

攪乱するオンラインセルフヘルプグループ

中田 喜一

オンライン・セルフヘルプ・グループ（以下、OSHG）について、体系的に述べられた研究は現在、極めて少ない。よって本論は、コミュニティ論、特にバーチャル・コミュニティ論の系譜において、インターネット上のコミュニティの比較研究を参考にしながら、Yahoo chat メンタルヘルスカテゴリーというOSHG空間相互行為を分析する。既存のバーチャル・コミュニティ論を批判的に検討しながら、個々のアーキテクチャにおける属性によってOSHGに独特に備わっている独自の接続合理性というオルタナティブな選択肢が存在しているのではないかという可能性を示唆する。

1. オンラインコミュニティ論の現在系

平成20年末のインターネット利用者数は9091万人であり、これは全国民の約7割である¹⁾。現代社会、特にWeb2.0以降の社会において、ICTを利用しないユーザーは稀でありビジネス利用のみならず、個人においてもほぼすべての国民がなんらかの形で参加している。これらのインフラによって、我々がインターネットを前提としたコミュニケーションを行っているということはすでに言うまでもなく明らかであろう。

また、そのようなインターネット上で、バーチャルなコミュニティが生まれているということは、すでにハワード・ラインゴールドによって1993年に示されている。ラインゴールドの主張を手掛かりとしてメディア論的なオンラインコミュニティの批判検討作業をする。

1.1 集合知というフレーム

本論が対象とするチャットを考えると、メディア論における初期の研究をまず論じていく。メディア評論家のハワード・ラインゴールドは、「WELL」という電子会議システムやIRC（インターネット・リレー・チャット）と呼ばれるチャットでオンラインコミュニティが形成しているということをすでに明らかにしている。だが、ラインゴールドは、以下のように、基本的には現在のウィキペディアやSNSのようなシステムをオンラインコミュニティの意義だと捉えている。

電子会議の究極の可能性は、人間の集団に「集合的知性」能力を実践する方法を提供することにある、と私は考える。集団に集合的知性を明示させる装置としてコンピューターというのは、かなり新しいコンセプトだ(ラインゴールド 1995)。

もちろん、彼がオンラインコミュニティとして事例とあげているのは実に多岐に渡り、個々の示唆内容はこの特徴に収まりきれぬものではない。だが、それらは結局のところ、

現実にあるコミュニティから想像されるユートピア的な存在として描かれている。さらに、ラインゴールドの提唱した集合知は、現在『ウィキノミクス』の著者のジョン・タブスコットらなどに受け継がれている流れである。ウィキノミクスという概念は、消費者—生産者という立場を超え、マスコラボレーションによって生産者が作り出したモノや情報を消費者が勝手に改変して新しい概念や独自の商品を創発していくという概念である。たとえば、それはウェブ 2.0 の革命と呼ばれ語られている。

低コストのインフラストラクチャーが整備された現代においては、階層や地域に関係なくコミュニケーションできるインターネット空間に参入できるようになり、このモデルは、企業の営利活動を続けていく上でもはや受け入れざるを得ない形態である。また SNS の mixi においてもいえることであるが、基本的にウェブ 2.0 の革命はバーチャルなコラボレーションが半自動的に集合的な付与価値を作り出す仕組みを意味している(早稲田大学 IT 戦略研究所 2006)

現代においては、ラインゴールドが予言した、人間の能力を引き出す装置というよりも、自動的にコンピューターに接続された人間が、機械的に知を生み出していくという視点にまでなっている。これは、人間を情報科学的な観点から捉えた場合、社会全体を支えるための機能的な情報処理単体として数値化して組み込みが可能であるという前提の上でなりたつ観察である。これらの前提は、西垣によると、コンピューター科学の「情報」の単位の意味を考慮せずに安易に人間へ転用してしまったために、生じたと論じている。

シャノンはベル電話研究所の研究者だった。記号のあらゆる意味内容など眼中にない。ところが、記号そのものの伝達の議論が記号のあらゆる「意味内容」の伝達の議論にいつのまにか置き換わってしまった。送信機から受信機の伝達が、送信者(の心)から受信者(の心)への伝達にすりかわってしまった。こうなればもう、人間が情報処理機械とされてしまうのは当然だろう(西垣 2009 p. 76)。

