

## 研究論文

## ハクティビズムと情報文化空間の公益性に関する考察

—ミシェル・ド・セルトーの「戦術」概念の観点から—

A consideration of “Hactivism” and the public interest of the information-culturological sphere

— From the perspective of Michel de Certeau’s “tactics” —

八幡 耕一 Koichi YAWATA

龍谷大学

Ryukoku University

## 要 旨

本稿は、情報文化の理論的深化を目的に、「ハクティビズム」と呼ばれるサイバー空間を中心に展開される集会的な社会運動を事例として、情報文化空間をめぐる主体間のせめぎ合いについて考察する。その際、フランスの歴史家・思想家であるミシェル・ド・セルトーが論じた、日常実践にかかる「戦術」の概念をその理論的な枠組みとして援用する。これにより、情報文化空間をめぐる主体間の力学や駆け引き等についてさらなる理解を試みる。本稿の考察は、ハクティビズムがセルトーのいう「戦術」を越えたところにある、アノニマスな情報文化主体による抵抗あるいは対抗の実践として理解可能であること、そして情報文化空間の公益性（とその変質）がハクティビズムと関係することを明らかにする。本稿の考察は同時に、ハクティビズムも含む情報文化空間内の主体間のせめぎ合いをさらに探究していく必要性を提起する。

## Abstract

This paper explores the theory of information-culturology through a focus on so-called “hactivism,” a collective, anonymous social act made mainly in cyberspace against hegemonic powers and values. Michel de Certeau’s idea of “tactics” in the practice of everyday life is employed in order to investigate dynamics and conflicts occurring in the information-culturological sphere. The paper argues that hactivism is a symbolic expression of Certeau’s “tactics”, employed when the public interest is perceived as endangered, and concludes that there are not only academic but also social needs to theoretically examine issues related to alternative and anonymous stakeholders involved in hactivism as a tactic in the information-culturological sphere.

## 1. はじめに

筆者はこれまで情報文化の空間構造について考察を重ねてきたが、その過程で二種類の情報文化主体を概念化した。情報文化空間という「場」を生成するオルタナティブ（代替的）な主体と、そこに後発的に関与するアノニマス（匿名的）な主体である。別言すれば、情報文化空間の生成と発展段階に応じて、異なる意図や性質をもつ主体が存在する可能性を提起してきた。本稿は過去の議論を踏まえつつ、近年その存在や活動が注目される「ハクティビズム」と呼ばれる新たな社会運動形態を、情報文化空間との関連から考察するものである。

ハクティビズム (hactivism) とは、ハッキングの「ハック」と「アクティビズム」を合成した造語である。近年ではジュリアン・アサンジらが創設した内部告発サイトの「ウィキリークス」や、ガイ・フォークスの仮面をアイコンとし、政府や特定企業などのサーバーに一斉攻撃をかける「アノニマス」などがハクティビズムの一種として知られている。こうしたハクティビズムあるいはハクティビスト集団による活動は、情報文化を空間的に捉え、当該空間における主体の役割等を検討し

てきた筆者の過去の議論との関連が強く、情報文化の理論的側面のさらなる深化を図る上で好適な題材になると考えられる。

以上を踏まえ本稿では、近年注目されるハクティビズムを、フランスの歴史家であり哲学者でもあったミシェル・ド・セルトー (Michel de Certeau, 以下「セルトー」とする) の提唱した、日常実践にかかる「戦術」の概念をヒントに情報文化学的に考察していく。セルトーの代表作「Practice of Everyday Life」(邦訳「日常実践のポイエティック」) に詳述された「戦術」とは、ある主体が他者の主導権・支配下にある空間内にありながらも、弱者の奇略としてしたたかに、他者の影響力を換骨奪胎していくあり方、生き方を指す概念である。本稿ではこれをアノニマスな主体が展開する日常生活の実践、すなわち情報コミュニケーションに関する活動に重ね合わせ、ハクティビズムあるいはハクティビスト集団による諸活動の情報文化学的意味を浮き上がらせていく。そしてその際の鍵語となるのが、後述する「情報文化空間の公益性」である。

本稿の構成は次のとおりである。最初に情報文化理論における空間論や主体論につき、筆者が過去に考察してきたことを改めて確認しておく。次に情報文化空間をめぐる主体間のせめぎ

合いや力学について考察し、また、「アノニマスな主体」とハクティビスト集団としての「アノニマス」の区別に留意しつつ、ハクティビズムと情報文化学とのつながりを検討する。その上でセルトーの戦術の考えを参照しつつ、情報文化空間の公益性がハクティビズムを誘引する重要な鍵になることを、本稿の意義や課題と併せて結論として提示する。

## 2. 情報文化空間とその主体

片方<sup>1)</sup>によってその基礎が築かれた情報文化学のさらなる発展を期するとき、事例研究の蓄積と併せて理論面を深化させていくことが肝要である。また、その際には情報文化を空間として捉える枠組みが有用であると筆者は指摘してきた。このことは、情報文化空間の生成と発展過程に様々な動機や程度で関わる個人や組織、すなわち「情報文化の主体」について注目し、概念化する意義を同時に提起する。

筆者が以前提示した情報文化の主体には、大別してオルタナティブな主体とアノニマスな主体の二種類がある<sup>2)</sup>。主体は通常個人や組織を指すが、オルタナティブ／アノニマスという性質は相互に排他的ではなく、時間的な経過のほか、主体が保有する技術力や資本力によってどちらにもなり得る。性転換や変態する生物のように著しい変化を見せる場合もあるし、双方の性質を併せ持つような事例も決して珍しくないと考えられる。

