

デジタル大陸は猿の惑星？

放送大学 教授 林 敏彦

ABSTRACT:

高度情報ネットワークが社会基盤として定着したデジタル大陸では、経済競争の意味と形態の変化、大学の形、著作権仲介ビジネスの変容などに見られるように、リアルな旧大陸での常識が覆されるような社会経済現象が現れる。そこに移住していく人間が、高度に進化したメタコンピュータとその番人の猿たちの支配を脱して、人間としての尊厳を保ちながら種としての幸せな生存を求めようとすれば、技術進歩の制御を含め、自らを厳しく律する規律が必要だ。

キーワード: デジタル技術、ネットワーク、デジタル革命、情報社会のガバナンス

1. デジタル大陸への大移動

今注目を集めている IPv6(インターネットプロトコルバージョン 6)では、ホームページやメールのようなインターネットのアドレスがほとんど無限に生成可能とされている。そうすると、ポテトチップの袋にもアドレスを振ることができ、スーパーで欲しいもののリストをリモコンでかざせば、一瞬で買い物が終了する。生涯の何分の 1 かをもの探しに明け暮れる人間にとって、書類にアドレスを付けておきさえすれば欲しい書類が居場所を教えてくれるようになることは、まさに画期的福音というべきだろう。

更に半導体技術が進めば、キャラメルぐらいの大きさのチップに今のパソコン並みのシステムが乗るようになる。そのようなコンピュータは建物の中や戸外や動植物や人体の中にまで、あらゆる場所に置かれるようになる。まさにコンピュータを踏まずに歩くことが難しくなる。それがいわゆるコピキタス(あらゆる場所に存在する)なコンピュータ環境と呼

ばれるものだという。

通信速度も現在 1 秒当りメガビット、ギガビットのところ、やがてテラからペタビットになり、自然状態でのコミュニケーションと変らなくなる。IT 自体もバイオ、環境、ゲノム、人間、ナノ、量子などを接頭語として持つ複合テクノロジーに変容していく。このように専門家は技術の進歩を予測し、やがてコンピュータは、空気や水のように、人間にとって不可欠だがだれもその存在を意識しないようなものになるという。

既にインターネットには世界中で 3 億人が参加しているというが、これは通信ネットワークなのだろうか、それとも地球を覆う巨大なメタコンピュータなのだろうか。インターネットの歴史的発展形態から見れば、はじめに銅線と交換機からなる電話の通信ネットワークが存在した。やがて通信ネットワークにはファクシミリやモデムを介してのコンピュータなど様々な端末が接続されるようになり、遂に TCP/IP という通信プロトコルを媒介として、パケット通信方式で世界中のコンピ

ータが相互にデジタル信号を通信できるシステムが出来上がった。だからインターネットはネットワークであり、ネットワークのネットワークなのである。

しかし、パソコンの中をのぞいてみれば素人でも分かるように、コンピュータはプリント基板に乗ったCPU(中央演算装置)やメモリ、それにハードディスク、DVD、様々な機能を果たすボードなどがつながったシステムとなっている。それらのデバイスの間をデジタル信号が行き来し、命じられた仕事を超高速で処理している。

インターネットは、このコンピュータを全地球的に拡大した巨大なメタコンピュータとも考えられる。その中では、パソコンを操る3億人の人間の頭脳も、システムに組み込まれた素子がデバイスにすぎない。私たちはインターネットを利用するつもりでいて、実はインターネットというメタコンピュータに利用されるデータベースであり、記憶装置であり、CPUなのである。もしもネットワークに意識があれば、人間が勝手にパソコンを接続してシステムが自然に成長していくことは、願ってもない好事と映ることだろう。

実際、日本においてもインターネットの普及は目覚ましい。1999年の秋ごろから特に普及率が加速し、現在すべての家庭の30%がインターネットに加入しているという。この普及率、アメリカでは40%を超えていることから、日本の普及率の低さを嘆く声もあるが、アルファベットも英語も使わず、キーボードのタイプライターさえ持たなかった国の30%は、それ自体驚異的な数字と見るべきだろう。

