

優秀修士論文概要

## オンライン空間の文化とその実践に関する人類学的考察

打 田 秀 太

### はじめに

2023年現在、スマートフォンやPC等の普及により、インターネットに接続して情報を受信・発信する行為は、年齢や社会的地位を問わず日常的なものとなった。しかし、そうしたインターネット上のフィールド＝オンライン空間で実践されている文化や習俗には、オフラインでは認識や言及のされていないものも多い。昨今文化人類学の領域においてもオンライン空間を含めた調査・考察がなされているものの、そうした先行研究において「オフライン中心主義」的な視座が半ば前提とされてきた点を本論文は指摘する。その上で、オンライン空間上で参与観察や聞き取りといった調査を展開することで、これまで語られてこなかったオンライン空間の文化の記述と、現地の文脈をふまえたオンライン空間の考察を試みた。

### 先行研究の検討

本論文では、オンライン空間に対する捉え方を軸に、文化人類学領域におけるオンライン空間に関する先行研究のアプローチを三つに分類して整理した。

一つ目のアプローチが、オンライン空間を「調査ツール」として捉える「オフライン空間研究を補佐するオンライン空間の活用」である。例えば、Google ストリートビューを用いた路上観察が挙げられる。こうしたアプローチは、感染症による移動制限等、様々な制約を回避して調査を行う事が可能な一方で、所謂“現地調査”に備えた取っ掛かりとしての認識を拭えていない。

二つ目のアプローチは、オンライン空間を「オフラインの拡張」として捉える「オンライン空間の記述を組み込んだオフラインの研究」である。SNSでの事例をオフラインの文脈と関連させて考察するようなアプローチは、オフラインの研究をより拡張・進展させる可能性を秘めている一方、このアプローチのみが主流となる事で、オンライン空間がオフラインに完全に従属しているような誤解を生みかねない。

最後に、オンライン空間を「文脈を有する場」として捉え「オンライン空間の文化や人々を対象としたオンライン空間上の調査」を実施するのが三つ目のアプローチである。例えば、オンライン上の仮想世界を調査フィールドとし、実際にアバターを制作してフィールドワークを行うアプローチが該当する。このアプローチは、所謂“現地の文脈”をオンライン空間にも適用し、新たな研究領域の開拓可能性を秘めている。但し、オンライン空間は、テキストで交流を行う掲示板や、視覚的にはオフラインとほぼ変わらない仮想世界など、各々の空間が各々の仕組みやルールで成立しているが、それらの間に物理的な距離や境界が存在しない事で、多くの人々は「同時多発的な関与・実践」を行っている。この現状は

「現地」が単一のオンライン空間のみだとは限らない事、人類学者も同時多発的な参与が可能である事を示している。

## 研究対象

本論文では、オンライン空間で誕生・波及し、同時多発的に関与や実践の行われている文化の代表として「淫夢」を調査対象に取り上げた。淫夢はゲイ男性向けのアダルトビデオを基盤とするオンライン上の文化で、2002年にネット掲示板で原型となる活動が生まれてから現在に至るまで20年以上もの間、多種多様な形態・人々・プラットフォームによって実践されてきた文化である。著作権や肖像権、同性愛や誹謗中傷といった多数の問題を抱えた文化である故に、先行研究やメディアが淫夢について言及する際は、実践のあり方や実践者らについては十分な理解や記述がされていなかった。そこで本論文では、実際に淫夢に関するコミュニケーションや創作を実践している人々に話を聞き、現場に参与する事で、文化実践についての記述と当事者の視点からの分析と考察を試みた。

並行して本論文が強調したのは、「オンライン空間に対して、参与観察やインタビュー調査と言った人類学的アプローチはどう対応できるのか/すべきなのか」という方法論的な問題提起である。オンライン空間の発展と普及に伴い、そうした場での交流や文化は規模と影響力を増しており、人類学調査の研究対象もオフライン空間だけで事例が完結する状況は少なくなっている。一方で、多くの先行研究がオフラインと同様の文脈や手法をオンラインにも適用してきた点を本論文は指摘した。

## 調査概要

2022年5月から同年12月まで、日本語圏のオンライン空間を対象に約半年間のフィールドワークを行った。調査はSNS「Twitter」でのアカウント作成から開始し、最終的には他SNSやWebサイトを複数横断する形で実施された。本論文で採用した調査手法は参与観察と聞き取り調査である。参与観察は、SNSにおける投稿情報の閲覧や他アカウントとの交流、Webサイトにおける動画や文章等のコンテンツとそれに付随するリアクションの閲覧と投稿を主に実施した。聞き取り調査では、参与の過程で出会った「淫夢に現在進行形で関与していた12名」と、「過去に関与していたが現在は積極的に関与していないと述べた2名」を対象に実施した。聞き取り調査においては、現地＝オンライン空間の文脈において、オフラインでのステータスを尋ねる行為は信頼を損ねかねないと判断したため、年齢や性別、社会的地位や住所などについては、調査者から能動的に尋ねることはせず、オンライン上で共有されているものを参照した。

