

第9章 「フレキシブル社会」に向けて

はじめに

20世紀末から21世紀にかけての社会変化は、政治や経済の一時的変動では捉えられず、社会の構造的な変化と把握しなければならない。それほど大きな変化が訪れている。冷戦構造の崩壊の国際的な政治変動も大きな要因であるが、社会的レベルで大きな変動要因としてあげられるものとして「社会のIT化」、言うなれば「情報化」の浸透がある。産業界、官界のみならず、教育や医療、労働、福祉などあらゆる領域に、ITが浸透してきたし、ビジネスの世界では、町の小さな商店であっても、ITと無縁に過ごすことができなくなってきた。ブロードバンド時代を迎えては、個人の生活も例外ではない。

私たちは、「情報化」に何を期待するのか。何を課題として、便利で効率のよいITを使いこなそうとするのか。経済的には、製品コストを下げ、人件費を抑え、効率のよい製品・サービスを生み出すということになるが、そうしたことを踏まえながら、これまでよりも、もっと住みやすい社会を到来させることができないのかと思う。一口で言うならば、「フレキシブル社会」の構築である。

これまでの工業化社会が作り出した「画一化」「集団主義」の原理を脱して、個人が自由を得ながら、なおかつ組織・集団としなやかな関係を結んでいけるような関係の構築が望まれるのである。かつての「仕事人間」や「会社人間」と言われたような「仕事と会社」に没頭するというのではなく、十分に仕事の成果をあげながら、なおかつ個人が自由時間を持てるようにする。そうした「フレキシブル」な関係のありようを可能にするものとして、ITを考えていくことができないか、というのが私の思いである。できるという見通しに立つか、またそんな事態はやって来ないと見るかという問題はあがあるが、私は、一定の「社会の成熟」を考えると、そうならないことには、

「成熟」は達成できないと思う。そして私は、今日の「情報化」の行方にその胎動を読み取りたいと思っている。

1. 個人の「内部志向」の強まり～心の豊かさを求めて～

「個人」レベルで、先ず思い出すのは、D. リースマン (David Riesman) が個人の社会的性格として指摘した「伝統志向型」「内部志向型」「他人志向型」の分類である。リースマンがこの3分類を提示したのは、1950年に出された「孤独な群衆」の中においてであった。丁度、工業化が高度に進み、大量生産・大量消費の工業社会が現実化していく時で、第3次産業に従事する人口が著しく増大し、いわゆる新中間層が増え、マスメディアによる大量宣伝によって、消費が人々の主要な関心事になっていく時であった。他人の行動に敏感になり、他人からずれまいとする同調志向を「他人志向型」と呼んだわけであるが、その時代の個人の行動傾向をうまく言い当てていたので、「他人志向型」という言葉が実に新鮮に思われたものである。この時に、リースマンが使った「伝統志向型」の意味は、既存の伝統や習慣に従って行動するタイプを指し、それは前近代的社会に見られるもので、「内部志向型」は前近代の伝統や慣習を行動の準拠にせず、個人が自らの強い意志で状況を切り開いていく、まさに近代社会を生み出した個人主義に対応したものであるとされた。

今日の私達が置かれている状況、つまり「少品種大量生産」の社会を越えて、「多品種少量生産」が特徴の社会にあっては、リースマンの指摘した「他人志向型」では個人の社会的性格を十分に説明することが出来なくなってきた。価値観の多様化のなかで、個人の行動は、かつての「大衆社会」の中で見られたものとは違った様相を示すようになってきた。画一的行動がなくなったというわけではないが、画一的に走るというよりも、自らの好みに応じて選択するというタイプが目立つようになってきたのである。今もなお「他人志向型」が見られはするものの、それとは異なったタイプが生まれつつある。

F. キンズマン (Francis Kinsman) は、『未来世紀——西暦2001年のパラ

『ダイムシフト』(堀内義秀監訳、TBSブリタニカ、1991)の中で、現代社会に生きる人間のタイプをその生活態度から見て、三つのタイプに分類している。「生存志向の人間」「外部志向の人間」「内部志向の人間」がそれである。これは、かつてのリースマンと同様に、西側先進国を前提としており、その中で生きる人間の生活態度として抽出されたものである。キンズマンの説明を簡単に要約してみると、「生存志向の人間」というのは、先ず最大の関心事がその日その日をつつがなく送ること、自分の属する集団に心地よく帰属することで、保守的、排他的で、変化には抵抗するタイプである。「外部志向の人間」は、工業化社会の成熟期に咲いた花で、地位と名誉が行動の動機となり、自分を取り巻く人間の評価が成功を計るものさしとなる。教育程度も高く知的で、現状を変えることにもやぶさかではないが、自らの社会的地位や経済的地位を少しでも向上させることに関心がある。「内部志向の人間」は、「超工業化社会」の落とし子で、人がどう評価するかは意に介さず、成功のものさしや、行動の規範が自己の内部にあり、人間としての成長、自己実現、生活の質や環境を大切に作る人間のタイプを意味する(前掲書、45-46頁)。

一人の人間の中にこれら三つのタイプの要素が存在しているのが現実で、私達の身の回りを見渡してみても、生存志向の人間も外部志向の人間もいるし、内部志向の人間も目につくところである。

一つの例を上げて見よう。私は、あるスポーツ・クラブの会員で、気の向いた時間に施設を利用しているが、入会金はかなり高いし、月額料金も安くはない。生存志向の人間からすれば、単に汗をかいて運動するだけなら、何も高いお金を払ってまでして、どうして汗をかきに行かなければならないのか、そんなことなら仕事で汗をかけばよいし、適当に体操でもしたらすむことではないか、ということになるだろう。外部志向のタイプでは、クラブに入ることで体が格好がよくて、友達にもつい吹聴したくなったり、クラブの中でも、教室とか団体に所属して競い合うとか、コンペに参加するとかという行動が見られるであろう。こういう人達は、ユニホームもきちっとそろえて見栄えがよい。内部志向になると、クラブの提供する行事には、余り関心がなく、自分自身に満足があればそれでよいとし、自分のペースで体を動かか

してそれですよとする。誰に見てもらってというわけでもないの、ユニホームに凝るといこともない。

私には、これからは個人の中で、この内部志向の要素が強くなっていくように思われる。自分が満足すればよいという考え、他と比較してというのではなく、満足の基準は自分で決めるという生活態度が強くなってくると、今までとは違ったライフスタイルが生まれてくるであろう。一定の仕事をしなが、物質的に一定の豊かさが保障されてくるようになると、お金を稼ぐ為にとか、名誉の為にとかの外在的理由の為に仕事をする動機が薄くなり出すことが考えられる。ギラギラした物質欲を見せることで、自己満足を得る人がなくなりはないが、そんな人も格好のよい存在とは思われなくなる。

最近の若者の中には、仕事と遊びを一体化して考える人が、増えてきているように思われる。仕事は面白くなくても一生懸命やってお金を稼ぎ、その後でたっぷり遊ぶという考え方をする人が減って、仕事は好きな仕事につきたいし、楽しんで出来る仕事をしたい、少しぐらい給料が落ちてでもそうした、という気分（現実にはそうはいかなくても）が強くなってきているようである。これも内部志向の要素が強まってきた現象と考えることが出来る。

変化は人間関係や自己の所属集団との関係にも出てくることになる。伝統的あるいは外在的な一定の様式に依存した行動が支配的なところでは、集団の維持も人間関係も安定的であるが、個人が自己の満足を尺度として、物も人間も情報も選択が自由になると、既存の枠組みが壊れ、新しい関係、新しい集団を求めての探索が始まることになる。従来の濃密な人間関係や濃密な集団帰属というのは敬遠されていくのではないか。べったりとしたような、埋没したような人間関係は、薄くなっていくであろう。視線を自らの内に向けながら、それぞれのアイデンティティとなる新しい集団が生み出されるであろう。

