

第3章 鉄道ファンとインターネット

インターネット。気付けば、現代社会の基底をなすこのコンピュータネットワークは、鉄道趣味の世界にどのような影響を与えたのであろうか。インターネット誕生の概論、ネットワークの構成からインターネットを受容した鉄道ファンの動きとゆくえなどを本章では説明する。

1. インターネット基礎論

インターネットは、もともとアメリカ国防総省高等研究計画局 (DARPA) が 1970 年頃にアメリカ全土のコンピュータを有効活用すべくネットワーク化することを試みて計画されたもので、学術機関どうしを接続するネットワークとして利用された。一般に浸透する契機となったのは、欧州核物理学研究所 (CERN) の研究員が、HTML (HyperText Markup Language) という文書形態やハイパーリンク機能を組み込んだ、扱いやすく動作性が高い WWW (World Wide Web) を開発し、インターネットの標準ドキュメントとして定着した 1990 年代半ばからである。日本においては、1990 年代半ばからインターネット接続サービスが本格化し、95 年初頭に発生した兵庫県南部地震 (阪神・淡路大震災) で有効性が確認され、同年 11 月に発売された OS, Windows95 が爆発的に普及し個人のインターネット利用への動きが加速した。その後、インターネットへの接続方式は電話回線を使用したダイヤルアップ方式から、非対称デジタル加入者線の ADSL 接続サービスが 2000 年から NTT 各社で導入され順次高速化が進行、同時に施設の整備などが急速に進み、現在は光ファイバーを用いた FTTH 方式が順次導入され、定額サービスの充実などもあって日本では 8000 万人以上が利用している、とされている。

2. インターネット普及黎明期と鉄道趣味

さて、インターネットの普及は様々なことに影響を与えた。終戦後、荒廃した秋葉原の発展を、近隣にあった電気工業専門学校 (現：東京電機大学) の学生たちが下支えした歴史にみられるように、オープンなインターネット誕生以前の閉鎖的ネットワークであるパソコン通信¹は初期のおたく層がそ

¹ パソコン間を電話回線で相互接続し、情報・データをやりとりするシステム。会員制組織を形成し、パソコン通信サービス会社にホストコンピュータを設け、ユーザーは各地に設けられたアクセスポイントを通じてホストに接続する。

の中心を担った。この動きは鉄道ファンの中にもあり、鉄道に関する多様な情報がやりとりされていた。インターネット普及の黎明期である、1990年代半ば以降は、鉄道趣味に関係する企業、団体、そして個人のサイトが勃興する時代になった。また、旅行会社各社もこの頃よりインターネット上で旅行販売を本格的に開始している。

以下は、主な鉄道趣味関連サイトと誕生年である（順不同、なお、ホームページの作成年が確認できたもののみ掲載しているため、これらのサイトが一番古いわけではない）。

< 主な鉄道趣味関連サイトの開設年 >

- ・ 1996 年：TOMIX（株式会社トミーテックの鉄道模型ブランド）
：大阪大学鉄道研究会
- ・ 1997 年：名古屋大学鉄道研究会
：早稲田大学鉄道研究会
- ・ 1998 年：KATO（株式会社関水金属の鉄道模型ブランド）
：鉄道友の会
- ・ 1999 年：一橋大学鉄道研究会
：東京大学鉄道研究会
- ・ 2000 年：鉄道ファン（交友社）
：鉄道ジャーナル（鉄道ジャーナル社）
：関西大学鉄道研究会

また、これらのホームページだけではなくホームページに付随する、あるいは単独でウェブページとして存在する掲示板（電子掲示板・BBS：Bulletin Board System）と呼ばれる、インターネットユーザーの情報・意見交換の場が1990年代後半から2000年代にかけて開設され始めた。これらは、もともとニフティサーブなどで提供されるパソコン通信の主要サービスのひとつであり、鉄道趣味界の興隆に繋がっていた。

インターネットというオープンな環境の下で日本に登場したのは主要なもので、1996年登場の、あやしいワールド、97年あめぞう、98年Yahoo!掲示板、そして99年の2ちゃんねるがある。こうした掲示板では、種々の情報がやりとりされているわけだが、当然鉄道に関する各種情報もやりとりされ、鉄道総合@2ch 掲示板や鉄道模型(仮)@2ch 掲示板、そして鉄道模型板@2ch 掲

掲示板などが2ちゃんねる上に開設されている。なかでも、鉄道総合掲示板は1999年から存在しているとされている。

こうした、掲示板の他にも様々なツールでもって鉄道趣味に関係する情報はやりとりされている。例えば、一橋鉄研のOB組織である如水鉄路クラブはメーリングリストを運営している。現在は二代目だが、初代は1996年から運用を開始している。

