

情報資本主義の教育環境

井 上 正 志

1 はじめに

本稿は、現代社会がきわめて困難な教育状況におかれていることを、この社会の情報資本主義的背景に溯って、来るべき教育社会の諸条件を解明しようとしている。

日本の現代社会をどの時点から論ずるかは一つの重要な課題であるが、ここでは、ほぼそれを七〇年代以降の「エネルギー危機」後の、資本主義の「転換」をメルクマールにしている。というのも、日本の高度成長以降において、経済恐慌を回避する持続的な経済成長を可能にしたのは、七三年の「エネルギー危機」後の、資本主義の「転換」であった。その転換を可能にしたのは、資本の成長に必須の新たな需要をつくりだす方法の獲得にあった。この方法は直接には、広い意味での「ケインズ革命」、あるいはもっと一般的には、国家の市場への積極的な介入による「管理された資本主義」への移行として説明される。そうした需要の創出を政策の目標とする大規模な公共事業は、金利政策等による投資需要の刺激と共に、またその有効需要を喚起することによって現代の「高度情報化・消費化社会」を発展せしめるに至ったのである。

そればかりか、見田宗介氏によれば、「情報の解き放つ欲望のデカルト空間」として、消費社会がじぶんで生成しつつける世界として自立するようになり、〈情報化／消費化社会〉の到来が、初めて自己を完成した資本制システムにまで成熟せしめたのであった（見田 [1996:26-30]）。このように情報をとおして欲望をつくりだすシステムが消費社会の運動の基底をなすことによって、人々の欲望をつくりだす自由空間が、市場システム自体を、システムにとって外部へ依存しない、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生成されるようになったのである。

しかしながら、自己の運動の自由を保証する空間といっても、そこにはさまざまな欲望を喚起される人間たちが介在するにちがいない。つまり、どんな商品もそれに見合った「欲望」を直接に消費者に形成できなければならず、新しく産出される商品に対して購買意欲をそそる「魅力的に」感覚される「新しい欲望」が創り出されるメカニズムが重要である。さらに、この新しい欲望は商品を魅力的に感覚するだけでなく、さらには、消費社会の固有の「楽しさ」「華やかさ」、「魅力性」として積極的に開発されたり、人々の間で「魅力的」であることが競われることが問題なのである（見田 [1996:36]）。〈情報化／消費化社会〉の固有の「楽しさ」「華やかさ」「魅力性」は、こうして、大人社会であれ、子ども社会であれ、その社会の積極的な動因として増殖し展開しつつけてきたのである。情報資本主義の教育環境とは、このような意味で、

第一義的には、子どもたちの内にいつの間にか「楽しさ」「華やかさ」「魅力性」の感覚を形成してしまう機制が見いだせる事態と環境にほかならない。

2 高度情報化社会

日本の一九七〇年代にかけて、通信技術とコンピューターの飛躍的な発達を背景に「情報化社会 information society」または単に〈情報社会〉という言葉が広く用いられるようになった。コンピュータによる情報処理が迅速になり、多様な通信メディアによる情報伝達や大量の情報が生産、蓄積、伝播されるようになったからである。この意味では、情報化社会は、工業社会の後に到来する〈脱工業社会 post-industrial society〉ともほぼ同義的にみなされる。情報の操作によって付加価値を生産する産業（知識産業や情報産業）が飛躍的に発展し、これが人々の日常生活に深く浸透することになったからである。高度情報化社会では、情報メディアに接する時間が増大するとともに、意思決定や適応行動にとり情報の重要性がますます大きくなり、情報への依存度がきわめて高まったのである。

振り返ってみれば、情報とは生命現象と不可分の存在と考えられる。もともと生物（個体のみならずその系統）は、生き残るために何らかの「意味」や「価値」を作り出す。というのも、生物は生きていくうえで、刻々に、特定の事柄を選択したりそれ以外の事柄を忘却し続けるが、そこで選ばれた事柄が「意味」や「価値」となるからである。生物は自己言及的存在であり、過去に自己ないし自己の祖先が行った選択の結果にもとづいて食物採集や生殖行動などの選択行動を続ける。進化のプロセスで成功し生き残った生物は、その選択した事柄に「意味」や「価値」があったということになる。このように、「意味」や「価値」とは、生物の行動とともに歴史的かつ自己言及的に形成されるものである。具体的には、ある「パターン」が選び取られ、意味や価値を持つこのパターンこそが、「情報」という概念を支える存在なのである。パターンとは哲学的には「形相」であり、質量をもたない。（西垣 [2002:436]）

G. ベイトソンは一九七〇年の講演において、「情報」を「地図」に関係づけて説明している。「差異が結果を生む世界、そこは、土地から引き出されて地図にはいるもの——差異——が結果を生んでいく世界です。情報の基本ユニットは、「違いを生む違い」 a difference which makes a difference というように規定できます。もちろん「違いを生み出す」ことができるのは、それが変換されながら運ばれるニューロンの経路自体がエネルギーを供給されるからです。差異の運ばれる経路は、用意を整えて引き金がかかるのを待っている。これは「違いの知らせ」(news of a difference) といった方が正確です。メンタルな世界（情報が加工されて進んでいく精神の世界）は、皮膚で区切られているではありません。変換されながら回路をめぐる差異が観念の基本系であるのです」（Bateson [1970:448-466 = 596-619]）。その一方で、活字からエレクトロニクスまでのメディアの発達を人間の身体的能力の拡張として把握したM. マクルーハンは、

電子情報メディアをわれわれの中樞神経あるいは意識の拡張とみた(「メディアはメッセージである。」 McLuhan [1964=1991:7-22])。彼によれば、情報化とは、人間の脳や中枢神経などによっておこなわれている情報の貯蔵・伝達・処理の機能を、体外の情報機器へと外部化し物象化する現象にほかならない。この外部化によって、情報の貯蔵・伝達・処理、高速化・広域化・大量化・精密化が進み、ますます効率化する。

情報は変換され加工されていく構造パターンである。しかしそれに尽きず、いささかややこしい事情が存在する。「情報」‘information’ はそもそもラテン語の ‘inform ti’ [模写、表現、形象] に由来するが、記号論を樹立したソシュール流に言えば、それは、記号の表現形式と意味内容とに、能記(シニフィアン signifiant, 意味するもの)と所記(シニフィエ signifié, 意味されるもの)とに区別されるわけである。ところが、数学や工学では、意味内容は一般的に扱えないのでこれを捨象し表現形式のみを扱う。こうして意味内容(メッセージ)を切り離して符号(コード)のみを取り上げれば、情報は符号の組合せであって一般的に言えば(パターン)である。情報伝達(通信)や情報処理で扱われる情報はこのパターンで、量的に規定することができる。これで測られる量を(情報 information)としてとりあげたのはアメリカのベル研究所のハートリー(R.V.Hartley)であった(橋本 [1990:89-91])。

