

## サイバースペースと社会空間

若林 幹夫  
筑波大学

新しい技術が可能にする行為や関係の場は、それまでの社会的な行為や関係の場を吸収したり、それに取って代わったりするのではない。マクルーハンがかつて示唆したように、技術は社会の内部に行為や関係の新しいスケールやペース、パターンを持ち込み、社会の内部にそれまで存在しなかった新しい質をもつ関係の「場」を産み出す。それがどのような「場」であるのかは、物質的な関係や過程をはじめとする先行する社会的な諸関係を文脈として、新しい技術が可能とする「場」が社会の内部でどのような実質性やリアリティを与えられるのかという、サイバースペースと社会空間の相互関係のなかで考察されなくてはならない。

### Cyberspace and social space

WAKABAYASHI Mikio

University of Tsukuba

New fields of social action and relations which are made by new technologies do not absorb or replace old fields of social action and relations. As Marshall McLuhan suggested, new technologies bring new scales, paces and patterns of social action and relations, and create new social fields with new quality that we have never known. We must examine these new social fields in relation to their substantiality and realities in the context of material relations and processes of old fields of social realities, between cyberspace and social space.

## 【1】 「A I的アナロジーの罨」

研究会の主催者側から当初提示された私の論題は、「技術の文脈化——メタ空間の社会・文化——」というものである。この論題には、技術が社会に働き掛け、社会関係が成立するための新たな文脈＝メタ空間になることによって、社会や文化が変容してゆくという「仮定」が内包されているように思われる。なるほど、社会と技術の間には何らかの関係があるだろう。だが、それは上述の論題が仮定しているようなものなのだろうか？

技術と社会について考える場合、とりわけ先端的な情報処理技術と社会との関係について考える場合、多くの人びとがしばしば陥りやすいタイプの議論に、情報技術が可能にする情報空間によって、それまでの社会的な場が取って代わられるというものがある。佐藤俊樹は近著でこのことを、「A I的アナロジーの罨」と呼んでいる（佐藤 [1996 : 52-63]）。「A I的アナロジー」というのは、国家や企業組織のような社会の意思決定セクターや社会における情報の流れを「頭脳」や「神経」といった身体的なアナロジーによって捉えた上で、それらの「頭脳」や「神経」が情報処理技術が可能にするコンピュータシステムによって代替されることによって、社会がそれまでの「実空間」的なものから「サイバー空間」や「電脳空間」、「ヴァーチャル空間」へと移り変わってゆくというような、アナログカルな思考のことだ。

「情報化社会」を「解体」する佐藤の手つきには、その議論の立て方そのものに対する批判も可能だが、それは別にして、佐藤が指摘するようなA I的アナロジーの罨が、「サイバースペース」と「社会空間」の関係について考えるうえで、あらかじめ避けておくべきものであることを指摘しておくことは有益だろう。というのも、「サイバースペース」という言葉に典型的に見られるような、新しい情報処理技術が可能にする社会的な「場」をめぐる議論においてはしばしば、それまで物質的な空間において行われてきた諸関係を情報技術が可能にする「場」へと置き換えることによって、あたかも何かを語ったかの如くに錯覚するような振る舞いが見られてきたからだ。

たとえば、かつて出席した情報技術関係のシンポジウムで、「マルチメディア」が家庭の主婦に「電子井戸端会議」の場を提供するだろうという報告があった。この議論の欠点は、第一に、井戸端会議が「井戸端」という生活の場や家事と結びついた空間を共有する近隣コミュニティの存在を前提とした情報のやりとりの場であるにもかかわらず、そこから情報のやりとりの可能性だけを取り出して「メディア空間」に移し変えることによって「電子井戸端会議」なるものが可能になるという、「井戸端会議」に対する社会学的な洞察の徹底的な欠如にある。このことは同時に、メディアが可能にする社会的な場に対する社会学的な洞察もまた徹底的に欠くことによって、「マルチメディア」なるものが可能にする場を「井戸端」という全く異なるタイプの「メディア」が可能にする場と等置してしまうという第二の欠点の存在をもまた示している。こうした議論の「おめでたさ」は、たとえばテレビが「家庭用映画館」ではなく、ステレオセットが「コンパクト・コンサートホール」ではないことを思い浮かべれば簡単に理解できるだろう。

## 【2】 社会空間とメディア

マクルーハンのメディア論が、その様々な「欠点」にも関わらず依然として読むに値するのは、メディアが単に人間の身体を「代理」するものではなく、それを「拡張」することによって、人間の経験や感覚、行為や関係に新しいスケールやペース、パターンを生み出すという視点によっている（McLuhan [1965=1987]）。無論、佐藤 [1996] が指摘しているように、技術そのものが社会を変えるわけではなく、技術を社会がどのような形で用い、取り入れるのかという社会の側の「選択」が、技術を媒介として社会を変える。だが、自然法則とは異なり、技術が人間との関係においてのみ存在しうることを考えれば、人間や社会抜きに「技術そのもの」など想定することがそもそもナンセンスなのだ。そしてまた、技術を人間や社会と共にあるものとして考えるならば、そして「AI 的アナロジーの罨」や「技術決定論」に対して周到な用心を働かせるならば、技術が社会を何らかの意味で「変える」という命題の下になにがしかを思考することは、必ずしも間違いではない。この時必要とされるのは、「電子井戸端会議」をめぐる議論においては徹底して欠如していた、社会とメディアに対する社会学的な洞察である。以下、そのことについて簡単にまとめておこう。

