

CHAPTER 3

『つながり』を見えるようにする共有のデザイン

2002年9月19日(木) 18:30-20:30

私たちが共有できる場の広がり、今では実際にある空間だけではなく、インターネットのような情報空間にまでおよんでいます。そこでは、さまざまなスタイルの共有のデザインが展開され、日々進化し続けています。今回は、人々の関心事の「つながり」を視覚化して楽しむという新しいスタイルのコミュニティサイト「関心空間」を開発・運営している前田邦宏さんと一緒に、人や知識との新しい出会い方や、そこから生まれるコミュニティの可能性について考えました。



前田邦宏(まえだ・くにひろ)

1967年兵庫生まれ。株式会社ユニークアイティ代表。
1990年頃よりデジタルコンテンツの企画制作に携わり、大手企業のホームページ、公共向けマルチメディアシステムやCD-ROMの企画制作を行う。また「東京青山茶寮」「DotNight」等のクリエイターネットワークを主宰するほか、1998年1月サンフランシスコ「Digital Be-in」へグループ参加。同年2月表参道ES Galleryにて初個展。6月オーストリア「Ars Electronica」に共同制作作品出品など、独自のデジタルコンテンツの企画制作、アーティスト活動も行う。意外な情報のつながりを発見できる「関心空間」を開発・運営。

01. 関心空間

オンラインで自分と他人の関心事を共有し、その違いや共通点を見つけ、新しい情報や価値観との出会いを楽しむことを目的にしたグループウェアサービス。個々のユーザーが関心事をキーワードというかたちで入力し他のユーザーとの情報の交換などを行うことができる。

<http://www.kanshin.com/>



渡辺保史——第3回は、この企画でもオンラインのコミュニティとして使っている「関心空間」³⁰¹を構築した前田邦宏さんに来ていただきました。メディアテークのような実在する空間だけではなく、目に見えないデジタルな情報空間でどんな共有のデザインができるのかを話し合ってみたいと思います。

僕自身が「関心空間」を知ったのは、2001年の暮れに僕の本（『情報デザイン入門』）の担当編集者から「これ、どうやら面白そうですね」という紹介メールをもらったことがキッカケです。実際に触れてみて、何とも言えない面白さを感じました。こういうものをつくっている人自身も、きっと面白いに違いないと（笑）。その後、前田さんにお会いして、お話をさせていただいて現在に至るというわけです。今日はまず、前半で前田さんがこの関心空間をデザインするに至るまでの遍歴を根掘り葉掘りうかがいたいと思っています。そもそも前田さんは、今までどんなことに興味を持って活動してきたのでしょうか。

前田邦宏——働いて食べられるようになるまでは、長く陰しい道の日でした。というのは、ずっと音楽をやっていて、ミュージシャンになりたくて放浪していた時期もあったのです。海外にまで行って不良外国人のような生活もしていました。でも、もともとは関西人です。関西があまり好きじゃない関西人。

渡辺——関西人っぽくないですね、と言ったら失礼ですか（笑）。普段は関西弁出ないですね。

前田——いや、新大阪に着いたら、ちゃんと変わりますよ。生まれは兵庫県の宝塚ですが、育ちは大阪の泉州地方で「おんどりゃあ、何言うてるんや」という雰囲気の、いわゆる河内の非常にガラの悪い地域で育ちました。そんな中ではインディーズのようなマニアックな音楽が好きだなんて言えない環境なんですね。

たとえば、東京から人が引っ越してきて、東京弁を喋っているという異質な者に対して、いじめるわけではないのですけれども、自分たちに同化して欲しいというなれなれしさが強い街でした。だから、変わっていることはいいことではないのです。みんなで集まって、「隣の学校に殴り込みだ」と言えば「よし！」と（笑）、まあそんな感じです。『3年B組金八先生』が放映されていたのと同時代だったので、学校の廊下にバイクが走ったりしていました（笑）。

渡辺——いやあ、荒れてますね。

前田——そういうコミュニティの中では、自分も一緒に悪ぶったりしなければいけないような、窮屈な感じが結構ありました。それが、地区の公立高校の中でも一番の進学校に行ったら、何だか変わった奴ばかりで、「自分はそんなに変わっていないだ」とすごく安堵感を覚えました。割に知的な連中が多かったということもあるでしょうが、要するに自由でオープンなカルチャーでした。そこで出会ったいろいろな人間とつき合っているうちに、改めて音楽が一番面白く感じられてきたのです。

私は今でこそこうやって人前で話すことが多くなりましたが、もともと、たくさんの人前では少しもってしまって、うまく話せないタイプだったのです。ずっとピアノを習っていたのですが、ピアノの発表会も怖くて、とても上がり性でした。コミュニケーションが苦手だったのですが、音楽に対しては、これは究極のコミュニケーションだと感じていました。たとえば、悲しい感情を一つの和音で表現できるように、気持ちをギュッと圧縮して伝えられる、ものすごい方法だと。そんな音楽の世界で何らかの偉業をどうしても成し遂げたいと思っていました。

渡辺——何やら、野望に満ちていた青少年時代だったわけですね。

前田——非常に恥ずかしい青春時代です。

渡辺——その後、何か転機があったわけですか？

前田——バーテンやコックなど、いろいろなことをしていましたが、当時イズミヤという名の文具の輸入商社でアルバイトをしているときに、いわゆる「マルチメディア」というものに出会ったのです。1989年頃でした。その会社の主任に「前田君、そういうのすごく興味ありそうだから人を紹介してあげる」と言われて、当時アップルコンピュータのマルチメディア課の課長だった安西正育⁰²さんと一緒に食事をしに行くことになったのです。

そこで話をしているうちに、安西さんが、「もうじき、Macintosh⁰³の『QuickTime』という動画のフォーマットが発表される。これからは映像とか音楽とか文章が融合されたマルチメディアコンテンツが世の中を席巻するんだ」と教えてくれました。安西さんは、アップルのいわゆる「エヴァンジェリスト」（伝道師）のような役割で、後でいろいろな人から「君も安西さんにだまされてこの業界に来たんだ」と言われました（笑）。

02. 安西正育

(あんざい・まさやす)

1959年生まれ。1988年アップルコンピュータ入社、1995年同社を退社。インターネット等を通じたコミュニケーションにおいて、女性、子どもを含めた多くの人々が、生活をよりよく楽しむための環境づくりをめざした株式会社デジタルブティックを設立。

03. Macintosh

(マッキントッシュ)

Apple社が1984年から販売しているパソコンのシリーズ名。文字入力でコンピュータを操作するMS-DOSなどのOSが主流だった時代に、グラフィック表示とマウスによる操作を標準機能として搭載したOSを備え、大きな反響を呼んだ。

渡辺——僕もその頃、新聞記者をやっていて、比較的世の中より早くマルチメディアには触れることができたので、今の話の雰囲気はとてよくわかります。

前田——安西さんは九州芸術工科大学の音響学科を出て、一時は別のコンピューター会社でも働いた経験のある人で、僕とは話す感性も合いました。彼が紹介してくれたCD-ROMに、写真家が自分の肉親の亡くなるまでを写真で記録した『I Photograph to Remember』⁰⁴という作品があるのですが、それを観てみたいがために、せっかく勤めていたアルバイトも辞めて、僕にとってはとても高価な、当時で百何十万円のMacintoshを買いました。鬼の48回ローン組んで。それから、出初めのマルチメディアのオーサリングツールの使い方を独習して、自分でシナリオを書き、映像も音楽もつくって、小さな作品に仕立てて、ということをやりました。ものすごく感激しましたね。

とはいえ、「こんなことやっていて、どうやって食べていくのだろう？」ということにまでは頭がまわりませんでした。そのうちに、国内でマルチメディアの需要が少しずつ出てきた。そこで、知りあったプロダクションの人に関わりながら、たとえばヌード写真集をつくる一方、片や博物館で子どもに生命科学をやさしく教えるソフトをつくる、というような仕事をこなすようになっていきました。

