

## 「メディア学大系」刊行に寄せて

ラテン語の“メディア（中間・仲立）”という言葉は、16世紀後期の社会で使われ始め、20世紀前期には人間のコミュニケーションを助ける新聞・雑誌・ラジオ・テレビが代表する“マスメディア”を意味するようになった。また、20世紀後期の情報通信技術の著しい発展によってメディアは社会変革の原動力に不可欠な存在までに押し上げられた。著明なメディア論者マーシャル・マクルーハンは彼の著書『メディア論——人間の拡張の諸相』（栗原・河本 訳、みすず書房、1987年）のなかで、“メディアは人間の外部環境のすべてで、人間拡張の技術であり、われわれのすみからすみまで変えてしまう。人類の歴史はメディアの交替の歴史ともいえ、メディアの作用に関する知識なしには、社会と文化の変動を理解することはできない”と示唆している。

このように未来社会におけるメディアの発展とその重要な役割は多くの学者が指摘するところであるが、大学教育の対象としての「メディア学」の体系化は進んでいない。東京工科大学は理工系の大学であるが、その特色を活かしてメディア学的一端を学部レベルで教育・研究する学部を創設することを検討し、1999年4月世に先駆けて「メディア学部」を開設した。ここでいう、メディアとは「人間の意思や感情の創出・表現・認識・知覚・理解・記憶・伝達・利用といった人間の知的コミュニケーションの基本的な機能を支援し、助長する媒体あるいは手段」と広義にとらえている。このような多様かつ進化する高度な学術対象を取り扱うためには、従来の個別学問だけで対応することは困難で、諸学問横断的なアプローチが必須と考え、学部内に専門的な科目群（コア）を設けた。その一つ目はメディアの高度な機能と未来のメディアを開拓するための工学的な領域「メディア技術コア」、二つ目は意思・感情の豊かな表現力と秘められた発想力の発掘を目指す芸術学的な領域「メディア表現コ

ii 「メディア学大系」刊行に寄せて

ア」, 三つ目は新しい社会メディアシステムの開発ならびに健全で快適な社会の創造に寄与する人文社会学的な領域「メディア環境コア」である。

「文・理・芸」融合のメディア学部は創立から13年の間、メディア学の体系化に試行錯誤の連続であったが、その経験を通して、メディア学は21世紀の学術・産業・社会・生活のあらゆる面に計り知れない大きなインパクトを与え、学問分野でも重要な位置を占めることを知った。また、メディアに関する学術的な基礎を確立する見通しもつき、歴年の願いであった「メディア学大系」の教科書シリーズを刊行することになった。この「メディア学大系」の教科書シリーズは、特にメディア技術・メディア芸術・メディア環境に興味をもつ学生には基礎的な教科書になり、メディアエキスパートを志す諸氏には本格的なメディア学への橋渡しの役割を果たすと確信している。この教科書シリーズを通して「メディア学」という新しい学問の台頭を感じとっていただければ幸いである。

2013年1月

東京工科大学  
メディア学部 初代学部長  
前学長

相磯秀夫

# 「メディア学大系」の使い方

メディア学という新しい学問領域は文系・理系の範ちゅうを超えた諸学問を横断して社会活動全体にわたる。その全体像を学部学生に理解してもらうために、大きく4領域に分け、領域ごとに分冊を設け、メディア学の全貌を巻単位で説明するのが「メディア学大系」刊行の趣旨である。各領域の該当書目をつぎに示す。

領 域	該当書目
コンテンツ創作領域	第2巻 『CGとゲームの技術』 第3巻 『コンテンツクリエイション』
インタラクティブメディア領域	第4巻 『マルチモーダルインタラクション』 第5巻 『人とコンピュータの関わり』
ソーシャルメディアサービス領域	第6巻 『教育メディア』 第7巻 『コミュニティメディア』
メディアビジネス領域	第8巻 『ICTビジネス』 第9巻 『ミュージックメディア』

(2013年2月現在)

第1巻『メディア学入門』において、メディアの全体像、メディア学の学びの対象、そしてメディア学4領域について理解したうえで、興味がある領域について関連する分冊を使って深く学習することをお勧めする。これらの領域は、メディアのコンテンツからサービスに至るまでのつながりを縦軸に、そして情報の再現性から一過性に及ぶ特性を横軸として特徴付けられる四つの領域に相当する。このように、メディア学の対象領域は平面上に四つの領域に展開し、相互に連続的につながりを持っている。また、学習効果を上げるために、第10巻『メディアICT』を活用し、メディア学を支える基礎技術から周辺関連技術までの知識とスキルを習得することをお勧めする。各巻の構成内容および分量は、半期2単位、15週、90分授業を想定し、各章に演習問題を設置し

て自主学習の支援をするとともに、問題によっては参考文献を適切に提示し、十分な理解ができるようにしている。

メディアに関わる話題や分野を理解するための基本としては、その話題分野の特性を反映したモデル化（展開モデル）を行い、各話題分野の展開モデルについて基本モデルに照らしてその特性、特異性を理解することである。メディア学の全体像を理解してもらうために、基本モデルと展開モデルとの対比を忘れて各分冊の学習を進めていただきたい。

今後は、さまざまな形でメディアが社会によりいっそう浸透していくことになる。そして、人々がより豊かな社会サービスを楽しむことになるであろう。モバイル情報機器の急速な進展と相まって、これからのメディアの展開を見通して、新たなサービスの創造に取り組んでいくとき、基本モデルをバックボーンとするメディアの理解は欠かせない。「メディア学大系」での学習を通して、メディアの根幹を理解してもらうことを期待する。

本シリーズ編集の基本方針として、進展目覚ましいメディア環境の最新状況をとらえたうえで、基礎知識から社会への適用・応用までをしっかりと押さえることとした。そのため、各分冊の執筆にあたり、実践的な演習授業の経験が豊富で最新の展開を把握している第一線の執筆者を選び、執筆をお願いした。

2013年1月

飯田 仁  
相川清明

# まえがき

## 本書の目標

いつの時代においても、人はひとりで生きることはできなかった。コミュニティは人に、生存のための「場」、他の人とともに生きる「場」、コミュニケーションのための「場」を与えるものである。ゆえに、人にとってコミュニティは本質的に重要である。

