

座談会

ネット時代のところを探る

インターネット時代を迎え、人のところのあり方、あるいはところの捉え方はどのように変わりつつあるのか。常識にとらわれないウェブサービスの会社「はてな」を運営する近藤淳也さんをゲストにお迎えし、センターの助教が縦横に議論する。

近藤淳也 Junya Kondo
(株式会社はてな社長)

内田由紀子 Yukiko Uchida
(こころの未来研究センター助教)

平石 界 Kai Hiraishi
(こころの未来研究センター助教)

森崎礼子 Ayako Morisaki
(こころの未来研究センター助教)

個室文化から開かれた場へ

内田 近藤さんの運営している株式会社はてな(以下「はてな」)はウェブサービスの会社ですが、提供しているサービス内容とともに、ユニークな職場づくりでも注目されています。場づくりは集団にすごく影響しますね。

近藤 僕はそういうことにとっても興味があるんです。アメリカへ行ったとき、ヤフー (Yahoo!)さんとグーグル (Google)さん*1を訪問させてもらいましたが、オフィスを見れば考え方やコミュニケーションの仕方が全然違うことがすぐわかる。ヤフーはけっこう高いパーティションで仕切られていて視界がさえぎられて外があまり見えないんです。グーグルはガラスで仕切られていて、3人部屋とか4人部屋でけっこう狭いんですが、その人たち同士はすごくしゃべっている感じがします。そういうことは参考にさせてもらっています。

内田 「はてな」はラボみたいなイメージかなと思うんです。いろんな人が一緒にの部屋にいて、自由に議論もできるというような感じ。個室にこだわらない。

近藤 そうそう。

内田 場というのは、アウトプットであるとか、社のイメージにすごく反映すると思います。大学はどちらかといえば個室文化で、自分の領域を守っていくというのが強い。例えば、心理学にしても、いま、認知心理学、進化心理学、文化心理学などに分野が細分化されていますが、心理学だけではなく、ほかの学問分野も細分化の傾向にあります。

近藤 それで「学際」が叫ばれているわけですね。

内田 そうです。とくにこころの未来研究センターはそこがポイントです。心理学はとくにそうで、例えば、私は社会心理学とか文化心理学をやっていますが、社会とか文化とところの仕組みを考えると、どうしてもそれだけでは足りない。社会がどんなふうのところの影響するのかを考えると、生得的な要素とか、人間がどんなふうに物を見るのかといったベーシックな理解が必要ですが、自分の専門分野しかやっていなかったらそこはわからないわけです。たぶんいままでは、「そんなものはほかの人がやっていることで私には関係がありません」みたいなスタンスでもやってこられたのですが、それではところを理解できませんね。センターでは細分化を見直して、いろんな人が寄り集まって1つのものをつくっていかうという方向性なんです。例えば、私と平石さんはオフィスをシェアしています。そういうのも、なかなかないことではないかと思っています。

近藤 なるほど。いいじゃないですか。

平石 僕はいいと思っているんです。まだ1つのデータを一緒に扱う共同研究というところまでは行っていないけれども、授業を一緒にやったりしています。



近藤淳也
プロフィール
株式会社はてなの創業者・代表取締役社長。1975年愛知県生まれ。京都大学理学部入学。サイクリング部に所属し、20歳の時、自転車でアメリカ大陸を横断。同大学大学院理学研究科へ進むが2次に自主退学、プロカメラマンとしての活動を始める。2001年、有限会社はてなを設立し次々と新サービスをリリース、日本有数のコミュニティサイトとして成長を続けている。著書に『「へんな会社」のつくり方』(翔泳社)がある。



内田由紀子



平石界



森崎礼子

いかに活発な議論を起こす場をつくるか

平石 近藤さんの本『「へんな会社」のつくり方』はとても面白かった。インターネットの世界でウェブサービスとしてやっていることと会社のつくり方が対応していて、どちらもオープンにして、みんなでどんどんディスカッションをして、楽しくやっていこうというモチベーションが徹底されている。それは爽快感があって、気持ちがいいなと思いました。

内田 それが物をつくったり新しいアイデアを生み出

したりする原点だと思います。

近藤 いままでではトップダウンで、「これをつくれ」「つくりなさい」みたいなものが多かったですからね。

内田 従来のシステムは自分を守る感じがします。あまり突っ込まれたくないから。これを導入しようというときに、それじゃ困るといって、ところが必ずどこかから出てくる。例えば、自分がいままでやってきたことを批判されるのは困るとか。いろんな分野の「守りたい」が

きつとあるんだと思います。でも、守ることよりも、何かをシェアすることのほうがメリットがありますよね。近藤さんの本を読んだらきつと納得できるんだと思いますけれども。

近藤 物をつくることに関して言えば、僕は正しいとされているものは、基本的に全部謎だと思っているんです。こういう方向で何かやろうといったときに、その中で一番面白いとか、一番人が集まるとか、一番もうかるとか、そういう最適化を見つける。それが何であるかは、僕はすごく謎だと思うんです。謎なものに取り組むのに、トップダウンでだれかが決めたことが唯一正しいということはない。なるべくたくさんの意見が入って、なるべくいろんなことを試して、その中から適切に選べたほうが最適化に近づくと思う。

僕はいかに意味のある活発な議論を起こす場をつくるかに興味がある。それがたぶん「はてな」につながっているのかなと思います。

平石 そういう考え方が、サイエンスとまったく同じだなという印象です。何が真実かはなかなかわからない。わからないことについて、いろんな人がいろんな研究をして、論文を書いて、みんなディスカッションをして、何が本当に正しいのかを見つけていきたいと思います。ということが理想的なサイエンスの姿で、それとすごく近いなと思います。

