慶應義塾大学学術情報リポジトリ
Keio Associated Repository of Academic resouces

Title	"動物"的主体はいかに再組織化することができるか： 今日のメディア環境を所与とした世代の政治的主体性の検討とその社会的可能性について
Sub Title	How to recorganize "ANIMAL"s?
Author	堀井, 元就(Horii, Motoyuki)
Publisher	慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科
Publication year	2009
Jtitle	
JaLC DOI	
Abstract	
Notes	修士学位論文. 2009年度メディアデザイン学 第37号
Genre	Thesis or Dissertation
URL	https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=KO40001001-00002009-0037

慶應義塾大学学術情報リポジトリ(KOARA)に掲載されているコンテンツの著作権は、それぞれの著作者、学会または出版社/発行者に帰属し、その権利は著作権法によって保護されています。引用にあたっては、著作権法を遵守してご利用ください。

The copyrights of content available on the KeiO Associated Repository of Academic resources (KOARA) belong to the respective authors, academic societies, or publishers/issuers, and these rights are protected by the Japanese Copyright Act. When quoting the content, please follow the Japanese copyright act.

修士論文　2009 年度 (平成 21 年度)

“動物”的主体はいかに再組織化するか

～今日のメディア環境を所与とした世代の
政治的主体性の検討とその社会的可能性について～

慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科

堀井　元就

修士論文　2009 年度 (平成 21 年度)

“動物”的主体はいかに再組織化するか

～今日のメディア環境を所与とした世代の政治的主体性の検討とその社会的可能性について～

論文要旨:

本論文は、これまで政治のメディア的機能がはたしてきた主体の組織化が、主体の変容とともに機能しなくなり、新たな組織化の方法が必要となってきた状況を背景に、主体がいかに変容したか、変容した主体の組織化とはいかなる形でなされるのかに言及した。

これまで描かれてきた成熟した近代的主体モデルと異なり、今日の主体は即物的で実存的な”動物”としての面を強く持っており、そのような主体を有効に組織化するには、近代的主体を組織化させる方法として精緻化されてきた政治のメディア機能を＜財の再配分システム＞と＜個人と社会の関係を正統化させる意味論的システム＞に分解した上で、各機能のオルタナティブとしてのシステムを提示する必要がある。

さらに、新しいシステムへの移行の為に私たち今日の主体が組織化する方法として政治･政策系メディアを設計する時、旧来の政治･政策系メディアの方法論である啓蒙的性格とは異なる視点の重要性･必要性について論じている。

キーワード：メディア論　メディアデザイン　政治　コミュニケーション
政策議論　　動物化

慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科

堀井元就

Abstract of Master's Thesis Academic Year 2009

How to re:organize "ANIMAL"s?

Summary:

Systematization of agent served as media-like-function of politics until today lost its function because of the change of the agent itself, and therefore, now it is in a situation where new method of systematization is becoming necessary.

This essay covers about how this agent changed and how the new method of systematization will be done.

Unlike full-fledged agent model until today, today's agent extemporarily and existentially has more of an "Animal" element.

To effectively systematize this kind of agent, it is necessary to split media-function of politics, which elaborated as a method of systematizing modernistic agent, into 're-allocation system of finance' and ' semantic system which justify relationship of individual and society.' Upon this split, it is necessary to set out a single system as an alternative of each function.

In addition, this essay also covers about what kind of method there is by using internet technology, because to order new system into effect for the society, they have to win the game to systemize old agent, representative election.

KEYWORD: communication theory , media design , government , political discussion , animalization ,

Keio University Graduate School of Media Design

Horii Motoyuki

目次

修士論文　2009 年度 (平成 21 年度) 2

Abstract of Master's Thesis Academic Year 2009 3

第 1 章　序論 **5**

1-1 研究背景 5

1-2 プロジェクトの目的 9

第 2 章　研究事例 **12**

2-1　部分的直接民主主義の可能性としての検討 12

2-2　意味と社会化の変容についての検討 15

2-3　コミュニケーションと社会の相互的変容、それにより要請される新しいメディアの姿についての検討 18

2-4　主体の変容としての"動物化"の検討 22

第 3 章　POLICYWATCH　PROJECT **24**

3-1　prototype 1 26

3-2　prototype 2 29

3-3　prototype 3 34

第 4 章　終論 **39**

参考文献 **41**

脚注

謝辞

第１章　序論

1-1 研究背景

チーム･POLICY WATCH[注1] (以下、ポリシーウォッチ)という政策 watch や政府運営分析を得意とする団体がある。団体自体は、実際の経済界、金融業界、政治･政策の世界、法曹界などにおいて第一線で活躍しているメンバーによって構成され、既にシンポジウムや四大メディア上などで発言･議論を行っている。

その団体が、インターネット上にサイトを持ち、政策議論をいわゆる web2.0 と称された双方向的な形式で行うことで国民に浸透させる、または、一般ユーザーから寄せられる意見やコメントの中から建設的な政治･政策的議論が発生し、その議論が拡大することで、実際の社会がより有効に組織化されていくことを目指すとき、そのような機能をはたすことのできるサイトとはいかなる形であるのか。

それが、この研究の最初の着眼点であった。このことからも明らかなように、政策議論サイト･政治系サイトにおいて、いわゆる”一般ユーザーの政治リテラシーを上昇させる、正しい政策判断ができるように一般ユーザーを訓練する”といった趣のあるサイトは、ある種の啓蒙的要素を絶えず内包してしまう。”正しい”とするその判断は、そのサイトを運営する母団体の思考方法によって必ずバイアスがかかってなされている。啓蒙的再教育は社会の常だが、インターネット上でもその意図を持ったサービスは数多く存在している。

ここで第一の疑問がでてくるだろう。そもそも以上のような図式のもと、はたして人々は合理的、戦略的な政策判断にたどり着くことはできるのであろうか？

これが可能である、とするのが近代までの図式である。近代的主体･規律訓練化された人間、そのモデルは、合理的･戦略的判断をくだし、社会単位での合意形成に責任を負う。

しかしこのモデルが今日いまだ有効であるかというと疑わしい。少なくとも私たち社会一般の認識として、”人々はメタ視点からではなく、実存的･即物的

に行為や態度の選択を行っている”といった認識は自明化している。昨今の例で言えば、定額給付金の問題において、さかんにメディアにおいても「”戦略的･長期的判断からは効果がない”し、”それを本人達も半ば理解している”が、”現状の貧苦対策としてそれを求めているのである”」といった趣旨の報道はいたるところでなされていた。これは言い換えれば、”メタ視点から見れば○○であることはわかっているが、現前の問題として△△であり、結果△△であることを選択する。”という選択が行われたことを意味する。ここで重要であるのは、”○○であること”と”△△であること”が共に認識されたとき、実存側の判断(つまりここでは”△△であること”)が優先されていることである。先ほども述べたようにそもそも近代的な主体のモデルにおいてはこの図式は成り立たない。近代的主体は、そのような状況下においても、実存を律し、メタ判断に着地する。だが、実際、今日の主体のあり方はそうではないようだ。この主体の態度のあり方については後で実際、ポリシーウォッチ上でのデータを基に言及するが、まさに即物的判断を戦略的視点に優先させて選択する傾向は顕著である。

であるのならば、今日を生きる主体、”私たち人間”は合理的･戦略的に政策判断･政治的決定などできない。例え有用な議論が行われ、そこで社会的に建設的な意見が出たとしても、それの善し悪し･承諾するか否かを判断する基準は、実存的判断からくるものなのである。

では、やはりそのような判断をするには、旧来のように、専門家に任せる＝代議士制というシステムに依拠せざるをえないのであろうか。そして WEB テクノロジーは、旧来のシステムを便利に補完する役目のみを使命とするのだろうか。たとえインターネットという技術によって双方向的に意見を集約できたとしても、一般ユーザーの意見が全部実存的吹き上がりであり、戦略的視点からは無価値であるのならば、メタ視点的判断力を鍛えた専門家＝代議士に財の再配分は任せるしかないのか？そしてインターネット技術は旧来のシステムを援用することのみによって活用されるのか？つまり、代議士制システムのより円滑な運用のために、私たち一般人が意見を直接代議士にできるという体をみせる、また、そのような図式によって集約された意見だからこそ、それこそが私たちの意見である、というような正統性の確保にもつながる、といった機能としてインターネット技術は活用されるのであろうか(実際既に政治家が”インターネットと政治”という話をする時はこの図式を前提としていると思われる。)？

だが、実際、代議士システムの持つ正統性(のような受容のされ方)もまた、瀕死の瀬戸際にあるのではないか。それが第二の疑問である。

私たちは普段、私たち一般人に向ける認識と同じ認識で、政治家もまた、己の実存的判断によって行動する、と考えている。権限の移譲先としての政治家は既に”信頼”されてはいない。私たちは政治的正統性を援用するはずのネットの中のニュースやさまざまなコンテンツで、政治がすでに私たちの総意を代弁するものとしての正統性を失っていることを目にするし聞くことが出来る。例えば、私たちはあらゆる政府高官･大臣などが、判断を下すときにおのれのイデオロギー・政治的背景によって判断している、ととらえている。誰もが、誰ものことを少なからず即物的な判断をする主体とぼんやりとだが認識しているのである。そんなことはない、自分はある政治家を信じているし、その政治家の理念にコミットしている、と答える人々には、次のように返答できるだろう。すなわち、あなたが信じ、同一化しているコミュニティ以外を認めない態度こそ、社会の正統性の崩壊の証拠であることに他ならない、と。

そのような人々は、実存的に拒否するイデオロギーやコミュニティの人々のことを“なんて実存的な判断しかしない人たちなのだろう”と嘆いているであろう。そのような認識を各主体が持っている結果、上記のように社会全体の正統性が失われているのである。実際、POLICY WATCH サイト内における各ユーザーのコメントの集計からもその傾向は明らかであった。

