
原著論文

消費化／個人化の観点による情報社会論の再検討

—「情報化」から「情報の消費化／個人化」へ—

Reconsideration of the Theories of Information Society from a Viewpoint of Consumerization and Individualization

キーワード：

情報化, 消費化, 個人化, ゲーム理論, システム理論

keywords :

Informatization, Consumerization, Individualization, Game Theory, System Theory

東京農工大学 岡野一郎

Tokyo University of Agriculture and Technology Ichiro Okano

要約

本稿の目的は、情報化と呼ばれる現象を、「情報の消費化」及び「情報の個人化」という観点から捉え直すことである。Websterが批判しているように、情報化という要因によって社会に何か質的な変化が生じたことを示すのは困難であるし、そもそもBellらの言う物質中心の社会から情報中心の社会へという変化自体が疑わしい。むしろ検討すべきなのは、情報に関して何が変化したのかである。本稿ではそのような変化として、「情報の消費化」及び「情報の個人化」を検討する。

まず、情報の消費化とは、資本主義市場がますます情報関連に広がっていくことを指す。製造業中心からサービス産業中心の社会への移行は、市場が覆う生活の範囲の拡大として理解できる。

しかし、情報化と見える現象のすべてが「情報の消費化」で説明できるわけではない。Castellsらの言う「ネットワークされた個人主義」は、「ネットワークの個人化」ないし「情報の個人化」として捉えることができる。Beckらは個人化を、リスク管理の責任がますます個人に課せられるようになる現象として描き出している。情報という観点からは、これは期待効用の最大化を目指すゲーム理論的人間観となる。これは「情報の消費化」と「情報の個人化」が重なることで生じたと言えるが、進化ゲームの知見は、私たちがゲーム理論的人間観になじまないことを示している。Beckらの示唆するシステム理論的観点からすれば、私たちは市場のみに巻き込まれるのではなく、多元的自己を持った存在として、個人化の時代を生きていく必要がある。

Abstract

This paper aims to analyze our society not from the viewpoint of informatization but consumerization and individualization of information. Our life is increasingly filled with information, but as Webster argues, describing our society as information society doesn't much help us understand its qualitative features. We should rather look into consumerization and individualization of information.

Capitalism forces consumers to buy commodities. Market was once mostly materialistic, but later capitalism has spread into more informational aspects of our life. This mechanism, which we call consumerization of information, helps us grasp the driving force of informational business.

Castells finds that "networked individualism" is the typical lifestyle of the network society. This suggests that information is not only being consumerized, but individualized. Beck's famous analysis of individualization reveals that it is not families or corporations but individuals that are taking charge of the course of their life. From the informational point of view, this means people are increasingly forced to act as players of game theory, where they calculate expected utility based on probabilistic information. Such orientation is the result of the mixture of consumerization and individualization of information. Evolutionary game theory, however, suggests that we human beings are not suited for such rational calculation but rather emotionally relate to other people.

Individualization may proceed in the future, but Beck and Beck-Gernsheim's theorization suggests that it is social differentiation into sub-systems that are driving individualization. If this is the case, consumerization of information should be limited to a certain degree, and multiple self would be the defining characteristics of the individualized society.

(受付：2015年10月29日，採択：2016年9月7日)

1 はじめに

本論文の目的は、情報をめぐる現在の社会状況を「個人化／消費化」の観点からとらえることである。

1960年代の情報社会論が、20世紀末にIT革命論として復活してから、かなりの年月になる。20世紀から21世紀にかけての時期は、デジタル・デバイドや社会関係資本、フレーミングなどをめぐって議論が起こったが、その後社会の大きな変化をめぐる議論は目立たなくなっている。これはおそらくITなりICTが日常化し、過渡期の特別な現象がなりをひそめたということがあるだろう。しかしその間にも、情報流出、監視社会、著作権保護技術の強化、さらにはネット選挙など、変化は着実に起こってきている。IT革命後の今の社会を、我々はどういう視点で捉えればよいのだろうか。

それぞれについて議論はされている。しかし、その根拠づけとされるのは、せいぜい「情報化したから」というあたりではないだろうか。個人情報をめぐる問題が噴出するのは社会が「情報化」したからだろうか。著作権問題について著作権者と消費者の間で葛藤が続くのは「情報化」のせいだろうか。しかし、後述するように、情報化と言う用語の用い方には疑問点もあるし、ある種のマジック・ワードになっている面がある。その結果、諸問題への対応は、利害関係の調整という面が強まり、そもそもどうあるべきかという議論になりにくい状況となっているのである。

おそらく問題なのは、「情報化」ではなく、情報の何がどう変化したかである。特に一人一人の人間の立場に立って、情報への接し方が今どのようになりつつあるのかを考えたい。そこで本稿では、まず情報化理論の問題点を確認し、それに対して、見田による情報社会論を手掛かりとして、情報の消費化という論点を導入する。その後、消費化という枠組みだけでは捉えきれないもう一つ

の重要な現代社会の特徴として、情報の個人化について議論を進めることとしたい。

2 情報化理論の困難

情報化とは、社会なり何なりにおいて、ますます情報の量が増加し、重要になっていく過程と呼んでよいであろう。1960年代のBell等による議論の後、この考えは20世紀末のインターネットの普及によって、IT革命という形で再び注目されることになる。西垣(2001, p.20)によれば、1960年代の情報化はメインフレームを中心として生産者の側で起こったのに対して、IT革命は消費者の側での情報化である。いずれにしても、情報化が進展しているという認識があることになる。こういった情報社会論に対して、綿密な批判を行っているのがWebster(2014)である。Websterの主な論点として、「量的な変化」が「質的な変化」になぜ結びつくのかという問いがある。つまり、確かに時代が下るにつれて情報の量が増大してきたことは認めるとしても、そのことが現代を過去と違った特殊な時代にしたとなぜ言えるのか、たとえばそれを言うなら車の量が増えてきたが、現代は「車社会だ」という話は聞かない、といったことである。実際、情報の量というと、電信が登場し、今日的な新聞・雑誌が登場した19世紀にもそれは爆発的に増えたと言えるし、それなら19世紀も情報社会でなければおかしいのである。今の社会を、何か特別な社会と見る場合、過去との断絶を重視していることになる。Websterがそのような論者に含めるのはBell、ポストモダン論者たち、そしてCastellsである。それに対して連続を見るのが、Giddens、Habermas、Harvey等である。Websterは、断絶よりはむしろ連続を重視すべきだと指摘している。

