

Title	<書評>Sherry Turkle "Alone Together :Why We Expect More From Technology and Less From Each Other" (Basic books, 2011)
Author(s)	福井, 孝宗
Citation	京都大学生涯教育学・図書館情報学研究 (2012), 11: 169
Issue Date	2012-03
URL	<a href="http://hdl.handle.net/2433/158651">http://hdl.handle.net/2433/158651</a>
Right	
Type	Departmental Bulletin Paper
Textversion	publisher

書評 : Sherry Turkle “Alone Together :Why We Expect More From  
Technology and Less From Each Other” (Basic Books, 2011)

福井 孝宗

Book Review : Sherry Turkle “Alone Together :Why We Expect More From  
Technology and Less From Each Other” (Basic Books, 2011)

Takanori Fukui

序章

Facebook や Mixi などのソーシャル・ネットワークキング・サービス (SNS) や Twitter などのミニブログが、2000 年代の半ばごろから話題となっている。『Twitter 社会論』(洋泉社, 2009) などの関連書籍が数多く出版され、テレビやラジオなどの既存メディアとの連動企画等も盛んに行われているのだ。SNS やミニブログは、オンライン上でコミュニケーションの場を提供するインターネットサービスである。

日本で開発された SNS である Mixi は 2004 年にサービスを始め、その後を追って Twitter が 2008 年に日本語サービスを開始した。もちろん、過去にも SNS やミニブログに類似したサービスが存在しなかったのではない。1980 年代のパソコン通信の時代には、掲示板や電子会議の場を提供する「フォーラム」といったサービスがあった (柴内 2003)。しかしながら、SNS がそれらと異なるのは、現実の生活と非常に密接である点だ。前者では、インターネット上に限った人付き合いが基本的に想定されているのに対し、SNS では、サービスによって異なるものの、見知らぬ人だけでなく、仲のよい友人や知り合いと使うことが想定されている。私たちは、既存の人間関係の上にデジタル・コミュニケーションを持ち込むようになったのである。

そのようなインターネット利用による新しい人間関係は、どのようなものであるのだろうか。また、デジタル・コミュニケーションは、私たちにどのような影響をあたえているのだろうか。本論文で書評する『Alone Together: Why We Expect More From Technology and Less From Each Other』(Basic Books, 2011)の筆者である Sherry Turkle は、パソコンがまだ一般的でなかったころから現在まで、人間とデジタル・テクノロジーとの関係について一貫した関心を抱いてきた。だからこそ、現在のメディア文化と人間との関係を考える際に、本書は示唆に富んだものといえるだろう。アメリカでは、本書の書評が既にいくつも書かれている<sup>1)</sup>。また、将来的に生活の中に取り入れられると思われる介護ロボットやペッ

---

1) (Lehrer 2011) や (Felten 2011) など他多数。

トロボットを、私たちがどのように扱うのかについても明らかにしている。本書の副題にもあるように、本書は「私たちは、なぜ人間関係よりもテクノロジーに期待するのか」という問いについて答えているのだ。

『Alone Together』は三部作の最終作として出版された。一作目は『The Second Self: Computers and the Human Spirit』(Simon & Schuster, 1984) (= 『インティメイト・マシン—コンピュータに心はあるか』講談社, 1984年)であり、二作目が『Life on the Screen: Identity in the Age of Internet』(Simon & Schuster, 1995) (= 『接続された心—インターネット時代のアイデンティティ』早川書房, 1998年)となっている。第一章で、本書の要旨について説明する。第二章では、三部作の一作目から本書までを通して、筆者タークルの議論が変化してきた軌跡をたどる。また、タークルのデジタル文化に対する立ち位置がどのように変化してきたかを、彼女の経歴に触れながら述べる。最後に、第三章でデジタル・メディアと自己という観点から考察をしたい。

