

2章 電子空間における人間関係形成

日常生活の中で、メディア・テクノロジーがより身近なレベルで普及するにともない、主に業務・研究用などとして発達してきたそれらのテクノロジーは、当初の目的にとどまらない、さまざまな用途を持つようになるという現象が見られる。たとえばポケベルは本来営業マンの業務連絡用などに利用されていたものが、特に1990年代の半ばごろから若者の間で数字の語呂合わせなどの、異なった形式をもったコミュニケーションの道具として利用されていった。そこで見られたのは、ポケベルが連絡や待ち合わせといった何らかの目的のためにのみ利用されるのではなく、単なる挨拶の交換など、そこで展開している人間関係の維持そのものが目的になったり、時にはそのメディアの上だけで人間関係（ベル友など）が展開するという形での利用であった。

本章で注目したいのは、コンピュータ・ネットワークの普及により新たに拡大してきた、人間関係の拡大や維持のための利用である。

特にコンピュータの場合、その人間関係がネットワークの上だけで展開するという形式も珍しいものではなく、そこでのコミュニケーションが文字だけで行われ、お互いの顔が見えないといったことによって、他のメディアとは異なった様々な特徴を持つように考えられてきている。一方で、ネットワーク上の犯罪やわいせつ情報の問題など、顔が見えないことによる反社会的な行動の蔓延を危ぶむ声なども聞かれている。

本章では、これまでに行われた実証的知見を見ながら、コンピュータによるコミュニケーションの特徴に照らしあわせてネットワーク上の人間関係がどのように展開しているのかについて概観していく。

1. CMCとしての電子コミュニケーション

さまざまなコミュニケーション形態

一口にコンピュータネットワーク上での電子的なコミュニケーションといっても、それは技術的側面あるいは社会的側面からの参加者形態の違いによって様々なあり方が見られる。

ここでは総称として C M C (Computer-Mediated Communication) という呼び方をするが、特に文字だけを利用したものとして現在最も一般的に行われている C M C に、電子メール (E-Mail) と電子会議と呼ばれるものがある。

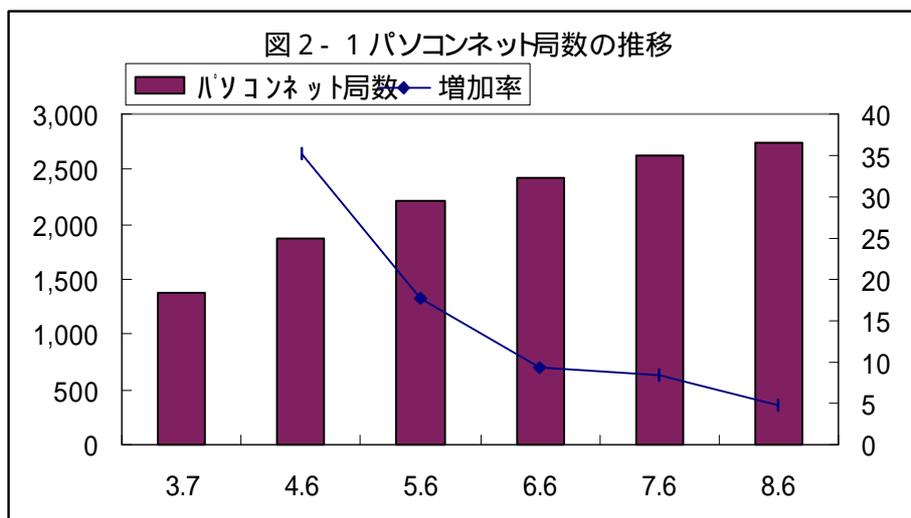
電子メールは基本的に手紙のやりとりのように一対一の人が通信を行なうことを可能にしている技術である。それに対し、電子会議では、特定の話題を共有する人々の集まりについていくつかの「会議室」と呼ばれる共通の情報交換の場を設定し、そこに利用者それぞれが発言を書き込み、基調となる発言に対して別の発言を積み重ねることによって、コミュニケーションを行なっていく。参加者は不特定多数で、基本的に誰でもその発言を読むことができ、発言内容も自由なものとされている。電子会議はフォーラム、電子掲示板、ニュースグループと呼ばれる形態をとることもあるが、基本的な構造に大きな差はない。

しかしながら、これらの形態は必ずしも技術的に限定されるものではなく、電子メールには一度に同一内容を複数の人に送る機能 (同報性) があるため、指定されたメンバーに対して転送することにより、電子会議を擬似的に行なうことが可能になっている。

これに対し、実際の社会において意味を持つてくるのは、むしろ利用者自身の参加形態であろう。いわゆる「パソコン通信」と呼ばれるものは、主に商用ネットと呼ばれる、特定の企業や団体のホストコンピュータを介してその団体と契約した「会員」が利用する「サービス」の一つとして行われている。したがって、パソコン通信では人々の個人的なコミュニケーションもまたホストコンピュータによってある程度管理され、制限を設けられているのが普通である。これに対して、「インターネット」と呼ばれるものはあくまでコンピュータどうしの間に位置する通信ネットワークそのものであり、そこでどのようなサービスが行われるかは、その通信ネットワークにつなぐコンピュータ (とその利用者) によって決まるものであり、インターネット自体は利用形態が限定されることがない。

実際の傾向として、97年現在パソコン通信ネットに加入している人数は推定789万人であり、これは前年度の573万人に対して37%の伸びを見せている(二

ニューメディア開発協会による)が、パソコン通信としてのサービスを行なう局数の増加は鈍くなっており、これに対してインターネットに接続する局が増加するなど、インターネットへの移行が見られている(ニューメディア開発協会[1997])。



