

現代社会とメディア

砂子岳彦

2016年12月21日

1.1 現代社会とメディア

インターネットの爆発的な普及によって、今までにない変化が世界にまきおこっています。SNS（ソーシャル・ネットワーク・サービス）を通じて呼びかけられたデモに何十万人が参加したり、社会活動を支援するファンドが立ち上がったたり、様々な流行がまたたく間に広がったりするようになりました。また、身近なところでは、電車の乗り換え、ナビゲーション、グルメスポット、ネットショッピングなどの便利さと、逆にコンピュータウイルスの感染、乗っ取り、個人情報の流出などの問題もおきています。

2016年に、香港 Aidyia 社が、AI（人工知能）によって株取引が完全自動化されたヘッジファンドを立ち上げました。近年、AIによって株取引を行う試みが増えてきています。また、17世紀のオランダ画家・レンブラントの画風を機械学習や顔認識で分析し、AIによって“新作”を描く——そんなプロジェクトを、Microsoft社とオランダのデルフト工科大学などの共同チームが約1年半をかけて、2016年に新しい作品が完成させました。同年、ショートショートの新入賞である星新一賞に、AIが制作した作品が応募し、受賞には至りませんでした。一部は1次審査を通りました。AIのブームの火付け役でもあったシャナハンが *Journal of Consciousness Studies* 誌に「シンギュラリティの前の悟り」("Satori before Singularity") という論文を書いて話題になっている。我欲に囚われる必要のない人工知能ができれば、人間のように煩惱をもたない、仏教でいうところの「悟り」と似たことが可能ではないか、というわけです。生命の無いところに悟りは無いので、これまでのところ悟りとは程遠いと言わざるを得ませんが、AIによって人は自分自身を見つめる機会が与えられているようです。

ネットワークにしるAIにしる、人類はその功罪がともに大きな影響をもつ新たな知に直面していることは確かです。そして、そのことを無反省に突っ走ったり、嫌悪感を抱いて遠ざけたりするよりも、そこにも自分を知るといふ教養の材料があること、そして情報化に使われるのではなく、使うという選択の余地があることを学ぶ機会があることを知ることのほうが現実的ではないでしょうか。

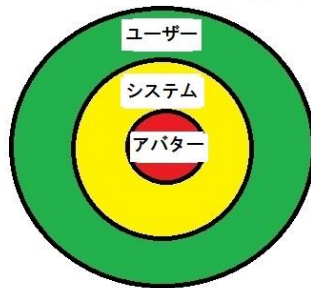
この章は、ネット社会についての理解をして、現実の世界に目を転じていくという内容になっています。すなわち仮想現実についての理解によって、現実世界の現実性の理解を深め、そこに浮き彫りにされる情報を導きます。これはちょうど映画『マトリクス』が行った手法に似ています。映画『マトリクス』では、現実だと思っていた世界は実はコンピュータによって制御された仮想現実だったという設定でした。それによって人が現実の仮想性に気づくことが期待されていたのかもしれませんが。第 1 節は仮想現実、第 2 節は自分と他者、そして第 3 節は自分と現代社会について学びます。

第 1 節 仮想現実

1.2 アバター

アバターとは本来はサンスクリット語で化身の意味で、神がこの世を救うためにこの世に姿を表すことでした。近年は、画面上に自分の分身として疑似体験するためのキャラクターの呼び名になっています。アバターを使うことで、表情や動作も加わって、豊かな表現が可能になりました。ネット上でアバターを介してコミュニケーションをすると、実社会では経験できない人生を仮想体験することができます。画面上のアバターは、ネットワークシステムとアプリケーションプログラムによって、ユーザーによるコントロールが可能になっています。

疑似体験を可能にするのは、アバター、システム、そしてユーザーです。画面上のアバターを支えているのはコンピュータのシステムであり、コントロールするのはあくまでユーザーである人間です。システムは人間とアバターをつなぐソフトウェアとハードウェアです。アバター、システム、ユーザーの三点セットを図に表します。自らのアバターが他のアバターとコミュニケーションをするとき、他者をあらわすもう 1 つの三点セットとの関係になります。

