

情報記号論の諸問題

東京大学大学院情報学環・学際情報学府

石田英敬

研究室：駒場キャンパス9号館323

MAIL : nulptyx@boz.c.u-tokyo.ac.jp

URL : <http://gamp.c.utokyo.ac.jp/~nulptyx>

<http://www.nulptyx.com/>

第7回講義
「記号の概念をめぐって」
(その6)

目次

- I. Problematic Ecce Signum 或いは〈記号〉の問題論的起源(第2回)
- I. Archeology 〈人工記号〉の記号論(第2回)
- II. Epistemology 現代記号論の〈記号〉仮説(第3回)
- I. Interface 〈記号〉と〈情報〉(第4回、第5回、第6回)
- v. Perspective 〈情報記号論〉の可能性

V. Perspective

<情報記号論>の可能性

トピック「記号の概念をめぐって」のまとめ
として

現在までの議論の足取り

- ①. <記号>問題の起源
- ②. <文字>とメタ言語の発生
- ③. 近世記号論と<人工言語>
- ④. 現代記号論と<記号の知>
(メタ言語のテクノロジー論的転回)
- ⑤. ソシユール記号学と<形式化>の問題
- ⑥. パース記号論と<記号>の処理・認知・分類
- ⑦. <記号の知>と<情報の知>のインタフェース

