

## 主婦の学習サークルから事業系NPOへ

—NPOメディアMAIの事例—

本多 幸子

### あらまし

筆者は、主婦や高齢者層など、コンピュータ社会の進展から取り残されがちな人びとのデジタル・デバイドの解消を目指し、1996年7月に主婦を中心としたコンピュータ研究会組織「メディアMAI」を設立した。メディアMAIは、設立当初から「分かち合いの精神」を基本理念に据えた、草の根の市民団体として活動してきた。2004年7月には京都府から「特定非営利活動法人メディアMAI」として認証を受け、法人格を取得し、現在も京都市において活動を続けている。約10年におよぶその活動に通底していたのは、活動の成果を私的に利用するのではなく、直接的には主婦や高齢者層をはじめとするコンピュータないしデジタル弱者に、間接的には社会全般に、還元することで、「良き社会」の実現に寄与したいという思いである。メディアMAIは組織としては小規模であれ、縦の命令服従系統もない、志を共有する信頼関係で結ばれた水平・対等の、アソシエシヨナルな組織である。この型の組織は、「来るものは拒まず、去る者は追わず」の高い参加離脱自由度を特徴としているがゆえに、一種の公共空間としての性格も備えている。そして、この公共空間で気兼ねもしがらみもなく、自由闊達に議論を交わし、共感と合志を培うことで、個々人の生きがいも育まれていく。筆者は自らの体験からそう確信している。

筆者は女性の人生を、結婚・出産し、子育て

を始めるまでの“第1ステージ”、子育てや家事が大きな比重を占める“第2ステージ”、そして子育てが終わり、家事からもほぼ解放されて、自分本来の生きがいを探求する“第3ステージ”の三段階から構成されると定義し、NPOが一種の公共空間としての性格を持ちながら、社会的価値を創造していく社会起業体への成長過程を、メディアMAIというNPOの事例に即して描き出し、“第3ステージ”にある女性の自己実現のチャンスを見出そうとするものである。

### 1. はじめに

子育てや家事などが忙しく、社会から取り残されがちな女性たちや高齢者層にとり、社会と家庭を繋ぐツールとしてのコンピュータが有効なのではないだろうか。本稿は、この気づきによって実際に主婦である筆者が、1996年に「メディアMAI」というNPOを設立し、コンピュータを通して主婦層の女性と社会との接点、繋がりを持つツールを作ろうとし、社会における居場所作りを試みた事例である。メディアMAIは、コンピュータ講座の運営と教材の出版などで一定の成果を出したが、いわゆる社会起業としての汎用性が高いとはいえない。特に出版事業は金銭的な負担が大きく、リスクの高い事業である。ネットワークのめざましい発達と普及により、情報関連のインフラが整い、現在では、Blogなど書籍以外の

<sup>1</sup> ここでは、多くの女性の人生において誕生から結婚・出産を経て、育児を始めるまでの時期を“第1ステージ”、育児や家事が大きな比重を占める“第2ステージ”、そして育児が終わり、家事からも解放されて自分本来の生きがいを探求する時期を“第3ステージ”と定義している。本多幸子「“第3ステージ”における女性の自己実現—社会起業（Social Enterprise）の可能性—」『同志社政策科学研究』第8巻（2号）、2006年、pp.61-62

<sup>2</sup> メディアMAIの名前は、副理事長の娘の名前に由来する。

WEB上での情報提供が容易になった。また、一般のメディア・リテラシーは、メディアMAI発足の当初と比べると明らかに向上した。いまでは、高齢者や障害者もコンピュータに親しむ光景はめずらしくない。「葉っぱビジネス」で有名な徳島県の上勝町では70歳をとうに過ぎた高齢者たちがコンピュータを駆使して市場調査を行いながら、出荷品目や出荷時期の意思決定を行っている。このように、ネット環境を利用した情報提供が僻地や高齢者にもたらした影響は多大である。コンピュータの改良も重ねられたことにより、当初はデジタル弱者であった人びとにとっても、身近なものになった。その意味では、インターネットに代表される電子情報通信技術の飛躍的な発展は、公共圏におけるデジタル・ディバイドという、対話の垣根を革命的に引き下げたのである。このことを踏まえ、ツールとしてのインターネットが新しい公共空間を生み出しつつある歴史的な文脈において、女性によって運営されるNPO法人メディアMAIが創造する社会的価値の具体策としての市民公益事業のあり方についての考察が課題となった。

筆者の修士論文では、『第3ステージにおける女性の自己実現—社会起業（Social Enterprise）の可能性—』というタイトルで著し、“第3ステージ”で生き活きと活躍している5人の女性の事例を紹介した。その事例に加えて第5章では、「体験的社会的起業」として、筆者自身の事例を概略的にまとめた。本稿は、新しい発見があるわけではないが、修論に詳細を付加すると共に、次の論文の素材として布置するものである。自分史が中心となっているが、団塊世代の女性の生き方の一つのモデルとして参考になればという思いからである。

## 2. 社会復帰とコンピュータとの出逢い

筆者は、京都の大学を卒業した後、航空客室乗務員として数年勤務した後に結婚。二児に恵まれ、家事と育児に専念してきたが、40歳になる頃には、育児からもかなり解放されるようになったため、社会復帰を目指して家業の経営に参画する。夫の生家は、京都の伏見で明治初期から一世紀以上にわたり、酒樽などの容器の販売および洗浄を家業としてきた。現在は、容器

全般の販売および化学製品用原料に使用するドラム缶の洗浄やリユースを業として営んでいる。

1990年当時、パーソナルコンピュータは一般にはまだ導入されておらず、当社では、社内文書の作成用にワードプロセッサが使用されており、販売管理用にはCOBOLでプログラムされたコンピュータを使用していた。中小企業としては比較的OA化が進んではいたものの、大手取引先ではIBM社などでシステム構築されたコンピュータによる社内のオンライン化に着手していた。会社では常務取締役として取引各社に対する容器販売などの営業に従事していたが、様々な企業と取引するにつれ、情報テクノロジーがすさまじい勢いで業務形態を変えている現実に直面し、コンピュータやプログラミングの知識の必要性を痛感した。特に、多数のドラム缶を管理し、その所在と状態を常時把握しておかなければならない容器業においては、コンピュータによる一元的な商品管理が手作業とは比べものにならない効率性をもたらすことは明白であったから、自分も何とかコンピュータの勉強をしたいという思いは強まる一方であった。

