

## バーチャル空間における人のつながり

社会学部教授 富田英典

12月5日(水) 15:00～16:15(16:30)

## 内容

- ①青春物語からポスト青春物語へ
- ②インティメイト・ストレンジャー
- ③複合現実社会:VRからモバイルARへ

- (概要) インターネット、ケータイ、スマートフォンの普及には目を見張るものがある。それらは、現代社会では必需品になりつつある。ただ、その過程で、対面的な空間にバーチャルなデジタル情報が溢れ出した。このような状況は、現代社会における人間関係の変容を促進させている。ここでは、その変化を匿名性と親密性の観点から解説する。さらに、具体的な事例を紹介しながら今日のメディア社会の行方を考えたい。

## ①青春物語からポスト青春物語へ

# 青い山脈

学園青春映画の原典  
民主主義の時代へ

(石坂 洋次郎;(25 January, 1900 - 7 October1986) (青い山脈)

1949.07.19 青い山脈 東宝=藤本プロ 今井正

1949.07.26 続青い山脈 東宝=藤本プロ 今井正

1957.10.27 青い山脈 新子の巻 東宝 松林宗恵

1957.11.19 続青い山脈 雪子の巻 東宝 松林宗恵

1963.01.03 青い山脈 日活 西河克己(吉永小百合)

1975.08.09 青い山脈 東宝映画 河崎義祐

1988.10.15 青い山脈 '88 キネマ東京=ビデオ東京 斎藤耕一

<http://www.youtube.com/watch?v=eRA9hIS9ym4>

## 青春ドラマシリーズ

<http://www.youtube.com/watch?v=qY0-EdB3z5U>

### 1970年代末から1990年代後半の 人気テレビアニメのヒーロー

アムロ・レイ  
『機動戦士ガンダム』

カカロット『ドラゴンボール』

碓シンジ  
『新世紀エヴァンゲリオン』

アイデンティティへの固執



覚醒の予感

[http://product.bandaivisual.co.jp/web\\_service/shop\\_product\\_info.asp?item\\_no=BER-0193](http://product.bandaivisual.co.jp/web_service/shop_product_info.asp?item_no=BER-0193)

## 大人になることの意味

### 青年期 Adolescence

青春物語（青春TVドラマ）

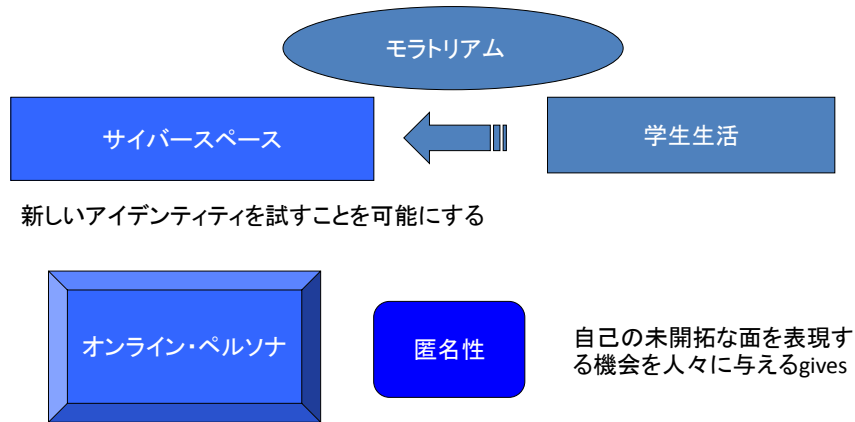
「自分探し」というモラトリアム

ポスト青春物語（テレビアニメ）

「本当の私」「いつか覚醒する私」という物語

## ② インティメイト・ストレンジャー

# オンライン・ペルソナ



Turkle, Sherry, 1995, *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*, Publisher: Simon & Schuster Published (= 1998, 日暮雅道訳『接続された心: インターネット時代のアイデンティティ』早川書房)  
-----, 1999, "Cyberspace and Identity, Symposium", *Contemporary Sociology: Journal of Reviews*, Nov. Vol. 28, Number 6

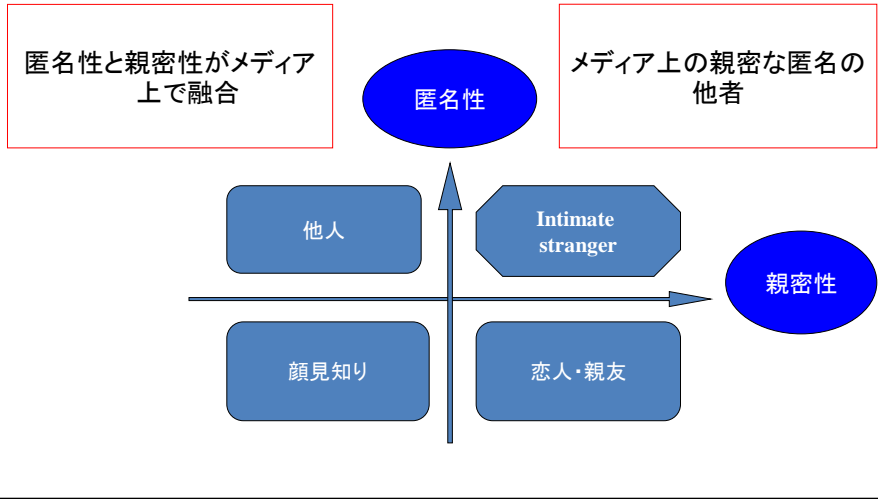
『ユー・ガット・メール You've Got Mail』  
(1998年 Warner Brothers)

