

社会的舞台としてのソーシャルメディア

——無限に複製される「私」

田 辺 龍

1. はじめに

—インターネット空間のメディア論

インターネットの登場から20年を過ぎて、われわれの生活に占める位置は大きくなるばかりである。とりわけ、多くのユーザーにとってインターネットを手ごろで身近な表現手段としたのは、2000年代半ばから始まるブロードバンドの普及に伴って活発に利用されるようになった「ソーシャルメディア」と総称されるサービスであろう。FacebookやTwitterといったSNS（ソーシャル・ネットワーク・サービス）、YouTubeやニコニコ動画に代表される動画共有サイト、2ちゃんねるのような電子掲示板からブログ、ソーシャルブックマークといった「誰もが情報発信できる」インターネットの特徴を大規模に現実化したサービス群がソーシャルメディアである。

ソーシャルメディアの隆盛をうけて、その早期採用者であり主要ユーザー層であると想定される若年層の利用実態を中心に、多くの数量的なデータがすでに蓄積されており、社会心理学的な分析に依拠した研究では、若年層の自己呈示におけるソーシャルメディアの利用が詳細に明らかにされている。彼らは、ソーシャルメディアを社会的な舞台として、リアルスペースの自己をほぼ変えずにオンラインの自己を形成したり、あるいはその反対に、リアルスペースでの自己が抱える不満とは無縁な理想自己をオンラインに投影したりしながら、さまざまなパフォーマンスを日常的に行っている。本論では、ソーシャルメディアの利用実

態を事例としてあげながら、その利用の基底をなすソーシャルメディアの空間、その特徴を理論的に明らかにすることを試みる。

社会的な相互行為に電子メディアが与える影響については、テレビを主な分析対象として、マクルーハンのメディア論と相互行為論の接合を試みたジョシュア・メイロウィッツの研究がある（Meyrowitz 1985=2003）。電子メディアが「状況」を変容させたとするメイロウィッツの議論をインターネットに適用しようとした場合に、十分に説明可能な事象とともに、その限界もまた判明する。メイロウィッツの理論では捉え切れない部分こそ、インターネット空間において特異的に生じている事象であり、その理論的な分析を行うことが本論の主要な目的となる。そこで主に参照されるのはマーク・ポスターの先駆的な研究である。電子的な言語の編成の重要性を指摘したポスターの議論は、その発表がインターネットの普及に先駆けていたためか、その十分な検証がなされていないように見受けられる。本論では、その視点が現在もアクチュアリティを失っていないことを明らかにする。

インターネットを介したコミュニケーションの比重が増しつつある中でも、当然ながら、われわれは対面してのコミュニケーションを捨て去ったわけではない。それどころか、われわれは意識的にせよ無意識的にせよ、対面状況でのコミュニケーションをいわば原型（プロトタイプ）として、メディアを介したコミュニケーションにおいてもしばしば参照することがある。参照するばかりで

なく、メディアを介したコミュニケーションを対面状況でのコミュニケーションに近づけようときえするのである。アーキテクチャを想定すれば明らかかなように、本来は非同期的な利用に適合的なモバイル・メディアでのメールやLINEを用いたコミュニケーションにおいて、若年層を中心に「即レス」の規範が形成されるような事例が典型であろう。家族と食事をしているときも、風呂に入っているときも、スマホを離さず、着信に対して即座に応えることに拘る。また、オンラインのコミュニケーションを対面状況に近づけるべく絵文字や顔文字を用いたテキストを作成するといった「現前の形而上学」（デリダ）とでも言うべき営みを行いもする。われわれの先入観でありバイアスでもある対面してのコミュニケーションについては、インターネット空間にアプローチを試みる本論でも、その特質をクリアにする対象＝対照として、適宜参照することになる。

2. テクノロジー的生活形式

ーテクノロジーに依拠した日常生活

アンソニー・ギデンズが述べているように、「近代」の経験とは、時空間の経験における前近代との断絶を特徴とする。「時空間の分離」と空洞化である。前近代においては、時間は特定の場所と結び付いていたが、機械時計やカレンダーによって抽象的な時間が人々に内面化されて、時間と空間の結合が分離するⁱ。こうして、時間は場所と切れて空洞化する（Giddens 1990=1993：31-35）。同様に、世界地図は、特定の具体的な場所や特定の人に住む地域といった感覚から、抽象的な空間感覚を存立させることにより、場所を空洞化する（若林 2009）。ギデンズをはじめとする近代化論では、時空間の変容のうち空間については、具体的な場所性の喪失とそれに伴う均質化がしばしば指摘される。メディア空間ではなく、リアルスペースにおける都市空間が具体性を喪失して均質化していく変化が語られるのである。一

方、時間の経験については、その生活実感における「慌しさ」「せわしなさ」をもたらしているイメージされやすいメディアというファクターへの注目は空間よりも増す傾向にあるが、以下では、具体的な事例を豊富にあげているスコット・ラッシュの議論を参照して、現代社会における時間の経験について考えてみよう。

ラッシュは、情報化社会における日常生活について、「テクノロジー的生活形式」という概念を用いて、その特徴を記述している。ラッシュのいう生活形式とは、「生活様式」（way of life）のことであり、「ものごとを行うやり方」である。つまり、テクノロジー的生活形式とは、生活形式がテクノロジー的になることである。そして、テクノロジー的生活形式においては、環境の認知の多くはテクノロジー・システムを通してなされる。われわれはサイボーグのように自身の身体を機械化するのではなく、テクノロジーを媒介として、インターフェースのようにして外界を理解するという。また、こんにちの「テクノロジー文化は本質的に離隔における（at a distance）文化」であり、社会的生の形式は常に絶えることなく離隔的であるため、われわれはマン・マシーン・インターフェースなしにはこれら離隔にうまく対処できないし、社会性を達成することもできない。したがって、「テクノロジー的生活形式は離隔における生」でもある（Lash 2002=2006：36-39）。

「離隔における生」とは、現代社会における生活の諸場面で経験される非連続性、非包摂性、直接性のなさ（間接性）を指している。たとえば、東京-名古屋間の移動にかかる時間を問われた場合、われわれの多くは新幹線で90分かかるとイメージしているはずである。鉄道や車といったテクノロジーに頼らない場合、現代人ならおそらく徒歩で2週間以上を要すると推測されるが、テクノロジー的生活形式においては、われわれは「新幹線で90分」の方を日常として生きており、「徒歩で2週間」の方は非日常となっている。したがって、ビジネスマンとしての日常生活であれば、

