

第2章 〈仮想社会〉と〈現実社会〉

1 はじめに

「仮想」というキーワード

「仮想」(virtual)という言葉は、インターネットに象徴される現代の「情報化社会」を語るうえでの、最も中心的なキーワードとなっているといってよい。ただし、ジャーナリスティックな言説に時おりみられるように、「仮想」を「現実」の単なる対立概念として捉えるのは正確ではない。この点について、西垣通は次のように簡潔に述べている。

端的には、情報化社会の問題とは「ヴァーチャル」化の問題にほかならない。「ヴァーチャル」とは、現実に対立する「虚構」という意味ではなく、たとえ虚構の信号から構成されていても「事実上は現実と同様の効果をもつ」ということである。
(西垣 1995: 2)

いいかえれば、「仮想」的なものとは、たとえ物理的な実体をもたなくとも、人間にとってなんらかの実質のないし社会的機能を果たすもののことである、と定義することができよう。

その意味で、インターネットやパソコン通信などのCMCネットワーク上に構築される仮想的社会空間は、そこに参加する人々にとって、まさに現実の社会と同等の(ある意味ではそれ以上の)意味をもち機能を果たす空間として立ち現れている。

このような仮想的社会空間を表現するためには、これまで「サイ

バースペース」あるいは「ヴァーチャル・コミュニティ」といった言葉がしばしば用いられてきた。

「サイバースペース」は周知のようにアメリカのSF作家ウィリアム・ギブスン¹の造語であり、(第1章で触れたように)1980年代アメリカの若手研究者たちによって自発的に構築されたUSENETなどのネットワークの参加者たちが、「コンピュータネットワークが作る新しいコミュニケーション環境に触れ、新しい世界の到来を肌で感じとった」という経験に由来する(古瀬・廣瀬 1996: 33)。そして現在では、インターネットの普及とともに、インターネット上に形成される仮想的社会空間全体を指す言葉としてしばしば用いられているのは周知のとおりである。

一方「ヴァーチャル・コミュニティ」は、合衆国の科学ジャーナリストのハワード・ラインゴールドによる、この言葉を題名とした著書(ラインゴールド 1995)によって普及したものと思われる。ラインゴールドは、自らパソコン通信やインターネットに参加してきた経験に基づき、そこで形成されつつある個々の仮想的社会空間を「ヴァーチャル・コミュニティ」と呼んだ。また社会学者の今田高俊や遠藤薫も同様の意味で「ヴァーチャル・コミュニティ」について論じている(今田編 1994)。いずれの用法においても、「ヴァーチャル・コミュニティ」は仮想的社会空間一般よりはむしろ、BBSやメーリングリストなどの形態で分節化された個々の社会空間を指すために用いられてきたといえる。

しかし本章(ないし本書全体)では、「サイバースペース」のSF的ニュアンスや、「ヴァーチャル・コミュニティ」の「コミュニティ」という言葉からくる多義性やバイアスを避けるため¹、仮想的社会空間全体を指す場合は「インターネット空間」、分節化された個々の社会空間を指す場合は「仮想空間」という概念を代替として用いたい(この「インターネット空間」の用法は、遠藤 [1998] に従ったものであ

る)。

さらに、両レベルを含めて仮想的社会空間を一般的に指す概念として、〈仮想社会〉という用語を用いる。そして、〈仮想社会〉の対概念として、システム／生活世界の両レベルを含む既存の社会的諸関係の総体を〈現実社会〉という概念で捉えたい²。ただし〈仮想社会〉〈現実社会〉は、いずれも実体的概念ではなく分析的概念として用いる。それは、本書(とくに本章)での問題関心が、最終的には〈仮想〉と〈現実〉の二元論を批判し、二つの〈社会〉の相互浸透を捉えることに向けられているからである(両概念を〈 〉でくくるのは、その含意がある)。

〈仮想〉〈現実〉の二項対立

〈仮想〉〈現実〉が二元論的・二項対立的にしばしば用いられてきたのは、〈仮想社会〉が(後述するように)成員の匿名性や社会的リアリティの自己準拠性=自己言及性の高い社会であり、その意味で〈現実社会〉から遊離した社会として、参加者自身と観察者の双方

- 1 「コミュニティ」概念は、周知のように社会学の文脈ではマッキーバーによって「アソシエーション」の対概念として用いられてきた経緯、あるいは戦後日本社会における新たな地域共同体形成の概念として用いられてきた経緯などから、かなり多義的な含意をもっている。安川一・杉山あかし(1999: 106-7)が指摘するように、「R.M.マッキーバーによれば、共通の関心によって組織される社会集団はアソシエーションであって、コミュニティではない……しかし現実には圧倒的に『コミュニティ』という言葉が好んで使用されてきた。ここには意識的であるとなにかかわらず、それなりの理由があると考えられる」。その理由とは、「情報ネットワークが生み出す情報的な近接関係」が生成する「共同性意識」であると、安川・杉山は述べている。
- 2 この二つの社会の並立を「現実世界」と「架空世界」の「二世界問題」として最初に提示したのは、森岡正博(1993: 42-3)であると思われる。

によって表象され言説化されてきたことによる。

しかしながら、もし〈仮想社会〉が、〈現実社会〉から完全に遊離した、いわば新たな社会関係の閉じた実験場にとどまるとすれば、それはいかに興味深い対象ではあっても、社会理論一般にとってはローカルな関心の対象にとどまらざるをえないであろう。しかし、〈仮想社会〉が〈現実社会〉となんらかのかたちでかかわりあい、さらには〈現実社会〉の側にもラディカルな変容をもたらす可能性があるとするれば、それは社会理論にとって重要な課題となるはずである。

こうした意味で〈仮想社会〉を社会的パースペクティブの中にどのように位置づけるのかという問題について理論的・経験的に考察することが、本章の課題になる。第2節・第3節では〈仮想社会〉のコミュニケーションがどのような特性をもち、そこでの社会的リアリティがどのように構築されるのかについて、パソコン通信とインターネットを比較しながら理論的に考察する。第4節・第5節では、筆者自身が参与観察した事例を含めたいくつかの経験的事例の検討を通して、〈仮想社会〉におけるコミュニケーションの特質、および〈仮想社会〉と〈現実社会〉との相互浸透と呼びうる現象について考察したい。最後に第6節では、〈仮想社会〉を〈現実社会〉から乖離した空間として捉えるのではなく、〈現実社会〉との相互浸透という視点から捉えることの理論的意義を明らかにして本章の結びとしたい。

2 〈仮想社会〉の構築

——ネットワーク性・匿名性・自己言及性——

パソコン通信

第1章で述べたように、パソコン通信は1990年前後から、つい

でインターネットは1990年代後半から、日本社会の情報化の流れの中で、単に利用者の量的増大という意味での社会的浸透にとどまらず、それをめぐる多くの言説やイメージの増殖をともないながら、個人の生活世界へと浸透してきた。それらの言説やイメージの拠り所となったのは、いうまでもなくCMCネットワークがもつ従来のメディアにはなかった新たな特性である。ここではまず、最初に普及したCMCネットワークであるパソコン通信（BBS）の社会的特性について検討しておきたい³。

パソコン通信は、その名のとおり、パーソナル・コンピュータを端末としておこなう情報通信である。参加者は通常、ネットワークの中心となるホスト・コンピュータを利用するためのIDとパスワードをもち、自らの端末（パーソナル・コンピュータ）から電話回線を介してホスト・コンピュータにアクセスすることによって、メッセージのやりとりをおこなう。参加者のメッセージはホスト・コンピュータに蓄積され、容易に読み出すことができるので、時間的制約のない双方向・多方向のコミュニケーションが可能となる。

ホスト・コンピュータが提供する機能のうち主要なものは、電子掲示板（電子会議室）、電子メール、ファイル・ライブラリの三つである。電子掲示板（狭義のBBS）はパソコン通信の最も代表的な機能

3 日本語の「パソコン通信」を意味する用語としては、英語圏ではBBS（Bulletin Board System）という言葉が一般的に使われてきた。BBSは厳密にはパソコン通信の機能のひとつである、多対多のコミュニケーションのための電子掲示板システムを意味するが、日本でもこれまで「パソコン通信」一般とほぼ同義に使用されることが多かった（本書内でも便宜上、この用語法を用いている場合がある）。ただし最近ではインターネット上でWWWなどの機能を用いたBBSも増加しているため、「パソコン通信」＝「BBS」という用語法は崩れつつある。