デジタル技術は放送にも適用されようと

している。既にテレビ放送の現場では、番組制作はすべてデジタル機器によっている。CS(通信衛星)放送はデジタル方式、BS(放送衛星)放送も2001年の12月からはデジタル方式に移行した。最後に残った普通のテレビ放送である地上波放送では、信号を電波に乗せて運ぶ部分にだけアナログ方式が残っているが、やがてこれも2003年からデジタル方式に切り換わっていく。

デジタル技術は、文字、データ、画像などあらゆる情報を0と1の記号に翻訳し、復元する。このデジタル技術を介して、通信と放送、放送とインターネット、放送とDVD等の蓄積メディアなどが切れ目なくつながっていく。デジタル信号はコンピュータの言語でもある。高速化し、大容量化する巨大なデジタル世界の住人として、これから私たちはビジネスもセックスも政治もファミリーも健康も教育も文化も、営むことになる。

デジタル技術は、新規ベンチャーを生み、eコマースや電子政府を可能にしてニューエコノミーの基礎となるだけではない。デジタル技術を用いて私たちは、何万光年のかなたの星から地球の深層部あるいは生物の細胞の中にまで人間の感覚を広げることができる。デジタル技術に基づく高度情報社会は、かつてないほどのインパクトと広がりをもって人間社会を包み込む惑星的環境変化をもたらすに違いない。

ある人は、既に人類は未知のデジタル大陸に向かって大移動を開始したと表現する。デジタル大陸と旧大陸との間には越えようのない溝(デバイド)ができてしまうのだろうか。かの地において人類は幸せに暮らせるの

だろうか。それとも新大陸は、異常に進化したメタコンピュータとその従僕である猿が支配していて、移住していく私たちを奴隷にしようと待ちかまえているのだろうか。まず、新大陸の常識と旧大陸のそれとを、市場競争、大学、及び著作権の機能について比較してみよう。

2. ネットワーク競争

かつて旧大陸の市場における競争とは、消費者を前にした製品のコストパフォーマンスの競争だった。織田信長以前の戦の作法になぞらえるなら、武者が名乗りをあげ、一騎打ちで勝負を決める戦いだった。それから企業イメージの競争が始まった。企業はブランドイメージを戦略的に活用し、それぞれのブランドに忠実な消費者を囲い込もうと競い合った。

しかし、デジタル大陸での競争はネットワーク同士の競争となる。そこでは個別企業ではなく、VHS方式のビデオや、DOS/V方式のパソコンや、ウィンドウズをOSとするソフト群などが、他のネットワークと競争を繰り広げる。もはや勇猛な武者に出番はなく、情報、資金、人脈、政治力、指導力などあらゆる手段を駆使して集めた敵と味方の「数」の対決が勝敗を決する。

ネットワーク競争では旧大陸の競争の概念が成立しない。旧大陸では、フェアな競争条件を整えれば市場には適者生存の原理が働くと考えられた。市場に受け入れられない企業は淘汰され、市場で勝ち抜いた企業は、人々の暮らしを豊かにした功績を利潤という形で

たたえられた。しかしデジタル大陸の競争では、製品やサービスの品質のみならずそれを使う人の「数」が問題となる。

いまAネットワークとBネットワークという二つのネットワークが競争している場面を想像しよう。それぞれのネットワークはその技術に習熟した加入者や同一方式のハードやソフトを供給する企業群などから成っている。ここで本来の機能や社会的有用性においてはAネットワークの方が優れているとしよう。しかしユーザが注目するのは、どちらが「主流」なのかという点である。そこで、ある時点において何らかの偶然からBネットワークへの加入が増えたとする。このことはユーザの目に、Bネットワークがマーケットの主流というイメージを生む。後は、ユーザもコンテンツプロバイダも雪崩をうってBネットワーク陣営に結集する。

