

コンテンツからリレーションシップ、そしてサイバーリテラシーへ

— デジタルドキュメント技術に関する調査報告書 —

平成 14 年 3 月

社団法人 電子情報技術産業協会

要 約 .....	1
1. まえがき.....	3
2. ブロードバンドコンテンツから、リレーションシップビジネスへ .....	7
2.1 はじめに.....	7
2.2 基調講演.....	9
2.3 事例 1「人が動いて初めてコンテンツになる」 .....	14
2.4 事例 2「個と個のつながりから生まれるアート」 .....	20
2.4.1 連画.....	20
2.4.2 連画のための空間 .....	22
2.4.3 TheWall .....	22
2.4.4 Interwall .....	23
2.4.5 連画の樹を作る .....	24
2.4.6 SpeechBalloon.....	25
2.5 事例 3「新メディアで増殖する intimate stranger(親密な見知らぬ他人)」.....	26
2.6 パネルディスカッション「ブロードバンドコンテンツから、リレーションシップビジネスへ」.....	32
2.6.1 事例紹介から .....	32
2.6.2 サイバーリテラシー .....	35
2.6.3 会場から .....	39
3. サイバーリテラシー .....	42
3.1 「解題」——「はじめに」に代えて .....	42
3.2 この委員会の来た道 .....	45
3.2.1 電子化文書動向調査専門委員会: '95-'98(H7-H10).....	46

3.2.2	'99 年度: COM Japan 1999」にてシンポジウム開催 .....	49
3.2.3	デジタルドキュメント規格専門委員会: '00-'01(H12-H13) .....	49
3.2.4	まとめ .....	50
3.3	自由がここにある - ifreestyle .....	51
3.3.1	個人情報管理ということ .....	51
3.3.2	企業を越えたグループウェアの観点から、P2P の可能性について .....	52
3.3.3	情報を管理するために必要なこと .....	53
3.3.4	情報はどこにあるの? .....	54
3.4	P2P 技術とリレーションシップ .....	55
3.4.1	はじめに .....	55
3.4.2	Intimate Stranger が使いこなす P2P ソフト .....	55
3.4.3	P2P ソフト(ファイル交換ソフト)が生み出す社会問題 .....	60
3.4.4	まとめにかえて: P2P 技術とデジタル・アウラ [富田] .....	66
3.5	サイバースペースにおけるガバナンス .....	68
3.5.1	背景 .....	68
3.5.2	ガバナンス .....	68
3.5.3	COMMLOCK !! .....	70
3.6	患者リテラシー、自覚的な患者 .....	72
3.6.1	はじめに .....	72
3.6.2	医療はネットを向いているのか? .....	72
3.6.3	医療情報提供の状況 .....	73
3.6.4	医療情報提供方法の提言 .....	74

3.6.5	委員コメント .....	74
3.7	サイバーリテラシーと顧客本位と企業責任 .....	77
3.7.1	企業にとってのサイバーリテラシー？ .....	77
3.7.2	個人の場合と法人の場合 .....	77
3.7.3	企業責任 .....	78
3.8	サイバー時代における情報の新しい利用者/提供者モデル、旧モデルとの断絶 .....	80
3.8.1	はじめに.....	80
3.8.2	インターネットがもたらしたもの .....	80
3.8.3	ネット社会の到来と企業間の情報共有 .....	81
3.8.4	ネット社会の中での情報価値.....	82
3.8.5	情報提供ビジネスはどこへいくか .....	83
3.8.6	まとめ:情報の提供者/利用者の新しい関係.....	84
3.9	サイバーリテラシー時代のリテラシーとは .....	85
3.10	サイバーリテラシー .....	88
4.	あとがき .....	93

## 要 約

当委員会は、規格や技術の動向を社会学な観点から調査してきた。今年度の活動は、一言で「コンテンツからリレーションシップ、そしてサイバーリテラシーへ」と表すことができる。

今年度の前半の活動は、「ブロードバンドコンテンツからリレーションシップへ」と表すことができる。「ブロードバンドコンテンツ」に焦点を当て、その社会的な意義について検討を進めた結果、ブロードバンドという技術が、市場を通じて個人や社会に影響を与えてゆく状況を多面的に捉える必要性が合意された。そこで「ブロードバンドコンテンツからリレーションシップビジネスへ」というタイトルでシンポジウムを開催し、講師や会場の方々と議論を深めた。この報告の前半は、シンポジウムでの講演とパネルディスカッションの内容の紹介である。

後半の活動は、矢野氏が提唱する「サイバーリテラシー」という概念で表すことができる。今年度後半には合宿会議を実施し、様々な議論を展開した。そこで、個々の議論は一見多岐にわたるが、全体の背景には、矢野氏が提唱する「サイバーリテラシー」という概念が通底していることを再確認した。報告の後半は、この会議の討議記録を元に、各委員およびゲストが、それぞれ事後的に手を入れたものである。

**ADSL** や **FOMA** の出現に伴い、最近ブロードバンドというキーワードがもてはやされているが、その本質は何か。その技術は **1980** 年代に議論されたニューメディア、**1990** 年代に話題になったマルチメディアと同類の概念か、それとも本質的に異なる新規コンセプトなのか。ニューメディアやマルチメディアは技術指向で結局はマーケットを作り出せなかったが、ブロードバンドはマーケットを創り出せるのか。マーケットを創り出すとすると、それは個人と社会にどのようなインパクトを与えるのか。ブロードバンドという技術が、市場を通じて個人や社会に影響を与えてゆく状況と、その技術を使って我々が何をしたいのかとを、多面的に捉える必要性があるのではないか。

**CEATEC** のセミナーを通じて我々が体得した方向性は、今後のネットワーク社会における個人や社会に対して与えると考えられる技術的なインパクトの深刻さであった。要するに「ブロードバンドコンテンツからリレーションシップビジネスへ」というタイトルの後半の持つ意味合いの分析である。ユビキタスネットワーク社会の到来で、何時でも何処でも誰とでも自由に通信できる素晴らしい未来が間近にある。それは従来とは異なる人間関係を創り出していくであろう。そこで作られる人間関係は今後の社会をどのように変えてゆくのか。平和で豊かな世界を創り出せるのか。それとも弱肉強食の凄まじい競争社会としてしまうのか。現状のグローバリゼーションは、控えめに見ても後者であるように思えるのだ。

そこで、今後想定されるユビキタスネットのコアを構成するであろうインターネットには、国境を越え民族を超えた「サイバースペース」における法体系と運用メカニズムを創り出すことが要求されている。そのような概念を含む、サイバースペースにおける人間社会の新たな読み書き能力を「サイバーリテラシー」と呼ぶ。この用語自体は、パネリストの一人であった朝日新聞社の矢野さんが提案したものである。以上のような経緯を含む **CEATEC** 後の議論を通じて、今後のこの委員会の方向付けを、サイバーリテラシーに求めることとした。

## 1. まえがき

当委員会は、規格の社会学の観点から活動を進めてきた。今年度の前半は「ブロードバンドコンテンツ」に焦点を当てて、それらの技術の現状と、その社会的な役割について議論を深めてきたのであるが、まずはその背景から紹介しよう。

**ADSL** や **FOMA** の出現に伴い、最近ブロードバンドというキーワードがもてはやされているが、その本質は何か。その技術は **1980** 年代に議論されたニューメディア、**1990** 年代に話題になったマルチメディアと同類の概念か、それとも本質的に異なる新規コンセプトなのか。ニューメディアやマルチメディアが技術指向で結局はマーケットを作り出せなかったが、ブロードバンドはマーケットを創り出せるのか。マーケットを創り出すとすると、それは個人と社会にどのようなインパクトを与えるのか。本年度の前半ではそのような諸々の議論が交わされた。

議論の結果、ブロードバンドという技術が、市場を通じて個人や社会に影響を与えてゆく状況を多面的に捉える必要性が合意され、「ブロードバンドコンテンツからリレーションシップビジネスへ」というタイトルで **CEATEC** のセミナーでパネル討論を通じて問題意識を深めることとした。本報告の前半は、そのプレゼンテーションとパネル討論の内容の紹介である。

セミナーの冒頭の問題提起は、当委員会の主査である私が担当した。タイトルは「淋しい日本人」ということにしたが、これは最近の出会い系サイトに象徴される日本の社会現象を一つのテーマとして取り上げたかったからである。このタイトルは、**1970** 年代に読まれた桐島洋子の「淋しいアメリカ人」の状況に現在の日本の世相が酷似していることから名付けたものであるが、このような状況は、豊かになった社会が必然的に提示する社会的な性格なのであろうか。

発展途上国のような、豊かとは言えない社会では、富を生み出すための労働が重視される。単に労働だけでなく、家庭、教育、政治、経済、要するに国家的な枠組みの全てが経済発展と産業社会、さらにそれを支える労働に注力される。戦前の日本は間違いなくそうであったし、戦後の経済成長時代の日本もそうであった。

戦後の米国は、世界で最も裕福な社会を作り出した。その富は、人間を月に送り込むことさえやってのけた。しかしその反面、ベトナム戦争のような暗い側面もあった。桐島洋子の「淋しいアメリカ人」は、豊かではあるが、何か満たされない当時のアメリカ人の世相を描いたものである。

大学教授や医師、弁護士といった社会的な地位や名誉もある人間が、アングラ新聞の広告欄に異性の友人を求める広告を載せる。要するに不倫指向の文化である。著者の桐島洋子自身がこの広告に応募して、彼らと付き合うのだが、彼らは極めてまっとうな人間である。

豊かでない時代は、人間は豊かさを追い求め、豊かになると人間は異性を追い求める。しかも異性を求めるのは、子孫を残すためではなく癒されるためである。淋しいアメリカ人が提示するテーマは一言で言えばそのようなものであろう。

戦後の日本は、高度成長から安定成長へ、さらにバブル景気へと、国家を挙げて経済成長路線を突っ走った。しかしバブル崩壊を経て暗い世相になった。リストラされて悲惨な境遇の人もいるが、以前に比べると生活は豊かになった。そのような状況で不倫の文化が花開く。**1970** 年代米国との大きな相違は、情報メディアである。携帯電話が一見プライバシーで保護された個人の中心的な通信手段として定着する。かつての新聞のクラシファイド・セクション(広告欄)の代わりに、携帯電話の出会い系サイトが登場し、癒されるために異性を求める人々のための「リレーションシップビジネス」を行うようになった。

以上が「ブロードバンドコンテンツからリレーションシップビジネスへ」というタイトルの私なりの解題であるが、**CEATEC** セミナーでは、ビジネス領域、芸術領域、アカデミック領域といった異なった分野の論客を招いた。ビジネス領域に関しては、セコム株式会社の目崎祐史氏による「人が動いて初めてコンテンツになる ～ネットワークによるセキュリティサービス～」、芸術領域では、メディア・アーティストの中村理恵子氏、安斎利洋氏による「個と個のつながりから生まれるアート」、アカデミック領域は、佛教大学教授の富田英典氏による、「新メディアで増殖する **intimate stranger**(親密な見知らぬ他人)」といったテーマの取り組みが紹介された。また、パネリストとして、朝日新聞総合研究センターの矢野直明氏に登壇をお願いして、マスメディア分野からのコメントを頂戴した。

目崎さんの「人が動いて初めてコンテンツになる ～ネットワークによるセキュリティサービス～」は、すでに個々人の居場所がコンピュータにより常に知られている時代であることを、実証した報告である。それも徘徊老人や盗難車への適用という具体的なビジネスとして実現してしまったのだから大したものである。個々人の居場所を常に知ることができる技術には光と影がつきまとう。探している人の居場所や盗難車の場所が即時に分かるのは確かに便利であるが、それは光の部分である。しかし影の部分も存在する。自分の居場所は個人のプライバシーに属するものであり、それが意図せざる目的で見知らぬ人により知られてしまうような状況は問題である。そのような事態を招かないための対処は今の段階で考慮されて然るべきであろう。放っておけば技術は限りなく進展してゆくからだ。

中村さん安斎さんによる連画に関する「個と個のつながりから生まれるアート」は、文字で伝えることが困難なテーマである。「連画」とは、「連歌」をもじった物であるが、連歌が言葉で関係すなわちリレーションシップを形成していくのに対し、連画は、絵(画像)で関係を構築していく。ある人が特定のテーマの絵を描きそれを送ると、送られた人はその返事を絵で返す。返事の絵は、送られた



絵を加工した絵や送られた絵に関係のあるテーマの絵などであるが、絵を媒体にした関係が次々に発展してゆく。講演を聞き、さらにデモンストレーションを見て、言葉よりは絵によるコミュニケーションの方が人を癒してくれる力があるように思われた。このデモンストレーションは先史時代に洞窟壁画を描いていたクロマニヨン人のコミュニケーション手段に近いものではないかという発想を私に抱かせてくれた。絵によるコミュニケーションは多分、人類が言葉を獲得する以前に想像(まさに像を想う)という手段を活用した極めてプリミティブな意思の伝達手段であったのだろう。

富田さんの「新メディアで増殖する **intimate stranger**(親密な見知らぬ他人)」は、匿名性に依存する親密さという、今日特有の個人間のリレーションシップをテーマとしたものである。このテーマは、出会い系サイトやメル友といった通信ネットワークを媒介とした私的な人間関係を、アンケート結果などのデータを駆使して幅広い側面から検討したものである。従って、私が提起した「淋しい日本人」の問題の掘り下げを具体的に行ってくれたとも言えるであろう。なお、以上の講演の詳細とパネル討論内容は本資料の該当ページを参照していただきたい。

パネル討論後も、パネリストの方々とは、しばし懇談することができた。個人的な感想を申し上げると、壇上でのパネル討論よりは、はるかに中身の濃い議論ができたと感じている。国家、企業、地域社会、家庭といった既存の組織と個人の関係はどのように変化してゆくのか、家庭というものは既存の組織の枠では語れないのではないかと、否、家庭自体、国家がその存在を支えているものではないかと、国家や企業が衰退するならば今後の世界の秩序はどうなるのか、世界全体がアメリカナイズされるのか、先進的な欧米と発展途上国の関係はどうなるか、アメリカ的な発想で発展途上国は運営できるのか、そのような状況でも組織よりは個人が重視されるのか、個人の自立において思想や宗教というようなものが持つ意味は何か、などなど、果てしない議論が続いた。

CEATEC のセミナーを通じて我々が体得した方向性は、今後のネットワーク社会における個人や社会に対して与えると考えられる技術的なインパクトの深刻さであった。要するに「ブロードバンドコンテンツからリレーションシップビジネスへ」というタイトルの後半の持つ意味合いの分析である。ユビキタスネットワーク社会の到来で、何時でも何処でも誰とでも自由に通信できる素晴らしい未来が間近にある。それは従来とは異なる人間関係を創り出していくであろう。そこで作られる人間関係は今後の社会をどのように変えてゆくのか。平和で豊かな世界を創り出せるのか。それとも弱肉強食の凄まじい競争社会としてしまうのか。現状のグローバリゼーションは、控えめに見ても後者であるように思えるのだ。

グローバリゼーションの信奉者は語る。今の時代は、規制を撤廃し、個人の自由を最大限に重んじるメガコンペティション(大競争)の時代であるという。そのような状況は、無制限の自由が「万人の万人に対する闘争」への必然性を説いたトマス・ホッブスのリバイアサンのモデルの再現に過ぎ

ないのではないか。そうするとホブズがリバイアサンで説いた権力の必然性が現実味を帯びてこざるを得ないのではあるまいか。今、まさにネットワークはそのような状況にあると思われる。

すなわち、今後想定されるユビキタスネットのコアを構成するであろうインターネットには、法的に定められたルールは存在していないある種の無法地帯である。その結果、今後のネットワーク社会は不安でいっぱいである。ルールが必要なことは間違いないと思われるが、そのルールは誰が作り、誰が運用し、違反者がいた場合には誰が処罰するのか。個別の国内法では不可能である。国境を越え民族を超えた法体系とその運用メカニズムを創り出すことが要求されているのだ。

見方を変えると、それはサイバースペースにおける法体系と運用メカニズムと言う事が可能であろう。そのような概念を含む、サイバースペースにおける人間社会の新たな読み書き能力を「サイバーリテラシー」と呼ぶ。この用語自体は、パネリストの一人であった朝日新聞社の矢野さんが提案したもので、その詳細は矢野さんの議論を参照していただきたい。以上のような経緯を含む **CEATEC** 後の議論を通じてこの委員会の方向付けを、サイバーリテラシーに求めることとした。この報告書の後半は、サイバーリテラシーに関する、委員会内部での議論を取りまとめたものである。

## 2. ブロードバンドコンテンツから、リレーションシップビジネスへ

### 2.1 はじめに

本委員会では、平成 13 年 10 月 4 日に、幕張メッセ(日本コンベンションセンター)にて、「ブロードバンドコンテンツから、リレーションシップビジネスへ」と題してシンポジウムを開催した。これは、「CEATEC JAPAN 2001」特別セッションの 1 つとして開催されたものである:

タイトル:「ブロードバンドコンテンツから、リレーションシップビジネスへ」

ー時代の核心に迫るパワーランチセッションー

CEATEC JAPAN 2001、Conference、特別セッション「SP-11」

日時: 平成 13 年 10 月 4 日(木)、午前 11:30～午後 2:00

会場: 幕張メッセ(日本コンベンションセンター) 国際会議場

このシンポジウムは、次のような問題意識から企画したものであった。最近のブロードバンドへの期待のたかまりの中で、コンテンツの重要性も認識されている。しかし、コンテンツを発信・作成する人々は、そのコンテンツを受取るのが誰かを考えているだろうか。言い換えると、そのコンテンツを受取る人とどんな関係を持ちたいのか、考えているだろうか。あるいは、彼ら事業者の媒介によってコンテンツを交換する人々の間に、どんな関係を築こうとしているのだろうか。

ブロードバンドを語るとき、大きな 1 つのデータを送ることだけを考えていないか。コンテンツの権利保護を語るとき、コンテンツの受け手がお金に見えていないか。P2P(Peer to Peer)を語るとき、「Person to Person(人と人の関係)」の多様性のことより、「サーバーコンピュータの負荷分散」のことを考えていないか。双方向性とは、単にデータ送信が双方向であることではなく、人と人との係わり合いが双方向であり、役割や責任も相互に担っているはずだ。双方向テレビでは、「視聴者」という役割の名前が既におかしく、どのような役割と責任を負っているのか全く不明だ。

われわれは、このシンポジウムにおいて、「ブロードバンドコンテンツから、リレーションシップビジネスへ」をキーワードに、ブロードバンドの利用を単なるコンテンツの垂れ流しと捉える考えを排し、ネットワーク技術を個人と個人、個人と社会とを繋ぐためのインフラストラクチャーとして捉え、多面的な利用方法を探ろうとした。メディアが媒介する人々の関係性が大きく変動しつつある現在、人々の関係性に注目してコンテンツやメディアの在り方を見直したいと考えた。時代のキーはメディアではなく、コンテンツでもなく、「コンテンツが媒介する関係性」である、というのが我々のコンセプトであった。

このような趣旨から、講師を招いて、リレーションシップにまつわるそれぞれの実践や試みをご紹介いただき、その後に「ブロードバンドコンテンツから、リレーションシップビジネスへ」をテーマにパネルディスカッションを行った。講師だけでなく会場からも、忌憚のない発言をいただくことができた。

## 2.2 基調講演

講師：大野 邦夫 氏(ドコモ・システムズ株式会社)

【大野】 デジタルドキュメント技術専門委員会のメンバーが中心になって、このシンポジウムを企画している。5 年ほど前に、**JEITA** の前身である **JEIDA** で電子化文書動向調査委員会というもの設立され活動してきた。ドキュメントなどにとって規格、スタンダードは非常に重要なので、それがどのようにして世の中に使われるようになるのか、使われるようになる規格はどういうものかという観点から、いろいろな調査、検討をその委員会で進めてきた。昨年度は「ビジネスモデルからサービスモデルへ」というテーマで、ウェブを使ったビジネス、サービスといったものの問題点や可能性を掘り下げて問題提起をしてきた。本年度は、さらにその延長ということで、「ブロードバンド時代のレーションシップビジネス」というタイトルで、現状のコンテンツビジネスの問題を掘り下げていく。

ブロードバンドとは、日本語でいうと周波数帯域が広いということである。こういった技術の進展について、最初に説明していく。私自身は技術屋である。もともと **NTT** の研究所にいて、現在、ドコモ・システムズという企業にいる。実は、この企業も去年の 12 月までは **INS** エンジニアリングという **NTT** と三井造船のジョイントベンチャーだった。それをドコモが三井物産、三井造船、日本電気、富士通、日立といったところの株を全部買い取り、ドコモのグループ会社となった。これも 1 つの時代の流れである。そういう技術を使ってブロードバンドが徐々に普及していき、世の中が変わっていくという観点から考えると、ブロードバンドとはいったい何なのか。インターネットという世界から見ると、最近のキーワードは **ADSL** である。既存の電話回線を使って、従来は音声で 3 キロヘルツという帯域だったものを毎秒 1.5 メガ、場合によっては 8 メガビットぐらいまで広げて使おうという世界である。そのため、インターネットを非常に幅広く、高速に使えるという時代が来た。一方、携帯電話の世界だと、この 10 月から **FOMA** という次世代携帯電話サービスが始まった。これは規格の世界では、**WCDMA**、**IMT2000** などと言われるものだ。こういう世界になってきたわけだが、典型的には、このインターネットの **ADSL** と携帯の **FOMA** の世界がブロードバンドに当てはまると言える。

それでは具体的にブロードバンドで一体何をやるのかというと、基本的には、コンテンツ、メディアといったものの変化をもたらしていると言える。文字から図形・画像へ、さらに図形・画像から映像・アニメへといった流れである。さらに、単一のチャンネルから多チャンネルへといったことも変化として挙げられる。こういったことが技術的に行われてきた背景には、利用者の端末であるパソコン、**PDA**、携帯電話といった世界で、**CPU** が高速化して、メモリーがどんどん低価格化、大容量化してきたことが挙げられる。さらにネットワークもそれに伴い帯域を広げたかたちで使えるようになってきたということだ。

実際には、このような技術の進展に伴い、エンドユーザーが、文字から図形・画像へ、さらに図形・画像から映像・アニメへとといったコンテンツやメディアへのニーズを通じて広帯域を押し進めてきた。また、技術的にも非常に安い値段でそれができるようになってきたことがブロードバンド化をもたらした。

今までのインターネットが現在のITの世界を活気づけてきたが、この広帯域化のインパクトについて考えてみると、**1** つはウェブサイトの変化である。この辺のキーワードとして、最近、「ウェブサービス」という言葉が頻繁に飛びかっている。従来、ウェブとは単に情報を表示する、配布するものというのが主流の見方だったが、それだけにとどまらず、背後にあるコンピュータの処理、データベースの管理なども含めて、ウェブ世界でやってしまおうという技術およびマーケットの変化がある。一方、ハイテクの世界では「セマンティックウェブ」というキーワードが話題になっている。これは、ウェブに対して、意味を扱うようなインテリジェントな機能を盛り込もうというものである。

こういったウェブの変化に伴い、ヒューマンインターフェースの向上のニーズも挙げられる。先程、映像・アニメという言葉を持ち出したが、それらから想像されるマルチメディア化、それが **1** つの方向として挙げられる。また最近、マルチメディアの中でも音声に着目した、**VoiceXML** というような規格が登場している。そういった面でのマルチモーダル化も一つの方向である。弱者、幼い子ども、高齢の方々など、従来あまりコンピュータの世界に縁がなかった人々に対してもインターネットの世界が開かれてきつつある。

さらにつけ加えなければいけないことは、従来の放送とインターネットとの融合である。コンテンツの面から見ると、放送用のコンテンツはBML(ブロードキャスト・マークアップ・ランゲージ)である。いわゆるXMLというものが最近、非常に普及してきたので、放送用のコンテンツも**BML**といった規格で作るようになってきた。**XML** を通じて放送とインターネットが融合してきている。

さらに取り上げねばならないのはモバイル環境である。ここでも広帯域化のインパクトは非常に大きいものがある。先程のインターネットの話でも述べたが、ヒューマンインターフェースの向上へのニーズが当然存在する。従来のiモードは **9.6** キロビットだったが、それが **FOMA** になると **380** キロビットになるので非常に速くなる。その結果、表示時間が短縮される。さらに従来の携帯電話は、iモード携帯電話の場合は音声、もしくはiモードの何れかでしか使うことができなかったが、**FOMA** では音声とパケットを同時に使うことができるようになる。そういった意味でのマルチチャンネル化もブロードバンド化である。

**10月1日** から **FOMA** がサービスされているが、その **1** つのうたい文句として、「テレビ電話が楽しめる」ということが挙げられる。残念ながら、今はビデオクリップを送れる程度で、Mステージビジュ

アルという本格的なサービスは来年の 4 月ぐらいからになるが、ブロードバンド化に伴い携帯電話もそういった世界へ広がっていく。

さらに、モバイルとインターネットとの連携も要求されるようになる。iモードのコンパクト **HTML** からワップ **2.0** の **XHTML** へ、さらにiアプリで使われるようになったの **Java** 言語といったものが携帯とインターネットの両方で使われるようになるので、ウェブと携帯環境が一体化するようになる。その結果、個人の情報環境が、いつでも、どこでも、だれとでも、常時ネットワークで接続される、そういった状況が生まれつつある。その結果、個人の仕事、生活環境が非常に大きく変わりはじめていく。

そういったものの典型というか、非常に問題になっている事例が「出会い系サイト」である。先日マスコミで問題として取り上げられた手錠殺人事件、実際には殺人事件ではなく、過失だったということだが、こういう状況が生じている。

私は **30** 年前ぐらいに『淋しいアメリカ人』という桐島洋子さんが書いた本を読んだ。これは当時通っていた英会話の先生から、アメリカの世相を知るための最適の本として薦められたものだが、読んでみて非常に印象に残った。食うに困る社会だとあり得ないのだろうが、物質的に満たされる社会だと、個人が非常に弱体化してくる傾向があるのだろう。自分を癒してくれる人と出会いたいということで、自分自身をアングラ新聞のクライフアイドセクション、要するに広告欄に売り込んで出会いを求める。淋しいアメリカ人にはそういうことが書かれていた。

出会い系サイトが繁栄する状況は、アメリカの当時の状況に似ているのではないかという気がする。現在の日本の世相は、当時のアメリカに非常に近い状況になっているのではないか。一方その背後には、現在特有のネットワーク管理社会の到来がある。手錠殺人事件のときも、その人の居場所は携帯電話を通じてトレースされていた。現在、皆さんは携帯電話を持っている。携帯電話を持っているということは、その電話は現在どこのアンテナのエリア内にいるかということが携帯電話システムの交換機の中では常に把握されており、そのデータはログとして残される。そういった意味で、携帯電話を保有している人がどこにいるかは常時トレースされているようなものだ。