これはどういった状況なのであろうか。第一の疑問である「私たちは戦略的政策判断が可能か？」といった問いへの返答が否であり、また第二の疑問である「代議士システムに代表される政策設定プロセスは私たちにとってそれが私たちの総意であるという正統性を確保できているか？」という問いの答えも否であるとしたら、私たちはいかなる単位でいかなる方法において組織化するのだろうか。また、このような今日の私たち主体は、これまでの(近代的モデルの)主体といかに異なるのか？

このような状況認識において今日の主体のあり方を考えたとき、例えば次のような理論化がなされている。

社会学者･大澤真幸[注2]によれば、70 年代前半を境として日本社会内における主体の在り方について変化があった。前者を「理想の時代」、後者を「虚構の時

代」とするこの区分は、東浩紀[注3]によって 95 年前後を区切りとしてさらに細分化されている。その中でもっとも新しい時代を「動物の時代」とよんだ東の意図とは以下のようなものである。まず共産主義などの自明の理想があり、それに準拠することで主体の有り様を決定できた時代があった(理想の時代)。それに対し、それが失墜したあとにそれを埋め合わせるための機能として消費社会的趣向をともなって主体が再構築される(虚構の時代)。さらに、その虚構すら共有できなくなった後、もはや思考と行動の一致を必要としない主体が顕在化してきた(動物の時代)、というものである。

彼ら(動物)は例えば「朝日新聞を読んで選挙に行くこと」と「アニメ誌を片手に即売会に並ぶこと」どちらが友人とのコミュニケーションをより円滑にすすませることができるかを天秤にかける想像力の持ち主であるが、その想像力は旧来の社会的な価値規範が機能しなくなり、別の価値規範を作り上げる必要から要請された想像力である、という。

各々の主体の在り方へのこのようなある種、寛容的と言える態度は、例えばリチャード・フロリダ[注4]らの議論からも明らかであるが今日の社会設計におけるスタンダードな態度となってきていると言えるだろう。それは、かつて理想や虚構の時代に要請された社会的コミットメントは不要であり、人間がそもそも(まさに”動物として”)生きていける最低限の規制を施したプラットフォームの上に、様々な価値観のコミュニティが島宇宙的に立ち並ぶという二層構造的性質を前提とした態度である。もちろん横軸としてのプラットフォームと、縦軸としての各コミュニティの関係性についても論じなければならないが、二律背反的な性質を内包した組織体として社会や主体のあり方をとらえる視点は、ポストモダンなどの議論を経た今日においては一般化してきていると言えるであろう。

しかし、このような主体のあり方が一般化してくることで、まさに上記の様に機能不全となってくるシステムがある。政治がそうである。”政治”というメディア機能がそうである。私たちはすでに建前の後ろにある(もしくはあると勝手に思い込む)複雑な真相を知っている。現実の多重解釈性も明らかである。すると、私たちはハーバーマスの言う晩期資本主義における正統化の諸問題と絶えず向き合わなくてはならなくなる。つまり、各主体はそれぞれの価値観以上になにかを信じる根拠を持てなくなる。その症状は web 上において、よりアク

チュアルに顕在化してきている。context なきメッセージは自らの実存的解釈をどこまでも許してしまう。このような状態において、近代までの社会的主体と同様に今日の主体に政治的コミットメントを求めてもなにも意味をなさない。

以上のことから、前述した第一の疑問については「今日の主体は、メタ視点的選択より即物的・実存的な選択を優先する想像力に規定されているので、戦略的政策判断などできない」と返答でき、第二の疑問には、「個人が即物的判断を優先することが社会的に自明化したため、近代的主体が選択するという前提意識が低下し、社会的合意としての正統性という概念自体が崩壊している。」と答えることができるだろう。私たちが本来“動物”的な面と“人間的”な面を二律背反的に内包している主体であるが、今日の社会的状況・社会的技術と相互影響し合い、動物の面が近代より表出しやすくなっているからそのように社会が感じている、と言えるのではないか。

では、このように東が述べるように私たちが“動物”であるのだとすれば、その“動物”としての私たちは、いかに政策的決定を行い、政治的正統性を確保することができるのだろうか。

そして、その方法は、啓蒙的再教育とはまったく異なる視点から構築されるのではないだろうか。

つまり、新しい技術を使って旧来のシステムを援用するのではなく、新しい技術と新しい想像力のイノベーション的連鎖のなかで、“政治”と私たちが認識しているパッケージの解体と再構築へとつながっていくのではないか。

そこにおいては、もはや“政策的決定”“政策判断”といった言い方もふさわしくないのかもしれない。それは、まさに私たち人間がいかに組織化するか、それも、これまで主に考えてこられた近代的主体モデルではなく、”動物”である私たちの新たな組織化の方法を模索することに他ならない。

以上の認識のもと、ポリシーウォッチのサイトをデザイン、運用した。

1-2 プロジェクトの目的

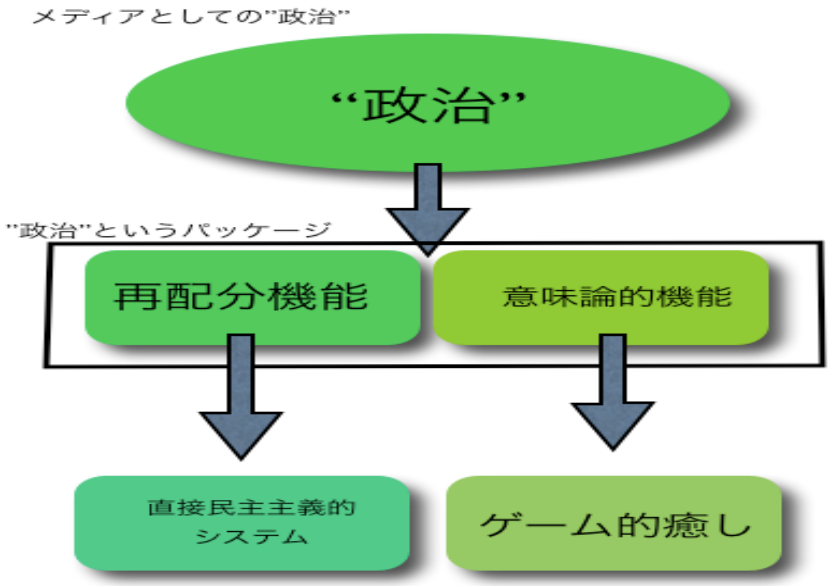
では、具体的に、新しい想像力をもつ主体に新しい組織化を促し、それに社会として正統性を付加しようとするのならば、どのようなサイトがそのような機能を持ちうるだろうか。

そもそもこれまで“政治”というもののメディア的な役目＝つまり、これまでの主体を“政治”というものがいかに組織化してきたか、を考えてみると、大きくふたつの機能が内包されたパッケージとして“政治”はとらえられてきたのではないか。それは、＜財の再配分＞を行ってくれる中央集権的システムと、＜政治的なものが国民を代表している、国民の総意を表している、という個人と社会の関係の正統性を担保する機能＞という意味論的なシステムのパッケージである。

だが、これまで検討してきたように、このパッケージとしての“政治”(＝政治のこれまでのメディア的役割)は、旧来の想像力の主体を組織化するモデルとして練り上げられてきたものであり、今日の主体を組織化するモデルとしては有効に機能していない。であるならば、歴史的な要請からパッケージ化されてきた“政治”のメディア的役割を各機能から分析しなおし、いかなる組織化が有効であるかを再検討することが必要となってくるはずである。

その具体的モデルとはいかなるものか。

私は、＜これまで政治が持っていた財の再配分としての機能＞と、＜政治自身が内包している選択されたことの正統性の確保という意味論的な機能＞のパッケージとしての“政治”そのものが解体され、再配分機能はインターネット技術を用いて行う直接民主主義に近い形に担われ、意味としての政治的機能は、分配システムとは切り離された形で“癒し”的に機能し続けるのではないか、と考えている。(以下、イメージ図)



この論文では、ポリシーウォッチサイトの各プロトタイプにおいて、私たち今日の主体がいかに政策決定を行うことができるかを検討し、バージョンアップを重ねて上記の仮定までたどり着いた経路を示し、最終的に現バージョンのサイトがいかに今日的主体と相互的に作用し再生産を促しているかを述べていく。

そのことにより、“動物”と称される今日の私たち人間がいかに組織化していくのかという問題に答えが用意できるのではないだろうか。

第２章　研究事例

第二章では、前章で述べたパッケージ化されてきた＜政治の再配分としての機能＞と＜政治の意味論的機能＞を切り離して考えるとき、それぞれの機能はいかなるオルタナティブがありえるのか、を検討し、また、それら機能において組織化する今日の主体の特徴について一章に引き続き理論化する。

さて、前述の通り、＜政治の再配分としての機能＞は WEB 技術を援用した直接民主主義的なシステム[注5]に代替され、＜政治の意味論的機能＞は“癒し”[注6]＝島宇宙[注7]間(各コミュニティ･各イデオロギー間)の動員ゲームとして機能していけばいのではないか、と仮定しているが、その具体的なモデルとはいかなるものであるのか。

そこで、現在運用されているサービスを幾つか取り上げ、その機能･設計方法が旧来の各システムの機能の代替物として有効であるかを検討した。

2-1　部分的直接民主主義の可能性としての検討
(CHARITY PLATFORM の事例)

まず、＜政治の再配分としての機能＞を代替する直接民主主義的な要素を持ったサービスとして、CHARITY PLATFORM[注8]を取り上げる。

最初にこの会社が行ったある企画について説明する。

CHARITY PLATFORM は、2009 年秋の定額給付金問題の時に、次のような企画を提案･実装した。

それは、“定額給付金という突然政府から支給されたお金を何に使えばよいかわからない。そこで数ある選択肢の中から自分が貢献したいと思うジャンルを選んで寄付をすれば、使い道のわからなかったあなたのお金はあなたが使って欲しいと思う場所に有効に配分される。”という趣旨の企画であった。