そうこうしているうちに、1994年にインターネットに出会いました。今思えばこれが次の転機です。アメリカで開かれていたマックワールドエキスポを観に行った後にMIT（マサチューセッツ工科大学）のメディアラボ⁰⁵を見学しに行きました。キャンパスに入って、メディアラボの場所を探しながら歩いていたら、14歳くらいの男の子が、「May I help you?」なんて話しかけてきたのです。たぶん飛び級の学生なのでしょう、小学生のような子がね。もうその時からだいぶ落ち込み始めていたのですけれども（笑）、それからいろいろ人を紹介されて、最後にメディアラボの卒業生がつくった会社へ行ったのです。ある宗教団体が持っていた図書館を借り受けた、ちょっと変わったオフィスに若者が5-6人働いていて、「Oxygen」（オキシジェン）というグループウェアをつくっていました。

Oxygenというのは酸素という意味ですね。それはたとえば、みんなが同じ空気を吸っているように、各自が自宅で作業していても、時々トイレで会って「最近お前何やってるんだっけ?」と聞き合うような、雰囲気を共有できるシステムでした。見学しているとき、その社長に試しにメッセージを送って見たのです。そのとき社長は他の人とミーティングしていましたが、メッセージが入ったことに気がついたのか、相手への視線をそらさずに脇に置いていたノートパソコンで「よ

04. I Photograph to Remember

ナレーションがついた写真をパソコンの画面で淡々とめくっていくという単純な構造をしたマルチメディアCD-ROM。1991年ベドロ・メイヤー作。邦題『思い出のために』。

05. メディアラボ

「マサチューセッツ工科大学メディア研究所」のこと。現在ではアメリカのテクノロジーの総本山となっている。

うこそ」と返事を打ってきたのです。それで僕は衝撃をうけてしまった。

渡辺——ネットワークでつながっている瞬間を目撃してしまったわけですね。

前田——「マルチメディアで野望を持つのはやめよう」と(笑)。かなりカルチャーショックでした。

グレイハウンドというバスでニューヨークに戻りがてら、「何か彼らと違うことをやって評価されないかな」とずっと考えていました。たとえば、「絶対オレの方がちょんまげは似合うだろうな」とか(笑)。そうじゃなくて「よし、絶対外国人には真似できないような日本のマルチメディアをつくればいいんだ」と考え続けたのです。

それで、日本に帰って立ち上げたのが、「東京青山茶寮」というクリエイターのグループでした。僕は東京の青山に住んでいたため、こういう名前にしたのです。コンピュータが一部のクリエイティブの現場に入り始めてはいましたが、グラフィックデザイナーもミュージシャンも、インターネットのホームページなんて言われても何のこともかサッパリわからない時代でした。でも「とにかく、君の顔写真と能力を世界に発信してあげるから参加しないか」と声をかけていきました。無理矢理50人くらい集まってもらったでしょうか。日本から、日本らしいコミュニティをつくって世界に発信していこうと、またここで性懲りもなく野望を持ってしまったわけですね(笑)。

でも、クリエイターの顔や名前をただ並べているだけだと面白くないので、「ヒューマンウェブ」という企画を最初に考えました。これは、『笑っていいとも!』のテレフォンショッキングのクリエイター版のようなものです。しかも、友達を仲介する役はタモリだけではなく、全員に権限がある。それをネズミ講的に広げていけば、クリエイターが自分の友達の友達の先にいる、一緒に組んで仕事をしたいデザイナーやミュージシャンにも出会えるのではないかと考えました。実際、パーティを主催したり参加すると、必ずそういうことが起きますよね。「前田君が主催したパーティに行ったら、実は知り合いがいて、前田君と彼が知り合いだったとは全然知らなかったよ」とか「このあいだ紹介してくれたデザイナーさんと話していたら、結局一緒に仕事することになってさ」ということが、日々起ります。そういう場をオンラインにしようという試みを、1995年に電子掲示板の形式で始めたわけです。

渡辺——この茶寮というのは、あくまでも趣味の活動だったわけですか。



東京青山茶寮

前田——そうです。完全に趣味ですね。一応世界を制覇するという
 野望を持った趣味だったのですけれども(笑)。

渡辺——何人ぐらいのクリエイターが参加したのですか。

前田——最初にまず実際にパーティをしようということになりました。
 150人ぐらい表参道のカフェに集まりました。当時人気を集めて
 いた『ワイアード』⁵⁰⁶という雑誌の編集長だった小林弘人⁵⁰⁷さん
 や、アップルコンピュータの人、僕の友人などで「インターネットは
 クリエイターとどんな関係あるのか?」というテーマでトークをし
 たりしました。でも、参加者の中でもまだパソコン通信もやっていない
 という人がほとんどでしたけど。

渡辺——95年ぐらいだとそうでしょうね。

前田——貧乏な友達ばかりで、自宅にパソコンを買える人がいなかっ
 たし、しかも、インターネットをつなぐにはモデムを買い足したり何
 だりと面倒くさくて、この時点ではまだ広がらなかった。

そのかわり、成功したことが一つあります。自分の仕事場で開いた茶
 会です。これはかなり面白かった。コンセプトとしては成功だと思っ
 ています。当時もとうとうと説いていたのですが、「茶寮とは、人や情
 報のつながりをテーマにクリエイイトするネットワークです」と。

お茶は、コミュニケーションの潤滑油のようなもので、茶寮の「寮」と
 はそういう場を示している。そうしたカルチャーはもともと日本に
 あって、千利休⁵⁰⁸の時代から、建築物としての茶室や掛け軸、お茶
 の器などを季節に合わせて編集する、総合芸術だった。しかも、千利
 休は、「和」に全く固執していないところがすごい。フィリピンから
 流れ着いた壺を、「これは価値がある」と言ったり、朝鮮の農民が使っ
 ていた茶碗を「すごい芸術品だ」と言ったりしていた。外から来た
 ものに価値を見出して、和のものとハイブリッドに組みあわせてい
 たのです。

要するに、千利休は、堺という町に入ってくる新しい情報を、政治家
 と武士とアーティストとでゴチャ混ぜにしたアートサロンを経営して
 いたわけです。だから、「もともと日本にあった和のマルチメディア
 の精神を引き継いで、インターネットというものを使えば、面白いも
 のが絶対できるはず」と、一生懸命言っていたら、「前田はどうも宗教
 を始めたのではないかと疑われました。

渡辺——別な意味で危ないと(笑)。

06. ワイアード

雑誌名。編集長小林弘人氏とアートディレクター佐藤直樹氏がアメリカ西海岸に本拠地を持つ雑誌『WIRED』の日本語版を出版。この雑誌は、コンピューターを軸とする生まれたばかりのデジタル技術を、技術ではなく文化の問題として扱うことを目標としていた。

07. 小林弘人 (こばやし・ひろと)

1965年生まれ。1992年、同朋舎出版に入社し、書籍部で『絵で見る英和大図鑑 ワーズ・ワード』などを手がける。1994年、日本版『ワイアード』をスタート。デジタル社会におけるジャーナリズムを目指す。現在は雑誌『サイゾー』を発行するインフォバーン代表。

08. 千利休 (せんのみきゆう)

1522年生まれ(1591年没)。戦国・安土桃山時代の堺の商人、茶人。

前田——そう、コンピュータを使っているし、和風だし、何だかネズミ講みたいなことを考えているし、野望だけは高いし（笑）。

それはともかく、ちょっと时期的に早かったのですが、3-4年経ったときに「もう一回形を変えてやってみよう」とまた声をかけられました。とはいえ、前と同じことをやっても仕方ないので、今度は作品として世に出してみようと考え、前に掲示板として企画していた「ヒューマンウェブ」を視覚的な表現にしたわけです。これは、関心空間のシステムをつくったプログラマーの人間関係図なんです（『Small World Connection』）。ここに彼の顔写真とプロフィールが載っていて、その下に、この関係図に出てくる人たちのコメントが書かれる。「こいつはこんな才能がある」「こんな性格だ」とか、赤裸々に書かれている。たとえば、このコメントしている前田邦宏という名前をクリックすると、今度は前田の人間関係図にとんでいく。そんな作品をつくって、「アルス・エレクトロニカ」⁹というメディア・アートのコンペに出品しました。これが関心空間の原型といえれば原型です。

