

ネットワークコミュニケーション

## 第2回：「友だちの友だち」は友だちなのかどうか

2006年秋学期

担当：加藤文俊

100206

### この授業の出発点

2/18

- コミュニケーション論・メディア論
- 社会学/定性的
- “ふつう”のひとへの関心
  - ひととは、それぞれの時間・空間を生きている。
  - そして、日常生活のなかにさまざまな〈つながり〉がある。
  - ネットワーク：コミュニケーションネットワーク（技術的・社会的）

## 考えるべきテーマ [1]

3 | 18

- ネットワークという〈つながり〉を理解する。
  - はじまり/出会う：〈つながり〉はどのように生まれるか
  - 関係の維持と修復：〈つながり〉はいかにして維持されるか。問題はどのように修復されるか
  - おわり/別れ：〈つながり〉はどのように消えるか

keio university fklab

## 考えるべきテーマ [2]

4 | 18

- 〈リアリティ〉をどうとらえるか。
  - 技術（メディア）：コミュニケーション機会はどのように実現されるか。
  - メッセージ性：どのようなコミュニケーションが〈リアリティ〉をもつのか。
  - モード：テキストによるコミュニケーションの可能性と限界についてどう考えるか。

keio university fklab

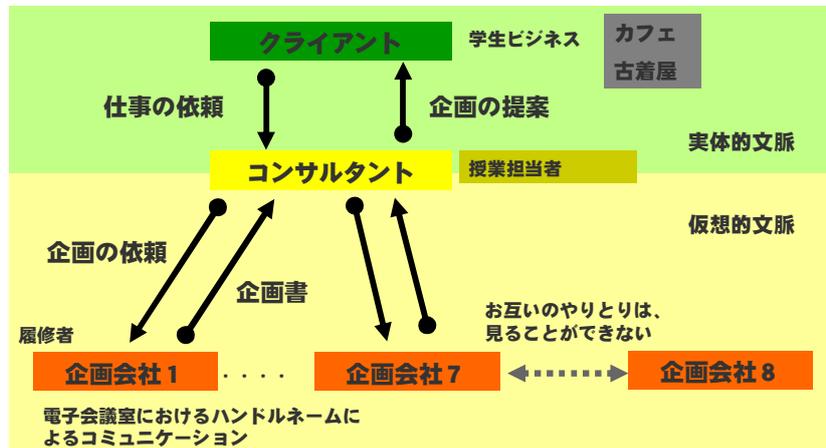
- **〈わたし〉について考える**
  - アイデンティティ：コミュニケーションのプロセスのなかで、じぶんをどのように実感するか。
  - ハンドルネーム
  - プレゼンテーション：じぶんをどのように呈示するのか。
  - プロフィールとシグナル

- **コミュニケーションの多重性**
  - ニアミス（異常接近）：リアルとリアルが触れ合う場所と時間
  - デジャブ（既視感）：〈いつか・どこか〉の感覚の追体験
  - ブジャデ：何回も見ているのに、初めてのよう  
に新鮮に感じる事
  - マルチバース（多重世界）：ことなる世界の  
協調的併存
  - 組み合わせ・使い分け：状況に応じて、ど  
のようにしてコミュニケーション活動を実現す  
るか/実現せざるをえないのか



