

シミュラークル心理学試論

On Simulacre Psychology

杉原 一昭

(東京成徳大学)

Kazuaki SUGIHARA (Tokyo Seitoku University)

要 約

電子メディアの飛躍的な発展によって人間のシンボル活動が大きな変動を遂げつつある。「シニフィアンなしのシニフィエ」ではなく、両者の区別がつけられない世界に入った。それをシミュラークルの世界とし、その心理学的側面について検討した。さらに、これからの子どもの発達および教育の留意点について考察を加えた。

キーワード：シンボル機能、CMC、フレーミング、メディア・リテラシー

IT革命が急速に進み、人間のあらゆる生活が便利になった。それは経済、社会、技術、生産、学問の世界だけではなく、日常生活や教育にも大きな影響を及ぼしている。

本来、ことば（シニフィアン）はそれが指し示すもの（シニフィエ）があって初めて意味をもつはずであるが、われわれはいまや「シニフィエなしのシニフィアン」がまかり通る世界を越えただけではなく、「シミュラークル」の世界に生きる事となってしまった。

ここでは、①シミュラークルとは何か、②シミュラークルの諸相、③シミュラークル心理学を超えて、という3点から、シミュラークルの心理学についての試論を提案する。さらにはシンボル機能の発達やこれからの教育のあり方についても考察する。

1 シミュラークルとは何か

(1) シミュラークル

シミュラークルとは 電子メディアとの関係か

らコンピュータ・シミュレーションの産物として、Jean Baudrillard (1976) が命名したものである。その著「象徴交換と死」は難解であるが、一言で言うとオリジナル（シニフィエ；指示対象）とコピー（シニフィアン；映像、記号、ことばなど）の区別がつかない世界のことをいう。

シミュラークルを電子メディアとの関係から捉えたのが、20世紀後半のポスト構造主義（モダニズム）者の Poster, M である。

Poster, M. (1990) は「情報様式論」の中でシンボル交換の形態の歴史を次の三段階で示せるとしている（訳書、p. 12-13）。

第一段階；対面し、声に媒介された交換、つまり、パロールによる直接対話。ここでは、シンボルの照応があることが特徴である。また、自己は発話主体となっている。

第二段階；印刷物によって媒介される書き言葉による交換、つまり、エクリチュールの普及の段階である。ここでは、記号の再現＝表象がなされていることが特徴である。また、自己は理性

的／想像的自律性をもった中心化された行為者である。

第三段階；電子メディアによる交換、つまり、コンピュータに基づく電子的コミュニケーションが主流となる段階である。ここでは、情動的なシミュレーションが行われることが特徴である。また、自己は脱中心化され、散乱し、多様化され、常に不安定なままである。この段階では、シミュラクルが氾濫し、時間・空間、主体・身体などの諸概念が変質してきた。

また、加藤（1990）はシミュラクルの特質を次のようにまとめている。

- 1) シミュラクル simulacre は、現実が決まった対象をもたない
- 2) 従来の記号はアナログ・モデルが適用されるが、シミュラクルは、デジタル・モデルをイメージ化したものである。
- 3) シミュラクルのデジタル・モデルを支配する原理は、画素の一元論である。つまり、すべてのものを01（ビット）の2進数字のデジタル・モデルにいったん解体し、それを感覚的なヴァーチャル・イメージに再構成する。
- 4) シミュラクルは、記号の変種である。つまり、現実を represent するのが記号であるのに対し、どこにもない現実を simulate するのがシミュラクルである。
- 5) シミュラクルは、コンピュータ・シミュレーションの産物である；虚仮の現実化、つまり、現実に対する虚仮の存在論的優位時代を象徴する表現である。
- 6) シミュラクルは、ただの〈虚仮〉ではなく、現実を先行する、また現実以上に現実でもある“もう一つの現実”、すなわちハイパーリアルである。
- 7) コンピュータ・シミュレーションの作るシミュラクルは、ニーチェと非ミメシス的アートによって準備された。

