

SNS を介した逸脱行為と抑止のためのアーキテクチャー

近年、SNS の利用者は増加しており、芸能人や有名人の間でも幅広く利用されている。SNS には、メッセージの送信、写真や動画の投稿などの機能が存在し、これらの機能を用いることで自分の知名度を上げることも可能である。その反面、これらの機能を用いた芸能人や有名人への逸脱行為が問題となっている。そこで、本稿では SNS を用いた逸脱行為の事例の事例を基に SNS のもつ逸脱誘発性を明らかにし、逸脱行為を防止するためのアーキテクチャーを提案することを目的とする。

本稿では、まず逸脱行為を「被害者が恐怖を感じる行為」と定義し、この定義に基づき収集した事例を SNS が直接関与した事例、SNS で告発をした事例、YouTuber の事例の 3 つに分類した。SNS が直接関与した事例は、被害者 SNS に直接脅迫などのメッセージを送信する事例、加害者自身の SNS に被害者に向けたメッセージを投稿する事例が主であり、7 つの事例を取り上げた。SNS で告発した事例は、Twitter でのリアルタイムの告発、SHOWROOM 配信や YouTube で被害者自身が被害を話す事例があり、2 つを取り上げた。YouTuber の事例は、動画から自宅を特定され侵入される、押しかけられる事例が主であり、殺害予告をされる事例もあった。YouTuber の事例は 4 つ取り上げた。

13 例の事例を分類した結果、取り上げた事例では、Twitter、ブログ、YouTube の三種類の SNS が使用されていることが判明した。さらに、この三種類の SNS を逸脱行為に関する使用方法別に分類した。その結果、Twitter では被害者のアカウントへ直接メッセージを送信すること、加害者自身のアカウントで被害者へのメッセージを投稿すること、投稿された写真から個人情報を割り出すこと、告発をすることの 4 つに使用されていた。ブログでは、被害者のブログにコメントをすること、加害者自身のブログに被害者へのメッセージと思われる投稿をすることの 2 つに使用されていた。YouTube では、動画から個人情報を割り出すこと、告発をすることの 2 つに使用されていた。

これらを基に、加害者心理、被害者の行動、SNS のシステムの三つの観点から検討した。加害者心理の観点からは、加害者が抱く恋愛妄想を助長しないため、被害者側が拒絶と無反応を貫くこと、接近禁止命令が出された際に心理カウンセラーによる面談を行うことを提案した。被害者の行動の観点からは、有名人とファンのコミュニケーションにおいて、事務所やイベント主催者を介したものを主とし、SNS での直接のやりとりは控えるようにすること、情報公開を最小限にすることを提案した。SNS のシステムの観点からは、匿名性を低くすること、悪質な投稿を投稿前に判断し、注意喚起や投稿停止を行うことを提案した。

ジェンダー格差とパパ・クオータ

—日本と北欧諸国の育児休業制度の比較研究—

本研究の目的は、日本のジェンダー格差が解消されない原因を他国と比較しながら検討し、育児休業制度の重要性を示すことである。

まず、第1章では、日本のジェンダー格差の現状を把握するため、ジェンダーギャップ指数を用いて世界ランキングを示した。日本のジェンダーギャップ指数は、先進国の中で最低レベルであり、2006年からほとんど数値が横ばいであることがわかった。そこで、日本のジェンダー格差の現状を細かく見るために、「家庭」、「労働」、「役職・管理職」、「意識」という4つの分野に分けて、ジェンダー格差の現状を分析した。「意識」においては、性別役割分業に反対する割合も増えており、男女で差がないことがわかった。しかし、「家庭」、「労働」、「役職・管理職」の分野においては、男女格差が顕著に表れていた。男性の家事・育児時間は少なく、家庭での女性の負担は大きい。一方で、給与や管理職は女性の割合が低く、格差が見受けられた。

