

# デジタルメディアともう一つの公共性

平井 智尚\*

## はじめに

本論ではデジタルメディアと公共性について考察する。この問題はコンピュータ・ネットワークが一般の人々によって利用されるようになった時代から、ワールド・ワイド・ウェブ（WWW）が広範に普及し、ソーシャルメディアが社会に浸透した時代に至るまで、長きにわたって論点となってきた。

その初期には、コンピュータ・ネットワークに接続可能な端末やサービスを通じて、社会的属性や地位、そして場所や時間といった制約にとらわれることなく人々が意見を交わす様子にユルゲン・ハーバーマスが提示した「公共圏」の性質を見出す議論がいくつか展開された。それらが新たなテクノロジーと公共性をめぐる展望に一石を投じたのは確かである。だが、公共圏に依拠する議論は規範や理念が先立つきらいがあり、そうしたアプローチには批判も提示された。また、デジタルメディア環境の進展とともに公共圏の範型からの乖離が顕著となり、議論自体が成立しづらくなった。このことはデジタルメディアと公共性の問題を考えることの難しさの一端を示す。

こうした困難を念頭に置きつつ、本論では公共圏の概念に準拠しない形でデジタルメディアと公共性の問題を考えていく。「公共性」という言葉が用いられる際の主な意味合いについて齋藤純一は「国家に関係する公的（official）なもの」、「特定の誰かにではなく、すべての人びとに関係する共通のもの（common）」、「誰に対しても開かれている（open）」という三つを提示している（齋藤2000：viii - x）。また、齋藤純一・谷澤正嗣は、公共性の主要な意味合いとして「記述的」、「規範的」、「人びとのアクセスに対して開かれている」、「公共的価値」の四つを挙げている（齋藤・谷澤2023：24-28）。これらの整理を手がかりとするならば、既存研究で暗黙の前提となっていた規範や理念は公共性の一要素に過ぎないのであり、それとは違う観点から公共性の問題を考える道筋もあるのではないかと考える。

本論では公共圏を軸とするような議論では看過されてきたサイバースペースの着想を起点とし、匿名掲示板文化、そして、リベラルな価値観や思想への反発といった潮流をたどりながら、現代のデジタルメディア環境におけるもう一つの公共性の有り様を探っていく。

## 1 コンピュータ・ネットワークと公共圏

コンピュータ・ネットワークと公共性の問題は、一般的な意味での「インターネット」にあたる「ワールド・ワイド・ウェブ（WWW）」が広く普及する前から論じられてきた。日本社会の文脈では、パーソナル・コンピュータから電話回線を通じてホストコンピュータ（ホスト局）へ接続しデータ通信を行う「パソコン通信」が利用されていた時代から公共性にかかわる論考が行われてい

---

\*ひらい ともひさ 日本大学法学部新聞学科 准教授

た。その際にたびたび言及されたのはユルゲン・ハーバーマスが提示した「公共圏」の概念である。

「公共圏」とは市民による討論が展開される領域を指し、17～18世紀のイギリスやフランスなど西欧の都市におけるサロンやコーヒーハウスといった社交空間を原型とする。そうした社交空間では新聞や書物といったメディアを仲介としながら市民間で討論が行われ、その討論から公権力への批判を伴う意見が生み出された。ここに市民を主体とする公共圏の有り様を認めることができる(Habermas 1990=1994ほか)。

しかし、市民社会と国家の分離を前提とする公共圏は、一方において、国家による民間の交渉過程への干渉が進展し(国家の社会化)、他方において、公的権能が民間団体へ委譲される傾向も生じるようになり(社会の国家化)、両者の分離という条件が成り立たなくなる。「このように社会の国有化が進むとともに国家の社会化が貫徹するという弁証法こそが、市民的公共性の土台を——国家と社会の分離を——次第に取りくずしていくものなのである」(ibid.: 198)。あわせて、公共圏における論議を仲介・助勢していたメディアに関しても、商業化の進展に伴い宣伝や広告の媒体であるマス・メディアへと変質する。その過程で市民は「文化を論議する公衆から文化を消費する公衆」(ibid.: 231)となり、公共性も失われていった。

市民社会と国家の融合、そして、マス・メディアの発達により公共圏は変質・崩壊した。しかし、新たに登場したコンピュータ・ネットワークは国家なき空間を実現し、そこで人々は社会的な属性や身分にとらわれずに意見を交わすことができる。ここに近代社会の成熟とともに変質・崩壊した公共圏が再生される可能性が見出される。こうした期待や見込みがコンピュータ・ネットワークと公共圏にかかわる論考を成り立たせていたのである(平井 2013)。

