



ソーシャルメディアの時間 : 同期と「共在」の渴望

若狹, 優

(Citation)

社会の時間 : 新たな「時間の社会学」の構築へ向けて:164-175

(Issue Date)

2022-06-30

(Resource Type)

research report

(Version)

Accepted Manuscript

(URL)

<https://hdl.handle.net/20.500.14094/90009425>



第13章 ソーシャルメディアの時間 同期と「共在」の渴望

若狹優

第1節 問題意識 メディアはいかにして「共在」を達成するのか

本稿はソーシャルメディア¹⁾での時間感覚の変化がどのようなものなのかを相互行為論の視点から考察することを目的としている。そのために、本稿では相互行為場面における「共在」について考えたい。「メディアは人間を拡張する」というマーシャル・マクルーハンの有名なテーゼ [McLuhan 1964=1987] にもあるように、テレビやラジオ、さらにはインターネットといったメディアは対面的相互行為の様々な要素を拡張あるいは縮減し、その活動を「代替」してきた。そのなかで、対面的相互行為において最も基底的な前提である「共在」がソーシャルメディアのなかでいかにして代替されているのかを考察することで、ソーシャルメディア特有の時間感覚の一端を垣間見ようとするのが、本稿の主たる目的である。

対面的相互行為は「二人あるいはそれ以上の個人が物理的に相互に応答し合う環境のなかで独自に生起する」[Goffman 1983: 2]ものである。相互行為論の大家、アーヴィング・ゴフマンはこの「二人あるいはそれ以上の個人が物理的に相互に応答し合う環境」のことを「共在 (co-presence)」[Goffman 1963=1980: 19; 1967=2002: 173]と呼ぶ。共在はその活動が会議やスポーツ、演劇ならばもちろん、通りですれ違う、列に並ぶ、信号待ちをするといった些細な活動であっても必要となる、相互行為の前提条件である。見知らぬ他者との共在がなければ、人とすれ違うことも、列に並ぶことも、信号待ちをすることもできない。この点から考えると、電子メディア上のやりとりが「相互行為」であるならば、そこでは何らかの形で、参与者間で「共在」が達成されていなければならない。しかしながら、テレビやラジオ、ソーシャルメディアで認知することができる人たちは時空間で隔絶された人たちであり、そこでの共在は物理的な空間での共在とは異なるものになることは明白である。したがって、電子メディア上の相互行為における共在はそれぞれのメディア特性によって代替される形で達成されていると考えるのが妥当だといえる。

それでは、電子メディア上の相互行為において共在はどのように達成されているのだろうか。本稿では、それをソーシャルメディアという電子メディアに絞って考察する。そして、その考察のために、本稿ではゴフマンの対面的相互行為論²⁾を参照する。アンソニー・ギデنزによれば、ゴフマンは「共在の理論家」であり [Giddens 1987=1998: 159]、彼が共在の感覚をどのように取り扱っているのかを検討すれば、ソーシャルメディアという電子メディアが人間をいかに拡張あるいは縮減することで、共在を代替しているのかを比較検討を通じて明らかにすることができるはずである。

このような議論に移る前に、まずはこれまでのメディア研究が共在をどのように取り扱ってきたかについて簡単に振り返っておきたい。しかしながら、メディア研究は共在を直接

的に論じることはなかった。その代わりにメディアを研究対象とした社会学が注目してきたのは、メディアを介した同期性である。その代表例はテレビである。様々なメディアの中でも、テレビはソーシャルメディア登場以前、パフォーマーとオーディエンス、あるいはオーディエンスとオーディエンスの同期性を強化してきた。そのテレビが持つ同期性について議論を開始し、次にソーシャルメディアにおける同期性がどのようなものなのかを先行研究を元に確認し、「同期性」に着目した研究の限界を指摘する。その次に、相互行為論における時間的側面を確認し、そのうえで、ソーシャルメディアにおける共在について考察をおこないたい。

第2節 先行研究 メディア研究における同期性の変遷

先述したように、メディア研究における時間に関連した中心的な関心は同期性にある。この同期性を徹底的に強化してきたのが、テレビである。そこでまずは、メディア論におけるテレビの議論から始めることにしよう。マクルーハンによれば、テレビは視聴者の参加を求める「冷たいメディア」である [McLuhan 1964=1987: 320-353]。テレビで放送される様々な番組は映画に比べて情報の詳細性に欠けており、必然的に視聴者がそこに様々な関与を行うことができる。この「冷たいメディア」としてのテレビが持つ「余白」がテレビを単なる「視聴」ではなく、「体験」として共同に参加することを可能にする。その例として、マクルーハンがテレビ中継されたジョン・F・ケネディの葬儀を取りあげている。「共同体的な過程としての葬儀は、スポーツさえも蒼ざめた矮小なメディアに変えてしまった。要するに、ケネディの葬儀は、全国民を祭式の過程に関与させるテレビの力を顕示したのである」 [McLuhan 1964=1987: 352-353]。

