

大衆化のなかの情報化社会論*

石 倉 義 博

概 要

1990年代前半からさかんに語られた情報化社会論は、その多くが「技術が社会を変える」という技術決定論的な立場をとっていた。この技術決定論に対してはさまざまな批判があり、現在の情報化社会論は、「技術を決定するのは社会である」という社会決定論的な認識から、技術決定論に対して一定の距離をおき、技術決定論批判を取り込むかたちで議論を展開している。この技術決定論への距離のとり方にはいくつかのパターン、形式があるが、最終的には技術決定論に回帰する傾向にあり、そこには遅延された技術決定論と、素朴な社会決定論との相互依存的な関係が見られる。本論は、現在の情報化社会論の主要な論点を取りあげ、この技術決定論の留保と回帰の形式を分析し、その問題構成および、それらが前提とする認識、そしてその問題点を明らかにすることを目的とする。

キーワード

情報化社会論, 技術決定論, デジタル・ディバイド, 電子コミュニティ, 電子メディア

I. はじめに

1990年前半に「新しい情報技術」を視点に社会構造の変化を論じる情報社会論の、何度目かのブームが起こった。その契機となったのは、次のような二つの「事件」であった。第一の「事件」は、1970年代後半からのコンピュータの高性能化、低価格化による、従来の大型汎用コンピュータによる集中的処理から、多数のコンピュータによる分散処理へと情報処理のモードが移りかわり、それとともに、一般家庭においてもコンピュータを購

* 本論執筆にあたり、2名のレフェリーの方々より有益なコメントをいただきました。この場をかりて心より感謝の意を表します。

入ることが容易になったというものであり、第二の「事件」は、インターネットとそれを利用した各種情報サービスの出現である。そして、1995年前後から情報化社会論は、インターネット・サービスと社会構造の関係を議論の軸に据えた、「インターネット社会論」とも呼ぶべきものになっていった。

そこでは、「インターネットで自宅に居ながらにして好きな映画や音楽が楽しめる」、「インターネットで料理のレシピをダウンロード」、「自宅の外からでも冷蔵庫の中身をネットで確認」といった家庭内の事物、事象から、「B2Bで中間業者を排除しコスト削減」、「インターネット導入で中間管理職が消える」、「電子メールで社員全員が直接社長とコミュニケーション」といった組織内外のコミュニケーションにかかわるもの、あるいは「ホームページで誰でも世界に情報発信」、「インターネットで直接民主制の実現」など、さまざまな「未来」が語られてきた。それらは、現在あるものを「より便利に」置き換えるものから、組織や個人のコミュニケーションの変革を促すとされるものまで、多岐にわたって来るべき明るい未来を謳うものがある一方で、「インターネットを利用した新しい犯罪の出現」や「情報監視社会の出現」、「匿名的コミュニケーションによるアナーキー」、あるいは「技術による人間の支配」といった、それらに警鐘を鳴らすような議論も同時に現われていた。

だが、これらの議論の多くは、それが謳う変革の実現可能性や、それが可能となる諸条件については未来へと投企されているため、どこか現実感のない予言めいたものとなっており、その内容レベルの当否について云々するのは困難で、また新しい技術の出現によっていつのまにか消えてゆくものであった。また、これらは、それぞれが照準する事象、問題とする領域、そして現状の社会構造の認識については共通しておらず、いささか混乱した状況となっているが、これらの情報化社会論は、「(情報)技術が社会を変える」というヴィジョンにおいて共通していた。

1960年代後半以降繰り返された情報化社会論のブームの構造を分析した佐藤俊樹[1996]は、情報化社会論の多くが、技術=コンピュータシステムを社会のアナロジーによって捉えることによって、循環的に技術革新が社会の変革に短絡されるという「AI的アナロジー」に陥っていること、そのようなアナロジーは、本来、社会の仕組みの側から当該技術のそのようなあり方が要請されていることを無視した技術決定論であること、そして近代産業社会は技術革新によって生活を「より便利に」変えていくことを常態とし、また要請する社会——そのなかでは「社会の仕組み」それ自体は変わらない——であること、技術決定論的な情報化社会論も、「情報技術の革新」と相即的に、そのような近代産業社会によって要請され、生み出されるもの——「夢」——であることを指摘した。また、技術が社会の変化を技術決定論で説明することは、「原理的には制御可能性を担保しながら

ら、その局面だけをとれば制御不能な所与として、社会の変化を演出すること」であると、佐藤は述べている（佐藤 [1996:192]）。

佐藤のこの分析は、しばしばそう誤読されているような単なる技術決定論批判ではなく、技術決定論的な「夢」が、近代産業社会において、いかにして生み出され、いかなる意味を持っているのかを論じている点、いわば「夢」の言説分析を行なっている点において、現在においても非常にすぐれた情報社会論批判となっている。

しかし、2003年現在、情報化社会論にいくつかの変化が起きているように思われる。90年代半ばからインターネットを軸に語られてきた情報化社会論「ブーム」は、2000年のいわゆる「ネットバブル崩壊」をさかいに急速に退潮していった。その直前まで「IT革命」論がさかんに語られていたことも、もはや遠い過去のようにみえる。もちろん、情報化社会論が、たえず更新され、反復されることで維持される「夢」であるならば、過ぎ去ったものは忘れ去られていくだけ、ということになるであろうし、実際、現在でも「ユビキタス」や「ブロードバンド」などの「新技術」や、「電子ネットワーク・コミュニティ」などの「変化する社会」が語られてはいる。しかし、そこには2000年以前の勢いはみられない。

また、90年代半ば以降の情報化社会論のブームとともに、パーソナルコンピュータやインターネット接続環境の急速な普及がすすんだことも、情報化社会論それ自体の語り口を変化させた要因として考えられる。平成14年度『情報通信白書』によれば、インターネット接続環境の世帯別普及率は1997年末の6.4%に対して2001年末では60.5%、パソコンの世帯別保有率も、内閣府経済社会総合研究所の消費動向調査によれば1998年3月の25.2%から2002年3月では57.2%と、それぞれ大幅に伸びている。こうしたかつて「新技術」と呼ばれたものの急速な普及にともなう陳腐化、そして大衆化が、誰の眼にもみえるかたちで起こったことで、もはやそれを軸に「社会の変化」を語ることを困難にしまったのだといえる。

廣瀬克哉 [1998] は、先述の佐藤の議論を承けたうえで、大衆化後の情報化社会の権力構造および情報化社会論が提起する問題¹⁾を分析し、情報化社会の「民主化」の可能性をさぐっている。本論文は、議論の前提条件および大衆化という現状認識、そして情報化社会論という分析対象において、廣瀬の議論と問題を共有しているが、廣瀬のように「正しい」情報化社会（論）の可能性を模索するのではなく、情報技術の大衆化後の情報化社会論、インターネット社会論において、佐藤のいう「夢」の言説はどのように変化したのか、という問題を議論の主題とする。

1) 廣瀬においては、情報化社会論が提示する現状分析および未来像と、「現実の」情報化社会との区別は明示的にはなされていない。

結論を先取りして言うならば、現在の情報化社会論は、もはや素朴な技術決定論ではなく、技術決定論批判を取りこむような議論をとる傾向にあるが、その批判の取りこみは、技術決定論を遅延するものの、本質において変化しておらず、技術決定論批判——とりわけ素朴社会決定論において顕著である——と相互に依存するかたちで、技術決定論が保存されているのである。以下の節では、技術決定論に対する現在の認識、そして技術決定論の「乗り越え」のパターンを検討することで、どのようなかたちで技術決定論とその批判が共犯関係をむすんでいるのか、その技術決定論的な認識の現在をみていくことにしたい。

II. 情報化社会論が語る未来とその変化

インターネットやパーソナルコンピュータといった情報技術の大衆化、あるいは「ネットバブル」の崩壊というかたちで、技術革新とともにすすむはずだった「社会の変化」というビジョンが、いわば「社会」によって拒否されたことで、それまでの情報化社会論は変化すること、あるいは自らの語る未来の位相を明示的に表明することを余儀なくされた。そしてそれらはいずれも、それまでの情報化社会論を特徴づけていた技術決定論に対して一定の留保をとる傾向にあるといえる。本節ではその変化した語りのパターンについて概観することにした。