であり、そのネットワークのすべての参加者間での集団的コミュニケーションを可能にする。電子メールは文字通り、1対1でのメッセージのやりとりをおこなうものである。以上二つはいずれも端末画面上に表示される文字言語によるコミュニケーションをサポートする機能であるが、ファイル・ライブラリはこれらとは異なり、多様なソフトウェアやデータのファイル（ソフトウェアやデータの単位）をホスト・コンピュータ上に蓄積し、またそれらを利用者がダウンロード（ファイルをホスト・コンピュータから引き出し、自分の端末に転送すること）することにより、情報を共有するシステムである。とくに、フリーソフトウェア（フリーウェア）と呼ばれる、利用者自身が開発し、パソコン通信を通じて無料で流通させるソフトウェアが、ファイル・ライブラリの中心となる。

以上のような機能をもったパソコン通信ネットワークは、規模の面では大きく分けて次の三種類に区別される。

①「草の根ネット」＝主として個人が自宅でホスト・コンピュータを管理・運営している小規模なネットワーク。通例、社会的ネットワークの範囲は一定の地域内に限定される。

②「地域ネット」＝主として地方自治体などが運営している、市町村ないし都道府県規模のネットワーク。代表的なものとしては大分県の「CÓARA」などがある。

③「商用ネット」＝主として企業が運営している、全国規模の有料ネットワーク。全国の各地域に、電話回線から接続するための「アクセスポイント」をもつ。代表的なものはNIFTY-Serve（現@nifty）とPC-VAN（現Biglobe）である。

このように規模の面では大きな違いがあるものの、構造的にはパソコン通信は特定のホスト・コンピュータを中心としたローカルなネットワークである点に基本的な特徴があり、この点でインターネットとは対照的である（インターネットは世界のコンピュータ・ネットワ

ークをグローバルに結んだ「ネットワークのネットワーク」であり、全体の中心となる特定のホスト・コンピュータは存在しない。それゆえパソコン通信ネットワークは（規模の差はあっても）一定の地域内に限定される傾向があり、しばしば「文化的なアイデンティティともいべきエリア性」（加藤 1992: 38）をもつ。

パソコン通信が本質的にもつこうしたローカル性のゆえに、その参加者は一定の範囲をもった〈仮想社会〉を形成し、その内部でコミュニケーションをおこなうことになる。いいかえれば「ある言語的なコミュニケーションの広場＝電子社交場に自ら参加し、そこでの情報ストックを共有」していく（加藤 1994: 169）。こうして成立する空間は、個々の参加者が物理的に共存することなしに他者と「出会い」、自己を「呈示」「表現」しながらコミュニケーションをおこなう場となり、さらには参加者すべてによって共有されるひとつの社会空間となる。すなわち、物理的実体をもたないが、現実の社会集団と同様の機能を果たすという意味で、それは「仮想的」なのである。

またパソコン通信の利用者は、通常は自宅から、電話回線を介してホスト・コンピュータにアクセスする。この点でも、大学や企業の間を専用回線で結んだネットワークを基幹として発展してきたインターネットとは対照的であり、パソコン通信の場合は個人のプライベートな空間がコンピュータと電話回線を介して、参加者間で共有される〈仮想社会〉へと直結するという点にも基本的な特徴があった。

このように、同じCMCネットワークではあってもパソコン通信とインターネットのあいだには無視できない差異が存在するが、それについては第4節で考察することとし、ここではまずCMCネットワークの基本的なモデルとして、パソコン通信の社会的特性について検討しておきたい。

パソコン通信（によって構築される〈仮想社会〉）の社会的特性は、以下に説明するように、①ネットワーク性、②匿名性、③自己言及性の三点に整理することができよう。

ネットワーク性

パソコン通信の社会的特性として（とりわけ第1章で述べたネットワーク社会論の文脈において）まず強調されるのは、不特定多数の「見知らぬ他者」どうしの双方向・多方向のコミュニケーションを通じて、既存の社会集団・社会関係（家族、職場、学校、地域社会など）から自由に新たな社会的ネットワークを形成することができるという点である。いわば「地縁」「血縁」「社縁」「学校縁」のいずれでもない「情報縁」による、既存の社会関係から独立した新たな自律的な社会関係が、〈仮想社会〉を媒介として形成される⁴。

このような特性を、〈仮想社会〉のネットワーク性と名づけておきたい。このネットワーク性は、既存の社会関係の総体という意味での〈現実社会〉との関係でいえば、〈現実社会〉を積極的に組み替えることによって、新たな社会関係を形成しようとする志向性として位置づけることができよう。

このような意味でのネットワークの形成は、〈仮想社会〉の範囲内だけにはとどまらない。それを象徴するのが、パソコン通信においては、きわめてしばしば「オフライン・ミーティング」と呼ばれる対面的コミュニケーションの場の設定がおこなわれるという事実である（「オフライン」とは「回線を介さない」という意味である）。このオ

4 奥野卓司はインターネットなどによって既存の社会関係から離れて形成される新たな社会関係を「第三の社会」と呼び、「現在では、会社と家庭の両側からともに溶けだした人々によって、その中間に新しく、家庭でも会社でもない『第三の社会』が生じている」と述べている（奥野 2000: 59）。

フライン・ミーティングは一般に、参加者間のコミュニケーションをより親密化・活発化させる役割を果たす。たとえばある大手パソコン通信ネットワークにおける調査では、オフライン・ミーティングに参加したことがあるメンバーは全体の12.6%にのぼり、さらに、オフラインで他のメンバーに対面したことがある人を対象にした質問で、「会ってみてよかったと思った」と答えた人が〈複数回答ながら〉83.6%いたという（成田 1992: 75）。

匿名性

しかしながらパソコン通信への参加者は、少なくとも最初の段階では互いに「見知らぬ他者」であり、相互に匿名性（anonymity）を保持している⁵。

オンライン（回線上）のコミュニケーションは一般に（キーボードから打ち込まれ画面に表示される）文字言語によるものであるため、参加者の外見や表情、身振り、声の質、口調といった非言語的要素は最初から基本的にカットされている。また相互の社会的属性（実名、性別、年齢、職業、社会的地位）を隠蔽してコミュニケーションをおこなうことも可能である。それを象徴するのが、自己を表示するのに本名ではなく「ハンドル」と呼ばれる独特のペンネームを用いる、パソコン通信での一般的な慣習である。

このように匿名性の高い空間では、対面的コミュニケーションに比較した場合、相互の社会的属性の認知に基づくリアリティの共有、

5 森岡正博は、パソコン通信によって成立する仮想的な社会空間を、「都市の雑踏のファッション街や、ロックコンサートの観客席」と並べて「匿名性のコミュニティ」の例としてあげ、これを「地域性のコミュニティ」「共同性のコミュニティ」と並ぶ第三のコミュニティとして位置づけている（森岡 1993: 76）。

あるいは非言語的コミュニケーションを通じた情緒的連帯の醸成はおこなわれにくい。〈仮想社会〉において「フレーミング」(flaming)と呼ばれる現象、すなわち感情的なメッセージの投げ合い(要するに喧嘩)が容易に結着することなく延々と続くという現象がしばしばみられるのは、まさに共有すべきリアリティや情緒的連帯の欠如によるものと考えられる。

こうした匿名性は、とりわけフレーミングのような逸脱現象につながる場合、いうまでもなく先述のネットワーク性と対立し、ネットワーク形成を阻害することになる。そうした意味でこの匿名性という特性は〈現実社会〉との関係でいえば、〈現実社会〉から離脱してゆこうとする志向性として位置づけることができよう。

自己言及性

〈仮想社会〉におけるこうした匿名性の存在は、しかしながら逆にいえば、新たな社会的リアリティがそこに構築される余地が大きいということをも意味する(ここにいう「リアリティ」は認知的な意味でのそのみならず、規範的なもの、および情緒的・表出的なものをも含む)。すなわち〈仮想社会〉においては、対面的コミュニケーションと既存の社会関係に基づく〈現実社会〉と比較して、既存のリアリティが共有されている程度が少ない分だけ印象操作や状況定義の自由度が高くなり、〈仮想社会〉が〈仮想社会〉自体を基盤として新たなリアリティを構築していくことが可能になる。この可能性が実現された場合、〈仮想社会〉の中には〈現実社会〉から相対的に独立した新たな社会的リアリティが形成されてくる。このような特性を、〈仮想社会〉の自己言及性と呼ぶことができよう。

リアリティの構築は、典型的には匿名性をコントロールし先述のフレーミングに代表される逸脱現象を抑止するための社会的装置を開発するというかたちでおこなわれる。それは、いわばコミュニケ

ーションの基盤の欠落を「カスタマイズすることによって適応的に『実装』して補い、それによってリアリティの喪失を補う」（池田・柴内 1997b: 56）という作業である。ここでいう「カスタマイズ」とは、〈仮想社会〉の状況定義の自由度の高さを積極的に生かし、たとえば非言語的コミュニケーション（表情や身振り）の代替物としての「顔文字」を用いたり、場面や必要に応じて参加者相互の社会的属性を明らかにしたり、あるいはローカルな集団規範を新たに創造するといった多様な方法で、「リアリティの補完」をおこなうということである。