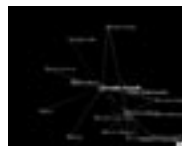
渡辺——出展したのはいつ頃ですか？

前田——1996年ですね。このコンセプトが変わっているところは、登録した日から時間が経過すると、人間関係の距離がだんだん遠くなっていくことです。でも、コメントを書き込むなど、何かのコミュニケーションが発生するとまた関係が近くなる。たとえば30日間くらいコミュニケーションがないと線が薄くなって、枠の外に消えてしまいます。

渡辺——疎遠になるどころではないですね、これは。人間関係が消えてしまうようです。

前田——これだと露骨だし、たとえばここに派閥ができていいのか、とか変な勘ぐりをされる見方もできるので、業界によっては相応しくないという話も出てきて、人間関係そのものを視覚化するのは止めようとして後で決めました。だから、私たちが今やっている関心空間は、人間ではなくて、自分が好きなモノ、リスペクトしているモノに置き換えて、それを媒介してコミュニケーションするという仕組みになっています。

渡辺——なるほど。もともとインターネットがあったわけではなく、あくまでも前田さん自身や周りの人たちの関心や興味、そのつながり合いが基本にあって、それを見えるようにしようというところから発



Small World Connection

09. アルス・エレクトロニカ (ARS ELECTRONICA)

1979年にスタートした電子芸術のための国際コンベンション。オーストリア・リンツ市、オーストリア放送協会主催。

想しているわけですね。さっき紹介してくださった青山茶寮の作品があるそうなので、ビデオを観ながら話しましょうか。

前田——（ビデオを観ながら）この映像はCG（コンピュータグラフィックス）をやっている友人につくってもらいましたが、本当は音楽の方が重要なのです。

後ろに流れている音楽は、これから説明するやり方で作られたものです。まず最初に、私の5人の友人に、「東西の融合」みたいな大きなコンセプトと、「2小節ベースで、スケールはAで、テンポは120bpm」というようにミュージシャンならわかる規定を伝えて、「パーツをいっぱいつくってくれ」と依頼します。それを一週間後にデータで受け取って、今度はそれらのパーツを全部1本のDAT（デジタル・オーディオ・テープ）にダビングして、今度はまたその5人のミュージシャンに戻し、「この素材をベースに8小節のループの音楽をつくってくれ」と言います。さらにこれのできたものをまたダビングして、最終的なオーガナイザーになっている一人のミュージシャンに渡してリミックスしたのがこの曲というわけです。

本当はこれをインターネット経由でできればよかったのですが、当時はまだ回線が細かったので結局無理でした。でも、最終的なイメージとしては、「音楽のシルクロード」というのをやってみたいと思っています。つまり、アジアの端にいる人がつくった音楽がネットワークで流れていって、誰かがそれにどんどん上書きして混ぜていって、東から西へ伝わって、最後には西海岸にまでたどり着くというような……。〈別のビデオ〉こちらのビデオもわざと似たような雰囲気になっています。「分散コンピューティング」という発想にとにかく感激しましてね。これは僕の理解だと、昔のやくざ社会のプロトコルに似ているなあ。

渡辺——すごい発想ですね（笑）。

前田——一宿一飯の仁義という最低限のレイヤーがあって、仁義を切ると、相手は「了解しました」と、最低限そこでご飯と宿を渡す。こういうプロトコルが、クリエイターの世界にもあっていいのではないかと考えていたのです。

東京の青山茶寮のほかにも、どんどんこのシステムをレンタルして、大阪の心齋橋茶寮とか、仙台茶寮とか、サンフランシスコ茶寮とか、ニューヨーク茶寮というのをつくって、茶寮のメンバーだと名乗って仁義を切る。「ニューヨークの者です」と。で、大阪の方は「今日は一緒に飲みましょう」とか「明日パーティがありますよ」と返す。これを、オンラインでもオフラインでも分散型のネットワークにして、そのコ

コミュニティの運営を支援するプログラムは僕たちが貸し出す。これが世界に広がれば、今度こそ僕の野望が実現するわけです(笑)。

渡辺——前田さん、面白すぎます(笑)。でも、各地で活動しているクリエイターの集まり同士をつなげて、互いに行き来できるようにするということは、僕も考えたことがありました。

前田——(別のビデオ)この作品も、ほぼ同じメンバーでつくった作品です。仕事で出会った、聴覚障害者向けの支援ソフトをつくっているメーカーの方から突然「まるで音楽が聞こえてくるような絵がありますよね」と、初めて会った瞬間に言われて、つくり始めたものです。彼は、「パウル・クレー」¹⁰の絵のようなものがいいると思うのですが」と言って注文を出すわけです。要は、耳の聞こえない人に音楽を感じさせるようなウェブサイトをつくってくれということだなと思って、提案をしたのが、「ハートビート」というウェブサイトです。実現できるかどうか分からないけど、「見える音楽、聞こえる映像」というテーマで話するのは面白いということになって、ミュージシャンの細野晴臣¹¹さんと、メディアアーティストの藤幡正樹¹²さんの対談を組んでサイトに掲載しました。

このウェブサイトをキッカケに、「見える音楽、聞こえる映像」というテーマはすごく面白いからと、その会社がスポンサーになった日本フィランソロピー協会のイベントのオープニング用に、「見えるラブソング」という映像作品をつくりました。

このイベント自体、聴覚障害の方も参加して楽しいものに、という内容だったので、「見えるラブソング」のコンセプトを具体化した曲を書きまして、それを手話で歌ってもらい、コンピューターグラフィックを駆使して映像で音楽を表現してみました。

実はこれをつくる前、先天性の聴覚障害の方に質問したことがありました。「音楽はわかりますか?」と。よく考えたら結構気を悪くするような、ぶしつけな質問なので後で反省したのですが、その人は「何となくわかる」と答えてくださいました。ダンスする人もいるそうですから、リズムがあることはわかるのだそうです。これは、どうやら心臓があるからで、聴覚障害者の方でも無響室に入ると、骨伝導で自分の心音だけは聞こえるようです。それで、生命の始原は鼓動、ハートビートだ、なぜ鼓動を打つのか、それは足りない何かを探するため、愛する相手を探するため……というような歌詞を手話で語っています。

渡辺——画家のクレーが、芸術は「見えないものを見えるようにする」と言っていますが、前田さんの場合本当にそうですね。人間関係を視

10. パウル・クレー (PAUL KLEE)

1879年生まれ(1940年没)。
ドイツ、ミュンヘンの美術アカデミーに学び、線と色彩の効果が十分に発揮された高い精神性を持つ独自の画風を確立。ドイツの近代デザイン学校であるバウハウスで教鞭を執り、理論家として多くの作家に影響を与えた。

11. 細野晴臣 (ほその・はるおみ)

1947年生まれ。ミュージシャン。1978年高橋幸宏、坂本龍一と「Y.M.O.」を結成(1983年に散解)。2002年、高橋幸宏と「Y.M.O.」以来初めてとなるふたりのバンド「SKETCH SHOW」を結成。

12. 藤幡正樹 (ふじはた・まさき)

1956年生まれ。メディアアーティスト。1999年4月から東京藝術大学美術学部先端芸術表現科教授。人とテクノロジーが向き合う現代社会の中で、つねにメディア・アートを身近に、誰にでも理解できるレベルで提示することをコンセプトとして活動。著書に『アートとコンピューター』『巻き戻された未来』など。

覚化するものもあれば、本当は見えないはずの音を見えるようにするものもある。そこはすごく一貫しているわけですね。

前田——関心空間について言えば、僕がユニークアイディという会社を設立したのは、インターネットというものがどんどん普通になってきて、今さら新しいものはないのではないかという風潮が広まりつつある頃でした。ITバブルも崩壊して間もない頃だったので、銀行も余計にお金を貸してくれないような事態に陥っていました。「だったら、僕たちしか考えていないことって何だろう？」という時に出てきたのが、やはり、「関係性の視覚化」というテーマでした。これに関してはかなり長い間考えてきて、いろいろな知見がある。視覚化したときのいろいろな可能性であるとか、逆にネガティブな問題点もきちんと捉え、反映させたプロジェクトができるだろうと思ったわけです。