近藤淳也『「へんな会社」のつくり方』(翔泳社)表紙



株式会社はてなの会議は立ったまま行なわれる



「はてな」のトップページ

近藤 「はてな」でサービスをつくる話でいうと、責任者は1人なんです。そこがすごいバランスで、だれでも意見を言いやすいような環境をつくるんですが、最後は責任者は1人にしているんです。

内田 それは、それぞれのプロジェクトごとにですか？

近藤 そうそう。「ディレクター」といっているんですが、サービスごとにディレクターを置いて、かなり権力を集中させるんです。このサービスについての仕組み、テキスト、デザイン、どんなキャンペーンをやるか、広告を入れるかどうか、全部ディレクターが決めます。**森崎** そのディレクターはどうやって決めるんですか。

近藤 実績ですね。ウェブのサービスはエンジニアかデザイナーがつくるんです。あとは、ライターがちょっといる。エンジニアかデザイナーで、そういうサービスがある程度自分で考えてつくれて、人を集める能力のある人がディレクターになる。基本的に、ディレクターが何かやりたいと言ったとき、それを実行する一番いい方法は何であるかということに対して、たくさんの意見を出すのはすごくいいことなんですが、会議で決めるのは間違いだという考えでやっています。話し合いで決めると、全然面白くないのができる。

サービスに関しては、どうしても作家性みたいなものがある。何でもいいから何か1つ筋が通っていてほしいんです。例えば「はてなダイアリー」というサービスは、基本的に、同じ興味の人とつながれることがうれしいという価値観で統一されています。でも、そんなのとつながりたくないという人もいます。それもある意味、正しいんです。でも、それは価値観の問題であって、どちらか1本にしないと、何が言いたいかわからなくなってしまう。

アップルの製品が人気なのは、やっぱり1人の人が「これがいい」と言って1本筋を通して。日本の家電製品を見ていると、あの機能もこの機能も全部入れてあるでしょう。だけど、特徴を出すということは、いかに削るかなんです。そういうのは、1人が「いや、それは違う」と言って、とくに根拠がなくても切れる力がないとできないことです。

コミュニティ・サイトは人の成長を促す装置

平石 「はてな」は社内もすごくオープンにしていますが、サービスのユーザーとの間もすごくオープンにしていますね。

社内のいろんな会議も録音して公開してしまうとい

うことも近藤さんの本に書いてあった。うちはこういうふうにやっていますというのがあれだけオープンになっていると、ユーザーのほうも信頼できるというメリットがあると感じました。

近藤さんの本の最後のほうで、徹底してユーザーを信頼するみたいなことが書いてありました。それはすごいなと思うんですけども、信頼することにはリスクもある。世の中に悪意を持っている人は当然いるだろうと考えたとき、徹底して信頼してオープンにするという「はてな」の方針がどうやって生き残ってこれているのかなと思ったんです。

自分の専門とからめて言うと、僕は協力行動はどうして進化するかという話をずっと考えているんです。基本的な発想は、生物はみんな利己的である。利己的な個体が、お互いにちょっと譲歩し、ときどき協力し合うことで、トータルとしてはメリットが得られるという考え方です。自分が相手を助けるということは、その瞬間は自分にとってはデメリットだけれども、後で返ってくるのが保証されていれば大丈夫だよねという話なんです。だけど、返ってくる保証はどうやって得られるのか。これまでの生物学の理論で言っているのは、お返しをしないやつに対しては懲罰が下る、そういう発想なんです。

でも、「はてな」はそうではないですね。信頼して、オープンにして、情報を出してしまう。例えば、「はてな」のサービスを悪用して何かやってやろうという人たちに対して、どういう対処をしているのですか。

近藤 ユーザーがいい行動をする原因は何なのかというところ、ほかのユーザーが何か言うというのがあります。例えば、グーグルと「はてな」が違うのは、グーグルは道具だと思えます。目的があって使うもので、目的がないのに行くところじゃない。検索が必要だから検索エンジンをやるのであって、暇だからといって検索エンジンなんかしない。でも、「はてな」は場なんです。べつに目的がなくても、何か面白いことはないかなと思って見にきたりとかする場所だと思えます。「コミュニティ・サイト」といいます。

コミュニティって、街みたいなものじゃないですか。街の行政ってけっこうオープンですよ。市民を信頼しないと成り立たない。よい市民であろうとするのは、べつに市長が怒るからじゃなくて、お互いの信頼で成り立っている。パブリックな場所でこういうことをするとこうなるよ、というのがあって、そういう中でだんだん行動が決まっていく。「コミュニティ・サイト」もそんな感じじゃないかと思うんです。

内田 悪人が追放される社会じゃなくて、むしろ悪人が自ら努力するなり周りから言われたりして変化して

いくという感じですか。

近藤 使っている人が、だんだん変化していくみたいなことが起こったらいいと思っています。「はてな」が提供しようとしているのは人の成長を促す装置なので、すごくいいことだと思うし、だから、あえてそういう人も追放したくないんです。実際に、子どもっぽいというユーザーはいっぱいいます。でも、何回かやっているうちに行動が変わってきたりする。インターネットが登場してだいぶ経ちましたが、それでもまだ慣れていない人もけっこういる。だから、人とやり合ったときに、最初はうまくできないけれども、だんだん変わっていくみたいなもの見えたりするので、そういうのはある程度許容したいなというところはあります。度を越えたものはもちろんお断りしますが。**内田** その考え方は、よく言われる「ネットが人間関係を壊す」みたいなのは真逆ですね。

近藤 ネットは人間関係を壊すものなんですか。

内田 そういう話は結構ありますよね。例えば、いじめなんかにプロフ*2が使われる。するとプロフみたいなものがあるからダメなんだという論調が出てくる。

平石 学校裏サイトとか、書き込みとか。

内田 昔は個人的で限定的な交換日記ぐらいでやっていたことが、ある一定の人たちに公開することによって、いまはあいつがターゲットだということをはっきりさせる。そこから一律に、「ネットが人間関係を壊している」というふうに言う人もいると思うんです。新聞などでそういう論調を見かけることがある。近藤さんの発想はそれらとは真逆だなと思って。