高速移動のテクノロジーやコミュニケーション・メディアなしでは、本社と支社、勤務先と取引先の離隔にうまく対処できないし、仕事において社会性を達成することもできないのである。

「離隔」とは、直接性のなさ、非包摂性などを意味している。したがって、自己の身体運動により直接代替する場合が離隔されていないということになる。上記の例では、新幹線ではなく鈍行電車で名古屋へ向かって、離隔は起こっている。鈍行電車と新幹線の選択は、両方とも離隔している中で列車ダイヤや運行システムの選択に過ぎない。一方、離隔でない選択とは、歩くか、走るか、せいぜい自転車—急げば確実に自分の体力が消耗するから—などの間で起こる選択である。離隔された経験の日常化と離隔されない経験の非日常化は、メディアがもたらすものでもある。ボードリヤールは、かつてメディアが作り出す現実の模像が日常生活のリアリティを侵食しつつあることを指摘したが（Baudrillard 1970=2015）、たとえば、テレビで伝えられる飢餓で苦しむアフリカの子どもの様子に涙しながらアパートの隣室で孤独死する住人には気づかないというような距離感もまた、メディアで接する離隔された場所が日常であり、メディアに媒介されない離隔されていない場所が日常から零れ落ちる経験であろう。

「離隔における生」が常態化すると、以前には有機体にとって内的で基部的であったものが、外的で離隔された情報データベースのなかに貯蔵可能であることが明らかになる。その典型はDNAデータベースである。ラッシュは、テクノロジー的生活形式においては、以前には多かれ少なかれ閉じたシステムであった身体、社会的身体が多少とも開放された集合体になっていることを指摘する。そうでなければ、テクノロジー・システムとインターフェースすることができないのみならず、社会的身体も相互にインターフェースできない。こうして、個人や社会的身体が開放されると、その器官がしばしば外部的に離隔されるばかりでなく、国民国家（nation-states）の諸制度体もま

た外部的に離隔される。テクノロジー的生活形式は「器官なき身体」（ドゥルーズとガタリ）のようなものであり、開放されるにしたがってその器官を外部化し、「情報とコミュニケーションの流れへと自己を開いていく」のである（Ibid. : 39）。それなしでは社会性を達成できないような外部のテクノロジーと接合したわれわれの「器官なき身体」というラッシュの指摘は、スマホ（スマートフォン）を家に置いたまま外出してしまうと何か落ち着かなかったり、スマホを紛失してしまうと世界とのつながりが切れてしまったように感じてパニックに陥ったりする現代人を想起せざるをえない。たしかに、スマホやPC（パソコン）はわれわれの欠かせない器官なのである¹¹。

情報化社会における時間の経験に直結するテクノロジー的生活形式の特徴としては、非線形的（non-linear）であることがあげられている。非線形性は以下の三点からなるという。第一は圧縮（compression）である。物語や言説のような意味の線形的単位は、テクノロジーの時代においては情報やコミュニケーションの単位のような短縮的・非延長的・非線形的形態の意味へと圧縮される。情報の短縮された単位をとおして、われわれはものごとを理解するのである。第二はスピードアップ。物語やメタ物語が存在するためには、反省が生じるための適正な速さが必要であるが、「テクノロジー的生活形式は反省や線形性にとっては速度が速すぎる」。時間はわれわれに反省するいとまも与えないほどの速さであわただしく通り過ぎていき、有意味な経験は極端に圧縮され断片化されていく。現代人は、常に「いま—ここ」であるような、深みを失った時間を経験している。

そして、テクノロジー的生活形式は線形性を圧縮するだけでなく、それを上回るスピードで進むため、文化はますます東の間のものになるという。「新聞の記事が価値を持ち得るのはたった1日だけ」であり、「最新のサッカーの試合の結果を報じる新聞記事は、試合終了後90分以内に書き上げて伝送しなければならない」。第三は「延伸—

非持続性」。たとえば、SNSでアメリカ大統領にリプライできるように、「テクノロジー的生活形式では延伸は実際にその極みまでなされてしまう」ため、延伸は長すぎ遠すぎて線形性は保たれず、「空間的連結と社会的絆は断たれる」。情報化社会以前の機械の時代までは、たとえば鉄道の線路は出発点から目的地まで線路は実際に線形的につながっているように、延伸に線形的なイメージは保たれていたという。ところが、その線形性は情報化社会では断たれてしまった。そこで、「テクノロジー的生活形式は非線形的非連続的なネットワークによる結合を再構成する」。ただし、ここで注意しなければならないことは、先にあげたアメリカ大統領とダイレクトにつながる例では、そこでつながっていない無数の無名の人々の存在は通常意識されないことである。ネットワークによる結合は非連続的で非線形的で非包括的であり、「その結合は社会的であると同時に^{テクニカル}技術的」であり、非常に微弱である。そのネットワークは有機的であると同時に無機的である (Ibid. : 44-47)。

ネットワークによる結合が非線形的で非連続的であるとは、そのつながりが実際に文字通りにつながっているわけではなく、テクノロジーによってあたかも直接的につながっているかのように仮構されたイメージであることを指摘しているだろう。日本のインターネット・サービスでは、ニコニコ動画のアーキテクチャについて濱野智史が指摘した「擬似同期」機能が想起される。各ユーザーは全く別の日時に動画に対するコメントを書き込んでいるにもかかわらず、そのコメントが動画の再生に同期して流れてくるために、実際には同じ時間を共有していないユーザーたちがあたかもひとつの動画を大勢で鑑賞しながら会話しているかのような「ライブ感」や「リアルタイム感」を閲覧者が感じられる機能である。利用者間のコミュニケーションは非同期的に行われているにもかかわらず、各ユーザーの主観的な時間の流れにおいては、まるで同期的なコミュニケーションが行われているかのように見えるのである (濱野

2015 : 218-222)。ラッシュがネットワークによる結合の非線形性、非連続性を指摘しているように、濱野もまた各ユーザーのコメントは実際には「独り言」として発話されたものであることに言及している。テクノロジー的生活形式における社会性、その非線形性、非連続性とは、実際には社会的ならざるものを、テクノロジーに支えられながら社会的であるかのようにみなしていることを示唆しているⁱⁱⁱ。

情報化社会に特有の生活様式が広く浸透していくと、情報機器に接続されているかぎり地球上のどこであろうと同じようにインターフェースなしでは社会性を達成できないような生活が普遍化していき、テクノロジー的生活形式には、場所の固有性からの脱埋め込み (disembed) による「離昇」(lifting out) が生じる。「テクノロジー的生活形式は特定の場所を持つ特徴をどんどん失ってしまい、どこ場所でもあり得ることもしくはどこ場所でもあり得ないことになる」のである (Lash 2002=2006 : 49)。都市空間に代表されるようなリアルスペースの場所性が均質化していく一方で、それではメディア空間の場所性はどのようなものだろうか。

