

博士論文

# ケータイのかくれた次元

—副題：モバイル・メディアをめぐる解釈的メディア論—

金 暲和

博士論文

# ケータイのかくれた次元

—副題：モバイル・メディアをめぐる解釈的メディア論—



金 暲和

## ❖ 目次 ❖

序章. 問題意識と研究視座	1
0-1. 最初の問い	1
0-2. 問題意識と研究視座	2
0-2-1. モバイル社会の台頭と「ケータイ学」	2
0-2-2. モバイル研究の二つの系譜	6
0-2-3. 新たな枠組みの必要性	9
0-2-4. 「使用者の営み」	12
0-2-5. MoDe の試みとワークショップ手法の可能性	14
0-3. 本研究の目的	17
0-4. 本研究の構成	17
.....	
<b>第1部. ケータイ言説の地層</b>	
.....	
第1章. ケータイの産業的な言説空間	21
1-1. 用語をめぐって	21
1-1-1. 様々な呼び名	22
1-1-2. 日本的文脈と「ケータイ」	24
1-2. ケータイをめぐる社会言説	26
1-2-1. 「ガラケー」対「スマホ」	26
1-2-2. ケータイをめぐるテクノ・ナショナリズム	29
1-2-3. ネガティブな影響についての言説	31
1-3. 閉じられたケータイ言説	33
第2章. ケータイのフォークロア的な言説空間	38
2-1. 「語りの実践」としてのフォークロア	38
2-2. 普及初期の電話・携帯電話に関するうわさ話	40
2-2-1. うわさ研究の視点	40
2-2-2. 普及初期の電話・携帯電話	42
2-2-3. 非日常性に対抗する「語りの実践」	47
2-3. ケータイの都市伝説	48
2-3-1. ケータイ都市伝説の実相	48
2-3-2. ホラー映画の中のケータイ	53

2-3-3. ケータイの日常性への気づき	55
2-4. 「語りの実践」の示唆	57
【第一部の小括：ケータイ言説の地層】	60

## 第2部. ケータイの解釈的メディア論

第3章. ケータイの基礎文化	63
3-1. ケータイの日常実践をとらえる枠組み	63
3-1-1. ケータイの「小さな文化」	63
3-1-2. 生活実践の中のケータイ	66
3-2. 文化概念の検討	69
3-2-1. 文化概念の様々な定義	69
3-2-2. 本研究の文化のとらえ方	73
3-3. 文化人類学とメディア研究をめぐる学際的試み	74
3-3-1. メディア人類学と情報人類学の試み	75
3-3-2. Hall と McLuhan の接点	77
3-4. ケータイの基礎文化	80
第4章. 解釈的視座の可能性	84
4-1. 解釈的枠組み：パフォーマンス	84
4-1-1. 「ライティング・カルチャー・ショック」	84
4-1-2. 解釈的視座	88
4-1-3. パフォーマンス概念の検討	92
4-1-4. ケータイ研究の枠組みとしてのパフォーマンス	96
4-2. 研究対象としてのケータイ	97
4-2-1. 研究対象としてのケータイが抱える課題	97
4-2-2. 様々な方法論的模索	99
4-3. ワークショップ手法の可能性	102
4-3-1. ワークショップ手法を用いた MoDe の試み	102
4-3-2. ケータイの研究方法論としての可能性	104
【第二部の小括：ケータイの解釈的メディア論】	109

## 第3部・語られるケータイ・演じられるケータイ

第5章. 語られるケータイ	113
5-1. ケータイについて語るワークショップ	113

5-1-1. 「人は何を携帯するか：お守りプロジェクト」WS から	113
5-1-2. 方法論としてのストーリーテリング	116
5-1-3. ケータイ研究法として展開	118
5-2. ケータイの小さな物語	122
5-2-1. 「ケータイものがたり」WS	122
5-2-2. 「私の〇〇なケータイ」WS	125
5-2-3. 「ケータイってなんだろう」WS	128
5-2-4. 「モバイル・ストーリー・コレクター」WS	131
5-3. 語られるケータイの含意	136
5-3-1. 主体の観点からのケータイの有り様	136
5-3-2. モノとしてのケータイ	140
5-3-3. 基礎文化の位相：技術的商品から文化的モノへ	143
第6章. 演じられるケータイ	147
6-1. ケータイを演じるワークショップ	147
6-1-1. 「典型的なケータイの風景」WS の試み	147
6-1-2. ケータイの研究方法論としての再評価	149
6-1-3. WS の実施詳細	154
6-2. 演じられるケータイ	156
6-2-1. 「典型的なケータイ風景を演じる@ソウル」WS	156
6-2-2. 「上海のケータイ風景を演じる」WS	162
6-2-3. 「新潟の典型的なケータイ風景を演じる」WS	166
6-3. モノと身体と空間	171
6-3-1. 「ケータイを振る舞う身体」の三つの局面	172
6-3-2. パフォーマンスされる空間の二つの意味合い	176
6-3-3. 空間と自己に関わる文化的営み：ケータイの基礎文化	179
【第三部の小括：語られるケータイ・演じられるケータイ】	183
.....	
終章. ケータイのかくれた次元	185
7-1. 見出された知見	185
7-1-1. ケータイの基礎文化：使用者の日常実践の次元	186
7-1-2. WS 型研究法の可能性と課題：調査と異化の間	189
7-2. 残された課題	193
7-3. 再び、メディア論の地平へ	194
❖ 参考・引用文献リスト	197

## 序章. 問題意識と研究視座

### 0-1. 最初の問い

本研究の題目、「ケータイのかくれた次元」は、文化人類学者である Edward Hall の『かくれた次元 *The hidden dimension*』（1966=1970）になぞらえたものである。『かくれた次元』は、複数の文化圏の空間に関わる認知や感覚のあり方を比較検討した Hall の代表的な著作である。この本が出るまで空間認知の感覚とは、身体的条件や認知心理的要因によってのみ決定されるものと理解されがちであり、外部要因から影響を受けて形作られる現象として記述されることはほとんどなかった。ところが、Hall は比較文化的な記述を通して、人間の空間認知の感覚に文化的要因が深く介入している側面を明らかにした。そこで浮き彫りになったことがらには、これまでは認知されなかった文化的次元、言い換えれば「かくれた次元」として位置づけられた。本研究の考察対象はケータイであるが、ここで明らかにしようとするところがこれまでのケータイ研究の中であまり取り扱われてこなかった文化的次元であるため、ここでは Hall の表現を借りることにしたのである。

本研究はケータイというメディアについて探求するが、その視座を組み立てる作業においては、文化人類学の知見を大いに参照した。人文・社会科学全体の歴史から見た場合、メディア論は依然として新しい領域である。とくに日々進展しているメディア技術に対して、どのような方法でそのあり方を調べ、記述するのかという方法論の課題は未だに大きい。本研究は、メディア論に文化人類学の成果を積極的に取り入れて、ケータイという相対的に新しい研究対象に取り組む視座と方法論を生み出したい。すなわち、メディア論と文化人類学を

橋渡しする学際的な研究を試みたいと考え、文化人類学の古典の書名を援用したわけである。

一般的にケータイとは、移動通信技術が施されている高機能の端末機、つまり通信メディアととらえられている。通常ケータイを研究する場合、それがどのように使われているかという点からケータイの普及が社会にどのような影響を与えるかという点まで、通信行為と情報社会を軸に論じられることが多かった。

本研究のアプローチはそのような研究とは異なる。ケータイを、情報通信行為の媒体としてとらえるのではなく、それが人々の日常的な生活行為の媒体としてどのように働いているのかを追究してみたい。ケータイというメディアは、情報通信行為の手段としてだけ、使われているわけではない。生活のいろんな場面で多様な使い方をされ、創造的な実践を媒介しているモノでもある。個々人の生活の中で発見される実践的可能性こそが、ケータイというメディアの一つの本質的な意味を現しているのではないだろうか。モバイル研究の歴史は浅い。しかしそれを突き詰めることは、新しい思考と知見の創出を要求する営みとして深い意味を持つはずだ。そうしたモバイル研究の知的文脈のなかに、文化人類学的メディア論とも呼ぶべき本研究を位置づけていきたい。

## 0-2. 問題意識と研究視座

### 0-2-1. モバイル社会の台頭と「ケータイ学」

日本は、モバイル機器の利用や高機能化が世界に先駆けていた。他の国々でようやく携帯電話が使われ始めた1990年代後半、日本ではすでにインターネットへアクセスができる高機能のモバイル端末機が販売されていた。とりわけ東京や大阪のような大都市では、携帯電話を使って長いメール<sup>1</sup>を送ったり、電車で移動しながらインターネットを使ったりする「モバイルな暮らし」が出現していた。この時期にそうした風景が見られた場所は日本の都会が世界唯一だったといっても過言ではない。日本には世界のどの地域よりも早く、いわば「モバイル社会」と呼ぶべき未来的な社会が現れたわけである。海外から「モバイル社会への先導役」や「最先端技術の実験台」としての日本社会の役割を語る言説が出るようになるのも、この頃からであった（Matsuda 2005, Hjorth 2009）。

こうした日本社会を背景に、社会の変容を導いていく重要な要素としてモバイル機器を論じようとする研究群が浮上した。いわゆる「ケータイ学」<sup>2</sup>の台頭である。トリガーとなったのは、富田英典、藤本憲一、岡田朋之、松田美佐など、関西を中心に活躍する社会学者達が編み上げた『ポケベル・ケータイ主義！』（1997、ジャストシステム）という論集だった。この論集は、携帯電話という名称の代わりに、若者の間で流行っていた「ケータイ」という呼び名を、モバイル社会を語る象徴的な概念として位置づけ直したうえ、そのあり方を、歴史、技術、言説、個人史など様々な角度から検討し、一種の「メディア」としてとらえ返そ

うと試みた。携帯電話がメディア研究の対象として注目されるようになったのは意外と遅かった。<sup>3</sup>「ケータイ学」の初期論者らが主張するように、ケータイは長い間、「無視されてきたメディア」（岡田・富田・松田 2000: 220）だった。メディアといえば、テレビ、新聞、ラジオのような「マスコミ」のことという印象が強かった。この論文を執筆する2014年でさえケータイをマスメディアと同じ地平で論じることについて違和感を示す研究者が少なからず存在する。当時の「メディアとしてのケータイ」という主張はきわめて新しいものだったのに違いない。個々人の間を結ぶ通信手段であるケータイがメディア研究の対象に仲間入りするという考え方自体が、斬新で挑発的にとらえられたはずである。

論集にかかわっていた研究者らは、この本を皮切りに「メディアとしてのケータイ」に関わる問題意識をさらに広げながら、意欲的に研究を進めた。その結果として日本のモバイル社会に関わる研究成果が分厚く蓄積された。たとえば、岡田（2000）、岡田・富田・松田（2000）、岡田・松田編（2002）、松田・岡部・伊藤編（2006）、富田・南田・辻編（2007）、などから岡田・松田編（2012）に至るまでの流れは、最初「ケータイ学」を掲げた研究者を中心に見出されたものだった。

同じ研究者らが中心となって英語で編みあげた“Personal, portable, pedestrian: Mobile phones in Japanese life” (Ito et al 2005)<sup>4</sup>は、日本で見られるモバイル社会の諸相と展望を幅広く収録した論考であり、海外のモバイル研究においても反響を呼び起こした。この論文集についての書評は複数の学術ジャーナルで見つかる。たとえば、Hjorth（2007）は「この論文集は、モバイル機器にかかわる一般の人々の実際の消費行動を取り上げ、西洋化と近代化という簡単な図式を乗り越えたモバイル研究の理論的枠組みを提示した」と高く評価している。さらにSousa（2007）は、「単に日本におけるモバイル受容のあり方をまとめただけでなく、様々な側面で広がっているモバイル技術の受容現象を表すメタファーとして『ケータイ』という概念を紹介した」と、その射程を位置づけている。単なる日本社会や日本文化の紹介としてではなく、モバイル・メディアのあり方を深く広く論じた学術的な成果として深い影響を残したということが分かる。

では、「ケータイ学」とは、具体的にどのような学問領域として定義されていたのだろうか。『ポケベル・ケータイ主義』の主要な著者であった岡田朋之と松田美佐が共に編み上げた『ケータイ学入門』（2002：16-18）には、研究領域として「ケータイ学」の特徴が次の二つとしてまとめられている。

第一に、「ケータイ学」とは、ケータイを一つのメディアとしてとらえ直そうするメディア論的な探求である。ケータイは、テレビやラジオなどマスメディアと対峙するパーソナルなメディアである。この主張は、現在になってはあまり新規な視点に見えないかもしれない。だが、すでに言及したように当時は、ケータイは通信道具に過ぎないという認識が支配的で



あり、ケータイをマスメディアと同様に一つのメディアとして見なす認識こそ新しくクリティカルなアプローチとして受け入れられていた。「ケータイ学」においてケータイとは、単なる通信手段ではなく、マスメディアに対峙するパーソナル・メディアとして位置づけられ、個人の通信行為の状況を変えることはもちろん、パーソナルな通信行為を拡散させることを通じて社会全体的に影響を与える重要な要因と見なされた。これが「ケータイ学」の最も基本的な認識であり、主張でもあった。

第二に、「ケータイ学」においてケータイは、現代メディア社会を構成する核心的な要因として位置づけられた。「ケータイ学」は、ケータイをめぐる現象を、モバイル・メディアが遍在する未来社会の鏡のような対象としてとらえ、その状況を検討することを通じて、新たな情報社会の像を読み取ろうとした。すなわち、モバイル・メディアが情報社会の今後に関わる重要な要素であるという認識こそ、「ケータイ学」の根幹を成す前提であった。「ケータイ学」の主な論者たちも述べているように、このような観点は、情報技術の進歩という枠組みの中で現代社会のあり方をとらえつつ、将来展望を見出そうとする情報社会論と通底することであった（岡田・松田編 前掲書:13）。

ところが、以上の特徴に加えて、「ケータイ学」には、情報社会論という視座では収まりきらないユニークな観点が含まれていたことを言及しておきたい。最初に問題提起をした論者たちによってはとくに強調されていなかったものの、これらの論点は「ケータイ学」の日本的文脈ともいえるべき意味深い特徴だと考えられる。

第一に、「ケータイ学」は、ケータイをめぐる立体的な歴史観をもっていた。一般的にケータイの歴史は、移動通信技術の進展によって推移するものとしてとらえられがちである。通信技術の発達によって有線電話から無線電話へと移行していく過程こそ、ケータイの歴史として語られることが多い。それに対して「ケータイ学」は、技術の進歩をよりどころにした直線的な歴史観に立たず、当時の社会文化的文脈を十分に取り入れた構成体として立体的に歴史を記述としようとした。たとえば、「ポケベル」、手紙、ウォークマンとは一見関係がないように見える技術やモノの歴史を、その社会的文脈や文化的実践の類似性に着目して、ケータイの先祖として位置づけ直そうとした。ケータイを一定の社会文化的条件のもとで歴史社会的に構成される事象としてとらえていたのである。

第二に、「ケータイ学」は、モバイル・メディアのあり方に迫るため、従来の社会学的な調査の進め方を乗り越えて、様々な手法を積極的に試していた。一般的な統計調査や聞き取りに留まらず、様々な質的調査と記述法が積極的に試された。すなわち、街に出て若者達を直撃して話を聞くストリートインタビュー、ケータイに関わる言説分析、研究者自らのメディア個人史の記述、漫画やアニメ、広告などに現れているケータイのイメージを分析する技法など、既存の調査方法になかったような新しい様々な試みがなされていた。藤本（2002: 168）

が述べるように、ケータイ研究の可能性と地平は、社会学や社会心理学のみならず、考現学、生活文化論、生活美学、ライフヒストリー的な自分史、都市民俗学など、異種の方法論を架橋する広い問題意識に基づいているべき、と考えられていたのである。少なくともケータイを調査する方法論という文脈では「ケータイ学」は、最初から学際的な地平に開かれたものだったことが伺える。

このように幅広くて柔軟な射程に立つことが可能だったのは、日本で情報社会のあり方をめぐって技術中心的な視点とは系譜を異にする社会文化的議論が活発に提起されていたという背景があったからだろう。文化人類学者である梅棹忠夫の「情報産業論」（梅棹 1969）を筆頭に、1960年代から情報社会の有り様を幅広い社会文化的な変化の流れとして読み取ろうとする試みがあった。中野収の「カプセル人間論」（中野 1984; 1991）や奥野卓司の情報人類学の試み（奥野 1990; 2009 など）、平野秀秋の『移動人間論』（1980）などといった情報技術をめぐる社会文化論的な議論が進められていた。こうした先行議論は、確かにキメは粗かったが、情報技術をめぐるメディア論的な問いを提起しつつ、個別学問領域に限ることなく、様々な方法論を通じて対象に迫るだけの幅広さをもっていた。とりわけこうしたアプローチが関西や京都を中心とした社会学者やメディア研究者の間には広く受け入れられていたということには注目しておいてよいだろう。

一方、ケータイの技術的前身である電話に関する先行議論が多角的に展開されてきたということも「ケータイ学」を支える力になっていたのだろう。たとえば、吉見俊哉・若林幹夫・水越伸の『メディアとしての電話』（1992）や富田英典の『声のオデッセイダイヤルQの世界・電話文化の社会学』（1994）などの電話研究が挙げられる。これらは、コミュニケーション研究という視座に基づいて通信行為の媒体としての使い方を調査する、アメリカ発の電話研究とは異なり、人々の日常生活の様々な側面で働く社会文化的な仕組みとして電話をとらえていた。こうした先行議論こそ、「ケータイ学」の独自の問いを豊かにするきっかけになったのだろう。

以上のケータイをめぐる歴史観と方法論に加えて、最後に「ケータイ学」の特徴として注目すべきなのは、ケータイの社会的役割について積極的に取り組もうとする展望が示されたという点である。つまり、メディア・リテラシーという問題系に結びつける形でケータイに関する問題提起をしていたことだ。岡田・松田（2002:15）は、「メディア・リテラシーに対するさまざまな取り組みのなかで、ケータイに関する事柄はすっぽりと抜け落ちていること」を問題として指摘している。さらに「その有効な活用や、上手な接し方を教え込む方が、総合的なメディア・リテラシーの向上に役立つはず」だと主張している。モバイル・メディアを単なる個人的な道具として見なすのではなく、社会的な役割や教育的展望に積極的に取り組むべき、一種の公共性を帯びた営みとしてとらえていたのである。こうした視点は、現代

社会におけるモバイル・メディアの社会的意味を考えるうえで非常に重要な問題意識である。しかし公共性を帯びた教育的道具としてのモバイル・メディアのあり方を問う視点が、欧米のモバイル研究のなかに登場するのは、しばらく後の出来事であり<sup>5</sup>、1990年代後半から2000年代初頭においては「ケータイ学」の問題意識はきわめて先駆的なものだったといえる。

上記に挙げた「ケータイ学」の三つの特徴的な視点は、いうまでもなく他の国々とは比べられないほど早いスピードで展開した日本の情報化を背景にして生み出されたものである。その一方、日本社会に情報社会のあり方を深く論じようとする学問的省察が絶えず現れていたという歴史を背景にしていることも確かだ。とりわけ、「ケータイ学」が登場する以前から、情報化・情報社会を、情報技術の発達のみで成立されるものとして見るのではなく、人間、社会、文化など様々な領域が入り込んだ立体的な編制としてとらえようとする問題意識が育まれてきた。言い換えれば「ケータイ学」とは、そうした問題意識を受けつつ、携帯電話というメディアを立体的かつ総合的な観点からとらえ返そうとする試みとして位置づけることができよう。

「ケータイ」の代わりに「スマートフォン」と呼ばれる新型のモバイル機器の利用が定着されてきている今日、「ケータイ学」という用語にこだわる必要はないだろう。しかし、「スマートフォン」の時代になったからこそ、「ケータイ学」の問題意識を新たに吟味しながら、その知見を受け継ぐことが重要だと考えられる。「ケータイ学」は、モバイル機器をメディアとしてとらえようという単純な問題提起ではなかった。モバイル・メディアを中心に情報社会の文化社会的な変容と意義をとらえつつ、他のメディアとの関係図の中で立体的に理解しようとする視座の提案だったのである。本研究は、まず「ケータイ学」の意義を、モバイル・メディアに迫るための視座として再評価することから始める。昨今のモバイル社会の状況と照らし合わせるうえで、その枠組みと方法論に批判的な検討を加えながら、さらに射程を広げていくことを試みたい。

### 0-2-2. モバイル研究の二つの系譜

「ケータイ学」の浮上とは別の次元において、モバイル・メディアに取り組んできた先行研究の系譜を確かめる必要もある。これまでのモバイル研究を、モバイル・メディアのとらえ方によって、情報通信行為の媒体という狭義でとらえる観点と、情報社会の変数という広義でとらえる観点の二つの流れに区分して述べたい。

まず、通信行為の道具としてモバイル・メディアをとらえる流れについて述べたい。このアプローチは、固定電話の進歩型としてモバイル・メディアを理解する初期の議論を受け継いだものである。電話を介する通信行為と、携帯電話を介する通信行為がいかに異なるのかという点を重要な探求対象とする。さらに、モバイル機器の多様化・多機能化を踏まえて、

それを介した通信行為がいかに変容しているのかという点に焦点を与える。すなわち、モバイル・メディアを、通信行為の媒体としてとらえ、その利用行為が対人関係や社会関係に与える影響を解明しようとする。

このような視点に基づいた研究は、社会心理学の影響を受け、オーソドックスな社会調査の方法論に従って進められる傾向がある。具体的にはアメリカを中心に発達したマス・コミュニケーションの受容・効果調査やメディア利用と満足度調査研究の系譜で活用されてきた量的、統計的な方法論が主に用いられている。固定電話や携帯電話、あるいは、多機能のモバイル端末機での通信行為を比較検討し、実証的知見を獲得していくような研究が多い。

固定電話の普及歴が長く、社会心理学的なコミュニケーション研究の伝統が強いアメリカで、こうした視点に基づいた研究が多々報告されている。<sup>6</sup> アメリカは、電話通信事業の発祥地であるだけでなく、通信事業のモバイル化においてもかなり早い時期から商用化が進められた地域である。「モバイル社会」というべき風景が最初に現れたのは日本の都会だとはいえ、アメリカでは1980年代後半から一部の職業や限定された地域を中心に小規模でありながらも携帯電話を利用する共同体が見られていた。<sup>7</sup> さらに、1990年代後半からは、Katz (1999) のようなコミュニケーション研究者によって、モバイル機器の普及に着目してコミュニケーション行動の変化を考察する研究が出されていた。

日本でも、モバイル機器における通信行為の動向をとらえようとする調査は早い段階から進められてきた。東京大学情報学環（当時は東京大学社会情報研究所）の研究者たちが中心になって1995年より5年ごとに継続的に行ってきている「日本人の情報行動」というセンサスには、2000年度から携帯電話の情報行動の項目が加えられている。<sup>8</sup> たとえば、2000年度の調査結果では、携帯電話の利用が20代や常勤者を中心に急増していることや、その主な使用目的が「よく会う人との私的連絡」であるという分析が報告されている（東京大学社会情報研究所編 2001:128-133）。一方、山崎編（2006）は、携帯電話での発話内容や対話のやりとりのパターンをきわめてミクロな視点から読み取った調査結果である。この方法論的意義については後述するが、これはエスノメソドロジーの観点を援用し、携帯電話に関するサーベイ調査の限界を乗り越えようとした斬新な試みとして評価することができる。それぞれの問題関心は違ったものの、これらの研究成果が個人の通信行為のための道具として携帯電話の使い方をとらえようとしていたという点では同様であり、通信行為の手段としてケータイを論じようとしている。

上記の研究群はモバイル機器が人々の情報通信行為に与える直接的な影響をとらえようとしたのに対して、それとは異なる社会的な見地からモバイル機器の普及をとらえようとする流れもある。モバイル機器の社会的影響を、個人の通信行為での変化に制限することなく、「モバイル機器を持ち歩く」という生活様式を新たに浮上させた社会文化的なことがらとし

てとらえる。モバイル機器の社会的影響も、社会運営に関する規範、秩序、文化的な行動様式など広範囲に及ぶことと見なす。言い換えれば、社会全体的な文脈から「ケータイのある風景」(松田・岡部・伊藤 2006)を読み取ろうとする観点である。

日本では、こうした観点に基づいたモバイル研究が比較的活発に進められていた。とりわけ「ケータイ学」に先行する成果だった情報人類学的な試みや社会文化的議論は、情報技術の影響を社会文化的変容の契機としてとらえるという意味で、類似する前提に立っているものと位置づけることができる。記号学の枠組みを用いてケータイの社会的受容の問題を論じようとした日本記号学会編(2005)や匿名性と親密性が高い新しいタイプの人間関係の浮上について論じた富田(2009a)なども、こうした観点に基づいた個別成果として位置づけられる。

日本以外の地域からもメディアとしてのモバイル機器のあり方に注目した研究成果が出されていた。たとえば、Kopomaa(2000=2004)は、フィンランドの都市空間についてフィールドワークしながら、モバイル機器の普及を現代社会の文化的現象として位置づけた。さらに、Ling(2004)は、モバイル機器を日常生活における様々なコーディネーション行為の軸と見なし、日常生活の変容という観点からモバイル・メディアの受容のあり方を記述した。一方、Castelles et al(2007)は、個別地域のなかの文化現象というより、グローバルな社会現象としてモバイル機器の拡散の問題を取り上げた。モバイル・メディアを直接的に取り上げる研究に限らず、デジタル・メディアが遍在する今後の社会のあり方を展望する場合、モバイル・メディアの存在感と重要性はますます大きくなっているといえよう。

実は、モバイル・メディアをめぐる社会文化的な問題意識というべき後者の流れは、継続的に広がってきている。2010年前後からいわば「モバイル研究」(mobile studies, mobile media studies)と呼ぶべき新しい領域が立ち上がりつつあることは、そうした問題意識が展開したことで理解することができよう。領域内の関心分野も様々である。たとえば、Rheingold(2002, 2008)は、通信技術の発達と関係づけて集合的な政治行動における新しい実践、行動の可能性を述べている一方、Ling and Campbell(2009)は、無線通信技術の普及とともに再構築されつつある時空間感覚の変容の問題を実証的に取り上げた。Turkle(2008; 2011)がモバイル端末機に関する心理的反応が変わったことから「場所」の情緒的意味が変わってくる様子を明らかにしようとしたことに対して、Urry(2006)やUrry and Sheller(2006)は物理的かつ社会的移動性が絶えずに拡散していく様子を記述しようとした。

ここで、モバイル・メディアに関わるすべての研究成果を上記の流れの中に位置づけることは難しい。たとえば、情報通信産業をめぐる議論や情報通信制度や政治経済をめぐる議論などは、ここで挙げる人文社会学的イシューとは異なる実学的な方向性をより強調しながら論じる流れもあるということを言及しておこう。

さて、「ケータイ学」の問いは、二つの先行研究の流れの上で、どのような位置づけになるだろうか。「ケータイ学」では、ケータイが普及する過程における社会関係の変容は重要な問いとなっている。そうした意味では、モバイル・メディアを介した通信行為という視点がやや強いと考えられる。しかしその一方、「ケータイ学」が試みた様々な実証研究は、ケータイの普及を情報通信行為に変化をもたらす要因としてとらえることに留まらなかった。ケータイをめぐる言説の有り様をとらえたり、人々の自己アイデンティティ形成に関わる要素としてケータイを位置づけたりしながら、モバイル・メディアの普及を幅広い範囲に及ぶ社会文化的現象としてとらえ返そうとした。「ケータイ学」は、先行研究の二つの流れのどちらかに属するというより、二つの流れを横断するものとして位置づけられるべきだろう。

実は、先行研究の二つの流れは、対峙するものではないのだ。「ケータイ学」の問いから分かるように、個別研究のレベルにおいて両者の視点は、互いに補完できるものとして折衷的に使われることが多い。それは両視点ともにモバイル技術を社会変容にかかわる要因として見なす同じ前提に基づいているからである。言い換えれば、両者はともに、情報技術の進歩による社会的影響を捕まえようとする情報社会論的な前提を共有しているものと考えることができる。

情報社会論は、「情報化」という観点から社会の変容をとらえている。もちろん社会変容をとらえる視点は多様である。社会が情報技術の進歩によって変化していくというふうに単線的にとらえるのではなく、世界システムや社会統合モデルなどのマクロな次元から、日常生活の中のコミュニケーションのあり方のようなミクロな次元まで議論の射程は広い。ただし、いずれも情報技術の発達を、社会を「変化」させる主な動因として位置づけるという点ははっきりしている。

そのような考え方に基づくのであれば、情報技術は常に進歩しているため、社会のあり方も常に変容していくことととらえられる。同時期の情報技術のあり方との関係性の中でとらえられる社会のあり方は、いずれその情報技術が進展を遂げていくにつれて更新されなければならないものとして描かれる。言い換えれば、社会変化の鍵をにぎっているのは情報技術であり、情報社会は技術の進展過程で生まれる受動的な「静止画」だとする図式が、自明視されているのではないだろうか。ところが、こうした思考の図式こそ、情報技術論的な枠組みの限界ともいえる側面を生み出している。次項ではそうした側面についてさらに検討したい。

### 0-2-3. 新たな枠組みの必要性

情報技術の更新に従って情報社会のあり方を常に更新しなければならないという問題構造に沿ってケータイについて考えてみよう。2010 年前後から始まった「スマートフォン」の大

衆的な普及は、モバイル・メディアをめぐって新たな考察課題が浮上したことと見なさなければならぬ。「スマート smart:賢い」と「フォン phone:電話」で造語された「スマートフォン」とは、通話、メール、インターネットへのアクセスを基本とするケータイの機能に加えて、使用者が自由自在に機能を入れ替えられる開放型の仕組みを備えたモバイル端末機である。スマートフォンでは、使用者が自ら「アプリ」をダウンロードし、端末機に取り入れることができる。予め搭載されているハードウェア（たとえば、カメラや液晶画面など）の機能をただ使われるのではなく、自身の利用方法に合わせて機器をカスタマイズすることができる。こうした使い方が可能になったことによって、「スマートフォン」は既存のケータイのあり方を画期的に変えた。これまでは、与えられた機能を使うことだけが可能だった使用者が、自分の好みで機能を変えたり、インタフェースを変えたり、端末機を自由にコントロールできるようになった。使用者が個人の嗜好に合わせた形で端末機を操ることができるようになったのだ。「スマートフォン」の登場によって、モバイル・メディアの使われ方が従来のケータイ以上に多様化していく。モバイル・メディアは、もはや電話の進歩した形でのケータイではなく、小型で軽量のパソコンに近いものになってきたのだ。

一つのモバイル機器の中に多岐にわたる機能の実現が可能となり、一台のモノを様々なモードで使い分ける現象は、「ケータイ学」では「携帯電話のマルチメディア化」（岡田 1997）として論じられていた。パソコンが大衆に普及し始めた 1980 年代、最初は計算するための機械だったコンピュータが次第に文字、画像、動画、音声など様々な形態の情報を取り扱う多機能なものへ変容していく様子が浮き彫りになった。それが複数（マルチ）の媒体機能（メディア）が一つの機器の中に収斂された仕組みとして「マルチメディア」であると論じられた（Gilder 1992）。すなわち、「マルチメディア化」というのは、コンピュータが複合化、多機能化していく発展過程の中で生まれた概念であり、通信技術を母体にする携帯電話の展開過程に関するものではなかったのである。

1990 年代後半、技術開発の当面課題とされてきた携帯電話の軽量化・小型化が一段落し、大衆的な普及にさらに拍車がかかった。携帯電話に電話帳や文字メッセージの送受信機能など新しい機能要素をどんどん追加していくことこそ通信会社の集客戦略の軸になってもいた。もはや通話機能だけの携帯電話は売れない。メールや電話帳、インターネットへのアクセスなど新たな機能が付いている高度で多機能な「電話」でないとなくなってきた。岡田（前掲書：13）は、こうした携帯電話の展開様相について、コンピュータの「マルチメディア化」をめぐる議論を援用しつつ、ケータイが「マルチメディア」に変化していると論じたのである。

前項で述べた情報社会論的な枠組みに沿っていえば、「スマートフォン」の登場は、電話から携帯電話へ、携帯電話からケータイへ、さらにケータイから「スマートフォン」へと、継

続的に多機能化、高度化していく流れ、言い換えれば「マルチメディア化」の延長線の上のものとして把握できる。電話からケータイまでの変容が「ケータイ社会の到来」として位置づけられたように、今度は「スマートフォン社会」のあり方を新たに考察しなければならないという課題が浮上した。「スマートフォン」の登場とともに、モバイル社会のあり方を更新しなければならなくなったともいえよう。

だが、ここで問題提起をしたい。はたして「スマートフォン」のすべての機能をケータイと別のメディアだと言い切ることができるだろうか。「スマートフォン」とはいえ、片手にすっぽり入る大きさの通信機器を常に携帯し、通話やメール、時にはインターネットへアクセスしに使うという意味では、古いケータイとあまり変わっていないのではないだろうか。「スマートフォン」が技術的には賢く（スマート）なったとしても、普通の人々がそれを毎日持ち歩いている感覚からすれば、「ケータイ」の延長線にすぎない。「スマートフォン」は、技術的にはケータイよりはるかに進歩したとはいえ、ケータイのイメージをきっちり受け継いでいるのだ。逆にいえば、ケータイのイメージを継いだからこそ、あまり抵抗なく人々の間にとけ込むことができた。「スマートフォン」の大衆的普及は、モバイル・メディアが日々進化していく技術進展の過程であると同時に、新しい技術が人々の慣れた使い方や表象に包括されていく過程でもあることが分かる。

たとえば、ケータイが多機能化したとはいえ、すべての人々がすべての機能を使いこなしているわけではないということは自明である。「テレビ電話の機能が付いてはいるが一度も使ったことがない」、あるいは「ケータイで写真は撮るけど動画は撮ったことがない」という人たちが多くいる。「今付いている機能は、むしろ多すぎる。使う気にならない」という人さえいる。一方、モバイル端末機に付いている機能を、提案されたままではなく、自分なりに解釈や工夫を加えたりして独自の使い方をする場合もたくさんある。すなわち、ケータイが技術的に進化していく方向性と人々のケータイの使い方が多様化していく方向性は必ずしも一致するわけではない。

このような状況を、普通の人々が新技術を使いこなす能力や知識を持たないために生じていると理解することもできる。普通の人々のモバイル技術についての理解や使用の熟練度を上げていけば、技術利用に関する認識の乖離が解消されると見なす視点もありうるだろう。しかし、実際に普通の人々がケータイ技術に対して完全に理解すれば、こうした現象が全く起こらないと断言できるのだろうか。技術に関する無知や無理解もあるだろうが、個々人の使い方には、それぞれの事情に合わせたそれなりの必然性が存在する。モバイル技術を使いこなせる知識と活用能力があったとして、すべての人々がすぐ新しい技術を手に入れて使おうとするとはとうてい考えられない。手慣れた自分の使い方があるのに、新しい機能に合わせてすぐ変えられるわけではないからだ。「最新機能がとくに必要だと思わない」、「新しい機



能を一度使ってみたけどそれっきり」という、普通の人々の声にこそ、モバイル技術の一側面としてより真剣に耳を傾ける必要があるだろう。

「スマートフォン」をめぐる問題は、モバイル技術が進歩する一方的な過程として理解するのではなく、モバイル技術の最先端と普通の人々の日常のリアリティーという、二つの異なる側面のせめぎ合いとしてとらえる必要がある。そもそもケータイの「マルチメディア化」というのは、母体として「電話」があり、それに様々な媒体要素が加えられていく、という通信技術が進化していく過程に注目されていた。しかし、普通の人のケータイ利用は、必ずしもそうした技術変化にともなって変化してきたわけではない。「マルチメディア化」によってモバイル技術の仕様と普通の人たちの使い方とのギャップもより広がってしまう結果も予想できる。

普通の人たちが日常生活のなかで実際にどのようにケータイを使っているのか、という問いは、技術とは異なる文脈で考えなければならない。モバイル技術は、一方的に受容され、提案されたままで使用されるわけではない。それは、人々の日常生活に根付いている従来の身体感覚や社会文化的秩序と葛藤したり、妥協したり、せめぎあう中で、ようやく社会的なあり方を獲得し、生活の営みに溶け込んで行く。そうした双方向的なせめぎ合いの中でこそ、ケータイが持っているメディアとしての可能性が見つかるのではないだろうか。

このように考えるのであれば、ケータイの多機能化、高度化に続き、「スマート化」という技術進歩的な局面を意識するばかりでは、人々がケータイに関わって振る舞う日々の行為や行動のリアリティーをうまく説明することができないことが分かってくる。ケータイが、普通の人々の日常経験の中で、いかにして受容されて、どのような意味を獲得していくのかという観点から、ケータイというメディアの研究に取り組む必要がある。そのような作業は、メディアとしてのケータイ研究の可能性を広げる意味があるだけでなく、情報技術陣営が提唱した機能をそのまま受け取る受容者ではなく、個々人の文脈に合わせて能動的に使い方を改善していく使用者という人間像を浮かび上がらせるという意義も持つと考える。すなわち、ケータイ研究には技術中心的な受容者研究だけでなく、日常生活のリアリティーに立脚した使用者研究というアプローチもあり得るのではないだろうか。

#### 0-2-4. 「使用者の営み」

以上の問題意識に基づいて本研究では、技術開発側によって提案されたあり方とは別の次元に、ケータイに関わる使用者側のリアリティーが存在するという仮説を立てた。ここでは、ケータイの技術仕様に関わる人々のダイナミズムを「技術的営み」といい、それを実際に使っている当事者側のリアリティーを「使用者の営み」といいたい。ケータイの「技術的営み」と「使用者の営み」は、互いに深く結びついているのはいうまでもない。だが、情報技術を

