



Title	若者の自己形成に対するバーチャルコミュニティの意義：中国の受験教育との関連で
Author(s)	戴, 松鳴
Citation	社会教育研究, 36, 23-41
Issue Date	2018-06-28
Doc URL	http://hdl.handle.net/2115/71110
Type	bulletin (article)
File Information	030-0913-0373-36.pdf



[Instructions for use](#)

若者の自己形成に対するバーチャルコミュニティの意義 — 中国の受験教育との関連で —

戴 松 鳴*

目 次

1. 問題意識	24
受験教育における自己形成困難の論理	24
本論における「自己形成」の捉え方	25
社会教育の視点からインターネット空間へ	25
2. 調査計画	26
課題	26
調査方法	26
分析枠組み	26
3. ネットアフレコサークル——翼の声中国語アフレコサークルの概況	27
創立経緯と現状	27
活動内容と形態	28
サークル活動のメインステージ——グループチャットソフトウェア：YY	28
本論におけるバーチャルコミュニティの形態	28
4. 調査データの全体像	29
5. バーチャルコミュニティを通じた生き方の変化	30
二つの人生モデル	30
生き方の変化	32
パターンA	32
パターンB	32
パターンC	33
6. 結論	35
バーチャルコミュニティが持つ可能性	35
受験教育環境におけるバーチャルコミュニティ	35
受験モデルとバーチャルモデルの葛藤から見たバーチャルコミュニティの意義	36
残る課題	37
添付資料：調査データまとめ表	38

* 教育学研究院 修士課程修了

1. 問題意識

受験教育における自己形成困難の論理

中国においては教育資源配分の不均等に基づく大学ランク差によって、就職機会の不公平性がある。さらに教育評価の体系の欠陥によって受験教育が生まれ、中国教育界が暗黙に従う教育制度になった¹。自分のためではなく大学入試のために学ぶことが、学生の自己形成における新たなジレンマとして出現した。

一方、受験生が選んだ専攻に対する認識について、黄雅麗（2014）は「専攻に対する認識が不十分なので、受験生はハイランクの大学に優先的に入るために、勝手によくわからない専攻を選んでしまい、大学期間に選んだ専攻に興味がなく、最後就職の時に迷妄を招いた」²と述べた。

中国受験教育の下での若者の自己形成に関わる諸問題を検討する上で、宮原誠一の「形成論」に着目したい。

宮原は、形成論の基本的な理論枠組みについて、「社会生活による人間形成過程は、社会的環境、自然的環境、個人の生得の性質、教育という四つの力が働いている」と述べ、教育について「自然成長的な形成を望ましい方向に向かって目的意識的に統御しようとする営みであって、この営みをわれわれは教育と名づける」³と指摘した。

ここに、注目すべきは、まず、自然成長を「望ましい方向」に統御するとの指摘である。「望ましい方向」というと、教育は「誰」の形成を「どのような」望ましい方向に統御するかという問いが自然に浮かんでくるだろう。その答えは実は明らかである。「誰」については、若者自身でなければ、「自己形成」の議論が成立しないだろう。「どのような」については、人それぞれであるが、「若者自身の将来像に対する欲求に合う」と筆者は考えている。いわゆる、若者の「自主性」に基づいて「教育」は目的意識的な統御性を機能させるということである。

その上で、中国の受験教育を振り返ると、「受験」のための教育の目的は「受験」に大幅に偏っているので、若者自身の自己形成に対する欲求に応えられなく、自己形成に対する統御力が欠如している。また、中国の場合、学校で勉強する時間が長すぎ、勉強以外の時間と空間とが奪われている。つまり、大学の格差の存在と企業の選別基準との二つの要因によって、宮原の述べた「教育」とは異なる受験教育が生成し、受験のために若者の時間と空間が大幅占用され、自己形成も妨害される状況になってしまっている。

¹ 東暁、鄧紅「中国大学の入試制度の問題点とその改善策」2011

² 黄雅麗「关于青少年就业择业教育与意识行为养成的思考」2014

³ 宮原誠一「教育の本質」『宮原誠一教育論集 第1巻』国土社 1976

本論における「自己形成」の捉え方

筆者は、宮原の「形成論」と、鈴木「自己形成論」⁴を比較し、「教育」と「主体的意志による自己分析」（略：「主体意志」）との関係性について、「主体意志」が「教育」に各主体（若者）の個性や志向などを示すのに対して、「教育」が若者の価値観、人生観、道徳判断などの形成をカバーし、その「主体意志」を修正しながら導くという互いに補い合う関係として捉えたい（図1）。

故に、本論では、宮原の「形成論」と鈴木「意識的自己形成論」に基づき、「自己形成」を、「教育」が社会的に適切な範囲において「主体意志」を反映し、それに基づく教育活動を行い、形成を目的意識的に統御するプロセスとして定義したい。

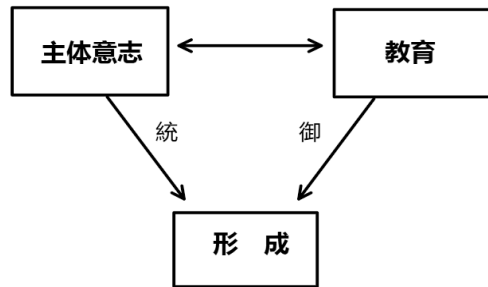


図1（筆者作成）

社会教育の視点からインターネット空間へ

宮原は「デモクラシー」と「テクノロジー」を社会教育の発達を支える二つの要素として指摘した。ここで筆者が注目したいのは、後者の「テクノロジー」である⁵。

「テクノロジー」を具体的に述べると、「交通」と「通信」という「技術的・物質的条件」である。「交通」が人間の物理的に移動する手段の発達を通して、距離的な障害を乗り越えることに対して、「通信」は情報の移動手段によって、情報を人々に共有させ、コミュニケーションを構築することとして認識する。しかし、宮原の時代とは違い、インターネットの普及とともに、通信技術の高速化と即時性が日々発展し、現代における「交通」と「通信」はある意味で互いに接近し、現代の通信技術は宮原が述べた「交通」という要素を内包していく傾向が見られる。そういう特徴を持つ現代通信技術は、受験教育の環境の中で、社会教育にどんな新たな可能性をもたらすだろうか。

そこで、インターネット空間に着目すると、N.Waston (1997) は「ネット空間は現実空間と互いに築きあい、一つの新しい社会空間である」⁶と述べた。社会空間としてのネット空間は、利用者数と利用者の幅広い年齢層に基づいて、多世代交流の可能性を持つ。インターネット空間が提供した巨大な情報ネットワークによって、効率的に自分の興味がある分野を検索することができ、自主的に情報を入力することができる。また、デランティは、インターネットの匿名性を基盤として社会的な集結の

⁴ 鈴木正幸『現代教育の原理と展望』川島書店 1980

⁵ 宮原誠一『社会教育論』国土社 1990

⁶ Waston, N. Why We argue about Virtual Community: A Case Study of the Phish.Net Fan Community. 1997

中から、「新たな親密さ」⁷が見られると指摘し、新たな相互行為の可能性を切り開いた。

中国の教育状況を踏まえると、インターネット空間から生まれたバーチャルコミュニティは、若者の「主体意志」を反映し、カバーする空間を提供する一方、目的や興味の共有するメンバー同士の間の交流、協働、共感などのエンパワーメントプロセスによって、個人の意志や、自己決定、生活をコントロールする力を育むように思われる。こうして、学校教育に欠如する部分を補うことによって、学校教育とともに若者の形成を統御することが期待できるのではなかろうか。