まず、もっとも単純なパターンとしては、「ネットバブル」によって崩壊した情報化のシナリオは真正のものではなかった、というものが挙げられる。崩壊したのは、情報技術をダシにした性急なマネーゲームであって、「真の」情報化はこれから進むのだ、というロジックである。同様のパターンによって、大衆化した情報技術も「真ではない」とすることができる。「真の」情報化の中身は論者によってさまざまであるが、この認識にたつことで、従来どおりに情報化社会論を語る事が可能になる。もちろんこれは、「新技術」が「真技術」に置きかわったものであり、技術決定論という基本的な論理構成は保存されている。しかし、その場合でも、真正性の表明という点に、技術決定論の遅延の契機をみることができる。

第2のパターンとしては、ひたすら「新技術」の利便性を謳うものが挙げられる。まるで通販番組のように「これまでは〇〇だったのが、××に！」といった、「より便利」な技術＝商品を提示しつづけるこのパターンでは、「社会の変容」といった「大きな物語」は、それ自体としては語られず、語ろうとする「社会」像、そして「技術」自体を希薄化、中性化していこうとする。しかし、このタイプの議論においても、より進んだ他者を持ち出すことで、「社会の変容」の物語を導くことができる。「某国ではより便利な技術がこんな

に普及している。それにひきかえわが国は」というわけである。ここでは、「そうあるべき未来」像を希薄化し、「目に見える格差」に置き換えることで、その技術の重要性——しかしその正統性は、今そこにある「格差」によって事後的に調達されるほかはない——が担保されているのである。隠された技術決定論ともいうべきこのタイプの議論については、デジタル・ディバイド論を例として、第Ⅲ節で検討することにした。

第3のパターンは、大衆化という問題を、「啓蒙」というかたちで処理しようとするものである。「そうあるべき未来」と「そうならなかった／そうになっていない現実」の相克という問題において、このタイプの議論は、「真の」情報化のヴァリエーションだといえるが、技術と社会との短絡という技術決定論のなかで、真正性を論じるうえで、技術の方に重きをおくか、変わるべき社会の方に重きをおくかという違いがある²⁾。このタイプの議論は、局所的な成功例を技術決定論的に導かれた「そうあるべき未来」に重ねあわせ、それを「そうになっていない社会」へと全域化すべきである／するはずであるとするすることで、技術決定論が保存される。この啓蒙のロジックによって技術決定論の延命をはかる議論については、第Ⅳ節で、インターネット・“コミュニティ”論を題にとって検討する。

そして、現在の情報化社会論をもっともつよく特徴づけているのが、第4のパターン、「社会」という別の審級を持ちこむことによって技術決定論を留保する態度である。このような議論においては、「技術が社会を変える」という、技術決定論的な情報化社会論の最大の特徴でもあった言辭は、「技術のあり方は、社会によって決められる」という、いわば社会決定論とも言うべき言辭によって、留保される。

もちろん、社会の決定審級としての技術という認識——技術決定論——を留保しようとする態度は、1990年以前から存在した³⁾。しかし、技術決定論に対する疑念は、情報化社会論の内部だけで起こったわけではない。1980年代にさかんになった STS (Science Technology and Society) 研究では、技術の社会性、政治性の分析が行われており、いささか技術の政治性の摘発に針が振れる傾向にあるとはいえ、一定の成果を残しているといえよう。また、STS 研究の源流ともいえる科学史・科学哲学においても、科学や技術が価値中立であるというドクサの批判が行なわれてきた。

佐々木力は、この技術決定論批判の以前の技術観を次のようにまとめている。

かつてはテクノロジーを人間のしかるべき目標を達成してくれるよき道具ないし手段とみる見方が支配的であった。……いわば、科学の真理を社会の福利として実現する媒介がテクノロジー

2) もっとも、技術決定論では技術と社会の両者は循環しているため、実際には両者の差異はないといってよい。しかし、情報化社会論は、技術と社会は明確に峻別可能だという前提にたっているため、第1のパターンと第3のパターンは、情報化社会論の圏域では区別が可能となっている。

3) 佐藤俊樹は1960年代末の林雄二郎や1980年代の今井賢一といった情報化社会論の嚆矢においても、技術決定論をたくみに避けようとする態度が存在していたことを指摘している(佐藤 [1996: 194-206])

であるとみられていたわけである。テクノロジーは……単線的に累積的に開発されていくものであり、それは人間に……さまざまな欲望をかなえてくれる単純に善き営みであった。しばしばテクノロジーが悪用されることはあっても、それは使う人間が悪いのであって、テクノロジーそのものは本質的に善きものとされた（佐々木 [1997:140]）。

これに対し、技術を社会的構成物とみる「社会構成主義」とよぶべき立場の人々が近年出現したとされる。この見方にたつ人々は、技術を「ある社会的目標を実現する手段」であり、「特定の社会的グループの意図」が反映されたもので、それが「ある種の社会的要求に応じて社会に出現」するとしても、それは普遍的なものではないとして、技術が「自律的で、一方的に社会をリードしてゆく」とする「技術決定論」に批判を加えていると佐々木は述べている（佐々木 [1997:141]）。

さらに、メディア研究の文脈においても、近年盛んになっているメディア・リテラシー論では、メディアや技術が価値中立だという見方が批判され、メディアの「読み」が重視されている。

上記のような技術決定論批判を待つまでもなく、「技術の使い方」は社会が決めている、といった言辞はもはや一般的ともいえ、その様な言辞に違和感をおぼえる者は少数であるかもしれない。それは技術決定論的として批判される論者にとってすら、同様のようである。例えば、技術決定論者と見られることの多い西垣通も、「技術の影響は、人々の欲望とそれらをまとめあげる社会的組織と組み合わせられてはじめて明らかになる」（西垣 [2001:19]）と、技術と社会の相互作用論的立場を主張している。

このような、技術が社会を変え、社会が技術を規定するという相互作用論は、W.ラッセル・ニューマン [1991=2002] や、吉田純 [2000] らの議論にも見ることができる⁴⁾。

しかし、「社会が技術を決める」という、反-技術決定論、あるいは社会決定論的な議論は、はたしてどのような認識にたつものなのだろうか。その技術決定論の陥穽への「気づき」の水準と、彼らの議論の前提とするもの、そこで語られる「社会」の水準の問題については、第VI節で検討する。

以下の節では、現在の情報社会論を特徴づけている、技術決定論の遅延あるいは留保について、デジタル・ディバイド論——「技術が変える社会」像の希薄化——、ネットワーク・コミュニティ論——「啓蒙」のロジック——、メディア・リテラシー論——社会決定論の受け入れ——を例として、検討する。これらの議論はいずれも現在の情報化社会論の重要な主題とされるものであり、そこで議論される「問題」の構造、その依ってたつ前

4) ニューマンの場合は、技術的な側面に加えて、「心理的、制度的、文化的、経済的な要因の間の相互浸透や絡み合いの実態」（Neuman [1991=2002:58]）の探求が必要だと強調されている。

提を分析し、情報化社会論の現在の位相をあきらかにしたい。

Ⅲ. デジタル・ディバイド論とその論理

昨今、情報化社会への警鐘として現われてきた論点のひとつに、デジタル・ディバイド論がある。ここで問題とされる「デジタル・ディバイド」とは、インターネットやパソコン等の情報機器の保有および利用状況の違いによって、経済的格差をはじめとするさまざまな社会的公正が生じるとするものである。また、デジタル・ディバイドは、階層やエスニック・グループなどの、既存の社会的境界の格差を反映したものであり、その格差を拡大するものとしても問題化される。

これは1990年代なかばのアメリカ合衆国においてまず問題化され、1999年7月の商務省報告書『ネットからの転落』シリーズ⁵⁾第3回「デジタル・ディバイドの境界画定」⁶⁾では、年収7万5千ドル以上の世帯は、最低所得層の世帯に比べインターネット接続環境の世帯普及率が20倍以上、パソコン保有率は9倍以上であり、黒人およびヒスパニック系のインターネット接続環境の世帯別普及率は白人世帯の40%程度、居住地域による差異についても、農村部の低所得層における世帯のインターネット接続状況は、都市部の同水準の所得層と比べ半分程度とされている。合衆国政府は、この報告を受け、企業による情報端末の寄付の奨励や、パソコン教室をボランティアで開くなどした場合に適用される今後10年間にわたる20億ドルの優遇税制の導入、新任教員へのコンピュータ訓練費用として1億5,000万ドル、貧困地区など1,000カ所のコミュニティ技術センター開設費として1億ドルなどを2001年度予算に計上するなどの対策である、“The Clinton-Gore Agenda For Creating Digital Opportunity”を2000年2月2日に発表した⁷⁾。

日本でも2000年の『通信白書』ではデジタル・ディバイドの項目が設けられ、「インターネットを利用している世帯の属性に基づき分析すると、居住する都市の規模が大きいほど、世帯主の年齢が若いほど、世帯年収が高いほどインターネットの普及率が高くなっており、地域、年齢、所得によって格差が生じていると考えられる」との記述がある。