## 考 察

調査をふまえ、インフォーマントらの語りを基に淫夢という文化の再解釈を試みた。淫夢に関する実践には多様な形態が見られ、淫夢という表現自体も、各インフォーマントによって細かな差異が見られた。この認知の差異について、「淫夢の定義」が非常に曖昧なもので、かつ主観に依拠しているという事は人々の間でも共有されていた。その一方、主語を「私たち」や「淫夢厨（淫夢に積極的に関与する人々の通称）」に置換して語らうインフォーマントらは、淫夢という枠組みを確かに共有出来ており、その中に自身を置いていた事もまた確かであった。曖昧な定義と確かな枠組みという相反する性質を、本論文では淫夢とそうではないものを区別する語録の「境界としての機能」と、オンライン空間におい

て「淫夢が発揮する/してきた役割」という二つの解釈によって説明を試みる。

淫夢は定義や領域が曖昧な概念であり、様々な形態の情報発信によって、人々は各々が拡張・収縮した定義を淫夢として認識していた。淫夢の実践において、創作者がそれを淫夢だと主張する事で消費者もまたそれを淫夢として受け入れる。しかし、境界のないものを認知する事は出来ない。曖昧な境界を、曖昧なまま淫夢の定義と両立させていたのが「語録」だと本論文は主張した。例えば、聞き取り調査において、普段は語録で会話しているインフォーマントに対し調査者が「日常的に語録で発信している人も聞き取り中は丁寧語で話してくれることが多い、私から自発的に語録を使って話しかけた方が良いのだろうか」といった相談をした際、「ちゃんとした調査だからないと思うけど、先に語録で話しかけられていたら私も語録で対応したかもしれない」と述べた事例や、日常的には語録と異なるスラングを好んで用いていたインフォーマントが、聞き取りの際だけは語録を積極的に用いて応答した事例があった。前者は聞き取りを学術的な調査だと認識し、語録を使う場面ではないと判断しており、後者は聞き取りを淫夢の調査だと認識し、語録を使うべき場面だと判断していた。

この「境界としての語録の機能」を基に、オンライン空間における淫夢の役割/機能について考察を試みた。オンラインでの交流において、自身が依拠するコンテンツやジャンルを求められる状況は多い。例えばテキスト掲示板であれば、スレッドによって話題が区分されており、元の話題から外れた交流は忌避されていた。こうした中、淫夢は曖昧な定義と語録の明確な境界によって、本来は零れ落ちてしまう情報を掘り上げ、発信する権利を与える。淫夢の文脈によって多くの人々の目に触れるようになり、しかもメディアやオフラインで取り扱われることはない。参与を行う中で、淫夢に関与する人々の間には、淫夢を「表に出したくない」と同時に「拡散されてほしい」という、一見相反する意識が両立しているように感じられた。この矛盾を説明するのが「受け皿」という表現である。鉢に敷かれた受け皿は鉢を参照する際には言及されないが、受け皿が広ければ乗せる鉢の種類や数を増やすことが出来る。例えば「写真撮影」の愛好家が集うコミュニティで「ある文芸作品」の愛好家を探すのは困難だろう。写真撮影の鉢の上では写真撮影に関するコミュニケーションが実践されるべきだからだ。しかし、淫夢においては写真撮影や文芸作品を淫夢として取り込む＝受け皿に乗せることによって、容易に各愛好家との繋がりを構築することが出来る。淫夢によって「関与可能な領域が増える」事と、「対象が表に出せるものであり、個々に独立している」事は、受け皿のイメージによって同時に成立出来る事が分かる。

### おわりに

本論文では、オンライン空間における「淫夢」という文化を対象に、参与観察やインタビュー調査によって得た質的資料を基に記述と解釈を示した。淫夢は反規範・反社会的な一面の強調や具体的な言及の忌避が多い文化であったが、オンライン空間への参与観察による文脈を踏まえた解釈によって、「語録という言語表現によって維持される流動的かつ残余的な文化実践」という側面を提示する事が出来た。一方で、「オンライン空間の参与観察」について、本論文は指針や意義、成果の共有方法を明確に提示できたとはいえない。また淫夢についても、倫理的な問題や外国語圏の実践については、論文内で十分に議論する事が出来なかった。調査者の今後の課題として向き合っていきたい。

