

学位請求論文審査の要旨

報告番号 乙 第 号

氏名 平井智尚

論文題名 「くだらない文化」を考える——ネットカルチャーの社会学——」

審査担当者

主査 慶應義塾大学名誉教授

博士（法学） 大石 裕

副査 慶應義塾大学法学部教授 社会学研究科委員

博士（社会学） 澤井 敦

副査 慶應義塾大学法学部教授 社会学研究科委員

博士（社会学） 李 光鎬

学識確認 慶應義塾大学法学部教授 社会学研究科委員

博士（社会学） 澤井 敦

I 論文の目次と構成

平井智尚君から提出された、上記表題の論文の目次と構成は以下の通りである。

序論

第1章 ネットカルチャー研究の発展に向けて——ポピュラー文化と参加文化の視点から

- 1 日本社会を文脈とするネットカルチャーの歴史
- 2 電子掲示板2チャンネルに関する研究
- 3 ネットカルチャー研究の停滞
- 4 ネットカルチャー研究の発展を図るための視点

第2章 インターネット上のニュースとアマチュアによる草の根的な活動

- 1 インターネット上のニュースをめぐる草の根的な活動の歴史
- 2 アマチュアによる草の根的な活動を研究することの困難
- 3 ポピュラー文化とニュース
- 4 アマチュアによる草の根的な活動と社会問題の接点

第3章 インターネットを通じて可視化されるテレビ・オーディエンスの活動——公共性への回路

- 1 オーディエンスと不可視のフィクション
- 2 インターネットを通じて可視化されるオーディエンス
- 3 2チャンネルの圏域に見られるテレビ・オーディエンス
- 4 インターネットを通じたテレビ・オーディエンスの活動に見る既視感
- 5 インターネット上のテレビ・オーディエンスの活動に見る公共性

第4章 インターネット上のアマチュア動画に見られる「カルト動画」

- 1 インターネットにおけるアマチュア動画の歴史
- 2 インターネット上のアマチュア動画に関する研究の展開と枠組みの検討
- 3 言及がはばかれるインターネット上のアマチュア動画
- 4 カルトとしてのアマチュア動画

第5章 オンライン・コミュニティの多様化と文化現象——「下位文化理論」を手がかりとして

- 1 コンピュータ・ネットワークを介した人々の集まりと「コミュニティ」
- 2 オンライン・コミュニティ論の停滞
- 3 多様なオンライン・コミュニティの共存と成員間の相互作用
- 4 オンライン・コミュニティの多様化とインターネット空間の「都市化」
- 5 オンライン・コミュニティ成員間の相互作用と文化

第6章 インターネットにおける炎上の発生と文化的な衝突

- 1 インターネットにおける炎上の歴史
- 2 フレーミングと炎上の違い
- 3 炎上が起こる理由
- 4 下位文化理論から見る炎上——インターネット空間の都市化

第7章 ネットスラングの広がりの意味の変容——「リア充」を事例として

- 1 コンピュータ・ネットワークを介した人々のやりとりとスラング
- 2 日本社会を文脈とするネットスラング
- 3 インターネット空間におけるコンテンツの拡散
- 4 「リア充」というネットスラングの広がり
- 5 ネットスラングの広がりとはサブカルチャー

第8章 ネットユーザーによるコンテンツとの関与をめぐる批判的考察——2チャンネル

のまとめサイト騒動を事例として

- 1 ソーシャルメディアの普及とネットユーザーによるコンテンツへの関与
- 2 ソーシャルメディアのプラットフォームが生み出す利益や報酬
- 3 金銭的報酬の獲得を企図したコンテンツ流用とネットユーザーの反発
- 4 「名づけ」としての「ステマ」や「アフィ」

第9章 インターネット空間における「ネタ」の意味——「遊び」の研究を手がかりとして

- 1 2チャンネルにおけるやりとりと「ネタ」
- 2 ソーシャルメディアの普及に伴う「ネタ」の変容
- 3 「ネタ」と「遊び」
- 4 「ネタ」の位置づけとその変容——「聖—俗—遊」のモデルを手がかりとして
- 5 インターネット空間における「ネタ」の意味

終章 ネットカルチャー研究の課題

II 論文の概要

本論文は、「ネットカルチャー」という概念を用いつつ、日本社会のインターネット空間を多角的に読み解こうとした学術的な試みの成果である。ネットカルチャーについては、「日本社会を文脈とするインターネット空間で主として面識を持たないネットユーザーの活動を通じて形成された独特な文化」と定義されている。

