



Title	<書評> Marc A. Smith and Peter Kollock (ed.), "Communities in Cyberspace", Routelage(1999)
Author(s)	木島, 由晶
Citation	年報人間科学. 2000, 21, p. 357-362
Version Type	VoR
URL	<a href="https://doi.org/10.18910/4589">https://doi.org/10.18910/4589</a>
rights	
Note	

*The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA*

<https://ir.library.osaka-u.ac.jp/>

The University of Osaka

Marc A. Smith and Peter Kollock (ed.)

*Communities in Cyberspace*

Routelage (1999)

木島由晶

本書はコンピュータネットワーク上でのテキストベース(文字だけで交わされる)の相互行為・集合行為について論じたものである。こうした研究は、近年(日本では一九九五年前後とされる)のコンピュータ利用者の爆発的増大と共にCMC(Computer-mediated Communication)研究として注目されてきている。編者のピーター・コロックとマーク・スミスはUCLAでオルソンの集合行為論を軸としながらオンラインでの公共財に関する研究をおこなってきた。本書の意義としてまず言えることが二つある。一つは彼らを含めた著者達によって本書では多角的にCMCが論じられているが故に、現段階でのCMC研究の到達点と問題の双方を垣間見ることができること。もう一つは、このようなCMCを社会学の現場として分析する論考が現状では乏しいが故の存在意義である。

(本書に通底する視座)

本書はこれまでのCMC研究における議論を踏まえた上で、次のような共通理解にたつて議論を構成している。本書の内容を検討する前に、その特徴を纏めた上で説明を加えておきたい。

- 一 対面的相互行為(以下、FTFと略す)とCMCの特性の違いを前提に置く。
- 二 社会的文脈に重点を置き、社会過程の力学を関係論的に考察している。
- 三 エスノグラフィックなケーススタディから、分析的・記述的研

究を行っている。

初期のCMCの技術特性研究を踏まえた上で、彼らは、CMCはFTFとは違うコミュニケーション特性を持つとする前提に立っている。しかし、近年の研究ではそれらに社会的コンテキストが欠けていることが指摘されている。技術特性からオンラインの関係性を肯定・否定するような安易に飛躍する議論（本書ではそれらは予言・意見と揶揄される）を慎重に避け、各論者らは基本的な社会過程の重要な調査現場として、または道具として、オンラインのコミュニケーション現場を採用する。「我々の焦点は、現在あるオンラインの社会的相互行為及び組織のパターンを分析し、記述することである」（4頁）。そこで採用するスタンスとして、著者らは社会構成論的パースペクティヴにたっている。

（本書の構成）

本書の構成で特徴的なのは、オンライン相互行為の複雑さを段階的に描き出していく点にあると言っていいたいだろう。本書には一二の論文が掲載されているが、それらは更に大きな四つのパートに纏められている。最初に「アイデンティティ」の問題を扱い、順に「社会秩序と統制」「コミュニケーション構造とダイナミクス」「集合行為」の問題が論じられるのだが、その際、後続するパートは前パートの議論を踏まえた上で累積的に考察できるように組み立てられている。

しかし本稿では本書に倣い、各パート毎に順番に本書の内容を検討してゆくといった形はとらない。理由は、雑多な論文集を均等に紹介することで本稿もまた漠とした紹介に陥る危険性を避けたいがためである。従って、本書のキータームである「アイデンティティ」「コミュニティ」という二語を抽出し、その二点を中心に本書の意義と問題点を浮かび上がらせてみたい。

（アイデンティティ）

先に述べたようにアイデンティティとは実体化されたものではなく、社会過程で常に（再）構成されるものと考えられている。従って、問いの照準はその形成過程、つまり「如何にしてアイデンティティは形成されているのか？」に向けられるのであり、その真/偽は問題ではない。更に、テキストベースのコミュニケーションではとりわけメッセージレベルの分析に焦点が集中しがちであるが、CMCでもメッセージに意味を付与する関係性のレベル（メタ・メッセージ）を見逃してはならないことが本書では強調されている。顕著なのが以下の指摘である。

アイデンティティの手がかりが仮想世界（virtual world）では希薄であるが、存在しないという訳ではない。人が表出するシグナルにはハンディキャップ原則（ある資源を持つ者・持たざる者の差）を有する類のものがああり、それを慣例的なシグナルと区別してアセスメントシグナルと呼ぶ。後者は、誰にでも発することが

できないがために本質的に信憑性が高いシグナルである。古典例としては誇示的消費が典型的であるが、オンライン上では熟達したハッカーの知識等が挙げられる。そしてその種のシグナルは誰にでも発することができないが故に本質的に虚偽とされ難しい性質がある。アセスメントシグナルは単にメッセージレベルには還元できない為、それが埋め込まれている手がかりを、典型的な電子掲示板(BBS)のメッセージを解剖しながら指摘する。ここで示されるのは、アカウントネーム・ヘッダー・ライティングスタイル(隠語等)・署名・蓄積された過去ログ、である[「第二章…二九―四九頁、筆者要約」。