そのような情報社会論の最新バージョンがCastellsの「ネットワーク社会」論であろう。社

会がネットワークを中心に構成されているという趣旨であるが、結局Castellsがネットワーク社会ということでは、ポストフォーディズム論や、Baumanのリキッドモダニティ論と似たような、社会の「フレキシビリティ」化のことである。西垣や木村もまた、「ネット社会」(西垣2001)、「情報ネットワーク社会」(木村2001)、「ポスト高度消費社会」(木村2004)というように、情報以外の社会的側面を重視している。「情報」という概念はあまり有効ではなくなってきているのだろうか。

そもそも、すでに触れたように、Websterは情報社会論を「量の変化から質の変化を導き出そうとする論理」として批判しており、これ自体はまったく的確な批判であるのだが、実は情報が量的に増大してきたと言えるかどうか自体、決して自明なことではない。情報の量の増大は当たり前だと思われるかもしれない。車の量が増大してきたように、私たちの周りで情報がますます増えているのが明らかではないか、と。しかし、ここでポイントになるのは、Bell以来、情報社会論は「物質中心の社会から情報中心の社会へ」の変化として語られてきたということである。つまり、単にビットで数えた場合に情報の量が増えてきた、というのでは不十分であり、物質と比較して情報のほうが優勢になってきたということが言えなければならぬのである。

しかし、実は理論的に考えて、これはかなりありそうにないことなのである。サイバネティクスの原理に依拠しつつ、吉田民人は次のように述べている。

物質－エネルギーと情報とは同一物の二面であり、いかなる形態の情報も物質-エネルギーの基体を離れてはありえない。…だが一方、いかなる形態の物質-エネルギーも、そのパターンすなわち情報を離れてはありえない。(吉田1990, p.38)

生命の発生とともに記号が生まれ、エネルギー代謝の開始とともに情報処理がはじまる。それ以後のあらゆる自然の歴史は、もちろん人間と人間社会の発展を含めて、「エネルギー処理」とそのパタンをコントロールする「情報処理」との相互浸透的な進化・発展以外のなにもでもない。(吉田1990, p.54)

「物質－エネルギーと情報とは同一物の二面」であるならば、その片方が増えて片方が減るなどということはありえないはずである。たとえば未開社会などを考えてみよう。狩猟採集民の生きる世界は、確かに自然と密着しているから、「物質的」に見えなくもない。しかし、彼らの神話的世界がとて豊かなものであったことは周知のことであり、彼らもまた、記号とその意味にあふれる情報社会を生きていたと言われれば、反論するすべがないのである。しかし、このように「情報化」という現代社会の捉え方に問題があるとしたら、今のこの、大量の情報機器によって彩られた社会は、いったい何なのだろうか。

3 情報の消費化

一つの論点となりうるのが、資本主義経済と情報との関係である。もともと、Bellをはじめとする論者たちが「物質から情報へ」の変化を語る際に有力な根拠としてきたのが、第一次産業から第二次産業を経て、第三次産業へと向かう産業構造のシフトである(Bell 1973=1975, 上巻第2章)。木村(2001)もまた、Bellの楽観的な知識社会論を批判しつつも、国内総生産の面でも、就業人口の面でも、製造業の黄金期が終わり、サービス産業中心の社会が登場したという点で、Bellの議論を踏襲している。サービス産業がネットワークに解き放たれる時代において、積極的に他の文化、社会と交流し「共創力」を高めよというのが木村の論点である。

第三次産業は非製造業なので、確かに産業の中に情動的要素が増えてきたということは言えそうである。これは一見、上記のような吉田のサイバネティクス的情動観と矛盾するように思える。これはどう考えればよいのだろうか。ここで、このような産業構造の変化は、あくまで資本主義経済の仕組みの中の話であることに注意する必要がある。資本主義経済と人間の生きる世界とは同一ではない。この点に注意を促しているのが見田(1996)である。たとえば南の途上国は貧困に苦しんでいるが、実はこの貧困は資本主義経済によってつくられたものであることを、見田は指摘している。

貨幣をはじめから必要としない世界の「貧困」を語るのは、空を飛ぶ鳥も野に咲く百合も収入がないから「貧困」だということと同じくらいに、意味のない尺度なのである。

現代の「南」の人の大部分が貧困であるということは事実だ。けれどもそれは、GNPが低いから貧困であるのではない。GNPを必要とするシステムの内に投げ込まれてしまった上で、GNPが低いから貧困なのである。(見田1996, p.107)

このように、人々の生活する世界全体について見る場合と、資本主義市場の内部で見る場合とでは、話が違って来る。しかし、私たちはついつい、後者だけで物事を見がちになってしまう。私たちの生活はますます、市場でモノを買うことによって成り立つようになってきているので、それが当たり前だと思ってしまうのである。

さて、見田は、19世紀の資本主義が「生産」中心のものだったのに対して、20世紀において「消費化」が起こり、これによって資本主義が完成したとする。

このようにして「消費社会」は、資本制シス

テムの論理自体の、消費の領域への貫徹であり一般化である。(見田1996, p.30)

資本制システムはここに初めて、人間たちの自然の必要と共同体たちの文化の欲望の有限性という、システムにとって外部の前提への依存から脱出し、前提を自ら創出する「自己準拠的」なシステム、自立するシステムとして完成する。(見田1996, p.31)

