

メディアとしての情報システムの認識と評価

Recognition and Evaluation as Media of an Information System

内木 哲也*

UCHIKI Tetsuya

情報システムは、人々のメディアコミュニケーションにおいて、ある一定期間に形成される形式的な情報刺激の因果律といえる。その一方で、情報システムは人々の文化的行動を主導し、メディア文化の核として人々に認識され社会的に位置付けられてもいる。情報システムデザインにおいても、構築しようとする情報処理システムが人々のメディアコミュニケーションの中に息づき、そのシステムをメディアとして組み入れたコミュニケーションを誘発できるか否かが、システム構築の成否にかかわる要因として挙げられる。しかし、このようなメディア文化形成を中心に据えた情報システムのデザインについては、技術開発や制度設計のような客観的で明示的な取り組みとして表現および認識し難いことから、あくまでも構築された情報処理システムの導入や運用に付帯した事項として広く議論されるには至っていない。それ故に、情報処理システムを巡る問題状況をこのような見地から分析して知見を得ようとする取り組み自体ほとんどなされていないのが実状なのである。本論文では、明示的に表現し認識することが難しい情報システムのメディア文化的特性を理解する礎となる事例として、メディアコミュニケーション現象に関する調査研究に着目し、情報システムの観点から研究成果を事例として分析することを通して、メディアコミュニケーションに内包された情報システムの捉え方を例示すると共に、メディアとしての情報システムの認識と評価について考察する。

キーワード：メディア文化、メディアコミュニケーション、システム分析、学部卒業論文事例

1. はじめに

メディアや情報システムという用語は、社会的な認知度の高さと裏腹にその定義や対象範囲が不明確であるだけでなく、それらの関係性もあいまいである。それは、両者が相互に幾重にも折り重なるように関係していることに起因しており、情報システムから捉えたメディアはシステム機能に不可欠な情報の媒介物である一方、広く一般的にメディアを捉える視座からの情報システムはその利用者間のコミュニケーションを媒介するメディアなのである。そのため、対象の抽象性と相俟って、情報システムの社会的な共通認識を得ることのみならず、それらについて議論を深めること

* うちき・てつや、埼玉大学大学院人文社会科学系研究科教授、情報システムの社会学的研究

をも困難にしているのである。それと同時に、このような重層的関係性は、情報システムをデザインする際には、それが導入された場におけるメディアとして評価され息づくことを意識しなければならないことを示唆している。

実際、機能的またはシステムの未成熟でありながらも、限定的な技術によって情報システムが構築され、そこに集う人々の情報化欲求を充足すると共に、メディア文化ともいえる利用様式が花開いた事例が、情報技術の黎明期には多数見られている。これらの事例が示唆していることは、現代のような情報化社会は、技術的要因のみによるわけではなく、むしろ人々のメディアコミュニケーション欲求こそが原動力であり、それを技術的に支援することで構築されてきたと捉えるべきであるということなのである。筆者は、このような問題意識に立脚して、今日求められるような組織構成員相互の積極的なコミュニケーション活動を促す活性的な情報システムをデザインする方法について考察してきた¹。その過程で、情報システムの機能性は「モノ」としての情報処理システムの機械的機能性により形作られるのではなく、メディアコミュニケーションのような人々の自発的かつ主体的な行動によってもたらされる「こと」とであるという確信が得られた。それと同時に、「情報システムをデザインすること」には、開発導入される情報処理システムを組織やコミュニティにメディアとして位置付け、活かし続ける方策もが含まれるべきことに気付かされたわけである。

しかしながら、そのように組織やコミュニティのメディアとして位置付く情報システムをデザインする方法は国際的にも議論の途上にあるばかりでなく、具体的なシステムイメージを思い描くことさえも困難なことといえる。そこで、本論文では情報システムを内包するメディアコミュニケーション現象に関する調査研究に着目し、情報システムの観点からそれらの研究成果をメディアコミュニケーション現象におけるシステムデザイン事例として分析することを通して、メディアコミュニケーションに内包された情報システムの捉え方を例示すると共に、メディアとしての情報システムの認識と評価について考察する。

2. 情報システムとメディアコミュニケーションを包括的に捉える視点

本論の礎として、文献(内木 2020)での議論の要諦を再掲して簡単にふり返る。問題解決のための情報知覚を目途とする情報システムと、人々の社会生活の中でメディア文化として現象するメディアコミュニケーションとは、そもそも事象の捉え方が異なり、その認識も大きく異なっている。しかも、電子的な情報技術による情報処理システムは人々のメディアコミュニケーションの一形態として形作られ息づいていた「情報システム」を前景化させただけでなく、その技術システムこそが「情報システム」を構築しメディアコミュニケーションをも主導するという図 1a)に示した関係性の認識枠組みを形成してきたと捉えることができる。図 1a)のような関係性は、今日でも新規スマートフォンアプリのような新たに導入された情報処理システムを利用する場合や、既存組織に新たに加わったメンバーも同様の状況を経験するわけではあるが、黎明期の情報処理システム導入環境で見られた関係性であり、「情報システム」の開発や導入に伴う従属的事象としてメディアコミュニケーションを捉える認識枠組みである。