「顔文字」（「エモティコン」とも呼ばれる）とは、キーボードから直接に入力可能な記号の様々な組み合わせを用いて、主に感情表現の手段として、顔の表情をつくった文字列のことである。たとえば(^_^)は笑顔を、(;_;)は泣き顔をあらわす。これらは、対面的コミュニケーションにおける表情や口調の単なる代替物というよりも、〈仮想社会〉独自のリアリティを形成する一要素となっていると考えるべきであろう。

また〈仮想社会〉においても、参加者の社会的属性はつねに完全に隠蔽されるわけではない。先述のオフライン・ミーティングに象徴されるように、〈仮想社会〉の匿名性とはあくまでも相対的なものであり、参加者自身の意志によってコントロール可能なものであることに注意しなければならない。

さらに規範的側面に関しては、〈仮想社会〉においては〈仮想社会〉自体のあり方（コミュニケーションのルールなど）をめぐる議論が多発することが指摘される。それは「場の定義をめぐる延々と続く議論」（安川・杉山 1999: 103）となって結論に至らない場合もあるが、そうした議論を通じて〈仮想社会〉の新たな規範が創造されることもある。

〈仮想社会〉においては、このようにして匿名性をコントロール

し、新たなリアリティを自己言及的に構築するというプロセスが発生するのであり、これがネットワーク性を実現するための基礎ともなる。匿名性とネットワーク性は先述のように相反する志向性——〈現実社会〉からの離脱と、〈現実社会〉の積極的組み替え——をもっているが、〈仮想社会〉の自己言及性は前者をコントロールし後者の実現可能性をより高めるという意味で、この相反するベクトルを調停する役割を担っているといえる（もちろん論理的には、逆に〈仮想社会〉の匿名性をより高める方向でリアリティの構築がおこなわれるという方向性を想定することも可能ではある。この点については、本章の最後で検討したい）。

3 パソコン通信からインターネットへ ——〈仮想社会〉の可変域の拡大——

上述のようにパソコン通信は、〈仮想社会〉一般の社会的特性を考えるうえで基礎となる社会学的モデルを提供したといえる。しかしながら第1章でも述べたように、1990年代半ばを境として、日本社会におけるCMCネットワークの主役はパソコン通信からインターネットへと交替していく。この交替は〈仮想社会〉の社会学的モデルについても再考を迫るものなのだろうか。ここではこの問題について、先述のネットワーク性・匿名性・自己言及性という三つの側面から、理論的に検討したい。

ネットワーク性

ネットワーク性は、少なくとも技術的可能性という面では、明らかにインターネットではパソコン通信以上に強まっているようにみえる。先述のようにパソコン通信が本質的にもっているローカル性はインターネットには技術的には存在せず、いわば既存の社会集団

の最大のものというべき「国家」の壁を越えたネットワーク形成が可能になるという点がインターネットの基本的な特性となっているからである。

またパソコン通信では過去の情報の蓄積がひとつのローカルなネットワーク内に限定されたものであったのに対し、インターネットではインターネット全体の過去の情報が、全利用者にとってアクセス可能なかたちで蓄積されている。とくにWWWに関しては、全世界のWWWサイトを定期的に走査し、任意のキーワードによって検索することを可能にした「サーチエンジン」と呼ばれるいくつかのサイトが存在する。これらは、いわばインターネット全体をグローバルな電子図書館としてアクセスすることを可能にする装置であるといえる。

またパソコン通信は構造的にはひとつの固定したホスト・コンピュータを中心としたネットワークであるため、そこでのコミュニケーションのありかたは、技術的にはホスト・コンピュータのソフトウェアに、社会的には管理者の運営方針に大きく依存する。したがってコミュニケーションの方法面でも内容面でも、個々のネットワークごとにローカルな制約が存在する。しかしインターネットではネットワーク構造の柔軟性が高く、個々の利用者がサーバ（ホスト・コンピュータ）を設置することが可能であり、サーバ上のソフトウェアによって、様々なコミュニケーションの形態が可能となる（ただし電話回線によってインターネット・サービス・プロバイダ経由で接続している利用者の場合は、自らサーバを立ち上げることができないため、パソコン通信の利用者と類似した立場にある。サーバを立ち上げるには、専用回線への接続が前提となる）。

第1章で述べたように、電子メールやニュースグループも、また1990年代後半以降のインターネットの大衆化の大きな原動力のひとつとなったWWWも、利用者自身によって開発されたアプリケ

ーションである。特にWWWは、大規模な組織も個人もまったく同列に、比較的低コストで、インターネット空間全体に向けてメッセージを自由に発信することを可能にしたという点で、画期的な意味をもった。またWWWは、ハイパーテキスト⁶によるリンクや検索の容易さという特性を生かし、インターネットの時間的・空間的無制約性を最大限に活用しうるツールとしても重要である。

ただしWWWは実際の使われ方としては、BBSやニュースグループと比較してメッセージの送信者と発信者の各役割が固定化しやすいという意味で、一方向性が強くなっていることがしばしば指摘される（たとえば、嘉田・大西 1996: 236）。またとくに日本では、WWWの流行の「悪影響」として、インターネットがもつばら情報検索のためのシステムであるかのような「誤解」も発生している（古瀬・廣瀬 1996: 173）。

WWWをめぐるこのような状況に象徴されるように、インターネットがパソコン通信以上に高度なネットワーク性を実現する技術的可能性をもってはいても、現実にもそこでおこなわれるコミュニケーションがより双方向・多方向的になり、新たなネットワークが形成されるわけでは必ずしもないという点に注意しなければならない。なぜならネットワーク性の本質は先述のように、既存の社会関係を組み替え新たな社会関係を形成するという点にあり、その意味で〈現実社会〉の存在を前提とし、〈現実社会〉との関係においてのみネットワーク性は成立するからである（本章第5節では、こうした視角から〈仮想社会〉とそれをとりまく〈現実社会〉との関係について、経験的事例を通して考察したい）。

6 ハイパーテキストの概念については、第3章の注1（113頁）を参照。

匿名性

パソコン通信において指摘された匿名性は、基本的にはインターネットにおいても同様に存在する。

ただ先述のように、パソコン通信においては本名の代わりに「ハンドル」という一種のペンネームを用いてコミュニケーションをおこなうのが一般的であったのに対し、インターネットでは（第1章で述べたように）研究目的のネットワークとして出発したという歴史的経緯から、本名や所属機関を公開してコミュニケーションをおこなうのが一般的であった。所属機関のドメインネーム（インターネット上のコンピュータのアドレス）を含むメールアドレスは、電子メールを送信したりニュースグループに投稿する際には自動的に付加されるし、さらに書き手自身の意志で、メッセージの末尾に本名や所属機関、連絡先を明記したシグネチャ（サイン）を付加する慣習も存在する。こうした慣習は、インターネットにおける発言には一定の責任がともなうこと、すなわち実名性が確保されていたことを意味する。

しかしながら1990年代後半以降のインターネットの大衆化とともに、こうした慣習が失われつつあることも、すでに指摘したとおりである。この傾向の進行にともなって、インターネット空間はまさにそのグローバルさのゆえに、全体としては不可視な匿名的空間へと変容したといえる。近年に顕著となった、インターネットの匿名性を利用した不正アクセス、犯罪などの逸脱現象の多発は、まさにここに原因を見いだすことができる。

すなわち、インターネットにおいてはパソコン通信に比較して、伝統的には匿名性が低かったが、1990年代後半以降の大衆化とともに、むしろパソコン通信以上に匿名性が拡大する傾向が、全体としては強まっているといえよう。

自己言及性 ——仮想空間の分節化——

インターネットの出現によるネットワーク性と匿名性の両方の拡大は、〈仮想社会〉の自己言及的構築にも、より大きな可能性を与えることになる。

インターネット空間は、原理的には一切の既存社会の壁をとりはらったグローバルな空間であるかのようにしばしばイメージされ語られる。しかし現実には、そのように空間の規模が無際限に拡大することは匿名性の幾何級数的な増大を意味し、それをコントロールするための「カスタマイズ」の負荷、すなわち〈仮想社会〉自体を自己言及的に定義するための負荷もまた幾何級数的に増大することを意味する。事実、不特定多数のインターネット利用者がアクセスすることのできるニュースグループにおいては、フレーミングや個人への誹謗中傷が多発することがよく知られている。

しかしインターネットでは、個々のホスト・コンピュータごとにアクセスの制御をおこなうことにより、様々な段階の「広さ」に仮想空間を分節化することが可能である。この方法によって、インターネットにおいては特定のテーマについての議論や情報交換を目的としたメーリングリストに代表されるような、一定の成員資格によって局限された仮想空間が設定される。また同様の空間の分節化は、大規模な商用パソコン通信ネットワークでも、CUG (Closed User Group、特定テーマについての会員制会議室) といったかたちで一般におこなわれる。