こうしてBネットワークが市場で圧倒的勝利を収めたとして、それはBネットワークが真の社会的な適者であることの証明なのだろうか。理論的にはそのような保証は全くない。たとえ技術的に劣った方式でも、ネットワーク競争に勝利することは十分あり得る。しかもいったん勝ってしまえば、加入者には過剰慣性が働き、他のネットワークには容易にスイッチしない。こうして出来上っていくのが、市場における支配的システムやデファクトスタンダードや「数は正義」という考え方である。

考えてみれば、VHS方式は家庭用VC市場を席卷したが、本当にVHSが勝ってよかったのだろうか。NTTは地域電話に支配的な事業者としての地位を確立しているが、本当にNTTのネットワークは現在のテクノロジーのもとで最も優れたネットワークなのだろう

か。選挙で勝利する政党の政策が必ずしも国民の望むところと一致しないことは多くの選挙民が感じるところであろう。マイクロソフトのウィンドウズは本当は「腐った OS」ではないのだろうか。

昔、機械式タイプライターの時代、キーボードの配列が QWERTY となったのには理由があった。あまり便利な配列だと、タイピストが速打ちしすぎてキーがからまるため、わざと不便な配列が選ばれたという。そんな心配は全くなくなった電子キーボードの今日、あらゆる新型配列をすべてはねのけて、QWERTY はまだ生き残っている。したがって、あるシステムが勝ち残ったからといって、それが優れているという保証などどこにもないのである。

3 . 大学の変容

今から 7 年前、コロンビア大学のエリ・ノーム教授は高度情報化時代を迎えて大学の未来は暗いというエッセイを発表した。同じころ教授は、銀行の未来も暗いと分析した。情報を最も重要な売り物とする大学と銀行という二つのサービス産業は、いずれも、情報技術革命の中で他業態からの参入競争に敗れ、自らの存在基盤を失っていくと予言したのである。

ノームの主張を要約すればこうだ。今日私たちが目にする大学のモデルは、2 千 5 百年前ぐらいに出来上がった。学者の仕事は、知識を創造してその有用性を判断し、情報を貯蔵し、それを他人に移転することにある。この活動の形を決めるのはその時代の技術と経

済計算だ。紀元前 7 世紀、アッシリアのニネベ王立図書館は、1 万巻の情報を蔵し、そこに賢者やその使徒が集まって研究活動をしていたという。

知識が未分化で情報量も少ない時代、情報は書籍の形で図書館という物理的な中央機関に貯蔵することが効率的だった。図書館に情報が集中すれば、研究者はそこへの近接性を求めて 1 か所に集まる。研究者の周りには知識の移転を求める学生が集まる。こうして、図書館を中心として専門領域ごとに研究室や教室が集積する大学の建物配置が実現した。

しかし学問が発達し、生産される情報が指数級数的に増加するようになって、世界中どこでも図書館は収蔵能力の限界に近づきつつある。更に、情報生産は大学だけではなく、大学以外の研究機関や企業においても行われている。増え続ける情報は、電子化して分散蓄積するしか残す方法がない。

そうすると、電子化された情報は、時間と場所を克服して移動する。もはや研究者は図書館に行かなくとも書籍や論文のコンテンツを読むことができ、高度情報化社会の授業は、マルチメディア環境下に学生のいる場所に届けられる。こうして、インターネットで情報交換が便利になったと研究者が浮かれている間に、大学は根本から物理的構築物としての存在理由を失っていく。

既存の大学モデルを色あせさせるのは、大学ビジネスへの新規参入かもしれない。新しい技術と効率的経営で武装した企業が教育ビジネスに参入してくるのは目に見えている。特に教科書出版社など、新しいカリキュラムや教材やコミュニケーション手段をもって、