西垣は、シャノンには責任がないということを留意しながら、シャノンを引用した研究者たちが心という真理命題で記述されなければならない問題を、自己言及問題を考えずに安易に真理命題としてモデル化してしまったがゆえの過ちだとしている。さらに、これらの問題は、既存のセルフヘルプグループ(以下、SHG)研究とも無縁ではない。トフラーの集合知のモデルを転用した形で成富はセルフヘルプ運動を記述している。今日の消費者運動は、リースマンのいう「新しい消費者革命」を経験しているといえる。それはつまり、「保護」(protection)から「力の獲得」(empowerment)を組織化しながら、その経験を、狭く消費を超えた生活世界をコントロールする力にまで高めようとしている。セルフヘルプ運動は、このような消費者運動の流れの一部として生じてきたと見ることが

できる。それは無力であり、それゆえ保護を求める受け手の存在から、生活者としての主体的存在に向かう共通の論理をもっている(成富 1988)。

ここでは、明示的ではないにせよ、SHGのグループ全体の効用を、「生活世界をコントロール」という形で合理的な主体化のプロセスに寄与するものと描いている。このような研究は、社会福祉実践研究として、決して間違っているとはいえない。だが、「生活世界をコントロール」して個々人にも全体にとっても良いという観察は、あまりに一面的すぎるだろう。なぜなら、依存症の自助グループであるAAの採用している12ステップという物語の雛型は、「無力を受け入れる」というコントラビリティの喪失こそ、最初の原理としているからである。

AAは、生活世界を個体が意志のままコントロールしていくという方向性とは異なっているありかたではないだろうか。AAシステムを考えると全体性を個々の個体が情報処理装置の一部となって、集合知というモデルをOSHGにそのままは適応できない。むしろ、情報蓄積において、OSHGは不合理でさえあるのだ。

1. 2 仮想世界—現実世界という二元論

近年、仮想世界—現実世界という二元論を活発に議論されるようになってきたが、この二元論についての代表的な論者もラインゴールドである。ジェラード・ランディも指摘するように、ラインゴールドのオンラインコミュニティのイメージは「インターネットを人々が「リアル」な現実から逃れることのできるオルタナティブな現実ととらえるものであり、非常に楽観的な見方であった(ランディ 2006 p.242)」。さらに、ラインゴールドのオンラインコミュニティの捉え方は、仮想—現実といういまや、メディア論的にネットを観察する際に出発点となるおなじみの図式が前提に存在する。

これらを、ネットを観察する際の前提とすることはもはやできない。たとえば、「ユビキタス社会」という見方は、いつでも、どこでも、何でも、誰でもが、ネットワークにつながる社会をさしているが、その背景にはあくまで唯一の現実があり、そこでは仮想現実と現実社会がシームレスに連なっている(丸田 2008)。

この唯一の現実という判断は留保したとしても、仮想世界—現実世界の2元論は現代社会においては相互に関係しあっている。だから、ネットはバーチャルの世界だというおなじみの批判は通用しないのだ。近年、ネトゲ廃人と呼ばれるネットゲームに〈依存〉するルポを書いた芦崎はこう述べている。

ネトゲ廃人とはバーチャルな世界に生きがいや死にがいを見出した人々だと考えている。現実の社会に生きがいも死にがいも見つけられず、たまたまゲームの戦闘行為やモンスター狩りに、生命を賭すものを感じたとすれば、はまらないわけにいかないだろう(芦崎 2009)

p. 220)。

芦崎のルポタージュは、極めて二元論的でわかりやすい。ようするに、ネット＝仮想世界なのだ。芦屋のこのような仮想の現実であるネットゲームにはまる非合理的な主体である存在というような語りは、若者をサポートする場においても堂々と語られている。

たとえば、京都市における「地域若者サポーター養成講座」において、「ネトゲ廃人が現れてきて、彼らが新たな問題となっている」と講師の口から堂々と語られているのである(中田 2009 フィールドノート)。このように、二元論はいたるところで語られている。ではこのような二言論の何が問題なのだろうか。以下ではその点を論じていく。

