

## 第10章 仮想荘園：家庭とコミュニティ

### 序論

結婚や離婚や世帯についての統計調査の結果は構造の根本的変化を物語る。米国人口のうち既婚男性の割合は1970年から2000年の間に65.4%から56.1%に低下し、結婚未経験者は28.1%から31.3%に増加し、別居あるいは離婚経験者は3.5%から10.1%に増加した。女性についても1970年から2000年までに同様な傾向が見られる。子供を持つ既婚家族の割合は1970年の87%から2000年には69%にまで低下した。初婚年齢の中間値（メディアン）は離婚率の上昇のごとく高齢化しており、男性(女性)は、1970年の23.2歳（20.8歳）から2000年の26.8歳（25.1歳）へと増加した（フィールドおよびキャスパー、2001年）。

社会の経済的ニーズを満たす手段を次の世代に引き継いでいくことは、常に家族の主要な責任である。両親は子供たちが適切な技能を伸ばし習得できるような環境と保護や安定と手段を供給してきた。20世紀になると、教育やトレーニングにおける家族の役割というものは、徐々ではあるが教師というよりむしろ管理者のそれへと変わってきた。つまり学校が専門家と訓練プログラムを提供する代わりに、両親は家を与え費用を負担しているのである。家族は、その役割が減っているとは言え、依然として経済に欠くべからずの存在であり続ける。しかしながら低下の一途である、というのも工業化後の経済に求められる技能を充足するにはさらに一握りの人口しか必要としないからである。

### 知識の再生産

最先端の情報技術による知識の組織的な商業化が家族の経済的役割を減少させる。我々の先祖が蒸気シャベルと戦った様に我々もコンピューターと戦わなければならないが、ひとつ大きな違いがある。これまでは技術に基づく生産性向上が単に労働者を場所から場所へと移動させたが、市場経済から人間を完全に排除しつつあるのが最近の進展であり、これは「配置転換」というよりも「取替え」である。

コンピューター到来以前、経済における知識と技能のたくわえは仕事をする事と同意義であった。社会の情報ニーズは、公式非公式にかかわらず教育や訓練により満たされていた。知識の生産とは他ならぬ人間の営みで、知識の“再生産”はきたるべき新しい世代でのみ意味を持ち、子供を育て知識と技能を伝えていくことで果たされた。各世代は、新しい知識の獲得方法を含め、先祖が蓄積した技能と知識を習得しなければならなかった。教育と訓練が様々な経済的かつ社会的な役割、例えば雇用者や両親や市民など、を達成すべく個人個人を準備した。

今や「知識の再生産」という言葉はもっと幅広い意味をもつ、というのも新しい世代はコンピューターで知識を受け継ぎ、コンピューターは人間に代わり知識を要する多くの仕事を遂行できるようになったからである。

知識の生産や再生産は、情報を蓄積し、加工し、伝達する手段を前提としている。コンピューター以前の筆写本や書籍といった情報加工物は例外なく貯蓄媒体であったので、情報処理能力を欠き、遠隔地からのアクセスもできなかった。コンピューター以前の書籍や関連する人工物は記憶を補強するものだった。それらは知識生産という面で人間を助けることができても、それ自体は何も生み出すことはなく知識の応用面に直接関与することもなかった。その応用は人間の独断場であった。したがって社会知識の再生産は各世代の知識の習得に依存しきっていた。

コンピューターは全く新しい可能性を提供する。貯蓄媒体としての役割を果たすだけでなく、自分自身のために振舞うことすらある。コンピューターシステムは新しい知識を作り出し、人間に頼らず仕事をこなすために知識を活用することもできる。これは、コンピューターが知識の生産や再生産に貢献していることを意味する。コミュニティの持つ集合的な知識はコンピューターに貯蔵でき、コンピュータープログラムはかつて人間専用であった仕事を取り込める。コミュニティの経済的生き残りは、もはや人間が世代を通

して知識や技能を習得していくことに依らない。とりわけ、商品やサービスの生産と分配に伴う多くの経済的な機能がコンピューターにより実現されている。認知領域での継続性を確保する仕事は人間の独占ではなくなった。

経済における労働力の必要性の一般的低下と仕事をめぐる競争の激化が見られる中で、教育はビジネスのニーズにさらに敏感になるべきである。生徒は教育費用のかなりの部分を賄わざるを得ないので、その投資のリターンをもっと求めるようになるだろうし、学校に対してはプログラムを雇用市場にあわせるように強いることになる。個人は自身の技能の市場価値を確保できるように教育やキャリア戦略を工夫しなければならない。労働への参加は今後も富と所得の配分という面で重要な要因であろう。教育サービスは徐々に情報市場の中でひとつのサブセクターを形成するようになり、社会の知識や技能への要求を満たすための他の代替手段と真っ向から競い合うようになる。知識の再生産がコンピューターベースの情報商品によって実現するようになるに従い、教育に対する公の投資は低下してゆく。

