

# 社会情報学

第5巻1号 2016

【特集「世論」・論文】

間メディア民主主義と〈世論〉

—2016年都知事選をめぐるスキャンダル・ポリティクス—

遠藤 薫

8・12天津爆発事故における中国ネット世論の形成

—新浪微博の分析を通じて

陳 雅賽

2010年代の自民党の情報発信手法と戦略に関する研究

西田亮介

【原著論文】

実践の中の学習における表現の方法と学習関与者ネットワークの関係

—韓国伝統芸能における探索的な研究—

竹田陽子

【研究】

『イノセンス』に見るポスト・ヒューマニズムと〈身体〉の構築主義

根村直美

オンラインゲームコミュニティにおける合理的問題解決能力・チームワーク能力

—Final Fantasy XIVの参与観察を通じて

高田佳輔

韓国におけるインターネットコミュニティへの参加と人間関係ネットワークの展開に

についての探索的な研究 —血縁・学縁・地縁を中心に—

李 潤馥

【投稿要綱・執筆要綱】



# 社会情報学 第5巻1号 2016

## 目 次

### 【特集「世論」・論文】

間メディア民主主義と〈世論〉—2016年都知事選をめぐるスキャンダル・ポリティクス—  
遠藤 薫…… 1

8・12天津爆発事故における中国ネット世論の形成  
—新浪微博の分析を通じて  
陳 雅 賽…… 19

2010年代の自民党の情報発信手法と戦略に関する研究  
西田 亮 介…… 39

### 【原著論文】

実践の中の学習における表現の方法と学習関与者ネットワークの関係  
—韓国伝統芸能における探索的な研究—  
竹田 陽 子…… 53

### 【研究】

『イノセンス』に見るポスト・ヒューマニズムと〈身体〉の構築主義  
根 村 直 美…… 73

オンラインゲームコミュニティにおける合理的問題解決能力・チームワーク能力  
—Final Fantasy XIVの参与観察を通じて  
高 田 佳 輔…… 89

韓国におけるインターネットコミュニティへの参加と人間関係ネットワークの展開に  
ついての探索的な研究 —血縁・学縁・地縁を中心に—  
李 潤 馥…… 107

### 【投稿要綱・執筆要綱】

---

## 特集「世論」・論文

---

### 間メディア民主主義と〈世論〉

#### —2016年都知事選をめぐるスキャンダル・ポリティクス

#### What is Public Opinion?: In the Age of Complexedly-Mediated Democracy and Scandal Politics

キーワード：

間メディア, 民主主義, 世論, 政治, スキャンダル

keyword：

Complexedly-Mediated Communication, Democracy, Public Opinion, Public Will, Scandal

学習院大学 遠藤 薫

Gakushuin University Kaoru ENDO

---

#### 要 約

マスメディア, ソーシャルメディア, リアル空間という異なる特性をもったメディアが重層的に併存し, 緊密な相互作用を行う, 現代の「間メディア社会」において, 民主主義の根拠というべき「世論」は, 静態的な規範ではなく, 再帰的自己創出を行う動的な〈世論〉として捉えられる必要がある。本論では, この視座から, 2016年前半に起こった, 舛添スキャンダルの〈世論〉化をめぐる一連のスキャンダル・ポリティクスを分析し, 間メディア社会における〈世論〉の動的特性を明らかにする。

#### Abstract

In the complexedly-mediated society, the public opinion which is the foundation of democracy should be considered not as a static norm but as a dynamic recursive self-creation process. From this point of view, this paper will analyze the series of scandals relating to the Masuzoe problem, and clarify the dynamic characteristics of the public opinion in the complexedly-mediated society

(受付：2016年8月11日, 採択：2016年8月15日)

## 1 はじめに

民主主義は、社会構成員の総意に基づいて運営されることを基本とする。この「社会構成員の総意」を一般に「世論」と呼ぶ。その意味で、「世論」はわれわれの社会を考える上で最も重要な概念と言える。

とはいえ、では「世論」はどこに表出されるのか、あるいはどのような条件を満たしたときにある意見が「世論」と見なされるのか、といった疑問について、必ずしも明快な答えはない。「世論」を規範的概念と扱うか、記述的概念として分析するかも、人によって異なる。

さらに、「世論」の形成が、社会コミュニケーションの一つのプロセスである限り、それはその時代の情報環境に影響される。

本論では、現代「世論」に関する先行研究を踏まえつつ、2016年に起こったスキャンダル・ポリティクスを事例としつつ、間メディア社会における〈世論〉のダイナミズムと諸問題を考察する。

## 2 現代における「世論/民意」とその問い

### 2.1 「世論」とは何か

「世論」とは、“Public Opinion”の訳語であるとされる。“Public Opinion”とは、「パブリック（公衆）による、パブリックな（公共の利益にのっとった）意見」を意味するが、では、「公衆」とは誰か、「公共の利益」とは何か、を考えるなら、これらの問い自体がさまざまな意見の対立を引き起こす。

「世論」をめぐる議論については、遠藤（2004）に詳しいが、ここでは、端的に、「公共的な問題に関する、一般に共有されるべく可視化された意見」を〈世論〉と表記し、考察する。

### 2.2 「世論」から「民意」／〈世論〉へ

一方、近年、「世論」という言葉よりも「民意」

という言葉の方が多く使われるようになりつつある。例えば、松岡（2014）も、主要新聞の見出しに「民意」が出現する頻度が、1990年前後から格段に高くなっていると指摘している。

ただし一般に、「世論」と「民意」の使い分けは明確でなく、「世論」と同様、「民意」も曖昧なままに使われている。

萱野・森（2008）で萱野は「民意と世論では言葉のあたえる感覚が違いますよね。意見の表出という点では同じでも、民意のほうは意思をもった民衆の意見をあらわしているのに対し、世論というのはむしろ調査の結果としてでてきたような人びとの意見をあらわしている」（p.56-7）と述べている。

また木下（2008）は、「『世論』はバラバラな個人の総和であり、無機的であり、数字的である。「民意」は集合であり、有機的であり、物語的である。かりにこのように捉えると、現在は「世論」の時代であり、「民意」は不在である。「民意」という言葉が無秩序、無規定にやたら多用されることは、かえってその所在なきを露呈している」（p.98）と論じている。

一方、安野（2016）では、「世論」と「民意」を明確に区別してはいない。

結局、「世論」と「民意」とは異なる概念として定義されるわけではないが、「世論」が客観的記述概念として従来分析されてきたのに対して、「民意」はその情動性に着目して議論するために近年使われるようになった用語ということだろう。遠藤（2004）は、「世論」を静態的な規範概念あるいは記述概念として捉えることを問題化し、社会構成員の多様な意識（情動）あるいはそれを表現する言説間の連鎖と構想のダイナミズムとしての〈世論〉を分析することを提案した。本稿でも、上記の意味での〈世論〉について分析を行うものとする。

### 2.3 背景にある変化—世界の構造変動

このように（情動）あるいはそれを表現する言説間の連鎖と構想のダイナミズムとしての〈世論〉分析は、当然ながら、古い時代から意味のある視座であった。しかし、それが近年特に注目されるようになったことには、いくつかの社会的要因が作用している。

その理由の一つとして、1980年代末から1990年代に起こった「冷戦の終焉」が挙げられる。たとえば、ムフ（2005:2008）は、このとき、「自由世界」は共産主義に勝利し、そして、集合的アイデンティティの弱体化にともない、「敵なき」世界がいまや実現可能になる。党派的な対立は過去のことになり、いまでは対話を介した合意が可能だ。グローバリゼーションやリベラル民主主義の普遍化のおかげで、平和、繁栄、そして人権の保障を世界規模でもたらしてくれるコスモポリタンな未来を期待できる」（p.11-2）と多くの論者たちが考えた、と指摘する。

しかしながら、このような「ポスト政治的」ビジョンは必ずしも実現された（実現されつつある）とは言えない。むしろ、極端化したポピュリズムや、グローバルに展開するテロリズム、排他的ナショナリズムなどの世界を不安定化する動きが目につく。

### 2.4 背景にある変化—メディア環境の変動

このような社会潮流は、われわれがその中で生きるメディア環境の変動とも共振している。

すなわち、1980年代までのメディアは、ほぼ一つの国の中に閉じたナショナル・メディアだった。（いいかえれば、アンダーソン（1983）が指摘したように、ナショナル・メディアの登場が近代国民国家を可能とした）。しかし、80年代後半から衛星放送が国境を超えた情報送信を可能にし、「冷戦の終焉」を引き起こす一因となったとも考えられる<sup>(1)</sup>。メディアのグローバル化はそれにとどまらず、90年代に入るとアメリカのクリ

ントン政権によりインターネットが一般に利用可能になった。

「冷戦の終焉」と重なるように登場したこの新しいメディアは、誰からもリアルタイム・双方向のコミュニケーションを可能にすることから、専門家からマスに向けての一方向コミュニケーションであった従来のマスメディアと対比して、「ソーシャルメディア」とも呼ばれ、共同体の再生や草の根運動の媒介として機能するとの期待も大きかった。実際、2010年代に入っても、2010年末のジャスミン革命やそれに続く2011年の「アラブの春」をはじめとして、Occupy Wall Street運動（アメリカ、2011年9月）、ひまわり学生運動（台湾、2014年3月18日）、雨傘革命（香港、2014年9月26日）など、ソーシャルメディアの利用が、草の根社会運動の盛り上がりの基盤となったときれる例は多い。

その一方、ソーシャルメディアが、デマや誹謗中傷、炎上、ヘイト・スピーチ、過激派集団によるプロパガンダなど、前項に述べた極端化したポピュリズムや、グローバルに展開するテロリズム、排他的ナショナリズムなどを促進するかのような事例も多い。

### 2.5 間メディア環境における〈世論〉

ソーシャルメディアにおけるコミュニケーションが、しばしば極端な〈世論〉を生成する現象については、多くの研究者が取り上げている。たとえば、サンステーン（2001）は、ソーシャルメディアを媒介にしたコミュニケーションが、自分用にカスタマイズした情報空間を個々人に提供することにより、類似した考えをもつ人々の間で議論が極端化し、それが社会の分裂やサイバー・カスケード（付和雷同現象）が起ると警鐘を鳴らしている。

こうした警鐘に耳を傾けることは無論重要である。しかし、注意しなければならないのは、現在起こっている問題をソーシャルメディアの影響の

身として論じることはできないということである。確かに、従来のマスメディアを介したコミュニケーションと、ネットメディアあるいはソーシャルメディアを介したコミュニケーションは、異なる特性を持っている。しかし、今日、多くの人がインターネットを日常的に使うようになっていくとしても、多くの人はマスメディアも利用しているし、マスメディアの情報がネットを介して伝わったり、ネットの情報がマスメディアを介して伝わったり、様々な新たな様相が現れている。この点を考慮せずに現代メディア環境を論ずることはきわめて奇妙と言わざるを得ない。著者は、このような現代のメディア空間を、「間メディア空間」(図1)と呼び、この空間における〈世論〉について、一つの典型的な事例である2016年都知事選挙をめぐる動きを参照しつつ、論ずるものとする。

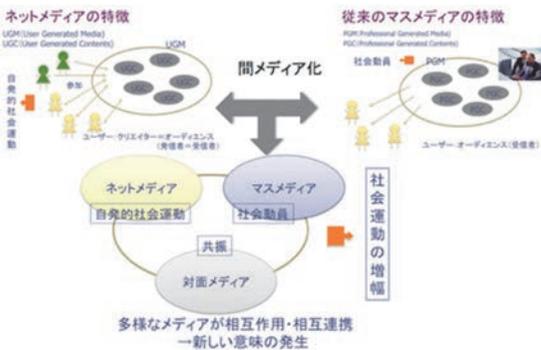


図1 間メディア空間の構成

### 3 2010年代における都政と〈世論〉

#### 3.1 猪瀬辞任から舛添辞任へ

2016年6月21日、東京都の舛添都知事が辞職した。同年4月に始まった、『週刊文春』による告発スクープを契機として、マスメディア-ネットメディア-リアル空間をまたぐ重層的な間メディア空間において議論が沸騰し、舛添を辞任に追い込んだのである。

そのプロセスは、しかし、ある既視感を伴うものだった。2012年以来、東京都知事は、3代続けて任期半ばで辞職した。第14～17代都知事であった石原慎太郎は、2012年10月、任期半ばで突然辞職願を出し、退任した。

その後、石原都知事の下で副知事を務めていた猪瀬直樹が後継指名を受け、2012年12月16日に行われた都知事選挙で、433万8936票という大量得票を獲得し、第18代都知事の座に着いた。猪瀬は、2013年9月、2020年夏季オリンピックの東京招致に成功した。しかし、直後の2013年11月22日、朝日新聞によって、2012年に猪瀬が徳洲会から5000万円の資金提供を受けていたことが報道された。その後、猪瀬が不十分な説明しかできなかったこともあって、マスメディアによる激しい批判報道が続き、結局、猪瀬は2013年末に辞職に追い込まれた。

猪瀬辞職後の都知事選は、与党統一候補の舛添の他に、弁護士の宇都宮健児、反原発を掲げた細川・小泉元首相チームの間で戦われたが、結局、舛添の対象で終わった。にもかかわらず、舛添も同じように金銭スキャンダルで辞職した。

ただ、図2を見ていただくと、ネット上での盛り上がり(相対検索数)は、猪瀬スキャンダルの時と舛添スキャンダルの時で大きく違っている。これはなぜだろうか、というのが第一の間である。



図2 Googleトレンドによる2012年1月～2016年6月までの「舛添要一」「石原慎太郎」「猪瀬直樹」検索数推移(月ごと)<sup>(2)</sup>

#### 3.2 間メディア性の高度化

猪瀬問題と比較して舛添問題に関するGoogleトレンドの盛り上がりは格段に大きいのは、第一

に関心度の拡大でもあるが、もう一つの理由として、ネット利用の拡大、間メディア性の高度化を挙げることができよう。

図3によれば、2002年から2014年の間にあらゆる年代に渡って、利用率が100%に近寄っている。また図4によれば、ニュースの取得源としてインターネットの存在が大幅に拡大している。この時、多くの人は、日常的に、対面、マスメディア、ソーシャルメディアなどを重層的に利用し、メディア間の相互作用が緊密化——すなわち、間メディア性の高度化が起こっていると考えられる。



図3 インターネット利用率の向上 (年代別, 2002・2014年)<sup>(3)</sup>

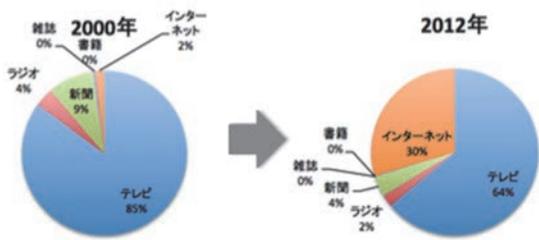


図4 ニュースを知る場合に最も頻繁に利用するメディアの推移<sup>(4)</sup>

### 3.3 〈世論〉とスキャンダル

間メディア性の高度化が進むことは、ネット上を駆けめぐる情報のトラフィック（流通量）を増大させるだけではない。間メディア空間におけるトラフィックは、異なるメディア間の相互関係を

緊密化し、指数関数的に増大していく(図5参照)。

すなわち、かつてであればそれほど大きな社会的関心事とならなかった出来事も、以前にはなかったようなプロセスを経て社会を揺るがすほどにスキャンダル化されることも起こっていると考えられる。(ただし、すべての問題がスキャンダル化されるわけではないことにも留意すべきである。この点については、別途分析が必要である)。近年、スキャンダルの発生頻度が高まっていると感じられる背景にはこのような事情もあるだろう。

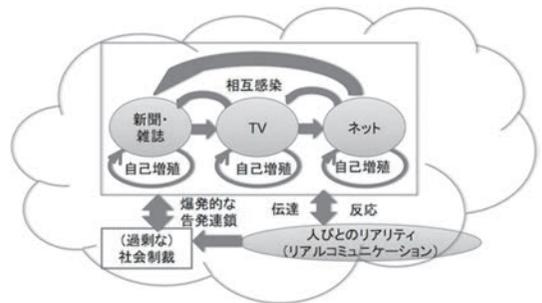


図5 間メディア・スキャンダルのダイナミズム

2014年～2015年におきた大きなスキャンダルとしては、「小保方晴子のSTAP細胞問題」「佐村河内守のゴーストライター問題」「佐野研二郎の五輪エンブレム問題」などが挙げられる。(これらの「主役」の名前をGoogleトレンドで検索した結果を図6に示す)。これらは、共通して、次のようなプロセスをたどっている。

- (1) ある専門家はその業績によって栄光の座に着き、賞賛を受ける
- (2) しかし、一部から、その業績に対する疑念が表面される
- (3) ネットなどを介して業績の正当性が精査され、マスメディアも当該人物批判に参加する(間メディア・バッシング)
- (4) 最終的に、当該業績が正統なもので無いと社会的に判断され、当該人物は糾弾され、栄光の座から追放される。

これらが、間メディア社会以前のスキャンダルの展開と異なっているのは、以下の点である。

- (1) 栄光の正当性に疑問を投げかけるのが、無名・匿名のオーディエンスである（かつてであれば、その領域の権威者たちが認めた以上、異議を唱えるものはいなかった）
- (2) 栄光の正当性を検証するのが、無名・匿名のオーディエンス（彼らの中に深い専門知識を持つ人々がいる場合もあるし、インターネットによって一般に開かれた検証の手段有効性を発揮する場合もある）である。権威者たちは、むしろそのような検証を否定しようとする
- (3) マスメディアは、当初は権威者たちの側にたつが、やがてマスメディアのユーザーでもあるオーディエンスの〈世論〉に同調するようになる。この結果、〈世論〉は爆発的な拡大を示すのである。

これらの特徴が、まさに、これらの事件を、「スキャンダル」(名誉を汚す不祥事)たらしめている。間メディア・スキャンダルとは、無名・匿名のオーディエンスによる「権威の転覆」なのである。

## 4 2016年「保育園落ちた」運動

### 4.1 スキャンダルの年としての2016年

2016年は、スキャンダルとともに始まったといっても過言ではない。

ベッキー問題（1月、不倫、週刊文春）、SMAP問題（1月、解散、週刊文春）、清原問題（2月、覚醒剤、週刊文春）、桂文枝問題（3月、不倫、週刊文春）など、次々と不祥事が暴露された。とくにベッキー問題は大きな社会的反応を引き起こした。図7に、2015年に起こったスキャンダルとベッキー問題、舩添問題の相対検索数を比較を示したが、ベッキー問題の社会的反応の大きさがわかるだろう。

政治関連でも、甘利大臣問題（1月、賄賂、週刊文春）、宮崎議員問題（2月、不倫、週刊文春）、乙武問題（3月、不倫、週刊新潮）、「保育園落ちた」問題（2月、待機児童、匿名ブログ）、舩添問題（4月、公金流用、週刊文春）など数限りない。

このようなスキャンダルの頻発（図8）を、一過性の集合現象—ポピュリズムの病弊と断ずることは容易である。だが、安易な結論に飛びつく前に、少し立ち止まって考える必要がある。

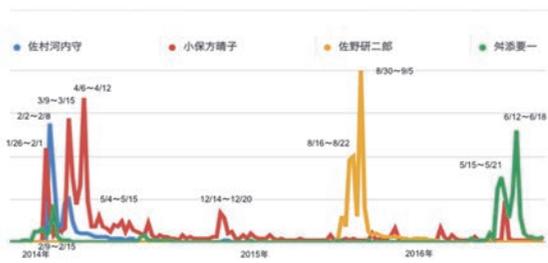


図6 Googleトレンドによる2014年1月～2016年8月までの「佐村河内守」「小保方晴子」「佐野研二郎」「舩添要一」相対検索数推移（週ごと）<sup>(5)</sup>



図7 Googleトレンドによる2014年1月～2016年8月までの「佐村河内守」「小保方晴子」「佐野研二郎」「舩添要一」「ベッキー」相対検索数推移（週ごと）<sup>(6)</sup>

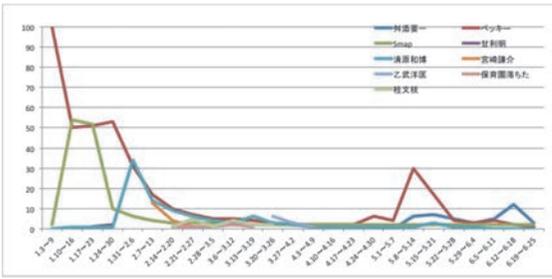


図8 Googleトレンドによる2014年1月～2016年6月のトピック相対検索数推移(週ごと)<sup>(7)</sup>

#### 4.2 「保育園落ちた」運動の展開

2016年前半に社会的関心を集めたトピックの中で、「保育園落ちた」というフレーズで語られる一連の動きは、〈世論〉あるいは社会運動を構成したといってもよいかもしれない。

この運動については、遠藤(2016d)が詳しいが、ここでは概要を紹介する。

2016年2月15日、はてな匿名ダイアリーに「保育園落ちた日本死ね!!!」という記事が投稿された。書いたのは30代の女性であると後に判明した。内容は、自治体の認可保育園への入園が叶わなかった女性が、はたらきながら子育てをすることの困難さを訴えたものだった。

この記事はたちまち多くの反響を呼び、2016年2月16日16時の時点で1600件以上のブックマーク、16000のLikeを得た。ネットニュースもこのブログについて次々と報じた。またこの動きに関連して、北区区議のおときた駿、NPO法人フローレンス代表理事の駒崎弘樹など、ネット上で一定の影響を持った人びとや、タレント活動で知られた人々が自身のブログやTwitterで賛同の声を挙げた。これが、2月25日TBSの「白熱ライブ ビビット」2月26日のテレ朝「羽鳥慎一モーニングショー」などの情報番組で取り上げられる。

こうして動きが活発化するなか、2月29日、衆議院予算委員会で、民主党の山尾志桜里議員が「保育園落ちた」ブログに関して安倍首相に質問した。

このとき議員席から、「中身のある議論をしろ」「誰が書いたんだよ」「ちゃんと本人を出せ」などのヤジが飛び、安倍首相も「私は承知をしておりますが、かつまた、匿名ということですので、…(中略)…実際にそれは本当であるかどうかを、私は確かめようがないのでございます」と述べた。

これが報じられると、ヤジや安倍首相の答弁にネット上でも多くに批判が寄せられた。「保育園落ちた」ブログを書いた人も、(2月18日から始めていた)Twitterで、「保育園落ちた人」のアカウント名でコメントした。

また、3月2日頃から、Twitter上に「#保育園落ちたの私だ」というハッシュタグが流れ始め、このハッシュタグを合い言葉にした人びとが自然発生的に国会前でのスタンディングを行い、また、Change.orgというネット署名サイト上で、署名運動を開始し、3月9日には、2万7千人以上の署名が、塩崎厚生労働大臣に手渡された。

3月8日頃から、安倍首相の対応が変化し始めた。「保育園落ちた」運動を黙殺しようとするかのような2月29日の国会対応について、党内でも苦言が出始めたのだ。

一方、2月29日の国会でヤジを飛ばした平沢勝栄議員は、3月10日、テレビ朝日系の朝の情報番組「羽鳥慎一モーニングショー」に出演して、ヤジについて謝罪した。しかし、謝罪にもかかわらず、「これ、本当に女性が書いた文章なんですかね」と発言したため、さらに批判を招く結果となった。

3月10日、官邸で開かれた政府・与党連絡会議で、早急に対策をとる方針が示された。

また、当初、政府はこの〈運動〉を無視しようとしたが、かえって大きな反発を起し、〈運動〉を拡大した。政府は急遽待機児童問題に対する方針変更を表明したのだった。

およそ一ヶ月の間に起こった動きの概要を図にしたのが図9である。異なるメディアでの注目が循環的に相乗効果を生じて、組織化されているわ

けではない〈運動〉が、運動として可視化されていく様子が見えるだろう。

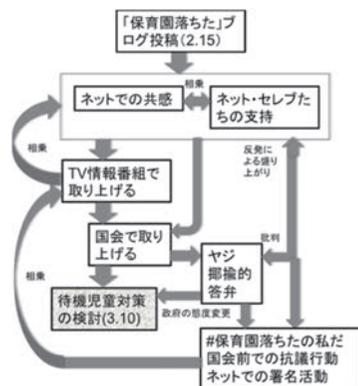


図9 「保育園落ちた」運動の展開<sup>(8)</sup>

### 4.3 「保育園落ちた」運動のその後

このように盛り上がった「保育園落ちた」運動だが、Googleトレンドでの相対検索数推移（図10）を見ると、3月9日にピークに達した後、激減する。このような急増と激減のパターンは、すでに見てきた他のスキャンダルでも共通しており、これらが一時的な沸騰現象であることを示唆しているかのように見える。

しかし、少なくとも「保育園落ちた」運動に関しては、一過性の集合現象とは異なる様相も見える。詳しくは遠藤（2016d）を参照されたいが、以下の点に着目したい。

- (1) 「保育園落ちた」は確かに一過性の〈世論〉のように見えるが、その背景としての「待機児童」はむしろ長期的に漸増傾向にある
- (2) 「保育園落ちた」をめぐる議論は、「待機児童」はもちろん、「保育士給与問題」「保育園不足問題」「介護施設問題」など多様な関連問題の議論を喚起し、議論の範囲を拡大した
- (3) たとえば、「保育園落ちた」への関心がまだ高い状態にあった3月16日、「東京都は韓国政府の要請を受け、新宿区内の都立高校跡地を韓国入学校の用地として有償で貸

与する方向で検討を始めた<sup>(9)</sup>」との報道がなされた。この発表に対しては、都にメールや電話で批判が寄せられ<sup>(10)</sup>、ネットでも批判的意見が多く投稿された。批判の主旨は、「韓国入学校用地としての貸与は、他の用途、他の国家との優先順位を勘案した上で決定したとは考えられない。待機児童問題が大きく浮上している現在、この場所に保育園を建てるべきではないか」というものだった。この関連から、「保育園落ちた」問題と合わせて、「韓国入学校」問題に言及されることが増えた。

すなわち、「保育園落ちた」運動は、「保育園落ちた」ブログを旗印にすることは一時的であったが、それは待機児童問題を改めてクローズアップし、エンパワーしただけでなく、さまざまな関連問題に連鎖し、拡散したと言える。

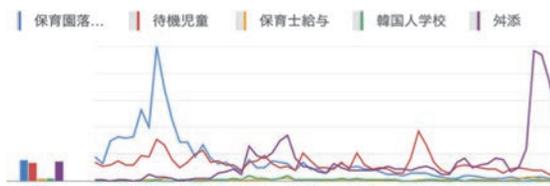


図10 Googleトレンドによる2016年3月～2016年4月までの「保育園落ちた」「待機児童」「保育士給与」「韓国入学校」「舛添要一」相対検索数推移（日ごと）<sup>(11)</sup>

## 5 舛添スキャンダル

### 5.1 スキャンダルの始まり

舛添スキャンダルの明らかな始まりは、2016年4月27日に発売された『週刊文春』のスクープだった。「告発スクープ 舛添知事「公用車」で毎週末「温泉地別荘」通い」と題された記事は、「内部告発によって調査した結果」として、「昨年4月からの約1年間で、実に49回にわたって、毎週末、公用車で、温泉で名高い神奈川県湯河原町にある別荘を訪れていた<sup>(12)</sup>」と告発するものだった。

た。この記事は、Yahoo!ニュースにも転載され、有名・無名のネット論者たちによって拡散されていった。ネットでの人気度を図11に示す。

しかしながら、上記文春記事の冒頭が「往復の飛行機はファーストクラス、宿泊先は高級ホテルのスイートルーム、年間の海外出張経費は3億5000万円也……舛添要一東京都知事(67)の「豪華すぎる海外出張」へのブーイングが日に日に高まっている」という文章で始まっているように、舛添に対する批判はすでに以前からあった。また、前章で述べたように、「保育園落ちた」ブログとの関連で、舛添の韓国入校貸与方針にも批判の声が上がっていた。

そのような火種のくすぶっている状態に『文春』スクープが投入されて、〈世論〉が可視化されたことが、図11に示したGoogleの動向からわかるだろう。『文春』はその後も次々と舛添告発記事を掲載し(表1参照)、それと同期するように、Googleトレンドによるピーク(図11)が現れている。

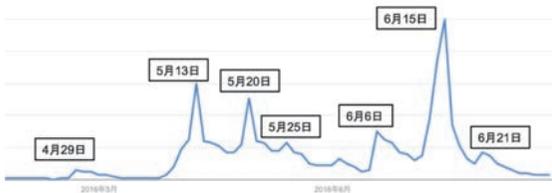


図11 Googleトレンド - ウェブ検索の人気度/ 舛添要一 - 日本, 4月 - 6月 2016年 (2016.7.1閲覧)

表1 舛添問題の発生と文春スクープ

媒体	発表	見出し
	15.10.19 ~20	2020 オリンピック・パラリンピックの参考にするためのパリ・ロンドン訪問 費用5014万9000円(20人)
	15.10.27 ~11.2	韓国・ソウル訪問 費用645万円(11人) 朴大統領から韓国入校についての要請

都議会予算委員会	16.3.7	海外出張費に関する資料提出
東京都	16.3.16	市ヶ谷の都有地を韓国入校に貸与の方針
都議会総務委員会	16.3.16	音喜多都議による海外出張費詳細公開請求
産経新聞	16.3.17	韓国政府に学校用地貸与へ 朴大統領要請 都「全力で協力したい」
東京都	16.3.22	海外出張費詳細公開
週刊新潮	16.3.26	「舛添要一」都知事が5回の海外出張に2億4000万円を計上した
東京新聞	16.4.8	舛添都知事、海外出張費が計2億円超 就任後2年で8回
毎日新聞	16.4.23	都知事の海外出張費 首都圏3県知事から「高過ぎる」批判
週刊文春	16.4.27	告発スクープ 舛添都知事「公用車」で毎週末「温泉地別荘」通い
週刊文春	16.5.11	舛添都知事 血税タカリの履歴
週刊文春	16.5.19	舛添 「汚れた都知事選」 四百万円ネコバベ疑惑 覚!
週刊文春	16.5.26	独走第4弾 舛添都知事 カネと女「爆弾証言」
週刊文春	16.6.2	舛添都知事「母介護の大ウソと骨肉の銭ゲバ闘争」
週刊文春	16.6.9	独走第6弾 舛添都知事新疑惑!
週刊文春	16.6.16	舛添「辞職」をめぐる核心 女性社長最後のプレーン激白100分「出版社社長」の正体
週刊文春	16.6.23	美術品リストに三日月明細は? “立つ知事”跡を濁しすぎ! 舛添さん、本当に別荘売りますか?

## 5.2 舛添知事と都議会の動き

このような報道に対して、舛添は、都知事としての定例記者会見で、釈明を行った。3月初めに出張旅費問題と韓国入校問題が表面化して以降の舛添の定例会見と、そこで触れられた舛添スキャンダルを時系列リスト化したのが表2である。

『文春』スクープが出るまでは、記者会見で質問は出ているものの、きわめて短時間で質疑は終

了している。しかし、記事の出た4月28日以降、定例記者会見の質疑はすべてがスクープされた問題に占められ、記者会見の時間は跳ね上がり（図12）、質問に立つ記者の人数も激増する（図13）。とくに、質問に立つ者の内、テレビ記者の数が多くを占めるようになってきているのが目を引く。これは後述するように、記者会見が情報番組のキラーコンテンツとなったこと、とくに昼の情報番組で生中継されたことと関連している。

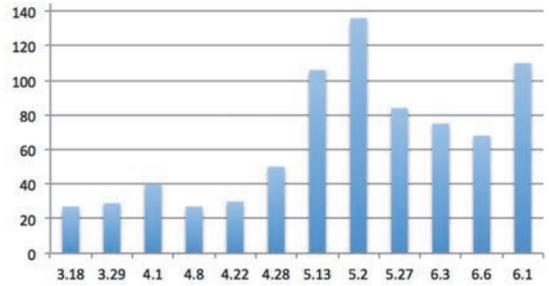


図12 定例記者会見時間推移<sup>(13)</sup>

表2 舛添都知事の釈明会見

月日	場所	本稿と関係のある主な質疑項目
2016.3.18	定例記者会見	(知事) アメリカへの海外出張 常任委員会での説明要求について 韓国入学校への敷地提供について 「保育園落ちた」ブログについて
3.29	定例記者会見	今後の特機児童対策は
4.1	定例記者会見	4月訪米の予算は公表するのか
4.8	定例記者会見	海外出張旅費の規程はについて
4.22	定例記者会見	アメリカ出張費用が高額 出張費を検討するチームの発足
4.28	定例記者会見	出張費問題 公用車で湯河原問題
5.13	定例記者会見	知事冒頭発言：週刊誌掲載問題 政治資金問題
5.20	定例記者会見	知事冒頭発言：政治資金問題
5.27	定例記者会見	冒頭発言 政治資金
6.3	定例記者会見	これまでの問題
6.6	定例記者会見	知事冒頭発言：政治資金等に関する調査報告
6.10	定例記者会見	集中審議について
6.13	総務委員会	集中審議

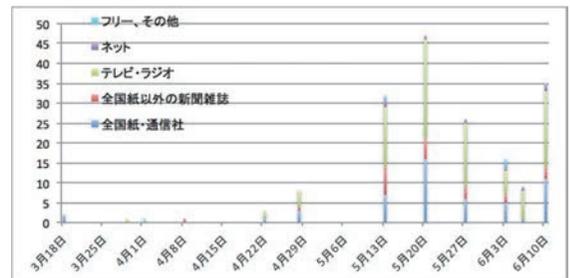


図13 定例会見質問記者延数（媒体別）

### 5.3 「セコい」という「悪」—なぜ『文春』告発は大きな反響を起こしたか

こうして報道が過熱化していき、舛添批判は〈世論〉化していく。だがなぜ『文春』スクープはそのような起爆力を持ったのか。そのポイントは「セコさ」への着目にあるというのが本稿の主張である。

『文春』記事が出る前、舛添が追及を受けていた問題は、彼の主張する「都市外交」のための高額海外出張費であり、数千万から数億という庶民にはピンとこない額だった。この批判に対して舛添は「トップが二流のビジネスホテルに泊まりますか。恥ずかしいでしょう」（4月1日、記者会見）と反論した。ところが、『文春』が暴いたのは、「毎週末に湯河原の別荘へ行くために公用車を使う」というきわめて「セコい」、あたかも庶民でもやりそうな「恥ずかしい」行為であった。だからこそ、「庶民」でもこれは「するべきでない行為」と断ることができた。そして、『文春』はその

後も毎号、「トップにあるまじきセコい」舛添スキャンダルを報じ続けた。舛添はこれに対して「違法とは言えない」という法律論で対抗しようとした。しかしそれは、「トップとしての尊厳を放棄し、法の網の目をくぐって公金を私的に使う、トップにふさわしくないセコい男」というイメージをむしろ強化するものでしかなかった。舛添が「違法ではない」ことを自分の正当性の根拠としたのに対して、「庶民」は「日常的な倫理感」をトップの正当性の根拠としたのである。

#### 5.4 昼の情報番組と視聴率—TV上の「王の追放」

舛添スキャンダルの〈世論〉化において、「セコい」という評価が決定的な役割を担っていることは、その後のTV報道の内容を見ると、一層明らかになる。

前述したように、舛添スキャンダルの記者会見では、平常時に比べて単に質問記者数が多いだけでなく、TV情報番組の記者の割合がとみに高かった。これは、記者会見の時間帯が昼の情報番組の放送時間と重なっており、舛添問題を番組で取り上げるだけでなく、より劇場性の高い生中継が行われたことにもよる。舛添スキャンダルは、メディア・イベントとして挙行されたのである。

表3に、昼の情報番組「情報ライブ ミヤネ屋」(日本テレビ)と「直撃LIVEグッディ！」(フジテレビ)の舛添関連放送内容を示した。ここから見てとれることは、これらの番組は、まさに舛添の「セコさ」に焦点を当て、彼がいかに(あらゆる意味で、長い時間にわたって)「セコい」人間であり、その「セコさ」の上に「セコく」居直ろうとしているかを糾弾し続けたのだった。

表3 昼の情報番組で報じられた舛添問題<sup>(14)</sup>

日付	番組	内容(一部速報による要約)
4.27	ミヤネ屋	“高額出張費”の舛添知事・公用車で毎週末別荘
4.28	グッディ	舛添知事が公用車で毎週末湯河原の別荘へ
5.11	グッディ	舛添知事が“家族旅行や家族との食事”を政治資

		金収支報告書に記載疑惑
5.12	グッディ	舛添氏続報①独自取材!“家族で通う”店 “セコい、小さい、真しい”元妻片山さつき
5.13	ミヤネ屋	生中継PM2時〜舛添知事いよいよ会見!
5.13	グッディ	緊急生中継 舛添要一東京都知事 政治資金問題を 表明 その時、元妻片山さつき議員は?
5.16	グッディ	舛添都知事に新たな疑惑 ネットオークションで購 入した絵画を収支報告書記載
5.18	グッディ	舛添氏政治資金流用疑惑
5.19	ミヤネ屋	舛添東京都知事にまたまた疑惑
5.19	グッディ	家賃収入約44万円 政治資金流用疑惑続報
5.20	ミヤネ屋	今週も舛添知事会見を生中継!出るわ出るわ“公私混 同”疑惑…今度はどう表明?!ほか
5.20	グッディ	舛添氏政治資金流用疑惑 第2回目の会見は…“激し い第三者の目で…”のオンパレード
5.23	グッディ	政治資金流用疑惑続報 一向に晴れない疑惑
5.24	グッディ	舛添都知事公用車疑惑を追跡
5.25	グッディ	舛添都知事(67)きょうにも注目の“第三者”発表 都 議会会派にグッディ! 緊急アンケート
5.26	グッディ	美術館長が証言 舛添氏の美術鑑賞の実態 湯河原でもバジャマと肌着を政治資金で購入 都民は怒っています! 緊急アンケート
5.27	ミヤネ屋	舛添知事は今週も会見!精査&第三者
5.27	グッディ	速報! 都知事注目の釈明会見に怒りのツイート
5.30	グッディ	舛添都知事(67)視察は美術館側の要請のはずが…グ ッディ調査ではほぼ “呼んでない”
5.31	ミヤネ屋	舛添知事あす都議会…追及必至どう逃げる
5.31	グッディ	明日から都議会 所信表明で何を語る?
6.1	ミヤネ屋	都議会開会所信表明で舛添知事 “名言”出るか
6.1	グッディ	「ファーストクラスはもうやめる…」所信表明 演説を聞いた与党野党の都議会メンバーは?
6.2	ミヤネ屋	舛添都知事 “都議会開会中”に調査報告も…自公が追 及?新展開へ元検事・住田弁護士が一刀両断&舛添金 言集にあの論者が叩
6.2	グッディ	所信表明に有権者の怒り沸騰 舛添都知事続報
6.3	ミヤネ屋	舛添金言あ然映像&今日も記者バトル生中継
6.3	グッディ	都知事定例会見 調査報告はいつになるのか?

6.6	グッディ	会見で何を語るのか? 時事通信社田嶋氏が予想
6.7	ミヤネ屋	調査結果を徹底分析! “不適切”連発も続投意欲…追及 必至外添知事VS 都議会速報
6.7	グッディ	「違法ではないが不適切」を連発 第三者の目の元検事弁護士とは…?
6.8	グッディ	都議会一般質問 災害・事故発生にも満河原
6.9	ミヤネ屋	外添都知事(1)新展開!集中審議は
6.9	グッディ	外添都知事(67) 総務委員会で集中審議決定!
6.10	ミヤネ屋	続vs 記者…外添知事とことん会見ほか
6.10	グッディ	外添都知事(67)都議会の集中審議を前に何を語るの か? 再び緊急ツイッター大募集 スクープ!グッディ独自入手!豪華別荘写真
6.13	グッディ	都議会の集中審議生中継!! ※緊急ツイッター投票 ※ホテル三日月で会った出版社社長は誰? ※音楽鑑賞やプロ野球に公用車を家族と利用? ※美術品の寄付に新たな疑惑?
6.14	ミヤネ屋	“鉄仮面”外添知事VS 怒れる都議会「集中審議」各 党追及、都民はどう見た?
6.14	グッディ	“ホテル三日月”に泊ってみた! 領収書の新しい疑問徹底追跡! きょう議会運営理事会で、不信任決議案を自民も含 め8会派で一斉提出、明日提出へ
6.15	ミヤネ屋	どうなる外添知事
6.15	グッディ	外添都知事(67)午前10時ごろ、辞職願提出 ※スクープから私的流用疑惑そして辞職まで ※きのう(14日)一日の表情から決意の瞬間 ※波乱に満ちた半生とは? ※どうなる? ポスト外添
6.16	ミヤネ屋	辞職決断!次は誰?その強大権限を徹底解剖
6.16	グッディ	外添都知事(67)都議会で語った“最後の言葉” 17日定例会見キャンセル、20日集中審議も中止
6.17	ミヤネ屋	会見拒否でvs 記者ファイナル!…ポスト外添
6.17	グッディ	※定例会見キャンセル…聞きたかったこと… ※報道から辞職に至るまでの3カ月
6.20	グッディ	ポスト外添は誰? 候補者を徹底紹介 ※何も説明しないまま…外添都知事最後の登壇

		※親戚が告白 外添氏の原点は“脱貧乏意識”
6.21	ミヤネ屋	“ポスト外添”は誰だ?歴代都知事選を徹底検証
6.21	グッディ	都知事きょう辞職・記者たちが見た2年4カ月
6.22	ミヤネ屋	リオ視察に都議27人も必要?高額出張費問題
6.22	グッディ	都議会議員のリオ五輪視察も高額!
6.23	ミヤネ屋	逃げて?外添前都知事の疑惑数々…絵画&会議費&飲 食代&別荘売却など独自追跡
6.23	グッディ	特別展覧会運搬?外添氏の美術品はどこ?
6.24	グッディ	ポスト外添 名乗りを争うのは誰なのか?
7.13	ミヤネ屋	都知事選の行方?外添氏は今どこで何を?
8.5	ミヤネ屋	“外添退場”2か月…小池節で定例会見復活ほか

ここで留意すべき点は、この糾弾は、必ずしもTVや雑誌などの独断的視座ではないということである。今日のTVでは視聴率がきわめて重要である。番組構成は、コンテンツとそのコンテンツが獲得する視聴率によって決まる。外添スキャンダルにおける「セコさ」糾弾は、視聴率との相互作用によって増進されたとみることができる。

また、表3にも示されているように、今日の情報番組では、リアルタイムでTwitterなどから視聴者の意見を求め、オンエアする。これもまた、視聴者の意向が番組編成に従来よりも強く影響する要因となる。

こうして、記者会見のTV生中継は、視聴者参加型のメディア・イベントとなり、「都知事という「王座」にいた者が、実はセコく、卑しい「偽王」でしかなかった」という集団的審判にもとづく、「王の追放」の儀式が、生々しく、しかも粛々と、TV画面にアップされたのであった。

図14に、この「セコさ」糾弾の間メディア空間を図示する。

表4 昼の情報番組の外添審議の視聴率<sup>(15)</sup>

月日	番組	視聴率	備考
5.13	ミヤネ屋	7.3%	前日 6.3%
	グッディ	4.2%	前日 3.0%

	ゴゴスマ	2.4%	前日 1.8%
6.13	ミヤネ屋	10.1%	前4週平均より2ポイントアップ
	グッディ	5.6%	前4週平均3.1%
	ゴゴスマ	4.9%	前4週平均より2ポイントアップ

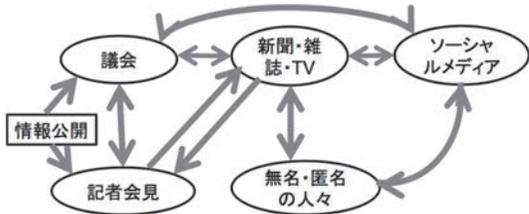


図14 「セコさ」糾弾の間メディア空間

いない候補者を応援した場合、「除名などの処分対象になる」との文書を自民党国会議員や地方議員に配布した。

弁護士の宇都宮健児も7月11日に出馬表明を行ったが、7月12日に野党統一候補として元ジャーナリストの鳥越俊太郎が立候補した後、7月13日に出馬を辞退した。

こうして、ポスト舛添の都知事選は、小池、増田、鳥越の主要三候補の間で戦われることになった（都知事選の経緯は表5参照）。

表5 舛添辞職から都知事選挙まで

## 6 2016年東京都知事選挙

### 6.1 2016年東京都知事選挙の動態

舛添の辞任に伴い、直ちに次期東京都知事選挙の準備が始まった。

2年前に選挙があったばかりということで、候補者として誰がいるのかについて混乱するなかで、早くに名前が挙がったのは、民進党の蓮舫だった。知名度、人気とも高く、立候補すれば当選確実ともいわれたが、蓮舫はその意思がないことを舛添辞任の日に明言した。

反対に、早い時期に、自ら立候補の意思を表明したのが、自民党の小池百合子だった。小池は自民党員であるにもかかわらず、自民党に伺いを立てる前に、立候補を表明し、その後で、自民党に推薦の依頼を行った。これに対して自民都連は激怒し、推薦しなかったが、小池は7月6日正式に出馬表明を行った。

7月8日にはタレントの石田純一が野党統一候補なら出馬する、との意向を表明した。石田の表明はメディア上で大きな話題となったが、推薦は得られず、7月11日には出馬断念を発表した。

自民都連は、7月11日、自民党推薦候補として増田寛也を擁立するとともに、「党が推薦して

6月15日	舛添都知事辞職願提出
6月21日	舛添都知事辞職
6月21日	蓮舫、都知事選不出馬明言
6月29日	小池百合子出馬表明
7月4日	区長会、増田に出馬要請
7月6日	小池百合子正式出馬表明
7月8日	石田純一条件付立馬意向
7月10日	参院選
7月11日	宇都宮健児出馬表明
7月11日	石田純一出馬断念
7月11日	増田寛也、出馬表明
7月11日	増田・宇都宮・小池記者会見
7月12日	鳥越俊太郎 出馬表明会見
7月13日	立候補予定者、日本記者クラブで記者会見
7月13日	宇都宮、出馬辞退表明
7月14日	都知事選告示
7月19日	小池・鳥越・増田がパイクングに生出演、小池、17日の失言を謝罪
7月20日	7月21日発売の週刊文春の記事に対し鳥越抗議
7月21日	週刊文春に鳥越スキャンダル掲載
7月24日	小池百合子裏金疑惑を日刊ゲンダイが報じる
7月26日	石原慎太郎、小池批判
7月27日	7月21日発売の週刊新潮の記事に対し鳥越抗議

7月28日	週刊新潮に鳥越スキャンダル掲載
7月29日	宇都宮、鳥越心援演説を辞退
7月31日	都知事選挙
8月2日	小池百合子、都知事就任

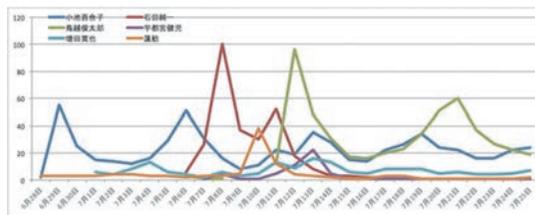


図15 Googleトレンドによる2016年6月28日～2016年7月25日までの都知事候補者（名前が挙がった人）たちの検索数推移（日ごと）<sup>(16)</sup>

### 6.2 東京都知事選の〈世論〉

このような動きに対して、〈世論〉はどのように反応したのだろうか。図15はGoogleトレンドによる各候補者の相対検索数推移である。

これによれば、最大の検索数を獲得したのは、石田純一であり、続いて鳥越俊太郎である。注目度はやはりタレント的な人物の方が高くなるようである。

しかし、小池は、早い時期からいくつかのピークをつくりつつ、全体として安定的に検索数を維持している。これは、小池が戦略的に話題づくりを行った結果とも考えられ、結果として選挙の勝利に繋がったと考えられる。

一方、鳥越には、出馬表明時と、もう一つ顕著なピークがある。それだけを考えれば、小池と遜色がないようだが、後半のピークは、『週刊文春』が掲載したスキャンダルによるものであり、それがネガティブに作用したことも惨敗の理由の一つと言えるだろう。

増田については、全期間を通じてほとんど検索数は少ないままで、組織依存型の選挙戦であったことがわかる。

2016年都知事選では、表6に示したように、報道機関による情勢調査も、いずれも同じような見方となっている。

表6 報道機関による情勢調査

	報道機関	見出し
序盤情勢	東京新聞	小池、鳥越両氏競る 増田氏追走、4割は未定
	ニコニコ	小池氏幅広い支持で優位鳥越氏追い上げ増田氏続く
	日経、毎日、共同	小池百合子氏と鳥越俊太郎氏が競り合い、増田寛也氏が追う
	産経	小池百合子氏が一歩リードし、鳥越俊太郎氏と増田寛也氏が急追する展開
終盤情勢	読売新聞	小池・増田氏競り合い、鳥越氏が追う
	日経新聞	都知事選、小池氏先頭に終盤なお接戦
	産経新聞	小池百合子氏リード保つ 追う増田寛也氏、伸び悩む鳥越俊太郎氏
	毎日新聞	<都知事選>小池氏リード 増田氏、鳥越氏追う
	ニコニコ	小池氏幅広い支持で優勢維持 増田氏追い上げ 鳥越氏苦戦

### 6.3 東京都知事選の結果

2016年7月31日、東京都知事選挙の投票が行われ、即日開票された。投票率は59.73%（男58.19%、女61.22%）で、舛添が選出された前回2011年都知事選の46.14%（男46.46%、女45.83%）を大きく上回った<sup>(17)</sup>。

結果は、小池百合子が約291万票を獲得し、二位の増田寛也（約179万票）、三位の鳥越俊太郎（約134万票）に圧倒的な差をつけて勝利した。

東京都知事選がローカルな問題ということで、開票速報番組は、NHK、テレビ東京、TOKYO MXの三局でしか放送されなかった。しかしNHK（20:00～20:50）の平均視聴率は20.0%を記録

した。同日に放送された人気の大河ドラマ『真田丸』の視聴率は14.5%だった。また、テレビ東京『池上彰のニッポンの大問題～都知事選スペシャル～』第2部（19:00～21:00）の平均視聴率は9.6%、とくに20時台は10.7%に達した<sup>(18)</sup>。

投票率、視聴率とも、2016年都知事選への高い関心度を示すものだった。

2016年8月5日に行われた初めての定例記者会見<sup>(19)</sup>で、小池は、記者からの質問に答えて、「出張旅費など事業の総点検」「待機児童問題の解決」「韓国人学校への土地貸与の白紙撤回」を表明した。（ちなみに、この日の定例会見で質問に立った記者は、新聞社6人、テレビ局9人、ネットニュースサイト1人、フリー1人だった）。

小池の応答は、本稿で見てきた一連の〈世論〉運動の底流にあった問題に対する一つの明快な答えであった。そのせいもあってか、各報道機関の世論調査でも、都知事としての小池を歓迎する人の割合は、75%（NHK, 8.5～7）、78.8%（産経・FNN, 8.6-7）、76%（JNN, 8.6-7）、64%（毎日, 8.3-4）と高い数値を示している。

これは、「野党統一候補」はもとより「与党統一候補」よりも、人々が感じるリアリティ（その正否は問わず）のパワーが「現実」を生み出していく状況といえる。

こうして、現時点（2016年8月9日）までの時点では、2016年の一連のスキャンダルは、結果として、小池への高い支持に帰着したようである。

しかし、本稿の主張の一つでもあるが、〈世論〉を動的に捉えようとしたとき、それはある均衡点に達して終わるものではない。現時点の〈世論〉は、またさらにどこまでも再帰的自己創出し、変化していく。

すでに、小池についてもスキャンダルがささやかかれており、『週刊文春』2016年7月28日発売号には、小池に敵対した自民都連幹事長の内田茂、野党推薦候補の鳥越俊太郎と並んで、小池を支援する音喜多駿都議会議員のスキャンダルも掲載さ

れている。今後の展開をさらに注視していく必要がある。

## 7 結論

本稿では、主として2016年前半に起こったポリティカル・スキャンダルの動態を、間メディア性、およびスキャンダル間の相互関係という視点から検討した。

その結果、主として以下の知見が得られた。

- (1) 間メディア社会においては、スキャンダルの爆発力は以前より大きい
- (2) 間メディア社会のスキャンダルは無名・匿名のオーディエンスによって引き起こされることが多い
- (3) 間メディア社会のスキャンダルは、その問題の大きさより、無名・匿名のオーディエンスのリアリティに訴えかけたとき、〈世論〉として可視化される
- (4) 間メディア社会のスキャンダルがいったん〈世論〉化すると、無名・匿名のオーディエンス以外に「仕掛け人」のようなものがいたとしても制御はできなくなる
- (5) 間メディア社会のスキャンダルは、収まったようにみえても、何かきっかけがあれば改めて噴出する、「地下水流」的性質を強めている。そのため「時効」「水に流す」という対応が無効となる。

これらの特性から、間メディア社会では、スキャンダルの頻度は増え、これを政治的に〈世論〉化しようとする動きが活性化すると予想される。社会的公正性の観点からこれをどのように評価するか。またスキャンダル〈世論〉の制御困難性が社会秩序を混乱させる危険をどのように回避するか。そして、間メディア社会における〈世論〉の動態を、いかに「健全な民主主義社会」へと接続するか。これらが、本研究が遠望する最終的問いである。

ただし、本稿のような枠組みによる分析については、使うデータや方法論などについて、さらに検討すべき課題も多い。

第一に、本稿ではネットの動きを示すデータとしてGoogleトレンドのデータを使った。しかし、このデータは、もとより研究用に公開されているものではなく、精確さや安定性などについて保証されたものではない。結果については、この点を保留して見なければならない。かといって、他のビッグデータも、それぞれに難点がある。現在、ビッグデータを用いた分析に注目が集まっているが、まだ、検討すべき点は多い。

第二に、本稿の枠組みとしての複雑モデルは、その相互作用の複雑性のために、定量的な解析が困難であり、論理もわかりにくくなる。この困難にいかに対応するか。今後シミュレーションなどの方法の適用可能性なども検討していきたい。

### 謝辞

この研究は、平成26年度の日本学術振興会課題設定による先導的人文学・社会科学研究推進事業領域開拓プログラム「リスク社会におけるメディアの発達と公共性の構造転換～ネットワーク・モデルの比較行動学に基づく理論・実証・シミュレーション分析」(研究代表者：遠藤薫)に対する助成により遂行された。

### 注

- (1) 遠藤 (1998) 参照
- (2) データ出所：Googleトレンド (2016.6.24 閲覧)
- (3) データ出所：総務省 (2015) 『平成27年度版情報通信白書』
- (4) データ出所：同上
- (5) データ出所：Googleトレンド (2016.8.7 閲覧)
- (6) データ出所：Googleトレンド (2016.8.7 閲覧)

- (7) データ出所：Googleトレンド (2016.6.26 閲覧グラフは著者作成)
- (8) 遠藤 (2016d) より転載
- (9) 2016年3月16日「毎日新聞」夕刊
- (10) 東京都報道発表資料 [2016年4月掲載] 「大韓民国政府からの東京韓国学校への協力要請について<http://www.metro.tokyo.jp/INET/CHOUSA/2016/04/60q4p201.htm>
- (11) データ出所：Googleトレンド (2016.7.23 閲覧)
- (12) 「舛添都知事が公用車で温泉地別荘通い」<http://shukan.bunshun.jp/articles/-/6115> (2016.8.9最終閲覧)
- (13) データ：東京都議会会議速記録
- (14) 「ミヤネ屋」については、「情報ライブ ミヤネ屋 過去の放送内容」参照。( [http://www.ytv.co.jp/miyaneya/backnumber/result.php?page=1&broad\\_date=0&keyword=舛添&corner\\_name=0](http://www.ytv.co.jp/miyaneya/backnumber/result.php?page=1&broad_date=0&keyword=舛添&corner_name=0) ) 2016.8.6閲覧  
「グッディ」については、「直撃LIVE グッディ! 過去の放送内容」参照。( [http://blog.fujitv.co.jp/goody\\_archive/](http://blog.fujitv.co.jp/goody_archive/) ) 2016.8.6閲覧
- (15) データ：ビデオリサーチ (関東地区), 参照：2016年5月16日付日刊スポーツ「舛添都知事会見で各局の視聴率上がる」、2016年6月18日付朝日新聞「舛添氏報道、テレビ過熱 異例の高視聴率に各局は」
- (16) データ出所：Googleトレンド (2016.7.29 閲覧)
- (17) ただし、2014年の都知事選の日、東京は突然の大雪に見舞われた、という事情はある。
- (18) 視聴率はビデオリサーチ (関東地区) による。
- (19) 小池知事「知事の部屋」／記者会見 (平成28年8月5日), < <http://www.metro.tokyo.jp/tosei/governor/governor/>

kishakaiken/2016/08/05.html>, Accessed 2016, August 6.

