

## 1. メディアの中のジェンダー

「お母さんがポケベル持った」CMを見たことがあるだろうか？ 家族が集まる食卓で、父親が「これからはお母さんにも自由になってもらわないと」と言う。自由、この言葉の響きから彼女の想像は膨らむ。若い男性のテニスコーチとのどきどきのスキンシップ、ちょっと知的に博物館めぐりもいいわねえ・・・

このCMが暗示していることは何だろうか？それは、メディアが女（この場合、母親）に装着されることで、女はいままで自明としていたジェンダーの規範（女はかくあるべき）から自由になる、ということである。もっと強くいえば、いままで拘束でしかなかった規範を一気に超越（トランス）させるパワーを、女は獲得した、ということである。新しいメディアは、既存のジェンダーの枠組みを組み替える力をもつ、という関係がここには暗示されている。

ジェンダーとはある種の規範装置である。それは生物学的性差であるセックスを生み出す（そして、その逆にそこから生み出される）装置としての文化的・社会的性差である。つまりセックスにまつわる社会文化的な価値・規範である。これが、ネットワーク環境を支える新しいメディアの登場によって、大きく変容する、と期待されるのである。ほんとう、だろうか。

ジェンダー論においても、その前身となっていたフェミニズムにおいても、既存の「メディア」は常に非難される存在であった。ここでのメディアはいうまでもなく「マス・メディア」である。確かにマス・メディアの時代において、男性はメディアの担い手であり、女性はメディアの受け手であった。男が作り、女はそれを消費するだけだった。

この機能的な関係は、日常世界での「男性が優位で女性が劣位にある」という既存の非対称的な勢力構造を確認させ、さらに強固なものにすることにおおいに貢献してきた。きれいな広告の中で、セクシーなポーズをとる若い女は、いかにも男に好かれる魅力にあふれた性的なおもちゃであった。女らしさは、こうやってマスメディアを通してしっかりと教育されていったのである。

しかし新しいネットワーク環境におけるメディアは、ジェンダーの関係性や意味に、マスメディアのそれとは違った可能性をもたらす。インタラクティブ、マルチメディア、リアルタイムアクセスという特徴をもち、グローバルなコミュニケーション（WWW）とローカルなコミュニケーション（電子メール、電子会議）を同時に可能にするインターネットや、パーソナル・メディアの中でも移動性とネットワーク性をもつ携帯電話・PHS・ポケベルといった携帯メディアの登場は、ジェンダーの関係を、その論理と現実の双方において大きな影響力をもたらす。

## 2. ロールプレイは、もはやかわらざるをえないのか？

ジェンダー関係の中でもっとも目に見えやすいのは「男らしさと女らしさ」をめぐる役割の関係である。それは、家族の中では男性が生産労働者（外にでて、給料を稼ぎ、家に入れる役割）、女性が再生産労働者（子供をつくって、家事と育児に専念する役割）という形に、会社の中では男性が基幹労働者（がんばって、管理者！）、女性が補助労働者（コピーとりだけならプロ）という形に典型的にみられるロールプレイである。

こんなプレイを、いま、誰が信じているのだろう。それほど、日常生活における豊かさの獲得プロセスは、いままで自明とされた役割関係に変更を迫ってきた。しかし豊かさだけではどうしようもない現実もそこにはあった。家庭と仕事場が分けられ、都心と郊外の地域区分がセットされ、男らしさの表現として、男は都心にある企業に通勤し、女らしさの表現として、女は郊外のきれいな家庭を守る、という使命が共有されている以上、その関係を壊すことは、そう簡単ではなかった。しかし豊かさの実現が女性にとって意味をもちはじめると、女性は、家に専念することにつらさを感じるようになった。消費する女は、その離脱を示す重要な兆候であった。しかし結婚し子供をもつと、どんな女性にも妥協が強要されてきた。女はやはり家庭にこもることを強いられた。それを拒むには、子供をつくらない、という選択をするか、さもなくば、子供の面倒を親にみさせるといことでしか、解決策はなかった。しかもこれだけでない。家庭の弱者は、子供以外に老人もいた。これから確実に訪れる高齢社会のなかでは、誰が高齢者の面倒をみるのか、という切実な問題が未解決である。女は、この問題に一人で立ち向かうのか。すでに、いままでの役割関係では、解決できない大きな問題がここに提示されていることが分かる。弱者の世話に専念する女性という美しい神話は、もう通用しない現実が目前にある。それは、女がもう損な役割は演じたくないという以上に、演じきれない現実が役割の変更を迫るのである。

