

Title	サイバースペースの抑圧的な局面について : 速度, 選択, 善意, そしてマクダナルダイゼイション
Author(s)	島先, 京一
Citation	デザイン理論. 2005, 46, p. 168-169
Version Type	VoR
URL	<a href="https://doi.org/10.18910/53262">https://doi.org/10.18910/53262</a>
rights	
Note	

*Osaka University Knowledge Archive : OUKA*

<https://ir.library.osaka-u.ac.jp/>

Osaka University

## サイバースペースの抑圧的な局面について

— 速度, 選択, 善意, そしてマクダナルダイゼイション —

島先京一／成安造形大学

制作者ではなく生活者の立場に立った時デザインとは、生活環境を構成する道具やモノの選択を通しての、生活様式のあり方をめぐる思考のこととも考えられる。この観点からすれば、コンピューターをはじめとするデジタル情報機器を、どのように生活の中に取り入れていくのかという問題は、デザインの問題として捉えることができる。言葉を換えるならば、生活空間と、デジタル情報機器によってもたらされる情報空間としてのサイバースペースの関係を、どのように考えるかという課題は、生活者にとってのデザインの課題であるということになる。

今日では、パソコン等のデジタル情報機器が一般の家庭内に存在することが、ごく当たり前のことになっている。また、コンピューターを中心とするデジタル情報機器を扱うことのできる能力、いわゆるパソコン・リテラシー、或いはデジタル・リテラシーが、社会参加のための基本的な技能の一つであるとも考えられるようになってきており、小学校低学年からの情報教育も行われるようになってきている。しかし私たちの社会が、あまりにも順調にデジタル文化を受け入れてきたという捉え方は、できないであろうか。サイバースペースは、かつて人類が経験したことのなかった利便性の高い情報空間を実現したのであるが、しかしその利便性の高さの裏には、何もネガティブな要素はなかったのであろうか。サイバースペースがごく当たり前の概念になっている現在、この言葉の創案者であるウィリアム・ギブスンが反ユートピア、ディストピアを意味する概念として、当初この言葉を用い

ていたことを、思い起こすときに至っているようにも思われるのである。

サイバースペースのもたらすネガティブな局面として、第一にデジタル機器との身体的なかわりに原因をもつ、様々な生理的な苦痛を挙げることができよう。しかし今回の考察においては、そのような身体的な問題ではなく、生活観に関わる抑圧として予想される四つの局面、速度、選択、善意、そしてマクダナルダイゼイションについて、考えてみる。

### 1：速度

サイバースペースにおいて速度の追求は、支配的な価値観の一つのように見える。デジタル文化に積極的に参加している者の多くは、より高性能な、即ち演算処理速度の速いデジタル機器の購入を日常的なこととしている。また、インターネットから情報を獲得することを生活のサイクルの一部に組み込んでいる人びとは、常に最新の情報を得ることを最大の優先事項としている。

しかしあくことのない速度の追求は、速度の追求それ自体が目的化してしまい、本来の目的に対して抑圧的要素として働いてしまう可能性が高い。最新の機器の購入やアプリケーションソフトのバージョン・アップは、使用者に対して、経済的且つ時間的な負担を強いる恐れが高い。また、最新の情報を獲得するためには、常にインターネットに接続し、情報のフローを監視し続ける必要があり、他の可能な生活や業務を遂行できなくなってしまうことにつながる。

サイバースペースにおいて抑圧的なまでの

速度の追求が行われる原因として考えられるのは、サイバースペースにおけるある種の階層構造の存在である。その階層構造においては、常に最速の速度とともにある者が上位を形成し、自らの上位者としての地位を維持するために最速の速度の更新を続ける。下位の参加者は、それら上位者を目標とし、速度の追求を行うが、そこには人間の常識的な判断能力を超えてしまった、不毛な遁走が生じているのである。

## 2：選 択

サイバースペースにおいて人は、現実世界とは異なった人格を形成することができる。言葉を換えていえば、サイバースペースにおいては人格の選択の自由があるということになる。しかしこの選択という可能性も、権利として賦与されたものであるよりも、新たな人格を選択せざるを得ないという抑圧の結果かもしれないのである。というのも、サイバースペースという現実世界とは異なる機構や価値観で展開する世界において、現実社会の人格をそのまま表出してしまうことは、サイバー悪意の前に身を晒す危険を意味する場合が少なくないからである。

そしてサイバースペースにおいて選択せざるを得なかった人格と現実社会における人格を、何らの矛盾も生じさせずに調和的にコントロールすることは、非常な困難を伴う。何故なら、ポストモダンな存在としてのサイバー自己は、明確な指針や導きをもたない「孤児化された自己」なのであり、その制御には特権的なまでの意志の力を必要とするからである。

## 3：善 意

速度の追求はデジタル機器の発展の一つの指標であったが、汎用性を維持しながらも使

用感を向上させることも、もう一つの指標であった。サイバースペースにおいては、多くの後学者が利用しやすい環境を提供したいという先達による善意が、発展の鍵であったといってもよい。

しかしこの善意も、ある種の抑圧を生み出す可能性がある。そのような善意と技術の結びつきの成果ともいべき GUI は、確かにコンピューター使用の裾野を広げることに貢献したのであるが、しかし逆に、全ての使用者に GUI 的な感覚での判断を強要しているとも考えられる。GUI が唯一の方法論であるのかどうか、まだ不明な時点での抑圧的な強制は、危険ではないか。

## 4：マクダナルダイゼーション

社会学者、ジョージ・リッツァーは、ファスト・フード・レストランに見られるような、極限までの効率性の追求によって非人間的な状態が現れてしまう社会的な過程をマクダナルダイゼーションと呼び、批判的に考察している。サイバースペースにおいても、極端な効率追求が人間的な感覚や創造性を否定している可能性があり、マクダナルダイゼーションの過程にあると考えることができる。

例えば、コピー・アンド・ペーストの手法の横行は、創造性の欠落した人格を形成することにつながっている可能性がある。また、特定の方法論やプログラムによる寡占状態は、それらの崩壊に伴って社会全体がシステム・ダウンしてしまう危険性がある。