とはいえ、一般に用いられている情報の概念は意味内容を含めたものとして理解されている。(情報収集)とか(情報の漏洩)と言われるように、この場合の情報は、符号だけではなくその符号のもつ意味内容をも指している。換言すれば、人間の行動や社会の存続にとって意味のあるものごとについての(知らせ)が情報と考えられる。人文・社会科学において対象とされる情報の概念はほぼこれに近く、プラグマティックな意味からすればこれは(価値的情報)と呼ぶことができる(坂本 [1985:539])。

高度情報化社会とは、高度な情報処理が限りなく広範に展開されていく社会である。最新の情報技術からみれば、コンピュータによる高度の情報処理技術と広帯域デジタル通信技術との融合による I S D N [integrated services digital network=サービス総合デジタル網、高速デジタル回線ネットワーク]、I N S (情報通信ネットワーク)、I T が広くゆきわたる社会である。いいかえれば、こうしたテクノロジーが産業界だけではなく、一般家庭にまで広く普及し、企業や行政の組織活動や市民生活のなかで必要かつ不可避の機能を果たすようになった社会である。三上俊治氏によれば、そうした社会の特徴には、さしあたりつぎの四点が指摘できる。高度情報社会においては、①広帯域デジタル通信のネットワークが企業から一般家庭の隅々まで張り巡らされる。②情報処理と電気通信の高度な融合化が実現する。③人工知能を取り入れた知識ベース、高度のインテリジェント機能を組み込んだ情報通信処理システムが実用化される。④多チャンネル・双方向 C A T V、高精細度テレビ、ビデオテックス、テレビ電話などのニューメディアが広く普及する(三上 [1990:51-71])。

こうして「情報化社会」では、マイクロエレクトロニクス、コンピュータ、通信技術の革新

を通して、さまざまな機器が工場、商店、事務所、金融機関、行政機関、学校などに導入される。工場では、NC（数値制御）工作機械、CAD/CAM（コンピュータ支援設計・製造）、産業ロボットなどのFA（ファクトリー・オートメーション）。銀行のキャッシュ・ディスペンサー、行政では給与、年金、税金、住民台帳などのコンピュータ処理、などが導入される。くわえて、これらの情報機器は、通信網によって相互に連結されることによって、リアルタイムでの情報伝達と情報処理が可能とされる。企業内・企業間でのVAN（付加価値通信網）やLAN（企業内・地域内通信網）、銀行関係におけるファーム・バンキング、ホーム・バンキング、銀行POS（販売時点情報管理）などのエレクトロニック・バンキング、家庭と市場や情報センターをつなぐCAPTAIN（文字図形情報ネットワーク）や双方向CATV（ケーブル・テレビ）、等々。これらをもとにして在宅勤務、在宅検診、テレショッピングなどが浸透し、企業－市場－行政－学校－家庭を情報ネットワークでむすぶ、さらにグローバルに地域全体や社会全体をネットワーク化する構想と現実が促進される（山田 [1988:326]）。

3 情報による消費の創出

メディアの発達、こうして経済のいわゆる脱産業化、サービス化、ソフト化と平行して進行することになり、資本主義は、重厚長大型の産業を主軸にした資本蓄積から、一九七〇年代以降には、新たに情報技術を主軸とする軽薄短小型の経済のサービス化・ソフト化の方向へ推転したのである。しかしながら、少品種大量生産の在来型技術は、モノ（自動車、家電製品、等々）の商品化には成功したが、サービスや知識の商品化には不適合であった。サービスや知識の市場化のためには、顧客ひとりひとりの独自のニーズに即応しなければならず、そのためには情報処理と多品種少量生産のシステムが必要とされる。情報化はそのネックを突破するものとして位置づけられようとしている。それゆえ情報化とは、行きづまった従来の蓄積体制にかわる、資本主義の新しい蓄積体制を意味し、新しい産業構造を意味する」（山田[1988:326-328]；半田 [1996:18-69]）。

現代社会では、人びとの消費欲望はもはや生存に必需の衣食住に向けられるのではなく、さまざまな商品イメージを消費することに向けられる。現代の社会でわれわれが経験しているのは、世界で生じている動きを「情報」という形で受け取り、この情報をテレビやマスメディアという媒体を通じて、「高度に凝縮されたイメージ」へ加工していく。こうして、われわれは「美しいもの豊かなもの」への欲望を、絶えず差異化され洗練されてゆく「凝縮されたイメージの群」から汲み出してくる。じっさいテレビやメディアがもたらす、さまざまな豊かで美しいエロスのイメージにわたしたちは包囲されており、ひとびとの欲望は、そのエロスのイメージに吊り上げられる。そして生活上の現実的な抑圧感は、直接的な衣食住への欲求から離れて、自分の現実がいつもその先端的なエロスイメージから大きく乖離しているところからやってきて

いる。わたしたちは日常生活において「さまざまなメディアの伝えるメッセージやイメージの洪水のうちに存在している」のだが、さして気に留めることなく「それらのイメージ群は絶えずある意味作用をわたしたちに与える」のである（竹田 [1992:55]）。

『神話作用』(Mythologic)のなかで、R. バルトは、現代人が知らず知らずのうちにある意味作用の世界（神話世界）の中に投げ込まれてしまっていることを指摘している（Bart [1957 = 1991:139]）。その中で、d notation [コトバの明示的意味] と同時に connotation [言外の意味] も伝えられる。こうした「神話作用」によって、わたしたちはそれらのイメージ群から「無意識のうちにある一定の〈世界像〉を植えつけられている」ことになる。バルトによれば、これらのイメージ群は言葉によるものに限られない。報道される事件、社会的イベント、ファッションや音楽のモード、演劇、祝祭、そういういっさいに、社会の意味作用の体系が成立しているのである（Bart [1964 = 1981:120]）。いわば、高度消費社会においてはミクロな情報環境の「神話的」な構造が働くのだ。かくして、広告の商品に見合った欲望を産みだし、商品に結びついた欲望を消費者に生み出す。欲望はけっして個人的なものではなく社会的につくられたものであり、他人によって疊惑されることによって惹き起こされる。