では、デジタル・ディバイドは、なぜ社会問題とされるのだろうか。近藤勝則は、デジタル・ディバイドを定義して、「情報化環境の整備が人々の『生活水準』を向上させるた

5) 同シリーズは1995年7月に第1回報告書、1998年7月に第2回の報告書が刊行されている。

6) 原文は以下のページで閲覧可能である。

<http://www.ntia.doc.gov/ntiahome/fttn99/contents.html>

7) なお、2000年10月の第4回報告書では、この格差は激減したとされている。

め、情報化が整備された環境にいるものと、そうでないものとの間で『生活水準』に差異が生じる状態」(近藤 [2000: 124]) であるとし、原田泉は、デジタル・ディバイドがもたらす問題として、経済・便益格差(所得格差、雇用機会格差、サービス授受格差など)、文化・教育格差(教育水準格差、広報力格差など)、軍事・セキュリティ格差(ネットワーク犯罪被害、プライバシー問題など)を挙げている(原田 [2002: 9])。また、橋元良明 [2001] も、「日本人の情報行動」調査に基づき、デジタル・ディバイドによって、今後電子化される公共サービスへのアクセシビリティに格差が生じると指摘している。

ここで挙げられているデジタル・ディバイドによる新たな社会的格差の多くは、有意義な情報へのアクセシビリティの問題として、すなわちパソコンやインターネットが「使えれば」得られるはずの成功のための⁸⁾機会の平等の問題として捉えられていることがわかる。実際、デジタル・ディバイドの対となる語として、「デジタル・オポチュニティ」というものが概念化されており、そこでは、新たに獲得された情報技術リテラシーが、そもそもの社会的格差を緩和するものとして期待されている。

しかし、パソコンにある程度通曉したものなら、デジタル・ディバイド論に対して、そもそも何をもってパソコンやインターネットが「使える」というのか、そしてどの程度「使える」ことが社会的に意味を持つとされるのか、という疑問を抱くだろう。なぜなら情報機器リテラシーによって社会的格差が拡大するのであれば、それは情報機器リテラシーの程度によっても、同様にもたらされるはずだからである。情報機器の普及が進めば、その利用リテラシーの価値は逡減していく。「いまさら、メール——ワープロでも表計算ソフトでもよい——が使えるだけではパソコンが使えるとはいえない」というわけである。しかし、デジタル・ディバイド論が機会の平等を前提として組みあげられている以上、問題となるのは舞台に立つためのリテラシーが「ない」ことであって、「どの程度あるか」ではないことになる。無論、リテラシーの「ない」者が減れば、新しい境界線が「発見」されるであろうが。

また、そもそもデジタル・ディバイドを生み出していると言われる既存の社会的格差は、情報機器のリテラシーの有無によってもたらされたものではない。デジタル・ディバイドの解消策としては、しばしば情報機器リテラシーのない者に、リテラシーを授け、自由に情報機器を利用できる環境を用意する、ということが行なわれている。しかし、デジタル・ディバイドは、情報機器リテラシーがなくても不利益をこうむらないようにすること、

8) ただし、労働経済学の分野などでは、デジタル・ディバイド論を経済的格差という「結果」の問題として捉える場合もある。デジタル・ディバイド論における「機会の平等」と「結果の平等」の問題については、今川拓郎 [2001] のすぐれた整理がある。しかし、「将来的な収入の格差」といった「結果の格差」を問題とする議論であっても、出発点には「機会の格差」を置いていると考えられる。

によっても解消可能なはずである。

ではなぜ、デジタル・ディバイド論の提示する解消策においては、リテラシーの授受という手段をとるのか、そしてそのような手段によって解消可能だとされるのだろうか。おそらく、そこには、「デジタル」、すなわち情報機器とそれによってアクセス可能な情報サービスが、社会においてクリティカルなものであるということ、そしてそれは「教育」によって誰でもそれを身につけることができるという、啓蒙主義的な認識があるだろう。ここには、情報機器によってアクセス可能な情報サービスが社会的に重要であるということと、その情報サービスにアクセスするためのリテラシーが重要であるということの短絡がある。この短絡は、「リテラシー」という語のとおり、情報機器・サービスを利用する能力が、「読み書き」と同水準のものとして捉えられることで可能となる⁹⁾。

デジタル・ディバイドは、情報機器やインターネット・サービスが、一部の人間だけが手にする奢侈品や専門性の高い商品・サービスではないという認識、すなわちそれらの「大衆化」のなかでしか、問題化されえない。そして、それが機会の平等という、「本来はすべての者がその恩恵に与かるべきなのにそうになっていない」というかたちで問題化されることで、情報機器・サービス非利用層を生み出している既存の格差は、来たるべき情報化社会の到来を妨げるものとなる。デジタル・ディバイドを解消しようとする背後には、情報機器リテラシーを「読み書き」能力と同等視する社会になるはずだという前提、すなわち、情報機器が社会を変えるという技術決定論的な認識がある。

しかし、少なくとも現状においては、情報機器およびそれを利用する各種情報サービスの利用能力は、読み書きをはじめとした他の能力、技能の下位能力、技能としての性格がつよく、道具として、その使用者の目的に依存するものであって、パソコンなりインターネット・サービスなりの固有の能力といったものは想定しがたい。仮に特定の情報機器やアプリケーションの操作法を不可欠なものとし、「リテラシー」として定義したとしても、それ以外のものがその派生、下位能力ではないならば、その定義自体が疑わしいものとなる¹⁰⁾。

したがって、デジタル・ディバイド論が、機会の平等を前提にするかぎり、そこで想定

9) もちろん、現在の情報機器・サービスは、基本的に文字文化を基礎としたものであり、本来の「読み書き」能力の下位の能力でしかない。しかし、デジタル・ディバイド論においては、国家間の格差を問題とするものであっても、この問題は周到に回避されている。

10) たとえば2001年度の『情報通信白書』（総務省郵政事業庁）では、パソコンによる文書やグラフの作成、電子メールの受信、ウェブページの作成から、ドメインの取得まで、様々な項目の利用能力から情報リテラシーの得点化を行なっている。しかしこれらの項目は網羅的でもないうえに、その利用能力をどの程度の人間が必要としているのか、その差異が何を意味するのかが考慮されていない。この情報機器の利用能力の指標の作成に際しては、個人の用途に強く依存する特殊能力——例えば会計処理やプログラミング——を要するものについては除外されており、その点では作成者の苦慮がうかがわれるのだが、結果として散漫で、リテラシーの得点化の意味をなさないものに終わっている。

される情報機器リテラシー，そしてそれを社会的インフラとする社会の姿は空疎なものとならざるをえない。デジタル・ディバイド論は，情報機器・サービスに関する，いま現在存在する「格差」という事実を担保とすることで，情報機器・サービスによって変わる社会という認識を，その社会の姿，そして変化の論理を語ることなく正当化する，いわば隠れた技術決定論となっている。しかし，技術によってもたらされる社会の像が希薄化されているため，デジタル・ディバイドという問題の正統性は論理的に詰められることのないまま，非常に散漫なかたちで，その陥穽が発見され，破綻することになる。しかし，その陥穽の発見すらも，アド・ホックなものとならざるをえないことで，デジタル・ディバイドは社会問題として存続しているのだといえる。

IV. 電子ネットワークと“コミュニティ”

インターネットの出現と，そこで提供される電子メールや電子会議室，あるいはWWWといったサービスは，しばしば新しい“コミュニティ”のあり方として取りあげられ，「サイバースペース」の語にみられるように，電子ネットワークはもう一つ別の空間であるように語られてきた。そこでは既存の社会的組織のさまざまな制約が解消されるかのように論じられ，従来の組織のオルタナティブ——空間的制約の超出や分散型組織，成員の自発性，愛他性の重視など——として称揚されていたのである。

電子ネットワーク上の“コミュニティ”について語る時，しばしば引き合いに出されるものとして，「ハッカー倫理」と呼ばれるものがある。インターネットの成立，そしてその自主的かつヴォランタリーな運営に際し，「ハッカー」と呼ばれるものたちの果たしている役割，そして彼らの行動原理が重要なものとして取りあげられてきたのである¹¹⁾。

それでは，「ハッカー倫理」とは，そして「ハッカー」とははたしていかなるものなのだろうか。後述するオープンソース運動の提唱者でもあるエリック・レイモンドの編になる『ハッカーズ大辞典 第3版』によれば，ハッカー倫理とは次のようなものであるという。

