

日本・中国・韓国における「インターネットカフェ」利用状況の比較とその課題
— 東アジア諸国の IT メディア環境の展開と親密圏・公共圏の変容を考えるために —

平田 知久

(京都大学大学院文学研究科グローバル COE 研究員)

朝田 佳尚

(日本学術振興会 特別研究員)

金 仙花

(京都大学大学院人間・環境学研究科 博士後期課程)

穆 亜萍

(京都大学大学院文学研究科 修士課程)

2010 年 2 月



京都大学グローバル COE

「親密圏と公共圏の再編成をめざすアジア拠点」

Global COE for Reconstruction of the Intimate and Public Spheres in 21st Century Asia

〒606-8501 京都市左京区吉田本町 京都大学大学院文学研究科

Email: intimacy@socio.kyoto-u.ac.jp URL: <http://www.gcoe-intimacy.jp/>

日本・中国・韓国における「インターネットカフェ」利用状況の比較とその課題
——東アジア諸国の IT メディア環境の展開と親密圏・公共圏の変容を考えるために——

平田知久（京都大学 グローバル COE 研究員）

朝田佳尚（京都大学大学院文学研究科博士後期課程）

金仙花（京都大学大学院人間・環境学研究科博士後期課程）

穆亜萍（京都大学大学院文学研究科修士課程）

01. 研究目的・研究意義

本研究の基本的な目的は、IT メディアを通して親密圏・公共圏概念を再考することにある。特に今回は東アジア（日本・中国・韓国）の親密圏・公共圏概念に焦点をあわせて研究を行うために「インターネットカフェ（以下 IC と略記）」という装置を取り上げた。

その理由として、まずこの装置がグローバルな展開を見せているということが挙げられる。IT メディアが世界規模で広がっているということが、まことしやかに語られるようになった現代でも、パーソナルコンピューター（以降、PC と略記）やインターネットの家庭普及率は、地域ごとに圧倒的な差がある。例えば、無線通信と電気通信に関する国連専門機関である国際電気通信連合（International Telecommunication Union, ITU）の統計資料（ITU 2009）によれば、世界各国の PC の家庭普及率については、すでに 100%を超える国々がヨーロッパで散見される一方、いまだ詳細なデータすら挙げるできない国もあるという状況である（ITU 2009:91-4）。そして、主に経済的な理由で PC やインターネットが家庭にあまり普及していない地域で、そのような環境を提供しているのは、IC という装置であり、国際比較の条件としては家庭用 PC よりも適格的であろう。

次に、IC という装置は、グローカリゼーションと公的／私的領域が重なりあう場として捉えることができ、その意味で現代社会の様々な問題の焦点を形成している、ということが挙げられる。例えば、PC とインターネットが廉価に、それゆえ潜在的には大多数の人々に提供されているという点で、IC はグローバリゼーションの拠点とも見なし得る。だが他方、先に述べたように、IC そのものは、諸地域の地域性（ローカリティー）が残存し、その維持や漸次的変化が目指される公的領域に配置される。また、PC やインターネットを用いたコミュニケーション（以下 CMC(Computer Mediated Communication)と略記）の特性上、その利用においては、私的／親密的領域が形成されやすい。

それゆえ、このような様々な傾向性が重なりあう IC という場、あるいは様々な傾向性をその利用者に付与する装置である IC は、グローバリゼーション下で発生している多様な問題（ex. 人々の「移動」とそれを受け入れる公的領域としての「地域」の問題、そのような「地域」とグローバルな志向性をもった「個人」との関係、CMC で形成される私的／親密的関係性と「家族」に代表されるこれまでの親密性との軋轢、携帯電話など他の IT メディアで形成される関係性と IC で形成されるそれとの連関・相反など）を考察することができ

る場であると言える。また、IC は、それを個人的に使用したり、集団的に使用したりするという、様々な利用の側面を持っており、インターネットにおける新たな公共空間と親密な関係の形成が予測されるということを加味すれば、PC やインターネットがどのような社会関係の形成に寄与しているのかを比較社会的に考察する基礎となるものでもある。

それゆえ、本研究の意義は、IC に着目することによって、様々な地域における PC やインターネットの利用を通じた公共圏・親密圏の形成のあり方をフィールド調査によってくみとり、それらの概念の再編成を理論的に考える基礎を作ることであると言える。

02. 研究の方法

上記の研究目的を果たすべく、研究方法としては各国の IC（日本：ネットカフェ、中国：网吧、韓国：PC 房）の店舗形態の観察と利用者に対するインタビュー調査を実施した。その際、質問内容を構造化したり、調査票などを用いたりせず、インフォーマントとの会話の中で必要な情報を聞き出していき、半構造化インタビューの手法を用いた。その理由としては、ユニットの構成員で開催した事前会議において、日本のネットカフェ、中国の网吧、韓国の PC 房では、その店舗形態や利用実態がそもそも異なるということが明白だったということが挙げられる。このような事実を重視し、以降では特に断りを入れない限り、日本の IC についてはネットカフェ、中国のそれは网吧、韓国のそれは PC 房と区別して表記し、IC は一般的な呼称として用いる。

なお、調査場所と調査時期については、まず、中国（北京）では 2008 年 11 月 31 日～12 月 6 日に調査を行い、合計 5 店舗、16 人から話を聞いた。ただし、16 名のうち 5 名については、店舗の経営者や従業員からのものである。次に、韓国（ソウル）では 2008 年 11 月 29～30 日、2009 年 2 月 24 日～28 日に調査を行い、合計 3 店舗、6 人にインタビューを行った。人数のばらつきがあるようにも見えるが、研究協力者やメールでの聞き取りも含めれば 9 名となる。最後に日本（大阪・京都）では 2008 年 11 月 21 日と 2009 年 4 月に入ってから断続的な調査によって、合計 2 店舗、5 人から話を聞いた。

以下では、これらの聞き取り調査をもとに、各国に特徴的だった事例を 1 つずつ紹介する。つまり、各国の IC の利用方法、および利用に際する IC のイメージについて、日本では見られたが、中国や韓国では見られなかった考え方、中国では見られたが、日本や韓国では見られなかった考え方、韓国では見られたが、日本や中国では見られなかった考え方を、各国の親密圏と公共圏の相違を明らかにしつつ、提起していきたいと思う。

03. 日本の事例

日本の事例を紹介するにあたって、まず、「ネットカフェ」がいったいどのようなものであるのかを、写真を用いつつ示しておこう。

右の写真は、かなりきれいなネットカフェである。インタビューは断られたが、初めてネットカフェを利用する女性客でも出入りすることができる雰囲気を特徴としている。このような「きれいさ」を売りにするネットカフェは、少しずつ増えてきているようで、日本のインフォーマントの1人は、自分にあった「落ち着くことができる」ネットカフェを下調べしてから利用すると語っていた。



〈 図1 ネットカフェのブース (全体図) 〉

ちなみに写真の右側に見える3~7Fの表示はすべてこの店の店舗であることを示し、部屋の種類に対応してフロア分けがなされている。



〈 図2 ネットカフェのブース (内部) 〉

左の写真は全国的にもかなりの店舗数を誇るネットカフェのブースの内部で、左がPCモニター、右がテレビという配置になっている。先の写真からも分かるように、一般的に日本のネットカフェはオープンスペースが少なく、PC一台一台がブースで仕切られ、そこにPCモニターとテレビが並べられている。また、下の写真のように漫画・雑誌コーナーや家庭用ゲーム機のソフトコーナー、シャワールームを併設させたり、歯ブラシ、

剃刀といったアメニティグッズを無料で取り揃えたりしていることも、その特徴と言える。

以下で、日本に特徴的な事例として紹介するインフォーマントは、図1の写真の店におり、図2の写真で示した店舗の雰囲気が「あまり好きではない(怖い)」と表現していた人物である。