しかし、その頃の筆者は大学を出てから20年を経ており、しかも文系の出身である。情報処理能力はシャープの「書院」というワープロ専用機で、やっと文章入力ができる程度であった。コンピュータはまだMS-DOSの時代であったが、本格的にコンピュータをマスターしようと心に決め、手始めに書店のコンピュータ関連書籍のコーナーに行き、入門書を手に取って見たが手に負えず、自分とは全く縁のない世界に思えて、コンピュータの勉強を、一転、あきらめようと思った。そのようなとき、インテリア・コーディネータの資格勉強の講師であった建築家・川越健史が、これからはコンピュータが主役になる時代であり、女性が仕事をしていく上でコンピュータを使いこなすことは不可欠の条件だと筆者を鼓舞してくれた。その当時、建築の世界でもCADが使い始められていた。川越の設計事務所では所員全員にコンピュータ技術の習得を勧められており、その学習サークルに筆者も加えてもらうことになった。今から17年前のことである。

コンピュータの勉強は文字通り一から始まっ

た。一語一語コンピュータ用語事典を参照しながら、川越の指導に従い、B 6 版の京大式カードにその意味を記入しながら勉強を進めた。このカード集は、その後、メディアMAIがコンピュータ用語辞典を出版するときの基本データとして活躍することとなる。

まもなく筆者は、自分の勉強用にマッキントッシュ（以下、「マック」という）のデスクトップ・パーソナル・コンピュータを2台購入し、1台は川越の設計事務所に置かせてもらい、もう1台は自宅に置いた。取引先との仕事の合間を縫って設計事務所に通ってコンピュータの勉強をし、帰宅後、夜は自宅で復習をした。そんな毎日が半年間くらい続いた。習得した知識は例の京大式カードに書き込み、ジャンルごとに分類していった。

ちょうどそのころ、家業の方でも、リース・ドラム缶の貸出先別数量管理をシステム化する必要が生じた。得意先から受注したドラム缶を貸出先別に、納入から返却までの日数と数量を一元的に把握するのが目的である。当時は、Lotus 1-2-3やExcelという表計算ソフトもないときであった。ワープロ専用機として使っていたシャープの「書院」に「カルク」という機能が付いていた。カルクは、Excelとほぼ同様の表計算の機能を持っており、川越の指導の下、この機能を駆使することで、在庫管理用の独自のシステムを組むことができた。このシステムは、わが社のような中小企業にとって、当時としては画期的なシステムであったといってよい。筆者は、川越からこのシステムの機能と使用法について指導を受けつつ、仕事に活用していくことになった。

このリース・ドラム缶の運用システムはSLD (Sanwayoki Link Drum) と命名されたが、SLDは得意先の物流部署が待望していた、ドラム缶のリース・システムであることが判明した。SLDは得意先から驚喜をもって迎えられ、筆者は得意先の経営中枢部内の会議にまで参加して、SLDシステムの説明をする機会をも与えられた。しかも、そうした得意先の経営会議で、その会社の経営方針に意見を述べる時すらあった。SLDシステムは、今でもわが社の基幹事業として大きな収入源となっている。睡眠時間は

極端に減ってはいたが、新しいことが習得できる毎日が本当に楽しく、多くの人たちとも出逢い、達成感に充ちた新鮮な刺激が続いていた。

### 3. コンピュータ研究会「メディアMAI」

#### 3.1 「メディアMAI」発足の契機

そのころは、筆者の“第2ステージ”の後半に差しかかっていた時期であり、コンピュータの基本的な操作を習得するのに半年間もかかった。若い人だったら1週間もあれば習得できる内容であっても、40歳を過ぎた主婦にはとにかく時間が必要であったが、筆者も次第にその魔力に取り付かれた一人になっていった。仕事が終わった後も毎日、長時間コンピュータの前に座って夢中になっていた。そんな毎日を送っていたのであるが、次第に、「自分だけがこんなに賢くなってもつまらない。友人たちにも、自分が習得したことを教えてあげて知識を共有しよう。」と思い立った。幸いにも、自分が勉強したことはB 6 版の京大式カードに書き貯めてあったのである。

手始めに子どもの友人の母親たちを誘い、続いて自分の大学時代の友人たちに、「私と一緒にコンピュータの勉強をしませんか。」と声をかけてみた。声を掛けられた友人たちも、それぞれに、これからの時代にはコンピュータの知識が必要であると感じていた。筆者の誘いに賛同した総勢15人の仲間が集まり、それぞれの自宅にはデスクトップコンピュータを購入した。当初は、1週間に2回、筆者の自宅に5人ずつ程度が集まり、筆者が講師になって、自分が勉強してきたことを友人たちに伝えていった。友人たちもそれぞれコンピュータの魅力にはまっていた。Windows95が誕生する直前であった当時、素人の私たちにとって、マックのGUP環境は操作性に優れており、われわれ主婦にも十分にコンピュータを楽しむことができたのである。

<sup>3</sup> グラフィカル・ユーザー・インターフェイス。画面上のアイコンをマウスでクリックすることでコンピュータを操作できる環境。周知のように、MS-DOSパソコンではWindowsの登場でようやくこれが可能となった。

### 3.2 HyperCardとの出会い

筆者が大学生時代に読んだ情報処理の本で、梅棹忠夫の『知的生産の技術<sup>4</sup>』がある。それはワープロがなかった時代に、カードを利用して日本語タイプライターを使い、整理や検索に物理的手段を駆使することで情報を処理するシステムを提唱したものであった。米国では、テッド・ネルソンが提唱したカード型での平行思考を促した概念のHyperTextがある。この先人の知恵を電子カードに置き換えたのがHyperCardである。HyperCardは1987年にビル・アトキンソンがHyperTextの構想のもとに開発した。このHyperCardはその特徴であるカード型データベース機能、オーサリング・システムという著述表現機能、そしてアプリケーションの開発機能の3つの特長を持っていた。数多くのソフトの中で、HyperCardはマックを初めて手にした人が利用するのに最適なコンピュータ・リテラシーが身に付くソフトであった。とはいっても、初心者を満足させるだけにとどまらずに、当時、他にある多くのビジネスソフトを凌ぐ奥深いソフトでもあった。

半年間かけてマックのOSをほぼ習得したあと、マックにバンドルしている、このHyperCardというソフトを使ってプログラミングの勉強をすることになった。当時、書店で販売されていたHyperCard関係の本は全て購入した。それらを読みこなし、われわれ独自の手法でHyperCardを習得していった。まず、今まで書き貯めてきた京大式のB 6版のカードを一冊のテキストにまとめることにした。このテキストでは、演習を重ねていきながらオリジナル・ソフトを自分で作成できるように配列した。積み重ね式の演習書で、ワンステップずつ昇るスパイラル方式の構成を心がけた。そして、市販のソフトとは一味違う、自分流の教育ソフトやビジネス・ソフトを思いのままに作成できるように構成した。たくさんの人に、HyperCardを使

