Michel Foucault

Bernard Stiegler

Christian Marazzi

Vilém Flusse

Keith Moxey

Erkki Huhtamo

Jesper Juul

松本健太郎 編

理論で読むメディア文化

Making Sense of NOW: Critical Media Literacy

「今」を理解するためのリテラシー

Gilles Deleuze

Laura Mulvey

Guy Debord

Stuart Hall

「今」を生きるためのツールを構想する

フーコー、ドゥルーズからスティグレール、
ラトゥール、フータモなどの理論を起点に、
激変する現代のメディア状況を読み解き、
生きるためのツール＝リテラシーを提示する。

新曜社

松本健太郎 編

理論で読むメディア文化

Making Sense of NOW: Critical Media Literacy

「今」を理解するためのリテラシー

新曜社

はしがき

編者　松本健太郎

「今」（に生きつつある人間／に根づきつつある文化）の組成を理解するために、「今」どのようなかたちの〝リテラシー〟が求められている、といえるだろうか。

筆者は、かつて日本記号学会の機関誌として刊行された『ゲーム化する世界――コンピュータゲームの記号論』（新曜社、二〇一三）の編集を担当したことがあるのだが、その際、同様の書名の本がないかどうかを検索してみて驚いたことがある。じつは、類似したタイトルの書籍があまりにも多いのである。ほんの一部の事例をあげるならば、トーマス・フリードマンによる『フラット化する世界』、ニコラス・G・カーによる『クラウド化する世界』、ジグムント・バウマンによる『リキッド・モダニティ――液状化する社会』、アラン・ブライマンによる『ディズニー化する社会』、ジョージ・リッツアによる『マクドナルド化する社会』など、そのような事例は枚挙に暇がない、といいうるほどである。

日本記号学会第三一回大会における討議の成果をとりまとめて出版した『ゲーム化する世界』では、コンピュータゲームそのものを内在的に分析するというよりは、むしろゲーム的な想像力が社会に拡散・浸透しつつある現況をふまえ、私たちの世界がどのようなロジックのもとに組み変わりつつあるのかを解明しようとした――というのも昨今では、ゲームは「テレビ」「パソコン」「ケー

タイ」「スマホ」の画面を含め、さまざまなメディウムや装置のなかに侵入し、人がそれをつうじて、生きていくうえで重要な何かを学んだり、現実のなかでは不可能な何かを体験したり、あるいは社会の誰かと交わったり結びついたりする、きわめて影響力の大きな媒体としての役割を演じつつあるからである。他方で「ゲーミフィケーション」なる術語が端的に示唆するように、ゲームという媒体がその枠を超過して、そこに包含されるロジックやデザインが（教育分野や経済分野を含む）多様な領野へと応用され、人々の行為や欲望のかたちを大きく変質させつつあるからである。[*1]

以上の「○○化する世界」もしくは「○○化する社会」をめぐる言説群のなかで、「ゲーム化／ゲーミフィケーション」とは、「今」を読み解くための切り口のひとつにすぎないかもしれない。しかし改めて再考してみるならば、乱立する「○○化」言説の源泉にあるものは、私たちが生きる文化のあり方が、さらには、そのなかに生きる私たち自身のあり方が急激な「変化」にさらされている、という直感ではないだろうか。メディア史を紐解いてみると、最古の文字が使用されたのは数千年前、その後、ヨハネス・グーテンベルクが活版印刷を発明したのが数百年前、さらに時代をくだって一九世紀以降には様々な電気メディア・電子メディアが踵を接して発明され、それが近年になってからは各種の／新種のデジタルメディアやソーシャルメディアが爆発的に台頭する、という状況が顕在化しつつある。人間とは自らが作ったメディアによって作りかえられる存在である——メディア論的にそう考えてみるならば、現代人はまさにその等比級数的な変化の〝まっただなか〟にいる、と考えたほうが良さそうである。