(2) 新しい記号論

加藤茂（2003）は能記（言語、CG、映像などの記号）と所記の関係を図1のように捉え、記号＝トロッコ説を提唱している。

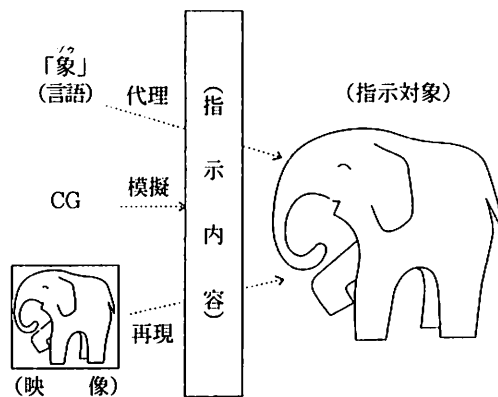


図1 能記・指示内容・指示対象（加藤，2003）

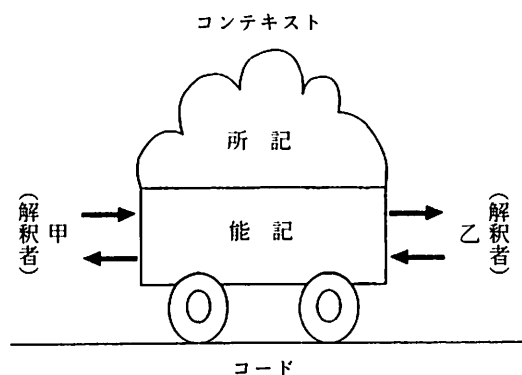


図2 記号＝トロッコの図（加藤，2003）

言語・映像は、解釈者の念頭には「象」の主観的（だが一般的）な心像ないし概念が浮かび、それを介してどこかに実在する客観的（だが特殊的）な象、現実の物理的な対象としての象を志向する。「愛」の類の抽象的な概念でも同じである。いずれにしても、映像や言語は現実を表象する（represent）アナログ記号である。

それに対してCG（シミュラクルの代表）は、おのれと等価関係にある特定の指示対象を現実の世界にはもたず、二進法数学のアルゴリズムの産物である。現実を無化し、現実にとって代わる、

ハイパーリアルとしての、simulate するデジタル記号である。

従って、確かに言語や映像では、トロッコの線路のように行く先が決められているという加藤の記号=トロッコ説は当てはまる。しかし、CGはシュミラークルの世界に属するので、それはヘリコプターのように、3次元の世界を自由に行き来できるものであり、時間軸を加えた4次元の記号で、むしろ、記号=ヘリコプター説とでも呼ぶのが妥当であると思われる。

(3) アナログ世界からデジタル世界へ

従来の記号論では、記号にはそれに先立つアナロジーとしての指示対象(現実)が仮定されていた。しかし、いまやテレビ(ビデオ)、アニメ、コンピュータ(インターネット)、メールなどの電子メディアの世界となり、そこには記号に対応する指示対象が見当たらない。かつてのアナログ世界からいまやデジタル世界でわれわれは生活している。これは、いい、悪いの問題ではなく、避けられない世界である。さらにいえば、このことは、アキバ系や「モエ(萌え)」やオタク族などという限定された人の、サブカルチャルな世界の問題ではなく、現代社会の一般的な特質であるといえよう。

また、東(2001)は、わが国ではオタクとポストモダンが跋扈し、シミュラークルの増殖した時代に入ったと指摘し、「オタクから見た日本」を分析している。シミュラークルはオリジナルもコピーもない世界であり、「大きな物語」が消え、「小さな物語」が主流となる(例;「萌え要素」の氾濫)ことをその特徴として取り上げている。