コンピュータ・ネットワークと公共圏の関係に焦点を当てた研究は、日本では主に1990年代から2000年代前半にかけて展開された。杉山あかし・藤田高弘(1993)は、パソコン通信のフォーラム内で展開された湾岸戦争をめぐるユーザーたちのやりとりに、政治的話題をめぐる議論を交わす「公衆」、公衆の意見としての「世論」、そして、公衆の議論の場としての「公共圏」が創出される可能性を見出している。杉山あかし・藤田高弘(1995)は前掲論文と同様に、パソコン通信を介した電子ネットワークと公共圏を論点とし、オーディオビジュアルの愛好家が集まるフォーラムや文学愛好家のフォーラムを事例として取り上げながら、公共圏の成立可能性と課題について言及している。三上俊治(2000)は、サイバースペースに公共圏の性質が認められるとしたうえで、「東芝サポート告発問題」に関する電子掲示板での議論を取り上げながらサイバースペース上の公共圏と現実世界の世論形成の関係を論じている。干川剛史(2001、2003ほか)は、主に災害時の情報支援活動である情報ボランティアを事例としながら、インターネット等のデジタルメディアを活用して展開される対策立案・提示・実践活動を意味する「デジタル・ネットワーキング」による公共圏の構築に関して検討を行っている。吉田純(2000)はパソコン通信やインターネットに公共圏再建の可能性を見出す議論は技術決定論・メディア決定論の傾向が見られることを指摘したうえで、ハーバーマスの公共圏概念の再検討を行いながら、情報ネットワーク社会で公共圏を構想する際の理論的基礎の整備を試みている。

## 2 デジタル・プラットフォームの浸透と公共圏の困難

ここまでコンピュータ・ネットワークの普及期に公共圏の概念を参照しながら展開された研究を概観した。それらの研究ではコンピュータ・ネットワークを介した人々のやりとりを通じて変質・崩壊した公共圏が再生される可能性や期待が示されていた。しかし、2000年代中盤以降になるとそうした議論は下火となっていた。その理由は、インターネット普及以降のデジタルメディア環境の実態が公共圏の範型との乖離が著しく、議論自体が成立しづらくなったためと考える。

インターネットを通じたやりとりから公共圏を構想することの難しさについて、平井智尚(2013)は、(1) 多数の人がインターネットを利用していても政治的・社会的討論が展開されている領域にアクセスし、積極的に議論に参加するとは限らない、(2) インターネットにおける議論の内容は理性的な合意を欠き、時に感情的である、(3) 国家や市場からの自律性が十分とは言えない、という三つの理由を挙げている。こうした指摘はデジタルメディア環境が進展した現在にも当てはまる。むしろ、それぞれの様相はより深化したといえる。その大きな要因として、デジタル・プラットフォーマーが提供するサービスによって構成されるデジタル・プラットフォームの影響力の増大が挙げられる。

デジタル・プラットフォーマーとは、コミュニケーションツール、インターネット検索、コンテンツ配信・共有サービス、電子商取引、クラウド、ソフトウェア等のサービスを提供する事業者を指す。国際的にはGAFAM (Google, Apple, Facebook, Amazon, Microsoft) が代表的であり、そうした事業者が提供するサービスを通じて複数の人や企業を結び付ける役割を果たす空間がデジタル・プラットフォームと呼ばれる。

2000年代から2010年代にかけて急速に進んだデジタル・プラットフォームの社会への浸透は本論の主題である公共性に対しても大きな問いを投げかける。ここまで言及してきた公共圏という観点では、デジタル・プラットフォームを通じた人々のやりとりに公共圏の様相を見出すこともできる。実際に社会運動を事例としながら、ソーシャルメディアを通じた人々の活動を「ネットワーク化された公共圏」という観点から論じた研究もある (Tufekci 2017=2018)。しかし、デジタル・プラットフォームは根本的には公共圏とは相容れない。実際に批判的な論考も数多く展開されている。その代表的なものとして「コミュニケーション資本主義」や「プラットフォーム資本主義」の議論が挙げられる。

ジョディ・ディーンは、デジタル化されたコミュニケーションの広がり民主主義を強化するというよりも、コミュニケーションの市場化を推し進め、民主主義の弱体化を招いていると批判する中で「コミュニケーション資本主義」という概念を提示した。

ディーンは「テクノカルチャー」という用語によって当時台頭しつつあったインターネットを含む情報通信技術が社会で普及し、利用が広がっている状況を説明したうえで、テクノカルチャーが公共性の規範を実現し、民主主義を強化するという期待感に言及している。「つまり、テクノカルチャーは、長きにわたって公共圏に付随していた願望を具現化する。実際、テクノカルチャーは、民主主義を活性化する理想そのものが生み出した機械のように見えることもある」(Dean 2002: 2)。しかしディーンは、それは幻想であると即座に批判し、「コミュニケーションとエンターテインメントのネットワークの拡大と強化は、民主主義ではなく、コミュニケーション資本主義というまったくの別物を生み出している」(ibid.: 3) と論じている。

実際、コミュニケーションの商品化によって、生活の主要な領域が市場とスペクタクルの観点から再フォーマット化される傾向は顕著となり、まるで評価自体がバイナリコードに書き換えられたかのようなものである。端的に言えば、金融と消費主導のエンターテインメント文化の基準が、今日の民主的ガバナンスの条件そのものを定めているのだ (ibid. : 4)。

こうしたディーンの議論は、デジタル・プラットフォームがユーザーの生成したデータを独占的に収集、蓄積、分析、加工し、それらを通じて商業活動を展開する仕組みである「プラットフォーム資本主義」へと昇華される。

ニック・スルネックは、プラットフォーム資本主義の議論を展開する中で、五つのプラットフォーム領域のうちの一つである「広告プラットフォーム」によるデータの利用について次のように述べている。

