

ICTの発展によるオタクコミュニティの変化と協働

The change and collaboration of the Otaku community by development of ICT

永井 睦美¹, ○福田 豊²
Mutsumi NAGAI and Yutaka FUKUDA

¹電気通信大学大学院 電気通信学研究科 人間コミュニケーション学専攻 博士後期課程
Doctor Course, Graduate Schools of Electlo Communication, The University of Electlo-Communications

²電気通信大学大学院 Graduate Schools of The University of Electlo Communications

Abstract To resolve the problem of civil society by activity, it is necessary to have experience of collaboration. However, in modern Japan in addition to geographical and temporal problems, difficult to experience because there is no collaboration. Therefore, attention has been paid to collaboration with the online community. Members of the Otaku community has been working together to create the contents from the old days. The result of large-scale online community to share its experience, Otaku came to do a civic activity. Future, on citizen activities to do, or we can not benefit from the experience of otaku community like this.

キーワード コミュニティ, オタク, 協働, 市民活動

1. 研究の背景

現代社会における様々な分野の問題に対し、コミュニティでの協働が低コストで効果的な解決法になるのではないかと期待されている。しかし、現実には時間的・地理的問題により市民活動に参加できないというだけでなく、協働の経験やノウハウがなく、何か問題があったとしても、どのように協働して解決すればよいのかわからないという障害が存在する。Putnum[2003]によると、市民活動が盛んなことで有名な米・オレゴン州ポートランド市では、ポートランド州立大学に市民スキルを身につけるための授業が存在するなど、協働を成功させた体験を持つことを重視しているという。日本でも東日本大震災以降ボランティアを単位として認定しようという動きはあるが、協働経験の獲得や市民スキルの養成という視点はあまり確立していない現状である。こうした中で、近年、ジャスミン革命などインターネット発の市民活動が活発化している。日本においても、大手メディアに対するデモや社会的に不誠実な企業への不買活動など、これまでになかった市民活動が起こってきている。こうした活動の母体には、オンライン上で長く協働を行ってきたオタクコミュニティの存在がある。従来社会的評価が低く、閉鎖的だったオタクコミュニティが、ICTの発展によって協働経験を得、社会に対する視点を獲得してきた経緯は、今後のオンラインコミュニティ及び協働の在り方を考えるうえで有用である。

2. 研究の目的

盛んな協働が行われてきたオンライン上のオタクコミュニティを分析し、今後のオンラインコミュニティの在り方を考察する。

3. 研究の方法

まず、これまでのコミュニティ研究を調査し、コミュニティでの協働を継続的に発生させるための条件を確認する。次に、オンライン上のオタクコミュニティの現状を観察・分析し、ICTの変容やデジタルネイティブ世代の増大によって起こった変化を考察する。その上で、オンラインオタクコミュニティが行った社会活動の例を取り上げながら、今後のオンラインコミュニティの在り方を考察する。

4. 本論

4.1. コミュニティ研究の現状と課題

4.1.1. コミュニティでの協働と市民スキル

現代社会における防犯や教育、介護といった諸問題の解決方法として、コミュニティでの協働が注目されている。Jonson[2007]は『Research report on Civic Involvement in Portland Oregon』の中で、今日差し迫った社会的・環境的問題を莫大なコストをかけずに解決するには、十分な市民参加が必須であると述べている。コミュニティでの協働と問題解決が起こるには、いくつかの条件がある。Jonson[2007]によると、重要な条件の一つとして、市民スキルの教育があるという。ポートランド州立大学 (PSU) では、毎年8000人の生徒が実際にコミュニティで問題解決を行うことで、市民活動の成功体験を得、市民スキルを身につける。こうした教育なしには、彼らは社会に対する広い文脈の理解を得られず、例え市民活動を行ったとしても、自分自身の狭い関心を基にした活動しか行えない。市民スキル教育を重視した取り組みが、米オレゴン州ポートランド市を全米でも例外的なほど市民活動が盛んな時期のあった市としたという。

4.1.2. 現代日本での協働と課題

しかしながら、現代日本においては、ポートランド市のような協働を行うことは難しい。協働を行うための時間的余裕のなさ、なかなか同じ場所に集まらないという地理的問題だけでなく、社会における絆の薄まりが市民活動の障害となっている。平成 19 年度国民生活白書によると、生活面で協力し合う人の人数が 4 人以下の割合が 93.7%を占め、誰もいないと回答した人も 65.7%に上るなど、協働を行いたくても、まず知り合いがいけないという問題に直面する。(図 1)