『With Love: 近づくほどに君が遠くなる』  
(1998年 フジテレビ系)

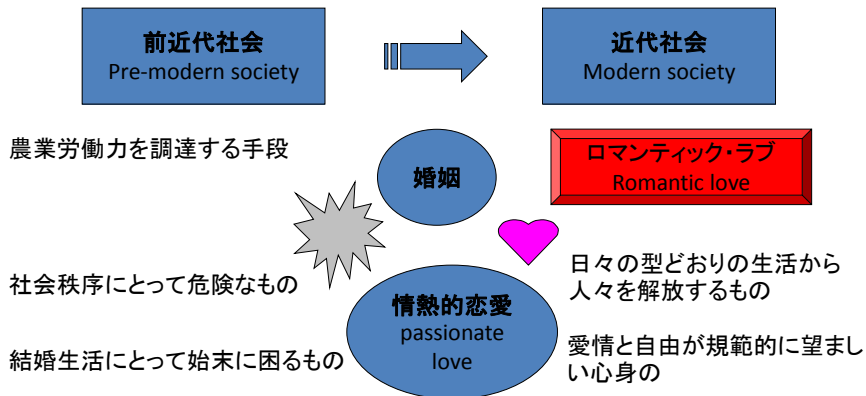
電子メールが取り結ぶ新しい恋愛の姿

どこの誰かということよりも、もっと大切なことがある

## インティメイト・ストレンジャー Intimate Strangers

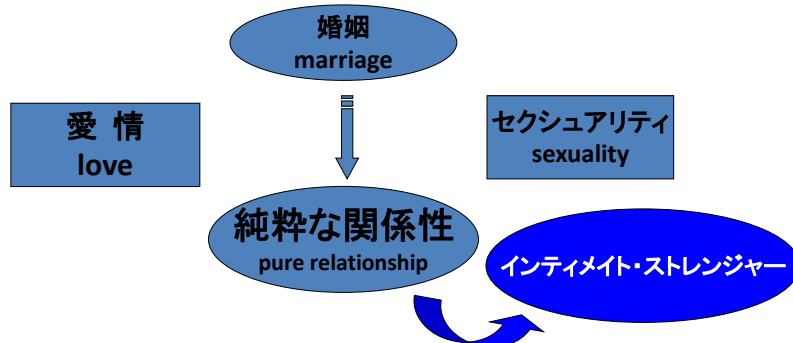


## 親密性の変容 transformation of intimacy



Giddens, Anthony, 1992, *The Transformation of Intimacy: Sexuality, Love and Eroticism in Modern Societies*, Diane Pub Co. (=1995, 松尾精文訳・松川昭子訳『親密性の変容—近代社会におけるセクシュアリティ、愛情、エロティシズム』而立書房)

## 純粋な関係性 the pure relationship



「社会関係を結ぶというそれだけの目的のために、つまり、互いに相手との結びつきをたもつことから得られるもののために社会関係を結び、さらに互いに相手との結びつきを続けたいと思う十分な満足感をお互いの関係が生みだしていると思えず限りにおいて関係を続けていく、そうした状態をさしている。」

## 恋愛類型

- リアルな男女の恋愛
- ネット恋愛（チャット、ネットワークゲーム）
- 『DOOM』（1994年）、『ディアブロ』（1996年）、『ウルティマオンライン』（1997年）、『ファイナルファンタジーXI』（2002年）
- 花沢健吾『ルサンチマン』（2004年、小学館）、深沢美潮『TETORA』（2004年、角川書店電撃文庫）