3. メイロウィッツの「情報システム」論 —その射程と限界

われわれの空間の経験における電子メディアの影響について早くに指摘しているメイロウィッツの議論では、相互行為論における「状況」概念の再定義が重視されている。ゴフマンは多様で複雑なコミュニケーションに「状況」という枠組みを適用することで、言葉やしぐさの意味づけを規定する基本的な要因を示した。つまり、人々はそれがいかなる「状況」であるかを判断することで、他者の行為や言葉を解釈するし、その状況に依存して行為する。同様に、メイロウィッツは、状況を「情報フローのパターン」と捉えることで、メディアにおけるコミュニケーションにゴフマンの

な枠組みを広げたわけだが、重要なのは、それによりテレビという電子の情報メディアが、単に「伝える」ことをしているのではなく、現実には人々が足を踏み入れることさえできない場所を、茶の間から闊なしに認識できるというような、「状況融合」という文化的な機能を記述したことである。

メイロウイツによれば、状況は、これまで扉や壁で隔離された「物理的」、物理的セッティングから定義されてきた。しかし、行動を決定する要因は場所でなければならないのかと彼は問う (Meyrowitz 1985=2003: 80-82)。ゴフマンのいう裏領域／表領域は、たとえばウェイターにとってダイニング・ルームは「表領域」、厨房は「裏領域」というように、直接に物理的位置取りと結び付けられている。しかし、ダイニング・ルームに客がない場合、そこは準備やりハーサルやリラクスのための裏領域になる。反対に、客が厨房に入ってくると、厨房はわずかなあいだ表領域に変換される。また、ダイニング・ルームにいる二人のウェイターが客をあざける目くばせを交わしたり、すれ違いざまに「ト書き」を囁き合っていたりすると、彼らは物理的には「舞台上」にしながら裏領域の相互行為をしている。メイロウイツの議論のポイントは、身振り手振りや話し言葉がすでに状況を多重化することの指摘にある。これらの事例から、相互行為の性質を決定するのは物理的セッティングではなく情報フローのパターンであるとして、「状況の定義は、情報アクセスだけに焦点を合わせることによって、直接の物理的存在という論点とはまったく切り離して考えることができる」とする (Ibid.: 82-83)。

状況を情報フローのパターンとして捉えると、電子メディアが状況のあり方に大きな影響を与えることが判明する。たとえば、レストランの客たちが従業員の裏領域である厨房での会話をインターコムで表領域であるダイニング・ルームで聞いていれば、物理的位置取りに何の変化もなくとも、厨房は表領域になり、状況の定義は影響を受

ける。こうして、あらゆるコミュニケーション・メディアは、社会的状況や社会的パフォーマンスを変化させる。読み書き能力を習得した大人は、筆談により、幼い子どもたちと共在しながら舞台裏エリアを成立させる。電話で話す二人のティーンエイジャーは、彼らのあいだの物理的な距離を無効にして、同居する大人たちから離れて舞台裏エリアを作り上げる。こうしたメディア介在のエンカウンターを扱うために、「情報アクセスのパターン」という考え方が重要であるとされる。ここでの「情報」とは社会的情報であり、人々が自分自身や他の人たちの行動や行為について知りうるための「素材」である。こうした情報はニュースやゴシップ、日常生活における言葉遣いから発声、身振りまで多くの形態でもたらされる。そして、ここで問題にする情報は、「私たちの、互いの社会的パフォーマンスに対するアクセス」であり (Ibid.: 82-84)、このアクセスのパターンを変えてしまうのがメディアである。

情報の流れに着目して相互行為を捉えなおす中で、社会的状況は「情報システム」として、つまり「社会的情報に対するある所与のアクセス・パターン」、「他の人々の行動に対するある所与のアクセス・パターン」として再定義される。情報システムとしての状況という概念は、物理的セッティングとメディア「セッティング」がひとつの連続体を成すことを示唆する。「場所とメディアは両方とも、人々のあいだに定型の相互行為パターンを、つまりは定型の社会的情報のフローのパターンを育む」のであり、メディア介在のエンカウンターとナマのエンカウンターは、いくつかの点で明らかに非常に異なっているが同様の原理を使って分析することができるという。情報フローのパターンは状況を定義するからである (Ibid.: 84-87)。

メイロウイツの「情報システム」論は、物理的ロケーションとしてのみ捉えられて来た状況の定義にメディア、とりわけ電子メディアが与える影響を指摘した先駆的な研究である。茶の間の親

子団欒の時間にテレビのベッド・シーンが飛び込んできて戸惑う大人たちであったり、テレビのドキュメンタリー番組で取材対象が語る貧民街のスラングが良家の居間で聞かれたりといったさまざまな事例を挙げて、「状況の融合」、表領域とも裏領域とも定義しがたい中間的な領域ができあがってしまうことを指摘している。「状況の定義」を揺らがせるのは、もちろんテレビばかりではない。こんにちでは日常的に見られる光景であるが、大学の教室にて、後方の席を中心に、講義を聞くのではなくスマホやPCを利用してインターネット閲覧をするなどして、少なからぬ学生は教室という表領域にしながらプライベートな裏領域を作り上げている。もちろん、電子メディアでなくとも、教室の一角で私語をするというような裏領域の形成は以前からあった。状況を情報フローのパターンと捉えることにより、メディアを介したコミュニケーションも対面してのコミュニケーションも「いくつかの点で明らかに非常に異なっているが同様の原理を使って分析することができる」というメイロウィッツの議論の要諦は、この例からも理解できる。

一方、テレビを中心的分析素材としていることから、双方向のコミュニケーションについては電話での通話を除いて視野に入っておらず、メイロウィッツの「情報システム」論にはまた限界もあることは容易に想像できる。第一には、彼があげる膨大な事例のほとんどは、子どもを寝かせつけた両親が開いているパーティに目が覚めて闖入してきた子どもの例から居間に飛び込んでくるテレビのコンテンツまで、われわれの身体が置かれた場所における空間の分節の変容、「状況の融合」を扱っている。つまり、メイロウィッツの議論もまた物理的なロケーションを前提としているのである。

テレビをはじめとしたマスメディアのコンテンツは、実際にわれわれの身体が置かれた場所に侵入してきて、われわれがそれにアクセスすることにより状況が変容することはたしかである。しか

