

インターネット利用の**大衆化**と
オンライン・コミュニティの**変容**
－「都市化」の観点からの考察－

平井智尚

インターネット利用の大衆化と オンライン・コミュニティの変容

——「都市化」の観点からの考察——

平井智尚



▶ はじめに

本論では、現在のインターネット空間におけるオンライン・コミュニティの問題を考察する⁽¹⁾。オンライン・コミュニティとは、コンピュータ通信を介した人々の相互行為を通じて形成される集まりを指し、インターネットの本格的な普及前から関心を集め、数多くの研究が行われてきた。インターネット利用が大衆化し、ウェブやソーシャルメディアといったシステムが普及した現在においても、オンライン・コミュニティは依然存在している⁽²⁾。むしろ、かつてと比べて、オンライン・コミュニティの数は増加し、種類も多様化している。こうした変化は、オンライン・コミュニティ論の発展の可能性を示唆している。

しかし、オンライン・コミュニティに焦点を当てた研究は、情報通信環境の進展とともに若干下火となっている。インターネット空間にコミュニティを確認することはできる。だが、そうした集まりを説明する際には既存研究の知見である程度までは対応できる。また、SNSのようなソーシャルメディアの普及に伴い新たに形成されたオンライン・コミュニティは、対面的な状況で面識のある者たちの関係を反映しており、「オンライン」の問題は片割れにとどまる。このような理由を挙げてみると、オンライン・コミュニティへの関心が低下しているというもうなずける。

とはいえ、現在のオンライン・コミュニティの問題について、既存研究では十分に扱っていない現象もある。その中でも本論では、インターネット空間における多様なコミュニティの共存と成員間の相互作用という現象に着目する。以前と比べて人口が増加した現在のインターネット空間には、成員の社会的属性や、信念、価値、規範、習慣がそれぞれ異なるコミュニティが多数存在している。また、各々のコミュニティに帰属する成員たちは、異なるコミュニティに帰属する成員と様々な形で相互作用を展開している。このような現象は、オンライン・コミュニティの内部に見られる現象に主に焦点を当ててきた既存研究の知見だけでは対応が難しい。ここに研究発展の可能性を見いだすことができる。

以上のような問題意識に基づき、本論では、インターネット利用の大衆化に伴うインターネット空間の人口増加を「都市化」と見なし、都市の問題を扱う都市社会学の知見を参考にしながら、オンライン・コミュニティの多様化と成員間の相互作用に関する考察を行う。都市社会学は都市の変容や、都市に生活する人々の行動や意識などを論じる研究領域であり、基本的には物理的な空間に形成された都市の問題を議論の対象としている。そ

れゆえ本論が対象とするインターネット空間の考察とは相容れないように映る。だが、大衆化と人口増加、成員の社会的属性や文化の異なるコミュニティの形成、そして、成員間の相互作用といった現象は、都市社会学が扱ってきた議論と通じているように見える。やや停滞傾向にあるオンライン・コミュニティ論を進展させるうえで、都市社会学の知見を参照する本論の試みは一つのきっかけとなり得るかもしれない。

▶ 1. コンピュータ通信を介した人々の集まりと「コミュニティ」

コンピュータ通信は場所や時間を共有しない不特定多数の人たちの相互行為や集まりを可能にした。こうした現象は目新しく、社会科学の分野ではコミュニケーション研究やメディア研究を中心に議論が行われてきた。それらの議論の初期、時期としてはインターネット利用の大衆化以前に活発な考察が展開されたテーマがある。それは「コミュニティ」に関する問題である。なぜ、コンピュータ通信の利用を論じる中で「コミュニティ」への言及が行われたのか。それは端的に、コミュニティの定義に当てはまるような人々の集まり、すなわち、「ある社会的領域で社会的相互作用をなし、また、一つあるいはそれ以上の付加的な共通の絆をもつ人びと（の集まり）」（Hillery, 1955=1978: 304 カッコ内は筆者補足）がコンピュータ・ネットワークを通じて形成されたからである。

コンピュータ通信の歴史を振り返ると、ワールド・ワイド・ウェブ（いわゆる「ウェブ」）が広く普及する前から、ニュースグループ、電子メール、メーリングリスト、リレーチャット、電子掲示板（BBS）など、対人間でメッセージのやりとりが可能なシステムが存在していた。そうしたシステムを介した人々の交流は、地理的な基盤に基づかないものの、一定の領域に人々が集まり、相互行為を展開しているという点でコミュニティの特徴を見出すことができる。こうした観点からオンライン・コミュニティの議論が展開されるようになった。

オンライン・コミュニティに焦点を当てた研究は数多く実施されているが、その中でほぼ必ずと言ってよいほど参照される文献がある。それは、ハワード・ラインゴールドが執筆した『バーチャル・コミュニティ』（1993=1995）である。同書は1985年に設立された「WELL（Whole Earth 'Lectronic Link）」と呼ばれるパソコン通信の電子会議システムにおける人々のやりとりを扱ったもので、著者が「紀行文」（同書、39）と呼ぶように、ラインゴールド自身の体験に基づいた議論が展開されている。

ラインゴールドはWELLに形成されたコンピュータを媒介とした社会集団を「バーチャル・コミュニティ」と定義し、「ある程度の数の人びとが、人間としての感情を十分にもって、時間をたっぷりかけてオープンな議論を尽くし、サイバースペースにおいてパーソナルな人間関係の網をつくろうとしたときに（バーチャル・コミュニティは）実現されるものである」（同書：20 カッコ内は筆者補足）と説明する。ラインゴールドの議論は、地理的な場所を共有していない人々たちのオンラインでの交流、コンピュータ通信の歴史、MUD（Multi-User Dungeon）とアイデンティティ⁽³⁾、グローバルなネットワーク、民主主義など多岐にわたるが、全体としては、バーチャル・コミュニティにおける参加者たちの交流を通じた相互扶助や文化的な豊かさ、そして政治的な意義を強調し、肯定的に評価している。