このような仮想空間の分節化がもたらす効果は、NIFTY-Serveでの次のような調査結果に如実に示されている(川浦 1997: 310-1、表 2-1)。すなわち、NIFTY-Serveにおける電子掲示板やインターネットにおけるネットニュース(ニュースグループ)のような不特定多数がアクセスする仮想空間では、「おもに読むだけ」という人に比べ「発言もする」人の比率は低く、「対称性の低いコミュニケーション

ョン形態」が生じている（すなわち、双方向・多方向性が低くなっている）。それに対し、NIFTY-Serveの「パティオ」（会員制会議室）やインターネットのメーリングリストのような、成員が限定された仮想空間では、「発言もする」人の比率が比較的高くなり、双方向・多方向性がある程度まで実現されている。

表2-1 ネットワーク・コミュニケーションの対称性

	主に読むだけ	発言もする
ネットニュース（ニュースグループ）	85.1%	14.9%
電子掲示板など不特定多数が見る場所	84.5%	15.5%
フォーラムの会議室など公開の場	69.5%	30.5%
メーリングリスト	54.8%	45.2%
パティオなど参加メンバーのかぎられた場所	25.0%	75.0%

（川浦 1997: 310-1）

この調査結果からは、パソコン通信のみならずインターネットにおいても、ネットワーク性の実現のためには、一定の成員資格に基づく仮想空間の分節化が有効であるということが示唆されている。こうして分節化された個々の仮想空間の内部では、それぞれに固有のリアリティ（規範を含む）が自己言及的に構築される。たとえばインターネットの多くのメーリングリストは「互いの関心と欲求についての合意の上のみ成り立って」（Ess 1996: 218）おり、そこで議論されるテーマに対する関心とそのための背景知識をもつことのみがそこへの参加資格となっている。その意味で、インターネット内の分節化された仮想空間（メーリングリストやBBS）においては、パソコン通信以上に強いネットワーク性が存在することは明らかであろう。しかし他方、ニュースグループのような不特定多数が無際限にアクセスする空間においては、ネットワーク性が弱まり匿名性が強

まる傾向がある。

すなわちインターネットではパソコン通信に比較して、匿名性もネットワーク性もより大きな可変域をもつ。それゆえネットワーク性の前提を確保するためには、インターネット空間内に個々の自己言及的リアリティをもった仮想空間を分節化していくことによって匿名性をコントロールする必要性がより高まるのである。

4 パソコン通信におけるコミュニケーション

——参与観察による検討——

ネットワークの概要

上述のような〈仮想社会〉の社会的特性について、具体的事例を通してさらに考察を深めるため、ここではまず筆者自身が以前に管理・運営していたBBS（パソコン通信ネットワーク）の事例を取り上げ、回顧的な参与観察ともいべき視点から検討したい。

筆者がこのBBS「WITH-NET」を京都市内の自宅で開設したのは1991年9月である。当時、開設の目的は参加者に対して必ずしも明確に提示されていたわけではないが、現在の時点で筆者自身の視点から反省的に回顧すれば、新たなコミュニケーションの場ないしネットワークをつくりあげていくことへの（漠然とした）関心がそれであったといえよう。またWITH-NET独自の特色として、社会学ないし人文・社会科学一般に関する話題について議論するための電子会議室「人文・社会科学研究室」が開設されていた。ただしこれはあくまで複数の電子会議室のうちのひとつに過ぎず、他には特に話題を限定しない「フリートーク」と呼ばれる会議室や、趣味、コンピュータ、パソコン通信などに関する会議室も開設されていた（こうした会議室の構成は多くのBBSに一般的にみられるものである）。

開設当時の参加者（会員）数は10名程度であり、そのほとんどが

筆者の勤務先である京都大学関係の既知の友人・知人（大学院生を含む）であった。その後しだいに参加者が増加し、1995年7月末に（諸般の事情から）閉鎖するに至った時点での総会員数は筆者自身を含めて144名であった。その中で京都大学関係者（大学院生・学部生を含む）は筆者の知る範囲で19名であり、他の会員の大半は、筆者やWITH-NETの古参会員が参加していた他のBBSでの交流をきっかけに新たにWITH-NETに参加した会員である。このような参加者の人数と属性の変化からみれば、この5年間でWITH-NETのネットワーク形成はかなりの広がりを見せたといえる。

ただし100名以上の会員がつねに同等に電子会議室で発言していたわけではなく、（時期にもよるが）頻繁に発言する「アクティブ」な会員は概して10～20名程度であった。それ以外の会員の大半は、アクティブな会員が書き込んだメッセージを読むだけで自らは発言しない会員である。こうしたタイプの参加者は「ROM」（リード・オンリー・メンバー）と呼ばれ、一般的にパソコン通信参加者の多数を占める（これは筆者が参加していた他のBBSにおいても同様であり、パソコン通信におけるごく一般的な現象とされる）。ROMは自らについての情報を提示することも当然なく、またオフライン・ミーティングに参加することもあまりないため、パソコン通信の仮想空間の中ではきわめて匿名性の高い状態のままにとどまることになる。したがって、WITH-NETの例でいえば、実際に形成された社会的ネットワークは10～20名のアクティブな参加者のみによるものであったともいえる。

電子会議室での議論

先述のように、双方向・多方向のコミュニケーションを可能にするメディアとしてのパソコン通信を代表する最も中心的な機能が電子会議室（電子掲示板）である。ここでは「システムQ&A」という、

WITH-NET 自体の運営をめぐる質疑応答のための会議室でおこなわれたひとつの議論の例を取り上げて検討したい。特にこれを取り上げるのは、仮想空間における自己言及的な規範形成の典型的な例がここに示されていると考えられるからである。

以下、この議論の経緯について、筆者が保存している通信記録からの引用を適宜おこないながら説明する。引用はほぼ通信記録の原文のままであるが、不要と考えられる情報は削除している場合もある。発言者名はID (wtn で始まる番号) およびハンドル (筆名) で表示される。文中の「SysOp」とは System Operator、すなわち管理者を意味する。

議論のテーマとなったのは、会員個人ごとの各月ごとの WITH-NET へのアクセス・データの集計 (アクセス回数、発言回数、および接続時間) を電子会議室内で公開することの是非に関する問題である。この議論がおこなわれるまでは、個人のアクセス・データについては自ら「公開してほしい」と管理者に対して表明した会員についてのみ、電子会議室での公開をおこなっていた。具体的には、各月ごとのアクセス回数、発言回数 (メッセージ書き込み数)、接続時間 (ログイン時間) のそれぞれについて、上位の会員から順にランキングした表の形式で発表していた。これは、アクティブな会員のあいだで自らのアクティブさを競い合い、あるいはアクセス・データの順位などを話題としてコミュニケーションの活性化をはかる、といった効果をもっていた。

このアクセス・データ公開について、新たに管理者 (すなわち筆者自身、以下略) がおこなったのは、次のような提案である。

Note 43 システム Q&A (system.qa)
[BASENOTE with 49Res] (Important)
Title: アクセス状況集計の発表について
Date : 2:11am 2/ 7/93 Author: wtn00001 (JUN)

今まで、アクセス・データ(アクセス回数、書き込み数、ログイン時間)の集計については、個人データの発表の許可をいただいたユーザーのみのデータを発表していましたが、次回(1993年2月の集計)よりこの方式を変更し、特に「自分のデータを公表してほしくない」という意志をSysOpまでお知らせいただいた方以外のデータは、原則として発表することにはしたいと思います。

「公表してほしくない」方は、今月中にSysOp (JUN) までmailでお知らせください。
よろしくお願いします。

すなわち、「希望者のみデータを公開」から「非公開希望者以外のデータを公開」へ、会員個人のアクセス・データ公開の条件を広げるということである。この提案に対しては、主に個人情報保護の観点からいくつかの反対意見が表明されたが、最終的には、公開を希望しない会員の意志を尊重するため、個々人の意志を確認する手続きを厳密化するという条件で、会員間の合意が得られた。

この議論の経緯は以下のとおりである。

まず、先述の管理者からの提案に対して、一人の会員が「なぜそうするの? 原則的に個人データは秘密の方がいいとおもうなあ」(wtn00024 [YONOSUKE])と疑問を提示した。ついで別の会員が、次のように論点を整理した。

[RESPONSE: 4 of 49]

Date : 12:17pm 2/ 7/93 Author: wtn00018 (hemlen)

原則非公開にすると、
with-netとしてのアクセス状況報告の意味が薄くなる。

原則公開にすると、公開して欲しくない人がいやがる。

ということで、sysopの意見を聞きましょう。

これに対し管理者はアクセス・データ公開を正当化する主要な根拠として、①アクセス・データは必ずしも個人情報とはいえないのではないか、またその傍証として②多くのBBSでは一般的慣習として、アクセス・データを会員の了解なしに公開している、という二点をあげている。ただしこの論点①に対しては、「アクセス・データはやはり個人のプライバシーに関わるものであり個人情報ではないか」という意見が複数の会員から提示され、後に管理者は「アクセス・データが個人情報であるか否か、という点についてSysOpの解釈を押し付けるつもりはありません」として、この論拠を事実上撤回している。

論点②については、最初に疑問を提示したYONOSUKE氏が次のように発言している。

[RESPONSE: 10 of 49]

Date : 2:40am 2/ 8/93 Author: wtn00024 (YONOSUKE)

まあ、草の根のBBSでは多くが公開しているので、別に

問題ではないのだろうけど...