### 参考文献

- Anderson, Benedict (Verso, 1983, 2nd edition, 1991, Revised edition, 2006) *Imagined Communities: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism*. (白石隆・白石さや訳 (1997) 『増補 想像の共同体: ナショナリズムの起源と流行』, NTT出版)
- 安野智子・編 (2016) 『民意と社会』中央大学出版部
- Beck, Ulrich (2011) “Varieties of Second Modernity and the Cosmopolitan Vision”. (油井清光訳, 2011, 「第二の近代の多様性とコスモポリタンの構想」ウルリッヒ・ベック, 鈴木宗徳, 伊藤美登里編 『リスク化する日本社会—ウルリッヒ・ベックとの対話』岩波書店)
- 遠藤薫 (1998) 「インターネットと国際関係—グローバル世界の力学」高田和夫編 (1998) 『国際関係論とは何か—多様化する場と主体』(p.25-46) 法律文化社
- 遠藤薫・編著 (2004) 『インターネットと〈世論〉形成—間メディア的言説の連鎖と抗争』東京電機大学出版局
- 遠藤薫 (2016a) 「ソーシャルメディアと公共圏—間メディア空間における合意形成は可能か?」公開シンポジウム「リスク社会における公共性の構造転換と社会関係資本—計算社会科学からの挑戦 第2回」報告資料
- 遠藤薫 (2016b) 「〈マツリのあと〉と〈あとのマツリ〉—選挙はスキャンダル・ポリティクスを超えられるか?」『politas参院選・都知事選2016』(<http://politas.jp/features/10/article/491>)
- 遠藤薫・編著 (2016c) 『ソーシャルメディアと〈世論〉形成—間メディアが世界を揺るがす』東京電機大学出版局
- 遠藤薫 (2016d) 「間メディア・ムーブメントの拡大と収束—「保育園落ちた」運動を事例として」『学習院大学法学会雑誌』第52巻1号
- Giddens, Anthony, (1994), *Beyond Left and Right: the Future of Radical Politics*, Polity Press. (松尾精文・立松隆介訳 (2002) 『左派右派を超えて—ラディカルな政治の未来像』而立書房)
- 萱野稔人・森達也 (2008) 「討議 民意の時代」『現代思想』2008年1月号, p.56-73.
- 木下ちがや (2008) 「現代のコンフォーミズム—「民意」の政治学」『現代思想』2008年1月号, p.98-110.
- 前田幸男 (2014) 「「民意」の語られ方」日本世辞学会編 『年報政治学』2014-I, pp.12-36
- Mouffe, Chantal, 2005, *On The Political*, Routledge. (酒井隆史・監訳 (2008) 『政治的なものについて—闘技的民主主義と多元主義的グローバル秩序の構築』明石書店)
- Sunstein, Cass (2001) *Republic.Com*, Princeton University Press. (石川幸憲訳 (2003) 『インターネットは民主主義の敵か』毎日新聞社)
- Thompson, John B., 2000, *Political Scandal: Power and Visibility in The Media Age*, Polity Press.



---

## 特集「世論」・論文

---

### 8・12天津爆発事故における中国ネット世論の形成

#### — 新浪微博の分析を通じて

The formation of Chinese online public opinion on 8・12 Tianjin Explosion , Through the analysis of Xinlang Weibo

キーワード：

ネット世論, 新浪微博, 8・12天津爆発事故, 中国メディア, 突発事件

keyword：

Public opinion, Xinlang Weibo, 8・12 Tianjin Explosion, Chinese media, emergency

上海師範大学 陳 雅 賽

Shanghai Normal University humanities and communication college Yasai CHEN

---

#### 要 約

本稿は、8・12天津爆発事故（以下8・12事故と略す）について、事故直後どのような世論がどのように形成されたのかを明らかにするために、新浪微博の公式的なニュース配信アカウント「头条新聞」の8・12事故に関する書き込みの主題、フレーム、情報源、イメージ、批判対象及び人気書き込みに付随する人気コメントの内容を分析した。その結果明らかとなったのは以下の五点である、第一に、新浪微博の公式的なニュース配信アカウント「头条新聞」の書き込みは主に情報伝達機能や公権力の監視機能を果たした。それらの書き込みに対するコメントは主に公権力の監視機能を果たした。第二に、爆発原因に関する政府や瑞海集団への責任追及、消防士の不当な救援措置の指摘、死亡者数や事故による環境汚染データへの不信、メディアの報道への不満、市民による事故発生後の詐欺行為など不適切な行為への批判との世論が形成されている。第三に、政府の事故対応がどのような世論が形成されるかに大きな影響を与えている。第四に、事故経験者から発信された事故経緯など第一次情報がまとめられ、ニュースの形態で配信されたオリジナル情報が過半数であったことは、フォロワーが少ない一般ユーザーによる事故経緯などの情報が速く、広く拡散できるルートが新たに生まれたといえよう。第五に、形成されたネット世論が、死亡者数や事故による環境汚染データを隠蔽しようとした天津市政府の情報開示や中央政府が事故原因を追究したことに後押しする力になった。

## Abstract

This paper clarifies the formation of online public opinion through the analysis of micro-blog's posts of the 8・12 Tianjin explosion. The conclusions can be summarized as the following five points. 1) During the accident, the micro-blog mainly performed the function of information dissemination and supervision, and the comment of the posts mainly performed the function of supervision. 2) The online public opinion mainly concentrated in the accountability of government and Ruihai company, the problem of fire protection, the Number of death and environmental pollution data from government were distrusted. 3) The attitude of the government's accident correspondence has a great impact on the formation of online public opinion. 4) The 「Headlines」 account gather the information from the people who experienced the accident ,and then edit these and sent them as news. This kind of information transmission made the information spread much more rapidly than sent by the personal accounts. It is means that a new kind of information spread mode is emerged. 5) The online public opinion has prompted the government investigation and information disclosure.

(受付：2016年3月31日，採択：2016年8月15日)

## 1 はじめに

2015年12月末時点での中国のインターネット利用人口は6.88億人となり、半数以上の中国国民がインターネットを利用するようになった<sup>(1)</sup>。ネットメディアは統制されている既存メディアより、ネットユーザーに大きな言論空間を提供している。このように、政治参加ルートがほとんどない中国において、インターネットは中国国民が政治に参加するための重要なルートとなり、中国社会に民主化をもたらす可能性も期待されている。現実では、この十年間ネット世論が多くの社会事件の解決にポジティブな影響を与えるようになってきている。たとえば、2007年のアモイのPX事件、2013年の7・23高速列車脱線事故では、ネット世論が人権、政府のアカウントビリティを高めるのに重要な役割を果たした（陳 2015：Luo 2014）。これらの事件では、ソーシャルメディアはネット世論の形成に決定的な役割を果たした。2007年のアモイのPX事件では、アモイの地元の掲示板が世論をリードする機能を果たしたほか、2013年の7・23事故では、微博（ウェイボ、中国版のTwitter）がネット世論の形成に顕著な力を果たした。事件の規模、発生地が違うなど要素のほか、発達が著しいソーシャルメディア社会に突入した中国では、それぞれのメディアがネット世論の形成に果たす役割はソーシャルメディアの動向において変わると言えるだろう。

本稿で取り上げる微博は、中国で広く利用されており、アクティブユーザー数は2015年9月の時点で前年度2014年に比べて48%増加し、2.12億である<sup>(2)</sup>。特に重大な突発事件が発生した際、その情報が微博上に投稿されることによって、事件の情報や事件の問題が広く知れ渡り、それがまたほかのメディアによってフィードバックされて、その問題が可視化され、世論をリードするようになる。そこで、微博のようなソーシャルメディアが突発事件<sup>(3)</sup>のネット世論形成に果たす

役割に関する研究は極めて重要である。

本稿は、2015年8月12日に中国天津市にある瑞海国際物流有限会社の危険物倉庫では発生した大規模な爆発事故（以下「8・12事故に略す」）におけるソーシャルメディアの発信を事例として、どのようなネット世論が形成されたのか、微博がネット世論の形成にどのような機能を果たしているのか、微博が政府の対応に影響を与えているのかを考察したい。この8・12事故では、8月27日までの死者数は145人となっており<sup>(4)</sup>、周辺の住民に甚大な被害をもたらした。事故が発生した直後、事故の経験者が微博、微信などソーシャルメディアを通じて事故の現場情報を伝え、事故現場にいる被害者の助けを呼びかけ、病院の医療関係者が市民に献血を呼びかけた。一方、事故救援の方法の問題、死者数の隠蔽、事故関係企業と政府関係者との癒着、中国政府の無責任などの指摘が殺到した。ネット上のこれらの批判を受けて、政府は多くの疑問や批判に回答し、関連幹部が謝罪した。また、事故半年後2016年2月5日に、最終的な調査結果が発表された。その結果では、検察機関は行政関係者25人を強制的に捜査したほか、調査グループは調査した市の責任者ら123人のうち、74人についての処分を求めている<sup>(5)</sup>。このような結果には、ネット世論に後押しする力があると思われる。

そこで本稿では、8・12事故で微博はどのようなネット世論が形成されているのか、その世論はどのように形成されたのか、微博はネット世論の形成にどのような機能を果たしているのか、ネット世論が政府の対応にどのような影響力を与えているのか、の問題点を、微博の書き込みや書き込みに付随するコメントの内容分析と政府の記者会見上の対応への考察を通じて明らかにするが目的である<sup>(6)</sup>。

## 2 先行研究及び研究の意義

21世紀に入って、ソーシャルメディアの普及に伴って、ソーシャルメディアが世論研究の新たな研究対象になり、ソーシャルメディアと世論形成に関する研究が盛んになってきた。ネット世論形成におけるネットメディアの構造を考えるにあたって、遠藤(2010:123)は「ネットは多様な小公共圏群から構成されるというダイナミズム」を提起した。この論に基づき、陳(2015:124)はインターネットでは開かれた世論の場として、「掲示板、ツイッター、ブログなど意見を発信できる『小公共圏』が存在している」と指摘した。しかし、これらの「小公共圏」はそれぞれの利用者の特徴やそれぞれ自身の機能の特徴によって、各ネット世論事件において、世論の喚起には異なる機能を発揮し、異なる影響力を与えると考えられる。以上の論に基づき、本稿では「ネット世論」は特定の事件に関する、ネット上の開かれた「小公共圏」に集まる可視化された集合的意見であるとみなす。

中国のネット世論に注目した研究としては、まず崔(2012:29)は2003年～2011年のネット世論事件を取り上げ、2007年までのネット世論事件の「非政治性」と2007年からネット世論事件の「政治性」が顕著になっていると各時期のネット世論の特徴をまとめた。ネット世論の力の拡大に伴って、中国政府がネット世論への監視工作も始めている。ネット警察のほか、人民網ネット世論監視観測室のような多くの政府系のネット世論監視観測室が立ちあげられ、毎年中国のインターネット世論状況に関する年度報告書を発表し、政府の世論状況の把握にデータを提供し、世論の誘導や対応に献言する。7・23鉄道事故以降、習近平体制がネットメディアの情報統制を強め、前向きな世論を作り出すなどネット世論の主導権を民間から奪う姿勢を見せている<sup>(7)</sup>。このような背景の下では、中国のネット世論は政治問題、社

会問題をめぐる政策決定、行政対応に影響を与え続けられるかどうか懸念がある。そのため、このような環境におけるネット世論の形成が政府を動かすかどうかを改めて検討する必要がある。他方、ネット世論形成における既存メディアとネットメディアの連動関係に関する研究も少なくない(陳2015:陳2014:劉2014:川村2011)。これらの研究は社会的な事件のネット世論の形成は、既存メディアとネットメディアが相互参照した結果であるという認識が一致している。

中国の重大な事件に関する世論形成を考察する研究として、Xiao(2011)、Luo(2014)、高(2011)、陳(2015)、劉(2014)、などがあげられる。これらの研究はネット世論が中国社会に民主化をもたらす可能性があるかどうかという角度から、ネット世論の形成場となる各種のネットメディア「小公共圏」の発信内容を分析した。そのなかで、陳(2015)は7・23鉄道事故に関する微博、掲示板、ニュースサイトの三つのネットメディアの発信内容や微博、掲示板の二種類のソーシャルメディアの書き込みに対するコメントを報道主題、情報源、報道イメージ、発信フレームとの項目から分析した。その結果、ネットメディアが既存メディアと相互参照して形成されたネット世論が既存メディアにおける監視機能の向上を促進し、政府の政策や制度の設定に民意を反映させる可能性が広げられたことを明らかにした。また、劉(2014)は「労働教養制度<sup>(8)</sup>の改革・撤廃」を事例として取り上げ、2003年～2012年掲示板における労教問題に関する書き込みの分析や2012年微博における「唐慧労教案<sup>(9)</sup>」に関する書き込みの内容分析を行った結果、「唐慧労教案」で労教制度を批判する世論の高まりが形成され、制度の撤廃に拍車をかけたことがわかった。陳(2015)と劉(2014)の書き込みの分析項目は本稿で参考した。しかし、二者の研究とも事件の発展に従って変化し続けるネット世論について分析していない。

8・12事故におけるネットメディアの発信に焦点を当てた研究は、魏・代 (2015), 王・周 (2015), 馬・劉 (2015), 肖・郭 (2015) がある。魏・代 (2015), 王・周 (2015) は8・12事故に関する流言がネットメディアで形成されるメカニズムを考察した。王・周 (2015) は微博の8月13日～16日の発信内容を分析し、大げさに伝えられた事故影響に関する情報、事故原因に関する捏造、関連政治人物の人事変動に関する流言などが微博で多く伝えられたことを明らかにした。その原因について、王・周 (2015) は、それらの情報は市民に最も求められているが、既存メディアがそれらの情報を報道していないためであると指摘した。魏・代 (2015) も同様の観点を持っている。また、肖・郭 (2015) は8・12事故に関する天津市政府が主催した10回の記者会見における政府の対応の問題点を、ネットユーザーの批判的な世論と合わせて検討し、政府部門が突発事件に対応する際、ソーシャルメディアを活用し情報伝達や市民からの疑問に迅速に回答すべきと提案した。このような政府の世論誘導に献言する研究は中国のネット世論研究の代表的な研究の一つである。以上のように、8・12事故に関して、これまでの研究は現象の紹介に留まっているものが多く、どのような世論がどのように形成され、どのような影響を与えているのかの問題についてデータに基づいた実証的な考察が十分に行われてきたとは言い難い。

### 3 8・12天津爆発事故の経緯

近年、中国では突発事件が発生した直後、微博や微信 (ウェイシン、中国版のLine) などソーシャルメディアを通じて第一報が流されることが多い。ソーシャルメディアが突発事件の速報における情報発信機能が既存メディアより圧倒的に強い。また、ソーシャルメディアは比較的自由に発信出来るため、突発事件に関する公権力への責任追及などコメントが既存メディアを介さずに直接

発信することで、政治批判的な世論が形成されるにつながる可能性がある。今度の8・12天津爆発事件の第一報もソーシャルメディアから発信された。ここでは、この事故におけるネットメディアの動きと政府の対応の流れに沿って整理しておこう。

2015年8月12日の夜11時半ごろに中国天津市天津港にある瑞海国際物流有限会社の危険物倉庫で大規模な爆発事故が発生した。爆発現場から半径2km圏内にある建物の窓ガラスが割れ、現場近くの住民は「2度の爆発があり、昼間のような明るさだった」と語った<sup>(10)</sup>。

事故が発生した直後、事故現場付近の住民が爆発、火災が発生した様子や自宅の窓ガラスが割れ、市民が街中に避難する様子など被害の写真や動画を微博、微信などソーシャルメディアを通じて発信した。

「中青」ネット世論観測室の観測結果によると、翌日の13日の20時まで、8・12事故に関するネット上の発信が5730万5153件、そのうち、ニュースサイトは68万9476件、微博は5658万7458件、掲示板は9394件、ブログは1876件、微信は1万8949件であった<sup>(11)</sup>。微博はほかのネットメディアより、8・12事故に関する発信が遥かに多かった。また、艾利艾シンクタンクの統計によると、8月14日15時まで、8・12事故に関する報道及び転載報道が28.2万件、新浪微博の書き込みが317万件、新浪微博の「天津港大爆発」と「天津唐沽大爆発」という二つの「微話題」<sup>(12)</sup>の閲覧回数は24.3億、微信の「公衆号」<sup>(13)</sup>による発信は1万1845件であった<sup>(14)</sup>。以上のデータに基づき、8・12事故が発生した直後、ネットメディアは事故に関する主な議論場になっている。とりわけ、新浪微博が主要な世論形成場とも言える。

8月13日から16日まで、天津市政府が6回の記者会見を開き、事故に関する情報を公開したが、ネット上では天津市政府の記者会見上の反応を批判した。指摘された問題点は、第1回の記者会

見では主に安全管理の関係者幹部が出席しなかったこと、事故現場にシアン化ナトリウム (NaCN) があるかどうかや爆発の原因への回答がなかった、質問回答の部分で記者会見が無断中断されたことである<sup>(15)</sup>。その後の5回の記者会見における政府の対応への批判は、記者会見の質問回答の部分が無断中断されたことや政府が爆発現場の倉庫の所蔵化学品を把握していない、正社員ではない消防士の死亡者数が隠されたことへの対応などに的が絞られた<sup>(16)</sup>。特に、第5回の記者会見では、行方不明の消防士の安否情報に関する質問に、政府関係者は「これは我々の権限範囲ではない」と一言で回答し、その後の記者の追及に対して、直ちに席を外した<sup>(17)</sup>。このような断続的な記者会では、原因究明や責任の所在は不明のままであった。

8月16日、李克強総理が事故現場で死亡した消防士の遺影にお辞儀し、記者会見での天津市政府の不適切な回答を批判し、「死亡した非正社員消防士は英雄であり、英雄には正社員と非正社員の区別はない。われわれが遺族や歴史に事実を伝える義務があるため、この事故を徹底的に調べる必要がある」と述べた<sup>(18)</sup>。ある意味で、天津政府が死亡した非正社員消防士の死亡者数を隠蔽したことへネット上の批判が反映された結果とも考えられる。これらの批判を受けて、天津市政府がそれ以降の記者会見では非正社員の消防士の情報を公開した。

8月18日に、国務院事故調査班が編成され、事故原因の究明や責任の追及のため徹底的に調査作業を行った<sup>(19)</sup>。

2016年2月5日に、最終的な調査結果が発表された。その結果では、検察機関は行政関係者25人を強制的に捜査したほか、調査グループは調査した市の責任者ら123人のうち、74人についての処分を求めている<sup>(20)</sup>。

このように、ソーシャルメディアで形成されたネット世論がある程度政府の事故関連情報の公開や責任の追及を促進した。

## 4 研究方法

### 4.1 研究対象

前述したように、中国では微博、微信、掲示板など多種のソーシャルメディアがある。それぞれの種類のソーシャルメディアがそれぞれの特徴を持つ。即ち、微博は、市民が自分で経験した事件を文章、写真、映像、音声で即時公開できる、情報の拡散が速い、広いというサービスである。掲示板は匿名で発信できるため、内部告発が容易になるサービスである(田辺 2016)。微信は閉鎖的で、仲間同士で深い会話がができるサービスである。そのため、微博と掲示板が開かれている公共圏といえるだろう。また、「8・12天津爆発事故の経緯」で述べた8・12事故の発生後のソーシャルメディアの動向によって、新浪微博が8・12事故に関するネット世論の主な形成場と言いうる。そこで、本研究は新浪微博をソーシャルメディアの代表として取り上げ、新浪微博における8・12事故に関する発信を分析する。一方、新浪微博では毎日膨大な書き込み数があるため、ここでは「微話題」の「天津港大爆発」、「天津唐沽大爆発」、「突発」、「熱点」における、「头条新聞」という新浪の公式なニュース発信アカウントからの発信及びそれに付随するコメントに絞って分析する。

「微話題」の「天津港大爆発」、「天津唐沽大爆発」、「突発」、「熱点」における「头条新聞」アカウントの発信を取り上げる理由は以下の通りである。

「微話題」は中国最大のソーシャルメディア新浪微博の、カテゴリー別に話題をまとめる最新の機能である。注目度が高く、社会の影響力の大きい微話題が「人気話題」<sup>(21)</sup>になり、新浪微博のホームページの眼立つ位置に表示される。したがって、人気話題の書き込みはネットユーザーに注目されやすいため、議論を起し、世論を喚起する機能が顕著である。8・12事故が発生した後、「天津港大爆発」、「天津唐沽大爆発」、「突発」、「熱点」という四つの「微話題」が頻繁に「人気

話題」に表示されたため、本稿は8・12事故に関する「天津港大爆発」、「天津唐沽大爆発」、「突発」、「熱点」の四つの話題に絞る。それらの「微話題」では何億もの発信アカウントおよび大量の書き込みがある。そのうち、「頭条新聞」という新浪ニュースセンターの公式なアカウントがあり、24時間でニュース価値がある情報を伝える。「頭条新聞」は既存メディアあるいはニュースサイトから発信された情報を転送することではなく、多くの発信は編集者が一般のアカウントから発信されたニュース価値のある情報確かめてから流される。そのため、市民が経験した事件・事故の事実は「頭条新聞」を経由して、広く、早く伝わる。また重大な突発事件の発生時、「頭条新聞」の発信はほかのユーザーに配信され、多くのユーザーに注目される仕組みになっている。

以上に説明したように、「天津港大爆発」、「天津唐沽大爆発」、「突発」、「熱点」、四つの「微話題」に投稿した書き込みに絞って、それらの書き込みの内容やそれらに付随するコメントを分析することは、話題の事件に関するネットユーザーの意見や態度を把握できると考えられる。そのため、「頭条新聞」の8・12事故に関する発信が最も話題性があり、注目されていると考えられるため事故のネット世論を検証するには最適と判断した。

#### 4.2 内容分析の手順

本稿では、8・12事故発生後から1か月後まで<sup>(22)</sup>、8月12日から9月12日までを対象期間とし、新浪微博の「天津港大爆発」、「天津唐沽大爆発」、「突発」、「熱点」における、「頭条新聞」アカウントによる8・12事故に関する書き込み及び書き込みに付随するコメントを分析した。

調査した結果、新浪微博では、該当書き込みは261件であった。また、書き込みに付随するコメントは、それらの261件の書き込みの評論回数や転載回数の上位10位の書き込みに付随するコメ

ントに絞り、500件が抽出された<sup>(23)</sup>。

以上に抽出された書き込みについて、主題、フレーム、イメージ（プラス、中立、マイナス）、指摘対象および情報源の各項目から分析し、抽出された書き込みに付随するコメントについて、発信者の態度や発信の内容を分析する。

重大な突発事件の報道では、メディアがその事件を、どのような視点から報道するのかを定める枠組みはメディアフレームと言われるものである。このような「認識枠組」としてのフレームが「メディア世論」の形成においては決定的に重要である（伊藤 2009：141-55）。また、メディアフレーム分析に基づく世論研究が多くなされている（大石 2007：楊 2012：陳 2015）。そのため、本稿は8・12事故に関するネット世論を分析する際、フレームという概念を取り入れる。ここでは本稿の発信フレームの分類の根拠を、必要な範囲でのみ論じる。

フレーム（フレーミング）は、取り上げる研究によって解釈がさまざまである。こうしたなか、Gamsonはフレームの概念を、フレームは「boundary」（世界を観察するカメラ、取材範囲を意味する）、「building frame」（フレーム・ビルディングで構築された内容、世界を観察する態度を意味する）という二つのレベルから理解することを提起した（Gamson 1992）。Gamsonの定義に準じると、ニュースフレームを分類するためには、「報道されるニュース範囲の選択」、「どのような態度でニュースを構築すること」という二つのレベルから考慮すべきである。Gamsonの定義に踏まえて、潘・喬（2005）はメディアフレーム（ニュース・フレーム）はニュースの5w要素と合わせてみる必要があると提示している。具体的には、①「ニュースの情報源」、②「報道対象」、③「事件の経過」、④「事件の詳細」（主要事件及び主要報道対象に関するより詳しい情報）、⑤「事件の結果」、⑥「事件が引き起こした社会的な反響」、⑦「評価」（事件の分析、予測、評価）、⑧「事

件の背景情報」（比較事例と関連経緯など）を挙げている。本稿は潘・喬のニュースのフレームの項目に準じて、また8・12事故に関する書き込みの特徴に合わせて、フレームについて、①事故過程、②現場の詳細な状況、③責任の追及、④社会の反応及び事故への評価、⑤事故の背景情報、⑥事故影響と結果、⑦その他<sup>(24)</sup>、の7項目のカテゴリーに分類し、分析した。

## 5 新浪微博の書き込みの分析

### 5.1 発信件数の変化

発信件数の多さは、発信アカウントがその事件に対する注目度につながっている。発信数が多ければ多いほど、発信アカウントのその事件に対する注目度が高い。事件発生後の1カ月間にわたり、8・12事故に関する微博上の注目度を明らかにするため、事故が発生してから1カ月間、「头条新聞」アカウントの8・12事故関連の発信件数がどのように変動しているのかを図-1で見てみよう。

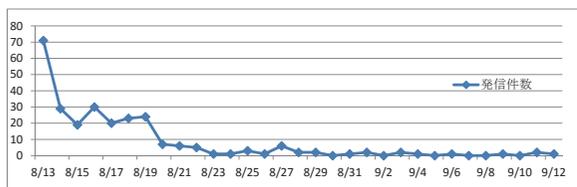


図-1 発信件数の時間推移

事故が発生した翌日に、「头条新聞」による発信件数が最大であり、80件近くであった。その後、次第に減少する。二週間後、日ごとの発信件数が1件前後であり、報道がなかった日もあった。

つまり、「头条新聞」の8・12事故に対する注目度は時間の推移によって低くなったことがわかった。

このような傾向は喻（2010：25）で述べた事件のネット世論が存在する期間と一致している。その意味で、8・12事故に関する大きな二次話題はネット上では現れなかった。

### 5.2 書き込み主題

本稿では主題を以下の10項目に分けて調査した。①「事故」そのものに関する内容を主題とするもの、例えば事故状況や被害状況、死傷者数、事故の環境への影響など。②「死傷者及び死傷者の家族」に関する内容、例えば事故経験者の治療・生活状況、死傷者家族の動き、死傷者リスト。③「救援者」<sup>(25)</sup>に関する内容、例えば警察、消防士など事故救援者の動向。④「政府部門及び政府の関係者」に関する内容、例えば中央指導者、省長など省庁以上レベル幹部の動向、講話や中央、地方政府部門の対応・調査など。⑤「社会」は市民、慈善団体、企業、病院など社会各面の動向。⑥「事故関連企業」は事故の関連企業の瑞海国際という会社の関連情報。⑦その他である。なお、一つの書き込みにつき、その中で最も多く論じられている主題を一つだけ採り上げて、一つの項目に数え、ダブルカウントはしなかった。表-1は各項目別の件数及び割合の内訳である。

表-1で示したように、「事故」、「死傷者及び死傷者の家族」、「政府部門及び政府の関係者」主題の割合はそれぞれ27.6%、25.3%、26.1%と高く、新浪微博の「头条新聞」が事故の被害状況、

表-1 主題別の書き込み件数及び割合の内訳 単位：件

	事故	死傷者及び死傷者の家族	救援者	政府部門及び政府の関係者	社会	事故関連企業	その他	合計
新浪微博	72	66	15	68	11	21	8	261
	27.6%	25.3%	5.7%	26.1%	4.2%	8.0%	3.1%	100.0%

死傷者及び死傷者の家族の動向や死傷者数，政府部門の対応について多数の情報を伝えたことがわかる。

また、「事故関連企業」主題が1割近くであった。「事故」、「死傷者及び死傷者の家族」、「政府部門及び政府の関係者」の三つの主題と比べて少ないが，事故関連企業の責任追及につながる「事故関連企業」主題が1割近くあったことは，新浪微博の「头条新聞」は事故関連企業の関連情報の伝達や関連企業の責任追及が1割近くがあったことを意味している。「事故関連企業」主題の主な内容は，瑞海国際という企業の事故責任の追及や瑞海国際のリスクレポートがどのように政府機関に審査されていたのかについての疑問であった。

消防士や警察など救援者の救援活動を多く伝えた「救援者」主題の5.7%（15件）に対して，事故現場の被害者である一般市民を車で運送することや献血など動向を多く伝えた「社会各方面」主題が4.2%（11件）であった。留意すべきなことは，「救援者」主題は消防士や警察など救援者への賞賛はほとんどなく，主には消防士の救援措置への疑問や消防の指揮者の方針への批判，消防士の死亡者数への疑問など指摘・批判的な態度を表す発信であった。

また，死亡者への哀悼や行方不明者への安否の祈りなど主題がはっきりしない「その他」主題が3.1%（8件）であった。

以上から，新浪微博の「头条新聞」という新浪微博の公式的なニュース情報配信アカウントは主に「事故」、「死傷者及び死傷者の家族」、「政府部門及び政府の関係者」に関する情報を伝えたほか，

「事故関連企業」主題も少なくなかった。また，「救援者」，「社会」に関する情報発信があった。微博の「头条新聞」における情報伝達の主題の多様性という特徴が明白に現れたといえる。

### 5.3 書き込みフレーム

次に，書き込むフレームについて分析した。本稿では261件の書き込みを，①「事故過程」（事故の発生状況，被害状況，政府の初動など事故の流れに関する情報），②「現場の詳細状況」（爆発現場および爆発周辺の詳細状況），③「責任の追及」（政府や関連企業の責任の追及），④「社会の反応及び事故への評価」（社会の各業界や一般市民の事故への反応及び市民の事故における各関係者の対応への評価），⑤「事故の背景情報」（事故関係企業の情報など事故の発生に間接的な情報），⑥「事故影響と結果」（爆発による汚染など影響及び事故の結果），⑦「その他」の7項目のカテゴリーに分けて考察した。

表-2に示した通り，「事故影響と結果」フレームは31%，「事故過程」フレームは22.6%，「責任の追及」フレームは15.7%，比較的が多かった。その一方，「社会の反応及び事故への評価」，「現場の詳細状況」も少なからずあり，1割を超えていた。その他，事故関係会社の瑞海国際会社の上層管理者が政府機関との癒着など情報を提供した「事故の背景情報」フレームは3.4%であった。

以上のデータから，新浪微博の「头条新聞」の8・12事故発信は，主に「事故影響と結果」，「事故過程」，「責任の追及」，「現場の詳細状況」，「社会の反応及び事故への評価」の五つのフレームか

表-2 フレーム別の書き込み件数及び割合の内訳 単位：件

	事故過程	現場の詳細状況	責任の追及	社会の反応及び事故への評価	事故の背景情報	事故影響と結果	その他	合計
発信件数	59	32	41	37	9	81	2	261
	22.6%	12.3%	15.7%	14.2%	3.4%	31.0%	0.8%	100.0%

ら構築された。そのうち、「責任の追及」フレームが15.7%にもなったことは、「头条新聞」がメディアとしての監視機能を果たしたと言えるだろう。

#### 5.4 書き込みイメージ

次に、書き込みが伝えたイメージを分析する。すなわち、中立な態度で事故に関する情報を伝えたのか、事故とそれへの政府の対応などについて主にマイナスイメージを伝えたのか、それとも賞賛的な態度を表すプラスイメージを伝えたのかを明らかにするため、書き込みの内容が与えた印象を分析した。賞賛する内容はプラスイメージとし、事故に関する中立の事実報道は中立イメージとし、政府や事故関連企業の批判、事故に関する問題の指摘や問題の提起はマイナスイメージとした。

表-3 書き込みのイメージの件数と割合 単位：件

	プラス	中立	マイナス	合計
新浪微博	1	241	19	261
	0.4%	92.3%	7.3%	100.0%

表-3から、「中立」イメージ書き込みが圧倒的に多いほか、マイナスイメージ書き込みがほとんどであったことが一目瞭然である。すなわち、「中立」イメージ書き込みの割合は92.3%であったのに対して、マイナスイメージ書き込みとプラスイメージ書き込みはそれぞれ7.3%、0.4%であった。マイナスイメージ書き込みは1件しかなかった。補足として、分析対象の261件の書き込みのうち、コメント数や転載数の上位10位の人気書き込みのイメージを集計した結果は、中立イメージ60%、マイナスイメージ40%であった。この人気書き込みの結果は、陳(2015)で分析した7・23事故における微博の人気書き込みイメージの傾向と類似している。つまり、7・23事故でも、8・12事故でも、ネット上では政府が主導する救援活動に関する賞賛が少なく、事故原

因への責任追及や政府への批判が多かったことが言える。

以上のデータから、「头条新聞」の8・12事故に関する書き込みは全体的に中立イメージを中心としたが、批判性を持っている特徴が現れた。また、8・12事故に関する新浪微博の「头条新聞」アカウントの人気書き込みイメージが、7・23事故に関する新浪微博全体の人気書き込みイメージと類似したことも分かった。

#### 5.5 指摘・批判対象

マイナスイメージ書き込みはどのような対象に、指摘や批判的な発信を行ったのだろうか。指摘と批判の対象を①中国政府、②中国政治・経済体制、③事故関係企業(瑞海国際)、④地方政府・地方幹部、⑤メディア、⑥一般市民に分けて集計した。

表-4 マイナスイメージの発信における指摘・批判対象内訳 単位：件

	①	②	③	④	⑤	⑥	合計
新浪微博	1	0	7	4	2	5	19
	5.3%	0.0%	36.8%	21.1%	10.5%	26.3%	100.0%

結果は③事故関係企業(瑞海国際)が4割ほどであった。その指摘や批判は、主に瑞海国際という会社と政府部門関係者と不透明な関係に関するものであった。また、④地方政府・地方幹部に対する指摘・批判も2割を超えている。それはほとんど天津市政府が瑞海国際を審査する際の不備、記者会見における天津市政府の不適切な発言に対する批判であった。このように、天津市政府や瑞海国際の腐敗問題などが表面化したといえよう。

一方、①「中国政府」に対する指摘・批判は1件があった。それは事故の対応における政府全体への批判であった。その指摘は、事故の消防士の救援指揮部の方針と救援処理に焦点を当てた。また、⑤メディア、⑥一般市民への指摘・批判は

主に、天津市メディアの事故発生直後の初動が遅く、事故に関する特別報道ではなく通常の韓流ドラマを流したことや、一般市民による事故に乗じた詐欺行為に焦点を当てた。このように、書き込みは公権力<sup>(26)</sup>への監視機能を果たしたことが分かった。

### 5.6 情報源

ここで情報源というのは、配信者の名義である。つまり、その情報源がオリジナルか、あるいはどの配信者から転載されたものかを表すクレジットである。本稿では、「オリジナル」、「通信社」、「新聞社」、「放送」、「ニュースサイト」、「ソーシャルメディア」の六つの名義に分けて集計した。

表-5 書き込みの情報源内訳 単位：件

情報源	オリジナル	通信社	新聞社	放送	ニュースサイト	ソーシャルメディア	合計
発信件数	152	8	37	23	29	12	261
	58.2%	3.1%	14.2%	8.8%	11.1%	4.6%	100.0%

その結果は表-5の通りである。「头条新聞」の8・12事故に関する書き込みでは、6割ほどはオリジナル発信であったのに対して、その他の五つの情報源には大きな差はなかった。

以上の分析から、新浪微博の公式アカウント「头条新聞」は主にオリジナル情報を発信したほか、ほかの五つの既存メディアやネットメディアから発信された情報を転載した、発信クレジットの多様性という特徴が表れている。

## 6 書き込みに付随するコメントの内容分析

「头条新聞」は新浪微博の話題の提起役と見なすことができるため、その話題に関する議論で表された態度は、ネット世論の態度をも代表しているといえるだろう。本稿では、「头条新聞」の書き込みに対する他のユーザーからのコメントの態度を「感情の発散」（驚き、祈り、悲しみ）、「疑問・

指摘・批判」、「動員」（救援活動や哀悼活動などの呼びかけ）、「賞賛」の項目に分けて、集計した。コメント数の前位10位の書き込みに対するコメント数は20万484件である<sup>(27)</sup>。その中の熱門評論を500件抽出し分析した。コメントでは態度を表明せず単に情報提供した内容も多かった。ここでは、「情報提供」コメントの77件を除いて分析した。そのため、コメントの態度を分析する対象となったのは、423件である。

### 6.1 書き込みに付随するコメントの内容分析

表-6 コメントの態度の内訳 単位：件

	感情の発散	批判・指摘・疑問	動員	称賛	合計
新浪微博	65	325	13	20	423
	15.4%	75.8%	3.1%	4.7%	100.0%

集計した結果は表-6にみる通り、驚き、祈り、悲しみを伝える「感情の発散」コメントが15.4%である。感情的な発信が多いことがソーシャルメディアからの発信の大きな特徴とも言える。また、「批判・指摘・疑問」の態度を伝えるコメントが75.8%と最も多かった。その一方、市民の献血など救援・救助活動を呼びかける「動員」コメントが3.1%（13件）、メディアや消防士への「称賛」コメントが4.7%（20件）と少なかった。

### 6.2 批判・指摘・態度コメントの内訳

表-7によると「批判・指摘・疑問」態度コメントでは、政府の審査不備、官僚の汚職などの問題を事故の要因とする責任追及が40.0%（130件）、中国の消防士の管理体制への不満は2.2%（7件）、市民による詐欺など不適切な行為への批判は24.9%（81件）、関連企業の責任追及は10.5%（34件）、政府が公開した環境データへの疑いは12.6%（41件）、メディアの報道に対する批判は5.5%（18件）、政府が公開した死傷者数への疑問は4.3%（14件）であった。

表-7 批判・指摘・態度コメントの態度の内訳 単位：件

	政府の審査不備、官僚の汚職	中国の消防士の管理体制への不満	市民による不適切な行為への批判	関連企業の責任追及	政府が公開した環境データへの疑い	メディアの報道に対する批判	死傷者数への疑問	合計
新浪微博	130	7	81	34	41	18	14	325
	40.0%	2.2%	24.9%	10.5%	12.6%	5.5%	4.3%	100.0%

表-8 熱門評論の内容の内訳 I 単位：件

事故	メディアの報道に対する賞賛	メディアの報道に対する批判	動員	驚き	祈り	消防士への応援と賞賛	合計
20	1	1	4	5	18	1	50
40.0%	2.0%	2.0%	8.0%	10.0%	36.0%	2.0%	100.0%

6.1, 6.2で分析したように、微博では、政府や関連企業の責任追及、事故における市民の詐欺など不適切な行為への批判、政府が公表した死亡者数や事故現場環境データへの疑問、瑞海国際の責任追及、中国の消防士管理体制への不満、天津市のメディアの報道への不満、などの世論が形成された。

### 6.3 書き込みに付随するコメントの態度の変化

事故の発生に従って、ネット上の議論の焦点も変化していく。ここでは、事故発生後の新浪微博の「头条新聞」の事故に関する人気書き込み<sup>(28)</sup>およびそれに付随する熱門評論（人気コメント）の内容をまとめて分析した。

8月13日には、5件の書き込みがあった。そのうち、最初の書き込みは、「头条新聞」が「@愚大象」などアカウントが発信した現場の情報をまとめて発信した第1報である。ほかの4件はそれぞれ、「消防士の死亡者数の通報」、「消防処置方法が間違っているため消防士の死傷者が多かった」、「事故現場付近のタクシー料金が値上がりした」、「事故が発生してから10時間がたったのに、天津テレビはまだ韓流ドラマを流している」との内容であった。

8月13日の事故の最初の第一報に対して、ネッ

トユーザーの反応はどうだったのか。ここでは、第一報の書き込みに対する熱門評論の50件を調査した。その結果は以下の表-8である。

ネットユーザーが経験した事故情報の「事故」（個人の事故経験、事故現場状況、事故の影響）内容と事故現場にいる市民や救援者への無事の「祈り」はそれぞれ20件（40.0%）、18件（36%）であり、圧倒的に多かった。そのほか、事故に対する「驚き」は5件（10.0%）、献血や事故負傷者を病院への搬送などに関する「動員」は4件（8.0%）、「メディアの報道に対する賞賛」は1件（2.0%）、「メディアの報道に対する批判」は1件（2.0%）、「消防士への応援と賞賛」は1件（2.0%）であった。つまり、事故が発生した直後、ネットユーザーの多くは第一次の事故現場情報をネットに発信し、そのほか、事故の経験者およびその他のユーザーの多くはネットを通じて事故現場やその付近の住民や救援者の無事を祈った。

また、8月13日に発信した消防士に関する2件の書き込みに対する熱門評論の100<sup>(29)</sup>件を調査した。その結果は以下の表-9である。

この2件の書き込みに対して、「消防指揮者への批判」は半分ほどであった。そのほか、「政府への批判」、「関連企業への批判」、「消防士体制問題」など多岐にわたる内容があった。

表-9 熱門評論の内容の内訳II 単位：件

事故	消防士体制問題	事故に関する背景情報(化学品情報)	メディアの報道に対する賞賛	メディアの報道に対する批判	悲しみ	消防指揮者への批判	政府への批判	関連企業への批判	情報への疑問	献血の動員	合計
2	4	4	9	5	6	48	4	4	2	2	100
2.0%	4.0%	4.0%	9.0%	5.0%	6.0%	48.0%	4.0%	4.0%	2.0%	2.0%	100.0%

13日に発信された天津テレビ局の韓流ドラマの放送とタクシー料金の値上がりの2件の書き込みに対するそれぞれ50件の熱門評論を調査した結果は以下の表-10、表-11である。

表-10によると、「反対」(書き込み意見への反対)が38件(76%)で多かった。それらの内容の多くは、天津テレビ局はすでに事故に関する特別ニュース番組報道の準備ができていますが、中央からの指示がない限り放送はできないので、天津テレビの落ち度とは言えないという内容であった。この結果は、そのような事故直後の怒りが蔓延しやすいネット上でもネットユーザーが簡単に書き込みに誘導されなかったことを意味している。事故の経験や知識で判断するユーザーが多かった。

表-11によると、評論のほとんどは「タクシー

運転手への批判」であった。そのほか、「消防士を救いたい」、「UBER<sup>(30)</sup> 運転手への賞賛」、など評論もあったが、少なかった。

以上の事故の翌日8月13日の人気書き込みに付随する熱門評論の分析をまとめてみると、事故が発生した直後、ネットユーザーは主に事故に関する情報を発信し、無事を祈った。また、消防指揮者と消防制度への批判、値上がりしたタクシー運転手への批判態度が強かった。