テレビは視聴者達の参加を要請するメディアであるがゆえに、共同体の感覚を産出することができる。それだけでなく、テレビは我々の場所や時間の感覚を変容させる。メイロウィッツによれば、「電子メディアは場所と時間の特別さを破壊する」 [Meyrowitz 1985=2003: 249] という。結婚式や葬儀といった儀礼の生中継はテレビを通じてお茶の間に持ち込まれる。視聴者達は厳かに進む式典を、食事を取りながら、あるいはソファに寝転がりながら見ることができる。空間的・時間的な仕切りを通じて区分されていた二つの活動は電子メディアを媒介して融合し、それぞれの活動の特殊性を消し去ってしまう。公的なものは私的になり、私的なものは公的となり、二つの区分は曖昧となる。

メイロウィッツの指摘がどこまで妥当であるかどうかは定かではないが、少なくともテレビというメディアが視聴者の時間感覚を変えてしまうことは間違いない。テレビ番組の編成はその最たる例である。テレビ番組は一日の特定の時間に予め決められた番組表に基づいて放送されている。視聴者が「テレビを見る」ためには、その特定の時間にテレビの前に座り、チャンネルを合わせなければならない。こうしたテレビ番組の編成は、加藤裕治によれば、「人びとの生活時間を規定していくもの」 [加藤 2016: 55] として機能している。そして、このようなテレビ番組の編成による時間感覚の規定は同時刻に同じテレビ番組を見

ている他者を想起させることにつながっている。もちろん、これはテレビ番組だけに当てはまる指摘ではなく、同じように番組を編成して放送しているラジオにも言えるであろう。特にラジオでは、リスナーからのハガキやメールを用いたラジオパーソナリティとの軽妙な掛け合いが番組の主たる内容になることも多々ある。このような「他にも誰かが見ている・聞いている」という経験の共有が成されることで、テレビやラジオはメディアを介した同期性の獲得に成功しているといえることができるだろう。

テレビは元来「冷たいメディア」であり、視聴者の参加を要請する。そして、テレビは番組編成によって独自の時間感覚を生み出し、その番組をリアルタイムで視聴することでテレビを「場」とした同期の感覚を生み出していると考えられる。テレビ番組はあらかじめ録画され、編集されたものであり、それを見ている際には、同期の感覚はオーディエンスの間でしか共有されないだろう。だが、番組が生放送であれば、同期の感覚はテレビ番組に登場する演者たちにも拡大する。生放送のテレビ番組特有の不自然な間の開き方や司会者の言い間違い、番組スタッフの映り込みといった些細なトラブルを視聴者が許容して見ることができるのは、その番組が「今進行していること」として理解できるからである。

テレビやラジオといった旧来のメディアが参加者の同期性を高めていった一方で、ポケットベル [ポケベル] や携帯電話といった移動体通信メディアの登場はこれまで強化されてきた同期性を逆に解体していく流れ³⁾を生み出した。高広伯彦が指摘するように、ポケベルや電子メールの登場は強制的な応答を要請しない非同期的なコミュニケーションを生み出した [高広 1997: 53-54]。また、吉見俊哉によれば、「携帯電話は人々の『電話する時間』についての共通感覚を分裂させ」、「家族や地域社会が育むコミューナルな時間も、近代国家のナショナルな時間も分解させていく方向に作用する」 [吉見 2012: 208] という。

上述した現代の電子メディアによる同期性の解体という流れはインターネットやソーシャルメディアに引き継がれているといえる。しかし、それは単に同期性を解体するのではなく、同期の新たな形を生み出している。濱野智史は Twitter やニコニコ動画といった日本で流行したソーシャルメディアにおいて、参加者の時間感覚が操作されていることを指摘している。濱野によれば、掲示板やブログは予め誰かが書いた文章に対して、それを見かけた人がその都度反応するという「非同期」的なコミュニケーションである。しかし、Twitter は参加者が繰り出す「独り言」に対して局所的にコミュニケーションの連鎖が生まれ、「同期」的なコミュニケーションを作り上げる。だが、このある投稿に対して反応し、同期的なコミュニケーションを展開するというプロセスの発生は参加者の選択に全て委ねられている。Twitter を見る参加者は投稿に反応しても、しなくても良い。自らが関わりたいと思う投稿にだけ反応し、同期的なコミュニケーションを局所的に産出することができる。濱野はこのような同期の在り方を「選択同期」と呼んでいる [濱野 [2008] 2015: 210-216]。その一方で、ニコニコ動画は動画内に無数に流れるコメントが臨場感を生み出し、擬似的に複数のオーディエンスと動画を見ているような感覚に陥らせる。このことを濱野は「疑似同期」と呼び、ニコニコ動画を「いま・ここの複製装置」と捉えている [濱野 [2008] 2015: 216-234]。

