新しい言葉の場所
— スクリーンの上の言葉

Topos of new language
— Words on the screen

須永 剛司
多摩美術大学 美術学部 情報デザイン学科
Takeshi Sunaga
Information Design Department Tama Art University
sunaga@tamabi.ac.jp

■言葉の道具

人間の作る道具や環境がどんな形をしていたら、人々が気持ちよくそれらとかかわり合うことができるか、それを考えるのがデザインの仕事である。デザイナーは、道具や環境のはたらきに具体的な形を与えることで、人々の豊かな経験の可能性を作ろうとしている。デザイナーがスケッチする形は、今、道具や環境を構成する物の形だけでなくそこにうまれる出来事の形にまで広がっている。

ものごとの形づくりという視点から、コンピュータとはどんな道具であり、またどんな道具になりえるのか考えてみたい。そう、私たちの目の前にあるコンピュータは、それが「計算の機械」と呼ばれた時代の道具ではなく、もう既に、私たちの「言葉の道具」として使われ始めてている。

私たちの言語活動を支える「言葉の道具」であるコンピュータは、鉛筆や紙や蓄音機のような道具の子孫だ。たとえば、それらを洗い桶や洗濯機のような「からだの道具」と比べてみれば、両者の違いはよくわかる。言葉の道具は直接に身体の活動を支援できないし、からだの道具もその目的において直接的に私たちの言語活動を支えることはない。

私たちの言葉は、それを聴く誰か相手がいるから生まれたものであり、私たちの生きる行為の中に存在している。私たちは「言葉」を使って、他者とメッセージを交換し、共感をつくり出し、そこに遊びや学びそして仕事をコンストラクトしている。しかし、コンピュータにはまだ、私たちの活動のための「言葉の道具」としての「いい形」が与えられているとはいえない。　言葉を「道具」として捉えるために、そこにやりとりされる「意味」だけでなく、言葉の「形」とその言葉がある「場所」について考えることが必要だ。そこで、私たちの使っている「言葉」が、そもそもどこにどのような形で在るのか検討することから、コンピュータが可能にしつつある「新しい言葉」の可能性を考えることにしよう。

■言葉の場所

まず、私たちが発する「声」の中に言葉がある。発声によって人々が意味をやりとりをしている話し言葉である。また、紙の上にかかれた「文字」に言葉が表されている。書き言葉である。

もうひとつの言葉がある。私たちの頭の中の言葉である。それは、言葉のようなもの? といったほうがいいかもしれないが、ここでは言葉と考えることにする。それは、相手の声を言葉として聴き分け、また声を言葉として発するための、また書かれた文字を読み書き理解する枠組みとしての「思考」の言葉である。

言葉はこれら3つのステージにある。「声」「文字」「思考」の言葉にそれぞれに異なる特性を見い出すことができる。

それらの特性について考えてみよう。

■声

「声」は声帯と咽の筋肉そして息が作り出す身体の現象である。発話は、その発声を自分が聴くことで言葉を連ねていく行為であり、聴くことと不可分に結びついている。声は、それを受け止める他者がそこにいるときに発せられる。また、人間は目をつぶるように耳を塞ぐことができないので、声は、発せられる場所にいる全員の耳に入ることが前提となっている。声は同期的な関係を前提としたコミュニケーションのメディアである。声は空気の振動としてその時そこにいる他者に伝わり、逐次消えていき、そこに残らない。声の中にある言葉の意味を解釈し理解できる相手がいることを、話し手は常に期待している。相手がいても、その相手に言葉が伝わらなければ、ふつう発話は中止される。そして、発話はに変化によって成り立ち、常に可塑的である。

■文字

「文字」は記されるものである。腕と指の筋肉が紙の上のペンを動かし、そこに現れる字形を見ることで文字が書かれる。文字を書いている時には、その場に、その受け手がいる必要はない。しかし、自分を含めて「いつか」それを読む人がいることが期待されている。文字は基本的に非同期のメディアといえる。また、読む人は、文字を見つけ、それを線形的に追うことでそれを読んでいる。記された文字はそこに固定され、そこに残り、変化しないことが前提となっている。文字に記された言葉の意味を解釈し理解できる相手がいることは、もちろん書き手に常に期待されている。

また、描かれる「絵」も、「文字」と同種の言葉と考えていい。「絵」も読まれる対象となるが、その読みは面的で一覧的である。第2の言葉は「文字・絵」としておこう。

■思考

第3の言葉である「思考」に筋肉は使われていない。「思考」は脳が作り出している現象であるといわれている。

「思考」には相手が不可欠ではない。ひとりでも考えることができる。しかし、思考の目的を考えると他者の存在とそこに起きる活動の存在は不可欠である。思考は、声に似た特性をもっていて、逐次消えてしまう。それを文字や絵で外在化しなければ残らない。よく考えてみれば、思考には、それが生まれてから後に解釈が起きるという順序もない。考えていることそれ自体が解釈でもあるような性質をもっている。(声や文字は出現と解釈に多少の時差がついてまわる。)しかし、考えを連ねることで思考が展開するような仕組みをもっている。思考には連想のような広がりと、何かをまとめ単純化するはたらきがある。また、考えていることを忘れてしまったり、それがふいにジャンプするような振る舞いをもつ。思考の中の言葉は生まれては消え、変化し、常に可塑的であり、そして他者にはその言葉を聴くことも見ることもできない。