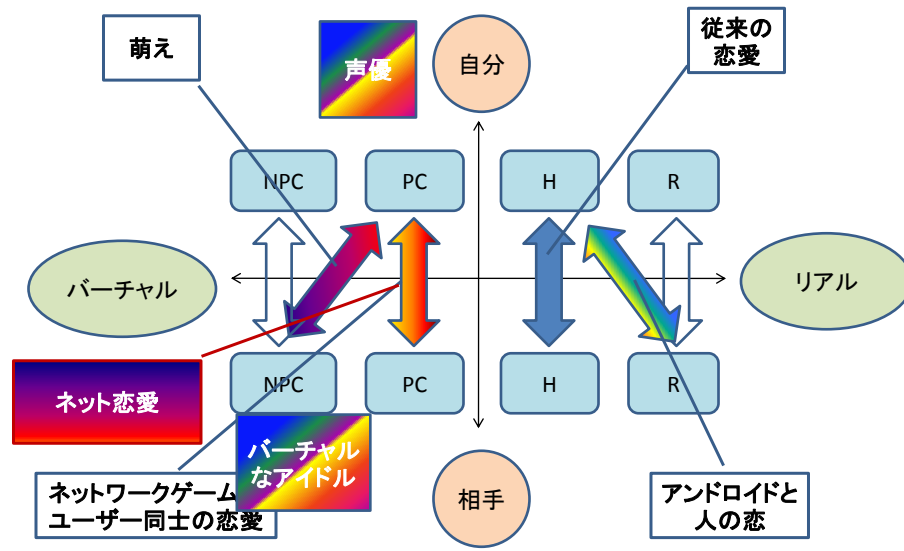
# 恋愛類型

## ・ サイボーグと人の恋愛

- ・ 『ブレードランナー』(1982年Warner Brothers)、『アップルシード』(士郎正宗、1985年、青心社)

## ・ ゲームのキャラクターへの「萌える」関係

H : 人(human being)    R : ロボット・電子ペット・アンドロイドなど(robot)  
 PC : プレイヤーが操作するキャラクター (player character)  
 NPC : コンピュータが操作するキャラクター (non player character)





## 『フレンドスター』が大ブレイク

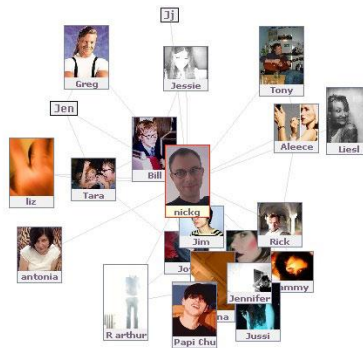
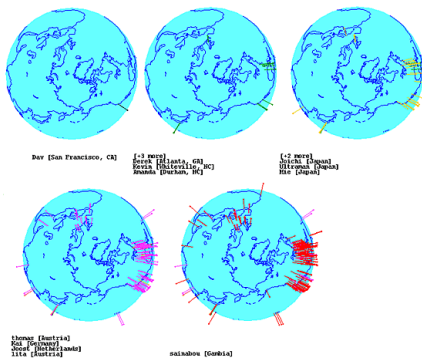
- **Friendster is an online community that connects people through networks of friends for dating or making new friends.**
- Meet new people to date, through your friends and their friends
- <http://www.friendster.com/index.jsp>

## 友達の友達

- <http://www.friendster.com/info/tour.jsp?step=3>

## プロフィール検索・メッセージの交換

## 世界中に広がる知り合いのネットワーク



• <http://www.wired.com/news/images/0,2334,59650-8086,00.html>

■ <http://www.wired.com/news/images/0,2334,59650-8088,00.html>

## Facebook

- 2004年設立(日本語版リリース2008年)
- 世界最大のユーザー数(2012年1月現在で8億人)
- 何ができるのか

→人との交流

Ex.)思ったことを共有する

撮った写真を共有して、友達に見せることができる

イベントの連絡を通知できる

個人間でメッセージを送ることができる

## Facebookの影響力

ユーザー数8億人→影響力が大きい

### • 政治

Ex.)米オバマ大統領がFacebookを利用して呼びかけを行ったり、政治資金集めをしたり、Facebook本社で演説をする。

### • 企業

Ex.)宣伝活動やビジネスに活用。日本では、無印良品やローソンなど有名企業が独自のページを持ち、顧客に対してメッセージを送る。

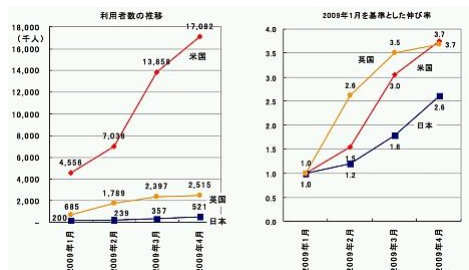
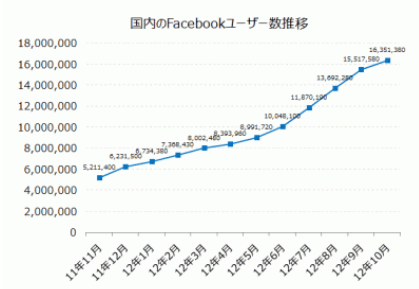
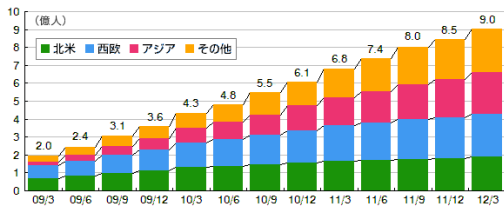
## Twitter

- ユーザー数: 世界5億1700万人/日本約3000万人(2012年7月1日時点)
- 利用者: 政治家、有名人、芸能人、タレント、モデル、ミュージシャンなどなどあらゆるジャンルの、国境を越えた老若男女が幅広く活用している。
- 140文字以内の短い投稿(ツイート)を入力して、みんなで共有するサービス