## 変化する家族

工業化の影響による家族の変化は、必ずしも経済力のみによる結果とは解釈されない。経済同様、文化や制度的な要因が社会変革に影響を及ぼすのだが、歴史のある期間においては、あるいくつかの要因が他より重要なことがある。工業化によって導入された生産方法は家族の構造に変化をもたらし、その変化は文化や社会制度によりろ過され、調節され、形を成してきた。「家族」という用語は、人間の歴史の中で実にたくさんの異なった形態をカバーする複雑な社会構成物を意味するにも拘らず、優先的な形態とか種類があり、経済力の影響がきわめて明白である。

工業化は労働の場を家から工場へと移し家族の構造に変化をもたらした。手工芸が工場の興隆により重要性を失ったように、家族も生産現場での主役の座を失った。家族でなく個人が労働市場で競い合うようになった。家族制度を支えるべき経済的な理由が喪失し、いわゆる大家族はちりぢりとなった。このことは、とりわけ若者と老年の生活住居の分離と同時に、「徒弟制度」という非公式な関係から公式な体系的訓練への移行を意味した。

昨今では核家族が崩壊しつつある。やはり経済がこの変化を促している。経済ニーズに向けた技能を養うという家族の役割が日増しに消失し、また、家族の単位を保とうという経済的動機の欠落がカップルによる共同生活の決意を揺るがしている。もはや愛だけでは飢えを凌ぐこと以上に経済的に割の合わないことの克服はできない。

全てのグループが同様に影響を受けているわけでもない。社会経済階層の上位者たちは、家族単位を維持するための強い動機(例えば財産を保持するなど)を持ち続ける。もっとも、これらは極めて小さな集団で人口全体の1%にも満たないが、世界中の富の殆どを所有しその力は絶大である。

中世での土地所有は富を生み出す鍵であり、地所の権利の分割は富を分散させる確実な方法であった。この手の分散を回避するためにのみ考案された長子相続権という法律がこの事実を明らかにしている。富が土地所有と結びつかない現在では、維持のためにより複雑な手続きが必要であり、融通のきく相続法や婚前契約、その他の法律的な手段がこの目的のために活用されている。法律や経営や金融の専門家を雇える裕福な連中にとって、離婚のもたらず経済的な結末処理はエンジニアリングに終始する問題のひとつに過ぎない。しかし、そのような金融やエンジニアリングの技能をもってハンプティ・ダンプティ(核家族)をひとつに結合できるか否か疑わしい。

中・低所得者層はまったく違った問題に直面している。控えめな資力しか持たないこれらの人々は財産を守るところか子供の世話や教育を心配せざるを得ない。離婚は通常複数の関係者間で子供への責任を分担する結果をもたらすが、責を担った者の経済力が限られているため、普通と見られるいがみ合いがしばしば問題を大きくしている。このような複雑な責任分担システムでは週末の核家族が持てる道徳的な威信がたちまちのうちに消え失せてしまう。

社会経済階層の底辺の連中は核家族が経済的に成り立たなくなる事態の矢面に立つ。彼らは金銭面でも情報面でもなすすべを持たず適切な教育を子供たちに与えることができない。立場の低さと将来の成功の可能性のなさから両親の権威すら傷つき、しかも子供たちが両親の目の届かない仲間内で影響を受けることから両親の権威は失墜するままである。

核家族の崩壊は現在のところ経済社会の最下層に限られている。しかしこの現象がより一般化していくであろうことは歴史が示す。Rostovsteff（1926年）は、ローマ帝国滅亡の原因として上流階級の一斉な野蛮化を挙げている。もし貧困家族の崩壊を許すならば、中間層の（あるいは多くの）家族がその影響を受けずに済むであろうか？崩壊の過程は家族の経済的重要性を喪失することで拍車がかかり、道徳的な権威の腐敗や、コミュニティの規律の強化に考案された諸々の社会的条件の破壊にまで繋がる。

米国における家族崩壊は黒人社会に顕著である。現に未婚の片親と暮らしている白人の子供は21%に対し、黒人の子供は57%である。第2次大戦後、南部から北部や中西部および西部の工業地帯へ移住した黒人たちの糧となった工場の仕事はほとんど消滅した。今、失業は米国の都心部の特有な現象で、未熟練労働力が有り余っている。

我々の知る家族は経済における最後に残された機能をも奪われ絶滅する運命にある。小家族は能力開発・訓練のプロセス管理に必要で、引き続き他の社会的な必要性を満たし続けるのであろうが、明らかに時代遅れとなった経済的役割を担う家族結合力の代替は存在しない。都心部コミュニティの家族は、失業中の両親、監視の目が届かない子供たち、人並み以下の生活水準、麻薬の乱用、そして犯罪などに見られる経済的無関連性による弱体化を目の当たりにしてきた。しかも「扶養すべき子供のいる家族を援助する」という心得違いの福祉政策により事態の悪化を招いた。そのような連邦政府プログラムは無意識のうちに父親の不在を促す動機を提供してきた。情報商品が台頭し、技能や知識の保有者である人間の価値が低まる中、このような状況は必然の成り行きである。