¹ 内木 (2020) 参照。

しかしながら、情報処理システムとしての「情報システム」は、利用者相互のメディアコミュニケーションにおいて必要な情報を見だしやり取りする中で形成される本来の情報システムが含有する、ある特定の目的に沿った「情報」を中心に扱う特殊なものに過ぎない。そのため、今日のように個々人が多種多様な情報処理システムを主体的に利活用できるようになると、図 1b) に示すようなメディアコミュニケーションが情報システムを主導する本来の関係性が強く意識されるようになり、必要な情報を見だし受発信するための社会的基盤としての広義な情報システムをメディアコミュニケーションの従属的事象として捉え議論する認識枠組みが前景化してきたといえよう。

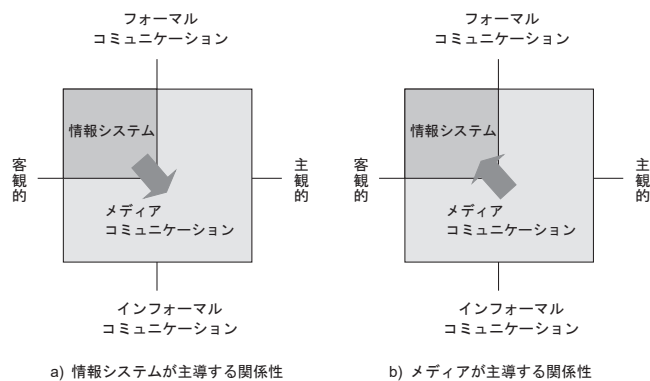


図1 情報システムとメディアコミュニケーションの相互関係性²

そのような情報システムは、システムを構成する個々人相互の積極的なコミュニケーション活動と随伴する行為を促す舞台装置のような存在といえ、各システム構成員のメディアコミュニケーションの能力を自由に発揮できる場として機能するものである。このようなコミュニケーションの場としての情報システムをデザインするためには、それを実現しようとする組織や社会といった場に醸成されているメディア文化をまず理解することと共に、構成員として積極的に参画してもらえるようそのシステムへの信頼を形成することが重要となる。特に、人々のメディアコミュニケーションに依拠する情報システムは、これまでの企業情報システムのように、限られた利用者にお仕着せの利用方法を強いるのとは大きく様相が異なり、多様な利用者による自発的な利用を誘発できなければならないからである。しかしその一方で、利用を促進し新たな活用方法を誘発するには、システム利用に関する制約や統制を緩める必要があるため、利用者の側にも単に利益を享受するだけでなく、利用に際しての節度や主体的にシステムの維持運営の一端を担う意識を持つといった社会規範の醸成が不可欠となるのである。

抽象的な議論から脱却して、これらメディアコミュニケーションに依拠する情報システムのあり方や問題認識について具体的に取り組むには、現実の問題状況に依拠した事例分析が不可欠といえる。そのような事例として、メディアコミュニケーションを常用し多様な問題状況に直面している現代の若者による問題意識に基づいたメディアコミュニケーションに関する研究に着目し、研究対

² 内木 (2020), p.9 図6を加筆修正.

象としての問題状況を情報システムの観点から分析することを通して、メディアコミュニケーションに依拠した情報システムのあり方や議論のための枠組み構築を試みる。

3. 若者の問題意識から見えるメディアコミュニケーションとしての情報システム

デジタルネイティブ世代³と呼ばれる現代の若者は、個人のメディアコミュニケーションを基礎とした情報システムを形成すると同時に、それに依拠して社会生活を営んでいる当事者と捉えることができる。それ故に、このような若者たちの問題意識は、メディアコミュニケーションとしての情報システムに対しての、当事者による認識や評価と捉えることができよう。このような観点から、2021 年度に本学部でメディアコミュニケーションに関わるテーマとして取り組まれた以下の 14 の卒業研究⁴の成果を概観する。

- 1) 文化空間としての劇場に関する考察 —劇場を構成する人々の意識調査に基づいて—
- 2) 若者の多文化共生に対する意識形成についての考察
—蕨市の国際交流・多文化共生事業参画者への意識調査に基づいて—
- 3) BTS 現象についての考察 —ファンへのインタビュー調査から—
- 4) 若者にとって SNS は危険なメディアであるのか
—大学生の SNS 利用傾向とヒアリング調査から—
- 5) コロナ禍における大学生が感じるラジオの魅力
- 6) ソーシャルメディアによる社会関係資本形成の可能性
—デジタルネイティブ世代の起業家への聞き取り調査から—
- 7) 日本におけるコロナ禍以降のキャッシュレス決済の実態調査
- 8) 2010 年代のテレビドラマで描かれる「働く女性像」
—「TBS 系火曜 10 時連続ドラマ」の内容分析から—
- 9) ファッションのリバイバルについての考察
—親子世代間のファッションの趣味の影響から考える—
- 10) 新聞記事から見る現代社会における着物の位置付け
- 11) ジェンダー視点から検証した東京オリンピックの新聞報道分析
—シドニーオリンピックと比較して—
- 12) 大学生の「忙しさ感覚」についての考察
- 13) 若者が「痩せたい」と発言する社会的要因についての考察
—男女大学生の体型認識に関するアンケート調査から—
- 14) 音楽ランキングから見える現代社会の状況についての考察
—聴かれる曲と歌われる曲の異なりに関する分析に基づいて—

