

平成5年10月11日

於：東洋大学白山校舎

日本社会学会テーマ部会

# メディアコミュニケーションの

## 学際的接近

(講演原稿)

\*本原稿(テープ起こし原稿)をもとに、編集部にてリライト原稿を作成させて頂きました。

富士通ブックス 井出 浩之

駒沢大学 助教授 川崎 賢一 / 東京工業大学 助教授 往住 彰  
 横浜市立大学 助教授 川崎 賢一 / 東京工業大学 助教授 往住 彰  
 信州大学 助教授 遠藤 康一 / 東京工業大学 助教授 往住 彰  
 細田 大助教授 川崎 賢一 / 東京工業大学 助教授 往住 彰

川崎 それでは、ただいまからテーマ部会2「メディアコミュニケーションの学際的接近」を始めさせていただきます。司会は、私と北原の二人で勤めさせていただきますので、よろしくお願いいたします。

まず最初に、何故このような企画を考えたのか、つまりこのテーマ部会の目的をご説明します。「メディアコミュニケーション」というのは、皆さんあまりなじみのない言葉だと思えます。これは、さしあたっては「メディアを媒介にしたコミュニケーション」という常識的な意味で理解をして頂ければ良いかと思えます。その具体的な内容については、追々報告者の方々に、それぞれの学問の立場から説明して頂こうと思えます。ただし、「メディアコミュニケーション」と言っても、例えば電話を初めとしていろいろありますので、今回はその中でも最も重要だと思われるコンピュータを用いた、コンピュータを媒介にしたコミュニケーションについて話を進めていきたいと思えます。

さて、「メディアコミュニケーション」をどうして取り上げることになったかについて説明します。我々の社会学会では、ルーマンとかハバーマスの論争というのが理論社会学でよくあって、コミュニケーションという話が良く出てくるわけです。しかし、そこでは人間のコミュニケーションが前提とされており、機械を使ったコミュニケーションという観点が、それほど強く出ているとは思えない。ところが、実際に我々が生きている社会をみると、メディアを使ったコミュニケーションは頻繁にみられるわけです。しかも最近では、実際に社会現象の中で、あるいは実際の経済活動や政治活動の中で、メディアを使ったコミュニケーションの占める比率、割合というのは、かなり大きくなっているという客観的な事実があるわけです。

では、それをどういうふうにかえていったら良いのか。残念ながら、社会学者が、そういったメディアのコミュニケーションを研究している例はほとんどありません。としたら、もう少し話を広げて、つまり「メディアコミュニケーション」をもう少し広い観点から見て、実際にどういう研究が進められているか、社会学にどういうことが期待されているのか、どういう可能性が我々にはあるのかということ、率直に眺めてみよう。そして、

そこからそれを批判するなり、伸ばすなり、というのはそれぞれの社会学者の自由に委ねられているということで、さしあたって出発点をここで作っておきたい、と考えたわけですね。

そのため、ここで「メディアコミュニケーション」の全てが分かるとか、ここで何か決定的なことが討論されるというふうにお考えでしたら、それは無いものなだけですね。さしあたって、今どういう研究が行われているか、どうということが求められているのか、あるいは社会学者としてはどこに接点があるのか、そのへんのところの方向ははっきりすれば、このテーマ部会の意味があるのではないかと考えています。

さて、このテーマ部会は「学際的接近」ということですので、社会学者でない方も三人ほどお呼びしています。では、その方々も含め、報告者と討論者の方々の紹介をしたいと思います。

まず、第一報告者は往住彰文先生です。往住先生は、認知科学、認知心理学、計算心理学がご専攻です。感性コミュニケーションについても研究をなさっています。第二報告者の川浦先生は、社会心理学の分野で、パソコン通信の社会心理学的研究を進められており、この手の分野の専門家です。三番目の高木先生は、経営学の分野、細かく言えば組織行動論が専攻です。例えば、SIS（戦略的情報システム）の研究をされています。第四報告者の遠藤先生は、機械についての社会学的研究をなさっていたり、ハイパーリンクページ、ヨドリの系譜ということで、大変ユニークなハイパーメディアの研究をなさっています。この四人の方を報告者としてお呼びしました。

討論者のお二人は、いずれも社会学会の方で、安川先生は、ジェンダーの研究やテレビゲームの研究をなさっています。橋爪先生には、理論社会学の広い立場からご意見をいただくというところでお呼びしました。

以上6人の方々が話を進めていくということで、さっそく始めたいと思います。まず最初は往住先生で、「知識メディアと知的共同作業」ということでお話を進めて頂きたいと思います。

往住 東工大の往住と申します。認知科学を専門にしております。社会学にはあまり日頃関係はないところにいますが、知識とか共同作業とか感性とかを通じて、どうもこれはいかんというところに立ち入っているとありますので、そういうところで何か関係のあるお話ができればと思っています。

今日お話しする全体の構造は、まず「認知とメディア」。メディアというのは人間にとっていったいどういうものであるのかということに関して、研究の動向や今後やらねばならないことを、お話ししようと思います。その次に、メディアとかコミュニケーションとかいうものをわざわざ言うのは何故か。それには、二つの意味があると思います。一つは、認知支援ということ。もう一つは、協調作業ということですね。この二つの面から検討して、どこが強くてどこが弱いのか、という話をしてみたい。最後に、いったい将来どういうふうになっていくのかに関して、若干の感想を述べたいと思います。

ところで、自分は認知科学という分野にいるものですから、認知というのを全く無定義に使っていますが、もしかしたら、ここには、そんなもの聞いたこともないという方もいるかもしれないので、いちおう「認知」というのを我々はどのように使っているのか、についてお話しします。

我々はそれをマクロな概念として考えています。「マクロ」というのは、いろいろな、分解すれば細かい概念になるものをひっくり返して名前をつけた、そういうふうにご考えています。分解してみると、例えば理解であるとか学習であるとか、思考、言語、推論、感情、意思決定、要するに心理学の対象であるところの「心」ですね、頭と言ったほうが近いかもしれません、「心」がやっていることを全てひっくり返して認知と言っている。そういうふうに分けたものは了解しています。で、認知心理学というものもあるし、認知言語学というものもある。また、認知文化人類学とか言うものもある。いずれにしても、もっぱら、ここ（「心」）ではいったい何がどうなっているのかということをお話しようとしているわけです。認知科学というのは、ちょっと雰囲気が違うところもありますけれども、それはこれから話をすることで、嗅ぎ取って頂ければと思います。

ところで、このテーマ部会は「メディアコミュニケーション」、なおかつコンピュータを対象をしばらくというところで、大変な問題提起をしているわけです。このコンピュータというのが、現代の知の状況でどんなところにあるかと言うと、なかなか微妙なところにあると思います。ここを深く考えるために、いろいろコンピュータとかコミュニケーションとかを勉強していたわけですが、あるとき次のような話があるのを読みまして、やっぱりまずいなあという気分がだいぶあったので、それを導入にしたいと思います。

セサミストリートという有名な教育番組がありますが、その中でコンピュータをどう扱うかに関して、この図にあるように、はっきりした4つの方針を立てているそうです。言

うまでもなく、この文脈というのは、人間がコンピュータを恐れるとか、コンピュータに  
対して不安をもつことがあるものですから、早いうちに、子供の発達の初期段階から、そ  
ういった恐怖や不安を抱かないようにという方針のもとに、こういった配慮があったらし  
いのです。しかし、認知科学の観点からコンピュータや知識やメディアを扱っている側と  
しては、情けない事態なのです。どうも、コンピュータというのは、単なる道具だとか、  
人間が教えたことしかやらないとか、要するにテクノボウの機械であることがコンピュ  
ータの正しい姿であるかのように教えている。これは、ある観点から見れば正しいかもしれ  
ませんが、しかし、コンピュータが今世紀後半の知の状況の中で持つ意義を考えると、こ  
れはちょっとまずいような気がします。つまり、「コンピュータは道具である」という命  
題は一見正当性があるように見えますが、これが如何に貧困な機械観、貧困なコンピュ  
ータ観、貧困な情報観をもたらしているかということに、十分に気をつけなければなら  
ないと考えています。

しかしながら、あまりこんなふうなことを言っていると、僕の方が難癖をつけているの  
ではないかと思われかねない。そこで、いったいコンピュータというのはどのような能力  
を持つ機械であって、これからの人間をめぐる科学、例えば心理学も社会学も、認知科学  
もそうだと思いますが、それらの中でどう言った位置にいないかということ  
を、認知科学の観点からお話してみようと思います。

次のOHPを見てください。一見、話が飛ぶように思われるかもしれませんが、5分後  
位に、ああそうだったのかと話がつながるはずですが、これは、国際的な歌手であるオリビ  
アニュートンジョンさんの話ですが、こんな話があった。これは、彼女が最後に見事な  
白アザラシのコートを身にまとっていたところからガクッとくるわけです。これは十  
数年前、日本の西の方の島でイルカが漁師に殺されて湾が真っ赤になった写真が新聞に載  
りました。我々は、こういう話を見て何と言うか、この中に含まれている●●(偽善?)  
のようなものを敏感に感じ取るわけです。あるいは下の方にあるのは、アメリカの人工知  
能学者が事実に基づいて作ったものです。これもだいたい前ですが、カーター大統領がプレ  
イボーイという雑誌のインタビュー記事に登場して、いろいろやったことがあるわけだ  
けれども、これも最後にこの牧師さんがペントハウス誌に掲載されるところで、我々はガ  
クッとくるわけです。

普通の人には、これらは何を言わんとしているかとか、この背後にはどういう教訓があ  
るか、いったいこれはどんなことかということが、何の苦もなく、何も考えず、あつとい

う間に分かるわけです。つまり、こう言ったものに対応できる、何がしかのメカニズムが  
我々の頭の中にある。それは、知識であるとか、推論であるとかという形で押さえてい  
かない、と考えるわけです。

じつは、こういう話が分かるとか、落ちが分かるとか、この話に含まれている教訓が分  
かるというのは、もはや人間だけではありません。カリフォルニア大学のロスアンゼルス  
校に行くと、この種のテキストを受け付けて、「この話もこの話もじつは同じようなバタ  
ーンに則っている」「この話にはどういう教訓がある」というところまで、理解し尽くす  
ような、つまり人間が話がかかってガクッとくるのと同じメカニズムが引き起こされるよ  
うなコンピュータのプログラムが存在しているのですね。

つまり、コンピュータの持つ知識とか、推論能力というのが、決して単に人間に教えら  
れたとか、教えられたことしかしないとか、指示通りのことしかしないとか、そういう類  
の言い方で片づけられるものではないという段階にすでに来ているのです。で、実際にこ  
れは、その●●に入っているものを、日本語の形に書いてみると、このような具合になる  
わけですけれども、こういった知識のベースがコンピュータの中に非常に沢山入っている  
わけです。それを、ピッと認定するような形にして、ああこれはこういう話ねという推論  
が導きだされるわけです。この種のものは、あげればきりが無いほど、認知科学あるいは  
人工知能の分野では提案されています。つまり、どういう種類の知識と推論が、人間の頭  
中にはあって、日常性が働いていて、それはコンピュータにどのように入れればこのよう  
に実現されるのだという話が非常に沢山ある。つまり、コンピュータの中にある知識も、  
人間の頭の中にある知識も、この種の理解とか、推論とか、ということだけではなくて、  
感情であるとか、道徳的な評価とか価値とか、といったところまでも押さえるような形  
ものになりつつあるわけです。

さて、脳の上で動いている知識と、コンピュータの上で動いている知識との間に本質的  
な差はないというのが認知科学のコアの発想ですけれども、こういった知識とか推論のあ  
りようといったものが存在するとして、これが、いったいメディアの話にどのようにから  
んでくるか。じつは、今の話は全て文字の形で伝えられています。あるいは、実際にコン  
ピュータの中にあるものは、文字の形で入っている知識であり、推論であります。しかし、  
この種の理解とか推論とか、ひっくりかえりていうと認知というものが、ちょっと違った形、  
あるいは非常に上手く現れる局面があります。それは例えば、テレビドラマだったり、  
映画だったりするわけです。

これ（OHP）は、小学生向けのテレビドラマで行った実験の結果です。こんなふうなものを使って、テレビドラマを眺めている。これは、下駄箱の中にエアメールが発見された小学校の話ですけれども、結構波瀾万丈な話になっています。具体的にはNHKの教育テレビで放送されている15分位の教育ドラマですが、こういうものを眺めている間に、人間の頭の中ではいったい何が起きているかということ、心理学の用語でいうところのプロトコル分析で一つひとつ押さえていくと、中々面白いことが起こっているのが分かります。例えば、映画やテレビドラマが始まり、それが順番に進行して行き、中間部をして一番最後に行くに従って、人間の頭の中で起こることが随分、違ってくるということが結構はっきり押さえられるのですね。

はじめの内は、ここではメタ映画という言葉を使っていますが、要するに映画についての知識と言う意味ですけれども、例えば、「これはNHKだからどうのと（NHKの番組というのはどう言うわけか、始まって2秒位するとすぐわかっちゃうのですね）」。あるいは「ここで小学生が出てくるからどうだ」とか「題名がこうだからどうだ」という類の知識が初めは結構多い。それが、進行していくに従って、物語として、つまり「話がこうなっているからその次はこうなるに違いない」とか「あいつはこういう悪いことをしたから、きっとそれが暴かれるに違いない」といった物語理解的な推論が始まる。そして最後にどうなるかという、今度は、もう話がどうのこうのということは前面に出てこないで、出てくるのは、見るものの願望であったり、希望であったり、欲望であったりする。要するに、「あいつは、今まで何にも悪いことをしないのにいじめられていた。いじめられてばかりいてうじうじしている。もっと頑張れ」だとか、「あいつは絶対やっつけられるべきだ」とか、そういった見るものの願望とか欲望とかが前面に出てくる形になるわけです。

これは、考えてみれば別に映画とかテレビとかに特有なものではないはずのものです。つまり日頃我々が小説を読んでいる時にもごく頻繁に観察されるはずのものなのですが、こういうわけか映画のようなものを使った時に、まあ心理学の実験という文脈ですけれども、これがなかなか出やすい型になっている。

このへんから、我々が世界に接するときのありようとして、どうやらメディアの拡張、つまりここで言う文字メディアから映像とか音のメディアへの拡張ですね、これが我々の頭の中で行っていることの性質の違いを、どのくらい違っているのか分かりませんけれども、微妙に違っている可能性があるということが分かってきます。このへんがメディア

の展開との関連性と言うことになります。

そうなる、文字メディアと、それに映像メディアとか音声とかが加わってわかってくる。どうなるのが大変気になります。これは、「パロンフェージュ」というフランスの映画、音楽と効果音はあるけれどもセリフは2つ位しかない映画を使って、物語の形で人間が読むときと映画の形で見るときと、どんなふうに変ってくるかということを見てみたんですが、結果は、例えば感情情報であるとか、評価がどうのこうの、そういったものが映画の場合の方が出やすくなっているということが出てきます。これも、さっきのと同じライオンにあることなので、これもどの程度違うのか、それは文字情報の場合も全然無いわけではないので、その程度の差というのは良く分かりませんが、少なくとも心理学の実験という文脈でやってみると、メディアがいろいろ拡張されてくるのが、人間の頭の中で起こることの性質をちょっと位違えている可能性がある。

さて、その人間が、この（頭？、心？）中でやっていることの性質がちょっと変わってくるという、例えば、いま感情であるとか、評価であるとか、論議とか推論とかで押さえられる以上のものを含むようなものを、いま語っているわけです。どうやら、人間の頭の中で起こっていることは、こっちの方に拡張するような形で、メディアの拡張とともに広がっていく可能性があるらしい。そこで、この種の論議とか、形式的な推論とかというだけで押さえられないような認知の局面というのを、うまくつかまえられる言葉ないかと探してみると、実はあるんですね。それは、「感性」という概念です。しかし、感性というと、何かわけが分からないという手垢がピッシリついた概念ですので、とてもこれまでに心理学の学問の術語ではなかった。認知科学でも学問的な術語ではなかった。