新しいネットワーク環境のインフラは、このような現実新しい可能性を与える。すでに組織については、リストラやリエンジニアリングや組織のフラット化ということで、形態の変容が自明なものになりつつある。従来の階層的な構造が効率追求という点でも、また創造性の発揮という点でもかつてのような有効性をもたない、という点では、ほとんどの組織人が了解している。

しかし家庭生活については、まだそこまでの変化への期待はない。しかし組織と家庭がセットである以上、組織の変容は家庭の変容をもたらし、その反映として、男らしさと女らしさをめぐるロールプレイも大きく変容せざるをえない。

たとえば、家庭の中にさまざまなメディアを持ち込むことで、男も女もホーム・オフィスでの在宅勤務が可能になった。このことは男性にも女性にも生産労働者でありながら再生産労働者であること、もっと簡単にいうならば、共に働きながら子育てをすること、を可能にする。しかしこれは、仕事場が企業から家庭になる、ということではない。ネットワークの環境にモビリティの感覚が繋がると、仕事は場にあるのではなく、人に装着する。つまりどこにしよう、そしていつでも、人が仕事をしようとしてネットワークの環境を開けば、そこに仕事場が立ち上がるのである。ユビキタス・コンピューティングの発想にあるように、仕事場が遍在することで、人は自分の思い一つで仕事をするができる。それがたまたま組織のデスクであり、家庭のテーブルにすぎないのである。とすれば、ここでは、男らしさを表現する固有の場としての組織といった対応関係は解消されるから、今までの男らしさの役割演技から自由になるはずである。もっと自由に自己の役割表現が可能になるはずである。同様のことは、女性にもいえるはずである。上のCMでいえば、そこにはポケベルという新しいメディアによって「お母さん」の役割から自由になった（これから自由になる）女性がいるのである。母親は、すでに既存の母親の役割を根本から再構成する機会を与えられたのである。では、どのような選択をするのか、ネットワークとメディアの登場は、ジェンダーにおけるロールプレイのあり方に新しい方向性を提供する。その新しい方向を選ぶのか選ばないのか、それはジェンダー自身の問題である。

## 3. 愛が、なくなる？

キムタクが口紅を塗られる、というCMがある。男なのに、女性らしさのシンボルともいえる口紅がいわゆる女性よりも数段似合う、というねじれた現象がここにみられる。しかし男が化粧をする、という大きな流れで考えれば、男が口紅をつけたっていいのかもしれない。似合えば、すべてが許されるのであって、既存のがちがちのジェンダー・ルールはもう規制力をもたないのかもしれない。「好きならば、いいじゃないか」という以上に、「似合うのだから、いいじゃないか」というところまで、社会的な規制は緩やかになっている。

愛情とセックスをめぐるジェンダー・ルールも変わりつつある。異性愛至上主義は、その社会的影響力をあきらかに後退させている。愛情のなかでも、友情よりも恋愛が優位にたち、さらに恋愛は異性愛でなければならない、という愛情ルールの階層性は、崩れつつある。そのルールを支えたセックスと恋愛と結婚（生活）という三位一体の結合がもはや維持不能に陥っている現状に呼応して、異性愛至上主義はかつてのような勢力を誇ることができない。