伝統的な大学を脅かすようになるだろう。

ノームはだからといってすべての大学が消滅すると予言したわけではない。大学の機能が、知識の生産、蓄積、移転の三つに限られるならば、知識の増加と技術進歩に対応するため、大学はバーチャル化する外はない。しかし大学の機能は単なる知識の伝達ではなく「教育」にある。

そして教育は、賢明な指導、省察、アイデンティティの確立、尊敬、助言、グループ活動などに基づいて行われる。こうした活動に重要なことは人間同士の接触だ。したがって、将来の大学にとっては、情報機能よりもコミュニティ機能、マスプロ教育よりも個人指導、サイバー大学よりもチップス先生の大学、卓越した研究機能の島がキャンパス内に列島を形作るような姿が理想となるという。

ノームは研究も教育も最も大事な部分には人間的接触が必要だと考えた。そこを強調することで、既存大学は社会に有用な機関であり続けることができるという絵を描いた。しかし、別の大学人は、大学の社会的意義を高く維持するために、拡大する学習ニーズに対応すべくオンライン教育を充実させ、それと伝統的な教室での授業との連携や相互作用を通じて教育と研究の質的向上も図ろうと考える。

実は両者の考え方の違いは見かけほど大きくないのかもしれない。カナダのサイモン・フレーザー大学のリンダ・ハラシム教授によれば、伝統的な遠隔地教育モデルでは、学習者の独立性と学習の個人化が強調されたが、オンライン教育はグループ活動であり、対面教育に含まれるある種の社会的インタラクシ

ョンを含むものだという。歴史的には、効果的な学習は同年齢の生徒間の交感や協同をもたらす対面教育によってのみ可能であったが、オンライン教育の導入によって、教育的相互活動には未曾有の可能性がもたらされた、という。

教育学者のカーシュナーとウィットソンは、知識の獲得や学習といったことは、個人が没個人的で客観的な世界を旅するという作り話ではなく、基本的に社会的、文化的活動なのだという。アメリカのオンライン教育はそこに向かって進化しているように見える。

教育が人間の相互作用に基づいて行われる行為である以上、最終的には「師の警咳に接する」要素が重要であり続けることはいうまでもない。しかし、グーテンベルクの印刷技術は、聖書の印刷を通じて、口承で伝えることができた人の何万倍する人々の魂に救いをもたらした。もしかするとオンライン教育もそれほどのインパクトを持ち得るかもしれない。

ただ決定的に残念なことは、日本の国立大学改革を巡る政策論争の中には、ノーム教授の問題意識もデジタル大陸における大学についての使命感や決断も見られない。世俗的論争の明け暮れの中で、日本の国立大学は国際競争の敗者への道だけでなく、無意味な存在への道に突き進もうとしている。

4. 著作権ビジネスの変質

デジタル大陸への移動について、デジタル革命、情報革命、IT革命などという言葉が用いられる。そこでいわれる革命とは、大

規模な変革というほどの意味であろうが、本来革命の本質は、財産権や政治的権力のシステムティックな再配分にあった。

ブルジョア革命は、貴族の特権をはく奪し、政治的権力と土地を中心とする財産権を市民に再配分した。リンカーンの奴隷解放は、奴隷労働の所有権を、奴隷の持ち主から奴隷本人に移転する革命だった。日本の戦後の農地改革では、不在地主の所有権が小作人に移転された。中国語でも革命とは天命が革まり支配者が交代することを意味しているが、あるダイナシティから別のダイナシティにあらゆる財産権が移転されることを意味している。

その意味では、デジタル大陸への移動は、革命と呼ぶにふさわしい変化をもたらすだろう。既に、eメールの普及で企業組織はフラット化し、情報の中継だけを仕事としていた中間管理職の存在意義が薄れてきている。サプライチェーンマネジメント(SCM)の導入で、旧来の企業集団は変質しつつある。組織のお飾りにすぎない企業のトップは価値を失い、情報を掌握し、自ら決断して組織の内外を説得するチーフエグゼクティブオフィサー(CEO)が活躍する時代となった。もちろん衰退する産業と成長する産業が入れ替わることは世の常である。