しかし、いまだどういうわけか、時代の感性を反映して、科研費の重点領域研究で、感性情報というのが去年から始まりまして、何か感性を全部ひくくめてやってみようという相当の大きな動きがあります。これでやってみると、中々話しははっきりしてきたということがあります。つまり、日本全国で、自分は感性をやっているつもりだという人達がほぼ全部集まっているようなものなので、そうしてみると感性を研究するためには、こういうキーワードがあるというのが、分かってくるわけですね。レジメの中にも同じようなのがありますが、そこで考えて、いったいその全貌を見やすくするために、こんなふうなことをやってみよう。これは僕の独断ですけれども、キーワードをつけてみて、キーワードによって近いところと遠いところを分けてみようとするというようなことをやってみたわけです。その結果がその裏のページにあります。そうしますと、こういうような全

体の全貌がわかってくる。そこで分かったことは、全体の90%位は、感性研究というやつは、そもそも感性というやつをもたらずようなものがあるので、例えばきれいなものとか、美しいものとか、そういうものがあるわけですけれども、そういったものに依存するとか、偏るといふか、そういうところで話しを始める研究が結構多い。心理学とかは大概そうですね。ですから、その美しさとか、綺麗さとか、そういうものを測定しようという話しになる。

それから、マルチメディアというのがそうですが、例えば人工現実感とか仮想空間とか、こういったものも何やら、日常的に考えて、普通の、論理的に理解するという以上のもを含んでいるようなので、初めから刺激というか、「物」の方で初めからもっていた。それで、感性と呼ぼう。そういったことがあるわけですね。あるいは、論理的に押さえられないものがよく表れている例として、顔の表情などを使う人が大変多いのですが、そんなところがある。

しかし、残りの数%の中になかなか面白い共通部分があるような気がしたんです。それは何かというと、この認知科学というものでまとめているところなんですけれども、ここは、どうもその「物」に頼った考え方はしていない。人間の頭の中で行っていることで、例えば多重知覚とか、混成推論とか、高次知識とかいろいろありますけれども、要するにいろんなものがまとまってそれでガバツと何かが出てくる。そういう類のものをやろうという一派がいて、そうするとこれはどうも普段我々がやっている(勝てる?)ロジックでは押さえられない。そこで、それを上手くつかまえる言葉として、感性というのがあります。そういうところで見ると、あなたがこれは自分がピントの外れたことをやっているわけではない。で、この種の何かをガバツとまとめて何か出てくるということをやれば、ロジックとか、形式推論とかで押さえられないような人間の頭の働き、心の仕組みというのが見えてくる。そういう可能性が非常にしてくるわけですね。

この観点から、もう一回、肝心のマルチメディアというものを見直すと、別のマルチメディアの本質的な特徴というものは、いろいろごっちゃになって集まっているところにあるのではない、ということが見えてきます。つまり、マルチメディア、文字とか視覚情報とか、聴覚情報とかが混ざるようなところは、単に身体の拡張ということ、そこに大事な本質があるわけではなくて、実は、知識の拡張であると。人間に知識とか推論とか、それに従って拡張されるという、そのところに、本質的な意義を見出すべきではないか、

という発想が出てくるわけですね。

そうすると、必然的に現代の技術の中では、マルチメディアというものは、コンピュータを媒介としたメディアによる伝達ということを前提としていますので、話しは繋がって

くる。さて、もう一つ見逃せないのは、キーワードでいうと、ハイパーメディアというやつです。これは例えば、ハイパーテキストのようなものを、この例では上げておきましたけれども、本のようなものを読んでいくと、ある単語であるとか、概念であるとか、他の本とか書物、ほかの資料にボンと飛んで行って、またそのキーワードなり、こういった他の方に飛んでいく。あるいは、他の映像であるとか、他の音であるとか、という方にヒョイヒョイと飛んでいく。こんな形で、ひょっとしたら、世界中の図書館とか、いろいろと繋がっていく。これまた、当然、コンピュータによる実現というのを前提としていますので、電子図書館というのが実現されたなら、世界中の電子図書館というのは、こういうヒョイヒョイヒョイと知識が繋がっていく、知識のネットワークという形で繋がっていく。こういったものの実現というのも、コンピュータによるメディアの実現というところを出てくるわけですね。これが具体的にどういうふうな意味を持つかというのが、自分としては、グループウェアというところに入る話だと思っています。

話をまとめるために、これでお話しますが、これもレジメにもありますが、これはある研究グループで、将来グループウェアをどうやったら良いかという報告をまとめていたのですが、結構この中で、ここでは革新的汎用技術ということに係わるのですけれども、人間が行う、例えば意思決定でも仕事をまとめるのも何でもいいわけですけれども、そこでグループウェアというものをもってくることで、新たに出てくる面白い話がある。それはこんなような形です。偶然、未知数のもとのコンタクト支援というものであるとか、グループワーク特有の付加価値創造支援であるとか、インテリジェントなコンピュータ技術による知的協調支援、要するにグループというような話、あるいはグループウェアが含まれているところの上位概念であるところのCSCW、そこそこで語っているものの根源にあるものは、何かグループというところよりも、人間の頭の中で起こることを気にするわけですね。何かグループが固まることによって、未知数のコンタクトがどうなるとか、グループワークによってどうなるとか、というようにことを期待するような、何かこれをサポートするような技術を作っていくという、そういう発想がこの根底にはあるわけ

そうしてみると、これは、結局コンピュータが実現するメディアの人間にとっての関わりの中で、大変大事な2つ、マルチメディアとハイパーメディアってやつ。結局のところたどりつくのは、人間のこん中でやっていること、これが何とかこれまでの、形式的な推論であるとか、論理的な推論であるとか、これをヒョイヒョイと抜け出して何か新しいところへヒョイヒョイと上がっていきたいという欲望、それを生み出そうとする技術ということと繋がるような感じがするわけですね。

こうしてみますと、いきなり最後に話しをもってしてしまうので、話しが飛ぶような気がしますが、問題があれば後で補うこととして、まとめに入りますと、結局のところ、マルチメディアとハイパーメディアという形で、人間の思考や心の働きよう、心のありようが、新しい局面に入っていく可能性はあると。

しかしながら、ここで本当は言いたくて飛ばしてしまったことは、現在のメディア技術は、あるいはそれはマルチメディアでもハイパーメディアでもグループウェアでも同じことですが、それは現在人間の思考のやり方であるとか、思考のあり方であるとか、これを変動するものには全然なっていない。そのような意味では、メディアリテラシー、つまり我々が文字を書いたり、本を読んだりする、そういったことと同じように、例えば、我々がビデオをつけるようなビデオノートとか、あるいはビデオを作りだすようなビデオブックであるとか、そういうものが全然存在しないわけですね。こういったものを支えるようなメディア技術への要請があつて当然しかるべきであろうと。そういった局面を迎えて初めて、人間にとって意味のあるメディアコミュニケーションと言いますか、コンピュータによってサポートされたメディアがどうのこうのと、それが人間にどういう影響を与えるか、ということが出てくるであろう。現在のところ、そういう方向、そういう類の研究を進めましよう、それをマルチメディアの観点で言うと、それは認知科学が言えることが沢山あると思います。

ハイパーメディアの観点で言うと、先ほどちょっと示した、グループワークによって何かが出てくるというのは、この何と言うか、掛かり方の貧困さにお気づきになったとおもいますけれども、偶然未知数のものとのコンタクト、何かあまりに日常的な営みなわけです。特有の付加価値、何言っているのかさっぱりわからない、しかしこういった形で語るざるを得ないようなところに、何かパットした概念がほしい、概念装置がほしいという気がする。それは、我々が、それを認知科学の観点から提供できるような可能性はあまりはつきり見えてこない、社会学に期待することが大変多いという気がするわけです。

川浦 メディアコミュニケーションの行方について、パソコン通信を中心にお話したいと思えます。最初にメディアコミュニケーションという言葉ですが、川崎さんの話しにもありましたように、あまり限定的な意味では使っていないわけですが、もともとの英語である Mediated Communication という言葉を私が最初に知ったのは、88年の頃です。その頃出たコミュニケーション論の社会心理学のテキスト、それは当日用の資料としてお配りした4ページの引用文献の追加で上げておきましたが、ルーベンという人の「社会心理学からのコミュニケーション論」です。もちろん、これ以前にもこういう言葉はあったのかもしれませんが、私自身が初めて耳にしたのは、この時が最初だったわけです。当時、電話とかパソコン通信の研究をやっていました、この言葉を初めて耳にした時には、パーソナルコミュニケーションからマスコミュニケーションまで、共通して切れる言葉であるということを感じました。

その後は、日本だと、いまの引用文献にも上げておきましたけれども、児島和人が東大出版から出された本の中で、「メディアコミュニケーション」という言葉が使われて、その側面からのコミュニケーションの研究をされています。

取り敢えずは、後で出てくるように、従来のコミュニケーションの枠組み、あるいはコミュニケーション研究の枠組みを変えるきっかけをも含んでいるわけですが、最初の内はパーソナルな水準、パーソナルコミュニケーションの中のメディアコミュニケーションの問題を中心に、話しを進めていこうと思えます。

コンピュータコミュニケーション、英語では Computer-Mediated Communication ですが、ちょっと長いのでコンピュータコミュニケーションと省略いたします。あるいは英語では CMC と略すこともあります。コンピュータコミュニケーションと利用人口、利用者の数から見ると、これはコマースベースのもですが、例えば日本電気が提供している PCIVAN とか、富士通系の会社が提供している Nifty Server の利用者を合わせると、すでに100万人を超えているという状況です。それから、アカデミズムの世界に目を移しますと、世界規模で使われています、インターネットネットワークがあります。これはごくごく日常的に使われてまして、あるデータによれば120カ国で、1000万人以上が使っているという推測もあります。研究者の間では、日常的になりつつあるわけですが、それを表現する言葉として、例えば「テレサイエンス」という言葉、あるいはそういうアプローチで共同研究をする動きが台頭しつつあって、

有力な研究手段としてネットワークが定着しているわけです。

それからオンライン上のやりとり、これには私信のようなものもあれば、データベース的なものもありますし、それから同人誌とか個人で発行するような、そういうさまざまなコミュニケーションがなされているわけですが、そういったものを学術論文で引用する際には、こういうスタイルで引用しようとか、ということに関してさまざまなルールとか記述の仕方が、制度化されています。

さきほど紹介しました、コマースベースのネットワークとアカデミズムのネットワークが、現在、接続が進行中であるということですが、これに関しては、レジメの抄録集の引用文献に上げておきましたが、ラクウェイ(?)が書いたインターネットコンパニオンなどが、具体的な状況を知るのには役に立ちます。

前置きが長くなりましたけれども、社会心理学におけるメディアコミュニケーションの研究について、概略を先ず紹介したいと思えます。社会心理学がこれまで対象としてきたコミュニケーションの分野、これは社会学も共通するところがあるかもしれませんが、典型的には2つに分かれています。一つは、対人コミュニケーション、インターネットパーソナル、あるいは日本語だとパーソナルと言ってしまってもいいかもしれませんが、そういった対人コミュニケーションの分野。もう一つが、その対局に位置するものとして位置づけられる、いわゆるマスコミュニケーションです。さらに前者に関しては、フェイストゥフェイスの対面のコミュニケーション、もう一つは機械的なメディアを介したメディアエイティッドな状況のコミュニケーションの2つに分けられます。どちらも、リアルタイムであるという点で共通してしまっていて、そうではないものに関してはほとんど研究がされていない状況にあります。

とりわけ実験的な手法を重んじる分野、あるいは社会心理学的な研究からしますと、メディアを介したコミュニケーション場面よりも、介さない、つまりフェイストゥフェイスのコミュニケーションが研究の大半でして、対人コミュニケーションと言うと、無前提にフェイストゥフェイスを指す場合がほとんどです。

その時に、メディアを介した、すなわちメディアエイティッドな状況が研究の関心からはずれていたわけ、あるいはメディアに対する関心が弱かったことには、それなりの理由があるわけですが、レジメに書いておきました理由であるとか、あるいは、繰り返しになるかもしれませんが、すなわちメディアを介すると言っても、それは単に道具が入るだけであって、基本的にはフェイストゥフェイスと変わらない、あるいはそれで説明が

できる、そういう暗黙の前提があったわけですから、ということが、社会心理学の分野からすると大きいのではないかと、という気がします。

社会心理学でリアルタイムのコミュニケーション、リアルタイムのメディアコミュニケーションが研究されるようになったのは、70年代の半ばに入ってからのことです。ひとつはテーマ研究ですが、イギリスの研究者であるショートたちの研究です。それから、ほぼ同じ頃に、アメリカのヒルスタたちが、自分たちが使っているコンピュータコミュニケーションのシステムを利用して、コンピュータコミュニケーションの実証的な研究をしております。ショートたち、それからその流れを組むイギリス研究者ですけれども、ラターとかステイブソンたちがいます。彼らの研究の大半は、チャネル関連あるいはモード関連のアプローチです。これは、どういふことかと言いますと、音声というチャネルあるいは聴覚というモードによるコミュニケーションが、即電話であると見なしての研究、そういったアプローチです。コンピュータコミュニケーションの場合に則して言うならば、キーボードを介したコミュニケーションであるとか、文字というチャネルを介す、あるいは視覚モードによるコミュニケーションである、あるいはそれは同義であると見なして進める研究と言ってもいいかもしれません。

現実の電話、すなわち受話器の構造であるとか、これはインタフェースの問題ですね、それから利用料金の問題ですとか、そういった現実の電話が持っているさまざまな制約、あるいはコンピュータコミュニケーションにもそういった側面はあるわけですが、そういった現実の制約が、実際のコミュニケーションにどの程度あるとどのよう影響しているのか、という研究は、必要であるにもかかわらずほとんどなされていないという状況があります。

そういったことを、これは勝手に作った言葉ですが、現実のメディアに則したアプローチというところで、即メディアアプローチと書いておきましたが、それがジャンルとしては少ないと言うことです。もちろんこれは便宜的な分類ですので、どの研究がどちらに属するといふのではなく、その中間的なものもありますので、ある意味では表面的な分類です。もちろん社会心理学の文脈の中で、メディアを介したリアルタイムのコミュニケーションを研究している人達の関心では、電話とかコンピュータコミュニケーション、実際のそういうコミュニケーションよりも、音声によるコミュニケーションというのはどういふ特徴をもっているのか、あるいは文字を介したコミュニケーションというのはどういふ特徴を持っているのか、というモードとかチャネルを限定した時のコミュニケーションの分析

に関心がある人もいますので、必ずしも電話を意識していないものもありますから、私がこのように紹介すると、彼らにとっては心外かもしれませんが、現実にはそういう研究もありませんので注意されたらよいと思います。

社会心理学のパーソナルコミュニケーションの研究は、暗黙の内に対面を原則としていたものがほとんどでした。それは、対面つまりフェイストゥフェイスがコミュニケーションの基本であって、非対面つまり対面ではない間接的なコミュニケーションというのは、つねに対面を基準として、例えば伝達とか、送り手の意図がどのくらい伝達されたとか、そういうふうには、対面を基準にしての評価がなされており、そのもとで研究のフレームも、メディアの評価もなされてきたというふしがあります。

現実生活では、言うまでもなく、直接的つまりフェイストゥフェイスのコミュニケーションも、メディアを介した間接的なコミュニケーションも、それぞれ独自の特徴を持っていて、我々は使い分けているという状況がありますが、少なくとも研究上あるいは学問上はそうではなかったということが経緯として言えます。

こうしたメディア観とかコミュニケーション観というのは、その後も尾を引いていまして、例えばテレビ電話とか、さきほどCS CWという話しもありましたけれども、画面の中に相手の顔が出てくるとか、あるいは向こうの手元にある画面が出てくるとか、そういう映像付きのメディアであるとか、あるいはバーチャリアリティとか、臨場感通信と書かれるようなアイディアの中にも、対面に近い状態を如何にして再現するかというのが、もちろん全てがそうではないしそれに基づかないものもありますが、開発目標の一つとして位置づけられているふしがあるわけですが、それもそういった対面が理想であって、それに如何にシミュレートしていくかというのが一つの基本的な考え方として、さまざまなメディア開発、その目標に位置づけられているところがあります。

