

[招待：研究論文]

日本の夜を拡張する

インターネットと都市の盛り場、2つのナイトライフの交差

Expanding Japan's Nightlife

The Intersection of the Internet and the City's Nightlife

菊地 映輝

武蔵大学社会学部准教授

Eiki Kikuchi

Associate Professor, Faculty of Sociology, Musashi University

Correspondence to: eiki.g.kikuchi@gmail.com

Abstract: 本論文では、日本におけるナイトライフに関する議論を再検討し拡張することを目的に、インターネット空間上で行われるナイトライフに着目した。まず、日本においてナイトライフとほぼ同義である盛り場にまつわる議論を整理し、大正時代からバブル崩壊までの都市の盛り場とナイトライフの歴史を概観した。その上で、これまで扱われてこなかったインターネット上に誕生したナイトライフの存在を指摘し、それが都市の盛り場でのナイトライフとどのように交わるかをビットバレーの成立期を事例として検討した。

This paper focuses on nightlife in online spaces with the aim of revisiting and expanding the discussions on nightlife in Japan. First, it organizes the discourse surrounding sakariba(urban entertainment districts), which are nearly synonymous with nightlife in Japan, and provides an overview of the history of sakariba and their nightlife from the Taisho era to the collapse of the economic bubble. Additionally, it highlights the previously unaddressed existence of nightlife emerging on the internet, and examines how it intersects with nightlife in sakariba, using the formation of Bit Valley as a case study.

Keywords: 日本研究、ナイトライフ、盛り場、インターネット、ビットバレー
nightlife, sakariba (urban entertainment district), internet, Bit Valley

1. 問題の所在

本論文の目的は、日本における人びとの夜の活動、すなわちナイトライフに関する議論を再検討し拡張することにある。本論文で後に言及する通り、日本においてはナイトライフを正面から取り扱った研究は管見の限りほとんど存在してこなかった。その代わりに、都市空間内の盛り場に関する研究が多数存在しており、それが実質的に日本におけるナイトライフの研究を指し示すものであった。本論文は、そこにインターネット空間でのナイトライフという新たな視点を加えようとするものである。

ところで、ナイトライフはたびたび批判されるものである。たとえば、欧米圏では、資本主義やグローバリゼーションの進展が人びとから睡眠を奪っており、ナイトライフもそうした睡眠の剥奪の一環であるという議論がなされてい

る(サマーズ・ブレンナー, 2008; クレーリー, 2015)。また、欧米ではナイトタイムの観光についてもマイナスの側面に注目した研究が蓄積されている(鈴木, 2013)。日本においてもナイトライフは批判されてきた。たとえば、本論文で後に登場する「深夜族」のように、都市で深夜まで騒ぎ明かすことは逸脱行為とみなされ社会問題化されることが多かった。木曾(2017)は、農耕中心の社会として出発した日本では、日の出とともに目を覚まして畑仕事をするのが是とされ、お天道様とともに目覚めて、お天道様とともに寝るという生活への信仰が強いと指摘する。もし、この指摘が本当であれば、夜遊びに興じることを罪と見なす空気が日本に存在することは首肯できる。

しかしながら、筆者はナイトライフを肯定的に捉えたい。それは、ナイトライフがその国を映す鏡だと考えるからで

ある。ナイトライフのあり方は、国や地域ごとに大きく異なるが、それは国・地域ごとの文化や制度がナイトライフに反映されることが理由である。農耕社会であった日本の夜に対する価値観の話などはまさにその好例であろう。そのため、地域研究の立場に立てば、その国・地域のナイトライフから、そこに生きる人びとの生活や文化などをうかがい知ることができると言える。

