

# 情報時代の言語学と言葉の役割

奥 雅 雄

## はじめに

ネットやコンピュータは、社会の構造や人々の人間関係に様々な形で影響を与えている。単にコミュニケーションのみでなく、社会の基本構成に組み込まれ、使い方の誤りや偏りが、我々の心の中へ忍び込んで行動を支配しているようにも見える。言葉の如何なる面に気をつけ、どうコントロールしていくべきかを考える。

## 1. コミュニケーション

ネットや情報時代のコミュニケーションについて2つの面を考える必要がある。ひとつは人対人であり、もう1つは人対機械についてである。

### (1) 人間関係とコミュニケーション

ネットや情報技術によって、緩慢な相互作用しかなかった相手との関係を変えてしまった。関係の多さだけでなく、その密度も高くなっている一方、極度に偏って、希薄な面も生じている。そのために「近く」の概念が、交通機関の発達から受けた影響以上に受けている。「遠くの親戚より、近くの他人」の意味するところが一段と変化している。これらによって人対人の関係が、ネットや情報技術からの影響を無視できなくなっている。

儀礼的に「本来、お伺いしてご挨拶申し上げるところ」として、書面で挨拶することは世の中のスピード化が背景にある。その形式張った挨拶すら、電子メールやWeb ページ（ホームページ）などが進出してきている。実際には訪問されると、迎え入れる準備がしていないためいやがられる。そうかといって仲間や近い存在と認められている場合に、情報を伝えなければ、疎外の原因になり関係が薄れていく。

新しいものには抵抗が伴うが、スピードなどの効用と相手へのコネクション（つながり）の度合いを考慮して使い分けることが重要である。

家族などでは、携帯電話による心理的な一体感など大きな作用がありそうである。同じ部屋にいるときにはあまり話さなくても「いつでもつながる」という紐帯感（紐帯感）は大きな安心感をあたえる。学生や生徒でも仲間同士の帰属意識へ携帯電話の役割が大きい。

これから、「テレビ電話」があたりまえになっていく時代にあって、遠隔地でも

声を出さないコミュニケーションが可能になっていく。顔色や背景の状況から汲み取る情報が増えてくる。データの分析やコンピュータでの情報処理だけが高度なのではなくて、人間的な直感とでもいうべき判断力などをこそ、鍛えていく方が良い。交通機関が発達して、脚力や体力が衰えたと同じように将来の日本人あるいは人類は、思考力や判断力が減退していく危機にある。

## (2) 機械とのコミュニケーション

社会やシステムが複雑になり、自動化や省力化が進んでいる。システムの複雑さを減らすように試みられてはいるが、煩雑さから逃れられなくなっている。直接、相手との手続きを行っていたものが、ネットやシステムを介して間接的なものになりつつある。

これら擬人的に見える機械類は、すでにコミュニケーションを必要とするものとなっているといえる状況にある。夢であった、ロボット（自動機械）が不完全な形で生活のシーンに入り始めたことを意味する。

## 2. 言語能力

### (1) 言葉の重要性

会話での人間的な修練は、非常に魅力的なものである。文化などの反映の根底には会話による伝承等の役割が大きい。未知の対象に対するあこがれは衝動的なエネルギーを引き起こす。情動的には完璧とはいえない言語（言葉）から、湧き起こるような羨望と未知への好奇心や追求心をかき立てられる。一方で、情報の時代になって映像などを伴った情報は、ほとんど現実として受け取ってしまう。ほんとうは何も分かっていないのに分かったつもりになってしまう。文学と映画を比較すると情報の量が違うことがわかる。文学では、切り捨てることが基本である。登場人物の外見などに言及することもあるが、写真に比べたら何一つ明確には述べられていない。それが故に、読者に自由に想像を思いめぐらせて、微細な点を委ねている。それがため、読者は映画にはない思考的な作業を強いられることになる。映像や画像は言葉とは脳の回路が別のものであるから、それなりには鍛錬するべきであるが、言葉や判断を伴う思考では人間性に関わる重要な部分を占めている。それは、人間が社会的な存在で、社会を成り立たせるためにコミュニケーションが重要な働きをしていることと関係しているからである。

