

電子空間の社会的可能性

杉山, あかし
九州大学比較社会文化研究科日本社会文化専攻・社会構造講座

藤田, 高弘
常盤大学講師

<https://doi.org/10.15017/8556>

出版情報：比較社会文化. 1, pp. 1-11, 1995-04-28. 九州大学大学院比較社会文化研究科
バージョン：
権利関係：

電子空間の社会的可能性

Mediated Communication on Electronical Network

杉山 あかし*
藤田 高弘**

キーワード: Electronical Network, Public Sphere, Computer Communication, Informatization

目次

1. 公共圏の変質とニューメディア
 - 1.1. 二つの未来
 - 1.2. 電子ネットワーク・コミュニケーション
 - 1.3. 「双方向性」
2. ミューチュアル・メディアとしてのパソコン通信
 - 2.1. 集合的問題解決過程—FAVのケース
 - 2.2. システム設置者の介入と公共圏—FBUNGAKUのケース
 - 2.3. パソコン通信コミュニケーションの問題点
3. コミュニケーションの場から社会へ
 - 3.1. コミュニケーション行動の文脈依存性と電子空間
 - 3.2. 費用負担
 - 3.3. システムの信頼性の問題
 - 3.4. 管理の制度的問題
4. 結びにかえて

1. 公共圏の変質とニューメディア

新しいメディア社会の伝道者達は、双方向性を有し大量の人間が参加できるコミュニケーションネットワークの成立によって民主主義の新しい段階が達成されると議論してきた。新しいメディアはこれまでより多くの情報を人々にもたらし、また表現の機会を提供し、そして特にテレポーティング（電子機器に媒介された投票システム）のような技術は政治的決定への参加のチャンスまでも作り出すとする。直接民主制復活の予言もある。

これに対し批判的な見方をする者は、様々な方向から新しいメディア社会の危険性を説いてきた。新しい情報網の発展は権力側の監視網の発展にほかならず、また様々な新たな表現の機会に眼差しを向ける人々を投入するものである。しかもこの新しいメディア社会は新しい機器やサービスを購入・維持・活用する能力の差異という形で社会的不平等の存在を温存していく（つまり「決定への参加」が実現しても決定が行なわれる場面に先だつ多くの場面において不平等が存在するため、実質的な政治的決定能力の不

平等は温存される）ものであるという。

現実はこちらに動きつつあるのだろうか。あるいは、このどちらとも全く違った方向に進むのだろうか。一つ留意しておくべきことがあるだろう。このどちらの議論も新しいメディア社会のなんらかの特徴を取り出して提議を行っているのである。現実はこの両者のビジョンが同時に実現しつつあるのかもしれない。もちろん調和的とはいいがたいこの両者のビジョンが同時に実現するとすれば、それは両者の捉えているものそれぞれが微妙に変形されて実現されることを意味するだろう。それが何でありどのような社会像が招来されるのか、検討は具体的現実を見て行なわれなければならない。

本稿は、個々人が一定の意義あるレベルで参加を行なうことが可能な情報ネットワークとして現在一般化しつつあるパソコン通信におけるコミュニケーションのあり方を分析することによって、新しいメディア社会を展望する試みである。

* 日本社会文化専攻・社会構造講座
** 常磐大学講師

1.1. 二つの未来

「テレスクリーン」という情報機器を通じて「ビッグ・ブラザー」が個人の思想・行動を監視するというジョージ・オーウェルの『1984年』は、よく言われるように情報社会のディストピアの典型である⁽¹⁾。テレスクリーンはテレビカメラの機能とテレビ受像機の機能をあわせ持ったような機械であり、その操作は個人々の側ではなくネットワーク管理者（ビッグ・ブラザー、あるいはビッグ・ブラザーの代理人？）が行なう。ビッグ・ブラザーは人々の言動をいつでも見ることができ、人々はいつでもビッグ・ブラザーの望むものをスクリーンの上に見ることができる。テレスクリーンを通して、ビッグ・ブラザーは完全な思想統制を行なう。

こういったディストピアは、しかし、現在では説得力を失ったと言われる。メインフレームからワークステーション、そしてパソコンへとコンピュータ市場の主役が小規模化するダウンサイジングの進行は、巨大な単一のコンピュータが社会のすべての領域に監視網を張り巡らせるというモデルとは全く違った方向を指し示しているというのだ。さらには、「インターネット」のような分散処理を基本とする電子的ネットワークも急速に発展しつつある。このような状況では、単一の管理者がすべてをモニターすることは不可能であるといえる。

それでは次のような議論が妥当するのであろうか。電子的ネットワークは、それまで不可能だった情報獲得の機会を新たに付与し、認識能力の伸張という意味において諸個人の身体を拡張し、また同時に、電子ネットワークの機能として提供される双方向のコミュニケーション・サービスがこれまで潜在していた表現や情報発信の機会を顕在化させる。そして情報化は企業組織を始めとして社会的インフラの整備とともに社会的領域全体に普及・浸透することによって、人々と社会により多くの便益を提供するとともに社会・諸個人を新たな段階へと引き上げる。

こういった考え方に対して従来からなされてきた批判は次のようなものである。電子的ネットワークに参加するために必要な経済力・機器操作能力、そして情報獲得が意味あるものとなるための様々な背景（たとえば新たな情報を理解するために必要な事前の知識や、獲得した情報を活用するための社会的場）が社会的に偏在しているものである以上、電子的ネットワークは新たな社会的格差生産の場（もしくは、旧来の社会的格差再生産の場）としかならない。また、今日いわれる情報化は、人々の社会関係やコミュニケーション内在的な要求によってなされていくのではなく、むしろ先進諸国の経済・産業構造が抱える事情からの切迫した要請によって推進されているに過ぎないという

指摘もある。

こうした電子ネットワークの背景・条件に関わる情報化批判については本稿は基本的に共鳴するものであるが、その議論は別稿に譲ることとし、本稿では電子ネットワーク内のコミュニケーションのあり方について特に論じることとする。こういった電子ネットワークの背景・条件に関わる問題をいくら指摘しても、まさに切迫した経済上の要請から起きている現象であるならばなおのこと、情報化の進展は押し留めようなく進行してしまうことが予想され、電子ネットワーク内のコミュニケーションの分析は、やはりぜひとも必要な作業となると考えられる。電子ネットワーク・コミュニケーションはどのような特徴を持ち、社会的にどのような意味を持つのであろうか。

