

## 情報ネットワーク社会の深化と後期近代

米 田 公 則\*

Deeping of the Information Network Society and Post – Modern

Kiminori KOMEDA

### はじめに

近年、「情報ネットワーク社会」という表現を見かけることは少ない。今井賢一が『情報ネットワーク社会』を出版した1984年から40年近い年数、そしてchat GPTなど、AI技術が社会に浸透し、ソーシャルネットワークが社会に大きな影響を与えていることを考えれば、「情報ネットワーク社会」という表現は現代社会を捉えるものとしては時代遅れの、過去のものと見なされているのであろう。しかしながら、AI技術の飛躍的發展、ソーシャルネットワークの普及の基礎には「情報ネットワーク」の深化がかかわっていることは言うまでもない。

私はあえてここで「情報ネットワーク社会」という表現を使う。なぜなら、「情報ネットワーク社会」の基本的特徴が、現代社会を捉えることに今だ有効であるからである。もちろん、40年近く前の「情報ネットワーク社会」の理解がそのまま現代に有効ということの意味しない。情報ネットワーク技術の飛躍的進歩、社会的浸透は以前には想像しなかったような段階にまで到達している。しかし、その基本的特徴は現代においても継続し、むしろその特徴理解の妥当性が増しており、言うなれば、「情報ネットワーク社会の深化」こそが現代の特徴を理解するための有効だと考えるからである。すでに筆者は「情報ネットワーク社会」を1990年代に論じている<sup>1)</sup>。しかし、その時にはその特徴を指摘するのみで、十分な展開を行わなかった。

本論文では、現代を「後期近代」と捉える。「後期近代」とはどのような時代であるのかということだけでも大きな争点であるが、ここではジョン・アーリやハルトムート・ローザが捉えた「近代」の枠組みと質的に異なる新たな時代＝現代、ととりあえず捉えておきたい<sup>2)</sup>。「ポスト・モダン」との表現もされるが、「ポスト」の意味には、「脱」という意味も含まれる。近代は、〈資本主義〉という枠組みを脱していない。〈資本主義〉の枠組みの中で「近代」を超克する新たな時代を迎えているのであり、またそのような時代を可能にしたのが「情報ネットワーク」の深化である。その意味で、現代を特徴づけると「情報

---

\* 文化情報学部 メディア情報学科

ネットワーク社会の深化」と捉えることができる。もちろん、「後期近代」は、ハーヴェイなど多くの論者が捉えるように、〈資本主義〉の新しい蓄積様式の段階と捉えることが前提となる。

本論文は、AIの発達、監視資本主義、コミュニケーション資本主義、ポスト・トゥルースなどが「情報ネットワーク社会」という枠組みでどのように理解できるかを試み、「情報ネットワーク社会」の特徴と現代の諸現象がどのような関係を有するのかについて、明らかにすることを目的とするものである。

## 1. 情報ネットワーク社会の基本的特徴

「情報ネットワーク社会」はどのような特徴を持つ社会と理解されるべきか。この点について1996年出版された『マルチメディアと情報ネットワーク社会』の中にある拙稿「ネットワーク社会と生活世界の変容」を概観したい<sup>3)</sup>。

「情報ネットワーク社会」を理解するための出発点としなければならないことは、「ネットワーク」の意味である。「情報ネットワーク」ということを論じようとするとき、「ネットワーク」を情報基盤という「技術的ネットワーク」のみに注目しがちであるが、他方で人間と人間の関係、つまりヒューマンなネットワークを視野に入れることが重要であるということを指摘した。いわば「情報ネットワーク社会」はハード面でのネットワークとソフト面でのネットワークを含むものという理解から出発する必要がある。両者の関係は複雑で、単純に論じることはいできないが、相互に影響しあいことで社会が構築されているのである。

第二に、人間のネットワークは、コミュニケーションによって成立し、それを可能にするためにメディアが介在している点を捉えておかなければならない。そしてこのメディアは、コミュニケーション関係の中で独立性を有することにより権力性を帯びるものであることを指摘している。これを〈メディアの権力性〉と表現した。

以上のことを踏まえうえて、「情報ネットワーク社会」の特徴が理解できる。「情報ネットワーク社会」の第一の特徴は、〈情報量の肥大化〉である。これは、情報通信基盤としての情報ネットワークを流れる情報量が飛躍的に増大するという特徴を捉えている。これについては、世界的な情報通信基盤の形成により、金融をはじめ、様々な情報が世界を流通し、一般に「グローバリゼーション」といわれる事態が1990年代からリアルなものとなったことを思い浮かべはいいだろう。コンピュータ上に蓄積された情報がネットワーク化されたことにより、国内外で流通する情報量が飛躍的に拡大した。もちろん、この前提には人間、社会のネットワークが存在することを忘れてはならない。よって〈情報量の肥大化〉は人間個々人にも、社会にも影響を与えることとなる。