コミュニティの歴史は人類の歴史とともに長いが、その実現形や役割は時代とともに大きく変わってきた。20世紀半ばまでのコミュニティは、主として地理的に近くにいる人々とともに、食料の生産・獲得活動を行うために形成するものだった。近くの人々とコミュニティを形成していたのは、個人が自由に使えるメディアが未発達であったために、遠隔地にいる人々と連絡をとり合うことが難しかったためである。

しかし、インターネットの登場は、この状況を大きく変えた。インターネット以前にも、<sup>のろし</sup>狼煙、手紙、書籍、電話、ラジオ、テレビといったメディアは存在した。だが、インターネットほど、個人を一对一のみならず一対多、多対多でリアルタイムにつなぎ、多くの人が参加するコミュニティを円滑に運営可能にするメディアはなかった。インターネットは、コミュニティから場所の制約を取り払い、グローバルな広がりをもたらし、コミュニティに与えた。コミュニティのメンバーをつなぐメディア、すなわち**コミュニティメディア**として、インターネットは大きな役割を果たすようになったといえる。

コミュニティの変化にはもう一つ別の要素が影響している。人々の生産活動の変化である。現代は、農業や工業よりも、情報産業やサービス産業が産業の中心に位置する時代になった。情報産業における生産活動は、立地に縛られることがなく、インターネット上のコミュニティで行うことができる。ゆえに、

インターネットコミュニティは、多くの人とともに創造を行う場、すなわち「価値創造の場」として機能し始めた。結果として、コミュニティの重要性はますます増している。

だが、現代のインターネット上のコミュニティだけを見ていると、コミュニティの本質はわからない。本質がわからなければ、21世紀にふさわしい新しいコミュニティを構想し、つくることはできない。そこで、本書は、歴史をさかのぼり、さまざまなコミュニティとメディアについて吟味することから始める。そして最終的に、人間の創造力を最大限に発揮することができる21世紀型コミュニティの可能性について考察していく。

### コミュニティとは何か

コミュニティについて考察するにあたり、最初に、コミュニティという言葉の意味について確認しておこう。英語の community には、地域共同体の意味があり、ラテン語の communis を語源としている。communis という言葉は、com「～とともに」と munis「分担した」という二つの部分からなり、「共同の、共有の」、「義務をともに果たす」という意味がある<sup>1)†</sup>。語源からは、コミュニティとは、生きるために必要な仕事を積極的に分担し合い、たがいに奉仕し合うような、強いコミットを求める関係性を意味する語であることがわかる。コミュニティの研究者である広井良典<sup>2)</sup>は、コミュニティのこうした側面に着目して、コミュニティを、「構成メンバーの間に一定の連帯ないし相互扶助（支え合い）の意識が働いているような集団」とであると定義している。

しかし、じつは、コミュニティという言葉で定義するのは簡単なことではない。コミュニティという語に対しては、さまざまな定義がなされており、少なくとも94種類の定義があることが確認されている<sup>3),4)</sup>。

多くの人がコミュニティについて考察し、定義してきたが、近代において、コミュニティという概念を最初に学問的に提起したのは、社会学者 R.M. マッ

---

† 肩付き数字は各章末の注釈番号を表す。

キーヴァー (Robert Morrison Maclver)<sup>5)</sup> であるといわれている。マッキーヴァーは、コミュニティを集団としてまとめているのは、参加しているという感情、自分の果たすべき役割があるという感情、そして、コミュニティに依存する感情であると述べている<sup>3).4).6).7)</sup>。

マッキーヴァーはまた、コミュニティに対する概念として、アソシエーションという概念をおいた。コミュニティは、マッキーヴァーによれば、人間が同じ地域にいることが大前提となっている。これに対し、アソシエーションは、ある共同の関心のためにつくられた社会生活の組織を指し、同じ地域にいるかどうかは問題にはならないとした。

だが、現在では、この定義は変化した。コミュニティが地域に根ざした活動であるということはもはやできない。メディアを通じたコミュニケーションが活発になったこと、産業構造が変わり、農業よりも第二次、第三次産業で働く人が増えた結果、農村を離れて都市で働く人が増えたこと、などにより、地域に根ざした活動の重要度は減った<sup>3).4).6).7)</sup>。いまや、人々は生まれた地域における人間関係、社会関係に縛られることなく、自分が望む人間関係、社会関係を実現するために、活動の場を自分で選び、活動することが多くなった。それゆえ、コミュニティとアソシエーションの概念は融合した。結果として、コミュニティの定義から、「地域に根ざした」という要素が取り払われたということができらるだろう<sup>8).9)</sup>。

以上のように、地域に縛られることが少なくなった結果、コミュニティの活動は大きく広がり、自由度は増した。しかし、課題がないわけではない。広井良典は、戦後の日本では、農村から都市への移動が進んだが、人々は孤立を深めていると指摘している。そして、日本社会における最大の課題は、個人と個人がつながるようなコミュニティないし関係性というものをいかにつくっていくかにあるとしている<sup>10)</sup>。

### なぜいまコミュニティなのか

つぎに、現代日本におけるコミュニティの意義について考える。日本人は、

2011年3月11日に発生した東日本大震災以降、コミュニティの重要性をより深く認識したように思われる。大震災の発生後、地域コミュニティは、人々の救援、復興に大きな役割を果たしたからである。それと同時に、インターネット上のコミュニティも大きな役割を果たした。ツイッター（Twitter）やフェイスブック（Facebook）といったネットコミュニティの情報伝達力、人々をつなぐ力が注目された。インターネット普及以前でも、人々は郵便や電話などのメディアによってコミュニケーションをしていたが、リアルタイムのコミュニケーション、特に一対多、多対多では望めなかった。しかし、インターネットを活用すれば、リアルタイムのコミュニケーションが容易に可能となり、また、情報をコミュニティに対し広く拡散することも簡単になった。時間との戦いになるような災害現場ではその効果は絶大であった。つまり、メディアが高度に発達した結果、コミュニティの力も大きくなり、現代社会において、コミュニティが改めて注目を集めるようになったといえることができる。