近藤 そうですね。いじめみたいな、より凶暴化したものは嫌ですけどね。炎上*3とかもよくありますからね。

内田 匿名性みたいなところで、普通の社会よりエスカレートしやすいというのはたぶんあると思います。でも、ネット自体がそれをもたらしただけではなくて、使う側の人間のころの中にもあるのではないかと思うんです。

近藤 そうです。ネットに張りついて、何か面白い攻撃対象がないかと思っている人たち、とくに滞在時間が長い人はちょっと偏っていると思うんです。そういう人たちが、何か矛先を求めてうわーっと集まる感じは嫌だなと思うんですが、それは過渡的なことかなとも思っています。実社会というか、ネット以外のところで、豊かな人間関係が築けていたり、コミュニケーションをしたいという気持ちが満たされている人って、ネットに目的もなく行ったりしないと思うんです。そういう人たちの、いわゆる常識的な感覚がもっと入ってこないといけないと思っています。

いま、ネットは危ないみたいな話で、そういう人を遠ざけようとしている。ネットは生活の中にどんどん入ってきていて、ツールとして使っているんだけど、すぐ隣は危ないみたいな状態になっているのはおかしい。ごく当たり前に、「そんなことを言うのはおかしいやん」と言う人が増えればいい。その過渡期を越えようとしている僕たちの努力を止めないでほしいなという感じはあります。

内田 それはわかります。もっといろんな人が使えば、変化するとか、教育されるとか、変わっていくといった、普段起こっていることがネットの中でも起こるのではないのでしょうか。

ネットは進化する

平石 それがネットの中で起きるかどうかは、僕はちょっとわからない部分です。

内田 匿名だからですか。

平石 匿名だし、実社会では注意する人は物理的にそこにいるわけです。その人の言うことを聞かないと、具体的に何か自分が困るようなことになりかねない。でもネットの向こうの相手にどういうふうに使われようが、ある意味、自分に全然何も返ってこない。ネットの世界も1つのリアルな世界だと思うのですが、やっぱり物理的なリアルの世界とは違うものだという気がするんです。

だから、ネットの世界で「おまえ、そんなことを言うなよ」と注意されて変わる人も多いと思うんですが、そうじゃない人がごく少数いたときに、その人が、大量に攻撃のコメントとかをガーッと送ってしまうということが、ネットというツールの、怖さとは言いたくないんだけど、ある意味、怖さかなと。そこらへんは技術的なことで解決できると思うんですが。

近藤 システムは進化するんです。例えば、そういうことって、ミクシィ (mixi) *4の中では起こらなかつたりしませんか。

平石 そうですね。匿名性ということもたぶんある。かと言って、完全に個人情報を出すとすると、もうちょっと自由でいいというふうになりますね。

近藤 ブログ*5のシステムが最終形態だとは全然僕も思っていないくて、人の行動も仕組みも過渡期だと思えます。だけど、本当にそれが社会に要請されたものであれば、絶対に次の新しい仕組みが出てくるはずだし、それが広がるはずだと思う。SNS*6が広がったのは、そういう側面があると思うんです。ある程度信頼できる人間だけがコメントを書き合うような世界のほうが一般人には受け入れられたという事実は実際

にある。だから、いまあるネットの仕組みが全部生き残るとは思わない。だけど、SNSはSNSでちょっと閉じ過ぎていて窮屈だからというので、いままたブログに出てきている人もいます。そこに何か微妙な、みんなの動きみたいなものがあって、僕は世の中全体と



ブログの1例(装幀家倉本修氏のWeblog作品集)



SNSの1例(兵庫県地域SNS「ひよこたん」)

して進化しつつあるんだと思うんです。だから、一事業業者としては、次に向かう仕組みをつくってみたいという興味を持って見えています。

平石 確かに、すごく変わってきたんだろうと思うのは、本当にありとあらゆる人がブログを書いている。言ってみれば日記を公開するようなもので、そんなのは昔は考えられなかったことです。そして、自分が思っている、それこそ「よしなしごと」を書いてみたらけっこう楽しくて、それに人のコメントがつくというのは面白いという発見があったのでしょうか。

内田 私はいくつかの生活情報サイトを見ているんですが、社会的なやり取りがすごくあって、単に情報交換をしているだけじゃない。共感できるような書き込みが多くあるサイトもあれば、そうでもないサイトもあったりします。見ていると、発言の内容がそれぞれのサイト内で似通ってきたりと、どうやら棲み分けがなされて、一種の「カルチャー」が形成されているみたいです。その棲み分けは、ぱっと見ただけでわかるのが面白い。

たぶんそれは普通の人間関係と似ていて、グループに入るときに、「ああ、ここなら入れかな」とか、「こっちはちょっと無理かな」というふうに吟味しますよね。そのときには服装とか立ち居振る舞いとか、いろんな情報を元にしているけれども、ブログや掲示板の書き込みなどの短いやり取りなんかでもけっこう手がかりになる。これはもしかすると進化してきたということなのかなと……。

近藤 進化していると思います。

内田 以前だったらできなかったことが、掲示板みたいなものが機能していくうちにできるようになったのかなという気がします。

近藤 例えば手紙でも進化したと思うんです。冒頭に「拝啓」と書くとか、作法みたいなことがある。電話でも、「もしもし、何々ですけど」と名乗って始めましょうみたいながありますが、たぶん最初は混乱があったと思うんです。ブログも、だんだんみんなの中で共通のルールみたいなのができつつある。

