

アーキテクチャにおける主体論に向けた予備的考察 ：情報デジタル空間アーキテクチャを中心に

林田, 幸広
北九州市立大学法学部法律学科 : 教授

<https://doi.org/10.15017/7329616>

出版情報 : 法政研究. 91 (3), pp.365-387, 2024-12-18. Hosei Gakkai (Institute for Law and Politics) Kyushu University

バージョン :

権利関係 :



アーキテクチャにおける主体論に向けた予備的考察 ——情報デジタル空間アーキテクチャを中心に

林 田 幸 広

はじめに

1. 主体化の変容

- (1) 規律社会から管理社会へ
- (2) 主体化の変容

2. 情報デジタル空間アーキテクチャについて

- (1) アーキテクチャ
- (2) 情報デジタル空間アーキテクチャの問題点
- (3) 問題点への対応
- (4) 「ホラー」を観察する

3. 過剰に、より過剰に

- (1) 情報が過剰化する様相
- (2) 緩くて強い接続
- (3) 自分から自分への問い

おわりに

はじめに

周知のように、ミシェル・フーコーが拓いたテーマのひとつに「権力と主体」の関係がある⁽¹⁾。このテーマは、アーキテクチャといわれる技術（テクノロジー）の問題系においても継続させて考えることができるように思われる。このような関心から、本稿はアーキテクチャと主体の関係を考察するための準備として、その手前にある論点をスケッチすることに主眼を置く。素材の中心には、情報デジタル空間のアーキテクチャを捉えることにしたい。

以下ではまず、フーコーの思考をてがかりにしてジル・ドゥルーズが著した管理社会にかんする小論を紐解くことで、権力と主体との関係の変化を素描する。この小論は1990年に発表された論稿であるにもかかわらず、こんにちのいわゆる情報社会のアーキテクチャとその論点を実に鋭敏に切り取っており、権力と主体との関係をなおアクチュアルな文脈のもとで考えていく際の恰好の導きの糸となる（1）。次に、アーキテクチャ論、とくに情報空間におけるアテンション・エコノミーとよばれる技術を概観し、その技術が主体（ユーザー）とのあいだに有する問題とそれへの対応策を検討する。（2）。それを受け、情報空間での主体の問題を検討するには不可避と考えられる「情報の過剰化」について記述する。最後に、ひきこもり当事者自身が抱える、ひきこもりという「問い」を分析した研究を紹介することを通じて、アーキテクチャにおける主体を考察していく際の論点を引き出し、それを今後の課題として提示したい⁽²⁾。

本稿は以上のような構成をとるが、別段新しい視点を打ち出すわけではない。むしろ情報空間アーキテクチャにおいて指摘されている諸問題は、そう簡単には解消できないこと（本稿の関心にひきつけていえば、情報空間における主体の自由／自由な主体は容易には定位されないこと）を示すのみである。この点、前もって断っておく。

(1) フーコーにおける権力と主体との関係は、その研究時期において位相を異にするが、さしあたり（フーコー 1982=1996）を参照。

(2) アーキテクチャと主体の関係を検討する本稿の作業において、ひきこもり問題を引き合いに出すのは、テーマ的にも文脈的にも、いささか奇異と思われよう。しかし、本論で見えていくようにアーキテクチャにいわば包囲された主体と、社会から「働け」という圧力を感じ続けるひきこもり当事者は、そこに相通ずる問題構成を別出することができるのではないかと考える。詳しくは本論に譲る。

1. 主体化の変容

「主体化＝従属化」とはフーコーの権力概念においてよく持ち出された評語のひとつである。乱暴にまとめれば、それは個人が「きちんとしろ」という権力に自発的にしたがう（「きちんとしろ」という監視者の視線を内面化し自己規律する）ことを通じて主体化していくということであり、そのようにして人間は理性的な考えや振舞いを身につけることができるようになるということの意味している⁽³⁾。また、そのような個人々々が大勢を占める社会はしばしば規律社会といわれる⁽⁴⁾。以下には規律社会における主体化の様式を検討し、それが管理社会に移行するにあたってどのように変化したのかを記述する。まずはドゥルーズに沿って規律社会と管理社会の違いを急ぎ足で素描しよう⁽⁵⁾。

（1）規律社会から管理社会へ

「規律社会にとってかわろうとしているのが管理社会にほかならない」（ドゥルーズ 2007：358 強調はママ）とするドゥルーズは両者を次のように対比させて特徴づけた。規律は囲い込んで監禁する閉鎖的時空間で作用するのに対し、管理はその囲い（時間的・空間的な区切り）を解放／開放し、いわば社会のあらゆる地点で作用する、と。どういうことか。

規律が閉鎖的時空間で作用するとは、家族・学校・工場・兵舎・病院といった例がよくあげられるように、外と区切られたこれらの監禁環境において、個人々はそれぞれの空間に応じた精神と振舞いを身につけていくという理解である。例えば、家族内では子どもとして、学校内では生徒として、工場内では労働者として、兵舎では兵隊として、病院では患者として「きちんと」振る舞うことが「正しい」ということだ。また、同一空間においても時間による区切りに応じた振る舞いが求められることがある（たとえば学校で一限目が国語、二限目が体育であれば生徒としての振る舞い方は異なる）。他方、空間にはその外部（囲い込まれていない領野）があり、

（3） いうまでもなく、フーコーは近代的理性への系譜をたどることを通じ、そこには確固たる根拠がない／にもかかわらずそれが「自明」になっていくのはいかにしてかを示した。

（4） 本論でも参照する（松葉 2010）によれば、規律社会＝市民社会、管理社会＝ポスト市民社会という見方ができるとされる。（松葉 2010：230-231）参照。

（5） 以下は（ドゥルーズ 1990＝2007）、および（松葉 2010）を参照。

外部では各空間内の視線は生じないため、個人は絶えず自己規律にさらされているというわけではない。

対して管理はどうだろう。ドゥルーズはガタリのアイデアを参照しつつ管理社会の一端を次のようにいう。

SFの助けを借りなくとも、(……) 開かれた環境における成員の位置を各瞬間ごとに知らせる管理機構を思い描くことができる。フェリックス・ガタリが予測していたのは、決められた障壁を解除するエレクトロニクスのカード(可分性)によって、各人が自分のマンションを離れ、自分の住んでいる通りや街区を離れることができるような町である。しかし決まった日や決まった時間帯には、同じカードが拒絶されることもあるのだ。ここで重要なのは障壁ではなく、適法の者だろうと不法の者だろうと、とにかく各個人の位置を割りだし、全世界規模の変調を行うコンピューターなのである(ドゥルーズ 1990=2007:364-365)。