し、われわれはそのコンテンツの中でパフォーマンスを行うことはできない。他者のパフォーマンスに、それがフィクションであれノンフィクションであれ、アクセスしているだけである。一方、物理的なロケーションにインターネットのコンテンツが侵入してくる場合は事情が異なる。われわれは、身体は物理的なロケーションに置いたまま、当該コンテンツにアクセスするのみならず、その中でパフォーマンスを行うことができる。新たに手に入れた場所、そこでパフォーマンスを行うことができる場所としてのインターネットについての程度までメイロウィッツの議論が妥当するのかを考えると、彼の議論の可能性と限界はよりクリアになるだろう。

メイロウィッツは、単一の状況が二つ以上の別個の領域に分離されると、「より深い」裏領域と「さらに前面の」表領域が生成されると述べている。たとえば、子どもが親元を離れると、子ども自身の住居は親のアクセスを遠ざける特異な私的領域を作り出し、それにより、両親にも子どもにも、たがいに対する修正された「いっそう汚れない」表領域を可能にするという (Ibid.: 101-108)。舞台裏情報を徹底的に排除した「最前面」領域と情報へのアクセスを徹底的に排除した「深い裏」領域という対比は、一見するとインターネットのコミュニケーションにおいても簡単に事例を見出せるように思われる。世界中の誰もがオーディエンスとして簡単に自身のパフォーマンスにアクセスできることを意識しており、かつ自身の個人情報が判明である Facebook のような SNS においては、「炎上」を避けるべく当たり障りのないことしか言えないとするならば、それは典型的な「最前面」領域であるかのように見える。同様に、個人間もしくはグループ間の LINE のコミュニケーションは、コミュニケーションの相手あるいはグループの外部には漏れ出さない「深い裏」領域を保証しているかのように見える。しかし、事態はそれほど単純ではないことは明らかである。たとえば、政治家がマスメディア

を通じては公人の公的な発言という「台本」にふさわしい発言＝パフォーマンスをしながら、自身のFacebookでは気に入らない報道機関についての批判を展開していたとしたら、SNSを裏領域的に用いていると言えないだろうか。また、ここ数年、主にテレビタレントやスポーツ選手の恋愛がらみのトラブルが、おそらくは関係者によるLINEのメッセージの暴露という形で公にされていることに明らかなように、何ものければ完璧な裏領域を保証してくれるかに見えるアプリすら、その情報は容易に表領域において白日の下に晒される。ここで、メイロウィッツの議論の限界として、メディアが介在することにより変容する状況のダイナミズムの記述がまだまだ充分でないことが明らかとなる。

子どもたちが大人のパーティーにやってきて折衷的な行動スタイルが作られて中間領域が成立するにしても、個室にある電話によって子どもが家族に聞かれたくない親密な会話を恋人と交わせる「深い裏」領域を形成するにしても、情報フローのパターンはそれほど様ではないこと。これをメイロウィッツは見落としているのではない。物理的な場面においても、「空気を読む」というような、ダブルコードやインプリケーションによって、コミュニケーションは多層的な意味を生み出している。メイロウィッツは、ゴフマンの「状況」概念を軸に考えすぎている。たとえば、親密な恋人同士の会話にも、それにふさわしい「台本」が存在する。厨房で休憩を取るレストランの従業員の会話、子どもたちが混じっているパーティーで交わされる大人たちの隠語での会話などでも同様である。すなわち、裏領域や「深い裏」領域においてすら現れる新たな表領域的行動を、言い換えるならば情報の階層性をメイロウィッツは見ようとしていない。

情報フローのパターン、情報へのアクセスのパターンが変化することの重要性を指摘しながら、かつ「ある意味で、中間領域行動とはただ単に新しい表領域行動である」(Ibid.: 104) というよう

に情報の階層性に気づきながらも、それ以上の展開はなされない。これは、テレビという一方向的なメディアが主に念頭に置かれていることともに、メイロウィッツが状況論における「状況の定義」の単一性、単一の「状況の定義」の必要性という立場を手放さないことにあるだろう (Ibid.: 97-101)。身体の置かれた場所をベースに「状況の定義」を考えているかぎりでは、コミュニケーションが進行する一定の時間において単一の「状況の定義」が比較的安定的に保たれることはその通りである。教室における私語がうるさければ、状況の定義者である教員はそれをきつく注意するなどして、すぐに元の状況の定義へと復させることは容易である。

インターネットにおけるコミュニケーションでは、先にあげたFacebookやLINEの例でも、当該サービスやアプリが可能にする空間に対して、それは表領域であるとか裏領域であるとかという定義を下すことは不可能に見える^{iv}。さらに、対面状況でのコミュニケーションに比して、情報の発信者による「状況の定義」が困難であることも指摘できよう。たとえば、Twitterで鍵をかけたアカウントの持ち主がフォロワーという「身内」だけに向けて発信したつもりのも情報であっても、つまり状況の定義者にとっては裏領域でのパフォーマンスであっても、「鍵RT」という形で、アカウントの持ち主がログインしていない間に拡散されて「炎上」というようなことは日常的に起こっている。つまり、「状況の定義」にそもそもそまじまないような状況の多様性をインターネットはもたらしただけでなく、自身がログインしていない間に自身のパフォーマンスが思わぬ事態を引き起こしていた例のように、対面状況では経験したことがないほどの早さでめまぐるしく状況が変容するため、「状況の定義」そのものが想定される状況の定義者にとってさえも困難であるような空間を現出させたと言いうるだろう。あるいは、状況を情報フローのパターンと捉えたとき、それを変容させるメディアにより状況という考え

方そのものが大きな変更を迫られるかもしれないことにメイロウィッツは気づいていたかもしれない。情報フローがおりなす多層的な襲のようなものを、「中間領域」、「より深い領域」、「最前面領域」への二次的な分化という記述にあえてとどめておいたのではないか。そして、かつて経験したことのない状況の変容はインターネットにより現実化された。この場所の特異性をさらに明らかにするべく、以下では、メイロウィッツが言及していないポイントに留意しながら、マーク・ポスターの議論を参照してみよう。

4. 情報の「複製可能性」と「階層性」

1) 「主体」の脱中心化

われわれが社会的なパフォーマンスを行う場所は、テレビや新聞、ラジオといったマスメディアに登場できる有名人を除いて、インターネットの登場以前にはそれは物理的なロケーションに限定されていた。インターネットは、身体は物理的な場所に置いたままで、さまざまな社会的パフォーマンスを、世界中の人々をオーディエンスとして行える場所をわれわれにもたらした。身体性抜きでの自己とはどのようなものであるのかについては、マーク・ポスターが早くも1990年に卓抜な議論を行っている。