なぜ対面なのか、ですけれども、好意的な関係を形成するにあたっては、飲食を共にすることが絶対に欠かせないという、俗に言うコーヒーとビスケット神話とか、コーヒーとビスケット効果とか言われますが、そういった思い込みというものがあるわけです。その方が誤解も少なく、理想的な伝達がなされる、理想的なコミュニケーションが実現する、と思われてきたわけです。

ところが、例えば、その欺瞞コミュニケーション、騙したり騙されたりという意味での欺瞞ですけれども、この研究などを見ていると、例えば表情が伝わる場合の方が騙されやすい、あるいは感情判断についても声だけの方が正解に達するとかですね、そういうふう

な、今言った側面から見る限りでは、必ずしも、フルチャネル、フルモードのコミュニケーションが最適とは言えないわけです。

反対に、コンピュータコミュニケーションに則した例ということで紹介しますと、いまコンピュータを使ったインタビュースystemですね、コンピュータサポートインタビュースystemとか、コンピュータアシストインタビュースystem、すなわち調査票とか面接票とかがあってそこに書いてもらうのではなくて、画面に質問が出てきてそれに対して回答してもらうというsystemです。もちろん単純なsystemですし、誰でも作ることができるわけですが、実際コンピュータアシストインタビュースystemというsystemを使ってきたことがしばしば言われているわけです。

というように、「交互作用」と書いておきましたけれども、コミュニケーションの目標をどこに置くかにも左右されるわけですが、そういった課題をやりとりするための場面であるのかとか、相手との関係とか、あるいは個人的な不安であるとか、そういったさまざまな心理的要因とか、コミュニケーション場面の要因といったものによって最適なコミュニケーションの場面というのは、選択肢が変わってくるということです。例えば、パソコン通信では対面でコミュニケーションする必要がないから、シャイな人でもスムーズにコミュニケーションできるだろうと思われるかもしれませんが、実際はそうではない。結局、例えば、これは我々がまとめた本の中に出てくるわけですが、誰に見られるかわからない、いろんな人が見る可能性があるところにコミュニケーションで係わっていくことが、例えば、何か書くときに対して評価がなされる、ということによって評価不安のような心理的抵抗というの働きますので、シャイな人はパソコン通信のような、顔を合わせない場面になっても、シャイにならざるを得ないわけです。

そういう意味で、メディアがコミュニケーション場面に登場するあるいは存在するということは、コミュニケーションの多様性を保証するという意味で、非常に重要な意味を持っていると思います。

今日のポイントは、メディアコミュニケーションの中でも、とりわけコンピュータを介したコミュニケーション、CMCがその中心ですので、後ほど少し話しを移したいと思えます。

それを一口で言うと、パーソナルコミュニケーションからグループコミュニケーションへ、という変化というふうに思っています。CMCの評価ですね。コンピュータコミュニ

ケーションが従来のコミュニケーションと大きく違う点は、メディアとコミュニケーションに間に設定された単純な対応関係、すなわちマスメディアとマスコミュニケーション、テレビ、新聞、それが実現するコミュニケーションがマスコミュニケーションというふうな図式ですね、そういうふうなメディアとコミュニケーションの関係は、ほぼ1対1の関係にあったわけです。それから、もう一つは、対人コミュニケーション、パーソナルコミュニケーションと、それからその対局に位置するマスコミュニケーションとの間には、何ら接点が見出せなかったということも、これまでのメディア図式、コミュニケーション図式については言えることだと思えます。

ところが、CMCが、多くの研究者が言うように従来のそうした図式を崩しつつあるわけです。コンピュータというのは顔があつていないようなものであつて、すなわちさまざまなものをシミュレートできるように、コンピュータを介したコミュニケーションも同様、すなわち言い換えるならば、メディアのメディアの側面をコンピュータコミュニケーションは持っているわけです。その様子を図式化したものが、次の格闘のような図ですが、対人コミュニケーション、つまり顔が見えている、相手が特定できるという意味ですが、パーソナルなコミュニケーションの延長上にグループコミュニケーションがあり、さらにその先にパブリックなコミュニケーションがある。さらにその先にマスコミのようなもの、すなわち連続的に対人コミュニケーションのレベルから置くことができる。あるいはコミュニケーションが連続的に図れるという側面を持っています。

ここで強調しておきたいことは、じつは先ほど言ったように、コンピュータコミュニケーションの登場というのは、従来のこういった4分類、あるいはパーソナル対マスコミという2元論的な図式を壊しつつあるということと言いつつ、こんな図式を上げていくわけですが、なぜ上げたかと言うと、真ん中に位置するグループコミュニケーションが非常に大きくなってきているということです。従来の我々のコミュニケーション行動からしますと、これはそれほど大きなウェイトを占めていなかったわけですが、コンピュータの登場、あるいはコンピュータコミュニケーションを上手く使うことによって、グループコミュニケーションの中身を豊かにするという契機となったということです。

そしてその様子は、しばしばオンラインコミュニティとか、エレクトリックコミュニティとか、あるいはバーチャルコミュニティとかという言葉で表現されるほど、コンピュータコミュニケーションの中のコミュニケーションの有り様というのは、グループ性が非常に強いということです。中には、ISSNという国際定期出版物のコードがありますが、

そういったコードをもつ雑誌が、ネットワークの中で交換というか、刊行されていることです。

我々がコンピュータコミュニケーションのユーザに対して調査したところ、コンピュータコミュニケーションを情報源と位置づける人が勿論いるわけですが、その反面、交流の場であるとか、人間関係を形成する場であると位置づける人が倍以上みられた、そういう事実があります。

そういった世界では、一定の規範なりルールが出来上がっていくわけです。例えば、ネットワーク内のエチケットとして、ネチケットという言葉が使われて、その中でさまざまなルールを作っていくという、自然発生的な動きもあります。

そうしたグループコミュニケーションの台頭をもたらしたキッカケというのは、一つはID、個人を特定する手掛かりが名前でもなければ、肩書でもない、つまりIDである、それから基本的には誰もが参加できる、誰もが書けるし、誰もが読める、そういう特徴がある。

こう言うと、バラ色のように思われるかもしれませんが、もちろん限定が必要でして、こういった特徴、個性が強いコミュニケーションの場をもたらすとか、あるいは全員参加型のコミュニケーションを保証するということについては脆弱な基盤しか持っていないわけです。すなわち、そのコンピュータコミュニケーションというのは、システム的にはいかようにも設計可能でありまして、例えば誰でも参加できるように組むこともできるし、ある人しか書き込めない、ある人しか読めないという設計もできるわけです。あるいは、あるネットワークのように、発言できる人を限っておきながら、どういう人が書けないのかという条件を明示しないものもあって、さまざまです。

つまり、メディアのシステムとして持つ可能性と、それを利用したコミュニケーションとは、別物であると考えた方がいいだろうということです。コンピュータコミュニケーションのシステムというのは、非常に融通が効くというか、自由度が高いですから、その分、どういうふうなコンピュータコミュニケーションを位置づけるのか、そのグループあるいは社会で位置づけるのか、そういった考え方、思想の方が、むしろ、ハード的な側面よりも重要になってくるということです。

最後に、社会学への期待について若干触れたいと思います。困った時のコンピュータ頼みですが、良く知られているデータベースに、社会科学の分野に、SSCI(ソーシャルサイエンス・...)というのがあります。この中で、今回の発表に関連しそうなキーワー

ドを指定しましてやってみましたら、メディアエイディッドコミュニケーションをキーワードにしてやりますと、これが一番広義ですね、引っ掛かったのが合計7件ですね。一番多かったのが、CMCというキーワードを使って検索した場合で、15件あったわけですね。このデータベース自体は69年以降の雑誌論文が掲載されていますけれども、今回ヒットした文献の中で一番古かったのはコンピュータメディアエイディッドコミュニケーション、90年以降であったということです。もちろんこれ以外にも、現実にはCMCの研究は出てきていると思うのですけれども、このデータベースを使うかぎりではこういう状況であったということです。これは社会心理学の分野ですので、まだまだ社会学の分野では、少ないのかなと思います。

社会学あるいは社会学者への期待ということについては、社会的な文脈ということですが、よくコンピュータコミュニケーションでは、フレミングという現象が話題になりました、すなわち言葉と言葉、文字と文字とのやりとりのために、日常の対面では働くような身振りとかが、日常的な付き合いというものが働かないために、非常に感情的な表現がエスカレートしやすい。それがもとでさまざまな人間関係のトラブルが生じるということが良くわかるわけです。これも厳密に調べてみると、神話的な側面がありまして、意外に多くなかったりとか、あるいはカーッとなる表現が出てくるのが非常に限られている。そういう集団だから、すなわち集団の中での規範が確立していて、人間関係もかなり確立しているところでは、フレミングという現象はあまり見られないとかですね。これは一つの例に過ぎないわけですが、コンピュータコミュニケーションが使われている社会的な特性というのをきちんと押さえる必要がある。その辺は、やはり心理学寄りの社会心理学者は弱いですね。分析単位がどうしても個人になりがち、あるいはせいぜい一対一のレベルくらいで、どうしても弱くなりがちですので、その辺を是非お願いしたい。

コンピュータコミュニケーション自身は、コミュニケーションの記録が後々まで残るということもありますので、研究対象としても非常に面白いところがありますので、是非皆さんもやって頂きたいと思います。以上です。

高木 慶応義塾大学の高木でございます。組織行動学という分野で、どちらかと言うと、経営学の一つの分野ですが、慶応義塾大学の中にビジネススクールというのがあります。そこで会社の経営に役立つような研究をしたり、実際に会社で働いている人達に教えるというか、セミナーをやる。そこでは、大学院レベルのMBAとPHDと、それから会社のミドル、トップクラスの方のセミナーをやっていますので、そこで研究をしたりしていますので、その観点からお話をしたいと思います。

今日のタイトルは「情報技術革新の与える組織コミュニケーションへの影響」ということで、会社の中、おもしろい経営組織の中での話しをしますが、会社の中で情報技術が入ってくるとマネジメント的な意味でのコミュニケーションのパターンが随分変わるだろうという事です。

お話の順番として、最初に情報インフラという言葉を使っておきたいと思えます。よく、社会のインフラストラクチャーのことなんですが、それを情報を扱う側面だけから、かなり大がかりなものも作られてきている。2番目として、それを使ってマネジメントする時のコミュニケーションはどうなるかとか、おもしろい現象として、電子メールを使うことが非常に多くなりつつあります。日本では、会社の中でおもに使われているのは、技術系なのですが、アメリカの場合は、そうも言わずに、いたるところで使われています。その後、日本の企業の事例をお話します。それで、まとめてみたいと思えます。

まず、情報インフラの考え方が、基本的に経営組織を作るときの方針は、決める人とやる人という分け方、意志決定をする人と実行をする人、人でなくても部署や部門でもよいのですが、基本的にはそういう発想を組織が作られています。重みの程度、意志決定者がどれくらいのことをし、実行者がどれくらいのことをするのか、それをくっきり分けるのか、重なりあいを持って分けるのか、というのは会社によりけり、あるいは産業によりけり、国の文化風土によりけりで、差があるのですが、基本的な考え方として、決めることと実行することを分担します。

仕事の方も分業しますから、ここでは分業Aと分業Bというふうに分けましたが、それを実行する人毎に分けた時に、問題は、分業をするということと、分業をつなぐということが、課題として上がってきます。分業した以上、どういう形で分業するかという問題を解かなければいけませんし、分業した以上、分業そのものをつなぐということをしなさいといけません。それは調整でも統合でもよいですが、要するに、分業するものをいくつか置いておいて、いちにのさんで動いた時に、全体として所期の目的を達成するためには、つ

ないでおかなければいけない。そのところに、情報技術が現在たくさん入ってきています。

まず分業する時に、情報技術をどうやって使うかというところ、言葉使用的には逆さまで、情報技術に上手くあうような分業の仕方工夫しようというふうになっています。現在、情報技術の基本的には無い状態で我々が分業しようとする、古典的な分業の方法で、流れ作業をやるわけです。

例えば、今回この社会学会の学会をやっている、事務局サイドがなにをやっているかというところ、情報技術は、たぶん入っていないと思います。もちろん電話は入っていると思いますが、ファックスがどれくらい入っているかというのは問題があるでしょうし、昔さまでの参加登録がどうなっているのか、お金を払っているのかどうかというのは、たぶんペーパーベースでやっているはずですね。それをパソコンに入れておいて、来たその人の名前を入れると、支払い状況がどうなっている、懇親会のお金を出してください、なんだかんだという話が出てきますし、それから事前準備として、電子メールのようなものが動いているのだしたら、お互いどうのこうのするというのが、予行集の段階で生きてきたはずなんです。たぶんそれもなされていない。ですから、そうなる上、ペーパーベースでやる、そうすると一階のところに来て、何々大学の何々ですと言うと、お金を払っているとか払っていないとか、名札があるとかないとかという作業になります。そういうことをコンピュータを上手に使う形で分業を上手く、逆向きにですね、コンピュータに合わせて分業をやってしまうこともできるわけです。何も古典的な流れ作業式の分業がベストであるとは誰を言えないわけではなく、コンピュータを使った形での新しい分業形態が工夫される必要があります。それが、下の分業Aと分業Bと分けた時の切り方のところに、情報技術という概念が入ってくるということです。

今日の言葉を使えば、リエンジニアリングという言葉が流行っています。よく新聞紙上を賑わせています。アメリカでは流行ったという過去形になります。日本で流行ってくるので、分業のやり方を、情報技術を使うようにもうちょっと工夫しようということ、リエンジニアリングという言葉が生まれているようです。

それから、分業をつなぐという時に、私のやっていること、あなたのやっていることが、現在進行で、どのステージまで来ているのかということをお互い知りつづけるほうが、ずっと便利かもしれないですね。そういうコミュニケーションが情報技術、情報システムあるいはコミュニケーションシステム、電子メール、何でもいいですが、絶え

ず使っていると、こちらの状態とあちらの状態のすり合わせが、やりやすくなるはず。それは、横の連絡もそうですし、上の意志決定者とのやりとりも楽になるはず。便利にもなる。そういうことをサポートするようなインフラを情報ベースでやるものを、情報インフラストラクチャーと呼ぼうということです。

こういう情報インフラは人間が作るものなので、必ず設計ということをするわけです。設計と言うか、ゼロから作っていくわけですから、こういうふうな狙いで作りましょうという設計のポイントがあります。一番上に書きましたのは、情報システム設計時の狙い、こういうことを作りましょう、こういうことが便利だから、いいからやりましょうということ。何でもそうなんです。例えば家を建てる時でも、設計図段階であれがいいこれがいい、といって建てるわけですね。それから、コスト上の制約があって我慢しましょうということ、やるわけです。

ところが、実際に出来上がって、それが単なる道具ではなくてインフラの場合は、出来上がってみると企業活動に有効であろうと思って設計したわけですが、もちろん設計した通りのことが仮に起きるとしても、インフラの場合には、それ以外にもいろんなことが起きてくるわけです。それが、インフラのインフラたる所以だと思います。

この例えによく使われるのが、道路交通システムなんですけれども、高速道路網を作った時には、例えば日本の産業がより高まるように、人や物の移動がやりやすくなるであろう。という形で高速道路網が造られるわけですね。そうすると、自動車を使って、その上で移動するわけですが、本来の趣旨では想定していなかったような道路の使い方だってあるわけです。

