

現実の3つの側面

— オンライン空間とアイデンティティ形成 —

成田 康昭

I 若年層におけるソーシャルメディア利用の増加

インターネットの人口普及率は、2010年末で78.2%に達し成熟期に入ったといわれている。(総務省、情報通信白書平成23年度版) その中で、顕著に増加しているのがソーシャルメディアである。2005年にmixiがサービスを開始したのがソーシャルメディアの始まりとすると、2006年にモバゲータウン、2007年にGREE等が参入し、述べ会員数では、2007年に1500万人、2009年に4100万人、2010年には約8000万人と増加し、さらに、2008年に日本語版が利用可能になったTwitterの2011年末での利用者は2000万人以上いると推定されることからソーシャルメディアの利用はさらに広がっている。(数字は平成23年度版情報通信白書による)

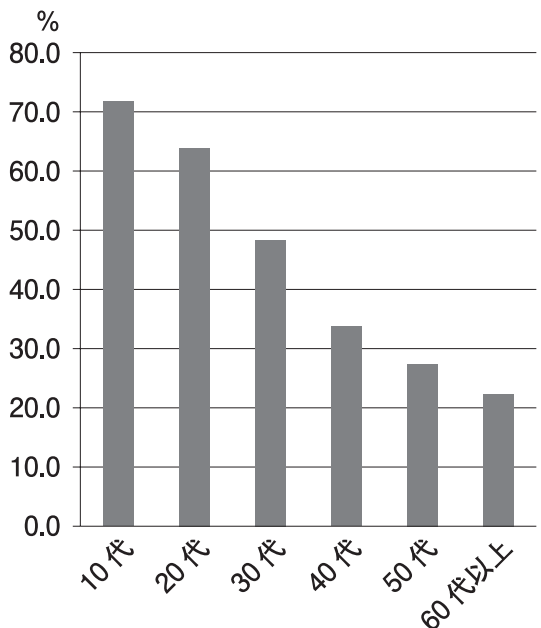
その中で注目されるのは、ソーシャルメディアの利用者に若者が多いという点である。図1はmixi、facebookなどのSNS、ameba、Yahoo!などのブログ、Twitter、ネット上の掲示板、地域SNS、ミニブログなどを「ソーシャルメディア」と総称した数値だが、このソーシャルメディアの利用者は、グラフにみるように、10歳代を最多とする年齢相関がきわめて高い。その中でも、若年層(10代~30代)のソーシャルメディア利用はmixi等のSNSとTwitterが多いという傾向もある¹⁾。

またこれに関連して、若者のインターネットの情報限としての重要性も増加している。2005年

と2010年を比較すると、20歳代で30%も重要と答える回答が増加している²⁾。2005年がソーシャルメディアの登場直前であることから、2010年における重要度の増加は、若者にとっては、ソーシャルメディアとしてのインターネットの重要度の増加と重なる可能性がある。

インターネットの作り出すヴァーチャルな人間関係が、これほど若者にとって身近なものとなった状況は、おそらく、インターネット利用開始か

図1 1つ以上のソーシャルメディアを使う利用者(年代別)



らみても、初めてとってよいのではないだろうか。ヴァーチャルな交流といっても、実際にはオフラインでも知り合いである関係の「補完」的利用も多いが、インターネット利用時間の長さを考えると、関係を構築する場面の比重が、インターネット環境に移行している可能性がある³⁾。

一方、青年期は「アイデンティティ確立」を発達課題とする時期であり、青年心理学が教えるところでは、この時期における人間関係、とりわけ仲間集団には重要な意味がある。趣味、興味、問題意識などの共通点を手がかりとして、交流関係を徐々に広げながら、対人関係のスキルを習得する。この親密な集団の中で、自己アイデンティティが確認され、強化される。もう一つ重要なのは、この時期は人間関係にとって実験的な段階、自己開示や信頼、忠誠、妥協などの重要な経験を積み、独立性と主体性に自信を持つようになる時期であるという点である。(Coleman and Hendry 1999 = 2003 : 180-188)

そこで、若者のソーシャルメディアの利用頻度、利用場面、関係の増加は、若者がアイデンティティを形成するようなコミュニケーションを展開する上で、どのような影響を持ちうるのかという問いが生まれる。もちろん、現在のところ、多くの若者にとって、ネット環境は付随的なものでしかなく、若者のアイデンティティ形成の状況を捉えたとすれば、仲間集団や友だち集団からの分析に限っても、学校などを含む、現実の様々な社会的環境を総合的に視野に入れなければならない。

ただ、インターネットのコミュニケーションという側から見たとき、若者のソーシャルメディアへの高いニーズには、青年期独特の仲間集団や、友だち集団への関係のニーズがあることも確かである。そこで本論文では、コミュニケーション形態としてのインターネットが若者のアイデンティティ形成に関わるコミュニケーションをどのように成立させ、あるいは阻むのかについて検討したい。

II 自己アイデンティティの論点

1. エリクソンのアイデンティティ論

ネットワーク・コミュニケーションが青年のアイデンティティ形成にもたらす影響を考察する前に、まず、自己アイデンティティの形成に関する論点と議論を整理しておこう。いうまでもなく、自己アイデンティティの概念と方法はエリクソンの創始によるが、エリクソン自身様々な形でこれを論じており、その論点も複雑である。要約すれば、アイデンティティの感覚は「連続性 continuity」と「同一性 sameness」の感覚からなっており、自分が過去、現在、未来と続く連続性のもとにとらえられていること、また、その自分は自分から見て不変であること、さらに自分自身からだけでなく、他者から見てその自分が認められているという感覚が得られる状態を指している。(Erikson 1968 = 1973 : 167 など) いいかえれば、自己における時間軸上の同一性と、自己の対自的な同一性、さらに対他関係における同一性という局面で理解するべきであるというのが、エリクソンの考え方である。

もう一つ、エリクソンのアイデンティティ概念を特徴づけるのは、「集団的アイデンティティ」の重視である。いいかえれば、個人的過程におけるアイデンティティ形成や、アイデンティティ危機を歴史的、社会的な文脈の中でとらえるという視点である。(Erikson 1968 = 1973 : 173) エリクソンは基本的な社会的・文化的過程は「相互支持的な心理社会的均衡状態」にあるととらえ、「一連の共同体的関係が自我を相互活動のなかで結びつけている」ために、自我過程と社会過程は対応しあっていると考えている。(Erikson 1968 = 1973 : 313) エリクソンがアイデンティティ概念を構想した1950年代は、「アメリカ人」というアイデンティティに一つの危機が起こっていたし、ベトナム戦争に反対する学生運動の中で青年像が更新されていった60年代において、アイデンティティ概念を深化させていった時期とも重なる。

それだけでなく、ガンディー、ルター、ジェファーソンなどを対象とした主要な青年期の研究事例は、当然ながら社会的、歴史的な視点が重要な位置を占めている。(鏑幹八郎 1984: 39-46)

青年期に形成される集団は、アイデンティティ形成に不可欠な他者との相互作用が交わされる場であるが、それはまた、「集団的アイデンティティ」との関連で、アイデンティティ喪失の不安からの防衛手段とも見なせる。したがってまた、些細な点をめぐって党派性や不寛容さや対立点を持ちやすい場でもある。

エリクソンにおいては、青年期における「集団的アイデンティティ」は社会的、民族的、文化的アイデンティティと、個人史的な職業的アイデンティティなどが連続的にとらえられており、さらにそれらは、世代を超えて、大人世代から青年世代に伝えられていくものであると考えられている。広い意味でのイデオロギーは「アイデンティティの保護者である社会制度」である。そのようなイデオロギーへの「忠誠」を介して社会は青年に対して支援的な関係を構築し、青年のエネルギーも社会に向けて開放され、社会制度は更新されるとしている。(Erikson 1968=1973: 175)⁴⁾