社会学者のバウマンは、現代人が直面しつつある状況を「リキッド・モダン」（液体的・流動的な近代）と呼んでいる。彼によるとそのような時代においては、「そこに生きる人々の行為が、一定の習慣やルーティンへと〔あたかも液体が固体へと〕凝固するより先に、その行為の条件の方が

＊1
わかりやすいところで、プレイヤー自身の能力向上を目的とする「脳トレ」的なゲームを例にあげると、それによって、それまでは〝しんどい〟と感じられていた学習が〝遊び〟へと転換される。

変わってしまうような社会」[*2]が現出しつつあると理解される。私たちが生きる現代社会は「液体」の隠喩、「液状化」のイメージで表象されるほどに、急速な変容の時を迎えつつあるのだ。

現代人の情報世界は多種多様なデジタルメディア、あるいはソーシャルメディアによって急速に組み変わりつつある。いわゆる〝ガラケー〟と呼ばれた多機能型携帯電話とは異なり、アプリを加除することでいくらでも機能をカスタマイズできる〝スマホ〟のように、昨今の若者たちはＬＩＮＥ、Ｔｗｉｔｔｅｒ、Ｆａｃｅｂｏｏｋなど、手許にある複数のコミュニケーション媒体を組み合わせて――それも自らの所属する文化的グループの基準におうじて――情報世界を巧みにカスタマイズしようとする。そしてそのような技術的前提の変化は、ポストモダン的状況における〝文化の島宇宙化〟とも称される傾向、つまるところ（〝ジャニオタ〟にしても〝バンギャ〟にしても）細分化された小集団、あるいはトライブカルチャーを社会のなかで林立させる遠因ともなっている。

近年、私たちがそのなかに生きる記号世界と、（私たちと他者とを、あるいは私たちと世界とを媒介する）メディア・テクノロジーとの関係性は以前にもまして錯綜したものになりつつある。実際に私たちが記号――言葉にしても、あるいは、言葉以外の非言語的な記号にしても――をもちいて展開する思考のプロセスに対して、メディア・テクノロジーが干渉する局面は多々認められる。たとえばオンライン通販サイトの「レコメンデーション機能」――これは過去の購買履歴から特定のユーザーの趣味や関心を割り出し、サイト内でそれと関連するカテゴリーの「おすすめ商品」を推奨してくれるものである。あるいは携帯電話・スマートフォンなどに搭載されている「予測入力」――これはキーボードによる文字入力を省力化してくれるもので、言葉の選択肢を先回りして表示してくれるものである。自分が次に考える可能性があること、次に欲望する可能性があることが、あらかじめテクノロジーによって制御される（…便利でもあるが、気持ち悪くもある…）。そ

＊2　ジグムント・バウマン『リキッド・ライフ――現代における生の諸相』長谷川啓介訳、大月書店、二〇〇八年、七頁。

の巨大システムのなかでは、思考や欲望のどこまでが自分由来で、どこからがシステムの要請に応えたものなのかが、実は、それを行使する本人にとっても判然としないという場合も少なくないだろう。

ともあれ〝リキッド化〟という言辞を選択するかどうかはさておき、私たちをとりまく文化のあり方が、さらには、文化とともに生きる私たちのあり方がドラスティックに変容しつつある、という点に関しては衆目の一致するところではないだろうか。実際のところ、先述の「リテラシー」概念に関しても、そのような技術的環境の変化と無関係であることはない。そもそもリテラシー（literacy）とは、本来的には、読み書きの能力、すなわち「識字」を意味していたはずである。だが近頃では、よく話題にのぼる「メディア・リテラシー」に加えて、「情報リテラシー」「コンピュータ・リテラシー」「視覚リテラシー」「マンガ・リテラシー」「プロジェクト・リテラシー」といった表現がありうるように、それは様々な語と組み合わされ（ようするに「○○リテラシー」といったかたちで）概念化される傾向にある。これは多メディア社会の進展に付随して、私たちに要求される能力、ここでいう「リテラシー」概念そのものが多様化、さらには〝リキッド化〟しつつあることの証左であるといえよう。