1.2. 電子ネットワーク・コミュニケーション

マーク・ポスター（Mark Poster）は、フーコーのディスクール⁽²⁾の議論に依拠しながら電子的なコミュニケーションの特質について検討している。ポスターは電子的空間は、一般的な社会過程において実践されるコミュニケーションや、それらに参与する人々の持つ社会的諸属性から乖離したコミュニケーションが立ち表れてくる場であると論じている。このためこの空間は実体的な社会過程に対して記号的な表象として成立する一個の独立したコミュニケーション領域となり、現実的な過程と諸主体を反省的に再構築するものとなるとする。

ポスターのこのような仮説は、電子的コミュニケーションを言語表象としての側面からのみとらえることによって成立するものである、しかし実際には言語表象以前の前提条件の影響があるのでこれを考えるとき、彼の議論は問題の多いものであることがわかる。例えば実際には電子的コミュニケーション空間といえども、情報システムという「ポティ」や数々のシステムによって支えられており、現実的社会過程から完全に分離しているわけではない。また、コミュニケーション主体たる諸個人も、ネットワーク上では実社会と比較して社会的拘束から相対的に自由な状態にあるものの、既存の社会秩序・価値的拘束から逃れられるわけではなく、コミュニケーションが自律的に展開する場であるといっても、これらの束縛から全く自由なわけではない。

ただし、電子的コミュニケーションは対面的な状況におけるそれとは明らかにことなる特質を持っているというポスターの指摘は注目に値するものである。電子的コミュニケーション空間におけるコミュニケーションの具体的な特性として、彼の議論は一定の真実を捉えている。

スプロール（Lee Sproull）とキースラー（Sara Kiesler）は、企業の電子ネットワークの分析を行ない、電子的コミ

コミュニケーションの持ついくつかの特徴を指摘している。

第一に、電子的なコミュニケーション状況において、対面的コミュニケーションがもつ話し手の個人情報の欠落が挙げられる。この欠落は、電子的コミュニケーションが現在の技術的制約のため主に文書によって成立していることで一層強調されている。彼らは次のように記す。

「コミュニケーションが対面コミュニケーション、あるいは電話によるコミュニケーションに比べてさえ、ダイナミックな個人情報に欠ける時、人々はお互いよりも文書の言葉により関心を注ぐ。通信者はより匿名的になり他人の個人的特性に関心なくなる。かれは無感動になり、罪の意識に欠け、他人との比較に関心なくなり、社会的習慣に影響されなくなっている。電子メールの基本的なメディアは文書である。(中略)文書の交換は声の調子といったダイナミックな個人情報を含んでいない。」⁽³⁾

電子的コミュニケーションは、社会的コンテキストから諸個人を引き離すといえる。

第二に、電子的コミュニケーションは、それが文章によって行われているにも関わらず、記録性が意識されず、むしろオーラルコミュニケーションに近い特質を持っていると、彼らは指摘する。

「コンピュータによるコミュニケーションは、すべて記録に残すことができるが、人々はメッセージのやりとりをその場かぎりのものと考えている。」⁽⁴⁾

「電子メールの短命さと文書の単純さが、他人の前で馬鹿げていると見えることの恐怖感を減少させる。批判的な聴衆の反応を取り去ることで、電子メールは人々をより解放的にする。(中略)人々がコミュニケーションが束の間のもので認識している時、コミュニケーションに付与される価値は低くなる。人々は自分のいうことに責任を持たず、発言を軽視し、発言に対する社会的影響を考慮しない。」⁽⁵⁾

ここで述べられていることは、電子的コミュニケーションが、通常の社会的規範から諸個人を自由にするということである。

スプロールとキースラーは、このような特質がテクノロジーによって媒介されるコミュニケーション全般が持つ効果であるとして次のように述べている。

「すべてのコミュニケーション技術は、対面コミュニケーションの際は明白にされている社会的な差を縮めてしまう。電話は視覚による印象を排除し、相手の社会的地位を推測する能力を弱め、交流の際の社会的な差の重要性を把握する能力をも弱めてしまう。しかし電話ではまだ、視覚以外の形の社会情報を伝える。電話に応答し取り次ぐ秘書、標準的なあいさつのバリエーション、間のとり方や声の調子が、社会情報を伝える。」⁽⁶⁾

このような傾向が、電子的コミュニケーションにおいて

はより先鋭化し、社会的な諸属性はますます希薄になっていく。そして「地位や外観とは無関係な能力が問題」にされることになるとする。

このような議論のなかには、電子的なコミュニケーションがまだ新しいという点、すなわち社会的なコミュニケーションとしてそれ自身の内部で通用する規範が未確立であるという点からきているものと、電子コミュニケーションが持っている特質という方向に分類される要素との2つの要因を認めることができる。ただし、対面的なコミュニケーション状況に比して社会的身分や地位が相対化されるという点は、明らかに電子コミュニケーションの中核的な特質であるということができよう。

スプロールとキースラーの研究は企業内の電子ネットワークについてのものだが、今後電子的なネットワークが普及し、社会全体に広がっていった場合、この相対的に自由なコミュニケーション領域の可能性をより大きな政治レベルで、あるいは文化レベルで、社会過程に結接していけるのではないだろうか。われわれは以前、電子的コミュニケーションにおける政治的な議論の問題をJ.ハーバーマスの「公共圏」の議論に沿いながら検討した⁽⁷⁾。後に触れるように、公共圏の歴史的な意義は、そもそも既存の社会関係に拘束されない自由なコミュニケーションを可能にした空間のもつ「批判性」にある。ポスターの指摘にもあるが、電子的コミュニケーション空間もまた、同様な「脱構造化」する特徴を持っており、批判的コミュニケーション空間としての可能性を抽出することができるように思われるのである。

ポスターならば、電子的コミュニケーション空間の脱構造化する特性はまさにこれにあたるということになるだろうが、ハーバーマスの議論していたことは単に言説空間が現実から離れて自由に展開されるということだけではない。言説空間において展開される言説の合理性の追及と、この追及された合理性こそが実は現実の社会過程の歪みを是正しうるものであるという立論こそが彼の議論の核心である。この後半部(コミュニケーション空間→現実の社会過程)については稿を改めるほかないが、コミュニケーションのあり方の問題として捉えられる前半部(言説空間における合理性の追及)についてはここでさらに検討することができる。

ハーバーマスはウェーバーを引き継ぎ合理性について検討を行った後に、独自の「コミュニケーション的合理性」の概念を提出する。「コミュニケーション的合理性」とは、提出された言説が、あらゆる前提(特に既成の価値観)を含めて検討の対象となり、その妥当性が問われていく過程に内在する合理性である。