リードオンリーの人なんかを暴力的に排除することになるようでいやなのよ。

つまり、アクセス・データを公開する会員の範囲を広げることは、会議室で発言していない会員を特定することになり、結果的にROM(リード・オンリー・メンバー)を非難し排除することにつながる、というわけである。これに対して管理者は、ROMに対する考え方について次のように述べている。

[RESPONSE: 13 of 49]

Date : 2:55am 2/ 8/93 Author: wtn00001 (JUN)

もちろん、商用BBSなどの場合は、リードオンリーというのもひとつの利用の仕方として、いわゆるアクティブなメンバーともまったく同等の資格で扱われるべきだと思いますが、単回線の(ここのような)いわゆる草の根BBSの場合は、システムの資源にも限りがあるわけですから、その資源をより有効に利用し、さらには多くの情報を提供している人の方が、なんらかの心理的な(あくまで心理的なですが)メリットを受けることは、決してユーザー間の平等に反するものではなく、むしろBBSの発展にとって望ましい刺激になることだと思っています。

すなわち、アクセス・データの公開はアクティブな会員に心理的なメリットを与えることでBBSの発展(コミュニケーションの活性化)

につながり、そのためにはROMがある程度の心理的圧力を受けることもやむをえないとし、その根拠として、「草の根」BBSの限られた資源（電話回線やホスト・コンピュータ）の有効利用という点をあげている。この考え方の背後には、いうまでもなく「ROMであることは望ましくなく、アクティブであることの方が望ましい」という前提が存在する。この発言で、管理者がアクセス・データを公開する会員の範囲を広げるといふ提案をおこなった真の意図・目的も表明されたといえる。

管理者はこれに続く発言で、他の「草の根」BBSではROMの会員にはアクセス権限を制限したり、さらにはIDを削除するといった措置をとっているところもあるが、そうした「物理的」な差別化をおこなうことはまさにYONOSUKE氏のいう「暴力的な排除」にあたり、WITH-NETではおこなうつもりはないとも述べている。

ROMが受ける心理的圧力を正当化するこの議論に対し、別の会員は次のように反論している。

[RESPONSE: 19 of 49]

Date : 5:35am 2/ 8/93 Author: wtn00038 (○)

ROMの方が、その公開されたデータを見てどう思うか、という点で（本人からの申し出がない限り）無条件に公開される、というのはどうでしょう。

例えば、「このBBSの話の中に入りたいのだけど、どうも話題が偏ってついていけないて・・・」というROMの人がいて、さらにアクセスデータが公開されていた場合に、これをその人がどう受け止めるか、ということも考えなければいけないのではないのでしょうか。

そのようなROMの人にとって、この公開されたデータを例えば「これだけ参加してメッセージを発信している人がいるから、貴方も頑張ってください。」という意味にとることはできるのでしょか。

このように疑問を提示したうえで、○氏は「ほぼ一方的に公開される形では『見ない自由／公開されない自由』を侵害されるのではないでしょうか」と述べる。これに対し管理者は、公開／非公開についての個々の会員の意志を厳密に確認することによって「ほぼ一方的に公開される」ということはなくなるはずである、と反論している。

一方、管理者の提案に賛成する意見としては、次のようなものがみられた。

[RESPONSE: 22 of 49]

Date : 9:15am 2/ 8/93 Author: wtn00063 (ST-BOY)

私は条件付き公開については賛成です。反対されている方々の問題は、公開してほしくないと思っているメンバーに対してどのような配慮をするかだと思うのですが、それは実施に先んじて十分な期間をとって、全てのメンバーにメールで確認することや、掲載データに於いてポスト数が1以下の場合には載せない事、等で十分に配慮できるものであると思います。

このネットにたとえromであってもアクセスしているメンバーの方々はきっときっかけがあればアクティブなメンバーに成りたいと思っています。ですから、そのような方々にとっての話題のタネにも成りますし、「よし来月は頑張ろう」という踏ん切りにもつながると思います。どうでしょうか？

最後になりましたが、私がこれまで参加してきた様々なネットでは、往々にしてこの様な論議も無いままに様々なアクセス状況の発表がなされていた事を申し添えておきます。

以上のような議論を経て、管理者は会員への電子メールによる意志確認の手続きを厳密にし（たとえば意志確認のメールを読まなかったり、読んでも返信しなかった会員のデータについては非公開とする）、またアクセス数、書き込み数、およびログイン時間がそれぞれゼロだった会員のデータは、その会員自身の意向にかかわらず非公開とするという点を明確化したうえで、アクセス・データ公開の基準の変更について会員の合意を得た。また最後に、この議論そのものへの感想として、「こういうふうには、会員みんなの意見を取り入れながら発展・成長して行く WITH-NETが、私は好きです (^_^)」(wtn00054 [Drafie]) という発言もみられた。

以上の議論の中でも言及されていたように、当時の多くの「草の根」BBSにおいては、とくに会員の意志を確認することなく個人個人のアクセス・データを集計し公開するということが一般的な慣習となっていた。WITH-NETでのこの議論がそうした「常識」をあえて議論のテーマとして取り上げた点で特異性をもっていたことは、ST-BOY氏やDrafie氏の発言にもうかがえる。このことはまた、逆にいえば多くの「草の根」BBSにおいては、一般に管理者が決定した方針は特に議論されることなく会員が受け入れるのが当然であったということをも示唆している。

この議論の結果として、会員個人のアクセス・データは保護に値する個人情報であるという点で事実上の合意が形成されたといえる。またこのことと関連して、やはりそれまでは一般にほとんど論じられなかったテーマとして、「草の根」BBSにおけるROM会員の位置づけないし評価という問題も（明確な合意こそ得られなかったが）この議論の中で浮上することになった。

それまで自明視されていた規範の妥当性の根拠を批判的に問い、新たな規範を創出するという意味で、この議論はハーバーマスのいう「討議」(Diskurs) の一種であったと解釈することができる（討議

の概念については、第4章で述べる)。そうした意味で、この議論は仮想空間での新たなローカルな規範の創出をもたらす自己言及的な議論の典型であったといえる。

オフライン・ミーティング

次に、BBSにおけるコミュニケーションの重要な一環をなすオフライン・ミーティングについて検討したい。

WITH-NETのオフライン・ミーティング（以下、パソコン通信での慣例に従い「オフ」と略す）は、開設直前の1991年8月から閉鎖直前の1995年7月まで、あわせて21回おこなわれている（開設以前にすでにオフが開かれているのは、時間を限定した試験運用が開設の約半年前から断続的におこなわれていたからである）。全21回を通じての参加者数は1回平均6.3名、総参加者数（重複は除く）は30名であった。場所は大阪市内が4回（うち1回は二次会で京都に移動）、残りの17回はすべて京都市内でおこなわれた。内容はほとんどの場合懇親会（宴会）が中心であり、それに二次会のカラオケ、花火大会、ボウリング大会などの「オプション」が付加されたこともある。また、うち3回は他のBBSとの「合同オフ」であった。

オフに2回以上参加した会員20名について、21回のオフへの参加状況を集計したのが表2-2である。会員名はA～Tのアルファベットで示している。うちA～Kの11名が京都大学関係者（Aは管理者である筆者自身）、L～Tの9名がそれ以外の会員である。ただし、京都大学関係者であっても開設以前からの既知の人物はB氏1名のみであり、C～Tの18名と知り合ったのは、WITH-NETあるいは他のBBSを通じてであった。

表2-2 WITH-NET オフライン・ミーティングへの会員参加状況

(2回以上の参加者のみ)

