

【第1セクション：講義1,2,3回】

[要約]2011年8月のフジテレビデモを**理解社会学**的に考察する。デモの大きな争点として、マスコミの中立性・偏向性に関する議論があり、デモ側は「偏向！」として激しく批判し、フジ側は「中立！」と反論をしている。ここにおいて、「マスコミ報道は中立であるべき」という大前提が両者に共有されていることが分かるが、この**公正原則(fairness doctrine)**の正当性の由来はなんだろうか。情報社会が進む今、その定義や推移についても何らかの動きがあるかもしれない。

さて、デモの参加者はいくつかの意図が混在したまま集合している。その意図を主催者は「偏向報道」の論点のもとに束ねようとしているが、ここで主張される「メディア・リテラシー」はもともと左派的な論点であり、「正しい」リテラシーのもとに「無知な人々」を啓蒙しようという発想も左派の構図と非常に似ている。左派知識人の中には経済的不満などの外的要因にその原因を求める声もあり、**行為記述**に多様な可能性があることがわかる。が、専門家の分析と当事者の意識に大きな乖離があることは、何らかの問題を抱えているといえるだろう。

というかそもそも、「ネトウヨ」は現代的な存在と言えるのか？愛国心に基づく排外性を含んだナショナリズムは、最近の若者の特徴といえるのか？「**年齢効果**」「**世代効果**」などの統計分析を加味しても、ナショナリズムはとりわけ「現代」の「若者」だけが高いわけではない。すると、「社会的不満と愛国心が結びついて、一部がネトウヨとなる」という、一部左派の主張は崩れる。絶対数の問題なのではなく、「**可視化**」の問題なのでは、と北田氏は提議する。いや、可視化だけでは説明できないレベルの影響をネットは有しているといえるだろう。ここで、なぜネットの一部意見が「目立つ」のかについての考察を加える。

ネットの騒動は「**炎上(flamming)**」とも呼ばれ、特に2ちゃんねるなどでは、その炎上を匿名の第三者的視点から「楽しむ」行為も散見される。炎上が発生するメカニズムについては、「原因となった人が悪い」「炎上に加担している人が悪い」では済まないものがある。なぜならば、同じ原因であっても炎上の対象となるものとならないものが**恣意的**(≡無作為な側面があるということ)に決まる傾向があり、また行為主体についても「誰々が悪い」ではなく集団心理的に観察していく必要がある。ここで、「**集団分極化**」のメカニズムから分析することが可能だろう。集団分極化という要素は、ネットという特殊な環境下で増幅される傾向があり、ここから「ネトウヨ」と呼ばれる層の形成について分析できるだろう。さらに、「**一般化された他者**」の抽象化によって、何が正しいのかに関する見解は「同調」への圧力へと変質し、集団分極化を促進することも挙げられる。これは極めて現代的な問題であり、他者の視点を過剰に内面化することは、携帯依存症などの「現代病」にも通ずるものがある。

[用語説明]

●**理解社会学**：ヴェーバーが提唱した社会学の方法論である。事象の因果関係について、外的要因からの説明に終始せず、当事者の行為を「理解しうるもの」として見なし、理由空間・文脈(コンテクスト)との意味連関の中で理解しようとする。個別の心理的感情に共鳴するのが目的ではなく、あくまで意味連関を見極めたうえで「理解」することが目的とされる。

●**行為の記述**：あるひとつの行為を記述する際には、多様性を捨象した同定(identification)が不可避である。たとえば「すごいね」という言葉にも、賞賛から皮肉、無関心まで、(接続可能な程度に限定されながら)多様な解釈可能性が存在するが、我々は語気や表情、コンテクストからその意味を同定する。ここで重要なことは、どの記述が妥当であるのかを、(限定された選択肢の中から)選定する行為を、分析者の主観的判断ではなく、理解可能性の観点から判断することであり、これが「理解社会学」の基礎となる。

●**公正原則**：(マスメディアが)政治的に公平であることを定める原則のこと。デモにおいてはこの原則が大前提とされているが、なぜマスメディアは「報道(表現)の自由」に制限を課してまでこの原則を守る必要があるのか。それは、「メディアの社会的影響力が強いこと」及び「メディアが使う周波数の希少性」に起因するとされる。しかし、前者については特定の著名人や政治家などについてもあてはまるが、彼らが公正原則を押し付けられることは稀である。つまり、メディアの公正原則の由来は単に電波の希少性なのではないか。

●**放送と通信の融合**：(承前) 公正原則はアメリカでは既に撤廃されており、日本においてもネット空間の発展によって、「電波の希少性」という物理的制約は失われかけている。しかしそれでもなお、2005年のライブドア騒動で堀江が「インターネット通信と放送の融合」を提唱したにもかかわらず、日本のマスメディアは「ジャーナリズム性(≒中立性)の堅持」の名のもとにこれを固辞した。