武野(2005)がいうように、虚構と虚偽には創造性の芽もあるが、それが『魂の救済』をいい、パワーと結びつくと、「麻原彰晃」を生む危険性もある。

2 シミュラークルの諸相

(1) シニフィエなしのシニフィアン

1) 一次的言葉と二次的言葉

子どものことばの発達を研究した岡本(1985)は、ことばを一次的言葉と二次的言葉に分けている。それをまとめると表1のようなになる(杉原, 2000)。両者の大きな違いは、一次的言葉は1対1の対面場面で用いられる話し言葉で、それは話されることばがその文脈に依存していることにある。だから、多くの赤ちゃんが初語として話す「ママ」ということば(一語文)は、話される文脈に応じて「ママ、こっちへきて」とか「ママ、眠い」などと意味することが理解できるのである。それに対し、書き言葉や講演などで話されることばは1対多の場面で、比較的的文脈から独立して用いられる言葉である。

言葉を話し言葉と書き言葉にわけ、言葉と思考との関連を考察することは心理学でしばしば行われてきた。ヴィゴツキーは話し言葉と書き言葉の対比において、後者の方が高次精神活動に関連する言語であるとしている。また、ブルーナーは書き言葉は、脱文脈性がその特徴であり、それだけ高次の認知活動(思考など)に関わる。学校教育によって高次の認知活動が可能になるのは学校教育の成果として書き言葉が習得されるからであるとしている。

表1 一次的言葉と二次的言葉の特徴(岡本, 1985より)

コミュニケーションの形態	一次的言語	二次的言語
状況	具体的現実的場面	現実を離れた場面
成立の文脈	言葉プラス状況文脈	言葉の文脈
対象	少数の親しい特定者	不特定の一般者
展開	会話式の相互交渉	一方向的自己設計
媒体	話し言葉	話し言葉書き言葉

2) シニフィアンの暴走

プラトンのイデア論以来、人間はシニフィエと

対応するシニフィアンを獲得し、言語や記号を駆使してきた。ところが、統合失調症（精神分裂病；Psypsophrenia）にみられるように、シニフィエと必ずしも対応関係を持たないことばを使うようになった。統合失調症を「シニフィアンの病い」と定義した研究者もいる（小出浩之，1999）。シニフィアン優位、あるいはシニフィエなしのシニフィアンはもっと日常的にみられるようである。それは次のような子どもに端的に現れている。

- ・「逃げ水とは光の異常屈折を起こし、水をまいたようにみられる現象」（6歳男児）；今までに逃げ水を一回も見たこともないのに「逃げ水とは光の異常屈折によって起きる現象」というように、科学的に妥当なような説明をする。
- ・友達と日常会話ができないのに、「葉脈とは水分や養分の通路となる葉にある管である」と定義する幼稚園児 以上、拙著「今、子どもが壊されている」（1990年）
- ・日常会話ができないので言語発達障害児とみられていた幼稚園児が、キーボードを用い、チャット（ワープロ上）で会話の書き込みはできる（ある幼稚園長の話）

これらはいずれも、現代人は指示対象（シニフィエ）を欠いた、壊れた「意味の三角形」（図3）（オグデン、C. & リチャーズ「意味の意味」）の世界で生きていることを示している。また

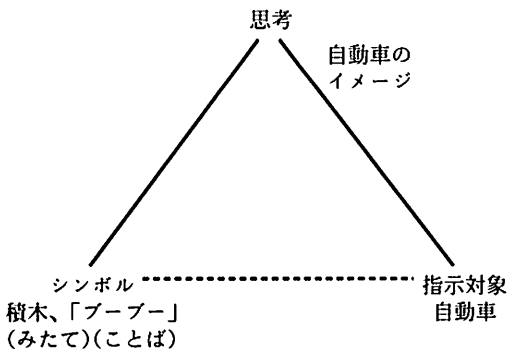


図3 意味の三角形 (C.Ogden & I.Richards, 1982)

Poster, M. がコンピュータ社会が生み出す新しいメディア環境を考察した「情報様式論」（2001）の序章を「何も指示しない言葉」で始めているのは極めて当を得ている。Cassirer, E. (1953) はかつて人間は「シンボルを操る動物だ」としたが、いまや人間は「シンボルに操られる動物」となってしまったといえよう。

