

# 「アンチユビキタス・テリトリーマシン (偏在的居場所機械)」としての人間

藤本憲一 (武庫川女子大学・情報メディア学科)

## ■概要

ネットワークやソフトウェア技術の発達で、「ユビキタス社会」の実現が喧伝されて久しい。

その一方で、ARやGPS技術に裏打ちされたモバイル技術の普及によって、人類はますます「アンチユビキタス・テリトリーマシン (偏在的居場所機械)」としての本質を露呈し始めているのではないか。

若者の生態 (ぼっち飯など) 観察や、SF小説 (藤井大洋『ジーン・マップー』など) のイマジネーションを援用しつつ、いかに21世紀の現代人が、場所や空間、身体性にこだわる文明の中に生きているか、展望してみたい。

はたして、あれほど称揚された「ユビキタス社会」は、幻のユートピアに過ぎなかったのだろうか。

## ■添付資料リスト

- ①藤本憲一 2010 「スマートモブズ、ポケベル少女、ながらモビリズム」  
『社会学事典』日本社会学会社会学事典刊行委員会編 丸善
- ②藤本憲一 2013 「SHIKOHINの距離学 ―若者の”ソトごもり”の謎を解く」  
『TASC MONTHLY』No. 454 たばこ総合研究センター

「アンチユビキタス・テリトリーマシン（偏在的居場所機械）」としての人間  
藤本憲一（武庫川女子大学・情報メディア学科教授）

## ■キーワード

### A モバイル文化論

声やマーキングの動物的テリトリー ⇒ 文字や道具を駆使する人類的テリトリー  
ポケベルやケータイは無線移動体通信機器から、テリトリーマシン（居場所機械）へ  
ユビキタス & ユートピア ⇒ アンチ・ユビキタス & アンチ・ユートピア

### B 若者風俗論

もともと A. T. フィールドが脆弱となる食事の際に、空間テリトリー意識は高まる  
喫茶店原理による「ウチ向きの共食」 ⇒ カフェ原理による「ウチ向きの孤食」  
ソト向きの視線 ⇒ 「いっしょにいてもバラバラ」  
ぼっち飯（便所飯含む） ⇔ おひとり様（食事・カラオケなど）

### C AR（かさね書き多重現実）的世界観

古代ギリシャの自然学／幾何学派（エウクレイドス、アルキメデス、ピタゴラスら）  
⇒ 哲学者・大森荘蔵のかさね書き（日常言語と科学言語）世界観の始まり  
⇒ 人類は、生まれて間もなく多層的な「見えない Google Glass」を身につける  
アリストテレス、ニュートン、アインシュタインらの度重なる科学革命による重層化  
日常言語世界（サピア＝ウォーフ仮説）の上に、古代・近代・現代科学世界の三層が  
かさなり、さらにAR世界が半透明にオーバーラップ

### D 最近のAR文学より

サイバーパンク（1980年代）から、AR文学（2010年代）へ

### 藤井大洋『GENE MAPPER』（2012kindle、2013 ハヤカワ文庫）

農作物の多くがメーカー製の「蒸留作物」に置き換えられつつある 2037 年。

作物の遺伝子をマークアップし、外観を設計するスタイルシート・デザイナー、林田のもとへ「ジャパニーズ・サラリーマン」を演じる黒川から調査依頼が入った。

カンボジアへ納品したスーパーライス、SR-06 に描いたロゴが崩れ始めたというのだ。  
原因はコーディングのミス？アップデートの失敗？それとも……

原因を探るため、林田は「キタムラ」と名乗る人物に誘われ、2014 年に封鎖されたインターネットが生きている街、ホーチミンへ飛ぶ。

フルスクラッチで作物を作るほどの遺伝子工学、現実と見分けられないほどの拡張

現実が当然のものとなった 2037 年。

たゆまなく前進する科学技術は人類の繁栄を約束するのか？

ハイスピード・ノベル「Gene Mapper」が問う。 以上、公式HP より。

### 芝村裕吏『この空のまもり』(2012 ハヤカワ文庫)

強化現実技術により、世界中のあらゆる場所と人に電子タグをはりつけられる時代。強化現実眼鏡を通して見た日本は、近隣諸外国の政治的落書きで満ちていた。

現実政府の対応に不満を持つネット民は架空政府を設立、ニートの田中翼は架空防衛軍 10 万人を指揮する架空防衛大臣となった。

就職を迫る幼なじみの七海を気にしつつも遂に迎えた清掃作戦は、リアル世界をも揺るがして…理性的愛国を実践する電腦国防青春 SF。 以上、amazon 紹介より。

### 伽古屋 圭市『AR 推理バトル・ロワイアル』(2012 宝島社)

『このミステリーがすごい!』大賞作家最新作は、拡張現実(AR)を舞台にした推理バトルです!

「ゲームに参加するだけで、最低 3 万、うまくいけば 19 万円」。

高校生の加奈は幼馴染の喬子から、AR を使った新作ゲームのモニターに参加しないかと持ちかけられ、金欠にあえぐ加奈は参加を決めた。

加奈を含め 9 人が、山間にある寂れた集落に集められた。

中に入ると 3D の電子ネズミが現われ、ゲームの説明をはじめめる。

加奈はゲームを進めるにつれ違和感を抱き、やがて主催者の思惑に近づいていく――。

現実世界と仮想世界が混在する奇妙な館で、生き残りをかけた二日間が始まった!

以上、amazon 紹介より。