それでは「今」、メディア文化の構造を理解するために、どのようなリテラシーが必要なのであろうか。クリフォード・ギアツは、人間とは自らが紡ぎ出した〝意味の網の目〟に支えられた動物であると捉え、その〝意味の網の目〟こそが「文化」であると規定した。[*3] コミュニケーションを媒介するメディアが技術的に進歩し、またそれが社会的文脈において位置づけられていく一連の過程をつうじて、メディア文化を構成する〝意味の網〟は刻々と更新されていく。とくに各種のデジタルメディアやソーシャルメディアが台頭したことによって、文化という〝意味の網〟が変換されて

＊3
クリフォード・ギアツ『文化の解釈学Ⅰ』吉田禎吾ほか訳、岩波書店、一九八七年。

いく速度は格段に上昇したようにも感じられる。そして他方では、それにともなって人と人との結びつき方、あるいは人とテクノロジーとの付きあい方なども確実に変質しつつある。

ますます錯綜した組成を露呈させつつある「今」を理解するために、本書では、それぞれ専門性の異なる一四名の執筆者が、引用された理論的言説を前提に、現代のメディア文化を照射するうえで有用な何らかの作品／事象を選定し、それらを学問的視点から読み解いていく、という仕掛けが用意されている。いったん理論のフィルターを通してみると、いままで〝あたりまえ〟だとおもっていたことが、まったく別の表情をもって私たちの意識に立ちあらわれてくる。つまり、理論的なイマジネーションを駆動させることによって可視化されるもの、あるいは、そこから零れ落ちるものの双方を視野にいれながら（ある理論的言説を鵜呑みにするのではなく、批判的思考を前提に、その可能性と限界とを視野にいれながら）、しかし理論的な視座を経由することで、世界を読み解くための新しくも異化的な視点を獲得することができる――その知的刺激にみちた学問的体験を読者に提供したいとも願っているし、また、本書をつうじて、理論的言説に包含される〝思考のカタチ〟をふまえ、「今」を理解するためのリテラシーを構想する端緒を提示できれば、とも願っている。

さて、以下では本書の構成について手短に触れておこう。この本は「第Ⅰ部　テクノロジーから「今」を読む」、「第Ⅱ部　表象から「今」を読む」、「第Ⅲ部　社会から「今」を読む」の三部構成によって成り立っているが、それらに含まれる各章の概要を素描しておきたい。まず、第1章の「ミシェル・フーコーと「玉ねぎの皮」――デジタル・メディア社会の時空間構制論」（水島久光）では、テレビ的なマス・メディアの「エピステーメー」を、さらには「テレビ」と「ポスト・テレビ」のあいだの断層を俯瞰しながら、「知のデジタル・シフト」以降の状況を把捉するために、「メ

ディアの問いを、『知の考古学』の続きとして読むという冒険」を試みている。

第2章の「ベルナール・スティグレールの「心権力」の概念――産業的資源としての「意識」をめぐる諸問題について」（谷島貫太）では、ジョナサン・クレーリーによるスティグレール批判を踏まえたうえで、テレビからスマートフォンに至るまで、人々の意識を捕捉する各種テクノロジーをとりあげながら、「大量の時間対象を流通させ大衆の意識群を同期化させるマス・メディアの時代と、個人化された情報によって諸個人に個別に働きかけるポータブル・デバイスの時代」を考察の俎上に載せている。

第3章の「貨幣の非物質化――クレジットカードと認知資本主義」（山本泰三）では、認知資本主義をめぐる言説を背景に据えながら、現在ますます高度化しつつある決済システム、すなわちクレジットカードというメディアをとりあげ、「技術的イノベーションの結晶」ともいわれるその要請のもとで、消費者がいかにしてその装置的なシステムによりコントロールされているかが明らかにされる。