ヒューマンウェブを試作した1995年頃はインターネットも広がり初めの時期ですから、人と出会って、その人がまた他のいろいろな人を紹介してくれて、次第に人と人がつながっていく実感はまだすごく強かった。ところが、今だともものすごく広くなり過ぎて、関わっている人の数も膨大になってしまい、ついつい、僕たちとしては古き良きインターネットを懐かしんでしまうようなところがあります。

渡辺——古いと言っても10年も経っていないのですが。

前田——そうですね。それで関心空間は、僕たちが95年頃に感じていたインターネットの良さにやはりすごく色濃く影響されているな、と自分でも思っています。

渡辺——では、関心空間の説明になるわけですが、トークセッションの関心空間にアクセスしていただいた方はどれぐらいいらっしゃいますか。(会場から手があがる)3分の2ぐらいですね。

前田——関心空間という言葉は、一応商標は取っていますけれども、私がつくった言葉ではありません。「インタレスト・コミュニティ」や、「コミュニティ・オブ・インタレスト」という、昔からある言葉を日本語に訳して「関心空間」と訳している人がいましたので、一般名詞だと捉えています。

社会学者と都市計画学者の中間的な領域の人だと思いますが、ロサンゼルスに住んでいるウェーバーという人が、「高速移動手段がどんどん発達すれば、都市というのは物理的な都市と、都市性(アーバニズム)を分けて構築し直すことができるのではないか」という仮説を立てま

した。ロスに住んでいる人間の関心を数値化してグラフ化していけば、関心・興味が重複した人間が、どういうレイヤー（階層）でどんな地域に集約されているのかが視覚化できるのではないかと、そしてそれを今度はまた、リアルな都市計画にフィードバックできるのではないかと考えたのです。これが、どうやら「インタレストコミュニティ」について考えられた最初の事例らしいのです。

ただし、この研究の流れは、視覚化することに一生懸命になってしまい、たとえば「あなたはイタリア料理が好きですか？ 1から10の度数で教えてください」などという質問を数多くして、その集計結果を数値化して、立体化したり色を変えたりという視覚的な表現に終始するような状況だったようです。でもそれは別に生きた現実の都市ではなく、あくまでもデータの視覚的表現として面白いだけです。

渡辺——研究上の素材という感じですか。

前田——そうです。僕たちはそういう方向性ではなく、それを通してコミュニケーションが起こるコミュニティ、本当にオンラインで関心や興味を通して人と人がコミュニケーションできるという場をつくることを考えました。「それなら、掲示板やメーリングリストがあるから必要ない」という意見もあるでしょう。ですが、僕たちは作り始めた時からそこは何か違うものを考えていて、単に関係性を視覚化することだけではなく、何かもっとフックがあるということをつくったのが、リンクの機能でした。

関心空間は、簡単に言えばホームページ作成支援ツールキットです。つまり `HTML` を知らなくても、「これは私の行きつけの中華料理屋です。店長はやさしくて、チンジャオロースーがおいしいです」というコメントを入れて、ジャンルを選んで、参考に写真をベタッと貼って登録すると、もう自分のページができてしまう——そういうお手軽な情報発信の道具です。

自分のプロフィールを載せたマイページを持つことができ、そこに自分の興味のあること、来週観る予定の映画などを、まるで買い物のメモというか、`to do` リストのような気安さで登録できますよ、というのが基本です。でも、それだけなら、単なるホームページ代行業と変わらない。それに加えて、キーワードに対して、「私もそれ好きだよ」という人の感想やコメントを入れることができる。コメントが気に入らなかったら削除してもいいという管理権限を登録した人全員に与えています。これは掲示板と違う点です。掲示板というのは、管理人が利用規約に沿って消しています。だから、自分の気に入らないコメントでも、他人のものは勝手に消すことはできませんが、関心空間は、

13. HTML

「Hyper Text Markup Language」の略。ホームページなどを作るのに使うコンピュータ言語。

自分がつくった空間の中は自分の家みたいなものだから、気に入らないものは置いておく必要はないということになっています。自分の本棚とか CD の棚のようなもので、背表紙がばーっと並んでいて、自分の部屋を見ている感じです。友達が部屋に遊びに来て、「おまえ、この本持っているのか、貸してくれよ」とか、「おまえがこんな CD 聞いていたとは知らなかったよ」とか、そんなコミュニケーションが起こりやすいようにデザインしてあります。

さらに、ここからが一番肝心なところですが、「君がそれを好きだったら、僕のこれも好きじゃない？」と、自分が登録したキーワードと他人のキーワードを無理矢理くっつける機能を付けたのです。

ここは言葉では難しい説明になりますが、要は、人の部屋にいきなり自分の好きな本を無理矢理、「この本好きだろ？」と言って、ポンと置いていくようなことでしょうか。これは結構過激だな、とは思いました。もともとウェブでは、「アンカー」という他人のページにリンクをかけることでさえ法律の問題が起こっていたんです。つまり、「ネチケット」と言って、ネットワーク上では知らない人のページにリンクをかけるときは、相手の了解を得ましようというエチケットが一般化してきたにもかかわらず、関心空間では一気に他人の空間に入って、「これはどうだ」と言えるところまでつくったので、最初は心配でした。「こんなぶしつけな人とはつき合いたくないわ」みたいな（笑）ことが起こるのかなと思っていたら、案外そういうことは起こらなかった。むしろ、意外なつながりが発見できるようになってそこが関心空間の面白さとなっていったのです。

たとえば、私が実感したところで言うと、以前サンフランシスコに行ったときに初めてワイナリー巡りをしたとき、あるワイナリーで試飲した「ニーバイン・コッポラ」というワインが非常に気に入ったので、キーワードに登録しました。すると、この私のキーワードをたまたま見た A さんが、「ニーバイン・コッポラというワイナリーに行きました、おいしかったです」とコメントを入れてくれて、次に B さんは「ゴッドファーザー DVD」というキーワードのリンクを付けてきたのです。

渡辺——ああ、「コッポラつながり」ができたわけですね。

前田——「確かに名字は一緒だよなあ。でも何で？」と思って、よくよくこのコメントを読むと、ニーバイン・コッポラの所有者は映画監督のフランシス・コッポラ¹⁴ なのですね。彼はすごいワイン好きで、実際かなり高価なワインを生産するワイナリーの株主だったのです。このように、ここで一つの知識共有がなされたわけです。今度はさらに別の、3 人目の C さんが「結婚式つながり」という名前

14. フランシス・コッポラ (Francis.F.Coppola)

1939 年生まれ。映画監督。代表作に『ゴッドファーザー』（1972 年）、『地獄の黙示録』（1979 年）などがある。

でリンクしてきました。何だろう、と思ってリンク元のキーワードを見たら、[スパイク・ジョーンズ](#) ¹⁵ という映像監督の奥さんが[ソフィア・コッポラ](#) ¹⁶ という女優で、フランシス・コッポラの娘なのです。何と、その2人が結婚するときにフランシス・コッポラが出した条件が「結婚式は私のワイナリーの庭でやれ、監督は私だ」と。ゴッドファーザー並みの結婚式を演出したのではないかという話が、また新しい情報として入ってくるわけです。

そして、「スパイク・ジョーンズってどんな人だろう？」とキーワードをクリックしてみると、いろんなミュージシャンのビデオクリップをつくっているとか、ナイキのCMもつくっているということがわかる。このようにワインから映像まで、いろんなジャンルを横断して知識にアクセスできるわけです。これは、掲示板とか、ヤフーみたいなディレクトリー型の構造では絶対に起こり得ないことです。

