HOKKAIDO UNIVERSITY

Title	若者がウェブから「聖地」へ降り立つとき
Author(s)	山田, 義裕
Description	第6回観光創造フォーラム関係者会議、コメント
Relation	第6回観光創造フォーラム関係者会議. 平成21年7月19日. 鷲宮町.
Issue Date	2009-07-19
Doc URL	https://hdl.handle.net/2115/39492
Type	lecture
File Information	yamada20090719washimiya.pdf

Hokkaido University Collection of Scholarly and Academic Papers : HUSCAP

山田義裕「若者がウェブから「聖地」へ降り立つとき」
第 6 回観光創造フォーラム関係者会議：コメント
2009 年 7 月 19 日 13:00～18:00 於鷲宮町商工会
© YAMADA Yoshihiro, 2009

若者がウェブから「聖地」へ降り立つとき

北海道大学大学院メディア・コミュニケーション研究院教授
山田義裕

ただいま先生方から話があったように、コンテンツ自体はネタ、つまり話のキッカケであって、同じ趣味の仲間たちが集まって色々と話しながら時を過ごすことが楽しいのではないでしょうか。先ほど乗せていただいた痛車のお兄さんの話ですが、アニメのキャラやコンテンツに対する興味はもちろんあるが、それより例えば鷲宮の門前飯店という特定の場に集まり、仲間と面と向かって話しながら一日を過ごすことこそが自分たちの楽しみだと言っていました。

その話を聞いてふと最近のメディア論における、メディアの「コミュニケーション志向」の優位性の議論を思い出しました。今メディアはコンテンツ志向からコミュニケーション志向へと変わってきているというようなことが、社会学や情報メディア論の研究者たちの間で議論になっています。[1]コンテンツそのものよりもコミュニケーションが盛り上がることが大事、極端な話、コンテンツはコミュニケーションが盛り上がるためのネタとして機能すればそれでいいんだと。この傾向はネットやケータイの非対面コミュニケーションにも特徴的に見られます。社会学者の北田暁大は、若者のコミュニケーションは 1990 年半ば以降、情報の伝達ではなくコミュニケーションしていること自体、つまり「つながり」の確認がその目的になっていると指摘しています。[2]

このコンテンツ志向からコミュニケーション志向への移行の背景には、私たちを取り巻く情報環境の大きな変化があります。例えば SNS とか Twitter とか、そういったネットワーク上の仕掛けのおかげで、特定の場に集い現実空間で対面コミュニケーションを行うのではなくて、インターネットにアクセスしてそこで誰かと「出会い」、ネットで気軽にコミュニケーションをすることができるようになりました。その結果、コミュニケーションの場は、次第に現実空間からネット空間へと移っていっています。

ただそういう中で、最近、ネット上から固有の名前の付いている場に降りてくる、回帰する現象を目にすることが多くなりました。その一例を挙げると、昨年 6 月に秋葉原で起きた通り魔事件。あの事件は、ネット上で「つながり」をもとめて頻繁にコミュニケーションをとろうと試みるが思ったような反応が得られない。ネット上には、結局、自分の居場所を見つけられずに、「アキバ」という現実の特定の場に降りてきてあの惨劇を引き起こしたと考えられます。

[1] 東浩紀『ゲームリアリズムの誕生』（講談社現代新書）など参照。
[2] 北田暁大『嗤う日本の「ナショナリズム」』（NHK ブックス）の「繋がりの社会性」の議論を参照。

© YAMADA Yoshihiro, 2009

ネット上での出会いとコミュニケーションが、現実空間、それも特定の場所へと降りてくるという現象は、よく探してみれば、いま話題にした秋葉原の事件やネット心中のようなネガティブな事件としてだけではなく、同時にポジティブな出来事としても社会的に具現しているのではないかと思うのです。鷲宮や幸手、あるいは木崎湖にアニメファンが集う現象は、おそらくこの一つの例ではないでしょうか。