内田 新しいコミュニケーションをつくっていくとき、そういう過程があるのかもしれないね。

新しいツールで 新しいコミュニティをつくる

内田 ネットを使うことについての世代差みたいなのはあるのでしょうか。もうちょっと上の世代には抵抗感があるのかもしれない。

近藤 そうですね。でも、そういうのを乗り越えれば、

たくさんの人と、とくに自分と興味が合う人と出会えるのは基本的にはうれしいことだと思うし、自分が思ってもよらない人から認められたりすることは嫌だと思える人は少ないんじゃないでしょうか。そういう機会を与えてくれるものとしての魅力が、だんだん勝^{まさ}ってきているのかなという気がします。

平石 ローカル・コミュニティがなくなっちゃったので再生しないといけないみたいなことが言われるけれども、昔に戻そうというのは空しい話です。それより、この新しいツールを使って、新しいコミュニティをつくっていくほうが面白い。だんだんコミュニティがくれる状況ができてきているところなのかもしれないと思います。

内田 私は、研究者のコミュニティもそういう感じで作られたらいいと思うんです。それこそ単に情報を検索するだけじゃなくて、ふと行きたいと思うようなコミュニティ。

平石 脳神経科学系の人たちなど、もともとコンピューターに強い人たちは、ブログで情報交換をしたり、かなり突っ込んだ議論をしたりしているようです。

内田 統計でも新しいツールが開発されたら、「みんなここへ意見を書き込んで」みたいなことをやっているようです。センターもそういうふうになればいいなと思っています。吉川センター長がよく「里山モデル」と言うように、まさにコミュニティですね。いろんな人がふらっとやって来て、研究をして、議論して、新しいものをそれぞれ身につけて去っていく。

近藤 それは場としてあるんですか。

内田 うちのセンターは、外から来た人が滞在することはけっこうあります。外国からもやって来て1~2か月滞在して研究してもらう。あと、プロジェクトを一般公募して外部の人とセンター内部の研究者が共同する枠組みをつくってもらい、研究費を配分するなどしています。これからはそれだけではなく、ウェブ上でコミュニティをつくって、研究内容とか「こういうテーマでやってみたら面白いんじゃないですか」みたいなことを議論してもいいのかなと思います。

近藤 いいですね。「はてなグループ」を使ってくださいよ。僕は会社として1個グループを持っていて、さらに各チームとグループをつくってやっているんですが、かなりいいですよ。メーリング・リスト*7とは全然違う。ぱっと来て見られるのと、見たかったら見えてくれたらいいみたいな感じなので、あまり押しつけがましくない。だから、いっぱい書ける。

内田 それはいい。例えば、私たちはプロジェクトを複数の研究者で進めますが、なかなか全員で集まる機会を設けるのは難しく、それぞれのプロジェクトが

どこまで進行しているかが互いに見えなかったりする。ウェブ上のグループを使って、互いの進捗状況を知ったり、それに対してコメントを書き込んだりできればいいですね。

近藤 私は毎朝、パソコンで10個ぐらいのグループを順番にぱっと見るのが日課です。みんながそこにそれぞれ自分の作業の進捗状況を書いているので、そこを見ればだいたいわかる。あと、はてな取締役のUさんは、本を書くとき、編集者の人とグループをつくって、資料を持ち寄って、原稿もグループで書きちゃった。それを見ながら校正もしていたらしいです。

内田 それはすごくいいですね。

主のいないサイトはマスターの いない喫茶店

平石 最近、学生とコミュニケーションをとるために、大学の授業でeラーニング*8を取り入れているところが増えてます。ところが、学生の反応が乏しいということをよく聞きます。「授業で使ったスライドを置いておきますよ」というと、それはみんなダウンロードしているらしい。だけど、それ以上は広がらない。

近藤 ツールにしかなくなってないんですね。

平石 そうなんです。なぜコミュニティができてこないのかな。

近藤 それは、主^{ぬし}みたいなコアな人がいるかどうかなんです。

内田 主？

近藤 盛り上がるコミュニティと盛り上がらないコミュニティは、主がいるかどうかかみたいところがある。主のいないサイトはマスターのいない喫茶店みたいな気がします。

内田 なるほど。それはわかりやすい表現ですね。コアの人の性質には依存しないですか。

近藤 多少あるんじゃないかな。公平さとか、オープンさ、どういうふういろんなことが決まっているのか、どんな価値観があるのかかみたいなことは、見えないうよりは見えたほうが安心です。

平石 集団の力学を考えると面白い。ネットワークであろうと、顔を合わせてやろうと、基本は同じということが改めてよくわかる。それが人間の面白いところですね。

内田 社会心理学では、「集団」と「集合」は違うとよく言うんです。「集団」というのは、ある程度目的があって集まります。例えば、行列に並んでいる人は単なる集合体で「集団」ではない。ラーメンを食べたいという個人個人の意識だけであって、全体的なものは何もな

いんだけれども、「集団」になると、もっと全体的な目標みたいなのや指向性が生まれてきたり、1つの公正感やルールに則っていこうとする。ネット上の関係性もみんなが単にツールとして使う段階は「集合」で、ツールとして使う以上に、自分が何かコミットしてみようというふうになってくると「集団」になっていくのではないのでしょうか。「集団」が「集団」らしくなるために、コアの人の力が必要なのかもしれないですね。

平石 コアな人のモチベーションはいったい何なんだろう。「協力の進化」を考えると、だれか1人、「とにかくおれは協力し続ける」みたいな変なやつが出てきたら協力が促進されるのか。そういう人のモチベーションはどうやって維持されるのかは考えてみてもいい問題だなと思います。

近藤 公務員みたいに、使命感のようなものがあるんじゃないですか。

内田 確かに使命感がないとね。

平石 ただ、使命感でおなかは膨れないですよ。どこかでその人がちゃんと利得を得ていないと、最終的には損をしてしまう。マスターががんばっているだけで喫茶店がもうかるわけでもないですよ。