3) 三次的言葉？

シニフィエなしのシニフィアンを日常的にもっとも頻繁に見られるのがメールによるコミュニケーション事態ではないだろうか。メールはいまや多くの人々が日常的に安易に用いているが、いままでとは大きく異なるコミュニケーション形態であり、そこで用いられることばは、岡本のいう一次的言葉や二次的言葉とは質的に異なる三次的言葉とも呼ぶべきような言葉であるといえるかもしれない。さらに、メールでのやり取りは、後で見るように、深刻なコミュニケーション上の問題を生んでいる。

三次的言葉の特徴は以下のようになるだろう。これについては「ミューラクル」として後にさらに詳しく検討される。

- (ア) 超現実性；対面場面でもなく、コミュニケーションの相手がいる場合もない場合もあり、現実的な状況の場合もあるしないときもある。時間と空間を超越したコミュニケーション事態ということもできる。
- (イ) 超文脈性；一次的より二次的言葉では脱文脈が強いが、三次的言葉では文脈を越えたりとりがなされることが特徴である。
- (ウ) 超対象性；三次的言葉ではコミュニケーションの相手は特定者から不特定の見えない人まで広範囲に及ぶ。
- (エ) 展開；一見対話風のコミュニケーションで展開するが、実は自己中心的自己設計がその本質である。
- (オ) 媒体；メール語とも呼ぶべきもので、こ

の媒体の特徴の一つは感情膨張性にある。アレキシサイミア的傾向にあるのが現代人の特徴であるが、第三次言葉ではその反動として反アレキシサイミア (anti-alexithymia) とでも呼ぶべき事態となっている。

るとCMCではコーシャスシフトは起こりにくく、リスクシフトが起こりやすい。これは後述のフレーミングが起こりやすいことと同じであろう。他方、CMCによって友好的な対人関係（「電子的友情」）が構築される研究も多い。

(2) CMC (Computer-Mediated Communication) の心理学的特質

CMCは郵便や書籍などの手段と比べて、低コストで、遠距離でも即時に大量のデータやメッセージを送れるという利点を持っている。また、ネット上では、書かれたドキュメントの交換、貯蔵、編集、コピーが容易にできる (Kiesler, S. et al, 1984)。しかし、一対一の対面的コミュニケーションと比べて、同期的、再帰的コミュニケーションができない。

ここではCMCを中心に、その心理学的側面である、フレーミングと幻聴に焦点を当て、パロール・エクリチュールに続くシミュラークルの時代に入ったことについて考察する。

1) CMCの心理学的側面

時間と情報処理のプレッシャーがない。ノンバーバル・コミュニケーションのようなフィードバックがない。社会的地位などの垂直的ヒエラルキーがない。非人格、非親密なコミュニケーションになりやすい。規準やモラルが未成熟である。

仲島ら (1999) は携帯電話の利用に関する実態調査を行い、保有者の特徴、保有動機、利用実態、利用者の効用認識と満足度、利用に伴う人間関係と消費行動への影響、利用モラルについて報告している。

森ら (2000) はインターネットの研究を概観する中で、CMCと集団成極化現象に触れている。成極化現象とは態度が討論前と比べ極端になることをいうが、危険な方向に変わることを「リスクシフト」、慎重な方向に変わることを「コーシャスシフト」という。わが国のいくつかの研究によ

2) パロール・エクリチュール・メール；メディア時代における言語

哲学者船木 (2005) はメールの特殊性は匿名性、相手が見えない、「顔がない」高度でグローバルな通信手段である点にある、という。メールでは、パロールなら聞き捨てられることが深刻に受け止められ、エクリチュールなら精読されるものが読み捨てられる。パロールでありながらパロールでなく、エクリチュールでありながらエクリチュールでない、第3の言葉である（これは前述の三次的言葉とは分類基準が異なるので同一ではないことに注意されたい）。それは電子文字で、文字は「刻まれる」が、それは「打たれ」、いわば中空に浮かんでいる。だから、いくらでも修整され、切り貼りされ、フォーマット（書式）すら一瞬の操作で変えられる。「チョー」「すごい」などの若者ことば、スローガンだけの政治家、深層なき表面的なことばの“笑い”等がその例である、と船木は分析している。

