

【論文】

社会空間の複合化 社会的現実の選択的構成

水原俊博

1 はじめに

本稿は、情報通信技術が急速に発展、普及する現代において、社会空間がどのような様態をとっているのかを検討することを目的とする。後期ボードリヤールらのポストモダン情報社会論は、社会空間が徹底的に情報化=仮想化すると主張してきた。他方、近年の移動性の社会学は物理的な社会空間での移動、出会い（encounter）、対面コミュニケーションの増加や社会的意義の高まりを指摘する。本稿ではまず、第2節で、ポストモダン情報社会論の主張、移動性の社会学の指摘を確認する。その上で、第3節では、移動性の社会学の指摘について、それが参照するゴッフマンの相互作用論を詳しく検討する。次に同節で、マクルーハンのメディア論をゴッフマンの相互作用論に接合するメロウィッツの社会理論を手がかりとして検討し、現代における社会空間の構成が複合化していることを提起する。

2 ポストモダン情報社会論——社会空間の情報化=仮想化

2.1 後期ボードリヤール

これまで拙稿で検討してきたように、後期ボードリヤール（90年代以降）は、情報通信技術などハイテクの導入によって、社会的行為、組織・集団といった社会が物理的な実空間から情報=仮想空間に徹底的に移行すること、つまり、社会空間の情報化=仮想化を繰り返し主張した（水原

2014, 2015, 2016）。端的にいえば、社会空間の情報化=仮想化によって、社会的、経済的、文化的行為の多くは情報の操作として一元化され、他者性（特殊性、否定性、悪など）は排除されるという。そして、情報化=仮想化した社会空間の諸要素は、分野を超えて（分野の差異は内破し）、無差別的に置換、混同、拡散し、ウィルス的に相互転移していく（水原 2014）。

SF的にみえるこうした見解も、センサリング、AI、VR、ロボティクスといった先端技術の急速な発展、普及状況を目のあたりにすると、非現実的なものとして一蹴できそうにない。後期ボードリヤールのこうした見解は、その叙述の奔放なスタイルもあって、ポストモダン情報社会論と呼称できる理論的立場であるが、ヴィリリオやボルツといった社会理論家もまた同様の見解を示してきた。次項では、ヴィリリオとボルツの見解も簡単に確認しよう。

2.2 ヴィリリオとボルツ

ヴィリリオによる速度学的情報社会論によると、先端的な情報通信技術を用いた地球規模での高速度のコミュニケーションは、瞬時性（live）、同時性（real time）を実現し、人間が遠隔的に遍在することを可能にした。その結果、社会的現実を構成する実空間における生活世界の「今、ここ」を起点とする地理的広がり解体するという。端的にいえば、社会生活は脱ローカル化し、人々は広大無辺な情報ネットワークで生活を送るというわけだ。社会学的にいえば、情報化=仮想化し

た社会空間に社会生活は再埋め込みされたということだろう（水原 2016）。

次に、ボルツのメディア思想によると、発達したデジタル技術は、不規則かつ複雑で、予測困難な現象や事柄でさえも情報化することを可能とし、実空間の対象から自立、自由になっている（対象なき仮象＝デジタル情報）。そして、現代人の世界理解はデジタル情報の集積でしかないとされる。洪水のように日々押し寄せるデジタル情報によって構成される世界は現代人にとって、第2の自然ともいえるものだとされる（水原 2015）。

以上のように、後期ボードリヤール、ヴィリリオ、ボルツらといった社会理論家によって、社会空間の徹底した情報化＝仮想化という主張がポストモダン情報社会論として展開されてきた。しかしながら、社会空間の情報化＝仮想化が進む一方で、物理的な社会空間における社会的行為が消失しているようにはみえない。たとえば、Urry and Larsen (2011=2014) は物理的な社会空間における地理的移動の頻度は増大し、移動距離も拡大し、さらに、物理的な社会空間における相互行為の社会的意義はむしろ高まっていると指摘する。さらにいえば、社会空間が情報化＝仮想化するというよりも、物理的な社会空間と情報化＝仮想化した社会空間が複雑に絡み合い重層化しているのが実情ではないか。次節では、以上2点について検討することにしたい。