また、皆さんはeメールをしょっちゅう使っている。インターネットのTCP/IPは非常にオープンなシステムなので、場合によってはいくらでも傍受、監視ができる。**Yahoo** や、**Google** でいろいろ情報を検索するように、このメールを集めて検索すれば、こういうキーワードについてはだれが発信したか、この人とはだれとだれが通信しているかということが探り出せる。そういった状況で、ネットワーク社会は、管理が非常に進んでいく世界でもある。

そういった状況を「規格の社会学」ということで社会学的な観点で見たい。1960 年ころに、デイビット・リースマンというハーバード大学の先生が『孤独な群衆(Lonely Crowd)』という本を書いている。この本は、個人が弱体化する物質的に満たされた社会における「社会的な性格」について現在を予見したようなところがある。

「孤独な群衆」における社会的な性格とは、個々人の心理的な性格ということではなく、社会の経済的な枠組みに依存してその社会の代表的な性格が出現するというモデルだ。経済システムが農耕社会から産業社会に変わり、さらに情報化社会に変わっていく過程で、人口構成が変化する。農耕社会では人口構成は多産多死型のモデルで人口は安定している。産業社会になると経済成長が起こるが、医療技術の進歩で平均年齢の伸びも同時に起こり、それとともに人口が急増する。それが情報化社会になると、人口の伸びは止まり少産少死型のモデルになる。

多産多死、人口急増、少産少死といった人口構成に対応して、伝統指向、内部指向、他人指向といった性格が出現する。その結果、農耕社会は伝統指向が主で、産業社会になると内部指向という性格が現れる。そして、産業社会における経済成長が飽和して情報化社会になったら他人指向に変わるというのがリースマンのモデルだ。

農耕社会から産業社会へと、工業化で社会構造がどんどん変わっていくときは内部指向という性格が現れる。この場合にはフロンティア精神に満ちた孤独に耐える挑戦的な人が出てきて新分野を開拓する。産業社会の経済成長が止まり物質的に豊かな社会になると、他人の評価を気にしがちな孤独に耐えることができない協調的な性格が現れる。これが他人指向である。現在の高度情報化社会は、そういった意味では、他人指向的な色彩の強い社会である。

他人指向型の社会は、協調的ではあるが、内部指向型のような強烈な個性を持った人間ではなく、孤独に耐えられない弱体化した人間により構成されているという見方ができる。今後のネットワーク社会では、そういった孤独な群衆のなかでリレーションシップを構築せねばならない状況になっている。

従来、日本人は組織で動くのが得意であると言われてきた。しかし、そのような時代から、これからは自立、分散、協調の時代であると言われている。そうなってくると、当然、社会への連帯、連携のための個人間のリレーションシップが要求される。それをどう作っていくかが非常に重要な課題になる。

先程、他人指向型の観点から個人が弱体化しているという話をしたが、そういった個人を確立するためには、むしろアンチ・リレーションシップ、孤独に耐えることも必要ではないかという気もする。ここでは、そういう時代におけるブロードバンドコンテンツの役割は何かということを議論したい。



今から、「人が動いて初めてコンテンツになる」、「個と個のつながりから生まれるアート」、「新メディアで増殖する **intimate stranger**」といったテーマで話をしていただき、最後にパネルディスカッションを行いたいと考える。

## 2.3 事例 1「人が動いて初めてコンテンツになる」

講師: 目崎 祐史 氏 (セコム株式会社 企画室)

【目崎】今日は、セコムという会社が今までどういうことをやってきたのかを話す。

一番パーソナルな目にふれるココセコムという商品の端末は、中に携帯電話が入っている。これは、**cdmaOne** を使った **gpsOne** という新しいサービスがKDDIの方からそろそろ提供されるが、それを先駆けて商品化したものである。この中には、実際にはデータ通信しかやっていない **cdmaOne** の通信を行う携帯電話としての部分と、**GPS** の電波を受信する部分の **2** つが入っている。これは最近の携帯電話とほぼ同じぐらいの大きさと重さである。これを開発しているデザイナーが一生懸命考えたコンセプトは何かというと、やはり人に安心感を与えることである。これはセコムがやっているセキュリティビジネスの根幹である。これを持っていれば安心になれる、すなわち、これは **21** 世紀のお守りだというコンセプトでデザインした。グッドデザイン賞の方に応募をしたところ、そのコンセプトとこのかたちが非常に評価をされ、実際にグッドデザイン賞をもらった。今後、日本の社会の中にはこういったものが求められていくのだろうと感じている。

まず、ココセコムのサービスの概要について簡単に説明する。ココセコムの端末を子どもや老人の方に持ってもらう。特に高齢者の方で徘徊のくせがある方は結構いる。徘徊されてしまうとおじいちゃんの居場所がわからないということで、家族の方は大変な苦勞をしていつも探す。ものすごい騒ぎになることもある。家族がいなくなってしまったときに、その居場所がわかるということだけでもものすごく効果のある商品である。そういうことでココセコムを使ってもらう。

ココセコムの端末は、**GPS** の電波を受信する、KDDIの **cdmaOne** のネットワークと通信をするという機能を持っている。セコムでは、オペレーションセンターを東京の三鷹市に開設している。そこでは管制員が **24** 時間、**365** 日張りついてお客様からの問い合わせに答えたり、事故があったときの対応をしている。

具体的なサービスだが、一番簡単なものは、位置の情報を提供するものだ。家族の方が、子どもの帰りが遅いから心配してセコムに電話をすると子どもの位置がわかるということで、電話をする。あるいは、最近ではインターネットのアクセスをちゃんと設けておかないと商品としては片手落ちだとよく言われるので、インターネットでもアクセスできるようにしている。あるいは、携帯電話、iモードなどでも検索ができるようにしておかないと不便である。探しに出た方が相手の位置を常に知りたいということがあるので、モバイル環境にも適応した情報提供のしかたができるようにしてある。

セコムに電話をした場合は、オペレーションセンターの管制員がセンターの端末を操作して電話の呼び出しのようなことを行い、データ通信でココセコムの端末に「GPS の電波を取って、データを送り返せ」という指示を出す。そうすると、端末が GPS の電波を受信して送り返す。そのあとは、センターにある大きなサーバーで位置の計算を行う。従来のカーナビなどでは、カーナビ側で GPS の電波を受信して位置の計算を行っていたが、これ(位置の計算)をセンター側に持ってきてある。そうすることによって、この端末は計算のパワーが必要ではなくなり小型軽量化できるし、CPU も大したものを入れなくていいので電池が長持ちする。ということで、約 10 日ばかりもつような、携帯電話並みの使い勝手のある端末ができあがった。位置の計算が終わったら最終的に地図上に表示し、オペレーションセンターの管制員に提示される。オペレーションセンターの管制員は、電話の場合は電話で「〇〇市〇〇町〇丁目〇番〇号のあたりにいる」と連絡する。このオペレーションセンターの管制員が見ている地図は、一番細かいレベルでは住宅レベル地図から、いろいろなかたちの地図を用意しており、その状況によって使い分けている。そうしないと、お客様がどこにいるのか正確に知りたいというニーズがあった場合には対応が難しくなる。インターネットでアクセスした場合には、画面に表示をする。

もう 1 つのサービスは現場急行サービスである。ここが、人が動いて初めてコンテンツになるという話の根幹になる。位置情報をお客様に提供したあとセコムは何もやらないということでは、お客様が自分で何かをやらなければいけない。ところが、例えば子どもがいなくなって子どもの位置を探してみたら、自分は東京にいるが房総半島にいるとなったとき、自分で探しに行くことが実現できるかどうか。あるいはもっと極端な場合、新幹線に乗ってどこかへ行ってしまったとき、自分で行くことができるか。また、これは自動車にも使える。自動車が盗まれたら、当然どこかに持っていかれる。朝、自動車がないことに気づき調べてみたら新潟の港のあたりにあった場合、自分が行って何かをすることが本当に現実的なのかどうか。そういうことに対応するためには、やはりセコムが持っている人的資源を活用してお客様にサービスを提供する。セコムが最後の最後は対応するということも含めて、初めてサービスのかたちをなす。それによって、最後はセコムがやってくれるという安心感をお客様に提供することができる。今までずっと、セコムはそういうコンセプトでやってきた。

したがって、ココセコムについても、新しい技術は使っているが、その部分は同じである。いなくなって遠いところにいる、あるいは仕事をしていて見に行けないということで、見にいってほしいという依頼を受けると、現在、全国に約 1000 か所、セコムの緊急発進基地があるので、たいいていの場所はそんなに時間がかからずに行くことができる。そこから緊急対処員という当社の社員が車で、都内だったら渋滞があるのでバイクなどいろいろなものを使っているが、現場急行をして身柄を確保する。家族の方には「見つけた」という報告をして、どうするか聞く。人の場合なら、「運賃着払いでかまわないから、タクシーに乗せて帰してくれ」というケースもある。また、自動車の場合、警察と

連絡をとり、車を証拠品として押収したうえで、警察の捜査が終わったらお客様に返す。きちんと事件、事案が解決するまでセコムがサポートする。これはあくまでもお客様、ご家族の方、車の持ち主が、何か異変に気づいて、アクションを開始するというパターンである。

実は、今までセコムが行ってきたセキュリティのサービスに一番近いものは、異常監視サービスという **3** つ目のサービスである。自動車にいろいろな装置をつけておくと、その装置が車が盗まれそうになっているという異常を検出し、センシングをする。そのセンシングをした結果、本当に車が盗まれてしまいそうだということでセコムの方に携帯電話のネットワークを使って信号を送ってくる。信号を送ってくると、お客様の方に「車が今、盗まれそうになっている。どうするか」という電話をする。例えば、自動車の盗難が多発している地域で高級車に乗っていると、特にメルセデスベンツなどはよく盗まれてしまう。そういう車を自宅の駐車場ではなく、歩いて **3~4** 分のちょっと離れた賃貸の駐車場に入れている方などはこういうサービスがあると非常に安心する。夜中に **1** 回様子を見にいったりする方も結構いたが、こういうサービスがあると安心して夜はぐっすり眠ることができる。もちろん、この連絡をしたあと、実際に盗難で、セコムが行ってくれという話であれば、現場急行サービスも提供する。そういうサービス全体が集まってココセコムのサービスとなっている。

インターネットで提供する画面だが、これは原宿の表参道のあたり、神宮前の交差点である。私が実際にこの横断歩道を渡って、このあたりにいたときに、携帯電話で会社の者に「測位してみろ」ということでやらせた結果がこれである。多少ずれている。実際にどのくらいずれているかというと、**10**メートルから**20**メートルぐらいずれている。大体、都心部の屋外であればこの程度の誤差がある。しかし、このくらいの誤差であれば、多少人がいる中でだれかを探す場合でも見つけることは可能である。実際に現地におもむいて人を探す社員は、液晶の画面がついた携帯のモバイル端末を持っており、それで常に自分の位置と相手の位置を確認しながら少しずつ近づいていく。携帯電話で「今〇丁目〇番地だが、どうなっている」という話をしてもなかなかうまくいかないもので、そういうところまでシステム化して商品化をしている。最終的に人が動くということを前提に考えないと、そこまではなかなか気が回らないのではないかな。

こういうココセコムのサービスに至った経緯、今までセコムがやってきたことを簡単におさらいする。セコムがサービスを提供しているネットワークの考え方に至った経緯である。最初は、常駐警備という言葉でくられるスタイルの警備をとっていた。契約先のビルがあり、ここに常駐警備員、人を張りつけていた。建物内に人員を配置しておき、何か変なことがないかどうか見張る。具体的には、人の出入り、社員かどうかのチェック、お客さんへの案内業務、建物の中を回って、たばこの燃えかすを変なところに捨てていないかとか、いろいろなことを調べながら建物の安全管理をやっていく。こういうサービスが始まるまでは、大体、会社の社員の方がやっていたようなことをアウトソーシングし

てもらった。実際に警備業として始まったのは昭和 **37** 年なので、まだアウトソーシングという言葉がなかった時代の話である。それを売り込んでいって、会社として始まった。

これをやっていると、当然のことながら、建物によっては**24**時間ずっと人が張りついていないといけない。そうすると、**1**つのポスト(いなくてはいけない場所)について、**3**人、**4**人、**5**人という人数が必要になる。契約先が少ないちはいいが、**100**件、**200**件になってくると、ものすごい数の人を抱えることになる。件数が伸びていくと、それに比例してものすごい社員の数になる。そこで、これは何とかしなければいけないということで、次に車を使うことを考えた。セコムのコントロールセンターから車に対して指令を出して、あっちに行け、こっちに行けとやる。ここに巡回警備とあるが、この車が複数の契約先を巡回していく。大体的な場合には夜中の見回りをやる。作業時間外、人がいなくなったときに、たばこがくすぶって火事になったら困るとか、泥棒が入ってきたら困るとか、お客様にはいろいろな不安要素がある。自分たちがいればいいが、自分たちがいなくなったあとの大事なものについて何とかしてほしいというニーズが非常に強くなってきたので、それについては巡回という仕組みで対応する。巡回とは、パトロールカーでうちの警備員がぐるぐる回ることである。しかし、当然のことながら、管理できる件数には限界がある。

さらなる効率化が必要だということで、次に機械警備を思いついた。この機械警備は昭和 **40** 年の初冬、会社起きてから比較的すぐに始めたものである。この仕組みはどういうものかという、建物の中にセンサーをつけておく。このセンサーは、一番簡単なものだと、扉が開いた、窓が開いたということを調べるようなマグネット(磁石)を使ったものである。あとは、熱や煙を感知する、消防の設備に似たような火災のセンサーである。センサーから信号が来ると、私どもが設置しておいたコントローラーと呼ばれる、通信装置、電話をかける装置が電話をかけてセコムの方に伝える。その結果、何が起きているのかをセコムのコントロールセンターで判断して、緊急発進基地にいる人間に対して「あそこの建物に行って様子を見てみろ」と緊急対処指示を出す。センサーが **24** 時間、**365** 日、ずっと動きつづけている状態を作っておき、異常があったときだけ人が動くということにより、非常に効率が高まるというか、人間をあまり増やさずに済む。一番高いものは人件費なので、そうすると警備としてのコストも下がる。お客様からもらう料金も適正な価格になっていくという考え方で、このシステムを普及させていった。これが現段階でセコムが考えているセキュリティの完成形のようなものである。先程のココセコムについても、大体、同じような枠組みが適用される。

この機械警備をやっていて難しいのは、やたらとまちがいを出されるとこっちの方もバタバタするので、センサーはまちがえてはいけない。そのため、非常に高い信頼性が求められる。したがって、センサーなどについても自社開発を行った。また、取付工事が不正確だと、これもまた困ったことに

なるので、その辺までも含めて、自社で、警備というサービスを提供するためのすべてをそろえている。

セコムが提供してきたいろいろなサービスの話をまとめると、ネットワークを通じて人が動いて初めてサービスを提供できるというところに収れんしている。ネットワークとネットワーク上を流れる信号、そして最終的には人が**24 時間、365 日**動いている、そういうセコムが持っている、いろいろなリソースをいろいろなかたちでくっつけ合わせることによって、さらにいろいろとサービスの幅が広がっていく。サービスの幅が広がることによって、いろいろなお客様に対して、安心、便利、快適といったサービスが提供できる。こういうコンセプトに基づき、社会システム産業という言葉を作った。セコムはこの社会システム産業を追求していくという企業の目標を掲げている。最終的には、困ったときにはセコムだ、セコムがあつて助かった、セコムがあつて安心で便利だと、お客様に言ってもらえるサービスを目指していく。うちの社員には交替勤務制で日夜ずっと働いている者もいる。また、コントロールセンターの方でひたすら画面をにらんで、変なことがないかどうか見ている者もいる。そういういろいろな人間が合わさって、最終的にお客様にいいサービスを提供したい。私どもとしては、「セコムをしていて助かった」という言葉が一番うれしい。

では、セコムはブロードバンドをどう考えているかということについて、少しだけ例を挙げる。今までの枠組みの中ではセンサーの信号を送るだけなので、また、異常が起きる確率も非常に低いので、帯域としてはほとんど必要ない。専用線を使っていたとしても、実際に信号が流れているのはごく一部である。ところが、最近は電話回線を通じるデータの量が上がってきたので、映像も送ろう、声も送ろうといったことをやっている。これができると、コントロールセンターの方で、契約先で何が起きているか、ある程度把握することができる。あたかも現場にいるような感覚とまでは言わないが、強盗が入ったのか、泥棒が入ったのか、何か騒ぎが起きているのか、酔っ払いが騒いでいるのかということぐらいは、コントロールセンターの方で、カメラと音声によってわかる。当然、緊急発進基地からうちの人間が現場に向かうが、それでは抑えきれないような事故、事件も多々あるので、そういうものに対して何らかの手を打ちたいということがある。そのため、そういう情報がわかればコントロールセンターの方から音声で、例えば、「何をやっている、こら」などと言うことができる。そして、それによって犯罪を未然に食い止めようということである。コンビニエンスストアで強盗をやりそうな人がいたら、「セコムが見ている」と言うだけであきらめて帰っていく、そういうケースが非常にたくさんある。そういう犯罪の未然防止というところまで**1 歩**踏み込むことが、最近の帯域の拡大によって可能になってきている。

また、**24 時間**ネットワークを使っているいろいろな仕事をしているので、そのネットワークを使った、いろいろなビジネスが考えられる。例えば、遠隔で画像を診断するということがある。病院などでは検

査のために **CT** スキャン、**MRI** など、いろいろな装置を入れるが、規模の小さい病院ではそれを読む専門の先生がいないという問題がある。それを何とかしなければいけないということで、セコムに専門の医師に常駐してもらい、いろいろな病院から、**MRI** や **CT** のデータをネットワークで送ってもらい、医師がそれを見て、その結果をフィードバックするといったビジネスも行っている。

それから、サイバーセキュリティという分野がある。インターネット上でいかにセキュリティを確保するか、あるいはアイドントラスなどといったものに対する電子商取引の安全性をいかに高めていくかということで、今までセコムが実世界でのセキュリティビジネスを展開してきたノウハウを、今度はネットワーク上でのセキュリティに適応していくといったことをやっている。

一番重要な話は、セキュリティを提供する対象をどんどん拡大していくことである。最近、だいぶいろいろな方に使ってもらえるようになったホームセキュリティも積極的に行っている。これは企業向けのセキュリティと全く同じような仕組みを使っている。そして、家庭の次は移動体である。これが今度のココセコムである。したがって、どんどんパーソナルな方向に流れは進んでいる。セコムとしても、セキュリティを提供する対象物を、企業、家庭、個人とパーソナル、あるいは細かいもの、そういう方向に向かわせていく必要がある。この路線はどんどん進めていくことになる。

ココセコムは実際にサービスを開始してから半年ぐらいだが、もうすでにたくさんの、車を盗まれた事件など、いろいろな事案が起きており、お客様から「本当にありがとう」という、セコムにとって一番うれしい言葉をもらっている。例えば、散歩から帰ってこない **62** 歳の男性を見つけたという話もある。探しにいくときは本当に心配で、いてもたってもいられなくなるが、「まずはセコムが行くので、一緒に来てほしい」ということをしている。また、行方不明になった子どもがバスや電車に乗ってしまうケース、あるいは、電車やバスで通学している子どもがまちがえて変な電車に乗ってしまったなど、いろいろなケースがある。そういうときは、警察、電車会社、バス会社も入るので非常に大変な騒ぎになるが、もしココセコムを持っていればピンポイントで、「今、この電車に乗っているから次の駅で捕まえよう」という話ができる。そうすると、駅員、警察の方も非常に効率よく動くことができる。人がいなくなった場合は、大体 **1** 時間、**2** 時間で見つけている。それから、塾に間に合うというおもしろいケースもある。表で一生懸命遊んでいて、塾の時間を忘れてしまったお子さんがいて、セコムが検索をしてお母さんに捕まってしまうという、非常にかわいそうな事例も発生している。

自分の家族がいなくなってしまうことは非常に心配なことだったが、ココセコムを使うことによって、いざというときにはセコムが何とかしてくれる、そういう安心感を提供している。今後とも、こういう分野で一生懸命仕事をしていきたい。

参考: 「ココセコム」 <http://www.855756.com/>

## 2.4 事例 2「個と個のつながりから生まれるアート」

講師：安斎 利洋 氏(メディア・アーティスト)、中村理恵子 氏(メディア・アーティスト)

【安斎】「ブロードバンドコンテンツから、リレーションシップビジネスへ」というシンポジウムに、なぜメディアアーティストという肩書きを持つ我々が座っているのか。我々は、コンテンツアートからリレーションシップアートへ、言い換えると、コンテンツからコンテクストへということをここ 10 年ぐらいやってきた。アーティストは、大体、孤立無援で、他人と違うことをいかに強烈な個性でやるかということにしのぎを削っているが、実は、いろいろなところから、いろいろな影響を受けている。影響を受けながら創作をしていくということをはっきり表に出していこうというのが、我々がやってきた連画という活動である。

### 2.4.1 連画

まず、連画とはどういうものかを、朝日新聞の 1998 年元旦特集に載った我々の連画セッションを例に紹介する。はじめの絵は、中村さんが描いた電話機だ。これを私が電子メールで受け取る。普通なら、相手の絵を鑑賞してそこで終わるのだが、相手の絵に手を入れ、積極的に援用して次の絵を作るのが連画の特徴だ。次に描いた私の作品は、前の絵の真ん中にあるオリーブの種のような部分を生かしている。そしてさらに、この絵は中村さんに引き継がれる。

【中村】「危険がいっぱい」というタイトルの私の絵は、前の作品の人間の形を使い、さらに 98 年の干支である「寅」にひっかけて、虎の顔を持ち込んできた。

【安斎】次の私の絵は、虎がロボットになっている。さらに次の作品はこのセッションの総タイトルともなっている「未来の標本箱」。最後の私の作品「いんげんさん一家の繁殖期」は、前の絵にある標本箱のパーツを用いてコラージュした未来の家族像である。

連画はこのように、連歌や連句と同じようにコミュニケーションによって作品が成長していく。われわれはこういうスタイルで絵を作り続けてきたわけだ。

【中村】もうひとつ、前年の 97 年に、世界 7 か国のアーティストをインターネットでつないで行った「グローバル・コラボレーション連画」を紹介する。これは、最近になって「狂牛病連画」とあだ名されている。この年は丑年で、最初のイメージを作った香港のホリー・リーという女性アーティストが牛をテーマにしたところから、牛をめぐるセッションになった。彼女は、「いっぱいハンバーガー屋で牛肉を食べたので、今度、生まれ変わるときは、私は牛に食べられる草になりたい」という、けなげなメッ



セージを、画像添付メールとともに送ってきた。これを受けた日本の安齋さんは、「僕は牛の中に住んでしまうと、好きなときにミルクも飲めるし、暖かいし、いい」という、非常にお気楽でふざけた考えで絵を作る(笑)。再び香港のリー・カーシンという詩人、フォトグラファーが受けると、端正なイメージのコラージュに置き換え「月曜日、仕事に行くのはかったるい」というメッセージを送っている。次はフランスのパスカル。今を予見したのか、そのときすでにヨーロッパで狂牛病が流行っていたのか定かでないが、「牛の脳には毒がたまっていて、その腹の中で女が猫を産む。その猫が脳みそに行って牛の毒をなめてあげる。そして、女性は無事、牛から脱出できる」という絵と詩を送ってきた。次はアメリカのバーバラ。狂牛病のテーマはどこかに行ってしまい、みんなの絵を分割し、全部を好きなかたちに統合した。ドイツに住むアンドレア・ザップは、またここで牛に戻り「カウガールだって、ブルーになるときがある」という作品を送ってきた。最後は日本にいる私(中村)に戻してもらった。虎になっているが、丑年から寅年になったという落ちでしめた連画である。

こういうかたちで、**91** 年から始めた連画だが、いま見せたように安齋さんと **2** 人の連画もあるし、インターネットが爆発的に広まったのを機に、**95** 年に連画のホームページを立ち上げ、外国や遠隔地に住んでいるアーティストたちを巻き込んだものなど、いろいろなセッションをやってきた。そんな中で、最新のセッションは、全盲の造形作家、京都在住の光島貴之さんとやった触覚連画だ。

彼は、見えない世界で、触覚的な、手でさわってわかる造形物を作る作家だ。その彼とのイメージの交換を試みているわけだが、インターネットと電子メールだけで触覚的な世界を送るのは困難なので、郵便などを併用している。いつか、これがすべてスカッと送れるようになるといいと思う。

先日、触覚連画が **NHK** の「にんげんゆうゆう」という番組で取り上げられた。

[以下ビデオ音声の概略]

**1999** 年 **9** 月、触覚連画の最初の作品は、東京に住むアーティストの安齋利洋さんによる音符を素材にした作品「アリア」である。CG作品を、光島さんが触ってわかるように加工する(刃先をコンピュータ制御で動かすカッティングプロッターで、粘着シートを切る映像)。

送られた安齋作品を、光島さんはさっそく指先でさわって読み取り、連想するイメージをふくらませる(光島さんの制作現場の映像)。安齋さんの音符の一部を自分の作品に取り込み、光島さんの作品が出来上がる。弦楽器から音があふれ出る様子を描いている。

光島さんから作品を受け取ったアーティストの中村理恵子さんは、作品をコンピュータに取り込み、制作を始める。光島さんの弦楽器が蜘蛛になった中村さんの作品が出来上がる。こうして **3** 人の間で次々と作品が変化していく。

絵の一部に描かれた目が、涙を落とす。涙を落とす目の輪郭が腕輪になる。腕をモチーフにした作品が続き、光島さんの最新作は、透明なアクリル板を使った作品である。光島さんは、この絵の狙いについて中村さんにメールを出した。「点字を読んでいる僕の指先の動きを絵にしてみた。赤いラインが右手の人差し指、黒いラインが左手の人差し指。1行を読み終わろうとすると、すでに左手が次の1行を読み始めているところを表現したかった」。光島さんの作品を受け取った中村さんは、これまでの連画の流れを見ながら自分の作品をどう作るか考える。

【中村】この最後の絵は、単なるでこぼこによる触覚表現だけでなく、点字で言葉が貼ってあったり、またバーコードの一種によって音声も貼りこまれている。マルチメディアという言葉は死語になっているかもしれないが、音があって、触れて、視覚的に見られて、と、だんだんいろいろな情報がつけ加わって重くなってきている。