³ Mark Prensky が著書「Digital Natives, Digital Immigrants」内で定義した呼称で、インターネットや携帯電話などが普及した生活環境の中で育った世代を指す用語とされるが、定義は曖昧であり、一般的にはインターネットが普及した 1997 年以降またはざっくりと 2000 年以降に生まれた世代を指している。<https://ja.wikipedia.org/wiki/デジタルネイティブ> (2023.1.5 accessed) より。

⁴ 埼玉大学教養学部現代社会専修社会コミュニケーション専攻の内木研究室で 2021 年度に卒業研究として取り組み提出された卒業論文を分析対象としている。

まず、それぞれの研究の要諦を述べると共に、そこで着目されている「メディアコミュニケーションを基礎として形成される情報システム」について概説する。

1) 文化空間としての劇場に関する考察⁵

本研究では、社会的に評価され文化的価値を認められた、あるいは文化的価値を社会に向けて問いかけるコンテンツを提供する劇場というメディアを、一般大衆がエンターテインメントとして消費するコンテンツを提供する施設とは異なる文化施設としての格式を呈し、上質とされる文化的コンテンツに相応しい厳かな雰囲気醸し出す情報システムという観点で捉えて調査分析し考察している。このような劇場というメディアを巡って形成される情報システムは、そこに集いコンテンツを受容するオーディエンスには、直接的には演目、内容、出演者などの上演に関する情報だけでなく、事前準備としてのコンテンツに纏わる基礎知識に関する情報が必要とされ、間接的には劇場の格式や雰囲気に相応しい装いや振る舞いなどの情報が求められることとなろう。一方、劇場の運営側としては、直接的には劇場施設の維持管理のみならず文化施設として認知されるような演目や出演者の選定、運営上の演出設定などの上演企画に関する情報や、事前準備としての上演コンテンツに関わる基礎知識に関する情報発信が必要とされ、間接的には格式の高い文化施設として雰囲気を醸し出すための職員の振る舞いや装い、接客態度、話し方などの情報が求められることとなる。それ故に、劇場というメディアを巡る情報システムは運営側が細心の注意を払って構築しているわけであるが、オーディエンス側もそのことを受容しそのシステムに則った振る舞いを楽しみつつ、運営側と共に劇場という空間を作り上げていることを調査分析より導き出している。

2) 若者の多文化共生に対する意識形成についての考察⁶

本研究では、行政が主導する地域住民の交流事業を企画・運営者、参画者、現場関係者などの当事者それぞれが抱く期待や目的、意識を包摂したメディアシステムと捉え、そのメディアの実践的機能性について関与する人々が形成する情報システムという観点で調査分析している。このようなメディアシステムは、外形的には事業を遂行するために機能しているが、事業企画者が狙いとした目的を達成するように機能しているとは限らない。そのため、この相違を認識せずに新たな企画を遂行したり運営方針を変更したりするとそのメディアシステムの機能性を損なうばかりでなく、メディアシステムそのものの成立をも危うくしてしまうこととなる。そこで当事者へのヒアリングと共に、当事者たちがそのメディアシステムに求め提供する情報から彼らが参画する事業に対する意識を探り出すと共に、その場に成立しているメディアシステムの機能性の実態を明らかにしている。

3) BTS 現象についての考察⁷

本研究では、アイドルにまつわる社会的現象をアイドルというメディアを巡る関係者が形作る

⁵ 岡崎 (2022).

⁶ 島田 (2022).

⁷ 中村 (2022).

情報システムという観点で分析し考察している。アイドルというメディアは、初めから成立できるのではなく、流行のアイドルというメディアを形作り、社会の中でアイドルとして位置付けようとするメディアを巡る関係者による情報システムによって成り立っていると捉えることができる。特に、ファンと直接つながりアイドルというメディア消費の主要な場であるライブ活動が制限されたコロナ禍の状況下で、多くのアイドルが関係者との情報システムを細らせ、最悪失わせてさえいる中であって、**BTS** というアイドルグループはその情報システムを細らせることなく、むしろより強固なものへと変貌させたことにより国際的に **BTS** 現象として注目されるに至ったと捉えることができる。その理由は、**BTS** というアイドルグループが単に商品としてのアイドルメディアではなく、ファングループの要望や意見に応え成長する能動的なメディアシステムとなっていたことが要因といえる。それ故に、単に提供され記号を媒介するだけの他のアイドルとは異なり、ファンとコロナ禍という苦況を共有し乗り切ろうとするための双方向の情報のやり取りが生まれ、それを糧として情報システムが強化されたことになり、その成果として社会的に注目を集めた **BTS** 現象が生じたと捉えられることを調査分析から導き考察している。

