

『スマートモブズ』を読む

GLOCOMでは毎月、若手研究者による自由参加の「情報社会学若手研究会」を開催している(<http://www.sfc.ne.jp/pukiwiki/>参照)。

9月の研究会では、ハワード・ラインゴールド著『スマートモブズ〈群がる〉モバイル族の挑戦』の読書会を行った。

本稿ではまず、読書会における本書の解説と参加者による討論をレポートし、次に、研究会の有志がそれぞれの視点から本書を考察、最後にそれらの考察をもとに公文俊平GLOCOM所長が解説を加えた。

『スマートモブズ』は、読む人によって全く異なる理解をし、全く異なる感想を持つ本のようなのだ。9月の『スマートモブズ』読書会において、本書の翻訳作業に参加した石橋啓一郎氏(GLOCOM研究員)は、本書の内容は「相当まじめに最後まで読まないで正確な理解がしにくく、8月の『スマートモブズ』日本語訳刊行記念ワークショップ(本誌10月号参照)でもこの本を誤解している人が多かった」と述べた。特に「スマートモブズは政治とどうかかわるのか」などといった疑問をあらかじめ持って読むと、その疑問に流されて正確な理解がしにくくなるので注意が必要だそうだ。

■ 『スマートモブズ』解説

石橋氏は、『スマートモブズ』の内容を次のように解説した。

本書でラインゴールドが描いた「スマートモブ」とは、「モバイル+パーベイシブ環境、ウェアラブルコンピューティング技術、集合的コンピューティング技術に支えられ、時には評判システムを頼りに、直接知らない人々とも互いに協力して行動する人々」である。そのような集合がさまざまな場面でいくつも形成されることから、本書のタイトルは「モブズ(集合名詞mobの複数形)」となっている。本書は、序章と1章で「スマートモブズ」概念への導入を行い、2章から6章でスマートモブズの五つの要素の検討、7章・8章でそれらのまとめを示している。

スマートモブズの議論でもっとも重要な要素の一つは、さまざまな「協力」の技術である(2章・5章参照)。人々がイノベーティブな協力をするためには、共有資源(コモンス)が不可欠であり、それを他人同士が協力して使うため

には、相手がどの程度信頼できるのかを示す「評判システム」の役割が重要であるという。この「評判システム」とは、クレジットカードやSlashdot、Google、eBay、オークションシステムのようなものを指す。

そしてラインゴールドは、「人々が相互に信頼しゲームの秩序を保っていくためには、参加者の行動を監視し、ルールを踏み外した人をきちんと罰していかなければならない」という。しかもこれは「一元的な権力によってではなく、ゲームの参加者が『評判』によって相互に行うことが重要だ」と述べている。

スマートモブズは、いくつかの新技术や環境の変化にも支えられている(3章・4章参照)。その一つは、P2Pやグリッドコンピューティングのように分散した計算資源を集めて使うSwarmコンピューティング技術だ。ラインゴールドはここから、「渋谷を行き交う人々が持ち歩いているモバイル端末が互いに通信して協調したら物凄ことができるのではないか」と予測している。

また、ウェアラブル化・サイボーグ化によってコンピュータが身体化し、さらに周囲の情報を集めて計算を行うチップが環境に埋め込まれると、身体と情報空間が結びつき、人はどこにいても計算機の恩恵を享受できるようになる。つまりコンピュータはわれわれの現実を拡張し、われわれが作用を受ける「環境」になっていく(石橋氏は、このような人と環境[移動体+偏在環境+評判システム]の組み合わせについて、情報インフラと人間が協調しあって作り出す「人類・情報インフラ共生体」と表現した)。

情報技術が「移動」や「現実世界」と結びついたとき、人々は協力の技術を活用して「群れ」をつくり、創発的な秩序を形成する。このスマートモブズが発揮する「創発性」とは、

個々の主体は単純なルールに従って行動するのに、全体としては複雑な秩序や知性になるという状態だ。本書では、フィリピン国民が携帯電話のショートメッセージを交換しながら瞬時に集まって大規模なデモを組織し、エストラダ政権を打倒した事件が紹介されている。この事例で人々は携帯電話でテキスト情報を交換していただけであり、スマートモブズとしては非常に原始的な例だ。だが、この事例からも推測できるように、「柔軟で壊すことが難しい通信手段や情報環境の上でコンピュータを身体化させた人々が協力して活動すると、今までとは全く違うことができるだろう。そしてそのような組織が創発的に新たな秩序を造っていくだろう」というのがラインゴールドの見解である。

以上のような本書の解説の後、参加者で議論を行った。その中から浮かび上がってきた主な論点は次の四つである。

■ 論点1: ネットワークの価値と評判システムの可能性

石橋氏は「ネットワークの価値とは、リードの法則が示すような理論的な接続可能性だけではなく、実際の接続コストやその組み合わせの価値、そこで行われるコミュニケーションの価値、蓄積されたものの価値にも依存する」という。そして「スマートモブ技術は、協力を生み出す場所と時間の増幅を可能にする。また協力を至るためのコミュニケーションと処理を自動化し、接続コストを低下させる。人間以外のモノとの協力もあり得るようになり、作れるグループの数も増える。こうしてネットワークから取り出せる価値も大きくなる」と述べた。

これについて「関心空間(<http://www.kanshin.com/>)」を運営しているユニークアイディ社長の前田邦宏氏は、「モブとモブがコミュニケーションし、評判システムと評判システムが協調連動することもでてくるだろう。そのようなオープンで動的な状態を『創発』とみることができるのではないか」と述べた。

■ 論点2: 創発的秩序と評価

創発的秩序として代表的なのはアリの行動である。個々の

アリは非常に単純な判断しかしていないのに、全体として高いレベルの知性や秩序を作っている。澁川修一氏(経済産業研究所研究スタッフ)は、「これは、おもしろそうなところに知識を少し落としていく行動が積み重なって大きな動きになる『2ちゃんねる』のコミュニティと関係がありそうだ」と述べた。