個人が一段と注目されるようになるということは、個人に他の人にはない魅力がつく必要が出てくる。個人が自らの内部を豊かにして魅力ある人間になれば、その結果として人から注目されることにはなるにしても、自らの心を耕すというのが目標となるわけである。

2. 情報化の進展 ～情報縁の広がり～

コンピュータの社会的浸透と通信技術の高度化は、時代の流れというか、とどまるところを知らない。両者が融合して、さまざまな情報システムが構築されてきており、社会のあらゆる領域にわたり、地域的にはローカルにもグローバルにも広がって情報化が進展しつつある。情報化の全てが、明るい夢でもって語られるわけではないことは、もちろんであるが、情報化が社会文化のパラダイムを変える大きな要素であることは間違いない。

情報化社会の到来が告げられる前に、既に私達は電話や無線通信、テレビにラジオ、新聞、雑誌に書籍などのメディアを大いに利用してきたが、1980年代に入ってから、私達は一段と進んだメディア環境の下に生活するようになってしまった。情報の収集、生産、加工、蓄積、検索がコンピューターによって一貫処理され、さまざまな情報の集積所としてのデータベースが構築され、それらはテレコミュニケーションによって、接続されればあらゆる所とつながって、国内はもとよりグローバルな情報の流通を可能にする。テレコムは、時間と距離をゼロ化しての情報伝達を可能にするのが特徴で、かかる情報手段が社会のあらゆる領域に浸透し出すようになると、現在の社会のあり方が変わっていかざるをえない。企業の行動が大きく情報に依存してくると、物や金、人間関係に依存して出来ている組織・集団の有りようが問われてくる。情報の流れを中心としての編成替えが迫られてくるようになる。

人間関係の基本は、何と言っても人間と人間が直接に顔を合わせての直接の関係にある。家族関係、近隣関係、友人関係、職場の人間関係、仕事上の関係など全て直接的な出会いを基礎にしている。血縁も地縁も社縁も皆そうである。近代に入っのプリント系のメディアの発達、電気系メディアの発展は、そうした直接的な関係の上に、メディアを通しての間接的な関係を作りだし、交通手段の発展とあいまって、距離の障害を越えて短時間にしてのコミュニケーションを可能にした。そして今現実化しつつある情報化は、それより遙かにうわまわって、間接的な関係の機会を頻繁に生み出すこととなった。直接的出会いよりも、間接的出会いがはるかに多くなる社会を作り

出してしまったわけである。用件を足す場合に、情報の授受で済むものなら、直接会わなくてもテレコムで用が足せるようになったということであるし、情緒的満足を得たいと思うコミュニケーションの場合でも、触る欲求は別として、かなりの程度テレコムが代替してくれるようになってきた。またテレコムは、簡単に距離を越え、境界を越えてしまうことが出来るので、ボーダレス化を簡単に実現してしまう。

そうした情報ネットワークのシステムの発展によって、距離とは関係なく、情報による関係が、人間関係にあっても、組織・集団にあっても重要になってくる。つまり血縁、地縁、社縁にならって言えば、情報縁が大切になってくるわけである。家族にしろ、地域においてにしろ、職場においても、国家のレベルあるいは世界のレベルにおいても、情報をいかに共有するかが課題となってくる。直接的な接触の重要性が、重要であることは言うまでもないことであるが、間接性の拡大の流れのなかにあっては、情報化手段を巧みに使って、それぞれのレベルで情報の共有化につとめるべきであろう。

情報ネットワークの優れた点は、中心を持たなくても、ネットワークによっていかようにもつなげることが出来るということである。センターに情報が集中し、人間が集中するのではなく、どこからでも必要な情報にアクセス出来るように、情報格差を無くす形で機能を分散させることが可能となる。ということは、それぞれの点による相互依存性が強まることを意味する。これは、中央集権的な大組織が分権的な方向に向かうことを意味する。柔軟に変化に対応していく組織としては、小さな組織が情報ネットワークに依存しあいながら、共存していくという方向を辿ることになるであろう。

3. アイデンティティを求めて～身近の文化～

メディアの発達の中で、情報を共有する機会が増大し、ともすれば私達は氾濫する情報に右往左往させられてしまい兼ねない。情報縁によって私達の生活空間はとてつもなく拡大してしまっているが、それだけに一層自らをつなぎ止め、自らを確認できる手ごたえのあるものが欲しくなる。外国に向向いて、初めて異質の文化に触れた時など、一体自分は何ものであるのかを問

わざるをえなくなる時がある。

私がアメリカで研究生生活を送っていて経験したことだが、大学の中で芸術を専攻する教授と学生の前で、謡曲を披露する機会があり、恥を顧みずにやってみたことがある。何が通じたのかよく分からなかったが、教授の一人が言った「やっぱりあなたは日本人だ」という言葉が忘れられない。日本から若い人が大勢アメリカにやってくるが、日本のことを尋ねても何も知らない、あなたは本当の日本人かと尋ねたくなると、その教授は言うのであった。

文化を越えて、情報を共有し合っても、自らの文化がなくなるというものではない。アメリカの大学で暮らして思ったことに、彼らと私の間には、随分と多くの共通情報があるなど感心した覚えがある。先ずは、昔のアメリカ映画にテレビ映画であり、スポーツのこと、アメリカに進出の日本商品の数々、日本に進出のアメリカの企業のこと、そんな話しをしているときがないくらいであった。情報が容易に行き交い、異質の文化に触れる機会が増える程に、距離が近くなると同時に、私達は自らの文化に目覚めることになる。

先のリースマンの「内部志向型」人間は、個人を縛る伝統的様式からの解放を求めて誕生してきたが、今日、キンズマンの言うところの「内部志向の人間」は自らを拘束する何ものかを意識することなく、自由に個人であることが出来る人間タイプを言うわけであるが、何の帰属集団も持たない個人というのは“生きた”個人とは言えないであろう。個人が“生きる”ためには、自らのアイデンティティとなるものを見つけ出す必要が出てくる。それは家族であったり、地域あるいは民族の伝統や文化ということになるのではない。心の中のベクトルは、内へと向かうことになる。つまりローカリズムという表現で言い表される方向が強まっていくと思われる。「成熟社会」というものを考えるならば、自らが依って立つ身辺が大事とならなければならぬ。身辺の文化を見つめる気持ちが高まっていくことと思われる。情報縁による間接的コミュニケーションの拡大の一方で、私達は、身辺の直接的コミュニケーションの価値の重要性を再確認することになるわけである。

4. 相互依存性の強まり ～地球市民～

今日の私達の生活が、国家を越えて互いに依存し合って成り立っているということは、自明のことなのであるが、そのことを私達の日常意識がどれだけとらえているであろうか。毎日の生活と仕事が順調に過ぎて行くとき、お互いにつながっていることをあらためて意識することはない。事故が起こったり、危機が襲ったりしたときに、ハッと目覚め、依存関係にあることを思い知り、その重要さに気がつく。

相互依存と言っても、そんなに事は簡単でない。つながりの上に生活が成り立っていることを理解しても、利害が絡むと、エゴが突き出ることになりやすい。利害が調整されずぶつかり合えば、衝突、果ては戦争ということになる。最も危険なのは、国家や人種・民族・宗教の利害衝突である。

これからの相互依存性というのは、こうした枠を越え、あるいは垣根を低くして、まさに地球を単位として、個人からすれば「地球市民」として考えるようになるかどうかにかかっているということになる。では地球市民の考え方をどのように育てていくのか、これまた難しい問題であるが、このコンセプトを手がかりにしていけない限り、私達の未来を見つけることが出来ないのではないかと思われる。

例えば、外国で飛行機が墜落して多数の死者が出たとき、日本のテレビニュースが「幸い日本人の搭乗者はありませんでした」とだけ報じたとしたら、私達は何と冷たいニュースだろうと思うのではないか。日本人に関係なければそれでよいのかと思うに違いない。世界のどこの国の人が死んでも大変なのであり、大地震や大洪水で村や街が崩壊したら、それだけで心が痛むはずである。しかし、そうした困難な状況が、目に見えないとしたら私達の感情の喚起には限界があるのかも知れない。1991年の湾岸戦争で見られたように、アメリカ軍のピンポイント攻撃も、爆弾が破裂した後の悲惨な情景が見えたとしたら、「テレビゲームのよう」などとはとても言えないに違いない。