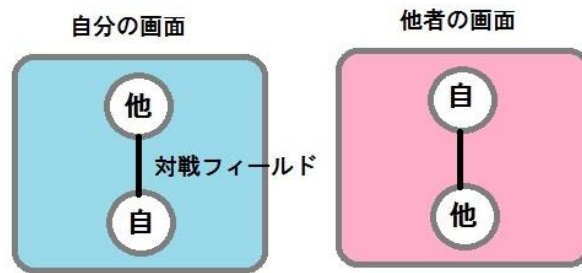


1.3 ネット世界の小さな秩序

アバター同士が対戦するとき、疑似体験は画面上で展開します。自分の分身である自分のアバターと他者の分身である他者のアバターが画面上に映っていて、それらが対戦いたします。このとき、他者の画面にも同様な光景が映されています。しかし、自他の画面において異なる点もあるのです。それは、自他の位置です。両画面とも自他を映していることに違いはありませんが、自分のアバターのほうが手前になっているはずで、現実世界と同様に、奥行において自分のアバターを手前におくのが定石です。つまり、自他の画面では同じストーリーが展開していながらも、それを異なる角度から眺めていることとなります。図では、自他のそれぞれの画面で、アバターが対戦している様子を比較しています。自他のあいだで対戦がなされているので、自他を結ぶ線を対戦フィールドと呼ぶことにします。

ネット上でのアバター同士の対戦がなぜ面白いのでしょうか。それはリアリティのある体験型であることと、仮想であるがゆえに実害がないからです。この対戦を自分の画面上に自ら招いて邪魔にするどころか楽しんでます。それは当然なことで、はじめから対戦ゲームをするつもりなので、画面上の対戦を自分のものとしています。

戦争は問題ですが、対戦ゲームなら問題ありません。この当たり前とされていることをもう少し考えてみましょう。対戦ゲームでは実際に人は傷つかないから問題はない、というのが大方の見方ではないでしょうか。同じネット上でも誹謗中傷があったり炎上したりするとその画面を見た特定の人々の心が傷つくので問題です。対戦ゲームではその画面上で繰り広げられる対戦に関して自ら望むところなので、問題どころか好ましきとして受容されています。このように画面上における受容が可否の分かれ目です。



自分への誹謗中傷の書き込みを見ると、誰でも心穏やかではないのは、画面の受容がなされていないからです。その証拠に、その書き込みによって自分のいたらなさを認識できたとか、ネット上の書き込みにいちいち目くじらを立てる必要はない、と読んで読むときは、そこには問題はなくなっています。

画面の受容がなされているということは、対戦フィールド（単なる書き込みにも対戦フィールドを拡張してみることにします）が画面上で受容されていることを意味します。このとき調和的な画面になっているとします。SNS の普及により、ネットへの依存度が高まっているなかで、各人が調和的な画面になっていることの重要度が増していきます。他人からの書き込みをすぐに無くすというわけにはいきませんから、ネットユーザーも書き込みに対して免疫力をもつことも必要です。ゲームと SNS をいっしょにするわけにはいきませんが、SNS 上の書き込みにいちいち敏感に反応しすぎて実生活が振り回されるようだと、本末転倒になってしまいます。

1.4 ネット世界の大きな秩序

ネット上のサイバー攻撃やウィルス、ネット依存症などの問題は現実の社会問題となっています。これらに対して、画面の受容によって個別対応をするということだけでは対処するにはスケールの異なる問題です。意図的に大量に送られてくるスパムメールや多くの個人情報情報の抜き取りなどにどのように対処すべきなのでしょうか。

インターネットは通信方式と電子機器の総称であるので、それらを管理する「管理主体」が存在しているわけではありません。ICANN、W3C、IETF などの非営利団体は、情報の形式の研究と標準化を行っており、インターネットを管理しているわけではありません。したがって、ネット上の諸問題を解決するのは個人や団体の努力にゆだねられています。実際、パソコンを購入した時にウィルス対策ソフトをインストールするか否かは個人の判断によります。ある意味無秩序状態のネット社会では自分の身は自分で守るというのが原