また鈴木謙介氏(東京都立大学大学院博士課程)は、「社会が変わったときに、それが市民革命なのか、クーデターなのか、無秩序化なのかを、誰が評価をするのか」と問題提起した。橋本岳氏(三菱総合研究所研究員)も、「アリ自身が全体としての合理性や秩序を認識していないように、神の目を持たないわれわれはスマートモブによって造られる秩序を『良いこと』であると認識できないのではないかと疑問を呈した。

これに対して石橋氏は、「創発的にできたシステムの内部にいる人は、そのシステムが安定し存続可能ならば好意的にとらえるのではないかと」「道徳や法律のような評価基準を外部から与えたり、他のシステムとの相互作用をしたりする過程でも、内部の人自身がシステムを評価することはできるだろう」と述べた。

■ 論点3: デメリット・暗い未来

ラインゴールドは、基本的にはスマートモブを肯定的にとらえているようだ。第8章ではスマートモブ技術がもたらす否定的要素として、「自由への脅威」「生活の質への脅威」「人間の尊厳への脅威」を挙げて検討しているが、最後は「スマートモブ技術の危険を制限し、有益な目的にその力を向けるためのメタ技術」を多くの人が身につければ、「われわれは素晴らしいことをともに成し遂げられる、と私は信じている」と期待をこめて述べている。これに対して参加者からはさまざまな懸念が述べられた。

小笠原盛浩氏(東京大学社会情報研究所修士課程)は「本書は楽観的すぎないか。スマートモブズからは暗い未来を読めてしまう」と述べた。小笠原氏によると、「個人の認知能力を遙かに超えるほど情報量が飛躍的に増加した状況で技術を真っ先に活用できるのは、目的が明確で処理できるパワーを持った『搾取する側』、すなわち国家や企業である」。

これに対して石橋氏は「スマートモブ的な環境がないときよりは、頑丈な集合行動は起こしやすい。暗い未来を覆す可

能性も大きいのではないかと述べ、丸田一氏(GLOCOM助教授)も「監視技術をうまく使うことで権力を分散することができる」と述べた。だが小笠原氏は、「人々がパワーを結集するためには、集まるだけではなくコミットメントも必要だ。しかし、人々は多重にネットワークに属しているためそれぞれへのかかわりが薄く、ニーズが広く共有されない」と述べた。

公文氏は「ラインゴールドは『ベキ法則』の話をしていない。新しく現れてくる秩序は、成果の分配が極端に不平等で民主主義にはふさわしくないものかもしれない」と述べた。石橋氏も、「相互監視ができるようになったとき、特定の人物が集中的に監視され、ほかの多くの人々はまったく監視されないだろう」との予測を述べた。鈴木氏も、「スマートモブ技術は、小さな村で隣組同士が監視しあうような、動きにくい状態にする可能性もある」と指摘した。

また折田明子氏(慶應義塾大学大学院政策・メディア研究科博士課程)は、「『2ちゃんねる』における『祭り*1』のような動物的盛り上がりは本当に楽しいだろうか」と疑問を呈した。「自分が盛り上がりのネタにされると『なぜ自分のことをそこまで知っているのか?』と恐怖を感じ、また事実と異なる像が作られていくことに恐怖を感じる」と体験を語った。そして、「『祭り』のパワーやある程度の楽しさは認めるが、何らかの意図が入ると非常に怖いものになる」と述べた。

■ 論点4:協力の技術とオフ、フラッシュモブ

アメリカやイギリスなどでは、他人同士が電子メールによって示し合わせて協力し、突発的なパフォーマンスを行う「フラッシュモブ」が起きているとの報道が話題になっている。だが日本では、「2ちゃんねる」の議論を基にして起こる「オフ(大規模オフ・突発オフ)」が数年前から知られている。

澁川氏によると、両者はよく似ているが微妙に異なる。オフは掲示板上で多くの人によってアイデアがもまれて内容が洗練され、その過程を通じて参加者は意味や文脈(何がおもしろいのか)を共有する。他方、フラッシュモブは企画者が参加者の振り舞いを逐一指定し、参加者がそれに従うことで作り上げられ、意味や文脈などが参加者には十分に共有されない傾向がある。

ただし鈴木氏によると、最近の「オフ」は数百人もの参加者を集めたり全国で同時多発的に起こすなど、規模が大きいた

めに現場で収拾がつかなくなったり、企画の詰めが甘い例が増えているらしい。そのため企画者は、イベント制作会社のスタッフからノウハウ提供を受けるなどして、手際よく仕切ろうとしているという。しかも鈴木氏は、「日本の場合、参加者たちが仕切ろうとする人の足を引っ張る傾向がある」ため、「企画者も仕切るのに疲れて離れていくのではないかと勢いは続かないだろう」と述べた。

■ 本書の提起するもの

人々が協力して大きな仕事を成し遂げるという現象は、歴史的には珍しいことではない。しかし本書は確かに、非常に新しい現象をとらえている。たとえばフィリピンの事例は、モバイル技術と結びつくことでより洗練された現象となったものであり、出版メディアや放送メディア、あるいは有線電話では政権に対抗できなかったかもしれないし、デスクトップパソコンの前に座り電子掲示板で議論していても、あれほどまでの迅速な行動は難しかったかもしれない。

そして人々は今後一層、モバイルでパーベイシブな情報環境の中で群れ、祭りやオフ、フラッシュモブを繰り返し、さまざまな経緯をたどりながらやがて新しい社会秩序を創発していくだろう。そのような技術や議論の場があり、「祭り」やネットで組織された集合行動があるということを前提にしたときに、人間はどうなっていくのか、そしてわれわれは今後の社会をどう設計していけばよいのか、という非常に興味深い問いを本書は提起している。

庄司昌彦(GLOCOM研究員)

*1 澁川氏は「ある事件に関してネットユーザが目撃し、興奮し、各種掲示板等に多量の書き込みを行ったり、Flashやまとめサイトをつくって盛り上がる行為」と定義している。

リードの法則再検討とスマートモブズ

石橋啓一郎(GLOCOM研究員)

