

自己目的化するインターネットの「祭り」*

——「吉野家祭り」と「『ハレ晴レユカイ』ダンス祭り」の比較から——

谷 村 要**

1. はじめに

インターネットでは、「祭り」という言葉が独特の文脈で使われることがある。この場合の「祭り」は伝統的な祝祭のことを指すのではなく、インターネットの電子掲示板を通じて人々が特定の事象や事件に対して激しく盛り上がる状態を指す言葉である。

「祭り」はインターネットの電子掲示板の盛り上がりにとどまらず、オンラインを介してつながった人々により、現実空間において一種の社会運動とも見られる活動や表現活動を引き起こすことにつながっており、それが「事件」としてマスメディア上で取り上げられることもある¹⁾。

この「祭り」という言葉は、2001年の「田代祭」をきっかけとして広く普及していったと考えられるが、以降、様々な事件やテーマに関する「祭り」が起こってきた。このような「祭り」の多くは、散発的に行なわれるものであり、特定の事象に対する盛り上がりが終了した後、その活動の多くは雲散霧消する。

その中で、2006年の「祭り」の代表的事例の一つとして、「『ハレ晴レユカイ』ダンス祭り」や「ハルヒダンス祭り」と呼ばれる現象がある。この「祭り」に伴うオフライン・ミーティング（以下、「オフ会」と略記）では、インターネットを介して集まった参加者たちがダンスを練習し、その後、習得したダンスを撮影する。さらにオフ会後には、参加者たちの手により撮影されたダンス

の映像をYouTubeなどの動画共有サイトにアップロードし、第三者に公開するというスタイルを持つ。この「ダンス祭り」の特徴のひとつが、2006年5月前後より始まった「祭り」にも関わらず、2008年2月現在に至るまで継続的に続いている点である。インターネット上…多くは、主に2ちゃんねるとmixiにおいてであるが、ダンスを踊るためのオフ会の企画が常時話し合われており、全国のどこかでダンスオフ会が毎週のように開催されている。

このように継続的な「祭り」はどのようなコミュニケーション構造において成立しているのか。これが本稿の基本的な問題意識となる。

本稿では、この「ダンス祭り」やそれにとまなうオフ会への筆者による参与観察で得た知見を元に、「ダンス祭り」におけるオンライン—オフライン間で築かれるコミュニケーションの概念的図式を提示することを試みる。そのコミュニケーション図式が、これまで論じられてきた「祭り」の枠組みとどのような相違点を持つものであるかを、2002年の「吉野家祭り」と呼ばれる「祭り」行為への参与観察を行なった伊藤による「祭り」の構造（伊藤 2005）との比較において論じ、インターネットを介した集合行為の変容を提示することを目的とする。

2. 「祭り」とは

「祭り」という言葉が、インターネット上で特定の事件や事象に対し盛り上がる様子を指す言葉

*キーワード：「祭り」、CMC、インターネット

**関西学院大学大学院社会学研究科博士課程後期課程

1) 例えば、「祭り」に伴うオフライン・イベントを取り上げた新聞記事としては、「掲示板『2ちゃんねる』折り鶴運動 広島へ送ろう、60万羽の勢い」（『朝日新聞』2003年8月14日〔東京〕夕刊1面）や「靖国、若者も見つめた Tシャツで気軽に参拝 終戦記念日」（『朝日新聞』2006年8月16日〔東京〕朝刊1面）などが挙げられる。

としていつ頃から使われたか、その詳細は判然としない。しかし、少なくとも2001年末の時点で、上述の意味を持っていたことを伺うことはできる²⁾。

「祭り」と呼ばれるインターネット上の行動に早くから注目していた鈴木謙介は9・11のテロ事件における「2ちゃんねる」の反応を指す際に、「祭り」という言葉を用い、以下の定義で述べている。

「例えば『祭り』といえ、ネットの内外で起きているリアルタイムの出来事などと連動してアクセスや書き込みが集中する事態を指す。」
(鈴木 2002:30)

このように「祭り」は、リアルタイムの出来事についてインターネット上で多くの人々が特定の掲示板で議論する行為を指していたが、それが高じて「事件」となるものが現れる。それが、この「祭り」という言葉の認知度を上げることにもつながった「田代祭り」と呼ばれる現象である。「田代祭り」は、2001年末に起こった現象であるが、この「田代祭り」をきっかけにして、2ちゃんねるには「お祭り会場板」という「祭り」に関

して話し合うための掲示板が設置される。以後、その「お祭り会場板」において、様々な「祭り」が形作られることになる。

その「田代祭り」とは、どのような現象であったのだろうか。「田代祭り」とは、2001年に米国の雑誌『TIME』のウェブサイトで行なわれていたA Person of the Yearの投票で田代まさしを一位にしようとするインターネット上の運動のことを指す。A Person of the Yearとは、『TIME』誌が毎年その年を代表する人物を選出し、最終号の表紙をその人物に飾らせるニューイヤー企画である。1927年から続く当企画により選出された人物には、ガンジーやチャーチルなど、著名な人物が名前を連ねている。一方、田代まさしは2001年12月に、風呂場の覗き行為や覚せい剤所持といった様々なスキャンダルを起こし、所属事務所を解雇されていた³⁾。そのような人物を、米国同時多発テロ事件が起こった2001年のA Person of the Yearにあえて選ばうとした運動が起こったのは、オンライン上でのコミュニケーションを通じ、田代は暗い2001年の世相にお笑いタレントとして、あえてその身を犠牲とした笑いを提供したのだ、という事実の読み替えが「祭り」参加者の中で共有されたからである⁴⁾。

- 2) 初期の「祭り」である「田代祭り」をテーマとしたスレッドでは下記のような書き込みがなされている（「【米TIME紙】田代がビン・ラディン抑え世界一！」 <http://choco.2ch.net/news/kako/1008/10087/1008739542.html> より）。