議論の場は、議論を歪める既存の社会関係(特に経済的・

権力的利害)から自由であるほどより合理的になる。この視点から言えば、社会関係から相対的に自由な場である電子的ネットワークはハーバーマスの希求してやまない「公共圏」の資格を一定程度持っているということとなるだろう。しかしこの点においてのみコミュニケーション空間を評価するとしたら、それは物差しのあて間違いである。ハーバーマスの要求しているのは言説の自由な検討であって、単なる言説の自由な投げ出し／解釈ではない。そこで確かにコミュニケーションが行なわれ、議論がなされるのでなければならない。その様な場においてこそ人々の価値観や規範が転換されていくことが期待できるのである。

批判的コミュニケーションが行なわれるためには、——一方通行ではなく——相互に言説がやりとされる必要がある。近年のメディア技術の発展はジャーナリストや論壇の限られたサークル内に留まるほかなかった議論の輪の範囲を大幅に拡張した。ニューメディアの「双方向性」が議論の可能性を当該メディアによるコミュニケーションに参加する諸個人に拡大している。

1.3. 「双方向性」

ニューメディアが持つ優れた特性として「双方向性」はしばしば言及されてきた。しかし昨今の「双方向性」という言葉の使われ方を見ると、この言葉にはかなりの混乱があると一言わざるを得ない。対面コミュニケーションや電話によるコミュニケーションについて使われるこの言葉を、ケーブルテレビにおける有料放送利用確認ボタンの利用やビデオ・オン・デマンド、電子アンケート機能といったもの、あるいは、“CAPTAIN”のようなテレテキスト・システムの多岐に岐分する選択メニュー体系に用いるというのは、かなりの無理があるのではなからうか。

「双方向性」は、マスメディアの一方方向性に対する対面コミュニケーションの双方向性といった文脈でしばしば議論の対象となった言葉である。大衆社会状況において(つまり原子化された)諸個人に一方的にメッセージを送り続けるマスメディアというイメージは、容易にファシズムと結び付き得る不健全な社会的コミュニケーションのあり方として捉えられてきた。よりミクロな視点で言えば、圧倒的な情報源であるマスメディアに対して情報を受け取るだけの主体性のない個人というイメージは、コミュニケーションにおける疎外の典型と言える。十全なコミュニケーションは双方向的であるべきであり、一方方向的コミュニケーションであるマス・コミュニケーションは欠陥のあるコミュニケーションであると考えられてきた。

なお、もちろんマス・メディアは世論を担う役割を期待され、また実際にそのための営為を行なってきた。メディア

は「ジャーナリズム」という自己規定のもとに公共的事項に関する議論を報道し、コミュニケーションの一方方向性を補うために投書、街角インタビューやスタジオでの議論参加、あるいは世論調査によってメディア・オーディエンスからの意見表明や意見の動向をくみ上げようという努力を行なってきた。しかしそもそも少数の送り手に対して多数の受け手が存在するというマス・メディアの特性は、具体的技術手段の制約とあいまって、一般市民を二次的な参加者に留めてきた。

近年の「受け手の能動性」議論は、この種の疎外された受け手イメージに対して「意味生産者としての受け手」という異なった見方を示した。しかし議論は“マス・メディア・メッセージ解読の多義性”に集中しており、ここには情報の発信者たり得ない、十全なコミュニケーション主体とは言いがたい受け手の姿が、やはり議論の前提にあると考えられる⁶⁾。解読の多様性は主張されても、その多様な解読を起点として社会的に議論が展開されていくチャンネルがこの種の議論には不在であり、このため社会過程としての意味生産過程から受け手は依然として疎外されていると言わざるを得ない。

ニューメディアの双方向性が喧伝されるのには、それ自身の技術的な展開とはほかに、このような背景があったはずである。少なくとも社会的なレベルでニューメディアの双方向性が評価される場合には、社会におけるコミュニケーション状況を変革する可能性を持つものとしてニューメディアに期待がかけられていたと行うことができよう。

しかし現実に使用されている「双方向性」という言葉は、技術的議論にひきずられる形でとりあえず信号が相互に送られさえすればよいような使い方がなされている。ケーブルテレビの有料放送確認ボタンでは、確かに信号は受け手から送り手へと送られているが、これがコミュニケーションの疎外状況に何らかの変更をもたらすものなどと言うことはできないであろう。むしろこの例ではコミュニケーションの場へ経済原理が遠慮会釈もなく侵入することによってコミュニケーションの疎外が強化されることさえあり得る。

ニューメディアもしくは新しい情報技術の社会的影響を査定するためには「双方向性」に少なくとも次のような区分けを行なうことが必要であろう。

(1) インタラクティブ・レベル

広範囲な行為次元での双方向性。例えば、データベース検索、ゲームなどの行為を含む。情報機器は利用者に対して一定の応答性を示し、利用者の能動的な関与が要求されるが、相互作用はコミュニケーション・システム供給者が選択肢を用意し、利用者が選択するという形態をとり、両者のコミュニケーション活動形態の非対象性

が明確に存在する。

(2) ミューチュアル・レベル

コミュニケーション参加者個々人の相互的な双方向性が技術的に確保されているレベル。それぞれの参加者がコミュニケーション議題の設定を含む、内容のあるメッセージを発信し得る。

さらに、技術的可能性の確保と、それが社会的に機能するということが等価ではないので次のレベルを設ける必要がある。

(3) コミュニカティブ・レベル

意味付与領域である公共圏構成を可能とする対話的なコミュニケーション過程につながるレベル。

既に記したとおり、マス・コミュニケーションの一方性という問題意識は本来、マス・ソサエティを形成するマス（大衆）における諸個人相互間の実質的なコミュニケーションが欠如し、それに代わってマスコミによって一方的に情報が注入されるという状況に対するものであった。このような状況下では、個々人が能動的に参加し、主体として活動しえるコミュニティが成立しえない。再びハーバーマスの議論を取り上げてみよう。彼は市民社会におけるコミュニケーションの場の問題を「公共性」として論じた。彼によると、資本の論理によって動く経済の領域、および権力によって媒介される政治の領域に対して、人々がコミュニケーションによって意味や価値を作り出していく日常生活の領域が確保されることこそが、社会における人間的価値を回復し、資本や権力の論理によって単に突き動かされるだけではない社会への発展をもたらす鍵であるとされる⁹⁾。このレベルの検討が「双方向性」の社会的査定の中核的課題とならなければならない。