回	年月日	京都大学関係者											京都大学関係者以外									
		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	
1	1991/8/10	○	○										○									
2	1991/12/19	○	○	○	○	○																
3	1992/2/20	○	○	○	○	○	○															
4	1992/4/11	○			○	○	○		○				○									
5	1992/6/6	○					○	○		○			○									
6	1992/7/2	○					○	○	○				○									
7	1992/8/16	○	○							○				○								
8	1992/9/6	○			○	○	○	○	○		○	○										
9	1992/11/2	○						○	○				○	○			○	○				
10	1992/12/20	○							○	○												
11	1993/1/23	○			○		○		○	○							○	○				
12	1993/4/11	○			○			○	○		○						○	○				
13	1993/12/22	○							○								○			○		
14	1993/12/27	○							○				○	○	○	○	○	○			○	
15	1994/2/28	○			○				○			○			○							
16	1994/6/19	○			○				○			○			○	○	○	○				
17	1994/7/11	○			○				○						○	○	○	○			○	
18	1994/11/26	○			○										○		○	○				
19	1995/5/5	○													○		○			○	○	
20	1995/6/18	○							○				○							○	○	
21	1995/7/8	○			○				○								○	○				
	参加回数	21	3	3	11	4	6	6	15	3	3	3	6	3	6	4	6	9	2	4	3	

この表を一覧すれば、京都大学関係者では（初期から後期までまんべんなく参加しているA、D、Hの3人を例外として）参加者が前半期（1992年以前）に集中しているのに対し、京都大学関係者以外では逆に後半期（1993年以降）に参加者が増加しているという傾向がかなりはっきりと観察できる。先述のようにWITH-NETでは「人文・社会科学研究室」という会議室の存在に象徴されるように、参加者の一部として（とくに文系の）専門研究者を想定していたという特色があり、それと管理者個人の既存の人脈や「草の根」BBSとしての地域性とが相まって、初期においては京都大学関係者がアクティブな参加者

の多数を占めたと考えられる。しかし先述の会議室の構成でも述べたように、専門研究者向けという性格はWITH-NETの一側面に過ぎず、事実、参加者が増加し新たなネットワーク形成が進むにつれて、こうした性格は相対的には薄れていったと考えられる。すなわち、〈仮想社会〉が〈現実社会〉と積極的にかかわりあい、新たな社会関係を形成していくというネットワーク形成の典型的な例が、このオフ参加者の変遷からもみてとることができるといえよう。

また、オフへの参加回数の多い会員はほぼ例外なくオンラインにおいてもアクティブな（発言回数の多い）会員であり、このことから、オフラインでのコミュニケーションとオンラインでのそれとが連続したものであること、いいかえれば〈仮想社会〉が〈現実社会〉から遊離したものではないことが指摘できる。

5 〈仮想社会〉と〈現実社会〉の相互浸透

二つのリアリティ

パソコン通信やインターネットを通して構築される〈仮想社会〉が——〈サイバースペース〉というSF的比喩からしばしば想像されるように——〈現実社会〉から完全に遊離した空間ではありえないことは、たとえば先述のようなオフライン・ミーティング、すなわちCMC参加者間の対面的コミュニケーションの場の存在からも容易に推察されよう。そうした場では、〈仮想社会〉のリアリティが〈現実社会〉のリアリティとつきあわされることによって、互いが再構築されることになる。またよりマクロな視点からみても〈仮想社会〉が〈現実社会〉の力学につねにさらされていることは、近年のインターネットをめぐる多様で新たな逸脱現象・社会問題群の噴出、およびそれらを受けての、インターネットに対する法的規制の動きなどからみても明らかであろう。

〈仮想社会〉と〈現実社会〉との相互浸透が日本において最初に広く認識されたきっかけは、1995年1月の阪神・淡路大震災であると思われる。このときインターネットやパソコン通信は、被災地からの情報発信や被災者救援のためのボランティア組織づくりに大きな役割を果たした。震災の直後、電話網が麻痺し、またTVを中心とするマス・メディアが「被害とは関係のない全国の視聴者に向けて、スペクタクルを提供していただけ」と厳しく批判されたのに対し、CMCネットワークでは、被害状況や救援物資などに関して、詳細かつ具体的で、現場・当事者にとって有用な情報が交換された(古瀬・廣瀬 1996: 48-61)。情報面で被災地を支援する「情報ボランティア」という言葉が生れたのもこのときである。また組織面では、NIFTY-Serveに設置された震災フォーラムや神戸大学の学内ネットワークなど六つのCMCネットワークを結んだIVN(インターボランティア・ネットワーク)と、計約160もの震災ボランティア団体や既存団体を結ぶ「阪神大震災地元NGO救援連絡会」とが相互乗り入れするかたちで、ボランティアのネットワークングがおこなわれた(干川 1996b)。

CMCネットワークがその本来のネットワーク性を十分に発揮し、大震災というきわめてシリアスな〈現実社会〉の問題に対して積極的な役割を果たしたという事実は、それまでともすればコンピュータ・マニア(いわゆる「おたく」)の遊戯的コミュニケーションの場、あるいは専門研究者の閉じた世界といったふうにもみられがちであった〈仮想社会〉の一般的イメージに、大きな変更を迫ったといえよう。

これは大震災という非日常的な出来事を契機に、〈仮想社会〉が〈現実社会〉に積極的に関与したケースであるが、より日常的に両者の相互浸透がおこなわれているケースも存在する。以下では、とくに地域社会という意味での〈現実社会〉と〈仮想社会〉とがなら

かのかたちで相互浸透しあっている三つの事例について検討したい。

事例1 パソコン通信による社会的文脈の再構成

——滋賀県「湖鮎ネット」——

最初に取り上げるのは、琵琶湖地域の環境についての市民の情報交換を目的として設立されたBBS「湖鮎ネット」のケースである。その設立・運営に直接参加した嘉田由紀子・大西行雄は、設立時の問題意識について次のように述べている。

マスコミ情報によってつくりだされる標準化された意識世界、個人意識の拡大による“私秘化”された生活情報。マスとプライバシーとに二極分解したはざま、メソスケールの情報は語られず、流通せず、ただ行政組織や地域計画の専門家にまかされ操作されている地域情報。そのギャップを埋める地域情報づくりができないか。(嘉田・大西 1996: 217-8)

ここに提示されているのは、ハーバースマスが公共圏をめぐる議論で示したのと基本的には同様の問題意識である。すなわち、マス・メディアや行政システムによって制御される情報とは別のところで、しかも単なる私的な生活情報を超えるという意味で「公共的」な情報ネットワークづくりの可能性を追求することが、湖鮎ネットの設立目的であったといえる。

1996年現在、湖鮎ネットの特色となっているのは、地域のフィールド調査とパソコン通信との連繋である。参加者は、たとえば自分の居住地周辺の雪の降り方やホテルの生息状況についての情報を発信するが、テーマはそれに限定されず、ときには脱線しながらも他の話題へと発展していく。こうした話題の発展のプロセスについて、嘉田・大西は次のような感想を述べている。

情報がやりとりされながらしだいにホタルの生息環境やホタルと人間の関係のあり方へと深みが増してくるプロセスは、参加していても刺激的であった。まさに最初に問題提起した、ステレオタイプ化された環境認識のベールをはがしてくれるものであった。(嘉田・大西 1996: 225)

すなわち、二極分解した「マスとプライバシー」とは別のところで公共的ネットワークを形成しようという設立当初の課題の実現が、まさにここに見いだされている。

嘉田・大西は、以上のような経験を踏まえたうえで、電子メディアによって対面的な相互作用の場が「時間的・空間的な脱文脈性」の中におかれるという吉見俊哉(1994: 53)の議論をひきながら、それへの反証ともいべき認識を次のように提示している。

私たちが、10年近くの電子的コミュニケーションの実践で得た感触は、むしろ吉見の論とは逆であり、電子的コミュニケーションによる“文脈の再構成”が可能ではないか、という発見であった。ここでの文脈とは、社会的には切れ切れになっている情報と出来事を、当事者の感覚から徹底的に追及しあう中で関係論的につくりあげられる文脈であり、社会感覚としてのリアリティをともなったものである。(嘉田・大西 1996: 231)

この「文脈の再構成」とは、先述の〈仮想社会〉のモデルに関して述べた「リアリティの構築」ということと基本的には同じことを指していると考えられる。ただしここでは、新たなリアリティの素材は〈仮想社会〉の内部にとどまらず、むしろ既存の〈現実社会〉に存在する「切れ切れになっている情報と出来事」が重要な構成要素となっている。したがって湖鮎ネットでは、〈仮想社会〉の内部

において〈現実社会〉の再構成がおこなわれ、そしてそのことによってネットワーク形成がなされているという点が、最も基本的な特徴となっているといえる。

事例2 インターネットによる地域情報化 ——富山県山田村——

第二に取り上げるのは、インターネットによる地域情報化の典型的モデルとしてしばしば言及される富山県山田村のケースである(事実関係とその経緯については岡林 [1996, 1997]、七尾 [1999] による)。

山田村はJR富山駅からバスで約50分かかる山峡にあり、人口約2000人、4人に1人が65歳以上という過疎化・高齢化が進んだ村である。観光資源として温泉とスキー場が存在する。

