

# 修士学位論文

コンテキスト・デザインとしてのWEB表現  
～オンラインとオフラインとのコミュニケーション創造～

平成 16(2004)年度

実践情報学コース

3 6 2 2 0

渡邊義弘

指導教員：佐倉統助教授

副指導教員：武邑光裕助教授

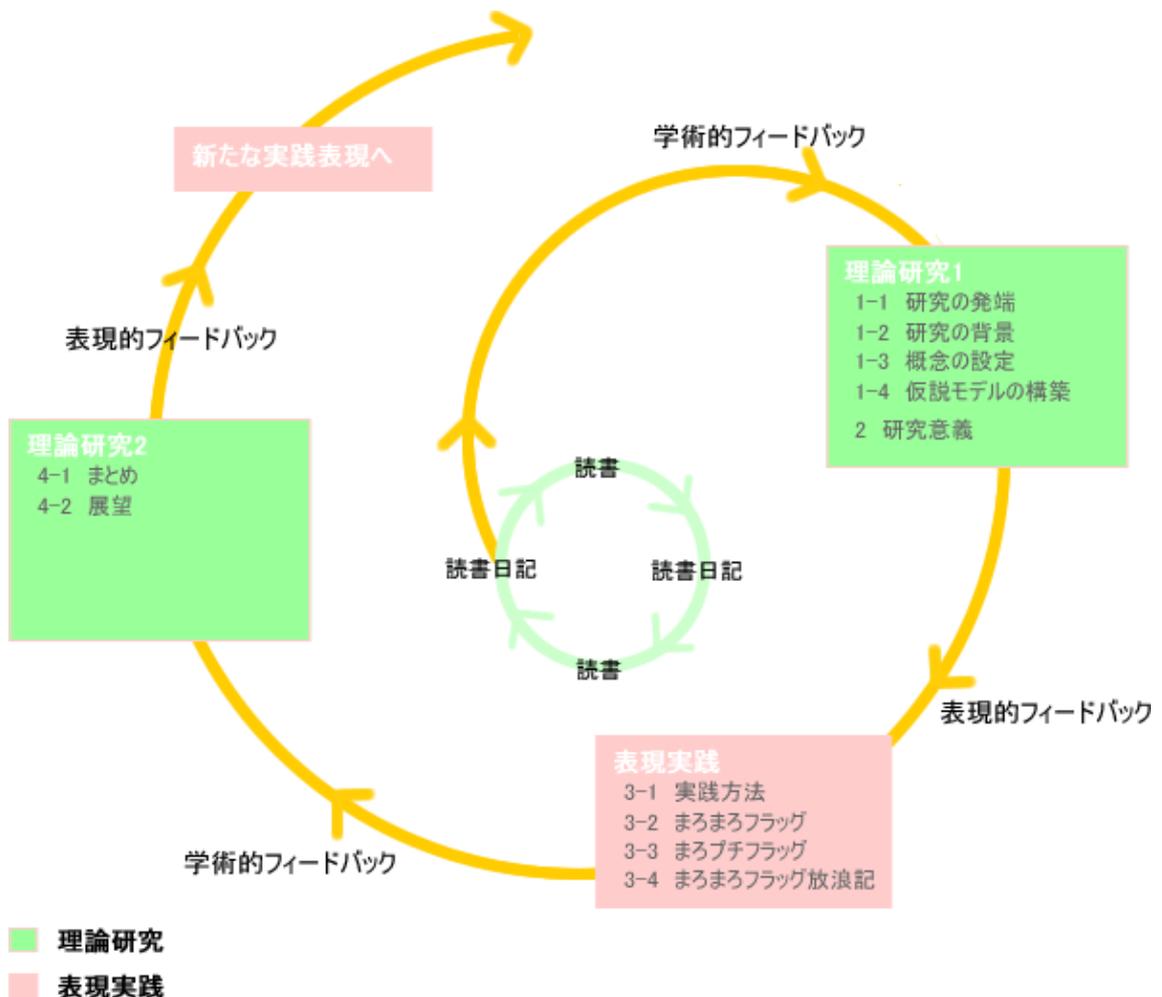
はじめに .....	1
1 理論研究 1.....	2
1-1 研究の発端 .....	2
1-2 研究の背景 .....	6
1-3 概念の設定 .....	9
1-3-1 コンテキスト .....	9
1-3-2 先行研究 .....	10
1-3-3 この論文での定義 .....	13
1-4 仮説モデルの構築 .....	15
2 研究意義 .....	17
3 表現実践 .....	20
3-1 実践方法 .....	20
3-2 まろまるフラッグ (プロトタイプ) .....	20
3-3 まろプチフラッグ (量産型) .....	25
3-4 まろまるフラッグ放浪記 (コンテンツへの回帰・同化) .....	27
事例 1：まろっとNo.51 のコンテキスト .....	30
事例 2：まろっとNo.64 のコンテキスト .....	31
事例 3：まろっとNo.72 のコンテキスト .....	32
事例 4：まろっとNo.77 のコンテキスト .....	33
事例 5：まろっとNo.63 のコンテキスト .....	34
事例 6：まろっとNo.4 のコンテキスト .....	35
事例 7：まろっとNo.55 のコンテキスト .....	36
4 理論研究 2.....	38
4-1 まとめ .....	38
4-2 展望 .....	40
参考文献、資料 .....	43
謝辞 .....	47

## はじめに

コンテキストをデザインする。それが本研究のテーマである。

WEB 表現ではしばしば、コンテンツがあたかも一人歩きするような自律的な発展がみられる (1-1)。WEB 表現を創造する際には、この自律的な発展をどのように認識し、どのように表現として受け入れていくかの判断が必要となる (1-2)。しかし現在、WEB 表現の創造については、レイアウトなどの狭義の意味でのデザインを述べる技法書か、逆に WEB マスターに対するインタビューに留まるドキュメンタリー書しかなく、この自律的な発展について概念化して実践へとつなげる研究が少ない (2)。

そこで、本研究ではこの自律的な発展の原因がコンテキストにあるとの仮説を検証し (1-3)、モデル化して (1-4)、自律的な発展を組み込んだ WEB 表現を創造する (3) ことを目的とする。いわば理論研究と表現実践との連続した系から構成される研究である。



## 1 理論研究 1

### 1-1 研究の発端

筆者はWEBサイト『まるまる記』<sup>1</sup>を通じて表現活動をおこなっている。このサイトの運営を通して実感した、WEB表現の特性であるコミュニケーションの流動性と、コンテンツの独自発展性に対する疑問の検証から本研究はスタートする。

サイト開設時 (2001.7.19) は『まるまる読書日記』という名称だったこのサイトの表現内容(以下、コンテンツ)は、文字通り筆者の個人的な読書日記であった。サイト開設の第一の目的は、サイト開設前に仲間内のメーリングリスト (構成人数 39 人) に送信していた読書日記の保存と、筆者自身も含めたメーリングリスト登録メンバーによる過去の読書日記の参照を可能にするというものだった。このような経緯からサイトの利用目的は筆者も含めたメーリングリスト登録者による過去ログ参照、主な訪問者もメーリングリスト登録者という限定したものを予想していた。しかしながら、サイト開設から約100日後 (2001.11.2) にはアクセスカウンター (サイト訪問数表示機能) が 10000 を突破するほどのアクセスが寄せられた<sup>2</sup>。これは1日の平均アクセスがメーリングリスト登録総数の2.5倍である100前後ということであり、当初の予想<sup>3</sup>を大きく上回るものであった。こうしたアクセス数は新規開設の目新しさから来ることも考えられ、とりわけ宣伝活動もおこなっていなかったこともあって、時間が経てば低下の方向で安定するものと予想されていた。しかしサイト開設半年後のアクセス解析 (訪問分析) では、さらに月間 7658 アクセス、メーリングリスト登録総数の5倍に当たる1日平均 255.2 アクセスが寄せられ (アクセスログ, 2002.1)、1年後にはさらに月間 9246、メーリングリスト登録総数の7.9倍にあたる1日平均 308 アクセスに達した (アクセスログ, 2002.7)。個人利用のデータベース的な意味合いで開設した経緯と、学術書、法律書関係のコンテンツが多い点<sup>4</sup>から、たとえメーリングリスト登録者以外の訪問者がいたとしても、それは一過性の資料調べで閲覧されるだろうと考えていたので、このようなアクセス数の増加は実に意外であり、そのアクセス理由が何であるか疑問であった。

この疑問は訪問者からのメールや掲示板<sup>5</sup>への書き込みなどのフィードバックから、次第にその理由が判明していった。それはメーリングリストのように特定の範囲で公開してい

---

<sup>1</sup> <http://maromaro.com/> (この論文でのURL参照は特に記載しない限りaccessed 12.26.2004)

<sup>2</sup> <http://maromaro.com/marohistry.html>

<sup>3</sup> メーリングリスト登録者数 39 人の半分である 20+新規に訪れた登録者以外である 20 の 40 アクセス前後を予想。なお、サイトの訪問者数を正確に把握することは困難である。ユニークアクセス数を訪問者であると推定する考えやサイト内全ページをカウントするページビューなどもあるが、この論文ではアクセス数をあくまで目安として考える。なおアクセス数は可能な限りアクセス解析のログに残っているものを参照する。

<sup>4</sup> <http://www.maromaro.com/readtop.html>

<sup>5</sup> <http://www.maromaro.com/bbs1/wforum.cgi>

た時とは違ったコンテンツの利用がされており、作り手である筆者が予想もしなかったコンテンツ部分に訪問者の注目が集まっていったのが原因であった。

その一例は訪問者の中で読書日記の本文ではなく本題に入る前の前置きだけを読むことを楽しむという訪問者が多数いたことである。たとえば読書日記の前置きとは、以下のようなものである。

- ・ 「最近ダイオウイカにはまっている、らぶナベ (筆者のハンドルネーム) @スルメ何人前になるんだろう？っす<改行>さて、『経営行動～経営組織における意思決定プロセスの研究～』」<sup>6</sup>。
- ・ 「(京都の)高尾に蛍を観にいくと思っていた以上にたくさん飛んでいて都会育ちの僕にとってははじめて本物を見たときにはがっかりした蛍も「やっぱり本物の方が良いな」とあらためて思えたのがよかった、らぶナベ@しかし文化の違いか英語で蛍を表す"firefly"、"glowfly"などはちょっと風情が無いなと思っているっす。<改行>さて『カモメに飛ぶことを教えた猫』」<sup>7</sup>。

これらの前置きは、筆者としては軽い挨拶程度のもりで書いていたのだが、「文章として単純におもしろいですねー」、「難しいことはぜんぜんわからないんですけど、らぶナベさんの前置き最高ですよ。これだけめっちゃ読んでます」などの反響がメールでが多数寄せられた<sup>8</sup>。このような本文の前置きはメーリングリストに送信した際に近況報告代わりに書いたものなので、WEBサイトで公開する時は不必要かつ資料としての利用目的では不適切なものとして基本的に削除していたものであった。しかし、たまたま削除し忘れたものが発見され、それを楽しみに訪問するという人が多数あらわれたのである。「ところどころに散らばっている語彙が面白いんですよね。とても筆者のツボを突っきます」<sup>9</sup>と言ったような掲示板への投稿も寄せられ、読書日記を資料的な使われ方ではなく、読み物としての使われ方をされていることが判明した。このことからデータベースという点では不必要かつ不適切な前置きをあえて削除せずに公開するようになった。

また、当初は意図しなかったコンテンツ利用の例として、サイト用語集の誕生と独自発展が挙げられる。サイトのメインコンテンツである読書日記は基本的に個人的なメモであるため、中には自分にしか通じない言葉、もしくはごく近い仲間内にしか通用しない言葉が多数使われている。予想していたよりも多くのアクセスが寄せられ、メーリングリストに登録していない訪問者からこうした用語への質問がメールで寄せられたので「まるま

---

<sup>6</sup> <http://maromaro.com/management.html#management14>

<sup>7</sup> <http://maromaro.com/fable.html#fable3>

<sup>8</sup> 私信メールは追証として客観的に第三者が確認できないものであるため、できる限り具体的な引用は掲示板のコメントなどで公開されているものを使用する。ただし研究対象上どうしても必要な場合は私信メールの引用も必要最小限で使用することにする。

<sup>9</sup> <http://www.maromaro.com/bbs1/wforum.cgi?no=267&reno=236&oya=235&mode=msgview&page=150>

ろ用語集」<sup>10</sup>として説明コンテンツを設置した<sup>11</sup>。するとたちまち「まるまる用語集がおもしろくて夜中にこっそりひっそり笑いすぎてヤバイです」<sup>12</sup>、「最初に見た「まるまる用語集」にやられました。あれは素晴らしいです。強烈なインパクトでした(笑)」<sup>13</sup>、「まるまる用語集は笑わせていただきました」<sup>14</sup>などの意見が多数寄せられるようになった。その反響は時にメインコンテンツである読書日記以上であり、あくまで補助的に作ったWEBマスターの意図を完全に超えるものであった。

中でも「ツンドラーのリスト」という用語をめぐる発展は特に著しい例である。この用語は恋人がいないことの寒々しさと永遠に春が来ない永久凍土(ツンドラ)とかけたもので、映画『ツンドラーのリスト』(スピルバーグ, 1993)をもじっている用語としてごく近い仲間内で使われていた。読書日記にも登場するのでまるまる用語集で説明したところ<sup>15</sup>、この用語をめぐる感想、意見が多数寄せられた。中でも公開している読書日記に対するコメントなどの話題を想定して設置したサイト掲示板には、このようなツンドラーのリストをめぐる話題が集中したため<sup>16</sup>、ツンドラーのリスト専用の掲示板<sup>17</sup>を設置することになった(2002.11.17)。この掲示板では筆者がまったく想定しなかったようなスレッドが多発的に立ち上がり、恋人がいない人々のコミュニティとして自律的な発展がはじまった<sup>18</sup>。

<sup>10</sup> <http://maromaro.com/words.html>

<sup>11</sup> [http://maromaro.com/maro\\_histroy.html](http://maromaro.com/maro_histroy.html)

<sup>12</sup> <http://www.maromaro.com/bbs1/wforum.cgi?mode=allread&no=1280&page=50>

<sup>13</sup> <http://www.maromaro.com/bbs1/wforum.cgi?no=1323&reno=1319&oya=1279&mode=msgview&page=0>

<sup>14</sup> <http://www.maromaro.com/bbs1/wforum.cgi?no=946&reno=no&oya=946&mode=msgview&page=50>