こうやって紹介してきた作品は、連画のホームページ(<http://www.renga.com/>)で公開している。

## 2.4.2 連画のための空間

【安斎】ここまで紹介してきた連画は、絵をやりとりして、だんだん作品ができていっただけだったが、一方で、こういう連画的な創作をより円滑で刺激的にするデジタル空間はどういうものか、という追求をしている。その流れをいくつか見てみたい。

その1つとして、moppetというNTTと一緒にやった研究がある。天井に非常に巨大なスクリーンが張っており、下にいる子どもたちの手にあるボールが仮想の絵筆になり、天井のキャンバスに絵を描くことができる。仲のよい子供たちが計画的に行動して、きれいな模様を描くこともあるが、ほとんどの場合はし烈な闘いが始まる。例えば、ある子が線を描くと、次の子が白い絵の具を持って、それを消しにかかるという闘いが起こり、とんでもないことになる。次にお見せするのは、現在はすでになくなってしまった渋谷の五島プラネタリウムの半球面を使った巨大なペイントシステムだ。これも同様に、複数の人が同時にキャンバスを共有し、コラボレーションができる。

## 2.4.3 TheWall

こういった共有空間の中でいっしょに絵を描くというのは、その仕組みの面白さとは裏腹に、連画的なセッションを試みようとするとなにか気分がしっくりこない、納得できない何かが起こる。ひとつの空間の中に複数の作者が手を入れるということは、連画とは相容れないことなのである。連画は、自分のメッセージに対してほかのメッセージがつくという連続した対話空間で、ぐちゃぐちゃに混ざった世界の中では対話も何もなく、自分のメッセージが埋没してしまう。例えば、この線は誰が描い

たのかわからなくなってしまう。そこで、連画的な快感がある空間が作れないかということで開発したものが「**TheWall**」というシステムだ。

**TheWall** は、円筒形の空間をインターネット上に作る。この共有空間に対して自分の絵を加える場合、いきなり円筒に描くのではなく、透明のレイヤーをまずつくり、そのレイヤーに対して筆を加える。レイヤーを描いている間は、この上に絶対他のレイヤーが重なることがないというインターロック機能をつけた。絵を描き終わり、それがストンと空間にはまると公共のものになり、ほかの人がその上に新しいレイヤーを作ることができるようになる。円筒空間は **TheWall** サーバーにあり、参加者は **TheWall** クライアントのペイントソフトで描く。実際のペイント画面を見ると、真ん中の領域は今私が描いているレイヤーで、周りにある青い領域は他の人が同時に描いていてロックされた部分である。

このシステムを用い、フランスや香港の仲間を交えたセッションを行った。例えば天使の絵があると、天使に矢を射る男が加わり、さらに夜空が重ねられる。別の天使には、羽のレイヤーが重なり、舞台が重なる、というように画面の中でドラマが進展し、しかもそれが壁面のあちこちで同時進行する。

#### 2.4.4 Interwall

**TheWall** は、サーバーとクライアントによるシステムだが、われわれは次の段階として、**TheWall** からサーバーを取り除き、**P2P** のシステムとしてこれを作れないかという模索をした。それが最近完成した **Interwall** というソフトウェアだ。

[中村] **Interwall** は、簡単に言えば出会った相手とその場で情報と空間を共有できるシステムだ。**PC** を近づけあえば、自分と同じように相手にもバームクーヘン状の壁が見え、その壁に勝手に絵、言葉、デジカメで撮った写真などを貼れたりする。これを、ビジネスとか儲かるという話になりがちな大人ではなく、まず一番野蛮で一番純粋な小学生に使ってもらうことにした。

横浜にある大口台小学校の **4** 年生と **5** 年生の **2** クラスずつ、**138** 人の子どもが協力してくれた。ひとつのノードのシステム構成は、ノートパソコン、無線 **LAN**、デジカメ、外部バッテリーだ。これら一式を大きな専用バッグで背中に背負っている。自分が撮ってきたデジタルカメラの画像を壁に貼り、ほかの仲間に「何を描いている？」などと声をかけながら、見える相手を意識し、気配を感じながらやっている。インターネットは、離れた遠隔地で、相手の顔も見えないところで相手を感じるというアイディアだったが、ここではネットを乗り越えて相手と声でやりとりしてしまう。「今、何を描いているの」、「今、送った」という会話がよく見られた。

【安齋】 **Interwall** は、**P2P** といっても無線LANを前提にしたアドホックな、その場でできあがるネットワークを想定しているの、必然的に相手の顔が見える。顔が見えるところが、むしろシステムのおもしろさになっている。本当に輪になって絵を描きはじめるという現象が起こった。

【中村】小学校の体育館や教室の中だけではつまらない、外へ出てしまえ、ということで、体験学習の場でこのシステムを試してみることに。神奈川県金沢区に野島公園という周囲 3 キロぐらいの人工の島がある。そこで **100** 人以上の子どもがこのシステムを持って野山を駆け巡り、いろいろな情報を採集しては、それを仲間と共有するという遊びだ。猫を撮ってこい、人をたくさん集めてこい、鳥を集めてこい、海の生物を集めてこいなどと、パソコン数台からなるグループごとにミッションが決まっている。グループのなかのひとつのノードが、山の向こう側に行ってしまうとなかなか情報を統合できなかつたりして、けんかも起こる。最終的には集合場所に寄り集まって情報共有。仲間が近づいてくると、画面の中に仲間のアイコンが次々と現れ、仮想の壁が姿をあらわす。

#### 2.4.5 連画の樹を作る

【安齋】連画の連結構造について考えた別のセッションを紹介する。多人数による複雑な構造の連画セッションをいくつも行ってきたが、その最初のきっかけになったのは、**1994** 年の二の橋連画だ。このセッションで出来上がった作品を樹形にまとめたマップがある。はじめにひとつの種となる絵がある。**20** 人のクリエイターが集まって、種の絵をもとにして、**20** 枚の絵ができる。その **20** 枚の絵をもとにして、さらにまた絵ができる。そうやってどんどん連結した作品が増殖していき、最終的に **101** 枚のクラスターになった。類似した連結構造を作る「夢鍋」について紹介する。

【中村】夢鍋は、**1996** 年にジャストネットの提供で行ったネットワークプロジェクトだ。皆さんは必ず夢を見る。その中には、繰り返し見る夢、悪夢、はっきりすべて書き出せる夢などがある。そういう印象的な夢をテキストで投稿してもらい、それを集めると、なぜか人の夢の中には共通したものが出てくる。他人の夢の中のトイレ、水、女などという共通した言葉をつないでいく。

【安齋】夢鍋のホームページには、投稿された無数の夢が点で表現されている。そのなかのひとつを開けてみると、「住宅地」という言葉がクリックブルになっている。そこを叩くと「銀座」の出でくる夢にリンクしている。さらに「銀座」を叩くとほかの人の銀座の夢に飛んでいく。夢という非常にパーソナルなものをリンクしてみると、案外、同じ日に同じような夢を見ていたり、共通の傾向があったり、そういう不思議なことがある。実際、自分の夢を投稿してみると、自分の夢がほかの人の夢につながっているという非常に妙な感覚を持つ。無意識の集合のような、**1** つの大きな夢のクラスターが出来上がる。

#### 2.4.6 SpeechBalloon

ここで見てきた「二の橋連画」「夢鍋」は、次の話の前置きでもある。われわれは今、**SpeechBalloon** という新しい計画を練っている。このプランのシミュレーションプログラムを見てもらいたい。多数のノードが相互にリンクし、リンクが切り替わっていくのがわかる。個々のノードは、最大 **3** つまでしかリンクを持ってないという制約をつけてある。自分にとって近い情報を持っていないノードへのリンクは、どんどん切っていく。その代わり、数ステップまでの近傍の中で、自分にとって関係のあるノードをどんどん直接つないでいく。個々のノードが、そのような戦略をもって振舞う。

個々のノードは、安定度という値をもっている。これは、電気の充電を模倣していて、ネットに接続しているときは充電され、切断中は放電する。安定度の大きいノードをだんだん構造の中心にまとめていくような戦略ももっている。そうすると、安定したサイトが真ん中に、ちょっとつないで切っていくようなものはどんどん周辺に押しやられる。こうして、サーバーがどこにもない **P2P** ネットワークでありながら、仮想的にサーバーが情報を蓄積するのと同じような機能を作り出す。

またリンクの再構築にあたって、自分と近いノードとよりつながっていかうとする習性をもたせることもできる。近いという判断は、いろいろな評価のしかたがある。例えば、それぞれがもっているメッセージ同士のキーワードがどれだけ似通っているか、あるいは、色の情報を与えてやれば色が近いなど、何でもいい。そうやって評価して、近いものをどんどん近くに寄せていく。そうすると、次第にクラスターがある秩序を持って自己組織化をしていく。このモデルを用いて、自律的に「夢鍋」の構造が組織されるようなアプリケーションを作ろうとしている。これが連画の最前線であり、次の **1** 歩のきっかけでもある。

[参考]「連画 com」<http://www.renga.com/>

## 2.5 事例 3「新メディアで増殖する intimate stranger(親密な見知らぬ他人)」

講師: 富田 英典 氏(佛教大学教授)

【富田】今日は、「新メディアで増殖する **intimate stranger**(親密な見知らぬ他人)」というタイトルで話をする。

まず、**intimate stranger** を紹介する。これは私が使っている言葉で、匿名性を前提にしたメディア上の親密な他者を意味している。今まで、親密性と匿名性は水と油の関係だった。つまり、親密であると匿名ではないし、匿名なら親密ではなかった。ところが、今日の新しいメディア状況の中で、むしろ匿名だから親密になれるという関係が生まれてきている。それを **intimate stranger** と呼んでいる。

こういう **intimate stranger** 現象は、今、始まったことではなく、もう少し以前からあった。パソコン通信、NTTの伝言ダイヤルサービス、アメリカの **900** 番サービス、NTTのダイヤル **Q2** の中のパーティーライン、ツーショット、ポケットベルを使ったベル友、そして、インターネットの電子メールを使ったメル友、これらすべてが **intimate stranger** 現象である。特にeメールに関しては、映画でも取り上げられた。「ユー・ガット・メール」という、トム・ハンクスとメグ・ライアンが演じた映画、この世界はまさに匿名性と親密性が交差するところに生まれてくる新しい恋のかたちを描いていた。

日本でも同じ時期に、フジテレビの「**WITH LOVE** 近づくほどに君が遠くなる」というテレビドラマが登場して人気を集めた。そのときに、フジテレビの女子社員 **100** 人に緊急アンケートが行われた。「電子メールでの出会い、恋愛を体験してみたいか」というアンケートに対して、**25%**がイエスと答えていた。そして、「電子メールでの異性との出会いは今後増えるか」という質問に対しては、**63%**がイエスと答えていた。

実は、今年の **5** 月から **6** 月にかけて、関西と関東で **3** 校ずつ、東北の方でも **1** 校、大学の協力を得て、いろいろなアンケートをとった。その中に「メル友がいるか」という質問を入れておいた。また、今年の **3** 月から **4** 月にかけて、カナダ、バンクーバーのブリティッシュ・コロンビア大学の学生寮でも全く同じアンケートをとった。その中にも当然メル友についての質問を入れておいた。しかし、状況はかなり違った。カナダの方はインターネットの普及率が高く、アンケートをとっても九十何%が自由に使っているという状況で、日本はそこまでいっていないということで違いはあるが、逆の結果が出た。データ自身、ランダムサンプルにしていけないので単純に比較できないが、カナダは十

数%、日本は約 **20%**と、日本の場合は **5** 人に **1** 人がメル友がいた、あるいは、かつていたと答えている。

今、話題になっている出会い系サイトについては、マイクロミル・ドットコムがアンケートをとった。その結果が熊本日新聞に載った。それを見ると、大体 **30%**が使ったことがあると答えている。さらに、そのうちの **82.6%**は、別に嫌な思いはしたことがないと答えている。

こういう新しいメディアコミュニケーションの変化を考えるときのポイントは、東大の吉見さんたちが言っているインストルメンタルからコンサマトリーへという、メディアを道具として利用するのではなく、メディアを使うこと自身が目的になるような利用形態への変化である。それと、親密な関係と疎遠な関係、この辺を手がかりに図解してみた。インストルメンタル対コンサマトリーという軸に、知人とストレンジャーという軸をクロスさせてみた。ここでは電話というメディアで考える。知人とのコンサマトリーの利用はおしゃべり電話となる。知人とのインストルメンタルな利用は、用事があって電話をするのだから用件電話となる。そして、ストレンジャーとインストルメンタルな利用をする場合の代表的なものとしてビジネス電話がある。そのように考えると、最後に **1** つ残る。この空間を埋めるものがストレンジャーとのコンサマトリーな会話である。そこが **intimate stranger** との会話になる。今回、この新しいメディアによって、初めてこの部分が埋められた。

そこで、匿名性と親密性という軸を交差させてみた。あまり親密ではない、名前も知らない、いわゆる他人。そして、匿名ではない、すごく親しい、つまり友人。実は、我々はこの **2** つの軸、関係で暮らしてきた。しかし、名前は知っているが、あまり親しくないという人、いわゆる顔見知りという人もいる。そうすると、やはり最後の匿名で親密というところに **intimate stranger** が入ってくることになる。ただ、こういう存在は、今日のメディアの状況によって初めて生まれてきた。

コミュニケーションツールは今、たくさん登場し、人気を集めている。例えば、**Yahoo!**のインスタント・メッセージ。このメッセージをパソコンに登録してインターネットに接続すると、登録した相手がオンラインかどうかすぐにわかる。実際に、すぐその場でメッセージの送受信が行えるし、チャットもできる。さらには、そこで自分のプロフィールも公開できる。それを手がかりに相性のいい相手を検索できるし、さらには携帯電話への対応もしている。この場合、同じ種類のメッセージをインストールしていないということが行われなかったが、最近では、**MSN**、**goo**、**Yahoo!**、**AOL**など、異なるメッセージどうしの交信も可能になってきた。当初、PHSや携帯など、それぞれの機種ごとでしかメール交換ができなかったが、徐々に機種を越えてメール交換ができるようになっていったことと同じようなことがネットの中で起こっている。

こういう状況の中には大きな問題がある。「不協和を引き起こす **2** 人の私」ということで、S. タークルという社会学者が「バーチャル・ペルソナ」と言っている。皆さんはこの場において、いろいろな役割を持っていて、自分というものがある。しかし、インターネットに入ると、そこで複数の私、バーチャルな私を演じることができる。彼女はこれを積極的に評価している。いずれにしても、バーチャルなペルソナと実際のペルソナ、その **2** 種類が出てくる。また、メディアを使って、そのメディアの中にコミュニティーができあがる。しかし、それは実際のコミュニティーとはずれている。それをガンパートは「地図にないコミュニティー」と呼んでいる。アロンソンは、メディアを使って心理的に親しくなっていくと、実際そこに住んでいるわけではないが、それが隣近所に住んでいる人と同じような役割を果たす、「サイコロジカル・ネイバーフッド」と言った。そして、メロウィッツは、それをさらに社会的な場と物理的な場との分離、つまりメディア上での社会的な関係は物理的にその場に一緒にいることと関係なくなっている、その分離が起こっていると言っている。

問題は次である。つまり、こういう関係になっていくと、メディアの中にいる私が本当の私であって、オフラインの私はオリジナルな私として存在している。実際にメディア上でいろいろな人と親しくなっていく中に本当に私がいる。でも、オフラインになったときにはイメージが違う。例えば、私は **47** 歳だが、ネット上では **37** 歳と出ている。そうすると、実際に会うと「これはあなたじゃない」と言われる。これは僕なのだが、ここに来ている、そこにいる僕は僕ではない、と言われてしまう。それは、逆にいうと、ここにいるオリジナルな私が、メディア上の本当の私を否定するということが起こってくる。こういう **2** 人の私の間に不協和が起こってくるということが起こっている。

個人が情報を自由に発信できる時代にどんどん進んできた。でも、実際に起こったことは何かというと、メディア上でだれかに認めてほしいという部分が非常にクローズアップされてくる。自分が積極的に情報を出すというよりも、その中で自分を認めてほしいということである。極端な言い方かもしれないが、だれかが私に恋をしていることが自分のメディア上での存在証明になる。そうなると、逆に、だれもメディア上で私に気づいてくれないということは存在していないことと同じになってしまう。

こういう状況を考えると、インターネットが提供する、もっとも魅力的なコンテンツが見えてくる。それはやはり人間である。今日のシンポジウムとも深く関連してくる。例えば、パーティーライン、ツーショット、ベル友、メル友というのを見るとすぐにわかるが、これらはメディア風俗として真剣には議論されてこなかった。緊急通報サービスというものがあるが、これでも似たようなことが起こった。つまり、高齢者からの緊急通報の **90%** 以上が誤報であると言われている。別に緊急事態でもないのに、おじいちゃん、おばあちゃんは連絡をしてしまう。なぜかという、見ず知らずのオペレーターであつても話がしたい、そういった高齢者の願望が **90%** 以上の誤報を生んでいる。ただ、会社はそう



いう誤報にもきちっとオペレーターが対応している。そういう人の対応が結果として本当の緊急事態になったときのスムーズな通報につながる。

そこで、もう 1 つ注目しておきたいものがアウラという概念である。これは安齋さんたちの話とすごく関連してくる。ヴァルター・ベンヤミンが「アウラ」という言葉を使っている。写真や映像などに対して、絵画や演劇などのような、今ここにしかない特有の 1 回性の現象をアウラと呼んでいる。ところが、複製技術、メディアが発達してくる中で、現代社会ではアウラが消滅してきた。彼はそう言っているが、逆にもっとおもしろい現象が出てきた。

これは、鈴木光司の『リング』、『らせん』という小説である。この小説には、のろわれたビデオテープが出てくる。こののろわれたビデオテープは、一度見てしまったら 1 週間後の同時刻に死んでしまうという恐ろしいビデオテープである。ただ、死を免れる方法が 1 つだけある。それは 1 週間以内にビデオテープをダビングして、だれかに見せることである。そうすると自分は死ななくて済むが、その代わり、その友達が死んでしまう。そうすると、またダビングして、だれかに見せればいいわけである。チェーンメールのようなものである。でも、こののろわれたビデオテープがポイントになる。のろいはまさにアウラである。それがビデオテープにあること自身がおかしいし、それがコピーされていくという発想も変なのだが、とても怖い。実は、この怖さが大事である。つまり、私たちが忘れかけていたアウラというものを、複製機器、メディアに囲まれた日常生活の真ただ中に恐怖として呼び覚ましてくるものが、この鈴木光司の小説の怖さになる。

こう考えると、アウラはメディアの中でも復活する可能性がある。つまり、この物語の場合は、ビデオを見る、見ないが生死を分けている。つまり、自分の行動はリセットすることができない。のろわれたビデオテープを一度見てしまったら取り返しがつかない。ビデオは消すことができるが、見たという行為は消すことができない。つまり、さまざまなメディアが発達した現代社会にあって、消そうとしても消せない最後の「私」というアウラが現代人に圧倒的な存在感を持って迫ってくる。ブロードバンド化が進む今日の情報社会の中で、実はコンテンツの中にこういったアウラを復活させることがおそらく成功のポイントになってくる。安齋さんの発表などは、そこにポイントがあった。

声を持つリアリティーにもそれが認められるのではないか。今まで、パソコン通信は文字、伝言ダイヤルは声、ダイヤルQ2 は声、ポケベルは文字と、声と文字の両方で進んできた。ところが、今、インターネットが非常に普及して注目を集めているが、この中ではまだ文字が中心になっていて、声を持つリアリティーは忘れられている。ブロードバンド化が進み、今度は文字、音声、映像、動画といったものが可能になってくるが、それを並列に並べるのではなく、声の持つリアリティーを私たちはもう一度考える必要がある。たとえメディアを通してでも、声を持つリアリティーには圧倒的な存在

感がある。つまり、今、ここではなく、今、そこにいる人が発する生の声は、おそらく映像以上に強烈なアウラを発してくる可能性がある。

実は、**intimate stranger** に似た言葉がある。それは **familiar stranger** という概念である。社会学者のミルグラムが 1977 年に発表した。通勤電車などでよく見かける乗客で、顔はよく知っているが、言葉をかかわしたことがない他人。毎日、通勤電車に乗っていて、よく顔を見るが、だれか知らない。たまに乗っていないとどうしたのかと急に心配になる相手を **familiar stranger** と言っている。都市空間には、こういう **familiar stranger** があふれている。私たちは、むしろ **familiar stranger** に囲まれて暮らすことに一種の安心を感じている。そういう **familiar stranger** があふれている都市空間に、インターネットが接続可能な携帯電話がたくさん登場してきているし、もっとこれから進んでくる。そうすると、**intimate stranger** と **familiar stranger** が同居するような環境が生まれてくる。

私は去年 1 年間カナダにいた。向こうはeメールを携帯電話で自由に使えなかったので、コンピュータを使って、日本の京都にいる学生の携帯電話に向かってメールを送っていた。学生は京都の中をウロウロしながら、自分の携帯からカナダの私のパソコンにメールを送ってくる。「どんな気分だ」と聞くと「わからない」と言っていたが、ただ、実際にそういうことが起こってくる。都市空間にいながら地球の反対側にいる友達にeメールを送る、あるいはチャットをする、こういうことが可能になる。対面的な都市空間の中に非対面的なメディアを介した親密な関係があふれだしてくるということが、もうすでに起こってきている。

そこで、親密と疎遠という軸に見慣れた、見慣れないという軸をクロスさせてみると、親密で見慣れた人は知り合い、友達になる。見慣れていない・疎遠である、これは赤の他人である。**familiar stranger** はどこに入るかというと、当然、見慣れた・疎遠な関係になる。そして、その対極に **intimate stranger** が来る。このように非常にわかりやすい図ができあがる。インターネットが利用可能な携帯電話は、都市空間にいながら **intimate stranger** とチャットを楽しむことを可能にする。つまり、楽しみながら都市空間をもう 1 つのメディア空間に変えることを可能にしてくれる。インターネットを携帯から利用する関係が登場することによって、都市空間において現実の世界とメディアの中の世界の融合が起こってくる可能性がある。その結果、**familiar stranger** と **intimate stranger** が同居するという状況が発生する。

結論である。今回のタイトルである、新メディアで増殖する **intimate stranger** というのは、実は、私というアウラを恐れる現代人の姿でもある。つまり、自分のアウラは消しておきたいが、同時にメディアの中に他者のアウラを求める姿が **intimate stranger** 現象である。自分のアウラは消し去って相手にはアウラを求める、その 1 つがメディアを介した生の相手の声になる。また、都市空間にあふ

れだした **intimate stranger** は、さらに都市空間と仮想空間の混在状況を生み出しつつある。それが今後どうなっていくかは研究している最中で、ここでは詳しくは言えない。ただ、今、言えることは、現代人はメディアの中にアウラを求めている。だれもそんなことは言っていない。メディアがどんどん発達することによってアウラは消えてくる。つまり、コピーされたものにアウラはないというわけだが、先程の安斎さんの報告を見ると、やはり何かアウラに似たようなものが見えてくる。でも、現実の空間を見ると、やはりアウラを排除しようとしている。つまり、現代人はメディアの中にアウラを求めようとしているが、現実のメディアの外の世界はアウラを排除しようとしている。つまり、現実空間こそ、メディアによってコピーされたアウラのない世界ということが求められていて、メディアの中に人々はアウラを求めている。そこに人々が見つけたのが、**intimate stranger** が発するアウラだった。そして、それによって自らの存在感を確認しようとする。つまり、都市空間自身が仮想空間であると見えるようになったときに、私たちはおそらく初めて現代人が求めているメディアの中のコンテンツの本当の姿が見えてくる。それは、おそらく現実世界のリアリティーをハッキングすることになるかもしれない。

## 2.6 パネルディスカッション「ブロードバンドコンテンツから、リレーションシップビジネスへ」

タイトル「ブロードバンドコンテンツから、リレーションシップビジネスへ」

司会: 尾崎 正治 氏(株式会社デュオシステムズ)

パネリスト:

矢野 直明 氏(朝日新聞社総合研究センター、『ASAHI パソコン』創刊編集長)

目崎 祐史 氏(セコム株式会社 企画室)

安斎 利洋 氏(メディア・アーティスト)

中村理恵子 氏(メディア・アーティスト)

富田 英典 氏(佛教大学教授)

大野 邦夫 氏(ドコモ・システムズ株式会社)

### 2.6.1 事例紹介から

【尾崎】デュオシステムズの尾崎である。いろいろおもしろい話を聞いたが、安斎さんと中村さんの発表の中で、連画という非常におもしろいアーティスト活動の紹介があった。そこでのコラボレーションは、コンテンツ、絵を送ってそこから発想されることだけで次の絵に持っていくというかたちをとっているのか、それとも、それとは別に、メタなデータ、こういう意図で作ったとか、こういう意図で解釈してほしいというものも合わせてコミュニケーションの中でなされているのか、そこを聞きたい。

【中村】それは私たちの行った多くのセッション中、絵のみ、絵とテキストという具合に両方とも発生したことである。絵に対する解説、これは何を描いたものかということを私たちの間では解題としているが、その解題を絵に添付する場合は比較的少なかった。解題は、後日、ホームページにセッションを公開するときに多く登場する。実は、セッション中は、あまり解題を必要としていないと思う。実は、いちいち絵を説明しろと言われることが一番つらい。できてしまった絵にタイトル程度をつけることは簡単だが、しかし念入りな解題が、自分にとっても相手のコラボレーターにとっても効果的なとき、その過程がよりドラマチックに展開するために、必要だと感じたとき、私は解題をつけて送る。

一番大事なことは、作ったイメージ、絵が相手に正しく伝わらなくてもいいということが基本にある。連画は、こちらの意図が正しく伝わらなくてもいい。これはやってみないとわからないが、相手に大

いに裏切られたい。それから、理解もされたい。そういうものが次の作品になって表れてくる。自分のすごく気持ちいい、気に入ってる部分を相手がひねって次の絵の一部にしてくれたとか、自分の作品のある部分をもっとすばらしいかたちにひねってくれたり、いい意味での質のいい他人の裏切りが楽しい。

【安斎】我々の連画で作ったものは、確かに、相手に何かを伝えようというよりも、相手に何か誤解させようという意図を持っていることが多い。それによって何か創造されてくる。その結果、残ったコンテンツは、過去の記録みたいなものになってしまう。実際に連画の一番おもしろいところは、まさにリレーションシップができあがる現場である。1回のセッションの期間が生である。それをコンテンツにして固定すると、生の刺身に火を通して、たっぷり味をつけたようなものになり、我々が目指しているものとは違ってくる。そういう意味で、我々が目指したものはコンテンツではなくて、むしろ関係性そのものである。

