

発表題目：人・場所・文化はいかにインターネット上に在るのか
SNS「X」を中心とする「淫夢」を事例に

所属： 早稲田大学 文学研究科 文化人類学コース

氏名： 打田秀太

1200 字程度で発表内容を記載してください。

2025 年現在、インターネット技術は年齢や地位を問わず広く普及している。人類学が調査の対象としてきた様々なフィールドにおいても、インターネットの普及と影響は文脈に組み込まれ始めている。それに伴い、インターネット上の文化実践に注目した人類学的研究も増加した。「地域」や「民族」といったフィールドにおける文脈を手掛かりに、インターネット上の文化実践を捉えるアプローチは、すでに様々な成果を示している。一方で、SNS や動画サイトといったプラットフォーム、またそこに存在している ID やアカウントによって実践される文化については相対的に注目されず、十分に記述・分析がされてこなかったといえるだろう。

本発表の目的は、インターネット自体を一つのフィールドと捉え、そこで展開される文化実践、そして人々や場所のあり方を、「フィールドの文脈から」記述・分析することである。人々はインターネット上において、どのような場所でどのように存在し、いかにして文化を実践しているのか。また、そのような文化実践に、人類学的な研究アプローチはどのように対応しうるのか。本発表ではこれらの問いに対し、具体的な事例を踏まえて検討する。

本発表で事例として取り上げるのは、発表者が SNS「X」を中心に 2022 年より継続してフィールドワークを行っている、ネット文化「淫夢」の実践である。SNS「X」において、人々は「本名」や「肉体」ではなく「ID」や「アイコン」による「アカウント」として存在していた。また、メタバースやオンラインゲームのような視覚的な仮想空間とは異なり、「タイムライン」という時系列的に構成されたテキストと画像・映像の複合体が「場所」として機能していた。

上述した「淫夢」とは、ゲイ男性向けの成人向け映像作品を基盤に、作品内の台詞を引用したコミュニケーションや、映像を編集した二次創作を通じて展開されてきたネット文化である。淫夢は 2000 年代初頭から現在に至るまで、プラットフォームや性質を変容させながら約 20 年間にわたり実践されてきた。その一方で、淫夢は著作権や差別的表現の問題を含み、インターネット外では言及を忌避される傾向が強い文化実践でもある。こうした背景から、淫夢はインターネット上において大きな影響力と認知度を持ちながら、同時に周縁的な文化としても扱われてきた。

本発表ではまず、参与観察のデータをもとに、フィールドである「X」における人々や場所の在り方を記述する。次に、聞き取り調査にもとづき、人々が淫夢の文化実践に関与していく過程や、実践を継続する動機についての語りを分析する。このような記述・分析を通じて、インターネットというフィールドにおける人々・場所・文化実践を、人類学的なアプローチによって「フィールドの文脈から」研究する可能性と、その方法論的な意義を提示する。なお、本発表では主に「X」における事例を取り上げるが、淫夢を含む多くのネット文化は複数のプラットフォームを横断するかたちで実践されている。このような実践の在り方をいかに捉えるかという問いについても、あわせて検討したい。