また、8月14日の人気書き込みは1件であった。その内容は、ある女の子が父親が事故で死亡したことを公開し、ネット上の寄付金を求めていることは詐欺であるという内容である。この書き込みに付随する50件の熱門評論を調査した結果は表-12である。

表-12によると、「詐欺師の個人情報の提供」、

表-10 熱門評論の内容の内訳III 単位：件

天津テレビへの批判	反対	ドラマの視聴者への批判	天津テレビの8・12事故に関する報道準備	合計
10	38	1	1	50
20.0%	76.0%	2.0%	2.0%	100.0%

表-11 熱門評論の内容の内訳IV 単位：件

消防士を救いたい	UBER 運転手への賞賛	タクシー運転手への批判	すべてのタクシーを批判することは正しくない	運転手の父親への賞賛	メディアの報道への賞賛	合計
1	2	43	2	1	1	50
2.0%	4.0%	86.0%	4.0%	2.0%	2.0%	100.0%

表-12 熱門評論の内容の内訳V 単位：件

詐欺行為への非難と処罰への訴え	詐欺師の個人情報の提供	被害届を提出すべきとの動員	その他	合計
38	4	2	6	50
76.0%	8.0%	4.0%	12.0%	100.0%

「被害届を提出すべきとの動員」, 「その他」(事故と関係ない情報) など内容もあったが, ほとんどは「詐欺行為への非難と処罰への訴え」であった。

8月15日には, 3件の人気書き込みがある。それぞれは, 爆発現場にある警察署の公式アカウントが事故後初めて投稿した。その内容は爆発当日に警察署にいた警察の全員が犠牲になったという悲しい書き込み, 事故の記者会見における犠牲になった消防士の遺族がなぜ家族の名前が犠牲になった消防士リストになかったなどに関する疑問<sup>(31)</sup>, 事故現場では危険な毒が蔓延しているので, 特別警察が市民に緊急避難を指示したという書き込みである。3件の書き込みに付随する熱門評論を調査した結果を表-13, 表-14, 表-15に示した。

まず, 警察の犠牲に関する書き込みに付随するコメントを調査した結果, 警察が犠牲になったことで「悲しみ」を表したコメント22件(44%), 警察が英雄であることへの賞賛や警察への応援など気持ちを伝える「応援, 賞賛」コメント10件(20%), 言論統制, 死者数の隠蔽や事故対応の無責任など「政府への指摘」11件(22%)は比較的に多かったのに対して, 「メディアへの批判」,

「祈りと哀悼」, 「五毛党<sup>(32)</sup>への批判」, 「死者数への疑問」が少なかった。

また, 消防士遺族の疑問に関する書き込みに付随するコメントを調査した結果, 「政府や消防体制への批判」30件(60%), 「犠牲になった消防士の情報」12件(24.0%), 「検閲への批判<sup>(33)</sup>」6件(12.0%)は比較的に多かった。非正式社員の犠牲になった消防士の問題について, 半数以上のユーザーは政府や消防制度を批判する態度を持っていた。

事故現場の危険な毒気に関する書き込みに付随するコメントのほとんどは, 事故現場の爆発を引き起こした化学品が一体どのようなものであるかに関する「化学品への疑問」であった。その原因は, 天津市政府による記者会見では, 現場の爆発を引き起こした化学品に関する情報を伝えなかったからである。そのほか, 「政府の責任の追及」, 「現場の詳細な状況」, 「避難の呼びかけ」, 「天津への応援」, 「恐怖」を伝えるコメントもあったが, 少なかった。

続いて, 事故の後七日の8月18日に投稿された1件の人気書き込みは, 死傷者数に関する通報

表-13 熱門評論の内容の内訳VI 単位: 件

メディアへの批判	悲しみ	応援、賞賛	祈りと哀悼	五毛党への批判	政府への指摘	死者数への疑問	合計
1	22	10	3	1	11	2	50
2.0%	44.0%	20.0%	6.0%	2.0%	22.0%	4.0%	100.0%

表-14 熱門評論の内容の内訳VII 単位: 件

政府や消防体制への批判	悲しみ	メディアの報道への賞賛	検閲への批判	犠牲になった消防士の情報	合計
30	1	1	6	12	50
60.0%	2.0%	2.0%	12.0%	24.0%	100.0%

表-15 熱門評論の内容の内訳VIII 単位: 件

政府の責任の追及	現場の詳細な状況	避難の呼びかけ	天津への応援	化学品への疑問	恐怖	合計
2	1	1	1	44	1	50
4.0%	2.0%	2.0%	2.0%	88.0%	2.0%	100.0%

であった。この書き込みに付随する熱門評論を調査した結果は表-16で表示した。

表-16 熱門評論の内容の内訳IX 単位：件

真相の追及	政府への批判	悲しみ	合計
36	9	5	50
72.0%	18.0%	10.0%	100.0%

その結果、事故における死者を哀悼するより、真相を追及することが重要であるという態度を表すコメント「真相の追及」は36件（72.0%）、政府の腐敗、手抜きなどの問題が今回の事故を引き起こした原因であるなど「政府への批判」は9件（18.0%）、単純に「悲しみ」を表すコメントは10.0%であった。つまり、事故の後七日間でネットユーザーの多くは事故の真相を徹底的に追及し、政府の手抜きが事故を引き起こした大きな原因であるという態度を持っていた。

以上で分析した人気書き込みに付随する熱門評論の内容をまとめると、事故の翌日の13日、ネット世論は消防指揮者や消防士制度への批判、天津テレビによる事故報道は中央政府に支配されている、値上がりしたタクシー運転手への批判に焦点を当てた。その後、詐欺行為を行った詐欺師に対する批判、事故現場の毒気とは何かへの疑問、救援で犠牲になった警察への悲しみ、警察が英雄である、言論統制、死者数の隠蔽など政府への指摘など多くの焦点に展開した。また、事故後に天津市政府が主催した記者会見が何回も行われたが、ネットユーザーに求められた事故の真相に関する情報ははっきりと公開されなかったため、ネット世論の焦点は事故の真相の追及に変わった。

## 7 おわりに

以上の分析結果から、次の四点が考えられる。

第一に、新浪微博の公式的なニュース配信アカウント「头条新聞」の書き込みは主に情報伝達機

能や公権力の監視機能を果たした。それらの書き込みに対するコメントは主に公権力の監視機能を果たした。この分析の結果は、「头条新聞」など情報を提供するアカウントがユーザーの公権力の批判・指摘など議論を喚起していることを証明している。

第二に、新浪微博では爆発原因に関する政府や瑞海集団への責任追及、消防士の不当な救援措置の指摘、死亡者数や事故による環境汚染データへの不信、中央政府のメディアの報道の管理への不満、市民による事故発生後の詐欺行為など不適切な行為への批判との世論が形成されている。この分析の結果は先行研究の「中正」輿情観測室<sup>(34)</sup>が分析した結果とほぼ一致している。ただし、本稿の分析によって、爆発事故の直接関係企業である瑞海国際集団に対する責任追及が政府への責任追及や批判より明らか少ないことがわかった。つまり、8・12事故のネット世論の批判的は政府の審査の不備や政府官僚と企業との癒着であった。これは本研究の新しい発見である。また、市民の事故発生後の詐欺行為など不適切な行為への批判がネット上の発信で多かったことは、一般市民による行為への監視、世の中の風習を改善する役割もあるといえよう。

第三に、政府の事故対応がどのような世論が形成されるかに大きな影響を与えている。今回の事故では、天津市政府が6回の記者会見では市民が求めた情報を隠したことで、ネット上政府の批判の声が高まり、事故の真相を徹底的に追及するという態度が強くなってきた。天津市政府が最初から事故に関する情報を隠蔽せず公開すれば、天津市政府への批判が少なくなると考えられる。しかし、インターネットが普及した時代において、情報の公開こそ政府のイメージを改善させることと認知されているが、地方政府が自分の過失などを隠すため、情報隠蔽が多く行われてた。

第四に、「头条新聞」アカウントの8・12事故に関する書き込みでは、事故経験者から発信され

た事故経緯など第一次情報がまとめられ、ニュースの形態で配信されたオリジナル情報が過半数であったことは、フォロワーが少ない一般ユーザーによる事故経緯などの情報が速く、広く拡散できるルートが新たに生まれたといえよう。「头条新聞」のような配信アカウントは、一般市民が経験した8・12事故に関する情報を取り上げ、事故に関する情報や問題が広く知れ渡り、すぐにネット上で議論され、世論を喚起するようになる。このような新しいルートの出現によって、フォロワーが少ないアカウントが発信したニュース価値がある情報を見逃さないようになる。とりわけ、突発事件、腐敗問題の摘発など注目度が高い事件では、その重要な情報は世論形成および世論形成のタイミングにつながる。これは、今度の8・12事故のネット世論形成における新しい特徴と見られる。

「3. 8・12天津爆発事故の経緯」で述べたように、このように形成されたネット世論が政府に圧力をかけた結果、李克強総理が天津市政府に情報の情報開示と調査班に徹底的に責任を追究するよう指示した。その調査の結果によると、多くの幹部が処罰された。このように、ネットメディアが公権力の監視を強め、政府に情報開示や政府対応に民意を反映させる可能性が見られるようになった。しかし、陳(2015)で述べたように、「中国メディアと権力側の相互監視に関する一進一退の動向はしばらく継続する」と思われる。今回の8・12事故では、7・23事故より早くソーシャルメディアを含む情報統制が行われた<sup>(35)</sup>。情報統制の存在が、ネット世論が中国に民主化をもたらす言説に影を落としているが、ネット世論が中国社会に与える影響はある事件の一時点に限らず、長い目で見る必要があると考える。また、事件が起こる度にネット世論が喚起されることで、ネット世論が政治を動かす力も強くなっていくであろう。本稿は8・12事故の一事件を取り上げ、その事件に関するネット世論の形成やその形成が政府の動

向に与える影響を考察したが、今後の課題として、ネットメディアの新たな動向と合わせて、ほかの関連性の高い事件を分析し、長い目でネット世論の政治を動かす可能性を考察したい。

#### 注

- (1) 第37次『中国互聯網絡發展狀況統計報告』  
<http://it.sohu.com/20160122/n435471497.shtml> 2016/02/02
- (2) 「2015微博用戶發展報告」<http://data.weibo.com/report/reportDetail?id=297>  
2016/02/01
- (3) 2007年11月1日から実施された『中華人民共和國突発事件応対法』によると、突発事件は突発的に発生し、社会に大きな影響を与える自然災害、事故による災難、公共衛生に関する事件、社会の安全に関する事件である。
- (4) 「天津港爆発事故已発現遇難者145人 28人失聯」  
<http://society.people.com.cn/n/2015/0827/cl008-27525076.html>2016/02/01
- (5) 「天津港爆発事故調査組為何建議処分这5位省部級官員」  
<http://news.sohu.com/20160205/n436996146.shtml> 2016/02/01
- (6) なお、中国で微博と同様に広く利用されているソーシャルメディアには微信(ウェイシン、中国版のLine)がある。この微信を取り上げない理由は、微博と微信の間には情報拡散の仕方に根本的な違いがあるからである。すなわち、一方の微博での投稿は、全てのネットユーザーに公開されるという点において、開放的な公共圏と見なしうる。他方で微信は、承認されたアカウント所有者しか閲覧できない閉鎖的な空間である。そのため、微信の世論の拡散力は微博に劣る。

- (7) 「習近平的網絡観」  
<http://news.163.com/special/xizonghulianwang/> 2014/10/24
- (8) 劉 (2014:118) は、労働教養制度を「各地方政府の劳教管理委員会が裁判などの司法手続きを経ずに公民を最長4年間まで拘束できる中国特有の行政処罰制度である」と説明している。
- (9) 唐慧劳教案とは湖南省永州市で発生した陳情者唐慧に対する拘束事件である。
- (10) 「中国・天津の港湾で爆発, 13人死亡 300人負傷か」  
[http://www.nikkei.com/article/DGXLAS0040003\\_T10C15A8000000/](http://www.nikkei.com/article/DGXLAS0040003_T10C15A8000000/) 2015/12/16
- (11) 「天津港爆炸事故過去24小时輿情全記録」  
[http://yuqing.cyol.com/content/2015-08/14/content\\_11547497.htm](http://yuqing.cyol.com/content/2015-08/14/content_11547497.htm) 2015/12/16
- (12) 新浪微博サービスの中で、カテゴリー別に注目の話題をまとめた「微話題」スペースが設けられている。ネットユーザーがこのスペースで微話題について議論することができる。
- (13) 「公衆号」とは、一般企業が情報伝達、商品の宣伝などに使うオフィシャルアカウントである。「公衆号」による情報の閲覧数が公開されるが、コメントの内容は「公衆号」の都合によって一部しか表示されない。
- (14) 「震“津”輿情：尘埃未定，真相漸近」  
<http://www.nxing.cn/article/742427.html> 2016/2/16
- (15) 「天津爆発新聞发布会催生次生輿情到底問題在哪」  
<http://news.sohu.com/20150817/n419043583.shtml> 2016/01/05
- (16) 同上
- (17) 同上
- (18) 「李克強：要一視同仁對待現役和非現役犧牲的消防員」  
[http://news.xinhuanet.com/politics/2015-08/16/c\\_1116268656.htm](http://news.xinhuanet.com/politics/2015-08/16/c_1116268656.htm) 2016/01/04
- (19) 「国务院成立天津港爆発事故調査組徹查事故原因」  
[http://www.ce.cn/xwzx/gnsz/gdxw/201508/18/t20150818\\_6252423.shtml](http://www.ce.cn/xwzx/gnsz/gdxw/201508/18/t20150818_6252423.shtml) 2016/01/16
- (20) 「天津港爆発事故調査組為何建議処分这5位省部級官員」  
<http://news.sohu.com/20160205/n436996146.shtml> 2016/01/16
- (21) 「人気話題」は各「微話題」の注目度の変化や社会的影響力の変化に従って、一日に何回も変わる。
- (22) 喻 (2010:25) よると、話題となる事件のネット世論が存在する期間の平均日数は16.7日、事件の展開に従って二次話題の出る場合、事件のネット世論が存在する期間は長めになると明らかになっている。また、著者の調査では、事件発生後1カ月間以降発信はほぼなくなっていた。そのため、調査期間は事件発生後の1カ月(8月12日~9月12日)にした。
- (23) 新浪微博では、「熱門評論」(人気コメント、同様の意見を持つファロワーが多いコメントである)が表示される仕組みがある。ネット世論を把握するため、一般のコメントの分析より、熱門評論を分析したほうが、多くのネットユーザーが持つ態度を把握できる。そのため、ここでは、10件の書き込みに付随する熱門評論を分析した。10件の書き込みの中、50件の熱門評論しか表示されなかった書き込みがあったため、比較できるように、新浪微博の「头条新聞」の書き込みに付随する人気コメントは上位50件を研究対象にした。つまり、10×50件、

- 合計500件であった。
- (24) ネット上の書き込みでは、事故に対する哀悼、祈りなど感情を表す発信があるため、一般のニュースフレームに当てはまらない。ここでは、「その他」項目を設ける。
- (25) 消防士と警察の死傷者やそれらの死傷者の家族の動向については「死傷者及び死傷者の家族」に分類する。
- (26) ここで「公権力」と呼んでいるのは、中国政府の各部門、機関、公共団体及び一部の企業が支配権力者として国民に対して持っている権力である。
- (27) 文字内容があるコメント数である。いいねなど絵文字を含まない。
- (28) 評論回数が上位10位の書き込みである。
- (29) それぞれの書き込みに付随する50件の専門評論を調査するため、合計で100である。
- (30) UBERとは、スマートフォン経由で、運転手付の車を呼ぶことができるシステムである。
- (31) 中国の消防士では、正式社員と非正式社員二種類がある。事故では、非正式社員の犠牲になった消防士が公開された犠牲者リストの中にはなかった。これは大きな社会的な非難を招いた。
- (32) 政府に都合の良い書き込みをネットに発表する「ネット評論員」は「五毛党（ウーマオダン）」と呼ばれる。1件当たりの書き込みが5毛（10円ほど）の報酬であることから、この名がついた。
- (33) 政府が隠蔽した犠牲者の情報が犠牲者の関係者からネット上書き込まれたが、多くはネット審査、ネット警察など政府や各ネットメディア事業体の従業員が行う検閲で削除されたため、多くのネットユーザーがそれらの情報が削除されたことに対して批判した。
- (34) 「悲情下的輿情危機対応課堂天津8・12爆

発七日祭」<http://www.v2gg.com/news/zazhibaoakan/20150827/87710.html> 2016/01/16

- (35) 「当局が情報隠し? 『国営通信以外の記事使ってはならぬ』と通達 いらだつ市民」  
<http://www.sankei.com/world/news/150814/wor1508140044-n1.html> 2016/01/16

#### 参考文献

- 伊藤高史 (2009) 「ロバート・M・エントマンのフレーム分析と『滝流れモデル』についての検討 —ジャーナリズムの影響に関する政治社会学的研究と『正当性モデル』の視点から—」『慶應義塾大学 メディア・コミュニケーション研究所紀要』第59号, 141-55
- 魏永微・代雅静 (2015) 「融合媒体時代突発事件的信息伝播模式嬗変——以天津港8・12爆発事故為例的分析」『新聞界』第18期, 19-25
- 遠藤薫 (2010) 「「ネット世論」という曖昧：〈世論〉, 〈小公共圏〉, 〈間メディア性〉」『マス・コミュニケーション研究』第59号, 105-126
- 大石裕 (2007) 「メディア・フレームと社会運動に関する一考察」『三田社会学』第12号, 19-31
- 王伶俐・周茂君 (2015) 「社会化媒体时期网络谣言传播路径及应对策略——以“8・12天津塘沽爆炸事件”為例」『新聞世界』第10期, 92-4
- 川村範行 (2011) 「ネット世論現代中国の社会変動とメディア政策に関する分析及び考察：群体性事件とネット世論の影響力」『名古屋外国語大学外国語学部紀要』第43号, 25-48
- 高紅玲 (2011) 『網絡輿情与社会穩定』新華出版社
- 崔蘊芳 (2012) 『網絡輿論形成機制研究』中国伝媒大学出版社
- 肖峰・郭傲寒 (2015) 「政府輿情危機應對的短板及解決路径——以天津港爆炸事故后政府新聞發布會為例」『武隣学刊』第6期, 119-23
- 田辺龍 (2006) 「『匿名掲示板』と世論形成の磁場」

- 『マス・コミュニケーション研究』第68号, 42-53
- 陳雅賽 (2014) 「7・23温州列車衝突事故に関する中国新聞報道の分析」『早稲田政治公法研究』第105号, 73-90
- 陳雅賽 (2015) 「7・23温州列車脱線事故における中国ネット世論の形成—新浪ニュースサイト, 新浪微博, 天涯掲示板の分析を通じて」『マス・コミュニケーション研究』第86号, 123-142
- 潘曉凌・喬同舟 (2005) 「新聞材料的選擇与建构: 連戦“平和之旅”兩岸媒体報道比較研究」『新聞与伝播研究』第4期, 54-65
- 馬雪健・劉穎 (2015) 「爆炸”后的次生輿情冲击波——“天津港爆炸”次生輿情演化探析」『伝媒觀察』第10期
- 喻国民 (2010) 「網絡輿論情熱点事件的特徵及統計分析」『人民論壇・學術前沿』第287期, 24-6
- 楊雅淇 (2012) 「7・23動車事故的報道框架分析—以新浪網為例」『新聞世界』第1期, 122-4
- 劉亜菲 (2014) 「中国ネット世論形成における伝統メディアとインターネットの共働についての考察: 『労働教養制度の改革・撤廃』を事例として」『国際広報メディア・観光学ジャーナル』第18号, 115-36
- Gamson, W. et al. (1992) “Media Images and the Social Construction of Reality” *Annual Review of Soeiology* 18:373-393
- Luo Yunjuan (2014) “The Internet and Agenda Setting in China: The Influence of Online Pullic on Media Coverage and Government Policy” *International Journal of Communication* 8, 1289-1312
- Xiao Qiang (2011) *The Rise of Online Public Opinion and Its Political Impact, Changing Media Changing China*. Edited by Susan L.shirk. Oxford University Press 202-24



---

## 特集「世論」・論文

---

# 2010年代の自民党の情報発信手法と戦略に関する研究

## A Study on Liberal Democratic Party's Campaign Method and Strategy with a Focus on the Activities of the 2010s.

キーワード：

自民党，第23回参議院議員通常選挙，情報化，世論形成，政党広報，イメージ政治

keyword：

Liberal Democratic Party, Election Campaign, Public Opinion, Political Promotion, Image Politics

東京工業大学 リベラルアーツ研究教育院 西田 亮介

Institute for Liberal Arts Tokyo Institute of Technology Ryosuke NISHIDA

---

### 要 約

本稿は、2010年代の自民党の情報発信手法と戦略、ガバナンスの変容について論じている。自民党は2000年代以後、広報戦略と手法を革新し続けてきた。本稿では、(1) 2000年代の自民党の広報戦略の変容 (2) 2013年の第23回参議院議員通常選挙における自民党のネット選挙対策部門トゥルースチームの取り組み (3) 2016年の投票年齢引き下げにあたっての自民党の取り組み、という3つの事例を取り上げた。事例の分析を通じて、「標準化」と「オープン化」という特質を持つ「選挙プラットフォーム」と化した自民党の現在の姿を明らかにした。これらは、2000年代における自民党の試行錯誤と創意工夫が結実したものである。そして間接的に2010年代における野党の劣勢と混乱、情報発信手法の革新の停滞が影響し、日本の政党の情報化の取り組みのなかでは、自民党の存在感は確固としたものになっている。本稿は、情報化に適応し、変化する自民党の姿を明らかにするとともに、日本政治の情報化に伴う現状と課題を展望する。

### Abstract

This paper analyzed modern Liberal Democratic Party (LDP)'s campaign method and strategy. LDP have been developing their method and strategy last two decades. Because of the opposition parties' failure to innovate their organizational abilities for political campaign, LDP come to a predominant position in Japanese political circumstances. This study described LDP's approaches in 2000s, and showed the modern LDP's new aspect as "election platform."

(受付：2016年6月7日，採択：2016年8月15日)

## 1 はじめに

情報化の勢いはとどまるところを知らず、その影響はあらゆる領域に及ぼうとしている。国際電気通信連合 (ITU) の調査 (「ICT STATISTICS」) によると、2014年の日本社会のインターネット普及率は90.8%にまで到達し、携帯電話の普及台数は約1億5300万台に及んでいる。これは優に一人一台の所有を越える計算になる<sup>(1)</sup>。これまで情報化の影響をあまり受けてこなかった分野や、影響を極力遮断してきた領域も、民意や世論の高まりを受け、いよいよもってその存在を無視し続けることはできなくなりつつある。

日本における政治は、その代表例といえる。たとえば、選挙と選挙運動などを規定する公職選挙法は長くインターネットを用いた選挙運動(以下、「ネット選挙」と表記)を事実上、禁止してきた。また規制官庁である総務省も、1996年以来、同様の見解を提示してきた。しかし、2013年に公職選挙法が改正され、部分的にネット選挙が解禁された。これを受けて、現在では多くの政治家、そして政党が暗中模索しながら、それでも積極的な情報発信を行うようになった。それぞれの政治活動を周知し、世論形成に介入し、好印象を獲得し、共感、支持を集めることが期待されている。

こうした状況のなかで、もっとも情報発信に積極的な政党が自由民主党(以下、「自民党」と表記)である。いうまでもなく、1955年の保守合同以来、長く与党の座に着いてきた政党である。だが、小選挙区比例代表並立制の導入や、2009年から2012年にかけて、当時の民主党との政権交代などを経験したことで、自民党、そしてその情報発信の方法も大きく変貌を遂げようとしている。

本稿は、とくに2000年代以後の現代の自民党の情報発信手法と戦略、それらの変容を明らかにする。それにあたって、以下の3つの事例を検討する。

- (1) 2000年代の自民党の広報戦略の革新
- (2) 自民党の第23回参議院議員通常選挙におけるネット選挙対策部門ツールsteam(以下、「T2」と表記)の取り組み
- (3) 自民党の2016年の投票年齢引き下げ(以下、「18歳選挙権」と表記)対策

これらの事例の検討から見えてくるのは、2000年代において、情報発信戦略と手法、そしてガバナンスのあり方に関して、連続的な試行錯誤と創意工夫を通じて、それらを改善してきた自民党の姿である。現在の自民党は、「標準化」と「オープン化」という、派閥中心で閉鎖的とされてきた伝統的な自民党像とは異なった特徴をもった「選挙プラットフォーム」になろうとしている。そして、その組織能力は、野党の劣勢と混乱、自民党と同等の組織能力の高度化の取り組みの不在などの影響によって、ともすれば場当たりのな他の政党の情報発信に関するアプローチと比較して、体系的で一貫性を有し、高度化している。

このような自民党の情報発信手法と戦略、ガバナンスの変容について、本稿では以下のような順で論じている。続く、第2章では、先行研究と本研究の位置づけを確認する。第3章では、前述の3つの事例を検討する。第4章では、2000年代の変容を通して、自民党が獲得した「選挙プラットフォーム」としての組織能力について論じる。その後、第5章では、本稿の議論を概観したあとで、残された課題と、展望を論じる。本稿は、このような分析と検討を通じて、日本政治のなかで看過できない存在である自民党の現在の情報発信手法と戦略の概要について明らかにし、日本政治の情報化の現状と課題、その将来像を展望する。

## 2 先行研究と本研究の位置付け

近年、政治における情報発信や広報戦略に関する理論的検討、実証的分析、実務的報告などが政

治学やメディア研究を始めとする幅広い分野で進められている<sup>(2)</sup>。

社会学者遠藤薫が「間メディア性」という概念を用いて分析するように、新興メディアは伝統メディアを置き換えるのではなく、メディア間の相互影響関係と情報流通の相互依存性がますます複雑化している(遠藤 2011)。テレビは「ネット発」の情報をコンテンツの目玉にし、ネットでは「テレビで話題の」を標榜するコンテンツがページビュー(PV)を集めているのである。その状況は政治情報についても同様である。近年のアメリカ大統領選挙は、その代表例といえる。強力でシンプルなメッセージ、またソーシャルメディアと動画を活用することで機動力を増した空中戦と、その空中戦とマスメディアでの広告、オフラインの選挙運動が連動して繰り広げられる模様は、さながら総力戦といった有様である。

日本の情報技術と政治の関係性、そのなかでも政党に関する研究は、近年、グローバルな政治マーケティング(political marketing)の議論を、日本の政治環境分析にも導入した政治学者平林紀子の著作など、注目すべき業績が公表されつつあるものの、まだ端緒に着いたばかりといえる(平林 2014)。なかでも、情報発信の手法や戦略、ガバナンスが、政党のなかで、どのような背景のもとで導入、実施され、どのような経緯で発展を遂げてきたのかといった主題に関する実証的な研究は十分に進んでいない。だが、これらの問題は、世論形成の前提となる政治情報を規定する前提条件を明らかにするという意味において、政治からの情報発信メカニズムを理解するうえで一定の重要性を有するものと考えられる。

日本で長く与党の地位を担ってきた自民党に関してはどうだろうか。自民党の組織、発展の経緯、ガバナンス等について、政治学を中心に枚挙に暇がないほど多くの研究がなされている。なかでも、自民党を総合的に扱ったものとして、政治学者北岡伸一や、佐藤誠三郎と政治家松崎哲久の著

作などが知られている(北岡 2008, 佐藤・松崎 1989)。佐藤と松崎の著作には、「民意への対応」という章を設け、現在でいうところの政治広報を民意への対応の問題として取り上げている。

佐藤と松崎は同書において、以下のように記している。

優越政党が得票と議席で他の諸政党に対して明白な優位を保ち続け、そのうえ政権を掌握し続けるのは決して容易なことではない。そのため、変化する環境の中で次の二つの課題を達成することが不可欠である。第一は組織された有権者(利益集団)と非組織的有権者の双方にわたって最大の支持を確保することであり、第二は他政党との勢力関係で自党を常に卓越した立場に置くことである。(中略)しかし自民党は、結党以来絶対多数党であり続けているので、自民党にとっては第二の課題は第一の課題に吸収されており、したがってここでは第一の課題のみを検討することにする。(佐藤・松崎 1969, pp.105, 傍点は引用者による)

この記述からもわかるように、佐藤と松崎は同書において、主に支持団体や後援会などの友好団体の分析(「組織された有権者」の分析)に力点を置いている。だが、小選挙区比例代表並立制の導入や、小泉内閣とその後の政権交代劇などを通じて派閥弱体化を経験した自民党の現状を理解するためには、むしろ「非組織的有権者」からの支持の確保と、またどのように他政党と差別化しているのかという分析が必要であろう。本稿が試みる、現代自民党の情報発信の手法と戦略、ガバナンスの分析は、まさに非組織的有権者への対応と、他政党との差別化の過程を検討したといえる。

より現在の政治環境に近い条件下での、自民党(政権)の情報発信についての分析も行われている。たとえば、新聞記者を経てマス・コミュニケーション研究者となった木下和寛は、小泉内閣

と第1次安倍内閣、福田内閣、麻生内閣の自民党4代内閣におけるメールマガジンによる情報発信の分析を行っている（木下 2010）。木下のアプローチは、主に頻出語句など内容面の分析である。また自民党の政党内での意思決定や取り組みの分析として、社会学者西田亮介は、主に2013年までの自民党のメディア対応の変遷、自民党の情報発信と、それを読み解くジャーナリズムとの競合関係について、1次資料も用いた実証的な分析を行っている（西田 2015）。本稿はそれらの研究の延長線上に位置づけられる。より具体的には、2015年の公職選挙法改正に伴う、投票年齢の引き下げに伴った、自民党のさらに新しい情報発信手法と戦略、ガバナンス、さらにそれらの発展の経緯と連続性についての検討を加えている点に新規性と独自性を見出すことができる。

### 3 事例の検討: 現代自民党の情報発信手法と戦略

#### 3.1 2000年代の自民党の広報戦略の革新

自民党の広報戦略は、1990年代後半から2000年代に入って、急速に変化し始めた。正確には変化せざるをえない状況に追い込まれた。1994年の公職選挙法改正によって、小選挙区比例代表並立制が導入され、中選挙区制が廃止された。1996年の第41回衆議院議員総選挙から、自民党を含む日本の各政党は、小選挙区制を戦わなければならなくなった。そして、この時期、当時の民主党が勢力を拡大し、自民党の対抗馬として大きな存在感を見せ始めたことも影響する。その過程で、自民党は従来とは異なる、新しい支持層の発見と開拓が急務とされた。前述の佐藤と松崎の言葉を借りるならば、非組織的有権者の支持を取り付け、他の政党といかにして差別化していくかという新たな課題が浮上したのである。メディア研究者の稲葉哲郎は、2000年頃から自民党をはじめとする各政党が選挙に勝つために世論調査など

を参照し、目的に応じて的確に有権者に影響を与えられる、新たな媒体や広告出稿の方法についての検討をはじめたことを指摘している（稲葉 2003）。日本における政治への現代的な広報手法が導入されるようになった端緒といえる。というのも、それまでの日本の選挙は、長く組織力と資金力、知名度、そして経験的な「勘」にもとづいて行われていたとされ、その様子は、しばしば「地盤、看板、鞆」の「3バン」を重要視するような態度に象徴されてきた。

それが小選挙区比例代表並立制の導入を通じて、政治が不安定化し、インターネットが登場するなどメディア環境もまた変化していくなかで、そのような悠長なこともいってられなくなってきたというのが実情であろう。経験的な「勘」に代わって、根拠とデータ、選挙運動と事実上不可分な政治活動、そして有権者やメディアとの関係形成が求められるようになってきたのである。日本における変化の端緒がこの時期に認められる<sup>(3)</sup>。

2000年代初頭、自民党は広報戦略の総合的な革新に注力した。この時期の経緯について、2016年現在においても官房副長官を務める世耕弘成や作家の天下英治、また競合関係にあった民主党の広報革新に携わったフライシュマン・ヒラード・ジャパンの田中慎一らが著書に記している（世耕 2006a; 世耕 2006b; 天下 2011; 田中・本田 2009）。それまで、おもに各派閥か、あるいは属人的に実施されていた広報活動を、党本部が主導して、体系的に引き受けようとする試みが始まったのである。日本政治への戦略広報の導入である。

この時期の自民党の取り組みとして注目すべき点として、党内に独自の組織を設け、広報の組織能力向上を図ったこと、実際に補選での勝利や2005年の第44回衆議院議員総選挙、いわゆる「郵政選挙」などで確実に成功体験を組織として経験・共有したこと、そして、広報活動の革新に関わった人材がその後組織内でより上位のポジションに

就いたことで、それらの経験を踏まえた試行錯誤と創意工夫を継続したことなどを指摘することができる。

自民党は、2003年12月に党内に「党改革検証・推進委員会」を設け、安倍晋三が委員長に、塩崎恭久が事務局長に就任した。また部門横断的に、広報戦略を実施するべく「戦略的コミュニケーション統括委員会」を設置している。これらの自民党の新たな取り組みは、早い段階で成果を上げることになった。世耕が前述の2つの著作で記しているところによれば、ターニング・ポイントとなったのは、2004年に行われた埼玉8区の衆議院補欠選挙だという。この補選は、自民党の現職候補の公選法違反で実施された。そのような経緯のため、自民党埼玉県連が候補者を擁立できなかった。そこで党本部に候補者選定が依頼されることになった。この選挙における実務を取り仕切ったのが前述の党改革検証・推進委員会だった。事前には劣勢が伝えられた埼玉補選だったが、自民党はこの選挙に勝利した。

第20回参議院議員通常選挙では、自民党は従来型の選挙運動を繰り広げ敗北を喫したが、翌2005年には、衆院選に挑むことになる。このとき党改革検証・推進委員会は、「党改革実行本部」と名前を変え、総裁直属の組織となっている。本部長には安倍が就任した。2005年1月には、PRファームのプラップジャパンと契約を結び、メディア・トレーニングを導入している。2005年8月8日に当時の小泉首相が衆議院の解散を宣言し、8月30日公示、9月11日投開票の第44回衆議院議員総選挙が実施されることに決まった。自民党は8月11日に「コミュニケーション戦略チーム」を設置した。コミュニケーション戦略チームは、マスメディアの情報など、選挙に関する多くのデータを収集・分析し、そのインプリケーションを、FAXを用いて、毎朝を基本として1日複数回、各選対本部にフィードバックする体制で運営されていた(図1)。

内製化された自民党のメディア戦略とコミュニケーション手法の概念



図-1 2005年当時の自民党の情報発信概念の原型

このチームの実質を担ったのは、職員であった。選挙次第で、人が入れ替わる国会議員ではなく、一定の安定性をもった職員が担当することで、自民党という組織が安定して、こうしたノウハウを蓄積し、継承するための初期の体制ができあがった。コミュニケーション戦略チームに広報関係者を集約し一元化する体制を内製化して作ったことによって、広報や情報発信に従来乏しかった自民党としての一貫性や戦略性が生まれることになった。党と各選対本部におけるフィードバック体制は、その後もかたちを変えながら継承されていった。その意味において、この時期の取り組みが、現在の自民党の情報発信手法と戦略、ガバナンスの原点となっている。本稿で後述する、2013年の参議院議員通常選挙にあたって、自民党内に設けられたネット選挙対策のための組織トゥルースチーム(以下、「T2」と表記)もまた党と各選対本部のあいだのフィードバック体制であった。ただし、そのときには、単にマスメディア上での露出状況を分析するにとどまらず、オンラインでの評判(ポジティブ/ネガティブ)などを横断的に取り扱い、各選対本部での閲覧性や利便性にも配慮した高度なものになった。

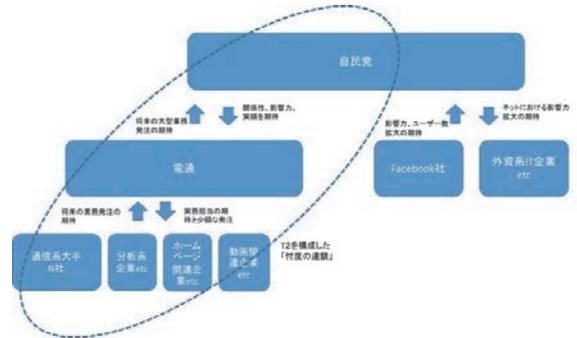
ただし、2005年の衆院選は、自民党にとって結果こそ300議席を越える経験となったが、幾つかの課題も残した。ひとつは郵政民営化に関する過剰で不透明な広報に対する反省と、もうひとつは政治人材の育成機能を有していた自民党の派閥

が弱体化したなかでの大量の新人議員の当選という事態である<sup>(4)</sup>。

それでも国会議員として、2005年の選挙を取り仕切った安倍、塩崎、世耕は、いずれも2016年時点においても、政府、党の要職を務めている。この事実は、10年以上にわたって、広報や情報発信の重要性を強く認識している人材が、政府と党の戦略をデザインしていることを示唆する<sup>(5)</sup>。自民党内では、職員、議員双方において広報や情報発信の重要性を理解した複数の人材が指導的立場に就いている。これは後述するが、当時の民主党が同様の広報や情報発信の革新を放棄したという半ば偶発的な要因もあって、その後自民党の広報と情報発信が他党を圧倒する一因となった。いずれにせよ、2000年代の広報の革新が、組織内で成功体験として認知されたことが、自民党が同様のアプローチを継続する十分な理由となった。

### 3.2 2013年の第23回参議院議員通常選挙における自民党T2の取り組み

次に本稿で取り上げるのは、自民党が2013年の第23回参議院議員通常選挙におけるネット選挙対策に設けたT2である。2013年の参院選は、公職選挙法の改正後、ネット選挙が初めて適用された国政選挙だった。この選挙を迎えるにあたって、自民党は、総合的なデータ収集、分析、各陣営への示唆のフィードバックを実施するための体制を、党内に広告代理店、IT企業などと協力して構築した。それがT2である。筆者は、2015年に広告代理店やIT企業、自民党への取材等を通じて、T2の事例研究を実施した。本稿では紙幅の関係で十分に取り上げることができないが、T2は広告代理店の提案で、組織され、政治広報の将来のビジネスの規模などがインセンティブとなって、自民党内部に自民党関係者と広告代理店関係会社、IT企業関係者などの思惑が交差して形成された組織だった(図2)<sup>(6)</sup>。



図ー2 自民党の2013年T2の概要

自民党は、マスコミ各社に対して2013年10月7日付けで『Truth Team 第23回参院選活動報告』という資料を公開した。自民党のネット選挙への取り組みを総括したパワーポイント資料で、27枚分の分量である。この報告書は、参院選におけるT2の役割を、「炎上監視・対策」「報道に対するネット反応分析」「ダッシュボードアプリ開発・運用」という3つの観点から総括している。それぞれ簡潔にまとめておくと、「炎上監視・対策」として、7月1日から投開票日までのおよそ20日間にわたって、24時間体制で実施し、その監視対象は、ソーシャルメディア、候補者SNSアカウント、掲示板にわたり、その件数は、45万件に及んだことを指摘している。また炎上のための即応体制をT2内に作っていたという。炎上リスクが見込まれる投稿の報告件数が1800件にのぼったこと、そのなかでも大規模な炎上や公選法違反の恐れがあるなど、緊急性が高いものは、候補者の選対事務所に連絡し、その後詳細報告を作成したうえで、候補者の事務所と党本部と共有していたと記している。この期間中のなりすましの報告/対応は5件で、発見次第、党本部に報告し、悪意を見込まれるアカウントに対しては、アカウント停止申請等の措置を取った。その結果、前述の5件のうち4件はアカウント削除になった。

「報道に対するネット反応分析」として、自民党に関連するメディアの発信やネットメディアの

声を収集、分析していた。こうしたネットへの対応策に関する知見を、全ての候補者に向けて配信していた。さらにライバルの情勢分析も実施していた。たとえば音楽のライブのようなスタイルと、ソーシャルメディアの利活用によって、広く若者の指示を集めた三宅洋平候補らの「選挙フェス」という選挙運動の分析も実施していた。ネット上でしか見えない候補者の動向を発見、分析し、党本部に報告していた。その他にも、資料巻末には、「参考資料」として他の主要政党のネット選挙対策の取り組みに関する分析も掲載されていた。T2が情報収集、データの分析総合、知見のフィードバックを踏まえた情報発信を実施していた様子が克明に記録されている。

### 3.3 自民党の18歳選挙権対策

最後に本稿が取り上げるのは、自民党の18歳選挙権対策である。2015年の公職選挙法の改正によって、2016年の参院選では、それまで満20歳以上だった投票年齢が、満18歳以上に引き下げられることになった。政府与党が消費増税先送りをいち早く決めてしまったこともあり、争点の乏しい選挙となった。新聞を始めマスメディアは、この18歳選挙権を取り上げ、繰り返し特集を組み世論の関心を引こうとした。新たに投票権を得た18歳、19歳は、有権者人口の約2%、約240万人とされる。総務省や各地の選挙管理委員会は、多くの普及啓発事業を実施している。効果は定かではないが、一定程度世間全般の政治への関心が若年世代と政治に向けたことは否定できない。

2016年の国政選挙を前にして、各政党は効果と定量的なインパクトはさるものながら、これまで以上に若年世代対策に取り組むことになった。もちろん自民党も例外ではない。自民党には、45歳以下の国会議員や地方議員、自営業者、会社員、学生などで構成された青年局という部局がある。ここが、若年世代への働きかけを担っている。2000年代以後、青年局とそのなかの学生部

の活動を活発化させている。自民党の学生部は、主に大学生によって構成されていて、1967年に党本部直轄から自民党東京都連に移管された組織である。2016年時点で、全国に14の学生部がある。2010年以後、主に地方において学生部の新設や活動へのテコ入れが相次いでいる。たとえば、自民党のウェブサイトにおける「青年局ニュース」が報じる2015年の青年局関連のニュース件数は年間で63件だった。それに対して、2016年は1月から5月までの期間で66件だった<sup>(7)</sup>。2016年に入って、半分の期間で同等の回数更新が行われたことになる。また自民党の自民党のウェブサイトの、正面中央部のもっとも視認性が高いと思われる位置に、自民党青年局のバナーが設置されたことも、自民党の力の入れようを示唆する(図3)。



図-3 自民党のウェブサイト中央の青年局へのバナー<sup>(8)</sup>

ともに自民党青年局事務局の電話番号が掲載されている。

来年、いよいよ選挙権が満18歳以上に引き下げられます（平成28年6月19日施行）。

少子高齢化、人口減少社会を迎えている日本ですが、その未来を作り担うのは10代、20代の方々です。より早く選挙権を持つことにより、社会の担い手であるという意識を若いうちから持っていただき、主体的に政治に関わるようになってもらいたい—

自民党青年局では、そんな強い思いから、普段、政治との接点がない若年層の方々が少しでも政治に興味を持ってもらうための機会として、若年層との交流事業「Real Youth Project」を進めています。

「若手議員や青年局と交流してみたい」そんな方がいらっしゃいましたら、下記お問合せ先までご連絡ください。ゼミ生との意見交換や学校への出張講演会、学生団体とのパネルディスカッションなど、内容や形式もその都度ご相談させていただきます。

各地の青年局や学生部が全国津々浦々で若い方々と様々な形で交流を進めていきたいと思っています。首都圏や都市部はもちろん、全国各地の10代、20代の皆様からのご連絡をお待ちしております！（自民党 2016、傍点は引用者による）

自民党は、18歳選挙権への高まる世論の関心のなかで、大学のゼミやNPO、学生団体などが、18歳選挙権に関連した普及啓発事業やイベントを開催するにあたって、利便性に配慮した文面を用意したことがわかる。自民党青年局と学生部は、ウェブ上に広く公開されたアクセスポイントとして機能している。自民党への興味にかぎらず、政治や政治家、18歳選挙権に興味を持ったときに、

誰しもが、自由に自民党の青年局や、同世代の学生が参加している学生部にコンタクトを取ることできるようにしている。若年世代にとっては、敷居が高く感じられるはずの、政治関係者のなかでは、比較的親しみやすいはずの同世代の関係者とコンタクトできる環境を用意している。

また自民党は18歳選挙権対策について、若年世代が頻繁に利用するネットメディアの活用や前述の学生部の活動を含めて、総合的にデザインするようになっている。また自民党青年局と、ネットメディア局における人事の重複を見出すことができる。2016年6月現在自民党青年局の次長を務めているのが小林史明衆議院議員である。小林議員は、1983年生まれで民間での職務経験を持ち、学生部長、ネットメディア局次長を兼任している。なお青年局長の牧原秀樹参議院議員は、1971年生まれ、弁護士資格を持ち、やはりネットメディア局次長を兼任している。さらに2015年11月13日に発足した自民党18歳選挙権対策本部長の村井英樹衆議院議員もネットメディア局次長を経験している。筆者は2015年12月10日に小林議員に取材を行った。そのなかで、このような人事について小林議員は次のように述べている。

ネットだけで選挙に勝てるかというと、そうではない。バーチャルの接触だけでは、“ファン”（支持者）はつukれない。

しかし、事前にバーチャルな接触をすることによって、その後のリアルでの接触の価値が高まる効果は間違いなくある。ネットとリアルの合わせ技は、これからの重要な戦略です。

牧原青年局長からも、党のネット広報との連携を意識しての人事だと言われました。<sup>(9)</sup>

民間のIT企業出身で、年長世代が多数を占める国会議員のなかで30代と若年世代と年齢も近いうえに、自民党の情報・通信関係団体委員会委員長を兼務するITに通じた小林議員らの若手国会議

員が大学生など若年世代への対応や、若年世代も活発に利用するネット広報を含めた情報発信を一元的に担当することに、一定の合理性を見出すことができる。

#### 4 現代自民党の情報発信手法と戦略、組織能力: 新たな「選挙プラットフォーム」への変容

ここまで本稿では、2000年代の自民党の広報戦略の革新、2013年参院選における自民党T2、2016年の国政選挙を控えて自民党が取り組んでいる18歳選挙権対策という3つの事例を取り上げてきた。事例を通して見えてくるのは、自民党が伝統的な派閥という単位を越えて、新しい「選挙プラットフォーム」としての組織能力を高度化させているということである。ここでいう「選挙プラットフォーム」とは、個々の政治家や候補者が選挙運動や日々の政治活動を行うにあたって、共通して利用可能な有益な資源の供給主体としての政党の姿である。

近年の自民党について、従来政治家を育成してきた派閥が弱体化し、人材育成機能を果たせなくなっていることが指摘されている。政治学者ジェラルド・カーチスは、派閥について次のように述べている。

自民党の結党以来、派閥は同党のエリート層をまとめ上げる政治的コミュニティとして機能し、そのメンバーに共通する内輪の目標を掲げて進んできた。

(中略)

派閥組織を特徴づけるのは、その中心にあつて派閥リーダーに心から忠誠を尽くす少数の人間と、強固な親分・子分の関係であった。こうした状況下で、派閥リーダーは政治資金および党、

政府の重要ポストの配分と引き換えに、派閥メンバーの支持をとりつけ、何はさておいても党総裁選での票の確保に努めたのである。(Curtis 1987, pp.94より引用)

しかしかつて小泉元総理が「自民党をぶっ壊す」と宣言したように、自民党内での多様性や政治人材の育成機能を持った派閥を大幅に弱体化させたことは疑いえない。それでいて、2012年の衆院選や2014年の衆院選で、政治活動のキャリアが短い、新人が数多く当選した。その結果、自民党議員は大幅に若返りを遂げた。その一方で、政治活動に不慣れで、年長世代からみると下積みが足りない政治家が増加した。2015年から2016年にかけて、こうした若手政治家などの女性問題や私的な問題での不祥事も相次いだ。

これらの古くて、新しい課題に対応する方法の開発が求められるようになっていた。派閥に変わる選挙プラットフォームとしての自民党は、これらの課題に対応するものでもあった。具体的には、その特徴として、「標準化」と「オープン化」を指摘することができる。ここでいう「標準化」とは、各候補者の資質から離れて、一定水準以上の政治活動や選挙運動を比較的容易に実施できるよう促進する支援策を指す。また「オープン化」とは、自民党へのアクセスポイントを、Webなどを通じて広く社会に公開して、働きかけの誘引をもつ主体の自発的なアクセスを促す支援策のことである。かつて自民党から出馬する候補者、なかでも国政選挙の候補者に選出されるためには、一定の政治家としての資質が求められていたとされる。だが近年の急速な新人議員の当選などが原因で従来の方法だけでは不十分になりつつある。それでも多くの職員や支持者、関係者を抱える自民党という組織が継続して存在していくためには、やはり選挙で勝利しなければならない。従来、選挙運動は各派閥と各候補者の選対本部が取り仕切っていたが、それらに代わる選挙運動や政治運動を支

援するツール（施策）を自民党本部が用意するようになったと見なすことができる。政治におけるマーケティング技法やITを用いた広報活動や情報発信手法の普及も、こうした変化を後押しするものである。本稿の対象ではないが、公認候補の公募も同様の機能をもっている。

