

英米圏のプラットフォーム研究の趨勢と ガラパゴス化する日本の議論 ——2000年代「アーキテクチャ」論の再考——

松村 菜摘子ⁱ

大規模な利用者を抱えた巨大なインターネットサービスである「プラットフォーム」は、今や情報、サービス、商品にアクセスする土台となりつつある。その一方で、市場の独占やプライバシー侵害など、プラットフォーム企業への批判も高まっており、「プラットフォーム」がもたらす変化や影響を的確に捉えることは、現代のメディア研究において不可欠な主題の一つである。本稿では、2000年代から2010年代にかけて、英米圏のプラットフォーム研究で提示された論点を検証した。英米圏のプラットフォーム研究は、初期の議論への批判的考察を踏まえ、「プラットフォーム」の権力性に着目し、学際的な研究視点から現状の課題へアプローチしている。その上で、日本でインターネットを巡る議論として2000年代に登場したアーキテクチャ論に注目した。アーキテクチャ論はプラットフォーム研究にも通じる重要な論点を提示したが、2010年代以降、十分に議論が継続されず、具体的な研究の積み上げが不足していることを明らかにした。日本の環境に対応したプラットフォーム研究を深めていくために、日本の研究や情報環境の特異性を考慮した研究の必要性を提起した。

キーワード：プラットフォーム研究、アーキテクチャ、インターネット、メディア史

はじめに

インターネットは、1990年代半ばから一般への普及が進み、この30年で人々の生活に深く浸透した。このメディア環境の変化は、人々とメディアとの付き合い方を大きく変えた。特に2000年代以降に登場した大規模なユーザーを抱える巨大なインターネットサービスは、「プラットフォーム」と呼ばれ、人々が情報やサービス、商品にアクセスする環境を与え、今や欠かせない基盤のように人々の生活に入り込んでいる。2023年9月、米連邦取引委員会（FTC）は反

トラスト法(独占禁止法)に違反するとして Amazon を提訴し、同月、日本の公正取引委員会が、ニュースサイトを運営するヤフーは報道機関との関係において、独占禁止法上の「優越的地位にある可能性がある」と指摘するなど、大手プラットフォーム企業への批判も高まっている。では、こうした「プラットフォーム」とはどのような特性を持つのか。スルネック (Srnicsek) によれば、プラットフォームは、2つ以上の集団間の対話を可能にするデジタル・インフラとして機能しており、プラットフォームサービスを提供する企業は、さまざまなユーザー（消費者から始まり、広告主、サービス提供事業者、生産者、供給業者、具体的な物など）を結びつける仲介者として自らを位置づけている (Srnicsek, 2016:

i 立命館大学産業社会学部非常勤講師

29-30)。ギレスピー (Gillespie) は、プラットフォームを以下の特性を持つオンラインサイトやサービスだと定義する。①ユーザー向けにユーザーが共有したコンテンツや社会的交流を提供し、整理し、流通させる。②コンテンツの大部分を制作したり、委託したりしない。③顧客サービス、広告、利益のためのデータ処理のために、情報流通のインフラを構築している (Gillespie, 2018)。Amazon のサービスは、商品を販売する生産者や供給業者と商品を買いたいユーザーを結びつけるデジタル・インフラであり、Google の検索エンジンは、情報を求めて検索ワードを入力するユーザーと、インターネット上にサイトを構築し様々な情報やサービスを発信しているサイト構築者を結びつけ、Airbnb は、宿泊場所を貸したいユーザー側と借りたいユーザー側を結びつけるデジタル・インフラであるといえよう。また、上記のプラットフォーム企業は、ギレスピーが指摘するように、コンテンツを制作・委託せず、コンテンツを共有しユーザー同士が交流する場を提供し、そこから得られるデータにより利益を生み出している。

近年、英米圏では、この新興かつ巨大な影響力を持つ「プラットフォーム」に関する研究が盛り上がりを見せている。特に2010年代以降、プラットフォームの研究は重要な研究潮流の一つとなっており、メディアの学術誌 *New Media and Society*, *Information, Communication and Society*, *Media, Culture and Society*, *Theory, Culture and Society* において、プラットフォームに関連した論文が多く掲載されている¹⁾。また、メディア研究や社会学に留まらず、多分野で様々なアプローチで研究が行われていることも特徴の一つである。理論研究、政治経済学、アルゴリズムなどの技術論、法的規制の問題など、多分野にわたる研究が知見として共有、批判されることで、新たな研究を生み出し、プラットフォームが抱える現状をより立体的に捉えることを可能にしている²⁾。加えて、MIT などの情報学や工学研究の大きな研究機関が、社会学や文化の分野に対しても研究資本を投入し、研究知見を発信、共有

してきたことや、プラットフォーム事業を行うIT企業やそれらの企業の研究所による研究が、プラットフォーム研究の学際性や多様性の強化に貢献してきたといえよう。例えば、プラットフォームの権力性を指摘したギレスピーが研究員を務める Microsoft Research では、プログラミングや経営などの分野だけでなく、社会科学分野の研究者によりプラットフォーム研究が行われている。こうしたメディア企業と学術界の連携は、プラットフォーム企業に限定した傾向ではなく、かつては携帯会社大手の Nokia が、携帯のデザインやサービス向上に、社会学や文化人類学の研究者の知見を活かそうとしてきたように、メディア産業と学術研究との伝統的な産学連携の系譜と見ることもできよう (Brown, 2012)。このように、英米圏を中心としてプラットフォームを研究課題とした多くの論文や書籍が出版され、活発に議論が行われる状況と比べると、日本における研究は非常に限定的と言わざるを得ない。日本でもプラットフォームのサービスは生活に深く浸透し、同時に大きな問題を抱えているにも関わらず、現状の課題や特徴を十分に整理できておらず、日本の状況に対して踏み込んだ分析がなされているとは言い難い。

だが、日本においてインターネットを巡る研究が最初から不十分であったと結論するのは早計であろう。日本のインターネット利用者数は1990年代後半から増加し続け、2001年にはインターネットの利用者が5000万人を超え³⁾、2000年代は日本独自のインターネットサービスが続々と登場した。2000年代は、こうした大衆化と新たなサービスや技術の登場に伴って起こる変化や社会的課題に対し、多くの批評がなされた時期でもある。その中で、主要な議論の一つとして出てきたのが「アーキテクチャ」論である。日本のアーキテクチャ論は、インターネットの登場により、生活や人々の意識にもたらされる変化や複雑化の過程を、インターネットの「設計 (アーキテクチャ)」の視点から議論した。これらの議論で最も評価できる点は、当時の日本の情報環境を「洞察」

し、「論点の洗い出し」を行った点であろう。また、ここでの論点には、現代の英米圏のプラットフォーム研究で取り上げられる論点と共通する点も多く、非常に興味深い。

本稿では、まず、2000年代から現在にかけて、英米圏においてプラットフォーム研究がどのように展開されてきたかの整理を試み、どのような論点が提起され、批判が行われているのかを明らかにする。次に、2000年代のアーキテクチャ論が議論した論点を整理するとともに、アーキテクチャ論が残した課題を明らかにする。その上で、2010年代以降の日本におけるプラットフォーム研究が十分な議論を行えていない背景について考察を行いたい。

1. 2000年代のプラットフォーム研究

本章では、2000年代に「プラットフォーム」に対して英米圏で行われた論点を整理する。はじめに、インターネットが大衆化することで人々の生活や市場に与えた変化についての議論、次に、新たな情報環境に対する評価についての議論を扱う。

1-1. インターネット普及による分極化への懸念

(1). デジタル上の市民権の隠れた教育

2000年代のプラットフォーム研究では、インターネットが生活の中に入り込むなかで、デジタル上における市民権という新たな概念やコーディングという新たな技術がもたらす変化について論じている。ロングフォード（Longford）は、2000年代前半当時に人気のあった Internet Explorer や Netscape などの Web ブラウザが、Cookie などの設計をとおして、オンラインの匿名性を保持することを難しくし、プライバシーを犠牲にするようユーザーを巧妙に誘導していると批判する。情報の提供を拒否することは「選択」できるが、サイトへのアクセスを制限されるなど利用を困難にする。「自動入力」などの便利な機能により、「情報とプライバシーの放棄を日常化し、正常化」していく（Longford, 2005: 77-78）。ルーク（Luke）は、プライバシー設定や Cookie 設定、自動

入力などのブラウザ機能は、E コマースの世界における「市民権の隠れた教育法 (hidden pedagogies of citizenship)」となっており、「監視の永続的教育法 (perpetual pedagogy of surveillance)」が設計の中に埋め込まれ、「アクセス技術の使用方法を学ぶプロセスの隠された、それゆえ尋問されることのない部分」であることを問題点として指摘する (Luke, 2002)。