1 名前：鉄腕28号◆Atom.28g 投稿日：01/12/19 14:25 ID:/XAFIJE7

2001年を締めくくりに、ふさわしい祭りです！

米【TIME】紙が「Person of the 2001」の投票を行っています。
75年の歴史を誇る由緒正しい賞で、過去には「ヒトラー」や「レーニン」なども選出されています。

本年度、現在までのトップはやはり「ビン・ラディン」で
2位以下は、「ブッシュ大統領」「ジュリアーニ N.Y 市長」と続きます。

田代まさしが「ラディン」「ブッシュ」「ジュリアーニ」を越え
世界一となる、又とないチャンスです！投票もかなり簡単です。

吾らが教祖、田代氏が、世界一の重要人物になれるよう清き1票を！
アメリカ人を驚かせてやれ！（藁

- 3) 田代は2000年の女性のスカートの中を覗いた盗撮容疑での書類送検に続き、2001年12月9日にアパートの風呂場を覗いたとして現行犯逮捕された（『朝日新聞』2001年12月11日〔東京〕朝刊社会面）。さらに、覚せい剤取締法違反（所持）容疑で逮捕され、11日付で所属事務所を解雇されている（『朝日新聞』2001年12月12日〔東京〕朝刊社会面）。
- 4) 前田至剛は、この「田代祭り」や「湘南ゴミ拾いオフ」を事例として、オンライン・コミュニケーション上において事実と「作り話」の意味の読み替えが高速に行われていることに注目している（前田 2004:163-164）。

この「田代祭り」以降、「祭り」と呼称されるものは数多くなされてきた。無数にある「祭り」を全て記述するのは困難なため、代表的な事例を下記に挙げる。なお、いずれの「祭り」も「2ちゃんねる」を中心に起こっている。

(1) 吉野家祭り

「田代祭り」直後の2001年12月24日から散発的に企画された「祭り」。具体的には、この「祭り」の参加者たちが、特定の日時に日本全国の吉野家各店舗に赴いて、「大盛ネギダクギョク」(牛丼大盛り・ネギ多目・玉子入り)というメニューを注文する、という行為である。一見理解しがたいこの行為がなされた大きな要因としては、2001年当時、「吉野家コピペ」⁵⁾と呼ばれる文章が2ちゃんねるなどで盛んにコピー&ペーストされ、吉野家という場に独特の意味づけがなされていたことと関係がある。12月24日に、この「吉野家コピペ」の内容に沿った行動を取るオフ会の提案に賛同する人々が増えた結果、実行された。この「祭り」では、参加者は吉野家で「大盛ネギダクギョク」を注文する。参加者同士は「馴れ合い禁止」であり、「殺伐」と食事を取った後にはそそくさと店を後にする。自宅に帰った後に、参加者はインターネットの電子掲示板に自らの体験談を書き込み、盛り上がるのがこの「祭り」の形式である。「吉野家祭り」は、2003年まで散発的に行なわれていたが、2004年BSEの影響により牛丼が吉野家のメニューから消えることで廃れることとなる。この「吉野家祭り」において、伊藤昌亮は、2002年12月24日に吉野家新宿靖国通り店にて行なわれたオフ会への参与観察を通じて、「祭り」の儀礼的パフォーマンスを指摘した。この「祭り」に関しては後に詳しく触れる。

(2) 湘南ゴミ拾いオフ(「祭り」オフ)

2002年ワールドカップのフジテレビの報道姿勢が「偏向」報道だという議論により、2ちゃんねる

る上が「祭り」状態になる中で、発生したオフ会。フジテレビが2002年7月7日に放送した27時間テレビの中で行なう予定であった湘南海岸ゴミ拾い企画の前に、湘南のゴミを拾いつくしてしまおうとする考えが議論の過程で持ち上がる。この意見に賛同した人々によって、実際に27時間テレビの放送時まで湘南のゴミを拾いつくしたとされる⁶⁾。

(3) 川崎祭り

2003年、当時中日ドラゴンズに在籍していた川崎憲次郎投手をオールスター投票第一位にしようとした「祭り」。川崎投手が、ヤクルトスワローズから中日に移籍して以降の2年間に高額年俸に見合わない成績しか残せなかったことへの反感が背景となって発生した。結果、川崎投手は多数のインターネット投票によりオールスター一位となるが、投票が行なわれた前述の経緯から、川崎投手はオールスターへの出場を辞退することとなる。

(4) 折り鶴14万羽プロジェクト

2003年8月1日、関西学院大学の学生により広島平和記念公園の折鶴が燃やされる事件が起こった。その直後、燃やされた分の折鶴を折り公園に送ろうという提案が2ちゃんねるでなされ、始まった「祭り」行為。「しない善よりする偽善」というキャッチフレーズの下、多くの人々によって折られた折鶴は、広島周辺に在住する有志のもとに送られ、8月15日には、全国から送られた約83万羽が献鶴するオフ会が行われることになった。しかし、オフ会の参加者の行動に度を越えてはしゃぐ行為(胴上げや記念撮影など)が後に判明すると、それを理由として参加者への批判がインターネット上で展開されることとなった⁷⁾。

(5) 「マイヤヒ」フラッシュ祭り

モルドバ出身の音楽グループO-Zoneの「Dragostea din tei」におけるモルドバ語の歌詞を

5) Not Foundというサイトの2001年4月8日の日記がそのオリジナルとされる (<http://www2.diary.ne.jp/logdisp.cgi?user=69964&log=20010407>)。

6) 「湘南ゴミ拾いオフのまとめページ」(<http://fuji1515.at.infoseek.co.jp/>)を参照。

7) オフ会の様子とその後の顛末については、以下のサイトに詳しい。「折り鶴14万羽プロジェクト～広島オフレボじゃけん!～」(<http://www.geocities.co.jp/HeartLand-Oak/1739/>)