<sup>15</sup> <http://maromaro.com/words.html#words3>

<sup>16</sup> 「こんにちは、ツンドラーのリスト最高です！筆者高2(十七歳)なんですけど潤いがないです、入りたいです」(<http://www.maromaro.com/bbs1/wforum.cgi?no=1501&reno=no&oya=1501&mode=msgview&page=0>)

「ツンドラーに入りたい！！」(<http://www.maromaro.com/bbs1/wforum.cgi?no=817&reno=793&oya=781&mode=msgview&page=100>)

さらに恋人がいるにも関わらず「ツンドラーは入会したいのですが今「珍しく」彼氏がいます(笑)もし別れたら、ツンドラーの切り込み隊長になりたいや」

(<http://www.maromaro.com/bbs1/wforum.cgi?no=979&reno=958&oya=957&mode=msgview&page=50>)、

「筆者今ならツンドラー入れます。彼氏と別れました。(笑)関東地区にツンドラーはあるのですか??」(<http://www.maromaro.com/bbs1/wforum.cgi?no=1087&reno=1034&oya=957&mode=msgview&page=50>)など。

<sup>17</sup> <http://jbbs.livedoor.jp/sports/4725/>

<sup>18</sup> 「モテなそうな服装ってどんなの？」

(<http://jbbs.livedoor.jp/bbs/read.cgi/sports/4725/1037453557/>)

「どうしようもなく恋人が欲しくなる一瞬」

(<http://jbbs.livedoor.jp/bbs/read.cgi/sports/4725/1037656406/1100>)

中でも 003 年度オリコンチャート 1 位の「世界で一つだけの花」(SMAP, 2003) の替え歌である「世界で一人だけのツンドラー」という題目のスレッドが立ち上がった時には、「オンリーワンにならなくてもいい、もともと一人のロンリーワン」から始まるこの替え歌に多くの投稿が寄せられ話題となった<sup>19</sup>。この掲示板は時に 1 日平均 1 万を超えるアクセスが寄せられるなどの活況を見せている (アクセスログ, 2004.9.4)。

こうした事例の他にも、日頃の愛好への感謝の意として今まで誰にも見せたことがなかった詩を期間限定で公開すると<sup>20</sup>、メールでの反響が殺到し、また「とてもいい個人サイトですね。詩が特にいいと思いました」<sup>21</sup>、「ポエムはへえーっ、ってカンジ。す・て・き！」<sup>22</sup>、「ぼえむも、おいおい、と思いつつ、(ごめんなさい。) あ～、こんな風にコトバにできるひともいるんだなあ、詩人という職業じゃなくても、ってう～るるん」<sup>23</sup>、「まるまる用語とか、詩とか、とてもすばらしく、面白かったです」<sup>24</sup>というような掲示板への投稿が

---

「こんなにさびしいぜ自慢！

(<http://jbbs.livedoor.jp/bbs/read.cgi/sports/4725/1037457325/-100>)  
などが代表的である

<sup>19</sup> <http://jbbs.livedoor.jp/bbs/read.cgi/sports/4725/1072551576/>

また、このスレッドにはさまざまなパターンの替え歌が寄せられたが、そのどれもが恋人がいないことの悲哀を歌ったものであり、この自律的な替え歌運動は複数のサイトで話題となった。

(<http://sports2.2ch.net/test/r.i/comiket/1039440577/66-;>  
<http://tbn.to/log/2004log/newspast-9.htm>)、

なお、基点となった一番の歌詞は・・・

「オンリーワンにならなくてもいい もともとひとりのロンリーワン  
公演のベンチに並んだ いろんなカップルを見ていた  
人それぞれ好みはあるけど どれもみんなお似合いだね  
それなのに僕らツンドラーは どうしてこうもモテないの？  
ひとりひとり違うのにその中で 誰ひとり彼女がいない？  
そうさ 僕らは 世界に一人だけのツンドラー  
一人一人違う好みのタイプがある  
その彼女をつくることだけに 一生懸命になればいい  
ヒューヒューヒュー  
ヒューヒューヒューヒュー  
ヒューヒューヒュー  
ヒューヒューヒューヒュー」  
・・・というものである。

<sup>20</sup> [http://maromaro.com/maro\\_histy.html](http://maromaro.com/maro_histy.html)

<sup>21</sup> <http://www.maromaro.com/bbs1/wforum.cgi?no=1335&reno=no&oya=1335&mode=msgview&page=50>

<sup>22</sup> <http://www.maromaro.com/bbs1/wforum.cgi?no=975&reno=no&oya=975&mode=msgview&page=50>

<sup>23</sup> <http://www.maromaro.com/bbs1/wforum.cgi?no=982&reno=977&oya=975&mode=msgview&page=50>

<sup>24</sup> <http://www.maromaro.com/bbs1/wforum.cgi?no=1599&reno=no&oya=1599&mode=msgview&page=0>

寄せられたために、常設コンテンツとなった「まいぼえむ」<sup>25</sup>などもある。

このような WEB マスターが意図しなかったコンテンツの利用と反響は、メーリングリストのように特定の範囲に公開していた時には予想できなかったものであり、WEB マスターによるコンテンツのコントロールを超えてサイトが一人歩きするような進展を促す力になった。訪問者によるフィードバックは、まるで「木にツタが絡む」かのように思いもしない部分に絡み、木本体であるサイトを意図しない方向に発展させる力になっていったのである。このことはサイト自体があたかも独自に進化するような錯覚をおぼえることとなった。

では、こうした WEB マスターの意図を超えてサイトが独自進化するような錯覚を感じるのは、あくまでも筆者個人に特有なことであろうか？他の WEB マスターたちはどのように考え、また表現者によるコンテンツのコントロールが不可能になるかのような WEB 上の表現とはいったいどういうものであろうか？次にこの疑問の背景となる WEB 表現をめぐる考察をおこなう。

## 1-2 研究の背景

インターネットの普及が進み、一般にインターネット元年と言われた 1990 年代半ばから 10 年が経過した現在、WEB 上には把握することが困難なほどの WEB サイトが存在し、その数は現在も指数関数的に増加している（武邑, 2003）。そしてその多くは個人による日記 (blog)、評論、コラム、ネットラジオ、ネット放映などの情報発信、表現活動である（ばるばら, 近刊）。WEB 上ではかつての出版、放送などの巨大メディアでは流通しえなかった草の根的な表現活動の成果であるコンテンツが流通しており、インターネットはいわば個人によるコンテンツ創造の場であるとも言える（ラインゴールド, 1995; 水越, 2002）。

こうした個人による WEB 表現の中には本人が当初、意識的にコンテンツ創造や表現行為をおこなっていると考えていないにも関わらず、多くのファンを獲得して既存のコンテンツ産業から生まれたコンテンツを上回るほどの人気を集めるものもある。

たとえば『絶対サポセン黙示録』<sup>26</sup>はサポートセンターに寄せられる質問や苦情と、それに応えるサポート員の悲喜交々が紹介されていることで有名な WEB サイトである。しかし、このサイトはあくまで『兄貴の館』<sup>27</sup>内のコンテンツの一つとしてスタートしたものであり、現在もあくまで『兄貴の部屋』のコンテンツの一部として存在している。しかしその差は前者のアクセスカウンター 21369521 に対して、後者は 842409 と二桁の違いがある (11.27.2004)。このサイトでは『絶対サポセン黙示録』というコンテンツの一部だけが一人歩きするように進展し、中には「兄貴の館という隠しページを見つけました」というメールが来るほどである(金田, 2002)。結果的にこの『絶対サポセン黙示録』にはサイト

---

<sup>25</sup> <http://maromaro.com/mypoem.top.html>

<sup>26</sup> <http://www.din.or.jp/~f-aniki/sc/>

<sup>27</sup> <http://www.din.or.jp/~f-aniki/main.htm>

訪問者からも多くの逸話が投稿され、紙媒体の出版物が三冊刊行されている (FOX 兄貴, 2001, 2002)。

また、インターネットサーヴィス企業 (.com企業) を毎日1社ずつ紹介する『百式ドットコム』<sup>28</sup>は、「無敵のビジネス・パーソンを目指す」会議形式の異業種イベント『無敵会議』<sup>29</sup>の主催として情報通信業界では著名なサイトであり、独自のグッズ展開<sup>30</sup>などの多角的なサイト活動で知られるが、当初は単に「毎日文章を書くための練習」として始まったとしている (とつてもe本プロジェクト, 2001)。

さらに写真を使ったユーモラスなコラムが人気を集める『僕の見た秩序。』<sup>31</sup>も、はじめは「写真素材サイトとしてスタートした」ものであったことが語られている<sup>32</sup>。

これらの他にも人気サイトと言われるサイトの中には、コンテンツそれ自体がWEBマスターの手を離れて独自に進化をしてゆくような錯覚を覚えるWEBマスターが多くいる (とつてもe本プロジェクト, 2001; 金田, 2002年; 釜本&くぼうち, 2002; 井上, 2002などのWEBマスターへのインタビューに詳しい)。こうしたWEBマスターへのインタビューでは、表現者であるWEBマスターが表現行為の価値を事前に判断することが困難であり、コンテンツの方向性を一元的に規定していくことが難しいということが異口同音で強調されている。つまりWEB上での表現はHTML記述や情報整頓の正確さ、内容の一般性のようなWEBマスターが事前に判断できる基準だけでは表現内容=コンテンツの評価が決まらないのである。

無論、このようなことはWEB上の表現に限らず、すべての表現活動に当てはまることである。しかし、WEB表現は「時間的範囲の曖昧さ」と「主体的範囲の曖昧さ」の点で絵画や音楽などの既存の表現<sup>33</sup>と比べて以下に述べるような特徴がある。すなわち、WEB表現は、表現の自己同一性、完結性がきわめて曖昧なのである。

「時間的範囲の曖昧さ」とは公開後どの時点をもってそのサイトの完成と見なすかが困難であることである。WEBサイトは公開後も修正や改定が容易であるので、随時修正されてゆくのが一般的である。このために紙媒体として出版する場合はもちろんのこと、デジタル・アーカイヴとしても、どの時点で保存すれば良いか判断するのが難しい。たとえばインターネット上に存在するすべてのWEBページの収集と保存を目的とした"INTERNET ARCHIVE"<sup>34</sup>の取り組みは、このような保存時期の判断について困難さがあることで知られる。また、このことは日本でも国立国会図書館が開始したインターネット資源選択的蓄積実験事業<sup>35</sup>にも共通している点である。上記の事例では『僕が見た秩序。』が単なる写真素

---

<sup>28</sup> <http://www.100shiki.com/>

<sup>29</sup> <http://www.muteki-kaigi.com/>

<sup>30</sup> <http://cart02.lolipop.jp/LA04086146/>

<sup>31</sup> <http://www.dfnt.net/t.html>

<sup>32</sup> <http://allabout.co.jp/computer/comicalsite/closeup/CU20030823A/index.htm>

<sup>33</sup> ここでは絵画、音楽など古典的芸術のことを言う。

<sup>34</sup> <http://www.archive.org/>

<sup>35</sup> <http://warp.ndl.go.jp/>

材サイトであった頃を保存するのと、ユーモアなコンテンツが誕生した現在を保存するのではまったくその意味が違ってくることになる。

「主体的範囲の曖昧さ」とは、サイト訪問者による掲示板やコメント欄への発言、トラックバックなどのフィードバックがそのままそのWEBサイトのコンテンツとみなされるということである。このコンテンツに対するフィードバックのコンテンツへの回帰・同化は、WEB表現を流動的にするもっとも重要な特徴である。上記の事例では『絶対サボセン黙示録』ではサイト訪問者による投稿が重要な位置を占めており、出版されたものでもその多くは匿名の人々の投稿によっている (FOX 兄貴, 2001, 2002)。さらに2004年にベストセラーとなった『電車男』(中野, 2004)はインターネット掲示板「2ちゃんねる」<sup>36</sup>の書き込みをほぼそのまま出版したものであるが<sup>37</sup>、本文は主役である恋に悩む電車男の書き込みよりも、助言や叱咤激励をするその他大勢の書き込みが内容の大部分を占めている。こうしたコンテンツに対する投稿や書き込み、つまりフィードバックはコンテンツに絡み合わされたものであり、そのフィードバックを取り除いてはもはやコンテンツとして成立しないほど分離不可能なものとなっている。

このように、WEB表現は既存の芸術などの他の表現活動に比べると、コンテンツそのものとそれに対する外からのフィードバックが同化しやすいという特徴をもっている。これを言い換えると、WEB表現の「時間的範囲の曖昧さ」と「主体的曖昧さ」である。この曖昧さはWEB表現の発展性を支えるものだが、旧来の基準からすれば表現行為として自己完結しきれてないことになる。このため、WEB表現はともすればコンテンツに満たないものだとして判断される場合もある(ストール, 1997)。しかしまた、それゆえに、旧来の芸術表現にはなかった表現物と閲覧者との間のコミュニケーション活性やコミュニティ創発といった表現の発展性を取り入れた表現活動が容易になるという特徴もある。このようなことは既存の表現と比べて、WEB表現の際立った特徴である。

では、このような特徴を持つWEB表現を創造するにはどのような方法があるのだろうか? 現在、WEB表現の創造についての文献の多くはHTMLなどの技術(G.K.K., 2001など)や狭義の意味でのデザイン技法(フロップデザイン, 2004など)を語ったものであるが、逆に成功したWEBマスターへのインタビューを紹介するにとどまったもの(井上, 2002など)がその多くを占める。これではWEBサイトが指数関数的に誕生し、多くのWEB表現が発生している現状についての原因と展望を明確にするには不十分である。そこでWEB表現の特徴をとらえる概念を導入し、理論として操作可能にすることが、WEB表現を創造するために不可欠であると考えられる。このため、次にWEB表現をとらえる概念を考察する。

---

<sup>36</sup> <http://www.2ch.net/>

<sup>37</sup> <http://www.shinchosha.co.jp/wadainohon/471501-8/01.html>

### 1-3 概念の設定

#### 1-3-1 コンテキスト

「時間的範囲の曖昧さ」と「主体的範囲の曖昧さ」から来る WEB 上での表現の流動性は、WEB マスターの多くが感じるあたかもコンテンツの一人歩きするような進展を促している。では、このような自律的な動きは、どのような概念でとらえればよいのであろうか？

筆者はそれには「コンテキスト」(context) という概念がヒントになると考える。コンテキストとは一般に「文脈」と訳されることが多いが、本来の意味をたどれば"contexture"をその語源としている。この"contexture"とは「絡み合う」、「つながり合う」という意味合いが第一義であり、「重ね合わさったものの構造」という意味もある<sup>38</sup>。総じて言えば絡み合い重ね合わせるという立体的な意味合いが強い語句である。