4) 若者にとって SNS は危険なメディアであるのか⁸

本研究では、コミュニケーションの範囲拡大や利便性などのメリットがある一方で、種々の新たな問題状況も引き起こしトラブルの要因ともなっている SNS を多用する若者たちが、どのように SNS の危険性を認識し回避しながら利便性を享受しているのかをヒアリング調査を通して明らかにしている。SNS というメディアシステムが孕む危険性に関する情報は、他の既存メディアシステムによるコミュニケーションに慣れ、そちらを常用している利用者からのものであり、むしろ多くの若者たちはそれらの危険性を経験知として身につけ対処していることを調査結果から窺い知ることができる。その一方で、メディアコミュニケーションによるトラブルはメディアシステムの新旧に関わらず人を欺き、陥れようとする状況設定や手口にこそあり、それらを認識させ問題状況に至らせないための根源的な情報システムに基づいた社会制度設計や教育プログラムが必要であることが示唆されている。

5) コロナ禍における大学生が感じるラジオの魅力⁹

本研究では、コロナ禍の制約されたコミュニケーション環境下でのコミュニケーション欲求を充足させるメディアシステムとしてラジオが再認識され、新規の利用者が増加している社会的状況を、そのメディアシステムに関与する人々が形成する情報システムという観点から調査分析している。特に、対面でのリアルなコミュニケーションが困難な状況下で、一方的ではあるものの、放送というメディアシステムを通して話しかけ、情報システムとしての場を共有するパーソナリティの存在と、同じく放送番組を希求し、見かけ上同時に場を共有している他の聴取者の存在感¹⁰が、twitter のような SNS との併用により SNS だけでは構築が困難なリアリティの感じられるコミュニケーション空間の形成に寄与していることを調査分析から明らかにしている。しかも、

⁸ 山本 (2022).

⁹ 畔上 (2022).

¹⁰ 番組録音や聞き逃し配信の聴取者も含まれるため、必ずしも全ての聴取者が同時に聴取しているとは限らない。

コロナ禍で困難となった他のコミュニケーション活動の時間を使えるようになったことが、ラジオ聴取者でない若者が新たに価値を認識し、ラジオというメディアシステムが形成する情報システムとしての場の魅力を感じずるまでになったことをも明らかにしている。

6) ソーシャルメディアによる社会関係資本形成の可能性¹¹

本研究では、SNS が日常的なコミュニケーション手段である現代の若者たちにとっては、社会関係資本ともいえる相互の深い理解と親密ささえも SNS を通して形成され、現実には機能しているとの錯覚に囚われてしまう実情を当事者たちの経験談を通して明らかにしている。社会関係資本は、無意識にかつ目的的でない日常の戯れ的なコミュニケーションで培われるものであり、SNS を通した親密なコミュニケーションはある意味そこで培われた土壌の上に築かれるものであるが、デジタル環境に身を置く若者たちにはその境界がシームレスに成されるためこのような錯覚が生じることとなるのである。組織的社会的な活動には当事者相互で情報を伝達および理解、共有するための情報システムが不可欠であることから、若者たちの間で起業までに必要とされた「情報」を聞き取り調査することを通して企業行動を支えた情報システムの存在を明らかにすると共に、そのシステムの分析を通して、彼らが SNS のコミュニケーション特性をうまく活用してそのシステムに取り込んでいる実態をも明らかにしている。

7) 日本におけるコロナ禍以降のキャッシュレス決済の実態調査¹²

本研究では、ある市街地におけるビジネス店舗でのキャッシュレス決済システムの利用実態という社会的状況を、「キャッシュレス決済可能表示」というメディアを巡って社会的に形成される情報システムの観点から分析し、利便性や機能性だけでは新たな決済システムが社会に浸透できないことを考察している。ビジネスを営むに際して不可欠な決済システムは、一般には多様で利用者にとって利便性が高いことが重要なはずである。このような表示が成されるのは、現金のように通常どこでも使用可能な決済方法となっていない社会的状況を示す情報といえるが、それと共にその利用可能性や可能銘柄種の情報は利用者に対する店側の姿勢の表明ともいえる。一般的に考えれば決済システムの多様性を提示することは、多様な決済システムを利用したい利用者への窓口を開くこととなることから、そのような店舗が増大することは望まれるべき状況といえる。しかしながら、導入する店舗や利用可能銘柄が制約されている状況は、キャッシュレス決済システムが日本のビジネス環境で展開できない、あるいは導入を阻害する、別の理由の存在を暗示していることを考察から導き出している。

8) 2010 年代のテレビドラマで描かれる「働く女性像」¹³

本研究では、ある特定の放送局から毎週同時刻帯に提供される連続ドラマが、テーマ性を持つことで対象となる視聴者を峻別するだけでなく、その視聴者層に支持されることで番組枠と共にスポンサーも確保しているという実態に基づき、その枠内で放映されるドラマのテーマや描写か

¹¹ 大阿久 (2022).