情報化の最初のきっかけは、1995年春、村外から赴任してきた中学の教師が、教育用にパソコン通信のための回線をひいてほしいという要望を村に出したことに始まる。村から相談を受けたNTTの担当者が「今やパソコン通信よりもインターネットの時代」とアドバイスしたのを受け、村は全国の自治体としてはかなり早い時期にWWWホームページを開設し、またインターネット用としてISDN回線を村内に導入した。

ついで情報化がハード面で大きく進展したのは、1995年に国土庁が過疎地等の情報化に関する予算として全国の町村に応募を呼びかけた「地域情報交流拠点施設整備モデル事業」に村が応募し、同年秋に採択されたことによる。この事業は「情報センターを拠点として、村民が自由に必要な情報を受発信できる環境を整備する」というものであったが、山田村の場合は情報センターのみに設備を集中するのではなく、希望する各家庭にインターネットに接続可能なパーソナル・コンピュータを無償貸与のかたちで配布したという点に大きな特色があった。その理由は、過疎地で集落が分散しており、また冬期には雪が深く移動が困難なため、村民相互の情報交流を図

るには各家庭で直接にネットワークにアクセス可能な環境の整備が必要であるということであった(岡林 1996)。

1999年現在、村の全世帯の約90%、390戸にパーソナル・コンピュータが行き渡っている。村が運営するメーリングリストには村民70人を含む130人余りが参加し、個人ホームページを開設している村民は約40人いる。また村の中心部にある情報センターでは週1回「パソコン何でも相談の日」が設けられ、村民が互いに教えあったり、村の内外のボランティアによる指導・研修がおこなわれている。

このようにして構築された情報環境がもたらした最大の効果は、地域内外のコミュニケーションの活性化にみることができる。情報化の推進役の一人である助役によれば、「一番変わったのは、引込み思案だった村民が積極的に発言するようになったこと。全国との交流も広がった」という(七尾 1999)。

「全国との交流」の中でとりわけ注目されるのは、山田村に関心をもった全国の学生ボランティアによって毎年企画・開催される『電腦村ふれあい祭』というイベントの存在である。その発端は1997年春、全国の5大学の学生6名が「お助け役として村の役に立ちたい」という動機から夏のイベントを開催しようと計画したことにある(この6名は、山田村に関心をもっていること以外にはとくに接点がないメンバーであった)。この計画にはインターネットや就職活動で知り合った学生が新たに参加するようになり、メーリングリストでの意見交換のみならず、6月頃からはオフライン・ミーティングも関東・関西で頻繁におこなわれるようになった。そうした議論の中で『電腦ふれあい祭』の目的は、①「パソコンお助け隊」、②情報化に関するディスカッション、③村民との交流イベントの三つに収斂し、村の側での受け入れ準備も積極的かつ周到におこなわれた。7月から8月にかけて開催された第1回『ふれあい祭』には最大

65人の学生が参加し、学生と村民が一体となった交流がおこなわれ、「村外の評価、村内の変化、学生の反応から判断すると『電脳村ふれあい祭』は大成功であったといえる」（岡林 1997）。以後、『ふれあい祭』は1999年まで毎年開催されており、2000年の『ふれあい祭』も現在企画が進行中である。

この事例で第一に注目されるのは、1980年代の情報化政策の場合と同様に中央省庁のモデル事業として出発しながらも、かつての「ニューメディア」導入の場合のように中央主導で地域社会の実態と乖離した結果にはならず、村・村民が新しい情報環境の構築に主体的にかかわることで、地域のコミュニケーションの活性化ないし社会的ネットワークの形成に成功したという点である。

第二に注目されるのは、『電脳村ふれあい祭』に象徴されるように、このネットワークが山田村という地域に限定されない全国的な広がりをもち、それがまた地域の活性化へとフィードバックするという往復運動が成立しているという点である。『ふれあい祭』の場合、ほとんどの学生がゼミやサークルという単位ではなく個人として参加したという事実（岡林 1997）は、〈仮想社会〉のネットワーク性、すなわち個人が既存の社会集団から自由に新たな社会関係を形成することを可能にするという特性をよく示しているといえよう。

しかしながらこの山田村のケースにおいても、解決されるべき問題は存在しないわけではない。最大の問題は、情報化やインターネットに関して一般にしばしば指摘されるコンピュータ・リテラシーの格差という問題である。90%の世帯にパーソナル・コンピュータが配布されているとはいえ、実際には「十分に使いこなして楽しむ人もおれば、家に入れたが使っていない人もいる」という状況であり、情報センターでの研修に加わらない「苦手組」も多い（七尾 1999）。

とりわけ高齢者はいまだコンピュータに対する抵抗感が強く、高

齢者のみの世帯ではパーソナル・コンピュータの配布を受けていないところもある。山田村の情報化事業の特徴としてパーソナル・コンピュータによるテレビ電話システムがあり、その当初の意図のひとつは高齢者の健康状態の確認や健康管理に活用するという福祉目的にあったが、これは現在のところ実現されないままとなっている。

さらに、情報化が新たな雇用を創出するといったマクロな経済効果はいまだ生れていない。そうした意味で、過疎化・高齢化という地域の根本的問題に対しては、情報化はまだ十分な解決力を発揮しているとはいいがたい。

山田村の情報化の基本的な特徴は、地域社会という意味での〈現実社会〉とその活性化という課題がまず出発点にあり、その基盤のうえでインターネットという〈仮想社会〉を媒介としてネットワーク形成がおこなわれたという点にみることができよう。その意味でこのケースは、あくまで〈現実社会〉に準拠しながらその補完ないし拡張として〈仮想社会〉の構築がなされたものといえる。

事例3 地域社会と〈仮想社会〉の相互浸透

—高知県「電脳中津川小学校」—

第三の事例は、廃校になった四国の過疎農山村の小学校をインターネット上で仮想的な「電脳小学校」として再生させ、同時にそれを地域コミュニティの基盤として機能させようとするユニークな試みである。以下の記述は、その運営ボランティアの一人である大学院生（当時）野崎賢也の報告（野崎 1996a）に基づく。

中津川集落は、高知市から車で約2時間半の距離、四万十川中流域にある高知県大正町（人口約3600人）の中にある小さな集落（約40世帯、110人）であり、人口の7割が60歳以上という高齢化の進んだ地区である。この地区に古くからあった中津川小学校は、そこに通

う子供たちとその親の世代を中心として様々な意味で「地域の核」として機能していたが、生徒数減少のため1995年度限りで休校となった。同小学校のPTAの一人であったH氏とそれ以前からの知り合いであった野崎はH氏から相談を受け、「地域の力を失わないためにも何らかの形で小学校を生かす機会が作れないかと考える中で、中津川小学校をインターネット上のWWWホームページでヴァーチャル（仮想）小学校として続けていくことを発案した」（野崎1996a: 155）。

以上が「電脳中津川小学校」の成立の経緯である。そのホームページには設立意図として、「地域に根ざし、中山間地に生きる生活者レベルの視点から、従来の枠にとられない小学校を、こんな学校だったらという期待もこめて、自由に展開して」いきたいと表明されている（野崎1996b）。

「電脳中津川小学校」の活動内容は、①子供たちの手で地域の紹介をおこなう、②地元の自然や農林業の技術、歴史や文化など授業内容に応じて、最も適した人に先生になってもらう、③授業を媒介にした生徒間の交流をおこなう、④学校休みの期間中には、電脳同級生たちが実際に中津川に集まり（すなわちオフライン・ミーティングをおこない）、現地授業を開催する、といったものである。

この仮想小学校は、中津川という小さな集落の範囲に止まらない大きな空間的広がりを見せている（ちなみにWWWサーバは京都大学内に置かれている）。年齢や職業、地域を問わず参加は自由であり、「同級生」および「先生」はインターネット上で広く募られている（1999年3月現在、全国の「同級生」は300人以上にのぼっている）。またメーリングリストによるコミュニケーションも現在まで活発におこなわれている。

野崎はボランティアとしてこの「電脳中津川小学校」の運営に携わった経験を踏まえ、インターネット（とくにWWW）を利用する際

のコストの低さと自由度の高さを、情報の共有ないしネットワーク形成のためにきわめて有効な特性として指摘している。しかしこの事例で最も注目されるのは、山田村の事例でも指摘されたコンピュータ・リテラシーの格差の問題について、次のような独特の解決がなされている点である。

『電腦中津川小学校』は集落＝コミュニティを中心にした活動であり、極端に言えば住民のうちただ1人だけでもパソコンを使うことができれば成り立つ活動だと考えることができる。住民はパソコンを所有していなくとも、様々な形で『電腦中津川小学校』に参加することが可能なのである。例えば、高齢者は村の歴史を語ったり藁細工を教えることで『電腦中津川小学校』の「先生」となり、林業家は村の話語る「先生」となり、女性は地元の素材を用いて作る郷土料理の「先生」となる。コミュニティの構成員が、それぞれの形で多様な関わりを構築していく。このような参加形態は、都市化の進んだ個人社会ではかなり難しい課題だと考えざるを得ないけれども、農山村という地域社会の核が存在するコミュニティにおいては、それほど不可能なものではない。コンピュータ・リテラシーの格差を現実のコミュニティの機能が補っていく形で、『電腦中津川小学校』の活動は進んでいると言っていいただろう。(野崎 1996a: 158)