また、インターネットは単なる同期性の新たな形を生み出しているだけではなく、対面的相互行為よりもさらに時間を「高速化」させているという指摘も見られる。このようなインターネットの「高速化」への指摘は概ね批判的な論調からおこなわれている。佐々木裕一は近年のスマートフォンと SNS の組み合わせがもたらす「高速化」への懸念を表明しており [佐々木 2018: 467]、宇野常寛はインターネットの過剰な「高速化」への抵抗する取り組みを実践的に展開しようとしている [宇野 2020]。

ここまで見てきたように、インターネットをはじめとしたソーシャルメディアはこれまでのメディアとは異なった同期性を生み出している。しかしながら、この「同期」という言葉は果たしてどのような事態を指し示しているのだろうか。たとえば、一般的に電子メールは非同期的なコミュニケーションとされているが、届いた電子メールに即座に返信すれば、それは「同期」ということになるのか。またすぐに返信することを前提としているチャットのような電子的なコミュニケーションで、しばらくパソコンの前を離れて返信を怠り、しばらくしてから届いていたメッセージに返答することは「非同期」的なやりとりになるのか。

このような疑問は電子メディア上のコミュニケーションを「同期／非同期」という区分で捉えることに起因している。そこで、本稿では電子メディア上のコミュニケーションを「相互行為」と捉え、相互行為の前提となっている「共在」について考えることで、「同期／非同期」の区分で捉えられていた時間的側面を相互行為論の視点から捉え直すことを試みる。

共在は相互行為の前提であり、時空間の性質に密接に関連している。共在することで、参加者は他者の身体を知覚することができ、その身体が空間のどこに位置づけられているのかを把握することができ、同一の時間を共有していると理解することができる。このように言ってしまうと非常に単純のように思えるが、そこには物理的な空間や自然な時間の流れが持つ機能が存在しており、こうした機能が相互行為における共在を下支えしている。電子メディア上のコミュニケーションを「相互行為」として取り扱うのであれば、対面的相互行為が前提としてきた時空間の機能を析出したうえで、それがいかに代替されているのかを考察しなければならない。そこで本稿では、相互行為における時間的側面に注目して分析を行ないたい。そのために、まずはゴフマンの相互行為論の検討を通じて、対面的相互行為が前提としてきた時間の機能を析出することを試みる。

第3節 相互行為における時間 連続性としての時間／共在感覚としての時間

ゴフマンがキャリアのなかで一貫して展開し続けた相互行為の研究は一見すると、時間とは無関係のように思われる。なぜなら、彼が分析単位として取りあげた「状況」や「出会い (encounter)」 [Goffman 1959=1974: 18] は日常生活の「断片」であり、時間的な幅を考えなくても分析可能のように見えるからだ。しかしながら、ゴフマンの相互行為論にとって時間は決定的に重要である。ギデنزが指摘するように、ゴフマンは日常生活における活動を理解するために、動物の社会集団に興味を示していた。その理由は動物が時空間に不在の他者とのコミュニケーションを行う能力が欠けているからであり、ゴフマンは身体的共在

によってしか相互行為を展開することができない動物を考察することで、それ以外の共在を達成してコミュニケーションを行うことができる人間の相互行為を理解しようとしていたのである [Giddens 1987=1998: 158]。このことはゴフマンが「人間の活動との関連における時間と空間の重要性に絶えず気を配」っていることを示しているといえよう [Giddens 1987=1998: 166]。

ゴフマンが「状況」や「出会い」を相互行為の単位として設定することができるのは、日常生活において、それらが時空間のなかで区切られているからである。初期のゴフマンにおける「表局域 (front region)」 [Goffman 1959=1974: 125] と「裏局域 (back region)」 [Goffman 1959=1974: 131] の区分では、壁などの物理的要素が示されると同時に、時間的な仕切りも示されている [Goffman 1959=1974: 124]。レストランのウェイターにとって、客がいる店内は表局域であるが、厨房や控室は裏局域である。だが、これはレストランが開店中のときに限られる。レストランが準備中の場合、店内はウェイターたちにとって裏局域になり、気を抜き、同僚と雑談や愚痴を楽しむ場となる。一方、仕込みで苛立つ料理人たちがいる厨房はその時に限って表局域になる。このような時間的な切替は状況が複雑化していく場合にも重要なものとなる。体育大会における徒競走の開始を告げるスターターピストルによる号砲、映画の上映を告げるブザー、救急車のサイレンなど、様々な「標識 (cue)」 [Goffman (1974) 1986: 45] は活動の開始と終了を瞬間的に告げ、活動の「括弧入れ (bracketing)」 [Goffman (1974) 1986: 252] を示し、活動以前／以後の時間感覚を明確に区分するのである。このような標識の存在が決定的に重要なのは、ゴフマンが社会生活を「日々流れていく性質のもの」として捉えているからである [Giddens 1987=1998: 152]。日常的に用いられている自然な時間の流れを標識で区切ることで、様々な活動は初めて固有なものとして括弧に入れられるのである。