地球の温暖化、酸性雨の増大、熱帯雨林の破壊などの環境問題も、その変

化を日常の感覚において認識することはとても難しいが、それが見える情報としてもたらされると、理解がぐんと進むのではないか。見える情報というのは、私達の感情を刺激し、喚起させ、イメージに残り易いのである。私達はテレビによって、この世界のさまざまな光景を見てきたように思っているが、視界を地球に広げた時、私達は未だ見ていないものが無尽蔵にあるのだと思っていた方がよい。実はこれから始まるのだと考えた方がよいわけだ。幸い映像技術と通信手段の発展が、そのことを促進してくれるものと思われる。地球的規模でのテレビメディアの登場、例えばアメリカのCNNのようなメディアは、まさに地球市民を対象に見える共通情報を提供してくれるメディアとして期待したいと思うのである。地球の見えなかった世界を見るようにすることで、私達の相互依存性の思いを深めていくことが出来るのではないか。

通信衛星の発展は、国境を越えて、まさにグローバルに何億、何十億という人々に同時に共通の映像を送ることを可能にした。オリンピックとかワールド・サッカーなどの特別なイベントだけではなくて、日常的に毎日のこととして地球をカバー出来る時代に私達は到達しているのである。グローバル・マスメディアの登場と言ってもよいわけだ。このことが何を意味するのか、どんな問題を投げかけているのかについて、解明はやっと始まったばかりである。あまりの早い情報の流れが、かえって平和を脅かすのではないか、といった疑問もあるが、その流れの早さが破局を回避させているのだとする意見もある。私には、通信衛星による共通情報の流通は、究極的には相互依存性にプラスになると思われる。

相互依存性でこれから問題になるのは、現在の世代と未来の世代との関係である。特に環境の問題を考える時、現在は発言する機会を持たない未来の世代に現在世代は確実に今の環境を引き渡さなければならないのである。地球市民として空間に広がった相互依存ばかりでなく、時間を念頭においた未来世代との相互依存を考えるパラダイムを持たなければならないわけである。自然環境の破壊による動物の種の保全については、その種が絶えてしまったら、もう二度とこの世に現れることはないわけで、そういう状態を次世代に引き継ぐということは、相互依存を無視した考え方ということになる。

5. フレキシブル社会に向けて

個人のレベルで「柔らかな」考え方が出てきても、それを受け入れる社会の側が固ければ、変化はなかなか目だったものにはならない。日本の社会は、現在、その法制、政治のあり方、東京一極集中の構造、旧態依然の商慣習などの面で急変を迫られているが、なかなか変りそうにない。とは言え動いていないわけではない。情報化と国際化の波の中で、新しい社会現象が生み出されつつある。

これまでの工業化が生み出した生活様式は、画一的で集団主義的であった。例えば工場やビルの事務所の運営では、同じ時間に同じ場所に皆が一斉に集まって仕事をするという形を生み出した。エネルギーの効率や仕事場の能率からいって、そうした集団主義的行動は当然要請されることであった。それは、半面において、会社の集中化がもたらすことによる地価の高騰、交通ラッシュ、交通渋滞などをもたらすことになった。多くの人間が働く時間も遊ぶ時間も同じにしている、どこへ行っても込み合うのは当たり前だし、狭いところに大勢の人間が集まれば、地価が上がるのも自然の成行きということになる。こんな社会が住みよいわけがないので、仕事も遊びももっと個人を単位とした行動様式が生まれてこなければならぬ。一部の企業では、勤務のフレックスタイム制や在宅勤務、サテライト・オフィスなどの試み、また長期の休暇制度を採用するとかの試みが始まっている。

アメリカでは、テレ・コミュニケーションが急速に普及し始め、テレ・コミュニケーションのコンサルタント会社のリンク社の調査では、1991年に全米の在宅勤務者は、3840万人であり、そのうち会社に勤めて正規の勤務時間に自宅で仕事をする人が550万人という（大西隆『テレコミュニケーションが都市を変える』日経サイエンス社、1992、62頁）。勤労者の在宅時間が増えると、住居の条件も変り、個人のライフスタイルに大きな変化が訪れることであろう。

これからは仕事の種類について、同じビルの中で、毎日顔を合わさなければならない仕事なのか、同じ時間におらなければならないのか、工業化時代の名残の仕事の仕方や組織のあり方が問われなければならない。高度なコン

コンピューターとテレコムの成果を利用し、これまでの集中型のシステムから分散型のシステムを作り出すことをしなければ、いくら物が豊かにとっても、住みやすい社会は訪れそうにない。

生活の質を考えるのに、これから一番問題とすべきは、時間の問題ではないだろうか。長時間の遠距離通勤を余儀なくされ、その上残業まで消化し、「時間がない、時間がない」では、快適な生活はやってきそうにない。家族とゆっくり話す時間もなく、子供と遊ぶ時間もなく、地域社会とも疎遠となり、自己を高めるための時間も持てず、といった時間の貧困は人間らしさの喪失で、「豊かな」生活と言えたものでないことは明らかである。子供の生活とて同様で、勉強と塾に追いやられ、子供時代を「豊かに」過ごしているかと言えば、あまりにも問題が多すぎる。

時間に追われてきた人間が、急に自由時間が持てたからと言って、「豊かな」時間の過ごし方を体得出来るとは限らないが、まずは時間に恵まれることが先決だ。冒頭でも触れたが、個人の中にキンズマンの言う「内部志向」の人間の要素が強まりつつあることからすると、個人の側には、フレキシブル社会へ向かう準備がなされつつあるように思われる。しかし、楽観は許されそうにない。私達が、忙しすぎて失ったものについての自覚がなされる必要がある。家族とは何なのか、地域社会とは、身の文化とは、豊かな環境とは、未来世代への責任とは、といった問題に対してセンシブルにならないと、自由時間を遊びやリゾートの名で、落ち着きもなく資源と物の浪費に明け暮れていたなら、「成熟社会」は訪れようもないであろう。

(1992年)

参考文献

- D・リースマン、佐々木徹郎・鈴木幸寿・谷田部文吉訳『孤独なる群衆』みすず書房、1955
- F・キンズマン、堀内義秀監訳『未来世紀～西暦2001年のパラダイムシフト』TBSブリタニカ、1991
- 大西隆『テレコミュニケーションが都市を変える』日系サイエンス社、1992

第10章 現代コミュニケーション・ライフ考

～「現実世界」と「メディア世界」のはざままで～

1. テレビ研究からスタートして

私のメディア研究の最初は、テレビ研究であり、テレビを社会的に研究することを目指していた。この当時、学会でのテレビ研究も進みつつあったが、特に「送り手研究」については、成果も少ない時期であった。幸い私は、送り手に13年間身を置いてきたわけであるから、そこでめぐらした私自身の思索を論理化して、私自身のテレビ論が展開できないかと考えた。それをまとめたのが『現代テレビ放送論～送り手の思想』（世界思想社、1975）である。その中心思想は、テレビを「現代のひろば」と位置づけし、送り手を「ひろばの主権者（プロデューザー）」としてとらえたものであった。

テレビ局で仕事をしていて気がついたことは、テレビには、さまざまな人々が入り出りするということであった。老若男女、資産家も貧乏人も、政治家も官僚も、宗教家も教育者も、経営者も労働者も、イデオロギーの対立する団体代表も、いろんな職種の人々が、番組に応じてスタジオに集まるのであった。私は、そのスタジオのあり様を見て、ここは現代の「ひろば」ではないかと思ったのである。

