| | |
|---|---|
| 氏 名 （ 本 籍 ） | 今井　信治 |
| 学 位 の 種 類 | 博士（　文学　） |
| 学 位 記 番 号 | 博　甲　第　　7193　　号 |
| 学位授与年月日 | 平成　27　年　3　月　25　日 |
| 学位授与の要件 | 学位規則第４条第１項該当 |
| 審 査 研 究 科 | 人文社会科学研究科 |
| 学 位 論 文 題 目 | メディア空間における「場所」と「共同性」<br>―オタク文化をめぐる宗教社会学的研究― |
| 主　　査 | 筑波大学教　授　　文学博士　　山中　弘 |
| 副　　査 | 筑波大学教　授　　博士（宗教学）　津城寛文 |
| 副　　査 | 筑波大学准教授　　Ph.D.　　木村武史 |
| 副　　査 | |

## 論　文　の　要　旨


本論は、主にコンピュータを媒介としたコミュニケーション空間（CMC 空間）を基調とした「場所」と「共同体」に着目しながら、情報技術の発達に伴う社会関係の変容について論ずるものである。その構成は、序論と 3 部構成からなる 7 章、および結語からなっている。以下、各章の概要を述べる。

序論では、世俗化論に基づく宗教概念の拡張を行い、消費やスティグマ論から現代社会におけるアイデンティティ構築に言及することで、オタク文化を宗教社会学的に考察する意義について論じた。第 1 章では、情報技術そのものを信奉する立場から緩やかな共同体を志向する「カリフォルニアン・イデオロギー」を例示しつつ、伝統宗教からなされる「場の真正性の欠落」と「人と人との繋がりの欠如」に集約される批判について、アウラの成立過程と ICT の性質からそれぞれ検討した。第 2 章では、インターネットが人々を繋げるメディアとして開発されたという事実を提示し、前章の「二世界問題」を引き続き主題化し、近未来を舞台にしたアニメーション作品『serial experiment lain』を検討した。第 3 章では、秋葉原が戦後の闇市からオタクの「聖地」とまなざされるようになるまでの展開を追った。また、その秋葉原で起こされた無差別殺傷事件を論じることで、その事件が意図していたものが CMC 空間にある掲示板へと投じられたメッセージに他ならないことを指摘した。第 4 章では、同人誌展示即売会について、その代名詞的存在であるコミックマーケットを中心に論じた。同人誌展示即売会が単なるイベントではなく、「祭り」であるのは、その準備期間においても、コンテンツを紐帯とした「共同性」が持続していることを明らかにした。第 5 章はアニメ「聖地巡礼」を概説的に論じ、その展開と諸問題について言及した。また、2007 年以降、埼玉県鷲宮地域を舞台にした『らき☆すた』の「聖地巡礼」が町興しの一環として盛り上がったため、町興しないしは観光の文脈で地域に迎えられることが多くなったアニメ「聖地巡礼」であるが、本章では観光と巡礼を連続体として捉える視点を提示している。第 6 章は前章の議論を引き継ぎ、埼玉県鷲宮神社を事例とした。ここではコンテンツの有する流動性に着目し、同神社の奉納絵馬を定点観測することで、場所解釈の変遷を論じた。第 7 章は、埼玉県秩父市における十七番札所・定林寺に訪れる人々を取り扱った。定林寺は秩父三十四ヶ所観音巡礼の札所寺院であるため、伝統的な巡礼者が多々訪れる。前章が経年による場所解釈の変容を論じたのに対し、第 7 章では、アニメ「聖地巡礼」と観音巡礼とが 1 つの場所で混ざり合う際に生じる場所解釈の競合を主題とした。

# 審　査　の　要　旨

## 1　批評

本論文は、現代宗教論という宗教社会学の重要な問題群の文脈において、オタクと呼ばれる人々の意識や行動に認められる宗教性を、彼らが CMC 空間で作り出しぁ場所や共同体の特質との関連で検討した力作である。論文は三部構成になっている。第一部では現実空間と CMC 空間という二項対立――「二世界問題」――について主に論じ、第二部ではオタクの「聖地」秋葉原と同人誌展示即売会を対象として、それぞれの場所で消費を通じた共同性が営まれていることを明らかにしている。第 3 部では、鷲宮神社と定林寺という二つの事例の調査結果を通じて、アニメの舞台となった場所を訪れる「聖地巡礼」が扱われている。

本論文の学問的貢献は次の二点にあると考えられる。第一に、アニメの聖地巡礼の代表的な場所である鷲宮神社の奉納絵馬の経年的な悉皆調査と定林寺での「巡礼者」の面接調査を通じて、アニメの聖地巡礼者が行う絵馬奉納やそこに記された記述内容など、彼らの実際の行動内容の実体を実証的に明らかにしたという点である。これは、新聞等でしばしば報道されているにもかかわらず、その内実が今一つ明らかになっていない「巡礼」の具体的な実態を示したという点で、今後のこの領域の研究の進捗に欠かさない詳細な基礎的データを提供したといえるだろう。第二は、オタクと呼ばれる人々は、彼らが強い愛着を持つアイテムの価値を、CMC 空間を介して間主観的な共有しており、そうした価値を共有する共同体への帰属が彼らのアイデンティティ構築に資することを、豊富な事例から明らかにしたという点である。これは、現代社会における宗教の拡散的な状況において、既存の制度宗教とは別に、ヴァーチャルな CMC 空間において趣味的アイテムを介して強固にまとまるオタク的共同体が究極的な価値を提供する準拠集団として機能しているのではないかという仮説を提示したという点で、現代宗教論の展開と深化に大きく資すると考えることができる。

以上のように本論文の成果は高く評価できるが、若干の問題も残されている。まず、著者が分析の基本的な理論的フレームであるルックマン、ベイリーの機能主義的な宗教理解の妥当性についての十分な批判的な検討が若干不足しているように感じられる。また、CMC 空間におけるリアリティの問題やオタクのアイデンティティ構築のプロセスの具体的で詳細な分析もやや物足りないようにも思われる。しかし、これらの問題は、著者の本論での優れた学問的貢献をなんら減ずるものではない。本論は、宗教社会学的視点からオタク文化に含まれている共同性を介した宗教性を検討することで、現代宗教論の深化、展開に向けて大きく寄与するものであり、この領域における著者の学問的貢献は特筆すべきものがある。

## 2　最終試験

平成 27 年 1 月 26 日、人文社会科学研究科学位論文審査委員会において、審査委員全員出席のもと、本論文について著者に説明を求めた後、関連事項について質疑応答を行った。審議の結果、審査委員全員一致で合格と判定された。

## 3　結論

上記の論文審査ならびに最終試験の結果に基づき、著者は博士（文学）の学位を受けるに十分な資格を有するものと認める。