ここで前項の事例に代表される WEB 上の表現の特徴にひるがえってみれば、サイト訪問者からのフィードバックのコンテンツへの回帰は「絡み合い」であるし、同化はまさに「重ね合わさったものの構造」物である。また、コンテキストの立体性に注目してみれば、コンテンツの創造は WEB マスターが一元的にコントロール可能であるという点で静的であり平面的であると言えるが、そのコンテンツに対して訪問者が自らの気持ちを重ね合わせ、コンテンツと絡み合わさることで生成されるコンテキストは、WEB マスターが一元的にコントロールできないという点でより動的であり立体的な概念として位置づけられる。時間的範囲と主体的範囲が曖昧である WEB 上の表現はこの「絡み合い」を可能にする余地が高く、既存の表現と比べてこのコンテキストの重要度がより高い表現だと言える。

WEB マスターが創造したコンテンツに対して、感想や意見を絡み合わせていくこのコンテキストの生成こそが、コンテンツが自律的に発展するか否かを決める重要な要因となるのである。つまりコンテンツを発展させるのは WEB マスターによるコンテンツ創造によるものだけでなく、このコンテキスト生成がより重要となるのである。

前項でみたように WEB 表現の最大の特徴は表現としての自己同一性、完結性が曖昧であるという点である。時間的かつ主体的な意味で表現の境界が曖昧ということは、表現行為の幅が広いことを示している。この幅の広い「ぶれ」によって、WEB 表現は『電車男』(中野, 2004) のように既存の表現を越えたものにもなりえるが、時として単なる「便所の落書き」(ストール, 1997) となる恐れが常にある。そして WEB 表現の創造を語った書籍の多くは、この「ぶれ」について一切言及しない技法本か、逆にぶれの現状を語ることに終始したインタビュー本しかなく、この幅の広い「ぶれ」をどう扱うかについてのアプローチがない。

筆者はこの幅の広い「ぶれ」をハンドリングしていくためには、コンテキストのデザインが不可欠であると考え。このコンテキストに着目し、コンテキストとは一体何である

---

<sup>38</sup> *The Oxford English Dictionary* CLARENDON PRESS: Oxford 1989

のか？どうすればデザインできるのか？を考察することは、WEB 表現において重要なのである。

以下、コンテキストという概念がどのような先行研究で使用されていたのかレビューし、次に WEB 表現にとってのコンテキストを再定義する。

### 1-3-2 先行研究

では、このような動的、立体的な意味合いを持つコンテキストという概念はどのような先行研究の文脈で語られてきたのであろうか？

コンテキストについての定義、それをめぐる学説については諸説あり、統一した見解はいまだ見られない (Duranti&Goodwin, 1992) 。たとえばそのコンテキストがどれほど社会的に制度化、習慣化されているかで「社会的 (social) なコンテキスト」と、「社会制度的 (societal) なコンテキスト」に分けている May (1993)<sup>39</sup>や、コンテキストとはその個人が所属する場や集団であり、多重的な同心円の世界であるとするアイデンティティ的などらえ方をする外山 (1973) <sup>40</sup>。さらにコンテキストがコミュニケーションを規定していく要因になるだけでなく、コミュニケーションによって変化していく点に注目する Gumperz (1982)<sup>41</sup> などコンテキストをめぐる概念、視点は多種多様である。

これはコンテキストというものが学術的にも一元的にとらえにくいものであることを示していると考えられる。学際情報学においては、「情報」という対象が把握・分析しづらい理由は、情報が持つ状況依存性と文脈依存性にあるとされている (中島ほか, 2002) 。コンテキストとはまさにこの文脈依存性そのもののことであり、それゆえにコンテキストをめぐる議論にはさまざまな視点があるのである。

ただ、大きく総覧してみれば (Duranti&Goodwin, 1992; 末田・福田, 2003) 、コンテキストめぐる概念の多くは、伝達コミュニケーションにおける理解度を左右する前提や指標としてとらえられるものが多い。特に言語コミュニケーションの中では、対面的な場面で言葉の羅列を会話として成立させる要因としてコンテキストは認識されている。

この点で注目されるのはコンテキストには状況のコンテキストと文化のコンテキストとい

---

<sup>39</sup> たとえばこの概念を状況のコンテキストで後述する状況Aに当てはめれば、サッカーの事例におけるサポーター・選手の関係は社会的なコンテキストである。一方、状況Bに当てはめれば、仕事の事例における上司・部下の関係は社会制度的であると言える。

<sup>40</sup> この概念では、コンテキストはその内側と外側とではまったく意味が違う点が強調される。たとえばサッカーの応援で半裸になることは、サッカー応援という場のコンテキストの内側では許されるが、そのコンテキストの外側(球技場ではなく電車内など)では許されないものとなる。この概念をめぐってはメディアの進展によって内から外へ、逆に外から内への移動がより瞬間的になる点が指摘されている (末田・福田, 2003) 。

<sup>41</sup> この概念ではコミュニケーションの場面で、当事者が自分は相手の言葉をどう解釈すべきで、どのような活動がそこで起きているのか、自分に何が期待されているかなどを推論していく過程のことを「コンテキスト化 (contextualization) 」と規定する。

う二つのコンテキストがあることを提唱した Malinowski (1949, 1958) である。Malinowski は、西太平洋の島々を調査した際(1930 年代)、現地の人々の会話を英語に翻訳しようとした。しかし、単純に単語を英語に置き換えただけの直訳では、意味がまったく通じないことに気がついた。その言葉 = text が使われた際の状況や文化的な背景など = context が分からないと、いくら訳してもその言葉の意味が通じなかったのだ。そこで Malinowski は、コンテキストと言葉は分けることができないことを強調した。

言葉 = text とコンテキストが分けられないとする点、そして言葉 = text の羅列を会話として成立させる要因としてコンテキストを認識する点が、この論文との関係で重要であるため、以下でこの Malinowski が提唱した二つのコンテキストをめぐる概念の代表例を見ていく。この中で状況のコンテキストはさらに活動領域、役割関係、伝達様式から成り立ち、文化のコンテキストは低コンテキスト文化、高コンテキスト文化に分けられる。

#### 「状況のコンテキスト」

まず、状況のコンテキスト (context of situation) とはある特定のコミュニケーション行動を取り巻くその場の状況のことである。この概念は Malinowski の考えを受け継いだ Halliday(1978)によって体系化された。この概念ではコミュニケーション行動を取り巻く状況のコンテキストには三つの要素があるとする。

三つの要素とは・・・

- ・活動領域 (field)

何が起きている場で、何がコミュニケーションされているか(場面など)

- ・役割関係 (tenor)

誰がコミュニケーションしているのか(心理的距離、力関係など)

- ・伝達様式 (mode)

どのような形式でコミュニケーションしているのか(会話、手紙などのメディア差など)

・・・である。

たとえば同じ「早く！」という言葉でも、その言葉をめぐる状況がサッカースタジアムでのサポーターから選手にかけ声で発するもの (状況 A) と、職場で上司から部下に電子メールで送るもの (状況 B) とではその意味は大きく違う。

これを上記の三つの要素にわけて考えてみると・・・

#### 状況 A

- ・活動領域 サッカースタジアム

- ・役割関係 選手とサポーター

- ・伝達様式 かけ声 (サポーターから選手へ)

・・・では声援、エールとなる。

## 状況 B

- ・活動領域 職場
  - ・役割関係 上司と部下
  - ・伝達様式 電子メール (上司から部下へ)
- …では叱咤や実質的な催促になる。

このように単に「状況」と一口に片づけるのではなく、その要素は活動領域がどのような場面であるか、また役割関係がどのような社会的関係にあるか、そして伝達様式がどのようなものであるかによってまったく意味が違う点に注目した概念である。

### 「文化のコンテキスト」

次に、文化のコンテキスト (context of culture) とは、できごとを取り巻く情報のことであり、そのできごとの意味と密接に結びついているものである。この概念に具体的な指標を打ち出したのが Hall (1976) である。この概念では、すでに共有している情報量が多ければ言語化して伝達する情報は少なくなる「低コンテキスト文化」と、反対に共有している情報量が少なければ言語化して伝達する情報は多くなる「高コンテキスト文化」に分けられる。ここでいう「低」と「高」はコンテキストの依存度のことである。

以下、具体的に見ていく。

#### ・低コンテキスト文化

低コンテキスト (Low Context) 文化とは、情報を伝達するコミュニケーション過程で、文脈や脈絡のような通常は暗黙裏に理解されていることに重点を置かないという文化のことである。つまりコンテキストの依存度が低い (Low) という意味である。この文化では共通の背景を有してない場合が多く、明確な言葉や書面、法律などが重視される傾向が強い。

#### ・高コンテキスト文化

低コンテキスト (High Context) 文化とは逆に文脈や脈絡など暗黙裏な背景、前提に重点を置いたコミュニケーション文化のことである。つまり依存度が高い (High) という意味である。この文化では共通の背景を有している場合が多く、ニュアンスやこれまでの経緯などの曖昧なものが重視される傾向が強い。たとえば、アメリカ社会と日本社会の文化を対比させたとき、一般に明確な規約、約款などが重視されるアメリカ社会は低コンテキスト文化であるとされ、一方、察する、空気を読むなどが重視される日本社会 (山本, 1981) は高コンテキスト文化であると考えられている。

このように状況のコンテキストと文化のコンテキストは、対面的な場面で言葉の羅列を

会話として成立させる要因として認識されている。状況のコンテキストであっても、文化のコンテキストであっても、またその他の概念であっても、コンテキストとはコミュニケーションの背景であり、それがコミュニケーションを支え、時に影響を与えるもの、という考えには異論はみられない。

### 1-3-3 この論文での定義

では、WEB 表現におけるコンテキストとは何であろうか？

前項で見たように、コミュニケーションを支えるのがコンテキストである。それは、たとえ説明が不十分な場合であっても、理解を作り出す要因となる。一方、WEB 表現では個人的な日記やメモなどのように、コンテンツとして十分でないと言われたものが、表現行為として流通する場合が顕著である (1-1, 1-2)。この現象を説明する概念として、言語の場合と同様にコンテキストが有効である。コンテキストが単語の羅列である会話未満を会話として成立させるのと同じように、コンテンツ未満をコンテンツとして成立させ、流通させていくのがコンテキストなのである。つまり、会話においてコンテキストが無ければ理解が成立しない。表現においてもコンテキストが無ければ表現物であるコンテンツが成立しないのである。

このコンテンツとコンテキストの関係はすべての表現に言えることであるが、さらに WEB 表現の場合は閲覧者からのフィードバックがコンテンツへ回帰・同化する姿としてコンテキストを可視化できるのが特徴的である (1-2)。表現として自己同一性、完結性が曖昧な WEB 表現は、その境界の曖昧さゆえに既存の表現以上にコンテンツとコンテキストとが重なり合わさる余地があり、それはコンテキストのコンテンツへの回帰・同化を可能にする (1-3-1)。

以下がその概念図である・・・

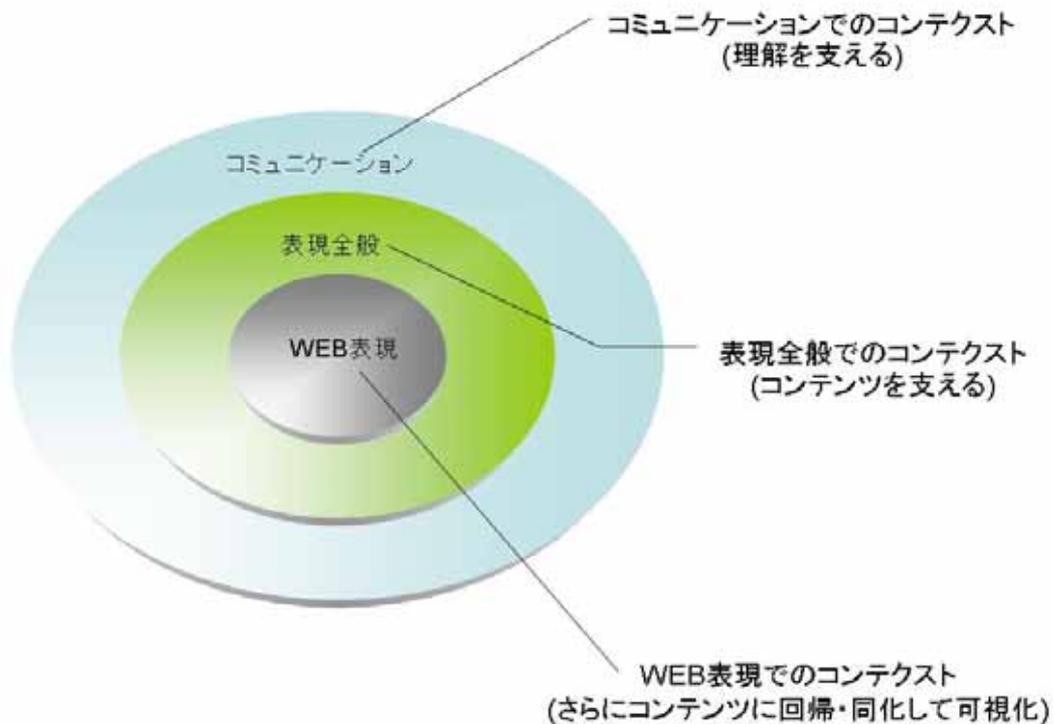


図 2 コンテキスト概念図。コミュニケーション、表現全般、WEB 表現の三つの領域でのコンテキストの役割と関係。

このように、これまでの先行研究を振り返り、また WEB 表現の事例に当てはめた際に、コンテキストは前提であるという点で静的に、重ね合わせていく過程という点で動的なものとしてとらえることができる。たとえば前出 (1-1) の「世界でひとつだけのツンドラー」<sup>42</sup>では、「世界でひとつだけの花」(SMAP, 2003) の存在が前提であり、各自が考えた替え歌を重ね合わせていく過程の両方がコンテキストである。『電車男』(中野, 2004) では恋人がいない男性のコミュニティであることを前提として、助言や激励を重ね合わせていくことがコンテキストとなる。そしてこれらの前提も重ね合わせる過程も可視化されて、コンテンツへの回帰・同化される点が特徴的である。

つまり WEB 表現におけるコンテキストとは「前提であり、その前提に対して重ね合わせる過程である」と、この論文では定義する。次にこの定義に基づいてコンテキストをデザインすることのモデルを創造する。