#### 一章 本書の要約

本書は、二部構成をとっている。まず、本書のタイトルである Alone Together の名を冠した序章で始まる。そして、第一部は、「ロボット時代—孤独の中の新たな親密性」であり、第二部が「接続—親密性の中の新たな孤独」となっている。それぞれのタイトルは逆説構造を取っており、本文全体を通じて意識的に逆説が用いられている。第一部は、一章 Nearest Neighbors、二章 Alive Enough、三章 True Companions、四章 Enchantment、五章 Complicities、六章 Love's Labor lost、7章 Communion で構成され、第二部は八章 Always On、9章 Growing Up Tethered、10章 No Need to Call、11章 Reduction and Betrayal、12章 True Confessions、13章 Anxiety、14章 The Nostalgia of Young で構成されている。最後に、結論として Necessary Conversations が、結語として The Letter が、それぞれ加えられている。また、デジタルネイティブたちへのインタビューをもとに、全体に渡って議論がなされていることが、本書の特徴である。そのインタビューは、人類学的な参与観察や心理学的なカウンセリングを基礎として行われている。

第一部では、ロボットや人工知能が、人間に与える影響を中心に述べている。1990年代の後半になって「デジタル生物」が、私たちの身の回りを取り巻くようになった。本書では、画面上で生物を育てる「たまごっち」や、「ファービー」というフクロウのような外見をした言葉を発するロボットなどが例として挙げられている。

1920年代に心理学者ピアジェが、子供は物理的に動くものとそうでないものとのあいだで、生物と無生物の区別をつけていることを観察した。だが、1980年代になると、子供は知育ゲームなどの思考力を持つかのようなデジタルおもちゃに接するようになり、その区別をどのように判断するか迷うようになる。結果的に、子供は物理面ではなく知能を持つかどうかという心理的な点で、生物と無生物の違いを判断することが観察された。しかし、上に挙げたような新しい「デジタル生物」たちは、社会性によってその線引きを再考させ

る。それらはうれしそうに喜び、世話を要求し、寂しそうに鳴くように設計されたからだ。子供は、それらが機械であることと同時に生き物であるという考えを受け入れるようになる。子供にとって「デジタル生物」は機械であるにも関わらず、世話をしてあげ、友達になるほど十分に生きている「Alive Enough」な存在なのである。

感情的な表現を行うことだけが、「Alive Enough」という感覚を生むのではない。「デジタル生物」が常に電源の入った状態「Always On」であることもその原因の一端を担っている。つまり、電源を切るということはロボットの「睡眠」を意味するのではなく、「死」を意味するに等しくなる。また、学習機能を持つことによって、私たちはそれらが生きているかのように思ってしまうのだ。ファービーは、まるで学習していくかのようにプログラミングされているだけだが、犬の形をしたロボットのAIBOは、子犬から成犬までの発達を実際に学習していくように作られている。つまり、その「生育」環境に合わせてカスタマイズされていくのだ。

だから、そのようなロボットを小さな子供に与えると、それに熱中するようになる。しかし、子供たちだけでなく、大人もその魅力に引き込まれてしまうのだ。例えば、My Real Baby と名付けられた乳児に似せたロボットを与えられたある高齢者は、孫が家へ遊びに来たにもかかわらず、ロボットに夢中になったきりで、全く孫を相手にしなかったという。また、介護施設やMITには、上に挙げたような単純な行動しかできないロボットだけでなく、菓の提供や施設の見回りができる介護ロボットや、ボール遊びや複雑な表情ができるロボットも存在する。Kismet と名づけられた人型ロボットを置いた部屋に少年を滞在させる実験では、コミュニケーションを十分に取れないロボットと何とかして意思疎通を図ろうと試行錯誤する様子が述べられている。なぜこれほどに人はロボットとのコミュニケーションにのめり込んでしまうのであろうか。

人にあてがわれるロボットは、しばしば何かの変わりとして私たちの生活に入り込んでくる。例えば、介護ロボットは少子化に伴う介護人口の減少への対策として作られた。また、高齢者のメンタルケアのために、アザラシ型ロボットの「パロ」というロボットが作られている。これらは、本来なら人間がすべき仕事を、ロボットに代替させようとする結果なのである。しかしながら、それらと接しているうちに、私たちは本来の人間とのコミュニケーションよりも、ロボットとのコミュニケーションに、心地さを感じるようになってしまうのだ。

なぜなら、ロボットには人形や工作機械のような無機物でありながら、人間や動物のように自律性を持って動くように見えるという特徴があるからだ。ロボットが無機物であるという性質は、私たちが自分の思い通りの解釈をロボットの動きや音に投影できることを可能にする。たとえば、ただ音を立てているにもかかわらず、それらが鳴いていると都合よく解釈することができるのだ。そして、ロボットが自律性を持っているかのように動くことによって、私たちは、ロボットが意図や意識を持っているかのように錯覚してしまうのである。人々がロボットに存在しない意図を読み込もうとする様子を、人間が存在しな