このような時間的な括弧入れによって、活動は一つのエピソードとして日常生活の中に位置づけられる。しかしながら、相互行為における時間の役割はこれだけに留まらない。様々な活動が進展していくなかで、時間的な流れは応答の意味を決定づけるものとして機能している。このことについて、ゴフマンよりもさらに深く議論を展開したのが、ハロルド・ガーフィンケルを始祖とするエスノメソドロジーとそこから生まれた会話分析である。アン・ロールズによれば、ガーフィンケルにとって時間とは状況化された相互実践の特徴であり、活動における連続的な時間 (sequential time) は出来事の秩序を内在的に構成するものである [Rawls 2005: 172]。

ガーフィンケルが想定している時間に対するこのような捉え方を相互行為場面における会話の組織化として概念化したのが、会話分析の順番交替システムである [Rawls 2005: 173]。最も単純な順番交替の一つである「隣接ペア」で考えてみよう。隣接ペアとは、挨拶-お返し、質問-返答などの特定の構造を持つ連鎖のことを指している [Psathas 1995=1998: 41]。例えば「おはよう」という朝の挨拶には「おはよう」というお返しが続くことが求められる。ここで注意しなければならないのは、隣接ペアは発話の言語的な意味に導かれているわけ

ではないという点である。「おはよう」という発話はそれだけでは挨拶にはならない。会社
に遅刻したときに上司から言われる「おはよう」は挨拶ではなく、遅刻したということに対
するイヤミであり、遅刻した当人はすぐに謝罪しなければならないだろう。このように、発
話の意味は言語に決定されているわけではない。それでは、何が発話の意味を確定するのか。
その意味を確定するのが、相互行為における連続的な時間である。「おはよう」という発話
はそれだけでは無限の解釈可能性に晒されている。この発話に対して「おはよう」と返すこ
とで、はじめてそれは挨拶-お返しという隣接ペアを構成することができる。つまり、相互
行為における連続的な時間は、相互行為における実践の配列を規定し、理解可能なものとし
て成立させているのである。

エスノメソドロジーや会話分析が精緻化してみせた相互行為の分析における時間の前提
はゴフマンの相互行為論にもそのまま当てはめることができる。平本毅が指摘するように、
会話分析者たちの相互行為秩序という研究領域や相互行為の分析における状況への着目、
「振る舞いの間の連鎖的關係の中に相互行為秩序があらわれてくると考える」という前提
に関してはゴフマンの相互行為に関する指摘と一致している [平本 2015: 109-110]。したが
って、実践の配列としての時間はゴフマンの相互行為論における時間の前提の一つとして
見ても、何ら支障はない。

ここまで、ゴフマンの相互行為における時間の前提について見てきた。それらは主に括弧
入れとしての時間的仕切り、実践の配列としての時間と大別することができる。共在が提示
する時間的側面には、こうした機能が存在する。しかしながら、共在が相互行為場面にもた
らす機能はこれだけではない。このことはゴフマンの相互行為場面における想定に現れて
いる。『ゲームの面白さ』 [Goffman 1961=1985] のなかで、ゴフマンは自らが分析単位とし
て挙げている「出会い」について詳細に説明している。ゴフマンは出会いを「焦点の定まっ
た集まり」 [Goffman 1961=1985: 4] と呼び、それとは異なるものとして「焦点の定まらない
集まり」 [Goffman 1961=1985: 5] という分析概念を設定している。焦点の定まった集まりと
は「対談、陪審審議、カードゲーム、二人で組んで行なうダンス、体を近づけ合って行なう
共同作業、求愛、ボクシングなど」 [Goffman 1961=1985: 5] であり、いわゆる一般的な対人
活動を指している。しかしながら、ある状況に参加したとしても、これらの活動に必ずしも
参加しなければならないわけではない。特定の活動に関与しているわけではないが、「ただ
そこにいる」という状態の集まりのことをゴフマンは焦点の定まらない集まりと呼んでい
る。この区分から明らかなように、ゴフマンは集まりを単なる活動の単位としては捉えてい
ない。ゴフマンにとって集まりとは、ある特定の時空間に何人かの人々が存在する状態その
ものなのである。