本論との関係で触れておくべきなのは、エリクソンが、アイデンティティ概念を語る時、「人格的強さ virtue」を問題にしていたという点である。初期フロイト派が、精神分析において「弱さの原因を追及した」と対照的に、エリクソンは「強さの真の根源を追求することで精神分析を刷新した」といわれるように、エリクソンはアイデンティティ危機の過程から、精神的な意志力の強さが生まれる過程を明らかにしようとした。(Roazen 1976=1984: 246)

エリクソンは『洞察と責任』の中の「人格的強さと世代の循環」という章で、幼児童期、青年期、成人期の各期の活力の7つの原型をあげ、これらを発達的に整理しているが、青年期の活力の原型としてあげているのは「忠誠心 Fidelity」1つである。エリクソンの定義によれば「忠誠心とは、

避け得ざる価値体系の矛盾にもかかわらず、自ら自由に選んだものに忠誠を尽す能力」であり、これが「同一性の礎石であり、堅固なイデオロギーや信頼に足る友がらはその源泉」なのである。(Erikson 1964=1971: 122)

イデオロギーは、魔術と近代的技術とを平然と結びつけ、これによって静かな夜半に、〈唯一つの声〉を響かせ、集会の中で、〈唯一つの顔〉にスポットライトをあてて、その効果を高め、これを多数の人に売りこむのである。(Erikson 1964=1971: 126)

いいかえれば、エリクソンにおける青年の自己アイデンティティは、社会的、文化的に個人の経験のレベルを超える原理に接続する力として、「忠誠心」ととらえ、それによって、倫理的な強さを獲得するという構造を持っている。忠誠を尽くす内容は大人から与えられるが、青年がそこに価値を選び、真であるものを養護するために、必要とあれば修正、あるいは破壊してそのエネルギーを革新に傾ける。このような非常に強い価値選択の力を、青年期のアイデンティティ形成において想定しているのが、エリクソンの特徴である。(Erikson 1964=1971: 122-123)

2. 後期近代におけるアイデンティティ形成

このような、「近代人」的な「強さ」の根源となる社会的文化的条件が20世紀の後期に失われていくという議論が、ポストモダン論、後期近代論、リスク社会論、個人化論といった形で出現してくる。その問題を正面から扱ったのがたとえばギデンズの『モダニティと自己アイデンティティ』である。エリクソンが自己の外部に自我理想を照準して「強い」アイデンティティ形成を想定するのに対して、ギデンズは後期近代における制度的再帰性に対応した「再帰的自己」と「再帰的アイデンティティ」を想定する。

近代において再帰性は「システムの再生産の基

盤そのものの中に入り込み、その結果、思考と行為とはつねに互いに反照し合うようになる」(Giddens 1990=1993:55) わけだが、抽象的システムの展開によって新たにパラメーター化する様々なリスクの影響のもとに、後期近代においては、自己アイデンティティは新しいメカニズムのもとに現れる。すなわち自己は「自己が存在する広範な制度的文脈と同様に、再帰的に形成されなくてはならない」のである。(Giddens 1991=2005:193) したがって、アイデンティティは、イデオロギーや、社会的な価値といった外部への「忠誠」を通してではなく、自己自身を参照して、自己物語として組み立てられる。つまり、「自己アイデンティティは、生活史という観点から自分自身によって再帰的に理解された自己」であって、「自己アイデンティティは、行為主体によって再帰的に解釈される継続性」なのである。(Giddens 1991=2005:57)

コーテらは、エリクソンの議論を敷衍する形で、「再帰的引き離し reflexive distancing」という概念を鍵として、ギデンズの議論を踏まえた後期近代におけるアイデンティティを論じている。「後期近代社会が用意した心理社会的モラトリアムの中で、青年は単に、多様な可能的未来に向けて、人生を変えたり、行動したりすることに巻き込まれている人間なのではないことに気が付くことができる。彼らは自分自身を過去と未来とから区別することができるので、個人的社会的アイデンティティから“再帰的に引き離すこと”を経験することができる。」エリクソンの「自己」が、社会的文化的な集合性と共同性を自己のうちに認め、それを核として自己形成するのに対して、コーテらが想定する「自己」は、そうした集合性や共同性はそれとして認めながらも、そこから自己を引き離し、自己をエージェントとして強化する契機とする。「個人的社会的アイデンティティの有意義性や、「過去と共にある現在」が「未来と共にある現在」と併置されるという経験に関して生じる疑問は、われわれが論じている「引き離し」の

意味を刺激し強化しうる心理学的出来事」であり、それは「存在論的自我アイデンティティ」へと発展するとしている。(Côté and Levine 2002:199)

乾は、日本では1990年代から顕著になった〈学校から仕事へ〉の移行過程の個人化と不安定化を、このギデンズやコーテらの後期近代におけるアイデンティティの議論の上で展開している。ここで乾が強調しているのは、エリクソンが主張した「アイデンティティとコミュニティ」の関係である。アイデンティティは自分が加わるべきコミュニティの中に発見されなければならないとする関係はギデンズやコーテらは後期近代の中で後退したととらえたわけだが、乾はアイデンティティの形成・維持は「共同的な場(コミュニティ)を欠いたままでも、本当に可能なのか?」、個人化のもとで共同的な場は失われたのだろうかと問い直す。(乾 2010:98-99) そしてエリクソンがいうような「不連続性と曖昧性を調停することができる強さの確立と保全は、親のみならずコミュニティによるサポートに依存する」(Erikson 1975:19) という関係は変わっていないのではないかと問いかけている。

ファーロンとカートメルは後期近代における「認識論的誤謬」を問題としている。現代世界において若者たちは、新たな危機と機会に直面している。

家族、学校、職場といった伝統的な場との関係は以前より弱まり、若者たちは、多くはその行く末が不透明な、さまざまな道筋を含んだ成人期に向けて乗り出しているようにみえる。しかしながら、以前より多くの選択機会があるかのように見えているため、現在ある不平等のどこまでが、以前とは異なるかたちで再生産されているにすぎないのか見えづらくなっている。さらには、以前よりはるかに多くの種類の人生経路があるために、若者たちはともすれば、自分の道は自分独自のもので、したがって

自分が直面するリスクにも、何かしらの集団の一員としてではなく、自分個人で乗り越えなければならぬというイメージをもつことが多い。(Furlong and Cartmel 1997=2009:25)

不平等が広がっているのに、機会の増加と見える、「生活と人生の場面における客観性と主観性の分裂の拡大」が進行しているのだという。(Furlong and Cartmel 1997=2009:18)

日本においても若年層の雇用の不安定化と、引きこもりやニートの状況が同時進行するなかで、採用企業は人材に対して一貫したモチベーションを求め、就職活動する学生は急ごしらえであっても職業的アイデンティティを、そらんじるようにして語らなければならない。このような産業社会の構造変化と、個人化社会の狭間でアイデンティティ不安を抱える若者が増加する状況の中では、エリクソンがいう「強さ」への要請が強まることは肯ける。

溝上は、参入すべき職業世界の大人社会の権威が1990年代以降の経済崩壊の中で失墜し、目標のイメージが明確でなくなった段階では、エリクソンのようなアイデンティティ論は「機能不全」をきたしていると見ている。そこで、溝上が掲げるのが、エリクソンのような、対社会同調を先行させる生き方から、「自分のやりたいことや将来の目標」をもとに人生の像を形成するという生き方への変化である。それを溝上は「アウトサイドインからインサイドアウトへ」と表現する。エリクソンは社会やコミュニティへの所属を先件として、そこにアイデンティティが形成されるとするが、溝上のいう「インサイドアウト」とは、アイデンティティの形成がむしろ先件であり、ついで心理的社会的同一性の形成をはかるという図式である。(溝上 2004:148-159) このベクトル転換の発想は、コーテラの「再帰的引き離し」と同じである。

