

|                  |   |
|------------------|---|
| Title            | 一般の人々によるメディア・コンテンツ生産の理論枠組み：ファン研究の有効性  |
| Sub Title        |   |
| Author           | 平井, 智尚(Hirai, Tomohisa)   |
| Publisher        | 慶應義塾大学メディア・コミュニケーション研究所   |
| Publication year | 2014  |
| Jtitle           | メディア・コミュニケーション：慶應義塾大学メディア・コミュニケーション研究所紀要 (Keio media communications research). No.64 (2014. 3) ,p.65- 74  |
| JaLC DOI         |   |
| Abstract         |   |
| Notes            |   |
| Genre            | Journal Article   |
| URL              | <a href="https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=AA1121824X-20140300-0065">https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=AA1121824X-20140300-0065</a> |

慶應義塾大学学術情報リポジトリ(KOARA)に掲載されているコンテンツの著作権は、それぞれの著作者、学会または出版社/発行者に帰属し、その権利は著作権法によって保護されています。引用にあたっては、著作権法を遵守してご利用ください。

The copyrights of content available on the KeiO Associated Repository of Academic resources (KOARA) belong to the respective authors, academic societies, or publishers/issuers, and these rights are protected by the Japanese Copyright Act. When quoting the content, please follow the Japanese copyright act.

# 一般の人々によるメディア・ コンテンツ生産の理論枠組み

——ファン研究の有効性——

平井 智尚



## ▶ はじめに

本論では、現代社会で一般の人々が携わるメディア・コンテンツの生産を考察する際の理論枠組みとしてファン研究に着目する。

従来のメディア研究でコンテンツ生産を論じる際の基本的な図式は、一方にコンテンツを生産し伝達する資源を専有するメディア産業が置かれ、他方にコンテンツを受容する一般の人々が置かれてきた。研究の主たる論点は、マス・メディアが伝達するメッセージが受け手に与える影響を問うものがある一方で、「テキストの読み」のようにオーディエンスによるメッセージの解釈に着目するものや、日常生活における権力作用を問うものもある。ただしいずれのアプローチも、メディア産業の活動領域と人々がコンテンツと関与する領域は区分され、両者の非対称性は前提とされてきた。

そうした区分は、ウェブ（インターネット）やモバイル端末に代表される情報通信技術の普及、それに伴うメディア環境の変化をふまえるならば、妥当性を失ったと言えるかもしれない。しかし、テレビ番組の放送や新聞の発行を担うマス・メディア組織は、依然としてコンテンツ生産の資源を専有している。また、一般の人々によるメディア・コンテンツの生産も広く行われているが、メディア産業のそれに比肩する程ではない。

こうした行き詰まりを覚える現状診断を行ったうえで、改めて一般の人々によるメディア・コンテンツの生産を考察する。その際に依拠するのはファン研究の知見である。

なぜファン研究に着目するのか。一つには、日本のメディア研究でさほど注目されていないという理由もあるが、それ以上にコンテンツ生産をめぐるメディア産業と一般の人々の間にある区分や非対称性を主たる問いとしない考察が可能なためである。メディア研究の文脈で一般の人々によるコンテンツ生産が論じられる際には、しばしば両者の区分や非対称性が問題として設定されたうえで、メディア産業への批判や市民の主体的な情報発信が検討される。そうした試みは重要であるが他にも問いの針路があるのではないか。

マス・メディアを介して流通する作品やキャラクターを愛好する者たちが、それらを素材とした二次創作作品を生産し、互いに共有する。この過程にはマス・メディアのそれとは異なる文化、感情の発露、人々の交流などが認められる。そうした発見から現代社会における集まり、連帯、社会参加のあり様を見出していく。このような論点を提起しうるファン研究の理論枠組みは、いくぶん硬直化のきらいもある一般の人々によるメディア・コンテンツ生産の議論にいくばくかの変化をもたらすかもしれないのである。

## ▶ 1 メディア批判としてのコンテンツ生産

### 1-1 情報化の進展と市民による情報発信

冒頭で述べたように、メディア・コンテンツの生産が論じられる際には、メディア産業と一般の人々の間にある区分や非対称性が前提となっていた（いる）。だが既存研究の中には、その区分や非対称性を問題視し、乗り越える道筋も検討されている。代表的なものとして情報社会論の系譜にある議論があげられる。

情報社会論とは「コンピュータや通信ネットワークを中心とする情報通信技術の発展が、産業社会を様々なレベルで変動させつつあるとの認識を踏まえ、脱産業社会の出現を期待を込めながら主張する概念である」（大石，1992：2）。このように要約される情報社会論の根幹は産業社会論や近代社会論にあり、必ずしもメディア・コンテンツの問題を扱っているわけではない。だが、情報通信技術やニューメディアの可能性を問う文脈ではメディア・コンテンツの生産と接近し、そこではメディア産業と一般の人々の間にある非対称性の解消が語られてきた。つまり、ビデオテックスやパソコン（通信）といったニューメディアにより一般の人々が情報の編集や加工に携わり、双方向コミュニケーションの展開が可能となる、ということである。