政党と候補者から見たときの利点も多い。党本部でツールを用意することで、一貫した、戦略的な広報、情報発信が可能になる。各候補者が、それぞれ個人として、非体系的な広報や情報発信を行うよりも、効率が良い。もちろん、自民党には、多くの議員が所属している。地方議員や党員、オンライン上のコミュニティまでいれるとその数は膨大である。現状、それらすべての関係主体が一元的で体系的な広報活動や情報発信を行っているとははいえない。それでも18歳選挙権対策の事例でも言及したように、ネット広報と若年対策など近い分野から連動させようとする意図があることがわかる。また各陣営の立場からすると、大幅なコストカット効果も期待できる。各候補者がそれぞれ独自に事業者と契約して、オンライン上の情報発信を収集、分析するよりも、党本部が中央で代替し、具体的に街頭演説にどのように反映させるべきなのかといった示唆を含めて情報提供してくれたほうが、各陣営が負担するコストは小さくて済む。政党としても、政治家は比較的年長世代が多いことを鑑みても、それぞれの陣営の自発的な取り組みに期待するよりも、高い水準の分析とアドバイスの提供を均質かつ一元的に実施することができ、全体の水準の向上をデザインできる利点がある。実際、T2はデータ分析の結果を踏まえて、その日の演説にどのように反映させるべきかというところにまで具体的に踏み込んだ情報提供を行っていた。たとえば、2013年7月13日は「猛暑」の季節だったが、この日T2は街頭演説における「使用例」として、「皆さん、暑いですね。熱中症にならないように水分補給してくださいね」という提案を各陣営へ毎朝送る定期ア

ドバイスのなかで行っている<sup>(10)</sup>。語尾や表現のアレンジによって、個々の候補者の資質にあまり影響を受けることなく、すぐに一定の水準の街頭演説を行うことができる。よりセンシティブな主題として、当時、大きく話題になっていた原子力発電所の再稼働の事例がある。この主題に関しては、「安全確認が第一で、原子力規制委員会の判断を尊重する」といった文言・表現を使うことなどをT2は強調していた。こうしたツールをうまく活用することで、デリケートな話題についても失言などのリスクを低減することができる。

既に確認したように、伝統的な自民党は組織された有権者（利益団体、業界団体等）との政策調整やコミュニケーションを重視してきた（佐藤・松崎 1986）。それは、一般的な生活者——佐藤と松崎の表現にならえば非組織の有権者であり、有権者のなかで現代ではもっとも層が厚い無党派層——の立場からすると、不透明で閉鎖的な密室で政策決定が行われているということにほかならない。無党派層が重要な鍵を握る小選挙区制時代の選挙では、こうした政策決定が支持を集めることはない。無党派層の支持を集めるためには、開かれた、誰もがアクセス可能な環境で、政策決定がなされていると思えるだけの「蓋然性」が求められる<sup>(11)</sup>。自民党の少なくとも一部の関係者は、そのことにいち早く気づいている。前述の筆者が小林議員に2015年12月10日に実施したインタビューにおいて、小林議員は以下のように述べている。

もっと政策プロセスをオープンにして、「どこにアプローチすればルールが変わるのか」をわかりやすく伝えることの価値は高まっていると思います。「ルールが変わるためのアクセス方法」を啓蒙していくことが大事だと強く感じています。

（中略）

AかBかの選択というよりは、そもそも見えていなかった課題の発見や、重要度を把握するイメージです。民意をデジタルに測ることは大きな力になると思うんです。

たとえば、LGBT（性的少数者）の課題や選択的夫婦別姓など、現実課題が表出しているにもかかわらず、なかなか優先度が高まらない案件を押し上げることもできるのではないかと思います。

そういったプラットフォームを提供することを与党のうちに実現すべきだと思っています。そこで課題やアイデアを拾い上げ、実際に政策に反映することが可能です。今やらなければマズイくらいの時期にきているかもしれません。<sup>(12)</sup>

自民党へのアクセスポイントを明示的に公開しておくことで、自民党が未だ認知していない新しい非組織の有権者や新興業界の業界団体も、政策変更や規制の変更を求めて自ら接触を試みやすくなる。自民党が与党であり政策形成に大きな影響を持つことから、先方からの積極的な接触を期待できる。その結果、自民党はまだ認知していなかった、潜在的な有権者群や業界団体といち早く接点を持つことができるというわけである。実装の程度は未知だが、少なくとも、小林議員は与党ならではのともいえる政治的立場の積極的活用を企図しているように見える。

とはいえ、自民党の現状の広報と情報発信における存在感を際立たせているのは、なにも自民党の自助努力の成果だけによるものではない。野党の絶対的劣勢と相次ぐ合併劇を含む混乱、そして野党が自民党と同等の組織能力の改善を行ってこなかったことなどが、自民党のこの分野における卓越さを底支えてきた。2012年の衆院選以来、当時の民主党、それからその後の民進党に対する根強い不信感が払拭されずにいるからである。だが、何よりも重要な点は、日本において、野党は情報発信手法とその革新において、後手に回り続

けてきた。

ただし民主党にとっても、2000年代に現代的な広報や情報発信手法の導入に取り組み始めたという意味では、自民党と起源を同じくする。この時期、民主党はフライシュマン・ヒラード・ジャパンの田中慎一らと組んで、広報の刷新に取り組み始めているからだ。外資系PR会社のフライシュマン・ヒラード・ジャパン代表取締役田中慎一と、ブルーカレント・ジャパン代表取締役の本田哲也は、2003年の衆院選、2004年の参院選、そして2005年の衆院選において、民主党のPRを手掛けたことを記している（田中・本田 2009）。かつて本田技研工業株式会社に勤務した田中は1980年代に日米自動車摩擦が生じた際に、アメリカ議会へのロビーイングの経験の有する。その後、数社を経て、アメリカの著名PRファームであるフライシュマン・ヒラードの日本法人フライシュマン・ヒラード・ジャパンを立ち上げ、代表取締役社長に就任した。ロビーイングや政治マーケティング、パブリック・アフェアーズ、戦略PRの重要性に着目し日本における伝道師の役割を果たしてきた。2003年衆院選では、1995年に三重県知事になった北川正恭ら改革派知事らが取り組んでいた、政策とその具体化プロセスを具体的に記した「マニフェスト」に注目し、「民主党といえばマニフェスト」という印象形成に貢献した。2004年の参院選では年金未納問題が発覚し、与野党共に総崩れ状態のなか、年金一元化の賛否を問う対立構図をデザインし、民主党の躍進を支援した。

だが2005年の衆院選が自民党と民主党の広報と情報発信の分水嶺となった。自民党が広報と情報発信手法を刷新した「成果」を経験し、小泉内閣後も組織としてこうした路線を継承していった。自民党にとっては、当時の小泉総理の個人的な資質の影響や、体系化が十分ではなかったなど幾つかの課題が残された改革の実態はさておきとして、衆院選での大勝という成功体験とともに記

憶された。したがって、広報や情報発信手法、戦略、ガバナンスの刷新に関する重要性は、その後も党内で共有されていくことになった。そしてなにより、実際広報の刷新や情報発信に注力した安倍、世耕、塩崎といった各キーパーソンがその後も政府と党の要職に就任している。自民党は党内に情報発信のための部局を置き、手法と戦略、ガバナンスの改善を継続した。その連続的な試行錯誤と創意工夫が現在の自民党の広報と情報発信の基盤となった。

その一方で、民主党は対称的ともいえる姿を見せることになったのである。野党第一党だった、当時の民主党にとってみれば、2005年の衆院選は大敗北だったということになる。「戦犯」を探すその矛先のひとつは、PR会社に向けられた。民主党は、フライシュマン・ヒラード・ジャパンとの契約を解消する（大下 2011）。だが、その後、民主党は、名称を変え、民進党となった現在に至るまで、情報発信と広報の体系的で継続的なガバナンスを内製化するには至っていない。このように、現在の広報と情報発信に関する自民党の一人勝ち状態は、自民党の連続的な革新とともに、その他の政党の広報広聴手法と戦略の革新の失敗のもとで生み出されたのである。

## 5 おわりに

本稿は、主に2000年代以後の自民党の情報発信手法、戦略、ガバナンスの検討を行った。2000年代に入ってからの自民党の広報改革、2013年参院選における自民党T2、2016年の18歳選挙権対策という3つの事例を分析しながら、新しい「標準化」と「オープン化」という特徴を持った「選挙プラットフォーム」へと変化する自民党の姿を明らかにしてきた。派閥の弱体化、政治家の資質の問題が過大視されるなかで、2000年代以前には派閥を中心に分散していた広報や情報発信を、党本部に集約し、組織能力として一元

化し、体系化されたものへと高度化させていたことがわかる。もちろんこの発展は現在進行形のものであると同時に、2016年の日本の政党のなかで際立ったものになっているのが、自民党自身の変化だけではなく、2005年を分水嶺として、その他の政党に同種の体系的な取り組みが観察できないことなどを指摘した。このような検討を通じて、長く（連立）与党として、日本政治のなかで特別な地位にある自民党という政党の情報化の現状、その背景、経緯の概要を明らかにすることが本稿の試みであった。それらは言い換えると、世論形成の前提となる、政治情報がどのような手法と戦略、ガバナンスのもとで発信されているかという主題に注目したともいえる。

いうまでもなく本稿の議論には幾つかの課題が残されている。本稿は自民党の広報と情報発信手法、戦略、ガバナンスの高度化の経緯を明らかにすることに注力してきた。だが、こうした政治からの情報発信がその受け手に与える影響については、本稿では十分には検討できていない。日本の有権者は、政治的社会化の過程で、政治、なかでも政局を批判的に理解するためのフレームワークや知識を十分に習得する政治教育の実質的な機会を持ちえていないという指摘もある（西田 2016b）。さらには、生活者や有権者と、政治を媒介するメディアとジャーナリズムがどのような存在であるべきかという規範的な議論や、それらの定量的な影響やジャーナリズムの実効性、世論形成に与える影響といった主題も残されている。今後、これまで扱ってきた自民党をはじめとする政治情報の発信手法、戦略、ガバナンスの問題に加えて、これらの課題についても取り組み、情報と政治というテーマの理解を深めていきたい。

## 謝辞

本稿の執筆にあたって、慶應義塾大学SFC研究所上席研究員工藤郁子氏に多くのコメントと問題提起をいただいた。また本研究は、JSPS科研費「情

報社会において競合する政治とジャーナリズムの学際的研究」(研究課題番号: 16K16168)の研究成果の一部である。ともに記して感謝したい。

注

- (1) ITU 「ICT STATISTICS」,  
<<http://www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Pages/stat/default.aspx>>  
Accessed 2016, June 5.
- (2) 実際に実務家の報告として、スティーブン・ベイカーやラハフ・ハーフーシュの手による著作なども挙げるができる (Baker 2008, Harfoush 2009)。
- (3) 自民党による広告代理店の活用は、それよりはるか以前に、その起源を見出すことができる。たとえばジャーナリストの田原総一郎は、その著書のなかで、第2次世界大戦後のGHQによる占領から再独立直後の総選挙における保守陣営のPRや、安保条約改定を巡るプロモーションにも、自民党と電通の密接な関係が影響したことを指摘している (田原 1984)。しかしこの時期までは、派閥の存在感が強かったこともあって、党が一丸となった、また体系だった広報手法は、自民党内に十分には浸透していなかった。
- (4) 小泉の持論でもあった郵政民営化の広報は、ある意味ではなりふりを構わないものであった。のちに第1次安倍内閣組閣直後の2006年11月14日に、林芳正内閣府副大臣を委員長とする「タウンミーティング調査委員会」が発足するが、その検証の中で、郵政民営化のプロモーションが相当不適切なものであったことが明らかにされている。質問者の仕込みや謝金の支払いなど、タウンミーティングの過程でいわゆるヤラセ行為の存在が2006年12月13日に公開された『タウンミーティング調査委員会 調査報告書』のなかでも指摘されている。
- (5) 世耕は大学院でコミュニケーションを研究し、民間人時代はNTTにおいて広報に携わっている。1998年の参院選での政界入り以来、一貫して広報とその改良にこだわり続けている。世耕は、以後、2000年代にわたって自民党の広報改革を主導し、のちに政府広報の改善にも関わってきたことを著作に記している (世耕 2006a; 世耕 2006b)。
- (6) 自民党T2のアプローチの詳細については、『メディアと自民党』等を参照のこと。
- (7) 自民党青年局ウェブサイト内の「青年局ニュース」<<http://youth.jimin.jp/news/>>内のプルダウンメニュー「日付を絞り込む」から、月を選択して、表示されたニュースの件数を合計した。なお筆者がアクセスした時点では、2015年と、2016年分しか表示されなかった。最終アクセスは、2016年6月6日。
- (8) 自由民主党「自由民主党」,  
<<https://www.jimin.jp/>>  
Accessed 2016, June 6.より引用。
- (9) 西田亮介 (2016a) 『マーケティング化する民主主義』, イースト・プレス, pp.214.より引用。傍点は引用者による。
- (10) 西田亮介 (2015) 『メディアと自民党』, pp.167.など参照のこと。
- (11) ここで、「蓋然性」と書くのは、現実の生活者が政治環境の検証にまで至る機会は少ないがゆえに、確かにオープンにアクセスできると思える程度の形式的な「オープンさ」が用意されているか否かに力点を置いているからである。
- (12) 西田亮介 (2016a) 『マーケティング化する民主主義』, イースト・プレス, pp.234-6.より引用。

## 参考文献

- Baker, Stephen (2008) *The Numerati*, Houghton Mifflin Harcourt (= 2015, 伊藤文英訳『ニューメラティ ビッグデータの開拓者たち』CCCメディアハウス.)
- Curtis, Gerald (1987) *The Japanese Way of Politics* (=1987, 山岡政治訳『「日本型政治」の本質——自民党支配の民主主義』TBSブリタニカ.)
- 遠藤薫 (2011) 『間メディア社会における〈世論〉と〈選挙〉——日米政権交代に見るメディア・ポリティクス』, 東京電機大学出版局
- Harfoush, Rahaf (2009) *Yes We Did: An Inside Look at How Social Media Built The Obama Brand*, New Riders Press (= 2010, 杉浦茂樹・藤原朝子訳『「オバマ」のつくり方 怪物・ソーシャルメディアが世界を変える』阪急コミュニケーションズ.)
- 平林紀子 (2014) 『マーケティング・デモクラシー——世論と向き合う現代米国政治の戦略技術』, 春風社
- 稲葉哲郎 (2003) 「戦略的世論調査の技法」, 津金澤聡廣・佐藤卓己編著『広報・広告・プロパガンダ』ミネルヴァ書房, pp.75-97
- 自由民主党 (2013) 『Truth Team 第23回参院選活動報告』
- (2016) 「自由民主党」, <<https://www.jimin.jp/>> Accessed 2016, June 6.
- 木下和寛 (2010) 「自民党政権4代の情報発信力: 内閣メールマガジン分析を中心に」, 『応用社会学研究』52, pp.21-35
- 北岡伸一 (2008) 『自民党——政権党の38年』, 中央公論新社
- 西田亮介 (2015) 『メディアと自民党』, 角川書店
- (2016a) 『マーケティング化する民主主義』, イースト・プレス
- (2016b) 「「整理, 分析, 啓蒙」を重視した報道でネット時代の権力監視機能を高めよ」『Journalism』311, pp.52-9
- 大下英治 (2011) 『権力奪取とPR戦争』, 勉誠出版
- 佐藤誠三郎・松崎哲久 (1986) 『自民党政権』, 中央公論新社
- 世耕弘成 (2006a) 『プロフェッショナル広報戦略』, ゴマブックス
- (2006b) 『自民党改造プロジェクト 650日』, 新潮社
- 田原総一郎 (1984) 『電通』, 朝日新聞出版
- 田中慎一・本田哲也 (2009) 『オバマ現象のカラクリ 共感の戦略コミュニケーション』, アスキー・メディアワークス

---

## 原著論文

---

# 実践の中の学習における 表現の方法と学習関与者ネットワークの関係 — 韓国伝統芸能における探索的な研究 —

Relationship of representation forms and network structure in the  
learning process in practice:

An exploratory study on Korean traditional music and dance

キーワード：

表現, 非言語コミュニケーション, 省察, ネットワークの多様性, 紐帯の強さ

keyword：

representation, nonverbal communication, reflection, network diversity, strength of tie

横浜国立大学・環境情報研究院 竹田陽子

Graduate School of Environment and Information Sciences Yoko TAKEDA

---

### 要約

本研究は、社会的なコンテキストの中で、人間が情報を探索し、獲得する過程を解明する研究の一環として、実践の中の学習における外的および内的な表現の方法と学習関与者のネットワークの関係を探索的に分析し、今後の研究に向けて検証すべき理論言明を抽出することを目的としている。本研究では、実践の中の学習がおこなわれている一事例として韓国伝統芸能をとりあげ、現場の観察と業界関係者に対するインタビューによる予備調査の後、調査票調査(N=127)を実施した。その結果、学習関与者のネットワークの多様性が大きい学習者は、メモや録音・録画等を利用し、学んだことを理論的に考えたり、イメージで振り返りながら自習を繰り返すことがわかった。ネットワークの多様性が大きい学習者ほど、能動的な外部情報の探索と内部の省察をリンクさせるフィードバック・ループが生じており、得られた情報と内的な省察をつなげる道具の使用が活発である可能性があること、また、教示者との紐帯の強さは、楽譜・テキストの利用にマイナスに働き、特定の教示者との紐帯が強い学習者ほど、標準化されていない、関係特殊性の高い表現方法や道具を使う可能性があるという知見が得られた。

## Abstract

This paper aims to exploratorily speculate how the learning networks influences on the learner's external and internal representation in the learning process in practice as one of the research problems regarding exploration and acquisition process of social information. We conducted field observation, interviews and a questionnaire survey (N=127) on Korean traditional music and dance as an example of a field of learning in practice. Learners whose network diversity is high tended to use tools such as memos and audio-visual recorders, and they tended to learn by themselves through theoretical and sensory reflection. Network diversity might promote active information seeking and feedback loops which links external information and internal reflection supported by usage of the tools. Moreover, learners whose tie strength with an instructor is strong did not tend to use music scores and textbooks. The strength of tie between a learner and an instructor might enhance usage of the non-standardized or relation-specific external representation and tools.

(受付：2015年8月28日，採択：2016年7月4日)

## 1 はじめに

人間が社会的なコンテキストの中で、情報を探索し、自らのものとして獲得する過程、および知を獲得しようとする人間と、情報を保存・加工・伝達する技術とのインタラクションは、社会情報学の中心的な課題の一つであると考えられるが、その解明にあたっては学習に関わる社会科学の諸分野の知見を理論的な基礎とすることができる。学習の概念においては、環境から得る刺激に対する個人の反応の結合の強化という行動主義的な見方から、人間が獲得する知識の構造と内的なプロセスの変化を解明しようとする情報処理アプローチを経て、環境との相互作用の中で能動的に知識を構成するという構成主義の見方が台頭している。構成主義に関連する学習研究の動向には、2つの重要な成分が含まれている。

第1の成分は、情報処理アプローチまでは学習のシステムを意識された合理的な情報処理機構と捉えてきたのに対し、人間の身体の活動、身体と密接に結びついた情動や意識下の情報処理を含めた精神活動全体、および身体の延長としての道具にも焦点を当てた知の獲得を対象とすることである。アフォーダンスの理論 (Gibson, 1979) は、環境からの一方向の刺激を受容するのではなく、人間の能動的な行為、つまり環境に働きかける身体と知覚のリアルタイムの循環という視点を知覚の理論に持ち込んだ。状況的学習 (Suchman, 1987; Lave, 1988; Brown et al., 1989; Hutchins, 1991; Lave & Wenger, 1991) においては、知識は複雑な社会的な交渉の末に状況の産物として生み出され常に変化するものであり、学習とは抽象的な概念の獲得ではなく、言語では完全に定義できない状況依存的な指示的表象 (「今ここにあるそれ」としか言えないもの) を得るものである (Brown et al., 1989)。活動理論のモデル (Vygotsky, 1986; Engeström, 1987) では、学習は対象に向かう人間の行為が物理的な

道具や技術、言語、シンボルといった文化的な人工物に媒介されており、言語も人工物の一種であると捉えられている。経験のフィードバックによる累積的な学習 (Dewey, 1938) に焦点を当てた経験学習のモデル (Kolb, 1984) では、内省による抽象概念化の基になるのは具体的な経験、および学習者の実験的な行為である。

第2の成分は、学習者をとりまく社会的なコンテキストとの相互作用である。状況的学習は、ある学習者の主観的な世界から環境との相互作用を見るのではなく、学習者がある社会的なコンテキストに参加するという視点の変換をおこない、構成主義の流れに社会、文化、歴史的なコンテキストを明確に持ち込んだ。伝統的な徒弟制を概念的な規範型として、正統的周辺参加 (Lave & Wenger, 1991)、認知的な徒弟制 (Brown et al., 1989)、実践コミュニティ (Wenger, 1999) といった概念が生まれ、学校教育、ビジネス等幅広い学習のフィールドに適用する試みが行われた。活動理論においても、Vygotsky (1986) が主体と対象が文化的な人工物に媒介される個人レベルのモデルを留まっていたのに対し、Engeström (1987) はコミュニティと主体が集団内のルールに媒介され、コミュニティと対象が分業に媒介されるモデルを提案した。

学習における身体性+道具を包括した知のあり方と社会的なコンテキストとの相互作用という上記の2つの成分について、状況的学習等の文化人類学の系譜を持つ研究は両者に関心があるものものの実践の中の学習として一体に語る傾向にある一方、知覚研究は第1の成分、社会的なネットワークの研究は第2の成分をそれぞれ精緻に検証することに主な関心があり、両者の関係は未解明な部分が多く残されている。

実践の中の学習の第1の成分である人間の身体や道具を包括した知のあり方は、記号操作としての言語使用だけでなく、比喩や擬音など感覚に根付いた言語使用やイメージ、身振り・動作、接触、

描写・映像記録等の道具の使用などさまざまな形態の内的／外的、言語／非言語の表象が現れ、使用される学習のあり方<sup>(1)</sup>であると言い換えることができる。また、第2の成分の社会的なコンテキストは人工物や自然環境も含むネットワークの概念であるものの、人間同士のネットワークが中心的な位置を占める。

本稿では内的／外的、言語／非言語の表象の使用形態を「表現の方法」、学習者の学習に直接間接に関わる関係者のネットワークを「学習関係者のネットワーク」と呼び、実践の中の学習の一事例として韓国伝統芸能をとりあげ、表現の方法と学習関係者のネットワークの実態はどのようなものかを観察し、両者にはどのような関係があるかを探索的に分析し、今後の研究に向けて理論言明を構築することを目的とする。

なお、本稿は、量的データを扱っているが理論検証型論文ではなく、経験的なデータを探索し、既存研究を下敷きにしながらも帰納的に理論言明を構築することを目指す理論構築型の論文である(藤本, 2005; Saunders et al., 2016)。理論構築型論文は、質的調査が多数を占めるものの、量的データに基づいて帰納的に理論を構築する方法論も存在し(吉川, 2003; 松嶋, 2015; Saunders et al. 2016)、量的データが収集できても、研究対象領域に関する研究がまだ少なく、適用する既存理論体系が十分に共有されていない本研究のような場合等に採用される。また、学習における表現の方法とネットワークが主たる関心事であるため、学習の結果のパフォーマンスの測定、分析をおこなっていない。

## 2 研究の対象と方法

### 2.1 研究の対象

学習を何らかの認知構造の変化と捉え、実践(practice)を日常的に反復的におこなわれる実務行為(福島, 2010a)と定義すれば、実践の中

でおこなわれる学習はほとんどすべての実務分野で見られることになるが、学習内容の身体性が強い点と、比較的是っきり識別できる実践コミュニティが存在するという点で、伝統芸能は、実践の中の学習における表現の方法と学習関与者のネットワークの実態の関係を観察しようとする本研究の目的に適した分野である。

### 2.2 調査の方法と回答者属性

本研究では、まず予備調査として、2008年から2013年にかけて韓国伝統芸能伝承者と関係者約50名に対しインタビュー調査と伝承現場の参与観察を継続して実施し、国立国楽院、韓国総合芸術学校などの公的な研究機関での資料調査をおこなった。これらインタビュー調査や観察から得られた情報は本調査の調査票の作成、および調査結果の解釈に活用された。

本調査は、2013年7-9月に若手からベテランまでの韓国伝統芸能を伝承しプロフェッショナルとして活動している者<sup>(2)</sup>と伝統芸能を専攻している学生を訪問して、伝統芸能の学習の実態(詳しい調査項目は表-2~7参照)に関する調査票を渡し、1) その場で調査担当者が聞き取る、2) その場で回答者自ら記入する、3) 記入してもらい後日回収する、のいずれかの方法で実施された。

本研究がフィールドとする韓国伝統芸能は、通常では業界外部の者が入り込みにくく、また、関係者全員の名簿は存在しないので、ランダムサンプリングは技術的に困難であるため、伝統芸能界内部の関係者である調査協力者が伝統芸能伝承のおこなわれている現場を訪れて、調査依頼をおこなった。調査協力者は、業界の中で出来るだけ偏らないデータをとるために、30箇所個人スタジオ、教習所、大学を訪れ、現役の伝統音楽と舞踊専攻の大学生(多くは20-22歳)、20代の若手、30代ぐらいの中堅、40代以上のベテランがほぼ均等になるように<sup>(3)</sup>調査票を手渡して協力

を求めた。協力率はおおむね9割程度と高かった。160票回収したが、空欄が多い票を除き、プロとして活動している、あるいはプロを目指していると回答した票<sup>(4)</sup>のみに絞って、127票を分析した。

回答者属性を表-1に示す。回答者の年齢の平均は32.7歳、習い始めた歳は平均14.3歳で、音楽は27%、舞踊73%であった。

表-1：回答者属性 (N=127)

専門分野		伝統芸能を専攻した学校 (在学中も含む)	
音楽	27%		
舞踊	73	なし	7%
年齢		芸術中学	11
20-22歳	24%	芸術高校	42
23-29	24	大学学部	89
30-39	24	大学院(修士)	37
40-49	24	大学院(博士)	12
50歳以上	5	団体(楽団、舞踊団)所属	
平均年齢	32.7	在籍経験なし	54%
性別		在籍中	32
男性	14%	在籍していた	13
女性	86	平均在籍年数	6.7

韓国の伝統芸能は、大きく分けると音楽と舞踊があり、この2つは専門としてはっきり分かれている。業界関係者のインタビューによると、芸能の伝承は伝統的には宮廷と民間、地方別、芸能形態別の細かいジャンルに分かれ、それぞれのジャンルにほぼ世襲や身分制度で閉じられた徒弟制度があったが、社会の近代化により次第に業界全体がオープンに再編成され、細かいジャンル間の学習障壁はほとんどなくなっている。伝統芸能のプロを目指す者の多くは現在でも子供の頃から個人的に先生について教授を受け、後述のようにプロとして活動するまでにメインの先生が決まることが多いため、メインの先生が属する流派や地方色は緩やかな形で受け継がれているが、大学の伝統音楽・舞踊の専攻科で幅広い演目を一通り学び、個人的にもメインの先生以外の先生を尋ねて習うことも珍しくない。業界の均質化傾向により、流派などの細かいジャンルによる学習形態違いはそ

れほど大きくないが、音楽と舞踊という大きな専門分野では異なる点があるので、随時言及することにする。

### 3 実践の中の学習における表現の方法

学習者は学習の過程で他者にも観察可能な形で言語や身体、道具を使って表現をおこなう一方で、学習者の内部で閉じた形でも言語によって思考したり、イメージや身体感覚等を持つ。本稿では、前者を外的な表現の方法、後者を内的な表現の方法と呼ぶ。外的な表現の方法は、学習者が意図的に表現するものだけではなく、学習環境の中に存在する人工物や他者の行為を学習者がメッセージとして解釈 (Richmond & McCroskey, 2004) する場合も含む。

Piaget (1959) は人間が発達する過程で内的な思考が内言を経て外的な言語になると見たのに対し、Vygotsky (1986) は、言語は他者とのインタラクションを通じて外的に獲得され内言はそこから機能分化して現れると見たが、内と外のどちらが先であるにせよ、成人による実践の中の学習は言語だけでなく具体的な道具や周囲の状況とのインタラクションの中で身体を使った行為として (Hutchins, 1991; Engeström, 1987)、学習者の内的・心的な表現方法と外的・公共的な表現方法を行き来しながら (Sperber, 1996) おこなわれる。本研究ではまず、実践の中の学習としての韓国伝統芸能の学習において、学習者の外的、内的な表現の方法の実態を、調査票調査と調査票調査に先立っておこなわれた現場観察とインタビュー調査に基いて探索的に見る。

#### 3.1 外的な表現の方法

学校教育を規範とする学習モデルにおいては、明確に定義された記号としての言語が主な表現方法となる (松下, 2010) のに対し、実践の中の学習においては、言語では「今ここにあるそれ」と

しか言えないような、身体に根付き、環境とインタラクションする中で生じる指示的表象 (Brown et al., 1989) を表現する方法が中心に据えられるため、イメージ、音、身振り・動作、接触といった非言語的な表現、および、言語表現も比喩など感覚や身体と結びついた形で言語表現が多用される。

明確に定義された記号としての言語と非言語 + 身体と結びついた言語という対比は、コード化された知 (Zander & Kogut, 1995) あるいは形式知 (野中・竹内, 1996) と暗黙知 (Polanyi, 1967; 野中・竹内, 1996) の対比と似ているが、前者は知る手段であり、後者は知る対象あるいは知った結果である。コード化された知の獲得においては明確に定義された記号としての言語の役割が大きく、暗黙知を得るには非言語・身体的な手段が何らかの形で関わるが多いが、記号としての言語に暗黙の意味を読み取ることも、非言語・身体的な表現方法からコード化できる知を得ることもあるため、両者は必ずしも 1 対 1 の関係ではない。本稿では知を得る手段としての表現の方法に注目したい。

### (1) 模倣

実践の中の学習で特に身体性の強い分野で必ずといってよいほど現れる学習手段として模倣がある。我々の観察では、韓国伝統芸能の教授の場で最も中心的な役割を果たす表現の方法は模倣の繰り返しである。典型的には、教示者がまず音楽や舞踊を少しずつやってみせ、それについて学習者が見よう見まねで行為を繰り返すことで曲や踊りを覚えていく。表-2 の調査票調査の結果を見ると、教示者が手本を見せて学習者が繰り返すことは平均 3 (どちらかというとはまる) 以上であり、音楽に比べて舞踊のほうがその頻度は多い。

模倣は行為の単純なコピーであるとは限らない。人間は新生児の頃は自動的な模倣をおこなう

が、やがて目的と手段の関係性に気づき、さらに模倣を通して行為の背後にある行為主の意図を推察する学習 (Tomasello et al., 2005; 佐伯, 2010) がおこなわれるようになる。少なくともプロを目指すレベルの伝統芸能において学習者は、日常的な模倣行為の積み重ねの中に伝統芸能伝承者が非言語的に持っている意図あるいは意味を読み、自らがその意味を実現するのに最も良い具体的な方法を探っていく。日常的な模倣は、本質的な意味を探る「探索としての模倣」(福島, 2010b) の入り口であり、生田 (1987) の言う、型の習得に向かう形の模倣である。

### (2) 言語の使用と比喩

模倣の繰り返しの場で言語は使われないわけではなく、表-2 の「理論説明をよくする」の平均値は模倣の繰り返しと同水準である。我々の観察でも、教示者から細々とした指示はなく学習者が疑問を口にするということもないという生田 (1987) の日本の伝統芸能教授の描写に比べれば、韓国の伝統芸能の教授の場では言語使用が多い傾向がある。

また、音楽でも舞踊でも理論的な説明よりも比喩表現のほうが多く使われている。生田 (1987) は、伝統芸能で使われる、言葉で明確に定義できない物事を表現するために、比喩を多用した言語をわざ言語と呼んだが、韓国伝統芸能でもわざ言語は広く使われる。比喩は、異なる概念領域間の写像を多くの場合無意識に認識することによって (Lakoff, 1993) 字義的な言語では伝え難い考えを完結に鮮明に伝え (Gibbs, 1994) 日常生活の経験を解釈しなおし、新しい意味を創造する側面を持っており (山梨, 2007)、教示者が伝えたい本質的な意味、すなわち生田 (1987) の言う型に迫るための一つの手段なのである。

### (3) 身体的接触

教示者から学習者の行為に対するフィードバック

クの方法として身体的な接触があり、本調査では音楽では少ないが、舞踊では平均3（どちらかというとはまる）程度見られる（表-2）。教示者のフィードバックが身体感覚と直接的に素早く連合する点で接触は優れている。インタビューによると伝統的には教示者が弟子の体を叩いて身をもって覚えさせるという教え方が珍しくなかったが、現在ではセクシャルハラスメントや体罰に対する批判が厳しくなっているので強い身体接触は減る傾向にある。

(4) 道具の使用

道具を使った表現方法では、メモと録音・録画は平均3（どちらかというとはまる）程度使われている（表-2）。韓国伝統芸能関係者のインタビューによるとレッスン中の録音、録画は伝統的には忌避される傾向があったが、現在では道具の普及と学習者の意識の変化によりかなり容認されるようになってきている。メモ、録音・録画は、主に教授の場で学んだことを記録し、学習者が自習の場で参照するメディアであり、教示者や同僚との社会的なインタラクションと学習者個人的な省察 (Dewey, 1938; Schön, 1983) の場という時空間が異なる学習の場をつなぐ役割を果たしている。

楽譜やテキストはメモ、録音・録画よりも使用頻度が低く、よく使う人とそうでない人の割合は半々ぐらいである。音楽の学習者による楽譜利用に限っても平均3より下回り、西洋のクラシック音楽の学習のように楽譜が必須ではないことがわかる。

楽譜は、教示者と学習者の協同作業を可視化する強力なインスクリプション (Latour, 1987; 1990) である。特に標準化の進んでいる西洋音楽の楽譜は、異なる立ち場の関係者の参加を媒介する境界オブジェクト (Star & Griesemer, 1989) であり (楽譜がなければオーケストラを編成することは不可能である)、公共性を持つ

表-2：外的な表現の方法 (平均値)

	音楽 (34)	舞踊 (93)
<b>模倣</b>		
【教示者が】手本を繰り返し見せる	3.059	3.355
【教示者が】生徒・弟子に繰り返し練習させる	3.088	3.452
<b>言語の使用</b>		
【教示者が】理論的な説明をよくする	3.059	3.473
【教示者が】比喻表現をよく使う	3.412	3.624
【教示者が】あまり言葉でははっきりと教えない	2.000	1.903
<b>身体的接触</b>		
【教示者が】生徒・弟子の身体に触れて教えることがある	1.735	3.033
<b>道具の使用</b>		
【学習者が】習ったことをメモに記録して練習に役立てている	3.324	2.968
【学習者が】習ったことを録音、録画して練習に役立てている	3.147	3.097
【教示者が】楽譜やテキストをよく使う	2.529	2.304
【学習者が】楽譜やテキストをよく見る	2.971	2.452
<b>状況的学習</b>		
【教示者が】生徒・弟子に舞台で発表する機会を与える	2.912	3.304
【教示者が】本番の舞台で生徒・弟子と一緒に出演をする	2.618	2.826
【学習者が】練習よりも本番の舞台から学ぶことが多い	2.971	2.763
【教示者が】技術のことだけではなく心構えや生き方のことを話す	2.971	3.533
【教示者が】レッスン以外で生徒・弟子と一緒に過ごす時間が長い	2.706	3.065

(4：あてはまる、3：どちらかというとはまる、2：どちらかというとはまらない、1：あてはまらない)

た外的表現であるために他者に強力に伝播し (Sperber, 1996)、西洋音楽の演奏が世界中で親しまれている要因になっている。一方、韓国の伝統音楽では西洋の楽譜や伝統の記譜法も使われているが補助的な役割であり、伝統的な曲を教示者の教え込みと模倣学習を経ないで演奏することはまず考えられない。日本の伝統音楽もこの点は同じである。ある程度の技量があれば特に指導を受

けなくとも初見で演奏が可能な西洋音楽とはかなり状況が異なる。

韓国や日本の伝統音楽の学習が楽譜中心でないのは、一つには、間や呼吸、相対的な音程、即興を許容する範囲と守るべき範囲などが西洋の楽譜体系のように客観的に記述しにくいことがある。もう一つには、同じ曲であっても流派や教師者によって内容がかなり異なり、その違いもまた、客観的に定義されておらず、曖昧な部分が多いことがある。

産業組織の概念に特定の相手にしか使えない資産や技能、さらには図面の様式といった表現の方法が組織の境界や組織間の関係に影響を与えるという関係特殊性の概念がある (Williamson, 1979; 浅沼, 1997)。模倣学習やわざ言語は特定の流派や教師者との関係における特殊性が高く、ある場所で通用するやり方が他所で通用するとは限らない表現方法である。伝統芸能は身分的世襲的な徒弟制度で受け継がれてきた歴史的な背景によって表現の方法と内容の関係特殊性がもともと高く、社会的な制度が変化しても「伝統」というアイデンティティを持っている故に簡単には表現の内容を変えられず、表現の方法も関係特殊性が高いまま使われ続けるという現象が起きていると考えられる。

### (5) 状況的学習

伝統芸能は、状況的学習のフィールドとしてよく取り上げられる割には一方向の教え込みの教授スタイルであるのだが (福島, 1995)、少なくとも韓国の伝統芸能はプロ志望者にも舞台出演の機会がかなりあるので、それも含めて状況的学習がなされていると考えられる。舞台出演に伴って、自分の先生以外に観客、共演者、舞台関係者、衣装や道具の業者など学習に直接関わる者の多様性が増加する。日常の修練時には間接的に関わるだけだった実践コミュニティ (Wenger, 1999) の広がりや学習者が感じる時である。学習者を本番

の舞台に出演させて学ばせることは、音楽、舞踊とも比較的よくおこなわれている (表-2)。

また、教師者と学習者が一緒に過ごす時間の中で技術のことだけでなく心構えや生き方のことを話すという徒弟制度的なコミュニケーションも見られ、その頻度は音楽より舞踊のほうが多い。舞踊は、学習者が教師者と一緒に教授以外の時間も過ごすことが音楽に比べて多いという結果であった (表-2)。

### 3.2 内的な表現の方法

実践の中での学習は、経験したことを一旦内面化して省察 (reflection) (Dewey, 1938; Schön, 1983) し、次の行動につなげる循環的なプロセスである (Kolb, 1984)。少なくとも高度な習得レベルに到達しようとする学習はただ受動的に訓練するのではなく、学習者がメタ認知的に自己調整をおこなうフィードバック・ループを自ら作り出す (Zimmerman & Schunk, 2001)。

学習者の経験に対する理解の内的な言語表現は、実践の理論 (Schön, 1983) と呼ばれる。調査では、音楽、舞踊ともに「習ったことを理論的に考えるようにしている」が平均3点程度でどちらかというとはまると評価されている。内的な言語の使用であってもやや受動的である「先生の言われたことをできるだけ鮮明に思い出すようにしている」は3.3程度で、実践の理論よりもやや多く見られる (表-3)。

一方、高度な身体技法の獲得を目指す学習における学習者の内部表現は言語を用いた概念だけでなく、感覚的で時に感情や記憶と結びついたイメージが欠かせない。Finke, et al. (1992) は、創造的な行為において人間の内部に概念だけでなく、視覚的パターン、物体形状、カテゴリ事例、概念とイメージが混ざり合った心的混合物などを発明先行構造として想定し、創造性とは、現実世界の探索と解釈をおこない、現実の制約を受けながらこの発明先行構造を進化させていく過程であ

ると見ている。スポーツや武術では、熟達者ほど各種の感覚イメージを鮮明に描く能力が高く、イメージ能力を他の分野に応用する力も高まる（徳永・橋本, 1991; 菱谷, 1991）。省察の概念を広くとれば、経験学習において経験を内部で参照する際に用いられるのは、実践の理論だけでなく、学習者の感覚的なイメージやその概念との混合物も含まれる。

調査では、内的な非言語表現である「先生の姿や音をできるだけ鮮明に思い出すようにしている」、すなわち視覚や聴覚によるイメージ想起は、先生の言葉を思い出すのと同水準の平均値であった。また、身体感覚も重要なイメージ想起であるが、学習者が自習時に実際に身体を動かしてみてもそのときの身体感覚を内部のイメージと照合する機会となる「習ったことは繰り返し練習する」も音楽で3.2、舞踊で平均3.5と比較的よく行われていた（表-3）。

表-3：内的な表現の方法（平均値）

	音楽 (34)	舞踊 (93)
【学習者が】習ったことを理論的に考えるようにしている	3.000	3.011
【学習者が】先生の言われたことをできるだけ鮮明に思い出すようにしている	3.294	3.355
【学習者が】先生の姿や音をできるだけ鮮明に思い出すようにしている	3.353	3.387
【学習者が】習ったことは繰り返し練習する	3.235	3.473

(4: あてはまる, 3: どちらかというあてはまる, 2: どちらかというあてはまらない, 1: あてはまらない)

#### 4 学習関与者のネットワーク

韓国の伝統芸能界は、専門スキルやコミットメントで結びついた実践コミュニティ（Wenger, 1999）の一種であり、時にパフォーマンスそのものの出来よりも伝統を受け継いでいることが強調されるほどに、現代芸術や大衆芸能界に比べ、

学習のためのコミュニティとしての側面が強い。

伝統芸能習得において、学習者が通常最も濃密にコミュニケーションする相手は自分のメインの先生（教示者）であり、その回りに同門・同流派のコミュニティがある（図-1）。インタビューや観察によると、学習者が子供の頃から習っている先生、大学の時の指導の先生、卒業後楽団や舞踊団で指導を受けた先生、あるいは大人になってから評判を聞いて習いに行った先生のいずれかの中から次第にメインとなる先生が決まってくる。メインの先生、あるいは流派を決めることは、団体に所属しないでプロとして活動する際には、伝統を受け継いでいるというアイデンティティを保つために必要なことである。

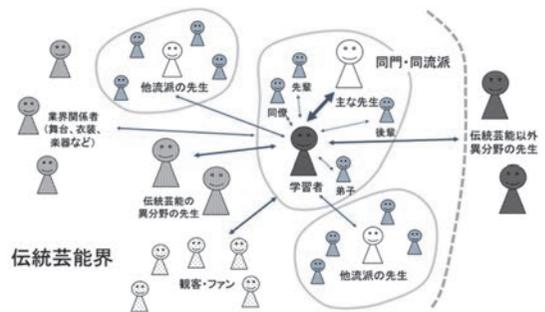


図-1 韓国伝統芸能における学習関与者ネットワーク

今回の調査対象者は、メインの先生には音楽も舞踊も平均6年ほど習っている。しかし、流派以外の先生に教えを受けてはいけないという規範はそれほど強くないため、メインの先生以外の先生に習いに行くこともある。「いろいろな先生を尋ねて教えを請うている」学習者とそうでない学習者はおよそ半々であり、平均値は中間値の2.5程度である。また、今までの個人で習った先生の数は、音楽が平均4.0人、舞踊は3.6人で、同門の人数は音楽16.5人、舞踊28.9人である。教示者に習う時間は音楽週10.2時間、舞踊12.8時間（表-4）、舞踊のほうがメインの先生に長時間習う傾向がある。

表-4：学習関与者のネットワーク（平均値）

	音楽 (34)	舞踊 (93)
(1) いろいろな先生を尋ねて教を請うている	2.500	2.581
(2) 同門、同じ流派の先輩や後輩とのつきあが多い	2.706	2.914
(3) 伝統芸能業界内の他分野の人とよく交流している	2.677	2.763
(4) 伝統芸能以外の人とよく交流している	2.677	2.914
↑ (4: あてはまる、3: どちらかというにあてはまる、2: どちらかというにあてはまらない、1: あてはまらない)		
今までに個人で習った先生の数	4.030	3.620
メインの先生に習っている期間(年)	6.294	6.418
同門人数	16.520	28.890
メインの先生の教授時間(時間/週)	10.194	12.824

また、音楽と舞踊は密接に関係があるため、専門に関わらず両方を習うことは伝統的に推奨されており、西洋音楽や現代舞踊といった伝統芸能以外の芸術を学ぶことも大学等のカリキュラムに組み込まれている。本番の舞台では、伝統芸能内の協演は当たり前に行われ、伝統芸能以外の芸術家と協力してパフォーマンスをつくりあげる交流もしばしばおこなわれている。また、舞台関係者、衣装・楽器製作などの業界関係者も時に学習者の学習に関与する。さらに、パフォーマンスを最終的に評価するのは観客であり、観客やファンとの相互作用も伝統芸能の演技者の学習には欠かせない(図-1)。今回の調査では、境界を越えた学習がどの程度おこなわれているかをみるために、同門・同流派内、伝統芸能内の他分野、伝統芸能以外の人との交流を調べており、各項目の平均値は中間値2.5よりも若干3(どちらかといえばあてはまる)寄り、舞踊は音楽よりつきあう相手の多様性が大きい傾向が見られる(表-4)。

実践の中の学習にはコミュニティ内のさまざまな学習関与者のネットワークが関わることはしばしば指摘される(Lave& Wenger, 1991; Rogoff, 1990)が定性的な分析が多く、他の変数との関係性を取り出して詳しく見ることが困難であると

いう問題点があった。本研究の目的である、学習関与者のネットワークの形態と学習における表現方法との関係を取り出して見るために、社会学のネットワークの定量的な分析手法を応用した経営学分野の知識移転の研究が参考になる。知識の移転は、他者からの知識の獲得であり、学習関与者からの学習であると捉えることができる。

知識移転(学習)は、学習する人や組織が属するネットワークの性質に影響を受けることが知られている。知識移転に影響するネットワークの性質の第1は、ネットワークのノード間のつながり(紐帯)の強さである。紐帯の強さは、ネットワークの構成員間のインタラクションの頻度や親しさ、一緒に過ごす時間などで測定される(Marsden, 1990; Tsai & Ghoshal, 1998; Levin & Cross 2004; Tsai, 2002; Tortoriello et al. 2012)。

知識移転に影響するネットワークの第2の性質は、ネットワーク内のノードのつながり方の構造である。構造的な間隙(Burt, 1995; Ahuja, 2000)、密度(Reagans & Zuckerman, 2001)、中心性(Tsai, 2001; Cross & Cummings, 2004; Tortoriello et al. 2012)、直接結合(Ahuja, 2000)、拘束度(Reagans & McEvily, 2003; Tortoriello et al. 2012)など様々な概念と測定方法が提案されている。これらは異なる概念ではあるものの、各ノードが緊密に偏りなくつながっているか、つながりの数が少なく特定のノードを介してネットワーク全体がつながっているかという軸で大掴みに捉えることができる。

第3は、ネットワークを構成するノードの質的な側面で、その代表は、構成員の多様さ(Reagans & Zuckerman, 2001; Reagans & McEvily, 2003; Reagans et al., 2004; Cross & Cummings, 2004; Perry-Smith & Shally, 2014)である。

Granovetter (1973) 以来、紐帯が弱いネットワークは、構造が疎で特定ノードを介してつなが

り、ネットワークに含まれるノードが質的に多様であることを暗黙の前提とすることが少なくないが、紐帯の強度、ネットワークの構造、ノードの多様性は本質的に異なる概念であり、独立した変数としてみるべきである (Reagan & McEvily, 2003; Cross & Cummings, 2004)。

知識移転の研究の知見から学習関与者のネットワークの性質は、ネットワークに含まれるノードの多様性と紐帯の強さ、ネットワークの構造を見たほうが望ましいが、ネットワークの構造に関しては、伝統芸能業界関係者が複雑な質問紙調査に回答することに慣れていない状況では測定することが困難であったため、本研究では、学習関与者との紐帯の強さと学習者が持つ学習ネットワークのノードの多様性（ここでは、ネットワーク多様性と呼ぶ）に着目する。

紐帯の強さの測定は、Marsden and Campbell (1984) によると、相手と過ごした時間が最も優れている。伝統芸能の学習においては、最も緊密なコミュニケーションがおこなわれる相手はメインの先生であることから、学習関与者ネットワークの紐帯の強さは、1週間のうちメインの先生に習っている時間を学習者が伝統芸能の練習に費やす時間全体で除した割合で算出し、これを紐帯強度と呼んで指標として用いる<sup>(5)</sup>。平均値は音楽0.444、舞踊0.656で、舞踊のほうがメインの先生に時間的に集中して習う傾向にあった。

$$\text{紐帯の強さ} = \frac{\text{メインの先生の教授時間 (週)}}{\text{伝統芸能の練習時間 (週換算)}}$$

また、学習者のネットワーク多様性を見るため、「いろいろな先生を尋ねて教えを請うている」「同門、同じ流派の先輩や後輩とのつきあが多い」「伝統芸能業界内の他分野の人とよく交流している」「伝統芸能以外の人とよく交流している」の4つの質問項目を合成した指標を作成した。クロンバックの信頼性係数は $\alpha=0.810$ である。平均値は音楽2.640、舞踊2.793で、舞踊の方が音楽

より若干多様な人と交流する傾向が見られた。

ネットワーク多様性と紐帯強度の間の相関は、Spearman  $\rho=0.084$  ( $P=.358$ ) と低く、独立した指標として見なすことができる。つまり、メインの先生に時間的に集中して習っているからといって、他の先生や業界関係者との交流の多様性が小さいとは限らないということである。

## 5 実践の中の学習における表現の方法と学習者関与者のネットワークの関係

### 5.1 学習における表現の方法とネットワークの関係

学習、つまり知の獲得における表現の方法とネットワークの性質の関係に実証的に踏み込んでいる研究に、暗黙のかコード化されているかという知識の性質がネットワークの形態に影響するという知識移転分野の研究がある (Hansen, 1999; Levin & Cross, 2004; Reagans & McEvily, 2003)。暗黙的か、コード化されているかは、知の固定的な性質と捉えるよりも、学習の過程で理解しようとする対象を表現する形式の問題であると見ることができる。相互依存性が高い、複雑、因果関係が曖昧、コード化されていない知は移転が難しいが (Zander & Kogut, 1995; Szulanski, 1996)、日頃から密接に結びついている強い紐帯では追加的な調整がおこないやすいので、知識の移転コストを比較的安く押さえることができる。その一方で、コード化されている知は、弱い紐帯で結ばれた幅広い範囲から知識を探索することに有利である (Hansen, 1999; Levin & Cross, 2004; Lazer & Friedman, 2007)。