しかし、アイデンティティをめぐる状況は、このようなめざす矢印の方向の問題に止まらない。

自己が「どのように統合されるか」という問題以前に、自己が一つに統合されず、多元的なまま経験を重ねるという意味での「自己の多元化」そのものが進行している。岩田は「青少年研究会調査」⁵⁾に基づいて、自己意識類型を行っている。そこでは「場面によって出てくる自分というものは違う」という設問が、「多元的自己」と「自己一元型」を区別するために使われている。多元的自己はさらに戦略性や仮面性によって分類されるが、「自己一元型」は14.6%であり、残りは多元的自己の各タイプであり圧倒的な多数派である。ここでは詳述しないが、多元的自己は自己拡散的意識が強く、自己一貫性志向が弱いという特徴があるという。しかし、多元的自己は自己中心性や規範意識、就労意識の低下とは結びついていない。(岩田 2006:151-189) 「アイデンティティの拡散」はエリクソン系のアイデンティティ論が最も問題であるとするところだが、このように「正常な」多元的自己が多出する状況は、コミュニケーションの変容を背景に、「調和を失わず多元化した自己」の存在をうかがわせる。

ここにアイデンティティ論の前提のほつれの一つがあるとすれば、土井のいう「優しい関係」は、アイデンティティ形成の基礎をなすはずの仲間集団の構造が反転したことを示している。脆弱な自己が仲間内での対立を避け、緊張に満ちた方法で表面を維持することに囚われている。そこには、自らの所属集団のコミュニティを誇りに満ちて自覚し、アイデンティティを感じ取る、エリクソンが語った集団の姿はない。(土井 2007:16-51)

Ⅲ ヴァーチャルリアリティ環境におけるアイデンティティ形成

1. ヴァーチャル空間におけるコミュニケーション

ヴァーチャルリアリティ、あるいはヴァーチャルコミュニケーションといっても、その指し示す対象はきわめて広い。ここで検討課題としている

のは、インターネットが媒介するゲーム、SNS、掲示板などを介して形成される人間関係は、現実環境下での人間関係、友人関係と、どのような違いがあり、その増加がどのような帰結をもたらしているのかという点である。したがって、ここでヴァーチャルコミュニケーションと呼ぶのはその範囲に止めることにする。

ネットワークのアーキテクチャがコミュニケーションに及ぼす影響は大きい。現実空間のコミュニケーションにおいては、いくつかの機能は決定的に両立しがたいが、インターネットにおいては、そのジレンマが解消する場合がある。たとえば、到達範囲の大きさと、相手を特定することは通常なら両立しない。できるだけ多くの人に伝えようとして、大声で呼びかければ、伝えたいと思う特定の相手以外の大量の人に呼びかけることになってしまう。Twitter は特定の経験や興味を持つ人に向けた、事実上範囲限界のない呼びかけが可能である。到達範囲は限りなく広いのに、きわめて絞り込んだコミュニケーションが可能である。

応答性と記録性にも通常の対面的コミュニケーションではジレンマが存在する。たとえば会話において相手とのリアルタイムの応答をしようとすれば、その間に何を話してきたのか、忘れてしまうことが多い。しかし、電子メールや掲示板であれば、やりとりの内容は消去しない限り残り続ける。この時、画面に書き込む自己と、やりとりを客観的な視線から読む自己の間の位相のズレはマーク・ポスターがコンピュータ・エクリチュールの主体への効果として指摘した「同一性と戯れる新しい可能性を導入する」という特徴でもある。(Poster 1990 : 221)

応答性は、公開性との間にもジレンマが存在する。通常、応答は一对一の関係で行われるために、公開された場では、一人との応答の関係が生じれば、他の公開された聴衆との間には、単なる一方向のコミュニケーションしかなくなる。しかし、ブログにおいては、公開されたメッセージに対する、個別のコメントと、それに対するリプライが

成立するが、それは、ブログのコミュニケーションの構造の枠内で可能である。このように、現実の世界でのコミュニケーションでは固定された条件であったものが、インターネットにおいては、その構造を柔軟に設計することが可能である。

集団的なコミュニケーションや他者との出会いはインターネットの中のヴァーチャルコミュニケーションにも存在している。冒頭で取り上げたデータが示しているように、そこでのコミュニケーションが非常に重要であると推定することは可能である。それが、アイデンティティ形成期の個人的心理的なニーズを満たすことと関係があるとも考えられる。そこで、ここで検討しなければならない課題は、ヴァーチャルコミュニケーションにおける他者との経験は、アイデンティティ形成にとってどのような意味を持つのか、であるといえよう。アイデンティティ形成にとっては、あるいは無意味、無価値であるのかも知れないし、何らかの制限された効果しか期待できないのかも知れない。あるいは、アイデンティティ形成が、先に見たような隘路に差しかかっているために、むしろ有利であり重要であるのかも知れない。

2. MUD 環境とアイデンティティ

アイデンティティ形成とネットワーク環境に関するケースとして、シュリー・タークルが『接続された心』(Life on the Screen) の中で取り上げている「ロバート」という学生の場合を見てみたい。ロバートは高校を卒業する年に、飲酒癖のこうじた父親が消防士の仕事を失うという「深刻な家庭崩壊の危機」に見舞われた。彼は大学に進学して母親の元を離れたが、「入学したてで孤独感にさいなまれたロバートは、友だちから MUD を教えられた」。彼はほとんど、MUD 中毒といってよいような状況となり、週に 80 時間も MUD をプレイした。

タークルは、ロバートはこの MUD 体験において感情的な目的を遂げることができたという。「高校時代、ロバートは酒を飲みすぎては、自分

も父のようにアルコール中毒になるのではないかとおそれていた」。MUDに出会った頃も、仲間たちと酒を飲んで騒ぐという機会はたくさんあったが、ロバートは「もっとおもしろくて安全なもの」があったために、その遊びを断り、酒におぼれなくてすんだ。そのために「自分は父親と違うという安心感ももつようになった」という。(Turkle 1995=1998:269-272)

ロバートはMUDで「レベルの高いアドミニストレーター(管理者)」の役割を引き受けていた。技術的なプログラミングや、マネージメント、もめごとを裁いたり、参加者の感情を尊重するような仕事である。「ロバートは自分のMUDでこうしたことを一手に引き受けた。一種の外向的手腕を発揮し、堂々とりっぱにやっつけてのけていた」。それまで、そうした成功体験がなかったロバートにとってこの経験は同じことを現実の生活でも試してみようという気を起こさせた。さらにそれより大きかったのは、ロバートがMUDを会話において自己開示の調整のスキルを身につける場として利用したことである。現実世界でのロバートは自分のことを話すのが苦痛だった。嘘を言わずに、父親が何をして暮らしているのかといった質問を上手にかわすことができなかった。しかし、MUDの中であれば「言っぱなしにする」ことが簡単なので、相手に知らせずに受け流すことができた。ロバートはこのような状況に自信を持って臨むことができるようになったという。

タークルは「MUDはロバートにとって、精神分析学者エリク・エリクソンのいう心理学的モラトリアムとなったのだ」という。もちろん、タークルはMUDを単なる、現実世界の「練習台」として評価しているのではない。MUDのシミュレーション的な機能が、自分をふり返る機会をつくりだすことがあるというのである。「モラトリアムは重大な経験に関係するのではなく、その結果に関係する」、つまり、その猶予期間の存在そのものが、アイデンティティの形成にとって意味があるという。かつてアメリカでは大学時代はまさ