<sup>42</sup> <http://jbbs.livedoor.jp/bbs/read.cgi/sports/4725/1072551576/>

#### 1-4 仮説モデルの構築

これまでの考察を通じて定義したように、WEB 表現におけるコンテキストとは「前提であり、重ね合わせていく過程」である。この定義を基にすれば、コンテキストのデザインとは「何を前提とし、何を重ね合わせていくのかをデザインすること」であるということが導き出される。そこでこの項では何を前提とし、重ね合わせていくかについてのモデルを構築する。

まず、WEB表現において前提となり重ね合わせていくものについては、とりわけ対極的なものであったりギャップであったりするものの方が活性化されることに筆者は注目する。たとえばこれまでの事例を振り返ってみると、「世界でひとつだけのツンドラー」(1-1)が盛り上がった原因は「世界でひとつだけの花」という原曲とのギャップにある。一般に「勝ち組」と言われるトップアイドルが歌う原曲に対して、「負け組」と言われる恋人がいない人々が替え歌を重ね合わせていくことの痛快さが、このコンテキスト生成の原動力になっている。実際にこのスレッドの書き込みを見てみると「「ナンバー1にならなくていい」とか言いつつ売上ナンバー1になった曲...自己矛盾もいいところだろう！」<sup>43</sup>という意見や、「原曲は勝ち組が上から下をなぐさめる臭いがぶんぶんするよな。だからこっちの歌の方が説得力があって好きだ」<sup>44</sup>、「原曲は勝ち組がオンリーワンの大切さを歌うという薄っぺらい寒々しさ<改行>こっちの曲はどれも負け組がロンリーワンの現状を歌う真摯な寒々しさ」<sup>45</sup>というように、前提となる原曲と重ね合わせていく曲とのギャップに対しての意見が多数寄せられている。また、『電車男』(中野, 2004)の場合も、恋愛とは縁のない人や恋愛経験の無い人々が電車男の恋愛に対して助言し、応援するというギャップが、大きな盛り上がりを生み、最後は感動を呼ぶ原動力となった<sup>46</sup>。これらの事例が示すように、前提に対してギャップのあるものの重ね合わせがコンテキスト活性化の要因となるのであると考える。

では、このギャップがより鮮明になるものは何であろうか？筆者はWEB 表現において存在する、オンラインとオフラインとの間のギャップに注目する。オンラインとオフラインという二つのギャップについては、デジタルメディア上のコミュニケーションの特徴として強調されることが多い。たとえばサイバースペースとリアルスペースとの対比 (Wellman, 2001) や、ヴァーチャルリアリティとリアリティの対比 (ケオー, 1997) として、また、フットワークとネットワークの対比 (原島, 2004) としてその違いが強調されている。これらの中では、オンラインでは距離や時間を越えた広汎性、非身体性が強調される一方で、オフラインでは距離や時間に密着した地域性、身体性が強調されている。

確かに、これまでの事例であげた (1-2) 『電車男』(中野, 2004) も、その土台となった

<sup>43</sup> <http://jbbs.livedoor.jp/bbs/read.cgi/sports/4725/1072551576/r76>

<sup>44</sup> <http://jbbs.livedoor.jp/bbs/read.cgi/sports/4725/1072551576/r77>

<sup>45</sup> <http://jbbs.livedoor.jp/bbs/read.cgi/sports/4725/1072551576/r110>

<sup>46</sup> <http://www.geocities.co.jp/Milkyway-Aquarius/7075/trainman.html>

匿名型掲示板「2ちゃんねる」<sup>47</sup>に非身体的な匿名性があったからこそ、恋愛というプライベートな話題について自由な意見が寄せられ、コンテンツが創造されるきっかけとなった。しかし、同時にこの匿名型掲示板「2ちゃんねる」は時として行き過ぎた罵詈雑言、誹謗中傷が飛び交う場としても知られている<sup>48</sup>。距離と時間に依存しない広汎で非身体的なコミュニケーションは、ともすれば危険なものになりうるということが指摘されている（ドレイファス, 2002; ストール, 1997 など）。

さらにオンラインとオフラインとのギャップについての事例として、オフ会開催にともなう心理的なハードルの高さがあげられる。オフ会とはオンライン上で知り合った人々がオフラインで集まることである。これは当事者の自覚、無自覚に関わらずオンラインとオフラインのギャップを埋めようとする行為として認められるが、いくらオンラインで親しくなったとしても、実際にオフラインで会うには少なからず躊躇してしまうということを『まるまる記』<sup>49</sup>での表現活動（1-1）を通じて筆者個人も経験したことがある<sup>50</sup>。

このように、オンラインとオフラインの間には大きな隔りがある。WEBに代表されるデジタルメディアの出現によって、我々はオンラインとオフラインという二つの次元でのコミュニケーションのモード、コミュニティを持っていることが指摘されている（ラインゴールド, 1995, 2003; タークル, 1998）。ネットワークに接続した広汎かつ非身体的なオンラインでのコミュニケーションと、地域的かつ身体的なオフラインでのコミュニケーションとは大きく違うのである。

このオンラインとオフラインとの間に横たわるギャップこそが、WEB表現のコンテキストをデザインするモデルになると筆者は考える。なぜなら上記の事例のようにWEB上で何らかの表現をおこなう人々のみならず、何らかのかたちでオンラインに接続したコミュニケーションをしたことがある人々なら誰しもが、このオンラインとオフラインとの間のギャップを何らかのかたちで体験するからである。次章で述べるようにWEB上でのコミュニケーションに不可避的に内在化しているこのギャップは、時としてデジタルメディアに特徴的なトラブルの元凶となりうる。このギャップとどう向き合っていくかはデジタルメディアを通じたコミュニケーションをおこなう誰もが持つテーマ性であるからである。

そこで、WEB表現におけるコンテキストのデザイン＝「何を前提として、何を重ね合わせるか」に対しては、「オンラインとオフラインとの間のギャップを前提に、オンラインにオフラインを重ね合わせていく過程」を生み出すことがコンテキスト・デザインの一つのモデルであると提示し、表現として実践する。

次章でこの研究の意義を述べ、オンラインとオフラインとを重ね合わせる＝contexture表現を創造する。

---

<sup>47</sup> <http://www.2ch.net/>

<sup>48</sup> 東京地方裁判所判決：平成14年6月26日

<sup>49</sup> <http://maromaro.com/>

<sup>50</sup> <http://maromaro.com/maroprojectX.html#maroprojectX2>

なお、3章で詳述。

## 2 研究意義

ここで、この研究の特徴的な意義を、表現研究としての意義、表現実践としての意義、研究過程の意義、研究結果の意義の4点に分けて説明する。

第一に、この研究はコンテキストをデザインすることを目的とした表現研究である。表現研究というのは、表現活動から生まれた疑問について理論的な考察をするだけに留まらず、その考察を実際の表現活動に反映させてコンテンツを創造することを目的の一つとしているという意味である。筆者個人の疑問(1-1)や、それをめぐるWEB表現の背景(1-2)で述べたように、WEB表現に対する方法論については現在、技法本かインタビュー本しかない。これはWEB表現が持つ表現としての自己同一性、完結性の曖昧さが原因である。コンテキストのデザインというテーマ性は、この自己同一性、完結性の曖昧さを不確定要素や「ぶれ」として消極的にとらえるのではなく、逆にその発展性を積極的に取り入れた表現を創造することを意味している。

指数関数的にWEBサイトが誕生し、多くのWEB表現が生まれている現在(1-2)、求められるのはWEB表現の自己同一性、完結性の曖昧さを積極的に受け入れた表現の研究である。特に今後の到来が予想される次世代ユビキタス情報社会はオンラインへのアクセスがより用意になり、より多くのWEB表現、デジタルメディア・コミュニケーション表現が生まれることが予想される(ラインゴールド, 2003)。この研究は、これから多数誕生するであろうWEB上の表現の実践に対して寄与できるものと考えられる。

第二に、この研究は表現研究であると同時に表現の実践をおこなっている。上記で述べたように、今後も多数のWEB表現が誕生することが予想される。このことに対してはWEB表現を含めたWEB上のコミュニケーションに不可避免的に内在するオンラインとオフラインとの間の隔たり(1-4)はこれからもさらなる広がりを見せ、そのことから様々な場面でトラブルが発生するだろうという悲観的な予想もある(ドレイファス, 2002; ストール, 1997など)。確かにWEB上の掲示板での行き過ぎた罵詈雑言<sup>51</sup>、出会い系サイトでのトラブル<sup>52</sup>やネット詐欺<sup>53</sup>などに代表されるWEB上のトラブルは現状でも多数存在する。こうしたWEB上のトラブルを総覧してみれば(舟山, 2002; 笠原, 2001; 橘, 2000)、オンラインだけに過度に依拠したコミュニケーションにその原因の多くがあることが注目される。この点、これまで挙げたWEB表現の事例(1-1, 1-2)で、オンラインとオフラインの両方のモードが結果的にうまく絡み合い、重ね合わさった = contexture ものが、よりよいコンテンツ創造となっていることは特筆すべきことである<sup>54</sup>。

---

<sup>51</sup> 東京地方裁判所判決：平成14年6月26日

<sup>52</sup> <http://www.deai-sos.com/>

<sup>53</sup> <http://www.web110.com/>

<sup>54</sup> 『絶対サボセン黙示録』の場合はオフラインでは決して語れない問題をオンラインで語ることによってコンテンツが活性化された原因であるし、『電車男』オンライン掲示板でのやりとりが電車男によってオフラインで実践されていくことの臨場感がコンテンツ活性化につながった。

オンラインとオフラインを重ね合わせるこのコンテキストのデザインは、オンラインとオフラインとの差が内在する WEB メディアにおいて、どのようなにすればよりよいコミュニケーションが可能になるのか、というデジタルメディア社会では不可避のテーマ性を含んだ表現でもある。今後、到来が予想される次世代ユビキタス社会は、オンラインに接続する障壁がより緩和され、より多くの人々がオンラインに接続することが想定される。

そのような社会ではより一層、この表現のテーマ性は重要になるものであると考えられる。

第三にとしてコンテキストのデザインを意図するこの研究は、表現側からのコンテキスト考察である。表現の実践から導き出された疑問を研究につなげて相対化させ、再び表現の実践につなげるこの研究過程そのものが、技法と学理の両方を通じた学際的アプローチであると言える。

理論と実践の相互のフィードバックについては表現分野の他にもその重要性が唱えられている。たとえば、科学技術と社会の関係についてはギボンズ (1997) が、情報学における実践活動の重要性については中島ら (2000) が指摘している。また、メディア研究においても「メディア・プラクティス」の重要性が水越・吉見 (2003) によって提唱されている。こうした理論と実践の両方の重視は、ひるがえってみればそもそも東京大学情報学環の設立自体が支持する事例としてあげる。

この研究はそうした学際方法論の探求に対して、ひとつの研究事例として貢献できるものとして期待される。

最後に第四として、この研究はコンテンツ創造科学の基礎を担うことを目指す。コンテンツ創造をその根幹とするコンテンツ産業は、鉄鋼業や建設業などに代表される 20 世紀型の重厚長大産業に代わる、21 世紀型の新しいソフト、情報産業のひとつとして注目されている。このコンテンツ産業の育成と発達には、コンテンツ創造過程を明らかにし、その知を体系化する必要がある。しかしながら、表現物と表現行為をその根幹とするコンテンツ創造過程の知識は、長らく実践現場の経験則としてブラックボックスとされていた (浜野, 2003)。現在、このコンテンツ創造に対して学術研究による知識の体系化が試みられようとしている (東京大学コンテンツ創造科学設立, 2004)。

この研究はコンテンツにとってのコンテキストの重要性に着目したものであり、コンテンツ創造のためにはコンテキストのデザインが不可欠であることを主張するものである。つまりコンテンツ創造科学においてコンテキストが基礎項目として必須であるとして、研究成果を提供することを意図している。

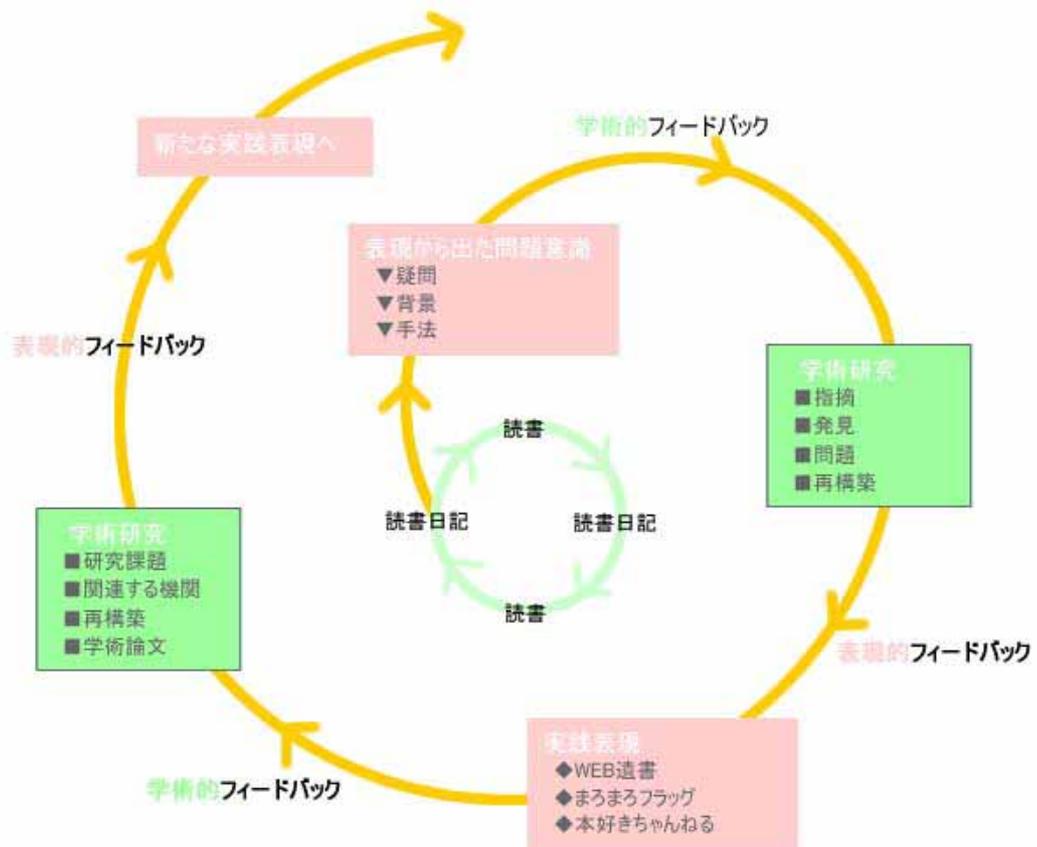


図 3 研究概念図。読書と読書日記からなる閉じた系に対して、理論研究と実践表現による相互フィードバックを加えることで系の環をさらに発展させていく。

### 3 表現実践

#### 3-1 実践方法

これまで WEB 表現における個人的な疑問 (1-1) と一般的な背景とを照らし合わせ (1-2)、コンテキストという概念のレビューを通して (1-3) モデルを生み出してきた (1-4)。導き出されたコンテキスト・デザインのモデルとは「オンラインとオフラインとの間のギャップを前提に、オンラインにオフラインを重ね合わせていく過程」であった。この章ではこのモデルを基に新たな表現を創造する。