異なる日本語に読み替える「空耳」歌詞を元にしたフラッシュムービーが2004年10月頃より個人の手で多数作られ、2ちゃんねる上で大きく話題になった。その盛り上がりを受ける形で、avex が後にその空耳フラッシュムービーをCDの特典DVDとしてつけるなどの動きが起こったが、フラッシュムービー内に出てくる「モナー」(2ちゃんねる特有のキャラクター)の外見に酷似したキャラクターを「のまネコ」として著作権表示をつけて販売したことにより、インターネット上で抗議行動が発生する(「のまネコ」問題と称される)。結果、「祭り」は衰退することとなる。一方、海外では、ゲイリー・ブロルスマという少年によってなされた「Dragostea din tei」の音楽にあわせて踊る「Numa Numa Dance」が2004年12月以降、人気となり、現在もそれに類似したダンスの動画が様々な人の手によって動画共有サイトにアップロードされている⁸⁾。

以上の事例を見るだけでも、「祭り」は様々な形態を取り、様々な意図を持って行なわれる現象であると受け取ることができる。明らかに「悪ふざけ」として行なわれた「田代祭り」や、「悪意」を実現しようとした「川崎祭り」のようなものあれば、非常に「マジメさ」やロマン主義的な論理を押し出した「折り鶴14万羽プロジェクト」のような現象もある。

2007年1月1日の毎日新聞に掲載されたコラム「ネット君臨」では、「祭り」を「『悪意』が燃えさかる」ものとして述べている⁹⁾が、それは一面的なものといえよう。「祭り」活動といえるものには「折り鶴14万羽プロジェクト」や「白血病解析プロジェクト@Team 2ch¹⁰⁾」のように、「善意」と受け取ることの出来る活動も多く存在しており、鈴木が指摘するように、「祭り」は「悪意」によって引き起こされるものというより、道徳的な立場から引き起こされているものが多いことに注意する必要がある(鈴木 2007:208)。「折り鶴14万羽プロジェクト」の項で前述したように、オ

フ会における参加者たちのはしゃぎぶりへの批判や、「のまネコ」問題における反応の際などに使われた論理にそれを見て取ることができる。

このような「祭り」の特徴もあり、「祭り」を論じる際は、各々の「祭り」における動機や実際の過程そのものより、その表象に見られるコミュニケーションの結果に主眼が置かれてきた。「祭り」の過剰なまでの盛り上がりと2000年代の若者社会に蔓延する閉塞感との関係を指摘した鈴木(鈴木 2005)や、「祭り」に見られる「いきすぎたシニシズム」としての「ロマン主義」を70年代以降のマスメディア上の言説の変遷と絡ませて論じた北田(北田 2005)、「インターネット・ファッド」としての「祭り」の創造的行為に注目した遠藤の議論(遠藤 2007)などにそれは見られる。一方で、「祭り」の実際の過程、すなわち、「祭り」という「コンピュータによって媒介される」集合行為のコミュニケーション過程を実証的に論じるという点には、それほど注意されていない。

しかし、人間の行動は、その時代における社会的なあり方——アーキテクチャによって制約を受けるものであり、とりわけインターネットにおいては技術的構造が利用者の行動を大きく制限するものである(Lessig 2001)。そして、その技術構造の変容は、刻一刻と進んでいる。

やや言葉だけが一人歩きしている点が否めないが、「Web2.0」という言葉が2005年からマスメディア上で頻繁に用いられるようになっている。この言葉はインターネットの新しいサービス全般を指すが(また、それゆえにわかりにくいのであるが)、それらのサービスにより様々な現象が起こっていることはすでに幾人もの論者により指摘されている(梅田 2006など)。同様に、「祭り」という「コンピュータによって媒介される」集合行動を考える際に当たってもその影響を鑑みる必要がある。ゆえに、本稿では、参与観察から得られた知見に基づき「祭り」のコミュニケーション過程を描くことを試みる。そこから、インター

8) Numa Numa Dance への言及は(遠藤 2007)に詳しい。

9) 「ネットでは住人たちが一つの話題に群がり、ときに『悪意』が燃えさかる。彼らはそれを『祭り』と呼ぶ。」(『毎日新聞』2007年1月1日[東京]朝刊一面)

10) 以下のHPを参照。「白血病解析プロジェクト@Team 2ch」(<http://p-q.hp.infoseek.co.jp/>)

ネットにおける技術的背景の変容と、そのコミュニケーション過程との関連を見出したい。

その「祭り」の過程における技術面の変容が及ぼした影響を示すために、本稿では『ハレ晴レユカイ』ダンス祭り」を取り上げる。次で、その「祭り」への参与観察で得た知見を元に、「祭り」においてなされるコミュニケーションの過程を記述する。

3. 『ハレ晴レユカイ』ダンス祭り」の過程

「祭り」の2006年の代表的な事例として取り上げることができるのが、アニメ「涼宮ハルヒの憂鬱」(SOS 団製作、独立 UHF 系放送) のエンディングテーマ「ハレ晴レユカイ」に関連した「祭り」である。この楽曲に関連した「祭り」活動は、二つに分けることができる。一つは、「ハレ晴レユカイ」を CD 売上 1 位にしようとする販促「祭り」であり、もう一つは、インターネットを介して参加者が集い、アニメ「涼宮ハルヒの憂鬱」のエンディングシーンで登場人物たちが踊る振り付けを真似て、路上や公園で踊るダンス「祭り」である。この二つの「祭り」がどのように形成され、関連しあってきたかに関しては、著者が別の場所で述べていることもあり¹¹⁾、本稿においては、後者の事例についてのみ取り扱う。