●**メディア・リテラシー**：北田先生「メディア・リテラシーは大事です、で終わる小論文って僕大嫌いなんですよ。リテラシーが必要なのはもうわかったから、じゃあ具体的にどういうリテラシーが必要なのかを教えてください。」・・・左派論壇、メディア、ネトウヨはそれぞれ「自分たちがすでに気づいていることにみんなも気づいてほしい」という意味で「リテラシー」という語を用いる傾向がある。このある種の啓蒙主義に対して、現代の我々はどのように接するべきなのだろうか？因みに「メディア・リテラシー」自体はもともと、アメリカ巨大メディアの影響下にある他の英語圏(カナダ、オーストラリアなど)で、いかにして文化多元主義を保護するかという問題意識のもとに生まれた、非常に左派的な論点であったとされる。

●**デモの行為記述**：メディアの偏向性への批判という表向きの題目のほかに、多くの分析者(左派論壇や韓国MBSなど)が「社会的不満」をその原因とみる向きもある。たとえば香山リカなどは、メディアに還元されないより大きな社会構造的問題に若者が不満を募らせている(特に「失われた10年」論など)のであり、その不満の一部がナショナリズム・右翼的思想と結合して生じたのが「ネトウヨ」とよばれる層であると主張した。

しかし他方でデモの当事者側は、右翼思想との結びつき(というレッテル)を否定して、反・左翼、反・マスコミであることをあくまで主張したうえで、(民主党)政治批判と(御用)メディア批判を結合することで、「真のメディア・リテラシーによる無知な人々の啓蒙」を掲げている節がある。これはむしろ、高原基彰が主張する「経済的苦境と、それに見向きもせず対外(中韓)ばかりに気を使う政治やメディアへの不満が、嫌中嫌韓のナショナリズムを形成している」のであり、これは『右』ではなくむしろ『反・左』である」という説に近いのかもしれない。

北田氏は、「文化ナショナリズム(韓国のドラマばかりじゃヤダ!)」「反・民主党」「経済的不満」「人種主義(嫌韓)」という様々な要因が、「偏向報道」で束ねられている、という分析を行っている。現に、デモ内では「人種主義的発言は慎んでください」という注意の呼びかけなど、集団内で意思統率がなされていない不確かさが随所で露呈している(この事態は、反原発など現代のデモ一般にいえることかもしれない)。

●**新自由主義**：レーガンやサッチャーの「小さな政府」政策に代表される、自由放任的・市場至上主義的な政治スタンスを指すが、ここではむしろ日本の「失われた10年」へ不満を抱く若者との結びつきが取り上げられている。「失われた10年」の間、日本の下層に位置する若者は「前の世代のしりぬぐい(ともいわれる)」に苦勞することとなり、その「(「失われた10年」以前の世代という)中間の既得権益層」への不満が、より上位の改革政治(小泉純一郎、竹中平蔵)の支持による中間層の破壊という希望を導き出した、これが小泉フィーバーの原因である、という説がある。

●**年齢効果**：いつの時代についても、年齢に応じてある事象への姿勢が変化していくこと。1930年でも2000年でも、若者は愛国心が低く老いるにつれて上がっていくならば、「年齢効果がみられる」といえる。

●**時代効果**：時代の進行とともに人々が全体的に保守化したり左傾化したりするデータ推移の場合、それは「時代効果を持つ」といえる。

●**世代効果**：ある特定の年代にある特定の層であった人間(=「世代」)にみられる特別な傾向がある場合、それは「世代効果」とよばれる。フランス革命時に若者だった層の革新性などは時折主張されることであるし、日本の論壇においても「ゼロ年代の若者」などのジェネレーション論が取りざたされる。

●**炎上 flaming**：インターネット上の特定の言動や出来事が契機となって、直接の利害関係者を超えて意見対立や激しい応酬が行われること。これに対して2ちゃんねるの「祭り」はその契機・推移がインターネット外に存在することも多くある(グルーポンおせち、「スネーク」「凸」など)が、あくまで主な舞台はネット空間にあるという大きな特徴がある。

●**集団分極化**：リスクシフトともよばれる、ストーナーによって提唱された理論。何らかのジレンマについて

リスク閾値を設定させる実験を行ったところ、個人による判断よりも集団討議では、よりリスクを負う方向、あるいはより「極端な見解」へ議論が収斂する傾向があることがわかった。この「極端化」は、集団の準拠するものに依拠して方向が決定されるが、オンラインコミュニティのほうが極端化については激しい傾向があるとされる。同様にサンスティーンは「サイバーカスケード現象」と称して、インターネットの意見形成が極端化する傾向について言及している。

なぜインターネットでは分極化が顕著なのか。これはネットの特徴と密接に関連している。ネットでは選択的な情報接触が通常であり、先に持論に似た説を参照してあまり異論に触れたがらない傾向がある。さらに、表面的な匿名性は逆に場の空気を読む方向へと矯正されやすい。また、ネットの文字コミュニケーション下では相手の意図を解釈するためのキューが少ない。このような(ある意味では電子民主主義の理想に反する)傾向が、サイバーカスケードや「空気読み」などの現状を作り出しているともいえるだろう。