ポスターの主張によれば、電子メディアはボードリヤールのいう「オリジナルなきコピー」としてのシミュラクル（模像）を広く浸透させる（Poster 1990=2001: 17-21）ことにより、われわれのリアリティの感覚に大きな変容を生じさせており、近代を特徴付ける「主体」の自律性・中心性を揺らがせているという。この変動を捉えるためには、「新しい形態の社会的相互行為における言語的次元」の解明が必要であるが（Ibid.: 12）、それは言語が意図的な行為の道具である以上に、「語りかけられている主体とともに語りかけている主体を構成する」力であり、電子メディアによるコミュニケーションは「主体とそれが送

信したり受信したりするシンボルの関係を覆し、この関係を徹底的に新しい形態に再構成する」からである（Ibid.: 28-29）。そして、電子メディアをそれ以前の話し言葉や書き言葉との類推で議論するのは全くの外れで（Ibid.: 174-179）あり、マクルーハンやメイロウィッツといったメディアによる知覚の変容や対面状況の再編を論じた議論もまた「主体」概念を保持している点でまだ不十分であると批判する（Ibid.: 29-30, 101-102）。これら先行研究が捉え切れていない「主体」の脱中心化について、ミシェル・フーコーやジャック・デリダらのポスト構造主義に依拠して、その特徴が明らかにされる。

ポスターの慧眼は、主体を脱中心化させるシンボル交換の構造＝情報様式として、現在ではインターネットにおけるコミュニケーションに顕著に見られる特色を、先行する電子メディアであるテレビのコンテンツに読み取っていることである。それは以下の三点である。まず、電子メディアによる会話には文脈が欠落しており、テレビの発話は日常生活の物質的な限界とは無関係な場所で発生する脱文脈化された新しい言語を招き入れた。第二に、テレビの会話は主として独白的であり、対話的ではない。最後に、以上の二点に関連して、モノローグ的で文脈を欠いたメディアの言語は「自己指示的」になる。もとより「あらゆる言語がある程度自己指示的ではある」が、対面状況を離れば離れるほど、脱文脈的で独白的な電子メディアの言語は自ら文脈をシミュレートして視聴者の声を偽装して、文脈を制御することによって会話のシナリオを作り出す。キャスターの服装やカメラの角度をポスターは例としてあげているが、昨今のテレビ番組、主にバラエティ番組に類する「テロップ」などもその典型であろう。こうして、脱文脈的、独白的、自己指示的なメディアの言語により、「受け手は自己構成のプロセスと戯れ、言説の多様な様式と『会話』することによって絶えず自己を作り直すように促される」のである（Ibid.: 103-105）。たとえば、テレビCMはそ

の多声性により受け手の主体を複数化して、白人男性のメタ物語に依拠した近代的主体を脱構築するという。記号や言説の再編成に伴う主体の形成契機の変容にかかわる三つのポイントは、既述のようにインターネットの時代においてより顕著になってきている。

2) 情報の複製可能性

主体の脱中心化をもたらしような情報様式、主体に対する言語や記号の優位を可能にしたシンボル交換の構造変容は、データベースの時代においてより加速する。企業や行政のコンピュータに蓄積された膨大な個人情報、それを可能にしたデータのデジタル化をポスターは指摘している。情報の転送と複製における効力を大きく拡大したデジタル化によって、アナログ・メディアのコピーに比して、情報の複製は正確なものとなり、転送は瞬時のものとなり、蓄積は永久なものとなり、検索は簡便化した。デジタル化によって、「言語、イメージ、音響の電子的複製はコミュニケーションの時間的、空間的限界を無化する」。デジタル・データは完全に無限に再生産され、いまや膨大なデータが蓄積され、瞬時のうちに転送されたり複製されたりする (Ibid.: 163-170)。

デジタル化された情報に顕著な複製可能性、これもまたメイロウィッツが見逃していた点である。情報フローのパターンが空間的分節を変えると、ゴフマンがあげる身振りや目くばせとテレビや電話をメイロウィッツはどちらも「情報」として同じだと捉えて分析を進めた。しかし、その表面的な類似の深層に達し得なかったのである。メイロウィッツの議論では、テレビカメラ・システムからインターコムまで、遠隔知覚機能が物理的な場面に介入することにより、それまでは不可能であった知覚する身体の仮想的な遠隔化が生じることを指して「場所感の喪失」と称した。これはデジタルメディアでも当てはまるだろう。一方、成田康昭によれば、「インターネットは情報的行為の世界」であり、インターネットにおける

企図を持った行為の特色は「〈もの〉としての物理的存在を欠いた〈情報的性質〉を持っているという点」に求められる (成田 2015: 59, 64)。さらに、インターネットにはコミュニケーションにおける「生ける現在」がない (Ibid.: 61) が、これらは情報の複製可能性に拠っている。情報の複製は、物理的にはほぼ不可能であるが、ポスターが言うようにデジタル・データでは完全に無限にできてしまう。また、物理的なロケーションでは「現在」が共有されていなければ直接のコミュニケーションができないのに対して、情報であれば、時間軸上のどこにでも複製されてコミュニケーションできてしまうのである。テクノロジーにより仮構された「現在」は、情報の複製可能性により「生ける現在」であるかのように構成されている。メイロウィッツが状況を「情報システム」と定義した際に「情報」の検討が充分ではなかった点、テレビ以降のメディア・コミュニケーションの分析における決定的な弱点である。

3) 情報の「階層性」

一可視化／複製される「メタ言語」

3章においてメイロウィッツの分析には情報の階層性への視点が欠けていることを指摘したが、ポスターは、発話の文脈を制御するべく電子メディアの言語は「自己指示的」となるという指摘により、「あらゆる言語がある程度自己指示的ではある」こと、言語システムに不可避なメタ言語的な階層性が電子メディアの時代において可視化されていることに気付いていた。ポスターがメタ言語的な情報をキャスターの服装やカメラの角度に求めていたように、インターネット空間においても、それらは必ずしも言語テキストとして可視化されるわけではなく、たとえばさらなる情報行動を伴いながら無限に複製されて階層性化されていく。物理的な場面で誰かが「もう疲れた」と発話したとしよう。この発話の階層は《A氏が「もう疲れた」と言った》という二層である。しかし、情報が無限に複製されるSNSでは、【《A氏

が「もう疲れた」と書いた」という情報をB氏がRTした」という情報にC氏は「お疲れ！」と書き加えてRTした」という情報にD氏は「かまってちゃんw」と書き加えてRTした」というように、無限に階層化されうる。こうした場面に「単一の状況の定義」など下せるだろうか。上記が元の発話者A氏がログインしていない間に展開されていたとして、「状況の定義者」にできることがあるだろうか。

