

後期ボードリヤールのポストモダン情報社会論¹⁾

——N. ボルツのメディア理論との接合を目指して——

水原俊博（信州大学人文学部）

キーワード：情報化，メディア，仮想現実，カオス

The Postmodern Theory of Information Society of the Later Baudrillard

Toshihiro MIZUHARA (Shinshu University, Faculty of Arts)

Keywords: computerization, media, virtual reality, chaos

1 はじめに

本稿は、フランスの社会理論家ボードリヤールの後期の社会理論を情報社会論として捉え、ドイツのメディア理論家ボルツによるメディア論の著作を参照、検討することで理解を深めることを目的とする。以下ではまず、いささか冗長ではあるが、現代の情報社会の状況を素描した上で、本稿の問題関心を明らかにすることから始めたい。

1.1 問題の所在——現代の情報環境

現代では、web メディアを利用することで、とくに専門知識がなくとも、また、さほどの経済的負担を強いられることもなく、高品質で、多彩な静動画像、音声、文字から構成される大量の情報を、容易に生産、記録、伝達、更新できるようになって久しい。そして、科学技術の発展は、こうした傾向、すなわち、情報の高品質化、多様化、複雑化、情報の生産、伝達、更新の高速化、情報量の増大、情報行動の負担軽減を今後もおしすすめていくに違いない。こうして、個人、組織、団体の別なく、多様な主体が、動機づけはいろいろであろうが、web メディアを利用した情報行動を、積極的におこなっている。

たとえば、思いつくままに列挙してみると、日本の地方都市に居ながらにして、パリのモード、ニューヨークの音楽やグルメ、東京のサブカル、内外のプロスポーツの試合結果、政治や経済の状況、戦争、事件、事故や自然災害といった社会的、文化的影響が小さいとはいえない「出来事」から、有名人のゴシップにいたるまで克明に知ることができる。さらに、各種のイベント、施設、店舗、ホテル、鉄道、飛行機などの交通機関や道路、商品、料理のレシピ、健康、美容といった生活、余暇情報を検索し、場合によっては予約、購入手続きを

おこなうことも多い。また、文芸、芸術、アニメ、ゲーム、ドラマ、映画、性愛や恋愛などの多様なコンテンツを楽しむこともできる。そして、友人や知人とこうした情報を共有し、語り、場合によってはn次創作、情報更新をおこない、身近な出来事、噂話、愚痴をつぶやき、または、報告、自慢しあい、時間を潰す……余暇、消費だけではない。労働、政治などの公的生活でも、情報行動は活発化している。たとえば、労働については、業務の情報共有、連絡や報告、商品の開発、受発注、納品（手続き）などの多くは電子化され、勉強や研究でも、関連情報や資料、先行研究、データの収集、精査はもちろん、レポート、論文の執筆、投稿、提出、公開、共同研究者との意見交換や情報共有の多くが電子化されている。

このように情報行動の現状を素描してみると、先進地域の社会的領野（社会、経済、政治、コミュニケーション、文化、性愛などの現象）は実空間で生じる現象ではなく、際限なく発展を続ける情報環境のもとで情報化され、仮想現実化（バーチャル化）しているのではないか。また、現実感はあるが身体レベルの物理的な現実（the real）によってではなく、仮想現実の情報システムによって構成されているのではないか。もちろん、現代の情報環境では、あらゆる社会的行為が情報化されているとはいえない。上述した労働の情報化はホワイトカラーの業種でみられるに過ぎず、熟練した技能を要するサービス業種などの労働は現実での身体的な行為が中心である。とはいえ、こうした業種は情報化の途上なのであり、ハード、ソフトの両面での情報化、ロボットやAIの導入、つまり、ハイテク化は、肉体労働の支援の程度を高め、いずれは人間による身体的な熟練労働の多くをハイテク機器が代替し、人間はそれらの機器を遠隔監視するようになるのではないか。たとえば、自動車の運転のハイテク化についていえば、目的地検索や道路選択、速度、燃費、車間距離、急な飛び出しや障害物などに対し、きめ細かく対処する支援システムが次々に導入されてきた。そして、現在では、自動運転車（ロボット・カー）の開発も活発化し、公道実験にまでこぎ着け、商品化もそう遠くないところまできている（Toyota Global Newsroom 2014）。