則です。

現実の地域社会で問題が生じた場合は、それを処理するための法律、警察や裁判所などがあります。さまざまな利便性を向上するために行政もあります。こうした機構は歴史を経てその必要性から構築されてきました。歴史上さまざまな形態を試みてきましたが、現在のところ民主主義という機構に落ち着いています。行政や司法はその民主主義をささえるためにあります。そこでは自分の身は自分で最低限守るとしても、統治機構によって守られています。

インターネットもその利便性、権利、自由性を守るためにも管理機構を構築する段階にきています。ネット上にも最低限の行政や司法をつくるというのはそう簡単ではありません。実世界の国連でさえ、うまく機能していないということからみても想像できます。何か基準を定めるというのは、相反する利益や既得権益があって、合理的な判断のみでは決められない側面があるからです。しかし、このままでは無法地帯となっているのでなにかしらの秩序形成が合意される必要があります。

ネット社会の秩序形成の合意に必要なのは、合意が必要だという認識です。意外にも合意がなかなかとれないのが現状です。というのも、自由な発想からうまれたインターネットは束縛を嫌います。その自由精神のおかげでここまで発展してきたともいえるのです。ネット社会に秩序をもたらそうという提案が悉く却下されるのは束縛に対しての不信感があります。

秩序形成の合意に必要な認識は、秩序をつくることでより快適に使えるという保証に対する信頼です。もちろん秩序の内容にもよりますが、最低限の秩序で安全と自由を保障できるように考える必要があります。そのうえで、現在の状況よりも改善するという見通しができればいいわけです。それでも個人情報や管理などについて疑うことも可能です。その疑心暗鬼を払拭するには情報の透明性が必要です。管理主体がどのように管理しているかが透明になっていなければなりません。しかし、それが個人情報の守秘性が脅かされないようにする必要があります。個人の情報は公開しないで公の情報は公開する、という一見簡単そうなことが実はしばしばぶつかるのです。究極的には守秘性というのはそれをオープンにできない事情があるということですから、個別の問題にかえってきます。すなわち、小さな秩序すなわち画面の受容が鍵を握ることになります。

第2節 自己と他者

1.5 現実



図では事実と想像の違いを示しています。現実と呼ばれるものは事実と想像でできています。

現実＝事実＋想像

事実は知覚（五感）を通して与えられます。このときは何の問題もありません。「バカヤロー」と言われたら、そう聴こえただけです。それに人間の思考が加わることで問題が派生いたします。各自が持っている物語のなかでその事実は受け取られて、ときに怒ったり、ときに微笑んだりします。事実をA、それに対する反応をCとすると、

A→C

となっています。しかし、もしこの式が正しければ、時と場合によって反応が異なることが説明できません。たとえば、「バカヤロー」に対して普通は怒りますが、かわいい子に言われたら笑うかもしれません。したがって、AとCの間に想像（思考）Bがはいります。

A→B→C

これはAは出来事（Affair）、Bは信念（Belief）、Cは結果（Consequence）として、アルバート・エリスが提案したABC理論です。アルバート・エリスはこれを論理療法に応用しました。つまり、Cとして心理的に落ち込んでいたとしても、Bを変更することによってCもあらためて変更できるというものです。

論理療法は知らずに誰も行っています。たとえば、勉強が嫌でも、これで成長できるのだと思うことによって気持ちを切り替えるようなことがあります。

1.6 人の構造

誰かに恋心を告白するとき、ときめく一方で、考えると様々な状況を想像しては堂々巡りし、身体は緊張状態になり早く解放されたいと要求するでしょう。つまり、一つのことで、異なる3つの内なる声があるようにみえます。それぞれに対応して、人の構造をココロ・アタマ・カラダという3点セットで考えることにしましょう。カラダとはこの行動の身体であり、アタマとは思考の機能であり、ココロとはそれらの気づきです。気づきとは思考に気づき、五感に気づくハタラキです。カラダは物であり、アタマは機能であり、ココロは気づきつまり意識です。ロボットはカラダとアタマを持ち得ますがココロがないといえます（今のところ）。次の話を例に人の構造を復習してみましょう。