2. 調査計画

課題

以上の議論から、中国の学校教育では、若者の「主体意志」に応える空間を確保できてない可能性が高く、一方、主流のリアルコミュニティには時間のコストと空間の局限性という限界があるといつてよい。

そこで、若者の「主体意志」がバーチャルコミュニティでどのように発揮され、バーチャルコミュニティに無意識に内包されたエンパワーメント効果がどう機能するかを事例を通して明らかにしながら、自己形成を統御するメカニズムを解明することを課題として設定する。

調査方法

翼の声中国語ネットアフレコサークル（略：翼の声）を調査対象として設定し、選ばれたメンバーにインタビュー調査を行う。（オフ会でのグループインタビュー、グループチャットソフトでのオンラインインタビュー、一対一の個人面談）

分析枠組み

本論が検討するバーチャルコミュニティは、若者それぞれの主体性と自主性を保証し、他のメンバー同士との間の水平的関係に基づいて協働および共感を実践するコミュニティであり、受験教育の中で喪失した青年時代自己形成力を取り戻すエンパワーメント機能を有することが示唆される⁸。そして、エンパワーメントの対象を個人からコミュニティに拡大すると、個人だけでなく組織や、グループ全体の持っている力を引き出し、発揮できる空間を創るコミュニティ・エンパワメント論が本論の関心と重なってくる。

⁷ ジェラード・デランティ『コミュニティ グローバル化と社会理論の変容』山之内靖、伊藤茂 訳 NTT 出版 2003

⁸ 安梅勅江『コミュニティ・エンパワメントの技法 当事者主体の新しいシステムづくり』医歯薬出版株式会社 2005

そして、サークルメンバー間の交流、協働などの交渉プロセスによって、ラジオドラマを作る技術と能力を向上するプロセスを分析するために、レイヴとウエンガーの正統的周辺参加 (Legitimate peripheral participation : LPP)⁹を参照する。

また、「第三空間」として捉えるバーチャルコミュニティについて、宮崎 (2013) は異質なコミュニティの接触、重なりによって生成した第三空間を「非決定空間」とし、「意味形成のための交渉が可能になる空間である」¹⁰と指摘した。ここにバーチャルコミュニティには、直接的対面的な関係性が薄い、インターネットに媒介された意思を共有するメンバー同士のコミュニケーションや協働から生じた意味交渉のプロセスが展開する空間も存在する。よってコミュニティ・エンパワメントの核心的な要素とし、正統的周辺参加論に述べた意味交渉のプロセスとの関連を持つ「非決定空間」の論理も参考したい。

3. ネットアフレコサークル——翼の声中国語アフレコサークルの概況

創立経緯と現状

翼の声中国語アフレコサークルは、2005年5月1日にアフレコに対する趣味を持つ同好たちによって創立された。一部のメンバーがネットサークル活動を自分の生活の中により深く位置づけ、副業あるいは本職にするケースも存在している。もちろん職業にするのを目的とするコミュニティとして捉えているのではなく、従来の趣味の集団という原点は変わっていない。

作品は、オリジナルあるいは小説から脚色したラジオドラマが主要なカテゴリであり、アニメのアフレコカバーバージョン、同人ビデオ作品などの制作も行っている。調査時点までの作品数について、すでに完結した作品が89部、連載中の作品が31部である。

ネットサークルの連絡手段は、中国のチャットソフト「テンセントQQ」で作りメンバー全員が参加したグループ (LINEのグループと類似) を通して、日常の連絡やメンバー間の日常話をする。作品の制作は、ほぼ分業の形であり、前期の企画段階から、最後の作品発表と宣伝までの流れを、違う部門のメンバーが分担する。各部門の設置について、作品の企画、制作グループを集める企画部、台本及び作品全体に基づき声優の演技指導を行う監督部、小説やオリジナル作品をシナリオ化する脚本部、キャラクターの声を担当する声優部、作品のエンディングや挿入曲などを担当する歌手部、すべての音声データを音声編集ソフトウェアで編集し、ラジオドラマに編成する後期編集部、作品やイベントのポスター、キャラクターの設定図を描く美術部、作品をウェブサイト、掲示板、SNSなどを通して多くの人に知らせる宣伝部が設置されている。違う部門のメンバーを管理するため、各部門の独自のグループも設置され、部長と副部長のような管理者がいる。

⁹ ジーン・レイヴ エティエンヌ・ウエンガー『状況に埋め込まれた学習 正統的周辺参加』1995 産業図書

¹⁰ 宮崎隆志「コミュニティ・エンパワメントの論理 自立支援との関わりで」『教育臨床学研究』第1巻 2013

活動内容と形態

オリジナル、あるいは小説から脚色したラジオドラマ、アニメのアフレコカバーバージョン、同人ビデオ作品の制作などがサークルのメインの活動である。その他に、ラジオ番組、定期的な声優訓練、及び各種のイベントも非定期的に行なっている。

ネットサークルにおける主な活動は、オンラインで行っている。その中でも、定期的な声優訓練及び各種のイベントについて、既定された時間に参加することが必要なので、参加するメンバーの時間帯に対する局限性があるだろう。しかし、同じ時間帯に活動に参加できるメンバーにとって、これは直接的に他のメンバーとコミュニケーションし、技術を交流するなどの貴重なチャンスだろう。

それに対して、作品の制作については、分業の形で各自にパソコンと必要な設備（録音用のマイクなど）のある環境で担当する部分を作り、デジタル化されたデータを各部門に回し組み立てている。言い換えれば、オンラインという活動形態があるからこそ、同じ時間帯に同じ場所に集められないメンバー同士の協力に可能性を提供した。但し、分業で行う活動においては、メンバーたちに地理的、時間的な余裕が作り上げられても、作品制作グループ内のコミュニケーションがなければ、各部分がうまく統合できず、完成度の高い作品は生まれにくい。

その他に、オフラインの活動としては、主にラジオ番組、及び不定期のオフ会がある。CM、舞台劇、同人CDの録音などの商業的依頼を受けた場合は、現場のスタジオに行くか、自分の設備で録音するかという形があり、朗読劇など顔出しが必要である依頼であれば、現場に行くこともある。

サークル活動のメインステージ——グループチャットソフトウェア：YY

グループチャットソフトウェアYY（以下略称：YY）は、インターネットにおける即時的集団的な音声通信に対する需要に応え2009年に誕生した。

そして、YYにおけるもっとも中心的な機能である「集団即時通信チャンネル」は、普通のグループ音声チャットと違い、YY内の独立するチャンネルで行う。チャンネルの同時オンライン人数の制限はYYの所属する会社本部のサーバーのスペック次第だが、普段の声優訓練のような20人前後の規模から、大規模のオンラインイベントレベルのような十万人以上の場合もある。

本論におけるバーチャルコミュニティの形態

翼の声の発展につれて、少数のメンバーは元々のバーチャルで行っていた趣味の活動を、リアルにスタジオを成立させるほど拡張し、ネットサークルに新たな活動形態を提供した。

従来のSNSや掲示板ウェブサイトや他の投稿型またはアバターによる文字の交換型などの仮想的なコミュニケーションを行うバーチャルコミュニティと違い、翼の声はビデオ通話というリアルのなコミュニケーションを通して協働性が高い活動を行うバーチャルコミュニティであり、協働プロセスによる経験の蓄積やエンパワーメント効果が、メンバーたちの質的な変化が起こる条件を作り上げる。

