

ネットワークコミュニティのリアリティ

ネットを介したコミュニケーションは本当に役に立つの？ -

武田英明

国立情報学研究所

takeda@nii.ac.jp

<http://www-kasm.nii.ac.jp/>

1. はじめに

近年ネットワークを介したコミュニケーションがつくるコミュニティ（以下ネットワーク・コミュニティと呼称）が急速に増加している。メーリングリスト（ML）、BBS、ネットニュース、チャットなど様々な形態があり、さまざまなコミュニティが作られている。本来コミュニティというのは地理的つながりがあるものであったが、ネットワーク・コミュニティでは当然地理的つながりは必要とされない。チャットのような同期型のコミュニケーション手段ではなく、MLやBBSなどの非同期型のコミュニケーション手段では時間的なつながりも緩まっている。とくに非同期型のコミュニケーションは我々にこれまでにない新しいコミュニケーションの手段を提供している。これらのコミュニケーションは手紙やファックスにくらべて単にその必要時間が短くなっただけでなく、蓄積、検索、引用といった新しい機能を提供している。このことによって、既存の同期型コミュニケーションに比べるとコミュニケーションの質を落とさず（場合によっては向上させつつ）速度の高めた方法となっている。

このように、空間的にも時間的にも自由の中でのコミュニティという新しい種類のものである。この結果、世界中に散らばる趣味を同じくする人のコミュニティや研究グループのコミュニティ、さらにはLinuxの開発に関わるコミュニティまで、これまでの方法では不可能であったコミュニティが生成している。

これらのコミュニティは現実のコミュニティに対し新しい特徴を多数持っている¹。次のようにまとめることができる。

1. 空間的、時間的拘束が緩やか
ただし、まったく拘束がないわけでない。
2. 多様なコミットメントが可能
参加者の現実のコミュニティと違って自分のある側面だけをみせるような参加形態が可能である。場合によっては仮想的な人格さえ可能である。また参加の程度（深くコミットするか浅くコミットするか）を変え

ることができる。

3. 同時にいくつものコミュニティに参加可能
上記の2つの特徴より、現実のコミュニティにくらべ多数のコミュニティに同時参加可能。

2. アウェアネス

ところがこのようなコミュニティは得てして壊れやすくまた表層的になりがちである。コミュニティが“地に足がついていない”のである。我々はこのようなコミュニティに参加しているときに他人そしてさらには自分自身に対して今一つ信頼感をいざくことができない。これはなぜであるうか。それはアウェアネス(awareness)の欠如であるというのがここでの立場である。つまりコミュニティの中でそれぞれが存在しているという感覚が少ないため、コミュニティの成員であるということの認識が薄くなってしまっている。このため容易にメンバーから外れたり、他のメンバーを中傷したりすることが起こると思われる。

では、コミュニティにおけるアウェアネスとはどのようなものであろうか。無意識的なものと意識的なものの2種類が考えられる。無意識的なものとはまさに“相手がいる感じ”であり、これは身体性に起因すると考えることができる。ここでの身体性とは必ずしも物理的な身体を指すのではなく、体を持ちその体で活動しているということである。どんな相手だろうと人間である以上感じられるものである。ネットワーク・コミュニティではこの身体性を感じるのが一般に困難である。ビデオ会議あるいはビデオメールでは現実の状態を真似た身体性が得ることができるかもしれないが、それ以外の方法ではほとんどない。

意識的な存在感とは志向性に起因すると考えることができる。志向性とは人間が何かを考えているということを感じることである。我々は会話相手の志向性を感じる時、より適切な会話が可能になると思われる。これは現実の会話においても初対面のときなど必ずしも満たされているわけではないが、コミュニティの中では徐々に獲得されていくものである。

これらのアウェアネスをネットワーク・コミュニティにおいて作り出すのは難しい問題である。ただし、ここで注意が必要なのはネットワーク・コミュニティにおいてこれ

¹ 松尾[1]は制約の解放という視点から、時間の制約、対象の制約、情報の再利用の制約、社会的制約、ハンディキャップ、偏見、自己開示の解放、という7つを挙げている。

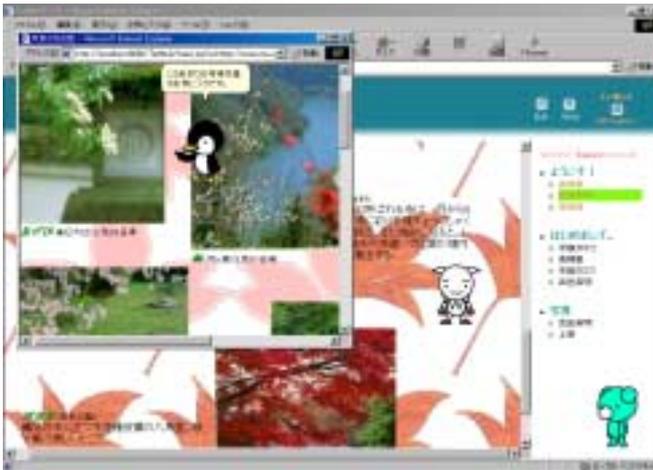


図1 インタフェースエージェントによるコミュニティ支援からのアウェアネスを現実のコミュニティと同じものを再現する必要は必ずしもないということである。現実のコミュニティにおいてはアウェアネスは全人格的コミットメントを前提としたものである。ネットワーク・コミュニティではその特徴である多様なコミットメントに対して適切なアウェアネスを提供する必要がある。

