情報化社会の価値理念

心・生命・個人・共同体そして宗教の役割をめぐって

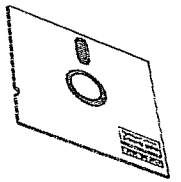
新　睦人

一、情報社会の理念像

一-一、情報社会と情報化の概念

〈情報社会〉は、一つの観念としてみると、人びとの一般的な関心のうちで、ある程度まで位置を占めるようになったが、経験的な事実としてみると、漸くその姿が見えはじめたところといってよい。ここで「情報社会」とは、情報処理の客体となる情報それ自体、処理の媒体、処理主体の能力という、情報処理の三つの動態において活性化を図る情報化の傾向が、社会の基礎資源の産出・調達を直接的に担う経済的な活動領域のみならず、それ以外のたとえば政治、教育、芸術、家庭、レジャーなどの活動領域に広く波及・普及して、人びとの生活様式に影響を及ぼしていく社会を意味している。[1] 日常生活のどこにいても〈情報化〉の事実が確かめられうるが、その到達点ははるかな位置にあり明確でもないという点で、〈情報社会〉は、たとえていえば、雲間がくれに見えている富士山のようなものである。

単に素朴な意味で、つまり国語的な意味において〈情報化〉を語るならば、何らかの事物・事態が〈情報〉に



変換されることが問われるのであるが、もちろん、私たちは特殊に限定して、人工言語による情報処理の高度な能力を獲得した――言語、文字、印刷、通信につづく――第五次情報革命の段階に焦点をあわせている。この能力は、人間のコミュニケーションの可能性を増大させただけでなく、人間が環境をコントロールする活動能力を圧倒的に高めることによって、社会的に強いインパクトを与えた。その象徴的な事実は、いうまでもなくコンピュータの発達である。

そこで「情報化」を次のように解しておこう。それは、特定の社会生活において、情報の資源的な価値が相対的に高まり、情報の働きには相応の価値を認め対価を支払うべきであるとする「情報独立」の傾向が強まるなかで、人びとにとってどのようなメッセージを含むにせよ、どの水準の記号に変換されるにせよ、どこまで認知的・情動的な効果が続行するにせよ、人間・組織・機械などによって情報処理の対象とされる情報それ自体が大量・多様・高度になる傾向として現われる。この事象は情報化の客体的側面を示すものである。これら素材としての情報が実際に社会生活に布置され実効をもつためには、情報の流通を促進的に制御しうる物理的・社会的な情報メディアの大量・多様・高度な発達が必要であった。これは文字どおり情報化の媒体的側面を示しており、単なる物理的な手段としての機械・機器が発達するだけでなく、それらの高度な情報機器を用い種々の高度な情報を社会生活のなかに配置し組み込んで人びとそれぞれの事情に適った仕方でそれらを活用できるような社会的な装置・設備・制度など、一言でいって、社会的なメディアの発達が問われなければならない。コンピュータの働きが威力を発揮するのは、この媒体のシステムであり、〈コンピュータリゼーション〉という表現のもとに、社会の各領域で人間活動に応用されていることはいうまでもない。だが、このような情報と情報メディアの発達がそれらを活用する人間との間で調和した状態を実現できるようでなければ、情報化は人間の文明としての意味をもちえない。その点で、情報を処理する個人および集団や社会の能力が一般的な知性・感性・技術の水準と専門的な知性・感性・技術の水準において豊かになり、人間がそ

れぞれの生き方に応じて高度な情報処理の恩恵に浴することができるようになるという傾向を、情報化の主体的な側面として検討しなければならない。通常、私たちは、創成・収集・変換・貯蔵・決定・再生・廃棄・伝達・用役・再帰という十種の情報処理を経験しており、たとえば変換処理の場合も、分類・翻訳・解説・構成・設計といったさらに具体的な作業に細分されうるように、生活のなかに定着している処理の形態は実にさまざまな様相を含むのである。

一-二、情報社会の歴史的位置と課題

情報を処理することによって、個人的または社会的な何らかの目的に向けて活用する手段と装置、すなわち情報の生態のどこかに関わりながら流通を媒介するメディアの高度な発達、とりわけマス・メディアとニュー・メディアの情報メディア・システムの発達が今日の〈情報化〉問題として脚光を浴びているが、情報化する社会の理想は、高度に発達したメディアと高度な情報と高度な情報処理能力の持主たちによって、社会の資源能力を活性化するとともに、その社会的な最適配置によって、人間の共同生活を豊かにすることである。

けれども、情報化をリードしていく理念としてはともかく、経験的な事実を測る指標は、前述の客体・媒体・主体という三つの視点をそれぞれにどれほど具体化しているか、またそれが人びとの生活(たとえば家計)のなかにいかに定着し、どれほどの比重を占めているのかといったデータによる裏づけを導くものでなければならない。と同時に、それら三つの側面が相互に関わりあい補強しあって社会のシステミックな動きのなかにどれほど具体化されているのか確かめなければならない。進化史的な発達段階論にこだわらないで述べるならば、情報化の流れは、情報→情報の物理的メディア→社会的メディア→情報処理の主体的能力といった大筋を経て進んでいく。もちろん、これとは逆の流れが部分的に絶えずくり返されて、ジグザグ型の進路をとることがあると考えるのがリアルである。そしてまた、情報化の個別的な動きそれぞれは必ずしも文化的に高い価値をのみ生み出していくとも限らないのである。先ほどの矢印がそのままストレートに進まないで、一種の短絡が起こり、それぞれの段階で機能障害に出くわしてしまうことも現実にはしばしばあると思われる。

たとえば、コンピュータとうまく共存するには、一般的なありふれた仕事は大量・大型の情報処理原則で、また付加情報できめ細かな機能を求める時には小型の情報処理原則でというように適切な使い分けが必要である。リュサトは、これを幾つかの寓話を語りながら、大鍋と小鍋にたとえている。「……ある限度を越えると状況が逆転するのは明らかである。大型化を追求することで実現できると考えられた節約は、不経済に変わるのである」[2]。たとえばこのように、私たちがコンピュータとうまく共存できないと、「悪しき文化が良き文化を駆逐する」とさえ彼は言う。コンピュータ技術者でありカウンセラーでもあるリュサトは、フランスではレコードがポルノと同じく三三・五%の税をとられるという事態について、ベートーベンの古典レコードとディスコ用の量販レコードとを区別するぐらいの配慮は必要でありまた可能であると、文化相と論じあったと話している。