エンパワーされたメンバーがサークルの持っている力を引き出し、バーチャルという枠を超える可能性を見通す。いわゆる、バーチャルコミュニティと言っても、リアルとの間に接点が生まれ、重なり合う可能性は否定できない。そう言う可能性を持つバーチャルコミュニティが「バーチャル」と言えるのかという疑問があるかもしれないが、リアル空間と隔絶している完全なバーチャルコミュニティが本当に存在しているかも、逆に考える必要がある。その議論は本論の目的ではないので、ここで深く触れないが、本論における「バーチャルコミュニティ」は、バーチャル空間における拡張的な性格を持つネットサークルという形態として捉えたい。

4. 調査データの全体像

調査された人数：7人（男性3名、女性4名）

インタビュー形式：半構造化インタビューで行った個人面談

調査対象の基本情報：

調査対象	年齢層	性別	大学の専門	職業	サークルの参加年数	サークルの所属部門
Y	30代	女性	会計	会計職	8年（高校→大学→社会）	声優、脚本、音声編集、
D	20代	男性	日本語	学生	8年（高校→大学→大学院）	声優
D2	20代	男性	機械	サラリーマン	5年（高校→大学→社会）	声優
LJ	20代	女性	ピアノ	音楽教師	9年（高校→大学→社会）	監督、声優、プロデューサー

現役プロの声優グループ：

調査対象	年齢層	性別	大学の専門	職業	サークルの参加年数 (プロになる前)	サークルの所属部門
SH	30代	女性	アニメ制作	プロの声優、ナレーション	6年（高校→大学）	声優、
AJ	30代	男性	旅行英語	プロの声優、ナレーション、アフレコ監督	7年（高校→大学）	声優、歌手、監督
L	30代	女性	日本語	プロの声優、ラジオパーソナリティ	7年（高校→大学）	声優、

データまとめのカテゴリーと設問ポイント：

カテゴリー	設問ポイント
受験教育における経験	<ul style="list-style-type: none"> ・学校教育または受験教育をどう位置付けるか。 ・学校教育または受験教育に対する態度と関わり方について。
ネットサークルに参加する経緯	<ul style="list-style-type: none"> ・ネットサークルに参加する理由。 ・他のサークルの参加経験およびネットサークルとの区別について。 ・学校の学習活動とネットサークル活動との直観的な違い。 ・ネットサークル活動をする時間帯および学校との両立について。

自分の変化または成長	<ul style="list-style-type: none"> ・ネットサークルに参加した後、自分の中に何か変化があるか。 ・将来に対する態度の変化があるか。 ・ネットサークルからの経験がほかのところで役に立ったことがあるか。 ・バーチャルでのコミュニケーションについてどう思っているか。
メンバーとの係わりについて	<ul style="list-style-type: none"> ・自分と違う年齢層または違うタイプの人との交流についての感想。 ・最初に新人としてどんな時期を経験してからサークルに溶け込むか。 ・バーチャルの人間関係とリアルの人間関係の差異について。
メンバーとサークルとの相互作用について	<ul style="list-style-type: none"> ・一人のメンバーとして、ネットサークルから何をもらったか。 ・メンバーたちがネットサークルに何をもらしたか。
ネットサークルがあなたの成長の中の位置づけ	(同左)

具体的な調査データのまとめは添付資料でご覧いただきたい。

5. バーチャルコミュニティを通じた生き方の変化

調査データに基づき、調査協力者の生き方がどのように変化していくかに着目し、バーチャルコミュニティが協力者それぞれの生き方に変化をもたらし、新しいライフストーリーを形成するうえで、ネットサークルがどんな意味を持っているかを分析したい。

二つの人生モデル

調査データ及び問題意識を踏まえ、まず受験教育における価値観とバーチャルコミュニティから生まれてくる価値観について分析する。受験教育の価値観は、前述のように、いわゆる大学レベルを過剰に重視する求人環境の中で生まれ、いい点数でハイレベルの大学に入り、そして時間をかけ専門知識、資格、学歴などの価値によって就職し人生を送るという流れから生まれた。それに対してバーチャルコミュニティを支える価値観は、まず「主体意志」と深く関連し、主体的な意志で「やりたいことをやる」という自己実現が重視されている。前のデータからも、同じ趣味のあるメンバーとの協力によって作品を作ったり、承認されたり、新しい能力が発見されたりするという、学校教育の中では得難い経験を得ることが見られる。それは、主体性のある自己実現であり、仲間との能動的な協働プロセスによって価値を創出することがバーチャルコミュニティにおける価値観であることを示唆している。

その二つの価値観の中では、受験教育における価値観のほうが、将来安定的な生活に導く可能性が比較的に高いであろう。ところが、もし若者の「主体意志」との関連が薄い場合には、たとえ将来安定な生活が得られるとしても、主体的な人生モデルが構築できず、その時にバーチャルコミュニティにおける主体性の持つ能動的な価値観との間に、必ずコンフリクトが生じる。そのコンフリクトをどう乗り越えるかという点に着目し、二つの価値観の関係性の定着度を対照的に説明するため、まず調査協力者を「ネットサークル経験が現在の人生の中のどの位置に定着したか」という基準で、「A: 趣

味レベルに止まったパターン B: 副業レベルにしたパターン C: プロになったパターン」のように三つのパターンで分類し、分析に入る。

以上の分類基準により、調査データを踏まえて分類すると、以下のようになった：

(趣味レベルに止まった) パターンA: Dさん、D2さん

(副業レベルにした) パターンB: Yさん、LJさん

(プロレベルになった) パターンC: SHさん、AJさん、Lさん

また、本論は、受験教育という環境の中で、バーチャルコミュニティがどのように自己形成に作用するかという論点をめぐって研究を展開している。故に以上の三つの分類に即して、各パターンのライフストーリーの中に、序章で述べた受験教育環境（価値観）から生まれた「よい点数を取り、大学の知名度だけを求人の選別基準にする環境で企業に就職できるために、よい大学に入り、職業レベルの価値を創出する」という人生モデル（以下略称：受験モデル）と、バーチャルコミュニティにおける価値観から生まれた「バーチャルコミュニティを通して、「主体意志」と噛み合うネットサークル活動によってリソースを蓄積し、様々な要素によって違うレベルの価値を創出するプロセス」という新しい人生モデル（以下略称：バーチャルモデル）との関係性に着目し、その二つの人生モデルのせめぎ合いについて、三つのパターンを比較し、違うパターンになる条件の解明を分析の視点として取り、バーチャルコミュニティの受験教育に対する意味を明らかにする。

調査データに基づき、三つのパターンの変化の経緯及びバーチャルコミュニティがその変化の中にもつ意味を、キーワードでまとめた。次の表を参考しながら分析に入る。

	(現象的な) 変化の経緯	バーチャルコミュニティの意味
パターンA	D: 「知らない才能を発見」、「作品によって承認」、自信、「積極的にアナウンサーや司会者の挑戦」、協力で性格が変化した。 D2: 受験教育への虚無感、趣味からのやりがい、「他人からの知恵」、協力と交流経験、「人前にスピーチできるようになった」。	時空間の利点、意味の持ち込み、趣味空間の構築、協働によるエンパワー、性格の面に対する影響。
パターンB	Y: 仕事探しやすい専門を選択受験教育的価値観、バーチャルでの知識がリアルでも実用化、ネットにサークルとのつながりが維持された、「違う人との出会いと協力、作品作るによる成長」、「ネットサークル経験が生活に充実させた」。 LJ: 「趣味のない課程に対する抵抗感」、「ネットサークルでの能動的学習」、「受験課程以外の新しい才能が発見」、実践的な意味、「趣味を職業にした人に羨ましい」。	地理的・時間的な制限の超越、趣味空間の維持、熱意の強化、協働によるエンパワー、実践的な意味。

