

サイバーコミュニティ
- 新しいコミュニティの構造とその必要性について -

8 4 1 0 0 4
芥川武

はしがき

私の目標は日本を再生することです。

大学時代、私はどのようにしたら日本が良くなるのかを考えてきました。
しかし、部分的な対処療法ではどうしようもないこともわかってきました。

そのような時に、インターネットの出現と、日本代表サッカーチームのワールドカップ出場という出来事が、私の中で突然合致してしまったのです。

そして、そのとき頭にわいてきたキーワードがコミュニティでした。

昔は今より裕福ではなかったはずですが、心はきっと今より裕福だったような気がします。

きっと、それは目標を共有できたからではないでしょうか？
お互いがお互いの事を何もわからなくても、共通のコードが合ったからではないでしょうか？

今は、その共通のコードが、コミュニティを国という規模で考えたとき、なくなりつつあるような気がします。
ワールドカップは一時的に日本人に共通のコードを作り出しました。思えば、日本人が流行に流されやすいということ
は私たちがお互いを認識するために常にコードを求めているからかもしれません。

そして、サイバースペースには様々なコードが存在します。そのコードを得ることにより、人の心はより優しくなる
ことが出来るのではないかなと思います。

目次

第 1 章	時代の要請.....	1
第 1 節	サイバーコミュニティの出現.....	1
第 2 節	コミュニティ問題の登場.....	2
第 3 節	コミュニティの機能.....	5
第 2 章	コミュニティ論.....	8
第 1 節	コミュニティとは.....	8
第 2 節	サイバーコミュニティとは？.....	19
第 3 章	事例.....	28
第 1 節	地域型サイバーコミュニティ.....	29
第 2 節	オンライン型サイバーコミュニティ... ..	44
第 4 章	検証.....	48
第 1 節	コミュニティネットワークの定義.....	48
第 2 節	マッキーヴァーのコミュニティ論に よる検証.....	51
第 3 節	コミュニティの＜情報＞の動向.....	52
第 4 節	ルースとタイト.....	59
第 5 節	伽藍とバザール、ハロウィン文書.....	61
第 5 章	結論 サイバーコミュニティを成功・ 発展させるために.....	67

第 1 章 時代の要請

第1節 サイバーコミュニティの出現

産業革命を契機とする一連の機械化、都市化の流れは、世界各地で伝統的地域コミュニティを崩壊させ、様々な社会問題を産み出してきた。それに対して、産官学それぞれに"コミュニティ再生"という言葉キーワードに様々な施策を展開してきている。しかしながら、その道のりは決して優しくなく、ついに1990年代に入ってもこれといった結果を出せないでいる。それは"コミュニティ"という概念があまりの多様性を含んでいるものであり、見解の不一致が原因の一つであろう。例えば、未だ、研究者の間で"コミュニティ"という概念に共通する明確な定義付けはなされていない。

"コミュニティ"は人と人が作り出す世界であり、その形態はその時間を切り取るたびに多様な姿を見せてくれる。特に、戦後を見てみると、情報化、モータリゼーションの進歩が、それまでの"コミュニティ"概念の重要な要素である"地域性"を、また、社会的分業が進展した結果、"共同性"それぞれ希薄なものにしていった。これは、"コミュニティ"概念を精神性を基礎においたきわめて抽象的な議論を行わなくてはならない状態へと進めてしまい、ますます、コミュニティ概念がとらえどころのないものになってきている。

そんなおり、1990年代に入ってインターネットが出現するに至り、人々の地理的制約は完全に取りさらわれ、全世界的に意識の開放と結合が(理屈では)行われるようになってきた。それまでの情報化は少なくとも現実世界において何らかの形で見知っている人々のコミュニケーションであったものが、インターネットは完全にインターネットの世界でその機能を果たすことができるのである。そして、先ほど述べた産官学の諸機関は新たにインターネットをツールとして"コミュニティ再生"を行おうとしている。一見すると矛盾しているように思える伝統的地域コミュニティとインターネットのコミュニティは成立しうるのだろうか?また、すでに、インターネットのみをベースとするコミュニティがすさまじい勢いでできつつあるが、その本質は何なのだろうか。以上をベースになる疑問点として本論を展開していきたい。

第2節 コミュニティ問題の登場

サイバーコミュニティの果たす役割とはいったい何であるのかを考えるにあたって、今までのコミュニティが果たしてきた役割、そして現在コミュニティが抱える問題点を明確にすることが必要になってくる。日本の伝統的地域社会は現在解体しつつあるといわれているが、倉沢進はその原因として以下の4つを挙げている(1)。

・人口の都市集中

明治以降、農民の都市移住の禁止的制限が解かれたこと、また産業革命により大量の工業労働力が必要になったことから人口の都市集中が急速に進んだ。明治初期3400万人の総人口のうち、都市人口は10%に満たなかった日本は、基本的に農村社会であった。しかし、第1回国勢調査のおこなわれた1920年(大正9年)には32%、さらに太平洋戦争直前の1940年には38%に達した。その意味で人口の都市集中は決して戦後の特徴的な現象というわけではない。1950年の朝鮮戦争をきっかけに高度経済成長が開始された。これとともに人口の急速な都市集中が始まった。戦後の人口集中は2期に別れて起きており、第1期は51年から60年。この時期に、6大都市人口は50%増加する。そして、第2期の60年代から70年代にかけて、都市圏の拡大による郊外化という現象が起こる。

これらにより、「農村地域コミュニティの解体」と、都市部での「新旧住民の対立」や、生活地域の郊外化による「地域社会に関心を持たない人々の大量発生」等が起こる。

例えば新旧住民の対立の例として東京周辺区のある地域で町内の集会所の建設にあたって、旧住民主体の町内会役員達は住民の持ち合いで建設しようとしたが、新住民は税金を負担しているのだから役所が建設するものであると、強い反発が起こった事などがある。地域社会に関心を持たない人々の大量発生とは、郊外化により都市部に長期間通勤する人々を大量に生み出し、朝早く出勤し、夜遅く帰宅するというホワイトカラーの生活スタイルを反映し、男性ホワイトカラーを中心に居住する地域社会に関心や関係を持たない人々を大量発生させたということである。

・交通通信の技術の発達

交通通信の分野での技術革新は、戦後50年に大きく進んだ。とくにモータリゼーションの進歩は著しく、またテレビの普及、電話の普及、全国即時通話化など、情報環境も拡大した。加えて商品生産の多様化、消費水準の向上も著しく、これによって人々の生産、取引、通勤、通学、娯楽などについての生活圏域が著しく拡大した。生活圏域の拡大は当然の結果として地域の閉鎖性を取り除き人々の閉鎖的な地域に対する依存度を生活行動の上でも、心理的にも縮小させる働きを持った。

・集団機能の拡大

生活圏域の拡大や、生活の多様化に伴って、かつて地域社会がはたしていた機能を代替する諸種の機能集団が噴出してくる。その種類や数が増え、その機能が拡大していく。つまり、コミュニティの持っていた相互扶助システムが専門処理システムへと移行していくのである。結果、町内会、自治体の役割が後退していった。

また、高度に社会的分業が進展した結果、個人の役割が全体のなかで果たす機能を微細なものにしてゆき、所属する集団との関係性を認識しづらい状況になった。

相互扶助システムと専門処理システム

・相互扶助システムとは、住民による共通・共同問題の相互扶助的な共同処理である。コミュニケーション作用、情報共有作用、そこから派生する福祉機能を持つ。

・専門処理システムとは、専門機関による共通・共同問題の専門的な処理である。問題処理の質の高さ、効率性と

いう面で優れる。また、個人の作業選択性がある。総じて社会全体の問題処理の効率性が高まる

・農村の生産構造の変化

基本的に農業中心のコミュニティを形成していたのだが、郊外化、交通条件の変化で、非農家の増加、大多数の農家が通勤兼業化し、農業を軸に住民が相互協力するという状況が崩れてきた。

第3節 コミュニティの機能

それではコミュニティとはどのような機能を持っていたのだろうか。伝統的地域コミュニティの持っていた機能の利点として以下のようなものが挙げられる。(2)

・地域の人々との交流や相互扶助機能。例えば、長屋に1カ所の井戸を持つという例を考えると、長屋の住民は、毎日井戸端に集まり、水を汲む。そこでは水を汲む機能以外の多くの機能が複合的にビルトインされている。いわゆる井戸端会議では近隣情報の交換機能、情報蓄積機能、一人暮らしの老人が水を汲みに出てこないとき、誰か言って様子を見ると言った福祉機能などがある。

・環境整備、共同防衛機能。専門処理システムに移行する以前は、いわゆる現在行政がおこなっている機能を持っていた。専門処理システムに移行することにより、その場の問題を我々のものとするのができず、結果、「人殺し」と叫んでも誰も助けに来ないといった状態を作り出した。

・孤立感、不満感、無力感の解消機能。人々の協力と信頼の上に生活ができるため、安定した精神状態を保つことができる。

コミュニティは以上のような利点を生む反面、拘束性、煩わしさといったことや、個人としての判断ができない等の欠点も持つのである。現在は拘束からの自由と同時に参加する自由も保証したコミュニティといった、従来型コミュニティからすれば相反する特質を持つコミュニティが必要とされている。

このように、従来の地域コミュニティは様々な機能を持っていたが、主にコミュニティの持つ「地域性」という条件が解体していく中でそれに呼応してコミュニティの持つ情報交流機能が解体し、結果としてコミュニティへの所属意識が希薄になった（言い換えればコミュニティの拘束から解放された）のだが同時にある種のよりどころ的な場がなくなったため心のつながりがなくなったようである。

コミュニティ解体の過程の中、情報交流・共有システムをマスコミュニケーションやテレコミュニケーションなどの情報通信媒体がカバーしていたと考えられるが、マスメディアはそれ自体が独立した情報共有主体ではなく、もちろん情報を享受する人のための物ではなく、言ってしまうとマスメディアは企業ものものである。もっと広く取ると、資本主義が必要以上のニーズを生み出すための手段に過ぎないのである。しかしながら、所属すべき共同体を失ってしまった我々は、その共通意識をマスメディアに求めざるを得なくなってしまったのである。

