

氏名	岡田 正樹		
学位の種類	博士（文学）		
学位記番号	第 6223 号		
授与報告番号	(甲)第 3508 号		
学位授与年月日	平成 28 年 3 月 22 日		
学位授与の要件	学位規則第 4 条第 1 項		
学位論文名	ウェブにおける音楽と賑わい——1990 年代～2000 年代初頭の日本の事例を中心に		
論文審査委員	主査 教授 中川 眞	副査 教授 多和田 裕司	
	副査 教授 石田 佐恵子		

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った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点から、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年代の自由ラジオ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、掲示板上で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。

本稿では特に1990年代に語られた期待や構想、2000年代初頭の構想や実践といった近過去の事例に重きを置いて、知識人、政府、企業、そして不特定多数のユーザーたちが、様々な構想や試みを展開させてきた様子を見てきた。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。本稿は、そのインターネットを対象としながら、過去の事象の内実、事象の成立の過程を記述した。そこで描かれたのは、ネット上に集まるという発想が薄れていく過程であった。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。

論文審査の結果の要旨

インターネットの商用利用の開放から約四半世紀が過ぎた。この間の社会を大きく変えたインターネットは、「新奇なもの」である段階をすでに終え、短くはあっても確実に歴史を重ねた存在となってきた。本論文は、日本語圏におけるインターネット空間の文化史の一環として、日本のインターネット普及初期（1990年代～2000年代初頭）のネット上での音楽実践に着目する。インターネットという「バーチャルな空間」とそこでの文化実践は、その黎明期にどのような文化的意義をもたらしたか。また不特定多数の人々がこのバーチャルな空間に集まり、文化実践の賑わいを生み出すとき、そこにはどのような構造があり、どのような力学が働いているか。本論文が明らかにしようとするのは以上の問題である。

インターネットの文化史と思想についてはすでに多くの研究があり枚挙にいとまがない。だが本論文がユニークなのは、次々に目新しい革新が生じる、同時代の文化現象として論じられてきた未来志向の対象としてのインターネット文化を、歴史性を帯びた近過去の対象として扱おうとする一貫した視点である。インターネット文化はその性質上、変化や消滅が著しく、過去の実践を再構成することには特有の困難がある。本論文は、ネット上の音楽実践という限定された範囲ではあるものの、「歴史としてのインターネット文化実践」を学術的に扱う際の手法を開拓するものであり、今後増大するであろう「過去の文化としてのインターネット文化」の研究について、一つのモデルケースを提示するものである。

ネットと音楽というテーマに関する学術的な研究は、2010年代以降若手研究者の参入が増える傾向にあるが、その嚆矢となったのは井手口彰典『ネットワーク・ミュージッキング』（2009）であろう。音楽学の見地から井手口は、音楽聴取メディアのモバイル化、ネットワーク化に伴って変化する音楽流通のあり方を「所有の時代から参照の時代へ」という枠組みで描き出したが、この研究もまた先述した「同時代文化としてのインターネット音楽」という視点を出るものではない。また井手口に

は、既存の音楽産業やそこで生み出されてきた音楽が、インターネットという新しいメディア環境の中でいかなる流通戦略を強いられるか、との関心が強い。翻って岡田論文が照準するのは、「インターネットがなければ生まれなかったであろう音楽実践の諸相」であり、日本のインターネット音楽の研究において、新たな側面を切り開くものとして評価できるだろう。

論文の構成は全5章、および「はじめに」「おわりに」からなり、A4サイズ1ページあたり平均1000字、本文以外の参考文献一覧を含めて全163ページ、および目次4ページである。