彼の年齢は23歳、職業は会社員で出身は兵庫県である。「家でできない作業をするために入店した」と言う彼は、実際には「キャバクラ嬢の出勤状



〈 図3 漫画・雑誌コーナー 〉

況を確認するために」訪れた。

現在のネットカフェの利用頻度は「用途に応じて」であるが、大学生時は週 3 日、5~6 時間利用していたと言ひ、その頃は、「ニコニコ動画」やアニメの視聴が主な用途だったようだ。彼の言葉のうちで、特に注目すべきは、ネットカフェのイメージについて、「もうひとつの自分の部屋である」と語っていることである。このような言明の理由については、実家の自室があまり広くなく、すべての単行本を部屋に置くには困るが、読んでおきたい長い連載の漫画が、ネットカフェには揃っているためだという。なお、ネットを通じた友達は数人いるが、実際に会った人はいない。とは言え、そのうちの話が合う 1 人とは、会ってみてもいいと思っているとのことだった。

04. 中国の事例

中国の网吧は、店舗によって様々な概観を持つ。右の写真はかなりきれいな网吧で、ビルの地下にあるが、1 階には銀行が入っており、近くには大学がある。もともと北京大学の近くで開業していたというこの店舗は、2008 年 11 月 24 に移転してきたばかりで、北京でも有数の PC 保有台数を誇る。



〈 図 4 比較的きれいな网吧 〉

下の写真は同店内のスカイプ用のイヤホンマイクが付いた PC で、一般的に网吧は、オープンスペースに簡単な仕切りがされている。「VIP ルーム」と呼ばれる、オープンスペースから隔離されたブースを備える网吧も存在するが、日本のネットカフェのように「個人使用」を目的としてはいない。事実、VIP ルームには少なくとも PC が 2



〈 図 5 网吧の PC 環境 〉

台以上あり、他人とスペースを共有することになる。もちろん、インタビューを申し込むために、VIP ルームに入っても、誰にも怪訝な顔をされることはない。

次ページの写真は、以下で述べる中国のみで見られたインフォーマントがいた网吧への入り口である。北京でも有数のメインストリートから外れた、露店や卸業の店舗が並ぶ路地からさらに地下に降りていったと

ころにあり、インフォーマントが語る
とおり、店舗の内部は暗く、周囲の環
境もあまりきれいだとは言えない。

インタビューを快諾してくれた人物
は、23歳の男性で、北京から車で1時
間程度離れたある都市で家族とともに
住みながら、ガス会社を経営している
と言う。前職は軍人で、少なくとも
2000年から2007年までは軍に所属し
ていたらしい。最初に网吧を訪れたの
は、軍人になった2000年に、友人と
ともにだそう。PCやインターネットを通じた友人の数は多いが、親友となると5~6人
で、実際にあったことはないと言う。



〈 図6 路地に面した网吧 〉

このインフォーマントについて特筆すべきは、現時点での网吧の利用頻度である。彼は、
网吧を毎日20時間程度利用するという。利用目的としては、オンラインゲーム、チャット
といった趣味を満喫しつつ、PCを通じて社長業としての仕事の指示も行っている。网吧に
対するイメージは、「良いところ」だと言い、その理由は、「ゲームの利用に際して地位や
学歴が低い人でも公平である」ということ、さらに「みんながいるところで雰囲気がいい」
という理由も明記しておくに値する。特に後者については、彼だけではなく他の利用者か
らも聞くことができたことである。

05. 韓国の事例

韓国では、右の写真にもあるとおり、
多くの人が集まる場所でPCを利用
する場合、中国の网吧と同じくオーブ
ンスペースに簡単な仕切りが立てられ
ていることが多い。なお、今回の調査
では、ブーススペースを備えた店舗を
発見することはできなかった。



〈 図7 PCを利用する小学生 〉

ただし、韓国では、すでに写真から
も分かるとおり、年齢が極めて低いう
ちからPC房を使用し始める。韓国に
特徴的なインフォーマントとして、以
下で紹介するのも、小学校5年生の男児である。

もちろん、このような事例を比較対象にすることは各国の特徴を際立たせるためのもの
であるが、決して一般性を失わせるものではない。実際、CNNの報じるところによれば、

2006年の段階で韓国にはPC房が約20,000店舗あり(Taylor 2006)、研究協力者の金仙花氏は、韓国のPC房が住宅地付近にも数多く存在し、小学生の遊び場として一般的に認知されていると語っている。

ここで、韓国のPC房の多さを計る1つの指標として日本を例にとれば、厚生労働省が2007年にいわゆる「ネットカフェ難民」と呼ばれる人々の実態調査(厚生労働省(MHLW)2007)を行った際に計上した、日本のネットカフェ(漫画喫茶を含む)の総数が3,246店舗であったという事実を挙げておくことができる。ソウルの人口過密(韓国の総人口の1/4がソウルに住んでいる)という前提条件は置くとしても、日本の6倍強のICが韓国に存在するという事実は注目に値し、我々の調査でも住宅地付近のPC房の存在を確認することができた。

さらに、PC房が小学生の遊び場として一般的に認知されていることの傍証として、30台前半の子どものない夫妻に聞いた次のような質問とその答えを提示することができる。まず、質問は「いつかあなたたちに子どもができたとして、子どもたちに自由にPC房を使わせますか?あるいは、もし子どもたちにPC房を使うことを制限するとしたら、それはなぜですか?」というものである。

この質問に対する夫の答えは、「子どもにはPC房に行くことを許すが、夜遅くまでいるとしたら、時間制限を設けると思う。小学生ならば、夜の8時までには帰ってくるように言う」というものであり、妻の答えは「私も時間制限を設けると思う。私は小さい頃、ゲームセンターのようなところ(an arcade)に行かなかったので、もし子どもが女の子なら、PC房に行くのは本当に心配。子どもが男の子なら、PC房に行くことは許すけれど、多分1日1時間に制限すると思う。毎日PC房に行くのも駄目」というものであった。ここから明らかなのは、性別に応じてその条件は変わるとしても、PC房は「子どもがいるはずのない場所」では決してなく、より積極的に解釈すれば「制限付であれば行くことを認めても良い遊び場所」だということである。



〈 図8 PC房とその利用状況(1) 〉

経験があると答えている。

また、次ページの写真は、若者たちがオンラインゲームに興じている様子を撮影したも

のである。先にも述べたとおり、このように複数人で PC 房を利用する状況は、ごくごく普通の光景であり、韓国では別の「房」、例えば「ノレ（カラオケ）房」や「サウナ（チムジル）房」に友達と一緒に行くということもよくある。あるいは、それら別の房に行く前後で PC 房を利用することも少なくない。

韓国のインフォーマントである、小学校 5



〈 図 9 PC 房とその利用状況(2) 〉

年生の男児も、やはり仲間とともに PC 房でオンラインゲームを楽しんでいる。通っている小学校は、平均的な公立の小学校だが、PC 房の利用時間は週末の 1~2 日、1 回 8 時間以上であると言う。友達の中には、土曜日に始めて、日曜日まで 40 時間くらい続ける人もいるという。利用時間が週末に限られているのは、3 つの塾（学習塾を 2 つ、音楽塾を 1 つ）を掛けもちしているからであり、普段は PC 房に行く時間がないというのが理由である（ただし、PC 房好きな人は、塾と塾の合間に行くとのことである）。

なお、PC 房は 1 時間 1000 ウォン前後で、小学生の彼が PC 房を使う費用の出所は、共働きの親からのこづかいであり、週に 8000 ウォン（夕食費、交通費などを含む）、足りない場合はさらに貰える。家にも PC はあるが、家族が使っていたり、親の手前ゲームはしづららといったことがある。なお韓国では、家庭用ゲーム機を用いた「房」もあり、例えば、左の写真は Wii 房の様子である。



