

フラグを立てる

インターネットにおける偶有性と遡及=遂行的秩序

今関 光雄

目 次

1. はじめに
2. ネットの3ステップ
3. ブログ
4. SNS
5. フラグ
6. 偶有性
7. 手段か目的か
8. 遡及的理解/遂行的秩序
9. 「フラグを立てる」

1. はじめに

インターネットによる個人の情報発信、特に平易な操作でページを作成できるブログやSNSの登場以降、これまでとは異なった形での人のつながりが発生している。本論ではその特徴を「フラグを立てる」という言葉遣いに象徴される偶有的な関係として説明したい⁽¹⁾。

従来、つながりの説明の仕方として採用されてきた分類のひとつは、血縁、社縁、学校縁、地縁など既存の場の違いにおける関係性であった。加え

て、近代都市社会化の進行に伴い、血縁、地縁の弛緩の指摘、および趣味など共通の関心に基づくつながりが浮上し、いわば情報縁とでもいえる関係が存在する。ネット社会に特有の関係性は、この情報縁のひとつである。

このようなインターネットにおける縁起の発生は、当然ながらその構造に規定されている。

2. ネットの3ステップ

インターネットにおける操作は、基本的に3つの動作（書き込み場所の指定、内容の記載、送信）によってなされる。たとえばメール送信では、送信先アドレスを指定し、用件を記載し、送信する。ブログでは、トピックを選択し、コメントを記載し、送信する。またチャットは、書き込み場所の指定と送信が簡略化されているものである⁽²⁾。メールおよび既存ページのブラウザに加えて、ブログなどの個人的な利用が容易になったのは、この単純な操作手順で情報掲載が可能になったことによる。

ネット利用の一般化におけるいまひとつの重要な機能は、検索である。グーグルに代表される検索サイトは現在ブラウザ自体に組み込まれ、膨大なページの中から必要な情報を入手するのに必須となっている。またウィキペディアなどの百科事典サイトでは、専門的かつ時事的な記載が日々蓄積され、無料で参照できるが、これも先と同様に、検索窓を指定し、語を記載し、ボタンをクリックするだけである。

3. ブログ

ブログとは、個人が日記やコラムなどを掲載できるサイトである。トピックには訪問者がコメントを付すことができ、またトラックバックという相互リンクを張ることもできる。斯界の専門家などの人気ブログになると、一日数万ページビューを数え、書籍化される場合もある⁽³⁾。

ブログが一般化される以前から言及されていることだが、ネット社会にな

り誰でも世界へ向けて情報発信が可能になるといっても、何のゆかりもない多くの人々に参照されるような情報を恒常的に発信するというのは、有名人ではないその他大勢にとっては望むべくもない。ブログにおいても、アルファ・ブロガーと呼ばれる人による一部の人気ブログと、知り合いのみがアクセスするこぢんまりとした大多数のサイトが存在する。

これはネットのトラフィックにも明らかで、アクセス量は一部の大手サイトに集中し、その他にほぼ不可視の無数のサイトが周りに点在しているというのが現実である。インターネットが設計上フラットであっても、ネット外社会の権力関係と切り離されているわけではない⁽⁴⁾。

また物理的にも、存在するサイトをまんべんなく回っていったら時間がいくらあっても足りない。しかしもちろん、これをもって非有名な一般人にとってのネット社会のインパクトを過小評価するのは誤りであり、そのひとつが先に述べた情報縁の発生である。ブログよりも更に人々の交流を重視したサイトとしてSNSがあげられる。

4. SNS

SNS（ソーシャル・ネットワーキング・サービス）は、日記を記載してコメントがつけられることではブログと同じだが、いくつか異なる点がある⁽⁵⁾。

日本最大のSNSであるミクシィを例に説明すると、画面上の特徴は、マイミクシィと呼ばれる友人およびその日記やレビューと、関心に基づいたコミュニティおよびそのトピックが同一画面に表示されることである。

ブログにおいては、検索や、ブラウザのブックマークへの登録、またはRSSと呼ばれる変更通知機能を利用して、その都度アクセスをしなければならぬ。ミクシィにおいては、ホームページを開くだけで新しい日記やトピックが自動反映され、確認することができる。

