

Title	情報社会の中で複数化/一元化する人格 : デジタルナルシス、もしくは情報偏愛
Author(s)	河島, 茂生
Citation	キリスト教と諸学 : 論集, Volume28, 2013.3 : 57-75
URL	http://serve.seigakuin-univ.ac.jp/reps/modules/xoonips/detail.php?item_id=4470
Rights	



聖学院学術情報発信システム : SERVE

SEigakuin Repository for academic archiVE

情報社会のなかで複数化／一元化する人格

——デジタル・ナルシス、もしくは情報偏愛——

河島 茂生

はじめに

現代社会は、第二の近代 (second modernity)、あるいはハイ・モダニティ (high modernity) やポストモダニティ (postmodernity) に溢れた社会といわれることがあるが、それ以上に情報社会 (information society) であるとも評されることが多い。

一九六〇年代以降、情報社会という用語は広まった。一九六〇年代にD・ベルやP・F・ドラッカー、梅棹忠夫らの著作によって、またそれ以降のA・トフラーやM・カステルらの著作によって、現代社会は情報社会として位置づけられるようになっていった。

このような情報社会のなかで人格は揺れ動いている。本稿の狙いは、人格がいかに次々と複数化しているように見えながらも、逆にFacebookの普及に見られるように、また監視する技術の浸透に見られるように、人格の一元化が進んでいる状況を検討することである。議論のおわりに、「デジタル・ナルシス」あるいは「情報偏愛」とい

うべき特質をも指摘していく。⁽²⁾

一 方法的道具立て

本稿は、オートポイエーシス論に基づきながら分析を進める。オートポイエーシス論は、セカンド・オーダー・サイバネティクス(second-order cybernetics)やネオ・サイバネティクス(neocybernetics)、基礎情報学(fundamental informatics)の基軸となっている理論であり、情報社会の人格を検討するうえで有用な理論装置であると考えられる。そこで、本節では、オートポイエーシス論の中心概念であるオートポイエティック・システム概念を概説的に述べ、本論への足がかりとする。



図1 オートポイエティック・システム

オートポイエティック・システムとは、自己(auto)をみずから産出(poesis)し不断に構成素が構成素を産出しながら存立するシステムであり、端的にいえば、みずからみずから作っていく自律システムである(図1)。H・R・マトウラーナやF・J・ヴァレラが主に細胞や神経系、生物個体の認知機能に関する研究をもとにして学術的に定立した(Maturana & Varela, 1980-1991)。その概念は、生命の領域だけでなく、人間の心の領域や、社会の領域にまで適用されている(図2)。人間の心理は、内部において構成素である思考が次なる思考を導き出すシステムであり、心的システムと呼ばれる。また社会は、内部において構成素であるコミュニケーションが次なるコミュニケーションに連

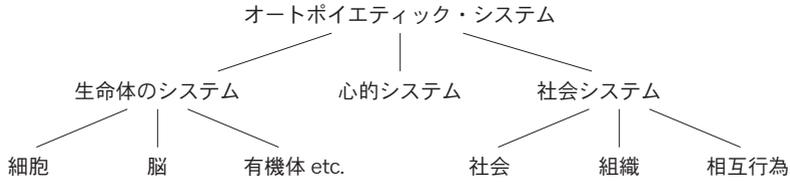


図2 システムの類別

(Luhmann, 1990 : 2=1996 : 9) (3)

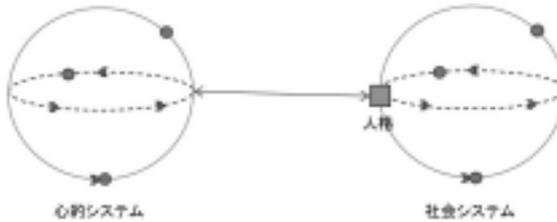


図3 心的システム／社会システム／人格との関係

鎖するシステムであり、社会システムと呼称される。

心的システムと社会システムは、別個のシステムでありそれぞれ自律的に作動している。たとえば、授業それ自体は社会システムといえる。教員が講義を行い、受講生はさまざまな表情をうかべる。その表情を見て、教員は話し方や内容を微調整していく。質疑応答のときも含めて、一種のコミュニケーションが連鎖している。まさに社会システムである。しかし授業であつても、心のなかで別のことを夢想することは許されている。授業のとき、教員はたいがい真面目そうな顔で話をするが、実は心のなかでは夜の晩酌のことばかり考えているかもしれない。これは受講生も同様である。人間の心理もまた、自律システムである。