後期ボードリヤールは、こうした現代の情報社会について議論を展開し、社会的領野が情報化し、現実（感）は情報システムによって規定されているなどと主張しているのではないか。水原（2014a）では、後期ボードリヤールの社会理論をそのような視点から整理した。だが、ボードリヤールの叙述は明快とはいえず、用語の意味もはっきりしないことが多い。そこで、本稿では、後期ボードリヤールと同時期に、ボードリヤールの著作を肯定的に参照し、ボードリヤールも重用するシミュレーション、カオスなどをキー概念として扱うボルツによるメディア論を参照して、後期ボードリヤールのポストモダン情報社会論について検討したい。

1.2 本稿の構成

以下では、後期ボードリヤール、ボルツのメディア論について、概念を明確にしながらい紹介する。その上で、3段階からなる後期ボードリヤールのポストモダン情報社会論について、ボルツのメディア理論を参照しながら検討しよう。

2 後期ボードリヤールによるポストモダン情報社会論

2.1 理論的軌跡

本稿では、90年代以降のボードリヤールの社会理論をポストモダン情報社会論として捉えるが、これについては、すでに水原（2014a）で詳しく検討したので、ここでは要約的に説明する。まず、ボードリヤールの理論的軌跡は2つの時期に大きく分けられる。すなわち、記号論的消費社会論、古典的マルクス主義の理論的補完とその批判、シミュラクル論に取り組んだ『物の体系』（1968）～『象徴交換と死』（1976）の時期、ポストモダン論に取り組んだ1977年以降～遺作「なぜ、すべては消滅しなかったのか」（2007）の2つの時期である。さらに、後者のポストモダン論に取り組んだ時期は、おもに記号論に依拠して議論を展開した1977年～80年代、おもに情報社会論を扱ったと考えられる90年代以降の2つの時期に分けることができる。こうして、記号論的消費社会論などを扱った時期を「前期」、記号論に依拠してポストモダン論を展開した時期を「中期」、情報社会論を展開してポストモダン論に取り組んだ時期を「後期」として、便宜的に区分けできよう。

次に、ポストモダン情報社会論について確認すると、これについても、Bauman（1992）、Ritzer（1997）に依拠して検討した水原（2014a）を踏まえて確認したい。まず、「モダン」「ポストモダン」とは時代区分概念であり、それらの社会的特徴は「モダニティ（近代性）」「ポストモダニティ（脱近代性）」としてそれぞれ捉えることができ、端的には前者の場合、合理性、統合性、後者の場合は非合理性、非統合性というように対照化して示すことができる。そして、現代社会のポストモダニティを社会理論（社会学）によって説明する場合、可能性としては2つの方法がありうるだろう。合理的かつ統合された言説を構成するモダンな方法、非合理かつ非統合的な言説を構成するポストモダンな方法の2つであり、つまり、「ポストモダニティの社会理論（社会学）」「ポストモダン社会理論（社会学）」の2つである。中期以降のボードリヤールの社会理論（ポストモダン論）は、ポストモダン社会理論として捉えることができ、とりわけ、メディア論など社会学、人文思想、数学や物理学などの自然科学、情報通信などの先端技術の概念を自在に用いて、それ以前にもまして奔放に叙述する90年代以降のボードリヤールの社会理論は「情報社会論的ポストモダン社会理論」として捉えることができる。端的に言えば、後期ボードリヤールの情報社会論的ポストモダン社会理論とは、情報化によって非合理かつ非統合的になっている現代社会の特徴（ポストモダニティ）を、多様な概念を自在に駆使して非合理かつ非統合的に構成された言説によって説明したもの——これを説明と呼べるのかはともかくとして——だといえよう。さらに言えば、本稿のタイトルにある「ポストモダン情報社会論」とは、後期ボードリヤールによる情報社会論的ポストモダン社会理論において展開した情報社会論を指す。

