

「ティティテイメント」による貧困

李 為

目 次

1. 一つのエピソード
2. ティティテイメントのリアリティ
3. パワーエリートと富裕層
4. 剥奪された思考力
5. まとめ

1. 一つのエピソード

1995年9月27日から10月1日にかけて、アメリカ・サンフランシスコのフェルモントホテルで世界フォーラム会議が行われた。会議には、旧ソ連大統領ミハイル・ゴルバチョフ、元アメリカ大統領ジョージ・W. ブッシュ、元英国首相マーガレット・サッチ、メディアの大物テド・ターナーなど、世界500人以上の政治、経済のエリートが招かれた。会議で参加者たちは、グローバル化が貧富の差を激化させ、混乱する社会の中でどのように新しい市民構造を形成するかについて議論された。すなわち、未来の人類社会で貧富の差がますます大きくなるにつれて、人口基数の大部分を占める貧しい人がいつまでも安心して反乱を起こさないように話された。

周知のように、格差が大きいほど、社会は不安定になる可能性がある。昔から、貧富の差が大きすぎると、革命が起こる可能性がある。古代社会では誰もが満足に食べられず、社会が安定していたが、現代社会になると、誰もが満足に食べられるようになり、結局、裕福の人もいれば、それはだめだと謀反を起こす人もいる。参加者たちの議論が途方に暮れている間、アメリカの元大統領国家安全保障担当補佐官のズビグネフ・ブレジンスキー（民主党）はティティテイメント (Tittytainment) 論を提唱した。それは、低コストで貧しい人々に最も安価な喜びをもたらし、彼らが捨てられた運命を喜んで受け入れるように、自ら貧困に甘んじ、独立した思考力と抗争の意欲を失うことである。このことは、まるで泣き叫ぶ赤ん坊に乳首で口をふさがれていると泣かなくなるかのようになり、大量のソープオペラ、リアリティショー、ゲーム、ネット、バラエティなどの大衆化視聴娯楽が次々と出現し、人々の生活を満たし、その注意力や不満をそらし、「おしゃぶりの喜び」に浸っているうちにいつの間にか現実問題に対する思考力を失い、貧しい人々が毎日インスタント食品を食べながら楽しく過ごすことができるようになる。このような娯楽は、生活に苦勞している大衆が無意識のうちに「おしゃぶりを吸う」ことで、下位文化に対する社会の寛容度を高めることができる。やがて勉強の拒否、努力の拒否、思考の拒否、真実を信じることを拒否する。国民全員に「おしゃぶり

の喜び」をひとつの文化として、麻痺させ、気合いを入れて飲んでもらう。一生喜んでエリート集団に生産力として提供する。

このエピソードは、この国際フォーラムに出席した二人の記者であるハンス・ペーター・マルティン (Hans-Peter Martin) とハラルド・シューマン (Harald Schumann) が1996年に出版した『グローバル化の陥穽』(Die Globalisierungsfalle: Der Angriff auf Demokratie und Wohlstand) というドイツ語の書物に紹介された。翌年に英訳 *The Global Trap: Globalization and the Assault on Prosperity and Democracy* が発刊された。この会議で経済を実質的に動かす人口2割の層と低所得・最低限の福祉によって養われるだけの人口8割の層からなる社会が訪れるという概念(20対80社会)を提起していた。

この会議で参加者たちは、グローバル化は重大な問題を引き起こすという重要な結論を出したと意見が一致して、グローバル化は大きな問題である貧富の差を招くと考えていた。この世界では、20%の人が80%の資源を占め、80%の人が「周辺化」される時、マルクスが100年前に指摘した階級の衝突が起こる可能性がある。このような20対80の社会階層構造を避けられないことは、グローバル貿易の開放に伴い、技術と生産性が向上し、グローバル競争が激化するからである。その結果、周辺化された8割の層が「大きな問題」に直面する。当然、どのようにして異なる社会階層間の衝突を避けるのだろうかという問題が生じる。

ズビグネフ・ブレジンスキー (Zbigniew Brzezinski) 氏は、落胆している8割の人々を満足させるために解決策を提案した。つまり、安価な娯楽を提供することで、彼らは自分の社会における地位の低さを泣き叫ぶのをやめさせる。これはおしゃぶりを赤ちゃんに挿入するのと同じ効果である。人口の20%は世界経済を維持するのに十分な職場を提供し、残りの80%は仕事や機会がなく、ますます多くの挫折感が生まれる。

しかし、このエピソードは『グローバル化の陥穽』で言及した唯一のものかも知れない。このエピソードは陰謀論であるか否かについても、これ以上の情報がないが、反人類的で、経済の発展に逆行していることが明らかである。

2. ティティテイメントのリアリティ

しかし、Tittytainment は純粋に比喩的に社会現象を表現したものであっても、私たちの生活の中で起こっている。人々は頻繁に安価な娯楽に没頭すれば、最終的に独立して考えたり批判したりする能力を失ってしまう。ハンス・ペーター・マルティン氏とハラルド・シューマン氏は『グローバル化の陥穽』の中で20対80の社会構造を議論した際、そのうちの80%が何らかの形で「安価な娯楽」で暮らしている。大衆を惹きつけ、人々の思考を抑制することを目的とした低コストの娯楽を提供しているメディアが確かな存在である。Titty (乳首) とは母乳育児のことで、睡眠と不活性化の働きがある。Tainment (娯楽) とは娯楽、つまり人々を楽しませる活動のことである。要するに、低