文化の優劣が一義的な基準によって決まりうるものかどうかは疑問があるけれども、芸術的な作品か否か、あるいはもっと限定して古典的な芸術作品か否かという区分原理ぐらいは複合的な基準によって設定できるのかもしれない。そのような、文化の内的区分を求める考え方は、不特定多数の利用者に向けて〈より一般的〉に通用する情報を中心として大量の標準化された文化の形成に力をつくしてきた、いわば〈マス・メディア文化コミュニティ〉に対して、〈より特殊的〉な情報価値に力点をおいて文化の選択性を重視する立場からの、一種の〈ゆり戻し〉現象とも解されるが、そこには単なる古典文化への回帰的志向ではなくて、コンピュータ文化の含むアンビヴァレントな性質、すなわち、特殊・個性・少量・多様を重んじる文化形成の可能性と、その反面で、より大きな標準化の圧力ともなりうる技術内在的な脅威との背中あわせの性質について、情報化の渦中にいる当事者としての危惧がうかがわれる。

いずれにしても、〈情報社会〉は、具体的な歴史の過程で〈近代化〉が楽観的な進歩の図式を描きながら展開されてきたのに対して、それが仕残した幾多の課題や予

期せず産出した種々の負債を、その高度な情報処理能力によって解決するという役割を担いながらスタートしている。思想史的に言えば〈近代化の内在批判〉と表現されようが、冒頭に述べたとおり、まだ名乗りをあげたばかりの社会にとって歴史の重荷がどのように処理されうるものなのか定かではない。悪くすると、〈近代の超克〉とか〈ポスト・モダン〉とか称しながら、古い路線の延長線上で内部の葛藤に疲れ果てて停止するかもしれないし、古い社会の毒の部分を増幅しつづけて非人間的な性質を露わにしていくかもしれない。

情報社会は社会としての理想を内蔵すると前に述べたが、それは確かに高度な知識や技術に支えられ芸術の豊かな表現や宗教の崇高な教説など高度な精神文化を質・量的に高い水準で保持しうるものであることが望ましいし、それらを操作し活用しさらに高めていく人びとの絶えまない努力が投入されなければならない。そして何よりも、それらの効果を社会全般に伝えうるような高度な物理的・社会的な情報メディア・システムによって、最大多数が最適な環境のもとでそれぞれの立場に応じて幸福の条件を選びとることができるようでなければならない。この理想を画に描いた餅に帰さないためには、〈近代〉からの負債をどのような戦略によって解消することができるか、という提案が必要であろう。

二、情報社会システムの理念的特性——その価値理念の前提

〈情報社会〉は、漸くその姿を現わしはじめたところである。〈情報革命〉とはいっても、それは歴史的社会の既存の構造を根底的に解体して新しい原理のもとに社会を改造するというものではない。産業化の歴史的過程が物財の生産によって〈産業社会〉を基礎づけたように、情報化による社会は、産業化をとげた豊かな経済的条件のもとで、〈近代〉の遺産を内側から修正しながら、人びとのさまざまな生活ニーズや生活リズムに応え、とりどりのライフスタイルを内包しつつ、人間・社会・文化・自然の相互関係を最適な水準に近づけていくという理想に導かれて、柔軟なシステム設計をするところに独自な意義を見いだす社会である。

それだけに〈情報社会〉の働きは既存の社会的現実にいやおうなく規定され、人びとのさまざまな思いがそこには投射されている。したがって、〈情報社会〉に関する論議は、現実になしとげた客観的な事実よりも、それが目ざすべき可能な方向や特性について語られがちである。本論の意図するものも同様に〈情報社会〉において人びとの生き方を導く価値理念の諸特質を想定することにあるが、ここでは、そうした価値理念が、現に進行しつつある社会の、情報化に内在した課題とその課題を解決するための社会システム特有のプログラムに基礎をおいている点をまず明らかにしよう。[3] 情報社会が産業社会に、〈脱近代〉が〈近代〉に付加する社会システム原理を中心に考えると、次の四点に集約することができる。

A、情報化は、前にもふれたように、主として物財の生産と流通に社会の活力源を求めた産業化の過程に、情報の独立的な資源価値を付加するところから始まっている。といっても、情報それ自体は食べることも着ることも住むこともできない非実体的な性質の資源である。情報の資源価値は、物財に、人間の心やサービスや関係に、さらには自然の出来事や文化的なイベントに何らかの意味ある記号を与えるとともに、その記号または記号の集合(情報)を処理することによって、それらが本来的にもっている望ましい働き、すなわち価値を活性化する時に顕著になるし、それが種々の情報回路のネットワーク(略して「情報ネットワーク」[4])、とりわけ「テレコム・ネットワーク」を通して、一般向けに拡大したり特殊な目的に向けて内密に利用されたりすることで資源価値がいっそう増幅される。

いうまでもなく、知識や技術のような情報それ自体が一種の資源なのであるが、科学的理論であれ、政治的戦略であれ、芸術的作品であれ、宗教的教義であれ、「知っている」とか「できる」ことが物や人や心や自然などを動かす実績や可能性をもつからこそ、それが資源価値を認められるのである。だから、情報の価値は、それがどのような社会的な脈絡で誰に利用され何を目的とするかといった具体的な働きのなかで、たとえば基礎情報、即効情報、連帯情報、表出情報のいずれに力点がおかれ

たかというような把え方をしないと的確に評価できないであろう。

情報社会は、とくにニュー・メディア[5]と呼ばれる一連のシステムの発達によって高度に発達した情報ネットワークを社会全域に張りめぐらし、家庭・職場・学校など社会生活の各領域に浸透させていく。それは非常に高密度な相互依存関係をもった〈情報インフラストラクチュア〉として発達しつつある。たとえば同じビルや構内の限られた拡がりのなかでホスト・コンピュータを中心に各種の端末機器を結ぶLANの機能から、今や、それは国境を越えて地球サイズのネットワークに拡大され、しかも各種のメディアがミックス化されつつある。日本の国内にネットを張るINSはつとに知られているが、国際的に実効をもつISDN(総合デジタル通信網)の役割は、たとえば的確で迅速で安全な商品の流れ、金銭の安全で確実な出し入れ、迅速なサービスの達成……といった働きを活発にし、ヨーロッパの統一化を促す基盤づくりに貢献した。富山県の薬がインテックのネットワークで五十カ国の貿易センターを結ぶことによって世界に売り出されている[6]といった事態は、人間の生活空間を直接的または間接的な形で拡大し、まさにグローバルな相互依存関係のなかに私たちを位置づけることになった。

こうして地球上くまなく情報ネットワークを張りめぐらし、より良い生活資源を探し求めるという傾向は、たとえば生命体の培養や飼育に、あるいは機械の製作や操作に高度な情報や情報処理技術を付加して〈バイオエレクトロニクス〉や〈メカトロニクス〉の先端技術を開発し産業を振興させる傾向と併せて、情報化の〈資源効果〉を高めていると、一般的には評価される。

けれども、発達した情報回路を通して、私たちは、無際限な資源の収奪が、生態系の撹乱により、やがて人類の生存を危くするという警告を受けるようになった。最近しばしば報じられるようになった南太平洋やアマゾンの木材の過伐とか、アフリカ象の死滅の危機といった出来事は、人間中心的な原則で、より高度な技術と効率を追求しながら動いてきた産業社会の行動原理「産業主義(インダストリアリズム)」に限界を与えるものである。ということは、積極的に考えると、情報社会が成り立つ条件は人間と人間社会と自