レンガを運んでいる男達がありました。「あなたは何をしているのですか？」と尋ねると、1人目の男は「見ればわかるだろう。レンガを運んでいるんだ。1日で100円になる」と答えました。2人目の男は「学校を造ってるんだ」と答えました。そして3人目の男は「子供たちがもうレンガを運んでお金を稼がなくてもいいように、教育ができる学校を造ってるんだ」と言って嬉しそうに去っていきました。

この3人の男の話では、1人目は物と身体のことを述べ、2人目は知っている事を述べ、3人目は人と自らの気持ちを述べていました。1人目はカラダ、2人目はアタマ、そして3人目はココロの声にしたがってレンガを運んでいたということになります。厳密にいうと全員アタマで考えたことを述べているのですが、考える由来になっているところは三者三様だったというわけです。

時間的な側面からみると、カラダとココロは現在の様子であり、アタマは過去か未来の様子です。カラダの五感はず今の様子しかありません。ココロの気づきも必ず今です。昨日気づいたことはすでにアタマの過去の記憶の範疇にあります。人間の悩みは、取り越し苦労や後悔といった未来や過去のもので、アタマに由来します。

ABC理論との関連からいえば、事実Aはカラダの五感から与えられ、アタマの想像Bによって編集された結果、ココロの気分として気づきをもちます。このことからAはカラダ、

Bはアタマ、Cはココロに対応します。

さらに、アバターの三点セットであるユーザー、システム、アバターは、人の構造ココロ・アタマ・カラダと対応するもので、人の仮想現実版だといえます。

1.7 自分と他者

もし地上に自分一人しかいなかったら幸せに暮らせるでしょうか？

幸せでないとしたら、人は他者を通しての経験に自らの生の意味を見出していることになります。だとすると、他者と関わることの目的は自分自身を体験することです。親のすすめる結婚に、親の期待に答えるために渋々承諾したとき、自分自身を体験していません。その場合は、もし他者がいたとしても幸せを感じられませんから、他者がいれば自分自身を体験できるというわけではないところがこの地上の人間関係をドラマチックにしています。不幸がなければ幸せもわからないという意味では広い意味で自分自身の体験になっているといえます。

自分とは「自らを分ける」、ココロ・アタマ・カラダのことでした。他者も同様ですから、この3層でコミュニケーションをしています。カラダとカラダ同士では接触 (Contact)、アタマとアタマ同士では対話 (Conversation)、ココロとココロ同士では絆 (Communion) によってコミュニケーションがなされているのです。

両者のコミュニケーションを図にすると面白いことがわかります。二人の〈あいだ〉でつながっているのです。

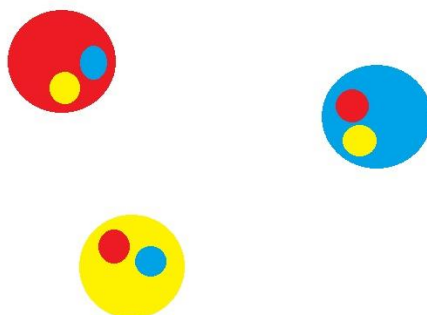
1.8 愛

愛とはなんでしょうか？ 夜中に赤子に乳を飲ませている母親はそれを労働と思っているわけではありません。子どものためなら命を差し出すのもいとわないという親も多いのは、親は子を自らの一部として大切に思っています。そのことから愛は一つの生命としている状態だと考えることができます。

この愛の定義 (一つの生命) によれば、右手は左手を愛しています。また、誰もが自分の脾臓を愛しています。一つであるということが常態化するほど無意識的になります。無意識のなかに愛は隠されます。一人暮らしをすると母親の有難みを身にしみて実感します。これは無意識的な愛が意識化されたことになります。愛が意識化されたときに感謝になり