生産における大家族の経済機能を奪ったのは工業化である。この崩壊はちょうど化合物（つまり血族融合）がある量のエネルギー放出を伴って構成分子に分解される化学反応になぞらえる。一方、核家族の崩壊は原子（つまり子供のいる両親）が巨大なエネルギーを放出し粒子に分解する核反応に匹敵しよう。

今、社会は核家族の分解で発生する絶大な力を制御すべき課題に直面している。子供の暴力的な振る舞いはそのような力の顕著な例で、子供たちが学校でむやみに教師や他の子供たちを殺してしまうような痛ましくかつ不可解な事件は滅多に起こらず複雑な原因があるが、子供たちのこのような病的な行動が社会順応での失敗を示していることに疑いの余地はない。既に家族はその役割を果たしておらず、それに代わる効果的機関も無い。銃や他の凶器を子供の手の届く範囲から遠ざけることは有効であるが解決策ではない。

核反応を社会的な側面に当てはめてみることで解決の糸口が見つかるかもしれない。社会的な崩壊で発生したエネルギーを、手の行き届いた子供の保育や両親へのコンサルティングおよび支援サービスの提供でコミュニティの内部に納め、しかも終生添い遂げることを誓った婚姻ではなく期限付きながら安定した社会的結合を継続するべくダイナミックな「家族」パターンの容認・推進により徐々に開放するのである。「連続結婚（Serial Marriage）」は新しい規範として既に認知されている。仮想封建社会で発生する個人的かつ社会的な様々な条件への適応にこのような柔軟な社会構造が必要となる。

## 安定維持

社会管理とは行動規範の遵守あるいは行動の指導と形成を確保する構造や仕組みと定義できよう。情報技術は社会管理の新しいツールであり、特にコンピューターの使用でオーウェンの小説に描かれたようなある種のビックブラザーの創出が可能ではないかと多くの注目が集まっている。警察や諜報機関の手中にあるコンピューター化された個人情報記録システムが、国家の捜査能力を向上させていることは明らかであるが、それが行政記録システムをきっかけとした管理の拡張であるかどうかははっきりしない。これらのシステムは企業や行政機関の門番的役割を支えており、その能力から、Rule, et al（1980年）が名づけた

「官僚的監視」の一助となる。このような監視は、報酬・処罰のシステムという手段で人々に行動規範の遵守を促す。ある者は自動車ローンや生命保険や社会福祉の恩恵を受ける資格を得ることで報いられ、他の者は融資申し込みを拒まれ失業保険手当ての申請を拒否されることで罰を受ける。

これらの監視はある種の「外発的」社会管理をもたらす。警察や行政機関の活動は、個人のコミュニティにおける通常な社会的関係の一部とはならず、人々の生活において時に重要な役割を演じようが、それは公的なものである。警察や諜報機関は法を執行し捜査を行うために人々の日常生活に侵入してくるし、官僚たちは誰がどのようなベネフィットやサービスを受けるべきかを決定する上で個人情報記録システムを統括する。これらは執行官、審判、あるいは門番として振舞うにしろあくまでもアウトサイダーで、干渉者であって決してレギュラープレイヤーではない。

監視はコンピューターがスタンダローンであった時代では社会管理のための情報技術を支える唯一の効果的な方法であった。コンピューターネットワークがさらなる可能性をもたらした。そのひとつは国家当局や他の勢力により市民が遠隔で監視される電子版のペンサム万視塔（円形刑務所）あるいは完全刑務所である（Gandy, 1993年; Rheingold, 1993年）。パナプティコン（万視塔）は極端であるがひとつの外発的管理である。アウトサイダーがそれをある集団に強いれば、その集団のメンバーは原則としてそれに反抗するが、影響力が集団自身の構造内に統合されるようになるとその反抗はより困難となる。

コンピューターネットワークにより新しく強力な内発的社会管理が可能となった。サイバースペースでの仮想社会内部で発展するこれらの機構は意図を持った社会管理や、リースマンの述べる「孤独な群集」内で作用する仲間の圧力に類似し、外部からの管理ではなくむしろ内的なものである。電子市場は顧客データや顧客プロフィールおよび顧客名簿を自動的に把握し、的を絞った宣伝などを通じ、内在的管理の可能性を高めている。グループの形成や変質を支えるネットワークは、個人がグループに所属し脱退するのを容易にしつつこのような社会管理が維持されるべく機会を生み出している。