然との共存関係を確立しうるかどうかという、文字どおり生態学的な課題を地球規模・生命体規模・グローバルな水準で達成することにかかっているのである。

B、情報化は、専門分化した合理的な組織形成によって人びとのニーズを充足するという近代の組織化過程に、サイバネティックスの原理を付加することで、社会のシステム化を、環境に向かって弾力的な〈目標探索〉型に転換させる。人びとの共通・共同の目的またはその限定され具体化された目標に即して活動を規則だった状態で持続的に追求するシステムが「組織[7]」なのであるが、精密な情報ネットワークと高度な情報処理能力に基礎づけられた情報社会は、環境の微細な変化に対応できるような単位組織を設立して、自律的・主体的な活動のしやすい組織原則をとることができる。

これは、適応力の分散方式であって、それぞれの単位組織の独自性(あるいは異質性)を保ちながら社会全体はゆるやかな連結体として成り立つから、社会全体としても、内部の創造的な自己修正能力を確保することによって適応しやすいことになる。これは社会システムの「自己組織的」な性質と呼ばれる特徴であるが、このような性質が情報化によって具現されるならば、近代組織の極限ともいうべき官僚制の硬い秩序原理とはちがって、社会の諸部分における働きを一元的な中心に向かって整列させるような組織原理を、むしろ〈多核的で多目的型の組織〉として把握し運営することもできる。

たとえばVANシステムに会社・工場・銀行・取引先・販売店などが連結されて情報の相互交換が迅速に行われ次のステップの活動プログラムが決定されていく、あの高度な能力が社会サイズに拡大し、多品種少量生産の能力を組織原理として一般化できれば、情報化の組織効果は、物財・人間・情報の流れを円滑にし、人びとのニーズに応え生活機会の違いに対応して適材適所の配分が現実性をおびてくる。この点に関しては、情報化によって社会システムの分権化・開放化が進むか集権化・閉鎖化が進むかという問題[8]をめぐって楽観論と悲観論が対抗しあっているが、いずれも一方的な結論にはならないと私は考えている。

むしろ、この問題は、人びとが自己の意志と能力と責任にもとづいて選択的に社会に参加しながら生きるという近代の「業績主義（アチーブメントクリエイティブ）」が、社会（や組織）の一元的な中心・目的・基準に結びつけて人びとの達成エネルギーを動員するシステムと連動していたものを、情報社会では、人びとの目的の多様性と変動性を許しうるような組織原理とそれを具体化する条件を積極的に追求する方向に転じることで、社会の最適組織化をめざさなければならない。これは、観念的に表現すれば簡単であるが、人間の日常的な活動に関わる領域であるから、相当に具体性をおび、実効性のあるプログラムによらなくては混乱が大きいと思われる。とくに、コンピュータのもっている標準化の側面は、前にリュサトが示唆したように、小型の特殊・個別・多様化できる側面とうまく使い分けて活用しないと、組織のダイナミックで精妙な人間関係と人間活動を圧殺しかねない。いわゆる〈管理化〉の危険性から脱するという深刻な問題がそこにある。〈共同体〉型の等質的コミュニケーションを大切にしてきた日本の場合は、この課題がとくに重いもののように思われる。

C、情報化は、都市および都市部に社会生活の拠点を求め特有の生活様式または生活原理を発達させ普及させた、近代の都市化過程に、双方向性をもった新たなコミュニケーションの能力を付加することで、人びとの結びつきを国際的な規模に飛躍的に拡大し、それを通して都会―田舎の地域的序列をも相対化する方向をとる。たとえば、ホスト・コンピュータに情報を貯蔵し、パソコンその他の各種端末機を用いてアクセスする、ネットワークが発達しつつあることは周知であろうが、アメリカでは今、公共端末を利用するもの、電子掲示板によるもの、地方的・全国的・団体間のネットワークなど、いろいろな種類の市民ネットワークに分かれており、最も代表的な、電子掲示板システムでも五千に近い局があると推定される。[9] こうした事実を背景として、公文俊平は、国家と企業に代表される従来の社会システム類型に加えて第三の類型となるものがネットワークであると考え、複合主体的な「ネットワーク組織」と、非主体型の「メタネットワーク」を区別している。[10] なかでも、情報権が確立しそれを部分的に制限するルールも形成されている「地球ネットワーク」は、主権国家間の国際社会と、産業企業にリードされる世界市場に続く、主要な非主体型の社会システムであると彼は見ている。

たとえば産地直送の野菜市場や漁場の確実な発見、あるいは外国商品の個人輸入など、パソコン通信が市場的な人間関係に活用されている事情はよく知られているが、日常の非市場的な領域における種々のテーマをめぐっても広域的な双方向コミュニケーションによる市民対話と連帯の輪が形成されていくところに、しかも企業とか学校といった組織単位ではなくて個人単位でも国境を越える交流が促進されるところに、情報社会の特有な連帯基盤がある。それは、かつて新聞やラジオを通して「公衆（パブリック）」が社会の論争点に関与し世論形成をリードしていた状況とはちがって、新しい情報メディアの回路を用いて、一般向けに開くことも特殊な結合の輪のなかで閉じることもできる、いわば〈重機能的〉な基盤である。

こうして、情報化の連帯効果は、人びとを国際規模の人間関係に誘うとともに、茶の間や書斎を双方向メディアでつなぎあった、その意味で〈開いた公衆〉を成り立たせ、まさに人びとの社会生活に多様な目的（関心）でその組織やネットワークを形成して、社会やコミュニティの一元的な標準化への対抗力を培養するところに現われうる。この効果は前述の組織効果と輻合する働きであって、テレビの一般情報によって〈大衆化〉効果の増幅された人びとを、ニュー・メディアによる特殊情報の媒介機能を付加した情報社会のコミュニケーション三段の流れは、「多元的な社会」[11]にゆり戻す、標準化への抑止機能を果たしうるものと期待される。

一九八九年の参議院議員選挙において日本の有権者の示した審判は、政治を私益化する人びとの没公共感覚に対する倫理的な抑止機能が消費税制の強行への反発と複合して現われたものといえる。そこでは選挙というフィードバックの回路網が公共的意志決定に役立ったが、この回路の布置は、情報社会の連帯基盤を、単なる私的な人間関係にとどまらず、公共的、したがって倫理的な機能をもった結合の場としうる鍵なのである。もっとも、いかにニュー・メディアへの接続可能性（アクセシビリティ）が高くとも、

D・ベルが想定したほどに情報社会が〈脱市場メカニズム〉と〈公共化〉を具現するとも考えられない。

だが、いずれにせよ情報化の効果は、都市の迅速で激しい結節機能のなかで没人格的（インパーソナル）な人間関係に意義を認めて、文字どおりの多面性や競争性のもとで擬装された人間関係を誇張してきた近代の都市生活原理やそうした都市の生活を価値あるものと序列化してきた「都市主義（アーバニズム）」に潜む閉じたものの見方を、より広い国際的な視野のもとに、むしろ都市本来の異質性・多様性・選択性を享受する人間的な結合の場という評価に転換しうるものでなければ、真に連帯的なものとはならない。