オルタナティブ（代替的）な主体は、独自の理念に基づき施設系を直接または間接的に構築し、その結果、それまでにない新たな情報文化空間を生成する存在である。一般には強い個性・意欲・資本などを併せ持つ経営者や企業体であることが多く、特に現代的な情報社会・資本主義社会の文脈では、情報通信やサービスにかかる技術的・知識的な優位性や先取性を土台に、それまでにない技術基盤やサービスを新規に展開し、時代を牽引していくような企業（やその経営者）が多い。例えば米国のマイクロソフト、アマゾン、アップル、ウォルト・ディズニー社などはその典型である。勿論、情報を広義に捉えれば、重工業や軽工業、また宅配やコンサルティングなどのサービス分野も新しい情報文化の顕現形態であり、新規事業の展開は新しい空間が生成されることを意味する。

その一方で、利便性や経済性について高い支持を得た制度やサービスは、後発的な関与者を獲得し成長していくのが通常である。一般にはユーザーや顧客とも呼ばれる、後発的に既存の情報文化空間に関与していく者は、筆者の考えによれば「アノニマスな主体」である。アノニマス（匿名的）な主体は、情報文化空間に介在する不特定多数の主体である。とはいえ、一昔前の大衆論のような画一的・没個性的な捉え方ではなく、個々の能動性や役割への積極的評価を内在させた概念である。すなわち、アノニマスな主体はその空間介在に付随する諸活動の結果として、精神文化面の進化（情報文化でいうところの「人間系」の発展）を部分的に担う存在として認識される。

例えば、携帯電話という技術またはシステムを構築するのは基本的に携帯電話事業会社である。同時に地球上には億単位の携帯電話サービスの利用者が存在し、彼らはモバイルな情報コ

ミュニケーションを日々実践している。この場合、携帯電話事業会社がオルタナティブな主体、利用者がアノニマスな主体になる。利用者はサービスの受益者であると同時に、仮にそれが無意識であっても、サービスの利用を通じて記号を生成・交換・消費する役割を担っており、結果として情報文化のダイナミズムに関与する自律的な存在としても捉えられる。

なお、利用するサービス等に不満を持つ者で、起業家精神や資本力に優れた個人や組織は、自ら新しい事業展開の可能性を模索し（理念系の設定）、それを具現化する技術やシステム（施設系の構築）を考案または導入し、その帰結として新たな価値観を創出し、社会を発展させていく可能性がある（人間系の発展）。これこそアノニマスな主体がオルタナティブな主体に変質する一つの典型的なパターンである。現実の世界では常に起業と廃業が繰り返されているが、これは或る一つの情報文化空間が、その成熟過程に伴い様々に姿を変えたり分裂したりして、時代や社会的ニーズに応じた様式や価値観が更新されていくことを意味している（図1）。

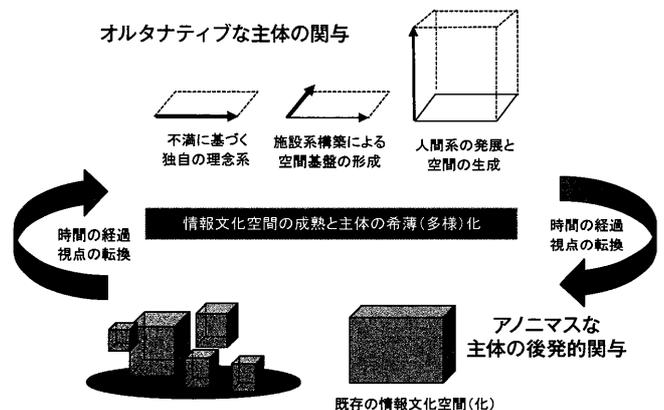


図1 情報文化空間の成熟と新たな空間の生成

(出典) 筆者作成

## 3. 情報文化空間をめぐるせめぎ合い

上述したように、情報文化空間を生成するのは、第一義的にはオルタナティブな主体である。そしてアノニマスな主体も情報文化空間に後発的に参入し、情報と文化の相互作用を担う一翼となる。

上述したように、一般に情報文化の主体は個人や組織であるが、後者（組織）については私企業に限らない。特に発展途上の社会や中央集権的な社会、そうでなくとも民間のリスクを回避するため、国家などの公的機関が情報文化空間の生成を主導することがある。日本でも古くはテクノポリス（高度技術工業集積地域）構想から昨今のスマートシティ構想まで、中央省庁や地方自治体などが少なくない役割を果たしてきた。

しかしながら、情報文化の生成主体が権力と結びつくと、本質的に経済的・文化的色彩が強いはずの情報文化空間は、次第に政治性を帯びるようになり、多様な主体の力学が複雑に交錯する場となる。この場合、空間に事後的に関わるアノニマスな

主体にとっても少なくない影響が及ぶことになる。

例えば日本のテレビ放送の場合、その技術的基礎である無線電信・電話は、当時の通信省が第一次世界大戦後から強力なリーダーシップで研究・整備してきた<sup>9)</sup>。つまるところテレビ放送というシステムは、当時の国家・政府がオルタナティブな主体としてその基礎を生成したことになる。一方、後発的な参入という点に着目すれば、アノニマスな主体は各放送事業者ということになる（ただし放送は免許制のため、匿名的といっても実際には特定は容易である<sup>10)</sup>）。テレビ放送という基盤が構築され、そこに事後的に「テレビ文化」なるものが展開していった構図は、テレビ放送あるいはテレビ文化という情報文化空間が生成されたと認識可能である。