以下では2つのシステム例を紹介して、ネットワーク・コミュニティにおける存在感の可能性を探る。

3. エージェントによる非同期コミュニケーション支援システム TelMeA[2]

このシステムはインタフェースエージェントを用いて非同期コミュニケーションを支援するというものである。インタフェースエージェントは目に見える身体をもち、発話、身振り、移動などの振る舞いを行う。インタフェースエージェントはユーザの身体をある代替することが期待される。このようなインタフェースエージェントは発話を人とのつながりをむすびつける働きがある。実際、名前だけの発話とエージェントによる発話では、発話の内容の理解は同じでも誰が発話したかということの理解については異なることがわかった。このシステムではアニメーションによる表示であり現実の対話状況に比べればはるかに抽象的な“身体”であるが、それでも身体をもつことによる効果があった。これは先に述べたようにネットワーク・コミュニティでの多様なコミットメントのレベルに対応した“身体”の可能性を示唆している。

また、ユーザがエージェントを本人の代理人であるか本人の分身であるかどちらとみなしたかはシステムの評価と関係していなかった。これもネットワーク・コミュニティでの“身体”の興味深い位置付けである。

4. ブックマークによる興味ネットワークの発見 kMedia[3][4]

このシステムでは各ユーザがもつWWWブラウザのブック

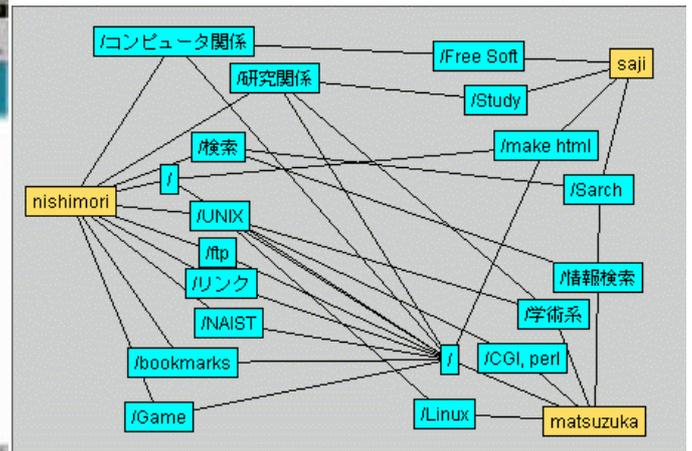


図2 ブックマークを利用したユーザ間関係の発見
ブックマークからユーザ間の関係をユーザのもつ興味の間関係として発見する。ここではブックマークの構造をユーザが何に興味をもっているかについての知識とみなして、自分と他人（あるいは他人同士）がどんな興味を共有しているかを図示する。このシステムを使って実験を行っている。システムが多くの関連を示す（共有する興味がある）ことと相手に対して興味をもつことが相関していた。また、関連がどれだけ適切であったかという評価と相手に対する興味をもつことも相関していた。すなわち、共有する興味をうまく発見してあげれば、相手に興味をもち、相手との関係を積極的に受け入れることが可能になるといえる。

5. まとめ

ネットワークコミュニティは壊れやすいとか表層的であるので、不完全なコミュニティであるというのは適切ではないであろう。むしろネットワークコミュニティのもつ利点を活かして新しいリアリティを作ることが重要である。紹介した研究例のように様々な可能性はあるということを示した。これらの研究例では触れていない時間的コミットメントや複数のコミュニティの関係などいろいろな方法について模索する必要がある。

参考文献

[1] 松尾太加志：コミュニケーションの心理学、ナカニシヤ出版、1999
 [2] 高橋徹、武田英明：TelMeA：非同期コミュニティシステムにおけるAvatar-like エージェントの効果とWeb ベースシステムへの実装、電子情報通信学会論文誌、Vol.J84-D-I, No.11、2001（掲載予定）
 [3] Hideaki Takeda, Takeshi Matsuzuka, and Yuichiro Taniguchi. Discovery of shared topics networks among people --- a simple approach to find community knowledge from www bookmarks ---. In Proceedings of the PRICAI 00, 2000.
 [4] kMedia: ブックマークからの共通話題ネットワークの発見手法とその評価：濱崎雅弘、武田英明、電子情報通信学会知能ソフトウェア研究会/人工知能と知識処理研究会、共催研究会、2001（発表予定）