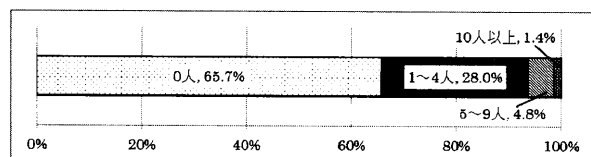


図 1 生活面で協力し合う近所の人の人数

(備考) 1. 内閣府「国民生活選好度調査」(2007 年)により特別集計 2. 回答者は、全国の 15 歳以上 80 歳未満の男女 3,366 人。

(出典：平成 19 年度国民生活白書より筆者作成)

また、前項で述べたような市民スキルの教育は、地域情報化の中で知のコモンズという形で実現しようとする動きはあったが、十分な成果が出ているとは言いがたく、このような条件下で市民同士で協働を行うのは容易ではない。そのため、平成 19 年度国民生活白書によると、NPO やボランティア・市民活動に全く参加していない人が 81.3%に上るといふ。現代日本において人々がコミュニティでの協働によって問題解決を行うのは難しいのだろうか。望月照彦[1990]によると、現代においては、地域でのつながり(地縁)ではなく、自由に情報を選択し興味・関心によってつながる「知縁」という開放的な関係性が考えられるという。実際、インターネット上には、地理的・時間的制約に縛られず、同じ興味や関心を持つ人同士で構成されたオンラインコミュニティが多数存在する。タブスコット[2007]はウィキノミクスの中で、コミュニティと協働し、ユーザのニーズを満たす(問題解決を行う)企業の在り方を論じた。こうした形の協働によって自身のニーズを満たすという形での問題解決を行っているコミュニティの一つに、同じ興味・関心で繋がりコンテンツ制作を行う「オタク」コミュニティがある。

4.2. オタクコミュニティの変容

4.2.1. <否定>のコミュニティ

これまで、オタクコミュニティは社会の中ではネガティブな評価を受けてきた。そもそも、オタクという言葉が中森明夫[1983]の「ほら、どこのクラスにもいるでしょ、運動が全くだめで、休み時間なんかも教室の中に閉じ込もって、日陰でウジウジと将棋なんか打ち興じてたりする奴らが。」というコメントから発生したことと、1989 年の「東京・埼玉連続幼女誘拐殺人事件」の犯人がオタクとして報道されたことで、ネガティブなイメージが定着したという文脈がある。オタク自身も、1989 年の事件後のイベントで「ほんの

わずかでも反社会的と視られるような行動は慎むように」と自粛を促すなど、コミュニティに対する自己評価が低かった。遠藤薫[2008]によると、オタクコミュニティは「暗黙のルール群を共有するが、その共有ルール内に<コミュニティ>への帰属を表示しないことが含まれる」<否定>のコミュニティだといふ。

4.2.2. オタクとオンラインコミュニティ

このような状況が変化したのは、インターネットの普及以後である。オタクコミュニティはオンラインコミュニティと親和性が高い。前田[2008]によると、精神疾患を抱えるなど、逸脱者という烙印を押され、現実で互いに繋がりあいづらいマイノリティは、CMC における匿名性を獲得することで初めてコミュニティを形成することができるという。4.2.1. 項で述べたように<否定>のコミュニティだったオタクコミュニティは、実社会でオタクであると表明することは難しく、匿名性を持つオンライン上でコミュニティを形成する志向がある。また、無線やパソコン通信など、初期のオンラインコミュニティは、リテラシーを持つ技術者層がほとんどを占めていたが、オタクコミュニティはその層と重なっていた。さらに、オタクコミュニティ内の協働によって生成されるものは情報や文化といったコンテンツが主であり、タブスコット[2007]が指摘するオンラインコミュニティ上の協働条件に適している。以上のような理由から、多くのオタクがオンラインコミュニティを利用している。