これはこれまでの文脈に合わせるのであれば、“①自分たちでは何にお金を投資･寄付していいかはわからない。②なので、おおまかな目安をたててくれたらそこから自分は自由に選んで投資･寄付をするだろう。③ところで、選ぶ選択肢は各個人･団体が出した選択肢であり、投資･寄付した金額はダイレクトにその相手に配分される。”といった点から整理できる。

これまで、いわゆる選挙を通じた財の再分配とは、中間組織をはさまなければ機能しなかった。つまり、徴収された税などは投資先･仕様用途に向けて直接分配されるのではなく、いったん例えば政府といった中間組織に預けられ、そこが配分をコントロールしてきた。

しかし前述のように既に中間組織が自分たちの意のごとく･または総意として再配分を行う(だろう)といった正統性は崩壊してしまっている。そして同時に何に財を投資･配分すればいいか、といった戦略的思考も各主体が持つことができないという点も顕在化してきている。

そこで上記の整理のように、なにがしたいかわからない主体に、不自由と強制を感じさせない程度に幾つかの選択肢を提示し、その選択の結果の行為を対象にダイレクトに行える(ex:ここでは選択対象に直接お金を寄付できる)ような設計が考案されはじめているということではないだろうか。

例えば CHARITY PLATFORM の前述のサービスにおいて選択肢は以下のように示されている。

このように、政治学的にはリバタリアン･パターナリズム[注9]と称される発想に近い視点から CHARITY PLATFORM のサービスは設計されている。

“ある程度有効性の高い選択肢を並べておき、その中から個人の判断で直接投資･配分を行う。”戦略的判断力に欠け、かつ代替者への信頼を持たない主体にとって、CHARITY PLATFORM のこのようなサービスは新しい想像力(主体の有り様)による、新しい財の再配分方法として検討する価値がおおいにあると考える。

ただし、本来であるならば、用意される選択肢も、匿名的かつ自然淘汰的に設定されるのが好ましいはずである。なぜなら“選択肢を用意する側”という認識は、少なからずビッグブラザー的な印象を拭い去れず、今日的主体の想像力との折り合いが悪いことが予想されるからである。その問題点をいかに解決するかは今後の研究を待たねばならないが、POLICYWATCH の現行サイトにおいては、ひとつの解決策を提示している。その詳細は三章の各プロトタイプの解説の中で言及している。

2-2　意味と社会化の変容についての検討
(stickk.com の事例)

さて、２-１の事例において、財の再配分などの行為において、直接民主主義的形態をとって社会が再生産されていく可能性について言及したが、そのシステム的可能性とはまた別の問題で、社会と個人の意味的繋がりを担保する機能としての役目も”政治というパッケージ”が担ってきたのだとすれば、直接民主主義的形態をとって社会と関わり合う想像力の主体と、社会はいかに意味的な繋がりを確保＝ひいては、社会の正統性の確保を可能とするのか。

その方法について、鈴木健の論文“ゲームプレイ･ワーキング”[注10]における概念が参考になる。

鈴木は、労働に関して、ゲーム的作業を WEB 技術などを援用することで労働へと変換することにより、一章で言及していたように全体的な像を把握できない主体たちであっても＝戦略的判断から行為できなくとも、設計的な方法から社会的創発が可能である、という方法論に注目し、このことを“ゲームの労働化による意味世界の間接化”と呼んでいる。

そして同時に、意味世界からの間接化が進んでも、それは今日的現象の一面でしかなく、意味世界への直接化もまた進行していると論じ、それを“労働のゲーム化による意味世界の直接化”と呼んでいる。

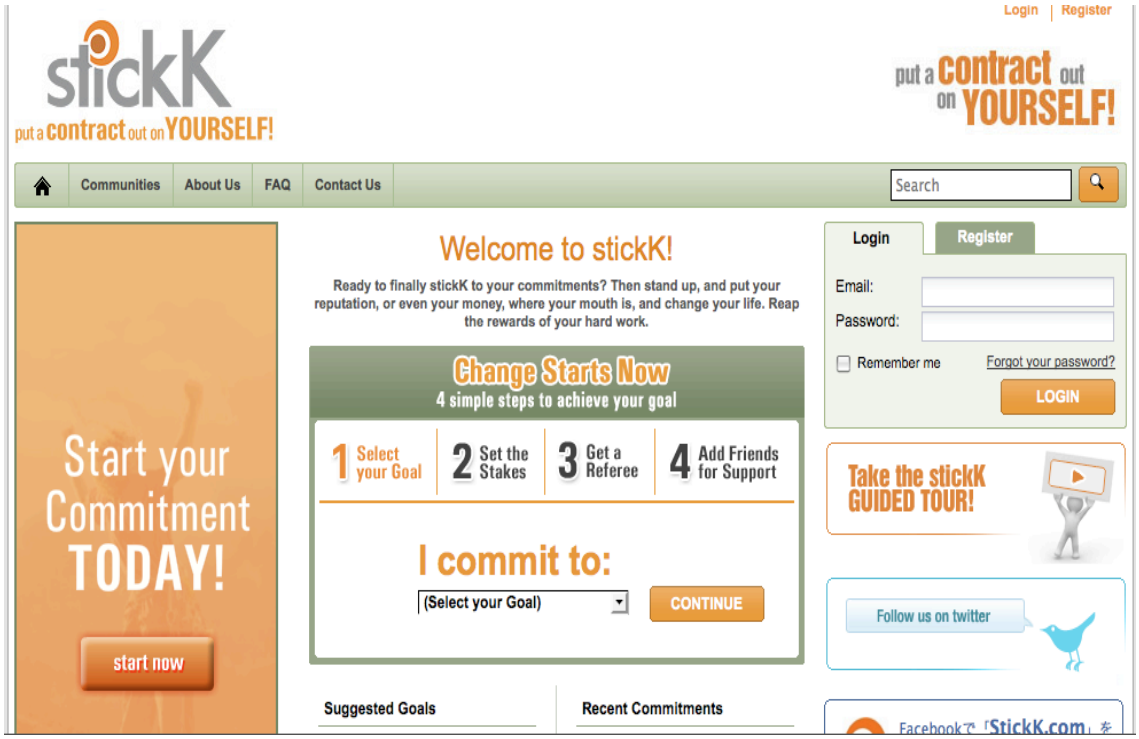
この間接化と直接化の同時的進行は、新しい主体の組織化の方法を考えるとき非常に重要となってくるのではないか。

あらゆる作業が細分化され、その作業のアウトプットが別の作業の一部として変換されていき、全体像を見失うことを悲観するのではなく、人間の解釈能力を利用することで、細分化を進める社会でも個人と社会を意味的に直接結びつけることが既に議論されているのである。

これは、“旧来の政治的パッケージ”が内包していた“再配分機能”と“意味論的機能”をべつべつに機能させて成立する社会のあり方を提言した図式にもあてはめることができるのではないか。

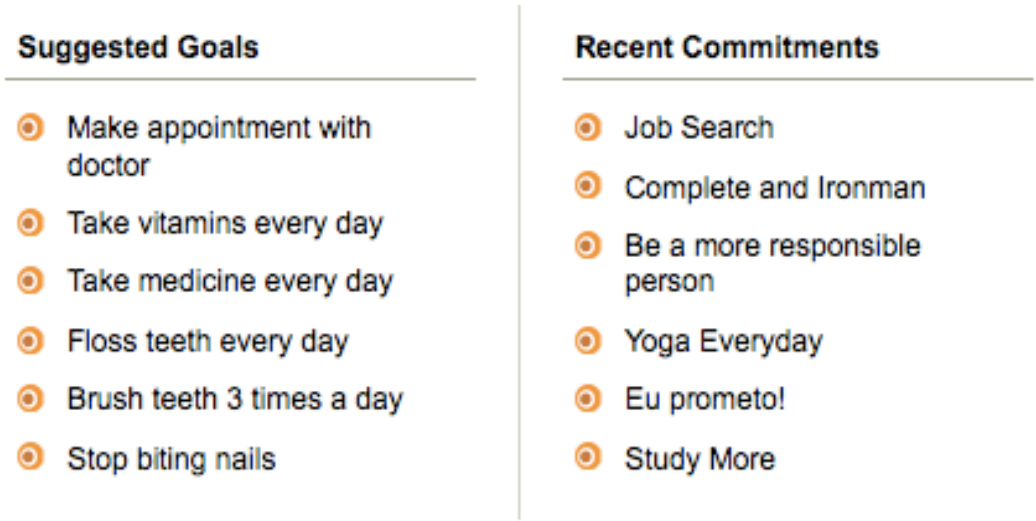
つまり、“再配分機能”を直接民主主義的システムに一部移行し、“意味論的機能”もまたそれを可能とするシステムに任せてしまえばいいのではないか。

２-２では、実際に労働のゲーム化によって意味世界と自身を直接化させる設計方法を実装しているサービスに言及し、その可能性を論じていく。



上のサイトは、stickk.com 注11というサービスであり、まさに労働のゲーム化による意味世界の直接化を可能としている。

このサイトでは、以下のように各自が目標を設定し、それに向けて個人でノルマを課す。



例えば、“一日に三回歯磨きをしなければならない。”と自身にノルマを課し、自分で 10 ドルストックする。そしてもしそれができなければ、10 ドルは没収されてしまう。ここでは、歯磨きをする、といった単純ルーティーン作業をゲーム的に扱うことで、歯磨きをするという行為をゲーム的に変換し、それにより行為の意味を直接化させているのだ。