情報共有は有効で明白な善であるとし，フリーのソフトウェアを書いたり可能な限り情報や計算資源へのアクセスを促進したりすることによって，自分の技術を分け与えるのがハッカーの倫理的義務であるとする信念 (Raymond [1996=2002: 304])。

また50年代から，80年代初頭のリチャード・M・ストールマンのGNUプロジェクト

11) このあたりの経緯については村井純 [1995]，古瀬・廣瀬 [1996]などを参照のこと。

トまでのハッカーたちの逸話を綴ったスティーヴン・レヴィの『ハッカーズ』(Levy [1984=1987])では、ハッカーたちに共有される倫理として以下のようなものを列挙している。

- コンピュータへのアクセス，加えて，何であれ，世界の機能の仕方について教えてくれるものへのアクセスは無制限かつ全面的でなければならない。実地体験の要求を決して拒んではならない！
- 情報はすべて自由に利用できなければならない。
- 権威を信用するな——反中央集権を進めよう。
- ハッカーは，成績，年齢，人種，地位のような，まやかしの基準ではなく，そのハッキングによって判断されなければならない。
- 芸術や美をコンピュータで作り出すことは可能である。
- コンピュータは人生をよいほうに変える。(Levy [1984=1987: 32-45])

では，そのハッカーとは何か，ということになると，レイモンドによる「ハッカーになろう (How To Become A Hacker)」¹²⁾では，以下のような同語反復的な定義がなされている。

熟練プログラマやネットワークの天才たちのコミュニティないしは共有文化というものが存在しています。その歴史は初期のタイム・シェアリング・ミニコンピュータや黎明期の ARPAnet の実験にまで遡ることができます。この文化に属する人々が「ハッカー hacker」という言葉をうみだしました。ハッカーたちはインターネットを築きました。ハッカーたちが UNIX オペレーティングシステムを今日のような形にまで作りあげました。ハッカーたちが Usenet を運営し，World Wide Web が使えるようにしたんです。あなたがこの文化の一員で，それに貢献し，その文化のほかの人たちがあなたを知っていて，しかもその人たちがあなたをハッカーと呼んでくれるなら，あなたはハッカーです。……ハッカー精神は，ソフトウェアハッカー文化だけに限られたものではありません。ハッカー的態度をその他エレクトロニクスや音楽などに発揮する人たちもいます——実はどの科学や芸術分野でも，一番高い水準ではこのハッカー精神が見られます (Raymond [2000])。

すなわち，ハッカーとは「ハッカー倫理」を共有文化として持つものたちのことであり，(ハッカー)文化に貢献することによって，他者からそれとして認知されるもの，ということである。したがってハッカーとは，自己言及的で，多分に理念的なものとなり，その認知はハッカーとしての行為においてなされるため，その行為および成果物は遡及的にハッカー理念を強く読み込まれたものとなる。

したがって，「ハッカー」であることは，それ自体として「価値」となり，「ハッカー・コミュニティ」は，「ハッカー」の名を借称するものたちをはげしく非難する。さきに引

12) 次の URL にて公開されている文書。http://www.tuxedo.org/~esr/faqs/hacker-howto.html
なお山形浩生による次の翻訳を参照した。http://cruel.org/freeware/hacker.html

用した「ハッカーズ大辞典」には、「クラッカー (cracker: crime+hacker)」の定義が、次のようにある。

システムのセキュリティを破る人物。この言葉は、マスコミに間違った使い方をされる「ハッカー」という語を守るため、1985年頃にハッカーによって考案された。……クラッカーは、互いのつながりの強い、非常に秘密主義的な小さな徒党を組む傾向があり、この用語集で紹介されているような大規模で開放的な複合文化とはほとんど重ならない。クラッカーは、よくハッカーを自称するが、ほとんどの真のハッカーはクラッカーを自分とは無縁のもっと下等な存在とみなしている (Raymond [1996=2002: 176-177])。

また「クラッキング (cracking)」の項目には、「ほとんどのクラッカーはせいぜい凡庸なハッカーでしかない」(Raymond [1996=2002: 177])とあり、ハッカーとクラッカーは、そもそもの文化が異なるものとして価値論的に対比され、クラッカーはそもそもの「ハッカー」としての技量も劣る者、「ハッカー」を僭称しその価値を盗もうとする者として描かれている。

「ハッカーであること」が価値であるからこそ、「ハッカー」にとっては、その名は僭称する意味のあるものとみえるのだろうし、また守るべきものとなるのだろう。この「ハッカー倫理」と「ハッカー」の称号が、「ハッカー文化」においてそもそも価値であり、抽象化され、理念化されたものであることを見落として、集団の特性として実体化するのは、あまりにも単純な見方であろう。

しかし、この「ハッカー倫理」は、1990年代以降、先に引用したレイモンドの文中にもあるとおり、インターネットの成立に「ハッカー」たちが強く関わったこと、また、コンピュータ OS であるリナックス (Linux, GNU/Linux) が、ソースコードを公開するかたちで開発され (オープンソース)、無償で公開されたこと、またその開発の独特のスタイルから、ひろく一般に取りあげられるようになった。

もちろん、リナックス以前にも、FreeBSD などの同様のプロジェクトは存在したし、ソースコードを公開した開発という点では、レヴィの『ハッカーズ』にも取りあげられたストールマン主宰の GNU プロジェクトの成果物など数多く存在しており、また、ソースコードの公開という理念は、そもそも UNIX 初期からの伝統であるともいわれる¹³⁾。

リナックスが注目を集めたのは、エリック・レイモンドによって定義され、広められた、その開発スタイルによるところが大きいだろう。「伽藍 Cathedral とバザール」と題さ

13) しばしば誤解されているが、ストールマンの提唱する「コピーレフト」の思想に基づきソースコードが公開されているフリーソフトと、無償で公開されている (ソースコード非公開の) ソフトウェアとは、基本的に無関係である。フリーソフトの「フリー」とは、ソースコードの閲覧、そしてプログラムの改変が「自由に」行なえるかどうかにかかっており、「無償」であるかどうか、ましてや「愛他性」などは大きな問題ではないからである。

れた論文で、レイモンドは、ソフトウェア開発における伽藍方式とバザール方式の2つを対比させる。この2つのスタイルについて粗述すると、伽藍方式のソフトウェア開発とは、設計者がすべての計画と体制を確立して開発する中央集権的なスタイルをいい、大聖堂の建築を行なうがごとく厳かで大がかりなものであるとされる。これに対しバザール方式は、知らない者同士がバザーで売買を行なうように、ソフトウェアのアイデアや修正案を持ち寄り、交換しあいながら作りあげていくスタイルであるとされる。バザール方式では、プロジェクトの運営者は、全体をとりまとめるリーダーシップを発揮する責任者ではなく、多くの選択肢から矛盾のないように調整、取捨選択していく編集者的役割を果たすとされる。

しばしば誤解されているように、伽藍方式とバザール方式は、商用のソース非公開のソフトとオープンソースの開発スタイルを対比させたものではない。「伽藍とバザール」において伽藍方式とされているのは、リナックスカーネルと同様ソースの公開されている、ストールマン率いるフリーソフト財団のプロジェクトである。また、この論文の主眼は、なぜ本来は不可能だと思われていたようなバザール方式の開発スタイルで、高品質のソフトウェアが開発できるのかを論じたものであり、必ずしも伽藍方式、あるいは商用ソフトに対するバザール方式の優位を説いたものではない¹⁴⁾。

しかし、レイモンドの描いたこのような非中央集権的な人々の協業のかたち、そして続編の「ノウアスフィアの開墾」で語られたバザール方式のプロジェクトを支える評判ゲームと贈与の理念は、多くの人々に魅力的に映ったようで、それは新しい“コミュニティ”の可能性として喧伝されることになった。

たとえば金子郁容 [1999] は、バザール方式の開発コミュニティの特徴として、「自発性、相互性、相互編集性、情報共有、共有された情報と問題解決の体験の蓄積、それにその共同資産化、ヒエラルキーの権限でなく、メンバーに承認されたロールと、自生するルール」というヴォランタリーな問題解決のシステムを読みとっている(金子 [1999: 58])。そして金子は、レイモンドのいう評判ゲームの原理を、「名声を得るとかエゴの満足など、行動の動機を行動主体個人の効用のみで説明する」交換理論モデルのヴァリエーションであるとして批判し、「インターネット時代の社会・経済モデルは……自発性、相互性、相手との関係性を明示的に表現する行動原理を持ったモデル」でないと事象を説明できないとする(金子 [1999: 66])。その理由として金子は「インターネット社会になって根本的に変わったのは、人々の行動の動機が、それぞれの利得を最大化するというものから、「関係性」を重視するものになった」からであるとする(金子 [1999: 66])。レイモンドの