【尾崎】ここに集まっている皆さんはメーカーの方がかなり多く、ブロードバンドはどういうビジネスにつながるのかということを日夜考えている。ブロードバンドをビジネスに活用する場合は、逆にアーティストの皆さんとは違い、正確に意図を伝えるためにブロードバンドを使うかたちになる。そのあたりの両面、アートの中でどれくらいの情報を伝えるべきなのかというところが、ひっくり返すと、ビジネスでどれくらいの情報が必要になってくるかということのヒントになるかもしれないということで質問した。

もう1つの2人への質問は **Interwall** である。小学生が自由に **P2P** でやりとりをしているときに、顔が見えることが実はおもしろかったと言っていた。それは逆に言えば、相手がどういう意図を持ってその写真を送ってきたかということがわかることによって、またおもしろいことになっている。要するに、裏切られないような場面ということではないか。その辺の、顔が見えることに関する意見は何かあるか。

【安斎】これは、まさに富田さんが発表したアウラの話である。今、発表を聞いて、頭が非常に混乱している。顔が見える、物理的な空間と関係があるということが問題だが、例えば、私たちは物理的なキャンバスに描いた絵にだれかが加筆するとカーツとくる。

【中村】カーツとくるというか、きっと犯罪である(笑)。

【安斎】それが複製できて、それに対して手が加えられるから連画が可能なのである。最近われわれがやっていることは、むしろ現実顔が見えるような物理的な空間に戻ってきているのではないか、という見方も確かにある。しかし、人と人との関係において、現実とはなにかというのはそれほど単純な問題ではないと思う、

私が小学校のとき、Yくんという少年がいた。彼は小学校 6 年間、1 回も口をきかなかった。彼は絶対に他人と口をきかない人だった。それが中学に入って、中学はメンバーの編成が変わるから、別のコミュニティに移ったわけである。そうすると彼は突然不良のボスになった。突然、人格が変わってしまった。先程のアウラの話をする、彼のオリジナルはどっちかわからない。だから、そういう意味でいうと、小学生たちが、顔が見えるのがオリジナルなのか、それとも、そこに壁があって、そこで描いているのが彼らのオリジナルなのかは、私はわからない。

【尾崎】では、ビジネスというキーワードが入っているので、話を変える。セコムは見事に、ある種、コミュニケーションメディアをうまく活用してビジネスをしている。あくまでもコンテンツは人間が利用するというところで考えたときに、セコムはビジョンやコンセプトなどを持っている。例えば、社会システム産業というキーワードをつけたり、サービス＝コンテンツなど、こういうことをうまく企業の中でシェアし、それをビジネスに持っていつている。もっと広げていくと、人間がコンテンツを利用するとき、いい面だけをうまく利用して、コンセプトをシェアするような仕組みが必要になってくる。小さい世界ではあるが、セコムの社内で、コンテンツというか、コミュニケーションメディアをうまく利用してビジネスに持っていくためのコンセプトシェアリングの秘訣のようなことは何かあるか。

【目崎】今日、たまたま『セコムの理念』という本を持ってきた。セコムの創業者は飯田亮という人で、その人が昭和 37 年に、当時は日本警備保障と言っていたが、会社を作った。人をたくさん雇用して、会社が大きくなってくると、企業理念を定めておかないと、ぐちゃぐちゃになってしまう。そこで、企業理念を 1 冊にまとめた。社員はこれを一生懸命読まなくてはいけない。どこの会社でも、給料が上がったり、クラスが上がったりするためには昇給試験があるが、これを一生懸命勉強しておかないと、その試験には合格しないという仕組みができあがっている。これは当然のことである。セコムという会社はセキュリティ事業をやっている、その中で働いている人間が不誠実なことをやった場合、会社として非常に大きなダメージとなる。そのため、誠実さ、正しいということは何なのか、そういったことは、常に一生懸命やっている。その中で、社会システム産業など、今後のビジネスの方向を示すことはときどき行われている。社会システム産業と言いつ出したのは、今から 10 年近く前である。そのころに、セコムが持っているリソースはこれだけで、今後はこういう方向に行くということを考えて決めた。

それを基に、今日話したこと以外にもいろいろとやっている。例えば、医療事業。やはり安心をキーワードにした場合、人間が安心して暮らせるためにはどうしても体の問題、家族の健康の問題などが出てくるので、医療はどうしても避けられない。そのため、医療についても、いろいろな規制があったりして大変だが、やっていくしかないということで、医療分野に参入している。あるいは、保険の分野。どちらかというと、事前の守り、事が起きないように一生懸命見守る、対策を立てることがセキュリティの分野である。しかし、一生懸命やったが事故が起ってしまった場合にどうするか、これが

らあとは保険の分野になる。その **2** つが合わさって初めて完ぺきな安心感を提供できるということがコンセプトの根底にあるので保険事業にも参入した。

そういったかたちで、コンセプトの枠の決め方が非常にうまくできている。その枠に対する、今、行っている事業の位置づけがうまくいっていて、社員に対しても、いろいろな媒体を通して徹底している。あとは、もともとセキュリティという事業自体が持つ特性によって、社員の意識が非常に一方向に集まりやすいということもあるかもしれない。

【尾崎】 おそらく、社会的に自立した個人でなければ、なかなかブロードバンドでコミュニケーションをすることのメリットがうまく生かされない。要するに、悪用する人がたくさんいると、それに関しては、逆に社会悪になってしまう。例えば、ダイヤル **Q2** などは社会悪だということでかなり締めつけられて、多くのビジネスが衰退した。そういうことが繰り返されないように、今ここで、ブロードバンド＝バラ色の未来という図式ではなく、やはり過去に起こったことをもう少しきちんと理解しなければいけない。そういった意味では、富田先生の、今、起こりつつある **intimate stranger** に関する発表とその影響は非常に留意すべきポイントである。

## 2.6.2 サイバーリテラシー

【尾崎】 ここで、矢野さんに聞く。今、ブロードバンドは、ある種ブロードキャストモデル、ビデオオンデマンドになっている。要するに、作られたコンテンツをお金を払って流してあげるといったものに近いものが基本的に働いている。朝日新聞というマスメディア、あるいはテレビ朝日もそうだが、マスメディアとしてのブロードバンドのビジネスの見方は、今、どういう状況か。個人的な意見でも結構だ。

【矢野】 マスメディアという業界は、これまで情報の交差点の役割を担って、自らの責任で編集した情報をパッケージとして受け手に届ける仕事をしてきた。しかし、多メディア化でだれもが情報を発信できるようになり、受け手の側も完成した情報をそのまま受け取るのではなく、自ら編集するようになって、情報の流れが錯綜してきた。

現代社会は総メディア化とも言える状況にある。その中にマスメディアは放り出されており、例えば、デジタル放送とブロードバンド通信との境がきわめてあいまいになっている。放送と通信が融合するときに、既存のマスメディアはどう存続していけるのか、これはなかなかの大問題である。大胆に言ってしまうと、マスメディアの時代は早晩終わるだろうというのが私の見方である。

**3** 人の方の意見を聞かせていただいたが、最初はビジネスの話だった。**CEATEC** はビジネスの話をするとところだと大方の人は思っているし、たぶん、ほかのセッションではそういうことをやってい

と思う。セコムの方からそういうビジネスの報告があった。次にアーティストから芸術の話が、最後に学問の世界の話があった。

これらバラバラな分野の話が、実は相互に関係していることは、聞いていてよくわかりになったと思う。それらを結ぶ「リレーション」は何か。これが私の言いたいことだが、私たちはバーチャルな情報空間であるサイバースペース(あるいはサイバー空間)にすっぽり覆われるようになり、それが現実空間に大きな影響を与えている。だから、各分野の最先端に挑んでいる人たちは、軌を一にするかのように、同じ問題にぶつかっているものであり、だからこそ、それぞれの発言はよく似ているのである。

いま社会は混沌とした液状化の状態にあり、これから再構築が行われる。サイバー空間、情報のデジタル化という事態を理解せずに現代社会を語ることはできないし、さらに言えば、賢く生きていくことも難しい。サイバースペースの構造や特性を理解する能力を、私はサイバーリテラシーと呼び、それを提唱しているわけです。

サイバーリテラシーには **3** つの柱がある。

まず **1** 点目。＜コンピュータリテラシーから情報リテラシー(メディアリテラシー)へ、さらにサイバーリテラシーへ＞。コンピュータリテラシーをコンピュータという情報ツールを使いこなす技能を習熟することだと考えれば、情報リテラシー、あるいはメディアリテラシーは、マスメディアの情報、ブロードバンド通信で送られてくる情報など、多用な情報をただ漫然と受け取るだけではなく、主体的にそれを取捨選択し、加工し、自らも情報を発信していく能力のことである。サイバーリテラシーは、もう少し広い考え方をしている。我々の全地球を覆うことになったサイバー空間そのもののあり方を考えると同時に、その中で生きていくための知恵を探ろうというものと言えよう。

第 **2** 点目は＜声の文化から文字の文化へ、そして電子の文化へ＞。声の文化は伝承の文化である。抽象的な概念や統計的データとは無縁で、具体的な事実をただ羅列していく発想だった。文字を発明することによって、人類はいろいろな考え方を整理できるようになった。文字の文化をより拡張し、あるいは変形したのがゲーテンベルクの活版印刷術発明である。読書という習慣もでき、起承転結、序破急といった手続きにそって物事を見る思考形態も発生した。いま進んでいる情報のデジタル化は、言葉をもう一度既存の文脈から解体して新たに再構成する、あるいは情報が媒体から切り離されて自由に流通する。電子の文化が我われの思考や感性に与える影響を考えていくべきだという主張です。

**3** 点目、何を問題にしたいかという、それは、新しい社会における人間の生き方である。「**intimate stranger**」という新しい類型の説明があったが、個人個人が、これまで埋め込まれてい



た家族、地域、共同体といったものから解き放たれ、自由に行動できるようになる。それはそれですばらしいことだが、一方で、そのような自由がほんとうに幸せをもたらすのかどうか、ここは意見の分かれるところである。幸せになる人もいるし、不幸せになることもある。あるいは、自由であることに耐えられず、サイバースペースに友人を求め、それが犯罪に結びつくこともある。

技術者の方が多いようだが、技術の最先端でいろいろな製品を開発したり、プログラムを作ったりするときに、技術のことだけを考えているのでは具合が悪いということでもある。人間の将来というものに目を向けていかざるを得ない。そういう点では、みんな、新しい時代のとば口にいるわけで、それは非常に大変なことでもあるし、楽しい、おもしろい時代でもある。

最初の質問に返すと、そういう中でマスメディアの前途はきわめて厳しい。同時に、自らの伝統を十分守れていない面もある。マスメディアが担ってきた社会的機能を、ブロードバンドやインターネット、あるいはセコムがやるビジネスといったところで生かしていくことも考えていただければと思う。新聞はこれからもなくならないし、なくすべきでもないが、いままでのように右肩上がりに部数が増えて、広告もとれるといったことは、これからは考えられない。既存マスメディアは既存マスメディアで自らの将来を構築していくべきだが、一方で、新聞、マスメディアが担ってきた機能が、新しい分野で代替されていくことも期待している。このセッションを聞いた若い方々が、新しいメディアを立ち上げてくれればいい（「サイバーリテラシー」については、報告書後半の「**3.10**サイバーリテラシー」を参照してください）。

【尾崎】 たくさんのお話をされた中で、やはり、サイバーリテラシー、自由度が上がっているというところがポイントである。自由度が上がったことにどういう影響が出てくるかということで、時空を越えたコミュニケーション、文字、音声などというコミュニケーションによって、**intimate stranger** というものが現れてきた。そういったときに、今度は、映像、ひょっとしたら空間そのもののリアリティーも送れるようになってくるとすると、はたして **intimate stranger** は少なくなるのか、あるいは、やはり増えるのか、富田先生に聞きたい。

【富田】 少なくなることはない。今までもずっと存在してきたし、今、それが社会的に表に出てきているので、どんどん増えていくというか、一般化していくだろう。実は、これは大変なことである。サイバー上の人間関係がこっちにあふれてくるから、従来の私たちの人間関係、社会の仕組みなどが全部変わっていく可能性もある。

具体例を挙げると、ちょっと前に同じような調査をしていたとき、「異性間で友情は成り立つか」という古くからあるような質問をすると、私たちの世代は男と女の間では友情は成り立たなくて、あるのは恋愛という答えだが、今、若者たちに聞くと、**9**割ぐらいは異性間で友情は成り立つと答える。さら

に、異性に親友はいるかと聞くと、**4** 割ぐらいがいると答える。私は頭がパニックになってしまった。私は、女の人が親友になれるということ考えることすらできなかった。**30** 代の人にはあたりまえなのかもしれないが、恋は始まりがあつて終わりがあるから別にいいが、友情には終わりが無い。だから、私の奥さんに私より親しい男がいるということになる。それ**1** つとっても、結婚の関係など、全部がおかしくなってくる。今、**intimate stranger** はみんなそうである。そういう意味では、いろいろなことが起こるということも視野に置いてコンテンツを作ることが大事である。

【尾崎】 今後大きくなっていくものは、世代間のデジタルデバイドではないだろうか。私などは女子高生が機関銃のように携帯メールを打っているのを見る宇宙人とは思えない。ブロードバンドが普及していくのは、やはり若年層からということになる。一方で、携帯電話に関しては、もっと高齢者の方に使ってもらおうと、ドコモなどはそういうコマーシャルを打っている。そういうデジタルデバイドはやはり存在せざるをえないものなのか、あるいは、教育、再教育的な、社会人教育的なものでうまくカバーできるものなのか。

【大野】 電話も導入された当初はどういう使い方をするかわからなかった。電話線に荷物をぶら下げたりしたという話もある。そういう意味では、慣れが必要である。私はちょうど団塊の世代の最初の走りの方だが、私より上でパソコンを使いこなせる人はきわめて少ない。下の人は大体使える。そうすると、この年齢がずっと上がっていけば、大体、みんなが使えるのではないか。デバイドは、ただ単にジェネレーションの問題ではないだろうか。

先程、ダイアル **Q2** の話で、個人のモラル的な面という話があった。むしろ問題の本質はそっちにある。これは **intimate stranger** にも絡むが、今、パーソナライゼーションで、一方では個人というものが非常に重要視されてきて、一方ではグローバリゼーションということで、国家の枠組みを越えた世界ができつつある。そうすると、家庭、会社組織、地域、はては国家までが、個人から見るとあまりウェイトを置かない存在になりつつある。個人対その他の世界という非常に巨大な空間が広がってきている。その中で人間は孤独になるからインティメイトな人が欲しい。ただし、あまりオープンにしてしまうと自分が危険だから、そこは守っておくという構図がある。次世代携帯などでは携帯のサイトをどうするかということで、iモードには公認サイトと非公認サイト(勝手サイト)があるが、それをオープンにしろと言っている。公認サイトができている**1** つの理由はダイアル **Q2** のようなサイトをむやみに作らないために一応評価するということに基づいている。公開にするとオープンでいろいろビジネスができる。ただし、逆にいうと、ダイアル **Q2** 的なものがどんどん出てくるということである。だから、個人が非常に広い空間にさらされるが、そういう人をサポートして、みんながハッピーに生きていくための枠組みがまだ見えてきていない。デジタルデバイドとはちょっと違うかもしれないが、今後の世界を生きていく人にとってはそういう問題がある。

特にグローバリゼーションの方は、他人志向になってしまった世界は、実は、西欧世界と日本ぐらいで、あとの残りは食うにも困っているという現実がある。モデル的にリースマンの群れの中は 1 つの国という単位で経済が離陸していくという世界だったが、一方では、全世界が 1 つになったことで違う問題が出てきた。だから、そこはやはり 1 つの新しいモデルが必要になっている。そういう時代ではないだろうか。

### 2.6.3 会場から

【尾崎】会場の方からパネラーの皆様への質問、議論等があれば受けつけたい。

【Q1】写真というコンテンツはパーソナルなコンテンツになるが、こういった時代での楽しみ方を研究している。メディアアーティストの話の中の **Interwall** の小学生で行った実験を見ていると、デジカメで画像を取り込んで、そこに自分の思いをいろいろ書き込んで、それをパネルにはっていたが、それはそれで終わりなのか。それとも、連画のように次から次へと、それを使ったコミュニケーションができていったのか。

【中村】できつつあった。意図としてはそうだ。だれかが撮ってきたものの上に写真を重ねてもいい。例えば、ラジカセを顔にしてしまった子がいた。顔にしまうのが多かった。また、先生の顔にいたずらというのも多かった。自分が集めてきた情報だけではなく、他人が集めてきた情報に対して、自分が参加していくことを目的としている点では、やはり連画的な発想が根っこにはある。

【安斎】最初に絵を描く連画をやったときは、ちょうどまく対話のように絡めていったが、途中からデジカメをつないでカメラのセッションになった。そうしたら突然、写真の上に写真を重ねなくなった。これは不思議なことで、これはどういう心理が働くせいなのかわからない。それで、今、考えているものはトーテムポールのように写真がどんどん上に伸びていく、筒状の空間がどんどん成長していくということをやりたい。

今まで写真を撮るといって、写真を撮って、それをアルバムにしまって、人に見せて終わっていたが、ああやって空間を公表して、いろいろな人がそこに参加できて、閲覧できるようになると、写真を撮るという意味が全然変わってしまう。どう変わるかというと、人とどう関係を結ぶか、要するにプリクラを交換することと同じように、写真を撮ってくっつけることが 1 つのメッセージになってしまう。それによって、撮り方が変わってしまう。あれは 1 回だけの実験だったが、ああいうものをたくさん作っておけば、みんながそこにはっていったって、例えば、そこには求人もあるかもしれないし、匿名にすればもつとんでもないものが入ってくるかもしれない。そういうふうに、写真の意味を変える空間になりうる。

【中村】もっとビジネス的に考えると、あの 1 つの壁の空間をフリーマーケットやオークションに利用すると面白いかもしれない。自分の品物をどんどんはって行って、ちょうど路上ならぬ壁にお店を広げてしまうというような。そこに人々の賑わいというか、独特なコミュニティが発生しうる。

【Q2】先程、ベンヤミンのアウラの話があったが、彼が『複製時代の芸術』を書いたころは写真ができたころで、あの中に確か、都市の写真と人の顔を撮った写真との対比のような話が出てきた。私がベンヤミンから受けたメッセージは、基本的には複製はアウラの消滅の方向に向かうが、人の顔を撮った写真は例外的にアウラが残っている。ベンヤミンがその本を書いた時点での写真のあり方とも関係があるが、少なくともあの本の中では、人の顔は写真の中で特権的な位置を占めていた。そのことから発想して、人の顔を撮った写真を携帯電話のメールにつけて送るということをやっている。先程の中村さんの話では、子どもたちの **Interwall** を使った行為の中で、顔はすごく重要な役割を果たしていた。今言ったような、ベンヤミンから発して、顔とアウラの関係はいったい何なのか。

【富田】映像よりも音声だとずっと思っているので、その答えに対しては、私はそうは思わないという答えである。

私はダイヤル **Q2** にはまっていた。別にNTTが悪いということはない。料金が高かっただけで、すごくいいシステムである。あそこにあったことが、今、インターネットで起こっている。ただし、あれは音だけだった。

テレビ電話というか、静止画が出てきたときに思ったことは、音声と映像は一緒には来ないということである。テレクラにテレビ電話が入ったので、すぐに東京まで行って、体験してきた。そのとき、彼女の絵、体のあちこちは送ってきたが、顔は送ってこなかった。「顔を送って」と言う顔の下半分を送ってきた。なかなか全体を送ってこない。よくテレビでも目のところだけを隠したりするが、目は送ってこなかった。結局、顔ではなく、目である。でも、それがどうしてアウラかという答えられない。

【Q3】アーティストの方の連画にとっても興味があった。端的に言って、ビジネスをやっている人間はすぐに著作権などと言いかねない。もしくは、あれにお金をどう課金するかということと言いかねない。いわゆる、コミュニティとして、ある意味で半分ボランティアとして考えているのか。「これは私のなりわいだ」と言いきれる何かがあるのか。そのあたりは音楽の世界も同じだろうが、どう考えているのか。

【安斎】私は、基本的に今の著作権の法律は創作の活性を疎外しているので、それには反対している。ただ、連画をやっていると、自分のメッセージが相手にちゃんと伝わるとか、自分のメッセージがちゃんと自分のものであるという保障がされるとか、そういうことが非常に大事になる。そうでな

いと、すぐくつまらなくなってしまう。その辺の原理はまさに著作権と同じである。だから、全く矛盾しない部分もある。私が連画のいろいろな実験を通して得たことは、新しい著作権の枠組みを作るきっかけや資料になるだろう。今の著作権は自分の創作と折り合わない部分はあるが、自分のメッセージが守られ、しかも利益が守られるような次の著作権の像をこれから作っていく手伝いをしていかなければいけない。

【中村】 基本的に連画の経験を、気持ちいい、面白いと思えるアーティスト同士でしか、連画はできない。やはり、自分の創作物をたとえデジタルといえど、触られるのがいやな人たちは、ほとんど近づいてこない(笑)。

今の質問の中には、絵を1枚1枚作った場合に発生する著作権という意味合いがあるように思うのだが、私たちの連画は、デジタルとネットワークを駆使することで組み作品をつくりあげ、また、その過程すべてを作品にしてきた。結果的にいままでの著作権を、ついまいでしようとか、ITの時代のすごく実験的なみえにくい部分を、具体的にやってみせたように世間にはみえたのかもしれない。おかげでいくつかの企業がスポンサーとなって、幸運にもここ数年、連画で食ってきた。ただ、IT バブルもはじけて、企業の懐も厳しくなってきたので、お国の通産省系のいろいろな支援事業の機会も得てみた。連画のような試みやアートという切り口は、なかなかビジネスにつながりにくいので、即！実践的なことを望むところからはお金が出ないので、むしろ大企業や国レベルのところを狙ったというか、タッグしてくれることが多かった。でも、今年から来年にかけては、どんなチャンスがめぐってくるのか、引き寄せることができるのか、何一つ決まっていない分だけ、わくわくする。

【尾崎】 では、もう時間になったので、このセッションはこれで終わりにする。皆さんのビジネスの参考になったかならないかということろだが、最後にパネラーの皆さんにもう一度拍手をお願いする。どうもありがとう。

### 3. サイバーリテラシー

#### 3.1 「解題」——「はじめに」に代えて

2002年2月5日、6日の両日、京都郊外で本委員会の合宿会議が行われた。以下は、この会議の討議記録を元に、各委員およびゲストが、それぞれ事後的に手を入れたものである。

個々の議論は、一見多岐にわたるが、本章の表題にもあるように、全体の背景には、矢野氏が提唱する「サイバーリテラシー」という概念が、いわば通奏低音として、通底している。

まず、山口委員によって、本委員会の設立以来の経緯が報告された。この報告により、本委員会の軌跡をたどると、本委員会の中核メンバーである日本を代表する製造メーカー各社から派遣された中堅技術者たちが、「情報規格の社会構成主義」を標榜することにより、技術と社会との関わりに関心を持ち、討議を通して技術の最終利用者であり受益者であるべき消費者の存在を再発見し、その消費者の視点から技術を逆照射する手法を獲得していく過程が明確に見て取れる。そして、この「消費者の視点からの技術の逆照射」こそが、矢野氏の提唱する「サイバーリテラシー」の主要な論点の一つである、と考えられる。(「3.2この委員会の来た道」)

引き続き、近藤委員により、**ifreestyle**というシステムが紹介された。**ifreestyle**は、ある種の遠隔共同作業支援システムととらえることができよう。このシステムは、物理的に隔絶された環境にある人たちが共同作業を進めていくために、個々人の作業空間としては個別に独立した作業空間を提供しながら、それらの作業空間間の情報授受、協調作動を目指したものといえよう。(「3.3自由がここにある - ifreestyle」)

矢野氏のサイバーリテラシー論の一つの柱に、自立した個人としてのサイバースペースへの参入という考え方があるが、両システムは、このような自立した個人が積極的かつ自覚的にサイバースペースに参入するための基盤技術の先駆的な実装と位置づけることができよう。

これらの具体的に実装されたシステムを、「サイバーリテラシー」の観点から評価改善していく作業は、技術を提供する立場と技術を利用する立場とをつなぐための強力な手段となることが予想される。

「P2P 技術とリレーションシップ」と題された富田氏、伊串委員、小櫻委員による、**Pear to Pear** 技術を中心とする報告は、サイバーリテラシーを考える際の、中心的な課題を提供するものとなった。(「3.4P2P 技術とリレーションシップ」)

先にも述べたように、本委員会は、技術者が社会的な視点を持つことからスタートして、消費者の視線から技術を逆照射する方法論を獲得した。技術を提供する側と教授する側の問題を考える上で、「サイバーリテラシー」という概念は、強力な結節点を与えてくれた。このような観点から導かれる大きな示唆の一つとして、技術や情報を提供する側はそれを享受する側に対して、サイバーリテラシー向上のための手段や機会を提供する社会的な責務を持つ、という問題がある。この点については、後述のつる林委員の報告がある。

報告としては前後するが、富田氏、伊串委員、小櫻委員の報告は、技術や情報を提供する側と享受する側との垣根が曖昧となった状況において、社会総体としてのサイバーリテラシーに対して、責任を持つ主体がどこに存在するか、という今後考えていかなければならない大きな課題を投げかけている。

本川委員によるサイバースペースにおけるガバナンスについての報告もまた、「サイバーリテラシー」として考えなければならない中心課題を提供している。(「**3.5**サイバースペースにおけるガバナンス」)

サイバースペースを維持運営していくために不可欠最重要な資源の一つである **IP** アドレスとドメインネームが、技術的な要請から一元管理せざるを得ない性質を持つことが、まさに、その技術的な要請故に政治的な権力構造を内包していることを明確に示している。

サイバーリテラシーには、このような基盤技術の背後にある政治性、権力構造について、自覚的であることも含まれている。このような自覚は、インターネットを飛び交う個人情報や、個人とサイバースペースとの接面がつねにさらされている侵入の危機とそれと表裏一体となる権力による規制との関係に自覚的であることとも相通じるものである。

後藤委員による「患者リテラシー、自覚的な患者」は、他の報告とは、いささか趣を異にしている。自らの具体的な体験を通して、医療現場におけるさまざまな問題を、患者が情報を取得するという視点から指摘している。(「**3.6**患者リテラシー、自覚的な患者」)

ここで指摘されている問題は、それが人の生き死にと直接的に関わる身体的な問題であるだけに、非常に現実感のあるものとなっている。しかし、考えなければならないのは、サイバースペースにおいても、人の生き死にと直接的に関わる身体的な問題と同等な、場合によってはそれ以上の深刻な問題が存在するということである。人の生き死にと直接的に関わる身体的な問題と同等の現実感を持ってサイバースペースの問題にも対峙しなければならない。これも、サイバーリテラシーの重要な要件である。