### (2) コンピュータと言語

言葉を考える上で文法と意味から検討する。文法の面からシンタックスを取り上げ、意味からセマンティクを取り上げる。これらは、言語学の用語で、言葉を研究

する上で長い歴史をもつ。現在では、情報科学の領域につながって、コンピュータ分野でも多面的に取り上げられることが多い。

情報科学では最初に挙げた人対人、人対機械の2面から常に話題に事欠かない。人対人では、自然言語の翻訳や通訳などコンピュータの歴史とともに（せいぜい60年）少しずつ進化してきた。それでもコンピュータ自体の性能が上がったことが貢献しており、言語的な解明には進化のスピードが遅いように思われる。

人対機械では、将来的にはロボットなども加わってくるが、西暦2010年までの5年間でユビキタス社会を目指す u-Japan 構想が進行中である。その構想の1つに情報家電がある。家電製品と対話が始まるということを意味する。今に始まったことではないが、人々が機械に取り組む必要があるものが増えている。電子化が進むに従って、操作性が悪くなり、なれていない人は機械と格闘することになる。ビデオレコーダーの予約や携帯電話の操作に悪戦苦闘した時期があった。ビデオ自体は地上波デジタル放送の進展で EPG（Electronic Program Guide：電子番組表）が浸透してくると操作性が容易になる。それ以上にニーズが多様化し、複雑なものが増えてくるため、機械との格闘はなくなると予想される。

人対機械の一番最前線にいるのは、SE といわれるシステムエンジニアであろう。プログラマも含めて、ソフト開発のために常に機械との対話を行っている。コンピュータは人間よりももっと融通が利かず、きちんとした指示が必要なやっかいな代物である。そこでは、プログラミング言語などの、人工言語が活躍している。すでに100を遙かに超える数の人工言語が作られている。現在の代表格はC言語の流れを汲むものが中心的に使われている。C系言語自体も専門的に学習しないと理解できないが、コンピュータへ指示をするための命令書と理解してもよい。会話は成り立たない、一方的な命令言語となっている。

プログラミング言語は、多種あっても原理や基本的な働きはほとんど似ている。人間が使う自然言語（日本語や英語）に対して、曖昧性を排除するように作られているが（計算結果が違ふとこまる）、曖昧な点は残っているので人間側が細心の注意を払う必要がある。

プログラミング言語ではなく、人工言語であるものに、html と xml がある。ともに sgml の流れを汲むが、すべて、データの記述（記録）に特徴がある。html は Web ページの記述言語としてそれほど難しくなく、これがなかったらホームページはここまで早く普及しなかったと予想される。世界中で使われている状況からすると、間接的ではあるが利用者のもっとも多い言語になる。3つの言語に共通する ml はマークアップランゲージの略語で、日本ではマークアップに馴染みがながい、よく行っているマーカーによる書き込みのことである。文書中の語句等が目立つよう

にマーカーで引き立たせる意味であった。html では Web ページを構成する機能に限定されているが、html の欠点である情報の再利用性が低いので xml で欠点を補っている。xml では「タグ」という語句にいろいろな意味を持たせることができる。タグを自由に作ることで、記録性が飛躍的に拡大し、企業間や政府と民間等の情報交換が大きく変わり始めている。今後は、オフィスでも xml を使ったり、よそからのデータや逆によそへのデータを専門家ではなく、一般の事務として取り扱うことが増えてくると予想される。かつてはワープロが特殊な技能であったように、オフィス内だけではなく他所との連携等に力を発揮するものが登場してくる。

### (3) 知 識

今まさに知識社会として、情報より進んだ知識が取り上げられることが多くなっている。知識が活動の中心となる社会を指す。すでに始まっているし、それらも含めて情報社会ではあるけれどもあえてクローズアップして捉えると知識の意味がはっきりしてくる。

