

論文内容の要旨

本研究は、日本でのインターネット黎明期にあたる1990年代から2000年代前半の時期を中心とし、不特定多数のユーザーが集う音楽実践の場として、インターネットがいかに期待され、いかに使用されてきたのか、そして、そうした期待や構想、使用を通して、インターネット上にいかなる形で賑わいが生み出された（生み出されなかったか）を明らかにするものである。

ソーシャルメディアの台頭した2000年代の後半以降、インターネット（特にウェブ）は音楽の新たな現場として注目され、実際に多くの人々がウェブを重要な活動場所として利用している。ただし、ウェブを含む電子ネットワーク・メディアを、大勢の人々が集い、賑わう場として構想、期待することはかねてより行われていた。また、構想にとどまらず、音楽を介して賑わいを生み出そうとした／生み出した事例もある。本研究は、こうした過去の事例に焦点をあて、不特定多数のユーザーが音楽をめぐる活動を行う現場としてのインターネットの諸相を検討する。

技術開発史は別として、インターネット上の文化的事象については、同時期に発表された記事や批評、論文は存在する一方、十数年後に改めて振り返り、言語化するという作業は現時点ではあまりなされていないと言って良い。音楽に焦点を当てたものとなると、なおさら見当たらなくなる。つまり、既存のインターネットの文化研究に見られる傾向として指摘できるのは、その論考が書かれた時期と同時期の文化実践やウェブ・サービスが中心的な考察の対象となっているということである。

しかし、インターネット上で何が起きてきたのかを振り返る作業は、今後広く行われていくことになるはずである。とりわけ、思い出に頼るのではなく、資料を使って当時の様子を再構成する試みが重要になっていくことは確かだろう。こうした事情を背景として、本研究は、すでに消失してしまったウェブ・サイトを参照しつつ、近過去の日本におけるインターネット上の文化事象の内実を解明することを試みる。

第1章では、サイバースペース論が構想した、インターネットにおける文化実践の場の特徴を明らかにしている。ここでは、アメリカのサイバースペース論が主な対象となっている。それはアメリカからの視点によって日本のインターネット文化を批判するためではなく、その後の日本におけるインターネット言説や文化実践に少なからぬ影響を与えたという事実を踏まえてのことである。1990年代に、電子ネットワークを介して集まるという発想がいかなる情報環境や思想的背景の中で生み出されてきたのかを検討している。

サイバースペース論は、1990年代の日本でも流行したが、第2章では、サイバースペース論とはやや異なる視角から、インターネットを捉えた議論を検討した。ここでは1990年代日本の知的言説の中で、黎明期インターネットの都市的性格について論じた議論をとりあげている。それを本稿では批判的サイバーシティ論と呼び、黎明期のインターネットがいかなるメディアとして捉えられ、いかなる意味で都市性が見出されたのかを考察した。この章で検討している批判的サイバーシティ論においては、インターネットのマスメディア化が危惧され、「街路」を歩くようにインターネットを使っていくことの重要性が主張されていた。この発想の持つ可能性や限界について、1980年代の自由ラジヲをめぐる議論やメディアの揺籃期に焦点を当てたメディア史研究といった思想的背景、そして当時のメディア環境との関係を踏まえつつ検討している。

第3章では、日本政府主導のもと、インターネット上に熱狂的な賑わいの場を作ることが試みられたインターネット博覧会「インパク」（2000年～2001年）を対象としている。日本においてインターネットが急速に普及し始める前夜、政府が文化的な側面から何を試みたのかを見ていくこととなる。インパクはメイン・サイトも消失しており、すでに言及されなくなったインターネット上の公共事業である。また主題的に取り上げた先行研究も存在しない。しかしインターネット普及期に政府が文化的な側面から試みた事業として、その内実を明らかにすることには意義があると考えた。ここでは、まずインパクに先行する様々なオンライン博覧会の流れや、インパクの概要を述べ、インパクが物理

空間における博覧会、特に1970年の日本万国博覧会（大阪万博）のごとき賑わいをウェブ上に再構築することを試みていた点などを整理した。その上で、インパクにおいて、人々を動員する重要な役割を果たすはずだった音楽に焦点を当てて議論を進めた。インパクでは主に、テーマソング、開会式、パビリオンという3つの局面で音楽と深く関わっていた。この3つの局面を、当時のウェブ・サイトを中心的な資料としてそれぞれ調査し、インパクの主催者たちが音楽を通して具体的に何を行おうとしたのか、あるいはユーザーはどう受け止め、何をしたのか、といった点を明らかにしている。その上で、インパクが、いかにして音楽を介した賑わいの創出に「失敗」したのかを考察している。すなわちインパクとは、IT時代の国家行事を目指し、大阪万博を手本として、人やパビリオンで充溢する賑わい空間を作り上げようと試みたものであった。インパクは第2国歌となるようなテーマソングの構想、沖縄の音楽・芸能を用いた開会式、音楽系を含む様々なパビリオン（ウェブ・サイト）の集結といった局面を通して、人々を動員し、賑わいを生み出そうとした。だがそれは構想の頓挫や技術的な問題によりうまくいかず、核となるべきパビリオン群は博覧会というより博物館的な性格を有していた。特に、このパビリオンの性格を通して、インパクの構想と、開催当時のインターネットの特性、使われ方が原理的なズレを抱えていることがわかった。インパクの想定した同期的で持続的な賑わいは、非同期を特徴としていた当時のインターネットにおいては創出困難であった。アーカイブ的なパビリオンは、同期的な集いを生み出すものでなかった。インパクは大阪万博的な賑わいを写し取り、インターネット上に転写することで、熱狂を生み出そうという発想を有していた。いわば、インターネットのメディア特性をあまり考慮していない試みであった。もちろん、インパクが全く何も生み出さなかったわけではない。最後に、インパクから生まれ、2015年現在にまで続いている様々な活動を挙げ、インパクが残した功績について言及している。