「はじめに」は、「現場としてのウェブ」「本稿の目的と視座」「資料について」「本稿の構成」と題された節により構成され、それぞれインターネットおよびウェブ文化の現状確認、本論文の研究背景と目的および先行研究、資料調査の方法論、本論文の構成の確認が行われている。「本稿の目的と視座」で提示される問題関心は、近過去の日本において、不特定多数のネットユーザーが関わる音楽実践の場としてインターネットがどのような構想や試みの元で捉えられてきたのか、またその構想や試みを通じて、インターネット上にどのような音楽的賑わいが生み出されてきたのか（あるいは生み出されることに失敗したのか）という論点である。音楽学者クリストファー・スモールの **musicking** 概念（音楽を固定された作品ではなく、その作品を取り巻く人々の集合的实践として捉える概念）を参照しつつ、都市論における「賑わい」概念を検討し、本論文が照準を定める対象を「ネット上の音楽的賑わい」と規定する。さらに先行するインターネットをめぐる主要な議論として、サイバースペース論、バーチャル・コミュニティ論、ウェブの場所論（丸田一）、アーキテクチャ論（濱野智史）をあげ、本論文との関連について整理する。この節は、第1章、2章で検討される「黎明期のインターネットの思想的受容」の序論の性格を持っている。

また、「資料について」は「ウェブアーカイブの利用」「電子書籍の書誌情報記載方法について」と下位の節に分けられ、ネットメディア資料を扱う際の方法論について詳細な検討がなされている。紙メディアとことなる流動的な性質をもつウェブメディア上の事象を、学術的に捉えるためにいかなる方法をとるべきかについて、過去のウェブサイトを保存するプロジェクト、ウェブアーカイブ事業の詳細な解説を軸としながら、その他のウェブ資料サイトなども交えた検討を行う。電子書籍についてはシカゴマニュアル第16版の手法をベースとしつつ、その問題点についても議論が行われる。流動的なウェブ空間・電子書籍の現状ゆえに、今後のアップデートも必須ではあるが、過去のインターネット文化の学術的研究を行う上でこんにち留意すべき観点に目配りした方法論的議論は、本論文がなす重要な貢献の一つである。

第1章「サイバースペースとしてのインターネット」では、黎明期の日本のインターネット文化に多大な影響を与えた90年代のアメリカでのインターネット思想が議論の対象となる。インターネットは技術的にも文化的にもアメリカ発祥のものであり、とりわけ90年代の日本におけるインターネット言説や文化実践においては、アメリカ発のインターネット言説が大きく影響した事実がある。本論文は「サイバースペース論」と呼ばれるこれらの議論を検討し、「高度な知識をもつ人を集める」「物理的な限界を超えたコミュニケーション」「空間的に隔てられた人々が同時に集う」というサイバースペース論がインターネットに期待した理念を抽出する。ここでの議論は、インターネット文化研究における標準的な整理にとどまっている印象はあるものの、2章以降の議論の道筋を整備する役割を果たしている。

第2章では、これらのアメリカ発のサイバースペース論が1990年代の日本にもたらした影響を検討している。90年代の日本の知的言説・文化言説の環境の中で、黎明期のインターネットはしばしば「都市」のメタファーを身にまとう。なおかつ、その「都市的なもの」の中でも現実の都市空間で支配的な文化環境への対抗的な特徴がクローズアップされ、マスメディアの圧倒的な影響下にあった日本の大衆文化への批判的な契機が、インターネットの普及によって将来的に実現するとみなされた「バーチャルな都市空間」において実現することを仮託される傾向にあった。上野俊哉や粉川哲夫らに代表されるそのような90年代日本のインターネット言説を、本章は「批判的サイバースペース論」と呼び、ヨーロッパでの対抗的メディア実践（自由ラジオなど）や、同時期に日本への紹介が本格化した英国のカルチュラル・スタディーズとの関連で検討を行う。上野や粉川は英米のアンダーグラウンドなロック文化に造詣が深く、文化産業の支配下での対抗的なポピュラー音楽（パンクロックなど）がかつて目指した文化実践の理念をインターネットの勃興の中に夢想する。

この「批判的文化的実践の空間としてのインターネット論」は、その対抗的理念を脱色され00年代の現実のネット空間の諸実践へと繋がっていく。本論文は、この「90年代のインターネット言説」

と「00年代以降の集合的音楽実践」との関連についての議論がやや手薄ではあることが問題点の一つとして挙げられるが、その点が課題であることは随所に意識されていることがうかがえる。