この点は、レギュレーション理論ですでに久しく言われてきたことである。たとえばリピエツは次のように言う。

図式的に述べれば、資本主義の最初の列強諸国において、第一次産業革命から第一次世界大戦までの間支配的であったのは、生産財の拡大再生産を中心とする外延的蓄積体制である。これにたいして、第二次世界大戦以降、主として支配的になったのが、大量消費の増大を中心とする内包的蓄積体制である。(Lipietz 1985=1987, p.52)

しかし、見田が20世紀の重要な転換点と見るのは、レギュレーション理論が重視するフォードの登場ではなく、情報戦略を駆使したGMがフォードを抜いた年である。これは、見田がフォーディズムとポストフォーディズムを連続的に扱っていることを意味する⁽¹⁾。つまり、見田は「情報化」と「消費化」を重ねるものとして捉えているのである。一般に、消費化と言えば戦後の大衆消費社会、情報化というとポストモダンがはやった70年代以降というイメージが強いが、見田は当初より情報化によって消費化が促されたと見るわけである。たとえば「ココア・パフ」という商品を手掛かりとして、まったく同じモノに対して情動的付加価値を与えることで利潤を得ることが出来ることが示される。

このような見田の議論から、次のような知見を

得ることができるだろう。膨張を続ける資本主義経済は、最初は主に物質を市場経済の中に取り込んでいった。しかし、特に20世紀になって、サービスとしての形であれ、物質としての商品への付加価値としての情報であれ、ますます情報が市場に入り込むことになる。見田が「消費化」という名称で捉えている事態は「第一に欲望主体の、伝統的な共同体とその積層による限定と固定性からの解放。第二には、充足手段との直接の結合からの解離——共同体によって保証され、あるいはいっそう原初的には直接に自然によって与えられていた、充足の実現手段から引き離され、市場関係（消費財市場における、対象の商品としての購買）という回路をとおしてしか、自己を充足することのできない欲望の主体の大量的な創出」（見田 1996, p.30）である。情報がここでいう「充足手段」になっていくと考えるなら、このような事態は「情報の消費化」と呼ぶにふさわしいであろう。

以上のように現代社会を「情報の消費化」という観点から見ることのメリットは、何よりも著作権の強化や個人情報の流通の促進といった近年の動向を説明しやすいという点にある。著作物は、ますます「市場関係という回路」を通してしか入手しにくくなりつつある。個人情報も「市場関係という回路」をますます流通するようになる。このような現象は、「情報化」という言葉を使っていたのでは説明できない。著作権問題を情報化という論点だけで扱っていると、著作権の強化が当たり前のように見えてきはしないだろうか。著作物をすべて市場で扱う（つまり「消費化」する）ことが当たり前に見えて、先の見田のGNPの議論のように、市場以外での著作物をめぐる生活が見えなくなってしまうかねないのである。

4 情報の個人化

それでは、情報に関するすべてが「消費化」さ

れる方向で事態が進んでいるかという点、それは違う。すでにとりあげた論者たちによって、「ネットワーク社会」「ネット社会」「情報ネットワーク社会」といった表現が用いられている。いわば、「ネットワーク化」した社会、これが現代社会の特徴をなすと言えるのか、まずはこれを検討してみよう。実はここにも「情報化」と同じ問題が見えてくる。ネットワーク化は最近生じたことではない。運輸・通信が著しく発達した19世紀は、すでにネットワーク社会ではなかったのか？ そのころと現代を比べた場合、何か質的な違いはあるのだろうか？ それに、情報という概念同様、ネットワークという概念は脳のニューロンから社会まであらゆるものを記述できる一般的なものであるため、それがことさら近年になって生まれてきたとも考えにくい。すでに参照した吉田の観点からすれば、情報による物質－エネルギーの制御能力が高まるということが、情報が流れるネットワークの発達を意味するという点ではないだろうか。そうすると、近年の「ネットワーク社会」といった表現は、インターネットの急速な普及のアナロジーの感があり、だからこそWebsterは、Castellsの議論の中に、Bellと同様の「技術決定論」（Webster 2014, p.132）的発想を見て取るのである。

しかし、実はCastellsがネットワーク社会の特徴としてあげているのは「ネットワークされた個人主義」というものであった。Castells (2001=2009) や Wellmanら (Wellman and Haythornthwaite 2002) がこの言葉によって表現しているのは、個人個人がネットワークの単位になっているという事態である。だとすれば、起こっているのは「ネットワーク化」ではなく、「ネットワークの（すなわち情報の）個人化」と言ったほうがよいのではないだろうか。実際、IT革命のトピックとして繰り返し語られてきたのは「個人からの情報発信」であったし、個人情報に関しては、従来の受け身のプライバシーの権利に対して、

「自己情報コントロール権」という積極的な権利が主張されるようになった。著作権の強化も、一方では個人の側での引用やパロディを含んだ著作物の発信が広まってきている。これは、情報のやりとりがますます個人単位のものになってきたということである。吉見によれば、電話の普及期に電話機が「玄関、それも下駄箱の上などに」置かれていたのは、「電話は、家族のひとりひとりを外部の社会へ接続させていくメディアである」からだという（吉見他 1992, pp.64-65）。テレビも同様だが、特にインターネットの利用については個人を単位としている点が際立つ。そしてそれは、必ずしも、個人の力強さを示すものだけではない。ネットの利用が個人単位であることは、覚えきれないほど増え続けるパスワードの利用を思い起こせば分かるであろう。ネット上でどのように他者と交流をしようと、基本的なところでは個人個人はばらばらなのだ。

近代社会における個人主義の台頭については、DurkheimやSimmelをはじめ、すでに多くの論者が考察の対象としてきた。だが、20世紀末以降に顕著に表れてきた、社会が個人単位で動くようになる事態に、特に注目してきたのがBeckである。Beckらはこれを「個人化(Individualisierung/individualization)」と呼ぶ。Beckによれば、個人化それ自体は新しい現象ではなく、歴史上繰り返されてきたことである。ある制度が解体することで個人は自由になるが、また新しい制度へと組み込まれる。個人化は「解放」「安定性喪失」「再統合」からなるプロセスである（Beck 1986=1998, pp.253-254）。Beckは「第一の近代」と「第二の近代」を区別しているが、第一の近代においては、たとえば身分から解放された個人は階級へと再統合された。しかし、20世紀末の第二の近代における個人化には際だった特徴がある。