企業が競争力を持つためには、魅力的な製品・商品が欠かせない。製造業であれば、その魅力的な製品を作る知識すべてが財産といえる。特許に始まって、生産技術や改善・改革を推し進めるノウハウなどあらゆる面で知識が重要な働きをなす。販売やサービスにおいても、顧客の行動に関わるあらゆる知識と顧客を満足させる商品構成およびサービスメニューを支える知識こそ財産である。知識が「もの」としてあり得ないため、知識を保有する人材こそが「人財」として最大の資産となる。

そのような働きをナリッジといい、その役割を担う人材をナリッジワーカーと呼んでいる。少し前までは、ホワイトカラーという言葉があった。ホワイトカラーはオフィスでの知的労働者を指すが、外回りの渉外担当者（セールス）を含んでいる。ホワイトカラーの労働生産性を日米で比較すると大きな格差があって日本の効率の低さが問題になってきた。集団主義的な行動や雇用慣行など日本独自の要因に関係があると思われる。

ナリッジが人と結びついている面を考えると人抜きには「ものごと」が進まないことがわかる。人抜きとはコンピュータを中心とした無人化には限界があることである。人間が捉える対象世界には、言語化が可能な知識（形式知）と不可能な知識（暗黙知<sup>1)</sup>）が存在する。暗黙知は言葉や図表などに表現できないものを指し、人に伝えることが非常に困難なものである。

- 1) 暗黙知（マイケル・ボラニー「The tacit dimension」）また野中郁次郎「ナレッジマネジメント」で有名に

#### (4) シンタックス

自然言語的には構文を意味する。文法的な規約である。文法からはずれると斬新性や意識を引きつけることができる。法律などの公式の文章や技術的なものでは、曖昧性がゆるめられないから、文法に忠実であることが求められる。

コンピュータへの指示では、かなり厳格な形式チェックがおこなわれ、数々のシンタックスエラーが生じる。人間の操作や記憶が曖昧でいい加減なことを特徴づけているが、機械に融通性がないという面もある。プログラミングでは初心者ほどシンタックスエラーに悩まされる。いうなれば門前払いの状況なのである。

Excel などでも関数を使うときシンタックスエラーになる。たとえば正規分布の累積確率 (NORMDIST 関数) を求める場合、4つの変数を必要とするが、1つ忘れるとエラー表示がでる。Excel もソフトウェアであるので利用者への配慮が試みられ、丁寧に利用者との会話 (メッセージ交換) が行われているが人間の会話とは異なるため利用者が慣れていないとミスを犯す。

家庭用のガスコンロなどの危険性の高いものも操作を誤ると警告や動作しないものが増えている。火が消えたときには警告が鳴り、消し忘れなどの長時間点火状態では自動消化機能が働く。これらもシンタックス的な形式チェックといえるだろう。

今後、情報家電としてあらゆる家電製品、住居等が家庭内ネット (ホームバスという) につながっていく。現状でも例を挙げれば、家のセキュリティシステム、トイレ等を利用した健康管理システム、家の遠隔操作 (携帯電話からのアクセス)、車載システムなど魅力あるものが実現または実用化しつつある。車載システムではすでに GPS を利用したカーナビゲーションシステムがあって、今後は ITS (Intelligent Transport Systems: 高度道路交通システム) との連携やネットワークへの接続で、車との交信や安全性の向上、盗難防止などの面で進歩していく。

シートベルトの装着、ドアの閉め忘れ、カギの取り忘れ、ヘッドライトの消し忘れなどは、シンタックス的なチェックといえる。

中高年になると携帯電話や番組録画予約ができない人が増えてくるが、1つは習慣上なれていないためである。2つめとしては、ユニバーサルデザイン (バリアフリーを拡張した考え方) 的に使いにくいことがある。高齢者は、目が見えにくくなるし、指などでの微妙な操作は苦痛になる。3つ目としては、慣れ親しんだ生活スタイルを変えにくいことである。この点はすべての人に当てはまり、あるスタイルに馴染めば、10、20年たって新しいスタイルが出て、少数派として残存していく。芸能人やタレントがそのファン世代とともに時代を駆け抜けていくとき、青春時代に流行っていたものが懐かしいと思うように、その時代を抱えて時代が過ぎてく。