●「一般化された他者」の抽象化：ミードが提唱した、人間が判断基準を「空気」に求めるに至るメカニズムのこと。①自らがルールに準拠していることを「正当化」「承認」する(=審判する)他者を、我々は求めやすい。②他者が具体的(人稱的)である場合(野球の審判など)は、正当性・妥当性・真理性を問う。③そのうちに我々は他者を内面化する(=野球ルールの内面化など)。これが「一般化された他者」であり、我々は彼が求めるところに従って行動しようとする。④「一般化された他者」が抽象化されると、規範作用域が拡張し、形式化する(たとえば中世では逐一的・具体的であった法は、近代になって抽象化・普遍化されていった)。⑤抽象化が進行すると、具体的指示なしに「一般化された他者」に従わなければならないという課題に直面する。⑥すると我々は、共存する他者が「一般化された他者」にどのように従おうとするのかを「予期」しようとする。⑦つまり「一般化された他者」の抽象化は、具体的指示があったとき(=抑圧があったとき)より「同調」圧力が強まる。

この現象は、フーコーのパノプティコンの論理とも類似する。審判者が不可視化されれば、審判は内面化され、過剰な解釈が過剰な調和を生み出す。ミードの論理については、より「相互監視」の側面が強調される。

この論理を「ネトウヨ」の言論形成に応用する。ネット空間における具体的な「一般者」の不在とそれに伴う「予期」への強迫性が強まると、蓋然性の高い実定規範(=正義)を自らの準拠枠組みとして採用する傾向がある(「未成年飲酒」「天皇制」「嫌韓」)。この規範は作用域が局所的である(実在する他者が相互に見える範囲であるネット空間の一部)が、彼らにとっては「一般者」に従属しているのと同じ状態であるため、彼らは自らの局所性に気づきにくい。

●メディアの自己目的的使用：中村功によれば、携帯電話をよく使う人ほど「孤独」や「疎外」を強く感じる傾向がある。実際に孤独であるかどうかに関係なく、孤独への耐性の低さ、他者に「見られていない」という恐怖心を感じやすいようだ。これは、電話やメールなどが技術進行(黒電話→親子電話→携帯電話・・・)パーソナルな道具として見なされるにつれて、「(意図的に)つながらない」ことも他者が選択しうるようになる、という認識からくるものである。ここでは最早、携帯電話は意味内容の伝達機能よりもむしろ「つながっている」という接続の意図を認識し、確認するメディアとして、すなわちコンサマトリー(自己目的)化したメディアとみなされている。このような用件(意味内容)なき応答(接続)への急ぎ立ては、分極化や規範の抽象化の基盤となる形式規則の成熟をもたらしたとも考えられる。

●丸山真男「無責任の体系」：西洋における国家の認識は、「国家とは作為的・作られたものである」を基盤としており、それゆえに自らが抵抗・選択可能なものとして、主体性を備えた「個人」が立ち現れた。一方で日本は「国体」すなわち天皇を真善美と考え、そこから他のすべての下位価値が流れ出るという価値観、すなわち国家を自然的なものとして捉え、それについて抵抗することは不可能という意識があった(当然「個人」も存在しない)。この西洋的「する」と日本的「である」の対比から丸山は、日本の戦争裁判の中で多くの戦犯が「自分より上位の人」へと責任を移譲していった構造を「無責任の体系」と名付けた。日本においては、戦時中は上位から下位へと抑圧が連鎖していき、戦後は逆に下位から上位へと責任が移譲されていったのである。この構造が、集団分極化的な、集団が何らかの行動になだれ込むメカニズムを考えるうえで重要になるのかもしれない。

【第2セッション：講義4,5,6回】

[要約]このセッションでは、サウンドデモに代表されるストリート文化・思想と、日本独特のネット発祥デモに代表されるネット文化(≡オタク文化)・思想との比較、さらにストリート文化を規定する音楽趣味のポピュラリティとブルデュー理論の関連性と、その理論では規定しきれないオタク文化を分析した諸々の批評家の考察が展開される。

現代では情報端末を介して見知らぬ者同士が一か所に集合して何らかのアクションを行う「フラッシュ・モブ」という現象が世界で時折行われている。しかし海外と日本ではその特徴がだいぶ異なっていることがわかる。

	海外	日本
思想内容	左派的な政治性／アート性 統括する指導者・専門家の存在	右派的な政治活動が多いものの ネタの選択は恣意的(任意的)
空間意識	都市空間の占拠を目的とする サウンドデモ 共同的自律空間の形成	あくまで主眼はネット空間 現実世界の支配でネットにネタを提供 ネタ(素材)としての都市
つながり	身体性による共存・共感意識 断片化・流動化された身体 (分節化された言説という)権力への抵抗	徹底した匿名性・ネタに徹する リアルとの交差を回避・嫌悪 ネタの面白さ(つながり性)> 思想内容
集団性	自律的 オルタナティブな「共生」可能性の提示	無目的性 「共演」によるつながり重視、自己目的的