……広告プラットフォームがデータを原料として利用しているということである。ユーザーや組織の活動は、それが記録されデータへと変換されると、プラットフォームがさまざまな仕方で精製し利用する原料となる。特に広告プラットフォームの場合、収益は、ユーザーのオンラインの活動から抽出されたデータから生まれ、そのデータの分析から生まれ、そして広告主への広告スペースのオークションから生まれる (Srniczek 2016=2022 : 69)。

こうした過程は、まさしくディーンのいう「コミュニケーションの商品化」であり、デジタル・プラットフォームを通じてコミュニケーション資本主義はより洗練されることとなる。

コミュニケーション資本主義やプラットフォーム資本主義の観点から見れば、デジタルメディアを通じた参加、討論、意思決定といった過程、すなわち、公共圏を導くような活動は、コミュニケーションを商品化する市場の拡大に寄与することになる。デジタルメディアを介した公共圏の実現を追求する視座は「グローバルな情報化時代における資本の真理条件を構成するイデオロギー」(Dean 2002 : 4) と化し、民主主義を促進するどころか無価値化してしまうことになる。

### 3 もう一つの公共性の探求

#### 3-1 サイバースペース

デジタルメディアと公共性の問題を「公共圏」という観点で論じることは、デジタルメディアと民主主義の有り様を模索したり、そこに生じる逆説を批判したりするうえでは有効であろう。ただそうした議論は、これまでも繰り返されており、発展があまり望めない。あわせて、公共圏の規範や理念を所与とするようなアプローチは、デジタルメディアと公共性についての理解を進展させる際に取りこぼしも招く。コンピュータ・ネットワークの歴史をさかのぼると、公共圏の規範や理念は乏しくとも、公共性という観点で考察し得る活動や空間は存在する。こうした観点で着目したいのはサイバースペースの着想である。

コンピュータ・ネットワークの登場からインターネット普及期に至るまで、「サイバースペース」や「バーチャル・コミュニティ」といった概念が批評や学術的論考においてたびたび使用された。サイバースペースとは、ウィリアム・ギブスンのSF小説『ニューロマンサー』で使用された言葉

で「コンピュータによって作り出されるインタラクティブなヴァーチャル環境」(Tomas 1991=1994:30)や「CMC技術を利用する人びとによって表現される言葉や人間関係、データ、富や権力などによる概念空間」(Rheingold 1993=1995:20)として把握される。また、バーチャル・コミュニティとは「(CMC技術を利用して世界中の人びとが開かれた討論に参加できる、相互に緩やかに結ばれたコンピュータ同士のネットワークである)「ザ・ネット」から生成される社会的な総和で、ある程度の数の人びとが、人間としての感情を十分にもって、時間をたっぷりかけてオープンな議論を尽くし、サイバースペースにおいてパーソナルな人間関係の網をつくらうとしたときに実現されるものである」(ibid. 20 カッコ内 ibid. 19-20より補足)と説明されているように、サイバースペース上で形成されるコミュニティを指している。

サイバースペースやバーチャル・コミュニティといった概念を公共性にかかわる議論の文脈に展開するのはいささか違和感を覚える。その理由は、サイバースペースの着想が1960~70年代に米国で活性化したカウンターカルチャーの流れをくんでいるためである。

親世代や官僚化した組織への反発、ならびに冷戦構造やその象徴ともいえるベトナム戦争への反対を背景とするカウンターカルチャーの代表として、いわゆる「ヒッピーカルチャー」が挙げられる。ヒッピーカルチャーとは、ヒッピーと呼ばれる支配的な体制や価値観に対抗的な若者たちの文化であり、風変わりな身なり、ロック(サイケデリック)、ドラッグ、性の解放、東洋宗教・思想への傾倒などを特徴としている。そして、ヒッピーの一部は社会から離脱し、ユートピアとしてのヒッピーコミュニティを形成していた(Cardon 2010=2012)。

ヒッピーカルチャーの隆盛はコンピュータ・ネットワークが普及する前の現象であり、時代的に重複するわけではない。ただし、「ヴァーチャル・コミュニティは、仲間割れや挫折感で自己解体したヒッピー・コミュニティのはぐれ者の避難先として登場した」(ibid.:36)と述べられているように、サイバースペースやバーチャル・コミュニティはヒッピーカルチャーの延長線上に位置づけられる。ヒッピーカルチャー、ならびに、その思想や実践をくむサイバースペースの着想は、支配的な体制や価値観に対抗的であるため公共性という観点からはとらえがたく映る。だが、「サイバースペース——それは開拓されるべきフロンティアであり、しかもそのフロンティアは物理的/空間的な限界を持たない、まさしく永遠の地平」(木澤 2019:20)という理念は、公共圏とは異なる形ではあれ、誰に対しても開かれた自由な空間の模索としてとらえることができる。また、規範や理念の面においても、既存の枠組みとは相容れないだけであり、支配的な体制の内部で排除されたり、看過されたりしてきた価値の発現や追求と見なすならば、サイバースペースの着想を公共性の問題と接続することは可能であろう。

### 3-2 匿名掲示板文化

デジタルメディアと公共性の問題を考える際に、サイバースペースの視座は看過されてきた。それゆえ、公共圏とは一線を画す形で公共性の有り様を模索することができるかもしれない。しかし、サイバースペースの着想は、公共圏の考え方と同様に、あるいはそれ以上に規範や理念の性格が強く、議論を展開していくうえで困難に直面する。