伝統芸能では、理解の対象が言語化しにくいという点では業界全体で変わりなくても、その学習過程での表現の方法、例えば言葉の使い方、楽譜やメモ、録音、映像などの使用は学習者や学習関与者に任されており、前述の通り実際にはかなりの多様性がある。Hansen (1999) のモデルは、

知のタイプ→ネットワークの性質という因果関係であったが、この場合、学習者が持つ学習ネットワークの性質が学習における表現の形に影響を与えるという逆方向の因果関係を想定することもできる。表現の方法がネットワークの性質に影響を与えるという逆の因果関係もまったく考えられないわけではないが、ネットワークの性質→表現方法という因果関係のほうが少なくとも静的な操作可能性からみてより強力であると考えられる。

## 5.2 韓国伝統芸能の学習における分析

伝統芸能の学習において、学習関与者のネットワークの形態が表現方法に与える影響を見るために、3章で見た表現の方法に関する各項目を従属変数、4章で作成した学習関与者のネットワークに関する2つの指標（ネットワーク多様性、紐帯強度）を独立変数、回答者属性をコントロール変数として順序ロジット回帰分析をおこなった。

コントロール変数として重要な変数は、熟達度である。各個人の熟達度を質問紙調査で直接測ることは容易ではないが、芸歴の長さは熟達度に正の相関があると考えられるので、簡易な代理変数として年齢と専門の芸を習い始めた歳をコントロール変数とすることとした。年齢は高いほど、習い始めた歳は低いほど一般的には熟達度が高いはずである。もう一つの重要な要因は、専門分野である。3, 4章で見たように、音楽と舞踊では習い方も異なる点があるので、音楽を1、舞踊を0としたダミー変数を投入した。なお、コントロール変数として、性別や学歴についても検討したが、分析結果に大きな影響を与えていないため割愛した。

まず、外的表現方法を従属変数とする順序ロジット回帰分析の結果を表-5に示す。

模倣に関しては、紐帯が弱いほど教示者が手本を繰り返し見せることが行われている。教授の場で学習者が練習を繰り返すことに関しては差がなかった。

教示者の言語使用に関してはモデル全体がいずれの項目でも有意ではなかった。身体接触のモデルでも、ネットワークに関する変数は有意に働いていなかった。

道具の使用については、ネットワークの多様性が高い学習者ほど、メモ、録音・録画、楽譜・テキストをよく使う。また、楽譜・テキストは、紐帯強度が弱いほどよく使われていた。

状況的な学習に関しては、ネットワークの多様性がある学習者ほど本番の舞台から学ぶことが多いと考えており、また、教示者から技術だけでなく心構えや生き方のことを学んでいる。一方、レッスン以外で先生と長時間過ごすのは紐帯が強い学習者である。

有意なモデルの中で、コントロール変数である学習者のデモグラフィック要因が効いていたのは、手本を繰り返し見せることに関してジャンルが舞踊であること、身体接触に関して年齢の低さと舞踊、メモの使用は習得開始年齢が低いことと音楽、楽譜・テキストの使用では音楽、先生が心構えや生き方について話すのは舞踊、先生と学習者がレッスン以外でも長時間過ごすことには年齢の低さが効いている。

内的な表現方法に対する順序ロジット回帰分析の結果を表-6に示す。ネットワークの多様性は、学習者が実践の理論を内語として表現する「習ったことを理論的に考えるようにしている」と感覚的に内的表現する「先生の姿や音をできるだけ鮮明に思い出すようにしている」、学習者が自習時に行為することによって内部の身体感覚や音などの感覚的な記憶との照らし合わせがおこなわれる「習ったことは繰り返し練習する」にプラスに有意に働いていた。一方、「先生に言われたことをできるだけ鮮明に思い出すようにしている」には有意に働いていなかった。

表-5 外的な表現とネットワーク

	模倣		言語の使用		身体接触		道具の使用			状況的学習					
	【教示者が】 手本を繰り返し見せる	【教示者が】 繰り返し練習させる	【教示者が】 理論的説明をよくする	【教示者が】 比喩表現をよく使う	【教示者が】 はっきりと教えない	【教示者が】 身体に触れて教えることがある	【学習者が】 メモに記録して練習役立てている	【学習者が】 録音・録画して練習役立てている	【教示者が】 楽譜やテキストをよく使う	【学習者が】 楽譜やテキストをよく見る	【教示者が】 発する機会を与える	【教示者が】 生徒弟子と一緒に出演する	【学習者が】 本番の舞台から学ぶことが多い	【教示者が】 心構えや生き方のことを話す	【教示者が】 弟子と一緒に過ごす時間が長い
閾値1	-4.562 ***	-4.890 ****	-2.448 **	(※)	.129	-5.617 ***	-2.838 ***	-.366	1.272	2.310 **	-3.263 ***	-1.032	-.481	-2.292 **	-2.279 **
閾値2	-.996	-2.797 ***	-.624	-3.494 ***	1.460	-3.938 ***	-.561	1.366	3.084 ***	4.578 ***	-1.599	.156	2.937 ***	-1.299	-.454
閾値3	.634	-.691	1.234	-.453	2.749 ***	-1.949 *	1.058	3.410 ***	4.934 ***	6.199 ***	.620	1.617 *	4.699 ***	.980	1.297
ネットワーク 多様性	.319	.041	.336	-.018	.324	-.013	.629 **	1.165 ***	.887 ***	1.293 ***	.353	.164	.959 ***	.570 **	.361
紐帯強度	-.412 **	.134	.003	.002	.095	-.091	.227	.217	-.401 **	-.290 *	.146	.159	.162	.434	.576 **
年齢	.003	-.018	.017	-.011	-.023	-.071 ***	-.024	-.021	.020	.026	-.008	.004	.002	-.002	-.036 **
習得開始 年齢	.001	-.014	.009	.042	.009	-.022	-.061 *	.004	-.014	.003	-.029	.006	.032	-.032	.036
分野ダミー (音楽=1)	-.783 *	-.643	-1.003 **	-.838 *	.261	-2.735 ***	1.135 ***	.572	.793 **	1.438 ***	-.724 *	-.461	.648	-1.007 **	-.477
-2 対数尤度	248.543 *	238.679	241.753	183.019	298.001	264.751 ***	272.833 ***	259.685 ***	296.456 ***	282.822 ***	254.257	320.001	264.267 ***	224.853 ***	282.075 ***
Nagelkerke R <sup>2</sup>	.089	.045	.079	.058	.034	.420	.139	.190	.152	.268	.068	.030	.155	.146	.145

(※)「比喩表現をよく使う」に「あてはまらない」と答えた回答者がいなかったため、閾値1は欠損 \*P<0.1, \*\*P<0.05, \*\*\*P<0.01

表-6 内的な表現とネットワーク

	【学習者が】 習ったことを 理論的に考える	【学習者が】 先生に言われた ことを鮮明に思い出す	【学習者が】 先生の姿や音を 鮮明に思い出す	【学習者が】 繰り返し練習する ことは
閾値1	-.950	-5.332 ***	-2.771 **	-1.798
閾値2	1.074	-2.911 ***	-1.629	-.598
閾値3	3.372 ***	-.142	1.587	2.917 ***
ネットワーク 多様性	.741 ***	.390	.660 **	1.255 ***
紐帯強度	.261	.282	.655	.158
年齢	-.006	-.039	-.022	-.035 *
習得開始年齢	.019	-.031	-.007	.034
分野ダミー (音楽=1)	.140	.278	.324	-.441
-2 対数尤度	266.722 **	220.033 *	201.697 **	187.988 ***
Nagelkerke R <sup>2</sup>	.104	.087	.124	.239

\*P<0.1, \*\*P<0.05, \*\*\*P<0.01

その他のデモグラフィック要因としては、年齢が低いほど、先生に言われたことを思い出し、繰り返し練習する傾向が見られた。

## 6 発見的事実と今後の研究課題

本稿は、社会的なコンテキストの中で、人間が情報を探索し、獲得する過程を解明するために、韓国伝統芸能という実践の中の学習における表現の方法と学習者関与者のネットワークの関係を探索する理論構築型の論文である。本章では、前章までの観察から発見した事実を述べ、今後の研究課題につながる理論言明を考察したい。

学習関与者のネットワークの多様性が高い学習者は、メモ、録音・録画、楽譜・テキストといった道具を使用し(表-5)、教授の場から戻って自ら学習するとき、先生に習ったことを理論的に考え、先生の姿や音を鮮明に思い出そうし、習っ

たことを繰り返し練習する（表-6）傾向が顕著であった。一方、ネットワークの多様性は、先生が話をすること、身体に触れること、教授の場で先生の模倣をすること（表-5）、先生の言葉を思いつくこと（表-6）には有意に効いていなかった。

これらの結果から、ネットワークの多様性に関連している表現方法の特性は、行為の能動性と省察との結びつきであるという仮定することができる。伝統芸能では教授が一方向におこなわれる傾向が強いので（福島, 1995）、教示者から言葉や身体接触に指示を受け、教示者の手本をその場で模倣する段階では学習者はどちらかというと受動的に行為している。能動的な学習は、教授の場で感受したことをいったん持ち帰り、繰り返し練習することで、自らの理解と自らの行為の間のギャップの照らし合わせる省察につながる行為があつて初めて生じるのだと考えられる。メモ、録音・録画、楽譜・テキストは、外的な経験を内的なフィードバック・ループにつなげるための道具として位置づけられる。さらに本番から学ぶこと（表-5）も、学習者が最終評価者たる観客に能動的には働きかけ、貴重なフィードバックを得て省察する機会になり得る。また、ネットワークの多様性が高い学習者は、教示者と教授時間以外に一緒にいることが特に多いわけではないのに関わらず、教示者の心構えや生き方について学ぶことが多い（表-5）のも、能動的な学習姿勢の表れであると考えられる。

ネットワークの多様性が高い学習者に見られる、能動的な行為と省察がリンクする学習過程は、実践の中で学習者が経験したことを省察し、概念化し、次の行為につなげる経験学習（Kolb, 1984）、また、学習者が何らかの方略あるいはメタ認知を意図的に持ち、自発的なフィードバック・ループを繰り返す自己調整学習（Zimmerman & Schunk, 2001）のモデルにそのまま重なる。

なぜ学習関与者ネットワーク多様性が経験学習あるいは自己調整学習の活発化につながるのかに

については今後の詳細な検討が必要であるが、省察のフィードバック・ループは望む水準と実際的水準の差異が感知されて情報の探索が開始されることが起点になる（Winne, 2001）ことと関係があると考えられる。多様な先生や関係者と交流しなくても、一つの芸の中の深い探索は可能ではあるが、多様な関係者との交流は差異の感知と情報の探索に有利なはずである。そこで、これらの知見から今後の実証研究で検討すべき言明を挙げると次のようになる。

**学習関与者ネットワークの多様性が高い学習者ほど、能動的な外部情報の探索と内部の省察をリンクさせるフィードバック・ループが生じており、得られた情報と内的な省察をつなぐ道具の使用が活発である。**

ここでいう省察は、概念的な思考のみならず、内面に保持されている各種の感覚イメージとの照らし合わせも含んでいることがこの研究のもう一つの重要な発見である。多様な人々から学ぶことは、内的な非言語イメージにも影響していることは、非言語的イメージが下位レベルの技能向上だけでなく、適応的な熟達（Hatano & Inagaki, 1986）につながる高度なレベルの芸の醸成にも関連していることを示唆し、熟達者ほど五感のイメージ能力が高く、イメージトレーニングでイメージ能力を向上させるだけでパフォーマンスも高まるという先行研究にも一致している（徳永・橋本, 1991; 菱谷, 1991）。

言語だけでなく内的なイメージが洞察をもたらすのならば、外的表現もまた必ずしも言語である必要はない。教示者の一方的な言葉は受動的に働き省察のフィードバック・ループにはさほど貢献せず、それよりも録音、録画などの感覚的なメディア等を使用して非言語的な情報を学習に役立てたほうが学習の深化に貢献する可能性がある。学習関与者のネットワークが多様な場合、言葉は人によって捉え方が様々で共通理解を得ることが案外

難しいが、行為の模倣や録画、録音といった感覚的な表現は、かえって共通理解を得やすいという利点もある。探索を広げる際には、言語コミュニケーションよりも非言語コミュニケーションのほうが有効である可能性があるのである。

紐帯強度は、内的な省察に関わるいずれの項目にも有意に働いていない（表-6）。紐帯の強さは相手の持つ独自資源（知識や身体技法）の単純なコピーには有効であるかもしれないが、少なくとも相手から獲得した資源を自分独自のものとして発展させる際に必要と考えられる省察にはつながらない可能性がある。

紐帯強度は、道具の使用の中でメモや録音・録画には効いていないが楽譜・テキストにはマイナスの効果を持っていた。その理由として考えられるのは、表現の方法が標準化されている程度、あるいは関係特殊性（Williamson, 1979; 浅沼, 1997）である。楽譜やテキストは標準化され、パブリックに出版された典型的な公共的表象（Sperber, 1996）であり、協同作業を可視化し協働を可能にするインスクリプション（Latour, 1987; 1990）あるいは境界オブジェクト（Star & Griesemer, 1989）である。一方、特定の教示者と学習者の強い紐帯は、その関係の中で伝えられる情報の資産を関係特殊的にする（Williamson, 1979; 浅沼, 1997）。楽譜やテキストのような関係特殊性が低い表現の形式は、教示者との強い関係性の中で使いにくい可能性がある。そこで、これらの知見から今後の実証研究で検討すべき言明を挙げると次のようになる。

**特定の教示者との紐帯が強い学習者ほど、標準化されていない、関係特殊的な表現方法や道具を使う。**

ネットワークの多様性と紐帯強度はそれぞれ学習パフォーマンスとどのような関係があるのかを解明するのは残された課題である。上記の2つの

言明を合わせて考えると、ネットワークに多様性がある人は省察を重ねて積極的に学習を進めるが、伝統を特定の先生から受け継いだ独特な芸を深めるような学習ができるかどうかはまた別の問題であると考えられる。この点に関しては、学習者の芸に対する考え方について質問した別の調査項目を本分析と同じ手続きで分析した結果が興味深い事実を示している（表-7）。ネットワークの多様性が高い学習者ほど、先生の芸を受け継ぐことと、伝統の決まりごとを重視し、小さい頃から伝統芸能が家庭や身近な環境にある人が多いのである。一方、紐帯強度は先生の芸を受け継ぐことには有意に働かず、伝統の決まりごとを守ることに限ってはむしろマイナスに働いている。

さらに、ネットワークの多様性が高い学習者は伝統を重視する一方で、自分自身の独自の表現も重視し、分野の第一人者になることを目指す傾向が強い。

境界を越えて学習ネットワークをつくることは、少なくとも学習者の意識の中では、伝統を守ることとトレードオフではなく、自分の独自性を追求し、一人者になる野心とも共存しているのである。伝統芸能は、固定化した先人の芸を継承する一方で、独自の芸を生み出さなければならないという二重性を内包しているが（小林, 1995）、ネットワークの多様性が高い学習者は、伝統を守ることと新しい独自の芸を生み出すことの両方を能動的に追求する人達なのかもしれない。

なお、ネットワークの多様性と紐帯の強さはトレードオフではなく独立した軸である。特定の先生と強いつながりを持ちつつ、多様な相手からも学ぶことは可能である。ネットワークの多様性と特定の教示者との紐帯の強さを両立している学習者ほどパフォーマンスが高いという関係があることも予想できる。本研究では、学習における表現の方法とネットワークの関係を探索することが目的であるため、学習の結果のパフォーマンスの測定、分析をおこなっていなかったが、学習パフォー

マンスを直接測定して、学習関与者ネットワークおよび学習における内的、外的表現との関係を検証することも今後の課題である。

表-7 芸に対する考え方  
(平均値と順序ロジット回帰分析の結果)

	先生の芸を受け継ぐことを重視している	伝統の決まりごとを重視している	家庭や身近な環境にあった小さな頃から伝統芸能が	自分自身の独自の表現を重視している	自分の分野の第一人者になることを目指している
音楽(平均)	2.941	2.824	2.118	3.177	2.912
舞踊(平均)	2.946	3.118	2.495	3.237	2.871
閾値1	-.247	-.787	.374	-1.480	-2.676
閾値2	1.810 *	1.697	2.087 **	.470	-.319 **
閾値3	3.656 ***	4.322 ***	3.897 ***	2.713 ***	1.648
ネットワーク 多様性	.948 ***	1.409 ***	1.420 ***	.656 ***	.721 ***
紐帯強度	.209	-.291 *	-.151	.270	.212
年齢	.001	.006	-.013	.012	-.052 ***
習得開始 年齢	-.007	-.040	-.096 **	-.004	-.001
分野ダミー (音楽=1)	.137	-.626	-.589	-.012	.560
-2 対数尤度	283.894 ***	242.602 ***	292.180 ***	250.568 *	276.757 ***
Nagelkerke R <sup>2</sup>	.130	.263	.277	.089	.156

\*P<0.1, \*\*P<0.05, \*\*\*P<0.01

### 謝辞

本研究はJSPS科研費 25330398の助成を受けたものです。また、3名の査読者、および編集担当の関谷直也先生には貴重なアドバイスを賜りました。感謝いたします。

### 注

- (1) 実践の中の学習に関連した概念として熟達がある。本研究では、学習を身体に根付いた認知構造の変化を含めて広く捉えているので、状況に応じた判断と身体的な反応を長期間にわたる反復によって自動化する熟達も学習の概念に包含される。状況に応じて創造的な対応ができる適応的な熟達(Hatano & Inagaki, 1986)を目指すような場合は、身体的な技能の獲得と言語による知識の獲得は独立したものではなく、強い相互作用がある。
- (2) 韓国伝統芸能の専門家は、プロになり、さらに経験を重ねてベテランになった後も、学習(修練)を続け、昔から習い続けている先生に定期的に教えを受けたり、別の新しい先生に習いに行くことが珍しくない。したがって、ここでいう学習者は、プロの専門家に至るまでの学習過程にいる者だけでなく、生涯に渡って学習を続ける者である。
- (3) 本研究は、熟達の段階別比較を調査することが目的ではないため、各年齢層のデータを均等に収集した上で、後の順序ロジット回帰分析では、年齢と習得開始年齢をコントロールした。なお、本研究のデータでは、習得開始から10年以上の回答者が87%を占め、一番年齢の低い20代前半の層でも伝統芸能を専攻する大学生であることから、ほぼ全員が初学者から中級者を経て上級者に至っている。
- (4) 本研究は、伝統芸能を趣味ではなくプロとして取り組む場合の学習を対象としたいためである。確認のため、調査票にプロあるいはプロを目指しているかどうかを確認する質問を入れている。
- (5) メインの先生に習う時間の絶対値を使用しなかったのは、学習者が練習に費やす時間

の差が大きく、同じ1時間でも学習者によってその重みは大きく異なるからである。また、時間数の絶対値を入れると他の指標に比べて分散が大きいため次章でおこなう順序ロジット回帰分析のモデルの適合性に悪影響を与えるためでもある。

#### 参考文献

- 浅沼万里 (1997) 『日本の企業組織 革新的適応のメカニズム』 東洋経済新報社.
- Ahuja, G. (2000) Collaboration networks, structural holes, and innovation, *Administrative Science Quarterly*, 45 (3), pp.425-455.
- Allen, T.J. (1977) *Managing the Flow of Technology*, MIT Press.
- Ancona, D. G., & Caldwell, D. F. (1992) Bridging the boundary, *Administrative Science Quarterly*, 37 (4), pp. 634-665.
- Brown, J. S., Collins, A., & Duguid, P. (1989) Situated cognition and the culture of learning, *Educational Researcher*, 18 (1), pp. 32-42.
- Burt, R.S. (1995) *Structural Holes*, Harvard University Press.
- Coleman, J. S. (1988) Social capital in the creation of human capital, *American Journal of Sociology*, S95-S120.
- Cross, R., & Cummings, J. N. (2004) Tie and network correlates of individual performance in knowledge-intensive work, *Academy of Management Journal*, 47 (6), pp. 928-937.
- Dewey, J. (1938) *Experience and Education*, Macmillan.
- Engeström, Y. (1987) *Learning by Expanding*, Orienta-Konsultit Oy.
- Finke, R.A., Ward, T.B., & Smith S.M. (1992) *Creative Cognition*, MIT Press.
- 藤本隆宏・高橋伸夫・新宅純二郎・阿部誠・粕谷誠 (2005) 『リサーチマインド 経営学研究法』 有斐閣.
- 福島真人編 (1995) 『身体の構築学』 ひつじ書房.
- 福島真人 (2010a) 「学習の実験的領域」, 「学び」の認知科学事典』 大修館書店, pp.95-108.
- 福島真人 (2010b) 『学習の生態学』 東京大学出版会.
- Gibbs, R. W. (1994). *The Poetics of Mind*, Cambridge University Press.
- Gibson, J.J. (1979) *The Ecological Approach to Visual Perception*, Houghton Mifflin.
- Granovetter, M. S. (1973) The strength of weak ties, *American Journal of Sociology*, pp. 1360-1380.
- Hansen, M. T. (1999) The search-transfer problem, *Administrative Science Quarterly*, 44 (1), pp. 82-111.
- Hatano, G. & Inagaki, K. (1986) Two courses of expertise. In Stevenson, H, Azuma, H. & Hakuta, K. (Eds.), *Child Development and Education in Japan* Freeman, pp. 262-272.
- Hutchins, E. (1991) Organizing work by adaptation, *Organization Science*, 2 (1), pp.14-39.
- 菱谷晋介 (1991) 「エキスパートの情報処理とイメージ」, 『イメージング：表象・想像・技能』サイエンス社, pp. 79-105.
- 生田久美子 (1987) 『「わざ」から知る』 東京大学出版会.
- 小林康正 (1995) 「伝承の解剖学」, 『身体の構築学』 ひつじ書房, pp.207-260.
- Kolb, D.A. (1984) *Experiential Learning*, Prentice-Hall.
- Lakoff, G. (1993) The contemporary theory of metaphor, *Metaphor and Thought*, 2, pp.202-251.
- Latour, B. (1987) *Science in Action*, Harvard university press.

- Latour, B. (1990) Drawing things together, in Lynch, M., & Woolgar, S. (Eds.) *Representation in Scientific Practice*, MIT press, pp.19-68.
- Lave, J. (1988). *Cognition in Practice*, Cambridge University Press.
- Lave, J., & Wenger, E. (1991) *Situated Learning: Legitimate Peripheral Participation*, Cambridge university press.
- Lazer, D., & Friedman, A. (2007) The network structure of exploration and exploitation, *Administrative Science Quarterly*, 52 (4), pp. 667-694.
- Levin, D. Z., & Cross, R. (2004) The strength of weak ties you can trust, *Management Science*, 50 (11), pp.1477-1490.
- Marsden, P. V., & Campbell, K. E. (1984). Measuring tie strength, *Social Forces*, 63(2), pp.482-501.
- Marsden, P. V. (1990). Network data and measurement, *Annual Review of Sociology*, pp.435-463.
- 松嶋登 (2015) 『現場の情報化』有斐閣.
- 松下良平 (2010) 「学ぶことの二つの系譜」, 『「学び」の認知科学事典』大修館書店, pp.21-38.
- 野中郁次郎・竹内弘高 (1996) 『知識創造企業』東洋経済新報社.
- Perry-Smith, J. E., & Shalley, C. E. (2014) A social composition view of team creativity, *Organization Science*, 25 (5), pp.1434-1452.
- Piaget, J. (1959). *The Language and Thought of the Child* 3rd edition, Routledge.
- Polanyi, M. (1967) *The Tacit Dimension*, Routledge.
- Reagans, R., & McEvily, B. (2003) Network structure and knowledge transfer, *Administrative Science Quarterly*, 48 (2), pp.240-267.
- Reagans, R., Zuckerman, E., & McEvily, B. (2004) How to make the team, *Administrative Science Quarterly*, 49 (1), pp.101-133.
- Reagans, R., & Zuckerman, E. W. (2001) Networks, diversity, and productivity, *Organization Science*, 12 (4), pp. 502-517.
- Richmond V.P. & McCroskey, J.C. (2004) *Nonverbal Behavior in Interpersonal Relations*, Pearson Education.
- Rogoff, B. (1990) *Apprenticeship in Thinking*, Oxford University Press.
- 佐伯胖 (2010) 「模倣と学び」, 『「学び」の認知科学事典』大修館書店, pp.167 -185.
- Saunders, M., Lewis, P. & Thornhill, A. (2016) *Research methods for business students 7/e*, Pearson Education.
- Schön, D. A. (1983) *The Reflective Practitioner*, Basic books.
- Sperber, D. (1996) *Explaining Culture*, Blackwell Publishers.
- Star, S. L., & Griesemer, J. R. (1989) Institutional ecology, translations' and boundary objects, *Social Studies of Science*, 19 (3), pp. 387-420.
- Suchman, L.A. (1987) *Plans and Situated Actions*, Cambridge University Press.
- Szulanski, G. (1996). Exploring internal stickiness, *Strategic Management Journal*, 17 (S2) , pp.27-43.
- 徳永幹雄・橋本公雄 (1991) 「イメージトレーニング」, 『イメージング：表象・想像・技能』サイエンス社, pp.41-78.
- Tomasello, M., Carpenter, M., Call, J., Behne, T., & Moll, H. (2005) Understanding and sharing intentions, *Behavioral and Brain Sciences*, 28 (05), pp.675-691.

- Tortoriello, M., Reagans, R., & McEvily, B. (2012) Bridging the knowledge gap, *Organization Science*, 23 (4), pp.1024-1039.
- Tsai, W., & Ghoshal, S. (1998) Social capital and value creation, *Academy of Management Journal*, 41 (4), pp.464-476.
- Tsai, W. (2001) Knowledge transfer in intraorganizational networks, *Academy of Management Journal*, 44 (5), pp.996-1004.
- Tsai, W. (2002) Social structure of “coopetition” within a multiunit organization, *Organization Science*, 13 (2), pp.179-190.
- Tushman, M. L., & Katz, R. (1980) External communication and project performance, *Management Science*, 26 (11), pp.1071-1085.
- Vygotsky, L. S. (1986) *Thought and Language* (A. Kozulin, trans.), MIT Press.
- Wenger, E. (1999) *Communities of Practice*, Cambridge university press.
- Winne, P.H. (2001) Self-regulated learning viewed from models of information processing, in Zimmerman, B. J., & Schunk, D. H. (Eds.) (2001) *Self-regulated Learning and Academic Achievement*, Routledge, pp. 153-190.
- Williamson, O. E. (1979) Transaction-cost economics, *Journal of Law and Economics*, pp. 233-261.
- 山梨正明 (2007) 『比喩と理解』東京大学出版会.
- 吉川徹 (2003) 「計量的モノグラフと数理-計量社会学の距離」, 『社会学評論』No. 4, pp.485-498.
- Zander, U., & Kogut, B. (1995) Knowledge and the speed of the transfer and imitation of organizational capabilities, *Organization Science*, 6 (1), pp.76-92.
- Zimmerman, B. J., & Schunk, D. H. (Eds.) (2001) *Self-regulated Learning and Academic Achievement*, Routledge.



---

## 研究

---

# 『イノセンス』に見るポスト・ヒューマニズムと 〈身体〉の構築主義

## Posthumanism and Constructionism of the Body in the Film *Ghost in the Shell 2: Innocence*

キーワード：

『イノセンス』, ポスト・ヒューマニズム, 身体図式・イメージ, 社会構築主義, 他者との相互作用とネットワーク

keyword：

*Ghost in the Shell 2: Innocence*, posthumanism, body schema and image, social constructionism, interactions and networks with others

日本大学・経済学部 根村直美

Nihon University, College of Economics Naomi NEMURA

---

### 要約

本稿では、まず、押井守監督の映画『イノセンス』と欧米発の「サイボーグ映画」との比較考察を行った。そして、『イノセンス』には、「ポスト・モダン」状況の中で呼び起こされつつある理論的・思想的な懐疑がヒューマニズムへと回収されてしまうのを回避しようとする思考が認められることを明らかにし、そのような思考をポスト・ヒューマニズムと呼んだ。

続いて、そうしたポスト・ヒューマニズムがどのような身体図式・イメージをうみだしているのかを分析することを試みた。『イノセンス』においては、人形の身体は人工的に構築されたものとして捉えられている。その身体図式・イメージは、映画全体の基調となっているのであるが、人形の身体は、実は人間の身体の表現に他ならない。すなわち、『イノセンス』は、その〈社会的に構築されたもの〉という身体理解を通じて、〈有機体〉としての〈人間の身体〉に付与された〈神秘性〉から我々を解き放ったのである。

また、『イノセンス』の身体図式・イメージにおいては、構築される身体とは、〈他者〉と関わることにより立ち現れる具体的な状況において、画定された境界線をもつ。すなわち、その身体は、自分ではないが自分の一部であるような〈他者〉とのネットワークと相互作用がうみだす「偶発性」に基づく

ものである。しかも、そうした身体図式・イメージは、ヒューマニズムの枠組みには回収されえない<他者>への<敬意>とも結びついているのである。

#### Abstract

Before attempting to conceptualize the body schema and image in the film *Ghost in the Shell 2: Innocence*, which is directed by Mamoru Oshii, this study compares the film with European and American cyborg films. Based on this comparative review, it is concluded that the film intends to avoid the return to humanism in the ‘postmodern condition’ where the theoretical and ideological skepticism has arisen, and such thought of the film is called posthumanism.

Next, this study analyzes what kind of body schema and image is created by posthumanism. In the film *Ghost in the Shell 2: Innocence*, the bodies of dolls are interpreted as artificial constructions. The body schema and image constitutes the underlying theme of the entire film, and the bodies of dolls are exactly the representations of human bodies. In other words, the film reveals that the understanding of the body is socially constructed, and such social constructionist perspective of the body frees us from the mystique attached to ‘human bodies’ as ‘organic unity’.

Furthermore, according to the body schema and image in the film *Ghost in the Shell 2: Innocence*, “the construction of the body” is not merely an abstract concept but has boundaries defined in concrete conditions and also this construction can only have the “contingent foundation”: “the body” can be constructed by networks and interactions with others different from but constituent of oneself. In addition, this understanding of the body may be connected with the concept of respect for others that cannot be understood or valued by humanism.

(受付：2016年3月3日，採択：2016年7月23日)

## 1 はじめに

Gilles DeleuzeとFélix Guattariの議論を参考にするならば(Deleuze and Guattari, 1991)<sup>(1)</sup>, 一定の仕方次第で秩序化したときに覆い隠されてしまっている世界の可能性を提示するのが<芸術>であり, それを概念化するのが<哲学>であると考えることができる。そして, そうした<芸術>が今まさに顕在化させつつある世界の可能性は一つの「社会情報」と捉えることができるであろう。また, それを読み解き明確なく知の形にする試みとしての<哲学>は「社会情報学」の一分野として位置付けることが可能であろう。このような「社会情報」の捉え方は, 「社会情報学」が扱う射程を広げることを意味する。すなわち, 様々な文化的営為を射程に入れることができるようになるのである。

さて, 現在のサイバー・カルチャーにおいては, 我々を取り巻く電子的環境がうみだしつつある<身体>解釈<sup>(2)</sup>を顕在化させるような試みが蓄積されつつある(Zylinska, 2002; Dovey and Kennedy, 2006; Brians, 2011)。DeleuzeとGuattariの議論に基づくとき, サイバー・カルチャーに見られるそうした試みは, 覆い隠された世界の可能性を提示するという意味での<芸術>と位置付けることができるであろう。また, そうした<芸術>を概念化する試みとしての<哲学>をサイバー・カルチャー研究に欠くことができない営為と捉えることが可能であろう。そして, 上述のようなサイバー・カルチャーの動向を「社会情報」と捉え, その「社会情報」を解読するサイバー・カルチャー研究を「社会情報学」の一分野と見なすことができるであろう。

本稿は, そうした立場からの研究の一環として, 押井守監督の映画『イノセンス』(2004)の分析を試みるものである。前作『Ghost in the Shell / 攻殻機動隊』のラスト・シーンにおける主人公・草薙素子<sup>(3)</sup>の姿には, 「ゴースト」の探究が新

たなステージに向かうことが示唆されている(根村, 2014)。一方, 押井は, 『イノセンス』を「身体論」であると位置付けている(押井, 2004: 35-39)。これらのことを考え合わせるならば, 身体図式・イメージを解き明かすことが, 『イノセンス』における「ゴースト」, ひいては, 作品全体を理解する鍵であることが予想されるであろう。しかしながら, その身体図式・イメージを中心に考察した論考はそれほど多くは認められず, 『イノセンス』における身体解釈がどのようなものなのかは十分に明らかにされてきてはいない。そこで, 本稿では, 新たな知見を提示して作品の理解を進展させるべく, 『イノセンス』が示す身体図式・イメージの分析を試みる。

その分析においては, まず, 他のサイボーグ映画との比較を通じ基調となっている思考を明らかにする。続いて, 『イノセンス』に現れた身体図式・イメージの概念化を行う。そのうえで, その身体解釈と「ゴースト」の概念との関わりについても考察を加えていく。

## 2 『イノセンス』のあらすじ

舞台は2032年。人とサイボーグ(機械化人間), そして, ロボットの共存が進んでいた。同時に, テロが各地で続発している。全身が義体化<sup>(4)</sup>されているバトーは, そうした犯罪を取り締まる公安九課=通称“攻殻機動隊”のメンバーである。ある日, ロクス・ソルス社製の, ガイノイドと呼ばれる女性型アンドロイド, ハダリが所有者を惨殺し, その後自壊する事件が連続して起こった。

そうした中, ロクス・ソルス社の出荷検査部長が惨殺される。ハダリに組長を殺されたヤクザの報復のように見えた。バトーと相棒トグサはヤクザとロクス・ソルス社との関係を調べるために組に殴りこむ。その派手な動きにロクス・ソルス社が行動を起こした。バトーをハッキングして暴走させ, 捜査を妨害しようとしたのだ。

自分をハッキングできる者はそういないと見たバトーはかつての戦友キムを疑う。情報屋からキムの居所を聞きだしたバトーとトグサはキムの館に向かう。バトーとトグサはキムのハッキング攻撃を受ける。しかし、人造人間ゴーレムの額の言葉や草薙との再会の合言葉「2501」<sup>(5)</sup>の助けなどで、仕掛けられた罠を突破しキムを捕える。

バトーとトグサは、キムの電腦を利用してロクス・ソルス社の工場船に乗り込む。そうするうちに、製造中のガイノイド、ハダリが一斉に暴走し攻撃をはじめ。バトーはハダリたちに取り囲まれ追い詰められる。だが、ハダリの一体を乗っ取った草薙に助けられる。草薙とバトーは、ハダリたちの暴走を制圧し、真相に到達する。

ロクス・ソルス社はヤクザを使って少女たちを拉致し、ガイノイドの機体にその「ゴースト」を「ダビング」していた。「ゴーストダビング」とは、動物実験で、劣化した大量複写はできるが、オリジナルの脳が破壊されることが判明して禁止された技術である。今回の事件は、拉致された少女と出荷検査部長が協力して起こしたものであった。ハダリの暴走事件を起こせば、誰かが気づいて助けにくると考えたのである。しかし、それが発覚し、出荷検査部長はヤクザの組長殺しの責任を取らされたのだった。

### 3 『イノセンス』の通奏低音としてのポスト・ヒューマニズム

本稿が『イノセンス』に見られる身体図式・イメージを解き明かすことを目的とするものであることは、「はじめに」において述べた通りである。ところで、『イノセンス』は、テクノロジーを通じて人間の諸能力が改変された状態、すなわち、〈サイボーグ〉状態になった主人公たちが近未来を舞台に活躍するSF映画である。その映画が、Sue Short<sup>(6)</sup>の定義する「人間とテクノロジーの交差に焦点を当てるもの」(Short, 2011: ix)

という意味での「サイボーグ映画」に当たることは異論の余地がないであろう(以下、Shortの定義でこの語を用いる場合には「」を付ける)。その意味では、Shortが「サイボーグ映画」について行った考察を見ておくことは、他の映画との比較を通じて『イノセンス』の通奏低音をなす思考を照らし出す助けとなるであろう。そこで、本節ではまず、Shortの論考を手掛かりに、『イノセンス』がどのような前提に立ってその世界を描いているのかを明らかにすることを試みてみたいと思う。

#### 3.1 「サイボーグ映画」のヒューマニズム

Shortの見るところでは、サイボーグ・フィクションと見なすことができるSF映画のキャラクターたちは、避けがたい“ポスト・モダン状況”、すなわち、近代的な「人間性」が危機に瀕している状況を象徴している(Short, 2011:163)。Shortによれば、登場するキャラクターたちは、様々な理論や思想が部分的にしか有効ではないこと、また、それらが拠って立つ基礎は不安定なものであることを露わにする役割を負わされているのである(Short, 2011:192)。

いずれも原作がPhilip K. Dickであるが、『ブレードランナー』(Ridley Scott, 1982/ディレクターズ・カット, 1992/ファイナル・カット, 2007)、および、『トータル・リコール』(Paul Verhoeven, 1990/リメイク: Len Wiseman, 2012)を見てみよう。これらの作品では、近代的な「人間性」への信頼をうんできた様々な理論や思想に対するポスト・モダンの懐疑は、キャラクターたちの自己やそのキャラクターたちが生きる世界の不確かさが露わになることで表現されている。

例えば、『ブレードランナー』では、タイレル博士の姪の記憶を植え付けられたレプリカント(人造人間だが、有機体)であるレイチェルは、自身がレプリカントであるかどうかを確かめよう

として主人公デッカーを訪ねる。デッカーはレプリカントではないと嘘をつくが、レイチェルは自身がレプリカントであることを覚り姿を消す。のみならず、ディレクターズ・カットやファイナル・カットでは、デッカー自身がレプリカントであるかのごとく描かれてもいる。また、『トータル・リコール』では、夢に悩まされていた主人公クエイドは、リコール社の人工記憶を経験させるマシンを試したこと、謎の襲撃<sup>(7)</sup>を受ける。さらには、帰宅すると、妻から、攻撃を受けるとともに今の記憶が植え付けられたものであることを告げられる。そして、自身が何者かを確認するために動き出す。これらの映画では、キャラクターたちが直面する自身の記憶や日常生活の不確かさが重要な構成要素となっているのである。

しかし一方で、そうした「サイボーグ映画」においては、懐疑のまなざしの下に置かれる「人間性」の再評価もまた、重要な構成要素となると見ることができる。というのも、「サイボーグ映画」は、実は「すべての概念が今や理論的な厳しい追及や非難にさらされている時代に、知的成長や道義的責任に対して人間がもつ潜在力を想定し確認している」(Short, 2011: 199)からである。サイボーグたちは、人間との類似性の程度にしたがって評価されるのであり、そのことは同時に、「人間性」の価値を再確認することへとつながっているのである(Short, 2011: 197)。

例えば、『トータル・リコール』では、その戦いを通じて、自身が誰なのかを知っていく主人公クエイドの姿が描かれる。1990年版については、Verhoeven監督自身は、ラスト・シーンによりそれが夢の中の出来事であったことを表そうとしたようである<sup>(8)</sup>。しかしながら、そのことが明示された場面はカットされており、クエイドは、自身が何者なのかを問うことを通じて、アイデンティティや世界との関係を確認しえているという解釈が可能になっている(Short, 2011: 196)。

また、クエイドの戦いは、コロニー<sup>(9)</sup>の人たちを救うためのものとなっていく。あるいは、『ブレードランナー』のレプリカント、バティは、自分を殺すために雇われた主人公デッカーの命を助けるのである。

彼らは、受け身の犠牲者ではなく、能動的な主体として捉えられている(Short, 2011: 197)。しかも、単なる自己主張を超え、共同体的責任を担う主体として描かれてもいる(Short, 2011: 198)。かくして、Shortが「サイボーグ映画」と呼ぶ映画のサイボーグ表象は、人間の<自己および世界を認識しうる能力>や<社会的責任を担う能力>といった「人間性」への深い懐疑を背負わされている一方で、そうした「人間性」に対する信頼を蘇らせるための道具立てとして機能していると見ることができるのである。

### 3.2 「ヒューマニズム」の枠組みへの回収を拒否する『イノセンス』

我々は、Shortが取り上げたようなSF映画においては、近代的な「人間性」の危機を象徴するサイボーグ表象が、ともすると、人間の<自己および世界を認識しうる能力>や<社会的責任を担う能力>を評価し直す「ヒューマニズム」の枠組みへと回収されていくのを見た。それに対して、『イノセンス』はどうであろうか。まず、「ゴーストダビング」によって人形に魂を吹き込もうとする行為についてのキムとバトーの会話を見てみよう。

キム 「人形に魂を吹き込んで人間を模造しようなんて奴の気が知れんよ。真に美しい人形があるとすれば、それは魂をもたない生身のことだ。崩壊の寸前に踏みとどまって、爪先立ちを続ける死体」

バトー 「脳化した廃人に成り下がる。それが理由か」

キム 「人間はその姿や動きの優美さに、いや、

存在においても人形にかなわない。人間の認識能力の不完全さは、その現実の不完全さをもたらし、そして・・・その種の完全さは意識をもたないか、無限の意識を備えるか、つまり、人形あるいは神においてしか実現しない」

これらのセリフに続くキムとバトーとのやり取りでは、動物も人形や神に匹敵することが示唆される。そして、キムは、「シェリーのヒバリは、我々のように自己意識の強い生物が決して感じることでできない、深い無意識の喜びに満ちている。認識の木の実をむさぼった者の末裔にとっては、神になるより困難な話だ」とも言う。

これらのやり取りでは、人間の「魂」を人形に吹き込むことへの強い嫌悪が示されている。それは、キムが、人間の在り方、この場合にはその「認識能力」を不完全なものとして理解するからであり、また、その認識能力の不完全さが不完全な現実をうみだしてしまうと考えるからである。このような人間の認識に対する懐疑、そして、その認識がうみだす現実の不確かさは、前節で触れたような「サイボーグ映画」においても認められるものである。その意味では、『イノセンス』は、「サイボーグ映画」の流れをくむものである。

しかしながら、『イノセンス』には、近代的な「人間性」をサイボーグにもたせることによって、その価値を再確認しようとする姿勢を見て取ることができない。『イノセンス』では、事件の解決は、「サイボーグ映画」において示された〈人間的な特質〉の信認、言い換えれば、「ヒューマニズム」にはつながらないのである。実際に、今回の事件を起こした少女をバトーと草薙が助けだす場面を見てみよう。

バトー「犠牲者がでることは考えなかったのか。人間のことじゃねえ・・・魂を吹き込まれた人形がどうなるかは考えなかつ

たのか」

少女「だ・・・だって・・・だって、私は人形になりたくなかったんだもの」

草薙「鳥の血に悲しめど魚の血に悲しまず。声あるものは幸いなり。人形たちにも声があれば、人間になりたくなかったと叫んだでしょうね」

ここでは、人間の〈自己および世界を認識する能力〉や〈社会的責任を担う能力〉などを賛美する「ヒューマニズム」へと思考が回収されてしまうことはない。この場面においては、「ヒューマニズム」への回収は拒否され、異質なものを「人間性」に基づいて評価しようとする思考は回避されているのである。

言い換えれば、ここでは、人間に対する社会的責任ではなく、人間以外の犠牲や人間以外の立場からの〈叫び〉への配慮が優先されている。人間ではない存在へのそうした配慮は、「人間性」における類似ゆえに生じる共感に由来するものではない。バトーの言葉や草薙の言葉に見て取れるのは、「ヒューマニズム」によって分節されるのとは異なる存在をそのままの形で敬おうとする〈敬意〉とも呼ぶべきものであろう。『イノセンス』における人間以外の存在への配慮は、同質なものの共感ではなく、異質なもののへの〈敬意〉に基づくものと考えられるのである。かくして、『イノセンス』は、人間的な価値に回収することができない異質な存在に対し〈敬意〉を示すことを通じて、事件を終結させていると言えるであろう。

また、『イノセンス』のラスト・シーンは、トグサの娘の抱く人形を見つめるバトーと犬の場面である。そのラスト・シーンの直前の場面ではトグサの娘が登場し、トグサからお土産として人形をもらう。少女と人形という対照は先の事件の結末を想起させるのであるが、その場面において、バトーが見ているのは人形なのである。そもそも、次節でも見るように、『イノセンス』においては、

草薙は少女の人形や鳥によって暗示されるか、ガイノイドとして現れるかである。決して、人間の姿で現れることはない。これらのことも、『イノセンス』においては、「ヒューマニズム」によって分節化されえない異質な存在への〈敬意〉が通奏低音となっていることを示唆していると見ることができよう。

本稿では、人間の〈自己および世界を認識しうる能力〉や〈社会的責任を担う能力〉などを賛美するという意味での「ヒューマニズム」への回収を拒否し、それとは異質な存在に、その〈異質性〉を維持したまま〈敬意〉を示そうとする姿勢を“ポスト・ヒューマニズム”と称して、今後の議論を進めていきたい。そうした意味でのポスト・ヒューマニズムは、『イノセンス』の特筆すべき点であり、その点において、『イノセンス』はShortが取り上げたような「サイボーグ映画」とは一線を画していると考えられるのである。

ちなみに、そうした意味でのポスト・ヒューマニズムは、Pramod K. Nayarの「ポスト・ヒューマニズム」、正確には、クリティカル(批判的)な「ポスト・ヒューマニズム」の概念を参考している。Nayarは、その説明に際して、クリティカルな「ポスト・ヒューマニズム」とは、「生の諸形式は複雑で絡み合った歴史をもっているという認識に基づいて考え構想することを我々に求める倫理的プロジェクトである」と論じている(Nayar, 2014: 30-31)。すなわち、Nayarによれば、クリティカルな「ポスト・ヒューマニズム」とは、ある生の形式や集団・グループに対する排他的な実践をうみだしてしまうことを理由に、生の諸形式の人間のヒエラルキーに反対する倫理的な立場である。また、そのようなプロジェクトは、異質なものと差異への応答、あるいは、責任を呼び起こすとも論じている。『イノセンス』における「人間性」を中心とした価値付けを回避しようとする姿勢、その姿勢に基づく異質な他者への〈敬意〉

は、Nayarの言うクリティカルな「ポスト・ヒューマニズム」としての「倫理的プロジェクト」に他ならないと言えるであろう。

#### 4 『イノセンス』における身体図式・イメージ

続いて、本節では、ポスト・ヒューマニズムと称することができる思考が『イノセンス』の通奏低音であることを受けつつ、そこに示された身体図式・イメージを明らかにすることに取り組みたいと考えている。しかしながら、そのテーマに取り組むに際して直面するのは、方法論上の困難である。筆者は、『Ghost in the Shell／攻殻機動隊』の分析において、Ingrid RichardsonとCarly HarperがMaurice Merleau-Pontyの議論を基に展開した現象学的方法を取った(根村, 2014)。その方法の「身体図式」、あるいは、「身体イメージ」という概念は、我々に、「科学」や「常識」という先入観をわきに置き、「生きられている経験」についての意識を省察することを求める(Richardson and Harper, 2002: online)。また、「科学」や「常識」が提示する身体像にとらわれない身体理解を指すということは、現象学のその概念が身体の「虚構的(fictional)、あるいは、象徴的(symbolic)」マッピングという観念を含むことを意味する(Richardson and Harper, 2002: online)。そこで、その概念を電子テクノロジーと関連した様々な文化的営為であるサイバー・カルチャーの研究に有効なものとして位置付け、現象学的方法に拠って立ち草薙の身体経験がどのようなものかを分析することを試みたのである。

しかし、『イノセンス』においては、キムの館やロクス・ソルス社の工場船でバトーを助ける場面を別とすれば、草薙は〈不在〉の存在として描かれている。もちろん、『Ghost in the Shell／攻殻機動隊』の草薙とは異なる〈不在〉というあり方それ自体が『イノセンス』の身体図式・イメージを示しているとも考えられる。とはいえ、

草薙の身体経験をそのセリフから探るという方法はほとんど用いることができない。また、草薙が人形＝ガイノイドという形でロクス・ソルス社の工場船に登場する『イノセンス』の〈クライマックス〉は、人形が極めて重要なモチーフであることを示唆しているにもかかわらず、人形たちは、〈現象学的な分析〉を可能にするような形では描かれていない。人形たちは、自らの身体経験を記述することはないのである。そこで、本稿においては、自身がその身体経験を語ることのない人形が示唆する身体図式・イメージを様々な情報に基づいて記述し解釈するというやや変則的なく現象学的方法〉を取ることにする。

なお、「はじめに」で述べたように、『イノセンス』の身体図式・イメージを中心に考察したものはそれほど多くは認められない。管見では、斎藤環が、精神分析的なアプローチを試み、「身体は『不完全な甲冑性』を帯び始め、フレームとして複数化する」と述べている(斎藤, 2004)。また、佐藤哲也は、「抑圧装置」という概念を用いた分析方法を取り、「変数」として機能しはじめることで身体はもはや抑圧機関として機能しなくなっていると論じている(佐藤, 2004)。しかしながら、それらの論考では、必ずしもポスト・ヒューマニズムを受けうたえでの〈現象学的方法〉は取られてはいない。こうした状況に鑑みるならば、本稿は、『イノセンス』について、これまでの論考では得られていない知見を提示しようと考えられるのである。