的を絞った宣伝やキャンペーンは、商品やアイデアを売る目的で内在的社会管理をうまく利用できる。例えば、あるユーザーグループに提供される広告は、グループ仲間内での圧力を利用して狙いを定めた顧客に到達可能となる。圧力の効果はグループの種類やメンバーの入れ込み具合により様々であるが、メンバーであるという事だけで商品やブランドへの忠実度を高められる。

そしてインターネットは外発的管理の可能性を高める。より多くの人々が接続するに従い、警察や諜報機関は情報を収集し多くのグループの行動を監視できる。国家機関（および広告発信元）は、プロフィール、追跡手法、そして探査技術を駆使し、ネット活動と呼称される行動を持つ個人をサイバースペース内で特定し所在をつかむようになる。特に、政府が最強とみなされる暗号技術を根拠なしに使うようになると多くの秘密がインターネット上であばかれよう。

人間は公私わたり各種の社会グループに属し、メンバーであることからグループの動きに従った行動をとらざるをえない。家族、隣人、教会、職場、友人、クラブ、ボランティア協会、政党、行政単位等、個人が所属するグループの典型例で、それぞれ独自の方式でしきたりどおりの行動を求め、その執行形態もグループにより様々である。家族間での行動規範の遵守は多分に愛情や忠誠心などのつながりによって達成される一方、ボランティア協会は説得や集団圧力のみならず、譴責から追放に至る制裁を使う。

サイバースペースは人間関係の形成や、維持、変革での新しい試みである。Eメールやインスタント・メッセージは親戚や友人や仲間とのネットワーク構築を容易にする。インターネットは住む場所に依存することなく体験の共有や共同活動従事のための技術的手段を提供する。情報交換は、活動の調整やグループ帰属意識の活性化に必須で、仲間全体の記憶をもって体験を共有する手段が不可欠となっている。この技術は地理的な中心地不在のまま新しい社会活動の結合を形成しており、郵便や電話にみられる対面的会合や古式な媒体通信はコンピューター介在での交信に補完されしばしば置換される。

共通な興味によらない関係は脆弱であるのが通で、月に一度だけ切手を交換したり本について語り合う連中は、多くの共通目的や共に培った経験の厚い蓄積のある家族に比べ、相互のつながりが堅固でないことは明白である。それにも拘らず、限られた共通目的を持つ個人の集団である類縁グループはメンバーの

態度と行動様式をあらわすようになり、特にメンバーが密接に関連する目的を持ついくつかのグループに所属している場合にこれが顕著となる。

「伝統的」な類縁グループの行動様式の形成能力は2つの理由に限定される。ひとつは共通な目的や経験が限定的な性格であること。もうひとつは距離的な限界があること、つまり移動費用や負担そして他の選択肢の卑近さなどの理由で交流の頻度が大抵の場合距離に反比例する。

インターネット交流は距離的限界を取り除き、類縁グループ形成の基となる母集団のサイズを拡大する。母集団が大きくなるということはより多くのグループが組織化されることで、個人が所属する類縁グループの数が多くなるほど、ある種の目的や活動がいくつかからなるグループの範囲内に浸透するようになる。このようにグループ間で目的や活動が重なると類縁関係が強化され、かつグループにより集合的に行使される社会的管理力が強まることになる。

グループ会員制度は明らかに外発かつ内発的管理機構として機能する。仮想個人主義は、権力を政治や経営のエリート層に授けることはせず、この点警察や官僚機構の監視と異なるにもかかわらず、ビッグブラザーが電子市場での寡占状態の中で仮想的な存在に変化すれば、ビッグブラザーの最強の同盟者になろう。

社会管理の発展形態は中世時代とその多くが共通する。中世での社会管理はネットワーキング環境同様、グループ構成員に与えられる地位が基盤であった。家族や隣人やギルドのような局所的な集団は伝統の守護者や行動規範の執行官となり、交流は常に面と向かいあったものであった。中世の暮らしを特徴づけるこの局所的で対面的な関係は、サイバースペースのそれとは異なるが、管理という点で類似していることに注目すべきである。ネットワークは仮想コミュニティ、つまりメンバーが共通の関心や目的を有し時間や場所に拘ることなく交流のできる自立的な類縁グループの形成を促す。インターネット上で利用できる通信機能が生み出すこの種の「擬似的」な局所化は、グループの結束にお互いが物理的に接しているよりも重要なのである。

インターネットの社会環境が生み出す擬似的な局所化により、個人が仮想コミュニティのメンバーとなる機会は劇的に広まった。中世期では個人の関わる社会は地域内の住民に限られていた。今では個人の所属する母集団は世界的に広がり何千万人にも上る。この世界的な母集団はコンピューターネットワークを通じ広告主や市場開拓の担当者にも開放されている。仮想コミュニティ倍増の可能性が広告主の腕前を高め、彼らの消費者に与える影響力に勢いをつけている。