とはいえ、心的システムと社会システムがまったく無関係に存立しているかという点、そのようなことはない。社会システムのコミュニケーションは、心的システムやそれを支える身体などに帰属され、その積み重ねによつて各人の行動が予期される。それは、一般的には性格や個性と呼ばれるものに近く、単純化していえば社会システムのなか

で捉えられる心的システムである(図3)。本稿では、そうした存在を「人格」と称す。以降、この人格が情報社会のなかでいかに組み立てられているかを議論する。

二 情報社会のなかで複数化する人格

まず本章では、情報社会のなかで複数化する人格に照準を合わせて考察する。現代社会では、職任分離が進み、また学校教育制度の確立などにより、人々は往々にして複数の社会に属している。家族の社会システム、職場もしくは学校の社会システム、友人との社会システムなどである。個々人は、そのつど属する社会システムによって担う役割に違いがあり、それに伴って人格もまた様相を異にしている。会社ではスーツを綺麗に着こなして書類をきちんと整理しているにもかかわらず、家ではジャージで過ごして整理整頓しない人もいる。あるいは、公的空間では千鳥足で歩き、友人の前ではやたらと偉そうな人もいる。あるいは、時系列的にいうと、中学のときは優等生だったが高校になって社会システムが変わると、まったく違った不良少年になることがある。もちろん、逆のケースもあるだろう。このように、社会システムによって割り当てられる人格に違いがある(図4)。大雑把に言えば、社会システムで割り当てられる予期に違いがあり、また行為も異なっていく。

現代社会の人格は、種々の社会のなかで多重化し複数化している。一貫して揺るがない人格ではなく、その場に合わせて柔軟に切り替わり、さまざまな状況に応じて多様な人格が演じられている。

もちろん、複数の社会における人格の演じ分けについて、当の心的システムは意識している。もし、これらの演じ分けに気づいていないならば、それは一種の病であるとすらいえる。以前であれば多重人格障害(multiple per-

