

ネットワークコミュニケーション
第8回：CMC研究の関心領域(2)

2006年秋学期
担当：加藤文俊
120406

きょうの内容

2/36

- 課題について
- CMC研究の関心領域
 - (参考：三浦によるレビュー『ネットワークコミュニケーションの諸相』, 2003)
 - コミュニケーションとネットワーク
 - FTFとの比較/WWW掲示板における人間行動
 - 集団活動とCMC
 - 非対面コミュニケーション/パラレル・コミュニケーション/知識共有の促進
- オンラインの関係

- **対面コミュニケーション（FTF）の特質：**
McGrath & Hollingshead (1994)
 - 即時性
 - 発言機会の制約と偏り
 - 非匿名性
 - 非言語的手がかり
- **社会的手がかりの少なさ → 社会的規範に沿って行動する個人の抑制力を弱める？**

- **CMCのもたらす効果：高比良（2000）**
 - 平等化
 - 匿名化
 - コミュニケーションの困難
 - 課題への集中

- 初期のCMC研究
- 社会的手がかりの少なさ
 - 非人格的・敵対的な関係の醸成
 - フレーミング (Flaming)
- 結果として親密な人間関係は形成されにくい (Rice, 1984; Mabry, 1988)
- FTFこそが理想的なコミュニケーション環境である (Shudson, 1978)

- 手法に対する批判（多くの場合、短期間の実験的環境における研究である）Walther (1984)
- 長期的には非言語的情報の獲得（類推）が可能のため、親密な人間関係が形成される (Walther, 1995, 1996; Walther & Tidwell, 1995)

- 篠原・三浦（1999）；三浦・篠原（2001）
 - 発言行動とパーソナリティ
 - コミュニティ生成過程と認知の変化
- およそ6ヶ月間/フリートーク/HN

- 発言数の時系列変化によって「低参加群」「高参加群」「初期高参加群」
- 高参加群の行動：
 - 他者の発言に対するフォロー
 - 情報発信型行動
 - コミュニケーション・スキル

- 参加者の発言行動：メッセージ発信数
- 発言行動の規定要因
 - 掲示板の全般的評価
 - 参加者の存在意義
 - 議論の活気
- コミュニケーション状況（議論の活気）の問題

- 非対面コミュニケーションの特性
- 集団活動の成果低減
- 匿名化 → 非人格的・敵対的人間関係
 - 意思疎通の阻害要因
- 圧力感・圧力の低減（木村・都築, 1998）
 - 情報開示への躊躇が少なくなる？
 - 抑制効果によるロスが少なくなる？

- CMCでは、メンバーの課題に対する関与がFTFよりも大きくなる。（Zigursほか, 1988）
- CMCではメンバーの貢献度がより均一化する。（Hiltzほか, 1986）
- CMCでは集団内葛藤（対人不和/緊張）が起きにくい。（Pooleほか, 1991）

- 発言機会のブロッキング（turn-takingの問題/社会関係）
 - 創発性が発揮されない
 - 発言が「かぶる」ことの意味
- CMCによってブロッキングを軽減できるか
 - 電子的な媒体を活用したアイデア出し/ブレインストーミング
 - 非同期：複数のひとが同時に発話可能：パラレル・コミュニケーション

- **ネガティブな影響：没個性化 (deindividuation)**
 - 非抑制的態度の醸成/「匿名性の暴力」
- **ポジティブな影響：非抑制的な態度が創造性をもちうる**
 - 「普通でない」アイデア
 - 心理的ブロックの低下 (Cooper ほか, 1998)

- **匿名性による成果の向上 (Dennis ほか, 1993; Nunamaker ほか, 1993)**
- **匿名による作業環境を実現するグループウェア**
 - 各メンバーの創出するアイデアが等価であることを際立たせる
 - だれがどのアイデアを出したかわからない状況をつくる

- CMCによって可能となる「相互刺激・相互扶助」(Osborn, 1957)
 - ログの共有
 - 現場(流れ)の復元
 - 反復可能性
 - ディスカッションの継続性