ここからわかるように、管理社会において「重要なのは障壁〔囲われた空間 引用者註〕ではなく」各人の位置情報を把握し、移動するそのあり方を状況如何によって「変調」する技術となる。いうまでもなく、この状況は、こんにちこそ、もはや「SFの助け」は必要ない。個人が携行する端末(スマホ)には位置情報が示されるとともに、次章で見るように、データベースとアルゴリズムによってその都度の状況下で「最適解」が推薦される。昨日同時刻に渡ることができた道路は何らかの理由——例えば向かう先の交差点に趣向のあわない他人が近づいてきている——から渡る案内がなされない(渡らないことが「最適解」として差し出される)ことも技術的には可能である。

規律が「正しい」振る舞いというその空間内で想定されている「鑄型」に個人をはめ込んでいくものであるならば、管理には既定の鑄型はなく絶えず変調させ、各瞬間に個人の振る舞いを鑄造していくものであるといえよう(ドゥルーズ 2007:359)。したがって、管理に空間的囲いは不要となる。また、位置情報を含む個人に関わるデータはその個人が存在する限り絶えず蓄積・更新されるため管理は永続する。「管理社会では何ひとつ終えることができない」(ドゥルーズ 1990=2007:360)

のである。

（２）主体化の変容

では規律社会における主体化は管理社会においてどのように変わったのか。⁽⁶⁾先述のように規律における主体化とは、監視者の視線を内面化し自律していくプロセスであった。加えて、上にあげたような諸空間において個人は「正しい」振る舞いを身につけるとともに自分と同じ振る舞いをする人たちからなる集団に所属する構成員でもあることを考慮すると、規律は、個人をまさに「個」として識別するとともに、その個が属す集団を「群れ」としてまとめ上げていたといえ、これは個人から見れば、みずからの居場所、こういってよければアイデンティティ形成に影響を与えていたとも考えられる。⁽⁷⁾しかし他面、主体は規律の単なる受動態というわけではない。規律は限定的であり、外部（視線の不在）があった。よってその外部を起点に振る舞いを相対化させていく余地があり、また規律自体も「同時に抵抗するための手段・資源をも与える」（松葉 2010：232）可能性もある。⁽⁸⁾つまり、規律における主体化とは単なる権力効果にとどまるのではなく、規律のあり方（「正しい」振る舞い）を可変させていく抵抗の契機を備えているのである。⁽⁹⁾

対して、管理における主体化はどうだろうか。哲学者の松葉祥一の明快な言を引用する。

それ〔規律社会 引用者註〕に対して、管理社会は、規律化された主体を前提としない。そのような「主体」は必要とされておらず、必要とされているのは刻一刻と

（６） ただし全面的に入れ替わったわけではない。依然私たちは監禁環境で「正しい」振る舞いを内面化・身体化していく体験をしている。

（７） 牧人司祭型権力といわれることがある。さしあたり（フーコー 1978=1993）を参照。

（８） 例えば教育は、知見を蓄えさせ、時空にかなった振舞を身体化させて社会に馴染む主体を作りあげるだけでなく、教育のありかたそのものに抵抗する主体を形成しもする。（松葉 2010：232）参照。

（９） 規律が抵抗の資源を与え、外部が抵抗の契機となるということはしかし抵抗が常に成就することを意味しない。「正しく」振る舞う側の視点から単に排除されていくことはある。この意味において規律社会とは、包摂／排除の区別を分出する社会であるといえよう。ちなみに「包摂／排除」の区別は包摂の側から投げられる。排除とは、包摂の側が「包摂しない＝排除する」という包摂の側によるマークなのであって、知覚できない全き外部ではない。

変貌を繰り返す自己-変形の鑄造作業が行える人間である（松葉 2010：232）。

松葉によれば、管理社会においては規律化された（それゆえ規律に抵抗もなしうる）主体はそもそも不要となる。管理社会で必要なのは、都度鑄造作業ができる個人である、と。そしてこのことは管理という技術そのものが、個人を鑄造作業ができる環境に置いておくことを意味する。再びドゥルーズを引く。

いま目の前にあるのは、もはや群れと個人との対ではない。分割不可能だった個人（individus）は分割によってその性質を変化させる「可分性」（dividuels）となり、群れのほうもサンプルからデータ、あるいはマーケットか「データバンク」に化けてしまう（ドゥルーズ 1990=2007：361）。

個人が「分割」されるとはどういうことか。ここで「可分性」とは先の引用文中のガタリアイデアでは「カード」であったことを思い出そう。カードには個人の行為履歴が蓄積され続けていくと考えれば、管理社会ではその履歴は同一人物の足跡（例えば本人だけが体験してきた現在に至るまでのオリジナルな文脈）ではなく、さまざまな観点や水準から細分化・分割化——こういってよければバラバラに——される。そしてやはり同じように分割された他の個々人がもつ属性や履歴と組み合わせられて類別化され、売れる。大きなデータ（ビッグデータに基づくマーケティング）に「化けてしまう」。一方で個人の側もそのデータを用いて都度の鑄造作業（道路を渡るか否か）を実行していくことができる。松葉とドゥルーズの主張はこのような解釈できる。

このように、規律社会で主体化していた個人は、管理社会においては、自由に行う行為をおこないつつ、分割された履歴の層として位置づけられ、また都度、変調・鑄造を行う主体として位置づけられる。次章ではこうした視点を前提に、より照準を絞って、情報空間のアーキテクチャにおける技術と主体、さらにその問題点を概観していく。

2. 情報デジタル空間アーキテクチャについて

(1) アーキテクチャ

いまさらだがアーキテクチャという概念が注目されることになったひとつのきっかけは、ローレンス・レッシグによる行為規制手段の4分類（「法」「市場」「社会規範」そして「アーキテクチャ」）であるといえる。⁽¹⁰⁾その後アーキテクチャをめぐるでは多様な議論がなされてきた。例えば、概念の射程範囲を測る議論、（新たな）権力形態として批判的に解釈する議論、より効率的・合理的な実装可能性を探っていく議論などである。管見では昨今の議論状況は、アーキテクチャ自体を否定したりその批判に終始したりするのではなく、アーキテクチャの両義的な性質を見据えつつ、実効的に活用していくためにはどうしたらよいかといった方向で進んでいるように思われる。⁽¹¹⁾やや遠回りになるが、情報デジタル空間の検討のまえにアーキテクチャとは何であったかを今一度確認しておこう。