情報社会論は1970～80年代に盛んに展開された議論であるが、ウェブ普及以後の各種ウェブ社会論でも類似の議論は見受けられる。日本の「インターネット元年」の翌年にあたる1996年に出版された関連書籍では次のように述べられている。

（マス・メディアに）対してインターネットは、WWWやメーリングリストなどで「情報を自ら発信する」という能動型の情報生活を可能にする。これによって、わくわくするような、つまり共働的な時間が訪れるのだ。もちろんつねにこうなるとはかぎらないが、人びとを引きつけてやまないのは、マスコミ報道などではわからない等身大の情報であり、自らの経験によって醸成され、身体化された知識である（古瀬・廣瀬，1996：197 カッコ内は引用者補足）。

個々のサービスや事例の言及は本論の目的ではないために割愛するが、ホームページ、電子メール、電子掲示板、ブログ、ソーシャル・ネットワーキング・サービス、動画投稿サイト、ツイッターに至るまで一般の人々による情報発信、すなわち、メディア・コンテンツの生産への主体的な関与は期待を込めて論じられてきた。情報社会論の系譜にある議論は現在も色あせていない。

### 1-2 ポピュラー文化を通じた抵抗

情報社会論と異なる文脈でも、コンテンツ生産の資源を占有するメディア産業と、その資源に乏しい一般の人々の非対称性を論点とし、その不平等な構造の内部で一般の人々が携わるコンテンツ生産に自律性や対抗性の萌芽を見出す議論がある。それはカルチュラル・スタディーズの系譜に属するポピュラー文化研究である。

周知のとおりカルチュラル・スタディーズ自体は、先の情報社会論と同様にメディア研究に回収されるわけではない。だが、カルチュラル・スタディーズは人々の日常生活に根ざしたポピュラー文化を研究対象としていることから、その代表格で「テキスト」という概念でも言及されるメディア・コンテンツは重要な考察対象となってきた。その際にたびたび準拠されるのは、スチュアート・ホールが提示したコミュニケーション・モデルである（Hall, 1980）。

このモデルを端的に説明すると、メディア産業がメッセージの生産に際して行う意味付与（コーディング）と、メッセージを消費する一般の人々による意味解釈（デコーディン

グ)が必ずしも一致しないことを指摘したものである。もちろん人々が好き勝手に意味を解釈できるわけではないが、他方でメディア産業が生産したメッセージに付与される支配的意味をそのまま受容するわけでもない。人々が様々な意味解釈を行う余地があり、時には対抗的な読みを行うというわけである。

このコミュニケーション・モデルにおけるメディア産業の生産物(テキスト)は「ある文化のより広範な社会的・政治的構造が分析の対象としてあらわれる際の契機」(Turner, 1996=1999:122)と位置づけられており、一般の人々によるコンテンツ生産を扱う概念というわけではない。そのような議論はカルチュラル・スタディーズの系譜に属する後継のポピュラー文化論の中で見受けられる。その一つとしてまずはサブカルチャー論を取り上げる。

サブカルチャーとは、独自の価値観や行動様式をもち、年齢、ジェンダー、セクシュアリティ、民族、人種、階級、社会的な階梯において低い地位におかれ、社会規範から逸脱する小集団を指す(成実, 2001)。このサブカルチャーに関する議論の中でコンテンツの生産とかかわるのは、サブカルチャー集団に属する者たちのスタイル、具体的には服装(ティポイやパンク)や音楽(レゲエ)などである(Hebdige, 1979=1985)。これらのスタイルは既成文化や商品の流用・収奪によって生成され、社会の支配集団や支配階級に対して象徴的な抵抗を繰り広げる。サブカルチャーとメディア産業は常に対となるわけではないが、特定の支配集団や支配階級の認識枠組みを再生産する装置と見なされる以上、メディア産業はスタイルを通じた抵抗の対象に含まれることになる。

次にサブカルチャー論から派生するストリート・カルチャー論に着目する。ストリート・カルチャーは、文字通り主に街頭で展開される実践や運動であり、それは音楽、映像、アート、マンガ、ダンスといった形で表現される(毛利, 2009)。ストリート・カルチャーは、祖先としてのサブカルチャーほど抵抗や挑戦の色合いは濃くない。だが消費社会という構造への対抗的な要素が認められ、やはりそこにはメディア産業も含まれてくる。「ここで確認しなければならないのは、「ストリートの思想」が、なによりもメインストリームのメディア文化、とりわけ消費主義と対抗的な関係にあるということである」(同書:21)。

### 1-3 メディア産業に対する批判や抵抗としてのコンテンツ生産

一般の人々が携わるメディア・コンテンツ生産について理論的考察を行うために、関連する先行研究として情報社会論とカルチュラル・スタディーズの系譜に属する議論を整理した。それぞれは研究領域が異なり、一括はできないが共通点もある。