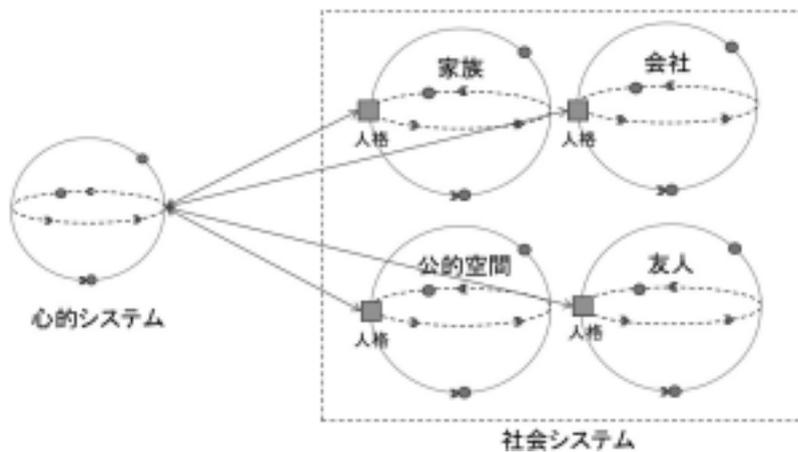


図4 複数化する人格

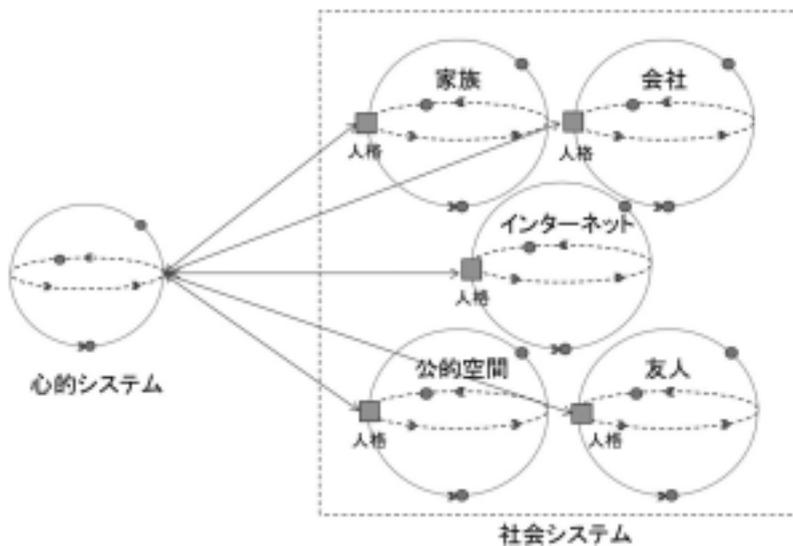


図5 インターネットにより複数化が進む人格

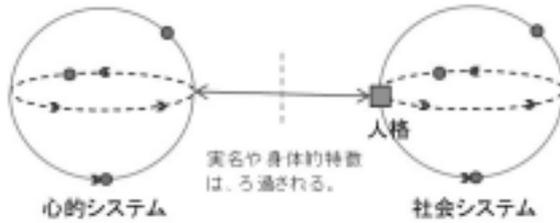


図6 実名や身体的特徴の濾過

sonality disorder)、現在であれば解離性同一障害 (dissociative identity disorder) と名付けられる症状である。しかし大半の場合、心的システムそれ自体は複数の人格の振る舞いを意識しており、分裂しているわけではない。とはいえ人格は、複数の社会に応じて別個に演じられる。社会が分化し、それに合わせて人格が分化している。

情報社会は、こうした状況に加え、インターネット上でのコミュニケーション領域が急速に膨張している。図5は、社会システムにインターネット上の社会が付加されたことを示している^④。そして、インターネット上でも、コミュニケーションサイトは複数あり、それぞれで人格が割り当てられていく。Yahoo! JAPAN は二〇一二年に「ひとつのIDで七人の自分になる」という特集を組んだ (Yahoo! JAPAN, 2012)。「グループや目的に応じて顔を使い分ければ、ネットでのコミュニケーションがもっと楽しくなる」とし、一つのIDにつき六つのニックネームを作成して複数のサービスで使い分けられることができることを謳っている。

しばしば指摘されるように、インターネットは、実名ではなく、ハンドルネームで発言できる。また、自分の身体的特徴——顔、表情、体型、身振り、手振り、視線の向き、声色など——を明るみに出さずに利用できる (図6)。そのため、対面コミュニケーションとは違った人格を構築しやすい^⑤。

それを支える技術もあり、よく知られているアバター (avatar) もそのひとつである。アバターは、それを利用した富士通のハビタットがすでに一九八九年からサー

ピスを開始しており、映画『アバター』もヒットしたため、多くの人が知ることとなった。アバターとは、一言でいえば自分自身の化身である。性別に加え、さまざまな身体的かつ服装の選択肢が用意されており、その中から選択してネット上のキャラクターを作る。アバターを駆使すれば、対面コミュニケーションの領域とは異なる人格を演じることが可能である。

そのネット上のアバターにみずからを重ね、インターネット上のゲームに嵌り込む人が後を絶たない。いわゆる「ネットゲル人」である。インターネット依存はYouTube・依存やTwitter・依存などサービスの数だけあるといわれているが、極端なかたちで現出するのがオンラインゲーム依存である。オンラインゲームに依存している人は、ほかの社会システムでの人格を端に追いやり、オンラインゲーム内の人格のみに力点を置く⁶⁾。

本章では、現代社会においてかねてより多重化していた人格が、インターネットによってさらに多重化の動きを加速している様を論じてきた。次章では、話題を転換させて一元化する人格のほうに目を向けていく。

三 情報社会のなかで一元化する人格

情報社会では、人格が複数化している一方で、人格の一元化が進んでいる。たとえネット上の人格にのめり込んでいたとしても、人間の生身の身体は決して消失していかない。そのため、ネットゲル人は複数化する人格の箇所で触れた。しかし、それとは違った領域で、身体を伴った人格にすべての社会システム上の行為が関連づけられようとしている。すなわち、互いに分離されていた人格が半ば統合され結び付けられつつある(図7)。以降、具体的な例を確認しながら議論を進める。