時代・世代間での異質性が何年たっても年輪のように刻まれて残っていく。

これは世代間でのシンタックスが合わないことを意味している。シンタックスの意味は形式相違であるが、まず先に意味（楽しいことや便利さ）が分かれば障壁は低くなる。最初の障壁は突破するまでのシンタックスチェック（門前払い）に引っかかっている状況だと考えられる。

#### (5) セマンティック

意味論と訳される。形式をいうシンタックスに対比する形で使われる。文章や表現からどのように意味が出てくるかが問題となる。文法的には無茶苦茶でも状況によっては意味が成立する。表面的な意味と裏の意味や言外にあるものを推察することを考える必要もある。とくにメタファーやアナロジーなどと絡まって、言語空間を非常に豊かにしている。味ええば奥深い旨味が出てくるような食材のようである。←これ自体がアナロジーです。

情報の分野では今、セマンティック Web が話題になっている。もっと賢い検索（サーチ）を実現することをいう。たとえば「スパゲティ」について調べるとする。この意味は「おいしい店が知りたい」が多いと考えられるが、「店を開くための知識」である場合もある。でも検索してみると、解説、占い、調理法、レシピ、店など種類雑多である。おもしろいところではスパゲティ形の USB ケーブルやスパゲティプログラムなどがある。スパゲティプログラムとは、修正しにくい混乱状態のプログラムを指す。仕事なども絡みすぎたらストレスの原因になる。スパゲティは混乱状態を象徴している。

オントロジーとは、「存在論」を指している。上記のようにスパゲティに関わるものは限りなく出てくる。そのために検索時に複数の用語を組み合わせで指定するが、そもそも厳密に分類されていないものをいくら丁寧に調べようとしても無理がある。検索者にとってほとんどが「ゴミ」になる結果が出てくる。半分とか、10分の1になったところで1つ1つ吟味してみないと要るかどうかわからない。うまく数件まで絞り込んだら、今度は物足りないものばかりが残る。オントロジーはセマンティック Web を実現するためにターゲット情報に付加されるメタデータ（意味情報）を指す。

レストランを示すメタデータがあると不要なものは少なくなる。地域を限定するための「広島」も曖昧である。東京圏や北海道など広島に在住者が今晚の食事を考えても数百万件ものヒットがあり、無意味である。そこで広島を添えると県レベルなので福山や尾道などの県東部の店も出てくる。広島市に変えても検索の困難さは変わらない。今から行く食事に何十分とかけて探すのは無意味になる。前々から

関心をもって、レストラン探しをしておけば、役に立つかもしれないが、タウンガイドなどの本の方がはるかに実用的であるといえる。このように検索に関心があり、平生から使い込んでいる場合ですら困難が伴うことは、初心者がやると「使えない」ものになってしまう。時間的なゆとりがあり、街をウィンドウショッピング（みて歩くだけ）するようにネット上をサーフィン（あちこち見てみる一種の時間つぶし）できる人でないと「使い物」にならないことを意味する。

本当に賢い検索を期待するには文章的な入力が必要とする。「今から30分以内で行ける超高級ではないイタリアンレストラン」などのように入力し、発信場所を広島市可部として探してくれるようになるには何年先になるのだろうか。

商業的な期待が結構、早くに実現させるかもしれない。

#### (6) レトリック

詩や文学作品にレトリックが必要なことは事実であるとしても、実用的な文章等に必要性はあるのだろうか。

マーケティングは、商品市場主義の基本要素として、生活者に対して物質文化の基本イメージを与えている。豊かな生活の象徴として高級な商品群のブランドや企業提案での改革・変革などのベースとなっている。現代版のレトリックがここであり、現代が機能する部分がまさにレトリックによって支えられている。