3 社会空間の複合化

3.1 地理的移動と会合性

前節で確認したように、ポストモダン情報社会論によれば、社会空間は徹底的に情報化＝仮想化しているとされるが、先端技術の発展・普及状況から一定の妥当性を有するといえよう。とはいえ、移動性の社会学では物理的な社会空間における地理的移動頻度増、移動距離拡大、相互行為の社会的意義の高まりが指摘されている。移動性の社会学による指摘が正しいとして、こうした事態はな

ぜ生じているのだろうか。たしかに、経済のグローバル化は人やモノの地球規模の物理的な地理的移動を促進するが、先進地域についていえば、先端的な情報通信技術を用いれば、たとえば、メッセージアプリ、SNS、ビデオ通話などのサービスを利用すれば、物理的に地理的移動することなく、やりとり（会合、交渉、契約、手続きなど）をおこなうことは可能だ¹⁾。モノについても、ハイテクの導入によるオートメ化の進展は少なくとも人間の随伴的な輸送の必要性を最低限にまで抑制できるはずである。

Urry and Larsen (2011=2014) によれば、物理的な共在的状況下での対面コミュニケーションとそれがもつ特質を指す「会合性 (meetingness)」のために、人々は情報化＝仮想化した社会空間においてではなく、物理的な社会空間において地理的に移動し、相互行為するという (Urry and Larsen 339-72)。これに関して、次項では彼らが参照するゴッフマンの相互作用論について詳しく検討していこう。

3.2 対面コミュニケーションの構造

Goffman (1963=1983) によると²⁾、対面コミュニケーションは共在する複数人の集合である「集まり」でおこなわれる。また、集まりの空間的環境は「状況」と呼ばれ、さらに、「場面」は、集まりや状況に社会的文脈をあたえるという。たとえば、街中のカフェが場面、座席やその配置が状況、任意のテーブルの座席に腰掛けているグループが集まりといえよう。あるいは、結婚式が場面、式典、パーティー（披露宴）、2次会などが状況、それぞれの状況で形成される同じテーブルを囲むなどのグループが集まりということになる。

人々は物理的な社会空間において地理的に移動して、社会的場面に参入し、任意の状況で出会い、集まりを形成し、対面コミュニケーションをおこなう。そして、ゴッフマンによると、対面コミュニケーションでは、身体による非言語的な表出的

情報が重要な役割を果たすという。身体的な表出的情報は第1に、個人が会話や共同の作業といった相互行為に対して、どのような注意を払っているのかを示すという（身体＝記号システム）。ゴッフマンは、こうした注意を払う能力を「関与」と呼ぶ。そして、身体的な表出的情報から、集まりに参加する他のメンバーの注意の払い方、気分や感情を読み取ることで、コミュニケーションを円滑に進めることもあれば、打ち切ることもある。たとえば、静穏な雰囲気のカフェのテーブルで友人同士が深刻な相談話をする場合（焦点の定まった関与が求められる場面・状況）、同席者たちが退屈そうに時計ばかり気にしていることが身体の表出的情報から読みとれると、主要関与である相談話は円滑には進みそうにない。逆に、主要関与である相談話が支配的であるとすれば（支配的関与）、相談話はうまく進むと予想される。

さらに、こうした関与配分の構造（焦点の定まった／焦点の定まらない、主要／副次的、支配的／従属的）の他にも、ゴッフマンは対面コミュニケーションにおける視線の交換（相互作用）の重要性をジンメル議論を参照して指摘する（Goffman 1963=1983: 99-110, cf. Urry and Larsen 2011=2014: 347-52）。目と目で交わし合うトークによって、対面コミュニケーションはその適性が判断され、開始される。そして、視線の交換が円滑にされることで、共通の認識や理解、合意、相互配慮（気遣い、cf. 儀礼的無関心）、グループ特有の雰囲気（エートス）、道徳的な責任感もたらされるという。端的にいえば、視線の交換は親密かつ信頼できる社会関係を醸成する働きを有するのである。