このようなコミュニケーション領域——「公共圏」——成立の条件として、ハーバーマスは参加者が議論内容に加わるために必要な知識・教養を持っていることと、利害感心によって議論内容が歪められることが無いように（つまり、政治・経済という領域からある程度独立して議論を進めることができるために）一定の財産を持っていることを指摘している。コミュニケーションの「双方向性」が評価されるためには、技術的なレベルで意味をもった議論ができるミューチュアルのレベルが達成されているとともに、それが社会的なコミュニケーション過程として意味を持つための、社会的な基礎条件も必要であると考えられる。

2. ミューチュアル・メディアとしてのパソコン通信

以上のようにメディアの双方向性について考えてみる時、華々しいニューメディア論議にも関わらず、テレテキストやケーブルテレビなどほとんどのものがインタラクティブのレベルに留まっており、ミューチュアルのレベルを達成しているものはごくわずかであることがわかる。コミュニケーション参加者相互に文章を送ることが可能であるばかりか不特定多数に対して文章の公開される場もあるパソコン通信は、技術的にミューチュアル・レベルを達成し、コミュニカティブ・レベルに達する可能性を持っているメディアであるといえることができるだろう。

以下では、既に機能しているミューチュアル・メディアとして、パソコン通信を取り上げ、その社会的可能性を見ていくこととする。パソコン通信には、公共圏を支えるコミュニカティブ・メディアとなる可能性があるのだろうか。

ここでは次の2つの側面からパソコン通信の可能性と問題点を検証する。

第1、社会性の開発。ミューチュアル・メディアは参加者相互のコミュニケーションを可能にする。しかしこのコミュニケーションが、これまで他のメディアを通して、あるいは、メディア抜きで直接になされてきた友人・知人間のコミュニケーションの代替・補完である限り、独自の社会的意義が創出されたとは言いがたい。ミューチュアル・メディアによって創出される会話空間が独自の性格を持つのはどのような場合であろうか。

第2、ミューチュアル・メディアによって新たな会話空間が創出された場合、それが公共圏としての資格を備えているのかいないのかが次の焦点となる。公共圏とは、誰もが関心を持つ事項（public affairs：公共的事項）について議論がなされ、議論の拠って立つ価値のレベルの吟味がなされ、既成の状況を超えていく批判性が産み出される場である。ハーバーマスはコミュニケーションの形式についての手続き的な次元でこれを捉え直している。即ち、発言者が持つ権力・地位・経済力といった外的な要因が排除され議論は議論の内的な価値において展開される状況が確保されていることが、公共圏を構成するコミュニケーションの資格であり、このような状況のもとで、議論自体と参加主体のあり方を問うていく反省性を生じさせていくのが公共圏を形成するコミュニケーションということになる。パソコン通信という会話空間におけるコミュニケーションは、公共圏の萌芽として反省性を示すのであろうか。

以上の2点を評価軸とすることによって、パソコン通信というミューチュアル・メディアがコミュニカティブ・メディアとなり得るのか、考えてみることはできるはずである。

なお、パソコン通信という会話空間の評価に入る前に、

そもそもパソコン通信は何の目的で利用されているのかを考慮しておく必要があるだろう。普通、人々は「公共圏」を目的としてパソコン通信を利用しているわけではない。電子ネットワークにおいて公共圏が生成する可能性を秘めた会話空間が形成されると考えるにしても、その形成理由を問わずに議論を進めることはできない。利用動機に対応する何らかの満足をもたらさなければこの場はすぐに消滅する。人々はなぜメディアを利用するのだろうか。

マス・コミュニケーション研究における“利用と満足研究”は、個人のメディア利用目的として、道具的なものと表出的なものとを抽出してきた。ミューチュアル・メディアにおいては道具の利用の中にも会話の要素が含まれるため、単純な二分法は必ずしも適当ではないが、いずれかの主目的を同定することは可能であろう。本研究では、オーディオ・ビジュアル（AV）機器の利用を中心に情報交換がなされるAVフォーラムを道具的利用のなされるケースとして、参加者の作品の掲載（もしくは掲載されている作品を読むこと）が大きな動機となって人々のアクセスを引き出している文学フォーラムを表出的利用のされるケースとして、取り上げることとしたい。それぞれの目的による利用において、いかにして社会性の契機や公共圏の萌芽が生じるのかを考えてみたい。

2.1. 集成的問題解決過程—FAVのケース

1987年に設立されたFAV（AVフォーラム）は、NIFTY-Serve内のオーディオ・ビジュアル愛好家達の集まる場である。電子会議室の編成は、1993年12月の時点で以下の9室を設定している。

- ・FAVでーたBox'93（資料室：Info/新製品情報）
- ・リスニングポジション [12]（高級Audio談義/技術論）
- ・“Enjoy”リスニング [7]（システム/インテリア/一般Audio）
- ・Check! & Collection ☆ [3]（コマーシャル談義）
- ・My favorite（自己紹介）[7] 新人サン、マスコチラへ!
- ・On the びじゅある [9]（撮影・編集・映像全般）
- ・Cafe Salt Peanuts [45]（秋の夜長に一人酒）
- ・Kaden ☆ Tour [2]（家庭用電気製品集中談義）
- ・旬のモノ'93（オーディオフェア etc..AVイベントレポート）

書き込み数量では、雑談の会議室「Cafe Salt Peanuts」が512発言ごとに更新されて45回目を迎えているのが圧倒的であるが、特に内容的に注目し値するのは「リスニングポジション」である。この電子会議室では主に技術論を中心に書き込みが続けられているが、そのアクティブ・メンバー（書き込まれた発言を読むだけでなく、自らも活発に書き込みを行なうメンバー）にはオーディオメーカーD社の製品開発部の者、オーディオ機器自作マニアを主要な読

者とするオーディオ雑誌に定常的に寄稿しているオーディオ評論家、一般的な知名度はないが多くのオーディオメーカーが採用しているICを製作している電子デバイスメーカーの技術者、オーディオ機器輸入代理店社員や大手オーディオ販売ショップ社員などが含まれ、工学部系の大学生や、いわゆるマニアを中心に盛んに技術論が展開されている。なお、このほかにも多くのオーディオメーカーの技術者がROM（書き込まれた発言を読むだけのメンバー）として存在していることを窺わせる書き込みも見られる。

この電子会議室は、技術という限られた課題についての討論の場であるが、その時点における課題を集成的な作業として解決していく、従来とは違ったユニークな場が成立していると考えることができる。