我々は同じ時空間に存在していたとしても、全員が活動に参加するわけではない。電車の
車両がその好例である。車内では、誰もがすぐ隣にいる、あるいは目の前に立つ他の乗客の
存在に対して「儀礼的無関心」 [Goffman 1963=1980: 93] を装う。だが、それはあくまで儀
礼的なものであり、例えば車内で老人が急病で倒れたとき、近くにいた人は何かと心配す

るだろうし、応急処置を施すこともあるだろう。それはひとえに「同じ時空間に他者がいる」という感覚を相互行為場面の基底的な前提として共有しているからである。

このような素朴な前提は先述した括弧入れとしての時間的仕切り、実践の配列としての時間とは異なった時間の側面を描き出す。我々の日常生活には、自らとは何ら関係がない他者たちと同じ時空間を共有しなければ、成立しない活動が至るところに存在する。例えば、演劇やロックフェス、ライブなどの舞台芸術の鑑賞は、すぐ隣に座っているオーディエンスに話しかけることなどないにしても、隣に座っている人が存在しなければ、それはもはや通常の鑑賞とは呼べないだろう。自らの活動とは関係がない他者と一緒に同じ時間を共有すること、それ自体が相互行為における時間が持つ機能の一つなのである。このことを「共在感覚としての時間」とここでは便宜的に呼ぶことにしよう。

ここまで先述してきた時間的な要素が機能することで、相互行為は可能になる。対面的相互行為では、これらの前提は自明のこととされ、議論の俎上にあがることはなかった。しかしながら、ソーシャルメディアは対面的相互行為と異なる条件下に置かれている。したがって、ソーシャルメディア上での人びとのやりとりが「相互行為」と見るのであれば、これらの要素は何らかの形で「代替」されなければならない。それでは、それはどのように達成されているのだろうか。

第4節 ソーシャルメディアが「代替」する／しない時間感覚

Twitter や Facebook といった、一般的に SNS と呼ばれるソーシャルメディアは利用する際にアカウントを作り、そのアカウントから投稿を行うことで他の利用者とコミュニケーションを取ることができる。このとき、利用者が行なう投稿には全て、投稿が成された時間がログとして記録されている。この外在的な時間に沿って自らがフォローしているアカウントの投稿を並べて表示するのが、タイムライン⁴⁾である。このタイムラインに流れる無数の投稿に対して、どれかにリプライを送ることを濱野は「選択同期」と呼んでいた。

Twitter では、投稿に対してリプライを送ると、スレッドが形成される。投稿の下部にリプライが表示され、そのリプライに対するリプライを送信すると、順に下にリプライが表示されるようになる。投稿とリプライが連鎖して表示される形式は一つの投稿を指定して閲覧する場合であり、実際の利用者は自らの投稿に対して送られたリプライは通知画面で一括で見ることができる。ただし、その場合も投稿とリプライの連鎖関係はあとから確認することができるようになっていく。「選択同期」における「同期」とは、この投稿とリプライの連鎖関係が構築されていくことを指しているといえる。こうした「同期」の議論を「共在」の視点から捉え直すと、どのようになるか。以下、対面的相互行為における時間的仕切り、実践の配列としての時間、共在感覚としての時間がどのように「代替」されているかについて見ていこう。

相互行為場面における時間的仕切りはソーシャルメディアというよりも、それを利用するための電子デバイスの特性によって代替されているといえるだろう。パーソナル・コンピ

ューターやスマートフォンといった電子デバイスはアプリケーションを切り替えることで用途が変化する。SNS を利用するためには Twitter や Facebook のクライアントアプリを立ち上げる必要があるが、そのデバイスは次の瞬間には動画を見るための映像の受像機としての役割を果たすこともある。また次の瞬間には、ニュースサイトを閲覧するためのブラウザにもなる。このような着想はチャールズ・バベッジが「解析機関」という形でコンピュータの原型を構想したときから現代の電子デバイスに至るまで、一貫している [Isaacson 2014=2019]。これをソーシャルメディアにおける相互行為で考えてみると、電子デバイスが相互行為を媒介する役割として機能するのは、アプリケーションを立ち上げて終了する期間だけということができるだろう⁵⁾。