アイデンティティはひとつだけ。仕事上の友達や同僚と、それ以外の知り合いとで異なるイメージを見せる時代は、もうすぐ終わる（中略）二種類のアイデンティティをもつことは、不誠実さの見本だ（中略）現代社会の透明性は、ひとりかふたつのアイデンティティを持つことを許さない」（Kirpatrick, 2010-2011: 290）

ザッカーバーグは、どのような社会システムに属している場合であっても、各人が一貫性をもって行動することによって、よりよい社会が築けると考え、そのためのアーキテクチャを整備している。対面コミュニケーションとネットとのリンクは、自分が今いる場所に基づいたSNSである foursquare などの例に見られるように、今後も続いていくと思われる。社会システムに応じた仮面（ペルソナ）の付け替え——人格の変更——はますます困難になりつつあるといつてよい。

情報社会における人格の一元化は「炎上」（Flaming）においても見受けられる。炎上とは、よく知られているように、インターネット上でのその人の行為に対して次々と叱責や批判が集中的に浴びせられる事態を指す^⑧。たとえば問題視された行為（発言、画像、動画）を削除したとしても、コピーされているため、ネット上に残存し消えない。また、ネット上の集団が、友人関係や過去の発言などを検証して、その人の実名や住所、学校、職場などを特定し暴露していく。こうした炎上の記録や個人情報への炙りだしは、本人にとって深刻な影響を与える^⑨。それは、炎上の際に、大勢の人から批判が押し寄せるだけではない。たとえば、中学生や高校生であれば進学に、大学生であれば就職にダメージがある。就職が決まっても、内定取り消しに至ってしまうことも見受けられる。結婚にもダメージがあるかもしれない。インターネットの社会システムのなかでコミュニケーションが暴走し、いわば対面コミュニケーション上の人格に襲いかかるといつてよい^⑩。その際、本人が属していた複数の社会システムが横断的

に炙り出され、白日の下に晒されてしまう。情報社会における人格が複数化するのではなく、局所的に一元化している証左である。

これまで、Facebookや炎上を例にして、情報社会のなかで一元化する人格を説明してきた。これらは視認性が高い事柄である。しかし、一般の人々からは部分的に不可視の領域で進行している事態がある。それは監視社会(surveillance society)ともいえる事態である¹⁾。

二〇〇〇年を過ぎた頃より、監視社会の語が人々の耳目に特にとまるようになっていった。監視社会のイメージとしては、G・オーエルの『1984年』とともに、J・ベンサムが考案した一望監視装置パノプティコン(panopticon)がよく参照される。M・フーコーが『監獄の誕生』で言及し、実際にパノプティコンを模した刑務所も建設されている。現在、人間のまなざしではなくコンピュータ技術を使った監視が行われ、また松田美佐がいうように「安全」「信用」「配慮」の面から監視が進み、「スーパーパノプティコン」(M・ポスター)や「ポストパノプティコン」(Z・バウマン)といわれる状況に達している(松田、2004; Poster, 1990=2001; Bauman, 2000=2001)。

社会のなかで監視カメラが増加し、人間の行動の追跡にも活用できるICTタグの利用も増えてきた。日本ではNシステムと呼ばれる自動車ナンバーの読み取りシステムも配備された。一九九九年に通信傍受法案(正式名称:犯罪捜査のための通信傍受に関する法律)ができ、また二〇〇一年九月十一日にはアメリカで同時多発テロも起き、テロ対策が強化されることとなった。監視が遍在している²⁾。

監視の技術は、もちろんインターネットにも浸透しはじめている。アメリカが中心となって構築されたと噂されるエシユロン(echelon)は通信傍受のコンピュータ・システムであり、インターネット上の通信も対象となっていると考えられる³⁾。また、よく知られているように、さまざまなウェブサイトで閲覧者ごとにサービスを提供する

ために使用されているクッキー (cookie) は、利用者のPCと閲覧記録をやり取りするアクセス者把握技術の一種である。ほかに、GPSやアドテクノロジーも監視技術として機能しうる。加えて、ケータイにはカメラ機能が付いており、それが監視に結びつくこともある(松田、二〇〇四)。