■『スマートモブズ』の伝えるもの

スマートモブズの描く世界は、すこしSFチックでイメージがつかみにくい。このことはラインゴルドも認めていて、「インターネットとは何か、なんて簡単に一言では語れないように、スマートモブズとは何かなんてことを一言で説明することはできない」なんて言っている。しかし、ラインゴルドは大きく言えば、「モバイル+パーベイスブ技術、協力の技術、分散処理の技術の発展の組み合わせで、具体的にどんなことができるようになるか」という生まれてくる現象のイメージと「そしてスマートモブズは『創発性(emergence)』を持つようになり、それが社会のありかたを変える」という本質的な社会変革の可能性の二つのことを伝えているように思える。正直に言って、後者の創発性の問題については、本の中で十分説明されているとは思えない、というのが感想だ。それを否定する材料はないが、今のところまだ希望的観測に過ぎないのではないか。

しかし、前者の来るべき社会のイメージだけでも、十分なインパクトがある。実のところ、僕は本の中で説明されているイメージは、インパクトを十分伝えていないのではないかと考えている。もっと遙かに大きな影響があるのではないか。その影響の源泉はリードの法則だ。

■リードの法則の検討

リードの法則の意味について、実は僕は疑問を抱いてきた。リードの法則はスマートモブズの第3章「協力の技術」で、サーノフの法則、メトカーフの法則とともに言及されている、ネットワークの価値を評価する枠組みだ。ネットワークのノードの数を n とすると、サーノフの法則はネットワークの価値を n に比例するとする。これは、放送型のネットワークを前提とする考え方だ。情報の発信元は一つで、そこが発信する情報がネットワークを通じて同様にすべてのノードに伝えられる。ネットワークの価値は、情報を届けられる

ノードの数に比例する。メトカーフの法則は、価値は n の2乗に比例するとする。これは、電話網のような1対1のコミュニケーションを行うためのネットワークを前提とする考え方だ。この場合、通信が可能なノードの組は n の2乗に比例し、これがネットワークの価値になる。そして、リードの法則は、複数対複数のコミュニケーションが可能なネットワークを前提としたものだ。つまり、グループを自由に作り、そのグループを単位とするコミュニケーションが可能なネットワークで、インターネットはこれに当たると言えるかもしれない。インターネットは個々の通信はほぼ1対1だが、アプリケーションでそれを束ねることによって、複数対複数のコミュニケーションとして取り扱うことができるからだ。このようなネットワークでは作れる可能性のあるグループの数が価値となり、これは 2 の n 乗に比例する。僕が疑問を抱くのは、この三つの法則はどれも潜在的に可能なコミュニケーションの組み合わせの数を価値としている点だ。

たとえば電話のネットワークを考えてみよう。電話から得られる価値は、二つの価値を足したものだと考えられる。一つはもちろん、通話から得られる価値だ。コミュニケーションをした量だけ、利用者はなんらかの利益を得ていると考えられる。もう一つは、通話できる可能性から得られる価値だ。電話を取り付けると、他の加入者の誰とでも、必要とあらば電話できる。10人にしかかけられない電話と、1億人にかけられる電話では、明らかに価値が違う。その意味では、実際に通話していないとしても、通話したければできるというだけで価値があるというのは、もっともな話だ。しかし、1億人のネットワークは、10人のネットワークの 10^{14} 倍の価値があると言えるだろうか？(メトカーフの法則では、ネットワークの価値はノードの数の2乗に比例する。)

ここで、潜在的な価値から、実際に取り出せる価値という観点で考えてみたい。たとえば電話なら、通話するのが人間である以上、1日に24時間以上通話することはできない。1億人と通話可能であるということと、1億人と実際に話すということは違う話だ。つまり、潜在的な可能性から実際に

取り出せる価値には限界があるということだ。

リードの法則にも、同様の問題がある。2の n 乗という数は、 n が大きい場合莫大な数になる。グループでコミュニケーションをするためには、まずグループを作り、それを維持し、実際にコミュニケーションを行う必要がある。このコストは決して小さくない。特に、1対1のコミュニケーションとは違って、グループを作り維持する必要があることに注意すべきで、このコストは人間にとっては大きい。このため、リードの法則はネットワークに非常に大きな潜在的価値があることを予言しているにもかかわらず、そこから取り出せる価値はほんの一部にしか過ぎないのだ。あなたは、同時にいくつのグループに属し、コミュニケーションできるだろうか？どのくらいの速度でグループを作ったり解消したりできるだろうか？あなたがコミュニケーションを取る可能性がある人の数を n として、属しているグループの数と、2の n 乗の間には、どのくらいの差があるだろうか。取り出せる価値が潜在的価値ほどのオーダーで大きくなることは、実はリード自身も指摘している。

■ スマートモブズの世界とリードの法則

しかし、スマートモブズの世界がどんな世界なのかを考えると、その世界にはこの状況を変える力があるのではないかと思えてくる。ラインゴールドが予言するのは、こんな世界

だ。人間はコンピュータを身につけてどこにでも持ち運び、そのコンピュータはどこでも通信できる。環境自体にチップが埋め込まれており、環境が情報を発信する。大量のコンピュータが相互に協調して処理をする技術が成熟する。また、人と人、人とコンピュータ、コンピュータとコンピュータがお互いに安心して協調して活動できるよう、信頼を測る評判システムが発達する。つまり、どこにいてもコンピュータとネットワークを介して、見知らぬ間柄の人やコンピュータや環境が即興で協調して活動できる世界だ。

今まで、僕らがネットワークを使うとき、場所と時間に縛られてきた。計算機は小さくなって持ち運べるようになってはきたが、せいぜい人間の旧来のコミュニケーションを助ける程度のことしかできなかった。インターネットが普及したと言っても、そこから取り出せる価値はせいぜい人間の能力が許す範囲のことではなかったわけだ。しかし、スマートモブズの世界では違う。コンピュータとネットワークの助けによって、いつでもどこでも誰とでも必要なネットワークをその場で作り、コミュニケーションし、価値を取り出すことができる。しかも、協調相手は人間だけではなく、他のコンピュータも対象となる。人間が知らないうちに必要な情報を取り出したり、処理をしたりといったことも起こるだろう。