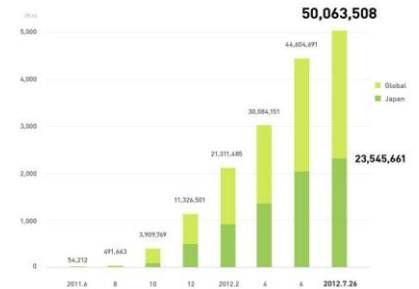
## LINEとは

- 無料通話&メールアプリ
- ユーザー数: 世界6500万人/日本3000万人(2012年9月時点)
- 何ができるか
  - 友達との音声通話
  - 友達とのメッセージのやり取り

【図1】フェイスブックユーザー数の推移



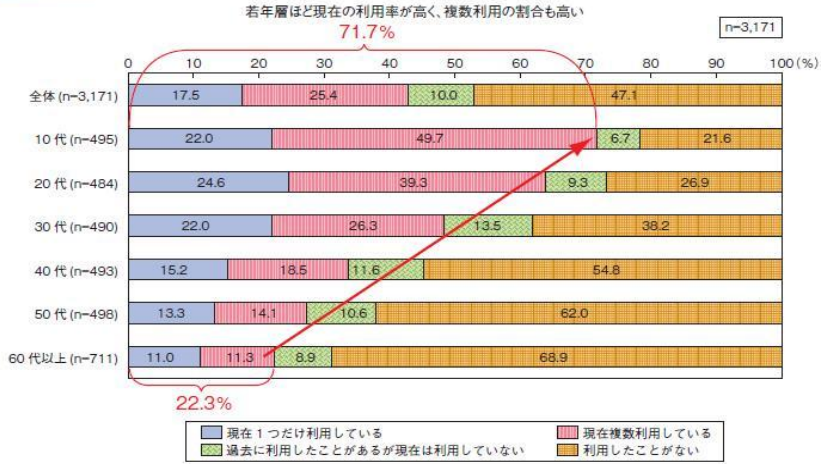
Twitterユーザー数推移



LINEユーザー数推移

ソーシャルメディアと出会い(系)

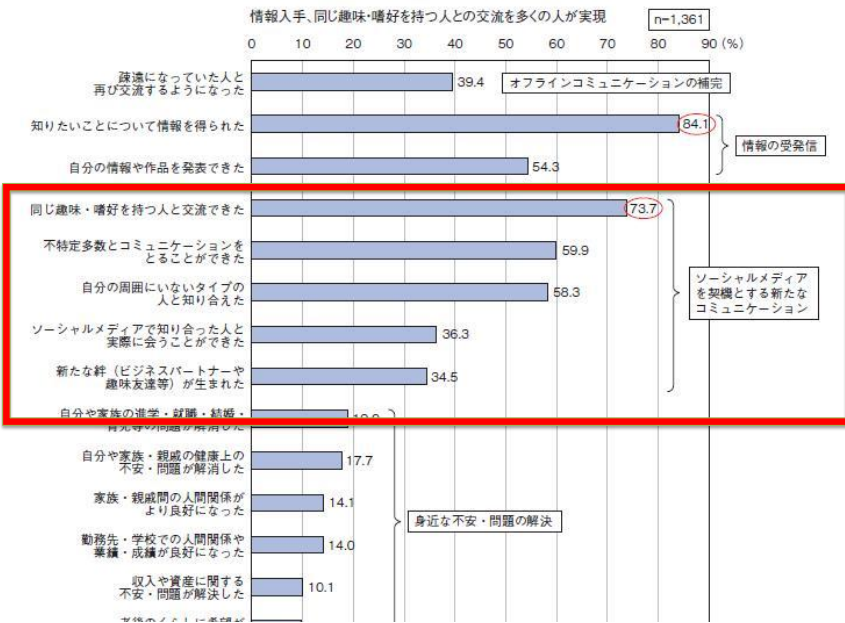
図表 3-2-3-2 ソーシャルメディアの現在の利用数、利用経験（年代別）



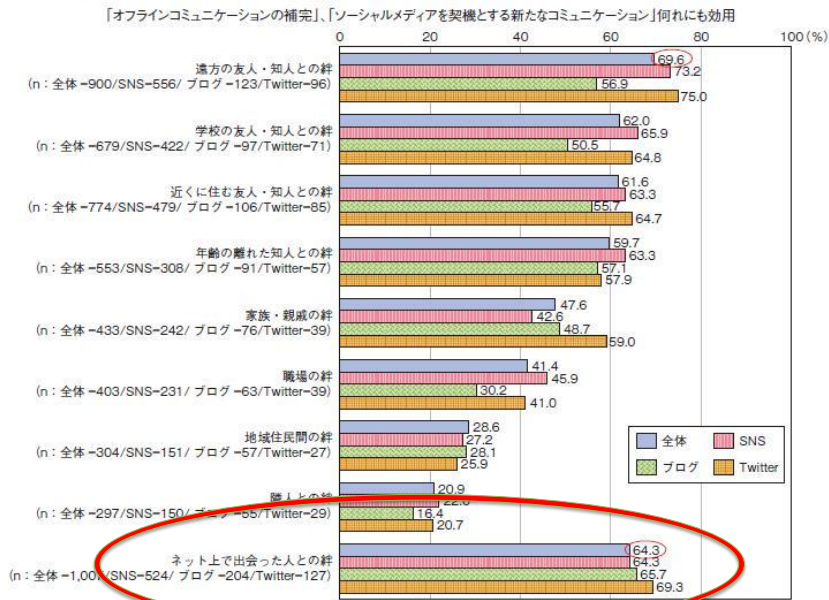
(出典) 総務省「次世代 ICT 社会の実現がもたらす可能性に関する調査」(平成 23 年)