最後に、ゴッフマンは対面コミュニケーションでは、場面や状況が社会規範（相互作用規範）によって規制され秩序化されていることを指摘する。たとえば、葬儀という場面、とくに焼香の参列という状況は社会規範によって秩序化されている。焼香の参列で旧友と久しぶりの再会をしたからといって、談笑することは許されないだろう。

さて、ゴッフマンの相互作用論を参照し、対面コミュニケーションにおける身体的な表出的情報による関与配分の構造、視線の交換の重要性について確認した。そして、情報化＝仮想化した社会空間での出会い、コミュニケーションには、こうした特徴が乏しく、それを埋め合わせるために、人々は物理的な社会空間を移動し、出会い、対面コミュニケーションをおこなっていると考えられる。たしかに、インターネット上のコミュニケーションでは、それがビデオ通話のような擬似的な対面コミュニケーションであったとしても、コミュニケーション参加者の関与配分は不明であり、主要関与であるコミュニケーションにどの程度注意を払っているのか、参加者の感情・気分（「本音」）が那邊にあるのかを読み取るのが困難なことは少なくない。まして、文字ベースの非同期的コミュニケーションともなれば、重要なトピックを扱うコミュニケーションであったとしても、コミュニケーション参加者の関与はひどく副次的（片手間的）であるかもしれない（不信感の醸成）。

とはいえ、情報化＝仮想化した社会空間での出会い、コミュニケーションが社会関係、あるいは、ネットワーク資本（Urry and Larsen 2011=2014）の地球規模での形成に対し、大きな貢献をするのはたしかだろう。端的にいえば、社会空間の情報化＝仮想化が進むほど、地球規模での社会関係を形成する機会は増大する。そして、そうであるが故に、形成された社会関係を強く深い関係に発展させるには、物理的な社会空間で出会い、対面コミュニケーションしなければならず、その結果、移動頻度は増大し、移動距離も拡大せざるをえない。

Urry and Larsen (2011=2014: 357) は、現代社会において、街中にカフェ、ラウンジ、貸し会議室などといった対面コミュニケーションをおこなう場所（場面）が急増してきたことを指摘している。多くの人々は街中を常時移動し、アポを取ってはこうした中間空間（inter space）を利用して、対面コミュニケーションをおこない、社会

関係の維持、発展に努めているというわけだ。

3.3 ゴッフマンからメロウィッツへ

さて、次に、第2の論点である物理的な社会空間と情報化=仮想化した社会空間が複雑に絡み合い重層化すること、つまり、社会空間の複合化について検討しよう。そこでまず、ゴッフマンの相互作用論にマクルーハンのメディア論を接合したメロウィッツの『場所感の喪失』(Meyrowitz 1985=2003)を手がかりとして確認したい。

ゴッフマンの相互作用論は、前述したように対面コミュニケーションのみを対象とし、メディアコミュニケーション(当時は電話での通話など)を扱っていない。ただし、前述の議論で参照した文献『集まりの構造』では、電話や携帯ラジオの利用に関する言及が見られ(Goffman 1963=1983: 270, 275, 270, 292)、対面コミュニケーションに特徴的な点は、メディアコミュニケーションでもみられる可能性があることを指摘している。

送受信両用のテレビ装置が電話回線にとりつけられたら、直接的な相互作用に特有の付随現象が遠距離にいる人々との間にも起こるのである。いずれにせよ、このようなメディアによる「地点間」のコミュニケーションは、その物理的あるいは人為的条件によって決まるのである(Goffman 1963=1983: 270)。

要するに、対面コミュニケーションに特徴的な点、身体的な表出的情報による関与配分の構造、視線の交換はメディアコミュニケーションでも、技術的な条件次第では可能だというわけだ(Goffman 1963=1983: 18)。たしかに、こうした可能性は否定できないとはいえるが、前述したように、現代の先端的な情報通信技術による情報化=仮想化した社会空間におけるコミュニケーションにおいてさえ、そうした特徴は乏しく、社会関係を深めるには、物理的な社会空間を移動して出会い、対面コミュニケーションをする必要があ