上述したように、オルタナティブな主体は国家、アノニマスな主体は放送事業者（より広義には視聴者も含む）である。オルタナティブな主体たる国家はその理念、すなわち放送法の理念（放送の普及とその効用の保障、放送による表現の自由の確保、健全な民主主義の発達）を達成すべく、情報文化空間に一定の関与（放送行政を通じた放送事業者への規制や干渉）を及ぼす。しかしながら、仮にそうした規制や干渉が過度であったり恣意的であったりするような場合、政府と放送事業者、すなわち主体間は緊張した関係になることが予想される。また、現実にもそうした緊張状態は（少なくとも日本では）繰り返されてきた。

とはいえ、空間そのものがオルタナティブな主体の強いリーダーシップで生成され、かつ維持されている場合、アノニマスな主体に与えられた抵抗の余地はそれほど大きくはない。テレビ放送の場合、放送免許の更新を条件にされれば、放送事業者は通常は監督官庁である総務省に従わざるを得ない。このことは、放送事業者に内在するジャーナリズムが、どれほど権力の監視を声高に叫ぼうとも、当該空間を生成したオルタナティブな主体（＝この場合は国家）の掌にあるという現実を自己超克できないことを示唆する。ほかにもスーパーコンピュータや次世代通信技術など、国家が主導する先端技術やシステムは多く、「情報文化空間の政治化」に起因する利害の衝突、別言すれば空間をめぐる主体間のせめぎ合いは避け難い。

勿論、空間の政治化という変質そのものが情報と文化の相互作用の一つの顕現形態であり、利害の衝突こそ情報文化のダイナミズムの源泉であると考えられることもできる。一方で、オルタナティブな主体が、その後の空間の維持発展にあまりに強大な影響力を及ぼし、利己的に振舞うことがどの程度許容されるかは一概には言えず難しい問題である。そもそも他者の参入をそれほど歓迎しない半クローズドな情報文化空間も存在して然るべきである（例えば住民基本台帳システムなど）。

しかしながら、現実には、本来自由であるべき情報文化空間にも様々な形で政治化の波が押し寄せている。サイバー空間も例外ではなく、元関係者によって暴露された、米国政府（中央安全保障局）による広範な情報収集などはその一例であろう。サイバー空間における主体間のせめぎ合いは、米国西海岸の伝統的なカウンター・カルチャーの流れにある「カリフォルニアン・イデオロギー」<sup>11)</sup>に象徴されるように、か

なり以前から存在してきた問題である。その一方で、近年は「ハクティビズム」と呼ばれる、市場万能主義または先進国型全体主義ともいうべき風潮への反発も込められた新しい社会運動（NSM）の一種が注目されている。このハクティビズムもまた、情報文化空間をめぐる主体間のせめぎ合いにほかならないと筆者は考える。

#### 4. ハクティビズムと「アノニマス」

ハクティビズム (hacktivism) は、ハッキング (hacking) とアクティビズム (activism) から成る造語である。ハクティビズムについて塚越は、「ツールを用いた政策無効化と呼ばれる手段によって、既存の国家政策、法、裁判決定を無効化し、政治制度の変革を促す」ものであり<sup>12)</sup>、より端的には「明確な政治目的をもって情報技術を用いること、つまりハックによって新しい制度を構築し、現実の問題を解消し、あるいはハックを既存制度への抗議として用いること」と定義する<sup>13)</sup>。一般にハッキングやハッカーには否定的なイメージ（正確にはステレオタイプというべきだが）が付随するが、ハクティビズムはその字句どおり、社会・市民運動としての側面を含意し、むしろその市民的不服従の精神を賛同する響きすらある。

ハクティビズムに該当する行為や主体は幾つか挙げられるが、比較的高い認知を世界的に得ているのが内部告発サイト「ウィキリークス」や、ハクティビスト集団「アノニマス」である。また、サイバー空間から現実世界に逆流的に拡張した事例として、情報の自由などを標榜して世界的な連帯を見せる「海賊党」(pirate party)の動きが挙げられる。ドイツでは海賊党 (piraten partei) が既に地方議会の議席を一定数占める勢力となっているほか、日本でも「日本海賊党」が正式な政治団体として存在する。

このうち、特に耳目を集めているのがハクティビスト集団としての「アノニマス」である。彼らは統一的なアイコンとして仮面 (英国のコミック「V for Vendetta」に登場するアナキスト、ガイ・フォークスを模したものを被ることが多く、この仮面はアノニマスそのものに加え、現在は公権力や大企業への抵抗や対抗の象徴としても記号化されている。アノニマスの活動はサイバー空間に限られず、例えば2011年以降の米国でのウォール街占拠 (OWS) 運動など、現実世界の様々な場面で、仮面を被った名も無き人々 (それゆえにアノニマスであるが) の姿が確認される。

なお、ハクティビスト集団としてのアノニマスと、筆者が提起する「アノニマスな主体」の概念は明確に区別されなければならない。前者は (主として) サイバー空間上でハクティビズムに関わる者の集合体を指す固有名詞である。一方、後者は情報文化学理論上の用語であり、オルタナティブな主体の相対概念に過ぎない。それゆえアノニマスな主体が必ずハクティビズムに関係するわけではないし、ハクティビズムに関わる者には、情報文化学でいうところのオルタナティブな主体も当然ながら含まれることがある。