社会学者の鈴木健介によれば、「アーキテクチャとは、情報技術などを用いた環境の設計によって、人々に一定の幅での自己決定を促すことを目指す『仕組み』だと定義できる」（鈴木 2009：112）とされる。鈴木は、ユーザーが不自由を感じることなく設計者の意図通りの行為選択をするといった、テクノクラートの統治術としてアーキテクチャをとらえることを批判する。そうではなく、ユーザーは設計された環境において自発的な自己決定をするのである、と。鈴木はそこに、設計側とユーザー側の間の「相互作用」を見てとり、さらに次のようにいう。

アーキテクチャとは、制御しようとする環境の内にある人々の動きを事前に予測しながら、人々が自由に選択することと、そのシステムにとって望ましい状態を維持することを両立させるための絶え間ないプロセスであると理解できよう（同：

(10) （レッシグ 2006=2007）。アーキテクチャと法に関する諸論点を提出しているものとして（松尾編 2017）。

(11) たとえばリバタリアン・バターナリズムは、行動経済学が指摘する「人間の誤謬性」を起点に、より合理的な選択ができるようにアーキテクチャを設定する議論としてとらえることができるし、その手段としてナッジ論もあげることでもできよう。さしあたり（那須 2016）、（那須・橋本 2020）を参照。ただし、合理性については、何を以って合理的といえるのかの観点を組み入れなければならず、それは例えば現状下において設定しうる選択肢の幅や、合理的とみなす観察者（当事者や第三者）に多分に依存するとの指摘がある。（若松 2016）参照。

114)。

一方でユーザーの動きを事前に予測しつつも、ユーザーは単にそれにしたがうのではなく自分で選択する。他方でその選択は次の行為予測にむけてシステムに組み込まれる。再びユーザーは自分で選択する。アーキテクチャとは、こうした再帰的なプロセスをまとったシステムとしてとらえられる。

いうまでもなく、これは前章で触れた管理社会にも、これから検討する情報空間にも共通する部分がある。繰り返せば、管理においては個人の自由な行為が「分割化」されデータになる。行為に際し個人はデータ解析によって差し出される情報を参照し自分で決定し（都度、鑄造作業をおこない）、それが再び「分割化」されるのであった（ドゥルーズに倣えば、システムによる変調と行為者による鑄造が繰り返されていく）。また、インターネットに典型的な情報デジタル空間においても、個人はブラウザ上の情報を閲覧したりクリックしたりする。それがデータ化されブラウザはデータに基づく情報を差し出し、個人はその情報を自由に閲覧し、それがデータ化されていく。ここでシステム／アクターという単純な二項を持ち出せば、アーキテクチャとは、システム／アクターがともに再帰的にデータ化／行為選択おこなっていくプロセスであり、社会全体にも、そして（いままその圏域を拡散し続ける）情報デジタル空間にもこのメカニズムが起動しているといえよう。

（2）情報デジタル空間アーキテクチャの問題点

では情報デジタル空間のアーキテクチャにおいて、主体とのあいだでいかなる状況が問題とされているのか。ここでは、デジタル空間を席卷しているというアテンション・エコノミー（関心を競う経済）⁽¹²⁾をとりあげる。

アテンション・エコノミーとは簡単にいえば「ネット上の広告によるビジネスモデル」（鳥海・山本 2022：20）をさす。一般にネットサービスは、その利用が無料であっても、ネット上のコンテンツに広告を載せ、広告主から広告費を受け取ることによってそのサービスは継続される。この場合、サービスの継続（広告収入の多さ）は、

(12) 以下の記述については（鳥海・山本 2022）に負う。

コンテンツの閲覧数に依存・比例する。となると、標的はユーザーのアテンション（関心）となる。ユーザーのより強い関心を惹くことが、アテンション・エコノミーでは最も重要となる。

よって、個々のユーザーの関心対象が分かれば、それにマッチした情報をより効率的に提供できる（ユーザーの側も効率的に摂取できる）。ここでユーザーの履歴をデータとして利用し、個々のユーザーの嗜好や傾向に応じた情報提供するというアーキテクチャ技術が有効となる。この技術によって、デジタルプラットフォーム（以下DPF）側は、個々のユーザーの嗜好を解析し提供する。ユーザーも提供された情報を摂取する。ここにはいっけん鈴木という「相互作用」が見てとれよう。ユーザーは欲しい情報を次々に効率よく手に入れることができるし、提供側はアクセスが増し収入が増える。こう考えれば、この相互作用は双方ともにメリットがあるといえることができる。

ではアテンション・エコノミーにはどのような問題があるのか。ここでは相互に関連する三点を確認しておこう。

一点目は、関心を惹くことが最大の目的となれば、情報の質や正確さ、真偽は軽視されかねないという問題である。極論すれば、関心を惹きさえすれば、情報の中身はどうしてもよいとなりかねず、いわゆるフェイクニュースがまん延して行くことも想定される。

二点目は、自分が触れている情報がすべてを網羅していると勘違いするとともに、似かよった勘違いをする者同士が集団となり、他の価値観は認めないといった諸集団が併存し社会的分断が生じるという問題である。個人が見たい情報は、その履歴をもとに数多くある情報からいわば濾過されて差し出されるものの、個人はこのフィルターにはなかなか気づきにくく、その情報がすべてだと思ひ込む（フィルター・バブル）。加えて、類似した情報を閲覧する者どうしが「こだまのように」コミュニケーションすることで同質的で心地よい環境が作られ、そこでの価値観が「正しい」ものとして増幅していく（エコー・チェンバー）。その結果、自分たちの価値観（ファクト）とは異なる価値観（フェイク）を持つという理由によって（お互いに）排除し社会が分断していくというわけだ。上記二点の問題は、自分たちと異なる多様な価値観に触れたり、相異なる意見や価値観を説得力に基づいてたたか

わせ妥協点を探っていったりする民主主義的なモメントを先細りさせることにもなりうる。

三点目は、自己決定の欠如、すなわち、属性や好みがプロファイリングされ、その結果がレコメンドされ／それを心地よく受け入れるのであれば、実際のところ、ユーザーは自己決定しているのではなく、「他者（プラットフォーム）によって決定させられている」（鳥海・山本 2022：24）のではないかという問題である⁽¹³⁾。さらに、嗜好や性質に応じ個別化されて提供される情報は、ユーザーを個人（ユニークネス）として見ているのではなく、その人を属性や傾向の水準に分割しその水準から得られる「最適解」を提供しているにすぎないという点——まさにドゥルーズが管理社会の特徴として析出した点が問題点として——が指摘される。ここにおいて山本は、アテンション・エコノミーでは、憲法の重要な価値である個人の尊重もまたないがしろにされていると主張する⁽¹⁴⁾。