る。

いずれにせよ、ゴッフマンの相互作用論は対面コミュニケーションのみを検討し、メディアコミュニケーションをほとんど考慮していない。他方、メロウィッツは、メディア技術による社会的、文化的影響を主張するマクルーハンのメディア論をゴッフマンの相互作用論に接合し、メディア技術の導入によって対面コミュニケーションの展開する社会的場面や状況の境界が変容し、流動化することを指摘する(Meyrowitz 1985=2003)。

Meyrowitz(1985=2003)は、ゴッフマンの自己呈示論(Goffman 1959=1985)の局域モデル(region model)を用いているので簡単に確認しておく、同モデルでは、任意の社会的場面の状況は表-局域(front region, 舞台、公的領域)、裏-局域(back region, 楽屋、私的領域)から空間編成され、行為者はどのような状況であるかを定義し(状況の定義)、局域の種別(表/裏)に応じた適切な行為(パフォーマンス)をするという。

そして、メロウィッツによれば、情報通信技術の介在によって³⁾、状況の空間編成、したがって、状況の定義は変容するという。たとえば、自宅の自室は裏-局域であるが、勤め先の上司からの緊急の電話連絡がはいれば、状況は表局域的な側面も有することになり、公的なコミュニケーションがおこなわれるだろう——中間-局域(middle region, 中間領域)。また、飲食店のフロアは従業員にとって表局域であるが、私語などの多少の息抜き(副次的関与)は通常可能である。だが、高精細度の監視カメラが設置されれば、そうした副次的関与は難しくなるだろう——先・表-局域(forefront region, 最前線領域)。さらに、ホテルの客室は利用者にとって裏-局域であるが、情報機器の利用を制限すれば、重要案件を秘密裡に本音で話し合うこともできよう——深・裏-局域(deep back region, 深い裏領域)。

さらに、メロウィッツは、状況を情報システムとして把握する(状況=情報システム)。それは、

第1に、上述したように、情報通信技術の導入によって状況の空間編成の変容が生じるためである。第2に、多様な情報に接触する頻度が増加すれば、集まりの他の参加者などに関する情報を事前に入手することが可能となる。その結果、状況の定義を変容させ、場合によっては、集まりや集団の同一性（アイデンティティ）は失われることもあるためだ。たとえば、教師と学生、上司と部下、友人関係は、マスコミ報道、SNSなどインターネット上の情報によって、影響を受けることもある⁴⁾。

3.4 社会的場面・状況の物理的な社会空間からの分離

前節ではメロウィッツの議論を確認し、情報通信技術の介在によって、状況の空間編成が変容すること、また、それとともに、情報通信技術の発達によって多様な情報の接触頻度が増加することもあり、状況は情報システム化し、状況の定義を変容させ、集まり（集団）を解体させることもあることを述べた。

その上で、メロウィッツはさらに進んで、社会的な場所（social place）と物理的な場所（physical place）が無関連化（dissociation）すると指摘する（1985=2003: 230-55）。本稿の用語でいえば、社会的場面、状況、集まり、コミュニケーションが、物理的な社会空間から分離しうることだ。先端的な情報通信技術が普及した現代の状況下にそくしていえば、社会的場面、状況、集まり、コミュニケーションは、物理的な社会空間から分離し、情報化＝仮想化した社会空間に移行しうるといえよう。具体的には、上司との電話通話やメールの送受信、SNSでの友人とのメッセージのやりとり、監視カメラやGPSによる遠隔監視などを挙げることができる。以上のことから、メロウィッツは社会空間が徹底的に情報化＝仮想化するとまでは主張していないものの、後期ボードリヤールらのポストモダン情報社会論に近い見解をとっているように思われる。