M. セルトーは「広告ポスター」にふれて次のように言う。「こうして空想的なものがいたるところに忍び入ってくる事態に特徴的なのは、エロス化の進行ということである。何が人びとを誘惑するか、順をあげてみると、エロティシズムは食品のすぐ次にきて、他のいずれ（幸福、健康、等々）より先にあがっている。コマーシャルがうたいあげているものが、食べたり飲んだりする感覚の喜びであり、口と唇のうっとりする驚嘆であり、のびのびとしたからだの動きの心地よさ、皮膚の快感、一瞬にして馨しく変わる空気の香り、自分の重みから解き放たれた体の軽やかさ、などといったものである。そこらじゅうで、感覚の祝祭とともに身体の祝祭が宣伝されている。けれどもそれは断片化した身体、分析的に細分化され、次々とエロス化の対象に断断化された身体である。昔日の統合に代わって、さまざまに散乱した快楽が官能的空間をかたちづくっている。幸福のメタファーとして、身体は系列化されている。身体はアンチ理性である。だがそれは、現代の理性がそうであるのと同じように構造化されている。」（Certeau [1980 = 1990 : 36-7]）。

4 消費社会における情報環境の変化と情報資本主義

日本の高度消費社会の由来をたどってみると、情報化していく消費社会の巨きな変容の過程が見られる。まず戦後直後から六〇年代までの日本の「家庭」の消費様式に特徴的なことは、当時の人びとの大部分が以前の「家」から「家庭」とい準拠集団に帰属するようになり、次第に「サラリーマン家庭」（いわゆる新中間層）が形成されてきたことである。むろん「家」という観念は日本人の頭のどこかに存在し続けるのであるが、しだいに「家庭」というソフトな生

活様式に変容していくのである。「新しい家庭は戦後社会のシステム統合および生活世界の社会統合の交点にあって、それらの統合を同時に実現するための戦略的な媒体として」（内田 [1993:208]）新しい消費ノルムを形成することになったのである。かくして高度成長期を通して、小さな家庭は小さく閉じた親密な生活圏として、子どもの出産と教育、労働力の再生と供給といった機能を発揮する生活拠点になっていった[高学歴化の素地]。言いかえれば、六〇年代はじめに特徴的なことは、小さい家庭が消費社会の世界にひらかれた「消費文化」の主体になっていったことである。内なる家庭へ女性（主婦）が囲い込まれ、男性（サラリーマン）が外なる企業の終身雇用と年功序列賃金のシステムに囲い込まれるのである。60年代において、サラリーマンとその妻を基本的な結合単位とする、家庭という社会構成の拠点が成立したのである。サラリーマン家庭の台頭があり、これが企業社会に不可欠の構成要素になったのである。このことは、高度成長期の「資本の論理と競争原理にもとづく市場経済の体制 [=システム]」のうえに、「家庭という単位」が生産され、再生産されたということであった。こうした社会基盤が成り立ってこそ、サラリーマンの「中流家庭の中流意識」に支えられた「消費ノルム」が成立しえたわけである。しかもそこで透けて見えてくることは、「他者性」がないこと、つまり「他者なき幸福、絶対的な肯定の場」という私生活観であり、それは物質を満たすことによって幸福を追求することであった。そしてこの幸福追求のためには、家庭は経済成長のもとめる大量消費の操作媒体になったのである。生産力の増大にともなう「消費の文化」が肯定され、家電製品などのいわゆる「三種の神器」、耐久消費財、マイホームが取得されていくのである。ここでは、家庭の「欲望と消費」が正当化され「コマーシャリズムの言説」が流布され私生活圏を満たしていくのである。

要約すれば、六〇年代の終わりまでに、大量生産にともなう大量消費の循環が成り立ち、それが消費ノルムを成立せしめ、コマーシャリズムの記号が「欲望と消費」を正当化していく、という構図が成立したのである（内田 [1993:215]）。

しかし多くの商品で家庭が満たされるにしても人びとの「不安な意識」が解消されたというわけではない。いったい日本人の勤勉、労働意欲を触発するものとは何であったのだろうか。内田隆三によれば、「日本人の切ない労働意欲は、単純にさまざまな商品や耐久財の獲得を目指したのではない。それらの商品の多くは[人並みの生活を営む]家庭という空間に捧げられ、はじめて欲望の切実な対象となった」のだという。「家庭は欲望がそこに屈曲し、吸い込まれていく不安な重力の場であった」のである。言いかえれば、人並みの生活を得るために「中流の意識、つまり成功でもない失敗でもない、努力と諦め、ささやかな満足と苦い悔恨、という二つのベクトルを併せて[中流・人並みという]「零」に解消していく抽象的な意識」に人びとは満たされたのである。一九六五年頃からは現在に至るまで生活程度を「中流」とする意識はずっと八―九割をしめるのであるが、その「豊かさ」の証明は3Cにあるとされ、しだいにそれらが増加していくのである。だがこの中流意識は、生活状態を正確に言い現わすものではなく、

人びとが「消費の文化と差異の言説の主体」であるにもかかわらず、現実には、競争システムに統合されていることを表現している。

さらにカラー・テレビジョンの普及は商品への欲望を刺激し、消費の文化を正当化し、消費生活のなかで自己の確証を求めさせていく。こうして消費ノルムは、家庭の内部に「新しい規範」、「私生活」中心の規範を植え付けていく。「家庭生活が生と生業の合理主義によって整序されるわけで、電化され、健康で、清潔で、衛生的な生活が求められるようになる。すなわち家庭の内部でも、廃物、異物、汚物、危険物、あるいは死や死にまつわるものなど、生と生産の論理に反するものに対して衛生学的な排除の論理がはたらく。そこには人間自体の病や、死や、老いの排除も連なっている」(内田 [1993:218])。

周知のように七〇年代から八〇年代にかけては、「地域社会」が空洞化していくことと相まって、「精神のゆたかさ」が求められるようになる。総理府広報室「国民生活に関する世論調査」では、一九七九年の調査以来「心の豊かさ」が「物の豊かさ」の回答を上回る。これは、人びとが衣食住や耐久消費財よりも、趣味や教養、スポーツやレジャーなどを通して、生活のゆとりを回復し始めたことを物語る。しかもここで重要なのは、「心のゆたかさ」が個人のレベルの問題として追求され始めることである。しかしながら、この個人の「救済」に呼びかけ、癒していくのは、ここでも「サービス産業と消費の文化」である。この私生活化の傾向の中で、小さな家庭の内部で、性愛や親密性や葛藤などの身体の関係が自閉的で濃密な関係になっていくのである。八〇年代のはじめには、一方で、家庭の内的求心力が失われていくが、他方では、家庭の内部にある個人が欲望の主体として目覚め、家庭が内部から変容していくのである。「個人の欲望や関心や不安」、そこには、「消費すべき商品への関心、健康という肉体への関心、心のゆたかさへの関心」などといった、「個人の欲望のスペクトル」が複雑に現われてくる。消費の文化は家庭を内部から分解し、その境界を曖昧にしていくのである。