(平成9年版『通信白書』より作成)

インターネットでは、ある意味で接続しているコンピュータ全てが何らかのサービスを提供する「ホスト」なのであり、その数は98年1月現在全世界で2967万にのぼり(Network Wizards <http://www.nw.com>による)、日本での利用者は97年末で884万人と推計されている(日本インターネット協会調べ)。したがって、インターネットでは全く不特定多数の人が会員資格等を問われずに自由にコミュニケーションを行なう可能性を持ち、そこで行われているコミュニケーションの形態も、WWW(World-Wide web)と呼ばれる技術形式によって、画像や動画などの情報としてやりとりすることが可能になっている。特にホームページと呼ばれる形式での情報の公開は、不特定多数の人がお互いを知ることなく情報を見るという点で、むしろマスメディアに近いような従来の形式とは異なったコミュニケーションを行なっていると考えられる(池田編[1997])。

しかしながら、現状としてはインターネットにおいても、コミュニケーションの形式としては電子メールや電子会議が多くを占めており、また、インターネットに関して指摘される問題もその形式との関連を指摘されることが多いた

め、ここではむしろこれらの文字のみによるコミュニケーション形態を基本的な特性としてもったものをCMCと考える。

CMCの特性

CMCに関する具体的な研究知見を見る前に、まずここでは従来に指摘されたCMCの特性と呼ばれるものを確認しながら、それらの特性を持ったものをそのままここで考察する対象として定義する。

スプロウルとキースラーは、CMCの持つ社会的特徴を6つの点で指摘し、それらを基準とした他のコミュニケーション技術との比較を行なっている (Sproull & Kiesler [1992])。

非同期性

メッセージに対して、発信者と受信者は同時に接触する必要がなく、時間的な制約なしにコミュニケーションができる。これに対し、チャットなどと呼ばれる同期的な形式を持った技術もあるが、利用者は5%程度と一般的に非常に少ない (橋元ほか[1996])。

迅速さ

メッセージはほとんど数秒のうちに距離を越えてやりとりされる。

文字によるコミュニケーション

メッセージが文字によって構成されることで、それは同時にノンバーバル・コミュニケーションと呼ばれるあいづちや視覚的な手がかりをもたないことを意味する。(手紙の場合でも、筆跡などの視覚的な手がかりは大きいと見ることも可能である)。

同報性

複数の人が同一のメッセージを共有できるため、アクセスの資格やきっかけなどに制約が少ない。

外部記憶の存在

メッセージはコンピュータの記憶装置に記録されるため、やりとりを保存し、後で再生することができる。したがって参加するものは参加開始の時期などの制約を受けることがなくなる。

記憶の処理

記憶されたメッセージ内容はコンピュータによる処理が可能で、検索、複写などが簡単に行われる。

これらに基づいて比較したものが表 2 - 1 であるが、ここではこうした性質をもつものとして C M C を定義した上で、次にこれらがそこで展開するコミュニケーションの特徴にどのように関連づけられているか、について見ていく。

表 2 - 1 C M C と他のコミュニケーション技術との比較

	非同期性	迅速さ	文字のみ	同報性	外部記憶	記憶の処理
会議	×		×		×	×
電話	×		×			×
手紙	×	×	×			
FAX						
CMC						

(... 可能である、 ... 状況による、 × ... 不可能に近い) (Sproull & Kiesler [1992] より作成)

2 . 人間関係形成過程としての C M C

C M C と対面コミュニケーションの比較

以上に見てきたような特性から、C M C がそこで行われるコミュニケーションに何らかの影響を与えるのではないかと考えられ、主に C M C と対面のコミュニケーションを比較する形で実験的な方法による検討が従来行われてきた。

その影響についての見方として、C M C における「社会的手がかりの喪失」というものが考えられてきた (Siegel et al. [1986])。これは C M C のもつ特性により、性別や地位といった社会的な情報がコミュニケーションの中で欠落することで、日常の対面コミュニケーションの前提となっているそうした情報の影響を無視できるようになり、その結果それぞれのコミュニケーションは異なった特徴を見せるというものである。

その特徴は端的に行って、二つの方向を持つ。一つは、C M C では社会的な地位を考慮せずに発言できるので、その分平等に参加できるコミュニケーションが行なえるという方向で、もう一つは、C M C では社会的な地位の影響がなくなることにより、社会的な規範を欠いた発言が行われ、その結果個人間の統制がとれなくなるという方向である。

前者の場合、会議などで意見の交換が活発になると考えられる。C M Cと対面の会議を比較した実験では、異なった地位どうしで発言率がC M Cの方で接近するという例が見られている（図2 - 2）。