革命の一端はデジタルコンテンツの流通形態に現れる。旧大陸において、音楽、映像、画像、文章表現などは、著作権のシステムで保護されてきた。著作権は、意味内容ではなく、形式表現に対する財産権として規定されている。そのため、財産権の移転あるいは利用をめぐる商業的取引は、形式としての表象を記録する媒体の移動と一体的に考えられて

きた。つまり、記録媒体から切り離されたコンテンツが取引の対象となるのではなく、CDやビデオや書籍が取引の対象とされた。著作権使用料も、実演や放送の場合を除いて、媒体取引価格の一定割合として回収されるビジネスモデルが成立していた。

しかし、デジタル大陸では、ナップスターやヌーテラが証明したように、デジタルコンテンツが媒体を離れてネット内を転々流通する。もともとデジタル技術は、完璧なコピーが無料で幾らでも複製できることを特徴としている。そのため、いったんネットワークに入ったコンテンツは、複製され、交換され、流通していく運命にある。電子透かしその他の技術的手段で「違法」コピーを防止しようとする努力は、必ず破られるというだけでなく、デジタル技術の本質に背く側面を持っている。

守らなければならないのは、旧大陸の著作権仲介ビジネスではなくて、デジタル技術の活用によって、クリエイターたちの創作活動が活発化し、その恩恵をできるだけ多数の消費者が享受できるようにするための新たな仕組みである。コピー防止技術をめぐる開発競争は、電信が始まった明治の初期、電信柱によじ登って電線に風呂敷包みをくくりつけた人がいたという笑い話を思い出させる。新しいメディアはメッセージや信号を高速で送達する仕組みだが、物体を輸送する仕組みではない。コンテンツのネット配信に、旧大陸の著作権取引のルールをそのまま持ち込むことは、風呂敷包みを電線にくくりつける愚を犯すに等しい。

著作権の考え方そのものを否定しているの

ではない。創作活動へのクレジットや社会的賞賛は、豊かな社会の前提として、どこまでも尊重されなければならない。また、創作活動の費用を回収し、創作への意欲を刺激するために、金銭的な報酬が必要であることも疑う余地はない。問題は、創作活動の結果社会に広く薄く生まれる効用を、いかにして創作者に還元するかという、著作権使用料回収のビジネスモデルが根本的に変化しなければならないという点である。

5. 消滅するリアルとバーチャルの境目

旧大陸で IT 社会の未来像が語られているとき、バーチャルな世界はリアル社会の上に重畳されていた。かつては特殊な技能を習得した専門家だけがバーチャルな世界に入っていくことができたが、今ではパソコンのモニタの向こうや i-mode の中に広がるバーチャル世界に、日本だけでも毎日 3 千万人にのぼる人々が行き来している。

やがて IT 社会という言葉そのものが意味を失い、IT が社会の基本的インフラとして定着してしまうポスト IT 社会では、バーチャルな世界は人間生活のあらゆる場所に覆いかぶさってきて、私たちはリアルとバーチャルの境目すら意識しなくなる。ちょうど今私たちが、空想にふけり、探偵小説に没頭し、美術作品を鑑賞し、人との会話を楽しむように、近未来の人間はいつでも先祖と会い、異星人と会話し、汚染に苦しむ地球のうめき声を聞くことができるかもしれない。

それでも、ロボットやネットワークの中を走り回るエージェントが、情報を蓄積し、人

間の感覚機能を拡張してくれている間は問題は少ないだろう。オーグメントされた五感を通じて集まった情報を位置付け、統合して世界像を認識し、それに基づいて行動を決断する機能はまだ人間の内にあるからである。しかし、もしもテクノロジーが進化して、コンピュータが人間に代って情報を知覚し、人間の外脳として認識の枠組みを提供し、判断も行うようになったなら、私たちは人間とは何かという根本的な問いに直面するだろう。哲学者は、そうなったとき、人間存在にとって本当の革命が起るといふ。そうなったなら、私たちは完全に猿の支配に屈したことになる。