匿名集団であるがゆえに実態は不明だが、アノニマスはフ

ラッシュモブと呼ばれる一斉パフォーマンス的要素も多分に含む、自発的・一時的な活動（行為）である。筆者の過去の論考でも触れたように、情報文化の主体は多様性を内在させており、オルタナティブとアノニマスの両要素を併せ持つこともあるし、環境の変化に応じて変質していくことも十分に考えられる。それゆえいかなる情報文化主体であれ、対象のサーバーに攻撃を仕掛ける、あるいはガイ・フォーカスの仮面を被り公共の場に現れるといった行為に関与したとき、当該主体はハクティビスト集団としてのアノニマスの一部となる。裏返せば、一瞬でアノニマスとは無関係の一般的な利用者に戻ることも可能である。こうした流動性も「アノニマス」の特徴であろう。

アノニマスの活動は、2008年頃から広く知られるようになってきたとされる。最近では研究者だけでなく、報道機関も普通に言及するようになってきている（例えば朝日新聞では、2010年頃から急速にアノニマスに関する報道が増えている）。様々な活動のバリエーションがあり、そもそもある行為をハクティビズムに含めるべきかどうかで議論が分かれることも少なくないが、研究成果の蓄積や社会的関心の高まりに伴い、次第に明らかになりつつある点がある。それは、ハクティビズムの背後にあるカリフォルニアン・イデオロギーやサイファーパンクといった思想や運動の影響、すなわち情報が公権力や大企業によって管理・統制されることに対する強いアレルギーと、「サイバー・アナキズム」とも呼ぶべき反骨精神である<sup>[7]</sup>。これは渡辺の提唱する「民衆のコミュニケーション権」の考え<sup>[8]</sup>、つまり個人が市民権の原理にもとづき有する、あらゆる情報に接し、また発信する権利と不可分の関係にある。

## 5. ハクティビズムの情報文化的意味

上述した実態や背景をもつハクティビズムだが、情報文化的な観点から何が言えるのだろうか。少なくとも筆者は、ハクティビズムが情報文化理論のさらなる深化を図る上で好適な材料を提供していると考えられる。具体的には空間生成にかかる主体の内向性・外向性の問題、そして空間の性質（空間の公益性）という点で重要な示唆を与えるものである。

### 5.1 ハクティビズムの内向性

一般化は難しいものの、理論的には情報文化は次のような過程を経て生成・発展する。まず前提となるのが独自の理念系の存在であり、その理念系にもとづく情報が施設系を通じて生成・発信される。そして実際に生成された情報が多様な個人や組織によって消費・受容され、社会の共通項として「文化」に昇華するとき、理念系と施設系のベクトルに人間系が伸長（拡張）したことを意味し、一つの情報文化空間が誕生する。別言すれば、理念系の存在から人間系の伸長に至る情報文化の生成過程では何が起るかはわからず、理念系を設定した情報文化主体の思惑どおりに事が運ぶとは限らない。これこそ情報と文化の相互作用のダイナミズムであろう。

同時に、様々な主体が関わる相互作用の過程では、既存の情報文化空間に反発する動きも潜在する。例えば理念系や施設系

に対する不満や反発のほか、施設系の不便さを自ら改善してしまおうとする動き（ハック行為）もあり得る。というのも仮に不満や感情のある主体が有するとしても、自ら新たな空間を生成・維持する意志や資本を持つ者は限られ、それよりも既存の空間を改良するという合理的選択をする者が現実には少なくないと思われるからである。それゆえアノニマスな主体には、既存の空間への不満や反発に裏打ちされた内向性（内向的志向）と外向性（外向的志向）が潜在し、自らオルタナティブな主体となって新たな空間生成に動く者は外向性が強く、既存空間に留まってその改良を企図する者は内向性が強いと考えることが可能である。

以上を踏まえると、ウィキリークスやアノニマスのようなハクティビズムは、アノニマスな主体のまま、自身が介在する情報文化空間の改善や拡大を試みようとする存在として認識される。言い換えればハクティビズムは、既存空間を忌避して新たな空間を生成していこうとする外向性よりも、内向性の方が強いといえる。その背後には経済的な動機や計算（既存空間に留まった方がコストを抑えられる）もあると推察されるが、むしろハクティビズムの場合は、空間を必要以上に支配あるいは管理しようとする主体に対して、良心にもとづき不服従あるいは抵抗しようとする「義憤」的な意思がその根底にあると考えるべきである。それはハッキングにかかる様々な思想（カリフォルニアン・イデオロギーなど）や運動の歴史からも十分に説明のつくところである。それゆえハクティビズムが内向的であるとしても、肯定的なイメージで捉えられるべきものであろう。

### 5.2 情報文化空間の性質

しかしながら、だからといってハクティビズム的行為が社会的に許容されるかどうかは別問題である。ウィキリークスにせよアノニマスにせよ、国家機密を暴露すること、特定企業の業務を妨害すること、そしてこうした行為の帰結として（仮にそれが意図せざるものであったにせよ）、そこに含まれる（特に無関係の）個人情報や露わになることへの批判は少なくない。言い換えれば、理念系とそれを具現化するための施設系を維持するリスクやコストを負わないアノニマスな主体が、情報文化空間内でどこまで自由に振る舞うことが許されるのかが問題となる。これは情報文化空間の性質をどう捉えるかという視点と関わってくる。

情報文化空間の性質は知的所有権とも深く関係する。例えばアニメーションのキャラクターはそれ自体記号であり、それを著した者の理念にもとづき生成された情報である。当該キャラクターをマーチャンダイジングする才能に富む者は、施設系を構築して商業的な成功を収めることになる。米国のディズニー兄弟などはその典型である（アニメーションやテーマパークが施設系に該当する）。そして当該キャラクターが多くの人に消費され受容されることで、人間系すなわち精神文化面の発展に帰結する。この点、ディズニーの普遍化したファンタジーの世界は、時代と地域、さらには世代を越えてグローバルに発展した情報文化の好例である。