ネットワークコミュニケーションゲームⅠ  
2002【プレイヤーとタスク】

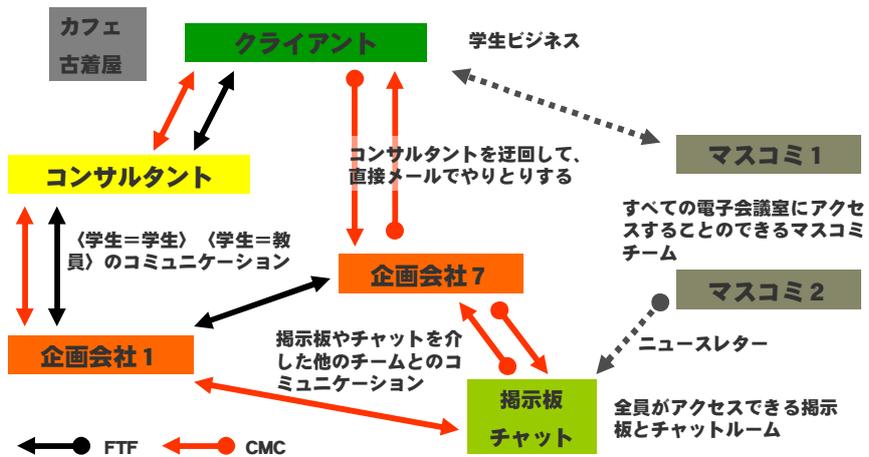
9|18



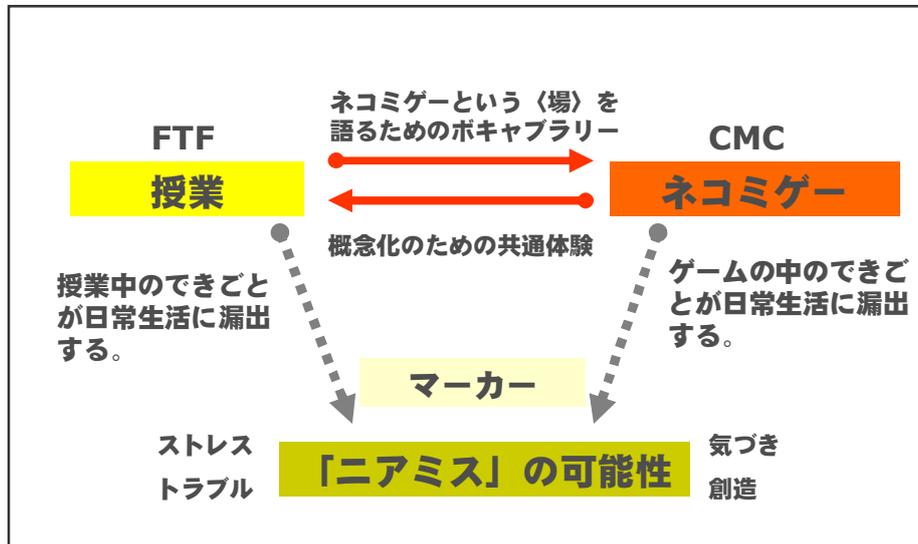
keio university fklab

ネットワークコミュニケーションゲームⅠ  
2002【コミュニケーションスタイル】

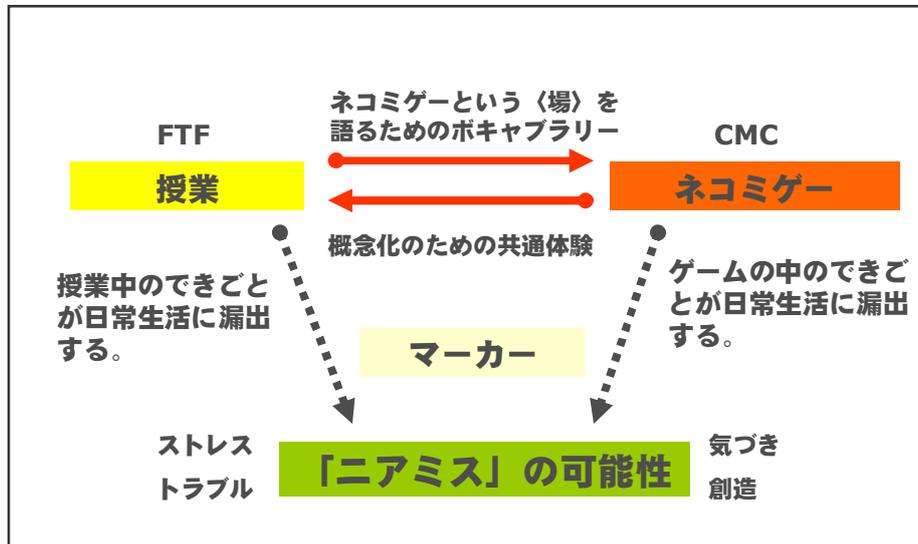
10|18



keio university fklab



- 「家」「まち」というメタファー
- 家族・コミュニティ・人間関係・役割演技
- バッチか家か
  - バッチ（過去のコミュニケーション活動を想起させるモノ）
  - 家（現在の時間を共有するためのコミュニケーションの〈場〉）
- 電子的な〈場〉の存在感・喪失感



- 「大学」というメタファー
- 人間関係・役割演技・制度
- 大学とは何か/学習とは何か
- 学習環境としてのCMCの可能性
- 時間割をどこまで越えることができるか：  
時間・空間の拡張



- 日常生活の時間・空間に対する感覚を変容させる。Ihde, D. (1979)
  - 拡張 (amplification)
  - 縮小 (reduction)
- 相手を識別する。
  - ひとをさがす・ひとから逃れる
- じぶんを確認・再確認する。
  - 余韻または予兆としてのマーカール

- じぶんの経験について語る。
  - ネットワークコミュニケーションについて、体験を共有する。
  - コミュニケーションの足跡をかたちにする。
  - あとでふりかえることによって、再度、〈現場〉に帰ってみる。