14) ただし、「伽藍とバザール」自体しばしば修正、加筆されており、その様に読める箇所も散見される。

議論が、交換理論のヴァリエーションであるという指摘は興味深いものであるが、評判という個人の効用で説明できるとするレイモンドに対し、「関係性の重視」が行動原理として考慮されていないという批判は、論点先取でしかないし、「インターネット社会」をめぐる本質主義に陥っているように思われる。また、金子のいうように「関係性の重視」がインターネット社会の行動原理として価値づけられているものならば、それも評判ゲームの評価基準としてレイモンドの図式に組み込むことができる。

レイモンドの議論に新しい可能性を見たのは金子だけではない。平等主義的にひろく意見を募り、意思決定を行なうという、レイモンドの提示したモデルを、政策決定のモデルとして取り入れようという議論も、幾人かの政治家によっても口にされている¹⁵⁾。

しかし、バザール型のオープンソース・“コミュニティ”が、全員の自発的参加を理念に掲げ、万人に“コミュニティ”への参加が開かれているものであるとはいっても、そこには「ソースコードを読み、理解することができる」という障害が存在する。むしろ、“コミュニティ”側には、「誰でも学習すれば、プログラムを読み、書けるようになる」という前提があるだろうし、先達が新規参入を手助けするべきだという「規範」もしばしば表明される¹⁶⁾。ここには、「ハッカーであること」が価値であるということのもうひとつの側面がある。すなわち、その価値は万人に共有されるべきであり、本人の努力によってハッカー文化への参加が可能であるという、啓蒙主義的な態度である¹⁷⁾。

佐藤俊樹は、このような「ハッカー倫理」にもとづくヴォランタリーな“コミュニティ”を、「(1)ヴォランティアによる自発的結社の原則を追い求め、(2)現実の国家や地域コミュニティと並ぶ「もうひとつのコミュニティ」になろうとした」(佐藤 [1996: 225]) 点に、「ピューリタンたちの会社プロト的社会的社会という、原近代」の姿があると指摘している。そして、インターネットの運営がヴォランティアベースから、次第に商業化され、サービスの利用者の「大衆化」がすすんだという経緯は、「近代社会創世の歴史のくり返し」、「原近代の再生」であるとし、しかも近代産業社会は、つねにフロンティアとしての原近代をそのなかに組みこむことで存続してきた社会であり、「原近代の再生」とは近代産業社会

15) たとえば田中康夫や辻元清美など。しかし、バザール型のコミュニティは、強力なプロジェクトリーダーがないとはいえ、実際に提出されたプログラムのソースコードは、それが動作するか、あるいはよい仕事(ハック)かどうかという基準によって相互に評価されるのであり、評価基準すら定かでない政策決定等に、そのまま適用可能かは疑問である。

16) ユニックス・“コミュニティ”内では、初心者に対する心構えとして、「タコ(Newbee=初心者)は育てよ」というフレーズがしばしば語られる。

17) ただし、厳密には「オープンソース」という語には、こういった価値観を希薄化しようとする意図がみられる。レイモンドは「オープンソース」の質的優位を説いており、これはストールマンの「コピーレフト」の思想を剽奪したものといえる。ここでは何より「品質」という実利が問題とされており、その点においてストールマンは「オープンソース」を批判している。

に「寄生」した先祖返りであるとする（佐藤 [1996: 229-230]）。

廣瀬克哉も、「インターネットを育てた社会において、その過程を担った人々が米国の原近代を共通のモデル社会イメージとして内面化していた」とし、「そういう集団の存在という社会的条件があってはじめて「インターネット的な自立運営方式」が可能になったといえる」と述べている（廣瀬 [1998: 163]）。そして、このような具体的事実が、「ネティズン」の概念のように、インターネットに直接民主制の可能性を見、インターネットへの「技術的な可能性としての参加機会の拡大が、自動的に民主化を実現するという……素朴で楽観的な技術決定論」（廣瀬 [1998: 155]）の具体的な根拠となってきたことを廣瀬は指摘している。

初期インターネットの担い手に原近代の理念が対象化され、実際に内面化されていたというのは、いささか強い前提であろうが、廣瀬のこの指摘にはいくつかの重要な論点が含まれている。すなわち、初期インターネット利用／担い手という集団が、特定の社会的属性をもった集団であり、原近代という社会モデルの共有という点において同質性の高いものであったこと、そしてインターネットの運営が分散的で非中央集権的なヴォランティアによって担われてきたことと、インターネット上の活動が同様の倫理にもとづいてなされるはずだという短絡、すなわち特定の時期のインターネットの担い手の理念的な社会モデルを、インターネット空間の特性として読み込むという短絡が、しばしばインターネット社会論においてなされてきたということである。

たとえば干川剛史 [2001] は、デジタル・メディア利用者は、未利用者に比べてヴォランティア活動に積極的であるという傾向が見られるという遠藤薫 [2000] の議論をうけて、「インターネット利用者によるデジタル・コミュニティの中での発言の自発性が、face to face の人間関係の中で行われるボランティア活動の中で求められる自発性と容易に結びついているといえる」（干川 [2001: 111]）と述べている。しかし、電子掲示板やメーリングリストといった「デジタル・コミュニティ」が、多様なインターネット・サービスの一部にすぎない以上、すでに商業化されたインターネット利用者のすべてが、「デジタル・コミュニティ」の参加者であるとはいえず、遠藤薫の議論のとおりインターネット利用者とヴォランティア参加者に相関関係があるとしても、それは別の社会的特性／属性を媒介とした擬似相関であると考えべきであろう¹⁸⁾。

程度の差こそあれ、インターネットにはある種の特性があり、そこで展開される諸活動はその特性を持つという想定は、「ネティズン」に代表されるように、ひろく見ることができる。先に引用した、自発性、愛他性、関係性の重視をインターネット社会の特性とし

18) 干川の引用箇所において遠藤薫が使用しているデータは、日米の大学生を対象とした、コンピュータを媒介としたコミュニケーションに関する比較調査のものである。

て読み込む金子郁容の議論もその一例といえるであろうし、インターネットを従来の公私の別をこえた「第三の社会」の完成形とする奥野卓司 [2000] も、インターネット上の“コミュニティ”が、空間性といった既存の社会的制約から自由であるという特性をもつものと想定している点において、この例に数えることができるであろう。また、西垣通 [2001] は、現在のネット上の“コミュニティ”は、「参入・離脱は自由で、匿名も許され、メッセージの内容も大半が断片的」であり、「せいぜい共通の興味対象に関する情報交換に役立つといった程度」の「オンライン・サークル」と呼ぶべきものであり、「生きるか死ぬか」の場ではなく、「自分の存在を真に賭ける」ことができない以上、「擬似共同体の名にも値しない」としている（西垣 [2001:122-125]）。しかし、西垣のこの議論は、電子ネットワーク・“コミュニティ”を相対化しようとするものでありながら、その相対化が本来の「共同体」の特性との差異によってなされており、そこで発見される「オンライン・サークル」の特性とされるものも、空間的制約の超出やヴォランタリーによる参加といった、“コミュニティ”論者の掲げる特性と共通のものであり、与える名称や評価は異なっても、両者は同一の了解の平面にあるといえるだろう。

たしかに、インターネット・サービスのなかでのコミュニケーションは、空間的制約を容易に超えるものであるように見える。電子メールは相手がアドレスを持っていれば、世界中のどこにでも短時間でメッセージを届けてくれるし、公開されているウェブサイトは原理的に、どこからでも、どのサイト／ページであっても閲覧することができるし、電子掲示板や会議室があれば自由に参加して、世界中の人々と意見を交わすこともできる。しかし、それを無前提に電子ネットワーク・“コミュニティ”の「特性」とすることはできない。

なぜなら、何の理由もなく見ず知らずの人に電話をかけたり、手紙やファックスを送りつけたりする人がいないように、たとえ既存の生活空間を超えるコミュニケーションの手段を持っていたとしても、必然性がなければその境界は超えられないまま、技術的可能性として存在しつづけるだけだからである。インターネット・サービスのなかでのコミュニケーションにおいて、空間的制約が超えられるとすれば、それはその制約を超えることに意味が見出されているからである。そもそも、インターネット以前において、空間的、あるいは経済的にコミュニケーションが阻害されていたとすれば、技術的可能性に先行してコミュニケーションへの欲望——「開かれた」コミュニケーション／“コミュニティ”という価値——が存在することになる。そうであるならば、そのような欲望、価値は社会的な選好の問題として扱われるべきである¹⁹⁾。ここでは「そうあるべき社会」の状態の選

