

訳者まえがき

本書のゲラができあがり、原稿チェックの打ち合わせ直前に、東北地方から関東にかけての広い地域を地震が襲いました。今回の震災で明らかになったのはインターネットの強さです。被害の大きかった地域にも Python のコミュニティで知り合った友人がいますが、数日おきの Twitter でのおつぷやきで元気なことを知ることができました。電話の回線交換よりも、インターネットを支える TCP/IP という仕組みの方が混雑時にも繋がりやすく、私自身も Twitter や Facebook、mixi、gmail などを使って家族や友人と安否確認を行うことができました。ソーシャルネットワークを使うと、メッセージを多人数の仲間に同時に発信できます。地震直後の東京でも、電車の運行情報からガスの復旧方法まで、1 対 1 の電話の時代と比べると、はるかに多くの情報がネット上を行き交いました。

震災情報が流れる Twitter のタイムラインなどを眺めていると、多くの人が「なんとか力になりたい」という気持ちを持っていることに気づきました。被害の大きかった地域の情報をこまめに探して広めようとする人、助けて欲しいというメッセージを多くの人に拡散させようとリツイートする人、#prayforjapan を初めとして、暗い気持ちを少しでもみんなで盛り上げようとする人、電車などの交通事情を連絡しあってシェアしようとする人。実に多くの人が「自分のできることから貢献したい」という気持ちを持って動いていたように思います。その一方で、思うように貢献できずに、無力感を感じた方もいるでしょう。悪気があったわけではありませんが、よく確かめずにデマ情報を拡散させてしまった人もいます。正しい情報の確認方法も含め、ネットのより良い活用方法が今後検討されることと思います。

ですが、その気持ちがすべて行動に繋がったかという点、そうではないと思います。震災の前から、私の母は教会などで寄付や炊き出しなどをやっていますし、震災後も行っています。今回も、寄付の物品受け付けをしている場所などもありましたが、認知はそれほどされていなかったように思います。「被災地のために何かしたい」「被災地のための活動をしているから協力して欲しい」という菌車をうまく噛み合わせて、実際の活動にしていけることが必要です。本書に照らしてみると、仲間を集めたい人が「これからどんなことをするか」「どのようなアウトプットが得られるか」「参加するにはどのようなスキルが必要か」といったことを明確にメッセージとして伝えることができれば、多くの人が手を挙げやすくなります。また、正しく行動するためには「情報の透明性」が大切です。本書には書かれていませんが、情報の信頼性を診断するために、情報の発信源を検証したり、きちんと科学的に妥当かどうかを考えて、パニックになったり、鵜呑みにしないようにすることが非常時には大切です。

本書に最初に触れた時にまず気づいたのは、「コミュニティ」という言葉に込められた意味がかなり違う

ということです。日本では「サークル活動」的な使われ方をしますが、「アウトプットを出すことができる、ミッションを達成する集団」として説明されています。企業活動の中でコミュニティと協業をするための内容にも触れられています。本書で説明されている内容が多くの人に伝わると、日本がまだ生かし切れていないコミュニティのポテンシャルを引き出し、ボトムアップで多くの人を元気にしていけるのではないかと考え、オライリーに連絡を取るまえから勝手に翻訳をはじめました。その後、とちぎ Ruby 会議の会場で、ちょうど本書の翻訳の検討をされていたオライリー・ジャパンの高さんと出会い、正式に翻訳をするようになりました。当時所属していた会社は執筆活動が禁止されていましたが、「この本を出せるなら辞めてもいい」との思いで取り組みました。

そのような気持ちでスタートした翻訳でしたが、この数週間で本書に込めた思いは大きく変わりました。もちろん、アメリカのベンチャーのように少人数で大きなビジネスを回すためにも使える、といった価値は変わりませんが、本書のメソッドが多くの場所で活用され、多くの人の気持ちをつなげて、震災後の復興に少しでも役に立てばいいな、という思いを持っています。地震が発生して1週間後から、ITの力で復興を支援するためのハッカソン[†]などの活動も継続的に行われています。今後も長きにわたって活動をし続ける必要があります。その中で、本書を読みやすい日本語できちんと世に出すのが、私のできる最大限の貢献だと考えています。