¹² ヤン (2022).

¹³ 田邊 (2022).

ら社会的状況や問題意識を探り出している。ドラマはその視聴者層が興味を持ち、共感を得られるテーマであることが第一義であるが、時代の雰囲気や問題意識に基づいた先端的な内容であることが求められる。テレビドラマというメディアシステムは、それに関わる人々の間に特有な情報システムを形成し、単にそのコンテンツに直接関係した情報のみならず、その制作企画や過程、配役、スポンサー、放送回数などの付帯的信息をもたらしと共に、視聴者も直接的なクレームや要望といった評価や、視聴率や日頃の話題として間接的な情報の受発信に関わるように相互的に機能している。それ故に、このような枠内で制作されるテレビドラマは現代社会の問題を扱いつつも、制作者と視聴者とが相互に作用しながら、エンターテインメントとして消費できるコンテンツに落ち着くこととなり、その内容は視聴者の問題意識よりも視聴者が求める憧れや理想像としての側面が強くなることが、調査結果からも明らかにされている。

9) ファッションのリバイバルについての考察¹⁴

本研究では、流行のファッションのリバイバル現象について、その根底には流行ファッションというメディアに対する家庭内での評価や嗜好傾向が、親から子へと世代を超えて伝播される情報システムを暗に陽に形成しているためと捉えて、実地に調査分析している。調査者と同年齢時代の親世代の人々の写真に記録された当時のファッションに対する調査者と同世代の若者たちによる評価や嗜好のヒアリング調査からは、多くの好感的意見が得られており仮説を裏付けている。また、ファッション誌の表紙の歴史の変遷からも、ファッションの好悪に世代的相違が現れることを分析しつつ、家庭における世代を跨いだ情報システムについて考察している。

10) 新聞記事から見る現代社会における着物の位置付け¹⁵

本研究では、伝統的衣装である着物というメディアの現代社会における位置付けを、そのメディアを巡って社会的に形成される情報システムの観点から着物に関する新聞記事进行分析することを通して明らかにしている。新聞記事には、記事の表現、位置付け、記述内容などに伝達メディア側の記事制作に際しての意識が見え隠れする。その意識は、メディアが捉えているオーディエンスとその反響という情報システムから形成されたもので、それがまた着物に纏わる「情報」を訴求し受容する読者というオーディエンスを形作り、販売数（購読者数）として評価されることから、意識が確立され、確信を形成すると共に、より強固な意識・主張を形作ることとなる。記事での着物に対する論調や取り上げ方は、日常的な衣服でない着物に対するメディア側の社会的意味付けをも暗に陽に示していると捉えることができ、調査分析を通してその位置付けが近年大きく変化していることを明らかにしている。

11) ジェンダー視点から検証した東京オリンピックの新聞報道分析¹⁶

本研究では、国際的スポーツイベントであるオリンピックの新聞報道の記事面積をその報道に対する新聞社の着目度と捉えて、対象者の性別による差異を検証している。記事の面積は限られ

¹⁴ 野原 (2022).

¹⁵ 松田 (2022).

¹⁶ 三好 (2022).

た紙面におけるその記事の扱いに対するメディアシステム側の重要度合いを暗に陽に示している
と捉えることができるからである。新聞というメディアシステムには、スポーツイベントの記事
の表現、位置付け、記述内容などに伝達メディア側の記事制作に際しての意識が見え隠れして
おり、その意識は新聞というメディアシステムに対するオーディエンスの反響という情報システ
ムを通して形成されるのである。特に、このシステムを支える読者というオーディエンスは、販
売数（購読者数）としてメディアシステム自体の具体的な評価指標となることから、読者の受
容状況がその意識形成に強く反映されると共に、それに応えるためにより強固な意識・主張を
形作ることもなるのである。

12) 大学生の「忙しさ感覚」についての考察¹⁷

本研究では、忙しさ感覚は対極をなす余暇時間の有無によりもたらされると捉えて、余暇時
間に対するアンケート調査を基に大学生の「忙しさ感覚」の認識実態を明らかにしている。一般
に大学生は、従事する業務に時間的に拘束される社会人とは異なり、授業や事前事後学習で拘束
される時間が短いため、余暇時間は長いという印象を持たれているが、その印象とは裏腹に多く
の大学生が「忙しさ」を感じ訴えている。そのような状況は、拘束時間を示すあるいは連想させ
る「メディア」が一般社会人と大学生とでは異なり、大学生が意識する時間的束縛状況が「メ
ディア」として表現されにくいことに起因し、彼らの「忙しさ」を一般社会に仲介し伝播する情
報システムの形成が困難であるためと捉えることができる。大学生へのアンケート調査からは、「余
暇時間」を一般の社会人と同様に「義務的な業務から解放され自由に過ごすことができる時間」と
捉えていることが、「義務的な業務」には単に大学の授業や学習活動だけでなく、思考を求められ
る活動全般と多様なコミュニケーション活動とが含まれていることを明らかにしている。この
ように「考える時間」は、拘束時間という形式的なメディアとしては表現し難く、それ故に大学
生の忙しさは社会一般での「忙しさ」を媒介する情報システムには乗りにくく、ひいては社会
で認識され難いこととなる。このような状況は、若者をアルバイトとして多用する業務運営や多
様な働き方をする現代人のストレス問題を考える手がかりとなる。