ラインゴールドの議論に対しては、バーチャル・コミュニティを理想として描き、問題点や否定的な面に目を向けていないという批判も提起されている（Castells, 2001=2009 ほか）。ただし、そうした批判はオンライン・コミュニティの評価をめぐるものであり、コンピュータ通信を介した人々の交流が継起的に展開されている集まりをコミュニティとして把握すること自体が批判されているわけではない。

ラインゴルドの議論も含めて、コンピュータ通信を介して形成されるコミュニティに焦点を当てた議論は、当初、米国を中心に展開された。だが、コンピュータ通信は世界中で利用されるようになった。もちろん日本も例外ではなく、コンピュータ通信や関連システムを通じた人々の交流が展開され、そこに「コミュニティ」と呼べるような集団が形成された。そして、そうした現象に関心を持つ研究者がコミュニティという観点から考察を展開している。

日本でインターネットが本格的に普及する前の1993年には、パソコン通信の電子会議室の集まりを「電子コミュニティ」と定義し、電子コミュニティにおける参加者の活動状況や発言内容を調査・分析した論文が公表されている（川上、川浦、池田、古川、1993）。また、インターネットの利用者が増加し始めた1997年には、パソコン通信やインターネットといった「電子ネットワーク」を介した人々の交流を通じて形成される集団をコミュニティと見なし、電子コミュニティの成り立ちや特徴、パソコン通信の会議室におけるやりとりを対象とした実証研究、そして、インターネット（ウェブ）に関する考察などが行われている（池田編、1997）。インターネットの普及後も、ウェブを介した人々の集まりをコミュニティと見なし、そうしたコミュニティに見られる現象を考察対象とした研究は数多く行われている（遠藤、2000；鈴木、2002；宮田、2005；池田編、2005ほか）。

▶ 2. オンライン・コミュニティ論の停滞

オンライン・コミュニティに着目した研究は、一般の人々によるコンピュータ通信の利用拡大と並行しながら活発に展開された。しかし、インターネット利用が大衆化し、ブログやソーシャル・ネットワーク・サービス（SNS）といった新しいサービスが流行・普及した頃には、オンライン・コミュニティに関心を示す議論は低調になった。その理由はいくつか挙げられる。

第一に、オンライン・コミュニティの議論が十分に尽くされたという理由が考えられる。インターネット利用にかかる費用の低廉化、そして、ブログやSNSといった簡易な交流サービスの流行・普及により、オンライン・コミュニティの数、種類、参加者は増加した。しかし、オンライン・コミュニティの構成は、インターネットの普及前とそれほど異なるわけでもない。

先にも挙げた「バーチャル・コミュニティ」という概念を軸としながらSNSにおける利用者の活動を調査・分析したParksは、かつてのバーチャル・コミュニティとの違い（後述）を指摘しながらも、「マイスペースやフェイスブックといった今日のソーシャル・ネットワーク・サイトは、オンライン上の社会的な広場であり、そこにはバーチャル・コミュニティの特徴が認められる。すなわち、ソーシャル・ネットワーク・サイトというのは、バーチャル・コミュニティのいわば最新版であり、おそらくはその完全版なのである」（Parks, 2011：117）と述べている。彼はバーチャル・コミュニティの構成要件として、集団的な活動への関与、儀礼や社会的な取り決めの共有、参加者間の定番化された相互行為、一体感・所属意識・愛着、コミュニティの存在に関する自己認識を挙げているが、これらの要件はParksも指摘するように、旧来のオンライン・コミュニティだけでなく、SNSを通じて形成される人々の集まりにも認められる。このことは、新たなオンライン・コミュニティも既存研究の知見によってある程度は説明できることを意味する。つまり、改めてオンライン・コミュニティについて論じる必要はさほどない、ということになる。

第二に、SNSなどを通じて形成された新たなコミュニティの流行・普及により、「オンライン」への関心が低下したことが理由として挙げられる。

先に示したように Parks は SNS を通じて形成される集まりはバーチャル・コミュニティの特徴を有すると述べているが、同時に、そうしたコミュニティを論じる際には、以前とは異なる視座からアプローチしなければならないとも述べている。その着目する対象は、オフラインのコミュニティ、換言すると、地理的な基盤を持ち、日常的に対面的な関係性を持つ人たちの集まりである。その理由は、「(昨今見かける) バーチャル・コミュニティは地理的な状況にあるオフライン・コミュニティがオンラインへと拡張されたものであることが多い」(Parks, 2011: 120 かつこ内は筆者補足) からである。日本においても、例えば、近藤淳也 (2015) が LINE、ツイッター、フェイスブックといった SNS を通じて形成されるコミュニティを、学校、職場、地域などの関係性が反映された「リアル社会接続型」コミュニティ」と定義し、同様の指摘を行っている。

SNS を通じて形成されるオンラインの集まりの多くは、対面的な状況における交流に基づく既存の人間関係が反映されている。このことを改めて論じる必要はない。ただ、オンライン・コミュニティ研究との関係で一つ指摘しておきたいのは、考察に際して重視すべき問題がオンラインよりもオフラインのやりとりや集まりに置かれるようになった、ということである。前述のとおり、オンライン・コミュニティの現象自体は既存研究の知見である程度まで扱うことができる。ただしそれだけでは現在のオンライン・コミュニティの有り様を十分に説明することができない。その不足部分を埋めるためには対面的な交流を基盤とする人間関係に着目する必要がある。すなわち、後者の方が考察対象としての重要性は高くなる。結果として、オンラインの集まり自体への関心は相対的に低下することとなる。

第三に、現在のオンライン・コミュニティの実態が、研究が活発であった時分の「期待」とは異なるという理由も挙げられる。コミュニティに関する研究には、「現状分析概念」としてのコミュニティへの言及と、「期待概念」としてのコミュニティへの言及が並存している (浅川・玉野, 2010 ほか)。「コミュニティ」は、その言葉がよい意味をもつがゆえに、よい語感をもつ。その意味のどれもが喜びを約束し、その喜びはたいていは、わたしたちが経験したいと思うものであって、ないことが残念に思われるようなものである」(Bauman, 2001=2008: 8)、「要するに「コミュニティ」は、残念ながら目下手元にはないが、わたしたちがそこに住みたいと心から願い、また取り戻すことを望むような世界を表しているのである」(同書: 10)。こうしたコミュニティに対する期待はオンライン・コミュニティ論の中にも見受けられた。