さて、水原（2014a）では、Ritzer（1997）のマクドナルド化論がそうしたように、後期ボードリヤールによる情報社会論的ポストモダン社会理論をポストモダニティの社会理論に、より正確に言えば、現代社会のポストモダニティ、つまり、非合理性や脱統合性について、情報社会論の視点から、概念を明確に定義し、諸概念の付置を検討し、多くの事例を精査し、秩序だった言説を構成して説明する社会理論に変換するプロジェクトに着手したのだった。

本稿の研究はこのプロジェクトの一部であり、同様の方法を採用する。したがって、後期ボードリヤールによるポストモダン情報社会論を精査し、合理的で統合された言説によって構成された情報社会論に変換することを目指す。

2.2 ポストモダン情報社会論の3段階

ここでは、後期ボードリヤールのポストモダン情報社会論を簡単に紹介する。水原(2014a; 2014b)で検討したように、ポストモダン情報社会論では、情報化とそれによる社会的影響は以下のとおり3つの段階で記述される²⁾。

- (1) 社会的領野の仮想現実化
- (2) 社会的領野の現実からの乖離と相互浸透
- (3) 悪による情報システムの攪乱

(1)社会的領野の仮想現実化は、本稿の冒頭で紹介した具体例が示唆するように、情報化によって、社会的領野、すなわち、社会、経済、政治、コミュニケーション、文化、性愛などが仮想現実に変換（仮想現実化）され、情報システム化している（あるいはその途上にある）ことを示している。後期ボードリヤールはこれを「完全犯罪」(Baudrillard 1995=1998)と呼ぶ。(2)社会的領野の現実からの乖離と相互浸透は、仮想現実化したことで、社会的領野が現実の目的、起源、準拠枠（構造）を離れ、内破し、言い換えると、社会的領野の諸要素が、分野を横断して置換えられ、混同され、拡散し、相互転移することを指し、その動向は偶然的で不確実であるという。最後に、(3)悪による情報システムの攪乱についてだが、情報化による社会的領野の情報システム化には、善（肯定性, good)のみを追求し、悪 (evil), すなわち、否定性、特殊性（他者性）、病理などを排除する傾向が認められるものの、悪は情報システムにおいて透明化し、偶然的かつ不確実に発生し、ウィルスのように拡散して、情報システムを不安定化させる一方、情報システムの暴走を抑止し、更新を促すことを指す。

このように要約すると、現代の情報社会を理解するのに示唆的ではあるものの、とりわけ(3)については内容が不確かで疑問を感じるものが少なくない。ともあれ、以上の3段階からなる後期ボードリヤールのポストモダン情報社会論については、次節で紹介するボルツのメディア論を参照して吟味することにした。

3 ボルツのメディア論

ボルツのメディア論の特徴について簡単に確認しよう。ボルツは批判理論、とくにアドルノの美学から出発し、1990年代から、芸術、文芸、宗教、思想などをおもな事例にメディア論を展開してきた。ベンヤミンについての著作もあるように、ボルツの方法論は、複製技術などメディアの特徴から芸術などについて検討するベンヤミンの方法論に近いように思われる。また、ボルツの議論は思想的な検討を詳細におこなうのも特徴といえる。たとえば、情報とは何らかの存在（神、真理、実在など）を対象とする記号（対象の有意味シンボル）