加えて、ナイトライフが文化を発展させるということもナイトライフを肯定的に捉えたい理由の1つである。井田太郎は「酒があれば、飲む人がいる。飲む人が集まれば、酒宴となる。面白い人びとが集えば、飲んで談論風発、文化が生まれる」(井田, 2017, p.129)として、酒宴が文化を産む揺籃であったことを指摘する。他方で、増淵(2012)は、路地裏(バックストリート)に注目し、そこが音楽や演劇などのポップカルチャーを生み出す「文化の生産装置」として機能する場であったと指摘する。増淵自身はナイトライフに大きく注目していないものの、路地裏を構成するものの中には、ジャズ喫茶、飲食店、バーなどのナイトライフに関する店舗も挙げられており、それらがどのように文化を生み出したのかが具体例とともに記述されている。新宿ゴールデン街界隈から直木賞・芥川賞作家が輩出されたというエピソードは分かりやすい例である。このように、ナイトライフは文化を生み出すことに確かな貢献をしてきた。そのことに鑑みると、ナイトライフを糾弾するのではなく、ナイトライフから見えてくるものやナイトライフの効用に向き合うという立場を筆者は取りたい。

さて、その際にどうしても気になるのが、多くの人がナイトライフと聞いて想起するのが都市空間上の夜のあり方だということである。ナイトライフの光景として、夜に酒場に繰り出して社交する人びとや恋人たちが夜の街で愛を語らう姿を多くの人は思い浮かべるだろう。しかし、日本にはもう一つの重要なナイトライフが存在する。それはインターネット上に成立したナイトライフである。そのことを論じるために、本論文ではまず、日本の都市空間上のナイトライフの歴史を整理したい。

2. 都市の盛り場とナイトライフの歴史

本論文の冒頭でも述べた通り、日本国内でナイトライフを正面から捉えた学術的議論は管見の限り極めて少ないように思われる。池田真利子も「『夜』をテーマに扱った学術的研究や特集号は少ないのが現状」(池田, 2019, p.205)と指摘する。そのような状況の中で、池田らは日本観光研究会研究分科会「ナイトライフ観光とナイトタイムエコノミーに関する研究」プロジェクトを立ち上げ、ナイトライフについての研究を進めている。同プロジェクトでは、地理学

的手法を用いて「夜」の研究を進めているが、その際に「盛り場」に注目している。盛り場は辞書的な意味では、人びとが集まり賑わう繁華街を指すが、後に記す石川榮耀の指摘にもある通り、夜間に賑わうという特徴を有する。すなわち、盛り場≒ナイトライフという図式が成立するのである。日本においてナイトライフを正面から扱う研究は少ないと思われると述べたが、盛り場に関する研究は複数存在する。そこで、本章では日本における都市の盛り場の歴史を振り返りながら、日本のナイトライフの歴史について概観することとしたい。ただし、筆者の力量では盛り場に関する議論を網羅的に抑えることは困難であるため、日本、特に東京圏において盛り場でナイトライフが誕生した頃からバブル崩壊までの流れを簡単に追う程度に留めたい。

さて、盛り場におけるナイトライフの歴史は、大正時代末頃にはすでに本格化していた。右田裕規は、夜食にラーメンを食べることの歴史を追う中で、盛り場で夜食を食べる行為についても言及している。右田によれば、1920年から30年代にかけて、盛り場で夜食を食べる行為が東京人の「娯楽」として急浮上していったという(右田, 2010)。特に1923年に発生した関東大震災を挟んで日本のナイトライフはより盛況を迎えた。その証拠として右田は、遊郭に年間で落とされる金額が震災後に増えていることを挙げている。なお1920年よりも以前——1900年代前半——には既に夜の街には屋台が登場していた。しかし、それは夜間の路上を労働と生活の場にする都市の下層階級にとってのファストフード的位置づけであり、盛り場的娯楽的な要素は薄かった。そうした屋台がサラリーマン的な大衆に発見され、交歓の場として利用されるのは、やはり1920年から1930年にかけてのことであった(近森, 2010)。

この当時に活躍した都市計画家の石川榮耀は、その著書『皇國都市の建設』において、日本も含め世界的に盛り場が夜に利用されていた当時の背景を解説する(石川, 1944)。石川は、世界的に見て盛り場の特徴が夜間のものであることを指摘し、それが現代において人びとが勤労から開放される時間が夜間のみであることに加え、照明技術の発達によって都市が快活に見えたり、都市が日中に比べて夜間により美しく見えたりするなどの技術的要素からも考察する。近森高明は、街中への照明技術の導入に関して「システムティックな街路照明の必要性は、日本では1920年代後半という特定の時代に唱えられたのであり、そこで提起された照明設置の規格や標準こそが、現在みられるような街路照明の存在様態の基礎をなしている」(近森, 2005, p.484)と指摘する。このことに鑑みても、日本の盛り場でのナイトライフは1920年代を本格的な始まりとして捉えて良さそうである。