以上の問題は、自分が触れていない情報が多様にあることを見えなくさせるとともに、熟慮に基づく自己決定の機会を個人から奪っているというふうにもみてとれる⁽¹⁵⁾。

（3）問題点への対応

ではいかなる対応が可能か。鳥海・山本は、情報デジタル空間におけるアテン

(13) 山本はこのような状況を「ハムスターの回し車」になぞらえる。「本人にとっては心地よい空間かもしれませんが、過去の自分の行動履歴から作られる閉鎖的な空間で、実際には『ハムスターの回し車』のようなものかもしれません。先を進んでいるというより、過去の自分の履歴が作り出した狭い世界をぐるぐると回るだけ。そのうえ過去の属性を否定なく増幅させます」（鳥海・山本 2022：114）。

(14) 山本は別の箇所、この状況を「超個人主義」と名付けている。「『超個人主義』は、極めて個人的なものであるにもかかわらず、近代的な個人主義概念とは異なるものであると考えられる」（山本 2023：44）。

(15) ここまでの記述から、山本らは情報空間のアーキテクチャにおける個人の自由をかなり狭くとらえているように思える。本論で触れたとおり、ドゥルーズや鈴木においては、個人の自由ないし自己決定が想定されていたことに比べるとこの点は顕著である。これはおそらく、山本らが考察しているのが（社会全体ではなく、物理的アーキテクチャでもなく）情報デジタル空間でアテンション・エコノミーを可能にしているアーキテクチャに絞っているからであろう。とはいえ、そこで本当に自由の余地はないのか（例外なく「回し車」を走っているのか）という疑問は残るし、またそもそも自由という概念をどのように位置づけるかという問題はある。が、ここでは踏み込まず、山本らの主張を追うことにしたい。

ション・エコノミーがもたらす問題を「偏食による不健康、になぞらえ、不健康に陥らないようにすべく／不健康から回復すべく「情報的健康」を提唱している。その定義は暫定的としながら「多様な情報にバランスよく触れることで、フェイクニュース等に対して一定の『免疫』（批判能力）を獲得している状態」（鳥海・山本 2022：246）とされる。そしてそのためには「ユーザー自身の意識改革・教育、企業側の努力、さらには政府の適切な（しかし直接ではない）支援によって、ユーザーが自ら摂取する情報を自律的・主体的に選択できるようにすること、また、民主主義社会を維持するうえで基本的な情報については誰もが摂取できるような環境を整えることが必要であろう」（〃）と続ける。これを筆者なりにまとめると「熟慮に基づく自己決定が実現できるように情報環境を整備すること」となる。まず「多様な情報にバランスよく触れること」とは、裏返せば、嗜好に合う情報のみに囲まれ安心するもその実「回し車」のなかで走り続けるという状況を変えていくことだ。具体的には、フィルター・バブルによる濾過やエコー・チェンバー下でのいわば全能感に気づくこと、そして自分が摂取している情報には偏りがあることを認知できるようにすること、まずはそのための環境設定が求められる。たとえばいま見ている情報がどのような過程で（どのようなフィルターに濾過されて）手元に来ているのかの提示や、コンテンツ上の情報の性質や内容（これには情報源やエビデンスの有無なども含まれよう）が示される必要があるのである。さらに、山本らは自身の情報摂取の偏り具合や摂取している情報源の信用度を検査する、人間ドックならぬ「情報ドック」の定期受診も提案する。このようにして設定される環境は、自身が摂取している「情報の情報」をユーザーに提示し、そうすることで、情報の摂取状況を自身で見つめなおし選びなおしていく機会を提供することでもあろう。

そしてこのようにして整備された情報環境を前にして、個人は熟慮し、どの情報を摂取するかを自己決定することが期待される。情報の質、精度、プロセスなどが示されたうえの自律的・主体的選択が⁽¹⁶⁾目指されるのである。この対応策は、できる

(16) したがって、熟慮・自己決定の結果として「偏食」を選ぶことは個人の自由とされる（もっとも「情報ドック」での「気づき」の可能性はずっとついてまわることになるだろう）。山本の次の発言も参照。「本人が十分な情報を与えられ、熟慮のうえで『偏食する人生』を自分の『善き生』だ、と決めたならば、それは公共の福祉に反しない限り尊重される必要がある」（鳥海・山本 2022：163 強調ママ）。なお、「情報的健康」の観点からDPFと伝統メディアが取り組むべき具体

だけ多様な情報を知ることは個人の権利であること、多様な情報を前にして熟慮をはたらかせた自身の判断こそが自己決定権の行使であること、こうした憲法的価値をデジタル空間で実現させていくものといえる。憲法的価値は、情報デジタル空間でも、いや、アテンションエコノミーがその圏域を広げている情報デジタル空間でこそ実現すべきという強い価値判断があるといってもよい。確かに、私たちの社会は立憲リベラルデモクラシーをその基本的構成原理とする。いうまでもなく憲法に見られる概念や価値はそれを反映したものである。たいてい、ネット空間において自分に都合のよい情報に耽溺しているような局面では、そうした憲法的価値が退いている（アテンション・エコノミーにみられるように、憲法的価値とは別のメカニズムがはたらいっている）といえる。であるなら、その状況をただ横目でみているわけにはいきまい。なぜなら、社会に遍在し拡大しているネット空間での憲法的価値の低減は、私たちが共通理解している（ハズの）基本的構成原理を軽視することにつながるからだ。この意味で憲法学者の山本にとって昨今のネット空間の問題は、紛れもなく「憲法問題」なのであって、それに気づかないまま事態が進行していくのは「何の救いもないホラーである」とされる（山本 2024：47）。

筆者はこの山本の主張に全面的に賛同する。憲法的価値がベースにある以上、その価値に基づきネット空間は批判的に再構築されなくてはならない、と。しかしながら、`だがしかし、と、あえていおう。アテンション・エコノミーが憲法的価値と相容れないほどに／相容れないにもかかわらず「強靱」なものには、それだけの理由があるのではないか。確かに法学／憲法学的には、直ちに`巻き返し、をはかる必要があるのかもしれない。だがここは、いましばらく腰を据えて、アテンション・エコノミーそのものの強靱さ＝事態の進行を、山本の言を借りれば「救いのないホラー」のありさまをもう少し観察してゆくことにしたい。

（４）「ホラー」を観察する

現代は情報過剰の時代といわれることがあるが。これは伝統的メディアに加え、さまざまな中間メディア、そして多くの個人から情報が発信され続けるため、個人

的な法制度や仕組みも同書で提案されている。（鳥海・山本 2022）第4章、122頁以下を参照。

のレベルではじっくりと情報を吟味する時間がもてなくなっている状態といえる（これを「情報の過剰化」とよぼう）。そうしたなかで、個人はDPFが差し出し推薦する＝自分の関心を惹く情報を摂取していく。