身分の代わりにあらわれるのは、もはや社会

階級ではない。また、社会階級の結びつきの代わりにあらわれるのは、もはや家族という安定した準拠枠ではない。男性も女性も、個人自身が、生活世界における社会的なものの再生産の単位になるのである。…個々人が、家族の内外で市場に媒介された自分の生存保障と人生計画および人生編成の行為者となるのである。（Beck 1986=1998, p.158）

つまり、第二の近代においては、個人化した状態が新たな制度として定着し、標準化することになる。そのためBeckは現代の個人化のあり方を「制度化された個人主義」(institutionalized individualism)と呼ぶ。Beckの個人化論はリスク社会論の一環をなしており、リスク処理がますます個人へと帰責される事態を言い表したものである。たとえば「大量失業は、個人化という条件の下では、個人的運命として人間に負わされる。人間は、もはや社会的に公然とした形ではなく、しかも集団的にでもなく、個々人の人生のある局面において、失業という運命に見舞われる」(Beck 1986=1998, p.174)。つまり、先に述べた覚えきれないパスワードの例など、情報処理の負担がますます個人にかかっていることは実感できると思われるが、それだけではなく、個人による情報処理の負担は、人生全体に関わるようになってきているということである。そして、このような個々人によるリスク管理において重要になってくるのが、リスクが生起する確率を計算することである。そこで以下、「確率」という概念を手掛かりとして、Beckらの言う個人化を、個人が処理しなければならない情報という観点から考えてみよう。

個人によるリスク管理の典型例がインフォームド・コンセントであろう。インフォームド・コンセントの概念が生まれたのは戦後のことであるが、日本で真剣に議論されるようになったのは1990年代になってからであり、患者は必要な情報をもとに自分で受けるべき医療を選択すること

が望ましいとされるようになった。そしてこの場合の情報とは、多くの場合確率の形で示される。すなわち、この治療方法なら成功率は何パーセントで、ありうる副作用は…、別の治療方法の成功率は何パーセントで、副作用は…、というような形で、である。気象予報に降水確率が導入されたのは1980年のことである。天気予報で降水確率を用いることの根拠として挙げられるのが「コスト／ロス モデル」＝「特定の個人や企業は、気象状況に応じて対策をとる場合の費用（コスト）と対策をとらないために被る損失（ロス）および気象情報の精度を知ることにより、総費用の期待値が最も少なくなるように対策をとる（あるいは対策をとらない）ことができ、気象情報を効果的に利用することができる」（山田 2001, p.759）である。そして、放射能汚染の健康に対するリスクという、非常に困難な問題にも、このことは完全に当てはまるのである。

このようにまず、個人個人の人生は様々な成功の可能性、失敗の可能性を、それぞれの確率において持つものと見なされる。成功／失敗もちろんその個人にとっての効用に照らして尺度化されている。次に、そのような情報を元にして、個人個人が自分の意志で行為を選択する。このような傾向を、「情報の個人化」と呼ぶことにしよう。そして実はこれは、ゲーム理論において定式化され、合理的選択理論の展開の中で前提とされてきた人間観に非常に近い。ゲーム理論、合理的選択理論においては、個人は自分の期待効用を最大化する選択肢を選ぶものとされるが、個人の行為 a によって得られる期待効用を $U(a)$ とすれば、それは $U(a) = p_1u(a_1) + p_2u(a_2) + p_3u(a_3) + p_4u(a_4) + \dots$ という式で表される。ここで、 $u(a_1), u(a_2), \dots$ は a によって生じるであろう事態の効用であり、 p_1, p_2, \dots はそれぞれの事態が生じる確率である（佐伯 1980, p.169）。つまり、私たちはますます多くの場面で、ゲーム理論のプレイヤーのごとく振る舞うようになってきているのである。

このように、期待効用の最大化をめざして生きることが強制されることと、増え続けるパスワードの覚えにくさという些細な問題の間には、一つの大きな傾向が見て取れるのである。情報を管理する単位がますます個人レベルになり、個人個人がますますゲーム理論のプレイヤーとして生きなければならぬ社会とは、どのようなものなのだろうか。

5 ゲーム理論的人間観の特徴

すでに見たように、情報の個人化に見られるゲーム理論的人間観においては、期待効用についての情報を元にして、個人個人が自分で判断し決定することとなる。このうち前者は、効用の尺度化の原理であり、功利主義に基づくものと言える。実際、Collinsは、合理的選択理論を功利主義の系譜に位置づけ、これを「功利主義・合理的選択理論の伝統」と呼んでいる（Collins 1994=1997, 第2章）。Benthamによれば、効用（utility）の原理とは、「その利益が問題になっている人々の幸福を、増大させるように見えるか、それとも減少させるように見えるかの傾向によって、…すべての行為を是認し、または否認する原理を意味する」（Bentham 1948=1979, p.82）。そしてすべての人の効用の総計を最大化するような社会制度なり立法なりがより良いものとなる。Benthamの場合個人の自由を否定はしないが積極的に肯定するわけでもない。Millによる自由の擁護は功利主義にとって必須のものではないのだ。したがって後者は、ここでは功利主義とは別の原理、すなわち自由主義（リベラリズム）からくるものと捉えておくことにする。したがって、功利主義と自由主義の結合によってゲーム理論的人間観が形成されたと言うことができる。