デジタル世界における市民の自由を守ることを主眼とする非営利団体「電子フロンティア財団」の創設者であるジョン・ベリー・パーロウは、1996年に「サイバースペース独立宣言」を公表し

(1) た。同宣言は米国で成立した「通信品位法第230条」に反発するものであり、法律によるサイバースペースへの国家の介入を非難する内容となっている。

あなたたちは、われわれの中に解決すべき問題があると主張している。そして、この主張を口実にわれわれの領域を侵略しようとしている。そのような問題の多くは存在しない。対立や不正が本当に存在するならば、われわれはそれを特定し、自分たちのやり方で対処する。われわれは独自の社会契約を作り上げている。この統治は、われわれの世界の状況に応じて生じるものであり、あなたたちの世界の状況に対応しているわけではない。われわれの世界は異なるものである。

サイバースペースは、取引、関係、思考そのもので構成されており、われわれのコミュニケーションのウェブの中で定在波のように配置されている。われわれの世界は至るところにあるがどこにもない。しかし、それは肉体が存在するような場所ではない。

われわれは、人種、経済力、軍事力、出生地などによる特権や偏見なしに、誰しもが入ることが可能な世界を作り出そうとしている。

われわれは、誰もが、どこにいても、自らの信念を表明できる世界を作り出そうとしている。その信念がいかに特異なものであっても、沈黙や同調を強制されることを恐れはない。

あなたたちの財産、表現、アイデンティティ、移動、文脈に関する法的概念はわれわれには適用されない。それらはすべて物質に基づいているが、われわれの世界に物質は存在しない。<sup>(2)</sup>

サイバースペース独立宣言は「誰もが参加できるフリーでオープンな空間という公平性」と「表現の自由を説いた内容」となっている（木澤 2019）。こうした点はサイバースペースの着想を公共性の問いへ引きつける際に示唆を与えてくれる。だが、同時に宣言それ自体は、インターネット空間における国家や市場の影響力の増大に伴う公平性や自由といった理念の危機を示したものである。そして、理念の危機という展開は、先に取り上げた公共圏に依拠する議論と軌を一にしており、サイバースペースという観点から公共性の問題を考えることの限界を示すように映る。しかし、公共圏のアプローチとは異なり、サイバースペースの着想には議論を発展させる余地もある。<sup>(3)</sup> その手掛かりとなるのは、サイバースペースの思想をくんだ北米の匿名掲示板文化である。

北米を文脈とする代表的な匿名掲示板として2003年に開設された「4chan」が挙げられる。4chan は日本社会を文脈とする電子掲示板サイトの「2ちゃんねる」や「ふたば☆ちゃんねる」を模したサイトであることは知られているが、木澤佐登志（2019）によると、そのルーツは1990年代に利用者を集めた Usenet 内のニュースグループ「alt.\*」や「サムシング・オーフル（Something Awful）」といったフォーラムにあるという。

「alt.\*」はニュースグループの主要カテゴリーでは扱われないような、すなわち「オルタナティブ（alternative）」なテーマを扱うグループとして位置づけられていた。<sup>(4)</sup> 具体的には、「ポルノ、グロ、ファイルの違法共有、荒らし、釣り、等々、ありとあらゆるアナーキーなネタを良しとした」（木澤 2019：180）。テーマの自由度もさることながら、グループの設立者の中に前掲の電子フロンティア財団の創立者に名を連ねるジョン・ギルモアが含まれることから「alt.\*」がサイバースペースの思想の流れをくんでいるというのは論をまたない。

「サムシング・オーフル」は1999年に開設されたフォーラムやコミュニティ形式のウェブサイト

である。デール・ベランは、設立者であるリチャード・キャンカ（通称：ロウタックス）は、米国のカウンターカルチャーの影響を受け、企業文化を倦厭し、インターネットとビジネスの結びつきに懐疑的であったと指摘する。そうした思想が反映されたサムシング・オーフルにおいてユーザーたちは「「くだらないインターネット上のこと」についてコメントしていた」（Beran 2019：52）。また、木澤はサムシング・オーフルについて次のように指摘する。「徹底したシニシズムとニヒリズムが蔓延したコミュニティでは、滑稽で醜悪なものこそが尊ばれる。彼らは、この時期にインターネットに持ち込まれた「良識」や「マジメさ」といったものを徹底的に笑い飛ばしてみせた」（木澤 2019：181-182）。

「alt.\*」や「サムシング・オーフル」の文化を継承する「4chan」がカウンターカルチャーやサイバースペースの思想をはらんでいるのは言うまでもない。初期4chanのコミュニティは、リバタリアン、左翼、反エスタブリッシュメント、ならびに言論の自由について原理主義的な立場を標榜していたという指摘（Colley and Moore 2020）からも、その傾向をうかがうことができる。こうした文化や思想を体現する実践として着目したいのが「トロール（Troll）」である。<sup>(5)</sup>