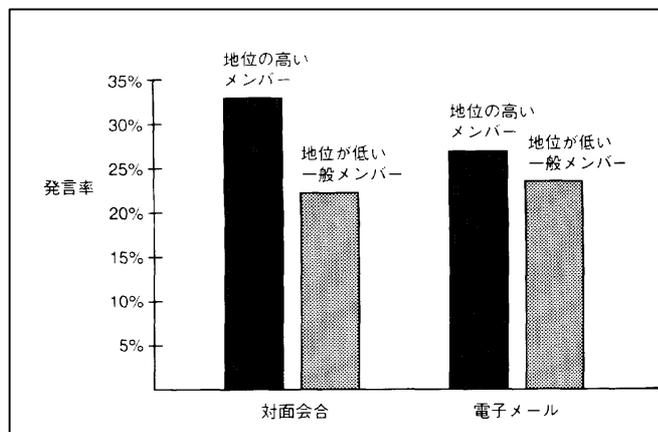


図2 - 2 メンバーによる参加の違い（Sproull & Kiesler [1992,p109]より）

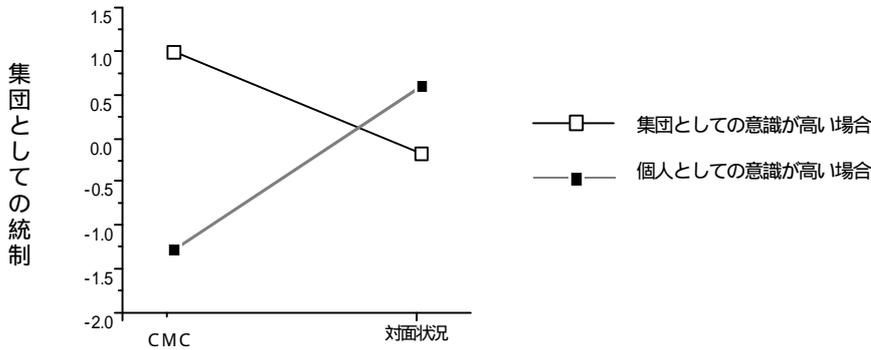
後者の場合は、C M Cにおける感情的・攻撃的な発言の多さ（ケンカ状態）として現れる。この現象は炎が広がる比喩から「フレイミング（flaming）」と呼ばれている。フレイミングは単に地位といった情報の喪失から、相手への配慮がなくなることの他に、会話のニュアンスを伝えるノンバーバルな手がかり（口調など）が失われているという点にも原因が考えられている。

技術決定論への批判：コミュニケーション過程への視点

しかしながら、こうした技術的特性を元に実際のコミュニケーションへの影響を見る考え方は、技術が一方向的に人間の行動のあり方を決定するという「技術決定論」として批判を受けると同時に、新たなC M Cへの視点を生じることになった。

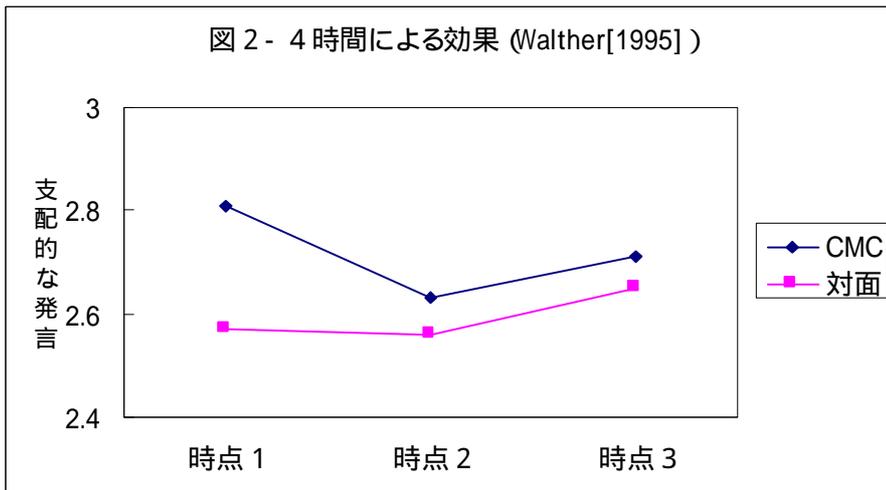
たとえばスピアーズらは、同様の実験手法において、参加者のグループを、参加者のアイデンティティのよりどころとして、集団としての意識を高めた群と個人としての意識を高めた群に分けて、それぞれ対面とC M Cでのコミュニケーションの効果を比較したところ、確かに個人としての意識が高い場合は、C M Cの方が集団としての統制がとれない傾向が見られたが、集団としての意識が元々高い場合はむしろC M Cの方が集団としての統制がとれており、群によって全く反対の結果が生じた（Spears & Lea[1992,p49]、図2 - 3）。

図 2-3 参加者の意識による違い (Spears & Lea [1992])



このことは、同じメディアの特性についても、参加者の状態によって全く異なった結果を生じることを示している。

さらに、ウォルサーは2つの点でキースラーと異なる点を指摘している。一つは平等性についての解釈であり、CMCで発言の機会が高まるとしても、各参加者がむしろそれぞれで勝手なこと言ってしまうことは議論ができないことになり、結局はそれに対して誰かが支配的になる必要がある。内容的にはCMCの方で支配的な発言がより多く行なわれることになる。もう一つは時間の効果であり、いったんそのようにして集団としての凝集性が作られれば、特に支配的な発言が強く発揮される必要はなくなる。したがって、結果として支配的な発言は減少していくことになる(図2-4)。



ウォルサーが指摘しているのは、結局CMCで形成される人間関係について、平等である/支配的であるといった性格は、参加者がお互いについての情報を処理していく過程の中に現れるもので、このような過程としてはCMCで行わ

れていることは時期によっても異なった特徴を見せるのであり、図4-4の値が後半で接近しているように、常に一般的なものとして対面と異なった特徴を見せるものではないという視点である(Walther[1995])。