すなわち、ほぼ全世帯にパソコンを配布するという山田村のケースとはきわめて対照的に、集落でただ一人のコンピュータを所有する人物(先述のH氏)が〈仮想社会〉への仲介役となることで、地域の〈現実社会〉の人々が〈仮想社会〉に参加しているのである。いけば、〈現実社会〉の補完ないし拡張として〈仮想社会〉が構築された山田村のケースとはちょうど逆に、『電腦中津川小学校』

では〈仮想社会〉を補完ないし拡張するものとして〈現実社会〉が機能しているといえよう。もちろんこのような解決法は、中津川が100人強という小さな集落だったからこそ可能になったのであり、山田村のような2000人という規模の地域社会では（世話役の負担からいっても）現実的ではないだろう。むしろこのケースが示唆している重要な点は、〈現実社会〉と〈仮想社会〉との関係が、互いに補完・拡張あるいは相互浸透しあうというふうに、きわめて多様でフレキシブルな形態をとりうるということである。

以上のような経験を踏まえ、野崎は次のように述べている。

『電脳中津川小学校』の活動が示唆するのは、インターネットのような新しい電子的メディアと〈地域社会〉のあいだに柔軟な関係＝ネットワークを構築していく可能性である。過疎の山村の小さな集落にとって、インターネットという電子的メディアは地域と人とを結びつける手段として非常に重要な役割を担いはじめている。〈仮想社会〉と〈地域社会〉の双方が互いを求め合う形で相互浸透しているのである。サイバースペース（電脳空間）上の『電脳中津川小学校』という〈仮想社会〉は、地域の人々の心よりどころとなり、また同時に都会の「電脳同級生」達の想いを仮託する場となっている。この意味で、『電脳中津川小学校』は〈仮想社会〉と〈地域社会〉双方のインターフェイス（境界面・接触面）と捉えることができるだろう。……『電脳中津川小学校』というヴァーチャルな空間に人々が集まり、そして現実の社会関係を結ぼうとしているのである。（野崎 1996a: 159）

三つの事例が示唆するもの

以上の三ケースは一見したところ、それぞれかなり様相を異にす

る。あえて図式化すれば、「湖鮎ネット」の場合は〈現実社会〉の構成要素を素材とした〈仮想社会〉におけるリアリティの再構成、山田村の場合には〈仮想社会〉による〈現実社会〉の補完・拡張、『電脳中津川小学校』の場合は逆に〈現実社会〉による〈仮想社会〉の補完・拡張ということが、それぞれ基本的な特徴となっていた。ただ、いずれの場合も〈現実社会〉と〈仮想社会〉がなんらかのかたちで相互浸透し、そしてネットワーク性をより強く実現する方向で〈仮想社会〉の構築がおこなわれているという点に基本的な共通点を見いだすことができる。〈仮想社会〉は現実には「しばしば県域や自治体域、沿線域のような地理的・文化的な地域ネットワークと重なりあって成立」(加藤 1994: 148) しているものであり、地域を中心とする既存の社会関係を前提としたうえで、それをさらに補完あるいは組み替えていくという方向で、ネットワーク性は実現されるのである。

これらのような個別的事例をただちに一般論へとつなげることはもちろんできないし、CMCネットワークによる地域情報化のありかたは、これら以外にも多様な形態をとりうるはずである⁷。ここでこれらの事例を検討した目的は、インターネット空間全体が向かう方向についての性急な予測をおこなうことではなく、具体的事例を手がかりに、〈仮想社会〉と〈現実社会〉の関係についての考察を深めることにある。「電子コミュニケーションのタイプや経験は多様であり、一般論としての展開は極めて困難である。しかし個別事例からの積み上げこそが、このような未知の領域では必要となろう」(嘉田・大西 1996: 231)。そうした積み上げのうえでこそ、社会的パースペクティブの中での〈仮想社会〉の位置づけや輪郭も、少しずつではあれ明瞭になってくるように思われる。

7 日本での地域情報化の具体例の紹介としては、宮尾(2000)が詳しい。

6 二つの〈社会〉への視点

以上検討したような、〈仮想社会〉と〈現実社会〉の相互浸透の事例は、今後もますます増加していくことが予想される。しかし第3節で考察したように、インターネットにおいてはパソコン通信以上に匿名性とネットワーク性の変域が増大している。したがって、前節で検討した三事例のようにネットワーク性を高める（すなわち、〈現実社会〉を積極的に組み替える）方向で〈仮想社会〉のリアリティを構築するのとは逆に、より匿名性を高める（すなわち、より〈現実社会〉から離脱する）方向で〈仮想社会〉のリアリティを構築するという方向性も論理的には当然可能である。それは、〈仮想社会〉と〈現実社会〉との距離ないし関係のありかた自体が多様化しているということでもある。

ただし、たとえ〈仮想社会〉が〈現実社会〉からさらに距離をとり、その独立性を強める場合であっても、やはりそれは〈現実社会〉と無関係なままではありえない。〈現実社会〉はすでにそれ自身のうちにリアリティの多元性を含んでいるのであり、その多元性の中に〈仮想社会〉のリアリティもまた位置づけられ、多元性の幅がさらに広がるという視点がむしろ必要であろう⁸。したがって、〈現実

8 こうしたリアリティの多元化を捉えていく際に有効な理論枠組として考えられるのは、社会的リアリティをめぐる社会学の理論的遺産、すなわちシュツツやバーガーら現象学的社会学の多元的現実論、あるいはゴフマンのフレーム・アナリシスによる意味の多層性や生活世界のリアリティ構成の分析などであろう。もちろん、これらの理論をインターネットないしCMC研究に適用する際には、精緻な理論的・経験的吟味が必要であるが、本書での問題設定をひきついで展開していく際には、それらは重要な課題となろう。

社会」とく仮想社会〉を実体的概念とし、両者の二項対立を前提として議論を進めることは、この場合であっても有効ではない。

〈仮想社会〉を〈現実社会〉のリアリティの多元性の中に位置づける視点は、〈現実社会〉自体の仮想性、あるいは〈仮想〉〈現実〉の区別自体の仮想性をあらわにする視点にもつながる。加藤清明が指摘するように、「電子世界の中で顕在化してきた経験＝リアリティのありようは、実は、私たちの日常の実体的経験の起こるリアリティの存立基盤が不確かなものであることを浮かびあがらせる戦略的地平を確保させてくれる」（加藤 1994: 153）。つまり〈仮想社会〉におけるリアリティ構築の経験は、逆に、〈現実社会〉のリアリティもすでに「構築」されたものであることを意識化させるという効果をもたらす。また遠藤薫によれば「このような領域の増大は、社会における二重偶有性（不確定性）を大衆に対して露にする。すなわち、諸個人が見ている『社会的現実』はフィクションであり、反対にいうならば、いかなるフィクションも『社会的現実』へと転換する可能性を秘めている」（遠藤 1993: 481）。すなわち〈現実社会〉と〈仮想社会〉との相互転換の可能性さえもが示唆されるのである。

以上の考察から導かれる当面の結論は次のようなものである。〈仮想社会〉を社会学的パースペクティブの中にどのように位置づけるのかという問題を考える場合、〈仮想社会〉と〈現実社会〉を实体的概念とし両者の二項対立を前提とするのではなく、両概念をあくまで分析的概念として、二つの〈社会〉の相互浸透を捉えうる方向に視点を設定しなければならない。いいかえれば、〈仮想社会〉に内在する視点にとどまることなく、〈仮想社会〉と〈現実社会〉とが相互浸透しあうことによって立ち現れてくる新たな社会像として、情報ネットワーク社会を捉えていかなければならないだろう。すなわち、〈仮想社会〉の〈現実社会〉への浸透にとまらなく〈現実

社会〉の変容を明らかにすると同時に、〈現実社会〉の政治的・経済的・社会的あるいは文化的な多様な諸力の浸透が〈仮想社会〉をいかに変容させていくかを明らかにしていくという複眼的な視点を確保することが必要なのである。

冒頭で述べたように「人間にとってなんらかの実質的ないし社会的機能を果たす」という本来の意味での「仮想性」の問題へのアプローチは、こうした方向でこそおこなわれなければならない。そしてこのようなアプローチを実行するためには、〈仮想社会〉をめぐる既存の認識や言説を、全体社会という意味での〈現実社会〉をめぐるマクロな認識や言説の布置状況の中に再び位置づけなおすという理論的作業がさらに必要になってくると考えられる。これが次章の課題となる。