さらに、インターネット企業最大手のGoogleの動向も、利用者の監視に著しく傾きつつある。Googleは、それぞれの利用者に合わせてカスタマイズするため、また使用統計を作成し障害の改善に役立てるため、利用者ごとに検索語やクリック、アクセス場所などの情報を収集している。⁽¹⁴⁾ GmailやGoogleカレンダー、Google+などにログインした状態でサーチエンジンを利用すれば、個人情報と紐付けしながら解析が加えられかねない。Googleのサーチエンジンのシェア率は、抜けて高く、GmailやYoutubeなどを組み合わせて利用している人も数知れない。⁽¹⁵⁾ それらの利用情報がすべて統合的に集積され、全方位的に取り囲むように各個人の情報が集められていく。GmailやGoogleカレンダーは、オフラインの行動もまた記録している。そのようにして、個人の情報を一元的に集めている。⁽¹⁶⁾ これはAndroid端末でもいえることで、通話記録に加え、定期的に位置情報を取得していることが指摘されている。⁽¹⁶⁾ スマートフォンの監視ソフトウェアとしては、「Carrier IQ」「アップログ」「カレログ」などのアプリケーションが有名だが、OSのレベルにも及んでいるのである。⁽¹⁷⁾

もちろん、インターネット上の行動と対面コミュニケーションとの連動も始まっている。二〇一二年六月十九日Yahoo! JAPANとカルチュア・コンビニエンス・クラブ(以下、CCC)との新しい業務提携が発表され、Yahoo! JAPANのIDとCCCのIDポイントの連携がはじまった(カルチュア・コンビニエンス・クラブ、二〇一二)。⁽¹⁸⁾ Yahoo! JAPANは、インターネット上で多様なサービスを展開している。サーチエンジンだけでなく、Yahoo!メールやオークション、ショッピングからプロバイダサービスに至るまで複数のサービスを実施している。片や、CC

CのTポイントは、TSUTAYAなどのCCC傘下の店に加え、ホテルやカラオケ、コンビニ、ドラッグストアにまで広がっている。Yahoo! JAPANはオンラインサービスの大手であり、CCCはオフラインの大手である。オンライン／オフラインを問わず、この二企業がデータをやり取りして、各利用者の動向を把握していく。前章においてYahoo! JAPANの「ひとつのIDで七人の自分になる」というキャンペーンを参照した。あのキャンペーンは、ひとつのIDであるため、実際はYahoo! JAPANが七人の自分をすべて捉えている。そのIDにオフラインの行動も関連づけられていく。

情報社会は監視社会でもある。個人の行動がほぼ丸裸にされてしまい、情報社会における人格が一元化される社会である。個人の行動が残すデジタル情報の一元化が進んでいる。

おわりに

情報社会の人格は複数化と一元化のあいだを揺れている。社会システムの分化に合わせるように、ハンドルネームやアバターを使って人格が多重化していく側面がある。その一方で、Facebookや炎上、監視技術の浸透に見られるように、社会システムを横断するように人格が一元化して再編成されつつある。これらの人格のありさまに見え隠れするのは過剰なまでのデジタル志向である。

節度をもってインターネット上の人格で行っているならば、なんら問題はない。しかし、ネットゲル人のように、「0、1」のデジタル情報に魅了され、そのキャラクターとみずからを同一視している人も出てきている。コンピュータが処理する情報に呑み込まれるのである。また、監視技術のように、人間の行動をデジタル情報の集積に回収

していく流れも強くなってきている。生身の人間ではなく個人の属性や行動をデジタル化して収集し保存して処理していく⁽¹⁹⁾。いわば「身体の消失」(D・ライアン)が生じている(Lyon, 2001-2002)。まさに、本稿の副題にあるように、「デジタル・ナルシス」あるいは「情報偏愛」といえる事態である。

デジタル・ナルシスという語は、西垣通が一九九一年に出した書籍『デジタル・ナルシス』から借りている。西垣は、コンピュータ科学の基礎を作った人々がいかにデジタル情報に魅せられていたかを記述している。それが今や一般の人々にまで広がっている。こうした事態に際して、M・マクルーハンの警句を思い出さざるを得ない。我々は、みずからの拡張であるデジタルメディアに感覚麻痺を起こしているのである。マクルーハンは次のように書いている。