<p>パターンC</p>	<p>SH:「大学に入ることが夢に近づく重要な一歩」、「ネットサークルが将来の道を考える空間」、「アフレコの技術と知識の蓄積」、「自分と違う認識を得た」、「趣味同士が夢から職業まで支える力」。</p> <p>L:「受験教育が目標達成する鍵」、「ネットサークルが当時数少ない同好を集められる場所」、「協力により違う成果」、「ネットサークルが声優業界を事前に体感させプロになるきっかけ」。</p> <p>AJ:「どの大学を志望するかわからない」ので受験教育から専門と趣味の分離、「メンバーたちに勧められて声優活動以外の派生能力が発見」、ネットサークルが夢を叶える空間を与えて意欲を強化した、「能力の成長により商業性的のアフレコチャンスを得た」、「ネットサークル経験が貴重な蓄積」、「大学専門関連の仕事を辞めて最初の夢に戻る勇気がもらった」。</p>	<p>熱意の強化、時間連続性の薄さ、平行的な空間、目標達成の条件揃いの可能性、協働によるエンパワー、趣味のリソースをキープ、プロ声優からの承認及び自己評価。</p>
--------------	--	--

(筆者作成)

生き方の変化

パターンA

調査データによるDさんとD2さんの経験を踏まえ、その中で注意すべき部分をまず抽出する。それは、受験教育期間の点数だけに注目する受動的な生き方から、ネットサークルに参加するにつれて、その活動経験によって発見し強化した才能や、他人との関わりからももらった知恵、及び承認されることによって生じた自信を持ち、積極的にチャレンジしたというような能動的な生き方までの変化である。

要するに、DさんとD2さんでは受験モデルがそのまま主導的位置を占めている。ところが、趣味レベルにあるバーチャルコミュニティはリアルコミュニティと比べ、時間的・空間的な利点を持ちながら、インターネットを媒介に「やりたいことをやる」という意味をネットにつながっているパソコンのある任意な空間に持ち込めることによって、「受験の空間」の隙間でDさんとD2さんの「趣味(主体意志)の空間」を作り出した。今まで受験教育環境にいた二人は、ネットサークル活動の協働とコミュニケーションとのプロセスによってエンパワーされ、新しい能力を覚醒させた。そういう形で、バーチャルモデルは、受験モデルにいる二人の性格の面に影響を与えた。こうして受験教育モデルにおける二人の学生生活の意味が変わり、バーチャルモデルが能動的に学生生活または職場生活を作り出していく基盤になり、新たな自己像を形成させたという意味を持っているだろう。

パターンB

YさんとLJさんは、ネットサークル経験を、趣味レベルだけではなく、趣味から一步深める副業にした。YさんとLJさんの経験と変化に基づき、Aパターンと同じくネットサークルが趣味の空間を提供したことによって、受験教育における受動的な態度から能動的な態度に変化したこと、及びサークル活動によって知らない能力を発見した。

そして、A パタンと異なる点として、地理的な制限、及び時間のコストからの制限を超えたバーチャルコミュニティが、「主体意志」(趣味)を長いタイムスパンで有効的にキープできる空間として捉えられ、ネットサークル活動に内在する実践的な意味、及びメンバーとの間にある関連を「適当な強度」に保つことを通して、趣味に対する初心と熱意を維持し、強化した。一方、バーチャルモデルから創出したリアルでの実践的な価値は、A パタンより深い経験である。LJ さんにとって「友達が趣味を仕事にした」という人生モデルとの出会いもネットサークル経験を一步深めたきっかけであろう。そのような条件があるため、Y さんと LJ さんがバーチャルモデルから新しい自己形成の価値を見出し、ネットサークル経験を自分の副業に定着させ、生活の幅を広げたと言えるだろう。

パタン C

① SH さんと Y さん

二つのエピソードから見られるのは、ネットサークルからのある力によって、二人の目標を達成するための条件が揃った上、二人がそのチャンスをうまくつかみ、夢を叶えたという流れであることである。しかし、パタン B の二人と比較したら、パタン C の二人が蓄積してきたものには、能力や知識だけでなく、ネットサークル活動の経験から生まれてきたもう一つのリソース (ここの「リソース」を主にソーシャルキャピタルとして捉えたい) もある。それに、趣味を自分の意識の中で非常に重要な位置に置いた。それを求める意欲の「純度」¹¹も高いということも、二人が大学で趣味と関連する専門を選んだことから分かるだろう。その二つの違いが、二人がプロになったこととつながっていると、筆者は考えている。

なぜなら、蓄積されたリソースを見れば、二人とも、大学時代に、学校の学習とともに、ネットサークルを通して、アフレコ能力を磨いた。その間、作品の質も向上し、ネットサークルで活躍しているプロの声優から偶に商業的な依頼も受けた。それをきっかけに、今まで蓄積した能力がプロの声優業界の中で通じるとの評価をもらい、事前に声優業界を体感した。そのように、バーチャルコミュニティに媒介され、プロの声優と比べながら改めて自己評価を行い、商業的な経験及び承認から、学校と違う新しい人生モデルと出会った。さらに、徐々に増えてきた商業的な経験によって、「スタジオ創立を支えた友達」、「イベント司会者を務めるチャンスを与える友達」のようなプロの声優業界への入り口を作れる人脈も蓄積してきた。そのような SH さんと L さんが望んでいる将来の人生モデルとつながっているリソースが蓄積できたからこそ、自己形成の一貫性が保たれ、趣味を求める意欲の「純度」が常に高いレベルに維持できたのであろう。

¹¹ ここに使っている「純度」という言葉がやや抽象的で捉えにくいかもしれないので、ある事に対する執念、あるいは目標を絶対に達成する決心の強さを参考しながら理解してほしい。筆者は「純度」という言葉を使う理由については、まず、物事を求める最初の初心を 100%の純度と仮定し、調査対象たちが自分の趣味(夢)が、それにたどり着く前に経験した世の中のすべての物語からの自分の初心とはずれた「不純物(現実の要素、家庭の要素、個人の要素など)」に影響された度合いを表したい。

その他、ネットで作品を作ることは、時間が断片的であっても可能である。というのは、ネットサークルでの主な活動、いわゆる作品を作ることが、元々分業の形で、各役割を担当するメンバーたちがそれぞれのパーツを用意し、暇な時間を利用してラジオドラマの構成について検討しながらパーツを組み立てれば完成できるという流れなので、時間の連続性に対する要求が少ないと言える。故に、このような協働プロセスによって、バーチャルコミュニティは経験や能力などのリソースを、リアル以外の「平行的な時空間」において蓄積することが可能だという意味を持っている。

つまり、SHさんとLさんの事例から見られるのは、バーチャルコミュニティに媒介され、自分の趣味、趣味同士とのつながりやリソースが、リアル以外の「平行的な時空間（ネットサークル）」にロングスパンでキープされ、蓄積されているうちに、他のメンバーとの不断の協働やアフレコに対する意味交換による再生産プロセスが発生しつづける結果、自分の「主体意志（夢）」を達成する条件が揃い、それをつかんで自己形成プロセスを促進したということではないか。