さらに付け加えると、鈴木はこの議論の延長で、意味世界の直接化がそのまま現実世界の正しい把握に繋がらないことも指摘している。意味世界の直接化とは、ある主体にとって世界を○○である、と認識させているだけに過ぎず、そのある種“錯覚”した主体たちが正確にコミュニケーションできるのか、といった問題点についてである。

これに対して、鈴木の主張は明確である。それは“そもそもお互いのコンテクストがずれているにもかかわらず、あたかも理解しあえたかのように感じるのがコミュニケーションの本質であり、そのように各主体が感じることができるアーキテクチャを設計すればよい。”というものだ。その具体例としてリグレト[注12]というサービスを紹介している。字数制限･サイト目的のユーザー間の共有、そういったアーキテクチャへの介入次第で、いくらでもコミュニケーションは発生させることができる、それが鈴木の主張である。

POLICY WATCH プロジェクトにおいては、能動的な初期ユーザーがそもそも POLICY WATCH メンバーの意見にコミットしている場合が多く、意味世界と直接化された状態でサイトを訪れていた為、内面化された意味をいかに行為へと(POLICY WATCH サイトとしては選挙での態度としてしか行為のアウトプットは明確ではないが。)変換させるか、がさらなる課題であった。

また、異なる意見のユーザーもまた、意味世界的には直接化されているので、(ここまで、肯定･否定どちらの態度であっても意味世界との直接化と論じてきた為、)直接化/間接化とは違った切り口から意味世界とのあり方を考察することが POLICY WATCH プロジェクトにおいて必要であった。

しかし、その時問題となってくる政治的態度の啓蒙という視点はすでに近代的なものであり、ある理論の絶対的優位を争う時代から、乱立する島宇宙間の動員ゲームへと変わった今日においてその問題は、“ではいかに自分のコミュニティの擁する意味世界と直接化させるか”といった別レイヤーの問題となるので、ここではこれ以上は言及しない。

2-3　コミュニケーションと社会の相互的変容、それにより要請される新しいメディアの姿についての検討

(TWITTER の事例)

これまで、新しい想像力を持つ主体たち＝動物たちを組織化する方法として、財の再配分といった問題は、WEB 技術を援用した直接民主主義的方法論で、社会と個人の意味的繋がりの問題は、これもまた WEB 技術と人間のコミュニケーション能力を援用する方法で、旧来の方法論のオルタナティブを示してきた。

だが、そういった想像力に適応したシステムが存在しても、それが社会的に正統性のあるシステムとして認識される為には、今日では選挙システム、さらには選挙システムを通じた代議士制に依拠せざるをえない。つまり、選挙の争点としてそういったシステムへの乗り換えがテーマに挙がった上で支持を得るか、選挙で選ばれた代議士がつくる政策などでそういったシステムに移行することなどが決定されなければ、実際に正統性のある社会システム、社会インフラとして認められることはない。

であるからには、今日の選挙システム、代議士制上で、動物的主体による有効な組織化への移行を促す設計を考えなければならない。実際に、ポリシーウォッチのサイトも、現行の日本の政治的システムの上で存在しており、そういった視点からも問題を捉えなければならないことは明らかである。では、これまで言及してきたように、啓蒙的方法論の効用が期待できないのであれば、どのようなサイト設計によって私たちは今日的想像力に適応したシステムへの移行をかなえることが出来るであろうか。

そこで、2-3 では、旧来の啓蒙的目的とは異なる意図での政治サイトのかたちを、twitter [注13] とスラヴォイ･ジジェクの理論を出発点に模索していくこととする。

現在のPOLICY WATCHサイトでもTWITTERとの連携は上の写真のように行っているが、ここではまず新しい組織化とTWITTERのどのような機能が親和性が高いかを検討していく。

例えば、POLICY WATCHというユーザーをおよそ1000人がフォローしている、とする。するとそのフォロワーたちは自分のページにおいて、ユーザーPOLICY WATCHがなにかコメントした場合(tweetした場合)、そのコメントが表示されるのである。POLICY WATCHという個人がつぶやいた意見なりコメントが、それをフォローしている人たち(言い換えればPOLICY WATCHというコミュニティに所属している人たち)に届く。この図式が双方向になった時、これまで政治が担ってきた＜ある地域、あるイデオロギーがあり、それを代表する存在として代議士があり、代議士が主張を行う＞という一方通行モデルではなく、＜あるコミュニティがある。それのハブとなる主体があり、その主体＝ハブもまた、ハブにより組織化され繋がっている各システムの影響を受ける＞という今日の主体の想像力に適応したモデルとして成り立つ。

これは先ほど2-1の事例研究で、直接民主主義的方法論を持ち出したときに生じた、それを成立させる選択肢をいかに用意するか、といった問題の解決にも繋がるモデルである。例えば、誰かがつぶやいた意見を、ハブとなる個体を通じてそのコミュニティに所属する人々が見て、もはや誰がつぶやいたかもわからない状況になるまでそのメッセージを転送し(TWITTERのRTという機能)、多く転送された意見を選択肢の上位に置く。この時、既にハブとなる個体は多数の意見にフィルタリングをかけ、有効なものを識別しておき、それのみを転送(RT)の候補とするように設定する、といった方法などで、リバタリアン･パタ

ーナリズム的な政策運営は可能となってくるはずである。

TWITTER においては、意見･コメントを発する人たちの関係性が非常にフラットに(またはフラットに感じるように)設計されており、そこからさも各主体が自由に、個人の意志で好みの意見を選択して(見て)いるかのような感覚を与えるようになっている。この特性なども、社会と個人の関係における旧来の正統性モデルが崩壊している今日において、個人を組織化する方法を考える為に重要である。

さて、このように新しい想像力を持つ主体たちを組織化するのにも適した機能を持つ TWITTER だが、現行システム上で機能する政治サイトに取り入れることで、啓蒙とは違った方法で有効な効果を創発させることができるのだろうか？

その方法を考えるとき、民主主義の本質として、ある議論軸があった時、それに対して肯定/否定が両方存在し、その状況が全体に認識されている状態が望ましい状態であることが重要である。

これまで述べてきた様に、私たち今日の主体は、自らの実存に有利なように情報を解釈･選択する傾向が強まっている。インターネット環境とそういった主体のあり方は相関的であり、特に WEB サイトではそのアーキテクチャ上(例えば、現実には相反する意見の人を、複雑に多層化された自らの生活環境から完全に除外することなど不可能であるが、ひとつのサイト内では、アンチをブロックし、仲間内のみでコミュニティを形成すること、そういったアーキテクチャを設計することは容易である。)、排他的コミュニティが成立しやすくなってしまっている。政治系･政策系サイトもまた同じ傾向にあるが、これは明らかに民主主義の本質とはかけ離れている。

そこで TWITTER が有効に機能するのではないか。現行の PW サイト(後述:prototype 3)で取り入れているように、TWITTER でのコメントは各ユーザーの意見として誰もが見えるトップ画面に同期して表示している。そこでは、TWITTER というサービスの特性上、肯定/否定含め様々なスタンスからの意見が散見できる。つまり、例えそれら意見が実存的なものであるとしても、ある一定の実存に安住させない、絶えず一方向へと収束しようとする実存を攪乱する機能として、反対スタンスの意見に常に効果を期待できるのである。

このように、あらゆるスタンスの人々がフラットに意見を発する/その様子を表示できるサービスを取り込むことで、民主主義の本質をサイト内に実現する

ことに近づけるのではないか、と考えている。

さらに、スラヴォイ･ジジェクによるラカン理論の解釈[注14]を発展させることで、非啓蒙的性格をサイトに実装することができるのではないか、と考えた。

ジジェクによれば、ある主体がもっともコミットする意見･イデオロギーを行為に抵抗なく変換する方法(例えば、過激派テロリストが命を犠牲にして自爆テロを行う時)は、自身を、“＜大文字の他者＞にとっての道具とする”ことである。

これは、自身にとっては自身が行う行為の非人道的･非建設的側面を認識しているが、他者の意志の道具＝対象となることで、行為を遂行してしまうロジックについての理論である。

これまで幾度も述べてきたように、今日は様々な意見があふれ、またその意見の根拠となる環境も多層化しているために、ある意見の真の意味での正誤を一個人が判断することが極めて困難である。その為、自分の実存的判断からコミットする意見･人物を見つけた、決めた場合、それに盲目的に従ってしまう、同一化してしまう、という習性は旧来の主体より強化されているのではないか。

さらに、前述のように WEB サイト上では、その性質上否定意見が排除される傾向にあるので、過剰な同一化を発生させやすくなってしまっている。

だが、否定意見の入り込む隙間を設計しておけば、人々の過剰な同一化は”脱臼”させることができるのではないだろうか。

そこで PW サイトでは、ハブとなる意見を軸として、肯定/否定が両立する環境を設計することを目指すこととした。その具体的内容は次章の prototype3 で示すこととするが、ここで理論的整理を行うとすれば、元来政治･政策系サイトが同一化を過剰に煽るという視点の下設計されていたのに対し、PW サイトは絶えず同一化を”脱臼させる”メディアとして設計されているのである。

つまり、ここでの検討が示唆しているのは、新しいシステムへの移行の為に必要な政治･政策系メディアの役割とは、旧来のように啓蒙的効果を狙うことではなく、自然と人々が民主主義的に振る舞うようになる環境を設計することなのではないだろうか、ということである。

2-4　主体の変容としての”動物化”の検討

二章の最後に、これまで繰り返し述べてきた、今日･これからの主体的特徴である”動物化”について理論的に再整理する。

動物化とは、これまで述べてきたように、即物的･実存的判断を戦略的･合理的判断に優先させて実行し、共有する理念を持たずに行動する特徴を挙げられる変化を示すが、それをより具体的に理論化し、今後の整理としたい。