ヒューマリッヒとゴラは「データ世界のネットワークにおける人間」がおかされやすい〈影の法則〉の一つとして人間性の「退化効果」を挙げている。[12] コンピュータの機能に依存し馴らされていくにしたがって「人間が生来備えているはずの能力あるいは感覚の発達が阻害される」という傾向である。ファミコンやパソコンのディスプレイを通して映像的な代理体験をつづけていることで、生々しい人間感覚が希薄となり実体感覚をもてない児童が増加しつつあること、とくにそうした機器との接触を孤独な状況でつづけている人びとの人間的コミュニケーション能力については既に危険信号が発せられている。一つの事例でしかないが、最近、埼玉県で発生した一連の幼児殺害事件でも、ビデオ世界に埋没した青年が容疑者として登場している。情報社会は、こうした閉じたコミュニケーション空間に埋れた人びとを、メディア・メイトよりヒューマンな市民的連帯の場に引き出して〈開いた公衆〉に加えていく積極的な課題をもっている。

D、情報化は、社会生活を担う基本単位を個人に求め、人びとの平等な権利を認めようとしてきた、近代の個人化過程に、個人の〈照射機能〉を付加することで、人びとが社会や集団やコミュニティにどのように関与しているかを明確にする。情報社会では、物財と情報の資源的な流れだけでなく、人間とその活動の過程が各種の情報処理作業を通して制御されているから、少なくとも各人の生活が社会と関わりあう接点まで、個人それぞれの位置や役割が光を当てられ、集団に依りかかっている人びとから〈集団のヴェール〉がはぎとられてしまう。したがって、良い意味でも悪い意味でも、個々人が「ガラス張り」の状態におかれるわけであるから、この働きを〈照射機能〉と呼んでいるのである。悪い側面をみれば、個々人を集団から「あぶり出す」働きである。こうしていやおうなく〈独立〉の生活主体であることを要請される個々人は、結局、自分自身の個性的な生き方を見いだし、それが社会生活にとってどのような意義をもちうるか認めてもらうという積極的な方向に転換することになる。

情報社会は、このような意味で個人化の徹底を進める性質を内蔵しており、大都市に典型的に見られるような巨大な匿名空間に大衆（マス）の一人として行動する、いわば曖昧な形での個人からプライヴァシィの一部を提供するよう求める可能性をもっている。国内であれ外国であれ、既に私たちは種々の機会に自分の思考・行動の軌跡を見られ、聞かれ、記録されている。情報ネットワークは自分にとっても便利であると同時に、他人にとっても便利で見えやすい仕組みの上に成り立っているのである。その点では、情報社会はまさにパッカードの評した〈裸の社会〉[13] の危険性をはらんでいる。社会状況の特性としては、情報社会は、個人を照射する代りに、個人が社会的に適応するための「特殊情報」的な具体的データを提供し、人びとが他の人びとの生き方を学びとる比較基準を示すことができる。つまり、自分の生きる意味を自覚的に探究する自覚を促がし条件を整えるのである。

情報社会が個人に求め個人に提供するのは、人それぞれに生き甲斐をもつ「有意味な生活を展開する」という発想である。人権に値するミニマムな生活水準かどうかという量的な生活の見方に立って上から下への一本の物指をあてはめるというよりも、生活の質的内容を自分なりに型どりして多様な生き方のタイプを楽しむという方向で〈クオリティ・オブ・ライフ〉に力点をおきはじめた人びとは、自分サイズ・自分流の「ライフ・スタイル」を求めて生きはじめている。[14] それは生活主体としての個人が自覚的に達成している、生活の個性的な組み立てを、たとえば生き甲斐とか、消費性向とかいった何らかの代表的な標識によって類型的に把握した原理上の特徴のことである。よく知られた例は、ミッチェルのグループが

『アメリカ人の九つのライフ・スタイル』で示した研究[15]であるが、彼らは、そこで、リースマンのいう内部志向型の同調タイプよりも外部志向型のそれ(七〇%)が優越しつつあることを指摘している。一般の傾向は、人びとがそれぞれに情報のアンテナを高くかかげ、他の人びとの生き方を自らの情報資源のなかに取り入れながら、自分の生き方の規準を、それぞれに適合したタイプとして求めることである。

こういう意味で、情報化の規範効果は、空間的に拡大し時間的にテンポの早い情報社会において、人びとに「生活」のヴァラエティにとんだモデルを提示し、自己実現の理想に近づく座標を明らかにすることに現われる。有名なマズローの「欲求五段階説」では、人間の生理・生存的条件を求める欲求、身体や地位などを防衛する欲求、何かの集団に所属し他人の愛情を求める欲求、他人からの尊敬を求める欲求といった、生理・安定・社会・自我の欲求に加えて、人間としての「成長・自己啓発・自己実現」を全面的に達成しようとする「自己充足的欲求」が重視されている[16]。私は、この〈自己実現〉が情報化の進む〈成熟社会〉の社会的な理念として意義をもつためには、社会的な貢献や奉仕によって自己の人間的価値を確証したり満足したりする、何らかの社会的な関与を含んで完成されていくものと考える。

このことは、人びとの人格的平等を信じその功利を重んじて、それを阻む重圧からの解放を中心課題としながら、道徳の問題を個人に分担させようとした近代の思考・行動原理「個人主義(インディヴィデュアリズム)」に対して、情報社会は、同じく社会生活の価値の拠点を個人におくとしても、より積極的な目的と価値の実現に向かうものと言える。かつてヘーゲルやデュルケイムは、近代ヨーロッパの個人主義道徳が高度な相互依存のもとでの連帯によって成り立つメカニズム[17]を明らかにしたが、この理念はあまりにも楽観的で、実際には、近代の社会は、慢性化したアノミーを内蔵しながら進んできた。

むしろ今日では、コミュニティの衰弱や解体、文化の統一性の消失、価値基準の混乱や転換、社会の仕組みと文化との矛盾の露呈、といった事態を通して、一種の〈社会=文化的な空洞化〉が起こっていることから、社会と

個人とをつなぐ道徳的な絆が衰退し、個人主義とは似て非なる利己主義(エゴイズム)の胎頭を招きつつある。若い世代の意識の特性として、個人化しながら同調し、保守的ながら楽天的という傾向を指摘する人もある。各種のデータをみても、個人化が進行している点は明らかであるが、これは、社会との接点から撤退気味の利己的な、「過剰な個人化」(over-individualization)と呼ぶべきものであろう。それは、前述の個人照射機能とは異なった源泉から発する傾向であるが、照射の作用に相乗効果をもち、人びとの自己実現を阻む障害となりうるものである。この過剰な個人化をいかにして極小化するかが情報社会の成り立つ一つの課題である。