Thurlow らはオンライン・コミュニティ研究の系譜を整理する中で、オンライン・コミュニティへの言及は伝統的な共同体の回復という価値に伴う、と指摘している (Thurlow et al., 2004)。同様に、カルドンは、バーチャル・コミュニティは「自由で開放された空間のなかに「コミュニティ」を再構築しようとする発想」が背景にあったと指摘する (Cardon, 2010=2012: 36)。先に参照したラインゴルドの議論について、カステルは「自由なコミュニケーションと個人的実現を特徴とする、新しい時代の到来」「共通の価値と関心によって人々をオンラインでつなぎ、対面的な相互作用にも拡張し得るサポートと友情の絆を作る」(Castells, 2001=2009: 136-137) といった期待や理念を含んでいたと述べる。佐藤俊樹は、「ヴォランティアのコミュニティ」を理想像するインターネットとコミュニティに関する議論は、原近代のコミュニティの再生を夢想するものである、と指摘している (佐藤, 2010)。

ただし、インターネット利用が大衆化し、SNS の流行・普及により誰しものがオンライン・コミュニティへと参加するようになった現在、その実態は期待とはかけ離れている。

今日、インターネットの「コミュニティ」という虚構は、参加者が多様化した影響により瓦解し

た。インターネットの先駆者たちは、流動性が高く開放的で寛容な交流によって、世界が再統合されることを夢見ていた。ところが、インターネットが大衆化されても、社会的、地理的、文化的に同じ特徴をもつ個人の集結したコミュニティの飛び地が増殖しただけであった（Cardon, 2010=2012: 47）。

SNSを通じて形成されるオンライン・コミュニティが「近隣で暮らすインターネット利用者が集結しているだけ」（Cardon, 2010=2012: 47）であることの評価については、別の論考が必要となる。ただ少なくとも、現状のオンライン・コミュニティは「期待外れ」と見なされており、そうした観点からの議論は鳴りを潜めることとなる。

▶ 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

前章では、情報通信環境の進展とともにオンライン・コミュニティに焦点を当てた研究が下火となっていった理由を考察した。SNSのような新たなサービスの流行・普及によって新たな形のオンライン・コミュニティが誕生した。だがそうしたコミュニティは、現状分析に際しては、既存研究の知見で事足りる部分もあり、また、関心の重点はオフラインの関係性に置かれる。加えて、期待という観点では「期待外れ」であった。それゆえ議論が活性化しない。とはいえ、現在のオンライン・コミュニティをめぐる問題については本当に議論の余地はないのだろうか。期待という観点はひとまず留保して、現状分析の考察は可能なのではないか。そこで本章では、日本社会を文脈とする事例を中心にオンライン・コミュニティの実態や現状を整理したうえで、議論の発展に向けた視座を提起する。

3-1 多様なオンライン・コミュニティの共存

図1および図2は、2008年11月28日に投稿された「ネット文化圏の勢力図を作ってみた。」というブログ記事に掲載されたイラストである⁽⁴⁾。

イラストの作者は、日本社会を文脈とするインターネット空間において、一定の規模と独特な文化を有するコミュニティを「文化圏」と定義し、文化的な親和性を基準にそれぞれの文化圏を平面上に配置している。

図1から出発したネット発信文化圏の勢力図は、ブログ記事のコメント欄やSNSのmixi（ミクシィ）を通じて寄せられた意見をもとに作者がいくつかの修正を行い、最終的には図2のようなイラストへと至った。一連の作業を経て作者は「すごく……カオスです

図1 ネット文化圏勢力図

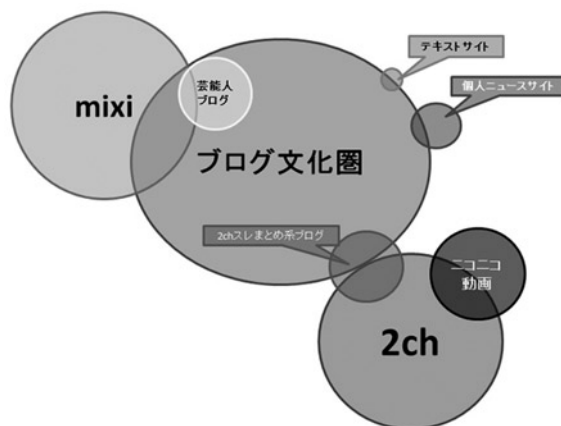


図2 日本のネット発信文化圏勢力図になる予定だった何か

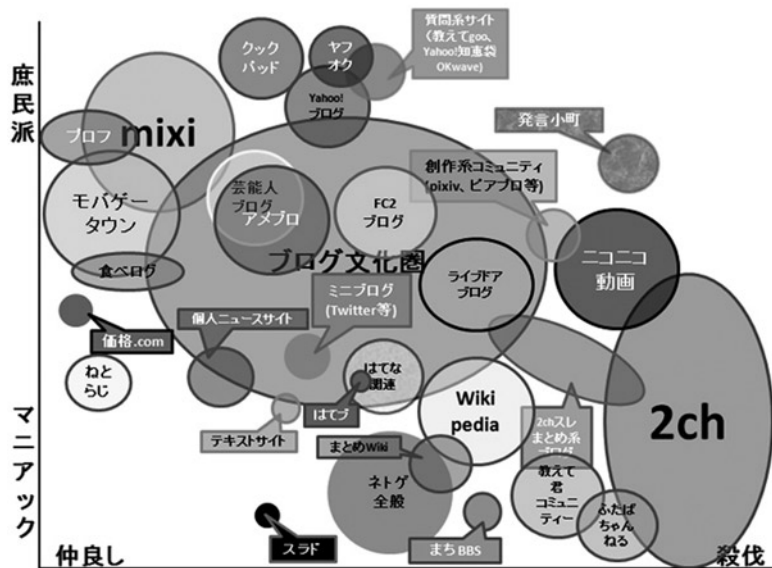


Figure
&
Table

……」「僕の能力では全員が納得する勢力図を書くのは無理」と述べている。これらのコメントは、日本社会を文脈とするインターネット空間におけるオンライン・コミュニティの配置を描写することが極めて困難であることを物語っている。また、情報通信環境の進展とともに、「カオス（混沌）」と形容する状態はさらに進んでいる。ただし、ネット発信文化圏の勢力図は、現在のオンライン・コミュニティの様相を把握し、議論を発展させていくうえで示唆を与えてくれる。

