

## 痕跡からインフラへ：配達・媒介・コンヴィヴィアリティの記号過程（小島秀夫監督『デス・ストランディング』を手がかりに）

河井 延晃（実践女子大学 現代生活学科）

### 発表要旨：

本報告の第一の目的は、1970 年代にイリイチが提唱し、今日の社会デザイン論や組織化理論において再参照も多いコンヴィヴィアリティ概念を再検討することにある。自律的な道具使用と相互扶助に基づくこの理念は現代においても有効な実践の射程を持つ（例えば、総務省（2024））。しかしながら、コンヴィヴィアルな実践を論じるにあたり、それがメガテクノロジーや巨大インフラとの緊張関係のなかに置かれているという現実を無視することはできない。より精確には、コンヴィヴィアルな関係が存続・生成してゆく過程には、安定した秩序でも完全な崩壊でもない、リミナル（境界的、V.ターナー）な次元が不可避免的に介在しており、この次元を無視したままコンヴィヴィアリティを論じることは概念の実践的有効性を損なうと考える。なお本報告は、河井（2023）での方法論的報告を踏まえつつも、小島秀夫論を企図するものではなく、その最新作シリーズ『DEATH STRANDING』（以下 DS）を現代のインフラ・技術・コンヴィヴィアリティをめぐる先駆的問題を考察するための補助線とする。DS1 では崩壊したアメリカ大陸を配達人サムが歩き、つながり（カイラル通信網）を構築してゆく。配達は徒歩基本とし、インゴルド的な線やトレイル（R.ムーア）で道が形成され、随伴的にインフラやコモンスが生成されながらアメリカ大陸を東西に接続してゆくプロセスをゲームデザインに組み込む。これはリミナルな状況であり、本作が 2019 年のコロナ禍前に制作されたことはパンデミック禍において改めて注目を集めた。

インフラと人的紐帯が断絶したこの世界設定とその再生は、レベッカ・ソルニット（2009）が『災害ユートピア』において論じた、インフラ崩壊がトリビアルな制御から別の秩序への転換可能性を開くリミナルな状況と構造的に近接する。また DS シリーズは、棒＝排除・武器、縄＝接続・紐帯として人類の原初の道具を提示する安部公房的な二項を基底に置く。この対立は、カリフォルニア文化・ハッカー文化が掲げた自由と理想がいかに巨大な集中技術・管理へと転化してきたかという現代的文脈において批判的に読みうる。分析の主軸はイリイチのコンヴィヴィアリティ概念やマンフォードの有機的サイバネティクス、ピアの VSM における多様性工学に置く。こうして形成される記号過程は、DS2 において「われわれはつながるべきだったのか」という問いとして批判的に問い直される。

主要文献：Illich, I. (1973=2015). Tools for Conviviality. Harper & Row. (渡辺京二・渡辺梨佐訳『コンヴィヴィアリティのための道具』筑摩書房) / 安部公房 (1974)『無関係な死・時の崖』新潮社 / 河井延晃 (2023)「"A HIDEO KOJIMA GAME"の存在論的／記号学的分析に向けて」日本記号学会第 43 回大会発表要旨 / 総務省 (2024)「AI やロボットと協働・共生する未来に向けて（コンヴィヴィアルな関係）」『令和 6 年版 情報通信白書』