

## オンラインとオフラインが同時・複合的に並存する環境における コミュニケーション活動に関する研究 -ジェンダーの視点より-

天笠邦一<sup>†</sup>, 北野絢子<sup>†</sup>, 床井礼来<sup>‡</sup>, 中野友香<sup>†</sup>  
<sup>†</sup>慶應義塾大学総合政策学部 <sup>‡</sup>慶應義塾大学環境情報学部

### 問題意識

時間的・空間的・経済的制約の低さや、それが生み出す相互的で創発的な関係性によって特徴づけられるネットワークコミュニケーションは、社会変革をもたらし得る特殊で新たなコミュニケーション環境として、近年大きな注目を浴びてきた。その社会的影響力を背景に、日本においても、90年代前半に実施された川上らのNIFTY-serveの研究(1993)を草分けに、その後もビジネス・コミュニティなど多様な視点から、多くの研究者による研究がなされてきている。

しかし、それら先行研究の大半が、ネットワーク上におけるコミュニケーションを「特殊な」ものとして全体的なコミュニケーション環境から峻別し、記述することに終始している。言い換えれば、新規性の高いインターネットに代表されるネットワークメディアという<場>そのものの記述に重きが置かれ、参与する「人」の社会的文脈や背景を十分に考慮してこなかったのである。

我々は、このような研究姿勢を補足したい。インターネット白書2003によれば、2002年2月末現在で、日本のインターネット人口は5,645万3千人であり、2003年12月末には、6,124万人となる見込みである。全国民の二人に一人がインターネットを使うこの状況下で、ネットワークコミュニケーションは、もう既に「特殊で新しいもの」ではなくなっている。オンラインとオフラインが同時複合的に並存する環境が一般的となる中で、オンラインにおける社会的文脈まで視野にいれたより広義なネットワークコミュニケーションの研究が、社会から求められていると考える。

本研究では、上記の先行研究とは別のアプローチで社会の潜在的要望を汲み取り、さらに複合的環境を研究する上で障害となる匿名性の問題を克服するため、研究当事者でオンライン・オフライン双方追跡可能な、両者が複合的に並存する環境をゲームという形で実験的に構築した。その環境でのコミュニケーション活動を、今回は重要な社会的状態であるジェンダーを切り口に、詳細に分析していくことで、今後のオンライン・オフラインが複合的に並存する環境がより一般的となったネットワーク社会のリテラシーや可能性を検討・提案したい。

### 研究・分析手法：実験による検証

今回行ったゲームはWWW上に設置されグループ毎にあてがわれたツリー表示可能なBBSと、グループをまたいで利用できるオンラインチャット・スレッド型BBSだけを用いて直接顔を合わせることなくハンドルネーム(以下HN)だけ知るといった状態でグループワークを行うというものである(Instant Messengerのアカウントを取得し、コミュニケーションを行うものもいた)。慶應義塾大学湘南藤沢キャンパスにて2003年度春学期に

開講された加藤文俊助教授担当の授業「ネットワークコミュニケーション」の一環として行った。「ネコミゲーム」と名付けられたそのゲームには履修者81名(男性:40名、女性:41名)が参加した。期間は、2003年4月下旬~7月中旬までの約3ヵ月弱であった。グループは、3名~12名の計11組組まれた。また、このゲームに参加するに際して、履修者たちは必ず固定HNを持った。履修者は顔とHNが1対1対応しない状況下で、逆に我々運営・研究側はそのHNと履修者の情報を一対1対応させ、ゲーム中でのコミュニケーション活動を詳細に観察した。(北野他, 2004)

その観察の中で取得・加工し、今回分析に利用したデータは、大別すると以下の3点である。

- BBSへの書き込みデータから取得した定量データ。具体的には各履修者の書き込み記事数(以下記事数)、書き込み文字数(以下文字数)、スレッドの親記事を書いた回数(以下親記事数)、書き込みの後に返信が続いた数(以下連鎖数)
- 書き込み内容に「雑談」「授業の課題」「本人の現実」の要素があるか判断し、その人の全記事の中で、各内容を持つものがそれぞれいくつあるか百分率で算出したデータ。(雑談率・課題話率・現実話率)
- 授業中に実施したアンケートデータ。具体的には、リーダーか否か。演じている性別(自称性別)、同じ家のメンバーの性別評価(他称性別・回答者の75%が特定の性別を回答した場合その性別、それ以外は認知不安定と扱う)、出席数、1日の閲覧回数、その他自由記述。

