はじめに——知の愉快・方法の冒険

本書でつかう「編集」という言葉はとても大きな範囲につかわれています。

ふつうは、新聞や雑誌や映像の編集者がしている仕事を「編集」というのですが、ここではそういう狭い見方をしていません。編集をうんと広くとらえている。

どう広いかというと、人間が言葉や図形や動作をおぼえ、それらをつかって意味を組み立て、人々とコミュニケーションをすること、そのすべてに編集方法がいろいろ生きているとみなします。だからふだんの会話にも編集があるし、学問にも編集が動いているし、芸能や料理もスポーツも編集されているというふうに見るわけです。

ただし、そのような編集の方法はふだんは自覚されていないことが多い。われわれは歴史が培ってきた編集の成果に甘んじていて、それを享受するばかりになってしまっているからでしょう。それはそれで便利なのですから、そうやって生活していたり仕事をしていてもかまわないのですが、けれども、いったん何かことがおきると、そうもいっていられません。

たとえば、われわれは日々の中で自分の体のメカニズムなど気にもしていないのですが、ちょっと病気にかかったりすると、急に腕の肘のつくられかたや膵臓の役割を知りたくなります。また、ふだんは法律のことなど気にしていないのに、家を買ったり相続問題がおきたりすると、本屋で入門書を買ってきてでも、なんとかその事情を知りたくなる。そうすると、そこにはいろいろな「しくみ」があることがわかってきます。

そういう「しくみ」は、これまで長い時間をかけて編集されてきたものです。そして、それらの多くは専門化されてきました。

だから、病気や法律のことならば医者や弁護士のところへ行けばいいともいえるのですが、そうもいかないことも少なくありません。手紙を書いたり、スピーチをしたり、交渉をしたり、部下を育てたり、さらには自分の進路を決定したり、俳句をつくったり、恋に落ちて悩んだり、自分で編集しなければならないこともたくさんあるのです。それには情報に歯向かうことも必要になります。

たとえば、海外旅行。旅行代理店にいっさいをまかせるならともかく、友達と一緒にパリやニューヨークに初めて行くとなると、いろいろ情報を集め、現地の事情をしらべ、コースを組み立て、時間割から費用配分まで自分たちでやってみることになります。そうすると、だいたいのことがアタマに入ります。これが「編集」なのです。そしてケネディ空

港に降り立ったときから、一人ずつの生きた編集が始まっていきます。

われわれはつねに情報にとりかこまれて生活をしています。

その情報には、「あれが鰯雲、これがシダ植物、それにキリギリス」というふうに、自然界で目に見えているものもあれば、葉書の文面、新聞の紙面、学位論文、複式簿記、楽譜、数学の方程式のように、いったん何かの言語や記号におきかえられていて、それを読みこまなければならないものもある。

古代ローマ遺跡やボッティチェリの絵や宇宙ロケットといったものも情報のカプセルです。また、ベートーベンの交響曲、三島由紀夫の小説、ドリームズ・カム・トゥルーの曲も情報です。これらにはすでにいろいろな情報が組み立てられ、仕込まれています。つまり編集されている。だから、これを見たり聞いたり読んだりするには、その情報を逆にたどって〝解凍〟することも必要になってきます。

歴史も情報です。古代や中世のことなど見た人はいません。しかし、当時の記録には出来事やその感想が綴られている。それも当時の人々による編集でした。それをさらに歴史家が編集してきた。そのくりかえしです。

人間の「しぐさ」もりっぱな情報です。誰かと話をしていて、相手がうれしい顔をしたか、いやな顔をしたかということは、会話の進行にとって大きなはずみですし、それによって会話の内容がどんどん進んだり、停滞したり、打ち切られることにもなる。そういうしぐさによる情報的な暗示性を最初から仕組んでつくられたのが、演劇や映画やマンガというものです。これらはいずれも編集術の宝庫です。

このように、われわれのまわりにはさまざまな情報がいっぱい満ちていて、その情報がハダカのままにいることなく編集されているのですが、では、どのように編集されているかというと、これがなかなか取り出せません。

そこで、これらをいくつかまとめて取り出して、その取り出した方法をさまざまな場面や局面にいかすようにしてみようというのが、「編集術」になります。また、そのようなことをあれこれ研究して、そのプロセスを公開することを「編集工学」（エディトリアル・エンジニアリング）といいます。

そもそもすべての情報はなんらかのかたちに編集されています。

法のかたち、スポーツ・ルールのかたち、音楽のかたち、テレビ・ニュースのかたち、学校教育のかたち、科学法則のかたち。われわれは編集世界というものの中で生きているのです。しかし、このような情報を、われわれにとって必要なものとするには、それなり

の方法が獲得されなければなりません。

このように、あれこれの情報が「われわれにとって必要な情報」になることを、ふつうは「知」といいます。情報をそのような「知」にしていくことが編集なのです。新聞や雑誌や映画の編集者がしていることも、そういうことです。

実は、二十一世紀を前にして社会全体は大きな再編集時代をむかえています。いまや銀行はかつての銀行ではなく、テレビとコンピュータはだんだん相乗りにむかい、学校教育にすら総合学習が求められている。そこへもってきて、スーパーやコンビニが普及し、携帯電話が子供におよび、インターネットが広がっている今日では、いよいよ一人一人による各自の編集力が急速に要請されるようになってきているのです。

たとえばゴミの分別を各自がしなければならないということは、これまではたんに「ゴミ」とよんできたものからひとつずつ「情報」を読みとらなければならないということであり、それを専門家や代理店にまかすのではなくて、自分で情報編集をするということなのです。こういうことを政治家たちはまとめて「自己責任」といっていますが、むしろ「自己編集」といったほうがいいでしょう。

本書では、そのような編集方法の基礎をできるかぎり自由に案内したいとおもっています。人生、そのほうがずっとおもしろい。どのようにおもしろくなるか、それは本書を読みすすむうちにだんだんわかってくるとおもいます。本書は自分で「知」を動かすための入門書です。では、次のことをなんとなくアタマの片隅において、読みすすんでいってください。

1・編集は遊びから生まれる
2・編集は対話から生まれる
3・編集は不足から生まれる

1・編集は照合である
2・編集は連想である
3・編集は冒険である