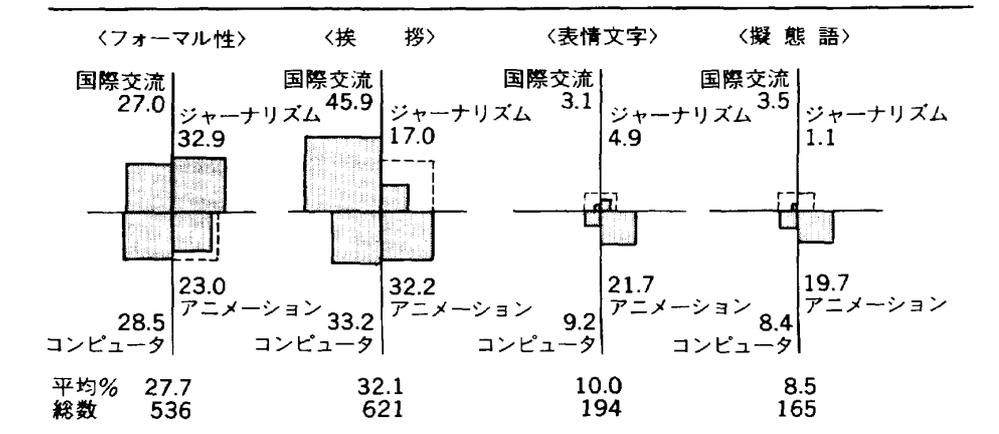
このような技術の「特性」ではなく、コミュニケーションとして情報を処理していく「過程」を見て行く考え方は、CMCについての「社会情報処理」アプローチとして展開しており、時間のほかに親密さや相手への信頼度、課題志向に対する社会的な志向などの変化がこのような過程に影響を与えることが示されている(Walther & Burgoon[1992])。実際にSaunders et al.[1994]によれば、発言の内容も結局のところ現実的な地位に従っていることが医者と看護婦による電子会議の例で確かめられている。

こうした情報処理の過程は、個々の発言を内容についても確かめることができる。川上らは電子会議室の発言を分析し、その中にコミュニケーション的考慮に基づいたスタイルの違いが見られることを指摘している(川上ほか[1993])。コミュニケーション的考慮とは、丁寧な言動や挨拶など、相手との距離を考えた言動をとったり、また擬態語や表情文字(例:(^^;)といった記号で笑いを表す)など、非言語的な情報を含ませることで、コミュニケーションを円滑化させようとするものである。同様に、Hiemstra[1982]では、相手を尊重して相手のフェイス(面子)を守る行動がCMCにおいて様々な言語的なストラテジーとして見られている。

このようなコミュニケーション的考慮の存在は、CMCにおいて社会的な情報が手がかりとして単純にすべて失われるのではなく、むしろコミュニケーションを進行させるために選択的に作り上げられていることを示している。図2-5は、異なったテーマの電子会議室で先に見たようなコミュニケーション的考慮がどのように現れているかを示したものであるが、その現われ方は会議室の内容によって大きく異なっていることがわかる。

図2-5 会議室によるコミュニケーション的考慮の違い(川上ほか[1993,p99])

コミュニケーション的考慮



注: 図中の点線の枠は、平均%を示す。

池田はこのような行動を選択的に作り出す意味で「カスタマイズ」と表現し、それぞれにおける人間関係を形成するための過程と見て、それが「文化」としてそれぞれのメンバーにおいて共有されている可能性を指摘している（池田編 [1997, p57]）。

電子コミュニティにおける文化の共有

近年、CMCでの人間関係をとらえる用語としてしきりと使われる「電子コミュニティ」もしくは「ヴァーチャル・コミュニティ」(Jones(ed.) [1995]など) といったものは、先に見てきたようなさまざまな過程を得て、何らかの「文化」の共有をしている人々の集まりであると考えることができる。逆にいえば、CMCが行われる何らかの空間（サイバースペース）があれば、そこに必ず何らかのコミュニティが存在するのではなく、あくまで人々の相互作用の過程の中でコミュニティが作られ・維持されているのである。Quentin[1997]はCMC上のコミュニティを基礎付ける条件として、双方向性、多様な参加者、共通の公共的空間、メンバーシップの維持をあげ、これをヴァーチャル・コミュニティに対してヴァーチャル・セツルメント(virtual settlement)と呼んでいるが、このようなセツルメントを実際の参加者が作り上げることで、コミュニティがはじめて現れてくるといえる。

さらに、こうしたコミュニティは単に制度としてルールなどが作られることだけではなく、個別の具体的なやりとりの中でお互いの共通性が示されること

で維持されていく。ベイムはソープオペラ（いわゆるメロドラマ）のファンのニュースグループを観察した結果から、発言の中にドラマの内容にちなんだ冗談がしばしば現れていることを示している。それは、冗談というものがもともと集団のコミュニケーションの中で、お互いが共通して持っている知識を参照するという機能を持っているからで、参加者は相手を笑わせることそのものを目的として冗談を言うだけでなく、同時にそのことで自分がドラマに対して持っている知識や態度を示すことができ、そのことで他の参加者はより多くのことを発言者と共有することができるのである（Baym[1995]）。また、一般的なことばの問題としても、土橋[1998]はパソコン通信の電子会議を観察した結果から、ある発言に対する反応として「自分も同じ経験をした」・「同じことを感じた」という共感の表明が表されることが非常に多いとして、このことによって、相手との「共通項探し」のゲームを行ないながら話を展開していくという特徴を見出している。土橋やベイムからは、その他にも身辺雑事に関する「おしゃべり」の中で私的な情報をお互いで開示していくことなども指摘されているが、このような自己開示による「人格」としての同質性の確認も含めて、「同質性を確認することによって関係性を創り出す」ということが、CMCにおけるコミュニティの一つの基盤になっている可能性が指摘できる。