海外を席卷するフラッシュ・モブの多くは、身体性によるつながりで既存の(言説的)権力への新たな抵抗を試みる、極めて政治性・アート性を帯びたものであり、それは現実世界に何らかを訴えかける目的を持っていた。他方、日本のネット発祥デモはネタとしての面白さ(行為面)が重視され、その思想内容は右派寄りのものが多いものの恣意的であり面白さに対して従属するものであるため、ネット空間にネタを提供する素材として現実世界やアクションは徹底的に対象化され、自己目的的な集団に担われるものであった(第1セッションとの関連性に注目)。この対比構造と類似するものとして、毛利嘉孝によるストリート文化とオタク文化の対比が紹介される。

	ストリート文化	オタク文化
媒体	音楽／身体(=現実空間)	インターネット(=ネット空間)
コンテンツ展開	グローバルな連帯(広く世界へ開ける)	ナショナルな展開(主に国内的に展開)
具体的コンテンツ	音楽／ファッション／料理 身体的な営み	アニメ／ライトノベル／ゲーム データベース的受容様式(後述)
政治	政治性・社会性備わる	非政治性・非社会性

さて、最後の「政治性」についてであるが、文化・趣味と政治性・社会性の関わりを社会学的に考察することは可能なのだろうか。ここではまず音楽趣味と政治性・社会性との関連について、フランスの社会学者ブルデューの研究例を基に見ていく。

ブルデューは、従来個人的なものであると考えられ、また上位階級であった学者間では下品な考察とも見なされて忌避されてきた、趣味世界と学歴・社会的階級の対応関係にあえて着目し、ここから経済資本とはまた別の尺度としての「文化資本」の概念を提唱した。ブルデューによれば文化資本は親の学歴や社会的階級に応じて継承・再生産される傾向があり、我々は各々の文化資本を携えた状態で、自らの社会的立ち位置を主体的に決定・実践していく「差異化の闘争(象徴闘争)」を行う。この闘争は社会的位置空間と呼ばれる座標軸内において自らをどこに「あえて」マッピングしていくかという戦略が主であり、「卓越化」を座標軸に対してどのベクトルについて実践していくかは主体的に決定できる。

ブルデューの卓越化闘争を現代のポップカルチャー(音楽など)に適用する場合、その趣味はあまりにも多様化・島宇宙化しているために、何を聴いているかという差異(ディスタンクション)が正統性(≡多数派性)をそのまま担保することは難しい。そこで我々は、どのように聴いているのかというハビトゥス(内面化された文化資本)から卓越化を考察する必要があるだろう。講義ではポップカルチャー世界における卓越化闘争の一例として、ロ

ック・ミュージックにおける正統性、「日本語ロック論争」などが紹介されている。

それでもポップ音楽というカルチャーは、強くコミットする少数者と、多数の「なんとなく趣味としている」人々の両方が存在するというサンプルの幅広さ(=音楽という趣味が社会の縮図となっている)から、趣味としての一般性は高くブルデューの卓越化闘争が適用されやすい。このことを踏まえた上で行った統計データによると、音楽へのコミット尺度と政治性には一定の対応関係が確認できた。政治的人格が音楽のコミット尺度を規定しているという逆の因果関係であるという可能性などもあるものの、毛利氏の言うように音楽・ストリート文化と政治性の連関は一定程度主張することが可能といえるだろう。

しかしオタク文化についてはどうだろうか。そもそもオタクという概念は中森明夫、宮台真司を経て「人格類型」のひとつであるという考え方がされてきたが、北田研究室の調査によればオタクを自認する若者は全体の約5割にまで上り、アニメを趣味とする人々のオタク自認率が高い一方で、オタク文化へのコミット率と友人関係などの相関などもあまり見られない。つまり、オタクというのは人格類型で捉えることが難しいのではないか。

ここでオタク文化をむしろコンテンツの受容様式から観察していく試みが東浩紀によってなされた。東は90年代以降のオタクの消費様式を「データベース的消費」と名付け、さらに東園子はオタク・コンテンツにおける男女の受容様式の差異に着目して、やおい的な消費様式を「相関図消費」と名付けた。

趣味選択としてのアニメは非常に自律的であり、アニメという趣味自体がひとつの島宇宙を形成していて他の趣味との正相関性も低く、音楽のような全体集約的趣味と異なって象徴闘争のフィールドとはなりにくい。オタク的趣味はそのコミュニティ内で完結しているのであり、それゆえ同じ趣味を媒介とした仲間意識が他の趣味に比べて高い傾向がある。これが、オタク文化を規定する大きな特徴を形成しているといえるだろう。社会的コミットメントとの相関性についても、音楽のようにきれいな正相関は見られず、つまりオタク趣味の寡多と政治性・社会性は無関係ということである。

[用語説明]

●**サウンドデモ**：DJが音楽を大音量でかけながら街を行進する形態のデモであり、日本においても2002年のイラク反戦デモなどにおいて実践されている。ドイツのラブ・パレード(セクマイのデモ)などの事例からもわかるように、サウンドデモにおいては音楽による都市空間との交わり(=身体性)が重視され、都市空間を意図的に占拠することに意義が見いだされる。サウンドデモの他にもセクマイや女性などの周縁性を帯びたデモ主体は、スクウォッティング/アウトノミアと呼ばれる、空き家などを不法に一時占拠して、周縁人による共同的な自律空間を形成することで、身体的つながりを備えたコミュニティ志向に基づく政治的メッセージ提起を行っていた。