前々回にソシユール記号学について確認したこと

I. 二つの記号論の時代

- コミュニケーション世界は二つの〈記号論〉
に分割される

〈情報〉の普遍記号論
と

〈意味〉の一般記号論

アナログとデジタル

- <記号> : アナログ記録テクノロジーが生み出した知
- <情報> : アナログ記録をデジタル化する知

<記号>のアナログ記録のデジタル化という二重の記号化を生み出す出来事として<情報>テクノロジーは出現した？

Ex. これはガラではない

デジタルとアナログが融合する時、見えてくる世界がある。

著作権処理の都合で、
この場所に挿入されていた
富士ゼロックス
『Document Company』
の広告を省略させて
頂きます。

著作権処理の都合で、
この場所に挿入されていた
富士ゼロックス
『Document Company』
の広告を省略させて
頂きます。

著作権処理の都合で、
この場所に挿入されていた
富士ゼロックス
『Document Company』
の広告を省略させていただきます。

著作権処理の都合で、
この場所に挿入されていた
富士ゼロックス
『Document Company』
の広告を省略させていただきます。

著作権処理の都合で、
この場所に挿入されていた
富士ゼロックス
『Document Company』
の広告を省略させて
頂きます。

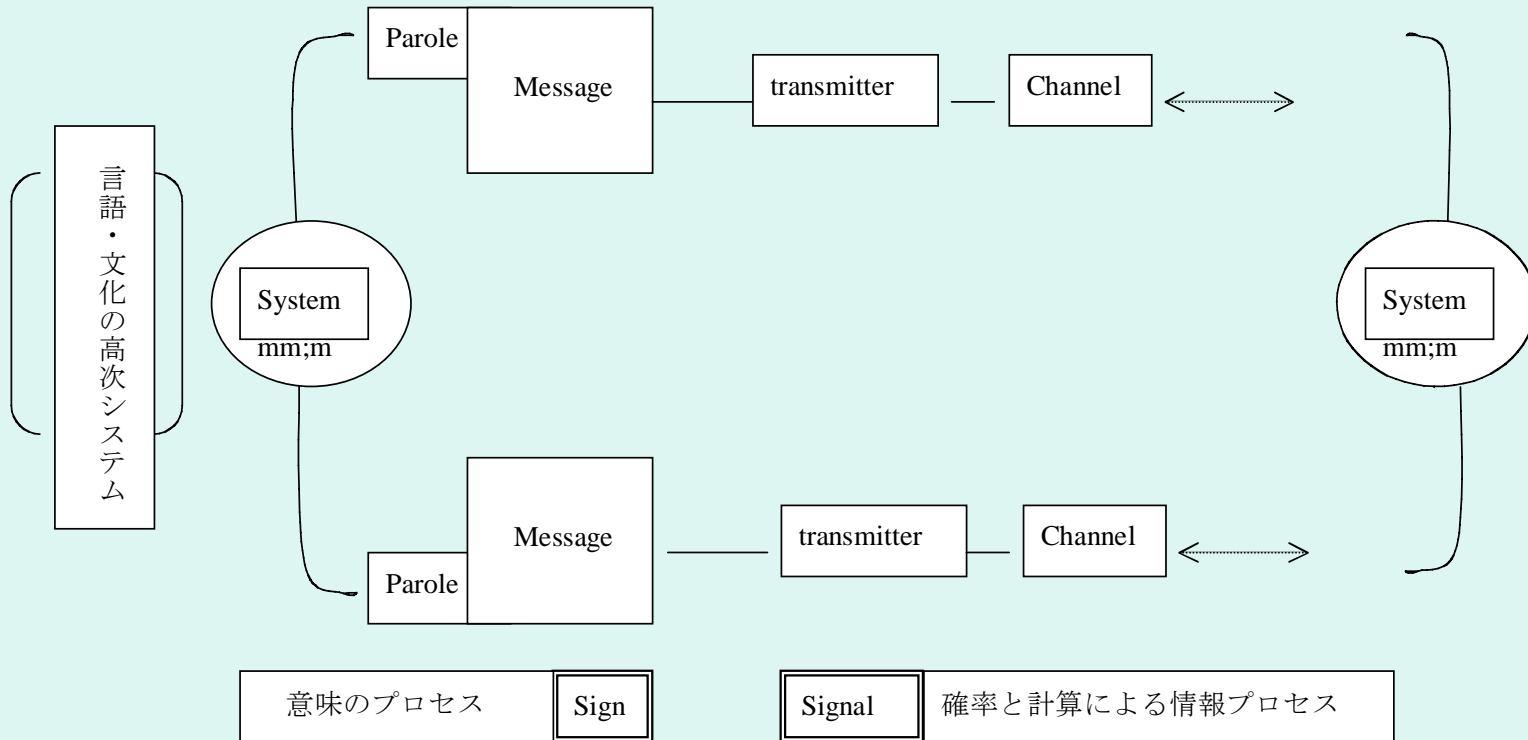
前回確認されたこと

Ⅱ. 認識図式の相互補完性

1

「ことばの回路」と「シャノン・モデル」を組み
合わせると見えてくること

SaussureとShannonにもとづく 〈記号〉と〈情報〉のインタフェース



適用領域

Man-Machine Interface

*While people participate in semiosis,
machines participate in information
processing (P. Andersen : A Theory of
computer semiotics)*

Ex. 人工知能との会話

著作権処理の都合で、
この場所に挿入されていた
『シーマン』の絵
を省略させていただきます。

QuickTimey Ç² H.263 êLí£ÉvÉçÉOÉâÉÄ Ç™Ç±ÇÃÉsÉNÉÉÉÇ¼á©ÇÈÇžÇ½Ç...ÇÖiKónÇ-ÇIİÁB

2. 記号と認知

パースのカテゴリーと ontologyの問題

1. 哲学におけるontology

2. 情報科学におけるontology

→ 両者を架橋する位置を占める
パースのカテゴリー論

『AI事典』(共立出版 2003年)「オントロジー」の項より

人工知能の立場からは、「概念化(対象とする世界に存在すると考える概念とそれらの間の関係)の明示的な規約(*explicit specification of conceptualization*)」という定義が広く受け入れられている。知識ベースの立場からは、「知識システムを構築する際のビルディングブロックとして用いられる基本概念/語彙の体系(理論)」とされている。両者は一見異なるようであるが、「人間が対象世界をどのように見ているかという根元的な問題意識を持って物事をその成り立ちから解き明かし、それをコンピュータと人間が共有できるように書き記したもの」という意味では同様である。(項目執筆者:溝口理一郎)