特に注目したいのは、多様なオンライン・コミュニティがインターネット空間で共存している状態である。2000年代前半まで、日本社会を文脈とするインターネット空間では、匿名掲示板サイト「2ちゃんねる」（1999年）のコミュニティが大きな勢力を占めていた⁽⁵⁾。しかし、手軽な情報発信や交流が可能なサービスが2000年代前半から後半にかけて多数登場し、それらの利用を通じて、様々なオンライン・コミュニティがインターネット空間に形成されていった。

2003年頃から利用者が増加し始めたブログは、ホームページに替わる情報発信の手段として利用されたが、同時にトラックバックやコメント機能を通じた人々の交流も展開された。そして「それぞれのサービスがゆるやかなコミュニティと呼べる存在になっていった」（近藤，2015：11）。そして、2000年代後半になるとSNSを通じた交流が盛んになり、先にも言及したような、対面的な集まりの延長にあるコミュニティがインターネット空間に新たに形成された。

また、「ニコニコ動画」（2006年）のような動画投稿サイトでは、動画コンテンツの視聴とコメントを通じて利用者間の交流が展開され、そこにもコミュニティとも呼べるような集まりが見受けられる。短文投稿サービスの「ツイッター」（2006年）では、フォロー、リツイート、お気に入りといった機能を通じて利用者間の交流が図られ、緩やかな集まりが形成されている。他にも、パソコンや家電の口コミサイト「価格.com」（1997年）、料理レシピ「クックパッド」（1998年）、化粧品「@cosme（アットコスメ）」（1999年）、飲食店情報「食べログ」（2005年）など、特定の話題を扱うサービスを介して「テーマ特化

型のコミュニティ」(近藤, 同書)と呼ばれるようなコミュニティが存在している⁽⁶⁾。ネット発信文化圏の勢力図の作者が「カオス」と述べていたように、インターネット空間には、非常に多くのオンライン・コミュニティが存在しており、その数や種類は年々増加している。

日本社会を文脈とするインターネット空間に見られるオンライン・コミュニティの変遷や多様化という現象自体は改めて指摘することでもない。また、それぞれのコミュニティに関連する研究は少なからず行われている。だが、多様なオンライン・コミュニティがインターネット空間で共存している現象については、インターネットというプラットフォーム上で様々なソーシャルウェア(検索エンジン、ブログ、SNS、電子掲示板など)が自生している状態を「生態系」という比喻を用いて描写した濱野智史(2008)のような一部の議論を除いて、ほとんど言及されておらず、そこには考察の余地があると考えられる。

ここまでの整理が示すとおり、既存のオンライン・コミュニティ研究は、コミュニティ内部の現象に焦点を当てた調査・分析が中心であった。そのようなアプローチが問題であるというわけではない。だが、オンライン・コミュニティの多様化が進展している現在、インターネット空間におけるオンライン・コミュニティの配置を鳥瞰的にとらえる議論も可能であり、かつ必要であると考えられる。

3-2 多様なオンライン・コミュニティの成員間の相互作用

前節では、インターネット空間における多様なオンライン・コミュニティの共存という現象を確認した。関連してもう一つ、注目したい現象を指摘しておく。それは多様なオンライン・コミュニティの成員間で生じる相互作用である。

オンライン・コミュニティの問題を考察する際、相互作用への着目は端緒となる。既存研究では、集まりの内部で展開される参加者間の相互作用(相互行為)がその対象であった。そうした議論はもちろん重要であるが、別の相互作用、すなわち、それぞれのコミュニティの成員間で生じる相互作用にも目を向けるべきと考える。

オンライン・コミュニティの成員間で生じる相互作用に関する事例として、例えば、ブログやSNSに投稿されたコンテンツの内容、ならびに、その投稿者に対して批判や非難が巻き起こる「炎上」と呼ばれる現象が挙げられる。炎上は、一面では、炎上に関与する行為者同士の相互作用として理解される。ただし同時に、社会的属性や文化の異なるオンライン・コミュニティの成員間の諍いという観点からも把握される(平井, 2012 ほか)。一方には、ブログやSNSを通じて形成されたコミュニティが存在する。そのコミュニティは、対面的な関係性を持つ友人や知人によって構成され、仲間内の話の種として(結果的に炎上へと至るような)問題発言や反社会的行為の吹聴が投稿される。そして他方には、電子掲示板2ちゃんねる、ならびに同掲示板の文化を共有するコミュニティが存在する。そうしたコミュニティでは、匿名の参加者が内輪の話題をもとに冗談、皮肉、嘲笑交じりのやりとりを展開している。双方のコミュニティはインターネット空間に共存しているが、文化的な親和性が低く、交じり合っていない。しかし、炎上へと至るようなケースでは、一方で、匿名掲示板のコミュニティの参加者は、問題発言や反社会的行為を吹聴した者への糾弾や個人情報の収集・暴露のためにブログやSNSのコミュニティへと接触し、他方で、ブログやSNSのコミュニティ参加者は謝罪や反論といった形で匿名掲示板のコミュニティの参加者と接触する。ここには異なるコミュニティの成員間の相互作用を認めることができる。