4.2.3. インターネット利用人数の増大とオタクの社会的評価の変化

オンラインコミュニティで連帯することで、オタクたちの活動は大規模化し、社会に対して影響を与える場合も出てきた。1995 年のエヴァンゲリオン・ブームは、Windows95 の普及によるインターネット上でのストーリー考察の共有に大きく影響を受けた。2004 年には、一人のオタクの恋愛の悩みを多くのインターネット上のオタクたちが応援した「電車男」が社会的にブームになった。しかし、その母体である 2ch というコミュニティにネガティブなイメージがあったためか、実際の映画では 2ch 発であることが伏せられるなど、オタクコミュニティがポジティブに評価されたとは言いがたかった。だが、インターネットの普及が加速し、オンラインコミュニティが大規模化するにつれて、オタクコミュニティの持つ購買力を評価する動きが出てきた。2005 年に入ると、野村総研が「国内主要 12 分野のマニア消費者層推計」を発表し、オタクの持つ大きな市場的価値を指摘した。その後、2007 年に鷲宮神社によるアニメを使った町おこしの成功¹でオタクの社会に対するポジティブな影響が評価され始めるなど、オタクに対する社会の評価は変化している。矢野経済研究所[2011]によると、「あなたは自分を『オタク』だと思いますか、もしくは人から『オタク』と

¹鷲宮神社が 2007 年放送の人気アニメに登場したことで、07 年には 9 万人だった初詣客が、翌 08 年には 30 万、09 年 42 万、10 年 45 万、11 年と 12 年は 47 万人と順調に伸び続け、莫大な経済効果を生み出した。

言われたことはありますか」というアンケート項目に対し、有効回答者 10,102 人のうち 2,581 人 (25.5%) が「はい」と回答するなど、オタクのネガティブなイメージは徐々に薄れつつあるという。オンラインコミュニティが大規模化し、既にあったオンラインオタクコミュニティに流入したことで、オタクコミュニティは、かつての閉鎖的なマイノリティのコミュニティから、多様な能力を持つ人材を内部に抱えたコンテンツ制作コミュニティ（後述）へと変化している。彼らの制作したコンテンツは、コミュニティ内で消費されるのみならず、実経済にも影響を与えるようになりつつある。矢野経済研究所[2011]によると、オタクコミュニティ関係の市場規模は 7,736 億円に上るといふ。

4.3. オタクコミュニティと協働

4.3.1. 同人という文化

オタクコミュニティは昔からコミュニティ内で協働を行ってきた。同好の士が資金を出し合い同人雑誌（同人誌）等を作るサークルが数多く存在し、作成されたコンテンツは仲間内だけでの共有にとどまらず、イベント等で交流や頒布²が行われている。制作される物品は、冊子だけでなくグッズ、フィギュア、ゲーム、服飾品など多岐にわたっており、それらを低額で制作するために印刷等を請け負う企業も多く存在する。コンテンツを持ち込むオタクは、これらの企業にとっていわばプロシューマ的關係にある。彼らの創作活動は基本的にボランティアベースであり、毎年 50 万人以上の来場者を抱える国内最大のオタクイベント「コミックマーケット」³においても、会場スタッフは全てボランティアで賄われている。かつては地縁に根差した同人活動が主であったが、インターネット登場以後は、4.2.2. 項で論じたような理由により、多くのオタクが活動の場をオンラインに移した。その結果、オンライン上に巨大な「知縁」コミュニティが形成されるようになった。これらのコミュニティは、興味の方向性によって SNS や動画サイト等のコミュニティに分かれ、タグ付けやジャンル分けが成されている。

4.3.2. オタクコミュニティ内での協働スキルの共有

オタクコミュニティ内ではコンテンツ自体だけではなく、コンテンツ作成のノウハウも循環する。創作の手段や発表場所はコミュニティ内で共有され、作り手が受け手でもあると同時に、受け手が作り手となることもしばしばある。図 2 はオタクコミュニティの中でのノウハウの循環を表したものである。コンテンツを作り出すことのできるオタクが、作品やポータル・SNS・wiki といったコミュニティの場、ノウハウ⁴等を

提供し、自身も他の生産系オタクが作り出した作品や場等を利用する。このようにして、オタクコミュニティ内では、目的の為に他者と協働する、市民スキルならぬ言わば「協働スキル」の共有が行われている。