一例をあげよう。この電子会議室では、CDプレーヤーなどで問題となるデジタル信号からアナログ信号への変換技術が話題となり、変換方式の違いの特徴や、もともと差がないはずのデジタルデータから作られる音が聴感上大きな差がある理由などが議論されている。検討される技術的課題は多岐に渡るが、その中でかなりの量の議論がなされたのは、デジタル信号の時間管理の歪み「ジッタ」の問題である。このフォーラムのアクティブ・メンバーであるオーディオ評論家が、雑誌のインタビュー記事においてちよっと触れた発言をヒントに、あるメンバーがこのジッタの測定器を思いつき、製作し、そして、市販の機器のテストを行なう。この結果は次々とフォーラムで報告され、これをもとにこのメンバーはもともとのきっかけとなった雑誌に記事を書くことになる⁽¹⁰⁾。その後、この記事においてテストされたある機器メーカーの広告には「ジッタ」への言及が現われ、この事例はまさに一つの会話空間がある種の文化生成の場として機能したことを示している。

また他にも、技術的課題として検討された事項について、電子デバイス会社の技術者が自社開発の次のチップではその内容を盛り込んだものとするを言明したり、D社が開発した新しいデジタル・アナログ変換方式を登載した製品について「実は、あのカタログはココの過去のLog（引用者注：書き溜められた文章）と共に読んで行くと100倍楽しめるんですよ」（FAV MES（3）#360 93/07/08）とD社製品開発部の人が発言したりもしている。従来の会社単位の製品開発の枠を越えたネットワークが成立し、そこにおいて技術的課題が集成的に取り組み解決される能産的な空間が成立していると言ってよいであろう。

さてこの独特の社会的意義を持った会話空間は、話題が公共的事項ではなく技術論であり、この話題の性格上、道具的な利用目的でアクセスされることが多く、課題への批判性よりは問題解決への志向性が強いと考えられ、それ自体を公共圏と考えることはできないが、そこで行なわれる

コミュニケーションの特性はどのようなものであろうか。

この問題について示唆的なのは、1993年07月21日に書き込まれた「高級オーディオ」の意味を問う書き込みが始まる一連の議論である。この電子会議室の名称そのものを問題とする、議論の前提自体への批判性を含む書き込みであるという点で、この書き込みを嚆矢とする議論はそれまでの技術的改良の追及とは一線を画す書き込みとなる。この書き込みを行なった者はこのフォーラムに書き込んで数回目という状況であったが、主題が電子会議室の名称の定義を要求するものであったため、電子会議室のあり方そのものを問うものとなり（そう受けとられ）、多くの反応が寄せられる。電子会議室の運営が問題とされ、感情的な発言も飛び出し、最初にこの問題を書き込んだ当人は「私は、『高級オーディオ』の定義を質問しただけです。『話し方』の議論はしていません」（MES（3）#470 93/07/23）といった発言をするような状況になる。ここでは一つの発言をきっかけに、いつでも議論の場のあり方自体が問われ得る、パソコン通信の電子会議室の特性が如実に現われていると言ってよいだろう。これによって、パソコン通信はコミュニケーション欲求の充足を目的とする者が多く、趣味のための情報のやりとりといったものを通して仲間集団の形成が多くの場合認められる。

2.2. システム設置者の介入と公共圏

— FBUNGAKU のケース

さて、議論の場のあり方を問うということは、議論の場の設定者への批判でもある。NIFTY-Serveでは、フォーラムという議論の場の設定はシスオペによってなされるので、議論の場のあり方への問いはシスオペ（フォーラム運営者）個人への批判となる。従ってこの種の議論はしばしばフォーラム運営者との激しい応報につながる。

フォーラムというのはもともと、特定主題のフォーラムの設置を企画した個人に対してNIFTY-Serveが提供する場であるので、フォーラム内でのシスオペならびにシスオペの補助者（サブシス）を含めた運営陣の権限は、会議室の設定、発言削除等、強大である。最終的には会員をフォーラムの会員から削除することまで可能なので、シスオペ側が強引な手段に出るつもりがあれば、運営批判を封じ込めることも可能である。ただし、強引で恣意的な運営は、運営陣に対して批判的なフォーラム会員の脱退を引き起こし、批判的な会員は多くの場合アクティブ・メンバーであるので、フォーラム活動の停滞につながるようである。

反省性の問題が運営批判という形で現われているケースとして特に注目に値するのが「文学フォーラムFBUNGAKU」のケースである。このフォーラムは1993年3月、それまでシスオペを勤めていたA氏が健康上の

理由でシスオペを退任した後、適当な後任が選定できず、NIFTY-Serveの社員が半年間シスオペとなるという他に類のない形となった。この半年間は、フォーラムの運営がボランティア・メンバーではなく企業によってなされる形になるので、ボランティア形式との違いを評価するための対照点として見る事ができるという意味で貴重なケースでもあるのだが、それと共にNIFTY-Serveの直営となる背景には、公表されていない運営批判運動が存在し、パソコン通信における反省性の問題を考える上で重要なケースとなっている。

FBUNGAKUで起こったことを理解するには、パソコン通信という場に働く次の3つのモーメントの相互作用という視点から考えてみると状況が理解しやすい。

①現在のパソコン通信ネットワークは私企業によって担われている。このため、パソコン通信には、運営企業の利潤を増大させるという圧力がかかっている。

②パソコン通信にアクセスしてくる利用者は、パソコン通信運営企業が提供しているデータ・ベースやオンライン・ショッピングといったサービスとは別に、コミュニケーション欲求の充足を目的とする者が多く、趣味のための情報のやりとりといったものを通して仲間集団の形成が多くの場合認められる。

③しかし、社会的属性を欠く文字列として個人が現われ、しかも公開の場であるという性格を持ったパソコン通信では、そこでなされるコミュニケーションが単なる仲間作りのみでは終わらず、公共的事項、すなわち本来の定義によれば“誰もが興味を持つこと”についての議論がしばしば生成する。そして、議論の展開とともに議論の前提となっている価値枠組みについての問いも発展し公共圏を産み出す動きが生じる。

①を企業利潤圧力、②を仲間集団圧力、③を公共圏圧力と呼ぶことにする。この三つのモーメントは、整合的に働く場合もあれば、対立的に働く場合もある。

FBUNGAKUでは、その設立直後からA氏の恣意的なフォーラム運営に批判の声があげられてきた。これに対し運営陣はしばしば発言削除を繰り返し、それがさらに次なる批判の対象になるといったことを繰り返してきた。A氏はしばしばサブシスにさえ批判され、そのサブシスを入れ替えるということも頻繁になされた。A氏個人及びA氏を中心とする仲良しグループと、ある程度客観的なフォーラム運営を望む者との対立であり、仲間集団圧力と公共圏圧力の対立と見る事ができる。