なお、紙の方が読みやすいという方は多いと思いますが、本書の11章「コミュニティマネージャを雇用する」は、日本での事例はまだ少ないだろうと判断し、紙の書籍には含めず、オライリー・ジャパンのウェブサイト (<http://www.oreilly.co.jp/books/9784873114958/>) で公開することとしました。本書を読んで仕事としてコミュニティとの協業をしたいとお考えの方は、コピー可能な電子媒体の特徴を生かし、11章を関係部署の方々に回覧して参考にしていただければ、と思います。

本書の訳書を出すにあたり、多くの方にサポートしていただきました。日本 UNIX ユーザ会の法林さん、XP ユーザグループ仲間の川口さん、前川（てつ）さん、Python/Sphinx のコミュニティ仲間の清水川さん、本書でも大々的に取り上げられている Ubuntu の日本のローカルコミュニティ（LoCo）の小林さん、吉田さん、水野さん、やまねさんに強力にレビューをしていただきました。そして、すばらしい本を届けてくれた上に、Ubuntu デベロッパーカンファレンスで大忙しの中、質問に答えてくださった、本書の原著者のジョノ・ペーコン氏に深く感謝いたします。

2011 年 4 月

渋谷 よしき

[†] 10 章で紹介した、スプリントに近い形式のイベント。開催中にやることを自分で決めて、それを実行する。アイディア出しを事前に行ったり（アイディアソンと呼ばれる）、最後に成果発表をすることもある。

まえがき

コミュニティは、この惑星上で生きる我々の人生の大事な一部です。それに熱中している時には、我々は楽しみを感じますし、奪われると苦しみを覚えます。また、我々はどこで生きていても、必ずコミュニティを作ります。また、我々自身、所属している家族、仕事、クラブ、学校、宗教などのコミュニティにより、どのような人なのか定義されます。我々はコミュニティの中に生まれ、コミュニティの中で日々を過ごし、最後には人生を終えます。

そのため、ネットにアクセスするようになった人類が、リアルな世界と同じように、オンラインのコミュニティを作り、オンラインであることにフラストレーションを感じても何も驚くことはありません。オンラインの場合、人同士のやりとりを円滑にするようなやりとりがなくなります。一度生じた亀裂を元に戻すような笑顔を見せることはできません。どうすれば、別の大陸にいて、ハンドル名しか知らない相手をハグできるでしょうか？ オンラインではリアルな世界よりも簡単に深刻な対立を生むことがあります。

コミュニティを構築して維持し、成長させることはとても難しいことです。本書は、コミュニティを運営する人と、コミュニティに参加する人たちにとって、価値のある本です。著者のジョノ・ペーコンは地球上でもっとも活発で、独立性の強い、オープンソースプログラマーという人種のグループを管理してきた経験を持っています。本書で説明されている内容も、フリーソフトウェアという厳しい試練の中で鍛え上げられてきたものです。

私とオンラインのコミュニティの関わりは、25年前の MacQueue と呼ばれたマッキントッシュユーザのための掲示板を開始したときに始まりました。14.4kbps のモデムと 20MB の記憶装置で苦労しながら、なんとか運営していました。その数年後に、カリフォルニアのソーサリトを拠点とする、伝説のオンラインコミュニティ「The Well」に加わりましたが、それは長くは続きませんでした。ほとんどのオンラインコミュニティがたどる軌跡を描いていきました。

オンラインで作られたグループは楽しい機会を提供します。創作者とスタートアップ時のメンバーは、共同で成し遂げようとする熱意を持ち、コミュニティの初期の立ち上げをほぼ完了させます。そこで交わされる会話は礼儀正しく、周りの人を助けます。投稿されるメッセージは輝いています。その後は悪化し始めます。徐々に悪い空気に包まれ、怒りが生じたり、小競り合いが始まります。まるで結婚とよく似ています。

結婚と異なっている点は、オンラインのメンバーはグループと緩い繋がりがしかないということです。コミュニティ上の論争がうっとうしくなると、瞬間に火が燃え広がってメンバーは去り、楽しかったオンラインのフォーラムは一転してゴースタウンとなります。