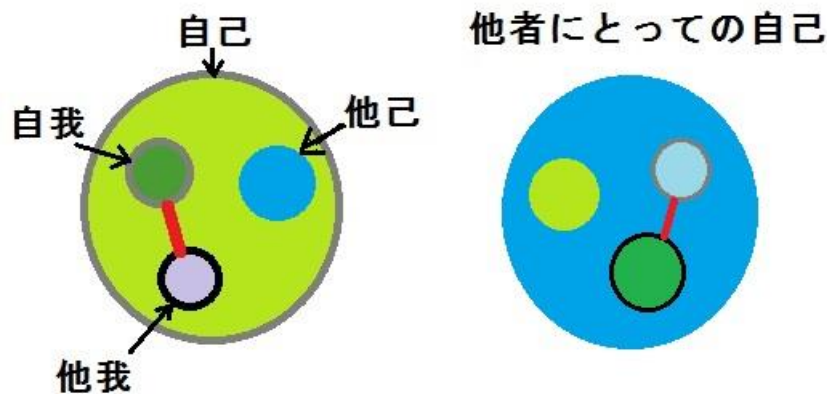
ます。「在り難い」という感謝の言葉はその愛の存在の尊さを表現したものになっているのも頷けます。

1.9 自己調和



自他の〈かかわり〉のあらたな視点にむけて次のようなガラス玉によるシミュレーションを考えます。色のついたガラス玉は互いに他の色を映していますが、自分自身を映すということがなくて、表面に映っているのは他のみです(図)。自己のアイデンティティは映されている世界側にあることは興味深いところです。ここでは、ココロ・アタマ・カラダの三点セットの自分を、それぞれ自己・自我・身体と読み替えて説明いたします。

単純化するために、この様子をガラス玉2つで段階的に追ってみましょう。ガラス玉の色は自己の在り方をあらわしています。目が正確に相手を映すように、ハタラキとしての自己は他者をそのまま映します。実はガラス玉ははじめは色がついていないのですが、他との関係によって色がつきます。したがって、玉の色は固定されているわけではなく変化し、他者の色に反応をします。たとえば大きな声を出されたら驚きます。ただ音に反応しただけで、そのこと自体は何の問題もありません。そうした自己の機能としてのありようがガラスの色として表現されています。ガラス玉はこのように反応をしているのですが、人はガラス玉と違って自分を想像できます。つまり、想像上の自己をガラス玉の上に描けます。たとえば、大きな声を出され「うるさいな」という、想いが沸いたとき、その背景にある「わたし」がアタマの考え方に基づく「想像上の自己」、すなわち自我です。



自我が自他の第一の壁になります。他者に対して持つ「わたし」の思いによって隔たりをつくります。その証拠に、自我が形成されていない赤ちゃんの頃はこの隔たりはありませんでした。相手も同様です。さらに、想像上の他者も自己の玉に描きます。見たままの他者（これを他己と呼ぶ）に自我との関係によって、想像上の他者を描きます。大きな声を出され「うるさいやつだ」と思ったとしたら、考え方によって思考された「うるさいやつ」がそこにつくられています。これを他我とします。

他我が自他の第二の壁になります。他者からの情報によって、たとえば「良くないな」というさらなる隔たりができます。一般に人間関係とは思考のなかでつくられた自他、すなわち自我－他我の関係を指しています。ガラス玉同士（自他）の関係だと思っているのは錯覚で、ガラス玉の中、つまり自己の内に自他があり、そこに人間関係があります。考え方によって引き起こされる自他の関係が実際は自己内にあるというのが重要です。自他の関係はときに不協和音をおこします。そしてその不協和音を修復しようとして、あるいは回避しようとして問題が自分の外にあるという在り方（前提）のままうまくやろうとするためのアクションを起こすというのが通常のやり方です。それに対して、別の方法を提案しましょう。