また、実践の配列としての時間に関してはソーシャルメディアのアーキテクチャによって代替されている。Twitter における投稿とリプライ、Facebook における投稿とコメントの連鎖関係は時計的な時間を規準としてアーキテクチャによって産出される。対面的相互行為では、実践の配列を規定して意味を産出する機能を担ったのは自然な時間の流れであったが、ソーシャルメディアではその機能をアーキテクチャが担っているのだ。だからこそ、インターネット上の投稿、文章、動画、画像は自然な時間の流れから逸脱し、永続的なものとして存立することができるのである。濱野が「同期」という言葉を用いて指摘するのは、まさにこの投稿の理解が達成できるという点である。Twitter における「選択同期」やニコニコ動画における「疑似同期」はアーキテクチャが時間の流れをコントロールしているのではなく、アーキテクチャが時間に替わって投稿やコメントの理解を成立させるからこそ、達成されているのである。

しかしながら、これは「一緒に見ている」という感覚を擬似的に想起させるようなものではない。そのような感覚は共在感覚としての時間によって担保されている。そして、この時間の要素を代替するようなアーキテクチャは現行の SNS には存在していない。タイムラインはリアルタイムで更新されるものの、それは時計的な時間のなかに位置づけられた参加者たちの軌跡でしかなく、共在感覚を保証することはない。

時間に対して SNS のアーキテクチャがこのような特性を持っていることを考慮すると、ソーシャルメディアが変容していく道はおおよそ二つになると思われる。その一つは徹底的に共在感覚を追い求める道である。近年進展が著しい Youtube Live やニコニコ生放送といった生配信系の動画サービスの普及やそこでの配信者と視聴者間でのコミュニケーションがそれにあたる。生配信ではPCやスマートフォンを用いて映像をリアルタイムで配信し、視聴者はそれを見て、コメントを送ることができる。視聴者からのコメントもリアルタイムで送信され、配信者はそれに反応することができるようになっている。これはこれまでのインターネット上の投稿、文章、動画、画像とは異なり、自然な時間の流れに逸脱していない。配信は自然な時間の流れの中で、その瞬間に産出されていくものである。このような生配信の過程は配信者／視聴者、視聴者／視聴者の間で擬似的な共在の感覚を生み出しているのではないかと考えられる。生配信のコンテンツには様々なものがあるが、配信者が視聴者の

コメントにただただ反応し続けるだけの配信も頻繁に行われている。このような内容の配信が多く視聴者を惹きつけてやまないのは、いまのところ、インターネットの中で生配信だけが作り出すことができる擬似的な共在の感覚を人々が渴望しているからではないだろうか。

もう一つの道は共在を追い求めることを諦め、全く独自の時間感覚を作り出すというものである。これは単なる想定ではなく、実際に写真共有 SNS の *instagram* で起こっている。レフ・マノヴィッチによれば、2014 年から 2015 年にかけて *instagram* が普及するなかで、投稿に関するルールが生まれてきたという。そのルールとは「独自のスタイルを作りだし、フィード内のすべての写真で、常にそのスタイルを使用すること」[Manovich 2017=2018: 146] というもので、そのうえで「独自の時系列的なパターンを設定」[Manovich 2017=2018: 148] することが重要になる。アカウントに投稿する写真をテーマに一貫したものに統一し、独自のスタイルを構成する。そのときアカウントに投稿される写真の順序は必ずしも自然な時間の流れに即したものではない。*instagram* のギャラリービューでは、写真は投稿された順序ごとに 3×3 のグリッドで表示され、下にスクロールすると過去の写真を見ることができる。利用者たちは *instagram* のこのようなアーキテクチャを使いこなして、写真の配列をコントロールする。そうして彼・彼女らは閲覧者が自らのギャラリーをスクロールしたときの美しさを追及する。すなわち、ここでの時間感覚はタイムラインやギャラリーを閲覧するオーディエンス達の美学的観点から編成されているといえることができるだろう。参与者たちは共在を達成しているわけではないが、アーキテクチャによって統御された配列のなかに位置づけられているわけでもない。また、映画や演劇のように、コンテンツ内の時間を編集しているというわけでもない。そこでの配列は、時系列に重きを置くのではなく、美的な感覚に比重が傾いている。その点で、*instagram* 内の投稿は脱-時間的である。ソーシャルメディアがしばしば、時間のフローを重視したアーキテクチャを構築してきた一方で、*instagram* の利用者たちはそれを拒絶している。その点で、独自の時間感覚を有した SNS といえることができるだろう。

ソーシャルメディアが共在の感覚を代替することができていないという指摘はあくまで現時点のものでしかない。既に新たなサービスが展開されているように、旧来のソーシャルメディアが抱えてきた「欠陥」は進化の過程で解決されていく可能性を秘めている。