② AJさん

パタンCのAJさんを単独に分析する理由について述べておきたい。彼はほかの二人と同じく声優を本職にしたが、彼の受験教育期間及び大学期間におけるライフストーリーが、パタンAとパタンBの四人と類似している。パタンCの他の二人と比較したら、大学の専門が、もはやアフレコ（趣味）とほぼ無関係と言える。しかしながら、リアルで自分の趣味と距離があっても、ネットサークルを通して、趣味とのつながりが維持されつつ、さらに卒業した後、元の仕事を辞めプロの声優の道をためらうことなく追求するに至った。

AJさんは、大学には入り、趣味と全く関係のない専門を選ばせられた。しかし、その時期に、AJさんは、ネットサークルによって、派生能力が発掘され、アフレコ能力も仲間やラジオドラマの聴衆の肯定を浴び、確実な成長が認められた。その上、ネットサークルにいるプロの声優からの商業的なアフレコ依頼を得たことによって、AJさんは知名度が上昇し、能力の面でも、自信の面でも、非常に力づけられた。さらに、アフレコ能力が認められ、知名度の上昇しつつある一方、前の商業的な声優活動の中から得た新しい人脈から、また新しい商業的な依頼ももらえる。当時、AJさんが大学でアフレコと関係のない専門で大学生活を送っていたが、ネットサークルで蓄積したリソースのおかげで、ネットの声優界でもプロの声優界でも活躍してきた。

いわゆる、ネットサークルを通して趣味の空間とつながっている期間に、バーチャルコミュニティが、AJさんの夢をキープしていると同時に、アフレコに関するキープされた様々なリソースから新しい価値を創出する空間を与えた。そのリソースの中で、能力や経験は土台としてももちろん重要であるが、さらに重要となるのはAJさんをプロの道に導く決定的な要素となるプロの声優界と関わる人脈であろう。その人脈からもらった商業的な声優活動により自分の能力に対して評価しなおすことができた。それによって受験モデルと違うバーチャルモデルによる新たな自己形成の可能性が認められた。

AJさんがパタンBと違い、バーチャルモデルと受験モデルとの葛藤を乗り越え、バーチャルモデ

ルを職業にまで定着させた条件についてみておこう。まず、パタンBのYさんとLJさんを振り返ってみれば、Yさんが最初から自分の趣味を、学校と仕事以外の気分転換として位置付けていた。一方、LJさんが、パタンBの分析部分で言及した通り、元の流れ（受験モデル）から脱出する勇気がなく、リスクも高いなど、受験教育環境からの定式的な価値観（受験モデル）に縛られたため、趣味を副業として位置付けた。それに対して、ライフストーリーから見ると、AJさんはネットサークルによってもらった知名度と商業的なアフレコチャンスの面において、パタンBの二人とは比べられないほど優位な位置にあった。それほどの蓄積をAJさんにもたらしたのは、実際の声優業界の体感、さらに商業的な依頼からもらった金銭面の獲得である。バーチャルコミュニティにキープされたリソースから創出した商業的な需要、それがバーチャルモデル（価値観）から生まれた自分なりの人生モデルを求め始める客観的な条件になった。その上、プロからの承認などの価値を実感したAJさんが、改めて自己評価し、出会ったプロの声優の人生モデルと比較しながら自分の能力がどこまであるのかを判断し、自分の人生をもう一度主体的に作り変えるという主体的な条件も揃った故に、受験モデル経由でもらった仕事を辞め、プロの声優に転職するに至った。

要するに、AJさんにとって、バーチャルコミュニティは夢をキープする空間として、プロになるリソースもキープされ蓄積されることによって創出した価値が受験モデルと違う新しい人生モデルに導く条件となり、AJさんを改めて初心に帰らせた理由であろう。

6. 結論

バーチャルコミュニティが持つ可能性

受験モデル（価値観）がバーチャルモデル（価値観）と葛藤した結果、それぞれ違う条件によって三つのパタンに分かれる二つの価値観の関係性を以下のようにまとめた：

パタンA：バーチャルモデルの価値観が二人の性格面に影響を与え、受験モデルにある二人に新しい能動的な自己像を形成させた。

パタンB：バーチャルモデルが持つ主体的な協働プロセスがもたらした実践的な価値という条件によって、二人にバーチャルコミュニティにおける価値観から生まれてきた自己形成の価値を受験モデルの中により積極的に位置付けさせた。

パタンC（SHさん、Yさん）：バーチャルモデルを受験モデルと統合している。

パタンC（AJさん）：バーチャルモデルにキープされたリソースから創出した商業的な需要、プロからの承認による自己評価などを条件として、受験モデルから自分なりの新しい人生モデルを作り出した。

受験教育環境におけるバーチャルコミュニティ

調査データに基づき、受験教育という制度が、「受験」という意味を若者自身の回りの大部分の空

間に輸入することによって、時間的かつ空間的に若者の「主体意志（趣味）」の空間を侵食していると分かった。点数の重要性が肥大化するにつれて、学校の持つ若者が社会に入る前の緩衝地帯という機能が希薄になり、社会との分断及び若者に自己形成に対する妨害が生じかねない。バーチャルコミュニティはインターネットに媒介され、その接続の速さや、地理的な移動が必要ないという性格を持ち、効率的に受験の空間の隙間を利用し、「主体意志」の意味を受験の空間の隙間に輸入し「主体意志（趣味）の空間」を構成することが可能である。

そして、バーチャルコミュニティが、時間的空間的な制限がある場合にリアルコミュニティよりロングスパンの参加をキープできる面で優れていることが、バーチャルコミュニティが若者の自己形成に作用する前提条件であり、それによって、参加者がバーチャルコミュニティで「主体意志（趣味）」に関する様々なリソースを蓄積する可能性もさらに増えるだろう。

パターンCに対する分析ですでに述べた通り、ネットサークル活動の「時間が断片的であっても可能であり、時間の連続性に対する要求が少ない（少数な例外もある）」という性格によって、リアルの学校や仕事以外の「平行的な時空間」の意味で、リアル生活と同時的に進むことが認められる。バーチャルコミュニティが持つリアル以外の「平行的な時空間」という特徴が、学校や仕事と趣味との両立の面で一助になる。その他、メンバーとの協働や交流という共同参加プロセスから生まれた「新しい能力」をリアルで活用したという実践的な意味、及びキャリアとの関わりをエンパワーメントプロセスに対する定義に基づいて分析すると、バーチャルコミュニティが持つエンパワーメント機能が自己形成に作用することが証明でき、「主体意志（趣味など）」をロングスパンでキープするもう一つの意味として認められると筆者は考えている。

一方、バーチャルコミュニティによって作り上げ、維持できる「主体意志（趣味）の空間」（ネットサークル）の中にいる若者たちが、自分の趣味（夢）に対する熱意を一定の程度に維持できることが調査データの分析から明らかにした。その上、メンバー同士との協働の中から、新しい知識、技術、経験などの蓄積が得られ、さらに趣味に関わる人脈などソーシャルキャピタル的な蓄積を得る可能性があることを認めた。バーチャルコミュニティという空間の中では、前述の共同参加（協働）によるエンパワーメント、すなわち経験や人脈などの蓄積に基づく共同参加者と趣味に対する意味交換による再生産プロセスを通して、「主体意志（夢）」に接近していく条件を揃える一連の作用が、自己形成プロセスを促進するリソースとしてキープされている。

受験モデルとバーチャルモデルの葛藤から見たバーチャルコミュニティの意義

パターンBでは、ネットサークル活動を生活の一環とする副業に位置付けた。その中で、受験モデルが持つ一番影響深い要素は、高校時代及び大学四年の時間をかけて、すでに創出した専門知識、経験、学歴や資格などの価値だと筆者は思っている。ここで述べた価値とは、受験教育における価値観に基づき、人を将来の人生目標の達成または生計維持に導く諸要素であると定義したい。この価値がある