### メディアとは、コミュニティメディアとは何か

注目を集めるコミュニティだが、コミュニティの形成、運用にあたってはメンバーとなる人々をつなぎ、コミュニティにおいて創造された最新の知見を世界に対して発信するメディアが重要な役割を果たす。そこでつぎに、**メディア**という言葉の意味について考えてみよう。

英語の media（複数）という言葉は medium（単数）の複数形である。medium の語源はギリシア語、ラテン語の medius であり、神様からのメッセージを運ぶ人のことを意味した。現在では media は「中間」、「媒体」、「媒介物」、「手法」、「マスコミ」といった意味で用いられる<sup>11)</sup>。なお本書では、メディアを「発信者から受信者へメッセージを運ぶ媒体」であり、「最新の情報を世界に発信する媒体」であり、さらに本シリーズ第1巻『メディア学入門』において示されたように「送り手と受け手も含めた全体」と考えている。

また、本書では、**コミュニティメディア**を「コミュニティのメンバーをつなぐメディア」であり、「コミュニティにおいて創造された最新の知見を世界に



対して発信するメディア」であり、さらには、「コミュニティメンバーとの共同作業により、世界のさまざまな課題を解決するためのメディア」である、と定義して議論を進めていく。

## 本書の構成

本書では、コミュニティを、都市のコミュニティ（第Ⅰ部）、関心に基づくコミュニティ（第Ⅱ部）、インターネットコミュニティ（第Ⅲ部）の三つに分けて解説していく。

第Ⅰ部では、都市のコミュニティについて扱う。地域コミュニティのなかでも、都市化の進む現在、都市のコミュニティの持つ重要性が増しているからである。都市コミュニティについて深く知るため、まず、歴史をさかのぼり、地域コミュニティとしての都市がどのように発展してきたのか、古代ギリシアから眺めてみる。つぎに、市民とは何か、ソーシャルキャピタルとは何かについて見たあと、クリエイティブクラスがつくるクリエイティブシティについて吟味する。そして、地域コミュニティによる文化の形成と支援と産業クラスターについて見たあと、地域メディアを活用したコミュニケーションについて確認する。

なお、都市は、人々が集まるコミュニティとして重要であるが、もう一つ、都市には、「都市そのものがメディアである」という特性がある。

都市は、建物・本といった記憶装置、さらには人間を用いることにより、文化を世代から世代へと継承してきた。こうした意味で都市はもともと、記憶媒体、コンピュータと同じ機能を持つものであり、「メディア」であった<sup>12)</sup>。この都市の本質、すなわち、メディアであるという性質が、インターネットとコンピュータの進歩によって、より華々しく展開しているのが現代の情報社会における都市の姿である。

同時に、現実の都市だけでなく、インターネット内の仮想の都市も出現し発展している。仮想都市の重要性はますます増し、そのなかだけですべての活動を行い、人生を過ごせる時代も近づいている。

続く第Ⅱ部では、関心に基づくコミュニティとそのメディアについて論じる。さまざまな関心に基づき、人々はコミュニティを形成し、社会的な活動を繰り広げている。そのなかから、非営利団体のコミュニティ、医療のコミュニティ、プロフェッショナルコミュニティ、企業における知識コミュニティを取り上げ、詳述する。

第Ⅲ部では、メディアとしてのインターネットと、インターネットコミュニティについて扱う。具体的にはソーシャルメディア、市民ジャーナリズム、インターネットコミュニティで行われる創作活動、オープンイノベーション、そして、インターネットとグローバル市民社会について詳しく見ていく。

しかし、これら三つのコミュニティ（都市コミュニティ、関心に基づくコミュニティ、インターネットコミュニティ）は、ばらばらに存在するのではなく、重なり合って展開している（図）。

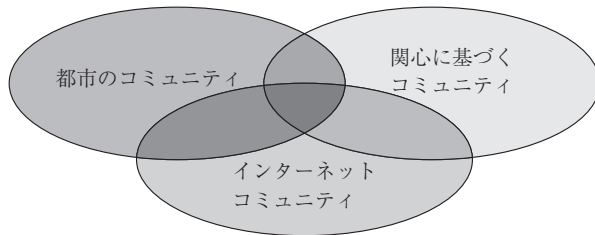


図 本書で考えるコミュニティ

例えば、都市のコミュニティのなかには国際協力やスポーツなどの共通の関心に基づくコミュニティがあり、インターネットコミュニティのなかには都市別のコミュニティがある。さらに、都市をベースにしつつ、共通の関心を基にしたインターネットコミュニティも存在する。

読者におかれては、興味のあるところから読み始めていただき、コミュニティについてご一緒に考えていただければ幸いです。

2013年3月

進藤 美希

注 釈<sup>†</sup>

- 1) Oxford Dictionaries Online 「community」 (<http://oxforddictionaries.com/definition/community>)  
ALC 語源辞書 「communis」 ([http://home.alc.co.jp/db/owa/etm\\_sch?unum=4998&rnum=340&stg=2](http://home.alc.co.jp/db/owa/etm_sch?unum=4998&rnum=340&stg=2))  
NTT 出版 「communis」 (<http://www.nttpub.co.jp/search/books/series/communis>)
- 2) 1961 年～。日本の社会学者。千葉大学法経学部総合政策学科教授。
- 3) 広井良典ほか：コミュニティ，勁草書房（2010）
- 4) 金山智子：コミュニティ・メディア，慶應義塾大学出版会（2007）
- 5) 1882～1970 年。イギリス生まれの米国の社会学者。コロンビア大学教授などを歴任。
- 6) 日端康雄：都市計画の世界史，講談社現代新書（2008）
- 7) JMR 提言論文：ネットコミュニティ形成の理論（2008） ([http://www.jmrlsi.co.jp/menu/report/2003/net-com\\_1.html](http://www.jmrlsi.co.jp/menu/report/2003/net-com_1.html))
- 8) 吉原直樹：コミュニティ・スタディーズ，作品社（2011）
- 9) 広井良典：コミュニティを問いなおす，筑摩書房（2009）
- 10) 広井良典ほか：コミュニティ，勁草書房（2010）
- 11) Online Etymology Dictionary 「media」 (<http://www.etymonline.com/index.php?search=medium&searchmode=none>)  
三省堂ワードワイズ・ウェブ「メディア」 (<http://dictionary.sanseido-publ.co.jp/topic/10minnw/040media.html>)
- 12) フリードリヒ・A・キットラー著，長谷川章訳：都市はメディアである，10+1 No.13 特集＝メディア都市の地政学，INAX 出版（1998）