1. 3 集合知や2元論の問題性

OSHGを観察する時、仮想世界—現実世界の二元論が、問題になるのは、現実—仮想という枠組みが単にインターフェースの違いのみの効用に回収されてしまうことで、あまりに安直な議論となってしまうからである。これは、たとえば近年出てきた、福祉実践研究のOSHG研究によく見られる。

たとえば、行われる運営形態に着目して、オンラインのみSHG、オフラインのみSHG、オンライン+オフラインSHGなどという運営形態の分類がよくされる(前田 2005, 宮田 2008)。これらの分類は、一面的な側面が否めない。なぜなら、OSHGといっても、各々のアーキテクチャの仕様により多種多様な形態があるのであり、そこで生成している関係性を、単にネットを使えば同じものが現れると前提をこれらは含んでいるからである。

この点については、濱野が『アーキテクチャの生態系』で詳しく論じている。アーキテクチャとは、ローレンス・レッシングが『CODE』のなかで論じたものであり、レッシングはアーキテクチャという概念を、規範・法律・市場にならぶ、ひとの行動や社会秩序をコントロールするための方法だと指摘している。

濱野は、アーキテクチャを観察枠組みにして、「ニコニコ動画」や「2ちゃんねる」といった個々のアーキテクチャを検討し、権力関係を分析している。ここでは単に、集合知が合理的に産出されているわけではなくコミュニケーション的を次々に生み出す仕組みこそ(濱野はその仕組みを、疑似同期的体験という)が集合知にとって必要な要素と指摘している(濱野 2008)。

インターフェースを問題にする際においても、このような個々のアーキテクチャを詳細に検討し、中範囲の理論を目指すのが、本論の基本的な視点であり、現実世界—仮想世界という二元論の現実にも仮想にも回収することなく、かといってその外部を措定するわ

けでもない。現実—仮想の関係性の中に私たちは生きているということを留意したい。

2. 1 既存のOSHG調査と、オンラインのみの困難さ

既存の、OSHG を詳細に観察した先行文献としては、まだ存在しない。ルポタージュとして、渋井(2003)やオフ会を通じたフィールドワークである研究の前田(2005)などがある。これらの、共通認識としてチャットを通じて対面関係で調査を行っている。しかし、本論はログだけの採集からそこに生成される全体性を把握したい。ログだけの分析は社会調査方法論の困難が当然のことながら浮上してくる。

圓田(2005)は、匿名的关系性を維持したまま、調査が可能であることを援助交際のフィールドで実証している。援助交際や摂食障害の調査は、一度きりの調査で、相手が当事者と自認する人たちで、どこの誰で、何歳かも正確にわからない調査である。基本的に、オンラインのみのOSHGの調査もこれと同じ問題を共有している。圓田は、これらの調査ではラポール(調査に必要である他者との親密性)ではなく知らない間だから話することができるという「匿名的な親密さ」が重要であるという。これらを圓田は、G. ジンメル「告白的共感 Confessional rapport」という概念を引き以下のように指摘している。

異郷人の客観性と関連するのが、以前にふれた現象、もっぱらではないにせよたしかに主として旅を続ける者に妥当する現象である。すなわちそれは、しばしば彼には驚くべき率直さと告白が、いっさいの近い関係者には慎重に保留される懺悔の性格に達するまでに示されるということである[Simmel, 1908=1994:287](圓田 2005 p. 93)。

圓田がジンメルを引用していいたいことは、匿名の人においては、所属する成員と違い異なる価値規範を有しているために、率直に話が聞きだしやすくそれが、告白的共感であるという。OSHGにおいては、これは単に調査者に対して生じるのではなく、参加者同士の関係でも確認できることである。

2. 2 OSHGの特性

OSHGの特性について内藤(2002)は、以下の5点であると指摘している。1、場所や時間を問わずに参加できる。2、非同期的なコミュニケーションが可能。3、他の参加者と直接顔を合わせなくていい。4、ステレオタイプの影響が小さい。5、匿名で参加できる。これらの特性は確かに、インターネットにおけるコミュニティを一つの属性に還元しようとしているが、基本的に異論はない。