う楽しさ、特に作る楽しさを知っていただきたいと思って本にまとめていった。

### 3.3 NPO方式の研究会として

HyperCardで作ったファイルをスタックというが、筆者は、HyperCardを習得するにつれ、プログラミングの専門家ではない、自分と同じような素人の人たちにもスタック作りの楽しさを知って欲しいという思いが膨らんでいった。当時、仲間の子供たちが丁度、中学生になった時期でもあった。子供たちがゲーム感覚で英単語が習得できればいいということになり、10人の母親がそれぞれのスタックに500用語ずつ英単語を入力してファイルを交換し合った。10人がスタックを交換したので、それぞれが瞬間に5000用語を手にするようになった。いま思うと当たり前のことであるが、当時はコンピュータが持つ魔力に驚いて、感激した。

自分が作成したスタックが大勢の人に普及し、マックを通して豊かなコンピュータ文化の輪が広がっていくことに対してみんなの夢が膨らんでいった。大勢の仲間で知識を分かち合うという楽しみを実感したのである。自分たちが習得した知識をもっと多くの人たちに普及していこうということになり、NPO方式のコンピュータ研究会を発足させることにした。研究会の名前は、「メディアMAI」とした。そして、1996年7月10日、同志社新島会館においてメディアMAI設立総会を執り行った。メディアMAIの設立メンバーは、主婦や大学を卒業したばかりの若い女性も含めて、女性を中心とした総勢17名であった。

これ以降2004年には、「特定非営利活動法人メディアMAI」として再組織化し、現在に至るまで研究会活動を継続している。当初は会員の活動の場として、毎月一冊のペースで機関誌を発行し、各会員に研究成果を投稿して貰い、機関誌紙上を会員の交流の場とした。やがて季刊

<sup>4</sup> 梅棹忠夫によって著された『知的生産の技術』（1969年、岩波書店）は、梅棹の京大人文研やフィールドワークでの経験から生まれ、長くベストセラーとなった。同書で紹介されたカードは、「京大式カード」という名で商品化された。

<sup>5</sup> ビル・アトキンソン(Bill Atkinson)は自然写真家でソフトウェアエンジニア。アップルコンピュータのLisaとMacintoshプロジェクトにおける代表的な開発者。ジェフ・ラスキンの教え子で、QuickDraw、HyperCard、MacPaintなどの開発者として知られる。Apple II時代にはUCSDPascalのアップル版なども担当した。(以上、『ウィキペディア・フリー百科事典』による。)

<sup>6</sup> メンバーのひとりである清水文絵（現在NPO法人メディアMAIの副理事長）の長女、麻衣子の名前に由来したものである。因みに清水麻衣子は、現在、新進気鋭の眼科医として活躍している。

号に移行しながらも38巻に至るまで会報を発行し続けた。また、後に始めた出版活動においても、上梓した書籍のおくづけ部分にメディアMAIへの入会の呼びかけをおこなって会員の増強に努めた。2000年頃には、書籍や会報での呼びかけを通じて全国から最大300人を超える会員を要することになった。しかし、会報紙上での意見交換だけでは繋がりが希薄であり、地理的な制約があるために、オフラインで会することの可能な人たちだけが継続して活動しているという現状である。また、インターネットでの繋がりが可能となった現在では、紙媒体での会報の発行は中止して、ホームページ上やメール上で意見交換をするようになっていく。

## 4. 「京都YMCAコンピュータ講座」の運営

### 4.1 コンピュータ講座運営の契機

1996年にメディアMAIを設立し、これからの活動を模索していた矢先、京都YMCAからコンピュータ講座の運営の依頼がきた。当時、京都YMCAでもコンピュータ教室の開催が企画されていたのである。依頼を受けて、素人の主婦たちが中心となり、YMCA四条烏丸校が閉鎖されるまでの足かけ5年の間、メディアMAIは、当講座を担当することになった。

この間、幸いにもYMCAの教室をメディアMAIの会員の活動の場として、自由に使うことが可能となった。京都市の中心部、京都市営地下鉄烏丸線四条烏丸駅を下車したところにある京都産業会館内のYMCA四条烏丸校は、立地条件が良く、アカデミックな雰囲気が漂っていたので、筆者たち主婦以外にも、学校帰りの高校生や大学生、そして勤め帰りのサラリーマン、学校の先生など、多種多様の方たちが大勢集まってきた。ここは、一種の情報交流の場としての公共空間だった。

### 4.2 コンピュータ講座の講師として

YMCAのコンピュータ講座の運営を任されることにはなったものの、少し前まで全くの素人であった主婦たちが講師である。全員の肩に大

きな責任が掛かったが、後に引く訳にはいかず、お互いが教え、教わり合って勉強した。毎回、綱渡りの連続であったが、人に教えるという機会を得たことで、みんなの能力は向上していった。

YMCAは、知識の分かち合いの場であり、信頼関係の形成の場となった。銘々が新しい知識を習得し、切磋琢磨して能力を高め合っていく毎日が楽しくて仕方がなかった。全員の顔が生き生きとして、目が輝いていた。生き生きとしてYMCAで活動を始めた母親たちのお陰で、息子や娘たちも友人を誘ってYMCAに通い始めた。今まで全くの主婦であった自分たちの母親が、YMCAのしかもコンピュータ教室の先生になったのである。子どもたちにとっても誇らしかったに違いない。

### 4.3 コンピュータ講座運営の成果

やがて、YMCAのコンピュータ講座で勉強した受講生の中から、私たちと一緒に活動をしたいと希望する人たちが多く現れたため、適任者には、コンピュータ講座の講師になってもらうことにした。メディアMAIのミッションは、知識の「分かち合い」である。それぞれが、自分の知識を他者に分け与えていくことにより、共に向上し、新しい世界を切り拓いていく。この相乗効果は素晴らしい成果をもたらし、一介の主婦が、現役の大学生にコンピュータの専門知識を教えるという、信じられないようなことが現実になったのである。

こうした活動の成果は、主婦のコンピュータリテラシーを飛躍的に向上させたことにとどまらず、若い人材の育成にもおよんだ。大学生のときにYMCAの講座を受講し、卒業後もメディアMAIの活動に参加し、YMCAの教壇に立っていた女性は、遂に、コンピュータの専門家として関連の会社に就職していった。また後に歯科医と結婚することになったある女性は、現在、夫の診療所の受付でコンピュータを駆使しながら、医院を切り盛りしている。