日本の7割近くの若者が利用をしている。40代でも半数が利用をしている。

図表 3-2-3-10 ソーシャルメディアを利用して実現したこと

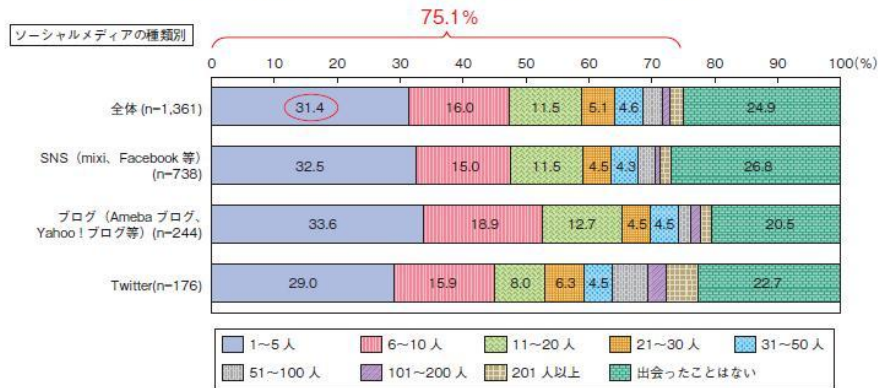


図表 3-2-3-15 ソーシャルメディア利用による絆の深まり



図表 3-2-3-16 ソーシャルメディアで初めて知り合った人数 (ソーシャルメディア別)