第 5 節 社会的意義と今後の研究の可能性

本稿では、ゴフマンの相互行為論における時間の捉え方を析出し、それがいかにしてソーシャルメディアのなかで代替されているのかを考察してきた。その結果、相互行為場面における時間的仕切りと実践の配列としての時間は電子デバイスやアーキテクチャの特性によって代替されているものの、共在感覚としての時間は代替することができていないことを仮説的に指摘した。紙幅の都合上、詳細な検討を行うことはできなかったが、今後の研究が進展する方向性を示すことぐらいはできたように思う。それは相互行為場面における「共在」

がいかにしてソーシャルメディアのなかで「代替」されているのかについての探究である。この探究には、およそ二つの進むべき道がある。一つは、先述したように、インターネットの様々なサービスが持つアーキテクチャを探究の対象に据えることである。ソーシャルメディアをはじめ、インターネットは日進月歩で変化を続けている。その変化の過程で生み出される様々なサービスのアーキテクチャを考察することで、旧来のソーシャルメディアが抱えていた欠陥を克服するようなアーキテクチャの在り方を見つけることができるかもしれない。

もう一つの可能性は、メディア利用の実際の場面に拠って立つというものである。NHKが行った「メディア利用の生活時間調査 2018」によれば、SNS 利用はほかの行動との「ながら」で利用される時間量が「専念」に比べて多い〔吉藤・渡辺・林田 2019: 61〕。SNS をはじめとしたソーシャルメディアの利用が別の行動と同時に展開されているのであれば、そこでの参加者の時間感覚やコミュニケーションの在り方を考察するには、「ながら」で行われている行動も含めた包括的な状況の分析に着手する必要があるだろう。ここでの「ながら」は通勤通学や友人との会話といった身体的な動作だけでなく、テレビやラジオの視聴といったメディア利用も含めることができる。例えば「テレビを見ながら Twitter をする」や「ラジオを聞きながら instagram を見る」といった複合的なメディア利用も想定することができるだろう。このような参加者たちのメディアの「間メディア」〔遠藤 2007〕的な利用はそれぞれのメディアが対面的相互行為場面から代替できない要素を別のメディアで代替し、それらを複合することで、それぞれの「弱点」を克服するものとして機能しているのではないかと考えられる。本稿のテーマである「時間」に即して言えば、たとえば「テレビを見ながら Twitter で内容や感想を実況する」という利用は Twitter が「弱点」として抱える共在の欠落をテレビというメディアによって補っていると見ることができる。

電子メディア上のコミュニケーションをそれ単体として扱うだけでなく、参加者を中心とした「間」メディア的な視点で見ることで、電子メディア上の相互行為に関する研究は新たな地平を切り開くことになる。その際、相互行為場面における「時間」が主要なテーマの一つになることは言うまでもない。

注

- 1) 「ソーシャルメディア」という言葉が何を指しているのか、それを明確に示すことは非常に難しい。本稿では、便宜的に「誰もが送受信できるインターネット上のサービス」と定義しておくことにする。したがって、SNS はソーシャルメディアの下位区分となる。SNS に関しては『平成 27 年度版情報通信白書』にて区分されている「Facebook、Twitter、mixi、instagram、Linkedin」〔総務省 2015: 199〕などのサービスを指す言葉として使用する。
- 2) ゴフマン自身は電話や郵便を介した相互行為は対面的相互行為から縮減されたバージョンになると考えていたようである〔Goffman 1983 : 2〕。

- 3) ポケベルや電子メールがもたらした同期性の解体は「インティメイト・ストレンジャー」
[富田 1997: 15] という素性は全く知らないが、親密な関係という新たな人間関係の成立に貢献したといえる。移動体通信メディアが持つ時空間からの離脱や匿名性は社会的な情報を参与者から消去する。それゆえに、参与者は従来の役割やアイデンティティから解放され、新たに親密な関係を結ぶことができたといえるだろう。
- 4) 近年の SNS のタイムラインは必ずしも時系列順に表示されるわけではない。各 SNS が設けるアルゴリズムによって SNS のタイムラインはユーザーの興味に応じた関連度順に表示されることも多々ある。しかし、タイムラインの基本的な機能は投稿を時系列順に表示することにある。
- 5) もちろん、このような簡素な見方は様々な詳細を削ぎ落としてしまっている。SNS のなかには自らのアカウントにリプライが来た際に通知を発信するものがある。またアプリケーションを『立ち上げて終了する』といった定義めいた設定も、アプリケーションがバックグラウンドで動いていることを考慮すれば、曖昧と言わざるを得ない。