ジェンダーをめぐる愛情のルールがこうして変容しようとしている。ゲイ・ムーブメントがそれなりに社会的な承認を獲得し、年上の女が年下の男と恋愛しても、奇異なまなざしにうろたえる必要もなくなり、素直に愛の表現ができるようになってきている。生物としての男性が社会的な役割としての男性（たくましい男）を演じなければならない、という対応関係は一つの関係にすぎず、本来、社会的存在としては男らしさと女らしさはすべての人に同居し、時には女らしさの表現にこそ、その男性のあり方としてふさわしいという言明すら許容されるようになりつつある。多様な情緒的な表現が、個人のニーズとして必要である以上に、社会的な役割演技として期待されもしている。愛の関係は、すでに多様である。

ネットワーク環境の成立は、このような愛情表現の多様性を支持する。ネットワーク上の存在は、生物的存在からの拘束が弱い分、より自由な自己表現を可能にする。よくいわれる「ネットおかま」（ここには、まだ蔑視のまなざしが残るが）という、ネット上で女を装う男とか、その逆の男を装う女が、ネットワーク上ではしばしば現れる。これも、その多様な自己表現の一つである。自由に自己表現をしようとするれば、このような両性具有的な表現方法を採用することは、必然である。もっと既存のジェンダーに囚われない自己表現があってもおかしくないし、その可能性を新しいメディアは支持するのである。もちろん、自分のジェンダーを変えてメディアに登場するという現象は、紀貫之の例を持ち出すまでもなく、昔から作家などにはよく見られたことである。しかし、ここでは、日常性の世界で、誰もがネットワークを通して、自由にジェンダーを変容させることが可能になっている。ジェンダーを自由にトランスして演出できるようになった、ということである。この新しいネットワークでは、既存の男らしさや女らしさにこだわる必要がない。好きなジェンダーを、そして自分に似合ったジェンダーを選択し、それで自己表現することが自由になったのである。

しかし気をつけなければならないのは、それは、匿名性ゆえにそのような多様な表現が実現した、ということではない。匿名性は、ネットワーク以前の階層的メディアにおける産物にすぎない。匿名性のもとでのジェンダーの変容は、虚偽としての自己表現にすぎない。それでは社会的な承認を獲得することはできない。ネットワーク環境では多様な自己表現をしても、それは明確な自己（nameとpassword）を前提にして行われるものであり、匿名性とは対極にある主張する自己である。その自己が多様な自分をもつのである。ある時は女性に、ある時は男性に、という表現に自己を託すのである。ここでは、ジェンダーはきれいに超越される。愛情は、いろいろの形態のなかで表現され充足されるのである。

またネットワーク環境では、すべての集団の境界が曖昧になるから、核家族を支えた、性的関係の夫婦関係への独占的な帰属、という条件も同時に曖昧になる。とすれば、この性的関係を媒介に形成し維持される親子と夫婦の絆さえ、その絶対的な地位を放棄し、あくまでも相対的な位置関係のなかで維持されるものになっていかざるをえない。

その場合、大人も子供も、男も女も、もはや「家族だから」という暗黙の規範的理由だけで互いにもたれかかっているわけにはいかなくなる。家族が新しいメディアによって家族の外部と容易につながりやすくなった分、そこにはある種の緊張関係が生まれる。ネットワーク環境がもつ「所有から共有」への価値原則の交代は、愛情とセックスをめぐる関係にあって、最後の境界破りの実践を要求してくるのである。この時、家族とは何なのか、もっとも根本的な問いかけがなされなければならない。

## 4 . オンナは、もう泣かない？

ジェンダーをめぐる権力関係は変わるのか。強い男と弱い女の関係は、ネットワーク環境が装置化されることで、新しい関係へと変容するのか。可能性としては、イエスである。

機能関係は、その関係が非対称であることで、権力関係でもある、というフェミニズムの発言は、その通りである。だから、既存の男らしさと女らしさのロールプレイは、そのまま強い男と弱い女の権力関係である。怒る男と泣く女は、それぞれの演技において、役割関係以上に権力関係を体現している。その関係の社会的装置への反映が組織と家庭（核家族）である。組織は家庭と機能関係にあることで、組織は家庭を支配してきた。それは、生産が消費を支配してきた、ということである。