ちょうど今、IT の進展で企業組織の境目が人事、取引、コーポレートガバナンス等の面で不分明になりつつあるように、未来の人間は内なる感覚と外なる感覚、内脳と外脳、リアルとバーチャルが入り組んだ環境に暮らすことになるだろう。そのような環境を人間の「超環境」と呼ぶ人もある。果たして人類は、デジタル大陸の超環境の中で、猿の奴隷としてではなく、尊厳を持った種として生存し続けることができるのだろうか。

しかし、デジタル大陸への移動は運命ではない。移動するかしないか、移動してそこで何をするか、は私たちが選択すべき問題である。私たちは私たち自身を統治(govern)することができるのだろうか。

6. 情報社会のガバナンス

高速増殖炉、宇宙ロケット、超高層ビルなどの大型技術は、可視的にも大型であることが理解され、その危険性に対して人間は本能

的な恐れを感じることができる。その恐怖心に基づいて、これらの大型技術については社会的コントロールの必要性への理解が得られやすい。

しかし、高度情報技術の一つの特徴は、バイオテクノロジーと共通するが、それが大型技術らしくない大型技術だという点にある。ネットワークのように微細なパーツ、安価なデバイスの無数の集積でなり立つシステムは、それがたとえ全地球を覆い、人間生活のあらゆる局面を支配する可能性を秘めているとしても、人間の五感に訴えて恐怖心を抱かせる力は小さい。

その意味で、目に見えない力による人間支配をコントロールしてきた体験が、高度情報技術のシビリアンコントロールのために生かされなければならないだろう。その教訓を科学の発展と科学者集団との関係に探ってみよう。

哲学者のカール・ポパーは、科学の進歩は、誤りに学び、新たな知識を蓄積していく連続的なプロセスだと考えた。しかし科学といっても、抽象的な理念の体系が人間から独立して存在するのではなく、科学に従事する研究者の間で知識や体験が共有され、変化していくものである。その共有知のストックと、事実で検証することのできない信念や価値観も含めた精神的構築物の総体を、トマス・クーンはパラダイムと名付けた。

パラダイムは専門的研究者集団によって共有され、新たな知見からの挑戦にさらされる。それでもしばらくパラダイムは変化しない。やがてその理論で説明できない現象や知識が一定限度を超えると、パラダイムは放棄され、

全く新しいパラダイムにとって代られる。クーンによれば、科学の歴史は科学革命の歴史である。進歩は連続に起こるのではなく、突然、断絶を伴って、革命的に起こるのである。

こうした科学史の見方に対して、イムレ・ラカトシュはリサーチプログラムという概念を提唱した。これは、クーンのパラダイムが信念の体系をイメージしていたのに対して、科学理論の動学的な発展の動線をイメージした概念である。リサーチプログラムは、数学によっても実験によっても検証することができない「ハード・コア」を中心に持つ、一連の様々な理論の集まりである。ハードコアの回りは、検証可能な命題を生み出す理論の「保護ベルト」によって囲まれている。

科学的真理は証明することができないが、リサーチプログラムは発展プログラムと退化プログラムとを区別することができる。退化プログラムは、矛盾点を突きつけられた理論が、アドホックな仮定を付け加えながら生き残りを図るものの、次第に中心原理を侵されていく研究計画である。これに対して発展プログラムは、新発見を次々と理論に取り込み、理論が強化され、ハードコアへの信頼を高めつつあるプログラムである。

こうした20世紀の科学史の理論を概観したのは、科学や理論といった理念の体系をコントロールする研究者の役割を確認しておきたかったからである。技術開発の現場において、科学的研究の最前線において、技術進歩は非人間的プロセスとして無機的に進むものではない。開発にかかわる科学者の信念や価値観と、技術がもたらす好影響や悪影響からのフィードバックとがループを構成し、発展