次に第2章からは、ジェンダー平等に先進的な北欧諸国について育児休業制度と絡めながら論じた。第2章では、デンマークのジェンダー格差と育児休業制度を整理した。デンマークは、他の北欧諸国と比べると、ジェンダーギャップ指数が低く、北欧諸国の中でも最下位であった。これは、デンマークの女性管理職比率が低いゆえである。そこで、女性の管理職割合が低い原因を探るため、企業における女性の立場に着目した。女性は結婚や出産を機に一度職場を離れてしまうことが多い。家事や育児の負担が大きく、職場に戻れないことも多いため、キャリアアップが難しいのである。したがって、育児休業制度が重要ではないかと考えた。育児休業制度の1つにパパ・クオータ制というものがあるが、デンマークはこれの導入が遅れた。そのため、ジェンダーギャップ指数が低いのではないかと考えられる。

続いて、第3章では、ノルウェーとスウェーデンを取り上げた。この2か国は、男女平等に先進的であり、パパ・クオータ制の導入も早期に行われた。パパ・クオータ制は、父親に育児休業の一定期間が与えられるものであり、この期間は母親に譲ることも不可能であるため、父親が取得しなければ消滅してしまう。国によっては、父親が取得しないと収入が減る場合もあるので、父親の育児休業取得率は自動的に上がるのである。

最後に第4章では、日本の育児休業制度について述べ、北欧諸国との違いを論じた。日本は、男性の育児休業取得率が低い。与えられる休業日数は非常に多いにもかかわらず、パパ・クオータ制を確立していないため、男性の取得率は上がらない。女性が社会で活躍できるようになることと、男性の家事・育児時間を増やす両方を改善させるために、育児休業制度を充実させるべきではないかと結論付けた。

世代と音楽嗜好

本論文の目的は、音楽聴取方法の異なる時代として 1980 年代と 2010 年代を選び、各々の代表曲の楽曲の構造・歌詞を比較することで、音楽への嗜好がどのように変化したのかを明らかにすることである。

第 1 章では、主に青年世代・社会・メディアの三つの観点から、音楽嗜好と社会との関わりについて検討した。まず、意識調査によって導き出された青年世代の本質と、音楽の持つ心理的作用を掛け合わせることで、青年世代に於ける音楽聴取とは、社会との関わりの中で揺らぐ心の支えに位置するものであるということが示唆された。次に、社会背景と音楽との因果関係を明らかにすべく、新型コロナウイルス感染症の流行前である 2016 年・2017 年と、流行後の 2020 年・2021 年に於けるヒット曲をそれぞれ長調と短調に分類した。すると、2020 年・2021 年では、短調を基調とした楽曲が、よりヒットしているという結果がみられた。一般的に明るいと認識される音楽は長調に基づく旋律となっており、暗いと認識される音楽は短調に基づく旋律になっていることから、新型コロナウイルス感染症の流行後は暗い楽曲がより好まれていたことがわかる。ここから、社会背景が人々の音楽嗜好に作用している可能性が高いことが示唆されたが、音楽と社会の正確な因果関係の確定は困難であるということも明らかになった。また、メディアの変化により音楽聴取の形態が変容したことで、人々の音楽嗜好や感性がよりはっきりと現れるようになってきていると考えられる。

第 2 章では、人々の音楽嗜好について 1980 年代と 2010 年代を比較するために、第 3 章以降に記述される研究内容や分析方法について述べた。

第 3 章では、1980 年代と 2010 年代に於ける代表曲各 20 曲の詳細について示し、そこから読み取れる特徴について述べた。また、楽曲の歌詞をテキストマイニングにより分析し、共起ネットワークによって、歌詞中の単語同士の繋がりを可視化させた。

最後に、第 4 章では、対象とした楽曲の BPM・調性・コード進行・歌詞に着目し、1980 年代と 2010 年代に於ける代表曲の違いについて検討した。すると、1980 年代に比べ、2010 年代では、楽曲に含まれる要素に多様性や複雑性が見られるようになったことが明らかになった。そのような結果が見られた背景には、メディアの発展が関わっており、2010 年代に於ける音楽聴取に高性能化や個人化が加えられたことによって、人々が自身の音楽嗜好を認識できる機会を得られるようになったということが考えられる。