メディアの発達を見ていなかった時代、社会の情報流通の結節点としては、「現実のひろば」が存在した。典型的なひろばとしてよく引き合いに出されるのは、古代ギリシャの都市国家における「アゴラ」である。アゴラにおいて、政治論議から市場取引にいたるまで、と同時にまたお祭り行事から市民の談笑にいたるまで、社会が必要とするさまざまな情報がアゴラに集まり、またアゴラから発信されるというように、アゴラが情報の結節点として機能していた。

現代社会では、最早、「現実のひろば」がそうした機能を担うことは不可能であり、視聴覚メディアとしての電波テレビを想定すると、テレビという

メディアは、まさに「現代のひろば」として位置づけしていくことができるのではないか、と考えたのであった。

この当時は、テレビは新しいメディアであって、テレビとは何か、この新しいメディアで何ができるのか、どんなコミュニケーションを狙うのか、と言ったテレビ論議が盛んな頃であった。テレビ最大の特徴は、遠くのものを見るながらにして見ることができるということ、今起きていることを同時に目撃できる「同時性」を可能にしたということであった。テレビ局は、ネットワークを組み、全国をカバーし、社会に必要な情報を収集し、編集し、創造し、そして発信をして、現代社会の情報流通を担う大きな拠点の役割を果たすことになった。テレビを社会的コミュニケーションとして考えると、「テレビは現代のひろば」という論理が成り立つと考え、私は「テレビひろば論」を構想した。この考え方は、その後の私のメディア研究に大きく影を落としている。「現実世界」と「メディア世界」を対比しながら考える発想も、この頃に芽生えたわけである。その延長上に、「メディア世界のひろば」を見る視聴者の問題を含めて、『テレビの社会学』（世界思想社、1978）という本を書いた。

2. 1980年代に入って～「ニューメディア」の時代～

メディア研究の難しさに、メディアの技術革新が急で、次々と新しいメディアが登場してくるということがある。現状認識なしに研究はあり得ないから、現状把握につとめなければならないが、変化があまりにも早いので、それを追跡するだけでも大変である。しかし、現状認識なしには、研究は成り立たないので、そのことに努めながら何を問題にしていくのが重要な課題となる。

80年代に入って、「ニューメディア」と称されるものが登場してくる。これまでの「テレビ研究」は、テレビブラウン管に映る対象を「テレビ」としてとらえておればよかったが、新しくブラウン管に映るものとして、CATVやビデオパッケージ（VP）、衛星経由の番組などが現れてきた。いわゆる「ニューメディア」の登場で、私の研究も従来のテレビに加えて、ニューメ

ディアも対象とすることになっていった。

『テレビ文化の社会学』（世界思想社、1987）では、テレビを「ひろばの論理」から論じると同時に、ケーブルテレビ研究も顔を出している。85年に関西大学の在外研究員として、アメリカのインディアナ大学のテレコミュニケーション学科で学ぶ機会が与えられ、日本より先を行くアメリカのケーブルテレビとテレコムを調査した。ケーブル論考については、『テレビ文化の社会学』に収め、テレコムへの社会への浸透については、日本の実情を踏まえながら『テレコム社会』（講談社、1987）という本を書いた。

80年代に入って、ニューメディアの動きが加速する。それまでは、従来のメディア、新聞、テレビ、映画、出版、電信、電話など、それぞれのメディアは、その内側では激しい競争を展開してきたが、全体としては、お互いの境界を侵すことなく、棲み分けていた。それが80年代に入って崩れ出すことになる。

80年代に入ると、コンピュータの性能が上がり、小型化し、安くなっていくということで、コンピュータは個人が所有し、個人が使えるようになり、パーソナル・コンピュータ、つまりパソコンの呼称が一般化する。85年に電気通信の自由化がはじまった。コンピュータによる情報処理と通信＝テレコミュニケーションとが結合しだす。この現象は Computer&Communication (C&C) と言われた。

この時代の私のメディアへの関心は、CATV と通信衛星にあった。CATV は、テレビとともに誕生は古く、難視聴の解消を目的に設置され、テレビを補完するメディアとして機能していたが、同軸ケーブルの多チャンネル性を生かして、地元地域に密着した番組の自主制作を始め出して、ニューメディアとして脚光を浴び出した。

私と CATV との出会いは、1978年（昭和53）に始まった通産省の「ハイオービス実験」の評価委員に加わったときである。奈良県生駒郡東生駒の新興住宅地に、光ファイバー・ケーブルを張り巡らした29チャンネル完全双方向映像システムが設置されたのである。今でこそ、光ファイバーは珍しいものではなくてきたが、当時は、光ファイバー網で完全双方向システムの構築は画期的かつ先駆的な実験であった。

私の関心は、ケーブルテレビが地域で果たす「ひろば」の可能性であった。新興住宅地であるから、昔ながらの伝統もなければ、人々の地縁的つながりもない。新しいコミュニティ作りにケーブルテレビというメディアがどれだけ寄与できるのかが、私の関心事であった。小さなコミュニティにおいては、人々は現実に行き来する「現実世界」とケーブルが映し出す「メディア世界」とが近い関係としてある。ブラウン管に映る光景や商店や人物は、自分たちの目で確認できる世界であり、また現実に見る光景や商店や人物をブラウン管上に見ることができ、この「現実世界」と「メディア世界」とが相互浸透することで、コミュニティのより一層の活性化が期待できると考えた。

この「現実世界」と「メディア世界」との相互浸透は、私は、都会においても有効なものであると考えた。都心部では、居住と職場は分離、マンション群が林立し、隣は何をする人ぞ、と隣人への無関心が広がり、自らが属するコミュニティへの誇りも帰属意識も希薄化しつつあるのが現状で、そうした中であって、ケーブルテレビが、都市の「ひろば」になることができれば、コミュニティ活性化の有力な道具になるのではないかと考えた。

CATV はまた、通信衛星とつながって、衛星経由で番組を受け入れ、多チャンネルサービスを可能にした。通信衛星 3 個があれば、地球上の全てがカバーされてしまう。通信衛星は、世界をカバーし、国境を超えて情報の共有を可能にする。衛星テレビが、世界の果てまでを、居ながらにして見せてくれるようになる。そうした技術は、人種・民族の壁を越え、思想信条、イデオロギーを越えて、同じ映像を人類が共有できる、そんな時代の到来を告げることになった。

現実には、衛星テレビの受信を制限している国もあるが、情報の共有化は、着実に進みつつある。通信衛星のみならず、その後のインターネットの発展は、世界における情報の共有化を加速させている。

80年代を特徴づけた C&C の現象も、社会の変革を予想させるには十分なインパクトをもった。通信回線と端末機をつないだオンライン・リアルタイムのさまざまな情報システムが誕生した。チケットの購入や銀行の ATM サービス、スーパーの POS システムなど、VAN とか LAN とか言われるさまざまな情報システムが現れた。

何しろ、テレコムの特徴は、「時間と距離のゼロ化」にある。これまでの対面型であれば、場所と時間が必要だった。時間をかけて、そこまで出向いて用を果たさねばならなかったが、末端はコンピュータの処理が働いて、間はテレコムが処理してくれる、というわけで、中間にあってサービスをしていた人々や機関が省略されてしまう。「現実世界」の動きが「メディア世界」に移されていったわけである。そして「情報化」が具体的な形をもって社会生活を動かすことになっていくようになった。

テレコムは、発信者・生産者・サービス提供者が、受信者・消費者・ユーザーと直接につながることを可能にする。両者の間に入ってサービスを行なう中間業者が省略されてしまう。中間の存在は、新しいニーズに見合った中間サービスを生み出さない限り、使命を終えてしまうことになる。

80年代に、ニューメディアを活用した郵政省の「テレトピア」や通産省の「ニューメディア・コミュニティ」などの構想が、未来型の都市モデルとして打ち出される。この延長上に、今日の政府の「e-JAPAN戦略」の構想がある。現代社会は、80年代に始まった「テレコム社会」の様相をますます深める社会へと移行しつつあるわけである。