トロールとは、他者を侮辱するようなインターネットスラング用語で、オンラインでのやりとりにおいて、以下に挙げる1つないしそれ以上の目的を故意に達成しようともくろむ諸個人を指す名詞として通常扱われる。(1) 他のユーザーの注意を引きつける、(2) 他のユーザーに迷惑、恥ずかしさ、怒りなどの不快感を伴う強烈な感情的反応を引き起こす、(3) 他のユーザーから攻撃的な反応を引き出す、(4) コンフリクトを発生・持続させ、エスカレートさせる、(5) 進行中のオンラインでのやりとりを混乱させる、(6) 他人を欺き、操作する（Petykó 2018：879）。

トロールは一見するとインターネット上で展開されるありふれた迷惑行為に過ぎない。だが、トロールの動機は「正しさ」を虚仮にする悪ふざけやユーモアの追求にあり、そこには制約なき自由の追求や支配的な体制や価値観への反発といった理念が内在している。「……トロリングの起源は、オンラインのインサイダーを自認する人たちが自らのコミュニティの境界の外部にいる他者を区別したり、アウトサイダーを自分たちの空間から追い出したりする境界維持の一形態である」（Graham 2019：2）、「……当初から、トロリングの重要な機能は、オンライン・コミュニティの治安を維持し、アウトサイダーとおぼしき者を撃退する（晒し者にしたり、あからさまな嫌がらせをしたりする）ことにあった」（ibid.：12）といったトロリングの性質には、カウンターカルチャーやサイバースペースの思想との連関がうかがえる。

ここまで概観してきたサイバースペースの流れをくむ匿名掲示板文化は、公共圏に依拠するアプローチとは相容れない。それゆえ公共性という観点の考察も難しいように思われる。しかし、公共圏に付随する共通性や規範性の側面に拘泥せず、「インターネットは、従来の公共空間が排除してきた匿名性を推奨し、一人称での語り、独断的な視点、自由奔放な発言、あやふやな発言、詩的なメッセージ、おかしい発言、感情に任せた意見などに対して、きわめて寛容な態度を示した」（Cardon 2010=2012：62）といった公開性や開放性の側面に目を向けるのであれば、アナーキーなネタ、滑稽で醜悪なもの、それらの性質を帯びたトロールのような実践を公共性の文脈で問うことも可能となる。

### 3-3 リベラルな価値観や思想への反発——ゲーマーゲートからオルタナ右翼へ

サイバースペースの思想や匿名掲示板文化は、公共圏が含意する規範や理念とは相容れない。だが、自由な発言や開かれた空間という観点でとらえるならば、公共性の枠組みから退けられることはない。むしろ、理性的な主体の平等な参加に基づく熟議、およびその空間を前提とする視座とは相反するような側面へ接近する手がかりとなる。とりわけ2010年代以降になると、ポリティカル・コレクトネス、ソーシャル・ジャスティス・ウォーリア（社会正義戦士）、フェミニズムといったリベラルな主張、ならびにそうした主張を掲げる存在を忌避する姿勢が匿名掲示板や一部のSNS（ソーシャル・ネットワーキング・サービス）で顕在化する。その象徴的な出来事として位置づけられるのは「ゲーマーゲート」である。<sup>(6)</sup>

ゲーマーゲートとは、2010年代中頃に展開された米国のゲーム業界にかかわる女性へのハラスメント騒動を指す。2014年、女性のゲーム開発者であるゾーイ・クインがゲーム業界で活動する複数の男性と性的な関係をもっていたとクインの元交際相手を名乗る男性が暴露し、クインの作品が高く評価されていることへの疑念や批判が生じた。この出来事に端を発し、ゲーム業界にかかわる女性への嫌がらせや誹謗中傷が行われた。その中でもフェミニズム的な観点からゲーム批評を行っていたアニータ・サーキシアンに対しては、非公開の個人情報をオンラインでさらす「ドッキング」や殺害予告も行われ大きな問題へと発展した。

このゲーマーゲートと呼ばれる騒動はゲーム業界におけるスキャンダルや炎上に過ぎないように見える。しかし、「オルタナ右翼勃興の一つのきっかけとなったといわれる象徴的な出来事」（木澤2019：176）、「このオンライン・ハラスメントキャンペーンは、様々なオンライングループを統合し、オルタナ右翼にとってはありふれた戦術を磨き上げる役割を果たした」（LaLone 2018：720）、「オルタナ右翼（Alt-Right）、オルト・ライト（Alt-Lite）、そして、より広範な反発を解き放った」（Winter 2019：53）、「このスキャンダルを、白人男性と彼らの邪魔をする「ソーシャル・ジャスティス・ウォーリア」（SJWs）との間での広範な文化的争いとして物語化しようとしている」（Hermansson, Lawrence, Mulhall and Murdoch 2020：115）といった指摘が示すように、ゲーマーゲートはインターネット空間においてリベラルな価値観や思想への反発が噴出する起点となった。<sup>(7)</sup> その代表は上記でも言及されている「オルタナ右翼」である。

オルタナ右翼は、字義通り、伝統や共和主義を軸とする既存の保守主義とは異なる（＝オルタナティブな、もう一つの）保守思想である。「明確な定義のない政治運動」（会田、2017：105）や「その構成要素は多岐にわたり共通性が乏しいため、意見が一致しない部分も多い」（Hermansson, Lawrence, Mulhall and Murdoch 2020：2）といった説明のとおり、オルタナ右翼はまとまりをもった集団・組織ではない。ただし、「ポリティカル・コレクトネス、リベラリズム、フェミニズム、アイデンティティ・ポリティクス（ジェンダー、人種、性的指向などの特定のアイデンティティに基づく集団の利益を代弁して行う政治活動）、エスタブリッシュメント（支配階級）などに対する反発」（木澤2019：16-17）というスタンスを共有している。