このようにして、1990年代半ばに本格的に稼働したインターネットと、時を同じくして鉄道趣味もインターネット上での活動を開始した。

3.2000年代のインターネットと鉄道趣味

2010年現在、一橋鉄研に所属している鉄道研究会員が、本格的にインターネットとふれあいを始めたのがおおむね2000年台初頭である。

この世代は、鉄道趣味参入のきっかけにネットを挙げることがみられる。先述したように、2000年台初頭までに、著名な鉄道趣味誌や鉄道模型メーカー、鉄道趣味団体などがホームページを開設しており、列車運行最新情報など、速報性のある情報は掲示板などでもやりとりされるようになると、一気に鉄道ファンのインターネットへの依存度は高まった。現在でも、1編成しかない車輛がどのような運用に就くのかを速報するサイトは人気があり、ブックマークを集めている。

更に、先述のインターネットを通じたアンケート調査によれば、回答者の20%が、インターネット上で鉄道趣味関連サイトを運営していると回答している。

こうした個人の鉄道ファンが製作する、鉄道趣味関連サイトというのは、当然自分の鉄道趣味に立脚したサイトになる。

日下部みどり子著『鉄道ファン生態学』（JTB、2002）では鉄道ファンを大きく分けて13、細かく28の専門領域に分類し、発行当時（2002年）の主要なホームページを紹介している。そうした分類・紹介などは、第一部第二章「鉄道趣味の分類」に譲るが、前述の『鉄道ファン生態学』に挙げられたサイトを閲覧してみるとその情報量と細かさはすさまじく、文献一覧だけでも多大な量になる。

多くの鉄道ファンは、特に鉄道の が好き、というジャンルを持っている。 にあたるのが、乗車であったり、撮影であったり、模型であったりするわけだが、さらにその下の分類が存在する。タレントの眞鍋かをりは『鉄子の旅』（菊池直恵・横見浩彦、小学館、2004）において、鉄道趣味が多様な

領域に分かれている様を表して「鉄道学部駅学科」と発言したが、日下部みどり子氏の分類によれば「鉄道大学駅学部秘境駅学科」などと表現できる、「鉄道大学」単位ではなく大きくとも「学部」単位の情報を収集し、公開しているのが個人サイトである。

インターネットの普及で、一般社会に生活する人の情報発信が簡単に行えるようになった。インターネット普及以前には、そうした情報発信の場は作家やジャーナリストなど限られた人間のものであり、需要予測をある程度予測した上で発表・販売されるものであったが、無料・または低予算でサイトを作成できることになり、情報が気軽に発信できるようになった。

日記形式の単純なブログから、階層構造を持つ複雑なホームページまで、様々な鉄道趣味サイトが現在開設され、ホームページの管理者同士がホームページをリンクしあい、内容が近いサイト同士で交流や情報交換が行われている。こうした交流の中から、次項で取り上げるオフ会が行われている。

4. オフ会

個人が運営している鉄道趣味に関するホームページの多くは掲示板を併設しており(荒らしと呼ばれる行為で閉鎖されている掲示板も少なくない)そこでは前述の通り、鉄道に関する各種の情報が活発にやりとりされていた。

掲示板でやりとりを行うのは、基本的に顔の分からない匿名の個人だが、やりとりをするうちに親交を深め、オフライン上でもやりとりをしようという話が出てくる。そうした中で行われるのがオフ会である。形態は様々だが、鉄道博物館や鉄道イベントで顔を合わせ、イベントなどを楽しんだ後、喫茶店などで情報をやりとりすることが多い。

こうしたオフ会は、個人で活動を完結させがちな鉄道ファンにとってはちょうど良い交流の場所である。

5. インターネットは鉄道ファンにどのような影響を与えたか

以上のように、インターネットは鉄道ファンにとって大きな影響を与えてきた。2項では、インターネットによって鉄道ファンが蒙った恩恵的な側面を著述してきた。2項で述べた以外にも、鉄道ファンサイトのみならず、朝日、読売、毎日、産経など主要全国紙が鉄道ニュースを配信するようになり、全国紙ならではの機動力を活かした取材、社会的側面に言及するニュースは他の鉄道ファンサイトのニュースとは一線を画すものである。