異なるオンライン・コミュニティの成員間で相互作用が発生するのは、炎上のような摩擦を伴う現象に限られない。それぞれのコミュニティ間でスラングやコンテンツが往来したり、共有されたりする現象も認められる。例えば、友人・知人との交流や異性の交際相

手に恵まれた若者を意味する「リア充」というスラングは、元は匿名掲示板2ちゃんねるの「学生生活板」で2005年頃に誕生し、同掲示板の内部で使用されていたとされるが、時間の経過につれ、ブログコミュニティの「はてな」、動画投稿コミュニティの「ニコニコ動画」、そして「ツイッター」のコミュニティにおいても使用されるようになった。さらに、「リア充」という言葉は、2011年度の「女子中高生ケータイ流行語大賞」の年間大賞金賞に選ばれている。すなわち、匿名掲示板のコミュニティで生まれたスラングは「リアル社会接続型」（近藤、2015）と呼ばれるような、既存の人間関係が反映されたオンライン・コミュニティまで波及していったのである。

そもそもインターネット空間はコンピュータ・ネットワークの相互接続によって構成されている。つまり、オンライン・コミュニティ間の相互作用は与件であり、あえて指摘するような現象ではない。ただし、ここに見られるのは、単なるノード間の接続ではなく、社会的属性や文化の異なるオンライン・コミュニティの成員間でのやりとりという社会的に意味を持つ現象である。それゆえ、社会科学の対象として注目する意味があるものと考ええる。

▶ 4. インターネット空間の「都市化」とコミュニティの多様化

前章ではオンライン・コミュニティ論の発展に向けて現状の整理を行い、インターネット空間における多様なオンライン・コミュニティの共存と、それぞれのコミュニティの成員間の相互作用が論点になり得ると述べた。こうした現象は従来十分に議論されておらず、考察を試みることで関連する研究の発展が見込まれる。ただし、新たな考察を展開すると一口に言っても、様々な問題設定が可能である。そこで本章では、インターネット利用の大衆化に伴うインターネット空間の人口増加を「都市化」という観点から把握し、都市化の問題を扱った社会学の知見を参考にしながら、主にオンライン・コミュニティの多様化について考察を行う。

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という現象が生じた理由は、一方で、ブログやSNSのようなインターネットを介したつながりや集まりを促進するサービスの充実が挙げられる。他方で、インターネット利用の大衆化という要因も挙げられる。あくまで仮定であるが、多様なサービスが存在していても、それらのサービスを利用する者、ならびに、需要が存在しないのであればつながりや集まりは成立しない。ブログやSNS普及以前のオンライン・コミュニティが、現在と比較してそれほど多様ではなかったのは、一方で、サービスがそれほど充実していなかったという理由もあるが、他方で、利用者の数が相対的に少なく、社会階層や社会的属性も偏っていたという理由も挙げられる⁽⁷⁾。

インターネット利用の大衆化という変数によって多様なオンライン・コミュニティの共存と成員間の相互作用という現象を説明することは、それ自体、意味のある試みであろう。ただし、ここでは類似する社会現象との関連性にいったん目を向けてみる。その類似する社会現象とは、近代社会以降の都市化の進展とコミュニティの変容である。

都市化とコミュニティの関係について、古典的な研究に目を向けると、その言及の中心は、家族、村落、中世都市といったコミュニティから、大都市への移行に関心が置かれている。例えば、人々の社会関係を「ゲマインシャフト」と「ゲゼルシャフト」に類型化し、都市化に伴う「ゲゼルシャフト」への移行を指摘するような議論はその一つとして挙げられる。

また、都市社会学のシカゴ学派の研究系譜などに目を向けると、大都市の内部でエスニシティや独自の文化を共有する集団の問題を扱った議論が展開されている。18世紀半ば

から19世紀にかけて起きた産業革命により、都市の人口は急激に増加した。都市へと流入したのは国内の農村に住んでいた人々だけではない。シカゴに代表されるように、国外から多くの移民が都市へと流入した。移民たちは民族ごとに集まり居住地を形成した(Burgess, 1925=2011 ほか)。そして現在に至っても、都市にはエスニシティや文化を共有する複数のコミュニティの存在が認められる。このようなエスニック・コミュニティに限らず、日雇い労働者、ホームレス、犯罪者、同性愛者といった人たちの集まりも都市には存在している。これらのコミュニティは、それぞれ接触を持つか否かは別として、都市において共存している。

都市化の進展とコミュニティの変容に関する以上の説明自体、改めて強調するところはない。ただ、本論の問題関心と照らし合わせた際に類似性が認められる点は興味深い。まず、コミュニティから大都市への移行については、インターネット利用の大衆化とオンライン・コミュニティの変容に対応する。インターネット利用の大衆化以前、コンピュータ・ネットワークが構成する空間には、コンピュータ通信を利用する(できる)限られた者たちが参加し、ラインゴルドの議論が示唆するように、親密な結びつきや相互扶助の関係を伴う集まりが存在していた。しかし、インターネット利用の大衆化により、コンピュータ・ネットワークが形成する空間の人口は増加し(=都市化)、牧歌的、ないし「理想的」なオンライン・コミュニティは縮小、あるいは消滅した。だが、インターネット空間からコミュニティがなくなったわけではない。人口が増加したインターネット空間の内部には、利用者の社会的属性や関心ごとに分化した集まり、すなわち、コミュニティが多数存在している。

日本社会を文脈とするインターネット空間に展開すると、インターネット利用の大衆化が本格化する2000年代前半までは、3章でも説明したように、パソコン通信やアングラサイトの系譜にある「2ちゃんねる」や「ふたば☆ちゃんねる」といった匿名掲示板のコミュニティが大きな勢力を占めていた。しかし、2000年代に進展したインターネット利用の大衆化、そして、情報発信や交流を促進するサービスの流行・普及により、これまで積極的に活動していなかった者たちがインターネット空間に流入した。この新参者たちは、ブログ、SNS、動画(投稿)、ソーシャルゲーム、女性や主婦向けの掲示板、料理レシピなどのサービスを通じて交流し、コミュニティを形成した。ただし、旧来よりインターネット空間に存在していたコミュニティがなくなったわけではない。それぞれのコミュニティはインターネット空間で共存している。