関東大震災後に隆盛を迎えた日本のナイトライフであるが、第二次世界大戦の戦況が厳しくなる中で段々と衰退を迎える。しかし、1945年にポツダム宣言を受諾し終戦を迎えると、戦後まもなくしてナイトライフは再び復活を果たすのであった。だが、それが戦前を超えるレベルまで成長するには当然時間を要した。具体的には、日本が高度成長期に突入する1955年頃まで待たなくてはならなかったようだ。さて、この頃のナイトライフの様子はどのようなものであったのであろうか。高度成長期に突入してまもない1956年7月4日から26日にかけて全13回にわたって読売新聞で連載された「奥さまへの報告書・あなたの知らない夫の時間」という特集記事では、当時世間で流行していた様々なナイトライフの形態が紹介されている(表)¹⁾。興味深いのは「やきとりキャバレー」「サービス喫茶」などの現在では耳慣れないものが登場することである。ここでは一つ一つの内容について解説することはしないが、押さえておきたいのは1948年に施行された「風俗営業取締法」(いわゆる風営法)との兼ね合いである。戦後まもなく、風俗営業を管轄する官庁の再編がなされたが、その過程でいくつかの業種を規制する法律がない空白期間が生じてしまい「風俗の素乱」(永井, 2015, p.72)と呼びうる混乱が生じた。それを解消するために制定されたのが同法である。しかし、世の中に同法の射程に当てはまらないナイトライフが次々に登場して来る。表に書かれている耳慣れぬナイトライフのいくつかは、まさにそうしたものである。そうした想定外のナイトライフが登場するたびに風営法は改正されていく。例を挙げれば、終夜喫茶(深夜喫茶)は1964年に、ヌードスタジオは1966年に規制の枠組みが風営法に追加されている(永井, 2015; 苅部, 2017)²⁾。

表 読売新聞「奥さまへの報告書・あなたの知らない夫の時間」連載で取り上げられた遊び場

回数	日付	取り上げられた遊び場
1	1956.07.04	やきとりキャバレー
2	1956.07.05	民謡酒場
3	1956.07.07	トルコ・ブロ
4	1956.07.09	禁色酒場
5	1956.07.10	サービス喫茶
6	1956.07.12	お好み焼き屋
7	1956.07.14	ヌード・スタジオ
8	1956.07.17	白線地帯
9	1956.07.18	終夜喫茶
10	1956.07.19	お座敷喫茶
11	1956.07.24	「女優酒場」「走る酒場」など
12	1956.07.25	お国情緒の店
13	1956.07.26	温泉マーク旅館

1960年代頃になると現在の東京にも通じるナイトライフのメッカが勃興してくる。たとえば、六本木が「夜の街」として頭角を現すようになるのがこの頃である。戦時中に空襲によって壊滅的なダメージを受けた六本木は、戦後は米軍関連の施設が集中する街であった。それが1960年前後から米軍施設が日本へ返却され始め、1959年に日本教育テレビ(のちのテレビ朝日)が開局する。その結果、六本木にはテレビ関係者やロカビリー歌手とその取り巻きなどが集まるようになり、夜の街としてのイメージが出来上がっていった(吉見, 2005)。

1958年には売春防止法が完全施行され、新宿の歌舞伎町エリアも急速に歓楽街化する。現在の「歌舞伎町=夜の街」というイメージの成立である。ただし、新宿はその前から既に夜の街としての側面を有していた。たとえば、1933年にカフェーの閉店時間を12時までとする「特殊飲食店営業取締規則」が作られたが、その際に、新宿三越裏のカフェーは近くに遊郭があったために午前2時までの営業が黙認されていたという(新宿区・新宿地域女性史編纂委員会, 1997)。武岡暢も、売春防止法施行時の新宿区福祉事務所職員の証言をもとに、同法が施行される以前から歌舞伎町は性風俗店が一定数集まる歓楽街としての性質を帯びていた可能性を指摘している(武岡, 2017)。