(2). フィルタリングの危険性

インターネット上で提供される情報が、個人に合わせたカスタマイズ化、フィルタリング化されることへの懸念は、2000年代初頭から議論され始め、2010年代以降も継続的に議論の対象となっている論点である。この問題をはじめに議論したのは、アメリカ法学者であろう。法学者のレッシグ（Lessig）は、表現規制のシステムとして、ユーザーの資格に応じて区分を行うゾーニングと、言論の特性に応じて区分を行うフィルタリングを挙げた。インターネットにおけるゾーニングの表現規制は、ユーザーがサイトへのアクセスを拒絶される経験から規制の存在を認識できるのに対し、フィルタリングは、事前にブロックされ、そのサイトは存在しないかのように見えるため、規制の存在を認識できない。フィルタリングによる表現規制は、ユーザー側が存在を認識し理由を問うことができないという意味で、際限なく精緻化され、肥大化する恐れがあると指摘した (Lessig, 2000=2001)。同じく法学者のサンステイン（Sunstein）によれば、インターネットで得られる情報の選択肢は飛躍的に拡大し、人々は多すぎる選択肢の中から、自分の嗜好に合わせたコミュニティを積極的に選ぶ傾向が見られる。より多くの多様な人々とコミュニケーションが可能なインターネット空間において、むしろ集団分極化が進むことを危惧した (Sunstein, 2001=2003)。

これらの議論を踏まえ、具体的なサービスやサイトについての考察が進められた。ルークは、個人個人の目的や設定に応じて構築されるポータルサイトは、「差異から隔離され、知的に孤立する、要塞化された飛び地」が生み出されるとし、これが消費者の権利

や個人的な充足感のみに結びつく限り、「社会的差異を交渉する余地」はほとんど残されておらず、不寛容へ加速すると懸念を示した (Luke, 2002: 76-77)。こうしたポータルサイトは、中立的な情報経路を装いながら、デザイン、構造、コンテンツ、ポータルのカスタマイズが、多くの場合、Webサイトの「粘着性」を最大化し、Web広告に「注目」を集めるなど、商業的目的によって決定されていたと指摘されている (Patelis, 1999)。

このように、サンスティーンらの指摘を踏まえて、2000年代初頭からフィルタリングによる分極化や商業的利用に対する懸念は示されていた。さらにパリサー (Pariser) は、プラットフォーム企業は、ユーザーの個人情報を分析し好きそうなものを提示する「予測エンジン」を開発し、いくつかの予測エンジンが連携し「私たち一人ひとりに固有の情報の世界」が作りだされているとし、これをフィルターバブルと呼んだ。アルゴリズムによって、個々のユーザーが期待するニュースや大切にす政治的な視点に合わせて個人化された情報環境が作りだされる。パリサーは、人々の創造性や革新性を阻害し、情報に対して受動的にさせ、この特殊な情報環境の中にいることを人々が認識しづらいことをフィルターバブルの特性として挙げる (Pariser, 2011)。アルゴリズムが生み出すフィルタリングは、ユーザーの嗜好を先取りして選択肢を狭め、政治を含むさまざまな社会的差異と関わらないようになる視野狭窄の効果を生み出しているといえる。

(3). 資産としての個人データ

インターネットのサービスを通じて多くのユーザーが参加して生み出されるデータや個人情報が「資産」としての価値を持ち、それらを収集・分析することもまた価値を持つことは、2000年代から議論されている。Googleは1990年代後半から検索におけるユーザーデータを収集・分析していたが、これは主にサービス向上を目的としていた。だがITバブルの崩壊後、新たな収益モデル構築の必要性に迫られ、収集したユーザーデータを活用した自動化されたタ

ーゲティング広告システム「Google アドセンス」を開発し、広告によって巨大な収益を挙げていく⁴⁾。オライリー (O'Reilly) は、「Web 2.0」のなかで、ウェブ市場での生き残りは、個人情報や位置情報といったアプリケーションをとおして得られるコアデータを所有できるかに掛かっていると指摘した (O'Reilly, 2005)。「企業がアクセスできる活動が増えれば増えるほど、より多くのデータを抽出でき、それらのデータからより多くの価値を生み出すことができるため、より多くの活動にアクセスできるようになる」(Srnicek, 2016: 33-34) というプラットフォームビジネスの独占を巡る競争は、2000年代半ばから本格化してきたといえる。

1-2. 新たな情報社会環境への懸念と期待

ロングフォードは、私たちの日常生活が、デジタルネットワークとコンピュータ化されたデータベースの回路にますます依存するようになり、そうしたコードによって規定された存在と行動の条件に服従することで、「制御のサイバネティクス」は深く日常に入り込んでいと述べ、インターネットの設計によって作り上げられた環境が人々を制御するとみなした (Longford, 2005: 70-71)。ギャロウェイ (Galloway) は、フーコーの規律社会 (disciplinary societies) とドゥルーズの管理社会 (control societies) を比較し、ドゥルーズの論じた管理社会で提示された「分散ネットワーク (distributed network)」が今後の社会形成にとって重要な図式だと論じる。ギャロウェイは、この分散ネットワークは、それぞれが自己決定的に動き、中央のハブとなるものは存在せず、通信を可能にするための同じ言語であるプロトコルだけが重要となる点が特徴だと主張する。「プロトコルはヒエラルキーを排除しようとする点でパノプティコンよりも『民主的』であるかもしれないが、依然として指揮と統制を中心に構造化されているため、反プロトコル学的な力を生み出している」(Galloway, 2004: 12) と述べ、自己決定的で分散的なネットワーク構築により、規律訓練からは解放されるものの、プロトコルの新たな統制に

よる管理社会を生み出す可能性を示唆している。

一方で、インターネットの技術が社会構造にもたらす変化に対する期待も議論された。情報社会による新たな統制に懸念を示していたギャロウェイは、「新しいネットワーク技術により、これまで以上に消極的な国民がグローバル資本の管理構造に適応するよう強いられている一方で、疎外のない社会生活のユートピアの形態という目標に向けて、これらのプロトコロジカルな流れを屈折させる、あるいは別の方法で方向転換する一連の新たな社会慣行が出現している」（Galloway, 2004: 16）とし、ハッカーコミュニティの反商業性や開発者たちの競争が作り出すプロトコルが、グローバル資本の管理構造に抵抗する未来に期待した。ベンクラ（Benkler）は、*The Wealth of Networks*（2006）の中で、これまでの産業情報経済では、価値があり重要な情報を生産する機会はその作るための物理的資本を持つかによって大きく制限されていたが、「ネットワーク化された情報経済」の出現によって、分散化された個人や分散された非市場メカニズムを通じて実行される協力的で調整的な行動が、これまでよりもはるかに大きな役割を果たす可能性に期待を寄せた。加えて、ジェンキンス（Jenkins）やボイド（Boyd）は、インターネットの登場によって複数のメディアがコンバージェンスすることで、産業の変化だけでなく文化の変化も生み出し、消費者と制作者が参加者としてお互いに交流する「参加型文化」が形成されうると主張した（Jenkins, 2006; Boyd, 2010）。このように、技術的变化と業界全体の変容によって、経済的資本や技術を持たない消費者が積極的に又は自律的に参加し、文化生産を営むことができるようになると肯定的に評価された側面もあった。

2. 2010年代のプラットフォーム研究の展開

2010年代以降、プラットフォーム企業は、グローバルな市場で強大な影響力を持つようになる。本章では、こうした状況の変化に対して、プラットフォ

ーム研究がどのようにアプローチをしてきたのかを見ていく。

2-1. プラットフォームの権力性の視点

(1). 批判的考察と拡大するプラットフォームの資本主義支配

インターネット技術がもたらす変化への期待や樂觀論に対し、2000年代後半ごろから批判的な振り返りが始まる。ファン・ダイク（Van Dijck）とニーボルグ（Nieborg）は、2000年代に多く引用され期待された Web 2.0 のコンセプトは、技術的、経済的、とりわけ社会文化的な変化を歴史化しようとする試みというよりは、何よりもまず、ビジネス分野のオーディエンスに向けて語られた言説的な実践であったとみなす（Van Dijck and Nieborg, 2009）。第1章第2節で論じたように、ベンクラ（2006）は、「ネットワーク化された情報経済」の出現がこれまでの情報生産の支配構造が逆転することを期待した。ただ、その後の政治経済学の研究を見ると、GAFAM などの巨大プラットフォームの支配により期待とは逆の傾向を示している。ニーボルグとポエル（Poell）は、インターネットの後期では、少数の先行したプラットフォームサービスによって市場独占が図られており、個々の事業者の巻き返しが非常に難しくなっていると指摘する（Nieborg and Poell, 2018: 4378-4279）。このように、少数のプラットフォーム企業が市場を独占し、その政治性をうまく隠しながら、後発の新規参入を妨げていることが可視化され、批判され始める。

スルネック（2016）は、初期のプラットフォーム研究の中で一部期待されたユーザーが主体となった文化的生産は、確かに盛り上がりを見せるが、「プラットフォーム資本主義」という広範な経済体制に包摂されていると指摘し、プラットフォームにおける文化的生産は、中央集権的で専有的な様式で成り立っており、商業化と企業集中の2軸によって進められているとみなす。例えば、2016年のデータでは、Facebook、Google、Alibaba だけで世界のデジタル広告の半分を占め、Facebook と Google だけで米国