に「モラトリアム」の時期として認知されていたが、現在の「大学は職業につくための機関」であるというような状況では、文化はモラトリアムを用意できない、MUDはその代わりになるというのである。(Turkle 1995=1998:274-275)

タークルは、MUDが精神療法の機能をもつと主張しているわけではない。精神療法の場としてMUDを使い、成功を取めているユーザーを何人もあげているが、現実と並行した社会的空間で自己を表現し、関係を構築するという経験がつねにより結果をもたらすとは限らないことにも触れている。たとえば、タークルは、スチュアートというMUDで失敗した学生のことを取り上げている。スチュアートはMUDでプレイすることにより「自尊心の落とし穴」にはまってしまったという。

MUDすることで結局はますます自分がいやになったと、彼はきっぱり言う。MUDで社交的になったにもかかわらず、詩情あふれるMUDロマンスやMUDでのなばなしの婚約と結婚にもかかわらず、自分はひきこもりがちで魅力に乏しい、欠陥のある人間だというステュアートの感覚を、MUDが変えることはなかった。(Turkle 1995=1998:266)

スチュアートもMUDの仮想空間の試行的な性格を、自分自身の経験を広げることに利用しようとしたが、結局「現実の生活で彼を苦しめている障害がどんなものであるかを再現する場」としてしまった。「自分の問題点を“切り抜ける”のではなく、“行動化”した」のだとタークルはいう。“切り抜ける”のであれば、衝動を抑え、行動の意味を検証する方向に向かえるが、“行動化”する、つまり抑圧されていた感情を無意識に表出してしまうと過去をむなしく再現することにしかないという。タークルは、セラピストがいれば、衝動を抑え、行動の意味を検証する方向に導けたはずだという。しかし、「MUDは、思うさま行動化することも切り抜けることもできるスペース

である」とタークルはいう。(Turkle 1995 = 1998: 269)

このタークルがいう MUD の試行的な性格は、先述したポスターのいう同一性の効果をさらに進めたものだといえる。ポスターによれば、匿名性によって同一性はコミュニケーションの構造の中で虚構化される。ポスターがこれを書いたのは、インターネットの商業化以前の 1990 年だが、メッセージ・サービスにおいて、同一性はコミュニケーションの電子的ネットワークとコンピュータの記憶システムの中で散乱するのだと指摘している。通常のコテキストであれば、前提となる声や顔が消え、スクリーンの生産過程の中で想像的な主体が創出される。ここでポスターがいつている「主体のゼロ度」すなわち、書いている主体が自分自身を直接他者として提出するという構造は基本的にタークルの MUD の効果と同一である。(Poster 1990: 223-225)

3. ヴァーチャルな関係の中での承認

ここでもう一つのケースをみてみたい。これは、日本の現在の若者のインターネットによる関係形成を記録したケースであり、立教大学社会学部の卒論として提出された。Twitter を中心とする、インターネット・コミュニケーションのモノグラフ研究として書かれ、女性である執筆者本人と、ネットで知り合ったある女性とのほぼ半年にわたるやりとりを、参与観察的に記録した優れた論文である。執筆者本人の同意を得て参照し、また重ねて執筆者（現在は社会人）へのインタビューも行った⁶⁾。本論文の中では、卒論の本文中でヴァーチャルなやりとりの記述で使われている、「A」（執筆者）と「M」（相手）という呼称を使う。卒論には「また筆者も対象者 A として Twitter 独特の連帯感を感じつつも、観察者として姿勢を取っていた」と記されている。

この二人はいわゆるオタク的な趣味を持つ女性のカテゴリーに入る。オタク世界の細部は複雑であるが、ジェンダー的な刻印が強く刻まれる傾向

がある。人は先に「オタク」になるのではなく、「オタク女子」とか「オタク（男子）」になる。A はインタビューで、「オタク女子は、大きくは「ドリーム系」と「腐女子系」（ヤオイ系）に分かれる」と説明した。ドリーム系とは、「ドリーム小説」という、ウェブ上で公開され、特定の登場人物の名前を読者が自由に設定して読むことのできる小説を好む女性である。腐女子系とは、男性同士の恋愛（いわゆる BL）を扱った小説やマンガを好む女性である。二人はドリーム系に分類される。二人は、後で述べるように、互いに深く理解しあっているという実感を持っている。知り合ってからかなり後になってから、イベントで買った品物を送るために、住所と本名を知らせあったが、それはあまり意味を持っていないし、未だ会ったことはなく、会いたいと思うこともないという。

全く知り合いでなかった二人が「ヤンデレ好き」として Twitter 上で相互フォローとなったのが 5 月末である。「ヤンデレ」とは『ヤンデレ天国（ヘブン）』というドラマ CD⁷⁾のことであり、聞き手が主人公の二人の男性に愛されるヒロインとして物語の中に巻き込まれる形になっており、その意味でドリーム小説の構造を持った音声ドラマである。このドラマをヒロインとして聞いていると、自分がその物語の中で主人公の男性から話しかけられ、物語の中でそれに「応えている」と「夢見る」ことができるという。

二人はこの「ヤンデレ好き」をキーワードにフォローしあっている。この段階を A は「初期」と呼んでいるが、この頃は単に趣味があうからといった共通性から関係が始まり、次第に「話が合う」と相互に感じ始め、盛んに Twitter を交わすようになる。6 月の半ば過ぎには skype 上でのチャットも始める。7 月と 8 月は A が「最盛期」と呼ぶ時期で、タイムラインですぐ消えないように、mixi も始めるなど、交流が活発化した。ちなみに、9 月から 10 月までを A は「衰退期」と呼んでいる。

この最盛期には、二人が「ゆめいぶ」と呼ぶ役

割ゲームが頻繁に行われている。「ゆめいぶ」とは二人が考えた skype 上でやるドリーム小説的な「疑似恋愛空間」なのだという。このゲームの登場人物は A と M 以外に、A が好きなキャラクター C と M が好きなキャラクター B の 4 人である。A は A の理想化されたキャラクターと B、M は M の理想化されたキャラクターと C を演じる。ドリーム小説と「ヤンデレ天国」に共通する構造は、先述したように、読み手（聞き手）の審級と、作中のフィクションとしてのキャラクターが、相互に乗り入れる点である。

この「ゆめいぶ」の構造は、その延長上で考えられたといえる。異なるのは、相互にキャラクターとして相手に呼びかけなければならないという点である。呼びかけて相手を「萌え」させる役割と、好きなキャラクターから呼びかけられて、照れながらキャラクターからの言葉に応える役割とを、即興的に相互に行う。設定は 4 人一緒にどこかに出かけたりといったシチュエーションがとられる。中には「ドーしよ…この先考えてないけど…」のような、登場人物ではない地の人物の言葉も出てくる。構造は複雑であるが、十分に「萌える」のだという。

A は卒論のために M に対して skype 上でインタビューしている。その中で M は「ゆめいぶ」について、「恥ずかしいけど、楽しいよ。だって自分の思考っていかん妄想の話をしているわけじゃん。それって、同じ様な思考回路してないと無理だと思うんだよね」とこたえている。

ウォレスは、インターネットをオンラインペルソナによる、役割演技の実験室であるといっている。その実験室は、役割演技と現実フレームの境界を認識できなくなった時、危険な脆弱性が表面化する。(Wallace 1999 = 2001 : 74) 「ゆめいぶ」では二人はその役割を受け入れ、相互に「妄想」を競演させている。この二人はいわば恥ずかしさを担保として、楽しんでいるのだ。