めぐる技術決定論的な言説でよく触れられるように、「技術的営み」によって「使用者の営み」が一方的に更新されていくわけではない。「技術的営み」が変化するにも関わらず、「使用者の営み」が更新されなかったり、技術発展を拒絶したり、異なる方向性に変更を加えたりすることもある。すなわち、「技術的営み」は、社会的変容を導き出すうえで先導的な役割を果たすわけだが、他方で「使用者の営み」は、人々の日常実践の中で技術を具体的に展開させていく過程で核心的な役割を果たす。モバイル社会のあり方を立体的に理解するためには、「技術的営み」と「使用者の営み」の両方を重要な要素として見なし、それらが展開される様子を総合的にとらえる必要があると考える。

以上の前提に立って眺めた場合、モバイル社会はどのような事象として立ち現れるのか。まず、モバイル社会は必ずしもモバイル技術の進展によってだけ生みされたわけではない。モバイル技術をめぐる「技術的営み」と、その実践的側面をめぐる「使用者の営み」の絶え間ないせめぎあいの中で形作られていく、絶えず「動いている」事象なのである。その動向は、新しい技術革新が社会にインパクトを与える状況を「静止画」のように描くことだけで捕まえられるものではなく、技術と社会、歴史と未来を横断するような創造性に富んだ日常実践のダイナミズムを描いていく中で、ようやく浮き彫りにできるものではないか。

「動態としてのケータイ」となるものを想定するという意味で本研究は、ソシオ・メディア論の視座に基づくものに位置づけることができる。ソシオ・メディア論とは、「情報技術がいかに人間や社会に影響を与えるのか」という観点に立つ技術中心的なメディア論とは違い、人間や社会が情報技術をいかに文化的に受容して活用していくか、メディア文化がどのような政治性、歴史性を帯びて存立しているのか、さらに人間や社会が情報技術やメディアをいかにデザインしていくのか、といったかたちで人間や社会からメディアをとらえていくものの見方」(水越 2002 : 20) を視座とするものである。ソシオ・メディア論によれば、情報社会は、情報技術の進展によって変容していく営みとして前提されるのではなく、情報技術を基盤にしながらも「政治経済的、歴史社会的なさまざまな要因のダイナミズムの中から生成される」(水越 2007 : 37) ものと見なされる。

モバイル・メディアをめぐるとの言説は、技術進歩による社会変容の様相を記述することに主力を注いでいた。モバイル技術が日々複雑化、高度化していく状況に合わせて、社会のあり方もどんどん更新される様子、言い換えれば、「技術的営み」によって「使用者の営み」が変容していく状況を記述することに焦点を当ててきた。しかし、そのような図式の中では「技術的営み」が更新されても「使用者の営み」が更新されない状況、あるいは「技術的営み」の予想とは全く違う方向に「使用者の営み」が転向していく状況を捕まえるのは難しい。「技術的営み」と「使用者の営み」のせめぎ合いは浮き彫りにならず、人々が新しい技術を受容するか否かという単純な問いだけが残ってしまいがちである。そのような問題状

況と表裏を成していることが、「技術的営み」と「使用者の営み」をめぐる言説の不均衡な布置状態である。情報技術の改善、進歩、更新として代表される「技術的営み」は情報社会や未来像をめぐる言説の中で可視化され、しばしば語られる。しかし、「使用者の営み」は、あまり語られることはなく、具体的にどのようなことがらを指し示しているのかははっきりしないまま残されている。その理由は明白である。情報技術をめぐる認識図の中で「使用者の営み」の存在感が弱く、あまり注目されることがらだったからだ。つまり、ケータイの「使用者の営み」こそ、本研究の題目である「かくれた次元」に置かれたことがらであるわけだ。

1990年代後半から「モバイル・メディア研究」(mobile media studies)と呼ばれる研究領域の存在感が大きくなってきている。とくに「ケータイ学」は、早く立ち上がった日本の「モバイル社会」を背景にしながら、技術決定論の一元的な視座に批判をしつつ、社会文化的文脈を重視した立体的な構図の中でモバイル・メディアについての議論を進めてきた。その先導的役割の側面について異論はないだろう。しかし、「スマートフォン」のような新しい技術をめぐる言説で象徴されるように、常に変化する情報技術の進展に合わせる形でいかにしてその社会的あり方を捕まえて未来志向的に描いていけるのかという課題に対してははっきりした方向性はまだ見出されていないのではないか。本研究は、ケータイをめぐるこうした状況に対して、「使用者の営み」という新しい問いを提案したい。これまで注目されてこなかったという意味で「かくれた次元」というべき、ケータイの「使用者の営み」に着目し、それをいかに記述できるのかという課題に迫りたい。そうすることによって、「ケータイ学」から始まったモバイル・メディア研究の射程を広げ、今後の展望に関わる有意義な提案を見出せることを目指したい。

#### 0-2-5. MoDeの試みとワークショップ手法の可能性

モバイル技術を開発、普及させていこうとする技術側の意図とは異なる次元のことがらとして、モバイル・メディアに関わる一般市民の実践が存在し、そのダイナミズムを捕まえることこそ、モバイル社会のあり方を総合的に描くために重要な課題であるという問題意識は、筆者が第二期の研究メンバーとして参加していた「MoDe」(Mobilizing & Designing Project)というプロジェクト<sup>9</sup>で一貫して示されてきたものである。

MoDeとは、2004年から現在まで東京大学大学院情報学環の水越伸研究室を中心に進められている、モバイル・メディア研究のプロジェクトである。そこでは、実践的かつ創造的な観点からモバイル・メディアをとらえ直すことを目的にしたソシオ・メディア論が掲げられていた。具体的には、歴史社会的な観点から取り組む通時的なアプローチと、比較文化的な観点から取り組む共時的なアプローチを同時に射程に入れていた。とくにユニークだったのは、実践研究を標榜し、ワークショップと呼ばれる協調学習活動を新しい研究手法として活

用したという点であった。2004年から2007年にかけて進められた MoDe 第一期の成果は、『コミユナルなケータイ』と題された論文集（水越編、2007年）としてまとめられている。筆者は、同プロジェクトで示された批判的な問題意識に深く共感したため、同プロジェクトの第二期（2008～2010年）からメンバーに合流し、その試みをさらに深めてきた。

研究プロジェクトとして MoDe は、主に情報技術論の枠組みのなかで進められるモバイル研究の領域に、より批判的かつグローバルな視点を取り入れるということを目指していた。技術と情報社会の密接な関係性を前提に進められる従来のモバイル研究を、実践志向、デザイン志向が欠如していると指摘し、社会コミュニケーションのあり方を新しく創出していけるようなモバイル研究を進めるべきだと主張した（MoDe プロジェクト 2005）。技術的な言説に寄りかちな既存研究の限界を乗り越えるため、いわば「人文知に基づいたクリエイティブ」な方法を模索し、モバイル・メディアをテーマに取り上げた様々なワークショップに取り組んでいった。同プロジェクトの中でしばしば用いられた「ケータイをパフォーマンスする」あるいは「ケータイをデザインする」などの概念は、技術的な言説に頼らず、普通の人々の創造的な考え方を掘り出そうとする意図のもとで考案された枠組みだった。詳細は後述するが、本研究の実践編で紹介する「ケータイのストーリーテリング」と「ケータイのパフォーマンス・エスノグラフィー」というワークショップ手法は、MoDe の試みをさらに発展させたものである。

MoDe プロジェクトの最も重要な意義は、開発側の技術的な言説を批判的に読み解きつつ、使用者側のリアリティーに真剣に目を向けていこうとする方向性を持っていた点だと考える。MoDe の成果をまとめた論文集で、プロジェクトのリーダーである水越（2007）は、モバイル社会をめぐる言説において、パッケージ化された技術商品としての論理と利用者が求める日常の論理が衝突していると指摘した。技術側と使用者側のリアリティーは、決して互いに無関係ではないが、必ずしも強くリンクしているわけでもない。新しいケータイ技術を開発していくということが技術側のリアリティーであれば、必ずしも、それも引きずられることはなく、自分なりの理由と文脈に合わせてケータイを活用するということが使用者側のリアリティーである。いわば「技術・資本と文化の断絶」（前掲書:30）というべき問題状況である。こうした問題認識の中で MoDe は、使用者側のリアリティーを重視して記述しようとする戦略をとった。日々進歩するモバイル技術のあり方より、日常生活の中で人々が潜在的に示す創造性の中から、モバイル社会の実践的可能性を描き出そうとしたのである。本研究の問題意識からすれば、こうした方向性は、「技術的営み」と「使用者の営み」の対峙関係を認識したうえ、さらに「使用者の営み」に重点を置くことを通じて、モバイル社会を立体的に描こうとする試みとしてとらえ返すことができる。

さらに MoDe の重要な意義として、「使用者の営み」を具体的に把握、記述するための方

法に取り組む、実際に試していたという点を挙げるができる。様々なワークショップ手法を通じて、「使用者の営み」と呼ぶべき、人々の日常生活の中で普通でとるに足らないことがらとされているモバイル経験を掘りこすことを試みたのである。MoDe は、モバイル・メディアに取り組むことを通じて、現代社会に要求されるメディア・リテラシーの新たな展望を生み出すという目標をもっていた。つまり、モバイル・メディアに取り組むことは、情報社会のメディア・リテラシーのあり方を見つけるための手段であり、目標ではなかった。MoDe で実践された様々なワークショップは、情報社会のメディア・リテラシーに関わるプログラムとして位置づけられていた。モバイル・メディアを調査・研究する手法としての意義は強調されていなかった。研究の手口としてワークショップ手法の効用性について言及しているものの (MoDe プロジェクト 2006)、あくまでもメディア・リテラシーに取り組む作業の副産物であり、それ自体が目的ではなかった。モバイル・メディアに取り組む本格的な方法論として展開させる作業は進められなかったのである。

そうした経緯から見た場合、モバイル研究として MoDe に限界があったことは当然である。MoDe の成果が、メディア・リテラシーの新たなあり方を生み出すという文脈では多角的に検討がなされていた。しかしそれが、モバイル研究としてはどのような批判的省察を生み出し、どのような意義を見出せるのか、という側面については十分吟味されていなかったのである。さらに、多様なワークショップ手法についても、一般市民と一緒にメディア・リテラシーについて省察するプログラムとしては高く評価すべきであるものの、ケータイの調査方法論として位置づけるための理論的検討が進められていなかった。MoDe は、メディア・リテラシーに関わる実践研究という目標意識を掲げていただけに、その成果をモバイル研究の文脈で再吟味する作業が進められておらず、一種の「試論」に留まってしまったのである。そのような「試論」では、日本のモバイル研究者に向けられたメッセージとしては弱いと言わざるをえない。

本研究の問題意識は、すでに述べた通り、ケータイの「技術的営み」とは異なる次元に置かれた「使用者の営み」を記述することにあるが、その問題意識自体は、研究メンバーとして参加してきた MoDe プロジェクトの中で育まれたものである。ところが、本研究の具体的な目標は、MoDe を批判的に継承し、その限界を乗り越えることにある。すなわち、モバイル研究という観点から、その試みがどのような意義をもち、いかにして展開させていくことができるのかという点を明らかにしたい。とくに、MoDe で生まれたワークショップ手法が、メディア・リテラシーの展望を生み出すためのプログラムとしてではなく、ケータイの「使用者の営み」を発掘、記述するためのアプローチとして、どのような意味をもち、理論的にはいかに位置づけられるのかという側面に焦点を当てたい。モバイル・メディアについての批判的研究としての MoDe プロジェクトの問題意識を継承しつつ、その核心的かつ野心的な

試みであったワークショップ手法をケータイ研究という文脈で検証していきたい。

### 0-3. 本研究の目的

以上の問題意識を確認したうえで、本研究の目的を、次の二つに分けて示したい。

第一に、本研究はケータイのあり方を現実にも使っている当事者の立場からとらえ、「使用者の営み」としてのケータイのあり方を明らかにすることを旨とする。モバイル技術の進化の流れとは異なる次元において、人々が日々の生活の中でケータイを実際に実践している様子を描くことを通じて、ケータイの社会的あり方を、「技術的営み」と「使用者の営み」がせめぎ合うダイナミックな図式の中でとらえ返すことを狙う。

第二に、普通の人々と一緒に行うケータイについての実践活動（ワークショップ）を、ケータイの「使用者の営み」をとらえるための方法論として位置づけつつ、手法としての可能性と限界を明らかにしたい。MoDe プロジェクトで生まれたケータイに関わる様々なワークショップは、一般使用者の観点からケータイのあり方を浮かび上がらせる手法として可能性を見出していた。本研究では、それが本格的なケータイの研究方法論としてどのような可能性と限界があるのかという点を、理論と実践の両側面から検討する。ケータイを調査・記述法として位置づけるための理論的視座を確認する一方、実際に筆者が実施したケータイのワークショップを取り上げ、どのような知見が見出され、どのような限界があるのかという側面を確認したい。

### 0-4. 本研究の構成

本研究は、次のように構成される。

まず、第一部の「ケータイ言説の地層」では、ケータイをめぐる言説の不均衡な布置状況について検討を行う。第一章では主にケータイに関わる一般的な言説空間について検討を行い、その技術中心的でテクノ・ナショナリズム的な傾向を浮かび上がらせる。第二章では、一般的なケータイ言説からはかけ離れたケータイのフォークロアを取り上げ、ケータイの「使用者の営み」がどのような性質のものなのかという点を明らかにする。これらの異質の言説空間を並列させて示すことを通じて、ケータイに関わる言説が断絶、乖離している状況を明らかにする。それらの作業によって「使用者の営み」がいかんして「かくれた次元」であるのかということ浮かび上がらせる。

第二部の「ケータイの解釈的メディア論」では、ケータイの「使用者の営み」をとらえるための枠組みと方法論について理論的な検討を行う。まず第三章では、文化という概念枠組みを導入する意義を論じ、文化概念の様々な文脈について検討を行う。そのような検討を通して本研究で用いる文化概念とこれまでのケータイの文化研究における文化概念と関係性を

明らかにする。第四章では、ケータイの「使用者の営み」を浮き彫りにするための方法論的課題を示し、解釈的なパースペクティブの必要性について検討を行う。〈ケータイの解釈的メディア論〉という本研究の理論的射程を明らかにする。とくにワークショップ的技法が「使用者の営み」を捕まえるための研究法として効用があるのかという観点から検討する。

第三部の「語られるケータイ・演じられるケータイ」は、実践編である。様々なワークショップが実際に設計、実施されてきた過程と、そこから得られた結果を記述する。第五章では、「ケータイ・ストーリーテリング」と呼ばれるワークショップを用いた実践研究の過程と結果を記述し、ケータイを実際に使っている当事者によって語られる「モノとしてのケータイ」のあり方を、物質文化をめぐる先行研究を参照しつつ論じる。

第六章では、「パフォーマンス・エスノグラフィー」と呼ばれる文化人類学的記述法を用いて考案された「ケータイのパフォーマンス・エスノグラフィー」というワークショップを取り上げる。ケータイを使っている当事者が演じるケータイの様子やケータイのある風景を分析材料にしつつ、様々な身体動作や空間操作の中でケータイがどのように取り扱われ、いかなる意味空間を作り上げているかという側面を記述する。

終章では、それまでに明らかになった知見をもう一度振り返る。本研究を通して浮かび上がった「使用者の営み」のあり方がどのようなものなのか、という点と、本研究で検証したワークショップ手法の可能性と限界は何なのか、という点に分けて、知見と課題を確かめる。最後に、〈ケータイの解釈的メディア論〉について触れ、今後の展望を述べる。

---

<sup>1</sup> モバイル・メディアの上でインターネットを通じたメールが活発に使われた地域は、少なくとも「スマートフォン」の普及の前は日本が唯一である。日本を除いたほかの地域では、メール機能ではなく、SMS（ショート・メッセージ・サービス）の方が圧倒的に使われていた。両方ともに文字メッセージのやりとりを可能にする機能であるという側面では使用者としては違いを感じられないことが多いのだが、実際にそこで用いられている技術や通信方式などは異なる系統のものである。日本の通信会社も SMS 機能を提供しているが、通信方式の違いのため、同じ通信会社の契約者同士の送受信しかできない状況が長く続いていた。それに加えて早い時期からインターネット接続機能が付いている端末機が普及されていたという背景もあり、日本では SMS よりインターネットを通じたメールのやりとりがより使われるようになった。ちなみに、日本ではケータイでの文字メッセージのやりとりを「メール」と呼ぶ。英語圏では PC 上の E メールは「メール」、モバイル機器でのやりとりを「テキスト」と呼び分けている。

<sup>2</sup> 『ケータイ学入門』の編者の岡田朋之は、「ケータイ学」という名称を付けた経緯について、学問領域として体系化しようとする意図が全くなかったと振り返る。編集者から、研究者や学生だけでなく、一般読者にも受け入れやすいタイトルをつけたいという要請があり、「社会学」や「研究」という堅苦しいタイトルを避けるべき、「ケータイ学」というタイトルにたどり着いたことである（筆者とのメールのやりとり、2014）。そうした用語の経緯と意図とは別に、この時期、関西地方を中心に活躍した当研究グループは、非常に進んだ問題意識を持っており、一般にモバイル・メディアについての社会的な研究より射程が広くて多様なアプローチが可能だったと考える。ここでは、「ケータイ学」という名称をそのまま用いて、同時期に生まれた問題意識を受け継いで現在まで探求を続けている研究者グループの学風を示すことにする。

<sup>3</sup> ケータイの歴史は、そのとらえ方によって複数の説がありえる。たとえば、岡田・富田・松田(2000)と飯田(2006)は、移動体のコミュニケーション道具という形式に着目して、船舶電話、列車公衆電話、自動車電話、ポケベル、携帯電話という流れで日本のケータイ史をとらえた。そのようにとらえた場合、その最初は移動体通信の試みがなされていた 1950 年代以前までさかのぼる。一方、菱沼(1991)と木暮(2007)は、複数の送受信基地局が出来上がり一般向けの通信サービスが可能になった形態をケータイとしてとらえている。そのようにとらえると、アメリカの場合は 1946 年、日本の場合は 1979 年、商用自動車電話サービスが始まった時点となるわけである。いずれにせよ、世界のなかに一般向けに携帯電話が普及していくのは 1970 年代以降であるということについて異見はない。

<sup>4</sup> この本の英語版が出版された翌年の 2006 年、北大路書房により『ケータイのある風景：テクノロジーの日常化を考える』という題目で和書にも出版された。

<sup>5</sup> 公共性を帯びた社会的な機制としてモバイル・メディアのあり方をとらえようとする視点が欧米のモバイル研究の中で示され始めるのは 2000 年代後半以降のことであった。その問題意識が主に子供や青少年の教育の道具としてモバイル・メディアを用いるということに集中しているということが特徴的である(たとえば、アメリカの MacArthur 財団によって進められている”Digital Media and Learning”プログラムなどがこのような路線の代表的な研究プロジェクトである)。「ケータイ学」の問題提起は、モバイル・メディアが社会の主な媒介手段になる未来のあり方を意識しつつ、社会的方向性を模索しようとした意味で、教育的な道具としてモバイル・メディアの効用に取り組むこのような研究より射程が広い。「ケータイ学」の学風とは出発点は異なるが、モバイル・メディアの公共的かつ社会的なあり方を強く意識した研究成果として水越編(2007)も同じ路線の問題意識をもつものとして位置づけることができよう。

<sup>6</sup> 電話の受容過程についてのアメリカの研究成果としてはたとえば、Fischer(1992=2000)を参照すること。

<sup>7</sup> 富田(2009b)によって報告された初期の携帯電話研究の事例を参照している。M. McGough のパトロールカーに乗った警察官の携帯電話利用の分析に関する研究(1989)や D.M.Davis の米国本土より携帯電話球率が高いハワイの携帯電話利用のパターンに関する研究(1993)などが紹介されている。

<sup>8</sup> 2000 年度の調査では調査にあたっての新しい項目として「携帯情報端末を使う」「その他の電子情報機器(電卓・電子辞書など)を使う」「携帯電話・PHS で話をする」「携帯電話・PHS 単体で、文字通信・情報サービスを利用する」の四つのカテゴリーが追加された(東京大学社会情報研究所 2001:9)。ちなみに、1995 年の調査においては、「通信メディア」というカテゴリーのなかで電話、郵便、FAX、電子メールの使い方について調査を行っていた(東京大学社会情報研究所 1997:148-157)。

<sup>9</sup> MoDe プロジェクトの個別研究の経緯と成果については、水越編(2007)と MoDe のウェブサイト(<http://www.mediabiotope.com/projects/mode>)を参照すること。



# 第1部

## ケータイ言説の地層



## 第1章.ケータイの産業的な言説空間

### 1-1.用語をめぐって

本研究の対象をどのように呼ぶか、何と名付けるか、その背景にどのような社会的文脈が存在したかを考察することは、後述する解釈的メディア論の重要な出発点となるだろう。用語は、対象を社会的に構成する言説の最小の単位であり、研究のあり方そのものをコントロールしてしまうのだ。まず最初に、用語をめぐり検討から始めたいと考える。

本研究では、「ケータイ」、「携帯電話」、「スマートフォン」、場合によっては「モバイル・メディア」という用語を文脈に合わせてそれぞれ用いる。これらの用語はすべて小型で持ち歩ける通信端末機を意味する。しかしそれぞれの呼び名には、異なる背景がある。たとえば、「携帯電話」は、移動体通信機器が登場した初期頃の端末機を指す呼び名だった。初期の携帯電話は、電話帳機能などが付いているとはいえ、基本的には固定電話の使い方をそのまま継承していた。文字通り「携帯できる電話」であった。携帯電話は、その感覚をそのまま反映した呼び名だろう。それに対して 1990 年代後半、「ケータイ」という新しい呼び名が登場した。この頃は、携帯電話の高度化、高機能化が急速に進み、文字メッセージの送受信やインターネットへのアクセスなど、通話以外の機能が活発に使えるようになっていた。ケータイは、そうした使い方の変化が表れていた呼び名だったと思われる。

一方、「スマートフォン」は、ケータイよりも高度化され、パソコン並みの機能をもった高仕様の機種を意味する。2007 年、アメリカのアップル社によって発売された、「iPhone」と

名付けられた高機能機種が人気になってから情報通信端末機の呼び名として定着した。そもそも「スマートフォン」という言葉は、1990年代半ばに、新しく登場した PDA (Personal Digital Assistance) と呼ばれた携帯型の高機能端末機を指し示すために生まれた業界用語であった。それがいまや普通の人々にも親しみのある日常用語となっている。

一方、モバイル・メディアという用語は、携帯電話やケータイ、「スマートフォン」などを包括的に指し示す概念である。場合によっては携帯できる音楽プレイヤーや小型パソコンなどの移動体端末機を含むこともある。英語を母国語にする地域では事情が異なるが、少なくとも日本では話し言葉としてはあまり使われず、主に業界や専門家の間で使われる用語である。

本研究において様々な用語をどのように使い分けるのかという点については、後に詳細に記述するが、それ以前の問題として移動体通信機器をめぐって複数の呼び名が存在するということは、モバイル社会を理解するうえで重要なことだと考える。とくに携帯電話からケータイへ、ケータイから「スマートフォン」へと呼び名が変化してきた過程は、移動体通信機器の技術的進展をそのまま反映したものではなく、その社会的あり方が決定的に変わった契機と連動していた。たとえば、ケータイという呼び名が定着した頃、モバイル・インターネットによって使い方が画期的に変わっていた。さらに、「スマートフォン」という業界用語が日常用語化した時期は、アップル社の iPhone のような高機能の移動体通信端末機がようやく一般大衆に浸透してきた頃であった。様々な呼び名の背景を確かめることで、時代に応じてケータイの受容を先導した受容者の顔が明らかになる。本節では、モバイル・メディアの様々な用語を検討しつつ、本研究で主に用いる「ケータイ」という呼び名の文脈を確認したい。

### 1-1-1. 様々な呼び名

世界の国々における移動通信端末機の呼称はそれぞれである。日本では、「携帯する・移動する」という意味の「ケータイ」という呼び名が一般的に使われることに対して、英語圏では、「モバイルフォン mobile phone」という呼び名がよく使われる。話し言葉では略して「モバイル mobile」と呼ぶことも多い。「モバイル」とは、「移動する、移動できる」という意味であるから、意味では「ケータイ」という呼び名と似ている。両方とも、モバイル機器の本来の特徴である移動可能性、携帯可能性を際立たせた呼称である。

一方、同じく英語圏ではあるが、アメリカでは「セルフォン cell phone」あるいは「セル cell」という呼称がよく使われる。「セルフォン」は「セルラー・フォン cellular phone」の略語であり、移動体通信設備の運用や配置に使われる「セル方式」<sup>1</sup>という技術用語に由来している (Agar 2003)。「ケータイ」や「モバイル」が移動性、携帯性を強調していることに対し

て、「セルフォン」や「セル」は、移動体通信端末機の技術仕様の側面が強く表れているといえる。アメリカは 1960 年代、「セル方式」という技術システムを商用化し、世界初の移動体通信サービスが始まった国だった。その歴史的経緯を物語るかのように、アメリカでは「セルフォン」という呼び名が未だに使われている。

一方、ヨーロッパや中国、韓国などの非英語圏の地域では、「手で持つもの」という意味の呼び名もよく使われている。たとえば、フィンランド語でケータイは、「手で持つもの」という意味の「キャンヌッカ」[kännykkä]である (Kopomaa 2000=2004: 23)。また、中国では、「ショーチー [手机 shǒu jī]」（「手で持つ機械」）、韓国では「ヘンドゥポン [핸드폰 haendupon]」（「ハンド（手）」と「フォン（電話）」を合わせた造語）という呼び名がよく使われる。これらは、ケータイと身体との接点である、手の存在を強調する呼び名である。

ところが、以上に挙げた呼び名はすべて「固定電話・有線電話」と対比させるという意味では共通の文脈のものだった。すなわち、一定の場所にはり付いている固定電話に対して、自由に移動しながら使うことができるという観点からケータイをとらえている。移動性を強調するケータイのとらえ方は、一見当たり前のように思われるかもしれないが、固定電話の普及率が高くなかった開発途上国の場合には事情が全く違う。

たとえば、アフリカや中米などの開発途上国の場合、そもそも固定電話の普及率が高くなかった。すなわち、これらの国々では、普通の人々の日常的な通信行為が、固定電話から移動体電話の利用へ移行したわけではなく、最初から移動体電話の利用が広まるという傾向が見られる。羽瀧・内藤・岩佐（2012:4）によると、2000 年代後半アフリカのモバイル・メディアの利用者は爆発的に増加しており、2010 年現在契約者数が 5 億人を超えるほどまで膨らんだ。先進国、開発途上国を問わず、世界中どこに行ってもモバイル・メディアが使われているというのが現状である。これらの国では、固定電話の利用があまり一般的ではなかったため、電話といえば、最初から携帯電話である。「モバイル」という利用形態や「手で持ち歩く」という身体実践のあり方を強調する呼び名を付けて、わざわざ固定電話と対比される必要がなかったのである。すなわち、こうした地域では、携帯電話のため、「モバイル」や「セルフォン」ではなく、「フォン phone」のように、ただの電話を意味する呼び名がよく使われる。

ケニアでの携帯電話の普及について参与観察を行った羽瀧の報告（2008）によれば、ケニアの移動通信の普及事情は、モバイル端末機の普及率ではなく、移動しながら通信行為をするという行動の拡散程度という尺度でとらえた方がより適切である。ケニアの人々にとって移動体通信端末機がいつも持ち歩くものである、という感覚は非常に薄く、実際にそのようにいつも所持している人の比率も低いからだ。通信サービス利用に必要な利用者識別情報だけが入っている「SIM カード」（利用者識別モジュール）のみを持ち歩くのが一般的であり、

通話が必要な場合は、モバイル端末機を持っている誰かに端末機だけを借り、自分の「SIMカード」を差し込んだうえで使う。こうした状況なので「モバイル」や「ケータイ」のように、機器の移動性や携帯性を強調する呼称を付ける感覚は期待されにくいのだろう。

Horst and Miller (2006) は、ジャマイカのアレンジ・バレーという貧しい村に入り込み、携帯電話利用に焦点を当てて、長期にわたって調査した結果をまとめたエスノグラフィーである。その中にモバイル・メディアの呼称についての直接的な言及は見つからないが、しかし現地人との対話をそのまま書起した記述で確認したところ、「モバイル」や「セルフオン」という言葉は全く使われておらず、「フォン」という呼び名が一貫して使われている様子が確認される。

要するに、移動可能性、携帯可能性という観点からモバイル・メディアをわざわざ固定電話と呼び名で区分する傾向は、固定電話から携帯電話へと移動体通信技術の大衆的普及が段階的に進められた先進国や地域の特徴である。同じモバイル技術だとはいえ、それが受け入れられた社会的背景や状況によって普及過程はそれぞれ異なっていたのである。呼び名には、そうした経緯や事情が凝縮され、表れているといえよう。モバイル・メディアの普及は、パーソナル・メディアが全地球的に使われるようになったという意味ではグローバルな現象でありながら、それぞれの地域や社会の状況に合わせて独自の定着されていったという意味ではローカルな現象でもあるということが分かる。

### 1-1-2. 日本的文脈と「ケータイ」

「ケータイ」という呼び名は、ローカルな現象としての日本社会のモバイル・メディアの普及状況をもっとも典型的に表している。序章で「ケータイ学」のトリガーとして紹介した『ポケベル・ケータイ主義』(1997:4) に、「ケータイ」という呼び名が一般的に使われるようになる前の事情が記述されている。この本が編み上がった1990年代後半は、携帯電話、ポケットベル、PHS (Personal Handy System) などの複数の移動体通信機器が使われていた。その前、移動体通信端末機は、ビジネス現場のサラリーマンの専有物だった。だが、この時期になってようやくそれが若い人たちの間で人気を集めるようになってきた。それを象徴的に物語っているのが、ポケットベルには「ポケベル」、携帯電話には「ケータイ」、PHSには「ピッチ」という愛称が付いたという事実である。書き言葉を短くし、話し言葉風に呼び名を付ける若者文化が、移動体通信端末機の使い方の中に浮上してきたのだ。同時期にマス・メディアや正式文書の中では携帯電話や PHS などの書き言葉がそのまま用いられていた。これらの愛称は、若者たちの間だけに使われる隠語だったわけである。

次第に若者達の愛称だった「ケータイ」という呼び名は常用語として定着してきた。その背景には、1990年代末以降、携帯電話からインターネットへのアクセスの可能な「iモード」

の登場や「マルチメディア化」など、技術的な出来事が直接的な契機だったというのが定説である（岡田 2002, Matsuda 2005）。日本では、1990 年代末から 2000 年代初頭にかけて、インターネットへ直接アクセスできるボタンが付いている端末機が市販され始めていた。それをきっかけに携帯電話が、通話機能だけでなく、オンライン・バンキング・サービスやオンライン・コンテンツの閲覧など様々な使い方ができる多機能な機器へと展開されていった。その変化は、それまでは「携帯電話は電話の改良版」だった携帯電話についての認識を変えるきっかけとなった。モバイル・インターネットの利用が拡散されるにつれて人々の間で「電子メールやインターネット、カメラなどの機能を備えた今日の携帯電話が、電話であつてすでに「ただの電話」ではない」（松田ら 2006:3）という理解が広がっていた。前身の電話の使い方を再認識させてしまう「携帯電話」よりは、「第三のメディア」を連想させる「ケータイ」という呼び名が、人々にとって使い勝手が良かったものと推察される。<sup>2</sup> 2000 年代半ばになると、世代を問わずの呼び名として「ケータイ」が定着され、カタカナ表記も違和感なく受け入れられるようになる。放送や新聞などでもケータイという表現をそのまま使うようになったのである。

「ケータイ」が常用語として定着していく過程には、複数の呼び名や表記が混用される過渡期的な状況も見られる。2000 年代初頭、インターネットが使える携帯電話に対して「インターネット携帯」や「ネット携帯」、「ブラウザ携帯」<sup>3</sup>といった用語も使われていた。また、「ケータイ」という表記が定着するまでには、「けいたい」、「ケイタイ」という表記も見つられる。<sup>4</sup>

一方、海外の文化研究者の間にも、ケータイという呼称をそのまま生かした「*keitai*」と表記することが少なからず見られる。とくにモバイル・メディアの日本的、文化的文脈を強調する場合には、「*keitai*」という表記が使われる。たとえば「インターネットが可能なモバイルフォン」(Miyata et al 2008)のように日本で発売されるモバイル機器の機能的な特徴を強調する意味で「*keitai*」と表記する場合があった一方、日本社会のケータイのあり方に目を向けて「いつも持ち歩くこと、心地よいこと、インティメイトでパーソナルな性質をもつ」(Sousa 2007) というふうに、利用文化を強調する意味にこだわる場合もある。<sup>5</sup> いずれも、日本社会というローカルな文脈を強調する意味でのことと考えられる。

### 本研究の使い分け

さて、本研究は、その呼び名の社会文化的文脈と経緯を踏まえて、考察対象を示す際に「ケータイ」という用語にこだわりたい。文化的文脈を重んじるという意味では、海外の文化研究で「*keitai*」という表記にこだわる理由に通底している。しかし、ここで文化的文脈を意識するということが日本社会というローカル性を強調するためではない、ということと言

っておきたい。

確かに、日本のケータイ文化には特徴的に見られるものがあり、そうした傾向を無視して語ることは望ましくない。しかしどの社会もその社会独特のものに見えるケータイの使い方が存在する。アメリカでは「アメリカ的」というべき「セル」の使い方があり、中国には「中国的」というべき「ショーチャー」の使い方があるのだ。各々の地域での使い方の差異に着目し、それぞれの文化なるものとして比較記述することも大事な作業ではある。しかし、そのような考え方は、単一の行動様式、民族によって成り立つ文化的共同体という認識を強くしてしまい、地域による使い方の多様性という観点でしかケータイの文化的側面をとらえられなくなってしまう危険性がある。国や地域によって異なる展開をしているモバイル・メディアのあり方をとらえることも重要だが、その一方にモバイル・メディアが日々の中で展開されている生活文化的あり方も重要なのではないだろうか。むしろ、後者をしっかり掴むことこそ、モバイル・メディアのユニバーサルなあり方を理解することにつながる。そうした前提を十分深めたうえ、何が個別社会における特殊性なのかという側面を明らかにすることが求められる。

本研究における「ケータイ」という用語は、日本に特定した使い方を強調するという文脈での概念ではない。モバイル技術がそれぞれのローカルな舞台で展開されていくという前提は依然としてあるが、人々の実際の使い方や生活文化的側面が象徴的に表れているという側面をより強調するという文脈で、「ケータイ」という用語にこだわりたいのである。

一方、本文では、ケータイだけでなく、「携帯電話」、「モバイル・メディア」という用語を、それぞれの文脈によって使い分ける。「ケータイ」は、本研究の考察対象であり、文化的かつ実践的営みとしてモバイル現象を照準するとき用いる。一方、「携帯電話」は、ケータイの前、「携帯する電話」として使われた時期を記述する文脈で用いる。そして、「モバイル・メディア」という用語は、中立的かつユニバーサルなコミュニケーションの営みとしてモバイル現象を取り上げる時に主に用いる。したがって海外の事例を取り上げる時には、文化的な解釈が加えられていない中立的な意味合いの文脈において、「モバイル・メディア」という用語を用いることが多い。最後に、文脈によっては「モバイル機器」や「モバイル端末機」という言葉を使うこともある。これらは、技術仕様を施した端末機としてのケータイを語る時、すなわち、技術商品としての側面をより強調する文脈で用いる。

## 1-2. ケータイをめぐる社会言説

### 1-2-1. 「ガラケー」対「スマホ」

本節からは、ケータイをめぐる言説について本格的に検討していこう。

「ガラパゴス・ケータイ」を略した「ガラケー」という言葉を聞いたことがあるだろうか。

日本で世界の他の地域ではあまり見ることがない独特なタイプや機種のカバーがたくさん売られている状況を、独自の進化を成し遂げてきたガラパゴス諸島の動物に比喻した表現である。外国製が多い「スマートフォン」に対して日本製のモバイル機器を指し示すという意味では愛称的な文脈もあるが、もともとは日本のモバイル事情をやや揶揄する口調で表現した言葉である。

日本は、携帯電話の利用や高機能化が世界に先駆けて早かっただけに、「モバイル社会」という社会像も最も早い時期に見え始めた。それは、日本の情報通信企業や端末メーカーが、他の地域よりも早く、最先端の情報機器や通信サービスを開発、展開させていったから可能だった。早い時期にモバイル社会を築くことができた背景には、新しいモバイル技術の開発と産業化に積極的であった情報産業や通信企業の躍進が重要な要因となっていたのだ。

ところが、2000年代半ば、事情が一変した。次世代モバイル端末機といわれる「スマートフォン」の普及においては、日本企業がリードする立場に立てなくなってしまった。米国や韓国の企業に産業的な主導権を奪われ、モバイル技術の最先端であるというイメージが急に弱まってきた。そして、それが問題視され始めたのである。2006年、総務省が主導した「携帯電話の国際競争力強化に関する勉強会」で、いわば「携帯電話のガラパゴス化」という問題が提起された。この勉強会自体は非公開で行われていたが、同年11月、勉強会に参加していた北俊一氏が、「携帯電話産業の国際競争力強化への道筋：ケータイ大国日本が創造する世界羨望のICT生態系」と題した論説を発表することで、その問題の詳細が表面化した。その論説のアブストラクトから問題提起に当たる部分を下記に抜粋する。

携帯電話を「話すケータイ」から「使うケータイ」へ進化するものととらえるならば、日本の携帯電話の利用状況は間違いなく世界最先端に位置する。しかし日本の携帯電話メーカーは、世界市場において苦戦を強いられている。それは「日本がそれなりに大きな市場であった」ことに起因する。今後、日本の端末メーカーの世界シェア拡大を考えていくうえで、日本は本当にケータイの先進国なのか、独自の生態系を築いてしまった “ガラパゴス諸島 “なのかを見極める必要がある。