2. 記号と認知 記号分類と推論

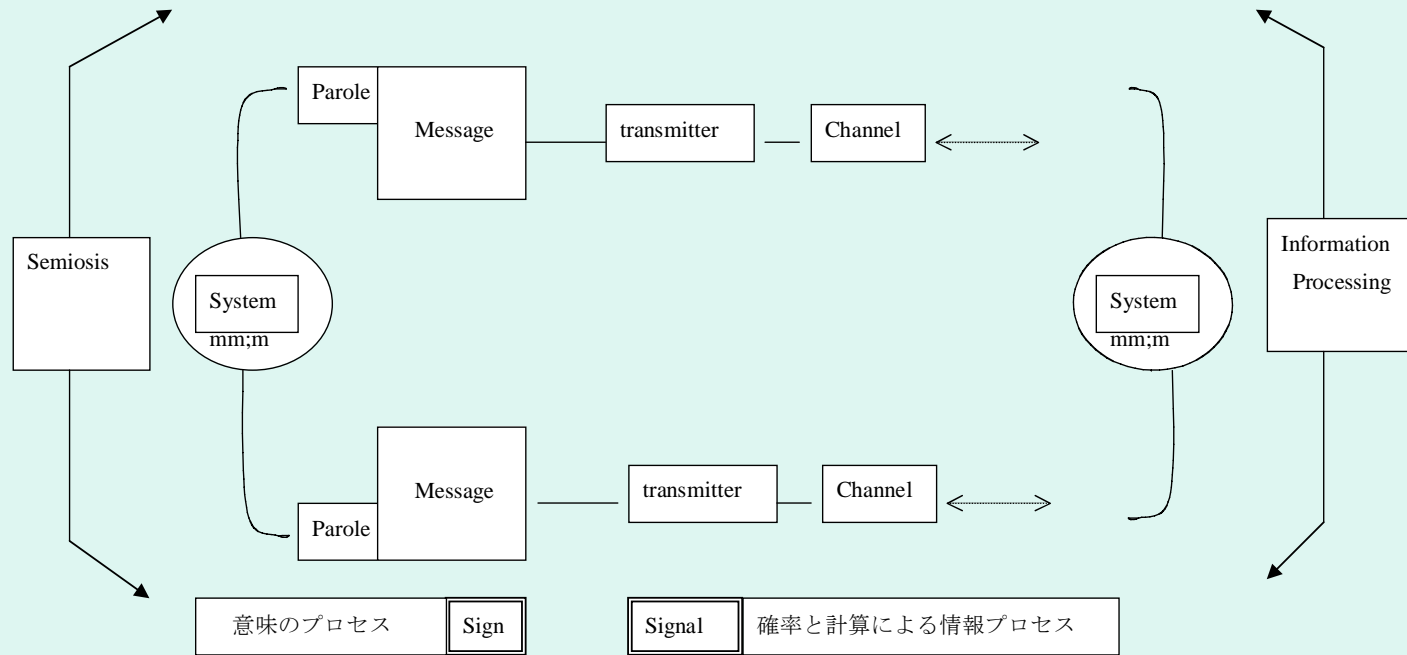
記号処理のプロセスとしてのセミオーシス：
「セミオーシス」と「情報処理パラダイム」

<Semiosis>

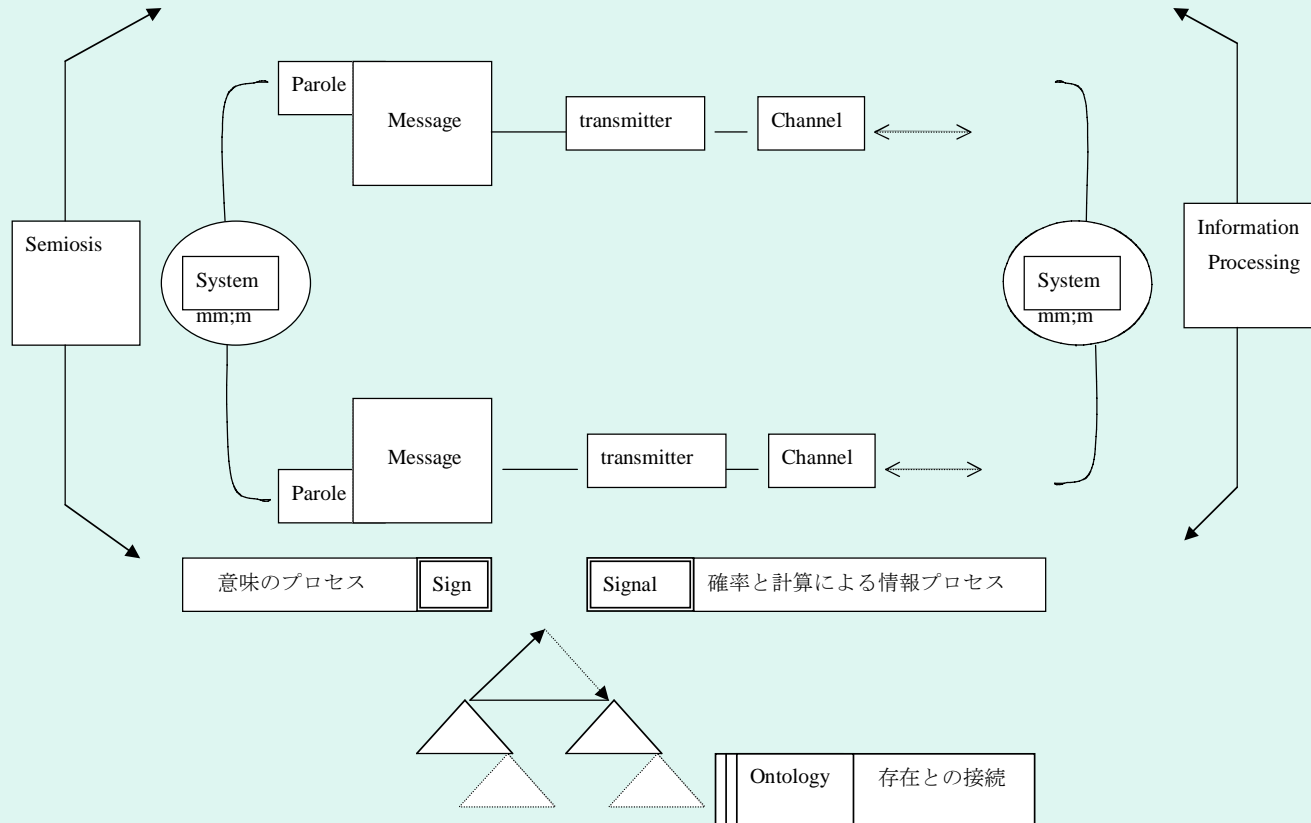
vs.