「情報ネットワーク社会」の第二の特徴は、〈情報の時間的・空間的超越可能性の増大〉である。人々のコミュニケーションがメディアを媒介されて行われるようになり、そのメディアが情報端末として利用されるようになれば、それはコンピュータを介した情報ネットワーク上のコミュニケーションということとなる。それは、当然コンピュータの情報(正確にはデータ)がコミュニケーション上を流れる情報と同種のものとなる。コンピュータ上に流れる情報は、コンピュータによって蓄積・加工・編集することが可能となる。つま

り、情報として時間的制約を超えた保存・加工・編集が可能となり、同時に空間的にこれまでコミュニケーションを行うことをできなかった人と人が、空間的制約を超えて情報のやり取りをすることが可能になるのである。このような状況を〈情報の時間的・空間的超越可能性の増大〉と表現した。

「情報ネットワーク社会」の第三の特徴は、〈情報環境の操作可能性の増大〉である。コミュニケーションが情報ネットワークを基盤としたメディアを媒介するようになればなるほど、私たちはメディアを身に纏うようになる。スマートフォンはその代表であるが、それ以外にも私たちは自分たちの身の回りの情報環境を自分にとって快適な環境に作り替えることが可能となる。このような特徴を〈情報環境の操作可能性の増大〉と表現した。拙稿では、これを個人と人間関係への影響として捉えている。しかしながら、個々人にとっての〈情報環境の操作可能性の増大〉は反転して、社会の在り方にも影響する。この点は拙稿では十分に論じられていない。

以上「情報ネットワーク社会」の三つの特徴を概観した。これらの特徴は現在においても全く色あせることのない理解だといえよう。

## 2. 〈情報量の肥大化〉と後期近代

### 2.1 〈情報量の肥大化〉がもたらしたもの

「情報ネットワーク社会」の第一の特徴である〈情報量の肥大化〉は今日、どのような事態を起こしているのであろうか。〈情報量の肥大化〉の背景には情報ネットワーク基盤の普及・浸透があることは言うまでもない。しかし現代の情報量は、質量ともにこれまでとは格段の「深化」を遂げている。そして、それを可能にしているのが、情報通信技術・メディアの質量ともの飛躍的進歩である。USBメモリーを見ても、以前とは桁違いの容量を保存できるようになっている（既に使われなくなりつつあるが）。〈情報量の肥大化〉は蓄積・加工・編集できる情報が飛躍的に増大したことを意味する。

〈情報量の肥大化〉は、単に情報ネットワーク上の流通する情報量が増大するというにとどまらない。〈情報量の肥大化〉の深化は、社会、経済、個人、様々な領域に影響を与え、単なる量的な拡大＝肥大化、にとどまらず、質的な変化をもたらしている。この質的变化・影響こそが「情報ネットワーク社会」の深化、を意味するのである。では、〈情報量の肥大化〉の深化は、現代にどのような変化を生じているのであろうか。

### 2.2 〈情報量の肥大化〉とAI時代

第一に注目しておかなければならないのは、AI（人工知能）との関係である。正確にはAI技術というほうが正しいのであろうが、ここでは社会一般に従ってAIとしておく。AIにとって必要なものは何か。それは言うまでもなく〈データ〉である。AIは〈データ〉を活用し、論理・統計・確率によってさまざまな「判断」を行う。〈情報量〉が多ければ多いほどより正確な「結論」を導き出すことができる。chat GPTなど生成AIといわれるものが可能となっているのは、より多くの〈データ〉をコンピュータの「判断」の材料として取り込んでいることが前提になる。情報が多ければ多いほど、よりよい「結論」を出すのである<sup>4)</sup>。AI発達の背景には〈情報量の肥大化〉の深化がある点を忘れてはならない。

### 2.3 〈情報量の肥大化〉とコミュニケーション資本主義

〈情報量の肥大化〉の深化は、資本主義の在り方にも影響を与えている。そのことを端的にとらえているのが、「コミュニケーション資本主義」というとらえ方である<sup>5)</sup>。「コミュニケーション資本主義」には多様な内容を含むが、ソーシャル・メディアに代表されるデジタルメディアネットワークを活用して行われる「社会的コミュニケーションが深く市場の論理に組み込まれるなかで、言説の生産・移動・消費の過程が変化」した現象を捉えたものである<sup>6)</sup>。伊藤は「コミュニケーション資本主義」の特質の一つとして、情報のサーキュレーション自体による経済的価値の創出を捉える。私たちの生の営みが情報ネットワークに依存するようになればなるほど、その情報利用の行為は、データとして記録、集積、解析され、資本蓄積過程の不可欠な源泉として活用されることとなる。今日、GAFAMといわれる巨大テクノロジー企業の利益の最大の源泉はここにある。前述のIT技術をフルに活用して、自らの企業活動、広告事業の拡大、寡占化しているのである。

そして、このような資本主義の在り方を背景として支えているのは、「新自由主義」の経済政策であることを忘れてはならない。あらゆる領域を「自由化」し、経済的利益の対象領域としようとする「新自由主義」は、プラットフォームをほぼ独占している巨大テクノロジー企業にとっては大変都合の良い経済政策である。「自由」とは一見矛盾する「寡占」状態を黙認、あるいは擁護することにより、利益を一部の企業、一部の国家に回収する仕組みでもあるのである。