格差や安定した雇用が約束されなくなって、豊かな生活が神話になりつつある。戦後の直後の時代は、欧米への「追いつき」が目標となり、「科学技術」に支えられた車や家電製品が高度経済成長を導いた。東京オリンピックの開催や新幹線の開業が社会のムードを作っていたように思う。その後も高速道路、万国博覧会、最先端をいく電子機器類など華やかな時代が続いて、製品開発力などの強さが日本の基礎力であることがはっきりした。

これらは世界的に独自の類い希な価値として日本人精神を支えるレトリックとして働いたと思う。90年代の失われた10年で目的意識を失ってさまよった日本は、今、いびつではあるが、元気を取り戻してきている。しかし、以前のような活力は無くなっている。

### 3. 情報の役割

#### (1) 情報としての表現手段

状況や命令を伝えるためのもっとも手っ取り早い方法が言語でしかも話し言葉になる。歴史的に見ると書き言葉や「のろし」などが伝達手段として使われ、現代の電気や電子などへ発達していく。

古代の戦争などでは、伝令（生きた人間）が情報を伝えることで指揮統制が行われていた。せいぜい馬なので時間はかかるがその当時としてのリアルタイムで物事が進んでいった。中国で漢字が作られ歴史的な記録が残されるようになって文書の言語としての重層構造が見えるようになってきた。過去の戦争等を分析して次を有利に導く考え方である。現代がいうところの戦略である。いっぽう、併せてレトリックも発展していく。そこには現代から見ると野蛮で許し難いことではあるが、英雄であり、美的で誉められるべき成果として表現される。

安定する時代にあつては、言語は政治の道具であり、有能な官僚は文字が自由でないと登用もされないし、出世もできない。中国では随代から科挙という登用制度が1000年以上続く。学ぶためには豊かな家でないと難しいであろうが、中国の役人はだれでも応募できた。役人の中には現代に残る文学的な有名人も多い。

役人としての能力は、税収業務もあつたであろうから、戸籍・税の収納、労役、土地などの条件等を記録して確実な調達が要求される。当然、文字を書くことができて、計算能力が必須である。現代の支店での社員と同じようなことが行われていた。

## (2) 文章の専門家

上記の時代の歴史家は日々の事実を記録し、後の時代へ伝えていく。詩人は人間の本質を捉えて表現をし、コミュニケーションに複雑さを持ち込む。

故事を知らないという意味合いが希薄になるし、いろいろな背景とつながって、豊かさが増した。

また、政治の威厳や皇帝の美化のために詩などが利用され、レトリックが活用されている。このあたりは、現代のコマーシャルと相通じるものがある。

## (3) マルチメディア

現代のコマーシャルでは、言葉だけでなく、画像・イラスト、映像、音楽・音響が総合的に利用される。色彩や造形が組み合わされて、独特の雰囲気をつくり、商品のイメージを形成している。現代版のレトリックである。最近では、映画などと組み合わせ、歴史的な事実を背景にして、ドラマや神話まがいのものへ仕立てることが行われている。これも脚色なのであろうが、脚色がへたであつたり、表面的であつたりすると「やらせ」として評価されうまいかない。

## (4) あこがれの記号化

画面を通してだけでなく、芝居やコンサートなど生身の出演はもっと熱が上がる。飛行場や会場周辺にファンが押しかけ、熱狂的な様相を示すが、群衆心理的な陶酔



現象も伴って、過激な状況になる。個々の商品にはそれほどの付加価値は無くても、そのようなアイドルやスターなどに関わったものとして、飛躍的に付加価値を上げることができる。

尾道など、映画撮影現場としてもいまだに根強い人気がある。ディズニーランドやユニバーサルスタジオも、ものとしての価値よりもイメージにつながるものを求めてやってくる。しかも来れば約束された感情を沸き立たせてくれる。

高級ブランド品にしてもなかなか手が届かないからこそ、保有したときの心理状態が他のものと違って来る。貧しい時代であれば何でも保有する喜びがあった。日常生活でそれほど新奇性や斬新性が沸き起こらない状況下では、かなり思い切った飛躍がないと沸き上がるような感情変化は期待できない。