い神との交信をすることになぞらえ、筆者は「communion」と例えている。ロボットと人間との大きな違いがこの二点あるのだ。相手が意思を持つ人間の場合、私たちは相手の意図や行動を自分が思ったとおりに解釈することはできない。ロボットとのコミュニケーションでは、そのような人間の他者性を回避することができるのだ。その上、生きているかのように振る舞うロボットは、私たちの欲求を満たすだけの機能を備えているのである。例えば、実際には一人で居るにもかかわらず、ロボットペットは誰かと一緒にいるような感覚を与えてくれる。プログラミングされた通りに動いているだけで実際には意識を持っていないロボットとのコミュニケーションは、かつて私たちに否定的な反応を引き起こさせていたかもしれないが、私たちは、ロボットでも機能を果たせば問題にならないというプラグマティックな態度を次第に取るようになってきた。ロボットは、人間の煩わしい他者性を回避しながら、自身の欲求を満たすことができる点で魅力的なのである。

第二部では、携帯電話などによって常に誰かと接続されるようになった人間に、どのような変化が起こっているのかについて述べられている。かつて、インターネットに接続するには、パソコンの前に座らなければならなかったが、今では時間と場所を選ばずに接続することが可能になった。また、ヴァーチャルな世界には、オンラインゲームや SNS などの現実とは異なる生活が別個に存在している。デジタル・デバイスを持ち運ぶことは、現実に生活している今のアイデンティティから、ゲーム上のアイデンティティへ、またその場に居ない人とコミュニケーションする時のアイデンティティへとすぐに移ることを可能にしたのである。筆者はこの状態を「Life Mix」と呼ぶ。オンライン上でのアイデンティティは現実とは異なり、恣意的に変えることが可能である。例えば、Facebook のプロフィール欄は、人をひきつけるために工夫を凝らして編集がなされる。自分がどのような趣味や交友関係を持つかをコントロールできるのだ。そのような場でのアイデンティティは理想的なので、現実の生活よりもオンライン上の生活のほうをより良いと感じ、それにのめり込む人が現れるようになった。「Life Mix」とは複数のアイデンティティを同時に生きる状態を指している。

インターネットへの常時接続による「Life Mix」は、マルチタスキングの常態化を伴っている。誰かと共にいる際に、何か別のことをすることは、以前許されなかった。しかし、常時接続への慣れによって今では当たり前のことになったのだ。このことは、私たちが常にインターネットに接続し続け、反応を即座に返すことを要求される「Always On」な存在になったことを意味している。まるで常に電源の入った「デジタル生物」のようであるのだ。だから、一人になって内省する時間が急激に減ると同時に、一人になることは恐怖の対象とさえみなされる。すると、これまで思春期を経て固定的なものになると考えられてきた自己が、常時接続が当然となった世代では、他者と明確に区別できないものになってしまうのだ。筆者はこの状態を「collaborative self」と呼ぶ。「メッセージの共有をしているときに、自分の感情をはっきりと感じるができる」(Turkle 2011: 175) と 16 歳のジュリアは述べる。自己とは、それ自体一つで完結したものだと考えられてきたので、