#### 4.1 人形が示す〈身体〉の構築性

さて、最初に注目したいのは、オープニング・クレジット前のシーンである。ここでは、バトーは自身のオーナーと警官を殺したばかりのガイノイドと暗い通路で向かい合う。そのガイノイドはバトーとの格闘の後、「助けて」と言いながら、自身の胸を引き裂く。バトーは、そのガイノイドをショットガンで撃ち、破壊する。

バトーに銃を向けられたガイノイドは、撃たれる前に「自壊」しようとして、その身体が機械的なものによって構成されていることを露わにする。このバトーによるガイノイドの〈破壊〉の場面は、日本人形の外観を保ったガイノイド→銃撃→粉々になったガイノイドの断片という形で描きだすこともできたはずである。しかしながら、実際には、このオープニング・クレジット前のシーンでは、ガイノイドが自身の皮膚を裂き、その身体が人工的に構築されたものであることを前面に押し出すような描写が行われているのである。

〈人工的に構築されたもの〉としての身体表象は、オープニング・クレジットの背景シーンへとつながっていく。すなわち、オープニング・クレジットの背景シーンにおいて、我々は、人工細胞からロボット本体の諸パーツの作成と組み立てに至るまでの、ガイノイド製造に関わるプロセスを見る(Brown, 2010: 15)。このオープニング・クレジットの背景シーンにおいてもまた、人形の身体が、人工的に作りだされていること、つまり、徹底的に構築されていることが示唆されているのである。こうした身体図式・イメージは、草薙の身体が人工的に作りだされていることを示唆した『Ghost in the Shell / 攻殻機動隊』のオープニング・クレジットの背景シーンの焼き直しに他ならない。ガイノイドの人工的な誕生のシーンは、『Ghost in the Shell / 攻殻機動隊』からつながりつつ、映画全体を貫く身体図式・イメージを提示していると考えられるのである。

ところで、押井が人形をモチーフとしたのは、Hans Bellmerの球体関節人形の作品群(ベルメール, 2011)から影響を受けてのことである。先に触れたオープニング・クレジットの背景シーンの人形などが〈視覚的〉にBellmerの作品から影響を受けていることは明らかである。しかし、『イノセンス』に見られるその影響は〈視覚的〉な次元にとどまらない。Bellmerが人形の実験によって試みたのは「身体的アナグラム」(Brown,

2010:39)であり、身体を文章になぞらえて構成要素である文字へと溶解させ、その再構成を繰り返すことであった。その試みにおいては、Bellmerの人形は、極めて平凡な日常的装置の中に置かれた怪物的で機械的な複合体であり、「日常生活の中の不気味なシーン」を表現している(Brown, 2010: 40-41)。そしてまた、そのグロテスクな不気味さの強調は、ナチズム的社会秩序とその下での「完全な身体」のイメージに対する芸術的な抵抗に他ならなかった(Brown, 2010: 43)。

『イノセンス』は、再構成された身体の<形象>そのものより、少女の形をした人形が組み立てられる<プロセス>を描くことの方を重視しているようである。しかし、そうしたプロセスへの関心には、身体を構成された要素に分解するアナグラムの観方が受け継がれていると言ってよかろう。また、ガイノイドが自らを切り裂く姿は、<少女>という美の理想に対する抵抗の行為と見ることもできるのであり(Brown, 2010: 47)、<完全な身体>という理想に対する強烈な抗いはBellmerから継承されたものと考えられるのである。

#### 4.2 人形=人間

次に考えたいのは、<人工的に構築されたもの>としての<人形の身体>と<人間の身体>との関係である。『イノセンス』には、モチーフである<人形の身体>を人間自身のそれと関係付けながら表象するセリフが随所に散りばめられている。

まず、バトーとトグサがハラウェイ検視官のラボを訪ねたシーンでは、ハラウェイが「工業ロボットはともかく、少なくとも愛玩用のアンドロイドやガイノイドは、功利主義や実用主義とは無縁な存在だわ。何故彼等は人の形、それも人体の理想型を模して作られる必要があったのか。人間は何故こうまでして自分の似姿を作りたがるのかしら

ね」と語る。また、バトーは「人間と機械、生物界と無生物界を区別しなかったデカルトは、5歳の年に死んだ愛娘にそっくりの人形をフランシーヌと名付けて溺愛した。そんな話もあったな」と言う。さらに、キムの館のシーンでは、キムが、「人形の不気味さは何処から来るのかと言えば、それは、人形が人間の雛形であり、つまり、人間自身に他ならないからだ。人間が、簡単な仕掛けと物質に還元されてしまうのではないかという恐怖。つまり、人間という現象は、本来、虚無に属しているのではないかという恐怖」と語る。

これらはいずれも、<人形の身体>を<人間の身体>と見なすよう我々を導くセリフである。すなわち、『イノセンス』においては、<人形の身体>は<人間の身体>の表現に他ならないのである。そして、そうであるとするならば、前節において明らかにしたような<人形の身体>の構築性は、まさに<人間の身体>の構築性を表現していると見る事ができるであろう。

ところで、先に挙げたキムのセリフの示すところでは、<人形の身体>を人間自身のそれと捉える理解は、身体を物質世界へと還元しようとするものである。しかしながら、それは、その物質世界に<人体>というべき物理的実体が存在することを想定するものではないであろう。確かに、その後のキムのセリフ「生命という現象を解き明かそうとした科学も、この恐怖の醸成に一役買うことになった。自然が計算可能だという信念は、人間もまた、単純な機械部品に還元されるという結論を導きだす」に続くバトーのセリフ「人体は自らゼンマイを巻く機械であり、永久運動の生きた見本である」は、そのような<人体>を想定しているかのような印象を我々に与える。

しかし、そもそも、『イノセンス』においては、ほとんどの場面で主人公・草薙は<不在>の存在である。そして、その草薙の<不在>は、我々は、我々自身がそれを解釈することではじめて<身体>をもつようになることを示唆していると

考えられる。それを物語るのは、仕掛けられた罠から抜けでるまで繰り返されるキムの館でのシーンである。それらのシーンでは、草薙の存在は描きだされる情景のうちに暗示によって示され、その情景を見る者の解釈によって、草薙の〈身体〉が浮かび上がるようになっていく。

例えば、最初にキムの館に入った際にバトーらの目に飛び込んでくるのは、カードで遊ぶ少女と犬の人形である。少女の人形は、自身が草薙であると明確に語ることはない。だが、その少女の人形は、バトーの「守護天使」であり、「守護天使」とは草薙に他ならない。3度目のキムの館のシーンで、少女の人形が残した「2501」という数字がバトーと草薙の再会の合言葉であることも、その少女の人形が草薙の〈現れ〉であることを示唆している。

また、少女の人形が残したその「2501」という数字が浮かび上がる場面の直前には、一瞬、鳥の姿が映しだされる。このシーンは、草薙が少女の人形から鳥へと姿を変えたことを暗に示していると捉えることができるであろう。キムの罠を抜けだ後に工場船に向かう際、バトーを導くかのような鳥の姿が描かれることも、その鳥が草薙を暗示していることをうかがわせるのである。

これらのシーンが表現しているのが、草薙の身体が我々の解釈を通じ現れてくるということであるならば、身体を〈構築的なもの〉と捉えるパースペクティブが前提とする物質世界は絶え間なく続く〈現象〉そのものであり、そこにおいてはむしろ、身体は〈不在〉であるということなのである。かくして、先にも述べたように、草薙の〈不在〉、それ自体が、『イノセンス』における身体図式・イメージを読み解く重要な鍵となっているのである。

ちなみに、押井は、立花隆との対談で、「人間の脳の作りだすものとして、幻想としての身体というもの。これ以外に、人間の、固有の体というもの最終的なオリジナルは存在しないのではな

いかと」（立花×押井、2006）と述べている。こうした発言も上述のような身体図式・イメージに基づいていると見ることができるであろう。

そして、そうした身体理解は、いわゆる〈社会構築主義〉に拠って立つものと言える。社会構築主義の立場に立つとき、あらゆる認識や記述は、我々の社会的関係の中で作りだされてくるものであり、相互行為に媒介されたものと捉えられる（Gergen, 2009, 2015）<sup>(10)</sup>。それゆえ、身体の認識や記述のどれも、我々の文化的次元の把握と離れて存在するものではないと理解されるのである。

筆者は、『Ghost in the Shell / 攻殻機動隊』を分析した際に、Angus McBlaneの議論を参考に（McBlane, 2010）、〈私〉という意識を〈人間〉たらしめるのは身体の〈有機体的な要素〉であり、身体の〈有機体的な統一性〉が高ければ高いほど〈人間性〉が確かなものになるという考えが認められることを示した（根村、2014）。これに対し、『イノセンス』においては、〈有機体〉としての〈人間の身体〉<sup>(11)</sup>への特権の付与は成り立ちえない。社会構築主義的な立場に基づくとき、〈有機体〉としての身体もまた、機械と人間、生物と無機物とを区別するために、我々がそのようなものとして把握し理解したものでしかないからである。身体を〈構築的なもの〉と捉えるパースペクティブに拠って立つとき、〈有機体〉としての〈人間の身体〉は、〈私〉という意識を〈人間〉たらしめるというような、特別な地位にあるものと捉えられることはないのである。

『イノセンス』は、身体の〈不在〉を通じて、〈有機体〉としての〈人間の身体〉に付与された〈神秘性〉から我々を解き放ったと言えるであろう。すなわち、その社会構築主義的なパースペクティブを前提にするならば、〈有機体〉としての〈人間の身体〉が本来的に何か特別な優越的地位をもっていると考えることに対して疑義を示すことこそが、『イノセンス』の最大のテーマと見る

ことができるのである。

#### 4.3 身体はいかにして構築されるのか

ここまでの考察で明らかになったように、『イノセンス』においては、〈有機体〉としての〈人間の身体〉に付与された〈神秘性〉の払拭が最大のテーマと考えられるのであるが、そのテーマは、バトーがロクス・ソルス社の工場船に乗り込んだシーンにおいて前景化されている。その工場船のシーンにおいては、草薙はそれと分かる形で、ガイノイドとして現れる。〈不在〉であった草薙が草薙であることを明らかにしつつ〈人形の身体〉として現れるこの場面においては、我々は、〈不在〉であった〈人間の身体〉がいかにして構築されるのかを読み解いていくことが求められていると言えよう。

さて、〈人間の身体〉がいかにして構築されるのかを考える出発点としたいのは、前項の分析からも分かるように、〈不在〉の存在である『イノセンス』の草薙には〈所与の身体〉というものは想定されておらず、その構築が場面の中で生じているということである。『イノセンス』の草薙にとっては、ガイノイドとしての身体の構築は何らかの先行する実体に基づくものではない。その身体は、事件の真相を追うという〈実践〉の中で構築されている。その構築、すなわち、身体の境界画定は、いわば「偶発性」(Laclau, 1990)に基礎を置くものである。Judith ButlerやDonna Harawayの言うように、その構築には「偶発的な基礎付け」(Butler, 1992; Haraway, 2003)しかないのである。

また、身体を構築する「偶発性」をうみだすのは、他者とのネットワークと相互作用であると考えられるであろう。上述の工場船のシーンにおいて、草薙の身体が、バトーとの関係の中で構築されていることは明らかである。さらに、キムの館での少女の人形や鳥もまた草薙の存在を暗示していると考えれば、そこでも、草薙の身体

を構築しているのはバトーとの関係である。草薙は、常に、バトーとの関わりの中で身体を構築しているのである。

そして、バトーとトグサがキムの罟を抜けてたシーンでトグサが「俺にあんたのパートナーは務まらないってことさ」と言っていることが示唆するように、草薙とバトーは、お互い欠くことができない存在として描かれている。言い換えれば、草薙の身体は、バトーという、自分ではないが自分の一部であるような〈他者〉とのネットワークと相互作用があってはじめて構築されていると見ることができるのである(以下、「自分ではないが自分の一部であるような他者」を指す場合には、〈他者〉と表記することにする)。

先に言及した立花との対談(立花×押井, 2006)において、押井は、「持って生まれた肉体のことではなくて、自分がものを考え、社会化されていく中で獲得した第2の肉体」を「ゴーストという言い方」では「まどろっこしい」ため、「体」と呼び、「相互関係がないと体は生まれえない」とも論じている。また、押井は、そのような「体」は「夫婦であったり親子であったりね、あるいは十何年ずっと可愛がってきた猫や犬がね、死んでしまったときに体は減ってしまう、大きな穴があいちゃう。そういうときに意識される体で、その大きな空洞とか欠損はおそらく回復されない、というふうなことを考える」とも言う。こうした押井の言葉も、〈他者〉とのネットワークと相互作用によって作りだされるという身体図式・イメージに拠って立っていると考えることができるであろう。

『イノセンス』が提示するこうした身体図式・イメージは、Richardson とHarperの表現を借りれば、〈科学〉、そして、〈常識〉という先入観をわきに置き、〈生きられている経験〉を把握しようとする点において(Richardson and Harper, 2002: online), 拠って立つところをMerleau-Pontyの現象学(Merleau-Ponty, 1945)<sup>(12)</sup>と等

しくしていると言えよう。また、そうした方法論によって把握される身体経験は、皮膚の境界によって限界づけられるわけではないと考える点においても(Merleau-Ponty, 1945: 173-179)<sup>(13)</sup>、Merleau-Pontyとその基本的な立場を等しくしている。一方で、その身体図式・イメージは、Merleau-Pontyの現象学が目を向けていない点も取り込んでいる。すなわち、我々の身体図式・イメージの構築における〈他者〉の存在である。

しかも、その〈他者〉は、必ずしも、人間の〈自己および世界を認識しうる能力〉や〈社会的責任を担う能力〉を賛美する「ヒューマニズム」の枠組みで理解したり評価したりすることができる存在ではない。バトーに即して言えば、その〈他者〉は人形である。確かに、『イノセンス』では〈人形の身体〉は〈人間の身体〉の表現に他ならない。しかしながら、その一方で、第3節で見たように、草薙の「人形たちにも声があれば、人間になりたいくなかったと叫んだでしょうね」といったセリフは、人形が「ヒューマニズム」の枠組みに回収されえない存在と捉えられていることを示唆している。

また、キムの館から工場船へとバトーを導く鳥を草薙と考えるならば、その時の〈他者〉は鳥である。さらに、『イノセンス』においては、バトーが同居するバセット犬は、草薙と同様にバトーにとって欠くことができない存在であるが、バトーは、バセット犬といるときは、その相互作用を通じて九課の任務の際とは異なる身体を生きていると考えることも可能である。そして、やはり第3節でキムとバトーのやり取りを通じて確認したように、『イノセンス』においては、動物もまた「ヒューマニズム」の枠組みに回収されえない存在と捉えられているのである。

以上のごとく、『イノセンス』においては、「ヒューマニズム」の枠組みに回収されえない〈他者〉もまた、人間の身体の構築に関わる存在として位置付けられているのであるが、こうした

位置付けは、異質な存在をそのままの形で敬おうとする〈敬意〉の一つの形と見るができるのではなかろうか。そして、そう考えることができるならば、『イノセンス』の身体図式・イメージは、通奏低音であるポスト・ヒューマニズムに呼応するものであり、同時に、その通奏低音を我々に再認識させるものとなっていると言えよう。

本稿では、便宜上、ポスト・ヒューマニズムの下でうみだされたものとして『イノセンス』の身体図式・イメージを分析してきた。しかしながら、この二つは実は、循環的な関係にあると言ってよからう。というのも、身体図式・イメージこそがそのポスト・ヒューマニズム的な思考をうみだし、それがポスト・ヒューマニズムを支えていると考えることもできるからである。この両者は、ツリー上の関係ではなく循環的な関係であり、しかもどちらかがどちらかに先立つというものではないと考えるのがより適切なのであろう。

## 5 『イノセンス』における「ゴースト」

最後に、これまで明らかにしてきた『イノセンス』の身体図式・イメージと「ゴースト」の概念がどのように関わっているかについて簡単に触れておこう。

『Ghost in the Shell / 攻殻機動隊』では、全身が義体化されていた草薙は自身の「ゴースト」に疑いを抱く。先にも述べたように、『Ghost in the Shell / 攻殻機動隊』においては、〈有機体〉としての身体に宿る〈私〉という意識が「ゴースト」であった。それゆえ、〈有機体的な要素〉をほとんどもたない草薙は、自身の「ゴースト」を疑わざるをえなかったと考えられるのである(根村, 2014)。

一方、『イノセンス』では、『Ghost in the Shell / 攻殻機動隊』の草薙が抱いたような疑いについて語られることはほとんどない。それどころか、キムとバトーとのやり取りにおいて、バトー

は「俺もお前と同じくだらねえ人間だが、俺とお前じゃ履いてる靴が違う。ゴーストが信じられねえような野郎には、狂気だの精神分裂だのって結構なものもありやしねえ」と語り、ゴーストへ疑いを投げかけるキムの言葉を一蹴する。草薙もまた、もはや「ゴースト」への疑いを語ることはなくなっている。

『イノセンス』においても、「ゴーストダビング」といった概念などを通じて、「ゴースト」がその人の〈私〉という意識、言い換えれば、〈主体〉に関わることが示唆されている。と同時に、第4節において考察したように、『イノセンス』では、「ゴースト」は、〈他者〉とのネットワークと相互作用によって作りだされる身体でもある。これはつまり、〈他者〉とのネットワークと相互作用によって作りだされる身体に、何らかの行為主体の立ち現れが想定されているということであろう。『イノセンス』では、それぞれの場面を織りなす行為主体たちは、〈他者〉とのネットワークと相互作用の中で構築される身体を通じて現れる。言い換えれば、行為主体性の現れとともに構築される身体=構築される身体とともに現れる行為主体性が、「ゴースト」として捉えられていると言えよう。

こうして見てくると、『Ghost in the Shell / 攻殻機動隊』から『イノセンス』にかけて「ゴースト」概念の大きな転回があったことが分かる。そして、その転回の軸となりそれを支えているのが、本稿が考察してきた身体図式・イメージに他ならない。そうであるならば、『イノセンス』において、草薙が自身の「ゴースト」へ疑いを抱くことがなくなったのは、その身体図式・イメージゆえと見ることができるであろう。

## 6 結び

本稿では、ポスト・ヒューマニズムを受けたいえでの〈現象学的方法〉というこれまでにない観

点から、『イノセンス』が示す身体解釈の在り方について分析を試みた。

『イノセンス』においては、〈人工的に構築されたもの〉としての〈人形の身体〉の表象が映画全体の基調となっているのであるが、その〈人形の身体〉は、〈人間の身体〉を表している。そして、その〈人工的に構築されたもの〉と捉える身体図式・イメージは、〈有機体〉としての〈人間の身体〉に付与された〈神秘性〉から我々を解き放つものなのである。

また、『イノセンス』においては、構築される身体とは、〈他者〉と関わることにより立ち現れる具体的な状況において、画定された境界線をもつものである。すなわち、その身体は、自分ではないが自分にとって一部であるようなく他者〉とのネットワークと相互作用がうみだす「偶発性」に基づいている。しかも、そうした身体図式・イメージは、「ヒューマニズム」の枠組みには回収されえない〈他者〉への〈敬意〉とも結びついているのである。

本稿の考察は、『イノセンス』、ひいては、日本発のサイバー・カルチャーに表現された身体解釈の概念化を進展させることができたと言えるであろう。今後はさらに、日本発のサイバー・カルチャーの分析を通じて、『イノセンス』に見られるようなポスト・ヒューマニズム、そして、身体図式・イメージに基づくとき、どのような世界や生の様式がうみだされるのかを考察していきたいと考えている。とりわけ、「ヒューマニズム」の枠組みには回収されえない〈他者〉への〈敬意〉という概念がどのような世界の可能性を切り開くのかを明らかにしていきたい。

## 謝辞

本研究は、日本学術振興会・科学研究費助成事業・基盤研究C〔課題番号：25511014〕の助成を受けて行われた研究の成果の一部である。ここに謝意を表したい。

## 注

- (1) 本稿が参考にしたDeleuze と Guattariの考えは、表現は一様ではないが、この書において繰り返し述べられており、この書を貫く考えと判断できるため、特定のページを記さないこととする。
- (2) 本稿の立場からすれば、既存の概念と異なる意味合いを担わせるために、“身体”という言葉に常に〈〉をつけて用いるのが適当とも思われる。しかしながら、煩雑になるのを避けるため、初出以後は、原則として括弧をつけることを断念している。なお、他のいくつかの語についても、既存の概念とは異なる意味合いを担わせたい場合にも煩雑さを避けるため初出のみに括弧をつけている。
- (3) 攻殻機動隊シリーズの〈主人公〉。公安九課＝通称“攻殻機動隊”の隊長であり、隊員からは「少佐」と呼ばれていた。電脳をもち全身が機械化され、超人的な能力を発揮していた。前作『Ghost in the Shell／攻殻機動隊』においては、人形使いの事件を機に、自身の「ゴースト」に対して疑問を抱くようになる様子が描かれる。そのラストにおいて、草薙は姿を消す。
- (4) 「義体」とは、「義手・義足の延長上」にある言葉。身体を機械に置き換えていくこと(立花×押井, 2006)。
- (5) 元々は、『Ghost in the Shell／攻殻機動隊』において、「人形使い」をうんだプロジェクトの名称。「人形使い」は外務省が国際的謀略実行のために作り上げたハッキング・プログラムであったが、「ゴースト」をもつようになったとされる。
- (6) Shortは、メディア／フィルム・スタディーズの専門家であり、映画やテレビをテーマにした論文・著作を数多く発表している。
- (7) 1990年版では、同僚のハリーを含む正体不明の集団から襲撃を受ける。また、2012年版では、警官隊に襲われている。
- (8) 2014年発売のDVD『トータル・リコール』に収められているオーディオ・コメントリーにおいて、Verhoeven監督は、白く光るラスト・シーンは、すべては夢で、現実に戻れなくなったので植物状態にされたことを示唆していると述べている。
- (9) 1990年版では植民地の火星。2012年版では貧困層が暮らす地域(オーストラリアという設定)。
- (10) 本稿における社会構築主義は、Gergenのこれらの書全体の議論に拠って立つものであるため、特定のページを記さないこととする。
- (11) こうした発想は、我々の生活に入り込んでいる。例えば、日本の臨時脳死及び臓器移植調査会(脳死臨調)の答申によれば(梅原, 1992)、近年の医学・生物学の考え方では、「人」を意識・感覚を備えた一つの生体システムあるいは有機的総合体として捉え、この個体としての死をもって「人の死」と定義しようとするのが主流となってきた。
- (12) ここで取り上げたMerleau-Pontyの考えは、この書全体を通じて認められるものと判断できるため、特定のページを記さないこととする。
- (13) 邦訳『知覚の現象学』(中島盛夫訳, 法政大学出版局, 1982年)では、pp. 250-259.

## 引用・参考文献

- ベルメール, ハンス (2011) 『ザ・ドールーハンス・ベルメール人形写真集一』(新装版), 河出書房新社.
- Brians, Ella (2011) “The ‘Virtual’ Body and the

- Strange Persistence of the Flesh: Deleuze, Cyberspace and the Posthuman.” In Laura Guillaume and Joe Hughes (eds.), *Deleuze and the Body*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Brown, Steven T. (2010) *Tokyo Cyberpunk: Posthumanism in Japanese Visual Culture*. New York: Palgrave Macmillan.
- Butler, Judith (1992) “Contingent Foundations: Feminism and the Question of ‘Postmodernism’.” In Judith Butler and Joan W. Scott, *Feminists Theorize the Political*. New York and London: Routledge. pp. 3-21 = (2000) 中馬祥子訳「偶発的な基礎付け—フェミニズムと『ポストモダニズム』による問い—」『アソシエ』第3号, 御茶の水書房, pp. 247-270.
- Deleuze, Gilles and Félix Guattari (1991) *Qu'est-ce que la philosophie?* Paris: Editions de Minuit = (1997) 財津理訳『哲学とは何か』河出書房新社.
- Dovey, Jon and Helen W. Kennedy (2006) *Game Cultures: Computer Games as New Media*. Maidenhead : Open University Press.
- Gergen, Kenneth J. (2009) *An Invitation to Social Construction*. Second edition. Los Angeles, London, New Delhi, Singapore and Washington D. C. : Sage.
- Gergen, Kenneth J. (2015) *An Invitation to Social Construction*. Third edition. Los Angeles, London, New Delhi, Singapore, Washington D.C. and Boston: Sage.
- Haraway, Donna (2003) *The Companion Species Manifesto : Dogs, People, and Significant Otherness*. Chicago: Prickly Paradigm Press = (2013) 永野文香訳『伴侶種宣言—犬と人の「重要な他者性」—』以文社.
- Laclau, Ernesto (1990) *New Reflections on the Revolutions of Our Time*. London and New York: Verso.
- McBlane, Angus (2010) “Just a Ghost in a Shell?” In Josef Steiff and Tristan D. Tamplin (eds.), *Anime and Philosophy: Wide Eyed Wonder*. Chicago and La Salle, Illinois: Open Court, pp. 27-38.
- Merleau-Ponty, Maurice (1945) *Phénoménologie de la perception*. Paris: Gallimard = (1982) 中島盛夫訳『知覚の現象学』法政大学出版局.
- Nayar, Pramod K. (2014) *Posthumanism*. Cambridge and Malden: Polity.
- 根村直美 (2014) 「サイバー・カルチャーにおける〈身体〉の現象学的分析—映画『Ghost in the Shell / 攻殻機動隊』をめぐって—」『2014年社会情報学会(SSI)学会大会 研究発表論文集』社会情報学会, pp. 271-276.
- 押井守 (2004) 『イノセンス創作ノート—人形・建築・身体の旅+対談—』徳間書店.
- Richardson, Ingrid and Carly Harper (2002) “Corporeal Virtuality: The Impossibility of a Fleshless Ontology.” *Body, Space, and Technology 2*: 2. <<http://people.brunel.ac.uk/bst/vol0202/ingridrichardson.html>> アクセス日: 2012年12月12日.
- 斎藤環 (2004) 「身体・フレーム・リアリティ」『ユリイカ 特集: 押井守—映像のイノセンス—』第36巻第4号, 青土社, pp. 75-84.
- 佐藤哲也 (2004) 「抑圧機関としての身体」『ユリイカ 特集: 押井守—映像のイノセンス—』第36巻第4号, 青土社, pp. 123-127.
- Short, Sue (2011) *Cyborg Cinema*. First published in hardback, 2005. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- 梅原猛編 (1992) 『脳死は、死でない。』思文閣出版
- Zylinska, Joanna (ed.) (2002) *The Cyborg*

*Experiments: The Extentions of the Body  
in the Media Age.* London and New York:  
Continuum.

引用・参考にしたWEBサイト  
立花隆×押井守 (2006) 『NHK 「プレミアム10」  
内対談』  
<[http://sci.digitalmuseum.jp/project/gis/  
premium10/](http://sci.digitalmuseum.jp/project/gis/premium10/)> アクセス日：2014年5月12日.

---

## 研究

---

# オンラインゲームコミュニティにおける合理的問題解決能力・チームワーク能力

## ——Final Fantasy XIVの参与観察を通じて

### Rational problem-solving skills and teamwork competency required in online gaming communities: An observational study of participants in Final Fantasy XIV

キーワード：

MMORPG(Massively Multiplayer Online Role-Playing Game), ソーシャルスキル, コミュニケーションスキル, 協力行動

keyword：

MMORPG(Massively Multiplayer Online Role-Playing Game), Social skills, Communication skills, Cooperations

中京大学 高田佳輔

Chukyo University Keisuke TAKADA

---

#### 要約

これまでMassively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG)に関する先行研究において、仮想世界内での活動は、問題解決および対人関係能力を高めるという結果が量的な検討によって示唆されているが、MMORPGにはさまざまな集団および難易度の活動があり、それらの区別が十分に行われていない。その一因としては、仮想世界内の活動について、質的な検討が未だ十分に行われていないことが挙げられる。したがって、本稿は、我が国で流行するMMORPGの1つであるFinal Fantasy XIVを対象に、成員が流動的な集団における高難度クエストに焦点を当て、活動の内実およびプレイヤーに求められる能力について参与観察およびインタビュー調査による質的検討を行った。

その結果、第1に、高難度クエストは、仕掛けられた畏に対処するための問題解決能力と、非言語的情報の多くが遮断された環境下での、対人関係能力が必要とされる環境であることが示された。第2に、高難度クエストにおけるプレイヤーの思考や行動を抽出し、コーディングを行うことで、高難度クエス

トでは「問題の明確化」, 「根拠・事実の確認」, 「原因の分析および解決策の案出」, および, 「実行と評価」といったサブカテゴリーによって構成される合理的問題解決能力と, 「同調行動」, および, 「調和行动」によって構成されるチームワーク能力が重要であることが示された。さらに, 以上の能力は, 現実世界の集団作業で重要な2つのリーダーシップの機能として提示される「目標達成」と「集団維持」を包含し, それぞれがリーダーシップを介在せずに機能していることが示された。

## Abstract

Quantitative studies have suggested that teamwork in massively multiplayer online role-playing games (MMORPGs) enhances problem-solving skills and teamwork competency. However, these studies lacked the distinction between the degrees of difficulty of the quests and did not explicitly mention the features of cooperative work. This study is a preparatory work aiming to fill this gap through observation and interviews of players in groups with flexible memberships. The data obtained was analyzed using open coding.

The major findings are as follows: (1) Playing higher-level quests required higher communication and problem-solving skills (as was shown in previous studies) because quests are performed as team activities, which leaves little scope for non-verbal communication. (2) The rational problem-solving skills, which are enhanced when playing higher-level quests, comprised four subcategories: problem clarification, information gathering, cause analysis and devising solutions, and implementation and evaluation. Moreover, teamwork competency comprised two subcategories: conformity and harmonization.

Therefore, as the higher-level strategy tasks in MMORPG are highly realistic, collaborative work that is performed is based on the two functions of goal achievement and group maintenance. These functions are similar to those facilitated by leaders in a real organization; however, these functions were enhanced without any leadership in higher-level quests that were challenged by groups with flexible memberships.

(受付: 2015年9月28日, 採択: 2016年7月18日)

## 1 はじめに

### 1.1 オンラインゲームとは何か

近年、我が国ではオンラインゲームプレイヤーの増加が顕著である。2012年のオンラインゲーム市場規模は、2005年と比べ2倍超となる1421億円に達した（日本オンラインゲーム協会, 2012）。オンラインゲームとは、インターネットなどのコンピュータネットワークを経由して、複数の人が同時に同じゲームの進行を共有できるゲームであり、そのジャンルは多岐にわたる。なかでも、長年人気を誇るのが、Massively Multiplayer Online Role-Playing Game（以下、MMORPG）である。

MMORPGとは、現実世界から隔絶された仮想世界の中で、冒険者の1人としてロールプレイングを楽しむことができるオンラインゲームの一種である。仮想世界の中には他のプレイヤーも存在するため、プレイヤーは、オフラインゲームのようなNon-Player Character<sup>(1)</sup>との機械的な会話だけでなく、生きたプレイヤーとの双方向的なコミュニケーションを行うことができる。以上のように、MMORPGは、プレイヤーが仮想世界という特殊でありながらリアリティをもつ環境の中で、他のプレイヤーと協力し冒険を行う娯楽である。

### 1.2 仮想世界内活動を質的に研究する意義と目的

多くのMMORPG研究は、ゲームへの没頭が現実世界に及ぼす悪影響を検討することに主な関心が向いており、仮想世界におけるコミュニティの特徴やプレイヤーの役割にはあまり関心を向けていない。たとえば、Griffiths et al. (2004) は、オンラインゲームプレイヤーを対象にした調査で、参加者の80%が、他の趣味や睡眠時間、学業や仕事、友人や家族との交流を犠牲にしていることを報告している。さらに、Longman et al. (2009) は、週の総プレイ時間が多

いMMORPGプレイヤーの方が、現実世界のソーシャルサポートの享受量が少ないことを示している。以上のように、MMORPGは、プレイヤーをいっそうゲームへ没頭させ、現実世界の社会性に悪影響を及ぼすという量的な結果が繰り返し示されている。しかしながら、以上の先行研究で主に焦点が当てられているのは、現実世界において観察可能な週のプレイ時間などの量的変数であり、MMORPGプレイヤーの仮想世界内における活動には概して関心が向けられていない。つまり、MMORPGは現実世界の対人関係に悪影響を及ぼすという社会通念に依拠して、現実世界においてプレイヤーが1人でキーボードを連打しながらゲームに没頭する姿を観察するのみに留まっているといえる。

たとえば、読書の効果に関する研究においては、孤立性を伴う読書という行為の外面のみを観察し、読書は対人関係を希薄化させるとの結論に留まることはなく、文章を読むことによる語彙力の向上という行為の内面まで検討するに至っている（猪原・楠見, 2012）。では、なぜMMORPGは、その行為の内容にまで焦点が当てられないのか。その一因としては、MMORPGの仮想世界におけるプレイヤーの社会的経験について、その詳細が未だ十分に明らかにされていないことが挙げられる。実際に、MMORPGの全般的活動において、チームワークの重要性を認識させ、リーダーシップや社会的問題解決能力を向上させる可能性が主に量的研究で示されているが（Yee, 2006; Cole & Griffiths, 2007; Kim et al., 2009; Jang & Ryu, 2011）、MMORPGの活動には、個人と集団、および、低難度と高難度のクエストなどさまざまな形態が存在し、それらの区別が十分に行われていない。一般的に、クエスト難易度とプレイヤーに要求される能力の程度は比例しており、なかでも、問題解決やチームワークに関する能力が大きく要求されるのが、複数プレイヤーが協力して攻略を行うエンドコンテンツ（以下、高

難度クエスト)であるが、この活動に的を絞った検討はほとんど行われていない。その一因として考えられるのが、高難度クエストの内実を詳細に記した先行研究がほとんど存在しないことである。たとえば、質的研究として、Jakobsson & Taylor (2003) およびSteinkuehler & Williams (2006) は、参与観察やエスノグラフィー調査を行い、仮想世界は、異なる価値観を持つ現実世界では得がたい他者との交流が可能であり、新規性の高い情報を入手する手段や新たなつながりが得られることを明らかにしている。以上の先行研究は、仮想世界におけるクエスト以外での社会的側面(チャットでの世間話等)に主な焦点を当て、それが及ぼす正の影響を明らかにした点で意義深い。ただし、仮想世界での主な活動の1つである、大小の責任が伴うクエスト攻略については、射程外となっている。他方、Silva & Mousavidin(2015)は、3ヶ月間のエスノグラフィー調査によって、リーダーが存在する小集団で攻略する低難度のクエストやプレイヤー同士の戦闘に焦点を当て、プレイヤーの戦略的思考のメカニズムを明らかにしているが、調査期間の短さから、高難度のクエストにまで十分な調査が及んでいない。また、国内と海外とでは、MMORPGの流行タイトル、および、仮想世界におけるプレイヤーの文化の差異が考えられ、海外研究の知見を我が国のMMORPGの仮想世界にそのまま適用することは適切でないと考えられるが、筆者の知りうる限り、国内の仮想世界における活動の内実を詳細に記述した論文は未だ存在しない。したがって、本稿では、第1に、高難度クエストの内実を明らかにし、他の活動と比べ、問題解決やチームワーク能力がいっそう必要とされる点で特殊な協調的活動であることを質的データを用いて示すことを目的とする。

さらに、以上の先行研究にも見られる、仮想世界での集団活動における問題解決および対人的能力を検討した大半の研究における問題点としては、明確なリーダーが存在し、ある程度成員間の

関係性が構築された固定的集団を暗に想定していることが挙げられる。後述のように、仮想世界には、明確なリーダーが存在せず、毎回異なる成員によって構成され、短時間の活動を経た後に解散する、成員が流動的な集団による活動機会も多く存在することから、対象の明確な区別が必要である。たとえば、比較的成員が固定された集団を対象とする研究では、リーダーシップに注目がされる。代表的なリーダーシップ研究として、三隅・白樫(1963)は、企業組織等における集団作業の完遂には、リーダーシップを介在した、目標達成(performance)および集団維持(maintenance)という2つの機能が重要であるというPM理論を提唱している。リーダーシップ論は、社会的状況に即した発展・拡張がなされているが(野中ら、1996; 中原, 2010)、目標達成と集団維持の2軸によってリーダーシップを捉える研究は多数存在する(Stogdill, 1963; Bossidy & Charan, 2002; 金井, 2005)。以上のように、成員が比較的固定された企業組織等の集団においては、成員間の信頼性が既に蓄積されていることから、リーダーとそれを支えるフォロワーという明確な関係性の存在を前提とした議論がなされている。

では、仮想世界内の活動に見られるような、成員の流動性ゆえに既存の関係性が存在せず、短期的活動であることから成員間の信頼性を十分に蓄積する余地がない集団においては、集団作業を完遂するためにどのような機能が重要となるのか。たとえば、集団の人的環境の側面で一部類似する研究として、Bales(1950)は、7名以下の学生から構成される、リーダーが指定されていない小集団において、40分4セットの集団討議を通じて複数リーダーの出現過程、および、役割の分化の仕方を検討している。その結果、分化パターンがPM理論の2軸と非常に関連することが示されている(金井, 2005)。しかしながら、後述のように、本稿が対象とする集団は、Bales(1950)の集団とは次の点で異なることから、上述の知見

をそのまま適用することは適当ではない。第1に、最長90分で1度限りのいっそう短期の活動である点、第2に、成功報酬型の活動ゆえに、他者評価は主に目標達成の可否を基に行われ、活動途中での他者評価が困難な点にある。Hollander (1974) は、リーダーを、同調性や有能性をフォロワーに示すことによって信頼が蓄積された人物と定義している。したがって、流動的集団における高難度クエストは、期間の短さや活動途中での他者評価が困難な点で、明確なリーダーが出現し難い活動であるといえる。したがって、本稿では、以上の成員が固定的な集団における組織行動論を勘案しつつ、確固たるリーダーが出現し難い流動的集団における高難度クエストの攻略を対象に、目標遂行のために必要な集団の機能を質的なデータを用いて明らかにすることを第2の目的とする。

本稿の意義は、MMORPGの仮想世界における社会的経験が現実世界に及ぼす正負の影響を検証する際の重要な基礎的知見を提供することにある。

## 2 方法

### 2.1 対象とするMMORPGの概要

本稿は、我が国におけるMMORPGプレイヤーの仮想世界における活動の実態を明らかにするために、現在、日本で流行しているMMORPGの1つであるFinal Fantasy XIV (以下、FFXIV) を調査の場として選定した。

我が国における、FFXIVのソフトウェアの売上は、2013年8月の発売から2ヶ月で約145万本に達しており、FFXIVは、日本で最も流行しているMMORPGの1つであるといえる。2015年2月26日には、FFXIVのサービスを提供する、スクウェア・エニックスが、全世界累計登録アカウント数が400万を突破したことを発表している。

### 2.2 データおよび調査手続き

調査手法に関しては、Jakobsson & Taylor

(2003) およびSteinkuehler & Williams (2006) に依拠した、参与観察およびインタビュー調査を行った。筆者が、調査者としてゲームに参加していることをあらかじめ対象者に伝えた上で、冒険者の1人として行動しながら、観察を行い、フィールドノートを作成した。フィールドノートは、仮想世界内で自然に生じた会話をそのまま保存したテキストと、場の雰囲気やキャラクターの動きなど会話以外の事柄をメモ書きしたテキストの2つであった。加えて、高難度クエストにおけるプレイヤーの思考および行動についての聞き取りを行い、インタビューデータとしてまとめた。インタビューは、仮想世界内で文字チャットを用いて行った。

### 2.3 本稿で扱うフィールドおよび対象者

プレイヤーの数が多初期サーバー<sup>(2)</sup>をフィールドとして選択し、高難度クエスト攻略の調査を行うため、ゲーム攻略に意欲的な5人のプレイヤーを調査対象者とした。

また上述のように、高難度クエストに挑む集団には、成員が固定的か流動的かで大きく2つに区別されるが、本稿では流動的集団の活動のみを対象とした。なお、以上の2集団の大きな差異としては、既存の信頼関係、および、明確なリーダーの存在の有無が挙げられる(データ0)。

#### 【データ0】(プレイヤーB)

固定と野良(流動的集団)は全然違う。固定はもう人間関係出来上がってるから指示出す人が割と決まってる。野良はほとんど初めて会ったような人と一緒にやらないといけないから、誰がリーダーとかないし、時間短いから決めたりもしない。

フィールドワーク期間は、2013年8月27日から2014年8月30日であり、メンテナンスでサーバーが閉鎖される日を除き、毎月25日以上頻度で行った。時間帯は主に、午後8時頃から午前2時頃までであった。インタビューは、2014年8月中に、対象者ごとに2時間から3時間程度行った。

## 2.4 調査対象者の詳細

プレイヤー A, B, CおよびDは、社会人であり、Eは就職試験の準備を行っていた(表1)<sup>(3)</sup>。また、FFXIVのプレイヤーの平均年齢は30.7歳であることから(メディアクリエイト, 2014)、比較的平均に近い年齢の対象者が得られた。

表1 対象者属性

プレイヤー名	性別(現実/仮想)	年齢	職業(現実/仮想)
A	女性/女性	20代後半	社会人/盾役
B	男性/女性	20代後半	社会人/盾・攻撃役
C	男性/女性	20代後半	社会人/攻撃・回復役
D	男性/女性	20代後半	社会人/攻撃・盾役
E	男性/女性	20代後半	フリーター/攻撃・回復役

## 2.5 分析方法および手続き

分析1においては、フィールドノートおよびインタビューデータをもとに、高難度クエストの活動内容を明らかにした。

分析2においては、フィールドノートおよびインタビューデータを精査し、流動的集団による高難度クエストにおける思考内容および具体的な実践に関わる発言を約500点抽出した。その後、思考や実践の全体像をより簡潔にまとめるため、佐藤(2008)のオープンコーディングを参考に、対象者の生の語りに含まれるゲーム内専門用語を一般的な用語に置き換えたものを第一次カテゴリとし、抽象度を高めていくことで最終的に2つのカテゴリが作成された。

## 3 結果(分析1) 高難度クエストにおける活動内容

### 3.1 FFXIVにおけるプレイヤーの目的

FFXIVは、仮想世界内に存在するエオルゼアという地で、プレイヤーが冒険者に扮して行動を行うオンラインロールプレイングゲームである。

冒険者は、Tank(盾役)、DPS(攻撃役)、Healer(回復役)の3つの職業役割に分類される。プレイヤーらは、以上3種の役割をそれぞれ担うことで、複数人協力型クエストの攻略を目指す。

上記クエストは難易度によって大きく二分可能であり、低難度と高難度との間には、参加目的や得られる報酬、および、プレイヤーが置かれる環境に大きな差異が生ずる<sup>(4)</sup>。大半のプレイヤーが主な楽しみとしているのが、性能が良いアイテムを獲得し、キャラクターに装備させることによって、キャラクターの強化を行うことであるが、性能が良いアイテムの大半は、高難度の複数人協力型クエストの達成報酬に設定されている。加えて、1回の挑戦で目的のアイテムが獲得できる可能性は極めて低いことから、キャラクター強化のためには他者との協力が繰り返し必要となる<sup>(5)</sup>。

### 3.2 低難度クエスト

低難度のクエストは、キャラクターを成長させることや、希少度の低いアイテムを獲得すること等が目的の場であり、パーティ内の誰かが大きな失敗をした場合も、他のプレイヤーの補助があれば、大半がその場を切り抜けることが可能となっている。また、データ1に示されるように、攻略中に存在するギミック<sup>(6)</sup>は、大半が簡単な仕組みとなっており、大きな障害とはならない。

#### 【データ1】(プレイヤーC)

普通のダンジョンなんかは、多少ミスがあっても、メンバーがフォローすれば、クリアは簡単だよ。ギミックも割とシンプルだから、気楽にできる。

低難度クエストは、プレイヤーが上述の職業役割を果たしながら、簡単な謎解きやギミックへの対処を行うのみで攻略が可能な仕様となっている。

### 3.3 高難度クエストの作業内容

他方、高難度のクエストは、プレイヤーが各自の職業役割を果たすことに加え、低難度クエストよりも遥かに複雑なギミックが存在し、その対処法について作戦を練らない限り、攻略が非常に困難な仕組みとなっている。高難度クエストは、1つのミスが作業の初めからやり直しに繋がる過酷な内容である一方で、攻略した際には希少度の高

いアイテムを獲得できる(データ2)。

【データ2】(プレイヤーA)

高難度クエストはよく大縄飛びと言われるよね。一回のミスで全部駄目になるから大縄飛び。しかも縄を飛びながら安全地帯にみんなで移動したり、时限爆弾を処理したりしないとイケない。すごい辛いけど、クリアした時の達成感とか一体感はずごいし、報酬もレアなアイテムがとれる。

ここでは一例として、盾役2人、攻撃役4人、回復役2人の計8人のプレイヤーで構成されるパーティが、円形フィールド上でギリシア神話に登場するメドゥーサをモチーフとしたボスモンスターの撃破を目的とする、ある高難度クエストに存在するギミックについて記述を行う。このクエストには大きく次の3点のギミックが存在する<sup>(7)</sup>。

第1に、ボスモンスターが、一定の間隔で、パーティ内の計3人のプレイヤーに対して、数秒後に自身の視覚範囲内に存在するボスモンスター以外の対象全てを石化させる状態異常(以降、前方石化)を付与する。石化した対象は、何らかの攻撃を受けると戦闘不能状態になることから、「前方石化」を付与されたプレイヤーは、目の前に他のプレイヤーがいない場所に移動しなければならない。このギミックへの対処には、次の図1に示されるような方法が挙げられる<sup>(8)</sup>。たとえば、図1は、「前方石化」を付与されたプレイヤーが、前方に他のプレイヤーが存在しない場所に移動し、前方に石化の光(図中灰色の台形)を照射した状態を表している。他方、図2においては、「前方石化」を付与されたことに気づかなかつたプレイヤーが、前方に他のプレイヤーがいる位置で石

化の光を照射した状態を表している。図2の状態では、4人が石化し、パーティは全滅することとなる。

第2に、一定の間隔で、フィールド内に巨人型のモンスター(以降、巨人)が出現する。巨人は、プレイヤーの攻撃のみで倒すことが実質不可能な設定がされており、さらには、プレイヤーは巨人に攻撃されると一撃で戦闘不能状態になってしまう。したがって、プレイヤーは、巨人の攻撃を走って回避しながら、何らかの対処を行う。その際に重要となるのが、上述の「前方石化」である。「前方石化」を付与されたプレイヤーが、放射される石化の光の範囲に巨人が入るように移動することによって、巨人は石化し行動不能になる(図3)。加えて、巨人は、プレイヤーと同様に、石化中に攻撃を受けると戦闘不能状態となる設定がされており、プレイヤーは、巨人を石化させた後に攻撃を行うことで一旦は危機を脱することができる。しかしながら、次の第3ギミックの説明で記述されるように、石化させた巨人を攻撃して倒すことが、常に正しい選択になるとは限らない。

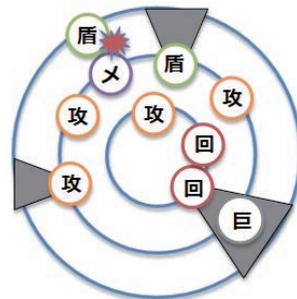


図3 巨人の対処成功例

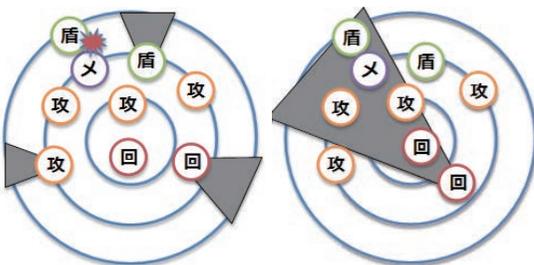


図1 「前方石化」対処成功例 図2 「前方石化」対処失敗例

第3に、「前方石化」とは間隔が重ならないように、プレイヤーの全方位に存在する対象を石化させる状態異常(以降、全方位石化)がプレイヤーの1人に付与される。「全方位石化」は、付与されてから数秒後に発動し、何も対処を行わなければその時点でパーティは必ず全滅となる。このギミックを対処する際に重要となるのが、上述の石

化させた巨人の存在である。巨人の石像は、石化の光を遮ることができるように設定されており、「全方位石化」の状態異常を付与されたプレイヤーとその他のプレイヤーが石像を挟んだ位置関係であれば、この状態異常に対処することが可能となる。たとえば、図4では、「全方位石化」の状態異常を付与されたプレイヤーが、他者を石化させないように移動した状態を表している（図中の灰色部分が石化範囲）。他方、図5では、「全方位石化」の状態異常が付与されたことをプレイヤーが気づかずに、そのまま全員を石化させてしまった状態を表しており、パーティは全滅となる。

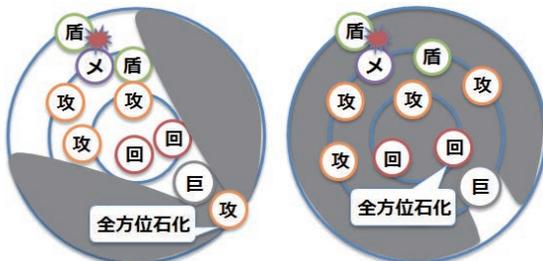


図4 「全方位石化」対処成功例 図5 「全方位石化」対処失敗例

以上の他にも種々の仕掛けが存在し、プレイヤーは、クエスト攻略のために、同時に約7個のギミックに対処しながら自分の職業役割をこなす作業を連続10分間程度ミスなく行う必要がある。