#### (5) 感動をよぶ体験

NHKの番組プロジェクトXがもてはやされたのは、成功談の裏話として涙ぐましい努力を見せてくれたからだ。

明るくないニースが多い時代にあって、地道な努力をする人には共感を覚えることが多い。スポーツ選手の勝者が多く登場する。

その他、病気を克服すると予想外の人気が上がったりする。勇気づけられということもあるが、勝ち抜くというヒーロー、ヒロインである。勝者は「カッコいい」こともあってファンも増える。そのスポーツ自体も人気種目になる。ふつうの人では真似できないようなトレーニングの継続が必要なのだが、それだけトレーニングが厳しいこともいくらかは伝わっているのだろう。

#### (6) 不足するもの

マルチメディア以降は、言葉では伝えにくいものが対象になることが多い。手取り早さが手伝って、映像などが画面で伝えられることが多い。映像化しやすいものが多く登場する傾向にある。それは、偏りを示しているかもしれない。見えにくい世界では言葉などで伝える必要がある。言葉にするには思考が伴う。安易な映像は思考停止を促す。伝える方も受け取るほうも考えずに画面に流されてしまう。

とくに日本では顕著に表面的な「答え」になってしまいやすい。問題が絡んでいると1つの画面では答えが出せないことが多い。報道的に操ろうと思えば、画像を選んで限られたものを流せば自由にコントロールできる。現代日本人の特性として、もつれた糸を解きほぐすような問題の思考になれていないと思う。簡単にもつれた部分を切って捨てる方が早いと結論を出してしまう。

もう一つ、ゲームとネットがその世代に与える影響についての知識が不足している。経験の大半がバーチャルな世界で育った場合、現実世界に適應できるのかどう

か大きな疑問となっている。今までの世代が着実に地につけて育ったかという  
とそうでもない。テレビ登場後に育った世代は、テレビ・映像人間として、それま  
での活字人間に対比された。活字人間でも実体験がどれほどあったかは疑問である。  
社会に出て、上司、先輩から鍛えられて現実を知ることがはるかに多かった。今現  
在の杞憂は、子供の頃、「そと」(野山・川)で遊んだ世代と、「うち」(画面を見て)  
で育った世代の差に不安を覚えるものである。自然界ではケガが絶えず、痛みを知っ  
て遊んだが、今のゲームでは痛みを伴わない。

#### 4. 言語とは何か

##### (1) 映像の限界

画像や映像は見えない世界を表現するのに向いていない。ある程度は図解して表  
現はできるが、言葉での説明なしには、完全な把握は困難になる。

構造化されている見えない世界はさらにいっそう困難になる。心理状態や社内の  
人間関係など文学的な表現はいくらでもできるが、映像だけでは不可能に近くなる。  
映画にして台詞として言葉があれば、当事者に近い感情を持つことができる。

野球などでも中継放送の方が情報量が多くよくわかる。ほんとうは、球場にいる  
方が情報量が多いはずなのに、ある程度の野球に対する知識がないと理解できない  
ことも起こる。「傍目八目」は囲碁の対戦で傍観者の方が状況をよく把握している  
ことをいっている。発展途上者にとって見える風景から情報を汲み取る能力が不足  
していることを暗示している。これは「見える」ことが「分かる」とは別物である  
ことを示す。

視野にあるものを理解するには、言葉として理解しておくことが必要なのである。

##### (2) 分かるために考える

考えるとは答えを見つける作業である。答えとは、解決案の1つで実際に実行す  
るにはコストが伴う。コストには負担や犠牲や副作用などが含まれる。コストがゼ  
ロであることはほとんど期待できない。できるだけ、少ないコストで達成するには、  
複数の方法から選択する方がよい。

そのために、あれこれと思い悩むこととなる。これをなんども訓練して、解決で  
きるとひとつの思考方法になる。いつまでも堂々巡りを繰り返すのは思考とはいわ  
ない。