社会とは、人間の身体を核的な要素として、身体相互の直接的な関係（＝狭義の「性関係」）、身体とモノ（＝含む自然環境や他生物）との関係、記号やモノを媒介とした身体相互の関係（＝広義の「コミュニケーション」的な関係）によって張られる間身体的な「場」である。この場を「社会空間 social space」と呼ぶこともできるだろう。

この社会空間の全域を人間は、それとして直接に見たり、経験したりすることができない。人間が直接経験可能なのは、そのような空間の全域の中で、自らの身体の近傍＝局所に現象する部分でしかない。社会の全域に関するイメージやリアリティ、了解や感覚は、そのような関係の広がりを表象する神話や社会理論、法律や常識、地図や図表などの言説やテキストを通じて、人びとの経験の地平に現れる。社会の全域的なあり方を表象する言説やテキストを「社会図式」と呼ぶとすれば、人びとの局所的な経験や行為は、この社会図式を参照の枠組みとしてなされ、それを媒介として社会の全域的な広がりへと再帰的に接続され、社会の全域的な「場」の存立を支えている（若林 [1995] [1996]）。これを「人びとの行為や経験が、社会図式を通じて社会に再帰的に関係する」と呼ぶことができる。

社会に対するこのような理解を前提とすれば、情報技術が可能にする「サイバースペース」と社会空間が関係するあり方として、次の二つを考えることができるだろう。

第一に、情報技術は、社会的な場を構成する情報の生産・流通・蓄積・消費の関係に、新しいスケール、ペース、パターンを持ち込む可能性をもつ。それは単に狭義の「情報」の生産・流通・蓄積・消費にのみ関係するのではなく、情報を媒介とする身体と身体、身体とモノの関係にも変化を生み出す可能性をもつ。社会における身体と身体、身体とモノの関係は通常、情報の生産・流通・蓄積・消費の関係と組み合わせられているからである。

第二に、情報技術が社会の内部にそうした新しい関係の場を開きうることで、情報技術が新しいタイプの言説やテキストの生産・流通・蓄積・消費を可能にすることによって、従来とは異なる新しい社会の図式やイメージが生み出される可能性がある。先に述べた

「AI的アナロジー」も、コンピュータによる情報処理技術を前提として現代社会が生み出した、新しい「社会図式」として考えることも可能である。（その社会図式が社会学的には「誤り」であったとしても、同時にそれが「社会的事実」として一定の機能を果しうるのは、佐藤 [1996] が分析している通りである。）

### 【3】 サイバースペースと社会空間の重層決定関係

社会空間と情報メディアとそれが可能にする「場」との関係について、私自身はこれまで「電話」と「地図」という比較的ローテクなメディアを題材として考えてきた。

ここでの問題関心との関係において電話をめぐる考察が示唆するのは、次の事柄である（吉見・若林・水越 [1992]）。第一に、電話というメディアはそれまでの社会空間における関係を「代替するもの」であるというよりも、社会空間に新しい質をもった関係や経験の場を新たに「付加するもの」であること。第二に、それはコミュニケーションにおいて身体的なものを消去するのではなく、これまでとは異なる質をもった身体的な経験を可能にすること。第三に、このように成立した「電話空間」を組み込むことによって、社会空間はそれまでとは異なる関係の位相を内包するものへと変容していったこと。

他方、地図をめぐる考察からは次のようなことが指摘される（若林 [1995]）。第一に、地図というメディアは自然界や社会的世界の「現実」を「写し取る」のではなく、その表現と使用を通じて人間にとっての「世界を制作する worldmaking」ものであること。第二に、けれども「地図」による世界制作は、地図が作られる社会における人びとの社会意識や社会構造、権力や言説などと多重相関的な関係にあり、それらの多重相関的な関係を通じて社会空間のリアリティは構成されていること。第三に、したがって地図制作の方法の革新は、人間にとっての世界制作の方法の革新であり、変容だが、そのような変容や革新はまた、「地図」を取り巻く社会における諸要因や諸構造の変質と相関するものであること。

したがって、サイバースペースと社会空間の関係について考えると、独立した空間としての両者の関係を考えるということではない。サイバースペースとは社会空間の他の領域の存在を前提とし、それらと重合し、相互作用し、互いに支え合うことを通じてしか存立することができない社会空間の一部、ないしは他の関係や過程と組み合わせられた社会空間の一様相なのだ。

