

氏名	谷村 要
学位の専攻分野の名称	博士（社会学）
学位記番号	甲社第58号（文部科学省への報告番号甲第586号）
学位授与の要件	学位規則第4条第1項該当
学位授与年月日	2016年2月16日
学位論文題目	ネットコミュニティが形成する文化事象の社会学的研究 —2000年代後半の変容に着目して—
論文審査委員	（主査） 教授 奥野卓司 （副査） 教授 荻野昌弘 難波功士

論文内容の要旨

本研究「ネットコミュニティが形成する文化事象の社会学的研究—2000年代後半の変容に着目して—」は、本学周辺（西宮市）を舞台にしたアニメ『涼宮ハルヒの憂鬱』をめぐる、おたがいに見知らぬ若者たちのインターネット上での情報交換、二次画像を介した交流を通じて、それがオフライン（現実社会）でのダンス集会、アニメの舞台と考えられる場への訪問とその情報確認（いわゆる「聖地巡礼」）などの現象を中心に表出する様を参与観察的に記述、解釈することで、インターネット、とりわけSNS（ソーシャル・ネットワーク・サービス）が普及した、今日の社会における非対面接触を基盤とする「コミュニティ」の今日的意味の変容、とくに「ネットコミュニティ」の変容を描き出すことを目的としている。

筆者は、まず、「ネットコミュニティ論」に関する先行研究を踏まえて、ネットコミュニティの特徴を位置づけている。（後に詳述するが、本研究では「コミュニティ論」ではなく、あくまで「ネットコミュニティ」論のみを前提としている。）このネットコミュニティが、2000年代後半の情報技術の進歩に支援され、どのようにして仮想空間と現実空間を越境した現象を築いてきたかを、上記の「ハルヒダンス」のオフ会および「アニメ聖地巡礼」などを例に、その初期段階から筆者が参与観察し、興味、趣味を共有する仲間とともにラポールを形成したうえで、当事者として参画しつつインタビュー調査し、一方で社会学の観点から「距離」をとって検証している。

本論文は、以下の構成によっている。

まず、第Ⅰ部で、先行研究の文献を通じて、本研究の位置づけとネットコミュニティを通じた創作文化を描き出す。ネットコミュニティの「集合的沸騰」現象の先駆であると言える、インターネットの「祭り」について論じている。そのうえで、1950年代のハッカー文化の思想（「ハッカー倫理」）に始まるデジタル文化の創作形態に着目し、「バザール方式」的な創作活動が多様な領域に拡大していくまでの概観を示した。さらに、多様なユーザーが協働しあって作品が作り上げられていくn次創作文化が日本の同人誌文化（「物消費」文化）と交差していく中でどのような価値観がつけられつつあるのかを論じている。

第Ⅱ部では、第5章において、ネットコミュニティ上の告知に応じて公園などで大人数でのパフォーマンスをおこない、その様子をウェブ上に投稿するダンスオフ（「踊ってみた」オフ）の、最初の事例とされる「ハルヒダンス」のオフ会を中心に取りあげている。この事例を通じて2000年代後半に現れたWeb2.0アプリケーション（具体的にはSNSと、「ユーチューブ」「ニコニコ動画」などの動画共有サイト）がウェブ上の情報

交換に与えた影響を指摘するとともに、その文化的意味を鶴見俊輔の「限界芸術論」を踏まえて論じている。

第6章では、「アニメ聖地」と呼ばれるアニメ作品内の舞台とみなされるモデル地域において表出しているファンの表現活動に着目して、秋葉原などのオタク文化の「メガ消費地」の景観と郊外の「アニメ聖地」の景観を比較し、それぞれの景観がどのような経緯で成立してきたのかを記述している。

第7章では、「アニメ聖地」を訪れる側であるアニメファン（「アニメ聖地巡礼者」）、および迎える側である地域住民への聞き取りや「アニメ聖地」での参与観察からの知見を通じて、「聖地」を欲するファンと地域住民双方の混迷し、やがて協働する状況を記述している。これらの事例を通じて、バーチャルな領域でつくられたイメージを当事者たちが、なぜ「ネットコミュニティ」と呼ぶように欲しているかを示唆していく。