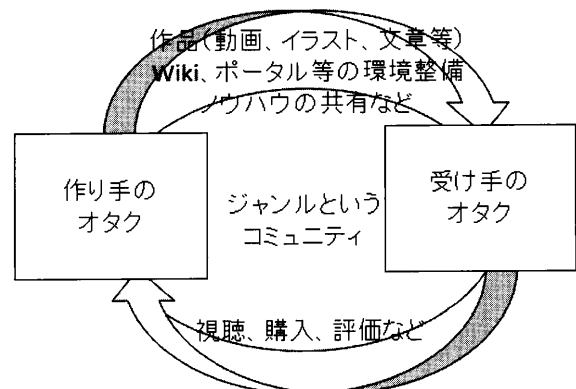


図 2 オタクコミュニティのノウハウの循環

4.3.3. デジタルネイティブ世代との関連

前項で述べたような、一人一人のオタクがコンテンツの受け手であると同時に作り手でもあるような在り方は、タプスコット[2009]が言うアメリカの若者層であるデジタルネイティブの特徴に近い。彼らはオンラインコミュニティに早くから参加することで情報の集積や再編集、コンテンツ作成を自然に習い覚え、その結果、協働による問題解決能力を獲得する。また、娯楽に強い関心を持ち、日本のアニメの MAD の作成といった、いわゆるオタク的な趣味を持つことも多い。

日本においても、同様のデジタルネイティブ層の増加が指摘されている。橋元[2011]は 1976 年以降生まれの日本の若者をデジタルネイティブ層と位置づけ、表現欲求の高さやクラウドコンピューティング志向等の共通したメンタリティを分析した。デジタル機器を使いこなし、娯楽や表現に関心が強く、協働による問題解決を行うデジタルネイティブ層の増加は、オタクコミュニティの増大やカジュアル化と無縁ではない。

4.4. 新たなオタクコミュニティの展開

4.4.1. 協働し、行動するオタク

以上のように、オタクはコンテンツを制作するために協働スキルを得られる環境にある。しかし、オタクの協働スキルは、単にオタクコンテンツを作ることだけに発揮されるわけではない。なぜならばオタク自身もまた、生活者であるからである。1976 年以降生まれのデジタルネイティブ・オタクは、既に 30 台半ばに達し、独立して生計を立てている者も多い。彼らが生活上の問題に直面した場合、今まで慣れ親しんできたオンライン上の協働によって解決を行おうとするのは自然な流れであると考えられる。

オンライン上のオタクコミュニティの周辺には生活上の問題を共有・解決する相談コミュニティが見られ、

では、イラストの「講座」として投稿された作品は 7000 件を超える。

² イベントでの同人サークルの販売物はアニメや漫画等の二次創作である場合があり、儲けを出すとして商行為にあたるため、殆ど原価で配っていることを強調するために頒布という言葉を用いる習慣がある。

³ コミックマーケット公式サイト

<http://www.comiket.co.jp/>

⁴ 大手イラスト系 SNS の pixiv (<http://www.pixiv.net/>)

活発な情報交換が行われている。相談のジャンルは、オタクの協働（同人活動等）に直結したもの⁵から、生活上の問題に関するもの⁶などさまざま、初期は技術オタクのコミュニティであったはずの2ch等のサイトも、今やオタクだけのものではなくなっている。彼らが行った相談や協働の履歴は、wiki やまとめサイト⁷の形で保存され、これまでコミュニティで行われてきた協働の文脈として可視化されている。

4.4.2. オタクの社会活動～デジタルネイティブ論との比較

コミュニティにおける協働経験の広がりや、自分自身の興味や生活に関するだけでなく、社会に対する姿勢にも影響を与えていく。タブスコット[2009]は、デジタルネイティブ世代の特徴の一つとして、企業や政治家に対して誠実であることを求め、デモや署名活動、募金活動といった社会活動に対する意識の高さを指摘している。橋元[2011]は、日本のデジタルネイティブ世代の政治に対する関心は、PC からインターネットを利用する層は高く、携帯電話からインターネットを利用する層は低いと指摘している。

日本のオンラインオタクコミュニティにおいても、社会活動が盛んになっている。その特異な面として、著作権や表現の自由、マスメディアによる情報コントロール、インターネットといった問題に関心が高い。これは、オタクコミュニティが二次創作といった形で著作権上の問題を抱えがちなことや、表現規制によって創作活動が阻害されるのではないかという恐れ、マスメディアがオタクコミュニティに対して冷笑的な報道を繰り返してきたという経緯、コミュニティの場であるインターネットの自由な活動を守りたいといった、オンラインオタクコミュニティにとって共通の関心であるからだ。活動の例としては、2010年の「東京都青少年の健全な育成に関する条例の一部を改正する条例」⁸に関する情報拡散と議員へのメール等のロビー活動、2011年のフジテレビの報道に関する反感から巻き起こった数千人規模のフジテレビデモ及びそのスポンサーである花王の不買活動⁹などが上げられる。