同様の観点から、人種やジェンダーといった特定のアイデンティティの表出が考察されている。「人種アイデンティティは身体的な手がかりでなく、人々の人種へのパースペクティヴを反映するのであり、アイデンティティは相互行為的に交渉される」[「第三章」]。「ジェンダーアイデンティティは寧ろステレオタイプピカルに呈示される」[「第四章」]。これまで、身体性を有しないが故にオンラインではジェンダーや人種から比較的自由であると考えられてきた。しかし、これらの事例研究は如何にそれが再生産されているかを論じたものである。

取り分け四章「身体を記述すること」の指摘は示唆的である。例えば、対面しないが故にオンラインではジェンダー偽装が容易であるのだが、彼／彼女がジェンダーを偽装して現れる／現れないに関

わらず、現れるジェンダー表出は概して対面状況より典型的な男性性／女性性(ここでは「ハイパージェンダリング」と呼ばれている)を有しているとされる。

これらの主張は、上記で示したような社会構成論的なスタンスに加え、CMCでのアイデンティティもFTFと同じように遂行的に達成されるとする(連続論的アプローチ)点で、CMCをFTFと二項対立で捉えるような従来の特性論(切断論的アプローチ)が抱えていたアポリアを突破する可能性を持つ。その点を踏まえて再び言い直せば、アイデンティティとは(FTFであれCMCであれ)押し並べて状況的に構成される脆弱なものである。

#### (コミュニティ)

同様のアポリアはコミュニティを考察する際にも付き纏う。七章ではオンラインコミュニティをどう位置づけるかという議論がなされている。現在のCMC研究が持つ最大の困難は、オンラインコミュニティやサイバースペース等といった言葉が大した断りもなく用いられ、それがしばしば自明視され、また論者によって用いられ方が曖昧であるが故に錯綜したものとなっている点にあるといえよう。七章ではこれまでの議論を整理した上で「ヴァーチャルコミュニティはリアルコミュニティか？」という問いに答えようとする。しかし同様の観点から捉えるならば、問い自体がズレていると思わざるをえない。どういうことだろうか。迂回路をとって説明しよう。

例えば本書の五章・六章ではMUD<sup>〔註二〕</sup>の中の秩序維持の問題が扱われている。紛争解決には主として三つの道筋が特徴づけられるという。権力行使、和解、裁定権である「六章」。五章はMUD内での階層的な関係性を顕わにした上で、それらの階層性の上位に立つ（とみなされる）者が、紛争が起こった際に直接権力を行使する「仲裁の形態」を描き出す。それに対し六章は直接権力を行使できない場合に制度的仲裁システムが如何にして起こるのかを記述し、仲裁システムを設定する役割を持つ者（仲裁者）が孕む困難を示唆する。それは、MUDに参加するメンバーがシステムを公正であると認めねばならないこと、メンバーが参加する時間がバラバラであるが故に解決に時間がかかること、そのシステムを解決させる仲裁者はしばしばボランティアであるためフリーライダーへの誘惑が働くこと、である。

この最後の問題を別の角度からオンライン行為全般に扱ったのが九章である。オンラインでは一方でヴァーチャル・レイプやフレミング（ネット上の喧嘩）に遭遇するが、他方で時間や専門知識を惜しまない人々も数多く存在する。誰もが受け取ることが可能な公共財を生む状況は同時にフリーライダーの誘惑を生ぜしめるが、何故このようなボランティア行為が生じるのか。その答として、公共財を生む側のコストの低下や財の生産に携わる人の縮小や、享受するオーディエンスの増大により互酬性の恩恵を受け易いことが指摘

されるのだが、寧ろ注目すべきはそうした公共財の生産に孕む難点である。筆者によれば、まず、実際にはこうした公共財の多くははじめから大グループのバックアップが必要であったとされる。次に、道路や病院等とは異なり、オンラインの公共財は実在しないが故に切実な必要性が生じないことが示される。更に、公共財を与える者にモティベーションが生じる条件として、コミュニティに、1継続したやり取りが続くこと、2参加者のアイデンティティが永続的であること、3継続するやり取りの記憶があること、を挙げる。言い換えればグループの凝集性であるが、筆者も9章の最後に述べるように、オンラインのコミュニティはでは凝集性よりも寧ろ流動性が高い。

ここで本書全体に通底する難問がより明らかになる。著者らもMUDであれBBSであれ、コミュニティという通俗概念（利用者にはその名称が一般的である）をそのまま全ての研究対象に暗黙の前提の上に当てはめて議論を進めているのだ。そこに筆者は疑念を抱く。

現在のCMC利用者の動向は、用途に応じて現実社会同様、非常に多様な性質を有している。MUD・チャット・電子掲示板（BBS）・電子メールといった技術的な多様性〔一章・三―八頁〕の他に、CMCでやり取りされている集まりには（厳密に分類はできないが、取って便宜的に分類するなら）1家族や地縁に基づくコミュニ