3) フレーミングの諸相

「チャット」の危険性の報道によると（朝日新聞 '05.5.13）「相手が目の前にいない分、感情がエスカレートしやすい」（インターネット協会主任研究員大久保貴世）、（メールでやりとりしたあと）「どんなに怖い人かと思ったら、普通のおとなしい人。こちらが驚いたくらい」「ネットで平気で悪口」などということが指摘されている。また、ある中学生は「読んで悲しくなるような誹謗中傷が飛び交う」といい、教師は「まさかこの子が……と思うような生徒が平気で悪口を書き込んでいる」（読売新聞 '05.5.23）という。

- 2005年4月の韓国や中国の反日デモは、ネットによる反日感情鼓舞（ネットによる世論形成）によって過激な大衆行動が起こったようである。また、2003年の韓国大統領選やその翌年に起きた大統領弾劾政局におけるネティズン（ネット市民）の登場（玄，2005）は、世論形成にネット（メール）が重要な役割を果たしていることを示している。
- ネット心中（集団自殺）の多発もメールのフレーミングの現れの一つであるといえよう。ここでは、ネットによる自殺願望者募集に応じ、いとも簡単に初対面の人と意気投合し、練炭を用いた二酸化中毒で自殺を行う。
- 2004年6月に起きた佐世保同級生殺害事件は、ネットを機会に親しくなり、ウェブページの交換日記でお互いを傷つけるやりとりがあり、教室でのいざこざがきっかけで発生したものである。対面場面でのいざこざでは殺人事件に発展することはなかったであろうが、メールでのやりとりが殺意を惹起したのであろう。殺害した少女については「ネットによる感情のやりとり情緒が未発達・養育不十分」、「心探し道遠く；特にネガティブな感情表に出さず／寂しがる様子もなし」「両親の女兒に対する目配り不十分」とコメントされていた（読売新聞 '05.5.30）。このようなメール特有の感情（憎）の高まりはもっと日常的に、いろいろな場面で見られる。

ある母親は「高3の息子の気持ちが理解できない」と相談にみえた。話を伺うと、息子とメールでのやりとりは結構多いが、それだけでは息子の気持ちが理解できないということであった。いまや、若者は、喫茶店などに一緒に入っても、友人同士のやりとりはメールで行い、パロールは用いないことがあるという。

ある学会の運営をめぐる、争いが起こった。発端はちょっとしたボタンの掛け違いであったが、メールでやりあいが進むにつれ、両者の溝は深まるばかりで、争いに加わる関係者も増えた。遂に

は、お互いに名誉毀損や人権侵害、「先生は無能」と罵りあうまでに発展した。まさに、これでも大学教授かと思わせる事態となった。これもメールのなせる業といえよう。

「フレーミング (flaming)」とは、ネット上のコミュニケーションの特性として、のっぴきならない状況にまで感情をこじらせ、犯罪に近い行為を爆発させるような事態をいう。「情念の赴くままの行動」をとるのが特徴で、デマ、悪口、名誉毀損、ストーキング、ついには殺人まで及ぶこともある（小林，2001）。

そこでは憎悪の再生産（再出）がなされ、「お前はグズだ」「このジャップめ」というように、特定の他者に対して差し向けられる侮辱的・差別的な発言はヘイトスピーチ (hate speech) といわれる（北田，2005，p. 57）。

対面的状況では「意図」の齟齬が生じても、その状況の維持が優先され「補われる」のであるが、メディアによって媒介される（CMCのような）コミュニケーションの場合は、情報内容と伝達様式の差異を観察する時間的余裕ができるため情報が「二重化」してしまい、「情報と伝達の差異に反応するコミュニケーション過程」が生じる。ここでは誤解をその場で訂正する機会が少なくなり、ここにフレーミングが起きる可能性が高くなる。