からこそ、パタンBの二人が卒業した後、順調に就職でき、生活と生計を保障できた。しかし、受験モデルとバーチャルモデルが同時に存在する場合、二つの価値観の間に葛藤が生じる。

葛藤している期間に、バーチャルモデルからの受験モデルと違う価値観がネットサークルを通して受験教育の空間に輸入される。その価値観が徐々に三つのパタンそれぞれなりの影響を与え、変化を起こした。ここで、バーチャルからの価値観と受験教育の価値観を比較し、どちらが若者に対して良いかと考えるわけでは必ずしもない。主張したいのは、むしろ、新しい価値観によって、受験教育による自己形成に対する視野が広がるという視点である。そして、新しい価値観の輸入によって、若者に受験モデル以外の何かを考え始めるきっかけになる。その上で、4. で分析した通り、ネットサークルに参加し、バーチャルコミュニティにキープされたリソースから生まれた可能性や価値が条件として、各参加者が自分なりの受験モデルとバーチャルモデルの関係性に対する違う捉え方を生み出し、前述したような三つのパタンに定着したのではないか。一方、葛藤を乗り越える時に、違う条件があったが、三パタンに共通しているのは、違う条件の中で、バーチャルモデルによる葛藤で受験モデルに一辺倒ではない人生モデルの広がりがあり、それを基盤に、それぞれなりに能動的、主体的な人生モデルの再構築を行っているということも分かった。

バーチャルコミュニティは、その中でキープされたリソースによって、受験モデルと異なる、より自分なりの人生モデルを作り出す条件を創出する可能性を作った。バーチャルコミュニティに媒介される人生モデル（バーチャルモデル）は、受験モデルと共存することができた。その可能性があるからこそ、AJさんの事例のように、受験モデルと違い、人生の軌跡を「主体意志」の方向に修正するチャンスを提供した。言い換えれば、バーチャルコミュニティにキープされたリソースから、受験教育における価値観とバーチャルコミュニティにおける価値観がそれぞれどんな位置づけで共存するのか、そこからどんな人生モデルが生まれるのかが、バーチャルモデルと受験モデルとの葛藤の核である。その葛藤を乗り越える可能性をも作り出し、様々なタイプの生き方を生み出す可能性を与えることが、バーチャルコミュニティの持つ受験教育環境の中で自己形成に対する意義であるだろう。

残る課題

本論では、バーチャルコミュニティを、受験教育の空間と共存するもう一つの意味の空間として捉え、それが持つ意義について議論した。しかし、本研究では、ほぼメンバー個人を分析の単位にし、バーチャルコミュニティ内の具体的な人間関係の構造や相互作用についてはまだ触れておらず、情報通信技術の発展がもたらしたコミュニケーション機会が増加し拡張する一方で、コミュニケーションの実質を空洞化させる可能性も否定できない。バーチャルコミュニティで自分を見失い、社会と分断した事例も詳しく検討していない。

以上の課題を解明することで、バーチャルコミュニティが持つ意味に対する研究がさらに深く掘り下げられるだろう。

添付資料：調査データまとめ表

調査対象 項目	Y	D	D2	LJ
受験教育における経験	<ul style="list-style-type: none"> ・受験教育は主に受験のための教育、学生の趣味またはやりたいことを培う面には欠陥がある。しかしこの制度の改良が長い時間がかかって、学生の場合、学校の学習の上、自分の趣味とやりたいことをやり抜くのは、受験と趣味とのバランスを保った方がいいと私はそう思ってる。 ・学校が私たち子どもから大人になるまでの一番基本的な認識とかを教えてくれて、でない、とネットという幻の空間に迷うかもしれない。 	<ul style="list-style-type: none"> ・試験が苦手、好きな科目しかやる気がなく、それでも受験のため得意ではない科目を強めるのは正直うんざりで、中学から高校卒業まで将来すら考えたのはどうやって点数を上げていいか大学に入ることばかり。 ・けど基礎教育として学校教育がないと、人とする判断力や常識などが正しく育たないだろう。 	<ul style="list-style-type: none"> ・普通で、ただ親からの話でいうと、とりあえずいい成績をとって、大学に入ったならこれからの人生のことを考える。 ・生活によく使う知識が含まれている科目に興味がある。 ・将来社会に入った後のことが高校時代まったく考えたことがなく、ただひたすら受験勉強に集中しただけ。 	<ul style="list-style-type: none"> ・好きな課程なら興味があるから自発的に学ぶけど、どうしても好きにならない課程なら抵抗感がある。大学に入ったなら課程から解放されるけど、やはり時間と力を好きな課程に使いたい。 ・でも、受験課程の成績が大学に入るための鍵だから、それを適応しなければならぬ、多い学科を勉強し、視野を広げるのは悪くないが、学科の偏るというのは悪くないが、暗黙のルールが厳しいと思ってる。
ネットサークルに参加する経緯(理由、ほかの団体との区別、時空間の因子なども含めて)	<ul style="list-style-type: none"> ・ネットサークルには時間的に自由で、ネットに媒介されるので、外見、出身、地域などによって色眼鏡で見られない。実力で人を判断するから、リアルによくある先入観とかがそんなに多くない。 ・学校で学ぶのは、ほぼテキストにある知識なので狭くて平面的だと思う。ネットサークル活動には、メンバー同士の間の共同研究であり、一緒に成長していく過程でもある、学校の勉強より立体的で、生き生きしている。 ・他にcosplayのサークルにも参加して、ポスターを描くことや舞台劇の音響担当をやっている。 ・普段には、夜の暇時間とか休みの時間にサークル活動をして、試験が迫る時期ならいったんサークルに休みを取って、試験終わったら復帰する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・アニメのきっかけで声優に興味を持って始めた。友たちからラジオドラマを作るネットサークルを知った。あの時、出かなくてもネットでサークルに参加できることが便利だと思って、元々少ない自由時間を最大限に使える。そして皆とほとんど音声だけでしゃべるので、緊張なくて楽度と思った。 ・大学時代、ラジオ放送部に参加した。楽しかったけど、なんか妙にメンバー同士の間に部活以外の複雑な関係を薄々感じて、さすが大学が小さな社会っていうか、人それぞれっていうか、現実、関わりたくないことを避けるのはやはりバーチャルよりちょっと難しいね。 	<ul style="list-style-type: none"> ・最初友たちからネットサークルというものを知って、あの時自分ひとりでもアニメキャラのセリフの模倣をよくやっていたから、一層このサークルに参加してみようと思った。そして、私にとって、ネットに媒介された声だけの交流が気楽で単純。 ・サークルに入って、私の学習以外の趣味がやっと思えるようになって、すごくやる気がわいてきた。ほとんどの活動が週末に家で録音したり、他のメンバーと相談し演技を改善したりして、大した時間がかからなくて済むから、学校への影響も少ないのがあるがたい。 ・ネットサークルの活動は、自分の趣味の所在と直結なので、好きでやるから、目標がよく見えてるし、別にしねばならないことじゃなくて、自分がそうしたいから楽です。しかもネットの友たちと話がすごく合ってる、興味が同じかな。 	<ul style="list-style-type: none"> ・当時のラジオドラマに興味があるから翼の声に参加した。 ・高校時代にはほぼ昼休みの時間とか、週末とかに活動に参加した。このようにばらばらな時間を利用することによって、自分の時間への利用もさらに効率になったし、インターネットとパソコンがあるだけで活動できる。もし他のどこかに行く必要があったら、参加しないかも。 ・学校の学習との区別という、学校の方が受動的学習とすれば、ネットサークルの方が能動的学習と言うかな。やりたいかどうかの区別だ。そしてネットでは、独学と自分から人に教わるのが重要。
自分の変化または成長	<ul style="list-style-type: none"> ・まずは分業と協力の重要性を体感した。ラジオドラマ制作の過程の中に、把握した知識が益々うまく使えて、段々ネットサークルで学んだ知識がリアルでも利用できると感じた。 ・参加したばかりの時、自分のなまりのせいでメンバー同士にすぐく笑われた、それを直すためにいろいろ訓練したり、活舌の練習もしたり、優秀なラジオドラマ作品を通して演技を磨いたりして、確実な成長を感じた。 ・私は私の後ろの仕事も好きで、興味のあるところを経験者との交流からいろいろ勉強になった。例えば脚本の作成とか、PSでドラマのポスターを作るとか。 ・現在本職以外、前の脚本を書くことのためにネット小説作家を副業としてやっています。 	<ul style="list-style-type: none"> ・人との協力及び交流することがスムーズできるようになった。 ・ネットには、色々なタイプの人が出て、彼(彼女)らとの交流から面白い話題と知らないことをもらえて、私に現実の人間関係の中にむっつりの人から良くしゃべられる人に変えさせた。 ・音声制作のソフトウェアをできるようになった。 ・違う世代の人との交流の心得。 ・以前知らなかった才能を発見・作品を作り、承認を得たことで自信になった。 ・大学で積極的にアナウンサーや司会者の挑戦までした。 	<ul style="list-style-type: none"> ・一番の成長といえば、学校で触れることができない経験をいっぱいもらって、学校のクラスメイトの学校以外の体験と認識との面を上回っていた。例えば他人と協力する時の知恵とか、身分の違った人との交流経験とか。 ・アフレコに関わったスキルなどが私の大学期間と仕事にすごく役に立っていて、多くの人の前で堂々とスピーチとかができたのは、サークルのおかげだと思ってる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・学校の課程に含まれてない自分の才能が発見され、その面と同じ趣味を持つ仲間に見出されて同時に、さらに新しいことを試すことによって、学校に得られない難えがもたらされた。 ・作品がやっとなり完成した達成感と聴衆からの認めがすごくやりがいを感じさせた。 ・過酷なコメントに対して、最初とても落ち込んだけど、時間がたって、その過酷なコメントへの耐性が強まって、自分の改善にもつながってきた。 ・ドラマの制作経験によって、例えば音声の後期処理の方法を、大学のラジオ放送局にも活かして、将来それと関わる仕事を務めたい思いがあって、そのきっかけで私の将来のキャリアプランもだんだん考え始めた。