### 2.4 〈情報量の肥大化〉と「監視」の問題

次に注目しておきたいのは「監視社会化」の問題である。〈情報量の肥大化〉という現象は別の角度から見れば、私たちの生の営みが情報ネットワークにより一層依存するということになる。いわば、私たちは、自分たちの行動が情報によってトレースされることが可能な環境に生活しているのである。情報端末で移動行動が把握でき、電子決済を行うことで、その消費行動が量的・質的に把握可能となり、SNSのやり取りで友人関係が把握され、情報端末でどのようなサイトを見るかによってその嗜好さえ容易に捕捉することができる。私たちはほとんど意識しないが、アバターとして詳細に把握されることが可能となっている。

このことは別の角度から見ると、私たち個々人の情報がデータとして情報ネットワーク上を流れ、「監視」することが可能となっているということでもある。ジョシヤナ・ズボフは先ほどふれたGAFAMという巨大テクノロジー企業、プラットフォーム企業が人間の経験と行動データに変換し、「行動余剰」を捕捉して、自らの利益につなげるあり方を「監視資本主義」と名付けた<sup>7)</sup>。ズボフによれば「行動余剰」とは、「私たちの声や人格や感情」であり、人間の経験は行動データに変換され、それによって行動予測を可能にするとともに、それだけでなく、説得し、なだめ、調整し、かりたてること、より正確な予測を可能にする行動データへと変換可能となったことを意味する。ズボフが「監視」という表現を使っているのは、個々人の行動が常に捕捉され、時に行動が修正されることにより、自らの利益につながる資本主義の段階であり、そのための技術として活用されているからである。もちろん、その技術は消費行動に限らず、政治行動へも利用可能である。フェイスブックの情報、そしてその活用、行動修正技術が、アメリカ大統領選挙に活用さ

れ、トランプ前大統領を誕生させたといわれている。

これは当然「プライバシー」の問題とかかわる重大な問題である。個々人のプライバシーがどの程度侵されているかは不明な部分はあるが、私たちの「プライバシー」にかかわる情報も含めて、「監視」され、利益の源泉として活用されているのである。

この問題は単に「プライバシー」という問題にとどまらず、国家による個人の「監視」へと拡大する。国家にせよ、資本にせよ諸個人を「監視」するという行為においては同一の仕組みにおいて行われる。つまり情報ネットワーク上を流れる情報を最大限活用して、利益を生もうとするのか、それとも個々人を「監視」する道具としてそれを活用するのかの違いなのである。

## 2.5 〈情報量の肥大化〉が個人にもたらすもの

〈情報量の肥大化〉は個人にとっても大きな影響をもたらす。それは第一に「情報の洪水化」とでも呼ぶことのできるような、個人がコントロール不能な膨大な情報量が提供可能となったということである。これまで私たちに情報を提供してきたものは限られたメディア、いわゆるマス・メディアと個人の持つコミュニケーション可能な範囲から取得されるの情報であった。多メディア化により、情報の質と量でそれ以前とは異なる状況を生まれた。

既存のマス・メディアはこれまで一定の質を保って情報を提供するものとの認識が我が国では強い。マス・メディアへの信頼は国によって大きく異なるが、まったく信頼できない情報を意図的に流す、ということではメディアへの信頼を失うこととなる。これまでも私たちは、マス・メディアによってコントロールされた情報環境にいた。しかし、現代のソーシャル・メディアでもたらされる情報はその質の保証はなく、時に意図的にフェイクニュースとして作成・流布させるものも多く存在する。だが、情報の真偽をその画面から判別することは全くできない。

このような「情報の洪水化」の中で人間は自分にとって都合の良い情報、心地よい情報のみを選択する傾向にある。さらに、ソーシャル・メディアの中にはその傾向に基づいて情報をさらに提供するのである。コントロール不能な情報から、いかに有意義な情報を選別し、そうではない情報をいかに遮断できかというメディアリテラシーの課題がより一層重要なものとなっている。

## 3. 〈情報の時間的・空間的超越可能性の増大〉と後期近代

後期近代における時間と空間の変容は、きわめて重要でかつ難解な課題である。そのため、ここですべてを論じることは困難である。なぜなら、時間と空間の変容は、情報ネットワークの深化という事態だけで生じたものではなく、実際の「移動」の在り方の変化とも深くかかわっているからである。ジョン・アーリは「移動の社会学」を提案しているが、まさに後期近代の時間と空間の変容は、この、「情報ネットワーク」と「移動」が二つの軸となって生じているのである。しかし、ここで論じる時間と空間の問題は、「情報ネットワーク」という視点に絞ったものに限定しておきたい。



### 3.1 〈情報の時間的・空間的超越可能性の増大〉とグローバリゼーション

〈情報の時間的・空間的超越可能性の増大〉という特徴は、現代社会に多大な影響を与える。そのもっとも顕著な現象が「グローバリゼーション」といわれるものである。「グローバリゼーション」が可能になったのは「情報ネットワーク」の世界化であり、それによって情報のみならず、ヒト、モノ、金のグローバル化が促進されたのである。情報がデジタル化されることにより、世界の金融取引は、光の速さで世界中を駆け回ることとなる。そこでは空間的距離はほとんど意味をなさない。空間的超越可能性の増大がもっとも顕著な領域は、情報、そして金の領域であるが、モノや人の移動にも大きな影響を与えることは言うまでもない。モノの製造において「世界最適地」の選択は、世界的な「情報ネットワーク」があって初めて可能となる。