例え話をいくつかすれば、工場から工場に部品を作って輸送する時に、高速道路は何に使われているか。これはバブル経済の時に起こったことですが、倉庫のかわりになっている。つまり、トラックを走らせておくのか、止めておくのかは問わないわけ、高速道路の上にいる間は実は工場でもないわけですから、倉庫と同じになってしまう。高速道路代を払えば、結構長時間そこにいさせてくれるのではないか、という議論だったわけです。あるいは、お遊びの所になってしまう。暴走族がそうですね。毎年、お正月の夜に富士五湖のあたりに行ってみると、ものすごい数の暴走族がいます。それは、本来の高速道路の趣旨とは違いますが、インフラですからその上でいくらでも多彩な活動ができる。これが、じつは情報インフラのポイントです。

さて、実際にマネジメントの問題に話を移した時に、電子的なネットワークを通じて

行うのが出てきます。もちろん、これが全てではありません。フェイストゥフェイス、対面接触とか、お手紙とか、握手とか、肩たたきとか、ニコリとか、いろいろ出てきます。そういう、物理的と言いか、時間的、距離的なものを共有する以外に、電子的ネットワークを通じて行うものも出てきます。

そうすると、ここんところがいろいろな現象が出てきて、ここでは2つしか書いていないのですが、組織の上位者、トップレベルの方は、報告を受ける時に、システムを通じて、電子的なシステムを通じて報告を受けるし、こちらから、下の方で何が起きているのか、自分から探していくことができますから、組織内で何が起きているか、わりと早く知ることができます。もちろん、それは、情報システムの中に、例えばキーボードを通じて入れ込まれたものに限りますけれども、ただ数字的な情報に全部変換できるのだったら、製造販売会社にとって、工場でどれくらい進んでいるものか、毎日分かってきたとすると、最前線で行くものか、いくらで売れているかということが、毎日分かってきたとすると、明日、来週、来月にどういう手を打つかというのとはかなりよくわかります。それで非常に成功をおさめたと言われる会社は、例えば花王がそうですし、ライオンがそれに遅れをとっているのも、そこにあるのではないかと思います。

もう一つは、どんな地位や部門のメンバーでも、直接コミュニケーションできる。横にいくらかでも動いて行けるという現象が起きてまいります。

それから、もう一つの方ですが、仕事自体でも、さきほど分業した時ですね、仕事自体でも情報システムは役に立ちます。仕事をやる上で必要な情報とツール（道具）になってきます。情報システムは、マネージャーの仕事のうち、調整、管理、意志決定、コミュニケーションをサポートしてくれるようになるので、マネージャー自身の仕事が、調整とか管理とかにあまり時間を割かなくても良くなるだろうと、言われています。

じつは、これが出るようにするためには組織の別の作り方を工夫してやる必要があるのですが、ただ単に情報システムを入れただけでは、調整とか管理は減らないだろうという議論がありますけれども、アメリカとかの実情を見ますと、相当やっぱり減ってまいります。マネージャーの仕事の重点は、部下のモチベーションとか創造性とか、社会性すなわちリーダーシップとか、人間的な触れ合いとか、というところへ直屬部下に対する配慮として働いていく。それから、部下の方は、より多くの時間を創造性の発揮とか、自律的で専門的な仕事の方に向けられるようになるであろうと。これにも前提があります。部下が一人で働けるだけの力があるというのが前提として必要です。

こういうような一般的な形で、情報システムが入ってくると、マネジメント行動がどうなるかという点について調査してみたのですが、電子メールだけに限って見た場合ですが、面白いポイントがあるのでご紹介いたします。

組織行動に与える電子メールの影響ということで、一つご紹介いたします。

電子グループと呼べるような人間の繋がりが方というのを、可能にします。通常は、グループつまり仲間と考えて頂きますと、仲間は面と向かってコンニチハをして、食事を一緒にして、場合によっては寝泊まりも一緒にし、喧嘩もしている内に親密になってグループが形成されるわけですが、電子メールの世界を覗いてみますと、電子メールでしか知り合えない人同志がグループを作っていく、ひょっとしたら年に1回か2回位会うかもしれないませんが、ベースは電子メール、電子媒体の中でグループを形成する。だから、従来言われている、公式的なグループとか、非公式的なグループとかという分け方だと入りきらないようなグループが出来てきます。これを、電子グループと呼んでもいいですし、セクションフォーマルなグループと呼んでもいいかと思えます。そういう従来の組織では起こりえない情報の流通と共有の形態が可能になります。例えば、非常に自分の仕事領域とは違う領域の仕事をしている人の知識が欲しい場合に教えてよ、ということがすぐできるでしょうし、あるいは経営の上層部に一旦登っていかないと、下の方に、投網式に下に流れてこない情報があります。秘密とか機密とか言う気はありませんが、ある限定的な情報が全社で共有されるためには、いったんピラミッドの上の方に情報が集中してから下に回って下ろされる傾向がありますけれども、これを経ないで、グループの中でだけで流れていく可能性ももちろんあります。

それから、社会スキル、人間関係を上手にとるスキルがない人でも、グループに参加しているメリットを享受することができるようになります。社会的スキルの無い方は、一人で仕事をすることを好むのですけれども、その方がどうしても自分の持っている以上の情報を入手しようと思ったら、どうしてもグループを作る必要があります。その時、電子グループというのは役に立ちます。そういう意味で、従来の組織では起こりえないような情報の流通が可能になります。

さてここで、いままでお話してきたのは、どちらかと言うと、アメリカの組織の中で起こっていることの報告をベースにしてお話したのですけれども、今から日本でどうだろうか、ということでお話しようと思えます。日本では企業組織内、経営組織の中でどういうような電子メール活用がなされているか、というような研究はあまりありません。研

究者が会社の中に入りこんでそれを覗くということが、難しいからかもしれませんし、自身データが十分とっていなくて実際には研究されているのかもしれないが、私が自分でやった特徴的な事例を一つ紹介します。

それは、事例研究なので社名を出すことはできないので、「浜松テクノロジー」という名前を架空で作りました。この会社では、電子メールのサービスがほぼ全社員に分けられています。パソコンやワープロがほぼ全社員に行き渡っています。この会社の場合には、終身雇用をベースに持つ人事管理を基本にしています。ですから、一括採用、大卒で言えば毎年4月に100人とか200人とか採用という一括採用をしています。ですから、社内には年次という概念が入ってきません。それが階層を作っているわけですね。ですから、組織管理的には、階層と職制を通じた組織管理をしている状態です。いわゆる典型的な日本のピラミッド型の組織を持っていて、そこに電子メールを持ち込んだらどうなったでしょう、ということですね。

この会社は、業務用に電子メールを沢山使います。売り上げ高はいくらですか、いま仕事の進行がこうなっていますとか、トラブルが起こったのですがここんところはどうか、とか、とかという意味での業務用には使っていますが、そういう電子メールを、この問題につかってみたのです。それは「全社組織活性化問題」です。いわゆる大企業病と呼ばれるやつでして、組織の硬直化とか、モラルの下がっている部門があるとか、単調な仕事ばかりやっているとつまらないとか、いろいろな処遇的な不公平があるとかという問題が潜在的に大きくなっていて、それに対して、やはり縦割りが非常に強いので、組織横断的なコミュニケーションを活性化できるではないか、ということで電子メールを使ったわけです。その中のフォーラム、いわゆる書き込みをして、掲示板のようなものですが、いろんな意見を言いました。問題提起をして結構ですということ、この会社では、発言広場と呼んでいます。いわゆる電子メールの中のフォーラムです。

実際にどういう状況であったかと言うと、この会社は社員約2万人です。この内、この活動に参加した人は5000人です。ものすごく沢山の意見が出てきました。組織の歪みですとか、管理制度の矛盾ですとか、問題点の指摘ですとか、これは困るとかこうやってほしいとか、非常に沢山出てきました。回数的に言うと、1日平均約50件で、女性は約3割、年齢的に言うと30歳までの人が比較的多いです。管理職からの発言は相対的に少なく、アクセス回数的に言うと、読むだけの人も入れて、アクセスをかけてくる人がだいたい毎日で5000人の内の11%、1週間に1回以上アクセスする人も入れると50

00人の内の34%です。1カ月に1回以上アクセスする人もいれるとほぼ全員の74%、5000人が読んでいます。つまり、会社の中の4分の1の人の内、相当数の人が問題提起とかおかしとか、変えてほしいとかというものを読んでいます。

ところが、実際にこれが動き始めますと、ほめる方もいるわけです。非常にいいことだ。言いますので、イメージだけ掴んでください。

ある中間管理者の方が言った言葉ですが、発言者の個人名が分かるとは言え、発言に臨む姿勢が人により異なり、軽い気持ちで発言するものがあったり、内容に誤認があったりという無責任な発言をするものもある一方で、慎重で丁寧な発言をしようとして、結局は発言しない人もいます。だから、フォーラムの中に出てきたことだけで判断することは間違えうから良くない、という意見。

もう一つは、発言広場の発言は、対話形式ではない、つまり書きっぱなし、言いつぱなしなわけです。なので、発言の途中に異論をはさめないため、間違いがあって、つまり自分に関連することが言われて、それが誤りだとしても、そうではないという自分の反論がすぐには出来ない、だから間違いがあっても、発言している人はそのまま論旨を展開していくので、最終的には、明らかにおかしい主張、つまり自分から見るということですが、一見正論に見えてしまう場合だってあるじゃないか、という意見。

もう一つ。回答を求めるような発言があった場合、もしそれが無責任な発言であっても、責任のある回答を求めるといふ矛盾が起きてしまう。書いた人は、文字面上丁寧に書いているように見えても本当は無責任にそれを要求している場合もあるわけです。ところが、回答する方は、会社の責任ある立場から回答しなければいけないから、一生懸命回答する、そういう矛盾も起きます。とくに発言広場を読んだ役員、社長クラスからですね、問題を調べて回答をするように指示があり、担当部局が担当することになった場合、しかもその問題が特定のところだけに発生するものではない場合、例えば組合問題のような場合、あるいは処遇制度上の問題の場合は、かえって問題を複雑にしてしまう。つまり、電子メール上で議論すべき種類の問題ではなくて、組合との交渉の場でやらなくてはならない問題もあるわけです。そういった面では、発言広場は困るものだし、仕事を増やすだけの迷惑な存在だという意見もあるわけです。

もう一つ労務問題に関するものを紹介します。労務問題の場合、回答しようとする、個人レベルではなく、組織としての回答となるため、内容によっては答えられないものも

出てくる。これは、さきほど言った理由です。そのため、どのように対処するか基準が会社にならぬため、人によって対処の仕方が異なることになる。担当した人は丁寧に答えるし、別に担当した人は無視してしまうことも起こってくる。さらに、組織として回答するためには、管理職一人ではなく、その上にまで回答について了解をとり、回答文そのもののチェックに細心を要したりするために時間がかかる。短く見積もっても1週間はかかる。この人はきつと自分でやられたことがあるんだと思います。そのため、どうしても回答することが少なくなってしまう。手間がかかるからですね。電子メールの良さは分かっていますが、ということですか。

もう一つ、組合絡みのことで頂いたご意見でしたが、組合に関係する問題が発言広場に提起されても、組合交渉という場があるため、参考にされる程度に止めている。発言広場に提出された問題は会社として正式に答えられない。

こういう、いまはネガティブなものばかりご紹介したのですが、非常に前向きに評価をする場合ももちろんありますけれども、問題になっているのは、電子メールが本来狙っている趣旨とは違う形での使われ方、ないしは電子メールが本来狙った機能が活かしてこない場合が十分ありうるということですか。

最後にまとめをします。これは先ほど情報インフラのポイントとして述べたことですが、企業活動にとっての有効性を想定して情報システムを設計するわけですが、その通りに動かない場合が沢山あって、どちらが多いかという議論ではなく、もともとのインフラとしてのものなので、機械としての機能というよりも、インフラとしての機能と言うのは、多彩な活動を可能にするという機能があるように私は思います。だから、その多彩なものが善であるのか悪であるのかというのは、設計時の時にはちょっと違うものではないか。

だから、これは私の意見なのですが、情報システムを使うことの基本的なルールとかマナーとかというものを、インフラの整備と同時に考えておかなければいけない、これは社会の倫理ということに結びつくのかもしれないと思いますが、必要なのかもしれないと思います。以上です。

遠藤 信州大学の遠藤です。どちらかと言うと、ずっとコンピュータに係わってきましたので、このたび社会学会でようやく取り上げていただくことになって、ヤッタという感じ

でありますし、ここで報告させて頂くことを大変光栄に思っております。

今日ご報告いたします内容ですけれども、まず1番、何故コンピュータメディアというものを問題にしなければならぬのか、ということをお前提条件として押さえておきたいと思えます。第2番目に、ではコンピュータメディアと言いますが、これはじつはコンピュータと言っても、いろいろ変わったあり方しているわけですね。そこで、今後の動きにとても重要な影響があると思われる領域について、ざっと見てみる。そしてその結果として、3番目、どのような変化が起こっているか、あるいは今後起こるだろうか、これを考えたいと思えます。そして4番目は、社会学者として、今後こういう事態に対してどうやって考えていくべきか、どうやって責任を負っていくべきか、ということについて述べたいと思えます。

まず第1番目、何故コンピュータメディアというものを問題にしなければならぬのか、ということをお考えしてみます。そうしますと、まず社会学でよく知られたテーゼとして、「社会というものは、その中で取り交わされるコミュニケーションの総体である、コミュニケーションの束である」という、これはどなたも良く知っている、聞いたことのある話ではないかと思えます。とくに、さきほど川崎先生からお話がありましたように、現代の社会学では、ルーマンですとかハバーマス、こういった方々がコミュニケーションの問題をメインに取り上げてきている。だとしたら、そのコミュニケーションに対して何らかの影響を及ぼすところのコミュニケーション媒体についてもっと考えていくべきだろう。これが一つ言えると思えます。

では、コミュニケーションについて考えたい。で、コンピュータというものがある。で、コンピュータというのは、まさしくコミュニケーションのためのメディアなわけです。で、しかも、単純にコミュニケーションのメディアだと言うと、電話ですとかテレビですとか、そういったものもメディアだと言うことができるわけですが、もちろんそういったものが重要ではないと言うつもりはありませんが、ここで特にコンピュータを問題にしたのは、コンピュータがある情報を乗せるためのメディアではなくて、そう言ったメディア自体を操作するためのメディアだ、ここんところが違うと思えます。そのために単なるメディア以上の影響を社会に対して及ぼす可能性がある、というふうに考えるわけです。

で、こういったコンピュータは、メタメディアとしてのコンピュータですね、これは、コミュニケーションという行為システム、これ全体をじつは対象化しようとするものなのだ。ちょっとイメージが掴めないかもしれませんが、単なるものではない。ここに鉛

筆がある、これを写すものだったら、そのためのあるメディアがあるだろうと。それはそれで良いわけですが、もっといまここでとり行われているという状況全体を扱おうとするメディア、これがたぶんコンピュータであろう。そうしますと、と言うことは、社会に關しまして、社会というのはシステムとして、全体状況として捕らえなければならぬ部分がいっぱいありますし、ただそれは非常に出来にくいことだったわけですね。で、コンピュータというのはつい最近になってやっと出来たわけですね。で、今でもそんなに大したものではないかもしれませんが、ただそういう可能性と言うか、そういう潜在的な指向性を持ったものである。で、そういったものとしてのコンピュータシステム、で、これがすでに現実の中で働き始めているわけです。

で、働き始めた自体で、今まで申し上げたのは、社会に対して影響がありますよということだったわけですが、4番目のコンピュータシステムは社会システム化するというのは、これは実際にコンピュータの使われ方というのを考えてみれば、すぐ分かることでありまして……。コンピュータは1940年代に出来たわけですが、その後ネットワークという形で通信回線で結ばれて、そうすると、日本国中と言わず世界中が、通信回線で繋がって行くわけですね。で、繋がっていき、そこから提供されるサービスは我々は日常生活の中で、ほとんど何気なく使っているわけです。

私、今日、銀行のキャッシュカードが使えませんが、お金がなくて困り果てているんですけども、そのキャッシュカードですね。あれも、世界規模の金融ネットワークシステムの一環として私はそこからお金を引き出したり、預金したりすることができています。あるいは、お店に行きます。コンビニなんかのレジでポンポンとやる。ポンポンとやった時に、そのデータはもうすでに、どっかへ向かって走り始めている。こういう形で、我々はもうネットワークの上、全然気がついていませんが、そういうものの上にいるのと同じことです。