コストの身体的・心理的手段であり、即時の満足と麻痺の効果を提供し、人々の脳の働きを刺激する。1990年代には、ポルノ娯楽の例として、アルコール、大麻、テレビの大人番組、カロリーの高い食品などが挙げられ、これらも最も一般的に受け入れられていた。すなわち、安価な娯楽がますます手に入りやすくなるにつれて、娯楽とポルノ娯楽の境界も曖昧になった。たとえば、北米地域は酒類、大麻、ポルノ業界の規制を緩和している。共同通信社の報道によると、「2021年春に嗜好用大麻の使用や所持を合法化したことを受け、ニューヨーク市中心部マンハッタンに29日、州の認可を受けた初の販売店が開店した。21歳以上が購入でき、約85グラムまでの所持が認められている。州や市当局は、新たな市場創出による税収や雇用の増加を見込む。…（中略）アメリカでは近年、州レベルで大麻の合法化が進んでいる。全50州のうち約20州と首都ワシントンで娯楽目的の大麻使用が認められている。」（NY大麻合法化で初の販売店開店税収・雇用の増加期待共同通信社2022年12月30日）¹⁾

アメリカ政府は薬物依存症と家庭内暴力の問題が一夜にして消えたかのように監督を緩めた。2010年以来、カナダやアメリカのいくつかの州を含む麻薬消費の制限を緩和する政府が増えている。大麻は現在、上場企業を持つ数十億ドルの産業であり、合法的な理由があり、さらに拡大している。多くの国でポルノの制限が撤廃され、その多くは児童ポルノを犯罪とみなしていない。

2020年より新型コロナによる肺炎経済が閉鎖されている間、アメリカは飲酒法を緩和した。同様にカナダでは、ほとんどの省政府が酒類店を基本サービスとし、経済閉鎖中に営業を開始することを許可している。また、カナダ経済が再び開放された最初の段階で、マリファナショップも営業を再開した。

CNNの報道では、ネルソンのデータによると、アメリカでは2020年3月の3週間目にアルコール飲料の売り上げが前年比55%増加した。人々はすぐに焼酎、ワイン、ビールを蓄えた。レモン入りソーダや缶入り酒などのカクテルを含むと、売上高が106%増加した。当時、ニューヨークを含むいくつかの州は、これらのソーシャルディスタンス基準をその場で避けるよう人々に命じて人々の外出を制限し、レストランやバーは閉鎖した。しかし、多くの酒販売店（お酒を売る店や食料品店を含む）は依然として営業していた²⁾。カナダでは、ブリティッシュコロンビア州酒類流通委員会の2020年3月と4月のデータによると、2か月間で販売した酒類卸売上は6.05億ドルに上昇し、3月18日に経済が閉鎖されて以来、アルコール消費量が急増し、2018年同期の4.98億ドルより21.5%増加した³⁾。

しかし、周囲から孤立させられた人たちのために誰が責任を負うのだろうか。これらの人々は、ポルノとも言える低コストの娯楽に夢中になっているため、精神的および身体的な被害を受けてい

1) <https://www.47news.jp/8756473.html> (2022年12月30日)

2) <https://edition.cnn.com/2020/04/01/business/alcohol-sales-coronavirus-trnd/index.html> (2022年12月6日)

3) <https://www.theglobeandmail.com/canada/british-columbia/article-british-columbia-alcohol-sales-spike-during-pandemic-as-social-cues/> (2022年12月6日)

る。健康的な趣味を買えないが、安価な娯楽手段を持っている特権のない人に誰が関心を持つのだろうか。ポルノ、大麻、アルコールは氷山の一角にすぎないが、人々の生活にはもっと破壊的なものがある。それが低コストの娯楽の世界に埋もれているので、批判的思考を抑制されるに違いない。もし私たちがこのような安価な娯楽に陥った場合、私たちの子孫が同じ罠に陥らないようにするためには何をすべきだろうか。

日本内閣府令和3年度「青少年のインターネット利用環境実態調査」によると、低年齢層の子供の保護者のうち、「ルールを決めている」との回答は81.3%で、子供の年齢が上がるるとともに割合は増加する傾向にある。他方で、学校種が上がるにつれて「ルールを決めていない」との回答が増え、青少年と青少年の保護者の「ルールの有無に関する認識のギャップ」も拡大する傾向にある⁴⁾。

アメリカのCOMMON SENSEの2021年研究報告では、青少年(13歳から18歳)は1日平均8時間39分をスクリーンメディア(学校の宿題を除く)に費やし、青少年(8歳から12歳)も1日5時間33分を費やしている(図1)。スクリーンコンテンツの使用は主にビデオやテレビ番組を見たり、ビデオゲームをしたり、ソーシャルメディアを使用したりすることである⁵⁾(図2)。2019年から2021年までだけで、青少年のメディア使用量は17%増加した。コロナの影響があったか否かを特定することはできないが、明らかにスクリーンメディアの使用はすでに疫病が流行する前から大きな変化があった。オンラインビデオ、ゲーム、ソーシャルメディアがその中に入っている。10%未満の青少年は、コンテンツや創造的な仕事が「とても好き」だと答えている。対照的に、61%の青少年(8歳から12歳)と62%の青少年(13歳から18歳)はオンラインビデオを見るのが大好きである。

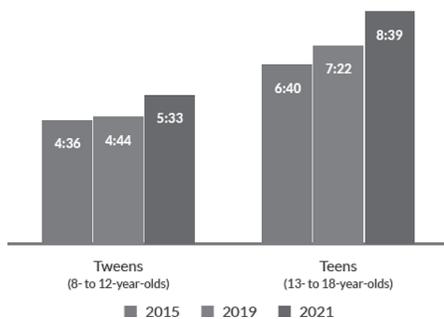


図1

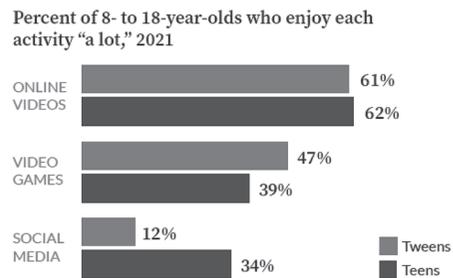


図2

出典：The Common Sense Census: Media Use by Tweens and Teens, 2021 (March 9, 2022)

これに対して、日本の場合はインターネットを利用していると答えた比率は、2020年度(64.0%)から2021年度では74.3%の10.3ポイント多くなっている。年齢別にみると、インターネットを利用