そして、テレコミュニケーションがコミュニティの地域性の解体の中で情報交流・共有機能を果たせたのかといえ、そうではない。つまりテレコミュニケーションは従来のコミュニケーションの延長線上にしかないという欠点である。テレホンクラブのような使い方は不特定多数の人と情報交換・共有する試みの一つともいえるが、テレコミュニケーションのもつ情報検索性の希薄さ、あまりにも即時的な特性がコミュニティの持つ情報交換・共有機能の補完的なものまでも至らないという欠点があった。

ところが、これから紹介するサイバーコミュニティでは、それまでの補完的システムとは明らかに異なり、さらに今後のコミュニティで求められる「拘束からの自由と同時に参加する自由も保証したコミュニティ」の特徴が垣間見られる。

次章では既存のコミュニティ論を見ることで、コミュニティの本質を探ると共に、新たなコミュニティであるサイバーコミュニティについてその概念と特徴を述べたい。

(1)以下倉沢[7]27ページ～29ページ、39ページ～43ページより抜粋して要約。

(2)倉沢[7]より要約。

第2章 コミュニティ論

本章ではサイバーコミュニティを議論する前提として、既存のコミュニティ概念の検討と整理を行う。

第1節 コミュニティとは

都市化・情報化などを背景とする人々のコミュニティの地理的な制約からの解放は、同時に地域コミュニティの持つ情報交流、蓄積作用の解体を促し、結果として地域コミュニティの解体が進んでいったと思える。サイバーコミュニティはコミュニティ成立の条件である地域性を考えずに情報交流ができるので地域性にとらわれない新たなコミュニティができるのではないか。

本節では今までのコミュニティとサイバーコミュニティの定義、背景、機能について考えていきたい。

1 コミュニティの概念

コミュニティの概念そのものについて、多くの研究者がコミュニティ概念の多義性による曖昧さというものに言及している。以下園田恭一は「現代コミュニティ論」(1)より、
『「コミュニティという概念は、200年以上にわたる社会学者の関心事であったにもかかわらず、社会学的用語として満足すべき規定は、以前と同じくさっぱりであると思われる」』(2)

その理由として、

『社会学者の大多数は、コミュニティは何から構成されているのかという彼ら自身の観念から考察してきたように思われる。そして、そこに多くの混乱があった。というのは、社会学者として他の人々と同じように、コミュニティという言葉が周し変わらず持っている情緒的含みの影響から必ずしも免れていなかったからである。だれしも、-社会学者ですら-、コミュニティで生活することを望んでいた。だが、その感情は、集合体や集団やネットワークや社会での生活に関してよりも多義的であったのである。コミュニティという言葉が、このようにしばしば浮かばせる主観的感情は、それが何であるかという経験的叙述と、社会学者がそれが何であるべきかと考える規範的規定との間の混乱を導いてきたのである。』(3)

『コミュニティの定義に関する問題の一つの解決策は、実際の所、コミュニティという言葉を全く忌避する事だ、ということがマーガレット・スタンシー (Margaret Stancy)によって提案されてきた。』(4)以上、ベルとニュービー

『もし我々が、今日のコミュニティに言及する際に、新しい言葉を案出すれば、混乱はより少なくなろう。少なくとも見当違いな記憶や情緒的なスローガンによって我々の議論が曇らされると言う危険性は除くことができるであろう。しかしながら、新しい言葉は、現代的形態の一体性の探求には役に立たないであろう。』(5)

『コミュニティという言葉は、情緒的色彩を帯びている。それは普通、幸福な状態というのと等しいものとされている。うまくいけば、コミュニティというのは、生活への意味と目標を提供する。だが悪くすると、コミュニティというのは、専制政治や非人道的行為の源泉ともなりうる。また、コミュニティというのは、単純な概念ではない。一体性とか愛とかの同義語なのである。我々の主題は複雑で、我々の探求は広範囲のものとなるであろう。というのは、現代的なコミュニティを求めるということは、それは同時に、究極的には、生存に対する人間の能力を説明しうるようなヒューマンな構造を探求するということだからである。』(6)以上シェーラー

『このように、コミュニティという言葉を用いることに対しては、強く否定するものから、それを積極的に肯定するものにまで大きく別れているのであるが、やはり多くの論者の考えは、この概念に整理や検討を加えた上で用いていこうとするものであるといえよう。』(7)

このように、コミュニティという言葉の持つ多義性、不明確さなどが指摘され、コミュニティの定義を難しくしているが、“地域性”と“共同性”という2つの要素を持つという事については多くの見解が一致している。そこで何人かの代表的都市社会学者のコミュニティについての規定を見てみると

ヒラリー (G.H.Hillery)は(8)、コミュニティの定義のほとんどが、社会的相互作用 (social intraction)、地域 (aera)、共通の絆 (common tie) の3つをその構成要件としてあげている、と述べている。

また、ハーパーとダンハム (E.B.Harper & A.Dunham) は(9)、コミュニティの科学的規定には、地域的範囲 (physical,geographical,and territorial boundaries) と、社会的・文化的同質性 (social or cultual homogeneity)、合意 (consensus)、自立 (self-help)、共同行動や相互作用の関係(communal behavior and interacting relationships)が含まれると述べている。

コミュニティに含まれる2つの要素という考え方は、既存のコミュニティを判断することにおいて、大変重要なものである。しかしながら、具体的にその2つの要素に何を定義づけるかについては様々な見解がある。ある研究者は地域性に“地理的な境界”を定義づけるし、またある研究者は“人々が集まる施設”を定義づける。

さらに、コミュニティの要素として“地域性”“共同性”を認めるが、最近の研究者(特に都市コミュニティ)には、社会的分業の進展による結果“共同性”が失われていき、コミュニティというものが一定の地域的範囲を意味するものに過ぎないという意見も出てきおり、そしてその社会的分業でさえも、近年の急激な情報化、モータリゼーションのなかで地理的制約は薄れ、“地域性”までもが失われてきている。

このような状態にも関わらず、マッキーヴァーは(10)、人間生活における共同社会性は失われていないとし、コミュニティというものを主として共同社会としてとらえようと考えている。既存のコミュニティ定義をますます曖昧にしてゆくサイバーコミュニティという空間において、マッキーヴァーのこの考え方は非常に興味深い。

2 マッキーヴァーのコミュニティ概念

ここではサイバーコミュニティ論の基礎として、マッキーヴァーのコミュニティ概念について紹介したい。対比して、パークのコミュニティ概念を紹介することにより、マッキーヴァーのコミュニティ概念の特徴を説明する。

マッキーヴァーは主著「コミュニティ」の中でこう述べている(11)。

「コミュニティという言葉は私はある共同生活のおこなわれている地域空間という意味に用いている。それは村であれ、街であれ、あるいは郡であれ、あるいはさらに広い地域空間であってもよい。ある地域空間がコミュニティと呼ばれるには、何らかの形でそれを超えた地域と区別されるものでなければならない。そしてその共同生活は何らかの固有の特徴を持ち、従ってその地域空間の境界は何らかの意味を持つのでなければならない。」

「人間が一緒に住むとき、彼らはある種の、そしてある程度は明白に他から区別される共通の特性を持つようになる。作法、伝統、話し方、何かしらの特性を持つようになる。これらの特性は、共同生活の証であり、共同生活の結果生ずるのである。」

アソシエーションとコミュニティ

マッキーヴァーはコミュニティを基礎的社会としてとらえ、アソシエーション(派生的な集団)と区別・対比して論じている。(12)

・アソシエーション-派生的な集団-

マッキーヴァーは「アソシエーション」について次のように述べている。

「アソシエーションとは社会的存在つまり人間が何らかの共通の関心事を達成するために作る組織である。それは共同の目的を基礎に明確に作られた社会的統一体である。人間が求める目的は、それに関心を持つ人が皆で結束し、

協力する時、達成しやすい。従って社会的存在である人間が持つ全ての関心ごとにそれぞれのアソシエーションがあるのである。コミュニティは家族的な、あるいは一時的なアソシエーションを噴出させる。だから現代の社会生活を観察する人は政治的、経済的、宗教的、教育的、科学的、美術的、文学的、レクリエーション的、慈善的、専門職業的などありとあらゆる種類のアソシエーションがあって、共同生活を豊かにしているのに驚くのである。」

・コミュニティ-基礎的社会-

「コミュニティ」という考え方について以下のように述べている。

「コミュニティは社会生活、すなわち人間の共同生活の結節点であり、アソシエーションは一つないいくつかの共同の関心事の達成のための社会生活上の組織である。アソシエーションは部分的なものであり、コミュニティは全てを包摂するものである。あるアソシエーションのメンバーは同時に多くの他の全く別のアソシエーションのメンバーであることが多いであろう。1つのコミュニティの中には多くのアソシエーションがあるだけでなく、敵対的なアソシエーションがある場合もある。人がアソシエーションに加入するのは、自分にとって全く重要でない目的について加入する場合もあるし、きわめて重要な目的についてのアソシエーションに加入する場合もある。しかし、コミュニティはずっと大きな共同体であってそれを基盤にしてアソシエーションはいくつも生まれてくる。コミュニティに秩序をもたらすのはアソシエーションであるけれども、アソシエーションは絶対にコミュニティを完全に満たすことはない。考えてみるがよい。村、都市、国などの共同生活と、教会や、労働組合などのアソシエーションとの違いは大変大きいことがわかるだろう。そう、国家でさえコミュニティとは大きく違うのだ。国家の範囲は現実には動いているコミュニティの地域と一致しないこともしばしばある。たとえばある特定の人々が別の国家に別れていても、自分たち固有の生活の仕方を守っていることはよくあるのだ。」

つまり、マッキーヴァーは「コミュニティ」という人間生活の基礎となる集団があり、その集団内から「アソシエーション」という様々共通の関心事を達成するための集団が生まれてくるという考え方である。コミュニティの中にはアソシエーションではカバーできない共同性があり、また、その中には社会心理的なつながりがあるのである。図示すると以下ようになる。

第2—1図 マッキーヴァーのコミュニティ

3 パークのコミュニティ概念

(資料2参照)

また、パークもマッキーヴァーと同様に、「ソサイアティ」と「コミュニティ」という2つの概念を使い、コミュニティを説明している。

ソサイアティ(社会)とコミュニティ(13)