のオンライン広告収入の76%のシェアを、新規の広告収入の85%を占める(Srnicek, 2016: 33-34)。広告の面だけを見ても、少数の巨大プラットフォーム企業によってどれほど統合され独占されているかがわかる。プラットフォームをとおして得られる個人情報には大きな資産になり、一つの企業のサービスが複合化・巨大化することで、膨大な数のユーザーとそのユーザーが生成するデータを企業が独占して制御することができるようになる。このデータの独占と優位的地位が、ますます少数の巨大プラットフォーム企業が市場の独占を強めることに貢献する。

(2). プラットフォーム企業が隠蔽する権力性

ギレスピー (2018) は、プラットフォームは社会技術的な集合体であり、複雑な制度であるにもかかわらず、「プラットフォーム」という用語が、サイトとそれを提供する企業とを安易に同一視する使われ方をされ、そのことにより関係者が軽視されていると批判する。プラットフォーム企業の経営者や支持者が YouTube などのプラットフォームに対する説明にどのようなフレーズやキーワードを使ったのかを示しながら、「プラットフォーム」と言うときに含まれる多様な意味が、プラットフォームの権力性や政治性を見えにくくしていると指摘した (Gillespie, 2010)。ギレスピーによれば、プラットフォームは、主とする4つの概念が重なりあって使われており、プラットフォーム企業側はそれを巧みに利用し、その政治性や権力性を隠している。4つの概念とは、具体的な機器を意味する「Computational (計算的)」, プログラミングやアルゴリズムを意味する「Architectural (アーキテクチャ的)」, 土台や基礎という比喩としての意味の「Figurative (比喩的)」, 政治家や政党などが使う議論のプラットフォーム「Political (政治的)」である (Gillespie, 2010: 3-5)。例えば、YouTube は、計算的な意味合いでは、構築性や革新性を、政治的な意味合いでは、発言し声を届けられる場所として、比喩的な意味合いでは、現実的なものであると同時に抽象的な約束として、アーキテクチャ的な意味合いでは、開放的で平等主義

的な表現を促進するための設計としての意味を、ユーザーに向けてアピールする。それは、当時インターネットの民主化の可能性や大衆の創造性を評価していた議論ともうまく一致した (Benkler, 2006; Jenkins, 2006)。「プラットフォーム」概念の初期の言及は、Web 2.0の言説と密接に関係しており、インターネットビジネスにかかわるジャーナリストやインターネット企業によって、エンドユーザーをプラットフォームに引き込むと同時に、彼らのビジネスモデルや技術的インフラを難解にするために使われる比喩や想像上のものとして機能していた (Gillespie, 2010)。このように、「プラットフォーム」の言説は、特定の目的を持って、特定の言説の中で特定のオーディエンスに特定の共鳴をもたらすように注意深く構成されており、プラットフォーム企業の権力性を隠すのに貢献している。このように、社会設計を担う側となっているプラットフォーム企業の正当性について批判的な視点が強まっている。

2-2. プラットフォーム研究の学際性

2000年代から2010年代にかけて、複数の分野で継続的に研究が行われたことで、「プラットフォーム」が学際性をもつテーマになったこともプラットフォーム研究の1つの特徴と言える。

(1). ソフトウェア研究によるプラットフォーム研究

ソフトウェア研究では、プラットフォームの社会的・技術的特性が、ユーザーの活動やつながり、知識にどのように影響を与えるのかを、情報学的観点から分析している。ソフトウェア研究は、アルゴリズム理論の知見を援用し、プラットフォームがもたらすコミュニケーション上の影響を明らかにしようとしてきた。バッチャー (Bucher) は、フェイスブックにおける近況投稿をどのように表示するかを決める EdgeRank アルゴリズムを分析し、以下のように指摘する。このアルゴリズムでは、投稿にコメントを寄せるなどの他のユーザーからのアクションがあるかどうか、目立つ場所に表示されるまたは表示されないことを決める重要な指標となっている。

この「不可視化の脅威 (threat of invisibility)」が、ユーザーに「参加型主観性」を促している (Bucher, 2012; 2018)。また、検索エンジンのバイアスを調べた研究も2000年代初頭から継続的に行われており、すでに人気のあるサイト、英語のサイト、商業的な情報提供者などが好まれるという構造的な傾向を指摘している (Introna and Nissenbaum, 2000; Granka, 2010)。プラットフォーム企業は、アルゴリズムの客観性を主張し、自動で行われる点で従来のシステムより優れていると主張する傾向があるが、実際には、企業側によって検閲される情報があり、それがユーザー側には公開されていない点も批判されている (Gillespie, 2014)。Google は、インデックスの変更や検索結果の操作をしておらず、自社の検索エンジンの客観性を主張するが、エンジニアや担当責任者であっても、あまりに多くの変数を扱うため、完全に理解できないほどシステムが複雑化していることが指摘されている (Morozov, 2011; Pariser, 2011)。

(2). 経営学のプラットフォーム研究

Google や Facebook などの巨大プラットフォーム企業の登場に先立ち、経営学の分野ではプラットフォームに関する研究が始まっている。それは、2000年代初頭のゲーム機の研究である。任天堂のWii やソニーのPlayStation のようなゲーム専用機は、一方でプレーヤーなどのエンドユーザーを集約する、他方でゲーム制作者のような販売者や協業者を集約する。この2つのユーザーグループが依存することでプラットフォームであるゲーム機の価値を拡大し、2つの異なるグループを結びつける役割を果たすと分析され、「ツーサイド・マーケット」と呼ばれた (Rochet and Tirole, 2003; Eisenmann, Parker and Van Alstye, 2006)。これらの研究は、プラットフォームが、新たな市場の形態を生み出し、大きくビジネスの構造を変えたことを明らかにした。プラットフォームを「マッチメイカー」(Evans and Schmalensee, 2016) や「プラットフォーム媒介ネットワーク」(McIntyre and Srinivasan, 2017) として理解し、異なる「サイド」間のインターフェイスと

して捉え、取引的な視点から分析され、プラットフォーム市場の根底にある経済的メカニズムや経営戦略に関する洞察が加えられた。これらの研究は、プラットフォーム企業がエンドユーザーや協業者との制度的関係に大きな支配力を行使できることを明らかにし、プラットフォーム企業がますます支配的な立場を強化する現状を説明している。

(3). 現代的課題への取り組み

プラットフォーム企業が提供するサービスや技術は急速に変化しており、それに応じて新たな課題や問題が現れてきたというのが、ここ20年の状況といえよう。だからこそ、理論的アプローチや包括的な課題を議論しつつも、現代的な問題に対して実証的に研究していくアプローチも同時に必要となる。

例えば、パクら (2022) は、グローバルなプラットフォーム企業が韓国の映像産業の生態系を壊す存在となりうると指摘する。Netflix の参入により、韓国ドラマ作品の多様化は進み、韓国ドラマの世界進出にも貢献した。またトップの脚本家や監督、俳優は、これまでの旧態然とした韓国国内のテレビ局や制作会社の関係から解放され、多くの機会と資金を得ることに成功した。だが一方で、国内のテレビ局などの放送・映像産業にはほとんど資金が回っていない実態を指摘し、長期的には韓国のドラマ・映画産業の衰退を招く、または韓国の映像業界全体がアメリカ資本の巨大プラットフォームの下請けになってしまうのではないかと危惧を示す (Park et al., 2022)。2023年7月、韓国の俳優労働組合である放送演技者労働組合が、Netflix に韓国俳優たちの待遇改善を求めて抗議し、同年8月、アメリカの全米俳優協会と脚本家協会がプラットフォーム企業や映像制作におけるAIの活用に対して抗議声明を発表し大規模なストライキを起こしている。プラットフォーム企業やそのサービスとどう対峙していくかは文化産業においても喫緊の課題である。

ソフトウェア研究や経営学の研究がもたらす知見は、文化的な課題を扱う研究においても欠かせない。なぜなら、「プラットフォーム」を対象にするのであ

れば、ソフトウェア研究のようにアルゴリズムや技術的变化によってなにか可視化・不可視化されるかを把握する必要があり、他方でプラットフォームがどのような収益構造を持ち、市場構造を変化させたのかも理解する必要がある。労働問題に限らず、プラットフォームがニュースの生産構造やニュース選択の客観性の基準に与える影響への考察は、ジャーナリズム研究におけるプラットフォーム研究を後押ししている。プラットフォーム研究は、2000年代初期の楽観論を批判的に考察し、市場独占や市場論理に頼ることの危険性を指摘してきた。こうして、複数の研究分野から「プラットフォーム」を分析することによって、現状のプラットフォーム企業やサービスが持つ課題を明らかにし、理解を深め、現代的な問題にも対応した研究を蓄積し続けている。