このような状況の中、前記のNIFTY-Serve直営化が起こるが、このフォーラムのメンバーへの聞き取り調査の結果、直営化は単純なA氏の健康上の理由と後任選定の困難さから生じたものではないらしいことが判明した。A氏

批判グループはホームパーティー（個人で開設できる小規模な電子会議室類似サービス）によってA氏更迭の署名を集め、それをもとにNIFTY-Serve社との直接交渉も行っていたのである。そして直営化もこのグループの一員の提案であった。NIFTY-Serveはあくまでも自社の裁量においてシスオペ契約の更新を打ち切った形になっているが、そこにはこの運動グループの影響も少なからず及んでいることが推測される。

さて、NIFTY-Serve直営になって明確な形をとって現われてくるのが企業利潤圧力である。各電子会議室ごとにボードオペが募集され、実際の運営はそれまでのアクティブに委任されるとともに、アクセス量のノルマが設定される。このノルマはボードオペにはかなりの負担感となったことが聞き取り調査で表明された。また、ある電子会議室のボードリーダーは、途中でアクセスしなくなりボードリーダー業務を放棄してしまうが、それについてはこの負担感のためであるといったことがささやかれました。ボードリーダーが不在となった電子会議室は、「他の会議室と合併」という宣言のもとに廃止された。

結局、1993年10月にはボードリーダーの一人であった会員が新たなシスオペに選任され、文学フォーラムの運営は通常のボランティアなものに戻る。

このシスオペ更迭運動から新シスオペ選任に到る間の、公共圏圧力と企業利潤圧力の関係は単純なものではなく、考察に値する要素を含んでいる。

単純に言えば、公共圏といったものは経済といったシステムの要素の浸透を拒むところに成立し、経済的な原理が強く働いたところでは公共圏的なものは機能不全に陥るとされる。実際、NIFTY-Serve直営化後「運営&企画室」が廃止されたので、議論の場への反省的な言及の場の消滅という形で、企業利潤圧力によって公共圏の要素は圧迫されたと考えることができる。

しかし今回のケースでは、公共圏圧力を担ったグループこそがNIFTY-Serve直営化を推進してきたという経緯がある。仲良しグループ的運営と対抗する場面においてのみ偶然に企業利潤圧力と公共圏圧力が結び付き得たのであって、その問題が解決されれば対立関係になると考えれば良いのだろうか。しかし、このような明解な整理だけでは語りきれないものがある。次の一節は、A氏更迭運動の中心メンバーの一人であった人の書き込みである。

「そこで要望ですが、19番会議室（運営・企画の部屋）をできるだけ早く復活していただきたいのです。アクティブな会員の問題意識に答える運営をしてこそ、会員の積極性も引き出されアクセス数も伸びていくのではないのでしょうか。」（MES（20）#531 93/07/06）

NIFTY-Serveは結局、直営の永続化は望まず、1993年10

月からボランティアな運営を再開する。

パソコン通信というミューチュアル・メディアが、企業利潤の追及においてもコミュニケーションな要素を含み込まなければならないメディアであるのならば、この要素は積極的に評価されてよいだろう。

2.3. パソコン通信コミュニケーションの問題点

さてしかし、パソコン通信については、しばしばフレーミング（flaming）が心理学・社会心理学的な分析の対象となっている。罵詈雑言を書きつけ議論を不能にする行為の頻発は、パソコン通信参加者の「コンピューターおたく」イメージとともに、パソコン通信参加者およびパソコン通信というコミュニケーションの場の社会的未成熟性を示すものとして注目されてきた。実際、FAVでは、ある技術者がフレーミングを起こし、そこでこの生産的な場/過程は崩壊した。それまでの議論参加者はあまり議論に参加しなくなり、議論内容はありきたりの情報交換程度のものへと後退した。また、FSHISOでは、ある女性会員に対する攻撃的な書き込みが名誉毀損の裁判に問われるといった事態も生じており、参加者側の公共圏を形成し得る資質が問われている。

他方、FBUNGAKUへの聞き取り調査では、文学理論関係の議論を維持するためには会員の知識があまりにも不十分であることが指摘されてもいる。議論についてこれない人々への説明に書き込みのエネルギーの大半を費やしたのでは議論が成立しない。ハーバーマスの要求する公共圏形成のための条件の一つ「教養」が不備であるということになる。

パソコン通信が社会的な評価に耐えるコミュニケーション・メディアとなるには、まだまだ課題が多いといえることができる。

3. コミュニケーションの場から社会へ

以上、パソコン通信というコミュニケーションの場について検討してきたが、コミュニケーションの場は真空の中に存在しているわけではない。人々は様々な社会的文脈や属性を背負ってコミュニケーションの場に参加している。またコミュニケーションの場自体様々な社会的制約・影響のもとにある。特に電子ネットワークは電子技術産業（および電子技術産業政策）の動向に大きく依存している。そもそもコミュニケーションの場は——それ自身の一定の自律性を持つとしても——こうしたより大きな社会的文脈との関係において評価されるべきものであった。二つの未来のいずれの像と電子ネットワークは緊密な関係を持ち、具

体的な未来を招来していくのであろうか。

しかしこの問題には当然のことながら簡単に回答を出すことはできない。社会において矛盾した要素が併存することは珍しいことではないばかりか、場合によっては矛盾した要素がそれぞれ補完的位置に立って一つの状況を成立させることもある。電子ネットワーク・コミュニケーションの場のあり方とそれを取り巻く社会的諸文脈の関係は必ずしも直線的なものとなるとは限らない。本稿では以下に電子ネットワークのいくつかの側面を素描することによって、この問題に対する考察に換えておくことにする。

3.1. コミュニケーション行動の文脈依存性と電子空間

コミュニケーション行動（行為）は状況によって文脈づけられたものであり、状況のあり方によって様々に変化する。人は発言することが求められていると感じれば発言を行ない、求められていないと考えれば発言を行なわない。ニューメディアを通しての情報発信も、個人々に情報発信を促す状況的文脈が形成されているのかどうかによって依存していると考えることができる。新たに出現しつつあるメディア空間が、一方的に情報の流れて来る（行く）場として組織されているのか、相互作用の場として組織されているのが重要な問題である。

これは個人に属する変数としてではなく、場の性質として検討されるべき問題である。もちろん、積極的／消極的といった個人のパーソナリティや、優越感や劣等感を感じざるをえない個人の社会的属性といったものも、人々の発言に影響を及ぼす変数ではあろう。しかし“回りの誰もが次々と発言する状況”があれば多くの者は発言を行なうのにためらいは感じないだろう。