これはリードの法則が予言するネットワークの潜在的価値から実際に取り出せる価値が、今までよりも遥かに大きくなることを意味する。これは社会を大きく変えるのではないか。

『スマートモブズ』から読み取れてしまう暗い(?)未来

小笠原盛浩(東京大学社会情報研究所修士課程)

ラインゴールドは、スマートモブ技術が「協力の技術」となり権力を分散化する可能性を有しており、当技術をどのように受け入れるかが鍵であると述べている。私もその考えには同意するものの、スマートモブ技術の普及当初は、「協力の技術」よりも「偽情報娯楽装置」として実現する可能性が高いのではないかと考えざるをえない。

私の危惧は、人々と企業がスマートモブ技術を手にした場合、どちらが技術の可能性をより引き出せるだろうか、とい

う問いからくるものである。『スマートモブズ』も警告しているように、新しい組織形態や民主主義の出現は、「善玉たち」によってではなく、人々を操作し搾取し支配するために新しい仕方を利用することに熱心な者によっていた(299、381ページ参照)。後者が新たな組織形態を創出し利活用できた原因を、意思と資源の面から説明を試みてみよう。彼らは自分の利益を増加させるという堅い意思を持ち、そのために必要な資源(暴力や経済力)を投入することができた。一方、人々

に近い「善玉たち」は、新しい仕方を通じて何を達成するかという明確な意思も資源も持たなかったと考えられる。スマートモブ技術についても同様なのではないか？

営利企業組織(以下、「企業」と略す)と人々を、意思の面で比較してみよう。企業の目的にはさまざまな定義があるが、顧客への価値提供を通じて利潤を追求する点では概ね一致している。スマートモブ技術の活用にも際しても、顧客情報を個人別に・24時間・どこにしようが入手し、“最適な”ソリューションを提供し続けることで利益を上げようとするであろう。利潤追求という目的設定は明確であり、組織の存続がかかっているために実行の意思は確固としている。

一方、人々はスマートモブ技術を使って何をしたいか、認識が共有されていない。マーケティングで言われるように、基本的に消費者(=人々)は潜在的ニーズを認識しておらず、具体的なソリューションとして呈示されるまで、ニーズがあったことに気づかないことも多い。ネットワークコミュニティにおける意思決定も問題である。顔の見えないやり取りで関係が成立している集団では、意見が極端な方向に偏りやすく、歩み寄りが起こりづらいため、意思の共有が困難なのである。また、パーベイシブ・ネットワーク環境では、人々は一層多様な社会的ネットワークに属することになる。人間の認知能力は限られているため、それぞれのネットワークに対するコミットメントは必然的に低いものになるだろう。あるネットワークに属する頭数は増えても、当該ネットワークの課題解決に汗を流すことを厭わない人はむしろ減少するかもしれない。よって、意思の面では企業が人々よりも優位にあると考えられる。

資源についてはどうだろう。スマートモブ技術の影響を考えるうえで最も重要な資源は情報処理能力であると考えられる。パーベイシブなネットワークを通じて多数の関係をつくり、

情報を流通させても、それらを自らの目的に沿って処理できなければ技術を活用できていないのと同じである。企業の場合、豊富なコンピューティング資源やデータマイニングツール等を用いることで、大量の情報を処理する能力を有している。人々が個人レベルで情報処理を行うのは、コンピューティング資源の面でも、認知能力の面でも困難である。社会的ネットワークが協力して情報処理を行おうにも、前述のとおり集団意思決定の困難やコミットメントの低さのため資源のある目的のために結集できないおそれがある。

以上、意思と資源の両面で、企業がスマートモブ技術を活用するうえで優位な位置にある。となれば、スマートモブ技術の普及当初は、企業が利潤追求のために新たな技術を最大限利用しようとする動きがメインになるのではないか。フィリピンや韓国でネットワーク化された人々が政権を動かした一方、日本ではほとんどその気配が見られないのは、人々の間に政治的な問題意識が共有されていた度合いによると考えられる。人々が企業の動きに対抗してパーベイシブ・ネットワークの力を結集するのは、企業の取り組みが人々の利益と衝突し、企業に対する不満が共有された後、はじめて実現可能になるのかもしれない。

むしろ、企業と人々の関係を単純に二項対立でとらえるべきではない。企業もまた人間の協力関係を推し進めるために歴史的に形成された“技術”の一つであり、それによって人が大きな利益を得てきたのは確かである。企業の利潤追求は顧客への価値提供と対になっているため、両者の関係はゼロサムではなくプラスサムだと言える。したがって、企業の利潤追求が主な誘因となってスマートモブ技術が普及したとしても、人々は以前より相対的に快適な生活を送ることができるであろう。ただし、企業に主導権がある状態を居心地悪く感じる人にとっては、「暗い未来」なのかもしれない。

誰の意思で私は動く？

折田明子(慶應義塾大学大学院政策・メディア研究科修士課程)

『スマートモブズ』はわくわくする本だった。「たとえお互いを知らなくても協調して行動できる人々によって成り立つ

存在」と序章に書かれているように、常にコミュニケーション機器を(モバイルとして)持ち歩く人々は、それぞれが持つ

その道具によって繋がりあう。わざわざPCに向かうことなく、ほぼリアルタイムに。以前なら出会えなかった人たちと、一人ではできなかった「何か」を行うことができる。オンラインの空間だけでなく、現実の世界で。可能性に満ちた現在と未来の姿が描かれる。筆者自身も、一人ひとりが連携し合うことによって、個人は力を得る(=エンパワーされる)ことに期待している者である。本書に書かれた具体的な事例はどれも魅力的で、特にエストラダ政権に対して、ショートメールをやり取りする国民が結集する事例には非常に大きな期待を抱いた。