今言ったのは、市場的な話しだったわけですが、もっと公共的に、例えば自治体では、公共サービスを全てネットワークに乗せて住民に提供しようと、こうした計画をどんどん進めているわけです。そうしますと、これはもう、コンピュータシステムが社会の中で役に立つと、そういう事態ではないわけですね。すでに、もしかしたら、社会自体はコンピュータの上に乗っちゃったのかもしれない。あるいは、乗っちゃっているのだということも考えられるわけです。とすれば、ここに写像されている社会というもの、少なくとも、社会全体のかなり大きな部分となりつつあるだろう、というふうに考え

られます。

ところが、そういう話しになりますと、どうしても出てきますのが、情報管理社会ですね。すべての情報が一極集中処理されて、そこで、何か恐ろしいことが起こるというテーマが、SFなんかでよく使われるわけですが、それは当然、そういう心配をして当たり前なわけです。可能性としては何だか作れるわけですから、そういうことだて出来る。ただし、そのところを、少なくとも我々は、現時点で監視することが出来る。だし、チェックすることが出来るだろう。その意味でも、つまり出来ちゃったら最後、動かないものではないようなものとしてのコンピュータシステム、これについては我々はもっと積極的に、考えて行く必要があると思います。

というのが、まずコンピュータについて考えましょう、ということでした。次に、コンピュータというのは、どういふふうに進んできたかということですが、まず第一段階として、汎用機の時代というのがありました。大型メインフレームの時代です。この時には、コンピュータというのは非常に一部の優秀な技術者によって利用される、非常に偉いものだったわけですね。で、こういう偉いものだったら、きっと社会についても、いっぱい偉いことを考えてくれて、コンピュータを使えば社会が良くなるだろう、という発想が出てきたのは、当然と言えば当然だったわけですね。で、初期の情報社会論というのは、好意的に言うところ、そういうバラ色の夢を描いていたわけですね。

ところが、先ほども言いましたけれども、コンピュータはネットワーク化する傾向を持つと言うか、ネットワークを使った方が良いという動きが出てきたわけですね。通信技術がそれだけ進んだわけです。で、そうしますと、さっき言ったような、超偉いコンピュータで、その下に皆が平和に暮らすというような構図は崩れてくる。それは、情報管理社会は嫌だからそうなったという話しでは全然なくて、完全に効率の、機能的な面から、その後ネットワーク化が進むにつれて、大型プラス分というスタイルは減ってまいりまして、中型と言うか、まあいいよというものがいっぱい、というような形のシステムに変化してきている。変化した結果、小さければそれほど高くありませんから、非常に普及が進んだ。で、それが先ほど言った、社会システム化の一つの局面だったりするわけです。

で、もしその、今言った形の、社会システム化ですね、自治体のネットワークサービスとか、そういったものを、上から降ってくるようなタイプの社会システム化だとしますと、もう一個の社会システム化の方向性がある。それは、アランケイという人が、パーソナルコンピュータというものを考えついた。これが1960年代の末ですけれども、現在我々

はパソコン、パソコンと言って、大して、ちっちゃなコンピュータという意味で使っているわけですが、彼にしてみれば言いたいことはもっとあったわけで、それは、上の2つのタイプのコンピュータ、これは全体のためのコンピュータという感じが非常に強いわけです。それに対して、3番目は、個人が使うための、個人がもっと楽しく生きるためのコンピュータ、というふうな発想に支えられている。そのようなパーソナルコンピュータが、やはり通信回線とくっつきまして、先ほどお話がありましたけれども、パソコン通信みたいな形で、ネットワークを作っていく。これも先ほどお話がありましたけれども、そのネットワーク上にある種の社会ですね、非常に弱々しい単なるグループと言っても良いのですが、そういうものを構成しつつある。これは、もしかしたら、下からの社会システム化というふうな呼ぶべきものであるかもしれない。そして、現状を見ますと、今言った上からのシステム化、それから下からの社会システム化と言うのは、結構真ん中あたりで、グシャグシャとくっつき始めている、というふうな状況にあります。

で、それはそれとして、ところがコンピュータというものが非常に普及しまして、特にパソコンみたいな形で個人が使うものと言ふことになりまして、まず、ヒューマンインタフェースというものが問題になってきます。ヒューマンインタフェースというのは、ご承知のように、人間にとってコンピュータはどうであつたら大変使いやすいか、人間が求めるような機械とは何か、こういう考え方ですね。これは、パソコンみたいな形で、個人のための言えば、当然出てくる発想なわけですが、歴史の中でみてみれば、人間が機械に合わせることはあつても、機械が人間のためにと云つてくれたことはほとんど無かつたんじゃないか。で、そういう意味で大変嬉しい考え方だったりするわけですが、でも、その延長線上と云つたら良いのか、別の流れの上に立つてと云つて良いのかもしませんが、それと呼応するように、もう一つコンピュータのマルチメディア化というトレンドがあります。これも、先ほどお話がありましたので良いと思ひますが、数値情報ですとか、文字情報、そういった従来メインだったメディア、これ以外のものはほとんどまともではないと見られていたわけですね。面白いものであるかもしれないけれども、まともではない。でも、そうではないんじゃないの、という主張が、マルチメディア化の底には流れているのではないか、というふうな思われます。

もう一つ、オブジェクト指向という考え方がありまして、これは、やはり人間にとってのコンピュータということを考えますと、人間の思考法みたいなものを、コンピュータも一緒に共有した方が、人間にとって良いお友達になれるコンピュータができるかもしれない

い。とすると、人間の考え方というのは、良く考えてみると、それはあるルールブックがあつて、これに従つていつも考えていたり、行動したりしているわけではない。むしろ、場面場面によって、さまざま動き方をします。その②として、ある行為主体が存在するのだ、というふうな考えて、そういう考え方をまさにプログラムという形で表すような考え方でですね。

ところで、そういうふうな、大変嬉しい嬉しい技術が進展していると。しかし、それがもし、単なる技術の範囲に止まっているものであるならば、それは社会にとってそれほど影響はないであろう。先ほど、川浦先生がおっしゃいましたが、最近のコンピュータメディアはグループ化する傾向がある。それと同じことですね。現在のコンピュータ、これは、今言ったような、良い嬉しい技術、これを人間と機械の間で使えるだけではなくて、そのコンピュータを通して、他のお友達、人間のお友達でも良いし、機械のお友達でも良い、こういったものと、非常に幼稚園ふうな言えば、お手々をつなぐことができる。で、お手々がつながってきている新しい領域として、ここにあげたようなものがあるだろう。

2、3については、先ほど諸先生からお話があつたのもう良いかと思ひますが、1番について若干説明を加えておきます。データベースというのは、ご承知のように、情報の固まりなわけですね。どのように情報を利用しやすい形で蓄積しておくか、あるいは蓄積されたもの、これをデータベースと言ふわけです。したがつて、知識というのは、たいいて頭の良い方が偉いわけですから、知識をたくさん持っている人は偉くなるわけです。と云うわけで、データベースという考え方がまず最初に推進されたのは、ソ連と宇宙開発競争で負けてしまったアメリカであつたわけですね。その時、ソ連に負けた、これはまずいと、もっと勉強しましょう、ということでデータベースというものが作られ始めたわけですね。

もちろんこれは、知識が力なら、それは力のあるものが、より集めたいという方向に走るはずですが、現実にはいまの状態を見てみますと、かなり大規模なデータベース、これは個人にも開放されております。したがつて、我々自身、何の力もない私が、コンピュータを介して、アメリカの何とかか何とか言ふ情報を欲しいというふうな言えば、それはそれで手に入る。

これは何を意味しているかと言ひますと、個人の力が非常に大きくなる。従来に比べて大きくなるということが一つ言えるわけですが、もう一つの点としては、これまで知識を必要としたら、図書館に行くとか、あるいは大学へ行つてどっかの書庫をごそごそ

引っかけ回す、あるいは偉い先生に聞くとか、といった方法で知識を得ていたわけです。そういった方法論が、社会の中のある種の構造を決めていたりするわけですけれども、今言ったような形ですね、データベースで、従来の組織を迂回して力を手に入れることができる。あるいは、パソコン通信などでできるフォーラム、これは普通の、今まで現実と思われていたような中で仲間ではないわけですけれども、そういうところで、仲間を作ることができると。

で、そうなりますと、かなり社会の構造あるいは見え方というものに変化が見えてくるわけです。それを更に荒くイメージ化しましたものが、この図です。これが従来の型です。頭はとても偉い、その下に自分がよろよろついている。で、こちらが、実際こういうふうな階層を社会は持っていると考えられていた。で、その社会にとって有用なコンピュータシステム、これもさきほど見ましたように、メインフレームの時代にはこちら側であるというふうな考えられていたわけです。

ところが、社会については知りませんが、コンピュータの世界ではなぜかこれがグシャグシャグシャと崩れていく。そして、いろんなタイプのネットワーク、これが重なったり、ひびいたり離れたりしながら漂っている。そして個人は、そのいろんなネットワークに参加したり、参加しなかったり、そういうことをしている。もしかしたら、形式的には、今でもこちら側であるのかもしれないけれども、感覚的には非常にこちら側に近寄っている。

で、そういうふうになると、結局、もうちょっと社会学ふうにおうとしたのが、次です。そうしますと、この、こちら側ですね。こちら側とこちら側を比べますと、こちら側では、それはあたかも非常にしっかりした構造があるんだと。それは変えようがないんだと。いつだってこういう形になるんだと。もし何か不安定要因があったとしても、結局最終的に、これはこの形に行く。これが一番機能的だから。というのが、従来社会学ではいろいろ言われてきた形ではないか。で、これが何の外部的要因、つまりネガティブな要因ですね、それが無いにも係わらず、こちら側にズルズルと行ってしまふ。こういう状況は、じつは現代に非常に特徴的な話ではないだろうか。で、それと言うのは、つまりさきほど言ったこちら側ですね、こちら側だって嘘だということを皆知っているわけですね。それは、構造とか権力とか、そういった概念によって、我々が描きだしている構造だったりするわけですが、その信念があるために社会が安定している。

ところが、こちら側にいきますと、つまりどこのネットワークにも、誰だって行ける訳

ですし、その時点でコンピュータというのは、地理的な制約とか、時間的な制約とか、あるいは情報量の制約ですね、こういったものを皆ふっとばしてしましますので、どうだって良いわけです。つまり、どのような形だってあり得るし、どのような形だってあるかもしれないと思ってしまう。ということは、つまり我々が社会的現実だと思っていた事態、この根拠が非常にあいまいである、ということが明らかになってしまふということと同じ過程ではないか。

ところで、これはしかし、嘘ではないわけです。もともとそうだからこれを作るのだよ、というのが今まで社会学で言われて来たわけです。だから今突然ふらふらになったわけではない。ただ、皆がすっかりしていると思ひ込むか思ひ込まないか、この2つの違いになります。

ところが、こういうふらふら状態というのは、社会にいる人間にとってあまり嬉しいことではないかもしれません。嬉しいと思う人は一方にいるわけです。非常に自由である。選択可能性が高まる。そういう人がいる一方で、嫌だという人もいます。その不安に対して我々はどうのように答えるべきなのだろうか。

一つの答えは、もう一回こちら側に戻そうという考え方ですね。で、もし、さっきこれがこちら側に行ってしまったのは、自分で勝手に行ったわけで、革命が起きたわけでも何でもないわけですね。で、皆が良い方向へと思っていたら、いつの間にかこっちの方向に来てしまった。で、さあここで、やはりこれはいけなかった、というふうな皆が思うのだしたら、こちら側へ戻る、それは一つの可能性かもしれない。ただし、その時は、さっき出てきた、超管理社会というものです。それに対して何か考えておかなければいけないわけですが、もしそれが皆のコンセンサスならば構わないだろう。ただ、今単純にふらふらして、いい加減で、軽薄ではないかという形で、だからという理由で無理やり戻そうという動きが出たとしたら、それは大変危険なことではないかと思う訳です。

で、非常に飛びますけれども、コンピュータを経山したコミュニケーションが一般化した社会においては、そういう状況に対して我々は、答えていかなければいけない。その時、もしその答えに任務を真先に負うべき人選がいたら、それは社会学者であろう。

もともと、コンピュータ技術であれ、遺伝子学であれ、技術というものは、技術者とか科学者にとっては、一生懸命良いことのために考えだされたものであるでしょうが、しかし、技術であるということだけのために、社会を良くするということは決してありえない。したがって、何らかの新しい技術、しかも社会に新しい技術が大きく影響を及ぼすような

事態においては、さきほどヒューマンインタフェースということを行いましたけれども、これに対応するように、社会と技術の関係性について、社会学者はもっとセンシティブにならなくてはいけないし、もっと皆で考えていきたいと思うわけです。

北原 4人の先生方、ありがとうございます。私は実は、この分野には門外漢なのですが、とても刺激的な内容でした。そんな門外漢の私ですが、一つエピソードをご紹介します。うと思えます。

それは、昨年の5月にタイのバンコクで流血事件がありました。その時には、中間層が参加した、主体であったと言われます。で、彼らの武器は、まさにメディアコミュニケーションだったわけですね。マスコミは軍に押さえられましたけれども、中間層はファックス、携帯電話、パソコンをフルに活用して、かなりの程度コミュニケーションができて、軍のマスコミ統制が全然機能しなかった、ということが言われています。そういうことが、今日のお話の、非常に素朴な形の一例かと思えます。

川崎 これからコメンテーターの方々に、コメントを頂きますが、その前に一つ補足をさせて頂きます。今日は4名の方々に報告して頂いたわけですが、ミクロなレベルの議論からマクロな議論まで4つのレベルを設定したつもりです。

往住先生には個人の認知のレベルの話をして頂き、川浦先生には社会心理学から対人コミュニケーションのレベルの話を、それから高木先生には組織のコミュニケーションの話、遠藤先生には社会学者として全体的なお話をと、そういうつもりで話を積み上げてきたわけです。

ただ、時間の制約もあり、基本的な説明がなかったところ、例えば「グループウェア」などについて実感をだめてただけの方が理解しているかについては、不安なところがあります。それは後ほどのところで、必要に応じてご説明頂くことにしたいと思います。

安川 日頃考えていることは、コンピュータ論というか、いまコンピュータを論じていることに対して危機感があるんですね。それは、どういう点かと言うと、コンピュータに関する議論が起り始めて、これは社会学に限ったわけではありませんが、教育とかCAIでもそうですが、そこで話し合われている現状を見てみると、問題提起が始まって議論が積み重なる頃には、もうその時には新しいハードとか新しい技術が出来上がっていて、実際にはその使用が始まっているという場面をよく目撃する気があるんですね。そういうことをいつも思っていると、論じはじめる頃には、もう終わっている。終わりはしないかもしれないけれど、とても追いついていけないという実感が、私にはあります。また、読んでいる限りはそんな気がしますが、ですから、どこかで何かしかりしたフォーマットを作っておかないと、論じる方が追いつかないという気がします。それが、私を感じている危機感です。

今日の話しても、大きく2つのことを考えてみました。今日の話は、コンピュータが与件です。つまり、コンピュータがあることが当たり前で、当たり前のコンピュータがある結果、何が起きているか、ということが考えられるか、という報告だと思っております。ただ、考えてみると、そもそもコンピュータが使われたり、コンピュータが導入されたりすることそのものが持っている意味みたいなものが実際にはあるわけですね。例えば、導入できる人々もいれば、導入できない人々もいるし、リテラシーが社会的にものごく偏っている、そういう議論ですね。それから、コンピュータは必ずしも中立的に社会のどこにもあるわけではなくて、社会的に偏在しているはずですから、そんな議論をすこし考えているわけです。このことを皆さんにもお聞きしたいわけです。