動物化とは、東浩紀によれば、アレクサンドル･コジェーブの欲求/欲望の図式[注15]からヒントを得た表現である。コジェーブは、人間は欲望を持ち、動物は欲求しか持たない、と言う。

欲求(動物)とは、欠乏―満足の回路に規定されるようにある特定との関係で満たされる単純な渇望を意味する。

一方、欲望(人間)は、”他者の欲望を欲望する”(主に男性の女性に対する性的な欲望に例えられる。例えば、男性は女性を手に入れた後も、その事実を他者に欲望されたい、嫉妬されたい、と思うし、同時に、他者が欲望するものをこそ手に入れたいと思う、嫉妬する、のでその欲望は尽きることがない。)という構造を内側に抱え込んでいる。人間が動物と異なり、自己意識を持ち、社会関係を作ることができるのは、まさにこのような間主体的な欲望があるからにほかならない。動物の欲求は他者なしに満たされるが、人間の欲望は本質的に他者を必要とする、というのである。

東はそのようなコジェーブ理解を経て、「動物になる」とは、そのような間主体的な構造が消え、各人がそれぞれ欠乏-満足の回路を閉じてしまう状態の到来のことであると定義している。アメリカ型消費社会の論理が社会に定着し、マニュアル化され、メディア化され、流通管理が行き届いた現在の消費社会においては、消費者のニーズはできるだけ他者の介在なしに、瞬時に機械的に満たされるように日々改良が積み重ねられており、そのかぎりで私たちの社会は、この数十年間、確実に動物化の道を歩み続けてきた、と言えるだろう。

さらに、そのような動物化の特徴として、東はデータベース消費という傾向を挙げている。旧来の主体が、生きる意味を社会の持つ大きな物語から備給していたのと異なり、動物化した主体は物語のないデータベースから、自身の好

き嫌いによって適宜物語を読み込み、生きる意味へと変換しているのである。

そこではもはや、小さな物語(各島宇宙、それぞれ適宜読み込む物語)と大きな非物語(データベース)のあいだにいかなる繋がりもなく、世界全体はただ即物的にだれの生にも意味を与えず漂っている。意味の動物性への還元、人間性の無意味化、そしてそれぞれの物語の水準での動物性とデータベースの水準での人間性の解離的な共存に特徴付けられるその変化を、東は動物化と呼んでいるのである。

そして、まさに POLICY WATCH サイトで組織化したいと考えた主体のモデルとはそのように動物化した人々であり、目指した組織化の方法とは、動物化した主体を動物的であるまま組織化する新しい方法論である。

第 3 章　POLICYWATCH　PROJECT

この三章では、これまで検討してきた事例を実際に **POLICY WATCH** のサイトにどのように活かしてきたか、そしてそれは成功/失敗いかに終わったのか？さらにその結果のフィードバックを受け、２回のサイト変更(つまり 3 パターンのヴァージョンがある。)を行ったが、それはいかにフィードバックを織り込んだものとなったのか、その **POLICY WATCH** のサイトでのコミュニケーションからいかなるインプリケーションを得られたのか、を各プロトタイプの順番に解説していく。

また、サイトの運用期間内において、実際の **POLICY WATCH** メンバーによるリアルイベントを行っており、そこでアンケートも行った。そのアンケート結果もサイトのヴァージョンアップに活用しているので適宜示していく。

尚、二章では各機能によってサイトのあり方を別々に見てきたが、**POLICY WATCH** サイトにおいては、その性質上、ひとつのインターフェースしか実装できず、また既存の社会的意義からも機能的には社会と個人の関係、つまり政治的メディアが内包してきた社会と個人の関係の正統化を補完する役目に偏っている。もちろん **POLICY WATCH** 自体の目的も存在するが、ここでは主に論文の主旨に沿って、政治的メディアのオルタナティブとしてサイトを実装することを目指している。

ここまで述べてきたように、サイトを実際に運営することで、理論の実証、修正を行うことができ、サイトにおける目的もその都度変遷してきた。

具体的には、**prototype 1** 時に掲げていた **WEB2.0** 的効果による政策リテラシー向上から、**prototype 2** における動物的データベース処理からの議論創発、**prototype 3**(現行のサイトヴァージョン)での意味論的”癒し”機能の実装と旧来のゲームへの挑戦、というように各ヴァージョンのフィードバックを受けて、サイトの目的を修正していった。ヴァージョンを重ねるごとに、主体の動物的側面の実証が出来、政治的メディア(主体をいかに組織化させるかという政治のメディア的役割)のあり方についてアイデアを修正することができた。

繰り返し述べるが、**project** の目的は、新しい想像力を持った主体の有効な組織化を促すことである。

＜財の再配分＞と＜個人と社会の関係の正統化＞というパッケージが、＜政治的なもの＞として人々を有効に組織化していたこれまでと異なり、動物化した主体たちが社会という単位のもとに組織化する為には、既存のパッケージを解体し、各機能ごとに創発可能なシステムを考案しなければならない。

だが、新たなシステムの導入とその社会的ルール化は、旧来のゲーム、ここでは代議士システムに代表される旧来の政治システムで勝利しなければ可能にはならない。

そこで最終的には、これからの主体、動物化した主体を組織化する機能のあり方に言及しつつ、その新しい主体が旧来のゲーム上で自身の想像力に最適なシステムを選択していくことができるような政治･政策系サイトの形について論じることとなる。

具体的には、**prototype1** において仮定として、情報の双方向性や、ユーザー間の議論による政策リテラシーの向上があったが、結果的には今日の主体の動物的側面を発見し、政策リテラシーの向上といったような啓蒙的目的は今日の主体のあり方にそぐわないのではないか、という新たな仮定がでてきた。

そこで、今度は **prototype2** において仮定として、データベース的動物と称される主体が各自自由にデータにアクセスし、設計側の意図と関連しないところから議論や建設的意見が創発することを目指した。だが、その結果はコミュニケーションの分散、そしてその結果としてのコミュニティの衰退であった。そこで、この時期におけるイベントアンケートなどもふまえ、ばらばらに行動しているように見える主体たちを組織化する為のハブとなる機能の必要性を実感し、さらにそのハブの設定の方法としてリバタリアン･パターナリズム的方法論を導入することとした。

これらを受けて **prototype3**(現行のサイトヴァージョン)では、リバタリアン･パターナリズム的方法論を用いつつ、**POLICY WATCH** メンバーの意見をハブとして機能させ、動物化しながらも意味の備給には他人を頼る今日の主体の組織化を仮定した。結果として有効な組織化も見せているが、今後の課題点もそこから多々発見できてきている。

では **prototype** を時系列順に示していく。

3-1　prototype 1

まず最初のヴァージョンにおいては、一章でも述べたように、いわゆる WEB2.0 と喧伝されてきた WEB 技術による情報の双方向性を実装することで、政策リテラシーの向上、建設的政策具体案の創発を目的としていた。

ただし、このサイトは、POLICY WATCH という実際に存在する政策 watch 集団がいることが大きな前提となっており、しかも実際に POLICY WATCH は社会的影響力の大きな方々がメンバーとなっている為、マスメディア的に、情報コンテンツの放送といった形や、イベント告知なども行っている。

その中でも、公開する情報コンテンツの内容や、それに関わる政策判断の基礎となっている考え方を一般ユーザーに届け、またそのフィードバックを受けそれに応答することである種、島宇宙を強固に拡大･再生産させていくことや、ユーザー間から建設的な意見が出、それを集合知的に錬磨していくことを目的としてサイトを構成しようとするものであった。

その意味では、旧来のマスメディア的情報発信を WEB 技術を使って援用しようというものであった。ここで言うマスメディア的情報発信とは、ある特定の発信者(ここではサイト管理者)が、不特定多数に向けて情報を一方的に発信する従来の放送の概念にあたるものである。そこに、WEB 技術を加えることで(まさに web2.0 と喧伝されていたことだが)、エンドユーザー(ここでは情報の視聴者、サイトユーザー)から情報へのフィードバックやリアクションが行われ、それが発信者にも戻っていくことでよりコミュニケーションが有効に行えることを目指したのである。コミュニケーションの活性化によって、人々の政策リテラシーの内面化を助長する、との仮定がそこにはあった。

これまで web2.0 といった概念を初めとして、web 技術によって旧来のコミュニケーションがより利便化されることが社会的見解として主であり、この論文内での言い方に直せば、旧来の組織化を新しい技術によって補完することが web の双方向的特性の活用方法と見なされてきた。

つまり、prototype1 においては、まず、いわゆる一般的な web のメリットを導入してみよう、ということであったのである。

以下が初期のサイトの実際のページである。

＜prototype1 2008.10～2009.7＞

このサイトヴァージョンにおいては、一般ユーザーがアカウントを持ち、自由にこちらが公開した動画に対してコメントを行える、という基本的な機能を実装した。また、ユーザーは匿名でコメントが行えるようになっていた。さらに、重要なテーマをこちら側で設定し、注目のコーナーを用意してそのコンテンツにアクセスが増えるように設計した。

では実際に、このヴァージョンで、こちらが最初意図していたようなアウトプットは得られたであろうか？

結論から述べると、最初のヴァージョンでは、政策リテラシーの向上も、集合知的に建設的な意見が創発することもなかった。

なぜそうならなかったのか。また、そうならない代わりにどのような現象が起こったのか。

私たちが望んだ結果とは異なり、そこから見えたのは一章で言及した即物的で“動物的”な態度の主体たちの姿であった。彼らは、こちらの指定する重要･普通の情報カテゴリー分けなどあまり介さずにマスメディアに大きく取り上げられた対立構図や政治家･政治的イデオロギー間同士の利害関係、いわば、他の島宇宙との動員ゲームに関する話題に反応するだけであった。