## 5. 「アートアクション京都」での活動

### 5.1 「アートアクション京都」への参加

1998年当時、100人を超える会員を有するようになってきたメディアMAIは、YMCA以外での活動を模索していた。丁度、元明倫小学校の跡地において、芸術活動を行う人たちに空き教室を開放する京都市の計画、「アートアクション京都」があった。今日の「京都芸術センター」の基となった試みである。メディアMAIもこの企画に参加することにしたが、参加希望者には京都市の審査が必要である。審査にあたり、HyperCardを使つてのアニメーション作りをすることにした。

メディアMAIの会員構成は、なお主婦が中心であったものの、年齢層は小学生から80歳まで、職業は大学生、サラリーマン、教員、タクシードライバーなど、年齢も職業も多様であった。全員のモラルやパフォーマンスを高めていくテーマ探しは困難を極めたものの、「コンピュータ画面上で動く玩具の表現」を目指すことにした。

### 5.2 「アートアクション京都」での活動内容

この企画は、カード型データベースであるHyperCardでプログラムされた素朴なアニメーションを創るというものである。コンピュータの画面上で、弥次郎兵衛やカラクリ人形を表示し、画面上でマウスをクリックすると人形が動く仕掛けを創った。また、小学生向けには、画面上の山の上からボールを転がせる「ころころボール」スタックを作成した。その仕掛けは、スタックを紙芝居に見立て、一枚ずつの画面に動きが少し異なる絵を描き、紙をバラバラめくると、コンピュータ上であたかもボールが動いて作動するという仕掛けでプログラミングの喜びを実感したのである。

コンピュータのあらゆる機能が、クリッカー一つで可能になった現在から考えると、手間暇がかかるプログラムのように見える。しかし、HyperCardによるプログラミングの利点は、自分で簡単な英文形式の命令を入力し、構造化できる点にある。例えば、“go to next”と入力す

ると、次のカードに行き、“go to first”と入力すると第1番目のカードに移動する。“play flute c d e”と入力すると、フルート音でドレミと鳴り、“play piano c c g g h h g”と入力すると、ピアノ音でドドソソラソと演奏するのである。本当の天才は、HyperCardを発明したビル・アトキンソンだったのであるが、筆者が初めてこのプログラムを入力し、コンピュータで音楽が演奏できたときには、自分が天才ではないかと思ってしまったほどである。

HyperCardは、その簡便なプログラム性で、コンピュータへの価値観を変えてしまうような魅力を備えたソフトウェアであった。コンピュータに命令を与えられるという喜びは、小学生から大学生まで、そして、私たちコンピュータ音痴の主婦にまで広がっていった。HyperCardは、素人にさえプログラミングの喜びを実感させたのである。

### 5.3 「アートアクション京都」での成果

素朴なアニメーション作りはみんなを夢中にさせた。自分たちが描いた絵に音楽を付け、パラパラ漫画の仕掛けで動くアニメーションを観るのはほんとうに楽しかった。夢が極彩色に広がっていった。

1990年代後半は、いわゆるデジカメが普及しはじめた頃であった。そこで、会員の子供たちをデジカメで写し、A1サイズに引き延ばした。教室の部屋中に、子供たちの笑顔がプリントされた画像が飾られた。1998年3月26日から29日までの4日間、元明倫小学校は、参加した子供たちの可愛い笑顔で、教室の壁面を埋めつくした。こうして「アートアクション京都」への参加によって、メディアMAIの親子みんなが楽しい時間を共有することができた。「京都芸術センター」が誕生する直前のことである。

当時、高校生や中学生、小学生であった子供たち、それぞれが情報処理の能力が必要な分野に進んで行った。このことは、筆者たちの活動が子供たちの進路に影響をおよぼした結果であり、成果であると自負している。

<sup>7</sup> 因みに、このとき「アートアクション京都」に参加していた高校生の1人、筆者の長女は、大学では経済学部、同志社大学大学院では教育学を専攻して教科教育法の研究をして教育学博士となり、社会科教育に加えて、情報科教育をも担当する大学教

## 6. メディアMAIの出版活動<sup>8</sup>

### 6.1 教育活動の進展と独自テキストの必要性

メディアMAIを設立した1996年7月10日から2週間後の7月24日、YMCA四条烏丸校において開かれたコンピュータ講座の講師研修会でのテキストは、みんなで作ったHyperCardの本を使用することにした。手分けして入力したデータをオンデマンド・コピーで印刷したものである。完成した本とは到底いいがたかったが、このテキストを授業で検証しながら使っていくことで、間違い探しもまた勉強の一環であるという企画であった。筆者たちの考えに対して、受講生も協力的であった。それどころか、進んでメディアMAI入会し、メンバーとして参加してくれた。ますます、初心者にも解りやすい本に仕上げているという機運が高まってきた。授業では、仮製本されたテキストに書いてあり、コンピュータに入力しながら動作確認をしていった。YMCAのコンピュータ講座がスタートして3ヶ月、遂にみんなで作り上げたテキストが完成した。

このテキストを出版社に持ち込んで、出版しようということになり、心をひとつにして校正作業を進めていった。しかし、どういう方法で出版したらいいのか、皆目見当がつかなかった。手始めに、当時、四条河原町にあった丸善の「自費出版コーナー」に出向いてみた。丸善での自費出版費用は、一冊あたり3000部くらいで確か500万円ほど掛かるということであった。但し、ここで出版した本は全国に数店舗ある丸善の書籍コーナーにだけは置いて貰えるということであった。この方法しか為す術がなさそうなので、試しに丸善で出版してみようかということにな

りかけていた。

一方、コンピュータ誌を出版していた東京圏の出版社のうちの20社にも、企画書を添えて、オンデマンドで仕上げたわれわれのHyperCardの仮製本版を送ってみることにした。首を長くして出版社の反応をみること一週間。仮製本を送った20社のうち、半分の10社から返答があった。そのうちの2社からの返答は、前向きに出版の話を決めていこうということであった。それ以外の2社の編集者からも、筆者に直接逢って話しをしたいという返答を受けた。数日後、4社との日程調整をした上で東京に出掛けて行った。

最初に出版を申し出てくれた出版社は、森北出版<sup>9</sup>という理工系の本を出している出版社である。この老舗の出版社が、筆者たちの本を出版したいと申し出た理由は、森北社長が本の内容を評価して採択されたということであった。自らコンピュータのプログラミングにも取り組む森北社長が、「この本は、素人が苦勞して書き上げた本で、コンピュータが解らない人の立場から書いてある。プロの研究者が書いたプログラミング解説書よりも一般の読者にはかえって解りやすい。」と言われたという。