電子的ネットワーク内でのコミュニケーションは、既存の社会関係からの拘束力が相対的に弱く、目に入るものは多くの他の人々の発言の記録である。パソコン通信のフォーラムのような場ではこのような発言を促す文脈が形成されており、他の要素から離れた自律的なコミュニケーション空間が作られる可能性がある。場の作られ方によっては、他の社会的文脈に優先して電子ネットワークの状況的文脈が人々を捕らえていく可能性がある。

3.2. 費用負担

しかしもちろん、あるネットワークが、社会的、政治的あるいは経済的要因によって規定されているという問題は、十分考慮していかなければならない。

このような要素には様々なものが考えられるが、そのなかで直接的な問題として例えば費用負担が挙げられるであ

ろう。アメリカ政府のNII（National Information Infrastructure）構想、いわゆる「情報スーパーハイウェイ構想」の影響を受けて様々なプランが各国で整備され、さらにそれらを接続し統一的なネットワークを構築しようという動きがでてきているが、個人、企業、国がいかにコストを分担していくかは、そのネットワークにどのような参加や利用形態がありうるのかというグランドデザインに関わる重要な問題である。ネットワークのランニングコストの妥当性はもちろんのこと、光ファイバーなどを利用した高速デジタルネットワークが構想段階である現時点では、そもそもそのような物理的な設備の設置にかかる莫大な費用を誰がどのように負担していくのかということ自体が、大きな問題として検討されているのが現状である。またこのような問題は、ただ単にコミュニケーションにかかわる政策の方針決定という範囲を越えて先進諸国の抱える産業構造的な問題に対する解決策、端的に言えば次の世代の産業のブレークスルーとして情報関連産業が期待されているという背景を持つ点に注意しなければならない。そのような点から考えれば、妥協点は実際に電子的な情報システムが形成されていく過程のなかで次第に明らかになっていくだろう。逆から言えば妥当点を見いだせなければ包括的な電子ネットワークシステムは形成しえないであろうし、多くの人々をユーザーとして包括する市場として成熟することもない。

しかしこの妥協点は「結果として」将来明確になるのであって、実際には今後様々な機会に顕在化していく問題であろう。現在明らかになっているのは、NII構想やそれをモデルとする各国の同種の構想は、電子的ネットワークの構築にあたって民間企業活力の導入を前面に押し出していることである。たとえばFCC（連邦通信委員会）は93年、電話会社とCATVの事業の相互乗り入れを認めた「ビデオクロスストーン裁定」を出した。これは現在マルチメディア事業の優良株として期待されている「ビデオ・オン・ダイヤモンド」サービスなどに代表される新しいコミュニケーション・ビジネスを射程に入れたメディア政策の規制緩和の一環として出されたもので⁽¹⁾、このような流れに沿って買収や業務提携などの業界再編の動きが活発化した。しかし一方でFCCはCATVサービスの料金に上限を設けるという規制を打ちだし、幾つかの買収計画が頓挫するという例も見られる。

FCCの料金規制はCATVの「普遍的利用」という民主的視点から出されたものであるが、反面コミュニケーションの基本的資源としての「ネットワーク」整備が、企業との密接な関係のなかで展開されてゆくとすれば、今後様々な形で資本主義的利潤と「普遍的利用」との対立が生起されてくるであろう。また、相対的情報格差の問題は様々な

形で存続していくであろうし、それをどのように解決していくかという大きな課題も残る。

3.3. システムの信頼性の問題

電子的ネットワークが整備されていき、コミュニケーションのそれらへの依存度が高まるようになるとシステム自体の信頼性の問題は深刻なものとなる。電話という比較的単純なコミュニケーションメディアですら、配線の火災や交換機の故障などによって長時間使用不能になるという事態に陥ったという歴史を持つ。信頼性の問題は、メディアとなるハードウェアや、それらを稼働させるソフトウェアを含めた様々なシステム構成要素に内在するバグや災害などに対する脆弱性として捉えて行かなくてはならない。そして、システムが巨大化し複雑になればなるほど、これらの問題はより潜在的なものとなる一方、一度問題が生起するとその結果は増幅され深刻な事態を招く危険性を帯びてくる。実際、これらに関する事例は軍事防衛システムからパソコンに搭載するMPUのバグまで、およそコンピュータが登場した初期から今日に至るまで数多くある。

単にコミュニケーションネットワークの確保という点からすれば、ホストコンピュータをシステムの中核にして構築される中央集権型よりも、インターネットのような分散型ネットワークやパケット通信網などは危険の分散という意味で一つの回答足り得るという見方もできる。しかしながら、ひとたび問題が起きると多面的な管理システムゆえに、問題の発見や対応に時間がかかるという問題が生起してくる。この問題は技術的側面に留まらない。分散的ネットワークにおいてコンピュータウイルスを流したり、人権上問題のある発言をくり返す者がいた場合、いったい誰が責任を持って対処することができるのだろうか。またそもそも、多重化など、冗長性の伸張という安全性確保戦略は、コストの面に影響を与える。

現在、コンピュータ犯罪と呼ばれているものは、利用者の側から見ると信頼性に対する大きな危険として立ち現れてくる。情報システムに対する無資格アクセス(いわゆる)ハッキングやコンピュータウイルスなどをはじめとして様々な形態のものが、それらはいずれも電子ネットワークがもたらす独特な問題として捉えていかなければならない。

3.4. 管理の制度的問題

コンピュータ犯罪やセキュリティの問題は、電子ネットワークが整備される1960年代後半からすでに、関係者のなかで解決すべきテーマとして取り上げられてきた。これは、

電子ネットワークのアクセスの容易さ、またデジタル化された情報の複製の容易さという性質から不可避的に生じてくる問題である。メインフレームと呼ばれる大型コンピュータでそれまでのバッチ処理からリアルタイム処理であるタイムシェアリングシステムが導入され遠隔処理が可能になるのと同時期に、IBMはデータの互換性を保持しながら同時に符合化処理を行ないデータのセキュリティを高めるための基準DES(Data Encoding Standard)を採用し、これは今日でもデファクトスタンダードとして広く利用されている。