(3) 幻聴・多重人格

シミュラクルの世界に生きる現代人は、明らかな精神病ではなくとも、幻聴・悪口が聞こえたり、簡単に解離性同一性障害（多重人格）に陥ってしまうのかもしれない。

1) 悪口・幻聴

- 2005年7月に、大阪の市立小学校校長（56）は林間学校の指導中、就寝しない5年生の児童をとがめ、言い争いになり、ある子どもが泣いた。校長はそこにいた別の児童が「校長のアホが泣かしよった」と言ったと思い、逆さ吊りにする

体罰を加えた。保護者の抗議で、子どもは悪口など言っていないことが判明した。新聞報道では（日経 '05.8.18）校長が体罰を加えたことを問題にしていたが、もちろんそれは論外であるが、それ以上に問題とされるのは子どもが言ってもいない悪口を聞いたという、幻聴の存在である。

- ・近年、小学生（児童）間暴力が増加し、最悪の事態になっているという。その中でも「悪口をいわれたと勘違いし、同級生男子の顔を膝蹴りした（小3男児）などの報告もある（日経新聞 '05.9.23）。
- ・就職したばかりなのに「ぼくはみんなに悪口を言われている。近々仕事を止めなければならない」と繰り返していた社員がいた。いろいろ調べてみたが、そのような悪口を言う人は一人もいなかった。

これに関しては Jaynes Julian (1976) は次のような興味ある論を展開している。

人間は、3000年前に芽生えた意識誕生以前は、右脳に囁かれる神々の声に従う（二分心）(Bicameral Mind) の持ち主だったが、世界各地に古代文明を創造した。それは丁度、話し言葉（パロール）だけの時代から、書き言葉（エクリチュール）が確立した時代である。やがて（二分心）は崩壊し、人間は文字と意識を得た代わりに神々は沈黙したという。

しかし、ドパーミン系の働きが活発すぎる人、長期に続くストレスで生まれる生化学的物質を分解し、排出する酵素が不足している人……統合失調症／催眠や祈禱師など（トランス状態）……自分を非難し、命令する、抗し難い力をもった声が聞こえる。時間が消え、自己の境界がなくなり、（心の空間）が消える。彼らは（二分心）に逆戻り（部分的再発）しているのだと主張する。

前述した校長先生や子どもたちや社員は、シミュラクルの世界に中で、簡単に二分心への逆戻りをしているのかもしれない。

2) 多重人格（解離性同一性障害）

多重人格は、アメリカ、オハイオ州で1977年に起きた連続強姦事件の容疑者ビリー・モルガンで有名となった。わが国では1988-9年に起きた幼女連続誘拐殺人事件（裁判中）の容疑者Mが多重人格性障害ではないかとされ、「多重人格」が有名になった。この精神異常を示す用語は、なぜ彼らが信じられないような事件を引き起こしたかを説明するために用いられた。

しかし、最近では、多重人格（解離性同一性）障害はもっと身近に起きているようだ。

ある学校カウンセラーの話によると、ある女子高校生は10数人の名前をもち、そのうち学校では4,5人の名前を名乗っているというが、面接に来るたびに名前が違うという。その高校生は、不登校が問題となっている高校で、学校には来ないので、学校の先生方は「ちょっと変な子」ぐらいにしか捉えず、ほとんど問題にされていないという。名前が違うと別のボーイフレンドがいるようだ。友だちは違う名前を言ったりするのでその子を面白がっている。しばらくするとそれが他の生徒に伝播したようで、その学校カウンセラーは困惑していた。