2-3. プラットフォーム研究のメディア史的視点

前節で述べてきた学際的なプラットフォーム研究群に加え、メディアの移行期に着目したメディア史研究についても述べておきたい。プラットフォーム研究において注目される分野の一つであり、次章以降で扱う、日本のアーキテクチャ論とも関わる。プラットフォーム研究のメディア史的研究の中には、日本のメディア産業やメディア史に注目した研究も含まれる。一つは、ゲーム研究によるプラットフォームの歴史的考察の蓄積である。特に、MITのプラットフォーム研究は、2000年代後半からゲーム機やそれらを巡るゲーム産業や文化についての研究を積み重ねてきており、セガや任天堂など日本のゲーム機も多く研究対象となってきた (Montfort and Bogost, 2009; Boyer, 2009; Montfort and Consalvo, 2012)⁵⁾。これらの研究では、メディア考古学的視点が入り込められている。メディア考古学は、メディア移行期に注目し、「技術の発展に基づく単線的な歴史観や既存のメディア史の見取り図を揺るがす可能性」(大久保, 2023: 338-389)を持つ。MITのゲーム研究は、プラットフォーム研究、ゲーム研究において、影響力のある重要な失敗に注目して論じており、産業、メディア変化を単線的ではない目

線で明らかにしてきた (Apperley and Parikka, 2018)。もう一つは、プラットフォームとしての「i-mode」研究である。スタインバーグ (Steinberg) は、英米圏の経営学によるプラットフォーム研究の議論の流れを踏まえた上で、日本における最初のプラットフォームサービスの事例として「i-mode」を分析し、その後のゲームや動画配信プラットフォームを生む土台となったことを指摘した (Steinberg, 2019)。彼自身が日本のメディアミックスの文化研究を行ってきた蓄積から、日本のサブカルチャーやメディア産業の構造的視点からも日本のメディア環境の変化を理解しようとしている。ただ、スタインバーグの分析は示唆に富むものの、日本のアーキテクチャ論と紐づけては論じられていない。アーキテクチャ論の中心的な論者であった東浩紀や濱野智史の著作が参照されるが、サブカルチャーや具体的なサービスの分析として引用されるにすぎず、彼らのメディア変化を巡る議論についてはほとんど言及されない。

2-4. 日本におけるプラットフォーム研究の受容

では、日本では英米圏のプラットフォーム研究はどのように受容されてきたのか。ここ数年、日本でも、英米圏のプラットフォーム研究を紹介する動きが広がりつつある。例えば、プラットフォーム研究で引用されることの多い論者の一人であるスルネックの著作が翻訳され (Srnicek, 2016=2022)、スルネックの議論を下敷とした日本におけるプラットフォーム研究 (水嶋ほか編, 2023) も発表されている。水嶋ら (2023) は、スルネックの「プラットフォーム資本主義」の概要とプラットフォームの分類を紹介した上で、日本の事例を中心としてプラットフォームの課題を分析した研究を掲載している。だが、グローバルプラットフォームの構造的な権力性に対する考察や、グローバル市場と比較して、日本の独自性に対する分析が十分とは言えない部分も見受けられる。例えば、Googleの検索プラットフォームを扱った分析では、Google検索エンジンの影響力が2000年代に比べれば相対的に弱くなり、サイト構築者側

の参加可能性と希望が示唆される。だが、サイト構築者側の努力は、Googleの検索エンジンの向上に貢献し、Googleの支配的立場をますます強化することに繋がる。Googleのような巨大プラットフォーム企業は、複合的なサービス展開をしており、その複合性や多角性ますます広告やサービスに活用できる個人データの取得を可能にしている。プラットフォーム企業が持つ影響力や権力を十分に考察に盛り込まずに、希望や相対的弱さを強調することは全体の構造を的確に把握することを妨げかねない。また、グローバルに展開するプラットフォーム企業の分類を土台として、日本のプラットフォームサービスを直接的に論じることに疑問が残る。アメリカ資本を中心としたグローバルに展開されるプラットフォームサービスと、日本のプラットフォームサービスは、立ち上がった背景や特性に差異があることも考慮されるべきであろう。英米圏のプラットフォーム研究の議論を踏まえた研究としても、日本独自の文脈の議論を捉え直す研究としても拮がり有限的である⁶⁾。

日本においてプラットフォーム研究は非常に限定的だと述べたが、法学は事情が異なる。アーキテクチャ論が議論され始めた2000年代初期から、法学の分野では、継続的に議論を続けてきており、英米圏のプラットフォーム研究の議論も取り入れながら実践的な方法を模索してきた（酒匂, 2002; 大屋, 2004）。アメリカ法学の議論を端緒として、2000年代後半以降にサイバー法学に関する研究が日本でも増えていく傾向にあり、東浩紀らのアーキテクチャ論の議論も引用されてきた。インターネットの影響力が拡大することで、表現規制やインターネット上の誹謗中傷、著作権侵害など新たな課題が噴出した。既存の法制度では対応しきれないこれらの課題に、実務の面でどのように対応し、どのように新たな法整備や法理念を組み直すのかは火急の課題であった。こうした状況は、プラットフォームビジネスが主流となる2010年代以降も同様である⁷⁾。このように、法学研究が現状の課題に対応すべく研究を積み上げてきたのに比べると、社会学やメディア研究における「プ

ラットフォーム」研究は貧困であり、現状の課題や日本独自の環境に対する分析が十分に展開されているとは言えない。

3. 2000年代の日本のアーキテクチャ論

これまで指摘してきた英米圏のプラットフォーム研究の論点や知見を活かすためには、第2章第4節でも述べたように、プラットフォーム事業の展開や法制度、培われた文化性といった日本独自の文脈を考慮する必要がある。2000年代、メディアの変革・移行期にどのようにメディアに対する理解や評価が論じられたのかを検証することは、その後の日本の情報環境やメディア産業の変化を理解するためにも重要である。メディア産業、メディア技術の変化、生活における変化といった観点から議論されていたアーキテクチャ論を、日本のプラットフォーム研究の文脈に位置付けていく必要がある。メディアの変革期であった2000年代の日本アーキテクチャ論を歴史的に考察することは、英米圏のプラットフォーム研究との結節点を探る点でも重要である。

3-1. サイバー法学からアーキテクチャ論へ

では、「アーキテクチャ」とは何を指すのか。レッシグは、インターネットの発達と普及によって、人々の使うサービスやシステムは、「コード」で設計可能となり、「アーキテクチャ」による規制は、今後ますます身近なものとなり、人々の行動を制約する重要な要素となると主張した。「規範」や「法律」などの規制が有効に作用するには、その価値観やルールが人々に「内面化」される必要がある一方、「アーキテクチャ」は、その設計によって技術的・物理的にその行為ができないよう規制（コントロール）する点で違いがある（Lessig, 2000=2001⁸⁾。「規範」や「法律」によって十分には抑制されない飲酒運転に対し、アルコールを検知すれば自動車にエンジンがかからないようにし、自動車の設計の仕組みからその行為を不可能にするといった「アーキテクチャ」による規制である。ここには、ファーストフードの店

が、回転率を高めるためにあえて硬い椅子を用意し、客が自発的に短時間で席を立つように促す、密かな規制も含まれる。このアメリカ法学の議論を受容し、日本でも2000年代初頭からインターネットサービスにおける「アーキテクチャ」を巡る議論が始まる。最初に、「アーキテクチャ」を使い、情報社会化がもたらす課題を論じたのは、東浩紀の「情報自由論」(2002-2003)であろう。次に、GLOCOM(国際大学グローバル・コミュニケーション・センター)の情報社会研究のプロジェクト「ised」(2004-2005)がある。社会学や法律の専門家によって構成された「倫理研」と、インターネット事業の経営・開発者、情報社会論の専門家らが集まって構成された「設計研」、2つの研究グループに分かれ「情報社会の倫理と設計」をテーマに討論が行われた。2000年代後半は、濱野智史の『アーキテクチャの生態系』(2008)、東の『一般意志2.0』(2011)、雑誌『思想地図』(2008-2010)らを中心に、アーキテクチャ論が議論された。

3-2. アーキテクチャ論の変化への洞察

2000年代の日本のアーキテクチャ論は、優れた洞察と論点を提示したと述べてきた。ここでは、2000年代のアーキテクチャ論の議論を検証し、どのような論点が提示されたのかを明らかにしたい。

(1). インターネットにより失われる「存在の匿名性」

東は、「情報自由論」の中で、インターネットに一度出回った情報を完全に無くすことは、インターネットというメディアの特性上難しいと述べる。例えば、あるサイトにアクセスした際、通信の高速化や利便性向上のため、キャッシュやミラーサイトが作られ、誰かがアクセスするたびに情報がどこかに記録・保存され続ける。「インターネットの本質は、すべての情報が複製されることにある。ブラウザでウェブページを見ることは、内容を受信し、手元のコンピュータのなかで再構成し複製すること」(東, 2003b: 289-290)であり、この基本的性質から、一度インターネット上に発信された情報を完全に消去することは構造的に難しい。インターネットの利用

者が増え、アクセス数が100万を超えるサイトが登場し、ネットにおける情報発信がマスメディアの報道にまで影響を及ぼすようになると、この記録・保存の強化はますます進む。匿名掲示板「2ちゃんねる」の書き込みを発端として裁判に発展し、書き込んだ本人だけでなく、掲示板の管理者側も法的責任が問われた⁹⁾。このことを踏まえ、2ちゃんねるは訴訟対策としてユーザーのIPアドレス記録を始めた。この変化は、「掲示板の匿名性が仮名性にならざるをえないことを意味して」おり、「2ちゃんねるの変化あるいは消失は、日本のインターネットにとってきわめて大きな事件」であった(東, 2003c: 309)。これまで、どのような記事を閲覧し、どんな本を購入したかといった情報が、記録され誰かに知られる機会はほとんどなかった。インターネットにより、個人情報的大量に記録・保存され、公開または私企業によって保有・閲覧可能な状況が生まれた。これは、「受動的な顕名性、すなわち、自分の意志とは関係なく勝手に名前が奪われる」環境の誕生を意味する(東, 2003c: 311-312)。東は、この個人の発信が保存・記録されるインターネットの特性が強化されることにより、「表現の匿名性」とは異なる「存在の匿名性」(「受動的な匿名性」ともいう)という新たな問題が立ち現れたと論じた。