ネットカルチャーに関しては、2000年代前半までに展開された電子掲示板サイト「2チャンネル（現・5ちゃんねる）」を対象とした調査研究を除けば、研究者の間でそれほど重視されてこなかった。また2000年代後半以降には、ソーシャル・ネットワーキング・サービス（SNS）やメッセンジャー（コミュニケーションアプリ）の利用が主流となり、主に不特定多数のユーザーによって形成されるネットカルチャーの存在は希薄化し、研究対象としても多くの関心を集めなくなった。

平井君はあえて2000年代後半以降のネットカルチャーに焦点をあわせ、調査研究を行っている。本論文では、「2チャンネル」を超えて、ユーザーがインターネット空間で展開する草の根的な活動にまで関心を広げ、考察を加えている。研究を進めるにあたり、平井君はメディア論、コミュニケーション論、情報社会論、文化社会学などの隣接領域の研究成果を参照しながら、独自のネットカルチャー論の構築を行った。

各章の主な内容は以下のとおりである。

第1章では、日本社会の文脈の中でネットカルチャーについて論じるための準備作業と

して、ポピュラー文化の考え方、なかでもヘンリー・ジェンキンスの「参加文化」について論じている。「ファンダム」など一般市民の草の根の活動を通じて形成される参加文化はネットカルチャーと通じるところがあり、また参加文化論を参照することでネットカルチャーをより包括的にとらえる視点が得られるからである。

この章での考察を通じて、以下の章で展開されるネットカルチャー研究の方向性が示されている。なかでも、第2章から第4章までは、参加文化論を参照しつつ、狭義のネットカルチャーとしての「コンテンツ」に関する問題に焦点を当て、ユーザーの草の根的な関与についての考察が行われている。

第2章では、アマチュアが扱うニュースサイトをめぐるユーザーの関与が扱われている。具体的には、「ネタ」とも呼ばれる情報を「ニュース」として扱うアマチュアのユーザーの活動に着目する。その際、オーディエンスのニュースの受容の仕方の多様性に注目したジョン・フィスクの見解を参考にしながら、ユーザーの能動的な情報行動に関する再評価を試みている。その際、東京都青少年健全育成条例改正を取り上げている。

第3章では「テレビ（番組）」をめぐるネットユーザーの関与について論じられている。主に家庭という私的な領域で展開されてきたテレビ・オーディエンスの活動は、これまで比較的「不可視」であったが、インターネットを通じて活動が可視化されるようになった。ここでは、2チャンネル圏のオーディエンスの活動を中心に分析が行われ、この活動を通じてオーディエンスが公共性の領域に導かれてきた点に関して、既存研究を踏まえながら考察が加えられている。

第4章では「インターネット動画」へのユーザーの関与が扱われている。ニコニコ動画やYouTubeなどの普及により、アマチュアによる動画制作や発信が活発化してきた。本章では特定のユーザー・グループ以外では言及が拒まれる類の動画、アマチュアが制作したカルト動画などが考察の対象となっている。こうした「周辺」に位置する動画を取り上げることで、ネットカルチャーの隠れた意義を探り当てようとする。

本論文の後半部にあたる第5章以降では、これまで論じてきた狭義の「コンテンツ」から、広義の「生活様式」へと視座を拡大し、ソーシャルメディアの普及に伴い変容したインターネット空間におけるネットカルチャーの位置づけについて考察している。

第5章ではソーシャルメディアの利用が進んだインターネット空間におけるオンライン（＝バーチャル）・コミュニティの問題が考察されている。ソーシャルメディアの普及により、インターネット空間へと参加する人々が増加し、従来型の社会関係の復活、あるいは新たな社会関係の構築という観点から、この種のコミュニティは語られることが多かった。その一方で、オンライン・コミュニティの多様化が進み、その実態に関する評価も多様化してきた。この章では、都市社会学の研究成果を参照しながら検討が行われ、同時に以後の章で論じる問題意識が示されている。