例えば、この 1 st ヴァージョンの運用時にマスメディアにも取り上げられ、話題となったあるテーマ(自民党政権時代･鳩山総務省とかんぽの宿問題)に関して、それぞれの立場から 24 名(内、4 名は事実確認のコメントや、主旨から外れた意見であったのでコメント数はカウントせず。)のログインユーザーが 122 のコメントをしているが、彼らはコメント欄における議論の後に誰一人として自身の立場や意見を変更しなかった。さらに、例え事実関係の修正を迫られ認めたとしても、要素を修正しただけで、また都合良く自らの意見を再構成してしまう。そこでの議論においては、議論相手の表層(事実関係)は正すことができても、深層(コンテクスト)を修正することはできなかった。

さらに悪い循環として、コンテクストを共有していないことや、複雑で多層的な政治･政策というテーマを主題としている為になかなか自身の意見が完全に論破されないことを背景に、自らの主張を長文で投稿するユーザーが増加し始めた。

これは各ページごとの view 数の集計からわかったことであるが、ほとんどのユーザーはハブとなる意見(今回であったら竹中平蔵教授のかんぽ問題に関する

動画意見)以外見てはいない。コメントしているユーザーは、それ以外にも自らのコメントに対する反応は見ているが、干渉なき島宇宙に興味を示すことはない。

つまり、自分の意見をハブとなる意見にぶらさげてコメントで示しているにもかかわらず、その意見は他のユーザーの目に触れられることもなく、ばらばらに各自の意見が林立している状態になってしまったのである。

私たちが **web2.0** という言葉に踊らされ、発生すると考えた建設的双方向議論は、第一発信者(ハブ意見の発信者、ここでは **POLICY WATCH** メンバーの意見)とエンドユーザーがダイレクトに接続されるだけ(そしてユーザーもそれを喜ぶだけ)で、コミュニティ的創発など発生しない、という結果に終わってしまったのである。

そして上述の通り、各ユーザーの態度変容、ましてや政策リテラシーの向上といったことはまったく発生しなかった。

そこで、ヴァージョンアップを行い、データベース的動物と称される主体たちがデータベースから勝手に情報を選び、彼ら(ユーザー)自身が選んだ情報としてトピックに正統性が付与され、結果、自発的なコミュニティが発生することを目論むこととした。

それが **prototype2** である。

3-2　prototype 2

prototype2 においては、データベース的動物と称される今日の主体を組織化する為にいかなる方法があるか、という問題意識を前提に設計を行った。

prototype1 における実証で、政策的啓蒙の不可能性は明らかであったので、動物的である彼らを動物的なまま組織化させ機能させるという点を重視し、また、こちらの重要と思う情報などに関わらず、マスメディアなどで取り上げられるテーマに興味を示す特性から、こちら側で情報の重要度(このテーマが政策決定において大事である！という設計側の主張はユーザーの興味とはかけ離れていた為)を設定することは放棄してみた。

その **prototype2** の実際のインターフェースは以下のようになっている。

＜prototype1 2009.8～2009.11＞

ここで一見してわかるように、**prototype1** において実装されていた管理者側によるトピックの重要度の設定は行っていない。つまり、すべてフラットに情報を並べてみたのである。これはデータベース的主体の特徴に合わせてのことである。それによって、ユーザーは自分の好みで、さも好き勝手に情報にアクセスしているかのように感じる。

また、このヴァージョンにおいては、発信者に前提的に特権的地位を与えることも廃した。これによって、ユーザーも自分でトピックを立てて議論を始めることが可能となった。そこで目指したものは、特権的発信者さえ無くすことによって各意見をフラットに扱い、なにが注目されるトピックとなるかは完全にユーザーが決定できる形式である。それにより、コメントが集中したり、多く言及された意見･トピックはユーザー自身の手によってそれが自分たちの興味関心のあることなのだ、という正統性を与えられたことになるのではないか。つまりこのことにより、動物化し、さらに各主体が動物化したことが自明となるにつれ失われていった旧来の社会と個人の関係に正統性を付与することができるのではないか、と仮定したのである。さらに、このようにユーザーたちが自ら注目のトピックを決定することでよりその議論が活性化するのではないか、とも仮定した。

さて、その結果はどのようになっただろうか。

ここでも私たちの予想は大きく裏切られた。実際には、フラットに配置された情報群の中でなにか特定のトピックにユーザーが集中することはまったくなく、コミュニケーションは(例えそのコミュニケーションが実存的であり政治･政策判断的には無価値であったとしても)減少し、ついで前ヴァージョンにおけるコメントのやりとりで形成されていたわずかなコミュニティも消滅していってしまった。

なぜそうなってしまったのだろうか。

まず、ユーザーたちは、動物的に自分の興味あるトピック･テーマに飛びついているように見えてその実、おおいに他人の選考に影響されている、ということである。より具体的には、マスメディア的に取り上げられたテーマなど他人が関心を持っている、と認識されている、または自身のコミュニティや実存と関わるトピックで、知人や参考にしている論者に促されて、ある話題に飛びつくのである。

であるならば、動物的主体を組織化する為には組織化を促す有効なハブ機能の設定が不可欠なのではないか。さらに、ハブが発信者として情報を提供していく場合、いかにもユーザーたちがそれを選んだかのように感じさせるために、リバタリアン･パターナリズム的手法でトピックを設定することが重要となるのではないか。

つまり、動物的である今日の主体に、自律的な創発をフラットな状態から促し、かつそのアウトプットを設計側が計算する、といった図式は効果的ではなく、一定の組織化を見越してハブとなる意見を投下し、それに触発されるかたちで組織化が始まる、というベクトルがこのサイトヴァージョンからわかってきたのである。

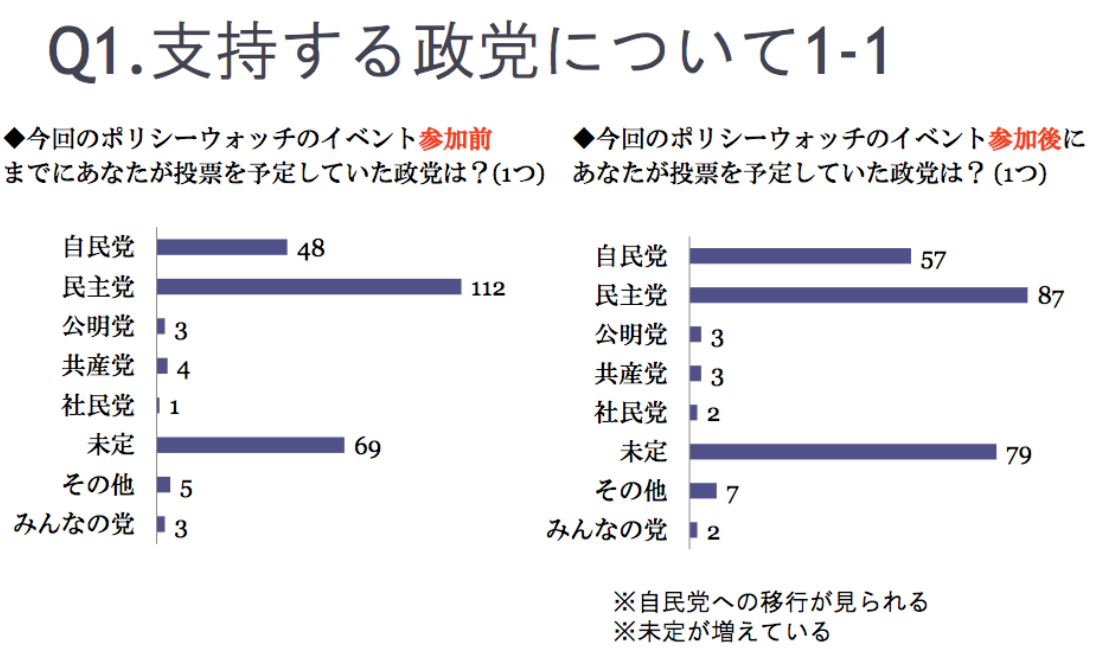
さらに、ここで言うハブとなる機能に関しても言及が必要である。この場合、ハブとは、リアルとヴァーチャルにまたがったハブ[注16]として意識されなければならない。ただのサイト上の意見ではなく、また、ただリアルに活動している主体を用意すればよい、という訳でもない。私たちのサイトの場合であれば、実際の政治･政策に関わりながら、サイト上で議論に格を与える存在としてハブがなければならない。なぜなら、ヴァーチャルなサイト上での議論では否定や批判を脱文脈化して自分の都合の良いように再解釈する傾向が顕著であり、その傾向に対抗する為には、例えいかにメタに振る舞って自身の意見を変えようと思っても実際に発言したことや、行為したことは修正できず現実世界に責任が発生するリアルの側面を与えるしかない。例えば、サイト上の議論において誰かの意見を批判し、否定することは簡単であるが、ある主張から政策を行い、実際に社会的結果が出た後にそれを弁明することはできない。このようにヴァーチャルではいくらでもメタに拡散していく主体のあり方を収束させるためには、リアルという側面が必要なのである。

実際、このヴァージョンのサイト時に POLICY WATCH でイベントを行い、その時のアンケート結果からもそのような傾向は顕著であった。そのイベントは 2009 年夏の総選挙を控え、果たして政権交代が正しいのか、既存体制を支持すべきか、というわかりやすい対立軸を用意しつつ、最終的にとるべき政策の方向性を議論するというものであったが、そこでの人々の態度の変化の様子が、まさにリアルの重要性を示している。

以下の表は、イベント時における参加者の支持政党に関するアンケートである。当時、世論(や、世論を醸成するマスメディア情報では)では政権交代を唱え

る民主党が圧倒的支持(自民党への不支持もふくめ)を得ており、アンケート結果でもイベント参加前の各ユーザーたちの態度は民主党支持が圧倒していた。そのような図式は当然、イベント開催前の POLICY WATCH サイト内の議論にも顕れていたが、そこでの議論においてその図式が崩れることはなかった。