アニメ「涼宮ハルヒの憂鬱」では、毎回のエンディングシーンにおいて、5 人の登場人物たちが音楽に乗って軽快なダンスを披露する。このアニメーションの出来が良かったこともあり、このダンスを模倣して、実際に踊り、その様子を撮影した動画をインターネット上の YouTube などにアップロードすることが2006年4月より頻繁に起こるようになる。このような行為は、『ハレ晴レユカイ』ダンス祭り」や「ハルヒダンス祭り」と

称されている。また、インターネットを介してダンス「祭り」参加者が集い、現実空間上で練習や撮影を行なうことは、「ダンスオフ」や「ダンスオフ会」と呼ばれている。

このようなダンスオフ会は、有志の手により、SNS (ソーシャルネットワーキングサービス) 国内最大手の mixi 内にあるコミュニティ¹²⁾「みんなでハルヒの ED 曲を踊ろう」や、2ちゃんねるの大規模 OFF (ネタオフ) 板のスレッドで告知され、参加者を集めるようになっている。これらのトピックや電子掲示板を見れば、ダンスオフ会が毎週のように全国のどこかで行なわれていることを確認することができる。

著者は、このダンスオフ会が広まる一つのきっかけとなった2006年5月20日に行なわれた大阪城ダンスオフ会から、継続的に関西で行なわれたダンスオフ会への参与観察を続けており¹³⁾、また、参加者へのインタビューを行なってきた。以下では、著者が参与観察やインタビューによって得た知見を基に、この「ダンス祭り」の過程を概略的に記述する。その上で、それらのダンスオフ会に見られるコミュニケーションの流れについて図式化することを試みたい。

ダンスオフ会は、前述のように、多くは mixi の「みんなでハルヒの ED 曲を踊ろう」コミュニティ内にあるトピックや、日本の電子掲示板として最も利用者を集めている「2ちゃんねる」内のオフ会の企画等を行なうための「大規模 OFF 板」において告知がなされる。多くの場合、オフ会を企画した者は自らの名前 (もしくは、ハンドルネーム) を明記し、日時や場所を定めてオフ会の告知を行ない、参加者を募っている。このようにして集められた参加者は、少ないときは数名のときもあれば、多いときには100名を越えるほどの人数が集まるときもある¹⁴⁾。

場所は、公園になるときが多いが、公民館内のダンス練習室を借りて、練習することもある。日

11) 「ハレ晴レユカイ」販促「祭り」とダンス「祭り」の関連については、(谷村 2008) に記述した。

12) コミュニティとは、mixi の機能の一つであり、特定の話題について、同一の趣味を持つ者同士が語り合うことを目的とした掲示板機能のことを指す。

13) 参加したオフ会としては、2007年2月3日に西宮で行なわれたダンスオフ会や、2007年3月21日に日本橋で行なわれたオフ会などを挙げることができる。

14) 大人数が集ったダンスオフ会として、代表的なものは、2007年3月21日に日本橋公園で開催されたものや、2007年3月25日や4月8日に秋葉原で行なわれたものが挙げられる (谷村 2008)。

時に関して言えば、週末の正午前後が集合時間となることが多い。参加者の性別について言及すると、男性が多くを占める¹⁵⁾。ただし、ダンスオフ会が広がるに従い女性の存在感は増しつつある。実際、80名以上の人数が踊った2007年3月21日の日本橋ストリートフェスタ¹⁶⁾開催当日に行なわれたダンスオフ会では、女性参加者が中心で踊っている（写真3-1参照）。参加者の年齢層は、下は中学生から上は30代に至るが、多くは高校生と大学生・専門学校生が占める。

参加者が、実際に集合し、ダンスを踊る場所に移動した後にはまず始まるのは、「練習」となる。ダンスオフ会に何度も参加し、ダンスに習熟した参加者が多くを占めるオフ会ならば、後に記述する「撮影」をすぐに行なうこともあるが、多くの場合は、ダンスの振り付けについて練習する時間が2、3時間ほど取られる。ダンスを知らない、または自分が未熟だと感じる参加者は、習熟者の指導に従い、参加者が持ってきたノートPCやDVDプレイヤーに映し出されるアニメーション

に沿う動きを観察・模倣し、ダンスを習得していく（写真3-2参照）。オフ会によっては、このような「練習」に留まるオフ会もあるが（そのようなオフ会は「練習オフ」と呼ばれる）、何回か練習を繰り返す中で多くの参加者のダンスがある程度サマになってくると、往々にして、次に「撮影」が行なわれる。

「撮影」とは、「本番撮影」などとも呼ばれ、集団でダンスを踊る姿をビデオカメラなどで撮影する行為である（写真3-3参照）。このような「撮影」行為は、もともとオフラインでの集合行動を伴う「祭り」において行なわれていたことであり、撮影されたデータをインターネット上にアップロードすることで、「祭り」参加者はその写真やレポートを「ネタ」として、「祭り」を振り返る。このような「撮影」行為が、同様にこのようなダンスオフ会でも行なわれているのである。