3. 1990年代に入って～「マルチメディア」の時代～

1990年代に入ると、「ニューメディア」の時代は、「マルチメディア」の時代と言われるようになる。情報のデジタル化が進むことによって、数えきれない位に多くの新しいメディアおよびメディアシステムが登場するようになった。この時代のキーワードとしては、「デジタル化」を挙げるのが至当であろう。

90年代に入って、パソコンはより高度化し、小型化し、安くなり、ウィンドウ95の登場は、一層の普及を促す。90年代後半から、インターネットの使用が広がり出す。とりわけ注目すべき現象として、携帯電話の普及があった。

各メディアは、デジタル化を加速し、一つのメディアが多機能化し、まさにマルチメディアに変貌していった。現在の携帯電話を想像すればよく分か

るところである。

コンピュータを介した Computer Mediated Communication (CMC) の世界が、一段と広がり出した。C&C がもっと高度化したコミュニケーションと考えればよいだろう。CMC の世界は、テキストや音楽も静止画や動画も全ての情報を自在にネットワークに乗せてしまう。この高度化したネットワーク空間は、私たちが直接対面して暮らす現実世界とは、別なる世界として、「電子メディア世界」「電脳空間」「サイバースペース」「バーチャル空間」などと呼ばれるようになる。

そうした状況を踏まえて、私は『現代メディアとコミュニケーション』（世界思想社、1998）という本を書いた。新しい本を書く時に、いつも思ったことは、変わっていくメディア状況を追いかけ、それを整理しても、また新しいメディアが登場してくるにちがいないので、データを追うだけでは意味がないということであった。

そのときどきの新しい状況を見落とすわけにはいかないが、メディアがどんなコミュニケーションを生み出し、私達の生活の仕方や仕事の仕方、ひいては社会にどんな影響をもたらすのか、そのことの考察を欠かすことができないと考えてきた。

『現代メディアとコミュニケーション』という本の中で、私は「フレキシブル社会」(flexible society) という概念を提出した。情報化が一層発展を見て、高度化した CMC は、仕事の能率・効率を上げ、大変便利な道具として、役立ってくれるし、私たちはまた役立てようと導入をはかってきた。そして、そうした便利の良い道具を使って、もっと住みやすい社会を作るには、どういう考え方をしていけばよいのかについて考えた。

これまでの工業化社会が作り出した私たちのライフスタイルやワークスタイルを変えて行けないのかという期待である。働く人間は、会社のためということで、自分の家庭やコミュニティを振り返るゆとりもなく、ただただ働くのに懸命であった。長時間の通勤時間、満員電車、時間外労働、あるいは単身赴任など、個人や家族の生活が犠牲に供されてきた。集団主義、面一主義が私たちを縛ってきた。情報化手段を使って、個人が会社・集団と、もっと柔軟な関係を築くことはできないのだろうか。パソコンや携帯、モバ

イル端末をいつでも、どこからでもネットワークにつなげて仕事をする事ができる。個人は、場所と時間の制約から解放されるわけだから、それで得た自由・時間を、個人・家族・コミュニティのために使うということが可能にならないか。そんなことを可能にしていく社会を、私は「フレキシブル社会」と呼んだ。情報化手段を駆使することで、個人が自由を得て、そして、なおかつ組織・集団としなやかな関係を結んで生きていけるか、という課題である。

今日の流れを見ていると、ますます競走が激しくなり、個人は一層のストレスにさらされているように見える。自由な時間を生み出した人もいるかも知れないが、多くの人にとっては、一層忙しくなったというのが実感かも知れない。情報化を進めることが、住みやすい社会をもたらすことになっていくのか、一層困難な社会を生んでしまうのか、答えは簡単に出せそうにない。私は「フレキシブル社会」の到来を期待しているが、これからの課題として考えておきたいと思う。

4. 「ブロードバンド」の時代に入って

2000年頃から、「マルチメディア時代」の言葉に代わって「ブロードバンド時代」ということが言われるようになりだした。端末機器の性能が高度化してきた一方で、回線の容量に問題を抱えてきたが、21世紀になって回線の容量の革新が進みだした。つまり回線のブロードバンド化である。

2000年に入って、社会の情報化をはかるという目的は、国家戦略の一環となってきた。2000年に「IT 基本法」が成立、IT 戦略本部が設けられ、政府は2005年に世界最先端の IT 国家を目指すと言っている。2005年までに、少なくとも3000万世帯に、数メガビット/秒の高速インターネットを、1000万世帯に、30メガビット/秒以上の超高速インターネットを整備すると言う。

ソフトの製作、パッケージ化、伝送の形態と、全ての過程がデジタル化されるようになってくると、残すところは回線の容量や伝送のスピードということになる。ブロードバンドが注目される所以である。

ニューメディア時代、マルチメディア時代を経てきて、端末装置もソフト

も、大体のところデジタル化を終えてきた中で、テレビ放送のデジタル化が一番遅れてきたが、それにも目処がたってきた。政府の発表では、2003年から東京、大阪、名古屋がデジタル化に踏み切り、その他の地方局は2006年に、そして2011年には、地上波テレビの完全デジタル化を実現するというスケジュールが決められている。放送局にあっては、計画通りに進むのかどうかの懸念を抱きながらも、着々と準備を進めつつある。

デジタル化を終え、ブロードバンド時代に入っていくと、どんなことが起こるのであろうか。従来のパッケージ系のメディア、つまり持ち運びしなければならないメディア（新聞、雑誌、書籍、レコード、CD、MD、TVゲーム、ビデオ、DVDなど）も一部は、インターネットに代替される。音楽は既に「音楽配信」があり、ビデオやDVDも「映像配信」で流される。TVゲームも「ネット対戦ゲーム」が可能になる。ラジオ、テレビも一部はインターネット上に乗せられる。電子ブック、メールマガジンなどもインターネットに乗って、ネット上で読まれたり、ダウンロードされたりしている。ストリーミング放送というインターネットの特質を生かしたサービスも生まれている。著作権や料金徴収の方法など解決しなければならない問題があるとしても、従来型のメディアの一部は、インターネット上に吸い取られていく可能性が強い。と同時にインターネットは、インターネットだからこそ可能な新しいソフトサービスを誕生させていく。

これからは、ブロードバンドとしてのインターネットの威力が、ますます大きくなっていくであろうと思われる。情報量の多さ、情報検索の威力、電子メール、チャットや会議室への参加、見知らぬ人との会話、—— 私たちの行動の第一歩は、まずインターネットへのアクセスから始まる傾向を示す。こういう傾向が主流になってくると、インターネット上に顔を出しておかないと素通りされてしまうということになりかねない。インターネット上に顔を出すことが、経済的に負担になるとしても、素通りされては、本体の方の存在が危ぶまれるということにもなりかねない。

CMCの世界を「サイバースペース」と言うならば、私の言い方では「メディア世界」なのだが、生活の中にあつて「メディア世界」は、ますます大きな比重を占めていくことと思われる。そうした流れのなかで、従来型のメ

ディアは、自らのメディア特性を一層厳しく自覚する必要がある。どこにスペシャリティーを見いだすか、もしその特性へのユーザー・ニーズが落ちていくとなると、そのメディアは市場からの退場を余儀なくされる恐れが出てくる。

5. 私たちの生活を取り巻くメディア状況

さて、今日の私たちの生活を取り巻くメディア状況を見てみると、従来型のメディアとしては、書籍、雑誌、新聞、地上波テレビ、ラジオ、映画、レコード、カセットテープ、固定電話が挙がるし、それらに加えて、ニューメディア・マルチメディアとして登場してきた、ケーブルテレビ、BS・CSテレビ、BS デジタルハイビジョン、CD、MD、LD、DVD、パソコン、インターネット、テレビゲーム、FAX、携帯電話、携帯端末 (PDA)、デジカメ、電子ブック、無線LANなど、数え切れない位に、多くのメディアを挙げることができる。