・ソサイアティ(社会)

パークは「ソサイアティ(社会)」という概念を次のように述べている。

「人間の社会は動物の社会と異なって、コミュニケーションの中で創造され、コミュニケーションを通して伝達される社会的な継承によって成り立つ。社会の存続と生命は、その社会がある世代から次の世代へ、慣習やモレスや技術や理念などをきちんと伝達できるか否かにかかっている。集合行動という観点からすれば、これらの文化特徴は全て<合意>という1つの言葉に集約される。社会とは、抽象的に言えば、諸個人の組織であり、具体的に言えば、習慣、感情、社会的態度—要するに合意—の複合体である。」

・コミュニティ

また、パークは「コミュニティ」について次のように述べている。

「社会は社会集団から成り立っている。社会や社会集団を、その社会を構成する諸個人や諸制度を、地理的な分布という視点から見たとき、それをコミュニティと呼ぶ。従って全てコミュニティは同時に社会であるが、社会は全てがコミュニティであるわけではない。」

パークのコミュニティ概念はマッキーヴァーのそれとは異なり、まずある合意の下に集まる諸集団(ソサエティ・マッキーヴァーの言うところの"アソシエーション")があり、それを地理的な分布でとらえたもの、つまりソサエティの集まりをコミュニティと呼んでいる。それぞれのソサエティは相互依存的な関係ではなく、逆に競争的依存の関係にある。人間は他者を押しのけて自分が生きていこうとし、結果的にお互い生存していける仕組みを作っている。その仕組みをコミュニティと呼ぶというのがパークのコミュニティ概念である。パークのコミュニティを図示すると以下ようになる。

図2—2図 パークのコミュニティ

3 地域性と共同性

これら2つのコミュニティ概念に見られる"地域性"と"共同性"を見てみる。

「共同性」で言えば、マッキーヴァーはコミュニティに"共同生活のおこなわれている生活空間"(14)といった明確な共同性を定義づけている。パークの方は、一見分かりづらいが、ソサエティの"競争的依存関係の中で意図せざる共同"(15)をおこなっているのである。

「地域性」で言えば、マッキーヴァーは"生活空間"(16)という限定であり、パークは"地理的分布"(17)という限定でコミュニティを定義づけているのでさらに明確であろう。

2つの概念の違いは「共同性」という言葉の中に心理的なつながりを含めるか、競争的共同に限定するかということである。

サイバーコミュニティを論ずる中ではマッキーヴァーの概念を基礎的なコミュニティ概念として展開する。というのも、サイバーコミュニティも、インターネットやパソコン通信という“生活空間”があってそれを活用したアソシエーション的な集団ができてきた、また、それらは競争的依存というよりむしろ、補完的共存を原則として発展してきたからである。そして、何より既存のコミュニティと比べると、サイバーコミュニティには物理的に対象となる存在が圧倒的に少ないため、心理的なつながりが重要だったと考えるからである。

第2節 サイバーコミュニティとは？

1 語源

・サイバーコミュニティ (cyber community)
「サイバーコミュニティ」という言葉は「サイバースペース」と「コミュニティ」を合わせた造語である。類義語として、「オンライン・コミュニティ」「ネットワーク・コミュニティ」といった呼び方がある。ここではあえて「オンライン・コミュニティ」「ネットワーク・コミュニティ」といった言葉を使わず、「サイバーコミュニティ」と呼んでいる。「オンライン・コミュニティ」「ネットワーク・コミュニティ」といった言葉には既存のコミュニティの補完的な役割をインターネットやパソコン通信を通じておこなうといった意味合いが強く、さらに発展したコミュニティ概念としての呼び方としては適当ではないと判断したためである。
それでは「サイバー」や「サイバースペース」といった言葉にはどういう意味があるのだろうか。

・サイバー (cyber)
「サイバー」とはサイバネティックス (cybernetics サイバースペース) すなわち「人工頭脳工学」が語源である。「サイバー」という言葉は元々ギリシア語で「船の舵取り」といった意味で、そこには「ネットワーク上の」とか「仮想の」という意味はどこにもない。サイバネティックスも正確には「制御工学」とか「制御理論学」と呼んだ方が正確であろう。しかし、次に述べるウィリアム・ギブソンの「サイバースペース」という言葉の使い方が発展し、今や「サイバー」はほとんど「コンピュータ・ネットワーク」と同義語で使われている。

・サイバースペース (cyber space)
「サイバースペース」という言葉を生み出したのはカナダのSF作家であるウィリアム・ギブソンである(18)。「ニューロマンサー」(1984)「カウントゼロ」(1986)「モナリザ・オーヴァードライヴ」(1988)の、サイバースペース3部作とも呼べる彼の作品にその言葉は頻出している。その中でも特に「ニューロマンサー」で使用されているところの「サイバースペース」が事実上の語源とされている。

W・ギブソンの3部作がコンピュータ界に与えたインパクトは小さくなく、この言葉は未来技術を志向するコンピュータ・サイエンティスト達にとって、精神的なバックボーンとなり、W・ギブソンはコンセプトリーダー的存在に祭り上げられた。
しかし、その3部作の中で「サイバースペース」という言葉に関して、幻想を与える仮想世界の描写があるだけで、きちんとした定義はなされていない(19)。しかし次に述べる“2つのサイバースペース”の考えが内在している。

サイバースペースの定義—2つのサイバースペース—
サイバースペースという言葉は厳密に定義したものではなく、またその使われ方も時期、分野によって異なる。現在サイバースペースを大まかにとらえた使い方として次の2つが挙げられる。(20)

・第1のサイバースペース・・・コンピュータ内に構築されたVirtual Space
技術分野でサイバースペースという言葉を目にするようになったのは、1990～91年のことである。この言葉を積極的に使ったのは、バーチャル・リアリティ (VR) 分野の研究者達である。この場合、サイバースペースは、コンピュータ内に構築された「バーチャル・スペース」(Virtual Space) とほぼ同じ意味で使われている。この仮想空間にとって必要なことはいかに高い現実感を描出するかにあり、ネットワークでの利用、つまりコミュニティ的な考えは強く意識されていなかった。

・第2のサイバースペース・・・ネットワーク上の共同社会
1960年代にマーシャル・マクルーハンの唱えた「グローバル・ビレッジ構想」を下敷きに、コンピュータネットワークについての考え方が発展してきたが、具体的に、複数のユーザーが存在し、共有体験のできる「サイバースペース」イメージが見えてきたのはパソコン通信が普及してからである。ここでは感覚的なリアリズムを追求するよりむしろ、情報をいかに効率よく配分するか、共有するか、又は蓄積していくかといったことに技術的な関心がおかれる。きわめて論理的な部分であるといえる。

このほかにも、最近ではインターネット自体をサイバースペースとしてとらえる考えも出てきている。特にインターネットの世界は第1のサイバースペースと第2のサイバースペースの発展が同時進行的に起こっており、様々な場面で融合しつつある。今後はこれらのサイバースペースは融合の方向に向かい、結局最後はW・ギブソンの描く「サイバースペース」のようなものへと変容していくのかもしれない。

とはいえ、現時点では2つのサイバースペースはまだ完全な融合まではほど遠く、本論でいうところの「サイバーコミュニティ」は、第2のサイバースペースをサイバースペース概念のベースとしたい。

2 サイバーコミュニティの特徴

複数のユーザーが存在し、共有体験ができるサイバースペース上のコミュニティ。その中で、従来のコミュニティと比較してどのような特徴がみられるのだろうか。具体的には以下のような特徴が挙げられる。(21)

・対人関係の距離感の変化

従来の対人関係は物理的な距離に制限されていた。例えば、電話を使った対人関係にしても、一般的に一度交流を持った人に限られてくるので、物理的な距離に制限されているといえる。しかし、サイバーコミュニティ上では全く見知らぬ人同士が、たとえ地球の裏側に存在していたとしても、物理的距離感を感じさせずに交流することができる。また、コミュニケーションの際に相手の時間を拘束しないため、互いが自分に都合のよい時間にコミュニケーション可能である。これらの、従来のコミュニケーションの持つ即時的、距離的制約と比べると、コミュニケーションをおこなうにあたり心理的な距離感を（時間、空間共に）縮める役割を果たすのである。

・集団の感覚の変化

集団は、これまで社会的属性を共有していることが多かった。地縁、血縁、学校縁、社縁等である。逆に言えば、従来はそれらの「縁」に集団形成の制限があったといえる。ところが、電子メディアはそう知った属性によるつながりを重要な要件とはしないという意味で、情報世界の縁、すなわち"情報縁"を出現させた。

・希薄な人間関係

コンピュータによるコミュニケーションは文字が中心であり、誰のメッセージも同じような形式でやりとりされ、うなずきなどの即時的な反応がないために、「相手」や「集団」の感覚の存在感が薄まってしまうという考えもある。一方、そのような状態に人はおかれると、相手の存在感に関する様々な手がかり（性別、年齢、職業等）を積極的にメッセージに取り込み、また探し出すという作業を行うという側面もあり、一概に存在感が薄まってしまうとも言いきれない。

つまり、従来のコミュニケーションにあってサイバースペース内のコミュニケーションにないものが「リアリティ」であろう。つまり、「何が本当のことであるのかわからない」ということである。そのような状態の中で人は「コミュニケーション」はできるが「コミュニティ」は作れないだろう。つまり、サイバーコミュニティの形成に重要な点は、どのようにしてリアリティを創っていいのか、という点にある。

リアリティを決定づけるもの（22）

リアリティは、一般的に以下の3つのレベルの力によって決定されているといわれる。

・制度というレベル

会社であれ役所であれ、これらは社会的信用を創り出すメカニズムとして機能している。例えば、同じ話を社会的地位の異なる2人がおこなったとき、より社会的地位の高い人の話の方が信用されるということは、これで説明できる。

・対人的な環境というレベル

私たちがリアルだと感じるものは本質的に集団的な性質を帯びており、周囲の判断が及ぼす影響力は相当強い。例えば、ある人の名前が「佐藤」だということは周囲の同意の下で判断され、仮に「佐藤」という名前に対し、周囲が「山田」という判断を下すと佐藤本人も自分が「佐藤」だとは考えられなくなるのである。