携帯電話産業の国際競争力強化に向けて、端末メーカーのシェア拡大が唯一のゴールではない。携帯電話の部品メーカーのシェア拡大、携帯電話事業者の世界進出、既存端末メーカー以外の世界ブランドメーカーの進出、日本発の携帯電話のビジネスおよびサービスモデルの輸出などが考えられ、どれを選択するかによって全く異なった打ち手が必要となってくる。(北俊一「携帯電話産業の国際競争力強化への道筋：ケータイ大国日本が創造する世界羨望のICT生態系」、野村総合研究所『知的資産創造』2006年11月号、48頁)



以上の文面で分かるように、「ガラパゴス・ケータイ」問題とは、日本の通信産業の国際競争力をめぐる懸念として呈されたものだった。日本の通信産業市場は、携帯電話産業を展開させていくうえで、十分な規模と需要をもっており、わざわざ海外市場を目指さなくても十分なビジネス展開ができる。そのため、通信企業は国内市場と国内消費者向けのサービスや端末機の開発に邁進する傾向があった。ところがそのよう国内志向な姿勢では、海外市場と海外の消費者向けのサービスや端末機を作る力を失ってしまうのではないか。優秀な技術力があるにもかかわらず、日本のケータイが世界市場で売れないという現象が起こってしまった、という問題が提起されたのである。要するに、「ガラパゴス・ケータイ」問題とは、通信業界の問題的状況をどのように打破していけるのかという問題意識を込め、情報通信産業の奮起を促すものだった。

皮肉なことに、その「ガラパゴス・ケータイ」という用語が、「ガラケー」という愛嬌のある呼び名になっている。産業的な見地から見た場合、「ガラパゴス・ケータイ」とは克服しなければならない問題とされる。しかし、使用者にとって「ガラケー」はやはり使い勝手が良い。「ガラケー」と呼ばれる機種は、大半が 2000 年代以前から国内で販売され始め、それなりの改善を重ねながら展開されてきた端末機である。少なくとも日本の使用者たちにとっては、使い方に慣れやすくて心地よいという感覚があっただろう。

「ガラケー」の語られ方に対して、「スマートフォン」、略して「スマホ」の語られ方は対比的である。一般に「ガラケー」は、日本のメーカーによって開発された製品であり、「スマホ」は外国系企業の製品であるというイメージで語られることが多い。端末機の外観も異なる。「ガラケー」は、日本の使用者に手慣れているフリップ型の形を採用し、片手で文字打ちに適しているボタン押し形式のインタフェースのものが多く一方、「スマホ」は小型スクリーンが片面に付いているタブレット PC の形態を採用し、タッチスクリーン方式のインタフェースのものがほとんどだ。<sup>6</sup> さらに、「ガラケー」は古い機種、「スマホ」は新しい機種というイメージも存在する。確かに「ガラケー」と「スマホ」の国内発売歴は 10 年以上の時差がある。すなわち、「ガラケー」と「スマホ」をめぐっては、「日本：海外」、「古い：新しい」、「フリップ型外観：タブレット PC 型外観」という二項対立的なイメージが成り立っている。

ところが、興味深いことに「ガラケー対スマホ」という構図を成り立たせている認識自体は、日本以外の地域では通用しない。世界のどの地域においても「スマートフォン」は確かに新しい機種である。しかしそれに対して古い機種とされるのは、「ローエンド端末 low-end phone」と呼ばれる低機能の端末機である。「スマートフォン」がモバイル機器用に開発されたオペレーティング・システム (OS) が搭載された高機能の端末機であることに對して、「ローエンド端末」は、通話や SMS など携帯電話の基本的な機能だけが施されたシンプル

な機種である。日本での経緯からいえば、「ローエンド端末」とは、1990年代後半にモバイル・インターネットへのアクセス機能が搭載される以前に販売されていた非常に古い機種を意味する。

それから、「スマートフォン」と「ローエンド端末」の中間といえる機能をもった端末機を指す「フィーチャーフォン feature phone」という概念もある。「フィーチャーフォン」とは、通話や SMS など基本的な機能に加えて、モバイル用に開発された付加機能やサービスが搭載されている。機種によって詳細の仕様は多様である。だが、そこに付加された機能やサービスが、通話や SMS のような基本的なコミュニケーション機能よりは上級であり、インターネットへのアクセスやゲームなどの進んだサービスは使えないレベルで収まっているということは確かである。要するに、技術的仕様のレベルによって、低機能の機種は「ローエンド端末」、中間の機能をもっている機種は「フィーチャーフォン」、パソコン並みの高機能の機種は「スマートフォン」であるという認識が、日本以外の地域では常識である。

こうした図式の中で「ガラケー」の位置づけはかなり独特である。「ガラケー」は、確かに「スマートフォン」の登場するずいぶん前に発売された古いモデルであり、そうした意味では「ローエンド端末」や「フィーチャーフォン」に同等に思われるかもしれない。ところが、その技術仕様という観点からすれば、決して劣らないのだ。高機能で小型 PC のような利用ができるという意味で「スマートフォン」を定義するのであれば、日本ではすでに 2000 年代初め頃から発売されたモバイル端末機のなかには、「スマートフォン」並みの高機能の機種が大半だった。とくに、次項でさらに述べる「i モード」など、ワーンタッチでインターネットにつなげることができる機能が一般化してからは、日本で販売されたケータイのほとんどが「スマートフォン」並みの高度な機能を搭載していた。技術仕様という側面からは、「ガラケー」と呼ばれる端末機の大半は「スマホ」としてカテゴライズしてもおかしくない。実は、こうした状況こそ、「ガラパゴス・ケータイ」という言葉で表現された問題状況だともいえる。古い機種とされながらも「スマートフォン」並みの技術仕様を施された、国内向け仕様の端末機が使われている状況は、確かに日本だけで見られる特殊なものである。

### 1-2-2. ケータイをめぐるテクノ・ナショナリズム

日本社会で「モバイル社会」という未来像をめぐる想像力が刺激される直接的なきっかけとなったのは、1999 年の「i モード」という、携帯電話からインターネットへ直接的な接続を可能にしたサービスの登場とされている。これは、モバイル機器の可能性を一気に広げた画期的なものとして国内はもちろん海外からも注目を浴び、ウォークマンの世界的なヒットに続く、日本企業の成功事例として語られた。さらに、こうした高機能のモバイル機器が急速に社会へ浸透、展開されていく状況は、「日本のかつ現代的」な特徴としてよくとらえられ

るようになってきた。最先端技術についての海外からの関心を背景に、「先進的なモバイル社会の日本」や「テクノ強国」という宣伝的なキャッチフレーズもどんどん打ち上げられるようになった。日本のモバイル産業は、「優秀な日本の技術力」の証として繰り返し言及されながら、技術輸出を通して国のイメージを高揚させていく最前線として位置づけられた。日本のモバイル産業は、テクノ・ナショナリズム的な文脈に合致する状況に置かれていた（松田ら 2006:16）。

こうした文脈を踏まえて考えると、「ガラパゴス・ケータイ」をめぐる言説にテクノ・ナショナリズム的な文脈があったということは容易に推察できる。「優秀な日本の技術力」の象徴だった日本の通信業界が競争力を失っているのではないか、という批判を提起しつつ、「テクノ強国」としてのイメージを取り戻してゆきたいという願望を強く打ち出しているのである。さらに通信産業界の根強い垂直的な下請け構造を改革、改善していかなければならないという政府側の強い意志も表明された。<sup>7</sup> 実際、通信事業者と端末メーカーの主従関係の要因の一つに挙げられていた販売奨励金制度の廃止や SIM カード・ロックの解除などの政策が積極的に進められるようになった。総務省主導で ICT<sup>8</sup>分野の国際競争力を高めるための様々な政策が進み、移動通信サービスの「開国」を進めていくための実質的な措置がとられていたのである。

「ガラパゴス・ケータイ」の問題提起によって触発されたこうした動きは、通信産業とメーカーの競争力をめぐる議論に留まることなく、日本企業の閉鎖性、世界舞台における日本人の消極性を指摘する文脈にまで広がった。低迷する日本電子産業をめぐる懸念と重なり、日本の情報技術産業がその閉鎖性のために国際市場で孤立状態になってしまうのではないかという懸念も強まってきている。

確かに「ガラパゴス・ケータイ」と呼ばれる状況は、昨今の日本の通信業界が抱えている様々な問題に直結するものであるだろう。日本の通信産業は、いわゆる「垂直統合モデル」と呼ばれる事業者間の協力体制によって成り立っていた。大手の通信会社がしっかり支配権を握り、事業の全プロセスを主導する。モバイル端末機の仕様、サービスの開発、料金設定やプロモーションまで、資金力と人的ネットワークのある大手通信企業が先頭に立つわけなので、大規模の宣伝キャンペーンや大胆な価格戦略を行うこともできる。一方、端末メーカーにとっては大手通信会社の要求に徹底的に応えることで、新商品の開発に伴うリスクをほとんど負わず、収益重視の展開が可能であった。「垂直統合モデル」による生産・供給側の分業によって効率的に事業を進めることができるのである。日本にて、最先端機能をもった機種や「i モード」のような画期的なサービスが速やかに開発、販売されていたのは、こうした産業構造の効率性によるものであろう。

しかしその一方、効率性の裏に弱点も生まれていた。とくに海外市場の消費者を対象にし

た事業では、「垂直統合モデル」の効率性が全く発揮できない。通信産業は、国の情報インフラに関わる分野と認識されるため、国単位で免許を取得しなければならず、自由な事業展開は困難な場合がほとんどだ。海外市場で情報通信事業を展開していくためには、モバイル端末メーカーが、通信会社の要求に応えるのではなく、地域ごとの消費者の嗜好やニーズを的確に把握し、それを充足させる商品を開発していくことが何より重要である。日本の端末メーカーは、大手通信企業の要求に合わせるだけでも事業展開が可能である「垂直統合モデル」に慣れているため、世界市場の消費者の嗜好と多様な需要に対応できるような事業力が弱まってしまいう結果となってしまった。要するに、「ガラパゴス・ケータイ」をめぐる言説や通信業界の閉鎖性を指摘する言説は、通信業界の課題的状况を的確に示していた。多様な消費者のニーズに答える商品やサービス開発に励むべき通信業界や端末メーカーに初心に戻りもう一度努力するよう促進するという意味では、市場からの健全な批判として理解できる。

しかし、このような問題が、あくまでも情報通信企業が抱えている産業的な問題であり、日本のモバイル社会全体にかかわる問題ではないという点も明確ではないだろうか。日本の情報通信産業が世界市場で不振しているとはいえ、モバイル・メディアを使う人々の日常実践が衰退しているわけではない。日本の情報通信産業の不振を懸念する言説とは異なる次元において、モバイル・メディアが日常の隅々まで浸透している、成熟したモバイル社会が存在するのではないだろうか。こうした社会のあり方は問わず、情報通信企業の海外での不振を懸念する言説だけが強まってしまった状況は、あまりにも産業中心的な考え方であるという印象が否めない。

「ガラパゴス・ケータイ」問題を強く提起する言説は、2000年代初め頃からモバイル言説を支配したテクノ・ナショナリズム的な考え方が一層強まってきている証と考えられる（Matsuda 2005:33-34）。「iモード」の「成功」に鼓舞された2000年代初め頃には、日本の通信業界の成果を打ち上げる言説は、それらを基盤に最先端な国家イメージを築いてゆこうとする褒め言葉一色だった。それが次第に世界市場で期待通りの成果が上げられない通信業界を叱咤するものにシフトしてきている。いずれにせよ、これらの言説は「日本：世界」という排他的な構図を想定している。「優秀な日本の技術力」を世界に知らせるため、業界の奮起を促すという基調は全然変わっていないのである。

### 1-2-3. ネガティブな影響についての言説

産業中心のかつテクノ・ナショナリズム的な論調とともに、ケータイ利用が社会に与えるネガティブな影響についての言説が頻繁に語られているという点は、ケータイをめぐる言説の特徴の一つであると考えられる。いわゆる「新しいメディア」のネガティブな影響についての懸念は、過去の印刷メディアやテレビについても提起されたテーマである（小平 2009）。と

ころが、2000年代にはケータイこそその標的となっている。ケータイは、中毒にならないように気をつけなければならない危ないものであり、社会関係を希薄化させつつ、世の中を疲弊させる「主敵」として語られている。

そのことを象徴的に表している事例が、2010年、石川県で導入された「いしかわ子ども総合条例」である。中学校までの子供たちにケータイを持たせないように保護者が努めることを定めた法律であり、「子どもにケータイを持たせない」ということが骨子である。<sup>9</sup> ケータイの使い方に制限をかけるなど、より軟性の措置もあるのに、ケータイの所持をはじめから禁ずるという強力な措置まで至ったのはなぜだろうか。当然としてその背景には、ケータイが青少年たちにかんがりの悪影響を与えているという共有された認識があったのである。この法律の制定をめぐって「果たして法的に規制をかけるべき事案なのか」という議論が提起されていたものの、ケータイのネガティブな影響を懸念する意見が地域内に根強かったため、ケータイの所持を禁止することで青少年たちを守る事ができるという考え方が共感を得ていたものと考えられる。

ケータイ利用のネガティブな影響についての懸念は、普及初期から絶えずに提起されていた。たとえば、携帯電話が一般大衆に普及され始めた1990年代半ばから後半にかけては、携帯電話がガンを誘発するとか、携帯電話が医療機器の誤作動を誘発するなど、携帯電話の身体への危険性についての言説がかなりの説得力を持って広まっていた。携帯電話をめぐる世間の懸念が日々ヒートアップされていたため、総務省は携帯電話による心臓ペースメーカへの影響の実証調査まで行った。1997年に公表された政府のガイドラインによると、心臓ペースメーカの誤作動を防ぐためには、ケータイを心臓より22センチ以上離してもつ必要があると発表されている。実は、その「実証データ」の解釈をめぐっても異論があり、「一部の機種だけで出た影響を拡大解析している」とか「旧型ケータイより電波効率が改善した最新機種は悪影響がほとんどない」という意見も提示されたが、現在、日本社会において「携帯電話は心臓ペースメーカに誤作動を起こす危険性がある」ということが「常識」とされているのは確かである。この指針が「電車の優先席付近では携帯電話の電源を切る」という現在のルールの根拠になっている。

一方、モバイル・メディアによるネガティブな社会的影響は、とくに「若者問題」として集中的に語られる傾向も見られる。石川県の青少年のケータイ所持禁止政策もこうした言説の影響を強く受けているものであるというのはいままでもない。モバイル・メディアが若者に与えるネガティブな影響についての言説は大きく分けて、ケータイ利用が個人の人間関係全般に与える否定的な影響、そして、匿名コミュニケーションの拡散の副作用についての懸念という二つの系統に分けることができる（Matsuda 2010）。前者の代表格が携帯電話の利用によって若者の人間関係が希薄化するという仮説である。この「人間関係希薄化論」は、若

い利用者を対象にした実証的な調査データをもって何度も反論された（たとえば、橋本 1998、辻 1999、松田 2000 など）。しかし、その後にもその言説は、マス・メディアや評論家たちによって反復的に語られている。一方、匿名コミュニケーションが広まることについての懸念の代表格は、ケータイに絡んで提起される「ネットいじめ」をめぐる言説である。「ネットいじめ」は、リアル世界を切り離されて起こるのではなく「現実世界のいじめ」を反映した現象であるという指摘（三好 2011）は何度もあった。しかし、未だにケータイと匿名コミュニケーションの悪い影響を結びつけて考える傾向は根強く提起されてきている。

さらに、若者たちがケータイ利用に没頭したあまり、メールやチャットのように非対面的なコミュニケーションを好む利用傾向は、「ケータイ中毒」、「ケータイ依存症」、「即レス症候群」<sup>10</sup>などのように病理現象として語られることが多い。若者間で熱狂的な人気を得ているケータイ・チャット・サービスが犯罪の温床であるというマス・メディアの報道も頻繁に見かける。

### 1-3. 閉じられたケータイ言説

ここまで見てきたケータイをめぐる言説は、日本社会におけるケータイの位置づけを理解するための重要なバロメーターである。世界市場での日本企業の奮起を促す「ガラパゴス・ケータイ」問題をめぐる言説やケータイのネガティブな影響に関する言説は、やや矛盾する論調が目立ちながらも、昨今日本社会でケータイがどのように理解されて、何が主な懸念となっているのかという点を如実に表していると考えられる。その言説の中から、次に示す二つの傾向を読み取ることができる。

第一に、これらの言説は、ケータイに関わる様々な現象を、独立した一つの技術的システムによるものと見なす考え方に基づいている。技術的な商品の生産に関わる規制や技術仕様の比較、技術市場の開放などをめぐるすべての議論が、完結された技術商品としてのモバイル・メディアを前提にしている。ブラックボックスのように閉じられた技術的営みを想定する業界論や制度論の範疇をそのまま援用している。

ケータイは確かに技術現象ではあるが、技術だけですべてが理解できる現象ではない。情報通信産業の海外市場での不振とは全く違う次元において、実際に技術を使っている当事者のリアリティーがあるというのを忘れてはいけない。通信企業の問題とは無関係に、人々はあらゆる場所や場面の隅々までケータイを持ち込んで使っている。産業中心的な議論とは別次元において、モバイル技術を使っている人々の現実を見る必要もある。ケータイをめぐる技術中心的なとらえ方に対しては、先述した MoDe プロジェクトは一貫して批判的な立場をもっていた。その立場は、技術中心的なとらえ方だけでは、ケータイを中心に展開されるモバイル社会の総合的で多元的なあり方を理解することができないという問題意識によるもの

だった。

たとえば、技術中心的な視点が著しく強くなってしまった典型的な事例が、石川県の青少年のケータイ所持を禁止した法律であろう。ケータイを絡んで様々な社会問題が発生している状況は確かだし、それを懸念するという声にも一理がある。しかし、「ケータイ所持を禁止する」という措置で、そうした社会問題が解決できるという考え方はあまりにも単純すぎる。そこに決定的に欠如しているのは、実際にケータイを使っている当事者の現実がどのようなものなのかという視点である。使用者がケータイをどのように使っていて、なぜ社会的にネガティブな使い方が生まれているのかという理由をまず確かめることが必要だろう。その点が不明なまま、ケータイを持たせないことで問題が改善されるわけがない。さらにいえば、ケータイを引き取られることで否定的な使い方がなくなるという考え方は、ケータイを自身の意図によって使う自主的な人間ではなく、ケータイから一方的に影響を受けて悪いことをしてしまう受動的な人間を想定しているのではないかと考える。

一方、「ガラパゴス・ケータイ」をめぐる議論も、海外市場の開拓を当面課題とする通信企業やメーカーにとっては切実な問題提起なのかもしれない。だが、そうした産業的文脈に、ケータイを使っている当事者の様々な使い方を全部回収してしまうのは問題ではないだろうか。すでに数年間も「ガラケー」を使用し、その仕組みに慣れてきた人たちにとって「ガラケー」を使うことは、何も深刻な問題ではないし、緊急に修正すべき課題でもない。使いやすく手慣れて心地よい「ガラケー」の何がどう悪いというのかと、疑問を提起する利用者もたくさんいる。「ガラケー」をめぐる指摘や批判が多くの人々のリアリティーとはかけ離れているものであることは明確なのである。

これらの言説は、技術の導入による影響を一方的かつ絶対的なものとしてとらえている。実証データに基づいた反論が何度も提出されているものの、「ケータイによる否定的な影響」を語る言説が絶えないのは、実は技術によって与えられた枠組みを一方的に受け入れるという受動的な大衆像が強く根付いているからではないだろうか。

第二に、ケータイをめぐる言説は、ひたすら「日本」という文脈の中で語られているという点を指摘したい。ケータイをめぐる多くの現象が、「日本的」な文脈に布置されているというのはいうまでもない。しかし、モバイル・メディアの普及は、日本国内だけで起こっている現象ではない。海外旅行や国際交流が増えるにつれて国境を超えるコミュニケーションが増えており、世界中どこにいても同じモバイル・メディアが使われている。もはやモバイル・メディアは、日本の「固有」の問題ではなくなった。ところが、ここまで見てきたケータイ言説には、そのようなユニバーサルな視点がありません。世界で共通に経験している側面としてはあまり認知されず、国内特殊な事情としてとらえる傾向が目立つ。実際そのために、モバイル・メディアに関する海外と国内の認識にかなりの温度差が出てしまうこともあ

る。

たとえば、日本のケータイの電磁波問題についての「常識」は、他の国々や地域においてはあまり通用しない。携帯電話の普及初期、他の地域においても日本と同じく携帯電話の電磁波についての懸念が活発に提起された。しかし、その問題をめぐる社会的反応は、ノートパソコンや電子レンジなど電磁波を発する他の電子製品と同じ程度の扱いであった。地下鉄などの公共交通施設でケータイを使ってはいけないという勧告が政府から出されるくらいまで懸念が広がった事例はあまり見当たらない。加えて、ケータイの電磁波が本当に危険なのかどうかという点はまだ完全に解明されていない。ただし、日本では、他の地域や国とは違って、この問題をめぐる社会的懸念が異常に盛り上がっていた。その事實は、ユニバーサルな地平で日本社会の特殊性を理解するうえで視点を提示してくれると思われる。先述した「ガラケー」と「スマホ」をめぐる言説構図にも、他の地域や国とは違う認識図が存在することが確認された。ケータイをめぐる言説が、日本国内という文脈ばかりに向けられているということを表しているのではなかろうか。

実は、日本社会のケータイをめぐる言説のなかに、グローバルな現象としてのケータイのあり方を念頭に入れた議論は非常に少ない。鄭・水越（2007）や金・羽渕・松下（2012）などモバイル社会の多様性に注目した研究があるが、これらは少数派であり、「日本」という閉じられた文脈のなかでその様相を記述しているものが大半である。ケータイのあり方をより立体的に理解するために、日本社会における様々な言説をそのまま鵜呑みするのではなく、グローバルな図式のなかで俯瞰しつつ、位置づけを確かめることが求められる。

技術中心のかつ「日本」の文脈に閉じられがちなケータイ言説は、序章での言い方を繰り返すのであれば、技術側のリアリティーだけが強く反映された結果であることと考えられる。通信産業をモバイル社会の主体に見なし、他の要因を相対的に軽視している傾向が目立つのは、産業中心の文脈が強く働いているといえる。ケータイは確かに通信技術が施されたからこそ成立するが、しかし、技術側のリアリティーを語るばかりでは、普通の人々のケータイとの触れ合い方をとらえきれない。次章では、こうした産業的な言説空間ではあまり注目されない使用者側のリアリティーがどのように展開されているのかという側面に注目し、本章とは全く異質な言説空間について考察を進めたい。

---

<sup>1</sup> 「セル方式」と呼ばれる移動通信サービスの設計構想が提出されたのは 1947 年、ベル研究所の D.H. Ring という研究者によるものだった。当時は第二次世界大戦が終わり、戦争中に開発された無線通信技術を商用化にかかわる技術開発や研究が活発に進められていた。その研究開発をリードしていたベル研究所では 1947 年無線通信の商用化に使われる受送信機（トランスミッター）をすでに発表していたが、問題はそれらをどのように設計、配置すれば、シームレスな通信が可能になるのかという点だった。Ring のアイデアは、地面を六角形のセルに分割し、そのなかにベー



ステーションの受送信機を配置するモデルであった。ところが、Ring の発想が実現されるまでには 20 年もの時間が必要だった。「セル方式」を通してシームレスな通信地域を作るためには、高周波帯域の電波を確保する必要があったが、そのようなことが可能な設備はかなり高価であり、採算性が合わなかったのである。実際に「セル方式」の移動通信サービスがアメリカで本格的に始まるのは 1960 年代に入ってからだった (Agar 2003)。

<sup>2</sup> 2000 年代初頭に発刊された『新聞カタカナ語辞典』(2002 年刊、読売新聞校閲部著、中公新書ラクレ)には、携帯電話の略語として「ケータイ」という項目が別途に立てられており、「通話やメールのやりとりだけでなく、インターネットへの接続やチケット類の予約までできることから、若者を中心に生活必須品となっており、こうした身近さから「ケータイ」とカタカナで表記されることも多い」という説明も付加されている。

<sup>3</sup> 2000 年代初め頃、電子業界や通信業界においてインターネットへ入るゲートという意味で「ブラウザ-browser (ウェブの閲覧ソフトの通称)」という言葉がしばらく流行ったことがあり、インターネットができる携帯電話に「ブラウザ電話」という言葉が使われたことがあった。DOCOMO の「i モード」を通したオンライン銀行サービスに「ブラウザバンキング」という名前が付けられていたのも同じ脈絡である。

<sup>4</sup> 2005 年小学館の発刊した『日本語新辞典』には「ケータイ」の代わりに「けいたい」「ケイタイ」という表記が紹介されていたり、2008 年発刊された広辞苑第 6 版にも「けいたい」という項目として紹介されたりしている。

<sup>5</sup> 「ケータイ」や「keitai」という呼び名の存在から、日本のケータイ利用だけが世界の他の地域とは区別される特殊な性質のものだという結論を導き出すのは性急であろう。海外のメディア文化研究の論者の間には、日本語の「keitai」だけでなく、中国語の「shǒu jī」や韓国語の「haendupon」などもそれぞれの社会で使われている言葉をそのままアルファベットに書き換えた表記を支持する研究者が少なくない。

<sup>6</sup> 端末機の外観が「ガラケー」と「スマホ」を区別する認識要因になっていることは、「すまけー」という新しい言葉がプロモーションされていることから良く分かる。「スマケー」とは、多くの「スマホ」で採用されているタッチ・スクリーン方式と、多くの「ケータイ」で採用されているボタン押し方式の入力システムを、一台に合体させた「ケータイ」だそうであり、その宣伝文句は、「スマートフォンなのに二つ折りケータイ」となっている。スマートフォンでありながらも、日本の使用者に手慣れているフリップ型で文字打ちに適しているインターフェースの端末機を指している。

<sup>7</sup> 通信インフラは公共的資産であるという認識が強く、日本のみならず他の国においても、通信サービスは比較的閉鎖的な構造で運営されている。こうしたなか、日本では通信事業者が端末メーカーを含め、通信産業に関わるすべてのプレイヤーを垂直的な統合する構造が出来上がっており、その主導権が圧倒的に大きいということで問題となっている。つまり、端末機のメーカーは、消費者に対して端末機を販売するのではなく、すべての端末機を通信事業者にまとめて売り、それを通信事業者が代行して販売することとなっている。すなわち、モバイル端末機のメーカーは、通信事業者に垂直にぶらさがって納品する形でビジネスを展開しており、それ以外の顧客のニーズや嗜好に合わせた機種が作れなくなってしまうのである。「ガラパゴス・ケータイ」問題を提起するのは、そうした垂直統合モデルと体質を改善しない限り世界市場で携帯端末を売ることが難しいかもしれないという危機感が現れているわけである。

<sup>8</sup> Information and Communication Technology の略語

<sup>9</sup> 当条例のケータイ利用の制限に関する条項の全文は次である。

(携帯電話利用制限等) 第三十三条の二 県は、青少年による携帯電話端末又はPHS端末(以下こ

---

の条において「携帯電話端末等」という)の適切な利用に関する県民の理解を深めるため、啓発その他の施策の推進に努めるものとする。

②保護者は、携帯電話端末等の利用制限に当たり、青少年の年齢、発達段階等を考慮の上、青少年の健全育成に資するよう適切な対応に努めるものとする。

③保護者は、特に小学校、中学校、中等教育学校(前期課程に限る。)及び特別支援学校(小学部及び中学部に限る。)に在学する者には、防災、防犯その他特別な目的のためにする場合を除き、携帯電話端末等を持たせないよう努めるものとする。

④保護者、地域団体、学校関係者その他の青少年の健全育成に携わる者は、相互に連携して、携帯電話端末等の適切な利用に関する取組の促進に努めるものとする。

<sup>10</sup> 「ケータイ中毒」という言葉はネガティブな意味合いが強いことを指摘されており、現在は「ケータイ依存症」という言葉がよく使われるようになっている。一方、「即レス症候群」とは、「一日中ケータイが気になってばかりいる状態」を心理的に不安定な状態としてとらえた言葉である。「友達からのメールに15分以内にレス(返事)をしなければ、子どもたちのネットワークでは仲間はずれとされてしまう」といういわば「15分ルール」が青少年の間に成立しているように、子どもたちの新しいコミュニケーション規範として「即レス」が重要となってきているという(加納2009)。

## 第2章.ケータイのフォークロア的な言説空間

### 2-1. 「語りの実践」としてのフォークロア

前章では主に、文書化されている産業的なケータイ言説を取り上げた。その言説はいわゆる専門家たちの専門的な見解に基づいており、社会的に流通される回路も公開されている。しかし、本章で取り上げるのは、前章とは全く対照的な位置づけの言説である。普通の人々によって語られて、非公式的な回路を通して流布されていくものだ。文書化されることはめったにないため、具体的な正体を把握することは難しい。内容は非現実的なものが多く、その真意を確かめようともせず、人の口から口へと、半信半疑の口調で伝え継がれていく、ケータイの〈フォークロア *folklore*〉と呼ぶべき、口承実践がなされる言説空間を取り上げたい。

フォークロアを、新聞記事や専門家の論述のような公式的な文書と同等な位置づけで論ずることができるのかという点については異論がありえる。前章と本章で取り上げる言説は、性格と文脈が全く異なるため、中身を論駁することは不可能だろう。しかし、両方は、社会的に構成されているナラティブであり、同じ時期に、同じ対象（ケータイ）を素材に語っている。両方ともに時代を反映する「語りの実践」という観点から、並べて論ずることができると考える。

本章で、ケータイに関わる口伝の話を取り上げるのは、その内容の真意や正当性を問おうとするためではない。「語りの実践」という観点から、その有り様を明らかにすることが目的である。そのため、その話が本当なのか否か、いつ誰によって始まったのか、というのは核心的な論点ではない。そのような出所不明な話が絶えず作られ、語られ、広まっているとい

う事実こそを、どのように理解できるのかという点に重点を置く。これらの口承言説が「語りの実践」としてどのような意味をもち、前章で見た公式的な言説に対してどのような位置づけなのかということをも明らかにした。

### ケータイの都市伝説

本章で取り扱う資料の特徴について触れておく必要があると考える。口承実践であるフォークロアの実体をとらえて描き出すのは決して容易ではない。それらの話は小規模で閉じられた共同体のなかで口から口へと伝達されながら広がっているため、その全体図を捕まえるのは非常に困難である。共同体の中にいる人々の間では盛り上がることもあっても、社会全体のレベルの話題に広がることは少ない。こうしたたぐいの資料を集めるには、長期にわたる現地調査が必要であるというのが一般的な認識である。実際に、フォークロアの収集、分析は民俗学や人類学の仕事であった。

本章では、歴史的に報告されているうわさ話だけでなく、同時代に流布されている、ケータイに関わる奇談、怪談などの言説も取り上げる。フォークロアは、前近代的な出来事であり、現代的に起こっている現象ではないというイメージがあるかもしれない。ところが、フォークロアは決して古い時代の出来事ではなく、今も活発に行われている現代の実践である。アメリカの民俗学者である Brunvand は、「都市伝説」(urban legend) という、現代の典型的なフォークロアについて論じた。彼によれば、都市伝説とは、「現代社会の最も洗練された「普通の人々」<folk>—つまり若者、都市生活者、高等教育を受けた人々—によって語られ、信じられている」(Brunvand 1981= 1988 : 14-15) 物語であり、内容が荒唐無稽で非現実的であれ、活発に語られているという点では、都市空間に実在する文化的な現象である。

彼の考察によると、現代の出来事としての都市伝説は、大衆的に流通されていく回路の側面から従来のフォークロアとは顕著に異なる。口伝えだけの語りやうわさ話がマス・メディアに拾われて社会的な 이슈 までに広がっていくことがしばしば起こる。口承実践とマス・メディアの間で素材の循環が積極的に行われる。怪談や都市伝説などは、ただ口伝えで小規模のコミュニティで回されるのではなく、マス・メディアの素材になることで社会的な話題になることが珍しくない。<sup>1</sup>

ここでは、Brunvand の考察を踏まえ、ケータイの「都市伝説」の流通経路を探求の範囲を広げて考えたい。たとえば、映画や小説、テレビ番組などマス・メディアによって流布される言説の中だったり、マスコミュニケーションに準ずる現象としてインターネット空間の中だったりする流布回路をたどって、ケータイについての都市伝説を蒐集した。とくにインターネットは、公的な検閲が事実上存在しないうえ、ほぼ無限大にコンテンツの複製・再流布が自由に行えるため、論理的な説明や根拠がない都市伝説のようなたぐいの言説が広がるに

は最適な条件が整えられている。インターネットは、直接的な意味で口述実践が行われている空間ではないが、文字に依存した口承実践が広がるという意味では「二次的な声の文化」(Ong 1982=2007)が営まれる空間である。実際にインターネットには様々な奇談や怪談がたくさん集まり、活発に流布されており、現代のフォークロアの「盛り場」だといっても過言ではない。

本章では、ケータイのフォークロアを検討する作業を、二通りのやり方で実践する。まず、ケータイの登場する前の電話・携帯電話についての口承文化的な現象を歴史的に検討する。ケータイのフォークロアは現代になって突然登場した現象ではない。ケータイの先祖といわれる技術の時代にも、フォークロア的な「語りの実践」が存在していた。そのようなうわさ話や流言蜚語と呼ばれたたぐいの言説を取り上げる。こうした言説についての先行研究がなかったわけではないが、これらが「語りの実践」としてどのような意味をもったのかという観点からの考察はあまりなされてこなかったと考える。まず、歴史的観点を確かめて、「語りの実践」という文脈で現代のケータイの都市伝説を検討する軸を確かめたい。

次に、ケータイの都市伝説についての検討を行う。ケータイについての都市伝説には実際どのようなものが存在し、どのように広がっているのかを探索し、「語りの実践」としての意味を考察する。資料蒐集にあたっては、都市伝説の一番の「盛り場」であるインターネット空間と、それを大衆的に広めていく回路として役割をする娯楽メディアへとくに注目した。こうした二通りの作業を通じて結果的に、ケータイをめぐる口承言説的な現象がいかんして存在、変容してきたのかという知見を見出して、そのフォークロア的な言説空間のあり方を浮かび上がらせたい。

## 2-2. 普及初期の電話・携帯電話に関するうわさ話

### 2-2-1. うわさ研究の視点

事例は少ないが、メディアの黎明期をめぐる研究の中にはフォークロア的なメディア言説についての報告が見つかる。たとえば、Sconce (2000)によれば、19世紀末、欧米社会では、電気の力を借りて霊的な存在とコミュニケーションがとれるという考え方、すなわち「近代スピリチュアリズム」(modern spiritualism)が広まっていた。当時に新しく登場したばかりだった電信技術に対する大衆の反応が、根拠の無い信念を言説化する結果になっていた。このような事例は、他にも近代技術の草創期をめぐる研究を通して報告されている(たとえば、Marvin 1988=2003, Peters 1999など)。これまで、近代技術の草創期に出現する荒唐無稽な言説は、うわさ話や流言蜚語と同じ範疇の現象として解釈、理解されてきていた。

新しいメディア技術その原理は、最初から一般大衆に知られていない。草創期には、技術を支える原理や科学的知識さえも言説化されていないからである。新しさのゆえの情報不透

明性が生じ、メディア技術は不可解な現象として立ち現れる。そこで、伝統的に不可解な事象の説明によく採用されていた幽霊や神秘的な話、スピリチュアルな考え方と結合した形で、理屈を探そうとする動きが生まれる。科学的な正体が解明されて情報が透明になった今になって考えると荒唐無稽にほかならない言説が盛んに語られることが起こるのだという説明である（詳細は Sconce と Marvin の前掲書）。

その是非はさておき、こうした推論は、災害や革命など社会的に混乱した状態においてよく発生する流言蜚語のメカニズムについての説明によく似ている。流言蜚語の社会的な流布量は、「当事者に対する問題の重要さと、その論題についての登拠のあいまいさとの積に比例する」（Allport and Postman 1952=2008:42）。この公式をメディア技術の普及初期に現れるうわさ話に置き換えて考えたのがその説明モデルなのではなかろうか。つまり、メディアの草創期には、新しいメディア技術についての社会的関心が高まるなか（＝問題の重要性が高まる）、まだその正体は明かされていない（＝状況のあいまい性が増す）、という状況が生じる。したがって非科学的で反技術的なうわさ話が発生し、流布されるということである。

Carey（1983=2009）は、近代メディアの黎明期に出現する宗教、信仰、スピリチュアリズムなど「科学的に検証できない言説」は、大衆に新しい技術の仕組みを認知させつつ、次第に科学技術的な営みとして理解を得てゆくための過渡期的な現象として位置づけている。近代技術が初めて登場したときには、その新しい仕組みを解明、記述するための枠組みが存在しない。そうした状況を経て、近代技術についての知識と理解が社会的に広がってから、概念的な枠組みも固まり、社会的に共有された知識として権威を獲得していく。要するに、メディア草創期のうわさ話は、関心対象に関する情報の不透明性による社会心理的な混乱状況によって発生し、その発生条件がなくなったら消えてゆく現象として理解された。こうした説明によると、メディアについての根拠のないうわさ話は、技術と社会のせめぎあいが激しい時期に起こる過渡期的な現象であり、その社会的過程が過ぎ去ったら自然におさまってくるものと見なされたのである。

確かに 19 世紀、電気メディアを霊的な存在と結びつけていたうわさ話や怪談は今や全く聞こえない。電気メディアこそ科学的で論理的な事象であるという事実には異論の余地はないし、同じ原理のもとで展開されてきた様々な情報メディアの正体について疑問をもつこともないだろう。そういう意味では、流言蜚語の発生原理に沿って、草創期メディアをめぐる荒唐無稽なうわさ話を説明するモデルはよく当てはまる。