私たちの毎日の生活は、片方向のメディアであれ、双方向のメディアであれ、これらのメディアに接し、接することを習慣的行動として、生活のなかに組み入れて暮らしている。新聞なし、テレビもラジオもなし、電話も引かずパソコンも持たず、という暮らし方をするのも可能ではあろうが、今は、そのような生活をするには、実験はできても現実には殆ど不可能と言うべきであろう。

現代人はメディアとの付き合いに多くの時間を費やし、つまり「メディア世界」との接触の時間が多くなって、「現実世界」とかかわる時間が少なくなってきたという傾向がある。仕事は、パソコンに向かうことを必要とし、テレビの視聴時間は1日平均で3時間半はあり、歩きながらもケイタイで用を足し、メディアに依存する比重が非常に高くなってきた。ビデオやTVゲームに没頭する人間も珍しくはないし、対人関係では、ますます多くを、ケイタイ、電子メール、インターネットに依存するようになってきた。「現実世界」での活動の多くが、「メディア世界」へと移行しつつあると言ってもよい。

ここで「現実世界」とは何か、「メディア世界」とは何かについて説明をしておきたい。「現実世界」という言葉で私が意味するのは、私たちが生物としてもつ五感を働かして、直接的に環境を感じ、認識する、つまり全身感覚をもって対象物に接する世界である。メディアが発達を見ていなかった時代は、私たちの生きる世界は、「現実世界」そのものであった。当然のことながら、私たちは空間に縛られ、時間に縛られて生きていた。遠くのものは見えないし聞こえないし、見ようと思えば、そこまで出かけなければならなかったし、遠くへメッセージを伝えようと思えば、時間をかけてそのメッセージを運ばなければならなかった。

メディアが発達を見て、現物そのものではないが、それを複製の形で見たり聞いたりすることができるようになったし、遠くの人々とも自在に交信できるようになった。メディアを介して、間接的ではあるが、見たり聞いたり知ったり、人と出会ったり、取引をしたり出来るようになり、「現実世界」の時間と空間の制約から解放された世界を築くことになった。そういう世界を「メディア世界」と呼んだわけである。

今日の私たちは、この両世界に足をかけて生きているのであるが、80年代以降のニューメディア、マルチメディアの時代を経て、今ブロードバンド時代を迎えて、「メディア世界」の比重はますます高まってきている。直接に人と会って話をし、取引をするというプロセスが、ケイタイとインターネット上に移されていく。便利になり、コミュニケーションの能率・効率は上がっていく。そこで気になるのは、「現実世界」のことである。私たちは、生物体として、メディアを介さない関係、他の人間との生身の関係抜きでは生きてはいけない存在である。「現実世界」が直接性の世界とすると、「メディア世界」は間接性の世界である。コミュニケーションの観点からすると、直接的コミュニケーションの世界と間接的コミュニケーションの世界となる。また感覚器官をどれだけ使っているかという観点からすると、その全部を使う「全体的コミュニケーション」と一部の感覚器官を使うという意味で「分節的コミュニケーション」という分け方が出来る。

6. 現代人のコミュニケーション・ライフの特徴

これだけメディアが溢れ、メディアに取り囲まれた生活ということになってくると、どういうメディアとの接触をしているか。つまりどんなコミュニケーションをしているかによって、その人の生活のあり方を特徴づけることができると思われる。

直接的なコミュニケーションが圧倒的に主流であった時代なら、人がどんなコミュニケーションを交わしているかなど問題にもならなかったであろう。メディアが溢れ、間接的・分節的コミュニケーションの比重が高まってきて、人々の生活のあり方の特徴を見届けるのに「コミュニケーション・ライフ」という視点が可能となるわけである。その人がどんなコミュニケーション・ライフを実践しているかによって、その人のライフスタイルやパーソナリティーの形成を考えることができるのではないかとということである。コミュニケーション・ライフの特徴を見ていくことによって、現代人の生活や性格を診断することができるのではないかと考えるのである。

さて次に、その現代人のコミュニケーション・ライフの特徴について述べようと思うが、こうした特徴の指摘は、私が学生と接し、また多くの学生諸君のレポートを読むうちに触発されたり数えられたりしたことが多い。私は毎年、「私のコミュニケーション・ライフについて点検する」というテーマで、受講生諸君にレポートを書いてもらっており、その数も何千枚と数えるに至り、まだ整理がついてはいないが、私のような世代と違った特徴について教えられるところが多々あった。

(1) 「ながら感覚」の一般化

テレビは、わが国に誕生して2003年で50年、一日平均の視聴時間が約3時間半、今日もなおよく見られているメディアである。目を覚ませばすぐにテレビ、外出から帰宅すればすぐにテレビ、というようにテレビのスイッチをオンにしてしまう。テレビだけでなく、ラジオのながら、CDのながら、という風に、いつも音や映像を流しておくという「ながら」が一般化している。

「ながら」の常態化現象である。

家族の会話でも敢えてテレビをつけたままで、豊かな自然のなかを歩きながらも、ウォークマンを身につけるとか、待合室や電車のプラットフォーム、車中などではケイタイを見ながらとか、静寂の空間、無為の時間は避けられる。音が無く、人の気配がないとさびしい、不安という声をよく耳にする。静寂や沈黙の空間には耐えられないという感覚が広がっている。

(2) 「メディア世界」の現実性

例えば、テレビニュース。メディア世界に現れるものは、他者によって切り取られた現実であり、断片であるのだが、それは動かぬ現実として受け取られる。テレビで見たという「事実」を打ち消すのはとても難しい。「そんなことはないよ」と言っても「テレビが写していた」と言われれば、そうかなと思わざるをえない。仮にそうだとしても、メディア側に全てをあずけるのではなく、何か胡散臭いとか、変であるとか感じ取ることがあってよいのだが、そうした感覚はなかなか育ちにくい。

テレビの実況中継だと、現場も現実なら、解説やコメントがついたテレビ中継も「現実」となる。現場に足を運んだ人は少数で、圧倒的に多くの人たちが、テレビを通じての「現実」しか知らないわけで、その「ブラウン管上の現実」が、現実として受けとめられる。

私たちは、テレビというメディアを得て、物事を視覚性の下にとらえることに慣らされてきた。「見る」ということで、リアリティーを感じ、見たから本当なのだと思うようになってきた。政治的イベントを含め、あらゆる出来事が、視覚性の下に提供され、「見た」「見ない」が出来事の実在感にかかわるようになってきた。そうなってくると、テレビに写ってこそリアリティーが持てて、テレビに映らなかったら存在しないかのような感覚が生まれかねない。テレビを見て、世界の出来事を認識してきたという若者にとって、テレビの枠組みが認識の枠組みとなってしまうとすると、テレビが写してこなかった世界は、まるで存在しなかったような受け取り方になってしまう。

「メディア世界」は、情報の世界で、現実は何らかの記号によって表され

る。私たちが身体的にもつ感覚器官、体験的に蓄積した知識よりも、メディアの記号の方が確かさをもってしまう。もっともその記号の背後には、メディアとしての権威や威光、信頼性があることが前提ではあるが、個人の体験や感覚が軽んじられるという結果を生んでしまう。

例えば、食品の賞味期限。これも記号だけを信頼して、自分の鼻で嗅ぎ、舌で試してみるという風に、自分の感覚器官を使うのではなく、書かれた記号を信用して、期限切れであれば何でも捨ててしまう。少しでも自らの経験や感覚器官を動員することがあってもよいと私は思うのであるが、今日の風潮は、記号だけが一人歩きしてしまう。

(3) メディア依存の深化

メディアは、その特性を生かして便利だから使われるのだが、それへののめり込みが起こる。古くは、「テレビ中毒」や「ビデオおたく」と言われる現象がそうであったが、それに続いて、テレビゲームやパソコンへののめり込みが指摘されるようになった。最近では、ケータイへののめり込みが話題となる。