---

<sup>†</sup> 注釈にあるインターネット上の URL の最終確認日はいずれも 2012 年 3 月 28 日である。

# 目 次

## 第 I 部 都市のコミュニティ

### 1 章 都市の発展

1.1	都市とは何か	3
1.2	都市化によりコミュニティはどう変化するか	4
1.3	古代ギリシアのポリスと市民	5
1.4	ヨーロッパ中世の都市と市民	7
1.5	ルネサンス期イタリアの都市	9
1.6	現代の都市	12
1.7	ヨーロッパの都市政策	15
1.8	情報都市, メディアとしての都市	17
	演習問題	19

### 2 章 市 民

2.1	市民とは何か	22
2.2	日本における地域コミュニティ	23
2.3	いまなぜ、都市、市民、コミュニティという概念が重要なのか	25
2.4	ソーシャルキャピタルとは何か	26
	演習問題	28

### 3 章 クリエイティブシティ

3.1	クリエイティブシティ	31
3.2	クリエイティブクラス	34
3.3	クリエイティブクラスの求めるコミュニティ	35
	演習問題	37

---

## 4章 クリエイティブクラスによる都市文化の形成

---

4.1	都市発展の中核としての芸術	39
4.2	地域コミュニティによる舞台芸術の形成と支援	40
4.2.1	米国における舞台芸術の創造	40
4.2.2	ヨーロッパにおける舞台芸術の創造	42
4.2.3	日本における舞台芸術の創造	45
4.3	ヨーロッパにおけるレジデントカンパニーの事例	48
4.4	日本におけるレジデントカンパニーの事例	51
4.5	レジデントカンパニーのマネジメント	52
	演習問題	56

---

## 5章 産業クラスター

---

5.1	産業クラスターとは	58
5.2	シリコンバレー	59
5.2.1	ヒューレット・パッカード社	60
5.2.2	シリコンバレーの時代による変遷	61
5.2.3	コンピュータ、インターネットの時代へ	62
5.2.4	シリコンバレーの生活とコミュニティ	64
5.3	日本の産業クラスター	65
	演習問題	67

---

## 6章 地域メディアを活用したコミュニケーション

---

6.1	マスメディアの衰退と地域に密着したメディア	70
6.2	ケーブルテレビ	70
6.3	コミュニティFM	72
6.4	地域ソーシャルメディア	73
	演習問題	74

## 第Ⅱ部 関心に基づくコミュニティ

### 7章

#### 非営利団体による社会活動

7.1 市民と公共	77
7.2 NGO とは何か	78
7.3 現代の NGO による活動	79
7.4 非暴力平和隊	82
7.5 NPO とは何か	86
演習問題	90

### 8章

#### 医療とコミュニティ

8.1 日本の医療制度	93
8.2 医療崩壊	94
8.3 医療の値段	98
8.4 地域医療とコミュニティ	100
演習問題	105

### 9章

#### プロフェッショナルコミュニティが世界に与える影響

9.1 プロフェッショナルとは何か	107
9.2 自分をブランド化するプロフェッショナル	110
9.3 プロフェッショナルと職業倫理	111
9.4 プロフェッショナルコミュニティ	113
9.4.1 ヨーロッパ中世のギルド	113
9.4.2 現代のプロフェッショナルコミュニティ	115
9.4.3 なぜプロフェッショナルはコミュニティを必要とするのか	116
演習問題	117

### 10章

#### 企業における知識コミュニティ

10.1 企業とは何か	120
10.2 知識社会における企業	120

10.3	企業内で組織的知識創造を実行するために	121
10.4	コミュニティ・オブ・プラクティスとネットワーキング	122
	演習問題	124

## 第Ⅲ部 インターネットコミュニティ

### 11章 ソーシャルメディアの発展

11.1	フラット化する世界	127
11.2	広告業界の変化	128
11.3	クチコミマーケティング	130
	演習問題	132

### 12章 インターネット上の市民ジャーナリズム

12.1	市民ジャーナリズム	135
12.2	市民ジャーナリズムサイトの分類	135
12.2.1	グラスルーツメディアとダン・ギルモア	136
12.2.2	オーマイニュース	137
12.2.3	投稿サイト	138
12.2.4	ソーシャルニュースサイト	140
12.2.5	政府の機密情報などを報道することを目的にするサイト	140
12.2.6	コミュニケーションを目的にしたサイト	141
12.2.7	運営面で市民の力を借り、良質な記事を提供している例	141
12.3	市民メディアの可能性	142
	演習問題	143

### 13章 インターネットコミュニティで行われる創作活動

13.1	社会の変化	146
13.2	フリーソフトウェア	146
13.3	オープンソースソフトウェア	148
13.4	所有の問題について	149
13.5	ハッカーとコミュニティ	151
13.6	オープンソースとビジネス	153

13.7 IBM 社の戦略変更	154
演習問題	156

## 14章 オープンイノベーション

14.1 イノベーションとは何か	159
14.2 イノベーションのジレンマ	160
14.3 クローズドイノベーション	162
14.4 オープンイノベーション	164
14.5 日本特有の課題	166
演習問題	168

## 15章 グローバル市民社会とインターネット

15.1 グローバルコミュニティへの貢献	170
15.2 貧困問題への取り組み	171
15.2.1 グラミン銀行	172
15.2.2 日本における貧困問題	174
15.3 グローバル市民社会とインターネット	174
15.4 民主化運動とインターネット	176
演習問題	177

おわりに	179
------	-----

参考文献	182
索引	187



# 1 章

## 都市の発展

### ◆本章のテーマ

第 I 部の最初の章となる本章では、古代ギリシアから現代のバーチャルシティまでの、都市の歴史と、コミュニティとしての、また、メディアとしての都市の存在意義について考察していく。都市に関しては多くの研究があり、さまざまな定義がなされている。自由で自律的な市民の共同体としての都市は古代ギリシアのポリスに見ることができる。時代が下り、中世を迎えたヨーロッパでは、市壁に囲まれた都市が自治権を獲得していた。ルネサンス期イタリアの都市においては、寛容で、自由な都市フィレンツェで文化の華が開いた。そして、現代の都市は、産業革命以降巨大化し、環境の悪化などの問題が発生した。その問題解決のためにどのような試みがなされたかを見ていく。章の最後では、インターネット時代の情報都市と仮想都市、バーチャルシティについて述べる。