だが、両党の政策を現実的なトピックを多く交えて直に議論したイベント後では、その図式に変化が見られる。以下がアンケート結果のグラフである。



このグラフから明らかなように、イベント終了時には実存的に、かつ他人の影響を受けて自民党を批判していた人々(その態度表明として民主党支持にまわっていた人々)が、自民党を見直す、または自身の意見を見直す傾向が見て取れる。

このように、人々の態度･意見を変えるためには、リアルの要素が必要であることがわかった。これは肯定的･否定的どちらの態度･意見の人々にもあてはまることである。自身の態度がある意見に肯定的･否定的に関わらず、リアルとヴァーチャルにまたがって機能するハブの影響を受けるのである。

さて、動物的主体はハブ的な役割が機能してはじめて社会的単位として組織化し、そのハブはリアルとヴァーチャル両面に展開する存在であることを前提に、prototype3(現行ヴァージョン)を見ていこう。

3-3　prototype 3

このヴァージョンでは、**POLICY WATCH** メンバーの意見をハブとして機能させながら、ユーザーがなるべく自由にトピックを選び、議論が行える形となっている。動物的であり、即物的判断･自身の趣味、興味で話題にとびつくが、フラットなデータベースからの選択は苦手である今日の主体がコミュニケーションを行いやすくし、かつ各主体がそれぞれ自身の好きなようにトピックを選択しているかのように認識させることを目標とした。

具体的には､トピックを立てられるのは **POLICY WATCH** メンバーに限定し、コンテンツとして価値のあるオリジナル動画、意見を発信する。発信された意見･動画に対して、人々は自由にコメントすることができるが、その字数は **prototype1** のフィードバックを受けて **250** 字に制限してある。これはユーザーはハブとなる意見以外ほとんど読まず、長々と意見する内容のほとんどが実存的なものであったことをうけてである。残念ながら、匿名的議論から建設的アウトプットが創発するケースはまだこのサイトからは報告できない。そしてそういったケースはほとんど幻想的なものであるのかもしれない。なんにしろ、新しい想像力と新しい技術を用いて旧来型のアウトプットを求める図式が機能するという結果はいまだでていないし、それでいいのではないかと考えている。その為、問い合わせ **mail** などで字数制限から長文の意見が投稿できない、といったクレームがくるが対処していない。

また、ユーザーが自身でトピックを選んでいると認識しながらも、選考トピックが拡散しすぎないように、他のユーザーがどんなトピックに注目しているかがわかるようにユーザーの注目度合いをヴィジュアル化したものを用意した。

さらに、**twitter** でのコメントも表示できるように設計し、コメントのしやすさや各コメントのフラット感を演出した。**Twitter** ユーザーである **POLICY WATCH** メンバーの先生にも参加していただき、ハブとして機能させる意見以外は人に関わらずフラットに配置するようにした。ひとたびコミュニケーションが活性し、コミュニティが形成されれば、そこではあらゆる主張･イデオロギーがフラットに意識される(あらゆるメタ意見もひとつのイズムに引きずり下ろされる)のが今日の主体の特徴であるからである。

以下が、**prototype3** のインターフェースである。

＜prototype1 2009.12～＞

まず、ハブとなる意見･トピックと、各主体がそれぞれの態度の参照にしている＝つまりその主体にとってハブとなる機能を果たしている権威者(ここでは POLICY WATCH メンバー)をわかりやすく表示した。次に画面中央の部分では POLICY WATCH メンバーの意見･トピック、その意見･トピックに対するログインユーザーのコメント、twitter でのコメントをフラットに並べることで、今日の主体の意見のとらえ方に合わせた。さらに、最下部では、すべてのコメントを集計してもっとも賑わっているトピック･意見をヴィジュアル的に表示し、コミュニケーションの拡散の防止と話題をユーザーたちがつくっているのだという正統性を確保する仕組みを導入した。

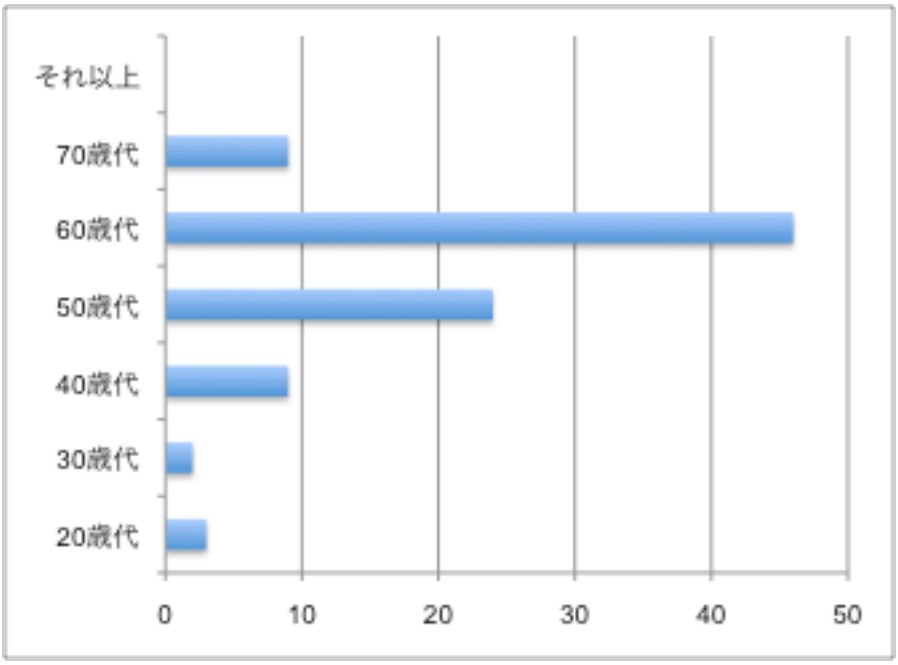
ここまでを見ると、ある意味 prototype1 に回帰しているかのように見えるがそれは誤りである。prototype1 においては、ユーザーたちに答えのない議論を期待しており、そこからのアウトプットに政策的になにか新しい答えがでてくるのではないか、といういわばユーザーたちの”目的作り”を狙っていた。

だが、この prototype3 では、視点のベクトルが異なる。このヴァージョンは、動物たちに善意のコミュニケーションも社会的啓蒙も、独自のアウトプットも求めてはいないが、ある特定の目的を達成するために匿名的多数の群衆(動物たち)がすばらしい協力者となることを知った上で設計されているのである。彼らは、いくらでも脱文脈化可能であり言い逃れできるヴァーチャルな議論ではなにも建設的創発は行わないが、メタに拡散し続ける主体を収束させるリアルの要素を持ったハブのもとに組織化した時、旧来の組織化とは異なる方法で組織化するのである。

ここで注意しておかなくてはならないが、このヴァージョンでは、これまで言及してきた＜政治というメディア＞というパッケージの各機能を実装し、動物的である主体を組織化することを第一の目標としてはいない。つまり、それら新しい想像力による新しい組織化、動物による動物的な組織化を実現する為には、旧来のゲーム(ここでは特に日本的代議士制)から新しいシステムへ移行しなければならず、その為に今日の主体の特徴を活かしたサイトのあり方を探る、という目的となっている。

実際、POLICY WATCH イベントで 2009 年 12 月に実施したアンケート(次ページグラフ)において、今日政策･政治問題に web で積極的に触れ、行動にも(投票行動にも)うつす主体にとって、今日の日本の政治的態度を代表するのは 50 代以上から 60 代の人々である、という認識が一般的であり、その世代にとって自

身の態度をあらわす方法は依然として選挙なのである。であるならば、選挙においてゲームのルールを変える、という方法も検討せざるをえない。



<2009 年 12 月 20 日実施アンケート
Q:今日の政治的態度を代表する世代は何歳か？>

そこで、投票というアウトプットを考えた時、2008 年のアメリカ大統領選挙におけるオバマ陣営の戦略[注17]も検討した。このゲームをもっともうまくプレイしたことで有名なのは、もちろんオバマ大統領であり、彼がアメリカ大統領になるまでに活用したメディア戦略は、prototype3 でとっている方針と類似している。つまり、ハブとして機能するリアルな存在にヴァーチャルな協力を求める図式である。

だが、そのことで見えてくることもあるだろう。例えばオバマ大統領の戦略が、オバマ流の思想･考え方を広めること、その思想のもとに啓蒙的に再教育を行うことを目的していたらうまく機能しただろうか。私はその結果には懐疑的である。これは POLICY WAYCH サイトのとった戦略変更とも合致する認識である。prototype1 時のようにある一定の啓蒙を目指すのみだと、目指すべき啓蒙の形とは何か、どの議論が正しいのか、という答えのない議論に陥ってしまい、いっこうに話は交わらない。しかし、ある政策を実行するのだ、この考え

に基づいてこう政治を運営するのだ、というリアルの側面が関わってくると話は異なる。私たちはリアルな存在として実際に社会に生きており、政策効果、政治的決定が確実に自身の生活に影響する。そこでは答えを決断せざるを得ない。この事実をベースとして web の有用性を活用することが重要なのである。

さて、これまででわかったことは、人々は旧来の近代的主体のモデルとは異なり、即時的･実存的判断しか行わずに動物的に生活しており、web 技術を用いて政策リテラシーを上げるといったような啓蒙的効果は期待できず、かといってハブとなる機能がない限りゼロから勝手に組織化してコミュニティを活性化させることもできないが、リアルとヴァーチャルに貫かれたハブとして機能する人を匿名集団的にエンパワーし、現実での目標を達成することに協力してもらうことはできる、ということである。