つる林委員による「サイバーリテラシーと顧客本位と企業責任」は、先にも述べたように、消費者のサイバーリテラシー向上に寄与することが、企業の社会的責任の一つとなることを、先駆的に示している。(「**3.7**サイバーリテラシーと顧客本位と企業責任」)

製造物責任法や環境保護への取り組みと同様に、企業が消費者のサイバーリテラシー向上に対して責任を負うという社会的合意が形成されるのは、時間の問題である。

尾崎委員の「サイバー時代における情報の新しい利用者／提供者モデル、旧モデルとの断絶」もある意味で富田氏、伊串委員、小櫻委員の報告と共通の問題提起を行っている。情報の提供者、享受者の関係が、従来と大きく変わってきている。(「**3.8**サイバー時代における情報の新しい利用者/提供者モデル、旧モデルとの断絶」)

ここで、指摘されている問題は、情報の価値が受け手側の評価によってさまざまに変わるものである、という情報というものが本来的に持っている性質への新たな覚醒である。ここでは、梅棹忠夫がつとに指摘した情報の一物多価性を、現代のインターネット状況に即したサービスモデル、ビジネスモデルに即して議論している。

情報の価値を、その真贋も含めて、自らの価値観で判断する能力もまた、サイバーリテラシーの重要な要件である。

大野委員長長の「サイバーリテラシー時代のリテラシーとは」は、サイバーリテラシーをリテラシーの歴史の中で通事的に相対化した上で、歴史の外挿としてサイバー時代のリテラシーのあり方を追求している。(「**3.9**サイバーリテラシー時代のリテラシーとは」)

以上、簡単に概括したが、最後にいわば講評の形でお話をくださった矢野氏ご自身のサイバーリテラシーについてのお話を含め(「**3.10**サイバーリテラシー」)、サイバーリテラシーというキーコンセプトが持つ通時的、共時的拡がりの可能性を予感させるに十分な議論が展開されたと考える。

来年度以降、本委員会は、「サイバーリテラシー技術委員会」として新たなスタートを切ることとなるが、本報告書で言及されたさまざまな問題点を深め関連づけていくことが、その大きな使命となるであろう。



### 3.2 この委員会の来た道

合宿会議の冒頭、そしてこの章の最初にて、この委員会のたどった道を振り返っておきたい。それには、大きく次の 4 つの時期に分けて理解するのがよい:

- (1) '89-'94 年度(H1-H6 年度) この委員会の前身、ODA 委員会:  
標準事務文書体系利用研究 WG、  
開放型文書体系利用専門委員会、  
ODA 利用技術調査専門委員会
- (2) '95-'98 年度(H7-H10 年度) 電子化文書動向調査専門委員会
- '99 年度(H11 年度) -(委員会は休止)
- (3) '00-'01 年度(H12-H13 年度) デジタルドキュメント規格専門委員会
- (4) '02 年度-(H14 年度-) サイバーリテラシー技術委員会

(4)は、この委員会の未来だ。その可能性について、この報告書から感じ取っていただきたい。

(1)の、この委員会の前身について、簡単に紹介しておく。ODA とは、文書を交換するために、1988 年に ISO によって ISO 8613 として定められた国際規格である。ODA は、Office Document Architecture あるいは Open Document Architecture の略であり、事務文書体系あるいは開放型文書体系と訳される。

ODA は、異なる機種や異なるワープロソフトの間で、編集可能な文書を交換するための、標準アーキテクチャと標準データ形式を定めている。ここで編集可能とは、文書を受取った側でも送り手側の意図を踏まえた編集が可能なることを指し、「中央揃え」に指定された段落は文字を増減しても「中央揃え」になり、章節を挿入/削除したら章節番号が振りなおされる。アーキテクチャとは、中央揃えとか番号振りなおしとかの意味を定めていることを指す。これによって、同じワープロソフトの間での文書交換ならあたりまえに実現されていることを、異なるワープロソフトの間でも実現しようとした。

ODA は、技術的に優れたものであった。INTAP において、文書交換の実証実験が行われたりもした。しかし、いま現在も、実際に使われてはいない。

この委員会の前身にあたる ODA 利用技術調査専門委員会などでは、ODA の利用動向を調査し報告した。なかなか ODA が普及しないので、入門書としてハンドブックの邦訳などもした。しかし、今にして思えば、「ODA の目的と中身の素晴らしさを理解してもらえば、普及するに違いない」という考えの枠の中にとどまっていた。

### 3.2.1 電子化文書動向調査専門委員会: '95-'98(H7-H10)

'95 年に発足した電子化文書動向調査専門委員会は、「情報規格の社会構成主義」を標榜し、電子化文書関連規格が普及する社会的要因の調査・分析を目的とした。ここに決定的な考え方の転換があった。その活動は、主に講師を招いてのヒアリングと討議であった。そして、それらを通して、情報規格にかかわる者にとって重要な他者である「エンドユーザー」と、あわせて自らの姿勢とを再発見した。そうして、情報規格の動向を見る、全く新しい視点を獲得していった。'98 年には COM Japan 1998 にてシンポジウムを開催し、それまでの成果を問うた。

#### (1) '95 年度:「規格の社会構成主義」

'95 年度のテーマは「規格の社会構成主義」であった。電子化文書関連の規格の普及を、社会的観点から調査検討した。また、その年の報告書を HTML 化し Web で公開した。

この年に実施したヒアリングは次のとおり:

テーマ	講師	実施年月
ISO 9000 シリーズと電子化文書管理	INS エンジニアリング: 大野氏	'95 年 9 月
Unicode Consortium	ジャストシステム: 小林氏	'95 年 10 月
Photo CD	日本コダック: 高柳氏	'96 年 1 月
Java	日本サン・マイクロシステムズ: 北野氏	'96 年 2 月
Acrobat	アドビシステムズジャパン: 田中氏、蕭氏	'96 年 2 月

#### (2) '96 年度:「作る人」、「担ぐ人」、「使う人」

前年度の考察から、'95 年のテーマは、「作る人」、「担ぐ人」、「使う人」である。すなわち、個々の規格の社会に登場する人物をあげて、その役割を考えるという手法を適用していった。

この年に実施したヒアリングは次のとおり:

テーマ	講師	実施年月
'95 年度報告書批判	成蹊大学: 見城氏	'96 年 5 月
SGML	凸版印刷: 田中氏	'96 年 6 月
漢字コード	日立製作所: 小池氏	'96 年 7 月
文書変換	アンテナハウス、小林氏	'96 年 9 月
Notes	ロータス: 樋口氏	'96 年 10 月
MIDI	ローランド: 山端氏、近藤氏	'97 年 1 月

### (3) '97 年度: 3ヶ年度の総括:

'97 年度は、過去3ヶ年度の総括として、過去のヒアリング記録の読み直しと問題点の抽出分析を中心に委員会活動を行った。結論として得た重要ポイントを、今、振り返って次の 2 点に集約しよう:

- 第1点: 顔の見えるエンドユーザ  
情報規格の策定に当たっても「エンドユーザー」に対する配慮が不可欠であり、この視点が欠如した規格およびその規格に支えられた電子化文書システムは、相対的な競争力を失う。「ユーザ」という呼び方が、すでに技術ありきのネーミングとなっている。逆に、ユーザの立場から、その技術との関わりを語れる視点が不可欠である。
- 第2点: 強い姿勢、明確な動機をもつ当事者  
我々は、当事者の姿勢や動機も重要であると見出した。例えば、**de facto/de jure** という規格の区分を次のように理解した:  
**de facto:** やりたい者が、切実さと野心をもって、投資するもの  
**de jure:** やるべき者が、義務感と責任をもって、貢献するもの  
 いずれにせよ、妥協の産物としての中途半端な情報規格およびその規格に支えられた電子化文書システムは、相対的な競争力を失う。

そして、この 2 点は、必ず対でなくてはならない。

この年に実施したヒアリングは次のとおり:

テーマ	講師	実施年月
<b>XML</b>	富士ゼロックス情報システム: 村田氏	'97 年 9 月
<b>NCALS</b>	<b>CALS</b> 技術研究組合: 若鳥氏	'97 年 11 月

#### (4) '98 年度: 外へ向けて主張を始めた...

'98 年度は、それまでの成果を世に問うた。

- (1) '98 年 9 月 25 日に情報処理学会デジタルドキュメント研究会で「電子化文書の各種規格に関する検討と考察 ―社会学的アプローチの試み―」と題して、それまでの成果を発表した
- (2) '98 年 11 月 11 日、**COM Japan 1998** にて、「今、なぜデジタルドキュメントか ―デジタルドキュメントにとって、ユーザとは何か―」と題して、シンポジウムを開催した

テーマ	講師
(1) オリエンテーション	大野委員長
(2) ベンダーの主張―「作る人」から	
「デジタルドキュメントの新たな価値創造に向けて – ConceptBase の紹介 –」	松田氏(ジャストシステム)
「DocTor/SGML によるデジタルコンテンツ管理」	矢島氏(INS エンジニアリング)
「エンタープライズ・ドキュメント・マネージメント・システム(EDMS) – なぜ今必要なのか –」	小野氏(日本ピーシードックス)
(3) ユーザの主張―「使う人」から	
「リコーの IT 戦略」	平居氏(リコー)
「今なぜデジタルドキュメントか」	北川氏(松下電器産業)
「ドキュメント管理システムへの期待」	小柳氏(エヌ・ケー・エクサ)
(4) パネルディスカッション	
「日本『的 XX』を超えて」	鎌田氏(創研プランニング)

「XML 1.0 の制定」

村田氏(富士ゼロックス情報システム)

「日本語のテクノロジー/日本語というテクノロジー」 見城氏(成蹊大学)

シンポジウムでの講師の人選は、規格/技術の動向を登場人物の役割に基づいて考える手法に基づいている。最後のパネルディスカッションを加えて、ベンダーによるありがちな事例紹介講演とは異なる、有意義なシンポジウムとすることができた。

### 3.2.2 '99 年度: COM Japan 1999」にてシンポジウム開催

この年、JEIDAの委員会としての活動は、次のステップに向けて休止中であつたが、有志によって「COM Japan 1999」にてシンポジウム開催した。

テーマ	講師
(1) 「オリエンテーション - ユビキタスコミュニケーションの光と影」	大野氏(現 委員長) INS エンジニアリング
(2) 「非言語的コミュニケーション - 地図情報流通のための G-XML プロトコル」	有川氏 東京大学 空間情報科学研究センター
(3) 「移動通信の現状と動向」	今村氏 NTT 移動通信網
(4) 「個人を守る情報セキュリティ」	本川氏(現 委員) 日立情報ネットワーク

このシンポジウムは、我々の活動が、文書/ドキュメントという枠を飛び出すきっかけとなった。

### 3.2.3 デジタルドキュメント規格専門委員会: '00-'01(H12-H13)

'00年に、委員会は「デジタルドキュメント規格専門委員会」として再スタートした。'00年、'01年と続けて、CEATEC JAPANにてシンポジウムを開催した。'01年のシンポジウムは〇〇を参照していただきたい。

'00年10月5日には、CEATEC JAPAN 2001にて、「サービスモデルからビジネスモデルへー情報フロー技術のテイク オフを目指してー」と題してシンポジウムを開催した。

テーマ	講師
基調講演 「サービスモデルからビジネスモデルへ ―モデルの実現方法―」	夏井氏、明治大学
事例1 「物流ビッグバンの電子仕掛人」	小平氏、イー・トレックス
事例2 「徳島発のタウン情報ネットワーク」	住友氏、徳島タウン誌「あわわ」
事例3 「DocuPark、BookPark の現況」	軒野氏、富士ゼロックス
パネルディスカッション「情報格差なき時代の情報ビジネス」	司会：小林委員、スコレックス
<p>パネリスト： 夏井氏、住友氏、軒野氏、小平氏、 仲俣氏(オンライン版『本とコンピュータ』)、 大野委員長(INS エンジニアリング)、山口委員(日立製作所)</p>	

この年の初め頃から、ビジネスモデルということがよく聞かれるようになっていた。この流行に我々の問題意識を重ねれば、いかに **Win-Win** の関係を築いて維持するかが課題だ、ということになる。まえに述べたとおり、「顔の見えるエンドユーザ」と「強い姿勢、明確な動機をもつ当事者」とが両立せねばならない。そして、最後のパネルディスカッション「情報格差なき時代の情報ビジネス」は、役割が必ずしも固定的でないことをとらえており、今に続く活動の芽が見て取れる。

### 3.2.4 まとめ

以上、当初「情報規格の社会構成主義」を標榜した我々委員会が、ひたすら「社会」 ― 互いにかかわりあう人々 ― に着目して、最先端の具体的な事例を追求した道を振り返った。こうしてみると、我々が「サイバーリテラシー」というテーマにたどり着いたのは必然とも思える。

### 3.3 自由がここにある - ifreestyle

インターネットの出現により、世界を行き交う情報の量は、飛躍的に増大し、個人に関するデータ量も、それが本当に必要であるかどうかは別にして、確実に増え続けている。ビジネスのフィールドも、企業や国といった枠を越えて存在することが当たり前となってきた。さらに、日本においても、雇用形態の急変により、終身雇用という幻想と呪縛から(無理矢理)開放された今、ようやく、個人と組織とのあり方を真摯に考えなければならない時期にきている。

今、あらゆる面で、国や会社といった組織の一部としての存在であった個人が、組織に頼らず自立していくことが求められている。**ifreestyle** は、このような状況において、プライベートシーン、ビジネスシーンを問わず、個人にフォーカスした知的情報活動を支援することを目的としている。

#### 3.3.1 個人情報管理ということ

個人が主体性を持って、活動するためには、自分自身の情報を自分で管理することが必要となる。その上で、どのような形で安全に情報を公開し、共有していくかという問題になる。ところが、これを実現するためには、本質的に情報をどのように管理して知的活動に活用していくかという情報リテラシより、コンピュータやネットワークについてのリテラシのほうが、まず、最初に直面する大きな障壁となってしまうのが現実である。**ifreestyle** では、以下のような技術を活用することにより、デジタルデバイドを緩和する。

##### (1) XML 分散情報ストレージ

ユビキタスコンピューティングと言われだして久しいが、情報をどこに保存したかを意識することなく、いつでも、どこからでも、自分やグループの情報にアクセスできる環境が必要である。**ifreestyle** では、**iSPACE** と呼ばれる XML ベースの分散情報ストレージによって、この問題を解決している。**iSPACE** では、XML 情報のトランザクション単位で、**UID** というネットワーク上でユニークな **ID** を割り当て、この **ID** を使うことにより、ネットワークを越えた情報の参照関係を保持し、また、参照された情報単位で、有効期限付きのキャッシュを実現することにより、効率的な情報アクセスを可能とする。

##### (2) P2P(Pear to Pear)++

個人の情報管理を考えた場合に、ネットワーク管理者を想定することはナンセンスである。これは、10 人程度のベンチャーやサテライトオフィスについても同じ状況だと想像される。このような環境において、サーバーやネットワーク管理者の存在なく、自律的にネットワークが構築される仕組みは必要不可欠である。**P2P** 技術は、このような問題の有望な解の一つである。**ifreestyle** では、

**P2P** ネットワークとサーバークライアント型ネットワークを統合することにより、信頼性の高い自律的なネットワークを実現する。

### (3) On Demand Query

セキュリティは、個人で情報を管理する場合のもっとも、困難な問題の一つである。**ifreestyle** では、**C3(Collaborative Communication Channel)**と呼ばれる双方向のセキュリティポリシーと **Agent** 技術をベースとしたサポート技術により、この問題を解決する。ユーザーは、自分の情報に誰かがアクセスしてきた時点で、**Agent** から、「**A**さんが、プロジェクト**B**の技術情報にアクセスしようとしています。読みを許可しますか？読み書きを許可しますか？それとも拒否しますか？」という質問(**Query**)を受け取る。この質問に答えることにより、**Agent** は、**A**さんに対して、プロジェクト **B** の技術情報についてのアクセス件を自動的に設定してくれる。これは、情報の共有だけでなく、スケジュールのコンフリクトなどについても同じように機能し、ミーティングスケジュールが時間的に重複した場合などに、「どちらを優先しますか？」といった質問により、円滑な情報処理をサポートする。

#### 3.3.2 企業を越えたグループウェアの観点から、P2P の可能性について

忙しい時間を生きるしかない現代人にとって、時間をうまく管理し自分の時間を捻出するということは、もっとも重要な問題の一つである。これを実現するためには、プライベートであれ、ビジネスであれ、自分の時間というリソースについて一元管理できるツールが必要である。社内のスケジュール、社外スケジュール、家庭のスケジュールを別々に管理せざるを得ない環境では、一つしかない自分の時間を効率的に管理することは難しい。ところが、現在のグループウェアの多くは、企業内の社員のスケジュール情報などを管理する目的で設計され運用されているため、調整が困難な社外の人たちとのスケジュールについては、グループウェアは機能せず、電話や電子メールでやりとりした結果を入力するというなんとも間抜けな状況が出現する。本来は、組織の枠を越えたプロジェクト単位で、各メンバーのスケジュールが一覧できて、簡単にミーティングを設定できるという機能を提供するのがグループウェアの役目のはずである。

しかし、このようなことを従来のサーバークライアント型のグループウェアサーバーで実現するのは、かなり難しい問題である。仮に、グループウェアサーバーに他のサーバーと連携する機能があったとしても、**A**社と**B**社のサーバーを連携するために、それぞれの会社のシステム管理者が連絡を取り合いネットワークの信頼関係を構築して、ユーザーアカウントを確認して、・・・という設定作業を積み重ねて、連携ができるようになったときには、プロジェクトが完了していたというような事態は、容易に想像される。



ビジネスがダイナミックにそして、組織の枠を越えて機能し出すと言うことは、それに見合った柔軟なシステムやネットワークが必要となる。それは、階層化して硬直した静的なネットワークではなく、自律的に柔軟にグループを構成できるネットワークであり、ここに、管理者の存在を期待することは、意味がない。**P2P** ネットワーク技術は、このような要求によくマッチする。**ifreestyle** では、**Sun Microsystems** の **jxta** を利用することにより基本的な **P2P** ネットワークを実現したうえで、エンタープライズユースの信頼性確保のために、**ifreeServer** と呼ばれるグループウェアサーバーが存在する場合には、自動的にサーバークライアント型への切り替えが可能なハイブリッドシステムを実現している。さらに、**Jini** を統合したモバイルエージェントやサービスオリエンテッドなネットワーク機能の実現を目指している。

### 3.3.3 情報を管理するために必要なこと

たとえば、スケジュールの調整を考えてみる。スケジュールの重要性や緊急性は、それに参加する人たちや、プロジェクト自体の他のスケジュールと関連していることが多い。ソフトウェアに自動スケジュール調整を期待するには、それぞれのスケジュールの重要性や物理的な制約(西海岸に出張中に東京でのミーティングには参加できない)など、さまざまなコンテキストや制約条件をを知らせておく必要がある。しかし、このような情報をいちいち入力するのは煩雑であり、たいいていの場合、意味をなさない。

また、先の例にもあったように、自分が公開する情報のアクセス権を設定するためにセキュリティポリシーを設計することも、本質的ではない。通常、このような設定は、フェールセーフのデフォルト設定で問題のない場合が多く、スケジュールのコンフリクトやアクセスバイオレーションが発生したタイミングで、ユーザーに問い合わせれば、ほとんどの場合簡単に解決する。ミーティング **A** の重要度が **5** で、ミーティング **B** の重要度が **8** であるという根拠を説明することは難しいが、「ミーティング **A** とミーティング **B** のどちらを優先しますか？」という質問には、**5** 秒もあれば答えられるはずである。

これは、**Agent** のインテリジェンスを期待したソリューションではなく、ユーザーの判断が必要となった事態を検出し、適切な告知と質問を行うだけの機能である。できの悪いソフトウェアが、ユーザーを理解しようと無駄な努力をするのではなく、必要となったときに、学習能力もあり、適応能力も高いご主人さまに質問を出して解決してもらおうほうがはるかに効率がよい。また、これによって、ユーザーは、最初から、理解できない多くのことを学習する必要はなくなり、情報管理を行っていく段階で、必要なことに答えていくだけで運用が可能となる。

### 3.3.4 情報はどこにあるの？

個人の自立において、個人情報をも自分で管理することの重要性は、組織を移ることを想定すれば容易に想像がつく。多かれ少なかれ、スケジュールやアドレスといった情報には、ビジネスとプライベートの境界が明確でない部分も多く存在する。このような場合、必要に迫られて会社の情報システムに入力した個人情報であっても、それを持ち出すことには抵抗がある。逆に、個人の情報ポータルをベースにしていれば、昨日までの会社の情報は、一括して削除してしまえばよい。組織と個人の間の情報権利関連の問題は、ここで議論するテーマでは無いが、組織を移ったり、複数の組織とのコラボレーションが、一般的になればなるほど、個人の情報をどこに配置すべきなのかを考えることの意味は大きい。

低価格な **ADSL** サービスの普及により、個人の **PC** を常時接続環境で利用できる環境も整いつつある。かつて、先進的なネットユーザーが、個人のドメインを取得し、ホスティングサービスを利用して、情報発信を行いだしたように、今度は、自分の情報管理のためのポータルを構築する時代なのかもしれない。

### 3.4 P2P 技術とリレーションシップ

#### 3.4.1 はじめに

我が国におけるインターネットの急速な普及は、ブロードバンド化(大容量のデータ通信)と常時接続によって加速している。両者は、インターネット上に多様なサービスやコンテンツ(情報内容)を提供するサイトの登場を促すと同時に、クライアントサーバ型から **P2P(peer to peer)** 型への利用形態を拡大させ、不特定多数の個人間で直接情報のやり取りを行なう利用形態、個人と個人が一对一で情報やメッセージを交換する利用形態の拡大につながっている。特に、個人と個人をダイレクトにつなぐ利用では、インターネット上の匿名性を前提にした親密な関係まで成立させている。これまで親密性と匿名性は相容れないものであった。しかし、今日のメディア状況の中で、匿名であるからこそ親密になれる関係が登場しているのである。匿名性を前提にしたメディア上の親密な見知らぬ他人である「インティメイト・ストレンジャー」同士をつなぐものが、**P2P** 技術なのである。

ただ、一口に **P2P** といっても様々なサービスがある。そこで、本章では、まず **P2P** サービスとソフトの現状を整理する。ただ、匿名の **P2P** ソフト利用には、社会問題を引き起こす場合がある。そこで、無料ファイル交換 **P2P** ソフトである **WinMX** を取り上げ、その利用実態と問題点を明らかにしたい。そして、**P2P** 技術とインターネット上の新しいリレーションシップについて考察する。

#### 3.4.2 Intimate Stranger が使いこなす P2P ソフト

人は、サイバースペースと接する時に、現実世界と同様な人間関係を構築する。ただし、サイバースペースでは現実世界と異なり、相手の顔が見えない。それゆえ、サイバースペースでは非常に親しく接することができるが、現実世界では顔を見たこともなく会っても気がつかないという、サイバースペースと現実世界のギャップにより生み出される人間関係が存在する。それを **Intimate Stranger**(親密な見知らぬ他人)という。この **Intimate Stranger** なる関係は、現実世界と異なりわずらわしい手続きなしに関係を作ったり、切り離したり容易に行うことができ、今や多くの人がこの **Intimate Stranger** としてサイバースペース内で存在してきている。

このような **Intimate Stranger** なる関係を結ぶのが得意である人々は、サイバースペースにアクセスするときに、**P2P** ツールを駆使していることが想像できる。では、どのようなツールを、どのような時に、どのように使いこなしているのだろうか？

ここでは、それを分析することによって、人がサイバースペースに何を求めているのかが見えてくるのではないかと考える。

## (1) P2P の定義と背景

### P2P とは？

P2P は正確には **Peer to Peer** または **Person to Person** の略であると言われている。**Peer to Peer** は、ネットワークの世界ではクライアント・サーバ型のネットワークと対比して個々のノードが対等に接続される時に使われてきた用語である。しかし、最近ではアプリケーションレベルで対等な情報をやりとりするツール、**Gnutella** や **Napster** が開発されて以来、このキーワードが注目されつつある。ここでいう **P2P** は、不特定多数のコンピュータが **1 対 1** で接続され、不特定多数のコンピュータが対等の立場でサービスを提供しあったり、データを交換しあう仕組みを指す。多数のコンピュータがネットワーク(インターネット)で接続され、それぞれのリソースを共有することで、個々のコンピュータでは出来なかった様々なことが行えるようになる。

### 今なぜ P2P か？

では、今なぜ **P2P** がもてはやされているのだろうか。ここでは社会的、技術的に異なる視点から **P2P** がはやる理由を世の中の動きと照らし合せてみる。

### 大衆から個人へ(マスからピアへ)

現在の世の中のビジネスモデルは、大量消費社会でモノをひたすら作って売る世界から、少量多品種で、個人の好みに合わせたモノ作りを行う世界へと変わりつつある。そのような時代においては、個人の好みに関する情報を時系列、多面的に集めて顧客好みのモノを売り込むための **CRM** ツールがはやっている。現代では、大多数が共通して持つ好みや情報ではなく、個＝ピアの持つ個別の好みや情報が注目されているのである。

### クライアントサーバ型から P2P 型へ

現在のコンピュータモデルは、**P2P** 型ネットワークで構成されることが多くなってきた。過去には、ホスト集中型のシステムモデルで、コンピュータおよび情報が一極集中で管理されていたが、コストや情報の処理のしやすさから、クライアントサーバ型のモデルへと変遷してきた。さらに、これからは特定のサーバに機能を固定することはなく、必要に応じてサーバ機能を肩代わりできる **P2P** 型モデルが、分散コンピューティングが究極まで進んだ姿として実現されると思われる。これはネットワークの高速化と、コンピュータの高性能化の理由によるもの大きい。

## コンピュータリソースの拡大

**P2P** が実現されるには、コンピュータの高性能化が必要である。現在では、数年前のスーパーコンピュータ並のスペックのコンピュータが、一般家庭で購入されるパーソナルコンピュータで普通に実装されて販売されている。数十 **GB** のディスク、数百 **MHz** クロックの **CPU** 性能、**1GB** クラスのメインメモリなどのように。さらに、これらの個人(ピア)向けパーソナルコンピュータが日本国内だけでも年に **1000** 万台以上の割合で増加しているのである。

