

## 論文の内容の要旨

論文題目     アトラクションとしての日常に関する実践メディア論的考察

氏     名     長谷川   一

本論文は、〈アトラクション〉という観点から、日常実践のあり方を捉えかえそうとする試みである。〈アトラクション〉とは、身体とテクノロジーとが同期することで立ちあらわれる協調的な運動を可能にする仕掛け、すなわち身体とテクノロジーが出会い接合する形式のことをさす。それは日常の諸実践をどのように形づくっており、慣習化をとおしていかに身体を管理・統制し、支配・拘束しているのか。そしてまた、拘束的な作用と結びつく〈アトラクション〉の運動のなかに、人間を枠づける文化的な「鎧」をとりはらい、運動する身体としていわば「裸」になるような契機をいかに潜在させているのか。そうした諸課題について考察する。実践メディア論は従来、社会変革を志向するプラクシス的な実践を中心に据えてきた。そこに〈アトラクション〉という概念を導入することでプラチック的な日常実践へと拡張し、ディズニーランド化する日常をめぐる人文社会科学系の知見へと架橋することをめざす。

本論文は三部構成をとる。三章から構成される第1部では、全体を概観するとともに、問題関心のあり方を整理し、〈アトラクション〉という概念を提案した。

第1章では、総論として本論文の全体像を展望するとともに、基本となる関心の所在を示した。まず、ディズニーランド化する日常という観点から現代社会の情報消費文化を論じてきたボードリヤールをはじめとする先行研究を整理した。既往の知見においては、ディズニーラン

ドをイメージの統制力によって編制された記号的空間として読解可能性において把握する傾向が見られることが判った。その一方、その経験が身体とテクノロジーの運動による「実践」によって現にもたらされているという事実については必ずしも十分な注意が払われてこなかったことも明らかになった。そこで本論文では、実践を「参加」と「体験」の政治学と捉えることで、ディズニーランド化する日常を照らしかえしてゆく立場を採ることにした。日常の実践を物質的水準において捉えたとき、そこには身体とテクノロジーが結びあわせられ、同期し、協調的に運動してゆく様相が見られる。その同期的協調運動を可能にする仕掛け、換言すれば、身体とテクノロジーが出会い結びつく形式のことを、本論文では〈アトラクション〉とよぶ。それはディズニーランドにおける遊戯機械としてのアトラクションをモデルとしている。遊戯機械はさまざまな仕方で身体とテクノロジーを結びつけては遊戯へと誘う。ディズニーランドの経験はそのような実践をとおして形成されている。日常の実践をもたらず〈アトラクション〉も同様である。それはベンヤミンのいう「第二の技術」に関係するがゆえに、自然の支配や制御ではなく、身体とテクノロジーによる共同遊戯という性質を含む。したがって、それは日常の実践をとおして身体を管理・統制し人間を拘束するものとして作用するばかりか、それを内から突き崩し解体してゆくような契機をも潜在させているはずだ。そのような両義性のなかで日常の実践を捉えなおしてゆくことの重要性を確認した。

第2章では「実践」について、人文社会科学系におけるその知的系譜を辿りなおしながら、実践メディア論の立場から整理した。実践メディア論の基礎にあるのは、自覚的なプラクシス的实践にもとづく社会変革志向に貫かれた批判的メディア実践の思想である。それは、意味をめぐってせめぎあう媒介作用のプロセスとしての日常に対し、ワークショップという参加体験型の共同的学习手法を用いたプラクシス的实践を「外部」として導入することで批判性を立ちあげようとする。実践のなかに共同的な知を発見することをめざすワークショップは、参加や体験の「愉しさ」を媒介にひとびとを巻き込み、没入させてゆくような作用を基礎においている。しかし、そこから「学び」の要素が後退してゆくことで、ワークショップはその急速な普及とは裏腹に、要となるはずの批判性を失いつつある。その要因として、実践メディア論がプラクシス的实践を重視するあまり、それが根を張っているプラチック的な日常の実践をともしれば軽視しがちであったことがあげられることを指摘した。ワークショップにおける批判性の喪失とは、それが批判的に捕捉しようとした日常によって、逆に囚われ、骨抜きにされようとしている様相である。身体とテクノロジーの運動を可能にする仕掛けとしての〈アトラクション〉は、それがもたらず運動が複合されて複雑化し、特定の「目的」という「意味」を割り当

てられるとき、システムへと転生しうるのだ。このような力動に抗うためには、実践を拘束と解体の両義性において捉えつつ、プラクシス的实践のみならず、日常を織りなすプラチック的な実践から捉えなおす必要のあることを確認した。

