

# 偶然が緩いつながりを支えるコミュニケーションメディアの提案 —弱い紐帯に注目したコミュニケーションメディア“わくらわ”—

## 1. 背景と目的

人の繋がりは必ずしも均一ではない。アドレス帳や SNS に登録した知人のリストを眺めると、緊密に連絡を取り合う友人や知人が登録されている一方で、今ではほとんど連絡を取らなくなって忘れかけている人もいるだろう。時が経つにつれて関係が疎になるのが常ではあるが、一方で何らかのきっかけから、予想もしていなかった嬉しい情報をその知人から獲得することもある。例えば、転職機会の多いアメリカでは、転職に対する有益な情報は日常的に付き合いのある知人 (= 強い紐帯) よりも、普段は疎遠な知人 (= 弱い紐帯) から得られることが多いことが Granovetter の調査によって明らかになっている。これは「弱い紐帯の強さ」として知られている。普段は疎遠な他者から何かのきっかけで思いがけずに有益な情報が得られる可能性があるというものである。

もちろん強い紐帯が弱い紐帯以上に日常生活において重要であることは疑いの余地が無い。しかし、強い紐帯を築くには恒常的にコミュニケーションを取る必要がある。例えば、全ての知人を強い紐帯として維持しようと試みた場合、全ての知人に対して頻繁にメールやチャットをする必要があるだろう。しかし、これを実現するのは時間的にも体力的にも非現実的である。日常的に関わらない知人を弱い紐帯として緩くつながりを維持しておき、必要に応じて活かすことが、時間や体力といったリソースの圧迫を最小限に抑えつつ、社会関係を良好に保つ自然な方法の一つであると言える。

しかしながら従来のコミュニケーションメディアは、日常のコミュニケーション、言い換えれば強い紐帯の構築に重点を置いているようであり、弱い紐帯の維持に注目したコミュニケーションメディアはまだあまり検討されていない段階といえる。そこで、弱い紐帯の維持とその活用を目的とした新しいコミュニケーションメディア「わくらわ」を提案する。

## 2. デザイン指針

本システムでは人々の持つ弱い紐帯を維持しながらも、きっかけが与えられたときにそれを活かすことができる枠組みを目指す。弱い紐帯を維持するにも何らかのコミュニケーションが必須であるが、メールやチャットでのコミュニケーションでは、事前に相手を特定しメッセージを贈るという行為自体がすでに強い紐帯の構築を指向しており、弱い紐帯の維持にはそぐわない。そのため日常生活の中で自然に他者と触れ合うきっかけを持たせることが望ましいと考える。現実社会では、しばしば街で旧友とバツリ再会する。これを契機に近況報告などを介して思わぬ情

報を獲得したり、出会った場所が手がかりになって自他の共通の興味を知り、新たな関係を形成する場合もある。つまり、偶然の出会いが人々の紐帯の維持と活用のきっかけとなっていることを示していると考えられる。そこで本システムでは、同様の現象を計算機上で再現する。

本システムでは、計算機を使った情報検索や情報閲覧など、日常的に行う作業や行為の副産物として出会いを提供するものであり、出会い自体を目的とするものではない。それゆえ、出会いを意識したくない場合には、行っていた作業に集中できるよう邪魔しないようなデザインにするべきである。また、ユーザが他者を知覚した後コミュニケーションをとるか否かはユーザ自身に委ねられるべきだと考えている。これは、街で見掛けた旧友に声を掛けるか否かがその人自身に委ねられるのと同様である。もしそのユーザがコミュニケーションを取りたいと考えた場合、自然な形でコミュニケーションモードに移行できることが必要であろう。反対にコミュニケーションを取りたくない場合には「努力せずに無視」できることが必要であろう。従って本メディアは、ユーザが行っていた作業の大きな妨げにならないように、場合によっては無視できるものであるべきだと考える。同時に、コミュニケーションを取りたいと考えた場合には簡便な行為でシームレスにコミュニケーションモードに移行できるべきであると考えられる。

### 3. 開発の内容

(開発したソフトウェアの動作環境、構成、機能等を図等を使用して記述)

本実装ではユーザの日常的行為の一つとして Web 閲覧を取り上げる。Web ページを場所と見做し、たまたま同じ時間に同じページを閲覧しているユーザ同士が触れ合うきっかけを与える。ユーザはコミュニケーションを意識することなく、副次的に他者と触れ合うきっかけを得る。