利用者の約4分の3がソーシャルメディアで知り合いを作り、その人数は「1~5人」が最大

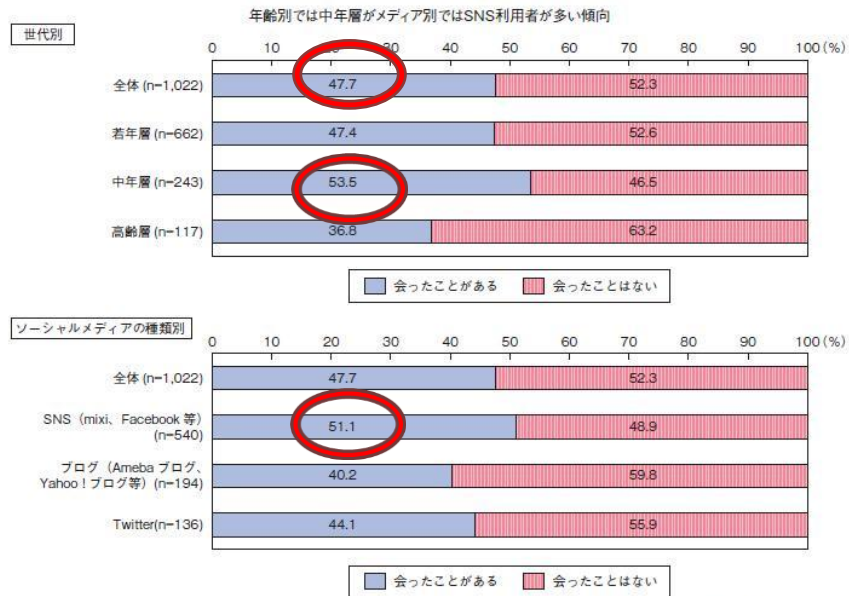


ソーシャルメディアの**利用者の約3/4**が対面なしの知り合いを作り、その人数は**1~5人**が多い。



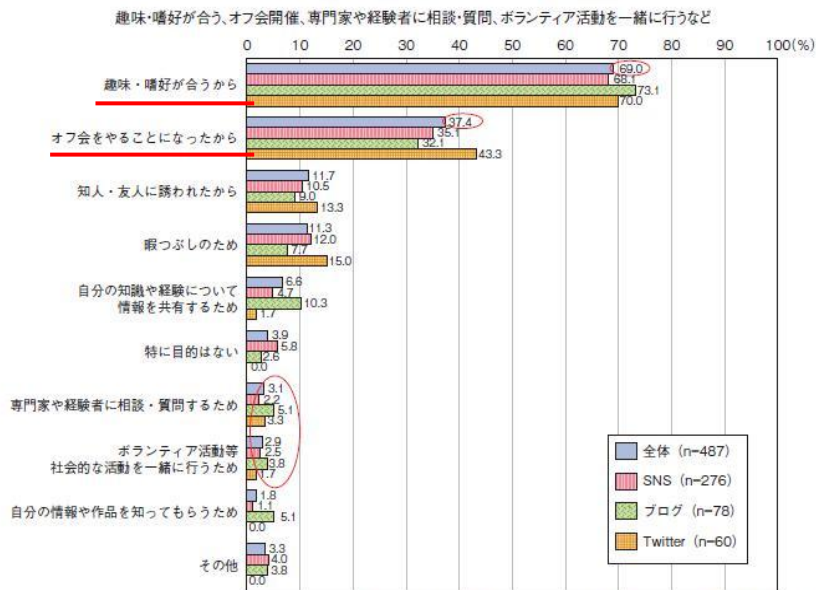
**高確率?!**  
**気軽?!**

図表 3-2-3-17 ソーシャルメディアで初めて知り合った人と実際に会った人の割合（世代別、ソーシャルメディア種類別）



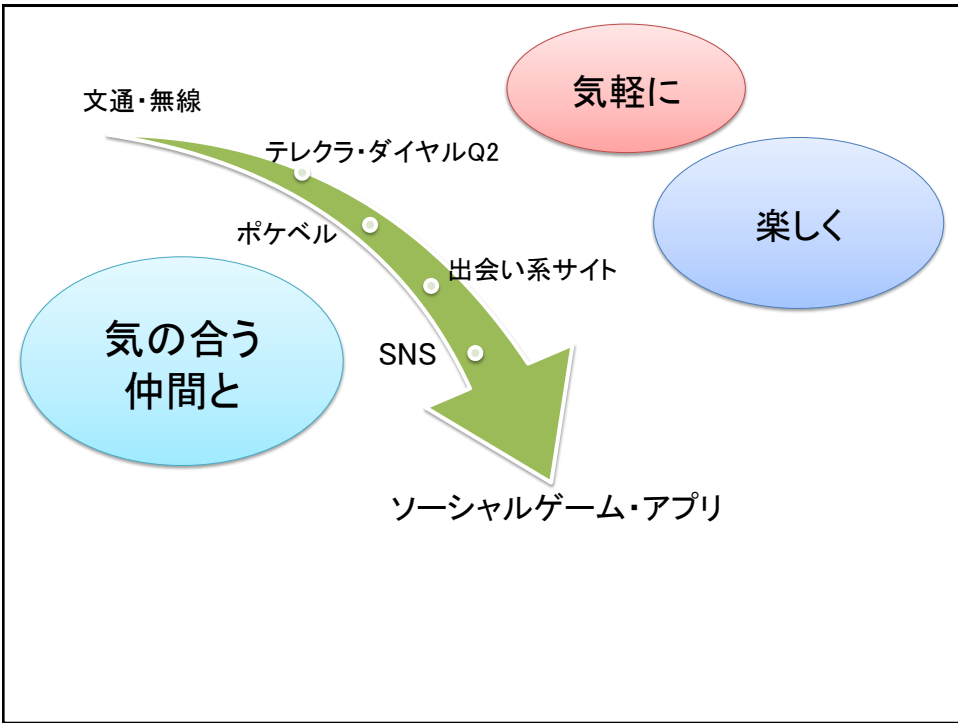
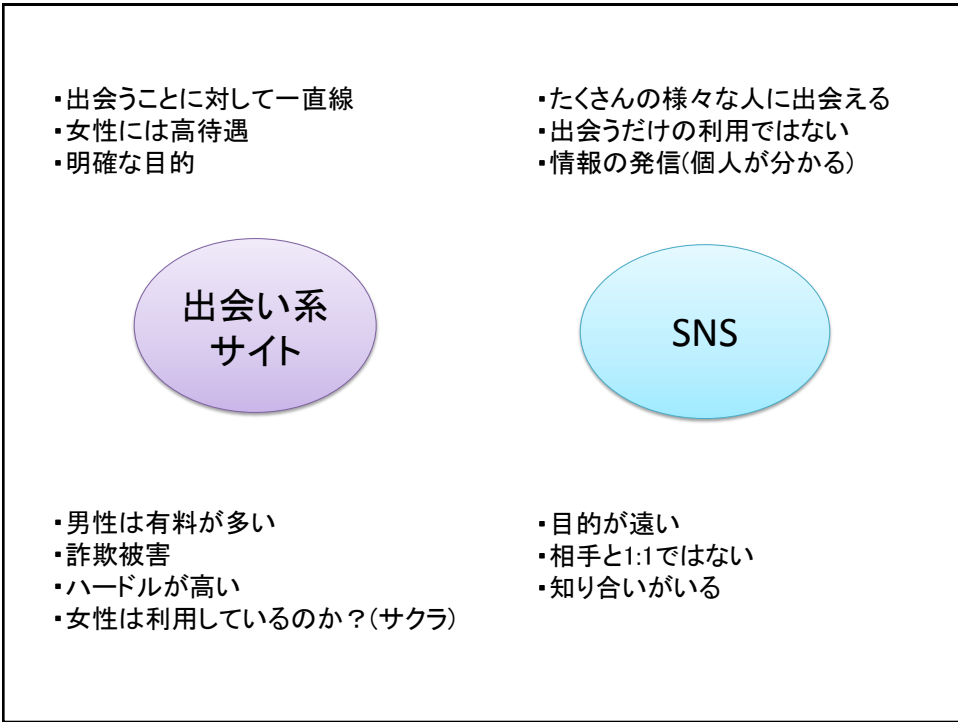
(出典) 総務省「次世代 ICT 社会の実現がもたらす可能性に関する調査」(平成 23 年)