筆者たちが森北出版に送った企画書は、上下2巻セット本であった。しかし、最初から2巻を出版することは、出版社のリスクが大きいということで、試しに上巻だけが3000部出版されることになり、上巻の売れ行きを勘案した上で下巻を出版することとなった。<sup>10</sup> この本は、『やっぱりハイパーカードらくらく入門編<sup>11</sup>』というタイトルで出版された。上巻が出版されてから半年ほどして出版社の方から、「上巻の売れ行きがよかったので、引き続いて下巻も出版することに決めました。」という連絡が来た。下巻のタイトルは、『やっぱりハイパーカード

員の職を得た。また、当時、中学生であった長男は、コンピュータに興味を持って大学では経営情報学部に進学し、同志社大学大学院では、「e-ラーニングの教育効果」の研究をしたあと、コンピュータ関連の会社への就職も決まり、JAVAのプログラマーとして働きはじめた。甥の福本3兄弟の長男は父親と同じ医学者、次男も東京大学医学部大学院に進んで研究者になり、三男は京都大学の工学研究科で都市設計の研究者となった。もう一方の当時、小学生であった姪は大阪市立大学の理学研究科に進学して化学者の卵になり、甥は、現在では京都大学の理学部に進み、将来は地球環境学の研究者として父親と同じ道を選ぶつもりである。

<sup>8</sup> メディアMAIにおいて、筆者が関わり刊行した主な著作は以下の通りである。本多幸子他著『初級シスアド重要語出題例』翔泳社、2002年。本多幸子他著『シスアド基本情報用語辞典』高橋書店、2001年。本多幸子他著『初級シスアド基礎用語』ソフトバンク、2000年。本多幸子他著『基本情報技術者完全合格例』アスキー、2004年。本多幸子他著『基本情報技術者 重要語出題例』翔泳社、2002年。詳細は、URL <http://www.mediamai.com/allbooks.html> 2007年10月1日閲覧)を参照。

<sup>9</sup> 森北出版は、数学者の秋山仁など、理工系の著名な学者が執筆した本を数多く出版している、老舗の出版社である。

<sup>10</sup> このとき、森北出版から受け取った印税は、2800円×8%×出版部数3000部=672,000円であった。

<sup>11</sup> 本多幸子著『やっぱりハイパーカードらくらく入門編』1997年、森北出版。

おもしろスタック作成編<sup>12</sup>』というタイトルで出版され、下巻も上巻同様3000部の出版となった。<sup>13</sup>当初考えていた多額の費用を要する丸善での自費出版ではなく、しかも全国の主な書店にわれわれの本が並べられるという、好ましい結果となった<sup>14</sup>。

## 6.2 第2番目の出版社での出版

森北出版で2冊のHyperCard本を出版できた私たちは、2番目に返答をくれた出版社に連絡を入れてみた。ディーアートという出版社である。ディーアート社に連絡をとってみると、ベテランの営業マンの今野が応対し、一度、筆者に逢って面談したいということになり、早速、東京の麹町にあるディーアート社に出向いた。刑事コロポ風の今野は、素人の主婦が一途に出版を願ひ出したことに好意的で、助力を約束し、初出版した本が森北出版からの出版であったことを高く評価してくれた。この機を逃さず、筆者は、次に書く本はディーアート社から出版させていただきたいと申し出た。今野は、筆者を編集者に引き合わせ、次の本をディーアート社から出版できるように取り計らってくれた。協議の結果、ディーアート社からは、HyperCardのプログラミング書を出版することに決まった。

このときから半年後、ディーアート社から『ハイパーカード基礎プログラミング<sup>15</sup>』という本が上梓されることになる。出版条件は、執筆した原稿をメディアMAIでDTP作業を行って印刷し、自前で製本した本をディーアート社に納入する方式を採ることになった。<sup>16</sup>

ディーアート社からは、このあと引き続いて

『ハイパーカード・ボタンコレクション<sup>17</sup>』という本も出版させてもらうことになった。HyperCardの本としてはこの本が、日本での最終刊行物になったという。

## 6.3 HyperCardの終焉

優れたソフトにも寿命がある。HyperCardは、非常に優れたソフトであったが、遂に終焉を迎えた。HyperCardそのものが持つ限界があった。HyperCardは、マックユーザーではない人には利用できなかった。1995年のWindows95の誕生によって、それまで優勢であったMacのGUI環境の魅力は薄れて来ていた。ビジネス用のコンピュータとしては、Windows95が席捲し、HyperCardはビジネス用にも使用できるソフトではあったが、仕事に追われるビジネスマンにとって、悠長にプログラミングをしてまで業務用のソフトを作っている時間はなかった。HyperCardが誕生した1987年当時には、優れたソフトが少なかったために、大学の研究者を中心にして広がっていった。この頃ビジネス用には、Lotus1-2-3やExcelというような素晴らしいソフトも誕生してきたのである。HyperCardが持っている全ての機能は他のソフトが凌駕してしまった。やがて、HyperCardはApple社でも開発を中止した。私たちの方がこれ以上、HyperCardに恋してもどうしようもなくなってしまったのである。

筆者たちがHyperCardの研究を始めた当時、一般の人たちにとってのネット環境は皆無であった。しかし、1997年頃になってくると、その数年前には予想もしていなかったインターネットが急激な勢いで台頭してきた。世界中に

<sup>12</sup> 本多幸子著『やっぱりハイパーカードおもしろスタック作成編』1997年、森北出版。

<sup>13</sup> 下巻の印税収入も上巻と同じく672,000円であった。

<sup>14</sup> 出版業界では、本の内容が第一義的な評価対象であるが、出版社、初刷り部数、一定の期間内の販売部数なども重要な評価要素だということである。出版元が、森北出版という老舗の出版社であったことに加えて、上巻が瞬く間に売り切れ、その直後に下巻も出版されたこと。これが、その後のメディアMAIの出版活動に多大な恩恵をもたらしてくれた。