ヒトの移動においても同様である。人の移動は人間的な「ネットワーク」と「情報ネットワーク」両方の存在なしには不可能である。日本人が世界を旅行している時でも、日本にいる家族と連絡を取り合うのは特別なことではない。同じように、不法移民の人たちにとっても、携帯電話は必須のものであり、それによって祖国の家族や移民先のコミュニティの人たち、あるいは親族と連絡を取り合っているからこそ、グローバルな移動が可能なのである。

### 3.2 〈情報の時間的・空間的超越可能性の増大〉と空間

本来、空間の問題を単独で論じるとは少々困難な部分がある。なぜなら、空間を時間そして社会とのかかわりなしに論じることが難しいからである。しかしあえて、ここでは情報、そして情報ネットワークとの関係に限定して論じたい。〈情報の空間的超越可能性〉とは、単純に言うならば、情報ネットワークの世界化により、世界中の情報が、世界中を駆け回ることができるようになったということを意味する。

しかし問題は、そのような状態が、私たちにとってどのような影響を与えているかということである。私たちは現在、自ら望めば世界中の様々な情報にアクセスし、世界中の人と情報ネットワークを通じて、結び付くことができる。もちろんこれは「可能性」の話である。しかし、ほんの一部であるが、世界中を移動し、世界中の人々と仕事をしているビジネスマンもいる<sup>8)</sup>。犯罪組織もグローバル化が進み、東南アジア諸国に拠点を構えながら、日本国内で特殊詐欺などの犯罪を実行させることも、その事例とみることができる。それ以外にも、私たちは、グーグルマップを利用すれば、私たちも身近な街路景観と同じように、パリの街路景観を楽しむことができるのである。

しかしここで考えておかなければならないのは、そこでの情報が、私たちの身体性を伴う、物理的空間の中で得られた情報なのか、それともメディアによってもたらされた情報なのかということは大きな違いがある。ここではメディアによってもたらされる情報の空間を〈メディア空間〉と呼ぶ。

アンリ・ルフェーブルに代表される様々な論者の言説により、社会学における「空間論的転回」が進んだ。それ以降社会学の領域では空間を論じることなしに、論の展開は困難な状況である。しかしそれらの多くのものでは、物理的空間は問題にしても、メディア空間をその枠組みの中に入れて論じきれている者は多くない。

〈メディア空間〉は、映画の登場、そしてテレビの普及によって一般化した。しかし、

その時代に〈メディア空間〉という表現が使われたことはほとんどない<sup>9)</sup>。後期近代に入り、インターネットを介した様々な動画、映像が提供されるようになり、〈メディア空間〉は新たな段階に入る。テレビ時代とは比較にならない、圧倒的な量の映像情報が電子ネットワーク上を流通するようになる。別の見方をすれば、物理的空間に存在している様々なものが情報として〈メディア空間〉にアップされる。「デジタルツイン」の言葉の登場は時代を象徴するものである。

しかし、〈メディア空間〉は物理的空間の情報を超えた情報を提供する。人間の想像力から生まれた様々な情報が提供され、流通し、消費される空間でもある（これからはコンピュータ・AIが生成する情報がこれに加わる）。これらの情報は物理的空間の提供する情報を質・量ともに圧倒する。コンピュータ・グラフィックス技術を使えば、想像上の生き物が動くことも可能であるし、見ることでできなかった世界をまさにリアルに見せることができる。そしてその空間は、世界中の人々がアクセス可能な空間でもある。このような状況を〈情報の空間的超越可能性〉が増大しているとみることができる。

先ほども述べたように、物理的空間に私たちはその身体性をもって存在する。よって、そこでは自らの五感でその空間を感じ、主体的にその空間の中、その世界を移動する。これまでの〈メディア空間〉では、空間の中での自由な移動はできず、メディアの提供する情報を受動的に見るのみであった。しかし、〈メディア空間〉の質的・量的拡大、つまり〈情報量の肥大化〉によって、私たちは自分の求める情報を能動的に選択することができるようになった。好きな時に好きなだけ、世界中に移動することができ、世界中から情報を選択することができる。しかもその移動は物理的空間に対応する必要はない。アーリは、これを〈時間―空間の圧縮〉と捉え、遠くの出来事が日々の意識へ侵入する「グローバルな現在」が生産され、次から次へと出来事を移動する「瞬間的な遍在」の世界と捉えている<sup>10)</sup>。また、見落としてならないのは、この世界はゲームの世界、創造の世界にも広がることのできる空間でもある。さらに今日、〈メディア空間〉で提供される情報と物理的空間で受け取る情報とではその境界が徐々に不鮮明になっている。ゲーム・ポケモンGOでは、リアルな空間と〈メディア空間〉が融合してゲームが成立する。身体を使ったスポーツゲームも同様である。