さてここで以下の記述を見通しよくするために、山本らも参照している行動経済学における二重過程理論⁽¹⁷⁾をごく簡単に見ておきたい。二重過程理論では人間の認知システムはシステム1／システム2の二つからなるとされる。システム1はさほど考えることをせず反射的にはたらくシステム、対してシステム2はじっくりと考えて反応するシステムだ⁽¹⁸⁾という。普段の日常で私たちはあまり考え込むことなく反射的に物事を判断しているとすれば、それはシステム1の働きである。その場合、自分の好きな情報はすんなりと受け入れ反対の情報だと訝しがり、「快適かどうかだけで判断する」ようになる（鳥海・山本 2022：61）。むろん、あらゆることをじっくりと考えることはできないので、この反射的な思考モードは、生存のための重要な形式であるとされる。一方、「人間が理性的な生き物であるゆえんは、システム2にある」（同：62）という。

ここで、個人の次元ですべての情報を吟味するには情報が過剰でありその時間もないのであれば、やや図式的だが、情報デジタル空間ではシステム1が起動し、アテンション・エコノミーを形成していくといえよう。これに対し、前節の山本らの対応策は、デジタル空間にシステム2を駆動させる戦略と考えられる。換言すれば、システム2は憲法的価値に基づく思考に近いということだ。じじつ、二重過程理論を用いつつ山本は次のようにいう。

「人間の尊厳」を基礎に置く自己決定権との関係で重要なのは、やはりシステム2の思考モードです。システム1の思考モードは、いわば生存のための決定で、反射的で動物的な側面が強い。これに対してシステム2の思考モードは、反省的・熟慮的

(17) （カーネマン 2011=2014）、（鳥海・山本 2022：60-62）参照。

(18) カーネマンは次のように定義している。「『システム1』は自動的に高速で働き、努力はまったく不要か、必要であってもわずかである。また、自分の方からコントロールしている感覚は一切ない／『システム2』は、複雑な計算など頭を使わなければならない困難な知的活動にしかるべき注意を割り当てる。システム2の働きは、代理、選択、集中などの主観的経験と関連づけられることが多い」（カーネマン 2011=2014：41）。

で、それに基づく決定は、自らの「善き生 (good life)」に関する自律的・主体的な決定として、より尊重される必要があるように思います (鳥海・山本 2022: 170)⁽¹⁹⁾。

ここから明らかなように、山本らが考案しているのは、システム 2 が情報デジタル空間へと⁽¹⁹⁾せり出していく、戦略である。そのために情報環境の再構築 (熟慮へと向かわせる環境) が必要だったのだ。

この戦略は成功するだろうか。少なくとも以下のような素朴な難点があるように思われる。本節冒頭で触れたように、ネット情報は過剰である。そもそも吟味して自律的な決定を下すような時間はない (だからこそアテンション・エコノミーが幅を利かせているのではなかったか)。であるのに時間とコストがかかる熟慮・自己決定が——その価値がどんなに正しくても——、そのための環境設定さえすれば⁽¹⁹⁾せり出していく、とは考えにくい。時間とコストがかけられないのが情報空間なのだ。これに対してはさらに次のような提案がなされるかもしれない。情報空間においてはシステム 1 で処理してよい事柄もあるが、システム 2 が必要な場合もある。よって状況に応じて使い分けるべきだ、と。だがこれは不可能である。そうした線引きができるとすれば、それを担う思考はコストがかかるシステム 2 であり、これでは情報空間に最初からやはりコストを投じることになる。いやそもそも事前に、あるいは事柄に応じてシステム 1 と 2 の使い分けの線引きすることはできない。第 2 派フェミニズムのスローガンが示唆するように、「熟慮すべきこと／反射的態度でよいこと」の区別はときに権力的で抑圧的なのであり、たえず揺るがせていくことができる／いかねばならない。その場合、揺るがせるのはやはりコストのかかるシステム 2 であろう。山本の戦略は、そもそも情報が膨大で吟味する時間

(19) 以下も参照。「もちろん、反射的な思考モード (システム 1) を駆動させるコミュニケーション形式も、生存のための重要なコミュニケーション形式なのですが、人間が人間たるゆえんは、【説得→熟慮→決定】という、システム 2 に基づくコミュニケーション形式にあるように思います」(鳥海・山本 2022: 174)。

(20) 自己決定の負担につき、山本は次のように言及している。「自己決定権というのは、責任主義 (自分の決定したこと、決定しなかったことに責任をもつ) とセットですから、実は結構しんどい。「逃走」(エーリッヒ・フロム) したくなるときもある。仮想現実の世界に「逃走」して、AIにすべてを決めてもらう。そこでAIの書いた幸福なシナリオに没入して生きる。このようなゲーム的幸福と近代憲法の個人の尊重 (自己決定の原則) とがどのような関係にあるのかは、メタバースが普及する今後のデジタル社会で重要な論点になるでしょう」(鳥海・山本 2022:

がない情報空間において、「多くを知り熟慮し決定せよ、それが憲法的価値なのだから」と主張しているように筆者には思える。果たしてそれは成功するだろうか。この点に関して鳥海は興味深い発言をしている。鳥海は、近代の法律や社会システムはその前提として「理性的な人間像」という「虚妄にかけてきた」ものの、アテンション・エコノミーにおいてはその虚妄性が維持できなくなってきたことを指摘したうえで、「理性的ではない動物的な部分を正面から認めたいうえで、どういう情報空間が望ましいのか、情報提供はどのように行われるべきかを考えていく必要がある」（鳥海・山本 2022：32）と述べる。もちろん、「情報の健康」は、このことを踏まえての提唱であることは理解できる。しかしながら、憲法的価値を梃にして、あるいはそれを発揮できるような環境設定をして虚妄（システム 2 といってもよい）を「取り戻す、ことができる」とは筆者には思えない⁽²¹⁾。

私たちは上記の鳥海のことをこそより正面から受けとめる必要がある。そしてそのためには、いくら「ホラー」とはいえ、情報空間とは何なのかについて、本稿の関心にひきつけていけば、情報過剰な空間から情報を摂取し続ける主体とは何なのかについて、もっと粘り強く考察を続けるべきではないか。以下には、さらに情報の過剰化に着目して検討していく。

3. 過剰に、より過剰に

(1) 情報が過剰化する様相

法社会学者の尾崎一郎は、ソーシャルメディアを媒介としたコミュニケーションの特徴を6点指摘している。このうち、とりわけ情報の過剰化に直接関連する特徴は、①自動化と誘導、②情報の統合・集積・無限編集と思われる⁽²²⁾。