一つは、メディア産業が生産する情報やメッセージの「受け手」とも呼ばれてきた一般の人々の自律性に着目する点である。それがコンテンツ生産の局面と結びつくと、情報社会論ではニューメディアを通じた一般の人々による情報発信、近年の文脈ではブログやソーシャルメディア、動画サイトを通じたコンテンツの公表へと議論は展開する。カルチュラル・スタディーズの系譜に属するポピュラー文化論では、社会で従属的な位置にある人々が既製品を駆使して生み出すスタイルや表現作品に支配構造への対抗を伴った自律性を見出す。

もう一つ共通するのは、社会制度としてのメディア産業に対して批判的な態度をとる点である。近代社会や産業社会の超克を基本的な立場とする情報社会論では、近代社会の否定的側面である大衆社会(大衆化)を進展させるメディア産業は批判の対象となる。また、文化を権力関係から読み解き、社会的な抑圧や不平等の問題を扱うカルチュラル・スタディーズの系譜に属する議論においても、イデオロギーへの合意を調達し、既存の支配構造や権力関係の再生産に寄与するメディア産業の働きに好意的な態度をとることはない。

これらの議論がメディア・コンテンツをめぐる一般の人々の自律性を指摘し、メディア産業に批判的な態度をとるのは、巨大なメディア産業の社会的影響力を問題と見なすため

であるが、同時に問題の改善も視野に入れている。加藤はニューメディアに関する議論を整理する中で次のように指摘する。

…マスメディア（送り手）対オーディエンス（受け手）の格差拡大という構図のなかで、格差を是正し、情報市場を自由で公平なものにし、「送り手」と「受け手」の双方向性、コミュニケーション構造をいかに確保することという対抗的な主題が提起されてきた。それはまた受け手の自由度や主体性を如何に確保するかという主張でもあった（加藤，2012：39）。

情報社会論やカルチュラル・スタディーズの系譜にある諸論が研究者や批評家の関心を引きつけ、理論枠組みが時代の経過とともに多少の変化を伴いながらも現在まで継承されているのは、その有効性もさることながら、各々の理論が含意する問題意識、批判性、問題改善の針路に魅力があり、一定の支持を集めている、ということだろう。

## ▶ 2 コンテンツ生産における批判・抵抗アプローチへの違和感

前章では一般の人々によるメディア・コンテンツ生産を考察する際に参照される既存研究の特長を整理したが、各々の理論やその問題設定に対する批判は少なくない。情報社会論であれば、情報通信技術の可能性を強調する情報社会論は、近代社会を超克する試みというよりは、それ自体が近代産業社会の産物である、という鋭い批判が行われている（佐藤，2010）。カルチュラル・スタディーズの系譜にある諸論に対しては、「読み手」や「オーディエンス」とも呼ばれる人々の能動性に傾倒すること、関連してテキストの読みを通じた対抗性を強調しすぎである、といった批判がある。こうした批判をふまえつつ本論では別の角度から問題提起を行う。それは各々の研究が立脚する問題意識の時宜性である。すなわち、一般の人々によるメディア・コンテンツの生産にメディア産業への批判を見出す議論が、現代社会において、とりわけ若年層・青年層を中心とする世代にどのていどの実感を持って受け入れられるか、という問題である。

複数のメディアを利用する若年層・青年層は日常的にメディア・コンテンツの生産に関与している。もちろん皆が動画サイトに映像作品を投稿したり、イラスト投稿サイトに作品を掲載したりするわけではない。ただそれらの作品にコメントしたり、ブログやツイッターで紹介したりすることも、コンテンツ生産の一環といえよう<sup>1)</sup>。こうした過程にはメディア・コンテンツの生産をめぐる人々の自律性が認められる。しかし、メディア産業に対する批判や抵抗を見出すのは難しい。むしろ、後述のようにコンテンツを媒介に交流を図る人々の姿が目につく。

一般の人々によるコンテンツ生産にメディア産業およびメディア環境が抱える問題改善の方途を見出す。こうした理念は規範的には受容されよう。しかし「コンテンツ生産」と「メディア産業への批判」という言説の連関に実感が伴わないとすれば、それはなぜなのか。その理由を端的に言えば、時代に即していないということだろう。前章で取り上げた情報社会論やカルチュラル・スタディーズの系譜にある議論は、日本では1970～90年代に盛んに論じられた。すなわち、それらの議論が含意する問題意識や批判性が受容されたのは同時代の状況が支柱になっていたと考える。

すでに述べたように情報社会論は近代社会の成熟に伴うひずみ、メディアの領域に引きつけるならば、メディア産業による情報資源の集中を情報化の進展や市民による情報通信技術の利用が解消するという論旨であった。時代を経るごとに情報化は進展し、市民による情報通信技術の利用も一般化した。しかし、情報化は期待通りの結果をもたらしたわけではない。メディア産業は依然として健在である。一般の人々が生産したメディア・コンテンツはウェブにあふれかえっているが、それらの大半はメディア産業の問題を批判し、