### ◆本章の構成（キーワード）

- 1.1 都市とは何か  
市民の共同体, マックス・ウェーバー, ルイス・ワース
- 1.2 都市化によりコミュニティはどう変化するか  
農村社会, 都市社会
- 1.3 古代ギリシアのポリスと市民  
ポリス, 都市国家, 市民, アテネ
- 1.4 ヨーロッパ中世の都市と市民  
コムーネ, 市壁
- 1.5 ルネサンス期イタリアの都市  
ルネサンス, フィレンツェ, メディチ家, バトロネージュ
- 1.6 現代の都市  
メガシティ
- 1.7 ヨーロッパの都市政策  
環境の悪化, 田園都市構想, 輝く都市
- 1.8 情報都市, メディアとしての都市  
情報都市, 仮想都市

### ◆本章を学ぶと以下の内容をマスターできます

- ☞ 都市とは何か
- ☞ 都市の発展の歴史
- ☞ 都市において何が課題になっているのか

## 1.1 都市とは何か

「都市」とは何を意味する言葉だろうか。多くの人が集まっているところ、国や地域の中心地、といった言葉が浮かんでくるだろう。日本語の「都市」という言葉は、植田和弘によると、「都（みやこ）」と「市（いち）」を合成した語である。このうち、「都」は政治の中心であることを意味した。一方、「市」は経済の中心であることを意味した。つまり、日本語の「都市」は、政治と経済の中心地であることを意味する語ということができる<sup>1)</sup>。

一方、英語で都市の意味を持つ「シティ (city)」という語は、古代ローマの都市を意味する「キヴィタス (civitas)」が語源となっている。「キヴィタス」は、自由な**市民の共同体**のことを意味する。さらに、その市民権を持つ者の集まり、都市国家のことを意味する。すなわち、英語の都市とは、まず市民権を持つ市民の共同体を意味し、そのうえで、市民の住む場所を含めた地域全体、都市国家を意味していたことがわかる<sup>1)</sup>。語源からも、英語の「シティ」と日本語の「都市」は同じではないことに注意が必要である。

世界の都市の成り立ちはさまざまであるが、現代においては人々が都市に集中して居住し始めているため、都市への関心は高く、都市とは何かを定義しようとした研究者は多い。

マックス・ウェーバー (Max Weber)<sup>2)</sup> は『都市の類型学』で、都市を、「防衛施設、市場、裁判所を持ち、さらに、団体として、自律性、自主性を持つ都市ゲマインデ (共同体) の団体的性格と、市民の身分的資格」としている。つまり、都市とは大集落であり、住民を守る設備や市場が存在し、市民という身分が確立していることが特徴であると述べている。一方でウェーバーは、アジアでは、自律的な共同体や都市民という概念はなく、市民という身分、資格もなかったと述べている<sup>3)</sup>。

一方、ルイス・ワース (Louis Wirth)<sup>4)</sup> は都市を「社会的に異質な個人が集まる、比較的大きな密度の高い恒常的な居住地である」と記している。また、建築評論家ルイス・マンフォード ((Lewis Mumford)<sup>5)</sup> は「都市とは地域社会

## 4 1. 都市の発展

の権力と文化の最大の凝集点である」といっている<sup>1)</sup>。これに対し、社会学者のロバート・E・パーク (Robert Ezra Park)<sup>6)</sup> は、場というよりも住民に注目し、「都市とは建物の集合体ではなく、精神の一つの状態である」と定義した<sup>7)</sup>。

以上のように、都市には多くの定義があるが、ヨーロッパ的な都市では市民権を持つ自立した市民という存在が確立していたのに対し、日本を含むアジアではそうではなく、人々の大きな集まりといったところに力点があるのには注意がいる。都市とは何かを考える際、もう一つ忘れてはならないのは、都市とはメディアそのものであるということである。都市はメディアとして、人々をつなぎ、また、情報を仲介する場、ネットワークとして機能してきた点にも注目する必要があるだろう。この点については1.8節で詳しく述べる。

以上述べた都市のさまざまな定義について表1.1に示す。

表1.1 都市のさまざまな定義〔出所：注釈1)～7)より作成〕

項目	都市の定義
日本語の「都市」	政治と経済の中心地
英語の「city」	市民権を持つ市民の共同体
マックス・ウェーバーの定義	・防衛施設、市場、裁判所がある ・自律性、自主性を持つ ・市民の身分的資格
ルイス・ワースの定義	社会的に異質な個人が集まる、比較的 大きな密度の高い恒常的な居住地
ルイス・マンフォードの定義	地域社会の権力と文化の最大の凝集点
ロバート・E・パークの定義	精神の一つの状態

### 1.2 都市化によりコミュニティはどう変化するか

さて、コミュニティメディアについて論じる本書の冒頭で、都市コミュニティについて扱うのは、前述したように、都市がメディアそのものであるという理由が大きいですが、もう一つ、世界的に都市、都市コミュニティの重要性が増しているからという理由がある。

近代から現代にかけて、世界で都市化が進んだのは、産業の中心が、農業な

どの第一次産業から工業、商業、サービス業へと変化したからである。第一次産業が中心であった時代には、住んでいる場所がすなわち働く場所であった。つまり、家と畑は隣接しており、農村のなかで地縁、血縁をベースとした非常に強いつながりがつくられていた。ゆえに、コミュニティへの参加は強制的なものであり、生きていくためには参加しなければならなかった。

しかし、工業、商業、サービス業に就業するために、人々が向かっていった都市は、農村とはまったく異なる場であった。都市では、親族とまとまって暮らしたりはしない。隣の部屋に住んでいる人が誰であるかを知らないこともよくある。**農村社会から都市社会**へ変化していくなかで、人々はまったく新しいコミュニティに投げ込まれることになった。