〈 図 10 Wii 房とその利用状況 〉

上で少し言及したとおりだが、インフォーマントの PC 房の使用目的は、友達と 5~6 人共同でオンラインの戦闘ゲーム、ネットで提出する宿題を送信する、などである。よく行く PC 房は学校の近くにあり、宿題との関連で、PC 房へ行き始めるのは、小学校 4 年生時が圧倒的に多い。PC 房の小学生への浸透度を示す例としては、友人のうちのだれかの誕生日に、親から全員分のお金をもらい、「みんな PC 房に行く」ということもあるという。

小学生という年齢に由来するのか、あるいは現実の友人と PC 房に行くということに由来するのかは定かではないが、ネットを通じた友達というのは基本的におらず、オンラインゲームをするときだけの知り合いが大半であるという。ちなみに、韓国におけるオンラインゲームは、大衆にも広く受容されており、ケーブルテレビのチャンネルの 1 つがオンラインゲームに割り当てられ、そこではプロのゲーマー同士の対戦を、実況を交えながら放送されている番組がある。

このように、PC 房は、その下限を辿れば小学生から仲間内で使用されるものであるため、「ワンタ」(=いじめ：友達のメンバーから外すと脅し、金を出させる)が起きることもある。ただし、先にも確認したとおり、学校の近くの PC 房に行くことが多いということから、大体いつもいる人が決まっている場合があり、そういう人は店員と知り合いとなり、様々な注意もされる(ワンタも店員がいるとできない)。小学生の観点であるが、PC 房に対するイメージは、——まさに「房」の定義と一致する——、「みんなが集まる場所」というものであった。

06. 事例編のまとめ——理論的考察に向けて

これまで紹介してきた 3 カ国の利用者、つまり中国の元軍人の経営者、日本のサブカル好きの会社員、韓国の小学生を軸に、IC 利用から見た各国の親密圏・公共圏についてまとめれば以下のような特徴が明らかになる。

①日本のネットカフェは、個人的な使用が主であり、見知らぬ者とは目的にしたがって交流するも、そこから広がりが生じることは極めてまれである。次に、②中国では、個人でも集団でも使用し、ネットを通して見知らぬ者と個人的な内容や社会情勢について話し合いを行う(ただし実際に会うことは少ない)ような場として、网吧がある。最後に、③韓国の PC 房は、集団的な使用が主であり、見知らぬ者とは目的にしたがって交流するも、やはりそこから広がることはない。

それゆえ、指摘されるべきことは、東アジア 3 カ国を取り出す場合でもすぐさま明らかになる、親密圏・公共圏概念の多義性である。例えば、日本では、ネットカフェは様々な人々が入り出すにもかかわらず、極めて私的な PC 利用が行われる場所として構成され、だからこそそのようなプライベート・スペースを守るための、セキュリティが問題となっている。また、中国の事例では网吧が私用にも公用にも用いられ、网吧それ自体も親密性を高めたり、公的な事柄を話し合ったりするためのツールを提供する場として機能している。最後に、韓国の PC 房は、そもそも集団での利用が主眼とされ、特に小学生の利用実態からすれば、昔の日本の「公園」で、子ども同士の親密な関係が形成されているような状況を想定することができるだろう。

とは言え、注意すべきことは、いずれの国でも、ネットを通じた親密な関係が形成されるというよりも、現実の社会関係のあり方がネット空間にも投影され、PC やインターネットというツールを用いてそれが促進・強化されているという点である。例えば、韓国に古くからあった主に年を重ねた女性が好んで行っていたチムジル(サウナ)房は、1990年代にノレ房やその他の房が出現したことによって、それまでの房のあり方を受け継ぎつつも、若者や家族をターゲットにした消費空間としての要素が非常に強くなったと言える。そして、同じようなことは、中国の吧文化や、日本における漫画喫茶および個室空間とネットカフェの連続と断絶に関しても言えることだろう。

それゆえ、東アジア各国における IC は、各国のある時代以降の親密圏・公共圏のあり方

や、その社会的な背景を見る上での重要な視座を提供するものだと考えられ、IT メディアを軸とした社会・文化の共通性と差異の理解という図式からの考察は、一定の妥当性を持つように思われる。ただし、それらがどのような親密圏・公共圏概念としてまとめられるか、あるいは比較社会的な考察としてそれらをまとめるための基軸がどこにあるかという問いは、課題として残っている。

そこで以下の考察では、これまでのPCやインターネットに関する先行研究や歴史叙述の問題点を、グローカリゼーション（Glocalization）の観点を交えながら明らかにし、現時点で望みうる機軸を、「PC・インターネットそのもの」や「IC そのもの」とでも呼ぶべき理念に求めてみたいと思う。先取的に言えば、その機軸は、ICが導入された際の、各国の歴史的背景や文化的背景、そして他のITメディアとICとの連関を考察し、各国の親密圏・公共圏概念がどのようにICという装置に反映されているのかを社会史として描いていくスタイルを要請することになるだろう。

07. PC とインターネットの歴史の描かれ方について

PC とインターネットの歴史を描く際に、歴史家は、——その多くはPCの発案者かもしくは初期の利用者であるが——、PC/インターネット技術の展開とアメリカ文化の相互関係とそれらの深い連関を記述してきた。ここでアメリカ文化が意味するものは、開拓者精神（フロンティア・スピリット）、ヒッピー文化、プラグマティズム、そして新自由主義やサイバー自由主義を含む自由至上主義といったものである。

例えば、そのような歴史家のうちでもっともよく知られた者の1人に、S・レヴィがいる。彼はその主著で、まさにPC/インターネット技術の展開とアメリカ文化の間の連関を我々に教示している（Levy 2001）。彼はハッカー文化というものを、2つの相反する側面を持つものとして描いている。一方は、プログラミング言語に対する専門的知識に根ざされたエリート主義、そして他方は、そのような専門的知識やその結果はすべての人に共有されるべきだという、ある種の倫理的な考え方に根ざされた大衆主義である。また、彼の書物に従えば、ハッカー文化は、従来の体制に対するカウンターカルチャーとなることをめざすものでありながら、同時に資本主義における商業主義に堕する傾向性も併せ持つものでもある。

R・バーブロックとA・キャメロンは、その論文で、PC/インターネット技術の展開を、新自由主義（サイバー自由主義）が色濃く反映されたものとして分析している（Barbrook and Cameron [1995] 2001）。ただしその分析は、アメリカの新自由主義に対する極めて批判的な、——あるいは、非常に強い言い方をすれば——、極めて差別的なものである。その論文に対しては、当時のアメリカの社会環境の分析が欠如しているという欠点のみならず、悪意のある書き方に抵抗するという目的もあって、多くの歴史家たちがその論文を再批判してきた。そして、そのような再批判の中には、無視できないものを含む論文も多くある。例えば、L・ロゼットは、——ヨーロッパに対する逆差別主義を生み出すような書き

方をしているにせよ——、アメリカとヨーロッパにおけるインターネットの伝搬の方法の違いが起こった理由について言及している (Rossetto 1995)。また、理論的な観点からすれば、「イデオロギー」という言葉が現代のメディアに対する分析に適切か否かということも問い得ることになるだろう。

しかし、これらの批判者は、バーブロックとキャメロンの論文のある程度までの正しさを、行為遂行的に認めてしまっている。なぜなら、それらの批判者は PC/インターネット技術の展開とアメリカ文化の間の連関それ自体については、疑問を付さず、「カリフォルニア・イデオロギー」という言葉を精緻化するために、ほかの様々な要因を付け足そうとすらしているからである。

