

自己デザインに抵抗する〈私〉 誰かといふ不自由を自由に選ぶ

岩内 章太郎（豊橋技術科学大学）

2025年12月21日@立教大学

分断化する社会の中で対話は可能か？：ポスト・ソーシャルメディア時代の社会構築

主催：日本学術会議哲学委員会

SNS時代

1. その気になれば、世界中のひとつながれる時代。しかし同時に、つながりすぎた時代。また、実質的にはSNSを通して同質性の高い人がつながりがちな時代（エコーチェンバー）。
2. 事実と一緒にデマやフェイクニュースがタイムラインに流れてきて、何が本当の情報なのかを見分けにくい時代。あるいは、〈私〉にとって必要な情報が見えにくい時代。
3. 〈私〉を自由にデザインできる時代（プロフィールやアバター）。自己デザイン志向が優位になって、〈私〉の輪郭がつかみにくい時代。

自己デザイン志向

〈私〉が〈私〉を演出しようとすること

〈私〉は、多かれ少なかれ、〈私〉を調整する

平野啓一郎「分人主義」

〈私〉の内実は中心が存在しない「分人」の束。それは「自分で勝手に生み出す人格ではなく、常に、環境や対人関係の中で形成される」ものであり、「そのスイッチングは、中心の司令塔が意識的に行っているのではなく、相手次第でオートマチックになされている」（平野啓一郎『私とは何か』、講談社、2012年、69頁）。分けられない一つの人格を中心にするのではなく、（固定的な中心を持たない）複数の人格の緩やかなネットワークとして自分をイメージする。

自己デザインの何が問題なのか？

1. 分人主義に従えば、〈私〉はいつも何らかの形で〈私〉を調整している。だから、〈私〉の内実を自己デザインの束だと捉えることもできるかもしれない。
2. ただし、平野は分人のスイッチングはオートマチックになされると述べており、〈私〉を意図的につくりこむというニュアンスは強調されていない。
3. おそらく自己デザインの問題は二つ。①〈私〉を意図的に作り込みすぎることによる自己喪失、②SNS分人の比率が高まりすぎることによる疲労感。

SNSのコンテンツは〈私〉

SNS=自己消費の場

1. SNSはプラットフォームに過ぎない。仕事の一部始終や現在の興味関心、家族のことや友人のことなどをコンテンツとすることで、〈私〉は〈私〉をSNSに差し出している。
2. それぞれの〈私〉は〈私〉をコンテンツにし、それを絶えず消費している。しかも、その消費活動に際限はなく、ひっきりなしにコンテンツを生産し、自らを差し出し続けなければならぬ。
3. その〈私〉をデザインしすぎるなら、SNSでの承認関係はデザインされた〈私〉によるデザインされた〈私〉に対する「いいね」になる。
4. 〈私〉の喪失が起こりやすい（うまくバランスを取っていたり、そのゲームを俯瞰できれば大丈夫？）。SNS分人の割合が高くなりすぎると現実世界でのさまざまな〈私〉とのギャップで疲れてくる。

インターフェースの日常体験で最も目立つ点は、電話を見てクスクス笑っていても、一瞬たりとも、あるいは未来の幸福を犠牲にしてさえも、それが満足できるものではないという事実である。スクロールやスワイプをずっとやり続けることは、欲望が満足される可能性 자체を否定しているように思われる。むしろ、ここに見えるのはギアの外れた欲望だ。何かを先送りしているときに経験するような、行き詰まりとか停滞の感覚ではない。ニュートラルに入ったままのエンジンが最大限に回転しても、まったく引っ張る力を生み出せないのと同じなのである。

マーク・キングウェル『退屈とポスト・トゥルース』、集英社、2021年、60頁

どうして、やめないのか？

1. いろいろなコンテンツを消費するのが楽しいし、退屈しのぎになるので、やめる理由が特にない。
2. 次から次へとコンテンツが提供されて、欲望が喚起されるので、終わるきっかけがない。
3. SNSのゲームをやめると、人間関係から取り残されるし、現実世界でのさまざまな調整に支障が出る。

アルゴリズムによる欲望の逆照射

検索履歴や購入履歴から〈私〉の欲望を映し出す

サイバースペースと〈私〉

1. 〈私〉を意図的に作り込みすぎることによる自己喪失、SNS 分人の比率が高まりすぎることによる疲労感によって〈私〉の輪郭がぼやけてくる。
2. 切り取られ作り込まれた自己デザインが増殖し、そのデザインされた〈私〉が承認もしくは批判にさらされる。そのゲームを止められない。
3. サイバースペースに提供している〈私〉の情報によって、〈私〉の欲望や関係性をアルゴリズムの側から見せつけられる。〈私〉がアルゴリズムに規定されてくる。

世界ではなく、〈私〉を見る。

ヒント① デカルトの方法的懷疑

1. 知覚可能な経験世界（感覚の可謬性）
2. 現実世界（現実と夢）
3. 理念的世界（悪靈の想定）

外部世界とその知識はすべて疑わしい



外部世界から内部世界への視点の転換

世界はすべて疑わしい。しかし、〈私〉が疑っていると
いうこと、そして少なくとも疑っている間、疑っている
〈私〉が存在するということは、疑えないのでないか。

われ思う、ゆえにわれ在り

ヒント②

サイバースペースに提供されていない人たち

ヒント③ 他の〈私〉および〈私〉との摩擦

自分の思い通りにならないものと手を組む。
=自己デザインに抵抗する〈私〉



- (1) 世界と他者
- (2) 欲望、感受性、身体性
- (3) 弱さや脆さ



<https://www.icd.cs.tut.ac.jp/>

ヒント④ 不自由を自由 に選ぶ

一人で居るととても自由でいいのだけれど、その抱えきれない可能性に疲れることもある。なにをしていてもいいのだけれど、それを一つに絞り切れない……。こうしたときには、ほどよく制約しあう相手が必要なのだろう。一緒に居るというのは、お互いのなかで膨らんだ自由度を減じあう作業でもある。相手に半ば委ねながら、その判断の責任を担わせつつ、こちらでも相手の行動の責任の一端を担ってあげる。これは〈並ぶ関係〉でのグラウンディングと呼べるものだろう。

岡田美智男『〈弱いロボット〉の思考——わたし・身体・コミュニケーション』、講談社、2017年、246頁)