自他の関係を自我フィールドと呼んでみましょう。実は、ネット上の対戦ゲームのところで紹介した対戦フィールドはこの自我フィールドに相当します。この自我フィールドがどこにあるのかというと自分の内にあるところがポイントとなります。そこに視点をもっていくことによって、自我フィールドが自己の体験に呑み込まれます。このとき自己という一つのはたらきとなっているので、二元性からくる不調和は存在できません。いったん自我－他我が自己内に認められると、それが対象化されないために、不調和は原理的に消滅してしまうのです。自分のなかでのできごと（変容）なので、これを自己調和と呼ぶことにしましょう。自分がしかけていることに気づけば人は自分でそれを大きくも小さくもできるともいえます。たとえ、大きな声を出されても反応をコントロールできること

になります。他者に対して他ならぬ自分が差異の溝を作り上げていることに気づけば他者への違和感を無くすことができる理です。

自己調和がなされたとき、自己の玉の色が変化し、自分にとっての問題が解消されるだけではありません。玉の色の変化は他者にとっての他己としてただちに映し出されます。このことによって自己調和は自己内にとどまらず相手をも変えて、自他のリアルな関係も変えてしまうのです。自己調和は自己内であるという、あまりにも身近な観察であるために見過ごされてきたがゆえに理解しがたいかもしれません。たとえば、服の汚れを見て「誰がこんなシミをつけたのか」と怒っている人がいても、「君が昨日酔ってソースをこぼしてしまったのだよ」と言われると大抵その人の怒りは静まります。これは原因を自分に見出すことによって解決するケースですが、自己調和もそれと似ています。しかし、自己調和は原因を自分に見出すというよりも、異他性そのものを自己内に見出すという点で異なっています。これを極めれば原因が他者にあっても調和することは可能であるので、他者が服のシミをつけていたとしても問題は解消します。また、自己の問題ではなく、他者の問題から自己に働きかける例として、イギリスの EU 離脱を例に当てはめて考えてみましょう。EU 離脱に対して賛否の意見を持つ日本人がいるとします。そこで、EU 離脱に対して何らかの意見を持っていたにもかかわらず、離脱決定をされた際に「離脱しようがしまいが、こちらには何の関係がない」という無関心でおわるのならば、自己調和はされていません。しかし、EU 離脱という事実と自己の意見が調和し、新たな EU 離脱に対する認識が生じるのであるならば、これを自己調和している姿だといえます。考え方によって事実の見方を変える（ABC 理論）のではなく、視点によって心境の変化つまり在り方が変わるのです。

小林優子の『両手ですくってみたら』という次の詩（鹿島武臣編、1985）は自己調和をあらわしています。

さびしさを/両手ですくって/心の中を のぞいてみたら/残っているのは かすばかり/捨てようとした淋しさを/そっともどして あげました/私の大事な 分身です
障害をもった作者が問題としていたことを自己内に見ることによって変容した様子がうかがわれます。

1.10 対話

OECD エコノミックシンクタンクによると、数学と科学の分野における 2015 年の 15 歳の国別ランキングは、1 位がシンガポール、2 位香港、3 位韓国、そして 4 位に日本がきます。上位のほとんどをアジア諸国が占めていました。一方で世界大学ランキングは、オッ

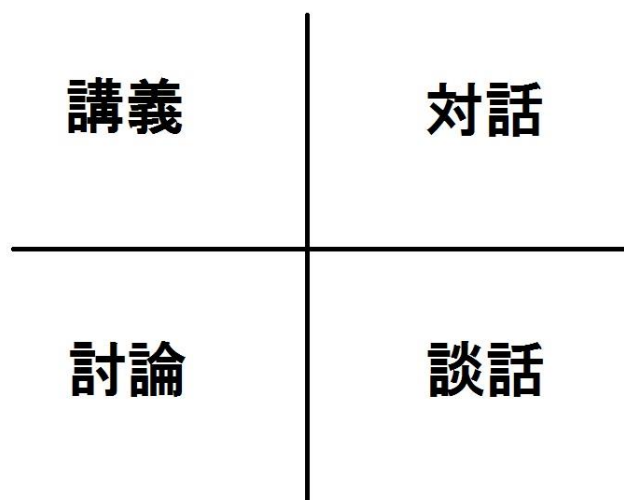
クスフォード大学（イギリス）、カリフォルニア工科大学（アメリカ）、など上位にランク付けされたのは、ほとんどがアメリカかイギリスで、東大は 39 位でした（教育専門誌タイムズ・ハイヤー・エデュケーション（THE）、2016）。