オンラインとオフラインとを重ね合わせるコンテキストをデザインするためには、まずオンラインでのコミュニケーションとオフラインでのコミュニケーションを重ね合わせる基点を創り出す必要がある。オンラインとオフラインでそれぞれ完結したコミュニケーションを交わせ、重なり合いを可能にするためには、いわば「のりしろ」や「水路」のような存在が必要となる。特に筆者は「水路づくり」(canalization) という発想に注目する。コンテキスト = 重なり合いは、隔たりの大きいものの方がより活性化されることにモデル (1-4) では注目した。水路 (canal) とは、障壁に遮られてそれぞれ完結していた水脈同士の間を回路を作って交わせ、新しい流れを生み出すものである。この隔てられたものを交わせる水路づくりの発想<sup>55</sup>は、まさにコンテキスト・デザインと共通する。

では、オンラインとオフラインとを交わせる水路とはどのようなものであろうか？ 実際の水路は物理的に距離がある水脈同士の間を回路を通す、物理的な存在である。物理的な距離を越えたオンラインとオフラインを水路づけるためには、それぞれから認識でき、往来を可能とするコミュニケーション・シンボルが水路の役割を果たす。

私はそのコミュニケーション・シンボルは旗であると考え、3-2 で詳細するように、旗は距離が隔てられた者同士の集合基点として使われた。その一方で旗は、「旗印」<sup>56</sup>、「旗手」<sup>56</sup>、「旗頭」<sup>56</sup>、「flag-ship」などの言葉に代表されるように、物理的な存在を越えた象徴的な存在でもある。旗は物理的な存在であると同時に、象徴的なコミュニケーション・シンボルなのである。そこで筆者は、オンラインとオフラインとの間の水路づくりの実践例として旗を制作し、展開した。

以下で、その旗がオンラインとオフラインとが交わる水路になることを発見した過程と、表現実践の過程を記述する。

#### 3-2 まろまるフラッグ (プロトタイプ)

オンラインとオフラインとの水路になる旗はWEBサイト名にちなんで「まろまるフラッグ」という<sup>56</sup>。以下、その旗がなぜ誕生し、どのようにオンラインとオフラインとの往来を

<sup>55</sup> この水路づくりは「トポス (場所) の知」として箱庭療法でも注目されている (河合・中村, 1993)。

<sup>56</sup> <http://maromaro.com/words.html#words15>

実現したかを記述する。

「まるまるフラッグ」は『まるまる記』(1-1)での表現活動でおこなったオフ会プロジェクト、通称「まるじえくとX」<sup>57</sup>から誕生した旗である。当時(2002.12)、WEBサイト開設から約1年半が過ぎ<sup>58</sup>、サイト内掲示板は本の話題や法律の話題などについて語り合う、活発なオンライン・コミュニティとして定着していた<sup>59</sup>。オンライン上では活気あるコミュニケーションが展開されていたが、いざオフ会を開こうとすると途端に煩雑な手間暇から来る心理的なハードルが実現の足かせとなった。いくらオンライン上で親しくコミュニケーションを取っていたとしても、実際に会ったことが無い者同士のため、会うまでの物理的、時間的な事前調整の煩雑さがネックとなったのである<sup>60</sup>。WEB上のコミュニケーションについてまわるオンラインとオフラインとのギャップ(1-4)にまさに直面することとなった。

オンライン上のコミュニケーションからオフライン上のコミュニケーションへと移行することがスムーズでないことに思い悩んだ末、歴史上、集団の目印として旗や幟などの旗章が使用された<sup>61</sup>ことを思い起こした。旗が特に戦闘時などで、敵味方の識別や集合の際に旗印が使われたこと(高橋, 1996)に注目した。旗は、混乱した状況下でお互いの顔は分からなくても、集まることができる目印になるのである。また、WEBマスターが旗を持ち歩いていれば、どこに移動したとしても、たとえオフ会の会場を変えることがあっても目印として集まれるという利点<sup>62</sup>もあった。

そこで戦国時代に使用されていた縦長の旗印にヒントを得て、下記の図面にあるようにWEBサイトのシンボルネーム「まるまる」<sup>63</sup>の文字を印にした旗を制作した。

---

<sup>57</sup> <http://maromaro.com/maroprojectX.html#maroprojectX2>

<sup>58</sup> [http://maromaro.com/maro\\_histroy.html](http://maromaro.com/maro_histroy.html)

<sup>59</sup> <http://www.maromaro.com/bbs1/wforum.cgi>

<sup>60</sup> <http://maromaro.com/maroprojectX.html#maroprojectX2>

中でも以下の部分が関連する・・・

「お互いを認識できないために、オフ会を開催する際にも出欠確認を事前に取り、待ち合わせ時刻、場所も厳密に決めておかななくてはいけなかった。その上さらにその場で相手を探すのには時間的、心理的エネルギーが必要とされた」

<sup>61</sup> <http://www.j-flags-java.org/>

<sup>62</sup> 事前確認は少なくする一方で、移動や会場の設定も随時流動的に変更可能であることが求められた。

(<http://maromaro.com/maroprojectX.html#maroprojectX2>)

<sup>63</sup> <http://maromaro.com/words.html#words1>

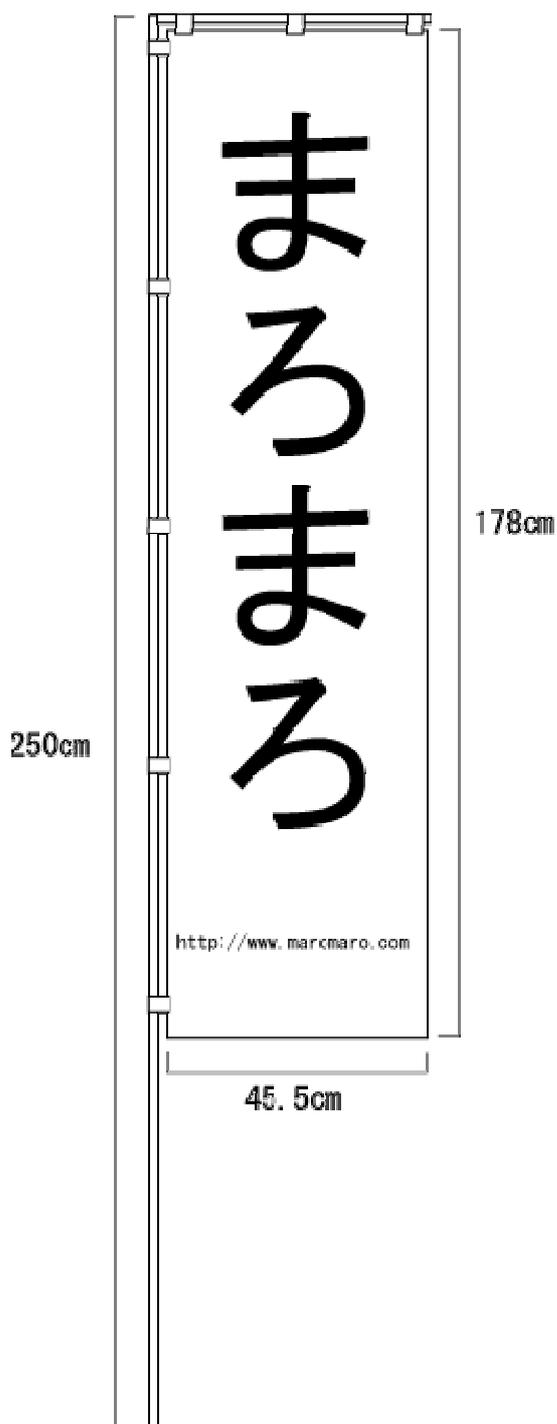


図 4 まるまるフラッグ (プロトタイプ) 図面。遠くからも認識できるように旗印として長方形にしている。実際の写真は図 4。

これは以下に掲載した実際に展開をした時の写真を見ればわかるように、身長 169 cm の筆者 (WEB サイトと同じスタイルで撮影) が持っても頭一つ分が飛び出る大きさ (縦 178 cm、横 45.5 cm、旗竿 2.5 m) を有する。人混みの中でも目印として認識できるようにす

るためである。なお、旗と旗印と配色デザインはこの当時のサイト・カラーであった白地に黒文字にしている。夜の場合、この配色の方が光を反射して認識率が上がるという理由からでもある。



図 5 まろまるフラッグ使用時の写真。オフ会開催時間として一般的な夜間に撮影している。白地に黒であるので光に反射して識別がしやすい点が認められる。

このように制作した「まるまるフラッグ」は、クリスマス・イヴの夜に新宿東口アルタ前に集まる第二回オフ会「まるじゃくとX」(2002.12.24)で文字通り旗印として使用した。当日は事前の予想以上に人混みが激しく、たとえ親しい者同士でも合流が難しいほどの状況であったが、この旗のおかげでお互いの顔は分からない者同士でもスムーズに集まることできた<sup>64</sup>。

オフ会をスムーズに開催するために制作した「まるまるフラッグ」であったが、予想を越えた広がりを見せたことが後に判明した。この旗を持ち歩いた日はアクセス数が急増し

<sup>64</sup> <http://maromaro.com/maroprojectX.html#maroprojectX2>

たのである。さらにアクセスログを解析すると「まるまる」というキーワードで検索して来る訪問者が急増したのである（アクセスログ, 2002.12）。この後、検証のためにオフ会とは別機会<sup>65</sup>に持ち歩いてみると、その度ごとに「まるまる」で検索して来る訪問者が増えることが確認された（アクセスログ, 2002.12~2003.12）。そのうちに、「まるまるという旗がずっと気になって検索してたどり着きました」や「これがあのまるまるかー！とある意味（？）感動しました」、「まるまる旗を見て来たんですが完全にやられました」などのメールが寄せられることとなった<sup>66</sup>。

本来は、オンライン上のWEBサイト『まるまる記』を既に知っている人々がスムーズにオフラインで会うために制作した「まるまるフラッグ」だが、オフラインで旗を見かけた人々をオンラインのWEBサイトへと導く反対方向の水路ともなっていたのである。

つまり「まるまるフラッグ」がオンライン（既知） オフライン（未知）へ水路であると同時に、オフライン（既知） オンライン（未知）への水路として機能していたのである。このことはオンライン、オフラインそれぞれで完結していたコミュニケーション、表現に水路をつけて（canalization）それぞれを交差させることを意味していた。

以下は上記で述べた「まるまるフラッグ」の水路としての表現効果を図解したものである。

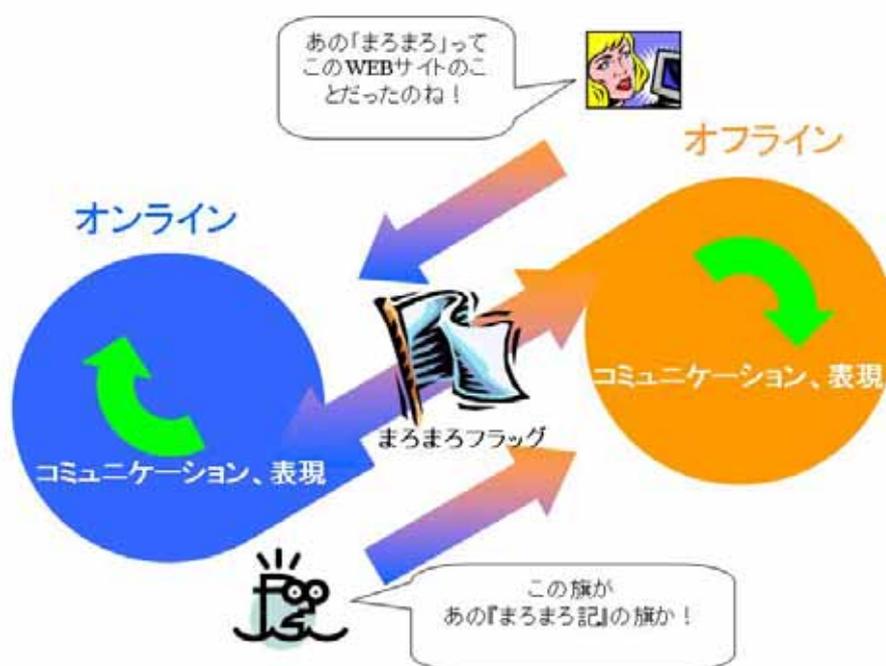


図 6 まるまるフラッグコンセプト図。オンライン オフライン、オンライン オフライン

<sup>65</sup> <http://maromaro.com/event.html#event94> (神田祭の御輿への参加など)

<sup>66</sup> 私信メール

ン双方の往来を導く水路として機能。

このように「まるまるフラッグ」はオンラインとオフラインとのギャップを前提にして、オンラインで WEB サイト『まるまる記』を既知の人にとっては、オフラインでの「まるまるフラッグ」を見ることによって、オフラインの上にオンラインを重ね合わせる、というコンテキストが生成され、逆にオフラインで「まるまるフラッグ」を既知の人にとっては、オンラインでの WEB サイト『まるまる記』を見ることによって、オンラインの上にオフラインを重ね合わせることとなった。つまり「まるまるフラッグ」はオンラインとオフラインとの重ね合わせ = コンテキストをデザインしたのである。

### 3-3 まろプチフラッグ (量産型)

このようなオンラインとオフラインの間を水路づけ、それぞれを重ね合わせるコンテキストをデザインする「まるまるフラッグ」の機能を強化するため、旗の縮小版を作り、希望者に配布することにした。旗が各地に散らばり、それぞれの地域で常設すれば、オンラインとオフラインとのコンテキスト・デザインがさらに強化すると予想したからである。配布すれば各地に常に置かれている旗を見て WEB サイトを訪れる人々 (オフライン オンライン) の割合も増えることが確実であるし、WEB サイトをすでに知っている人々 (オンライン オフライン) にとってはその地域で旗を見かけたとき、筆者がその地域と何らかのかたちで関わりを持っているという、WEB マスターとその地域とのつながりを感じることが出来るからだ。前者オフライン オンラインのコンテキスト・デザインは機会の増加という点で量的に、後者オンライン オフラインのコンテキスト・デザインはコンテキストの深さという点で質的に、より活性化されることになると考えたからである。とりわけ後者の場合は物理的な距離を感じる事が少ないオンラインでの WEB 表現と、物理的に存在するその地域との重なり合わせを生み出すのであり、より効果的なコンテキストのデザインであると言える。