とはいえ、先述したように（3.2）、情報化＝仮想化した社会空間でのコミュニケーションには、物理的な社会空間における対面コミュニケーションでみられる特徴は乏しい。そのため、社会空間の徹底した情報化＝仮想化は実現するとはいえず、むしろ、情報化＝仮想化した社会空間でのコミュニケーションの増大は、物理的な社会空間での対面コミュニケーションの増大を招くことが予想される。また、情報化＝仮想化した社会空間においてコミュニケーションをおこなっているとしても、物理的な社会空間上から人間（行為者）が存在しなくなるわけではなく、社会空間の徹底した情報化＝仮想化はそもそも困難だといえる。そして、そうであるが故に、たとえば、自動車運転中の情報機器操作によるコミュニケーションに気をとられた結果（ながらスマホや歩きスマホ）、物理的な社会空間において痛ましい事故やトラブルが生じることもあるのだ。

3.5 選択的関与と社会的現実の選択的構成

さて、前項の末尾では、社会空間の情報化＝仮想化の進展にもかかわらず、物理的な社会空間から人間が存在しなくなるわけではないという当然といえば当然の事実について述べ、そのために、重大な事故やトラブルが生じることを確認した。こうしたことから、物理的な社会空間における情報通信技術の利用に対して制限がかけられることもある（社会制度的な規制）。歩行中の情報端末機器利用の法的禁止、勤務時間外の業務メール制限の社内規定、情報端末機器の教室や試験会場への持ち込み禁止措置などを挙げることができる。また、物理的な社会空間での対面コミュニケーションにおける情報端末機器の利用に関する社会規範も少なからずあるように思われる（社会規範による規制）。重要な話題を話し合う対面コミュニケーションでは、情報端末機器を用いた情報化＝仮想化した社会空間でのコミュニケーション、たとえば、SNSを利用すること（副次的関与）は、マナー違反ともとられかねない場合もあるだ

ろう。

とはいえ、現代において、ほとんどの人が常に携帯する高機能かつ多機能のモバイル情報端末機器は、情報化=仮想化した社会空間に常時接続していることもたしかであり、そのため、四六時中、そこでの複数のコミュニケーションに開かれている。そして、物理的な社会空間において、社会制度的な規制や社会規範による規制から自由な社会的場面、状況も少なくなく、そうした状況において、人々は情報化=仮想化した社会空間において多様なコミュニケーションをおこなっている。もちろん、そうしたコミュニケーションをするかしないかは自由であり、その意味で、人々は選択的に関与しているといえよう（選択的関与）。たとえば、街中のカフェや公共交通機関における情報端末機器の利用可能なスペースで、多様なアプリを選択的に使い分けてコミュニケーションするといったことを挙げるができる。

以上より、人間は物理的な社会空間に存在し、移動し、出会い、対面コミュニケーションを続けながら、同時に、情報化=仮想化した社会空間をも移動し、出会い、コミュニケーションしているといえよう。そして、物理的な社会空間における対面コミュニケーション、それがおこなわれる社会的場面、状況は、情報化=仮想化した社会空間におけるコミュニケーションやそれを可能にする情報通信技術によって影響を被る。他方、情報化=仮想化した社会空間におけるコミュニケーションを実現する情報通信技術の利用は物理的な実空間における社会制度や社会規範に制約されるといえよう。そして、このように複雑に絡み合い、重層化した社会空間の構成は「社会空間の複合化」として捉えられるだろう⁵⁾。さらにいえば、情報化=仮想化した社会空間でのコミュニケーションが選択的であることが少なくないため、社会的現実の構成は選択的な側面を有することが予想される。

4 おわりに

さて、本稿では、ポストモダン情報社会論、移動性の社会学、ゴッフマンの相互作用論、さらに、マクルーハンのメディア論をゴッフマンの相互作用論に接合させたメロウィッツの社会理論を検討し、社会空間の徹底した情報化=仮想化は限定的であること、物理的な社会空間と情報化=仮想化した社会空間が絡み合い、重層化していること（社会空間の複合化）、さらに情報化=仮想化した社会空間におけるコミュニケーションの機会が選択的であることが少なくないため、社会的現実の構成が選択的な側面を有することを提起した。