しかし、そのモデルを通じて現代のケータイの都市伝説を説明することは難しいのではなかろうか。今や私たちにとってケータイは完全に馴染んだ技術であり、その正体について疑問を感じることはなければ、違和感を感じることもない。情報の不確実性という流言蜚語を発生させる問題状況は完全に解消された状態だといえる。こうした社会的状況の中でもケー

タイについての科学性や合理性を欠いた、いわば「都市伝説」が絶えず語られているというのはどのように説明できるのか。ここではメディア技術初期におけるうわさ話や怪談の出現をめぐる社会心理的な説明モデルをしばらく留保しておきたい。「語りの実践」という観点から、こうした部類の言説の過去と現在をとらえ直してみたい。

## 2-2-2. 普及初期の電話・携帯電話

### 日本の文明開化の文脈

明治時代に初めて日本社会に電気や電信が導入された際、それに対する一般大衆の反応は発祥地である欧米でのようにヒステリックな恐怖を伴ったものではなかった。日本への近代技術の導入は、明治政府の維新政策によって強く押し進められた政策だったし、さらに、西洋の近代技術を学び、積極的に日本大衆に知らせようと努力した当時の識者たちもいた。明治時代の近代化のキーマンの一人である福沢諭吉が、何度も欧米に渡航し電気や電信について学び、近代技術について体系的に説明する著書を通して一般民衆の啓蒙に励んだことは周知のことであろう。こうした識者たちの積極的な努力とともに、明治政府は電信、電話など近代メディア技術の普及を至急に行うべき国家事業として立たせて、積極的に展開させていく。西洋社会においては科学偏愛をもったマッド・サイエンティストによって近代メディア技術が紹介されていったのに対して、日本では識者や政府の主導で技術の普及が進められていたため、宣伝の仕方もはるかに洗練され理屈として正しいものだった。19世紀、電気技術を初めて接した時のアメリカの大衆の中で起こったような不安や異質感が起こる事態までには至らなかったと見て良いだろう。

だとしても、近代メディア技術がすぐさま一般大衆にとって親密な存在になったわけではなかった。普及初期しばらくの間、電気、電信など見慣れない技術に対する大衆的な反感の表出と見られる史実が報告されている。たとえば、電信事業の開始（1870年）から数年間は、「先端技術は一般国民にとっては未知の恐怖であり、各地で電信騒擾といわれる破壊活動が頻発したり、電線に処女の生血を塗布するという風説が流布して、未婚の女性が急遽お黒歯にしたりするという事態」（月尾ら 2001:59）があったとの記録が残っている。1874年に布告された日本帝国電信条例には、電信事業を妨害する行為に対して罰金や懲役を与えるという項目が含まれており、政府がこうしたうわさ話や対抗的な行為にかなり悩まされていたことがうかがえる。

ただし、日本社会の電信の普及初期一時的に広がった「反—技術的」なうわさや集団行動を、発祥地で見られるテクノロジーの新奇性に対する大衆反応に説明するのはあまり説得力がない。日本社会におけるテクノロジーの普及過程は、近代国家の成立に必要な条件として「上からの改革」であった。吉見（1995:145）が考察したように、この時期の大衆のテクノ

ロジーに対して抱いた反感は、「明敏に鉄道や電信といった新来のテクノロジーの政治的な含意を読み取っていたのであり、そうした技術に媒介された国家の戦略に、彼らが集合的記憶のなかでつちかってきた口伝えの想像力やゲリラ戦的な暴力で対抗しようとした」ものと見なした方が妥当だろう。日本の近代化の歴史の中で確認される民衆の「語りの実践」は、メディアの不思議さに驚いた反応というモデルでは説明できず、近代技術をめぐる権力的緊張関係のなかで出現する、民衆の対抗としての性格をもつものとして位置づけることができる。

### 電話に対する大衆の反応

一方、ケータイの「先祖」というべき電話も、電気・電信と同様に、明治政府の国家政策として迅速に浸透させていった。アメリカのアレクサンダー・グラハム・ベルによって電話が発明されたのは1876年であるが、日本にその技術が輸入されたのはそれから1年後だった。他の国に比べてかなり早く、実際にアメリカ以外の国へ電話機が輸出されるのは、日本が最初だった。

電話が日本に輸入される前に、ベルの研究室を訪れて電話の実験を行った日本人がいた。アメリカに留学しながらベルを訪問した金子堅太郎、伊沢修二、小林寿太郎という三人について、次のようなエピソードが記録されている。ここに登場する金子は後に明治政府の官僚となる人物でもある。

安下宿にあるべき研究室を訪ふた。下宿の主婦さんの背後に姿を現はした粗末な三十才前後の背の高い青年ベルに導かれて其の部屋に通つたが、お粗末な汚い質は電線やら器材やら全く足の踏みどころもない様な始末であった。しかしベルは三人の訪問を心から欣んで自分の発明について、いろいろ説明した。やがて「其の奇怪は日本語でも話出来ますか」などと珍質問があつて後、ニューヨーク、リバプール間の距離に匹敵する長さ三千マイルの針金を積み重ねた電線を通じて初めて日本語の通話が行はれた。

「もしもし小村さん」

「いやあ金子さん、不思議なもんですのう」

と日本外交の大立物、日本憲法の起草者も此の声はすれども姿は見えぬ珍妙な機械にしばしのほどは狐につままれた様な気持になつたことであろう。此が電話で英語以外の言葉が話された最初で、外国語としては日本語が最初に電線を通じてはなされたのである。(渡辺 1958 : 231)



初めて電話を使った第一声は「不思議だ」である。さらに電話を使う前には「日本語でも使えるのか」という、今の私たちには考えられない質問をしている。これまでは「遠いところまで音を送る」という感覚が全くなかったはずだし、電話という営みが当時の人々にどれだけ新奇で奇妙だったのかが伝わってくる。

翌年、日本に電話機二台が輸入され、それを参考にしながら早速模造機を製造するための実験や研究が進められた。電話が商用化される以前、何度かの通話実験が行われたという記録がある。そのなかでも工部省製機所で模造された日本製の電話機で初めて通話を試みた時のエピソードが興味深い。その時、実験通話をしたのは、当時の工部省の書記官で電信権頭を勤めた石井忠亮であるが、「受話器を耳に当て傍を顧み戯れて曰く「幽霊の音声を聞くようだ」」（前掲書：239）と述べたという。こうした発言の背景には、模造された受話器の性能があまり自慢できるものではなかったという事実もあったが、機械から人の肉声が聞こえてくるといふ営みを初めて経験した人間の驚きや違和感もあったはずである。

一般向けの電話が開通したのは、1890年、東京と横浜の間に交換が開始されたときとされている。電話との初めての出会いで明治の知識人たちも驚いていたように一般大衆も驚異や違和感を抱いていたのではないかという推測はできるが、電信の開始当時程の混乱状況についての報告は見当たらず、比較的順調に普及されていったのではないかと思われる（渡辺1958：255）。

明治時代から大正時代にかけて電話は、家庭で使うものというより、仕事場で使うものであった。1889年一般人向けの電話交換サービスを開始する直前に、電話事業の主務部署の責任者である工務局長が、電話交換に関する講談会で力説した電話の効用とは、①商業取引の活発化 ②直接的な商売によらずにも得意を増す ③召使の人数を減らせる ④火災盗難の予防になる ⑤急病になっても不時の命をおとさずに済む ⑤交際は広くなるなどが挙げられていた（東京電信通信局 1958:44）。今になって見ると当たり前すぎて不自然に思える項目もある。当時は電話の主な加入者として会社や商店などを想定しており、会社や商店などの主体にとって直接的な効用と感じられる部分をアピールしようとしていたことが伝わる。しかし、加入者確保の妨げとなる実際問題として電話の設置・使用料は決して安くなかったし、電話の利便性について大衆の認識が乏しく、初期は加入者の確保が決して簡単ではなかったようである。電話加入を勧誘する営業・宣伝活動においては「交換規則のほか電話の使用法や料金の解説に加えて、商人商社の便利、紳士の便利、新聞社の便利、医師の便利、代言人の便利、工業所の便利などを、数千時を費やしてこまごまと具体的に」（前掲書:46）知らせなければならなかった。

電話に対する大衆側の反応を記述した資料は多くはない。少ない史料のなかで確認されるのは、それが激しく敵対視されることはないものの、世間の認識がすっかり落ち着いた

わけでもなかったということである。たとえば、電話に仕事場での利用が期待されていただけに、「従来商店で使用せられている丁稚、小僧が、電話ですべての用事が達せられる為、その職を失い路頭に迷うが如き現象が生ずるであろう」（渡辺 1958：256）という説が一時期広まっていたようである。しかし、こうした憂慮が実際に社会問題化した史実は見られない。新技術に対する対抗というより、新制度に対する反感や心配として解釈する方が妥当であるだろう。

一方、電話交換が開始されてから電話についての奇怪なうわさが広まっていた状況はいくつかの史料で確認される。たとえば、「電話を通してコレラが伝播される」といううわさが一時期流布されたことがある。

当時街にコレラが流行したが、電話がコレラ菌を運びこらすのであると言う如き流言が飛び、加入者を恐怖させた。人によっては電話のベルが鳴ると悲鳴をあげて逃げ出すというような事も見られたとの事である。また一八九一年（明治二十四年）に議事堂が漏電のため焼失したが、電話も電気の力を利用するものであるから、自ら火を発生するようなことがないかとの問い合わせが殺到したということである。（渡辺 1958:257）

電話を通してコレラが伝播するといううわさは、なかなか深刻だったようである。東京電信通信局編が刊行した『東京の電話・上』（1958:46）には電話とコレラのうわさが新規加入を勧誘する宣伝活動の妨げになっていた状況が記述されている。このようなうわさがいつまで続いたのかについて分かる史料は見当たらない。松田（1996）が考察した通り、この時期は、電話と疫病や火事などを結びつけようとするネガティブな想像力が働いていたというのは確かである。

一方、電話の普及期と重なる時期に発表された大衆小説の中に、新しい文物として電話に抱える違和感を感じさせる言説も見つかる。たとえば、1920～1930年代、探偵小説の作家として活躍していた夢野久作の複数の作品に、電話に関わる奇怪な物語が登場する。たとえば、『鉄槌』（1929年）には、電話によって狂っていく人間が描かれている。主人公の少年はとにかく電話が大好きである。彼は電話に魔力に近い魅力を感じており、電話にはまりにはまった次第とうとう、受話器の向こうにある情報が言われなくても自然に伝えられてしまうという神秘的な能力を持つようになる。ところが彼の電話偏愛は不吉な方向に展開されていく。彼は電話を通した予知能力を使って金持ちになり、叔父の愛人と交際するなど欲するものを次々と手に入れていくが、その同時に悪魔的な心を培ってゆき、叔父を毒殺し、愛人も自殺させてしまう。主人公は電話から情報を得る特殊な能力を持っていたがゆえに、悪魔のように狂っていく自分の破滅的な姿と対面することになる。この作品のなかで主人公の運命

のすべてにかかわる鍵となるのは、「魔性の電話」であったわけである。<sup>2</sup>

この作品の他に『何んでも無い』（連作小説『少女地獄』の一編、1934年）『女坑主』（1936年）などにも、「人を狂わせる」道具として電話が描かれている。初期電話の表象との関係のなかで彼の作品に注目し、そのなかに活写されている電話の表象について考察した田畑(2004)は、夢野の作品のなかの電話のネガティブなイメージについて、社会のなかに広がっていく電話コミュニケーションに一種の「虚構性」を感じ取った結果であると分析している。電話は、堅固に管理されている国家装置として急成長してきたとはいえ、その一般大衆にとっては、急速に変容していく社会像との結びつきのなか、一種の不安感や警戒心を伴うネガティブな想像力を働かせる素材だったのである。

### 携帯電話と電磁波

前章でも触れていたのだが、1990年代半ば「携帯電話から出る電磁波が人体に致命的な危害を及ぼす」といううわさが広まったことがある。このエピソードを、普及初期に広まった電話とコレラを結びつけようとするうわさと対比させてみると興味深い。

携帯電話と電子波をめぐるうわさが広まった時期は、携帯電話の全国加入者が1,000万を突破する（1996年）など普及率が著しく伸びはじめた頃である。ビジネス現場での利用だけでなく、個人と個人をつなげるコミュニケーション道具としての効用がやっと認められてきた時期でもある。この時期に、「携帯電話から出る電磁波が人体に致命的な危害を及ぼす」といううわさが流布された。うわさは次第に「携帯電話でガンになる」という危険な話までエスカレートした。前章にも言及したが、日本で異様に盛り上がっていた「携帯電話と電磁波」をめぐる騒ぎもこのうわさと無関係ではない。

この時期に流行った「携帯電話でガンになる」といううわさは、明治期に流布された「電話でコレラが移る」といううわさと構造的に似ていた。通信道具を使うことで病気になるということは、新しいモノに対するネガティブな想像力が現れた典型的な例だともいえよう。ただし、90年代半ばに提起された携帯電話と電磁波をめぐるうわさは、専門医療誌やマス・メディアの報道などによって大々的に取り上げられて、社会的関心を集めるレベルまでヒートアップしていった。この問題が落ち着いたのは、不十分でありながらも一定の科学的根拠に基づいた規範的な措置がとられた以降のことである。

この問題について調べた松田（1996）によれば、明治期の電話とコレラのうわさと携帯電話と電磁波のうわさは、その内容には類似性があるものの、そのなかに映し出されている電話と携帯電話のイメージに差異が見られる。「電話でコレラが伝播する」といううわさは、電話によって媒介されるコミュニケーションのあり方に沿ってのことである。「場所と場所が結びつけられる」というイメージが反映されていて、コレラという外部から感染される病気

と結びつけられてしまった。一方、「携帯電話の電磁波でガンになる」といううわさは、携帯電話によって媒介される個人人のイメージが反映されている。どちらかという、感染されるのではなく、個人のなかで発病する病気のガンと結びついたのはそのためだったと分析した。言い換えれば、コミュニケーション・メディアと特定の病気を結びつけようとする言説は、それぞれのメディアによって媒介されるコミュニケーションの特徴やイメージと共鳴していたということである。

### 2-2-3. 非日常性に対抗する「語りの実践」

さて、歴史の中で見つかる電話や携帯電話をめぐるうわさは、「語りの実践」としてどのような意味を持っているのだろうか。繰り返しになるが、日本における近代技術の導入過程は欧米社会とずいぶん違っていた。近代技術の正体そのものをめぐる混沌状態というのはそれまで見られないわけだが、その背景にはなにより明治政府の国家戦略として近代技術の導入が積極的に進められてきたという社会政治的な事実があった。強大な近代国家を築いていくという明るくて望ましいイメージが、近代技術に対する不気味な恐怖や不安を取り除く効果を果たしていたと推察できる。一時期に電信技術についての敵対心が見られる言説が流行ったことがあるのだが、それは技術そのものの不気味さに対する動揺だけでなく、むしろ急激な社会的変容に対する対抗や違和感の意味が込められていたと見られる。

そのことを支える史実として、電話と携帯電話に関するうわさ話の中に、近代社会から現代社会に移行する過程において浮き彫りになる現代社会の問題への不安や心配が表れた話もみつける。「電話によって狂う人」というフィクションや「携帯電話によってガンになる」という話は、物質的には裕福な生活ができて、家族、友達との絆が薄くなったり、精神的な余裕を失ったりする個人主義についての不安や憂慮が現れているといえよう。

電話によって「コレラに感染されたり」、「人間性が壊れてしまったり」、あるいは携帯電話によって「ガンになる」という話は、何らかの形で電話や携帯電話を人間にとって有害なものとして想定している。単に電話や携帯電話に限らず、他のメディア技術に対してもそうした傾向が見つかる。90年代半ばには、「テレビから放射線が出るので真正面から見るのは危険である。テレビは必ずななめから見るべき」といううわさや「マッキントッシュのパソコンのハードのなかでゴキブリが感電して死んだ」という怪談、「神経質な人は素手でコピーをとってはいけない。コピー機のそばにゴム手袋を用意しておく」という話などが流行っていた(近藤ら 1995)。これらが広まっていた時期は、ちょうど「携帯電話によってガンになる」といううわさが流布されていた時期と一致する。

いずれにせよ、こうした「語りの実践」の裏には、電話や携帯電話に対する何らかの不安や違和感が存在したものと考えられる。普及初期に流行っていた電信をめぐるうわさ話には、

国家権力によって強力に進められていた近代化に対抗しようとする民衆側の眼差しとして理解することができよう。一方、電話の大衆的な普及期に広がっていた感染症についてのうわさ話は、定着してきている都市化の波や急変する社会への不安や憂慮が映った現象として理解することができる。メディア技術が順調に普及していくように見える表舞台とは違う次元において、当時代の人々の不安や違和感が写し出された言説が存在していたのである。

こうしたたぐいの「語り」とは、電話や携帯電話の新規性に対する反応的実践として位置づけることができると考える。新たに登場したメディア技術そのものに対する慣れない感覚、それによって急速に変わっていく日常生活に対する違和感の表現であった。言い換えれば、新しい技術に対する不安感や違和感に対する対抗的な身ぶりとして位置づけることができる。これらの言説の裏に「技術についての情報の不透明性による社会心理的な混乱状況」といえる側面も確かに伺える。ただしそうした混乱は、無知な不安感から生まれるものというより、新しい通信技術に対する慣れない感覚、すなわちこれらの「非日常性」に対抗しようとする実践としての側面ももっていた。電気や電信のような新しい技術についての概念的な混乱状況はとくにあまり生じなかったといえ、電話や携帯電話が登場する現代に至るまで、技術の「非日常性」に対抗する語りは絶えずに実践されていたのである。

## 2-3. ケータイの都市伝説

### 2-3-1. ケータイ都市伝説の実相

#### ケータイ都市伝説の種類

ケータイは、私たちの周りに存在する口伝えの奇談や怪談の常連の素材である。日常生活のなかであまり意識することはないものの、少し考えてみるだけで、真偽が確認されることのないちょっとした怖い話が思い出せる。ケータイが登場する都市伝説にはいろんな種類があるが、ここではまず、様々なケータイ都市伝説を、典型的に見られるいくつかのパターンに分けて紹介していきたい。

まず、最もよく見つかる語りは、死者とコミュニケーションをとるというものである。それを変動しない語りの基本要素にしたうえでさらに怖かったり、ミステリアスだったりするモチーフ<sup>3</sup>が加えられていく。たとえば、複数のインターネット掲示板を中心に広まっている「沙羅メール」という都市伝説を見てみよう。

“沙羅メール”という聞きなれないワードがある。なんでも、死者からメールが来る都市伝説のことらしい。

「沙羅という大人しい女子高生が、ちょっとした寂しさから出会い系にハマリ、自分の裸の写真などを相手に送っていたのですが、間違って送信しクラスメートの間に広

まってしまったのです。それから、彼女の痴態は学校中に広まり、いじめられるようになってしばらくして自殺しました。ところが、彼女からメールが届くのですよ、いじめていた子達に...メールにはエロい格好をして、満面の笑みの彼女の画像が添付されています。メールを受け取った子達は、何かの間違いやいたずらだと思い、アドレスを着信拒否にしたりするのですが、気味の悪いことに次から次へと沙羅からのメールが届くのです。」(怪談ライター)

いろんなパターンがあるそうだが、大元は実話ということらしい。

「さすがの彼ら彼女達、いじめていた子達も恐怖におびえるようになります。ある日、学校で...一人の女の子が『ぎゃあー』と悲鳴を上げて、新しく買ったばかりの携帯を落として震えて泣いています。仲間がその添付画像を見てみると、手首のない沙羅が裸で血まみれになって笑っている画像だったといいます。そう、沙羅は風呂場で手首を切って出血多量で死んだのでした...。それから、沙羅メールは止まることなく、昼となく夜となく...。結局いじめっ子達の何人かは、気が狂ったそうです」(同)

(リアルライブの「うわさの深層 死者から来るメールの都市伝説」2011年10月19日掲載から引用<sup>4)</sup>)

ケータイを通して死者から連絡を受けるというのは、一番よく見つかるパターンである。出会い系サイト、いじめ、自殺、10代妊娠や堕胎手術などの 이슈が、物語の重要な要素になっている場合が多いが、「沙羅メール」もその一つである。悪者が死者から連絡を受けるという、勧善懲悪の要素を含む場合が多い。学校絡みのモチーフがしばしば登場するのはこうした奇談や怪談がとくに10代の間には「学校怪談」という形態で流布されていることと関係があると思われる。もう一つ、死者と連絡をとるというパターンを見てみよう。

こんな都市伝説があるという。ある日突然、謎のメールが送られてくるのだ。送り主の少々名前も変わっている。

だらり様。

そう記されている。「だらり様」とは誰なのか？不思議に思い、その文面を読むと、恐怖に凍り付いてしまうのだ。

「おまえは、あと30日いないに死ぬ」

強がってメールを削除しても無駄なのだ。それから毎日、死のカウントダウンメールが送られてくる。一日ずつ段々と減っていく。あと残すところ1日となった時、恐怖のあまり多くの人が精神のバランスを崩したり、自殺したりするといううわさである。

(『最恐「ケータイ」都市伝説』188～189頁から)

ケータイを通して不幸な未来が告知されるというシンプルなナラティブで、様々なヴァージョンが存在する。送り手の正体を追跡していったらすでに死んでしまった人であったという結末のパターンもある。こうしたパターンがより多彩な物語性を帯びた方向に展開されたのが、着信音に関する都市伝説である。たとえば、次のような話がある。

（前略）そのときだった。車の中にケータイ電話の着メロがながれた。

「電話だ！」

浩史は、自分のケータイ電話をだそうとして、まてよ、とおもった。

（おれのケータイ、着メロなんかつかってなかったじゃないか）

だが、着メロはなおもなりつづけている。車には自分以外にはいないはずだし、いったいどこでなっているんだ。ひょっとして、車のなかにだれかのわすれもののケータイでもあるのかな、とおもった。

そのとき、着メロがやんだ。

だが、浩史はたしかめてみよう、いつもとおる住宅地の公園わきに車をとめた。

もちろん後部座席に人はいないし、おきわすれのケータイもなかった。

助手席においてあるカバンの中のケータイをたしかめてみるが、着信記録はない。ねんのため着信音をならしてみたが、やはりいつものピ、ピ、ピ、ピ、ピとなっている。

（後略）（『ケータイ電話レストラン』52～54 頁から）

このパターンにも様々なヴァージョンが存在する。最も頻繁に見かけるのがここに挙げた「自分が設定してない着信音が鳴る」という状況だが、変種として「おもちゃのケータイなのに着信が来た」、「電波が届いていない状況で着信が来る」など、常識的には送受信ができない状況で着信音が鳴るとというのが概ねの流れである。

次に比較的に数は少ないが、ケータイのなかから直接に不思議な存在、すなわち怪物、妖怪、幽霊などが現れるというパターンも見つかる。たとえば、次のようなものである。

ある日、高校生のKは友達と怪人アンサーを呼ぶ儀式を行いました。儀式の方法は携帯電話を10個、円状に並べ、隣の携帯に同時にかけるというものです。もちろん、普通ならばそんなことをして全て通話中になるだけなのですが、一つだけつながる電話があり、そして、そのつながった先の人物はどんな質問に9つまで答えてくれるのです。

しかし10回目は逆に質問されます。そして、その質問に即座に答えないと携帯電話から怪人アンサーが現れ、身体の一部を持って行ってしまうのです。

此の話を知っていたKとその仲間達は、遊び感覚でやってみることにしました。そして、同時に隣の人の携帯に電話していきます。すると、なんとKの携帯だけが本当につながってしまったのです。

Kは、始めに本物かどうか確かめるために、自分しか知らないであろう両親の誕生日を尋ねました。すると、生年月日を即答します。そして、2つめに「あなたはアンサーですか」と尋ねると、「はい」と答えが返ってきました。

それから、友人たちは自分の訊きたいことをKに告げ、順番に質問に答えてもらいました。そして、ついに9つの質問を終え、怪人アンサーが質問してきました。質問はとても簡単なものでした。

「あなたの生年月日はいつですか？」

しかし、Kは恐怖で戸惑ってしまい、一瞬躊躇ってしまったのです。そのとき！突然携帯から一本の腕が出てきてKの腕をもぎとっていきました。その後、Kは救急車で病院に運ばれて、幸いにも一命を取りとめましたが発狂してしまい、今は精神病院で自分の誕生日をつぶやき続けているそうです。(『携帯都市伝説』14-17頁から)

この話には、学校怪談に登場している「霊的なもの(しばしば妖怪)を呼び出す儀式」が重要なモチーフになっている。「これが真実なのかどうかは分からないが、本当ならば恐ろしすぎる出来事である」ということで始まる話の冒頭も典型的である。いかにも実際にあったかのように語りつがれていくことがこのたぐいの語りによくある特徴である。

一方、ケータイを素材にしているだけに、電話番号を特定している都市伝説もある。出来事の場合や情報提供者の詳細情報を提示することで信憑性を与えようとする都市伝説はよくある。「〇〇市にある女子高校で」とか「友達の友達が実際に見た」のように具体性はあってもぼんやりした情報が提供されることがほとんどだ。ただし、ケータイの都市伝説の中には、完全に特定可能な電話番号が登場し、いかにも実話のような感覚を与えるものもある。たとえば、次のような怪談がある。

ドコモのケータイを持ってる人は、試してみてください。やり方は簡単です。「1111」とダイヤルするだけです。「発信試験を行っています」というガイダンスが流れたら、電話を切って下さい。

少しすると、「通知不可能」という相手から、電話がかかってきます。(引用者中略)

「通知不可能」から電話がかかってくると、ガイダンスではない音声がかかってくるのです。それはお経であったり、うめき声であったり、爪を引っ掻く音であったりします。霊的な存在が、無機質な着信を利用してその存在を知らしめようとする音です。運が



良ければ、あなたにも聞こえるかもしれません。(ホラー物を乗せたインターネット・サイトから引用<sup>5)</sup>)

通信会社によって行われる「着信実験」についての怪談である。このような話は、通信社別に存在し、怪しいとされる電話番号も特定されている。電話番号が特定されている場合は、「実際にやってみた」という体験談がさらに広まる。インターネットで広がっていた「呪われた電話番号」についての都市伝説に導かれて実践してみたという話がまたインターネット上にアップされる。「0X0-4444-4444」という番号に電話をかけると、「幽霊の声が聞こえる」「雑音のなかから冥界の音が聞こえる」「サダコ<sup>6)</sup>の声が聞こえる」などの報告が実際に見つかる。【図】



【図.動画サイトに共有された「呪われた電話番号へかけてみた」実験報告<sup>7)</sup>】

特定した番号を実際に挙げることによって話がより具体的に発展しやすい。さらに具体的に展開されていたのが、特定の電話番号の持ち主がみんな変死してしまったというものである。次はインターネットで広まっている話である。

Vladimir Grashnov さんはがんで死亡しました。

放射性中毒で罹った疑いあり。

Konstantin Dimitrov さんはデート中に暗殺されました。

Konstantin Dishliev さんは昼ごはんのとき射殺されました。

この3人に共通しているのは、携帯電話の番号です。

その禍々しい凶数は「0888 888 xxx」。

1 番目の所有者 Grashnov さんは携帯電話会社 CEO。番号は自分の会社が発行したものです。

2 番目の所有者 Dimitrov さんは麻薬密輸マフィアのドン。

3 番目の所有者 Dishliev さんは不動産経営者でコカインの運び屋がサイドビジネスです。

なぜ揃いも揃って若くして非業の死を遂げたのか？理由はわかりません。わからない

んだけど、いわくつきと知りながら発行して万が一そのお客様まで死んでしまったら、取り返しつきませんよね。ここは迷信と笑われても、できるだけのことをしなくては。というわけで、ブルガリアの携帯電話会社 Mobitel はこの番号を登録抹消しました。(GIZMODO の「ニュース、携帯電話」項目のニュース 「呪われた電話番号「0888 888 xxx」。持ち主が次々変死」2010年6月11日掲載から引用<sup>8)</sup>)

この話の発信源とされるのは、英文の記事<sup>9)</sup>である。そこには、ブルガリアの通信会社の担当者からの「個別番号の事情についてはノーコメントだ」という発言も一緒に紹介されている。ケータイをめぐる怪談や都市伝説は、しばしば国境を超えて広がり、日本のものが他の地域や文化圏に伝わるものもあれば、海外の都市伝説が翻訳されて伝わることも見られる。

稀ではあるが、海外の研究者のなかにケータイに関する不思議話について調査、報告した事例が見つかる。Barendregt and Pertierra (2008) は、インドネシアとフィリピンの事例を通して、アジア地域におけるモバイル・メディアのスピリチュアルなあり方について述べている。それらは、些細な設定や流布される文脈においては異なる点もあるが、基本的には日本で見つかるケータイ都市伝説や怪談に類似している。たとえば、フィリピンで見つかる「死者からのメール」に関する話<sup>10)</sup>やインドネシアの「電話をかけると死者が答える怪しい電話番号」<sup>11)</sup>という話は、日本で広まっている「死者からのメール」や「呪われた電話番号」という怪談のパターンとかなり似ている。インドネシアやフィリピンなどは、日本と並んでケータイの普及率が高い地域であり、音声通話よりも文字のやりとりが活発な使用パターンなど、日本と共通点が多い。使用状況が似ている地域に、似たような都市伝説が存在するという点が興味深い。

実は、Katz (2006)は、モバイル・メディアの利用において、宗教的でスピリチュアルな側面が強まっていると指摘しつつ、その現象についてあまり関心が注がれていない現状について次のように述べている。彼によれば、現代のモバイル・メディアとの付き合いのなかでスピリチュアリズム的な考え方は決して衰退したわけではなく、むしろ日々活発になりつつある。その傾向を受けてモバイル・メディアの宗教的、信仰的なあり方に着目した研究がこれからより求められると主張した。こうしたことは、モバイル・メディアについての超科学的、宗教的な利用が単に日本社会の一部の集団だけに見られる様相なのではなく、文化や国境を超えてかなり広い範囲で広まっていることを示唆している。ケータイの都市伝説も、そうした状況の中で出現する一つの文化的な様相として理解することができるのである。

### 2-3-2. ホラー映画の中のケータイ

Brunvand (1984=1990) が考察したように、現代社会において都市伝説とマス・メディアは、

相互協力的な関係性の中で理解することができる。真実を探し求める新聞ジャーナリズムでは、本当なのかどうか分からない話をそのまま伝えることはもちろんしない。しかし、編集者への手紙、人生相談、「処世に関するコラム」など、いわゆる軟性の記事のなかで、こうした話を流すことはできる。テレビならば、トークショーやバラエティなど、ゴシップ性の強いわさ話を取り上げやすい番組やコーナーが存在する。こうしたフォーマットの中では、全く根拠のない都市伝説を流しても大した問題にならない。むしろ、マス・メディアのこうしたフォーマットの素材に登場することによって「新聞で読みましたよ」、「テレビで見ましたよ」という言明が付けられ、さらなる権威を獲得することさえあるのだ。

日本においても、都市伝説がマスコミを通して広がるケースが少なからず見つかる。奇異や恐怖といったテーマは、テレビを含んだ大衆メディアを通して積極的に取り上げられている。とりわけ、最近では、スピリチュアル系の素材がマス・メディアに登場することがとくに目立ってきており、都市伝説を取り上げるテレビのバラエティ番組などが確実に増えてきている（石井 2010）。

ケータイの都市伝説に限っていえば、ホラー映画やホラー小説など、いわばホラー系の大衆メディアのなかで素材化されることが頻繁である。先にケータイの都市伝説が存在して大衆メディアがそれを拾い上げているのか、あるいは、大衆メディアの素材になったことを受けてさらにケータイの都市伝説が作り出されるのかという点を明らかにするのは難しい。ただし、鷲谷（2008:202）が指摘したように、街にただよっている都市伝説や怪談が、ホラー映画やホラー小説の素材として積極的に採択されているということは事実であろう。言い換えれば、現代の大衆メディア社会には、都市伝説や怪談と呼ばれるたぐいの口伝の言説に向けられた大衆的な欲望が存在しており、そうした言説が娯楽的なメディアを通して複製、伝播されているという状況は確認できる。

ケータイをはじめとする様々なメディアが、怪異や恐怖の根源たるものとして描かれる傾向は比較的最近のことである。商業的に大きな成功をおさめ、いわば「J ホラー」と呼ばれる映画ジャンルの成立に決定的な影響を与えた映画『リング』（中田秀夫監督、1998 年作）の存在がその中心にある（鷲谷：前掲書）。同名の小説原作を映画化した『リング』では、ビデオ、電話、写真など様々なメディアが、死者の「呪い」を媒介する中心的なモチーフになっている。日常生活のあらゆるメディアに「呪い」が関わっているという着想を通じて、現代社会の至るところに恐怖たるものが遍在する状況を作り出したのである。『リング』は、大衆映画や大衆小説として商業的な成功を収めただけではなく、「呪い」と現代メディアを積極的に結びつける着想を通して従来のホラー物とは一味違う時代性を帯びた恐怖の創造に成功したことで評価されている。この新しい着想が、その後のホラー映画の着想に多大な影響を与えていることはいうまでもない。

『リング』ではビデオが死者の「呪い」を不特定多数に伝播する決定的な役割をしていたことに対して、『着信アリ』（三池崇史監督、2004年作）は、ケータイがその役割を担っている。同名のホラー小説（秋元康、角川書店、2003年）を映画化した『着信アリ』は、ケータイを通して不吉な死の予告が運ばれ、その連絡を受けた人物は予告通りに次々と死んでゆくという話である。メディアを通して「呪い」が運ばれるというモチーフは『リング』と類似しているが、その「呪い」が媒介される道具がケータイだということによってさらなる恐怖の効果をもたらす。常に持ち歩き、一番身近な道具であるケータイを通して「呪い」が襲ってくるという着想は、ケータイが日常にすっかり馴染んでいるものだからこそ、誰にもぞっとするような感覚を抱かせるのである。

さらにケータイによってかけられる「呪い」は、誰も助けることができない「独りぼっち」の状況に生ける者を追い込む。ケータイは誰とも共有しない個人のものである。だからケータイにかけられた「呪い」は誰でもなく「私」だけに向けられている。『着信アリ』の登場人物が死ぬ場所は、一般的なホラー物で典型的な舞台とされる密室空間でない。むしろ、友人との対話の途中やテレビ番組の生放送中など、他人に全面的に公開されている場所や文脈である。しかし、ケータイで死の予告を受けた人にとって、他人は全く助けにならない。彼らは完全に公開、共有されている空間のなかでも独りだけの恐怖にせめられ、死をむかえてしまう。こうしたケータイの描かれ方は、きわめて個人に限られて使われている道具についてのネガティブなイメージが反映された結果であるともいえよう。

### 2-3-3. ケータイの日常性への気づき

ケータイの都市伝説は、ケータイという素材によって現代的な響きをきかせてあるにもかかわらず、全く新しいものというより、これまでの怪談、奇談、様々な不思議話で聞き慣れているたぐいの話だろう。昔から存在してきた口伝えの話に、登場人物の性格や舞台設定を少し変えたうえで、ケータイという素材を巧みに入れこんだものすら見られる。

たとえば、ケータイ都市伝説の一例として示した「沙羅メール」の物語は、口承言説の典型的なモチーフである「勸善懲悪」をテーマにしている。いじめにあって自殺してしまった被害者が、いじめをしていた加害者の前に幽霊として現れて懲罰するという話は、わざわざ昔の怪談に溯ることもなく、学校のなかに広まっている怪談にもよく登場するモチーフである。容易に比べられるように、数十年前から反復的に流布されてきたと思われる「奪った指輪とタクシー運転手に関する怪談」を挙げてみよう。ある夜中、タクシー運転手が女子の乗客を乗せた。ところが、タクシー運転手は、乗客の宝石の指輪が欲しくて、彼女を殺してしまった。ちょうどその十年後、その運転手は、殺した乗客を乗せた同じ場所、同じ時刻の夜中、小さな子どもを乗客として乗せることになる。運転手は、「お母さんはどこにいるの

か」と聞くが、「お母さんはお前が殺したんだ」と言われる（常光 1993: 83-84）。この話にもディティールの異なる様々なヴァージョンがあるが、どの物語においても柱となっているのは、悪いことをしたら必ず罰を受けるという勧善懲悪の要素である。

Brunvand (1981=1988: 34) によれば、都市伝説は、何らかの対象に対する露骨な警告のメッセージを持ったうえ、道徳や規範を強化することを主張する結末で成り立っている場合が多い。そうした特徴がケータイの都市伝説にも表れているといえよう。多くのケータイ都市伝説が、特定するのは難しいが、どこかで耳にしたことがあるような話に聞こえるのも、様々な口承の伝承の典型に忠実に従っているからである。

常光 (1993) が述べたように、うわさ話や怪談というたぐいの物語に対する人びとの関心のありようは、時代背景によって個々の話の様相は変わってきているものの、完全に異質なものに変質されることはあまりなく、むしろ延々と継承されてくる性質のものなのだ。ケータイの都市伝説においても、まさにそのよう傾向が確認できた。

一方、都市伝説には常連の素材がある。たとえば、車、トイレ、悪い天候などのモチーフは、学校怪談や怪談などに頻繁に登場して恐怖や違和感を力強くアピールするという役割を果たしている。ケータイ都市伝説ではケータイがその役割を担う。ケータイが「呪い」そのものであることもあり、ケータイのメール、着信音、通話などを通じて「呪い」が伝えられることもある。ケータイは、個人に属するものであるという特徴から、「独りぼっち」という文脈を効果的に作り上げ、聞き手の恐怖や違和感を増幅させる役割を効果的に果たすことができる。ケータイを登場させることで、物語の全体に力強い恐怖感を与える。ケータイは、現代ならではの恐怖の根源たるものとして表現されているわけである。