都市化によるコミュニティの変化について研究者はどのような指摘をしているだろうか。ワースは、都市には流動的で孤独な都会人が集まり、人々の親密な関係はなくなっていくと考えた（『コミュニティ衰退論』、1938年）。これに対し社会学者ウィリアム・フート・ホワイト（William Foote Whyte）<sup>8)</sup>は、都市でも親密な人間関係は存続すると考えた（『コミュニティ存続論』）。さらにバリー・ウェルマン（Barry Wellman）<sup>9)</sup>は、都市でも親密な人々のネットワークが存続すると考えた（『コミュニティ解放論』）<sup>10)</sup>。このように、研究者の見解は一様ではないようである。

### 1.3 古代ギリシアのポリスと市民

つぎに、都市についてさらに深く考えるため、都市の起源について歴史をさかのぼっていくことにしよう。最も古い都市の遺跡であろうといわれているのは、紀元前 6000 年頃に成立したチャタル・ヒュクク遺跡である。さらに、紀元前 3500 年頃からは、ナイル川、チグリス・ユーフラテス川、インダス川、黄河の大河流域には、エジプト文明、メソポタミア文明、インダス文明、黄河文明のいわゆる四大都市文明が発展したことが知られている<sup>1)</sup>。

しかし、古代において最も代表的な都市コミュニティということができると

は、古代ギリシアの**ポリス**ではないだろうか。ポリスとは紀元前8世紀頃から紀元前5世紀頃までに多数成立した古代ギリシアの**都市国家**のことである。ポリスは都市を核とし、周囲に領地としての農村、田園地帯を有していた。これはギリシア人が生み出した非常にユニークなコミュニティであった<sup>11)</sup>。

ポリスは、紀元前8世紀頃までは貴族が支配していたが、紀元前7世紀頃から、この体制に変化が訪れた。アテネに紀元前6世紀に登場したソロン(Solon)<sup>12)</sup>は、さまざまな改革、民主化を行い、裁判制度を始めるなどした。さらに、クレイステネス(Cleisthenes)<sup>13)</sup>が民衆の地位を向上させる法律をつくるなどした結果、紀元前5世紀には民主制が形づくられていった。アテネにはいまでも多くの観光客を集めるアクロポリスのパルテノン神殿があるが、これは紀元前432年に完成しており、まさに民主制時代のポリスの生んだ遺産といえることができよう。なお、ギリシアでは、アテネをはじめとしたそれぞれのポリスは、独立した国家であり、たがいに競い合う関係にあった<sup>11)</sup>。

では、このポリスではどのような生活が営まれていたのだろうか。平均的なポリスの人口は数～数十万人で、**市民**とその家族、市民権のない外国人などと、奴隷からなっていた。街の中心にはアゴラと呼ばれる広場があった。このアゴラが市民のための集会の場となった。アゴラは、都市というメディアの中心、ハブとしての役割を果たしていた。

ポリスが世界史に名を残したのは、しかし、アゴラという場所の存在のためではなく、都市の運営に参加する市民の存在によるものであった。都市を支え、動かすための役職には市民が交代で就任し仕事を分担するしくみがとられていた。また、特定の人へ権力が集中しすぎないように、役職の任期を短く定めたり、抽選制によって決めるなどの工夫がなされていた<sup>11)</sup>。

代表的なポリスである**アテネ**の政治は、市民が誰でも参加可能な民会によって決定された。民会とともにおかれていた500人評議会の権能は非常に大きかったが、権限が一人の人間に集中しないように工夫がされていた。具体的には、議員の任期は1年限りで、一生のうちに選出され得るのは二度までに制限されていた。つまり、アテネの都市コミュニティにおいては、市民の間では、

きわめて平等といってよい関係が作り上げられ、市民は自律していた。また、市民たちは気質的にも他人に使われることを嫌い、独立して仕事をするを選んでいた。

以上のように、アテネでは市民間での差別はほとんどなくなっていった。しかし一方で、アテネ市民となることそれ自体が特権となっていた。市民、つまり都市のフルメンバーとして参政権を持つことができ、敬意を持って扱われたのは、一定の土地を所有する成年男子だけだった<sup>14)</sup>。

ポリスには、市民になることができない人々として外国人と奴隷、そして女性がいた。外国人は人頭税を払えば保護を受け、自由に仕事や学問を行うことができたが、参政権がなかったのはもちろんのこと、不動産の所有権も認められていなかった。しかし従軍の義務はあった。こうした外国人に対する不平等な扱いが続くことで、結果的に、ポリスは開放性を失い、閉鎖的性格を濃くしていった<sup>11)</sup>。

奴隷に関しては、アテネ最盛期の人口20万～30万人のうち、10万人程度を占めていた。なお、市民は4万人程度であった<sup>15)</sup>。奴隷は市民の所有物として扱われたが、生活のあらゆる場面に不可欠の存在で、労働の重要な担い手であった。民主的な都市コミュニティが成立した紀元前5世紀前後のアテネは、非常に高度に奴隷制度が発達した社会でもあったのである。市民が大きな自由を手にしていった反面、多くの奴隷を活用する社会であったということは、ポリスにおける民主制が、いま私たちが考える民主制とは異なるものであったことを示している<sup>11)</sup>。

女性に対する扱いも現代とは大きく異なり、男女平等はまったく実現していなかった。つまり、市民という言葉から私たちが想像するものとは違っていた。市民とは、ポリスにおいては、特権を持つ自国民の男性のことを意味していた<sup>7)</sup>。

## 1.4 ヨーロッパ中世の都市と市民

さて、ポリスから時代が下り、中世を迎えたヨーロッパでは、都市と市民は

【あ行】

アウトリーチ活動	54
アゴラ	6
アソシエーション	vii
新しいメディアの生態系	143
アーツプラン 21	45
アップルコンピュータ社	63
アテネ	6
アテネ憲章	16
アドボカシー型 NGO	80
アニメーション産業	66
アバター	18
アパッチ	153
アメリカン・エクスプレス	89
アラブの春	176
アリストテレス	22
アルテ	114
アルビン・トフラー	146
アンドルー・グローブ	61
暗黙知	120
アンリ・デュナン	79
池上直己	93
イコールパートナー	81
一條和生	122
イノベーション	159
——のジレンマ	160
イノベーターの DNA	162
医療崩壊	94
イルネリウス	39
インターネットコミュニティ	vi, ix, x, 179
インフォームドコンセント	95
ウィキリークス	140
ウィリアム・ショックレー	61
ウィリアム・フート・	
ホワイト	5
営利企業	120
エクリプス	155