ディズニーのように、理念系の設定や施設系の構築に主体の

動機や意思が強く影響するとき、その空間の性質はオルタナティブな主体によって支配される余地が大きくなる。つまり後発的関与者は、当該空間を支配するルールに従う限りで、キャラクターの商品化に代表される記号の再生産を許される。情報と文化の相互作用のダイナミズムは、こうした空間では限定的にならざるを得ず、オルタナティブな主体にとっては理念系の堅持と施設系の拡張が至上命題となる。それゆえディズニーという情報文化が空間的に拡張するのに伴い、それに追いつくべくディズニー社が巨大なメディア・コングロマリット化したことは不思議なことではない。

一方、理念系に付随する商業的動機が希薄な場合は事情が異なってくる。例えば国家・政府が高度な情報通信ネットワークを構築し、関連産業の振興や経済社会の全体的な発展を希求するような場合は、むしろシステムをオープンにして、より多くの事業者（＝アノニマスな主体）の参入を歓迎すると考えられる。結果的に多様かつ多数の個人や企業が関与し、円滑な情報コミュニケーション活動や経済活動が展開されれば、空間は複雑ながらも順調な発展を見せるはずである。その際、オルタナティブな主体としての国家・政府の役割は、ディズニー社のそれとは異なり、総合的な調整（例：規格の統一）や空間利用の促進（例：補助金制度の創設）などが中心となる。

しかしながら、ここで一つの懸念が生じる。それは、当初は自由な情報コミュニケーション活動を歓迎していたオープンなシステム、つまり開放的な情報文化空間において、次第に管理や支配が強まっていく可能性である。自由な参入や活動を歓迎・承認しておきながら、それを規制していく方向性を（当該空間を生成した主体が）一転して示すことは「情報文化空間の変質」を意味し、そこに後発的に関与したアノニマスな主体にとっては不快や不満を感じる原因となる。そしてハクティビズムこそ、こうした情報文化空間の変質への抗議、あるいは抵抗の実践として理解すべきである。

## 6. セルトーの日常実践における「戦術」

ハクティビズムを情報文化空間の変質に対する抗議や抵抗と捉えるとき、フランスの思想家ミシェル・ド・セルトー（Michel de Certeau, 1925～1986）が提起した「戦術」の概念が思い浮かぶ。本節では、このミシェル・ド・セルトーの日常実践における戦術の考えを援用し、情報文化空間をめぐる主体間のせめぎ合いについて検討してみたい。

### 6.1 場をめぐる「戦略」と「戦術」

セルトーはミシェル・フーコーに強い影響を受けた歴史学者・哲学者で、その著作「日常実践のポイエティック」（原題：The Practice of Everyday Life）のなかで「戦略」と「戦術」という概念について言及している<sup>9)</sup>。セルトーのいう戦略と戦術は、異なる主体間の力関係の差異を前提とした、特に「場」に関する言説とあってよい。総じてセルトーの視点や思考は、歴史の中で語られることのない弱者に置かれているが、二つの概念のうち「戦術」が、そうした者が採るべき方策とし

て位置付けられている。

セルトーによれば、例えばテレビの視聴者は、メディア文化が興隆を極める状況下では、「生産物によって追い払われ、自己表現から閉めだされ」た存在として映るが、実際には対抗的に「『消費』と形容されている生産」をしており、「自分に押しつけられたものを利用する技をとおして姿をあらわす」のだという<sup>10)</sup>。すなわち弱者は弱者なりに、日々の生活の中で換骨奪胎的な実践をして、しぶとく生き残りを図る存在として肯定的に捉えられている。

それゆえセルトーは戦術を、「自分のもの（固有のもの）をもたないことを特徴とする、計算された行動」であると説く<sup>11)</sup>。つまり戦術が展開される場は、他者の支配や管理が及ぶ領域であるが、弱者は生存のための術として、その間隙を突きつつ試行錯誤を重ねていく。その実践が戦術として概念化されるのである。一方、戦略は、「ある意志と権力の主体が、周囲から独立してはじめて可能になる力関係の計算または操作」であるという<sup>12)</sup>。つまり戦略を採るべき主体は、空間なり領域なりを自己のものとして、そこに自律的に境界線を設定できる程度の政治力や経済力を有する組織・制度・個人ということになる。

例えば先に事例として挙げたウォルト・ディズニー社は、「ディズニーの世界」ともいうべき情報文化空間を確立している。しかもその空間は、複数の事業領域に跨り現在も拡張し続けている。そうした空間の固有性を維持するコストは多大だが、その分ルールや規準を通じて空間領域を掌握し、そこから莫大な売上げを得ることに成功している。それゆえディズニー社は、セルトーのいう「戦略」を、商業化と絡めて実践し成功している主体と捉えることができる。そしてディズニーの世界に足を踏み入れた個人や企業は、ディズニー社が描く収益モデルに絡めとられつつ、それぞれの欲求や動機を満たす「戦術」を展開する存在として理解される。

### 6.2 情報文化理論への援用

「日常実践のポイエティック」でセルトーは、戦略と戦術の概念を都市生活や特定言語の使用などの文脈で論じているが、情報文化空間についてもその考えを援用できると思われる<sup>13)</sup>。なぜなら、オルタナティブな主体によって生成された固有の情報文化空間は、アノニマスな主体にとってはある意味「押しつけられたもの」であり、「消費と形容される生産」と関係してくるからである。