一方でラインゴルドは、暴徒としてのモブズの問題や、プライバシーの問題についても提起している。だが、この本を通して感じたものは、どちらかと言えば未来に対する楽観的な視点であり、可能性の提起だった。

この本をファンタジーとして読むなら、もしくは未来の物語として読むなら、それで十分だろう。だが、われわれがすでにリアルに感じている現在進行中の現象だとすれば、いくつかの問題点に気づかねばなるまい。筆者は三つの問題点を提起したい。

■ 誰の意思で動いているのか？

一つには、誰の意思で動いているのか、という点である。祭りやパレードの喧騒に加わることは簡単だ。時には、それが何の祭りを理解しないまま、その場の「ノリ」で参加することさえできる。それは自分の意思による参加と呼べるのか。それとも、与り知らぬ意思に乗せられているだけなのか。気がついたら盛り上がっていて、何かができる、という流れは確かにおもしろい。知らない者同士がいつのまにか協働を始める。だが、何のために？

盛り上がりや楽しさにくるまれて、目的という核を見失うとすれば、「スマート」だったはずの群集は容易に「従順な」群集になりうる。極端な例を挙げれば、熱狂的な国民に支えられたファシズムや、共通の習慣や儀式によって連帯感を共有するカルト集団に陥る危険性すらあると指摘したい。一人ひとりが明確な意思を持たない集団の中で、集団が進む方向を意図的に操作する存在が発生する可能性は十分にある。後述するが、政治的な文脈では特に気をつけねばなるまい。

■ 暴徒とスケープゴート

二つめは、ラインゴルドもふれているが、暴徒としてのモブズである。筆者は選挙出馬の経験から書こう。自分の名前や存在を公にすると同時に、数や言葉の暴力を嫌というほど感じた。2ちゃんねるには筆者個人名のスレッドが作られ、筆者を見かけたというコメント、政党に対するコメント、筆者本人に対するコメント、公開していないはずの個人情報、根拠のない噂等々、数多く書き込まれた。その多くはいわゆる悪口だった。また、非常に小規模ではあるが、「『候補者折田』をケータイカメラで撮影する」というフラッシュモブ的な動きも体験した。前述したように、モブズの行動が、特段の意思もなくその場のノリによるものだとしても、まとまった人数から誹謗・中傷を受けることの攻撃力は強い。一人ひとりは、傷つける思いも政治的意図もたいて持っていないのかもしれない(それゆえに軽く言う・書くことができるのかもしれないが)。いや、もしくは敵対する陣営による工作がなかったとは言い切れないだろう。意思を持たない群集を、何らかの意思を持った者が「見えないように」誘導する危険性を自覚すべきではないか。盛り上がりの裏側に、逃げられないスケープゴートが存在するかもしれないのだ。

■ 政治に対して力を持てるか？

三つめは、政治的文脈においてスマートモブズが過大評価されていないか、という点である。

フィリピンの事例も韓国の事例も、確かに成功例だ。一つひとつの潜在的な想いが、顕在化し、連携し、大きなものを動かせることが証明された。だが、これはあくまでうまくいった例「も」ある、と言い換えたい。スマートモブズを読んだ人の中には、「こうしたコミュニケーションの形が今までの選挙を変える」「若い人間でも立候補できる素地ができる」「マニフェストと組み合わせて政策主体の選挙ができるのでは」といったコメントをする人が少なくない。確かにこれらは理想としてめざすものではある。だが、立候補して敗れた若者の一人として言うなら、現実には「スマート」なモブズとは遙かに遠いところにある。

選挙で言うならば、有権者から票を集めるための行為は、なぜか今でも地道な挨拶と演説、握手なのだ。公選法がイン

ターネットの利用をいまだ認めない以上、ごく一部の「スマートな」人間をひきつけ、動かすだけの労力を割くことはできない。しかも、「スマートな」人たちが投票に行くという保証は何もないのだ。票田をなぞっていく古い形からなかなか脱却できない理由がここにある。

通常の政策や法案に対する行動で言うならば、請願(署名)はインターネットによる提出は認められず、非公開とされる与党の部会の状況を眺めるしかない。大量にパブリックコメントを送りつけたとしても、それらは多ければ多いほど希薄になるジレンマがある。もちろん、問題意識を持つ者がそれ

を人的ネットワークを通じて広め、顕在化することには意味がある。それらを実効性のあるものにするためには何が必要なのか。現象をとらえるだけでなく、現実的な構造の分析が必要になる。

一個人から発したものが、ネットワークを形成し、力を持ち、行動につながる。スマートモブズによる純粋なボトムアップの動きには、可能性がまだまだあると考えている。「私は誰の意思で動くのか」。モブズが自覚を持って動き始めたときが、本当の変化になるのではないだろうか。

スマートモブズ的活動は日本ではどう受容されているのか

—— 2ch大規模オフとフラッシュモブ@東京との比較から ——

澁川修一

(独立行政法人経済産業研究所研究スタッフ/東京大学大学院情報学環・学際情報学府修士課程/GLOCOMリサーチアソシエイト)

「スマートモブズ」で展開される議論の萌芽的な事例として今年の夏、ネット界隈で盛り上がったのが「フラッシュモブ」である。これはモバイル端末を通じた情報で、決められた時間、場所に全く見ず知らずの人々が集まり、集団パフォーマンスを行ったかと思うと、あっという間に解散するというもので、全米各地やロンドン等でも行われ、話題となった*1。

一方で、わが国では数年前から、大規模な「オフ会」として、ネットを通じて呼びかけた数百人(時として数千人)規模のイベントが行われており、国内のネットコミュニティでは「は?何が世界初だっけ?」という意見も散見された*2。

おそらく、海外での「フラッシュモブ」と、わが国の「大規模オフ」との間には根本的な差異があり、その背景には、文化的・社会的な違いが大きく影響しているのではないか。そして、その「モブ」についての受容の差異は、わが国におけるスマートモブズ論に対する受容のそれとパラレルな関係にあるのではないだろうか?