(2). インターネットが与える「無限」の選択肢と奪われる「自由」

レッシングのフィルタリングの議論を踏まえ、東は、表現規制に留まらずフィルタリングはあらゆる分野に応用されるアーキテクチャであり、情報社会によって飽和した選択肢を狭めるため、多様な規範意識から逃れるために使われ、結果的にフィルタリングに依存していく可能性を示唆した(東, 2002b: 276)。さらに、サンステイーンがインターネット上におけるユーザー側の「主体的」な選択が集団分極化を生む懸念を示したのに対し、東はインターネットの設計もこの分極化を後押しすると指摘する。フィルタリングというアーキテクチャがインターネットのあらゆるところに実装されると、ユーザ

一の意志に関わらず、自らの趣味趣向に合わない選択肢は見えなくなる。つまりインターネット空間においては個々のユーザーにとって存在しないように「見える」ため、アクセスの機会を奪われたことに気づくことさえ難しくなると指摘する。加えて、当時の日本の情報社会論にも批判を加えている。インターネット上の痕跡を通じて得られる個人の情報を分析することにより、情報がフィルタリングして届けられ、「環境がユーザーの嗜好を先取りし、選択肢を絞り込み、面倒な雑務を代替してくれる世界」となっていくとき、これは「消費者の自由を拡大するというよりも、むしろ『自由からの逃走』を支援するサービスなのだ。言い換えれば、消費者を『動物化』し、画一化するサービス」（東，2003d: 288）なのではないか。インターネットという新たなシステムによって広がった選択肢や可能性を、主体的で能動的に使いこなす個人を情報社会論は想定しているが、それは本当に可能なのかと東は問いかける。

(3). 個人データが「資産」や「サービス」となる 予見

プラットフォーム研究ほど具体的ではないものの、2000年代半ばの「ised」では、個人情報のサービス化も議論されている。設計研では、ユーザーがサイトやアプリ上で使ったデータや個人情報が収集され、それらのデータが重要な資産となり、ビジネスにおける利益、新たなビジネスチャンスとなりうると指摘されている（東・濱野編，2010a: 158; 東・濱野編，2010b: 322）¹⁰⁾。また、当時100万ユーザーを超えていた mixi のサービスを例に挙げ、インターネットのサービス上でユーザーが生み出す資産について議論されている。一私企業のサービスであっても、そこで共有される情報の影響力は大きく、公共性が求められるのではないかと。また、多くの人が利用することでサービスが生み出す付加価値が大きくなり、ユーザー同士のコミュニケーションから新たな文化生産や情報が生み出される（東・濱野編，2010b: 313）。辻大介が、「個人情報を引き渡すことからベネフィットが引き出せる。したがって、知られること自体が

問題なのではなく、それをどう利用されるのかという側面が、そもそも問題だ」（東・濱野編，2010b: 346）と言うように、資産や価値は一体誰のものでどのように利用されるべきなのかということが新たな論点となっていた。

(4). 「環境管理型権力」の誕生

東は「情報自由論」において、フォーコーに対するドゥルーズの議論を引用しながら、インターネットがもたらす情報社会化は、新たな権力を生み出すと述べる。近代初期の管理型権力が匿名的で統計的な「群れ」の統御を行ったのに対し、規律訓練型権力は、学校や工場のような環境を通じて「個人」に規範を内面化させた。だが、インターネットの普及によって可能となった「整備された情報環境と巨大なデータベース」に基づいた「環境管理型権力」は、「統計的であるにもかかわらず、しかし記名的で個別的な権力、本論の言葉で言えば、情報管理の枠内でのみ多様性や自由を許容する権力」（東，2003a: 317-318）である。人々に規範を内面化するために「監禁」し「訓練」する環境が必要だった規律訓練型権力に比べ、インターネットによって個人の位置や行動が記録され、集約する監視システムを作り上げることができる。強制型や規律訓練型と異なり「住人のいかなる自己監視（視線の内面化）も必要としない」点でこれまでの権力と大きく異なる（東，2002a: 258）。強制や訓練によってではなく、ウィニーや Google のようなアーキテクチャが生み出した環境により、無意識の内にその構築・強化に参加・貢献する。そして、Amazon のフィルタリング技術によるおすすめ機能のように、無意識のうちに提供した個人情報から作り上げられた環境の中でのみ、選択する多様性や自由を享受する。

人々の生活がどのように変化しうるか、そこに新たな技術がどのように影響しうるかといったアーキテクチャ論の視点は、英米圏のプラットフォーム研究にも共通してみられる。「存在の匿名性」の指摘は、プラットフォーム研究の初期から議論されてきたデジタル市民権の問題意識と共通しており、どちらも

フィルタリングの問題を早くから議論している。また、個人データの資産化にも注目する点も共通する。現在、社会の基礎構造にインターネットがより深く組み込まれており、東やギャロウエイ、ロングフォードらが指摘した新たな権力によるコントロールの避けがたさは当時よりも説得力を増している。アーキテクチャ論は、その当時の現状に対して優れた洞察を行い、現在のプラットフォームをめぐる問題にも通じる重要な論点を提示したといえよう。

4. アーキテクチャ論が残した課題とその背景

現在のインターネットの状況にも通じる重要な論点をアーキテクチャ論は提示したが、2010年代以降に、これらの論点を土台とした研究が積み重ねられてきたとは言い難い。本章では、2000年代のアーキテクチャ論が残した課題を整理した上で、そのような状況に至った背景についても考察を加えたい。

4-1. アーキテクチャ論が残した課題

(1). 技術進化への期待

2000年代のプラットフォーム研究と同様、アーキテクチャ論にもコーディングやプログラミングなどの設計技術がもたらす変化への期待があった。例えば、「ised」の設計研では、オープンソースやソフトウェア開発過程の事例を挙げ、市場競争やオープンな技術競争による環境改善への期待や可能性が語られ、設計を競争によって改善していくことによる、文化や環境の「再定義可能性（ルールの書き換え可能性が担保されている）」という強みが強調された¹¹⁾。また、ユーザーの意見を取り入れるアーキテクチャ開発の事例も紹介され、単なるユーザーからメディア制作に参加するプロシューマー（プロデューサー兼コンシューマー）時代の到来を予期した。これらの楽観論に対して、東は批判的な視点でコメントすることも多かったが、2000年代後半には、より技術へ期待する方向に舵を切っていく¹²⁾。東は『一般意志2.0』（2011）の中で、ルソーの一般意志概念は、個人の意志の総和や政府の意志ではなく、「差異

の和」あるいはベクトルの和として現れる数学的な集合知だと説明する¹³⁾。ルソーがこれを構想した時代には、数学的に集合知を捉えることは不可能だったが、人々がインターネット上に多くの意見や個人情報を出することで、集合知として捉えることが可能になった。公開された個人の意見や位置情報を収集し分析するのであれば、法的にも倫理的にも問題がない。これら一つ一つは不完全で断片的なデータであっても「何万、何十万と集まればまったく異なった性格」となる、つまり集合的な一般意志として捉えることができ、「大衆の欲望についてじつに多くのことを知ることができるようになる」と、技術に期待を寄せた¹⁴⁾。東の『一般意志2.0』と並んで、2000年代後半のアーキテクチャ論で重要なのは、濱野智史の『アーキテクチャの生態系』（2008）であろう。この中で濱野は、以下のようにアーキテクチャについて述べる。Googleは「ユーザーがアプリケーションを利用することによって、副次的にユーザーのデータを収集し、アプリケーションの価値が高まる仕組み」を作り出し、ここには「協力の倫理が織り込まれて」おり、「無意識のうちに人を『貢献』させるという点で、アーキテクチャの特性を的確に捉えたもの」（濱野、2008: 43-44）とみなす。このように、ユーザーの無意識の協力と貢献が促されることを、優れたアーキテクチャとして評価した。ただ、こうした期待に対して2010年代に批判的振り返りや技術普及がもたらした弊害への検討が十分に行われなかった点がプラットフォーム研究との違いである。

(2). 市場の論理に対する批判の弱さ

アーキテクチャ論は、技術を使いこなす個人に信頼を寄せ、競争によってより良いアーキテクチャを生み出し情報環境が改善されていくことを期待した。ここでの競争は主に市場原理の下による競争であり、市場からの評価によって技術やサービスが改善されていく期待であった。一方で、市場主義的視点でアーキテクチャが設計され利用されることへの懸念は希薄であった。ただ、技術的な能力により格差が生まれる危惧や私企業のサービスが公共性を持つこと