●**文化資本**：ブルデューは文化資本を3つの形態に区分している。①客体化されたもの(ピアノ、絵画など)②制度化されたもの(学歴、資格など)③身体化されたもの(内面化されたハビトゥス)・・・ブルデューは、社会階級が継承・再生産される因子を経済資本だけでなく文化資本にも求めた。たとえばハビトゥスには言語運用能力や勉学への意識の高さなどにも影響を及ぼすため、文化資本水準の高い家庭のハビトゥスを備えた子どもは学校文化への適合性が高く、結果として高学歴を得て裕福になり、文化資本が継承・再生産されるメカニズムとなる。

他方で、ブルデューを批判し、文化資本はあくまで経済資本に従属するものであり独立する指標とは見なせないとする見解も存在する。

●**社会的位置空間**：別紙参照。ブルデューの理論内では、総資本量と、経済資本:文化資本の比率から作成されたマップのこと。このマップには各位置に社会的身分・地位(A)や文化対象・趣味(B)がマッピングされており、たとえば総資本量が高く経済資本の比率が高い位置には大商人などの地位や外車・乗馬などの趣味が、総資本量が高く文化資本の比率が高い位置には高等教育教授などの地位がマッピングされている。ここで重要なのは、自分が実際にどの地位に位置しているか(A)と何を趣味とするのか(B)は必ずしも一致することはなく、むしろ各人が主体的に決定することができる。これを「卓越化」と呼び、各人が個々に卓越化を図ることで行われるゲームを「象徴闘争」という。

●**象徴闘争**：既に述べられたことではあるが、象徴闘争は次の2つの要素から成る。①構造的側面：経済資本と

文化資本からなる、象徴闘争を行う上での前提要素。世代を経た継承・再生産がそれぞれ独立に行われるものであり、つまり親の社会的階級などに強く影響される側面がある。ハビトゥスもここから規定され、それゆえに「卓越化」のテクニックについても既に前提条件の差異があるといえる。②主体的側面：①のような前提条件を踏まえた上で、各人がどのように自らを社会的位置空間の中で展開させていくかという戦略のことであり、これを「卓越化」という。卓越化については、たとえば社会的位置空間において右上の社会的地位(A)にいる人が右上にある文化対象(B)を享受するという標準的なパターンもあれば、比較的下位に位置する人が上位の文化趣味を備えることで卓越化を図る「上方への卓越化」、また社会的地位は上でありながらあえて大衆的な趣味を備えようとする「下方への卓越化」など様々なパターンが存在する。

さて、象徴闘争を複雑にする要因はほかにもいくつか存在する。①闘争を対象化すること(=社会的位置空間の存在を意識したうえで卓越化を図ること)自体、ある程度上位のハビトゥスを備えていないと出来ないということ。②それゆえ、多数の大衆はいちいち自分の位置や趣味など気にせず素直に享受しているということ。③逆に少数の恵まれすぎている地位の人々は、わざわざ卓越化のゲームに参加する必要がないということ(彼らは参加すること自体が「下方への卓越化」という戦略となる)・・・などである。

★試験では、このブルデューの理論、および「ポップカルチャーでブルデューの理論をそのまま適用することは困難である」という北田先生のお言葉を頼りに、「現代日本の若者における音楽の社会的位置空間」および「そ

の中で自分がどのように卓越化の展開をしているか」を分析する。

●日本語ロック論争：「出さない」と仰っていたので省略。試験終わったら書き足すかも。

●オタクの概念史：オタクという呼称は、1983年に中森明夫が「アニメ・鉄道・SFなどを趣味とするインドア系の眼鏡をしている人たち系の総称」として用いたことから始まったとされる。これは80年代に家庭用ビデオデッキが導入された時期とも共振している。しかし「彼ら」の存在が社会的に認知されたのは1989年の宮崎勤事件であり、オタクという概念には常に危険視がついて回ることとなる。

「彼ら」の特徴としては、(一部の特定)趣味への強いコミット態度、自立した交遊圏、そして宮崎事件以降は特異な性的嗜好などとの関連が指摘されて、バブル・ムーヴメントとも相まって周縁性が強調され、ひとつの人格類型としてオタクを見る社会的風潮が成立した。これに関連して、宮台真司らは1993年に『サブカルチャー神話解体』を出版し、その中で新人類・バンカラ・オタクなどの人格類型を提言した。これらの人格は、いずれも情報過多社会において行為接続をどのように予期し、自ら振る舞うのかという行動パターンをカテゴライズしたもの(ルーマンの認知的／規範的予知により区分したもの)であり、まったく別の性格・文化ではないと宮台らは指摘した。しかしここでも、いくつかの人格類型のうちのひとつとしてオタクが認識されていた。要約内で指摘されたように、オタクを自認する人々はかなりの割合を占めており、人格区分のひとつとしてオタクを定義していくことには限界があるともいえる。