まず①のうち自動化とは、アルゴリズムに基づいた情報の処理・伝達が自動的か

162)。

(21) 鳥海の以下の言も参照。「特にデジタル・ネイティブの世代は、アテンション・エコノミーの恩恵を強く受けています。アテンション・エコノミーは、社会全体では問題を引き起こしている一方で、興味がある情報に簡単にアクセスできるようになり、かつコンテンツにお金をかけずに楽しむことができる。個人の幸福度を上げている側面も否定できないのです。デジタル・ネイティブ世代にアテンション・エコノミーの問題点を指摘してもなかなか伝わらず、説教くさく聞こえてしまうかもしれません」（鳥海・山本 2022：35）。

(22) 以下の記述は（尾崎 2022）に負う。そのほかの特徴として情報伝達・収集コストの低下／帰属感・一体感・身体性／収益化・事業家・商業化／顔の使い分け、があげられている。

つ迅速・詳細になされることである。いうまでもなく、SNSでは人間の手作業とは比べ物にならないほどに、大量の情報が詳細かつ素早く組み合わせられ差配される。また誘導とは、新しい〘知り合い〙の照会や関連した〘情報〙、へと「際限なく誘導される仕組み」のことであり、その仕組みによって、本来探していた情報の獲得や伝達が「いつの間にか横道に逸れたり、『誤配』されたり」することで、「人は過剰な情報空間へと巧みにいざなわれ、情報企業の営利の資源を無限に提供し続けることになる」(尾崎 2022: 117) 状況をさす。ある情報を検索していたものの、いつの間にか自分の欲しい情報から遠ざかり、本来の目的とは違う情報を閲覧しているといった経験があるとすれば、まさにこれに当たる。

②の情報の統合・集積・無限編集とは、多種多様なデータが機械的に収集されるとともに各情報の質的位階が必ずしも考慮されることなく「フラットな形で統合され咀嚼可能なものに編集されて提示される」(々) こと、またそれらの編集は、「起点」が不明瞭であることも手伝って「無限に再編集され続け」、蓄積・拡散・残存することを表す。このようにして情報空間は「情報が情報を無限に生み出していく」(同 118) こととなる。情報の過剰化とはこうした様相をもつといえよう⁽²³⁾。

(2) 緩くて強い接続

とはいえ、情報の過剰化は、それ自体が自動で進んでいくわけではない。尾崎の言葉を借りれば「誘導」され、「資源を無限に提供し続ける」ユーザーの存在が不可欠である。今度は、ユーザー＝主体の側に力点を移し、ユーザーがネット空間に接続する様様を見ておこう。いま仮に情報への接続のあり方を「情報の発信・獲得・閲覧」と分けるとすれば、発信とは、文字通り何らかの情報を発信することである。自分の意見を発信することもあれば誰かの意見や何らかの情報を発信(ツイート／リツイート)することもある。「いいね」を押すのも発信に入れることができよう。獲得はネット空間から自分の欲しい情報を検索して辿り着くことである。ただ、見たようにこの場合「横道」に入ってしまうこともある。閲覧とは単に情報(例えば

(23) なお尾崎は、ポール・ヴィリリオを参照しつつ情報技術がもつ「速度」の高さに注目し(速度が高ければ当然量も増える)、速度も量も、もはや理念や指針としての法が対応できる範囲を超えてしまっているというふうに見ることができるかもしれないと述べている。非常に重大な問いであるがここでは紹介にとどめる。

ネットニュース）を見るだけのこと。別段、欲しい情報や伝えたい内容があるわけではなくただ情報を眺めるだけの状態とする。いうまでもなく、これら三種の接続はすべてデータベース化される。また、これらはつねに独立しているというわけでもない。たとえば、閲覧中に目に留まった情報をより詳しく知りたい（獲得したい）と検索を始めたり（そして「横道」に入ったり）、その情報をツイートしたりすることはあるだろう。三様の接続は、相互に関連しながら、プロファイリングされるデータとして無限に蓄積されていく。このように考えれば、主体は自分で処理できない情報の過剰化を自らで作り出しているといえる。いってみれば接触した瞬間から情報の過剰化に「寄与」し始め、接触している限りそれは続くのである。単なる閲覧でさえ履歴＝データの蓄積となるのだから、情報接続は、無限に情報の過剰化を推し進め／自分で処理できなくなる情報環境を作り出す強力な原動力といえる。

接続が過剰化を招くとして、その手前、つまりなぜ接続するのか、という接続の理由や動機についてはどうだろうか。この点について、第一生命経済研究所が2023年に実施した調査（「第12回ライフデザインに関する調査」）の項目にある「SNSの利用目的」を参照したい。それによればSNS利用目的の第1位は「時間（暇）つぶしのため」（41.6%）となっている⁽²⁴⁾。この結果を真に受ければ、情報に接続する積極的な理由は実はないことになる（なぜなら、時間（暇）が他の方法でつぶせるのであれば、接続しないと解釈できる）。他にやることがないから接続するのだ。このように、接続の主な理由はかなり緩いといえる⁽²⁵⁾。

(24)（稲垣 2023）を参照。それによれば、第2位は「新たな知識や情報を得るため」（36.6%）、第3位は「連絡通信の手段として」（35.7%）と続く。同調査は、全国の20～69歳の男女個人10,000人を対象にしたインターネットによるもので、「SNSは利用しない」人を除いた実数（6,726人）をもととした結果となっている。

(25) 接続理由の緩さに関連して、山本は鳥海との対談の中で次のようにいう。「現在のアテンション・エコノミーの下で重要なのは、むしろ、私たちは本当に知りたい情報を摂取しているのだろうか、ということなのだと思います」（鳥海・山本 2022：224）。「どこかで炎上が起きているというのは、本当はどうでもいいことなのに、普通にSNSを使っていると結局その情報が何らかのかたちで入ってきてアテンションを持っていかれる。（……）自分はその情報を知りたいと思っているのか、知りたくないと思っているのか自体がもうよくわからない」（同上）。もっとも山本は、だからこそ情報摂取の様子に透明性を持たせ、それを知ることが重要だというのであるが、ところでネット空間上のある情報の真偽対立がシビアになることがあるが、その一因は「どうでもいい」情報（接続しなくてもよい情報）に接続することにあるのではないか。