渡辺—— 芋づる式に、ある情報からある情報へと渡り歩いて、思わぬ知識を知ることができるわけですね。

前田—— 他に面白い機能としては、「お知らせ小窓」というものがページの右側について、あなたの入れたキーワードにリンクがつかしましたよ、コメントが入りましたよ、ということを教えてくれます。これで、連続的・同時多発的にコミュニケーションが起こるというわけです。

ただ、私としてはこういう仕組みをつくれれば全てうまくいくと思っていただけではなく、コミュニティの運営は非常にトラブルがつきものだということはもともと分かっていました。僕自身、以前はパソコン通信にも入っていましたが、掲示板で書き込みしたことは一度もありませんでした。メールを使ったことはあるけれども、掲示板はどんな人が書き込みを見ているかわからないし、ましてや今と言う「[2ちゃんねる](#)」¹⁷ のような巨大掲示板で下手にコメントしようものなら、どんな報復が待っているかわからないと、少し怖さを感じていました。

渡辺—— でも、そういう人はわりと多いでしょうね。

前田—— ネットレーティングスという、ウェブサイトの視聴率を調査する企業の方が、日本は世界の中でも非常にネットワークのトラフィックが特殊だと教えてくれました。諸外国はビジネスユースが多いらしいのですが、日本では日記や個人サイトや私的なメールがとても多いとのこと。しかも日本の個人サイトは、独白系が多いらしい

15. スパイク・ジョーンズ (Spike Jonze)

本名アダム・スビーゲル。
1969年生まれ。映画監督。
代表作に『マルコヴィッチの穴』(1999年)など。

16. ソフィア・コッポラ (Sofia Coppola)

1971年生まれ。映画監督・女優。フランシス・F・コッポラの娘。主演作には『ゴッドファーザー PART III』(1990年)、監督作には『ロスト・イン・トランスレーション』(2003年)などがある。

17. 2ちゃんねる

1999年に開設されたインターネット上の匿名掲示板。現在では1日2000万アクセスの巨大メディアに成長している。あらゆるテーマについて自由に意見を発表できる場であり、社会的影響力がある。しかしその自由ゆえの根拠のない誹謗中傷やプライバシー侵害問題なども起きている。

いのです。この話を聞いて、寂しい感じがするなとも思いましたが、関心空間をやってみて、それは実感として再確認できました。日本人は、独白だったら自己主張できるのだな、と。

たとえば、パーティの会場で、みんなの前で自己紹介してくださいという臆してしまう人は多いですが、たとえば二人くらいで話していれば、「ああ〇〇さん、そういうことに興味があるのですか」などと聞き返してもらえると、話が盛り上がるキッカケを掴むことができますよね。「お嬢さん、ハンカチ落ちましたよ」というように女の人に話しかける直接的な出会いというのは、僕たちは苦手なようです。

渡辺——日本人はシャイですからね。

前田——それで、関心空間はいろんな仕掛けを、つまりハンカチをいっぱい並べて待っているわけです(笑)。モノで釣るというか、なんと言ったらいいか……友達や彼女が来ると分かっている状態の部屋の本棚ですね。

渡辺——賢そうな本を並べておくとか(笑)。

前田——カッコいい本を前にして、エッチな本は隠しておこう(笑)、ではありませんが、要するにパーティで本棚を背負っているという状態とも言いましょうか。

渡辺——なるほど、うまいたとえですね。

前田——みんなで歩きまわっていて、「あ、渡辺さん、これが好きなね」「僕も」とか、「これとこれをつないでおこうか」などお互いの本を見せ合っている状態ですね。最初は仲間内で始めて、50人くらいの規模で試験運用している時は、本当に毎日パーティしているような状態でした。これがうまく行って、次は150人でやろうということで、友達紹介機能をつくりました。自分の友達の友達だったら信用できるだろうということで、みんなプライベートなことを書くわけです。「おまえ、ニックネームでも分かっちゃってるよ」というぐらい自己表現し始めました。

僕たちとしては、これをオープンにする予定だったので、参加している人たちにアンケートをとりました。そうしたら、「すごくいいものをつくってくれてうれしいし、やめないで欲しい。でも絶対公開しないでください」「公開したら恥ずかしいので、消してしまうし、やめませう」といった回答が大部分を占めた。これをもしオンライン上で公開

したら使いますかと尋ねたら、「プライバシーの問題があるから使いません」という回答が、100%で、僕も含めて「ノー」だったのです。でも、それでもやってみようじゃないかという流れになって、オープンさせたのが2001年の11月7日でしたが、結局誰もやめなかったですね。やめられなかった、というべきでしょうか。ただ、その前にこれはまずいなという一部のキーワードは削除しましたが。

渡辺——みなさん、なぜやめなかったのでしょうか？

前田——自分たちの知識が目に見えない「資産」になっているということを認識し始めていたからでしょう。これがコミュニティにおけるリスク管理の重要なポイントだと思っています。

自分の家がこの街にある。自分にとって、居心地のいい空間、居場所があって、その空間の中では誰もトラブルを起こしたくはない。全体的に心地良くて、自分の空間も居心地がいいから、無責任な行動をとりたくないと思うのが自然なことです。

最初懸念していたのは、たとえば利用規約に沿わないキーワードが入った場合、管理者権限で削除してしまうと、本人とトラブルが起きるということでした。実際、この種のトラブルは掲示板ではよく見受けられたので、関心空間では、登録した本人には見えるけれど他人には見えなくするという「不可視」機能をつけたんです。こうすると、憲法上での表現の自由が守られるし、自分には見えているけれども他人からは見えていないから利用規約が守れる、秩序は守れると考えてのことでした。

実際に運用し始めると、少しきわどい例ですが、ゲイを扱ったゲームソフトがキーワード登録されたことがあります。ただ、登録した人も、「これは未成年には見せられない」とそこに自分で書いていました。それで不可視機能を使って、「これは利用規約に反していますから見えなくしました」とそのユーザーの方へ連絡したら、「実はこのゲームにはいろいろ経緯があって、内容はとても真剣なものだけれど、紆余曲折があって成人指定になってしまった」という説明のメールが届きました。それで結局、「すみません。でもご自分でも成人ゲームと書かれていたので」ということでその方は納得してくださったのですけれども、もし納得しなかった場合にどうするかというと、「空間を消す」というコマンドが実はあるのです。その人には見えているけれども、他人からはその人の空間が全く見えない状態にするという、究極の手段です。

しかし、たとえばある人が入れた21個のキーワードが全部消えて見えなくなってしまうよりも、問題がある1個だけは我慢して削除する、

というような抑止機能を働かせるようにすることで、一人ひとりの居場所を確保できて、コミュニケーションに対する帰属意識がすごく高くなるということが分かってきたのです。

また、最初に仲間内で始めたことで、関心空間の下地となるテイストができ上がっていたことも大きなポイントだったと思います。たとえば、私が住んでいる東京の表参道だと道に落ちているごみはわりに少ないのです。もちろん自治体が雇っている清掃業者もいますが、おしゃれな店が多いから、店側が掃除もしているわけです。それに、おしゃれな街に来たくて来ている人たちだから、当然おしゃれな街のままでいてほしいと思う、だからごみは捨てないわけです。でも、これが新宿へ行ったらだいぶ違ってきますね。

あらかじめ、一つの空間が醸し出すカルチャーをつくることによって、新しい人がその空間に入ってきた時に、前からやっている人の振る舞いを通して「こういうふうに使えばいいんだ」と見習うことができます。掲示板というのは、たとえば「2ちゃんねる」だと、「○○ってどうよ？」と、いきなり問いから始まるので、異なる意見が同時に書き込まれて、空間としてのテイストができ上がる前に一気に論争になることが多いように思います。たとえて言うなら、いくら犬が嫌いな人でも、他人の家の庭に入り込んで「私はゴールデンレトリバーが大嫌いだ」などとは言わない。でも、公共の公園などでもし犬を連れて歩いているところを見たら、「何でここに連れてくるんだ」と言うぶしつけな人は出てくるかもしれません。ネットの掲示板だと、そういうぶしつけさが実際の公共空間よりもかなり強まる傾向があります。