第3章では、〈アトラクション〉について、とくに身体とテクノロジー、およびそれらの運動という観点から整理した。まず、構造が身体化され再生産されてゆくプロセスとして実践を捉えたブルデューのハビトゥスとの比較をとおり、〈アトラクション〉の特徴を炙りだした。つぎに、ハビトゥスの「戦略」に対して日常的実践に「戦術」を見出すことでこれを乗り越えようとしたセルトーの議論を確認し、両者には共通して日常に浸透したテクノロジーへの意識が希薄であることを指摘した。さらに博覧会や遊園地を舞台とした遊戯機械としてのアトラクションの歴史と、「引きつけること・もの・力」を語義とする attraction という語の歴史とを辿りなおし、この言葉をその歴史性において位置づけた。また、それが露出症的というテクノロジーの本来の性質と分かちがたく結合していることを、初期映画研究を参照しつつ明らかにした。そして、ベンヤミンと長谷正人に依拠しながら、テクノロジーがもたらす経験の貧困にこそ逆に可能性が認められるのであり、そこに身体を同期させ徹底的に内在することによって新たな豊潤がひらかれうるという見通しを示した。そこで、〈アトラクション〉における運動の生成プロセスを捉えるために、「動詞」を「遊歩」させる方法を提案した。それは日常を、制度化された各領域の区画に即した「名詞」の集合と見て「目的」や「意味」を参照しつつ読解するのではなく、流動するプロセスと捉える視座に立つ。身体がテクノロジーとともにふるまう運動に着目することで、それが日常的実践の動的なプロセスをいかに織りなしているかを追尾してゆくのだ。また実践が遂行されるさい、その各過程は必ずしも論理によって結合されるのではなく、むしろ類似性により連想的かつ非連続的に連鎖してゆく傾向が見られる。それが日常的実践の本源的性質にもとづくものであることを、ウィトゲンシュタインのいう家族的類似性に依拠することで示した。

第2部（第4-13章）では、「揺られる」「乗り込む」「流される」「ながめてまわる」「買物する」「セルフサービスする」「くりかえす」「複製する」「同期する」「夢みる」という10個の動詞を扱った。いずれも日常的実践のなかに見られる諸運動をあらわすものであり、そのような運動を可能にする〈アトラクション〉を指定するものである。第2部各章ではその運動のひとつひとつについて、日常のどこでどのように生成し作動しているのか、そのプロセスが日常のさまざまなシークエンスをどのように断片化し、また結びあわせてゆくのかという点に注目した。そして動詞という〈アトラクション〉から運動が生成し、それが実践を組織してゆくさま

を、比較的自由的な記述様式を用いながら追跡した。

第14章のみからなる第3部では、第2部について、第1部での議論を適宜参照しつつ、ふりかえって考察した。〈アトラクション〉を指示する10個の動詞群を、文法的区分に則り「サ変動詞群」と「規則動詞群」に二分し、それぞれの特徴を整理するとともに両者の比較を試みた。その結果つぎのことが明らかになった。規則動詞群に含まれる運動の〈アトラクション〉は、原初的で基本的な運動の単位となりうるものであり、かつそれが作動しうるシークエンスの範囲も広い。これに対してサ変動詞群のそれは、動詞性名詞を母体とするものであるがゆえ、複数の運動が複合することでより複雑な運動を見せるシステムを示している。シークエンスの作動域は絞り込まれており、「目的」に対して効率的である反面、揺らぎやずれは排除されている。このことを第1部第3章で見たベンヤミン＝長谷の議論に照らして検討すると、一見人間的で豊かにみえる規則動詞群よりも、より複雑かつシステムの的であるがゆえに貧困な様相を呈するサ変動詞群の示す〈アトラクション〉の運動のほうに注目する必要があることが示唆された。テクノロジーによる経験の貧困は一種の「未開」の到来であり、それは未分化ゆえに新たな豊饒へとつながりうるからである。サ変動詞群が示す運動により強く同期してゆくならば、それらサ変動詞の核をなしている名詞的な「目的」は無力化して解体され、より原初的な運動がそこに新たに浮上してくるはずである。

このように、第2部を第1部に照らして考察することにより、〈アトラクション〉がもたらす身体とテクノロジーの運動にこそ、身体管理による拘束と自己解体の契機という両義性が宿っていることが明らかになった。それはディズニーランド化した日常に内在的に抗うための具体的な方途について重要な示唆を与えるものである。以上のようにして、〈アトラクション〉の導入によって実践メディア論を拡張し、ディズニーランド化する日常をめぐる知へと架橋するという本論文の目標は、一定の達成を見るに至った。

(3954字)