近藤 それはいろんな幸せを感じる人がいて、少なくとも金銭的なことじゃないですね。でも、そういうことっていっぱいあるんじゃないですか。飲み会をすると幹事をやってくれる人とか。

平石 幹事がどうやってそこから何かを得ているのかというのは、考えないといけない話かなと思います。メンバーにコアを置くことでどうやって協力が立ち上がり得るのか。

近藤 感謝という要素があるのと、1人ではできないことをやった達成感みたいなものがある。

平石 一番わかりやすいのは感謝ということで、その人が困っていると、みんなが助けてくれることでちゃんとペイしていることになるんだろうな。

内田 ある研究で、ずっと協力し続ける人と、やってもらったときだけやり返す人と、全然協力しない人みたいなのを分布させた。普通だったら、やってもらったときだけお返しする人が一番強いはずで、ずっと協力しているお人よしさんは消えていくんじゃないかと思いますが、何回もやってみたら、常に一定数のお人よしさんが生き残ったそうです。もしかすると、こんなお人よしさんが一生懸命がんばっているんだから、何か支えてやろうみたいな人が出てくるのかもしれないと思うんです。そういう人たちがいないと、集団としてはうまく機能しないみたいなこともあるかもしれない。

一番高い次元の喜び

近藤 社会的な正義というか、正しいことをしようみたいなことって、あるんじゃないですかね。

平石 それは間違いなくあると思うんですが、例えば、それがニホンザルにあるかと思ったら、たぶんないだろう。なんで人間にはそういうものが生まれてきたのかを考えたい。

近藤 人の喜びを自分の喜びにするのが一番高い次元の喜びという感じじゃないですか。

平石 人間にはそういうところがありますね。

内田 役に立っている喜びみたいなものですね。

近藤 「自分は1回死んだ、後はほかの人のために尽くす」みたいな境地に達している人を見ると、自分の生への執着みたいなものを超越しているような人がたまにいるなという気はします。

内田 そういう人を見たとき、周りの人が、何かお返しをしたいと感じるのではないのでしょうか。その人に直接にはなくても、その集団全体に。それで、犠牲になって身を粉にして働いている人がいると、集団全体の利益が上がるんじゃないでしょうか。それは「共感」する人間だからこそできることであって、例えば1匹のニホンザルが一生懸命イモを洗っていてもたぶん他のサルは何も思わない。あの人はいろいろ苦労しているんだろうとか、時間を割いて考えているんだろうとか背景を読み取ったり、共感するからこそ、そこに心理的負債感みたいなものが生まれて、自分も何かしてあげなきゃいけないという人が一定の確率で増えるんじゃないでしょうか。

森崎 自分も同じように行動したいというような気持ちが生まれるのかもしれないです。

近藤 犠牲に対しては、ある種の感動みたいなものを感じますよね。

内田 犠牲は人を動かす力がある。犠牲みたいなことがテーマになった映画とか本がこれだけ世の中にたくさんあるのを見ると、やっぱりそれが何らかの形で人を動かす原動力になっていると思うんです。それを読んで、自分もそれと同じようなことをやってみたいというモチベーションになったりする。『アルマゲドン』という映画がありましたね。

平石 地球に接近する隕石を爆破させようとして、自分だけ残って、娘の婚約者を無理やりロケットに押し込んで、「おまえは帰れ。おれは1人で行く」。そういう見返りを期待しない犠牲というのはあると思うんです。それがなんであるのかは、進化のモデルを考えると、ずっと謎になっています。人間は大昔はすごく

小さなグループで暮らしていた。まったく見知らぬ人が存在するというのは、人間の進化でみると、ものすごく最近の出来事だから、そういうところに人間のところが追いついていないんじゃないか、そういう理屈で話をすることもあります。けれども、実はそういう人を中心にして協力的なグループができる、そういう力学が昔から存在してきたのかもしれない。

近藤 時間軸が長いだけなんじゃないですかね、報酬を求めるスパンが。例えば、昔の偉人で、そのときだけを見たら、なんでそんなことをするのかよくわからない人がいっぱいいる。キリストだって、なんで死ななきゃいけないの、みたいなことがある。でも、そういうのが歴史に名を残すというか、死んだ後も、いいことをしたとずっと言われ続ける。積算するとそのほうがすごい量をもたらしていると思う。そっちに価値を見込めば、純粋にペイしているという感じがします。

僕も生きているうちはそんなに取り返せないというのがわかっているけど、死んだ後に称賛されるようなことができたらいと思うんです。だから、「はてな」のネットサービスで、いま流行っているものをつくって1年だけやればヒットするというアイデアもいっぱいあるんですが、そういう刹那的なものはやりたくなくて、ある程度普遍的な価値のあるものを手がけたいと思うんです。

内田 でも、そういうスタンスでやっていると、すぐには結果が出ないことがあるでしょう。

近藤 あります。

内田 潰されていくみたいなことはないですか。もしかしたら10年後には芽が出るものかもしれないのに、いまはあんまりもうからないとかいって。

近藤 それは、すぐには数字が上がらない。だから、けっこう「はてな」のやっていることは、本当にこのやり方でいずれ大きくなっていくのか、日々考えて悩んでいるところですよ。

内田 それは研究とも似ています。研究費はすごく短いターム、3年とかで成果を出さないといけなくて、出なかったら打ち切られる。これは本当に苦しくて、とくに基礎研究とか社会科学系みたいなものはすごく長いスパンで考えないと、みんなに引用される論文とか、後に残るような本を書いたりするのが難しい。