もしケータイが現代を象徴する恐怖の機制だとすれば、ケータイによって増幅させられる時代の恐怖の正体は何なのだろうか。その恐怖を支えている第一の前提条件は、ケータイが現代人にとって最も現実的なものであるという側面だろう。ケータイは、外部から与えられる道具でありながらも、個人の日常に非常に深く関わり、普通に日々を過ごすために欠かせない存在である。ケータイが日常のなかにすっかりとけ込んだがゆえに、そのなかに宿る「呪い」は全面的にふりかかってくる恐怖になる。ケータイの遍在性こそが恐怖の遍在性を作り上げる機制であるわけだ。

映画『着信アリ』の中で活写されたように、ケータイにかかってくる「呪い」は実に絶望的である。ケータイは完全に個人に属しているものであるため、その「呪い」と戦うのは自分一人しかいない。その完全に独りであるという状況がケータイ都市伝説の恐怖を支えているもう一つの要素である。完全にパーソナルな文脈で使われているため、ケータイによる恐怖は脅威的なのだ。日常生活の中にしみ込んだケータイをわざわざ恐怖や奇異な出来事という非日常の文脈に押し付けることで「怖さ」を作り上げようとしている。ケータイがあまり

にも日常的なものであるからこそ、非日常の恐怖が増幅される。都市伝説の中でケータイの日常性、当たり前さが壊されていくのである。要するに、ケータイの都市伝説の中で浮き彫りになった「語りの実践」は、日々の生活をますます占有してきているケータイの日常性を覆そうとしたのであった。

#### 2-4. 「語りの実践」の示唆

これまで、近代の電話、現代の携帯電話とケータイまで、通信メディアをめぐるフォークロア的な言説を、それぞれの時代的背景とともに、「語りの実践」としてどのような意味をもつのかという観点から検討してみた。そこで何が明らかになったのだろうか。

まず、通信機器をめぐる人々の「語りの実践」の意味が変わってきた様子が見えてきた。電話・携帯電話に関するうわさ話は、当時の人々が通信メディアに対して抱く慣れない感覚や不安を反映したものだ。つまり、通信メディアの「非日常性」に対する大衆心理が反映された実践として理解できる。ところが、現代に実践されているケータイの都市伝説は、不安や違和感の表われではなく、もはや日常の隅々まで浸透し、陳腐に感じてしまうケータイのあり方を覆そうとする、遊び感覚めいた娯楽的な実践であると理解することができる。同じく通信メディアを取り上げたフォークロア的な言説だとはいえ、実践される理由と文脈は全く違った。通信メディアが、「新規で非日常的なもの」から「日常過ぎて退屈なもの」になってきた。それをめぐる「語りの実践」も、非日常性を敬遠するという内容から、日常性を転覆させて遊ぶという内容に変わってきたのである。

もう一つ、言及しなければならないことは、ケータイ都市伝説は、昨今のケータイのイメージをしっかりと受け継いでいるという意味では、ケータイのあり方の一つである、という点である。一般にこうしたうわさ話や怪談は、子ども遊びのようなものと過小評価されたり、根拠のない情報を流布する望ましくない行為として見られたりすることが多い。ところが、そのような評価以前の問題として、ケータイ都市伝説のような「語りの実践」が実際に存在し、活発になされているという事実をしっかりと受け止める必要があると考える。それこそ、日常化したケータイのあり方であり、陳腐化したケータイに対する使用者のフィードバックなのではないだろうか。

Koskinen (2007) は日常性こそ、モバイル・メディアの使い方に関わる重要な特徴であると論じた。マルチメディア化した携帯電話の登場をめぐることは、個人がより自由を享受できるようになるとか、市民表現が豊かになり、社会政治的な変化の契機を迎えるなどといった楽観的で規範的な展望が示されることが多かった。ところが、実際に人々の日常的な使い方はそうしたあり方から程遠く、通話やメール、個人のささいな写真撮影などに留まっている。Koskinen は、カメラ付き携帯電話の利用傾向に、陳腐で汎用な使い方が目立つことを指摘し

つつ、そうした日常的すぎるあり方こそ、使用者のリアリティーに近いものだと主張した。さらに、Hjorth (2009) は、東アジアの国々の事情を比較考察しながら、人々の日常実践の中でモバイル・メディアが文化的表象としての権威を獲得していく様子こそ、モバイル・メディアの文化的受容の核心的な特徴であると述べた。ケータイの日常的あり方こそ、メディアとしてのケータイのあり方を説明するキーであると主張したのである。

本章で明らかになったケータイのフォークロア的な言説空間は、ここでいうケータイの日常的なあり方に共鳴している。生活の隅々まで浸透してきているケータイに対して抱く大衆の感想を象徴しているという意味で、ケータイを実際に使っている当事者にとってのリアリティーである。すなわち、こうしたことから、ケータイの「技術的営み」に対峙するケータイの「使用者の営み」の次元に位置づけることができると考える。次章からは、そうしたケータイの「使用者の営み」にさらに迫るために必要な枠組みと方法論の課題について検討を進めたい。

---

<sup>1</sup> より詳しい都市伝説の特徴の類型については、Brunvand (1981=1988, 1984=1990)を参照する。

<sup>2</sup> 全体の物語のなかで決定的である主人公と電話との触れ合いについては、次のように描写されている。『鉄槌』の作品原文は「青空文庫」のウェブ・アーカイブを参照した。

[http://www.aozora.gr.jp/cards/000096/files/922\\_22002.html](http://www.aozora.gr.jp/cards/000096/files/922_22002.html)

私の得意は簿記よりも電話であった。

叔父に電話をかけて来るお客の声を、モシモシのモノ字一字で聞き分けたり、受話機の外し工合で男か女かを察したり、両方から一時に混線して来た用向きを別々に聞き分けて飲み込んだりする位の事はお茶の子サイサイであった。世間の人間はみんな嘘を吐つく中うちに、電話だけは決して嘘を伝えない。自分の持っている電気の作用をどこまでも、正直に靈妙にあらわして行くもの……というような、一種の生意気な哲学めいた懐かしみさえおぼえた。殊に電話は、あらゆる明敏な感覚を持つ名探偵のように、時々思いもかけぬ報道をしてくれるので面白くてしょうがなかった。それは誰に話しても本当にしてくれまいと思われる電話の魔力であった。

受話機を耳に当てる瞬間に私の聴覚は、何里、もしくは何百里の針金を伝って、直接に先方の電話機の在る処まで延びて行くのであった。その途中からいろんな雑音が這入って来ると、このジイジイという音はこちらの交換局の市外線の故障だ……あのガーガーという響きは大阪の共電式の電話機と、中継台との間に起っているのだ……というようなことが、経験を積むにつれて、手に取るように解って来た。その都度にその交換局の監督や、主事を呼び出して注意をしたり、手厳しく遣っ付けたりするのが愉快で愉快でたまらなかった。又それにつれて、各地の交換手の癖や訛なまりなどは勿論、その局の交換手に対する訓練方針の欠点まで呑み込むと同時に、電線に感ずる各地の天候、アースの出工合、空中電気の有無まで通話の最中に感じられるようになった。電話口に向った時の頬や、唇や、鼻の頭、睫毛つげなぞの、電流に対する微妙な感じによって、雨や風を半日ぐらい前に予知する事も珍らしくなかった。

<sup>3</sup> フォークロア研究におけるモチーフ(motif)という概念については、Brunvand (1981=1988)の訳者よっての付加された説明による。つまり、モチーフとは、『伝統的な説話の最小構成単位。

---

説話の登場人物、行為、できごとなどがモチーフを分節する際の基準となっているが、(中略) 説話を分類整理するための指標というより、人間の想像力の具体的な表われのインデックスとして見た時、ひとつの可能性を示してくれる』(前掲書: 15)。

<sup>4</sup> <http://npr.co.jp/article/detail/84387247/>、2012年1月15日アクセス。

<sup>5</sup> <http://horror.4.tool.ms/185/>、2012年1月21日アクセス。

<sup>6</sup> 大ヒットのホラー映画『リング』に登場する幽霊の名前である。

<sup>7</sup> 左側は、「不思議と謎の大冒険」と題したブログに掲載された記事内の画像であり、動画へのリンク先はすでに削除されたため、実際にどのような実験を行われていたのかについては知らない。リンク先は、<http://karapaia.livedoor.biz/archives/51399578.htm>。一方、右側は、実際に呪われた番号に電話をかける場面を動画で撮影した人が直接に公開したと見られる。リンク先は <http://youtu.be/kiQvXRdQd4>。

<sup>8</sup> [http://www.gizmodo.jp/2010/06/0888\\_888\\_888.html](http://www.gizmodo.jp/2010/06/0888_888_888.html)、2012年1月15日アクセス。

<sup>9</sup> <http://www.whatsonxiamen.com/news12387.html>、2012年1月15日アクセス。

<sup>10</sup> 紹介されている話はフィリピンではスピリチュアル専門として比較的有名な J. リカウコというジャーナリストが、2006年1月3日、フィリピン・デイリー・インクエイアラーという新聞に定期掲載しているコラムである。そのコラムでリカウコは、「二週間前に死んだ彼女からずっとテキスト・メッセージが届いていることをどう処理すれば良いのか」という男性の相談に乗っていた。その男性によると、彼女とはテキスト・メッセージを通して知り合った関係であるが、死んでからずっとテキスト・メッセージで対話しており、そのやりとりのなかで彼女が「私は死んでいない」と言ったこともあるそうだ。彼は葬式の後にはメッセージが来ないと信じていたが、それは間違いであり、今も夜 11 時頃あるいは夜中にメッセージが毎日届いている。死んだ彼女の SIM カードは彼女の従兄弟が使っており、彼女のケータイ電源を消すようお願いしたのにも関わらず、いつもテキスト・メッセージが来て困っているということである。それに対してリカウコは、「今も彼女を愛していることと、しかし、彼女がいまの状況を受け取って進んでゆくことが大事であることを伝えなければならない」というアドバイスを行ったのである。

<sup>11</sup> インドネシアで流布されている話も、現地で新聞記事として紹介されたものである。2002年3月6日、インドネシアのベルナス紙には、ジャワ島のクラテンという地域で報告された、呪われた電話番号について記事が掲載されていた。その記事によれば、かなりの数の地域住民が「0812838xxxx」という番号に電話をかけたら幽霊の声が聞こえるという勧誘メッセージを受けたという。実際、その番号に電話をかけた人たちから女性が叫んだり笑ったりする怖い声を聞いたという報告が相次いだ。地元ではその声の持ち主は、出産中に死んだ「クンティラナック」という女性の幽霊のものとうわさされている。この番号は地元ではかなり有名であり、子どもたちさえ、この番号に電話をするために親に小遣いを求めることがあるという内容である (Barendregt and Pertierra 前掲書: 383)。



## 【第一部の小括：ケータイ言説の地層】

第一章と第二章でケータイをめぐる言説の、互いに異なる二つのあり方を明らかにした。言説編と呼ぶべき、第一部の小括を行う。

第一章では、公式化されている言説を中心にケータイの語られ方を検討した。ケータイ言説には、技術中心のかつ産業中心のとらえ方が強く、日本の情報通信産業の行方と同一視して語る傾向が見られた。情報通信企業の海外市場での低調や不振を叱るテクノ・ナショナリズム的な論調が強まっており、モバイル技術の受容のあり方や多様性に注がれる関心は薄まっていた。それらの検討から、日本社会のケータイ言説が「モバイル技術」と「日本」という、狭い枠組みの中に閉じられている状況が見えてきた。産業中心の視点によって理解され、繰り返し語られているケータイの言説空間が浮かび上がった。

次いで、第二章では、第一章の公式化された言説では登場することがほとんどなかったケータイの語られ方を取り上げた。かつて電話や携帯電話について出回っていたうわさ話や怪談から、同時代にも活発に語り継がれているケータイの都市伝説まで、産業中心の言説とは全く違う性質と回路をもった口承言説を検討した。「語りの実践」という観点からそれらを通時的に眺め、時代に応じて意味合いが変わっている様子を明らかにした。すなわち、電話や携帯電話に関わるうわさ話は、通信メディアの新規性と非日常性に対抗しようとする実践だったことに対して、ケータイの都市伝説は、生活の中で普通になりすぎた通信メディアの退屈さ、すなわちケータイの日常性を覆そうとする実践だった。両方とも合理性に欠けた荒唐無稽な話である反面、「語りの実践」としての方向性は正反対であったのだ。時代を背景に、新奇なものから退屈なものへと、通信メディアに対するイメージが変容し、それと相応する形で実践される言説空間が明らかになった。

第一章の産業中心の言説空間のケータイは、新しくて速やかに進歩するものであった。できるだけ早く使うべき文明の利器である一方、ちょっと危険で懸念すべきものでもあった。しかし、第二章のフォークロア的な言説空間のケータイはそれとは全く異なる姿だった。ケータイは、生活の中に溶け込んでいて日常過ぎて陳腐にさえ感じさせるものであり、そのつまらなさを覆すために、怪談やイタズラの素材として遊ばれていた。一方では技術進歩と新しさの象徴であり、他方では、日常的で退屈なものである。一方では、危険で懸念すべき対象であり、他方では陳腐で遊びの素材であった。産業中心の言説空間とフォークロア的な言説空間でケータイは、全く違う形で理解され、実践されていた。

本研究では、こうした状況を、ケータイに関わる「技術的営み」と、実際にそれを使っている当事者である「使用者の営み」が対峙している構図として把握する。第一章の産業中心の言説空間が「技術的営み」の語られ方だといえ、第二章のフォークロア的な言説空間

は「使用者の営み」の実践のされ方だといえる。これらが向けられているイメージも異なるが、両方の社会的な位置づけはなおさら違った。産業中心的な言説は、通信メディアの社会的あり方を理解するための重要な知識と知見にされ、それに関わる様々な社会的措置や取り締まりの重要な参考資料になっている。一方、フォークロアの言説は、子ども遊びや気味悪いいたずら扱いされがちで、ケータイの社会的あり方を理解するうえでほとんど注目されていない。「技術的営み」と「使用者の営み」とは、同時代に共存している出来事であるにも関わらず、それらに注がれている社会的注目は全く相反するという状況が明らかになった。

第一章、第二章の考察を通して明らかになったのは、日本社会のケータイの理解され方のアンバランスな配置状況にほかならない。華々しいモバイル技術の進歩を語る言説がある。ところが、他方では、日常化、陳腐化しているケータイのあり方がある。両者ともに、ケータイの現状を理解するために重要である。とりわけ、後者は、モバイル技術のあり方からはかけ離れているため、あまり注目されることがなかった。本研究では、これまであまり注目されて来なかったケータイの「使用者の営み」のあり方を追究したい。これからは、ケータイの「使用者の営み」をいかにして掴んでいけるのかという問題に進みたい。第二部の理論編においては、ケータイの「使用者の営み」に迫るための視座と方法論について論じたい。

## 第2部

### ケータイの解釈的メディア論



## 第3章. ケータイの基礎文化

### 3-1. ケータイの日常実践をとらえる枠組み

前章までは、ケータイをめぐる言説の異なる二つの顔を検討し、ケータイに関わる「使用者の営み」があまり取り扱われていない対象であるという状況を明らかにした。しかし、そうしたことがらをどのように調べて記述できるのかという課題はまだ残っている。本章と次章を通して、ケータイの「使用者の営み」に取り組むための視座と方法論について探求してゆきたい。まず本章では、「使用者の営み」としてのケータイをとらえ直すために、文化という枠組みをどのように活用できるのかという点を探る。

#### 3-1-1. ケータイの「小さな文化」

メディア研究では、受容現象の多様性を記述する枠組みとして文化概念がよく用いられてきた。ケータイ研究においても、ケータイの利用行動の多様な様子を「ケータイ文化」として記述した研究が少なくない。すなわち、地域、文化的背景、世代、性別、職業などによって区分される利用集団で見られる使い方の様々な傾向を、ケータイの利用文化として記述した成果が報告されている。以下ではこれらの研究を四つに分けて跡づけておこう。

第一に、若者のケータイの使い方を一種の利用文化として位置づけた研究があった。一般に若者は大人世代より、新しいメディアに対する態度が積極的である。とりわけケータイは、1990年代以降、若者の中で人気を集めながら急速に普及したメディアであった。若者のケー

タイの使い方は、知見としての新規性が高いだけでなく、ケータイのこれからの展開について予測を見出すうえでも示唆点多かった。「ケータイ学」においても若者のケータイの利用文化に着目した成果が報告されており、評価に値する（藤本 1996, 松田 2000 など）。他にも、若者のケータイ・メールの利用傾向（松下 2007）や、若者間のメールのやりとりで見られる言語遊戯の様子（三宅 2004; 2005）など、若い人々のケータイの使い方に着目し、モバイル社会を理解するための重要な端緒として位置づける試みが積極的になされてきた。

第二に、ジェンダーの観点からのケータイ文化研究も比較的活発である。女性は新しい技術受容に対して消極的であるとされる。技術受容の弱者であるというジェンダー政治的な文脈で女性の使用傾向を探った研究がなされてきている。たとえば、家事労働を遂行する主婦のケータイの使い方を調べた Dobashi（2005）やモバイル技術の文化的受容における女性の役割を評価する Hjorth（2009）などは、ジェンダー問題と結びつけてモバイル・メディアのあり方を調べた成果である。

一方、技術受容の「スロースターター」であるという女性のイメージが覆された状況も報告された。女子高生のケータイの利用傾向の特徴を取り上げた藤本（1996）や、「ケータイ小説」の書き手と読み手について調べた Kim（2012）などは、ケータイ受容において男女の態度が逆転している様子を描いている。

第三に、文化圏によって異なるモバイル・メディアの受容の有り様を比較的考察し、文化現象としてのモバイル・メディアのあり方を浮き彫りにしようとした研究もある。若者や女性の使い方を記述する研究が一つの国や地域内に存在する利用集団を想定することに対して、こうした研究は複数の国や地域を羅列的に取り上げて比較記述する。

たとえば、Katz and Aakhus 編集の『Perpetual contact: Mobile communication, private talk, public performance』（2002=2003）は、複数の文化圏の研究者と協力して、それぞれの地域のケータイ利用傾向を一冊の論文集に編み上げた。フィンランドやフランスなどヨーロッパの国々から韓国やフィリピンなどアジア地域まで、それぞれの社会の文脈によるケータイの多様なあり方を明らかにした。この論文集は、モバイル研究の草創期に出された成果であり、モバイル・メディアの比較文化的な記述の草分けとされている。また、複数の文化圏におけるケータイ受容の様々な姿を比較考察した Plant（2002）や、香港、東京、ソウルなど東アジアの都市を舞台にモバイル・メディアの文化的受容の様子を比較検討した Hjorth（2009）なども、比較文化的な観点からケータイ受容現象を探った。

第四に、数はまだ少ないが、特定地域のモバイル・メディアの普及状況を深く論じる試みもなされた。たとえば、Horst and Miller（2006）は、ジャマイカのモバイル・メディアの受容過程を長期間調査し、開発途上国におけるモバイル・メディア状況を分厚く記述した。こうした試みは、単にモバイル・メディアの普及状況を明らかにする知見として興味深さだけ

でなく、モバイル技術や世界産業をめぐる政治的側面や格差問題などの 이슈を批判的に提起できる。Horst (2013) は、いわば「第三世界」におけるモバイル・メディアの受容現象に取り組むことこそ、今後モバイル研究の重要な課題であると主張した。これまでのモバイル研究は、端末機の普及が先に進んでいる、いわば先進国の利用傾向をとらえることに焦点を当ててきた。しかし、そのような視点のみでは、モバイル・メディアが置かれている全地球的な状況を俯瞰することができない。とくに、技術進展の先端的な流れから離れている第三世界の状況や国の間の格差問題など、グローバルな見地からの批判的視点が見出しにくい。先進国に集中されていた議論を開発途上国の文脈や状況に広げる必要があるのだ。比較文化的なアプローチの必要性と効用は、今後益々大きくなるのに間違いないだろう。

さて、これまで四つの研究群を説明した。これらの研究は、利用集団によって見られるモバイル・メディアの使い方の差異と多様性に注目したという意味で、Goggins (2008:354) が「小さな文化 little cultures」と名付けた対象を記述しているといえよう。Goggins は、モバイル・メディアの受容現象の多様性と個別性を利用文化として記述したアプローチを、モバイル・メディアの「小さな文化」への関心であると位置づけ、カルチュラル・スタディーズ的な問題意識に近い研究であると述べた。たとえば、複数の社会のモバイル・メディアの利用文化を比較記述しようとするアプローチや、モバイル・メディアを歴史社会的な構成体としてとらえ直そうとするアプローチ、あるいは、モバイル・メディアをめぐる言説に着目し、その表象の社会政治学を読み取ろうとするアプローチなどは、モバイル・メディアの「小さな文化」に取り組む研究としてカテゴライズされた。これらの研究は、モバイル・メディアの文化を、それぞれの社会政治的な文脈によって多様な形で展開するものと考えて、その様々なあり方を探る。「小さな文化」という英文表記には、文化の複数形 (cultures) が用いられた。複数形のモバイル文化なるものが存在できるという前提の文脈を強調する意味だろう。

上記した四つのアプローチは、文化という概念を、モバイル・メディアの使い方の多様性という文脈で用いている。どのような切り口で、文化の多様な有り様を明らかにするのかという戦略は異なる。第一と第二の、若者や女性など一部の利用者集団の使用傾向に着目するアプローチは、一つの社会の中に複数の文化集団が存在するという仮説に基づき、それぞれの集団内の使い方の多様性を読み取っていく。一方、第三と第四の、複数の社会の使用傾向を比較記述したり、一つの社会の文脈を深く探ったりするアプローチは、それぞれの社会に異なる文脈があるという仮説に基づき、複数の社会を横に並べて記述することで受容現象の多様性を浮き彫りにする。記述方向性はそれぞれであるが、モバイル技術の社会的受容過程で生まれる文化的多様性に照準を合わせるという意味では同じく、複数形の文化、言い換えれば「小さな文化」を記述することがその狙いである。

### 3-1-2. 生活実践の中のケータイ

「小さな文化」に着目してケータイの受容現象の多様性を記述する視座が、ケータイのあり方に関する重要なアプローチであるということはいうまでもない。しかし、そのアプローチだけでは、文化という概念装置の可能性と幅を十分に活かすことができない。ケータイの「小さな文化」を探るアプローチは、対象の多様性と個別性を位置づける枠組みとして文化概念を用いた。しかし、それは文化概念を、暮らしや考え方の多様性を語る枠組みだけでなく、一般的な生活様式や意識、意味体系を語る枠組みでもある。すなわち、ケータイ受容の差異と多様性を語る時だけでなく、ケータイに関わる実践様式の一般的傾向を語る際にも使える概念なのではないだろうか。すなわち、文化概念の孕んでいる概念装置としての幅を十分活かしていないという点を提起することができる。

一方、ケータイは、様々な情報行動の道具だけでなく、人々の日常実践の場面に深く介入しているモノでもある。その文化的あり方を必ずしも「使い方」で探る必要はない。他のメディアやモノの日常実践をケータイの文化的実践に結びつけて考えることができるのだ。これからは、「ポケベル」を初めとし、鉛筆、さらに文庫本に関わる日常実践を取り上げ、生活文化という側面からのケータイのあり方に結びつけていきたい。

1990年代半ば、若者の間で大変な人気を集めていた「ポケベル」の利用文化を、ケータイ文化の先祖なる姿として位置づけようとする「ケータイ学」の試みがあった（岡田・富田・松田 2000）。「ポケベル」とは、ポケットベルを略した呼び名であり、受信専用の通信端末機で固定電話が携帯電話へ移行する過程で過渡期的に出現していた通信メディアをいう。

「ポケベル」では先方から送られた呼び出し信号を受け取ることができるが、当方から電話をかけたり、伝言を送ったりすることはできない。当方からの連絡が必要な場合は、固定電話や公衆電話のある場所までかけつけないといけない。しかも送受信できる信号は数字のみである。情報の送受信が自由自在にできるケータイに比べると、かなり不完全な移動体通信メディアであった。

しかしその不完全さから独特な使い方が生まれ、若い者を魅了した。一連の番号セットを送信することで、文字メッセージのように意味を伝達する、いわば「ポケコトバ」の遊びが大人気を集めたのである。「ポケコトバ」の大流行に反応して、送信された数字信号を直ちに文字メッセージに換えて表示できる機能が搭載された「ポケベル」も登場した。ケータイを使ってメールや文字のやりとりをするという実践は、こうした「ポケベル」の使い方から生み出されていた。「ポケベル」は、固定電話から携帯電話へ、それからまたケータイへ進歩する一直線の技術史上に置かれたものではないが、それがどのような実践を生み出したのかという側面では、文字的メッセージをやりとりするケータイ実践の草分けとしての役割を果た

していたのである。

「ポケベル」の例で分かるように、ケータイを、進化するモバイル技術の結果としてとらえるのではなく、ある実践様式を媒介するメディアとしてとらえることで、違う観点の歴史を描くことができる。そうした考え方を導入することで、一直線上の技術史とは異なる、より立体的な図式で置かれたケータイの歴史を語ることはできないのではないだろうか。複数のメディアを通して受け継がれていく実践様式を文化的に記述するという意味では、「再媒介」(re-mediation、Bolter & Grusin 1999) という概念に通底するアプローチでもある。

たとえば、ケータイの最も目立つ特徴が「移動性」(mobility) だということに異論はなかろうが、ケータイが移動性を実現させる唯一のモノなわけではない。様々なモノや仕組みが移動性を実現するために考案されていた。たとえば、鉄道や自動車、飛行機など、近代的な交通機関は、「場所を移動しながら生活する」という文化様式を可能にしたという意味では、近代以降の移動性・移動可能性を象徴する営みであろう。移動性・移動可能性こそ、19世紀以降に著しくなった利便性の一つであり、近代的生活様式を説明する概念の一つとされているのだ (Urry 2006, Urry and Sheller 2006)。そうした側面に着目し、ケータイのあり方を、ある実践を媒介するメディアとしてとらえ直すことができると考える。

さて、「移動しながら書く」という実践から考えた場合、鉛筆とケータイを結びつけて考えることができる。Petroski (1989=1993) の『鉛筆と人間』は、移動性と日常実践という観点から鉛筆の歴史のダイナミズムを描いた興味深い著作である。アメリカの鉛筆工業の開拓者であるヘンリー・デービッド・ソローの人生に焦点を当てながら、鉛筆の機能的な改良、デザイン性の追究、工程の改善、商売の開拓などが進められ、鉛筆産業が築かれていく過程を分厚く記述していた。その中で鉛筆の歴史は、単にモノとして発明されて産業化された結果としてではなく、「持ち歩きながら書く」という新しい文化様式が社会的に浸透していくダイナミックなプロセスとして語られていた。

この本の主翻訳者の渡辺潤は、あとがきにおいて日本社会における鉛筆の受容過程について述べている。彼によると、日本で鉛筆が本格的に使われ始めるのは、明治時代に小学校での英語学習のカリキュラムが導入されてからであった。鉛筆は、毛筆を使つての漢字習字にとって替わつて、西洋の文字を習うという新たな教育を象徴するアイテムだった。その後、鉛筆の消費と生産が順調に増加してゆき、1960年代の日本の軽工業を代表する工業製品で重要な輸出商品になる。ところが、シャープペンシルやボールペンなどの筆記具の登場、なおかつ、ワープロやパソコンなどによる手書きの自動化が進むにつれて、鉛筆の使用は減つてゆく。もはや鉛筆が生活に欠かせない日用品という感覚は無くなったのだろう。日本における鉛筆の浮沈の歴史を振り返りつつ、渡辺は次のように述べた。



(前略) パソコン、ワープロ、電子手帳、あるいはコンピュータ通信やファックスはそのような流れのなかで注目されている道具だが、どれも鉛筆の延長線上に置くことができるメディアである。気軽に書き(描き)、消してはまた書き直す。ペンをもって原稿用紙に向かう姿勢に比べて、鉛筆のもっている自由さや気楽さは比較にならない。それがワープロやパソコンのメリットとしてひきつがれていることは、強調する価値のある特徴だと思う。(Petroski 前掲書、386~387 頁)

ここでケータイについての言及はない。しかし、「書く」という日常実践が鉛筆からワープロやパソコンに受け継がれてきたという考え方に沿ってみれば、「持ち歩く」、「書く」という日常実践の道具としてケータイこそ鉛筆の跡継ぎなのではないだろうか。技術や産業的文脈は全く違うのだが、「書くための携帯品」という観点からのケータイの系譜が浮き彫りになるわけである。

次に「移動しながら読む」という実践からは、文庫本を持ち歩くという都市的な生活文化を、ケータイのあり方に結びつけて考えることができる。文庫本が日本に初めて登場したのは明治末期、岩波書店の岩波文庫シリーズが発刊された 1927 年とされる(庄司 1978)。この時期は、すでに近代国家に必要な経済基盤が整っており、現代的な意味での都市生活が始まりつつあって、岩波文庫を筆頭に文庫本は、瞬く間に多くの人びとに愛される大衆的なものとなっていった。(堀口 2008)。文庫本の「安くて小さい」という特徴は、読書という目的を充たすものばかりではなく、優れた携帯品という独自の文脈で力を発揮していた。たとえば、厳しい野戦の環境、頻繁に移動しなければならないという悪条件の戦地でも文庫本を持ち運び、読むことが可能だった。岩波文庫は、戦場の兵士たちの携帯できる娯楽として、あるいは、戦場にいる兵士たちへの恤兵品として愛用されていたのである(山崎 1962, 岡崎 1998)。

1

終戦後、本格的な現代都市生活が出現し、都心の職場と近郊の家を行き来する大規模な通勤者集団が出てきたら、「片方のポケットに岩波文庫が入り、もう一方のポケットには手帳がはいって、旨のポケットには万年筆をさしてある」(加藤・前田 2008 : 102~103)「勤め人」の風景が現代都市の典型的なものになってくる。「文庫本を常に持ち歩く」ということが近代的な都市風景に似合う、いわば「文化的」な行動として定着してきた。

「移動しながら読む」という生活文化は、今も都市風景の中にすっかり定着している。雑誌『本とコンピュータ』の 2000 年春号には、「34 人が語る一どこで本を読むのか?」と題して、編集者や研究者の読書場所についてのアンケートの結果が掲載された。書斎の長椅子や便所、喫茶店など、様々な読書場所が挙げられていたが、その中でも「夜行列車のなかで文庫本を読む」(あがた森魚)、「電車の中がいつだって快適」(井狩春男)、「規則的な揺れが感

じられるディーゼル機関車」(鶴飼正樹)などの回答も目立つ。少なくとも 1990 年代後半まで、文庫本は、大都市の通勤族の必須品であった。

2010 年代以降、「移動しながら読む」という生活文化は、ケータイを持ち歩く日常実践にしっかり継承されている。電車の中で個々人が自らのケータイを目の前のスクリーンのようにそれぞれ持ち立てている風景はもはや日常的になってき、むしろ電車の中で文庫本を読んでいる乗客の方が少ないくらいである。

要するに、ケータイという技術的仕組みをどうやって使うのかという観点からではなく、日常の生活実践という側面からケータイのあり方をとらえ返すことはできるのだ。ケータイは基本的に日常生活の中で使われるものであり、その使い方と生活文化を完全に分離して考えることはできないだろう。しかし、技術仕様の使い方としてそのあり方をとらえることと、生活文化の中でそのあり方をとらえることは異なる視点なのだ。同じくケータイのあり方に注目しているともいえ、使い方を手がかりにするとりえ方では「通話」「メール」「インターネット・アクセス」といったように、事前に決まった技術仕様に沿った姿しかとらえることができない。しかし、生活文化という観点から見た時は、「歩く」「読む」「書く」など、幅広い日常実践の中での姿をケータイに関わることがらとしてとらえることができるのだ。

一方、そのように日常実践の中でケータイのあり方を探るアプローチは、ケータイの「使用者の営み」という問いにもより適する。ケータイの「使用者の営み」とは、「技術的な営み」によって提案されている使い方に留まらず、日々の生活の中で時々刻々と変わる状況に沿って自由に展開していく様子である。本研究では、「小さな文化」の重要性を確かめながらも、より一般的な生活実践としてケータイをとらえ直し、無数の「小さな文化」に共通して存在する、より基本的な次元での文化に照準してみたい。

### 3-2. 文化概念の検討

#### 3-2-1. 文化概念の様々な定義

本研究は、技術の利用行為ではなく、日常の生活文化的実践という側面からケータイのあり方をとらえる。そしてその枠組みとして、文化概念を用いることを試みる。ところが、前節でも明らかになったように、文化のとらえ方は一様ではない。実は、人文社会科学において「文化」という思想がますます重要な位置を占めるようになってきたにもかかわらず、その概念の輪郭は未だに明瞭ではないのだ。研究領域や視座によってかなり異なるとりえ方をしており、文脈によっては文化をめぐる根本的な考え方が正反対である場合さえある。ここでそれぞれの学問領域における文化概念の使い方を細かく検討する必要はないだろう。しかし、文化の定義をめぐる文脈が不明確である以上、本研究で論ずる「文化」とは何かを明らかにする必要がある。

まず、一般的な考え方として、本、映画、芝居、音楽など、世間でいういわゆる「教養」や「芸術」という文脈にもっぱら限定して文化をとらえることがよくある。たとえば、「文化的な生活をする」という表現、あるいは、芸術や創造的な仕事に勤める専門職の人を意味する「文化人」という言葉は、そのような文脈なのだ。この時の「文化」というのは、芸術、哲学、教育と結びついた知的な高揚、洗練された文明としての価値のあることがらやその結果物を意味する。

こうした文化概念の根底には「文化＝近代的産物」という前提がある。たとえば、Arnold (1994) は、「文化」という用語が意味を獲得した時期を 19 世紀後半であると分析している。この時期に、以前の時代と完全に対比される文明的で洗練された生活様式が浮上したが、そうした生活様式やその結果物が近代的な生活様式として理解され、「文化」あるいは「文化的」なものとして言説化したというのである。言い換えれば、こうした文脈において「文化」あるいは「文化的」という言説は、近代社会が登場してからようやく可能になった文明的なことがらを示している。

こうした考え方では、近代の「洗練された文化」と、前近代や非文明の「洗練されていない文化」が存在することになる。近代的な判断と価値観を通して、文化概念を定義しているともいえる。さらにこうした文化のとらえ方では、時代、地域や人種によって様々な文化様式が存在すると見なされる。文化の多様性に注目しているという意味では、前節に言及した「小さな文化 cultures」と同じ前提をもっているといえよう。

しかし、人文科学で広く受け入れられているこうした考え方に対して、文化人類学は異なる文化のとらえ方をもっている。文化人類学の文化概念は、近代的な価値をもつ生活様式ではなく、日常の営みを支える共通の思考方式や無形の前提、意味体系などを包括する営みを示す。近代的な生活様式としての文化概念より、はるかに広義で普遍的な概念なのだ。

文化人類学において文化とは、「特定した人間集団において特徴的で規則的に現れる生活類型の物質的・社会的配列」(Goodenough 1961) と定義づけられる。「歴史的に創出されたあらゆる生活のためのデザイン」(Kluckhohn and Kelly 1945) として具体性を持ち、集団の中で伝承されていく物質と習慣として可視化される。「日本文化」、「中国文化」というように、特定した集団社会の中で共有された特徴的な様式を意味することもあるが、その際も、教養的営みや芸術、表現物だけを示すのではなく、「学習、伝承される反作用、習性、技法、観念、価値の総合体、およびそれによって誘発される行為」(Kroeber 1948) を総称する。要するに、文化とは、共同体で見られる行動様式の傾向だけでなく、そうした傾向や経験を体系化したり、行動パターンを選択させたりする信仰や知識体系を包括的に意味する概念なのだ。

とりわけ文化人類学において文化とは、物質や制度など、具体的対象を説明する狭義ではなく、様々な具象の体系を記述するための広義概念として論じられた。概念の枠が広いだけ

に、具体論として展開していく際に恣意的に用いられやすいという批判もしばしば提起されてきた。ここでは、文化人類学の内部の議論を詳しく紹介するより、それが、文化人類学の外部の議論とどのように異なるのかという点を説明する次の三つの文脈で確認しておきたい。

第一に、文化人類学において「文化」とは、近代化や文明の美德とは無関係で、人間の＜集团的意識 collective conscience＞（Durkheim 1912）という次元に収斂しながら、すべての時代と社会と人間を枠づける営みである。近代社会や非文明社会を問わず、あらゆる社会集団には、それぞれの環境や社会的文脈に即した生活様式が存在し、それらを成り立たせる集団意識や意味体系が存在する。これらは人間社会を構成・運営する必須な営みであり、決して近代だけの産物ではない。こうした考えでは、文化が、非文明社会には「無い」もので、文明社会には「有る」ものである、という構図は成立しない。文化とは、文明や技術進歩、時代とは関係なく、すべての人間集団に存在するものとして理解される。人間社会に対して「非文化的」という判断はそもそも不可能であり、近代的価値観で文化を評価づけるということもしない。近代的な産物として文化を位置づける視点と正反対な立場のとらえ方なのである。

第二に、文化とは、総体的で混合的な体系として社会のあり方を記述するための重層的な概念である。「文化は抽象概念である」（Kluckhohn 1949=1971:44）と強調されるように、社会集団の中で具現化された営みとしてだけでなく、それらを支える意識的・象徴的な営みを包括する括りとして理解しなければならない。

文化人類学の文化概念は、そもそも前近代的な社会の営みを理解、記述するための枠組みだった。しかしそれが前近代社会の生活様式という特殊な文脈に限って論じられたわけではない。広義のとらえ方にこだわることで、幅広い射程を保ちつつ、近代や現代社会にも適用できるホリスティックな知見を見出してこられたともいえよう。