ギリシャのナルキッソス神話は、そのナルキッソスという名が示すとおり、人間の経験に直接かかわっている。それはギリシャ語の *narcosis* すなわち「感覚麻痺」に由来する。青年ナルキッソスは水に映った自身の姿を他人と見間違えた。鏡によるこの拡張がナルキッソスの知覚を麻痺させ、ついに自身の拡張あるいは反復されたイメージの自動制御機構と化してしまった。(中略) この神話の要点は、人間が自分以外のものに拡張された自分自身にたちまち魅せられてしまう、という事実である。(中略) 技術という形態でわれわれ自身を拡張したのを見ること、使うこと、知覚することは、不可避免的にそれを抱擁することになる。(McLuhan, 1964: 41-46=1987: 43-48)

古くより、人々は、ゼンマイ時計しかりカメラ・オブスキュラ (*camera obscura, camerae obscurae*) しかり、

みずからの実像を捉えるため種々の機械をモデルとしてきた。情報社会では、コンピュータが人間像を描くモデルとなつている (Bolter, 1984=1995)。しかし、コンピュータと人間とを完全にイコールで結ぶことはできない。我々は、あくまで機械ではなく、オートポイエティック・システム、つまり生命であるからである。

デジタル・ナルシスとは、言い換えれば情報の偏愛に他ならない。ここでいう情報とは、情報工学・科学における情報概念である。端的にいうと選択肢のパターンの数である。意味内容を捨象したデジタル情報であり機械情報である。我々は、こうした機械情報を愛しデジタル情報に溺れている状態である。

こうした事態を逃れる術は複数のものが考えられるだろう。本稿では、情報の原義に遡つて情報概念そのものの捉え直しを訴えたい。情報概念の原義のなかに、情報の本質的なものが現れていると考えられるからである。

情報は、ラテン語のインフォルマティオ (informatio) を語源としており、英語表記で「information」と綴る。いうまでもなく、その綴りは「in」と「form」が合わさっている。したがって、情報という言葉が意味するところは、もともとの言葉のルーツを探れば、「うち」(in)に「かたち」(form)をもたらしものであるといつてよい。オートポイエティック・システム(生命)は、みずからで「うち」を作り出していく。そして、その生命にとって「かたち」を帯びるものは、その生命に「意味||価値」をもたらすものである。すなわち、情報とは生命に価値をいざなうものである (西垣、二〇〇四・橋本、二〇〇八・西田、二〇一一)。

情報社会は、コンピュータ技術に支えられた社会であり、コンピュータが処理する情報||機械情報が膨大し続けている。情報の原義から離れた機械情報が異様に拡大しているのである。こうした社会のなかにあつて、情報とはコンピュータが処理する機械情報と完全にイコールに考えられてしまう傾向にある。生命が処理する情報と機械情報が同じであれば、人間は膨張する機械情報に組み込まれてしまう。かつて、M・ハイデガーが述べたように、人

間は機械の部品に陥ってしまう (Heidegger, 1962=1965: 48-49) 膨張している機械情報は、そもそも生命にとつて価値をもたらす情報から派生したものである。そして、あくまで機械情報は、私たち人間の生活を支え、効率的かつ正確に処理するために増大し続けている。そのことを忘れてはならない。

注

- (1) 本稿は、二〇一二年十月二十四日(水)に行われた「キリスト教と諸学の会」(場所・聖学院大学)での発題の要約である。
- (2) 本稿では、参照した文献の表記において、イコールの後の数字は訳本の発行年を表している。また、コロンの後の数字は文献の頁を表している。
- (3) 用語は一部変更している。
- (4) S・タークルは、インターネットによって人格は多重化すると述べている(Turkle, 1995=1998; Turkle, 1999; Turkle, 1999)。タークルの立論に関するオートポイエーシス論的検討としては、拙著「インターネット空間をめぐる心的システムの作動」『情報メディア研究』Vol.5 No. 1, pp.39-51 2007.3が挙げられる。
- (5) 手がかりの減少については、CMC (Computer-Mediated Communication) 研究の初期から活発な議論が行われてきている。時間をかければ、濾過された情報がある程度伝わってしまうことも事実である (Walther, 1992)。しかし、そのことによつて、個人が複数の人格を演じられないわけではない。それは、対面コミュニケーションでも、人格は複数に形成されていることを想起すればよい。
- (6) 本稿は、情報社会の人格に焦点を絞つて論じているため、オンラインゲーム依存者の内面というべき心的システムについては扱わない。この論点は、拙稿「ネットゲーム依存に関するオートポイエーシス論的考察」『聖学院大学論叢』