「撮影」の際、オフ会参加者の誰かが撮影役となり、複数回踊る中で撮影役を変えていくことになるが、規模が大きいオフ会になると、ダンスの

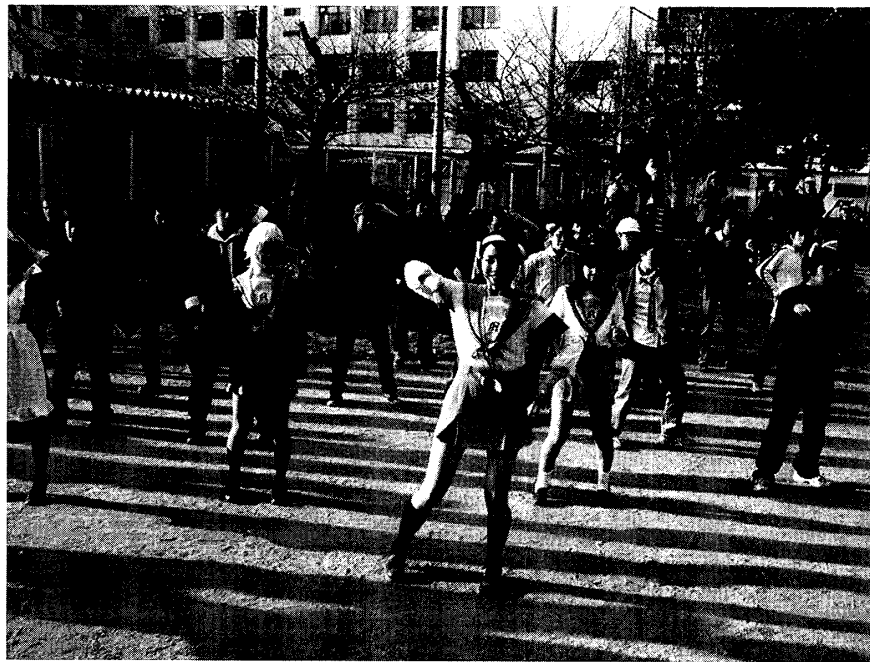


写真3-1 日本橋ストリートフェスタにおけるダンスオフ会の様子（2007年3月21日 谷村撮影）

15) 例えば、2006年5月20日に大阪城公園で行われた「発売記念ダンスオフ」では、約30人の参加者のうち、女性は3名のみの参加であった。

16) 大阪の電気街として有名な日本橋で毎年大阪市などにより行なわれるイベント。堺筋の一部を当日のみ歩行者天国とし、パレードやアニメ上映会などを行なう。また、当日はアニメキャラなどに扮するコスプレ行為を積極的に認めており、「日本橋コスプレ祭り」と銘打たれている（<http://www.denden-town.or.jp/festa/>や、<http://www.ponbashi.jp/>を参照）。



写真3-2 『練習』における一風景。モニターを用いながらダンスのパートなどの相談を行なう参加者たち
(2007年2月3日 谷村撮影)



写真3-3 「撮影」の準備を行なう参加者たち (2007年2月3日 谷村撮影)

練習にも本番にも参加せず、ただ撮影をするためだけにオフ会に参加している者がいることもある。そのような撮影役は「撮影班」とも呼ばれ、ダンス動画の映像編集やインターネット上へのアップロードなどを任せられることになる。撮影時には、カメラを前に参加者の一部、もしくは撮影役を除く全員が陣取り、曲に合わせてダンスを

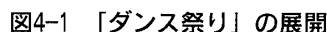
踊ることとなる。この際、数回撮影が行なわれた後に、オフ会は終了となり、後は二次会などを経て解散となる。しかし、「ダンス祭り」はこれで終わるわけではない。むしろ、「祭り」としてはここからが「本番」なのである。

撮影役によって、撮影された動画データは、撮影役本人、もしくは撮影役からデータを受け取っ

このようなダンス動画やその動画を見た第三者の評価を「ネタ」にして、オフ会参加者たちは、オンライン上（主に mixi や 2ちゃんねる）で再び盛り上がることとなる。ダンスをともに踊った参加者は、お互いの mixi におけるニックネームなどをオフ会で表明しあうことでオフ会の後も継続的なネットワークを持つことがある。そのネットワークから、また新たなダンスオフ会が生まれる形で、現在に至るまで、このダンスオフ会は継

「ダンス祭り」は「Web2.0」の範疇に含まれることの多い、インターネットの新しいサービス——動画共有サイトとSNSなど——と極めて深く関わっている。それにより、「祭り」のコミュニケーション過程に変容が生じ、ダンスを撮影するオフ会という形式が生まれた。このような変容が、以前の「祭り」と比較して、どのような違いを生んでいるのかを、次に論じたい。

図で提示するように、「ダンス祭り」の流れを見る際、CMC段階（ONの世界）とオフ会段階



18) 例えば、「stay away」「もってけ！セーラーふく」「レッツゴー！陰陽師」といった楽曲にあわせて踊るオフ会が開催されている。

(OFFの世界)を巡る「祭り」であることが指摘できる。すなわち、オンライン上で「オフ会企画」がなされた後に、現実(オフライン)空間での集合行動(オフ会)がなされる(「集合」⇒「練習」⇒「撮影」⇒「解散」)。その後、撮影された動画は参加者たちの手によりインターネット上にアップロードされ、第三者の目にダンスオフ会の動画が触れるようになる。その動画を「ネタ」として、自己充足的(自己目的的)なコミュニケーションが行なわれ、さらなるオフ会の企画がこの「祭り」において行なわれるのである。

さて、ここで「ネタ」という言葉について言及したい。先にあげた鈴木は「祭り」における「ネタ」を「盛り上げることのできる材料」(鈴木 2005:7)として定義している。すなわち、ある特定の事件や事象(のニュース)は盛り上がることのできる「ネタ」として作動し、さらには「祭り」を駆動する「燃料」¹⁹⁾として機能していると言える。

「祭り」の参加者たちは、「祭り」に伴う現実空間上での活動の証を、記述し、あるいは撮影してインターネット上にアップロードする行為を時に行なう。「祭り」参加者たちは、それをCMCにおける話のネタとしてさらなる盛り上がりを試みる。すなわち、この場合は「ネタ」を自ら作り出しているということになる。

そのような「ネタ」が、頻繁にインターネット上に投稿された「祭り」の事例として、「吉野家

祭り」が挙げられる。「吉野家祭り」は、前述したように、特定の日時(クリスマスや大晦日、バレンタインデーなど)にインターネットを介して集まった人々が吉野家で牛丼の特定のメニュー(「大盛ネギダクギョク」など)を頼むパフォーマンスを指すが、この際、牛丼を注文した「祭り」参加者の幾人かは領収書に奇妙な宛名(2ちゃんねる特有のキャラクター名など)を書かせ、その領収書を撮影した写真をインターネット上にアップロードすることがなされている²⁰⁾。また、オフ会に参加した際の出来事や体験談を「レポ」として2ちゃんねるに投稿している。