たとえば、「神話」は、そもそも前近代社会の信仰体系で見られる物語のパターンを示すために展開された概念である。本来の意味からすれば、「現代の神話」という表現は矛盾するといえよう。しかし時代を問わず、根拠の有無と関係なく疑われずに語られる言説は存在する。その状況を「神話的」という枠組みでとらえることは十分可能なわけだ。実際に、文化人類学の枠組みを、現代的出来事を説明するために援用した試みは少なからず報告されている。たとえば、Couldry（2003）は、マス・メディアに露出されていた場所を「巡礼するように」次々と見て回る人々の行動様式を示すために「メディア巡礼」という表現を隠喩的に用いたこともある。

一方、概念の射程が広すぎて不正確であるという批判が、文化人類学内部からも提起されていた。たとえば、Goodenough（1957; 1961）は、多くの文化人類学者が「行為のパターン patterns of behaviors」と「行為のためのパターン patterns for behaviors」を混同して使う場合が

しばしばあり、文化をめぐる概念的混乱を加速させてきたと指摘した。文化人類学の文化概念は、包括的な抽象的なとらえ方をしているだけに、独自の強みと弱みがあるということが伺える。

第三に、文化とは、個人によって実践される意識や生活様式であると同時に、個人を超越して存在する外部的で社会的な秩序でもある。「文化は公的な営みである」(Geertz 1973)のだ。文化とは「与えられた時点ですでに人間行為に対する潜在的な指針」(Kluckhohn and Kelly 1945)であり、個人の行動や意識に関わることがらでありつつ、歴史的に形成されている外部社会的な体系でもある。

似たような観点が、コミュニケーション論にも見つかる。たとえば、人の発話は、基本的に、人の意識の中で組み合わされた意味を表現する個人的行為である。しかしその一方で、その行為を社会的に成り立たせている意味コードが意識外部に存在する。それは個人の発話行為を社会的に通じる意味のあるものにする根拠であり、個人の発話行為を構成する社会的記号でもある。人の発話行為は、個人的なコミュニケーション行動でありながらも、共有されている意味コードに基づいた社会的営みに置かれたものでもあるのだ。すなわち、文化人類学の文化概念と、コミュニケーション論の記号や意味体系の概念は、個人的実践様式でありながら社会的な営みであるという側面に着目するという意味で互いに通底する。

一方、文化人類学の文化概念を展開したものではあるが、カルチュラル・スタディーズの文化のとらえ方には固有の文脈がある。カルチュラル・スタディーズの初期の議論は、文化人類学で展開されてきた広義の文化概念の影響を受けている。しかし、文化人類学における文化概念が抽象的で普遍的な次元を強調するあまりに具体性を欠いた場合があることに対して、カルチュラル・スタディーズにおける文化概念は、より明確な方向性を示しつつ、展開されていた。

理論と実践の両面においてカルチュラル・スタディーズの成立に至大な影響を与えたWilliams は、代表的な著作『長い革命』(1961)で、文化概念について比較的詳細に説明している。彼によれば、文化の概念は三つの位相をもつ。第一に、本質的かつ理想的な価値観として存在する抽象概念としての位相。第二に、人間の思想や経験を知的かつ創造的な活動が記録された結果物としての位相。第三に、特定の意味と価値を芸術や学習、制度や日常行為として表出される生活様式という位相である。その中でとくに、第二、第三の位相は、時代の社会的な表象や支配言説によって大きく左右される集団意識からの影響を強く受けるものとして位置づけられた。

このような文化概念は、文化人類学によって展開されてきた抽象概念としての位相を否定はしていない。しかし、社会集団の中で通用する意味、表象、価値観などを総体的に示すというよりは、そのような言語作用によって構成される表象体系のダイナミズムをより重視す

る。すなわち、カルチュラル・スタディーズの文化のとりえ方は、抽象概念としての〈集团的意識〉というより、〈集团的表象〉に近いといえよう。

さらにいけば、カルチュラル・スタディーズでは、〈集团的表象〉としての文化を構築している意味作用の営みを、動的で可変的なものとしてとらえる。文化は、伝統的なマルクス主義で主張されているように下部構造（政治経済的な条件）によって一方的に決定される受動的な営みではなく、躍動して変化する能動的な意味作用の営みである。主体は、社会的表象の形成されるシステムと緊密に介入しながら、社会変革を積極的に導くことができると見なした。すなわち、社会言説が置かれた政治経済的文脈を批判的にとらえつつ、言語作用を通して構成される表象やアイデンティティの問題として文化概念を位置づけたのである。伝統的な文化人類学の包括的概念より、文化としてとらえられる対象の範囲が狭い。しかしその一方、それは、抽象的で理論的な議論に陥ることなく、ポピュラー・カルチャーやサブカルチャーなど、マス・メディアとは異なるメディア現象に実践的に取り組む学風を生み出す力にもなった。

### 3-2-2. 本研究の文化のとりえ方

さて、ここまで見てきた様々な文化概念に対して、本研究での文化のとりえ方は、どのようなものなのか。「使用者の営み」としてのケータイという問いに照らし合わせながら、本研究の観点を示してゆきたい。

まず、本研究は、近代的な生活様式やその結果物としてケータイのあり方を問うものではない。ケータイは、技術発達や通信産業によって支えられている技術製品であり、確かに近代的産物である。しかし、本研究で問題視している対象は、技術製品としてのケータイの使い方という枠組みには収まりきれない。技術によって必ずしも更新されることのない日々の生活の様子であり、時としては「技術的営み」としてのケータイの理解され方からはみ出てしまうことがらである。第二章で述べたケータイの都市伝説のように、時代遅れの出来事のように現れることもある。そうした営みは、伝統や習慣として日常生活の中で踏襲され、実践され続ける文化様式である。すなわち、「使用者の営み」という問いは、近代的な生活様式とはあまり関係ないことがらに向けられている。

一方、〈集团的表象〉という文脈が強調されているカルチュラル・スタディーズの文化のとりえ方も、本研究の問いに使うのに射程が狭い。カルチュラル・スタディーズにおける文化概念は、社会言説によって構成された表象やイメージが日常実践に介入している様子として描かれる。言説と社会表象によって構成されたイメージという文脈が強調された文化のとりえ方であった。ところが、本研究で問われるケータイの日常実践は、必ずしも社会表象の問題と結びついておらず、明示的な言説によって可視化されることも少ない。

「使用者の営み」として問われるケータイのあり方とは、文化人類学における文化概念、すなわち、あらゆる社会に存在する〈集团的意識〉にもっとも近いだろう。当事者も深く意識することない仕草だったり、さりげない生活習慣だったりする日常実践の様子を問う。そうしたことがらは、言説や社会表象という枠組みではとらえきれない。様々な日常実践がどんな条件と文脈で生まれ、どのような意図をもって実践されるのか。さらに、それを取り巻く社会的状況はどのようなものなのかということを経体的にとらえなければならない。こうした文化的実践を幅広くとらえるためには、文化人類学で展開されてきた広義の文化概念を用いる必要があると考える。

ただし、カルチュラル・スタディーズの問題意識は、普通の人々の日常的な場面でメディアが実践される様子を強調するという意味で、本研究の問いと接続している側面がある。とくに、メディアという問題系を、技術的な枠組みに閉じ込めるのではなく、個々人の日常経験という側面から幅広く読み解いていこうとする問題意識は、カルチュラル・スタディーズの中で絶えず提起されてきたということは言及しておこう。

たとえば、Du Gay ら（1997=2000）は、ソニー社によって開発された「ウォークマン」を取り上げ、① 表象 ② アイデンティティ ③ 生産 ④ 消費 ⑤ 規制という五つのプロセスとしてその文化的状況を論じ、多元的な営みとしてとらえ返した。カルチュラル・スタディーズで見出された文化とは、その概念の直接的な意味では社会言説によって構成される〈集团的表象〉という狭義のものだった。しかし、言説や社会表象としての文化概念に基づいていたとしても、彼らは情報社会に置かれた様々な立場の当事者の実践感覚を重視することで、立体的な構図の中でメディア経験を記述することができた。その背景には、メディアに関する日常実践に着目するという批判的問題意識があったわけである。カルチュラル・スタディーズのアプローチは、そうした日常実践の多様性を強調することを通じて、メディアをめぐる社会政治的状況を浮かび上らそうとしていたのである。ケータイに関わる日々の実践という側面に着目しているという意味では、本研究の立場もカルチュラル・スタディーズの実践的な問題意識を引き継いでいる。しかし、メディアを取り巻く社会政治的状況ではなく、文化的実践のパターンを描こうとする意味では異なる文脈を探る。視座は通底しても、考察対象は異なる次元に位置づけられているのである。

要するに、本研究は、文化人類学で展開されてきた広義の文化概念を援用して、ケータイをとらえる枠組みとしたい。これまでのケータイ文化では、技術受容現象の多様性を示すための枠組みとして文化概念を用いてきていることに対して、本研究では人々の日常実践に関わる幅広い地平でケータイに関わる文化的実践を捕まえる枠組みとして文化概念を用いる。

### 3-3. 文化人類学とメディア研究をめぐる学際的試み

本研究は、文化概念を援用することを通じて、文化人類学とメディア研究を橋渡そうとする学際的探求である。実は、文化人類学とメディア研究は、根本的な考え方と問題意識という次元では、あまり離れておらず、両方を架橋しようとする学際的な試みが早い段階から存在した。とはいえ、学問分野として両者を結びつける理論的ならびに方法論的な議論が体系的に進められてきたとはいえない。両方の射程をきちんと合わせて論じた成果が出されたのは、2000年代に入ってからのものであり、一つの領域としての展望は未だに模索中という状況である。本節では、こうした学際的試みの流れで本研究の位置づけと確かめておこう。

### 3-3-1. メディア人類学・情報人類学の試み

1990年代以降、欧米で<メディア人類学 media anthropology>と呼ばれる新しい研究領域が浮上し、文化人類学とメディア研究の両方の視点を取り入れた学際的な探求が本格化されてきていた。Askew and Wilk (2002:3)によれば、メディア人類学とは、「人々がメディア・テクノロジーをどのように理解し、利用しているのかを、歴史的、政治・経済的な文献を重視しながらエスノグラフィックに分析する」<sup>2</sup>学問領域であると定義づけられる。こうした学際的領域が浮上した背景には、現代社会のあり方を構成する要因として、メディアの存在感がふくらんできたという事実があるだろう。逆にいえば、現代社会においてメディア現象がますます文化的な示唆に富んだ対象になってきたともいえる。こうした動きは西欧に限ったものではなかった。日本においても1980年代以降に、いわば、「ニューメディア」現象が社会的な話題になりつつある中、文化人類学的アプローチとメディア現象を結びつけて論じる、独自の流れが可視化していた。たとえば、奥野の『パソコン少年のコスモロジー』(1990)は、そうした試みの一つとして評価できる。奥野は、さらに射程を広げ、情報社会を取り上げて文化人類学的な知見を見出そうとする「情報人類学」という領域を掲げていた。たとえば、奥野(2009:2)によれば、

「情報人類学」は、文化人類学の一領域であり、情報社会をその研究の対象としている。言い換えれば、「情報人類学」は「社会情報学」ないしは「情報社会学」と同様の課題を対象としながらも、そこに社会学的方法ではなく、文化人類学的視点と方法でアプローチしようとする研究領域である。

残念ながらこうした動きは広がらず、「情報人類学」という領域が定着してきたとはいえない状況ではある。しかしこうした草分け的な試みは、とりわけ関西を中心にする研究者の間に、文化人類学的な視座を積極的に取り入れて情報社会について論じる学際的なアプローチが活発に出される契機となったということは否めないだろう。



一方で、メディア研究の立場からの文化人類学のアプローチへの接近も進められていた。エスノグラフィーのような質的調査法を用いて、激変するメディアのあり方を記述しようとする試みが積極的になされるようになったのである (Morley & Silverstone 1991)。その背景には、従来の方法論だけでは新しく登場した情報メディアのあり方や複雑な利用行為をうまく記述できないという悩みが大きくなったという事実がある。もはやそうした問題意識は領域全体で共有されており、メディア・エスノグラフィーを含め、様々な質的調査やクリエイティブな記述法が試されている。とりわけ、Daniel Miller & Don Slater の『*The internet: An ethnographic approach*』(2000) や Christine Hine の『*Virtual ethnography*』(2000)、Sarah Pink の『*Doing sensory ethnography*』(2009) などは、複合的なデジタル・メディアの使い方を捕まえるためにエスノグラフィー技法を積極的に取り入れた試みとして評価することができる。本研究の考察対象のケータイであれば、羽淵一代・内藤直樹・岩佐光広編著の『メディアのフィールドワーク』(2012) を挙げることができよう。

一方、文化人類学のメディア研究への寄与は、質的調査や方法論上の革新だけに留まらないという視点も出されている。研究視座や分析の枠組みとして文化人類学的の知見を積極的に活かそうとする動きも現れている。たとえば、Rothenbuhler & Coman (2005:1) は学問としてメディア人類学の意義を、「単にエキゾチックな対象から日常的な対象へ、原住民社会の文化から工業社会の文化へと関心の向きを変えたところにあるわけではなく、文化人類学の歴史の中で育んできた方法論的かつ概念的な成果をメディア研究の中で活かす」ことにあると述べている。文化人類学とメディア研究を、概念的な枠組みの側面から接合させることができるという主張である。

実際に、文化人類学的な枠組みを用いたメディア研究もなされている。Couldry (2003) は、映画やドラマに登場する場所のイメージに惹かれ、実際にその場所を訪問して肉眼で確認しようとするファンたちの実践を「メディア巡礼」として位置づけ、文化人類学で展開されてきた「儀礼」という枠組みを積極的に活用した。日本では、伊藤 (2011) が「フラッシュモブズ」というインターネット上の集団行動の様相を現代的な意味の儀礼やコミュニティの出現として分析を行った。他にも、「儀礼」(Rothenbuhler 1998, Collins 2004 など)、「神話」(Lule 2005, Hammer 2005 など)、「信仰」(Katz 2006 など) など、主に文化人類学で発展してきた理論的な枠組みをメディア現象に結びつけた成果は挙げられる。

一方、文化をどのように記述するのかという問題は、その中身だけでなく、どのような媒体をもってどのような形式で記述するのかという点とも結びついている。文化記述者として文化人類学者は、研究者である一方、記録者でもある。二重の立場をもってフィールドに入る固有な文脈によって文化人類学においては、文化記述の媒体としてのメディアに関する関心が早い段階から高かった。たとえば、Gregory Bateson や Margaret Mead など先導的な文化

人類学者は、フィールドの文物を記録するのに写真を積極的に活用したり、動画を制作したりしながら、いわば「映像人類学」(visual anthropology)<sup>3</sup>と呼ばれる領域を開拓した。初期の関心は、異文化を記述するさい、写真や動画などの媒体をどのように活用できるのかという点に置かれていた。文化記述の媒体や手段という観点から、メディアについての関心が生まれていたのである。

時が経つにつれてそのような関心の幅は広がった。メディアを介して記録された文化記述の社会的影響をめぐる問題が浮上したのだった。とりわけ1990年代後半以降、日本ではテレビ番組でドキュメンタリー性が強い娯楽番組が人気を集めるようになるにつれて、文化人類学者の異文化記述がマス・メディアの素材として加工されることが頻繁になってきた。文化記述の本来の意図とは違う形で、一種のコンテンツとして社会的に流用される状況が生まれたのである。番組や記事というマス・メディアの枠組みで文化人類学的知見が援用される過程で、情報が歪曲されることさえあった。文化人類学者の記述が、間違っただけで「異文化」のイメージを広げる役割をしてしまう状況が生じたのである。そうした状況を受けての悩みについて、飯田・原(2005:23-24)は、次のように述べていた。

従来、調査地から帰った研究者はもっぱら学界という特殊な読者集団からの評価を意識して論文執筆にいそしんでいけばよかった。しかし、情報の流れが世界中で加速した今や、研究者が生産した情報の「流通の文脈」は、予想以上に広がりをもつ。研究者の論文は、国際援助機関やテレビ制作会社、旅行会社などによって参照され、調査地の現実を遂行的に変化させていく(飯田・原 2005: 23-24)。

ところが、それは、確かに問題状況ではある一方、マス・メディアの状況やデジタル・メディアの大衆的普及という、メディア環境による必然的な結果として引き受ける必要もあった。むしろそうした状況に真剣に向き合うことで、文化記述が孕む新しい実践的可能性を開くこともできる。そうした問題意識からは、文化人類学的な研究を、一つのメディア実践としてしっかり位置づけなおし、積極的に社会へ還元させていこうとする考え方が生まれたのである。まだしっかり定着してきたわけではないが、とりわけ、社会实践としての文化記述のあり方についての問題意識は、1990年代後半から高まってきている実践的なメディア・リテラシーをめぐる文脈や、マルチ・メディアを積極的に使ってエスノグラフィー記述の実践的可能性をさらに広げていこうとするビジュアル・エスノグラフィーなどの動きとともに、重要な流れになりつつある。

### 3-3-2. Hall と McLuhan の接点

文化人類学とメディア研究の領域を架橋しようとする動きに背景には、情報社会や情報メディアという新しいキーワードが浮上してきたという時代背景があった。しかしもっと根本的な次元として、文化人類学における文化のとらえ方と、メディア研究におけるメディアのとらえ方には、共通する視点が存在した。とくに、本研究が題目で表現を借りている『かくれた次元』（1966=1970）を執筆した文化人類学者の Hall と初期メディア論者の Marshall McLuhan の視座は共通点がかなり多い。

『かくれた次元』は、文化圏によって相違する空間や距離の認知傾向を非常に具体的な記述を通して論じていた。詳しい内容については、第六章でも触れるが、彼の所論は「プロクセミックス」(proxemics) という名前で広く知られている。文化的な営みが空間認知を構成する重要な要素であるという主張であり、空間心理学や認知心理学などの隣接領域に広く影響を与えている。Hall は、「異なる文化に属する人々は、違う言葉をしゃべるだけでなく、おそらくもっと重要なことには、違う感覚世界に住んでいる」(1966=1970:6) と考え、その差異を比較文化的に記述しようとした。文化を人間の内部に存在する認知プロセスとして位置づける傾向は、心理学の影響を強く受けたアメリカの文化人類学で伝統的に見られるものだが、Hall は、あまり文化的なことがらとされてなかった距離感覚や空間認識の営みに着目することで、文化の「かくれた次元」を成功的に浮かび上がらせたのである。Hall は、複数の文化に見られる傾向を比較しながら記述するという戦略で文化記述を進めることで、いわば「かくれた次元」の存在を明らかにすることはできたのだが、一方では、ある文化集団内部の多様性を考えず典型的で計測可能なパターンだけを見出して類型化、図式化してしまったという批判も受けていた。

とりわけ本研究が目にするのは、Hall の文化のとらえ方と McLuhan (1964=1967) のメディアのとらえ方との類似性が高いという点である。McLuhan を含め、初期メディア論者は、テクノロジーを実現させる一種の形式(フォルム)としてメディアを位置づけ、それらが人間の知覚、認知、感覚に直接的に関与する枠組みとして働くと主張した。すなわち、外部世界に対する人間の感覚や経験は個人だけに委ねられたものではなく、「メディア」の物質的な仕組みを介してようやく認知、把握できる対象であると見なしたのである。初期メディア論者に対して技術決定論であるという批判が提起されたのは、そうした考え方自体が説得力のないものであったからではなく、そうした仕組みの原理についての追究が足りなかったり、人々の感覚を枠付ける物質的仕組みの影響力を過度に見込んでいたりしたアプローチの乏しさのためだったといえよう。

一方、Hall は、メディア概念の代わりに文化という概念をもち、人間の知覚、認知、感覚などが、外部要因と結びつけている様子を探った。Hall の議論の中で個人の知覚経験は、個々人の認知や感覚体系単独で成り立つ営みではない。社会集団内の規範や習慣、行動様式より

重大な影響を受け、社会的に構成されるものなのだ。そしてそのような個人の感覚や認識のあり方を形作る外部的な秩序体系が文化であると主張したのである。すなわち、それぞれメディアと文化という異なるキーワードを挙げているものの、McLuhan のメディア論と Hall の文化記述は、同じく、人間の認識や知覚に影響を与える外部的な枠組みを重んじていた。

実は Hall は、複数の著作のなかで「文化としてのコミュニケーション」という概念を強調していた (Hall 1959; 1966 など)。彼が主張した「文化としてのコミュニケーション」という概念は、そもそも身体動作や認知、感覚など必ずしも言語を使わないコミュニケーションの有り様を説明するものであったのだ。より広い文脈でいえば、人間の表現や経験、感覚などが、身体や知覚能力によって枠づけられるのではなく、外部環境と絡み合っていて決まってくる関係的営みであると見なしている点において McLuhan のメディアのとらえ方に通底している。

Hall と McLuhan の間に見つかるアプローチの類似性は、二人が同時期に北米で活躍する学問の同僚であって、数年にわたって百通以上の書信を交わしながら知的な交流を続けていたという事実によっても裏付けられる。たとえば、McLuhan (1964=1967) の思想を表す代表的な文句は「メディアは人間感覚の拡張である」だが、実はその議論に先立ち、Hall は複数の著作の数カ所 (1959=1966:49, 80; 1966=1970:7) において、メディアとは人間感覚の拡張である、とはっきりと述べている。そのことについては McLuhan も認めるばかりか、むしろ Hall より大きな知的な刺激を受けたと謝辞まで述べている (McLuhan 1962=1986:8)。他にも「メディアはメッセージである」という有名な命題や「グローバル・ヴィレッジ」という概念など、McLuhan の思想の大半が Hall との交流のなかで刺激を受けながら形作られてきたものと考えられる。McLuhan の学問的な先駆者としてしばしば引用される Harold Innis より Hall の方が、McLuhan のメディアをめぐる議論に与えた影響が大きいという考え方も提出されていた (Rogers 2000)。<sup>4</sup>

すなわち、文化人類学的と初期メディアには共通する認識があった。文化人類学的な問いにおいて文化とは、個々人の感覚や認識の枠組みに影響を与える外部構造として問われる。一方、最初メディア論は、個人の日常実践の中で生まれる感覚や意識、認識の枠組みと結びつけてメディアを理解しようとする問題意識をもっていた。外部にある社会文化的な営みと関連づけて日常の微視的な感覚や実践に注目する視座という点において、文化人類学における文化のとらえ方と非常に近いものでもあった。逆にいえば、初期のメディア論者が読み取ろうとしたメディアと個人の関係性という次元こそ、日常生活の感覚や経験を形づくる文化的なことがらであるともいえよう。

要するに、本研究の学際的試みとしての意義は、単に文化人類学とメディア研究を領域として結びつけることではなく、それらに共通する視座を掘り出し、ケータイに取り組む視座

として展開させるということにある。文化人類学と初期メディア論は、それぞれ文化とメディアという異なる枠組みを持ちながらも、同じく日常生活における微視的感覚や経験に着目していた。そうした共通する考え方を活かし、文化概念をメディア論的な現地から再整備することを通じて、ケータイ現状をとらえ返す視座として用いたいと考えるのだ。本研究の学際的なアプローチは、情報社会やモバイル技術の登場をきっかけに突然登場したのではなく、文化人類学と初期メディア論に共通する問題意識をケータイ研究につなげていこうとする、より根本的な視座の次元での試みである。Hall や McLuhan によって示された初期の問題提起をそのまま踏襲するつもりはない。ただし、ここで用いる広義の文化概念とは、Hall の文化概念や McLuhan のメディア概念が共通に着目していた、日常実践の次元をとらえるためのものである。そのような文化概念を援用することで、文化人類学と初期メディア論者の問題意識を再喚起しながら、日常実践の次元においてケータイのあり方をとらえたい。それは、「使用者の営み」としてケータイをとらえ返そうと本研究の視座である一方、ケータイを理解する枠組みとして文化概念の可能性を広げることでありと考える。

#### 3-4. ケータイの「基礎文化」

これからは、本研究における文化概念の位置づけとして、ケータイの「基礎文化」という操作的な概念装置を示したい。繰り返しになるが、文化人類学での文化のとらえ方は、抽象的で汎用であり、具体的な対象を論ずる枠組みにするのは困難である。それを具体的な対象を論ずる枠組みに援用するために、それぞれの問いの目的に合わせて意味を絞り、概念を用いる文脈をより明確に示す必要がある。それが、本研究に特定した概念装置を示す理由の一つである。

しかしそれだけではない。本研究で問われるケータイのあり方とは、日々の生活の中に入り込んでいるケータイの日常実践的側面であり、これまで語られてきたケータイ文化とは異なることがらである。すなわち、ケータイ文化を語る既存の視座とは異なる、本研究の視座を明確に示すためにも操作的な概念装置を用いる必要があると考えた。

これまでのケータイ研究の中で、文化的な営みとしてのケータイのあり方が全く記述されなかったわけではない。ケータイの「小さな文化」についての取り組みも、多岐にわたる文化的側面を探求した試みとして間違いないのだ。しかし、そうしたケータイ文化は、ケータイを技術仕様としてどうやって使うのかという側面を重視し、「技術的営み」の文化的で多様な展開という文脈での記述が中心となっていた。

ところが、本研究では、「使用者の営み」という文脈からケータイ文化をとらえる。そのあり方は、「技術的営み」という文脈でとらえられる様子とは異なり、必ずしも明示的で意識的な行動でなく、正しいケータイの使い方からもはみ出てしまうことがらでもあった。第二章

で述べたケータイのフォークロアの言説やそれを口伝えて広める実践だったり、日常生活の中で無意識的に行う仕草や身ぶりだったりする生活文化の中の様子は、これまであまり語られてこなかった。「技術的営み」の多様性として語られてきた「小さな文化」をケータイ文化の「現れた次元」ともすれば、「使用者の営み」の文脈で語られてこなかった日常の文化的実践は、ケータイ文化の「かくれた次元」とすることができる。すなわち、そうした「かくれた次元」のケータイ文化を、本研究では「基礎文化」として位置づけたいと考える。

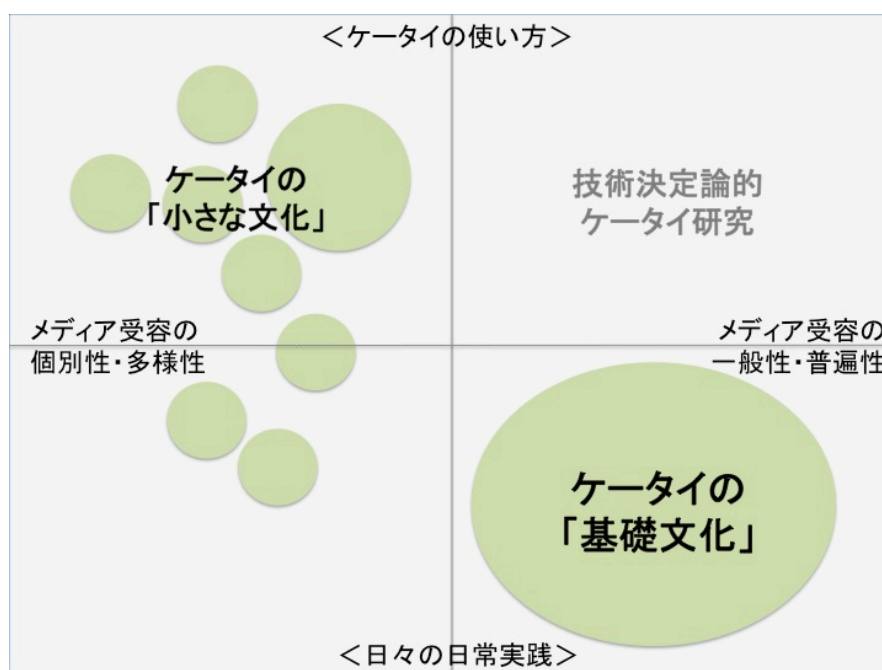
ケータイの「基礎文化」とは、具体的に何を意味し、どのような位置づけの概念なのか。まずそれは、本研究の問いに合わせて文化人類学の文化概念を援用するための操作的な枠組みである。＜集団的意識＞という抽象的なことがらを意味する広義の文化概念を、具体的な対象をとらえる枠組みに展開させるための概念装置であり、文化人類学の抽象的な文化概念より下位に位置づけられ、ケータイに関わる様々な日常実践、行為、言説、意味体系のパターンを包括的に意味する。

一方、ケータイの「基礎文化」とは、日常実践という視点からメディアとしてのケータイのあり方を問う枠組みでもある。ケータイが人々の日常生活の中でどのような感覚と意識を生み出し、どのような生活実践と接合していくのか、という生活文化的な次元を括る概念装置であるのだ。初期メディア論のメディアのとらえ方が、文化人類学の文化のとらえ方を通底していたという点をすでに述べた。初期メディア論者の問題意識は、メディアと社会の関わり方に関する重要な問題提起であったにもかかわらず、日常的で微視的な探求対象を探求する視座へ展開されず、技術決定論的なニュアンスの帯びた言説として終わってしまった。「基礎文化」とは、初期メディア論の中から日常実践に関する問題意識を拾い上げ、メディアとしてのケータイのあり方を文化的実践という射程で再吟味するためのものでもある。

第一部で、ケータイについての社会言説は、「技術的営み」という文脈に偏っており、「使用者の営み」はあまり語られてこなかったことが明らかになった。その偏向性は、ケータイ文化をとらえる視座にもあると考える。ケータイの使い方の多様性・個別性に着目するアプローチは、技術決定論的な言説に対抗するという意味では「技術的営み」を批判的に対象化している一方、技術仕様としてのケータイの使い方を考察の出発点にするという意味では、「技術的営み」の枠組みに従っているといえる。その枠組みの中で様々な「小さな文化」を明らかにすることもできて、その枠組みからはみ出してしまう日常実践、言い換えれば、「使用者の営み」を枠組みにするケータイ文化を明らかにすることはできないわけである。

これまで見てきたように、既存のケータイ研究の中にその文化的展開様相に着目した成果が少なからずあった。その成果を過小評価する意図は全く無い。とりわけ本文でも引用した「ポケベル」をめぐる研究など、ケータイの日常実践に焦点を置いた意味深い試みがなされていた。しかし、そこで捕まえられた日常実践のあり方は、一部利用集団のみで見られるケ

ケータイの使い方だったり、ケータイ技術の社会的展開過程に起こりうる特異な出来事だったり、普通の使い方からちょっと離れた受容現象として位置づけられた。すなわち、既存の視座の中で、そうしたケータイのあり方は、技術受容に見られる多様性と個別性という次元のことがらに還元されていた。その問題意識の一刻には、技術現象としてケータイを語る言説に、文化現象としてのケータイを語る言説を対峙させ、技術決定論的な視点を乗り越えようとする狙いがあった。その批判的な問題提起に異論はない。しかし、そうした視座では、技術受容過程で生まれる無数の「小さな文化」をとらえることができる一方、それらを一つのメディアとしてケータイに関わる文化的実践としてパターン化してとらえることはできない。本研究のアプローチは、個人の生活実践の中で展開され、変形されていくケータイのあり方を、メディアとしてのケータイに関わる一般的で普遍的な文化として記述することに重点を置く。ケータイの「基礎文化」とは、文化概念を通して、メディアとしてのケータイのあり方を解明する枠組みであるのだ。



【概念図・ケータイの「基礎文化」】

まとめよう。もとより本研究の問いは、日常の生活文化の中で生まれるケータイ経験と実践の様子を記述することに向けられていた。これまで主に語られてきたケータイの「小さな文化」は、「技術的営み」という枠組み中で明らかにすることができるという意味で、「現れた次元」に置かれた文化である。しかし、「技術的営み」に隠蔽され、まだ「かくれた次元」に置かれている文化実践もある。それらは、華々しい言説の表には浮き彫りになることも、

技術を語る言説に対抗することもせず、使用者の日常実践の中で潜んで展開されている。「基礎文化」とは、そのような「かくれた次元」の文化実践を示すための枠組みであり、従来のケータイ文化研究との視点の差異を示すという意味ももつ。すなわち、ケータイの「基礎文化」という概念装置を用いる文脈を、その問いの方向性に即して次の二つにまとめることができる。第一に、文化人類学で展開されてきた広義の文化概念を援用して、ケータイに対するメディア論的問題意識を喚起させるためである。第二に、ケータイ文化を、ケータイの使い方の個別性・多様性という文脈ではなく、ケータイの日常実践という文脈から読み取ることを通じて、既存の枠組みの射程を広げるためである。ケータイの「基礎文化」という概念が、これまでのケータイをめぐる視点とどのような関係であるのかという点を、【概念図・ケータイの「基礎文化」】に示した。

---

<sup>1</sup> 『岩波文庫物語』(山崎安雄、1962)には、戦いが続く戦場で手元に本があっても公然と読む自由は持たないけれども、文庫本を大事にしながらこっそりと読み続ける兵士の手記が紹介されている。ここで紹介されている兵士の姿は、切実なものであった。その一部を抜粋しておこう。

(前略)さて兵隊にいく段になって、何をもってゆこうかとずいぶん考えあぐんだ。どうせ軍隊では本なんか読んでいられないが、でも何かないとさびしい思いをするそうだ。よし怒られてもいい。もしみつかったり楊子江にでもぶっこんでしまえと、そんな気持ちで奉公袋に入れたのが、『初恋』と『哲学とは何か』であった。ともに星一つで携帯には便利だったが、案の定、軍隊社会でのこと、まして初年兵の身分、内側のモノ入れにおさめておくことさえ気が気じゃない。(中略)これらの文庫本が陽の日をみるようになったのは、一期の検閲が終わり、やがて幹部候補生になってからのことである。小休止の合間に戦友に遠慮しながら一行でも二行でも読むときのうれしさ。この時ほど読書のたのしみを味わったことはなかった。(文庫・一九五七年八月号)(山崎、前掲書、102頁)

<sup>2</sup> 原文を対照しながら原(2013)の翻訳から引用したものである。

<sup>3</sup> Bateson と Mead は、バリ島でいっしょにフィールドワークを行った。その際、記録の手段としてカメラを積極的に使っていた。Bateson が制作したバリ島の生活についての動画は、エスノグラフィ的な記録としてドキュメンタリーの初めとされる。フィールドワークでもカメラ利用についての Bateson と Mead の考え方を軽い対談形式で構成したインタビューでは、いわば人類学的な記述法として画像を使うことについて考え方がよく現れている。対談記録は、Askew & Wilk (2002)の41-46頁に掲載された『On the use of the camera in anthropology』を参照した。

<sup>4</sup> 二人の学問的交流においては Hall から McLuhan への影響ばかりではなく、逆方向の影響ももちろんあった。たとえば、McLuhan (1964=1967)によって提唱された「ホットなメディア、クールなメディア」という類型化のメタファーは、Hall (1976)によって展開された「高脈絡文化、低脈絡文化 high-context culture, low-context culture」という概念に受け継がれたと思われる。McLuhan と Hall の間の学問的交流は相互的なものであったが、幅広い学問領域に知的関心を寄せていた学際的な探求者としての McLuhan の積極性によって導かれる傾向が強く、そうした意味では Hall の思想から McLuhan が受けた知的な刺激が大きかった (Rogers 2000)。



## 第4章. 解釈的視座の可能性

### 4-1. 解釈的枠組み：パフォーマンス

前章で、ケータイの「使用者の営み」に迫るための枠組み、すなわち、ケータイの「基礎文化」という概念装置を見出し、本研究の視座を確認した。本章では、本研究の問いと視座に合わせて、「使用者の営み」としてのケータイをどうやって調べるのか、という方法論の問題に迫りたい。

#### 4-1-1. 「ライティング・カルチャー・ショック」

80年代以降に文化人類学界に大きな反響を呼び起こした『文化を書く *Writing Culture*』（1986=1996）という論文集がある。文化人類学の方法論であるエスノグラフィーについての批評を集めた論集だったが、James Clifford、Michael Fischer、George Marcus など当時の若手の学者らが編み上げただけに、文化人類学史で「古典」とされる大物学者のエスノグラフィーを事例に挙げながら、異文化記述の矛盾を容赦なく暴露した問題作である。彼らの試みは、異文化記述を標榜するエスノグラフィーの抱える矛盾と課題を再認識するきっかけとなり、後ほど「ライティング・カルチャー・ショック」と呼ばれるようになった。果たしてこの論文集は、エスノグラフィーの何を批判したのであろうか。

異文化記述においては、他者への観察と理解を通じて、自文化中心主義的な視点を乗り越えるということが重要な課題である。とりわけ、「参与観察」(participatory observation) と呼ばれる文化人類学の代表的な方法論は、現地に長期間滞在しながら調査を行い、異文化記述

を図る。何年にもわたって原住民と交流を続けることで、自文化中心主義的な視点を乗り越え、異文化の生活様式や考え方のより深層を記述できるアプローチであるとされていた。ところが、『文化を書く』で、そうした期待を完全に裏切るような状況が明らかになった。とりわけ、読み物として読み返した場合、個々のエスノグラフィーの所々には、異文化の当事者の立場ではなく、書き手の意図によって構成されたナラティブ的な要素が多く見つかっており、果たして自文化中心主義を乗り越えようとする努力が適切になされていたのかということについて疑問が提起されたのである。論文集の編集リーダーを務めた Clifford は、次のように批判していた。

物語りは、文字化された記録の中に盛り込まれ、実際の文化的な出来事を記述すると同時に、付随的だが、道徳やイデオロギー、世界観についてもまた語っている。民族誌を書くことは、その内容（文化や歴史に関する言及）と形式（テキスト化のモードに含まれる）の両レベルにおいてアレゴリーとして読み取られ得る(1986=1996: 184)。