ニティをそのままCMCに持ち込んだもの、或いは地縁を基にCMC上で関係が形成されるもの、2学校や会社といったアソシエーションをそのままCMCに持ち込んだもの、3地縁・血縁を超えて趣味などの関心に基づいてCMCで形成されるもの、といったような社会的な多様性がある。例えば、本書の一章・二章では地域コミュニティの活性化の為にCMCがうまく寄与した事例を紹介している。これらは既存のコミュニティをオンラインに持ち込んでいく点で確かにコミュニティだと言えるかもしれない。しかし、CMC研究がとりわけ注目してきたのは3のような集まりである。「情報縁によって時間・空間を超えて集まる人々」〔池田他：一九九七・二章〕を単にコミュニティと呼べるのだろうか？そもそも、ネット上では人々の動きは極めて流動的であり、開放的であり、匿名的である〔九章〕のは本書を通底する前提である。更に、オンライン上で傍観者の存在としてのROM (Read Only Member) と呼ばれる人々の存在はどう位置づけられるのかに対し、CMC研究はコミュニティを実体化する為の余剰として巧妙に避けてきたきらいがある。よって、技術面と社会面の二重の多様性がある集まりを包括して一つの概念で述べることも自体がそもそもナンセンスなのだ。

それでも敢えてその集まりが何かを示しうる言葉を探すならば、CMCで特徴とされる情報縁に基づく集まりとは、寧ろゴッフマンの示唆した「第三範疇」— gathering, encounter, the social occasion — 「大村：一九八五」と呼ぶしかないようなものではない

かと筆者は考えている。そして、自己の「漏洩的表出」が顕わになり難く、表出を容易にカスタマイズできる（印象操作が容易である）点において、それは極めて「世俗化社会の聖の飛び地」〔前掲書〕また「ライフスタイルの飛び地」〔田中他：一九八五—一九九二〕である。コミュニティとはそうした関心のみで集まった雑多な人々が作り上げた先の結果として生じる。

以上を整理するならば、CMCを論じる際の問題点とは、1リアル/ヴァーチャル二元論を越えて如何に考察するか？ 2アイデンティティ/コミュニティを暗黙の前提として実体化する論拠を捨て去った上でそれらをどう考えるか？、といった二重のアポリアに見舞われていると纏められよう。その上で、オンライン上でのアイデンティティは同質化し、コミュニティは多様化する傾向にある〔七章〕という現状認識と重ねあわせながら、緻密な検討が続けられねばならない。

そうした困難を抱えながらも本書のようにCMCを現場として解釈学的に分析する意義はどこにあるのだろうか？まず、参加者の言語による意図的表出（メッセージ）及び漏洩的表出（メタ・メッセージ）を観察者（研究者）が扱い易い点が挙げられるだろう。特に、我々が持つ価値観の背後にある形式的な特徴やそのメカニズムを考察するのに有益であるように思われる。次に、フィールドワークを行う際につきものである、観察者の客観性問題を回避する可能性で

ある。フィールドワークを行うことで対象に意図せざる結果(影響)を与えてしまう点を長谷「一九九一」は指摘するが、ROMとして対象を観察することで観察者は観察目的を明かすことなく対象を分析することが可能となる。それらを踏まえ、第三範疇としてCMCを捉えるなら、各々の集まりは取り分けゴッフマンが終生テーマにし続けたような、パソナリテイ構造から社会構造からも独立した相互行為秩序が極めてヴィヴィッドに現れた現場であり、現代社会の特徴が顕著に現れた現場であると筆者は考えている。

〔註1〕

MUD (Multi User Domain/Multi User Dungeons)とは、主として文字だけでやり取りされる仮想世界(virtual world)である(本書七頁、Turkle:1995)。アメリカでは中毒になるほどの利用も存在するが、日本では殆ど利用されていない。そもそもMUDは七〇年代から八〇年代にかけて大流行したファンタジー・ロールプレイング・ゲーム『ダンジョン・アンド・ドラゴンズ』をルーツとしていたが、八〇年代以降洗練化・複雑化する。現在では、先のロールプレイングゲームのような「冒険的adventure MUD」と、〈部屋〉を宛がわれコミュニケーション自体を楽しむような「社会的social MUD」の二種類に大別される「五章」。MUDの特徴として、テキストだけで会話のみならず行為や環境をも表現することができるので、言わばプレイヤーは「共同執筆による文学の新たな形」[「Cyber前掲書」を経験するのであり、彼らは劇作家のようなものでもある。詳しくは本書の五章や「Turkle:一九九五」を参考のこと。

Bellar他 1985 "Habits of the heart" University of the California Press 1991 島園進「中村圭志訳『心の習慣』みすず書房

長谷正人 一九九一「悪循環の現象学」ハーベスト社

池田謙一編 一九九七「ネットワーキングコミュニティ」東京大学出版会

加藤晴明 一九九九「CMC空間と自己物語—コンテキスト論争と閉ざされた主題—」『中京大学社会学部紀要』第一四巻第一号

大村英昭 一九八五「ゴッフマンにおける△ダブル・ライフVのテーマ」『年

報社会学』一九号

Sherry Turkle 1995 "Life on the Screen." New York: Simon&schuster