<sup>15</sup> 本多幸子著『ハイパーカード基礎プログラミング』1997年、ディーアート。

<sup>16</sup> ディーアート社には、製本した本を定価の4割で納入し、その後、ISBNの取得から販売まではディーアート社が担当するということになった。試しに1000冊を納入して売れ行きをみることになった。定価2500円の本をその4割の価格の1000円で納入し、2500円×1000冊×0.4で100万円。印刷費用は、3000冊で100万円なので、3000冊の本を印刷した。出版業界に素人の筆者たちは、1000冊以上売れた場合を想定して3000冊印刷しておいた。しかし、結果は、今野の予想した通りの1000冊ほどの本が売れただけであった。これでも当時のHyperCardの本としては、売れゆきがよくだったのである。あとの2000冊のうち200冊ほどはYMCAのコンピュータ講座のテキストにした。けれども残った本は捨てる訳にはいかなかったので、本を入れるためにわが家の庭に倉庫を建て今も在庫となって置いてある。

<sup>17</sup> 上野貞子・清水文絵著『ハイパーカード・ボタンコレクション』1999年、ディーアート。



インターネットの網が張りめぐらされてきた。遂にHyperCardというソフトは、その歴史的使命を終えたのである<sup>18</sup>。

## 7. 出版活動の変遷

筆者たちは、HyperCardを徹底的に分析して、数多くの教育用ソフトを開発し、アプリケーションの解説書やスタック作りの面白さを紹介した本を出版してきた。HyperCardのボタンコレクション、そしてプログラミング用の本にいたるまで、HyperCardだけでも6冊の本を出版した。半年間で1冊のペースである。われわれは、おそらくHyperCardの本を出版した最後の著者であった。そして間もなく、HyperCardというソフト自体が消えていった。続いて、データベースの基礎をわかりやすく習得するための『ファイルメーカー Pro4.1データベース作成術<sup>19</sup>』というデータベース用の本も出版した。ついで、マイクロソフト社のデータベースソフト、Accessの解説書『Access97実例販売管理<sup>20</sup>』を同じくディーアート社から出版し、多くのビジネスマンから好評を得た。このことは、初学者が初学者のために書くテキストの意義と受容を証明した。

Accessというソフトは現在でもメジャーなデータベースソフトである。しかし、一般的に素人が扱うソフトとしては、複雑に過ぎた。筆者たちにおいても、これ以上一生懸命Accessを勉強したところで、いま以上に理解し、ましてや次の段階のAccess本を出版できるほど簡単なソフトではなかった。これまでのように、新しいアプリケーション・ソフトが登場する度にそのソフトを研究し、その解説書を初心者容易に理解できる本にまとめて出版していくことの限界があった。アプリケーションの解説本を出版するためには、新しく開発されるアプリケーションを常に追っていく必要があった。そのア

プリケーションに関連して出版される全ての本を購入し、読みこなしていかなければならない。しかも既刊書以上の内容の本を書かなければ、読者からは見放され、出版社での採用もない。既存の解説書以上に魅力のある企画を立てなければならぬのである。また、現状の出版活動は、メディアMAIの当初の目的であった主婦層や高齢者層のデジタル・デバイドの解消というミッションから遠のき、活動に隔たりができてきた。みんなで話し合った末に、もうこれ以上、新しいアプリケーションを追いかけることを断念した。

われわれの研究対象は、HyperCardからOMO (Oracle Media Objects)<sup>21</sup>、ファイルメーカー<sup>22</sup>、そしてマイクロソフト社のAccess<sup>23</sup>へと発展したが、ソフトの高度化に従い、学習と教授活動において困難も増大し、独自テキスト作成の必要性が高まった。なぜなら当時のテキストは、専門家によって専門家のために著述されたものであり、初学者にとっては全く不向きなものであったからである。

## 8. 活動の見直し

このころ、筆者たちが拠点として活動してきた京都産業会館内の四条烏丸校が、京都YMCAの経営上の理由から閉鎖されることになった。それに伴い、足かけ5年間YMCA四条烏丸校で開催してきたコンピュータ講座は幕を閉じることになった。残念であるが、これも時代の波である。しかしこの間、一介の主婦たちがコンピュータ講座の講師になるまでに成長し、大学を卒業した若き女性は、講座の講師を経験した後にコンピュータのプロとして活躍できるまでに成長した。YMCA四条烏丸校での活動は、筆者たちメディアMAIに大きな成果と自信をもたらしたのである。

メディアMAIはYMCAという活動拠点を失っ

<sup>18</sup> 現在でも日本のAppleのサイトでLite 2.2-J、Player J1-2.3がダウンロード可能。

<sup>19</sup> 本多幸子著『ファイルメーカー Pro4.1データベース作成術』1999年、ディーアート社。

<sup>20</sup> 本多幸子・本多陽一著『Access97実例販売管理』1999年、ディーアート社。

<sup>21</sup> オラクル社製のマックとWindowsの両方のOSで使用できる、HyperCardと同様の機能を持つソフト。

<sup>22</sup> FileMaker Pro は、Windowsユーザやマックユーザと情報を共有することができる代表的なデータベースソフトウェア。(http://www.filemaker.com.jp/ 2007年9月29日閲覧)を参照。

<sup>23</sup> Accessは、Microsoft社の代表的なデータベースソフトウェア。(http://office.microsoft.com/ja-jp/access/HA101650211041.aspx 2007年9月29日閲覧)を参照。

たことを契機に、改めて今後の運営方針を練り直すことにした。1999年夏のことである。これまで分かち合いの精神で、みんなで教えたり教わったりして研究会を運営してきたのであるが、その頃には、出版活動が中心になっていて、研究内容が偏りがちになっていた。いい本を書き、よく売れる本を執筆することが優先されるという活動の内容になってきた。筆者たちメディアMAIの内部においてもデジタル・ディバイドが生じてきたのである。このままの運営方針では、次々に新しい知識を吸収していく側と、そのスピードに追いつけなくて、消化不良になる側とに二分されてしまう傾向が生じた。そこで、改めて、みんなが共通して研究していく内容が何であるかを検討することにしたのである。

## 9. 新しい時代に向けての出版活動

以上の結果、自分たちみんなが共通して情報リテラシーを習得するために、基本的な勉強からやり直してみようということになった。その対象として、経済産業省が主催する情報化促進の国家資格の勉強をして、その本を出版することにした。当時、13種類あった情報化資格のうち、一番ハードルが低く、受験者が年間30万人にも達する『初級システムアドミニストレータ』の本を書いていくことで、われわれ全員が共通した情報処理の知識を習得していくことになった。幸い、これまでに8冊の本を出版していたので、20社ほどの情報関連の出版社の編集者とも面識を得ていた。出版社への企画書の書き方や出版の手順も一通り習得していた。これまでの経験から、出版社が採択する出版物は、初版