これら3種類の言葉はどのような関係をもっているだろうか。

思考は声によって、外の世界に出る。その声は他者である相手に伝わるし、もちろん自分の声を自分で聴きながら思考は常に動いている。相手の返事（相手の声）を聴くことで、相手の言葉が自分の思考の中に入ってくる。二つの声は頭の中で言葉の雑居状態を作り出している。われわれはそれを楽しんだり、一生懸命整理したりしている。思考と声はどちらが先にあるということはない。どこからか発せられた声を聴いて、思考が始まる経験はだれもがもっている。

文字と思考も結びついて両立しているという点において同様の関係にある。

声と文字は外的な言葉である。それぞれの特性によって私たちが使い分けている２つのメディアである。言葉の字句的な構成においては、声は文字に転換できるし、その逆も可能であるような関係に両者はある。

さて、これら３つの言葉を使って人類は長い言語活動の歴史を築いてきた。それぞれの言葉に習熟し、それらによって人々のコミュニケーションとそこに必要な信頼関係の仕組みを共有してきた。たとえば、住宅の建築を工務店に依頼する時には「声」ではなく、「文字・絵」の言葉でその契約を取り交している。

しかし、コンピュータのもつ言葉の道具としてのはたらきを経験する時、それは第２に言葉である「文字・絵」を代替する道具にはおさまらないことにわれわれは気づき始めている。それは、ある時には「声」のように伝わり、別のときには自分の「思考」の一部として振る舞っている。新しい言語活動の歴史が始まっているのかもしれない。

■第４の言葉: スクリーン

コンピュータは、私たちに、新しい「言葉」の可能性を提供しているようだ。第４の言葉である。それは内的な言葉である「思考」と、外的な言葉である「声」や「文字・絵」の中間に位置づけられる。その言葉の特性は、変化し、動かすことのできる文字や絵が実現されているところにある。つまり、思考や声がもつ可塑的で変化する特性が、目に見える対象として取り扱うことのできる「文字と絵」の形式にもたらされたものである、とその言葉を規定するができる。

たとえば、アウトライン・プロセッサーのようなソフトがもつ、文字を「書くこと」を支援するはたらきを考えてみよう。それはユーザが思考し、文字を書くというダイナミックな行為そのものを支えている。入力した文字が表示され、それを読みながら新たな思考と連なる文字の連続が構築されていく。文字列となった段落を、話しの筋を組上げるように並べ変えることが行われる。その支援は、キーボードの入力とスクリーンに表示された文字を読むことによって行われている。やっていることは原稿用紙の上の推敲と違わないが、扱われている文字がスクリーンの上にあり、常に変化を受けつける状態にあることが大きな相違点で　ある。

「スクリーン」は、デジタル・メディアがつくる空間であり、新しい言葉の場所である。

スクリーンは、その空間が可塑的で変化する特性をもつ。スクリーン上の「言葉」はまるで、頭のなかの「言葉」のように振る舞う。言葉を複製することも、ひとつの言葉を他の言葉に置き換えることも、その言葉を忘れる（消去する）ことも、思い出す（検索する）こともできる。つまり「思考」を手で操作できる状況が実現されている。そして、それら変容を、そこにある「文字」、思考の内容を表象している文字を見ながら行うことができる。

スクリーンに表現される言葉が変化し、可塑性をもつことは「声」に似ている。しかし、スクリーンの言葉を表現するときには、相手がいないことに抵抗を感じることはない。あるいは、コンピュータ・ネットワークでつながれた他者と、声で話すように、言葉をやりとりする「チャット」も可能である。しかし、チャットは声のように、そばいる人々皆に、言葉の内容を自動的に提供することはない。しかし、そこに表現された言葉は、確かに、スクリーンの上で他者にも見える性質ももっている。ひとのスクリーンを覗き込めば、その人がそんな言葉を使い、なにを考え、何を表現しているのかを知ることはできる。この特性は「文字」のそれと似ている。　この

第４の言葉のおもしろさは、考えることそのものを頭の外に出し、組み立てられ構築される言葉の振る舞いを外在化することができるところにある。しかし、私たちはこの、新しい「言葉」のパフォーマンスにまだしっかりと気づいていない。スクリーンは第４の言葉の道具になる可能性に満ちている。言葉を用いて考えることそれ自体、つまり言葉の形成のプロセスを支えるような、新しいことばの道具をデザインすることが必要なのだ。そこから、コンピュータが実現する次世代の言葉の道具が生まれてくるに違いない。