- 先駆的な研究/アプローチ
 - 豊島昇(1995)「ハビタット」の住人たち『多重人格 & 性格の心理学:「私」のなかの「わたし」』朝日新聞社
- 仮想コミュニティ「ハビタット」
- 4人の参加者が約1か月間自由に遊ぶ
- 最低6か月以上一緒に働いた経験
- ビデオによる録画 → エスノグラフィー

- 独特の言語表現
 - そうですね → そね そそ
 - ぶりー → 電話ぶりー さつきぶりー
 - スマイリー/絵文字
- 簡潔な表現が基本
 - 初対面であっても丁寧な言葉遣いはしない
 - 効率性から
 - 結果として、現実世界のアイデンティティのマスクとなる

- リアル（H）：口数が少なく、動作もゆっくり
- ハビタット（マックス）：活発...正反対のキャラクター
- 2～3週間後：
 - 「Hが明るくなった」「Hがたくさん話すようになった」
 - マックスにリアルな〈じぶん〉が近づく
 - マックスを演じることによって、あたらしい行動パターンを獲得？

キャラクターの生成（同一化）

19|36

- S（サム）：自己のコピーをつくる；リアルな名前やニックネームをつける
 - S（サム）...現実とおなじニックネームでスタート
 - スキンヘッドを獲得
 - みずからを〈魔王様〉と呼ぶ → 口調の変化
 - 現実世界での行動パターンの変化 職場で「魔王様」の口調になる／職場のデスクに「魔王」のシールを貼る

keio university fklab

キャラクターの生成（変身/改造）

20|36

- リアル（M）：静かでおとなしい（f）
- ハビタット（アキラ）：（m）活発でおしゃべり
 - RPGのプレイヤー：ちがう〈じぶん〉をつくって演じる

keio university fklab

- シムピープル「人生こんなハズじゃなかった。」
<http://www.thesims.jp/simpeople/>
- 子どものころには夢があった。大きな家が欲しかった。美女にかこまれて生活したかった。有名人になりたいかった。幸せで、エキサイティングな人生を送りたかった……。
- どのような〈じぶん〉を構成するのか
 - おなじ〈じぶん〉
 - 可能性（願望）としての〈じぶん〉





ネット上での対人ネットワークの形成

24/36

- **ネガティブ：非言語情報の不足**
 - CMCはFTFより影響力が弱い？
 - 補完するメディアとしての位置づけ
- **ポジティブ：継続的におこなうことで、親密さ・信頼感がFTFレベルまで上昇**
- **そして、**
 - 「あなたの世界、あなたの想像力」：セカンドライフ
<http://secondlife.com/world/jp/>

- コミュニケーションの問題
- 対人ネットワークのサイズ ← 社会的スキル
- 孤独感
- CMCにおける対人ネットワークのサイズも社会的スキルによって
 - Cf. FTFでうまくいかないひとが、CMCへ逃避する（Caplan, 2003）？

- 制度レベル：社会的な位置関係
- 対人環境レベル：社会的・対人的な存在感
- 信念レベル：じぶんの持つ常識との一貫性

- じぶんの関わる社会と相手との関係
- 相手の関わる社会とじぶんとの関係
- 双方の社会どうしの関係

- 社会的な属性 相手との相対的な位置関係

- 自己啓示 → “何者” であるかが認識される

- 人間の“気配”がどの程度感じられるか
- ネットワーク上の表現形式

- 常識の共有（意味解釈のためのコード体系の共有）
- “文化”の問題

- これまで：交流できる相手 → 物理的に接触しやすい範囲に限定
 - 都市社会学の研究では：たとえば、パーソナルなネットワーク
 - 地方都市：30分圏内
 - 大都市圏：2時間圏内

- 男性：職場や学校を中心に形成
- 既婚女性：近隣・地域ネットワーク
(居住地の移動とともに形成)

- 物理的な移動の問題を解消
- 生活時間による制約を解消：じぶんのリズムに合わせて〈場〉に参加できる
- 社会的属性や地位が問われることが少ない：趣味を求心力にしている