19) 福留恵子 [1997] は、グループウェアといった情報技術の組織への導入において、なぜ「自由なコミュニケーション」が期待されるのかについて、論理構成とその前提するものの分析を行なっている。

好という問題が、それを超えるべく導入されるはず情報技術の本来的にもっている「特性」へとずらされ、あたかもその技術を導入すれば、「そうあるべき社会」が即実現するかのごとく短絡されているのである。

その結果として、電子ネットワークにおける“コミュニティ”をめぐる議論においては、しばしばその「成功例」のみが語られることになる。なぜなら、「成功例」とは、超えるべきものとして自明視されている既存の社会的制約を超えたものであり、「失敗例」は十分にそれを超えられなかったものとなるからであり、超えるべき社会的制約、そうあるべきコミュニケーション／“コミュニティ”の状態が自明視され、それが技術決定論的に短絡されているかぎり、局所的、個別的な事例は電子ネットワーク全域へと拡げられるべきものとされる²⁰⁾。そこには、大衆化による利用層の変化といった問題は存在しない。たとえ存在したとしても、それは啓蒙のロジックによって処理されるはずである。

電子ネットワーク・“コミュニティ”論においては、電子ネットワークの特性によって実現された「成功例」は、来たるべき社会と重ねあわされており、「成功例」の实在という事実から情報化社会の正統性が調達されている。そして、「成功例」以外の事象を、その社会がいずれ敷衍されるべきものとする——来たるべき社会の条件を電子ネットワークの特性とすることでその敷衍化は正当化される——、情報機器・サービスの「大衆化」のなかでも技術決定論を語る事が可能となっているのである。

むしろ、「コミュニティ」を強調する論者の論拠となる事象は確かに存在するだろう。「コミュニティ」の例としてしばしば挙げられる、阪神・淡路大震災の生存者情報のウェブや商用パソコン通信の提供する電子掲示板での公開、情報交換や、日本海重油流出事件の際のウェブ上でのボランティア募集、情報公開など、インターネット・サービスを利用した活動のなかには、たしかな効果をもたらしたものもあることを否定するわけではない。しかし、そのような活動がインターネット・サービスを利用して行なわれる場合、それが実効性をもつことがあらかじめ期待されているはずであり、それが実際に効果あげたとしても、それはインターネット・サービスが道具としてうまく機能したということであって、それによって新しい“コミュニティ”が形成されたとはいえないのではないか。

双方向性や水平性、n対nのコミュニケーション……、電子ネットワークがもたらすとされる新しいコミュニケーションの可能性は語られても、何をもって、ある種の社会的活動、集団を「電子ネットワーク上の」「コミュニティ」と呼びうるのかという定義すら

20) たとえば奥野卓司 [2000] は、「第三の社会」が社会のすべてを覆うときが、公領域と私領域の分割以前(前近代)と以後(近代)に続く、人間社会の新しい段階だとしている。ここでは、局所的な「成功例」の偏在化による全域化のロジックがとられている。

あいまいなまま、その新しさ、従来の公共性に対するオルタナティブとしての期待だけが繰り返され語られる。そのような、いささか自作自演めいた居心地の悪いふるまい、それが電子ネットワーク・“コミュニティ”をめぐる議論の現在であるように思われる。

V. メディアとしての電子ネットワークとメディア・リテラシー論

前節で扱った電子ネットワーク・“コミュニティ”とも関連するが、情報化社会論の大きな流れのひとつに、電子ネットワークという新しい「メディア」がいかに受容され、活用されるのかという議論がある。現在はそれほど盛んではないとはいえ、一時はインターネットの導入がマスメディアを不要にするといった議論も数多くみられた。

たとえば西垣通は、「IT 革命の正体」として、「「消費者側の生活革命」であり、とりわけ「誰もが情報を持てるようになる」こと」（西垣 [2001: 34]）であると述べている。従来のメディア状況において、「受動的」なものとされてきた消費者が自ら積極的に情報とかかわり、情報発信を行なうようになるという物語の先には、前節でみたような自発的に“コミュニティ”に参加する「市民」像があるだろう。本節では、「電子ネットワーク時代」の「消費者」の情報とのかかわりあいをめぐる議論を検討することで、情報化社会論の描く社会像を前節とは逆の側から照射することにしたい。

専門家でない一般の人々が、独自に情報の発信を行なうこと、言い換えるならば自らがマスメディアになること、そのようなストーリーは、インターネット以前にもしばしば語られていた。1980年代半ばのミニ FM 局ブーム、繰り返され語られる自費出版や自分史のブームなど、そのような例をすぐに想起することができる。

たしかに、現在みられるような個人が安価にウェブサイトを開設し、広範に公開するような状況というのはこれまでに存在しなかった事象であるのかもしれない。インターネット接続環境の広範な普及によって、誰もが情報の発信者となる可能性が保証されたかのようにもみえる。

しかし、消費者＝大衆の手に情報を、という議論は、本来市民社会的なものを拡大させる可能性として構想されているのだが、それが具象化される際には、誰もがマスメディアになることとして語られてしまう。ではなぜ、人々がマスメディアを模倣することが、市民社会的なものの拡大の可能性として、あるいは個人の情報発信の可能性がメディアと人々の関係を変えるものとして語られるのだろうか。これは（マス）メディアへの想像力とあわせて考えられるべき問題である。

そもそも、マスメディアの存在は、情報の非対称性——持つ者と持たざる者——を前提

としており、その両者を媒介——mediate——するものとして想像されている。したがってメディアには、媒介者としての透明性が要求されることになる。しかし、マスメディアが産業として存在する以上、その扱う情報は「商品」として発信され、流通する。そして「商品」として流通する情報の歪みや不透明性、あるいはイデオロギーは、繰り返し発見され、情報の非対称性という前提のなかで、批判され、「正しいメディアのあり方」——公器あるいは公共性の装置としての——が要求される。そしてこの構造は、マスメディア自身のなかでも、自己批判の循環として制度化されている。

情報の発信者＝主体的／受信者＝受動的と、情報を持つ者／持たざる者という二つの対立項が強固に重ねあわされたかたちで前提としてあるときに、持つ者／持たざる者の非対称性の乗り越え——市民社会的欲望——は、情報に対して主体的にふるまうという欲望をとともなう。それは、一方ではメディアによってもたらされる情報を積極的に相対化しようとするというものとなり、もう一方では自らが情報の発信者となろうとするものとして現われる。しかし、マスメディア自身が、自己批判し続ける情報の発信者として存在する以上、情報の非対称性の乗り越えという市民社会的欲望は、マスメディアのふるまいを模倣する欲望として出現することになる。

昨今、メディア論の文脈においてさかんになっている議論のひとつに、メディア・リテラシー論がある。水越伸 [2002 a] は、『情報学事典』の「メディア・リテラシー」の項目において、この議論について次のようにまとめている。

情報社会の中で、人間がメディアに媒介された情報を、構成されたものとして批判的に受容し、解釈すると同時に、自らの思想や意見、感じていることなどをメディアによって構成的に表現しコミュニケーションの回路を生み出していくという、複合的なコミュニケーション活動のこと(水越伸 [2002 a : 925])。

水越のこの整理には、メディア・リテラシー論が前提とするメディア像が明確に現れている。すなわち、メディアに媒介されたものは社会的に構成されたものであること、社会的に構成された情報を受容者が批判し、解釈することが可能であること、しかしそのメディア批判自体もメディアを媒介とすること、すなわちメディア批判は、メディア的な想像力の内側にあるということである。

ここでは、メディアを疑うということが、疑われることなく前提とされている。遠藤知己はこのような状況を、「メディアへの「疑念」や「不安」がわれわれの心性のなかに制度化」されたものであると指摘している(遠藤知己 [2000 a : 153])。遠藤はそれを、現在の飽和化されたメディア環境下、すべてがメディア化されるように見える社会では、メディア化された「現実」の人工性／操作性が隠蔽できないと同時に、メディア化されなにかたちでの社会への想像力が困難なものとなっており、メディアの人工性／操作性を無