●データベース的消費：(承前) 東浩紀は、90年代のオタクたちの消費様式をそれまでのモダン的な消費様式との差異から論じて「データベース的消費」という概念を提唱した。

近代的消費においては、愛や自由、自我などの「大きな物語」が個別の「小さな物語(=実作品)」となって我々の前に現前し、我々は「小さな物語」の消費によって「大きな物語」を見出していた。たとえば70年代から80年代を代表するガンダムにおいて、ファンはひとつの「大きな物語」を見出す傾向があり、それゆえガンダムシリーズそれぞれの世界観・歴史の精査や、架空の「大きな物語」への情熱が受容の特徴となっていた。

一方で90年代から00年代にかけての現代的(≒ポストモダン的消費)においては、大きな物語の信頼性はすでに失われ、代わりに断片的な数多の情報群(=データベース)が鎮座し、個別の「小さな物語(=実作品)」はそのデータベースからいくつかを抽出したものとして現前し、我々はそこから消費に必要なデータベース要素のみを更にサーチ・抽出して消費する。これが「データベース的消費」である。たとえばエヴァンゲリオンのファンたちは、「大きな物語」を見出すことよりもむしろ、個別のコンテンツ(キャラデザイン、設定など)から自分の趣味に合うものを抽出して消費している(二次創作、萌えなど)。

●**相関図消費**：オタク・コンテンツにおける男女の受容差異の特徴の一つとして、キャラクターへの感情移入や恋などの「移入」因子が女性には高い傾向があることがあげられる。このほかにも、東園子は「やおい(：説明略)」の愛好者について分析を行った。やおい的二次創作の世界においては、キャラクターは物語世界から切り離されるも伊野の、そのキャラ同士の相関図(=人間関係)はそのまま採用されている。東園子はこれを、東浩紀が区分したモダン的な世界観消費やポストモダン的なデータベース的消費のいずれにも属さない「相関図消費」と呼び、女性のオタクがコンテンツにおいて関係性を重視する傾向があることを主張している。

さて、北田先生はここからオタク趣味を持つ女性のジェンダー意識の高さについて言及している。これは統計データからも明らかとされていることであるが、男性オタクが顕著にジェンダー役割などについて保守的であることに對し、女性オタクはそのような世間的にドミナントな規範・性的役割分担に對して批判的である。これは「モテないから」ではなく(笑)、東園子が唱えたように性(sex, gender)や関係性の問題についての審眼が、コンテンツ消費を経て磨かれているため、あるいは既存の性別規範から逸脱する趣味を持っているためであるとも考えられる。これはオタク趣味に限らず、宝塚(男っぽい)やジャニーズ(従来の「男らしい」価値観とは異なる)などからも伺えることであるといえる。

●**オタクとクールジャパン**：オタク文化を考える際には、卓越化や政治性などの論点よりも、その受容の表層性・データベース・相関図消費などの論点から分析することの方が有意義であるといえる。たとえばオタク文化のグローバル展開は、コンテンツ全般としての消費形態という従来のグローバリゼーション(言語や文化、商品などを媒介としたもの)ではなく、むしろキャラ設定やコスプレ、踊りなどコンテンツを構成する様々な要素がピックアップ(抽出)されて消費されている形の新たな様式のグローバリゼーションである。

ここで重要なのは、最早グローバル化しているものはコンテンツなどではなく、「リアルとネットをどのように関連付けるか(第2セクションにおけるネタ素材としての現実世界の利用方式など)」や、「オリジナルと二次創作をどのように関連付けるか(第3セクションにおけるパクリ議論などとの関連に注意)」などの認識方法そのものがグローバル化していることである。ここにおいて、英語を基盤とする意味内容の伝達のグローバル展開(Facebook など)とは異なる新たな様式のグローバル化という道が、日本発で世界に向けて提示されたことが、オタク文化と現代世界を考えるうえで最も重要なことである。

【第2.5セクション：講義7回】

ここは補講で配られたキーワード内でも取り上げられておらず、またレポートも提出したので多分出ないと見て今は省略します。

【第3セクション：講義8,9回】

[要約]メディア論の展開について、マクルーハンやベンヤミンをもとに、パクリ論争などを素材として説明された・・・らしいが、爆睡してしまった上にスライドもDLし損ねたのであまりここは期待しない方がいいです。というかここはキーワードがやたらと多く提示されているので、キーワードごとに解説した方が早い。

●**「メディアはメッセージである The medium is the message.」**：マクルーハンの至言。メディア(媒体・手段・情報端末・特にマスコミなど)は単なる媒介であるのではなく、それ自体が身体性を備えたメッセージであることが唱えられた。

●**初期映画**：マクルーハンのようにメディアを研究する上で代表的な事例が、初期映画研究である。1903年に上映された「アンクル・トムの小屋」を現代の我々が鑑賞しても、意味がよくわからない。これは当時の映画が無声であったことのみが理由ではなく、映画における意味送受の文法が初期映画と現在の映画では全く異なっていることに由来する。現在の映画は、誰が映像を観てもある程度意味の連関が可能となるような施しがなされているものが大半である。これに對し、初期映画においては映像と意味を連関する文法が存在していないのだ。たとえば、「アンクル・トムの小屋」の各章は数秒間の字幕が映し出された後にそのシーンが放映される形式をとって