1964年には東京五輪が開催されている。その前後で、現在日本全国に広がる酒場の業態である「スナック」が社会に登場する。スナック研究会の調べによれば、現在の日本全国のスナック数は、居酒屋の数(8万軒)よりも多い約10万軒であるという(谷口, 2017)。これほどまでに広がったスナックだが、もともとは五輪開催に伴う風俗営業への締付けを逃れるために、酒だけではなく軽食(スナック)も出す店として、それまでのスタンドバーが看板をかけ変え始めたことに由来するものだという(谷口, 2017; 苅部, 2017)。

五輪開催に伴う風俗営業への締付け強化や、先の風営法の改正もそうだが、ナイトライフは社会の風紀の乱れとみなされることが多い。その観点で言えば、1964年前後には「深夜族」も問題視された。これは深夜に活動する人びとのことを指す言葉である。1963年の新聞記事に初めてこの言葉が見られるが、この深夜族という言葉が夜の街でナイトライフを享受する人びとのことを指す文脈で使用されるようになったのは1967年頃からになる。この頃は夜の六本木などで若者集団が騒音問題を引き起こしていた。都内各地で夜な夜な問題を引き起こす若者たちが「深夜族」と呼ばれ社会問題化されたのである。

1970年代半ばからは日本社会全体が夜型に突入していく。1971年の新聞記事では、24時間営業のオフィスビル・

スーパーマーケットといったものを取り上げ「24時間都市」の萌芽を紹介している³⁾。この記事内では、1970年のNHK国民生活調査の結果として、この10年間に午前0時過ぎに起きている人の数が約3倍に増え660万人と推計されたことも紹介されていた。「生産から余暇へ。『もの』から『ところ』へ。企業、家庭から自由な個人の集りへ。価値観の変化とともに、多様な個人の二十四時間の生活行動が新しい都市を生み出そうとしている」として記事は終わられている。ここにも書いてあるように、個人のライフスタイルが多様化したのはこの頃からである。大手コンビニエンスストアチェーンのセブンイレブンは、1975年6月に福島県郡山市に日本初となる24時間営業の店舗をオープンさせ、同店の成功をきっかけにその後も日本中に続々と24時間営業のコンビニエンスストアが増えていった。こうした流れの延長線上で、1986年から日本はバブル期を迎える。この時期に日本のナイトライフは最高潮を迎える。人びとは高価なファッションに身を包み、夜な夜な街に繰り出してはナイトライフを満喫していたのであった。巨大ディスコ「マハラジャ」や「ジュリアナ東京」はこの時代を象徴するナイトライフの一大スポットである。しかし、1991年にバブルは突如崩壊する。バブル崩壊後の日本では、それまでと打って変わって飲食店などから客足が遠のき、都市空間のナイトライフは衰退を迎えることになる。

東京・銀座のクラブは今年に入って、軒並み「人員整理」に走っている。

企業の交際費が絞りこまれ、「昨春秋以降、売り上げがひところより4割は落ち込んだ」という店が少なくないからだ。

(中略)

テナント売買をあっせんする平山企画の銀座支店長、晴山憲治さんは「去年までクラブ、バーで家賃を滞納するところは10%ぐらいだったが、今年になって25%にのぼっている」と深刻な表情。

(中略)

客足が遠のき不況風に見舞われているのは、大阪・キタなど社用族の多い全国の盛り場でも同じことだが、大衆的な盛り場の新宿、池袋、上野などにも不況風が吹き抜けている。⁴⁾

このように時代によって、社会・経済的な要因と連動しながら人びとのナイトライフは繰り広げられてきた。本章では、大正時代からバブル崩壊の1991年頃までの盛り場とナイトライフの歴史を概観してきたが、バブル崩壊から