近藤 それは無理やりやるしかない。

内田 自分がずっと抱えているものと、結果が割合に短時間でクリアになるものをバランスよく統合させるということも必要なかもしれません。

近藤 いま、「はてな」のユーザーはすごい勢いで増えているんです。増えるペースがどんどんあがっているんで、ある程度価値のあること、一時の流行りじゃ

ないものを見極めてやってきたのかなとは思っているんです。そうやってつくっているものが、ヒトの進化みたいなの最前線だったりする。べつに自分の名前が残るのでなくても、最前線の仕組みが「はてな」のプラットフォームの上で起こった。それが何かしらの形で残り続けている、みたいな状態があればうれしいという気持ちでやっています。

内田 それはすごくよくわかる気がします。

つながりのなかに浮かぶところ

平石 人間にはところがあることになっていますが、本当にあるのかなんてよくわからないし、自分のところのことだって、わかっていなかったりするわけです。

時間感覚ですら、自分が物を取ろうと思ってこれを取ったんだと言っているけれども、自分が取ろうと思う前に、脳の中では取るための運動信号が出ているということもある。そうすると、自分の意識ってどの程度のものだらうと思うんです。自分らしさという意味でのところというのは、社会的につくり上げられている一種のイリュージョンなんじゃないかなという感覚が僕の中にはある。

近藤 逆に言うと、人との間につながっていたりしないんですか。

平石 つながっているんだと思います。

近藤 つながっている。じゃ、1個ですか。

内田 1個というより、もっとネットワーク的なつながりじゃないですか。

『アルマゲドン』(DVD発売中、発売元:ウォルト・ディズニー・スタジオ・ホーム・エンターテインメント)

近藤 でも、現実には孤立しているネットワークはないですよ。ここにある身体の中に閉じ込められた何かじゃないということになると、1個じゃないですか。

内田 1個というと、平板で、全部同じ色みたいな感じがしちゃうけれども、濃度が違うという感じを出したい。例えば、1枚の葉っぱでも色が微妙に違います。それと同じように濃度が違うと思います。

平石 例えば、平石界という人間は、ここをピークに存在していて、グラデーションがかかっていて、アマゾンの奥のほうにいる人のところまでつながっているかもしれない。でも、そこにある平石界の残像は、すごく薄いだろう。そういういろんなピークという山があちこちにびよびよこあって、それをその人の「ここ」と呼んでいるだけではないか。実は全部つながっているということですね。

内田 前提として、一応境界をつくるみたいなものですよ。例えば、平石さんをアマゾンに探しに行ってもいないということは、一応前提にしてやっている。

平石 だけれども、濃淡があって、つながりがなくなってしまうたら山もなくなっちゃう。

近藤 つながっているって面白いですね。あと、成長していないと意味がないというか、変化していく。

内田 そう、だから濃度も変化するし、つながりも変化する。例えば、2人が知り合いではなかったときにはつながりは薄かったんだけど、知り合いになったとき、その山のつながりみたいなものの濃度が濃くなる。そうすることで、お互いにまた別の変化をするということがあり得る。ここらって個人の中に入っているというイメージがあるけれども、私はあまりそういう感じでもないと思います。

街のこころ、人のこころ

近藤 そうすると、「街のこころ」みたいなものも考えられる。

平石 街のこころというのも、ある程度の集合ができると、あるのかなという気がします。僕は『攻殻機動隊』という漫画がすごく好きなんです。あの漫画には「人形遣い」というテロリストが出てくるんです。この「人形遣い」はネットワークの中から生まれた「こころ」なんです。人間がみんな自分の脳みそを機械化して、自分の意識がネットワークと直結するようにした。すると、ネットワークの中から新しいこころが生まれてきたという発想をしていて、作者の士郎政宗という人はすごいなと思いました。街のこころというの、それと同じようなものかもしれない。

内田 私は文化心理学で文化とこころみたいなことを

研究しています。そういうときのモデルは、もともとこころが内側にあって、文化が外側にあって、そこでインタラクションしているみたいな話になるんですが、私はあまり境界がそこらへんにはないような気がする。まさに街のこころみたいなものがある、そこに濃い・薄いがある。京都で長年暮らした人の京都人らしさみたいなものと、よそから移り住んで来たばかりの人の京都人らしさはたぶん違うんだけど、そこに連続性はあるみたいなことを考えたいのです。でも、いざ実験をしようと思ったら、どこかで切らないといけない。この人たちが京都の人たちですよ、この人たちが東京の人ですよ、とやらなきゃいけないという面がある。だから、こころの研究もどうしてもぶつ切りになって、個人の動きとか、個人の脳の中身だとか、個人化される。しかし、本当はそうじゃないモデルのほうが説明できることはけっこうあると思います。

近藤 そういのはモデル化されていないんですか。

内田 なかなか難しいです。

近藤 そうなんです。でも、すごく納得感があります。僕は会社を京都とか東京とかやたら動かしているんですが、街の雰囲気みたいなものに敏感で、東京ではなかなかうまく物をつくれなかったんです。でも、アメリカに行ったとき、「こんな感じだったら、ベンチャー企業もいっぱい生まれるわな」とすごく思ったんです。人が何かに挑戦しようと思ったら決して批判しないし、「おまえなら絶対にうまくいくよ」なんて言い続ける文化がありますから。ああいう雰囲気は面白いなと感じました。京都は京都で、放っておいてくれ



士郎正宗『攻殻機動隊1』（講談社）表紙（©士郎正宗／講談社）

る感じでそれもいいんですけども、長い時間いると明らかに違いを感じるものは何なのかと思います。

内田 その話とは逆に、授業で「文化とか社会とか、状況によってこころは影響されるものです」みたいなことを話すと、学生から「そうしたら、本当の私はどこにあるんでしょう。怖くなります」という意見がけっこう出ます。たぶんみんな、こころのモデルとして「本当の私」がどこかにあってほしいという願があるんです。そうしないと、怖い。自分が生きている意味が見えなくなるという感じがするんだと思うんです。でも、実はつながっているというところに意味があるかもしれない、本当の私みたいなものを守らなくても大丈夫だよと言ってもいいと思うんですよ。もちろん年齢によって、「本当の自分は何だろう？」みたいなことを考えるときもあって、どこかにあるはずだという前提がないと怖くなっちゃうというのはよくわかりますけれどもね。