第4章は、2002年の鈴木宗男事件をきっかけに、インターネット掲示板2ちゃんねるにおいて展開した音楽実践、ムネオハウス（2002年）を扱っている。本章では、ブロードバンド化が徐々に進み始め、情報環境が大きく変動する時期に盛り上がりを見せたムネオハウスの実践において、その盛り上がりを加速させた（擬似）ディスク制作の試みに注目した。そしてインターネット掲示板上の実践が、既存のパッケージ・メディアといかなる関係を取り結んだのかを示すとともに、音楽ディスク制作をめぐる不特定多数のユーザーによる様々な試みを通じて、インターネット掲示板における賑わいが生まれる様子を明らかにしている。先行研究において、ムネオハウスは参照元への批判（パロディ）や傾倒ではなく、参照元の意味を無化・脱臼させる表現という意味においてパスティーシュを創出すると指摘されていた。本章では、ムネオハウスにパスティーシュの側面があるのは確かだろうが、それは政治的事件への参照の仕方であって、上記論文では扱われていなかったパッケージ化に着目することでパスティーシュとは別の側面が見えてくるとした。その上で、録音文化（録音を基盤とする音楽文化）における録音の機能の変容などに触れながらムネオハウスにおけるパッケージ化の意味を示した。ムネオハウスは、瞬間的な盛り上がりの中で既存の音楽メディアを取り巻く諸制度を突き崩す側面を見せると同時に、掲示板での諸実践を残していくというアーカイブ的な試みの側面もあった。ムネオハウスは、一時的な賑わいであるが、同時に、パッケージを媒介とすることで、その盛り上がりの姿は、明確な形として恒常的に残されていくことになった。

第4章までは、インターネット黎明期からブロードバンド化が進み始める時期までを扱っている。第5章ではブロードバンド普及（2005年前後）以降に、ネット文化実践の代表的なプラットフォームとなっている動画系サービスを扱う。これまでインターネットは、人々がばらばらに行動する時間性を基本的特性とするメディアであるとされてきた。本章前半では、この特性を前提とした動画共有サービスが生み出す文化や集まりの特徴を整理する。一方本章の後半では、2010年頃から台頭し、定着しつつあるインターネット・ライブ配信サービスが持つ特徴を明らかにする。それは、近年盛んなインターネットの同期的な使用から生まれる賑わいの特徴を示すことを試みるためである。その際も、過去のインターネット・ライブ配信をめぐる期待や試みを参照しつつ、今日の実践の諸特徴を取り出していく形で議論を進める。ここでは今日の同期的なインターネット・ライブ配信において観察できる様々な特徴が、1990年代に注目され、その後沈静化していた同期的なインターネット・ライブ配信をめぐる期待・欲求の中に、萌芽的な形で見出すことが出来るということ、そうした過去の欲求が、技術的な整備によって回帰していることを示した。なおこれまで1990年代以来のインターネット・ライブ配信をめぐる試みがまとまった形で記述されることは無かった。その点でも本稿には意義がある。こうして過去の実践との対比を行った上で、最後に今日のインターネット・ライブ配信から生まれる賑わいの特徴を考察した。ここではその特徴を、コメントなどを通して、人の運動を知覚

可能にすると共に交流の回路を設け、内的な賑わい体験の積み重ねを優先した、運動主導型の賑わい創出モデルとした。

インターネット文化をめぐる議論では、新しいサービス、新しい実践が事例として好まれる傾向にある。常に「現在」が語られてきた傾向にあるインターネットをめぐるメディア／文化研究では、ある事象をリアルタイムに観察し、検討する作業が中心的に行われてきた。本稿では、その過去の事象の内実、事象の成立の過程を記述した。その結果、ネット上に集まるという発想が薄れていく過程を明らかにすることができた。ここ数年都市論などの分野で文化実践の現場としてのネットの台頭が指摘されてきたが、情報ネットワーク上で完結しうる音楽実践はむしろ2000年前後に盛んであった。常時接続ネットワークの定着以前、あるいはソーシャルメディア台頭以前、インターネット上の音楽と賑わいは、情報ネットワーク上に都市を再構築する、あちら側を強く志向すること、都市の賑わいの姿をウェブ上で再構築すること、復活させること、これらが主要な争点であった。その発想が徐々に変質し、現在は電子ネットワークでの実践が現実空間に組み込まれていく過渡期にあることを示した。

本稿は、こうして過去の構想や実践、あるいは失敗した構想も対象としながら、インターネット文化実践の特徴を照らし、社会的インフラストラクチャーとなりつつあるインターネットが、これまでどう期待され、どう使われたのかを検討した。本稿は、「思い出」、「記憶」ではなく「資料」をベースとしながら、インターネットの来し方に目を向け、その現在や行く末を捉えるためのきっかけを示したという意味で、意義があったと考えている。