4) https://www8.cao.go.jp/youth/youth-harm/chousa/net-jittai_list.html (2022年12月10日)

5) <https://www.common sense media.org/research/the-common-sense-census-media-use-by-tweens-and-teens-2021> (2022年12月1日)

していると答えた比率は、2歳で62.6%、4歳で72.2%、5歳で81.0%、8歳で91.9%である。インターネット接続機器の利用率は、テレビが63.1%で最も多く、自宅用のパソコンやタブレット等が49.6%と続く(図3)。以降、ゲーム機が43.0%、スマートフォンが34.4%、契約していないスマートフォンが25.8%、学校から配布・指定されたパソコンやタブレット等が23.1%、携帯電話が7.1%である(図4)。青少年の平日のインターネットの平均的な利用時間を聞いた結果では、1時間未満が23.9%、1時間以上2時間未満が29.0%、2時間以上3時間未満が23.2%、3時間以上4時間未満が11.3%、4時間以上5時間未満が4.9%、5時間以上が4.2%となっている。2時間以上インターネットを使っている子供は43.7%であり、平均時間は110.2分となっている⁶⁾(図4)。

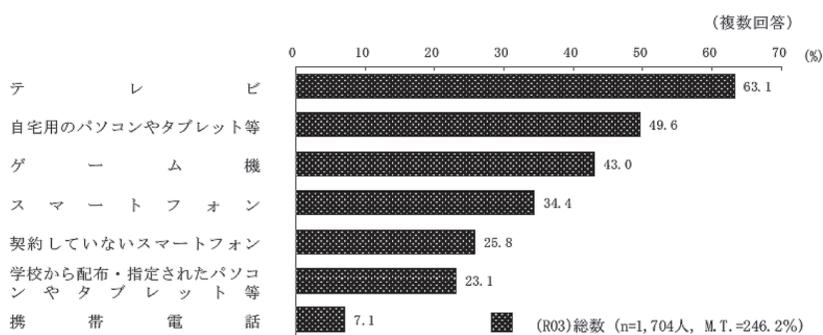


図3

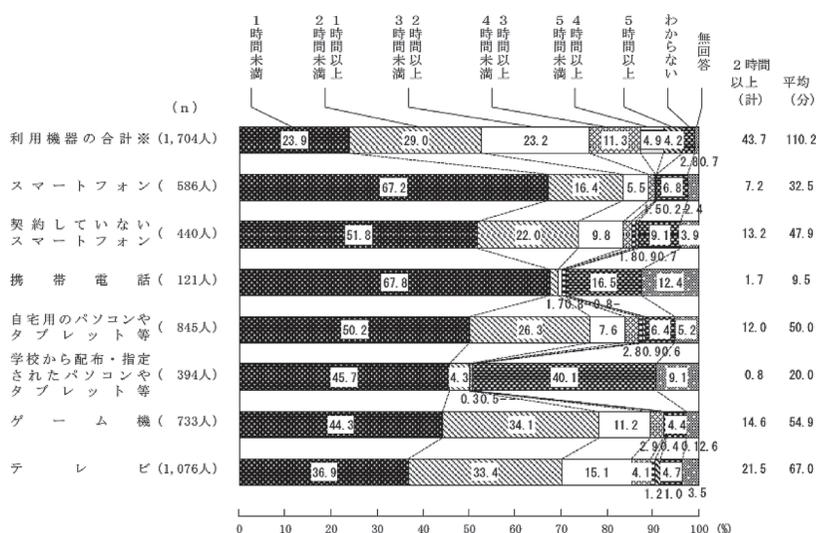


図4

出典：日本内閣府「令和3年度 青少年のインターネット利用環境実態調査」

6) <https://www.common-sense-media.org/research/the-common-sense-census-media-use-by-tweens-and-teens-2021> (2022年12月1日)

笹川スポーツ財団の「子ども・青少年のスポーツライフ・データ 2021」によると、12～21歳のメディア利用状況は5時間以上の割合が、平日・休日ともに大幅増加した。特に休日のメディア利用時間をみると全体では5時間以上が34.3%で最も多く、平日と比べて休日はメディアとの接触時間は長くなることが明らかである⁷⁾(図5)。

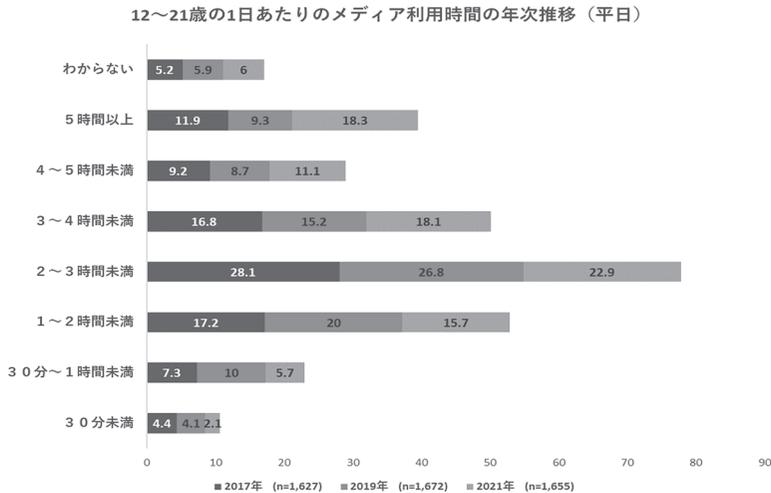


図5

出典：笹川スポーツ財団「子ども・青少年のスポーツライフ・データ 2021」

日本と比べて、アメリカ社会ではもう一つの際立ったのは、性別、人種、社会経済的地位に基づいて、青少年がスクリーンメディアを使用する数に大きな違いがある。黒人とヒスパニック/ラテ系系の低所得家庭で生まれた青少年は、高所得家庭の同年代より画面に時間を費やしている⁸⁾(図6)。

