

論文の内容の要旨

論文題目

インターネットにおけるコミュニティの 活性化デザインに関する学際的研究

氏名

チェン ハンロン ドミニク

本論文では、広く「インターネットを介して人々がコミュニケーションを交わす場」を「コミュニティ」と呼び、その活性化のためのデザインの可能性と方法を論じる。具体的には、インターネットにおけるコミュニティのデザイン方法の汎用的な参照モデルを構築するために、(1) 対話を介したコミュニケーションの場におけるルールメイキングおよびアクセス制御等のバックエンド技術を利用した活性化の手法の提案とその評価、(2) 創作行為を介したコミュニケーションの場におけるオープンライセンスの活用やインタフェース等のフロントエンド技術を利用した活性化の手法の提案とその評価を行い、(3) 対話型、創造型の両方のコミュニティ類型に共通する理論的概念を整理し、実践と理論を架橋する学際的なコミュニティデザインのモデルを確立することを究極の目的とする。

2000年代を通してインターネットはユーザーが生成する多種多様なコンテンツによって大きく成長し、2010年代に入ってからインターネット技術を政治や広く社会的な合意形成に活用する傾向が目立つようになった。2012年現在、広義のインターネット上のコミュニティは膨大な数が存在している。世界最大のソーシャル・ネットワーキング・サービス(SNS)であるFacebookには8億人、マイクロ・ブログのTwitterには1億人のアクティブ・ユーザー(月間に1度でもログインするユーザー)が存在し、日々膨大なデータ量のコミュニケーションが取り交わされている。両サービスは共に2011年初頭に北アフリカで起こった「アラブの春」と呼ばれる、圧政に対する民衆の蜂起にも活用されたと指摘されており、先進国社会における日常的なコミュニケーションの道具という枠を超え、グローバルな規模で社会変革の役割を果たすようになっている。それと同時にプライバシー情報の流出と情報セキュリティの構築、海賊行為や著作権の侵害とオープンソース型の著作物流通、新たなビジネスモデルの提案と法規制の相関性といった、ネットワーク型情報社会に特有の問題と課題も露呈している。インターネットはまさに新たな社会変革の可能性と問題点の両方が渦巻く場として今もなお活発な議論の対象となっている。

インターネット上のコミュニティが私たちの日常を支える社会的かつ技術的な基盤として存在感を増す一方で、巨大SNS以外にも数多くのコミュニケーションの場がインターネット上に乱立している。この状況のなか、コミュニティのデザインに関する議論はマクロな政策的議論に終始しやすく、具体的かつ技術的な議

論に関しては汎用的で相互運用が可能な共通言語に欠けている現状がある。そして、個々のコミュニティは必ずしも活性化せず、利用者の注目を浴びずに消滅していくコミュニティも多く存在する。このように実に多様なニーズを満たすための膨大なノウハウが、相互に接続されないまま死蔵している状況がある。

筆者はこれまで、メディアアートセンターにおける映像アーカイブの研究者として、インターネット上における柔軟な著作権の意思表示を可能にするライセンスを提供する特定非営利活動法人クリエイティブ・commons・ジャパンの設立理事として、そしてウェブサービス開発を事業とする株式会社ディヴィデュアルの創業者として、様々な形のコミュニティの企画、デザイン、運営に携わってきた。こうした諸活動の中で多くの試行錯誤を経験してきたが、いつも念頭にあった命題は、どのようにすればコミュニティは活性化するのか、ということであった。なぜあるコミュニティには人が集まり、自生的にコミュニケーションが活発に取り交わされ、他方では参加者もコミュニケーションも不活性なコミュニティが出来上がるのか、ということはインターネット上で不特定多数の参加者が利用するサービスやアプリケーションをデザインする人間は必ず考えることだろう。本論文では筆者が手がけたプロジェクトの内の幾つかの成功体験に関する知見を読者と共有し、コミュニティ活性化という命題に対して少しでも普遍的な価値を抽出したいと考える。もう一つの目的は、インターネット上のコミュニティにおいては工学的な技術論と社会的な知見を融合することによって、コミュニティをデザインするという行為そのものの創造性の把握を深めることである。コミュニケーションが本来創造的な行為であるならば、人々がコミュニケーションを行う場を創造することによって、個人と共同体をゆるやかに接続する道筋が明確になるかもしれない。