以上に見てきたことから、CMCにおける人間関係の形成には、単純にCMCが社会的な手がかりをメディア特性として減少（喪失）させるために、何らかの平等性や共通性を成立させているのではなく、あくまで参加者がお互いについての情報を交換していく過程の中で、ある同質性を確認しながら、それらを集団の共同性として作り上げているという可能性が指摘できる。次節では、この同質性を焦点に、CMCで行われている人間関係形成をより大きな集団過程の中でとらえなおして見る。

3. CMCにおける集団過程

同質性の構造

先に見たような電子コミュニティはメンバー自身が同質性を創り出している

過程として見る事ができるが、このような同質性は集団が形成されていく過程の中から特定の条件として現れてくるとい側面がある。

たとえばラタネの実験では、電子会議において意見を交換しながらどういう意見が多数派かを見抜き、その多数派の意見を自分の意見として表明する、というゲームを行なわせたところ、メンバーどうしのコミュニケーションに制約がなく、参加者がさまざまな相手とランダムにコミュニケーションできる場合について、最終的に少数意見の人が減少して意見が一致に向かう傾向が非常に高いということが示された(Latane & L' Herrou[1996, p1224-1227]、図 2 - 6)。

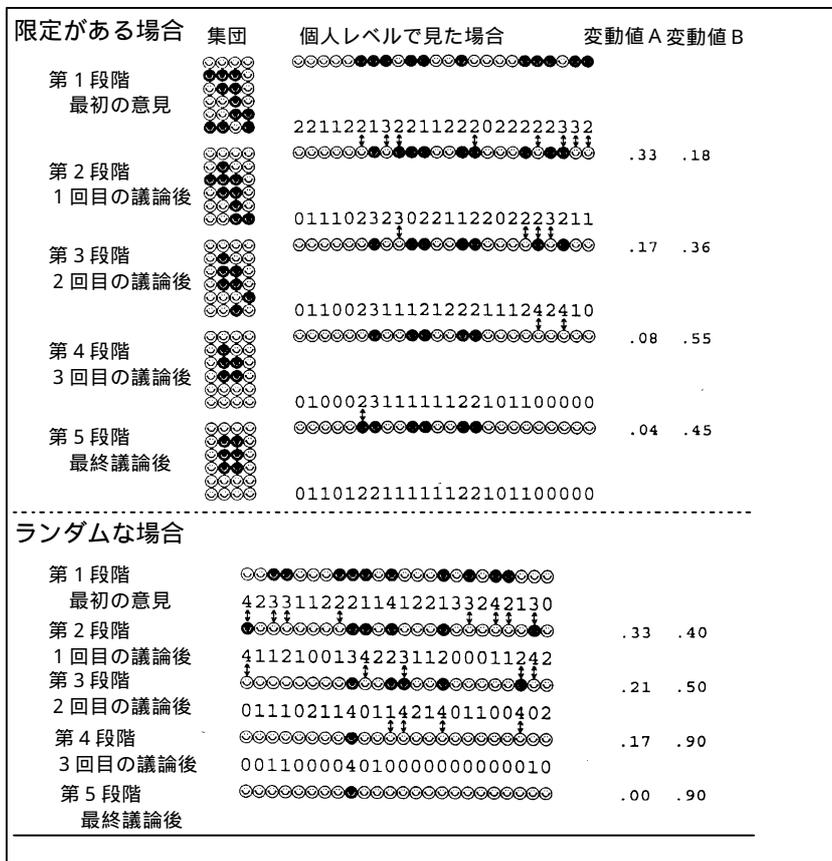


図 2 - 6 C M C による多数派の構成 (Latane & L' Herrou[1996]より)

変動値 A は意見が変わった人の比率、変動値 B は少数派 (黒) のうち多数派 (白) に変わった人の比率を示す。丸の下の数字は各個人が接触した反対意見の数を表す。ランダムな場合は 9 割の少数派が多数派に寝返ったことになる。

このことは、インターネットをはじめとして、現在行われている C M C ではコミュニケーションよりランダムになる傾向があり、それだけ意見が多数派に吸収されていく傾向が高くなる可能性が指摘できる。さらに、こうした意見の表明そのものがコミュニティのメンバーとしての資格に直接関わるような場合、

コミュニケーションを開始したり話題を進めるきっかけそのものがすでに同質化の傾向を促進するようなことになると、そのコミュニティは異質なものを排除する傾向を持つことになる。

さらに、ここで図 2 - 3 ですでに示した実験結果の意味を再びとらえなおしてみると、集団的な意識（同質性）の高いメンバーによってコミュニケーションが行われる場合は、CMC は対面状況よりもそのメンバーの凝集性を高めているということになる。スピーアーズらは、これを「没個人化」という概念と結びつけて、CMC がもたらしている一種の匿名状況から説明している (Spears & Lea[1994])。

没個人化とは、本来騒擾や暴動といった匿名状態の人々における非理性的・非合理的行動を説明する概念として提唱されたもので、集団における匿名状況が、個人と周囲の人との違いを失なわせ、その結果、個人内部において自己を統制する意識がなくなり、ふだんでは見られないような非理性的な行動に移りやすくなる、というものである。

このことは匿名の時に人々がいろいろな制約から解放されて好き勝手に行動できる、ということをも単純に意味するのではなく、むしろ、匿名状況として他人との違いを見失うがために、他人に過剰に同調する傾向が強くなるということの意味する。暴動というのは一件無秩序な行動に見えるが、たとえば店を全壊させたり、車をひっくり返すような仕業がたやすくできてしまうのは、むしろ一糸乱れぬ形で人々が強く統制された形で行動しているために可能であると見ることができる。そのような強い統制状況は、匿名の状況であるからこそ成立していると考えられるのである。