だが、このような特性の根本的な、影響力として、本論では「名づけ」のアーキテクチャの存在を指摘したい。この存在は、いまだ、OSHGにおいて論じられていない。なぜなら、本論でいう「名づけ」すなわち部屋名などは、OSHGそのものの機能分析以前の指標であると、見なされてきたからである。たとえば、OSHGの社会学分析としても、

非専門家の徹底化としてしかまだ、捉えられていないのが実情なのである(前田 2005)。このような非専門家という枠組みを接続合理的で非情報蓄積的であるという枠に組み替えていく。なぜなら、チャットにおいてのログは、すぐに流れていくものであり、さらにそれらのログは生きるための情報というよりは日常を語ったり他者のログに反応したりするものが大半だからである。

2. 3 OSHGの非情報蓄積性について

具体的に、OSHGではどのような会話がなされているのか。それは本当に、掴みどころのないような会話である。たとえば、渋井(2003)のインタビューに次のような感想をもっている女性がいる。

ネットの友達が亡くなったこともあって、友達は大切にしたいんです。リアルな友達はリストカットやオーバードーズのことを知らない。気持ちもわからない。でもチャットでは理解がある人がいるし、自分をわかってくれる。そんな人たちを大切になりたい(渋井 2003 p. 30)

この証言がそのまま現実であるかどうかはともかく、このインタビューに答えた女性は、理解がある人がいて、それがOSHGに所属する理由であると論じている。一方、このような人だけではない。以下は、鬱部屋の部屋主の発言である。

ログを読んでいると、会話がストレートで面白かったです。でも、ある程度開いていると会話のパターンが同じになってきます。それに会話が、良くも悪くも健康的になってきて、なかなか本音が聞けなくなってきました。最近でも鬱部屋は開いているけど惰性です(渋井 2003 p. 49)

この部屋主は、会話の内容にある程度の規則性が見られ、会話の内容が本音ではなく健康的な普通の会話だという考えをしている。これらの会話の内容でわかることは、会話は自分自身のことを表象しうるような会話のみであり情報がその中で蓄積されていくわけではないのである。このほかにも、「居場所にしたい」、「自分の考えを整理できる」、「チャットで仲良くなった親しい人と繋がってほしい」など、多々理由はあるが、だれもが、情報を共有する空間としては捉えていない。

ここに明確に、オフラインのSHGとの差異が生まれている。むろん、荻上(2008)が指摘するように炎上も起こりうる。たとえば、パチンコ依存症で障害年金を受けてそれをパチンコに使っている参加者の話を、聞いている参加者が途中から、いきなり炎上したケースがあった。以下、引用してみよう。

A : ギャンブルやりたければ

B : てめーで

A : かせげ！！

B：今度、精神障害者の面接を受けるんだよ！！

A：よのなか

A：おまえのような

A：くずのために

A：汗水たらして

A：納税してんじゃない！！

A：血税なんだ！！

A：お前にその気持ちがわかるのか！！

A：しぬしかないな

B：ふざけんな！！！！！！

(中田 2008 フィールドノート)

これは A というユーザーが B に向かっていきなり炎上しだしたケースである。このほかにも周囲が続々と発言ししばらく、ログが流れっぱなしであった。尚、このケースは炎上の中の一部であり、代表性を担保などはできない。しかし、必ずどこかの部屋でこれと似たような炎上は毎日起きている。これが特殊な例ではなくありふれた OSHG の日常なのだ。

OSHG が SHG と明確に異なるのは、誰もが SHG という概念を知っていて、意図的に作ろうとしているのではなく、なんとなくネットに接続してみたら、偶然そこに Yahoo chat のメンタルヘルスカテゴリーが存在し、はいってみたら居心地が良かったり、居心地が悪かったりという自然的な創発によって作られた空間である。