そのSNS内という限られた範囲であり、またマイミクシィやコミュニティの登録を行う必要はあるが、それを一通り済ませてしまえばあとは新聞を眺めるごとく、しかし新聞より身近な情報が更新されていく（ニュースや商品

レビューについてはミクシィ外サイトにつながっており、また日記に外部ブログを使用することもできる)。

更にブログにはないSNSの特徴としていわゆる「足あと」がある。これはホームページを訪れた人が記録される機能であり、マイミクシィやレビュー、コミュニティをたどったり、日記を検索したりして偶然やってきた訪問者を確認し、相手のページへ行くことができる。

もともとミクシィへ参加するには知人からの招待が必要であり、マイミクシィもネット外での既存の友人がいたりするのだが、コミュニティでのやりとりや「足あと」をきっかけにして、ミクシィでなかったら決して出会わなかったであろう人とも交流することができる。

ブログやSNSが大きく開示した楽しさのひとつは、この予想外の出会いにある。

5. フラグ

フラグ (flag) とは、もともとコンピュータプログラムで設定した条件成立の有無や、データの状態をチェックするために設ける変数のことである⁽⁶⁾。

それがアドベンチャーゲーム等でのシナリオ分岐を制御する用語へ転用された。この場合は「何かが起こるための見えない条件」といった意味となる。たとえば、あるアイテムを持っているか、特定のイベントを通過しているか等の掛け合わせの結果が、ゲーム上の分岐結果として表面化する。それを察知して、プログラム上の制御を予測してプレイヤーの望む結果を得るための操作を行うことが、「フラグを立てる」「フラグ立て」という俗語としてゲームの間では一般化している。

更に漫画など物語の読解へ敷衍され、たとえば「死亡フラグ」とは死ぬことへの伏線となる。「戦闘前にもっとも親しい者と昔話をはじめる」ようなことがあると、その人物はその後死ぬパターンが多い。いわゆる「お約束」の一種といえよう⁽⁷⁾。

また、あるラジオ番組において以下のような投書が読まれた。「ジョギン

グ中にいつもすれ違う女の子がいるのですが、恋愛フラグを立てるにはどうしたらよいでしょう」⁽⁸⁾。プログラムや物語が日常生活の反映である以上、逆にそれらの語彙が実際の生活で使用されることもある。これまでTVで発信された言葉が日常で使われ、流行語であることをこえて定着することがあったが、ネットの一般化により、発信元に有名性がなくとも普及するパターンが今後も現れるだろう。

もちろん「フラグを立てる」は「萌え」等とは異なり、いまのところゲームやアニメ・漫画に親しい人々の間のみで使用されているに過ぎない。しかしそれ故に、それらのサブカルチャーとも親和性の高いネット社会において行われている振る舞いの特徴を現すものとして考察したい。

6. 偶有性

偶有性とは、必然ではなく不可能でない様相、他の状態でもありえるのに、たまたまその状態でもある様相をさす⁽⁹⁾。

さてブログやSNSにおいて新たに可能となったのは、個人の関心にまつわる言葉を容易に常時ネット上へアップしておくことができる点である。これまで能動的にサークルに参加したり音楽雑誌にメンバー募集の投稿をしたりしなければ得られなかったつながりが、ミクシィであればコミュニティに入っておいたり日記に書いたりしておくことで、それに関心を持つ相手の方からアクセスされる可能性が生じる。

もちろんたとえば環境問題などトピック自体が普遍性の高い（有名性を持つ）活動において人々のつながりを形成するのに大きな役割を発揮するようになった面があり、そしてそれがネット社会のもたらした積極的な効果（インターネット民主主義への希望）として言及されることもある。

しかしそのような顕在化しやすい能動的な活動とは異なり、またそのような活動に大きなエネルギーを割かない人々にとってのネットならではの体験は、たまたま記載していたトピックに予想外のところから反応を得る可能性の出現である。

検索やリンクに制限をかけないページにおいて何らかの言葉を記載することは、不特定の相手からの反応を潜在的に含む。いわばネットの海に旗（フラグ）を立てたことになり、「何かが起こるための見えない条件」が設定される。