この「吉野家祭り」への参与観察から、ここで言う「ネタ」のアップロードを儀礼的パフォーマンスとして捉えた伊藤昌亮は、「祭り」の過程を、オフ会を区切りとして、プレ段階・実行段階・ポスト段階の3つの段階に分けた。そのモデルは以下のように示すことができる(図4-2)。

伊藤はあくまでもターナーが指摘した「日常的な社会秩序を「集団として振り返る」ための行動」(伊藤 2005:94)としての集団的なパフォーマンスのモデル(Turner 1976)に従う形で「祭り」の過程を描いているため、このままでは、「ダンス祭り」のモデルと厳密な比較を行なうことはできないが、伊藤が「プレ」と「ポスト」という言葉で表現したことは、伊藤自身が「祭り」という行為に「前」「後」が存在する意識を表していると言えよう。実際、「吉野家祭り」は、特

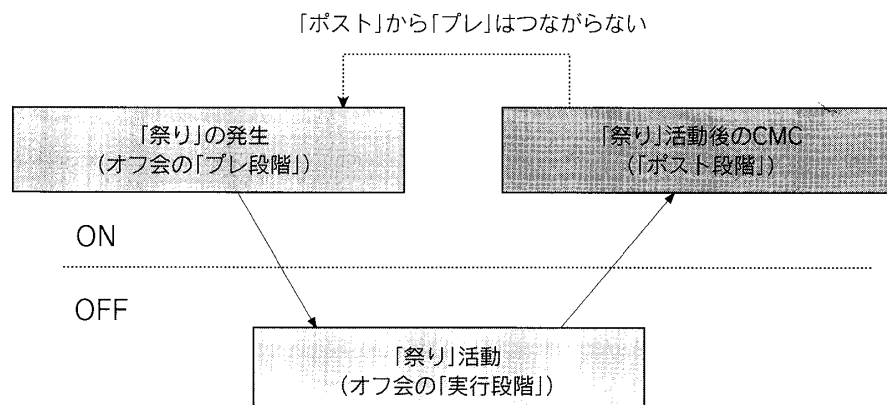


図4-2 「吉野家祭り」の展開。(伊藤 2005)を参考

19) インターネット上では、「祭り」を発生させたり持続したりするような「ネタ」のことを「燃料」という言葉で用いられることがある。

20) アップロードされた領収書の画像などは以下のHPにて確認することができる。「殺伐と吉野家へネギダクギョク」(<http://www2.mnx.jp/carvancle/yoshigyuu/>)

定の日時におけるオフ会が終了した後は、次の「祭り」を行なうに当たり、意味ある日時になるまでの間、しばらく「祭り」は沈静化することとなる。この点が常時「祭り」を持続し続ける再帰的運動を持った「ダンス祭り」と異なる点となる。

なぜ「祭り」が持続せずそのコミュニケーションが切断されるのか。

一つには、「祭り」を特徴づける事象がコミュニケーションを行なう当事者にとって操作不可能であることが挙げられよう。「吉野家祭り」は、特定の「日時」に、特定の「場所」——この場合は吉野家——で、牛井を食べることがその「目的」である。そのため、後の BSE 問題による牛

肉の輸入規制により、「祭り」を駆動させる重要な「目的」である牛井が吉野家で食べられなくなると、途端に「祭り」はその活動を収束していくこととなる。これはその他の「祭り」においても言えることであり、日時・場所・目的といった要素のうち全て、もしくは、いずれかが「祭り」参加者にとって操作可能でないがゆえに、それらのいずれかが満たされ、過ぎ去ることにより、「祭り」は収束していくと考えられる。

一方で、『ハレ晴レユカイ』ダンス祭りにおいては、そのような「祭り」を規定する要素が極めて緩くなっている。そのため、「祭り」は制限を受けることなく持続し続けやすい「祭り」であると考えることができる。