しかし、そのような道をたどる必要はもうありません。ジョノはオンラインのコミュニティの健全性と生産性を維持するための、ウィットとユーモアに富んだガイドを書き上げました。このガイドに従うことで、回避が難しかったコミュニティの失速を避けることができます。オンラインのコミュニティを健全にするには、良いコミュニティマネージャが必要です。私はすでにいくつかのコミュニティを運営しては失敗してきました。そのため、今後、正しくコミュニティを運営するためのツールを提供してくれたジョノに大変感謝しています。また、本書を手にとったみなさんも同じような気持ちを持つことになるでしょう。

レオ・ラポルト

Broadcaster and Founder of the TWiT Network 社

ペタルマ、カリフォルニア州

2009年6月30日

はじめに

ここ数年間、「一体感」が多くの人にさまざまな意味を与えてきました。チャリティのグループだけではなく、フレンドリーな近所の人、技術話をするコミュニティやビジネスの人、政治家、学生、福祉団体、そして単にインターネットに接続している人々。コミュニティをめぐるお祭りが爆発的に広がっていますが、その一方で、どのようにすれば魅力的で楽しいコミュニティを地球上に作るができるかについてはあまり表に出てくることはありませんでした。

2008年の夏の終わりごろに、オライリーの尊敬している著者で編集者でもある、アンディー・オラムから電話をもらいました。アンディーの電話は、初めは教育界にコミュニティを作ってみないかという誘いから始まったのですが、電話しているうちに、本書に繋がるような話になっていました。

日に日にアンディーの本書に対する好奇心は強くなっていったのですが、忙しい時期だったために、なかなか実現には至りませんでした。私は、Ubuntu[†]のコミュニティマネージャとして自分のチームを育てたり、世界規模のUbuntuコミュニティの再構成を行ったりと、非常に忙しい日々を過ごしていました。また、Severed Fifthという名前の新しいクリエイティブコモンズ^{††}の音楽プロジェクトとして、メタルのアルバムのレコーディングも行っていました。また、LugRadio Live 2008というイベントの共同開催もしていました。また、2週間ごとに、LugRadioというインターネットラジオの番組を録音しては公開していましたし、カリフォルニア州への引っ越しも計画していました。私はそれまでに3冊の本を書いたことがありましたが、信じられないくらい時間がどんどん削られることを肌で感じていました。本を書くことは子供を産むのと似ています。大事に育てる必要があり、睡眠も削られてしまうため、胃の痛い思いをしました。当時、本を書いたことがある私の一番の友人と私の間で、「ノー・モア・ブック協定」を結んでいたほどでした。

このような状況にもかかわらず、私はコミュニティに関する書籍を執筆したいという気持ちがどんどん沸いてきました。コミュニティとそれに対するモチベーション、作り方、盛り上げ方のスキルについては、これまでではまったくと言っていいほど文書化されていませんでした。私が現在持っているスキルの多くは、試行錯誤したり、他のコミュニティに参加したり、他のうまく行っているコミュニティを観察したりして得た

[†] 訳注 Linuxのディストリビューションの1つ。デルやヒューレット・パッカードがプリインストールのOSとして採用した実績もあり、知名度はLinuxの中でも高く、人気がある。

^{††} 訳注 音楽や写真などを共有するルールを分かりやすくまとめたライセンス。「クリエイティブコモンズの」という使われ方をするときは、コピーが自由にできる、という意味。3章で詳しく説明されている。

ものです。コミュニティ環境にいた経験もあり、ずっとこのテーマについて本を書きたいと思っていました。

忙しい中ではありましたが、幸いにも私は一番の親友のスチュアートと一緒に、この本の企画について語ることができました。彼とは意見交換したり、討論したり、時に紛糾したりもしながら1999年からずっとコミュニティについて一緒に考えてきました。彼は他の誰よりも、私のコミュニティに対する見解、原動力、夢について知りつくしています。そのうえ、「ノー・モア・ブック協定」にもかかわらず、彼はコミュニティに関して、いろいろ書いて送ってくれました。感情が高ぶるまでたった10分。私の心は決まりました。気持ちを落ち着ける薬を買って、コーヒーを飲まなければならないぐらいでした。