第4章の「メディアの媒介性と、その透明性を考える――ヴィレム・フルッサーの「テクノ画像」概念を起点として」（松本健太郎）では、「メディアの透明性」をめぐる言説をとりあげながら、現在それが遠近法や写真のみならず、CG、VR、GUIなどのデジタル映像テクノロジー、さらには「さわる画面」としてのタッチパネルによっても惹起されることを検討している。

以上の第Ⅰ部（「テクノロジーから「今」を読む」）では、メディア・テクノロジーの発達が現代をいきる私たち自身のあり方に、あるいは、私たちがつくりだす文化のあり方に及ぼしつつある影響を多角的に分析していくわけだが、これに対して第Ⅱ部（「表象から「今」を読む」）では、SF映画、芸術作品、ビデオゲーム、小説、Jホラーなど、各章の執筆者が何らかの表象に向き合う過

程をつうじて、昨今のメディア環境を読み解く理論的な視点が提示されることになる。

第5章の「マッド・サイエンティストとトポス概念――『バック・トゥ・ザ・フューチャー』とメディア考古学」（太田純貴）では、エルキ・フータモの「トポス」概念を援用しながら、また、小説『フランケンシュタイン』を起点とするマッドサイエンティスト像との距離感を測定しながら、『バック・トゥ・ザ・フューチャー』における登場人物、ドク・ブラウンのイメージ編成を分析することになる。

第6章の「唯物論的時間とエージェンシー――視覚文化批判」（柿田秀樹）では、キース・モクシーによる「唯物論的時間」と題された講演、および『視覚的時間』と題された著書をとりあげながら、芸術作品がもつメディア性を紐解き、視覚のなかに唯物性がどのように関与してくるのかを考察することになる。

第7章の「ビデオゲームにみる現実とフィクション――イェスパー・ユール『ハーフ・リアル』を読む」（河田学）では、デンマークのゲーム研究者、ユールによって二〇〇五年に発表された『ハーフ・リアル』における議論に依拠しながら、ビデオゲームにみられる現実性とフィクション性について議論を展開することになる。

第8章の「ジル・ドゥルーズを読む村上春樹――『色彩を持たない多崎つくると、彼の巡礼の年』をめぐって」（五井信）では、村上とドゥルーズによる「一九六八年」への拘泥を出発点としながら、また、村上の作品に表象される「過去」や「他者と出来事」などの問題に着眼しながら、ドゥルーズの言説に依拠しながら小説を読む、という作業を実践することになる。

第9章の「Jホラーにおける女性幽霊の眼差しとメディア――ローラ・マルヴィのフェミニスト映画理論を起点として」（鈴木潤）では、フェミニズム映画理論の視座に依拠しながら、『邪願霊』

や『リング』などのホラー作品をとりあげ、そこに関与する「見る／見られる」という視覚関係、さらには従来の「見る男性／見られる女性」というジェンダー関係がどのように転換されてきたかを分析することになる。

以上にあげた第Ⅱ部に対して、「第Ⅲ部　社会から「今」を読む」では、社会における何らかの問題や事象をとりあげ、そこから現代文化を読み解いていくための理論的視座が提示されることになる。まず、第10章の「〈スペクタクル〉な社会を生きる女性たちの自律化とその矛盾」（田中東子）では、ギー・ドゥボールの『スペクタクルの社会』を参照しながら、女性たちの経済的・社会的な自立を前提に発生した「イケメン男性」の消費実践について考察することになる。

第11章の「お笑いの視聴における「（多様な）読み」は可能なのか――スチュアート・ホールのエンコーディング／デコーディング理論から」（塙幸枝）では、お笑い番組や現代的なバラエティ番組を分析対象として取りあげ、それらの視聴においてはテレビを「読む」という前提そのものが揺らぎつつある可能性などを指摘しながら、ホールによる理論を批判的に検討することになる。