結論では、上記の事例を踏まえ、メディア上の仮想空間と現実空間がいかに関連しあうのかを論じたうえで、このような現象を形作るネットコミュニティを社会的にいかに位置づけることが可能かを議論している。

論文審査結果の要旨

本論文は、インターネットが日本国内で広く普及した2000年以降、時系列的に、趣味、関心を同じくする、おたがいに見知らぬ若者のインターネットを介しての活発な情報交換、交流活動の変化を、とくにアニメ『涼宮ハルヒの憂鬱』を中心に、自らの積極的な参与をもとに記述、解説している。

このため、審査委員会では、本論文は、公開による質疑応答後、そこでの筆者の回答によって、「社会情報学」と「サブカルチャー論」の両方にまたがる論文と位置づけることとし、その観点から慎重に検討してきた。「聖地巡礼」は、近年、若手研究者の多くが注目する分野であり、北海道大学観光学高等研究センターや遠藤英樹らの研究グループによって、すでに多数の研究結果が公表されている。だが、本論文は「観光社会学」としてではなく、あくまでインターネット、とりわけSNS（ソーシャル・ネットワーク・サービス）を介しての若者のコミュニケーション活動の観点から論じられており、その独自性が評価できる。

また、この活動を、その当初から、とくに西宮地域の「ハレ晴レユカイ」オフ会（『涼宮ハルヒの憂鬱』のエンディングで描かれているテーマ曲によるダンス）の参与観察によって詳細に記述していることは、今後、この分野に貢献する点が多い。

本論文で記述されているように、インターネット上での非対面接触的な情報交換が時に偶発的に、あるいは意図的にネット外の現実社会での、見知らぬもの通しの出会いとなり、それが場の共有として拡張している。この状況の変化は、2000年以降、とくにネット技術の高度化と、「ニコニコ動画」などの画像交換サイト、SNSの商業運用によって、大量の情報流通が簡単に安価に可能になり、画像の配信が容易になっていくことと並行して、若者自身の自発的な工夫、活動によって実現しており、マスコミなど従来のメディアによる一方的な情報拡散とは異なる、新たなメディア文化の展開をみることができる。このことを、社会的な観察、分析の対象とすることの今日的な学術的価値は高いと思われる。

それを学位申請者は、特定の信頼関係を形成し、動画共有サイトによって継続的でより広範囲の、言語的制約を越えたことを重視し、「ネットコミュニティ」と呼んでいる。

しかしながら、マッキーバー以来、伝統的に、一定の場による「閉じられた生活環境」を「コミュニティ」として、「アソシエーション」、「ソサエティ」と明確に区別してきた社会学領域では、ネット上での共感者の集まりを「コミュニティ」とするのはやや違和感がある。実際、「コミュニティ」ではなく「アソシエーション」、「ソサエティ」、もしくは「社縁」の拡張としてとらえるのが、杉田繁治、上野千鶴子、奥野らの論点であった。また、近年でも、ポケベルから携帯電話による若者の人間関係の変容を、「インテイメイト・

ストレンジャー」とした富田英典らの議論は、「コミュニティ」から排除、もしくは脱出した人間関係ととらえるがゆえに「ストレンジャー」としている。

本審査委員会でも、本論文の学術的価値を認めながらも、この点を審査委員間で慎重に議論、精査してきた。結論的には、今日、ネットの「オン、オフ」を問わず「社会情報学」の分野では、「ネットコミュニティ」の存在を前提として議論されていると判断した。1990年代のCMC研究、たとえば加藤晴明の一連の研究では、オンライン上に見られる共同性を「オン」だけにとどめておくのか（したがって「オフ」での共同性と明確に異なる質の共同性（ネット人格）が表れてくるのか）、そしてそれが「オフ」の世界にも滲出していくのか（つまりネット上との連続性があるのか）が議論され、そもそも「オン／オフ」という二元論で語るべきもの（語ることができるのか）かと問題提起はされてきたが、そこからすでに地域性については議論の俎上にあげられていなかった。

こうした社会学のこの領域の流れの延長に、2000年代のモバイルメディア研究、そして2000年代中盤以降のウェブメディアの研究、とりわけ遠藤薫や鈴木謙介ら若手社会学者たちの代表的研究では、ネット上の関係性にもとづく集団を、そこに地域性があるかどうかは考慮せず「コミュニティ」と呼んできている。このため、本論文も、こうした前提のもとに、その概念がこの20年かけていかに変容してきたのかを論じ、それを「ネットコミュニティ」の変容と称しているわけである。