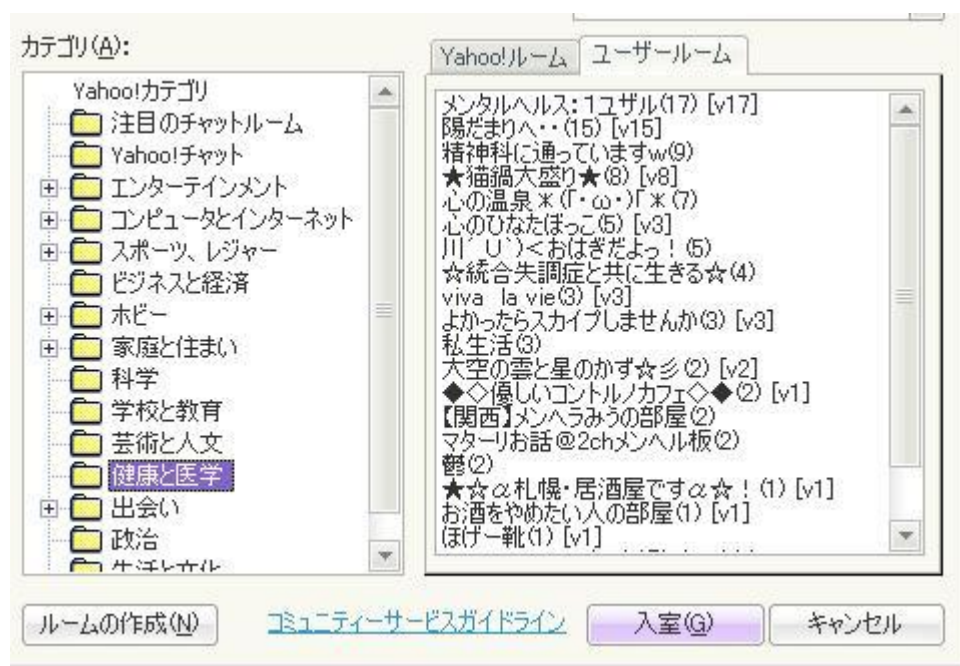
3. 1 Yahoo chat メンタルヘルスカテゴリーについて 3. OSHG のフィールドワークについて

本調査は、筆者が参加している Yahoo Chat のメンタルヘルスカテゴリーで 2003 年から 2009 年までの 6 年間（現在も継続中）に渡り参加型フィールドワークをした。この 6 年間に渡る調査の詳細な方法についてまず記述する。この空間に参加する筆者の立場として完全に参加者であった。大学・大学院と精神障害を患った筆者はその場に参加することでいくらかの癒しを得た。それがなんであるのかを確かめるためにその後の継続的な参加に至った。

このような経過からして、筆者自身も自分自身の体験大きい要素である。そのような動機の上での研究のため、「何故、Yahoo chat が OSHG の代表性を担保できるのか」と問われるとそれは、「医療や福祉システムのことがわからずとも、すぐ自分の手に届く場所にあった」としか答えられない。だが、このようなすぐそばにある身近な存在という理由こそが、特に軽度のメンヘルと呼ばれる精神疾患の患者においては、代表性を担保できるのではないかといえるのではないだろうか。

また、数ある様々な chat サービスと比較しても Yahoo chat が巨大なチャットコミュニティであるということも関係している（常時接続ユーザー 1 万人程度）。

今や、日本最大のポータルサイトに成長した Yahoo のサービスの一つで、Yahoo chat というサービスが 1996 年 1 月から開始され、現在に至るまで存続している。このサービスは、Yahoo Messenger というクライアントソフトをパソコン（もしくは携帯電話）にインストールし、そのソフトウェアからログインし IRC のようなインターフェース上でチャットを提供するサービスである。このウェブサービスの利点として、HTML や CGI といったウェブに関しての知識がなくとも誰でも簡単に手軽に Chat ルームを作成できるところにある。このような特徴を持つ空間を OSHG として観察する。このような視点は、新しいものではなく、たとえば ALS などの患者のコミュニケーション・サポートの場として利用されている（日高他 2007）。だが、本論では ALS のサポートの場と違い、完全に匿名な場である。



Yahoo chat においてはまず、左側でカテゴリーを選択しそののち、上記の右側に示されているように部屋と呼ばれるインターフェースに入室する設計になっている。これらのカテゴリーは様々であり、政治部屋や中には哲学部屋も存在するが、そのほとんどは学術的議論にはなっていない。