仮想コミュニティは学者のみならず大衆メディアの注目を惹くほどに一般化した。初期の例は、WELL (Whole Earth' Lectronic Link)、インターネットゲーム(多人数参加型のダンジョン)、そして学者あるいは活動家のフォーラム(Rheingold, 1993)であった。現在、仮想コミュニティの構築能力は、アメリカ・オンラインやマイクロソフト社等、数多くの専門業者によりワールド・ワイド・ウェブ上に提供されている。

## 拡大する仲間グループ

購買に関するプロフィールを用い、的を絞った広告配布を行うダイレクトマーケティングは外発・内発両面にわたり管理の機構を統合する。一対多ベースで配信される商業広告や政治プロパガンダは、受け手の信念や偏見を補強しつつ外発管理の手段を行使する。この効果は、標的とする母集団の事前知識をベースとして巧みに造られた行動プロフィールを活用することにより極めて強大となる。

目標が明確で類縁グループ(例えば特製品のユーザー、際立った活動に対する支援者、特異な人々など)を特定できる場合には内発的機構が作用し始めるであろう。もし狙っているグループのメンバーがインターネットに接続し、Eメールアドレスを持ち、Eメールの送受信のやり方を知っているならば、通信ラインの形成は容易である。広告主は、ニューズレターを配信しチャットグループを後援するなどして、そのようなグループメンバー間の交流や協調を刺激し強化する立場に立つようになる。この時点で内発的と外発

的な管理メカニズムが協働し始める。

ダイレクト広告は仮想組織によりモデル化することができる。目標とする特定グループへの商品やサービスの販売は抽象化された要求で、異なったグループ毎に考案された特別な宣伝メッセージがこれを充足する。スイッチングは特定グループを狙ったメッセージの再割り当てで構成される。メッセージの再構成が必要になったり、グループのプロファイルが変化したというような日常的出来事がスイッチングを引き起こす契機となろう。

一段階上のメタマネジメントでは、目標とするグループ自体を充足事項として取り扱うことがあり、これは行動操作のためのダイレクト広告支援を狙っている。仮想コミュニティは随意に作ることができ、仮想コミュニティ（ユーザーグループ）間の個人の移動はグループを切り離したり組み合わせたりすることで行われる。このようなケースにおける要求事項は抽象化されたグループや仮想コミュニティ（例えば所与のプロファイルを持つ見込み客など）である。既存の複数仮想コミュニティ（例えばあるサービスの購入者やある商品の利用者）が、同じ要求事項を割り当てられたことにより結合したり、あるコミュニティが別のものに合流するかもしれない。分離も、同じような方法で起こる。通常、仮想コミュニティはメンバーの得失やメンバーの入れ替えによるプロファイルの変更で変化する。

仮想コミュニティのメンバーは比較的受身と思われる。つまり広告主と市場売買人は、所与のプロファイルに含まれる個人に情報を整理・提供することを通じ、メンバー選別の主導権を握るようになり、ダイレクトマーケティングを行う者たちが主導権を握るようになる。

歴史の中で、通信技術は社会機構を形成する上で重要な役割を果たしてきた（Innis, 1951）教育や知識普及や政治やビジネスにおける印刷機の影響には実に目覚ましいものがあるにもかかわらず、石、粘土、パピルス、紙等、それぞれ違う媒体とそれに関連する技術が、宗教や行政や大衆文化に与えた影響について連綿と続く長編小説の一章に過ぎない。インターネットに関する章はまだ綴られていないが、最も壮観なものとなると数多くの人々が信じている。社会を根本的に変革する手段を与えるからである。ここで主張したいことは、変革の第一段階は、高度な資本主義実践をベースとした封建主義の新しい形態が導かれるということで、商品やサービスやアイデアに関する市場開発がこの変革において主要な役割を担う。

広告主や政治戦略家はダイレクトメールの目標設定に類縁関係をうまく操ってきた。宣伝や市場開発やキャンペーンなどのサービスを行う上で、インターネットはより強力な効果的な目標設定を可能にする。電子コマースはまだ幼年期の段階であるが、類縁グループ内にいる個人の行動を形作るような手段が洗練されて一層効果の高い道具へと念入りに作られるであろう。

サイバースペースは、政治キャンペーンや商業広告に開発された技術を活用するのに新しい機会をもたらす。キャンペーンマネージャーや広告主幹部は共通の目標を有しており、それぞれの対象顧客に何かを購入するよう説得することである。それは候補者であり、また商品やサービスである。目標達成の必要条件は、もし十分条件を除くならば（1）顧客達の望みや能力をよく理解していること、（2）彼らとのコミュニケーションの適切な手段を有していることである。この議論では、個々の対象顧客は比較的大きなグループと見なされ、そのサイズゆえに面と向かいあったキャンペーンや広告に依存することが現実的でない。

