

インターネット:日本での状況

- 日本とインターネット
 - 日本電信電話公社(電電公社)民営化(1985)までの法的規制
 - 1990年代初頭までは、大学・研究機関中心に運営
 - 正規の予算は組みにくく、研究者・学生によるヴォランタリーな運営
- JUNET(Japan University NETwork/Japan Unix NETwork)
 - 1984年9月に東京工業大学と慶應義塾大学を接続
 - USENETを手本とする(UUCPネットワーク)→最終的には600以上の組織を結ぶネットワークへ
- WIDEプロジェクト(Widely Integrated Distributed Environment)
 - 日本におけるインターネットの先駆的存在(1988年発足)
 - 1989年アメリカのネットワークとの接続
- SINET(Science Information NETwork)
 - 国立情報学研究所を中心に運営
 - 1987年学術情報ネットワークパケット交換網の運用開始
 - 1992年インターネットバックボーンの運用開始

民間商用ネットワーク

- 民間商用ネットワークの展開
 - 1991年ネットワーク協議会設立、1992年商用プロバイダの発足(IIJ)
 - 1993年ごろにはパソコン雑誌等でも「インターネット」が紹介

初期インターネットの「思想」

- インターネットの二つの潮流
 - 政府主導・エリート層の流れ
 - 「草の根」の流れ
- インターネットのヴォランタリーな運営
 - インターネット全体を管理する組織は存在しない
- ヴォランタリーな組織運営
 - 自由選択と自己責任
- 強い相互扶助の思想
 - 「互酬性」原理
 - 誰かに助けてもらった人は、その恩を誰かを助けることで返さなければいけない
 - 「全員参加」の原則
- 行動原理としての「ハッカー倫理」
 - 「ハック(hack)」とは何か?
 - 自分の持つ技量で困難な仕事を「やっつける」
 - エリック・レイモンドによる定義(『ハッカーズ大辞典 第3版』)
 - 情報共有は有効で明白な善であるとし、フリーのソフトウェアを書いたり可能な限り情報や計算資源へのアクセスを促進したりすることによって、自分の技術を分け与えるのがハッカーの倫理的義務であるとする信念
 - スティーヴン・レヴィによる「ハッカー倫理」の定義(『ハッカーズ』)
 - 情報はすべて自由に利用できないといけない。
 - 権威を信用するな——反中央集権を進めよう。
 - ハッカーは、成績、年齢、人種、地位のような、まやかしの基準ではなく、そのハッキングによって判断されなければならない。
 - 芸術や美をコンピュータで作り出すことは可能である。
 - コンピュータは人生をよいほうに変える

- ヴォランティアなコミュニティを支えるもの
 - 政府機関(国防総省、国立科学財団)や大学・研究機関の研究開発予算に強く依存
 - 研究者という特殊な職業カテゴリー
 - 研究開発費という制限のゆるい予算
- ヴォランティアな運営から商業主義的な運営に
 - 研究開発に関わらないユーザ増加の帰結

主要コミュニケーションサービスの変遷

- 「パソコン通信の時代」(1980年代後半から90年代後半)
 - 回線事業者とコミュニケーションサービス提供者が同一
 - 会員IDとハンドルネームが一対一対応
 - 多様な関心を反映したフォーラム(掲示板群)には、正規の管理者が存在
 - ユーザの権限は非常に弱い
 - 従量課金制度(上限無し)
- 「個人ホームページの時代」(1990年代前半から)
 - インターネットサービスプロバイダ(ISP)の一般化以後
 - WWWの閲覧や、開設サービスは、顧客獲得の目玉となる
 - 個人がWWWサービスを個別に契約し、自分のWebサイトや掲示板サービスを設置
 - 設置者自身が管理責任者を兼ねる
 - 小規模な「コミュニティ」が分散して発生
 - Web日記文化の発生
 - 2000年代前半のWeblog(ブログ)へと展開
- 「大規模匿名掲示板の時代」(1990年代末から)
 - 「2ちゃんねる」(1999-、現在5ちゃんねる)に代表される大規模“匿名制”掲示板群の出現
 - 用語や慣習など、独特の文化が発生
 - 匿名制自体も遊戯の対象に
 - 出入り自由であるにもかかわらず「2ちゃんねらー」としての共同感覚が醸成される
- 「ソーシャル・メディアの時代」(2000年代前半から)
 - ユーザ間の交流・社交を目的とし、そこから何らかの成果が生まれることを期待するもの
 - SNS(Social Networking/Network Service)
 - Facebook、MySpace、LinkedIn、mixi、GREEなど
 - CGM(Consumer Generated Media)
 - 口コミサイト、市民ジャーナリズム、動画共有サービス、ナレッジコミュニティ、Wikipedia……

SNSとその展開

- SNS(Social Network/Networking Service)とは何か？
 - 「現実世界の」人間関係をネット上で再現することを企図した会員制のサービス
 - ネットワーク構造や関係を可視化する多様な機能の実装
 - 「友人とのつながりの補助」、「新しい友人や興味の発見」
 - ネットワーク分析の議論の応用