### 3.3 〈情報の時間的・空間的超越可能性の増大〉と時間の問題

情報は空間的な障壁を取り除くだけではない。時間の在り方にも影響を与える<sup>11)</sup>。様々な情報がデジタル化され情報ネットワーク上を流通するということは、同時に蓄積され、加工されることも可能となることを意味する。それによって〈過去〉であったものが情報としては〈現在〉にも生き続けることが可能となった。すでに引退した有名歌手や死亡した人がいつまでもメディアの中で「生き続ける」のである。時間の問題も空間の問題と同様、現代の社会を考えるとときに重要な課題の一つである。ここでも空間の問題と同様その議論を〈情報の時間的超越性〉に限定して展開したい。

ジョン・アーリもまた時間の問題を検討している社会学者の一人であるが、現代のテクノロジーの時間への影響について、次のような三つの性格を持つ「瞬間的時間」を論じている。<sup>12)</sup>

- 1) 完全に人間の意識を超えてしまう、想像も及ばない短い瞬間を基底とした、情報と通信の新たなテクノロジーとしての性格
- 2) 別々の瞬間に起こる原因と結果の時間的分離を特徴とするクロック・タイムの線型的論理に代って生まれている、社会的、技術的関係の同時的性格
- 3) 文字通りに瞬間的、同時的ではないにしても、ひどく短期的、断片的な時間の持つ幅広い意味を表すメタファーとしての性格

第一の性格は、この論文で言うところの「情報ネットワーク」のことであり、第二の性格は〈情報の同時性〉ということができる。第三の性格は、それによってもたらされる〈情報の短期的断片的時間性〉とでもいえるものであろう。アーリはこれを〈コラージュ効果〉と表現しているが、ローザも同様のことを「瞬間の専制」と名付けている<sup>13)</sup>。情報ネットワークのグローバル化が進んだ現代では、世界中の情報が瞬時に、世界中を駆け回る。光の速さの誤差はあろうが、ほぼ〈情報の同時性〉が成立する。これは先の〈情報の空間的超越性〉と深くかかわる事態である。

しかし〈情報の時間的超越可能性〉は、これのみではない。情報ネットワーク社会では、過去の情報が過去のものとならないという意味でも、時間的超越可能性を持っている。メディアが流す映像を見る私たちにとって、すでにこの世にいない芸能人の映像が繰り返しメディアに流され、現在活躍している人たちと同じ番組に登場したり、一度ソーシャルメディアに流れ、拡散した情報がたとえそれが虚偽の情報であっても、情報としては過去のものとして、消滅させることができない。情報ネットワーク上を流通した情報は、過去のものであっても常に現在に生き続ける可能性がある。情報には、「過去」も「現在」もあるいは「未来」もない。この意味で、〈情報は時間的超越可能性〉を持っているのである。ローザは、「時間の時間化」という大変難解な概念を提示しているが、そのような事態を招く一つの要因として、「過去」が「過去」とならない後期近代の情報があることを忘れてはならない<sup>14)</sup>。

### 3.4 〈情報の時間的・空間的超越可能性の増大〉と「移動」の問題

ジョン・アーリは「移動論的転回」と呼べる新しい社会学の潮流をつくった。「移動」の問題と「空間」の問題は大変密接な関係を持っているのでここで少々触れておきたい。

アーリは『社会を超える社会学』の冒頭の部分で著書の目的を「ヒト、モノ、イメージ、情報、廃棄物の多種多様な移動について検討し、これらの移動相互の複雑な依存関係や、その社会的帰結を研究対象」とする「二十一世紀の移動の社会学」を目指すと言を行っている<sup>15)</sup>。その後、彼は観光社会学などに新たな視点を導入させた。彼は「移動」という視点から多様なものを検討の対象としているが、ヒト、モノの「移動」と、イメージや情報の「移動」とは、大変複雑な関係性を有しているが、その性格を異とすることを指摘しておかなければならない。ヒトとモノは、その移動にそのものの物質性が伴う。それに対して、イメージや情報は、ヒトとモノとのような物質性は伴わない。もちろん、物質性を伴わないといっても深い関係を持つ。アーリが「記号価値、イメージがますます物質的客体の構成要素となっている」と述べるように、後期近代ではモノはイメージ、情報なしには消費されない<sup>16)</sup>。しかし論理的には分けて考える必要がある。



さらにアーリは、「バーチャルな旅行」に言及しているところで、コンピュータによる通信手段の脱物質化、もろもろの移動の瞬間化という表現を使っている<sup>17)</sup>。イメージや情報は移動している。しかし最も大事なことは、これらが脱物質化し、瞬間化するだけでなく、それらが「脱空間化」という点にある。〈空間的超越可能性〉とは、「脱空間化」に他ならない。そしてそれらは「メディア空間」という、バーチャルな空間の中に存在し、世界化するのである。アーリは、「移動」という枠組みの中で、イメージや情報を論じようとする。ここには一定の限界があることを忘れてはならない。