■ フラッシュモブ@東京

外国でのモブが報道された後、わが国でも在住外国人を中

心にフラッシュモブが企画された*3。これは日本人の関心をも呼び、2ちゃんねるの「大規模off」板*4のスレッド*5では、「乗っ取っちゃえ」という過激な意見から、まじめに大規模オフとフラッシュモブとの違いについて考えようという意見まで幅広く議論された*6。

そして議論が続くなか、初めての東京でのフラッシュモブが、9月26日の19時30分集合で、東京・丸の内で開催された。これに私は参加したが*7、基本的に見ず知らずの人たちが集合場所に集まり、そこで主催者から受けた指示——この場合は、「会う-する-出る(GATHER-PLAY-DEPART)」と銘打ち、19時46分に東京駅丸の内北口のホールに集まり、突然大声で叫びながらジャンケンをする——に従うというものであった。

しかし、肝心の参加者がたったの9名で、帰宅の足を急ぐ人々が行き交うなか、大声で叫びながらジャンケンをするわれわれは、単なる頭のおかしい人の集団に思われたかもしれない。周到な周知があればもっと参加者は増えたはずで、残念であった。

■ 2chの大規模オフ

一方、前述の通り、わが国では匿名掲示板2ちゃんねる(以下、2chと略)を中心に大規模なオフ会が以前から開催されてきた。その精神はフラッシュモブと似たところがあり、何かしら大人数で非日常的な空間を作りだし、おもしろがるというのが基本的な図式である。2chではそれまでも、「2chサッカー部」のようなサークル的な活動が2chの「オフ板」*8で勃興し、2ch特有の「馴れ合い厳禁、殺伐上等」という暗黙のルールの裏返しとして活況を呈していた。それが初めて2ch全体を巻き込む形で数百人規模の参加を得たのは、2002年サッカー W杯の際に、韓国代表に対して偏向的な報道を行ったマスコミに対する抗議として開かれた準決勝パブリックビューイングにおけるドイツ応援オフ、そしてそれに引き続く三位決定戦トルコ応援オフ、さらにはその三位決定戦における恣意的なフジテレビの姿勢に対する抗議として企画された江ノ島ゴミ拾いオフであった*9。

さて、その後、大規模オフは珍しくなくなり、「新宿で居酒屋の誘いにモノスゴイ人数で付いて逝くオフ」*10や「月雄オフ」*11、「クリスマスに(彼氏・彼女が居ないので)殺伐と吉野家で牛丼を食うオフ」等が続々と開催された*12。なかでも、吉野家クリスマス殺伐と牛丼オフは2001年の企画に引き続き開催されたものだが*13、全国で延べ1,900人余りが参加した。

一方、今年に入り大規模オフには新たな流れが加わった。言うまでもなくMatrixオフ(マトオフ)である*14。これは集団で映画「Matrix」の主人公とそれを追うエージェント(スミス)たちを街頭で再現するある種のコスプレで、元々は2ch就職板で呼びかけられたものであった*15。第一回Matrixオフは数十人規模だったが、その模様の動画が公開されると爆発的な人気を博し、その後類似のオフがより大規模に各地で開かれ、2chに大規模オフ板が出来るきっかけとなった*16。また2chとは関係ないが、「ジョジョの奇妙な冒険 決めポーズ教室」という大規模オフも東京と大阪で開催された*17。これらのイベントでは、従来のオフと違い、一種のパフォーマンスアートの側面を内包している点がフラッシュモブとの類似という点で興味深い。

■ 大規模オフとフラッシュモブの比較

さて、このようにわが国では、フラッシュモブよりは「大規模オフ」の方が一般的であるが、その背景は何だろうか。実は一見同じような集団行動に見える両者の間には多くの相違があり、それは最初に述べたネット内外の文化的・社会的な差異に根ざしている。以下、2chを中心とした大規模オフの特徴について、簡単に分析してみたい。

(1) 「企画のプロ」の存在

複雑化する一方の大規模オフでは、もはや数百人規模のイベントは珍しくなく、少数でコントロールするのは不可能になってきている。一部の参加者の暴走が批判を浴びた広島平和公園の折り鶴オフの顛末等は、少数での大規模オフ運営の限界を示している*18。ちなみにMatrixオフについては、「企画慣れした」少数の運営スタッフが事前に周到に準備したうえでスレに投げる等、かなりプロフェッショナルな運営体制が敷かれているという(この部分の情報は鈴木謙介氏の示唆による)。

(2) 巨大な批評空間の存在(2ch十外縁部)

フラッシュモブと2ch大規模オフの最大の違いは、単なるイベントである前者に対して、後者が2chという匿名の巨大な言説空間を母体とする点であろう。それ故、2chのオフには2ch的な文脈が色濃く反映され(たとえば管理者のひろゆき君の好物である「うまい棒」が集合の目印として使われたりする)、参加者も「いち2ちゃんねらー」として参加する。そして、オフ会の成果は発案者よりはむしろコミュニティ(2ch)の名誉として受容される。それ故に「誰かのもの」ではないため、参加が多数にわたるのだ。また一方で、これはイベントの過度の(社会的)暴走を戒める役割も果たしている。すなわち、ラインゴールドがスマートモブズの活動の要素として提示するところの、コミュニティを基盤とする評判/監視という仕組みがビルトインされているのだ。

さらに、ここ半年ほどの動きで注目されるのは、個人ニュースサイト・Web日記・ウェブログ等の2chの周縁部がオフを取り上げ、それがリンクやトラックバック*19によりさらに広がるという展開である。2chはあくまで掲示板であるが、周縁部でサマリーや批評が加わることにより、オフの認知が

格段に向上するとともに、2chの議論との相乗効果が発揮されるようになったのである。

(3) 作り込みのプロセス：参加者が議論して、作り上げる

フラッシュモブは「主催者が練り上げたプランを参加者がその通りに実行する」のが大前提だが、2chの場合はスレッドを新規作成することでスタートする。それ故、多数のユーザがそのスレッドで議論を行ってから、実行されるのが常である。その意味で、単純なアイデアでスレッドが始まっても、実際にはかなり複雑なイベントとして実行されることが多い。精巧な作り込みとストーリー設定を作り上げるという意味でも、1,000の発言を収容できるスレッド上での練り込み作業は非常に重要である。