ランク付けの水準が異なるので、一概に高校と大学を比較はできません。しかし、鼻屑目に見たとしても、高校ではそこそこ評価されていたが、大学の 4 年間で評価を下げています。この原因は为什么呢。評価水準が異なることが大きいのかもかもしれません。だとすると教育方法も問われることになります。

高校までは一方通行の講義形式で、知識を詰め込むことによって、直接的に学力を効率的に上げられます。そのなかで記憶に刷り込まれ、問題は反復して解かれます。それを大学に入っても続けるとしたら、そういう学力はつきます。しかし、教育レベルが高くなるほど〈問い - 答え〉という枠組みではなく、問いそのものも考えたり、答えへの道筋を複数考えたり、解法よりもその背景にある考え方を考えたりする力が要求されます。すると、一方通行の講義形式よりも多面的な思考や思考そのものを深めていくことが必要です。

そのための教育方法として対話型授業が挙げられます。授業中の対話によってさまざまな観点からの意見を聴けるし、自分が発言するときは思考をまとめる力がつきます。サンデル教授が行った白熱教室が一時注目されました。そのなかで、教授は答えを言うわけではなく、学生たちの発言をサポートして意義ある方向に導くのです。受講生たちは自分の脳以外の他者の脳も動員して思考を深めていくことができるのです。このように対話は知識を深め発展させるのに素晴らしい方法であるといえます。ソクラテスの思考も対話によったのです。したがって、対話の目的は、自分や他者の考えを知ったり、思考を深めたり発展させることにあります。

そもそも対話とは何でしょうか。似たような言葉に、談話や討論があります。マトリクスにして並べることによって、対話の性格を浮き彫りにしてみます。



このマトリクスにおいてあえて雑駁に言えば、右にいくほど双方向でかつ自由、左にいくほど拘束条件がきつくなります。上にいくほど得る知識があり、下にいくほど少なくなります。

対話は言葉だけではありません。沈黙も一つの自己主張だし、沈黙していても伝わるものがあります。心的情報、言語情報、そして身体的情報が行き交ってコミュニケーションがなされます。

武道家は逆境のコミュニケーションを想定して日々稽古をしているといえます。戦国時代は、より早く、より強く的確に相手を殺傷する技術と体力を養っていました。ところが江戸時代になると長期の安定政権下で、そうした戦争状態から遠ざかるとともに、敵に勝つということからも離れて、一部、敵と調和する研鑽がなされていました。自分を殺しに来た相手と和するという方向性を見出したのです。合気道の開祖植芝盛平氏は「武は愛なり」という言葉を残しています。これは理想的な概念でありながら、武道家ですから実際に使える知恵として、その真理が語り継がれています。

地球上に自分一人しかいなくなることを想像してみてください。あなたはどんな人でもいいから対話できる相手を必要とするに違いありません。そのときの気持ち、そのとき抱く対話の目的はなんでしょうか。さきに対話の目的は、「自分や他者の考えを知ったり、思考を深めたり発展させること」と述べました。それはその状況では、あまりにも小さな目的と言わざるをえません。強いて言えば、対話は自分の存在にかかわることです。別の言葉で言えば、対話の目的は対話です。

心理学の実験で、極端な孤独状態を作るために学生を防音装置のついた小部屋に入れ、半透明の保護めがねをかけさせて視覚刺激を出来るだけ少なくするというのがかつてあったそうです。さらに、それぞれの視覚刺激を制限するために頭に気泡ゴム枕を当て、食事と排泄時以外ベッドに24時間横たわることを命じました。その結果、高額な報酬だったにもかかわらず、この孤独な実験に3日以上耐えられた者は、ほとんどいなかったそうです。

