

「連載」方法としてのコミュニティ(2)

変容するコミュニティの性質と その前提条件

西田亮介
Shinya Yamada

『DOGTOWN & Z-BOYZ』★1という映画がある。一九七〇年代、それまで海で波乗りをしていたサーファーたちが、スケートボードの世界にラディカルなスタイルを持ち込みシーンを席卷する。「Z-BOYZ」と呼ばれた彼らは、ラディカルなスタイルだけではなく、サーフィンというカルチャーが持つ反体制、反権威といったアウトローな側面もスケートボードの世界に移植した。「DOGTOWN」と呼ばれる、顔見知りの人間以外の人間のコミットメントを強く排除しようとする「ローカルオンリー」の土地から始まったムーブメントが、瞬く間に全米、いや全世界に広がっていった。その後、スケートボードのバーティカルスタイルは急速に商業化していく。大きな大会が各地で開かれ、有名選手の名前を冠した「シグネイチャーモデル」のスケートボードが大量生産されていくとい

った次第だ。メジャーになったことで、彼らが可能になった選択は増した。それまで認知できなかった選択肢や、選択できなかった選択肢が、主に彼らの商業的なアイコンとしての価値の向上によって選択可能になったのだ。その後、スケートボードを中心に快樂と、身体的な言語を共有する者の中での承認を求めて集まったはずのZ-BOYZの各メンバーは、それぞれ異なる道を歩むことになる。一人は、コンテストの世界と商業化に邁進し、一人は商業主義と画一化するメジャーシーンに背を向け、より過激なアンダーグラウンドの世界に突き進む。もう一人は、葛藤し別のカルチャーの道へ歩みだす。映画を撮り始めるのだ。商業化の荒波を乗りこなすか、商業主義に背を向けアングラ化するか、あるいは、第3の道を選択するか。スケートボードに限らず、さまざまなカルチャーで繰り返して生じている

★『DOGTOWN & Z-BOYS』 公
式サイト <http://dogtown.asmik-ace.co.jp/>



現象だ。少人数の趣味で始まったムーブメントが、その規模拡大に戸惑い耐えられなくなり、原点となった共同体自体は終わりを迎えるパターンといってもよい。インターネットと、技術に支えられたコミュニケーションが所与の時代になった共同体ではどうか。

ネット黎明期、あるいは過渡期に生じた「新しい社会運動」以後の「運動」のなかでは、特に国内では無理やり「個人的な趣味・趣向」と社会変革（あるいは大文字の政治）の間に連関を見出し、接合しようとしてきたが、その試みは当事者が期待したほどのものだったとは思えない。

草の根の文化の広がり、反権力の兆しや対抗可能性を見出そうとしたのだが、そもそも同じ「文化」にしても、その発展過程、あるいは受容の社会的背景が国内と国外では全く異なるものであることは、なぜか置き去りにされたまま議論が進められた。結果、「草の根」ではなく海外のカルチャーによってもたらされた「反権力」を好むものたちが、文化に反権力性を見出して集うというマッチポンプであった。

ところが、インターネットと特にTwitterやSTREAMを介した近年の新しいメディアは、図らずも日本の輸入概念、あるいは文脈を同じくするものだけで集まってしまいがちな共同体とそのあり方、結集原理を如実に変えつつあるように見える。あらゆる差異を

融合していったのであった。そこでは、個人的な出来事は本人の意図とは関係なく政治的な主題としてフレームアップされる。かつてなら、苦笑いのもとたしなめられるような位置づけだった悪ふざけは、いまでは、致命的なダメージを残し、半永久的にその履歴を検索可能にするような事態を引き起こしかねない。

むろん目新しいできごとではない。コメントやトラックバックが対象サイトに押し寄せる「炎上」や、個人情報暴露「晒し」などがあつた。

だが、前述した近年のウェブサービスは、他者との繋がりを促進する「ソーシャル化」、情報発信の「リアルタイム化」、ひとつのエントリで複数のサービスに同時に書き込むことで間接的に複数のメディアを接続する「相互浸透」という特徴をもち、ネット特有のコミュニケーション形態をより顕著なものにする。

ソーシャル化、リアルタイム化、相互浸透は、互いに促進する側面を持つ。ソーシャル化を促進するためには、更新頻度を上げなければならぬ。行為とその観察の時間差を短くする機能、つまり投稿のコストを下げたりリアルタイムウェブ関連の技術開発が進められる。「繋がり」の範囲を拡大するためには、ワンプостで広くメッセージが行き渡る相互浸透の機能が要請される。