分析に際しては、まず、記事数・文字数・親記事数・連鎖数・雑談率・課題話率・現実話率・1日の閲覧回数、それぞれをその中央値を境に、多い(大きい)グループと、少ない(小さい)グループに分けた。その上で、各要素の関係性を見るために、上記の要素に、性別・自称性別・他称性別・性別正答率(性別を他の人に50%以上の確率で言い当てられているか)を加え、総当りでクロス集計を実施、さらに同時にその2要素間の独立性を検討するため、カイ2乗検定も行った。また、その中で有意な項目が多かった実際の性別に関しては、多要素を用いて分析するためデータマイニングの手法を利用、決定木により、各性別がオンライン上ではどのような特徴を持っていたかを明らかにした。なお決定木分析にはニュージーランドWaikato大学で開発された、Wekaというツールボックスと、J48というアルゴリズムを用いた。

### 分析結果・考察：ジェンダーイメージと現実 オンラインでイメージする男性・女性像

分析結果から、オンラインでイメージする男性・女性像に関するものを抽出した。以下がその内容である。

"Network Communication Game": A Study of Gender Images in Online/Offline-blended Environment

Kunikazu Amagasa<sup>†</sup>, Ayako Kitano<sup>†</sup>, Raira Tokoi<sup>‡</sup>, Yuka Nakano<sup>†</sup> info@necomi.net

<sup>†</sup>Keio University Faculty of Policy Management <sup>‡</sup>Keio University Faculty of Environmental information

- ・ 他称性別 \* 性別のクロス集計では、性別は言い当てられる傾向が見られたが、本来の性別に関係なく男性と判断される割合も高かった。この2要素のカイ2乗検定の結果は、0.000で非常に有意である。
- ・ 他称性別 \* 記事数・文字数・親記事数・連鎖数・出席数の各検定では有意な結果は出ない。
- ・ 他称性別 \* 課題話率のクロス集計では、他称男性の方が、他称女性より盛んに課題について発言する傾向有。この2要素のカイ2乗検定は、0.178であり有意ではないがそれ相当の値である。
- ・ 他称性別 \* 自称性別のクロス集計では、性別を演じるとそれなりの確率でその性別と認知される傾向が見られた。この2要素のカイ2乗検定の結果は、0.000であり非常に有意。

以上よりオンラインでのイメージ上のジェンダーは

1. 標準では男性と判断。
2. 男性も女性も活動の活発さそのものは変わらない。
3. 課題に関しては男性の方が積極的に取り組む。

という特徴があるといえる。また、性別の判断には、演じることが出来る言葉遣いや文字色などの表面的なものの影響も大きいということが出来る。

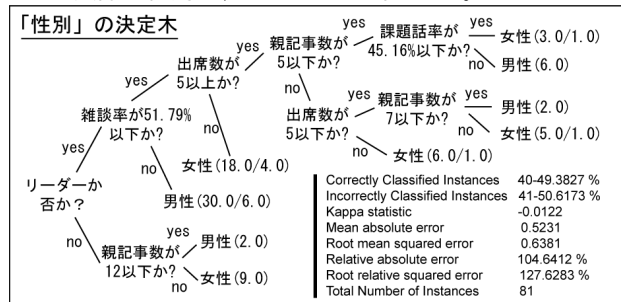
### 各性別のオンラインにおける実際の行動

さらに分析結果から、各性別のオンラインでの実際の行動様式に関する部分を抽出すると以下ようになる。

- ・ 性別 \* リーダーのクロス集計では、女性のリーダーが圧倒的に多いことが分かる。この2要素のカイ2乗検定は、0.006であり非常に有意。
- ・ 性別 \* 記事数・文字数・親記事数・連鎖数の各クロス集計では、女性の方がそれぞれ多い。各2要素のカイ2乗検定も、非常に有意な結果を示すが、一方で性別 \* 出席数の検定は有意でない。
- ・ 性別 \* 雑談率のクロス集計においては、女性の方が、雑談率が低いことが見て取れる。この2要素のカイ2乗検定は、0.001であり非常に有意。
- ・ 性別正答率 \* 性別のクロス集計では男性の方が性別を見破られやすいことが分かる。この2要素のカイ2乗検定は、0.067でかなり有意。さらに性別 \* 現実話率のクロス集計では、男性の方が、よく現実の自分に言及することがわかる。この2要素のカイ2乗検定は、0.149。有意ではないが、それ相当の値を示す。