ギデンズは「羞恥は本質的に、人が一貫した生活史を維持するための物語の適切さについてのの

安であるので、自己アイデンティティに直接関係したものである。羞恥は、不適切さや屈辱が喚起される経験によって促されるため、罪と同じくらい早期に生じる。不適切さや屈辱は、分化した言語を習得するよりはるかに早い時期に生じる情緒である」(Giddens 1991 = 2005 : 71) としている⁸⁾。エリクソンの発達段階でも、恥はかなり初期の課題である。

すべてを知り尽くしている大人から、至る所で見られている存在であるということについて抱かれる根源的な恥(と怒り)にある程度比せられるような全面的な「恥」ashamedness の感覚は一中略一事態が正常な経過をたどる場合には、過去におけるそれぞれの発達段階の危機を解決するたびに増大してゆく同一性感覚の獲得を通して得られる自己-確信 self-certainty が、この恥と疑惑を克服する。(Erikson 1959 = 1973 : 189)

ここでいうような恥の感覚を共有することが、この二人の関係の意味にとって重要なのではないか。たとえ、オタク的な自己が、多元的自己の一つにすぎないとしても、その自己が羞恥を抱えているとすれば、アイデンティティには障害となると考えられる。二人はひとりでは「恥」として認識する行動を共有することで、その恥の感覚を克服したのではないか。われわれにとって共同風呂で服を脱ぐことが、恥の感覚をもたらしないうように、文化的なフレームは恥の感覚をコントロールする。二人が「ゆめいぶ」と呼ぶフレーム遊びは、したがって重要な意味を持っている。

このゲームには三つのフレームもしくは審級が存在している。第一に、「ゆめいぶやろう」と相手に呼びかけるような、通常の談話のフレーム。次に、その「ゆめいぶ」にだけ出てくる(他のアニメ作品の中の、それぞれのお気に入りのキャラクターである) B と C という架空の登場人物。さらに、この B と C が呼びかける 'A と 'M と

いう人物。この時 'A と 'M は、普段のやりとりのなかでの A と M とは違って「純粋で可愛く彼好み」のキャラクターであり、B と C というキャラクターに言わせる言葉は「お互いがキャラクターに言って欲しい言葉や言動」であるという。

ゲームの中、つまり完全なフィクションの世界であれば、そこでの行動は恥の感覚からは守られている。しかし、A と M がフィクションの境界を越境して 'A と 'M になるとき、恥の感覚は自覚されるはずである。だが、一方でこの「ゆめいぶ」は「A と M と C と B」が登場するフィクションというリアリティの側面も持っており、このフィクションにおいては恥の感覚からは守られる。このように、「恥」の境界を何度も往復することで成り立っているゲームなのである。

会話の受け応えの流れをひとつと数えたとき、7月・8月の「最盛期」には、毎日平均 35 回、一番多い日には 42 回も会話を行っているという。8月の skype のやりとりで、A が「最も特筆すべき」としているのが 18 日である。この時に「初めてお互いの死生観や人生観、生い立ちについて深く話し合った」という。ネット上で得た友人と交わす話題としては、かなり異例といって良いだろう。さらに重要だと思われることは、この日のやりとりの中で、「2人がインターネット上でのつきあいを非常に不確かなものと考えていること」を確認し合っている点である。

そうだ（不確かなものであると考えている……筆者注）と分かったのは M が「人にいつ捨てられても良いように覚悟している」と発言したことに起因する。これに対し、A は「すごい分かる。なんだろう。期待しすぎないようにしてる。」と返している

と A は書いている。A は同様の質問を、先述の卒論のためのインタビューでも行っている。

インタビュー内で M に A に突然会えなくな

ったらどうするかと聞いてみた。すると「諦める。寂しいけど、いない生活に戻るだけだよ」と話した。

A は、趣味の話では全く抵抗なしに話し合うが、「プライベートのことを話すときには「聞いても大丈夫？」や「言いたくなかったらいいよ」というように前置きをすることが常になっている」と書いている。この点はこの二人のネット上の出会いの意味づけにとって、きわめて重要であろう。

4. 純粋な関係性

ギデنزは、後期近代において、アイデンティティに関係する結びつきが、社会的文化的なものからも、制度的なものからも離れ、それに変わって重視されるのは「純粋な関係性」であるとしている。純粋な関係性は、中心に愛があるような性関係が典型的には想定されているが、「他の種類の親密で情緒的に重要な関係——たとえば同性愛関係や非常に仲の良い友人関係など——にも特徴的な核心的要素がいくつか含まれている」としている。(Giddens 1991=2005: 97-98) ここで見ている A と M の関係にもこの純粋な関係性が観察できる。

ギデنزは純粋な関係性の要素を 7 つあげている。それらは次のように要約される。

「純粋な関係性は社会的・経済的生活といった外的条件にはつなぎ止められていない—それはいわば自由に浮遊している」。

「純粋な関係性は、その関係性がパートナーに与えるもののためだけに求められる」。

「純粋な関係性は、開かれたかたちで、途切れることなく、再帰的に形成される」。

「[コミットメント] は純粋な関係性において中心的な働きをする」。

「純粋な関係性は親密性に集中する」。

「純粋な関係性においては、信頼は「所与」とみなされえない」。

「純粋な関係性においては、個人は単に「他者を承認する」のではなく一中略一自己アイデンティティは自己啓発と他者との親密な関係の発展とが結合した過程を通して、達成される」。

(Giddens 1991=2005:99-110)

インターネット上の関係について、固定、維持、継続といった形を求めないという感覚は、関係に純粋に取り出すことができるということなのではないか。後に述べるように、Aはこの関係の中で自己を再帰的に検証している。ネットという非常に制限された形では、どちらかが相手に呼びかけ、一方がそれに応えるというコミットメントがなければ、関係が始まらない。事実、「衰退期」においては、一週間、連絡が途絶えて、それを心配するメッセージがAからMに送られている。二人のやりとりからは、相手に期待せず、依存しない関わりにしようという意思が確認できる。そのため、二人は注意深くプライバシーの領域を認め合っているように見える。ギデنزは純粋な関係性においては「自律と、感情と経験の共有とのバランスが達成」されると指摘しているが、ネットのヴァーチャル化した関係ではこのような「純粋化」の処理は行いやすいのではないか。連絡が急に途絶えたら、それで終わりであり、という思い切り方に見えるのは、「信頼」の期待値をきわめて低く設定するという態度である。

ギデنزはあげている最後の点で、このアイデンティティ形成に関連する要素について「潜在的に緊密な「共有された歴史」を創造する」と付け加えている。しかし、見たところ、この二人には「共有された歴史」への視点もこだわりもない。双方が満足する関係が成り立った瞬間で十分だという思いがあるようである。二人はインターネット上の関係に可能な条件にしたがって、関係の純粋化を行っているのではないか。つまり、この二人の関係は、後期近代に特徴的な「純粋な関係性」を志向することと、ネットにおける関係というふたつの交点に形成されているといえるのではないか。

ただ、このような、たわいない遊びを中心とする関係の中に、アイデンティティ形成の鍵を読み込むのかという疑問は、当然沸いてくる。この関係の意味はどのようなものであったのだろうか。筆者がAに対して行ったインタビューで、Aは次のように話している。

(会社での人間関係について問われ)「会社では求めているものを出していてホントの自分を出すという場ではないと思っている。好きなこと(たとえばヤンデレのような)を好きって言わない。だからこそ、この時(このAとMのやりとり……筆者注)に「好きなこと」で知り合ったということがすごく大事だった。私にとって。人生の転機、変わったなーと思う。」