また、PC/インターネット技術の展開とアメリカ文化の間に深い連関があるという前提は、L・レッシングにも受け継がれているようにも思われる。例えば、彼はサイバー自由主義と、我々の普通の生活を我々の疑いが介在する余地のないかたちで制限し、コントロールするものとしての「アーキテクチャ」との関係について議論している (Lessig 1999, 2001)。あるいは同様の受け継ぎを、我々は P・ヒマネンにも確認することができる。“The Hacker Ethic and the Spirit of the Information Age” という本のタイトルは、明らかに M・ウェーバーの著を喚起させるものであるが、ヒマネンはハッカーが働く理由は働くことそれ自体が楽しいからであるが、同時にそのことが意味するのは、ハッカーにとってすべての日が労働日となることであると解説している (Himanen 2001=2001)。

08. PC・インターネットに関する先行研究とその課題

しかし、インターネットと PC のグローバルな展開の結果、我々がそれらを考察するにあたって、次のようなことを考察する必要がある。

第一に、人々がそれぞれの目的を達成するために、様々な方法でインターネットや PC を使用していることは明らかであり、その行為の幾分かはアメリカ文化の影響を受けているが、それぞれの文化的背景に依存している部分、あるいはそれらが混生している場合もあるだろう。このような状況を念頭に置けば、我々がインターネットの利用者の現実を考察するには、その使用時間や性別、年齢についての数量的な調査のみならず、比較社会的な見地から、インターネットや PC の使い方に関するインタビュー調査を行う必要があるだろう。

すでに本稿の冒頭で、PCやインターネットの家庭普及率に関する数量データは、地域ごとの差が激しいことを述べておいた。ここではさらなる例として、先に少しだけふれた、日本の厚生労働省が企画した「ネットカフェ難民¹⁾」についての数量調査およびインタビュー

¹⁾ 一般的に「ネットカフェ難民」とは、不安定な就労状況のために住む場所がなく、ネットカフェに宿泊せざるを得ない人、すなわち「住居喪失不安定就労者」のことを指す。

ところで、ネットカフェ難民という言葉は、日本では広く受け入れられた言葉である (実際、2007 年の流行語大賞にノミネートされ、トップ 10 に選出されている)。だが、そこには「難民」という、普通日本人があまり聞きなれない単語が含まれている。この言葉をめぐっては、ネット

一調査を参照しておく。この調査は住居喪失不安定就労者の総数を測定するためになされたものだが、これに対しては湯浅誠が厳しい批判を投げかけている（湯浅 2007）。彼のもっとも重要な批判は、——彼の論文は冒頭からその話に入るのだが——、この調査においては、ネットカフェ難民の数と住居喪失不安定就労者の数との間に、著しい乖離あるということである。

この乖離の原因は、ネットカフェ難民が、ネットカフェ宿泊を週に 3 回以上行っていると誤解したことにある。つまり、週に 1~2 回ネットカフェに宿泊するネットカフェ利用者は、住所不定非正規雇用者の定義から外れる者として、この数量調査ではその総数から排除されてしまったのである。そして、インタビュー調査の結果、その定義から漏れた少なくない人々が住居喪失不安定就労者であることが明らかになった（湯浅 2007）。このような事実は、IC に留まらず、ひろく PC やインターネットの利用実態を、我々が十分に把握できていないことの現われとして捉えるべきであろう。

第二に、PC やインターネットが世界的に伝播される際、そしてそれらが様々な地域や国に受容される際に、そこに付随するアメリカ文化はどのような変化を蒙って地域文化に根付くことになるのか、という問いがある。レヴィからヒマネンに至るまで、このような問いはこれまで看過されてきたが、現代のメディア技術、特に PC やインターネットが、グローバル化とローカリゼーションを促進する主要な要因の 1 つであるということを考えれば、この問いの解は、各地域や各国におけるローカリゼーションの本質を明らかにするものであるだろう。

この問いの重要性を考えるために、先の IC 調査でもふれた、中国人の事例を再度参照しておこう。彼は我々に、インターネットはあらゆる人に「公平」であると言っていた。そのことは、中国においては「平等」をもたらすものとして PC やインターネットが存在し、共産主義の理念としての「平等」と現実の「不平等」が存在することを示している。もちろん彼の言う「公平」とは、オンラインゲームのスキルを磨けば、誰からも賞賛されるという程度のものであり、現実の格差が変化することはない。だが、そこには、サイバー自由主義にもつながる PC やインターネットに仮託された公開性への期待を読み込むことができる。

とは言え、そのような PC やインターネットに対する称揚は、「みんながいるところで雰囲気がいい」网吧の特殊な環境の称揚と並存するものであり、翻って中国における「個人」の意味や、「個人」と「平等」の関係の再考察が求められているとも言える。すなわち、中国においては、PC やインターネットのスキルがあらゆる諸個人に所持されることが「平等」で良いことだと考えられているのか、PC やインターネット（のスキル）が平等にすべての人に開かれており、それを求めて人々が集まりうる場が形成されるから良いことだと考え

カフェ業者と漫画喫茶業者による、業界最大手の団体の日本複合カフェ協会が、差別用語だと非難したこともあり、大きな問題を引き起こした。とは言え、IC に照準を合わせる我々が考えるべきことは、日本人がかくも自然にこの言葉を受け入れた理由と、当時の日本人にとって、ネットカフェがいかなる場所であったかということであるように思われる。

られているのかという違いは、まさにアメリカ文化の中国における受容のあり方として考察されるべきだろう。

他方、第三に、F・キットラーによって提起された「ソフトウェアなど存在しない」(Kittler 1992) というパースペクティブをどのようにして我々の分析に導入するか、という問題もある。彼は、純粋に技術論的な観点から、ハードウェアがソフトウェア（やプログラミング言語）の作動を制御する限り、ソフトウェアがハードウェアそれ自体に還元されると言う。もちろん、インターネットやPCを普段使用する際、我々はこのようにほとんど気がつかない（せいぜいあるとしても、電源を入れるときや、LAN ケーブルがPCから抜けてしまって、お気に入りのWeb ページや友人からのE-mailを受け取ることができないといったことだろう）。そして、キットラーが強調するのもこの点であり、近年のソフトウェアやプログラミング言語は見かけ上、あたかもハードウェアがそれらを制御していないように動いているということである。

それゆえ、キットラーが我々に与える重要な示唆は、ソフトウェアの使用方法のみではなく、それぞれの社会的インフラとしてのハードウェアの使用方法についても調査を加え、分析をしなければならないということである。そして、それはレッシングが提示するアーキテクチャのような想定を、できるだけ前提とせずになされる必要があるだろう²。実際、これまでに見てきたように、ICという装置は、例えばそのパーティションのあり方や、そこでなされるサービス、あるいは想定されている顧客層などでも、東アジア3ヶ国で際立った相違を見せている。

例えば、オンラインゲームの利用が主であるPC房のPCには、24インチのワイドスクリーンモニターがほとんどといって良いほど完備されており、反応速度が極めて速いマウスが用いられている。さらに、WordやExcelといった日本においては基本的なアプリケーションソフトがインストールされていないPCも数多くある。また、网吧の価格について、ある経営者は、20歳ぐらいの若い顧客が1日に20元网吧に使うのは、彼らの収入のことを考えればとても大変なことだ、と語っている。これらのことを鑑みるに、ハードウェアとしてのPCが社会的インフラとしてどのように提供されているか、あるいはPCは、各国の他のインフラとの関係で、どのような位置に置かれ（うる）のかといったことを考察する視座が必要だと言えるだろう³。

