

情報の倫理



今日休日
だよね…

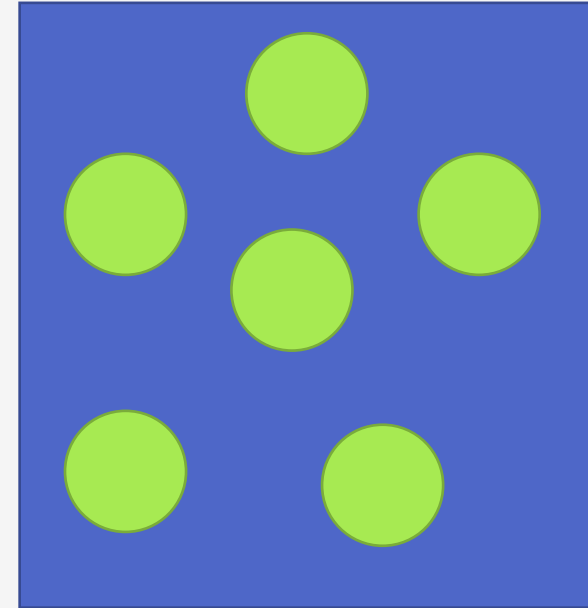
2017/11/23

Kazuma Sekiguchi

class@cieds.jp

コミュニティ

- 一定の地理的範囲をともなうこと
 - 構成員相互の交流があること
 - 共通の目標・関心事などが存在すること
-
- 一番身近なものは、町内会
 - 地理的制約を有するところに他との差別化が生じる



ネットコミュニティの定義

- 人が集まるグループであること
- 社会的交流を共有していること
- メンバー同士または他のメンバーと共通の結びつきを持つこと
 - 帰属意識の共有
- 最低でも一定の時間同じ場所にいること
 - 事業者がコミュニケーションのための場所だけを提供している
 - ネットオークションも含まれる
- 2008年くらいが全盛
 - その後SNSなどの普及により相対的に衰退

ネットコミュニティの定義

- 物理的距離制約から脱却した、ある共通の目的、関心、価値を共有するネットワーク上に存在する集合体
 - ネットに存在する情報交換や共有を目的とする集団
- リアルな空間でのコミュニティとは異なり、ネットコミュニティは比較的開放的
 - 地理的制約が生じないため、言語的制約に束縛される以外の制約は比較的少ない

ネットコミュニティ

- コミュニティは地理的制約に基づいて構成される
 - ネットでは、地理的制約は生じない
 - 日本と米国間でも物理的距離を感じずに情報交換が可能
 - ゆえにネットコミュニティはコミュニティではない、と考えることも可能
- 現在は都市化が進み時間距離の短縮が可能
- 近所関係の軽薄化など地理的な意味が薄れている
 - 社会状況の変化から、コミュニティの必須条件として地理的条件よりも、その本質である共同性に重きを置くという考え方が浮上
 - 地理的制約よりも共同性＝目的に主点を置く考え

公共圏

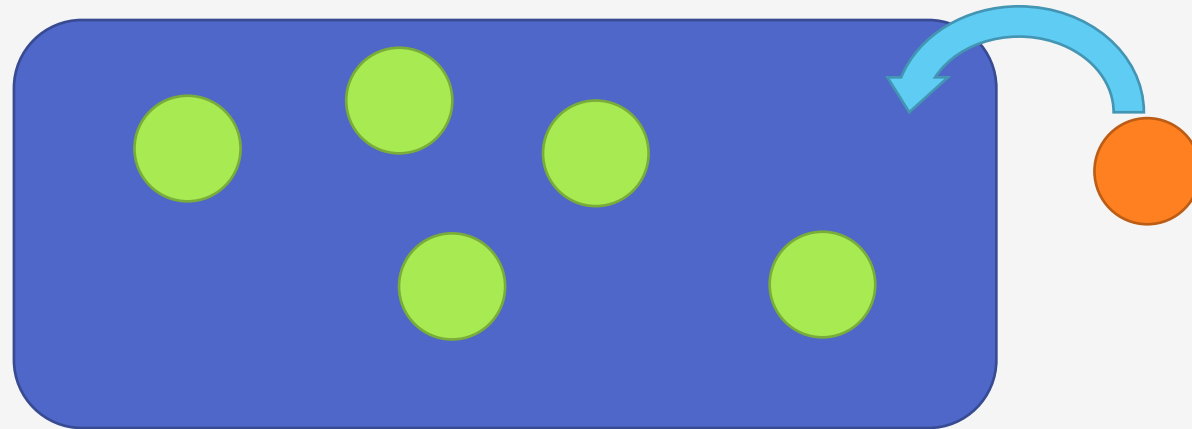
- ネットコミュニティは、多数の人が参加できる開放性を兼ね備えている
 - ハーバーマスの言う公共圏に当てはまる
- 公共圏
 - 政治権力や経済権力から独立し、自律的かつ合理的な議論が可能な場であり、市民は誰でもそこに入ることが出来、またその議論は市民に対して透明性がある場
- 公共圏とは最も端的には「意見に関するコミュニティのためのネットワーク」