コンピュータ・ネットワークによって構成され、時に地理的な場所や対面的な状況を示唆する「リアル」との対比で「バーチャル」とも呼ばれてきたインターネット空間やオンライン・コミュニティの問題を考察する際に、地理的な場所を基盤とする都市を主たる研究対象としてきた学問分野の知見を参考にすることが妥当であるか、ないしは、有効であるかという問題は残る。だがそうした視座に基づく議論は、論者の知る限り、それほど多くはない⁽⁸⁾。それゆえ考察を試みるだけでもいくばくかの意味は得られるだろう。

▶ 5. 下位文化理論から見る多様なオンライン・コミュニティの 成員間の相互作用

前章では都市化という観点からオンライン・コミュニティの多様化という現象を考察した。以下では関連する理論を参考にしながら、オンライン・コミュニティの成員間の相互作用に関する考察を進めていく。その理論とはフィッシャーの「下位文化理論」である(Fischer, 1975=2012; 1984=1996)。

フィッシャーの下位文化理論は、都市に特徴的な生活様式を明らかにするアーバニズム

研究の系譜に位置づけられ、都市におけるネットワークを基盤とする多様なコミュニティの発展および特徴を、通念とは異なる独特の信念、価値、規範、習慣、いわゆる「下位文化」という観点から明らかにするアプローチである。その理論的な特徴は、下位文化理論の先行研究である「構成理論と同様に、親密な社会圏が都市環境において存続していると主張する。しかし、決定理論と同様に、生態学的要因がコミュニティに重要な変化をもたらすと主張する」(Fischer, 1984=1996: 56) というものである。要するに「……都市の効果は、都市のコミュニティを破壊するという点にあるのではなく、むしろ都市が新しい下位文化を育む」(松本編, 2014: 43) ということである。それでは、なぜ本論で下位文化理論を参照するのか。

第一に、下位文化理論では、都市において「親密な社会圏」や「有意味な社会的世界」、要するに「コミュニティ」が存続していることに着目している。このような視座は、インターネット利用の大衆化によりインターネット空間の人口が増加しても、オンライン・コミュニティが依然として存在している状況に対応する。この説明は上述のように日本社会を文脈とするインターネット空間にも当てはまる。

第二に、下位文化理論では、都市への人口の集中という変数によって、それぞれ特徴的な信念、価値、規範、習慣、いわゆる「下位文化」を持つ多様なコミュニティの形成を説明している。「大きなコミュニティは、小さな町よりも、より広い地域から意味を引きつける——移民は非常に多様な文化的背景をもちこみ、多様な社会的世界の形成に貢献する」(Fischer, 1984=1996: 56)。こうした視座は、インターネット空間の人口増加に伴う、オンライン・コミュニティの多様化に対応する。各種のサービスの充実により、インターネット空間は都市化し、かつてはインターネット空間で積極的に活動していなかった人たちが、例えば、女性、低年齢者、低収入者、低学歴者などがインターネット空間へと流入した。そうした人たちは自身の属性や関心に基づいて集まる。結果、それぞれに特徴的な下位文化を有する多様なコミュニティが形成された。

日本社会の文脈に引きつけた場合、仮にインターネットを通じて政治的争点や社会的争点について意見を交わし、世論を形成する、いわゆる「公共圏」のような集まりや、他者に配慮した言葉遣いや所作、いわゆる「ネットマナー (ネチケット)」に即した振る舞いを、インターネット空間における「通念」と位置づけた場合、例えば、独特の顔文字やアスキーアート、そして「2ちゃんねる語 (2ちゃん語)」と呼ばれるようなスラングを用い、「ネタ的」(鈴木, 2002) や「アイロニカル」(北田, 2005) とも言われる相互作用が展開される電子掲示板2ちゃんねるの集まりは、「下位文化」を持つオンライン・コミュニティと位置づけられる⁽⁹⁾。ただし、下位文化が認められるのは2ちゃんねるの集まりに限られない。例えば、MMO (大規模多人数型オンライン: いわゆる「オンラインゲーム」) では、ゲームをプレイする際の決まり事や独特の用語が数多く存在している。また、動画投稿サイトのニコニコ動画では、動画に対して投稿されるコメントに独特の作法や慣習が認められる。他にも、ツイッターでは、アカウントをフォローする際のあいさつ、自分のアカウントをフォローした相手に対するフォロー (フォローバック: フォロバ)、無断リツイート (引用) の禁止といった暗黙の作法が存在している。

第三に、下位文化理論は、下位文化を持つコミュニティの成員間で生じる相互作用の問題を扱っている。

下位文化理論の立場は、都市住民は有意味な社会的世界に住んでいると考える。これらの世界には、(民族や職業のような) 特定の特徴を共有する人びとが住んでいる。かれらはとりわけ互いに相互作用する傾向がある (Fischer, 1984=1996: 55-56)

フィッシャーは下位文化の強化や普及を説明する際に、コミュニティの成員間の相互作

用に言及している。下位文化の強化という観点では成員間で生じる摩擦や紛争が挙げられる。「異なる社会的世界にいる人びとは、しばしば、パーク流に言えば「触れ合っている」。しかし、その過程で互いにいらだってくる。(略)ある下位文化からきた人びとは、しばしば別の下位文化の人びとに脅威や攻撃性を見いだす。共通にみられる反応は、自分自身の社会的世界をしっかりといただくことである」(Fischer, 同書: 55-56)。つまり、異なる下位文化を持つコミュニティの成員との摩擦の結果、自らの属するコミュニティの下位文化を強く意識するようになるというわけである。