代替的な役割を果たすことを志向してはいない。

カルチュラル・スタディーズの系譜に連なる議論で言及されたポピュラー文化も同様である。各所で指摘されているとおり、初期のサブカルチャー論に見られた従属集団によるスタイルを通じた抵抗や挑戦の諸相は時代の経過とともに薄れている。だが希薄化をふまえた議論すらも距離を感じる。例えば、街頭におけるメインカルチャーの作品を流用した実践を事例として取り上げるストリート・カルチャーの議論では、ストリート的な共振（ノリ）が各種活動で重視される。しかし、ストリート・カルチャーの主たる担い手と想定される若年層・青年層はストリート的な共振に親近感を覚えるのだろうか。伊藤（2012）はサウンドデモに言及する中で次のように指摘する。

しかし他方でそれは閉鎖的であり、排他的でさえある。そこではサウンドデモとスタイルによる同一化、集合的アイデンティティの強化と純化が行われる。そのためサウンドカーから放たれるリズムとビートにのることができない者、そうしたジャンルの音楽と一体化できない者は集団から排除され、取り残されてしまう（伊藤，2012：183-184）。

波戸岡（2012）は『やはり俺の青春ラブコメはまちがっている』や『私がモテないのはどう考えてもお前らが悪い！』といった同世代の友人との交流が乏しいキャラクターが主人公のライトノベルが若者の人気を集めていることをふまえて、若者文化がポップへの憧憬を喪失していると指摘する。そうした「(ひとり)ぼっち」文化が共感を集める中、ポップの極北にあるようなストリート・カルチャーには縁遠さを覚えてしまうのではないか。

### ▶ 3 ファン研究への着目 ——既存のアプローチとの差異

一方で、情報通信端末、ウェブ、オンラインサービスの普及に伴い一般の人々によるメディア・コンテンツの生産は増加している。つまり、受け手と位置づけられていた人々の自律性は高まっている。他方で、メディア産業に対する批判や抵抗としてのコンテンツ生産というアプローチの訴求性は低い。加えて、メディア産業による資源の集中という構造が劇的に変化したとまでは言えない。こうした閉塞感を覚える現状整理を行ったうえで、既存研究とは異なる観点から考察を展開する。その際に依拠するのはファン研究の理論である。

ファン研究は、メディア産業によって生産されるドラマ、映画、書籍などの作品、ならびに作中の登場人物やキャラクターの愛好者である「ファン」に焦点を当てた研究である。研究の系譜としてはカルチュラル・スタディーズの流れにあり、テキストの解釈や意味付与の過程に焦点を当てるオーディエンス論や、ポピュラー文化研究としてのサブカルチャー論とは親戚にあたる应该说よい。しかし、それらの一見類似する研究とファン研究は以下の点で区別される。

第一に、オーディエンスに焦点を当てた研究ではテキストの意味づけに人々の自律性を見出していたが、ファン研究では、ファンによる読みや解釈を経て作られるコンテンツ、いわゆる二次テキストや創作の生産が論点となる。ファン研究の基本文献の一つである Jenkins（2013）ではその事例として、ファンジン（評論や創作が掲載された雑誌）、スラッシュ（男性の同性愛を扱った創作物）、ファンビデオなどがあげられている。日本の文脈では、ファンが各種の原作をもとに生産するマンガ、ゲーム、音楽等の同人作品が類似する例としてあげられる。

第二に、ファンによるコンテンツ生産はメディア環境の問題改善を志向してはいない。例えば、ファンによるコンテンツ生産の特徴を指す概念である「テキストの密猟」(Jenkins, 2013) については、「ポピュラーテキストを自己流で読み解き、流用することである。また、

テレビ視聴の経験を豊穡で複雑な参加文化へと変化させることである」(ibid, 23)と説明されている。つまり、ファンがメディア産業の生産物を密猟してコンテンツを生産するのは、基本的に「ファン同士の交流の場であり、趣味により結びついたコミュニティ」(玉川ほか, 2007: 20)としての「ファンダム」で楽しむためと理解される。

関連して第三に、一般の人々のコンテンツ生産を扱う議論でたびたび問われてきたメディア産業と一般の人々の非対称性は、ファン研究では主たる問題とならない。「ファンダムの議論は、追従と抵抗の対立軸を超え、文化実践の共有を扱う」(de Kloet and van Zoonen, 2007: 335)。すなわち、議論の中心は人々があり合わせの素材を駆使しながら展開するポピュラーな実践に置かれており、情報社会論で言及される大衆化の問題はそもそも論点とはならず、カルチュラル・スタディーズのように文化を権力関係から読み解いたり、抵抗や挑戦の萌芽を見出したりすることも主眼ではない。前掲のJenkinsは密猟に関する議論の中で次のように述べている。「単純にヘゲモニー闘争の理論に当てはめるべきではない」(Jenkins, 2013: 36)。

#### ▶ 4 理論枠組みとしてのファン研究の有効性

それでは以上のような特徴を有するファン研究に着目するのはなぜか。一つには、日本のメディア研究では一部の成果(玉川ほか, 2007; 辻, 2008, 2011等)を除いて、それほど言及されていないという理由もあるが、つまるところ、現代のメディア環境における人々のコンテンツ生産の過程を論じる際の理論枠組みとして有効だからである。