渡辺——関心空間は、公と私の間にあるような感じがしますね。

前田——そうです。公共の「共」のつながりの方はつくっておいたけれども、「公」の部分が一切ない空間なのです。一人ひとりの庭がずっと横並びにあって、つながる部分が共である。でも、公の空間ではない。「2ちゃんねる」のように匿名で入って、好きなことを言いたい放題で構わない、という空間ではありません。あくまで、自分で日記を書いている感じで、「今日はこんなことあった、楽しいな」と言ったのを、見た人が「僕もそんなこと感じることもあるさ」と言って、部屋にささやかに、でも勝手に(笑)入り込んできて、日記に書き込むという……。

渡辺——独白なのだけれども、ちょっと外に開いている、窓が開いているような感じですかね。

前田——非常にぶしつけなのか、ささやかなのかわからないような状

況です。

渡辺——でも、これは考えてみると日本的な空間感覚かもしれませんがね。それも縁側のような、自分の家に付属している場所だけれど、少しだけ開放されていて、近所の人に来てちょっと茶飲み話をするような感覚でしょうね。

前田——よく下町あたりで、家の外側に盆栽を並べている風景を見かけますね。外国人が「なぜ夜になったら片付けないのか。盗まれるじゃないか」と言うことがあるそうですが、そういうものではない。あれは、自分の家から少しだけはみ出してはいるものの、自己表現として盆栽が並んでいる。これも、関心空間とちょっと似ているのかな、と思います。厳密に言えば、公共の場所である街路でそんなことをやってはいけません、というのが社会のルールになっていますが、そういう共有物があることによって街の景観が和やかになり、コミュニケーションの起点が増えるという利点は確かにあります。通りかかった人が盆栽を見て、「これ、いいですね」と住んでいる人に話しかけるような感覚に近いのだとすると、確かに和的なのかもしれません。

渡辺——話題がようやく今回の本題に近づいてきました。「公と私の間にある共」の話は、このトークセッションの1回目、西村佳哲さんからも似たような話が出ました。そのときは、郡上八幡という街の水の共有利用システムや、フランスの公園に置かれている**椅子の話**¹⁸を引きあいに出して、公の空間の中にあるのに自分でカスタマイズできるような仕掛けがあるようなものが、共有のデザインの良い事例なのではないか、ということでした。今の前田さんのお話は、そういう意味で非常にリンクしていると思います。

前田——コミュニティのことを仕事にしている非常に辛いのは、参加してもらわないと楽しさがわからないということです。こちら側としては、説明だけでなく参加も要求しなければいけない。そこがビジネスを展開させていくには難しいところですね。

渡辺——でも、多い人は300個とか、とんでもない数をアップしていますよね。

前田——この仕組みの持つ自己表現という側面に関係してくるかもしれませんが、たとえば、好きな本をキーワードに入れるにしても、自分の一番好きな本を入れるのはかなり悩みます。1個や2個のキー

18. 椅子の話

詳しくはCHAPTER1 (P9-)
を参照。

ワードでは自分の人柄は伝わらないと思って、どんどん補完していくような効果があるのかもしれない。

また、さっきのフランシス・ Coppola の例で言えば、「教えてくれてありがとう。じゃ、君はこんな知っている？」と競争心も入ったりして、「この CD には、クレジットには載っていないけれども、実は君のお気に入りらしいアーティストが参加しているんだよね」などと、自慢のし合いみたいな、知識の見せびらかしがゲームのようにして起こっています。

もっとも、こういうことはよく音楽の世界でもあることです。法則として、どんなミュージシャンでも1曲は名曲が書けるらしいです。でも1曲しか書けない人はプロになれない。どんな職業の人でも、その種類に限らず、ある精度の高い職能とか、人のつながりなどを確実に掴んでいるのです。たとえば、隣に住んでいるおばちゃんが、実は宇多田ヒカルの叔母だったとか(笑)。それは、当のおばちゃんにとっては全く重大なことではないけれども、僕にとっては「何で早く教えてくれなかったの、結婚する前に！」とかね(笑)。そういう見えないつながりがあることに、意外な価値があるものだと思います。

渡辺——しかもこれが、ユーザーの人たちが勝手に集まって知識を共有し、つながりを発見し合っているというのが、本当に面白い。

前田——書き始めると、だんだんくせになっている人もいるようで、とりあえず目に入ったものを全部キーワード登録した人とか、30日で500もキーワードを入れた人がいて、こちらとしては「こんな人がたくさん出てきたら、うちのサーバーのコストがえらい上がる」ということで、500個目に達したら「すみません。今のインターフェイスでは500以上対応していませんので」と対応することになりました(笑)。

渡辺——今、全体で何万キーワードでしたっけ？

前田——5万キーワードです。5300人が、平均10個以上のキーワードを入れています。50%のユーザーが1個以上のキーワードを入れていて、1日のリピート率、つまり、登録ユーザーのうち何%がサイトに戻ってくるかという確率、でいうと22%返ってきています。たぶん、これは日本で最高のリピート率で、普通の営利サイトだと最高でも7%、マーケティング目的でインセンティブであっても9%が最大だと聞いています。巨大掲示板でも、アクセスするユーザーのうち3%の人しかコンテンツは出していないらしいです。つまり、ごく

少数の常連が情報提供をして、その人に群がっている残りのユーザーはただそれを眺めるだけです。関心空間は、構造も人口の比率も掲示板とは全く違っていています。ある程度、ユーザーの属性も分かってきていて、女性が多く、年齢層も掲示板などに比べると比較的高めです。これは、可処分所得とか、可処分時間の問題もあると思うのですが、モノを買って、そのモノを通して自己表現できる人というのは、ある程度お金がないといけないのでしょうね。図書館へ行って本を読んで、それをキーワードにするというように知識でもいいのですけれども。

渡辺——質問があるようなので、そちらの方どうぞ。

参加者 1——関心空間を紹介してもらって、一度入ってみたのですが、ちょっと全体像が見えにくいと感じてそのままになっています。ネットワーク上のコミュニティには関心が持てるのですが、今までなかったすごい世界だなと思う反面、いわゆるバウンダリー（領域）というものが見えないうもどかしさがあります。自分が出した情報がどこまで公開されているのか、どこまで守られているのかわからないという印象です。あるところに穴があいていて、そこから流れていくような感じがします。その辺を、みなさんはどう考えられているのでしょうか。割と安心してやっているのかしら、と気になるのですが。

前田——最近なぜネットコミュニティがよく取り上げられているかというと、結局リアルなコミュニティが、もともとその信用の基盤を誰かが提供したり、もしくは誰かが責任を持って築いていたのに、今ところどころで壊れてしまっていることに端を発していると思っています。コミュニティを再構築するときに、今までのやり方でいいのだろうかという意識があって、ネットワークを使っとうまく支援ができないだろうか、ということで注目が集まっているようです。

僕たちは、関心空間を純粋に一種の索引をつくらうとして始めましたが、実はリアルコミュニティとかなり近い信用基盤が築かれていきました。繰り返すように、最初に始めた50名は、すべて僕の知り合いです。さらにその友達の友達の150人に広げました。この150名を通して知った人たちが、多分最初の基盤をつくったのです。ですから、ニックネームで登録されているけれども、完全に匿名ではなくて、ある程度リアルネームを見知っている存在の信用基盤があるんですね。この人たちは、秩序を守ろうとする側になって、ボランティアとしてその信用基盤を守ろうとしているのです。これは、あまり過度になると排他的な要素を持つのですけれども、排他的になるうとする力が追いつかないぐらいにコミュニティが大きくなっていったので、その前に

19. 山形浩生
(やまがた・ひろお)

翻訳家。1964年生まれ。
著作に『新教育主義宣言』、
主訳書に『コンピュータは
むずかしすぎて使えない』
などがある。

あった信用の余韻がずっと残ったわけです。友達紹介機能というのは現在もずっと残してあるので、関心空間のユーザーは今までほとんど結局口コミで広がってきたわけです。実際、サーバーのログを解析して、どんな人がどのルートで来ているんだらうということを調べると、一番多いのが日記サイトです。たとえば、翻訳家の山形浩生¹⁹さんという方がいますが、彼の「オフィシャル非公認掲示板」(笑)というサイトがある。