への影響が全く論じられなかったわけではない。「ised」の倫理研では、公共性の侵害、または人々の私的領域の侵害、個人の主体性が脅かされることへの懸念が議論された。だが、それらの問題を生じさせる構造、特にインターネットのサービスにおける具体的な収益構造、情報環境が社会への影響力を増していく中で、新たな権力がどのように機能するかといった議論が十分だったとは言えない。つまり、環境変化による不安や危機感は表出されたものの、アーキテクチャを開発し運用する側の企業の商業性や、一企業が巨大な力を持ち、政治的に利用される可能性を十分に想定して議論されていたわけではない。

(3). 情報環境の変化と社会制度設計の責任

公共的役割や社会の制度設計における責任の問題も、アーキテクチャ論が残した課題として挙げられる。「ised」の倫理研では、インターネットの世界において、今までの法制度や民主主義の方法論が通用するのかという懸念が示された。これまでの制度がインターネットの世界で同様に機能するのか、インターネットで十分に機能するためのアーキテクチャやコードの設計を考えるべきなのではないかということが議論され、これまでの法や民主主義の歴史から学びつつ、どのように新たなインターネットメディアに実装していくのかを考える必要性が提起された（東・濱野編，2010b: 108）。また、情報社会化によって言説やリスクが可視化されやすくなり、プライベートな空間とパブリックな空間の切り分けが難しくなっていくことによって起こる問題についても議論された（東・濱野編，2010b: 200）。

一方、設計研では、インターネットのアーキテクチャが社会制度にもたらす貢献について、技術的に可能か、市場に評価されるか、が主として論じられ、楠正憲や東は疑問を投げかけた。楠は、ソフトウェア開発に市場主義の論理が機能するとしても、社会制度で同様に機能するのかと問いかけた。設計通りになるという予測可能性が前提とされているが、大企業だけでなく海外のベンチャー企業、個人、テロリストといった存在が複雑に絡み合う状況で、予測

できるものは目減りしていく。こうした環境下で情報倫理をめぐる社会的合意を取り付けるのは実質不可能なのではないか（東・濱野編，2010a: 158-161）¹⁵⁾。東は、設計研の参加者たちが、何十年という単位で未来の設計の可能性を議論すると謳う一方で、「目的設定は他の誰かがやってくれる。誰かがボンとシーズ（種）を投げてくれる。設計研はその上で、その種が環境上でどう展開していくのかという環境設定の議論だけをする」傾向があると批判した（東・濱野編，2010a: 363-364）。楠は、設計が可能だと仮定しても、「環境管理型権力における設計者や設計思想の正当性」をどうするのか、つまりどのように設計する側の正当性を検証していくのかの議論がなされていないと指摘した（東・濱野編，2010a: 113）。「ised」は、社会学やメディア、法学などの社会科学系の研究者による「倫理研」と、プログラミングやIT開発の研究やサービス運営者による「設計研」の2つのパースペクティブから、2000年代当時のインターネットをめぐる課題について議論した点で優れたプロジェクトだった。だが、設計研と倫理研で行われた議論は、時折互いの研究グループを気にかけて、または批判する発言は見られるものの、互いの研究グループで出された論点を十分に振り返り、それぞれの議論に生かそうする動きはほとんど見られない点で課題が残った¹⁶⁾。

インターネットが生み出す新たな環境に合わせた社会制度の再構築の必要性が指摘された一方で、その問いの共有や掘り下げが十分に行われないという課題は、アーキテクチャ論全体をとおしてみられる。飯田は、濱野や東らのアーキテクチャ論では、多様なアーキテクチャの在り方を適切に捉えることで社会設計に活かせる可能性を示唆する一方で、「誰が社会設計を担うのか」は十分に議論されてこなかったと批判する（飯田，2010）。濱野は環境設計に対するリテラシーを高める必要性について指摘はするものの、集合的無意識によって創造・修正されることが期待されるアーキテクチャにおいて、意識的にリテラシーを高めていく困難性に対して十分に応えては

いない(飯田, 2016)¹⁷⁾。

アーキテクチャ論は新たな情報環境の変化で生じる多くの論点を提示した点では十分な結果を残したといえるが、2010年代以降にプラットフォーム研究が行ったような批判的振り返りや、変化によって生じた課題に対して、継続的に研究を積み上げるには至らなかった。法学などの一部の分野を除けば、日本の現代的な課題に対する具体的なアプローチは、英米圏のプラットフォーム研究の成果と比べると非常に限定的であると言わざるを得ない。

4-2. 日本の独自の「生態系」と議論のガラパゴス化

2000年代のアーキテクチャ論が提示した論点や当時の状況の観察眼は優れたものであったが、それらの論点を踏まえた具体的な研究が限定的であったこと、その後の2010年代にそうした論点が引き継がれなかったことを課題としてあげてきた。第2章で論じたように、日本のプラットフォーム研究は、英米圏の議論の受容を含め大きな構造を捉えきれておらず、実証的な研究も十分でない点が課題である。こうした継続性の欠如や研究の多様性が見られない状況について、日本のインターネットを巡るメディア研究の環境から考察してみたい。

2000年代半ばに、設計と倫理の両側面から重要な論点を示唆していた東らが中心になった「ised」の研究プログラムは、実験的な学術的取り組みであった。研究会のメンバーには、インターネットサービスの実践者や経営者、プログラミングの専門家、若手論客、社会学者やメディア研究者らが参加し、インターネットのサービスや設計の専門的知見と社会科学分野の知見、両方を共有しようとしており、民間企業の知見も取り入れ、現代的な課題を追う試みであった。2000年代のアーキテクチャ論は、英米圏の議論も取り入れながら、日本独自の状況や特性を見出そうと模索していたように見える。例えば、オリリーの『Web 2.0』の指摘を踏まえ、今後、個人データが大きなビジネスや価値を生むことについて視点が向けられており、環境管理型権力が示した論

点は、同時期にプラットフォーム研究でも同様の視点で論じられている。また、アーキテクチャ論が扱う課題を、日本の経営学がプラットフォームビジネスの観点から研究していることも指摘されている(東・濱野編, 2010b: 318)。2000年代半ばまでは、英米圏での議論を把握し、日本の課題や特性と紐づけて問題を掘り下げる傾向も見られたのに対し、2000年代後半の議論はより日本国内に集中していくことになる。

濱野(2008)は、日本にはアメリカとは違う独自のアーキテクチャによって形成された「生態系」があるとし、それを理解することの重要性を説いた。濱野は、「グーグルは決して人々の知識を『統合』し、シンプルな『課題』に還元しようとするわけではなく、ただ人々の検索行動をトレースしているに留まるという点で、『中央政府』よりは『市場』に近い」とみなし、「インターネットが自由で多様な生態系であるからこそ、この日本という場所には、『反理想的』ともいえるようなアーキテクチャが自然発生してしまう」と述べる(331-331)。日本におけるウェブやソーシャルメディアについて考える際、「生態系」や「自然成長性」といった認識モデルを把握するために、2ちゃんねるなどの「反理想的」なアーキテクチャも含めて考えるべきだと主張する。インターネットという技術がアメリカから輸入されたインフラであるからといって、それをそのまま「移植」しても、アメリカ社会のように変わることはあり得ず、むしろ日本社会の特質とアーキテクチャが適応することで、生態系が出来上がると捉える。経済的に大きなインパクトを持つGoogleに比べれば、日本のウェブの生態系は相対的に「弱い」ともいえるが、「グーグルが唯一の解というわけではない。むしろ日本では、グーグル以外の解を模索しようという点で、別の進化の道が開けている」(濱野, 2008: 331)とし、日本に独自のウェブ生態系を見出し、そこからの進化を見出そうとした。東(2011)は、インターフェイスやソフトウェアの設計思想(アーキテクチャ)が、コミュニケーションの形式や量に影響を与え、特

に日本においては、ニコニコ動画、2ちゃんねる、mixi、Twitterなどにそれぞれ独自の交流の形式があり、それぞれの環境の特性を考慮して分析する必要があると述べる（東，2011: 123-124）。GoogleやTwitterなどグローバル企業のサービスを考慮に入れつつも、充実した日本独自のサービスがあり、それらが複合的に影響しあうことで独自の環境が構築されているとみなす。このように、日本独自のインターネットサービス環境が築かれることを肯定的に捉え、むしろガラパゴスな日本の状況から「進化の道」を見出していこうとした（濱野，2008: 329-331）¹⁸⁾。2000年代当時、影響力を拡大していたGoogleなどの企業は、新興企業であり、グローバルの寡占も限定的で、日本独自のサービスが次々と生まれ、国内での開発に期待が持てる状況でもあった。こうした状況も加味すれば、当時の日本のサービス環境に対するアーキテクチャ論の評価や考察はある程度妥当性を持っていたのであろう。だが、こうした日本独自の環境へのこだわりは、アーキテクチャ論の議論そのものの閉鎖性を強めてしまったのではないか。