この縮小版の旗は「まるプチフラッグ」と名付けた。下記の図面にあるように、大きさも「まるまるフラッグ」よりもはるかに小さく、手乗りも可能なサイズにした (縦 15cm 横 4cm 旗竿 23.5 cm)。

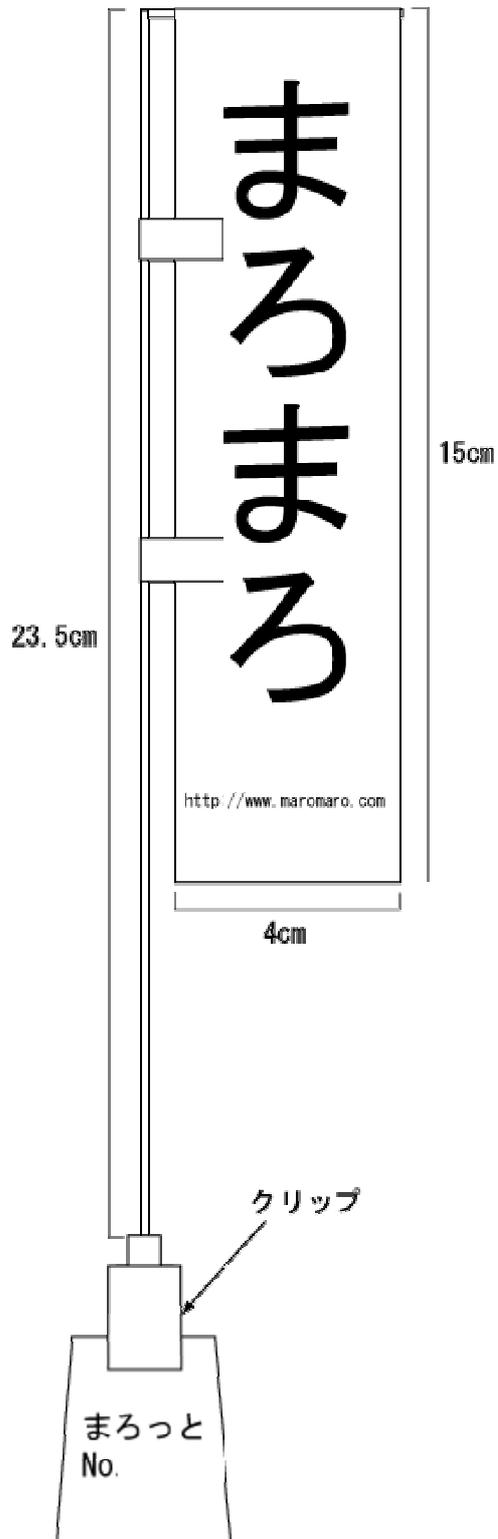


図 7 まるプチフラッグ図面。まるまるフラッグ(図 3)より大幅にダウンサイズし、下部にクリップを付けて各旗にナンバリングしている。

サイズだけでなく、この「まるプチフラッグ」が「まるまるフラッグ」と相違した特徴は 2 点ある。各旗のナンバリングと下部クリップである。まず各旗には旗竿の根本にそれぞれNo. = 「まるっとNo.」を記載している。これによってたとえ旗が人から人に流転したとしても、その旗がどのような経路をたどったのか、後から推測することを可能にするためである。さらに旗竿の根本部分はクリップ状になっており、様々な環境下で設置が可能となっている。サイズの縮小、ナンバリング、下部クリップの特徴はどれも筆者が持ち歩くのではなく、配布することを意図して制作した表現上の差違である。なお、配色デザインはプロトタイプと同じ白地に黒文字のものと、緑地に黒文字のもの<sup>67</sup>がある。

この「まるプチフラッグ」は、生産性の関係<sup>68</sup>もあって当初はごく近い知人だけに配っていた<sup>69</sup>が「まるまるフラッグ」を投入したオフ会からちょうど 1 年後 (2003.12.24) のオフ会 = まるじえくとXから広く希望者への配布を開始した<sup>70</sup>。すると意図した通り「まるまる」というキーワード検索でおとずれる訪問者が増加する (アクセスログ, 2003.12~2004.12) 一方で、「まるプチフラッグを本郷のお店で見かけました! こんなところで見れるとは思わなかったです」、「南成瀬小学校の図書室にありました!」などの発見情報が寄せられた<sup>71</sup>。

### 3-4 まるまるフラッグ放浪記 (コンテンツへの回帰・同化)

このようなコンテキスト・デザインのさらなる進展は、私信メールで寄せられる感想として眼にし、オフラインで出会った際の口答伝達として耳にすることが可能であった。しかし、1-3 でみたように WEB 表現での最大の特徴は、コンテキストがコンテンツに回帰・同化して可視化されるという点である。

そこで生成されたコンテキストがコンテンツに回帰する基点も必要であると考え、板澤一樹<sup>72</sup>の技術協力を得て画像掲示板を開発、WEB上に展開した。この画像掲示板は「まるまるフラッグ」のオフラインでの目撃情報や、各地に散らばった「まるプチフラッグ」のオフラインでの様子を撮影した写真をアップロードし、オンラインで閲覧することを目的とするものである。画像掲示板の機能に加えて、この掲示板の最大の特徴として地域情報を詳細に記入できる点<sup>73</sup>があげられる。

この画像掲示板は生成されるオンラインとオフラインとの重なり合い = コンテキストを、再びコンテンツに回帰・同化させることを目的とする、コンテキスト・デザインのいわば

<sup>67</sup> 2003.7.19 から変更したサイト・カラーを基調としている。

<sup>68</sup> 大量生産には高根健 (株式会社ミイレー) の協力を得た。

<sup>69</sup> <http://maromaro.com/event.html#event103>

<sup>70</sup> <http://maromaro.com/maroprojectX.html#maroprojectX3>

<sup>71</sup> 私信メール

<sup>72</sup> 東京大学大学院学際情報学府修士課程 荒川研究室

<sup>73</sup> <http://maromaro.com/flag/maromaro.php> (上部の記入欄)

最終形である。その名称を「まるまるフラッグ放浪記」<sup>74</sup>と呼ぶ。

以下はこの「まるまるフラッグ放浪記」の仕様と仕様図である。なお、仕様および図は技術協力の板澤（前出）によるものである。この掲示板のシステムは PHP Version 4 ベースで開発した。PHP は、WEB サーバー（Apache）内のモジュール「mod\_php」によって処理されるサーバーサイドスクリプト言語であり、クライアントにはhtmlの形で転送される。また、このシステムでは、データを高速な RDBMS（Relational Database Management System）である MySQL 内に格納しており、十分なパフォーマンスを確保している。

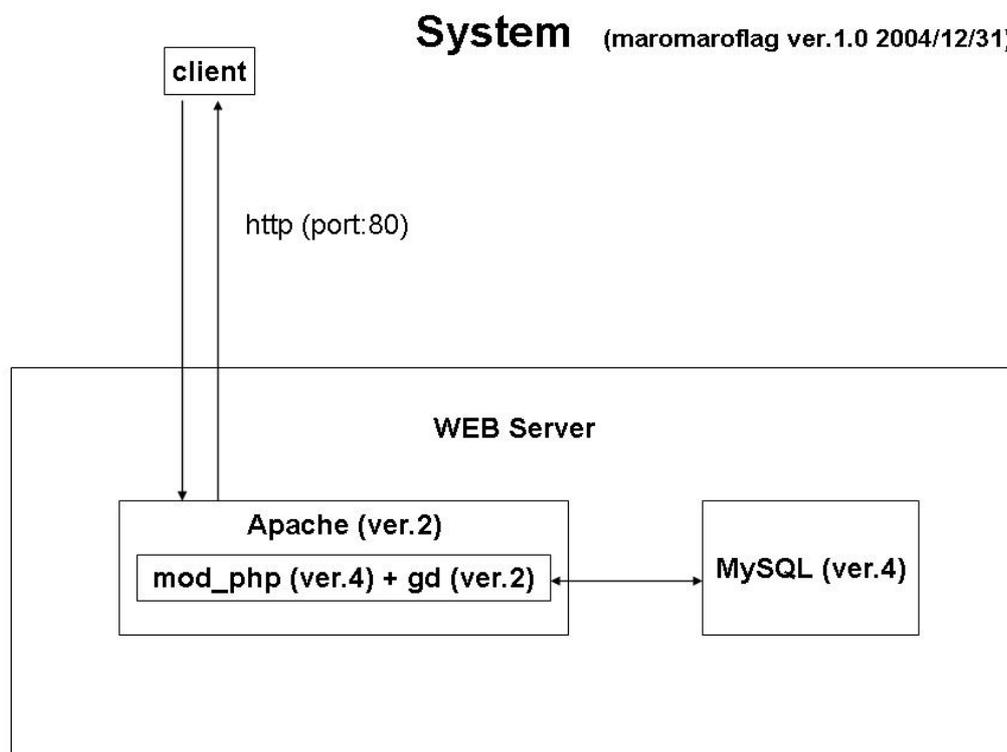


図 8 まるまるフラッグ放浪記 (Ver.1.0 2004.12.31) 仕様図 1。

<sup>74</sup> <http://maromaro.com/flag/maromaro.php>

なお、狭義の定義ではプロトタイプの「まるまるフラッグ」と量産型の「まるプチフラッグ」があるが、ここでは広義の総称として「まるまるフラッグ放浪記」とした。

## Sequence (maromaroflag ver.1.0 2004/12/31)

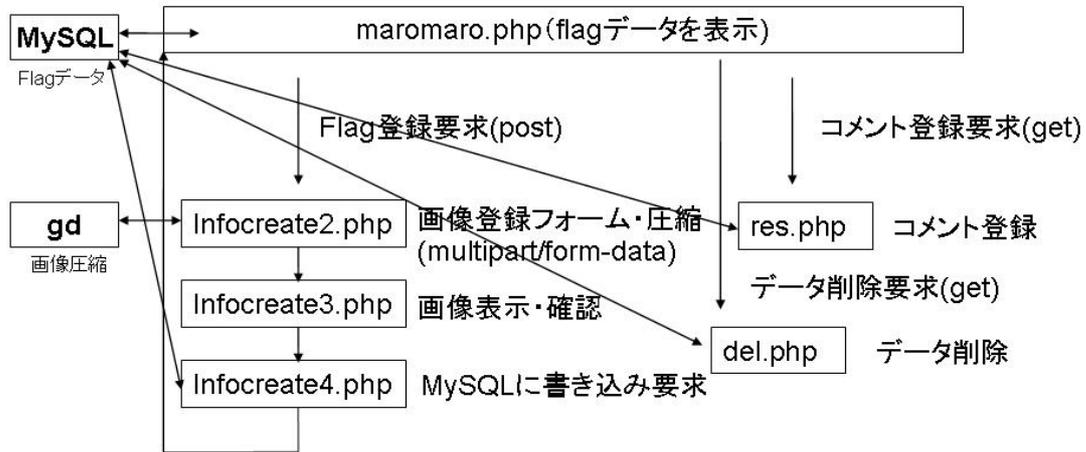


図 9 まろまるフラッグ放浪記 (Ver.1.0 2004.12.31) 仕様図 2。

このような仕様の下、「まろまるフラッグ放浪記」を開発し、WEBに展開した (2004.10.27)<sup>75</sup>。

では、この掲示板によって生成されたコンテキストはどのようにコンテンツへの回帰していったのであろうか。以下、掲示板に投稿された報告から代表的な事例をみていく。

<sup>75</sup> <http://maromaro.com/event.html#event117>

事例 1：まるっとNo.51 のコンテキスト (日本東京都江東区青海 2 丁目)<sup>76</sup>。



最初に見るのは、まるっとNo.51 がお台場にある研究所に置かれている事例である。研究所という硬質なオフライン・スペースでありながら、まるまるフラッグを持ち込んだことによって「研究が手につかない人が増えてます」という報告がなされている。研究所というオフラインの堅い前提の上に、オンラインで生まれた柔らかな「まるまる」<sup>77</sup>が重ね合わさってコンテキストが生成されている様子が見える。

<sup>76</sup> <http://maromaro.com/flag/maromaro.php?no=42>

<sup>77</sup> <http://maromaro.com/words.html#words1>

事例 2 : まろっとNo.64 のコンテキスト (東京都東京駅新幹線こまち車内 宮城県JR仙台駅周辺)<sup>78</sup>。



新幹線の車中から東北の仙台へと移動しているこの報告は、物理的な距離感、地域性というオフラインの特徴 (1-4) が重ね合わせられている。オフライン上で移動・伝播されて

<sup>78</sup> <http://maromaro.com/flag/maromaro.php?no=54>  
<http://maromaro.com/flag/maromaro.php?no=55>

いくことを想定した「まるぷちフラッグ」の機能が十分に発揮されたコンテキストといえよう。

事例3：まるっとNo.72のコンテキスト（神奈川県横浜市港北区キックボクシング「トーエルジム」）<sup>79</sup>。



格闘技はデジタルメディアの進展にともなって、失われつつある身体性を再び取り戻す象徴として位置づけられることもある（甲野, 2004）。その身体性の象徴である格闘技のリングサイドでコンテキストが生成されたのは象徴的である。さらに「まるまる」という柔らかな語感<sup>80</sup>とちょうど反対軸にある厳しいイメージの格闘技という、ギャップの大きい両者の重ね合わせという点でも注目される事例である。

<sup>79</sup> <http://maromaro.com/flag/maromaro.php?no=53>

<sup>80</sup> <http://maromaro.com/words.html#words1>

事例 4 : まろっとNo.77 のコンテキスト (東京都台東区上野 4-8-9OAKビル 2F)<sup>81</sup>。



ここでは「まろプチフラッグ」の下部クリップを使って、インディアン・カレーのプレートに設置されている。身体的な行為の代表である食事風景に対しての重ね合いが見てとれる。WEB サイト『まろまる記』にはインド関係のコンテンツは無いにも関わらず、インド的な風景に違和感なくとけ込んでいるのが印象深い。