・信念のレベル

信念とはつまり「思いこみ」の事であり、私たちがリアリティを感じるのはその信念に合致した出来事に対してである。例えば、それは文化であったり、宗教であったりする。

3 サイバーコミュニティの可能性

既に、サイバースペースをベースとしたコミュニティはいくつかで始めてきている。現実世界の伝統的地域社会が曖昧になっていく中、新たなコミュニティとしてサイバースペースの活用は興味深い。

しかしながら、そこには既存のコミュニティの持つシステムを持ち込むのは場違いであろう。きっとそれはサイバーコミュニティの持つ発展性に制限を加えてしまうからだ。既存のコミュニティをサイバースペースに持ち込むことは、既存のコミュニティの補完作用として期待できるかもしれないが、その発展は既存のコミュニティの能力に左右され、真にサイバースペースの持つ可能性を生かし切れないだろう。

これからは、かつてあったムラ社会への回帰という、もはや現実的ではなくなった目標よりむしろ、サイバーコミュニティが作り出す新しい形のコミュニティにその機能を求めるべきである。そして、そのコミュニティは「拘束からの自由と同時に参加する自由も保証したコミュニティ」を成立させる可能性がある。

今後サイバーコミュニティでは、マッキューヴァーのいうところの"コミュニティからアソシエーション"が派生していく過程、つまり、サイバー世界のコミュニティが現実世界に何らかの形でフィードバックをもたらすことになるだろう。

次章ではそれらの例を詳しく見ていく。

(1) 園田[12]

(2) 園田[12] 6 ページより抜粋

(3) 園田[12] 8 ページより抜粋

- (4)園田[12] 1 0 ページより抜粋
- (5)園田[12] 1 0 ページより抜粋
- (6)園田[12] 1 0 ページより抜粋
- (7)園田[12] 1 0 ページより抜粋
- (8)園田[12] 5 4 ページより抜粋
- (9)園田[12] 5 4 ページより抜粋
- (10)園田[12] 6 5 ページ～ 7 0 ページより要約
- (11)倉沢[7] 2 0 ページ
- (12)以下倉沢[7] 1 9 ページ～ 2 0 ページより要約して抜粋
- (13)以下倉沢[7] 2 1 ページ～ 2 4 ページより要約して抜粋
- (14)倉沢[7] 2 5 ページ
- (15)倉沢[7] 2 5 ページ
- (16)倉沢[7] 2 5 ページ
- (17)倉沢[7] 2 5 ページ
- (18)田村 / 若月[13] 1 6 ページ
- (19)田村 / 若月[13] 1 6 ページ
- (20)以下田村 / 若月[13] 2 7 ページ～ 3 3 ページより要約
- (21)池田[4]より要約
- (22)池田[4]より要約

第3章 事例

本章では、前半は伝統的地域コミュニティとサイバーコミュニティの融合例として、カリフォルニア州のデイビス市と世田谷ネットを見る事により、サイバーコミュニティの可能性、また、サイバーコミュニティの形成に必要な要因を探ると共に、今話題になっているコミュニティネットワークの特徴（利点や問題点、役割など）を検証する。後半はサイバーコミュニティから現実世界へのフィードバックがおこった例として、Linuxコミュニティを検証することにより、サイバーコミュニティにおける今後の形態を模索する。

第1節 地域型サイバーコミュニティ

1 カリフォルニア州デイビス市(1)の例

DCNとは

デイビス・コミュニティ・ネットワーク (Davis Community Network (以下DCN))

カリフォルニア州デイビス市では、Davis Community Network (以下"DCN") というNPOがコミュニティネットワークを運営している。

歴史

DCNは1993年にテレコミュニケーションの実験としてUCデイビスを通してカリフォルニア運輸省から資金を得て始まる。

1994年に非大学系最初のローカルプロバイダーとなる。

現在、501(c)3のNPOとして、調査、実証、コミュニティサービスを行っている。

活動内容

DCNは後に紹介する各種委員会の下地域のサイバー化に関する様々なプログラムを行っている。

・地域情報（行政、企業）のサイバー化、又はサイバーモール化

DCNのメインともいえる活動で、行政情報、地域データの公開（人口構成等）、選挙情報、地元企業（商店）情報、イベント情報などをWWW上で公開している。地域データの公開に関しては様々な項目に関する情報を簡単に得ることが出来、また、表計算ソフトの形式でダウンロードすることなども出来、非常に利用がしやすい。地元企業情報は完全にDCNが制作しているわけではないが、地域住民からの自薦・推薦を検証し常にリンクを増やしており、地域情報紙が必要でないほど情報量が充実している。

・インターネット導入クラスの運営

地域住民の情報化のため定期的にインターネットの利用法に関する指導クラスを開催している。

・各種ボランティアの受け入れ

DCNの活動をサポートするボランティアをWWW上でも受け付けている。

・他の組織との共働。

DCNの活動は多岐にわたるのでカバーできない範囲に関して他のNPO、企業と共働したプログラムを運営している。また、スタートアップ期の企業やNPOに対して運営面でのアドバイスやサポートを行っている。

・フォーラムの運営

WWW上で様々なテーマを設けて会議室を運営しているが、地域住民にはあまり活用されていない。

組織

理事会の下、エクゼクティブディレクター、スタッフ、多くのアクティブ委員会により運営される。

アクティブ委員会は現在以下の9つがある。

幹部委員会 金融委員会 情報供給委員会 公共教育委員会 戦略計画委員会 公共政策委員会
トレーニング委員会 技術運営委員会 ウェブチーム

協力者、資金提供者

カリフォルニア大学、デイビス市、その他多くの団体、プログラムから資金を得ている

また、OmSoft、サン・マイクロシステムズ等の企業により後援、技術的サポートを受ける

本当に多くの企業、団体から資金提供を受けている。以上の関係を図示すると以下のようになる。

図3 - 1 図DCN関係図

ビジョン・ミッション

地域住民の情報化の推進、コミュニケーション資源の提供、コミュニティと民主主義の増強のために公共情報資源を発展させる、等のために政府、教育、ビジネス及びコミュニティとの公益パートナーシップを作ることである。

効果

WWW上で効果・結果についての詳しい記述がなかったが、以下のような効果があったものと思われる。

・行政情報の開示とアドボカシー活動の支援

まず、地域情報行政情報のサイバー化により、市民の情報アクセスが非常に便利になっている。これにより、行政の活動に関心を持つ人が増え、アドボカシー活動の支援になっていると考えられる。日本の行政ではここまでの情報開示は考えられない。

・インターネット利用者の増加

インターネット導入支援等の活動によりインターネット利用者が増えている。これは地域コミュニティのサイバー化を進めるにあたり、情報弱者が生み出されることが懸念されているが、同時にこのような活動を行うことにより少しでも多くの人々がサイバー化の恩恵にあずかることが出来るように配慮している。

・地域活性化

地域商店街の活性化につながるという効果が考えられる。デイビス市周辺はアメリカの典型的な田舎町でいくつかの機能別コミュニティがあるが、相互のコミュニティの理解と交流に役立っている。総じて、地域情報が用意に手にはいることにより、地域への所属意識の高揚といった効果が期待できるだろう。

DCNで行う活動の最終的な目標はインターネットを通じての市民の政治参加である。そのためには全ての人へのインターネット接続環境を整備することと、DCNコミュニティへの積極的な参加を促さなくてはならない。

現在、DCNコミュニティへのアクセス数は1週間に述べ約10万件である。これはコミュニティネットワークとしてはかなり多いアクセス数だといえる。しかし、DCNエクゼクティブ・ディレクターのリチャード・ローウェンバーグ(Richard Lowenberg)によれば(2)、"確かにアクセス数は多いのだが、積極的な市民の参加があるのかといえそうではない。例えば、DCNで設置している掲示板の活用状況を見ればそれは明らかだ。しかしながら、このサイトは市民に積極的に活用されている。市民のインターネット活用にはインプットとアウトプットの2種類があるが、おおむね今のDCNはインプットの場として活用されている。これは、行政が非常に多くの情報をDCNにおいて開示しているのと、地元に着した多くの情報が得られるからだ。しかしながら、これを市民の政治参加という所に持つていくためには大変な努力が必要だろう。アメリカのほとんどのコミュニティ・ネットワークが経験していることだが、コミュニティ・ネットワークは、単に情報を入手する為に便利なツールという認識が強まりつつある。なぜだろうかといえ、市民は情報のアウトプットになれていないからというしかない。彼らは長年TVというメディアになれきってしまっているんだ"と述べている。

DCNは地元の情報提供者として確固たる地位を築きつつあるが、同時に、それはDCNの目指すものと離れていっているのかもしれない。

2 世田谷ネット(3)の例

世田谷ネットとは

世田谷ネットとは、東京都世田谷区を中心に活動する団体や、個人をその所属する立場を関係なくリンクしていく

為のネットワークである。世田谷ネットは、いわゆるネットワークであり、団体や組織ではない。世田谷ネットは、リンクと、リンクから派生するリンクという関係を重要視している。

リンクするためのキーワードは「世田谷区」「まちづくり」ということになっている。しかしながら、実際には、まちづくりの活動を行っていない個人や団体も柔軟にリンクしていく。というのも、まちづくりはそこにすむ人々の活動そのものであり、面白い行動、活動をする個人、団体は、そのまま面白いまちづくりという風にとらえているからである。また、従来のまちづくりを行っている団体同士だけをリンクするために起こる、貧困な発想のまちづくりになってしまうことも懸念しているためでもある。

世田谷ネット自体が具体的なまちづくりの活動を行っているわけではなく、関係する団体や個人をリンクするだけである。これは、世田谷ネットが世田谷地区の個人や団体を結びつけるためのキーワードとして機能しているともいえる。

歴史(4)

世田谷ネットは、「setagaya.net」というドメインと、小林丈太郎という学生（当時）と、（株）キャラバンという企業とそこで提供している「ベンチャーインターン制度」の存在が作り出した。

1996年、（株）キャラバンはベンチャーインターンとして参加した小林に、setagaya.netというドメイン名を渡され、このドメインをどう使うかを小林に任せたのである。

