巻頭言

株式会社 NTT ドコモ モバイル社会研究所所長
東京大学名誉教授
東京工科大学教授

廣瀬 通孝



社会の変化が急速である。しかもそれは単に変化のスピードが速くなったという量的変化ではなく、もっと質的な変化が含まれているようにも感じられる。

たとえば、高齢社会の到来とともに、就労に関する意識は大きく変わってきた。健康寿命の延伸によって、定年後も働く必要が生じたことも事実ではあるが、生きがい就労なる言葉に象徴されるように、何もしないでいるとボケてしまうと思い始めた人々が多くなってきた。働くこと自体が、身体を健全に保つために必要なことだと認識されるようになったのである。人々は働きたいが、それは自分のためだから楽しくなければならないし、動機付けがなければいけないというのが、従来の労働観とは大きく変わってきた。

昨今、スポーツジムに通う人々が増えてきた。本来、筋肉を活動させてエネルギーを発生させるということは、苦行・ストレスの類いである。しかしながら、ジムの参加者は、嬉々として筋肉を動かしている。発電機でもつないでやろうかと思うぐらいである。そしてお金を要求するどころか会費を払っている。経済的な金銭の動きは同じ作業をしても文脈によって逆方向ということになる。

20世紀という時代は、過度な客観性重視の時代といってもいいだろう。「好き」「嫌い」などの主観的なものは、文脈性を語る上で重要だが、意図的に排除されてきた。21世紀に入ってからは、それとは別の社会原理が働き始めたように思われる。先に述べた労働観の変化などはその1つの例だろう。

昨今、「推し」という言葉が注目を集めているが、これなど昔であれば経済性を度外視して金銭を投入する趣味的行為として、まじめには扱われてこなかった。ところが最近では推しの経済(Fandom Economy)が、無視できない存在になってきたという。Fandom とは、アーティストやアイドル、アニメ、スポーツチームなど特定の対象を熱狂的に応援するファン集団やそのコミュニティによって形成される独自の文化を指す。昨年の白書に書かせていただいたが、アニメ、ゲームなどデジタルコンテンツ産業の輸出額が鉄鋼・半導体などの産業のそれを上回る時代である。

モバイル社会研究所としても、こういう社会的変化をいち早くとらえることが重要と考えている。趣味に関する調査、情報への向き合い方調査など、最近の社会情勢の変化において話題性のある項目についての社会調査を推進中であるが、もう一歩進めて、方法論の革新も含めてさらに新しい研究テーマの開拓に努力しているところである。今後のモバイル社会研究所報告にご期待いただきたいと思う。