もう一つは、コンピュータが持つ影響をどんなふうにかえていけば良いかということが一つの議論になってきたわけですが、私自身ずっとビデオゲーム、テレビゲームの研究をしています。最近では、どうやってクリアできるかということに研究の重点が移りつつありますが、・・・どんなふうにかえていけるかを考えていて、ふと思いついたことをお話しします。

なぜビデオゲームをするかと言えば、単純にそれが好きだからなのですが、ただやって一番面白いと思うのは、ビデオゲームあるいはコンピュータですね、それを鏡にして人とのコミュニケーションとかインタラクションとかが仮想できるのではないか、ということです。だから、そういう観点で私はビデオゲームに関心を持っているのですが、同じようなことを今日の皆さんにもお聞きできるのではないかと思います。

つまり、人とコンピュータのインタフェースを考える、あるいは社会とコンピュータのインタフェースを考えてみると、こういう問いが出来ると思うのです。コンピュータの前で人はどうなるのか？ 人にとってとか社会にとってコンピュータはどのようなかではなくて、コンピュータの前で人はどうなるのか？ コンピュータの前で社会はどのようなかだろうか？ あるいは、それによって、あゝ社会はこういうことだったのか、ということが分かる。コンピュータを鏡にして、もしくはコンピュータを一つのフィルターに見えてくる人のあり方とか、コミュニケーションのあり方とか、社会のあり方とか、私は、それが社会学者が一番接近し易い方法ではないかと思えます。そういう観点から、お一人お一人に聞きたいと思えます。

まず住先生にですが、人・コンピュータのインタフェースを考えてみて、コンピュータの前で人はどうなるのだろうか、何で会ったことがわかるのだろうか考えた場合、コンピュータは人間の認知能力を具体するんですね、それは非常におもしろいと思います。報告を聞いていて、一番思ったことは、何か新しいところにボンと飛んでいく、という例え方をなさったとおもうのですが、新しさ、というのが半分興味を持ちつつ、半分よく分からない。つまり、どういう点かという点、マクルーハンを考えた場合、メディアは人間を拡張するんだということ。ひょっとすると、コンピュータも認知能力を拡張していくのかもしれない。でも、その拡張という意味とどういうことだろう、と考えると、つまりそれはかつて人類史上一度も人間が持たなかったような新しい能力が出てくるという意味での拡張なのか、それとも単純に、人それぞれが持っている能力というものがあつたわけですね。それはデコボコである。で、そのデコボコの能力、ある人にはあつてある人には無いという能力を一定レベルまで皆引き上げちゃう、そう言った場合、もし理想的な人間の能力水準を十だとすると、誰もが十位にいくという意味での拡張なのか？ つまり、全く新しいものが出ちゃうという発想をなさっているのか、あるいは、そういうものを想定されて人間の認知能力の拡張というのが発想されているのか。だとすれば面白いな、嬉しいなと思うわけですが、何かその新しさということが、マジックワードになってしまつて、何かイメージが湧かないな、というところがあるわけです。それを、うかがいたい。

川浦先生には、結局、電子コミュニティというのが焦点でして、以下のお三方というのは、何を拡張するかというと、電子コミュニティとか、電子ネットワークができる。その中に新しい社会ができるんだということが論点だと思えます。その電子コミュニティの中で、これまで無かつたような人間の形成、あるいは社会関係の形成がされるのだよ、

というのが、最大の論点だと思つたのですが。で、そこで考えてみますと、そういう形で電子コミュニティができたとして、そこで出来ている人間関係というのは、仮に現実のという言葉を使いますが、現実のコミュニティにある人間関係とどこがどんなふうに分かたつていてという議論。それから、そういう形で電子コミュニティというもののあり方が分かつたとして、違つて、じゃ、それから振り返ってみると、現実の人間関係なるものに何か新たに言えることができたのかできないのか。ちなみに、今回のレジメ集に、コンピュータメディアエイティドコミュニケーションの独自性、これはもう単純に、対人コミュニケーションとかマスコミュニケーションに解消できない独自のものだということとを繰り返しておつちやつていて、私も基本的には賛同するのですが、さらにそれに言葉を加えるとどんな特殊性があるのかな、と思えます。

今度は高木先生。基本的にこれは、情報インフラストラクチャーのもとに会社の組織、ある組織がどんなふうにも再構築されていくか、その可能性と、ある意味では失敗例かもしれないし、ある意味では成功例かもしれない。話しを聞いていてなるほどと思つたのは、インフラが出来たからといって、何が起るのか分らないという議論ですね。それは、その通りだと思つた。ただ、一つ思うことは、そのインフラを導入する段階でいろいろな抵抗が起きているのでしよう。いろいろな企業で。あるいは学校組織でも起きているかもしれない。単純にお金がないのかもしれないけど、導入することによってさまざまな困難が生じているであろうことは、先ほどの事例から分かります。そういう抵抗とか困難が生じていることから、何か我々インプリケーションがあるのか。つまり、いわば古くから続いている社会組織が持っている何らかの構造的な問題であるとか、力の問題であるとか、そういうものがたぶんあるんでしようけれども、要するにコンピュータによる電子ネットワークが導入されることによって生じるさまざまな抵抗とか困難だとか、それから我々が学ぶものは何なのだろうか。で、そこで面白いと思つたのは、そういう形で情報インフラが出来てしまつと、最初の想定とは違つた多彩な現実が生じていく、それはそのとおりでしょうね。とすると、それを組み込んだ上で、それをコントロールする必要性を高く先生はおっしゃつていたのでしようか？ つまり、多彩なものが存在するのは良いではないか、というふうに考えているのでしようか？ あるいは、そこに何らかのコントロール要因が必要だということを考えて、情報インフラを導入する場合の再構築を考えなければならぬと考えているのかということについて説明があると嬉しいなと思つた。

遠藤先生のお話には、僕にとって非常に示唆的であつた点があります。結局、コンピュ

ータが入ることによって、社会が何であったことが分かるか、それはダブルコンテインジエンシーがはっきりするんだ、二重偶有性がはっきりするんだ、つまり我々がこれが当たり前だと思っていた図の虚構性がはっきりするんだ、という言い方をなさっていて、これは一つの回答で、ああそうなのかと納得するわけですね。ただ、そこで少し考えてみると、確かにコンピュータが入ることによって、社会組織なり社会のあり方なりは、お互いの、ある意味では①的、ある意味では人工的な、作爲的な、単純にあるいは習慣的な、さまざまなルールの上に社会が乗っかっている社会ができていのでしょうか。これは堅固なものではなく虚構なんだと、その通りだと思いますが、ただ、コンピュータが入ることによって分かる、またコンピュータが入ることによって、電子ネットワークとして新しい社会で出来てくる、ただ、そう見えたことによって、もちろん一つの意味は、以前、今も我々が住んでいる現実の社会とは違う社会が簡単に作れるんだ、という意味での相対化されるという利点の一つ。だけでも、もしコンピュータが、確かにもう我々はコンピュータに乗っかっていますから、その上で生活していますけど、その上でもしコンピュータによる電子ネットワークなり電子社会がどんどん広がっていった場合に、ひとつ考えられるのが、あくまでもコンピュータの処理形式に合う形での再構築なんじゃないかという気もしてくるんですね。つまり、コンピュータが扱える情報の形式に合致する限り、その社会にいることのできる資格であったり、その社会の構成の仕方だと思うのですね。そういうことについて、危惧するの、面白くなるの、遠藤先生のお話を聞きたいなと思います。以上です。

橋爪 東京工業大学の橋爪です。今日のテーマは、コンピュータに的を絞ったメディアコミュニケーションということですが、報告を聞いていた感想を最初に申し上げると、コンピュータに限定することが良かったのかどうかということ、ちょっと考えました。コンピュータは確かに単品で売られているのですが、ネットワークに接続されてひとつの社会システムになった時初めて、その十分な機能を発揮しはじめるわけだから、やはり通信とか、そういう大きな問題も一緒に考えないといけないのかなあ、というのがちょっと引っ掛かった点です。

で、今日のシンポジウムに私の個人的な興味がつあって、臨みました。一つは、身体がどういふふうに変容するのかなあという問題です。もう一つの私の個人的な疑問は、情

報の流れがコンピュータにサポートされて目に見える形になることによって、社会がどう変わるのかなあという疑問です。

それぞれについて簡単に説明して、報告者の方にご質問したいと思うのですが、まず身体ですが、人間は身体というものをもって存在しているわけで、時間的にも空間的にも限定されて生きていかなければならないわけですが、このことで家族とか、地域社会とか、組織とかですね、そういう社会学のさまざまな基本的なカテゴリーを発生しているという関係にあったことは言うまでもないことだと思のですが、その身体が、時間や空間の制限を離れた、より自由な存在の仕方をしはじめるということが、このニューメディアによって可能になるのだろうか、もし可能になるのでなれば、社会学のバージョンも書き換えられなければならないのではないかと、その当りに興味があったわけです。

で、徃住先生がおっしゃったと思うのですが、コンピュータについて考えてみると、それは身体の拡張ではなくて、知識の拡張なのであると。そういうふうにはっきりおっしゃられると、なるほどと思う反面、ほんとにそうかなあという部分と、つまり通信とかバーチャルリアリティとか、それから人工身体とかいろいろ考えますと、なお身体の拡張という線で考えてみても良い要素もあるのではないかと、この面もあるわけです。

それから、もう一つの疑問としては、これも徃住先生がおっしゃったと思うのですが、身体というものと知識というものを、そんなに分けられるものなのだろうか、と思ったわけです。この辺が、時間があれば一番徃住先生からお聞きしたい、ロングレンジの徃住先生の展望です。

そういうふうには、コンピュータ・アシステッド・コミュニケーションというのが、我々の環境や、我々の身体なり知識なり、そのものを交差させているということがあるんだといたしまして、川浦先生の報告で私が一番興味を持ちました所は、474ページの左側の一番下の方のグラフィックにあったのですが、コンピュータ・メディアエイティド・コミュニケーションにおいてシステムとして可能な機能と、実際の運用とは別次元の問題であると指摘していらっしゃるのですが、言い換えますと要するに、機械の性能としてここまでできるということ、その上でいったい何が起るかということ、全然別なことがいいうご指摘だと思えますね。で、これはたぶんそうだろうと思うんですが、それは、まず何故そういうことが起こるのかということ、それから、今日いろいろとご紹介下さったことのような具体的な事例においてコミュニケーションの実態がこうなっているということがあったとして、それは機械のハードの制約としてそうなっているのか、どの部分がそ

うではない、運用の次元ですね、社会習慣とか、文化とかそういう要因によってこういうコミュニケーションができてきているのかという、そのところが一番社会学者としては関心があるわけですね、それをどうやって分析、識別すればよいか、手掛かりをもし教えていただければ、ありがたいなと思います。それから3番目にですね、もしその機械のフルの可能性の内一部をカットして、ごく一部の性能しか我々が使っていないのだとしたら、そういう運用についてそれをどういうふう設計したり、発展させたりする戦略を立てたら良いのかという、それはハードの設計とは別の次元で、社会学者なりが設計しなければいけないと思います。この辺に私は興味を持っています。

2番目ですが、情報の流れが目に見えるようになること、物質化されることによって社会は変わるのかどうか、ということなのですが、高木先生のご報告は、それを組織の面においてひとつの報告を下されたのだと思いますが、組織というマネジメントの局面では、意思決定をする人と実行する人が組織の大きな要素である、というご紹介があって、その上で電子メールが組織内で活用されますと、コミュニケーションがトップとボトムの間を行ったり来たりして、だんだんミドルのやる事がなくなったり、管理、マネジメントの性質が変わってくるのではないかと方向を示されたのではないかと、たぶんそういうことではないかと思うのですが、私がちょっと考えたのは、これはコミュニケーションのバイパスではないか、もともと対外的なコミュニケーションでやっていたから、トップとミドル、ボトムというように組織がいくつも分かれていたのだけでも、ミドルが省略されることは分かるような気がすると。では、このトップは最終的にどうなるだろうか。あの、遠藤さんのご報告のようになっていますと、初めに頭があって、自分がいて、下っぱがいるという組織図が書いてありましたね。それが、コンピュータが導入されることによって、グシャグシャ、ふらふらとおっしゃいましたが、そういうトップもボトムのないようなネットワーク状態になっていくという、社会全体のイメージとしてそういうことを出された。これは経営の現場の判断として、こういうことは考えておくべく事態なのか、私はそうなるのもよい気もするし、まあよく分からないのですが、何かお教え頂くことがあれば、お願いしたいと思います。

最後に、遠藤さんの報告についてですが、やはり、これも私の観点から関心がありましたことは、まず、コンピュータというのは社会の中の一部ではなくて、すでにコンピュータの中に社会があるという段階に達したと、ご判断したという点で、コンピュータの上、システムの上に社会が乗っているとおっしゃいましたかね、その結果どうなっているかと

いうと、今まで社会の制度というのは、構造的に一度作ってしまったと壊れなかったのですが、そうではなくて、コンピュータのプログラムを替換えさえすれば、自由に書き換えられるという段階にだんだんなってくるのだと。そこで二重の偶有性が露になってくる。これは本当かなあと思うのですが、それを話していると長くなりますので、ちょっと置いておいて。もしそうなるとすると、二重の偶有性というのは、人間の持っている本来的な自由と、それから社会がどうしても制度を持たなければならないという、その2つの接点にある、社会の原点のようですね、そこが、ふらふらと、不安とおっしゃいますかかねえ、喜ぶ人と怒る人がいるとおっしゃいましたかねえ、そういうふうになった場合、これは非常に不安定で、決定不能な状態ですね。そこから今後社会はこういう方向に進むのであるという、特定のプログラムを説得的に導き出すことができるのだろうか。今日の報告でも、慎重にですね、超管理社会になるかもしれないけれども、それはいけないよとか、超管理社会になるとしてもそれが合意があればいいよ、とかですね、そうじゃなくて皆が嬉しいネットワーク社会もあるんじゃないの、ということでしたけれども、それ以上、何かこうなるという決め手みたいなものがですね、欲張りな質問ですが、もしお考えがあるのでしたらお教え頂きたいと思います。

川崎 ありがとうございます。それでは、さっそく報告者の方にお答え頂きます。

往住 まず、メディアによって、とくにメディアコミュニケーションによって人間の能力、あるいは認知、認知というのは思考であるとか推論であるとかということですが、これがいったいどういうふうに拡張するのか、それからそれが身体性とどういうふうに関係があるのか、ということについてお話ししたいと思います。

認知科学の観点から、メディア技術がこんなふうに変化していった、したがって認知能力はこのように変容するはずであるという、そういう答えは出てこないのですけれども、しかし、一つ言えるのは、人間の能力はテクノロジーとの二人三脚でいろいろ変わっていくというのは当然あり得る。学術の世界では、それが非常に明確とは言えないけれども、そういったことに比較的寛容な芸術の世界というのは、例えば楽器を演奏するとかという形で、2000年前と今とではずいぶん違ったと言うか、変容したことをやっているわけですね。これは拡張と言えるかどうか分かりませんが。

学術の世界では、それをどういうふうになっていくか？ 自分としては、例えば学問という形で制度化されるような文化というものは、大変良いサンプルになると思うのですけれども、例えば、現在の論文の書き方というのは、言葉で書く。で、言葉というのは、線的な構造を持っている。すなわち、初めから始まってターツといって、しかし間々で現代的な、少なくとも大概の学問領域は、どこかに話しを飛ばさなければならぬ。つまり、誰それがこう言った、という話しに自分の話しを乗っけなければならない。全くゼロから自分で築き上げて、全く無関係のものを出したものは大概の価値は無いという、そういう約束事があるわけです。で、つまり、線的な形の中にそういう形をヒョイヒョイと入れる形になっていて、ある意味で疑似的にハイパーメディア的な構造は持たせているわけですね。そういった形を持っているものを、もっと顕在的にはっきりさせるような働きは、例えばハイパーメディアとか、というものは持ちうるだろうという感じは非常にするわけです。