として、構成的には定義できる。要するに情報とは存在に対する「仮象（外観，appearance）」と見なすことができよう。神と偶像との関係がそうであるように、仮象の特徴、起源、効果などについては、思想的な検討がこれまで連綿と続けられてきた。そして、ボルツはこうした思想史の流れの中に、情報化による現実の仮想現実化を位置づけて検討する（Bolz 1991=1999）。そして、ボルツにとって、仮想現実とは現実と仮象の融合したもの、ポードリヤールのいえば、シミュラクルとして捉えられる（e.g. Bolz 1991=1999: 141, 159, 1992=2000: 176-7, 1993=2000: 158）。ボルツはニーチェやマレーヴィチの仮象をめぐる議論、デュシャン、ウォーホルらの現代アートなどを先駆的な試みとして議論した上で、発達した現代の情報環境下のシミュラクルについて検討し、それが仮象の歴史において大きな転換であると主張しているように思われる（Bolz 1993=2000: 145-95）。また、現代の情報環境の科学技術的な側面について、詳細な検討がなされていることもボルツのメディア論の特徴だといえよう。

このように、ボルツのメディア論は後期ポードリヤールと同様に、情報化による現実の仮想現実化について、思想的、芸術的、科学技術的な背景を詳しく検討する。ポードリヤールもそうした視点から議論するものの、ポストモダン社会理論としての性格上やむをえないとはいえ、ひどく散漫で、体系的に叙述しているとはいえず、理解に苦しくもことも多い（e.g. Baudrillard 1995=1998: 42-57）。こうしたことから、ボルツのメディア論を参照して後期ポードリヤールのポストモダン情報社会論について改めて検討することで、理解を深めることが可能だと考えられる。

4 ポストモダン情報社会論とボルツのメディア論

さて、ボルツは情報化によって現実が仮想現実化していることを指摘するが、これは、後期ポードリヤールのポストモダン情報社会論の第1段階である社会的領野の仮想現実化、言い換えると、情報化によって社会、経済、政治、コミュニケーション、文化、性愛などの現象が仮想現実化することを指す。ボルツ、ポードリヤールともにこれが科学技術、とりわけデジタル技術の発展を背景として可能になったことを指摘する。そこで、ボルツは以下の3点を重視しているように思われる。

第一に、科学技術の発展の結果、不規則かつ複雑で、予測の困難な現象や事柄までも現代のデジタル技術によって、（計算にしたがって）作りだし、表現できる（Bolz 1991=1999: 154-5）。第二に、それらは2進数のデジタル情報に還元されるという意味で、同次元の高品質な文字、音声、動静画像からなる情報によって構成される（Bolz 1992=2000: 175, 1993=2000: 174）。第三に、近年のコンピュータやwebの技術的発展は、2進数に還元されるデジタル情報が容易に更新、合成、相互に関連づけられることを可能にし（Bolz 1993=2000: 174）、また、大量のデジタル情報の通信を可能にする。端的にいえば、科学技術の発展は表現が多様かつ大量のデジタル情報を流通させることを可能にし、それによって、現実、あるいは社会的領野を仮想現実化しているというのである。

以上の3点は何のことはない指摘ともいえるが、これにより、以下、2つの点がさらに指摘される。第一に、ハイパーリアリティである（Bolz 1991=1999: 141）。ハイパーリアリ

ティとは、想像 (the imaginary) を技術的に実現した人工物、つまり、シミュラークルが現実のモノ以上に現実的である事態を指すボードリヤールの概念であり、消費社会学の分野において、リッツァのマクドナルド化論では、現実の鶏肉以上に鶏肉的な風味、食感を実現したチキン・ナゲットが例示される。これを情報化による現実の仮想現実化について適用するとどうなるのか。ボルツの議論を踏まえると、後期ボードリヤールや同時期のボルツのメディア論が発表された当時、存在していたわけではないが、たとえば、3D スキャナを用いれば、現実の絵画や彫刻は正確にデジタル情報に変換することが可能であり、その結果、現実には経験できないほど高精細度の3D 映像として作品を体験できる (現実の仮想現実化によるハイパーリアリティ) (cf. Bolz 1991=1999: 170)。さらにいえば、近い将来、素材的な制約から自由になれば、3D プリンタによって、専門家でも現実のオリジナルとの見分けが困難なコピー (オリジナルなきコピー) を複製できよう。また、2進数のデジタル情報に還元されているために、合成や補正などの加工 (シミュレーション) は思うがままで、想像を実現したシミュラークルが n 次創作され、いずれは、ラファエロ以上にラファエロ的な作品が生産 (複製) されるかもしれない (cf. Bolz 1991=1999: 141)。