で3000部の出版が基本部数となることが多い。また、初版から一年以内の増刷が見込める出版物が採択されるであろうと予測できた。となると、初級システムアドミニストレータ試験の受験人数は年間約30万人であり、1年に2回の試験があるので、半年では、ほぼ15万人の受験生がいる。15社から『初級システムアドミニストレータ』という本が出版されても、1社あたり平均して、1万冊の本が売れるという計算になる。その目論見は見事に当たり、ソフトバンクパブリッシングからは、4種類の『初級システムアドミニストレータ』の本<sup>24</sup>を出版し、私たちの執筆した本は、合計3万冊を売り切ってしまったのである。

その後、『初級システムアドミニストレータ』に加えて、『基本情報処理試験』の本も執筆し、オーエス出版<sup>25</sup>、ソシム<sup>26</sup>、新星出版社<sup>27</sup>、翔泳社<sup>28</sup>、秀和システム<sup>29</sup>、ローカス<sup>30</sup>、高橋出版<sup>31</sup>、経林書房<sup>32</sup>、最後には、アスキー<sup>33</sup>からも出版することができ、情報処理関連の出版物は、合計18冊にも達した。

しかし、2004年2月に『初級システムアドミニストレータ』と『基本情報処理試験』の本をアスキーから出版したのを最後に出版活動を一旦、終了することにした。1997年9月に森北出版から初めてHyperCardの本を出版して以来、6年半、最初の準備期間も含めるとおよそ8年におよぶ年月に涉って、出版のために全エネルギーを費やしてきた。出版という仕事は、昔からよく言われるように「水もの」である。時代の趨勢を読み取り、読者が情報として、知識として、何を欲しているのかを素早く先行的にかつ的確に把握しなければ、販売部数は伸びない。とくにコンピュータや情報関連の書籍は、この分野全体の変化や進化が指数関数的に速いが故

<sup>24</sup> メディアMAI著『一週間で覚える初級シスアド1』『一週間で覚える初級シスアド2』『一週間で覚える初級シスアド3』『一週間で覚える初級シスアド基礎用語』2000年、ソフトバンクパブリッシング。

<sup>25</sup> メディアMAI・本多幸子著『シスアド・情報処理用語2200』2000年、オーエス出版。

<sup>26</sup> 本多幸子・メディアMAI・本多幸子著『はじめて受けるシスアドEUC要点ノート』『シスワードパズル』2000年、ソシム。

<sup>27</sup> メディアMAI著『シスアド直前チェック!!穴埋め式スーパークリア問題集』2002年、新星出版社。

<sup>28</sup> メディアMAI著『初級システムアドミニストレータ重要語』『基本情報技術者重要語』2002年、翔泳社。

<sup>29</sup> メディアMAI著『初級シスアド過去問800ジャンル別重要語句から理解する』2001年、『初級シスアド必須合格用語』2002年、秀和システム。

<sup>30</sup> 川越建史・本多幸子著『初級シスアド独習テキスト&問題集』2001年、上野貞子他著『初級シスアド必須パターン』2002年、ローカス。

<sup>31</sup> 本多幸子・メディアMAI著『シスアド基本情報技術者用語辞典』2001年、高橋書店。

<sup>32</sup> メディアMAI著『私にもできた!初級シスアド計算問題』2003年、経林書房。

<sup>33</sup> 本多幸子・メディアMAI著『試験開始1分前まで役に立つ初級シスアド直前対策総仕上げ完全合格』『試験開始1分前まで役に立つ基本情報技術者直前対策総仕上げ完全合格』2004年、アスキー。

に、そうである。果たしてペーパーの書籍のままでいいのか、媒体の問題も勘案しながら、出版事業の再開に備えたいと思っている。

## 10. おわりに

本稿は、言うなれば、デジタル・ディバイドの解消をミッションとするNPOの活動記録であり、かろうじて事例研究としての意義を有するにすぎない。そこから普遍性のある経験則を引き出すのは牽強付会に過ぎるとの批判もあろうが、しかし、「新しい公共」を担う有力な主体の一つとしてのNPOにとっての、とりわけメディアの分野で活動するNPOとその担い手たちにとっての、教訓となりうると思われる点に付き、いくつか言及しておきたい。

第1は、「デジタル・ディバイドの解消」というミッションの今後の方向性である。インターネットはますます普及し、パソコンがもはや一人一台の時代を迎えたことに加え、携帯電話が単なる通話機からテレビさえ視聴可能な総合情報端末へと著しく“進化”している。このように情報テクノロジーが生活や仕事の不可欠な一部となった現代にあっては、もはやデジタル・ディバイドなどあり得ないし、少なくとも“デジタル弱者”の大部分を占める高齢者がやがて姿を消せば、その言葉自体死語になるだろうという意見もあり得る。だが、「HyperCard」から始まり、「ファイルメーカー」や「Access」といったアプリケーション・ソフトの解説書出版を手がけてきた経験からすると、そのような意見はきわめて表面的かつ近視眼的なものと言わねばならない。なぜなら、文書の作成・編集、計算、情報の検索・整理・保管、通信、会議など少し前まで手作業で行われてきた日常的な業務が次々とコンピュータ上で行われるようになってきており、かつての「読み書き算盤」は「読み書きパソコン」に変わってしまった。つまりパソコンを使えなければ事務的な仕事はこなせず、職にも就けない時代になったのである。しかも、パソコンとはいえ、実際の作業は各種のアプリケーション・ソフトを使って行われる。パソコンを仕事で使いこなすということは、畢竟、必要なソフトに習熟することを意味する。多くの人気アプリケーション・ソフトは使いや

すくなる一方で、内容も複雑高度化する傾向にある。複雑な仕事をパソコン上でこなそうと思えば思うほど、ソフト操作の習得に要する時間は長くなる。ソフト操作法を覚えなければ仕事ができないとすれば、そのための学習のニーズは増えることはあっても、決して減ることはない。だから、そのような学習の機会が容易にかつ安価に与えられなければ、デジタル・ディバイドはますます深刻になる恐れは十分にあるのである。

第2は、「デジタル・ディバイドの解消」というミッションをNPOが事業化する上の長短である。メディアMAIの場合は、素人の主婦たちが味わったソフト習得と活用のよろこびを講座や解説書に活かすという点に特徴があった。いわば同じ目線で教える側と教えられる側が気軽に学習できたわけである。また、固定経費がかかる活動拠点を持たない市民団体であるが故にYMCAという準公共的施設を借用して、安価に講座を続けることができた。また、講師もほとんど無償のボランティアで会員が引き受けてくれた。事務局体制が比較的しっかりしていたこともあり、事業の継続性も高かった。だが、出版事業に乗り出したときに、法人格を持たず、また事業実績にも乏しい市民団体はただちに資金の壁に遭遇する。結局、会員有志の個人的出捐に依拠せざるを得ないという、おなじみの構図がここでも見られた。出版事業は一種の“賭け”である。当たれば借金も帳消しになり、運営資金も潤沢になり得るものの、販売不振であればたちまち在庫と借金の山を抱え込むことになる。そのようにリスクの大きい事業戦略を採ることは、NPO、ましてボランティア市民団体には、決して勧められるものではないであろう。「身の丈」に合った事業態様と規模の選択が必要な所以である。

