

情報の身体をめぐる分解能

Resolution of Informational Body

ドミニク・チェン

Dominick Chen

いま私たちが情報技術が深化する方向性を見極めるためには、生きたデータベースという表現は比喩としてではなく、精確な定義として捉えられなければならない。**中嶋謙互**による「複雑系シミュレーションの機能をもつデータベース」という定義は、換言すれば、自らの構成素を自らつくり出すデータベースということにほかならない。ここに自律的な情報環境の最も基礎的な成立要件を見て取ることができる。

その情報環境は人間を住ませ、その活動の基盤として振る舞うという機能を持っている。Second Lifeに代表されるメタバース^[1]においては、想定されている人間活動は参加者同士のコミュニケーションであり、情報環境はその背景にすぎない。中嶋の製作するgumonjiはそうしたメタバースともほかのMMOG^[2]とも異なり、ユーザは環境シミュレータによって演算される仮想自然世界をあてがわれる。ここでは環境が何よりも前景化しており、説話と非説話双方の行為が環境の推移に従って進行する。ユーザはまず不可視の環境シミュレーション・アルゴリズムと対話を開始し、ほかのユーザとのコミュニケーションは2次的なレベルにある。

環境との対話は時に失敗する。植樹や水量の配分を誤ると、ユーザの想定しなかった状況が引き起こされる。惨劇の最も顕著な例としては、特定の動植物種の異常繁殖による平衡の破れがある。このように対称性の失われた環境はすぐに荒涼とした砂漠と化してしまう。

環境との対話を通したユーザの習熟のプロセスがあり、また環境内に人

為的に作られたマイクロな秩序系(牧場や貯水池)はマクロな秩序系へと馴致していくプロセスがある。微小な可逆的な操作が集積することによって、非可逆な歴史が積もっていくのである。

こうして無数に立ち現われる群島はあたかも観葉植物のように息づき、人間の注意と介在を要請する。この情報環境は広義のパートナー・ロボットの類型に属す、仮想生命として認識することができる。ここで重要なのは、対象となる情報系に対してユーザが「環境論的」な思考を立ち上げる点である。これは例えば1対1の「餌をやれば生き延びる」/「放置すると死ぬ」といった単純な因果律ではなく、多様で複雑なプロセスが並列して作動しているシステムを捉えるために、よりホリスティックな視座をユーザが習得することが挙げられる。

すでにデータポータビリティ(data portability)^[3]の動きによって、あるデータが「棲息」する領域が、従来のようにひとつのドメインに囲い込まれることなく、互換性を持つありとあらゆる外部領域へと開放されようとしているなか、こうした環境論的な情報系の捉え方は徐々に一般化しつつある。また、情報の可塑性(plasticity)をめぐる社会的合意の基盤も、一連のデジタル著作権ライセンス群^[4]の浸透によって整備されつつある。

デジタルな情報系と、それと向き合う人間が、生命論的なカップリングを行なうには、以上のようなユーザの対象系への分解能の向上と、その分解能の向上に耐える対象系の解像度の深化が必要となる。この解像度の深化とは、空間的な複雑さのほかにも、時間的な推移をも含む。この推移を認識するためには透明な歴史性が構築される必要がある。

これは情報系がどのような介入を受け、どのような生成過程を経たのかを表わす時間的なトレーサビリティ情報を意味している。中嶋が「World