いるが、字幕の内容とその直後の映像の内容が一致しないことも多く、字幕の内容がシーンの最後のほうによく実現することも稀ではない。つまり字幕はチャプター・タイトルに近い役割を果たしており、(無知な)鑑賞者が字幕から映像へと意識を移していくという配慮がなされていない。

このことを、初期映画のプリミティヴ性と捉えるのではなく、初期映画独自の文法として捉えることから初期映画研究はスタートする。「アングル・トムの小屋」の場合、ストウ夫人のベストセラーが原作となっており、映画はこの原作の内容を「前提知識」と見なしている節がある。つまり鑑賞者にある程度の知識を期待して字幕や映像を制作しているのであり、鑑賞者は映像の物質性そのものを享受している側面がある。ここから、初期の無声(かつ上映時間の限られた)映画時代においてメディアがどのように機能していたのかの一端を我々は垣間見ることができる。

●メッセージ - コードモデル: 古典的なメディア論における意味送受のモデル。発信者の想起するメッセージ(意味内容)はコード化され、メディアを経て受信者のもとへ届き、受信者はディコード(解凍／再メッセージ化)することで意味伝達が完了する。

ここではメディアは単なる媒介と見なされていたが、メディアは実はそれ自体が身体性を帯びてメッセージに働きかけるもの(身体的な快楽を伴うというメッセージ性／物質性を帯びた意味作用)だとするのがマクルーハン以降の考えである。たとえば表面的な意味としては同じメッセージだとしても、twitter やメールの語法、手紙や固定電話などメディアの差異は異なる文法をもたらし、それは意味送受に大きな影響を及ぼす。つまり情報内容(what)のみでなく情報様式(how)も分析対象として重要なのである。というよりむしろ、内容が意味的に確定されなくても、コミュニケーション自体は成立する場合もある(cf:柳原可奈子のネタ:言葉それ自体のメディア性)。マクルーハンは一見するとメディアとすら思えないような蛍光灯・都市・自動車などにも、メディア性およびそこから発生する身体的な意味作用を見出そうと試みている。

●メディア論の視座: 以下は、マクルーハンやオングらによって主張された、「声の文化」から「文字の文化」というメディア転換を世界史上の一大転機として捉えるメディア論的視座と、そのような「大分水嶺理論」への批判についてである。情報様式と社会関係の対応を観察する視座は、(彼らの)メディア論の大きな特徴でもある。

●文化転換: オングによれば、文化は伝達様式に応じて「声の文化」と「文字の文化」に二分できる。「声の文化」は状況依存的で、経験による判別という具体的な思考様式を持っており、「文字の文化」は行為状況から独立しており、客観的で抽象的な個人受容がなされる。

ルリアの調査によれば、読み書きのできない人々は「仲間外れゲーム」において仲間外れのものを選ぶとき、自らが使用するときなどといった具体的な状況を想起することで仲間外れを考えていく。また、三段論法的な問いに対しても「見たことがないから語れないのだ(キリッ)」と抽象的な思考を行わない傾向がある。オングによればこのような具体的思考こそが「声の文化」の特徴であるとされる。

しかし、この特徴は読み書き能力の有無ではなく、単に教育の有無が影響しているのではないかと、とする批判もある。仮に文字リテラシーと抽象的思考との間に相関性があったとしても、「教育→抽象的思考の獲得→文字リテラシーの獲得」という逆因果も含めて慎重に検討する必要がある。スクリブナーらは、複数の文字を使用するリベリアのヴァイ族を研究対象とした。彼らは、私的やり取りにはヴァイ文字を、コーランの読書にはアラビア文字を、学校における西欧式教育については英語を使用していた。これをもとに3種類の文字についてそれぞれテストを行ったところ、論理的推論については英語のポイントが高かったものの、逆に記憶についてはアラビア語が優勢であった。このように、文字そのものの違いではなくその文字が(ヴァイ族の)社会的にどのような役割を担っているのかが重要である、ということがわかる。

●身体性の編成: 「声の文化」の場合、記憶媒体が存在しないため、話される現場そのものが伝達において重視され、そのためレトリックの多用や具体的共有知識への訴えかけによって記憶可能性を担保しようとする意味伝達が盛んに行われた(ex:寅さんの口上)。「文字の文化」においては記憶が文字という形で外部化されているため、主眼は冗長性の排除にあり、視覚的な秩序と意味構造が対応するような配慮(章節への視覚的細分化、ツリー型配

置など)がなされた。また伝達される場が特定のでないため、場の空気を前提としない客観的な記述という視座も発生した(第1回課題との関連に注意)。

なお、マクルーハンは「文字の文化」を「写本の文化」と「印刷の文化」に分けていたが、「写本の文化」は「声の文化」の延長線上にあると考えられる。「写本の文化」内においてはまだ文字を読み書きすること自体が希少性をもつものであり、また複製性も不完全であり流通も少なかった。このことは、「写本の文化」ではまだ声に出す音読方式が採用されていたこと、巻物などのメディアにツリー構造などが採用されていなかったことなどと相まって、「写本の文化」と「声の文化」との類似性を示す。