小林は、まず自宅に近い駒沢のまちを歩くことを始め、ある喫茶店のホームページを作成することを請け負う。その過程で、商店街の中に存在する目に見えない壁があることを発見し、商店街内の横のつながりを作るために駒沢地区商店街の商店を紹介する"駒沢のホームページ"作成に取りかかる。その後、効率的に地域の情報を得るために"世田谷ボランティア協会"と協力し、その過程で、高齢者のためのパソコン教室である"コンピュータおばあちゃんの会"を設立。また、1998年に世田谷区主催で開かれたイベント"ぶりっじ世田谷98"に参加する。これは、世田谷地区に散在するまちづくりに関連する団体、個人（例えば、ボランティア団体や作業所などの）の、横のつながりを作ろう（＝"ぶりっじ"しよう）と行ったイベントであり、このイベントを通じて、商店にとどまらない様々な団体、個人とのつながりができ、次第に"まちづくり"ホームページとしての様相を呈してくる。

"ぶりっじ"のイベントで交流を持つようになった数人が、その後継続的な横のつながりを持つために、BridgeACというチームを作り、世田谷NETは世田谷地区の様々なまちづくり情報をリンクするページとして機能してゆくことになる。

世田谷ネットの現状（世田谷ネットとその周辺との関係）(5)

世田谷NETは先程も述べたように、世田谷NETで具体的なまちづくり活動を行っているのではなく、まちづくり活動（等）を行う団体、個人を（現実世界をも含み）リンクする機能を持っている。ここでは、世田谷NETからリンクするネットワークを示す。

・地域活動

→たまぶり

BridgeACのサポートを受け、"ぶりっじ世田谷"の玉川地区版としてできたネットワーク。縦割りの看板をはずした、保険・福祉団体の集まり。情報をホームページに掲載するだけでなく、"地域で喫茶店やケーキやを開いた障害者団体があるので、そういうところを訪れて、ついでに取材してしまおう"ということで、お互いの団体を訪問し合ったり、地域のお祭りに"たまぶり"で参加するという事も起こっている。

→コンピュータおばあちゃんの会

現在、会員数300人を越える高齢者でもわかりやすい、高齢者のためのパソコン教室＆ネットワーク。月に数回パソコン講習会が開かれる他、ホームページ上や、メーリングリストを使って、活発な交流がはかられている。世田谷地区はもちろんのこと、日本中から入会希望者が集まっている。高齢者のほうにどれだけニーズがあっても、それを満たす受け皿がなかったことの証明でもある。

・実験・研究活動

→ぶりっじ世田谷

元々は世田谷区主催の"ぶりっじ世田谷98"のイベント紹介のためのホームページだったのが、メンバーが、イベント紹介を越えた

"ぶりっじするツールとしてのインターネット""参加型の地域ポータルサイト"を作れないものだろうかということから創作が始まる。とうじ、世田谷区の公式ホームページは、個人情報保護条例への配慮から、BBSはもちろんのことメールアドレスも公表しないというスタンスをとっており、区民は一方的に情報を受け取ることしかできない状況であった。その後、ネット上の活動で知り合うことになる多様なメンバーが加わっていく。建築、都市デザイン、まちづくり、企業人、福祉、ボランティア、インターネットエンジニア、学生等々。この段階で、参加の仕組みづくり・地域情報コンテンツ・システム構築などの作業工程を網羅することが可能になる。これらの活動を通してインターネット上で"ぶりっじ"を追求する組織であるBridgeACが立ち上がることになる。

→世田谷カフェ

色々な人が議論を交わすことができる場。"世田谷カフェ"ではBBSとメーリングリストを連動させたシステムなど、様々なBBSシステムを実験的に設置している。

→世田谷イエローページ

行政・まちづくりから、個人ページまで世田谷に関するありとあらゆる情報リンクが集まっている。

→世田谷百景

世田谷百景という15年前の地域資産をインターネット上で復刻し、新たな風景についての議論の場を作っている。

・テーマ型活動団体

→Link The House

世田谷区に現在 8 団体あるまちづくりハウスをネットワークするページ

・企業・商店

→ (株) キャラバン

BridgeAC、世田谷ネットをサポートしている企業。キャラバンはこれらにサポートすることによりフィードバックを得て経営に生かしている。キャラバンは世田谷ネットをNPO化する方針であり、新たなNPOと企業の共生関係を示すことができるかもしれない。→桜新町コンピュータサザエさんの会

世田谷区桜新町の商店主、特にその女将さんを対象にした商店街活性化プロジェクト。桜新町はいち早くインターネットを導入し、地域商店街に活用しようとした草分け的存在であるが、NTT、行政主導の中、次第にインターネットを使った活動が滞ってきた。世田谷ネットでは、それらに変わり、実際にインターネットを使う商店主と深く関わり支援することにより商店街主導のインターネット活用法を示そうとしている。

以上の関係を以下の図に示す。

図3 - 2 図 (出所: シビオ[11] P10)

世田谷ネットの効果

世田谷ネットがはたしている効果、また、今後期待される効果を以下に示す。

・世田谷地区情報の集積

情報を集めるのではなく、BBSやメーリングリストなどを活用した交流により、情報が集まる。既存の地域情報紙と異なり、取材のコストや、情報の新鮮さが保たれる。

・世田谷地区在の中の人材、団体のマッチング

特に世田谷区という地域は東京の古くからの住宅地ということもあり、様々なタレントが在住している。彼らの多くは世田谷という町に愛着を持ち、周辺でまちづくり活動をしている。彼らの多くがインターネットという手段に注目し他団体、個人と交流を持とうとしている。世田谷ネットはweb上でその交流をサポートしている。

・行政と市民との間のバッファ (緩衝剤)

インターネットの出現は行政と市民の間を縮めるものととらえ、各行政は積極的にホームページを公開している。しかしながら、市民の長年にわたる行政への不信感、また、行政側の情報公開の制限や、市民の要望に柔軟に対応できない縦割り型の組織形態が障害となりいまいち期待された効果が発揮できないでいる。そこで世田谷ネットのようなNPOに市民と行政のバッファとしての役割が出てきた。

・市民主導型の新しいコミュニティ・ネットワークの形成

コミュニティ・ネットワークは行政もしくは教育機関が主導で行われる場合が多く、そのシステムは主役となる市民にとって決して使いやすいものではない。世田谷ネットは自然発生的に出来たコミュニティで、結果として、コミュニティ・ネットワークの役割を果たしつつある。

・起業促進・育成、商店街活性化

先述した桜新町商店街の活性化プロジェクトにも関わり、商店街の活性化を行う一方、それらのプロジェクトに積極的に若い人を取り入れ、企業促進的要素も見せている。

・エンターテインメントの提供

高齢者に対しては「コンピュータおばあちゃんの会」を通じて、エンターテインメントとしてのパソコン教育。また、地元に密着したイベント情報をまとめてweb上で公開している。

世田谷ネットはこれまでにないコミュニティネットワークの形を見せようとしている。また、運営している小林はコミュニティネットワークであるとか、「まちづくり」という気持ちはいっさい持ったことがないという。世田谷という地域をキーワードで目に付いた問題をインターネットというツールを利用して楽しんで解決しようとするうちに、自然と賛同する人が集まり今のような形になってきたのだろう。

世田谷ネットの特長、可能性はすなわち、インターネットの特長、可能性になる。世田谷ネットの特長は一言でいえば、現実世界でもインターネット的つながりを保つということになるだろう。世田谷ネットは現実の活動を重視しており、インターネットを利用して発展してきたにもかかわらず、常に現実世界を基に活動している。インターネット的つながりというのはつまり、「人と人のリンク」を活用するということであり、そのつながりは、現実世界のヒエラルキーを利用しないので団体と個人、または個人と個人がつながる事ができるということである。それはおそらくインターネットを使い、常に密なコミュニケーションができるおかげであろう。インターネットの世界は基本的に

個人を特定する手段がないため、その場で発言した内容にその人の個性が集約されていく。であるから、これまでの肩書き等はインターネットの世界であまり意味をなさなくなる。インターネットを利用したコミュニケーションを現実世界に応用することにより、より本質的な部分で交流できるのではないかと考える。

世田谷ネットの今後の課題としては、地域住民の認知度の向上、行政情報をいかに取り込み開いていくか、そして、拡大していくネットワークの中で、コミュニティへの帰属意識をどのように保ちまた高めていくのかということになるだろう。それと、世田谷ネットがより活用されるためには、もう少しインフラの普及を待たなければいけない。

第2節 オンライン型サイバーコミュニティ

1 LINUXコミュニティ(6)の例

LINUXとは

LINUXとはリーヌス・トーヴァルズが開発したUNIX互換のOS（UNIXではない）であり、OSS（オープンソースソフトウェア）というルールに従っている。OSSとは、ソースコードを開放し、誰でも自由に改変・再配布ができるというルールである。LINUXで採用しているOSSでは商業利用（配布）も可となっている。ただし、改変・再配布したソースも、必ず改変・再配布できなければならない。

LINUXコミュニティとは

LINUXコミュニティとは、大まかにいうと開発者のリーヌスを中心とする、LINUX規格会議と、LINUXを開発する、数千～数万（数十万）人のホビイスト（開発者）たち、そして、数十（百）万人の利用者によって構成されている。規格会議はLINUXコミュニティの状態や、業界の状態をみて、標準となるLINUXの規格について協議している。開発者はほとんどが趣味やボランティアで開発している。中にはプログラムの研究として大学の教材としても使われている。利用者は特にサーバー用途での利用、プログラムの勉強としての利用、ホビイストの趣味としての利用が大半である。

LINUXコミュニティの成立過程

リーヌスは、全く個人的なプロジェクトでLINUXの原型となるMINUXというUNIX互換OSのハッキングを開始し、1991年に最初のLINUXを開発する。その後、OSSとして公開されたLINUXは、徐々に世界中の開発者、ホビイストの支持を集め始める。その輪はインターネットの普及と連動し、世界中に瞬間に広がっていった。安定したUNIX互換のOS、また、OSSということもあり、多くのサーバー用途、教育機関の研究用としてLINUXが採用され始め、それと時を同じくして世界各地にLINUX研究機関が設立されるようになった。