もう一つアニメとは別に、私の指導学生の一人がロックフェスティバルをテーマに研究しているのですが、彼の話ではこの 10 年ほどの間にロックフェスティバルがものすごい勢いで盛んになってきているそうです。この週末も、つま恋で ap bank の大きなフェスが行なわれています。最近のロックフェスではキャンプを張る人も多いそうなのですが、キャンプ仲間の募り方やキャンプの準備に独特の工夫がみられます。キャンプ仲間は、身近な友達ばかりではなく、ネットで初めて知り合った人が集まることも多いようです。キャンプの装備はどうするかというと、ネットで知り合った仲間がキャンプ道具を分担して、道具を持ち寄って現地に集合する。これを「シェア」というそうです。[3]フェスに見られる関係性の構築も、ネット空間のコミュニケーションが現実空間に降り立つ一つの事例のように思えます。

情報機器の充実と情報インフラの整備によってネット空間はどんどん肥大化しています。私たちは巨大なネット空間における非対面コミュニケーションで、どこまで生きていけるかという壮大な実験を行っているわけです。しかし、この実験はおそらく成功しない。多くの人は、ネット空間のコミュニケーションのみで生きていくことは出来ないでしょう。何故なら、私たちは身体を背負って生きているからです。生身の身体を背負って生きている限りは、やはり現実の場に降りてきて、自分の顔をさらしながら対面でコミュニケーションを行なわずにはいられない。

私たちには普段生活している日常の場があります。そこでは、形の上では人と面と向かってコミュニケーションが行われています。ただ、そこは私たちが自分を素直に外に出せる場かというと、多くの人にとってそうではありません。それで、そういう「居場所」を探して、若い人達をはじめ、多くの人が色々なところに出かけていくわけです。例えば、木崎湖とか鷲宮というのは、そういう場の一つ。生活の場やネット空間に居場所が見つからない、そこでは他者から承認されているというふうな気持ちになれない、そういう人たちがたまたま木崎湖とか鷲宮という特定の場所を見つけて入っていったところ、なぜかそこに自分の居場所を感じ、そこにいる人たちとの出会いの中で気持ちが落ち着く。その場所に彼らを導いてくれたのはアニメの「コンテンツ」ですが、彼らに居場所を感じさせてくれたのは、その土地の環境とそこで出会う人たちとの間に見出した関係（コミュニケーション）ではないでしょうか。

そう考えると、地元の人達が人を迎え入れるためにやらなければいけないのは何かとい

[3] 永井純一（2008）「なぜロックフェスティバルに集うのか―音楽を媒介としたコミュニケーション」『文化社会学の視座』ミネルヴァ書房

© YAMADA Yoshihiro, 2009

うと、新しい観光資源、コンテンツを探すのももちろん大事な事かもしれないけども、その土地に固有の関係のありかたを再発見することだと思います。新しいコミュニケーションの形を模索することが重要です。そのヒントを与えてくれるのは、何らかの出会いを求めて土地を訪れてくれる「他者」です。木崎湖や鷲宮の場合はオタクという「他者」が地元の人たちと出会い、この両者が一緒になって新しいタイプの関係のありかた、共同性を構築しつつあるように見えます。

一つだけ注意すべき点は、アニメであれ音楽であれ、特定の趣味・趣向を中心とした集まりは仲間意識が強い。それ自体はいいことなのですが、コミュニティの求心力が強くなりすぎると、逆に排他的な意識が生まれてきます。仲間意識を高めながら、いかにしてコミュニティを外に開いていくか、ここは工夫のしどころだと思います。

先程、木崎湖のアニメ聖地巡礼の例として、鷲宮から木崎湖に来て富山に入るという、広域に移動するファンについての紹介がありました。大事なのはこういった、コミュニティを閉じてしまわないで、同じ事を試みている他のコミュニティと手を結び、ネットワークを広げるということ。これが今後、重要になってくると思います。

（了）