エティエンヌ・ウェンガー	122
エベネザー・ハワード	15
エリック・シュミット	64, 176
エリック・レイモンド	149
オウンドメディア	130
大橋祐治	82
オープンイノベーション	164
オープンシステム	154
オープンソースソフトウェア	148, 152
オーマイニュース	136, 137
オ・ヨンホ	137
オンラインゲーム	18

【か行】

会社法	167
開発協力	81
皆保険制度	93
輝く都市	16
拡大都市圏	17
仮想都市	13
金井壽宏	36
金森稜	51
関心に基づくコミュニティ	ix, x, 179
キヴィタス	3
企業のグローバル化	127
記者クラブ	135
ギルド	113
緊急援助	81
グーグル	128
クチコミ	130
国のグローバル化	127
クラスター	58
グラスルーツメディア	136
クラッカー	152
グラミン銀行	172
クリエイティビティ・	
インデックス	32
クリエイティブクラス	31, 39

クリエイティブコモンズ	137
クリエイティブシティ	31
クリエイティブプロフェッショナル	34
クレイステネス	6
クレイトン・クリステンセン	160
クローズドイノベーション	162
クロスメディアマーケティング	130
グローバリゼーション	170
グローバルアパルトヘイト	84
グローバル資本主義	170
グローバル市民社会	175
軍事産業	61
形式知	120
芸術文化振興基金	45
継続学習	108
ケーブルテレビ	70
権原	150
権利の管理者	150
コア産業	58
公益法人	87
公企業	120
公共	23, 77
公共ホール	46
広告らしくない広告	132
高度職業人	111
国際社会	77
国際的なコミュニティ	86
国際平和旅団	83
国連	78
国連憲章第 71 条	78
コジモ・デ・メディチ	12
個人のグローバル化	127
古代ギリシア	6
ゴードン・ムーア	61
コフィ・アナン	85
コミュニティ	v, vi, 179
コミュニティ FM	72
コミュニティ・オブ・	
プラクティス	122

- |               |                          |                |               |                 |           |
|---------------|--------------------------|----------------|---------------|-----------------|-----------|
| コミュニティソリューション | 103                      | 自律倫理           | 111           | 知識社会            | 108       |
| コミュニティメディア    | v, viii, 32, 39, 52, 179 | ジル・ロマン         | 50, 54        | 知識ビジョン          | 121       |
| コムーネ          | 8                        | 人のネットワーク       | 36            | 知識変換モード         | 121       |
| コモン・グラウンド     | 87                       | スタンフォード大学      | 59            | 知的クラスター創成事業     | 65        |
| コンソリ          | 9                        | ステイーブ・ウォズニアック  | 63            | 知的財産            | 150       |
| コンパクトシティ      | 17, 102                  | ステイーブ・ジョブズ     | 63            | 町内会             | 23        |
|               |                          | スーパークリエイティブコア  | 34            | 著作権             | 151       |
| <b>【さ行】</b>   |                          |                |               | ツイッター           | viii, 128 |
| 債務削減キャンペーン    | 80                       | すべり台社会         | 174           | ディグ             | 140       |
| サステイナブルシティ    | 16                       | 製品イノベーション      | 160           | デビッド・パッカード      | 60        |
| サードパーティメディア   | 130                      | 政府開発援助         | 80            | デビッド・ヒューム       | 150       |
| サーバントリーダー     | 181                      | セカンドオピニオン      | 95            | 田園都市構想          | 15        |
| サービスクラス       | 34                       | セカンドライフ        | 17            | 統合開発環境          | 153       |
| 参加型開発         | 81                       | 赤十字運動          | 79            | 投稿サイト           | 136       |
| 産業革命          | 12, 15                   | 絶対的所有権         | 150           | 同軸ケーブル          | 70        |
| 産業クラスター       | 58                       | セーフティネット       | 174           | 東方敬信            | 149       |
| 産業クラスター計画     | 65                       | セルゲイ・ブリン       | 63            | 特定非営利活動促進法      | 78, 86    |
| ジェラルド・モルティエ   | 49                       | ゼロックスパロアルト研究所  | 63            | 都市環境録書          | 16        |
| 塩谷直也          | 24                       | 創造型政令市         | 51            | 都市国家            | 6         |
| 私企業           | 120                      | ソーシャルアントレプレナー  | 170           | 都市コミュニティ        | 4         |
| 自己規制の共同体      | 116                      | ソーシャルキャピタル     | 25            | 都市社会            | 5         |
| 持続可能なメディア     | 137                      | ソーシャルニュースサイト   | 136, 140      | トーマス・フリードマン     | 127       |
| 持続的イノベーション    | 160                      | ソーシャルネットワークキング |               | トリプルメディアマーケティング | 130       |
| シティ           | 3                        | サービス           | 128           | ティン             | 99        |
| シニョーリア        | 10                       | ソーシャルビジネス      | 172           | トレードオフ          | 99        |
| シニョーレ         | 9                        | ソーシャルマーケティング   | 88            |                 |           |
| 渋沢栄一          | 15                       | ソーシャルメディア      | 73, 127, 130  | <b>【な行】</b>     |           |
| 市 壁           | 9                        | ソースコード         | 146           | ナレッジ・イネーブラー     | 122       |
| 市 民           | 6, 22, 77                | ソロン            | 6             | ナレッジ・クルー        | 121       |
| ——のコミュニティ     | 77                       |                |               | 難視聴対策           | 70        |
| 市民ジャーナリズム     | 135                      | <b>【た行】</b>    |               | ナン・リン           | 26, 175   |
| 社会移動の機会       | 36                       | 第三の波           | 146           | 新潟県中越地震         | 72        |
| ジャスミン革命       | 176                      | ダウンサイジング       | 154           | 蜷川幸雄            | 46        |
| シャドーワーク       | 122                      | ダニエル・ピンク       | 110           | 日本における市民        | 23        |
| ジャーナリズム       | 135                      | タミラーラム解放の虎     | 85            | 農村社会            | 5         |
| シャンティ・セーナ     | 82                       | 他律倫理           | 111           | 野田秀樹            | 46        |
| ジュビリー 2000    | 80                       | ダン・ギルモア        | 136           | 野中郁次郎           | 120       |
| ジュリアン・アサンジ    | 140                      | 地域医療           | 100           | ノーブレスオブリージ      | 107       |
| 情報都市          | 17                       | 地域コミュニティ       | viii, 39, 179 |                 |           |
| 情報を疑う責任       | 140                      | 地域ソーシャルメディア    | 73            | <b>【は行】</b>     |           |
| 職業倫理          | 111                      | 知識経営           | 120           | ハイアート           | 44        |
| ジョセフ・シュンペーター  | 159                      |                |               | ハイパーテキスト型組織     | 121       |
| ジョン・ロック       | 150                      |                |               | 破壊的イノベーション      | 160       |
| シリコンバレー       | 59                       |                |               | 破壊的イノベータ        | 162       |
| シリコンバレースタンダード | 64                       |                |               | ハッカー            | 152       |
|               |                          |                |               | バックスアメリカーナ      | 84        |
|               |                          |                |               | パトロネージュ         | 11        |