2chオフの失敗例を観察すると、わが国では単に「おもしろいコトするから集まれ」では成功しないことがわかる。相対的に魅力的なイベントの趣旨・目的・設定を提示しなければ、ユーザが乗ってこないのだ。そのような環境にある2chの大規模オフは、その完成度・作り込み・運営体制等、圧倒的に欧米のフラッシュモブに先んじていると言っても過言ではないだろう。

(4) ドライブ感の醸成

上記の要素が複合して生まれるのが「ドライブ感」である。これは2chに限らないが、イベントが持つ場のおもしろさ、高揚感(ノリ)を意味する。このドライブ感が求心力を高め、多数の参加や新しい企画の提案などを通じて「祭り」へと近づいていく。この点で多大な貢献をしているのが、大規模なオフになると必ず作られる「まとめサイト」である。初めて来た参加者もまとめサイトを見て、オフの文脈やこれまでの議論を把握できる。また、スレッドフロート式掲示板という2chの特性上、必要な情報が静的にまとめられているのはきわめて重要である。それらの情報がスレッド参加者全体の一体感をもち、勢い、ノリを維持拡大しながら参加者を雪だるま式に増やし、オフに向けて突き進んでいくのである。

(5) フラッシュモブ@東京に足りなかったもの

以上の考察を踏まえると、今回のフラッシュモブ@東京にはこの「ドライブ感」が欠けていたように感じる。アイデアは悪くなかったが、盛り上がらなかった。しかし、周知が徹底

されていれば良かったかといえば、単純にそうともいえない。

わが国での大規模オフの仕込みの精緻さは、もはや単純な「主催者の悪戯」レベルを超えており、半端な企画では「つまらん」と参加者はそっぽを向いてしまう。日本人は世界一製品の品質に厳しいとよくいわれるが、この手のイベントに対しても目が肥えている。少なくとも、思いつきレベルで実行できる大規模オフはきわめて希有であることに留意すべきであろう。

■ スマートモブズ的な活動は今後生起するのか

最初に、このフラッシュモブと大規模オフとの間に横たわる差異は、そのままスマートモブズ論に対するわが国における受容のあり方とパラレルなのではないかと述べた。その差異は、「ドライブ感」すなわち「おもしろいと思う高揚感」をどうとらえるかに最大の焦点があるように思う。

フラッシュモブが欧米で興味を引いたのは、間違いなくそれが、欧米の社会通念上ではあり得ない事象だからだ。つまり、犯罪に巻き込まれる危険性がかなり高い欧米では、突然集まって馴れ合うことは「あり得ない」。そしてもう一点が、その種の集団行動が社会的に「暴動(の萌芽)」として認識されることである。事実、警官隊の出動でフラッシュモブが鎮圧されるという事態も起きている。それ故、そのギリギリのところでは悪戯をするのが楽しいのだろう。

一方、わが国ではそのような危険性はゼロではないが、きわめて可能性は低い。警察官が「なんだなんだ」と様子を見に来る例はあるものの、解散命令が出るようなこともない。それ故に、単なるフロッキング、悪戯にとどまらず、より作り込まれたサイドストーリーや、場の設定、ストーリーの共有などを通して「参加者みんなでネタを楽しむ」という、より洗練された方向へ進むのだろう。つまり、一見似た者同士の両者であるが、実は参加者が満足を求めるポイントに根本的な差異があると考えられるのだ。

さて、スマートモブズ論からの重要な論点は、このようなモブを通して、新しい協力の形態、パワー、創発的な新秩序は形成されるか？ という問いである。

私見だが、フラッシュモブは新しい協力の形を示唆しているが、政治的なパワーにはなり得ない。なぜなら、あくまで主催者の意図にそったアート・悪戯の域にとどまっている

からだ。つまり、事前に参加者間で練り込むプロセスがないので、そこに参加者同士のコンセンサスは成立しにくく、見ず知らずの個人が政治的なパワーを作り出しているとはいえないのだ。ラインゴールドが取り上げたエストラーダや盧武鉉(ノ・ムヒョン)の事例も、従来型の政治デモ活動がネットの力で迅速かつ大規模化したというだけで、そこには創発的な新秩序は存在していない*20。

しかし、2chの大規模オフにはその可能性を感じる。現状では、政治的な大規模オフの事例はそれほど多くない(終戦記念日の靖国神社参拝オフ等がある)。匿名的なネット空間という特性を活かし、自発的な貢献の雰囲気(まとめサイトの構築等)が醸成され、スレッドの中でゆるやかなコンセンサスが形成されつつ、賛同した者が集うという仕組みは、即座に政治的な利用へと結びつくものではないが、ネットユーザの意志が実際の社会に影響を与えるプロセスとして、ラインゴールドのいう「創発的な新秩序」の原型と表現できるのではないか。