おわりに

本稿では、インターネットの普及とともに、2000年代から英米圏のプラットフォーム研究が立ち上がり、重要な論点と可能性を示され、2010年代には、批判的振り返りを経た上で、プラットフォームが持つ権力性を指摘し、学際的なアプローチをとおして、その構造や特性を明らかにしようと試みていることを示した。その上で、2000年代のアーキテクチャ論が、同時代のプラットフォーム研究と共通の視点を持ち、日本の情報環境の観察から優れた論点や視点を導出してきたことも明らかにした。だが、第4章で指摘したように、アーキテクチャ論が残した課題が、2010年代に継続的に議論されず、具体的な分析の積み上げも不十分であり、日本の情報環境を考慮したプラットフォーム研究が充実しているとも言い難い状況

である。

現時点からの「振り返り」を、現在の日本のプラットフォーム研究の議論へと有機的につなげていくためには、議論が展開された背景を踏まえ、具体的な分析を重ねる必要がある。日本のインターネットの環境は、濱野が指摘した2000年代ほどではないが、現在も独自性を持つ。2010年代以降はグローバルなプラットフォームの進出が進むが、2000年代に登場し広がった日本のネット企業が提供するサービスによる寡占が続く分野もある。例えば、ニュースプラットフォームの分野では、日本企業であるヤフーが運営するヤフーニュースが、大きなシェアを維持している。なぜGoogleニュースではなくヤフーニュースが主流となったのかは、プラットフォーム企業間の競争だけでなく、日本のマスメディアの状況、日本のインターネット市場の独自の発展やその文脈を追う必要がある。今後、日本において「プラットフォーム」に対する研究を深めていくためには、英米圏のプラットフォームの潮流を的確にとらえた上で、日本独自の環境や文脈を理解し、議論を進めていくことが要といえる。

注

- 1) 南カリフォルニア大学のコミュニケーション研究の学術誌 *International Journal of Communication* でも、ここ数年で「欧州におけるデジタルプラットフォームとデジタルテレビの動向と展望」(2021)、「デジタル資本主義における労働者の抵抗」(2023)などの特集が生まれ、プラットフォームが分析対象となる論文が多く掲載されている。また、カルチュラルスタディーズの学術誌でもプラットフォームに関する論文が見られるようになっている。
- 2) 現在、FTCの委員長を務めるリナ・カーン(Lina Khan)氏は、Amazonがプラットフォーム企業の権力を行使することで商取引を歪めてきたことを消費者法の観点から批判してきた(Khan, 2017)。
- 3) 総務省「平成15年 通信利用動向調査」より。
- 4) 2003年3月4日、Googleは自動化されたターゲ

- ケティング広告サービス (後の Google アドセンス) を開発したと発表した。
- 5) MIT の「Platform Studies」シリーズの第1作目となったモンフォート (Montfort) とボゴスト (Bogost) による研究は、アタリ社が1977年に発売開始した家庭用ゲーム機「Atari」を研究対象にし (Montfort and Bogost, 2009), 任天堂のバーチャルボーイ (Boyer, 2009) やセガのドリームキャスト (Montfort and Consalvo, 2012) も研究されてきた。
 - 6) 本書は学生向けの入門書として書かれた側面があり, 身近な例やわかりやすい構成が採用されているのであろう。ただ, 構造的権力性を十分に説明せず, グローバルなプラットフォームの事例と日本の事例を並列に並べることは, むしろプラットフォームの現状に対する学生の理解を妨げるのではないか。
 - 7) 石田ら (2022) は, 配送アプリサービス下での配送人や運転手は, 契約上は個人事業主であるが, 実態としてはプラットフォーム事業者に使われる「労働者」である現状を, 各国の法令やその判決の検証をとおして指摘する。プラットフォーム企業が新たなビジネス形態を生み出すのに伴い, 契約トラブルや労働環境の悪化など具体的な課題に対応する必要があり, 海外の事例を参照し, 継続的に議論を積み重ねてきた。
 - 8) レッシグは「コード」や「アーキテクチャ」という言葉を好んで使い, ギャロウエイは, レッシグの言うコードをプロトコルという用語に置き換え, インターネットのアーキテクチャの政治的側面を強調しようとしている (Longford, 2005)。2000年代にプラットフォーム企業が市場を寡占していくなかで, 「プラットフォーム」という言葉が定着していったと思われる。
 - 9) 2ちゃんねる「ペット大好き板」事件 (東京地裁判決 2002年6月26日)
 - 10) 楠は, オライリー (2005) の主張を引用し, インターネット上のユーザーデータの資産化を議論しており, 同時期の英米圏の議論を参照していたことがわかる。
 - 11) また, 人文系オープンソースと評された「はてな」の事例を取り上げ, プログラミング技術がな
- いユーザーであっても, サイトの設計に参加する仕組み構築の可能性が語られた (東・濱野編2010b: 128-131)。
- 12) 2000年代初頭, 東は, 「自由からの逃走」を促すサービスの批判的な面を強調していたが, 2000年代半ばには, インターネットでの情報量が膨大になることで, 「認知限界」を引き起こし, 人は情報を取捨選択し与えてくれるサービスに依存せざるを得なくなる, 個人情報の提供を拒否することがさらに難しくなると観察するようになる。その後, 『一般意志2.0』(2011) では, アーキテクチャは社会設計を必然的に変えていくものとみなしている。
 - 13) 東は以下のようにルソーの一般意志を解釈する。特殊意志は方向, つまりベクトルであるが, 全体意志はスカラーの和 (物理量の和) にすぎない。全体意志は方向を消してしまうが, 個別の特殊意志では向く方向はバラバラである。「他方でルソーは, 一般意志を, そのような方向の差異をきちんと相殺した, 別種の和として捉えようとした。『差異の和』とは, スカラーの和ではなくベクトルの和を意味するのだと理解すれば, ルソーの記述にはなにも曖昧で神秘的なところはない」(東, 2011: 50-51)。
 - 14) こうした期待は「ised」の倫理研でも見られた。例えば, インターネット上における情報管理において, 情報が一つに集約されず, 分散して管理される制度設計, 営利や権力の影響を受けない「第三者機関」の必要性が議論され, この分散化を可能にする設計や技術開発に期待が寄せられた (東・濱野編 2010b: 346)。
 - 15) 井庭崇も, ソフトウェア開発で環境の変数が何度でも再定義可能だとしても, 現実の社会では変数を変えて再定義するのは可能なのかと疑問を呈している (東・濱野編, 2010a: 120-122)。
 - 16) 倫理研の社会制度への影響や公共性の危機に関する意見に対し, 設計研では, 現在は問題となっていることも, 数百年のスパンで考えれば, 情報社会のシステムは安定化していくのではないかと捉え, もっと長期的な視野でアーキテクチャや環境の変化を捉えることが重要だと論じている (東・濱野編, 2010a: 200-204)。
 - 17) 荻上 (2007) は, サンステーションのサイバーカ

スケードの理論を引きながら、日本におけるウェブ炎上の事例を分析している。濱野 (2008) は、炎上の試みを、アーキテクチャの「生態系の『法則』」を理解し、ウェブと適切につき合っていくための『知恵』や『リテラシー』を導こうとして (311-313) いると高く評価したが、その後インターネット上の「炎上」をめぐる研究が活性化したかといえばそうではない。

- 18) アメリカの卓越さを認めつつも、日本の独自性に期待する主張は他にもみられる。梅田 (2006) は、業界構造を転換させた Google を評価し、ヤフーや楽天を旧来型のビジネスだと批判しながらも、日本のベンチャー企業が「プラットフォーム」となる未来に期待を寄せた。

参考文献

- Apperley, Thomas and Parikka, Jussi, 2018, Platform studies' epistemic threshold, *Games and Culture*, 13(4), 349-369.
- Benkler, Yochai, 2006, *The Wealth of Networks: How Social Production Transforms Markets and Freedom*. New Haven, CT: Yale University Press.
- Boyer, Steven, 2009, A virtual failure: Evaluating the success of Nintendo's Virtual Boy, *The Velvet Light Trap*, 64, 23-33.
- Boyd, Danah, 2010, "Social Network Sites as Networked Publics: Affordances, Dynamics, and Implications," Zizi Papacharissi ed, *Networked Self: Identity, Community, and Culture on Social Network Sites*, New York: Routledge, 39-58.
- Brown, Alan S. 2012, Designing for Technology's Unknown Tribes: Design Anthropology Seeks to Understand People We Don't know—and Those We Think We do, *Mechanical Engineering*, 134(08), 30-35.
- Bucher, Taina, 2012, Want to be on the top?: Algorithmic power and the threat of invisibility on Facebook, *New Media & Society*, 14(7), 1164-1180.
- Eisenmann, Tom, Parker, G. Geoffrey, and Van Alstyne, Marshall W. 2006, Strategies for two-sided markets, *Harvard Business Review*, 84(10), 92-101.
- Evans DS and Schmalensee R., 2016, *Matchmakers: The New Economics of Multisided Platforms*. Cambridge, MA: Harvard Business Review Press.
- Fuchs, Christian, 2017, *Social media: A critical introduction*. London: Sage.
- Galloway, Alexander R., 2006, *Protocol: How Control Exists after Decentralization*, Cambridge: The MIT Press.
- Gillespie, Tarleton, 2010, The Politics of 'Platform', *New Media & Society*, 12(3), 347-364.
- Gillespie, Tarleton, 2014, The relevance of algorithms, Gillespie, Tarleton, Boczkowski, Pablo J. and Foot Kirsten A. eds, *Media Technologies Essays on Communication, Materiality, and Society*, Cambridge: The MIT Press, 167-194.
- Gillespie, Tarleton, 2018, *Custodians of the Internet: Platforms, Content Moderation, and the Hidden Decisions That Shape Social Media*, Yale University Press.
- Granka, Laura A., 2010, The Politics of Search: A Decade Retrospective, *The Information Society*, 26(5), 364-374.
- Introna, Lucas D. and Nissenbaum, Helen, 2000, Defining the Web: The Politics of Search Engines, *Computer*, 33(1), 54-62.
- Jenkins, Henry, 2006, *Convergence culture : where old and new media collide*, New York University Press.
- Jin, Dal Yong, 2013, The construction of platform imperialism in the globalization era, *tripleC: Communication, Capitalism & Critique.*, 11(1), 145-172.
- Khan, Lina M., 2017, Amazon's Antitrust Paradox, *Yale Law Journal*, 126 (3): 710-805.
- Lessig, Lawrence, 2000, *Code and Other Laws of Cyberspace*, Basic Books (山形浩生・柏木亮二訳, 2001, 『CODE —インターネットの合法・違法・プライバシー—』翔泳社).
- Luke, Robert., 2002, Habit@online: Web Portals as Purchasing Ideology." *Topia: Canadian Journal*