現代日本におけるジェンダーレスな価値観とそのジレンマ

— 少年漫画のキャラクター分析 —

本稿の目的は、「ジェンダーレス」がどのように現代日本社会に浸透しつつあるかを明らかにするために、そのような変化を先駆的に表現すると考えられる漫画ジャンルを取り上げ、そこにおけるジェンダーレスの動向を捉えることである。

まず、第1章では、ジェンダーレス概念の浸透の現状を概観した。ジェンダーレスが用いられるようになったのは2002年～2003年であるが、社会的なボキャブラリーに加わったのは2018年～2019年である。これと対応して、制服選択制度やランドセルの色の多様化などの変化がみられる。他方、漫画においては、ジェンダーレスという語が登場する以前から、ジェンダーレス的価値観を反映した作品が登場している。このように、漫画というジャンルは、現代日本社会の変化に先駆けていると考えられる。

次に、ジェンダーレスの内容を明確にするため、第2章では、女らしさや男らしさと言われているものの特徴を述べた。女性は、男性よりも一歩身を引き、思いやりを持って人々をサポートする存在、男性にリードされる存在であることが求められる。一方、男性は、個人で活躍する能力が求められ、優越志向、所有志向、権力志向という3つの志向性により、男らしさに拘っている点が特徴的である。つまり、男性の方が、自身の性に、より縛られているといえる。

続いて、第3章では、2000年以降に連載を開始した少年漫画作品を取り上げ、作品全体の特徴をジェンダーレスの観点から分析した。各作品において、前章で述べた男らしさや女らしさに当てはまらない要素や、反対の性のらしさの要素を多く持つキャラクターを男女別に各1人～2人抽出して、そのジェンダーレスの特徴を分析した。

最後に第4章では、前章の分析結果から、漫画におけるジェンダーレスの傾向について考察した。男性キャラクターにおいては、個人での活躍や支配的なリーダーシップを取る機会が減少する傾向にあり、女性キャラクターにおいては「戦う女性」の特徴づけがなされる傾向にある。また、「守る男守られる女という関係性の脱却」や「恋愛への着目度の変容」により男女はより対等な存在になっている。さらに、男性キャラクターは、女性キャラクターと比べて、ジェンダーレスの動きが活躍に直結しないこともわかった。以上の傾向をふまえ、漫画におけるジェンダーレスには1つのジレンマが存在していることがわかった。ジェンダーレスの動きは男女を対等な存在に近づけるが、ジェンダーレスの要素を取り入れることそのものに関しては、ジェンダーレスの動きが強まるほどに、難易度の観点においては男女の差が開いていくのである。今後、性差を無くそうとする動きの拡大に伴い、その動き自体の男女格差も大きくなっていくと考えられるのである。これが本稿の漫画キャラのジェンダーレス分析が導き出した男女対等社会の前に横たわるジレンマである。

ポストモダンの能力とは何か

本研究の目的は、現代の労働に求められるポストモダンの能力がどのようなものを示し、そうした能力が求められる時代に行うべき教育とは何かを考察することである。

まず、第1章では、モダンとポストモダンの社会と、そこで求められる能力について述べた。最初に、ポストモダン社会がどのようにして登場したのかを、リオタールの議論にもとづき、モダンとの対比によって説明した。続いて、それぞれの社会で求められるモダンの能力とポストモダンの能力について説明し、ポストモダンの能力が「生きる力」「人間力」として社会に認識されていることを示した。

第2章では、就職活動を行う際に学生が求められるのが、モダンの能力なのかポストモダンの能力なのかについて検討した。最初に、日本標準職業分類を基に、それぞれの職業がモダンの能力とポストモダンの能力のどちらの能力を求めているものなのかを検討した。職務内容的には、モダンの職業に分類できるものも多くみられたものの、社会の「ハイパー・メリトクラシー化」（本田由紀）の進行により、モダンの能力を求める職業も今後社会の変化に応じて、ポストモダンの能力を求めるようになる可能性も大きいと考えられる。次に、企業の採用基準を用いてどのような能力が求められるのか検討し、ポストモダンの能力が採用基準として重要視されるようになっていくことを示した。