図表 3-2-3-18 ソーシャルメディアで初めて知り合った人と実際に会うことになった理由



(出典) 総務省「次世代 ICT 社会の実現がもたらす可能性に関する調査」(平成 23 年)





# アプリのアプリ



ラインなう

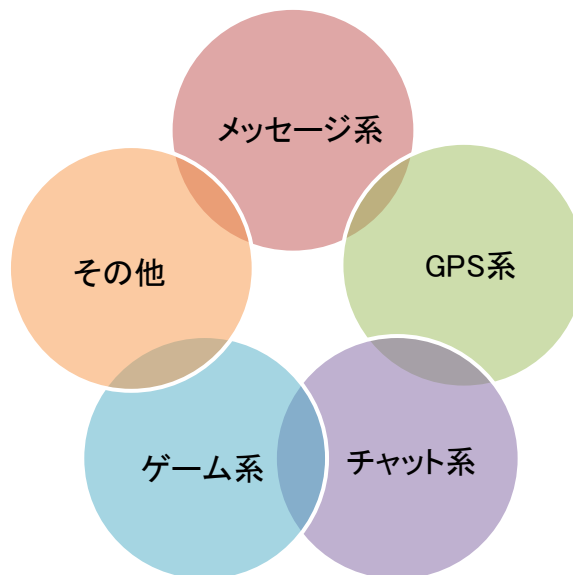


トモコレ



ヒマヒマ  
かまちよ

需要があるからこそこのようなアプリが出ているのだろう。  
そして、人々の出会いに対する本気を感じる…。

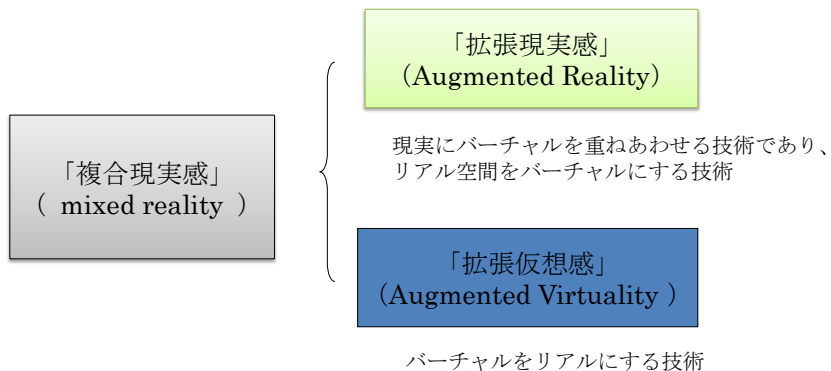


# ③複合現実社会

—VRからモバイルARへ—

## 拡張現実感 (Augmented Reality)

ポール・ミルグラム (Milgram, Paul 1994)



Paul Milgram, Fumio Kishino, A TAXONOMY OF MIXED REALITY VISUAL DISPLAYS, *IEICE Transactions on Information Systems*, Vol E77-D, No.12 December 1994  
[http://vered.rose.utoronto.ca/people/paul\\_dir/IEICE94/ieice.html](http://vered.rose.utoronto.ca/people/paul_dir/IEICE94/ieice.html)

## バーチャルの定義

- 日本バーチャルリアリティ学会 (The Virtual Reality Society of Japan)  
<http://www.vrsj.org/main.html>
- Virtual ⇒ 仮想・虚構・擬似 <誤訳>
- Existing or resulting in essence or effect though not in actual fact, form, or name. (The American Heritage Dictionary)  
「みかけや形は原物そのものではないが、本質的あるいは効果としては現実であり原物であること」

## バーチャルの意味

- それぞれのものには、本質的な部分があってそれを備えているものがバーチャルなものである。
- 人が何をバーチャルと思うかも重要な要素である。つまり人が何をその物の本質と思うかによって、バーチャルの示すものも変わるのであると考えられる。

日本バーチャルリアリティ学会 (The Virtual Reality Society of Japan)

## ARアプリの一例

### SekaiCamera (TonchiDot)

- iPhoneのカメラでみている映像の位置にタグ付けされた情報を重ねて表示させる
- 2008年9月「TechCrunch50」シリコンバレーのベンチャーキャピタリストが集うイベントでデモを披露