メンタルヘルスカテゴリーとは、これらの様々なカテゴリーのうちの「健康と医学」の分類のことであり、このカテゴリーのユーザールームと呼ばれるところで、精神疾患を患う人々が、部屋を立ち上げチャットコミュニケーションを行っている。この部屋名は、誰でも自由につけて部屋を立ち上げることができる。入室数の多いものから上から順に列挙されるようになっている。たとえば、「メンタルヘルス：1 ユザル(17) [v17]」、「陽だまり

へ…(15) [v15]」、「精神科に通っていますw (9)」、以下略というのは、左から準に、「部屋名、入室人数、ボイスの人数のことを示している。

ボイスというのは、部屋のメインと呼ばれるチャットで話すことが可能システムのことである。つまり、一番上なら、メンタルヘルスという部屋名で、15人参加しており、15人全員がボイス可能な状態であるということである。左下の「ルーム作成」というアイコンで、自由なタイトルで部屋名を作成することができるシステムになっている。

3. 2 Yahoo chat の名づけの恣意性の効用

ここで、部屋名というシステムに着目してみたい。部屋名は、自由につけられるといったが、もちろん、病名以外のタイトルも可能になる。そもそもカテゴリーの「健康と医学」という分類自体がかなり大雑把な分類であり、ここでOSHGが展開されるかどうかは、人がどのように反応するかという主体性に賭けられている部分も大きいのである。たとえば、具体的な例をあげるなら、上から4番目の「★猫鍋大盛り★」という部屋は、精神疾患どころか、健康と医学とも関係がない名づけをしている（ちなみに猫鍋とは、ニコニコ動画で猫が鍋に入っている様子を撮影した動画のことである）。

だが、この部屋に実際はいつてみると、「(冷やかし厳禁★悩み等吐きだしてスッキリしましょう★)」という、悩みを相談するための部屋であることがわかる案内が掲載されているのである。これらは一見して不合理で煩雑でわかりにくい分類かもしれない。なぜなら、そもそも分類とは、このような部屋名や趣旨は、既存のセルフヘルプ支援センター（セルフヘルプクリアリングハウス）と呼ばれる、SHGを支える福祉システムでは確実に不採用としてディレクトリーから削除されてしまう。何故なら、「どんなグループが、セルフヘルプグループか」を決め選別するのは、セルフヘルプ支援センターのスタッフだからである。だから、このような恣意的な名前や対象とする疾患が明確でないようなグループは基本的には、掲載されない。つまり、既存のSHGマネジメントシステムは名づけの恣意性を許さないのである。名づけの権力性について、丸田が以下のように指摘している。

ウェブ空間の分節は、知覚や言葉が作用するのとは別に、情報をアップロードする際に淡々で行われている。それは、アップロードされたすべての情報で必ず行われる「情報共有範囲の設定」である。これは、その情報を共有する人をあらかじめ決める「人決め」のことであり、ほとんどの場合、ウェブ空間にアップロードされた時点での情報の「人決め」を終えている。この「人決め」が、ウェブ空間に小さな境界線を無数に設けるのである（丸田 2008 pp. 161）。

ここで丸田が具体的に何をイメージしているかといえ、インターネットのサーバーに置くときのファイルの設定を念頭においており、本論とは若干対象は違う。しかし、人を決めるということにおいては、メンタルヘルスカテゴリーのカテゴリーの部屋名その名づけに大きく関わっているのではないだろうか。メンタルヘルスカテゴリーにおいては、名づけの恣意性が様々な他者を招く可能性に開いている。

しかも、これらは、生成してすぐ消滅する。入室数のランキング上位に来るチャットにユーザーが留まりやすく、下位の部屋はすぐ潰れたりする。すなわち、部屋の生成—消滅が激しいのだ。しかし、だれしものが作成することができ、誰しものが境界線を自由に引くことができる。このことは、ニコニコ動画のシステムと類似している部分である。

濱野(2008b)はフーコーを引用し作者性を批判してニコニコ動画の作者性を環境に求めN次創作という新たな概念を提出している。ニコニコ動画においてもタグと呼ばれる動画に張り付ける記号をそれぞれが思いのままに付与することができるシステムが存在している。既存の、芸術的な作品においてカテゴリーは権力性を伴って付与されていたが、ニコニコ動画的なシステム内部のカテゴリーはユーザーが思いのままに付与ことができ、作者と作品を共に形作ることが可能になったと、濱野は指摘している。