## 通信自由化、価格の低下

また、**P2P** が実現されるには、高性能なコンピュータが多数存在しているだけでは駄目で、それが高速なネットワーク(インターネット)に常時接続されている必要がある。最近になり **ADSL** の価格破壊を引き起こした **Yahoo!BB** につられて、日本国内で **ADSL** 各社の価格が下がり、急速にブロードバンド利用者が増加しつつある。ブロードバンド利用者は現在では **250** 万人を超え、総務省の試算([http://www.mha.go.jp/s-news/2001/011016\\_2.html](http://www.mha.go.jp/s-news/2001/011016_2.html))では、**2005** 年には約 **2000** 万世帯弱となる予想である。まさに、日本の電話代は高いと言われていた時代は終り、通信の自由化により、コンピュータ通信事情の開発途上国から一気に先進国へと躍進を果たしたことになる。

## イデオロギーの変化

かつて資本主義というイデオロギーの名の元に、組織企業体が構成され、多くの人々は労働者として組織とその株主である資本家に利益を生み出すために、また自らにサラリーという見返りを得るために労働力提供していた。そのために人々は、サラリーを得るために仕事のある都会に集まり、生活のための効率化を図るために大家族構成から、家族の最小単位である核家族構成へと、生活習慣を変えていった。

**P2P** がもてはやされる現在では、核家族の習慣は残るものの、「離散家族」へと変遷しつつある。その背景には、イデオロギーとしての個人主義の台頭があり、社会構造も単純な労働力の提供だけではなく、知的生産性が重視されるようになってきた。相対的に企業に属するサラリーマンの数は減り、個人の能力を切り売りする個人事業主が中心の社会へと変革している。企業に属さない人々は、都会のようなひとところに集まる必要はなく、必要に応じて必要な所で作業をする、時には自宅を職場とするような **SOHO(Small Office Home Office)** が可能となる。かくして、個人個人は物理的な場所への呪縛から解き放たれ、風に漂う風船のように、ふわふわとあたりを漂うことになる。これが離散家族のきっかけとなる。

## (2) 様々な P2P ソフト

世の中で P2P ソフトと呼ばれているものには様々な種類のものが存在する。

### 何のために使うか？

ここでは、何のために P2P ソフトを使うのか、その目的別(サービス別)にソフトウェアを分類してみる。

### 誰と P2P するか？

ここでは、P2P ソフトを使って誰と通信を行う、情報交換を行うのか、その通信相手の種類に応じてソフトウェアを分類してみる。通信相手の分類としては、ここに挙げるように、1 対 1、1 対多、多対多の関係が考えられる。1 対 1 の関係としては、メッセージングソフトが代表的であり、特定の話したい相手が場に参加した場合、その相手に向かって直接メッセージを投げる。この形態が本来の **Peer to Peer** 通信そのものである。1 対多の関係としては、IRC クライアントソフトが代表的であり、IRC サーバというクライアントとメッセージをコントロールする場があり、そこに参加することによって、メッセージを相手に送ったり、受けたりすることができる。電子メールの同報通信のように、特定の多数の人にメッセージを送る場合も、ここに該当する。多対多の関係では、電子掲示板や **Netnews** システムが該当し、一つのメッセージは多数の人々に共有され、またそれに応じて複数のメッセージが応答される。不特定多数の人々にメッセージを伝えるときに使われる。

## (3) P2P における三位一体

「様々な P2P ソフト」における様々なツールの分類により、人々がツールを使うときには、何のリソースを誰と共有したいという目的があり、その目的に応じてツールが用意されていることがわかる。さらに目的を達成するために、人はツールを使い、目的とする相手が集まる「場」に参加する。さらにリソースを用意し、または加工し、これを目的とする相手と共有するのである。人が P2P を行うにあたっては、適切な「ツール」を選び、適切な「場」を選んで、初めて目的とする「リソース」を共有できる。P2P が成り立っている現状の裏側には、これらの 3 つの一連の作業が相互に影響しあって存在可能と考えることができる。ここでは、これを P2P における三位一体と表現する。

## (4) これからの P2P ソフトとの関わり方

### 共有リソースの拡大

他人と共有したいと思うリソースにはどんなものがあり、どこまでが共有可能であるのだろうか。3 章における目的別分類を元に考えてみる。まず、**Gnutella**, **Napster**, **WinMX** に代表される、

**MP3** 音楽ファイルが考えられる。さらに、デジカメで撮ったイメージファイルも交換したいであろう。論文や、日記などの電子文書も見せたいもの、見たいものがある。それらを含めて、デジタル化された電子ファイルと呼ぶことができる。また、**SETI@Home** に代表される、**CPU** やメモリの空きを共有することもある。個々のパーソナルコンピュータの空きはわずかなものだとしても、それが何百万台と集まるとスーパーコンピュータ並の威力を発揮する。このような取り組みは、膨大な計算量を必要とするヒトゲノムの遺伝子情報の解析や、気象予報の分野で活用されようとしている。最後に人に関するリソースが共有される。現在、携帯メールの加入者数は **5000** 万人を超え増えつづけている。携帯メールでは、その手軽さが受け、チャットのように使われ、電話代わりに携帯メールでメッセージをやり取りする若者が増えている。彼らがメル友と共有しているのは、自分の時間であると言える。電話のように同時性、束縛性はないが、即応答しないと無視されたと思われるコミュニティであるため、ほぼリアルタイムに会話が成立可能なようである。また、電子会議システムを使うと、人の視覚、聴覚が共有できる。さらに進むと、人の五感がすべて共有され、現実世界と同じ環境がバーチャル世界に構築される可能性がある。実際VR(バーチャルリアリティ)として、現在でも研究されつつある分野である。そうなった場合、人そのものがリソースとして共有されることに他ならない。

## 人と人との関係

「**P2P** における三位一体」で述べたように、人とサイバースペースの間には「ツール」「場」「リソース」の **3** 種類がある。人はサイバースペースおよびその向こうにいる「相手」に何を求めるかといった目的に応じて、「ツール」と「場」と「リソース」を無意識のうちに巧みに使い分けているのである。では、現実世界に目を向けてみると、人は近親者に何を求めるだろうか。ある人は、それを無償の愛と呼ぶだろう。人は友人に何を求めるだろうか。ある人は、それを助け合い、または友情と呼ぶだろう。人は仕事のパートナーに何を求めるだろうか。ある人は、それを共通の利益、喜びと呼ぶであろう。では、人はサイバースペースと現実のはざまにある **Intimate Stranger** に何を求めるだろうか。多分それは、現実世界では解決されない、あるいは実現が難しいことを求めているのではないだろうか。そこには、人々の夢や希望がいっぱい詰まっているかもしれない。あるいは、パンドラの箱のように、災いがたくさん詰まっているかもしれない。いずれにしても、**P2P** ツールは、いままで現実世界での常識を打ち破る、新しい創造の扉の入り口であり、今それが開かれようとしている。われわれは、その新しい世界での人と人との関係について、新たな意識で持って再構築しなければならない。

### 3.4.3 P2P ソフト(ファイル交換ソフト)が生み出す社会問題

日本の P2P で現在多くの利用者がいるのが **WinMX** である。本屋では **WinMX** のインストールから利用方法まで解説した本が数冊ならんでおり、それが **WinMX** が幅広く広まっていることを物語っている。

#### (1) **WinMX** とは

**WinMX** は無料ファイル交換(共有)ソフトである。本来は共有ソフトであるが、実際の使用方法が共有ではなく交換であるため、ここでは無料ファイル交換ソフトとして紹介する。ファイル交換ソフトの中で **WinMX** が日本で利用されている理由は、日本語ファイル名が利用できるからでありそれ以外の理由は特にない。まず **WinMX** に至るまでの経緯を簡単に説明する。ファイル共有として **Napster** が世界的規模で普及。しかし扱えるフォーマットが **MP3** に限られていたことと、著作権を無視した配信が増え規制フィルターを設置したため、ユーザーは別の新しいシステムである **Gnutella** に流れて行った。しかし **Gnutella** は日本語の扱いが不十分であったため日本では **WinMX** の出現とともに主流が入れかわり現在に至る。

#### ・**WinMX** でのファイル交換方法

ファイル収集者は公開ファイル名からファイルを検索し自分が欲しているファイルを持っているファイル提供者を調べる。次にファイル提供者にコンタクトを取り、自分が持っているファイルと交換する交渉を行う。交渉が成立することによりファイル交換を実行できる。交渉をせずにファイルをダウンロードすることもできるが、通常は提供者が提供レイトを低く設定しダウンロードに時間がかかるようにしてある。そこで無断でダウンロードする人に対してはダウンロードを途中で無効にする機能がありそれを使用してダウンロードさせない。一方のファイル提供者は、自分のパソコンの公開ディレクトリに公開したいファイルを置き **WinMX** を立ち上げるだけで公開状態にすることができる。公開状態で待っているとファイル収集者からコンタクトがあり交換のための交渉に入る。

#### ・**WinMX** での人と人との結び付け

**WinMX** はファイル名をキーワードとした関係しか作ることができない。例えば、動画ファイル名「初孫の七五三」で関係を作れるかどうか考察すると、親戚なら可能かもしれないが一般に他人が他人の初孫の七五三を見ようとは思わない。よって関係を作ることはできない。では動画ファイル名「風の谷のナウシカ」の場合ではどうであろうか？これなら見てみようと思う人が出てくるかもしれない。よって関係を作ることは可能である。これはコンテンツのタイトルをファイル名にした関係でしか



結び付けることができないことのあらわれであり、著作権を侵害したファイルの交換が大部分を占めることとなる。

### ・WinMX の実体

**WinMX** はファイルのブツブツ交換をするためのツールである。それは利用者には提供するだけでなく提供されたい思いがあり、貨幣があれば提供することで得た利益を利用して新たなコンテンツを購入することができるが貨幣は存在しない。そこで原始的な経済活動としてブツブツ交換が出現する。これがファイル共有がファイル交換になってしまう原因である。では次に実際に交換されているファイルであるが、人気のファイルはアダルト動画ファイル。人気歌手の最新CDなどは、ファイル交換で一斉に広まるために **CD** 発売当初は人気があるが発売から **3** 週間もたてば欲しい人はすでに持っている状態となり人気は一瞬でなくなる。これはインターネット上でのブツブツ交換は電子化されたデータの交換であり提供側収集側の両方にファイルは残る。交換されればされるほどコピーが増え沢山の人が持っている状態となりやがて人気はなくなる。よって人気のあるコンテンツはレア物であり多くの人が持っていないコンテンツということになる。

### (2) WinMX の問題

ファイル交換では著作権侵害が問題点として有名であるが、他にウイルス問題も潜んでいる。交換するファイルの情報はファイルの名前とファイルの長さしか提供されない。そのためファイルの名前とファイルの中身が一致させないことが可能となる。ウイルスファイルを他人が欲しがるとファイル名に変更してファイル提供すれば、ウイルスを喜んでダウンロードし実行する人が出てくる。無料で有料コンテンツを得ようとする行為には、甘い話だけではなく怖い現実が潜んでいる。そんな被害にあわないためにファイル収集者はファイルの名前と長さより欲しているファイルかどうか最終的に判断することが求められる。複数同じファイル名がある場合はサイズの大きい物を選んだり、有名なファイルについてはファイルの長さを掲示板等で公開されておりその値を参考にして、交換ファイルを選ぶ自衛策が必要とされる。

これはまだ未知な問題だが、自由に使えるお金を多く持たない小学生が **WinMX** の存在を知り使い始めたらどうなるか？一部の高校生はすでに **CD** やゲームソフトの無料入手のために利用している。この行為の低年齢化と広まりの拡大は時間の問題となりえる。それは現在、小学生高学年の本屋での万引きが増えている社会現象とつながる。その原因は、古本屋のチェーン店が急速に増え、小学生でも簡単に換金できるシステムが確立されたことにある。本屋で高額の写真集を万引きし古本屋チェーンで売却し、遊ぶお金を得る図式。古本屋チェーンと小学生と万引きの関係は、近くに古本屋チェーンがある本屋での小学生高学年の万引きが増えていることから推測できる。

小学生高学年の遊ぶためのお金の使い道の多くはゲームソフトの購入である。小学生の間ではやっているゲーム機はゲームボーイアドバンス。携帯できることが受けている原因の一つであるが、携帯型ゲーム機は **CPU** パワーがそもそも弱く最新のパソコンがあれば簡単にエミレーターで本物同様に動かすことが可能である。携帯性は失われるが、万引きのような高リスクの犯罪を侵さず、最新の人気ゲームソフトを無料で楽しむことが、**WinMX** を利用することにより可能となる。小学生高学年の万引きが社会問題として取り上げられる現在において、**WinMX** を利用した図式が広まらない理由が見つけられない。

余談になるが、**IT** 教育として小学校でパソコンの操作方法を教えている。本当に必要な教育とは日進月歩で変化し今日覚えたことが明日には使えなくなるパソコンの操作方法ではなく、サイバースペースとの付き合い方ではないだろうか。

### (3) **WinMX での著作権侵害で初の逮捕者**

**2001** 年 **11** 月 **28** 日に京都府警は公衆送信権の侵害(著作権法違反)の疑いで、大学生と専門学生の **2** 名を逮捕した。**2** 名とも **ACCS** 会員ソフト会社のソフトを **WinMX** を使用して送信可能状態にしたとされている。日本では **1997** 年の著作権法改正で、無断で著作物を送信可能な状態にするだけで著作権の侵害にあたることが規定された。これは、コンテンツを利用した人が罰せられるのではなく、提供した側が罰せられる厳しい規制であり、先進国では日本とオーストラリアだけで採用している。著作権を守るための厳しい規制を行なうのが良い悪いかはわからないが、規制をかけるのは簡単だか多くの国は慎重になっている現実がある。

日本で実際に逮捕者が出たのだが利用者は激減することはなかった。それは取り締まる側のリソースが少ないのが原因としてあげられる。今回の逮捕に関しては期間は **3** 週間。実際に逮捕のターゲットになったのが **10** 名ほどで実際に逮捕されたのが **2** 名と言う数字が物語っている。それはちょっとした侵害なら逮捕のターゲットにはならないことも意味している。そのため、実際の利用者は、交通違反の取締りと同様に「運が悪かっただけ…」と流してしまうのが現状である。

### (4) **逮捕の対象となる行為をする人たち**

警察のリソースの関係で、多量の著作権侵害をしなければ逮捕の対象になることはない。これは警察関係者でなくても想像できる。しかし、逮捕者は多量の著作権侵害を繰り返していた。ファイルの交換だけが目的であれば、一度に多量の侵害をするのではなく、少量をこだしにするだけで目的は達成できるはずである。それなのになぜ多量の侵害を行なうのか。

## 解離性障害

解離性障害、90年代にアメリカで発生した新しい障害で、多重人格として小説やTVドラマで多く取り上げられ、その存在そのものを知らない人は少ない。この障害はトラウマが原因とされている。しかし、一部の医師たちは「自分の存在価値を他の自分に求める」ことも原因の一つではないかと考えは始めている。

インターネットや携帯電話で、簡単に他の自分になる手段を得ることができる現在。そこで自分の存在価値を得ることができれば、精神的安定を手に入れることが可能となる。自分の中に他の自分を作り、それが本物の自分。現実の自分は偽物。その思考により一人の人間が複数の人格をコントロール、これが解離性障害である。

2年前のバスハイジャック事件。解離性障害が原因と言われている。犯人の少年は、2ちゃんねるの掲示版で他の自分になり自分の存在価値を表現することによって、精神的安定を得ていた。しかし、他の自分を否定されるようになり行き場のなくなった感情が、バスハイジャック事件へと発展させた。この事件で有名になった2ちゃんねるであるが、現在、発言に責任を負う必要がなく自由な書き込みができるコンテンツとして人気がある。面白いことに、普段の生活の中で議論を行なう習慣がある欧州では2ちゃんねるの人気はない。

## 自分の存在価値の表現

解離性障害を持っているかもしれない人が、WinMXで多量のファイルを不特定多数の人に提供することにより、自分の存在価値を自分の中で生成していたのではないだろうか。

19世紀の思想家ブルードンは「汝が人にしてもらいたくないようなことを、他人にたいしてなすなかれ。汝が他人にしてもらいたいように、他人に対してなせ。」この一つ法律があれば十分であると語っている。

これを著作権を所有していない人に当てはめると、著作権を侵害することは理解できないが、著作物を使用させてもらいたい気持ちは理解できる。そこで他人に対して著作物を使用させる行為を行なうことで、自分の存在価値を正当化していると考えられる。

また、多くのWinMX利用者については「汝が他人にしてもらいたいから、他人に対してなせ。」と思い、著作権の侵害にあたるかもしれないが少量なら逮捕されることはないと考え利用していると考えることができる。

## (5) 日本で無料ファイル交換サービス運用開始

日本 MMO が 2001 年 11 月 1 日に無料ファイル交換サービス、ファイルローグ (<http://www.filerogue.net/>) の運用を開始した。WinMX は名前の通り Windows 依存のソフトであったが、ファイルローグは JAVA で記述されてプラットフォームに依存しないのが特徴である。

### ファイルローグの著作権侵害への対処

ファイルローグは著作権侵害について平成 12 年 12 月公開の著作権審査会第 1 小委員会専門会中間報告書で提唱された「ノーティス・アンド・テイクダウン手続規約」に沿って対処すると公言している。これは、著作権所有者がファイルローグに対して侵害されていると報告するところからはじまり、ファイルローグはユーザーに対し侵害しているファイルの削除要求を行ない、従わないユーザーに対してはユーザー ID の削除を行なうものである。著作権所有者自身に監視しろと言っているのと同じで、現実的に著作権を守るための仕組みにはなっていない。

また、ファイルローグは自分のホームページの FAQ の中の、「ファイルローグは合法ですか？」の問いに対して「はい。ファイルローグは、ユーザー同士がファイル交換をするためのファイルのカタログを提供するように設計されています。しかしながら、ファイルローグが制限のないファイル交換サービスであり、ユーザーによっては違法なファイルを共有しているこのもあるかもしれない、ということをご承知置きください。我々は、違法ファイルをなくなるよう最大限の努力をしますが、ファイルローグのコミュニティ内には違法なファイルがない、ということを保証することができません。」(※誤字あり)と語っている。

### 各協会の対応

コンピュータソフトウェア著作権協会 (ACCS) は「P2P 技術は違法ではないがファイルローグが著作権侵害を助長していることは間違いない」、日本レコード業界 (JIAJ) は「フィルタリングや監視が徹底的にできないのであれば、著作権保護の仕組みが導入されるまでサービスすべきではない」と語っている。

ACCS と JIAJ は共に、著作権を侵害されている立場にある。しかし両者の対応の方向は同じ向きを向いていない。その違いは、ACCS は元々の土俵がコンピューター上でコンピューターの発展と共に変化しているのに対し、JIAJ はコンピューターがない世界からコンピューターのある世界へひきずり出されたばかりの状態。これは、JIAJ が急激な環境の変化にまだ追いついていないだけではないだろうか。従来からの権利の主張だけではなく、さまざまな環境の変化に合わせて変化して行く必要がある。サイバースペースが構築された現在、JIAJ に限らず他の分野でもサイバース

ペースは無視できない存在となり、従来の考え方を越えたサイバースペースとの付き合い方の提示を求められているのではないだろうか。

### サービス停止の仮処分申請

2002 年 1 月 29 日東京地裁にレコード製作／販売会社 19 社は送信可能化権、日本音楽著作権協会 (JASRAC) は公衆送信権が侵害されたとして日本 MMO へのファイルログのサービス停止の仮処分申請を行なった。

サービス自体は違法ではないが、サービスが違法行為を助成する場合をどう解釈するか注目される。例えば、携帯電話が犯罪に使用されるケースがある。それを理由に、携帯電話のサービス停止を要求できるのか？一般にこれほど広まったサービスであり要求できないであろう。一方、ファイルログの利用目的が違法行為を主目的とする人が多数だとすれば、規制処置は必要になるのかもしれない。携帯電話は電話番号でファイル交換サービスはファイル名で P2P をそれぞれ実現している。違いは人と人を関係付けるための方法だけである。この関係を作るための技術が法律的判断を変えていく大切な材料になるであろう。

### (6) WinMX の調査のまとめ

WinMX を調査してみて、次のように P2P における不足している技術や環境が断片的ではあるが少し見えてきた。

#### ・人と人を関係付けるための技術

P2P では人と人を結び付けが行なわれてはじめて、人と人がつながり P2P となる。その結び付けを行なうための技術が重要。現在の WinMX のように単純な結び付けでは、著作権侵害やウイルスなどの危険から離れることができない。

#### ・上下で速度差のないブロードバンド環境

下りだけが速い ADSL 上で P2P を行なうには、遅い上りの速度に合わせる必要がある。従来の多くのサービスは親と子の関係からなる、いわゆるサーバーとクライアントの関係である。しかし、P2P では双方が同等の立場となるため、通信速度も同等であることが望まれる。そのことから上下の通信速度差がなくなって時点で、世の中に P2P が浸透した状態と言えであろう。

### ・著作権保護のための技術

著作権を守るため日本の一部レコード会社は、販売する音楽 **CD** から音楽データをパソコンに取り込めなくするガードの導入を検討している。しかし、最近の先端ユーザーは、購入した音楽 **CD** の音楽データを自分のパソコンで管理し、携帯型音楽再生装置にデータを移すことで、いつでもどこでも好きな音楽を楽しめる環境を構築している。ガードが導入されると、この権利が奪われてしまう。ガードを導入するにしても利用者の権利も守る必要があるのではないか。よって双方の権利が守れる技術が必要とされる。

### ・サイバー犯罪を事前に防ぐための予防

犯罪は規制すればなくなる性質のものではない。医療費を押えるために、病気にならないための予防や適切な初期処置が有効であるように、サイバー犯罪を押えるために規制ではない何らかの処置が必要なのではないか。それは、サイバーリテラシーの教育であったり、個人の存在価値を認めてあげられるコンテンツではないだろうか。

#### 3.4.4 まとめにかえて: P2P 技術とデジタル・アウラ [富田]

現代人は、サイバースペースの中で、煩わしい手続き抜きに匿名のまま特定あるいは不特定の相手と関係を持つことが可能となった。それを支えるのがP2P技術である。人々は、サイバースペースの中で「ツール」「場」「リソース」を巧みに使い分けている。適切な「ツール」と「場」を選んで、初めて目的とする「リソース」を共有できる。特にリソースについては、様々なものがリソースとして共有され、その範囲は拡大の一途をたどっている。ただ、P2P技術は違法ではないが、著作権侵害を助長する場合がある。たとえば、前述したように **WinMX** では、著作権を侵害したファイルの交換が行われた。P2Pは、人と人を関係づけるための技術である。そのため、P2Pは、サイバースペースの中で自分の存在を確認する手段にもなる。しかし、それが行き過ぎると **WinMX** を利用した大量の著作権侵害のような結果につながるのである。

また、人に関するリソースの共有は、「人のリソース化」につながる。**WinMX** でダウンロードしたファイルを公開ファイル名で識別しているように、チャットルームでもハンドル名で相手を識別している。また、**WinMX** で所有しているファイルを提示するために公開ディレクトリを利用しているように、チャットルームでは人々は自分のプロフィールを公開している。また、サイバースペースで人間関係の感情のこじれが原因でネットストーカー事件に発展する可能性もある。

ただ、このような現象はいったい何によって支えられているのだろうか。ベンヤミンは、写真や映画などに対して絵画や演劇などのような「いま」「ここに」しかない特有の一回性の現象を「アウラ」と

呼んだ。そして、複製技術の登場により現代社会では「アウラ」が消滅しつつあると指摘した。しかし、それはアナログ文化における「アウラ」だった。あらゆるものがデジタル化されるサイバースペースにおいて、確かにアナログの「アウラ」は消滅した。しかし、ベンヤミンが想定していたのは写真や映画などの複製技術であった。それに比べて、今日の技術は比べものにならないほど高度化している。

日常の生活は、マスメディアの影響を強く受けるようになり、現代人にとって、現実世界はメディアによって作られる構成物、メディアのコピーでしかなくなった。もはや、社会そのものに人々が「アウラ」を感じる素地はなくなりつつある。他方で、人々の関係はP2P技術によって強い影響を受け始めている。P2Pは、メディアを介してではあるが個人と個人をダイレクトにつないでくれる。「いま」「ここに」しかない特有の一回性の現象が、P2P技術によってメディア上に成立したのである。そして、「アウラ」は、いまP2P技術に支えられながら「デジタル・アウラ」として復活しようとしているのである。「人のリソース化」が関心を集める理由もそこに「デジタル・アウラ」が存在するからであり、WinMXによる著作権侵害までして自己の存在を確認しようとするのもそのためである。

匿名性と親密性が交差する世界に成立する **Intimate Stranger** と、デジタル化された個人と個人をダイレクトにつなぐP2P技術によって成立する「デジタル・アウラ」は、情報社会の新しいリレーションシップを象徴するものであると考えられる。

今後おそらく、匿名性に守られたP2P関係は従来の社会関係の中に組み込まれていくことになるだろう。ただ、それは従来の人間関係の再考につながるはずだ。P2P技術に支えられる人間関係は、従来の常識を覆すような新しい関係への扉となる可能性を秘めているからである。おそらく時代はその扉をあけることになるだろう。そして、P2Pは、新しい時代を支える重要な技術としてさらに高度なものへと発展することを期待されるだろう。

### 3.5 サイバースペースにおけるガバナンス

#### 3.5.1 背景

##### (1) 列強各国のエゴ

いつの世でも資源を求めて争いが起こる。

争いが自由競争と呼ばれる時代では、資源の価値や意義が判る人々の中だけで通用するルールで取引され消費される。争いが貧富の差となる時代では、資源の価値や意義が判らない人々が取引を行い消費を行う。自由を信じる者が非営利にて調停をする。皆平等となる時代では、資源は単なるインフラとなり、国家か大企業が巧みに管理するか、廃れるかのどちらかである。インフラは既に文化を生み出さなくなる。

##### (2) インターネットに必要不可欠な資源

IPアドレスとドメインはインターネットの大切な資源である。

国際的な非営利組織、**Internet Corporation for Assigned Names and Numbers(ICANN)**が管理している。

IPアドレスとドメイン等(他に **AS** など色々な資源がある)の管理に国家間の対立や巨大ビジネスが見え隠れしている。

インターネットの産みの親ヨーロッパと、インターネットの育ての親USAのせめぎ合いの中、日本は一体何をしているのか？携帯電話でユーザは増えたけど **IP** や **URL** の意義が不明に・・・**ICANN** の一般会員を36000人も集めた日本だが、僅かに奮闘代表委員に負担をかけるだけで、真に世界に認められているとはいえないのではないかな。

#### 3.5.2 ガバナンス

##### (1) 現在のガバナンス

インターネットによる通信の基本的要素を一定のルールの下、世界規模での割当て管理が**ICANN** によって行われている「インターネット全体を円滑に機能させるための統治である」との意味において一般に「インターネット・ガバナンス」と呼ばれている。ガバナンスの現在の目的は、インターネット資源の支配、インターネットによる自国・自社の制覇、インターネットコミュニティの事は無視となってる。大企業が仕切る資源管理は本当に民主主義といえない。同様にドメインの買占めと