こうして八〇年代から九〇年代にかけては、コマーシャリズムが「商品に見合った欲望を産みだし、商品に結びついた欲望を消費者に生み出す。欲望は個人のもではなく、社会的なものであり、他人によってそそのかされる」(今村 [1992:114])、というような状況が生まれる。いわゆる「消費資本主義」とか「情報資本主義」と呼ばれるような状況である。「現代の資本主義は欲望(好奇心)を刺激するメディア・情報装置にきつく広く依存している。現代では、人々は情報を消費し、いつのまにか欲望を植え付けられる。情報を消費する人は、情報によって自分自身を無意識のうちに操作している。このような無意識の欲望操作そのものが「情報資本主義」なのである。無意識のうちに一定の方向に欲望を形作っていく、というプロセスそのものが「資本主義」の活動である。だから資本主義は、まさに、メディア・情報の自由な活動そのものが資本主義(欲望のフロンティアの拡張運動)にほかならないのである。これが「情報資本主義」の意味なのだ」(佐伯 [1993:176-180])。だとすれば、家庭の消費文化はコマーシャリズムを通じて情報資本主義に連動していくのである。つまり、「コマーシャリズムが誘導する

新しい消費の空間は、意味の次元に回帰しない微少な差異が感覚の次元で自己言及のたわむれを繰り返している世界である。この消費の経済は、微少な差異にかかわる情報を操作しており、そこに全面的なモードの世界が現れる。」そして問題は、このコマーシャリズムが、自己と他者の対立や、その対立の地平に生成する主体という問題の外に、市場システムの新しい現実や新しい消費文化をうち立ててしまうことにある(内田 [1993:228-233])。

5 情報資本主義の心性

さらに言えば、「脱工業化のなかで、資本はますます文化との接点を内在化させてきた。文化は(労働力)再生産という生活世界に関わる資本の環境であるばかりでなく、積極的に資本がそこにおいて価値増殖を試みる一投資領域」となっている。人びとは日常的な生活において、価値観、好み、イデオロギー、習慣などの文化的な生産に関与しているのであるから、資本主義のあり方は、「人々の社会への統合を大衆消費社会のように物を媒介として実現する社会から、メディアによる文化的なアウラの生産によって直接人々の感性や意識に働きかける社会へと転換」していった。それこそは、資本の構造からいえば、「情報資本主義」であり、小倉氏によれば、人々の意識の構造からいえば、アシッド・キャピタリズム (acid capitalism) である(小倉 [1992:11-13])。その意味するところは、消費財といった物を媒介とした大衆消費社会から、より直接的に人々のイメージの喚起へと展開していく中で、人びとは、資本の提供する快楽を自らの欲求を充足する唯一の源泉とみなすようになり、慢性的な欲求不満状態にあることにある。情報資本主義は、情報の特殊な流通回路を独立させ、情報を独自の産業構造と官僚制や企業組織に組み込んできた。こうした情報回路によって、大衆消費社会が単なる物質的な豊かさの社会であるだけでなく、この「物質」として供給される商品の使用価値の機能的な意義に加えて、社会的な価値やこの物質的な豊かさを保障してくれる社会そのものと、自らの地位についての神話を形成することに成功した。しかし「私たちは、定期的に訪れる欲求不満や新たな欲望にさらされ続けている。」私たちは、情報資本主義のなかで、マスメディアや文化産業が与える情報のなかで、常に繰り返し「消費」行為による一時的な欲求充足に駆り立てられるのである(小倉 [1992:11-13])。

ジャン・ボードリヤールは、彼の初期の著作である『物の体系』(Baudrillard [1968 = 1980])と『消費社会の神話と構造』(Baudrillard [1970 = 1979])において、当時としては新しい視点から、高度成長期の消費社会の解明を試みた。彼によると、商品・物には使用価値のほかに象徴的価値・記号的価値があるという。つまり、消費には使用価値のレベルでの消費と、象徴的・記号的価値のレベルでの消費があるわけである。宇波彰は、この二つの消費を「デザインの領域」においてパラフレーズして、「機能と形態・装飾」という対立関係の問題として把握している。つまり、商品・物はけっして単なる機能だけの側面ではなく、「かならずデザインの

領域があり、そしてこのデザインの領域が物の象徴的・記号的価値に対応する」という（宇波 [1991:17-20]）。そして、「インダストリアル・デザイン」が消費者に及ぼす影響、とくに「消費者の感性への誘いかけ」に注意をもとめている。「インダストリアル・デザインは、商品という回路を通して消費者の意識を反映しつつ、それに働きかける」。インダストリアル・デザインは、人間の「他者と同一でありたいという意識」と、「他者と異なっていたいという意識」の両面をつねに考えている。他方では、消費者は大量生産された物を、単純に消費するのではない。選択の可能性を求めるからである。「ここにあるのは、機能性・記号性の次のレベルで存在するはずの、誘惑性の試みである」（宇波 [1991:86]）。感性的なもの、あるいは誘惑性は、こうして、商品のあり方を規定する重要なファクターとなっており、それはすでにインダストリアル・デザインのなかに意識的に導入され、それは「おもしろさ」という価値判断の重視というかたちで現象する。こうして、「商品の価値は、機能性・記号性・誘惑性という三つのレベルで考えられる」と述べる（宇波 [1991:87-91]）。

機能性・記号性・誘惑性が、必要・欲望・感性に対応するものであるとすると、そこには集団的・社会的なものから私的なものへという段階が存在しているように見える。必要の段階では、社会生活を営んでいくために必要な機能性が求められているのであって、この場合の必要というのは、孤独な人間の必要とは言えない。だから、機能性＝必要を成立させているものは、むしろ密度の高い社会的なものである（宇波 [1991:98]）。

第二の段階である記号性＝欲望は、個人的な欲望にはちがいないが、その欲望は内面に閉じられた欲望ではなく、対他意識を持った欲望、わかりやすく言えば他人の眼というものを気にした欲望である。商品の記号性は、この対他意識がなければ存在しない。それは、商品とその消費者との私的な関係である以上に、その消費者とそのまわりにいる他の人間たちを巻きこんだ関係のなかに成立している。したがって、機能主義が、純粹に社会的・集団的なものをフレームとして成立しうののに対して、記号性を求める立場は、そのフレームをすこし狭くしながら、社会的なものと私的なものとの中間のところに成立している。