日本社会の文脈では3章で取り上げた「炎上」が摩擦の事例として挙げられる。他にも、SNSや動画投稿サイトなどのサービスが広く利用されるようになった2000年代後半以降、特に匿名掲示板2ちゃんねるのコミュニティを中心に、異なるコミュニティに属する成員を揶揄するような言説が見受けられるようになった。例えば、ニコニコ動画で人気のコンテンツや話題を好み、時にニコニコ動画以外の領域で同サイトのネタを喧伝する者は「ニコ厨」と揶揄される。また、ツイッターを通じて嘘や非常識な投稿を行う者は「ツイカス」という蔑称で呼ばれている。2ちゃんねるのコミュニティに見られる揶揄や蔑称は、その集まりの内部で共有される相互行為の儀礼に過ぎないという見方もできる。ただし同時に、異なる下位文化を持つオンライン・コミュニティの成員間で生じる摩擦という側面もある。

下位文化を持つコミュニティの成員間で生じる相互作用の過程のうち、もう一つの「普及」とは、「ある下位文化成員が別の下位文化成員の行動や信念を採用することを指す」(Fischer, 1975=2002: 141)。要するに、あるコミュニティに見られる特有の文化が、異なるコミュニティで採用されることを意味する。その事例としてフィッシャーは、米国の大都市で労働者階級の若者たちが学生風の若者集団のライフスタイルを採り入れる様子に言及している(同書, 141-142)。

こうした現象は、先に取り上げた「リア充」というスラングの普及過程が示すように、日本社会を文脈とするオンライン・コミュニティにも見られる。「リア充」というスラングの普及過程以外にも、インターネットを介したやりとりで「笑い」を示す表現として広く使用されている「w」という記号の普及過程も事例として挙げられる。「w」という記号は、もともとはMMOPRGのチャットで使用されていたと言われる。しかし、2000年代前半から2ちゃんねるの「ネットゲ実況板」や「ニュース速報(VIP)板」でも使用されるようになり、2006年にサービスが開始された「ニコニコ動画」においては、当初から笑いを示す表現として使用されている。この他にもゲイビデオの作中で使用されていた台詞が、ニコニコ動画や2ちゃんねるの「なんでも実況」(ジュピター)などでスラングとして使用され、そうしたスラングが様々なオンライン・コミュニティへと普及している。

本章では、フィッシャーの下位文化理論を参考としながら、多様なオンライン・コミュニティの成員間の相互作用という現象を主に考察した。それぞれのオンライン・コミュニティ間で摩擦や文化の普及が生じている。こうした現象は一見取るに足らない。しかし下位文化理論を参照しながら現象を眺めてみると、地理的な場所を基盤とする都市に見られる現象と相同していることがわかる。本章の考察は下位文化理論の整理など不十分な点も多いが、オンライン・コミュニティ論の発展に向けた一步を示すことはできたと考える。

▶ おわりに

オンライン・コミュニティ論はかつて盛んに展開されていたが、インターネットを取り巻く環境の進展とともに勢いは停滞していった。しかし、現在もインターネット空間には

オンライン・コミュニティと呼べる人々の集まりは存在している。本論では、現在のオンライン・コミュニティの状況、すなわち、インターネット利用の大衆化とインターネット空間の人口増加に伴う、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という現象に着目し、都市化の進展とコミュニティの変容に関する都市社会学の知見を参考にしながら考察を試みた。ただし、議論の成熟には多くの課題が残されている。

第一に、オンライン・コミュニティの問題に都市社会学の視座を展開することの妥当性が十分に担保されていない。特に本論で焦点を当てた下位文化理論については、コミュニティの成員間で生じる摩擦や文化の普及といった相互作用の問題について事例に即した考察を行い、議論を深める必要がある。

第二に、インターネット空間の編成に目を向けなければならない。本論は、オンライン・コミュニティの特徴を記述するだけにとどまり、構造的な文脈には触れていない。インターネット空間は、コンピュータ・ネットワークや人々の営みだけでなく、経済や政治といった諸制度の諸力によって成り立っている。多様なオンライン・コミュニティの共存、成員間の相互作用、下位文化といった本論で扱った問題に関しても、多分にインターネット空間を成立させている諸制度の影響を受けていることを看過してはならない。

第三に、本論の考察は含意に乏しい。オンライン・コミュニティ論の発展はその一つに数えられるが、それ以外の事柄は読み取れない。この課題に即座に応じることはできない。ただ、いくつかの示唆は内包されている。例えば、オンライン・コミュニティの下位文化に関する現象をサブカルチャーに関する議論と結び付け、そこに経済や政治といった諸制度の権力という問題を絡めたとき、オンライン・コミュニティにおいて生産・消費される文化の意味を検討できるかもしれない。

一連の考察を通じて、オンライン・コミュニティ論の発展を図るという本論の目的は一応のところ達成された。特に、都市社会学の知見を参照することで理論的な発展の可能性を示すことができたのは一つの成果である。先に述べたとおり、初期のオンライン・コミュニティの研究は、コミュニティ内部に見られる現象に焦点を当てる傾向にあった。だが、インターネットに代表されるコンピュータ・ネットワークが社会構造に組み込まれている現在、構造の領域へと接近していくような議論が求められる。そうした役割を担う議論の一端として、都市化とコミュニティの変容という視座を採り入れた本論を位置づけておきたい。

●注

1. コンピュータ通信を介して形成される「コミュニティ」を表す概念は統一されておらず、「バーチャル・コミュニティ」や「(インター)ネット・コミュニティ」という用語も使用される。本論では、「コンピュータを通じてネットワークに接続している状態」という包括的な意味を持つ「オンライン」という言葉を伴った「オンライン・コミュニティ」という概念を主に用いる。
2. 遠藤薫は、女性、高年齢層、低収入、低学歴グループのインターネット利用の増加、ならびに、娯楽目的のインターネット利用の増加という変化を「インターネット空間の「大衆化」」(遠藤, 2010: 19)と説明している。本論における「大衆化」も遠藤の説明と基本的に通じている。日本社会の文脈では、携帯電話を通じたインターネット利用が一般化し、ブログやSNSなどの簡易な情報発信・交流サービスが普及した2000年代前半から2000年代後半にかけて、インターネット利用の大衆化が進んだと考えられる。
3. MUD(マルチユーザーダンジョン)とは、1970～80年代にプレイされたテキストベースのオンラインゲームである。
4. ネットナナメ読み(2008年11月28日)「ネット文化圏の勢力図を作ってみた。」
http://builder.japan.zdnet.com/blog/10514442/2008/11/27/entry_27018244/
5. かっこ内の西暦はサービス開始年である。以下、同。
6. これらの他にも、例えば「モバゲー」(2006年)や「GREE(グリー)」(2004年)などが提供するソーシャルゲームを通じて形成されるコミュニティや、「発言小町」(1999年)や「ガールズちゃんねる」(2012年)といった女性を対象とした電子掲示板を通じて形成されるコミュニティなどが挙げられる。
7. Van Dijk(1999)は、コンピュータ通信の利用者の大部分は、男性であり、その中でも比較的若く、教育水