自分の趣味を人に口に出してはいえない。しかし、これが好きであるという点は決して譲れない。なぜなら、それが自分の不可欠な一部をなしているから。他方では、そのような好みを持っているのは、ひょっとしたら自分だけかも知れないといった不安もある。

「そう、とりあえず一人はいる、いて、話を共有できるというのはすごく大きい。友だちで、普通に話しているのに、「(ヤンデレが筆者注)好きなんだよね」と言って「あー意味わかんない、チョー気持ち悪いんだけど」といわれて引かれたらイヤだし。そういうことをしたくなかった。オンライン上で知り合うことで、イヤだったら向こうで切ってくれるんだろうな、という期待もあった。「あ、よかった、いた!」「じゃ、実際あってお話ししましょう」とはならない。会うと変な情報、要らない情報が入ってくるから。」

ここで、Aはある種の「承認」を得たのかも知れないし、おそらく、ある種のアイデンティティ形成を行ったのだろう。インタビューの時期は、

ここでの「最盛期」からほぼ、一年半近く経っている。そこでふり返って、「人生の転機、変わったな—と思う」と言わせるだけの経験があったことは確かなのだ。

IV 3つの現実の側面

アイデンティティ形成を行う環境として、インターネットを見たとき、現実環境との隔たりと変容を確認しておく必要がある。エリクソンは、かなり後期になってからであるが「真のアイデンティティは、必ず、現実の三つの側面の確認に基盤を置く」という興味深い整理を試みている。3つとは「事実性 (factuality)」、「現実感覚 (sense of reality)」、「実在性 (actuality)」である。インターネットが創りだしたヴァーチャルリアリティという環境は、明らかに、新しい「現実」の条件を生み出したといえる。インターネットの環境を、エリクソンのいう3つの現実に照らして考えることによって、アイデンティティ形成の基盤的な条件を検討しよう。(Erikson 1974=1979: 38-39)

1. 事実性 (factuality)

エリクソンは事実性とは「その時代に利用可能な観察方法や作業技術によって検証可能な、事実とか、資料とか技法から構成されている領域」であるとしている。(Erikson 1974=1979: 39) 別のところでは、「五官で認識し一定の基準にもとづいて整理した事実や数字」(Erikson 1974=1979: 100) とも書いている。この現実の側面は、技術的な到達点そのまま現実の像になる。インターネットによるヴァーチャルリアリティ技術は、空間的な隔たりを越えるという点に大きな特徴がある。その意味で、ヴァーチャルリアリティの技術的な背景が「事実性」の変容を規定している。

空間的に隔たった場所とのやりとりは、たとえ、それが地球の裏側とのチャットであろうと、われわれはそれを幻とも、夢とも思わない。期待された現実として受け入れるし、繋がっているという

事実は便利ではあっても、何ら衝撃も、驚きももたらさない。逆にもし、予告もなしに回線が絶たれて、交信できなくなれば、その方がよほど大きな衝撃となるだろう。

注意を要するのは、ヴァーチャルリアリティにおいては、空間的事実性が大きく変容するのに対して、時間的事実性は変わらないという点である。シュッツは時間構造のレリバンスは、個人の意識がその中に展開する内的時間 (= 持続) とわれわれの身体の生物学的時間、自然の宇宙的時間、社会的時間との交点に特徴があるとしている。(Schutz 1970=1996: 248) 「持続」においては、時間の不可逆な流れは自明視される。「特有の時間パースペクティブ」や「持続」の感覚は、ヴァーチャルリアリティにおいても、現実においても変わらない。時間の順序を逆転させることはできないし、したがって因果の関係を逆にすることもできない。ログオンの時間や通信速度などの時間に関係する事実性はヴァーチャルリアリティにおいても基盤となる。それは端的に、「繋がる」という事実に即した関係である。繋がっている限り、時間構造は共通化されるのである。

2. 現実感覚 (sense of reality)

エリクソンは「現実感覚は、想像力に充ちているという特性をもつとともに、歴史への参画者を極めて具体的な作業に向けて駆りたてるもの」であるとしている。(Erikson 1974=1979: 39) いかえればこの「現実」は、人々によってどのように想像されるかによって規定される。現実感覚は過去・現在・未来の歴史的連続の中で想像されるだけではない。エリクソンが「ジェファソン講演」の一つとして招待されて行われたこの“Dimensions of New Identity”という講演では、「新しいアイデンティティが新しい現実感覚をも必要としているのであれば」、「革命の指導者たちは、民衆に向けて母国や祖国の子孫 (あるいは継子) としての忠誠を放棄する権利がある、と訴えかけなければならなかった」と強調している。

では、エリクソンがいうような「現実感覚」はヴァーチャルリアリティには存在しないのだろうか。確かに、この講演の中でエリクソンはアイデンティティを「自分自身と一体であるという感覚」であると共に、「共同体の歴史——あるいは神話体系——ばかりでなくその未来とも一体である共同体感覚に対する親和感」と定義している。(Erikson 1974=1979: 30-31) ただし、既に見てきたように、後期近代におけるアイデンティティ問題においては、この共同体的なレベルをカッコに括る必要がある。エリクソン自身この講演の他の箇所「われわれは——アメリカ人が達成したことだけについてみるとしても——一生のうちで、広島について、月面着陸について、あるいはこうしたことの結果もたらされたものともいえる、機械の破壊力が絶頂に達した今日における精神的な疾患について、どうしたら本当に理解できるでしょうか」と「現実感覚」の想像力が及ぶ限界を指摘しているが、それについての答えは用意していない。(Erikson 1974=1979: 103)

そうであるとすれば、われわれは、これとは異なる現実感覚の展望を見出す必要がある。エリクソンは現実感覚に「情緒的に確かめられた経験」という、やや広い表現も与えている (Erikson 1974=1979: 100)。この点に関係づけて考えれば、現実感覚は、ヴァーチャルリアリティにおける主体の位置に関係付けられるだろう。

マーク・ポスターは電子的エクリチュールにおいては「書かれた言語は社会的コミュニケーションから同一性が想像的なものとなる地点へと引き出される」と書いている。(Erikson 1974=1979: 223) 「想像的」といってもこれはラカンがいうような意味ではないと、ポスターはわざわざ断っているが、通常のコネクストのラッピングがない電子的エクリチュールでは、主体は想像的なものとなるしかないのである。

エリクソンは現実感覚に関していえば、共同体が想像する主体であり対象となるような「現実」を「アイデンティティの基盤」とした。後期近代

においてはそのような地点から、ギデンズのいう純粋な関係性のように、共同体から分離したアイデンティティの基盤への変化が見られる。ヴァーチャルリアリティにおいては、さらに主体そのものが想像される地点にまで変容している。そこでは主体は「役割演技」の中に宙づりになっている。

たしかに、「多くの当事者に重大な出来事に関与しているのだという高揚した気分を与える」ような、共同体からリアリティを保証されるような関係はそこには存在しない。(Erikson 1974=1979: 100) その意味で、ヴァーチャルリアリティにおいては、現実感覚は明らかに共同体的な基盤を失って、匿名的で脆弱な想像的な同一性の上に立っている。この現実感覚は確かに危うい。しかし、一方、技術によって強化された事実性における「繋がり」が関係のリアリティを、かろうじて補っているといえる。

3. 実在性 (actuality)

エリクソンは実在性 (actuality) を「人々が共通の目標に向かって、互いに活気づけ、また生の息吹を与えあう、という相互関係の新しいあり方」(Erikson 1974=1979: 38)、また「他の人間との協同において確定された社会生活」(Erikson 1974=1979: 100) であると説明している。エリクソンにとっては、実在性とは相互行為である。いいかえれば、メディア的なコミュニケーションに限っていえば、応答性である。エリクソンは実在性に関して抱く不安を「われわれの多くは、長距離移動、複雑な産業、それに巨大な通信網の中で分断され孤立させられているため、ごく少数の相手としか、本当の意味で相互に触れ合い刺激し合っていると実感できない」と表明している。(Erikson 1974=1979: 103) この不安が、20世紀に通信と交通と産業の技術が具体的に個別の応答性を伴わずに巨大化したことを指しているとするれば、インターネットのヴァーチャルリアリティは、この不安の構図とは全く異なる状況を作り出したといえる。