いずれにせよ、スマートモブズ論の観点から見ても、わが国で起きている事態は非常に注目すべき現象であり、今後も引き続き注視していく必要があるだろう。

- *1 "Hotwired" 2003年7月5日記事「全米各地に広がる神出鬼没のモブ(群衆)イベント」<<http://www.hotwired.co.jp/news/news/culture/story/20030710203.html>>
- *2 このきわめて感情的な反発の背景には、ロンドンやニューヨークでのフラッシュモブを報じる朝日新聞の8月13日付の記事(<http://www.asahi.com/international/update/0813/008.html>)で、「このようなネット上でいたずら的なイベントはこれが世界初である」という記述があり、ネットユーザの猛反発を喰らって即座に訂正されたという事件があった。現在、同記事は削除されている。
- *3 <<http://www.geocities.co.jp/Technopolis/3247/>>
- *4 2ちゃんねるでは、ある一つの分野を扱う掲示板のことを略して「板」と呼ぶ。「ニュース速報」「海外サッカー」等。
- *5 スレッド(糸)の意で、一つの話題を扱うトピックを指し、「スレ」と略される。1スレッドには1,000の発言が収容可能。一つの分野の板にスレッドが数百存在している。
- *6 <<http://news6.2ch.net/test/read.cgi/mnewsplus/1067934946/>>
- *7 <<http://www.sfc.ne.jp/~shibu/diary/?date=20030927#p01>>
- *8 <<http://off.2ch.net/offreg/>> 2chには定期off、突発off、大規模offの三つの板が存在している。
- *9 <<http://fujil515.at.infoseek.co.jp/index.html>> これは「既存マスメディアへの対抗性」という新たな側面を打ち出したという点で、2chの歴史でも大きな出来事であった。
- *10 <<http://www.remus.dti.ne.jp/~yomo/report/sinjuku/index.html>>
- *11 <http://rips27.xrea.com/disp.cgi?sub=lt_tukki>
- *12 <<http://yorinuki.at.infoseek.co.jp/negichri02.html>>
- *13 <<http://www2.mnx.jp/carvance/yoshigyu/>>
- *14 <<http://matrix.off-kai.info/>>
- *15 <<http://matrixinjapan.cool.ne.jp/Mareixreloaded0rd1rd.htm>>
- *16 <<http://off.2ch.net/offmatrix>>
- *17 <<http://homepage2.nifty.com/kajipon/jojo3.htm>>
- *18 <<http://members.at.infoseek.co.jp/kandenshi/orizuru/>>
- *19 Movable TypeやtDiary等のweblog/日記ツールの機能で、ある記事に関して「私もあなたの記事を話題にしています」という印を送信する。
- *20 ラインゴールドは、「スマートモブズ」の中で、政治的な運動が携帯電話やEメールで組織化され大規模化することを指摘し、それが従来の政治運動の枠を超えた新たな政治的パワーの発露であると述べている。

「価値の選択」を前提にした社会構想

鈴木謙介(東京都立大学大学院博士課程)

■『スマートモブズ』は楽観論か

『スマートモブズ』におけるラインゴールドの主張を批判することは、人によってはたやすいことかもしれない。実際、この本に対してはその理論や図式にさまざまな批判が投げかけられている。本当に繰り返しゲームを通じたルールの創発はあり得るのか、モバイルネットワークが政治を変えるのか、というのは、確かに私たちの社会的な実感からすると突拍子もなく、冒頭の「渋谷の女子高生」から「協力しあう群衆」までの距離は途方もなく遠いのではないかと思わせられる。

ただ、この距離ゆえに本書を楽観論として片づけるのは的を射た批判だろうか。問題は、私たちが彼の描く社会像に納得するかという点ではないか。モバイルネットワークを通じた協力しあう群衆が「賢く」振る舞うことによって生み出される社会現象について肯定できるのであれば、たとえ図式や理論が杜撰だったとしても、より精緻なモデルを提出して彼のグランドデザインを修正すればいいだけのことだ。

■ 社会構想に先行する「価値の選択」

このグランドデザインに対する態度を決定するのが「価値の選択」だと言えるだろう。「価値の選択」とは、ある社会の姿を構想するにあたって、それに先行しなければならない価値をあらかじめ選択しておくことで、政治哲学の中では「基礎付け主義」と呼ばれるものだ。

「価値の選択」という観点から本書を読むと、実はこの「価値」については保留されているのではないかと、という気がする。ネットワークで人々の振る舞いが変わったとしても、それが「よきこと」であるのかどうかは個別の事例を見なければわからない。ケータイのネットワークの普及と参与の圧力の増大は確実に若者の消費行動に影響を与えているが、その価値そのものは、ネットワークに先行して存在する価値に照らすことでしか判断できない。

逆に言えば、モバイルネットワークがたとえば民主的な政治革命に用いられたと見るか、テロやクーデターに用いられたと見るかは、ネットワークの内部からは判定できないということだ。ということは、ラインゴルドの描く社会像も、ただ「変わりつつある」ということを評価するのではなく、われわれの社会の価値に照らして「よきこと」であるのかどうか問われなければならない。

■ グランドデザインの不在

同じことをローレンス・レッシングも述べている。彼の主張の根幹は、「アーキテクチャの操作によってネットは完全な管理のツールとして利用すること『も』可能である。そのときに、われわれアメリカ人はそもそもどのような社会のグランドデザインを価値的に選択したのか、それを憲法起草時にまでさかのぼって思い出せ」というところにある。

しかしながら私たちには、そのような「価値を選択した」という歴史も記憶も存在したことがない。これは憲法の問題だと考えることもできるが、憲法を起草するに当たって何かしらの価値を選択しなければならないということについて考えたことがないという意味で、より根本的な問題である。

ラインゴルドの主張がわれわれにとって「遠い」ものだと思われるのは、ケータイのメールをやり取りする女子高生にも、それを批判したり賞賛したりする大人の側にも、それが

結局のところ「一体何の役に立つのか」についてのグランドデザインが構想できないことに原因があるといえるだろう。よくケータイを使った若者のネットワークは、メッセージの内容ではなく、メッセージが接続されていることそのものが重要な価値であるという指摘がなされるが、「ネットワークはつながりさえすればよい」というのは、そのネットワークをたとえば政治に、たとえば友人関係に、と自在に駆使できるグランドデザインを持った人間が使う限りにおいて有効な主張とは言えないか。

■ 何について語るのか

もちろん、人々の自由な振る舞いを可能にするのはそれに先行する価値を選択することだ、といった基礎付け主義が有効であるかどうかについては政治理論の中でも論争のテーマになる部分であり、独自の困難を抱えていることは否めない。しかしながら現状を見るにつけ、価値的な基礎付けがないなかで社会構想について語ることの不毛さを感じないではいられないというのが私の考えだ。

その社会構想がどのような社会を「よい」と思って語られているのかについて了解のない議論は、単なる技術論か夢物語になる。問われているのは、『スマートモブズ』のような社会構想をどのように語るかという、私たちの語り方の問題なのだ。