この新たに出現した自己のあり方は未熟であると筆者は考える。

スクリーン上での文字コミュニケーションに慣れた私たちは、電話でのコミュニケーションの捉え方を変えることになった。電話は用件以外の雑多な会話が多く、編集できないために自分をあまりにもさらけ出し、相手にとって必要以上の干渉をもたらすものと考えられるようになったのである。「メール・インスタントメッセージ・SNS は、気にかかる人との希薄だが役立つ簡単なコミュニケーションであると考えた上で、私たちはそれらを使い始めたかもしれないが、その特別な喜びに慣れてしまう」(Turkle 2011: 160) のだ。私たちが、テキストコミュニケーションに慣れるにつれ、人の扱い方も変わっていく。例えば、ランダムに選ばれた人とビデオチャットできる「Chatroulette」というサービスでは、Next ボタンを押すことで相手に断りなしに別の人へと移ることができる。また、オンラインで自分の思ったことを何でも告白できるサービスは、自分以外の誰でも閲覧可能になっているが、実際に書き込みが見られているかどうか分からない。しかし、人が見ているだろうという感覚を前提として持つことができるために、本当は人と話さなければならない問題を吐露するだけで、誰かに聞いてもらったという感覚が得られ、解決したように思ってしまうのだ。SNS のプロフィールと同様に告白を脚色して投稿することも可能であるが、たとえ投稿が真実でなくとも投稿する人が満足できればそれでよいと多くの人は考えている。このような人との直接的なコミュニケーションを避け、インターネットサービスに期待するプラグマティックな態度は、第一部でのロボットとの向き合いかたに似ている。私たちは、画面上の人をまるで物を扱うかのように向き合い、人に向き合わねばならないときにインターネットサービスへ向かう。デジタル・コミュニケーションを通じて、私は人を無機物のように、扱う方法を覚えた。

しかしながら、誰しもがデジタル・コミュニケーションに不安を持っていないわけではない。SNS やメッセージ交換のサービスは、情報の公開を前提としている。だから、Facebook のプロフィールや自分が今どこで何をしているかを、インターネット上にアップロードし続けなくてはならない。当然、そこにはプライバシーの問題が常に介在しているのだ。私たちは、インターネットのサービスを利用することで、日常の行動を見知らぬ人から観察される可能性が常にある。メディアでは、現代の若者がプライバシーを気にしなくなったというが、筆者のインタビューした若者は、見られていることに不安を感じているものが少なからずいるのだ。さらに、オンライン上にアップロードした情報は、永久に残されることになる。それらの情報は、進学や就職の際に容易に閲覧されるため、アップロードの際には常に注意することが要求される。また、一度オンライン上で友人に加えた人は、友人に加えたという過去の痕跡のために、忘れ去ることも難しくなるのだ。つまり、インターネットは、現実世界で新たな生活を始めることや自我を作り上げることを難しくした。もはや、インターネットは、現実とは別の自由の空間とは言えないのである。

## 二章 シェリー・タークル「デジタル文化三部作」

シェリー・タークルは、本書を「コンピュータと人についての三部作を完成させるものであり、私たちが現在にどのような経緯でたどり着いたか、また私たちが現状に満足しているのかどうかを問うものである」(Turkle 2011: 2) と説明している。三部作の一作目が出版されたのは本書から 27 年前、二作目が 16 年前に出版されたことから、タークルが長きにわたって「デジタル・テクノロジーと人」というテーマについて研究し続けてきたことが分かるだろう。ただし、関心は変わらないといえども、タークルが研究を始めた当初から現在に至るまでの間にデジタル・テクノロジーは急速な発展を遂げてきた。その時代変化に合わせて、タークルの扱う具体的な対象も変化していく。

一作目において中心となる対象は、原始的なおもちゃとビデオゲーム、そしてパーソナル・コンピュータであった。これらのデジタル商品は、2011 年現在でこそめずらしくはないが、タークルが研究を始めた当時では人口に膾炙してはいなかった。また、もう一方の研究対象であるデジタル・テクノロジーの消費者についても、ハッカーやパソコンに熱中する極端な人々を挙げている。新たに隆盛しつつある不透明なデジタル文化がどのようなものになっていくのかという疑問に、タークルは彼らの中から答えを見出そうとした。二作目の中心となるのは、インターネットに接続されたパソコンと MUD(Multi-User Dungeon の略) と呼ばれるテキストベースのオンラインゲームである。この著作が出版された 1995 年は、ちょうど先進国でインターネットの商用化が行われはじめ、なおかつ Windows95 が発売されたことにより、急速にパソコンが家庭に普及し始める年であった。この著作では、未知数であるインターネットの可能性について言及している。最後に本書では、AIBO のように人間とのコミュニケーションをとるロボットや、高齢者の介護を念頭において作られたロボットたちと、携帯電話文化を前提とした SNS やメールでのコミュニケーションが、2つのメインテーマとなっている。また、タークルのインタビューの対象となるのも、デジタル・テクノロジーが一般的に受容されたことによって、それを先取りしている先進的な人々だけでなく、より一般的な人々へと広がっていった変化を読み取ることができる。このように見ていくと、彼女がデジタル文化の黎明期からその発展と共に最先端を常に歩み、研究の対象としてきたことが分かるだろう。その意味でタークルはデジタル文化の証人であり、彼女の三部作は、「デジタル・テクノロジーと人」という一貫したテーマの上で、彼女がたどった思考の道程を追跡するものとなっているのである。