オルタナ右翼については、2016年の米国大統領選挙におけるドナルド・トランプ候補の支持層の一つに数えられ、いわゆるトランプ現象を把握する際に引き合いに出されるが、本論で主眼としている公共性という観点においては、まさしく、オルタナティブな公共性を考えるうえでオルタナ右翼は示唆を与えてくれる。ゲーマーゲートからオルタナ右翼に至るまでの運動は、市民の理性的な

やりとりを通じた合意の形成を範とする公共性の有り様とは明らかに相容れない。むしろ、自由や平等といった価値観こそが自分たち（＝白人男性）を攻撃するものとして問題視される。だが、インターネット空間において、トロールやネットミームを駆使しながら、リベラルな価値観や思想への反感を示すことは、所与とされてきた枠組みには当てはまらないような公共性の諸相を見出すことができるのである。

#### 4 アンチ公共圏

本論ではデジタルメディアと公共性の問題について、公共圏のような規範や理念を所与とする概念に依拠するのではなく、むしろそうした枠組みに相反するようなコンピュータ・ネットワークの思想潮流からアプローチした。先に取り上げたオルタナ右翼のように、自由や平等といった価値観や思想に反発し、拒絶するような言動は、ハーバーマスの思想をくんだ公共圏の概念に基づいて把握するならば、その範型からの乖離は著しい。しかし、公共圏と相反する言説や現象を公共性という観点から記述・整理することは、リベラルな価値観や思想に反発する潮流の理解という点で一定の意義があると考えられる。そうした試みをさらに発展させるために、本章ではマーク・デイビスが提示した「アンチ公共圏」の議論に目を向ける。

デイビスは、白人至上主義者のウェブサイト、反気候科学のフォーラム、過激な「男性の権利」サイト、反移民のフェイスブックページ、ゲイのヘイトミーム、女性蔑視のトローリング、反ユダヤ主義のウェブサイト、オルタナ右翼のウェブサイト、「真実」（陰謀）のウェブサイトなどの言説空間や形態を以下の理由から公共性の規範とは相容れないと論じる。

第一に、民主的な文化の下支えとなっている原則は、民主的な「公共圏」の規範のなかでも完全には遵守されるわけではない。ただし、反公共的な言説は議論、証拠、真実性、相互性、互惠性、誠意、包括性といった原則の遵守にほとんど関心を示さない。第二に、先の点に加えて、反公共的な言説は、国家、メディア、研究教育機関のような民主的なプロセスや制度、そしてそれらを運営する「エリート」に対して、先鋭的な対抗的ヘゲモニーをもって対立する側に立つことが多く、自らの目的のために民主的なプロセスを積極的に破壊しようとする。第三に、反公共的な言説は、参加型のオンラインメディアの議論では軽視されたり、退けられたりすることが多い。とりわけヘイトスピーチ、サイバーレイシズム、反気候科学グループなどは個別の議論へと追いやられ、反公共的な言説の全体的な理解を深めることが損なわれる（Davis 2021 : 3）。

このようにハーバーマスの提示した公共圏に依拠する議論で前提とされるような倫理や理性的な規範から逸脱する言説が認められる空間をデイビスは「アンチ公共圏」と定義し、その説明を行っている。

まず、デイビスはアクティビズムの領域にアンチ公共圏が顕著に見られると説明し、その主たる領域として「反科学的言説の領域」と「解放的な社会運動に反対する言説の領域」の二つを挙げている。前者の「反科学的言説の領域」の例として、反気候科学のウェブサイトのような科学の合理的なビジネスに反対の立場をとるサイトが挙げられ、後者の「解放的な社会運動に反対する言説の領域」の例として、白人至上主義者、「男性の権利」、「オルタナ右翼」や「オルト・ライト」のよ

うな立場が挙げられている (ibid. : 45)。

次いで、デイビスはアンチ公共圏に共通して認められる反公共的な言説の分類を試み、六つに類型化している。第一に、アンチ公共圏に見られる会話は、言説で焦点化されている特定の問題に関して、合理性や証拠に依拠しないことを選択している。第二に、反公共的な言説は敵対的かつ分裂的である。その目的はコンセンサスではなく、差異の増幅である。そうした言説は、情動が高揚する場、とりわけ激しい怒りの場であることが多い。第三に、反公共的な言説は総じて反エリート的である。第四に、反公共的な言説は一般的に反国家主義的であり、日々の物事に対する国家の押し付けに反対する。これは、個人主義志向、リベタリアンのアプローチ、最小国家、あるいは自治分離への願望として明確に示される。第五に、反公共的な言説は総じて反コスモポリタンのである。第六に、反公共的な言説は、理性や専門知識、認識された事実よりも、陰謀論の説明力に依拠することが一般的である (ibid. : 8-10)。

ここでデイビスの議論を参照するのは、前述のとおり、既存研究が依拠してきた公共圏の規範や理念とは相容れず、看過されてきた言説や領域を公共性に関する議論の俎上に載せるためである。前章で取り上げた匿名掲示板の空間や言説、また、本論ではほとんど触れていない日本社会の文脈における匿名掲示板、まとめサイト、ならびに X (旧 Twitter) の一部については、公共性という観点から捉えられることはなかった。その背景には、公共性を問う際に公共圏に類するような領域および言説を前提としている節があるのではないだろうか。