今日コンピュータの処理能力が向上し、それが社会的に普及した結果、容易にDESが解読されてしまうという危険性が高まってきた。このような事態に対応するため、アメリカのNII構想と同時期に公表された「クリッパーチップ(Clipper Chip)計画」は現在に至るまで大きな論争を引き起こしている。「クリッパー」は、DESに代わる新しいデジタルデータ符合化基準であり「スキップジャック(Skipjack)」という符合化プログラムを組み込んだICチップという形で主に電話、デジタル技術を用いる通信機器に供給される。データのデコードはコミュニケーション当事者が共有する電子的なキーによっておこなわれ、これによって電話などの盗聴は現状に比して極めて困難になる。「クリッパー」は主に電話向けだが、他に同じアルゴリズムを組み込んだコンピュータ向けの「キャップストーン」と呼ばれるチップも計画されている。

ところが、このクリッパーチップのすべての解読キー(esrow key)を複数の機関(財務省と国立技術標準局の名が上がっている)が分割して保管し、犯罪の嫌疑などのある場合、裁判所の許可でそれらを合わせることで使用することができるという制度が設定されており、この点が論争を引き起こしている。現在のアナログ式の電話ならば捜査機関は簡単に盗聴することができるが、クリッパーによって暗号化された通信は容易には解読することができず、それによって犯罪増加の懸念があることに対する措置とされている。しかし、この解読のためのキーはもちろん電子的なものであり、電話線などを通じて目的の通信機器に送信することができる。つまり法執行機関は機器の利用者に全く気付かれることなくデータを傍受することができる。

付記しておけば、「クリッパー」はNSA(National Security Agency: 国家安全保障局)が開発を担当した。この機関はそれ以前のDES開発にも関与した言われている。NSAは冷戦の初期に対外情報の収集を目的に設立され、情報公開に対して比較的積極的な方針のアメリカ政府のなかでもごく最近までその存在そのものすら公認されていなかった非常に特殊な機関であり、業務として軍事偵察衛星を運用し、またアメリカ向けの国際電話を常時モニ

ターしているといわれている。

「クリッパー」の「スキップジャック」アルゴリズムは一切非公開だが、このことがさらに疑惑を産んでいる。すなわち、第三者に預託したキーを使わずに暗号を解読する「抜け道」がプログラムの中に設定されているのではないかという疑惑である。

市民団体は、このような疑惑の他、たとえ解読キーが第三者に預託されていたとしてもそれらは結局複製可能なプログラムの一環に過ぎず、当局側の過剰な使用を誘発すると主張している。

他方、産業界は政府がクリッパーチップ搭載の製品の輸出を禁止しようとしていることに対して、逆にクリッパー搭載の製品が海外の市場に受け入れられず実質的に輸出が不可能になることを懸念して反対運動を展開している。⁽¹²⁾

この問題はまだ解決していないが、ここで注目されるのは電子ネットワークの基礎であるデジタル技術が、非常に古典的な問題である行政権力と国民の監視という民主主義の基礎的な問題を「制度」という形で再び顕在化させたという点である。ここでは中央集権型の Big Brother がすべての人々のあらゆる行動に逐一目を光らせているというモデルが問題となっているわけではない。しかし、管理や監視という権力的行為において、そもそも恒常的にすべての通信を監視する必要はないのであって、権力にとって問題化した時にその人物にタグ・識別票を容易につけられること、またそのような技術を持つことが表象する政治的象徴性こそが権力監視制度としての民主主義とそれらを形成する社会的コミュニケーションを窒息させる充分な「力」となりうることに注意しなければならない。

さらにいえば、監視する主体を「権力」だけを想定しても充分でないこと、すなわちこのような電子的ネットワークが、いくつかの側面では権力と同質な力を諸個人が持つことを可能にした点に注意していかなければならない。エンゲルバート (D. Engelbert) は、GUI (Graphical User Interface) を使ったパーソナル情報システムを第2次大戦直後から構想し、60年代にこの考えに沿って今日のパソコン形式へとつながる情報システムを構築した。エンゲルバートはこの過程でマウスなどのツールを開発するが、これらのシステムを自ら「オーグメンテーション」システムつまり「個人の能力の拡張」システムと名づけた。電子的ネットワークは確かに、個人の情報収集能力や認識能力を格段に向上させる。全体社会が電子的ネットワークに依存するようになればなるほど、多くのことがネットワーク上で可能になり、この過程は促進される。しかし、西垣が『ペ

シミステック・サイボーグ』のなかで指摘している通り、社会から孤立した形での個人の能力の拡張は、むしろ諸個人の権力的な側面を向上させるほうへと作用していくのではないだろうか⁽¹³⁾。パソコン通信の社会的拘束性の低さから生起するフレーミングなどのトラブル、情報と経済格差の拡大、オンライン犯罪、クリッパー議論の前提にある犯罪増加への懸念などはいずれもこのような作用の結果として生起されてくることに注意することが必要だろう。そこでは、電子的ネットワークによって相対化した規範性の下、拡大化された自我と自我の闘争が展開されていくという可能性がある。

4. 結びにかえて

電子ネットワーク・コミュニケーションの相貌は一つではない。一方でコミュニカティブな要素を認めることができれば、他方でより疎外的な要素を認めることができる。電子ネットワークの招来するものは単純なものではない。従来もそうではあったのだが、輻輳的な現実到我々は直面していくことになるであろうと、今はまだとりあえず述べておくほかないであろう。

注

- (1) ジョージ・オーウェル『1984年』早川書房、1972.
- (2) マーク・ポスター『情報様式論』岩波書店、1991.
- (3) Lee Sproull, Sara Kiesler "Connections: new ways of working in the networked Organization" MIT Press 1992. (加藤丈夫『コネクションズ』、アスキー、1993.) 邦訳p75
- (4) 前掲書p76.
- (5) 前掲書pp76-77.
- (6) 前掲書p78
- (7) 杉山あかし・藤田高弘「公共圏の新展開—湾岸戦争とパソコン通信」『社会科学論集』第33集、九州大学教養部社会科学研究室、1993.
- (8) 特集「新しい『受け手』論の探求」、『新聞学評論』第37号、日本新聞学会、1988.
- (9) 前掲 杉山・藤田論文参照
- (10) 刈羽真「デジタルオーディオにおけるジッターの比較測定『デジタルケーブル編』『M』無線と実験』誠文堂新光社、1993年9月号、pp.100-107.
- (11) 『通信と放送の融合』日本民間放送連盟、1994.3.
- (12) Nicholas Baran "Inside the Information Superhighway Revolution" Coriolis Group Books, 1994『情報スーパーハイウェイの衝撃』勝又美智雄訳 日本経済新聞社1994.
- (13) 西垣通『ペシミスティック・サイボーグ— 普遍言語機械への欲望』青土社、1994.

*なお、本研究は財電気通信普及財団の研究助成を受けて行なわれた。