

## 1-2-18b現実

「現実」の第2弾です。

現代における現実や日常のあり方について考えます。

### ②リアルとバーチャルの間（あわい）

#### i) 勉強って好きですか

開発途上国の子供たちに教育を、というスローガンを聞いたことがありますか。

文字の読み書き、基本的な計算ができるようになることが、今の困難な現実を打ち破る一歩だからです。

日本にこうした教育システムが誕生したのは、明治になってからです。

近代国家として「国民」を育成する必要がありました。

それまでのように、日々の生活に専念すればいいだけの被支配民ではなく、日本という国のメンバーとして、一緒になって国家を作っていく仲間になったのです。

そのためには、国家と何か、世界とは何か、を知らなければなりませんし、国家や世界が今どのような状況なのか、も知らなければなりません。

私たちの世界は、空間的に広がっただけではありません。

過去に学び未来を切り開くという意味で、時間的にも広がりました。

**近代化**とは、ただ産業化、工業化を進めて物質的に豊かになるだけでなく、そこに住む人たちが「自分はこの国の一員なんだ」「自分はこの世界の一員なんだ」という意識をもつように**啓蒙**することなのです。

数学嫌いの人が、数学なんて人生に関係ない、といたりします。

社会の様子や世界の動きに無関心な人も多いですね。

そもそも、私たちはそんなことを知る必要があるのか。

もしそうだと、それを知って私たちに何ができるのか。

と思うかもしれませんが、こうした知識なり情報なりが私たちの世界を拡大してくれ、生きるための選択肢を増やしてくれます。

そのように、世界と積極的にかかわり、世界や自分自身を変えていこうとする存在を「**主体**」と呼ぶわけです。

#### ii) 現実の二重性

「現実」とは何か、を考えてくると、現実がいわば二重性をもっていることに気づきます。

目で見える、手で触れられる、そうした実感のある現実。

私たちは、そこで日々暮らしています。

が、その外にも現実には広がっている、と私たちは知っています。

それは、本やテレビやネットなど、メディアを通してやってきます。

その「現実」は、自分自身の目や耳でとらえたものでないからこそ、気づかぬうちに客観性を帯びてしまいます。

しかし、メディアというフィルターを通して見ている以上、現実の1つのあり方にすぎません。

ヒロシマで投下された原爆。

45年末までに14万人が死んだとされる悲劇です。

が、アメリカでは、兵士のムダな犠牲を減らした作戦として好意的に評価されています。

そのどちらもが「事実」であり、「現実」なのです。

第二次世界大戦の時、日本では、新聞やラジオが軍部に都合のいい情報を流し続けました。

今でも、一部の国がそうした情報統制をして、国民を欺いている、とメディアで報道されています。

こうした話は、昔の話でも他国の話でもありません。

メディアや権力の誘導がいつしか客観性を帯びて、私たちの目を曇らせます。

君が「現実」だと思っているものを否定しているのではありません。

その「現実」は、ありうる現実の一つにすぎないと自覚しろ、と言っているだけです。

### iii) 拡張された日常

こうした現実の拡張は、日常を侵食していきます。

たとえば、テレビでお笑い番組をやっているとしましょう。

それを見て、思わず笑ってしまう、、、

何の自覚もないかもしれませんが、思わず笑っているのは君だけではありません。

テレビを見ている、お互いに知らない視聴者が一斉に笑っている、、、

想像してみると、かなり気持ち悪い状況です。

が、ここには、テレビを通してつながり合った集合体があります。

しかも、無自覚のまま、強制的にその集団に参加させられています。

君は、テレビを見る時、SNSで「いいね」を押している時、その一員になっています。

これも、君たちの日常の一部です。

こうした日常の複合性がより明確になったのは、SNSが普及したからでしょう。

家族と一緒にテレビを見ながら、部活仲間と予定の確認をしている。

ここには、何重にも重なり合った社会的な関係性が日常を作り出しています。

1つは、家族関係。

もう1つは、部活仲間との関係性。

携帯と通じて関係性が成り立っています。

3つ目は、テレビを通した、目に見えない集団性。

オリンピックを観てるなら、それは世界規模の関係性です。

これらが、同時並行的に成り立っているのが現代の日常です。

これまでも、知識や情報によって拡張された現実が私たちの日常に大なり小なり影響を与えてきましたが、ここでは日常そのものが複合化し拡張しています。

こうした日常の拡張は、今後、ますます進むことでしょう。

たとえば、EC (E-commerce) と呼ばれる電子商取引。

簡単にいえばネット通販ですが、これまでお店で買っていた品々をネット上で買うようになっています。

インターネットは、当たり前私たちの日常の一部なのです。

今後はネット空間上に、バーチャルな町ができ、これまでリアルでしかやれなかったことも、リアルではできなかったことも行われるようになるでしょう。

そうした試みはすでに始まっています。

昔はただのゲームだったはずのeスポーツがスポーツとして認められているのも、そうした流れの一環です。

しかし、もしネット社会が現実の一部として、日常の一部として組み込まれるなら、そこには一定のルールが必要でしょう。

ネット社会は、匿名性が高く、その意味で、自由で平等です。

それを、よくも悪くも、上からコントロールする存在がいません。

といって、これまでリアルで通用していたルールをネット社会に当てはめようとするのは見当違いです。

それでは、ネット社会のよさが失われてしまいます。

が、それが人を傷つけ、リアルを混乱させてしまうなら、拡張された日常として受け入れていいはずありません。

既存のルールでは対応しきれない以上、それをどうするか、は、現代が早急に着地点を見出さなければならぬ難問でしょう。