LINUXコミュニティの特徴

・OSSの採用

OSSを採用することにより、プログラムの核心部分を操作したい開発者、ホビイスト達の探求心をくすぐり、また、よりよいプログラムがかけることがステイタスとなる彼らコミュニティ内において競争が起こるようになる。

・インターネットの発展と同時に発展

インターネットが発達するにつれて、世界的に開発者がLINUXの開発に携わることができる環境が整っていく。また、その特性により、開発に開発を加えるという作業が物理的距離を超えてできるようになり、開発スピードが格段に上がることになる。そして、多くの人が開発に携わることができることで、バグの発見が風潮しにできるようになり、OSレベル（数十万行から一千万行にもわたるソースコード）の大規模なソフトの開発が可能になった。

・インターネットで採用された共通プロトコル、また、すでにあったUNIXという共通の資産が、世界的な開発者の意志の統一を図ることができ、開発方針の分散や、亜種OSの発生を防ぐことができる

・ユーザーと開発者が非常に近いので、開発者側の指向だけでなく、ユーザーの指向が即座にOSに反映される。

ハロウィン文書(7)より

Linux の本当の鍵はできあがった製品そのものではなく、それをとりまくプロセスのほうである。このプロセスが信頼性を高め、さらには顧客の Linux 投資に対して、将来的にも安心だという印象をつくりだしている。

linuxコミュニティはサイバーコミュニティの典型であると考えられる。一番の特長はこれまでコミュニティの要素とされてきた地域性も共同性が全くないということだ。サイバー空間における意識の結合だけがこのコミュニティには起こっている。しかしながら、結果として、現在は開発者、利用者、ディストリビュータ共にLINUXコミュニティに一定の位置を占め始め、結果としてOSというソフトウェアとなって現れる。サイバーコミュニティから現実世界へのフィードバックが起こっている。linuxコミュニティのいうところのlinuxは、単なるOSの名称ではなく、文化、宗教の名称といっても良い。なぜなら、意図するところなくLINUXに関わる全ての人はLINUXのプロセスに関わっていくからである。

LINUXコミュニティの問題点として、開発を行う開発者やホビイストは開発コミュニティ内の名誉と、OSのソースに対する探求心で動いている為、LINUXがもはや手を加えるまでもないほどに開発されつくしたOSになってしまった

ら彼らは魅力がなくなるかもしれないということ(7)と、完全に独自の価値観で動くコミュニティになってしまうと現実世界との整合性がとれなくなり、完全な自己満足のためのコミュニティになってしまうか、何らかのきっかけでコミュニティが暴走してしまう可能性があることである。

(1) DAVIS COMMUNITY NETWORK[W4]

(2)DCNエグゼクティブディレクター。1999年9月16日にインタビューした内容より。

(3)世田谷ネット[W15]

(4)以下世田谷ネット運営者小林丈太郎とのインタビューより。

(5)以下シビオ[11]、造形[14]より

(6)LINUXコミュニティというホームページは存在しない。以下の情報は様々なLINUX関連の書籍、ホームページよりまとめた。[W14]

(7)厳密には公の文書ではないのだが、マイクロソフトもその文書の存在を認めており、1999年現在、[W13]より参照できる。

第4章 検証

ここでは、第3章のそれぞれのサイバーコミュニティを検証していきたい。

第1節 コミュニティネットワークの定義

実際に比較検討する前に、コミュニティネットワークについて、ここで簡単に定義づけたい。

コミュニティネットワークは、「コミュニティ」と「ネットワーク」の2つの部分に分かれる。コミュニティの概念については先述の内容通りであるが、特に物理空間的制約にとらわれずに、共通の関心、興味を持った社会的なコミュニティであるという概念を前提にしたい。その上で、ネットワークは、インターネットなどの情報インフラ(WWWや電子メール、電子会議室等)を活用した人々の(情報の)つながりであるとしたい。つまり、コミュニティネットワークとは「情報インフラを活用して、ある種の関心、興味に関する情報を共有し、交流するコミュニティ」である。

また、慶応大学金安研究会の早川佳織の論文によれば、インターネット上のコミュニティネットワークにはいくつかの特徴が見られ、またそこから6つの型を作り出す事が出来る。(1)

インターネット上のコミュニティネットワークの現状には様々な形態や規模があったが、事例を見ていく中で、まず誰が中心となって主催しているのか、そしてそれは単なる情報提供にとどまっているのか、それともパソコン通信やBBS(Bulletin board system)などを用いた参加型のものなのか、という基本的な成り立ちによって分けができる。そこでコミュニティネットワークには以下の通り5つの特徴をあげることができる。

- . 行政や公の機関が主催する地域のネットワーク
- . 私的主催の地域のネットワーク
- . 共通の興味や関心のネットワーク
- . 情報提供を主としたネットワーク
- . 相互交流を目的としたネットワーク

これら5つの特徴をプロットすると、6つの型をつくりだすことができる。

- . 行政や公の機関主催地域ネット/情報提供型
- . 私的主催地域ネット/情報提供型
- . 共通の関心/情報提供型
- . 行政や公の機関主催地域ネット/相互交流型
- . 私的主催地域ネット/相互交流型
- . 共通の関心/相互交流型

(引用ここまで)

今回検証するDCNは上記の型で言えば、 の性格を含む の型、世田谷ネットは の性格を含む の型であると考ええる。LINUXコミュニティは の型であるだろう。これらの例は同じコミュニティネットワークといえどもその性格を異にする事がわかるが、この型をふまえて検証することによってサイバーコミュニティの方向性が見えやすくなるだろう。

第2節 マッキーヴァーのコミュニティ論による検証

マッキーヴァーは既存のコミュニティを分析する上で、「コミュニティ」と「アソシエーション」という概念を用いた。先述の3つのコミュニティにそれは当てはまるだろう。

DCNにおいてコミュニティは、デビス市全体であるとする。しかしながら、アソシエーションの発生という概念はDCNにはみられない。例えば、コミュニティをDCN及び、それをサポートする団体であるとすれば、アソシエーションはDCNの活動そのものということになるだろう。しかしながら、DCNはDCNで働く職員のためのコミュニティを作っているわけではないので成り立たない話である。DCNにおいてマッキーヴァーのいうところのコミュニティは、既に

あった伝統的地域コミュニティそのものであり、それを考えると、DCNそのものがデビス市コミュニティのアソシエーションであると考ええる。

世田谷ネットのコミュニティもDCNと同じく世田谷区という既存のコミュニティである。しかし、世田谷ネットを通じて世田谷区というコミュニティは単なるキーワードになりつつあり、既存の関係とは異なる新たなコミュニティを形成しつつある。世田谷ネットから産まれたアソシエーションは結果的に世田谷区コミュニティに還元される。コミュニティのコアが市民から行政に移った戦後の世田谷区コミュニティは、世田谷ネットを通じて新しい市民のコミュニティを作り出す可能性持っている。

LINUXコミュニティにおいて、コミュニティは「自分たちの作りたいものを作る」という共通の意志でしかない。アソシエーションとして、開発者、利用者、ディストリビュータという形ができてきたのである。LINUXコミュニティはサイバースペース内だけで発生したコミュニティであり、他2つのコミュニティとは設立経緯が異なる。だからこそ、既存のコミュニティにある地理的制限、文化的制限などが無い状態で、サイバーコミュニティ独自のコミュニティを形成していった。

以上の3つのコミュニティネットワークを情報の動向という点から詳しく、金子郁容の「ボランタリー経済の誕生」(2)で示されているコミュニティの要素をベースに検証していきたい。

第3節 コミュニティの<情報>の動向

「ボランタリー経済の誕生」によれば、「成熟した共同体には「共同体の記憶」が存在しており、このようなコミュニティには<情報>の動向が欠かせない。その動向は相互的であり、関係的であり、複合的であり、編集的である。そのための情報の複合的相互性はコミュニティ上に（あるいはネットワークコミュニティ上に）幾層もの編集的關係性を作り上げていく。」(3)と述べており、その手順は以下のようになっている。(4)

自発的参加

人々が自発的に集まってくる。それがコミュニティの端緒を作る

DCN：DCNという母体があり、そこに各種ボランティア、企業、行政が参加。利用者である市民は主に情報享受者として参加。

世田谷ネット：定まった母体はないが自発的に世田谷区内の個人、又は組織で参加。まだ数は少ないが市民も情報提供者として参加

LINUXコミュニティ：定まった母体はないが、開発者、利用者、ディストリビューターとして参加。

情報供出

集まった各人が"サムシング"を持ち寄り、情報を提供し、交換する。

DCN：行政、企業から情報は提供され集約されている。市民からの情報提供、交換はあまりみられない。

世田谷ネット：団体と個人、又は団体同士が情報提供、交換しているが、それらの情報は基本的に系統立てて集約されない。

LINUXコミュニティ：それぞれの参加者が自由に情報提供や、情報交換を行っている。コアとなる情報は各地のLINUX研究機関等でリアルタイムにまとめられて公開される。

関係変化

コミュニティの何かが変化し、新しい関係性が出現する。それまでお互いを知らなかったり、睨み合っていた組織や個人がそこで新しい編集関係を結んでいく。

DCN：市民が行政情報、企業情報を得やすくなり、行政、企業との距離感を縮める

世田谷ネット：個人、団体問わず、相互交流が活発になりつつある。個人の集まりが団体に働きかけ相互活動を行ったりしている。

LINUXコミュニティ：コミュニティ独自の価値観が産まれている。例えば、よりよいプログラムを作ることや、コンセプトを考えつく事が名誉になる等。

編集共有

何らかの具体的成果が上がり、参加者が"ある方法"を共有していたことに気がついていく

DCN：企業・行政・DCNが情報を提供しあい、地域を活性化。市民の参加可能性は未知数。

世田谷ネット：市民と団体、または市民と市民が協働して活動を広げている。商店街活性化プロジェクト等。

LINUXコミュニティ：参加者の関わりはOSに反映されていく

意味創発

各人は道の意味を発見し、また新たな動向が次々に誘発されていく

DCN：運営者レベルでの活動の広がりがみられる。

世田谷ネット：世田谷ネットに参加した人は活動を通じて、まだ世田谷ネットの存在を知らない人とも活動を広げていく。

LINUXコミュニティ：それぞれの参加者の立場で活動を広げていく。その活動はOSに反映されていく。

以上の点から、DCNは企業、行政、団体間（つまり運営者側として）のコミュニティとしての情報動向がみられる。ただ、コミュニティを形成するはずの市民レベルでの動向はあまりみられない。世田谷ネットはDCNに比べると小規模ながら、市民、企業、行政、団体を巻き込んで編集共有、意味創発の段階まで進んでいる。LINUXコミュニ