実際、キャンペーンと広告は母集団のある性格によりサブグループに区分するという点、同じである。見込み有権者は投票傾向によりいくつかのブロックに区分され、また見込み客は購買嗜好により細分化される。このようにする理由は双方で共通しており、区分けされた均一な集団群のそれぞれの関心や興味に訴えるように十分に仕立てあげられた素材を配布することで、目的とするメッセージの受容の可能性を高めることである。例えば、ニューヨーク市の民主党は市長選において、ある種のキャンペーン文書によってユダヤ人有権者をターゲットにしつつ、同時に異なったメッセージを用いて黒人有権者に訴えるであろう。前者では市街の犯罪抑制やイスラエル国家の団結が強調され、後者では差別的な警察公安慣習の排除や都心部住民のための雇用創出に焦点が当てられるであろう。

同じ種類の目標設定が商品やサービスの宣伝に実施される。所得、年齢、性別、人種、職業等は購買行動の予測基準としてよく知られる要素である。商品やサービスの提供者は、これらの要素に従って特定

された見込み客のサブグループに的を当てた広告を打ち、販売の可能性を増大できる。例えば最低賃金の所得しかない個人には高価なスポーツカーや豪華な船旅を薦めるパンフレットなどはおくらず、女性の健康に効き目のある商品を男性ばかりの聴衆に押し付けるようなことはしない。

範囲を狭めた小集団に専用メッセージを配信する手段は投票行動に関する調査研究の恵みである。ジャーナリストや放送局は選挙結果を予想するために、この調査結果に基づいたプロファイリング技術を活用している。さらに、この技術が政治キャンペーンでの宣伝拡大に効果を持つことも証明されている。コンピューターネットワークの登場前、殆どのキャンペーン文書や広告材料は郵送や特別な配送により物理的に配布されていた。よって「ダイレクトメール広告」という言葉ができた。

このような商品広告の形態が、しばしば軽蔑の意味を込めて「ジャンクメール」とよばれるものを作り出す。受取人が封筒を一瞥しただけでゴミ箱行きとする余計で望まれもしないレターである。それにもかかわらずダイレクトメール広告は販売促進に極めて費用効果のある方法と証明されている。事実、ある人にはジャンクであっても別の人には価値がある。インターネットはダイレクトメール広告を簡素化し、拡張し、さらに磨きをかけている。ほぼ努力なしで情報が入手でき、十分に狙いを定めた目標に安い費用で配布できる。ジャンクメールは「スパム」に代わりつつある。

電子コマースは注文から発注にわたる連鎖を文字通り金鉱脈に変えている。顧客データは鉱石であり、ダイレクトマーケティングサービスという金を有益に抽出し精製できる。ネットワークはデータの蓄積・検索と配布を結び付けており、コンピューター化された図書館や、放送、遠隔通信を統合するような媒体を創出する。この環境ではネットワーク内のどの場所であろうとコンピューター上にあるファイルを合体し照合するためにデータを捉え、蓄え、処理し、検索できる。さらに、ネットワーク利用者が互いにコミュニケーションを図ることもできる。つまり、コンピューターネットワークは放送や相互通信の機能をコンピューターシステムの処理能力に結びつける。

コンピューターネットワークは市場データや関連サービスを売る機会を高めているが、より洗練された商品を導く。ワールド・ワイド・ウェブ上のバナー広告やホットボタン勧誘はほんの始まりに過ぎない。

## 倫理的行動

責任を快諾する主な要因は自身と他者、または行為者間の距離であり、このことは感覚的な距離の効果から生じる。「見えないものには関心なし」とよく言われるが、空間的距離が物事を弱める効果を意味し、「時間が解決する」という言葉も時間的距離がもたらす同じような効果を表す。似たような諺が社会的かつ感情的な距離についていわれ、このような距離すべてが責任感を薄める効果を持つ。

コンピューターシステムは、ほかの技術的人工物と同様、人間と人間の関心や行動の対象物の間に社会的かつ感情的な距離を作り出している。これは場合によりコンピューターの介在から生まれる。電子メールやチャットルームがそのよい例である。あるいは、コンピューターが人間同士の交流をにおわすことなく抽象的なアリーナを定義している。取引処理システム、オンラインデータベース、そして他の多くのコンピューターアプリケーションがこの抽象的なアリーナの例である。

人々は直接的な経験から自らを切り離すことがうまく、これにより身近な責任を拒否できるのであるが、介在は責任のない行動範囲を広げる。歩道にいるホームレスを踏みつけたり、ジェット戦闘機から非武装市民を機銃掃射するのである。

環境がより抽象化するほど倫理的な技能を開拓し鍛錬する機会が失われる。コンピューターシステムは道徳判定人としての人間社会に取って代われない。規範が内部に取り込まれたとしても、永久に作用し続けることはない。子供の頃に受けた十分な教訓も念頭から去ってしまう。例えば盗みに対する道徳的なためらいも、窃盗の結果がぼんやりとしか認識されないような社会、つまり盗みによって誰ひとり傷付かないと簡単に推測できたり目に見えない組織が迷惑するだけという場合には、事実上消失する。