ログを調べると、そのサイトからやって来る人がかなりいました。どうやら、そこを運営している人がみんな関心空間にも参加しないかと書き込んでいて、いろんな人がこの掲示板の信任を持ってそっくりこっち側に来てしまったわけです。最近多いのは、匿名で日記サイトがくっついている集合体があって。ニックネームだけが通用していて実名はわからないけれど、オフ会もよく開いていて、コミュニティ自体はリアルな関係もあるというパターンです。その中心にいる、たとえばナベさんという人が「関心空間、面白いよ」と言ったら、そこからまた続々と来るというケースもあつたりします。

渡辺——要するに、あらかじめある程度コミュニティとして機能している場がないと、なかなかこういうものはうまく育っていかないということでしょうか？

前田——パーティと同じだと思いますよ。僕がパーティをつくるときには、まず場所を選びます。会議室ではダメなわけです。人が和めるような、気に入るようなインテリア、空間がいいだろうと。次に、どんな人を呼んだら、お互いにとって新しい発見や出会いがあるだろうかということを頭の中でイメージして、パーティをつくります。こういうことを考えないと、それは露骨に結婚情報サービス会社がやる年収何万円以上の人のパーティみたいな、実利だけでくっつき合うような場所になってしまう(笑)。だから、今の関心空間は、明らかに僕たちの人間関係やテイストが投影されています。言い換えれば、別の人がやれば、全く違う関心空間ができることも確かです。ある人が言ってくださったのですが、関心空間というのはウメの木みたいなもので、アメリカではプラムと呼ばれるだろう、と。ワインもそうで、土壌と水の質で、同じシラーというブドウの品種があっても、違う土地ではやはり違う味になるのと同じなわけですね。

実は、この関心空間のエンジンを僕たちとは別のところに提供している例として、ミュージシャンの佐野元春²⁰さんのウェブサイトがあります。ここは、やはり僕たちとは違う独特の雰囲気ですね。それはやはり、佐野さんという人の信任で参加者が入ってきているからで、

20. 佐野元春(さの・もとる)

1956年生まれ。ミュージシャン。代表作に『ガラスのジェネレーション』『YOUNG BLOODS』などがある。
関心空間：佐野元春公式サイト <http://moto.kanshin.com/>

佐野さんも見てくれているという意識が働くからか、自分の創作を発表したがる人もかなりいて、関心ドットコムの方とは全然違います。

渡辺——どちらかというと、独白系が強い感じがしますね。

前田——おそらく、運用の仕方もありますけれども、コミュニティの質を最初にわかって、ある基盤に対して関心空間というエンジンを提供しているので、これはうまくいっているケースだと思います。ただ、今の関心ドットコムというのは世間的に注目され過ぎている傾向があって、盛り上がっていることは会社の経営的には善し悪しで、実は一銭も収入がないのです。本来お客さんに提供してお客さんのコミュニティを育てるという仕事を受注するためのショーケースでしたから、ユニーク過ぎて再現性がないのではないかとと言われるのが、怖いぐらいです。

ただ、コミュニティを実体験してもらうには、ここが一番良いと思います。1日200から300件の新規登録のコンテンツがある。それも、誰かが書けと言っているわけでもなくて、しかもかなり質が高い。そして、各キーワードも平均して1日70件はログインユーザーに見られている。

以前から、ナレッジマネジメント v21 という考え方が企業を中心に席捲しました。お互いの知識を持ち寄って、全体の利益に反映する仕組みがコンピューターでつくれるということが、もうかれこれ20年ぐらい前から言われているのですけれども、一度も成功したのを見たことがない。けれども、これは確実にナレッジコミュニティとして成立しているわけです。

話は飛びますが、日本にはバイオテクノロジーの研究者というのは5-6万人しかいないらしく、その研究者だけが入っているメーリングリストがあるそうです。参加者は3000人を超えるぐらいでしょうか。内容はものすごく高度ですね。僕が読んでも全然わからないのですけれども、ただ、枕詞として「昨日のサッカーはどうだったか」という話から必ず入るらしいのです。

渡辺——そのメーリングリストのルールなのでしょうか。

前田——ルールというか、主宰している東大の先生がサッカー好きなようです。で、僕たちとしてはそういうコミュニティにもこれを使ってほしいと思うのです。すごい人間味がありますね。バイオの最先端の知識情報が、論文ばかりがキーワードになっているのなら、僕は別に関心空間を使ってもらう必要はないと思います。その東大の先生の

21. ナレッジマネジメント (knowledge management)

知識管理、または知識経営と訳される。個人が個別に持っている知識や経験にもとづくノウハウなどを社内で共有し、より創造的な仕事につなげること。または、その仕組み。

ところに行くと、すごいレベルの高い論文もリンクがかかっているけれども、サッカーのキーワードもたくさん入っている。さらに、ある先生は、どうやら釣りが好きらしいということもわかったとなれば、「〇〇先生、今度釣りに行きましょうよ」と言って、お互いの人間関係が肩書だけではなくて、私生活の面までつながりを深めていける、というような使い方もしてもらいたいですね。

こうした質の高いメーリングリストも、3000人を超えると次第に荒れてきて、運用にだんだん苦勞するようになってきます。でも、関心空間はすでに5000人のコミュニティになっていて、でも管理コストは掲示板の10分の1、20分の1。今までの貸し掲示板システムだと、20人から30人ぐらいのアルバイトの人が24時間監視をして、ぎりぎりクオリティを保っている状況ですが、僕の会社は社員4-5人で、他の仕事もやりながら同時にこのコミュニティを管理しています。だから、システムとして商品性はあるのです。宣伝になってしましますが(笑)。ただし、少し厄介なのは、一見すると複雑なインターフェイスのように捉えられ、全体が見えにくいと言われることです。あと、知的なゲーム感覚とか、相互の教え合いの精神がある人が必要ですね。関心空間が成功したのは、最初の150人にそんな精神を持った人が多くいた、牽引してくれた、という理由もあります。

渡辺——関心空間を使うには、どうやら前提として信用基盤となるリアルな人の関係性が必要だという話がありました。これは、共有のデザインというこのセッション全体のテーマを考える上でも重要なポイントになるでしょう。僕たちとしても実際に関心空間を使いながら、ある種のコミュニティを育てていく実験をしたいと考えているのですが、具体的にどのように使っていったらいいのでしょうか。

前田——まず、参加者の質という点で言うと、間違いなくここは問題ないレベルだといいます。テーマ性も高いし。だから、逆にこのコミュニティを信任して、かなり自由な範囲でキーワードを入れることを、まず認めてしまう方がいいと思います。もしかしたら、こっち側に座っているから偉い人だなどと思うかもしれないけれども、多分一緒に酒を飲んだら、「何だこいつ、だらしないやつだな」というところまで(笑)、オープンにしていったらいいと思いますよ。これを僕たちは不完全性と言っているのですが、すごく知的なコミュニティですという風に位置づけしてしまうと、参加する人が、渡辺さんが書いているレベルのキーワードしか入れられないのではないかと、暗にそのレベルを要求されているように思ってしまうところがあります。だから、渡辺さんがまず隙をつくるべきですね。

渡辺——そうか、なるほど(笑)。それは実際としてキーワードとして入れるのがいいのでしょうか。

前田——いろいろな例があります。子どものときの思い出話ぐらいでいいのです。今の自分の知識レベルをわざと下げて隙を見せるといったらちょっと語弊がありますが、「グーグーガンモ」²²ってあったよね」と言って、みんながちよっと忘れていたけれども同年代の人だと覚えているかもしれないこと、中学や高校の同級生とだったら話せる話題がありますよね。今の仕事仲間とはできないけれど、中学の時の友達だったら、もう見栄も外聞もなく話せることがあると思うのです。そういうことをちよこっと入れると、案外深いコメントが入ってくるものです。関心空間の例でいうと、20歳の若者がデヴィッド・ボウイ」²³をキーワードに入れたら、40歳代の人が、「僕はそのジャケットを撮影した」とか「アートディレクションをやったが、あれには裏話があってね」という話が出てきたことがありました。あるいは、宮崎駿」²⁴は今こそアニメの大巨匠だけれども、昔はこんなもつুক্তってたよね、という話もあります。それも隙と言えるでしょう。