文書化されていないことをドキュメント化する

当初コミュニティに関する本を書くのをためらっていたのは、大変な作業になることが分かっていたからです。私はカンファレンスなどでスピーチをする時には、「猫を集める」という言葉を使って自分の役割を紹介しています。コミュニティに関する技術の多くは繊細なものであり、形式化されるどころか、文章にもなっていません。私のアプローチの多くは、暗闇の中を手探りで探して学んだものです。本を執筆するには、今まで発掘してきたこれらのトピックを分かりやすく伝えなければなりませんし、読んで一貫性のある構造に組み立てていかなければなりません。この複雑な挑戦を成し遂げるには慎重に考え抜く必要があります。

あなたが今手にしている本はこのような努力の結晶です。私はこの成果に対して誇りに思っています。この本は生産性が高く協調性のあるコミュニティを作るために必要なことを読者のみなさんに伝えます。分かりやすく伝えるために、自分自身の経験や他の人の持つ知識を集約し、豊富な事例やストーリーなどを用いて説明するように心がけました。本書ではまず、社会科学の視点からコミュニティを動かす原動力について話を進めていきます。その後は、戦略的な計画、良いコミュニケーション、効率的であるが官僚主義的ではないプロセスの構築、インフラストラクチャ、Buzzの波を起こして盛り上げる方法、対立と燃え尽きへの対処、コミュニティの測定、管理組織の構築と管理、イベントの運営、コミュニティマネージャの雇い方、とテーマごとに深く掘り下げていきます。

この初版の本でも、道を前に進むために十分な地図を提供していますが、本書を執筆してからも世界は拡大し続けています。コミュニティのリーダーシップに関する研究はまだまだ発展途上です。本書の改訂版が出版され続けていってほしいと考えていますが、このコミュニティのリーダーシップの説明はさらに深められて改訂され続けていくでしょう。コミュニティのリーダーシップに関する情報は、書籍上だけでなく、本書のウェブサイト (<http://www.artofcommunityonline.org>) 上でもシェアしていきたいと考えています。また、私が開催している年に一度のコミュニティリーダーシップのイベントでも、これらの新しい考えについて発表していく予定です。本書を楽しんでいるみなさんを仲間として歓迎し、みなさんのフィードバック、ストーリー、経験も取り入れていきたいと考えています。

対象読者

本書はなるべく対象を限定しないで、さまざまな分野のコミュニティについて幅広く適用できるように書きました。オライリーは、伝統あるコンピュータ書籍の出版社ですが、アート・オブ・コミュニティはコンピュータ関連のコミュニティに限定していません。政治団体から、(編み物の柄の) デジタル著作権を管理

する団体やその他の団体まで、幅広いコミュニティに対して役立つものとなっています。

本書は次のようなコミュニティの読者にとって有益な情報を含んでいます。

プロのコミュニティマネージャ

業務として、コミュニティを管理する領域の業務をしている方。

ボランティアおよび、コミュニティリーダー

ボランティアでやっているプロジェクトに対して、強く活気のあるコミュニティを作りたい方。

商業的な組織

他の人と一緒に働いたり、協力して行動したり、製品やサービスに関するコミュニティを作りたい方。

オープンソース開発者

成功するプロジェクトを作ったり、貢献してくれる人を組織したり、Buzz の波を起こしたい方。

マーケッター

バイラルマーケティング（口コミを使ったマーケティング）を学んだり、製品やサービスのファンを作りたい方。

活動家

あなたが持っている大義を伝えて、人々の心を動かしたい方。

本書の説明はすべて、上記で挙げたような人に合うように書かれています。本書の中では、技術的なコミュニティをサンプルとして多く取り扱っていますが、本書を読むにあたっては、技術的な知識はほとんど必要ありません。

これから進む道のり

本書では、大きなコミュニティを作ったり、元気にしたいと思っている人たちが直面する話題について、幅広く掘り下げていきます。コミュニティに活気を与えたり、コミュニティを元気にしようとがんばるメンバーを手助けするためのコンセプト、スキル、アプローチを、複雑な網目のように、本書のページの中に編みこんであります。これから進んでいく道のりについて、簡単に予習してみましょう。