しかし、機能性から記号性へ、そして誘惑性へと変化してくる商品のあり方は、誘惑性の段階では、商品と消費者の私的な関係の領域に入りこんでくる。ここで両者を結合するものは、消費する側の感性と商品のテイストである。いまや商品のあり方そのものが、私的なもの、感性的なものの領域に狭められつつある。

現代の人間は、他者の存在に対する意識を徐々に後退させ、そこにナルシズムやミーイズムと呼ばれる自己中心的な意識のあり方を出現させた。個的な感性への信頼がそこから生じてきたのは当然である。しかし、対他意識の衰退は、遅かれ早かれ対自意識、つまり自己自身への関心をも衰退させるのではないだろうか。アドルノは、すでに一九四〇年代に、家族という集団から自由になった個人が、集団から離脱したためにかえって力を失ってしまったと、『ミニマ・モラリア』のなかで記しているが、対他意識を失った人間が対自意識をも失うおそれは充

分にある。いずれにせよ、こうした傾向が進行すれば、対他意識を前提とする「記号の消費」が終焉に向かうのは自明の理である（Adorno [1962=1979]）。

C. ラッシュは『ナルシズムの時代』（Lasch [1979=1984]）のなかで、現代の「スペクタクル社会」において視覚的・聴覚的イメージを増大させていくナルシズム型行動をはぐくむ社会的環境に言及している。それは、「依存的な関係を結ぶことへの恐れや内面の空虚さ、どこまでも抑えつけられたままの怒りや満たされない願望など、他人から与えられる代用品の温かさに頼りきりという症状」である。それは、個人のナルシスティックな享楽に自閉した、「消費主体（貨幣的知性）」を再生産することに寄与してしまう。その他のニューメディアに媒介された現代の公的・私的な情報環境は、孤立した諸個人の「自己保存」をはかる「目的合理的・計算合理的な知性」[損得計算意識・観念]を培養するのである。とはいえ、「現実的にいえば、ナルシズムは、現代生活の緊張、不安、それに目下の社会状況などに、うまく立ち向かっていくための最善の策なのだ。だから、すべての人の中にナルシズムの傾向があまねく見られる」といえよう。こうして、他者との親密な交わりを避け、自己の内面に閉じこもる人間像は、わたしたちが共有して持ち合わせるものである。

6 日常実践の教育環境

ここまで述べてきたのは、われわれの周辺にある物の変化と、人間の身体と物との関係の変化であった。物も変化しているが、人間の身体も変化しているのである。では身体をもった個人の日常的な実践はどのように生みだされ、それはいかに社会に関係するのだろうか。

デュルケム流に言えば、一般に社会が諸個人に対して、社会の支配的な言説あるいは規範を習得させていくのは、日常生活における社会化（学習）の働きにまつところが大きい。これまでは諸個人が成長し社会化されていく実践の中で社会的な規範や価値が、世代から世代へと伝達されて、人びとの慣習化された行動によって社会が再生産されると考えられてきた。しかしそこでは、価値や規範が身につけられる個人の実践との関係が、言いかえれば、「身体をもった個人の実践」に関する視点が十分に着眼されてこなかった。それに対して、デュルケムの甥であるマルセル・モースは一九三六年に「身体技法」（Mauss [1968:365-386 = 1976:121-152]）という論文を著し、個人の身体とそれを用いる仕方が、社会によって異なった型として形成されることを提起した。彼によると、身体技法はあくまで社会的に身につけられるのであって、個人の身ぶり、身体的動作、姿勢や身のこなしまで、すべての「身体を用いる仕方が」学習、慣習、流行を通じて教育されるのである。つまり、個人の行為や実践が単に社会によって決定されるというより、それぞれの個人の身体の運動や能力の技法が社会的に発生し、伝達され、保存されるというわけである。すでにデュルケムにも見出されるのであるが、モースは身体技法が社会的に構築されるという考えを表すために、スコラ哲学において慣用されたラテン語

の〈ハビトゥス habitus〉という概念を使用した。彼はハビトゥスによって、「アリストテレスの言うような、素質、知識、能力が一体となった概念を表そうとしたのである」（田辺 [2003:68-69]）。ちなみに、田辺氏の注釈（田辺／松田 [2002:33]）によれば、「より強く身体性を示すために、ブルデューはハビトゥスの他にギリシャ語起源のヘクシス（hexis）も使用する。ヘクシスは個人が自らに備えた振る舞い、姿勢、語り方、歩き方、ジェスチャーなどである（Bourdieu [1977:93-94; 1980 = 1988:122]）。ハビトゥスとは、モースの身体技法に即して言えば、人の誕生以来習い性のように習得されてきたもの、あるいは反省を立ち入らせないほどに自明なものとして身体的に受容されているものである。

ブルデューはモースの身体技法論をさらに発展させながら、また構造主義や現象学的な行為論を乗り越えるべく、『実践理論の粗描』（Bourdieu [1972]）『実践理論の概要』（Bourdieu [1977]）『実践感覚』（Bourdieu [1980]）という三部作を通して、新たな日常の実践についての理論的モデルを提示した（Bourdieu [1977;1980=1988]）。当初いち早く、ブルデューはアーヴィン・パノフスキーの『ゴシック建築とスコラ学』を取り上げ、その中からスコラ哲学者や建築家あるいは職人に共有されている相同的な「慣習形成力」を発見した。つまり、職人たちの具体的にモノを作りあげていくやり方、すなわち〈モードゥス・オペランディ *modus operandi*〉の心的な「慣習形成力」をハビトゥス概念に結びつけたのである。この意味で、あの荘厳なゴシック大聖堂がつぎつぎに建立されていったのは、相同的な「実践を方向づけ秩序づける原理」が働いていたことを再発見したのである。ブルデューは職人たちの芸術的な知覚がスコラ哲学を具体化する洗練された慣習的な能力、すなわちハビトゥスとして身体化されていたことを見いだしたのである（田辺 [2003:71]）。

その一方でブルデューは、それまでの唯物論的な哲学による、存在が意識や知覚や感性を決定するという〈反映理論〉を批判し、人びとの能動的な実践状態を直截に理解しようとした。そこで、ブルデューは人びとの能動的な実践的な行動を身体に基礎をおいて把握しようとしてマルクスに立ち返ることになった。ブルデューが実践状態にある身体行動にアプローチするきっかけをつかんだのは、マルクスの「フォイエルバッハについて」（一八四五年執筆）の第一テーゼであった。