もう少し具体的に情報文化の主体に置き換えて考えてみたい。まず、戦略に関係するのはオルタナティブな主体である。自ら固有の理念系を有し、それを具現化する施設系を構築・導入する資本力があることは、これまで論じてきたように、固有の情報文化空間を新たに生成できることを意味する。すなわち自ら空間を生成することで、他領域との間に境界線を設定することができる存在ということになる。

戦術に関係するのはアノニマスな主体である。他者が設定した空間に後発的に関与する彼らは、一般には資本力などでオルタナティブな主体に及ばない。それゆえアノニマスな主体は、

他者が確立した情報文化空間内の製品・サービスの利用に際して、提供者の要求する規約に同意した上で利用者・顧客となるのが通常である。彼らは利用の対価を支払いつつも、従順に規約を順守することが期待され、その上でセルトーのいう戦術的な実践が様々な形で展開されることになる。

戦略および戦術概念と主体の関係性、また情報文化理論との関係性を理解する好材料として、マイクロソフト社についても触れておきたい。マイクロソフト社もまた、パーソナル・コンピュータのオペレーティング・システム (OS) で固有の情報文化空間を確立することに成功した企業である。ただしディズニー社と異なり、マイクロソフト社はオルタナティブとアノニマス双方の性質を併せ持つ (持っていた) 情報文化主体である。

同社の創業者の一人ビル・ゲイツは、当初はプログラミングに没頭するアノニマスな主体 (個人) に過ぎなかった。しかしながら、その後のウィンドウズ・シリーズの成功が示すように、ゲイツらが率いたマイクロソフト社は、OS の領域で自社製品を事実上の世界規格とすることに成功する。この事実は、新たな OS 技術にもとづく世界を構築したという点で、同社がオルタナティブな主体であったことを意味する。つまり、幾多のアノニマスな主体の一人に過ぎなかった個人が、既存の空間に対する不満の裏返しという形で、それに代わる (すなわちオルタナティブな) 新たな理念系を世に問うという、本稿図 1 のような構図が見てとれるのである<sup>3)</sup>。

結果的に、マイクロソフト社の製品は多くの支持を得ることになり、そこに次世代のアノニマスな主体が参入して現在に至っている。「戦略」を実践したマイクロソフト社は、現在はその空間からの収益を最大化するべく、ディズニーと同じようにライセンス管理などを厳格に行っているが、ウィンドウズを利用するアノニマスな主体からすれば、これは「生産物によって追い払われ、自己表現から閉めだされた」状態にはかならない。さはあるながらも、ユーザーたちはそれぞれの思惑や創意工夫にもとづき、ウィンドウズの世界で「戦術」を実践していくことになる。非合法的なものも含めたウィンドウズのカスタマイズなどはその好例である。

### 6.3 「戦術」からハクティビズムへ

言うまでもなく、すべての情報文化主体がセルトーのいう戦術を実践するわけではない。むしろ外向性が強い主体はオルタナティブな主体化し、新たな空間生成を試みる可能性が高い。その反面、内向性が強い、または資本金や意志が十分でない主体はその空間に留まり、セルトーのいう消費という名の生産を続ける傾向が強くなると考えられる。

しかしながら、上述したように空間の変質が顕著になったとき、特にオープン・システムが管理者によって統制される傾向が強くなった場合、戦術を越えて能動的・攻撃的な行為を選択する主体が現れること否定できない。ハクティビズムはまさにアノニマスな主体が採るそうした行為・行動の一形態であろう。ジュリアン・アサンジに賛同し「ウィキリークス」の運営に関わるボランティア、サイバー空間上で特定の対象に向けら

れたクラッキング行為や DoS (サービス拒否) 攻撃に関与する者、あるいは興味半分であってもガイ・フォークスの仮面を被って公共の場に馳せ参じる者は、受動性の中に能動性を見るセルトーの戦術を越えた実践をしていると認識可能である。

セルトーは戦術が弱者の生きる術であり、より強い力を持つ者を欺く奇略であると考えた。しかしながら、ハクティビズムは、その語の中のアクティビズム (activism) という概念が示すとおり、市民的不服従や社会変革への志向を強く含意する。これは面従腹背のサボタージュや、脱法行為的な要素を強調する「弱者の奇略」とは一線を画すものである。ハクティビズムはより積極的に、政策の無効化に向けた働きかけを重視する概念であり、言い換えれば、オルタナティブな主体の覇権や主導権を形骸化しようとする点で戦術と差異化されるのであり、やはり両者は区別して考える必要がある。

さらに言えば、セルトーは「他者が規定した空間を押しつけられる」者にとっての戦術の有効性を強調するが、情報文化におけるアノニマスな主体は、基本的には自発的に (既存空間に) 関与する存在であり、必ずしも「押しつけられる」存在ではない。日本で 2015 年以降の利用開始が予定されている社会保障・税番号 (いわゆるマイナンバー) 制度などは、固有の情報文化空間への関与を強制される類のものだが、インターネットに基盤を置く様々なサービス (特に商用サービス) には「関与しない」という選択肢もあるのである<sup>4)</sup>。

アノニマスな主体が後発的な関与者でありながらも、他者の主導権に働きかけることは、ある主体が生成した空間に公益性を見出し、あるいは公益性を仮構し、公益性を根拠に自らの存在や行為の正当性を主張することに等しい。オルタナティブな主体が自ら確立した空間領域の統制をどこまで主張できるか (無制限に主張してよいのか)、逆に、アノニマスな主体が自らの正当性をどこまで主張できるか (そもそも主張する資格があるのか) は、情報文化空間の公益性に対して根源的な問い (情報文化空間は誰のものか) を投げかけることになる。そこで次節では、この情報文化空間の公益性について考えてみたい。