13) 若者が「痩せたい」と発言する社会的要因についての考察¹⁸

本研究では、若者が「痩せたい」と発言する社会的要因として身体の評価枠組みとなる理想
体型という情報に着目したアンケート調査を実施し、その情報によって形作られる情報システ
ムの分析に基づいてその発言要因について考察している。身体というメディアのあり方を巡る理
想体型という枠組みを規定する情報は、社会共通の身体に対する価値観や憧れを形作るととも
に、理想型を陽に暗に意識しつつ自身の身体に対する評価を下し、身体の状態維持や状態改善を
目指した行動を発現させる。理想体型の身体というメディアは、直接的には人々に理想像とし
てのあるべき体型を印象付け、自身の体型に対する認識を新たにするとともに、目標および憧
れの体型との比較により評価を下すこととなる。人々が理想体型という情報を多くの人々が受
け入れて認識

¹⁷ 近藤 (2022).

¹⁸ 榛村 (2022).

することにより、間接的には理想体型に対する社会的価値を高め、あるべき姿としての価値観を形成することとなる。一方、社会の側では、直接的には人々の理想体型に対する認識を美的感覚のみならず健康面からも強く意識させ、それらの総体として価値観を形作ることとなる。これらの環境要因に依拠して、間接的には自身の身体と理想体型との差異を計測し認識させるのみならず、体型改善を促し実際に改善するための方法や道具の開発などその情報を巡るビジネスが開発されることから、その情報システムはより強固なものとなることを考察している。

14) 音楽ランキングから見える現代社会の状況についての考察¹⁹⁾

本研究では、楽曲が社会で広く受容され、嗜好者が多数存在することの指標であるヒットランキングが、それらの曲を聴いて楽しむのか、自らが歌唱するののかによって、大きく異なることに着目し、その差異から現代社会の状況について考察している。聴いて楽しむ前者のような楽曲の受容度合いとしてのランキング情報は、社会の雰囲気やその時の多くの人々の心情を代弁していると捉えることができ、ランキングは社会の状況変化に伴って短時間に変化する。これに対して、自ら歌唱する後者の楽曲は、歌唱による充足感を得ることが重視されることから、先ず歌唱して楽しむことができる曲でなければならず、それ故に前者とは異なる情報システムを形成することとなる。調査結果からは、後者には皆で歌唱できたり、場を盛り上げることができたりというような本来の機能性を発揮できる曲や、歌唱の力量や曲の新しさなど歌い手がプレゼンテーションできる曲がランキングされていることが明らかにされており、それ故に一部の新譜を除いてランキング情報の変動は緩やかで特定の歌唱曲が定番のように長くランキングされていることを分析結果として導き出している。

4. 研究成果の分析と考察

これらの 14 の研究成果は、メディアやメディアシステムを巡って形作られる、あるいはそれ自身が核をなすと捉えられる情報システムと社会的現象の関係性に基づいて整理してみると、大きく以下の 4 つのカテゴリーに分類することができる。この 4 つのカテゴリーは、図 2 に示した G. Burrell と G. Morgan による社会学のパラダイム²⁰⁾で示された 4 つの視座に照らして意味づけることができ、1. 文化・規範、2. 機能性、3. 社会構造、4. 意識・心理のそれぞれの側面²¹⁾よりメディアやメディアシステムを巡る情報システムと社会現象との関係性を捉えた視点といえる。

- I. メディアを巡る情報システムがもたらす社会的現象に関する研究
- II. メディアシステムによるコミュニケーションの可能性と限界に関する研究
- III. 情報システム視点からのメディア表現を巡る社会的現象に関する研究
- IV. メディアに対する社会的評価枠組みに伴う行動や意識に関する研究

カテゴリー I は、劇場や音楽ライブ活動、さらには文化交流事業をも含むメディアシステムが形成する関係者の場の存在とその共有により生ずる社会的現象に焦点を当てた研究として捉えること

¹⁹⁾ 羽石 (2022).

²⁰⁾ Burrell and Morgan (1979 pp.21-35 = 1986 pp.25-44).

²¹⁾ 内木 (2009).