<Information Processing>

Semiosis vs. Information Processing

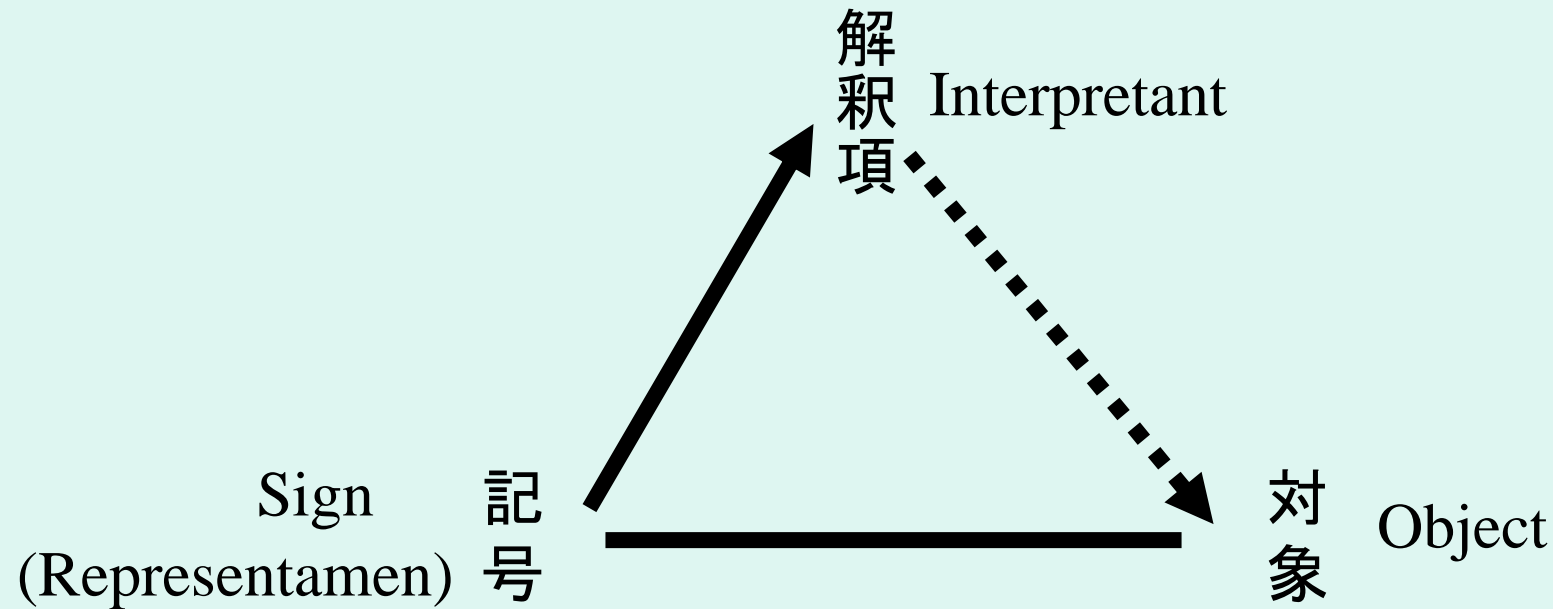


存在・存在者・記号分類



存在・存在者・記号解釈

- <力動的対象>に突き動かされて記号はどのように<直接的対象>を措定していくか？