最後に、——これは第二、第三の問題とも関連することだが——、インターネットとPC

² とは言え、我々はレッシングの議論のアメリカにおける有効性が奪われたとは思わない（あるいは日本でもある程度までは有効かもしれない）。ただしもちろん、彼の「アーキテクチャ」という概念が、その他の国や地域でも有効かどうかを確認する必要があり、それを確認するためにはキットラーが示唆するような視座が要請される。

³ あるいは、日本の例を出せば、先の厚生労働省の調査では、ネットカフェに宿泊する32.4%の人が、——終電を逃した人も含めて——、一時的な住居喪失者である。他方、近年では人が住むことのできるネットカフェも登場している。埼玉県蕨市のCyber@cafeは、前金として57,600円/月と3,000円の付加サービス（住所登録料と郵便受取料）を支払えば、ブースを自分の「家」として登録できるサービスを提供している。

によって形成される権力の問題を、いかにして考えるのかという問題がある。現代のメディア技術を考察する者にとって、権力の問題系は基礎的なテーマであることは疑いない。デジタル・ディバイドから生体認証に至るまで、あるいはレッシングが提示するメディアと権力の接続例のように、我々は現代のメディアやそれが動かす様々な装置は、それ自身が権力を持つとすら言い得るだろう⁴。しかしながら、これまでの考察から、まず我々はソフトウェアを使用することによって活性化される権力と、ハードウェアが設置される際に起こる権力を区別する必要がある。つまり、第三の問題で論じたことに従うならば、我々は次のように認識する必要があるということである。我々は、ハードウェアへの注目なしには、ソフトウェアを使用する際に行使される権力を批判することができない。なぜなら、ソフトウェアやプログラミング言語はハードウェアなしには決して作動しないからである。他方で、我々はハードウェアがインフラストラクチャーとして設置される各々の社会環境を調査することなしには、ハードウェアが引き起こす権力を見ることができない。なぜなら、ハードウェアはその他の社会的インフラストラクチャーがないならば、動作することなく終わるからである。それゆえ、第二の問題を念頭におきつつ、アメリカ文化とその他の文化の融合、相互依存、相反として、ソフトウェアとハードウェアの2つの権力を考察するべきであろう。

例えば、韓国のPC房は、とても騒がしい場所である。実際、現地でソウルを案内してくれた研究協力者の友人は、PC房を「とても苦手な場所」であり「その雰囲気嫌いだからできるだけ行きたくない」と語っていた。しかし、もし我々が先に述べた2つの権力を分けなければ、彼女がPC房から排除されているという権力性について考察することは困難だろう。と言うのも、そうでなければ、PC房は騒がしくPCに興じる人々、あるいはそこで皆と騒がしくしたい人々が集まり、そもそもそのように作られた場所として見なさざるを得ないからだ。別言すれば、PC房とその利用者の充足的関係があまりに強いため、その場所に対する批判点を見つけたり、PC房の別様のあり方を見出したりするのが、非常に困難になるのである。東浩紀がドゥルーズやレッシングの議論を受け継ぎながら「環境管理型権力」(東 2002-3) と言い表すのは、このような事態であろう。

09. 理論編のまとめ——ITメディアの調査に向けて

しかし、だとすれば、どのようにして各国や各地域におけるPCやインターネットについて考察することが可能となるだろうか。我々としては、何らかの分析の基点を設ける必要がある、この基点は諸文化やソフトウェア・ハードウェアの複雑な影響関係を分析することができるものでなければならないだろう。

この基点について、我々がここで提示できるのは、「インターネットの物質性」という概念である。それは、P・セルージュが、短いコラムの中で、美学的な観点から提示したもので

⁴ このような類の権力に関する研究を代表するものとしては、G・ドゥルーズの論文を参照することができる (Deleuze 1990)。

あるが、そこで彼は、インターネットや PC の芸術がこれまでなかったことを嘆いている。この「インターネットの芸術」が意味するのは、決して「インターネットを用いた芸術」ではない。未だ出現したことがないものであるため、別のものを例として取り上げるしかないが、セルージュは整然と並んだ工場や、アメリカにある電気発電用の美しいコンクリート製のダムを引き合いに出して、それらが工場やダムの「物質性」を指示していると言う。

もちろん、この「物質性」とは、想像上のものであり、実際の物質の中にあるというよりはむしろ、我々の意識の中にあるものだと言った方が正しい。しかし、この物質性を現実化するための手続きを考えれば、我々が採用すべき起点についての示唆を得ることができる。仮にある者がインターネットや PC の「物質性」を現実のものとしたいと欲するならば、これまでの使い方や形状、物体の特性などからまったくかけ離れたインターネットや PC を想像せざるを得ない。つまり、あるものの「物質性」を想像するということは、それをまったく別のものとして想像するということなのだ。そして、あるものの「物質性」を想像するというを起点に据えるなら、我々は各国のインフラとしてのインターネットや PC を、「他とは別のものの 1 つ」として、分析することが可能となるだろう。そしてそれは、他の現代のメディアに対する調査やインターネット上での親密的／公的な関係性の変容について思惟をめぐらせる際にも、同じことが言えるはずである。

ただし注意しておけば、上に述べたことはそれほど夢想的なものではない。例えば IC を例にとれば、PC とモニタ、LAN ケーブルとキーボード、それにマウス以外のものがない IC を想像してみればよい。各国ではそこに様々なものが加わって、初めてネットカフェや网吧、PC 房といった形態をとることになる。我々はその付け加わり方を、各国、各地域の歴史的・文化的背景を踏まえた上で、調査を行えばよいということになるだろう。それゆえ、ここで要請されるのは、C・S・フィッシャーが電話を対象として実践したような「社会史」の視座 (Fischer 1992)、つまりそもそも PC やインターネットがいかなるものとして諸地域に導入されたのかを、当該地域の歴史的・文化的背景やその利用者の意識のあり方を踏まえて描く視座である。

以上のことは、現代の IT メディアとその利用者が形成する親密圏・公共圏概念を考察するにあたっては、理論研究、歴史研究、地域・数量調査といった、様々な領野を複合させる必要があることを示すものである。その意味で、「現代の IT メディア」という主題は、本プログラムの基幹をなすものであるとさえ言えるだろう。このような帰結の提示をもって、IC を中心とした、東アジア諸国における IT メディア環境の展開と親密圏・公共圏の変容についての理論的・実証的研究の成果報告とする。

※北京インタビューデータ

2008/12/01

店舗 No. 1・女性（もっとも汚い网吧、王府井の路地 B1、1元/h、メモ取れず、パソコンに鍵あり、禁煙の看板はあるもののまったく関係がない）

- 1.パソコンの台数…確認取れず（100台前後）
- 2.営業時間…24時間
- 3.営業形態…親族経営（管理者は19歳で親族から店舗を任される）
- 4.パソコンの性能…普通（ゲームを行う分には問題なし）
- 5.パソコン以外の設置物…ジュース、カップラーメン（湯は店舗）

1 人目・男性（午後 4:45～）

- 1.年齢…22歳
- 2.職業…学生ではない（就職していることは確か）
- 3.出身地…河北省泰皇岛市
- 4.网吧の使用頻度/週…あまり使わない
- 5.网吧一回当たり…2～3時間
- 6.网吧の使用目的…目的は特になし
- 7.ネットの中での友人…特になし
- 8.家でのネットの使用法…网吧とほぼ同じような使い方
- 9.ネットカフェに来る理由…人が多い雰囲気が好き
- 10.他の場所と比べて网吧を選好する理由…网吧がにぎやか+良いイメージ
- 11.网吧のセキュリティ…安全なイメージ
- 12.网吧には色々な人が来るが？…それはどこでも一緒
- 13.この网吧は平均的？…平均的、ただしもっと明るいイメージがある、目に悪
- 14.ネットの使用履歴…今年（2008年）から
- 15.ネットを始めた理由…友達がみんなできるので自分も…
- 16.ネットをしている友達の話は分かるか…ゲームはあまり詳しくないため、分からない
- 17.メールは使用するか？…職場の人、友人とのメールをたまに行う