そうしてみると、対話とは存在にかかわることであることがよくわかります。人は他者といはじめて人たるのだと言えます。

1.11 社会と自己

就職における面接で「なぜ当社に入社試験を受けたのですか？ あなたは何をしたいのですが？ 人生の理想はなんですか？」と聞かれたとします。もし本心から理想を語れるのであればいいのですが、大方はそのような理想を見出して就職活動に臨むわけではないようです。受験生ははたと困り、面接官の喜びそうな言葉を探します。しかし、フランクルは別の角度から考えるヒントを与えてくれます。

戦時下でドイツのユダヤ人捕虜収容所に囚われていて九死に一生を得て生還した فرانクルの言葉は迫力を持っています。「あなたはこの人生で何をすることを求められていますか？ あなたを本当に必要としている人は誰で、どこにいますか？ その誰かや何かのためにあなたにできることは何ですか？」 フランクルの言葉の「人生」という言葉を「社会」に置き換えてみると、自分と社会の〈かかわり〉がみえてきます。

自分と社会とのかかわりというと、一般に社会に対して税金を払い、法律を守り、市民の一員としての義務を果たすかわりに、社会からは安全や福祉を保障され、道路や水道などのインフラを提供され、政治的環境を供与されています。しかし、知られていないのが社会の一員としての帰属意識です。帰属意識の安心感が知らずに与えられているのですが、無意識的な愛であるために通常は意識されていません。しかし、なんらかのことによってその通常性がなくなったときに意識されます。たとえばホームレスになったときに。

1.12 社会問題

社会があるおかげで、社会の一員として自分自身を体験する場を与えられているのですが、社会は問題をかかえています。現在、世界人口の4分の1は貧困状態にあります。13億人が1日100円たらずで生活しています。10億人は読み書きができず、13億人は安全な飲料水が手に入りません。毎日10億人が飢えている状態です。1億6800万人の子どもたちが学校に行けずに働いています。世界の子どもの9人に1人が児童労働をしています。1秒間に、テニスコート20面分、5,100m²の天然林が消失し、0.002種、7分に1種の生物が絶滅しています。1秒間に、320万円の軍事費が使われているのに対して、平和維持のために国連が1万円を投入しています。

これらの問題はなぜおこるのでしょうか。大気汚染の原因は工場や自動車から出る排ガスが原因です。飢餓は食糧が不足しているからです。紛争は領土がおびやかされるからです。ということは想像に難くないのですが、排ガス規制を守ればいいのだし、食糧は余っている国が分ければいいのだし、領土は話し合えばいいのです。尋ねたいのはそうできない理由なのです。

この世界がより多くの生産 (Product)、より多くの所有 (Possession)、そしてより多くの人気 (Popularity) を目指しているからです。なぜ3つのPを目指すかという自我の欲求を満たそうとするからです。自我は他我との関係から生じたものなので、つまるところ各人の自他の問題に帰着します。つまり、世界の問題は個人の問題に由来したのです。

1.13 世界をよくする〈わたし〉

世界の諸問題が個人の有する自他の問題に帰するとしたら、逆にこの問題を解消したら世界の問題が解消するということとなります。そのためには自己調和が大きな力となります。個人の自我観が3つのPをもたらし、世界の問題をまねいたのですから、個人の自己調和によって3つのC (Contact, Conversation, Communion) をもたらし、世界の問題を解決する緒とすることができるはずです。たとえ何もアクションを起こさなくとも、自己調和した人が存在しているだけで、その人に関わる人達が変わられていきます (1.9 参照)。

インターネットの普及により、良きにつけ悪きにつけ、個人の持つ影響力が増大しています。SNSでの呼びかけで多くの基金が寄せられたり、デモの参加者が何十万になったり、芸能人が引退においやられてしまったりしています。

個人で世界をよくするのは難しいかもしれませんが、そのきっかけとなる存在になることはできます。