ただしそうした観点からの議論は、リベラルな知性や良識に基づいて異質とされる言説や存在を抑圧したり黙殺したりする態度と同型であり、それは結局のところ「われわれと彼ら」の対立や分断を助長しかねない。それゆえ「「良い」公共圏と「悪い」公共圏の単純な二項対立を本質化したり、提案したりするつもりはない」(ibid. : 3)、「公共性が「どうあるべきか」という規範的なハイレベルの理論化ではなく、日常的な出来事の観察に基づき、パブリシティと民主主義という思想自体を貶めることについて記述的な中範囲の説明を提供することが目的である」(ibid. : 3) というデイビスの試みは、コンピュータ・ネットワークの普及初期から論点として設定されながら、現在は行き詰まりを見せているデジタルメディアと公共性の議論を進展させる手がかりとなるのである。

## おわりに

本論ではデジタルメディアと公共性の問題を取り上げた。この問題は、コンピュータ・ネットワークの普及初期から論点として設定され、継続的に議論が展開されてきた。本論の前半で取り上げたユルゲン・ハーバーマスが論じた「公共圏」に依拠した研究はその最たるものである。しかし、インターネット利用が一般化し、ソーシャルメディアが社会に広く浸透した状況において、市民の理性的な討論を通じた意見の醸成を範型とするような視座はデジタルメディア環境の実態との乖離が著しい。そこで、本論では公共性という観点では従来看過されてきたサイバースペース、匿名掲示板文化、そして、オルタナ右翼のようなリベラルな価値観や思想への反感を示す潮流に目を向け、デジタルメディアと公共性の議論の発展を試みた。本論で取り上げたオルタナ右翼に限らず、フェミニズムへの反発やミソジニー、ならびに陰謀論への傾倒など2010年代以降にインターネット空間で顕在化した諸現象は、共通性や規範性という観点では公共性とは相容れないように映るが、開かれた空間における自由な言論という観点では公共性の問題と接続される。そしてそれら

の現象に付随するリベラルな価値観や思想への反感は、共通性や規範性についても「もう一つの」側面があることを示しているのではないか。そうした側面を考えるために、マーク・デビスが展開した「アンチ公共圏」の議論を最後に取り上げた。

ただし、本論の作業はデジタルメディアと公共性にかかわる研究の概観にとどまり、手抜かりも顕著である。一つの課題は、サイバースペース以降の議論が北米の潮流への言及にとどまり、日本社会の関連事象を十分に取り上げていない点である。日本社会を文脈とするコンピュータ・ネットワークの文化はサイバースペースのような思想は欠くものの、匿名掲示板やその圏域では「釣り」や「荒らし」、すなわち「トロール」が繰り返されてきた。そもそも「4chan」と「2ちゃんねる」や「ふたば☆ちゃんねる」の結びつきをふまえるならば、日本社会の文脈に本論の問いを敷衍することは可能であろう。インターネットの普及期以降、デジタルメディアと公共性の問題は日本において多く論じられてきたとは言いがたい。匿名掲示板文化に限らず、リベラルな言動への嘲笑や揶揄、フェミニズムへの反発、陰謀論といった現象は日本社会を文脈とするインターネット空間でも顕在化しており、本論で試みたような公共性のアプローチは一定の示唆をもたらすと考える。他にも、公共性に関して複数の意味を持つことへの言及にとどまり、それぞれの文脈で都合のよいマジックワードとして公共性という言葉を用いている点や、オルタナ右翼、ソーシャル・ジャスティス・ウォーリア、フェミニズムへの反発、ミソジニーなど、それぞれがデジタルメディアと公共性にかかわる論考の主題となり得る現象について単なる言及にとどまっている点など課題は山積している。ただ、従来所与とされてきた公共性の規範や理念にそぐわない言動がインターネットを通じて可視化され、それらを見做することができない状況において、改めて公共性の問題を考えることは重要であり、その際に本論で焦点を当てたもう一つの公共性の潮流と向き合うことは避けて通れないのである。

## 参考文献

- 木澤佐登志 (2019) 『ダークウェブ・アンダーグラウンド』 イースト・プレス
- 齋藤純一 (2000) 『公共性』 岩波書店
- 齋藤純一・谷澤正嗣 (2023) 『公共哲学入門——自由と複数性のある社会のために』 NHK 出版
- 杉山あかし・藤田高弘 (1993) 「公共圏の新展開——湾岸戦争とパソコン通信」『社会科学論集』 第33号：67-110
- (1995) 「電子空間の社会的可能性」『比較社会文化』 第1号：1-11
- ばるぼら・さやわか (2017) 『僕たちのインターネット史』 亜紀書房
- 平井智尚 (2013) 「ウェブと公共性に関する概念・理論的研究の整理——新たな考察の展開に向けて」『メディア・コミュニケーション』 第63号：119-127
- 干川剛史 (2001) 『公共圏の社会学——デジタル・ネットワーキングによる公共圏構築へ向けて』 法律文化社
- (2003) 『公共圏とデジタル・ネットワーキング』 法律文化社
- 三上俊治 (2000) 『公共圏としてのサイバースペース——インターネット時代における世論形成過程』『社会情報学研究』 第4号：17-23
- 吉田純 (2000) 『インターネット空間の社会学——情報ネットワーク社会と公共圏』 世界思想社
- Beran, Dale (2019) *It Came from Something Awful: How a Toxic Troll Army Accidentally Memed Donald*

*Trump Into Office*, All Points Books.