以上の結果から、オンラインにおいて、男女は以下のような行動様式で活動していると考えられる。

1. 女性は積極的にリーダーシップを発揮し活動的。
2. 男性が、雑談好きであり、女性は比較的实践的。
3. 女性は、現実の自分に言及することを好まず、実際の性別を、あまり表に出さない。



また決定木による分析を行うと以上の図のようになる。分析自体はあまり正確なものとならなかったが、イメ

ージはつかむことが出来た。男性は雑談を好む傾向があり、雑談をあまりしない人も、積極的にリーダーシップをとることはない。女性は、授業にもゲームにも積極的に参加しリーダーシップをとるグループと、参加度が低いグループに二分された。

### その他、ジェンダーに関する興味深い点

さらに、性別正答率 \* 記事数・連鎖数のクロス集計結果が興味深い。記事数・連鎖数が大きい方が、性別正答率が下がるという現状が起こっている。ある程度まで交流が増えると、性別という基礎情報の重みが薄れ、キャラクターが無性別化しているとも考えられる。

### 結論：ネットの可能性、ジェンダーフリー

今回の研究は、慶應義塾大学の特定の授業を履修した人々を対象にした分析であり、広く一般化は出来ないと考えられるが、複雑化する社会の中では、今回見られた特徴は社会のどこで見られてもおかしくはない。

分析結果・考察からわかるように、今回の実験の結果、女性は、男性と比べても、ネットワーク上において、十分に積極的且つ活動的であることが分かった。しかし、女性は未だに社会に根強く残る男性優位の先入観から逃れるために、オンライン上では女性であることを積極的に提示しない。実際に女性自身にはさほど先入観はないが、オンラインでの自己呈示のほうがりスクが少ないためと思われる。これらオンライン上のジェンダーに関するイメージと実際の差異は、改善すべき課題として捉えることも出来るが、むしろ、性役割意識が変化する過渡期とも捉えられる今日の状況の中では、その現実の変化を促進させる触媒として捉えるべきだと我々は考える。

分析からも分かるようにネットワークコミュニケーションは、それを重ねる事により一次的社会属性である性別すらも無属性化する力を持ち、社会的属性による先入観からもその参加者を保護する。そんなジェンダーフリーな特徴を持つオンライン空間を、同時・複合的にオフライン空間と並存させることで、男女関係なく、万人が自らの力をより自由に発揮できる、本当の意味でのネットワーク社会を、より効率的に構築することが可能となるかもしれない。いずれにせよ、ネットワークコミュニケーションと高い親和性を持つ女性の活躍が、今後のネットワーク社会の効率的な発展に欠かせないであろう。

今回の分析は、実験的な色合いも強かったが、より結果を確かなものとするため、来年度以降も手法を再検討しつつ、研究を続けて行きたい。

### 参考文献

- 北野絢子他(2004), 「ネコミ」未発表研究報告書, 慶應義塾大学加藤文俊研究室
- 川上善郎他(2003), 「電子ネットワークの社会心理」, コンピュータ・コミュニケーションへのパスポート, 誠信書房
- 江下雅之(2000), ネットワーク社会の深層構造, 中央公論新社
- 川上善郎編(2001), 情報行動の社会心理学, 北大路書房
- 財団法人インターネット協会(2003), インターネット白書2003, インプレス
- 柏木恵子, 高橋恵子編(2003), 「心理学とジェンダー」, 有斐閣
- シェリー・タークル著, 日暮雅道訳(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
- 馬小屋(2002), 「2ちゃんねるにみるインターネットコミュニティの現在」, [www5.airnet.ne.jp/umakoya/2chtext.html](http://www5.airnet.ne.jp/umakoya/2chtext.html)