

まえがき

ブラックボックスに取り囲まれて

世界はひとつの巨大なブラックボックスであり、無数の小さなブラックボックスが集合したものでもあります。わたしたちはブラックボックスのなかで、それらに囲まれつつ、それらを読み解き、分解し、またあらたなブラックボックスを組み立てることで生きています。

本論ではブラックボックスを代表するものとして書物（本）、貨幣（お金）、そしてコンピューター（機械、計算機）をとらえ、その成り立ちをまず辿^{たど}っていきます。

たとえば「読んだはずの本も、これから読むつもりの本も、さらにはどちらでもない「読もうと思っていない本」も、その中身を完全に理解している読者はいません。書かれていることを理解しようとして本を読む人には認めがたいことでしょうが、書物は「なかに何が収められているのかわからないもの」つまりブラックボックスなのです。

ブラックボックスとは、内部があきらかになっていないものことです。読めばわかるはずの書物を指してブラックボックスと呼ぶことに強い違和感を覚える人もいるかもしれません。しかし考えてみてください。「読めばわかる」ということはつまり、「読むまではわからない」ということなのではないでしょうか。良い書物は繰り返し読むことに耐えるとよくいわれます。これは読むたびに新しい発見があるということにほかなりません。「読めばわかる」はずの本ですが、読んでも読んでも「まだわからない」ことがありえるということです。

本論で本（書物）と並べて主題にしているのは貨幣（お金）です。たとえば千円札は「千円」という額面（文字）が繊細な図案とともに印刷されただけの紙切れです。にもかかわらず千円札は「千円」の価値をもったものとして、千円分の買い物に使用できます。千円札という貨幣は、千円分の買い物を可能にする機能を内蔵したブラックボックスなのです。

文字と図案を印刷しただけの紙が、その紙や染み込んだインク以上の価値をもつという意味で書物と貨幣は似たものごしなのです。書物と貨幣に共通する部分、それを本論では「ブラックボックス」と呼んでいます。

現在、世の中には膨大な書物と貨幣が流通しています。そこには、いましがた例に挙げた「紙に印刷されたもの」としての紙の本や紙のお金だけではなく、いわゆる電子書籍や電子貨

幣も含まれています。電子書籍や電子貨幣にはコンピューターが欠かせないのはいうまでもないことでしょう。そしてコンピューターは、書物や貨幣よりもいっそうブラックボックスらしい存在です。キーボードで入力した文字がモニターディスプレイに表示（出力）される仕組みを理解している人はコンピューターユーザーのごく一部です。それどころか、コンピューターは現代社会にあまりにも深く浸透しているために、それをつかっていることを自覚していない人も、もはや珍しくはありません。

書物、貨幣、コンピューター。現代人は何重にもブラックボックスに取り巻かれ、支えられているのです。

本論の構成

本論は四章で構成されています。

二〇世紀以降の約百二十年間を遡る第一章、一九世紀から文字の誕生までを遡るのが第二章。さかのぼ本論全体の前半をなす第一章と第二章はいわば歴史編です。

本論の後半は現代思想とブラックボックスの関係を概説する理論編といふべき第三章、そしてさまざまな小説を論じながら、そこに描かれた主観時間と客観時間の対比をめぐる、いわば

応用編となる第四章が続きます。

本論の構成は、後半（第三章、第四章）が抽象的すぎると感じる読者のために歴史編を「具体例」として前半に配置しています。前半を少し読んでみて「抽象度が低い」と感じた方は先に後半を読んでから前半を読むとわかりやすいと思います。

以下では各章で扱われるトピックを概観して、本論全体の見取り図を提示します。

第一章 すべてがブラックボックスになる

電子貨幣、電子書籍、電子決済を入り口に、現代における書物と貨幣の変遷を辿りながら、現代人の生活のなかで不可視化されているものは何かを示します。

第二章 情報革命の諸段階、情報濁流の生成過程

産業革命とそれ以前の歴史を辿ることで、第一章でみた現代人にとって不可視化されているものの源流を探ります。産業革命、複式簿記、印刷や紙やインクのような書字技術、言語など、現代のブラックボックスに入れ子状に畳み込まれた、近代以前のブラックボックスの数々をここでみえていきます。

第三章 人間は印字されたページの束である

ヒュームの認識論、ソシユールの言語論、ステイグレルの技術論を経由して、ホンコン香港出身の哲学者ユク・ホイにとつての「リ・アプロプリエーション reappropriation」概念を紹介します。これは、ブラックボックスとして不可視化されたものを「ふたたび自分のものにし直す」試みとしてとらえられる考え方です。

第四章 物語と時間

芥川龍之介、アンドレ・ジッド、トーマス・マン、マルセル・ブルースト、ミヒャエル・エンデ、ホルヘ・ルイス・ボルヘス、そしてグレッグ・イーガンやテッド・チャンらの、文学からSFまでさまざまな作品を取り上げながら、ここまで論じてきたブラックボックスの主題を、「永遠」と「生きられる時間」というふたつの時間の問題（客観時間と主観時間）として読み換えます。

ブラックボックスは箱状のイメージをもつ概念です。その空間的なイメージで、歴史を遡つ

たり客観時間や主観時間を論じるのは不思議に思われるでしょう。しかしブラックボックスという「箱」には、もとより「なかを開けてみる」という動きをともなう時間性が付随しています。本論はブラックボックスを開けたり閉めたりしながら進んでいきます。

開けてみるまではなかがどうなっているかわからないもの、つまりブラックボックスを開き、その中身をあきらかにすることでその成り立ちや仕組みを知ること。組み立てられた製品を解体して、その仕組みを調べることをリバースエンジニアリングといいます。世界はリバースエンジニアリングを待っているのです。