2 人目・男性（午後 5:05～）

- 1.年齢…22歳
- 2.職業…1人目と同じ（就職していることは確か）
- 3.出身地…河北省泰皇岛市

4. 出身地にネットカフェは存在するか・・・ある
5. 北京にまで来て网吧に入る理由・・・時間をつぶすため
6. 网吧の使用頻度／週・・・たまに
7. 网吧一回あたり・・・2～3 時間
8. 网吧の使用来歴・・・6～7 年前（中学生のとき）
9. 初めて网吧を使った状況・・・友達とともに、好奇心をもって
10. ネットの使用履歴・・・6～7 年前（网吧とともに）
11. ネットの使用方法・・・知りたいことを調べる（仕事の技術）＋ゲーム
12. 家ではなくネットカフェの理由・・・家でもほぼ同じだが、他人のゲームに引きずられる
13. ネット上の友達・・・知り合いがいた（勁舞団）・・・いつも同じ時間に同じ場所（→携帯）
14. 友人の種別・・・出身地や名前も知っている（人口が多く、親や管理が厳しくない）
15. 友達との交流の仕方・・・MSN メッセンジャーのようなものでメッセージを送る
16. 家庭と网吧の PC の性能・・・ゲームをする場合は网吧
17. 网吧のセキュリティ・・・空間が広いからどんな人でもいることは確か
18. 网吧にくる人々と自分との関係・・・「ネットをする」という点において「近い」

3 人目・男性（午後 5 時 55 分～）

1. 年齢・・・23 歳
2. 職業・・・ガス会社経営（少なくとも 2000 年から 2007 年までは軍人）
3. 出身地・・・河北省唐山市
4. 家族構成・・・父やその他と実家に住んでおり、会社も地元にある。1 時間かけて北京へ
5. 网吧の利用頻度・・・20／24 時間を毎日
6. 网吧の使用目的・・・ゲーム（地位や学歴が低い人でも公平）、チャット
7. 网吧に対するイメージ・・・良いところ
8. 网吧の使用来歴・・・2000 年に友人と
9. ゲームを使った友達・・・多い、ただし、親友となると 5～6 人
10. この网吧について・・・平均以下（汚い、暗い）

2008/12/02

店舗 No. 2・女性（中央民族大学付近の最もきれいな B1 店舗、1F は銀行、1or2 元/h）

1. パソコンの台数・・・248 台（基本的に性能は同じもの）
2. 営業時間・・・AM7:00-PM12:00
3. 営業形態・・・インフォーマントの店員とあわせて 3 人程度
4. 営業履歴・・・11 月 12 日に開業（昔は北京大学の近くにあり、当時よりも狭くなった）
5. 店舗の状況・・・女性客も多い、完全禁煙
6. パソコンの性能・・・基本的に良い
7. パソコン以外の設置物・・・コーヒーの自販機、ジュース、カップラーメン（湯は店舗より）
8. 迷惑な客・・・ケンカ（客同士）、機器の損壊、身分証明書不提出・・・、etc

※記者が怖いので店内の撮影は禁止

4 人目・女性（午後 14:00～）

1. 年齢・・・19or20 歳
2. 職業・・・大学生
3. 出身地・・・吉林省
4. 网吧の使用履歴・・・16 歳（高校 1 年生）、妹と一緒に
5. 网吧の使用目的（高 1 当時）・・・資料調べ／自分の勉強についての調べ
6. 网吧へ行った理由（高 1 当時）・・・好奇心
7. 网吧の使用目的（現在）・・・チャット（男女比均等／会ってない人も）、資料検索
8. 网吧に来る状況・・・1 人／友人とが半々（友達と来る場合も資料調べ）
9. 网吧に対するイメージ・・・安全で心配はない（使う時間が少ないため）
10. 家にパソコンはあるか・・・ノートパソコンがあり、スペックも悪くない

5 人目・男性（14:25～）

1. 年齢・・・22or23 歳（卒業したて）
2. 職業・・・新聞社の事務
3. 出身地・・・北京
4. 网吧の使用履歴・・・18 歳の頃、友人とともに、リラックス+好奇心
5. 网吧の利用頻度（学生時）・・・週末に网吧、日々自分の PC を 5 時間
6. 网吧の利用目的・・・ゲーム
7. 网吧の利用頻度（現在）・・・週に 2～4 回、1 回 1～1.5 時間
8. 网吧を通じての他者交流・・・あり
9. 网吧に対する印象（学生時）・・・雰囲気の良いところ

10. 网吧に対する印象（現在）・・・否定的、网吧で流される人が多い（自制心）
11. この网吧に対する印象・・・きれい（標準的网吧はもう少し暗く、設備悪い）
12. 网吧で嫌な客・・・タバコを吸う人、うるさい人
13. 日本の网吧はどうか？・・・面白そう（色々な選択肢があった方がよい）

6 人目・女性（16:25～）

1. 年齢・・・31 歳
2. 職業・・・薬剤師
3. 出身地・・・紅蘇省揚州（1998 年から北京在住）
4. 家族構成・・・妹との 2 人暮らし
5. 网吧の使用履歴・・・2005 年から、会社との連絡の関係で
6. 网吧の利用頻度・・・週に 2～3 回、1 回 2～3 時間
7. 网吧の利用目的・・・MSN メッセで友達と連絡、仕事の資料収集、ゲームはしない
8. 网吧を通じての他者交流・・・あり（クリスチャンのブログ&web サイト）
9. 深い交流は？・・・あり（会うことは期待していないが信仰の問題などを相談）
10. 网吧のイメージ・・・人によって違うので一概に良い悪いは言えないし考えない
11. インターネットの使用履歴・・・1999 年より
12. 家庭のパソコン環境・・・ノート、デスクトップ（妹と共有）
13. 家庭でのパソコンの使用法・・・チャット、ウェブサイト閲覧
14. 家庭と网吧の比較・・・家のほうが楽 relax（人がたくさんいるのは×）

2008/12/03

店舗 No. 3・店舗側がインタビューを拒否（ごく標準的な网吧、2F、隣は飲食店、24 時間営業、穆さんの隠し撮り動画有）

7 人目・女性（16:00～）

- 1.年齢…20 歳
 - 2.職業…大学生
 - 3.出身…黒竜江省
 - 4.家族構成（現在）…1 人暮らし
 - 5.网吧の使用履歴…2007 年より
 - 6.网吧の利用頻度…週に 3 回、1 回 4 時間（週末）
 - 7.网吧の利用目的…チャット、ブログ、web は時々
 - 8.网吧を通じての交流…ネットのみの友達 10 人、普通はクラスメイト
 - 9.网吧のイメージ…どちらかと言えば良い（場所よりも自分がどう思うか）
 - 10.网吧の嫌な客…タバコを吸う人
 - 11.ネットの使用履歴…2～3 年前
 - 12.実家のパソコン…1 台あるが親はまったく興味を示さずほぼ専用機、下宿になし
 - 13.携帯や実家のパソコンと网吧の違い…後者はカメラがあり、Face to Face の関係を築くことができる、写真を送付できるのが good
- ※インタビューが店に断られたことを不思議がっている様子

8 人目・女性（16:15～）

- 1.年齢…21 歳
- 2.職業…専門学校生（日本語）
- 3.出身…湖北省
- 4.家族構成（現在）…1 人暮らし
- 5.网吧の使用履歴…2003 年より、友人と一緒に
- 6.网吧の利用頻度…週に 3～4 回、1 回 3 時間
- 7.网吧の利用目的…友人に会う（ための待ち合わせ）、資料収集、電子証明書送付
- 8.网吧を通じての交流…あり
- 9.网吧のイメージ…网吧も色々ある、この网吧は標準より上
- 10.网吧の嫌な客…大声で話す人、タバコを吸う人
- 11.ネットの使用履歴…2003 年から（网吧が初めてのネット体験）
- 12.日本のネットカフェについてどのように思う？…使ってみたいが、人それぞれ