倫理規範は時とともに変化するのでコンピューター介在による希薄化も現れやすいとの議論がある。今日、西側諸国において残酷かつ尋常でない処罰と考えられているものは、一世紀前のそれとは全く異なる。文学における猥褻の概念も同様に激変した。倫理規範が時とともに修正されてきたことは、倫理技術の習得と維持に関わるコミュニティの重要な役割を意味する。

人々は、コミュニティ内の親族・友人から与えられる助言や指針や過去の例などなくしては、真直ぐで狭い道から簡単に迷ってしまう。コンピューターの介在はこのようなコミュニティ機能を提供することなく、むしろ、人々の距離を広げ、個人を孤立させるような行動の下地を整え、行動の責任感を弱める。このような状態なので、補うメカニズムがなければ人々はますます無責任で道はずれた振る舞いに走るようになってしまう。

犯罪は非道徳的な行動の表明である。特に興味をそそる犯罪の一種はコンピューターに関連する犯罪で、この関心を惹く理由は、(1)コンピューターは犯罪の実行のみならず犯行に関与しやすいこと、(2)コンピューター関連犯罪に立ち向かう戦略はしばしばコンピューターに頼ってしまうこと、である。組織におけるコンピューター関連犯罪対応の一方は、従業員の行動の逐一を監視するよう設計された厳格なセキュリティ（安全防御）措置を課すことであるが、歴史をみると、そのような手段はしばらくの間成功するものの好ましくない副作用があり結果的には失敗する。というのも強制的社会システムはコミュニティに疎遠な者に忠誠心を植えつけられないからである。

セキュリティに強制力を用いたものとして、古代ギリシアの都市国家スパルタに多くの教訓を得る。スパルタは隣接国メッセナを征服後、その住民を奴隷同様にさげすんだ。常時反乱の危機に直面する中、内部の安全を維持するため、スパルタはその社会を要塞国家に変えた。被征服民族メッセナおよびスパルタ人自身である前ドーリス人の末裔などのヘロット（農奴）は、奴隷として労働力を提供しそれがスパルタ要塞国家の経済を支えた。

ヘロットを従わせるため、スパルタは社会組織に軍事主義を導入したが、ヘロットの間に生ずる反乱を防ぐことはできなかった。しかも社会に蔓延した緊張感からヘレネス社会での効果的主導権を握ることができず、長々と転覆の危機に曝されることになった。結局のところヘロットへの厳格な圧政は紀元前317年にテーバイ軍の手によるスパルタ壊滅の要因となった。

コンピューター関連犯罪の防止にセキュリティ手段を要する。例えば、ファイアーウォールやパスワードはコンピューターシステムへの権限外アクセスを防ぎ、コンピューターによる従業員の監視は窃盗やサボタージュの機会削減に有効である。しかしながらこのような手段は十分でなく実施しても問題を悪化させるに過ぎない。効果的管理や民主的統治に代わる厳正なセキュリティは、個人を潜在的に反抗的であるかつてのロットとみなす「スパルタ症候群」につながるだけで、尊敬や忠誠をはぐくみ倫理行動を促進する方法とはならない。

コンピューターの利用を取り巻く倫理問題は他の事情も含め馴染み深い、新技術のもたらす目新しい影響をも明示しよう。コンピューターの利用は非道徳的な犯罪行為の機会を拡大し増幅しているからである。ネットワーク環境でよどみなく流れる情報は組織支援サービスを構成するものとして、あるいはそれ自身が商品として価値を持ち、もはや紙幣に替わるものであるしこれらシステムは自らが価値の倉庫となっている。倉庫であるからこそ、詐欺、横領、個人情報悪用、また他種の犯罪にあいやすい。のみならずコンピューターネットワークは犯罪行為の潜在範囲およびその弊害を拡大している。

コミュニティ統治のための技能と工夫の面で新しい技術が次の2つの課題を与える。(1)コンピューターシステムの利用は曖昧性や不確実性に満ちており新しい政策やガイドラインを必要とすること、(2)情報技術の導入は行動・意思決定の事情に深い影響を及ぼすような変化を導くこと。

コンピューター関連犯罪の増長による問題の深刻化から、コミュニティが適切に対応できないことは明らかである。犯罪行為がプロによるものや異常な種類の場合に限り、その防止策は主に警察の領域である。コンピューター犯罪に関わった犯人像のうち既知なものはプロフェッショナルな犯罪者や反社会的人間ではない。犯人たちが部外者であることはほとんどなく、若く野心的で才能があるという主だった特徴をも

つ以外ごく普通の人間である。

このような調査結果から、原因論上、コンピューター犯罪の主因は倫理環境の脆弱化であるという見解が支持される。つまり、適切なロールモデルの欠如、コミュニティによる合法性確立の失敗やメンバー忠誠心の掌握能力の不足が犯罪行為と関わり、セキュリティ手段が不十分というわけではない。実際、不適切な管理下でのセキュリティ締め付けは問題を悪化させる。