●**思考様式の差異**：「文字の文化」においては、書き手は反省的思考をもとに視覚順序に沿って、状況に依存しない客観的な論理を提示する意識のもとに発話を形成する。読み手も同様に、状況に依存しない客観的な理解を行う姿勢をとる。ここにおいて、見たことを「事実」として再現することに重きを置いた客観報道の原点があるとされる(第1回課題：成島柳北と福地源一郎)。そもそも、具体的状況依存から脱した外部からの観察に基づく「事実」を価値あるものとして商品化／享受する思考そのものが、情報と消費社会の成り立ちという社会的背景に大きく依存している近代的思考であること、すなわち客観性に重きを置く近代科学とジャーナリズムが近代性という意味において極めて類似していることに注意すべし。

●**近代的作者と読者**：複製印刷技術の普及(頒布する方法の向上)やリテラシーの上昇(頒布する対象の向上)は、「創造的な」書き手と、「解釈する」読み手との分離成立を促したとされる。

●**ベンヤミン『複製技術論』**：メディアの複製性に基づく文化や思考様式に着目したベンヤミンの著書。ベンヤミンはまず、複製技術が進行することによって、礼拝価値から展示価値への移行がなされると考え、これによって作品がもともと備えていた「アウラ(≡オーラ)」が喪失されると考えた。以下はパクリなど現代の複製技術にまつわる問題について。

●**アウラの喪失とロマン主義**：ベンヤミンのいう「アウラ」とは、作品が製作される際に備わる崇高で不気味な雰囲気のことであり、これは客観的に存在するものというより鑑賞者・消費者が社会的に感じるものである。しかしアウラは複製技術の登場によって単純に喪失してしまったのか？宗教のもつ超越性・社会統合性の役割が希薄になった現代では、アウラ／複製の差異は別な形で存在するのではないか。そこで提示されるのが、オリジナル／複製の観念である。複製技術の普及によって我々は、むしろ「真のオリジナリティ」がどこかに存在すると考えてそれを希求するようになった(=ロマン主義的！)のではないだろうか。

そもそも(第2セクションで取り上げられたような)データベース的消費構造自体が、オリジナルの真正性を解体しているはずなのに、オタク文化の受容者はやたら熱心に「パクリ検証」を行う。データベースの観点から考えれば、類似的属性(声、雰囲気、スタイル、歌い方など)の束がオリジナリティを形成しているだけで、個々の要素は置き換え可能なのではないか？しかし実際には誰もそのようなものでは還元できないオリジナリティを信仰しており、ここにおいてオリジナリティは「アウラ」を継承しているといえる。オリジナリティは一部の天才が生み出すものであり、その所有権は絶対で時として時間的先行性さえも超越する(ex:かわぐちかいじ『僕はビートルズ』)。

●**「パクリ」「オマージュ」「パロディ」**：「自分自身の考えをまとめてください。」・・・パクリの詮索は、データベース的諸要素の束を統括する絶対不還元な「天才」への憧憬と、諸要素のみを模倣して天才の才覚にあやかうとする不屈き者への嫌悪からくる(対象そのものにパクリ性を見出すことはもはや不可能)？／オマージュ、パロディもまた、諸要素のみを引用して束を統括する「天才性」をネタ元に預ける手法という意味では？

むしろ、パクリをやたらと詮索することは、個の交換可能性を逆説的に示しており、置き換えられることへの恐怖心が「置き換え不可能性(=オリジナリティの真正性)」を擬制しているのではないか。

●**ロマン主義的「著者」の誕生**：①社会背景(複製印刷物を享受する人々が増加)。②テキストの位置変容(近代的「天才」著者の誕生)。③読書と近代家族(読書教養の世代間再生産)。④メタ言説的ロマン主義・・・これらの要素が結合して、著者という天才(=アウラ)の存在が作り出された。つまりアウラの登場は複製技術がある程度進行

した時代、すなわち「アウラの喪失」とほぼ同じ時期なのではないか。

●**英米法的コピーライト**：コピーライトは作品の「複製」に関する経済的権利であり、それは印刷出版ギルドが生まれてから彼らが経済的利得の担保を求めるようになる流れの中で、ロックの自然権も引用しながら、出版社の独占的な出版権を確立するものであった。ここにおいて保護されるものは「作品」というよりもむしろ「商品」である。

●**大陸法的著作権**：フランス革命によって従来のギルドは解体され、また革命の影響で自然権思想が高揚していた大陸においては、著作者の権利を「神聖なもの」として保護するものとして著作権が成立した。ここにおいて保護される主体は「作者」であり、そこから作品の保護や著作人格権などが定まる。この大陸法的著作権は、ベルヌ条約によって作者中心主義的な制度として結実する。

【第 3.5 セクション：講義 10 回】

ここは第 2.5 セクションの補足説明的なものであり、キーワードにも載っていないので省略します。