ゲーム理論がミクロ経済学の基本原理となっている何よりの理由は、ゲーム理論が含むこの二つの要素にあると言えるだろう。経済学は自由に行

動する個人を前提するが、それはまったくの自由というわけではない。個人個人の行動は計測が可能でなければならない。そして計測可能なものは市場で扱うことができるようになる。このように見てくると、情報の個人化は、資本主義経済の論理と複雑な関係にあるように思われる。前者の功利主義の要素については「消費化」と密接な関係があるものと考えてよいだろう。後者の自由主義については、必ずしも消費化すなわち完成された資本主義経済につながるわけではない。というのは、まず自由な個人が市場関係に関わるかどうかは自明ではない。また、フェミニズムが明らかにしてきたように、女性という個人は従来資本主義経済からは排除され、市場の外部としての家庭へと追いやられたのであった。資本主義経済はすべての個人を自由なプレイヤーとして巻き込むわけではない。

この点、Beckらはどのように個人化と資本主義経済の関係を捉えているのであろうか。Beckは「個人化は、人間が人生を営む上で、あらゆる次元において市場に依存するということを意味する」(Beck 1986=1998, p.261)と述べている。これだとまさに、個人化は資本主義経済の産物のように思える。だが一方で、Beckらは「(英語圏で用いられるindividualizationの概念と不可分の)自由市場における個人というネオリベラルの考え」と「制度化された個人主義を表すIndividualisierungの概念」を区別する必要があると言う(Beck & Beck-Gernsheim 2002, p.xxi)。

自給自足的な個人のイデオロギー的概念は、究極的には相互義務という発想の消失を意味する。だからこそ、ネオリベリズムは福祉国家にとって必然的に脅威となるのである。Individualisierungを社会学的に理解することは、個人がいかにしてこの間違った自給自足のイメージを脱神話化できるかと密接に関わって

いる。選択の自由ではなく、自己の基本的不完全さへの洞察こそが、第二の近代における個人的および政治的自由の中心をなすのである(Beck & Beck-Gernsheim 2002, p.xxi)。

つまり、英語のindividualizationという言葉は、ネオリベリズム的な経済思想と結びついており、ばらばらな個人が市場に投げ出され競争を行うことを意味する。それに対して、Beckらの考える個人化すなわちドイツ語のIndividualisierungは、あくまで他者とのつながりを前提としつつ個人が自立するというものなのである。このように、個人化と資本主義経済は別個のものでありながら、同時に「あらゆる次元において市場に依存する」という、独特の緊張関係があることが分かる。

しかし、それがネオリベリズムの論理とは異なるのであれば、なぜ個人化した社会において人々はますます市場に取り込まれていくのだろうか。そしてまた逆に、ますます個人が孤立化していく社会において、何がBeckらの言う相互義務という連帯の手がかりとなってくれるのだろうか。Beckらの議論からは、この個人化の内実の複雑さは分かるのだが、その複雑さが十分解きほぐされていないように思われる。

情報の個人化に立ち戻って考えてみると、ゲーム理論的な状況についても同じことが言えそうである。先ほど、ゲーム理論を功利主義の系譜に位置づけたが、社会福祉や男女の平等(男女で効用は同じなのだから当然という合理的結論!)など、功利主義が個人の権利の発展に果たした役割は極めて大きい(佐伯 1980, pp.250-251)。だが、それにも関わらず、ゲーム理論的な状況は、個人個人のつながりを阻害し、社会を不安定にさせる危険をはらんでいるように見える。私たち人間は、そもそもの程度まで「個人化」できるものなのだろうか。このことを考えるヒントが、実はゲーム理論そのものの中に含まれている。節を変えて、この点についてさらに考えていきたい。

6 私たちはゲーム理論のプレイヤーとして生きられるか

1976年に刊行されたDawkinsの『利己的な遺伝子 (The Selfish Gene)』の初版では、ミーム (meme) の話が最後に置かれていた。Dawkinsの考えは、進化とは遺伝子が (利己的に) 自分を複製していこうとする過程であるというものだが、ミームとは動物の模倣行動のことであり、これも新しいタイプの複製であるということ著書を締めくくっていたのである。これに対して、1989年に刊行された同書の改訂版では2つの章が最後に加えられた。そのうち1つはDawkins自身の著書『延長された表現型 (The Extended Phenotype)』の要約であるが、もう一つの章は、Axelrod/Hamiltonによる反復囚人のジレンマゲームの紹介であった。

ゲーム理論において、秩序形成問題のモデルとして代表格であり続けたのが囚人のジレンマゲームである。囚人のジレンマゲームは、合理的に考えた場合相手を裏切ることが有利 (効用が多い) である状況で、いかにプレイヤーが相手に協力するかが問題となるようなゲームである。囚人のジレンマは一回限りの場合と反復される場合で違った様子を見せる。政治学者のAxelrodは、繰り返される囚人のジレンマを生き残るための戦略を募集し、コンピュータ上において総当たりのリーグ戦を行った (Axelrod 1984=1987)。その結果、最終的に勝利したのは、Rapoportの「しっぺ返し (応報)」戦略 (一回目は協調し、二回目以降は前回相手がとった手を選ぶ) であった。このゲームに勝った者が子孫をより多く残せると仮定すると、進化的にしっぺ返し戦略の数が増えていくことになる。Axelrodは社会生物学で著名なHamiltonの協力を得て、自身の研究を進化ゲームの理論へと発展させた。『利己的な遺伝子』の初版と改訂版の間に、進化ゲーム理論が産声を上げたのである。

Dawkins自身が気づいていたかどうかはともかく、このAxelrodらの研究は、まさに「ミーム」の発展形といってよい。しっぺ返しは相手のとった手の「模倣」に他ならないからである。しっぺ返しは、裏切った相手への報復となっているが、この報復行動は、個人の合理的判断の結果ではない。報復行動は合理的に考えると利得が低く、したがって社会に広がっていくはずがない。ゲーム理論は、合理的な計算を行う個人をプレイヤーとしてシミュレーションを行うが、このプレイヤーを遺伝子単位に置き換え、その自然選択のシミュレーションへと換骨奪胎したものが、進化ゲームである。このようにして、ゲーム理論が進化ゲームへと展開することによって、合理的な選択という前提は絶対のものではなくなってきた。