本論では、一般の人々によるメディア・コンテンツの生産は拡大しているが、そこに批判や抵抗の諸相を見出すのは困難であると指摘したうえで、その課題への対応としてファン研究の有効性に着目している。確かに「ファン」という言葉によって想起されるフィクションの愛好者、日本の文脈で言えば、時に「オタク」とも呼ばれるアニメ、ゲーム、マンガといったジャンルのコンテンツ愛好者の創作活動に目を向けると首肯し得る。だが現在、そうした活動は一部ジャンルのファンのみが携わっているわけではない。フィクションに該当しないテレビ番組をめぐって、あるいはファンが愛好するコンテンツのジャンルとは区別される時事的な話題や出来事(ニュース)をめぐって、同様の活動が展開されている。

例えば、テレビ番組の放映と並行して電子掲示板やツイッターで展開される「実況」は、一般の人々による文字や記号の投稿を通じて生産される二次的なコンテンツと位置づけられる。この実況というコンテンツの生産は、テレビ局が制作した番組の放映を前提としており、根本的にはメディア産業の活動に依存している。しかし、実況が展開されていく過程では、テレビ番組の一場面を切り取る「キャプチャ」のように「密猟」に通じる実践も見受けられる。また、番組の視聴体験を共有したり、番組に関する意見を交換したりする過程で成立する「視聴の共同性」(西田, 2009)は「ファンダム」と通じている。この集まりにおいて、メディア産業と実況の参加者である一般の人々の間にある非対称性は問題とならない。

このほか、ウェブの普及初期より様々な形式で展開されてきた個人によるニュース生産、いわゆる「ニュースサイト」の生産にもファンの活動と類似の特徴が見られる。例えば、ブログの普及以降に増加し、数多くの閲覧者を集めている、電子掲示板2ちゃんねるの書き込みをまとめたサイト(まとめサイト)では、新聞社が発行した記事、テレビ番組の映像、マンガの一コマ、ビデオゲームの画像に至るまでメディア産業によって生産されたコンテンツが数多く密猟されている。こうしたコンテンツや活動は情報社会論が期待していたようなメディア産業の代替となる情報発信とは言い難い。また規範的な観点から批

判するのも容易い。しかしそのような枠組みに当てはめず、「ポピュラーニュース」(Fiske, 1989=1998)の一種として扱うこともできる。ポピュラーニュースは人々の興味や関心を引きつけ、おしゃべりを喚起し、ニュースを媒介とした人々の集まりや交流をもたらす。ブログのコメント欄や、ツイートならびにリツイートがその事例としてあげられる。この一連の過程においても実況と同様に、メディア産業と二次生産されたニュースを楽しむ一般の人々の間にある非対称性は問題とならない。

## ▶ 5 ファン研究と社会論

### ——ポスト近代社会におけるファンダムの機能

一般の人々によるメディア・コンテンツの生産を考察する際にファン研究の視座を取り入れることは、いくぶん硬直化のきらいもあるメディア批判とは異なる議論を展開していくうえで有効である。それは現代社会で人々が携わるメディア実践の理解、ひいてはメディア研究の発展にも貢献し得る。しかしそうした試みは何かしらの社会的還元をもたらすのだろうか。メディア・コンテンツの生産にファン研究の理論を援用することを提起し、その枠組みを用いて各種のコンテンツや実践の事例を説明できたとしても、「その知見を活用して現在および未来の社会に役立つべく「どのような社会が望ましいのか」を論じ合う」(西原, 2007: 669)という社会科学の目的に接近できないのであれば、理論枠組みとしての魅力は低くなる。実際、ファン研究に限らず、ポピュラーなコンテンツを対象とする研究に対しては、単なる趣味語りではないのかという批判も寄せられる。

この課題に一言で応じることはできないし、先行研究が手をこまぬいてきたわけでもない。そこで各々の議論を整理し、紹介することも必要と考えるが、ここでは2章の問題意識、および3章の整理を踏襲したうえでファンダムの機能に着目し、現代社会におけるファン研究の意義を検討していく。

2章では、一般の人々によるコンテンツ生産にメディア産業への批判や抵抗を見出す議論は1970～90年代の時代背景が下地にあると述べた。同時に2000年代以降において批判や抵抗のアプローチの訴求性が乏しいことも指摘した。その際には個々の理論に引きつけて理由を説明したが、本章ではより大きな潮流としてのポスト近代社会に着目する<sup>(2)</sup>。