Average daily screen use among ...	Gender		Race/Ethnicity			Family income		
	Boys	Girls	White	Black	Hispanic/Latino	Lower	Middle	Higher
8- to 12-year-olds	6:11 ^a	4:55 ^b	4:29 ^a	6:26 ^b	7:00 ^b	7:32 ^a	5:47 ^b	4:21 ^c
13- to 18-year-olds	9:16 ^a	8:02 ^b	7:49 ^a	9:50 ^b	10:02 ^b	9:19 ^a	9:34 ^a	7:16 ^b

図6

出典：The Common Sense Census: Media Use by Tweens and Teens, 2021 (March 9, 2022)

ところが、テレビの娯楽と娯楽の境界はあいまいになっている現状では、娯楽とレジャーの違いは何か、合法化した大麻は娯楽に属するか、ドラマ、インスタグラム、ライブビデオは娯楽になる

7) https://www.ssf.or.jp/thinktank/sports_life/datalist/2021/index.html (2022年12月2日)

8) <https://www.common sense media.org/research/the-common-sense-census-media-use-by-tweens-and-teens-2021> (2022年12月2日)

だろうか、おそらく明確な答えがないだろう。しかし、ここには安価な娯楽に没入するリスクが潜んでいる。すなわち、おしゃぶりの喜びに没入すれば能動的な思考ではなく、受動的な情報吸収になり、人間性への理解は浅はかな価値観によって判断され、安価な娯楽への選択はますます補強されるだろう。確かに人口の20%が世界の資源の80%を支配しているが、もしある日、トップ2割の層が8割の層の思想をコントロールしたとしたら、次世代は批判的に考える力、問う力を失う。今日の階層構造を語る際、収入の平等、社会の不公平について核心的な議論となっているが、当然、それらは大きな社会問題である。しかし、独立して考える力を失ったら、これらの問題をどのように解決するのだろうか。経済にしても、教育にしても、社会保障にしても、安全保障にしても昔から20%の人たちの判断で疎すぎる。耳心地の良い言葉、単純な論理を並べられるとそれを信じ込み、エリート集団で動く、日本の中世までは少数のエリート層が政治を行っていたが、民主主義が始まった近代以降は先を見越した改革が見られないようになっている。結果、失うものが多くなるが、真面目で一生懸命に働く80%の人たちで復活し、これを頼りにして再生を繰り返す。積み立てる民主主義を築くには教育によって考え方を変える他にないが、現実には無理が多く顕在している。青少年はスクリーンで構成される視界の中で成長する。

3. パワーエリートと富裕層

しかし、上述している問題はエリート層のティティテイメント戦略によって持たされた確かな根拠が存在していない。なぜならば、貧困とは最も根本的な行動論理と破壊的な力に関与し、構造のアンバランスを招くことである。大衆が少なくとも豊かな生活を維持してこそ、人々は安価な娯楽に関心を示す分だけ政治には関心を示さなくなることを意味する。ティティテイメント戦略で示しているような、貧困人口が大多数（八割）を占める社会構造が出現すれば、最も根本的な経済的格差は必ず利益相反を引き起こし、安価な娯楽だけでは社会の安定を維持できない。底辺の人々の「おしゃぶりの喜び」は目に見えているから、それが原因ではなく結果である。エリート階層はもちろん、自らの優越性を守る本能を持っており、エリート層が持っている社会選抜に有利な文化資本により選別メカニズムを形成している。これは既得権益の保護的障壁であると同時に、チャンスでもある。エリート層に割り込むのは厳しい競争であり、スタートラインに勝った人がいても、ゴールラインを突破するハードパワーに依存するだろう。

とりわけ、ティティテイメント戦略で西洋文化とアメリカの価値観はすでに私たちの社会のあらゆる面に浸透し、青少年の価値観に大きな影響を及ぼしている。見渡す限り、ティティテイメント的音楽は現在の若者にとって非常に普遍的な娯楽様式となっており、ヒットしたテレビドラマ、ユーチューブ、ティックトックの中の終わりのない短いビデオ映像、さまざまなゲームなどネット社会が私たちの生活を囲んでいる。ティティテイメント戦略とグローバル化の陥穽は、西洋諸国が世界を支配しようとする暗黒の法則を明らかにした。しかし、グローバル化による落とし穴は貧富の差

だけでなく、環境の悪化、国家主権の弱体化と文明の衝突などもあるが、最大の落とし穴はやはり国と国、人と人の中で克服できない富の大きな差であることは否めない。これは次の二つの意味が含まれる。第一に、先進国が発展途上国にグローバル化を輸出し、先進国がそのおしゃぶりを渡す側で、発展途上国がそのおしゃぶりを使用する側であるというグローバル化である。第二に、自国の富裕層とマス層はグローバル化の中で、富裕層のほどますます裕福になり、マス層はますます貧しくなり、富裕層はおしゃぶりを差し出す側で、マス層はおしゃぶりを使用する側である。ところが、エリート層はますます貪欲になれば、マス層に残された資源はますます足りなくなり、マス層の政治的失望感、経済的損失感、文化的喪失感がともに押し寄せ、思わぬ政治的結果を招くだろう。

日本では、富裕層という言葉に明確な定義があるわけではないが、株式会社野村総合研究所（2020年12月21日）は富裕層について、純金融資産（預貯金、株式、投資信託、一時払い生命保険など、世帯として保有する金融資産の合計額から負債を差し引いた金額）を1億円以上5億円未満有している層を「富裕層」と定義している。2019年時点においてこの富裕層は124万世帯存在している。これは全体の約2.3%ほどであり、富裕層は全体のうちごくごくわずかに存在していることが分かる。ちなみに、純金融資産について5億円以上の保有額を誇る世帯を「超富裕層」と定義されており、全体の0.16%程度の割合で存在している⁹⁾（図7）。さらにこのデータを細かく見てみると、3000万円以上の比較的裕福層（22%）は純金融資産保有額全体の58%を有している。3000万円未満のマス層（78%）は純金融資産保有額全体の42%しか有していない。さらに富裕層はマス層の3%ほどの人数でマス層全体の36%ほどの資産を有していることになる。富裕層の持つ純金融資産は2013年以降、2019年まで一貫して増加の一途をたどっている。コロナ禍においては多くの経済指数が悪化している中、富裕層にはこれからも富を蓄えていく方が増えてくる可能性があるだろう。