最大の変化は、自分の趣味領域に特化した情報を集めることが出来るよう

になったことである。

そうした状況を迎え、鉄道趣味総合誌や書籍を中心に情報を収集した時代は終わりを告げた。

迎え撃つ鉄道雑誌もインターネット時代に対応した誌面や、特化した領域を作り出そうと試みている。ネコ・パブリッシング社やイカロス出版社などで刊行されている形式別・分野別鉄道ムックは資料性が高く、価値の高い書籍である。しかし、速報性・アプローチのしやすさなどではインターネットに歩があるのも事実だ。

他方、インターネットは、閲覧するだけで多量な情報を取り入れることが出来る。しかし、肝心なその「情報」が正しいものであるかを確認するのは難しい。Wikipedia 上の情報が絶対に正しいとも限らないし、さらにそれを参照して文章を作成している場合、そのデータが更に誤っている可能性もある。それは書誌にも言えることだ、との指摘もあるが、参考文献を挙げておらず、読者しかチェック機能がないホームページと、参考文献を挙げて少なくとも編集者のチェックを受ける書誌とでは、ホームページの信頼性はある程度落ちるのは仕方が無いところである。

更に問題となるのは、そうした「誤っているかもしれない」情報を正しい情報として盲目的に信頼を置き、その情報を基に他者を非難する傾向を持つ人が存在するということである。いわゆる、ネチケット不足が深刻な人間である。これは、インターネットが普及しネットに触れるユーザーの年齢層が相対的に低下したのも要因の一端と言える。

誰もが簡単に情報の発信者になり、受信者になることが出来る現在のインターネット時代では情報の送受信に絶えず注意を払わなくてはならない。また、情報をやりとりする相手は匿名であっても感情を持った人間であると十分に理解をすべき状況にある。ネット上で、そうした配慮が出来なければ、鉄道趣味のフィールドに実際に立っても他者に迷惑をかける存在になりかねない。気軽であるが故に生じる不利益を、十分に我々は考えられているのだろうか。

更に、鉄道趣味がインターネット時代を迎えて生じた最大の変革は、鉄道以外のオタク趣味にも共通して言えることだが、趣味が「消費するデータベース化」していることである。これは、サブカルに関して大塚英志氏などが指摘していることである。

若い世代を中心に、サブカルと趣味領域を重ねている鉄道ファン層はとくに傾向が似通っている。2章で指摘したとおり、鉄道趣味はもともと分類・

データベース的性格があり、インターネットの導入で各人が個々で持っている情報のデータベース化が進んだ。

そうした事情を背景に、「自らの足で情報を稼ぎ、趣味を極める」タイプの鉄道趣味が、「マニュアルやデータベースに則って、消費していく趣味」へと徐々に変容している。そうした傾向の表れとして、インターネットでの「撮影地紹介」サイトや「運用情報」サイトの存在があり、鉄道模型（Nゲージ）キットメーカーグリーンマックスの不振、さらに鉄道グッズ市場の盛況、週刊鉄道分冊シリーズの好調などがある。

こうした「製作」から「消費」を中心に鉄道趣味が変化しつつある要因をインターネットにのみ求めるのはおかしいが、データベース化の一端を担い、鉄道趣味活動の中心をデータの集積と消費へと割り当てたのはネットの影響力が大きい。鉄道ファンの多くが、普段自宅で趣味活動を行う大半を、こうしたインターネットの鉄道サイト閲覧・投稿に費やしているものだからだ。

6. インターネット媒体を通して普及した鉄道ジャンル

インターネットの普及を通して、とくに大きな活躍ジャンルを伸ばしたもののひとつにマルチメディアがある。鉄道に関する音声・動画を収集する趣味領域である。また、デジタル機器の普及により、以前に比べれば簡単な操作で精度の高い音声・動画が記録できるようになった。

従前であれば、そうして記録した音声・動画も仲間内の狭いコミュニティで共有するしかなかったが、現在ではインターネットを通じて他者と共有することが容易になった。雑誌上で発表できる、写真や模型と異なり音声・動画の発表は従前のアナログな媒体では難しかったためだ。

また、撮影した鉄道動画を、鉄道 MAD²と呼ばれる動画に編集する鉄道ファンもいる。この鉄道 MAD と呼ばれる作品は、アニメ・ゲームのオープニング画像風に鉄道映像を編集・演出したもので、ニコニコ動画を中心に様々な作品が発表されている。代表的なものに、「【MAD】チバスターズ！」や「MUKONAD - ムコナド - 」などがある。

² 英単語の MAD（狂っている、馬鹿げている）に語源を持つインターネットスラングで、主にテレビやアニメ、ゲームの動画を編集・合成して再編集したもの。いわばパロディーである。著作権的には違法なものが多いが、あまりに数が多く、放置されるか、許諾を権利者が与えることもある。動画自体は、必ずしも狂っているものではないことが多い。