第12章の「ヒトとモノのハイブリッドなネットワーク――「ゆるキャラ」を事例に」（遠藤英樹）では、ブルーノ・ラトゥールが提唱するアクター・ネットワーク理論を援用しながら、また、メディア文化研究における「モノ的転回（マテリアル・ターン）」に目を向けながら、ヒトとモノのハイブリッドとしての再帰的「ゆるキャラ」を分析の俎上に載せることになる。

第13章の「ショッピングモールとウェブサイトの導線設計を比較する――インタフェース・バリュー概念を手がかりに」（大塚泰造）では、インターネットにおける空間的隠喩に注目したうえで、シッピングモールの建築的構造がモータリゼーションにより発展してきた過程と、ウェブサイトが閲覧端末の性能向上と回線インフラの高速化により進化してきた過程を対比しながら、空間認

識をめぐる現代的なあり方について考察を展開することになる。

第14章の「インターネットと対人関係――若年女性のソーシャルメディア利用に関する調査から」（天野美穂子）では、インターネット・パラドクスの問題意識（インターネットが対人関係や精神生活を豊かにするのか）を、日本の若年女性のインターネット（ソーシャルメディア）利用という条件のもとでとらえ、対人関係や精神的健康にどのように関係するのかを検討することになる。

以上が本書に収められた全一四章の概要である――これらの各章には、それぞれの部の表題に含まれる「テクノロジー」「表象」「社会」だけではなく、「人間と文化」「現実と虚構」「過去と現在」「時間と空間」「映像と身体」「見る／見られる」「コントロールする／される」等々、「今」を理解するうえで有用な、さまざまな学問的知見が散りばめられている。「今」（に生きつつある人間／に根づきつつある文化）の組成を理解するために、どのようなかたちの〝リテラシー〟が求められているか――本書がそれを構想する契機を提供するものになりえていれば、編者として幸いである。

緒言を終えるにあたって、本書の刊行に御尽力いただいたすべての方々、とりわけ、執筆者の先生方、そして、厳しいスケジュールのなかでの編集作業に御協力いただいた新曜社の編集者、渦岡謙一氏に心よりお礼を申し上げたい。

理論で読むメディア文化——目次

はしがき　松本健太郎　3

第Ⅰ部　テクノロジーから「今」を読む

第1章　ミシェル・フーコーと「玉ねぎの皮」　水島久光　22
——デジタル・メディア社会の時空間構制論

1　メタ理論のメタ理論、そしてまたその先のメタメタ…理論　24
2　「メディア学」の誕生　26
3　「侍女たち（ラス・メニーナス）」から「近代」へ　28
4　その次の裂け目——テレビとマス社会という〈実定態〉　32
5　ベラスケスとマネ、そして桜井均——絵画空間とテレビ場　35
6　近代の出口における「表象」とは何か——アーカイブの問いへ　38
本章のまとめ　ポスト近代の「表象」の主題——時間と距離との対話（ポリローグ）　41

第2章　ベルナール・スティグレールの「心権力」の概念　谷島貫太　45
——産業的資源としての「意識」をめぐる諸問題について

1　意識の流れと時間対象　47
2　スティグレールの文化産業論とクレーリーによる批判　49
3　「生権力」から「心権力」へ　52
4　「心権力」と産業的資源としての意識　55

本章のまとめ　60

第3章　貨幣の非物質化――クレジットカードと認知資本主義　山本泰三　62

1　クレジット　66
2　抽象と機械　67
3　国際ネットワークの起こり　69
4　システムとレント　72
5　情報とコントロール　74
本章のまとめ　77

第4章　メディアの媒介性と、その透明性を考える
――ヴィレム・フルッサーの「テクノ画像」概念を起点として　松本健太郎　80

1　映画『トゥルーマン・ショー』から考えるメディアの透明性　82
2　写真の透明性がもたらしたもの　87
3　〝無媒介性の錯視〟を生成するデジタル・テクノロジー　91
4　視覚に紐づけられた触覚　95
本章のまとめ　100