#### 4. 〈情報環境の操作可能性の増大〉と後期近代

##### 4.1 〈情報環境の操作可能性の増大〉と個人の情報環境

〈情報環境の操作可能性の増大〉は、私たち個々人に直接的に影響を与える質的变化をもたらす。そしてその個々人の行動や感性への影響が、人間関係や社会全体へと影響を与えることとなる。現代は様々な情報端末が発達しているだけではなく、最も大きな変化の一つは、「モバイル化」といわれる現象にある。「モバイル化」とは、移動可能性、携帯可能性を意味する言葉であるが、要は私たちが日常的に携帯し、その移動とともに情報端末もまた移動する。私たちは日常的に自らの周辺に情報環境を保持することができ、そして操作することが可能となる。これによって私たちはどこにいても必要とあれば情報端末を通じての情報操作を行うことができるようになった。

友人との待ち合わせも、情報端末がないときには時間と場所を正確に確認しなければ「すれ違い」ということもあった。今では、いつでもどこでも連絡を取り合うことができるので、時間と場所の正確性は相対的に低下し、その都度修正を加えながら、しかし確実に友人と会うことができるようになった。これは全く些細な事例であるが、これも〈情報環境の操作可能性の増大〉をあらわす一つの現象とみることができる。中野収が1997年「メディア人間」という的確な表現を使ったが、真の意味がこれを実現しているのが、モバイル情報端末を手放すことができない現代人である。

個人の情報環境を自分自身が操作できるということになれば、当然人間は自分にとって快適な環境を作ろうとする。道を歩きながらでも自分の好きな音楽を聴き、あるいは地下鉄やバスの中でもドラマを見、ゲームを行い、自宅に帰れば、自分の部屋で自分だけの世界を作ることができる。もちろん、情報環境を完全にコントロールすることはできないが、メディアが限られ、それらの視聴できる環境が限られていた時代（テレビをリビングで、家族全員でみるといった）に比べれば、質量ともに大きな変化である。この変化は「利便さ」をもたらし、私たちは「利便性の向上」に注目しがちだが、重要な点は〈情報環境の操作可能性の増大〉は、個人に〈情報環境の快適性〉を刺激するという点である。

##### 4.2 〈情報環境の操作可能性の増大〉と個人化

個人にとって〈情報環境の快適性〉は、常に快適な刺激を求める行動へと導く。私たちは〈情報量の肥大化〉の中で、自分にとって快適な情報を求め、それを選別し、その世界に浸ろうとする。常に快適な刺激を求めれば、それは「自分だけの世界」に生きることにつながる。ロバート・パットナムは『孤独なボーリング』でアメリカ社会の中でマス・メ

ディアの発達による地域のつながり、コミュニティが崩壊したことを明らかにしたが、事態はよりいっそう進行している。実態としての人間関係に基づくコミュニティが崩壊した後も、マス・メディアによってまだ、共有された情報が存在しうる。日本で言えば、年末には家族全員でコタツに入りながら、一家団欒、年末番組を見る。ここにはメディアを通じての「共通体験」が存在する。

今日はたしてどの程度、家族のメンバーが時間と場所を共有しているであろうか。もしかするとコミュニティどころか、家族が崩壊しているのかもしれない（少なくとも後期近代に入り、それまでの家族の在り方は崩壊をしたといえる）。個々人は自分にとって快適な情報環境を作り、その中で生活をする。このような事態を〈個人化〉と捉えることができる。

しかしこの〈個人化〉は、決して孤独なものとは限らない。場所に根差した、リアルな人間関係を基盤としたコミュニティは崩壊したとしても、個々人は全く孤独の中に生きているわけではない。個々人は、自らの〈情報環境の快適性〉を共有できる仲間を「バーチャル」な空間の中で発見しようとする。それを可能にしているのはソーシャル・メディアに他ならない。そこではセグメントな「バーチャル・コミュニティ」が成立することになる。〈情報環境の操作可能性の増大〉はそれだけ、私たちの人間関係に「情報空間」を介在させ、自らの選好により「仲間」を見つけることとなる。

バーチャルな世界では、自らの〈快適性〉を第一の基準とする「選好」が行われる。そこでの関係は、一時的で、匿名的なものも多い。だからこそ、誹謗中傷を容易に行うのである。そこでは、伊藤守が言うように「情動」が露骨に発現する世界でもある<sup>18)</sup>。

「個人化」した社会では、時代の共有感覚は相対的に低下する。世代や関心によって共有されるものは違い、それが潜在的に社会の基底をなすこととなる。自らの主張を明確にしがちなアメリカ社会ではそれがより顕在化し、対立と分断の時代を迎えているのである。

### 4.3 〈情報環境の操作可能性の増大〉とゲームの日常化

現代人が〈情報環境の快適性〉を求める顕著な例の一つが、ゲームであろう。我が国ではテレビゲームといい、海外ではビデオゲームといわれるものは、もはやテレビやビデオの枠組みを超えて日常化している。地下鉄やバスの中でさえ、若者はすきま時間を使ってほんの数分でもゲームを行う。（だんだん「若者」とは限らなくなっているが）まさに「暇つぶし」なのであろうが、一種の中毒現象ともいえる状況でもある。簡単に始められて、簡単に終われる、しかし「暇」と思った瞬間に手にしているもの、それがゲームなのである。