最後に、第3は、NPOそれ自体が一種の公共空間であるということである。メディアMAIは、特定非営利活動法人としての法人格を取得する前も後も、「来る者は拒まず、去る者は追わず」を原則とする、ゆるやかなアソシエーション型組織であった。そこに大まかな役割分担はあっても、年功、性別、職業、出自などによる序列も差別もなく、誰もが言いたいことを自由闊達に発言し議論できる場であった。その“磁場”から様々な提案が生まれ、修正され、具体化さ

れていったのである。メディアMAIの構成員の多くは平凡な家庭の主婦であった。自らの役割を家事や家業に意識的に、あるいは無意識に、限定し、対外的な発言を自己抑制してきた彼女たちが、“友達の輪”的にメディアMAIに集まり、そこでは見違えるように自己を主張し、積極的に役割を引き受け、負担や犠牲をいとわなかった。このような“公共空間性”は、厳密な分業システムや階統制によって規律される行政組織や企業組織にはまず存在し得ない。そのようなヒエラルキー型組織では、原則としてコミュニケーションは公定の経路と手続きによってしか

正当化されないからである。もちろん、NPOもそうしたヒエラルキー型組織になり得る余地はないとは言えない。だが、そうやってしまえば、NPOは自らを自己否定してしまうことになるだろう。NPOは、自らを開放し、参入障壁を可能な限り低くし、自由な言説が交錯しつつも、あたかも指揮者がいないオーケストラのように、そこから心地よい調和が創出されるような“公共空間”でなければならない。それが、著者が拙い経験からたどり着いたひとつの結論である。

メディアMAI・NPO活動の変遷と出版活動

活動年	できごと	出版活動	備考
1990年	SLDシステム構築		三和容器株式会社
1995年	Windows95発売		
1996年	7月10日、メディアMAI設立		設立発起人は17人
1996年	京都YMCAにて講座開始		5年間継続
1996年		YMCA講座向けテキスト作成	HyperCard使用
1997年		やっぱりハイパーカードらくらく入門編	森北出版
1997年		やっぱりハイパーカードらくらくスタック作成編	森北出版
1997年		ハイパーカード基礎プログラミング	ディーアート
1997年	インターネットの本格的普及		
1998年	アートアクション京都参加		3/26~29
1998年	メディアMAI 会員100名突破		
1999年		ハイパーカード・ボタンコレクション	ディーアート
1999年		ファイルメーカー Pro4.1 データベース作成術	ディーアート
1999年		Access97 事例販売管理	ディーアート
2000年	メディアMAI 会員300人突破		
2000年		初級シスアド基礎用語	ソフトバンク
2000年	YMCA四条烏丸校閉鎖		
2000年		一週間で覚える初級シスアド1、2、3	ソフトバンク
2000年		シスアド・情報処理用語2200	オーエス出版
2000年		シスアドEUC要点ノート、シスワードパズル	ソシム
2001年		初級シスアド重要語出題例	翔泳社
2001年		初級シスアド必須合格用語	秀和システム
2001年		初級シスアド独習テキスト&問題集	ローカス
2001年		シスアド基本情報技術者用語辞典	高橋書店
2002年		基本情報技術者重要語出題例	翔泳社
2002年		穴埋め式スーパークリア問題集	新星出版社
2002年		初級シスアド、基本情報技術者重要語	翔泳社
2002年		初級シスアド過去問800	秀和システム
2002年		初級シスアド必須パターン	ローカス
2003年		私にもできた!初級シスアド計算問題	経林書房
2004年	3月20日 NPO法人としての認証取得		1月25日準備委員会設置
2004年		初級シスアド直前対策総仕上げ完全合格	アスキー
2004年		基本情報技術者直前対策総仕上げ完全合格	アスキー
2006年	PC初心者を対象としたエクセル等講座開講		
2007年	「ソーシャル・イノベーション型再チャレンジ」プログラム再委託事業		同志社大学

## 参考文献

- ・起業支援ネット『起業物語』ミネルヴァ書房、2002年
- ・熊沢誠『女性労働と企業社会』岩波書店、2000年
- ・斉藤慎『社会起業家』岩波書店、2004年
- ・島田恒『非営利組織のマネジメント』東洋経済新聞社、2003年
- ・高寄昇三「コミュニティ・ビジネスと地域社会政策」『都市政策』（神戸都市問題研究所）108号、2002年、3-11ページ
- ・田坂広志『これから働き方はどう変わるのか—すべての人々が「社会起業家」となる時代—』ダイヤモンド社、2003年
- ・調査研究報告書『コミュニティ・ビジネスとコミュニティの再生について』（財）地域活性化センター、2005年
- ・中沢孝夫『<地域人>とまちづくり』講談社、2003年
- ・細内信孝『コミュニティ・ビジネス』中央大学出版部、2001年
- ・本間正明、金子郁容、山内直人、大沢真知子、玄田有史『コミュニティ・ビジネスの時代——NPOが変える産業、社会、そして個人』岩波書店、2003年
- ・町田洋次『社会起業家——「よい社会」をつくる人たち』PHP、2000年
- ・矢野直明『女性がひらくネット新時代』岩波書店、2004年
- ・山内直人『NPO入門』日本経済新聞社、2004年
- ・吉田純『インターネット空間の社会学—情報ネットワーク社会と公共空間—』世界思想社、2000年
- ・横山恵子『企業の社会戦略とNPO』白桃書房、2003年
- ・HRI生き方リサーチレポートVol.2『シニアライフの今、これから』Human Renaissance Institute、2002年
- ・HRI生き方リサーチレポートVol.3『ミドル世代のポテンシャル』Human Renaissance Institute、2003年
- ・HRI生き方リサーチレポートVol.4『ヤング世代という個人たち』Human Renaissance Institute、2004年
- ・HRI生き方リサーチレポートVol.5『明日に向い、いまを生きる同時代人たち』Human Renaissance Institute、2005年
- ・HRI生き方リサーチレポート2007『10年後の社会と生活』Human Renaissance Institute、2007年