大企業寄りの判決はインターネットコミュニティの正常な進化を妨げているといえる。例えば、国際ドメインで、日本語ドメイン問題や中国語ドメイン問題がある。中国語ドメインでは、中国語の簡体字と繁体字(日本語の大文字と小文字、平仮名と片仮名のようなもの)の対応つまりあるドメイン名で簡体字を取ったら、それに対応する繁体字もオートマティックに取れるようにし、どちらで検索をかけても、同じURLにたどりつけるようにしたいと考えている。URLは国際的な共有資源であるにもかかわらず、ある国の固有の文化や利益を主張するのはよくないといえる。



JPNIC

<http://www.nic.ad.jp/ja/icann/about.html>

## (2) あるべき姿のガバナンス

現在、ICANN が取りまとめている資源確保の為のインターネットガバナンスから視点を変えて、自治という側面でのインターネットガバナンスを考えてみたい。インターネットコミュニティは、現実社会の写像ではなく、全く別の社会を形成していると言ってよい。今は、未開の地でありハッカー達によって築かれたインターネットコミュニティは独特のルールがある。例えるならば、先住民族であるハッカー達のコミュニティへ上陸した他民族であるコミュニティ外の一般人が自分の流儀を多数決の論理で押し付けているだけである。これでは実世界の侵略戦争の理論を持ち込んだも同然である。結局、コミュニティの理論の殆どや RFC を無視し、資本主義の理論で運営(ガバナンス)、技術(ブラックボックス)で侵略してしまった。結果、ハッカー達の不満が抑えられずに、コミュニティにハッキングという形で反撃された。この事象を安直に実社会のルールを持ち込んだ為にインターネットコミュニティが不整合を起こしているとは考えずに正義の侵略者達は“インターネットはスラムだ!”という輩までいる。このままでは、インターネットが雄大な希望に満ちたフロンティアであるという可能性を失ってしまう。従ってインターネットガバナンスは、旧来の国家や宗教、民族に縛られてはいけない。当然、過渡期において、現実社会の国家や企業の思惑に左右されると思うが、P2Pによりイデオロギーを越えて個人の発言や活動が一層活発になるとサイバースペースにおける真インターネットガバナンスが必要になる。従って現在議論されている言語や既得権に関するガバナンス問題を開拓期とするならば、早く統治期へ移行しサイバースペースガバナンスを作らねばなら

ない。よりよいガバナンスはコミュニティを育てる為には、インターネットコミュニティのあらゆる基本ルールを醸成する必要がある。例えば、自律がインターネットコミュニティのルールである以上、個人の自律、企業の自律という形で、自己防衛や自己実現の必要性和可能性を課して保障しなければならない。また、実社会の呪縛から解き放たれるためにもインターネットコミュニティを世界的見地で統治しなければならない。インターネット関連法(不正アクセス対策、犯罪捜査権、著作権、関税など)を自国の法律によってサイバースペースを単純マッピングでは進歩がない。ガバナンスは、サイバースペースの視点(今はハッカーの視点)でリストラクチャしなければならない。また、コミュニティを活性化して、寡占を防ぎ文化を育成していかなければいけない。真のサイバースペースガバナンスが実現された時、サイバースペースに初参加する人々やビジターとして体験する人々を旅人に例えるならば彼らは”サイバースペースの歩き方”を手にとりサイバースペースを旅するだろう。

### 3.5.3 COMMLOCK！！

COMMLOCK！報告者が崇拜するサンダーバードの作者が製作した“SPACE1999”という作品に登場する月面基地“アルファ”の職員がすべて所持する携帯端末の名前である。物語の世界では“アルファ”に訪れた者(ビジター)は最初に必ずエアロックで COMMLOCK (Communication + Lock の造語)を渡される。ビジターは、一種のコミュニティである“アルファ”に参加するために必要な情



#### SPACE1999.NET

<http://www.space1999.net/~catacombs/main/cguide/umcomlock.html>

報(サーバコンピュータへのアクセスと P2P,P2A との情報交換可能な動画無線機能)へのアクセスと、鍵(コンピュータへの ACL (AccessControlList)と許可された部屋への入退出管理)を手に行うことができるのである。COMMLOCK さえあればコミュニティのナビゲーションは自律した状態で行える。つまり、前述の“サイバースペースの歩き方”を手に行うことなくスムーズにコミュニティのおかれたサイバースペースガバナンスに参加できるのである。COMMLOCK は、現在市販されている携帯電話や PDA(携帯パソコン)の様に操作法が、結構難しく、加えて複雑な操作の割には貧弱な機能しかもたないというものではない。PDA 的に言うならばブラウザやメールソフト、文書作成、TV チャンネル、動画無線機能等は、すべてプレインストールされ、かつモニター画面とテンキー

だけで操作できる。コンピューター及び**TV**用の共通モニターは、前者を使用中にも動画無線機能が使用できる。ブラウザにダウンロードしたテキストと、そこに掲載されている画像を同時に内臓メディアに記録したり外部プリンタへ転送し印刷したりできる。動画無線機能の宛先は「ブックマーク」に類似の機能で分類して記録・呼び出しができる。**COMMLOCK** に相当する情報端末＋鍵＋個人情報のツールは、一部の携帯電話のモックアップ以外 **SF** 映画や **TV** には登場しないコンセプトの端末である。サイバースペースガバナンスを推進するには必要なデジタルガジェットである。

## 3.6 患者リテラシー、自覚的な患者

### 3.6.1 はじめに

インターネットが出てきて、**Web** といふかたちでECなどのホームページがいろいろ出てきた。iモードなど携帯電話のサイトもある。実際にサービスを始めてみたら、予想外に新規のサービスの方に需要が出てくる場合もある。ホームページの需給がアンバランスな分野は、教育、行政、医療・福祉だと体験的に思っている。

教育については、私立の学校は民間企業と同じく、広報をいろいろ出している。学園生活の紹介など、今までカタログだったのがホームページになっている。しかし、九十数%を占める公立の小中学校ではホームページはほとんどなく、ミレニアム予算で **PC** を配ったりネットワークのインフラを整備したりしているが、情報発信はほとんどされていない。自分の子どもが通っている公立の学校ではホームページ以前の話で、全然情報が取れないという体制になっている。

ホームページによって学校情報が発信されると、学校自体が特色を持たなくてはならなくなってくるのではないかな。今、学区が廃止され、希望するところに行くようになってきており、情報発信がそのような枠組みを崩す **1** つの起爆剤になるのではないかな。

### 3.6.2 医療はネットを向いているのか？

医療のホームページの発信はどうなっているのか。自分がけがをして探した感覚では、公立の病院はホームページの整備が少ないところが多い。自治体のページのあとに地区の医療機関の一覧が並んでいるだけで、宣伝が全然ない。私立の病院は、うちの病院はこういふことができると、きちんとしたスタンスで出しているところがある。病院に行く前は知りたいものだが、知ることができない状況になっている。

「私的体験による患者の気持ち」として、医療機関には行かないとわからないという問題がある。いい病院がどこにあるかは大体口コミ情報で、あてになるかどうかわからない。いい病院だといっても、看護婦の感じがいいとか、先生の話がいいということで、本来の治療のことではないのではないかな。

米国では、治療実績について公開はしているらしく、医者ごとに心疾患の症例がいくつあり、いくつ救済しているといったことがあるようだ。日本では **Web** では皆無である。結局、行ってみなければわからないが、自分の場合は、待つだけで半日、診察を数分、レントゲン検査などで **1** 日かかり、結局よくわからないと言われたという状態だった。

私は最近スポーツをしていて右ひざの靭帯を痛めた体験から見ると、怪我をして身動きができなくて、タクシーで家に帰って、あちこち電話をかけたが、休日だったので、ちゃんとした先生がいないなどと全然相手にしてくれない。最初に救急で行った病院からは、「近くで一番大きな病院に行きなさい」と言われたので、地域で一番大きい総合病院に行った。

患者の個人的な体験としては、家族の世話に対して気持ちの負担が一番出てくる。朝 8 時前に順番を取るために診察券を出しに行く、病院への送迎、さらに広い病院だと診察室まで数百メートル松葉杖で行く。けがも憂鬱だが、それ以上に家族の負担などに憂鬱なことが多かった。

医療情報が少ないので、調べようと思ってもわからなかった。医者診察では細かい説明はなかった。その時点では、皿が動いたとはわからず、靭帯が切れているかもしれないと言われたので、家庭医学書的な Web で調べたが、それが正しい情報なのか、自分に合っているかわからない。体験談のホームページなどを見たが、やはりよくわからなかった。そういう意味では、正しい医療情報が得られない。医者は口でしか説明しないので、それ以上のものは得られない。

### 3.6.3 医療情報提供の状況

医療情報の提供として、新しい試みをしている病院がいくつかあった。例えば医療説明会として、癌や糖尿病の説明会を開いているところもある。しかし、会社員の立場で言うと平日の午前や午後を開くので、何でもないとときには行きにくい。

また、インフォームド・コンセントといわれているが、情報を患者に提供して治療方針を説明したうえで患者に自己決定してもらうことだ。しかし、患者の知識がそこまであるか、また理解できるかという限りがあり、なかなか思いどおりにいかないのが現実ではないかと思う。

情報提供の具体例だが、静岡の聖隷三方原病院では、セカンドオピニオンを勧めている。これは、ほかの医療機関の診察を受けてくださいということで、レントゲンなどのデータが必要であれば貸し出す。これで、「うちの治療はこうだが、他の病院ではこういう治療をする」という選択肢を患者に与える。そのような支援をしているところがあるそうだ。

また、亀田総合病院は、千葉の鴨川市にあり、町としては小さいが、「患者様情報プラザ」がある。ベテラン看護婦が常駐し、家庭医学書や専門書、パソコンによる医学文献の検索ができる情報提供の場を設定している。院長に言わせると、患者が勉強するといいい加減な医療では通用しなくなるということだ。医師と患者の知識の遍在を少なくし、パートナーシップに基づく医療が理想だと言っている。厚生労働省が一昨年ぐらいから電子カルテの促進をしているが、ここではその目的で電子カルテを作る取り組みをしているそうだ。

患者リテラシーとしては、とにかく医療情報を正しくつかむことが大事だと思う。では医療情報をどのように探せばいいのか、もしくはどのように提供されればいいのか。岩手県立大学の米本先生のヒアリングで、ネットワークを通して医者画像が転送されるのではないかという話があったが、ブロードバンドで大容量の画像が提供できるようになるのであれば、それに加えて、まず医療情報を正しく受け取れる仕組みを作るべきではないか。

### 3.6.4 医療情報提供方法の提言

かかりつけの医療機関から自分の状況に合った医療情報を出せるようにする。医者が見ているわけだから、それに関係している情報がいくつか決まるだろう。それを患者が取れるようになれば安心感がある。家庭医学書を自分で見ていると素人のなんとかということになるので、医療機関から提供できるような仕掛け、もしくは医療機関が教えてくれたところを探せるかたちになると、患者の精神衛生上も治療に貢献するのではないか。

最終的に情報公開が進み、患者の知識がある程度伸びると、医療機関が治療の方法や治療率などを出してきて、そこに入っていくようになるのではないか。現実的に医療機関は情報公開をほとんどしていない。ホームページですら、かなりのところが作っていない状況なので、ここまでいくのにはいろいろな仕掛けがいるのではないかと思う。

将来の一つとして、治療のマッチングもしくはオークションが行われることもありうるのではないか？ すなわち、病気や怪我の状況を患者側から提供するとそれに対する治療方法を複数の医療機関から提案し、自分の判断での選択（選択方法として各自の設定した条件によるマッチングやオークションなど）をネットを通して行うことが出来る仕組みである。

### 3.6.5 委員コメント

【コメント 1】 インフォームド・コンセントと電子的な情報のやり取りの部分でいろいろな問題が浮き上がってくる。医療は、痛みなどと直接結びついているので切実だ。そういう意味で、医療に関する情報についてはいろいろな問題がある。

【コメント 2】 病院は広告に規制がある。何科があるぐらいはいいが、医者がどこの大学の出身か出せないといった規制がある。イエローページや看板、ホームページも一緒だと思う。患者は知りたいと思うかもしれないが出せないことがある。規制がいけないかというところでもなく、インフォームド・コンセントでも、情報をもらっても的確な判断ができずに、かえって誤解を与えることにならないか。東大の医者だから大丈夫だという問題ではないと思う（笑）。

【コメント 3】 患者が、自分が受けている治療が適切なものかどうかを判断する基準は、事実上ない。

【コメント 4】 患者が自分のデータを持っていない。

【コメント 5】 持っていても、素人だからわからない。

【コメント 6】 「〇〇と〇〇のおそれがある」と言って、それがどういう状況か、医者は全然言わない。聞いて、口で言われてもやはりわからない。例えば大学の講義の画像から一部でも取ってくれば、我々もわかると思う。

【コメント 7】 例えばHL7のフォームをもらって **Web** サイトで登録すると症状が出てくるというサイトがアメリカにはある。

【コメント 8】 医者がいるのに説明してくれないことと、自分で勝手に見に行くことは別で、医者は説明しなければいけない。しかし、医者が介在しないところで、患者が勝手に判断し、まちがった判断をするかもしれない状況を作るのもいけない。

【コメント 9】 しかし、全部医者に任せればいいのかというと、医者もいくらでも誤る。誤ったあとで、誤ったと言わないのが現実だろう。だからそれが問題だ。

【コメント 10】 医者の説明がわからないとか、ちゃんと説明していないというのはけしからん。ではホームページにいろいろな情報が載っていればいいのかというと、そうでもない。

【コメント 11】 ホームページの情報が正しいかどうかわからない。

【コメント 12】 自己責任の原則にしようすると、個人が負わなければいけないことになる。

【コメント 13】 医者が説明の延長で「もっと詳しいことはここにある」、あるいは「自分はここを見たが、どうなのか」と、会話するためのデータならいい。医者はとことんつきあって説明する義務はある。

【コメント 14】 経験的にしか言えないが、インフォームしない医者よりも、今、何をしているか言ってくれたり、これは自分の専門ではないからほかに行きなさいと言ってくれる医者の方が信用できそうな気がする。その程度だ。先程のように別の治療を勧めたり、医療情報を患者が得ようと思えば得られる環境を整えているところは、そういうことをやっていないところよりも信用できそうな気がする。それは医療だけの問題ではなく、まさにメディアリテラシーの 1 つの重要なところだ。

【コメント 15】 治療にあたる体制として、専門の医者が数人集まってディスカッションして決めていく体制の方が、患者としては安心感がある。現実的には無理があると思うが。

【コメント 16】 例えば、旅行に行くときに、どこか 1 か所に滞在したいのか、あちこちに行きたいのかぐらいは本人が決める。しかし、こんな旅行がしたいというときに、京都がいいとか、こんなコースがいいとか、1 週間では北海道一周はつらいとかは、旅行会社が教えてほしい。

【コメント 17】 しかし、手術するのがいいか理学療法でやるのがいいか、決めなさいと言われても困る。

【コメント 18】 それは決めなくても、そうするとどんな生活になるかぐらいは医者が説明する。例えば週 3 回透析に通うことになり、午後 6 時に来たら夜中の 11 時ごろまで寝たきりになると言われたら、イメージできる。どのような人生が幸せかは自分で決めなくてはいけませんが、それが想像できるぐらいのところまでは、医者が説明しなければならない。それがどこまでかは一概に言えないが、自己責任とはそういうことではないか。

【コメント 19】 素人が知識として知らないことについて判断しなければならないときに、どちらの医者が信用できるかというレベルでの判断だと思う。そのときに、複数の可能性があって、「こういう可能性があるが、今回はこれでいく」と説明するのと、何も言わずに結論を出していくのとでは、説明してくれる人の方が信用できるということだ。それぐらいしか判断基準はないのではないかと思う。

【コメント 20】 弁護士や会計士でも広告規制があるが、全部競争させるべきだし、そうしなければ、僕らにインフォームされることはない。専門家の複数の意見から、自分でどれかを選ぶ。選んだあとは、選んだところの責任でやるしかない。

【コメント 21】 あるいは認定機関のようなものでいくか。

【コメント 22】 認定機関というところかで権利みたいなものが出てくるので、それは相対的にやればいい。

(注) 亀田総合病院などの事例は「日経ビジネス 2001 年 8 月 20 日号」の記事を参照しました。



### 3.7 サイバーリテラシーと顧客本位と企業責任

#### 3.7.1 企業にとってのサイバーリテラシー？

サイバーリテラシーは、エンドユーザーの問題に留まらない。ネットを利用するのは消費者だけでなくサービス提供者もまた、そうである。個人として端末機器の操作方法やネットの利用方法の習得が不可欠であるように、法人としてもサイバーリテラシーの習得が必要なのであろうか。企業にとってのサイバーリテラシーとは何であろうか。

#### 3.7.2 個人の場合と法人の場合

ここでは「個人に必要と思われるサイバーリテラシー」と、それに対応する「法人に必要と思われるサイバーリテラシー」を、ハード／ソフト／サービスの使用、意思疎通、自己防衛の三つの観点で対比してみる。

##### (1) ハード／ソフト／サービスの使用

個人が普通にネットを使用する場合、現在は **PC** や **ADSL** のルータ等を使用して行うであろう。個人は **PC** の起動方法や **Web** ブラウザの使用方法、**OS** のアップデートの方法、ルータの設定といった知識が要求される。

法人では、例えば計算機や負荷分散装置、大規模ハードディスク等からなるサーバシステムとしての操作知識が要求される。電子商取引システムなどの場合、価格や個数の設定ミスが具体的な損害につながることもある。

##### (2) 意思疎通

個人が掲示板など他人との意思疎通を行うサービスを使用する場合、それなりの配慮が要求される。ネットにおける現在の意思疎通の主流は文書であるが、雑に作文すると意図の伝わりにくいものになったり、誤解を与えてしまうこともある。「そんなつもりではない」書き込みから小競り合いになることも多いが、訴訟や犯罪にまでつながるケースはあまり耳にしない。現実ではない、『仮想の世界』での出来事と、実害はないと割り切っているのであろうか。

法人の場合、特に消費者に対する意思疎通は明暗を分けるケースがある。ちょっとした対応のミスでもコミュニティの話題となって集団の力が押し寄せてきたり、エスカレートすると企業の社会的信用失墜の原因となることもある。

### (3) 自己防衛

ネットでは基本的に相手が見えない。それをいいことに好き勝手をされ、こちらが実害を被るケースがある。

個人の場合の防衛対象はメールやダウンロードしたソフトを介したウイルス、ネットワークを介した計算機内の情報の除き見、意図しない海外プロバイダへの接続やスパムメールなどがある。対策としてはウイルス駆除／予防ソフトやファイアウォール機能付きルータの導入、身元や機能のわからないプログラムは不用意にダウンロードしない、電子メールアドレスには辞書に載っていない言葉を織り交ぜる、また安易に個人情報を開示しない、といったものが挙げられる。

法人の場合は更に強力な対策が必要となる。受け取ったウイルスを加害者の立場で社会に拡散させぬよう、企業の財産である情報を外部から除き見られたり盗まれたり、あるいは企業のホームページを改竄されてセキュリティ対策の甘さを社会から指摘されぬよう、また **DOS** アタックにより商売を妨害されぬよう、徹底した対策が必要となる。法人の場合、これら組織外部からの攻撃対策に加え、組織内部からの攻撃、つまり内部の人間による犯行に対する施策も必要となる。

### (4) 顧客本位の発想

サイバーワールドは、ごく普通の消費者が価格やサービス内容、他の消費者の意見や評判を瞬時に収集／比較できる世界である。つまり企業はライバル社以上の顧客満足を、ライバル社より早く提供するために、今まで以上の努力をしなくてはならない。前述の三つの観点で述べた企業のサイバーリテラシーは、直接的には企業の利益のためのものであるが、その本質は顧客のためのもの、顧客に益をもたらすものであると換言することができる。更に言えば、それは従来の「どうすれば顧客に満足を提供できるか」という『提供者本位の顧客満足創出アプローチ』よりも、企業人であると同時に消費者でもある「自分は、何を提供されると満足を感じるか」といった『顧客本位の満足創出アプローチ』で生み出されるべきであろう。

#### 3.7.3 企業責任

社会に対する法人の責任は、社会からの投資(消費者によるサービスや商品の購入)に対する益の継続的還元であると言える。そしてその還元は顧客への押し付けではなく、顧客本位のものでなくてはならない。顧客にとっての真の満足を生み出し、企業の益と結びつけて企業の発展、即ち顧客満足の進化に結び付けられる能力こそが、サイバーワールドにおける企業(人)のリテラシーと言えるのではないか。

そしてサイバーワールドにおける企業の責任とは、このリテラシーを備える有能な人材を育成し、社会へと貢献してゆくことに他ならないと考える。

### 3.8 サイバー時代における情報の新しい利用者/提供者モデル、旧モデルとの断絶

#### 3.8.1 はじめに

これまで、当委員会で主催した過去2年のシンポジウムのテーマ、「サービスモデルとビジネスモデル」、「リレーションシップ」をもとに、情報提供者/利用者の関係の変化を情報の価値という観点から議論を試みようと思う。

#### 3.8.2 インターネットがもたらしたもの

##### (1) 情報の価値破壊

インターネット商用利用、とりわけ **WWW** の急速な普及は、圧倒的な伝達速度、伝達量をもって、情報の価値破壊をもたらした。価値破壊とは、2つの側面がある。利用者からいまでは有料であった情報が無料で公開されるようになったという直接的な価値と、もうひとつは、だれでも情報提供者になれることである。

これらは、これまで情報伝達の中心であった出版社、マスメディアに対して非常に大きな影響を与えた。情報の無料公開による売上への影響はもちろんのこと、マスメディアがこれまで担ってきた迅速かつ広範囲な利用者への情報の提供者という役割自体が、インターネット上では希薄になりつつある。

もちろん、情報の信頼性という観点からは、インターネットであっても出版、マスメディアによる権威付けが大きな役割を果たしている。つまり、歴史のある新聞社や出版社がインターネット上に公開している情報は、信用できるという安心感である。いいかえれば、利用者は、情報そのものではなく、その情報に付与された信頼性に対する対価を支払っているといえることができる。

##### (2) 情報獲得のためのコミュニティの誕生

前述したのは、マスに対する情報の価値破壊であったが、インターネットの特性を生かして、非常に小規模、もしくは個人が必要となる情報を得るために、情報の利用者が能動的に必要な情報を得るために多くの活動がなされている。メーリングリスト、ニュースグループ、掲示板サイトの隆盛（企業ごと、製品ごと、サイズの大小は問わず）などがそれにあたる。これらは、いずれも **Q&A** という方法によって、自らほしい情報を発信し、それに対する回答を得るというものである。これまで、情報はマスメディアという提供者が加工したいわば、大量生産品であり、利用者はそれを受動的に利用することしかできなかった。しかし、利用者から求める情報を提供者に対して容易に発信できるようになっている。まさにパラダイムの変革であるといえる。

### (3) 利用者は情報の利用価値最大化へ向かう

情報の利用者にとっては、自分（企業または個人）のおかれている状況に合致した情報の価値がますます高まることは間違いない。これはいわば、**One-To-One** のリレーションをベースとした情報提供であるといえる。

では、すぐ使える情報は、どうすれば得られるのであろうか。寿命が短い情報は、能動的に取りに行く、具体的には誰かに尋ねるというようなやり方である。一方、寿命の長い情報は、能動的にとりに行くというより、蓄積されているものから利用するということの重要性がますます大きくなると考えられる。

### 3.8.3 ネット社会の到来と企業間の情報共有

前述した情報の提供者、利用者の変化を、もう少しビジネスのシーンにあてはめて考えてみる。

IBM コンサルティングチーム著「最適融合の IT マネジメント」によれば、インターネットを中心とする社会においては、「資本のルール」による「真の自由主義経済」が実現されるとある。たとえば、書棚を占有していた高価な百科事典が、数千円の **CD-ROM** に変化したり、自動車メーカーが大同連合して、インターネットを通じて部品調達を行うことで、価格・納期が劇的に変化したりといった、これまで考えられなかった現象が生じている。

すなわち、以下のようなインパクトが、企業に対してもたらされるのである。

- 顧客へのパワーシフト
- 変化の劇的なスピードアップ
- グローバル・スタンダードへの準拠
- 既存商品ラインの変更
- コア・コンピタンスの選択と集中

このようなネット社会の到来に対応するためには、自身を取り巻く利害関係者（供給者、顧客、競合者、協同者）との間の関係の再構築と、それを支援する **IT** 戦略の立案/実施が必要であると考えられている。

- 顧客のパーミッション獲得
- 供給パートナーとは、需給予測型 **B2B** も含めて原則公開
- 協同パートナーとは、互いの強みを生かしたプロジェクト遂行
- 競合との市場育成のための情報共有

これらは、すべて情報を信頼できるパートナーとの間で共有することによって実現される。もちろん、これまで供給パートナーとは「ケイレツ」と呼ばれるコミュニティの中で、情報を共有することは多く見られた。しかし、今後はこのような長期のリレーションだけではなく、短期のパートナーシップに対してもダイナミックに情報を共有していかなければならない。したがって、これまで原則非公開とされていた企業の中の情報を選別し、必要なものはパートナー、顧客にいつでもオープンできるようにしておいたうえで、求めに応じて互いに提供し合うといった姿勢が求められてくるであろう。

#### **3.8.4 ネット社会の中での情報価値**

ではどのように企業は情報を選別しておくことが優位なのであろうか。ここでは例として、企業からみた情報の価値を二軸で考えてみる。ここでの情報は、ナレッジと読み替えてもらってもよい。

- 寿命の長さ
- 利用場面に特有/汎用

##### **(1) 寿命が長く、利用場面を問わない汎用な情報**

これは、コミュニティで共有することで、利用の価値を最大化することができる。たとえば、ある技術を発明した場合、その技術の先行者利益を享受した後は、広く公開して利用できるようにすることで、その技術の利用アイデア出現の促進などが期待できる。デュポン社のナイロンの特許は、公開することで利用する製品が増加し、市場全体が拡大したという。非常に広範に利用できるような情報であれば、書籍等にまとめ広くその情報を配信し、その有用性を認知してもらうことで、社会的な企業価値を高めることもできる。

##### **(2) 寿命が長く、利用場面に特有な情報**

その利用場面が企業の業務であるならば、その企業自身のコンピテンシーとして長期間利用できる貴重なものである。この分類に入るものは原則として公開すべきではない。長く蓄積して、その企業内の文化に近い形に昇華するべきものである。