優秀修士論文概要

## 現代日本における地方工務店の活動に関する研究

—— 鳥取県の「令和建設」を事例に ——

栗 原 健 太

本論文は、2022年4月に法人化された鳥取県の工務店である「令和建設」を対象に、効率化を図ることが求められている近年の建設業界の動向から逸脱する令和建設の活動を「ケア」の視点から分析し、令和建設という地方工務店を取り巻くケアの関係性と、その特徴について考察するものである。

近年の日本における建設業界を対象とした先行研究では、小規模事業者が大手企業の下請けとして、いかに仕事を効率化し、工期短縮を達成するののかという問題に追われている状況と、それに付随して、現場関係者の過酷な労働や低賃金といった問題が発生しているということが報告されている。

それに対して、鳥取県で25年ほど大工として活動してきた棟梁の高藤と、「パーリー建築」という手法を通して全国各所のリノベーションを行なってきた副棟梁の宮原が設立した建築ユニットであり、2022年4月に法人化された工務店である「令和建設」では、「既存の建設現場を開くこと」を目指して、施主や素人などの「初心者でも誰でも」、参加できる現場を作ろうとしていた。これは結果として、建築に馴染みの無い人々を現場に投入し、その場で技術を伝えながら仕事を進めていくことを意味し、仕事の効率化とは真逆の実践であった。さらに、彼らは現場に参加した素人について、「大工にならなくてもいい」と語ったり、令和建設の活動について、「経済的な合理性だけでやってるわけじゃない」と述べていた。また、令和建設の副棟梁である宮原は、令和建設の仕事以外にも、シェアハウス、喫茶店、宿の運営をしながら、イベントを自主開催するなど、様々な活動を同時並行で進めており、2022年5月からは、月・火・水曜日に令和建設の現場で働いて、木・金・土曜日はシェアハウスの一階に併設された喫茶店の夜営業を行うというスタイルで仕事をしていた。

このような、先行研究で取り上げられてきた事例とは全く異なる「令和建設」の活動をどのように捉えればいいのか。本論文では、次の三つの課題を明らかにすることで令和建設の活動を捉えることを試みた。第一に、令和建設の活動について、その仕組み、特徴を「素人の参加」という点から明らかにすること、第二に、令和建設の設立を二名の設立者（棟梁・副棟梁）の個人史の一部として位置づけ、設立背景と今後の展望について明らかにすること、第三に、生活の一部として仕事を捉えるという視点から、令和建設関係者が参加または企画した令和建設以外の活動を分析し、それらの活動との関係性から令和建設の活動を再検討すること、である。

本論文で使用したデータは、2021年5月と8月の計1.5ヶ月間で実施した第一回調査と、2022年4月中旬から11月末までの計7.5ヶ月間で実施した第二回調査から得たものである。第一回調査では、宮原が運営するシェアハウスに滞在しつつ、住人へのライフストーリーインタビュー及び宮原の現場に同行し手伝うという形式で調査を実施した。第二回調査では、シェアハウスに滞在しつつ、令和建設の現場にアルバイトとして参加しながら調査を実施した。また、2022年5月から始まった喫茶店の夜営業では、ボランティア店員として不定期に店番をしつつ、彼らが自主開催したイベントや彼らが参加するイベン

トに同行するという形式で調査を実施した。

本論文の具体的な構成は、以下の通りである。第一章では、先行研究と分析の視点を提示した。まず、デヴィッド・グレーバーの『ブルシット・ジョブ—クソどうでもいい仕事の理論』(2020)における議論から、職人の世界において、徒弟制が崩壊し、永続的な賃労働が一般的になったことと、仕事とは何よりも生産に関わるものであると認識され、整理や維持といった「ケア」に関わる側面が軽視されてきたことを指摘した。次に、木村(1969)と尾川(2011)の研究から、日本における地方建設業界の状況として、機械化も含め、いかに効率化して工期短縮を図るのかということが検討され、それに付随して、現場関係者の過酷な労働や低賃金といった問題が発生しているということを提示した。最後に、仕事に関する人類学的研究から、「実際の労働者たちの働き方を生活全体の中で見直してみる」という視点に注目し、令和建設の活動そのものに目を向けるだけではなく、それに関わる人々のこれまでの生活(=人生)や現在の生活にも焦点を当てて分析すること、グレーバーの議論から、一般的にはものづくりの仕事とみなされる建設業を「ケア」の視点から分析し、生産や経済的視点では捉えることのできない側面を描き出すことを主張した。