サイバースペースが社会の他の領域の存在を前提としており、それと重合し相互作用するものである以上、「サイバースペースのデザイン」という主題は、そもそもサイバースペースの内部をめぐる思考や実践としては完結することができない。また、社会空間の全域を人間が完全に制御すること（＝社会の完全なデザイン）が不可能である以上、それを実践として貫徹させることもできない。無論、それはそのことが無意味であるということではない。（そうであるならば、「世界」に対する思考はすべて無意味であることになってしまうだろう。）

#### 【4】 虚構の実質性へ

サイバースペースにおけるリアリティを指示するものとしてしばしば用いられる言葉に、「ヴァーチャル・リアリティ」がある。「ヴァーチャル virtual」という言葉は、光学的には real と対置される「虚像の」という意味をもつが、同時にまた、「(表面上または名目上はそうではないが) 事実上、実質上の」という意味をもっている。“virtual image” と言えば「虚像」のことだが、“virtual certainty” と言えば「事実上確実な事柄」を意味する。

ヴァーチャルという言葉のもつこの二重性・両義性は、サイバースペースと社会空間の関係を考えるうえで示唆的である。身体やモノをはじめとする物質的な関係や過程のみを「実質」と考える視点からすれば、サイバースペースは「仮想」であり「虚構」である。だが、たとえば「地図」をめぐる人間の想像力の歴史を振り返ってみればすぐにわかるように、人間にとっての世界はつねに「仮想」で「虚構」的な位相にあるリアリティを実質的な部分として事実化し、共有するところに成立してきた(若林 [1995])。サイバースペースと社会空間との関係を考えるうえで肝要なことは、「仮想」的で「虚構」的な場に社会の内部でどのような「実質性」が与えられ、それがどのような形で社会的な「事実」化されるのかという点にある。

けれども、この時「ヴァーチャル」な空間に与えられる「実質性」は、決して社会の物質的な関係や過程がもつ「実質性」を複製したところにあるものではないだろう。(この意味で、「ヴァーチャルリアリティ」と比べて「仮想空間」という日本語は、それが前者がもつような両義性を欠くがゆえに、いささか問題を含んだ言葉である。) 長電話に耽溺する若者たちにとっての電話のリアリティは、それが対面的なコミュニケーションの場とは異なる身体感覚や関係の感覚を可能にすることにあるのだし、地図が人びとにとって有意義なメディアであるのは、それが現実の世界をそのままに写し取るのではない点にこそある。これらのメディアが可能にするリアリティは、それが使用される社会の中での諸活動や諸関係、そこでの人びとの意識などのなかで初めて可能になるようなリアリティである。同じように、映画にしる写真にしる、すでに私たちに身近な19世紀起源の複製技術が現代の社会でもつリアリティは、それが物質的な世界における視覚的な感覚を再現したこと由来するのではない。その固有のリアリティは、それが可能にする映像が肉体的な知覚や伝統的な絵画、演劇などとは異なる「現実」を産み出したという点に由来しており、それらが果たす社会的な機能や意味は、映画館や都市空間、新聞や雑誌などの社会的・文化的な環境のなかで初めて可能になるような機能や意味なのだ。

見田宗介は、「情報化」について次のように述べている。

成長したあとも成長しつづけることが健康なのは、「非物質的」な諸次元——知性や感性や魂の深さのような次元だけである。社会というシステムに対応を求めらば、この広義の〈情報〉の領域というコンセプトによって、今日とりあえずその名を与えられている諸次元だけである。「情報化社会」の理論のうちのこの大きい射程をもった発想がわれわれの前に開いているのは、社会のシステムの、〈成長のあとの成長〉の可能性についての、このような見晴らしであるように思われる。(見田 [

1996] )

ここで見田が述べているのは、「情報」という非物質的な領域は、社会システムの物質的な存在様態を超えて、それとは異なる関係の場を開きうるということだ。だがそれは、「情報化」が開く関係の次元が、物質的な現実に対する「仮想性」や、物質的な現実と同等と「臨場感」を目指すのではなく、自らに固有の新しいリアリティや実質性を社会の中で得ることを通じてのみ可能であるように思われる。そしてまた、そうしたリアリティと実質性をもつようになった時はじめて、サイバースペースは社会空間の内部に固有の場や位相を占め、ある意味で社会を「変えた」ということができる。

当初主催者側によって与えられた論題「技術の文脈化——メタ空間の社会・文化——」は、むしろ「技術の文脈としての社会」あるいは「サイバースペースのメタ空間としての社会」と言い換えられるべきであるかもしれない。

#### 【文献】

- McLuhan, M. 1965 *Understanding Media*. =1987 栗原裕・河本仲聖訳『メディア論——人間の拡張の諸相』みすず書房。
- 見田宗介 1996 『現代社会の理論』岩波新書。
- 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。
- 若林幹夫 1995 『地図の想像力』講談社選書メチエ。
- 1996 「社会的現実の位相」『社会科学の新しいパラダイム』筑波大学大学院社会科学研究科。
- 吉見俊哉・若林幹夫・水越伸 1992 『メディアとしての電話』弘文堂。