「これまでのすべての唯物論（フォイエルバッハのものもふくめて）の主要な欠陥は、対象、現実、感性がただ客体の、または観照の形式のもとでだけとらえられて、人間的な感性的活動、実践として、主体的にとらえられなかったことである。だから、能動的側面は、唯物論に対立して観念論によって——しかしただ抽象的にだけ展開されることになった。というのは、観念論はもちろん現実的な感性的な活動をそのようなものとしては知らないからである。」かくてブルデューがマルクスから得たテーゼの核心は、人びとの「現実的な活動そのもののなかに、つまり、世界への実践的な関わりのなかに身をおくだけでよい」ということであった（『実践感覚』）。

このような廻り道を経て、ブルデューはスコラ哲学出自の「ハビトゥス」を彼に独自の概念

に組み替えた。「ハビトゥスとは、持続性をもち移調が可能な心的諸傾向のシステムであり、構造化する構造として、つまり実践と表象の産出・組織〔化〕の原理として機能する素性をもった構造化された構造である。」(『実践感覚』)

この定義をもっと理解しやすい形で表現すれば、あらまし次のように説明できる。すなわち、集団的な諸条件を同じくする人びとの間には、それら生活の条件に特有な知覚と価値評価の傾向性がシステムとして、そしてそれがハビトゥスとして身体化される。ハビトゥスは、その集団のなかで持続的に、またそのつど臨機応変に、人びとの実践と表象を生みだしていく原理である。その意味からすると、それは「外的にあるものが内化されると同時に、内的にあるものが外化される場所」でもある。ハビトゥスは人びとの実践を特有な型として組織化していく構造でもあるから、それは知覚、思考や実践を持続的に生みだし、組織していく構造〈構造化する構造〉であると同時に、知覚、考えや実践そのものに制約と限界を与えていく構造〈構造化された構造〉でもある(田辺 [2003:70-87])。ハビトゥスは社会の構造化された関係を個人のなかに内面化、構造化しながら、また他方では、その制約のなかにありながら、自由に実践を新たに生みだすのである。ハビトゥスは構造によって規制され厳格な制約をもちながらも、個人の即興を持続的に生みだしていく生成原理であり、個々人はそれを傾向性として身体化しているのである。

言いかえれば、ハビトゥスとは「過去の経験を統合しつつ、そのつど知覚・評価・行為のマトリックスとして機能する持続的で転移可能なディスポジションの体系」でもある(Bourdieu [1972:178; 1977:82])。ハビトゥスは限りなく実践を生みだしていくマトリックスであり、それは実践されている状態において身体によって学習され、習得される後天的なシステムである(Bourdieu [1977:95; 1980 = 1988:117-118])。実践をこのように生みだす図式であるハビトゥスは、社会的な知覚と評価の図式であり、文化のなかで幼児期からの学習によって個人とその身体のなかに刻印されているのである(Bourdieu [1980=1988:116-118])。各個人は生活の実践状態にあって、それぞれに特有な知覚や評価の規準としての〈図式〉をとおして新たな実践を生みだすのである。そして、この〈図式〉(scheme)とは、過去の経験や反応の積みかさねによって各個人の身体に形成された考え方、知覚の仕方、行為のやり方の能動的な態勢(disposition)として機能するのである。先の「経験の統合」とは「構造」の内部化であって、このことが実践状態での「学習」、つまり「第一次的教育」にはかならない。この「第一次教育」または「実践的学習」[習い]によってもたらされるものは、言語のレベルに達する以前に、日常の生活の処し方のなかで、モーディス・オペランディ〔成果を作り出す仕方〕の本質を学びとることである。「子ども」自身によって行われるこの「習い」は、周りの他者の日々の振る舞いを模倣するなかで、知らず知らずのうちに心身のパターンを身体化し、結果として「内在される掟 lex insita」を蓄積していくのである。(Bourdieu [1972; 1980=1988])。

7 イデオロギー的環境の再検討

ハビトゥスは新たな日常的な実践を生み出す身体である。しかし、この身体と「精神」の活動は、いわば「前意識的」な情動的・感情的活動によって支えられている。してみると、こうした日常的な実践の身体的基層について、当事者が反省的に考察をすると、当事者には一種の「理論＝物語」が生まれる（「原住民の理論」）。ブルデュはこのレベルの当事者の言説を *docte ignorance*（知恵ある無知）と呼んだ。ドクト・イニョランスとは、M. セルトーによれば、主体が、自分たちのやっていることを知らないからであり、かれらのやっていることには、かれらが知っている以上の意味があることをいう。つまり、この意味で「知恵ある無知」は、自分で自分をそうとは自覚しない知略だというのである。（Certeau [1980b = 1987:144]）ブルデュはまた、この *docte ignorance* について「それは欺かれつつ欺く言説を生み出す」ことだ、とも言う（Bourdieu [1972]）。だとすれば、このような認識の様式は、自己の発生の由来を隠蔽し、この隠蔽によって「主体」は自己自身も他人も「欺く」、というイデオロギー機能を果たしていることになる。まさしく、イデオロギーは現実についてある種の「合理的説明」を与えようとするが、しかしそれは現実の「認識」ではなく、現実の「再認」となってしまう。この「再認」とは、現実の由来を隠蔽する限りで「錯認」（とりちがえ *quid pro quo*）であるからである。

このようにして、日常的な実践を生み出す者がその客観的リアリティーを視ることなく、「自明のこと」としてそのままに受け入れてしまうプロセスが錯認である。錯認とは、たんに客観的リアリティーを知らないということではなく、むしろ知ろうとせず、なかんずく認知しようとししない状態、さらにそのような精神の状態によって客観的リアリティーを取り違えていくプロセスである。いいかえれば、錯認とは、反省的な認知作用を放棄して、リアリティーをすでに存在する秩序と取り違えていくことであり、したがって錯認は再認にはかならない。新たなプラクティスを生み出すハビトゥスこそは、こうした錯認＝再認のプロセスが再生産される場所であり、イデオロギー的效果の再生産を支える場所でもあるのだ。

よく知られているようにアルチュセールはイデオロギー的效果を生み出す「媒体」を、家族、学校、マス・メディア、組合、裁判所などを含む、すべての社会的・国家的諸制度に見いだした。これらの制度的媒体を通してイデオロギーは、秩序の肯定と秩序への服従を人びとに促しつつける。かれは「イデオロギーと国家のイデオロギー装置」（Althusser [1970:3-38 = 1975]）のなかでイデオロギー諸装置のはたらきについて次のようにいう。国家のイデオロギー装置（*appareils idéologiques d'Etat* = AIE）を国家の抑圧装置と混同してはならない。一方の国家装置（AE）とは、国家の抑圧装置であって、政府、行政機関、軍隊、警察、裁判所、刑務所、等々を含む。抑圧的とは、これが《暴力的に機能する》ことを意味する。もう一方の、国家のイデオロギー装置は、さまざまな専門化された諸制度という形をとる一定の現実（*réalité*）で