まもない1995年に、これまでのナイトライフの議論から見落とされていたもう一つのナイトライフが勃興し始める。それはインターネット上に成立したナイトライフである。

3. インターネット上に誕生した新たなナイトライフ

1995年は、情報社会を巡る議論において重要な年である。それは日本の「インターネット元年」として知られているからである。1995年には、OS (オペレーティング・システム) である Windows 95 が Microsoft から発売された。この OS には、TCP/IP プロトコルが最初から搭載されており、同 OS をプレインストールしたパソコンには、ダイヤルアップ接続機能や Web ブラウザも付属しており、多くの人が Windows 95 の入ったパソコンでインターネットに接続した⁵⁾。Windows 95 の発売は、インターネットが普及する大きなきっかけとなったが、同じくらい重要な出来事が1995年に始まっている。それが「テレホーダイ」の開始である。当時、インターネットは電話回線を通じてアクセスが行われており、インターネットに接続し続ける限り電話代金が生じてしまうという問題があった。そこで NTT は1995年から定額料金制のプランである「テレホーダイ」のサービスを開始する。同サービスは、23時から翌朝8時までの深夜から早朝にかけての時間帯に通話料が定額になるというものであった。そのため、当時のインターネットユーザーはこの時間の内にインターネットに接続する者が多かった。濱野智史はテレホーダイについて以下のように述べている。

当時はまだ先進的だったインターネットを利用するユーザーは、23時になるとこぞってインターネットに接続し、深夜まで掲示板などに入り浸りする傾向を強めた。これは、特にインターネットの利用が始まったばかりの90年代後半という時期において、「インターネットといえば深夜に夜な夜な利用するもの」というある種の「脱社会的」なイメージを定着させる結果にもなった。(濱野, 2012, p.370)

テレホーダイにより、「インターネットといえば深夜に夜な夜な利用するもの」という社会的なイメージが日本に誕生したという。実際にそうだったのでろうか。『インターネット白書1997』に掲載されているインターネットユーザーの利用実態調査結果では、インターネットの利用目的で最も多いのは「趣味・エンターテイメント」(77.8%)であった。同調査ではユーザーたちがインターネットを利用する時間帯についても尋ねているが、「午後8時～午前0時」が最多(46.9%)であり、次いで「午前0時～午前4時」(19.5%)

という調査結果になっている。この結果の背景には、先述したテレホーダイが関係していると同白書では分析する(日本インターネット協会, 1997)。これらの事実から分かるのは、ユーザーたちが実際に夜間に趣味や娯楽を求めてインターネット上で活動しているということである。筆者は、これをインターネット上に生じた新たなナイトライフと捉えたい。もちろん、都市のナイトライフと比較した際に、インターネット上のナイトライフはおそらく飲酒が伴わないことなど違いは存在する。しかし、夜間に人びとが趣味や遊興性の高い活動に興じているという観点では、どちらもナイトライフとして扱えると考えられる。

時代が2000年代に突入し、より高速で深夜に限らずいつでも定額利用可能な回線であるADSLが登場し、インターネット上では巨大掲示板やブログのような新たなサービスが提供され始める。2000年代半ば頃からは、今日も世界中で使用されているYouTubeなどの動画共有サービス、Twitter(現在はXというサービス名)などのSNSもサービスを開始した。こうした新サービスが登場する度に、インターネット空間上のナイトライフも豊かになっていった。それは、さながら戦後高度成長期からバブル期まで成長を続けた都市空間上のナイトライフのようでもある。

本章の最後に、今日のインターネット利用時間帯についても触れておきたい。令和3年版情報通信白書によれば、主なメディアの時間帯別行為者率の中で、ネット利用のピーク時間帯は、平日・休日ともに21時で約40%となっている⁶⁾。テレホーダイの時間帯よりは幾分早くなっているが、依然としてインターネットが夜に利用されていることが分かる。今日もインターネット上にナイトライフが存在するのである。