『文化を書く』のエスノグラフィー批判は、個々の人類学者に対しての攻撃というより、文化人類学が置かれていた政治的、歴史的な文脈についての自己反省を促すものとして理解しなければならない。人類学は、植民地時代において「未開社会」を調査する使命を忠実に遂行することで学問として確立してきた。人類学者は、文明の利器が全く届かない「未開社会」での調査を通して研究者としてのアイデンティティーを確保してきた。現地の過酷な環境を耐えながら調査を進めなければならなかった彼らの多くに政治的な意図はなかったとはいえ、その学問が帝国主義の庇護のもとで立ち現れたということは否定できない。『文化を書く』は、文化人類学がいわば「未開社会」に対する政治的な抑圧や認識論的暴力に加担していた「原罪」があることを厳しく指摘する。文化人類学者個々人の問題ではなかったとはいえ、学問としての成り行きをめぐる社会政治的な状況についての自己省察が足らなかったという批判は謙虚に受け入れる必要があると考える。

「ライティング・カルチャー・ショック」の中で、文化人類学の学問としてのアイデンティティーを成すエスノグラフィーは、方法論としての矛盾が厳しく指摘された。民俗学、宗教学、社会学など隣接学問との考察対象の境界が明確ではない中、文化人類学では質的な記述方法論こそ、学問としての独自性を主張できる固有なアプローチであるという認識が存在する。今も文化人類学の内部には、質的な記述に基づいた方法記述論をより説得力のあるアプローチとして洗練化させていく作業が、学問の存続に関わる重要な問題としてとらえられている。そこに、「ライティング・カルチャー・ショック」があったのだ。学問の存立時にか

かわっていた「原罪」はともかく、エスノグラフィーという方法論が却下されては学問の将来が危くなる。もしエスノグラフィーの権威が認められないのであれば、文化人類学のあり方はどのようなものになるのか。根本的で難しい課題であった。

さらに、Clifford らがしつこく問題視しようとしたのは、文化人類学者の自文化中心主義的な視点だけでなく、その記述を担うエスノグラフィーが読み物として置かれている政治的文脈だった。異文化記述は、度合いの差はあるものの、「文字化された記録」という形式で実践される。「文字化された記録」である限り、それが描いているのは現実そのものというより「再構成された」現実であり、さらに本質的にはアレゴリーの操作にほかならないと、この論文集は主張した。読み物を編み上げる実践は、基本的に書き手が自らの思考と感情を文字に再構成する作業である。熟練された文化記者の文化人類学者も例外ではなく、エスノグラフィー記述というのは、自分の視点でナラティブを編み上げる実践にほかならない。異文化記述という内容の側面と、その実践が進められる形式の側面の両方において、根本的な問題が提起されたのである。

ところが、こうした問題提起は、文化人類学のみならず一般的に「モノグラフ」を通して調査や研究結果をまとめる、あらゆる学問に対する問題提起として解釈される可能性もあった。「モノグラフ」も、書き手の考えを文字で綴るという実践によって成り立つ。エスノグラフィーと同じく文字表現であり、本質的に「読み物」なのだ。客観的に書くために努力したとはいえ、書物として構成された以上、書き手の意図や主観性を排除することはできないわけである。要するに、『文化を書く』は、学問として文化人類学の政治社会的の局面に対する厳しい自己省察を求めるだけでなく、「文章を書く」という実践によって成り立つ、すべての学問のテキスト中心主義に対する批判としても読み取れた。

テキスト中心主義への批判自体は、とくに新しいわけではない。「知識」や「言説」として「構築された真実」に対する懐疑主義は、1980年代以降脱近代主義的思想の流れの中で何度も提起されてきた (Lyotard 1979=1984: xxiii)。しかし、『文化を書く』という論文集は、こうした問題を抽象的で思想的なレベルの議論に回収するのではなく、きわめて具体的な文脈の中で実証的に論じた。「ライティング・カルチャー・ショック」は、文化人類学における脱近代主義的な問題提起である一方、近代学問の正当性をどのように確保できるのかという批判でもあった。文化人類学は、学問の成り行きに対する強い原罪意識に悩まされるだけでなく、隣接領域と区分される独自性の不在からの危機感を常に意識していた。学問としては「弱者」の立場であったからこそ、『文化を書く』のように、自虐的な問題提起が可能だったのかもしれない。

#### エスノグラフィー批判とメディア研究

一方、「ライティング・カルチャー・ショック」と呼ばれる一連の議論からすると、メディア研究の立ち位置は、どのようなものだろうか。あらゆるメディア現象を「社会構成的」な対象として眺めるという観点は、マス・メディアのあり方に取り組んだメディア研究の初期論者の視点からよく現れており、メディア研究の重要な前提を成している考え方である。たとえば、Riesman (1960=1964) や Boorstin (1962=1964) など、マス・コミュニケーション研究の初期論者は、メディアの仕組みを純粋な意味での用件伝達のための道具として見なす機能主義的な考え方とは明らかに異なる立場に立っていた。メディア現象を社会的な文脈に位置づけ直して、様々な外部条件や周辺状況との関係のなかで理解しなければならないという批判的な視点をはっきり示していた。さらに、概念、記号、言説など社会的表象の政治的な文脈に着目するカルチュラル・スタディーズの論者にとっては、時代の言説によって選択されたり、排除されたりする社会表象のあり方をマス・メディアの役割と結びつけて持続的に問題提起していた。メディアとは単に作り手の創作物ではなく、社会的、文化的諸条件によって成立する複合的な事象であるという問題意識を一貫して示してきたのである。

すなわち、メディア研究において書き物は「文字を通した純粋な伝達媒体」ではなく、「文字によって再構成された現実」として繰り返して認知させられてきたともいえよう。そうした意味で『文化を書く』の視点、すなわち、エスノグラフィーやモノグラフを「権威のある学問の成果」として見なすのではなく一種の「メディア」として見なそうとする目線は、分かりやすいものだろうと考える。

しかし、だとしても、メディア研究がエスノグラフィー批判から免れられる立場だとはいえないのではなかろうか。メディア研究も、他の学問と同じく「文字化された記録」を残すという実践活動を通して学問を展開してきた。文字記述の正当性を問われるという意味では、他学問と同じく批判を受け取る立場にならざるをえない。むしろメディアの作り手が置かれている社会政治的な文脈を承知しているだけに、メディア研究者の立場はもっと厄介である。メディア研究者自身も、メディアの社会政治的な営みに巻き込まれながら、そのあり方を「第三者的な立場」から記述しなければならないからだ。

こうした問題について水越 (2011:36)は、メディア研究において「研究者だけが、特権的で俯瞰的立場からものごとをとらえることができるのか」という問いを投げかける。メディアは、現代社会の人々が外部世界を認識、理解するうえで欠かせない営みである。誰もがその営みの中で生活しているし、それは研究者も例外ではない。そうした状況の中で研究者だけ、外部環境の外側に立ってメディアのことがらを客観的に記述することができるのか。研究者自身も、メディアの枠組みに抱き込まれている立ち位置であることを謙虚に認めることが求められるのではないだろうか。そうした根本的な問いからは免れることはできないわけだ。

#### 4-1-2. 解釈的視座

以前にも文化人類学では調査方法論をめぐる議論は盛んだったが、「ライティング・カルチャー・ショック」をきっかけに、文化記述の整合性をめぐるものに留まらず、その枠組みの根本的な改良を求める方向へ議論の幅が拡大されていた。

「使用者の営み」としてケータイをとらえるという本研究の問いから、とりわけ注目しているのは、Clifford Geertz (1973=1987) が提案した<解釈的視座> (interpretative perspective) の可能性である。解釈的視座とは、文化を「記述の対象」と見なすのではなく、「解釈の対象」として見なす観点であり、文化を記述者によって観察されることがらとしてではなく、当事者によって感受・遂行されることがらとして理解しなければならないという考え方に基づいている。そうしたアプローチによれば、文化記述の主眼は、出来事を客観的に記述するという側面ではなく、出来事の中で当事者が感じる主観的な経験を記述するという側面にならなければならない。

具体的な記述論として提案されたのは、文化当事者の置かれたコンテクストを忠実に記述し、当事者の意中や意図を最大限に浮き彫りにする、「分厚い記述」(thick description) というアプローチだった。それは、文化記述の主導権を研究対象に委ねる方策の一つとして提案されていた。文化的出来事を事実としてありのまま客観的に記述するというより、その出来事を取り巻く環境や主体の脈絡などを忠実に描写しつつ、主観的な経験としてどのようなものなのかを記述しようとしたのである。表面的に現れた客観的事実を記述法(「薄い記述」(thin description))では歪曲されがちである当事者の真意や経験の意味をしっかりと浮かび上がらせる。こうしたアプローチで研究者は、「客観的な記述者」であるという権威を諦め、「主観的な解釈者」という立ち位置を受け止めなければならないという主張でもある。<sup>1</sup>

<解釈的視座>は、方法論の改善を図るものである一方、「文化」の概念をめぐる図式を一段と開かれたものにするきっかけとなった。伝統的に文化記述は、自文化対異文化という、対峙する二つの対象をいかにして位置づけるのかという悩みと問題意識を抱えつつ、展開されてきた。ところが、<解釈的視座>というアプローチを通じては、そうした構図に頼ることなく、生活実践の中における文化当事者のリアリティーという側面を文化として読み取ることができる。すなわち、文化という概念を、最初から社会参画的で日常実践的な含意をもつよりダイナミックなものとして再理解していこうとする動きが可視化してきたのである。

実は、日常実践という枠組みの中で文化概念を再吟味しようとする、文化人類学の動きは、カルチュラル・スタディーズの実践的な文脈を重んじる文化概念に刺激された側面が大きかった。『文化を書く』の最も基本的な立場は、エスノグラフィーを一連の思想的なフレームのなかで生まれた歴史的な産物として見なすことだったが、それは歴史的かつ実践的な文脈のなかで文化を読み直していく Williams の枠組みを借りたものであった (Clifford

2003=2004:10)。

一方、こうした流れは、文化概念の実践的意義を強調しながら、歴史社会的なダイナミズムへ積極的に介入していく新しい研究者像を生み出した。従来の視座において研究者は、「観察者」としての目線を持ち、他者としての異文化を記述することを使命にしたことに対して、実践的な視座からは、研究者は単なる観察者ではなく、文化的乖離や断絶の局面に積極的に参画していく活動家として位置づけ直される。記述の主体でありながら、文化的実践者であるという二重の役割を遂行する主体として立て直された。「第三世界人類学」(native anthropology) や「開発人類学」(development anthropology) などは、実践的で社会介入的な意義を重視する流れのなかで浮上したものである(太田 2001=2009)。さらに、文化人類学的な研究を一種のメディア実践として見なそうとする実践的な動きも可視化してきた。前章に紹介した<メディア人類学>も、そうした一連の文脈で展開されている流れとして位置づけることができる。

#### 内部者の視点、再帰性、パフォーマンス

<解釈的視座>をめぐる議論の中で、本研究がとくに注目しているのは、「内部者の視点」(emic approach) である。「内部者の視点」とは、文化当事者の立場や感覚に沿って物事を見て語るアプローチであり、異文化記述に務める文化人類学者の作業においては重要な姿勢であると定義できる。

それは具体的にはいかなるものなのか。「内部者の視点」と対峙している「観察者の視点」(etic approach) を対比させると分かりやすい。<sup>2</sup>「観察者の視点」とは、研究者が、第三者のように客観的な立場から対象を観察しようと姿勢を保つことを大事にする考え方である。一般に科学的研究において客観性を保つことは、研究者に求められる最も重要な美德の一つである。研究者はできるだけ主観的な判断や偏見を排除する義務を負い、被研究者と距離を置くことや客観的データや資料に基づいて分析を進めなければならないとされる。

ところが、「内部者の視点」という考え方は、そうした伝統的な考え方に疑問を提起する。物事が感じられて経験される方式は、人によって異なる。第三者は理解することができない、当事者だけの主観的なリアリティーもある。そのような側面を考慮せず、客観性のみを強調する姿勢では、対象の文脈を完全に理解することができないのではないか。たとえば、文化の外部にいる人間にはまったく無意味に思える出来事が、内部にいる当事者には当たり前だったり、大事な意味をもったりすることがある。そうした場合、第三者の目線での判断だけでは、当事者の感じられる情緒や意図を完全に理解できないだけでなく、当事者の意図とは全く違う意味として読み取ってしまう危険性がある。すなわち、客観性を保とうとする姿勢が対象を深く理解することをむしろ妨げている場合があるということなのだ。そこで「内部

者の視点」は、第三者としての客観性を保つというより、研究者が自ら内部者の立場になるつもりで観察作業をすることを勧める。第三者の立場ではなく、当事者の立場から、文化記述の妥当性を獲得することができる考えたのである。

さらに、文化人類学においては「内部者の視点」によって記述された主観的な経験を、社会一般的な事象として位置づけるために「再帰性」(reflexivity)という枠組みが用いられる。「再帰性」とは、対象の社会的なあり方を、アプリオリとして存在する真実が「そのまま映された」(reflective)ものとして読み取るのではなく、社会と個人の間になり立つ表象の循環的な営みとして「再帰的に現れる」(reflexive)ものとして見なそうとする視点である。

たとえば、再帰性の概念を初めて理論化した初期プラグマティズムの思想家、G. H. Mead (1934=1955)は、社会的行動と個人の内的な心理プロセスの関係性について学問的探求を続けていた。Meadは、行動、感覚、認知、嗜好、生物学的な特性など、従来の社会学や心理学で用いられる変数だけでは人間の内的なプロセスを説明できないと考えた。つまり、人間の意識は、心理的状况を構成する個別の要素の総合としては、図りきれない総体的な経験として理解すべきであると主張したのである。

彼の仮説によれば、個人の内部意識は、他人の態度、社会言説との接触、物質環境など、外部世界の様々な要素との相互作用の結果である。認知された外部世界が内部化していくプロセスが存在する一方、個人に内在する認識が様々な行動パターンとして外部化していく逆方向のプロセスも存在する。すなわち、外部世界と個人意識は、外部認知→内部化・内面化→行動パターン→外部化といった循環型の働きによって成り立つ、相互的な営みとして理解された。それから、外部環境と個人の内部意識の間に成立する双方向的で循環的な働きを説明するために、「再帰性」という概念を呈したのである。

「再帰性」をめぐる議論は、Giddens (1992=1995)によってさらに具体性を浴びた理論へ展開された。彼は、個人の社会関係は、一方的に社会からの影響を受けるばかりではなく、個人の内的なプロセスの中で終結されるような性質のものでもないと考えた。社会表象は、個々人の行為の集合的な結果である一方、個々人の行為に影響を与える要因にもなる。個々人の意識世界の間になり立つ相互的な関係性は、循環的で反省的な営みとして社会関係を形成する。「再帰性」とは、社会心理的な次元で社会と個人の関係性を説明するモデルとして生み出され、20世紀後半には社会的表象が個人の認識や考え方にとりかかる過程として理論化されていった。

「再帰性」という概念は、個人的経験や主観的解釈を、外部環境より孤立された個人の意識世界で起こる出来事ではなく、外部の出来事との間で成立する循環的な営みを通して構成された社会的な出来事であると見なす。「再帰性」という理論的枠組みを通じて、「内部者の視点」によって記述されたことがらも、個人の孤立された意識世界で成り立つ事象ではなく、

社会文化的な文脈に置かれた事象として位置づけることができる。

「内部者の視点」と「再帰性」という視点は、両方ともに当事者の経験に内在している社会的な営みに着目したものであるとしたら、そうした視座に基づいて個人認識と外部環境の関係性の中で人々の行動のあり方を説明するのに適する概念が、「パフォーマンス」である。

そもそもパフォーマンスとは、芝居や舞台芸術で使われる「演じる」、「演じられる」という表現を借りたものである。言葉の本来の意味であれば、純粋な意図に基づいた人の語りや行為ではなく、一種の意図や企画に基づいて行われる演技や遂行のことを意味する。しかし、「再帰性」という働きに着目して考えれば、必ずしも意図的で人工的に遂行される行為という意味で考える必要はない。人々の行動は、主体の完全な意思と判断によって行われるものではない。主体を取り巻く社会文化的状況によって文脈づけられて、それに合わせる形で遂行される。舞台に立っている俳優が演技をやり続けるように、社会文化的な文脈に規定される個人は、与えられたコンテキストに合わせて「遂行的行為」を続けなければならない。社会文化的文脈を意識するすべての行為は、それぞれが置かれている文脈で戦略的かつ選択的に「演出」されているという意味で一種のパフォーマンスである、ととらえ返すことができるのだ。

パフォーマンス概念が新しい研究対象として注目を集めるようになったのは、比較的最近の出来事である。高橋・鈴木（2011）が述べるように、パフォーマンス研究はきちんと整理された理論に基づいて生まれてきた学問分野ではなかった。社会学、文化人類学、カルチュラル・スタディーズ、演劇論など、隣接しながら異なる複数の研究分野において散発的に進められてきた一連の研究傾向がパフォーマンスというキーワードに収斂し、学問横断的な関心領域を生み出したと見なされている。ただし、1980年代後半のほぼ同時期に、複数の研究分野においてパフォーマンスというキーワードが浮かび上がってきたのは、決して偶然ではなかった。マルクス主義に基づいた批判理論が社会的な説得力を失いつつあった中、解釈理論やカルチュラル・スタディーズなど新しい実践のあり方を宣言した社会参画的な学風が浮上した。外部世界をダイナミックで可変的なプロセスとしてとらえ返していこうとする探求の中で、実践的意義を強調する形で人々の行為や行動のパターンを意味するパフォーマンスというタームが関心を集めるようになったのである（Conquergood 1991）。

パフォーマンス研究が具体的な探求課題としているのは、「演劇、舞踊、音楽などの美学的ジャンル」だけでなく、日常生活におけるパフォーマンス、祭祀や公共の儀式などの文化的パフォーマンス、ジェンダーやアイデンティティーのパフォーマンス、大衆芸術、さらに動物、特に霊長類に見られるパフォーマンス的な行動など含んだ「遂行的行為」まで広範囲に至る（Schechner 1998: 1）。現在「パフォーマンス研究」と呼ばれる分野の幅もかなり広く、社会学、人類学、コミュニケーション学、教育理論など様々な研究分野にわたっている。ア



ポリジニ、性的マイノリティー、フェミニズムなど様々な社会運動領域と積極的に連携を組むなど、学問と社会実践を積極的に連携しようとする試みの中でもパフォーマンスという概念がしばしば登場しており、未だに模索が続いているといっても良い。いわゆる「パフォーマンス・ターン」(Denzin 2003) と呼べる状況になってきている。

#### 4-1-3. パフォーマンス概念の検討

##### 文化人類学におけるパフォーマンス概念の展開

文化人類学で「パフォーマンス」という用語が使われるようになったきっかけは、社会人類学者の Milton Singer (1972) が「文化的パフォーマンス」(cultural performance) という新しい枠組みを提案したことがきっかけとなった。Singer の議論は、現地調査に向かった南インドの小さい村で観察した出来事に基づいていた。村でしばしば開かれる結婚式、成人式、寺院での祭りなどに参加する人々には、その場の雰囲気から各自の立場に合わせて期待される役割を認知し、その役割を正常に「遂行」する。結婚式を例に挙げれば、新郎、新婦には新郎、新婦としてふさわしい衣装、行動、態度、仕草などがあり、客には客としてふさわしい衣装、挙動、態度がある。その場に参加している人は、場のそれぞれの局面に合わせて、ふさわしい役割を遂行する「アクター」に変身し、自分の役割を「パフォーマンス」する。その「場」の一員に求められる役割を「演じる」ことで、その場が期待通りに進められるように、役割を遂げるわけである。こうした「パフォーマンス」によって枠づけられた場が、文化的かつ集会的な行動様式として反復的に開かれて、その度に文化構成員のパフォーマンスが再現される。Singer は、こうした集团的な行動様式を「文化的パフォーマンス」と名付けて、南インドの村で見られる文化を描くための枠組みにしたのである。<sup>3</sup>

個人が一連の身体的な行為を「パフォーマンスする」ことで、社会的な場における秩序を維持するための一役割を遂行するという「文化的パフォーマンス」という枠組みは、様々な主体が協調的に作り上げる文化的な出来事(場)に内在する意味合いの営みを初めて浮き彫りにしたことで評価されている。しかし、Singer の論じた「文化的パフォーマンス」の概念自体は限界をもっていた。南インドでのフィールドワークを記述するための枠組みとして提示されたために、「文化的パフォーマンス」は「異文化現象」の一つとして理解されており、あくまでも 20 世紀前半のインドという「前近代的な社会」に見つかる特殊なハプニングを記述するのに適した枠組みとして位置づけられていたのである。

それに対して、「文化的パフォーマンス」に今日的な解釈を加えながら、現存する様々な文化現象をとらえるための枠組みとして発展させていったのは、John MacAloon だった。彼は「文化的パフォーマンス」を、前近代的な出来事に限って定義づけた Singer より、はるかに幅広くとらえて展開させた。

(文化的パフォーマンスとは) 単なる娯楽や教訓ないし説得の定式や、また放縦な優  
さ晴らしなどを超えるもので、一個の文化あるいは一個の社会としてわれわれが自ら  
を鏡に映しだし、自らを定義し、その集合的神話と歴史を劇化し、様々な代替策を自  
らに提示し、結局、ある面では同じ姿のまま留まりながら、ある面で変身を遂げる場  
となるものである (MacAloon 1984=1988:11-12)

すなわち、特殊な歴史的、伝統的な状況のなかで見られる行動様式としての「文化的パ  
フォーマンス」に注目したわけではなく、それを、遂行的な行動が行われるすべての社会的状  
況を説明する枠組みとして用いるという考え方を提案したのである。そのように考えるので  
あれば、現代的な文脈で「文化的パフォーマンス」の出現が可能となるだけでなく、オリ  
ンピックの開幕式やメディアイベントで見られるように、様々な場面でむしろ頻繁に出現する  
出来事として理解することが可能となる。さらに MacAloon は「文化的パフォーマンス」が  
立ち現れる過程を、特殊な文化に帰属する固定的なリアリティーとしてとらえるのではなく、  
他人との関係のなかで成り立つ社会的現実を自己の「鏡」のような対象としてとらえ返した。  
「文化的パフォーマンス」は「再帰性」の原理によって成り立たせる生成的なリアリティー  
であり、より開かれた議論を可能にする開かれた概念として位置づけられた。

一方、「文化的パフォーマンス」という概念を社会構造や文化政治的な構造の分析に適用可  
能な視座に発展させていったのは Victor Turner である。Turner の「儀礼的パフォーマンス論」  
は、Van Gennep (1909=1977) の「通過儀礼」に関する議論をさらに展開させたものである。  
「通過儀礼」とは、出生、成人式、死亡、結婚など、個人の人生の決定的な転換期に執り行  
われる儀式や儀礼をいう。儀式と儀礼の中には、信仰的なモチーフをもったナラティブが仕  
込まれることが多く、宗教的信念を社会生活と関連づけさせる役割をする。とりわけ、儀式  
と儀礼の執行段階には、宗教的信念や信仰の意味が付与されていて、過程が進展するにつれ  
てその象徴的な意味合いを変更させていく象徴操作が行われる。こうした儀礼や儀式を構成  
する象徴操作の過程は類型化しており、すなわち、個人を日常的な時空から分離、隔離して  
いく「分離・隔離段階」、非日常かつ境界的な状態にしばらく滞留、滞在させる「境界・過度  
段階」、最後に再び日常に戻り、共同体へ再統合していく「統合段階」という三つの局面が順  
次に立ち現れる。なお、それぞれの局面には、そこにふさわしいと思われる行為が認知され  
ており、儀式や儀礼に参加する共同体の構成員は、それを演じる。

Turner (1974=1981) は、こうした通過儀礼をめぐる議論を、未開社会の信仰・儀礼行為の  
中だけに現れる特徴として位置づけるのではなく、現代社会の諸現象にまで幅広く適用でき  
るパラダイムとして発展させていった。そもそも「通過儀礼」とは、部族社会の成人儀式や

宗教的な儀礼に着目した概念であり、そのままを用いて複雑な現代社会の出来事を説明することは難しい。ただし、「通過儀礼」の各段階で行われる象徴操作の特徴に着目するのであれば、現代社会においても、似たような局面が出現すると考えることができる。Turner は、Van Gennep の通過儀礼を説明する様々な概念を現代的な文脈で再解釈して、概念を発展させていった。すなわち、現代社会の一般的な場面においては、直接的な象徴操作が行われる「通過儀礼」のような出来事がほとんどなくなっている。しかし、社会劇、文学、映画、ジャーナリズムなど、本来の現実世界とは分離された擬似的現実の世界では、社会秩序に挑戦し、既存の意味体系や権威を覆してしまう象徴操作が一時的に立ち現れることがしばしばある。現代社会においても、秩序と反秩序、日常と非日常を往還するという意味での象徴操作のプロセスは現存することだと考えることができる。<sup>4</sup> こうした枠組みを通せば、産業化社会における巡礼運動や修道運動のような宗教現象、コミュニオン運動や秘密結社などの対抗的な文化運動などは、部族社会の「通過儀礼」とは全く異なる種類の行事ではあるものの、象徴的次元における操作によって社会秩序から逸脱、分離、再結合が段階的に現れるという意味では、「儀礼的パフォーマンス」として位置づけることができる。Turner の「儀礼的パフォーマンス」をめぐる議論の重要なポイントは、個人と社会の関係性を、静的で自己完成的なシステムとして完結させるのではなく、絶えずに変化するダイナミックなプロセス<sup>5</sup>として説明する点にある。Turner のアプローチは、「構造」の代わりに「プロセス」という枠組みを、「機能」の代わりに「パフォーマンス」という概念を提案する。合理性と論理性を求めるシステム論ではなく、社会文化的プロセスの中で変化と主体の介入を読み取ろうという実践的なアプローチとして位置づけることもできる (Turner 1987: 21)。

### シカゴ学派における「日常的パフォーマンス」

文化人類学で展開されたパフォーマンス概念とは別の流れとして、シカゴ学派を中心に日常生活の中の行動や行為を一種のパフォーマンスとして見なす議論が展開されていた。「文化的パフォーマンス」や「儀礼的パフォーマンス」をめぐる議論が特殊な出来事や文化的イベントでの行動パターンを記述することに焦点を当てたことに対して、社会学者の Erving Goffman に代表されるシカゴ学派の「日常的パフォーマンス」をめぐる議論は、「演じる」「演じられる」というメタファーを用いて日常生活の行動や表現のあり方をとらえ返そうとした。

Goffman は、G. H. Mead の「再帰性」の概念に基づき、独自の「日常的パフォーマンス」を展開した。彼の一貫した問題意識はごく普通の日常生活のなかのさりげない接触行動のパターンをどのように理解するのかという点にあった。とくに、他人と対峙する相互的な場面において他人との関係を維持するための個人の行動を多角度から検討し、パフォーマンスと

いう枠組みの中で理解しようとした。

人は他者に与える自己の印象をめぐって何らかの演出を行う。ところが、そうした演出行動は自己から他者に与えられる一方的な過程ではない。自己の演出に対して他者からの意識的あるいは無意識的な反応が予想される文脈で行われる。自己と他者は、こうした意識的あるいは無意識的な相互行為を交わすことで、互いの印象を照合していく。こうした相互的に演出的な行動を交わすことで、相互的な理解と同調に基づいた社会的文脈（場）が定義、維持されることが可能である。こうした場面における社会的行動の文脈を説明するために、「日常的パフォーマンス」という概念が見出された。Goffman (1959:15) によってそれは、「特定した状況に特定した行為者によって、相手の行為者に何らかの影響を与えようとする行為の枠組み」と定義された。

ところで「日常的パフォーマンス」とは、「本当」の自己を隠し、「偽り」の自己を演じるという「わざとらしさ」や「虚構の行動」を意味するわけではない。あらゆる社会的文脈（場）の成り立ちには、演劇や上映におけるリアリティーの構成のように人々の表現、表出に関わる一連の意味の記号が存在する。人々は基本的にそうした記号体系に意識的もしくは無意識的に参画することを通して、相互行為の場の構成に参画する。したがって「日常的パフォーマンス」という概念は、基本的には社会行動の構造や共同に築かれる社会的場の秩序に関連するものとして理解しなければならないのである。

そのような意味で、その場へ参画する行為は、社会的にふさわしいと思われる規範や役割を「演じる」かどうかという単純な意思決定過程ではないといえる。個別の場面において自己と他人との間に成り立つ一種のゲームのような状況で交わされる戦略的な振る舞いである。つまり、Goffman にとってパフォーマンスとは、内面的なものではなく、対面的かつ総合的なものであり、内省的なものというより再帰的かつ解釈的な振る舞いなのである。

こうした議論は、G. H. Mead の象徴的相互行為論を受けながら学際的な見地から人間の社会的行動を理解するうえで斬新な視点として受け取られ、多くの研究者へ刺激を与えた。しかしその一方、パフォーマンスの概念があまり膨らみすぎているのではないかという批判も提起された。Goffman (前掲書:22) は、「(パフォーマンスとは) 特定の観察者の目前にずっと留まっているあいだに起こる個人の活動で、観察者側になんらかの影響を及ぼすことすべて」と述べているが、こうした定義に対して文化人類学やパフォーマンス研究の領域からは「なんでもパフォーマンスに収斂してしまう」という指摘が提起された。また、社会学からは「人々の日常行動のすべてを演出された相互作用として取り扱うことが非現実的である」という批判も提起された。

いずれにせよ、「日常的パフォーマンス」という概念は、日常生活の中のさりげない相互行為を、社会的文脈に合わせての実践的行為としてとらえ返した試みとして意義深い。こうし

た議論の中で Goffman は、文化概念そのものを使ったことはない。しかし彼が人々の意識的ないし無意識的な判断・遂行行為に関わる外部的脈絡のあり方に注目したことは、文化人類学の〈集团的意識〉としての文化概念に近い論点をもっていたことは間違いないだろう。

#### 4-1-4. ケータイ研究の枠組みとしてのパフォーマンス

これまでの検討を踏まえ、本研究では、「ケータイ使用行為」の代わりに「ケータイのパフォーマンス」という観点から、考察を進めたい。「ケータイの使用行為」という枠組みは、電話をかける、受ける、メールを送る、受ける、インターネットを閲覧するなど、「正しい」ケータイの使い方を想定している。しかし、繰り返しになるが、使用者が、端末機に仕込まれた機能だけでそれを使っているわけではないのだ。一例として「ケータイの液晶画面の明かりを照明の代わりに使う」ということは、本来、情報通信端末機として仕込まれた機能ではないという観点からは、「正しい」使い方ではない。ところが、実際に多くの使用者が照明の代わりにケータイの液晶画面の明かりを使っている。「正しい」使い方ではないと言われても、実際にケータイを使っている当事者からみたら、手元に与えられたモノを用いて生活の中の必要を充たすことであり、場当たりの「正しい」使い方であるわけである。<sup>6</sup> このような実践され方を研究対象に含むためには、一般的な意味での「ケータイの使用行為」という枠組みは適切ではない。すなわち、ケータイの「使用者の営み」という問いにおいては、このように技術仕様によって決まっている「正しい使い方」をも含めて、ケータイを用いて振る舞う実践を幅広くとらえたい。そこで、従来の「ケータイの使用行為」と区分できる「ケータイのパフォーマンス」という概念を用いようということである。

すでに検討した通り、パフォーマンスとは、研究者と研究対象との関係性に関する自省から生まれた〈解釈的視座〉に基づいた枠組みであった。それを、ケータイとの触れ合いをとらえる枠組みにすることで、ケータイを正しく使う使用行為に加えて、場の必要や状況に合わせてケータイを用いて振る舞う、より多様な行為と文脈をとらえることができると考える。従来の「ケータイの使用行為」という枠組みより、ケータイと使用者の関わり方を広い範囲で捕まえることができる、ということが「ケータイのパフォーマンス」という枠組みの第一のメリットである。さらに、パフォーマンスとは、言語を通じた明示的なコミュニケーション様式だけでなく、無意識に表出される非言語的なコミュニケーション様式を含む概念である。ケータイを介した明示的な情報利用行為を「使用行為」としてとらえようとする傾向があった。だが、「ケータイの液晶を明かりとして使う」という振る舞いのように、明示的な情報利用行為ではない、実践行為もある。また、ケータイとの関わりの中で生まれる無意識的な仕草や身体の動きなども、明示的な情報利用行為ではない実践され方であるだろう。つまり、「ケータイのパフォーマンス」という枠組みを用いることで、明示的な情報利用行為では

ない触れ合いや、ケータイに関わる非言語的なコミュニケーション行動なども含んで、ケータイの日常実践をとらえるようになる。

すでに検討した通り、パフォーマンスという視座は、「公的な営みとしての文化概念」(Geertz 1973)に基づいていた。普段は個人的な考え方や情緒的反応と考えられる意識的あるいは無意識的な行動パターンを、完全に個人に帰属するものと見なさず、社会集団内の象徴体系や無意識的な秩序体系の「再帰的な立ち現れ」として理解できるのである。つまり「ケータイのパフォーマンス」という枠組みを導入することで、ケータイに触れ合う「変わった使い方」を、「正しくない」とされる当事者の様々な実践も排除するのではなく、ケータイ文化を再帰的に浮かび上がらせる記述対象として位置づけることができると考える。

#### 4-2. 研究対象としてのケータイ

前節では、パフォーマンスという概念を軸にしつつ、理論的な言説と概念の検討を進めた。ここからはケータイという具体的な研究課題に絞り込で考察していこう。ケータイという考察対象に対してどのような方法論の探求がなされてきたのかという点を明らかにし、本研究の「ケータイのパフォーマンス」という視座がケータイ研究でどのような意味を持ちうるのかという点を確認したい。

##### 4-2-1. 研究対象としてのケータイが抱える課題

研究対象としてケータイは様々な課題を抱えている。多くのモバイル研究者たちが調査方法や記述方法の点で悩んできた。

たとえば、人によってケータイの使い方はずいぶん違う。「ケータイでなんでもできる。一瞬も手放せない」という若者がいる一方、「メールの使い方がさっぱり分からない」という年寄りもいる。メディアの受容態度が世代間で異なることは珍しくない。しかもケータイの場合は、同じ年頃の人たちの間でも使い方や捉え方がまちまちなのだ。使い方に見られる差異が必ずしも世代格差だとも言い切れない。若い世代にしても、「地下鉄のなかで最もケータイを使う。ケータイで音楽を聴くのが好きだから」という人がいる一方、「自分の部屋のなかでケータイ・マンガを読む習慣がある」という人もいる。また、「ケータイでじゃんじゃん写真を撮っている」という人がいれば、「ケータイで小説を書いている」という人もいる。みんなケータイを持ち歩いているとはいえ、その目的と行為がずいぶんと異なっている。そのため、ケータイ利用状況を類型化するのはなかなか難しいのだ。多数の人々の使用パターンを調べて、「平均的」な使い方をとらえようとする量的な調査研究では明らかに限界がある。

一方、他の行為と同時にケータイを利用する、いわゆる「ながら」使用が目立つ点もケータイ研究の難点である。「歩きながら通話をする」、「電車を待ちながらメールを書く」という

ような使い方はもはや一般的である。「テレビをみながらケータイをいじる」、「本を読む途中でケータイに検索をかける」というように、複数のメディアに同時にとりかかる傾向が強まってきている。「いつ何をどのように使ったのか」という質問によっては使用者の傾向を明確に聞き出すが難しいだけでなく、使用者さえ複合的な自分の使い方を正確に述べることができないわけである。複合的なケータイ利用のパターンは、非常に個人性が高い特徴に加えて、多くのケータイ研究を調査方法論に悩ます理由となっている（天竺 2012）。

以上の課題は、ケータイが非常にパーソナルで個人的な文脈で使われているという状況によって生じるものであった。さらなる難題として浮上したのは、ケータイをあまり意識することなく、当たり前に使っているという状況そのものである。私たちは日常生活のなかで深く考えることなく、ケータイを使い、実際に利用している。意図的に行動を起こすという感覚を持たずに、電話をかけたり、メールを書いたり、インターネットへ接続する。意図的に注意をむけないかぎり、毎日自分がどのようにケータイに触ってどのように使っているのかということをもったに意識しない。

たとえば、ケータイをどこかに置いたまま忘れてしまったことはないだろうか。ケータイはほとんどの人々にとっても大事にされるモノでありながらも、よく置き忘れられるモノでもある。こうしたことはもちろん小さくて軽量であり、携帯しやすいというケータイの物質的な特徴にかかわる側面はあるだろう。だが、ケータイ経験が私たちにとってあまりにも自然に感じられるため、ケータイに触れあうすべての行動に注意を払わなくなった感覚にも関係があるのではなかろうか。ケータイとの触れ合いが「自明な出来事」となってしまったのだ。そのケータイ経験自体が日常化し、容易に意識できる領域から遠ざかりつつあるという状況である（金 2010）。

こうしたことは、ケータイを調査、研究する立場にとってはかなり難しい問題状況を生み出してしまった。当事者も自らどのようにしてケータイを使っているのかによく気が付いてないわけだから、当事者の記述に依存するだけでは実際のあり方をとらえられない。ケータイ利用についての対面調査の信頼性自体に疑問を提起しなければならなくなってしまったのである。

さらに厄介な点は、「自明な出来事」としてケータイという問題が、ケータイの使用者だけでなく、調査の主体である研究者にも例外無く関わる問題だという点である。たとえば、鈴木（2008）は次のように述べた。

（ケータイの）…利用文化は、その内部にいる人間にとっては「自明な出来事」であっても、そうでない者にとっては全く利用しがたいものに映る場合がままある。よって、ある仮説が妥当なものであるかどうかを決定する水準の問題が生じる。利用文化

の外部にいる人間が見当違いな分析をすることもあろうが、その内部にいて事情をよくわかっている人間が、必ずしも客観的で妥当な仮説を提示できるとは限らないのである（鈴木 2008:126）。

ケータイの利用文化には、内部にいる人間にしか知覚することができない個人的な側面があり、外部の人間である研究者が「妥当」な仮説を立てづらくなってしまったと指摘している。ケータイは利用者と研究者とを問わず、みんなにとっての「自明な出来事」であるため、各自は自分の慣れた使い方が最も当たり前であり、他人の使い方について深く理解できない。個々人のそれぞれの「自明な出来事」という枠組みが出来上がってしまった以上、ケータイの利用文化に対して俯瞰的考察を行うことは至難な課題になってしまった。