第6章では、ソーシャルメディア上で生じる「炎上」が素材とされている。「炎上」が生

じる理由として「異なる文化圏の衝突」があげられ、「炎上」と「祭り」の類似性も指摘される。また、「2チャンネルの文化」と「若年層の携帯電話の文化」という、異なる文化圏の接触から生じる衝突という問題にも言及している。こうした論じ方は、「炎上」が起こる仕組みの理解に資すると同時に、ソーシャルメディア普及後のインターネット空間の変容を考える上でも参考になる。この点に関しては、都市社会学の下位文化理論を参照しながら考察が行われている。

第7章では、インターネット空間の特定の文化圏で使用される「ネットスラング」の問題が扱われている。ネットスラングは、ソーシャルメディアの普及とともに拡散し、広く使用されるようになった。本章では「2チャンネル用語」から「リア充」に至るネットスラングを事例に検討されている。ここでも都市社会学の研究成果を参照しながら、ネットスラングの拡散に関する説明が試みられている。ここでは拡散と分離というキーワードを用いて、広告や商品への転換という文化の商品化と、インターネットの普及と大衆化によるネットスラングの変化という問題について論じている。

第8章では、インターネット上のコンテンツをめぐるユーザーの関与について批判している。コンテンツの生産、発信、流通への一般市民の関与は、ソーシャルメディアの普及に伴い増加してきた。そうした関与は、一部の企業、広告収入などを目的とするアマチュアによって利用される場合がある。この問題はネットユーザーの側も認識し、批判的姿勢を強めてきた。本章では「2チャンネルのまとめサイト」をめぐる生じた騒動を事例に、考察が行われている。

第9章では、インターネット空間における、嘘、冗談、悪ふざけを含む言動を意味する「ネタ」を対象としている。「ネタ」はインターネット上で生成される文化を理解するうえで重要な意味を持っていたが、ソーシャルメディアの普及後はユーザーの間で成立しづらくなった。この変化を平井君は「ネタ」を再度論じる契機ととらえ、「遊び」の社会学を参照しながら考察を行っている。「聖—俗—遊」モデルを用い、「遊びとしてのネタ」と同時に「ネタの世俗化（金銭目的）」の状況が観察されている。

終章では、本論文を概観したうえで、本研究の意義と今後の研究課題が述べられている。それは第一に、ネットカルチャー研究を進めることがメディア論などの隣接領域に寄与する可能性があるということ、第二に、ネットカルチャーの今後の発展可能性に関しては慎重な姿勢をとるべきということ、第三に、インターネットが社会で日常化し、大衆化してきた中で、ネットカルチャーが提起した問題を関連する研究がどのように扱うべきかということである。

III 本論文の評価

メディア論やコミュニケーション論には、いくつかの難題が常につきまとっている。まず、

その学際性のゆえに研究者によって依拠する領域が異なり、基盤になる研究が共有されない点があげられる。次に、情報通信技術の急速な発達と普及により、メディアや人々の情報行動、そして社会におけるメディアの位置づけが大きく変化してきたことである。本論文もこうした難題を前に、産みの苦しみを読み手に実感させる研究成果である。

本論文を肯定的に評価できる点として、第一に、「ネットカルチャー」に着目し、様々な角度から考察を加え、類書にはあまり見られない成果を提示している点があげられる。一定の独自性と新奇性が認められるのである。本論文で繰り返し指摘されているように、ネットカルチャーは必ずしも肯定的に評価されず、研究者の間でも2000年代前半に「2チャンネル」を対象とした調査研究があるだけで、それほど多くの成果があるわけではない。しかし、「インターネット空間で主として面識を持たないネットユーザーの活動を通じて形成された独特な文化」であるネットカルチャーが、日本社会で一定の「市民権」を得ていたのは確かであり、メディア・コミュニケーション研究の対象に十分なりうるはずである。この領域に取り組み、一定の知見を導き出した本論文の意義は高く評価できる。

第二に、本論文がデジタル・メディアの調査研究の領域において記録的な価値を有する点も見逃せない。本論文は、ネットカルチャーに関わる多くの事例とそれに関する調査研究に言及しながら書き進められている。それゆえ、様々に変形しながら新たなサービスを付加し続けるデジタル・メディア・サービスの一つの貴重な局面を浮かび上がらせている点に本論文の意義を認めることができる。本論文は、後進の研究者にとって重要な里程碑になるはずである。