25巻2号（印刷中）で検討する。

- (7) Google+のサークル機能は、それを緩めたものであるといえる。
- (8) CMC研究の草創期においては、コンピュータネットワークを通じたコミュニケーションは、集団極性化現象とともに炎上が起きやすいとされた。しかし、対面状況と比べて、ネット上の炎上の多寡は定かではない。
- (9) 個人情報の暴露が頻発し、またそれがインターネット上に残存する事態を受けて、EUでは「忘れられる権利」(right to be forgotten) が提唱されている。
- (10) かつてネット市民を意味するネティズン (netizen) という言葉が流行った (Hauben & Hauben, 1997=1997)。その言葉には、マスメディアとは異なり、インターネットによって一人ひとりが発言できる環境が整って友好的な社会的な結びつきが新たに生まれるとする含意が込められていた。Web2.0と総称された現象が起き、人々が簡単に発言できるようになったことは確かである。けれども、インターネット上の集団が暴走することにも注意を払わなければならない。
- (11) 三上剛史(二〇一〇)は、現代社会の特性として「リスク」「個人化」に加えて監視社会を挙げ、そのような状況の理解には個人と社会を切り離して考えるオートポイエーシス論が相応しいと述べている。
- (12) 江下雅之(二〇〇四、二〇〇五)は、二千年代前半の監視社会の状況について精査している。
- (13) J・P・バーロウは一九九六年に「サイバースペース独立宣言」を書き、サイバースペースに既存の社会が入り込まないように訴えた (Barlow, 1996)。しかし実際は、その訴えとは真逆の方向に進んでいる。
- (14) 二〇〇九年十二月五日以降、Googleのサーチエンジンはパーソナライズ化されている (Google, 2009)。
- (15) 二〇一二年三月一日にGoogleはサービスごとに設けられていたプライバシーポリシーを統一した。これにより、サービス別に収集していた個人情報連携させる懸念が生じている。これについては、EUが延期を求め、日本の総務省や経済産業省が注意喚起を促したが、Googleは実行に移した。
- (16) iPhoneについても同様の問題を指摘できる。日本の総務省は、スマートフォン個人情報の扱いに関するガイドラインや指針を定めている。詳しくは新保史生(二〇一二)の論考を参照されたい。
- (17) カレログの運営会社は、カレログのサービスを停止し「カレピコ」というソフトウェアを新たにリリースしている。

- カレピコは、相手の位置情報などを要求できる機能が付いている。
- (18) なお、CCCは「Internet Explorer 用ツールバー」「ポイントツールバー」がWebの閲覧履歴を平文で収集している。指摘を受け、ツールバーの提供を一時的に停止している。
(<http://www.itmedia.co.jp/news/articles/1208/20/news045.html>) (アクセス日：2012.10.23)
- (19) G・ヘルらは、みずからの人生を完全にデジタル化して記録する未来を嬉々として予想している (Bell & Gemmell, 2009=2010)。