したがって「ネットコミュニティ」は、マッキーバーの、一定の閉じられた空間を生活環境として共有している「コミュニティ」とは根本的に異なっている。「ネットコミュニティ」と呼ばれているものは、マッキーバー的な用語でいえば「アソシエーション」であるし、あるいは都市や市場において、自由意志にもとづいて選択された、見知らぬもの同士の短期的・流動的関係に特徴付けられる「ソサエティ」の拡張したかたちであろう。

しかし、コミュニティ、ソサエティはあくまで相対的な違いを示して二分したものであり、今日では豊富なバリエーションをもった社会性が存在していることにむしろ着目すべきであった。とくにインターネットの隆盛する社会を考えるには、固定的に捉えないことが必要であり、その意味でも本論文の社会調査にもとづく考察は、社会学的な意味は大きいと言えよう。

「コミュニティ」が時間的に先行し「ソサエティ」が生み出されるという順序ではなく、すでに「ソサエティ」さえあれば、人間が社会的生きものとして生きていくために必要な機能がほとんど充足している状態が所与となっている今日の先進国の社会では、本論文が記述したアニメオタクたちのように、かえって奇妙に転倒した「コミュニティ」需要が生まれている。

本論文では、1章および3章で、黎明期のネットの技術開発、ラインゴルドのいう Virtual Community が論じられているが、申請者はそこにすでにそうした契機を見出している。この延長上に、今日、世界的なIT企業が多数登場し、「契約」にもとづく「ソサエティ」で利潤を追求し続けている一方、同じ土壌でオタクたちがより熱狂的に「コミュニティ」（共同性と共属感情だけを突出させ、地域性は捨象して）を仮設し、それが結果的に利害をこえた協働を生み出し、しかもまた「フェースブック」や（日本でも）ドワンゴのような企業のいくつかは、「ネットコミュニティ」ビジネスやSNSで国の産業のリーディングカンパニーになっているという複雑な状況が浮上している。

こうした「人間関係」が、たとえば「アニメ聖地巡礼」や「ダンス」のように、目に見える「かたち」をもったときに、その特定のバリエーション、おそらく懐古的なものが読み込まれるときや、短期的で変化が激しい変容のなかだからこそ、そのアリバイとしてノスタルジックに、安定性や永続性、共有性を謳おうとして「コミュニティ」的な要素がその主体（一人称としての「オタク」）によって強調されるという面が、本論文から読みとれる。とくにこの場合は、コンピュータ・ネットワークという「機械的」で「冷たい」イメージを緩和するものとして、またそこに「聖地」や「ダンス（オフ会）」という共同の「場」が浮上することで、

今日の若者が、過去の社会がもっていたとされる「コミュニティ」的協働性の要素をより強調することがよく記述されていると評価できる。

「ネットコミュニティ」は、一義的なものではなく、いくつかのタイプに分かれるように思われる。SNSを通じた「コミュニティ」や、にちゃんねる、アメログなど、ネットを通じた「コミュニティ」にもいろいろあり、また、明らかに「コミュニティ」ではないかたちの「関係性」もみられる。こうした多様なバリエーションが、社会の変化のなかで双方を構成する要素の何が重要となり、何が重要でなくなるのかということ、申請者には、今後、追究してほしい。

以上、本研究は、情報・画像交換技術の高度化、それを利用するサブカルチャー、とりわけアニメ、マンガの二次創作の状況の中で、これまで日本の研究者が見落としてきた側面に光を当てる研究として、今後の社会情報学、サブカルチャー研究の進展に資する有意義な研究成果と評価できる。また、研究内容の面でも、個々の活動についてのきわめて熱心な参与観察の資料収集に基づく実証的な研究の積み重ねに裏打ちされており、しかもその社会的意義について、日本の社会、文化状況の中でしっかりと位置づけられているという点で、大いに意義深いものと評価できる。

以上の理由から、本論文審査委員会は、本論文を博士（社会学）の学位を授与するにふさわしい研究と判断する。