なにか信じられないものを見たとき、「見たか？」と思わず尋ねるように、応答性は通常のコミュニケーション場面においても、リアリティ・チェックのおそらく最も重要な手がかりであり、同時に、一方向性を刻印されたマスメディアにとってはもっとも越えがたい障壁であった。その意味で、インターネットはその「応答性」によって、それまでマスメディアによって開拓されてきた社会的情報空間が抱えてきた大きなリアリティの障壁を越えたともいえる。

サンステインは、集団分極化はインターネット環境において、反対意見に触れる機会がない中で急速に肥大化するとした。「過激な意見に繰り返し触れる一方で、多数の人が同じ意見を支持していると聞かされれば、信じ込む人が出てくる」。(Sunstein 2001=2003:86) それに付け加えるなら、インターネットの応答性、あるいはここでいう「実在性」が説得力を発揮しているといえるだろう。マスメディアの中でなら、たとえアジェンダを聞かされても、多くの同意者や、それ以上に過激な主張による盛り上がりが直ちに、同時に現れるわけではないので、簡単に「炎上」やサイバークスケードは起こらない。しかし、インターネットの集団分極化では、応答性によって「自分を含む」メッセージの受け手が「次々に反応している」という「社会的現実」が短い期間にサイト空間に出来上がる。そのため、簡単にカスケード的な高まりが生み出される。

タークルがいう MUD のユーザーたちも、Twitter や skype のユーザーである A や M も、この強力な応答性がなければ、経験そのものが成り立たない。いうまでもなく、SNS 一般に関しても、それが持つ影響力の基盤は応答性の実用的な水準が著しく高められたところに成立したアーキテクチャである。

V 結語

エリクソンは人格的強さの源泉として、共同体

的な価値への「忠誠」を中心に置いた。ギデンズは、後期近代においては、個人が共同体との関係でアイデンティティを形成するという道筋は絶たれていると考えたが、それに変わる「強さ」の問題には言及しなかった。この状況は個人にとって、とりわけある種の若者にとって厳しいものである。ファーロングらのいうように、「認識論的誤謬」によって、リスクの個人化が起こっているために、主体が社会的なものの中に手懸かりを得られないのに、失敗の責任は、自己が脆弱なまま取り残された自分にあると感じられる可能性が高いからである。

では、インターネットの中で作られる関係はそうした状況にあるアイデンティティ形成に何らかの変容をもたらすものになりうるのだろうか。タークルは、インターネットにおけるオンラインペルソナを、自己の多重性に関係づけて積極的にとらえようとしている。「確固とした遂行主体である自我」(Turkle 1995=1998:354) を想定する精神分析の主流に対して、ユング派の多様なペルソナを認める考え方を参照しながら、複数的なオンラインペルソナを使うことにより、内面の多様性を感じ取ることができ、自分の限界を知るようになれば、自己を流動的にとらえることが可能になる。それこそが、ポストモダンのモデルに適合する主体の姿であるという。(Turkle 1995=1998:355-357)

タークルのいうオンラインペルソナの多重性は、現実感覚を固定しない、つまり、少なくとも特定の MUD やサイトのキャラクターの範囲を超えては、他者に対して責任も、義務も負わないという関係によって成り立っている。主体が想像的であるために、相互が現実とみなすものの合意を必要としないからである。

A と M が skype で行った役割ゲームが、結果的に「羞恥」のわだかまりを解いたとすれば、それを可能にしたのは、主体が想像的で、試行的であったというヴァーチャル空間の性質のためであろう。

3つの現実の側面から見ると、アイデンティティの基盤としてのヴァーチャルリアリティは、エリクソンが想定したものはかなり異なる構造を持っているということが確認できる。「事実性」factualityにおいては、情報通信技術を背景とする時間構造の不変性を核として、空間を隔てて「繋がる」という事実が大きな力を持っている。一方、ヴァーチャルリアリティにおける「現実感覚」sense of realityは、共同体的な感覚と歴史的連続の中の想像とが大きく後退し、匿名的な「想像される主体」に収束している。そのために、このヴァーチャルリアリティには試行的な性格が現れる。さらに、「実在性」(actuality)においては、インターネットプロトコルによって、呼びかければ応えるという応答性が相互作用的な共同性を創出している。

現実感覚は文化の中では決して一様ではない。試行的で虚構性に接続するような現実感覚は文化的な操作によって様々に作り出されている。演劇においては舞台装置が演劇的な仮構性を、また、祝祭や儀礼においては儀礼空間が限定された共同体にとっての現実原則を、呪術の技術体系においても、類似または接触の法則によって現実を操作可能なものとする変換が行われる⁹⁾。このように、様々な文化的手続きが、現実感の境界をもった多重化した地平を作り出している。こうした現実原則は参加者が、その空間に参入することによって、有効になる。

インターネットにおいても、MUDや役割演技はもちろんあるが、それはヴァーチャル空間のサブカテゴリーにすぎない。インターネットには現実感覚の試行的性格を維持するそれ独自の構造がある。主体を虚構的にカッコでくくりながら、時間構造を支点とし、情報通信によって空間を越えて「繋がる」という力と、その繋がった先にいる他のエージェントが応答することによって現実を相互作用的に支持する力とが、現実感覚の虚構性を支えている。事実性と実在性とが強く結びあうことによって、現実感覚を支えているのであ

る¹⁰⁾。

主体が「想像的」であるため、その応答性は確固とした関係性の構築には結びつかない。コミュニティの再生を目的とする問題意識からは、このヴァーチャルな関係から一歩踏み出し、現実の関係を構築することこそが求められるだろう。しかし、既に見たように、ユーザーからは、主体が「想像的」な関係性こそが歓迎されている¹¹⁾。これはなぜなのだろうか。現実空間ではいかに多元的自己の意識を持っていたとしても、そこに全体像としての統合された人物としての自己を呈示せざるを得ない。多元化した自己にとっては、それぞれが、統合を意識することなく自己意識を持っているわけであるから、とくにアイデンティティが関係する、自己にとって危機的な自己呈示を行う場としては、現実空間は重すぎる可能性がある。これに対して、ヴァーチャル空間は主体を局面ごとに細分して、試行的に呈示することが可能である。

この条件の中では、エージェントとしての自己は、いわば必要に応じて、アイデンティティを調達することが可能である。このプロセスはコーテラのいう「再帰的引き離し」と並行している。論理的にも、「アイデンティティを調達するエージェントとは何者か」という問題は、再帰的引き離しによって、アイデンティティそのものからも引き離した「自己」を想定しなければ成り立たない。統合された自己をイメージさせる「自己実現」とは異なる経路で、いわば自己のパーツとしてアイデンティティが調達可能な空間が形成されつつあるといえる。

[注]

- 1) SNS (mixi, facebook など) では高齢層 (60代以上) が 59.5% の利用率に対して、若年層は 80.5% となっている。
- 2) テレビでは、各年代とも、2005年と2010年の間での重要性の変動はほとんど見られないが、インターネットでは、10代が 54.7%→74.8%、20代が

52.3%→81.1%、30代が46.8%→77.0%といった増加をしている。ただし、インターネットの重要性はこの両年間では全体でも41.4%→61.4%と増加しているため、全体からみて明らかに増加率が高いのは20代と30代である。