参考文献

- Barlow, John Perry (1996) "A Declaration of the Independence of Cyberspace"
(<https://homes.eff.org/~barlow/Declaration-Final.html>) (アクセス日：2012.10.23)
- Bauman, Zygmunt (2000=2001) *Liquid Modernity*, Polity Press (ジークムント・バウマン、森田典正訳『リキッド・モダニティ』大月書店)
- Bell, Gordon & Gemmell, Jim (2009=2010) *Total Recall*, Dutton Adult (トードン・ベル、ジム・ゲメル、飯泉恵美子訳『ライフログのすすめ』早川書房)
- Bolter, David (1984 = 1995) *Turing's Man*, the university of North Carolina Press (J・デイヴィッド・ホルター、土屋俊、山口人生訳『チューリング・マン』みすず書房)
- 江下雅之 (二〇〇四) 『監視カメラ社会』講談社
- 江下雅之 (二〇〇五) 「監視社会の新たな元」『総合政策研究』Vol.20, pp.206-207
- Google (2009) "Personalized Search for everyone"
(<http://googleblog.blogspot.jp/2009/12/personalized-search-for-everyone.html>) (アクセス日：2012.10.23)
- 橋本渉 (二〇〇八) 「システム論における「情報の閉鎖系」概念」『情報学研究』Vol.75, pp.69-82

- Hauben, Michael & Hauben, Ronda (1997=1997) *Netizen*, Wiley/IEEE Computer Society Press (マイケル・ハウベン、ロンダ・ハウベン、井上博樹「小林統訳『ネティーズン』」中央公論社)
- Heidegger, Martin (1962=1965) *Die Technik und die Kehre*, Gunther Neske (マルティン・ハイデッガー、小島威彦、ルートヴィヒ・アルムブルスター訳「技術論』理想社」ハイデッガー選集第18)
- Kirkpatrick, David (2010=2011) *The Facebook Effect*, Simon & Schuster (デビッド・カークパトリック、滑川海彦、高橋信夫訳『フェイスブック 若き天才の野望』日経BP社)
- Luhmann, Niklas (1990=1996) *Essays on Self-Reference*, Columbia University Press (ニクラス・ルーマン、土方透、大澤善信訳『自己言及性について』国文社)
- Lyon, David (2001=2002) *Surveillance Society*, Open University Press (デイヴィッド・ライアン、河村一郎訳『監視社会』青土社)
- 松田美佐 (二〇〇四) 「カメラ付きケータイと監視社会」『バイオメカニクス学会誌』Vol.28 No.3, pp.129-135
- Maturana, Humberto & Varela, Francisco (1980=1991) *Autopoiesis and Cognition*, D.Reidel Publishing Company (H・R・マトウラーナ、F・J・ヴァレラ、河本英夫訳『オートポイエーシス』国文社)
- McLuhan, Marshall (1964=1987) *Understanding Media*, McGraw-Hill (マローシャル・マクルーハン、栗原裕、河本仲聖訳『メディア論』みすず書房)
- 三上剛史 (二〇一〇) 『社会の思考』学文社
- 西田洋平 (二〇一〇) 「情報学の哲学的前提と生命観」『情報メディア研究』Vol.10 No.1, pp.63-74
- 西垣通 (一九九二) 『デジタル・ナルシス』岩波書店
- 西垣通 (二〇〇四) 『基礎情報学』NIT出版
- Poster, Mark (1990=2001) *The Mode of Information*, Polity Press (マーク・ポスター、室井尚、吉岡洋訳『情報様式論』岩波書店)
- 新保史生 (二〇一二) 「スマートフォン利用者の個人情報保護 安全・安心な利用環境確保に向けた取り組み」『情報管理』Vol. 55 No. 9, pp.629-637

- Turkle, Sherry (1995=1998) *Life on the Screen*, Simon & Schuster (シエリー・タークル、日暮雅通訳『接続された心』早川書房)
- Turkle, Sherry (1999) "What Are We Thinking About When We Are Thinking About Computers?", *The Science Studies Reader*, Routledge, pp.543-552
- Turkle, Sherry (1999) "Identity in the Age of the Internet", *The Media Reader*, Sage Publications, pp.287-304
- Walter, Joseph.B. (1992) "Interpersonal effects in computer-mediated interaction" *Communication Research*, No.19, pp.52-90
- Yahoo! JAPAN (2012) 「Yahoo! JAPAN ひびのードで万人の自分になる」〈<http://event.yahoo.co.jp/7/m/>〉(アクセス日：2012.10.23)
- カルチュア・コンビニエンス・クラブ (二〇一二) 「リアルとネットを横断した最大の共通ポイント」 Yahoo! JAPANとCCCが戦略的資本・業務提携」〈http://www.ccc.co.jp/company/news/2012/20120619_003357.html〉(アクセス日：2012.10.23)