近藤 歳をとると社会性みたいのが増していくから、そんなふうにするのかもしれない。

小中学生のネット・コミュニティの可能性

近藤 「はてな」で最近「うごメモはてな」というのが始まりました。これは小中学生のコミュニティで、それまでのものと相互にあまり行き来がなくてちょっと別なんです。例えば「はてなスター」というのがあります。ブログのエントリーが面白かったらつけたりするんですが、子どもたちが入ってくる前は、だいたい1日で全員で5万個ぐらいしかつかないんです。それが「うごメモはてな」が始まったら、1日に300万個ぐらいつくようになったんです。

内田 それは、子どもたちがたくさんスターをつけちゃうということですか。スターのインフレじゃないですか。

近藤 すごくインフレになっている。まったく違う価値観で、1人が連打して星が何十個もついたりする。非連続性がある面白いですけどね。

内田 面白い。ルールが違うんですね。

近藤 全然違います。「はてな」がこういう機能をつくりましたよといったときに、反応してくれるユーザーさんの温度感、反応のしどころみたいなものが全然違うのを感じます。

内田 街が違う。

森崎 小学生でも最初のころの星のつけ方と、だんだんルールを学習してからでは変わってくるんですか。

近藤 そうですね。

森崎 いま、子どもたちはどれぐらいの時期なんですか。初期は済んだんですか。

近藤 初期というのはどこまでかわからないですが、「うごメモはてな」は、ニンテンドーのDSi*9でも参加できるんです。それでインターネットに初めて接し



「うごメモはてな」トップページ



「うごメモはてな」で遊ぶ子どもたち

たという子どもたちがかなりいると思います。小学校の高学年は、ようやく携帯電話を持つか持たないかわらいですね。携帯でメールをしたりというより、お母さんに電話をするぐらいしか使っていないような年代だと思うんです。そういう人が、DSiというゲーム機で絵を描いて、世の中のみんなが見られる場所に投稿するというのは、たぶん生まれて初めてのネット体験だと思います。だから、最初は、コメントがぎくしゃくしたり、こんなことをするのかというようなことをする人がいました。

内田 例えば？

近藤 すごくびっくりしたのが、普通に考えたら、絵を描いてネットに投稿するなんて、すごく敷居が高いと思うじゃないですか。例えば、「はてなダイアリー」というブログでも、書く人と見にくる人の比率って1対20ぐらいなんです。そんなに書く人は多くなくて、見るだけの人が多い。ところが、「うごメモはてな」では全体の4割ぐらいの人が自分で絵を描いて投稿しているんです。そんなこと想像もしてなかった。すごく投稿が多くて、小学生が、可愛い女の子の絵を描いてボンミたいな感じで送ってくる。

内田 それは好奇心？

近藤 ですかね。それでいままでとは別のインターネットみたいな感じになってきています。全然インターネットを知らなかった人たちがどっと押し寄せてきて、そこで、いわゆるインターネット的なやり取りじゃなくて、その人たち同士で作品をコピーして返事をしたりとか。勝手にオープンな形で交換ノートみたいなのを始めちゃったりとか。

内田 それは知らない人同士でも？

近藤 そうそう。どんどん新しくやり始めるんです。そういうのを見ていると、昔インターネットが始まったころの様子をプレイバックして見ているような感じになってきたんです。まだまだ新しいことがどんどん起こる感じがするので、かなり面白い状況だと思います。

森崎 新しい世代のモデルができつつある。新しいコミュニケーション・ルールを作り上げて身につけるだけではなく、ネット時代の新しいころの成長の仕方まで生まれてくるかもしれないですね。

近藤 ある程度コントロールされた中で、楽しい体験とかもいっぱいやって、多少失敗したり嫌な思いをしたりというのはあるかもしれない。でも、そんなにひどいことは起こっていないと思うんです。そういう中で、行動のルールみたいなものを身につけていって、そういう人たちがネットの新しい使い方を生み出し、楽しくネットをやっているうちに、ある程度称賛し合うとか、そういうカルチャーをどんどん築いてくれる

とうれしいなと思います。

内田 最初から怖いものだと思って入ると、そういう楽しい経験から入るのは全然違いますね。「うごメモはてな」をやった人たちが、これからどういうふうになっていくのか興味深いです。

平石 そういう世代が本当に世界とつながった形でインターネットを使えるようになっていくのかもしれないね。

注

1 ヤフー、グーグル

yahoo!、googleともアメリカ合衆国のインターネット関連サービスの提供を行う企業で、世界最大級のインターネット上の検索エンジンを運営する。その日本版は多数の利用者がある。

2 プロフ

携帯電話やWeb上で利用される、自分のプロフィールを作成して公開するサービス。

3 炎上

インターネットの掲示板などに、非難や誹謗中傷、あるいは趣旨と無関係な書き込みが殺到し、本来の機能が働かなくなること。

4 ミクシィ

株式会社ミクシィが運営するソーシャル・ネットワーキング・サービス(SNS)。現在1500万人以上が登録している。すでに入会している登録ユーザーから招待を受けないと利用できない。

5 ブログ

比較的頻繁に更新される日記形式のウェブサイト。ブログはウェブログweblog(造語で「ウェブ上の記録」のこと)が短縮されたもの。

6 SNS

ソーシャル・ネットワーキング・サービス(social networking service)の略。人と人とのコミュニケーションを促進し、社会的なネットワークの構築を支援するインターネットを利用したサービスのこと。