しかしながら、タークルはデジタル文化についての研究を当初からこころざしていたわけではなかった。そもそも彼女は、ハーバード大学で社会学と人格心理学の博士号を取得していたのだ。また、人類学についても訓練を積んでいた。その後、ボストン精神分析専門学校へ入学した。そこで臨床心理学のライセンスを得たようである。彼女の一冊目の単著は『Psychoanalytic Politics: Jacques Lacan and Freud's French Revolution』(Basic Books, 1978) であり、そのテーマは精神分析にまつわるものであった。その研究についてタークルは「1970 年代初めから半ばにかけて、私は精神分析のアイデアが人々の日常生活

福井：書評：Sherry Turkle“Alone Together :Why We Expect More From Technology and Less From Each Other”(Basic Books, 2011)

に与えるインパクトを考えました。ケーススタディの対象は、1968年の学生革命以降、フランス人たちがフロイトに夢中になったことでした。・・・政治社会の混乱する張り詰めた時期に、精神分析のアイデアがどう「読めるか」を問題にしたのでした」(Turkle 1995: 430)と述べている。社会にとって新しい枠組みが、人々をどのように変えるかという問題意識が、後のデジタル・テクノロジー研究への姿勢として受け継がれていることが分かるだろう。

タークルがマサチューセッツ工科大学（以下、MIT）へと移ったのは、ちょうど初めての単著が出版された1978年のことであった。コンピューターと人間とのかかわりについての研究は、それ以降一貫したテーマとなっている。MITでは科学技術社会学についての教授として在籍している。そこで彼女はMITのカルチャー大きな影響を受けることとなった(Turkle 1995: 431)。しかし、ハーバードとMITは地理的に隣接しているため、両校の間に全く交流がないとは考えにくい。タークルはハーバードでの学部生時代にMIT学生寮で開かれていたオープンハウスに参加し、学生が電話交換を利用した「電話ハッカー」のシステムがあったことを回想している(Turkle, 1984: 328)。先進的なデジタルテクノロジーやハッカー文化に触れる機会は、MITに就職する以前にもあっただろう。三部作のメインテーマであるテクノロジーによって人間の思考方法が変わるという考え方も、タークルの経験的な感覚に端緒を持っていたと考えられる。

たとえタークルが、デジタル文化の先進的な担い手であったとしても、それに対して一貫した態度を取ってきた訳ではない。三部作の一作目では、コンピュータの利用によって、子供たちが生物とそうでないものの区別を、自力で動くかどうかという点から、知的・精神的な点で行うようになるという主張を中心に、プログラミングにまつわるハッカー文化や、人工知能研究を担う人々がどのように思考しているのかを述べている。デジタル技術に対してタークルは基本的に中立を保っているが、どちらかといえば好意的な立ち位置を取っている。例えば、計画を立ててそのとおりの物事を実行する人を「ハード・スタイル」、いきあたりばつりに試行錯誤しながら行動する人を「ソフト・スタイル」と名付け、両者がコンピューターに触れることで別のスタイルに触れることができ、両方の性格を身につけられる可能性があるとして述べている。そして、二作目になると全面的に肯定的な態度を取るようになる。その著作では、インターネット上での年齢や性別を越えたアイデンティティの模索が、ひとつの自己に囚われない本来の自分を解放し、他者理解を促進すると主張している。筆者がインターネットに大きな希望を抱いていた理由は、その実際的な効果を目の当たりにしてただけでなく、いわゆるポストモダン思想に影響を受けていたからだろう。ちょうど学生運動時にタークルも学生であり、当時はその思想が真っ盛りであった。そして、何より元々の専攻である精神分析の分野とポストモダン思想は関係が深い。インターネットをポストモダン思想から理解し、その普及にタークルが期待したと理解できるだろう。しかし、その期待は裏切られることになった。本書では、一章で見えてきたように、現在のデジタル文化に対して、否定的な姿勢を取っている。その変化について筆者