<p>メンバーとの 係わり</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・全国各地の人との出会いもあったし、様々な性格の人もあって、色んな人と友達になるのは面白い。 ・ネットには、全国の人もいるし、文字あるいは音声だけで交流するから、感覚的な参加性が薄いので、好きか嫌いかわき表現もそれほど極端ではない。現実には声や、外見、行為などで人を判断し、複雑になる。 ・たまには文字だけの交流が誤解を招いたことがあって、すぐ音声に切り替えれば、その誤解が解けるけど、やはりこの面には、リアルの方がいいかも。 	<ul style="list-style-type: none"> ・参加して初めて人とともに協力して作品を作ることを経験して、その過程にいる人な人としゃべり合い、妙な深い絆を築いた。この合わない関係がよほど純粋。 ・現実の友だちづくりは、知り合ったばかりの人と同じ趣味とか持っているかは最初分らないじゃん、サークルの知り合い少なくとも「声優」という同じ趣味を持っていて、話も早いと思う。 	<ul style="list-style-type: none"> ・違うタイプや年齢層の人がたまには混在して、考えが自いつけない気がしてね。多分その世代間のギャップによって互いに理解し合うことができない場合もたまにある。 ・私、個人能力の方を重視してメンバーたちとつながりより、メンバーたちからのアドバイスとかコメントを受け止め、その上で自分が自分を認めるのが求めているかな。でも徐々に仲がいい友だちも増えてきた。 	<ul style="list-style-type: none"> ・違う人との交流が私自身の話し方とかを調整する。よく年下のメンバーと関わったことで、私こいつも若い精神状態に保たせることができて、年齢に縛られる感じもない。 ・音声だけなので、空気読みにくい場合がある。 ・ネットによって作った距離感が、逆に人と人のある心理的な防御を下げ、交流に対するプラスな効果を感じた。しかも人に与えた、または人から得たコメントが現実により客観的だと感じた。 ・同じ趣味を持つ人同士の話あいが楽。 ・初めてオフ会の時、急に声だけでなく、顔も見られるのはちょっと違和感がした。
<p>メンバーとサークルとの相互作用について</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・メンバーたちが各自のラジオドラマに対する愛を、サークルを通して外に広げると同時に、サークルにある凝集力を注いだ。そしてその愛を受け止めた新メンバーたちがまたその愛を伝承して、サークルをさらに優れるようにする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・サークルが私にチャンスを与え、同じ趣味を持つ仲間を作ってくれた。サークルという環境、あるいは雰囲気があれば、今まで多くのことを考えるきっかけすらないだろう。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ネットサークルから学校にない経験を得たことによって、私に人生の次のステージに斬新にデビューすることができた(大学での新しい試み)。 ・メンバーそれぞれがサークルの雰囲気を構成する要素なので、サークルの雰囲気、構成、やる気などの面に影響を及ぼすと思った。 	<ul style="list-style-type: none"> ・互いに支え合い成長していくというイメージ。
<p>ネットサークルがあなたの成長の中の位置づけ</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・サークル活動は私の学業と職場以外の気分転換として、私にもっと楽しく生活を楽しむにさせて、趣味を充実させた。 ・リアルとバーチャルとの間、私はやはりリアルの方に偏ってる。でもバーチャルで作った仲が凄くいい友達がリアルの友だちにもなったことがある。 	<ul style="list-style-type: none"> ・自信の源とさえ言える。残念ながら、現実の原因で、今後声優を職業にしないけど、その経験から「やりたいことがあったら、やりたくないことに力を無駄使いたくない」ことが分かった。今後こっちの縁も絶対に切らない。 	<ul style="list-style-type: none"> ・趣味に偏ってる気がする。声優を職業にしなかったけど、少なくともネットサークルが私のこれからの生活の中にそのまま続くだろう。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ある時期、学校とサークルとの両立について悩んで、好きなことに集中するか、学校に集中して大学に入るか、最後はサークルを趣味に位置づけた。 ・いい大学から卒業して就職する流れから脱出する勇気がなく、リスクも高い。この趣味を職業にした人が羨ましい。もしこれからまた機会があったら必ずもう一度試したい。