ができ、1) 文化空間としての劇場に関する考察、2) 若者の多文化共生に対する意識形成についての考察、3) BTS 現象についての考察の 3 つの研究が該当している。

カテゴリーⅡは、人々のつながりにおける信頼関係や絆の形成などに焦点を当てて、SNS を始めとする各種のスマートフォンアプリが提供する新たなメディアシステムによるコミュニケーションの可能性とその限界を明らかにしようとする研究といえ、4) 若者にとって SNS は危険なメディアであるのか、5) コロナ禍における大学生が感じるラジオの魅力、6) ソーシャルメディアによる社会関係資本形成の可能性の 3 つの研究が該当している。

カテゴリーⅢは、世間にアピールする広告や取り組みなどの告知メディアから、ファッション、伝統的衣服、新聞記事、テレビドラマまでもを含むメディア表現を巡る社会的現象の実状を情報システムの観点から解明しようとする研究であり、7) 日本におけるコロナ禍以降のキャッシュレス決済の実態調査、8) 2010 年代のテレビドラマで描かれる「働く女性像」、9) ファッションのリバイバルについての考察、10) 新聞記事から見る現代社会における着物の位置付け、11) ジェンダー視点から検証した東京オリンピックの新聞報道分析の 5 つの研究が該当している。

カテゴリーⅣは、身体の状態やあり方、忙しさの外形的な認識、楽曲のランキングなどの社会的評価枠組みによってもたらされるメディアが誘発し形作る人々の行動や意識に関する研究であり、12) 大学生の「忙しさ感覚」についての考察、13) 若者が「痩せたい」と発言する社会的要因についての考察、14) 音楽ランキングから見える現代社会の状況についての考察の 3 つの研究が該当している。

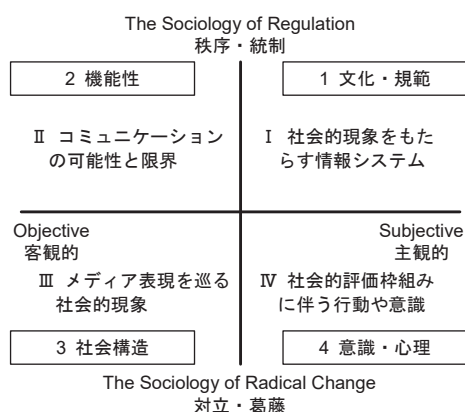


図 2 社会学のパラダイムから示唆される 4 つの視座による分類カテゴリーの意味付け

この分類結果から見る限り、カテゴリーⅢのメディア表現を社会構造的視点から分析しようとする研究テーマが 5 つと他よりも多く取り組まれているものの、それ以外の 3 つのカテゴリーに該当する研究テーマにもまんべんなく取り組まれている。しかしながら、それらの研究で着目している「情報システム」が焦点としている「情報」とは、いわゆる情報処理技術によって処理できる明示的で形式的な情報だけではなく、人々がメディアに媒介されて想起し感じ取る暗黙的に含意される

ような非形式的な情報をもその範疇に含めたものとなっている²²。

そこで、メディアを制作し配信を担う供給主体とそれを受容し消費する需要主体とで交わされる明示的形式的情報と暗黙的非形式的情報とを峻別して捉えてみると、両者がメディアを介在して形成している情報システムは図3のようにモデル化して描くことができる。図3に先の研究カテゴリーを当てはめてみると、Ⅰはメディアを受容し消費する左側の需要主体からの研究といえ、逆にⅢはメディアを制作し配信する右側の供給主体からの研究、Ⅱは図3の中心に位置する直接やり取りされるメディアに関する研究であり、それぞれが対象とする明示的情報のみならず対応する暗黙的情報をも介在して形成されたシステムを捉えた研究であることがわかる。同様に、Ⅳは図の上部と下部に位置する人々の明示的かつ暗黙的な社会環境に関する研究といえる。このように捉えてみると、各カテゴリーの研究はメディアに関する技術の進展や普及に伴い、それぞれの視点に依拠しながら他のカテゴリーへと拡大しつつあるように窺える。例えば、受容者を巻き込んだメディア制作や受容者主体のメディア発信などを挙げることができるが、その先鋒的な境界領域は新たな社会現象を生みだして問題意識を形成させるのみならず、既存のメディア供給主体や需要主体のあり方をも問い直す、根源的な変革を予兆させる新たな情報システムの創出を促していると考えられることができる。