それでも、本稿の議論はラフスケッチに過ぎず、今後、多くの事例を収集、考察し、先行研究の精査を丹念に進め、内容を吟味してより豊かにする必要がある。先行研究に関しては、今回、取り上げることのできなかったメロウィッツによる近年の研究成果（e.g. Meyrowitz 2005 など）、また、社会学や社会心理学におけるメディアコミュニケーションなど相互作用に関する先行研究についても、今後、検討を進めていきたい。

【謝辞】

本稿執筆にあたっては、参加しているハイパー・メディア・リアリティ（HMR）研究会における成田康昭先生、米倉律氏、田辺龍氏との討議から数多くの示唆を受けた。また、研究分野は異なるが、参加しているグローバル消費文化研究会（グロコン）での間々田孝夫先生をはじめとする研究会メンバーとの討議からも少なくない刺激を受けた。記して感謝申しあげたい。

【注】

- 1) 国際的な政治経済状況により、途上地域の低賃金のブルーカラー労働者や難民は、地球規模での地理的な移動を余儀なくされ、重大な社会問題となっているが、ここでは先進地域の状況に限定して議論を進めたい。
- 2) ゴッフマンの相互作用論の整理については丸木（1986）を参考にした。

- 3) 本稿では、混乱を避けるため情報通信技術をメディア技術と同義の概念として用いる。
- 4) メロウィッツが『場所感の喪失』を上梓した当時、インターネットはもちろん存在しないが、現代的なメディア状況の方がメロウィッツの見解について多くの具体例がみられるように思われる。
- 5) ここでは、議論が複雑になるため論及していないが、情報化=仮想化した社会空間における複数のコミュニケーション、それぞれがおこなわれる場面（サイトなど）や状況（タイムラインなど）の定義は、相互に影響しあうはずである。たとえば、任意のアカウントでのコミュニケーションがおこなわれる状況は、別アカウントでのコミュニケーションで獲得した情報によって、定義を変容させることもあるだろう。

[文献]

- Goffman, A., 1959, *The Presentation of Self in Everyday Life*, New York: Doubleday. (=1974, 石黒毅訳『行為と演技——日常生活における自己呈示』誠信書房.)
- , 1963, *Behavior in Public Places: Notes on the Social Organization of Gatherings*, New York: The Free Press. (=1980, 丸木恵祐, 本名信行訳『集まりの構造——新しい日常行動論を求めて』誠信書房.)
- 丸木恵祐, 1986, 「日常経験と相互作用論——ゴッフマンのドラマツルギーをめぐる」『社会学評論』37(1): 24-34.
- Meyrowitz, J., 1985, *No Sense of Place: The Impact of Electric Media on Social Behavior*, New York: 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.)
- , 2005, "The Rise of Glocality, New Senses of Place and Identity in the Global Village," Nyiri, K. ed., *A Sense of Place: The Global and the Local in Mobile Communication*, Vienna: Passagen Verlag, 21-30.
- 水原俊博, 2014, 「後期ボードリヤールの社会理論の社会的検討」『信州大学人文科学論集』1: 93-103.
- , 2015, 「後期ボードリヤールのポストモダン情報社会論——N.ボルツのメディア理論との接合を目指して」『信州大学人文科学論集』2: 81-9.
- , 2016, 「社会的現実の情報化=仮想現実化——後期ボードリヤールとヴィリリオ」『応用社会学研究』58: 175-82.
- Urry, J. and J. Larsen, 2011, *The Tourist Gaze 3.0*, Los Angeles: Sage. (=2014, 加太宏邦訳『観光のまなざし 増補改訂版』法政大学出版局.)

Keywords: 情報化=仮想化 (virtualization)、対面コミュニケーション (FTF communication)、相互作用論 (interaction theory)、社会的場面・状況 (social setting/situation)、社会的現実 (social reality)

Mixed/Merged Social Space

Toshihiro Mizuhara