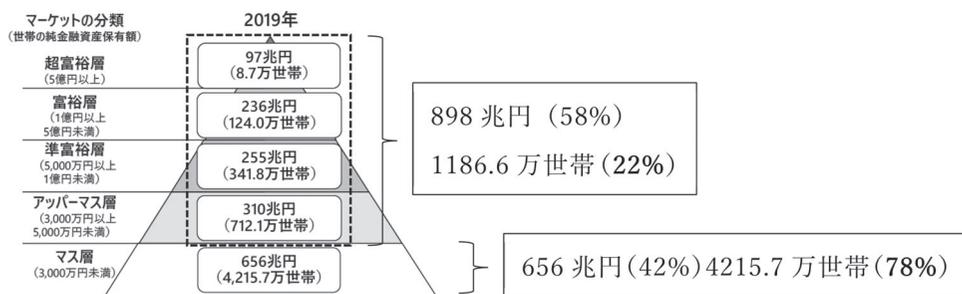


図7

出典：https://www.nri.com/jp/news/newsrelease/1st/2020/cc/1221_1（野村総合研究所）

なお、国税庁の民間給与実態統計調査（令和3年分）では、年間給与1000万円超1500万円以下は3.5%、1500万円超2000万円以下は0.8%、2000万円超2500万円以下は0.3%、2500万円超は0.3%

9) https://www.nri.com/jp/news/newsrelease/1st/2020/cc/1221_1（2022年12月20日）

となっている。すなわち、年間給与1000万超は全体の4.9%しかないことが分かった。業種によって給与には大きな違いがある。平均年間給与が最も高い業種は766万円の「電気・ガス・熱供給・水道業」となっており、次いで「金融業・保険業」の677万円となっており、最も低いのは「宿泊業・飲食サービス業」の260万円となっている¹⁰⁾。

上述の富裕層について、C.W. ミルズがとらえたパワーエリートに沿って考えると、相互に重複しあい錯綜した関係にたつ集団として、国家的影響を及ぼし、社会の主な国家権力は現在、経済的、政治的、軍事的の三分野に集中しており、国家レベルでは、どの家庭の力も大手企業を超えることはできない。軍隊よりも大きな力を持つ教会は存在しない。国家的事件において、国家安全保障委員会を上回る力を持つ大学は存在していない。宗教、教育、家庭の制度は国家権力の自主的な中心ではない。逆に、これらの脱中心の分野はますます経済、政治、軍事の三分野によって形作られ、決定的に影響される。これに対して、D. リースマンによる社会性格論では、人々の性格や指向は個々のそれぞれの性格によるものではなく、個人を取りまく社会環境に由来するものだと主張している。このようにミルズに代表される構造的権力論と、リースマンに代表される状況的権力論にみられる、権力の集中と分散という対立的な権力像分析は、パワーエリート論者対権力多元論者という形で今日まで継承されているが、筆者は、現代の社会システムでは、人々の限界は彼ら自身から来るものではなく、彼らの周囲のすべてから来るものであると考えている。

他方、近代のメリトクラシー社会では、学歴は階層（階級）移動の有力な手段となるために、過激な競争社会・受験戦争を帰結する。また学歴は、本来的には業績主義に基づくものでありながら一度身につけてしまうと属性化・身分化する傾向にあり、典型的な学歴主義（credentialism）を生み出す。それによって、学歴主義は過剰な教育熱を生み出し、その結果、これまで大学に進まなかった人々まで大学教育を受けることになり、労働者の教育水準が職業の資格要件を上回る事態が発生する。しかし、学校教育において機能主義が要請する「客観性」「平等」が満たされているのだろうか。理想的なメリトクラシー社会が成立するためには、有能な人材がその能力に応じて社会的地位を与えられなければならないが、現実には、上級ホワイトカラーの子弟は、高学歴を得て親と同じ階級の地位を獲得し、反対にブルーカラー労働者の子弟は親と同じ職業に就くことが多い。属性ではなく業績によって社会的地位が決定されるメリトクラシー社会では、階級・社会的地位の再生産は消滅するはずだが、現実には階級の再生産が起きている。P. ブルデューは、行動への気質・趣味判断・ものの考え方（ハビトゥス）が家庭において子どもへ伝わり、経済資本（金銭的な資産）と並ぶ文化資本（文化的・習慣的な資産）が親から子へ相続されていると指摘した。結局、学校の試験をはじめとして、高い社会的地位を得るための選抜基準を作成しているのは、すべて高学歴・高地位の人々である。試験は、いくら客観的に見えても、特定の階層の人たちの知識と考え方を身につけているかどうかを審査している。選抜の場面では、そうした文化資本が大きくものをいうため、文化資本

10) <https://www.nta.go.jp/publication/statistics/kokuzeicho/minkan2021/minkan.htm> (2022年12月25日)

を持った者は有利になり、自由な競争がおこなわれているように見えても、階層が再生産されてゆく。

4. 剥奪された思考力

ところが、「Tittytainment」をウィキメディア（日本語版と英語版）で検索してみたが、「このウィキでページ「Tittytainment」は見つかりませんでした」と、英語版では、「The Global Trap」「The Gorbachev Foundation」が出てくるが、Tittytainmentに関する説明は存在しない。ウィキメディアは非常に自由でオープンな世界なのに、なぜこのようなことが起こるだろうか。