abduction

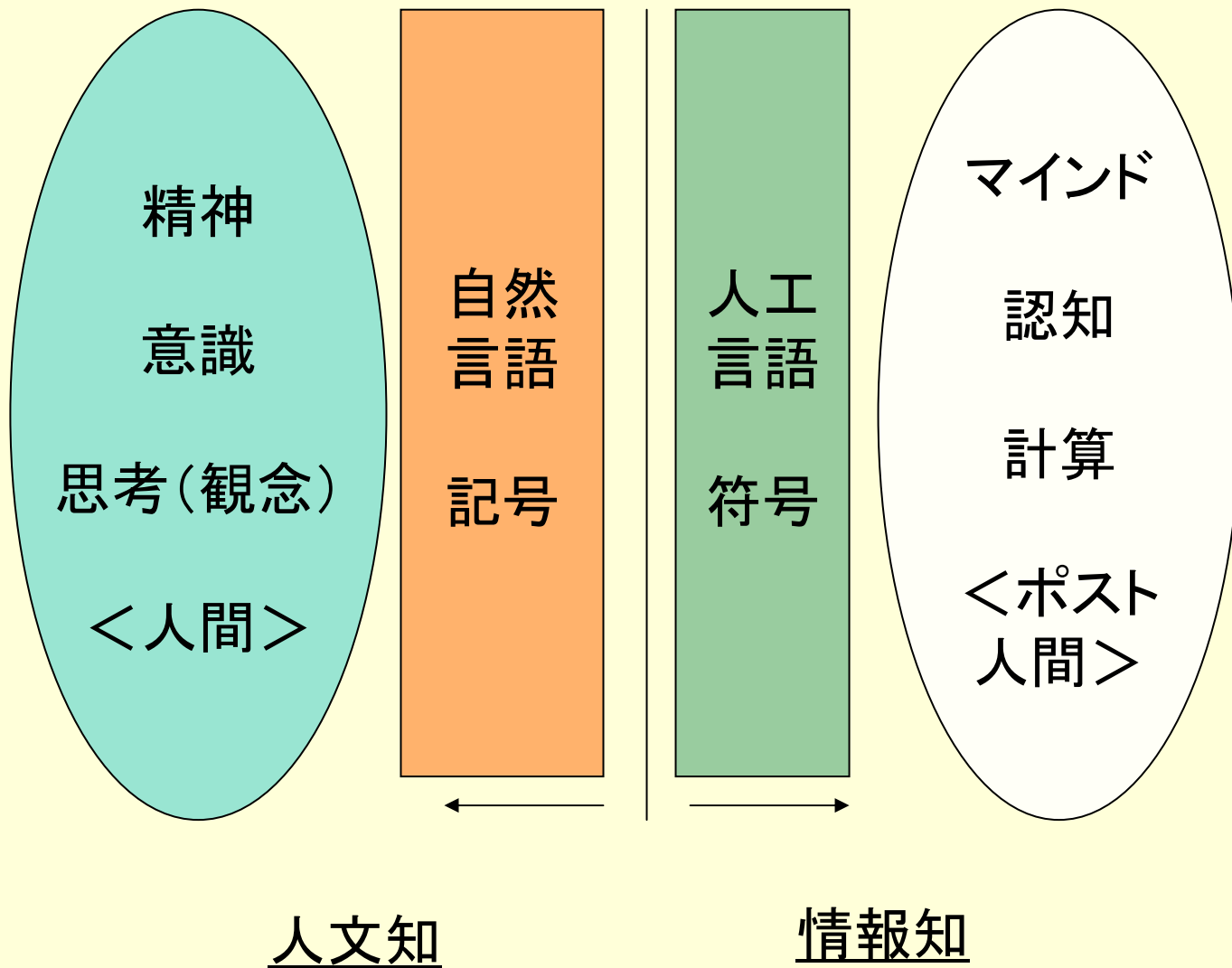
二つの仮説形成としての〈世界〉

1. Semiosisとしての〈世界〉

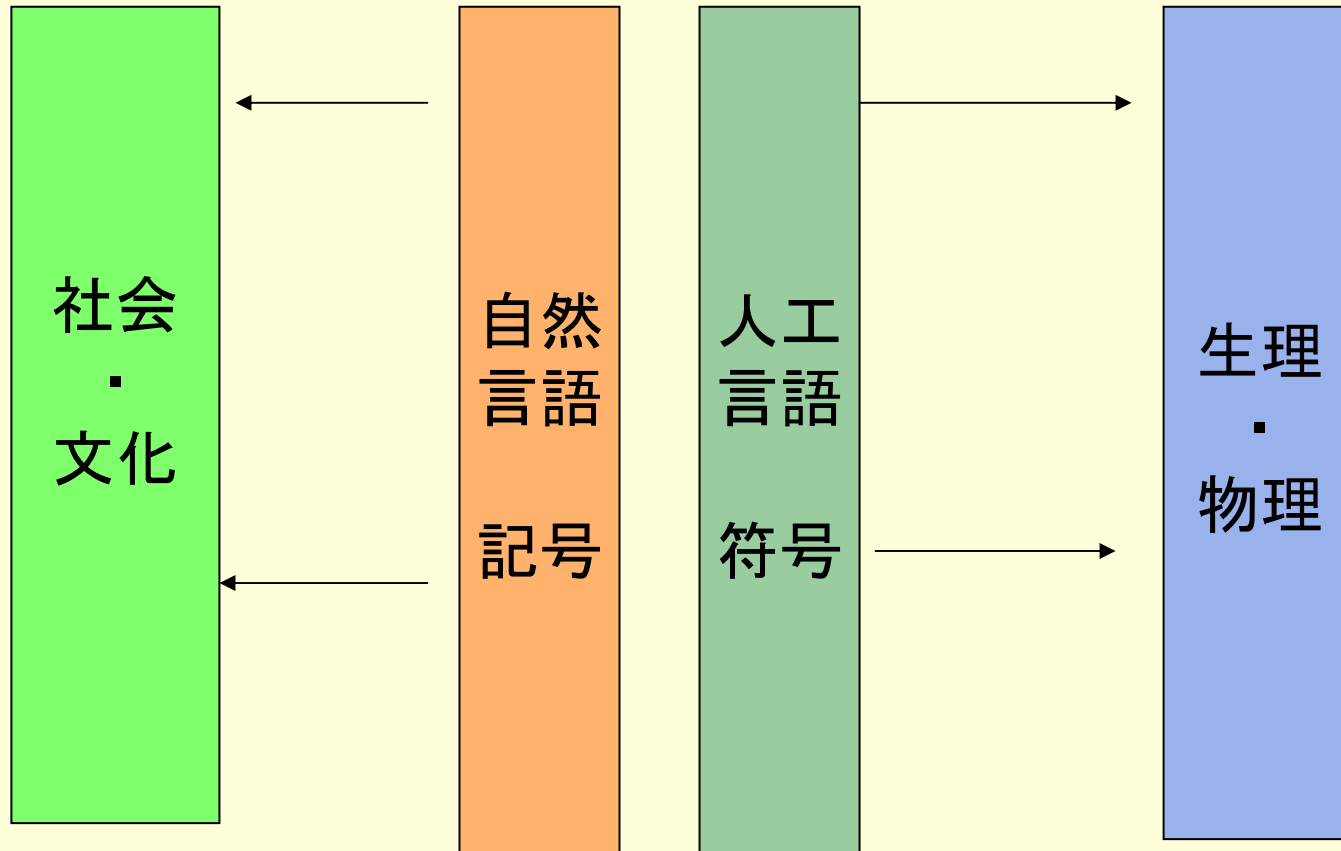
vs.

2. 計算化(=情報化)された〈世界〉

1 記号論と知のインターフェース



2. <社会・文化> vs <自然・技術>のなかに埋め込まれた<関係>



III

情報記号論の可能性

問題系と方向性

第1回で予告されたテーマ

情報記号論の諸問題

1. <記号>をめぐって
2. <ことば>をめぐって
3. インターフェース・メタファー・身体
4. Text とHypertext
5. VRをめぐって , etc.