同時に、このような関係がすでに崩壊しつつある、という認識もすでに共有されつつある。消費が生産を誘導する、ということはマーケティングの世界では自明である。かつてのように、生産すれば何でも売れる、という貧しさの時代は終わった。またライフスタイルでみれば、若い層になるほど、女性が男性を誘導する傾向が高くなることは事実である（ただし現状では、それは結婚までの話であるが）。だから、組織と家庭との権力関係では、まだ組織のパワーは温存されている。しかし組織と家庭を往来する男からみると、家庭における夫のパワーが以前と同様に維持されているという言明には異論があろう。大きな流れとしてみれば、生活上の豊かさの実現がこのような変容をもたらしている、ということは承認されてよかる。それほど経済的な豊かさはジェンダーをめぐる権力関係を変容させる原動力になっていた。

それが、ここで新しいメディアとネットワークの環境整備によって、さらに新たな権力関係の変容をもたらそうとしている。組織がデジタル・アンビエンスを整備することでダイナミックに変化し、それとの対応で家族関係も変容しようとしているとき、これはジェンダーの権力関係を変える。もはや強いー弱いで、ジェンダーを規定することが意味を失う。男らしさと女らしさの機能関係がもっと融合することで、機能の非対称性がうみだす権力の付加価値はあきらかに後退し、そのことで、権力関係を正当化する根拠が失われる。

権力がその成立の基盤を失うことで、権力行使の強さ（物理的力の行使）でしか権力を維持できなくなると、権力は一過性のものとなり、構造としての権力関係は解消される。ここでは、ジェンダーは対等なパワーをもつものになり、女は泣くことで女らしさを演出できなくなるし、男は威張ることで男らしさに固執する必要がなくなる。新しいジェンダーの関係が期待されてくる。泣かない女と威張らな男が、強いー弱いという関係を超えて、自立しなおかつ相互に尊重しあうような関係が期待されるのである。

## 5 . ジェンダーのなかのメディア

メディアが変われば、ジェンダーが変わる。ネットワーク環境へと変化すると、それによって、ジェンダーの構造が根本的なところから大きく変化する可能性が大きいことを考えてきた。では実際に変化するのか、それはジェンダー、とくに今まで弱者であった女性が決断することである。泣く女も、単に泣くから虐げられていたということではない。弱者には、弱者で生きることのできた利得があったはずである。とくに若いとか美人であるという条件は、弱者であることで、他の女性へ差別のなかで得た利得が大きかったはずであるし、また弱者であることに甘んじていることの気楽さもあつたろう。いまだ専業主婦へのあこがれがまだ強いという事実、弱者の気楽さへの安住の意図は読み取れるはずである。

にもかかわらず、新しいジェンダー構造の変革に向けて挑戦するならば、その闘いを有利に展開するためにも、イデオロギー的な言明に終始するのではなく、新しいデジタル・アンビエンスを身体化させることが重要になる。それなくしては、現実のジェンダー構造を変革することはできない。

しかもかつてならば、このジェンダーの闘いは、女性の男性への挑戦であり、女性の孤独な闘いであった。しかし今は、そのようなことはない。組織がはっきりとフラット化への方向をめざし、組織改革を実行している以上、その組織変革の担い手である男性にも、ジェンダーへの目覚めがあるはずである。組織の枠から飛び出し、家庭との融合を求めながら自分の仕事を模索するとき、男らしさだけでは、何ら創造的な仕事はできないことに気づくであろう。あきらかに、男も気づこうとしている。もはや、今までのように威張るだけでは何も進まないことを、また管理するだけでは、新しい発見ができないことを、すでに一部の男性も自覚している。この男たちはデジタル・アンビエンスを自己の身体に装着させることで、ジェンダー革命へ無意識の支持を表明している。そのことに気づかないだけなのである。きっといつか気づき、びっくりしながら、しかしその自分のすでに変化した姿に納得するだろう。その日は、もうすぐのような気がする。