※もし、個人のパソコンがあれば网吧は使わない

店舗 No. 4・女性（橙色で統一された网吧、標準より良い、2F、3元/h・・・通常席、5元/h・・・VIP room、パソコンに鍵なし、喫煙可能な休憩場有）

- 1.パソコンの台数・・・145台（VIP roomが4～5部屋、各部屋4～5台のPC）
- 2.営業時間・・・24時間営業
- 3.営業形態・・・インフォーマントのみ（19歳）
- 4.店舗の状況・・・女性客も多い（日本と比較して）⇔男性に比べて少ない（Informant談）
- 5.パソコンの性能・・・普通
- 6.パソコン以外の設置物・・・自販機、ジュース、カップラーメン（湯は店舗より）
- 7.VIP roomはどのような人が使う？・・・基本的にリッチな人、とはいえどのような人も入る
- 8.迷惑な客・・・汚い言葉投げかける人、身分証明書の提示拒否、他店舗の身分証明書で入ろうとする客など
- 9.制服などはあるか？・・・ないのが当たり前

9人目・男性（16:45～）・・・店舗外インタビューのため、質問省略部分あり

- 1.年齢・・・21歳
- 2.職業・・・不明
- 3.出身・・・不明
- 4.家族構成・・・不明
- 5.网吧の使用履歴・・・2005年（18歳の頃より）
- 6.网吧の利用頻度・・・時々（詳しく聴けず）
- 7.网吧の利用目的・・・ゲーム、チャット
- 8.网吧を通じての交流・・・あり、ネットのみの友人は10～20人
- 9.网吧のイメージ・・・便利なので良いイメージ
- 10.网吧の嫌な客・・・大きい声を出す人、タバコを吸う人、いびきをかく人
- 11.ネットの使用履歴・・・网吧と一緒に
- 12.自宅のパソコン・・・なし

10人目・男性（16:50～）・・・店舗外インタビューのため、質問省略部分あり

- 1.年齢・・・21歳
- 2.職業・・・工場のデザイン（機械系）
- 3.出身・・・不明
- 4.家族構成・・・不明
- 5.网吧の使用履歴・・・4～5年前
- 6.网吧の利用頻度（学生時代）・・・毎日、1回2～3時間
- 7.网吧の利用目的（学生時代）・・・ゲーム

8. 网吧の利用頻度（現在）・・・1 ヶ月に 2～3 回
9. 网吧の利用目的（現在）・・・ゲームはしなくなった、当日は電子履歴書送付のため
10. 网吧を通じての交流・・・不明
11. 网吧のイメージ（学生時代）・・・考えたことがなく、他にこのような場所がないので、少なくとも悪いところだとは思わなかった
12. 网吧のイメージ（現在）・・・どちらかといえば悪い場所
13. 嫌な客・・・カップル、大きな声を出す人
14. ネットの使用履歴・・・不明
15. 自宅のパソコン・・・なし

11 人目・男性（16:50～）

1. 年齢・・・20 歳
2. 職業・・・レストランの掃除
3. 出身・・・甘肅省
4. 家族構成・・・不明
5. 网吧の使用履歴・・・4 年前（16 歳のとき）から、友達と
6. 网吧の利用頻度・・・週 1 回、1 回 2 時間、個人／友達は半々の割合
7. 网吧の利用目的・・・ゲーム、チャット
8. 网吧を通じての交流・・・チャットの知り合い 4～5 人、ネットの友人の方が現実の友人と話すときよりも親密になることがある
9. 网吧のイメージ・・・暇だから使うもの
10. 嫌な客・・・大きな声を出す人、タバコを吸う人
11. ネットの使用履歴・・・网吧が初めて
12. 自宅のパソコン・・・なし

200812/04

店舗 No. 5・男性（ホテルの前の网吧、席のクラス分けが様々・・・3, 4, 5, 8 元/h、8 元/h の VIP room のパソコンには鍵あり、DISCO の近くで人が入る、ブースと店内の明るさにはこだわりあり・・・Informant 談、店内配置も Informant による）

- 1.パソコンの台数・・・200 台（3 元・・・120 台、4 元・・・30 台、5 元・・・38 台、8 元・・・12 台）
 - 2.営業時間・・・24 時間営業
 - 3.営業形態・・・informant（29 歳・経営者）を含めて 5～6 人
 - 4.営業履歴・・・2007 年より、もともとは家具屋の敷地、経営者の前の職業は大量の果物を送付する仕事（収入は不安定）、友達の勧めで网吧を開業（収入が安定）、前職と比べて年に 50 万円の差が出る
 - 5.店舗の状況・・・20～30 代の若者がほとんど、20 代は日に 20 元使うのが重荷、30 代の客は 1 日中、あるいは 2～3 日通して网吧にいることもある
 - 6.パソコンの性能・・・かなり良い、ただし値段は高い（去年の時点で 6300 元＝約 10 万円、現在は同じ性能のものが 5300 元）
 - 7.パソコン以外の設置物・・・自販機、ジュース、カップラーメン（湯は店舗より）
 - 8.ずっと居座る客について・・・基本的に寝ない、食事とトイレ以外は出てこない、ケータリングあり、個人の生活スタイルの 1 つだと考える、ずっとゲームができる人はむしろ汗水たらして働かなくても OK な偉い人、数時間でいったん会計を行う日本のシステムはサービスが悪いといえるのではないか？（Informant 談）
 - 9.最近の若者について・・・大人っぽく、幸福な時代に生きているという印象
 - 10.パソコンの修理・・・業者に依頼、型落ちしたものは 8 元→3 元といったリユース
- ※店舗内の客へのインタビューは断られる

※韓国インタビューデータ

2/25

1 人目・男性 (10:00～)

- 1.年齢・・・11歳
- 2.職業・・・小学5年生
- 3.出身・・・ソウル
- 4.家族構成・・・父・母
- 5.PC房の使用履歴・・・1年前(2008年)から(この年からは当たり前)
- 6.PC房の利用頻度・・・週1～2回(土日)、1回7時間、友達と行く
- 7.PC房の利用目的・・・オンラインゲーム(代金はこづかい、12,000ウォン/週)
- 8.PC房を通じての交流・・・オンラインゲームを通じての知り合い
- 9.PC房のイメージ・・・病院のイメージ(紫のライト)→そういう雰囲気が好き
- 10.ネットの使用履歴・・・1年生のときから
- 11.自宅のパソコン・・・あり、2～3時間/日、ネットの宿題(資料調達など)

2 人目・男性 (10:00～)

- 1.年齢・・・11歳
- 2.職業・・・小学5年生
- 3.出身・・・ソウル
- 4.家族構成・・・父・母・姉
- 5.PC房の使用履歴・・・1年前(2008年)から
- 6.PC房の利用頻度・・・週1回(日曜日)、1回1時間、1人でも友人とでも
- 7.PC房の利用目的・・・オンラインゲーム(代金は必要なときに親からもらう)
- 8.PC房を通じての交流・・・オンラインゲームを通じての知り合い(PC房は1つのミーティングルーム)
- 9.PC房のイメージ・・・店によって違う(きれい→楽しい、タバコ→暗い)
- 10.ネットの使用履歴・・・1年生のときから
- 12.自宅のパソコン・・・あり、2～3時間/日、ネットでの宿題(写真検索、新聞づくり)

3 人目・女性 (10:00～)