こうした輻輳効果によって、ますますユー

ザー間の繋がりが、ソーシャルシャトルグラフィの可視化投稿の物理的・心理的障壁の排除、サービスの連携・共通化は進んできた。

結果的に、個人の「内面」や「本音」が至る所に可視化されてくる。例えば、従来その日常が不可視化されていた政治家でさえ、今では日々その活動を公開している。本人がつぶやいていると思うと、政治的主题がまるで「身近なこと」のように思えてくるのではないか。それまでは「私のこと」とは思えなかった政治家のつぶやきによって、政治的な主題が個人の関心に惹きつけ易くもなっている。ただし、注意しておく必要があるのは、垣間見える個人性がどこまで「本当のもの」「計算抜きの手つかずのもの」かどうかは判別不可能ということだ。配置される文脈、過去の発言等を参照して類推することはできるものの、その本来性はどこまで行っても確からしくなることはない。

個人と政治の境目が曖昧になったのと同様に、未来学者アルビン・トフラーはその著書『第三の波』★₂の中で、ポスト資本主義社会では、生産 (Produce) と消費 (Consume) の境界が曖昧になり、『プロシューマー』と呼ぶべき、価値創造の担い手の登場を予見した。

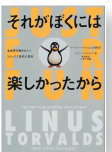
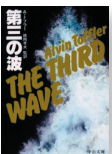
オープンソースはその一例といえよう。

Linuxの生みの親リーナス・トーバルズがその著書『それがぼくには楽しかったから』★₃でも述べているように、新しいOS開発はリーナスにとっては一ひとつの趣味であり、プログラマーとしての習慣から始まった。それがメーリングリストと、掲示板というインフラに支えられて、多くの賛同者や協力者、デバッグを行うもの呼び寄せたことで、ひとつのムーブメントが生まれた。そして、今ではLinuxをOSに据えた製品と生態系、参加するコミュニティは大きな広がりを見せている。人々からノイズと入り交じった形で、インフォーマルな情報が大量に出力され、それらによって、ソーシャル化以前では人手でできなかった、不確定情報まで認知可能になった。情報量のインフレが起きたことで、プロ/アマチュアの垣根の流動性も増しつつある。

このような新しい情報環境のもと生まれたコミュニティとその特質を生産活動と捉えるのか、ボランティアな趣味と捉えるのか。Linuxの例にしても、結局、リーナスの本心が、どこにあったかはわからない。私たちに提示されるのは、「リーナスの提示する理念」と、可視化されたプロジェクト、発言と活動

★₂ アルビン・トフラー『第三の波』徳

岡孝孝訳、中公文庫、一九八八年。



★₃ リーナス・トーバルズ、デビッド・

ダイヤモンド『それがぼくには楽しかったから』風見潤訳、小学館プロダクション、

二〇〇一年。

の履歴の三点である。そこから参加者は、あの種の「確からしき」を読み取っているのだ。もちろん、このようなブラックボックスの存在はインターネット上のメディアに限ったことではない。オフラインのコミュニケーションにおいても相手の「本心」は究極的にはわからない。

しかし、ネットのコミュニケーションはストックとフローを両立させる。一見、ストックに見えるニュースサイトの情報も、たとえば、Twitterのタイムラインに取り込んで擬似的にフローのように見せることができる。

とはいえ、一見フローに見えるTwitterのタイムラインも「流れて消えていく」という意味でのフローではない。Googleのアップデート検索はそれらの情報を拾っているし、Twitterといったサービスは従来型のウェブサイトのように自動でつぶやきを固着させ、蓄積していく。また、文脈を切り取られた形で、転送され、意識しない形で接続した複数のウェブサービス上に拡散するのである。

もはや「おもわぬ失言」を取り戻すことはできない。誤り、失敗を認め、謝罪することだけである。オフラインのコミュニケーションはストックしにくく、履歴を後から参照することも困難だった。したがってコミュニケーションの蓄積が漫然と指し示す大まかなベクトルによって、その「本心」を類推していた。

ソーシャルメディアの普及以前／以後で、失われつつあるもののひとつは、「心理的障壁」である。ソーシャル化とリアルタイム化は、ネットメディアへの書き込みを脊髄反射的なものにしていく。また書き込み量を潤沢にするわけだが、書き込みが豊富になることで、公開の情報量が増す。情報が擬似的にフローと化すことで、書き込みに対する心理的障壁も下がらざるをえない。こうして意図せざる情報に、意図せざる解釈のつかり、またストックでもあるその情報や履歴を参照し、注釈を入れることもできるようになった。