三、情報社会における価値と文化

三―一、情報社会の価値理念

情報社会がその理念どおりに進行した場合、その社会システムの特徴点はどのように現われるか検討してきた。それは、A・生態的包括性、B・多目的探索性、C・公衆的連帯性、D・自己実現性の四点に集約されうる。これらの間には、たとえばグローバルな情報回路(A)のうえに各人各様の目的・目標が探索され(B)、各人単位のコミュニケーションによる市民的連帯基盤を形成して(C)、それぞれのライフスタイルで自己実現に向かっていく(D)といった相互補強関係が想定され、あるいは開いた世界、開いたシステム、開いた公衆、開いた自己といった平行関係が見られる。その点において、私が描いたのは一つの理念型である。現実の情報化は、たとえば端末機の基準、ネットワークへの外国資本の参加、VAN事業への参入方式といった、情報通信の自由化問題一つをとっても、アメリカ、日本、カナダなどは開放的、フランス、スイス、オーストラリアなどは閉鎖的であって、決して一様に進んではいない[18]。

けれども、こうした社会の理念像を描いてみると、情報社会が新しい文化・文明の担い手として大切にすべき原理的な価値がみえてくる。

第一に、生命価値である。人間のみならず、自然と文化と社会のすべてを含んだ〈生きとし生けるもの〉それぞれの生命の営みを価値あるものとして見いだすという

意味づけ原則である。社会学者のシェーラーは、「目標を持つことなく表出の活動をする生、単に〈呼吸する〉生、また独特な内的過程における生が、一つのそれ自身における本質的な価値充実をきたすということ、そしてあらゆる有用な行為はそれに仕えるべく規定されているのであり、またその価値はあらゆるメカニズムをとおしてますます自由に実現されていくべきものであること」が「生命価値」(vitaler Wert)であると述べた。[19] 産業社会では、かつて奴隷的な地位にあって「働く」業にたずさわっていた人間が自分たちの時代を達成した時に、その「働く」ことを第一価値として道徳を形成した。これは「ルサンチマン」という言葉で知られる、近代の価値転倒であった。有用価値の時代であった。

業績の向上や効率の良さや目的―手段の合理的な関係などを人間と人間社会の出来事を測る一元的な価値理念としていた社会から情報社会に移行すると、物財とその効用に加えて、その物財の根底または背後に潜むシンボリックな世界、いわば〈ココロ〉を重視するようになる。もともと、物質とエネルギーの具体的な働きをパターン化した記号形態が「情報」なのであるから、情報社会で人間・事物・状態の性質に注目し、それぞれが表現している意味を感じとることに意義をみとめようとするのは当然な成りゆきである。したがって、人びとは、機能性や合理性をもつものだけでなく、美的なもの、感覚的なもの、非合理なものにもそれなりの意味を発見しながら価値世界を拡大・増幅させていくことになる。〈心の豊かさ〉とは、そのような価値のシンボリックな拡大・増幅の過程に成り立つ〈ソフト〉な意識である。こうした意識に立ってこそ、人間が自然と共存する生態的な分布と循環に生命価値の源を見い出しやすくなるのである。

第二は自由価値である。人びとが社会との関わりにおいて探索するそれぞれの目的・目標のパターン・値・水準の多様性を相互に認めあい組織に取り入れながら、何らかの積極的な目標を達成するという意味づけ原則である。ジンメルが指摘したように、何らかの拘束(身分、地域、宗教、貧困など)から自由になるという消極的な自由ではなくて、「～への」積極的な自由こそがシステム化の進む時代には確保されなければならない。サイバネティックスの原理は、システム内・外の状況に応じて目標を絶えず探索しては、新しい目標値、アイディア、データ、技術などを決定しながら最適化をめざす考え方であるから、システム(組織)の成員にとって、それだけ弾力性(フレクシブル)のあるシステム形成が可能になっていく。目的―手段の決定的な図式にこだわり常識に縛られた人間の活動から、たとえば企業の異種交配が示すような自由な発想や多元的な活動方式に転換できるところに情報社会の自由価値が成立する基盤があり、組織への参与や活動が、〈苦業〉ではなくて、〈達成の喜び〉、時には〈遊び〉として意味づけられうる可能性が現れる。

第三は、連帯価値である。人びとの相互依存関係がさまざまなコミュニケーション方式を通して直接・間接に拡大するなかで、緊密な集中的課題達成や和合目的の結合形態に加えて、ゆるやかではあるが多様な出会いを含めた、人間結合の新しい様相を具現する意味づけ原則である。増田米二は、情報のもつ非消耗性・非移動性・累積効果性などの特質に対応して、情報社会では「共通の目標実現に向かって一体となって行動する」という意味で「共働(シナジィ)」形態の結合が比重を増すと見ているが、[20] それは人びとと相互のコミュニケーション効果が高まるという見地からの予測である。社会の一般的な傾向としては、人びとが多様なコミュニケーションの結び目に立ち幾つもの準拠点を選びながら思考し行動しはじめるから、リアル・タイムの遠隔通信とは逆に、パソコン通信やファックス通信のような時差通信をも含めた相互作用形態にまで連帯の可能性は拡がるのである。その意味において、人びとのコミュニティ形成も、「ネットワーク」的な新しい様相を示すことにもなるであろう。

第四は、主体価値である。人びとが、自己のもつ可能性を発見してより高い価値へと高める、創造的・主体的な営みに高度な情報制御力を動員して、社会的に意義づけられうる存在として自己を実現するという意味づけ原則である。情報社会では、人びとの自己像も、ただ一筋の道をまっしぐらに歩むというよりも、絶えず軌道を修正しながら社会的な座標に自己を明確に位置づける方向で形成されていく。その自己をアイデンティファイする基盤も、これまで述べてきた、生命、自由、連帯の価値

と結びついており、何らか支配的な集団に準拠するのではなくて、自己の個別的な意味づけにしたがって選ばれ、それも一つとは限らなくて、多準拠的な一体化をしながら主体の価値実現が進むかもしれない。この主体価値を具体的な生き方の中に位置づけるには、生活主体自らによる生活のシステム化とライフスタイルの追求という積極的なプログラムが必要なのである。

三―二、情報社会の文化形成力

生命価値、自由価値、連帯価値、主体価値は、それぞれ、情報化の資源・組織・連帯・規範効果に対応しているが、と同時に、個々の具体的な様式を意味づける根底として、それらを貫流しつつ、自然・人間・社会・文化の解釈にとって基本的な意味を与える原理、すなわち「価値体系（ヴァリュー・システム）」にも対応している。