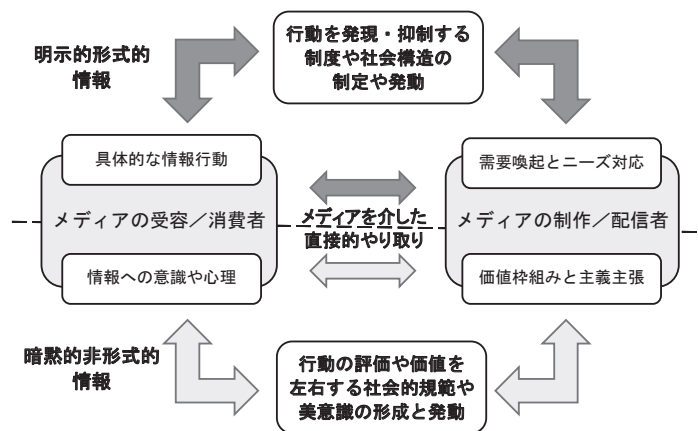


図3 メディアを介在して形成される情報システムの全貌

5. おわりに

デジタルネイティブ世代の学生が注目し取り組む卒業研究は、現代社会におけるメディアイベントやメディアシステムがもたらす社会現象の背後に潜む明示的かつ暗黙的な情報システムの存在に対する気付きを与えてくれる。それと同時に、メディアコミュニケーションによって形成される人々の意識や行動、メディアそのものに対する評価などもそれらの情報システムの関与によって形作られていることにも気付かされる。本論文での分析から得られた知見や議論は、これらの気付きに触発されて得られた集大成といえるのである。しかしながら、メディアコミュニケーションに依拠し

²² メディアコミュニケーション研究での議論は、むしろ暗黙的な非形式的情報が中心であるとさえいえよう。

た情報システムに関する議論は、端緒についたばかりで、その捉え方についてもまだ基礎的な考察の域を脱してはいない。そのため、今後の更なる研究事例の探求とその分析に基づいた検証と考察が必要であることは否めないが、この考察を通して日本社会における情報システムに関する問題を捉え議論する手がかりとしての基礎的知見が得られたことは重要な成果のひとつといえよう。

本研究での議論が情報システムの社会学的研究の今後の展開に資する知の礎となれば幸いである。

謝辞

本研究は、平成 31~令和 4 年度科学研究費補助金 (JSPS 科研費 JP19K01803) の助成を受け、情報システム設計方法論を巡る日本の社会的文脈の解明に向けた基礎研究の一環として実施された。記して感謝の意を表する。

参考文献

- 畔上大河 (2022) 『コロナ禍における大学生が感じるラジオの魅力』令和 3 年度埼玉大学教養学部卒業論文。
- Burrell, Gibson and Gareth Morgan (1979) *Sociological Paradigms and Organisational Analysis*, Heinemann Educational Books (鎌田紳一, 金井一頼, 野中郁次郎訳 (1986) 『組織理論のパラダイム』千倉書房)。
- 羽石優奈 (2022) 『音楽ランキングから見える現代社会の状況についての考察 ―聴かれる曲と歌われる曲の異なりに関する分析に基づいて―』令和 3 年度埼玉大学教養学部卒業論文。
- 近藤千智 (2022) 『大学生の「忙しさ感覚」についての考察』令和 3 年度埼玉大学教養学部卒業論文。
- 松田純奈 (2022) 『新聞記事から見る現代社会における着物の位置付け』令和 3 年度埼玉大学教養学部卒業論文。
- 三好杏果 (2022) 『ジェンダー視点から検証した東京オリンピックの新聞報道分析 ―シドニーオリンピックと比較して―』令和 3 年度埼玉大学教養学部卒業論文。
- 中村理沙 (2022) 『BTS 現象についての考察 ―ファンへのインタビュー調査から―』令和 3 年度埼玉大学教養学部卒業論文。
- 野原夏芽 (2022) 『ファッションのリバイバルについての考察 ―親子世代間のファッションの趣味の影響から考える―』令和 3 年度埼玉大学教養学部卒業論文。
- 岡崎若菜 (2022) 『文化空間としての劇場に関する考察 ―劇場を構成する人々の意識調査に基づいて―』令和 3 年度埼玉大学教養学部卒業論文。
- 大阿久将 (2022) 『ソーシャルメディアによる社会関係資本形成の可能性 ―デジタルネイティブ世代の起業家への聞き取り調査から―』令和 3 年度埼玉大学教養学部卒業論文。
- 島田健太郎 (2022) 『若者の多文化共生に対する意識形成についての考察 ―蕨市の国際交流・多文化共生事業参画者への意識調査に基づいて―』令和 3 年度埼玉大学教養学部卒業論文。
- 榛村有佳莉 (2022) 『若者が「痩せたい」と発言する社会的要因についての考察 ―男女大学生の体型認識に関するアンケート調査から―』令和 3 年度埼玉大学教養学部卒業論文。
- 田邊千夏 (2022) 『2010 年代のテレビドラマで描かれる「働く女性像」 ―「TBS 系火曜 10 時連続ドラマ」の内容分析から―』令和 3 年度埼玉大学教養学部卒業論文。
- 内木哲也 (2020) 「メディアコミュニケーション視点からの情報システムデザインに関する一考察」『埼玉大学紀要』埼玉大学教養学部, Vol.56, No.1, pp.1-12.
- ヤンヒジン (2022) 『日本におけるコロナ禍以降のキャッシュレス決済の実態調査』令和 3 年度埼玉大学教養学部卒業論文。
- 山本美穂 (2022) 『若者にとって SNS は危険なメディアであるのか ―大学生の SNS 利用傾向とヒアリング調査から―』令和 3 年度埼玉大学教養学部卒業論文。