これが、たちまち人間の思考能力とか推論能力の拡張になるだろうかと言えば、あやしいところがありますけれども、例えば、具体的にハイパーメディアというのは、今我々の手元にはあまり入っていないわけですが、疑似的にそれを実現しているのが、何回も出てきている、例えばネットワークのフォーラムだというふうな気がします。つまり、ネットワークの中には世界中で何十万人も人が存在していて、あるグループの中でのあるトピックというものが、実にいろんなポイントが出てくる。つまり、全く自明と思われものすら、とんでもない話しが出てくるということから、自分の思考の洗練とか、自分の思考の他人の視点による検討とか、ということが容易に行われるようになっていくわけですね。

こういったものは、現代の学問のあり方に要求されるような、つまりヒョイヒョイヒョイと相手の話しに話しを飛ばさなければならぬ、誰そのこういうことは全部押さえますよ、私もその上にヒョイと乗ったものを出しているのですよ、そういう形には大変合った形にはなっている。で、こうした形というのが上手く動いていくならば、知は力なりという知識工学のテーゼですけれども、こういったことが実際に具体化することが十分にありうるわけです。

さて、同じようにハイパーメディアというのをちょっと拡大して解釈してみれば、安川先生が初めにおっしゃっていた、コンピュータの偏在という一つの回答になるかもしれない。例えば、思い出すのは10年位前にフランスでアルジェリアにコンピュータを

配ろうという話しがあったのですが、いろいろ批判が出た。つまり、砂漠の中で水もないような所にコンピュータを配ってどうするんだという話しが出てくるわけですが、しかし、実際にはその話しは予算の関係もあって無くなってしまったわけですが、背景にあるのは、コンピュータと、コンピュータのネットワークというのは、もしかしたら人類がかって手にいたことのないほど強力なコミュニケーションの手段に成りうると、そういうわけで、例えば学校というインフラストラクチャーとか、地域によるサポートとか、そういうものがほとんど存在しないかのような所にいる少年少女であっても、コンピュータとネットワークという一種の遠隔教育を通じて世界と同じようなレベルにヒョイと到達することができるという、つまり知識の偏在というのをコンピュータによって解決できるという、そういう可能性が、そういう思想の背後にはあったわけですね。

そういう形を通じて、自分としては、たちまち拡張ということになるかどうかは分からないけれども、人間の知識というのは、一步一步改善だとか変容していく過程にはあるような気がします。

川崎 ありがとうございます。実は、往住先生が発表なさった点というのは、今回のテーマの中で最も根源的な、哲学的なところであるんですけど、なんせ時間がないので。本当は、今の話しを受けて橋爪さんにコメントして頂くとともに面白いのですが、今日のところは時間がないので、残念ながらパスをさせていただきます。

川浦 最初にフロアの方のご質問にお答えします。質問の趣旨は、「コンピュータを紹介したインタビュアーが面接によるインタビュアーよりも本音が出やすいということを普段実感しているのだけれども、それはどういう理由からだろうか」ということです。これは、僕の推測になるのですが、もちろんこういう研究はされているのですけれども、目を通す時間が無かったので大雑把な話になります。コンピュータの画面と向き合ってコミュニケーションをするということは、コンピュータと対話しようが、向こうに人間がいようが、あるいはあたかも、前者の例でいくならば、ワープロで日記や文章を書くようなものだと思っただけならば、どんなものが相手であろうと、画面を介することによって非常に内省的になる契機を含んでいるのではないかと。ですから、ついつい錯

覚して、それはフレージングということでも申し上げましたが、相手の、コンピュータの向こう側にいるものが人間だとした時に、相手に対して、普段のコミュニケーションであれば、社会的属性、年齢とか地位とか、そういったものによって、コミュニケーションのストラテジーを変えなければいけないし、また変えることが一応スキルとされるわけですが、コンピュータ画面を介することによって、そういったことは意識されなくなつて、あたかも自分自身と対話しているような形、あるいはそういう錯覚を抱かせやすいのではないかと、そういうふうに思います。たぶん、いくつか研究があると思いますので、必要であればご紹介します。

それから、2人にコメントーターからのコメントに対してですが、最初の電子コミュニティと現実のコミュニティとの異同ですね、違う点あるいは同じ点というか共通性、それがあるのかないのか、またあるとすればどうということなのか、ないとすればどうということなのか、と云うことです。

これは、技術決定主義と言われるかもしれませんが、道具立て、グループを形成するための道具立て、あるいは、コミュニティという言葉を使いましたけど、もう少し大きなサイズの人間関係を形成する作り上げる道具立てが、コンピュータコミュニケーションを使ったとき、まさにコンピュータと通信、ネットワークが組み合わさった時のコウサ？ですけども、それは非常にコストが安いんですね。それは単なる道具立ての問題だと思われるかも知れませんが、そのさまざまな意味でのコストの安さというものが人間関係を作りやすくしているという点もあるのではないかと、無視できないと思っています。

電子コミュニティと現実のコミュニティとの異同ということですけども、確かに趣味とか関心とかといったもので、パソコン通信の上では一種のコミュニティとかグループが形成されやすいわけです。それは現実にもサークルとかグループがありますから、それはコンピュータコミュニケーション固有のものではないと言えるかもしれませんが、それを即行動に移しやすいということが、非常に卑近な話ですけども、それ以上にインパクトを持っている可能性があると思っています。

で、もちろん、いったんコミュニティあるいはグループが出来上がってくると、その中での過程、プロセス、集団過程であるとか、グループとしてのその後の推移が、現実のこれまで研究されてきたようなさまざまなグループに関する論理、原理というのは働いて思っています。

それから、レジメのところ、システム、ハードとしての性能と実際の運用とを峻別す

る必要があるということに関するコメントでしたが、これは、本旨は大した意味はなくて、要するに、僕もいろいろなことでもパソコン通信の研究をしてきたわけですが、ついつい現状のサービスや現状の機能を前提にして語りやすいのですね。ところが、コンピュータというのは、顔が無いようなものですから、ハード的にもソフト的にもいろいろものが考えられる。で、そうなった時に、また、今まで論じてきたコンピュータコミュニケーションの姿が変わってくる可能性が十分あるわけです。そういう意味で、いまの性能とかサービスを前提にして語ってしまう危惧が僕自身にはあったわけですね。それに対する戒めのつもりで、あの一文は書いたのです。

性能の水準の話、そして運用レベルの話、というのをどこでどう分けるのか、あるいはどの部分が性能に帰属されるもので、どの部分が運用の話なのか、それを切り分ける基準があれば、というお話でしたが、それは非常に難しいだろうなと思います。要するに、こういうふうに使いたいとか、こういうふうなシステムにしたいと思えば、技術の方もそれに呼応して変えることもできるでしょうし、現実の水準に合わせてサービスの方を規定することもできますので、やはりそのへんは非常に曖昧と言っか、木米不即不離の関係にあると思いますので、相対的なことしか言えないのではないかと気がします。

高木 いまコメントーターの先生から2つ、フロアから2つご質問頂いているので、手身近に私の考えを述べます。

まず、情報技術ないし情報システムを、既存の経営組織の中に導入する時に困難が伴うだろう、その困難自体をどのように考えるのか、というのが一つありました。それで、こういう現象、何か新しいことを持ち込もうとすると必ず困難があって、導入の過渡期的には難しさが伴うのは特に情報技術に限ったことではないと思います。だから、それそのものは一種の変革が起きたときに社会がどうであるか、組織社会がどうであるかということなので、特段いま起きたことではなくて、歴史的にもいつでもそういうことがあったのだと思います。ただ、現代における情報技術を導入する時の困難さは、どういう意味があるかという考え方をすれば、経営の競争上ですね、情報技術を導入している会社の方がどうも強そうだということが、かなり確かならってきているので、情報技術を有効活用するために、わが社も多少の困難があっても、早く持ち込んで上手に使えるようにならないと、取り残されていく、ということなんであって、自分の会社の生き残りを賭ける時に、

多少の出血は仕方ないという理解の仕方なのではないか、と考えています。

それから、私のOHPの中で、多彩のものが発生していくことをマネジメントのどのようにかえるのか、というご指摘がありました。そこで、これは私の個人的な判断なのですが、多彩なものをあらかじめ想定して、織り込んでマネジメントするのは絶対的に不可能であると思っています。そこそここのことは可能でしょうが、基本的には不可能なのであって、能力的には、対応力とか、あるいは新しいものが起きてきた時に自分自身がそれに対してどのように取り組んでいくかという、前向きな能力の方がかえって大事になるのであって、情報化が進めば進むほど、組織社会の動きは、新しい動きが非常に頻繁に出てきて、流れがすぐ変わるわけですね。そういう時に、自分のやるべきことを見定めて、周りの者にそれを働きかけていくような、時間軸的に絶えず前を向いて動いていくという能力が試されてしまうのではないかなという気がします。そういう能力を、何と云うか分かりませんが、非常に、社会の安定性ということを見ると、例えば多民族国家のアメリカ社会が情報システムで非常に繋がれた状況を見てみると、良い意味でも悪い意味でも、動きが早いです。非常に短時間でもって、例えば商品の好みですとか、人々の世論調査的な意味における意見の形成というのも、非常に短時間で変わってしまっています。だから、短時間で変わることを前提に置いた対応の仕方というのがこれから要求されて、そういった種類の能力が人間的に求められてくるのではないかと。

それから、2番目のポイントなのですが、トップがなくなってしまうのではないかと、という議論がありました。ネットワーク化すると、上位下位という概念がなくなってしまうのではないかと、というご意見がありました。いわゆる純粋な理論系でのネットワーク組織では、たぶんトップという概念はなくなると思います。ただ、それが経営組織においてどうであるかという点、経営の場合には、別のところから条件が入ってきて、労働と対価という概念、雇用という概念が入ってくるので、雇用する人と雇用される人という分け方が大前提にひとつありますね。そうすると、仕事をしてもらう人と仕事を受け取る側というふうに分けられるので、その意味での、それを上下と呼ぶかどうかかわかりませんが、レベル的な分かれ方がどこにいても残ってくるので、株主と会社という分け方もその上にひとつあるわけですが、そういった分け方が入ってくる階層化はなくなると私は思います。だから、ものすごく極論しても、2階層は必ず残る。つまり、対価を払う側と対価を貰う側という意味での2階層が組織の中に残るのではないかと。対価を貰う方としては、ネットワーク的な仕事振りになったとしても、それをモニターするという意味で、それに対

する上位者というのはなくならないう、というふうに思うわけです。

それから3つ目なんですけど、情報技術をたくさん使っている、戦略的情報システムを使っている、例えばアメリカに比べて、情報技術をやっぱり使っている日本の方が、生産性が低いのではないかと、という議論がありました。ただ、その時に問題にすべきなのは、いま1993年の問題として捕らえると、単なる生産性の問題ではなくて、単なる情報技術そのものの問題ではなくて、例えばいま輸出ベースで考えると1ドル100円時代に入っています。1ドル100円でやっていたためには、日本国内の製造コストをどうするかという問題が出てきて、製造コストの構造の中で非常に大きな部分が人件費ですね。人件費は一人一人の給料のことですから、日本の中で言われている、いわゆる団塊の世代、40代、50代の方々が沢山いて、大した仕事もしていないのに、年功制ですから給料をたくさん貰ってしまったという問題が出てきて、そこそこを情報化するにはどうしたら良いか。極論は、どいてもらうに限るんですね。しかしどいてもらえないから、困っているわけです。だから、もうちょっと実は景気が悪くなってきて、私の方から身を引かないと会社に迷惑がかかるというところまでいってくれた方が、いいわけですね。だから別の問題から、日本の産業の生産性の問題が出てきているという考え方を落とさないようにしなければいけない、という気がします。

じつは1990年頃には別の議論がありました。3年前は、戦略を組織の中にいかに織り込むかということで戦略情報システムが考えられたのですが、現在はそうではなくて、組織の簡素化をするためにはどうすべきか、という議論になっています。そこで、中間層にどいてもらって、情報技術でかなりの部分を置き換えたいという、じつはその発想がアメリカにはあって、リエンジニアリングという言葉が使われたわけですが、いま日本の経済社会が停滞しているものから、何か新しい切り口はないかということ、リエンジニアリングという言葉が大変使われつつあります。もし流行ってきたら、何にもないのでそれに頼ろうかという動きで流行ってくるのだと思います。

そういう生産性ですね。ほかにまだ知的な生産性の議論をするのか、あるいは製造的な意味での生産性を議論するのかわかることになると、また違ってきて、知的な生産性というのは、組織での創造性を言うのか、組織力としての創造性ですね、個人としての創造性を組み合わせた形で言うのか、ということが変わってくる。ちょっと違った議論になるのではないかと、というふうに思います。

それから最後のところですが、情報システムを使って個人の気持ちを伝えたり、意見を

表出したりすると、非常に標準化が進んでしまうのではないかと、ご質問を頂きました。私は、それは何も情報技術に限ったことではなくて、何らかの形で媒体物を使って自分の気持ちを表明すると、その媒体物が要求する標準化はとらざるえないわけですから、必ずその意味での標準化は起こると思います。ただ、現在我々が手にしつつあるコンピュータコミュニケーションの世界では、かなりの自由度をくれています。まあ、現段階では技術がまだ稚拙なので、例えばパソコン通信は文字しかダメですね。これが、もうちょっと音声とか画像とかが組み合わされる時代がもうすぐそこまできています。いま残念ながら景気が悪いので立ち往生しているところもあるかもしれませんが、来年の終わり頃か来年度位になると景気が上がってきますので、新しいマルチメディアみたいなものが出てくるだろう。来年1年間はさびしい時代が続く。まあ、それで、何が言いたいかというと、基本的にはインタフェースが標準化されるわけで、インタフェースが標準化された時に、標準化されていない自由な部分をいかに享受できるかという問題です。だから、標準化がきついても、残されている部分で豊かなものがどれくらい作れるかという問題として捉えるべきではないかと思えます。

遠藤 お答えになるかどうか分かりませんが、ちょっと報告が、非常に飛び飛びになってしまいましたので、いくつか誤解が生じているのではないかと思えます。まず第一点として、さきほど橋爪先生の方から、中抜きで④が起ころのは認めるとしても、全部ゴチャゴチャになってしまふのはどうか、というお話がありました。これは私に対するご質問ではないのですが、私の言っているのは必ずしもそうではなくて、さきほどコンピュータの発展の段階として3つあると。レジメの方には詳しく書いておきましたが、氷柱状に発展するということで、移り変わっているわけではないのですね。前のものがダメになっていくというのは、あまりない。もちろん、ないことはありませんが、消えてしまっているのではない。そして、最終的なゴニョゴニョ状態で、やはりそれはどこかに、集中管理する部分がないといけない、あるいはなくても大丈夫かもしれない。ここは今議論の真っ最中だと思えます。私自身としては、一生懸命考えているわけではありませんが、何らかの形でなくてはいけないのかなと思っております。

それから、安川先生からのコメントですけれども、コンピュータの処理形式に合致する限りでの再構築がなされるのに過ぎないのではないか。情報処理システムによって社会が

変更が加えられるとしても、単にそういうことではないか。というご質問を頂きました。これにつきましては、そうなんです。ただし、ここで誤解が生じやすいのは、このコンピュータの処理形式というのがある絶対の一つのタイプではない、ということなんです。さきほど、佐住先生のところでもちょっと切れていましたが、例えばハイパーメディアというシステムでは、普通にコンピュータの処理形式と考えられているとはかなり違うタイプの処理形式が可能になっております。ですから、その部分からチェックをかけることができる。当然、処理形式に乗ったシステムしか作れないわけですが、処理形式は変えることができる。ということです。