こうして、オンラインのコミュニケーションが擬似的に、「本心」の到達範囲を延長したように見えるようになった。だが、あくまでコミュニケーションのブラックボックスは明らかになったわけではなく、ストック化とフロー化に伴う情報量の増大によって、「確からしさ」が増しただけである。

新しいメディアの登場によって、情報発信に必要がコストが下がり、人々はより活発に「情報」を発信し始めるようになった。結果、人びとの「本心」が可視化されるようになった。想像力の拡張、個人の関心と、「社会問題」の接続コストも下がった。グローバルな難民問題、あるいはローカルな貧困問題、地域の少子高齢化問題、組織の腐敗、問題が存在するあらゆるところで、社会変革の「本心」を提示するものたちが登場するようになる。

本質的には比較不可能な社会問題に、競争を要請することになる。規模の大きなものから、小さなものまで、環境問題から身近な住環境のものまでが、当事者の切実さや困難の度合いとは異なる形で、同時並行に処理されることが大きい。情報消費者の認知容量にも限界がある。

これらは、技術とコミュニケーションの形式による制約を受けるものであり、当事者の意向とは関係ない副作用のようなものであることに注目したい。

「誰かに、何かを届ける」ためには、必然的に「競争」に参加しなければならぬ。目的を達成するためにはメディアの文法を読み解き、他の情報との競争に打ち勝つことが要請されるのである。

技術的環境がコミュニケーションの形式とパターンを変容させている。このような世界における、結集原理はどのようなものであるのか。

二〇〇〇年代前半に批評家の東浩紀が中心となり「[sed] (情報社会の倫理と設計)」★4 という研究会が開催された。その議論は、書籍としてまとめられ、今もウェブに公開されているが、人文社会系の研究者を中心とした「倫

理研」と、理工系の研究者やプログラマー、実務関係者からなる「設計研」の二つの研究会で構成され、情報化社会におけるアーキテクチャの倫理的側面と、設計可能性、その将来性についての議論が行われた。

二〇〇四年に開かれた、その研究会の初回で早くも社会学者鈴木謙介が報告の中で、サイバーリアリズム、サイバーコミュニケーションリアリズムの奇妙な共通性を指摘している。鈴木は、その共訳可能性に無自覚に身をゆだねるのではなく、立ち止まって考えたいと述べる。ただし、既に新しいテクノロジーが生活空間を覆い尽くそうとしている今、立ち止まる余裕はない。確かにブログが新しいメディアとして登場した当時はまだそのようなゆとりがあったかもしれない。だが、今ではさらにメディアのソーシャル化、リアルタイム化の傾向は加速している。AR、ユビキタスコンピューティング、ブレインマシンインターフェイス。実用化が控えている新技術も同様である。観察者の意向と関わりなく、技術は進化し、技術との相互作用を通して、人々の欲望と、そして想像力も拡大し続けるだろう。昔は良かった、こうあるべきだというノスタルジーは通用しない。観察者は

★4 東浩紀、濱野智史(編著)『sed

情報社会の倫理と設計 倫理篇』同

設計の二つの学際的研究」<http://www.gloocom.jp/>

計篇』河出書房新社、二〇一〇年。

[sed@gloocom : 情報社会の倫理と設



時代の外側にいるわけではない。彼らが内在的な存在であることが、より顕著になっている。かつて知識人に期待されたような、観察者の虚構の外部性は回復不可能な水準まで解体された。並行して、そのような「外部」の正統性に合意することで機能する価値、とりわけ倫理的な善悪を問う言説の機能は失効しつつある。むしろ、内部の機構と作動原理機能に精通し、その使い方を広く流通させる起点が必要ではないか。

そろそろ現代のコミュニティや地域社会についても、そのような読み換えが行われてもよい。メディアについては次のようにいえよう。むしろ、今求められていることは、そのリテラシーの構造を読み解き、使いこなすことである。

新しいムーブメントも生まれている。民主党鳩山内閣が提示した「新しい公共」である。その広まりは、新しいソーシャルメディアの浸透と重複している。次回以降、メディアと情報技術の変化に伴なう社会の変化によって位置づけが変わりつつあるコミュニティの姿を読み解き、その「使い方」を考えていくことにしよう。

〈続く〉

西田亮介（にしだ・りょうすけ）

専門は、地域社会論、非営利組織論、中小企業論、及び支援の実践。さらにはメディア論、教育論も扱う論客として各メディアで活躍する一方で、新しい書き手の発掘とメディアのハブをひらね project「review」で注目を集めている。

ブログ <http://web.sfc.keio.ac.jp/~ryosuke/hippingpoint/>

Twitter: Ryosuke_Nishida