7 メールング・リスト

同じ電子メールを複数の人に同時に配信する仕組み。共通のテーマに関心を持つグループの情報交換などに利用される。

8 eラーニング

“e”はelectronic(電子的な)の略で、インターネットなどの情報技術を用いて行う学習のこと。

9 ニンテンドーDSi

ニンテンドーDSiは、任天堂が開発・販売している携帯型ゲーム機。無線通信機能を持ち、インターネットに接続できる。



センターの動向(2009.4～2009.9)

●2009年4月1日、人事異動がありました。久保(川合)南海子助教が、愛知淑徳大学に転出しました。森崎礼子さんがセンター助教に着任しました。

●4月23日、こころの未来講演会を開催しました(於:京都大学大学院人間・環境学研究科棟地下講義室)。David Hansel教授(Universite Paris Descartes)が“Balanced Spatial Working Memory”というタイトルで講演しました。

●5月1日、人事異動がありました。番浩志助教が、英国バーミンガム大学心理学部リサーチフェローとして転出しました。後藤和宏さんを特別研究員として採用しました。

●5月15日、2009年度第1回こころ観研究会を開催しました(於:稲盛財団記念館大会議室)。講演は長谷川敏彦氏(日本医科大学)「人類未到の超高齢化社会」、末木文美士氏(国際日本文化研究センター)「死者から構築する哲学」、司会は鎌田東二教授。

●5月19日、Steven Heine教授(ブリティッシュコロンビア大学)による院生、学部生を対象としたインフォーマルな講演会を開催しました(於:稲盛財団記念館3階小会議室I)。タイトルはThe Weirdest People in the World: The Inductive Problem for Psychology。

●5月21日、こころ学ブログに新しい記事を掲載しました。「笑顔とインフルエンザの微妙な関係」平石界助教。

●6月7日に高槻市総合市民交流センターにて、内田由紀子助教による講演会「漂流する若者たち:日本社会における対人関係の結び方とこころの健康」が開催されました(主催:NPO法人高槻オレンジの会)。

●6月8日～、海外からの研究者・大学院生がセンターに滞在して下記の研究を行っています。宮本百合さん、University of Wisconsin, Assistant Professor、センター連携研究員、研

究テーマ:認知的文化差の基盤に関する研究、期間:5月27日-7月7日。Brooke Wilkenさん、University of Wisconsin 大学院生(日本学術振興会サマープログラム参加外国人研究者)、研究テーマ:①選択(または好み)における文化差、②コミュニケーションにおける知覚に関する文化差、期間:6月1日-8月25日。今田俊恵さん、University of Minnesota、ポスドク研究員、研究テーマ:価値観による記憶・視聴覚情報処理の文化比較、期間:6月2日-8月上旬。

●6月10日、2009年度こころの未来特別レクチャーを開催しました。講師:下條信輔先生(カリフォルニア工科大学)、演題:心は孤立していない～Towards Inverse Translational Sciences。

●6月25日、現在センターに滞在している研究者、学外からの発表者を招いて、クローズドでの「文化心理学ワークショップ」を開催しました(於:稲盛財団記念館3階小会議室I)。これは文部科学省特定領域研究「実験社会科学—実験が切り開く21世紀の社会科学—」の助成を受けて行われました。発表者は、Hyekyung Park (Hokkaido University)、Keiko Ishii (Hokkaido University)、Yukiko Uchida (Kyoto University)、Rie Toriyama (University of Toronto)、Toshie Imada (University of Minnesota)、Yuri Miyamoto (University of Wisconsin-Madison)、Brooke Wilken (University of Wisconsin-Madison)、Kosuke Takemura (Kyoto University)。

●6月27日、第4回こころの広場(京都府との連携事業)を開催しました(於:京都大学稲盛財団記念館3階大会議室)。タイトルは「医療が治せない病～老病死のこころのケア」で、第一部は「老病死のこころのケア」と題して、大下大圓氏(京都大学こころの未来研究センター研修員、飛騨高山千光寺住

職)、カール・ベッカー教授の講演、第二部は座談・質疑応答で、司会進行は平石界助教。

●7月2日、2009年度第2回こころ観研究会を開催しました(於:稲盛財団記念館大会議室)。松本直子氏(岡山大学・認知考古学)「考古学におけるこころの問題:認知考古学の挑戦」、司会は鎌田東二教授。

●7月9日、ソーシャルネットワークのプロジェクトで、普及指導員を対象とした調査を行っています(協力:近畿農政局、近畿ブロック普及活動研究会)。

●7月15日、ベッカー教授は皇太子明仁親王奨学金財団より「ラルフ・ホンダ特別功労賞」を受賞しました。皇太子明仁親王奨学金は、両陛下の結婚を記念して、ホンダ氏を初めとするハワイの日系人が設立し、日本とハワイの双方から留学生を毎年交換させるものです。ベッカー教授はアメリカ代表として選ばれました。

●7月29日、こころ学ブログに新しい記事を掲載しました。「虚空を見つめて」池田功毅氏。

●7月31日、こころの未来講演会を開催しました(於:京都大学大学院人間・環境学研究科棟地下講義室)。講演者はDaeyeol Lee 准教授(Yale University School of Medicine)で、講演タイトルは“Single neurons and decision making in the primate brain”。

●9月10日、鎌田東二教授の著作が出版されました。「神と仏の出逢う国」角川学芸出版。

●9月15日、河合俊雄教授の著作が出版されました。谷川俊太郎・鷺田清一・河合俊雄編『臨床家 河合隼雄』岩波書店。河合隼雄(河合俊雄・田中康裕・高月玲子訳)『日本神話と心の構造』岩波書店。