文献

- 遠藤薫 [2007] 『間メディア社会と“世論”形成——TV・ネット・劇場社会』東京電機大学出版局.
- Giddens, Anthony [1987] *Social Theory and Modern Sociology*, Oxford: Blackwell. (藤田弘夫監訳, 澤井敦・菅野博史・宮本孝二・草柳千早・小川葉子・今枝法之・竹内治彦・岡田あおい・早川洋行・吉野英岐・清水洋行訳『社会理論と現代社会学』, 青木書店, 1998 年).
- Goffman, Erving [1959] *The Presentation of Self in Everyday Life*, New York: Doubleday. (石黒毅訳『行為と演技——日常生活における自己呈示』誠信書房, 1974 年).
- Goffman, Erving [1961] *Encounters: Two Studies in the Sociology of Interaction*, Indianapolis: Bobbs-Merrill. (佐藤毅・折橋徹彦訳『出会い——相互行為の社会学』誠信書房, 1985 年).
- Goffman, Erving [1963] *Behavior in Public Places*, Glencoe: Free Press. (丸木恵祐・本名信行訳『集まりの構造——新しい日常行動論を求めて』誠信書房, 1980 年).
- Goffman, Erving [1967] *Interaction Ritual: Essays on Face-to-Face Behavior*, New York: Anchor Book. (浅野敏夫訳『儀礼としての相互行為——対面行動の社会学〈新訳版〉』法政大学出版局, 2002 年).
- Goffman, Erving [(1974) 1986] *Frame Analysis: An Essay on the Organization of Experience*, Boston: Northeastern University Press.
- Goffman, Erving [1983] “The Interaction Order: American Sociological Association, 1982 Presidential Address,” *American Sociological Review*, 48(1).
- 濱野智史 [(2008) 2015] 『アーキテクチャの生態系——情報環境はいかに設計されてきたか』筑摩書房.
- 平本毅 [2015] 「会話分析の『トピック』としてのゴフマン社会学」中河伸俊・渡辺克典編『触

- 発するゴフマン——やりとりの秩序の社会学』新曜社.
- Isaacson, Walter [2014] *the INNOVATORS: How A Group of Hackers, Geniuses, and Geeks Created the Digital Revolution*, New York: Simon & Schuster. (井口耕二訳『イノベーターズ——天才、ハッカー、ギークがおりなすデジタル革命史』I・II, 講談社, 2019 年).
- 加藤裕治 [2016] 「テレビというテクノロジー」長谷正人編『映像文化の社会学』有斐閣.
- Manovich, Lev, [2017] *Instagram and Contemporary Image*, <http://manovich.net/index.php/projects/instagram-and-contemporary-image>(きりとりめでる・久保田晃弘訳「インスタグラムと現代イメージ」久保田晃弘・きりとりめでる共訳・編『インスタグラムと現代視覚文化論——レフ・マノヴィッチのカルチュラル・アナリティクスをめぐって』ビー・エヌ・エヌ新社, 2018 年).
- McLuhan, Marshall [1964] *Understanding Media: The Extensions of Man*, New York: McGraw-Hill Book Company. (栗原裕・河本仲聖訳『メディア論——人間の拡張の諸相』みすず書房, 1987 年).
- Meyrowitz, Josua [1985] *No Sense of Place: The Impact of Electronic Media on Social Behavior*, Oxford: Oxford University Press. (安川一・高山啓子・上谷香陽訳『場所感の喪失〈上〉——電子メディアが社会的行動に及ぼす影響』新曜社, 2003 年).
- Psathas, George [1995] *Conversation Analysis: The Study of Talk-in-interaction*, California: Sage Publications. (北澤裕・小松栄一訳『会話分析の手法』マルジュ社, 1998 年).
- 佐々木裕一 [2018] 『ソーシャルメディア四半世紀——情報資本主義に飲み込まれる時間とコンテンツ』日本経済新聞出版社.
- 総務省 [2015] 『平成 27 年度版情報通信白書』.
- 高広伯彦 [1997] 「ぼくたちのマルチメディア、ポケベル——束縛のメディアから解放のメディアへ」富田英典・藤本憲一・岡田朋之・松田美佐・高広伯彦『ポケベル・ケータイ主義!』ジャストシステム.
- 富田英典 [1997] 「インティメイト・ストレンジャーの時代——ポケベル・ケータイで結ばれた『近しい他人たち』」富田英典・藤本憲一・岡田朋之・松田美佐・高広伯彦『ポケベル・ケータイ主義!』ジャストシステム.
- Rawls, Anne Warfield [2005] “Garfinkel’s Conception of Time,” *Time & Society*, 14(2-3).
- 宇野常寛 [2020] 『遅いインターネット』幻冬舎.
- 吉藤昌代・渡辺洋子・林田将来 [2019] 「生活の中でメディアはどのように使われているのか——『メディア利用の生活時間調査 2018』から」『放送研究と調査』69(8).
- 吉見俊哉 [2012] 『メディア文化論〔改訂版〕——メディアを学ぶ人のための 15 話』有斐閣.