第二に、現実の仮想現実化によって、現代人がそれとして捉える現実 (世界理解) は³⁾、アクセスするデジタル情報によって構成される (Bolz 1991=1999: 161, 170, 1993=2000: 176)。現代人は、現実、あるいは社会的領野が情報化によって仮想現実化されたことで、社会、経済、政治、コミュニケーション、文化、性愛に関する大量のデジタル情報を日々、送受信することに明け暮れる。その結果、現代人がそれとして捉える現実とはこうしたデジタル情報の集積 (積分) によって形成されるというわけだ (Bolz 1991=1999: 161)。逆にいえば、デジタル情報として流通することのない社会的領野の現象は現実としての資格をもたない。

さらに、以上のことに関連して、以下、3つの点も重要である。第一に、上述したとおり、人々が接する大量のデジタル情報はデータの洪水、情報洪水のごとく増大し、第2の自然ともいえる様相を呈している (Bolz 1992=2000: 148)。したがって、デジタル情報によって形成される現実とは止むことのない変容を余儀なくされ、存在しなかったかのように忘却される現象も多いだろう。ただし、デジタル情報として流通した社会的領野の現象は web 上から消えるわけではなく、再び流通する可能性は残る。第二に、デジタル情報は n 次元で構成される (Bolz 1993=2000: 227)。web 上の多様なデジタル情報のほとんどはリンクによって複雑な構造をとり、それらの更新は頻繁かつ自在になされる。したがって、人々がアクセスするデジタル情報の構成は動的であり (Bolz 1993=2000: 240)、利用ごとに生成される (Bolz 1993=2000: 215)。要するにアクセスして利用するごとに、デジタル情報の構成は変容する可能性があり (Bolz 1993=2000: 239-40)、経験的にもデジタル情報の利用は偶然的で不確実であることが少なくない。第三に、膨大なデジタル情報は一様に人々の間で流通するわけではなく、小規模に一部の人々の間でのみ流通することも多い。その結果、デジタル情報によって形成される現実複数化する⁴⁾ (Bolz 1992=2000: 146-8)。

次に、後期ボードリヤールのポストモダン情報社会論の第2段階である社会的領野の現実からの乖離と相互浸透について、ボルツの議論をみていこう。この第2段階は、社会的領野の諸要素 (現象、断片) が、分野を横断して置換えられ、混同され、拡散し、相互転移する事態を指すが、ボルツはそれをポストモダンの特徴だと捉えた上で (Bolz 1992=2000: 140)、

デジタル技術の発展が、それを促進すると捉えているように思われる。現実や社会的領野はデジタル情報として仮想現実化することで、現実の対象性から自由になる。さらに、先述のとおり、2進数に還元されるデジタル情報の合成などの加工は高い自在性を特徴とする。他方、ポストモダンにおける情報行動は諸要素を交錯させるパフォーマンスであり (Bolz 1992=2000: 140)、膨大なデジタル情報の選択は刺激的な娯楽性を志向して行われる (Bolz 1993=2000: 129-30)。そうであれば、仮想現実化したデジタル情報としての社会的領野の諸要素は、積極的に置換えられ、混同され、拡散し、相互転移されていくだろう。たとえば、多くの指摘があるように、ボルツも、メディア化された政治が演出された大衆芸能的な様相 (劇場型政治) を呈していることに言及している (Bolz 1992=2000: 158)。