### 3.4 高難度クエストにおいて求められる意識

また、全てのプレイヤーが、上記の図のような、位置取りや対処行動を毎回とれるわけではない。

#### 【データ3】(プレイヤーA)

私は大きなミスをほとんどしないから機械とか人工知能だとか冗談で呼ばれることがあるけど、たまにミスった時は「お前人間だったんだ？」って言われる。

データ3からは、多くのプレイヤーは、「機械」や「人工知能」のように精密な作業を繰り返すことは非常に困難であり、どんなプレイヤーでも幾らかのミスはするものと認識していることが窺い知れる。実際、多くのプレイヤーは、誰しもある程度はミスをするものと認識して、集団作業を

行っている。たとえば、巨人を石化させる位置がずれてしまった場合の「全方位石化」時には、プレイヤーらは石化の光から逃れることができる位置に移動し、再度隊形を組み直すことが何度かあったが、それが問題点として議題に挙がることはほとんどなかった。さらに、ミスが重なり、通常の対処法をとるだけではパーティが全滅してしまうケースにおいて、あえて定石から外れた行動をとり、自身が犠牲となり戦闘不能になることで、他のプレイヤー全員を生存させる選択をとった例もあった。以上のように、単に一定の対処方法を実践するだけでなく、他のプレイヤーの行動にあわせて、対処法に調整を加えながら、その時々でより良い選択を行うことが重要となる。つまり、高難度クエストは、リズムゲームのように指示された内容に従ってボタンを押せば確実に正しい行動になるような作業ではない。自分が担当する役割のみを機械的に繰り返せばよいという意識では完遂は非常に困難であり、意識的に作業空間を俯瞰し、相互に調整を行うことが必要となる。

### 3.5 高難度クエストにおける対人関係

高難度クエストにおいては、上述のゲームを攻略する意識および操作に関する能力が求められるが、他方で、集団活動を円滑に進行させるために状況に応じた対人関係能力も必要とされる。

高難度クエストは、同一のクエストを攻略する意思を持つプレイヤー同士でパーティを構成し、クエストを攻略し、アイテム獲得の抽選を行い、解散するという一連の行程を、目的のアイテムを獲得できるまで繰り返し行う作業である。つまり、パーティの成員は、毎回同一とは限らず、プレイヤーはその都度変化する人的環境に順応する必要がある。したがって、変化する人的環境に順応しようとして、失敗を犯したプレイヤーに対して常に厳しく追及をするプレイヤーがいれば、その態度がハラスメント行為と受け取られる場合もあり、当該サーバー全体に悪評として伝播される可

能性がある。データ4<sup>(9)</sup>にも示されるように、高難度クエストは、プレイヤー間の相互監視のなか、理性的な態度で対応することが必要となる。

【データ4】(プレイヤーA)

アイテムのためとはいえ、何回も(高難度クエストに)行くのは辛い。1回でクリアできれば何の苦労もないけど、90分間フルに挑戦し続けてもクリアできないこともあるからね。同じミスで何回も全滅した時は、「お前のミスのせいだ」って言いたくなるときもあるけど、感情的になっても何の意味もないし、晒される可能性もある。そういうときは上から視線にならないようにアドバイスする。現状を好転させるアクションなら起こすけど、感情にまかせた行動はしないよ。

しかしながら、MMORPGのシステムの特徴から、他者とのコミュニケーションは、ほとんどがキャラクターを介して行われるため、他のCMCと同様に、相手の顔色や声色、挙動などの、いわば非言語的情報の大半を正確に窺い知ることができないことによる困難性が存在する(データ5)。

【データ5】(プレイヤーA)

ただでさえメンバーの顔色とかしぐさが見られないのに、そんな中でもめ事を起こさないようにしないといけない。リアルだったら、「はい」っていう返事だけでも躊躇っている様子だとか、即答で張り切っている様子だとか分かるけど、ゲーム内だとそれも分からない。だから、その人の発言から、その人の感情を読み取ることが物凄く難しいと思わない？ 毎回同じ人と組むなら、その人がどんな人かは分かってくるだろうけど、メンバーが毎回替わるからね。

たとえば、表情と発言が矛盾している際の意図解釈について、Mehrabian(1968)は、メッセージ全体の印象を100%とした場合に言語内容の占める割合は7%、音声と音質の占める割合は38%、表情としぐさの占める割合は55%であることを示している。以上の非言語的情報の中で、FFXIVにはキャラクターに感情表現をさせる操作が存在するが、手間が掛かるため、厳しい時間制限が存在する高難度クエストではほとんど用いられない。したがって、プレイヤーは、発言の言語内容以外の部分を、場の状況から推測することによって補わなければならない。実際に、データ6からは、プレイヤーが、場の状況から発言者の感

情を推察し、発言の意図を推測している過程が窺い知れる。

【データ6】(プレイヤーB)

「頑張ろう」っていう発言は、励ましてるか叱ってるか煽ってるかのどれかだな。その時の状況をみれば、誰に対して言ったかとか、どういう意味の「頑張ろう」かとか、なんとなく分かる。ボスを倒すまで後一步だった時の「頑張ろう」は全体の士気を上げる感じ。誰かが(大きなへまを)やらかして全滅した時の「頑張ろう」はその人に向けての注意だし。戦闘の流れを理解してて、周りが見えていて、空気も読めてれば大体の発言の意図はなんとなく分かる。

以上のように、高難度クエストでは、仮想世界で使用可能な大半の非言語コミュニケーションが制限された特殊な対人環境下で、さまざまな問題が発生しうる複雑な集団作業を完遂しなければならない。それゆえに、発言の意図を正確に解釈する際は、発言の文章の意味だけでなく、限られた非言語的要素である現在の「場の状況」から、その発言を行うに至った背景を推測する過程が重要となり、その推測をもとにプレイヤーらは円滑なコミュニケーションを図る。

3.6 小括

FFXIVの仮想世界における高難度クエストは、複数人のプレイヤーが協力して複雑な作業を行う活動であり、その内容は、単にボタンを連打する速さが求められるものではない。プレイヤーには、キャラクターを巧みに操作する能力や、種々のギミックの仕組みを理解した上でそれに集団で対処する思考能力の高さも勿論求められるが、非言語的情報が制限された環境下において、場の状況を正確に把握し、集団活動を円滑に進行するためのチームワーク能力も重要となる。以上から、高難度クエストは、ゲーム内の他の活動と比較して非常に緻密な集団作業の完遂を要求される活動であることが示された。

#### 4 結果（分析2）高難度クエストにおける思考および実践の全体像

上述の、思考能力やチームワークに関わる対人関係能力が必要とされる高難度クエストにおける、プレイヤーの思考内容と具体的な実践についてオープンコーディングを行った(表2)。以降は、結論を先取りし、最終的に抽出された「合理的問題解決」および「チームワーク」の2カテゴリーを順に、プレイヤーの発言データをまじえ論述する。

#### 4.1 合理的問題解決

合理的問題解決には、「問題の明確化」、「根拠・事実の確認」、「原因の分析および解決策の案出」、「実行と評価」の4カテゴリーが包含される。高難度クエスト攻略の場においては、大半のパーティが、種々のギミックに対応できずに一度は全滅を経験する。その際に、クエスト攻略という目標達成のために、思考を巡らせ、導出された案を実行・評価するという過程が存在することが、対象者の語りから導出された。本稿では、この一連の過程を、「合理的問題解決」と命名している。

表2 高難度クエストにおけるプレイヤーの思考内容および具体的実践

第一次カテゴリー	第二次カテゴリー	第三次カテゴリー	第四次カテゴリー
なげクリアできないかを考える	問題の明確化(10)	問題の明確化(10)	合理的問題解決 (210)
全滅後の他者の発言に注目する	表層的他者原因の確認(10)	根拠・事実の確認(30)	
全滅の原因となるミス而他者がしていないか振り返る	表層的自己原因の確認(20)		
全滅の原因となるミスを自分がしていないか振り返る	深層的原因の追及(70)	原因の分析および解決策の案出(110)	
全滅後、他者から自分に対する意見に注目する	解決案の提示(40)		
根本的な原因がどこにあるか考える	解決案の実行(15)		
ミスがどのように起こったかを確認する	解決案の検証(35)	実行と評価(50)	
ミスをした当事者に意見を求める			
役割分担を見直すよう提案する	空気を読む(80)	同調行動(150)	
パーティの構成に合った戦略を提示する			
何度も同じミスをするメンバーがいたら改善してもらう			
案がまとまったら実際に試してみる	他者の目を意識する(70)	チームワーク(290)	
再挑戦する前に自分の役割をしっかりと確認しておく			
解決案実行後に、攻略がどのくらい進んだか確認する	凝集性(60)	調和行动(140)	
解決案実行後に、新たな問題が見つかれば報告する			
解決案実行後は、何が良くて何が悪かったか話し合う	協調性(80)		
指摘をするときは、言い方に気をつける			
些細なミスは、わざわざ指摘しない			
メンバーのミスは、多少は見逃す			
よそ行きの顔になる			
仏のように寛大な心をもつ			
悪評が立たないように気をつける			
大きなミスをしたら、報酬の獲得権利を放棄する			
ミスをしたときは、他のメンバーの目が気になる			
ミスしたら発言権がなくなる			
パーティで一丸となる			
無事に攻略できたら皆で喜べる			
パーティ全体の利益を追求する			
意固地にならないようにする			
不快な気分になっても暴言を吐かないようにする			
場を盛り上げようと努力する			
上から目線で発言をしない			

注1)表中の括弧内はおおよその発言データ数を示す。

#### 4.1.1 問題の明確化

「問題の明確化」カテゴリーは、プレイヤーが参加するパーティに生じる問題を明らかにする思考を指す。高難度クエストにおける問題は、クエストを攻略できないという事象に包括される。データ7に示されるように、作業を完遂できなければ報酬が全く得られないため、完遂目前でパーティが全滅すること、完遂までの道程は遠い状態でパーティが全滅することは、価値的には等しく「何の意味も無い」失敗であるといえる。

##### 【データ7】(プレイヤーA)

クリア目的のパーティに入ったのなら、クリアできないと何の意味も無いとおもう。ボス倒せないとアイテムとれないし。(パーティが)解散するときに「おしかつたねー」とかいうけど、あれは無言が気まずいから言うことが多いかも。

したがって、高難度クエスト攻略における問題は、なぜ攻略できないかということに集約される。

#### 4.1.2 根拠・事実の確認

「根拠・事実の確認」カテゴリーには、「表層的他者原因の確認」、「表層的自己原因の確認」の2つのサブカテゴリーが包含される。

「表層的自己原因の確認」カテゴリーには、プレイヤーが、自身に起因する全滅の原因を探る事項によって構成された。データ8に示されるように、パーティ全滅後にまず行うことは、自身の動きの振り返りである。その際に、失敗を犯したプレイヤーは、自身の失敗に気づいている旨を他のプレイヤーに伝える意味を含め、謝罪を行う。

##### 【データ8】(プレイヤーA)

全滅した後はまず自分がミスってないか確認だね。ミスってたら「ミスったことに気づいてますよ」という意味も込めて謝ってる。

他方で、他者からの指摘によって、自身の失敗に気づかされる場合もある。データ9では、他者の発言に注目することの重要性が語られている。

##### 【データ9】(プレイヤーD)

たまに自分が気づいてない所でミスしてる時がある。何回も同じミスしてて気づいてない時は、他の人からなんか言われるかな。その時はめっちゃ謝るけど。

「表層的他者原因の確認」カテゴリーには、プレイヤーが、他のプレイヤーに起因する全滅の原因を探る事項によって構成された。データ10に示されるように、プレイヤーは、クエスト攻略の経験を積むことによって、当該クエストにおいては、「視野が広が」り他者の動きにも目を配ることができるようになり、参加するパーティが孕む問題を明らかにすることが可能になるという。

##### 【データ10】(プレイヤーB)

最初はよくわからないうちに全滅してたりすることが多いけど、(当該クエストの攻略を)繰り返していくうちに視野が広がる。そうすると、何がきっかけで全滅したかがわかるようになってくる。だから、他の人に注意できたりもするようになる。

さらに、データ11は、上述の両サブカテゴリーが、パーティ全滅の最終的なきっかけを問題の根源と断定せず、1つの事実と認識するに留める過程であることを示している。

##### 【データ11】(プレイヤーA)

最後にミスった人が全部悪いってことはないこともあるかな。Healerから回復がこなくてTankが死んで、そのまま全滅したことがあった。でもそれは、DPSが余計な被弾してて、(Healerが)そっちの回復もしなくちゃいけなかったことが大本の原因だったし。

#### 4.1.3 原因の分析および解決策の案出

「原因の分析および解決策の案出」カテゴリーには、「深層的原因の追及」、および、「解決策の提示」のサブカテゴリーが含まれた。

「深層的原因の追及」カテゴリーには、表層的原因の確認を踏まえた上で、その原因に至った経路を明らかにする事項によって構成された。データ11において示されるように、パーティ全滅の原因が、最終的に全滅を確定させる失敗を犯したプレイヤーにあると結論づけることが、早計な判断であることを多くのプレイヤーは理解している。したがって、データ12に示されるように、プレイヤーは、当事者の意見や自身が戦闘中に気づいた事柄から深層的原因を導き出そうとする。

#### 【データ12】(プレイヤーA)

戦闘中に「あのDPS, 移動遅れて敵の攻撃無駄に喰らってるな」とか気づくときがある。  
そうなると, Healerが余計にDPSの回復をしないといけなくなるから, その分Tankに回復がいかなくなつて, Tankが死んでそのまま全滅。  
Healerがうまくやればカバーできたのかもしれないけど, そもそも余計なダメージを貰うのが悪いと考えるよね。「回復が追いつかなくなるので余計なダメージは貰わないようにしましょう」って言ったら, そのDPSの人も「気をつけます(涙)」って返事してくれたしね。

「解決案の提示」カテゴリーには, 深層の原因を踏まえた上で, それを解決するための戦略的提案を行う事項によって構成された。データ13に示されるように, 上述の解決案には, 当事者が改善を行う, 役割の分担を見直す, 現在のパーティの構成に適した戦略を練ること等が挙げられた。

#### 【データ13】(プレイヤーA)

大体の原因がわかったら, 気をつけて欲しいところを伝えたり, 確認し合ったり(する)。  
問題が(パーティの)構成にあるときは, 意見出し合って動き方を変えてみるかな。  
(敵のヒットポイントの)削り(の速さ)が遅いときは, Healerにも攻撃をお願いしたりする。

#### 4.1.4 実行と評価

「実行と評価」カテゴリーには, 「解決案の実行」, 「解決案の検証」のサブカテゴリーが含まれた。

「解決案の実行」カテゴリーには, クリアを目指すために案出された解決策を, 実際に実行に移す事項によって構成された。プレイヤーは, 解決案における自分の役割を正確に認識した後に, 実行に移し, 同じ失敗を繰り返すことのないように留意しながらクエスト攻略を目指す(データ14)。

#### 【データ14】(プレイヤーE)

作戦を話し合ったら, とりあえず自分の役割に変更がないかどうか確認する。変わってたらそこを間違えないように気をつけながら戦うかな。余裕があったら他の人の動きの変更点も気にしながら戦うね。

「解決案の検証」カテゴリーには, 実行した解決案に対する評価を行う事項によって構成された。データ15に示されるように, プレイヤーは, 解決案の実行後に, どれほど状況が好転したかを

評価し, その際に生じた新たな問題点の提示を行う。

#### 【データ15】(プレイヤーA)

動きを変えてみて, どの攻略段階まで行けたかまで今後の方針をまた考える。動きを変えたところが全部うまくいくわけでもないから, またそこは修正になるね。同じところで全滅を繰り返すようなら, もう諦めちゃうけど, いけそうだったら前向きに改善点挙げてく。

したがって, プレイヤーは, 上述の「根拠・事実の確認」, 「原因の分析および解決策の案出」, 「実行と評価」の過程を繰り返すことによって, クエストの攻略を目指している(データ16)。

#### 【データ16】(プレイヤーC)

だめなところを直していいところまで行けても, また違う問題が発生するんだよねー。そこからは, トライアルアンドエラーで詰めてく感じ。それで最終的にみんな動きが最適化していったって, クリアみたいなの。

### 4.2 チームワーク

チームワークには, 「同調行動」, 「調和行动」の2カテゴリーが包含される。上述のように, 高難度クエスト攻略においては, 大半のパーティが, 一度は全滅を経験する。その際に, 場の雰囲気悪化させないように配慮しつつ, パーティが丸となって攻略を目指すという集団維持の姿勢が重要であることが, 対象者の語りから導出された。本稿では, これらの思慮深く振る舞い丸となる姿勢を, 「チームワーク」と命名している。

#### 4.2.1 同調行動

「同調行動」カテゴリーは, 「空気を読む」, 「他者の目を意識する」のサブカテゴリーが含まれる。

「空気を読む」カテゴリーには, パーティ内で何かミスが発生した場合に, 他のプレイヤーに攻撃的な態度をとらず, 極力対立を避けるような姿勢を貫く事項によって構成された。高難度クエストにおいては, 1つの失敗がパーティの全滅に繋がるため, 失敗を犯したプレイヤーは非難の対象となる。しかしながらデータ17に示されるように, 失敗を犯したプレイヤーへの厳しい叱責は,

必ずしも良い結果に繋がる訳ではなく、むしろパーティ解散の危機へと繋がる可能性がある。

【データ17】(プレイヤーC)

誰かがちょっとでもミスしたらめっちゃくちゃ責める人がたまにいるけど、そのせいで空気が悪くなってパーティがすぐ解散になる時がある。  
でかいミスでも「気をつけよう」位で大体終わり、ほとんどどうでもいいミスなんかは一々言わない。ミスしない人なんかいないしね。ほとんどの人が、パーティのやり方をわかってる。基本的には仏の心だね。ただ、ギミック(の対処方法)を理解してない奴は、話が別。これは暴言吐かれても仕方ない。

クエスト攻略において、プレイヤーは、ヒューマンエラーの発生を前提としながら、「仏の心」でパーティの和を保つことに重きを置き、集団を維持させ、試行錯誤の機会を増加させることによって、攻略の可能性を高めている。他方、攻略を目的としたパーティに攻略に必要な最低限の知識をもたずに参加する行為は「話が別」とされ、明確な妨害行為であり、和を乱す行為として非難される。

「他者の目を意識する」カテゴリーには、プレイヤーが、パーティ内での自分の立場を常に意識することによって、他者への振る舞い方を変化させる事柄によって構成された。繰り返しとはなるが、高難度クエストでは、1回の失敗がパーティ全体に大きな損失を与える結果に繋がりやすい。したがって、自分が失敗をした場合は、指摘される前に謝罪し、失敗の大きさによっては、クエスト攻略後に獲得可能なアイテムの「獲得権利放棄」にまで至ることがある(データ18)。

【データ18】(プレイヤーB)

(大きなヘマを)やらかしくって、結局クリアはできたことがあったんだけど、流石にアイテムの獲得権利放棄したわ。  
いやー全滅するたびに謝りまくってたね。あんまり慣れてないこともあったからミスりまくってた。

実際に、2014年3月21日に行われたFFXIV公式イベントにおいて公開された、高難度クエストのオマージュ動画である「SUPER極タイタン討滅戦」において、戦闘中に大きな失敗を犯し、他

者に大きな負担を強いた架空のプレイヤーが、攻略後に抽選型の報酬であるアイテムを勝ち取り、そそくさと逃げ去っていく様子が表現された際に、大半の視聴者がそのプレイヤーを強く非難した事例が存在する。また、データ19に示されるように、上述の悪評はその場限りのものではなく、当該サーバー全体へと「晒される」可能性があるため、大きな失敗を犯したプレイヤーは、その後パーティ内では慎重に振る舞うことが必要とされる。

【データ19】(プレイヤーE)

(大きなヘマを)やらかして怖いのは、その後(ネット上で悪質プレイヤーとして)晒されることだね。足を引っ張ってアイテムまで持ってったときには、もう晒して下さいって言ってるようなもん。  
1回やったくらいでは晒されないだろうけど、何回も同じことやってたらさすがに晒される。

以上から、高難度クエスト攻略において、プレイヤーは、パーティ内の他のプレイヤーに加え、同サーバー内の全プレイヤーからの監視の目を意識した行動が必要とされる。

4.2.2 調和行动

「調和行动」には、「凝集性」、「協調性」のサブカテゴリーが包含される。

「凝集性」カテゴリーは、クエストを攻略する際には、パーティ内の各プレイヤーが独立した個ではなく、群内の一個体であることを意識した行動をとる事項によって構成された。データ20においては、自分さえ失敗を犯さなければ良いという意識下ではクエストの攻略は困難であり、「フォローし合いながら戦う」ことがクエスト攻略への大きな一歩となることが示されている。

#### 【データ20】(プレイヤーA)

最初は自分がミスしないようにだけ気をつけてやってくるけど、それだけじゃクリアは難しいかな。  
8人みんな完璧に動けるならそれでいいんだけど、それは滅多にない。  
たとえば敵を誘導するときとか、毎回全く同じ位置に誘導できないから、それに合わせてみんなも立ち位置変えたりしないといけな。  
結局パーティみんなでフォローし合いながら戦うのが重要なんだよなあ。

それゆえに、高難度クエストを攻略した際には、個ではなく、群の成果としてパーティのプレイヤーたちが、皆で喜びを分かち合うこととなる。

「協調性」カテゴリーには、クエスト攻略における作戦会議において、プレイヤーが柔軟な対応を行うことによって、群としての意思決定の円滑化を図る事項によって構成された。データ21において示されるのは、プレイヤーが自分の意見を通すことに意固地になることなく、他のプレイヤーの意見をくみ取り、パーティ全体としての決定を尊重する姿勢である。

#### 【データ21】(プレイヤーA)

パーティ(メンバー)は8人いるから、自己中な意見はパーティ全体のモチベーションを下げるよね。  
使いたい戦術があるときは、メリットデメリットをちゃんと説明するようにしてる。誰かにしわ寄せが行くときは特にね。ちゃんと了承できないといけな。  
最終的にはみんなが納得できる作戦に納まるようにしてるかな。結局、集団作業だしね。

このように、クエスト攻略においては、身勝手な振る舞いは歓迎されず、作戦会議の際には、パーティ全体に良い影響を与えうる折衷案の提示を行うか、それに賛同する態度が重要となる。

### 4.3 小括

以上のように、FFXIVの仮想世界の中では、高難度クエスト攻略という非常に緻密な集団作業の完遂を要求される活動が行われており、目的達成のためには、合理的問題解決およびチームワークの能力が求められること、さらに、各サブカテゴリーの詳細について示された。

上述の高難度クエストの内実に加え、プレイ

ヤーの発言から、その集団活動は、「仏の心」を持って「縄を飛びながら[……]時限爆弾を処理」するような「大縄跳び」であると形容されるように、FFXIVの高難度クエスト攻略は、複数プレイヤーが一丸となって取り組まなければ遂行不可能な複雑かつ緻密な作業であり、1人の失敗が大きな損害へと繋がるストレスフルな環境下での作業である。それゆえに、作業のなかで、失敗を犯したプレイヤーは、作業完遂を目指す際の明確な障害であると考えられよう。しかしながら、プレイヤーはこれまでの経験から、一度の失敗で騒ぎ立てては作業がままならないことを承知している。したがって、プレイヤーは、ヒューマンエラーをある程度容認しながら、パーティ内の協力関係を乱さないよう意識した行動をとる。

以上の、流動的集団による高難度クエストにおいて求められる合理的問題解決能力、および、チームワーク能力は、Bales (1950)と同様に、三隅・白樫(1963)のPM理論に示される、集団作業において重要な「目標達成」と「集団維持」の2つの機能によって解釈が可能である。つまり、集団の「目標達成」には、合理的問題解決能力、「集団維持」にはチームワーク能力が重要となる。以上から、流動的集団による高難度クエストは、求められる機能という観点からみれば、現実の企業組織等にみられる成員が固定的な集団による作業と同様の機能が求められる集団作業であることが示された。

加えて、本稿の対象である流動的集団の特徴を勘案すると、以上の結果は、流動的集団においては、リーダーシップを介在せずに、上述の2つの機能が働いていることを示している。つまり、流動的集団による高難度クエストは、リーダーとフォロワーという明確な関係性が構築されないゆえに、各成員は、主体性をもって目標達成と集団維持を図らなければ完遂が困難な作業であると意識しながら行動することが明らかとなった。

以上の主体的な行動を促進する要因としては、

アイテムを獲得したいという強い動機付けと、作業の反復必要性が挙げられる。流動的集団における高難度クエストは、最長90分という短期活動ゆえに、作業開始前に自己紹介を行うこともなく、成員間の信頼関係が構築されないまま、目標達成、もしくは、不達成のまま時間切れにより解散する。Hollander (1974) の定義に従えば、リーダーが出現する環境が整っていない集団による活動といえる。加えて、上述のように高難度クエストは、ゲーム内の他の活動と比較して非常に複雑かつ緻密な集団作業の完遂を要求される活動であることから、プレイヤーは、明確なリーダーが出現し得ない状況下で受動的な態度に一貫しては上述の協力作業を効率良く行うことは困難であり、自主的な目標達成や集団維持の能力の行使なくしては、作業の完遂は見込めないことを経験から理解している。以上のように、高難度クエストは非常に過酷な作業であるが、アイテムを獲得したいという強い動機がプレイヤーに参加を促し、以上の厳しい環境下における主体的な行動を促進させている。加えて、上述のように1度の挑戦で目的のアイテムを獲得できる可能性は低いことから、アイテム獲得のためには、繰り返し異なる流動的集団に参加し、以上の協力作業を完遂する必要がある。この反復作業によって、プレイヤーはさまざまな集団での活動を経験し、種々の状況に対応可能な集団作業を円滑に進行するための主体的かつ柔軟的な行動が培われる。

以上の流動的集団における短時間の協調的作業は、今後の現実社会の中で必要な組織形態であるとも考えられる。たとえば、やや長期間とはなるが、フリーランスのエンジニアらが組み込まれた協同開発作業など、専門的な知識や技術を持ち合わせる各成員が主体的に行動することによって目標遂行を目指す集団の形態は存在する。国内フリーランスの人口規模は年々増加傾向にあることから、以上のような協調的作業は今後増加していく可能性がある (Lancers, 2016)。ま

た、主に海外で徐々に議論されつつある、従来のピラミッド型の組織形態ではなく、Holacracyという役職が存在せずに全成員が平等に権力を有するフラットな組織形態も存在する (Robertson, 2015)。本稿が対象とする成員が流動的な集団は、今後の社会の在り方を考える上でも、注目すべき集団の形態の1つであると考えられる。

## 5 おわりに

本稿の意義は、次の2点にある。第1に、MMORPGの基礎的研究の立場から、我が国で流行するMMORPGを対象に、複数人のプレイヤーが協力して行う高難度クエストは、ゲーム内の他の活動と比較して、非常に緻密な集団作業の完遂を要求される活動であり、高度な操作能力、思考能力やチームワーク能力が求められることを明らかにした点である。第2に、集団に求められる機能の詳細を検討し、流動的集団で行う高難度クエストは、合理的思考およびチームワーク能力といった、目標達成と集団維持の機能が作業完遂に重要な要素であるという、現実の企業組織を対象とする組織行動研究と整合する知見を示し、さらに、以上の2機能がリーダーシップを介在せずに働いていることを示した点である。

ただし注意すべきは、本稿において、上述の知見が、全てのMMORPGに適用可能であることを示したわけではないことである。FFXIV以外の、日本で流行するMMORPGについても、同様の検討を行う必要がある。

また、本稿は、仮想世界でプレイヤーに求められる諸能力の詳細を明らかにしたが、仮想世界で培った経験が現実世界に及ぼす影響については未だ明らかでない。将来研究においては、量的手法によって、仮想世界における社会的能力と現実世界におけるそれとの因果関係を明らかにする。

## 注

- (1) プレイヤーが操作しないキャラクターを指す。NPCは、制作者によってプログラムされた行動のみを行うキャラクターである。
- (2) プレイヤーがオンラインゲームをプレイする際に繋げる、接続先のコンピューターを指す。
- (3) プレイヤーにとって仮想世界の性別はアバターの装飾の1つにすぎず、アバターが女性であることで、作戦会議に参加できない等の差別はなく、周りからの対応が変化することはないため、性別の偏りについては本稿の議論において大きな問題とはならないと判断した。
- (4) 高難度クエストの中にも、難易度の高低は存在する。クエストが実装された数ヶ月後に、アップデートによってクエストの内容が緩和されることが多く、緩和前と後では難易度に大きな差が生じる。本稿では、緩和前の高難度クエストを対象としている。
- (5) アイテムを獲得するには、クエストのクリアの可否、報酬の宝箱から目的のアイテムが出るかどうか、そのアイテムを誰が獲得するかを決める抽選に勝利できるかの3点が問題となるため。
- (6) 畏や仕掛けを指す。
- (7) ギミックの詳細は2014年8月30日当時のものであり、現在は難易度の緩和が行われている。また、集団ごとに対処方法が異なる可能性があるギミックについての記述は省き、対処方法が画一的なギミックのみを記述している。
- (8) 図中では、各役割の名称を、盾役は「盾」、攻撃役は「攻」、回復役は「回」、メドゥーサは「メ」のように、一部を省略して表現している。
- (9) 以下、対象者の語りにおける( )内の

補足は、筆者によるものである。

## 参考文献

- Bales, R. F. (1950) *Interaction process analysis: A method for the study of small groups*. Chicago: University of Chicago Press.
- Bossidy, L., & Charan, R. (2002) *Execution: The discipline of getting things done*, New York: Crown Business.
- Cole, H., & Griffiths, M.D. (2007) Social interactions in massively multiplayer online role-playing gamers, *Cyberpsychology & Behavior* 10 (4), pp.575-583.
- Griffiths, M.D., Davies, M.N.O., & Chappell, D. (2004) Demographic factors and playing variables in online computer gaming, *Cyberpsychology & Behavior* 7 (4), pp.479-487.
- Hollander, E. P. (1974) Process of Leadership Emergence, *Journal of Contemporary Business* 3, pp.19-33.
- 猪原敬介・楠見考 (2012) 「読書習慣が語彙知識に及ぼす影響——潜在意味解析による検討——」, 『認知科学』 19(1), pp.100-121.
- 金井壽宏 (2005) 『リーダーシップ入門』日本経済新聞社.
- Kim, B., Park, H. & Baek, Y. (2009) Not just fun, but serious strategies: using meta-cognitive strategies in game-based learning, *Computers & Education* 52 (4), pp.800-810.
- Jakobsson, M. & Taylor, T. (2003) The Sopranos meets Everquest — Social networking in massively multiuser networking games. *FineArt Forum*, 17(8), pp.81-90.
- Jang, Y., & Ryu, S. (2011) Exploring game experiences and game leadership in massively multiplayer online role-playing

- games, *British Journal of Educational Technology* 42 (4), pp.616-623.
- Lancers (2016) 「フリーランス実態調査2016年度版を発表！日本のフリーランス事情」, < <http://www.lancers.jp/magazine/25809> > Accessed 2016, June 1.
- Longman, H., O'Conner, E., & Obst, P. (2009) The effect of social support derived from world of warcraft on negative psychological symptoms, *Cyberpsychology & Behavior* 12 (5), pp.563-566.
- メディアクリエイト (2014) 『オンラインゲーム白書2014』メディアクリエイト.
- Mehrabian, A. (1968) Communication without words, *Psychological Today* 2, pp.53-55.
- 三隅二不二・白樫三四郎 (1963) 「組織体におけるリーダーシップの構造——機能に関する実験的研究——」, 『教育・社会心理学研究』4(2), pp.115-127.
- 中原淳 (2010) 『職場学習論——仕事の学びを科学する』東京大学出版会.
- 野中郁次・竹内弘高(著), 梅本勝博(訳) (1996) 『知識創造企業』東洋経済新報社.
- 日本オンラインゲーム協会 (2012) 『JOGAオンラインゲーム市場調査レポート2012』日本オンラインゲーム協会.
- Robertson, B. J. (2015) *Holacracy: The new management system for a rapidly changing world*, New York: Henry Holt and Company.
- 佐藤郁哉 (2008) 『質的データ分析法——原理・方法・実践』新曜社.
- Silva, L., & Mousavidin, E. (2015) Strategic thinking in virtual worlds: Studying World of Warcraft, *Computers in Human Behavior* 46, pp.168-180.
- Steinkuehler, C. A., & Williams, D. (2006) Where Everybody Knows Your (Screen) Name: Online Games as “Third Places.”, *Journal of Computer-Mediated Communication* 11 (4), pp.885-909.
- Stogdill, R. M. (1963) *Manual for the Leader Behavior Description Questionnaire-Form XII: An experimental revision*, Columbus: Ohio State University.
- Yee, N. (2006) The Demographics, Motivations and Derived Experiences of Users of Massively-Multiuser Online Graphical Environments, *Teleoperators and Virtual Environments* 15 (3), pp.309-329.



---

## 研究

---

# 韓国におけるインターネットコミュニティへの参加と 人間関係ネットワークの展開についての探索的な研究 —血縁・学縁・地縁を中心に—

## Exploratory Research on Participation in the Internet Community and the Development of Social Networks in South Korea

キーワード：

インターネットコミュニティ, 血縁, 学縁, 地縁, 社会関係資本, 韓国

keyword：

internet community, blood ties, academic ties, regional ties, social capital, South Korea

忠南大学校 李 潤 馥

Chungnam National University Yunbok Lee

---

### 要 約

韓国では朝鮮王朝時代から父系血縁、学縁、地縁が発達し、これは韓国社会の都市化、高度成長の過程で大きな影響を及ぼしてきた。特に1990年代後半から血縁、学縁、地縁が韓国社会の代表的な社会関係資本と指摘される中で、情報化の進展とともに韓国のオンライン上には数多くのカフェと呼ばれる様々な宗親、同窓会、郷友会インターネットコミュニティが構成されてきた。そこで本研究ではアンケート調査を通じて、宗親、同窓会、郷友会カフェへの加入時期、参加頻度、そして投稿頻度と三つの変数、即ち1) 現実世界の門中・宗親会、同窓会、郷友会活動への参加、2) 日頃親しくつきあっている親戚、同窓生、同郷人の数、3) 人間関係の効用性に対する認識との関連について検討した。その結果、加入時期は同窓会活動への参加、日頃親しくつきあっている同窓生の数のみと統計的に有意な関連があり、加入時期が早いほど同窓会活動への参加回数及び日頃親しくつきあっている同窓生の数が多いということがわかった。しかし、加入時期とその他の変数は何れも統計的にほとんど無関係である。一方、参加頻度及び投稿頻度は二つとも三つの変数と統計的に有意な関連があった。宗親、同窓会、郷友会カフェへの参加頻度が多いほど、現実世界の門中・宗親会、同窓会、郷友会活動への参加が盛んであり、それらの人間関係は日頃親しくつきあっている親戚、同窓生、同郷人の数が多く、相互利益意識や実力主義

の認知が深まっている。それを裏付けるように投稿頻度の分析結果も同様であった。これは韓国でインターネットコミュニティの普及とともに、血縁、学縁、地縁と係わる活動が活性化し、血縁、学縁、地縁が一次的な人間関係としての性格と共に、社会的な人間関係としての性格も併せ持っていることを示唆していると言える。

#### Abstract

Blood ties, academic ties, and regional ties have been traditionally important social capital in South Korea. Reflecting on the unique social structure of South Korea, Internet communities based on blood ties, academic ties, and regional ties have developed in South Korea. This paper examined the relationships among participation aspects (participation time, visit frequency, posting frequency) and 3 variables: 1) participation of clan gathering・alumni association・hometown-rooted association, 2) the number of relatives・alumni・friends from one's hometown, 3) recognition of the utility from human relationships. Our research finds that participation time is relevant to the participation in an alumni association and the number of alumni. But, participation time is irrelevant to other variables. Visit frequency is not irrelevant to the 3 variables. When visit frequency is higher, the participation of clan gathering・alumni association・hometown-rooted association, the number of relatives・alumni・old-hometown's friends, and the sense of mutual benefit and the recognition of the merit system are all also higher. Posting frequency is not irrelevant to the 3 variables in the same way, like analysis results of visit frequency. This result means that blood ties, academic ties, and regional ties have 2 aspects of both personal relationships and social relationships.

(受付：2015年12月28日，採択：2016年5月10日)

## 1 はじめに

### 1.1 問題意識

韓国では一般的に「ウリ」<sup>(1)</sup>と呼ばれる血縁、学縁、地縁が発達しており、これは韓国社会の産業化、高度成長の過程においても大きな影響を及ぼしてきた。例えば、2014年の韓国の人口は五千四十万名ほどであり、2014年上半期の輸出及び輸入の合計は5千464億ドルで世界8位の規模であるにもかかわらず、韓国企業は基本的に同族的な性格をもっており、大多数の企業は創業者あるいはその子孫が最高経営者を務めている。また、歴代大統領が持っていた人事スタイルの共通点は出身地域の名門高校出身の重用<sup>(2)</sup>であり、このような政治領域の人事慣行は企業や銀行などの人事慣行にも直接的に影響を及ぼしていると言われる<sup>(3)</sup>。

これまで韓国ではこのようなウリの社会的な機能は主な一つの争点となっており、一般的にこのようなウリの社会的な機能はその情実的な性格の故、非常に否定的に評価されている。例えば、朴承寛(2005)は「ダイオルレクティブとロゴスの死」と概念化している。

しかしその一方で、1990年代後半からウリの社会的な機能を肯定的に評価するグループ<sup>(4)</sup>も現れ、ウリは韓国の代表的な社会関係資本に当たると指摘されている。すなわち当時儒教は韓国産業化の成功の背景として見直され、儒教に基づく人間関係、即ちここでいうウリについても再評価が行われる。その際、特にネットワークの閉鎖性が信頼、規範などを維持し向上させる機能をするるとみるColeman(1988)、Putnam(1995、2000)等の社会関係資本の議論がその根拠になる。

具体的にColeman(1988)は、ニューヨークのユダヤ人ダイヤモンド商店街は閉鎖的な共同体であり、盗難保険などにも加入せず、ある商人は他の商人にダイヤモンドが入った袋をためらい

もなく鑑定のために渡せるが、これはこの市場が円滑に機能する上で大きく貢献しているという(p.S98)。また、Putnam(2000)は例えば同じ人種だけに慈善と救護事業を行う団体や閉鎖的なカントリークラブのような結束型の社会資本も否定的な外部効果を生むという予想とは違い、民権運動や超教派的な宗教団体のような連携型の社会資本とともに、非常に肯定的な社会的な効果を生むことができるという(p.23)。

このような議論に基づいて、基本的に閉鎖的な構造を持ち成員の間に信頼が共有されている韓国のウリも企業や組織のコスト削減効果を生み、韓国の産業化に貢献しているという評価が行われる。その上、ウリは韓国の代表的な社会関係資本に当たると指摘されている(リュソクチュン、2002)。

こうした中、2000年代に入りオンライン上には血縁、学縁、地縁に基づくインターネットコミュニティが数多く形成されており、これは韓国の特徴と指摘されている(橋元他、2007;イユンボク、2007)。特に韓国では2005年頃から血縁集団及び同郷集団の主な参加年齢層である40代以上のインターネット利用率が大幅に上がる。

例えば韓国インターネット振興院によると、2005年12月の韓国インターネット利用率は40代68.7%、50代35.7%、60代以上11.9%であるが、2009年12月には40代84.3%、50代52.3%、60代以上20.1%になる。2014年12月には40代97.5%、50代86.1%、60代50.6%、70歳以上14.1%になり、40代は大多数がインターネットを利用していることがわかる。

このような中、韓国では血縁、学縁、地縁の社会的機能に対する評価が否定的であったという影響もあり関連研究があまり多くないが、ここでは血縁、学縁、地縁に基づくインターネットコミュニティ利用に関連した先行研究を概観する。まず日韓のインターネットコミュニティ利用行動を比較したIshii & Ogasahara(2007)によると、日

本に比べて韓国ではインターネットコミュニティ上での関係と現実の人間関係との関連が強く、より高いレベルの社交的な満足を志向する傾向がみられるという。また米韓大学生のSNS利用動機を比較したKimら(2011)によると、楽しさ・気分転換次元の利用動機のウェイトが大きい米国に比べ、韓国では既存の人間関係から社会的なサポートを得ようとする利用動機のウェイトが大きいといえる。

そして、ニッチ(niche)分析を活用し血縁、学縁、地縁など現実世界の人間関係に基づくコミュニティとバーチャルコミュニティの機能的な関係について分析した研究結果によると、韓国ではインターネット利用者たちが現実世界の人間関係に基づくコミュニティは主に人間関係の形成及び情報習得次元の充足のために、そしてバーチャルコミュニティは主に楽しさ・気分転換次元の充足のために活用しているという(イユンボク, 2009)。

2000年代後半からは血縁、学縁、地縁に基づくインターネットコミュニティの代表的なケースを選び、それぞれのインターネットコミュニティの全体的な構造や交流の様相を検討した事例分析も行われている。その結果によると、血縁、学縁、地縁に基づくインターネットコミュニティのそれぞれには様々な形態のものがあるが、血縁、学縁、地縁に基づくインターネットコミュニティ何れもその中で基本的な参加資格さえあれば誰でも参加できる形態のものが主な交流の場となっており、特に血縁、地縁に基づくインターネットコミュニティには主に40代以上の男性が参加している(LEE, 2009;イユンボク, 2012;イユンボク, 2013)。

このようにインターネットコミュニティ利用行動やSNS利用動機、現実世界の人間関係に基づくコミュニティとバーチャルコミュニティの機能的な関係、そして事例分析などの関連研究が行われている。しかしこれまで現実世界の血縁、学縁、

地縁に基づくインターネットコミュニティへの参加と参加者の人間関係ネットワークとの関連に関する分析は行われたことがない。

そこで、本論ではアンケート調査を通じて血縁、学縁、地縁に基づくインターネットコミュニティへの参加と参加者の人間関係ネットワークとの関連について検討する。とりわけ、本論では血縁、学縁、地縁インターネットコミュニティへの参加様相、具体的に参加時期、参加頻度、投稿頻度と1) 現実世界の門中・宗親会、同窓会、郷友会活動への参加、2) 日頃親しくつきあっている親戚、同窓生、同郷人の数、3) そして人間関係効用性に対する認識との関連について考察する。

## 1.2 用語の整理

一方、本論でいう血縁とは父系血縁、特に韓国で発達した父系の同姓同本集団を意味する。これはあくまでも父系の血筋につながることを前提とする人間関係であり、非血縁者は基本的に成員になれない。韓国では古代統一新羅時代に中国の姓(漢姓)を受け入れる。しかし、高麗初期以降、姓が一般化する過程で血族の系統を全く異なる同姓が多く現われ、異族の同姓と区分するために本貫(本)<sup>(5)</sup>も普及され始める(イスゴン, 2003)。

仏教が国教であった高麗王朝とは異なり、崇儒抑仏を国是とする朝鮮王朝社会において血縁の先祖は性理学的な死生観の普及、特に王家の喪礼と係わる政争である礼訟論争<sup>(6)</sup>の発生とともに次第に重要な意味を持つようになり、17世紀後半から支配層の両班を中心に祖先の祭祀のために父系の血縁集団の組織化が本格的に始まる。その後朝鮮末期には始祖の子孫すべて、即ち同姓同本の全員が一族であるという意識を共有するようになる。

現在韓国ではこのような父系の血縁集団を門中(ムンジュン)あるいは門中組織といい、その成員をよく宗親(ジョンチン)もしくは一家(イル

ガ)と呼ぶ。また、このような門中組織の中には5～6世帯で構成される党内(チバン)、数十～数百世帯で構成される派門中など様々な下位血縁集団があり、都市化とともに都市では遠親者からなる新たな血縁集団が構成され、このような血縁集団は一般に宗親会(ジョンチンフェ)あるいは花樹会(ファスフェ)と呼ばれる。

学縁は同じ学校を出た同窓生の間関係を示す。韓国の場合、同級生だけにとどまらず、同窓生というだけでその親密度は計りしれないものがあるとされる(三木, 2011)。これは世界的にも稀である文人官僚中心の朝鮮王朝社会で官僚の役職には限りがあるが、科擧の合格者数が大幅に増え、同じ師匠の元で修学した者たちが結束し助け合った構造から始まったものである(イソンム, 2000)。尚、朝鮮王朝社会でこのような学縁を構成していた支配層は前述した門中組織形成の担い手でもあった。

一方、本論でいう地縁とは生まれ育った出身地域に基づく人間関係を指す。基本的に同郷縁という意味である。韓国語の地縁には住む土地に基づく縁故関係という意味もあるが、これは第2義である。第1義は生まれ育った出身地域(特に郡)に基づく人間関係を示す。このような地縁は基本的に門中組織の発達とともに、故郷を離れても故郷との関係が続く傾向からできたものであり、特に故郷に祖先の山所(墓)があれば、故郷と関係を絶つことはできない構造から発生したものである。

韓国では都市における同郷人による親睦の団体を一般的に郷友会(ヒャンウフェ)と呼んでいるが、例えばソウル市の在京珍島郡郷友会のように郡を単位とするものが実質的な意味を持つ最大規模の郷友会であるとされる。朝鮮王朝500年間にその数(330個前後)や範囲が一定した郡には行政権と司法権を持った地方長官が派遣されていた。この郡は今も基礎自治団体の単位になっているが、一般の人々からみれば、こうした郡は実質

の意味を持つ最大の生活単位であったといえよう。

一方、オンライン上のコミュニティを指す用語としてはバーチャルコミュニティなどもあるが、これらは主に現実世界の間関係と直接的な関係なく、オンライン上で交流が行われる場という意味が強い(遠藤, 2000)。ここでいう血縁、学縁、地縁に基づくインターネットコミュニティはこのようなバーチャルコミュニティと現実世界の血縁、学縁、地縁集団の間に位置し、この二つの性格を併せ持っている形態といえる。

韓国でこのような場合は殆どポータルサイトが提供するコミュニティサービスを利用しながら構成されており、主にメッセージのやりとりを通じて多対多の形でコミュニケーションが行われる。書き込みは様々な掲示板に体系的に分類され、長く保存される。またこのような類のインターネットコミュニティは一般的に「カフェ」と呼ばれ、血縁に基づくものは「宗親カフェ」、学縁に基づくものは「同窓会カフェ」、地縁に基づくものは「郷友会カフェ」と呼ばれる。したがって、本論でも血縁に基づくものは宗親カフェ、学縁に基づくものは同窓会カフェ、地縁に基づくものは郷友会カフェと記することにする。

## 2 研究方法

### 2.1 データの収集

一般的に宗親や郷友会カフェへの参加者はほとんど40代以上である。また、同窓会も同窓会が個人的な友人のレベルではなく、一つの体系的なネットワークとして社会的な意味を持ち始めるのは主に40代以降といえる。それで、ここでは2015年6月初めにパネル全員がインターネット利用者であり、尚且つインターネットコミュニティへの参加率も高いと思われる韓国のインターネット・リサーチ会社の一つであるマクロミルエムブレーションのパネルのうち、40代以上を対象に

オンライン調査を行った。

2015年6月初旬、この会社のパネル数は韓国国内のインターネット利用者1,080,388人である。そのうち、男性が50.8%、女性が49.2%であり、年齢層は10代14.1%、20代19.4%、30代23.0%、40代24.2%、50歳以上19.3%となっている。しかし、本研究の調査は住民基本台帳や選挙人名簿等を活用したランダムサンプリングではなく、回答も電子調査票による自記式調査で集めたため、サンプルが必ずしも韓国社会を代表するものとは言えない。結果の解釈においては、この点に注意すべきであると考えられる。

## 2.2 変数測定のための尺度の構成

本研究では内外の先行研究を活用しアンケート項目を作成した。まず事例研究（イユンボク, 2012; イユンボク, 2013）を参照し、次のように「この1年間、現実世界の門中・宗親会、同窓会、郷友会活動への参加」に関する9つの項目を作成した。

- 1) (各祖先の命日に家内に位牌をそなえ、祭物をそなえて行く) 忌祭祀に参加
- 2) (5世代以上前の祖先に対して、毎年一定の日に墓地で行われる) 時祭に参加
- 3) 門中行事に参加
- 4) 宗親会行事に参加
- 5) 同窓会の集まりに参加
- 6) 母校に寄付
- 7) 卒業後、母校を訪問
- 8) 郷友会の集まりに参加
- 9) 故郷関連団体に寄付

次に、橋元 (2002) がインターネット利用の社会的な影響を検証するために使用した項目を参考に、次のように「日頃親しくつきあっている親戚、同窓生、同郷人の数」に関する6つの項目を作成した。

- 1) こちらから会いに行くのに1時間以内で会える親戚
- 2) こちらから会いに行くのに1時間以上かかる親戚
- 3) こちらから会いに行くのに1時間以内で会える同窓生 (同級生, 学校の先輩や後輩)
- 4) こちらから会いに行くのに1時間以上かかる同窓生 (同級生, 学校の先輩や後輩)
- 5) こちらから会いに行くのに1時間以内で会える同郷人 (郷友, 故郷の先輩・後輩)
- 6) こちらから会いに行くのに1時間以上かかる同郷人 (郷友, 故郷の先輩・後輩)

そして「人間関係効用性に対する認識」は、Yamagishi & Yamagishi (1994) による信頼性尺度の下位尺度である「人間関係の効用 (utility)」の項目及び小林 (1998) によるコネ利用観に関する項目を参考に次のように11項目を作成した。