問題は、このような情報社会のシステム特性と価値原理が、どのような文化を生み出し担っていくかということである。脱近代段階の社会は、政治、経済、教育など、それぞれの社会生活領域の活動が相対的に安定した境界内で定着しきれず、あるいは問題を解決しきれないで、他の領域の活動と激しく頻繁に交流している。分業の予定調和を仮定しにくくなっているのである。そこに国際的に広域化した相互影響関係が重なりあう。これはマクロな〈無境界化〉現象であるが、ミクロにみても、公私、美醜、正常と異常……など、私たちの日常生活でも、やはり〈無境界化〉が進んでいる。あまつさえ、この傾向は、長らく私たちの生活のリズムを深く規定してきた労働とレジャー、聖と俗の領域にも表われはじめ、生活のなかの〈ケジメ〉が曖昧になっていく。もともと都市とは「ハレの日常化」空間として成り立ったのであるから都市文化のなかにそうした傾向が胚胎していたことは否定できないが、日常生活世界それ自体が境界を曖昧化したことで、聖俗のバランスも確固としたものでなくなってきたのである。佐伯啓思の表現では「文化のディズニーランド化」が起こったために伝統と価値を保守する「正統の立場」が放棄されたというわけである。[21] 文化の規範機能の喪失である。

社会の文化形成力が弱くなり、文化の統一性が失われたという指摘は、人類学者のM・ミードや社会学者のベルによって早くから行われている。[22] そもそも〈動き〉や〈流れ〉を特質とするようになるということは、文化がその本質とする〈様式〉とあいいれない事態を意味する。だが、その成立の経緯が何であれ、まさにコンピュータが登場したのはこの時期なのである。コンピュータの反エントロピカルな働きは多くの人たちによって語られたが、そのネガティブな側面についても論じられている。たとえば、人間が「ホモ・ファーベル」ではなくて「働く動物」となったことに、セリグマンは危惧を表明した。[23] が、最近のドレイファス兄弟の人工知能論は、人間のエキスパート――「経験に裏うちされた円熟した理解力にもとづいて、何をすべきか判断できる」――の能力はコンピュータでは代わりえないことが示されている。[24] この兄弟の実験例は〈テクノナルシシズム〉に毒された人びとの道具的理性をいくらか冷却させることになったろう。

とはいえ、冒頭でもみたように、コンピュータの技術的能力は標準化によって支えられ、その〈石頭〉も変えようはない。だから、これと共存するためには、この人工的知能の標準化圧力に対抗しうるような人間的頭脳を社会システムのなかに適正に配置するしかない。それは、コンピュータの標準化された能力をあくまでも手段的（インストルメンタル）に使いこなしながら、システムの実現すべき活動、とりわけ多目的探索性と公衆的連帯性の具現的（コンサマトリー）な特性を通して不断にチェックすることであるし、さらに、生態的包括性の基準でシステムへの資源効果を測り、自己実現性の基準で、そもそも社会システムそのものの具現的な活動が人間的な状態にあるかどうかという規範効果を評定することによって果たされることになる。機械の問題だけでなく、人間の側でも価値転換[25]が必要である。

〈情報社会〉に現われている症候群については、情報そのものの「社会的ノイズ」化や機器の氾濫による精神的・肉体的・経済的重圧や情報処理に伴う「テクノストレス」というように、情報化の指標それぞれに即して指摘されることは多い。[26] だが、私たちは、冷静に、それらがコンピュータの技術自体に由来するのか、情報か過程でもたらされるのか、それとも情報社会に巣喰う根底的な矛盾であるのか、脈絡を選り分けた検討を重ねなけれ

ばならない。そのように煩雑な評定作業をコンピュータが補助することも事実なのである。厚生省の『児童環境調査』では、日本の小学五年生から中学三年生までの子どもたちが既に六〇％以上もファミコンかパソコンを持っている。W・J・ドネリーは、このような若い世代にはニュー・メディアの影響が現れて、紙吹雪（コンフェッティ）の舞うように降りそそぐ情報・映像を自分の独自な関心領域に応じ自分の論理にしたがって選択し消化できる人びと、「コンフェッティ・ジェネレーション」になっていくという。[27] 可能性の問題としては肯定できよう。

四、結び——情報社会における宗教の位置

社会の一般傾向として〈情報社会〉の胎動が現われたとしても、それぞれの社会によって〈情報化〉の進み方は異なる。そこには各々の社会が引き継いだ伝統から近代への社会構造が重層化しているのである。本論で見てきた情報社会システムの論理もそうした歴史の地盤において現実味をもってくる。そうした社会形成の論理は、その社会の成立条件から導きだされ文化の根底に定着した価値体系という形に変換され、それにもとずいて、あるいは適合して、精神文化、物質文化、規範文化という、文化システムの各部門が次第に編成されていく、と考えるのが従来の〈常識〉であった。ところが、現代は、文化の統一性が失われて、人びとの生き方を安定的に導びく標準やモデルという意味でのリアリティ、いわば形式としての規範性が希薄になったうえに、ベルの示唆にしたがえば、社会と文化との〈調和的〉な対応関係さえ期待しにくい状態にあるから、〈情報社会〉↓↑〈情報社会の文化〉という図式を仮設することにはリアリティが欠けている。社会の変動期にはいつでもそうした文化と社会、そして先端を進む文化と遅れていく文化との文化（カルチュラル・ラグ）的ズレはつきものだと考えてすむものかどうかさえ問題なのである。

にもかかわらず、この矢印の空白のなかで〈情報社会の人間〉は生きる。もちろん、社会がそうであるのと同様に、人びと個々人も情報社会への対応適性（レディネス）の違いをもっている。世代論だけでは説明がつかないのである。丸山孫郎によると、人間のもっている「心景色」(mindscapes)

のどのタイプに属するかによって、情報社会とその文化の受け入れ方が異なるという。その類型化には異論があるので個々のタイプは示さないが、コンピュータ利用に対する判断の仕方に「狭い仮定と狭隘な認識論的枠組みに囚われている」ことからくる射程の限界があるという[28]意見は傾聴に値いする。日本の多眼的・重層的文化は意外に情報化への耐性が強いのかもしれないし、案外に〈情報化〉への適応的な人間を生み出すかもしれない。

理念としての生命、自由、連帯、主体という価値原理は統一的に成り立ちえても、思考と行動の標準化した様式としての文化は、地球サイズでグローバルな分布をし、受け入れる個々人は各人各様の自己実現に向かって無定向になり、規範効果が弱まっているのが文化の手段的側面の実態である。問題は、自由と連帯という具現的な価値実現に向かって人びとが自己の目標・自己のサイズで、集団の緊密な結合からくる過剰な連帯感を避けながら生きはじめた場合、彼ら、彼女らが〈情報社会〉に適応するうえで社会的に拠点となるものは何なのであろうか。渺々漠々としたグローバルな世界のなかで、人びとは、主体価値を自らの生活のなかに実現するプログラムとして、みずからの生活そのものをシステム化し、ライフスタイルを決めるという身構え方をしはじめている。人びとは生活の広い座標における準拠点として何らかのライフスタイルに属し、そこから主体的な自己実現の規範を自らの手で形成していくことになる。