- of *Cultural Studies*, 8, 61-89.
- Luke, Robert, A., 2005, *The Hidden Curriculum of Web Portals: Shaping Participation in Online Networks*, Ph.D. diss., University of Toronto.
- Longford, Graham, 2005, Pedagogies of digital citizenship and the politics of code, *Techné: Research in Philosophy and Technology*, 9 (1), 68-96.
- McIntyre, David P and Srinivasan, Arati, 2017, Networks, platforms, and strategy: emerging views and next steps, *Special Issue: Reviews of Strategic Management Research*, 38(1), 141-160.
- Montfort, Nick and Bogost, Ian, 2009, *Racing the beam: The Atari video computer system*, Cambridge: MIT Press.
- Montfort, Nick and Consalvo, Mia, 2012, The dreamcast, console of the avant-garde, *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*, 6, 82-99.
- Morozov, Evgeny, 2011, Liberation Technology: Whither Internet Control?, *Journal of Democracy*, 22(2), 62-74.
- Nakamura, Lisa, 2002, *Cybertypes: Race, Ethnicity, and Identity on the Internet*. New York: Routledge.
- Nieborg, David B. and Poell, Thomas, 2018, The platformization of cultural production: Theorizing the contingent cultural commodity, *New Media & Society*, 20 (11), 4275-4292.
- O'Reilly, Tim, 2005, What Is Web 2.0: Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software, (Retrieved October 17, 2023, <https://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html>).
- Park, Ji Hoon, Kim, Kristin April and Lee, Yongsuk, 2022, Netflix and Platform Imperialism: How Netflix Alters the Ecology of the Korean TV Drama Industry, *International Journal of Communication*, 17, 72-91.
- Pariser, Eli, 2011, *The Filter Bubble: What the Internet Is Hiding from You*. London: Penguin Press.
- Patelis, Korinna, 1999, *The Political Economy of Internet*. Media Organisations in Society.
- Rochet, Jean-Charles, and Jean, Tirole, 2003, Platform Competition in Two-Sided Markets, *Journal of the European Economic Association*, 1(4), 990-1029.
- Scholz, T., 2016, *Platform cooperativism. Challenging the corporate sharing economy*. New York: Rosa Luxemburg Foundation. (Retrieved December 16, 2023, https://rosalux.nyc/wp-content/uploads/2020/11/RLS-NYC_platformcoop.pdf).
- Srnicek, Nick, 2016, *Platform Capitalism*. Cambridge: Polity Press.
- Steinberg, Marc, 2019, *The Platform Economy: How Japan Transformed the Consumer Internet*, Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Sunstein, Cass R., 2001, *Republic.com*, Princeton University Press (石川幸憲訳, 2003『インターネットは民主主義の敵か』毎日新聞社).
- Van Dijck, José, and Nieborg, David, 2009, Wikinomics and its discontents: A critical analysis of Web 2.0 business manifestos, *New Media and Society*, 11(5), 855-874.
- 東浩紀, 2002a, 「情報自由論—データの権力, 暗号の倫理 (3) 規律訓練から環境管理へ」『中央公論』, 117 (9), 254-263.
- 東浩紀, 2002b, 「情報自由論—データの権力, 暗号の倫理 (6) フィルタリングされる自由」『中央公論』, 117 (12), 264-273.
- 東浩紀, 2003a, 「情報自由論—データの権力, 暗号の倫理 (7) 自由と交換される匿名性」『中央公論』, 118 (1), 310-319.
- 東浩紀, 2003b, 「情報自由論—データの権力, 暗号の倫理 (8) 断片化し増殖する個人情報」『中央公論』, 118 (3), 284-293.
- 東浩紀, 2003c, 「情報自由論—データの権力, 暗号の倫理 (9) 表現の匿名性と存在の匿名性」『中央公論』, 118 (4), 306-315.
- 東浩紀, 2003d, 「情報自由論—データの権力, 暗号の倫理 (11) ネットワークに接続されない権利 (前編)」『中央公論』, 118 (6), 286-295.
- 東浩紀, 北田暁大編, 2008, 『思想地図 vol.2 特集・ジ

- エネレーション』, 日本放送出版協会.
- 東浩紀, 北田暁大編, 2009, 『思想地図 vol.3 特集・アーキテクチャ』, 日本放送出版協会.
- 東浩紀, 濱野智史編, 2010a, 『ised:情報社会の倫理と設計』設計篇, 河出書房新社.
- 東浩紀, 濱野智史編, 2010b, 『ised:情報社会の倫理と設計』倫理篇, 河出書房新社.
- 東浩紀, 2011, 『一般意志2.0:ルソー, フロイト, グーグル』講談社.
- 飯田豊, 2010, 科学技術社会論とメディア論の協働に向けて. 『福山大学人間文化学部紀要』, 10, 13-26.
- 飯田豊, 2016, 「送り手のメディア・リテラシー—二〇〇〇年代の到達点, 一〇年代の課題と展望」浪田陽子, 柳澤伸司, 福岡良明編, 『メディア・リテラシーの諸相:表象・システム・ジャーナリズム』ミネルヴァ書房, 328-350.
- 石田信平ほか, 2022, 『デジタルプラットフォームと労働法:労働者概念の生成と展開』東京大学出版会.
- 梅田望夫, 2006, 『ウェブ進化論:本当の大変化はこれから始まる』筑摩書房.
- 大久保遼, 2023, 「エルキ・フータモ/ユッシ・パリッ カメディア考古学はどこへ向かうか」伊藤守編 『メディア論の冒険者たち』東京大学出版会, 337-348.
- 大屋雄裕, 2004, 「情報化社会における自由の命運」『思想』, 965, 212-230.
- 酒匂一郎, 2002, 「法・情報・技術」『法哲学年報』2001, 6-21.
- スタインバーグ・マーク, 2015, 『なぜ日本は「メディアミックスする国」なのか』KADOKAWA.
- 総務省, 2004, 『平成15年 通信利用動向調査』.
- 濱野智史, 2008, 『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』NTT出版.
- 水嶋一憲ほか編, 2023, 『プラットフォーム資本主義を解説する:スマートフォンからみえてくる現代社会』ナカニシヤ出版.

Currents of Platform Studies in Anglo-American Regions and
the Distinctive Development of Discussion in Japan:
Re-examining “Architecture” in the 2000s

MATSUMURA Natsukoⁱ

Abstract : “Platforms,” which are massive Internet services with expansive user bases, are increasingly establishing themselves as fundamental elements for accessing information, services, and products. On the other hand, platform companies are facing growing criticism for their market monopolization and privacy violations. Precisely grasping the transformations and repercussions of “platforms” stands as a central and pivotal subject in the field of contemporary media studies. Firstly, this paper delves into the issues posed by platform studies in Anglo-American regions, spanning the period from the 2000s to the 2010s. Based on a critical review of early discussions in Anglo-American regions, these studies take an approach of exploring the current issues from an interdisciplinary research perspective, focusing on the nature of power wielded by “platforms.” These multidisciplinary approaches play a crucial role in contributing to the revelation of the intricate structure of platforms, providing valuable insights into their complexity. Secondly, in consideration of the findings from the analysis above, I focused on the discussion surrounding “architecture”, which emerged in the 2000s as a debate over the Internet in Japan. Although these discussions presented an important argument that also pertained to platform research, I found that the discussion was not sufficiently continued after the 2010s, and that there was a lack of accumulation of concrete research. In order to enhance platform research within the Japanese context, it is imperative to conduct research that takes into account the unique features of the research and information environment in Japan, with a focus on exploring connections with platform research in the Anglo-American region.

Keywords : platform studies, architecture, Internet, media history

i Part-time Lecturer, College of Social Sciences, Ritsumeikan University