しかし、ここで日常的行為としてゲームを取り上げたが、実は私たちは自分の興味・関心によって行う日常的行為が異なるだけ、ということもできる。ある人は、ソーシャル・メディアの提供する短時間で楽しめる動画を視聴し、またある人は、youtubeを楽しみ、また別の人は音楽を楽しむ。これらの行為は、日常的行為であるが、時間と場所は、特定されない。上記の〈情報の時間的空間的超越可能〉となり、個々人が自らの〈情報環境を操作可能〉になったからこそ、断片的だが日常的な行為となったのである。それはあたかも、チェーン・スモーカーが少しの空き時間でもタバコを吸うような、快楽をもたらす中毒性のある行為でもある。

#### 4.4 〈情報環境の操作可能性の増大〉と「ポスト・トゥルース」

「ポスト・トゥルース」とはまさに〈情報環境の操作可能性の増大〉によって生じている事態とみることができる。「ポスト・トゥルース」とは、一般に世論形成において客観的な事実よりも、個人的な感情や信念に訴えるほうが影響力を持ち、人々が物事の判断を行うことをいう。2016年のイギリスのEU離脱やトランプ政権誕生という事態を受けて生まれてきた考え方である。

しかし、そもそも私たちは、どの程度「客観的な事実」を直接に確認することができるのであろうか。毎日流れる様々な情報（例えばニュースで流れる情報）は情報ネットワークが世界へと広がったことにより、世界中の出来事がリアルに映像情報として視聴できる時代を迎えている。そこで流れる情報が「客観的な事実」とどのようにして検証できるのか。アメリカ合衆国トランプ前大統領の口癖の一つは「フェイクニュース」であるが、「フェイクニュース」とはまさに〈情報環境の操作可能性の増大〉によって可能となっている。本来「ニュース」といわれるものは、マス・メディアによって提供されるものであった。しかし、ソーシャル・メディアの発達以降、簡単に「フェイクニュース」が作成可能となった。これからは生成AIによるフェイク画像が日常的に登場することが予測されている。「フェイクニュース」を提供し、それによって閲覧回数を稼ごうとする人たちの情報と、「真実」と伝えたいと奮闘するジャーナリストの提供する情報と、その違いを即座に見分けることは困難なのである。

もちろん提供されている情報源、ニュースの発信元など時間をかければその情報の真偽を見極めることはできるかもしれない。しかし、そのような時間をかけうる人はどの程度いるのか。ローザの言うように現代人にとって最も貴重な資源は時間である。

マス・メディアの提供する「客観的な事実」を信じてきた時代の後、私達にとって、ソーシャル・メディアをはじめとする多様なメディアが提供する情報の中から、「客観的事実」を見つけ、確認することは容易ではない。特にそれが検証困難な課題である場合はさらに深刻である。誰もが「自由」に自分の考えを述べることのできる、多様な情報を受信することのできる時代だからこそ、自分にとって「心地よい」情報を信じ、「快適な」情報環境の中で生活をする事となる。

しかし、そもそも「ポスト・トゥルース」以前では、「事実」が本当に提供されていたのかということは問われなければならない。マス・メディアに操作される大衆は、映画やテレビの全盛の時代から常にあった。その意味で、「客観的事実」に行きつくのが困難であるという点では近代的な現象ということができるかもしれない。しかし、だれもが情報発信することが可能であり、そのためにこれまで以上の玉石混交の情報が大量の流れ（「フェイクニュース」も含め）、また真偽を確かめる時間もなく、次から次へと情報を自分の中で処理しなければならず、同時自らの〈快適性〉を求める後期近代の現代人は、それまでの時代とは一線を画しているといえよう。

#### 4.5 Z世代と〈情報環境〉

1990年終盤から2000年代以降に生まれた若者は、「デジタル・ネイティブ」あるいは「Z世代」などと呼ばれる。生まれた時からインターネットが発達し、子供の時から、多様なメディアに触れている初めての世代ということであるが、当然これ以降の世代はすべて同

様の環境を経験する。つまり、この世代以降、自らの〈情報環境〉を自分好みにカスタマイズし、操作できることが当然の世代ということになる。Z世代の議論には、二つの要素が重複して論じられている。第一には、インターネットに代表される、これまでにない〈情報環境〉を当然のこととして受け入れ、青少年期を過ごしてきたという世代であるという点と、第二には、「若者」という人間の発達にとっての一つの段階の特性を持つという点である。

ローザも指摘するように、若者は他者依存的で、承認願望が強い発達段階である。この段階特性が、〈情報環境〉への依存をより一層強めることとなる。「デジタル・ネイティブ」世代がどのような「新時代」を作るのか、またそれ以前の世代がどのようにそれと関わっているかが問われている。