第3章では、ポストモダン時代に求められる教育がどのようなものかについて検討した。まず、学校の教育現場において評価される「能力」の基準の「学力」の要素が変化していることを示した。「学力」の要素として「主体性」「自己教育力」などが前面に出るようになり、「生きる力」や「人間力」も重要視されるようになった。教育現場では「知識及び技能」「思考力、判断力、表現力」「主体的に学習に取り組む態度」の3つが「学力の三要素」と呼ばれるようになった。次に、教育現場の現状を踏まえ、どのような教育がポストモダン時代において求められているのか検討した。まず、キャリア教育が進められている教育現場において、学生からは自分の適性や就きたい職業がわからないという悩みが挙げられることから、進路選択を考える以前に「働く」ということについて知る必要があることを指摘した。また、ポストモダン能力が、不器用な性格の生徒にとっては、習得するのが難しいものであるため、ポストモダン能力に代わって「専門性」のスキルを身につけ、部分的・限定的な「器用さ」を身につける環境も必要であることを述べた。

これまでの検討を踏まえると、学生が企業に就職し社会に出るためには、ポストモダンの能力を備えておく必要がある。しかし、3章からも示される通り、ポストモダンの能力を習得できる教育は十分に行われていない。したがって、現在求められているのは、働くことや社会について若者が理解を深め、選択肢を広げることである。そのために教育現場は、若者が情報を得られる環境としての教育現場が必要であると結論付けた（第4章）。

「中の人」からアイドルへ — 声優と二次元の三次元化 —

かつては姿を見せず声を吹き込む裏方、「中の人」であったアニメ・ゲームなどの声優が、近年は、担当するキャラクターの衣装を着てファンの前で歌って踊るライブイベントを開催するようになった。本研究の目的は、もともと二次元作品に属していた声優の「三次元化」とでもいうべき現象の社会的背景を実証的に明らかにすることである。

まず、第1章では、1950年代デビューの「大御所」声優と2000年代以降デビューの声優の仕事内容を比較し、声優が歌手のような音楽活動をするようになってきていることを示した。アニメ文化が成熟した1980年代半ばから1990年代を境に、林原めぐみをはじめとした「声優アーティスト」や「アイドル声優」が誕生するようになり、その傾向は2000年代以降さらに強まったことがわかった。

次に第2章では、1980年代後半から始まった声優の歌手活動がどのようにして増加し、なぜファンに受け入れられるようになったのかについて述べた。声優の出生年代ごとにライブイベントの経験度を比較したところ、1980年代後半生まれの声優から、経験度が飛躍的に上がっていることがわかった。1980年代後半生まれの声優は深夜アニメに多く出演しており、特に二次元のアイドルコンテンツにメインキャラクターとして携わっていることから、声優の歌手化・アイドル化が根付いた要因に、二次元のアイドルコンテンツが関わっていると考えられる。

第3章では、声優のライブ活動の増加に関わっていると考えられる2つの二次元アイドルコンテンツの特徴を、女兒向けのアイドルコンテンツと比較しながら明らかにした。

最後に第4章では、なぜ二次元のアイドルが成功し、現在に至るまで求められるようになったのかを、現実の女性アイドルと比較しながら考察し、次に声優の三次元化という現象に関わる文化の布置について考察した。二次元のアイドルが持つ魅力として、年齢や体調による外見の衰えがないこと、スキャンダルやゴシップがなく、アイドルは無垢であるというファンの「幻想」を壊さないことが挙げられた。また、アイドル化した声優の熱愛に対するファンの反応が全体として寛容であることから、二次元アイドルのキャラクターを演じる声優自身の恋愛が、キャラクターに与える影響も少ないと考えられた。これまで論じてきた文化の布置を踏まえ、声優の「三次元化」が起こった背景として、(i) アニメをはじめとした二次元コンテンツのファン層の拡大、(ii) 二次元アイドルコンテンツのヒットに伴う、声優へ興味をもつようになった作品ファンの、声優自身に対する好感度の上昇、(iii) 声優ライブを前提としたコンテンツの増加による、声優に求められる容姿の水準の上昇があると結論付けた。