囚人のジレンマゲームの参加者は二人であるが、これをN人に拡大したもの (N人囚人のジレンマゲーム) を社会的ジレンマと呼ぶ。社会的ジレンマとは、合理的に利得を計算すれば、フリーライダー (ただ乗りをするもの) になることがもつとも有益であるような状況で、いかに成員を協力行動へと導くかという問題である。一つの解決策は、フリーライダーを罰するということだが、罰することにもコストがかかってしまう。ゲーム理論家たちが従来目標としてきたのは、「個人の利益を最大化することを目標とするプレーヤー」たちが集まる中からいかに秩序が生まれるかであった。しかし、山岸 (2000) は、合理的な思考のみでは社会的ジレンマの解決は困難であると考え、感情の重要性を指摘している。たとえば、自分のかばんを盗んだ相手に対して「合理的」に対応するAさんは深追いすることを避けるため、「Aさんのものは盗み放題」という結果をもたらしてしまうのに対して、感情的に対応するBさんは犯人を損得勘定抜きで追及するため結果として泥棒からねらわれにくくなる。理性的な人よりも感情的な人のほうが最終的に得をし、このような感情が進化の過程で発達してきたと、山岸は言う⁽²⁾。

ここまで、人間が確率的情報に基づいて選択を行う状況について考えてきた。もしも私たちがこのような行為選択の基準になじみやすいものであれば、これは社会がますます効率的になり、個人個人の効用を増大させていくことにつながるのだろう。しかし、以上のような進化ゲームの知見から、個人個人が期待効用の計算に基づいて合理的に行為を選択するという事態は、人間の本性(human nature)になじまず、また、社会を不安定にしかねないということが読み取れるであろう。そうでなくても、私たちの日常的な感覚は、確率計算にはなじみにくい点がある。天気予報が降水確率になっても、「結局雨は降るのか降らないのか」と考えてしまうだろうし、宝くじをはじめとするギャンブルがなくなならないのも、私たちの頭が期待効用の計算になかなかなじみにくいからかもしれない(合理的に考えれば、宝くじを買わないことが期待効用を最大化するだろう)。

7 「情報の消費化／個人化」の行方

Beckは、彼の言う個人化(制度化された個人主義)とネオリベリズムの論理を峻別していた。それにならうと、情報の観点からとらえた場合、現代社会は「情報の消費化」と「情報の個人化」が重なった状態として描かれることになるだろう。個人化とは、確かに様々な選択が個人を単位として行われていく事態である。しかし、このことだけでは必ずしも「あらゆる次元において市場に依存する」ことにはならない。「市場への依存」を決めるのは、個人が処理する情報の中身である。自分の周りの世界を計測可能なもの(可測性)として見る人はますます市場に依存することになる。しかし別の形で周りの世界を見る人は、個人単位で選択しつつも、他者との関係に配慮し続けることが可能である。その一方、個人化もまた資本主義経済にとって必須のものではない。佐藤(1993)によれば、資本主義を個人化したも

のこそプロテスタンティズムの倫理であったが、個人主義的ではない資本主義は色々あり得るし、日本的経営なるものもまさにそれ故に可能になったのであった。

しかし、個人化が資本主義経済にとって都合がよい場合もある。特に20世紀の消費化の段階において、それまでは市場以外の人間関係によって担われていた活動を市場内部に取り込もうとすると、個人化されていない人間関係は障害になるであろう。たとえば、従来ならば著作物を家族内で共有することは当たり前に出てきたが、近年これは難しくなっている。家族内でのコピーのためコピーガードをはずす行為が著作権法違反とされるようになったからだ。これは家族内での情報の流通を市場化できるようになったということだが、そのための法改正が世論の抵抗なく進むためには、家族内での個人化が進んでいたことが当然有利に働いたであろう。あるいは、近年活用が進むビッグデータは、個人個人の(グーグル上での!)選択を総計したものである。人々が他者との対話ではなくビッグデータを選ぶことが、「群衆の知恵」の市場化に貢献するだろう。ビッグデータのための個人データの流通促進が、次の個人情報保護法改正の目玉となっている。逆に、個人化の側から見た場合、資本主義は個人に自由を与えてくれるという点で不可欠なものといえよう。それまでは身分制や家族の中で虐げられていた人たちに、近代において独立のチャンスをもたらしたのも資本主義経済であった。ただし、あらゆる面での市場原理の貫徹が、個人化にとってウェルカムというわけではなく、重要な対人関係まで代替してしまうと問題になる。

このように、資本主義経済と個人化は場合によって互いに利用できる関係となる⁽³⁾。ただ、両者には相容れない面もあり、特に消費化が極度の進展を見せるこの第二の近代という時代において、個人化と逆に対立する様相を見せつつある。たとえば、従来個人の自律の重要な要素だったの

が私的所有権であるが、ソフトウェアやデータに関しては近年ますますライセンス化が進み、消費者が「所有」できなくなる傾向にある。これも個人化が必ずしも資本主義経済の原理と合致しない一例であろう。

このような、個人化と消費化の微妙な関係は、今後どのような道をたどるのだろうか。今まで本稿では、そもそも「個人化」「情報の個人化」が進展する原因について議論してこなかった。従来の階級や家族といった制度が弱体化したから、というのは話の半分でしかない。なぜその後登場した社会制度が個人を単位としたものになる（なった）のであろうか。Beckらは理由を必ずしも明確に語っていないが、興味深い叙述がある。個人に、自分自身の人生を歩むことを強いるもの、またそれを可能にするものは、高度に分化した社会であるというのだ。

社会が、互いに交換不可能で接合も不可能な個々の機能的領域に分離すればするほど、人々はますます社会に対して、税納入者、車の運転者、学生、消費者、投票者、患者、製造者、父親、母親、姉妹、歩行者等々の一部の面だけで関わるようになる。多様で部分的には両立不可能な行為のロジックの間を行き来することで、解体の危機にあるものすなわち彼ら自身の人生を、自分で引き受けることを強制されるのだ。(Beck & Beck-Gernsheim 2002, p.23)