公共圏の理念型

- ①公共圏においては、それぞれの人間は社会的地位を度外視した対等の人間として扱われる（平等性）
- ②それまで通用していた領域を問題化し、コミュニケーションによる相互理解からテーマの意味を求める（自律性）
- ③「財産と教養」を持つ者ならば誰でも参加可能とし、万人の参加に対する可能性を持つ（公開性）

ネットコミュニティの公共圏性

- ネットコミュニティはある仮想的な場を共用して交流・知識交換を行う場として機能
 - 公共圏の理念型に近い性格を有している



公共圏、3つの理念型（平等性）

- 平等性：ネットコミュニティの大部分が匿名か、それに準じるハンドルネームでの活動が可能であり、通常ネットコミュニティの参加者であれば、情報の自由な発信が可能である
 - 匿名による責任逃れも可能

公共圏、3つの理念型（自律性）

- 自律性：ネットコミュニティに規定されている範囲内であれば、話題に制限がない
- ネットコミュニティの利用は、規則を設けていても自己の良心など自律性に依存した利用を求めていることが多い
 - 規律を無視したユーザが登場する危険性

公共圏、3つの理念型（公開性）

- 公開性：インターネットにアクセス可能であれば参加が容易に可能である
- リアルと連動したコミュニティなどで参加敷居の高いコミュニティも存在するが、オンライン上だけに存在するコミュニティにおいては、リアルなコミュニティに比較して参加は容易である
 - SNSなどでは、障壁がある
 - 排他的なコミュニティではこの限りでは無い

ネットコミュニティのシステム

- ネットコミュニティを形成するには、 $x(n-1)$ のネットワーク構造を備えたコミュニケーションツールの存在が必要不可欠
 - ネットコミュニティサイトの大部分では、トピックと呼ばれる1つのまとまった話題を最小単位として、それに対して投稿や返信が可能なシステムを形成
 - 似たようなトピックがいくつかが集まって、フォーラムなどと呼ばれるまとまりを形成
 - フォーラムは、各トピックの題名を提供し、実際の情報交換はトピック内で行う

ネットコミュニティのシステム

- ネットでは、表情が伝わらない
 - 顔文字やスタンプなど代替手段の普及
 - 怒っているわけでは無いのに怒っているかのように伝わる
- 表情を伝える目的で色や文字の大きさなどを変える機能を備えている掲示板も多い

ネットコミュニティの弱点

- ネットコミュニティには元々コミットメントの高いユーザだけ参加する
 - 多数のユーザは意見を発しない
 - 有益な情報が入手できにくい
 - ネットコミュニティは話題を絞っているため、様々な情報を提供できない
- 荒らしの問題
 - ネットコミュニティの雰囲気的大事