橋爪先生からは、二重偶有性は怪しげだけれども、それを認めるとして、結局、将来に対する方向性が見つかからないのではないかと、というご質問でした。これは、二重偶有性の暴露ということに対して、それに不安を感じるであろうという人達ですね、不安を感じる方々ですと、だいたいそういうことになって、つまりそれは文化相対主義ではないかとか、何が良くて何が悪いということはないということを認めてしまったら何もできないではないか、というご意見かもしれない。で、そういう意見というのは、もしかすると橋爪先生はそう考えていらっしゃるかもしれないけれど、しかし、そう考えている人もいるであろうと。で、その人達に対してお答えするとすると、ここで言っているのは、何でも良いとか、あるいは何かでなくてはいけない、あるいは何でも良いのと何かでなくてはいけないのどっちが良い、ということではないのです。で、ある決定をするための手続きはどうであつたら良いか、ということを実は問題にしているわけです。それは、さきほど安川先生の処理形式に合致する限りでの再構築のご質問に対して、処理形式自体を客体化することができる、と言ったのと同じ意味で、手続きについてこれを客体化する。その結果については、ここでは口を噤んでいるわけです。というふうなお答えになるかと思えます。

それから、フロアからのご質問ですけれども、2つご質問がありまして、1つは新メディアの導入による情報の劣悪化についてどう考えるか、ということ。新メディアが導入されると、情報が劣悪化するかしらぬか、ということ。導入された側によるのだと思えます。それは、メディア自体の問題なのか、そうではないのか、ということ。新メディア、ニューメディアというものは、それだけでは決定されないだろう。で、新しいメディアについて肯定的に評価するとしたら、その新しいメディアというのは、我々自体がそのメディアを使って何かしたいと、こういうことをしたい、こういうことをすれば良くなるよ、ということがあって使うものなのだ。もし、それがなければ、外側から入ってくるも

のでしかなかったのならば、それは新しいメディアでもなんでもないわけです。まあ、変わったメディアかもしれない。

という意味で、同じく、伝統的メディアの再評価についてお伺いしたい、というのがありますが、その意味で、さきほどから言っていますように、今問題にしているメディアはメディアのメディアですので、伝統的なメディアというのは、このメディアの上で——上でと言うと、言い方が悪いかもしれませんが——さまざまなメディアが同時に統一的に処理可能になる可能性があるというのが、新しいメディアの希望？だと思おうのですね。ですから、伝統的なメディアがなくなってしまうとか、そういった考え方というのは、いま述べたかったメディアコミュニケーションの話の中には含まれていないと思います。むしろ、伝統的なメディアの良い面、こういう部分にはこういうメディアが古くからあるけれども、そういうメディアが合っているという部分には、それをどんどん使っていく。適切な役割分担というものが、求められていることだと思っています。

それからもう一つ、個人の自我同一性についてももう少し詳しく、ということなのですが、たぶん言いますと一週間位かかるかもしれませんが、別の論文の機会ですべて詳しく書かせて頂きますので、それを読んでいただければ、と思います。

川崎、どうもありがとうございます。たぶんお聞きになっている方は、デパートの地下の食品売場を一回りした感じが、つまり、あれはちょっと美味しかった、これも美味しかった、これはどうかな、そういう感じでいらっしゃるのではないかと推測しています。

ようやくここまでたどり着いて、本当であれば、討論者がさらにもう少し話をするのですが、時間がありませんので、フロアの方々のご質問、ご意見、疑問にお受けしたいと思います。

(質問者①) 江戸川大学の・・・と申します。社会学とは分野が異なるのかもしれませんが、自分がマルチメディアのコミュニケーション、グループウェアなどについて考えているものですからお伺いしたいのですが、こういうものを通して、コミュニケーションできる範囲が広がるとした場合、その場合のコミュニケーションの可能になる条件というのは、どういうところで担保されるのでしょうか。皆さんのお考えをお聞きしたいのですが。

高木 実は質問がとりきれなくて、例えばグループウェアを作りましたと、その時に新たなコミュニケーションの可能領域が広がりましたというところがありますよね。それで、その次の質問が良く分らなかったのですが。

(質問者①) つまり、新たなコミュニケーションをとるべき相手が、今までの同質的な、あるいはコミュニケーションをフェイストゥフェイスで繋がれたような状況でなくなった場合、それでもコミュニケーションが可能になるということの、つまりそれが単なる領域ですね、今だと例えば、学術であれば、同じ領域の人であれば出来るとか、例えば、この今のテーマ部会であればこういう議題であればできるとか、そういうものです。

高木 わかりました。いろいろな可能性があると思うので、例えば電子メディアを使うことでフェイストゥフェイスのコミュニケーションが無くなるかという議論が以前あったんですよ。答えは無くないだろうと。無くなるどころか、却ってフェイストゥフェイスをやっておいた方が、その後の、電子メディアを使った時のコミュニケーションが楽になるという意味で、もともと知っている人同志のコミュニケーションを濃くするという側面が一つあります。それから、全く面識がなくて、電子メディア上でコンニチワをして話を始めていくというコミュニケーションが可能になるわけですから、その部分での接触というか、人間の領域というのは広がると思うのですね。それは一種の電子空間というのが、人間生活にとつての現実感を持ちうるものになりうるということと同じで、電子空間というのは、例えばテレビを見ていて、テレビの向こうに現実があると思って、何かドラマを見ていて涙を流すというのは一種の現実感ですよ。テレビは、目の前にはガラスの塊ですよ。それを見て涙を流すというのはおかしい話であって、映画でも同じです。そうすると、人工的なメディアの中に現実感を人間が感じうるか、と言った時に、向こうに顔、例えば電子メールだけで顔が見えない状態でも、文字情報だけやりとりしていて、空間的な共有感を持つてお話をすることが可能になると思いますし、それから、実はそれは、電子メディアに限らず、以前もフェイストゥフェイスしたことが無いのに、お話しするチャンス、媒体があったんですよ。それはハムです。素人の人が無線でやりますよね。自分の

家の屋根にアンテナを立てて、CQCQとやるやつですが、あれも全然会ったことのない人と突然お話をする楽しさというのがありますよね。あれが電子メディアの中でも、もっと多彩な恰好で出てくるのではないかなあ、と思います。

それからグループウェアに限って言えば、グループウェアを活用する時には、実はフェイストゥフェイスを前提におかないと、グループウェアは動かないという研究事例が結構出てきています。全く会ったことがなくて、デモグラフィックなことがお互い分からなくて、相手が何才で地位がどの位ということも分からないで、文字だけコミュニケーションしてグループウェアで生産性を上げるというのは、まず無理であろうというのが、大方のいま見方になっています。

往住 グループウェアに関しては全くそうだと思うんですけども、グループウェアに關しても、閉じたグループの場合とオープン型の、社会型と言うんですか、誰が入っているのか分からないような。これはグループワークというよりも、ソーシャルウェアとかそういう方が良いかと思うんですけども、ここでは、話はかなり違っていて、ソーシャルワークの方では、IDのあり方、つまり自分はこういうIDを持っているのかということをして、④⑤⑥ということが、どういうコミュニケーションを形成するかということで、相当大事だと、そういう話があるかと思えます。だから、この2つはちょっと話が違うものとして扱った方が良くもれません。

(質問者②) 福島大学の牛川ですけれども、遠藤先生にお聞きします。さきほどは時間がなくレジメの後半のお話がなかったようなのですが、私はむしろそっちに関心がありました。つまり電子メディアですか、それが如何に社会を変えていくのか、ですね、そっちの方に関心があるのですが、そこで、遠藤先生が出されているのが、ソーシャルインタフェースとは、というところから出ていて、ここで何か、電子メディアネットワークのですね、自由のためのテクノロジーにするためには、何か情報リテラシーとか情報アクセス権とか、知的財産権とかプライバシーの問題とか、そういったものを体系的に検討しなければならぬ、というのが遠藤先生のレジメにあるのですが、これは要するに社会学者、あるいは社会学者がやるべきことだというふうに理解できると思うのですが、それで、次の8／

8と書かれているところなんですけれども、そのシステム間のインタフェースというところで、その下から8行目位のところにですね、「システム内の情報が明示的に公開される」とか、「システムとシステムの接続のあり方が明確にルール化されていなければならない」ということなのですけれども、この「システムとシステムの接続のあり方がルール化されなければならない」というところ、そのルール化、ルールというのは具体的

にどんなことなのか、そこが一番聞きたいところなのですが、簡単にお答え頂きたいと思っています。

遠藤 私も最後の方が話したかったところなのに、消えてしまって大変残念です。ご質問下さって、ありがとうございます。

「システムとシステムの接続のあり方が明確にルール化されていなければならない」というのは、その前の部分に出てくると思いますが、さきほども言ったように、いろいろなネットワークが恐らく今後存在するだろうと。社会の中で、また例えば企業であるとか、公的なものであるとか、あるいは全く草の根的なもの、草の根的なものであっても複数おそらく存在する。で、一人の個人というのは、一つのネットワークに束縛されるのではなくて、いろいろなネットワークサイエティに所属することになるだろうと。その場合、ただしその所属、帰属というものを絶対的にするのは恐らく好ましくない。あるいは、どのようなネットワークに対しても、そこへ参入し、離脱する自由が保証されるということが、ある種の自由の前提条件ではないだろうか、という議論がその前の部分にあるのですが、それに対応する形で、システムとシステムの接続のあり方が明確にルール化されていなければならないというふうに言っているわけで、つまり参入と離脱の自由が可能であるためには、非常に内部的なルールについては別としても、入る時のルール、あるいは出る時にルールですね、その部分はきちんとして、明確にしなければ、参入も離脱も、原理的には可能であっても、実際に不可能であるみたいな形が出てきてしまう。

この例というのは、コンピュータネットワークとはほとんど関係ありませんけれども、いまアメリカから非難を受けている日本の市場の閉鎖性みたいなものですね、あれは内部にいる人間にとっては当然であると、外から、アメリカ人はそれを知らないのだから、知らないくせに何を言っているんだ、という形で、参入を防衛しているわけです。そういう形が起らないようにしなくてはいけない。つまり、あるルールがあって、少なくともこのルールをクリアするならばこの内部に入れてあげますよ、そういう出入口のところは

つきりしましょう、ということですが。

これを、もっとコンピュータ技術的に言うならば、ハードとしてのシステムは現実には山存在していて、それらはお互いに接続したほうが便利ですから、接続しているわけです。その時に、接続するためには、それぞれ別個に発展してきたものですから、接続の方法と、このをハッキリ出しておかなければ、状況の中で孤立してしまうということがあります。そういった意味です。

(質問者②) だいたい分かりました。そうすると、その、ネットワークへの参加と脱退の自由というか、それが保証されるためには、その前に出てきているシステム情報の公開と、個人情報の隠蔽、保護というか、それが係わってくるのでしょうか。

遠藤 そうです。

(質問者②) はい、分かりました。どうもありがとうございました。

川崎 いまの点は遠藤先生の非常に重要なポイントなんですけれども、あまりに簡単に済ませてしまい、申し訳ありませんでした。

それでは長いこと皆さんには、休みもいれず、やっつけましたが、もう一度、あと2分ほどしゃべらせて頂いて終わりにしようと思うのですが、今日4方お呼びして、とくに3人の方は他の分野の研究者ということで、たぶん分かり難いという点があったと思いますので、もし興味の有る方は、抜き取りをお持ち下さった方がいると思いますので、是非お読み下さい。

このテーマ部会の意義について、もう一回だけ言いたいと思いますが、たぶん皆さん、大きく分けると、非常にムカムカして何ということを考える奴らだと思われる方もいらっしゃるかもしれない、その方はその方で、是非そのムカムカを活字にして頂きたい。それから、非常にこれは面白そうだと思う方は素直にそのままやって頂ければと思います。

す。それから、何かモヤモヤして分からない、分からないんだけど、大切な点はあるのかな、と思った方は是非研究の一つの分野にいられて頂ければと思います。

というのは、今日ここにいらっしゃる報告者の方は、はっきりいって歳が、テーマ部会としてはいいいな人が沢山いらっしゃるわけで、その道の分野では、それなりの将来性がある創造性のある研究をなさっている方ばかりだと、私は確信しております、その道の、つまりどこまで研究がいつているのかというのが、これである程度お分かりになったと思います。つまり、そんなに全部覆っているわけではないので、研究はこれからだ、ということなので、社会学が如何にこの手の分野に踏み入れてないのか、ということも、これでお分かりになったのではないかと。ですから、是非こういうのを機会にして、研究者が増えると思えます。

で、その増え方としては、一つはプログラムソフトの開発の方で、例えばエスノメソロジーと、こんなことを聞いたら怒るかも知れませんが、シンボリックインターアクションリズムとか、社会調査法とか、そういうことをやってらっしゃる方は、はっきり言って、非常に関わりが深いと思えます。それから社会学全般としては、情報のシステムを作る作り方とか、ルールとか、あるいはもうちょっと広い制度全般について、そういったルールをどう運用するのかについて、社会学者が自明だと思っていたものが、もう少し何か自明でなく、もう少し使わないといけない事態がきていると、というようなことを、私はここで是非訴えたいと思えます。

もちろん、それぞれ、いろいろな考え方があって良いと思うのですが、そういうことを社会学者がもうちょっと踏み込んで考えるべき時がきていると。そういう現実を、今日はそれぞれの研究者の方が、実際のそれぞれの研究分野で、具体的な例を裏に引きずっていないながら、今日は一部分しか話ができませんが、そういう現実があるということですね。

それから、社会学者に関して言えば、例えば、我々にとって一番の関心事は、インフォメーションリッチとインフォメーションプアという、新しい階層分化の問題というのが、生じてきているというのがあると思うのですが、そのへんのことを考えていかなければいけない。

あと、我々がメディアコミュニケーションを使うことによって、実はいま非常にホットな話題として、グローバル化の問題とか、グローバル化の問題が進行しながらナショナルリズムが、例えば遠隔地ナショナルリズムという問題がありますけれども、そ

れとリージョナリズムが並列しているという、こう言う状況があるわけですね。それは、情報機器、とくにコンピュータ関係のものとか、通信機器の発展によって、それが実際に可能なわけです。グローバルイゼイションというものを支えているものには、そういう情報機器、通信機器の発達が欠かせないわけですし、決して絵空事ではないというところがあるわけです。その辺を我々はもうちょっと突っ込んで、考えるべき時期が来ているのではないかと思います。何か偉そうに言ってしまうましたが、そういうことで、批判も大切ですが、もうちょっと研究も進めるべきだと思います。

これで終わります。

王輝著

中国官僚天国

正面から取り組み、掘り下げるのが難しいテーマだ。著者は、新中国で長く行政職を担当し、後に社会学者に転じた中国では珍しい経歴を持つ。その「経験と理論」を数多い事例に合わせて盛り込み、平易に説明している。

お役所仕事を中国で「文山会海」と形容する。文字の国の伝統が加わって何事も文書優先だが、その文書の過多、長大、低質、遅滞のため、決定、指示がなかなか実行されないという(第二章)。また、形式的な会議のための会議が多過ぎ、問題が一向に解決されないためにまた会議という悪循環に陥っている(第三章)。

だが、今日、問題の核心は、日本にも一部共通するこの一般的な事態の基底にひそんでいる。

著者は第七章でその歴史的、制度的そして思想的な根源を探り、処方を書いた。一九八九年三月という原著出版の時期から推測できるように、著者は趙紫陽総書記時代の経済体制・政治体制改革に大きな期待を寄せていた。しかし、刊行直後の天安門事件で改革には問はず語りに示している。

その理由を著者は直接挙げていないが、民主化や厳格な法治は中国共産党の在り様を問うことなしに考えられないだろう。八〇年代、官僚主義と幹部の不正・腐敗を現場からのルポで鋭く告発し、「党はすべてを管理するが党自体は管理しない」と指摘した作家・劉賓雁氏は共産党から除名された。本書はそこがまだ聖域であることを問はず語りに示している。

聖域の存在問はず語りに

頻出する「地師級」「県団級」などの原語は、

「地区・師団級」「県・連隊級」とすべきものだろう。橋爪大三郎他訳。(岩波書店、二六〇〇円)

丹藤 佳紀

◇一九三〇年中国・天津市生まれ。天津社会科学学院院长。著書に「社会学浅談」「概定(てんそく)女性とボーイング747」(とも未訳)など。