この図式から考えると、既に現行のサイトでハブとして機能し、コミュニティ(島宇宙)を発生させ、それを強化しつつ再生産を繰り返すことに成功している POLICY WATCH がより優位にゲームをすすめる為には、メンバーの選挙への立候補など、目的をもったリアルなアウトプットを用意することではないだろうか。もちろん POLICY WATCH メンバーはそれぞれ社会的に複雑な地位におり、現実はそう簡単でないこともわかっているが、旧来のゲームのルールを変える可能性を持っている数少ないプレイヤーとして、今後よりリアルなアウトプットを設定して活動していっていただきたいと願っている。

第４章　終論

～今日のメディア環境を所与とした世代の
政治的主体性の検討とその社会的可能性について～

これまで、主体のあり方の変容から、その組織化の方法の変化の必要性を論じ、新たな組織化の方法について探ってきた。

今日の主体は、これまでの主体のモデルである社会的成熟を経て成人する近代的主体とは異なり、即物的で、意味の共有を前提としない動物的な主体である。そのような主体は、旧来の組織化の方法、すなわち、代議士制に代表される一方向的な組織化を信頼せず、それによりこれまで有効であった”政治的なもの”というメディアによって組織化することができない。

ではこれまで人々を組織化してきた”政治的なもの”というパッケージは、いかなる機能から成るパッケージメディアだったのか。それは、＜財の再配分＞と＜財の再配分を正統化する個人と社会の関係性の確保＞という別々の機能を利便的･歴史的にパッケージとして練り上げてきたメディア(機能)であった。それを統合してきたのは、旧来の主体モデルとの適合性を考えた上でのことであり、主体モデルが変わった今日においてはそのパッケージも解体し、各機能ごとに設定し直さねばならない。

そこで、それぞれの機能を、財の再配分システムとして web を援用した直接民主主義的システムに、社会と個人との関係の正統性確保を意味のゲームにそれぞれ代替させることができるのではないか、と仮定した。

その可能性はおおいに検討可能であったし、実際そのような機能として動いているサービス、技術も存在した。

だが、実際の社会においてそのような組織化の方法に変えることは、社会のルールを決めるという(そして実際決めてきた)ゲームに勝利しなければならない。そしてそのゲームとは、もはや人々を有効に組織化させることのできない代議士制選挙というゲームである。

では、そのゲームを有効に進める為にはいかなる方法が良いだろうか。研究による実証から、今日の即物的である動物的主体が、実は他人、特にリアルで影響力を持つ人物やイデオロギーに大きく影響を受け、そこから読み取った物語に過剰に同一化する様子が発見できた。

そこで、リアルな動きと連動したハブ機能を持つ意見･人物を用意し、リバタリアン･パターリズム的にコミュニティ強化を図りながらも、そのサイト内においてはたえず過剰な同一化を”脱臼”させるような＝民主主義の本質的要素を内包したサイトの必要性を論じ、そのようなサイトを通じて新しいシステムへの移行を促そう、としたところまでが **project** の流れである。

この **project** を通して、新たな想像力を持った主体の新たな組織化の方法については実装可能性の目処をたてることができた。だが、実際にそれを運用する為の選挙的決定は行えていない。コミュニティを強化しつつ再生産する、という図式も、日本のコミュニティの性質から、実際のコミュニティと切り離されたヴァーチャル上のコミュニティに範囲を限っており、実際の社会においていかなる効果を生むことになるのか、各国、各地域で異なるコミュニティによっていかに異なる結果となるのか、といった比較も行えなかった。また、即物的反応を特徴とする主体も、長期的な視点から見ると一定の特徴を備えた選択行為をしている場合があり(例えば、株式市場での人々の売買行動などにそれはあらわれている。) 、長期的な態度を変容させるにはいかなる方法があるのか、についても言及できなかった。そしてなにより、今日の日本における政治的なるものへの不信は、ルールを変えるためのゲームすら成立しないほどまで深刻化している。しかし、今日の日本の状況を鑑みると、新たな組織化の方法論を想定しつつ、それを実際のシステムとして運用することができるように旧来のゲームに勝っていくしか方法はないように思える。だが、私たち今日を生きる主体は、新しい想像力の為の新しいシステムをふくむ現在機能しているメディア環境を所与とした世代であり、私たちも含め、これからの世代が新しいシステムを選択していくことはおおいにありうることである。

そして、かつてレイモンド･ウィリアムズがマーシャル･マクルーハンを批判した構図[注18]を逆転させることで、この結論にも建設的な期待をこめることができるであろう。すなわち、”技術の伝搬が、技術的要因よりもむしろ政治的･経済的要因によって拡散していったことへの視点の欠如の批判”を転じ、”政治的･経済的要因が規定してきた技術の適用範囲を、技術を用いる人間の想像力と技術のイノベーション的発展により拡大すること”に期待し、本論文を締め括ることとする。

参考文献

『動物化するポストモダン』東浩紀
『ゲーム的リアリズムの誕生』東浩紀
『虚構の時代の果て』大澤真幸
『アーキテクチャの生態系』濱野智史
『ゼロ年代の想像力』宇野常寛
『東浩紀コレクション L.』東浩紀
『東浩紀コレクション S.』東浩紀
『東浩紀コレクション D.』東浩紀
『NUDGE』Richard H. Thaler, Cass R. Sunstein
『HOW TO READ LACAN?』スラヴォイ･ジジェク
『クリエイティブクラスの世紀』リチャード･フロリダ
『ゲームプレイ･ワーキング』論文　鈴木健
『TELEVISION』レイモンド･ウィリアムズ
『社会契約論』J.J ルソー
『サブカルチャー神話解体』宮台真司
『インターネットは民主主義の敵か』キャス・サンスティーン
『否定弁証法』テオドール･アドルノ

脚注

注1 チーム POLICY WATCH: チーム POLICY WATCH は、経済政策に関する専門集団であり、政治･経済･政策･法律の現場の第一線で活躍するメンバーから構成されており、メディアでの発言やシンポジウムの開催を行っている。また、インターネット上にサイトを持っており、そこのデザインが project であった。サイト URL: http://policywatch.jp/

注2 大澤真幸『虚構の時代の果て』

注3 東浩紀『動物化するポストモダン』

注4 リチャード･フロリダ『クリエイティブクラスの世紀』
例えば、フロリダのいう、クリエイティブクラスの想像力に合わせて都市の様々なアーキテクチャもイノベーション的に変容させていくべきだ、という主張はこの論文における、新しい政治的主体と相互作用的に政治的組織化の方法も更新すべきである、というベクトルと類似している。

注5 この後も使用する、財の再配分における直接民主主義的システム、とは、中間存在なき再配分といった程度の意味である。現状では、税を収集して配分する過程において行政という中間存在を介さなければならない。そのシステムとの対比的表現として論文中では用いている。

注6 宇野常寛『ゼロ年代の想像力』

注7 宮台真司『サブカルチャー神話解体』

注8 CHARITY PLATFORM : http://www.charity-platform.com/

注9 Richard H. Thaler, Cass R. Sunstein『NUDGE』

注10 鈴木健『ゲームプレイ･ワーキング』論文(思想地図 vol.2 収録)

注11 stickk.com : http://www.stickk.com/

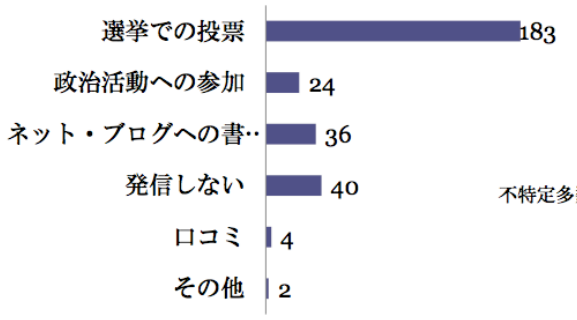
注１２　リグレト: http://rigureto.jp/

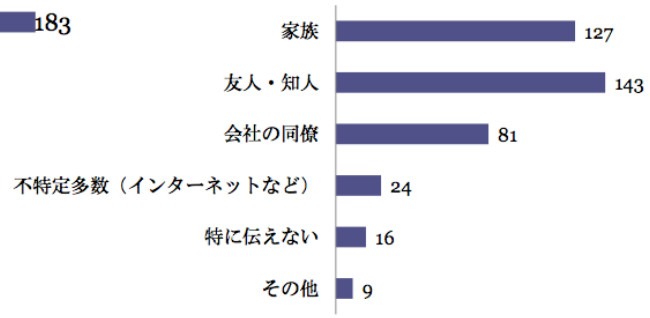
注１３　twitter PW official account: http://twitter.com/policywatch

注１４　ZIZEK SLAVOJ　『HOW TO READ LACAN』

注１５　東浩紀『動物化するポストモダン』

注１６　コミュニケーションの方法、具体的には、なにをメディアとしてコミュニケーションをした時、どんなアウトプットが得やすいのか、に関しては、濱野智史によるメディアリッチネス理論(http://wiredvision.jp/blog/hamano/200707/200707191215.html)を参照した。
　さらに、この章で今日の主体にとって依然として自身の態度表明の方法として選挙が選ばれていることを指摘しているが、それに関して参考となるPOLICY WATCH イベント時のアンケートの結果を示しておく。





注１７　Organizing for America
http://my.barackobama.com/page/content/ofasplashflag/

注１８　レイモンド･ウィリアムズ『TELEVISION』

謝辞

まず最初に、大学院生活の範囲だけでなく、時に背中･行動で見本を示し、また時には面と向かって親身に指導してくださった岸博幸教授に感謝したい。

また、**project** の発表の度に貴重な意見をいただき、**project** の目指す方向･可能性を示していただいた奥出直人教授にも感謝したい。

両教授からいただいた様々な示唆のおかげでこの論文を書くことができた。

最後に、この大学院で私を鍛えてくださった教授の方々と、さまざまな刺激を与えてくれた **project** の仲間、**KMD** 一期生たちに感謝したい。

ありがとうございました。