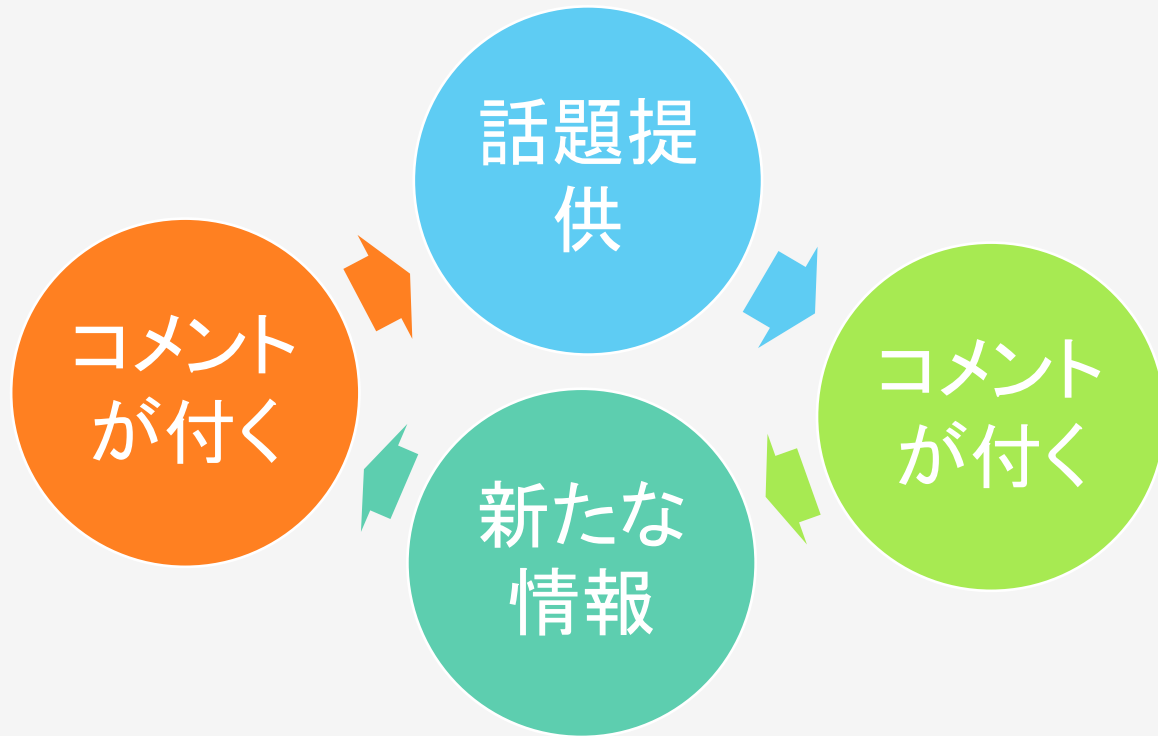
知識交換機能

- 場への参加者の自由な参入・退出が許容できなければ高質の知識創造は支援できない（野中）
- 場は環境との相互作用や場の内部での関係性の変化によって常に変動しており、そのときの状況によって場における最適な人の配置は異なるから
 - 自由な参入、退出が容易であるネットコミュニティの有用性を指摘
- 高質の議論を通じた知識創造を行うための場として適切

新たな知の創造とネットコミュニティ

- 個人やチームが「新たな知（ナレッジ）」を効果的に生み出すには
 - 時間や場所にとらわれずに、個人や組織として働き方や目的に最適化されたワークスペースが必要
 - 多様で異質な考え方を持つ人たちが、お互いの考え・意見を出し合い、その中から「新たな知」を生み出していくというプロセスが必須

ネットコミュニティの議論過程



- 自発的に情報を提供する参加者が現れ始める
- 反応を示す人が多くなる
- 多数の参加者が参加することで、ある情報に対し、さまざまな角度から情報を付加し、評価し、また情報を付加する、というサイクルが発生
- 深い議論が可能となってくる。

メリット・デメリット

- メリット

- 匿名での情報交換は、相手の属性が分からないため意見を言いやすい
- 参加が特に意識せずに行える

- デメリット

- 他人への誹謗中傷
- 発言者を特定しにくい
- 情報が正当であるかどうか判断がしにくい
- 同じ発言が、受け取る人によって、受け取り方に個人差があり、客観的な指標が取りづらいため、対策が取りづらい

出発点の違い

- SNS = Social Networking System
 - 実在の人同士の連関をネット上で明らかにした上で、コミュニケーションを取るシステム
 - 中心は人
- ネットコミュニティ
 - 人では無く、ある趣味、趣向に合わせて共通の話題を通じてコミュニケーションを取るシステム
 - 中心は共通の話題
- SNSは内部にコミュニティ機能を有するものが多い
 - ネットコミュニティ的な機能も有する
 - 日記機能（ブログ的な機能）
 - メッセージ送信機能（プライベートメッセージ）

出発点の違い

- SNSは内部にコミュニティ機能を有するものが多い
 - ネットコミュニティ的な機能も有する
 - 日記機能（ブログ的な機能）
 - メッセージ送信機能（プライベートメッセージ）

実名性と匿名性

- SNSは実名で参加することを推奨されている
 - 実名以外では参加不可能なものも存在（Facebook）
- 知り合いとの連関があるため、ある程度属性を推測することが可能
 - 孤立しているユーザは退出を促されるため、ある程度繋がる必要性がある
- ネットコミュニティは匿名が基本
 - ハンドルネームの利用が多い
 - 属性の把握は不可能に近い
 - 参入、退出が容易に行える
 - 知識創造の場としては最適とされる

荒らしの減少

- 匿名性を有するネットコミュニティにおいては、発言は容易に可能
 - 匿名であるため、特定されない
 - 参入、退出が容易
 - 荒らしが発生する危険性の向上
- 実名で行うSNSにおいては、荒らしは相対的に減少する
 - 個人を特定される
 - 連関を有するユーザからの指摘