Beckらは当然、Luhmannらの社会システム理論を念頭に置いているものと思われる。Luhmannは次のように言う。

政治システムの分化は、第一に役割の水準において発生する。……単純な社会においては……ある人物の一つの役割における行動が、他の役割における彼の行動を推測する根拠を与えた。隣人として失格したものは戦士として信用

されえなかった。……一方、分化した社会においては、役割の行使は役割のパートナー間での行動によって規制される。すなわち、そのパートナーがどのような他の役割を担っているかとは独立に、である。(Luhmann 1982, p.140)

たとえば従来ならば、男性であれば力が強く、酒が飲める／女性であればか弱く、家庭に入り…というように、多様な個人の属性が最初から結びついていたのに対して、システム分化した社会においては、男性だから働くとは限らないし、女性だからか弱いとも限らない。つまり、性別、労働、…といった領域が互いに分化するのである。

ここで気をつけておきたいのは、システムの機能的分化は、(Durkheimの言うような)社会的分業とは異なったものだということだ。むしろこれは、Simmelが論じた、社会分化と個性の発達モデルに近い。社会的分業ならば、ある個人はある社会的機能を果たす集団に帰属し、別の個人はまた別の集団に帰属することになる。それに対して、システムの分化においては、一人の人間が、同時に多様な分化したサブシステムに参加する。

このようなシステムの分化は、まさにネットワークの分化に他ならない。先にLuhmannが使っていた例で言えば、従来は戦士としてのネットワークと隣人としてのネットワークは未分化であったのに対して、分化した社会においては、戦士として行うコミュニケーションは、隣人として人間関係や評判とは独立したものとなる。このようなことは、インターネット上の様々なブログやSNSにおいて様々な「自己」を演じ分ける様子に典型的に現れている。従来これはリアルな「自己」に対する「バーチャルな」自己と見なされがちであった。しかし、バーチャルではない本当の自己がどこかにあるわけではなく、あるのはただ、多様なネットワークに参加する多様な自己なのである。

このように、一つのシステムが分化するという

ことは、個人の内面において自己が分裂することを意味する。そしてその多元的自己をどのように調整していくかという問題は、自分自身で引き受けるしかない。社会のサブシステムがこのような性格のものであれば、個人個人が閉鎖的な集団から独立することが、サブシステムの成立条件とならざるをえない。個人は身近な人びととの無限定的な役割関係から離脱して、抽象的な制度・多元的な役割の中へと入っていかねばならない。システム分化と個人化とは、かくして密接な関係にあることになる。

このような理解が正しいとすれば、今後の展望もかなり明確になる。システム分化が進行する限り、個人化は不可避のものだ。では、消費化との緊張関係はどうなっていくのかというと、機能的に分化した社会においては、「あらゆる次元において市場に依存する」ようなことはありえない。市場は数多くのシステムの一つに過ぎない。そして、個々のシステムにおいて、個人は他者とのネットワークをつくっていくことになる。Castellsらの言う「ネットワークされた個人主義」を、この意味で捉えるならば、「制度化された個人主義」は、「ネットワークされた個人主義」によって支えられなければならないということになる。個人は孤立しないが、これは、「多元的自己」を個人が引き受ける限りにおいてである。これを引き受けない限り、どれか一つのシステムから抜け出せなくなる。たとえば男性は経済システムに入り込んでしまい、女性は家族システムに入り込んでしまう。これらのBeckらの言う「ゾンビカテゴリー」を生きながらえさせてしまう。

8 おわりに

2015年6月22日（現地時間）に、米Googleは、デスクトップ版Gmailの正式機能として、「メール送信の取り消し」を追加した。送信ボタンを押してから最長30秒の間、メールの送信を取り消

せる。メールを送信してしまってから、「しまった！」と思うことが多い人にとって朗報に思える。しかし、おそらくこの機能は、「しまった！」と思う時点を30秒先延ばしするだけである。私たちは何度も何度もメールの内容をチェックしているのに、なぜ送信した後になって不手際などに気がつくのだろうか。それは、送信する前には、他者としての視点でメールの内容を見ることができないからだ。それができるのは、送信して「とりかえしがつかなく」なった時である。したがって、「とりかえしがつかなく」ならないのなら、その30秒の間に不手際などに気がつくこともできないだろう。

このように、他者に対して開かれたコミュニケーションの本質をなすのは、「他者による否定の可能性」である。だとすれば、他者とのコミュニケーションすら個人によってコントロールしようとする上記Gmailのような方向性は、その対極にあるものと言えないだろうか。他者と切り離れた個人をどれだけ技術によって支援しても、他者と本当につながることはできない。そして他者による否定の可能性こそが、私たちの生きる世界を拡大してくれるのである。

本稿では、現代の社会を「情報化」という視点でとらえることの困難さから出発し、かわりに「情報の消費化」および「情報の個人化」という視点を提案した。「情報の消費化」については、見田による議論を手掛かりとして、一見「情報化」と見える事態が資本主義経済の拡大の結果であることを示した。次に、Beckらの個人化論を手掛かりとして、個人個人が確率的情報をゲーム理論におけるプレイヤーのごとく処理しなければならない事態を「情報の個人化」として描いた。著作権や個人情報の諸問題を扱うために、「情報化の進展が理由で…」というのでは答えが見えない。ではすべてがネオリベラリズム的な市場中心主義のせいかということ、それだけではない。資本主義の内であろうと外であろうと、私たちは個人として

情報を処理しなければならない。しかしその情報とは、自分の効用を最大化するための道具となるような情報ばかりではない。他者との多様なネットワークから得られる情報であり、それは他者からつねに否定される可能性に開かれつつも、他者に投げかけ、また他者から投げかけられる情報なのである。