第二章では、令和建設の活動について概観した。まず、棟梁の高藤と副棟梁の宮原の略歴を確認し、令和建設の組織形態とフィールドワーク時の担当案件の概要を提示した。その上で、素人の現場参加について、筆者の仕事内容の変化をもとに記述した。そして、この素人の参加は、①住む場所が保証できる、②現場以外に仕事がある、③令和建設が元請けで仕事を請け負っている、という条件に支えられていることを指摘した。

第三章では、令和建設の設立を棟梁の高藤と副棟梁の宮原の個人史の一部として位置づけ、設立背景を明らかにした。高藤は過去の案件から「1人でやることの限界を感じ」、「人を集められるだけで価値になる」という考えに至り、様々な人を集めることができる宮原と組んで、自身は技術を伝えるという構想が生まれた。宮原は令和建設を設立する前に「工事現場に多くの人を呼び込むこと」、「持ち主が自分の手で作り上げること」、「地域の風土や歴史本位の設計をすること」を理念とする「パーリー建築」という手法を実践していた。しかし、「みんなでできる方法だと思ってたけど、そんなことなかった」、「お金が払えないから手伝ってくれる人を募るのが難しい」という課題が存在していた。そのような状況で高藤と出会い、令和建設を設立することで、大工ではないが大工仕事に興味を持つ人に日当を払いながら技術を伝えることが可能となった。そして、二人に共通する問題意識として、「職人不足」があり、このような背景から「既存の建設現場を開く」という方針が生まれた。

第四章では、令和建設の展望について、高藤の語りをもとに記述した。具体的には、高藤は当面の目標として「10年かけて様々な働き方のメンバーで構成された古民家改修のプロフェッショナル集団をつくる」ことを目指している。なぜなら、手作業による解体がセットとなる古民家改修工事を行うには、経験を積んだ大工を必要に応じて揃えられなければならないからである。そのための方策として、今後、令和建設では「古民家改修」と「新築手間請け」を主な活動としていく予定だという。「古民家改修」では文字通り、古民家をリノベーションすることで、「古民家のアップサイクル」を行う。そして、改修した古民家の事例が実績となり、次の仕事を生むという循環を目指していく。一方、「新築手間請け」とは、新築住宅の大工仕事のみを請け負うことを指し、「新人トレーニング」、「安定的な仕事の確保」、「最新技術の情報収集」といった意味づけがなされている。

第五章と第六章では、生活全体の中で仕事を捉えるという視点から、宮原の兼業スタイル及び令和建設



関係者が参加または企画した令和建設以外の活動を分析し、それらの活動と令和建設の結びつきについて明らかにした。具体的には、まず、宮原が令和建設以外の活動で新しい人間関係を作り続けているということと、令和建設は依頼を受けるための営業活動をしておらず、依頼のほとんどは友人か「一回飲んだことのある人」からのものであることを明らかにした。その上で、宮原自身は兼業での活動を令和建設の活動と結びつけて考えてはいないものの、これらの活動を通して新しい友人が増えることは令和建設の潜在顧客が増えることと同義であり、宮原の兼業スタイルは結果的に令和建設の広報的機能を果たしていることを指摘した。同時に、宮原の兼業スタイルは「大工は副業的にやるのに向いている」、「他にやりたいことがある人にも向いている」という高藤の言葉や、「パートタイムで入るにはハードルが高いってのが大工だと思うんだけど、そこは変えたい」という宮原自身の言葉が体現されたものであることも指摘した。

終章では、ここまでの記述内容をまとめた上で、令和建設という地方工務店を取り巻くケアの関係性を提示し、その特徴を論じた。そして、育成制度のあり方について指摘したのちに、ケアを中心とした新しい職人像について言及した。具体的には、まず、グレーバーの定義に倣い、ここでの「ケア」を他者への配慮として定義し、令和建設の現場において、素人は他の大工たちにケアされる存在でありつつも、他の大工の仕事を手伝うという点でケアする存在でもあることを指摘した。その上で、過去に令和建設でアルバイトをしたことのある二名の人物の語りから、令和建設が現場参加者に対して、大工のスキルを身につけるための長期的な機会を提供するだけでなく、短期的には今すぐ必要な現金収入を得るための駆け込み寺のような役割を果たしていることを指摘した。

次に、令和建設を徒弟制という視点から捉え直し、パートタイムで建築に関わる職人と素人の間のような人間を育てることは、自社にいつまでもいてもらうことを前提としない点で社員教育とは異なり、専門職人になることを前提としない点で徒弟制とも異なる、ゆるい技術継承のあり方であることを指摘した。

最後に、建物に対するケア、施主に対するカウンセリングにも近いケア、大工仕事をする当人へのセルフケア、以上三点のケアを中心とした「ケアの職人」が、令和建設が模索する「令和の時代ならではの職人像」の形成に影響を与える可能性について言及した。