メンタルヘルスカテゴリーにおいても、部屋の作成者と共にユーザーが存在しないとすぐに潰れてしまう。すなわち、部屋とは、共同制作的な場として存在し、部屋主のみが作者としては現れ得ない。それらは、ユーザーと部屋主の共同作業の上で成り立っており、タイトルのみや部屋主だけで部屋が決まるわけではない。これらは、名づけの恣意性によって、既存のSHGよりも多くの開かれた接続可能性を維持しながらも、同時に部屋主とユーザーとの関係性で、出来るだけ長い期間、部屋が維持される設計になっているのである。これらは、ネットというアーキテクチャだけでは到底不可能であるし、部屋主単独で部屋をしたとしても部屋主は癒されないシステムになっている。部屋主とユーザーとのコミュニケーションが、また新たな人を巻き込んだコミュニケーションを生んでいく契機として存在していくのである。

3. 3まとめ

本論は、バーチャル・コミュニティの議論を参照し、その限界を示した。その結果、現代においてアーキテクチャは多様な形態をしており、ナイーヴに集合知や二元論の枠組には回収できないことを明らかにした。そして、それらは「名づけ」の権力性の攪乱によってOSHGに独特に備わっている独自の接続合理性というオルタナティブな選択肢が存在しているのではないかという可能性を示唆したい。もちろんそれは、権力性をまったく排除した空間にはならないだろうし、ミクロな権力性は何処にでも存在する。だが、消滅と生成を通じて、Yahoo chat メンタルヘルスカテゴリーというOSHG空間は、いつでもアクセス可能な通時的空間として存在しつづけているのである。

【注】

- 1) 平成 21 年版情報通信白書 総務省

【文献】

芦崎治, 2009, 『ネットゲー廃人』 LEADERS NOTE.

- 荻上千キ, 2007, 『ウェブ炎上—ネット群衆の暴走の可能性』ちくま新書.
- 渋井哲也, 2003, 『チャット依存症候群』 教育史料出版会.
- 内藤まゆみ 2002 「インターネットにおける自助グループ」坂本彰編『インターネットの心理学——教育・臨床・組織における利用のために』東京：学文社.
- 成富正信, 1988, 「現代のセルフヘルプ運動—ひとつの解釈—」『社会科学研究』34:99-128 東洋経済新報社.
- 西垣通, 2009, 『ネットとリアルのあいだ』 ちくまプリマー新書.
- 濱野智史, 2008a, 『アーキテクチャの生態系』 NTT出版.
- , 2008b 「ニコニコ動画の生成力——メタデータが可能にする新たな創造性」『思想地図 (vol. 2)』日本放送出版協会 3:313-354.
- 日高友郎他, 2007, 「ITによるALS患者のコミュニケーション・サポートの場の分析」『立命館大学人間科学研究』15:25-38.
- 前田至剛, 2005, 「インターネットによって生成される場と社会調査—精神疾患を患う人々の活動を事例として」『先端社会研究』関西学院大学出版会 3:61-86.
- 丸田一, 2008, 『「場所」論——ウェブのリアリズム、地域のロマンチズム』NTT出版.
- 圓田浩二, 2005, 「場所を持たない調査空間——匿名的な親密さとインタビュー」『先端社会研究』関西学院大学出版会 3:87-107.
- Delanty G., 2003 *Community*, Routledge (=2006 山之内靖・伊藤茂訳「コミュニティー—グローバル化と社会理論の変容」NTT出版.)
- Rheingold H., 1993 *The Virtual Community; Homesteading on the Electronic Frontier*. Addison - Wesley. (=1995 会津泉訳『バーチャル・コミュニティー——コンピューター・ネットワークが創る新しい社会』三田出版会.)

中田 喜一

立命館大学大学院先端総合学術研究科所属 (専攻：社会学)

セルフヘルプグループと障害者のIT支援について研究する在野の研究者であり、きょうとセルフヘルプ支援センターのスタッフとしてセルフヘルプグループの設立支援にかかわる。