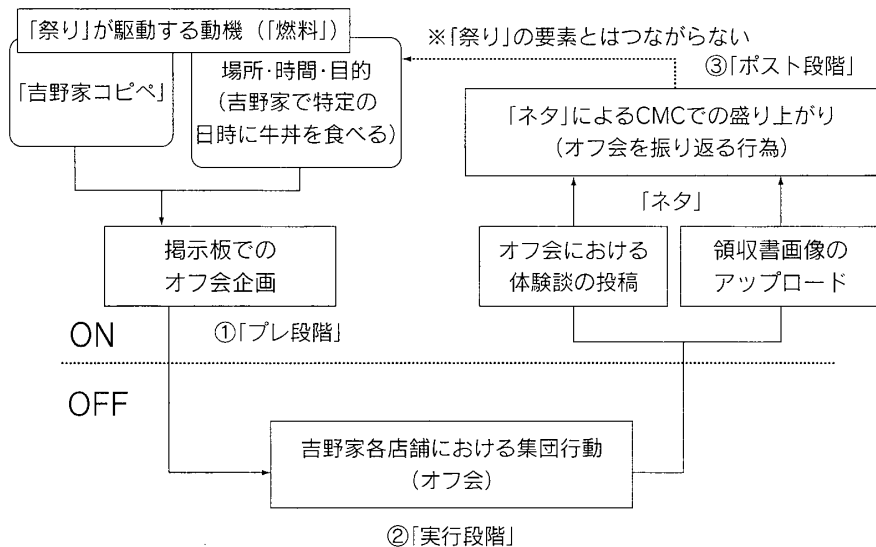


図4-3 「吉野家祭り」におけるオンライン上の過程

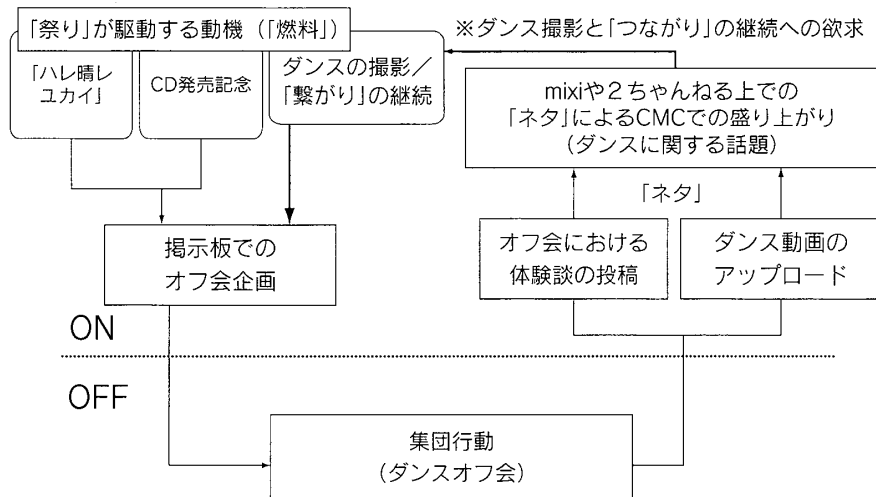


図4-4 「ダンス祭り」におけるオンライン上の過程

上記の件を鑑みて、オンライン上でのコミュニケーションに重点を当てれば、以下のような図式を提示できよう（図4-3、図4-4）。

両方の「祭り」とも、撮影した「ネタ」をアップロードする行為を伴うが、伊藤が「ポスト段階」と呼んだコミュニケーションの局面において、相違点が存在する²¹⁾。すなわち、オフ会後のCMCが、次のオフ会の企画へと繋がるという点である。

先にも述べたように、「吉野家祭り」においては、「祭り」参加者同士は現実空間上でほとんど交流を持たず、あくまでも「吉野家で牛丼を食べる」というパフォーマンスを遂行することに終始している。そのため、「祭り」参加者同士でのネットワークは生み出されず、ネット上においても、あくまで「名無し」として交流し合うのみである。一方、『『ハレ晴レユカイ』ダンス祭り』では、ともにダンスを踊った者同士が、mixiのニックネームを教え合うなど継続的な人間関係を築こうとする志向が見受けられる。そのため、見知った者同士によるオフ会を再度開催することができる。

「ダンス祭り」の再帰的運動を維持する要素としては上記の点が指摘できるが、本稿における「ダンス祭り」のコミュニケーション過程と「吉野家祭り」のそれとの比較の中で最も強調したいのは、「ダンス祭り」には、インターネット上で盛り上がるための「ネタ」を自らの手で作り出すという目的を持っていることである。

ダンスの動画をアップロードしたことで得られる第三者からの反応は、さらなるダンスを撮影することへの動機となり、また第三者のダンスオフ会への流入を生み出す。ここに、「ネタ」を作り出すための「祭り」というある種の逆転現象が起こる。この際、当初の「祭り」の燃料となっていた要素は抜け落ち²²⁾、「祭り」を盛り上げるための「ネタ」を生み出すための「祭り」という、「祭り」の自己目的化が起こる。それはすなわち、「祭り」の日常化現象とも言えるだろう。

先の「吉野家祭り」においては、あくまでも領収書の「撮影」は「(特別な)祭りの証」を記録し、それを「ポスト段階」のCMCにおいて「集団として振り返る」ための「メモリアル」(鈴木 2007:162)としての「ネタ」を提供することを目的としている。

しかし、「ダンス祭り」は「ネタ」を撮影するための「祭り」である。ここにおいて、「ネタ」は図4-1で描いたようなコミュニケーションの循環の中で絶えず生み出されていく。そして、作り出された「ネタ」はインターネット上にデータとしてアップロードされ、拡散し、新たな「祭り」参加者を取り込みながらCMCの盛り上がりと継続を維持し続けるのである。

5. 結びにかえて

以上、2つの「祭り」におけるコミュニケーションの過程を事例として比較することで、「祭り」の自己目的化というインターネット上の集合行動の変容を論じてきた。このような電子メディアを使った若者の自己目的的なコミュニケーションはこれまで多くの論者によってなされてきた(富田・岡田ら 1997; 森岡 2002; 浅野 1999など)が、ここでは、それが「ネタ」の撮影と公開という表現活動に繋がっていることがその大きな特徴といえよう。

このような「祭り」のあり方は、鈴木が指摘した以下のような「メモリアル」と「記録」を巡る議論とも、関係しているかもしれない。

「メモリアルと情報化の関係で言えば、もっとも重要なのはメモリアルそのものが情報化され、集合的記憶の喚起を可能にする抽象的なものから、記録として保存された具体的なものと変化する可能性だ。」(鈴木 2007:163)

鈴木言う「メモリアル」とは何かを想起するための媒体であり、具体的には、家族や親類間で

21) 両者の大きな相違点として、電子掲示板を中心にしたCMCと、動画共有サイト・SNS・電子掲示板を横断したCMCという技術的側面の相違があるが、ここではその詳細は論じない。技術的背景の違いについては(谷村 2008)を参照。

22) ダンスオフ会は当初、「ハレ晴レユカイ」の楽曲CD発売を記念として行われたものであった。(谷村 2008)

の集合的記憶を想起させる「墓」などが挙げられている。鈴木は、この「メモリアル」のように「記憶」を想起させるものから、「記録」という事実の記述が情報化により前面となりつつある現象を論じている。そして、鈴木は「近年の流行」として葬式における遺体の撮影などに言及し、「死」へのタブー性を軽々と乗り越え死者の写真を撮って「記録」を残そうとする人々の行為から、「記録」の「記憶」への優越を指摘する。