協働と貢献という角度から考えると・・・

- ◆ 記号論は情報学に何を与えることができるのか？
- ◆ 情報学は記号論に何を与えることができるのか？

Mode d'emploi

情報記号論の〈活用法〉

I. 認識

aporistique

1. アポリア論

- 記号のアポリア: 意味の「下限閾」
物理・生理現象と記号現象との境界
- 情報のアポリア: 「意味」のアポリア
高次の意味・語用論的レベル・身体性

heuristique

2. 発見論

- ① Ipso facto で成立した普遍記号論を一般記号論はいかに活用できるか？
符号化された<素材>から<記号単位>を取り出すこと
ex. 素材のデジタル化によるTV記号論分析の例

普遍記号論の達成

- 「文字、画像、音、シャノンが『この世のありとあらゆる情報は、0と1に変えられる』と宣言したわけですが、これは別の角度から見れば、世の中のすべての情報はデジタル化することで、みな同じ形になるという意味でもあります。つまり、それが音であろうが、文字であろうが、あるいは絵であろうが、どんなものも0と1になってしまう。つまり、すべての情報が同列に並ぶということなのです。実は、この発見こそが今日のコンピュータの爆発的発展を産み出したものなのです。」

(坂村健『痛快！コンピュータ学』、集英社、1999年、43頁)

② 高次処理の問題

A)モデルの転位:

一般記号論が作りだしたモデルを転位する

ex:

- ✓ 「親族の基本構造」をシミュレートする
- ✓ 「料理の三角形」からの発見
- ✓ 「モード」のヒューリスティクス
- ✓ 「ナラトロジー」を使った物語の自動生成など。

B) 言語の問題:

「機械語」から「言語態」まで

〈記号論〉と〈情報学〉とのインタフェースに
とって〈言語問題〉は中核的な意義をもつ

例: 〈批判〉か〈科学〉か

(セッション「〈ことば〉をめぐって」で扱うことを考
えていたが…)

「記号学大事典」(柏書房)より

言語態 Praxis of Language

言語活動および**記号活動の実践態**を指すために東京大学大学院総合文化研究科に発足した言語情報科学専攻の「言語態の研究」グループを中心とした日本人研究者により提唱された用語。言語態研究とは、人間の言語活動を抽象的な文法能力において理解しようとするチョムスキー以降の言語科学や、人間の意味世界を脳の活動としてモデル化しようとする認知科学に対して、人間の意味実践の歴史的・社会的な形態を記述し、社会や文化の単位としての言語・**記号活動**を研究する試みである。関連領域は、ディスクール分析、テクスト理論、レトリック研究、**メディア分析**、文学理論、文体論など多様な学問分野にまたがっている。

言語態分析とは？

1) <言語態研究>:

<言語態研究>とは、社会や文化の単位としての言語活動一般の研究である。

2) <言語態>:

<言語態>とは、社会や文化の単位としての言語活動一般のこと

Analysis and synthesis

II. e-semiosis の分析と生成

1. InterfaceとMetaphor

- ✓ インタフェース論
 - ✓ インタフェース・メタファー
 - ✓ メタファーと身体
- etc.

2.

text & hypertext

- Writing / reading
- interactivity
- Text/intertext/hypertext
- Hypermedia
- http:/ web
etc.

3.

記号の合成とシミュレーション

- 記号の合成
 - Simulacre とsimulation
 - VRの原理
- etc.

VRとは何か

デジタル・テクノロジーとは、二進法の人工言語システムにもとづく記号合成技術である。この技術によって記号のdigital化処理は、記号をreferentから分離し、あらゆる記号を変形・生成(synthesize)することによって、referentをsimulateすることを可能にする。VRとは、アナログ記号をデジタル記号技術によって生成し、指向対象(referent)をシミュレートすることによって、作りだされる参照行為(Reference)が構成する表象(representation)の時空間のことである。

(石田英敬『記号の知/メディアの知』東京大学出版会近刊より)

4.

hypostasis

身体の位相転換

- Cyberspace
- <没入 Immersion> 感覚
- <脳>・<身体>・<場所>
- <情報理性批判> の条件

5.

Monadologie

インターネットのモナドロジー

- <ネットワーク社会>とはなにか
- <主体>の場所
- <個>と<多数性>、
etc.