4. 2つのナイトライフの交差

ここまで、都市空間の盛り場におけるナイトライフを概観し、1995年から誕生したインターネット空間上のナイトライフの存在を指摘した。本章では、都市とインターネットという2つの空間でのナイトライフがどのように交わるのかについて検討したい。そのために、2000年前後に渋谷から赤坂・六本木にかけて成立したIT産業集積地の「ビットバレー」に着目する。ビットバレーとは「活発に活動するインターネット・ベンチャーが多く集まる東京・渋谷周辺地域を中心に、東京全域に広がるネットベンチャー群の地域」(荒井, 2000, p.16)のことである。渋谷周辺地域とあるように、実際には赤坂や六本木をも含めたエリアまでをも含む。ビットバレーの成立は「1999年の年初に、渋谷近辺の起業家やネットビジネスに関わる専門家たちの間で草の根的に勉強会やネットワーキングイベン

トが開催され、ネットビジネス関連のメーリングリストが複数たちあがるようになった」(湯川, 2000, p.11)ことを起源としている。

それでは、なぜビットバレーは渋谷を中心に成立したのだろうか。湯川抗は、その理由を大きく5つに分けて分析するが、注目すべきは、渋谷のソーシャルアメニティの観点からの分析である。湯川は、まず当時の日本のインターネットユーザー——利用者と事業者の両方——に若者が多いことを推測した上で、インターネット・ベンチャーの経営者の証言も交えながら「若者向けのソーシャルアメニティの整った場所に、ネット企業の多くが立地する傾向があるのは自然な現象」(湯川, 2000, p.15)と指摘する。そして次のように続ける。

赤坂～渋谷にかけての地域は、ネットビジネスに従事する若者向けのソーシャルアメニティといえる施設の充実度で日本有数の街であろう。例えば、渋谷と港の2区の人口1人当たりの映画館、劇場、ナイトクラブ等の数は23区平均の1.4倍から1.8倍近くになっている(図表9)⁷⁾。渋谷区も港区も他の区と比べて相対的に面積の小さいことを考えても、このような施設が集中しているということができよう。

また、このエリアは特にここ数年ますます若者達の人気を集めている。若者向けファッション雑誌では、「シブヤ系」という言葉がほぼ最先端という意味の同義語として使われるようになりつつあり、政府の統計に現れる以上に、赤坂～渋谷のネット企業集積地には若者に人気のレストランやバーなどが増えていると思われる。(湯川, 2000, p.16)

映画館、劇場、ナイトクラブ、レストラン、バーなどの若者が好むソーシャルアメニティといえる施設の充実度によって渋谷とその周辺にビットバレーが成立したというのがここでの湯川の主張である。確かに、デジタルガレージ社社長(当時)の伊藤穰一も湯川のインタビューに応じる中で、渋谷にオフィスを持つ理由の1つを「近くにいいレストランがあった」からだと回答している(湯川, 2000)。

湯川のこの主張の妥当性については、絹川・湯川(2000)がポアソン回帰モデルを適用した実証分析を行っている。分析の結果、渋谷から赤坂にIT企業が集積し始めた初期の1996年には、小規模なライブスペースやバー、パブ、ビアホール、居酒屋などの「ナイトライフを中心とした小人数の多目的型アメニティ」(絹川・湯川, 2000, p.16)がIT企業の立地に少なからずの影響を与えていたことが明らかになった。

以上のことから言えるのは、ビットバレーにIT企業が集積した背景には、渋谷から赤坂にかけての盛り場におけるナイトライフが影響した可能性が大きいということである。そのことをさらにサポートするエピソードとして、2000年2月2日に開催されたビットバレーの交流会「Bit Style」を取り上げたい。2000人を大きく超える参加者を集め、ソフトバンク社長の孫正義や、ナスダック・ジャパン・プランニング社長の佐伯達之もスピーチを行った同イベントが開催されたのは、アジア最大のディスコとして1994年に六本木に誕生した「ヴェルファール」であった(荒井, 2000)。ここでもやはり都市の盛り場とそこでのナイトライフがインターネット関係者たちのネットワークの場として利用されていたのである。

湯川はビットバレーのソーシャルアメニティの高さを「9時から5時までという働き方をしないネット企業で働く専門家達のワークスタイルにも適している」(湯川, 2000, p.16)と評価する。この発言の背景にあるのは、やはりインターネットユーザー——ここでは利用者ではなく事業者——が夜の時間帯に生きているという前提だろう。それを踏まえれば、ビットバレーで当時生じていたことは、インターネット上のナイトライフを担う人びとが、都市の盛り場でのナイトライフを利用しながら、インターネット上のナイトライフをより拡充する動きとして捉えられるのではないか。実際にビットバレーでは多くのインターネットユーザーたちが出会い、新たなサービスが誕生していった。