[http://tonchidot.com/index\\_info.html](http://tonchidot.com/index_info.html)

# ARカーナビ

Pioneer

▶ バイオニア総合商品情報

**carrozzeria**  
TRIP to the EDGE

- カーナビ
- スマートフォンのリンク
- カーオーディオ
- スピーカー
- 音質向上アイテム
- システムアップ
- お客様サポート
- ブランド&イベント

- サイバーナビ
- 廉ナビ & 廉ナビLite
- エアナビ
- バージョンアップ
- 一覧から選択
- 生産終了商品

カロツツェリアトップ > カーナビ/サイバーナビ AVIC-VH09CS

**CYBER NAVI**

- AVIC-VH09CS [2D A/V/N]
- AVIC-ZH09CS [2D A/V/N]
- AVIC-VH09 [1D+1D A/V/N]
- AVIC-ZH09 [2D A/V/N]

- 商品比較
- カタログダウンロード
- FAQ
- お客様登録
- お知らせ
- お問い合わせ
- バイオニア プラザ観覧

膨大なドライブ情報を共有  
スマートループ



カーナビには二種類ある。  
サイバーナビか、  
それ以外か。



AV-一体型ナビ  
**AVIC-VH09CS** NEW  
オープン価格\*

REAL 4x4	DVDビデオ	DVD-R/RW	CD	CD-R/RW
FM/AM	NAVY	Bluetooth	USB	SD
AUX				

地デジ見るなら  
**カロツツェリア**  
2011年7月地デジ化完了 ©日本放送協会2009

マップチャージ  
(最新データバージョンアップ)  
3年分付

2011年5月発売

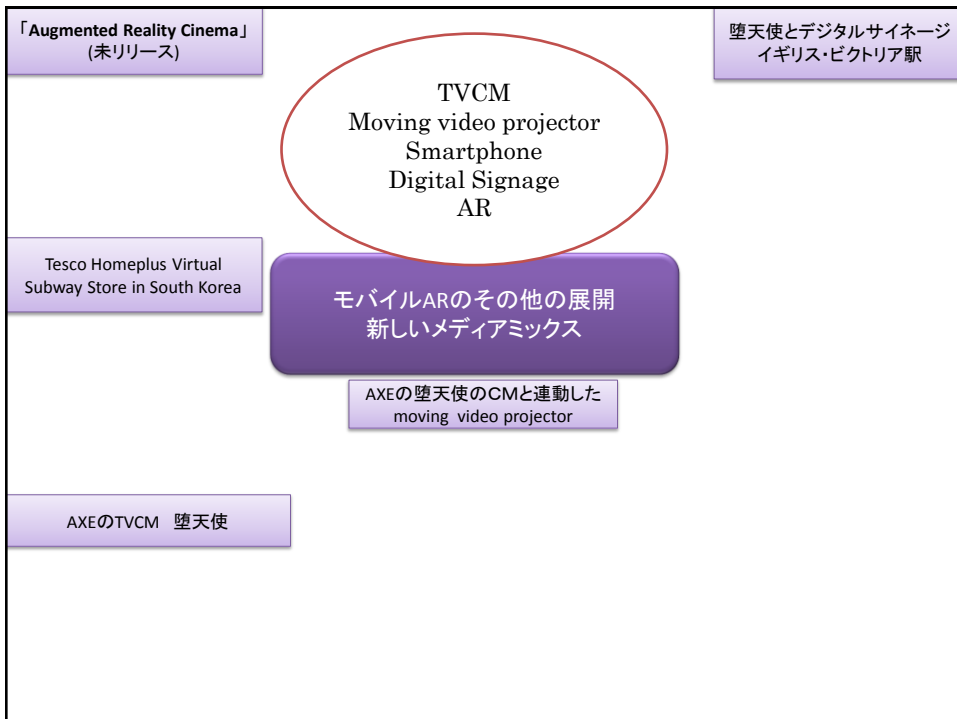
**TOYOTA** moving forward  
Cars & Minivan Trucks Crossovers & SUVs Hybrids Build Your Toyota Find a Dealer Go

**COROLLA 11** \$15,900 28/35 starting [1] est. mpg [2] [3]  
Models & Prices Photos & Colors Features & Specs Options & Accessories Compare Vehicles Demos & Videos BUILD YOUR COROLLA COROLLA SHOPPING TOOLS

Hatsune Miku - Corolla driven by the sound of success

The new 2011 Toyota Corolla and Hatsune Miku have two very important things in common - big dreams in a compact package.

## 「モバイルAR」の最近の事例



# リアルタイム・コミュニケーション

- ニンテンドウDS用ゲーム
  - 『ラブプラス』
  - 2009年
- 「ラブプラスとコンビニがあれば生きていける」
- あなたと彼女の秘密の時間
  - 彼女のいる恋愛生活
  - 朝でも夜でもリアルタイムに彼女と過ごす
  - 現実の時間や季節とリンクして会うたびにシチュエーションが変化

# AR と『ラブプラス』の関係