<sup>81</sup> <http://maromaro.com/flag/maromaro.php?no=57>

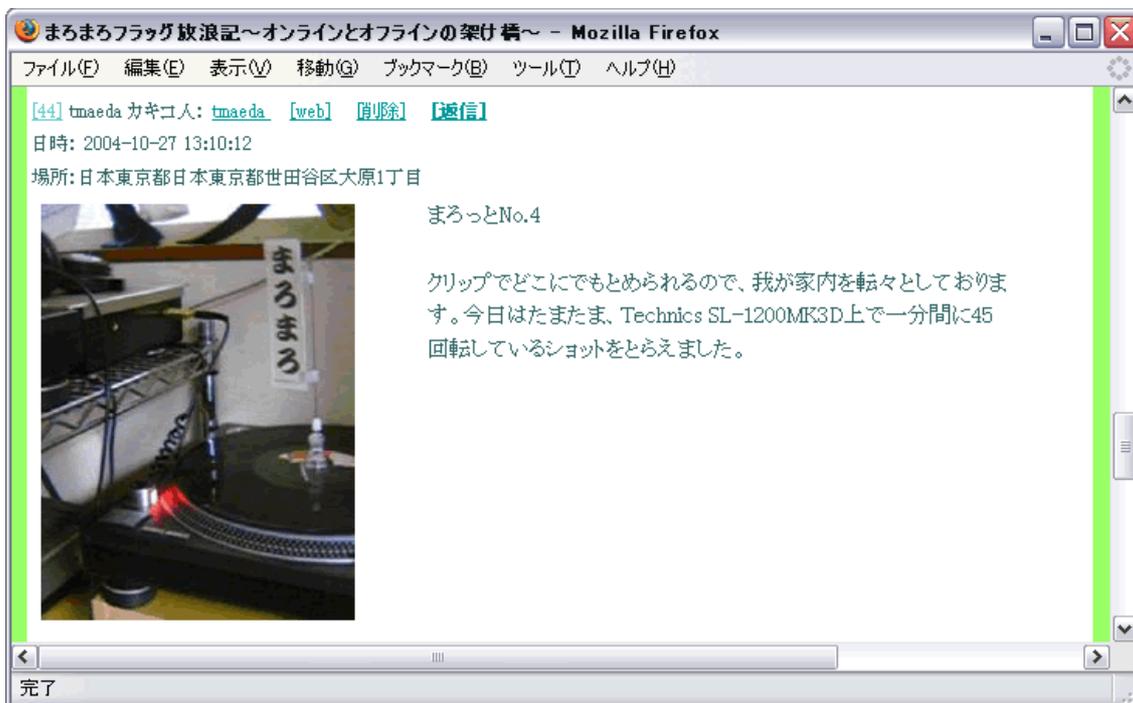
事例 5 : まろっとNo.63 のコンテキスト (東京都港区台場)<sup>82</sup>。



複数写っている「まろプチフラッグ」は実は一つだけ (まろっと No.63) である点が注目される。つまり画像処理されているのである。一本の旗と風景との重なり合わせだけでなく。CG アートとしての重なり合い = コンテキストが生成されているのが興味深い。

<sup>82</sup> <http://maromaro.com/flag/maromaro.php?no=50>

事例 6：まるっとNo.4 のコンテキスト (日本東京都日本東京都世田谷区大原 1 丁目)<sup>83</sup>。



持ち主は D.J. (disc jockey) であるので、ターンテーブル上で回転している姿がとらえられている。WEB サイト『まるまる記』にはコンテンツが無いクラブ・ミュージックとの重なり合いが見てとれる。

<sup>83</sup> <http://maromaro.com/flag/maromaro.php?no = 44>

事例 7：まるっとNo.55 のコンテキスト (東京都文京区本駒込)<sup>84</sup>。



「まるまるフラッグ放浪記」技術協力者の板澤からの投稿である。システム更新の作業風景と重ね合わせられている。ここでは「まるプチフラッグ」が物理的に近くにある中でシステム更新がなされることを垣間見ることができる。距離性と時間制を超越したオンライン上のコンテンツも、実はオフラインで制作されているものであることを思い起こさせるコンテキストである。時としてそのことは忘れがちであるので、この再確認は意味深い(1-4)。

このように「まるまるフラッグ放浪記」は、それぞれの地域で旗を通じてコンテキストがどのように生成されているのを見ることができる。これはWEB マスターの手から離れて生成されたコンテキストがコンテンツに回帰・同化することをデザインしたからである。プロトタイプである「まるまるフラッグ」(3-2)は、旗がオンラインとオフラインとの往来を可能にする水路としての機能を果たすことを発見することとなった。しかし、この旗はあくまでもWEB マスターである筆者が持ち歩かなくてはいけないもので、コンテキスト・デザインとしての広がりを生み出すには不十分であった。そこで量産型の「まるプチフラッグ」(3-3)を制作し、各地に配布したことによって、それぞれの地域で同時多発的にコンテキストが生成されることとなった。さらに各地で生成されたコンテキストが再びコンテンツへ回帰・同化する「まるまるフラッグ放浪記」(3-4)を設置したことによって、それぞれの地域でどのようにコンテキストが生成されているのかを可視することができるようになった。筆者の手が離れたものがどのように発展していっているのか、それを可視

<sup>84</sup> <http://maromaro.com/flag/maromaro.php?no=59>

できるということは、自律的に発展する新しいコンテンツの創造を意味する。次章ではこのことの意味づけを通じて研究を振り返り、展望を述べる。

## 4 理論研究 2

### 4-1 まとめ

これまでの研究を通じて、個人的な疑問 (1-1) を一般的な背景 (1-2) と照らし合わせて、WEB 表現の特徴である自律的な発展を把握するのに有効な概念 = コンテキスト (1-3) の検証をおこない、モデルを構築 (1-4) して、表現として実践した (3)。

モデルを表現として実践した 3 を振り返ると、旗が筆者の意図を越えて使用されていた点が注目される。CG アートの素材として使われたこと (事例 5: まろっと No.63) やの D.J. のターンテーブルの上で回転させられる (事例 6: まろっと N0.4) などのことは、WEB サイト『まるまる記』のコンテンツからは想像できなかったことであるし、格闘技ジムのリングサイド (事例 3: まろっと No.72) や食事の風景 (事例 4: まろっと No.77) と重ね合わせられたことも想定を越えたものである。この表現者の意図を越えてコンテンツが一人歩きするかのような自律的な発展は、疑問 (1-1) と背景 (1-2) で注目したように、コンテキスト = 重なり合いがおこなわれていることの一側面であると言える (1-3)。これはギャップの大きいオンラインとオフラインとの間に水路をつくり、両方の重ね合わせをおこなうことによってコンテキストが活性化された結果である (1-4)。つまり、WEB 表現におけるコンテキスト・デザインは、オンラインとオフラインとのコミュニケーション創造によって実現するという仮説モデルが、この表現を通じて実証的に確認されたことになる。

では、このコンテキストをデザインしたWEB表現の創造は、表現としてどのように位置づけられるのであろうか？これまでおこなった理論研究に再び当てはめて以下で考察する。「前提であり、重ね合わせる過程でもある」コンテキストは、前提という意味で立体的、重ね合わせる過程という意味で動的なものであることは 定義 (1-3-3) で述べた。これを「まるまるフラッグ」に当てはめてみると、もしWEBサイトという前提が無ければ、この旗はただの奇妙な旗でしかない。WEBサイトという前提との重ね合いがおこなわれて初めて表現としての意味が生まれるのである (3-2)。つまり「まるまるフラッグ」はコンテキストの占める割合が高い表現であると言える。この点で、コンテキストの占める割合を高くするために、表現としての自己同一性、完結性をあえて低くした他の表現例が注目される。美術としてマルセル・デュシャンの『泉』(デュシャン, 1999) や音楽としてジョン・ケージの『4分33秒』(グリフィス, 2003)、超芸術として赤瀬川原平の『トマソン』(赤瀬川, 1987)などは、どれもコンテンツ単体としては自己同一性、完結性が低く<sup>85</sup>、コンテキストによる依存度を高めている。WEB表現の場合はさらに、実際にどのようにコンテキストが生成されているのかを、コンテンツへの回帰・同化として可視できる点が特徴的で

---

<sup>85</sup> ただしこれらの表現の曖昧さとWEB表現の曖昧さは異なる面もある。これらの表現はコンテキスト無しに表現物単体を見ただけでは表現として何も受け取れないという点で曖昧である。WEB表現の場合はこれに主体的、時間的な範囲の曖昧さが加わる (1-2)。

ある (1-3) 。このコンテキストのコンテンツへの回帰・同化は「まるまるフラッグ放浪記」(3-4) でも確認された。この掲示板によって、各地に散らばった旗に対してどのような重なり合い=コンテキストが生成されたのか、その様子をコンテンツとして見るのが可能である。

このコンテキストが可視できるという点は、上記であげたこれまでのコンテキスト重視の表現例と対比したときも重要な意味を持つ。フランス語の"SAVOIR (知る) "の中には"AVOIR (所有する) "があり、"AVOIR (所有する) "の中には"VOIR (見る) "がある。つまり視覚化は、瞬時に認識と理解を生み出すもっとも強力な知覚なのである (バージャー, 1986) 。上記であげたこれまでのコンテキスト重視の表現は、その表現が表わしたいこと的前提、背景を共有していない人々にとっては、やはり不可解なものでしかない。「まるまるフラッグ放浪記」の場合は、たとえ前提、背景を共通してない人々でも、その不可解なものに対して、どのようなコンテキストが生成され、コンテンツとして支えられているのか、その様子がコンテンツに同化したかたちで可視化できる。たとえばこの旗がオンラインとオフラインとの水路づくり (3-1) としての機能を果たすという前提を共有していなくても、物理的な距離性との重なり合い (事例 2 : まろっと No.64) や、オンライン・コンテンツのオフラインでの構築作業風景との重なり合い (事例 7 : まろっと No.55) の投稿を見れば、オンラインとオフラインとの重なり合い (1-4) が実際におこなわれていることを端的に確認することができる。このコンテキストの可視化 (1-3)こそが、WEB 表現を含めたデジタルメディア上の表現の特徴である。

個人的な疑問 (1-1) や他のWEB表現の事例 (1-2) でも述べたように、一見コンテンツ未満と思われるような日記や作りかけのものであっても、表現として成立しているのはこのコンテキストのためであり、コンテンツが一人歩きするような自律的な発展を見せるのもこのコンテキストが活性化されているためである。それは上記のようなデュシャンやケージ、赤瀬川が意図的にデザインしたコンテキスト重視の表現が、結果的に、時として不作為的に、実現されていると言える<sup>86</sup>。デジタルメディア、ユビキタス社会の進展によって、今後もコンテキストのコンテンツへの回帰・同化による可視化はさらに容易になることが予測される (2) 。それは、時として自分では表現と自覚していないコンテンツ未満のもの、たとえば書きかけのメモや画像、写真、音声であっても、これまでの芸術作品を越える表現として成立する可能性があることを意味している。20 世紀の先駆的表現者であるデュシャンやケージ、赤瀬川が目指したコンテキスト重視の表現を、誰もが実現できる地平が 21 世紀には広がっている。

---

<sup>86</sup> 1-2 であげたように、WEB表現の事例の多くは、表現という意識を当初は持っていなかったWEBマスターが多く、『電車男』(中野, 2004) も自らがコンテンツを創っているのだという意識が無かったことが思い起こされる。

## 4-2 展望

最後に、この研究は今後どのような発展性が期待されるのだろうか？

残された課題と共に、他分野との重なり合い= コンテキスト・デザインの可能性を中心に以下で展望を述べる。

### ・生命論、ネットワーク理論とのコンテキスト・デザインへ

コンテキストとは前提であり、その前提に対して重ね合わせる過程でもある。それはこれまでの疑問 (1-1) や他の事例 (1-2) 、さらには表現の実践 (3) で確認したように、表現者一人に完結しないものである。表現者の意図を越えてコンテンツが一人歩きするのような自律的な発展は、この重なり合いがおこなわれた一側面であると言える (1-3) 。コンテキストとは、いわばコンテンツをメディアしたコミュニケーションの産物であるとも言える。この点で Flusser (1996=1997) が「人は必ず死ぬ」だから「人間は、コミュニケーションによって世界と生に意味を与え、孤独と死に対抗する」として、コミュニケーションの源泉を生命的な欲求に求めているのには注目される。Flusser は、さらにコミュニケーションの結果によって「世界に意味を与えるコード化された人為的世界は、他者と共存の世界になり」、「人間自身は、他の人間によって不死になる」として、コミュニケーションの結果を生きた証としてとらえている。隔たりのより大きいものが重ね合わされたときほど、コンテキスト=重なり合わせが活性されるのは (1-4) 、隔たりの大きな両方の世界に、この生きた証が広がることを感じるからであると考えられる。たとえば「世界で一人だけのツンドラー」 (1-1) が活性化されたのは、『世界で一つだけの花』との間の大きなギャップであった。一般に「負け組」と言われている恋人のいない投稿者たちが、「勝ち組」と言われているアイドルの原曲に自分たちの歌を重ね合わせていくことで、強いコンテキストが生まれた (1-4) 。これは自分の対局に位置するものに、自分の生きた証を残すことのインパクトの強さがその根底にあると思われる。

このような生命活動と表現、文化活動との間に関連性を見いだす考えとして、ミーム (meme) 論もまた注目される。この概念は生命の遺伝子情報がコピーを重ねて進化したのと同じように、人間の言語や芸術などの文化も模倣 (mimeme) を重ねて進化しているのだとする (ドーキンス, 1991; ブラックモア, 2000; 佐倉, 2001) 。この概念をWEB表現の特徴に当てはめてみれば、自己同一性と完結性が高い既存の表現 (1-2) は、その原形をとどめることが多く、いわば無性生殖の細胞分裂に近いといえる。それに対して自己同一性と完結性が低いWEB表現は、表現者だけでなく他者からの重なり合わせ=コンテキストがとりわけ重要になる点で、いわば有性生殖の交配に近いといえる。特にデジタルメディア上ではすべての情報が離散的につなぎ変え、組み換えることが可能である<sup>87</sup>。

このデジタルメディア上でコンテンツに回帰・同化したコンテンツは、表現者を母とし、

---

<sup>87</sup>本来、遺伝子情報も離散的で組み換え可能という点でデジタル情報である点が特記される (ドーキンス, 1991, 1993) 。

閲覧者を父とした子供であるとも言える。それゆえ母である表現者からすれば不自然に思う成長をすることもあろうし (1-1, 1-2)、時として不良に走ることもある (1-4) のである。表現の実践 (3) でも、旗が CG アートの素材として使われたこと (事例 5: まろっと No.63) や、D.J.のターンテーブルの上で回転していたこと (事例 6: まろっと No.4) は、違和感と共に頼もしくも感じる、いわば子供の成長を見るのと同じ感覚を受けた。