ポスト近代社会とは、フォーディズムとも呼ばれる大量生産・大量消費を基調とした近代社会の産業構造の移行により現出した社会を指し、労働過程、労働市場、生産物、消費様式のフレキシビリティ(Harvey, 1990=1999)や、情報化、消費化、サービス化の進展(本田, 2005)を特徴とする。こうした産業構造の変化は、一方において豊かな消費社会の到来、個人主義の台頭、ライフスタイルの多様化という形で肯定的にとらえられるが、他方、産業構造の変化に伴う雇用の流動化、コミュニケーション能力の過剰な要求、リスクと自己責任、存在論的不安などの問題が指摘される(本田, 2005; 村澤・山尾・村瀬, 2012; 渋谷, 2003, Young, 1999=2007等)。

ポスト近代社会の議論は方々で十分に行われており、ここで改めて論点を提起するつもりはない。ただし本論の問題関心に引きつけると次のような問いが導かれる。情報社会論やカルチュラル・スタディーズの系譜にある議論で指摘される人々の自律性は、ポスト近代社会の構造と親和性が高い<sup>(3)</sup>。いずれも近代社会のひずみを問題とし、ポスト近代社会へ移行する過渡期に展開されたという背景をふまえると、親和性の高さは不思議ではない。しかし他方でポスト近代社会の否定的な側面は主たる争点として扱われていない。それを瑕疵として批判するわけではないが、現在の文脈では課題として向き合うべきではないか。そこで再びファン研究に立ち返り、とりわけファンダムの機能に着目して考察を行う。

ファンが集まる場所としてのファンダムでは、前述のとおり、愛好するメディア・コン



テンツを媒介としたファン同士の交流が展開され、そうした交流を通じて経験の共有や感情的なつながりが生まれる。小谷らは、ポスト近代社会と不可分の政治経済体制である新自由主義が浸透した社会では心からの交歓が生まれることは考えにくいと指摘したうえで、余暇活動や趣味活動に人々の連帯の可能性を見出す（小谷・土井・芳賀・浅野，2012）。この余暇活動や趣味活動には、本論が対象とするファンの活動も含まれる。

例えば、辻は鉄道ファンのコミュニティを対象とした事例分析を通じて、そのコミュニティに個人化の進んだ現代社会における新たな連帯のかたちを見出している（辻，2011）。また、浅野（2011）はスポーツやバンド活動、同人誌作成といった趣味を仲立ちとしたつながり（＝趣味縁）に社会参加の方途を見出している。ほかにもアニメやゲームの舞台となった場所をファンが訪問する聖地巡礼は、ファン同士の交流のみならず、元来ゆかりのなかった地域との接点を生み出している。そこには社会参加や公共性の萌芽を認めることができる。

さらに、メディア・コンテンツを通じた連帯にはポスト近代社会に生きる若者たちが抱える人間関係の困難を緩和する道筋が見出せる。とりわけ2000年代以降、若者の間では同世代の友人との交流を重視する傾向が高まり、携帯電話等の普及により常時接続化も進行している（浅野，2011）。それは同時に、人間関係をめぐる息苦しさや格差をもたらしている（土井，2008，2009）。この問題は方々で議論されているが改善や緩和の方策については手探りの状態にある。もちろんここでも抜本的な解決策を提示することはできない。だが、「オルタナティブなコミュニティ」や「週末だけの世界」とも呼ばれるファンダムは問題緩和の方途を示唆してくれる。

学校や仲間内などの集団における相互行為では「ノリ」や「キャラ」、それらを総称する「コミュニケーション能力」が重要な役割を果たす（土井，同書）。同時に、コミュニケーション能力を駆使した相互行為が不得手な者は格下扱いを受けたり、排除されたりする。加えて、集団から離脱して生活する、例えば、学校に通わないことやひとりぼっちで過ごすのは容易ではない。それゆえ問題が時に深刻化する。他方、ファンダムにおける交流では、参加者の所作以前に、作品や作品に登場するキャラクター、応援するスポーツチームなどが一義的な位置に置かれる。ここで実証はできないが、「ノリ」や「キャラ」を通じた人間関係の構築や維持が苦手な人であっても、自らが愛好する対象を介した雑談や情報交換を通じて交流を図ることができよう。また、ファンダムは基本的に任意の集まりであり、学校やその延長にある仲間内よりは離脱が容易である。とりわけウェブ上に形成されるファンダムは匿名での参加も可能であり、参加の取りやめもたやすい。もちろん人間関係をめぐる生きづらさの解決をファンダムがもたらすわけではない。だが、ふだんの人間関係につきまとう緊張感から解放される「居場所」（阿部，2011）としての機能を見出すことはできる。

いくつかの先行研究と対応させながら検討したファンダムの機能がポスト近代社会と呼ばれる現代社会で人々が直面する問題の特効薬になるわけではない。本章ではその理想的なあり様を提示したに過ぎず、かつてのメディア・テキスト研究に対するものと同様の、あるいはそれ以上の、例えば、ユートピアに過ぎないという批判が投擲される。しかし、理念型とも言うべき集まりやコミュニティの範型は、批判や抵抗を金科玉条とする既存のメディア研究が看過してきたような人々の交流や社会参加の道筋を示してくれる。