- Cardon, Dominique (2010=2012) *La démocratie Internet: Promesse et limites*, Seuil. (林香里・林昌宏訳『インターネット・デモクラシー——拡大する公共空間と代議制のゆくえ』トランスビュー)
- Colley, Thomas and Moore, Martin (2020) The Challenges of Studying 4chan and the Alt-Right: 'Come on in the water's fine', *New Media & Society*, Volume 24 Issue 1, SAGE.
- Dean, Jodi (2002) *Publicity's Secret: How Technoculture Capitalizes on Democracy*, Cornell University Press.
- Davis, Mark (2021) The Online Anti-Public Sphere, *European Journal of Cultural Studies*, Volume 24 Issue 1, SAGE.
- Davis, Tomas (1991=1994) Old Rituals for New Space: Rites de Passage and William Gibson's Cultural Model of Cyberspace, In: Benedikt, Michael (eds.) *Cyberspace: First Steps*, MIT Press. (NTT ヒューマンインタフェース研究会+鈴木圭介+山田和子訳『サイバースペース』NTT 出版)
- Graham, Elyse (2019) Boundary Maintenance and the Origins of Trolling, *New Media & Society*, Volume 21 Issue 9, SAGE.
- Habermas, Jürgen (1990=1994) *Strukturwandel der Öffentlichkeit*, Suhrkamp Verlag. (細谷貞雄・山田正行訳『公共性の構造転換——市民社会の一カテゴリーについての探究 [第2版]』未来社)
- Hermansson, Patrik, Lawrence, David, Mulhall, Joe and Murdoch, Simon (2020) *The International Alt-Right, Fascism for the 21st Century?*, Routledge.
- LaLone, Nicolas J. (2018) Racism and the Internet, In: Warf, Barney (eds.) *The SAGE Encyclopedia of the Internet*, SAGE.
- Petykó, Márton (2018) Troll, In: Warf, Barney (eds.) *The SAGE Encyclopedia of the Internet*, SAGE.
- Rheingold, Howard (1993=1995) *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*, MIT Press. (会津泉訳『バーチャル・コミュニティ——コンピューター・ネットワークが創る新しい社会』三田出版会)
- Srnicek, Nick (2016=2022) *Platform Capitalism*, Polity. (大橋完太郎監訳・居村匠訳『プラットフォーム資本主義』人文書院)
- Tufekci, Zeynep (2017=2018) *Twitter and Tear Gas: The Power and Fragility of Networked Protest*, Yale University Press. (毛利嘉孝監修・中林敦子訳『ツイッターと催涙ガス——ネット時代の政治運動における強さと脆さ』P ヴァイン)
- Winter, Aaron (2019) Online Hate: From the Far-Right to the 'Alt-Right' and from the Margins to the Mainstream, In: K. Lumsden and E. Harmer (eds.) *Online Othering: Exploring Digital Violence and Discrimination on the Web*, Palgrave Macmillan.

## 注

- (1) Electronic Frontier Foundation, 08/12/1996, A Declaration of the Independence of Cyberspace  
<https://www EFF.org/cyberspace-independence>
- (2) 日本語訳は全文が下記のウェブサイトに掲載されている。本論においても同訳を参照しながら改めて翻訳を行った。

DEF CONZERO 「サイバースペース独立宣言」

<https://museum.scenecritique.com/lib/defcon0/1st.htm>

- (3) 周知のとおり、日本社会を文脈とするインターネット空間にもアングラ掲示板を源流とする匿名掲示板文化は存在している。ただし、ばるぼら・さやわか(2017)などが指摘するように、日本社会の文脈ではカウンターカルチャーやサイバースペースの思想は希薄である。
- (4) 「alt.\*」の名称は「anarchists' lunatics and terrorists (アナーキスト、異常者、テロリスト)」の頭文字に由来する。
- (5) トロールは「トローリング (Trolling)」と呼ばれることもある。なお、日本社会の文脈におけるインターネット用語では「釣り」や「荒らし」と呼ばれる行為に相応する。
- (6) ソーシャル・ジャスティス・ウォーリア (社会正義戦士) とは、ヒューマニズム、民主主義、人権意識、人種の平等、多様性、フェミニズム、LGBT、良識といったリベラルな価値観を有する人たちを嘲笑するネットスラングである (木澤 2019ほか)。
- (7) オルト・ライト (Alt-Lite) はオルタナ右翼と同様に新たな保守思想の一つである。オルト・ライトはオルタナ右翼のような白人至上主義的な思想は持たないが、リベラルな価値観や思想を拒絶する傾向は共通している。双方の違いについては下記のウェブサイトの説明などが参考になる。

Anti-Defamation League, 07/12/2017, From Alt Right to Alt Lite: Naming the Hate

<https://www.adl.org/resources/backgrounder/alt-right-alt-lite-naming-hate>