## 5. 終わりに

「情報ネットワーク」の深化は、様々な局面に影響を与えている。この論文では、その三つの特徴から、その深化の諸局面を見てきた。後期近代に生じている諸現象は、完全にこれらの三つの特徴に分類されるものではなく、実際には当然、他の特徴とかかわっているものも多い。例えば、ローザが論じた生活時間の断片化やマルチタスクな時間の使い方は、〈情報の時間的・空間的超越可能性の増大〉と〈情報環境の操作可能性の増大〉との両方にかかわる事態である。時間的ゆとりを生むために進歩した技術的革新が、逆に私たちにとって時間的余裕をなくし、様々な課題を同時並行的に処理（まさにマルチタスク）することを強られる。その結果として、常に変動・変化の中で状況に依存した対応を迫られ、私たちのパーソナリティ事態が、状況的アイデンティティしか形成することができないとローザは論じる。

〈情報量の肥大化〉が進み、〈情報の時間的・空間的超越可能性が増大〉する後期近代に生きる現代人は、自らの〈情報環境の操作可能性を増大〉させて、対応し、その中に〈快適性〉を追及しているのではなかろうか。

## 注

- 1) 米田公則他(1996)『マルチメディアと情報ネットワーク社会』「第5章 ネットワーク社会と生活世界の変容」
- 2) ジョン・アーリ、ジョシャナ・ズボフの著作については下記文献を参照のこと。
- 3) 同上 185頁、米田公則(2003) も参照のこと
- 4) ここで「情報」と「データ」という用語を区別せずに使っている。正確には、「情報」へと加工させる前のものを「データ」と理解し、そのように考えるとAIにとって重要なのは「データ」であり、〈データ量の肥大化〉という表現が適切であるかもしれない。しかしながら、私たち人間にとって「データ」を加工し、流通されている「情報」もまた、肥大化をしている。このことを踏まえ、「データ」と「情報」ともに肥大化している事態を捉えて〈情報量の肥大化〉という表現は妥当なものと考えている。
- 5) 「コミュニケーション資本主義」はアメリカの政治学者ジョディ・ディーンの造語であるが、詳細については、伊藤守の著書を参考のこと。
- 6) 伊藤守(2019) 4頁

- 7) ジョシヤナ・ズボフ (2021) 8頁
- 8) そのようなビジネスマンの事例として、ジョン・アーリ (2015) を参照のこと。
- 9) 〈メディア空間〉を論じた数少ない論者として、中野収がいる。
- 10) ジョン・アーリ (2011) 『社会を超える社会学』 224頁
- 11) 後期近代の時間的特徴を、H.ローザは「社会の加速化」と捉えている。
- 12) ジョン・アーリ (2011) 前掲書 223頁
- 13) ハルトムート・ローザ (2022) 『加速する社会』 156頁
- 14) ハルトムート・ローザ (2022) 同上 289～317頁
- 15) ジョン・アーリ (2011) 同上 1頁
- 16) ジョン・アーリ (2018) 『フローと再帰性の社会学』 3頁
- 17) ジョン・アーリ (2011) 前掲書 125頁
- 18) 伊藤守 (2017) 『情動の社会学』を参照のこと。

### 参考文献

- 伊藤守・編 (2019) 『コミュニケーション資本主義と〈コモン〉の探求』 東京大学出版会
- 伊藤守 (2017) 『情動の社会学ーポストメディア時代におけるミクロ知覚の探求』 青土社
- 米田公則他 (1996) 『マルチメディアと情報ネットワーク社会』 文化書房博文社
- 米田公則 (2003) 『情報ネットワーク社会とコミュニティ』 文化書房博文社
- アンリ・ルフェーブル (2000) 斎藤日出治訳 『空間の生産』 青木書店
- ジョシヤナ・ズボフ (2021) 野中香方子訳 『監視資本主義』 東洋経済新報社
- ジョン・アーリ (2011) 吉原直樹監訳 『社会を越える社会学』 法政大学出版局
- ジョン・アーリ (2012) 吉原直樹・大澤善信監訳 『場所を消費する』 法政大学出版局
- ジョン・アーリ (2014) 吉原直樹監訳 『グローバルな複雑性』 法政大学出版局
- ジョン・アーリ (2015) 吉原直樹・伊藤嘉高訳 『モビリティーズ——移動の社会学』 作品社
- ジョン・アーリ (2018) 高岡文章ほか訳 『オフシェア化する世界』 明石書店
- ジョン・アーリ (2019) 吉原直樹ほか訳 『〈未来像〉の未来』 作品社
- スコット・ラッシュ、ジョン・アーリ (2018) 安達智史監訳 『フローと再帰性の社会学』 晃洋書房
- スコット・ラッシュ (1997) 田中義久監訳 『ポスト・モダン性の社会学』 法政大学出版局
- デビット・ハーヴェイ (1999) 吉原直樹監訳 『ポストモダン性の条件』 青木書店
- デビット・ハーヴェイ (2007) 渡辺治監訳 『新自由主義』 作品社
- デビット・ハーヴェイ (2017) 大矢定晴ほか訳 『資本主義の終焉』 作品社
- デビット・ハーヴェイ (2013) 大矢定晴ほか訳 『コスモポリタニズム』 作品社
- ハルトムート・ローザ (2022) 出口剛司監訳 『加速する社会』 福村出版
- ロバート・パットナム (2006) 芝中康文訳 『孤独なボーリング』 柏書房