テレビのような一方的なメディアであれば、文脈を制御すべくあらかじめコード化されたメタ言語—「現場からの中継です」「CMのあとで」—によって、ある程度受け手の反応をコントロールできたかもしれない。インターネットにおけるデジタル化された情報の複製可能性は、そうした営為を牧歌的に思わせるほどに無限に複製＝階層化された情報を産出し続けている。これを制御する試みがインターネットでもなされていないわけではない。さまざまなウェブサイトで見られる「タグ」である。付け札や付箋を意味するタグは、インターネットにおいては動画共有サイトなどで動画を分類する目印として親しまれているものであるが、これは情報の階層性の可視化されたもの、可視化されたメタ言語である。動画共有サイトでは、オブジェクト言語に当たる諸動画を上位の階層において一括してまとめた目印である。これは一面では大量の動画を整理するものではあるが、動画Aを視聴しながらタグaをクリックして動画Bを視聴して気になるタグbをクリックしてというように無限の階層をさまようことにもなる。過剰な情報への対処としての「タグ」、すなわち溢れ返る情報を制御するための「タグ」はそもそもメタ言語であるから、ある制御を行うタグはまた、さらに新たな文脈群、新たな非制御性へと元の言語情報およびメタ言語としてのタグを開放していくことになる。リプライ、リツイート、コピー等々、われわれになじみの行為は言語の階層性を可視化したものである。

5. 無限に複製される「私」

情報が無限に複製＝階層化されて、言語とメタ言語、イメージや音響もまた無限に複製＝階層化され無限に蓄積されていくインターネット空間。企業や行政が蓄積している個人情報のデータベースを対象として、マーク・ポスターは、蓄積されたデータの痕跡が各人のプロフィールを形づくり、精密な個々人の人物像をつくりあげること、そのアイデンティティが、個人と個人の相互作用をつうじて、もとの個人に取り代わってしまうこともあることを指摘している。こうして、主体は脱中心化されていくのであるが、それを促すコンピュータ・データベースについては、フーコーの議論に依拠して、「超パノプティコン」であると定義している。一望監視システムとしてのパノプティコンとは、ある行動を予防したり禁止したりするのではなく、継続的かつシステムティックに監視をすることで、そこにいる人々は行動と心的態度にある種の規範を課せられ、収監者としてのアイデンティティが与えられるような装置である。一方、超パノプティコンとしてのコンピュータ・データベースは、パノプティコンと同じようにわれわれの行動に規範を課し、それぞれの意志や感情、認識とは無関係に、個人のアイデンティティを多重化させる（Poster 1990=2001:212-214）という。

ポスターの議論を2000年代のインターネットに敷衍した大澤真幸によれば、現在、パノプティコンが「まったく理想的な極限状態において現実化しようとしている」。現代的な技術としてのコンピュータは監視状況を現実に作りだし、「それに対応して、非常に多くの人が、それを受け入れ、監視されることに快楽を覚えてさえる」という。フーコーはパノプティコンを題材として、権力に従順な個体としての身体の主体化を論じた。ところが、「理想化されたパノプティコン」は、フーコーが論じた身体の主体化に帰結したのかというと、実はそうでもない。「理想的なパノプティコ

ンでは、主体を生み出すどころか、主体の反対物をこそ生み出している」のである。完全な監視状況としての権力は、個体の身体における「内面」という深さを析出する能力を失効させてしまい、「主体」に代わる何かを生み出す。

具体的な事例として、大澤は、日記をウェブで公開する人間について、従来の自己内対話的な「内面」をもった人間（＝近代的主体）ではなく、ウェブ日記の読者＝他者の視線を内在化した人間だとする。「他者の視線のなかで主人公であろうとすれば、人は自らの人生を、その他者の視線のなかで一貫した物語性を有するように編成して、演じたり、記述したりしなくてはならず、そのことは結果として、人生の他の部分から特定の局面のみを切り離して意味づけることになる」。こうした「人生の分解」、ここにおいて大切なのは、徹底したパノプティコン型の監視がその予想とは反対の帰結をもたらしていることである。「理想的なパノプティコン」は「同一性を有する主体ではなく、主体の分解、主体の解離」を呼び込んだのだ（大澤 2001：367-376）。監視される＝見られることに快樂を見出し、内省を行うことなく、他者視線にあわせて自己の人生の断片をインターネットに発信し続ける主体ならざる主体を大澤は見出している。

「超パノプティコン」としてのデータベースという指摘から四半世紀を経て、「自ら進んで監視される」存在という描写に一定の説得力があることは確かである。しかし、ポスターの議論は1990年という時代的な制約もあって、せいぜい生身の身体が忘却していた記憶をデータベースを参照して想起するというような例があげられている程度であり、ヴァーチャルな空間の中に構築されたデータとしての主体がパフォーマンスを行う空間を記述するには不十分である。また、大澤の指摘からも15年を経ており、たとえばTwitterにおいて、フォロワー数を気にしたり、リツイートやリプライ、「いいね」の数に一喜一憂しながら「ウケる」ことに神経を張り巡らせたりといっ

た現在のソーシャルメディアの利用を想起するならば、その記述のさらに先へと事態は進行しているように見える。「人は自らの人生を、その他者の視線のなかで一貫した物語性を有するように編成して、演じたり、記述したり」どころではなく、個々のシナリオは多重に多様に生産され、統合されず、むしろ断片化してプロットに過ぎないものになって行きながら、それぞれが生き続けているような状況になっている。断片化したプレゼンテーションが多重的多層的に展開しているのである。

断片化したプロットの典型はいわゆる「一行ツイート」である。スコット・ラッシュがドゥルーズとガタリを援用して指摘した「器官なき身体」としての主体像、これはあたかも中枢神経とSNSが直接につながっているかのような情報発信を行うユーザーの「一行ツイート」に見出せるだろう。SNSの中でも短文投稿を基本とするTwitterの利用に顕著な例であるが、呼吸をするかのごとく体液を分泌するかのごとくツイートをするユーザーが存在する。先にあげた「もう疲れた」は身体感覚を言語に置き換えてはいるが、発信者にとっては、物理的な状況をメディア空間に直接に再現している感覚に近いだろう。より極端な例では、せきやくしゃみといった生理現象をそのまま擬音語としてツイートすることが見られる。また、そこまで極端ではなくとも、有名人の訃報に接した驚きの声や地震が起きている最中の焦りなどをリアルタイムで報告するツイートは、特にヘビーユーザーでなくとも行っている。これは、既述のように、われわれのコミュニケーションの原型として対面状況があり、物理的な場所の周囲に見知った顔がいないときなどに、それでもその状況を共有しようとして離隔された空間にその場の反応を複製する営みであろう。ロビンズ・バーリングによれば、笑顔や呼び声、身振り、叫びといった自分の感情や意志の現在の状態を表すジェスチャー＝コールは「直近性」に制約されていることを特徴としており一部は言語化によりその直近性から解