- 1) 韓国社会は、人脈がものをいう社会だ。
- 2) 初対面の相手でも、知り合いの紹介があると親切にしてくれる。
- 3) 医師は患者が個人的な知り合いだと、普段よりも丁寧に診察する。
- 4) 能力が少し劣るだけなら、どの会社も縁故のある人の方を社員に採用するだろう。
- 5) 社会で成功するためには「コネ」や家柄が良くなければならない。
- 6) 人脈やコネに頼ると、その後のお返しが面倒だ。
- 7) 人脈やコネで頼まれたことをしてあげると、自分にとっても得になる。
- 8) 人脈やコネを使って何かをすると、結局高くつくと思う。
- 9) 人脈やコネでは、何かやってあげる側の人が一方向的に損をすることは少ない。
- 10) 実力がある人は、人脈やコネがなくても成

功できる。

- 11) 広い人脈を持つのは、その人が多くの人から信頼されているからである。

### 3 研究結果

#### 3.1 基本的な検討

まず、次の表-1は回答者の分布である。967人の回答者のうち、宗親カフェへの参加者は208人、同窓会カフェへの参加者は593人、そして郷友会カフェへの参加者は301人である。宗親カフェ参加者は回答者の2割、郷友会カフェ参加者は回答者の3割程に過ぎない。

まずこれは基本的な資格さえあれば誰でも参加できる種類の宗親カフェが主な交流の場となっており、このようなカフェには様々な派門中、宗親会などの役員や関係者らが主に参加しているためであると考えられる。また、本論という地縁組織、即ち同郷縁組織には大都市に住んでいる地方出身の人々が主に参加しており、その他の人々はあまり参加していないためであると考えられる。同窓会カフェにも回答者の3割程は参加していないが、これは自分を中心に親しい同窓生のみとネットワークを構成することができるSNSを主に利用する人々もいるためであると考えられる。

全体的に回答者の学歴が高く、事務職従事者が多い。また、現実世界の血縁、学縁、地縁集団への参加様相と同様、宗親、同窓会、郷友会カフェともに回答者は男性が多い。

表-1 回答者の分布

		宗親カフェ		同窓会カフェ		郷友会カフェ	
		人数	割合	人数	割合	人数	割合
性別	男	143	68.8	407	68.6	206	68.4
	女	65	31.3	186	31.4	95	31.6
年齢	40代前半	98	47.8	245	41.6	112	37.3
	40代後半	52	25.4	158	26.8	79	26.3
	50代前半	26	12.7	101	17.1	58	19.3
	50代後半	20	9.8	59	10.0	33	11.0
	60代	9	4.4	26	4.4	18	6.0
学歴	中学校卒	0	0.0	1	0.2	0	0.0
	高校卒	27	13.0	82	13.8	49	16.3
	大学卒	143	68.8	414	69.8	203	67.4
	大学院卒	38	18.3	96	16.2	49	16.3
職業	自営業	30	14.4	86	14.5	42	14.0
	管理職	22	10.6	75	12.6	32	10.6
	自由業	4	1.9	14	2.4	6	2.0
	専門職	21	10.1	45	7.6	26	8.6
	事務職	90	43.3	250	42.2	135	44.9
	サービス業	4	1.9	30	5.1	15	5.0
	技能職	11	5.3	21	3.5	11	3.6
	保安職	1	0.5	1	0.2	0	0.0
	1次産業	0	0.0	1	0.2	1	0.3
	定年退職	4	1.9	12	2.0	9	3.0
その他	21	10.1	58	9.8	24	8.0	
世帯所得(ウオン)	199万以下	11	5.3	27	4.6	13	4.3
	200~299万	26	12.5	66	11.1	27	9.0
	300~399万	29	13.9	98	16.5	49	16.3
	400~499万	42	20.2	128	21.6	64	21.3
	500~799万	76	36.5	206	34.7	107	35.5
	800万以上	24	11.5	68	11.5	41	13.6

注1) 単位:人数は名, 割合は%

一方、二つの種類のカフェに参加している回答者も多く、宗親・同窓会カフェへの参加者は158人、宗親・郷友会カフェへの参加者は98人、同窓会・郷友会カフェへの参加者は260人である。そして参加カフェの数は概ね宗親及び郷友会カフェが1~2個、同窓会カフェが1~3個である。また、表-2のように宗親、同窓会、郷友会カフェ共に参加者の5割以上が2011年以降に加入している。

表-2 カフェへの参加時期

	1993~ 2005年	2006~ 2010年	2011~ 2015年
宗親カフェ	14.9	28.8	56.3
同窓会カフェ	23.9	23.1	53.0
郷友会カフェ	16.6	26.2	57.1

注1) 単位:%

注2) 宗親カフェ n=208, 同窓会カフェ n=593, 郷友会カフェ n=301

また、参加頻度をまとめた表-3のように同窓会カフェは、少なくとも1週間に3~4回以上参加する高頻度の利用者が多いが、宗親及び郷友会カフェはそうではない。また、表-4に示されるとおり、投稿頻度の分布は参加頻度の分布と類似している。

表-3 カフェへの参加頻度

	不参	低頻度	中頻度	高頻度
宗親カフェ	78.5	4.7	11.5	5.4
同窓会カフェ	38.7	9.7	23.7	27.9
郷友会カフェ	68.9	9.0	13.7	8.5

注1) 単位:%  
 注2) 低頻度: 一ヶ月に1-2回, 二ヶ月に1-2回の合計  
 中頻度: 1週間に1-2回, 2週間に1-2回の合計  
 高頻度: ほとんど毎日, 1週間に3-4回の合計  
 注3) 宗親カフェ, 同窓会カフェ, 郷友会カフェともに n=967

表-4 カフェへの投稿頻度

	不参	不投稿	低頻度	中頻度	高頻度
宗親カフェ	78.5	4.0	7.1	7.0	3.3
同窓会カフェ	38.7	9.8	16.9	22.3	12.3
郷友会カフェ	68.9	6.0	10.3	9.8	5.0

注1) 単位:%  
 注2) 低頻度: 一ヶ月に1-2回, 二ヶ月に1-2回の合計  
 中頻度: 1週間に1-2回, 2週間に1-2回の合計  
 高頻度: ほとんど毎日, 1週間に3-4回の合計  
 注3) 宗親カフェ, 同窓会カフェ, 郷友会カフェともに n=967

一方、次の表-5は、この1年間、宗親、同窓会、郷友会への参加様相をまとめたものであるが、7割以上の人々が忌祭祀や同窓会の集まりに参加しており、表-6に示されるとおり日頃親しくつきあっている親戚及び同郷人の数はそれぞれ10人、同窓生は15人ほどであることが分かる。

表-5 この1年間、宗親、同窓会、郷友会参加の様相

	ない	1回	2回	3回以上
忌祭祀に参加	21.6	29.2	21.7	27.5
時祭に参加	54.8	29.4	10.7	5.2
門中行事に参加	59.9	27.7	7.5	4.9
宗親会行事に参加	64.9	24.2	6.4	4.4
同窓会に参加	25.2	34.2	19.3	21.2
母校に寄付	75.2	17.5	4.3	3.0
母校を訪問	61.3	23.3	8.3	7.1
郷友会に参加	59.2	25.1	9.8	5.9
故郷関係団体に寄付	80.2	14.7	3.5	1.6

注1) 単位:% 注2) n=967

表-6 日頃親しくつきあっている人の数

会いに行くのに1時間以内で会える親戚	3.71人
会いに行くのに1時間以上かかる親戚	6.97人
会いに行くのに1時間以内で会える同窓	5.59人
会いに行くのに1時間以上かかる同窓	9.91人
会いに行くのに1時間以内で会える同郷人	3.24人
会いに行くのに1時間以上かかる同郷人	6.31人

注1) 単位:平均値 注2) n=967

また、人間関係の有効性に対する認識の項目をまとめた次の表-7によると、各項目について同意する割合が非常に高いことが分かる。

表-7 人間関係効用性に対する認識

	そう思わない	あまりそう思わない	まあそう思う	そう思う
韓国社会は、人脈がものをいう社会だ	0.1	2.5	51.9	45.5
初対面の相手でも、知り合いの紹介があると親切にしてくれる	0.1	3.4	59.6	36.9
医師は患者が個人的な知り合いだと、普段よりも丁寧に診察する	0.2	6.2	54.0	39.6
能力が少し劣るだけなら、どの会社も縁故のある人の方を社員に採用するだろう	3.0	33.1	49.3	14.6
社会で成功するためには「コネ」や家柄が良くなければならない	0.9	9.8	52.6	36.6
人脈やコネに頼ると、その後のお返しが面倒だ	0.8	19.4	60.4	19.3
人脈やコネで頼まれたことをしてあげると、自分にとっても得になる	4.9	37.4	45.5	12.2
人脈やコネをを使って何かをする	2.3	32.4	52.2	13.1
と、結局高くつくと思う	2.0	34.1	52.9	11.0
人脈やコネでは何かやってあげる側の人が一方的に損をすることは少ない	6.2	30.4	46.1	17.3
実力がある人は、人脈やコネがなくても成功できる	2.9	22.0	58.5	16.5
広い人脈を持つのは、その人が多くの人から信頼されているからである				

注1) 単位:% 注2) n=967

一方、本研究では宗親、同窓会、郷友会カフェへの参加と人間関係効用性に対する認識との関係を検討するのも研究課題の一つである。人間関係効用性に対する認識を測定する11の項目それぞれについて、「そう思う」「まあそう思う」「あまりそう思わない」「そう思わない」の4件法で評定させ、因子分析を行った。その結果、表-8のように4つの因子、即ち内集団びいき的傾向の認知、相互利益意識、負債感、実力主義の認知が抽出された。

表-8 人間関係効用性に対する認識の因子分析結果

	内集団 いよきの 傾向の 認知	相互 利益 意識	負債 感	実力 主義 の認 知
初対面の相手でも、知り合いの紹介があると親切してくれる	<b>.825</b>	.125	.035	.122
韓国社会は、人脈がものをいう社会だ	<b>.782</b>	.130	.089	-.035
医師は患者が個人的な知り合いだと、普段よりも丁寧に診察する	<b>.777</b>	.069	.128	.113
社会で成功するためには「コネ」や家柄が良くなければならない	<b>.587</b>	.388	.221	-.144
人脈やコネで頼まれたことをしてあげると、自分にとっても得になる	.106	<b>.804</b>	.147	.021
人脈やコネでは何かやってあげる側の人が一方的に損をすることは少ない	.055	<b>.796</b>	.098	.149
能力が少し劣るだけなら、どの会社も縁故のある人の方を社員に採用するだろう	.381	<b>.625</b>	.032	.063
人脈やコネを使って何かをしようと、結局高くつくと思う	.028	.067	<b>.848</b>	.153
人脈やコネに頼ると、その後のお返しが面倒だ	.262	.193	<b>.752</b>	.023
実力がある人は、人脈やコネがなくても成功できる	-.095	-.011	.094	<b>.847</b>
広い人脈を持つのは、その人が多くの人から信頼されているからである	.214	.198	.076	<b>.727</b>

注1) 要因抽出方法: 主成分法, 回転方法: バリマックス回転法, 分析では因子得点を使用

3.2 宗親カフェと血縁の展開

まず、表-9のように、この1年間、現実世界の門中・宗親会活動への参加回数、日頃親しくつきあっている親戚の数、人間関係効用性に対する認識のいずれも、参加時期による平均値の差は統計的に有意ではない。

表-9 参加時期との関係(分散分析)

	1993 ~ 2005年	2006 ~ 2010年	2011 ~ 2015年	F値	有意水準
門中活動への参加 *1					
忌祭祀に参加	3.03	2.82	2.68	1.53	.218
時祭に参加	2.19	2.18	1.89	2.65	.073
門中行事に参加	2.29	2.13	2.03	.93	.393
宗親会行事に参加	2.32	2.07	1.88	2.83	.061
親戚との交流 *2					
親戚(1時間以内)	4.61	5.17	4.59	.21	.809
親戚(1時間以上)	10.19	9.17	8.19	.42	.653
効用性に対する認識 *3					
内集団いよきの傾向の認知	.06	-.08	-.12	.50	.605
相互利益意識	.33	.06	.14	.76	.467
負債感	.05	.10	.04	.08	.920
実力主義の認知	.46	.09	.07	1.94	.146

注1) \*1 この1年間の回数の平均値  
\*2 日頃親しくつきあっている人数の平均値  
\*3 其々の人間関係効用性に対する認識の因子得点(-1~1)の平均値

次に、表-10に示されるように参加頻度が多いほど、この1年間現実世界の門中・宗親会活動への参加回数の平均値が高く、このような平均値の差はいずれも統計的に有意である。また、日頃親しくつきあっている親戚との交流の様相も同じである。

人間関係効用性に対する認識の場合、参加頻度が多いほど相互利益意識及び実力主義の認知の平均値が高く、このような平均値の差は統計的に有意である。しかし、参加頻度は内集団いよきの傾向の認知及び負債感とは、ほとんど無関係である。

表-10 参加頻度との関係(分散分析)

	不参	低頻度	中頻度	高頻度	F値	有意水準
門中活動への参加 *1						
忌祭祀に参加	2.49	2.44	2.76	3.08	6.13	.000
時祭に参加	1.56	1.67	1.99	2.38	22.06	.000
門中行事に参加	1.43	1.78	2.02	2.56	50.23	.000
宗親会行事に参加	1.37	1.60	1.96	2.42	48.55	.000
親戚との交流 *2						
親戚(1時間以内)	3.42	4.91	4.58	5.02	3.81	.010
親戚(1時間以上)	6.47	7.22	8.38	10.94	5.03	.002
効用性に対する認識 *3						
内集団いよきの傾向の認知	-.02	-.11	-.09	-.04	.70	.551
相互利益意識	-.04	.18	.01	.42	4.06	.007
負債感	-.01	-.03	.08	.08	.50	.681
実力主義の認知	-.03	-.01	.10	.35	2.95	.032

注1) \*1 この1年間の回数の平均値  
\*2 日頃親しくつきあっている人数の平均値  
\*3 其々の人間関係効用性に対する認識の因子得点(-1~1)の平均値

表-11は投稿頻度との関係であるが、投稿頻度が多いほどこの1年間現実世界の門中・宗親会活動への参加回数の平均値が高く、このような平均値の差は何れも統計的に有意である。

人間関係効用性に対する認識においても、投稿頻度が多いほど相互利益意識及び実力主義の認知の平均値が高く、このような平均値の差は二つとも統計的に有意である。しかし、投稿頻度は内集団いよきの傾向の認知及び負債感とは、殆ど無関係である。

表-11 投稿頻度との関係(分散分析)

	不参	不投稿	低頻度	中頻度	高頻度	F値	有意水準
門中活動への参加 *1							
忌祭祀に参加	2.49	2.28	2.81	2.85	3.09	5.33	.000
時祭に参加	1.56	1.51	1.93	2.07	2.72	21.89	.000
門中行事に参加	1.43	1.51	2.03	2.15	2.88	46.04	.000
宗親会行事に参加	1.37	1.33	1.83	2.12	2.94	53.66	.000
親戚との交流 *2							
親戚(1時間以内)	3.42	3.87	5.41	4.56	4.88	3.37	.009
親戚(1時間以上)	6.47	6.62	9.59	8.43	10.34	3.59	.006
効用性に対する認識 *3							
内集団いさめ傾向の認知	.02	-.05	-.04	-.12	-.12	.55	.697
相互利益意識	-.04	-.09	-.01	.15	.79	6.03	.000
負債感	-.01	.21	.01	-.04	.17	.79	.527
実力主義の認知	-.03	-.14	.07	.19	.49	3.22	.012

注1) \*1 この1年間の回数の平均値  
 \*2 日頃親しくつきあっている人数の平均値  
 \*3 其々の人間関係効用性に対する認識の因子得点(-1~1)の平均値

### 3.3 同窓会カフェと学縁の展開

まず表-12に示されるとおり加入時期が早いほど、この1年間現実世界の同窓会活動への参加回数および卒業後、母校を訪問した回数の平均値が多く、このような平均値の差はいずれも統計的に有意である。

また、加入時期が早いほど日頃親しくつきあっている同窓生数の平均値が高く、このような平均値の差はいずれも統計的に有意である。しかし、加入時期は人間関係の効用性に対する認識とほとんど無関係である。

表-12 参加時期との関係(分散分析)

	1993 ~ 2005年	2006 ~ 2010年	2011 ~ 2015年	F値	有意水準
同窓会活動への参加 *1					
同窓会に参加	2.88	2.87	2.61	5.35	.005
関連団体に寄付	1.58	1.56	1.43	2.17	.115
母校を訪問	1.96	1.90	1.66	5.88	.003
同窓生との交流 *2					
同窓生(1時間以内)	8.89	6.60	6.23	4.21	.015
同窓生(1時間以上)	16.68	11.15	11.27	4.80	.008
効用性に対する認識 *3					
内集団いさめ傾向の認知	.04	-.10	.04	1.23	.293
相互利益意識	.16	.08	.04	.74	.476
負債感	.02	-.13	-.02	1.02	.360
実力主義の認知	.01	.13	.10	.61	.543

注1) \*1 この1年間の回数の平均値  
 \*2 日頃親しくつきあっている人数の平均値  
 \*3 其々の人間関係効用性に対する認識の因子得点(-1~1)の平均値

次に表-13は参加頻度との関係を分析したものである。参加頻度が多いほど、この1年間現実世界の同窓会活動への参加回数および日頃親しくつきあっている同窓生数の平均値が高く、このような平均値の差はいずれも統計的に有意である。

人間関係の効用性に対する認識の場合、参加頻度が多いほど相互利益意識及び実力主義の認知の平均値が高く、このような平均値の差は二つとも統計的に有意である。しかし、内集団いさめ傾向の認知及び負債感はそのようではない。

表-13 参加頻度との関係(分散分析)

	不参	低頻度	中頻度	高頻度	F値	有意水準
同窓会活動への参加 *1						
同窓会に参加	1.78	2.19	2.63	3.00	94.84	.000
関連団体に寄付	1.12	1.33	1.45	1.60	28.26	.000
母校を訪問	1.33	1.53	1.74	1.92	25.73	.000
同窓生との交流 *2						
同窓生(1時間以内)	3.44	4.40	7.50	7.37	19.32	.000
同窓生(1時間以上)	5.75	8.87	11.90	14.36	17.56	.000
効用性に対する認識 *3						
内集団いさめ傾向の認知	-.01	-.00	-.09	.10	1.76	.153
相互利益意識	-.13	.03	.06	.11	3.82	.010
負債感	.06	.10	-.02	-.10	1.76	.153
実力主義の認知	-.14	.03	.03	.15	4.97	.002

注1) \*1 この1年間の回数の平均値  
 \*2 日頃親しくつきあっている人数の平均値  
 \*3 其々の人間関係効用性に対する認識の因子得点(-1~1)の平均値

表-14は投稿頻度との関係であるが、参加頻度と同様、投稿頻度が多いほどこの1年間現実世界の同窓会活動への参加回数及び日頃親しくつきあっている同窓生数の平均値が高く、このような平均値の差はいずれも統計的に有意である。

人間関係の効用性に対する認識の場合、投稿頻度が多いほど相互利益意識及び実力主義の認知の平均値が高く、このような平均値の差は二つとも統計的に有意である。しかし、内集団いさめ傾向の認知や負債感はそのようではない。

表-14 投稿頻度との関係(分散分析)

	不参	不投稿	低頻度	中頻度	高頻度	F値	有意水準
同窓会活動への参加 *1							
同窓会に参加	1.78	2.06	2.60	2.90	3.15	79.48	.000
関連団体に寄付	1.12	1.21	1.33	1.53	1.89	36.88	.000
母校を訪問	1.33	1.44	1.63	1.85	2.17	27.12	.000
同窓生との交流 *2							
同窓生(1時間以内)	3.44	5.11	6.83	8.06	6.58	13.96	.000
同窓生(1時間以上)	5.75	9.63	11.73	12.52	15.99	13.24	.000
効用性に対する認識 *3							
内集団内の傾向の認知	-.01	-.01	-.03	.04	-.06	.29	.880
相互利益意識	-.13	.02	-.14	.10	.40	8.15	.000
負債感	.06	-.09	-.03	-.08	.09	1.24	.289
実力主義の認知	-.14	-.08	.04	.07	.32	5.76	.000

注1) \*1 この1年間の回数の平均値  
 \*2 日頃親しくつきあっている人数の平均値  
 \*3 其々の人間関係効用性に対する認識の因子得点(-1~1)の平均値

3.4 郷友会カフェと地縁の展開

まず表-15に示されるとおり、参加時期はいずれの変数とも統計的にほとんど無関係である。

表-15 参加時期との関係(分散分析)

	1993 ~ 2005年	2006 ~ 2010年	2011 ~ 2015年	F値	有意水準
郷友会活動への参加 *1					
郷友会に参加	2.50	2.48	2.24	2.73	.066
関連団体に寄付	1.68	1.61	1.49	1.45	.236
同郷人との交流 *2					
同郷人(1時間以内)	4.18	4.86	4.60	.12	.881
同郷人(1時間以上)	16.28	11.14	9.08	2.92	.055
効用性に対する認識 *3					
内集団内の傾向の認知	.10	-.03	-.18	2.05	.130
相互利益意識	.12	.22	.10	.35	.700
負債感	.03	.06	.02	.03	.963
実力主義の認知	.18	.01	.24	1.47	.231

注1) \*1 この1年間の回数の平均値  
 \*2 日頃親しくつきあっている人数の平均値  
 \*3 其々の人間関係効用性に対する認識の因子得点(-1~1)の平均値

次に表-16は参加頻度との関係を分析したものであるが、宗親カフェ及び同窓会カフェの分析結果と同様、参加頻度が多いほどこの1年間現実世界の郷友会活動への参加回数及び日頃親しくつきあっている同郷人の数の平均値が高く、このような平均値の差はいずれも統計的に有意である。

人間関係効用性に対する認識の場合、参加頻度が多いほど、相互利益意識及び実力主義の認知の

平均値が高く、このような平均値の差は二つとも統計的に有意である。しかし、内集団びいきの傾向の認知及び負債感はそうではない。

表-16 参加頻度との関係(分散分析)

	不参	低頻度	中頻度	高頻度	F値	有意水準
郷友会活動への参加 *1						
郷友会に参加	1.30	1.97	2.34	2.76	161.0	.000
関連団体に寄付	1.13	1.36	1.55	1.76	45.52	.000
同郷人との交流 *2						
同郷人(1時間以内)	2.63	3.67	4.89	5.12	8.66	.000
同郷人(1時間以上)	4.27	8.44	11.51	12.23	22.13	.000
効用性に対する認識 *3						
内集団内の傾向の認知	.04	-.13	-.14	.00	1.89	.129
相互利益意識	-.06	.04	.17	.18	3.21	.022
負債感	-.01	.15	-.00	-.02	.79	.495
実力主義の認知	-.07	.07	.17	.27	4.98	.002

注1) \*1 この1年間の回数の平均値  
 \*2 日頃親しくつきあっている人数の平均値  
 \*3 其々の人間関係効用性に対する認識の因子得点(-1~1)の平均値

表-17は投稿頻度との関係を分析したものであるが、これも、また上記の宗親カフェ及び同窓会カフェの分析結果とほぼ同じである。投稿頻度が多いほど、この1年間現実世界の郷友会活動への参加回数及び日頃親しくつきあっている同郷人の数の平均値が高く、このような平均値の差はいずれも統計的に有意である。

また、人間関係の効用性に対する認識の場合、投稿頻度が多いほど相互利益意識及び実力主義の認知の平均値が高く、このような平均値の差は二

表-17 投稿頻度との関係(分散分析)

	不参	不投稿	低頻度	中頻度	高頻度	F値	有意水準
郷友会活動への参加 *1							
郷友会に参加	1.30	1.78	2.37	2.39	2.90	125.9	.000
関連団体に寄付	1.13	1.10	1.45	1.71	2.00	51.28	.000
同郷人との交流 *2							
同郷人(1時間以内)	2.63	2.88	4.49	4.87	6.35	8.09	.000
同郷人(1時間以上)	4.27	13.52	8.63	9.25	15.21	19.08	.000
効用性に対する認識 *3							
内集団内の傾向の認知	.04	-.02	-.08	-.15	-.12	1.26	.280
相互利益意識	-.06	-.08	-.01	.20	.60	5.37	.000
負債感	-.01	-.06	-.06	.10	.24	1.17	.318
実力主義の認知	-.07	.03	.06	.28	.34	4.53	.001

注1) \*1 この1年間の回数の平均値  
 \*2 日頃親しくつきあっている人数の平均値  
 \*3 其々の人間関係効用性に対する認識の因子得点(-1~1)の平均値

つとも統計的に有意である。しかし、内集団びいきの傾向の認知及び負債感はそうではない。

#### 4 総合考察

韓国では朝鮮王朝時代から父系血縁、学縁、地縁が発達し、これは韓国社会の都市化、高度成長の過程で大きな影響を及ぼしてきた。また、情報化とともに韓国のオンライン上には一般的にカフェと呼ばれる様々な宗親、同窓会、郷友会インターネットコミュニティが構成されている。本論ではアンケート調査を通じて、宗親、同窓会、そして郷友会カフェへの加入時期、参加頻度、そして投稿頻度と三つの変数、すなわち1) 現実世界の門中・宗親会、同窓会、郷友会活動への参加、2) 日頃親しくつきあっている親戚、同窓生、同郷人の数、3) 人間関係の効用性に対する認識との関連について検討した。

その結果、加入時期は同窓会活動への参加、日頃親しくつきあっている同窓生の数のみと統計的に有意な関連があり、加入時期が早いほど同窓会活動への参加回数及び日頃親しくつきあっている同窓生の数が多いことがわかった。しかし、加入時期とその他の変数はいずれも統計的にほとんど無関係である。

一方、参加頻度及び投稿頻度は二つとも三つの変数と統計的に有意な関連があった。宗親、同窓会、郷友会カフェへの参加頻度及び投稿頻度が高いほど、現実世界の門中・宗親会、同窓会、郷友会活動への参加も盛んであり、日頃親しくつきあっている親戚、同窓生、同郷人の数が多い。また、相互利益意識や実力主義の認知が深まっているのがわかる。なぜこのような結果が出たのであろうか。

まず血縁、学縁、地縁の構造的な関係が一つの要因であると考えられる。伝統的に門中と学縁の構成主体は二つとも韓国社会の同じ支配層であり、学縁の中でも特に高校の学縁は、地縁と重な

る場合が多かったためであると考えられる。実際本研究の調査でも、回答者の宗親、同窓会、郷友会カフェへの重複参加が著しい。

次に高度成長後、社会的に血縁、学縁、地縁との関係がさらに深まる傾向も一つの要因であると考えられる。例えば韓国社会学会の調査によると、高度成長以降、若い世代ほど、血縁・学縁・地縁を重んじる傾向が高い。即ち、「今日、社会的に成功するには、次の中でどれが重要だと思いますか」という質問に対し、本人の努力が66.4%、一般的に血縁・学縁・地縁を指す縁故が本人の努力に次いで多く22.8%、生まれつきの才能が6.2%などとなっている。世代別の分布をみると、本人の努力は40代以上が70.1%、30代以下が64.3%であり、40代以上の方が高い。縁故は40代以上が17.2%、30代以下が26.1%であり、若い世代ほど縁故が社会的成功を決める要因として重要であると認識しているのである（韓国社会学会、1990）。

また韓国開発研究院の報告書によると、2003年から2007年までに就職した6165人のうち3477人（56.4%）が友人や親戚・家族などの人脈を通じて職をみつけている。特に企業の規模が小さいほど「人脈採用」のウェイトが大きく、従業員の数が50名未満のメーカーは公開採用の割合が5%余りに過ぎなかった。従業員が1000名以上の企業でも人脈採用が47.3%であり、32.9%の公開採用よりはるかに多かった（キムヨンチョル2011）。

第三に血縁、学縁、地縁は何れもその中に様々なレベルの集団があるが、1970年代から始まる急激な都市化と共に都市では新たにより広い範囲で集団が構成され、このような集団が集団やネットワークとしてより実質的な意味を持つようになる。これもひとつの要因であると考えられる。具体的に成員数が普通10万以上に達する血縁の場合、<sup>(7)</sup> 都市で遠親者で新たに構成される血縁集団である宗親会が集団やネットワークとしてより実

質的な意味を持つようになる(魯富子, 2000)。

地縁の場合, 同郷組織の中には郡の下位行政区域である面や村に基づく多くの郷友会とともに, ソウル在住の珍島郡出身者である弁護士, 企業の代表取締役, 会長, 銀行支店長, 国会議員などの有力者15名で構成される沃友会, そしてソウル在住の珍島郡出身者である税理士, 法務士, 公認会計士, 税関職員など12人で構成されるハンジン会などのように(伊藤, 2002), 社会的な地位や職種別の同郷組織も多く構成され, このような同郷組織が集団やネットワークとしてより実質的な意味を持つようになる。特に, このような同郷組織は出郷人の数が数万人以上に達する郡全体のレベルでなければ組織の構成が容易ではない。

このことは学校の同窓会も同じである。特に地方所在の学校の場合, 卒業生が全国に散り, クラスや同期生だけでは集団としての同窓会を構成することすら難しくなる。このことは社会的な地位や職種別の同窓会組織の構成においても同様である。そのためこのような集団は閉鎖的な構造を持ち成員は互いに親密感を共有しているのも事実であるが, 成員間の関係は事実上, 二次的な人間関係に近い。大半の成員はお互いに面識すらなかった間柄であり, 能動的に活動しなければ意味を持つ人間関係にはなれない状況であるといえる。

このような中, 宗親, 同窓会, 郷友会カフェへの参加頻度や投稿頻度が高いほど, 現実世界の門中・宗親会, 同窓会, 郷友会活動への参加が盛んであり, 日頃親しくつきあっている親戚, 同窓生, 同郷人の数が多く, 相互利益意識と共に実力主義の認識が高まっていると考えられる。このような研究結果は情報化以降, 韓国で血縁, 学縁, 地縁が私的な性格とともに社会的な性格も併せ持っているということを示唆すると言えよう。

特に序論で述べたように現在, 韓国の政治, 経済などの領域はウリ, 即ち血縁, 学縁, 地縁ベースに構成されており, このような中でウリの社会的機能はウリの情実的, 一次的な性格のゆえ否定

的に評価されてきた。しかし, 本研究の結果はこのような既存の見解に対し, 韓国社会で血縁, 学縁, 地縁は情実的・一次的人間関係としての性格だけでなく, 社会的・二次的人間関係としての性格も持っていることを示唆している。

一方, 本研究では先行研究を参照し, 40代以上を対象に血縁, 学縁, 地縁カフェへの参加と人間関係ネットワークとの関連について分析した。今後, 若い人たちも年を取れば, このような血縁, 地縁カフェに参加するのか。現在の40代以下は大都市出身者が多いが, 彼らにとって故郷はどのような意味を持つか。こうした中, 学縁のウェイトはどのように変貌していくのかなどについて検討が必要であろう。

#### 注

- (1) 純粋な韓国語である「ウリ」は本来「境界(垣)」または「小さい家」という意味である。
- (2) 具体的に全斗煥及び盧泰愚政府では慶北高, 金泳三政府では慶南高, 金大中政府では木浦商高, 光州一高, 全州高, そして盧武鉉政府では, 釜山商高の出身が重用される(ソングクゴン, 2007)。
- (3) 例えば, 金泳三政府の成立後, サムスン(三星)グループはTK(大邱・慶北のイニシャル)の大父として知られていたサムスン物産会長を退陣させ, TK中心の既存経営陣をPK(釜山・慶南のイニシャル)中心に再編した。LGグループは系列社の社長団の半分をPK出身で任命した。このような傾向は市中銀行の人事でも同じであるという(チョンジファン, 1996)。
- (4) 例えば延世大学社会学科のリュソクチュン研究室, ソウル大学行政大学院のチョンサンイン研究室などがある。
- (5) 本貫(本)は基本的に氏族発祥の地名をさし, 慶州金氏のように姓氏と組み合わせる表記される。現在, 韓国において例えば慶

州金氏と金海金氏とでは、同じ金姓であっても本貫が異なり、父系血縁関係を持たない他族とされる。

- (6) この論争は1659年(1次)及び1674年(2次)に王家の喪礼をめぐる執権内閣と野党の間に起こった政争である。誤った見解を提示したという理由で、執権内閣が失脚することになる。
- (7) 韓国統計庁(2003)によると、成員が10万人以上の同姓同本集団の数は82であり、この82集団成員の合計は全体人口の約72.6%に達する。

#### 参考文献

- (1) 日本語, 韓国語, 英語の順。三つともアルファベットの順。
- (2) 本論文で、韓国語資料の著者の名前表記は次のようにした。本文では韓国語資料の著者の名前をカタカナだけ記入し、参考文献では韓国語資料の著者の名前を「カタカナ(漢字またはハングルの名前)」の形で書いた。ただし、資料が韓国語であっても著者が団体の場合は本文及び参考文献の何れも著者名を漢字語だけで表記した。
- 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, 22p.
- 橋元良明(2002)「インターネット・パラドックスの検証」, 『インターネットの利用動向に関する実態調査報告書』, pp.76-88.
- 橋元良明 他(2007)「ネット利用とオンラインコミュニティの日韓比較」, 『東京大学社会情報研究所調査研究紀要』24, pp.1-48.
- 伊藤巫人(2002)「韓国における任意参加の組織—地方出身者の結社を中心として」, 伊藤巫人・韓敬九編『韓日社会組織の比較』慶応義塾大学出版会, pp.185-212.
- 小林江里香(1998)『社会的資源獲得のためのネットワーク利用に関する研究:「コネ」の社会心理学的アプローチ』東京大学大学院博士論文
- 三木英明(2011)ソウルのお作法(22):学縁(<http://www.link-gs.co.jp/column/2011/11/21060004.html>)
- 魯富子(2000)「韓国の都市化の展開に伴う同姓結合の生成と変容」, 吉原和男 他(編)『血縁の再構築』風響社, pp.123-152.
- 朴承寛(2005)「韓国社会の近代化過程と社会的コミュニケーション世界の変動」, 『情報学研究:東京大学大学院情報学環紀要』68, pp.3-41.
- チョンジファン(정지환)(1996)「次期大統領, ソウル大出身はだめ」, 『マル』117, pp.114-121
- イスゴン(李樹建)(2003)『韓国の姓氏と族譜』ソウル大学校出版部
- イソナム(李成茂)(2000)『朝鮮時代党争史』東邦メディア
- イユンボク(李潤馥)(2007)「韓・日情報文化比較研究:オンライン空間を通じた社会関係展開を中心に」, 『KADO ISSUE REPORT』4, pp.1-32.
- イユンボク(李潤馥)(2009)「現実基盤型コミュニティとオンライン基盤型コミュニティの機能的な関係:ニッチ(niche)分析を中心に」, 『情報化政策』16(2), pp.123-139.
- イユンボク(李潤馥)(2012)「韓国の宗親インターネットコミュニティの展開に関する探索的研究:ダウム・カフェの韓山李氏宗親カフェを中心に」, 『社会科学研究』23(4), pp.319-348.
- イユンボク(李潤馥)(2013)「韓国の地縁インターネットコミュニティの展開に関する探索的研究:ダウムの尚州市地域/故郷カフェを中心に」, 『社会科学研究』24(2), pp.113-140.
- 韓国インターネット振興院『インターネット利用実態報告書』各年度版(2000-2014年)
- 韓国社会学会(1990)『韓国社会の世代問題』ナム
- キムヨン Chol(김영철)(2011)『求職における人

- 的ネットワーク依存度推定』韓国開発研究院  
 リュソクチュン (柳錫春) (2002) 『韓国の市民  
 社会, 縁故集団, 社会資本』自由企業院  
 ソングクゴン (宋国建) (2007) 『権不十年 一体,  
 大統領府では何が』ネモブックス  
 統計庁 (2003) 『2000人口住宅総調査: 姓氏および  
 本貫』統計庁  
 Coleman, J.S. (1988). Social Capital in the  
 Creation of Human Capital. *American  
 Journal of Sociology*, 94, S95-S120.  
 Ishii, K., & Ogasahara, M. (2007) .Links  
 between real and virtual networks: A  
 comparative study of online communities  
 in Japan and Korea. *CyberPsychology &  
 Behavior*, 10 (2), 252-257.  
 Kim, Y., Sohn, D., & Choi, S.M. (2011) .  
 Cultural difference in motivations for using  
 social network sites: A comparative study  
 of American and Korean college students.  
*Computers in Human Behavior*, 27 (1), 365-  
 372.  
 LEE, Y. (2009) The Evolvement of Social  
 Relationships as Influenced by the Spread of  
 the Online Community, *Journal of Socio -  
 Informatics* 2, pp.33-52.  
 Putnam, R.D. (1995) Bowling Alone:  
 America's Declining Social Capital, *Journal  
 of Democracy* 6 (1), pp.65-78.  
 Putnam, R.D. (2000) *Bowling Alone:  
 the collapse and revival of American  
 community*. London: Simon & Schuster.  
 Yamagishi, T., & Yamagishi, M. (1994)  
 Trust and commitment in the United States  
 And Japan, *Motivation and Emotion* 18,  
 pp.129-166.



## 社会情報学会 「社会情報学」 投稿要綱

### (目的)

第1 本学会誌は、社会情報学にかかわる諸問題の研究および応用を促進し、社会情報学の確立と発展に寄与するため、独創的な成果を公表することをその主たる目的とする。

### (投稿者の資格)

第2 和文誌の投稿者は、単著の場合は学会員に限る。共著の場合は、筆頭著者が学会員でなければならない。

### (投稿原稿)

第3 投稿原稿については、以下の通りとする。

- (1) 投稿原稿の種類は、原著論文、研究、展望・ノートとする。
- (2) 投稿原稿は、オンラインにより、投稿申込書の他に、原本ファイルと、著者情報を除いた査読用原稿ファイルの合計2ファイルを提出する。
- (3) 投稿原稿作成にあたっては、社会情報学会「社会情報学」執筆要領に従うこと。原著論文以外の原稿についても、その記述方式は、原則として執筆要領に準ずるものとする。
- (4) 投稿原稿は、本会の主催、共催するシンポジウム、講演会、研究会、分科会等で公表したものが望ましい。
- (5) すでに、他学会等に投稿したものを投稿してはならない。当学会に投稿した投稿原稿は、不採択の場合を除き、他学会等へ投稿してはならない。

### (投稿手続き)

第4 投稿希望者は、本学会ホームページ上の「投稿申込書」に必要事項を記入の上、申し込

む。なお、投稿に関しては、[学会誌編集委員会]宛とする。

オンラインによる投稿先：

本学会ホームページ上に掲載

### (投稿原稿の受付)

第5 原稿は随時、投稿できる。学会誌編集委員会に到着した原稿は、受付が行われた後、査読の手続きがとられる。ただし、投稿原稿の記述方式が執筆要領を逸脱している場合は、投稿原稿を受け付けない。

### (投稿原稿の審査)

第6 投稿原稿の審査については、以下の通りとする。

- (1) 原著論文と研究は、複数の査読者によって審査される。審査は投稿原稿受付後、可及的速やかに行うものとする。審査の結果、投稿原稿の内容修正を著者に要請することがある。その場合、再提出の期限は原則として1カ月以内とする。
- (2) 展望・ノートは、学会誌編集委員会が閲読し、必要に応じて著者に修正を求めた上で、学会誌編集委員会で採否を決定する。

### (投稿原稿の掲載)

第7 投稿原稿の掲載については、以下の通りとする。

- (1) 投稿原稿の掲載は、学会誌編集委員会が決定する。
- (2) 投稿原稿の受付日は、学会誌編集委員会が当該投稿原稿を受け付けた日とする。また、受理日は、学会誌編集委員会が当該投稿原稿の採択を決定した日とする。

(受理された投稿原稿の版下の作成)

第8 投稿者は、受理された投稿原稿について、所定の書式にて版下を作成し、提出するものとする。

(受理された投稿原稿の校正)

第9 受理された投稿原稿の著者による校正は和文誌については初校のみとし、英文誌については2回校正とする。なお、訂正範囲は原稿と異なる字句の訂正のみに限定される。

(原著論文等の別刷り)

第10 原著論文等の別刷り(50部単位)は、著者の希望により作成する。その料金は、実費とする。なお、別刷り料金の請求は、学会誌編集委員会の依頼により学会事務局が行う。

(著作権)

第11 著作権については、以下の通りとする。

- (1) 掲載された原著論文等の著作権は、原則として本学会に帰属する。特別な事情により本学会に帰属することが困難な場合には、申し出により著者と本学会との間で協議の上、措置する。
- (2) 著作権に関し問題が発生した場合は、著者の責任において処理する。
- (3) 著作者人格権は、著者に帰属する。著者が、自分の原著論文等を複製、転載などの形で利用することは自由である。転載の場合、著者は、その旨本学会に書面をもって通知し、掲載先には出典を明記すること。

(要綱の運用)

第12 この要綱に定めのない事項については、学会誌編集委員会の所掌事項に属することに関しては、学会誌編集委員会が決するものとする。

(要綱の改正)

第13 この要綱の改正は、学会誌編集委員会の議を経て、学会誌編集委員長が行う。

付 則

この要綱は、2012年4月1日より実施する。

付 則

この要綱(改正)は、2014年4月1日に遡及して施行する。

付 則

この要綱(改正)は、2014年7月1日より施行する。

付 則

この要綱(改正)は、2014年9月1日より施行する。

付 則

この要綱(改正)は、2015年2月20日に遡及して施行する。

付 則

この要綱(改正)は、2016年9月11日より施行する。

## 社会情報学会 「社会情報学」執筆要領

1. 原稿言語は和文とする。
2. 原稿の書式
  - (1) 原稿は横書きとする。
  - (2) 和文原稿では、新仮名遣いと常用漢字を用い、平易な口語体で記す。句読点として、。を用いる。
  - (3) 和文原稿では、刷り上がりイメージと同様のフォーマット（A4判、1行22文字×38行、2段組み、12ポイント）にて作成する。
3. 分量
  - (1) 原著論文、研究については、刷り上がり14ページ（20000字程度、ただし図、表、注、参考文献などを含む）以内とする。
  - (2) 展望・ノートについては7ページ（10000字程度、ただし図、表、注、参考文献などを含む）以内とする。
4. 原稿の体裁
 

投稿原稿のうち、原著論文、研究は、以下の体裁によるものとし、展望・ノートについては、以下に準ずるものとする。

  - (1) 原稿の一枚目には、原稿のタイトル、著者氏名、所属をいずれも日本語と英語で併記し、また、著者連絡先住所、電話番号、ファックス番号、電子メール・アドレスを記す。なお、原稿の一枚目は分量に含めない。
  - (2) 原稿の二枚目には、原稿のタイトル、要約ならびにキーワードを記述する。要約は原稿全体の内容をレビューしたもので、日本語600字、英語250ワード程度とする。また、キーワードは原稿全体の内容の特徴を表す用語のことであって、日本語、英語とも、その数は5つ程度とする。なお、原稿の二枚目は分量に含めない。
  - (3) 原稿の本文は三枚目から開始し、それを1ページとして、以下通し番号を付す。本文後の謝辞、注、参考文献、付録、図表をこの順に続ける。各項目の書き出しにあたっては用紙を改めること。なお、本文において著者が特定できる記述は避ける。
  - (4) 原稿本文は、序論（はじめに、など）、本論、結論（結び、など）の順に記述する。本論については、章、節、項の区別を明確にし、それぞれ「1」、「1.3」、「1.3.2」のように番号をつける。
  - (5) 人名は、原則として原語で表記する。ただし、広く知られているもの、また印字が困難なものについては、この限りではない。
5. 図・表（写真も含む）
  - (1) 図・表には、それぞれについて「図-1」、「表-1」のように通し番号をつけ、また表題をつける。
  - (2) 図・表は本文中の該当箇所に埋め込むことが望ましい。
  - (3) 図・表を本文中に埋め込むのが困難な場合は、本文中に挿入希望箇所を明記し、図・表は1ページに1個ずつ、挿入指定のあるページ番号を付けて描き、原稿の最後にまとめる。大きさの指定がある場合にはそれを明記する。
  - (4) 図・表の作成に使用した資料・文献は必ず明記する。
  - (5) 図・表は実際に印刷される大きさに配慮した内容・記述にする。
6. 注
 

注を使用する場合は、一連番号を参考箇所右肩に小さく（1）（2）と書き、本文末尾に注釈文をまとめる。
7. 参考文献
  - (1) 参考文献を適切に引用し、本研究の位置づけを明確にする。参考文献の引用は以下の

例にならい，著者の姓，発表年を書く。

例：鈴木（1986）は……，  
伊藤（1986a）によれば……，  
……が証明されている（鈴木・伊藤，  
1985）。

Tanaka et al.（1983）は，……。

- （2）本文中で参照した文献は，本文末尾に参考文献表としてまとめる。参考文献表は，著者のアルファベット順，年代順に記す。同一著者の同年代の文献は，引用順にa, b, c……を付して並べる。

例：鈴木一郎（1986a）「社会と情報」，『社会情報』1，pp.14-23.

鈴木一郎（1986b）『情報論』社会書房，  
240p.

Winston, P.（1981）*Social Planning and Information*, *Social Information Science* 6, pp.116-125.

Yamada, S. et al.（1986）*Intelligent Building*, Academic Press, New York, 445p.

山本太郎（1985）「社会情報に関する研究」，『社会情報』2，pp.32-40.

山本太郎・鈴木一郎（1985）『社会情報学』社会書房，270p.

- （3）インターネット上に置かれた文献は，前各号に準拠すると共に，参考文献の記述は，

著者名，発行年，タイトル，URL，訪問日付の順に記述する。なおURLにはハイフネーションを用いない。また，その文献のハードコピーは著者の責任に置いて保管するものとする。

例：鈴木一郎（1996）「社会と情報」，  
<<http://www.abc.ac.jp/Social/abc.html>>  
Accessed 1997, April 29  
Winston, P.（1981）*Social Planning*,  
<<http://www.abc.edu/Social/abc.html>>  
Accessed 1997, April 29

8. その他疑義のある場合は，通常広く認められている書式を使用する。

#### 9. 要領の改正

この要領の改正は，学会誌編集委員会の議を経て，学会誌編集委員長が行う。

付 則

この要領は，2012年4月1日より実施する。

付 則

この要領（改正）は，2014年9月21日より施行する。

付 則

この要領（改正）は，2015年2月20日に遡及して施行する。

## 編集後記

社会情報学第5巻1号では、推薦論文3本、原著論文1本、研究3本を掲載しました。原稿を寄せて下さった方々に感謝申し上げます。会員の皆様からの積極的な論文投稿をお待ちしております。  
(学会誌編集委員、第5巻1号編集長：柴田邦臣、河井延晃)

### 学会誌編集委員会

委員長	北村 順生	(新潟大学)
副委員長	遠藤 薫	(学習院大学)
副委員長	河又 貴洋	(長崎県立大学)
副委員長	櫻井成一郎	(英文誌主任, 明治学院大学)
	伊藤 賢一	(群馬大学)
	今田 寛典	(広島文化学園大学)
	岩井 淳	(群馬大学)
	大國 充彦	(札幌学院大学)
	小笠原盛浩	(関西大学)
	岡田 安功	(静岡大学)
	岡田 勇	(論文受付・査読管理担当, 創価大学)
	河井 延晃	(実践女子大学)
	北村 智	(東京経済大学)
	金 相美	(名古屋大学)
	五藤 寿樹	(開智国際大学)
	後藤 玲子	(茨城大学)
	柴田 邦臣	(津田塾大学)
	関谷 直也	(東京大学)
	中森 弘道	(日本大学)
	野田 哲夫	(島根大学)
	服部 哲	(ネットワーク担当, 駒澤大学)
	松下 慶太	(実践女子大学)
	松本早野香	(大妻女子大学)
	森田 均	(長崎県立大学)
	山本佳世子	(電気通信大学)
	山本 仁志	(立正大学)
	吉田 純	(京都大学)
	吉田 寛	(静岡大学)

## 社会情報学 第5巻1号

---

2016年9月23日発行

発行 一般社団法人 社会情報学会  
〒181-0012 東京都三鷹市上連雀1-12-17三鷹ビジネスパーク  
SOHOプラザA-301 TEL / FAX 0422-54-4633

編集 社会情報学会学会誌編集委員会  
製作 株式会社創志企画

---

---

# Socio-Informatics

---

2016 Vol.5 No.1

**【Special Issue : Public Opinion】**

What is Public Opinion?: In the Age of Complexly-Mediated Democracy and Scandal Politics  
Kaoru ENDO

The formation of Chinese net media's public opinion on 8 · 12 Tianjin Explosion, Through the analysis of Xinlang Weibo  
Yasai CHEN

A Study of the Modern Liberal Democratic Party's Campaign Method and Strategy with a Focus on 2010s  
Ryosuke NISHIDA

**【Refereed Papers】**

Relationship of representation forms and network structure in the learning process in practice:

An exploratory study on Korean traditional music and dance  
Yoko TAKEDA

**【Refereed Studies】**

Posthumanism and Constructionism of the Body in the Film Ghost in the Shell 2: Innocence  
Naomi NEMURA

Rational problem-solving skills and teamwork competency required in online gaming communities: An observational study of participants in Final Fantasy XIV

Keisuke TAKADA

Exploratory Research on Participation in the Internet Community and the Development of Social Networks in South Korea  
Yunbok LEE

**【Call for Paper & Instructions for Authors】**