安価な娯楽は貧困に置き換えるというように、メディアに騙されないようにだます方法を知っておく必要がある。すなわち、社会正義と社会悪の間に暗躍する政治とメディアがある。生活の豊かな国では、娯楽ニュースが最も多くの検索を占めている。ほとんどのインターネットユーザーの関心は娯楽の話題であり、科学、文学、または人類の進化を維持するための最も基本的な問題ではない。「何か、なぜ、どのように」という知識欲の強いメディアユーザーであれば、問う力を失わないことがないだろう。

一般的に、誤った情報はソーシャルメディアの現象であると考えられており、フェイスブックやツイッターなどのプラットフォームのコンテンツをより厳格に管理するよう呼びかけている。しかし、誤伝は伝統的なメディアにも見られる。W. リップマン (Walter Lippmann) は、人間が頭の中に描いている現実についてのイメージは、現実の環境を正確に反映したものではなく単純化や歪曲を経たものであるとし、これを疑似環境と名づけて呼んでいた。マス・メディアが限られた時間やスペースでニュースを伝えようとしておこなう省略や誇張は、人々が社会を見る上でのバイアスとして働いてしまう。彼はマス・メディアが固定的・画一的なものの見方を助長すると主張し、大衆心理が形成される出発点であり、世論は主に少数のステレオタイプ化されたイメージ群から成り立っていると述べた。例えば、選挙の場合、事前の予測報道によって有権者の投票行動が変わることがある。プラスマイナス両方に働き、優勢な候補者へ投票が集まる場合があれば、不利と呼ばれる候補者へ投票が集まる場合もある。かつて、J. ブライス (James Bryce) は大規模な国でのデモクラシーを可能にしたのは新聞であると指摘したが、リップマンも新聞は民主政治のバイブルと批判したが、現代政治において、マス・メディアの発達にはマス・デモクラシー存立の暗黙の前提条件であり、現代の選挙はマス・メディアの作用なしには効果的に機能しえないだろう。

現在、アメリカでは、「ロング新型コロナ」の後遺症に見舞われた人が全人口の8%を占めており、つまり2500万人が後遺症に悩まされている¹¹⁾。人口比率で換算すると、これは中国の1億1千万人に相当する。この状況はかなり深刻である(図7)。また、一度新型コロナに感染すれば、一生免疫

11) <https://www.clinicaladvisor.com/home/topics/infectious-diseases-information-center/long-covid-diagnosis-treatment/>
(2022年12月10日)

ができるという噂もある。これが「集団免疫」政策の背後にある根拠である。しかし、このような説も正しくない。なぜならば「一度感染すれば生涯免疫ができる」という説は、天然痘など、他の病気にも当てはまる。この説は新型コロナにとっては成立しない。多くの人が新型コロナに感染しており、一部のケースでは、新型コロナに感染した人が5回もいる。最初の2回の感染時、彼らの症状はインフルエンザと似ており、運よく新型コロナ後遺症は現れなかった。しかし、「ロングコロナ」は3回目の感染時に彼らを見つけ、彼らの生活を永久に破壊した。したがって、「すべて正常」と言える状況ではない。

新型コロナウイルスパンデミックはヨーロッパの人口に深刻な打撃を与えた。少なくとも現在、これはヨーロッパが受けた歴史的打撃の中で最も深刻なものだと思う。新型コロナウイルスパンデミックで死んだアメリカ人はベトナム戦争で死んだアメリカ人よりも多い、後者の約30倍である。アメリカの一人当たりの予想寿命は新型コロナで2.7歳短くなったことで、これは過去100年間に一度も起こったことがない。むしろこれは災難であり、西側のメディアは私たちに選択的に見せる映像は偽善的な宣伝に過ぎないと言えるだろう。

June 23, 2022

Long COVID: Understanding the Many Faces of a Medical Mystery



Louise Lee, EdD, MHA, PA-C



Corinne I. Alois, MS, PA-C



Although most people infected with SARS-CoV-2 typically experience resolution of symptoms within weeks of infection, many will experience new, returning, or persistent symptoms 4 or more weeks after infection, a condition known as long COVID.¹ Ongoing complaints of brain fog, fatigue, joint pain, shortness of breath, cough, and palpitations are familiar among clinicians treating patients who have had COVID-19 infection. The symptomatology of long COVID encompasses a multitude of body systems from physical to neuropsychiatric, and it is unclear which patients are at risk of developing this syndrome.¹ Research on long-COVID treatment is rapidly emerging.



The workup of long COVID can become a potential barrier to care for patients. Credit: Getty Images; montage by Vivian Chang

図 7

2020年10月、コーネル大学のコーネル・アライアンス・フォー・サイエンス（Cornell Alliance for Science）の研究チームが、*CORONAVIRUS MISINFORMATION: Quantifying sources and themes in the COVID-19 'infodemic'* という興味深い調査結果を発表した。研究チームはトランプ氏が世界最大の新型コロナウイルスに関するインフォデミックの牽引者であると結論付けた。研究チームは、

2020年1月1日から5月26日の間に、世界中のメディアで発信された新型コロナウイルスに関する38,713,161本の英語メディア（オンラインニュースソースが含まれている）に掲載された記事サンプルから得られた分析結果、2.89%に当たる111万本以上の記事が偽情報を掲載していたことが明らかになった。そして、偽情報を掲載した記事の37.9%に当たる42万3921本もの記事に、トランプ氏に関する記述が含まれていることがわかったのである¹²⁾(表1)。これはメディア消費者が大量の誤った情報を受け取ったことを示しているが、疑問視されたり事実上正確な情報が添付されたりすることはなかった。

表1

Misinformation Topic Volume	Volume	Frequency
Misinformation/conspiracies (11 subtopics)	522,472	46.60%
Trump Mentions	423,921	37.90%
Infodemic Coverage	261,102	23.40%
Fact Checking	183,717	16.40%
Trump-Only	115,216	10.30%

出典：Sarah Evanega; Mark Lynas; Jordan Adams; *Karinne Smolenyak Coronavirus misinformation: quantifying sources and themes in the COVID-19 'infodemic'* (October 19, 2020)