ある。国家のイデオロギー装置（A I E）としては、宗教的、教育的、家族的、法律的、政治的、組合的、情動的（新聞・ラジオ・テレビ等）、文化的（文学・美術・スポーツ等）の諸制度である。この意味で、現代の資本主義的な社会構成においては、教育装置、宗教装置、家族装置、政治装置、組合装置、情報装置、文化装置が重要である。それらによって、生産関係の再生産が法律的・政治的・かつ・イデオロギー的・上部構造によって保証されるからである（Althusser [1970:3-38 = 1975:34]）。

だとすると、教育の情動的環境は端的にイデオロギー効果を引き起こす「場所」に違いない。教育システムのイデオロギー装置としての学校教育も例外ではないのである。近代の学校教育は、基本的には、E. ホールの言う「モノクロニック monochronic な時間」意識の上に成立しているからである（Hall [1976=1993]）。つまり、線型的な時間、時計とスケジュールに縛られた時間意識である。これに対して、ホールは工業化以前の時間意識を「ポリクロニック polychronic な時間」と呼んで区別した。近代の学校教育は、フーコーの言う「規律と訓練」によって人びとの身体をモノクロニックな時間に順応させていき、それを自明視させる等質化された空間を産みだしてきた。例えば、細分化された等質化した時空間（「学校・学年・学級」の「同一の教科」の「時間割」）において、「文盲の追放」（読み・書き・算の徹底）と「国家語の普及」そして「試験システム」の確立を、教育の「当たり前」として定着させてきたのである。こうした教育装置をもとにして、「教育の機会均等原則」と「自由な能力形成」のイデオロギーが現実的に機能し効果を発揮した。中産階級どころの子弟が「時間」を有効に活用して「学習労働」にいそしむことで、将来が約束されたわけである。

それは、時は金なり、という固定観念を表現する以外のなにものでもない。だから、きみが後日ほしいと思う所得フローにみあった資格を身につけるために、きみの現在の時間を投資せよ！といわれるのである。将来についての完全な情報を持ち、自由に選択できるのであれば、君の気に入った教育課程を自分で選びなさい、というわけである。学校教育の規範（教育期間、免許状のレベル）は、教育課程を選択した諸個人が蓄積する人的資本のストックの指標として考えられている。機会均等原理は、勤労者の中層および上層の要求の表現である。これらの階層は、その経済的影響力を大いに強めると同時に、しだいに脱人格化する資本の管理のなかで幹部層の地位を獲得しようとする。機会均等は、政治的民主主義の装いのもとで、分業におけるテクノクラシーとエリート選別のメリトクラシーの同盟を確立する。「機会均等原理は、知識・文化的態度・ヒエラルキーといった世襲財産〔ブルデュのいう文化資本〕の相続が経済的世襲財産の相続にとって代わることを承認する。さらに、機会均等原理は、家族財産の大きさやその換金性にもとづくヒエラルキーが教育期間の長さや教育の一般性にもとづくヒエラルキーにとって代わることを承認する」（Aglietta/Brender [1986 = 1990:142-3]）。

こうした教育システム上の問題は、一つには教師の「専門性」と、二つには「教育内容の恣意性」とによって支えられている。教師たちは「教職の専門性」の名において教えている。し

かし、かれらは、事実上、蓄積された専門知のシステムに入り込んでしまっている。そのシステムのなかでは、彼らがなにかを言おうとしても、自分の言いたい意味は真に伝わらないのである。なぜならば、学ぶ当事者一人ひとりが理解されてはいないからである。学校というメディア、教師自身の「知」と「情報」がいかなるものかが自覚化され、絶えず問い返されていなければならない。また、「教育内容の恣意性」とは特定の文化圏の知識や考えや行動が、国民国家のもとでは、自文化中心主義的に絶対視され、それを相対化していく機会にきわめて乏しい。このため、精選されて伝えられる知識は「紋切り型」であって、教師の意識も子どもの意識も物象化され画一化されてしまい、現実柔軟に対応することはとても難しい。P. ブルデューの謂うところの、教育システムの機能は一般的な文化的知識を後の世代に伝えることにあり、社会の階級構造=「力の関係」(rapports de force)を意味や言語といった象徴的手段を用いて再生産することにある。教育システムとは「象徴的暴力」(violence symbolique)のシステムであり、そこには「自己排除」(auto-exclusion/auto-elimination)という、自動選別のメカニズムが成り立っている。

M. セルトーは『文化の政治学』(Certeau [1980a=1990:157])のなかで、「批判的教師の役割」に希望を見いだしている。「学校は二つのボードの上で機能している。ひとつに、学校はあいかわらず国家の制度であり、中央が決定する文化モデルを普及すべく、政府によって任命されるものである。他方で学校は、マスメディア等々の流す文化にたいしてそれに脅かされつつ、同時にそれを批判できる立場にある。事実、教師のあいだには、批判的精神が広がっている。かれらの批判的精神はなによりもまず、自分たちの置かれた社会学的な位置からきているのだ。つまりそれは、かれらのマージナルな状況のイデオロギー効果なのである。」

西垣通は、情報化社会の問題とは「ヴァーチャル」化の問題に他ならない、と言いきる。「ヴァーチャル」とは、現実に対立する「虚構」という意味ではなく、たとえ虚構の信号から構成されていても「事実上は現実と同様の効果をもつ」ということだ。肉眼のかわりにテレビカメラ、肉声のかわりに電話が置き代るのがヴァーチャル時代である。とすれば、慨嘆の声はいうまでもなく高い。だが、いたずらに眉をひそめるだけでは、浅薄なノスタルジーの域をでないだろう。情報化社会のかかえる難問は、ヒトが本来ヴァーチャルな生物であることに由来している。言語そのものがヴァーチャルなわけで、テレビやコンピュータはただ拍車をかけただけだ。だから二一世紀の情報化社会を予見するには、単に新しい電子メディアを語るだけでは十分ではない。むしろいったん情報の根源に立ちかえってみることが肝心なのである(西垣[1995:2])。

だがヴァーチャル・リアリティで多様な身体感覚を疑似体験することによって、この「自分の物質的有限性」という感覚は奇妙に希薄化していく。ヴァーチャル・リアリティで得られるさまざまな身体感覚は、現実の身体感覚から相当にズレている。一部で言われるように「現実と仮想が入り交じる」などということは、まずあり得ない。だが、この多様な身体感覚の「ズ