CMC では、視覚的な情報をはじめとして、お互いに対する情報が得にくい匿名状況が展開していると考えれば、行動の内容が非理性的であるかどうかは別にして、そのために強く統制のとれた同質性の強い行動が生じていると考えられる。匿名状況といってもさまざまな場合があり、一般的に考えることには慎重になる必要があるが、特定の集団意識に関わる場合は、それが特定集団としての意識を強化し、異質な他者を排除する作用を持つ可能性はある。実際に

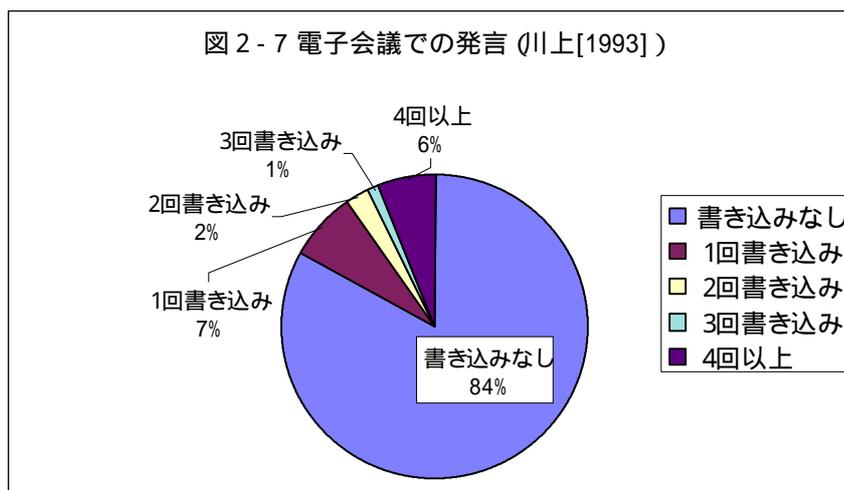
スピーアーズらはこれをCMCの「隠された権力」として単純にネットワークが平等性を実現するという「理想」に対して異を唱えている。

沈黙のらせんとしてのROM

以上のようにCMCについて指摘される同質性の構造から、実際にどのような現象が現れていると考えられるだろうか。

一つは、こうした同質性が実際のメンバーに意識されることで、それぞれの行動に制約を与えるという現象である。これは実際に特にネットワークの管理者やシスオペなどと呼ばれる人にとって一種の「権力」として発揮されることもある。図2-4で、支配的な発言がCMCの当初において強く見られたように、このような同質性や凝集性を作り出すために、通常の場合よりも強い制約がかけられることが推測できる。

それと関連して、ここではCMCについて指摘される一つの傾向を取り上げて見たい。それは電子会議室における、ROMと呼ばれるメンバーを性格づけることば（カテゴリー）の存在である。ROMとは、いわばあだ名のようなもので、由来もコンピュータ用語から来ており、「リード・オンリー・メンバー」と読み、会議室で発言をしないで他人の発言を読むだけのメンバーを指すことばとして使われている。図2-7は、ある電子会議のメンバー（N=3580）を対



象に発言回数をカウントしたものであるが、1年半の期間において、全く発言をしていない人が全体の8割以上を占めており、また発言したことのあるもの

の中でも、1、2回しか発言していないものが発言者の3分の2を占めている。このことから、非常に多くのネットワークの参加者がROMと呼ばれる状態にあることがわかる。

このような多数のROMが生じる原因には、川上[1993,p124]も指摘するような発言の際に生じる心理的負担などさまざまな要因が考えられるが、集団過程として考えた場合、やはりCMCにおける同質性が大きく関係していると考えられる。すなわち、積極的な発言をする少数のものが集団としての方向性を規定し、それに対して大多数が沈黙という形で同意して、その方向性のもとにコミュニティに参加するという形式がここでは成立していると思われる。同様なものとしてマスコミによる世論形成の過程について「沈黙のらせん」(ノエル・ノイマン)という概念があり、それによると、自分の意見が多数派の意見であると認知するものは、その考えにしたがって発言をより多くすることになり、逆に発言が少数派に属すると認知するものはだんだんと発言しなくなる。その結果少数の人々の発言が大多数を支配することになり、ひいては世論が全く統一化される可能性も生じるという(Noelle-Neumann[1980])。世論の場合、多数派/少数派という認知を分ける有力な手がかりとなるのがマスコミ報道なのであるが、そのような手がかりのないCMCにおいてもやはり同様の傾向があることが確かめられている(池田編[1997,p136])。むしろ、それがCMCのように集団のメンバーがランダムにコミュニケーションする可能性が高い場合ほど、そのような多数派についての認知が特に高まるという傾向があることは先に述べた通りである。

伝達過程における意図せざる結果

以上に見てきた例は、参加者自身の多数派であることへの意識が問題になっているが、ここではさらにそうしたものは別のレベルでの「多数派」の問題としてCMCにおける集団過程について見る。

近年インターネットの普及によって問題になっているものに、ネット上での「うわさ」というものがある。それは従来的一般社会に見られていたうわさやデマのCMC版であるとも見ることができ、内容としては多少違った様相を