米国立エネルギー感染症研究所所長のアンソニー・ファウチ博士をはじめ、多くの科学者がこの説を否定していたにも関わらず、武漢ウイルス研究所は秘密の生物兵器を開発している施設で、新型コロナウイルスはそこで意図的に生み出されたか、事故により放出されたとトランプ氏は研究所が起源であることを示す証拠を見たと言及した。また、最大の偽情報と指摘されたのは、2020年4月に、トランプ氏が新型コロナウイルスの治療法として言及した「消毒液の注射を打てば治る」という奇跡の治療法であった。このジャンルの偽情報を掲載した記事の総数は29万5351本と、様々な偽情報のジャンルのなかでも最多だった。奇跡の治療法に次いで多いトランプ氏絡みの偽情報が、パンデミックの背後にはディープ・ステイト（闇の政府）が存在するという陰謀論である。第5位であったのは、ビル・ゲイツ氏が新型コロナウイルスのワクチンを利用して、人々の行動を監視したりコントロールしたりするためのマイクロチップを埋め込もうとしているとする陰謀論であった¹³⁾(表2)。

12) <https://preprints.jmir.org/preprint/25143> (2022年12月28日)

13) 同前掲注。

表 2

Rank	Misinformation Sub-Topic	Volume	Frequency
1.	Miracle Cures	295,351	26.40%
2.	New World Order / Deep State	49,162	4.40%
3.	Democratic Party Hoax	40,456	3.60%
4.	Wuhan Lab / Bioweapon	29,312	2.60%
5.	Bill Gates	27,931	2.50%
6.	5G	23,199	2.10%
7.	Antisemitic Conspiracies	17,358	1.60%
8.	Population Control	14,788	1.30%
9.	Dr. Anthony Fauci	11,321	1.00%
10.	Plandemic	7,431	0.70%
11.	Bat Soup	6,163	0.60%

出典：同前掲書

COVID 疾患の治療に関する誤った情報は、人々に有害である可能性のある治療法の試みを促す可能性があるばかりか、可能性のあるワクチンへの恐れと不信感は、将来の免疫公衆のためのワクチン接種活動を損なう可能性がある。誤った情報の伝播は起こりそうだと考えて人々が行為すると、そう思わなければ起こらなかったはずの状況が実際に実現してしまう。つまり、R.K. マートン(Robert King Merton) が指摘した予言の自己成就が形成される。このような誤った情報と虚偽の情報はすべて虚偽の情報の伝播に集中しており、違いは誤った情報の共有に悪意がなく、偽情報の伝播には詐欺の意図があることである。大衆社会においては、民主制と独裁制の区別なく、大衆の政治参加と支持が、その政治システムの安定にとって不可欠の要件である。そして、大衆の政治参加における判断材料を提供するのがマス・メディアである。

マス・メディアは、無数に存在する政治的事実の中から「報道すべき事実」を取捨選択して国民に提供している。では、いかなる基準に基づいて選択しているのか。ある事実が報道に値するか否かは、その事実のもっているニュースとしての価値によるものである。その価値および価値判断をニュース・バリューという。このニュース・バリューの判断基準は、ジャーナリストの間での不文律であり、客観化することが極めて困難なものである。そこにはジャーナリストの偏見やステレオタイプが介入する。すなわち、マス・メディアは、事実の報道に加えて、事実を理解するのに役立つ解説や評論も視聴者に提供している。当然これは客観性・中立性を心がけたとしてもマス・メディアあるいは評論者の主観的立場の表明となる。これらの報道機能や評論機能を通じて、マス・メディアは世論形成に影響を及ぼしている。

マス・メディアは、安価な娯楽を提供することにより、人々に慰めを与えたり、社会的緊張を緩和したりする機能を果たしている。テレビの場合、ワードショーや娯楽番組の占める比率は報道・教養番組に比して著しく高い。人々は娯楽に関心を示す分だけ政治には関心を示さなくなる。政治的無関心が醸成されることもある。したがって、事実の報道は、客観的かつ中立的かということ必ず

しもそうではない。報道すべきニュース・バリューのある事実を取捨選択する過程で、マス・メディアの価値判断が介入する。このメディア・フレームによって、マス・メディア自身が暗に特定の立場を表明し、世論を特定の方向に誘導することがある。

アメリカのオバマ前大統領は2022年4月22日に、スタンフォード大学で「科学技術と民主主義に関する」講演で、虚偽の情報挑戦という世界的な普遍的現象を指摘し、また、「民主主義を弱体化させるためにこれらの情報を人々に信じさせる必要がないことを理解している。十分なゴミ情報で国のパブリックドメインを水没させるだけである。必要なのは、十分な数の質問をし、十分な数のデマを流し、十分な数の陰謀論を埋め込み、市民が何を信じるべきか分からなくすることだけである。市民がその指導者に対する信頼を失い、主要メディアを信じなくなり、政治機構を信じなくなり、国民間が互いに信頼しなくなり、真理があると信じなくなったら、彼らは勝った」と述べ、2016年のアメリカ大統領選挙を操作したことを非難した¹⁴⁾ (図8)。

Transcript: Barack Obama Speech on Technology and Democracy

PUBLISHED APRIL 22, 2022

📄 in 📄

In a [keynote address](#) at a Stanford University Cyber Policy Center symposium entitled "Challenges to Democracy in the Digital Information Realm," former President Barack Obama outlined the ways in which technology challenges democracy, and suggested a set of principles to chart a new path forward.

Below is a transcript corrected against the remarks as delivered.



図 8

24 Apr. 2019 17:38 / Home / USA News

'We lied, we cheated, we stole': Pompeo offers honest, if disturbing admission about CIA activity



© Pool via Reuters / Alisa Kizbenedek

In a rare moment of honesty, Mike Pompeo admitted to an audience that the CIA trains employees to "lie, cheat and steal." While he seemed to find the whole thing funny, not everyone is amused, as RT found out.