かくしてSNSにつながる動機は緩い（接続は不可避でもなければ積極的でもない）、しかし、一度つながり始めると強い（情報の過剰化を不可避に招き、その速度も速い）ということがいえる。この状況に対し、理由がないなら接続しなければよいとの価値判断をする向きがあるかもしれない。理由もないのに接続するな、と。逆である。理由がなく緩いからこそ、繋がるのだ。繋がる積極的理由があるのならその理由をなくしたり、その理由を満たす他の手段を用いたりして（例えば情報収集が理由ならネット接続ではなく図書館で調べる）、接続せず他の行為ができるようにする可能性を考えることはできる。しかし理由はないのである⁽²⁶⁾。さらにつけ加えれば、理由の緩さからしても、情報の過剰化からしても、そこで起動するのはシステム1の思考であろう（つながるときは理由なく反射的に／つながった後は過剰ゆえ反射的に）。

以上、情報の過剰化に関する記述を進めてきた。情報の過剰化自体をどうすべきかはここでは考えない。ここで確認したいのは、理由なく情報に接触して過剰な情報環境を作り、その過剰な情報に反射的にしたがう主体のあり方はもはや自明であるということだ。そして自明性のなかに権力と主体化の関係を見いだしたフーコーにならえば、緩く接続し反射的に反応するこの主体は権力作用そのものであるといえそうである。だが同時にフーコーはその関係に抵抗の契機があることも指摘していた。この関係ないし主体において抵抗の契機はあるのか。もちろん倫理的判断（ネット依存は良くない）や憲法的価値（熟慮せよ）を外から注入することなしに、である。この点、筆者は具体的なアイデアを持ち合わせていない。ここでは東浩紀の次の言葉を奇貨としておきたい。

そもそも、すべての情報の真偽が短時間で判定できることはないはずであり、さらに、時間をかけたとしても「真偽判定ができる情報／真偽判定が困難な情報」もある。ネットが発達する前は、「真／偽」が分かる／困難」の二つの区別（／）は、あえていえばいまより曖昧であり、曖昧でもさほど問題にならなかったと推測できる。なぜなら、人びとの無関心は無関心のままで置かれることができたからだ。対して今は、無関心でも緩さゆえ情報に接続し、それが閲覧数にカウントされアクセスの仕方によっては真偽判定のデータとなる。関心も熱量もないのに、情報の閲覧や真偽に「参加」させられるのである。そうして、本来判定困難な情報をめぐってまで真偽の対立が生じてくるのではないか。

(26) 時間（暇）があることが理由であればそれをなくせばよい（暇つぶしができない社会を作ればよい）は、悪い冗談と考える。少なくとも筆者は、そんな社会には住みたくない。

わたしたちは特定のアーキテクチャのなかに生きている。というより、アーキテクチャに生かされている。それはいいとして、その認識のあとに来るべきは、主体の無力に対する嘆きでもシニシズムでもなく、それでもかろうじて残る「主体らしきもの」として、では各人が何を世界に投げかけられるか、そのような実践的な問いのはずだ（東 2009：161）。

アーキテクチャにおいて生きていることは、すでにわかりきっているとして、それでも自分自身にとっての実践的な問いを開けること。そしてその問い＝問いかけに対して忠実に自分の耳を傾けること。それこそが「かろうじて残る『主体らしきもの』」なのではないか。東の主張をこのように理解したうえで、最後にひきこもり当事者の声に関する研究を参照したい。そこには問いを開ける実践のヒントがあると思われる。

（3）自分から自分への問い

社会学者の関水徹平は、ひきこもり経験者が他人から受ける問い——たとえば「どうして働かないのか」という問い——を検討するなかで、そうした問いに「二重性」を見いだす⁽²⁷⁾。ひとつは、その問いは、他人から突き付けられた問い（＜他人の問い＞）であり、すでに答えが決まっている問いとされる。つまり「なぜ働かないのか」という問いは、働かないのはおかしい（だから働け）という答えがはじめから固着しているというのだ。これは「ひきこもりを解決すべき問題として〔当事者に〕突き付けてくる問い」（関水 2021：37）である。こうした＜他者の問い＞に迫られた当事者は否応なく不適応な自分を責めて孤立していく。しかし同時に、その問いはもうひとつの側面をもつ。それはひきこもり当事者が自問する問い（＜自分の問い＞）である。「なぜ働かないのか」という問いを自分自身で引き受け、なぜ自分は「適応」できないのかを自分自身で「問い直して」いく問いである⁽²⁸⁾。

(27) 以下の記述は（関本 2021）第1章に負う。

(28) 関水は同箇所、ひきこもりの経験がある上山和樹の言（上山 2001）を参照している。関水に倣って上山の言をあげておく。「いまの社会は、どうも、ものすごく性急に『答えること』を要求している気がする。（……）落ち着いて『問い直す』ことができない」（上山 2001：185）。『「ひきこもる』』というのは、その暴力的で容赦のない〔他人からの〕＜問いかけ＞から少し

<他者の問い>においては、社会の側が用意した固着の答えが当事者を黙らしてしまうため問い直しの余地はない。対して、<自分の問い>は、当事者である自己が自己に自問していく。働いていないこと・ひきこもっていることを、自分自身にとっての問いとして開き、それはなぜか／いかにしてかを、一般論ではなく、この私の来し方において私自身の答えを見つけ出していくことを可能にする。社会的には（=<他者の問い>からすれば）不合理であったとしても、自分のなかでは合理性を見つけること（たとえば、自分がどのようにして社会的な「不適応」になっていったのか、その過程に細かな筋を見つけてつなげられることで「一理あるはず」と思えるようになること）ができるかもしれない。

しかしながら現実を目をやると、（なぜ働かないのかという）問いにあっては<他人の問い>の方が圧倒的であって<自分の問い>はそれに包囲されているため問い直しはかなり困難と関水はいう。他者からのあまりにも執拗な問いかけによる疲弊で<自分の問い>にたどり着けないのである。また万が一<自分の問い>を開いたとしても、それが他者と共有・言語化されなければ、包囲は解けない。開いても他者にそれが届かなかったときは逆に「コミュニケーションへの絶望」に陥るということもある、と。その場合は結局、当事者は<他人の問い>の世界のなかで自分を責め続けることが多いと関水は⁽²⁹⁾いう。

開くことや共有されることが困難であることを承知で、筆者はこの<自分の問い>に、東のいう実践的な問いを重ねることができるのではないかと考える。差し出された問いを<他人の問い>（とその問いへの模範的解答の当てはめ）としてではなく<自分の問い>として開くこと、そして自分なりの筋道をつけること、これである。ただし、東が言うようにそれを「世界に投げかける」のではなく、（あるいは「投げかける」にしてもその手前で）問いはあくまで自己に向けられなければならない。自分の問いとして問い直す実践は、問い直そうとするこの自己に忠実に、こうやってよければ、この自己に「服従」する実践である。もっとも、開くための