意識のうちに媒介してリアリティを想像してしまうような空間であるとする。

遠藤が指摘するような状況について、1999年のいわゆる「東芝クレーマー事件」を例として考えてみたい。この「事件」は、東芝製ビデオデッキの修理をめぐるトラブルの経緯を、応対の際の相手側の「暴言」の音声ファイルを含めてウェブ上で公開したことで、多数のアクセスを集め、またテレビや雑誌等にも取りあげられ、最終的には相手側の謝罪を引きだしたというものであり、いわゆる（企業）告発サイトのはしりともなった。市民社会論的メディア論の周辺では、この事件は、一市民が情報発信者となることで企業と対等に渡りあえたという、新しい市民運動のメディアとしてのインターネットの可能性をあらわすものとして、そのことへの評価は賛否両論あれ、しばしば取りあげられている²¹⁾。

しかしここでは、「消費者／市民の勝利」という告発の「結果」ではなく、このウェブサイトに数百万²²⁾のアクセスを集めたという事実に着目すべきである。数百万のアクセスは、その回数だけそのウェブページへのアクセスがあったことをあらわしているが、それは数百万人の注目——世論——を集めたということではなく、単にのべ数百万回そのページが読みこまれたということである。このアクセス数という数字が世論であるかのような短絡は、テレビの視聴率のそれを想起させるものであり、それはまさにそのページがメディア・コンテンツとして読まれたということの意味しよう。このサイトは、ほぼ毎日、多いときには日に数度も、状況の変化を報告しつつ更新されており、そのアクセスのなかにはその変化を追うリピーターも数多く含まれていると思われる。そこでは、ニュース番組で現在進行中の事件を追いかけるように、サイトで公開される情報が「消費」されていたのである。そして、「2ちゃんねる」²³⁾や「Yahoo! 掲示板」といった大手の電子会議室／掲示板では、サイトで公開される情報や事件の経緯について、活発に議論が繰りひろげられていた。そしてそれがまたアクセス数の増加を生んでいたのである。これは奇しくも、メディア・リテラシー論がすすめるメディアとのかかわり方の実践をなぞっている。

現在では、企業のサービスや対応を「告発」するサイトは、もはや珍しいものではない。特定のサイトが注目を集めることはあっても、それはそのコンテンツによって評価を受けているのであって、その社会的な意味や意義によって注目を集めているわけではない。それは、すでにウェブサイトのひとつの「ジャンル」として確立され、「消費」の対象となっているのである。

同様に、メディアのふるまいを注視し、それについての自己の意見を開陳するという、

21) たとえば吉田純 [2000: 15-17] など。

22) 7月の東芝側の謝罪時には250～300万、11月のサイト閉鎖時には1000万アクセスを超えていたという。なお、サイト開設は1999年6月3日とされる。

23) 現在では一日数百万アクセスを数える巨大掲示板群。「東芝クレーマー事件」直前の1999年5月30日開設。なお、この事件についての議論が盛んになされたことが、同掲示板の集客に一役かったとされる。

いわゆる「メディア・ウォッチ」も、ネット上での有力なジャンルのひとつとなっている²⁴⁾。もちろん、メディア・リテラシーの実践が、メディアのふるまいを模倣する以上、メディア・ウォッチ自体も「消費」、そして「ウォッチ」の対象となり、「ウォッチ」というメディア的ふるまいは連鎖していく²⁵⁾。

そこには、マスメディアが信用できないことの自明性の共有、そしてメディアに対して批判的にふるまうことでメディアの圏域の外側にたとうとする欲望、そしてそのメディアへの態度表明を一定のオーディエンスに向けて公開するというマスメディアの模倣——そこにはマスメディア的な公共性への志向があるだろう——、そしてそれを読み、またそれへの態度表明を行なう連鎖にみずからがつらなることの安心感、あるいは連帯感が並存している。

たしかに、そこでみられるメディアに対する態度は、メディア・リテラシーの実践である。しかし、インターネット上で繰り広げられるメディア・リテラシーの実践の連鎖は、メディア・リテラシー論、ひいてはメディアのイデオロギー性を批判する議論じたいがしばしば帯びる市民社会論的な色彩とはかけ離れたものである。しかし、両者はメディアのあり方に対する懐疑において、認識の地平を同じくするものである。

メディア・ウォッチ的態度が、ウォッチするものをウォッチし、それに対する自己の態度表明をおこなう、というかたちで連鎖していくとき、そこではウォッチされるメディア・リテラシーの実践は「メディア」として読まれており、メディアに対する「読みの深さ／正しさ」という内容において評価されている。このメディア・ウォッチの連鎖と互いの評価から、メディア・リテラシー論の陥穽が明らかになる。

メディア・リテラシー論が、そもそもの出発点としているメディアへの懐疑には、社会に関する言説について、「正しい」あり方が存在するという認識、そして特定の知識、視点によってそこに到達できるという、暗黙裡の前提があるだろう。その意味でメディア・リテラシー論は、素朴なイデオロギー論であるといえる。しかし、複数のメディア・ウォッチが並んだとき、そのメディアに対する「読みの深さ」を評価の対象として、ウォッチが連鎖していく——そこには相対的な「正しさ」しか存在しない——ように、メディア・リテラシー論が、個々のメディア・ウォッチ——メディア・リテラシーの実践——を前にしたとき、メディア・リテラシー論自体が、そのメディア・ウォッチを対象としたメディ

24) ただし、「メディア・ウォッチ」というふるまい自体は、インターネット普及以前の商用パソコン通信時代から存在した。

25) 電子掲示板におけるマスメディア——とりわけ報道——への疑義の表明に際しては、決まって別の参加者から「ソースは？」という問いかけがなされる。もちろん問う側も答える側もその場合の「ソース」とは別のメディアを指すことがほとんどであり、そこには態度を留保しつつメディアを受け入れるという態度がみられる。ここにもメディアの想像力からの逃れられなさがあるだろう。

ア・リテラシー的实践をとるほかはなくなる²⁶⁾。なぜなら、「誰もがマスメディアになること」によって、情報の発信者となった以上、それはひとつのメディアとして評価の対象とせざるをえず、メディアへの懐疑という態度においてすべてを肯定することはできないはずだからである。

したがって、メディア・リテラシー論の側が、ネット上で繰りひろげられているメディア・リテラシー的实践との差別化をはかるのであれば、その「読みの深さ」やそのイデオロギー性——より正しい実践を担保にした——によることになるであろう。しかし、メディア・リテラシー論の「正しい実践」は、見果てぬ価値として無限遠点におかれており、「正しさ」による差別化は、メディア・ウォッチが連鎖していくように、それ自体「読み」の対象になり、議論を無限後退させることになる。

従来のマスメディア論が前提としていたのは、マスメディア対受容者＝大衆の非対称性の疑えなさであり、その自明性のなかでメディアの受容のあり方、メディアの良き使い方が議論されていた。基本的にはメディア・リテラシー論や電子メディア論も、その前提を共有している。しかし、誰もがマスメディアになれる可能性が保証される時代——その欲望自体がマスメディア的である——において、すなわちメディア・リテラシー的实践が大衆化した現在、それまでのマスメディアに抗する主体的な大衆＝市民という図式は崩壊せざるをえない。そこに存在するのはマスメディアを模倣する主体的な大衆の姿である²⁷⁾。

VI. 情報化社会論の「夢」の現在

第Ⅲ節から第Ⅴ節まで、情報技術の大衆化以後の情報社会論の状況、その前提とする社会像について概観し、情報技術の大衆化という状況下、そしてそれまでの情報化社会論において支配的であった技術決定論が疑われるなかで、いかにして情報化社会論の「夢」が語られるのかをみてきた。

第Ⅲ節で扱ったデジタル・ディバイド論では、情報機器とそれを利用した各種情報サービスの普及、その大衆化を背景として、持つ者と持たざる者の格差が問題化されていた。この議論が前提とするのは、情報機器・情報サービスが社会を変えるという技術決定論

26) ただし、メディア・リテラシー論の側から、ネットでのメディア・ウォッチをメディア・リテラシー的实践として評価する議論はほとんどみることにはできない。これに対しメディア・ウォッチの側は、しばしば自らをメディア・リテラシー的实践として定義している。

27) 遠藤知己は、それをメディアと大衆民主社会の循環であると指摘し、「いささか悪夢めいていなくもないが、もしかしたらそれは、大衆民主社会における主体(化)の完成なのかもしれない」としている(遠藤知己[2000b:153])。

——だからこそ「持たなくても不利益が生じないようにする」という選択肢は考慮すらされない——であった。また機会の平等原則に基づくデジタル・ディバイド論においては、情報機器・情報サービスの大衆化のなかで生じている、用途や必要とされる「リテラシー」の多様性、あるいははたしてそれを「リテラシー」と呼びうるのかどうかすら問題とされず、その議論が前提とする情報機器によって変わる／変わったはずの社会像も描かれることはない。ここでは、「変わる社会」を希薄化することによって、技術決定論の延命がはかられているのだといえる。