リバースエンジニアリングによって、設計図のないものの仕組みをつかみ、ふたたび組み立て直したり、別の製品を開発する際の参考にすることができるようになります。本論ではこれから、この世の中にあふれているさまざまな製品や制度を取り上げ、それぞれの仕組みを概説していきます。第一章、第二章の歴史編が、よくある歴史記述のように過去から現在へとという順ではなく、現在から過去へと向かって遡っていくのは、それが本論の目的であるブラックボックスのリバースエンジニアリングのパフォーマン^②スだからです。

さあ、ページをめくって、ブラックボックスのなかを覗いてみましょう。

目次

ブラックボックスに取り囲まれて／本論の構成

第二章 すべてがブラックボックスになる

1・1 モバイル革命とは何か

手のひらのなかのブラックボックス／電子マネーが不可視化したもの／

東日本大震災と電子書籍の普及／海賊版サイトとマンガアプリ／
「わかりやすい悪役」の不在と複雑な不可視化

1・2 スクショとデジタルトランスフォーメーション

スクショと複製／キャッチ・ミー・イフ・ユー・キャン／低フリクション化／
デジタルトランスフォーメーション／仮想通貨バブル／
電子マネーと仮想通貨／スクショ文化とは何か

1・3 インターネット革命が生み出したブラックボックス

アマゾンはずいぶん成功したのか／ヘッジファンドとアマゾン社／

『アメリカン・サイコ』と『データナイト』／何が不可視化されたのか／
パーソナルコンピュータ革命／インターネット革命

1・4 管理通貨制度と電子取引が不可視化したもの

商品貨幣と信用貨幣／管理通貨制度と電子化が不可視化したもの／

電子取引とバブル／電子計算機の誕生／第一次世界大戦と経済／
大恐慌から第二次世界大戦へ／貨幣への攻撃

第二章 情報革命の諸段階、情報濁流の生成過程

2・1 産業革命までの道筋

産業革命を用意したさまざまな「革命」／東インド会社と「会社革命」／

鉄道会社の誕生と「利益革命」／減価償却の誕生／

『ディファレンス・エンジン』とラッタイト運動

2・2 ルネサンスと印刷革命

レオナルドと公証人の時代／黙読革命／印刷技術の改良と書物の量産化／羊皮紙本と修道院／インクとペン／複式簿記の普及／商人主義と植民地主義

2・3 中世以前の書物と貨幣

紙幣の誕生／『杜子春』に描かれたブラックボックス／

『百万塔陀羅尼』と宋版／宋銭と貿易の拡大／シルクロードと旅

2・4 文字・言葉・数

製紙法の改良／硬貨の登場／ディオニシオス一世の改鑄／度量衡の誕生／

文字の誕生／「死んだ言葉」と「魂をもった言葉」／

文字、数、金融が不可視化したもの／文字以前の世界

第三章 人間は印字されたページの束である

3・1 印象と心像

ブラックボックスとしての語り部／目の前にないリングをなぜ想起できるのか／

ヒューム、カント、プラトン——それぞれの「観念」／

人間は印字された「ページの束」である／

言語なしでは人は世界を認識できない／記号、象徴、文字／文字とは何か／
ラカンの「現実界」「象徴界」「想像界」／象徴、記号、トークン

3・2 現代思想はブラックボックスをどう扱ってきたか

前科持ちの哲学者ステイグレル／フッサールの幾何学と真理／

ハイデガーにとつての技術／ハイパーインダストリアル時代のゲシュテル／

現代の技術哲学——ユク・ホイの「宇宙技芸」／

あらたな「哲学史」を構想する／ブラックボックスを「操作」する

3・3 価値とシミュラクル

『資本論』における時間／ジンメルの貨幣論／死と貨幣／労働価値論の消滅／

『贖金つかい』が書かれた時代／カンドール王が払った対価／

クロソウスキーの『生きた貨幣』とファンタスム／

「シミュラクルのシミュラクル」

3・4 ブルシットジョブと『生きた貨幣』

ブルシットジョブの時間／「生きた貨幣」の時間／

第三次過去把持とインフラストラクチャー／自己増殖する構造体／

時間は存在しない／『モモ』の時間泥棒／書物と時間、「閉じ」と「開き」／

イシグロが描いた「偉大さ」／グランドデザインとブルシットジョブ

第四章 物語と時間

4・1 文学作品に畳み込まれた「生きた時間」

「生きた時間」とブラックボックス／「人生は一行のボオドレエルにも若かない」／

胡蝶の夢／トーマス・マンの『魔の山』／

作中人物、機械、読者、それぞれの「時間」／夢と現実をつなぐもの／

幻灯機と映画／作品に自分の人生を畳み込む／

メタフィクションの「入れ子構造」／視点移動とブラックボックスの開閉

4・2 あなたの人生の物語

人間と人造人間／本物の記憶と偽物の記憶／模擬人格と塵理論／増殖する世界／『偽りのない事実、偽りのない気持ち』／『あなたの人生の物語』と再生／読者の生命の物語／イーガンの後悔

4・3 はてしない物語

ブラックボックスとファンタズム／「無限の猿」の問題／機械と人間の愛について／アウリンの諸刃の剣／「胡蝶の夢」ふたたび／冷たい共感と「生きる時間」

4・4 「話」らしい話のない未来

瞬間と永遠をつなぐ「枠」／仮想世界を支える費用／読み上げと時間／主観時間と秘密と永遠／裏切りと銀貨／『文芸的な、余りに文芸的な』／融解する「枠」／かつてないブラックボックス化の時代へ

あとがき

263

引用・参考文献一覧

271

図版作成／株式会社ウエイド

第一章 すべてがブラックボックスになる