ここに来てようやく都市とインターネットという2つの空間のナイトライフが交わった。それは、インターネット上のナイトライフがより拡大していくための揺籃として、都市(の盛り場)のナイトライフが利用されたということである。

5. おわりに

本論文では、日本におけるナイトライフに関する議論を再検討し拡張することを目的に、それまでナイトライフの文脈では捉えられていなかったインターネット空間上で夜に行われる人びとの活動に着目した。日本においてナイトライフを正面から取り扱った研究がほとんど存在してこなかった中で、都市の盛り場にまつわる議論を整理する形で、大正時代からバブル崩壊までのナイトライフの歴史を概観した。その上で、これまでナイトライフの観点からは議論されてこなかったインターネット上のナイトライフの存在を指摘し、それが都市の盛り場でのナイトライフとどのように交わるかを確認するために、ビットバレーの成立期を事例として取り上げた。

令和3年社会生活基本調査の結果では、1日の生活時間

の中でこれまで減少傾向にあった睡眠時間が増加に転じたことが明らかになっている⁸⁾。令和3年はコロナ禍の最中であり、それが大きく影響していることも考えられるが、このまま人びとのナイトライフが段々と下火になっていく可能性もある。他方で、日本のインバウンド観光政策の中では依然としてナイトライフへの期待が強い。実際に新宿などの夜の街に繰り出すと盛り場は多くの外国人で賑わっている。これから日本のナイトライフはどのように展開してくのだろうか。本論文の前半でも述べた通り、ナイトライフはその国を映す鏡であると筆者は考える。現在そしてこれからの日本のナイトライフの行方をきちんと捉えることは、日本の今や将来に対する重要な示唆を得ることに繋がる。本論文が提起した、インターネット上にもナイトライフが成立し、それは都市の盛り場のナイトライフと交わる——都市の盛り場のナイトライフを利用して、インターネットのナイトライフがより盛り上がっていく——という観点はその際にも重要になるだろう。特に、近年のスマートフォンの普及とソーシャルメディアの隆盛の中で、都市を含む現実空間とインターネット空間の境界が曖昧になり、2つの空間が融合していく可能性が指摘される(松下, 2012; 菊地, 2021)。たとえば、インターネット(ソーシャルメディア)上でのコミュニケーションのネタ作りと、人で埋め尽くされた空間的熱狂を身体で感じるために、ハロウィンの夜に渋谷に集う若者たちがいる(南後, 2016)。彼らはインターネットと都市の盛り場の両方でのナイトライフをリアルタイムに楽しんでいるというわけである。

こうしたテクノロジーや社会のトレンドにも目配りをしながら、今後も日本の夜に熱い眼差しを注いでいきたい。

注

- 1) この連載が行われた1956年は売春防止法が成立した年でもあり、連載第8回「白線地帯」や第13回「温泉マーク旅館」などの記事には、売春防止法の影響を受ける遊び場の最新動向が紹介されていた。
- 2) 終夜喫茶(深夜喫茶)の規制に対応した風営法の改正は1959年に一度実施されたが、それでは改善が見られなかった。そこで1964年の改正によってより強固な規制がかけられることになった(永井, 2015)。
- 3) 朝日新聞1971年6月7日東京版/朝刊「24時間都市」の夜明け好きな時間を好きに使う「国民生活」
- 4) 朝日新聞1992年2月15日夕刊「バブル消え、風俗はエログロに?! 夜の街や盛り場を観察」
- 5) [1995年] Win95でネット普及に弾み、PHSの公衆サービスも始まる | 日経クロステック(xTECH) <https://xtech.nikkei.com/it/article/COLUMN/20090513/329879/> (2024年9月17日アクセス)
- 6) 総務省 情報通信白書令和3年版 HTML版 <https://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/whitepaper/ja/r03/html/nd242520.html> (2024年9月17日アクセス)
- 7) 引用文で言及されている図表9の掲載はここでは割愛する。
- 8) 令和3年社会生活基本調査 生活時間及び生活行動に関する結果 結果の概要 <https://www.stat.go.jp/data/shakai/2021/pdf/gaiyoua.pdf> (2024年9月17日アクセス)