1章 アート・オブ・コミュニティ

本書では、まず俯瞰的に、社会の中でコミュニティがどのように機能するかを説明するところから出発します。1章ではどのようにコミュニティが形成されるのか、何が人々をコミュニティにひきつけるのか、これらの相互作用の背後にある基本、機会など、コミュニティの基本となる要素について触れていきます。

2章 コミュニティ計画

コミュニティとその成長についての計画と戦略について切り込んでいきます。この戦略の部分で

は、目的の基本方針と、それを達成するためにコミュニティをどのように組み立てていけばいいのか、という点も解説します。

3章 風通しの良いコミュニケーション

コミュニティの中心となるものはコミュニケーションです。コミュニケーションがうまい人は良い影響をコミュニティに与えることができます。この章では、コミュニケーションのバックボーンと、それらを使用するためのベストプラクティスについて説明します。

4章 プロセス：シンプルであれば持続できる

コミュニケーションの次に、コミュニティが適材適所を達成して、偉大なことを達成するための環境にフォーカスします。この章では、コミュニティがタスクを遂行し、共同で動いて、成功をシェアするためのシンプルで効果的で、官僚的ではないプロセスの構築を解説します。

5章 ワークフローを補助するツール

この章でも、コミュニティのワークフローを構築するための環境についての説明を続けます。とっつきやすく、実用的で、信頼性の高いツールを利用してワークフローを作り、サポーターが簡単に大きな仕事を行えるようにする方法について解説していきます。

6章 Buzz の波を起こす

コミュニティの強固な基礎ができあがったところで、次に Buzz とにぎやかさをコミュニティの活動に加えます。すべての参加者を楽しく巻き込み、参加してもらえることを目指します。

7章 コミュニティの評価

多くの人が、コミュニティの活動は勘で判断するか、評価不能なものであると考えていますが、この章ではその都市伝説に立ち向かい、コミュニティ活動を最適化して、簡単にするために、コミュニティで行われる作業のトラッキング、モニタリングやその他の測定方法についてガイドしていきます。

8章 運営

次に、一見複雑に見える運営について説明します。ここでは、運営に関する選択肢の中で、摩擦がおきにくく、利用しやすい運営戦略について説明していきます。

9章 対立への対応

コミュニティのリーダーシップにおいて、もっとも注意が必要なのが対立への対応です。この章では、このやっかいな対立を識別し、対応し、防ぎ、障害を取り除いていく方法を探ります。

10章 イベントの開催と運営

イベントについて取り扱います。イベントはコミュニティを一つにして、生産性を向上させ、参加者を楽しませる、すばらしい機会を提供します。

このような多岐にわたるテーマを紹介していきますが、これらはジグソーパズルにおけるピースであり、音楽における音符であり、本における文字でもあります。読者が迷わないように、さまざまなストーリー、

逸話、サンプルを用いて明るく道を照らして、一步一步紹介していきます。本書を読み進めるにつれて、今自分が歩いている道に関する視野が開けてくるでしょう。自分のコミュニティに最適なアプローチや、パターン、発展させるためのメソッドが次々と思い浮かんでくるはずです。

原書は全 11 章構成ですが、本書（日本語翻訳版）では原書の「11 章 コミュニティマネージャを雇用する」を割愛し、全 10 章構成にしました。割愛した 11 章については、本書のウェブサイト（<http://www.oreilly.co.jp/books/9784873114958/>）で公開していますのでご参照ください。

ライセンス

原書はクリエイティブ・コモンズの表示－非営利－継承というライセンスになっています。本書（日本語翻訳版）はクリエイティブコモンズの表示－非営利－継承というライセンスにはあたりません。

コミュニティへの参加

『アート・オブ・コミュニティ』プロジェクトがスタートして以来、本書のコミュニティも作りました。これは人をひきつけるようなコミュニティを作りたいという情熱から成り立っています。

この活動のハブとなっているのが、<http://www.artofcommunityonline.org>（英語）というウェブサイトです。執筆時点でも、幅広い記事が掲載されていて、あなたが本書を手にとるところには、たくさんの記事が読めるようになっています。