具体的なデータ（記録）を残そうとする行為は、これまで記述してきたような「祭り」の「ネタ」撮影とそのインターネット上へのアップロードする行為にも見られてきた。しかし、同じ「記録」であっても、「祭り」を振り返る目的としての「ネタ」と、「祭り」を盛り上げ駆動させる「ネタ」では、両者の「ネタ」の意味合いは異なると言えるだろう。盛り上がるための「ネタ」を撮影するための「ダンス祭り」は、ダンスの「記録」がさらなる行動を引き出していく。

このようなインターネット上の再帰的な現象からは、他者性を失いつつある「巨大な内輪空間」の中の若者たちの姿を論じることでもあるであろうし、また、自己目的的なコミュニケーションの中で作り出される再帰的創造行為として論じることでもできよう。また、東浩紀が指摘した「データベース消費」（東 2001；2007）のあり方の一つであると捉えることもできるだろう。これらの議論を深化していくことには非常に興味をひかれるが、それはまた別の機会に論じることとする。

また、前述したように、「祭り」は極めて多面的な特徴を持っており、本稿で論じたコミュニケーションという側面だけでこの「ダンス祭り」という集合行為の全てを理解し、論じるのは、十分ではない。今回描いたようなコミュニケーションが成立する中でどのような「祭り」が実際に営まれ、人間関係が形成されているのか。実証的研究に基づき、コミュニケーションのやりとりの詳細を記述し検証していくことが今後の課題となる。

文 献

- 浅野智彦（1999）「親密性の新しい形へ」富田英典・藤村正之編『みんなぼっちの世界』恒星社厚生閣 p. 41-57
- 東浩紀（2001）『動物化するポストモダン』講談社現代新書
- （2007）『ゲーム的リアリズムの誕生 動物化するポストモダン2』講談社現代新書
- Denis, Michel. (1979) *Les images mentales*. Paris: Presses Universitaires de France. (=1989 寺内礼監訳『イメージの心理学 心像論のすべて』勁草書房)
- 遠藤薫編著（2004）『インターネットと〈世論〉形成』東京電機大学出版局
- （2007）『間メディア社会と〈世論〉形成』東京電機大学出版局
- 伊藤昌亮（2005）「ネットに媒介される儀礼的パフォーマンス —— 2ちゃんねる・吉野家祭りをめぐるメディア人類学的研究」『マス・コミュニケーション研究』No. 66 pp. 91-110
- Carey, J. W. (1992) *Communication as Culture: Essays on Media and Society*. Routledg. USA.
- 北田暁大（2005）『嗤う日本の「ナショナリズム」』NHK ブックス
- 久保正敏（1996）『マルチメディア時代の起点 イメージから見るメディア』NHK ブックス
- Lawrence Lessig (1999) *Code and Other Laws of Cyberspace*. Basic Books. (=2001 山形浩生・柏木亮二訳『CODE——インターネットの合法・違法・プライバシー』, 翔泳社.)
- 前田至剛（2004）「現実から物語へ／物語から現実へ」阿部潔・難波巧士編著『メディア文化を読み解く技法』pp. 146-169 世界思想社
- 宮田加久子（2005）『きずなをつなぐメディア ネット時代の社会関係資本』NTT 出版社
- 水越伸（2002）『新版デジタル・メディア社会』岩波書店
- 森岡正博（1993）『意識通信ドリーム・ナビゲイターの誕生』筑摩書房
- Robinson, W. (2006) *Catching the Waves: Considering Cyberculture, Technoculture, and Electronic Consumption*. Silver, D. & Massanari A. ed. *Critical Cyberculture Studies*. New York University. Press. pp. 55-67 USA.
- 鈴木謙介（2002）『暴走するインターネット』イーストプレス
- （2005）『カーニヴァル化する社会』講談社現代新書
- （2007）『ウェブ社会の思想 〈偏在する私〉をどう生きるか』NHK ブックス
- 谷村要（2008）「インターネットを媒介とした集合行為

によるメディア表現活動のメカニズム—「ハレ晴
レユカイ」ダンス「祭り」の事例から—」『情報通
信学会誌』Vol. 25 No. 3 pp. 69-81

富田英典・岡田朋之・高広伯彦・藤本憲一・松田美佐
(1997)『ポケベル・ケータイ主義!』ジャストシ
ステム

Turner, V. (1969) *The Ritual Process*. Walter de Gruyter.
(=1976 富倉光雄訳『儀礼の過程』新思索社)

梅田望夫 (2006)『ウェブ進化論 本当の大変化はこれ
から始まる』筑摩書房

“MATSURI” Constructing of a Self-purpose

—Based on a Comparison between “Yoshinoya MATSURI” and “Hare Hare Yukai’ Dance MATSURI”—

ABSTRACT

In this paper the phenomenon “MATSURI” (i.e. “Festival” in Japanese language and culture) which is often generated on the Internet of Japan is described. “MATSURI” is a concept and behavioral practice which refers to and points out the situation where people involve themselves and connect with each other through the Internet electronic board. In “MATSURI” people who have connected using the electronic bulletin board reinterpret cyber space as real space. This phenomenon, also known as a “fad”, has frequently occurred on the internet in Japan since 2001. However, it seems that the structure of the activity and involvement is being transformed. This transformation began with the new internet service known as “Web 2.0.” In this paper, I described “Yoshinoya MATSURI” where participatory observation was dance (Ito 2005), and “Hare Hare Yukai’ dance MATSURI” where I effected participatory observation utilizing a concept diagram, and I compare the two “MATSURI” processes. In addition, I consider the transformation of MATSURI in Japan. I conclude continuation of mediated communications of MATSURI.

Key Words: MATSURI, Computer Mediated Communication, Internet