そこで本論文では、コミュニティの活性化を図る汎用的なフレームワークが存在しない現状に対して、コミュニティの活性化を実現するための指針、および活性化の度合いを評価する方法を論じることが必要であると考える。そこで以下の二つの要件を定義する。

要件1：コミュニティの属性に応じた活性化デザインの実践が必要である。

コミュニティには実装毎の独自性があり、どのようなコミュニケーション様式を提供しているのかということによってそれぞれ大きく性質が異なっているといえる。しかし、大別すれば、対話のためにユーザー同士がテキスト（自然言語）を交わすことを主とするコミュニティを「対話コミュニティ」、創造的な表現のために制作されたコンテンツを共有することを主とするコミュニティを「創造コミュニティ」の二つに分類できる。

もちろん、実際のコミュニティには対話型と創造型の二つの属性が融合する場合が多く、この分類はコミュニケーション単位の性質の差異を正確に捉えるための便宜的なものである。その上で、対話型と創造型それぞれの場合における特徴的な活性化デザインの手法と評価方法を、実践の検証を基に明らかにする必要がある。

要件2：異なる属性のコミュニティに共通する活性化デザインの指針が必要である。

汎用的なフレームワークを志向するためには、対話型と創造型の両方のコミュニティの具体的な特徴を浮き彫りにすることに止まらず、異なる種類のコミュニティを横断的に理解し、そのデザインに活用するための参照モデルを理論的に打ち立てる必要がある。換言すれば、実践的な具体事例から類型別のコミュニティの特徴的な本質を抽出し、新たなコミュニティのデザインに活用できる理論的な枠組みを構築する。共通言語を備えた理論モデルを構築することによって、異なる性質のコミュニティを比較分析し、批評や制作に活用することが可能となる。

また、この共通言語体系そのものもオープンに議論されて成長するためには、理論的概念のような一定の形式性を備える必要があるが、独自に理論を新規に打ち立てるのではなく、そのために参照できる学問体系を模索することも重要な作業となる。

以上二つの要件に応える形で、本論文はコミュニティの活性化を図る汎用的なフレームワークを以下の三つの提案を行う。

- 1) 対話コミュニティの設計と実装およびその活性化と評価
- 2) 創造コミュニティの設計と実装およびその活性化と評価
- 3) 1)と2)でも汎用的に利用可能なネオサイバネティクスおよび基礎情報学理論を用いた整理と体系化

より多くの人間がインターネットを介したコミュニケーションの場に参加しつつある現代社会において、今後ともより多くの人間がコミュニケーションの場の設計に参加するであろうことは容易に予測できるだろう。この際、コミュニティを所与のものとして観察するだけでなく、どのように設計でき、その内部的な活動を活性化させられるのかというコミュニティをデザインする意識と方法論は社会的な重要性を増していくことになる。本論文は究極的には、この万人に開かれたコミュニティデザインの方法論の構築に寄与したい。

実践なき理論は空虚であり、理論なき実践は孤立する。この意味で、個別の実践例を評価するだけでなく、また、理論モデルを構築するだけでもなく、両者の間を往復しながら成長できるコミュニティのデザイン論こそが必要であると考ええる。

本論文の最大の特徴は、インターネットにおけるコミュニケーションとコミュニティを論ずるにあたり、活性化という視点を導入する点にある。コミュニティを比喩的にではなく機能的に生命論的システムとして捉える上で、この視点は導線としての役割を果たす。コミュニティは活性化するという一つの合目的性を設定することによって、コミュニケーションとその集積から作動するコミュニティはどのような構造や工学的な問題を持ち、どのように解決できるのかという議論にも、そもそもどうして私たちはコミュニケーションを行い、コミュニティを形成するのかという哲学的な命題にも、等しく応答できるようになる。

本論文は単一の固定的な理論に全てのコミュニケーションやコミュニティの現象を還元しようという意図は持たない。本論文が行うことはあくまでインターネットにおけるコミュニティに関する実践の自己記述と理論の参照の間を往復する方法を提示するに過ぎない。換言すれば、理論と実践を構造的に接続する学際的な形式の一つの提案である。それは理論から出発して実践に向かう立場よりも、むしろ実践知を理論に体系化していく方向性をもつ。そして本論文が生命システム論を参照し、依拠するならば、本論文もまたひとつのコミュニケーションの連鎖を誘発してコミュニティを作動させなければならないと考えられる。