ティは、おそらく完全に情報の編集的關係性を作り上げている。

金子によれば、「この動向は交換可能なものになっており、つまりこの動向は今やコミュニティという物理的な空間を越えた（金子はコミュニティという言葉で地理的範囲に近いものとして認識しているようだ）所に生成された ” 動向範囲 ” である。」(5)としている。また、この新しい生成を促す動向範囲を ” 自発する公共圏 = ボランタリー・コモンズ (voluntary commons) (6) と名付けている。このボランタリー・コモンズという考え方は特にLinuxコミュニティを説明する為に絶好であろう。そして、『この ” 自発する公共圏 ” は地域共同体が生んだ物であり、人脈ネットワークが作る物であり、電子ネットワーク上のバーチャル・コミュニティが想定した情報時空なのだ。このようなボランタリー・コモンズのイメージは、既に察しがつくように、わかりやすくいえば ” インターネット + 伝統的共同体 ” というスキームメタファーにある。』(7) 『インターネットと伝統的共同体は、一見すると全く反対の方向性を持つもののように見える。ハイテクとローテクに象徴されるように、二つはあまりに対照的だ。しかしそこには、いくつかの重要な共通点がある。』(8)という。

その共通点とは(9)、

マーケットメカニズムから距離を置いた存在
組織としてヒエラルキーになりにくい
セルフガバナンスの原則で自らルールを作りながら運営される

という点であるとし、『インターネットの運営は技術を持つ者、組織運営をする者の役割分担で成り立っている。祭りに象徴されるように、伝統的コミュニティも役割分担がうまく配分されている。メンバーそれぞれが「役割（ロール）」を果たすことで、ヒエラルキーの統制なしに、ものごとが進められる。そこには強制力のあるコントロールはないが、それでいて、「共有地のジレンマ」は回避されている。コミュニティ内では相互信用がオーガニックに醸造されている。情報はおおむね共有され、情報の独占による上下関係はあまり存在しない。メンバーの活動や相互作用の経験は、共有され、蓄積され、＜共同知＞となる。』(10)

『ボランタリー・コモンズは自発的に形成され、自己増殖し、細胞分裂し、しばしば入れ子構造を持ち、必要が無くなった部分は自然消滅する。ボランタリー・コモンズの、そのようなオープン性や組織的ダイナミズムは伝統的共同体にはあまり顕著ではなく、インターネットに特徴的なものである。一方、コミュニティの關係性を編集する運営ノウハウについては、インターネットには一般的にはみられず、伝統的共同体の ” 知恵 ” を受け継ぐものである。我々はこの2つの長を合わせ鏡のようにして組み合わせたい。』(11)

と述べている。つまり、コミュニティの形成からアソシエーションの発生までは自然発生的に起こるべきだということだ。

以上の共通点をそれぞれ検証してみると、

マーケットメカニズムから距離を置いた存在

という点において、DCNはそもそもが市民、行政、NPOという關係性から生じたものなので、むしろマーケットメカニズムをサイバー世界において活用しようという意図が見える。世田谷ネットは既存のマーケットメカニズムからは距離を置いた存在ではあるが、サイバースペースからフィードバックされることで新しいマーケットメカニズムを作ろうという動きでもある。Linuxコミュニティは既存のマーケットメカニズムはLinuxコミュニティの中でほんの一部（例えばディストリビュータ等）を占めているにすぎない。

組織としてヒエラルキーになりにくい

という点で、DCNは組織としてはヒエラルキーではないが、情報のヒエラルキーがみられる。情報はいったんDCNで消化されその後公開される。ある意味、DCNがルールを作り運営している部分がある。世田谷ネットとLinuxコミュニティはそもそも組織ではなく、ネットワークなのでヒエラルキーはおこらない。

セルフガバナンスの原則で自らルールを作りながら運営される

という点では、DCNはデビス市というコミュニティの原則で動いているわけで、自らルールを作りながら運営されているわけではない。世田谷ネットはまだ、基本的なルールというものは生み出されていない。 ” 世田谷 ” というキーワードのもとにリンクすることになっているが、必ずしもそれに制限されていない。Linuxコミュニティは参加者は自由参加、自由退出でLinuxというOSをよりよいものにするという原則とOSSの原則にのみ従い行動している。ということがいえるのではないかと考える。金子の考えるボランタリー・コモンズに近い順に、Linuxコミュニティ・世田谷ネット・DCNと並べられるだろう。

世田谷ネットやLinuxコミュニティは、コミュニティとしての特性や発展性がみられるが、DCNは現状ではサイバーコミュニティとしての発展は難しいように思える。その違いはどこから出てくるものなのだろうか？

第4節 ルースとタイト

秋澤光はサイバーコミュニティを見る上でその論文(12)の中で、面白い長を述べている。秋澤によればインターネットのコミュニティは相反する2つの極性「ルース化」と「タイト化」を共存させることができるという。(13)

・ルースとは、ホームページを開設することでの、参加者の範囲が広がること。ホームページの開設を機として、

地域や国の境界を超えてネットワークに賛同する多様な人々が、急速に集まって来ている。参加条件も緩いため、自由な参加退出を可能にしている。

・タイトとは、ホームページでは、ネットワーキングの目的や理念を明示することができる。したがってたとえばグローバルに人が集まっても同じ目的や理念に共感する人達の集まりとすることができる。ホームページでは共通の目的や理念として明示され、参加者の共通認識となっている。

このルールとタイトという考えは、「拘束からの自由と同時に参加する自由も保証したコミュニティ」を実現する上で不可欠な要素だと考える。サイバースペースをベースとする先述の3つのコミュニティはいずれもこのルールとタイトの要素を持っている。例えば、世田谷ネットの場合、上記「ルール化」の視点でいえば、「世田谷地区」というキーワードを掲げているが、賛同する人が少なくなるのかといえ、そうではなく、逆に世田谷という絞り込みをかけることで、世田谷地区に埋もれている個人、団体が口コミで（インターネットを利用していなくても）参加できるという状況になっている。また、世田谷区以外の地域から、ノウハウを学びたい、交流を持ちたいという要望がインターネット経由で届いており、活動の幅を広げるのに役立っている。

「タイト化」の視点でいえば、「世田谷」「ぶりっじ」というキーワードでは大変ルールな絞り込みであるといえる。従って、地域的絞り込みを設けているにもかかわらず、分野にこだわらない様々な個人、団体が関われるのである。

第5節 伽藍とバザール、ハロウィン文書

LINUXコミュニティについて詳しい分析を行っているEric S. Raymondの「伽藍とバザール」(14)、そして、マイクロソフト内で流れたといわれる「ハロウィン文書」(15)をみることで、サイバーコミュニティを成立させる要素を見いだすことが出来る。

「伽藍とバザールに」よればサイバーコミュニティを成立させるために、おおむね以下の4つの要素が必要だと述べている。(16)

魅力的なコア（わかりやすいコンセプト）
 運営者の選別能力
 多くの人が参加できる環境（自由）
 インセンティブ

魅力的なコア（わかりやすいコンセプト）

Linuxでいえば、Linuxを開発するのが楽しいと思わせる要素である。世田谷ネットは行政の行うコミュニティネットワークのような「地域活性化」といったキーワードにとらわれることなく、地域に関係することなら何でも取り入れようとする。人々は、参加することによって、自分が興味あることを発表できるだけでなく、それまでは関わりがもてなかった個人や団体と交流でき、新たなプロジェクトを生み出すことができるようになるのである。世田谷ネットの魅力的なコアとは、この何でも受け入れる事ができる文化であるだろう。

伽藍とバザールによればこの魅力的なコアの考え方として『あなたが生み出そうとしてる開発者コミュニティは、いじるために何か動いてテストできるものを必要としているんだ。コミュニティ形成を始めるときには、まずなによりも実現できそうな見込みを示せなきゃならない。別にそのソフトは特によく書けてなくてもいい。雑で、バグだらけで、不完全で、ドキュメント皆無でもいい。でも絶対不可欠なのが、開発者候補たちに、それが目に見える将来にはなにか本当に使える代物に発展させられると説得できることだ。』(17)と述べており、単にコミュニティの参加者が魅力を感じる事が出来るだけでなく「一見して誰もがそのコミュニティのコンセプトを理解できるわかりやすさ」が必要だと考えている。わかりやすいコンセプトはコミュニティ発展の幅を広げるだけでなく、意識の違いから生じるコミュニティの分散を防ぐことが出来る。

また、明確なコンセプトが存在しないところには人は集まらないということ。例えば、LINUXコミュニティのリーヌスが一番最初に開発したMINUXのような、コミュニティメンバーがいじることの出来る素材や、考え方が必要だということである。

運営者の選別能力
 伽藍とバザールでは

『OSSの開発チームはしばしばものすごく離れたところにいるため、Linuxの多くの主要サブコンポーネントは、最初は複数のプロトタイプがあって、そこからリーヌスによる選択と洗練を経て単一のデザインになっていった。』(18)

『コーディネーターが、とてつもないデザイン上のひらめきを自分で得る必要性は必ずしもないと思う。でも、絶対に必要なのは、その人物がほかの人たちのよいデザイン上のアイデアを認識できるということだ。これは説明するまでもないだろう。開発コミュニティをつくるには、人を引きつける必要がある。自分のやっていることに興味を持たせて、各人のやっている仕事量についてみんなが満足しているように気を配る必要がある。技術的な先進性は、これを実現する役にはおおいに立つけれど、でもそれだけではぜんぜん足りない。その人が発する個性も大事だ。』(19)と述べられている。

以上でもわかるが、Linuxのばあい、コミュニティの運営者（リーヌス）は今後の開発コミュニティの方向性を見誤ることなく、その方向性からはずれるものを排除していく。それは、運営者が独断で決定するのではなく、コミュニティの動向を注意深く見る事により取捨選択されていく。つまり、コミュニティの運営者に継続的に求められる能力は、革新的なアイディアを出し続ける天才はなく、革新的なアイディアを出す人達をコーディネートする能力であ