ライフスタイルは単なる〈生活様式〉のことではない。生き方の原理的な選択の問題なのである。別な言い方をすれば、どのような価値原理が自己の生活システムに適合しうるか評定することを通して、何らかの価値を実現する可能性をライフスタイルの選択に求めるのである。そうした価値の選択を欠いたライフスタイルは単なる風俗的・ファッション化した矮小形態にすぎない。逆説的な言い方をすれば、ライフスタイルをもつこと自体が一つのライフスタイルである。それは、ある意味で、自らを〈個〉として自覚的に選択することから自己流の座標を設定していく方式である。

けれども、このような意味でのライフスタイルを確立し、実行していくことは、実際には厳しい選択であって、

人びとは〈個＝孤〉化した自己の主体価値を実現しうる限りで、自己を超えた社会-文化的な支えを求めることになる。その場合に、情報社会は、人びとに何を提供し、また逆に人びとから何を奪うであろうか。既に一般的な見取図は概観したので、ここでは人びとのライフスタイルを支えるべき価値理念の一つの源泉として宗教の役割にふれてみよう。

人間の行動に理念的な水準から指針を与えるのが精神文化の働きであるが、なかでも宗教と道徳は、ともに集団の生命力に支えられて成り立つ具体的な性質をおびている。けれども、秩序づけの体系としての道徳は、現実の共同生活における連帯が一般に弱まって、人びとの内面でも・外面でも拘束力を失いつつあるから、思考や行動の、とりわけ社会秩序の形成に関わるミニマムな基準を提供することはできても、多元・多様な人間の生き方を強力に推進するほどの活力を、今日の社会は提供しえない。結局は、価値体系にもりこまれた基本理念を超越的な視座から具体化してみせる宗教がクローズアップされることになる。

もともと宗教は、超越的な存在としての「聖なるもの」に「正しさ」の根拠を求め、世界の出来事についての説明や説得の手がかりを得ようとする人間の知恵である。その根拠は、現実を超えてシンボリックなものである。だから、それ自体が典型的な情報形態である。情報社会は情報の資源価値を高めたが、それは近代の〈科学信仰〉に対抗する傾向をも内蔵し、その一つの柱が宗教である。ただし、宗教の形成するシンボリックな宇宙（コスモス）が、情報化にともなって進行する「世俗化」の過程とどのような関係になるのか、宗教の一般的な問題としても難しいところである。二つの考え方があると思われる。一つは《現世の人間的な秩序を「聖なるもの」の神聖性・神秘性にもとずいて正当化するという古典的な宗教の働きに関する限り、次第にその基盤を失っていく》とする考えである。情報社会では科学の形成する世界像を相対化するだけでなく、各種の精神文化の提供する世界像をも一つの「情報資源」として相対化する能力と傾向を内臓しているから、宗教（そして、呪術、イデオロギー、神話など）にたいしても、その根拠とする超越的なるものの正体を徹底して明るみに出そうとする〈脱神秘化〉の矛先が向けられてくる。したがって、個人を超えた基本的観念の体系としての宗教が人びとの人格を全面的に規定したり生活を方向づけたりできるコミュニティ形成原理として生きつづけることは困難であるというわけである。世俗化の進行は、広く大衆の間で宗教的な正当化のもっともらしさを失わせてしまったと見る。P・バーガーの立場[29]はその系譜に当る。まさに「聖なる天蓋」（the sacreb canopy）の瓦解である。

いま一つは《人間の内面における「意味的世界」の構成力が、シンボリックな自己超越性によって、人びとの個人的な意識の解放を「聖化」するとみる限り、宗教はアイデンティフィケーションの支えとして全ての社会に生きつづける》とする考えである。情報社会では、前述のように、人びとは主体的な自己実現を求め、それぞれのライフスタイルを確立するよう要請する傾向が強まってくる。ただでさえ大量・多様・高度な情報のなかで、グローバルな生命価値への展望をもちながら、人びとが、種々の組織に参与しつつも自由を最適度に確保しようとするニーズと、新しいコミュニケーション・ネットワークのなかに人間的な連帯感を充たそうとするニーズとの調整を実行していく時、実体を支える強力な「何か」が必要となる。その「何か」こそ宗教であるという考えがここにある。世俗化によって制度や組織としての教会的宗教は後退することがあっても、個人の内面の「聖性」を活生化するものとしての宗教は不滅であると見る、T・ルックマンの立場はこの系譜である[30]。「見えない宗教」（The Invisible Religion）である。「市民宗教」（シヴィル・レリジョン）を説くR・ベラーも同様である[31]。

実は、この二つの命題は、一見対立しているかのようで、矛盾していない。かつて宗教改革期のキリスト教会が経験したように、制度や組織として確立された教会は、社会や文化による現世の秩序を正当化しうると同時に、その現世の秩序を批判的に再構成する超越の力をも人びとに付与することができる。このアンビヴァレンツこそ、変動する社会にとって宗教の果たす役割を占う鍵である。

では、具体的に、宗教は情報社会に生きる人びとに何

を提供しているのであろうか。まず何よりも、宗教情報の特質は、――超越的なものに拠る「正しさ」の信念のもとで――それが人間、社会、文化に生命の息吹きを与えるものだということにある。病んだ関係や魂を治療し、救済するという営みは、巨大な組織教団であれ名もない野仏の信仰であれ共通しており、とりわけ原始的な宗教のアニミズムは諸々の事物に魂をみるという意味で〈ココロ〉の世界を独自に展開している。近代の機能分化の過程で医療システムに専門化した、文字どおりの治療は別としても、呪術的な性格をおびた秘儀的な救済の閉じたシステムは、今日の日本でも〈第三次の宗教ブーム〉を代表する一つの傾向である。つまり、密教的またはオカルト的なスタイルをとって、霊をコントロールする能力を開発させようとするものである。いかに水子を供養するかという情報も霊能力の原初形態ともいえる。具体的な様式や効能のほどは各種各様としても、〈霊能力の開発〉という一連の宗教活動は、集団の催眠効果のなかで、ある種の感覚コントロールによる集中力を達成する。小はまさに〈小さな神々〉と呼ばれる呪術―宗教的な信仰に、大は真如苑(東京)や大山祇命神示教会(神奈川)などの新興教団の新興において顕著な特徴が、霊能力を中心とする超能力の神秘性と、それを布教する場合の明るいイメージ作戦である。[32] ここには情報社会の要求する特殊情報への注目とそれをイベント化する軽やかなタッチにおいて、情報社会に適合した姿が見られる。

一方、魂の治療が人びとの内面世界に屈折しつつ沈澱している種々の不安や不満を癒すといういま一つの傾向は、「個人宗教」的な性格をおびたアソシエーション型の教団参加による救済の開いたシステムとして現れている。情報化とそれに連動するさまざまな社会―文化的な変動は、人びとの社会的な適応をしばしば阻害する。新しい仕組みと理念に応じて自己の生活を再編成できないとか意識上の変革ができないという個人サイドの問題だけでなく、社会そのものも順調な変動過程を進むとは限らない。情報エントロピー、管理化される人間、非人間的なコミュニケーション環境の肥大、個人の孤立化といった情報社会の病理は、人びとに錯乱や逃避を促し、慰めや連帯を熱望させる。森岡清美が見るように、変動期