## 7. 情報文化空間の公益性

情報文化空間の公益性とは、理念系・施設系・人間系から成る情報文化が、オルタナティブな主体とアノニマスな主体の関係性の中で、どこまで私的な管理や統制が認められるかという問題である。より厳密に言うならば、オープンな (誰もが参入できる) システムの情報文化に関する議論になる。なぜなら完全なクローズド・システムの情報文化では、そもそも私的な管理や統制が空間生成の目的・動機であり、また前提となるのが通常だからである。

ここで公益性とは、端的に言って「公共の利益」であり、社会全体に還元されるべき/社会全体で共有されるべき利益を指す。なお公益性は必ずしも「国益」とは一致しない。この点については、武田や浜野が内部告発サイト「ウィキリークス」を事例に、公益性と国益の関係やそのバランスのとり方について考察している。

武田は国益と公益を隔てる視点の重要性を確認し、国益（国家という共同体の利益）と公益（価値観を同じくする共同体を複数含んで成立する公共的な社会の利益）の微妙なズレにつき、「国家と公共社会が同心円的に配置されていれば両者は重なるが、その保証はない」と指摘する。また一般に共同体の利害は複雑に入り組むため、すべての共同体の利益を損なわない形での公益の実現が困難な現実も指摘する<sup>[13]</sup>。この武田の指摘は、様々な主体が絡む情報文化空間でも同様のことが言える。過去の情報文化の論考がそうであったように、情報文化は企業活動（電子商取引など）との親和性も高く、関与する主体の数や様態は限りなく広がるため、公益性に関する議論を一般化することは容易ではない。

結果的に、情報文化の公益性をめぐる問いは、「公益とは何か」に始まりつつも、浜野が論じたように「公益を語るのは誰か」という問いに収斂していく。浜野はその著作の中で、ミシェル・フーコーの「パレーシア」の概念を援用し、公益を越えた「純粋公益」の概念を提起する<sup>[14]</sup>。浜野によれば純粋公益とは、特定の利害関心に限定（影響）されることのない曖昧な公益であって、それ（公益）を語ることができるのは「パレーシアを行使する人」という意味を持つ、「パレーシアステース」（勇気という道徳的性質をもって率直に真実を語る人）であると論じている。

しかしながら、ハクティビズムに関連して公益性を論じた武田や浜野らの研究を十分に咀嚼したとしても、やはり情報文化空間の公益性について統一的な見解を出すことは容易ではない。その理由としては、上述したように主体の多様な関与があるだけでなく、それが著しく流動的であること、また、筆者が過去の論考で「情報文化際論」という概念を提示したことがあるように、情報文化空間そのものが同時に複数存在し、それぞれが結合や分離を繰り返すと考えられるからである（図2）。この点、須藤は早い段階で複合的ネットワークの意義や課題について論じ<sup>[15]</sup>、さまざまな主体が自律的かつ創造的に社会システムを進化させていく必要性を説いていたが、須藤の指摘の基礎にあるのも主体やネットワーク空間の高い流動性である。それゆえ情報文化のダイナミズムを積極的に評価する立場からすれば、固定された公益性の議論は妥当性を持ちにくい。しかも現代の経済経営環境では変化のスピードは速く、静的な視座に立って公益性を論じること自体、あまり意味がない可能性も否定できないのである。

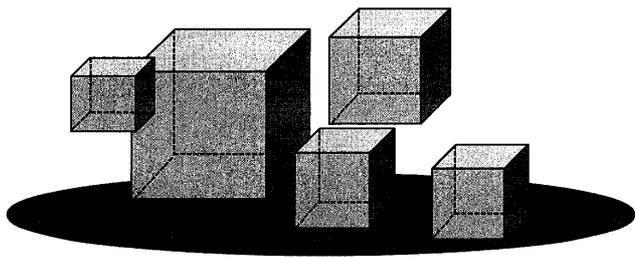


図2 情報文化際論における複数空間の同時存在イメージ

（出典）筆者作成

こうした困難を認識した上で、情報文化空間の公益性を論じるならば、本稿は宇沢の「社会的共通資本」の概念にそのヒントがあると考えられる。宇沢のいう社会的共通資本とは、「個々の経済主体によって私的な観点から管理・運営されるものではなく、社会全体にとって共通の資産として、社会的に管理・運営されるもの」であり、かつ「そこから生み出されるサービスが市民の基本的権利の充足のさいして、重要な役割を果たすもの」として認識されている<sup>[16]</sup>。

宇沢はこれが広い意味での「環境」であると述べているが、情報と文化の相互作用の過程で、オルタナティブな主体であれアノニマスな主体であれ、当該空間に介在する個人や組織が日々実践する大量の情報コミュニケーション活動が、それぞれ理念系・施設系・人間系に該当するソフトウェア・ハードウェア・ヒューマンウェアの発展につながっていく。この壮大なダイナミズムが行われる場こそ、情報文化であり情報文化空間であるが、それは人間のいとなみとは不可分の関係にあり、ある種の「環境」として、また「文明」として捉えられる。

大気が地球を覆うことで生物が生き長らえることができるのと同様に、情報文化が私たちの生活を取り囲むからこそ、私たち人類は文明社会に生き、暮らすことができている。この意味において、「情報文化空間の公益性」（public interest of the information-culturological sphere）ではなく、「情報文化空間という公益性」（the information-culturological sphere as public interest）という思考も今後は必要かつ重要になってくるのではないだろうか。