放される (Burling 2005=2007:60) が、デジタル・メディアによる情報の複製は、特に言語化せずとも、生理現象からジェスチャー=コールに至る「いま-ここ」をそのままメディア空間に移し変えるのである。

情報の複製可能性、階層性が可視化された空間における主体のありようについて、マーク・ポスターは、ジャック・デリダの「エクリチュール」概念からの分析も行っている。ポスターによれば、デリダがエクリチュールについて指摘したことは、書き言葉ではなく電子メディアの言語により妥当するという。デリダは、エクリチュールはそれが書かれた文脈から常に分離できるために、コンテキストは決定的に制御不能だと考えたが、会話の文脈が物理的な制約を受けない電子メディアはその可能性を極限まで高めるとポスターはいう。さらに、4章で指摘したように、情報の複製可能性により発話者のあざかり知らぬところで無限に複製=階層化される発話の例は、デリダが強調するエクリチュールの特質そのものである。デリダによれば、エクリチュールはあらゆる「オリジナルな」意味からも強制的なコンテキストへの所属からも切り離されるが、エクリチュールにはその漂流状態においても読解可能な状態にとどまらせる「反復可能性」が備わっており、反復可能性とは、話された記号か書かれた記号かは問わず、あらゆる記号がオリジナルなコンテキストから抜き取られ、引用される可能性であるという。これにより、「すべての記号は、所与のいかなるコンテキストとも手を切り、絶対的に飽和不可能な仕方、無限に新たなコンテキストを発生させることができる」のである (Derrida 1990=2002:21-33)。

SNSにおける「私」の発話は、テキストとして送り手および受け手たちのPCやスマホのディスプレイに表示された瞬間に、無限に複製可能な情報と化して、無限に階層化するリツイートの場合に明らかなように、「所与のいかなるコンテキストとも手を切り、絶対的に飽和不可能な仕方、無限に新たなコンテキストを発生させること

ができる」のである。ネットワークにつながっているといまいと関係なく、無限に複製されたデジタル・データとしての「私」がインターネット空間の中で、可能性としては「私」の物理的な身体が消滅した後までも、永遠に発話し続けているようなものである。「器官なき身体」としての「私」は、まだしも身体を持った「私」と情報化された「私」との連続性、線形性をイメージできるだろう。しかし、「私」のあざかり知らぬところで、「私」の知りようのない時間の後までも、インターネット空間でパフォーマンスを続ける「私」とは、もはや「状況の定義者」である物理的な「私」が制御できる対象ではありえない。情報化された「私」の発話は、情報化された「私」であるゆえに、つねに本質的な漂流状態へと開かれている。これを体現した人物こそ、2014年7月に世間を騒がせた、というよりも世界的な話題となった「号泣県議」であろう。公金の不正流用疑惑にかかわる記者会見という「いま-ここ」での発話のうち、返答に窮して取り乱し号泣する数分間の姿が強烈な印象を与えたためか、その映像は瞬く間に複製されて世界中に拡散されていった。のみならず、データとしての「号泣県議」は、その意味不明な叫び声だけを複製されてさまざまな楽曲と合成されたり、泣き叫ぶ映像を著名な映画やドラマの一場面に挿入されたりするなど、「所与のいかなるコンテキストとも手を切る」ばかりでなく、「絶対的に飽和不可能な仕方、無限に新たなコンテキストを発生させ」ながら増殖を続けた。2015年12月に至るも彼の名前をGoogle検索すると10万件を超える動画がヒットするように、物理的な身体を持った「号泣県議」が制御しうる状況をはるかに超えて、今もインターネット空間のどこかで泣き叫び続けているのである^{iv}。

6. おわりに

—舞台ならざる舞台、主体ならざる主体

われわれは、メディア空間でのコミュニケー

ションについて、つねに現実の物理的空間のアナロジーとして捉える傾向がある。日々ソーシャルメディアにアクセスして情報を発信する中で、そこがまぎれもなく社会的なパフォーマンスを行う空間として、現実の舞台との連続性を見てしまう。しかし、メディア空間を物理的空間との連続性の下に包括的に記述しようとしたメイロウィッツの議論を検討すると、身体が置かれた場所の秩序の再編や距離感覚、場所感覚の変容についてはその指摘が妥当することを確認するとともに、インターネットにおけるコミュニケーションに適用しようとする、情報の階層性を見落としている点および状況変容のダイナミズムの記述が不十分である点などが明らかになった。

マーク・ポスターは、電子メディアにおける言語は、われわれに与える影響において、それ以前の話し言葉や書き言葉とは決定的に異なることを明らかにした。記号や言説の編成のあり方の構造変容によって記号や言説の主体に対する優位と主体の脱中心化をもたらしたものとして、情報のデジタル化に伴う複製可能性の無限の拡大という技術的な基盤を見出し、本論では、彼の議論がいまだインターネットに生じているさまざまな事象に対する説明力を保持していることを示した。

インターネットによる離隔的なコミュニケーションが日常化した現在においても、われわれは依然として、さまざまな場面でヴァーチャルな空間に対面状況のアナロジーを適用しようとする傾向にある。全く現実の舞台とは異なる空間を舞台とみなし、現実の自己との接点を完全に失い情報として断片化した「私」を、「いま-ここ」の物理的なロケーションに身体を有する「私」と連続的で線形的な関係にある「私」だと、生身の身体を持った「私」の分身のようなものとみなしている。

舞台ならざる舞台を「舞台」とみなし、主体ならざる主体を「主体」とみなすこと。情報が無限に複製されるインターネットでは、われわれのパフォーマンスはすぐに記録されて、パフォーマンス

がログインしていなくとも、誰もがそのパフォーマンスに、いつでもアクセスできる。言い換えるならば、インターネットは演者が舞台上に常在しているような舞台であり、物理的な空間の舞台とは決定的に異なっている。一方、そこでパフォーマンスを行う主体は、それぞれが断片化したプロットを多重的に多層的に垂れ流しているだけの断片化した「主体」たちであり、それらを統合しようとする圧力は、少なくとも現状のヴァーチャルな空間には稀薄である。にもかかわらず、われわれは現実とメディア空間の「つながり」をイメージして、メディア空間とは物理的な空間にある「私」が制御しうる空間であるという連続的で線形的なイメージを伴った物語を維持する営為として、インターネットを「舞台」であると、断片化したプロットを「主体」の分身であるとイメージしているのである。