る。現在、世田谷ネットはまだそれほど大きなコミュニティではないので、方向性からはずれる個人、団体が参加してくる機会は少ないが、今後は選別の作業が必要になってくるのかもしれない。

また、伽藍とバザールでは以下のような記述もある。

『リーヌスがナイスガイで、みんなかれを気に入って手伝いたくなってしまうのは、偶然ではない。ぼくがエネルギーギッシュで外向的で、大人数を動かすのが好きで、コメディアンの話術や本能をちょっと備えているのも偶然じゃない。バザールモデルが機能するためには、人を魅了する能力が少しくらいでもあると、きわめて役に立つのだ。』

(20)

多くの人が参加できる環境

Linuxの爆発的ともいえる開発の進行は、インターネットというインフラが広がった時期と重なる。それまでも、UNIXの開発はオープンな環境で構築されていたが、インフラが広がっていなかったため。一部の研究者達の手の中にあった。現在の日本の状況を考えてみれば、利用者が仕事で使わない10代、20代の女性にまで広がっている。まだ、若年層、中高年層には普及していないが、その層に普及するのも近いと考えられる。世田谷ネットも、日本での一般的なインターネット利用が広まり始めた時期に重なる。この時期インターネットのインフラが広まるのと同時に、インターネット的思考についても多くの人が認識する必要がある。技術論、方法論のみにとらわれてはいけないのである。

インセンティブ（結果の反映）

『Linux ハッカーたちが最大化している「効用関数」は、古典経済的なものではなく、自分のエゴの満足とハッカー社会での評判という無形のものだ（かれらの動機を「愛他精神」と呼ぶ人もいるけれど、でもそれは、愛他家にとっての愛他活動はそれ自体が一種のエゴの満足だという事実を見落としている）。こういう形で機能するボランティア文化は、実はそんなに珍しいものじゃない。ぼくが長いこと参加してきたもう一つの例は、SF ファンダムで、ここはハッカー界とちがってボランティア活動の基本的な動機をはっきり「エゴブー」（他のファンたちの間で自分の評判を高めること）だと認識している。』(21)

以上でもわかるように、一般的な企業がインセンティブとして与える金品やポストといったものでなく、コミュニティ内でのインセンティブは「やりがい」と「評価」である。Linuxコミュニティは結果として、自分で問題を発見する「やりがい」発見した問題を解決する「やりがい」、自分が開発した部分がLinuxに反映されることが「評価」に値する。世田谷ネットでは、ネットに積極的に参加することにより参加者がつながりたい団体、個人とつながることができる。つながることにより、問題解決などの助けとなることが参加者のインセンティブといえる。問題解決とコミュニティへの反映という点でインセンティブの付け方が2つのコミュニティは非常に似ているといえる。

上記の要素を満たすことにより、人々は自発的にコミュニティに参加していき、創造的な作業を行うことができるのである。

(1)この論文はホームページで合ったのだが、卒論制作中に残念ながらリンクが途絶えてしまった。

(2)金子[6]

(3)金子[6] 1 3 6 ページより抜粋

(4)金子[6] 1 3 6 ページ～ 1 3 7 ページより

(5)金子[6] 1 3 7 ページより

(6)金子[6] 1 3 7 ページより抜粋

(7)金子[6] 1 3 8 ページより抜粋

(8)金子[6] 1 3 8 ページより抜粋

(9)金子[6] 1 3 8 ページ～ 1 3 9 ページより

(10)金子[6] 1 3 8 ページより抜粋

(11)金子[6] 1 3 8 ページより抜粋

(12)秋澤[2]

(13)秋澤[2]より要約

(14) Eric S. Raymond[W8]

(15) マイクロソフト[W13]

(16) Eric S. Raymond[W8]より要約

(17) Eric S. Raymond[W8]より抜粋

(18) Eric S. Raymond[W8]より抜粋

(19) Eric S. Raymond[W8]より抜粋

(20) Eric S. Raymond[W8]より抜粋

(21) Eric S. Raymond[W8]より抜粋

5章 結論 サイバーコミュニティを成功・発展させるために

究極的にコミュニティの本質とは「人間が安定して生活できる場の供給」であるといえるだろう。しかし、既存のコミュニティが崩壊してゆくに連れてその機能を補完する、これからにあった何らかの新しいコミュニティの形が必要になってきた。私はそれに「拘束からの自由と同時に参加する自由も保証したコミュニティ」の要素が必要だと考えている。サイバーコミュニティの可能性は未知数だが、そこには精神的に既存のコミュニティの閉鎖性を破壊し、人と人の全く新しい関係性を築いていく可能性がある。そのことをふまえた上で、自発的にコミュニティが成立し、継続的に発展することがサイバーコミュニティの成功であるとするなら、サイバーコミュニティを発展させるためのいくつかの要素は導き出せたのではないだろうか。

サイバーコミュニティにおいて必要な要素は「ベクトル」と「自由」である。人々はあるコミュニティに参加していきそのコミュニティの「ベクトル」に従って自由に行動する。その「ベクトル」はコミュニティの基礎となる参加者相互の同意として設定されてあるので根本的な動きは少ないが、もちろん、そのベクトルは参加者の「自由」な行動次第で方向は変わることもある。「ベクトル」は多数存在し、人は所属したい「ベクトル」を持つコミュニティを「自由」に選択し「自由」に行動していき、また、新たな「ベクトル」を作り出すことが出来る。おそらくサイバーコミュニティの世界において、人々は一つのコミュニティに属するのではなく、それぞれの機能に応じたコミュニティに属していく事になるだろう。しかも、全く正反対の「ベクトル」を持つそれぞれのコミュニティに属することも可能である。なぜ、サイバーコミュニティで「自由」に行動してもコミュニティが崩壊しないのかといえ、意識が交換されるスピードが速いのでコミュニティの同意がすぐ形成されるからに他ならない。サイバーコミュニティにおいて、運営者は始めに設定した「ベクトル」を参加者に強制したり、固執したりしてはいけない。運営者はサイバーコミュニティ内において参加者がいかに「自由」に行動できるのかだけを考えなくてはならない。

サイバースペース内に多数のベクトルを持つコミュニティが成立したとき、おそらくコミュニティとしての国家は意味をなさなくなるだろう。

参考文献、資料

- [1] 秋澤光「起業促進のための企業家ネットワーキング～ネットワーク・マネジメントとインターネット活用～」経営情報学会誌 VOL.6 NO.3 Dec.1997
- [2] 秋澤光「人的ネットワークの事業総出力とインターネットのもたらす新たな可能性」経営情報学会誌 VOL.7 NO.4 Mar.1999
- [3] Howard Rheingold / 会津泉訳『バーチャルコミュニティ』三田出版会 1995年
- [4] 池田謙一『ネットワークコミュニティ』東京大学出版会 1997
- [5] John Hagel & Arthur G. Armstrong, NET GAIN, McKinsey & Company, Inc, 1997 (南場智子監修 マッキンゼー・ジャパン バーチャル・コミュニティー・チーム訳『ネットですぐ儲ける』日経BP社 1997)
- [6] 金子郁容、松岡正剛、下川辺淳『ボランティア経済の誕生』実業之日本社 1998
- [7] 倉沢進『コミュニティ論＝地域社会と住民活動＝』(財)放送大学教育振興会 1998年
- [8] 牧野二郎『市民力としてのインターネット』岩波書店 1998
- [9] NIFTYネットワークコミュニティ研究会『電縁交響主義 ネットワークコミュニティの出現』NTT出版 1997年
- [10] 力武健次「インターネット・コミュニティ」オーム社 1994年
- [11] 『Sybio 4月号』(株)シビオ 1999
- [12] 園田恭一『現代コミュニティ論』(財)東京大学出版会 1978
- [13] 田村秀行 / 若月裕子『電脳空間右往左往 岐路に立つデジタル革命』NTT出版 1999年
- [14] 『造形 1999年10月号』造形社 1999
- [W1] 「CANフォーラム・ニュースレター」創刊号(1998年1月号)原稿
<http://www.midori.com/yamada/yamada9801.html>
- [W2] (株)キャラバンHP <http://www.caravan.co.jp/>
- [W3] コミュニティネットワーク <http://www.sfc.keio.ac.jp/~t94357kh/zemi/haruzemi.html>
- [W4] DAVIS COMMUNITY NETWORK <http://www.dcn.org/>
- [W5] 『電脳村ふれあい祭』HP <http://www.yamadamura.net/>
- [W6] 「電脳山田村塾」構想 <http://www.midori.com/yamada/sonjuku/sonjuku.html>
- [W7] Eric S. Raymond 山形浩生訳『ノウアスフィアの開墾』
<http://www.post1.com/home/hiyori13/freeware/noosphere.html> 1999
- [W8] Eric S. Raymond 山形浩生訳『伽藍とバザール』
<http://www.post1.com/home/hiyori13/freeware/cathedral.html> 1999
- [W9] 月刊「世相」1997年10月号インタビュー記事
- [W10] 片桐常雄 地域コミュニティとインターネットHP <http://www.kiwi-us.com/~july140b/>
- [W11] こうりゃく隊 <http://www.vill.yamada.toyama.jp/~msimo/op/otasuke.html>
- [W12] 倉田勇雄氏ホームページ <http://www.vill.yamada.toyama.jp/~kmplan/>
- [W13] 原文：マイクロソフト社内部文書 注釈：エリック・S・レイモンド 翻訳：山形浩生『ハロウィン文書』
<http://www.post1.com/home/hiyori13/freeware/halloween1j.html>
- [W14] 日本のLinux情報HP <http://www.linux.or.jp/>
- [W15] 世田谷ネットHP <http://www.setagaya.net/>
- [W15] 資料山田村訪問記 http://www.midori.com/yamada/yamada_1.html
- [W17] シニアネットワークコミュニティ <http://www.sfc.keio.ac.jp/~t94357kh/zemi/akizemi.html>
- [W18] 村民のホームページ集 <http://www.vill.yamada.toyama.jp/you100.html>
- [W19] 山田村公式ホームページ <http://www.vill.yamada.toyama.jp/>