参考文献

- 荒井久(2000)『ピットバレーの鼓動』日経BP企画.
- 池田真利子(2019)「地理学から「夜」を考える——都市社会と自然環境における夜」『地理空間』12(3), p.205-6.
- 石川榮輝(1944)『皇國都市の建設——大都市疎散問題』常磐書房.
- 井田太郎(2017)「カフェーからスナックへ」谷口功一、スナック研究会編著『日本の夜の公共圏——スナック研究序説』白水社. p.129-46.
- 菊部直(2017)「スナックと『社交』の空間」谷口功一、スナック研究会編著『日本の夜の公共圏——スナック研究序説』白水社. p.169-85.
- 菊地映輝(2021)「ソーシャルメディアと現実空間を横断するあらたな『場所』」松井広志、岡本健編著『ソーシャルメディア・スタディーズ』北樹出版. p.45-52.
- 木曾崇(2017)「都市にとってのナイトタイムエコノミー」飯田泰之編『これからの地域再生』晶文社. p.153-90.
- 絹川真哉、湯川抗(2000)「ネット企業集積の条件——なぜ渋谷～赤坂周辺に集積したのか」『FRI 研究レポート』99.
- クレーリー, J., 岡田温司監訳, 石谷治訳(2015)『24/7——眠らない社会』NTT 出版.
- サマーズ-ブレムナー, E., 関口篤訳(2008)『眠らない——不眠の文化』青土社.
- 新宿区・新宿区地域女性史編纂委員会(1997)『新宿 女たちの十字路——区民が綴る地域女性史』ドメス出版.
- 鈴木晃志郎(2013)「ツーリズムの『隠れた次元』——「夜のツーリズム」と運転代行業に関する予備的考察」『日本観光研究学会全国大会学術論文集』28, p.353-6.
- 武岡暢(2017)『生き延びる都市——新宿歌舞伎町の社会学』新曜社.
- 谷口功一(2017)「スナック研究事始」谷口功一、スナック研究会編著『日本の夜の公共圏——スナック研究序説』白水社. p.7-22.
- 近森高明(2005)「街路空間における〈光〉の管理化——1920年代後半日本における街路照明の問題化をめぐる」『社会学評論』55, p.483-98.
- 近森高明(2010)「路地裏の夜食史——1920-30年代における屋台イメージの転換」西村大志編著『夜食の文化誌』青弓社. p.75-108.
- 永井良和(2015)『定本 風俗営業取締り——風営法と性・ダンス・カジノを規制するこの国のありかた』河出書房新社.
- 南後由和(2016)「商業施設に埋蔵された『日本の広場』の行方——新宿西口地下広場から渋谷スクランブル交差点まで」三浦展・藤村龍至・南後由和著『商業空間は何の夢を見たか——1960～2010年代の都市と建築』平凡社. p.67-188.
- 日本インターネット協会監修(1997)『インターネット白書1997』インプレス.
- 濱野智史(2012)「情報化——日本社会は情報化の夢を見るか」小熊英二編著『平成史』河出書房新社. p.361-95.
- 増淵敏之(2012)『路地裏が文化を生む！——細路地とその境界の変容』青弓社.
- 松下慶太(2012)『デジタル・ネイティブとソーシャルメディア——若者が生み出す新たなコミュニケーション』教育評論社.
- 右田裕規(2010)「ラーメン史を『夜』から読む——盛り場・出前・チャルメラと戦前の東京人」西村大志編著『夜食の文化誌』青弓社. p.109-60.
- 湯川抗(2000)「東京におけるネット企業の集積——日本版シリコンアレーの発展に向けて」『FRI 研究レポート』88.
- 吉見俊哉(2005)「迷路と鳥瞰——デジタルな都市の想像力」吉見俊哉・若林幹夫編著『東京スタディーズ』紀伊國屋書店. p.27-43.

[受付日 2024. 9. 18]