SNS の若者の人間関係への影響

—コロナ禍における大学生調査の分析—

本研究の目的は大学生の SNS の利用と人間関係形成を調査し、コロナ禍において若者が従来よりも親密な友人関係を求めていることを示すことである。

まず、第 1 章では、これまでに日本で主張されてきた人間関係希薄化論について、指摘されるようになった背景から現在までの歴史を明らかにした。1970 年代頃から親しくしたいが嫌われたくないと距離を置く傾向があり、1990 年代には現在でも聞かれる表面的で円滑な人間関係を望む人間関係希薄化論が主張されるようになった。

次に第 2 章では、インターネットの発達やコロナ禍によって若者の人間関係形成の仕方に変化が生じていることを示した。ポケベルから携帯電話、SNS へとメディアの発達に伴って人間関係を形成する道具も移り変わり、選択的なコミュニケーションだけではなく手軽で即時的に同じ時間・空間を共有できるコミュニケーションを若者は求めている。またコロナ禍では SNS 利用が従来より増加したことに加え、Web 会議アプリ等新たなコミュニケーションシステムも急速に拡大し、つながりを求める傾向が一層強まっている。このようなコミュニケーションツールの発達やコロナ禍という状況が若者の人間関係とどう影響を及ぼしているのに対し、以下の 2 つの仮説を立て調査を行った。(α) コロナ禍において若者は従来よりも友人と親密になろうとする傾向がある (β) コロナ禍において SNS の利用時間が長いほど友人関係が親密な傾向がある

調査の結果をふまえ、第 3 章においては調査結果をもとに分析を行った。まず各尺度について因子分析を行ったところ、各尺度共に先行研究と同じ因子数が抽出され高い信頼性も示された。次に SNS の利用時間と友人の数についてクロス表を作成し χ^2 検定を行ったが、利用時間 (3 時間より高い群、低い群) の間で有意な差は見られなかった。さらに利用時間と各尺度の因子得点との相関係数を出したところ、利用時間と友人関係尺度の傷つけられ回避因子において弱い正の相関が見られた。

最後に第 4 章では、第 2 章で立てた仮説の検討を行った。データからは、 $\alpha \cdot \beta$ は検証されなかった。質問紙調査からは従来若者の人間関係を測る尺度と同様の結果を示しており、一見若者の人間関係が希薄化しているように見えるが、メディアの進化やライフスタイルの変化によって若者の人間関係に対する考え自体が従来と比較するとドライで希薄化しているように見られるのではないかと考えられる。また本調査では傷つけられ回避因子と利用時間について有意な差が得られたが、SNS 利用についての先行研究においても類似した傾向が見られる。この点から若者の人間関係についての捉え方の変化について論じた。コロナ禍における若者の人間関係についての研究は数が少なく、本研究は SNS の利用の観点からコロナ禍という従来とは異なる状況においても現在の若者の人間関係はあまり変化が見られないという新たな知見を得ることができたといえる。

スポーツとしての e スポーツ

本研究の目的は、スポーツの定義と権威づけの関係を明らかにすることである。そのために、スポーツであるかどうか議論の対象となっており、スポーツの定義を改変する可能性を有している e スポーツを例に取り、その詳細を検討して、どういった要素が、どのような力学のもとでスポーツと認められ、社会にスポーツとして権威づけされるのかを検討した。

まず、第一章では e スポーツの概要をまとめた。e スポーツはおおよそ 1990 年代に誕生した比較的新しい競技であり、定義がはっきりとしていない部分があるが、コンピューターなどの電子機器を用いた対戦型ゲームをさすことが多い。1980 年代にビデオゲームが誕生すると、ゲーム機を持ち寄って行うパーティーである LAN パーティーや高額な賞金の大会が開催されていき、その流れでプロゲーマーと呼ばれる人々が誕生していった。e スポーツはこういった時代の流れの中で知名度を上げていった。