ケータイをコミュニケーションツールとして使いこなしている人はよいが、道具としてではなく、身体の一部になってしまっているかのような人が現れてくる。学生たちの表現を借りれば「用もないのにメールする」「ケータイを忘れたら、何が何でも取りに帰る」「ケータイは肌身離さず」「ケータイを持っているだけで、友達とつながっているような安心感がある」と言う。これらのコメントからうかがえるのは、ケータイというコミュニケーションツールが身体の一部、あるいは身体に埋め込まれているというような感覚を生み出しているのではないかと思われることである。

(4) 電子情報メディアの比重増大

印刷系メディアよりも放送系と通信系のメディアの比重が増してきている。とりわけ顕著なのは、ケータイの普及とブロードバンド（ADSLやFTTH、CATV方式）使用のインターネット利用を上げなければならない。ケータイは音声よりもテキストによるメールの使用頻度が高い。おしゃべり風の文字

メールである。

情報検索は、まずインターネットから始まる。行動を起こすとき、まず情報が必要だが、そのときは、インターネットで検索するところから始まる。検索される側からすれば、インターネット上に顔を出しておかなければ、素通りされてしまうことになる。

今やインターネットは、あらゆる情報に対してデータベースの役割を果たしており、ケイタイからであろうとパソコンからであろうと、インターネットへの接続は、行動を起こす前の情報検索として欠かせない存在になってきた。

情報が的確に入手できればよいが、溢れかえる膨大な情報からの的確な情報を得るのは至難のわざである。情報がありすぎると、フィルターが必要となる。該当する情報に既に通じている人、経験者、専門家などが身近におれば、その人たちに聞いてみるのがよい。指針なしに情報の洪水に乗り出せば、得るところが少ないし、無価値な情報をつかんでしまうことが往々にして起こる。問題によっては、祖父母や親、先生や先輩などは、まだまだ頼りになる存在だと思うのであるが、そうした人々の知識ばかりでなく、「情報化」されていない知恵や経験が疎んじられてしまい勝ちとなる。

(5) 「現実世界」のオンラインへの移行

現実世界の対面的なやり取りや手続きが、どんどんオンラインに移行しつつある。今までなら銀行や証券会社の窓口で行っていた手続きが、オンラインに移行した例に見られるように、チケットの購入やショッピングなど、しかるべき場所で、対面で行ってきたさまざまな取引が、オンラインで行なえるようになってきた。

政府の進めている e-Japan 計画の電子政府化は、住民が手続きのために役所を訪れなくて済むようにしようと計画している。街角にある端末を使い、家でパソコンを操作しながら済ましてしまうという計画が進んでいく。

確かに便利が良い、仕事の能率・効率があがるという観点からすれば、そのとおりなのであるが、「現実世界」の方が心配になる。役所に足を運ばなくてもよいのは便利だが、役所の中を覗き見ることがなくてよいものであろ

うか、どんな人がどんな風に仕事をしているのか、その様子を全く知らないで済ませられるのであろうかと心配になる。

新聞や雑誌、パッケージ型のメディアの一部、CDの音楽やビデオの映像、テレビゲームなどもオンラインでの配信が現実化している。それらがどの程度オンラインに移行し、もとの形を留めて存在し続けるのか、その行方は未だよく分からない。

共通の趣味や関心で集まる集団も、オンライン上にそうしたグループを形成している。チャットや会議室を通じて、見知らぬ人同士のコミュニケーションが生まれている。参加メンバーが固定化すると、「オンライン・コミュニティ」と呼ばれている。現実の地域に限定されたコミュニティの概念から、空間に制約されないコミュニティの概念が提出されている。見知らぬ関係と言っても、多くはオフ・ラインで、1年に数回は直接出会う機会を設けているものが多い。普段の会話は、もっぱらメールで会議室に参加することになる。それらは、もっぱら「オンライン・コミュニティ」と呼ばれているのだが、メンバーの間には、仲間意識や帰属意識、親密感も生じると言う。地域に限定された「現実世界」のコミュニティとは違って、ネット上に生まれる「オンライン・コミュニティ」が、どんな意味を持つてくるのか、これからの課題として考えてゆかねばならない。

(6) バーバル・コミュニケーションの偏重

言葉のコミュニケーションの重要さは、今さら言うまでもないが、私たちの日常のコミュニケーションは、言葉によらない態度、表情、声の響きなど、ノンバーバルの部分で交わしているコミュニケーションが大きな比重を占めているのが普通である。しかし、このノンバーバルの部分に気がついていない人が増えてきたようである。

CMCによるコミュニケーションに慣れてくる、つまり間接的・分節的コミュニケーションの比重が高くなってくると、ノンバーバルな面でのコミュニケーションに問題が出てくるのではないかと気になる。相手の態度や表情から察するという能力が落ちてきているのではないかという問題である。例えば、いじめの問題でも、新聞で紹介されるコメントで、学校側は「話を

してくれなかったから分からなかった」と言うし、親の方も「言ってくれてさえしておれば」と言う。子供と一緒にの生活をしていても、親が多忙で子供の方に関心がいていないと、子供の日常の態度や表情の変化に気がつかない。他者の態度や表情の変化を読み取る能力が減退してきているのではないかと思われるのである。

(7) 直接的コミュニケーションを避ける傾向

学生が書いてくれたレポートを読んでいて気になったことがある。「メディア世界」に深く依存する傾向のある人たちに、直接に人と会うことを避ける傾向が見られるということであった。もっとも、「現実世界」とのバランスが取れている人には、心配はないわけだが、メディア依存症的になると、見知らぬ人との初対面は苦手になってくるようである。「人前で話すのは苦手」「買い物で、店員から話しかけられるのは嫌」「友達が少ない」「初対面は苦手」と洩らすのである。

買い物をするとき、私などは、店員が寄ってきてくれれば、助かったと思いい、いろんな質問をするし、値段の交渉もできてよいと思うのであるが、「初対面が苦手」という人は、店員が寄ってきたら逃げてしまうというのである。相手が「メディア世界」であれば、何の躊躇もなしに相手になるのに、生きた人間が前に立ちただかると、避けたいと思ってしまうわけである。

こういう人が現れてきていることを想定してか、「現実世界」のあり様も変化してきた。スーパーマーケットでの買い物では、バーコードのついた商品を買物籠に入れていただけとなったし、銀行のATMも自動化しているし、電車の切符も自動販売、自動改札で、いたるところで自動化が進んでいる。買い物で値段の交渉をしようとしても、ポイント制の割引がセットされていて、店員との交渉ができなくなってきた。社会的場面で、生身の人間と話す機会がますます少なくなってきた。その一方で、親切な店員を配置した専門店が人気を集めるという現象も見られるが、対面を避ける自動化の勢いが、情報化とともに盛んになってきたことは否めない。

7. コミュニケーション・バランス

(1) コミュニケーション・バランス

現代人のコミュニケーション・ライフの特徴を見てきたが、直接的な現実、対面的な関係よりもメディアを媒介としたコミュニケーションの比重が、非常に強く見られるようになってきたことが上げられる。つまり「メディア世界」に依存する比重が高まってきたということである。しかし、人間が健全な成長発展を遂げ、健康に生きていくためには、直接性の「現実世界」を欠かすことができない。自ずとそこに「コミュニケーション・バランス」というものが想定できるのではないか、というのが私の考え方である。

とりわけ、コンピュータを媒介としたコミュニケーション（CMC）の比重が高まってきて、さまざまな領域で、オンライン上でのサービスの提供、利用、購入、決済が行なわれた。このプロセスは、迅速で大変便利で、生産の能率・効率が上がって、人手も省け、サービスをより安く提供できるので、いきおい普及していくこととなる。「メディア世界」の一層の拡大と深化がもたらされることになってきたわけである。

とは言いながら、私たちが生き物として、生物体として生き、五感を働かせ、自らが体験をし、対面コミュニケーションを交わして生きている「現実世界」の方も軽んじることはできない。私たちは、バランスの取れた生き方をしてこそ、社会的適応もはかられて、健全な生活が営めることができるのではないかと思うのである。