は、「1984年からの私の楽観視は困難に陥ることになった。「RL」としばしば馬鹿にして名指しされるもの、つまり現実生活よりもオンライン上の生活のほうに満足している多くの人たちに出会った」(Turkle 2011: 11)と述べている。インターネットが他者理解を促進するどころか、現実生活から遠ざけたことや人間関係の変容が、筆者の姿勢を否定的にさせたのであった。もちろん、デジタル技術を捨て去ることではなく、うまく使っていく方向を目指すべきだとは述べているものの、エピローグでは、留学した娘との間で、紙の手紙による文通を始めたという筆者のエピソードで締めくくられている。

### 三章 本書への考察

本書は、インタビューに基づいていることによって、昨今のデジタルメディアが人々に与える影響を鮮明に明らかにしている。「人付き合いが減少する」、「コミュニケーションが希薄化した」という語り方は、新しいメディアとセットにして、これまで幾度となく繰り返されてきた<sup>2)</sup>。本書も、メディアが人間関係を変えるという技術決定論的な視座に立つ意味で言えば、単純にそのような系譜の最新版といえるかもしれない。しかしながら、ともすれば単なる反動的態度であると捉えられかねない主張に、タークルは精神分析を基礎とした豊富なインタビューを重ねることによって、高い論理性と説得性を持たせているのだ。もちろん、メディアによって関係が希薄化するだけでなく、ロボットや画面上の生物により魅了されるようになったという逆方向からの主張も、人が人から遠ざかるという現象に深みを持たせている。

また、統計を使った調査では分からない具体的な携帯電話やインターネット利用の仕方を浮き彫りにしている。例えば、若者は携帯電話を孤独感を取り除くために使用し、「携帯メールの利用が多い若者は、外向的で、友人も多く、深い人間関係を好み、孤独感も少ない」(中村功 2003: 93)と述べられている。しかしながら、本書の筆者に従えば、マルチタスキングの常態化により、特定の個人間でのコミュニケーションに向けられる注意は分散している。また、友人が増えているという事実も、デジタル・コミュニケーションの浸透により、誰かを友人に加えることへの容易さと疎遠にすることの難しさから起きていると考えることもできる。結果として、このような人との付き合い方は、新たなアイデンティティの形成を難しくしていることも明らかになった。

デジタル・コミュニケーションとアイデンティティに関しては、日本で新しい自我のモデルが提唱されている。全面的で親密な対人関係と部分的で表層的な対人関係によって形成される旧来の自我モデルから、部分的だが表層的でない対人関係の集まりによって形成される自我モデルへと移り変わったと言う(辻大介 1999)。このような自我のモデルにおい

---

2) 例えば、1970年代には社会学者の中野収が、同席している最中に漫画や雑誌などを読んでコミュニケーションを取らない若者たちを発見し、「カプセル人間」のメディアに閉じこもる生態として叙述している(平野秀明・中野収 1975)。また、(大平健 1995)では、相手の気持ちに立ち入らない「やさしい」青年が、ポケベルを持っているだけで、繋がりを感じている様子を否定的に見ている。

福井：書評：Sherry Turkle“Alone Together :Why We Expect More From Technology and Less From Each Other”(Basic Books, 2011)

ては、場に応じた多数のペルソナを利用しなければならない。たしかに、本書でインタビューされたティーンエイジャーたちは、このような方法でアイデンティティを形成しようと努力していた。しかし、それと同時に、自分自身をどのように見せたいかを意識的に作らざるを得ない状況に辟易している者や、デジタル・コミュニケーションを拒否する者が現れていることを本書は示している。

また、上記論文を踏まえて、携帯を通じた分散的なコミュニケーションが、友人との協調不安を生み出し、携帯利用に向かわせるという循環が存在すると述べられている（鈴木謙介・辻大介 2005）。流動的な友人との繋がりを確認するために、携帯電話を利用することで、再帰的にモニタリングする必要があるのだ。そして、分散したコミュニケーションを行う自己を、近代的な一貫性から解放された存在として捉えている。この見方は、タークルが三部作の二作目で主張していたこととほとんど符合するが、本書で否定された見方である。SNSのような生活の記録を残すサービスは、情報がオンライン上に蓄積され、様々な場面での現実の生活と密接につながっている。「Life Mix」状態はアイデンティティの移動を一時的に容易にするかもしれないが、結果としてオンライン上に蓄えられた情報は誰からでも閲覧可能であるために、一貫した自己として振舞うことを強制される。SNSやミニブログの登場によって、様々なペルソナを使い分けなければならないにもかかわらず、一貫した自己であり続けるという矛盾した要求を課されるようになったのだ。