今年静岡で起きた母親毒殺未遂事件の容疑者の女子高校生は、この顛末をブログに残していたが、主人公を「僕」と呼んでいた。この女子高生は小学校時代から自分のことを「ぼく」といういたそうだが、その延長上に「僕」があるのかもしれない。しかし、自分の本名をいわれても「そんな人はいない」といい、多くの物証があるにもかかわらず、いまだ犯行を認めてはいない。母親毒殺を犯行したのは「僕」であって、「わたし」ではないと主張しているのではないだろうか。

このようにみえてくると、いまや、現代人は大人も子どももシミュラクルの世界に入って、シヅフレニアや催眠や祈禱という特別な場合だけではなく、通常人も容易に「二分心に逆戻り（部分的再発）」しているのかもしれない。

3 メディアリテラシーの問題

コミュニケーションの媒体（メディア）は、話し言葉（パロール）であれ書き言葉（エクリチュール）であれ、それ特有のリテラシー（文法）がある。そのリテラシーがわかるからわれわれはそこから発せられる情報が理解でき、リテラシーを共有しているからコミュニケーションが可能となる。

しかし、シミュラークルの世界のメディアは、パロールやエクリチュールとは質的に異なったメディアであり、したがってリテラシーも今までとは違ってこななければならない。それを従来のリテラシーで処理すると、誤解や不適切な処理することになる。テレビ視聴やテレビゲーム操作の問題についてはすでに前著で考察した（杉原, 1990, 2000）ので、ここでは割愛する。

ただ、映画監督の篠田正浩の次の指摘（'05.8.31日経新聞「私の履歴書」）は強烈である。篠田正浩が監督した最新映画「スパイ・ゾルゲ」はすべてコンピュータでデジタル収録されたものである。宮崎駿監督などのアニメはじめ、いまの映画では表現は自由自在になったが「心の空間」が消えた（あるいは、心の空間を勝手に作る）という。空想世界では時間も自由となる。しかし、それで失われるものも多いのではないかと危惧している。

テレビはマスメディアから、市民メディアとなる。そこで問題になるのが、パブリック・アクセスとメディアリテラシーの問題である。松野（2005）はテレビ番組制作によってテレビを批判的に視聴するメディアリテラシーが育つことを明らかにした。

4 シミュラークル心理学を超えて

シミュラークルの世界をどう生きるべきか。われわれはまだ、十分な知識が蓄積されているわけではない。ITの目覚ましい発展に追いつけない面もある。ゲームやアニメによってわれわれの世界

は飛躍的に拡大した。シミュラークルの世界は今後も発展し続けるであろう。

他方、最近のさまざまな、本論分で取り上げたような社会的事件のことを考えると、このまま進んでいいとも思えない。では、どうすればよいか。ここでは、子どもの発達と教育の面から2点に絞って述べる。

(1) 実体験・身体へ帰れ

Piaget, J.の発達理論によると、アイデア、ことば、パロール、エクリチュールなど表象機能が発生する前には、感覚運動期と呼ばれる時期を経なければならない。re-resentationの前にはpresentationの時期で、身体感覚運動系を通した実体験をする必要がある。そして、感覚運動期には表象期の発達と構造的には同じ経過を辿り、それは少なくとも6段階を経るといふ。感覚運動期は表象期の前提となる不可欠の時期である。

同様に、Bruner, J.S.も認知発達はenactive, ikonic, symbolic representationの3段階を経るといふ。ここでも身体活動が深く関わるenactive representation（動作的表象）が基礎となり、次のikonic, symbolic representationの時期へ続くが、その時期でさえenactive representationによる経験は必要であるとしている。

(2) 人とのかわり

オタク族、萌え族といわれる人や、引きこもり、自閉的な人などは、他の人とのコミュニケーションに困難を感じている点で共通している。CMCの問題点もコミュニケーションのあり方にあった。したがって、これからの教育では、個々人のコミュニケーション能力をいかにつけるかが大きな課題となろう。