また同時に、ある言葉をきっかけにして見ず知らずの相手へアクションを起こす際には、その言葉から想像される、相手が持っているであろう前提条件（「お約束」）をふまえていることが必要となる。それは行き当たりばったりの単なる偶然ではなく、遡及的にみれば、物理的制約によってつながってはいなかったが、その素地は存在していたといえる関係であろう。このような意味において、ネット社会における新たなつながりを「フラグを立てる」ことによる偶有性の出現と見立てたわけである。

7. 手段か目的か

関心に基づいた縁起の広がりや、つながりそれ自体を求める非生産的で自家消費的（コンサマトリー）なものとして切り捨てられるかもしれない。

しかしそれは、能動的に主体的な自覚を持ち明確な目的のもと自ら公の問題へ意見を述べ、インターネットもそのような活動の有益な手段であるという生真面目な視角に基づいたものである。またブログやSNS自体、利益を追求する私企業のプラットフォーム上での活動であり、資本主義の欲望に回収されているだけだという非難もあり得よう⁽¹⁰⁾。

だが、そのような啓蒙の言説は論壇内でしか有効でないし、資本主義を目の敵にするのも一面的で平板な見解しか導けず建設的ではない。また単に愚痴の掃きだめや便所の落書きのようなものであり、リアルな現実社会からの逃避であるという指摘もあり、そういった面があることは確かに事実であろう。

だがむしろここで注目したいのは、きっかけが何であれ精神的な投金を伴うつながりの可能性拡大が生じていることである。

たとえば音楽の趣味によって始まった交流も、音楽以外の話題を制限する

ものではない。ある特定の旗（話題）の背後には、旗自体に関係する無数の文脈があり、同時に旗と個々人の関係についての個別的な体験がある。一時的な音楽についてのやりとりだけでとぎれる場合もあるが、継続的に日常の出来事をコメントしあう関係となることもある。

ここでは要素と関係、手段と目的は入れ替わり行き来することになる。要素が音楽になるときもあれば、個別的な体験が要素になるときもある。先述の能動性の重視や自家消費という観点は手段と目的を固定化したものであった。

「フラグを立てる」で言挙げしたいのは、関心の旗を立てておくことが可能となったことによる出会いの潜在的拡大とつながりの保持という局面が（あらかじめ前提とされた特定の目的という視点からは看過されるにも関わらず）ネット体験において持つ重要性である。

ネット上に限られたことではないが、たとえば環境問題のようなビッグイシューに対してマスメディアから発信される情報も、身の回りの者と対話を交わしながら実際の行動をなし、商品購入においても雑誌のみを参照するのではなく、知り合いのそれを参考にしたり意見を求める。

マスメディアで流通する情報は、それ自体で実効性をあげることはなく、それぞれの個人的な経験に引きつけて解釈される。選択肢が増え、何が適切な行動か即断できない現代において、実は、偶有性とはネット社会に特有というより現代社会の反映でもある。

8. 遡及的理解/遂行的秩序

「フラグを立てる」のポイントは、「前提を共有しているがそれはみえない」ことである。しかし実際には前提は共有されていたのではなく、コメントのやりとりが成立することにより、遡及的に見いだされるものである（やりとりが成立しない場合、前提が共有されていなかったことになる）。

対面関係の場合でも、フラグにあたるのは身体およびそこから類推される印象情報であり、儀礼的無関心を含め（「スルーする」）やりとりが成立する

(場が破綻しないようにする)のは、対話の継続という目的のもと遂行的に文脈をつくっていくことであり、理解という面からは適及的に把握される。

インターネット上においては、利用できる情報に制限があるため、コメントのやりとりを保つ秩序の遂行性が前景化する(前提の誤読により起こるのが「荒らし」や「炎上」である⁽¹¹⁾)。しかしこれは、未知の関係を形成する際に必要な代価であり、既存の関係ではありえなかった可能性(予測不能な受動性の持つ創造性)を開示したことの方を評価したい。