参考文献

- Baudrillard, Jean, 1970, *La Société de consommation, Ses Mythes, Ses structures*, Edition Denoël. (= 2015 今村仁司・塚原史訳『消費社会の神話と構造 新装版』紀伊国屋書店.)
- Bauman, Zygmunt, & Lyon, David, 2013, *Liquid Surveillance: A Conversation*, Polity Press. (= 2013 伊藤茂訳『私たちが、すすんで監視し、監視される、この世界について—リキッド・サーベイランスをめぐる7章』青土社.)
- Boyd, Danah, 2014, *It's Complicated: The Social Lives of Networked Teens*, Yale University Press. (= 2015 野中モモ訳『つながりっぱなしの日常を生きる—ソーシャルメディアが若者にもたらしたものの』草思社.)
- Burling, Robbins, 2005, *The Talking Ape: How Language Evolved*, Oxford University Press. (= 2007 松浦俊輔訳『言葉を使うサル—言語の起源と進化』青土社.)
- Derrida, Jacques, 1990, *Limited Inc.*, Editions Galilée. (= 2002 高橋哲哉・増田一夫・宮崎裕助訳『有限

責任会社) 法政大学出版局.)

Giddens, Anthony, 1990, *The Consequences of Modernity*, Stanford University Press. (=2003 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.)

濱野智史, 2015, 『アーキテクチャの生態系—情報環境はいかに設計されてきたか』筑摩書房.

喜安朗, 2008, 『パリの聖月曜日—19世紀都市騒乱の舞台裏』岩波書店.

Lash, Scott, 2002, *Critique of Information*, Sage Publications. (=2006 相田敏彦訳『情報批判論—情報社会における批判理論は可能か』NTT出版.)

Meyrowitz, Joshua, 1985, *No Sense of Place: The Impact of Electronic Media on Social Behavior*, Oxford University Press. (=2003 安川一・高山啓子・上谷香陽訳『場所感の喪失・上—電子メディアが社会的行動に及ぼす影響』新曜社.)

成田康昭, 2015, 「インターネットに媒介された『現実の社会的構成』」『応用社会学研究』57, pp47-67.

大澤真幸, 2001, 「解説 現代的転回を検出する橋頭堡」, マーク・ポスター『情報様式論』365-377.

Poster, Mark, 1990, *The Mode of Information: Poststructuralism and Social Context*, Polity Press. (=2001 室井尚・吉岡洋訳『情報様式論』岩波書店.)

角山栄, 1984, 『時計の社会史』中央公論新社.

若林幹夫, 2009, 『増補 地図の想像力』河出書房新社.

注

- i 近代における時空間の経験の変容については、歴史学にも先行研究は多い。たとえば産業革命期、有機的時間にとらわれない機械のスムーズな稼働を遂行するべく、労働者に均質な時間観念を植え付ける必要が生じる。その典型的な例は出勤時間と退社時間であり、これを厳守させるために、資本家層は数世代にわたって試行錯誤することとなる(角山 1984)。しかし、ヨーロッパの労働者階級に「9 to 5」の規則正しい生活を内面化させることは困難を極めた。たとえば、パリの「聖月

曜日」(喜安 2008)。産業革命初期の工場労働では、労働者の給料は大半が「週給」で支給されていた。彼らは、受け取った賃金を当時唯一の休日・日曜日の飲酒に全額を使ってしまい、月曜日に二日酔いで出勤できなかったり月曜日まで痛飲したりする労働者が多発、「月給」制導入が検討されることとなった。

- ii スマホの所持を忘れてパニックになる例を自身の身体の器官が外部のテクノロジーへと遠心化されて同化するイメージだとするならば、固定電話であれモバイル・フォンであれ、しばしば見かける「電話をしながらお辞儀をする人」とは、自身の身体へと外部のテクノロジーが求心化されて同化するイメージである。いずれも、テクノロジー的生活形式における「器官なき身体」の事例である。
- iii 情報化社会におけるネットワークによる結合の脆弱性については、ジークムント・バウマンもまたデイヴィッド・ライアンとの対談の中で指摘しており、オンラインで人々が得るものは「ネットワーク」であって「コミュニティ」ではないと述べている。コミュニティへの帰属にはより大きな制約と義務が伴うが、ネットワークを持つよりはるかに安全で信頼が置けるといふ(Bauman & Lyon 2013=2013: 58-59)。
- iv ダナ・ボイドは、166名のアメリカのティーンエイジャーへのインタビューに基づいて、若者のインターネット利用にかかわる俗説の多くを覆している著作の中で、たとえば、Facebookの実名登録には従っていない者も少なくないこと、若者たちは彼らなりにプライバシー設定を使い分けており、誰が情報を見ているかを意識していることなどを指摘している。治安のよくない地区から名門大学への願書を提出した黒人少年については、マイスペースの中での品行よからぬイメージの発言をめぐって、願書に見る志の高い少年を嘘ではないかと疑う大学の審査担当者と、仲間内のコミュニティではそのように自分を見せないとまく生きていけないことに苦悩する少年を紹介している(Boyd 2014=2015: 48)。少年にとって、近所の仲

間たちとつながるソーシャルメディアでのコミュニケーションは仲間内での「表領域」として認識されており、一方、大学の審査担当者にとっては、大学への願書という「表領域」では隠されている少年の「裏領域」を垣間見た思いであろう。少年にとって、近所の仲間たちと志願先の大学の審査官という物理的な場所ではまず共在することはないオーディエンスが、ソーシャルメディアでは技術的に共在してしまうことにより生じた不幸である。

- v 「フリー素材」という言葉がある。本来は著作権フリーであるなどして利用に制限がなかったり利用に当たっての報告義務がなかったりするデータをさすが、一部インターネット・ユーザーの間で

は、さまざまなコラージュ画像を作成するための素材となってしまった人物を指して用いられている。「号泣県議」はもちろん本人の意図せぬところで「フリー素材」と化してしまったが、川越シェフ、テレビタレントの照英といった有名人では、フリー素材化を本人が許可している例もある。「SNS人間」は誰もがフリー素材となる可能性、危険性を秘めているのである。

- vi 本論は、先行研究の概論的な記述が中心となってしまい、ソーシャルメディアの個別のサービスやアプリごとに生じてくるコミュニケーションの詳細については、わずかな言及はしているがほぼ手付かずのままとなってしまった。今後の課題としておきたい。