- 1.年齢・・・11歳
- 2.職業・・・小学5年生
- 3.出身・・・ソウル

- 4.家族構成・・・父・母・弟
- 5.PC 房の使用履歴・・・最近 1 年の間
- 6.PC 房の利用頻度・・・基本は週末、塾が遅くなる日はその間に行くことも、1 回 3 時間（主に宿題のため）
- 7.PC 房の利用目的・・・友人や知人とのチャット、ショッピング（代金はこづかい、8,000 ウォン／週、ただし、いろいろ必要なものは別にもらえる）
- 8.PC 房を通じての交流・・・現実の友人とのコミュニケーションのため
- 9.PC 房のイメージ・・・タバコのおいぎつい
- 10.ネットの使用履歴・・・1 年生のときから
- 12.自宅のパソコン・・・あり、2～3 時間／日、エッセイ書く、プレゼンを作るなど

4 人目・男性（19:00～）

- 1.年齢・・・32 歳
- 2.職業・・・会社員
- 3.出身・・・ソウル
- 4.家族構成・・・妻（5 人目のインフォーマント）、もともとは父・母・弟
- 5.PC 房の使用履歴・・・1998 年から
- 6.PC 房の利用頻度・・・週 2～3 回、1 回約 1～2 時間
- 7.PC 房の利用目的・・・オンラインゲーム（インターネット・プリントアウト）
- 8.PC 房を通じての交流・・・オンラインゲームで知り合った友人が 10 人程度
- 9.PC 房のイメージ・・・ゲームをする場所、危なくはない

5 人目・女性（19:00～）

- 1.年齢・・・32 歳
 - 2.職業・・・研究者
 - 3.出身・・・釜山
 - 4.家族構成・・・夫（4 人目のインフォーマント）、もともとは父・母・姉・妹・弟
 - 5.PC 房の使用履歴・・・大体 1998 年から
 - 6.PC 房の利用頻度・・・過去には週 1 回（clean, non-smoke, cheap が条件）、1 回約 1～2 時間
 - 7.PC 房の利用目的・・・チャット、頭をつかうゲーム（brain games）
 - 8.PC 房を通じての交流・・・チャットで知り合った友達（10 年前は英語チャットで女の子と友人に）がいて、今でも親友
 - 9.PC 房のイメージ・・・ゲームをする場所、危なくはない
- ※4～5 人目の夫妻には「子供ができたなら PC 房を自由に使えるか？制限をかけるとしたらそれはどのような理由か」という問いかけをメールで行った。それに対する答えは、

夫：子どもには PC 房に行くことを許すが、夜遅くまでいるとしたら、時間制限を設けると
思う。小学生ならば、夜の 8 時までには帰ってくるように言う

妻：私も時間制限を設けると思う。私は小さい頃、ゲームセンターのようなところ (an
arcade) に行かなかったので、もし子どもが女の子なら、PC 房に行くのは本当に心配。
子どもが男の子なら、PC 房に行くことは許すけれど、多分 1 日 1 時間に制限すると思
う。毎日 PC 房に行くのも駄目。子供たちにとって PC 房はそれほど危険ではなく安全
な場所だと思うけど、タバコを吸ったり、暴力的なゲームをしたり、ギャンブルをし
たりしている大人がときどきいて、私の子供に何か影響するかもしれないから。

6 人目・男性 (19:00～)

1.年齢・・・29 歳

2.職業・・・大学院生

3.出身・・・ソウル

4.家族構成・・・一人暮らし (現在)

5.PC 房の使用履歴・・・1999 年から

6.PC 房の利用頻度・・・2002～2003 年→週 2～3 回、1 回約 2～3 時間、現在は仕事探しのた
めに、行く時間がなくなった。

7.PC 房の利用目的・・・オンラインゲーム (Star craft)

8.PC 房を通じての交流・・・チャットで知り合った彼女がいた (1 年ぐらい付き合っていた)、
それ以外は 2～3 人ぐらいの E-mail 友達がいる。

9.PC 房のイメージ・・・ゲームをする場所、危なくはない

個人情報保護のためこのページは表示できません

参考文献

- 東浩紀. 2002-3. 「情報自由論——データの権力、暗号の倫理」『中央公論』, 117 (7)-118 (1), 118 (3-7), (9-10). <http://www.hajou.org/infoliberalism/index.html> (accessed April 30, 2009).
- Barbrook, Richard, and Cameron Andy. [1995] 2001. Californian Ideology. In *Crypto Anarchy, Cyberstates and Pirate Utopias*, ed. Peter Ludlow, 363-388. Cambridge, Mass.: MIT Press. ALAMUT http://www.alamut.com/subj/ideologies/pessimism/califIdeo_I.html (accessed April 30, 2009).
- Ceruzzi, Paul. 2006. The Materiality of the Internet. *IEEE Annals of the History of Computing*, 28 (3): 96.
- Deleuze, Gilles. 1990. *Pourparlers: 1972-1990*. Paris: Minuit.
- Himanen, Pekka. 2001. *The Hacker Ethic and the Spirit of the Information Age* (Prologue by Linus Torvalds, epilogue by Manuel Castells). New York: Random House. Yasuhara, Kazumi, and Yamagata Hiroo. trans. 2001. 『リナックスの革命——ハッカー倫理とネット主義の精神』 東京: 河出書房新社.
- 生田武志. 2007. 『ルポ最底辺』 東京: ちくま新書.
- ITU, 2009, *Measuring the Information Society: The ICT Development Index, 2009 Edition* (excluding Annex 5), International Telecommunication Union http://www.itu.int/ITU-D/ict/publications/idi/2009/material/IDI2009_w5.pdf (accessed April 30, 2009).
- 川崎昌平. 2007. 『ネットカフェ難民——ドキュメント最底辺生活』 東京: 幻冬社新書.
- Kittler, Friedrich. 1992. There Is No Software. *Stanford Literature Review* 9 (1): 81-90. HYDRA <http://www.hydra.umn.edu/kittler/software.html> (accessed April 30, 2009).
- 厚生労働省 (MHLW) . 2007. 「住居喪失不安定就労者等の実態に関する調査報告書」『賃金と社会保障』 1453: 45-86. Ministry of Health, Labour and Welfare <http://www.mhlw.go.jp/houdou/2007/08/dl/h0828-1n.pdf#search> (accessed April 30, 2009).
- Lessig, Lawrence. 1999. *COED and Other Laws of Cyberspace*. New York: Basic Books. Yamagata, Hiroo, and Kashiwagi Ryoji. trans. 2001. 『CODE——インターネットの合法・違法・プライバシー』 東京: 翔泳社.
- . 2006. *CODE version 2.0*. New York: Basic Books.
- Levy, Steven. 2001. *Hackers: Heroes of the Computer Revolution*. New York: Penguin Putnam.
- Rossetto, Louis. 1995. Rebuttal of the Californian Ideology. ALAMUT http://www.Alamut.com/subj/ideologies/pessimism/califIdeo_II.html (accessed April 30, 2009).

Taylor, Chris. 2006. The future is in South Korea *Business 2.0 Magazine* CNN Money
http://money.cnn.com/2006/06/08/technology/business2_futureboy0608/index.htm
(accessed April 30, 2009)

湯浅誠. 2007. 「『ネットカフェ難民』調査、その意義と限界」『賃金と社会保障』1453: 42-4.

2008 年度次世代研究「東アジア諸国における IT メディア環境の展開と親密圏・公共圏の変容」(研究代表：平田知久) による成果である。

【メンバー】() 内は 2008 年度プロジェクト時点

平田 知久 (京都大学大学院文学研究科グローバル COE 研究員)

朝田 佳尚 (京都大学大学院文学研究科 博士後期課程 / 日本学術振興会 特別研究員)