## 8. おわりに

これまで述べてきたように、本稿はハクティビズムと呼ばれる、近年注目されるサイバー空間上ならびに現実世界での行為あるいは活動に着目し、その情報文化的意味を検討することで、情報文化空間をめぐる主体間のせめぎ合いについて考察した。この一連の作業は、ハクティビズムという社会事象を情報文化論の拡がりの中に定位し、もって情報文化の理論的側面のさらなる深化を企図したものである。

結果的に本稿は、ハクティビズムによる抵抗や対抗は、セルトローのいう日常的実践にかかる「戦術」を基盤に置きつつも、「弱者の奇略」以上の積極的な働き掛けを内在させたものであることを明らかにする。その背景を理解するには、既存空間に不満を持つアノニマスな主体が、自らオルタナティブな主体となって新しい空間を生成しようとする（主体の）外向性と対照される内向性、すなわち、アノニマスな主体がアノニマスな主体であり続けることを選択し、空間内部に敢えて留まるといった現象への認識が役に立つ。

また、戦術とハクティビズムを区分する一つの基準として、本稿では情報文化空間の公益性を鍵語に挙げた。ある情報文化空間が完全にクロードでない場合、当該空間の公益性が危機に晒される状況にアノニマスな主体（の一部）は敏感に反応し、管理・統制の強化に向けられた政策の無効化を試みる。つまり情報文化空間の公益性が歪められようとするとき、ハク

ティビズムという社会的行為が誘引されると考えられる。裏返せば、公益よりも私益（利益）優先が誰の目にも明白な場合、そうした情報文化空間でハクティビズムは生じにくく、たとえその活動が市民的不服従にもとづくものであったとしても、称賛されるよりも、知的所有権侵害者としての誹りを受ける可能性の方が高くなると推察される。

一方で、本稿で十分検討できなかった点も多々残る。例えば情報文化空間の公益性に関する議論はもとより、ハクティビズムによる政策の無効化行為が、既存の空間内でどのように描写されるのかという、空間構造論的な問題（既存の空間内に、ハクティビズムによって別の小さな空間が生成されるとも考えられる）も残っている。また、ハクティビズムそのものも研究成果の蓄積が十分とは言えず、そのことは情報文化的な観点から調査分析を重ねていく意義を提起している。こうした事項は今後の研究課題であり、筆者自身、情報文化理論のさらなる深化を目指し、引き続き検討を重ねていく所存である。

## 注

- (1) インターネット利用の形跡をIPアドレスから辿ることができるように、匿名性があるようでそれが実際には担保されないことは少なくない。この点、この箇所ですところのアノニマスな主体とは、現実には「（オルタナティブな主体との対比で）アノニマスである」という点を仮構した表現である。
- (2) なお、異なる主体がそれぞれ戦術や戦略を採るという意味では、数理経済学的な考え（ゲーム理論など）も参考にすべきと思われる。ただし紙面の制約上、本稿ではセルトーの概念に議論を限定する。
- (3) 一方で、Linuxを開発したリーナス・トーバルズのように、マイクロソフト社が確立した情報文化空間は、現状に満足しないオルタナティブな主体を新たに誕生させていく。また、Linuxの改良に多数のボランティアが関与したように、アノニマスな主体もその過程で主体としての重要な役割を果たしていく。かようにして情報文化空間は生成と変質、拡張と分離を繰り返す、その壮大なプロセスを通じて人間のいとなみを充実・発展させ、文明を開化していくことになる。
- (4) インターネット技術に基盤を置く公用サービスでも、e-Tax（国税電

子申告・納税システム）などは、その参加や利用について任意性の余地がある。この点、いわゆるマイナンバー制度は任意性の余地が少なく問題を孕んでいる。

## 参考文献

- [1] 片方善治、今井 賢：『情報文化入門』、海文堂出版、(1994).
- [2] 八幡耕一：「情報文化の主体を眺める視座－オルタナティブとアノニマス－」：『情報文化学会誌』、17(2)、pp.7-13、(2011).
- [3] 佐藤卓巳：『現代メディア史』、岩波書店、p.165、(1998).
- [4] バーブルック・リチャード、キャメロン・アンディ：「カリフォルニアン・イデオロギー」（篠儀直子訳）、『10+1』、No.13、pp.153-166、(1998).
- [5] 塚越健司：『ハクティビズムとは何か－ハッカーと社会運動』、ソフトバンククリエイティブ、p.7、(2012).
- [6] 前掲書[5]、p.108
- [7] 前掲書[5]、p.217
- [8] 渡辺武達：『メディアと情報は誰のものか－民衆のコミュニケーション権からの発想』、潮出版、p.54、(2000).
- [9] ミシェル・ド・セルトー（山田登世子訳）：『日常実践のポイエティック』、国文社、(1987).
- [10] 前掲書[9]、p.93
- [11] 前掲書[9]、p.101
- [12] 前掲書[9]、p.100
- [13] 武田 徹：『原発報道とメディア』、講談社、pp.189-192、(2011).
- [14] 浜野喬士：「正義はなされよ、世界は滅びよ－ウィキリークスに於ける『公益』とは何か」、小林恭子ほか：『日本人が知らないウィキリークス』、洋泉社、pp.171-201、(2011).
- [15] 須藤 修：『複合的ネットワーク社会－情報テクノロジーと社会進化』、有斐閣、p.210、(1995).
- [16] 宇沢弘文：『社会的共通資本』、岩波書店、pp.22-23、(2000).

## 著者紹介

### 八幡 耕一（やわた こういち）

龍谷大学国際文化学部准教授。博士（国際広報メディア）。専門はメディア論、情報文化論、ジャーナリズム論など。最近が多文化社会のメディア政策のあり方やその社会的費用の研究を進めている。