レ」と、日常の身体感覚かもたらす一貫した意識的思考とのあいだの落差が、「肉体から自由な魂」という古来の観念へのノスタルジーを呼び起こす。もちろん、これは迷妄である。けれどもその迷妄に「リアリティ」を与えるのが、「偽王」の「聖なるヴァーチャル身体」なのである。こうしてサイバースペースのなかで、人々の歯止めを失った攻撃性・支配欲・権力欲が暴走をはじめることになる。

西垣によれば、ヴァーチャル社会において、われわれはこれまでにないほど、「社会性」を喪失してしまう恐れがあるのだ。そこでは現実社会で遵守されてきた〈規範〉は通用しない。最近、パソコン通信での「非難・中傷・集中攻撃（フレーミング）」の問題が注目を集めているが、これもその一端をしめす現象ではないかと考えられる。普段はおとなしい人物が、パソコン通信では急に攻撃的になり、他人のちょっとした言葉尻をとらえて口汚く罵倒しはじめるのである。

そして、二一世紀サイバースペースにおける困った問題は、人々の歯止めを失った小さな権力欲や攻撃性が、教団の内部で結びつき、組織化され、巨大な攻撃的権力にふくれあがっていくのではないかと、という点にある。「偽王」はその中核に位置するのだ。いうまでもなく、その影響はサイバースペース内部で閉じたものではない。懸念されるのは、サイバースペースにおける〈意味〉や〈価値〉が、「シミュラクルの先行」として現実社会をリードしていくことである。つまり、「偽王」を中心として積分される権力が、現実社会を支配しはじめることなのである。要するに、もともとヒトのうちにあった権力欲や攻撃性が、コンピュータによって増幅されていくのが問題なのである。コンピュータは本質的に、ヒトの権力への希求、つまり環境世界を秩序化し、支配したいという欲望を外部化した装置である。それは、抽象化・形式化・非身体化というベクトルばかりでなく、人々のミクロな権力欲を身体的にみたと、というベクトルを含んでいる。ヴァーチャル・リアリティはまさにそのための装置となりうるのだ（西垣 [1995: 175-177]）。

<参考文献>

- Adorno, Theodor W. 1962 *Minima Moralia Reflexion aus dem beschädigten Leben.* = 1979 三光長治訳『ミナ・モラリア』法政大学出版局
- Aglietta, Michel/Brender, Anton 1986 *Les métamorphoses de la société salariale: la France en projet* = 1990 斉藤日出治訳『勤労者社会の転換』日本評論社
- Althusser, Louis 1970 *Idéologie et appareils idéologiques d'Etat, La Pensée* no.6 1970 = 1975 西川長夫訳『国家とイデオロギイ』福村出版
- Bart, Roland 1957 *Mythologies* Les Edition du Seuil. = 1991 篠沢秀夫訳『神話作用』現代思潮社
- 1964 *Eléments de sémiologie* Les Edition du Seuil. = 1981 沢村昂一訳『記号学の原理』みす

ず書房

- Bateson, Gregory 1970 'Form, substance and difference' in *Steps to an ecology of mind*, 1972 = 1990 佐藤良明
訳「形式、実体、差異」『精神の生態学』所収 思索社
- Baudrillard, Jean 1968 *Le système des objets*, Editions Gallimard. = 1980 宇波彰訳『物の体系』法政大学出
版局
- Baudrillard, Jean 1970 *La société de consommation*. Gallimard = 1979 今村仁司 塚原史訳『消費社会の神話
と構造』紀伊國屋書店
- Bourdieu, Pierre, 1972, *Esquisse d'une théorie de la pratique*, Droz.
—— 1977 *Outline of a Theory of Practice* (translated by R. Nice), Cambridge: Cambridge University Press.
—— 1980 *Le sens pratique*, Les éditions de minuit = 1988『実践感覚 1』, 1990『実践感覚 2』みすず書
房
- Certeau, Michel de 1980a *La culture au pluriel*. Christian Bourgois Editeur = 1990 山田登世子訳『文化の政治
学』岩波書店
—— 1980b *Art de faire*, Union générale d'éditions = 1987 山田登世子訳『日常実践のポイエ
ティック』国文社
- Hall, Edward T. 1976 *Beyond culture* Garden City, N.Y.: Anchor Books = 1993 岩田慶治, 谷泰訳『文化を越
えて』TBSブリタニカ
- 半田正樹 1996 『情報資本主義の現在』批評社
年 5 月 25 日初版第 1 刷発行 * 著者 / 半田正樹
- 橋本良明 1990 「ミクロ的視野からみた「情報」と「意味」」(東京大学新聞研究所『高度情報社会のコミ
ュニケーション—構造と行動』所収) 東京大学出版会
- 今村仁司 1992 編著『トランスモダンの作法』リプロポート
- 北村洋基 2003 『情報資本主義論』大月書店
- Lasch, Christopher 1979 *The Culture of Narcissism American life in an age of diminishing
expectations*. = 1984 石川弘義訳『ナルシズムの時代』ナツメ社
- Mauss, Marcel, 1968 "Les techniques du corps" in *Sociologie et Anthropologie*. = 1976 有地亨 山口敏夫訳『M・
モース 社会学と人類学 II』弘文堂
- McLuhan, Marshall 1964 *Understanding media, The Extension of Man* = 1991 栗原裕 河本仲聖訳『メデ
ィア論』みすず書房
- 三上俊治 1990 「重層ネットワーク社会の形成と情報環境の変容」(東京大学新聞研究所『高度情報社
会のコミュニケーション—構造と行動』所収) 東京大学出版会
- 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
- 西垣通 1995 『聖なるヴァーチャル・リアリティ 情報システム社会論』岩波書店
- 西垣通 2002 「情報」(北川 須藤 西垣 浜田 吉見 米本 『情報学事典』所収) 弘文堂

- 小倉利丸 1992 『アシッド・キャピタリズム ACID CAPITALISM』 青弓社
- 佐伯啓思 1993 『「欲望」と資本主義 終わりのなき拡張の論理』 講談社
- 坂本賢三 1985 「情報」(『平凡社大百科事典⑦』所収) 平凡社
- 竹田青嗣 1992 『現代思想の冒険』 筑摩書房
- 田辺繁治／松田素二〔編〕 2002 『日常実践のエスノグラフィー 語り・コミュニティ・アイデンティティ』 世界思想社
- 田辺繁治 2003 『生き方の人類学－実践とは何か－』 講談社
- 内田隆三 1993 「ソフトな管理の変容－家庭の生成と臨界点」(『システムと生活世界』所収) 岩波書店
- 宇波彰 1991 『誘惑するオブジェ時代精神としてのデザイン』 紀伊國屋書店。
- 山田鋭夫 1988 「情報社会」(『現代思想を読む事典』所収) 講談社