ユーザインタフェースでは、同じページにいる他者の存在をアイコンで提示する。前節で述べたデザイン指針に基づき、極力、ページの閲覧を阻害しないように、ステータスバーなどの比較的小さな領域に配置する。また、ちょっと前まで同じページを訪れていたことを示す「残り香」機能を持ち、時間差によって透明度を変化させる。

図1. たまたま同じ時間に同じページを見た知人とバッタリ出会った



他者の発見後、どのような行動を取るかはユーザ自身に委ねられる。必要であれば、他者の詳細が記載されているページ(mixi 内プロフィール)を閲覧することができ、そこからメッセージを送

信することもできる。但しこの機能は、既に知人であるか、あるいはそのユーザが許可していないと閲覧することができないようにしてある。これは、mixi における人間関係をアンケートした結果に、「知らない人から友人登録のリクエストが来たのだが、断ると悪いので登録した。」というような不快感を持った例がいくつかあったことを考慮したものである。

メッセージによるコミュニケーションとは別に「わざわざ言葉にする程のことでもないけど、何かしら伝えたい。」といった軽いコミュニケーションを実現する「つんつく」機能を併せ持つ。つんつく行為が相手に伝わることで、挨拶的な効果を狙ったものである。メッセージでのコミュニケーションと比べ時間を節約できる。相手アイコンをダブルクリックでつんつく、相手側ではつんついたユーザのアイコンがピョンピョン跳ね、自分がつんつかれたことを提示する。

図2. つんつく



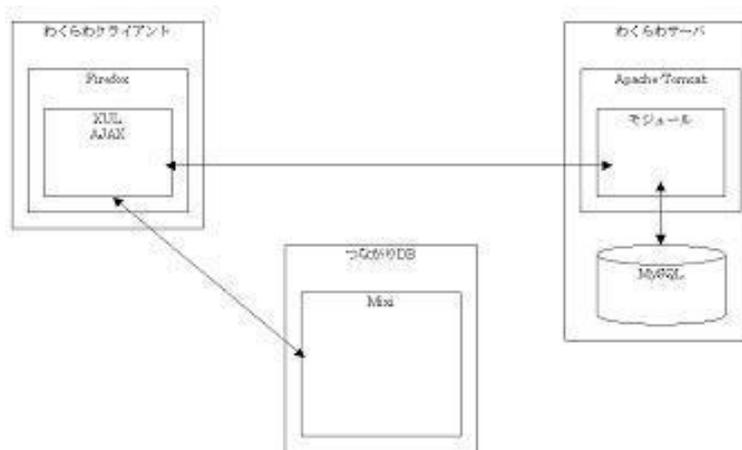
自分の様子をひとことだけ、ひっそりと知人(マイミク内のみ)に伝える「ひとこと」機能を有する。「ひとこと」は、ポップアップ内のイメージ上にしばらくマウスを置くとツールチップのように表示される。

図3. ひとことの表示



システム構成は、わくらわクライアント、わくらわサーバ、つながり DB で構成される。わくらわクライアントはユーザインタフェースを担い、ユーザへの情報提示とユーザからの入力を受け付ける。わくらわサーバは、各ユーザが何処にいるのか、それによって誰と出会うかなどを管理している。ユーザの所在は URL をクライアント上でハッシュ化して取り扱うことで、わくらわサーバ管理者にとってユーザが具体的に何処を見ているかわからない仕組みになっている。つながり DB は、プロフィールや誰と誰が知人関係であるかなどの SNS 情報を保持しており、アイコンやニックネーム、知人と他人の違いに応じた情報開示などをするために使われる。

図4. システム図



#### 4. 従来の技術(または機能)との相違

メールやチャットなどの従来のコミュニケーションメディアは、事前に相手を特定しメッセージを贈るといった行為がすでに強い紐帯の構築を指向しており、弱い紐帯の維持にはそぐわない。そのため日常生活の中で自然に他者と触れ合うきっかけを持たせることが望ましいと考える。現実社会でしばしば起こる偶然の出会いが人々の紐帯の維持と活用のきっかけとなっていることに注目し、同様の現象を計算機上で再現するものである。

#### 5. 期待される効果

日常的に関わらない知人を弱い紐帯として緩くつながりを維持しておき、必要に応じて活かすことで、リソースの圧迫を最小限に抑えつつ、良好な社会関係を保つことができると考えている。

#### 6. 普及(または活用)の見通し

開発成果に関しては各方面に PR 活動を行っている。

#### 7. 開発者名(所属)

赤塚大典(フリープログラマー)

(参考)

プロジェクトホームページ <http://www.wakurawa.com>

作者ホームページ <http://minism.jp>