渡辺——レンジを広く捉えていくわけですね。

前田——そのさじ加減が、運用側のノウハウになっていきます。パーティに来たみんなが、どうもよそよそしい雰囲気だったら、ホストが気を利かせる。こっちの人は多分シャイだなと思ったら、何か話題を提供してあげる。「あの人は何か自分から言わないけれども、ああいうことをやっている人らしくて、そっちの方面のことってすごく詳しいらしいよ」ということを耳打ちしてあげるなど、いやらしくない程度にホストをする。それと、関心空間でお客さんに勧めているのはリンクとコメントです。これがないと、さっきの「お知らせ小窓」が機能しないからです。キーワードを立てるのだけに夢中になってしまうと、掲示板のようなスレッド型になって、どんどん垂直的に話題が終了してしまうので盛り上がらない。ですから、ホスト的な人は、この場所はリンクすることにまず価値があるんだということを啓蒙することと、ジャンルを超えていくことの面白さを、自分でやってみせていくことが大事だと思います。もし、コミュニティ論やコミュニケーション論に絞りましたら、関連の本や論文ばかりが並んで、何となく堅い雰囲気になってしまう。

渡辺——抽象的な話になってしまいますね。

22. グーグーガンモ (GU-GU ガンモ)

1984年3月から1985年3月にわたって放映された細野不二彦原作のテレビアニメーション作品。東映アニメーション製作。人の言葉のわかるピンクのニワトリと小学生の少年とのストーリー。

23. デヴィッド・ボウイ (David Bowie)

1947年生まれ。ミュージシャン・俳優。CDアルバム『アウトサイド』(2004年)、出演映画に『バスティア』(1996年)など。

24. 宮崎駿(みやざき・はやお)

1941年生まれ。アニメーション作家・監督・漫画家。85年にスタジオジブリを設立。監督作品に『風の谷のナウシカ』(1984年)、『千と千尋の神隠し』(2001年)などがある。

前田——ですから、テーマとしてはそれでいいとしても、実際にキーワードとして立ててリンクするものは、もっとあいまいな領域を対象にしてやっていくと。もしそれでキーワードが拡散し過ぎたら、さっきの不可視機能をつかって、「この話、面白いけれども、ちょっとセクハラも入っているから消させてくれる？」とコントロールを始めるという、それぐらいの緩い管理で十分です。たとえば、メディアテークの近所の一番おいしいとんかつ屋さんというのも本当はもう入れてしまっていていいと思いますよ。そういうふうには内部のナレッジマネジメントの道具としてどんどん使っていくのがいいと思います。「最近読んだ本の中の、ある一部分がコミュニティに関係すると感じたからキーワードに入れてみました」とか、そんな感じでどうでしょう。

渡辺——なるほどね。このセッションも、共有のデザインというテーマは言わずもがなという感じはあるわけです。だから、それについて生真面目に語る必要はなくて、もっとぼんやりとした周辺から埋めていくと、何となくそのテーマが浮かび上がっていくということなのかもしれませんね。

前田——そうだと思います。関心空間は何も制限がありません。制限がないけれども、150人のときの属人的な風土が5000人になっても残っているくらいですから、このトークセッションくらいに狭めたコミュニティが多少雑多な話をして、そんなにブレることはないです。

渡辺——たとえばある期間限定であるお題を出して、それについてのキーワードを集中的に入れていくような方法もありそうですね。

前田——はい。たとえばイタリア関心空間 [s25](http://www.kanshin.jp/italia) というものがある、なかなか面白い。彼らが最近やった企画というのは、関心空間の中で盛り上がっているキーワードを取材しに行き、関連している別のウェブサイトの記事にしたというものです。普通、雑誌の記事というものはかなりコストをかけて取材して、信用の置ける情報を入れています。でも、関心空間にいっぱい題材が入ってくるから、その中からおいしいものをつまんで、著作権の問題があるから掲載する写真については自分たちで撮影して押さえて、雑誌スタイルの記事として公開したというわけです。制作側はちゃんと関心空間の特性がわかっていたので、最初に取り上げたのは、京都にある「山中油店」というちょっとひねったキーワードです。一見するとどこがイタリア？ という感じですが、ここのオリーブオイルがなかなかおいしいらしいの

25. イタリア関心空間

<http://www.kanshin.jp/italia>



です。それで、記事として取り上げられたこのキーワードを見た人が、今度は「そうか、こういうキーワードを入れたら喜ばれるんだ」ということでどんどん入れてくれる。次に彼らがやり始めたのは、日本とイタリアで意外なつながりというテーマでキーワード入れを促していく。たとえば、「うちの町には、なぜか会津藩に捧げられたムツリーニの木があります」というキーワードがある。たぶん、時代背景があるのですが、どこのメディアも取り上げてくれない。一見価値がなさそうなのだけれども、すごくニッチな情報が入ってくる。そこに別の人から今度はムツリーニつながりで本が紹介されていく。こういうふうに運営していても、プレそうで意外にプレない。何でも書けますよ。

渡辺——なるほど。

前田——関心空間を始めてから、いろいろな専門家の方々に「こういう分野に使えないだろうか？」という話をよく受けたりします。一つ面白かったのは教育工学の先生が興味を持ってくださって、教育の分野では実は関心空間のようなことはやっているとの指摘をいただきました。たとえば、[苺宿俊文](#) 26 さんという大東文化大学の先生は、過疎地の小学校同士の交流をネットワークを使って支援しています。過疎地の学校は生徒や保護者や先生の数が少なくて、すっかり顔見知りの世界ですが、これだと、なかなか知識の触発が起こらないという問題がある。だから、同じような状況にある過疎地の小学校同士を、インターネットを使って、関心事をお互いに交換し合って、それを起点にコミュニケーションをさせるという授業手法をやっているそうです。これはまさしく関心空間と似ているので、授業でもうまく活用できないかという相談を受けたことがあります。

それから、最近ベストセラー本を次々と出している[齋藤孝](#) 27 さんという教育学者がいっぱいいますが、彼は「知識偏愛マップ」という手法を提唱しています。小学生や大学生にもやらせてみたそうですが、自分の好きなモノを丸で括って、関係があるモノを線で結んでいく、というシンプルな方法です。それを一斉に生徒に書かせて、みんなで交換し合い、相互に自己紹介をしていくという授業が行われています。これも、発想は関心空間と全く同じです。アメリカでも、「マインドマップ」といって、自分の頭の中を整理するために、思いついたことをどんどん書き並べて、それらの関係性を抽出しながら整理するという方法があります。こうした一種の先行事例もありますから、関心空間をつくったときに「こんな仕組みは前からずっと考えていたよ」という人から指摘されたのも事実です。だから「ありふれたアイディ

26. 苺宿俊文
(かりやど・としぶみ)

1955年生まれ。教育工学
者。小学校教諭を18年間
勤め、現在大東文化大学
助教授、多摩美術大学非常
勤講師。小中学校でコン
ピュータ等を利用した再
構成型学習を芸術教育や
総合学習の分野に提案し
ている。著書は『こども・
コンピュータ・未来』『コン
ピュータのある教室』など。

27. 齋藤孝(さいとう・たかし)

1960年生まれ。東京大学
法学部卒業。教育学や身体
論、コミュニケーション論
を専門とする。現在、文化
庁文化審議会国語分科委
員。

アで、すみません」と言っています。

渡辺——でも、ネット上では誰もやっていなかった。実際に、共有のデザインとして実現してみせた、という意味では全くありふれていなかったし、新しい可能性を開いたのだと思います。今日はありがとうございました。