- 準の高い、また高収入で、裕福な西側の国に住んでいる人々であったと指摘している。同様に遠藤薫 (2010) も、1990 年代末までは、インターネット利用者は、男性、若年齢、高収入、高学歴の層に偏っていたと指摘している。
8. 例えば、遠藤薫 (2000) は、ワールド・ワイド・ウェブ空間と都市のストリートの光景との類似性を提起している。また、濱野智史 (2008) は、2ちゃんねる開設者の発言をふまえて、2ちゃんねるを匿名的な都市空間と把握している。ただしいずれも示唆にとどまっており、本論のような視座から考察を行っているわけではない。
9. 下位文化は「社会において優勢な規範」(Fischer, 1975=2002: 133) や「ある社会の支配的規範」(同書: 135)、いわゆる「通念」との対照で定義される。フィッシャーも指摘しているように、ある社会における「通念」を決定することには困難が伴う。本論でも「仮に」と留保したように、インターネット空間における「通念」を明確にするのは難しい。見方を変えると、一定の歴史があり、儀礼化されている2ちゃんねるの文化は、日本社会を文脈とするインターネット空間における「通念」と言えるのかもしれない。この問題は改めて考察し、適宜、論の修正を行う。

●参考文献

- 浅川達人・玉野和志 (2010)『現代都市とコミュニティ』放送大学教育振興会。
- 池田謙一編 (1997)『ネットワーキング・コミュニティ』東京大学出版会。
- (2005)『インターネット・コミュニティと日常世界』誠信書房。
- 遠藤薫 (2000)『電子社会論——電子的想像力のリアリティと社会変容』実教出版。
- (2010)『三層モラルコンフリクトとオルトエリート——社会変動をどうとらえるか』勁草書房。
- 川上善郎・川浦康至・池田謙一・古川良治 (1993)『電子ネットワーキングの社会心理——コンピュータ・コミュニケーションへのパスポート』誠信書房。
- 北田暁大 (2005)『嗤う日本の「ナショナリズム」』日本放送出版協会。
- 近藤淳也 (2015)「日本のインターネットコミュニティ」近藤淳也 (監修)『角川インターネット講座 5 ネットコミュニティの設計と力——つながる私たちの時代』角川学芸出版。
- 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。
- 鈴木謙介 (2002)『暴走するインターネット』イースト・プレス。
- 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。——
- 平井智尚 (2012)「なぜウェブで炎上が発生するのか——日本のウェブ文化を手がかりとして」情報通信学会誌第 101 号、61-71 頁。
- 松本康編 (2014)『都市社会学・入門』有斐閣。
- 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。
- Cardon, Dominique (2010) *La démocratie Internet: Promesse et limites*, Seuil. (林香里・林昌宏訳 (2012)『インターネット・デモクラシー——拡大する公共空間と代議制のゆくえ』トランスビュー)。
- Bauman, Zygmunt (2001) *Community: Seeking Safety in an Insecure World*, Polity Press. (奥井智之訳 (2008)『コミュニティ——安全と自由の戦場』筑摩書房)。
- Burgess, Ernest W. (1925) The Growth of the City: An Introduction to a Research Project, In Park, Robert E. and Burgess, Ernest W. (eds) *The City: Suggestions for the Investigation of Human Behavior in the Urban Environment*, University of Chicago Press. (松本康訳 (2011)「都市の成長——研究プロジェクト序説」松本康編『都市社会学セクション第 1 巻 近代アーバニズム』日本評論社、21-38 頁)。
- Castells, Manuel (2001) *The Internet Galaxy: Reflections on the Internet, Business, and Society*, Oxford University Press. (矢澤修次郎・小山花子訳 (2009)『インターネットの銀河系——ネット時代のビジネスと社会』東信堂)。
- Fischer, Claude S. (1975) Toward a Subcultural Theory of Urbanism, *American Journal of Sociology*, Vol.80, No.6, pp1319-1341, University of Chicago Press. (松本康訳 (2012)「アーバニズムの下位文化理論に向かって」森岡清志編『都市社会学セクション第 2 巻 都市空間と都市コミュニティ』日本評論社、127-164 頁)。
- (1984) *The Urban Experience*, Harcourt. (松本康・前田尚子訳 (1996)『都市的体験——都市生活の社会心理学』未来社)。
- Hillery, George A (1955) Definitions of Community: Areas of Agreement, *Rural Sociology*, Vol.20, No.2, pp111-123. (山口弘光訳 (1987)「ヒラリー／コミュニティの定義——含意の範囲をめぐって——」鈴木広編『都市化の社会学 [増補]』誠信書房)。
- Parks, Malcom R. (2011) Social Network Sites as Virtual Communities, In Papacharissi, Zizi (eds) *A Networked Self: Identity, Community, and Culture on Social Network Sites*, Routledge.
- Rheingold, Howard (1993) *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*, MIT Press. (会津泉訳 (1995)『バーチャル・コミュニティ——コンピューター・ネットワークが創る新しい社会』三田出版会)。
- Thurlow, Crispin, Lengel, Laura and Tomic, Alice (2004) *Computer Mediated Communication: Social Interaction and The Internet*, SAGE.
- Van Dijk, Jan (1999) *The Network Society*, SAGE.

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)