- 3) 総務省の実施した「次世代 ICT 社会の実現がもたらす可能性に関する調査」(2011年)では、SNSの利用の場合、43.9%(複数回答)が「オフラインコミュニケーションの補完」を、利用目的としてあげている。

同調査ではソーシャルメディアの利用者と未利用者を分けてインターネット利用時間を聞いているが、週30時間以上というヘビーな利用者の割合では、利用者が22.7%いるのに対して、未利用者では14.4%と大きな差がある。一定の割合でだが、ソーシャルメディアをごく長時間利用しているユーザーの存在が推定される。

- 4) 明らかに、今日においては、青年をめぐるイデオロギーや社会的文化的価値は個人的なアイデンティティとは分断されており、青年の所属集団は、社会的地平と連絡する中継機能を持っていないように見受けられる。アイデンティティ形成における不安と集団に対する個人の依存傾向とが共に高まっているといえる。
- 5) 青少年研究会、代表高橋勇悦、1992年調査、2002年調査、東京都杉並区、神戸市東灘区の16歳～29歳男女対象
- 6) 2010年度社会学部卒業論文、執筆者の希望により題名、執筆者名は非公開とする。インタビュー日時は、2011年10月26日水曜日、対象者のつとめとの関係で、19時から2時間ほど行った。基本的には卒論の記述で理解が難しいところ、その背景的事情、また、その上での、このコミュニケーションの期間の自己評価などである。
- 7) ヤンデレとは、この作品に限らず、一連の作品、あるいはその傾向を指す言葉である。
- 8) この点は、もっと広く観察されて良いのではないか。たとえば「便所メシ」現象などは、「他者の視線」が問題とされることが多いが、羞恥というア

イデンティティに関わる躰きである可能性がある。

- 9) フレーザーはこれを、「類感呪術」と「感染呪術」と呼ぶ。たとえばボルネオのダイヤク族では難産のための呪術として、招かれた二人の呪術師は、一人は産屋の中で合理的な方法で分娩を促し、一人は産屋の外で大きな石を腹に乗せ、布を巻き付け胎児になぞらえる。そして産屋の中の呪術師の言葉通りに、胎児をだんだん下に押し下げ、赤ん坊が生まれるまでを模倣する。このように、操作しうる要素で、操作し得ないものを操るのである。(Frazer 1925=1951:64)
- 10) 現実感覚における、虚構的、試行的な主体は、したがって、相互のやりとりが成立することによってしか、成り立たない。状況によっては、相手から返事が得られない状態は極めて危機的だともいえる。(秋葉原事件の被告は、自分の呼びかけに応えが得られないという焦燥感をもったと語っている。)
- 11) いうまでもないが、2010年12月からチュニジアで起きた民主化運動でのFacebookの場合などでは、この「主体の想像性」が、むしろ共同体の結束を強化する方向に働いたと考えられる。あるいは、アクチュアルに人々を結びつけたのは、もっと別な要因の複合であったのかも知れない。少なくともインターネットはメディアとして独立に状況を作り出したりはしないといえよう。

[文献]

- Coleman, John and Hendry, B. Leo, 1999, *The Nature of Adolescence (3rd. Edition)*, London: Routledge. (=2003, 小林亮・柏尾真津子訳『青年期の本質』ミネルヴァ書房.)
- Côté, James E. and Levine, Charles G., 2002, *Identity Formation, Agency and Culture: A Social Psychological Synthesis*, New York / London: Psychology Press.
- 土井隆義, 2007, 『友だち地獄—「空気を読む」世代のサバイバル』筑摩新書.
- Erikson, Erik, 1959, *Identity and the Life Cycle: Psycho-*

- logical Issues, New York: International university Press, (=1973, 小此木啓吾訳編『自我同一性－アイデンティティとライフサイクル』誠信書房.)
- Erikson, Erik, 1964, *Insight and Responsibility*, New York: W. W. Norton & Company, Inc., (=1971, 鐘幹八郎訳『洞察と責任－精神分析の臨床と倫理』誠信書房.)
- Erikson, Erik, 1968, *Identity: Youth and Crisis*, New York: W. W. Norton & Company, Inc., (=1973, 岩瀬庸理訳『アイデンティティ－青年と危機』金沢文庫.)
- Erikson, Erik, 1974, *Dimension of New Identity: Jefferson Lecture in the Humanities 1973*, New York: W. W. Norton & Company, Inc., (=1979, 五十嵐武士訳『歴史のなかのアイデンティティ』みすず書房.)
- Erikson, Erik, 1975, *Life History and the Historical Moment*, New York: W. W. Norton & Company, Inc., .
- Frazer, James, G., 1925, *The Golden Bough: A Study in Magic and Religion*, Macmillan. (=1951, 永井卓介訳『金枝篇 (1)』岩波文庫.)
- Furlong, Andy and Cartmel, Fred, 1997, *Young People and Social Change second edition*, Buckingham/Philadelphia: Open University Press, (=2009, 乾彰夫・西村貴之・平塚眞樹・丸井妙子訳『若者と社会変容－リスク社会を生きる』大月書店.)
- Giddens, Anthony, 1990, *Consequences of Modernity*, Cambridge: Polity Press. (=1993, 松尾精文・小幡正敏訳『近代とはいかなる時代か?－モダニティの帰結』而立書房.)
- Giddens, Anthony, 1991, *Modernity and Self-Identity: Self and Society in Late Modern Age*, Cambridge: Polity Press. (=2005, 秋吉美都・安藤太郎・筒井淳也訳『モダニティと自己アイデンティティ－後期近代における自己と社会』ハーベスト社.)
- 乾彰夫, 2010, 『〈学校から仕事へ〉の変容と若者たち－個人化・アイデンティティ・コミュニティ』青木書店.
- 岩田考, 2006, 「若者のアイデンティティはどう変わったか」浅野智彦編『検証・若者の変貌－失われた10年の後に』勁草書房.
- 溝上慎一, 2004, 『現代大学生論－ユニバーシティ・ブルーの風に揺れる』日本放送出版協会.
- Poster, Mark, 1990, *The Mode of Information: Post-structuralism and Social Context*, Cambridge: Polity Press. (=1991, 室井尚・吉岡洋訳『情動様式論』岩波書店.)
- Roazen, Paul, 1976, *Erik H. Erikson: The Power and Limits of a Vision*, New York: The Free Press. (=1984, 福島章・高原恵子・大沼隆博訳『アイデンティティ論を越えて』誠信書房.)
- Schutz, Alfred, 1970, *Reflections on the Problem of Relevance*, New Haven and London: Yale University Press. (=1996, 那須壽・浜日出夫・今井千恵・入江正勝訳『生活世界の構成－レリバンスの現象学』マルジュ社.)
- Sunstein, Cass, 2001, *Republic. Com*, New Jersey: Princeton University Press. (=2003, 石川幸憲訳『インターネットは民主主義の敵か』毎日新聞社.)
- 総務省『情報通信白書平成23年版』(総務省ホームページ)(2011年12月12日取得, <http://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/whitepaper/ja/h23/index.html>)
- 鐘幹八郎, 1984, 「自我同一性概念の広がりとは基本構造」鐘幹八郎・山本力・宮下一博編『自我同一性研究の展望』ナカニシヤ出版.
- Turkle, Sherry, 1995, *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*, New York: Touchstone. (=1998, 日暮雅通訳『接続された心－インターネット時代のアイデンティティ』早川書房.)
- Wallace, Patricia, 1999, *The Psychology of Internet*, Cambridge: Cambridge University Press. (=2001, 川浦康至・貝塚泉訳『インターネットの心理学』NTT出版.)