4.4.3. 新たな市民活動へ

前項のようなオタクにとって共通の問題を解決しようという動きは、社会の共通問題の解決にも繋がってゆく。2010年には、宮崎県の口蹄疫問題に関してTwitterを通じた情報共有¹⁰が成され、オタクコミュ

ニティなどが協働し支援活動¹¹が広がった。また、2011年の東日本大震災におけるTwitterや動画サイトを駆使した大規模な支援の動きなど、オタクコミュニティは、大きなオンラインコミュニティの一部として、社会に対する協働を行いつつある。その下支えとなっているのは、最初は興味や娯楽を目的とした協働スキルの共有、次にオタクコミュニティの利益を守るための社会活動といった協働経験である。

4.5. まとめ

かつてオタクは、社会に＜否定＞されるコミュニティの中で、細々と自分の趣味を楽しんでいた。しかし、オタクがインターネットという巨大な連帯ツールを手に入れ、緩やかにつながる大きなオンラインコミュニティの一部となったことで、彼らの持つ協働スキル共有化されるようになった。それは、娯楽のためにとどまらず、オタクコミュニティ、ひいては社会にとって共通の問題を解決するための協働の基盤となった。

デジタルネイティブ世代の登場によってさらに大規模化・カジュアル化したオタクは、旧来の暗く閉じたイメージからは脱却しつつあるように見える。オタクたちの持つ様々なノウハウや、楽しさゆえに作り出すコンテンツが、実社会の経済に影響を与えたり、問題解決の一助となったりするケースも見られる。連帯による協働経験と問題解決能力を持ち、高い情報へのアクセス能力も持つオタクたちは、オンラインコミュニティにおいて新たな市民活動を牽引する、情報社会の「よりよい市民」の導き手になるのではないだろうか。

参考文献

- 1) ドン・タブスコット[2007]『ウィキノミクス マスコラボレーションによる開発・生産の世紀へ』日経BP社
- 2) 矢野経済研究所[2011]『「オタク市場」に関する調査結果2010』<http://www.yano.co.jp/press/pdf/863.pdf>
- 3) 野村総研[2005]『国内主要12分野のマニア消費者層推計』http://www.nri.co.jp/news/2005/051006_1.html
- 4) 前田至剛[2008]「精神疾患を患う人々のネットコミュニティ—彼女ら・彼らはなぜネットでなければならぬのか?—」遠藤薫他[2008]『ネットメディアと<コミュニティ>形成』電機大出版局 p149～151
- 5) アルビン・トフラー[1980]『第三の波』中公文庫
- 6) ドン・タブスコット[2009]『デジタルネイティブが世界を変える』翔泳社
- 7) 「電車男」<http://www.geocities.co.jp/Milkyway-Aquarius/7075/trainman.html>
- 8) 望月照彦[1990]『都市の創り方』未来社
- 9) 総務省[2007]『平成19年度国民生活白書』
- 10) 橋元良明[2011]『メディアと日本人—変わりゆく日常』岩波新書
- 11) Jonson[2007]” Research report on Civic Involvement in Portland Oregon”

他

⁵ 【同人】 ネットで困ったこと相談所=その83= 等

<http://kohada.2ch.net/test/read.cgi/doujin/1320563549>

⁶ スを立てるまでに至らない愚痴・悩み・相談 Part194 等

<http://kohada.2ch.net/test/read.cgi/kankon/1339560104>

⁷ 脚注4のスレドのまとめサイト

<http://apophy71.hp.infoseek.co.jp/doujin/>

⁸ 東京都青少年健全育成条例改正問題のまとめサイト

<http://mitb.mangalog.com/>

⁹ フジデモ2ch <http://w.livedoor.jp/fujidemo2ch/>

¹⁰ Twitterによるタオル支援

http://www.pjnews.net/news/652/20100516_2

¹¹ 宮崎口蹄疫義援チャリティー同人誌製作企画まとめサイト
<http://www.moonphase.jp/miyabi/kouteibon/index.html>