9. 「フラグを立てる」

本稿は、インターネットの普及に関してしばしば言及される、個人の情報発信や公共的な課題に対する新たな連帯への期待、また資本主義の新たな市場(エレクトリック・コマース)からの視角に対して、「フラグを立てる」という言葉を手がかりに別の様相を提示した。

インターネットは、デジタル化された手紙・電話でありTV・ラジオ・映画・CD・雑誌・新聞でありミニコミ誌・掲示板等々である。更にそれがもたらした既存のメディアや日常生活になかった側面は、個人(の関心)にまつわる言葉を容易に常時不特定多数が閲覧しうるネット上へアップしておくことができる点である。

アルファ・ブロッガーでもない一介の利用者にとって、ネットでの日常は「ブラウズときどきコメント」である。その縁起がネット上のみの精神的投企となるか、その後現実に出会うことになるかに関わらず(上司など現実の方が浅い関係もあろう)、共有される言葉を眺め、時に記載していく。

もちろん「さらす」という言葉があるとおおり、自らの制御が及ばないところでアップした情報が一人歩きしてしまうマイナス面もある。また販売履歴が蓄積されマーケティングへ利用されたり、日記に使用した文字の検索や特定サイトへのアクセス履歴により危険人物としてリストアップされるかもしれない。

だがネットに掲載された言葉・画像や販売履歴が本当に自分にとって重要

なプライバシーなのであろうか。デジタル化された過去の情報が自己にとってかけがえのないものなのであろうか。大事なものは画面を眺めたり、やりとりをしたり、それらを思い返しながらかその都度何かを感じている（変化し続ける）自分にあるはずなのだ。

プライバシーをはじめとしてネット社会にまつわる問題はしばらくやむことはないだろうし、個々の課題に対し具体的な対策が必要であることはいうを待たない。しかしその対策についても、地球大に広がり技術の変化が続いているインターネットの世界においては、巨大な権力を持つ主要なアクターが厳然と存在するにせよ、アプリオリな論理では立ちゆかずアポステリオリ（あるいはむしろアドホック）に遂行的に生成した秩序を前提に対処していくことになる。

たとえネットへのアクセスが物理的に短時間で間歇的であり、コミュニケーション秩序の発生が偶有性に基づくものであっても、現実社会と分割されているが分離はしていないネット上の身体として、我々はフラグを立て続ける。

註

- (1) ブログおよびSNSの概要については、今関光雄2007「ミクシィのコミュニケーションデザイン：ソーシャルネットワークサービスにおける複数性・〈特定／匿名性〉・受動性」『常民文化』第30号：成城大学常民文化研究会、を参照。
- (2) チャットとは複数の人がネットワーク上に用意された1箇所に参加し、テキストを入力してリアルタイムに会話をおこなうシステムである（「フリー百科事典ウィキペディア」<http://ja.wikipedia.org/>）。
- (3) 眞鍋かをり2005『眞鍋かをりのココだけの話』インフォバーンなど。
- (4) アルバート・ラズロ・バラバシ2002『新ネットワーク思考：世界のしくみを読み解く』青木薫訳：NHK出版、特に239ページの図を参照。
- (5) 前掲、今関2007を参照。
- (6) IT用語辞典バイナリ（<http://www.sophia-it.com/>）より引用。
- (7) はてなダイアリーキーワード（<http://d.hatena.ne.jp/keyword/>）より引用。
- (8) 文化放送「桃井はるこの超！モモーイ」2007年10月13日放送分。

- (9) インターネットの特質を偶有性から規定しマーケティングの側面から考察したものとして石井淳蔵・厚美尚武編2002『インターネット社会のマーケティング:ネット・コミュニティのデザイン』有斐閣、また主に管理社会の視角から偶有性に言及したものとして東浩紀・大澤真幸2003『自由を考える：9・11以降の現代思想』NHKブックス。
- (10) ネットにおける消費者のプレゼンス拡大はCGM (Consumer Generated Media) と概括されている (『IT用語辞典 e-Words』<http://e-words.jp/>)。
- (11) 特定のコミュニティに出向いていって、そのコミュニティ内の暗黙の了解となっている判断・判断基準とは別の行為をすること、またはその行為者 (はてなダイヤリーキーワード)。