のこうした「剝奪とアノミー」は、人びとの宗教的ニーズを刺激し覚醒させる。[33] 人びとの側にはまた、積極的に、新しい価値理念や行為の規範を期待し、生命感を満喫し、連帯感を味わいたいという準備状態も潜在的に整っている。そうした状況のなかで、人びとは、宗教の生み出す集団的な生命力に出会って励ましや慰安や安心を実感できる。たまさかの、あるいは周期的な回帰の場を得ようとする。とりわけ、そうした傾向のなかで顕著なことは、人びとが「種々の宗教的テーマのなかから好みにあうものを自由に選んで、自己の究極的意味体系を形成する傾向」[34] である。いわば自己のストレスを処理し、自己のアイデンティティを回復・確立するために、人びとは、安心と満足を充たしている宗教に自己選択的なアソシェーションとして参加する傾向が見られるのである。このような手段的な仕方で、人びとはコミュニティまたは類似コミュニティとのアイデンティティの可能性を見い出し、そこに一種の〈オアシス〉を、求めるのである。

情報社会における宗教の役割は、こうして生命価値と連帯価値を中心として、個人サイドからの選択的・手段的な性質をおびた関与の仕方で、自己の主体的なライフスタイルの実現に向かって意味づけられていくとみられる。

註

(1) 本稿での「情報社会」や「情報化」の論議は、すでに他の機会に論じたものであるため、要点のみを記している。とくに次のものを参照して欲しい。新「情報社会をみる眼」(有斐閣、一九八三)。新「高度情報社会の理念と現実」『社会学評論』一三九号(有斐閣、一九八四)。新「情報社会と日常生活」浜口恵俊編『高度情報社会と日本のゆくえ』(日本放送出版協会、一九八六)。なお、本文中で〈 〉の符号は明確な学問的論議を経ていない用語や発想について用いている。

(2) リュサト(Lussato, B. 1981)(彌永康夫訳)コンピュータの挑戦、(岩波書店、一九八三、五六頁)。

(3) 新・中野秀一郎『社会システムの考え方』(有斐閣、一九八一)。

(4) 今井賢一『情報ネットワーク社会』(岩波書店、一九八四)。

(5) 新『ニュー・メディア』(通信事業教育振興会、一九八四)。

(6) NHK取材班『情報が走る、世界が変わる』(福村出版、一九八八、九九/一一七頁)。一連のものとして、同取

材班『コンピュータが世界を変える』（一～三巻、角川書店、一九八八）。

（7）「組織」と「組織化」の概念については、前掲、拙著『情報社会をみる眼』（三〇～三四頁）。

（8）新「都市にとって『情報化』とは何か『都市問題研究』四五七号（大阪市、都市問題研究会、一九八九、一月、一四～一六頁）。

（9）岡部一明『パソコン市民ネットワーク』（技術と人間社、一九八六、二三～三〇頁）。

（10）公文俊平『ネットワークの社会』（中央公論社、一九八八、一七六頁）。

（11）新「メディア構造の変化と都市生活空間」田野崎他編『現代社会とコミュニケーションの理論』（勁草書房、一九八八、一一四～一七頁）。

（12）ヒューマリッヒ＝ゴラ（Hümmerich, K., & Gola, P., 1981）（大江秀房訳）『コンピューターの影の法則』（地人書房、一九八四）。

（13）新、前掲書『情報社会を見る眼』一二章。

（14）新、前掲論文「情報社会と日常生活」。

（15）Mitchel, A., Nine American Life Styles, Stanford Univ. Press. 1983.

（16）マズロウ（Maslow, A., 1971）（上田吉一訳）『人間性の最高原理』（誠信書房、一九七二）。

（17）新、前掲書『情報社会をみる眼』（一四二～四三頁）。

（18）電気通信政策総合研究所、未発表資料。

（19）シェーラー（Scheller, M., 1915）（津田淳訳）『ルサンチマン』（北望社、一九七二、一六五頁）。

（20）増田米二『情報経済学』（産業能率大学出版局、一九七六、四九～五六頁）。

（21）佐伯啓思『「シミュレーション社会」の神話』（日本経済新聞社、一九八八、一九二～四頁）。

（22）ミード（Mead, M., 1971）、（原ひろ子訳）『地球時代の文化論』（東大出版会、一九八三）。ベル（Bell, D., 1976）（林雄二郎訳）『資本主義の文化的矛盾』（講談社、一九七六）。

（23）セリグマン（Seligman, B. B., 1966）（島村力・正慶孝訳）『コンピュータ文明とは何か』上・下（サイマル出版会、一九七七、四七三頁）。

（24）ドレイファス＝ドレイファス（Dreyfus, H. L., & S. E., 1986）（椋田直文訳）『純粋人工知能批判』（アスキー出版局、一九八七）。

（25）ここで論じた価値理念論は別稿「高度情報社会と人間」『理想』六一七号（理想社、一九八四）を下敷きにしている。なお、生命価値と特に関連ぶかい興味ある論稿として、石川光男「意識と物質の相互作用をめぐる文化的諸側面」『東洋学術研究』（第二十八巻第二号、一九八九）がある。

（26）基本的な兆候については、新「高度情報社会の病理」『経済評論』（三三巻五号、経済評論社、一九八四）。

（27）ドネリイ（Donnelly, W. J., 1986）（仙名紀訳）『コンフェッティ・ジェネレーション』（早川書房、一九八八）。

（28）M・マルヤマ「コンピュータは社会を人間化しうる」『経済評論』（三三巻五号、経済評論社、一九八四、九八頁）。

（29）バーガー（P. L. Berger, 1966）薗田稔訳『聖なる天蓋』（新曜社、一九七九）。

（30）ルックマン（T. Luckmann, 1967）赤池憲昭訳『見えない宗教』（ヨルダン社、一九七六）。

（31）ベラー（R. N. Bellah, 1970）『社会変革と宗教倫理』（未来社、一九七三）。

（32）段勲「現代の宗教事情―その構造変化をみる」『宣伝会議』（一九八八年六月号）。今日の宗教の状況については、沼田健哉『現代日本の新宗教』（創元社、一九八八）。現代社会学編『宗教社会学』（『現代社会学』一三号、一九八七）。

（33）森岡清美編『変動期の人間と宗教』（未来社、一九七八、二一頁）。

（34）森岡・右掲書（この森岡の指摘をうけて棚島は、「新・新宗教」の心情的な基盤を、人との交わり（「根」）と人からの抑圧感（「しがらみ」）のアンビヴァレンスとして把えている。『神の比較社会学』（弘文堂、二二一～二三頁、一九八七）。

（あたらし むつんど・奈良女子大学教授）