Crozier (1964年) は経営者と従業員の関係における悪循環を指摘したが、これがこの点をうまく説明する。経営者が従業員のしまりのない態度に強力な監督管理を強制すると、従業員は自治権の低下に反発し経営者の管理体制を無力化するような方法で対応する。経営者はさらに強力な手段で対抗するので堂々巡りとなる。結果として経営者と従業員との亀裂を深め不満が高まる。このような状況は倫理的に良い結果を導かない。

倫理的判断は訓練によりのみ維持される技能である。しかも正しい実践には協力的で調整力のあるコミュニティを要する社会的技能でもある。倫理的な行為は習得されるもので継続的に補強されねばならない点、他の社会的技能と同じである。この意味で倫理を教えることは可能であるが、普通に学校の授業で行われるという意味合いとは違う。形式的な授業は思考方法の明確化と議論の鋭利化には有効である。しかし意味深い倫理習得は、実際の行動により実際の結果が現れる社会的な交流の場を中心としてなされる。

組織の中で倫理教育が実施されるには社会的背景やコミュニティが十分に整備されていなければならない。これは、(1) 正しい行為のための規則、規範、明確に規定されたガイドライン、(2) ロールモデル(模範)、そして(3) 適切な行政構造、の三つが必須となる。

規則、規範、およびガイドラインは、すべき事・すべきでない事を定義するのに必要となる。人々は確実味が乏しく曖昧さのあふれる状況で欲求不満を募らせついに離反する者もでる。しかも、ガイドラインなしでは試行せざるを得なく、どうしても許容行動の限界の探求へと引きずり込まれ破滅的に終わる可能性を秘める。

倫理や道徳の最良の指導者は良い手本を示す人たちである。手本は倫理を学ぶ上での「必須条件」で、組織のどのレベルにおいても上位に立つ者が下位の者達の模範となるよう振舞うことが特に重要である。経営者がルールを曲げれば従業員たちもその例に従ってしまう。経営者がどうであれ「結果を出す」よう重圧をかけると知らぬ間に規則が曲がってしまう。証券取引など大きな重圧のかかる世界では、非倫理的な慣行が途切れなくまかり通り問題が浸透している。

組織メンバーの倫理技能の維持には「自治」、「機会」、「廉直」を育成する統治構造が必要となる。個人が自治を必要とするは、自分に価値があるという感性を開発・保持し、コミュニティからの敬意を得られるようになるためである、行動の責任をいかにとるか子供達に学ばせるには、彼らが実際に責任を果たせばならないことはどの両親も分かっている。

重要な決断を下す機会も倫理価値の習得過程で必須であり、自己の境遇を左右する事柄について決断する機会がなければ、自治は空となる。

廉直とは内面に採り入れた道徳信念をさす。社会に受容されるべき信念は、それを運用するコミュニティにより積極的に吟味され強化されねばならない。これは「市場倫理」が公の社会規範全体と時に矛盾するビジネスの場で特に重要である。利潤への欲望は強力な動機であり、拮抗すべき人間の価値をもって統治されねばならない。

仮想農奴は、自治、機会、そして廉直さを欠く。仮想組織の中で単に充足物に成り下がった連中は、自分達へ起る事の制御はまず無理で、重要な決断を下す機会を殆ど持ち得ず、市場価値以外のものを内面に採り入れることなどはないであろう。

## まとめ

家族の存在は瀕死の状態、消滅間近というわけではないが変わりつつある。恐らく所得や富の段

階に応じ、安定した社会単位として様々に異なった種類の家族が登場するであろう。仮想組織が伝統的な核家族の崩壊に加担するのは、知識再生産における人間の役割を減じるからである。人間に代わりコンピューターをベースとした技能や知識を提供する情報商品が経費効果の高いスイッチングには欠かせず、組織が益々そのような商品に依存すれば、多くの分野での人間の知識や技能への需要が減少しよう。この需要低下が核家族の経済的重要度を減らし、核家族存在の理由自体を蝕む。

仮想組織の普及とともに、既存の社会統制のメカニズムに挑戦するような新しい形態のコミュニティも出現する。サイバースペースにおける仮想コミュニティは既にインターネットでありふれたものである。コンピューターを介在する交流はそのようなコミュニティの関係を定義するが、詐称や反社会的行為の温床となっており、社会統制の新しいメカニズムを要する。例えば、正道を外れた行いを正すために常時作用するグループ内での圧力は、仮想コミュニティでは有効に機能するよう修正されねばならない。また、仮想組織は欲求事項を充足物から切り離して行動を起こす人々の間に距離を生み出し、行為に対する個人的責任感を薄める。

## 補足

本章はMowshowitz（1996年）と英語版Mowshowitz（1997年c）の両要約を含む。