考えるために、状況を整理して前提条件を並べる。望むべき状態を描いて、そこ  
に至る道筋を作る。道筋はいくつでも描ける。この場合の描き方は、図解と言葉を  
使って示す必要がある。言葉が具象的なものならば絵でも示せるが、抽象的なもの  
の場合は言葉以外に示しようがない。

例えば

明るい社会の実現

を目標として、絵では表現が困難であるが、言葉でも意味不明である。

言葉では「限定」が可能で、判断基準を伴えばいくらでも明確にできる。

### (3) 社会の成立基盤

言葉は社会を成り立たせるための基盤である。世代間で会話のスタイルが異なり、コミュニケーションが取りづらくなっている。核心部分が適切に伝わっているか相互に不安を抱くことが多い。2つ目に使う単語・語句の相違と専門用語の壁がある。会話が無いから、急速に死語が増え、意味が伝わらない単語・語句が増えた。日常生活から消えたものも多い。たとえば釣瓶、盥、氷嚢、蒸籠、卓袱台、火熨斗、七輪など材料や原理が変わったものもあるが、言葉だけに残ったものもある。「釣瓶落とし」は秋の夕暮れをさし、「盥回し」は大道芸的なものから、対応のまずさを表現するものになった。「釣瓶落とし」や「盥回し」は同じ名詞でも「釣瓶」や「盥」よりも抽象度が高い。

抽象度の高い動詞や形容詞が使われなくなるのは、言葉の衰弱につながる。社会のぬくもりを伝えるような動詞の「培う」、「育む」、「慈しむ」、「労る」や抽象名詞の「穏やか」、「淑やか」、「健やか」、「和やか」を大切にしていきたい。

### (4) 方向付け

言葉には、プラスの作用を引き起こす責任があると思う。もちろん、言葉は道具なので、言葉を発する人の責任ではあるが、閉塞感だけが先行しているように感じる。高度成長期でも、プラスイメージのみ先行して、マイナス面は後になって気づくのだが、今は、魅力あるものに向かっていく情熱がなくなっている。目標を見失い、さまよっている状況から抜け出せない。世界でトップクラスの裕福さなのに、不安ばかりが漂っている。

前の世代がモデルになる社会構造も壊れている。若い世代の努力を向ける対象が不明確であるし、世代間の価値観が大きく異なっている。団塊世代以上とそれ以下の世代の情報社会への認識も異なり、考え方の共有も進んでいない。それぞれが思い思いの方向へ向き、社会通念としての善し悪しの基準も曖昧になっている。

このような状況では方向付けは難しいし、みんなが同じ考え方をすること自体が不気味に取られてしまう。ネットや携帯電話のコミュニケーションは発達したが、世代間や方向付けを思考していくコミュニケーションは後退してしまった。

## お わ り に

IT がレトリックの一面を形作り、現代社会に受け入れられて浸透している状況を、さらによりよい方向に進めるために明るい未来を描かねばならない。

それは言葉の役割であり、IT が下から支える使命がある。未来に希望がもてるなら、努力のしがいがある。当然、努力が報われる社会であり、自己責任が効いてくるべきである。無残な形で自己責任を問い詰めるのは現代的でないし、人生のどんなステージでも再挑戦が可能のように開かれている必要がある。

ものごとの善し悪しの基準もレトリックをもって再構成すると情熱を傾けることができる。スポーツあるいはオリンピックの極一部はそれなりに評価されるが、大半のメンバーはそれを支えているのみである。

福祉やボランティアの面でも多くの目が向かい、現実的な認識が進みつつある。「ユニバーサルデザイン」など合い言葉としてもいい響きがある。

明治、大正、戦前の人々は、今以上に厳しい時代を生き抜いてきた。ものが無い時代に大勢の子供を育て、世間体という恥の文化が躰や道徳観となって見習うべき社会を作っていた。

芸能界など過剰な商品化にともなって、地に足がつかないような夢が目標になって、現実とのへだたりが開きすぎている。

多くの世代に夢を与え、毎日を生き生きと充実していける明日のイメージを描くことのできる手段それは、言葉なのだ。IT にしても、言葉にしても使うのは人間のだからいい思考をするように勤めなければならない。