距離をとって、『自分の問い』を見つめ直す時間として始まるのかもかもしれません」（上山 2001：186）。

(29) 関水によれば、ひきこもり当事者がこの二重性を自覚するには（突き付けられるだけでなく自身で問い直せることを認識するには）、問い直しを他者が見て聴くこと、つまり「他者への現れ」（アレント）が重要という（関水 2021：63-66）。

方法や手順などはおそらくあるまい。もしあればそれは<他人の問い>と同じように、あらかじめの答えが固着しており、自己への「服従」ではなくなってしまう。こうした意味における自己への「服従」にこそ「かろうじて残る『主体らしきもの』として」の実践があるのではないか。

おわりに

「主体」を軸にこれまでの記述を振り返ってみよう。規律社会における主体化とは視線の内面化であったのに対し、管理社会のアーキテクチャでの主体は、分割されたデータが差し出す情報をもとに都度行為を変調／铸造するものであった。さらに情報空間では、アテンション・エコノミーに典型なように、自らが差し出すデータに基づくアルゴリズムによって推薦される情報を受け入れる（他者決定にしたがう）主体が浮かび上がってきた。人間の生活はそのすべてが情報空間のなかにあるわけではないものの、こと情報空間においては、規律における抵抗の可能性、管理におけるその都度の铸造に比して、かなり受動的な、こういってよければ、情報アーキテクチャに盲従する主体が描出された。こうした記述を踏まえ、終盤では東のいう「主体らしきものとしての実践」を引き写す形で、ひきこもり当事者の<自分の問い>を紹介した。

本稿冒頭で断った通り、本稿は新たな視点の析出はできていない。その反省の意味も込め、アーキテクチャのもとでの「問いの実践」というテーマに関し、現時点でどのようなアプローチが考えられるかを記す。まず、フーコーの「自己への配慮」の観点から、さらなる理論的なアプローチが可能ではないか。「自己への配慮」は、社会における根拠のない自明性から自分自身を引き剥がしていく行為をとまうと思われるが、それは<自分の問い>を開く回路を考えるにあたって有益ではないか。本論終盤で述べた自己への「服従」は、実際のところ「自己への配慮」に近いのかもしれない。また<自分の問い>を開くことは、フーコーのいう「抵抗」の線で考えることもできると思われるが、とりわけ情報空間のアーキテクチャだけに照準を当てるとその契機は捉えにくい。よってたとえば、情報空間のアーキテクチャに物理空間のアーキテクチャがどのようにかかわっているか——別言すれば両者を行き来するヒトがどのような振舞いをしているか——を検討することから、情報空

間のアーキテクチャに作用する、受動的ではない主体化の契機が見いだせはしないか。これに関連して身体の問題が導出されうる。いくら身体の情報データに変換され無限に蓄積されていったとしても、あるいはバーチャル空間にアバターのような自身の分身が登場しそれに感情移入をするにしても、それとは別の肉塊としての身体は存在する。情報アーキテクチャにおける肉としての身体をどう考えることができるか。構想の域を出るものではないが、さしあたり以上を課題としておきたい。

<参考文献>

東浩紀 (2002-2003) 「情報自由論——データの権力、暗号の倫理」、中央公論2002年7月-2003年10月。

東浩紀 (2009) 「文学と工学の余白に——円城塔『ガベージコレクション』に寄せて」、思想地図Vol.3、日本放送協会出版。

稲垣円 (2023) 「変化するSNSの役割——情報『共有』から、情報『収集』『流し見』ツールへ」、ライフデザインレポート、第一生命経済研究所。

上山和樹 (2001) 『ひきこもりだった僕から』、講談社。

尾崎一郎 (2022) 「ソーシャルメディア・法・速度——藤代・成原・松尾報告についての指定討論」、法社会学、第88号。

岡本裕介 (2022) 「管理が可視化された管理社会」、人間文化研究48号。

カーネマン, ダニエル (2011=2014) 『ファスト&スロー』(上巻/下巻)(村井章子訳)、ハヤカワ文庫。

サンスティーン, キャス (2017) 『選択しないという選択』(伊藤尚美訳)、勁草書房。

鈴木健介 (2009) 「設計される意欲——自発性を引き出すアーキテクチャ」、思想地図Vol.3、日本放送協会出版。

ドゥルーズ, ジル (1990=2007) 「追伸——管理社会について」、同『記号と事件——1972-1990年の対話』(宮林寛訳)、河出文庫。

ドゥルーズ, ジル (1986=2001) 『フォーコー』(宇野邦一訳)、河出書房。

島海不二夫・山本龍彦 (2022) 『デジタル空間とどう向き合うか——情報の健康をめざして』、日経プレミアシリーズ。

那須耕介（2016）「リバタリアン・パターナリズムとその10年」、社会システム研究 19.

那須耕介・橋本努編（2020）『ナッジ?!——自由でおせっかいなリバタリアン・パターナリズム』、勁草書房.

バトラー, ジュディス（1997=2012）『権力の心的な生』（佐藤嘉幸・清水和子訳）、月曜社.

フーコー, ミシェル（1978=1993）「全体的なものとの個人的なもの——政治的理性批判に向けて」（北山晴一訳）、M・フーコー・北山晴一・山本哲士『フーコーの全体的なものとの個人的なもの』、三交社.

フーコー, ミシェル（1982=1996）「主体と権力」、L.ドレイファス, ヒューバート／ラビノウ, ポール『ミシェル・フーコー——構造主義と解釈学を超えて』（井上克人ほか訳）、筑摩書房.

フーコー, ミシェル（1988=1990）「自己のテクノロジー」、同『自己のテクノロジー』（田村俣・雲和子訳）、岩波書店.

ボイド, ダナ（2014=2014）『つながりっぱなしの日常を生きる——ソーシャルメディアが若者にもたらしたもの』（野中モモ訳）、草思社.

松尾陽編（2017）『アーキテクチャと法』、成文堂.

松葉祥一（2010）「モグラの巣穴からヘビのうねりへ——管理社会とドゥルーズ」、同『哲学的なものとの政治的のもの——開かれた現象学のために』、青土社.

山本龍彦（2023）『<超個人主義>の逆説——AI社会への憲法的警句』、弘文堂.

與那覇潤（2022）『過剰可視化社会——「見えすぎる」時代をどう生きるか』、PHP 出版.

レッシグ, ローレンス（2006=2007）『CODE VERVION 2.0』（山形浩生訳）、翔泳社.

若松良樹（2016）『自由放任主義の乗り越え方』、勁草書房.