新しい視点の欠如

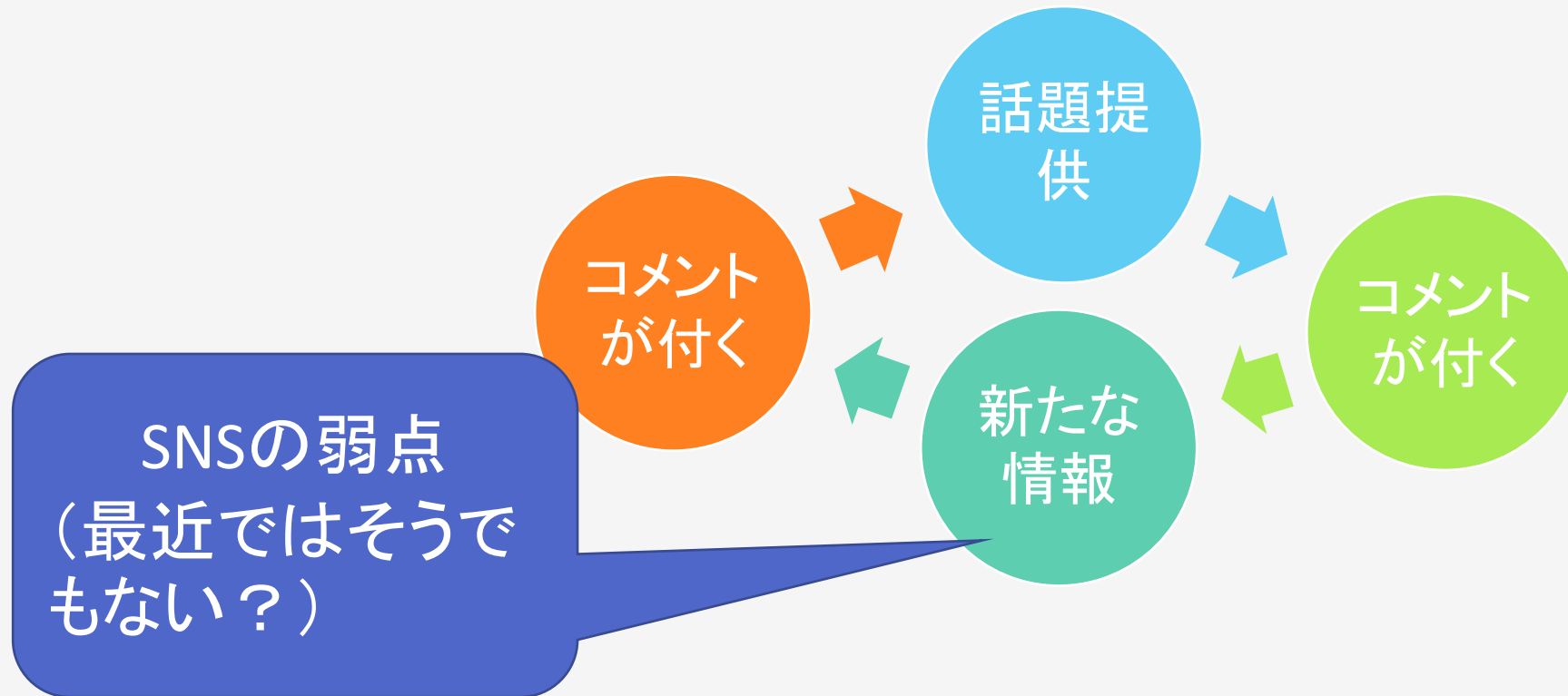
- SNSでコメントを付与するのは基本的に知り合い
 - 知り合いは元々考え方が似ている可能性が高い
 - 意外な指摘や新しい知識の提供機会を失っている可能性がある
- 閉じた空間であるため、密度の濃いコミュニケーションが可能
 - 部外者への情報公開性は低い
 - SNS内で作成したブログの公開範囲指定により、SNS内でも情報秘匿が可能

新しい視点の欠如

- 自分に近い人の発言であれば、信用度が増すなどの信用性付加に効果がある
 - ブログは83.7%
 - SNS は89.4%
 - 共に信憑性が高い
 - 恐らくLINEではもっと信用度が高くなると予想できる

SNSとネットコミュニティ

- 個人間のコミュニケーションでは優位に立つが、知識創造や発見、議論などでは劣位にある



Six Degree (6次の隔たり)

- 世界中の人は6人を介することでどの人とも繋がりを持つことが可能
 - 明確な証明はされていない
 - 心理学者が実際に実験
 - 概ね5~7人
 - mixiのエンジニアの調査では6人目で95%到達可能
- SNSはその考えを基礎において作成されている