電子ネットワーク・“コミュニティ”論を対象とした第IV節では、電子ネットワーク・“コミュニティ”を称揚する議論の多くが、あらかじめ存在する理念を電子ネットワークの特性というかたちでずらし、外化しており——技術決定論的短絡——、従来の公共性のオルタナティブが電子ネットワークによって出現するかのように語られていることをみた。そこでは“コミュニティ”は、本来あるべき社会像とされており、局所的な「成功例」は、全域化すべきものとして語られることになる。このような議論は、しばしば、初期インターネット時代のごく限られた同質性の強い利用層において可能であった“コミュニティ”をモデルとするが、それを理念型とした啓蒙のロジックをとるため、大衆化による利用層の多様化の問題は周到に回避されている。

第V節では、メディア・リテラシー論を中心とした、メディアとその受容のあり方を論じる議論と、その現実の姿の現在の状況を概観した。従来の（マス）メディア論においては、メディアと受容者の非対称性が自明視されており、その前提のなかでメディア受容の正しいあり方——メディアは社会的に構成されており、その使い方も社会的に決めようという社会決定論——が語られてきた。しかし、電子ネットワークの広範な普及によって、メディア論が理念化してきた個人の側からの情報発信の可能性が保証されることで、これまでは啓蒙のロジックによって語ってきた局所的な「成功例」を、現実が破るという状況が生まれている。そこで生じているのは、メディア・リテラシー論が「正しいあり方」としてきた、メディア受容者による主体的なメディア解釈が、誰もがマスメディアになりうる欲望を可能にする状況において、主体的なメディア解釈の実践それ自体が消費されるメディアとなり、メディア・リテラシー的実践が連鎖、拡散していくというものである。

メディア・リテラシー論が社会決定論を前提とする以上、個々のメディア・リテラシー的実践と、メディア・リテラシー論の前提とする「メディアの正しい使い方」との齟齬が生じた場合、相対的な「正しさ」を尺度とした——無限後退的な議論に陥る——調停をはかる他はない。なぜなら、社会決定論とは、イデオロギーや個々の利害関係などに、「社会」の名で一時的な留保を行なっているにすぎないためである。この社会決定論の前提とその問題点について検討することで、本論文の結びに代えたい。

佐藤俊樹は大岡玲との対論において、社会決定論が技術決定論と同様に誤りであることを指摘している。すなわち、「技術」や「メディア」が、そもそも「技術の使い方」であり「メディアの使い方」——社会的に決定されるもの——なのであれば、そもそも「技術」や「メディア」と「社会」の区分自体が不可能となり、「社会が技術（メディア）を決定する」という言辭は「社会が社会を決める」という同語反復とならざるをえないというものである（佐藤 [2002: 216-218]）。佐藤のこの指摘によるならば、技術と社会の区分可能性を前提とする技術と社会の相互作用論も、社会決定論と同様の問題に陥っているといえるだろう。

社会決定論、そして技術と社会の相互作用論が、技術（の使い方）は社会が決めるという前提をとりながら、両者の区分を保持するのであれば、そこでは、イデオロギーや個々の利害関係といった「社会」を離れた、純粋な「技術そのもの」が存在すると仮定しているか、あるいは「技術の正しいあり方」が存在すると考えられているか、そのいずれかであろう。前者の場合は、技術決定論に回帰するものであり、また後者であれば、第V節で見たような相対的な「正しさ」を賭金とした無限後退的な議論に陥るほかはない。

このようにいくつかの留保のパターンによって、そしてそれらを複層的に張りめぐらすことによって、情報化社会論は存続している。それは、メディアの圏域から抜けられないまま、メディアに対して距離を張りつつ、メディアのふるまいを模倣しつつけるメディア・リテラシー的实践の現在と、まさに同型のものである。

参考文献

- 遠藤薫 (2000) 『情報社会論』実教出版。
- 遠藤知巳 (2000 a) 「マス・メディアが社会を決めているのか？」大澤真幸 (編) 『社会学の知 33』新書館, pp.150-155.
- (2000 b) 「メディアを遊ぶ人々」樺山紘一 (編) 『新・社会人の基礎知識 101』新書館, pp.152-153.
- 江下雅之 (2000) 『ネットワーク社会の深層構造: 「薄口」の人間関係へ』中公新書。
- 福留恵子 (1997) 「組織において「自由なコミュニケーション」がもつ意味」『組織科学』31(1), pp.37-50.
- 原田泉 (2002) 「「デジタル・デバイド」の全体像」C&C 振興財団 (編著) 『デジタル・デバイド』NTT 出版, pp.1-21.
- 橋元良明 (2001) 「日本のデジタル・デバイド」東京大学社会情報研究所 (編) [2001], pp.173-192.
- Hauben, Michael and Ronda Hauben (1995), *Netizens: On the History and Impact of Usenet and the Internet*, IEEE Computer Society; Los Angeles. = (1997) 井上博樹・小林統 (訳) 『ネティズン: インターネット, ユースネットの歴史と社会的インパクト』中央公論社。
- Himanen, Pekka (2001), *The Hacker Ethic and the Spirit of the Information Age*, Random House; New York. = (2001) 安原和見・山形浩生 (訳) 『リナックスの革命: ハッカー倫理とネット社会の精神』河出書房新社。
- 廣瀬克哉・古瀬幸弘 (1996) 『インターネットが変える世界』岩波新書。
- 廣瀬克哉 (1998) 「「情報革命」と権力: 覇権化・アナキー化・民主化の相克」野家啓一他 (編) 『新・哲学講義

- 7:自由・権力・ユートピア』岩波書店, pp.125-164.
- 干川剛史 (2001) 『公共圏の社会学: デジタル・ネットワークによる公共圏構築に向けて』法律文化社.
- 今川拓郎 (2001) 「デジタル・デバイドの是非: 問題か, 問題でないか」『情報通信学会誌』19(1), 情報通信学会, pp.48-58.
- 金子郁容 (1999) 『コミュニティ・ソリューション: ボランタリーな問題解決に向けて』岩波書店.
- 木村忠正 (2001) 『デジタル・デバイドとは何か』岩波書店.
- 近藤勝則 (2000) 「デジタル・デバイドをめぐる研究課題と政策」『郵政研究所月報』13(7), 郵政省郵政研究所, pp.123-130.
- Levy, Steven (1984), *Hackers: Heroes of the Computer Revolution*, Anchor Press; New York. = (1987) 古橋芳恵・松田信子 (訳) 『ハッカーズ』工学社.
- 水越伸 (2002 a) 「メディア・リテラシー」北川高嗣他 (編) 『情報学事典』弘文堂, p.925.
- (2002 b) 『新版 デジタル・メディア社会』岩波書店.
- 村井純 (1995) 『インターネット』岩波新書.
- Neuman, W. Russell (1991), *The Future of Mass Audience*, Cambridge University Press; New York. = (2002) 三上俊治・斉藤慎一・川端美樹 (訳) 『マス・オーディエンスの未来像: 情報革命と大衆心理の相克』学文社.
- 西垣通 (2001) 『IT 革命: ネット社会のゆくえ』岩波新書.
- 奥野卓司 (2000) 『第三の社会: ビジネス・家族・社会が変わる』岩波書店.
- 大澤真幸 (1999) 「電子メディアの共同体」吉見俊哉他 (編著) 『メディア空間の変容と多文化社会』青弓社, pp.47-94.
- Raymond, Eric (ed.) (1996), *The New Hacker's Dictionary: 3rd Edition*, MIT Press; Cambridge. = (2002) 福崎俊博 (訳) 『ハッカーズ大辞典 改定新版』アスキー.
- Raymond, Eric (1999) 山形浩生 (訳) 『伽藍とバザール: オープンソース・ソフト Linux マニフェスト』光芒社.
- 佐々木力 (1997) 『学問論: ポストモダニズムに抗して』東京大学出版会.
- 佐藤俊樹 (1996) 『ノイマンの夢・近代の欲望: 情報化社会を解体する』講談社選書メチエ.
- (2000) 「ネットワークと公共性: 近代とそのオルタナティブ」『法哲学年報』pp.84-97.
- (2002) 『00年の格差ゲーム』中央公論新社.
- 東京大学社会情報研究所 (編) (2001) 『日本人の情報行動 2000』東京大学出版会.
- 吉田純 (2000) 『インターネット空間の社会学: 情報ネットワークと公共圏』世界思想社.