するリサーチプログラムとなっていなければならない。ましてや情報技術のような社会的技術については、科学者やエンジニアの、社会的感受性が何にも増して重要な役割を果たさなければならないと思われる。

ポスト情報社会における専門家の役割に付随して、ホイッスルブローイングの問題も指摘しておきたい。「ホイッスルブローイング」とは、放置しておけば公益が脅かされる恐れのある組織内の怠慢、悪用、あるいは危険などを、注意を促すために明るみに出す行為のことである。通常それは三つのケースに分類される。

内部的ホイッスルブローイング

個人が、不適切な行動を組織内の適切な人物に報告すること。組織外に報告することは外部的ホイッスルブローイングと呼ばれる。

個人的ホイッスルブローイング

個人が、不適切な行動を行動の当事者に指摘すること。

政府部内のホイッスルブローイング

所属部門あるいは所属オフィス内の反倫理的な行為を、政府の監督機関あるいは調査機関に報告すること。

こうした告発行為は、リアル社会の企業活動においては非難されるべきことかもしれない。しかし、高度技術社会において、開発担当者しか知り得ない製品やサービスの社会的影響度が大きい欠陥や危険などを社会とコミュニケーションすることは、担当者の社会的義務と考えられるようになるかもしれない。少なくとも、技術や研究のシビリアンコントロールの原則が尊重されるためには、ホイッスル

ブローイングを含め、専門家と市民との不断の対話が必要となるであろう。

7. 猿の惑星か

かつて遠くにあったデジタル大陸は、今や私たちの周りに漂っている。デジタル大陸では、デジタル技術は空気のように社会の基本的インフラとなっていて、だれも改まってデジタル技術を意識するようなことはない。

人間はずっと前からそうしていたかのように離れた場所の人と会話し、だれかが獲得した知識を瞬時に共有し、符号やイメージを自由に空中に描くことができる。そうやって人間が幸せになれるかどうか、心配がなくなることはない。

旧大陸では、人よりボールをうまく蹴られる人はプロのサッカープレーヤーになれるだろう。人より予見能力の高い人はビジネスで成功するだろう。人より背の高い人は遠くが見えるだろうし、人よりイマジネーションが豊かな人は芸術家になれるかもしれない。

しかし、IT技術ですべての人が同じように情報や知識を獲得し、拡張された感覚を身につけ、場所の制約を受けないようになれば、だれ1人として運動選手や芸術家にはなれなくなる。それは社会としても不幸なことではないだろうか。経済学者が「合成の誤謬」と呼ぶ事態が出現するだけかもしれないのだ。

救いは人間の身体能力がIT技術ほどに急速には進化しないことにあると思われる。デジタル大陸でも人間は100mを5秒で走ることはできないだろうし、鳥のように時速

100kmでひらりと障害物をかわすこともできないだろう。

結局、当り前のことなのだが、デジタル大陸に住むことになるのも人間なのだ。切れば血の出る生身の人間なのだ。その人間は、あらゆる生物が生存のために必要とした感覚、すなわち「接触」によって外界を認識し、エネルギー代謝を行い、生殖を続けていくことに変わりはない。しかもそういう人間の社会の中でしか、真の、オリジナルな価値や発想は創造されない。

そう考えてくると、デジタル大陸に渡った人間が幸せになれるかどうかは、結局、人間がメタコンピュータとその従僕の猿たちに支配されることなく、技術革新によって生まれた時間や資源をいかにうまく使って「賢明で、仲よく、よき人生を生きる」(ケインズ)かという人類永遠の課題に答えることができるかどうかにかかっているといえるだろう。映画「猿の惑星」には、猿が支配するその星は実は昔人間が住んでいた地球と呼ばれる星だったという衝撃的なラストシーンが用意されていた。同じことをデジタル大陸に移住した私たちの子孫も発見するに違いない。