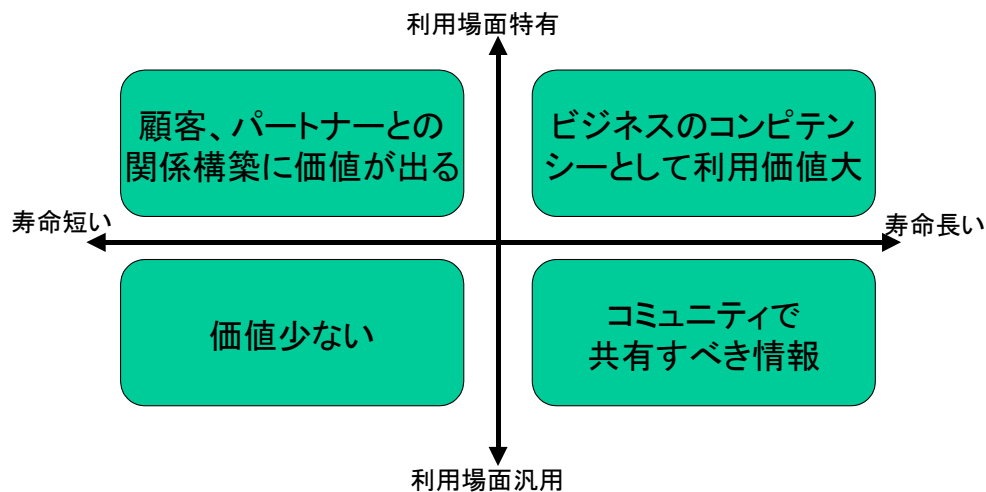


図 情報の価値分類

### (3) 寿命が短く、利用場面に特有な情報

その利用場面が企業の業務であるならば、その企業自身に有利に働く、しかし寿命が短いため、長く持っていて価値を生まない。とすれば、その利用場面も含めてパートナーと共有し、その寿命の間に最大の利益を確保することが重要であろう。

### (4) 寿命が短く、利用場面を問わない汎用な情報

これは、ほとんど情報として価値はない。コミュニティで公開してもよいが、寿命が尽きた時点で忘れ去られてしまうものである。

## 3.8.5 情報提供ビジネスはどこへいくか

情報提供を主体としているビジネスは、どのような方向に向かうのであろうか。これまでの議論から明らかなように、利用者の状況に合致した情報を提供できる情報提供者が強くなることは明白である。

すでに既存のメディアは分野に特化した情報提供へ向かっている。ケーブルテレビ、CS 放送などのコンテンツプロバイダーはその傾向が顕著である。(Bloomberg、Discovery Channel 等)

情報を再加工するというある種のエージェントのビジネスはインターネットでは拡大傾向にある。たとえば、インターネット上のポータルサイトは、極めて多くのサイトを分類したり、あるいは検索インデックスを作成したりして、利用者の要求に適切に応えられるよう再加工しているし、小売店舗の店頭価格の比較なども一種のエージェントであるといえる。エンターテインメントでは、コンテンツの加工

は現状の著作権では困難であると考えられるが、シンポジウムで講演いただいた「連画」の試みなどは新しい情報再加工による新たな価値創造としての可能性を示している。

### 3.8.6 まとめ:情報の提供者/利用者の新しい関係

これまでの議論を簡単にまとめてみたい。

ネット社会では、情報の価値は、利用者の状況にいかに関係するかによって決定される。その価値最大化に貢献できる主体(企業、個人、メディア)が、提供者として優位にたてる。

しかし、利用者、提供者の境界はあいまいである。いつでもそのいずれかになることができる。このため、提供者、利用者の立場によらず、自らが保有している情報をつねに整理・分類しておくことが重要となる。ここでは、寿命の長さと利用場面に特有/汎用という2軸を例として示した。

利用者である場合は、保有している情報の中に求めるものがない場合は、自らの状況、すなわち利用場面を開示して、しかるべきコミュニティに獲得しに行く。提供者である場合は、自分で再加工したものも含めて、保持しているものの中で相互のリレーションで利用価値が最大となるものを提供していく。このように変化が進んでいくものと考えられる。



### 3.9 サイバーリテラシー時代のリテラシーとは

リテラシーとは読み書き能力、教養であるということが三省堂の辞典に書いてある。要するに、「コミュニケーション能力」プラス「背後の知識」である。結果的には、教育と学習の産物である。

リテラシー・ディバイドが問題になっているが、これは常に存在していた。

伝達手段に歴史的な考察を加えると、先史時代はジェスチャーだった。言葉を獲得してからは暗誦などができた。文字を発明してから記録されるようになり、さらに紙とペンが発明されれば筆記し、それがリテラシーの第一歩になった。楔形文字は粘土板上にスタイラスで書いたわけだが、これも一種のリテラシーである。紙や粘土板の製法もリテラシーの一部であり、いわばリテラシーのためのインフラである。結局、リテラシーには外部リテラシーと内部リテラシーがあると言える。外部リテラシーが外部に対する情報の使い方で、内部リテラシーが語彙や知識、それらが有機的に構成され教養とも言えるものになったと言える。人類の歴史的には暗記や暗誦だったのが、教養になってきたと考えればいいだろう。

まず、リテラシーの意味として重要な時点は西欧中世にあった。当時、カトリック教会が思想的な面で中心的な存在だったので、当時のリテラシーの基本的な考え方、すなわちリテラシー・ポリシーは教会が独占していたと言える。カトリック教会は中世的な秩序の下でリテラシーを一元管理していたが宗教改革は、カトリック教会のリテラシー・ポリシーを打破する闘いだったと言える。それを支えたのが、外部リテラシー革命である。新たなインフラとして、グーテンベルグの印刷技術が出てきた。内部リテラシーも変わり、聖書の大衆化が起こった。その結果、プロテスタンティズムが誕生して、リテラシー・ルネッサンスが起こったのではないか。それをもとに西欧近代国家が誕生した。

プロテスタンティズムの歴史的、社会的意味はマックスウェーバが「プロテスタンティズムの倫理と資本主義の精神」という著書で明らかにしている。それによると、西欧近世は、世俗内禁欲から出発して、資本主義が誕生し、それを経て今日のグローバル社会を支配する経済的自由主義に発展してきた。これは非常に重大なポイントであると思う。西欧近世のリテラシーにおける外部リテラシーは、読書と筆記術、ペンと紙の時代になった。学校教育では外部リテラシーの教育を行った。さらに印刷技術が発展し、印刷物の配付が広まり、その結果、マスコミや新聞や出版社が出てきた。また、タイプライターが出てきて、筆記の品質が均質化して向上した。

西欧近世の内部リテラシーを支えるものとして、教養の一環として個人の思想の自由、信教の自由、表現の自由、出版の自由、集会結社の自由などが出てきた。その外部リテラシー、内部リテラシーが組み合わさって西欧近代国家が形成され、軍事的にも経済的にも強化され帝国主義時代を形成したと言えるだろう。

現代のリテラシーは、それに加えて、情報の伝達と配信と情報処理が発展した。これは **20** 世紀になってからの話である。新たなリテラシーの要請として、電信はもうなくなったが、電話やEメールがある。また、ワープロや表計算。さらにマルチメディア化によって、文字から図形、画像、アニメ、映像のスキルも要求されつつある。さらにこれからはインターネットの世界から携帯電話の世界へと動きもあり、その操作のためのスキルも要求される。このような状況が現在である。

では、内部リテラシーはどうなっているか。これが一番の問題であり、サイバーリテラシーの問題だと思う。新たに要請される内部リテラシーこそが、サイバーリテラシーの中核である。古典的内部リテラシーは、現在危機にひんしている。例えば思想の自由に関しては通信傍受法が出てきて、信教の自由では靖国神社問題がある。表現の自由に関しては、好ましくないコンテンツが氾濫しており、それを取り締まった方がいいのではないかという問題がある。出版の自由に関しては、インターネットによる無料配付で、出版業界が危なくなっている。集会結社の自由に関しては、基本的にボランティアだから、ミーイズムのように、自分にとって何のメリットがあるのかと考える人々が大勢を占めるようになると、その浸透はなかなか難しい。

現状の内部リテラシーはこのような状況にあるわけで、自由を重んじる人から見ると危機的な状況と言える。それなら、こうした自由は復権可能かどうか。復権できないとすれば、どのような新しい自由を作らなければいけないかということが課題だろうと思う。そのような面で考えなければいけないのは、今後のウェブの世界がどうなるかということだ。セマンティック・ウェブとかウェブ・サービスといった新技術が控えており、ブロードバンドや常時接続という時代になってきて、すべての情報をウェブで管理してしまうという**1**つの強烈な思想がある。ブロードバンドになると、単に文字や図形・画像の読み書きだけではなく、マルチメディアに対するリテラシーが要求されることになる。サイバーリテラシーのインフラがこのように変わろうとしていることを認識することが非常に重要である。

人間のリテラシーは、人間と外界とのインタラクションと関係する。今後のインターネットは、ブロードバンドや常時接続といった変化だけでなく、携帯電話などの個人用のモバイル端末などと融合し、ユビキタス・ネット環境へと移行する。人間系とユビキタス・ネットワークの間で、いろいろな人間の感覚とのインタラクションがある。視覚、聴覚が主であるが、未来の話としては嗅覚や触覚なども問題になるかもしれない。サイバー・セックスなどという話題も米国ではポピュラーになりつつある。場合によってはこのようなコミュニケーション感覚も必要になるのかもしれない。このような観点で新たな外部リテラシーを考えていかなければならない。

サイバーリテラシー時代のリテラシーはどうあるべきかのまとめである。外部リテラシーに関しては、コンテンツ・クリエイターはマルチメディア・オーサリングを要求されるようになる。セマンティック・ウェブのクリエイターはメタデータ・オントロジー・オーサリングを、ウェブ・サービス・クリエイター

は **Java** プラスXMLプログラミングのスキルを要求される。さらに、何のためのリテラシーかということが問われなければいけないであろう。内部リテラシーの問題が提起されるであろうが、やはりどうも内部リテラシーがよくわかっていない。

内部リテラシーをサイバーリテラシー時代に要求される教養と考えると、時代としては、個人が弱くなりつつある時代であることをCEATECのセミナーのときに話した。リースマンの話や「淋しい日本人」のことである。これと、先程申し上げた、古典的な内部リテラシーが危機にひんしているということから、今日的な問題が提起される。この状況をどうすればいいのか。

1つの可能性は、異質な個人(キーパーソン)の有機的なネットワークを作り、ボランティアベースの、NGO、NPOなどの活動を効果的に組織化していくことにより、新たな世界のパラダイムが作れるのではないかということだ。詳細は今後の検討ということで基本的なアイデアだけをお話しておく。

以上は最先端の西欧国家を中心とした話したが、現実には多くの非西欧国家があり、一生懸命キャッチアップに努めたり、イスラムのように独自の方針を堅持しようとしている国家群がある。その結果、これらの国では種々の自由が制限されている。多くの非西欧国家のリテラシー管理は、いunableば西欧中世のカトリック教会レベルであろう。国民の救済シナリオを国家が提供しているわけである。

グローバルな視点では国家の枠組みを超えた人々の連帯が要求されているのだが、見方を変えると、われわれがこれまで取り組んできた標準化の世界のデジュール規格に対するデファクト・コンソーシアム規格のような考え方ができるのではないか。NGO、NPOなどにおける自律したプロフェッショナルとしての個人と、その人々のネットワークへの期待があると思われる。

最後に、企業にとってのサイバーリテラシーの問題に触れておきたい。最近の日本の企業は長期的な視点を欠いている。P/LやB/Sの数字のみに関心があり、長期的な製品開発や人材育成には取り組んでいない。しかし、今後は長期的な視点からの **Cyber Literacy Era** における企業の品質が問われるのではないだろうか。ISO9000やISO14000に次いで、将来、サイバーリテラシーへの取り組みへの評価が問われる時代が来る可能性があるのではないか。

### 3.10 サイバーリテラシー

僕が考えている「サイバーリテラシー」とは何なのか、簡単に説明しておきたい。この会議でもリテラシーやサイバーリテラシーという言葉が出てきたが、それらは各論や実践論で、これからお話ししようとしているのは、どちらかといえば総論あるいは理論編になるだろう。

NTTコムウェアのホームページ「コムジン」で、サイバーリテラシーをコンセプトに今年1月から対談を始めた。第1回は小林龍生さん、第2回はキャノンのミクスト・リアリティーの専門家、田村秀行さんで、これからも続けていくつもりです。そのホームページに掲げた「サイバーリテラシーの提唱」にそって、簡単に3点だけお話ししたい。サイバーリテラシーとはいったい何なのか、サイバースペースと技術との関係、2002年という現時点はどのような歴史的節目に当たっているか、についてです。

まず、サイバーリテラシーとは何か。インターネットという技術がこの世に登場して以来、その上に出現した情報空間をサイバースペースと呼んでいる。これからのIT社会は、現実世界の上にはほぼ同じ大きさのサイバースペースがすっぽりと覆いかぶさったかたちになり、そのサイバースペースと現実空間が相互交流することになる。

サイバースペースは、我々にとって無視できない非常に大きな意味をもっているが、現実世界とはまるで違うその構造や特性をきちんと把握し、よく考えて対処していかないと、現実世界の生活そのものが豊かなものにならないだろう。かえって現実世界の生活が息苦しいものになったり、これまでの長い人類の歴史のなかで私たちが大事に育ててきた貴重な価値を失ったりする危険もある。だからよりよいIT社会を築き上げていくためには、サイバースペースの構造と特性を理解する能力を身につけなければいけない。これが僕のいうサイバーリテラシーである。

第2は、サイバースペースと技術の関係である。人類はこれまでずっと技術を発展させてきた。例えば、映画『2001年宇宙の旅』の冒頭で、類人猿が敵と戦うために動物の骨を見つけ、それを道具として使うことを覚えたとき、砕かれた骨が空中に舞い上がって一瞬にして宇宙船ディスカバリー一号に変わるわけだが、その間の技術発達史は、主として人間の肉体の機能を拡大するものだった。ところが、コンピュータは人間の精神機能を拡大する。ジャーナリストのハワード・ラインゴールドが「思考のための道具」と呼んだように、インターネットはまさしく肉体ではなく、精神の機能を拡大するものとして、コンピュータが作り上げた最も大きな技術だろうと思う。

現実世界では、技術はいろいろなかたちで社会に働きかけて社会を変え、同時に社会の方からも選択されて相互依存関係にあるが、サイバースペースの技術は、土台そのものである。だから技術の影響が非常に強い。

僕が「サイバーリテラシーの教科書」として推奨している本に、スタンフォード大学のローレンス・レッシング教授の『コード』がある。英語で「**code**」というと、いろいろな意味があり、モース・コード、文字コードなど信号として使う場合もあれば、ハムラビ法典などの法典、法律、規範、具体的な法律も含めてコードという場合もある。コンピュータの世界では、プログラムやアルゴリズム、アーキテクチャーなどをコードと呼んでいる。サイバースペースを「コード」というキーワードで分析したのが、この書のすぐれた点である。

レッシングは、こういうことを言おうとした。

コードには**2**つあり、**1**つは現実世界の法律、もう**1**つがコンピュータのコードである。これを彼は「東海岸のコード」、「西海岸のコード」と呼んでいる。東海岸のコードとは、ワシントンの連邦議会で作られる法律、西海岸のコードは、シリコンバレーあたりでつくられるコンピュータのアルゴリズムである。

これまでサイバースペースは自由な空間だと言われてきたし、それを謳歌もしてきた。しかしサイバースペースが自由な空間だと思われていたのは、初期のサイバースペースを築き上げたフロンティアたちが、自由を求めたからである。自由なコードでインターネットを築き上げたので、サイバースペースは自由な世界だったのだ。だから、逆にサイバースペースを規制しようとするれば、コードを書き換えることで簡単に規制できる。

ジョン・バーロウが「サイバースペース独立宣言」を標榜したり、通信品位法をめぐるアメリカ連邦裁判所判決が「サイバースペースは新しい、すばらしいメディアである」と書いたりしたのは、レッシングに言わせると、実にナイーブだということになる。いまやビジネスと政府がいっしょになってコードを書き換え、インターネットを規制し始めている。それをどうするか考えなければいけないというのが『コード』の趣旨である。

レッシングはコンピュータのコードを東海岸のコードである「法」によってコントロールしなければいけないと言っている。私たちが法律による規制で思い浮かべるのは、匿名の発言による名誉毀損や誹謗中傷などを防ぐようにインターネットの自由を規制するということだが、レッシングは中立的なサイバースペースを作るために、法によって、インターネットのコードをコントロールしなければいけないと言っている。こういう発想は日本ではなかなか考えられない。

そのうえで、そのようなことを実際にできるだろうかと自らに問いかけ、いまのアメリカの様子を見ると、とてもそんな能力はないと、この点では悲観的である。そのことがまさに現実世界がサイバースペースから突きつけられている挑戦だと言うのだが、人類がそれに対してどう応戦できるかどうかは、非常に大事な問題だと思う。

先にも言ったように、サイバースペースと技術は密接に結びついている。あなた方技術者がプログラムを書いたり、アプリケーション・ソフトを作ったりしている日々の行動そのものが、サイバースペースを自由なものにするのか、規制されたものにするのかということと密接に結びついているわけである。

この会でサイバーリテラシーについて考えると聞いて、事態はそのようなところまで進んでいるのかという喜びと同時に、本当にそういうことを考える状況になっているのかという疑念(笑)の交錯した気持ちでやってきたが、先程から話を聞いていて、おおいに気を強くした。技術の最先端にいる人は技術のことだけ考えるのではなく、社会の問題も考えなければいけない。逆に法律家も技術のことを知らなければいけない。社会心理学者も技術のことを知らなければいけない。技術の人は法律を知らなければいけないし、社会科学のことについても知らなければいけない。技術というものがとんでもない力を持ってきているので、それをコントロールする新しい仕組みが必要だということだと思ふ。

第 3 に、2002 年という現在は人類の歴史にとってどういう意味をもっているかだが、「サイバーリテラシーの提唱」の柱の 1 つに、＜声の文化→文字の文化→電子の文化＞がある。声(言葉)は人類誕生後、かなりたってから使われるようになった。文字は紀元前数千年からあったが、それは一部の人たちのものだった。15 世紀にグーテンベルクが印刷術を発明して、本が大量に出回ったときに、文字の文化は一般的なものになり、近代という時代を用意した。

デジタルがもたらす電子の文化は、グーテンベルクの活版印刷技術に匹敵する、短く考えても 500 年に 1 度ぐらいの変化である。サイバースペース以前とサイバースペース以後。

これまでの人類の歴史を塗り替えるまったく新しい時代が来たのはまちがいない。その全貌がわかるまでには、あるいは 100 年といった時間がかかるだろうが、世界は完全に変わる。今までのような既成の秩序がそのまま存続できるわけがない。先程来、マスメディアの時代は終わったとか、大企業よりも新しいネットワーク型企業が主流になるだろうとか、いろいろな指摘があった通りである。

僕が危惧しているのは、そのような大事なときに、古い秩序が、残り火が燃えさかるように、かえって強固になり、新しいものをつぶそうとする、あるいはまったく逆の方向に働くということだ。古い側は自分たちが生き延びることを考えるわけだから、ある意味で当然なのだが、いまいろんなところで軋轢が起こっている。それに対して、新しいことを提唱していくのはたいへん難しい。技術者は技術者、法学者は法学者、社会心理学者は社会心理学者で個別には考えているが、それでは駄目なので、全体を見通す知恵が求められているというのが僕の意見である。

朝日新聞夕刊の「ねっとアゴラ」というコーナーで、技術者、哲学者、芸術家、社会心理学者などにサイバースペースの諸問題について書いてもらっているのは、各分野で起こっているさまざまな問題が、実はどこかで同じ顔をしているからだ。部分が全体の相似形になっているフラクタルのように、あらゆる問題が同じように顔を出す。そのような問題にいろいろな人たちが関心をもって、議論をすることが大事だ。この会議での議論を聞いていると、たしかに時代が動いていることを実感する。サイバーリテラシーと、皆さんが考えているリテラシーがどう違うのか、あるいは同じなのかを考えていただければ、僕としては大変うれしい。

<声の文化→文字の文化→電子の文化> という柱の下に、<IT 社会と個の挑戦>と書いている。はっきりしているのは、これからは大企業や大組織の時代ではなく、自立した個人中心の社会になるということだ。これは、個人がバラバラになって孤独になってしまうということではなく、新しいネットワークの中で生きていく。そこに緩やかな連帯が生まれてくる。富田さんは、そうした新しい連帯の1つの要因として「intimate stranger」を考えておられるのだと思う。

例えば家族も、現象的には少しタガが外れていくのはやむを得ない。肉体は「ここ」にいて、心は「サイバースペース」上にあるわけだから、どうしても現実世界の紐帯は緩くなる。緩くはなるが、新しいネットワークもできる。僕は、現実世界に軸足をきちんと置いて、サイバースペースの良さをうまく利用して生きていくのがいいのではないかと思っている。

これからは新しい個人の生き方、新しい市民社会のあり方を探っていかなければならない。近代化が進んだときに「都市の空気は自由にする」と言われたが、それは氷が水になる感じだったと思う。いまはもっとふわふわして、水が熱せられて水蒸気になるぐらいの感覚だ。考えようによっては、少し頼りない。自由であることの不安も出てくる。これは非常に危険でもあり、人間は自由であることに耐えられず、何かにすがったりする。エーリッヒ・フロムが『自由からの逃走』で書いたように、人は自由であることに耐えられず、自立した人間であることを放棄して、ナチス・ヒトラーのファシズムに身をゆだねるようなことも起こるのである。

先程来、「リテラシー」の話が出ているので、最後に、それに対する僕の考え方を補足しておきたい。コンピュータをどのように操作すると快適に仕事ができるかといったリテラシーはコンピュータ・リテラシーである。よく言われる情報リテラシー、メディアリテラシーは、新しいメディアや情報を主体的に取捨選択をして、有効に活用していく能力のことだ。

僕がサイバーリテラシーで言おうとしているのは、さらに広い考え方で、サイバースペースに取り囲まれることになった現代人の生き方そのものを包括的にとらえようとしている。サイバースペース上のさまざまな法律問題を研究する学問としてサイバー法があるが、それは新しい法律のあり方、

法哲学を考えることだと思う。サイバーリテラシーは新しい人間の生き方を考えようとするものである。

技術開発を自らの仕事としておられる方が、技術の中だけではなく、技術を通して社会を見て、そこで何が問題かを考える。技術者だけで話を進めるのではなく、社会学者、精神病理学者、哲学者などがそこに入って、まさにアゴラ(古代都市国家の広場)を作って物ごとを考えていかなければいけない。これからは、総合知のようなものが必要であり、それは実はメディアの役割でもある。だから、マスメディアはかたちを変えても、メディアとしての役割を果たすべきであると僕は思っている。

参考: 矢野直明『サイバーリテラシー—IT 社会と「個」の挑戦』(日本評論社、2001)。

コムジン <http://www.nttcom.co.jp/comzine/>



## 4. あとがき

以上、CEATEC での講演内容とパネル討論、サイバーリテラシーに関する亀岡での議論を中心に内容をまとめたが、問題はこれからである。起承転結でいうなら、起(CEATEC の講演内容とパネル討論)と承(亀岡での議論)は作られたが、転と結が残されている。これは次年度の課題である。

そこで、次年度への取り組みに当たり、いくつかの課題を提起しておきたい。一つは、今後のユビキタスネットを運営するに当たり課題となり得る問題点の抽出である。まえがきで、「万人の万人に対する闘争」を論じたトマス・ホッブスのリバイアサンを話題にしたが、まさにユビキタスネットに対するその問題である。そのための優れた入門書が存在する。亀岡の討議で矢野さんも紹介されているレッシングの「**CODE**」である。この本においてレッシングは、インターネットの秩序維持のためには、何らかの規制が必要であると述べている。しかし、その規制は、本来のインターネットの目的、要するに「自由なネットワーク」を維持するために必要であると説く。このあたりの問題を考えてゆくのが次年度の第一の課題であろう。

さらに大きな課題として、サイバーリテラシーを実現してゆく上で、社会的な取り組みが必要と思われるが、それらをどのように行うかという問題である。NGO や NPO などをベースとするキーパーソンによる問題の解決の方向性を提示したが、その具体的な取り組みに関する課題であろう。

上記の 2 つの課題は、独立ではない。前者は、インターネット、ユビキタスネットにおける個人や社会における自由を保障してゆくための規制を国家の枠組みを超えて形成する場合に、そのルールの制定、運用、罰則などをどうするかという問題である。さらにそれらを推進する組織をどのように形成すれば良いかという問題が具体的に提起されるが、後者はこの解決のための組織論に関係する。

最大の課題は、国家という枠組みを超える組織を作らねばならないということであろう。トマス・ホッブスがリバイアサンを執筆したのは、17 世紀の半ばであるが、彼の考えが近代国家の存在基盤を作り出した。英国におけるクロムウェル革命やカトリックとプロテスタントの宗教戦争として名高い 30 年戦争で、人々の生存基盤すら危うくなった時代に、個々人の生存基盤を確保するにはどうすれば良いかを考察したのがホッブスのリバイアサンであった。

リバイアサンの功績は、人間の自然状態を定義したことと共に、その解決のための組織論としての政治権力モデルを構築したことにある。この政治権力モデルこそ、彼がコモンウェルスと呼ぶ近代国家である。皮肉なことに、21 世紀の現代は、その近代国家の意義が問われ始めている。それ

を問うているのは、経済や情報通信におけるグローバリゼーションであり、まさに我々が問題にしようとしている状況である。

近代国家の枠組みを別の意味で問うたのは、昨年の 9 月 11 日の同時多発テロに象徴される、国際テロ組織の活動であろう。アフガニスタンやパレスチナに代表されるイスラム文化圏の窮状は、欧米、特に米国の影響力下にある現状のグローバリゼーションに鋭い問いかけを発している。非欧米で欧米的な生活文化を最初に取り込んだ国家である日本は、そのような状況に対して、どのように対応するかが問われているようにも思われる。

以上、種々の問題を提起したが、次年度はその第一歩から始めなければならないであろう。サイバーリテラシーを日本企業でどのように位置づけていくかといった課題にも取り組む必要がある。品質における **ISO9000** や環境問題における **ISO14000** のような体制を提案してゆくのも一つの行き方であろう。**ISO9000** であれば、品質マニュアル、品質手順書、品質データといった体系で文書管理とワークフロー、責任体制が明確化されたが、サイバーリテラシーについてそのような体制を提案してゆくことが考えられても良いのかもしれない。