パブリックアクセス  
チャンネル 71  
パリー・ウェルマン 5  
パリ・オペラ座 43  
阪神淡路大震災 72  
非営利企業 120  
ピエール・ブルデュー 26  
東日本大震災  
viii, 25, 72, 129, 139  
ビジネスのコミュニティ 58  
非暴力平和隊 82, 83  
ヒューレット・パッカード社 60  
標準化団体 115  
ヒラリー・クリントン 141  
ビル・ヒューレット 60  
広井良典 vi  
貧困問題 171  
ファルマバレー 103  
フィリップ・コトラー 89, 174  
フィレンツェ 10  
フェイスブック  
viii, 18, 128, 141  
フェルディナント・ホルシェ 110  
二神恭一 58  
物的財産 150  
フラット化した世界 127  
ブラトン・アカデミア 11  
フランス革命 42  
フランチャイズ 46  
フリーアクセス 94, 99  
フリーエージェント 110  
フリーソフトウェア 146, 151  
プロセシノバージョン 160  
プロデューサシステム 40  
プロパブリカ 136, 141  
プロフェッショナル 107  
プロフェッショナル  
アティテュード 112  
プロブライエタリソフト  
ウェア 147  
文化芸術振興基本法 45  
文化の民主化 43  
紛争予防 81  
平均寿命 94  
平和構築 81  
ヘンリー・ジェイムズ 26

ヘンリー・チェスブロウ 164  
ベン&ジェリー社 88  
補助金 52  
細谷亮太 112  
ボリス 6  
ボローニャ大学 39

## 【ま行】

マイケル・ポーター 58, 99  
マーク・グラノヴェッター 35  
マスメディア 70  
マックス・ウェーバー 3  
マハトマ・ガンディー 82  
マルシリオ・フィチーノ 11  
マルチン・ルーサー・  
キング牧師 82  
ミドル・アップダウン・  
マネジメント 121  
ミニコン 63  
宮本亜門 46  
民主化運動 176  
ムーアの法則 62  
ムハマド・ユヌス 172  
メアリー・カルドー 170  
メインフレーム 63  
メガシティ 13  
メディチ家 10  
モーリス・ベジャール 48  
モーリス・ユイスマン 49  
モンゴメリー・バス・  
ボイコット事件 83

## 【や行】

湯浅誠 174  
有線テレビジョン放送 70  
ユーチューブ 64, 138  
ユニオン 115  
ユニックス 154  
四つの自由 146, 147  
弱い紐帯の強さ 35  
四大都市文明 5  
【ら行・わ行】  
ライセンス 116  
ラリー・ペイジ 63  
リチャード・ストールマン 146

リチャード・フロリダ 27, 31  
リーナス・トーバルズ 148  
リナックス 148  
臨床研修制度 94  
ルイス・ガースナー 155  
ルイス・マンフォード 3  
ルイス・ワース 3  
ル・コルビジェ 16  
ルードラ 54  
ルネサンス 9  
レオナルド・ベネーヴォロ 9  
レジデントカンパニー 44, 55  
ローザンヌ 48  
ロザンヌ・ハガティ 87  
ロッキード社 61  
ロバート・D・パットナム 26  
ロバート・E・パーク 4  
ロバート・ノイス 61  
ローマ帝国 8  
ローレンス・レッシング 137, 150  
ロレンツォ・デ・メディチ 10  
ワーキングクラス 34

## 【英語】

BOP 173  
C.K. プラハラード 172  
CNN i レポート 139  
DEC 社 63  
FCC 71  
GNU GPL 147  
HP ウェイ 60  
IBM 社 154  
NGO 77  
Noism 51, 53, 54  
NPO 77, 86  
P. F. ドラッカー 108  
PARC 163  
R.M. マッキューヴァー vi  
UNIVAC I 62  
WHO 104  
Witness for Peace 83

— 著者略歴 —

- 1988年 東京女子大学文理学部英米文学科卒業  
1988年 日本電信電話株式会社勤務  
1996年 青山学院大学大学院国際政治経済学研究科修士課程修了  
(国際ビジネス専攻)  
2005年 青山学院大学大学院国際マネジメント研究科博士後期課程修了  
(国際マネジメント専攻)  
博士(経営管理)  
2008年 東京工科大学准教授  
現在に至る

コミュニティメディア

Community Media

© Miki Shindo 2013

2013年5月2日 初版第1刷発行



検印省略

著者 しん どう み き  
進 藤 美 希  
発行者 株式会社 コロナ社  
代表者 牛来真也  
印刷所 萩原印刷株式会社

112-0011 東京都文京区千石 4-46-10

発行所 株式会社 コロナ社

CORONA PUBLISHING CO., LTD.

Tokyo Japan

振替 00140-8-14844・電話 (03)3941-3131(代)

ホームページ <http://www.coronasha.co.jp>

ISBN 978-4-339-02787-7

(安達)

(製本：愛千製本所)

Printed in Japan



本書のコピー、スキャン、デジタル化等の無断複製・転載は著作権法上での例外を除き禁じられています。購入者以外の第三者による本書の電子データ化及び電子書籍化は、いかなる場合も認めておりません。

落丁・乱丁本はお取替えいたします