

新文化の創造と伝播における伝統文化の影響と 遠隔地相互作用の影響

藤崎祥見^a、山野健太郎^a、秋山英三^b

(^a 筑波大学社会工学類; ^b 筑波大学システム情報工学研究科)

本研究では新文化の創造のプロセスにおける二つのファクターに着目した。一つは[A]伝統文化の影響であり、もう一方は[B]遠隔地相互作用である。

[A]近年、複数の伝統文化のコラボレーションによって新文化の創造が盛んである。例えば、相撲・柔道・柔術・ボクシングなどの格闘技を融合させた総合格闘技のK1やPride、津軽三味線と世界の伝統音楽との融合を試みた吉田兄弟、書道と歌舞伎の融合を模索する書道家の木村怜由などはいずれも注目を集めている。

本研究の目的は、(以上のように)複数の伝統文化から新文化が生まれるプロセスと、それらの新文化が広がるメカニズムを分析することである。特に、「伝統文化どうしに共通する特徴」の有無が、新文化の形成や流布に与える影響に着目する。分析の手法として、アクセルロッドの文化流布モデル(各セルが多次元状態を持つセルオートマトン)に伝統文化を導入したモデルを用い、エージェントシミュレーションを行った。

分析の結果、以下のようなことが分かった：

- (1) 2つ以上の伝統文化が存在するとき(元のアクセルロッドのモデルと比べて)極めて多様な新文化が創造される。
- (2) ある特徴を共有する2つの伝統文化が存在する場合、新文化はグローバルなひろがり(「ブーム」の生成)、社会全体の文化の変動は激しくなる。(右図1参照)
- (3) 何も特徴を共有しない2つの伝統文化が存在する場合、新文化はローカルにひろがり(流行文化の「局所化」)、社会全体の文化の変動はゆるやかになる。(右図2参照)

[B]近年の社会における情報化の進展を考慮し、遠隔地に住む人との情報伝達が可能なケースについて調べるためにアクセルロッドの文化流布モデルを拡張し、エージェントシミュレーションを行った。

分析の結果、以下のようなことが分かった：

- (1) 遠隔相互作用が可能になると、(近隣相互作用のみが可能な場合に比べて)社会に見られる文化が多様になる。
- (2) 大規模、あるいは、小規模な文化圏だけでなく、中程度の規模を持った文化圏が数多く存在できるようになる。つまり、「圧倒的多数派の文化圏 + 取り残された人々」という図式ではなく、ある程度の大きさを持った文化のコミュニティが数多くできる。
- (3) モザイク状の文化地域が出現する。

これらの結果は、現実世界における新文化の生成・流布の様相と合致する点が多く、新文化創造のプロセスを考える上で重要な視点を提供するものと思われる。

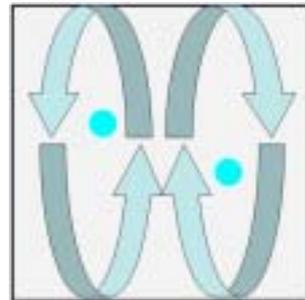


図1 共通特徴がある場合の社会全体の文化のダイナミクス。

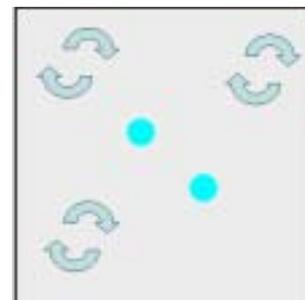


図2 共通特徴が無い場合の社会全体の文化のダイナミクス。