原書のダウンロード

原書はクリエイティブ・コモンズの表示－非営利－継承というライセンスになっておりフルバージョンをダウンロードすることができます。

ニュース

原書の最新版を入手すれば、成功したコミュニティに関する情報を読むことができます。

ディスカッション

ウェブサイト上には、他の読者と一緒に、すばらしいコミュニティの構築についてチャットをしたり会話するためのリソース（コミュニケーションツール）が数多くあります。

記事

さらに理解を深める手助けとなるように、関連するストーリーやケーススタディ、その他のコンテンツを定期的にサイト上に公開していきます。

フィードバック

ウェブサイトは、改訂版に向けてのフィードバックを残すには最高の場所です。

メインのウェブサイトに加えて Twitter の @jonobacon という ID で、書籍に関する最新のニュースや、他のコミュニティ構築のストーリーについてお知らせします。

本書で利用している表記法のルール

本書では次のような表記法のルールを使用しています。

太字 (Bold)

新しい用語や重要な用語に使用します。

意見と質問

本書（日本語翻訳版）の内容は最大限の努力をして検証・確認していますが、誤り、不正確な点、バグ、誤解や混乱を招くような表現、単純な誤植などに気が付かれることもあるかと思います。本書を読んでいて気付いたことは、今後の版で改善できるように私たちに知らせてください。将来の改訂に関する提案なども歓迎です。連絡先は以下のとおりです。

株式会社オライリー・ジャパン

〒160-0002 東京都新宿区坂町 26 番地 27 インテリジェントプラザビル 1F

電話 03-3356-5227

FAX 03-3356-5261

電子メール japan@oreilly.co.jp

本書に関する技術的な質問や意見は、以下の宛先に電子メール（英文）を送ってください。

bookquestions@oreilly.com

本書の Web ページには、正誤表、サンプルコードなどに関する追加情報が掲載されています。次のアドレスでアクセスできます。

<http://www.oreilly.co.jp/books/9784873114958/>（和書）

<http://oreilly.com/catalog/9780596156718/>（原書）

他のオライリーに関する情報は以下のオライリーの Web サイトを参照してください。

<http://www.oreilly.co.jp/>

謝辞

この本は出版までに長い時間がかかったため、本書の実現に対して、直接、間接を問わず手助けをしてくれて、私が「ありがとう」を言いたい人は数多くいます。まず最初にありがとうを言いたいのは素晴らしい私の家族です。とても頻繁に大きく勇気づけてくれた妻のエリカ、両親、マーチン、サイモン、祖父、ジョー、スー、アダム、リンジー。そして、私がこの本を書くようにけしかけた、もっとも中のよい仲間である Aq にも感謝します。Canonical 社の私のチームの騎馬隊のメンバーのダニエル・ホルバック、ホルヘ・カストロ、デビッド・ブラネーラ。マット・ジーマーマン、マーク・シャトルワース。LugRadio チーム（アダム、クリス、エイド、マット）。それぞれに感謝します。

また、本書に採用されたストーリーや、インタビューを提供してくれた多くの人々にも感謝を申し上げます。みなさんの貢献は、本書の説明を強化するための血となり肉となりました。また、本文の中のストーリーと例で言及させていただいた多くの方々にも感謝いたします。みなさんの経験が私に多くの知識を与えてくれて、それを読者と共有することができました。

そして、最大の感謝と謝意をみなさんと共有したいのが、オライリーのアンディー・オラムと、すぐれた編集能力で引っ張ってくれたサイモン・セイント・ローレントとイザベル・クーンクルです。また、ファンタスティックなレビューアである、ステファン・ワーリー、スチュアート・ラングリッジ、アンバー・グレイナー、エリカ・ペーコンたちにも感謝します。

最終的に、<http://www.artofcommunityonline.org/> と <http://www.jonobacon.org/> の両サイトで、私の仕事と本書をサポートしてくれたすべての人と、ブログ、ポッドキャスト、Twitter/[identi.ca](https://twitter.com/identi.ca) のタイムライン、Facebook を通じて話題を広めてくれた何百人もの人にも感謝申し上げます。

それでは、もうそろそろ先が気になる人もいますので、先に進みたいと思います。