第二章では、e スポーツの現状を調査した。現段階で e スポーツは大きく分けて 7 つの種目に分類される。その種目ごとにゲーム性が大きく異なることも e スポーツの特徴である。現在 e スポーツの競技人口は 1 億人にのぼると推定されており、その競技人口は増加傾向にあることが判明した。

第三章では、プロ e スポーツプレーヤーについてなど、職業としての e スポーツについて調査した。親世代には馴染みが浅い e スポーツであるが、すでに小中学生のなりたい職業ランキングの上位にプロゲーマーがランクインするほどの人気を博している。e スポーツの経済効果は計り知れず、2025 年には市場規模が 180 億円になると予想されている。

第四章では、e スポーツはスポーツであるか否かを様々な視点から検討した。一つめの視点として、スポーツ基本法の定義するスポーツは①人格形成など心理面に好影響を与えるもの②体力増進に寄与するもの③地域活性化をもたらすもの、と定義づけられていることが明らかになった。これは、e スポーツにも当てはまる部分が多く見受けられた。二つめの視点として、IOC は、e スポーツを現段階ではオリンピック種目としてはいないものの、「Olympic Virtual Series」を開催していることから、e スポーツをオリンピック競技に追加することに前向きな姿勢であることが分かった。この姿勢の背景には、「オリンピック・アジェンダ 2020+5」で期待されている経済的効果・若者方の関心度の高さが理由であると考えられる。三つめの視点として、スポーツの捉え方が広がっているという可能性を示唆した。マインドスポーツという分野ではスポーツを肉体的な動きだけでなく、広く運によらない競争としており、スポーツの解釈の仕方も多様になっている可能性がある。

スティグマと暴力

— 精神疾患との関連について —

本研究の目的は、差別や偏見を生じさせる要因となるスティグマと精神疾患との関連に注目し、差別と暴力の類似点に触れながらスティグマの持つリスクについて考察することである。

まず、第1章では、ゴッフマンによるスティグマの定義を踏まえながら、スティグマの歴史を通観し、実際にスティグマを付与された人の事例を検討した。スティグマは人々が期待した属性を当人が持っているかどうかが大きく影響するものであり、絶対的な特徴について示すものではない。しかし、スティグマは対人関係や他者からの評価に負の効果をもたらす。ハンセン病患者や、精神障害者に対する差別は長い歴史を持ち、スティグマを付与され続けてきた。

次に第2章では、差別と暴力の類似性から、暴力の形態、影響、原因について検討した。暴力の形態には身体的暴力、精神的暴力、社会的暴力、経済的暴力、性的暴力がある。暴力の身体への影響としては直接的な損傷のほかに、倦怠感や吐き気といった身体症状がある。精神への影響としては感情がなくなる、無力感、自分が悪いと思ってしまうなどがある。暴力の原因としては生物学的な側面や知的障害、気質や性格的な要因、生活する環境などが考えられる。

第3章においては精神疾患の定義と分類、種類について述べた。精神疾患は、医学的な側面を重視した定義や、統計を基とした定義など多くの見方があり、それによって様々な定義がある。精神疾患は、外因性、心因性、内因性の3つに分類される。精神疾患の種類としては、依存症、うつ病、強迫性障害、摂食障害、双極性障害(躁うつ病)、てんかん、統合失調症、認知症、パーソナリティ障害、発達障害、パニック障害・不安障害、PTSDなどが挙げられる。

最後に第4章では、差別の持つ暴力性から暴力と精神疾患との関連について考察した。外因性の精神疾患は身体的暴力によって引き起こされ、心因性の精神疾患は第2章で記述した全ての形態の暴力によって引き起こされる可能性があることが分かった。つまり、スティグマによって差別という暴力が生じ、暴力から精神疾患が引き起こされることから、スティグマと精神疾患には関連があると考えられ、下図のようにまとめた。

図 各暴力と関係する精神疾患の分類