伝播は終息したのであるが、類似したうわさはその後も度々現れているという（川上ほか[1997,p89]）。

このような現象について、うわさを信じること自体に関しては抑止力がないわけではないが、たとえばこうしたうわさの信憑性を同じようにネット上で確かめたり、あるいは否定しようとする動きがあった場合、それもまたそのうわさに関する話題と考えれば、どのような意図がそれに付与されているにも関わらず、このうわさがネット上を走るという現象自体はむしろ拡大を続けることになる。実際にこのよううわさを否定しようとした人が、「このようなメールを見たことがある人は多いだろうから、他の人にも教えてあげた方がよい」というメールを送信したところ、「それ自身がチェーンメールになる可能性がある」という返答が送られ、さらにそれに対する釈明としてメールが交わされ、「これ以上この話題を続けると、このやりとりがチェーンメールになってしまいます」という意見が出された、という例を筆者自身も見たとあるが、こうしたやりとりはすべてメーリングリストで行われたので、それだけでもこのうわさは無数の人を瞬時に巻き込むことになった。

このような形で、本来人々が持っている意図にしたがって行動すればするほど、その意図とは逆の結果が生じることを「行為の意図せざる結果」というが、個人レベルでの心理を離れて、社会全体の現象として見た場合、このような意図せざる形で「うわさの伝播」などが行われてしまうことは、特にネット上に限らず見られることではある。

実際のところ、インターネット上にあるうわさはそれほど多くなく、あっても特定の電子会議上であつたりと、不特定多数の人に拡大することは少ないといわれている。しかしながら、ある情報がうわさであるか否かということは、一般に決めることは難しく（うわさを否定する情報に根拠がないことが分かれば、それ自体もうわさになる危険がある）、それがどの程度の他の人に信じられているか、ということについても一般には不明確である。このような時に先の例のように「自分は信じていなくても、他の人は（特に知らない人はどこかで）信じているだろう」という意味での「多数派」に関する認知が生じれば、結果

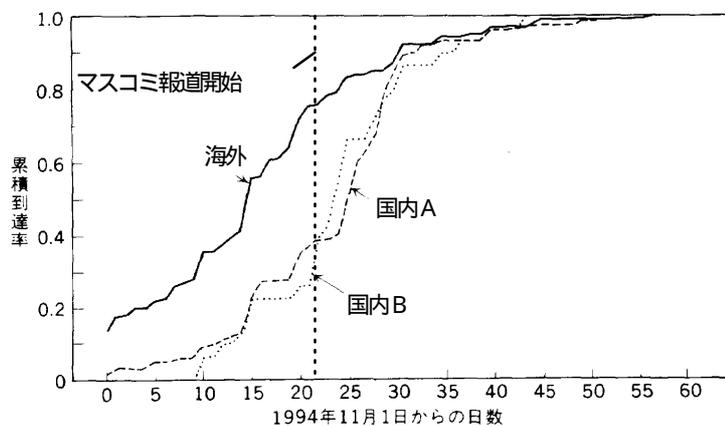
的にそのうわさは多くの人を巻き込むことになる。こうした例から、意図せざる結果としてCMCが人々を同質化させる可能性を持つことが指摘できる。

ネット外との相互作用

以上のように考えた場合、CMCがネットワークとして持つ力は非常に強大なものとして考えられるが、実際単純にCMCによって全ての人々が「同質化」するわけではないし、ネットワークによって現実世界が一変するような事態が生じているわけではない。そのようにならないのは、当然のことながら、たとえばインターネットであっても、必ずそれを利用する人々の間に「ネット外」の世界が広がっていることによる。そのことを次のような例で確かめて見る。

図2-9は、ある大きなニュースがどのように人々の間を伝播したかについて、実際にニュースをネット上で伝達した人を対象に調査した結果である（池田編[1997,p165]）。そのニュースはパソコン部品のトップメーカーが製品に欠陥を持っているというもので、最終的には製品の全面回収となる大きな事態を引き起こした。非常に特徴的であるのは、この事態がネットワークでの伝達により生じたということである。実際にこの事件がマスメディアで報道されたのは外国で11月22日・日本で11月29日であり、図から報道前に7割の人がすでにネット上でこの事件を知っていた。ここにネットワークの伝播力を見ることができ、マスメディアの報道後海外と国内の時間差が縮まっていることから、ネット外におけるマスメディアの役割も大きいことが指摘できる。

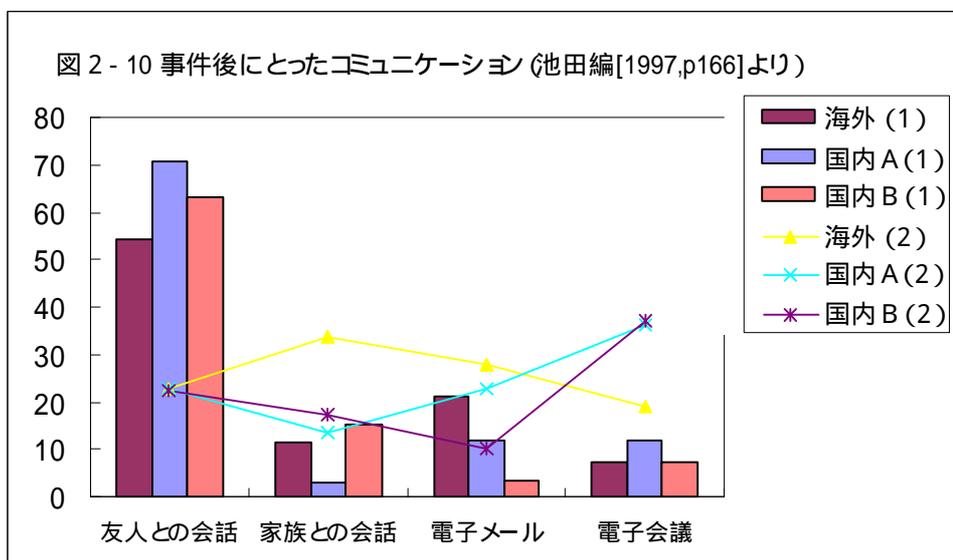
さらに、この事件を知った人がとった最初の行動・2回目の行動の多くは、それをただちにネット上に伝えるのではなく、まず身の回りの人と会話をす