では、その子供をどのように健全に育てていけばいいのであろうか？この論文では自律的なコンテンツの発展現象にはコンテキストが大きく影響しており、そのコンテキストをデザインする必要性を提唱し、モデル化して表現として実践した。この上さらに、健全なコンテキストをデザインするにはどのようにすべきか、それを考察、実践するためには、コンテキスト生成過程のメカニズム解明が課題として残される。絡み合い、重ね合っていくコンテキストの生成の過程は、いわばつながり合うことの過程 = ネットワーキング (バラバシ, 2002) であるとも言える。ネットワーキングの過程は進化、あるいは創発として、そのメカニズムの解明に対してアプローチがなされようとしている。ネットワーキングのメカニズムにアプローチするネットワーク理論 (バラバシ, 2002)、情報の進化 (ドーキンス, 1991; ブラックモア, 2000; 佐倉, 2001)、創発 (ジョンソン, 2004) などの諸理論と表現技法、美学との重ね合わせを通じて、より高度なコンテキスト・デザインの研究と実践が可能となるであろう。それはこの研究が取り組むべき次の目標である。

#### ・雰囲気、コンテンツ創造とのコンテキスト・デザインへ

また、たとえコンテンツ未満であっても強固なコンテキストが成立すればコンテンツとして成立するという、コンテンツとコンテキストの関係 (1-3) は、作品と雰囲気との関係と共通している点も注目される。映画がまだ芸術として認められなかった時代 (1920 年代) に、映画を美学としてとらえようとした Balazs (1924=1975) は、「雰囲気は個々の形象の中に圧縮されている霧のような原素材である。それはさまざまな形態の共通の基体でありすべての芸術の最終的なリアリティである。この雰囲気がひとたび存在すると、個々の形態が十全でなくともそれが本質的なものを損なうものとはならない。この特別なものの雰囲気が<どこからくるか>を問うことは、すべての芸術の源泉を問うことである」としている。特に「この”雰囲気”がひとたび存在すると個々の形態が十全でなくともそれが本質的なものを損なうことはない」の「雰囲気」の部分「コンテキスト」におきかえても意味はまったく同じになる。Balazs は続けて「雰囲気はたしかにすべての芸術の魂である。それは空気であり香気である」とも述べている。たとえ作品として不十分であっても、強固な雰囲気を醸し出せるものは芸術として見なすというこの考え方は、この論文で述べたコンテンツとコンテキストと共通する。たとえば表現の実践 (3) の事例 1: まろっと No.51 で「研究が手につかない人が増えて」いるのは、研究所という硬質な空間の中に旗を持ち込んだことによって、コンテキストがデザインされたと共に空間の雰囲気が変わったことを意味している。

現在、コンテンツ創造科学において、単なるコンテンツ制作の技法だけではなく、どのようなコンテンツが成功するのか、その科学的な検証が求められている(2)。この作品と雰囲気の関係とコンテンツとコンテキストの関係に共通している関係性は、どちらもコンテンツ成功の可否が制作技法ではない別の要因によって決定されることを意味している。つまり雰囲気とコンテキストとの関連性、メカニズムを解明することが、コンテンツ成功要因の解明につながるのである。コンテンツの成功要因を解明しようとするコンテンツ創造科学においては、基礎研究としてこの雰囲気とコンテキストの関連性を解明することが必要である。その一翼を担うのがこの研究であり、それがこの研究に課せられた次に取り組むべき課題でもある。

## 参考文献、資料

### 1-1 研究の発端

『まるまる記』 (<http://maromaro.com/>)

『ツンドラーのリスト』 (<http://jbbs.livedoor.jp/sports/4725/>)

### 1-2 研究の背景

ばるばら 2005 『教科書に載らないニッポンのインターネットの歴史教科書』 翔泳社

フロップデザイン 2004 『マイ・ホームページ・スタイル』 エムディエヌコーポレーション

FOX 兄貴 2001a 『サボセン黙示録 1』 白夜書房

FOX 兄貴 2001b 『サボセン黙示録 2』 白夜書房

FOX 兄貴 2002 『サボセン黙示録 3』 白夜書房

G.K.K. 2001 『ホームページ作成108の疑問に答える』 技術評論社

INTERNET ARCHIVE (<http://www.archive.org/>)

井上真花 2002 『おしえて先輩！人気ホームページの作り方』 ソシム

インターネット協会(監修) 2003 『インターネット白書2003』 インプレス

国立国会図書館 「インターネット資源選択的蓄積実験事業」 (<http://warp.ndl.go.jp/>)

金田善裕 2002 『個人ホームページのカリスマ』 講談社

釜本雪生・くぼうちのぶゆき(編) 2002 『テキストサイト大全』 ソフトマジック

水越伸 2002 『デジタルメディア社会』 岩波書店

中野独人 2004 『電車男』 新潮社

ハワード・ラインゴールド、公文俊平訳 2003 『スマートモブズ “群がる” モバイル族の挑戦』 NTT出版

ハワード・ラインゴールド、会津泉訳 1995 『バーチャルコミュニティ コンピューター・ネットワークが創る新しい社会』 NTT出版

クリフォード・ストール、倉骨彰訳 1997 『インターネットはからっぽの洞窟』 草思社  
武邑光裕(監修) 『HOW MUCH INFORMATION?』 2003 東京大学大学院新領域創成科学研究科メディア環境学研究室

武邑光裕 2003 『記憶のゆくたてーデジタル・アーカイブの文化経済』 東京大学出版会

とつても e 本プロジェクト(編) 2001 『万有縁力 ネットの向こうに人が見える』 プレジデント社

### 1-3 概念の設定

Duranti, Alessandro. & Goodwin, Charles. 1992. *Rethinking Context: Language As*

- an Interactive Phenomenon*. New York: Cambridge University Press.
- 船津衛 2002 『コミュニケーション・入門 心の中からインターネットまで』 有斐閣
- ヴィレム・フルッサー、村山淳一訳 1997 『テクノコードの誕生 コミュニケーション学序説』 東京大学出版会
- 後藤将之 1999 『コミュニケーション論』 中央公論社
- Gumperz, John J. 1982. *Discourse strategies*. New York: Cambridge University Press.
- Hall, Edward Twitchell. & Hall, Mildred Reed. 1990. *Understanding Cultural Differences: Germans, French, and Americans*. Intercultural Press.
- 井上逸兵 1999 『伝わるしくみと異文化間コミュニケーション』 南雲堂
- 池上嘉彦 2003 『記号論への招待』 岩波書店
- Malinowski, B. 1949. Supplement 1: The problem of meaning in primitive languages, In C. K. Ogden & I. A. Richards (Eds.) *The meaning of meaning* (10th ed.) London: Routledge & Kegan Paul, Ltd.
- B.マリノフスキー、姫岡勤ほか訳 1958 『文化の科学的理論』 岩波書店
- Mey, J. 1993. *Pragmatics: An introduction*. Oxford: Blackwell.
- 末田清子・福田浩子 2003 『コミュニケーション学 その展望と視点』 松柏社
- 外山滋比古 1973 「誤解の意味」 江藤文夫・鶴見俊輔・山本明編 『コミュニケーションの典型』 研究社
- 竹内郁郎・児島和人・橋元良明 2000 『メディア・コミュニケーション論』 北樹出版
- 吉見俊哉・水越伸 2001 『メディア論[改訂]』 放送大学教育振興会
- 山本七平 1983 『「空気」の研究』 文芸春秋

#### 1-4 仮説モデルの構築

- ヒューバート・L・ドレイファス、石原孝二訳 2002 『インターネットについて 哲学的考察』 産業図書
- 原島博 2004 『コミュニケーション・メディア』 東京大学大学院学際情報学府講義
- フィリップ・ケオー、嶋崎正樹訳、西垣通(監修) 1997 『ヴァーチャルという思想 力と惑わし』 NTT出版
- シェリー・タークル、日暮雅通訳 1998 『接続された心 インターネット時代のアイデンティティ』 早川書房
- Wellman, Barry. 2001. Physical Place and CyberPlace: The Rise of Personalized Networking. *International journal of Urban and Regional Research* 25.: 227-252.

#### 2 研究意義

- 舟山聡 2002 『ネットの落とし穴』 翔泳社

- ヴィレム・フルッサー、村上淳一訳 1996 『サブジェクトからプロジェクトへ』 東京大学出版会
- マイケル・ギボンス、小林信一訳 1997 『現代社会と知の創造 モード論とは何か』 丸善
- 浜野保樹 2003 『表現のビジネス コンテンツ制作論』 東京大学出版会
- 笠原毅彦 2001 『ネットユーザーの危ない現実 まったく新しいトラブルへの法律・新常識』 青春出版社
- 水越伸、吉見俊哉(編) 2003 『メディア・プラクティス 媒体を創って世界を変える』 せりか書房
- 中島尚正・原島博・佐倉統(編) 2002 『総合情報学』 放送大学教育振興会
- 中島尚正(編) 2000 『工学は何をめざすのか 東京大学工学部は考える』 東京大学出版会
- マイケル・ポランニー、高橋勇夫訳 2003 『暗黙知の次元』 筑摩書房
- S.ストックルマイヤー(編)、佐々木勝浩訳 2003 『サイエンス・コミュニケーション 科学を伝える人の理論と実践』 丸善
- 佐藤郁哉 1992 『フィールドワーク 書を持って街へ出よう』 新曜社
- 橋京相 2000 『身近に起きるインターネットのトラブルとその対策 個人情報漏洩・詐欺・コンピュータウイルスなどの防御法と対処法』 毎日コミュニケーションズ

### 3 表現実践

『まるまるフラッグ放浪記』 (<http://maromaro.com/flag/maromaro.php>)

- 河合隼雄 2002 『箱庭療法入門』 誠信書房
- 河合隼雄・中村雄二郎 1993 『トポスの知 箱庭療法の世界』 TBS プリタニカ
- 甲野善紀 2004 『表の体育 裏の体育 日本の近代化と古の伝承の間に生まれた身体観・鍛練法』 PHP 研究所
- 高橋賢一 1996 『旗指物』 新人物往来社

### 4 理論研究2

- 赤瀬川原平 1993 『路上観察学入門』 筑摩書房
- 赤瀬川原平 1987 『超芸術トマソン』 筑摩書房
- Balazs, Bela. 1924. *Der sichtbare Mensch : eine Film-Dramaturgie*. Halle : W. Knapp.
- ベラ・バラージュ、佐々木基一・高村宏訳 1975 『視覚的人間 映画のドラマツルギー』 創樹社
- アルバート・ラズロ・バラバシ、青木薫訳 2002 『新ネットワーク思考 世界のしくみを読み解く』 NHK 出版

- スーザン・ブラックモア、垂水雄二訳 2000 『ミーム・マシーンとしての筆者』 草思社
- ジョン・バージャー、伊藤俊治訳 1986 『イメージ Ways of Seeing 視覚とメディア』 PARCO 出版
- ヴァルター・ベンヤミン、高木久雄・高原宏平訳 1996 『複製技術時代の芸術 ベンヤミン著作集 2』 晶文社
- リチャード・ドーキンス、日高敏隆ほか訳 1991 『利己的な遺伝子』 紀伊国屋書店
- リチャード・ドーキンス、中嶋康裕ほか訳、日高敏隆監修 1993 『ブラインド・ウォッチメイカー 自然淘汰は偶然か?』 早川書房
- マルセル・デュシャン、岩佐鉄男訳 1999 『デュシャンは語る』 筑摩書房
- ヴィレム・フルッサー、村山淳一訳 1997 『テクノコードの誕生 コミュニケーション学序説』 東京大学出版会
- Flusser, Vilem. 1996. *Kommunikologie*. Mannheim : Bollmann.
- ポール・グリフィス、堀内宏公訳 2003 『ジョン・ケージの音楽』 青土社
- スティーブン・ジョンソン、山形浩生訳 2004 『創発 蟻・脳・都市・ソフトウェアの自己組織化ネットワーク』 ソフトバンクパブリッシング
- 小沢剛 1999 『JIZOING』 OTA FINE ARTS
- 佐倉統 2001 『遺伝子 vs ミーム 教育・環境・民族対立』 廣済堂
- 佐々木健一 2004 『美学への招待』 中央公論社
- Sims, Karl. 1993 *Interactive Evolution. ARS ELECTRONICA 93: GENETIC ART-ARTIFICIAL LIFE*. PVS Verleger.
- 渡辺守章(編) 2002 『表象文化研究 文化と芸術表象』 放送大学教育振興会

## 謝辞

まず指導教員の佐倉統先生（情報学環）と副指導教員の武邑光裕先生（新領域創成科学）のお二人には多大なご尽力を得たことを感謝したい。激務の合間に随時丁寧なコメントをいただいただけでなく、時には隔週ごとに個人面談をしていただくこともあった。お二人から指導をいただけるという贅沢な研究環境は、情報学環やコンテンツ創造の仲間から揶揄されるほどの幸運だった。また、原島博先生（情報学環・コンテンツ創造科学）の講義は内容が研究テーマと関連するために参考になっただけでなく、研究対象にしにくいテーマに取り組むことについての意義を考えるきっかけになり、勇気づけられた。図々しくも草稿段階のメモをお借りするなど、お手数をおかけしたことを恥じつつ感謝を申し上げたい。

また、この論文で重要な位置を占める表現の実践は、板澤一樹さん（情報学環・荒川研究室）のプログラミング力が無ければ実現しなかったし、前田俊幸さん（情報学環・河口研究室）のデザイン力が無ければとうてい図式化できなかった。渋谷修一さん（経済産業研究所）には資料集めで助言をいただいたし、高根健さん（ミイレー）には「まるプチフラッグ」の大量生産で相談に乗っていただいた。加えて小林ミカさん（航空電子）にはまるまる秘書として校正をはじめとした庶務を手伝っていただいた。紙面上、全員のお名前はあげられないが、所属する佐倉研究室、表現系研究会、メディア環境学研究室、コンテンツ創造科学プログラム、感性ネットワーク研究会のみなさんには随時ご助言をいただいたことを感謝したい。

さらに、オフラインで配布した旗を再びオンラインで投稿してくれた人を含めて、まるまる活動を支えてくれたまるみあんのみなさんにも感謝したい。もし、まるみあんのみなさんがいなければ、この研究はそもそもスタートしなかった。心から感謝したい。

そして最後に、この論文をいま読んでいる見知らぬ貴方にも感謝していることを表わしたい。いつか、どこかで、この論文を読み、何か感じるものを受けてくれた、見知らぬ貴方の存在がいるということが、書きにくい研究テーマを記述する原動力になった。

ありがとう。