第3章以降は、これまで議論されてきた90年代のインターネット言説を踏まえて、00年代以降のネット上における集合的な音楽実践が扱われる。事例として取り上げられるのは2001年のインターネット博覧会(「インパク」)、2002年のムネオハウス、そして2005年以降の動画系サービス(YouTube、ニコニコ動画など)の動向である。それぞれが第3章、4章、5章の主題となる。これは90年代のインターネット言説において萌芽的に予見されていたネット上での集合的な文化実践(音楽実践)が、ネット通信速度の上昇やPCの性能向上といった技術的な進展を伴って2000年代に現実の事象として現れたことに対応しており、本論文はその両者を付き合わせ検討する作業を行っているといえるだろう。90年代に浮上したインターネットへの期待や理想が、00年代のネット上の音楽実践の中でどのように実現され、あるいは実現されなかったか。本論文の後半ではその具体的検証が行われることになる。

第3章は、日本政府が、日本においてインターネットが急速に普及する時期に、ネット上に賑わいの場を作ることを意図して開催したインターネット博覧会「インパク」(2000年～2001年)における音楽実践の概要とその意義を描き出す。インパクはこんにちでは政府が多額の予算を投じながら失敗したネットイベントとして認識されており、メイン・サイトもすでに消失している。インターネットというバーチャル空間に(大阪万博プロデューサーだった堺屋太一が主導して)現実空間と同様の「賑わい」をもたらすことを目指したインパクは、人々を動員する仕掛けとして音楽を用いたイベントやコンテンツを多用した。当時のウェブ・サイトを(ウェブ・アーカイブを駆使して)発掘しつつ、インパクの担い手たちがネット空間において音楽による賑わいをどのように構築しようとしていたかを論じる本章は、01年時点での日本のインターネットをめぐる政治的・技術的・文化的な構想それぞれが、いかにして衝突し摩擦を来しているかを明らかにしている。インパクの構想と当時のインターネットの特性の原理的なズレとして本論文が見出すのは「同期的で持続的な賑わい」を目指したインパク主催者のメディア観と「非同期な参照」をベースとする当時のインターネット環境とのずれである。先行研究がほぼ皆無であり、その痕跡すら現時点では見出し難い歴史的対象といえる「インパク」についての本章の分析は、同時代文化として位置づけられることで「失敗」がいち早く隠滅されがちなインターネット文化の過去を、現時点の学術的観点がいかなる方法によって発掘し検証することができるかについて、優れたテストケースを提示したものといえよう。

第4章は、自民党国会議員(当時)鈴木宗男の利権疑惑をきっかけに、インターネット掲示板2ちゃんねるを舞台として展開した音楽実践であるムネオハウス(2002年)が対象となる。インターネット接続のブロードバンド化の進展により、ネット上での音楽流通が比較的容易になったこの時期(1999年にはアメリカでファイル交換ソフト、Napstarをめぐる騒動が生じていた)の日本で、ネット発の音楽実践として「賑わい」を見せたものとしては最初のムーブメントとして位置づけられる。2ちゃんねるにおけるコミュニケーションを介して、パロディ的な音楽実践が集合的に行われたムネオハウスは、井手口(2009)が指摘するような、ネットにおける音楽実践の特徴とされる物質性の欠如を伴わず、むしろ「本物そっくりの」CDパッケージ・アルバムの制作を志向する方向性をあからさまにした。遠藤薫「テクノ・エクリチュール」(2003)などの先行するムネオハウス論が着目してこなかった、この「ネット音楽実践の物質化」は、むしろインターネットの特性である流動的な文化実践を固定化し、アーカイブ化する機能があったと本論文は主張する。この指摘は確かに重要ではあるのだが、流動的なインターネット・メディアが文化実践の中でヘゲモニーを増す中で、従来の(レコードやCDメディアを主軸とする)録音文化のアーカイブ機能がどのように変化しているかについて意識的な研究が増えている今日のポピュラー音楽研究の文脈の中では、ムネオハウスの歴史的意義についてより踏み込んだ議論が可能だったのではないかとも思われる。