第三に、本論文が隣接諸研究の成果、なかでも様々な理論やモデルを積極的に取り入れている点が評価できる。1980年代のニューメディア、続く90年代のマルチメディアなどに関しては、概して確かな知見に基づくことなく期待と不安が表明されてきた。それは新たなデジタル・メディアが登場するたびに繰り返されてきた。その結果、インターネットの諸サービスに関する調査研究と既存研究とを説得力を持って結合する研究成果は、実はそれほど多くない。その点、本論文は論を進めるにあたり、オーディエンス研究、サブカルチャー研究、ファン研究といったメディア文化研究の成果に目を配り、それらを積極的に援用している。加えて、CMC、オンライン・コミュニティ、さらにはソーシャルメディアを対象とするインターネットに関する調査研究も適切に参照し、それらを都市社会学、コミュニケーション論、公共性をめぐる議論などと接続させることを意欲的に試みている。ネットカルチャーの諸側面に対し、このように幅広く理論的検討を行った論考は例がなく、本論文は後続研究を大いに刺激するとともに、ネットカルチャー研究にいくつもの斬新な切り口を提示する先導的な業績の一つになると思われる。

その一方、本論文には以下のような課題や問題点がある。

まず気がつくのは、本論文の題目に象徴されるように、「くだらない」、あるいは「取るに足らない」という言葉が散見されることである。本論文を一読すれば、ユーザーたち自身を含めこうした言葉で評し、評されることが多いネットカルチャーの問題にあえて取り組む

という、平井君のメディア研究に対する姿勢は十分理解できる。また、これらの言葉を頻出させるのは、研究対象に対する平井君の思い入れの裏返しであり、同時にこの研究領域に「冷淡」であった既存のメディア論に対する批判という読み方もできる。それでもなお、「くだらない」という言葉はかなり印象が強く、可能であれば避けた方が良かったのではという思いは拭えない。加えて、ネットカルチャーという研究対象が、本論文で前提されているように、「くだらない」といわれるほど、研究対象として正当な扱いをなぜされてこなかったのかという問題に関しては詳しく検証されていない。これが第一の問題点である。

第二に、本論文では「ネットカルチャー」という中心概念を、「面識のない人々の間」における交流文化として定義し、それがソーシャルメディアの普及に代表されるインターネットの大衆化、都市化という流れの中で「希薄化」してきたと説明しているが、本論文が「ネットカルチャー」の現象として注目している重要な事例のいくつかは（特に後半部の第7、8、9章）、すでに「面識のある人々の間」における交流文化の流入によって引き起こされているものである。このような事例を、従来の匿名的な「ネットカルチャー」の「衰退」や「喪失」として捉える視角の文化的立場を理解できないわけではない。しかしながら、メディア技術の（未）発達に拘束されたある時期までの交流文化だけに、「ネットカルチャー」に関しては本論文のような限定を付さないほうが、長期的な推移を包括的かつ理論的に説明し、後続研究を導く上では有効であったと思われる。

第三に、各章はそれぞれ興味深い内容になっているが、本論文を一つの論文として読み通すと不十分さを感じてしまう。その主たる原因として、平井君が、メディア研究を通じて社会をどのように評価しているのか、本論文ではあまり明確になっていない点が指摘できる。本論文で言及されている公共性、コミュニティ、サブカルチャーといった概念は、社会学の中では論争の対象であり続けてきたし、こうした概念にどう向き合うかが研究者を理解し、評価するうえで重要な指標となってきた。平井君は、ネットカルチャーを論じる際にこれらの概念を巧みにたぐり寄せ、活用する。しかしながら、ネットカルチャーを含むメディア、社会、文化に関する評価にまで積極的に踏み込むことはしない。それを禁欲的に記述し、説明することを旨とする本論文の姿勢と見ることもできるが、同時に不満を感じてしまうのである。だからこそ、興味深い事例を数多く扱う一方で、そこで得られた知見が統一性を欠くのではとの印象を受けてしまうのである。

本論文に関しては、こうした問題点を指摘することができる。しかし、これらの問題に関しては、今後、平井君がネット研究をさらに進めていくなかで見定めていくべき課題であり、そこからさらなる成果が生みだされることが期待できるということも付言しておきたい。

IV 審査の結果

本論文には、いくつかの課題や問題点があるとはいえ、それ以上の学術的な価値の高さが

十分認められ、メディア・コミュニケーション研究のみならず、社会学をはじめ隣接する研究領域の発展にも大いに寄与すると評価できる。

以上の理由から、本論文を博士（社会学）の学位を授与するにふさわしい論文と評価する。