The CIA often asks American citizens and international leaders to believe some extraordinarily high-stakes claims. From warning countries around the world not to invest in Huawei technology "compromised" by Chinese state security funding to asserting that Moscow meddled in the elections and pushing Trump to expel Russian diplomats, it would seem that maintaining integrity and confidence would be a high priority for the intelligence agency.

図 9

しかし、オバマ前大統領が指摘した内容を裏付ける形で、2019年4月15日、当時アメリカのポンペオ国務長官はテキサス州カレッジ・ステーションで開催された Wiley Lecture Series の一環として、Texas A&M 大学での質疑応答に参加し演説した。その演説で "When I was a cadet, what's the cadet motto at West Point? You will not lie, cheat, or steal or tolerate those who do. I was the CIA director. We lied, we cheated, we stole. We had entire training courses. It reminds you of the glory of the American experiment," (私が陸軍士官学校の学生だった時、ウェストポイント士官学校のスクールモードは何

14) <https://techpolicy.press/transcript-barack-obama-speech-on-technology-and-democracy/> (2022年12月15日)

だったか？嘘をついたり、盗んだり、我慢したりしてはいけない。私はCIA局長だった時、私たちは嘘をつき、騙し、盗みしてきた。私たちには完全なトレーニングコースがある。それはあなたにアメリカの実験の栄光を思い出させる」と吐露した¹⁵⁾(図9)。秘密の行動、民選政府の追放、反乱の扇動と多国籍企業の支持はアメリカ中央情報局の普通の行動であり、これらはすべてアメリカの利益を疑う人たちの一部である。2018年、アメリカ国家民主基金会(NED)のある支社は「人権」または「民主」という名のもとで、2300万ドル以上を投入して主要なラテンアメリカ諸国の内政に干渉し、この地域と世界の国家主権と進歩政府の連続性に真の脅威となった。

5. まとめ

本稿はティティテイメント戦略による貧困について、エリート層とメディアの問題点を考察したものである。特にメディアは、前述のとおり人々の行動にダイレクトに影響を及ぼす力を持ち、パワーエリートと結びつくことがある。報道すべきニュース・バリューのある事実を取捨選択する過程で大衆に受ける報道しかしないため、こうして大衆のための、自己という閉じた空間の中でのみ通用する論点が喜ばれ、世界を見る目を自ら奪ってしまっている。特にテレビや新聞を信用している国では、マスコミというのは偏向して当たり前とされているため、受け手側としての大衆が情報の真偽を見極めなければいけないが、内向けには不満があるにもかかわらず、海外に転じると真偽の見極めでさえ自ら放棄して自国のメディアを信じているのである。ティティテイメントはタバコのように、癌の原因の一つであることを示す多くの研究があるにもかかわらず、それは依然として今日広く販売されているものであり、その理由の一部は大きな税収をもたらしたからである。タバコ税も大衆のニーズを満たし、社会を制御するために必要な道具である。これがどのように発展するかは、ティティテイメントが重要な役割を果たすことは確かだが、政府の政策と人民の声によって大きく推進されるだろう。

現在、このテーマに関する研究が限定的である。この現象に関する情報を広めることが必要である。ティティテイメント戦略は私たちに目を覚まさせようとしているが、あらゆる角度から情報の流れに何が起こったかを問うことが必要である。これもまた厄介な問題で、問えば多くの抵抗を招くだろう。しかし、ティティテイメントについて継続的な議論を通して、それがどのように見えるかを考察する必要がある。

15) <https://www.rt.com/news/457452-pompeo-cia-moment-honest-interviews/> (2022年12月15日)

参考文献

1. プライス (著), 松山武 (訳) 『近代民主政治』 岩波文庫, 1950 年.
2. ロバート・K. マートン (著), Robert King Merton (原著), 森東吾 (ほか訳) 『社会理論と社会構造』 みすず書房, 1961 年.
3. デイヴィッド・リースマン (著), 加藤秀俊 (訳) 『孤独な群衆』 みすず書房, 1964 年.
4. W. リップマン (著), 掛川トミ子 (訳) 『世論 (上下)』 岩波文庫, 1987 年.
5. ピエール・ブルデュー (著), ジャン・クロード・パスロン (著), 宮島喬 (訳) 『再生産 [教育・社会・文化]』 藤原書店, 1991 年.
6. Hans-Peter Martin, Harald Schumann *The Global Trap: Globalization and the Assault on Prosperity and Democracy* (October 1, 1997)
7. C.W. ミルズ (著), 鶴飼信成, 綿貫譲治 (訳) 『パワー・エリート (上, 下)』 東京大学出版会, 2000 年.
8. Sarah Evanea; Mark Lynas; Jordan Adams; Karinne Smolenyak *Journal of Medical Internet Research: Coronavirus misinformation: quantifying sources and themes in the COVID-19 'infodemic'* (October 19, 2020)
9. ピエール・ブルデュー (著), 石井洋二郎 (翻訳) 『ディスタンクシオン〈普及版〉I』 藤原書店, 2020 年.
10. ジャンボードリヤール (著), 今村仁司, 塚原史 (訳) 『消費社会の神話と構造 (新装版)』 紀伊国屋書店, 2015 年.

Achieve poverty through the 'Tittytainment'

Wei LEE

ABSTRACT

This paper examines the merits and demerits of the elite and the media in the context of Tittytainment plans, which contribute to poverty. Low cost entertainment provides the cheapest happiness to the poor, making them content with their fate of being abandoned and willing to remain poor. This leads to a loss of independent thinking ability and desire to fight, as if a crying baby is silenced by a pacifier. Endless popular audio-visual entertainment, such as soap operas, reality shows, games, and variety shows, satisfies people's lives and diverts their attention from dissatisfaction. However, this kind of entertainment causes the hardworking people to unconsciously indulge in it, and society becomes more tolerant of a superficial culture. As a result, people may refuse to study, work hard, think, or even believe the truth. By accepting "the joy of chatting" as a cultural norm and consuming it passively, people become willing to provide their lives as productivity to elite groups.