メディア論の大きな枠組みにも、本書の投げかける視点がある。携帯電話によって新たに生み出されたコミュニケーションは、相変わらず文字が中心に行われているという事実だ。M. マクルーハンは、テレビを念頭に置いて、活版印刷術以降で主流となった視覚中心の活字文化から、身体の全感覚を利用する文化に再編すると考えた。W. J. オングは文字によって失われた「声の文化」が、デジタルメディアによって二次的な「声の文化」として再興すると述べている。しかしながら、音声メディアとして始まったはずの携帯電話は、文字のコミュニケーションが中心となっている。それどころか、電話自体を過干渉なものとして拒否する傾向すらあるのである。デジタル・コミュニケーションは、身体感覚を解放するどころか、ますます視覚中心の文化を作り上げているのだ。

#### 参考文献

- Carr, Nicholas, 2010, *The Shallows: What the Internets Doing Our Brains*, New York, W. W. Norton & Company. (=2010, 篠儀直子訳『ネット・バカ——インターネットがわたしたちの脳にしていること』青土社.)
- 平野秀明・中野収, 1975, 『コピー体験の文化——孤独な群衆の後裔』
- Felten, Eric, "Hit Send, Take a Bow", WSJ, (Retrieved January 18, 2011, <http://online.wsj.com/article/SB10001424052748703583404576080030037244312.html>).

- Katz, James Everett and Mark A. eds., 2002, *Perpetual Contact: Mobile Communication, Private Talk, Public Performance*, Cambridge University Press.  
(=2003, 立川敬二監修・富田英典監訳『絶え間なき交信の時代——ケータイ文化の誕生』NTT 出版.)
- Lehrer, Jonah, 2011, "We, Robots ", NYTimes(Retrieved January 18, 2011,  
<http://www.nytimes.com/2011/01/23/books/review/Lehrer-t.html?pagewanted=all>).
- McLuhan, Marshall, 1964, *Understanding Media: The Extensions of Man*, New York, McGraw-Hill. (=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.)
- 中村功, 2003, 「携帯メールと孤独」『松山大学論集』14(6) : 85-99.
- Ong, Walter J., 1982, *Orality and Literacy: The Technologizing of the Word*, New York, Routledge. (=1991, 桜井直文・林正寛・糟谷啓介訳『声の文化と文字の文化』藤原書店.)
- 大平健, 1995, 『やさしさの精神病理』岩波書店.
- 柴内康文, 2003, 『私論と世論の変換装置——ネット世論の行方』佐藤卓己編『戦後世論のメディア社会学』柏書房.
- 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.
- Stone, Allucquère Rosanne, 1995, *The War of Desire and Technology at The Close of The Mechanical Age*, Massachusetts, The MIT Press. (=半田智久・加藤久枝訳『電子メディア時代の多重人格——欲望とテクノロジーの戦い』新曜社.)
- 鈴木謙介・辻大介, 「ケータイは“反社会的祖存在”か? ——断片化する関係性」『季刊 InterCommunication』(55)NTT 出版.
- 津田大介, 2009, 『Twitter 社会論』洋泉社.
- 辻大介, 1999, 「若者のコミュニケーションの変容と新しいメディア」橋本良明・船津衛編『子ども・青少年とコミュニケーション』北樹出版)
- Turkle, Shelly, 1984, *The Second Life: Computers and the Human Spirit*, New York: Simon & Schuster. (=1984, 西和彦訳『インティメイト・マシン——コンピュータに心はあるか』講談社.)
- , 1995, *Life on the Screen: Identity in the Age of Internet*, New York: Simon & Schuster. (=1998, 日暮雅通訳『接続された心——インターネット時代のアイデンティティ』早川書房.)
- , 2011, *Alone Together: Why We Expect More From Technology and Less From Each Other*, New York: Basic Books.