第Ⅱ部　表象から「今」を読む

第5章　マッド・サイエンティストとトポス概念
――『バック・トゥ・ザ・フューチャー』とメディア考古学　太田純貴　104

1　エルキ・フータモのトポス概念とメディア文化におけるマッド・サイエンティスト　106
2　『バック・トゥ・ザ・フューチャー』におけるマッド・サイエンティスト　109
3　連続するマッド・サイエンティスト　111
4　マッド・サイエンティストの／と裂け目　115
本章のまとめ　118

第6章　唯物論的時間とエージェンシー――視覚文化批判　柿田秀樹　121

1　新しい唯物論にむけて　123
2　唯物論的転回と視覚文化の批判　126
3　ポストモダン芸術と唯物性――表象不可能な視覚性　128
4　唯物論的時間とコミュニカティヴなエージェンシー　132
5　主体の後に出現するエージェンシー　134
本章のまとめ　138

第7章　ビデオゲームにみる現実とフィクション
——イェスパー・ユール『ハーフ・リアル』を読む　河田 学　142
1　ゲームとは何か——ユールの「古典的ゲームモデル」　145
2　フィクションとしてのゲーム　149
本章のまとめ　メディア技術としてのビデオゲーム　153

第8章　ジル・ドゥルーズを読む村上春樹
——『色彩を持たない多崎つくると、彼の巡礼の年』をめぐって　五井 信　156
1　文学研究と語り理論　159
2　分岐点としての〈過去〉　161
3　他者と出来事　165
4　クロノスとアイオーン　168
本章のまとめ　171

第9章　Jホラーにおける女性幽霊の眼差しとメディア
——ローラ・マルヴィのフェミニスト映画理論を起点として　鈴木 潤　174
1　『邪願霊』における女性幽霊の眼差し　177
2　メディアの変化にともなう女性幽霊の眼差しの変化——『邪願霊』から『リング』へ　180
3　メドゥーサとしての『リング』の女性幽霊・貞子　182
本章のまとめ　185

第Ⅲ部　社会から「今」を読む

第10章　〈スペクタクル〉な社会を生きる女性たちの自律化とその矛盾　田中東子　192

1　消費主体／消費客体の転覆とその波及　195
2　バラエティ豊かな「イケメン男性」の増殖　199
3　イケメン男性の消費・商品化が示す両義性　205
本章のまとめ　208

第11章　お笑いの視聴における「（多様な）読み」は可能なのか　211
——スチュアート・ホールのエンコーディング／デコーディング理論から　塙幸枝

1　お笑いを「正当に」読むということ　215
2　現代的なバラエティ番組における「読み」の（不）可能性　217
3　『バリバラ』における「支配的な位置」の不明瞭性と「対抗的な位置」への拒絶感　221
本章のまとめ　224

第12章　ヒトとモノのハイブリッドなネットワーク　227
——「ゆるキャラ」を事例に　遠藤英樹

1　アクター・ネットワーク理論とは　230
2　メディア文化研究の流れ　232

3 「ゆるキャラ」のメディア文化論 235
4 ヒトとモノのハイブリッドとしての再帰的「ゆるキャラ」 237
本章のまとめ 241

第13章 ショッピングモールとウェブサイトの導線設計を比較する
——インターフェース・バリュー概念を手がかりに 大塚泰造 244
1 パソコンとインターネットにみる空間的隠喩 247
2 モールのデザイン／ウェブのデザインの歴史を比較する 249
3 Google以降の状況——空間的隠喩がもつ意味の変化 254
本章のまとめ 257

第14章 インターネットと対人関係
——若年女性のソーシャルメディア利用に関する調査から 天野美穂子 259
1 インターネット利用は対人関係や精神的健康を阻害するのか 260
2 日本の「インターネット・パラドクス」研究 263
3 インターネット（ソーシャルメディア）利用の影響——二つの調査データからの検討 265
本章のまとめ 275

事項索引 283
人名索引 285
執筆者紹介 287