第5章は、2005年前後に大幅に普及するブロードバンドを前提に拡大した動画系サービスが主題となる。高速で大量のデータをやり取りするブロードバンド環境の一般化は、音楽や動画といったデータ規模が重厚なコンテンツを容易に、あるいはリアルタイムで視聴し流通させることを可能にした。2000年代以降のインターネット文化実践が前提としてきた非同期性の限界が次第に乗り越えられ、いわば90年代の(第1章と2章で論じられた)サイバースペース論や批判的サイバシティ論が夢想してきた(が現実的には実現しなかった)「同期性をともなったバーチャル空間」が次第に技術的に可能なものとして台頭してくる。だが、90年代に理想的に描かれたインターネットの同期性は、YouTubeやニコニコ動画、Ustreamといった2000年代以降に出現したウェブサービスにおいて各々

異なった現れをなす。本章前半では、05 年開始のニコニコ動画に代表される「擬似同期」がもたらした集会的実践の性質を論じ、後半では、2010 年から日本語版が提供された Ustream などのインターネット・ライブ配信サービスがもたらす「音楽的賑わい」が論じられる。90 年代のサイバースペース論に夢見られた「現実空間の性質を代替しうるバーチャル空間」という期待は、技術的な問題によって 00 年代初頭に停滞することになったが、同じく技術的な進展によって 00 年代後半に（やや異なったかたちで）復活することになった。1990 年代以来繰り返されてきたインターネットにおける音楽のライブ配信の日本における試みを包括的に記述する試みは先行事例が存在せず、本章の資料的な価値は評価されるべきであるが、00 年代以降のインターネット上で「賑わい」を見せた集会的音楽実践が示す特徴について、第 3 章で扱ったインパクの音楽実践との比較のみにより「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」（142 頁）とまとめた議論には、音楽以外のネット上の実践との比較が欠けており、やや性急なものといわざるを得ない。

「おわりに」においては、本論文の各章の議論が要約され、90 年代の「同期性」を求めるサイバースペース論、批判的サイバシティ論の理念が、00 年代後半以降のウェブサービスの技術的進展の方向性に影響している可能性が示唆される。また、本論文が描き出してきた「近過去の文化としてのインターネット音楽実践」を、より厚みのある記述として充実させていく必要性が今後の課題として述べられ、本論文は閉じられる。

本論文は、インターネットという新たな文化的実践のメディアが本格的に日本社会に浸透する時期に照準を定め、そのメディア受容の思想的影響を整理するとともに、音楽という文化実践においていかなるかたちで表れたかを描き出す。サイバースペース論が夢見た「現実空間を代替するサイバースペース」を直接実現しようとしたインパクの失敗を跡付ける第 3 章、ネットでのコミュニケーションの活性化を背景に、匿名の実践者による集会的な音楽実践が集約されながらも、CD パッケージという旧来の真正なメディアへと音楽実践が帰着するメカニズムを指摘した第 4 章は、本論文の目論見をいかに示す箇所であり、現時点ではすでに十全なかたちで実践を追うことが困難な実践を、ウェブ資料調査を駆使して再構成した力量は、インターネットの歴史研究の方法に一定の示唆を与えるものである。

しかしながら、本論文にはディシプリンが未整備な新たな研究対象を扱う研究にありがちな幾多の不備を指摘せざるを得ない。「音楽的賑わい」という本論文の鍵となる概念の基盤構築は不十分であるし、第 1 章、2 章で議論されるインターネットをめぐる思想史の整理と、第 3 章以降のインパク、ムネオハウス、動画系サービスといった具体的対象の考究との有機的関連はやや浅いものといわざるを得ない。また、こんにち多様に開花している（日本語圏の）ネット上の音楽実践やそのルーツをなす実践のなかから、第 3 章以降で扱われる事例を選択し論じた理由は（本論文が対象としている 90 年代から 00 年代にかけて、音楽を中心としたネット上の文化実践が限られていることを措いても）十全に明らかにされたとはいえない。

もっとも、以上のような短所があるにせよ、本論文が提起する論点と方法の重要性が色褪せるものではない。紙とインクではなくディスプレイと電子データによって行われる知的活動の領域がますます拡大していくこんにち、書店やレコード店ではなくインターネット上の空間で展開されてゆく文化実践をいかなる手法により捉えるかは大衆文化研究において（またポピュラー音楽研究においても）喫緊の課題である。本論文はその課題に誠実に取り組み、細部には不満が残るにせよ、一定の成果と新たな論点を提示したことは、人文学の可能性を広げる上で十分な評価に価するものといえる。