(2) 直接的な人間同士の「ふれあい」

人間の触感、臭覚、味覚など、人間のすべての感覚をコンピュータ上に乗せ、現実にとってかわるバーチャル・リアリティの研究を進めている人たちもいるが、私は、「現実世界」と「メディア世界」の両者が存在し、そのときどきの時代の条件のなかで、どのようなバランスをとって生きていくか、ということが大事だという風に考える。

人間が生きていくのには、人々との直接的な「ふれあい」が欠かせない。「メディア世界」に移行ができない「ふれあい」がある。なぜ生身の人間同士のふれあいが大事なのか。

2002年、ロバート・B・ライシュという人の『勝者の代償』(The Future of Success、清家篤訳、東洋経済新報社、2002)という本が出版された。ライシュは、前の米大統領クリントン政権の労働長官をしていた元ハーバード大学教授だが、このなかでライシュは、カーネギー・メロン大学の研究者たちによるインターネット利用の心理的効果の研究を紹介している(285頁)。

無作為に抽出されたピッツバーグ地区の住民169人を対象に、彼らの行動を1年から2年にわたって追跡した。より多くの時間をインターネットに費やすと、より憂鬱で寂しい気持ちになるということが分かったと言う。彼らは、オンラインで時間を費やせば費やすほど、単純にそれだけ時間が少なくなるため、家族や友人との直接のやりとりが減ってしまったし、人間関係の質も低下したと言っている(285頁)。

カーネギー・メロン大学のヒューマン・コンピュータ・インタラクション研究所のロバート・クラウト教授は言う。「フェイス・トゥ・フェイスの接触を伴わない遠距離の付き合いは、通常のフェイス・トゥ・フェイスの付き合いがもたらしてくれる精神的安心感や幸福感につながるようなある種の支えや互恵をもたらさないので」(285頁)。

人間の直接的ふれあいが身体的・精神的健康にとって、なぜ重要なのかについての科学的根拠ということになると、まだ正確には分かっていないのだが、脳の研究をする神経科学者は、次のように推測する。

他人から積極的に気配りをしてもらおうと、通常はストレスと結びつくようなホルモン、特にエピネフリン、ノルエピネフリン、コルチゾールが減少する(286頁)。

やさしく揺り動かされたりマッサージをしてもらったりした幼児の尿は、そのようにしてもらわなかった幼児の尿よりも、これらのストレスホルモンの含有率は低かった(286頁)。

人とのふれあいや気配りをより多く受けた男性高齢者の尿は、そうされなかった男性高齢者よりもエピネフリン、ノルエピネフリン、コルチゾールの

量が低かった (286頁)、というのである。

(3) 笑顔と笑いの重要性

人間という生物体の「神秘」はまだまだ分からないことで一杯である。「ふれあい」があった場合とない場合のストレスホルモンの量的比較で、その違いが指摘されるわけであるが、なぜストレスホルモンの分泌に違いが出るのかは分からないままだ。

笑いの場合も同様で、大いに笑ったら身体の中の免疫機能を持つNK細胞が活性化するとか、微笑みは抗酸化作用をもつホルモンであるメラトニンの脳内での分泌を促し、動脈硬化の予防が期待できるとか、よく笑う人の唾液には、風邪予防の免疫物質イムノグロブリンAが多いとか、といった知見が発表されている。しかし、微笑んだり笑ったりすると、何故そうした生理的反応が生じるのかについては、未だ分からないままである。

笑顔と笑いのことを考えるのに、「現実世界」での笑いと「メディア世界」での笑いの問題について考えておきたい。

電話やテレビ電話などを介しても、笑いあうことは可能である。しかし、直接の対面型のようにはいかない。相手の全体が見えて、肩をたたきあったり、手を打ち合ったりというわけにはいかない。赤ちゃんをあやしたり、子供の相手をしたりは、電話ではかなわない。赤ちゃん時代の親との「あやし・あやされ」の直接的な関係は、子供の成長発展にとってとても大事なことである。

電子メールになると、文字に託して、時には絵文字に託して、笑いのメッセージを送ることはできるが、直接会っているかのようにはいかない。笑っているよ、怒ってはいないよというメッセージを伝えることはできるが、それ以上はむずかしい。もちろん、ジョークや洒落を送って笑わせるということはできるが、それ以上に「ふれあい」をもたらすことはできない。

相手がいて、直接的なフェイス・トゥ・フェイスの関係だと、表情、言葉、態度、ふれあいとパーバルとノンパーバルを問わず、すべての手段を動員してコミュニケーションがはかられる。そのなかで、お互いが笑顔でもって、ともに笑いあうことができる関係をもつと、緊張は解け、気持ちはほぐれ、

明るく楽しくなる。親密感も増すし、グループだと一体感も増す。先のストレスホルモンも低下するに違いない。

テレビのお笑い番組を見て、大いに笑うということがある。双方向であれ片方向であれ、大いに笑った方がよいわけである。笑いは、生理学的にもポジティブな変化を生み出してくれるわけで、笑った方がよいというのは言うまでもない。子供がお笑い番組を見て大笑いしていると、「何をくだらない番組をみているのだ」と叱りつける親がいるが、子供も笑う理由があるわけで、笑わせておく必要がある。

漫才・落語もテレビで見て笑っても、そんなに大きく笑えないが、現実の寄席に出向き、大勢の観客の中にいると、どうしてこんなに違うのかと思えるほどに爆笑してしまう。テレビで「吉本新喜劇」を知ったかぶりになっている子供を、実際に吉本の「なんばグランド花月」に連れて行くと、笑い方が明らかに違うし、劇場の面白さを知ることになる。

子供たちには、「メディア世界」の利便性の教育と同時に、劇場や美術館、野球場やサッカー場、そして大自然の「現実世界」の体験を与えることを忘れるべきではない。

お寺を訪問して、観音像の何ともいえない微笑に触れると、こころが癒されたような気持ちになる。周りの静けさや寺院独特の匂い、薄闇のなかで光を受けた輝きなど、現場では、それらの全てを感じ取って、仏さんの微笑を受け取り、こころを和ませる。優秀なカメラマンが撮影した写真は、その微笑をよく伝えるであろうが、現場から切り取られた断片は、現場に取って代わることはできない。

ブロードバンドの時代は、「メディア世界」の比重が、否が応でも高まっていく。コミュニケーションは、ますます多く、メディアに依存するようになる。それだけにメディアに振り回されないようにということで、「メディア・リテラシー」を身につけることが要請されている。しかし、それだけでは、ブロードバンド時代を生きていくのは難しい。「現実世界」と「メディア世界」とをトータルにとらえた「コミュニケーション・ライフ」という考え方、そしてその両者にまたがるコミュニケーションのバランスが、とれて

いるのかどうかという「コミュニケーション・バランス」という概念が重要になってくると思う。

ではどのようにして、そのバランスをはかるのか、何か量的な目安があるのかというと、そうした尺度を作り出すことはできない。当人が、自らのコミュニケーション・ライフを反省して、当人が納得できる状態であれば良いということになろう。反省と自覚をするためには、まずこうした「コミュニケーション・ライフ」とか「コミュニケーション・バランス」という概念の自覚が必要である。こうした概念の自覚なしには、反省のしようもないわけだ。ネガティブな症候を点検するためにも「コミュニケーション・バランス」という概念を自覚しておくことが肝要である。自らの「コミュニケーション・ライフ」の診断に、「コミュニケーション・バランス」の考え方が使えると思う。

「メディア世界」をたくみに活用し、その豊かさを手にいれながら、自らの感覚器官、身体感覚、「現実世界」での経験・体験をないがしろにせず、自らの「現実世界」が貧弱なものにならないよう心していかなければならない。そのバランス感覚を持ち合わせることで、これからの時代にあって重要さを増すものと思われる。(完)

(2003年)