謝辞

本稿は、新社会学研究会（代表：庄司興吉東京大学名誉教授）における2015年6月13日（於：東京大学本郷キャンパス）の発表が元となっている。庄司先生をはじめ、議論に参加くださった方々に感謝したい。

注

- (1) したがって、Websterの前述の区分に従えば、見田はHabermasやGiddens同様、近代化を連続的な事象として見ていることになるだろう。
- (2) 生物の間でこのような協利行動がいつ頃発生したのか、はっきりしたことはまだわかっていないようである。アリやハチのコロニーは利他行動（自分の子孫を残すよりも、血縁者の子孫を残すことを優先する）の舞台として有名であるが、アリやハチのような血縁選択であれば、「利己的な遺伝子」の作用として明確に説明できる。しかし、血縁関係がない場合、たとえ協利行動が進化の過程で生まれたとしても、協力しないフリーライダーのほうが利得が大きくなり、協利行動は淘汰されてしまう。非血縁の利他行動については、チスイコウモリ (vampire bat) の事例が有名であるが、チスイコウモリがフリーライダーに対してしっぺ返しをしているかは不明であり、利他行動も再認されていない（長谷川 2002, p.196; 長谷川・長谷川 2007, p.107）。こ

れに対して霊長類の場合はかなり明確であり、de Waal (1996=1998) によれば、チンパンジーをはじめとして、ヒヒや、さらにニホンザルのようなマカク属において、協利行動とならんで報復行動が観察されている。報復行動は、それ自体としては個体にとってたいした利益がない。いわば無駄な、過剰な攻撃である。しかし、この過剰な感情の爆発こそが、社会性を生み出す源泉となっているのである。

- (3) ちょうど、上野が指摘するように、資本主義と家父長制は本来別個のものでありながら、歴史の特定の局面において「妥協」し、女性の無償の家事労働、あるいはパートタイマーとしての安価な労働によって資本が利益を得たのと似ていると言えるだろう（上野 1990）。

参考文献

- Axelrod, R. (1984) *The Evolution of Cooperation*, Basic Books. = 松田裕之訳 (1987) 『つきあい方の科学：バクテリアから国際関係まで』CBS出版。
- Beck, U. (1986) *Risikogesellschaft*, Suhrkamp. = 東廉・伊藤美登里訳 (1998) 『危険社会：新しい近代への道』法政大学出版局。
- Beck, U. and E. Beck-Gernsheim (2002) *Individualization: Institutionalized Individualism and Its Social and Political Consequences*, Sage Publications,
- Bell, D. (1973) *The Coming of Post-Industrial Society: A Venture in Social Forecasting*, Basic Books. = 内田忠夫他訳 (1975) 『脱工業社会の到来：社会予測の一つの試み』(上・下)ダイヤモンド社。
- Bentham, J. (1948) *A Fragment on Government and an Introduction to the Principles of Morals and Legislation*,

- Blackwell. = 山下重一訳 (1979) 「道徳及び立法の諸原理序説」 関嘉彦責任編集『ベンサム／ミル (世界の名著 49)』中央公論社, pp.69-210.
- Castells, M. (2001) *The Internet Galaxy : Reflections on the Internet, Business, and Society*, Oxford University Press. = 矢澤修次郎・小山花子訳 (2009) 『インターネットの銀河系：ネット時代のビジネスと社会』東信堂.
- Collins, R. (1994) *Four Sociological Traditions*, Oxford University Press. = 友枝敏雄他訳 (1997) 『ランドル・コリンズが語る社会学の歴史』有斐閣.
- Dawkins, R. (1991) *The Selfish Gene* (New ed.), Oxford University Press. = 日高敏隆他訳 (1991) 『利己的な遺伝子』紀伊國屋書店.
- de Waal, F. (1996) *Good Natured: The Origins of Right and Wrong in Humans and Other Animals*, Harvard University Press. = 西田利貞・藤井留美訳 (1998) 『利己的なサル, 他人を思いやるサル』草思社.
- 長谷川真理子 (2004) 「行動生態学の展開」佐伯胖・亀田達也編著『進化ゲームとその展開』共立出版, pp.180-204.
- 長谷川真理子・長谷川寿一 (2007) 『進化と人間行動』放送大学教育振興会.
- 木村忠正 (2001) 『デジタルデバイドとは何か：コンセンサス・コミュニティをめざして』岩波書店.
- 木村忠正 (2004) 『ネットワーク・リアリティ：ポスト高度消費社会を読み解く』岩波書店.
- Lipietz, A. (1985) *Mirages et Miracles : Problèmes de L'industrialisation dans le Tiers Monde*, Editions La Découverte. = 若森章孝・井上泰夫訳 (1987) 『奇跡と幻影：世界的危機とNICS』新評論.
- Luhmann, N. (1982) *The Differentiation of Society*, Columbia University Press.
- 見田宗介 (1996) 『現代社会の理論：情報化・消費化社会の現在と未来』岩波書店 (岩波新書).
- 西垣通 (2001) 『IT革命：ネット社会のゆくえ』岩波書店 (岩波新書).
- 佐伯胖 (1980) 『「きめ方」の論理：社会的決定理論への招待』東京大学出版会.
- 佐藤俊樹 (1993) 『近代・組織・資本主義：日本と西欧における近代の地平』ミネルヴァ書房.
- 上野千鶴子 (1990) 『家父長制と資本制：マルクス主義フェミニズムの地平』岩波書店.
- Webster, F. (2014) *Theories of the Information Society* (4th ed.), Routledge.
- Wellman, B. and C. Haythornthwaite (ed.), (2002) *The Internet in Everyday Life*, Blackwell.
- 山田眞悟 (2001) 「コスト・ロス・モデルに基づいた天気予報の評価指数の提案」『天気』48 (10), pp.759-765.
- 山岸俊男 (2000) 『社会的ジレンマ：「環境破壊」から「いじめ」まで』PHP研究所 (PHP新書).
- 吉田民人 (1990) 『自己組織性の情報科学』新曜社.
- 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.