最後に、後期ボードリヤールのポストモダン情報社会論の第3段階である悪による情報システムの攪乱についてだが、先述のとおり、デジタル技術は不規則かつ複雑で、予測の困難な現象や事柄、言い換えると、カオス、あるいは悪を多様な形式で情報化することが可能である。また、そうしたデジタル情報は大量に流通し、関連づけられ、蓄積され、複雑な情報システムを構成している。要するに、カオスを含む構造物 (カオスモス) として情報システムは構成されるのである。さらに、情報量は膨大であるため、情報システムの全貌を見とすることは困難である (Bolz 1993=2000: 231)。こうして複雑化の程度を増すシステムでは予測の困難な現象 (カオス) が生じる確率を高め、情報システムを不安定化させる (Bolz 1992=2000: 103)。先述したように、分野横断的に社会的領野の諸要素が拡散、相互転移するのがデジタル情報の特徴であれば、こうした不安定化要素はウィルス的に拡散、分野横断的に連鎖していくことが予想される。後期ボードリヤールのポストモダン情報社会論の第3段階である悪による情報システムの攪乱は、ボルツのメディア論から見ると、このように説明できるように思われる。実際、ボードリヤール、ボルツともに1987年にコンピュータによって引き起こされた株価の大暴落 (暗黒の木曜日) を例示している (Bolz 1992=2000: 120-2; Baudrillard 1990=1991: 40-52)。とはいえ、上の例がそうであるように、カオスは情報システムを不安定化させるが、崩壊させるとは限らない。むしろ、それが、システムの刷新、再生を促す契機になりうることをボルツはカオスに関する事例や言説を検討して示唆している。システムは障害を糧に生きているのであり、そのため、カオスを抱え込むのであると (Bolz 1992=2000: 90)。

5 結論

さて、前節では、後期ボードリヤールのポストモダン情報社会論の3段階について、ボルツのメディア論を整理して示して検討した。これにより、後期ボードリヤールのポストモダン情報社会論について、理解をそれなりに深めることはできたように思われる。とはいえ、本稿の試みにはまだ問題点も多い。第一に、紙幅の都合もあり、後期ボードリヤールのポストモダン情報社会論とボルツのメディア論との綿密な比較検討はじゅうぶんにできたとはいえない。第二に、ボルツの議論は芸術や文芸に関するものが多く、社会的領野の現象についてあまり議論されているとはいえない。そのため、ボルツの議論、後期ボードリヤールのポストモダン情報社会論を敷衍して、社会的領野の現象について詳しく事例考察する必要がある

るだろう。

最後に、以下、2つの点について付言したい。第一に、ボルツの議論はボードリヤール以上に、マクルーハンの意味でメディア決定論的ではないだろうか (cf. 水原 2014a: 99)。要するに、科学技術の進歩によるデジタル技術の発達が現実や社会的領野の様態を変容させた、つまり、仮想現実化させたと、ボルツはみなしているように感じられる。しかし、こうしたことの思想的、文化的背景をボルツは入念に検討し、また、情報産業の R&D や軍事開発に論及していることから、単純なメディア決定論に立脚して議論しているとはいえない。文化的、思想的背景のもとで、資本や国家がデジタル技術を開発、導入した結果として、現実や社会的領野が仮想現実化したのだと捉えれば、社会決定論に立脚しているとみることもできないわけではない。おそらく、社会決定論、メディア決定論のいずれかが正しいのではなく、それぞれが決定する側面を慎重に見極める必要があるように思われる。

第二に、情報化によって現実や社会的領野は仮想現実化し尽くすのだろうか。後期ボードリヤールのポストモダン情報社会論にしたがえば、また、ボルツのメディア論も同様の見解をとると思われるが、情報化によって、現実や社会的領野はすべて仮想現実化されるだろう (Baudrillard 1995=1998)。こうしたボードリヤールの主張に対しては、これまで多くの批判が寄せられてきた (Bourdieu et al 1994=1996; Hall 1986=1998; Said 2001 など)。だが、実は、後期のボードリヤールは仮想現実化しえない「他者性」の可能性について検討してきたし (Baudrillard 1990=1991)、そのタイトルが示唆するように、遺作「なぜ、すべてがすでに消滅しなかったのか」では、すべてはデジタル情報として仮想現実化しえないとの指摘を残している。卑近な情報行動の経験的からも、すべてを仮想現実化することは不可能だとの印象を禁じえない。であれば、情報化によって、何が仮想現実化され、何がそうできないのかを、やはり慎重に検討する必要があるだろう。以上の付言を含め計4つの点を今後の研究課題として取り組んでいきたいと考えている。