結 論

われわれ人間は、およそ1万年前までのパロールだけの世界、3000年前（紀元前10000年）から

19世紀までのパロール+エクリチュールの（神々が沈黙した）世界を経て、いまやシミュラクルの世界に入ってしまった。こういう時代だからこそ、これからは、リアリティを堅実に体感し、表象期に発達しても感覚運動期のような実体験を十分にすることが必要なのではないだろうか（黒崎, 2005）。そうすることによってのみ、豊かなシミュラクルの未来を生き抜くことができるような気がする。

引用文献

- Baudrilard, Jean 1976 *L'échange symbolique et la mort*, Gallimard 今村仁司・塚原史訳1992「象徴交換と死」ちくま学芸文庫
- Baudrilard, Jean, 1981 *Simulacres et simulation*, Editions Galitee 竹原あき子訳1984「シミュラクルとシミュレーション」法政大学出版会
- Cassirer, E. 1944 *An Essay on Man-An introduction to a philosophy of human culture* 宮城音弥訳 1953「人間」岩波現代叢書
- 遠藤薫編著 2004 インターネットと<世論>形成——間メディア的言説の連鎖と抗争、東京電機大学出版局
- 東浩紀 2001 動物化するポストモダン—オタクから見た日本社会 講談社現代新書
- 玄武岩 (Hyun Mooam) 2005 韓国のデジタル・デモクラシー 集英社新書0301A
- 藤野寛・斉藤純一編 2005 倫理学のフロンティアⅦ 表現の<リミット> ナカニシヤ出版（北田寛「憎悪の再生産——ヘイト・スピーチとメディア空間——」、船木亨「パロール・エクリチュール・メール—デジタル・メディア時代における言語」
- 五十嵐嵐祐・吉田俊和 2003 大学新入生の携帯メール利用が入学後の孤独感に与える影響 心理学研究 74-4, 379-385
- Jaynes Julian 1976 *THE ORIGIN OF CONSCIOUSNESS IN THE BREAKDOWN OF BICAMERAL MIND* 柴田裕之訳 2005 神々の沈黙——意識の誕生と文明の興亡 紀伊國屋書店
- 加藤茂 2003 記号と意味 ケイ草書房
- Kisler, S., J.Siegel and T.McGuire 1984 *Social psychological aspects of computer-mediated communications*. *American Psychologists*, 39, 1123-34
- 小林正幸 2001 なぜ、メールは人を感情的にするか——Eメールの心理学 ダイアモンド社
- 黒崎政男 2005 身体にきく哲学 NTT出版
- 松田美佐・羽瀧一代・富田英典・岡田朋之・藤本憲一 移動体メディアの普及と変容
- 松野良一 2005 市民メディア論——デジタル時代のパラダイムシフト ナカニシヤ出版
- 森津太子・坂元章 2000 インターネットに関する教育社会心理学的研究——日本における最近1年間の動向と今後の展望——教育心理学年報 39, 78-85
- 仲島一郎・姫野桂一・吉井博明 1999 携帯電話の普及とその社会的意味 情報通信学会誌 16-3, 79-92
- Ogden, C & Richards, I. *Meaning of Meaning* 石橋幸太郎訳 1982 「意味の意味」新泉社
- 岡田朋之・松田美佐・羽瀧一代 携帯電話利用におけるメディア特性と対人関係——大学生を対象とした調査事例より——情報通信学会年報11 43-60
- 岡本夏木 1985 ことばと発達 岩波新書
- Poster, M. 1990 *The Mode of Information*. Blackwell Publishers, Oxford (訳 室井尚・吉岡洋 1991「情報様式論」岩波現代文庫)
- 杉原一昭 1990 今、子どもが壊されている——不思議の国のアリス現象 立風書房
- 杉原一昭 2000 子ども破壊——なぜ子どもはキレるのか 立風書房
- 武野俊弥 2005 嘘を生きる人 妄想を生きる人——個人神話の創造と病 新曜社
- Vargas, M.F. 1986 *Louder Than Words——An Introduction to Nonverbal Communication* 石丸正 (訳) 非言語コミュニケーション 新潮選書 1987