ということであった（図 2 - 10）。

図 2 - 9 ニュースを聞いた人の分布（池田編[1997]より）

ここに、ネットで流れている情報がそのまま純粋にネット内だけを経由するのではなく、ネット外の世界と相互作用していることが指摘できる。つまり、いかなる情報であっても、それはネット外の世界という「フィルター」を通して接触されているのであって、それであるからこそ、現実の人々は単純に同質化しているわけでないといえる。同時にそのことは、こうしたネット上での現象も、外部の世界との相互作用から見ていかなければならないことを示している。



ネットの加入者別に表した。1は1回目の行動、2は2回目の行動を表す

4. まとめ

C M C は、人間関係や社会について、新しい技術としてその序列を変える（たとえば平等化する）ような力を持っているように一般的なイメージが作られ、また初期の実験もそのようなことの立証の意味で利用されてきたことが多いように思われる。しかし、実際はそのような強大な力というものはなく、そこでコミュニケーションを行なっていく中で情報を形成していく過程によって、現れてくる結果というのも変化するものであった。

一方、大きな集団過程として見た場合、それは参加者の意識としても、また

ネットワークの構造としても、同質化という傾向が見られており、現実的にはROMという沈黙した大衆の存在や、意図せざる結果としてのうわさの拡大などとして考えられた。

ネットワークにおけるコミュニケーションはネット外の世界によって大きな影響を受けており、あくまで現実の人々はそのような世界との相互作用の中で、それぞれがネットワークに向かっているのである。

とはいえ、特に国内の研究ではまだまだ実証例が少ないのがCMC研究の現状である。それぞれの点について明らかにした上で、社会全体としての相互作用の過程として見ていくことが重要であるように思われる。

< 引用文献 >

Baym, N. (1995) The performance of humor in computer-mediated communication.", Journal of Computer-mediated communication 1(2)

Available: <http://jcmc.huji.ac.il/vol1/issue2/baym.html>

土橋 臣吾 (1998) 「接触・交流の場としてのコンピュータ・ネットワーク」『マス・コミュニケーション研究』52, 118-131

橋元良明 ほか (1996) 「普及初期段階におけるインターネットのユーザー像と利用実態：プロバイダー個人加入者アンケート調査（1996.7）から」, 『東京大学社会情報研究所調査研究紀要』8, 87-197

Hiemstra, G. (1982) "Teleconferencing, concern for face, and organization culture" Communication Yearbook 6, 894-904

池田謙一編 (1997) 『ネットワーキング・コミュニティ』, 東京大学出版会.

Jones, S. (ed.) (1995) CyberSociety: Computer-Meditated Communication and Community, Sage

川上善郎 (1993) 「電子会議を支えるROMとRAM：誰が電子会議の主役なのか」, 『現代のエスプリ 306：メディアコミュニケーション』

川上善郎・川浦康至・池田謙一・古川良治 (1993) 『電子ネットワーキングの社会心理：コンピュータ・コミュニケーションへのパスポート』, 誠信書房

川上善郎ほか(1997)『うわさの謎』,日本実業出版社

Latane,B. and L'Herrou,T.(1996)Spatial clustering in the conformity game:Dynamic social impact in electronic groups,Journal of Personality and Social Psychology 70(6),1218-1230

ニューメディア開発協会(1997)『平成9年度「電子ネットワーク実態調査」結果』,Available: <http://www.nmda.or.jp/nmda/net97/net97-press.html>

Noelle - Neumann,E.(1993) The spiral of silence:Public opinion-our social skin(2nd ed.) University of Chicago Press. 池田・安野訳『世論形成過程の心理学:沈黙の螺旋理論(第2版)』ブレーン出版

Saunders,C.,Robey,D. and Vaverek,K.(1994) The persistence of status differentials in computer conferencing,Human Communication Research,20(4)443-472

Siegel,J., Dubrovsky,V., Kiesler,S. and McGuire,T. 1986"Group processes in computer mediated communication",Organizational Behavior and Human Decision Processes 37,157-187

Sproull,L and Kiesler,S(1992) Connections,The MIT Press.加藤丈夫訳『コネクションズ』,1993,アスキー

Walther,J.(1995) Relational aspects of Computer-Mediated Communication: Experimental observation over time.Organizational Science 6(2),186-203

Walther,J. and Burgoon,J.(1992)Relational communication in computer-mediated interaction,Human Communication Research 19(1),50-88

Quentin,J. (1997) Virtual-Communities,Virtual Settlements & Cyber-Archaeology:A Theoretical Outline Journal of Computer-Mediated Communication3(3),Available:<http://jcmc.huji.ac.il/vol3/issue3/jones.html>

Spears,R.and Lea,M.(1992) Social Influence and the influence of social in computer-mediated communication., in Lea,M.(ed.) Contexts of Computer-Mediated Communication New York:Harvester Wheatsheaf,30-65

Spears,R. & Lea,M. (1994)Panacea or panopticon?:The hidden power in

computer-mediated communication" Communication Research 21(4),427-459