## ▶ おわりに

本論では一般の人々によるメディア・コンテンツの生産に関する理論枠組みを再考する目的でファン研究に着目した。メディア・コンテンツの生産における一般の人々の主体性

や自律性を軸としながらも、メディア産業への批判や抵抗を企図しないファン研究の知見は、とりわけウェブが普及した現代のメディア現象を読み解く上で有効であり、またポスト近代社会における新たな連帯、社会参加、公共性の道筋を示してくれる。もちろんポピュラー文化の可能性を過度に強調するのは近縁の先行研究に向けられてきた批判を反復することになるし、実際、ファン研究もいくつかの研究課題を抱えている。

第一に、フィクションを対象とした研究に傾倒することである。Sandvossは「ファンダムに関する研究の多くはポピュラーフィクションの読者とファンに焦点を当ててきた」(Sandvoss, 2005: 8)と指摘したうえで、芸能人(スター)やスポーツチーム等のファンダムも研究の対象になると述べる。この指摘については、すでに日本でも格闘技、宝塚歌劇、鉄道のファンを対象とした研究が行われている中(玉川ほか, 2007; 辻, 2011)、さほど目を見張るわけではないが、確かに「ファン」を研究するといった際にはアイドルやアニメといった「オタク的」なジャンルを想起しがちである。本論で個人によるニュースサイトの制作をファン研究の理論で読み解いたように、考察範囲を一部のジャンルに限定すべきではない。

第二に、ファンを汎用概念として扱わないように留意すべきである。ファンという概念や関連理論は、一般の人々によるメディア・コンテンツの生産を論じる際には有効である。しかし、メディア産業が生産したコンテンツに人々が接触するとき、彼らは常にファンとして振る舞うわけではない。それを論じる際、先行研究の知見が凝縮された「マス(大衆)」や「オーディエンス」といった概念・理論が示唆を与えてくれるかもしれない。ファンという言葉は一般用語でもあるためにとりつきやすい。しかしその結果、メディア研究の蓄積への配慮が疎かとなり、ファンという概念に着目する意味を損なう恐れがある。

第三に、前章でも触れたようにファン研究の有効性を一面的に取り上げるのは適切ではない。ファンの集まりはわれわれ意識を醸成する一方で、境界も設定される。その結果、例えば、スポーツチームのファン同士の諍いのような内と外の対立が発生する。そうした現象を即座に問題視しなくてもよいが、念頭に置いておく必要はある。むしろ考えるべきは、ファンの集まりの内部で発生する問題であろう。先に日常生活の緊張感から解放される集まりとしてのファンダムの機能に着目したが、ファンダムの内部で慣習や規則が生まれ、それに拘束されることにより息苦しさを覚えることもある。実際、ファンの掟を破った者に対して制裁を加えて傷害事件に発生したケースもある<sup>(4)</sup>。これは極端な例であるが、ファンダムも現代社会に生活する人たちの集まりである以上は、その他の集まりと同様の問題が生じうることを看過してはならない。

これらは今後の研究課題である。しかし同時に、ファン研究にはさらなる議論の幅があり、メディア研究や現代社会論の発展に寄与しうることを示唆する。ファンを対象とした研究は取りつきやすさの反面、当為へと至らなかつたり、一步間違うと趣味語りになったりする。また、ポピュラーな現象を対象にしているがゆえに時に低俗な扱いを受けるかもしれない。こうした難しさを抱えるが、それを乗り越えた先には開拓の余地がある研究領域が広がっている。その足掛かりとして本論を位置づけておく。

## ●注

1. こうしたコンテンツ生産の過程を濱野(2008)は「N次創作」と説明している。N次創作とは「一つの作品が基点となって派生作品(二次創作)が生み出されるだけでなく、派生作品(二次創作)がまた別の作品(三次創作)にとつての部品(モジュール)としての役割をはたしていき、その三次創作がまた別の……という一連のプロセス」(同書: 303)を言う。
2. ここでいう「ポスト近代社会」は「近代社会」からの飛躍的な転換や変異ではなく、「近代社会」の運動がもたらす必然的な帰結であるにもかかわらず、その母体となる「近代社会」とは異なる特質を備えるにいたった社会であるという認識」(本田, 2005: 15)に準拠する。

3. Harvey はポスト近代社会と不可分の政治経済体制である新自由主義と情報社会の親和性について次のように指摘する。市場の最大化を企図する新自由主義は「情報創造のための技術が必要とするし、グローバル市場の中で決定の指針となる膨大なデータベースを蓄積、保存、移動、分析、処理するための能力を必要とする。それゆえ新自由主義は情報技術に強い関心を寄せ、その動向を熱心に追おうとする（ここから新種の「情報社会」の到来を宣言する者も出てくる）」(Harvey, 2005=2007: 12)。
4. 読売新聞, 2011年11月29日朝刊「アイドル巡って争い 傷害容疑で少女逮捕」