調査対象 項目	SH	AJ	L
受験教育における経験	<ul style="list-style-type: none"> ・小さい頃から声で演じることに深い興味があった。あの時から、もし大学に入ったら、好きなアニメアフレコ専門を選べると分かったから、目標にした。 ・大学に入ることが私の夢に近づく重要な一歩なので、その前に一生懸命勉強して、大学に入った後アニメアフレコを本格的に求める。 	<ul style="list-style-type: none"> ・学校の教育は正直私の目標とあんまり関係がない。 ・10歳ぐらいの時アフレコが好きになってきた。中学時代声優を仕事にすることを決めたけど、どの大学を志望するかが分からないから、結局、旅行英語を選んでしまった。 ・でも就職後、プロの声優になるチャンスがあったので前の仕事を辞めた。 	<ul style="list-style-type: none"> ・小さいときから日本のアニメが好きで、将来必ず日本で声優になることを決めた。 ・大学入試の課程に興味があるのはほとんどないけど、嫌いなわけでもない。当時の学校での学習は全部いい大学に入って日本語を勉強するためだった。
ネットサークルに参加する経緯(理由、ほかの団体との区別、時空間の因子なども含めて)	<ul style="list-style-type: none"> ・ネットサークルに参加するのは、やはり趣味があるからです。 ・リアルで知り合った友達がアフレコに興味もあるとは限らない。けどネットでは、同じ趣味を持たないと、友達になるきっかけも少ないので、ネットの方が同じ趣味の友達ができやすいね。 ・大学の時、アフレコと関係があるアニメを制作するサークルにも参加した。 ・学校とネットサークルとは違う次元のもので、学校が私普通に歩く道で、ネットサークルが、学校以外に好きなことをする場所かな。 ・高校二年からネットサークルに参加した。サークル活動が好きなので、放課後全速で家に戻って、午後の授業が始まる時間ぎりぎりに学校に戻るペース。時間を稼いで録音とかした。 	<ul style="list-style-type: none"> ・元々アフレコが好きなので、ネットでアマチュアの声優活動やそのサークルまであるのを知りながらびっくりした。ネットサークルは私の夢をかなえる場所で、当時に将来プロの声優になれると考えたこともないけど、ただプロにならなくても、アフレコという夢を叶える空間を与えてくれて、アフレコを求める思いを強化した。 ・リアルには、すぐアフレコが好きなきな友達を作ることが少し難しい。だからネットサークルがとても早くて便利に同じ趣味同士と知り合って、好きな作品と一緒に作る場所になった。 ・普段や学校や仕事以外の時間にサークル活動をやっている。でもアフレコの方が好きで時間と力を傾けたいので、態度的にはもっとまじめです。 	<ul style="list-style-type: none"> ・当時国内では、アフレコの領域がまだ未熟な段階だけど、少なくとも声優好きの同好が集まりやすい場所だ。 ・学校の学習は私が日本語専門に入るための踏み台だけで、ネットサークルは同じ趣味同士と話合い、好きなことをやる場所だ。 ・サークル活動をする時間が夏休みや冬休みで、時間をうまく調整したので、学校の勉強もほとんど落ちこぼれていなかった。
自分の変化または成長	<ul style="list-style-type: none"> ・サークルに入った時に、アフレコへの蓄積がある程度に持っていた。けど自分以外の人との交流から、自分と違う認識を得て、これは一種の認識の拡張とも言えるだろう。 ・ネットサークルは、学校と私の夢の間にあって、両者をつながっていると感じて、その中で私に、学校のことばかり考えていなくて将来の道を考える空間をくれた。 ・ネットサークルの時、商業化するのが皆の目標だったけど、誰一人も金のためではなくて、好きだから、作った作品に悔いを残らないためやっている。その態度が私今までの仕事にも影響を及ぼしている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・違う年齢層の人が作品の好みも違っていて、キャラクターへの理解も違っている。その面からいろいろ勉強になったかな。 ・メンバーたちに勧められて、声優活動以外、歌うことや、アフレコ監督などの派生能力が発掘された。 	<ul style="list-style-type: none"> ・私に事前に声優業界を体感させ、私に余裕を持たせた。 ・アフレコ技術が鍛えられて、その能力の面がネットサークル時期にすごく成長した。 ・私の今までの経験を振り替えて見れば、夢を持てば、力と努力を他のつまらないところで無駄使いしなく、好きなことに集中することこそ悔いが残らないと感じた。
メンバーとの係わりについて	<ul style="list-style-type: none"> ・皆アニメや声優が好きなので、話がとても楽しくて、他人の話から作品へのヒントとかアイデアをゲットすることもある。 ・私がまだ新人の時、ベテランのメンバーともよく脚本やセリフの検討をしたり、日常の話もしたりして、皆が親切です。新参者と古参者との壁がそんなになくてサークルに溶け込むのも早い。 ・ネットによって知り合った友達がアフレコの面において私をいろいろ助けた。 	<ul style="list-style-type: none"> ・同じ趣味を持っているから集まって、みんなと付き合うことがとても楽しい。 ・最初このサークルに溶け込むのは難しいと思うが、普段よく交流して、協力して作品を作るなどのことによってすぐ馴染んでた。 	<ul style="list-style-type: none"> ・自分一人より、皆と一緒にアフレコ活動をした方がやる気ももっと湧いてきて、違う成果を得た。

<p>メンバーとサークルとの相互作用について</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・サークルが私にアフレコの技術と知識との蓄積や、友達を作る機会をくれた。 ・メンバーたちの共同進歩によってサークルの影響力に高めさせて、多くの注目が集まった。さらにサークルに対する評価も増えてきて、サークルに常に改善させている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・メンバーたちの成長と有名になることによってサークルも有名になる。おのずと作品を作るチャンスも増える。そのようなチャンスがどんな可能性を生み出すかが分からないが、必ず私たちの次の進化の試練と契機になる。 	<p>簡単に言うと、相互促進している感じ。</p>
<p>ネットサークルがあなたの成長の中の位置づけ</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・それは大切な経験で、アフレコをただの趣味から今後の仕事へ移行する橋のような存在。 	<ul style="list-style-type: none"> ・あの時期は私にとって非常に大事で、重要な時期と想ってる。今でも私のアフレコの目的はあの時と変わってはいなく、「好きな作品をアフレコする」である。 ・ネットサークルの経験は、今から見ても、貴重な蓄積です、能力でも、経験でも、人脈でも。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ネットサークルが、私は学校と声優業界との間の架け橋でもあり、私の成長にチャンスくれた場所です。
<p>(プロの声優に) ネットサークル経験はあなたがプロになることとの関係性</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・プロの声優の仕事に持っている「金のためではなくて、好きだから、作った作品に悔いを残さないためにやる」という態度を育てた。 ・もしあの時ネットサークルに参加してたくさん同じ趣味同士と知り合わなかったら、私が大学から社会に出るまでずっと夢を持ちつつアフレコをやり抜くことを支える力がないただろう。 ・今自分のスタジオを持って、商業化になったのはサークルのメンバーたちの影響が不可欠で、サークルの友達も何人か、今私のスタジオで働いている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・サークルに入ったばかりの時期、散々磨かれて、段々頭角を現して、みんなに認められた。その時プロの声優もたまたまネットサークルにいるから、たまたま彼らたちから商業性のアフレコチャンスももらって、私がすごく励まされた。あとプロになる基礎にもなっただろう。 ・夢を追いかける炎の燃焼がネットサークルに助けられたゆえ、大専門とあつてる仕事を辞めて、最初の夢に戻る勇気ももらった。 	<ul style="list-style-type: none"> ・最初から声優になる目標を持っていたから、ネットサークルの経験が私にとってアフレコ能力の基礎です。 ・その基礎がプロレベルとの差が結構大きいんだけど、私に前もって声優業界に入った感じを体験させたんだね。 ・ネットにはより多くの自己アピールができた。他人の認めとコメントがもらえる場所があるので、声優になる決意がさらに固められた。 ・ネットサークル活動によって作った友達が私を誘ってある声優面会イベントの司会者を務めさせた。そのチャンスでスカウトされて、現在の声優事務所プロの声優として働いている。

(筆者作成)