[注]

- 1) 本稿は科学研究費補助金基盤研究 C (一般) 研究課題番号24530618の研究成果の一部である。また、本稿は水原 (2014b) を発展させたものである。
- 2) 水原 (2014a; 2014b) では、(1)を(2)(2)を(1)として記述したが、それはボードリヤールの著作の発表順にしたがったためである。実際の現象は本稿の本文で示したとおりの順序で生じるはずである。
- 3) ここでの「現実」とは「世界理解」と言い換えてよいものである (Bolz 1991=1999: 161)。
- 4) 複数化した現実、世界理解のもとでは、コミュニケーションによって人々が合意することはなはだ困難だろう。ボルツがハーバーマスのコミュニケーション論に批判的である背景にはこうしたことがあるように思われる。

[文献]

- Baudrillard, J., 1990, *La transparence du mal: Essai sur les phénomènes extrêmes*, Paris: Galilée. (=1991, 塚原史訳『透きとおった悪』紀伊國屋書店.)
- , 1995, *Le crime parfait*, Paris: Galilée. (=1998, 塚原史訳『完全犯罪』紀伊國屋書店.)
- , 2007, *Pourquoi tout n'a-t-il pas déjà disparu?*, Paris: Herne. (=2009, 塚原史訳『なぜ、すべ

- てがすでに消滅しなかったのか』筑摩書房, 9-47.)
- Bauman, Z., 1992, *Intimations of Postmodernity*, London: Routledge.
- Bolz, N., 1991, *Eine kurze Geschichte des Scheins*, München: Fink. (=1999, 山本尤訳『仮象小史』法政大学出版局.)
- , 1992, *Die Welt als Chaos und Simulation*, München: Fink. (=2000, 山本尤訳『カオスとシミュレーション』法政大学出版局.)
- , 1993, *Am Ende der Gutenberg-Galaxis. Die neuen Kommunikationsverhältnisse*, München: Fink. (=1999, 識名章喜・足立典子訳『グーテンベルク銀河系の終焉』法政大学出版局.)
- , 2001, *Weltkommunikation*, München: Fink. (=2002, 村上淳一訳『世界コミュニケーション』東京大学出版会.)
- Bourdieu, P. et H. Haacke, 1994, *Libre-échange*, Paris Seuil. (=1996, コリン・コバヤシ訳『自由—交換—制度批判としての文化生産』藤原書店.)
- Hall, S., 1986, “On Postmodernism and Articulation: An Interview,” *Journal of Communication Inquiry*, 10(2): 45-60. (=1998, 甲斐聰訳「ポストモダニズムと節合について——スチュアート・ホールとのインタビュー」『現代思想』26(4): 22-43.)
- 水原俊博, 2014 a, 「後期ボードリヤールの社会理論の社会学的検討」『信州大学人文科学論集』1: 93-103.
- , 2014 b, 「後期ボードリヤールのポストモダン情報社会論のメディア論的検討」『第87回日本社会学会報告要旨集』, 275.
- Ritzer, G., 1997, *Postmodern Social Theory*, New York: McGraw-Hill.
- , 2004, *Globalization of Nothing*, London: Pine Forge Press. (=2005, 正岡寛司監訳, 山本徹夫・山本光子訳『明石ライブラリー78 無のグローバル化——拡大する消費社会と「存在」の喪失』明石書店.)
- Said, E. W., 2001, *Power, Politics, and Culture*, New York: Pantheon Books.
- Toyota Global Newsroom, 2014, 「トヨタ自動車, 自動運転技術の開発状況について公表」(<http://newsroom.toyota.co.jp/jp/detail/3932729>, 2014.10.30.)

(2014年10月30日受理、12月3日掲載承認)