## ●参考文献

- 浅野智彦 (2011) 『若者の気分 趣味線からはじまる社会参加』岩波書店。
- 阿部真大 (2011) 『居場所の社会学——生きづらさを超えて』日本経済新聞出版社。
- 伊藤昌亮 (2012) 『デモのメディア論——社会運動社会のゆくえ』筑摩選書。
- 大石裕 (1992) 『地域情報化——理論と政策』世界思想社。
- 加藤晴明 (2012) 『自己メディアの社会学』リベルタ出版。
- 小谷敏・土井隆義・芳賀学・浅野智彦 (2012) 『若者の現在 文化』日本図書センター。
- 佐藤俊樹 (2010) 『社会は情報化の夢を見る——[新世紀版] ノイマンの夢・近代の欲望』河出文庫。
- 渋谷望 (2003) 『魂の労働——ネオリベラリズムの権力論』青土社。
- 玉川博章, 名藤多香子, 小林義寛, 岡井崇之, 東園子, 辻泉 (2007) 『それぞれのファン研究——I am a fan』風塵社。
- 辻泉 (2008) 「メディアと集いの文化への視座——経験的/批判的アプローチからマルチメソッド・アプローチへ」南田勝也・辻泉編『文化社会学の視座——のめりこむメディア文化とそこにある日常の文化』ミネルヴァ書房, 14-37頁。
- 辻泉 (2011) 「オンラインで連帯する」土橋臣吾・辻泉・南田勝也『デジタルメディアの社会学——問題を発見し、可能性を探る』北樹出版, 112-127頁。
- 土井隆義 (2008) 『友だち地獄——「空気を読む」世代のサブバイバル』ちくま新書。
- 土井隆義 (2009) 『キャラ化する/される子どもたち——排除型社会における新たな人間像』岩波ブックレット。
- 成実弘至 (2001) 「サブカルチャー」吉見俊哉編『知の教科書 カルチュラル・スタディーズ』講談社選書メチエ。
- 西田善行 (2009) 「「視聴者の反応」を分析する——インターネットから見るオーディエンス論」藤田真文・岡井崇之編『プロセスが見えるメディア分析入門——コンテンツから日常を問い直す』世界思想社, 145-169頁。
- 西原和久 (2007) 「グローバル化時代の社会学理論——身体・暴力・国家」『社会学評論』第57巻4号, 666-686頁。
- 濱野智史 (2008) 『アーキテクチャの生態系——情報環境はいかに設計されてきたか』NTT出版。
- 波戸岡景太 (2013) 『ラノベのなかの現代日本——ポップ/ほっち/ノスタルジア』講談社現代新書。
- 古瀬幸広・廣瀬克哉 (1996) 『インターネットが変える世界』岩波新書。
- 本田由紀 (2005) 『多元化する「能力」と日本社会——ハイパー・メリトクラシー化のなかで』NTT出版。
- 村澤和多里・山尾貴則・村澤真保呂 (2012) 『ポストモラトリアム時代の若者たち——社会的排除を超えて』世界思想社。
- 毛利嘉孝 (2009) 『ストリーートの思想』NHK ブックス。
- De Kloet, Jeroen and van Zoonen, Liesbet (2007) Fan Culture: Performing Difference, In Devereux, Eoin (eds.), Media Studies: Key Issues and Debates, pp.322-341, SAGE.
- Fiske, John (1989) Reading the Popular, Routledge. (山本雄二訳 (1998) 『抵抗の快楽——ポピュラーカルチャーの記号論』世界思想社)。
- Hall, Stuart (1980) Encoding/Decoding, In Hall, Stuart, Hobson, Dorothy, Love, Andrew and Willis, Paul (eds.), Culture, Media, Language, pp.128-138, Hutchinson.
- Harvey, David (1989) The Condition of Postmodernity, 1st ed, Basil Blackwell. (吉原直樹訳 (1999) 『ポストモダニティの条件』青木書店)。
- Harvey, David (2005) A Brief History of Neoliberalism, Oxford University Press. (渡辺治監訳・森田成也・木下ちがや・大屋定晴・中村好孝訳 (2007) 『新自由主義——その歴史的展開と現在』作品社)。
- Hebdige, Dick (1979) Subculture: The Meaning of Style, Methuen & Co Ltd. (山口淑子訳 (1986) 『サブカルチャー——スタイルの意味するもの』未来社)。
- Jenkins, Henry (2013) Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture, Updated Twentieth Anniversary Edition, Routledge.
- Sandvoss, Cornel (2005) Fans, Polity.
- Turner, Graem (1996) British Cultural Studies: An Introduction. 2nd. Ed. Routledge. (溝上由紀・毛利嘉孝・鶴本花織・大熊高明・成実弘至・野村明宏・金智子訳 (2000) 『カルチュラル・スタディーズ入門——理論と英国での発展』作品社)。
- Young, Jock (1999) The Exclusive Society: Social Exclusion, Crime and Difference in Late Modernity, SAGE. (青木秀男・伊藤泰郎・岸政彦・村澤真保呂訳 (2007) 『排除型社会——後期近代における犯罪・雇用・差異』洛北出版)。

平井 智尚 (一般財団法人マルチメディア振興センター情報通信研究部研究員)