#### 4-2-2. 様々な方法論的模索

研究対象としてケータイが抱える悩みが大きいだけに、調査方法論をめぐっての模索も活発であった。ケータイの使い方は、従来の調査法だけでは十分に記述できないという問題意識は領域全体に広まっている。

たとえば、長期間にわたってケニアにおけるモバイル利用について質的調査を行った羽瀨（2008）や、子育て中の若い母親のケータイ利用について参与観察を行っている天笠（2010）などの試みは、従来の質問調査や統計的技法ではとらえきれない知見を含んでいることで評価できる。前章でも言及したことがあるが、Horst & Miller（2006）や Hjorth（2009）も、分厚い記述や参与観察など、質的調査を通じての成果であった。Horst や Hjorth は、モバイル研究者の学術共同体で中心的な役割を果たしているリーダーであり、モバイル研究において質的調査や記述法はもはや少数派ではなく、中枢的な役割が期待される方法論になってきていることが分かる。

一方、従来の調査法とは異なる独創的なアプローチが可視化されている。たとえば、辻（2007）は、ケータイのアドレス帳のデータを調べることで、持ち主の友人関係を明らかにすることを試みた。ケータイのアドレス帳に保存されている情報の分析と聴き取り調査を並行することで、使用者の友人関係についての有意義な知見を見出せた。人々の社会関係を示すバロメーターとして、モバイル・デバイスに保存された情報を用いる斬新な試みだった。別の論考（辻 2009）で彼は、持ち主が述べる自らのケータイ経験は、主観的な判断や意識が強く反映されており、むしろ客観的な経験の記録にならないと判断したと述べている。持ち主の主観的な判断とはある程度距離をおいた情報群、つまり、ケータイに保存、オーガナイズされたアドレス帳の情報を分析する方法を併用することにたどり着いたという説明である。利用者さえ自分の使い方について「正確に」認識できないという問題状況を意識した中で生



まれた苦肉の策として理解することができる。

一方、土橋（2009）は、「シャドーイング調査」と名付けたケータイの調査法の可能性と限界について述べた。具体的には、ケータイのヘビーユーザーの利用行動を追いつつ、その振る舞いや使い方の特徴を時間帯別に細かい点まで記録、分析する。なぜこのような苦しい方法を試したのだろうか。土橋によれば、ケータイは「メディア」としてではなく、「生活編集装置」という枠組みにふさわしいモノに変容してきており、そうしたあり方はもはや「使い方」という枠組みではとらえきれない。ずっと利用者の日常の現場を追いかけつつ観察し、個人と周りの持続的関係性という、「アーキテクチャー」的なあり方をとらえなければならないのである。しかし本人も認めるように、「シャドーイング調査」は、当事者の私的な振る舞いが同意されず、観察者によって記録されてしまう倫理的危険性を内包しており、幅広く使われることは難しいと考えられる。

### エスノメソドロジーの試み

序章で、ケータイ利用のミクロな側面を照準して、日常的なあり方を描き出そうとした山崎編（2006）の試みについて触れていた。山崎らは、ケータイを使った会話や発話のやりとりに着目して、そのような会話や発話が行われる具体的な場面のディテールを記述、分析する方法を通じて、場面と文脈によって非常に複合的で個人化されがちなケータイの利用パターンを一枚岩的に命題化することを避け、ケータイに関わる日常実践のあり方を浮かび上がらせたのである。

日常実践の具体的な場面に目を向け、当事者の置かれた文脈とシーケンスを十分にたどりつつ、ミクロに記述していく方法論は、「エスノメソドロジー」(ethno-methodology) というアプローチとして提案されたものである。本節の主なテーマからは少しそれるが、その基本的な視点と解釈的視座との関係性について触れておきたい。エスノメソドロジーという言葉を初めて使った Harold Garfinkel (1968=2004:19) は、

ぼくが「エスノメソドロジー」について語るわけは、実践的な活動や様々な常識的知識や実践的な組織だった推論について日常的に研究を進めている人々がかなりいるからだ。それこそがエスノメソドロジーの関心をとるところだ。エスノメソドロジーとは社会のメンバーがもつ、日常的な出来事やメンバー自身の組織的な企画をめぐる知識の体系的な研究だ。

と述べる。定義としてはいささか分かりにくい言い方をしているが、エスノメソドロジーは、外部に客観的世界が存在することを疑わずに進められる社会科学の仮説—推論体系に対して批判的な立場をとりつつ、日常実践の細部の場面から社会的リアリティーを描き出そうとす

るとするアプローチとして定義できる。思想的には Alfred Schutz (1970=1980) などの現象学的社会学を受け継いでいる。主観的な意味を対象にする客観的な研究の正当性、妥当性に対しては懐疑的な立場である。考え方自体は一見解釈的視座と共通するように見えるかもしれないが、実は、現象学的社会学と、本研究で言及している〈解釈的視座〉は、自己と他者の理解可能性をめぐる立場に異なる側面がある。

現象学的社会学は、外部世界や他者についての様々な社会認識を、受け手の自己解釈にすぎないものに位置づける。人々の行為を枠付ける意味、動機、目的などの諸概念は、自意識とそれまでの経験の中で蓄積されて知識に基づいて了解を得られただけであり、本質的に他者の意識世界と相互理解がなされたことを証明する方法が存在しないと見なす。個人の社会の間に均質的な関係が存在するという考え方自体が検証できない性質だと考えるわけである。そのような考え方の中でも、社会と個人を結びつける関係性が働いている事実自体は否定されない。だが、社会と個人の関係性のパターンを記述することはそもそも不可能な仕事として位置づけられるわけであり、つまり、こうした文脈においては G.H. Mead や Giddens らによって展開させられた個人意識と社会言説や習慣を結びつける「再帰性」という原理は成り立たなくなるのである。

一方、〈解釈的視座〉は、自文化の枠組みに遮断されて他者の意味や行為がありのままに認識できないという問題点は共通に認識しながらも、それを個人と文化の関係性を論ずる推論体系の先験的な問題として見なすことはない。すなわち、方法論的・記述論的な補完を十分に行うことで完全にならずとも乗り越えることはできるという考え方なのだ。研究者と当事者との認識論的な矛盾は認めつつ、個人の認識枠を社会的営みの中で位置づけ直し、文化的なパターンとして可視化していこうとするのである。

こうした根本前提の差異は方法論・記述論的な次元においては相違するアプローチを生み出している。「日常生活の中の身体行動や発話行動の微細な特徴を拾い上げて、網の目が非常に細かいマトリックスのうえで細かく分析していく質的な記述方法論」(浜 2004) として理解されるように、エスノメソドロジーにおいては日常実践や言明のディティールを非常に細かい部分まで記述していく調査方法が主に使われる。しかし、〈解釈的視座〉が目指すのは、分厚い記述にこだわりながらも、その中で浮かび上がらせる集団的ないしは習慣的な営みを個人と集団をめぐる、均質的な関係性として類型化する推論が進められた。

こうしたエスノメソドロジーの学問的文脈を踏まえて考えると、山崎らの試みは、単にケータイを介した通信行為の有様を調査、記述するという意図をもったものばかりではなく、日常実践のディティールの中からケータイのあり方を描き直していこうとする、より根本的な問題意識をもったものとしてとらえ返すこともできる。その試みの意義は高く評価すべきだろうが、そのようなミクロなアプローチだけでは、多岐にわたるケータイの日常的なあり

方の局地的な側面しかとらえることができないというのも明確である。「自明な出来事」になりつつあるケータイの日常実践をとらえるという問いは依然として残されていると考えられる。

#### 4-3. ワークショップ手法の可能性

##### 4-3-1. ワークショップ手法を用いた MoDe の試み

「ケータイのパフォーマンス」という枠組みを正式に用いることはなかったが、MoDe プロジェクトでは、必ずしも「ケータイの使用行為」とはいえないケータイとの触れ合いの様子をいろんな角度から吟味することを試みてきた。それは、ワークショップと呼ばれる市民参加型の共同学習プログラムを通して主に進められていた。

ワークショップとはもともと職人や芸術家の「工房」を意味する言葉である。現在は講義形式でなく、遊びやゲーム、創作を通してものごとを学んでいく、参加型・協調型の学習プログラムを意味する場合が多い（水越伸・東京大学情報学環メルプロジェクト編 2009：iii）。とくに MoDe においてワークショップは、ケータイについて調べる手法というより、研究活動の全体的な方向性に関わるアプローチの核心的な要素として位置づけられていた。MoDe は、モバイル・メディアについて調べるというリサーチとは別に、モバイル・メディアを積極的に作っていくというデザイン<sup>7</sup>の次元を意識していた（MoDe プロジェクト 2005）。ケータイのあり方を「とらえる」だけでなく「創る」ことを目指す複層的な目的意識は、「モバイル・メディアに関する批判的メディア実践」というプロジェクトの位置づけにも表れている。様々なワークショップは、ここでいう批判的メディア実践の中核を成す重要な活動および方法論として進められていたのである。

具体的なワークショップの企画においては、Bill Gaver らによってユーザー調査の方法として提唱された「カルチュラル・プローブ」(cultural probe) の概念を援用した「メディア・プローブ (media probe)」という独自の枠組みが用いられた。メディア・プローブとは、「エスノグラフィックな調査、情報デザイン、ワークショップ・デザイン、メディア・リテラシー・デザインの各領域を有機的に結びつけるための方法として開発された理論的枠組み」(前掲書：66) として定義される。すなわち、モバイル・メディアの現在形を批判的に検討しつつ、仮想型のコミュニケーションのあり方を想像・考案する。この新しいコミュニケーションの営みを一種の文化的なプログラムに変え、メディア・プローブとして使用者達に与える。それに対する使用者達の様々な反応（振り返り、身体的実践、記録など）の中から、これまで言語化されたことのない未知の知見を探り出す。さらにその知見を次のメディア・プローブの考案・企画段階にフィードバックし、次の段階の実践の参考にする。一つのメディア・プローブから、次のメディア・プローブへつないでいく螺旋型の発展モデルで、モバイル・

メディアの文化的なあり方に関わる知見と洞察を蓄積していくことを図った。そうしたメディア・プローブを展開していく方法としてワークショップが位置づけられた。すなわち、メディア・プローブという考え方に基づいて、ケータイとの関わりをあらためて可視化できることを目的にしたワークショップをデザイン、実施していったのである。

実際に MoDe プロジェクトでは、ケータイに関わる独創的なワークショップが多数生み出された。とりわけプロジェクトの第一期にあたる 2004～2005 年度の間、モバイル・メディアに関する批判的なメディア実践として考案、実施されたワークショップの詳細は下記表の通である。

WS タイトル	WS 概要
世にも希な上陽 マップ作り	ケータイを持って町に出て、自ら地域の地図を作る WS。2004 年 8 月福岡県上陽町で開かれた子どもキャンプの一環で行われた。
アクティング・アウト ー典型的なケータイの風景	ケータイの使われる場面の典型的なシーンを寸劇風に演じてみる WS。2004 年 11 月と 12 月、それぞれ東京大の社会情報研究所の研究生とヘルシンキ芸術デザイン大学の研究者と実施された。
ケータイだけで 絵本をつくる	自分が現在持っているケータイだけを使って絵本を作る WS。2004 年度冬学期東京大学情報学環教育部研究生の授業の一環として実施された。
メルまんだら	写真画像や矢印のサインを用いて人や活動の関係性を可視化するコミュニケーション・ツールを使ってシンポジウム会場の参加者がケータイで送った情報を即時に可視化する WS 型実験。2005 年 2 月 MELL プロジェクト・シンポジウムで実演した。
Tokyo Patchwalk	街を歩きながら「予想していた風景」と「予想しなかった風景」をケータイで写真に撮り、それぞれの撮った写真を見比べながら街のイメージを再考する WS。2005 年 10 月「The Fieldwork Untethered Symposium」の一環プログラムで実施した。
早稲田 WALKER	早稲田大学の卒業を迎えている参加者達が、キャンパスの近辺を歩きながら、ケータイを使って思い出ノートを作り、協力して思い出地図を完成させる WS。東京大学情報学環の授業の一環として考案されて、2005 年度冬学期に実施された。
人は何を携帯するの か：お守りプロ ジェクト	携帯している持ち物を一定のルールに沿ってプレゼンテーションし、実用性とは別次元でのケータイ依存（心の拠り所＝お守り）の可能性を模索する WS。東京大学情報学環の授業の一環として考案されて、2006 年 2 月実施された。

携帯けいどろ	けいどろというゲームの中で参加者が携帯電話を使用することでどのようにネットワークが形成していくのかを考察するための WS。東京大学情報学環の授業の一環として考案されて、2006 年 1 月、実施された。
--------	---

**【表・MoDe 第一期初期（2004～2005 年度）に実施されたワークショップ一覧  
（WS はワークショップ、実施時期順）】**

各々のワークショップの実施文脈と目的意識はそれぞれである。すべての一つの目的をもつアプローチとして位置づけることは難しい。さらに、プロジェクトが後半に進行するにつれて、批判的メディア実践の実習を図る大学院授業の中で企画・実施されたものが増えてきた。主体的にメディア実践を進めることができる人材の育成という教育的目的も加えられていたのである。<sup>8</sup>

とりわけ、MoDe プロジェクトの重要な目的意識は、情報技術社会に求められる新しい形のメディア・リテラシーのあり方を見出すということにあり、「モバイル・メディアの文化に働きかけ、それをデザインしていくという時に、その総合的集積体を、メディア・リテラシーという単位でとらえようとした」（MoDe プロジェクト 2006:1-6）。関心対象がモバイル・メディアであるということは間違いなかったが、その文脈はモバイル・メディアの使い方をとらえるということにあったというより、モバイル・メディアを入り口に、現代社会における情報メディアのあり方を総体的に理解するという点にあったといえる。そうした意味で MoDe は、本格的なケータイ研究というより、モバイル・メディアをヒントに情報社会のメディア全体に関わる課題と展望を発見、構築することを目指す実践的プロジェクトであったと理解できるのである。

#### 4-3-2. ケータイの研究方法論としての可能性

MoDe プロジェクトは、情報社会の新しいメディア・リテラシーのあり方を見つけることを目指していたとはいえ、その試みと視座は、ケータイ研究という視点からも意味深い。とりわけ、注目したいのは、様々なワークショップを通じて一般的な調査法ではなかなか可視化され難いケータイのあり方を浮かび上がっていたという点である。本研究の「ケータイのパフォーマンス」という視座に基づいて、ケータイのあり方を調べる調査法として優れた側面を含んでおり、ケータイを調査・研究する手法として可能性が大きいと考える。

まず、ケータイのワークショップは、参加者たちが自分のケータイ経験を自ら表現する活動を通じ、ケータイに関わることがらを、実際にそれを使っている当事者の経験とイメージに近い形で浮かび上がらせる。また、普段はなかなか言語化されない内在的なケータイ経験が自ずと自覚させ、表現できる場を提供する。すなわち、ワークショップは、「ユーザーの生

活環境を微細に探り出すことができるのに加えて、プローブとなったアイテムから、思いがけないその使い方、無意識のうちに抱かれているイメージなど、ユーザーとモノとの関係の隠れた次元における様々な相を観察することができる」(MoDe プロジェクト 2005: 65) 契機である。こうしたワークショップを、「使用者の営み」としてのケータイのあり方を明らかにする一つの手法として用いることができると考える。

MoDe の初年度(2004年)の成果として見出された論点の中には、「使用者の営み」としてのケータイのあり方を理解するうえで、示唆に富む点が多い。MoDe プロジェクト(2005)は、ケータイに社会文化的に取り組むためにいくつかの論点を見出していた。すなわち、モバイル・メディアによるモードの融合現象の中でメディアをめぐる社会空間の変容の問題やメディアをめぐる人間の主体性、身体や場をめぐる概念の変容の問題、あるいは、マス・メディアのリテラシーとは異なるリテラシーの概念の必要性、批判的メディア実践を続けるための方法論としてのメディア・プローブの効用性などの四つを、モバイル・メディアの文化とリテラシーを探っていくうえでの重要な論点として確認していた。

これらの論点は、どれもケータイ研究をめぐる重要な側面であるとはいえるが、とりわけ、ケータイをめぐる主体性、身体、場という三つの考察項目が具体的に出されていたということは、当時のケータイ研究の関心事より一層広い視野をもつ問題意識として評価できる。これらの項目は、ケータイ現象を理解するための主眼を、ケータイを使う行為・行動という点ではなく、ケータイの主体や周辺環境のあり方におくという見方から生まれてきたものであり、ケータイをめぐる関係性を再考する中で見出された(前掲書 42)。つまり、MoDe のワークショップを通じて、「ケータイのパフォーマンス」に取り組むための方法論の手がかりが見出されていたのである。

さらに、重要なのは、ワークショップの方法を通して、「自明な出来事」になってしまったケータイのあり方にあらためて気づかされる「異化」(*verfremdung*)が起こるということである。「異化」とは、そもそもドイツの劇作家、Bertolt Brecht が磨き上げた演劇創作の技法である。観客に慣れてきている対象に対してわざと距離を置くことによって、当たり前になってきたことがらを批判的に見返す経験を与えるという装置や仕業と定義できる。すなわち、普段は当たり前と感じられる現実世界に対して、その常識的なあり方を意図的に覆そうとする仕業を施すことで、目覚めた感覚をもたらす、現実世界の自明なあり方を改めて気づかせることを意味する。

実は、Brecht の「異化論」は、日本のマスコミ研究においては実践的な志向と展望を導くための言説として援用されてきた。たとえば、佐藤(1990)のマス・コミュニケーション批判や水越(2005a)が展開したメディア・ビオトープ論の中で、メディアに対する自明な感覚を突き崩す「異化」という思考作用がマス・メディアの理解を深めるうえで重要な軸だと述

べられている。さらに水越・東京大学情報学環メルプロジェクト編（2009:1）では、「メディアを異化する」とは、「ごくあたりまえのものとして存立しているかに見えるメディアのあり方をひとまず突き崩してみることで、そこからそのさまざまなあり方を思い描いたり、探したりして見ること」と整理されており、「メディアを異化する」経験こそ、メディアについての理解を深めたり、メディア・リテラシー的な素養を高めたりすることの重要な契機であると位置づけられた。

MoDe プロジェクトにおいてもケータイを「異化」してとらえるということは、ワークショップがもたらせる重要な働きと位置づけられた。「異化作用」は、「目の前にあり、当たり前なものになってしまっているケータイを、日ごろとはちがった観点からとらえ、見慣れないものとして批判的に関わっていくこと」（MoDe プロジェクト 2006:12）であり、批判的なメディア実践に向けられた重要な契機とされた。ところが、そのような作用を、「自明な出来事」になりつつあるケータイのあり方をあらためて自覚する手口として用いることはできないだろうか。

要するに、本研究では、ケータイの調査研究法としてワークショップ手法の可能性を、次の二つの点において見出したい。第一、ケータイを実際に使っている当事者の立場から、ことがらを見出してもらうことで、非常に個人的な文脈に置かれる「ケータイのパフォーマンス」をとらえるための入り口に活用したい。第二に、ケータイをめぐって「異化作用」を起こすことによって、当事者さえあまり自覚していないケータイのことがらを自ずと浮かび上がらせる場をもちたい。言い換えれば、MoDe で展開された様々なワークショップを、「自明な出来事」になりつつある、「ケータイのパフォーマンス」に取り組むための手法という観点から再評価したいと考える。

---

<sup>1</sup>実は、Geertz 自身のエスノグラフィー記述も、『文化を書く』では、自文化中心主義の枠組みを克服できない修辭的なナラティブであるという厳しい批判の対象になっていたことは触れておく必要があるだろう。クラバンザーノ（1986=1996）は、Geertz のあの有名なバリ島の闘鶏の研究に用いられた文学的なアナロジーをことごとく暴露しつつ、エスノグラフィーの記述が犯しがちな記述上の誤謬として例示している。Geertz 自身は「分厚い記述」の理論的な提唱者でありながらも、実際問題、エスノグラフィーを解釈的な観点から書き上げたとはいえない状況なのだった。ただし、彼の解釈的なアプローチが、記述方法論をめぐって提起された様々な課題に取りかかるための重要な手がかりであることは否定できない。その点については『文化を書く』の編者たちも十分評価していた (Marcus and Fischer 1986)。

<sup>2</sup> 内部者の視点と観察者の視点を対峙させる考え方は、言語学の影響を強く浴びている認知人類学 (cognitive anthropology) の分野で提出された。「etic」と「emic」という表現は、言語学の「phonemic (音素)」と「phonetic (音声)」という単語から由来している。つまり、「emic」とは言語の内在する要素 (phonemic) のように内在的かつ文化的側面を、「etic」は言語の発話された要素 (phonetic) のように普遍的かつ科学的な側面を意味することで使われている。文化人類学においては、この両視点をめぐっての論争は絶えずに続いてきた。実際の個別研究事例において両者は排

他の立場ではなかったが、両視点のバランスの取り方に対しては、学者によって意見の差異が見られることもある。Goodenough は「内部者の視点」の重要性を主張し、行為者の立場を徹底に理解することを勧める一方、Harris は「観察者の視点」にたつて冷静な分析を行うことを強調する。一方、Turner は、両方のアプローチがともに重要であると述べて、折衷的な解決策ができると主張した。「etic」と「emic」のアプローチをめぐる論争の流れについては、Headland et al (1990)を参照すること。

<sup>3</sup> Singer は、「文化的パフォーマンス」という枠組みが生み出された経緯については、『When a great tradition modernizes : an anthropological approach to Indian civilization』(Singer 1972)と題して出版されたエスノグラフィの中にも詳細に綴っている。彼は、現地調査へ旅立つ前に「インド文化」についているんな文献や先行研究を熟読し、充実な事前調査を行っていた。ところが、実際にインドの現地で見ていたら、多種な人種や多様な言語、異なる歴史的背景をもった数多くの共同体と構成員が互い異質な生活様式をしている。「インド文化」と呼べる同質な実体は全く見えてこず、人種、言語、家族や親族体系など、いわゆる「文化」を語るための様々な枠組みを通して描き出せる対象が存在してなかったのである。Singer は、「インド文化」を記述する気満々でフィールド・ワークに出かけたところ、大きな挫折を味わったと告白している。調査観察の対象をどのように括るべきなのか悩んだ末、彼は、インド文化を記述する戦略を変えた。モノリシックな実体を記述することをあきらめて、極めて具体的な事例を語って文化的出来事を描く方向に旋回した。「インド」という地域的な括りで「文化」を語ることはできないが、地域の人たちの様々な行為に何らかの秩序を見つけることはできるかもしれない。そこで着目したのが、村ごとに開かれる様々なイベントであった。

<sup>4</sup> Van Genneep の「通過儀礼」をさらに展開した概念として注目されているのは、Turner (1974=1981) の「リミノイド」(liminoid)という概念である。それは、Van Genneep の「リミナリティ」(liminality)という概念を現代的に解釈して再理論化したものである。Van Genneep によれば、「通過儀礼」では、「分離・隔離」過程と「統合」過程の間に一時的に出現する、どちらの象徴的系统にも依存しない無秩序的な状況が出現する。この状態で、「通過儀礼」の参加者は、「日常」を構築しているすべての象徴、意味、解釈から完全に離された状態になる。性別、年齢、身分など、個人に付与されるすべての属性は向こう側へ引きになり、社会上の地位や位置から完全に離された「非—社会的、反—社会的」な存在に置かれる。こういう状態を、「リミナリティ」と呼んで、通過儀礼における象徴操作の特徴として位置づけた。「通過儀礼」の中でこの「リミナリティ」局面はしばらくしたら消滅する。すべての構成員の社会的属性、地位、支配的な象徴や秩序など、すべてが再び現状に戻り、社会を成り立たせている象徴的な構造があらためて構築される。これにたいして Turner の議論の「リミノイド」は、同じく象徴的次元における操作によって出現する暫定的な秩序解除状態であるが、それが主に社会劇、文学、映画、ジャーナリズムのような社会的フレームの中で行われるという意味で擬似的である。「リミナリティ」に近い状態を演出、演技する出来事が出現することは確かだが、それは擬似的現実であるため、「リミナリティ」とは異なる次元に置かれる。

<sup>5</sup> Turner は社会劇や演劇のメタファーを自らの理論的枠組みのなかでたくさん使っているが、とりわけ「ジャンル」という概念を借用して、コミュニケーション様式としてのパフォーマンスの特徴を説明している。文化的パフォーマンスは、言語的ならび非言語的コミュニケーション手段に加えて様々な演劇コミュニケーション的な要素を含んでおり、それぞれの文化によって特徴的なスタイル、目的、勢い、レトリック、応用可能なパターン、特徴的な役割などを持っている (Turner 1987 : 82)。Turner によって提示された「ジャンル」という概念は、Singer の「文化というメディア」という概念の発展型ともいえようが、すなわち、人々の「パフォーマンス」のなかに含まれているコミュニケーション様式は、発話、仕草、踊り、歌、態度、表情などの幅広い表



---

現のユニットによって成り立つと同時に、スタイル、勢い、レトリック、ナラティブ、プロットといった演劇的な構成要素によっても規定されるものである。

<sup>6</sup> 2013年度下期に発売され始めた iPhone の最新版 iOS 7.0 ヴァージョンからは「ケータイの液晶画面の明かりを照明の代わりに使う」ことができる機能が搭載されている。本来のスマートフォンの機能には含まれていなかったものの、実際そのような使い方をする利用者が増えてきていることへの対応だと思われる。

<sup>7</sup> MoDe の報告書には、「デザイン」という用語が、①通信企業やモバイル端末機のメーカー側が、新しい製品やサービスを企画する、②研究者側が新しいコミュニケーションのあり方やそれに関わる実践活動を意図的に描き出し、プログラム化するという二通りの文脈で使われている。ここでは文脈をより明確に示すため、原文をそのまま引用する場合を除き、①の文脈は「デザイン」という用語をそのまま使い、②の文脈は「考案・企画、あるいはプログラム化」という用語を使うことにした。

<sup>8</sup> MoDe プロジェクトは、第一期（2004～2007年度）と第二期（2008～2010年度）と区分されるが、ケータイに関わる新しいワークショップの考案・企画は主に第一期に進められた。筆者が研究メンバーに加えた第二期においては、第一期で生まれたワークショップの応用・展開版をもつての調査・研究が主に進められた。

## 【第二部の小括：ケータイの解釈的メディア論】

第二部では、本研究の理論編と呼ぶべき、本研究の視座と方法論について理論的な検討を行った。第一部で確認された「使用者の営み」という問いに迫るための理論的問題について述べたつもりである。

第三章では、日々の日常実践の中のケータイのあり方をとらえる枠組みとして文化概念の可能性を検討し、本研究の文化人類学とメディア研究を架橋する学際的な位置づけを確認した。まず、文化概念が用いられる領域と文脈は多様であるため、様々な文化のとらえ方を確かめ、本研究の考え方を示した。すなわち、本研究では、文化人類学で展開された広義の文化概念、言い換えれば、〈集団的意識〉に関わることがらとして文化をとらえる。一方、文化人類学とメディア研究を架橋する学際的な位置づけの文脈も確認した。両領域を橋渡ししようとする試みがなされてきている中、とりわけ本研究は、文化人類学における文化のとらえ方と、初期メディア論者におけるメディアのとらえ方が、両方ともに日常実践の微視的な感覚や経験のあり方に着目している点を重んじ、その通底する視座を援用する試みである。従来のケータイ研究で見られる利用集団の間の使い方の差異を明らかにし、技術受容の多様性と個別性を強調しようとすることに對して、本研究は、ケータイに関わる日常実践の具体的に微視的な有り様をケータイ文化としてとらえ返そうとする。

以上に確認された視座に合わせて、ケータイの「基礎文化」という概念も示した。「基礎文化」とは、メディアとしてのケータイに関わる日常実践の生活文化的側面を総称する枠組みであり、文化人類学とメディア研究を接合させるための操作的な概念装置でもあった。

本研究の視座は、ケータイの使い方の多様性・個別性に着目する従来のケータイ文化研究とは違って、ケータイに関わる日常実践の一般的なパターンに着目する。既存の視座がケータイの使い方を糸口に受容現象の多様性を探る「小さな文化」へのアプローチだったことに對して、ここでは日常の中の文化的実践の中で展開されてきた使用者の生活文化を探る。前者がケータイ文化の「現れた次元」であれば、後者は、言説の表に浮き彫りにならず、潜んでいるという意味で「かくれた次元」なのだ。すなわち、ケータイの「基礎文化」という概念装置を示すことを通じて、ケータイの一般的な使い方より幅広い地平で、メディアに関わる日常実践に着目する、独自の文化概念の文脈を示した。

続いて第四章では、ケータイの「基礎文化」をとらえる方法論について検討した。私たちの日常生活の中でケータイは「自明な出来事」になりつつあり、研究対象としては様々な課題を露呈している。とくに日常生活の中でのケータイの触れ合い方は、使用する当事者はもちろん研究者さえ気づかれない。

ケータイ研究が抱えている認識論的な課題に向き合うため、本研究では文化人類学で提起

されたエスノグラフィー批判をめぐる議論の流れを振り返り、解釈的視座の可能性にたどり着いた。すなわち、主に技術仕様に沿って決まる「ケータイの使用行為」という枠組みの代わりに、「ケータイのパフォーマンス」という解釈的枠組みを用いる。そうすることによって、ケータイ研究に「再帰性」(reflexivity)と「内部者の視点」(emic approach)という視座が導入でき、使用者の目線からケータイのことがらを文化人類学的に記述することが可能になる。さらに明示的な言語コミュニケーション行為だけでなく、表情や仕草、手ぶりや身ぶりなど、様々な非言語コミュニケーションを分析対象に含むことができる。

「ケータイのパフォーマンス」をとらえるための方法論として MoDe プロジェクトで生み出された様々なワークショップの可能性を検討した。MoDe は、モバイル・メディア・リテラシーの展望を描くという目標で、ケータイに関わる独創的なワークショップを考案・実施した。その試みの中で、きわめてパーソナルな文脈で振り回されるケータイのあり方や、無意識的に行うケータイの日常実践、時としては「自明な出来事」になってしまったケータイのあり方が自ずと浮かび上がることがあった。とりわけ、ワークショップという場を通じて生み出される「異化」の経験を、研究対象としてケータイが抱える認識論的な課題を乗り越えるための手がかりにしたい。すなわち、ケータイに関わるワークショップを、ケータイの本格的な調査研究法として展開させてゆきたい。

要するに、理論編を通じて、文化人類学とメディア研究をつなげようとする学際的視座の位置づけを確認し、ワークショップを用いた解釈的アプローチを通じてケータイのあり方に取り組むという方法論も確かめた。「自明な出来事」になりつつあるケータイが、考察対象として抱える課題を意識しながら、MoDe プロジェクトで生み出されたワークショップをケータイの調査研究法として深化させる。そこで浮き彫りになるケータイの日常実践を、「ケータイのパフォーマンス」として位置づけつつ、メディアとしてケータイの生活文化的な営み(基礎文化)として記述する、という方向性を明らかにした。

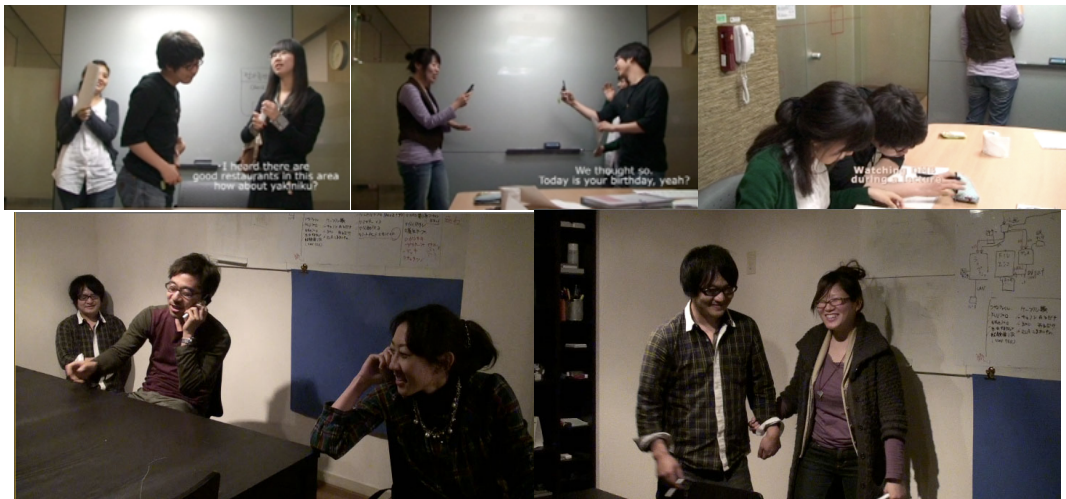
このように、「ケータイのパフォーマンス」という解釈的視座に基づいて、ケータイの日常性を、メディアに関わる文化的な営みとしてとらえ返そうとするアプローチを、本研究では「ケータイの解釈的メディア論」と呼ぶこととしたい。そうしたアプローチを通じて、「技術的営み」としてのケータイのとらえ方で見られる技術中心的かつ産業中心的観点を乗り越えつつ、文化概念の幅広さを活かしたケータイ研究を目指したい。〈ケータイの解釈的メディア論〉は、ワークショップのように場で生まれる「異化」の経験を、ケータイに関わる解釈的知見として位置づけ直していくことを目的にする視座であるともいえる。

続いて第三部は、実践編である。MoDe での経験をさらに展開させて筆者が実施してきた様々なワークショップ実践経緯と結果を実際に検討したい。実践編では、MoDe の第一期で抽出された主体性、身体、場の三つの項目を、ケータイに取り組むためのキーワードとして

挙げることで、先行する研究に関する問題意識として活用したい。繰り返しになるが、MoDe はケータイ研究として優れた側面をもっていたにも関わらず、プロジェクトの成果をケータイに関わる個別知見として示そうとはしなかった。実践編では MoDe から見出されたワークショップ手法を通じて実際にどのような知見が導き出せるのかという点を検討しながら、方法論として検証してゆきたい。

## 第3部

### 語られるケータイ・演じられるケータイ



## 第5章. 語られるケータイ

### 5-1. ケータイについて語るワークショップ

これからは、第二部で確かめた〈ケータイの解釈的メディア論〉という視座に基づいた実践の事例を示していきたい。まず、本章では「ケータイ・ストーリーテリング」ワークショップ（以下はWS）という実践を取り上げる。

ケータイに関する人のイメージや経験はかなり多様であるにも関わらず、その話を真剣に聞く機会はめったにない。ケータイは普段「語るための道具」であることが当たり前で、「語るための素材」ではないからだ。「ケータイ・ストーリーテリング」は、ケータイに関するごく普通の自分の経験を人前で語ってみるという、日常的すぎるゆえに、実際にはあまり行われない実践である。MoDe のこの活動は、モバイル・メディアのあり方を自覚し、再認識してもらうための実践プログラムとして評価されていた。ここでは、そのアプローチを、ケータイを調査、研究する視座としての再評価しながら、検討していきたい。

#### 5-1-1. 「人は何を携帯するか：お守りプロジェクト」WS から

「ケータイ・ストーリーテリング」WS は、「ケータイについて語る」というごく簡単な活動を骨子にする。それは最初から完結された活動としてデザインされたわけではなかった。MoDe で様々な WS が試みられる中、「ケータイについて語ってみる」という活動の実践的意義が発見されて、ケータイのメディア・リテラシーを追究する単独 WS へ展開されていった。その経緯を探ることから始めたい。

同 WS の母体と呼ぶべきプログラムは、MoDe 第一期の一環で実施された「人は何を携帯するか：お守りプロジェクト」という WS である。この WS が生まれたきっかけは、2005 年度 MoDe の研究代表者である水越伸の担当する「メディア表現論」という授業であった。この授業は、東京大学大学院学際情報学府の大学院生を対象にした授業だったが、「履修者がグループワークによって（中略）実践プログラムを作成し、実施し、評価分析することを目的にして」（Mode プロジェクト 2006：5-1）いた。すなわち MoDe の中心概念であった「批判的メディア実践」を WS の形態で具現化してみることが主な学習内容だった。

「人は何を携帯するか：お守りプロジェクト」WS は、2005 年度授業の履修者であった阿部純、榎本香織、小竹淑子、柴野京子の 4 名によって初めて考案され、2006 年 2 月実施された（参加者 6 名）。具体的な活動内容は次のようである。参加者はまず自分の持ち物を取り出して、それらをインスタント・カメラで撮影する。その写真らを、実用性と依存度で分かれた四象限に位置づけてそれぞれの持ち物マップを作る。その四象限の図を見せ合いながら、各自の持ち物は何であるか、なぜそれを所持しているか、それから、どのような意味で四象限のマップを作ったのか等について語り合う。

この WS はそもそも、ペンや財布、ケータイなどの携帯物をどのように意識しながら持ち歩いているかを自覚してもらうことを目的にした。実用性とは別次元でのケータイへの依存のあり方があるという仮説を立てたうえ、自らの所持品について語る活動を通して現代的な意味でお守りの定義を再発見するという趣旨だった。その結果について、阿部ら（2006:26）は、WS を通して「本当の意味でのお守りは持ち主の個人的体験や価値観と密接に関係し、その人のアイデンティティや人生観を写し出している」と評価していた。それぞれ常に持ち歩いているものについて語り合うことで、パーソナル・メディアであるケータイのお守り的な使い方が明らかになったのである。

一方、この WS は、活動内容が簡単で教育プログラムとして効果が高いだけでなく、「調査目的に応じて部分部分の調整ができる応用性をもつことにより、属性の違い、場の違い、あるいはエスノグラフィカルな分野における調査研究のツールとして転用できる可能性を含んだプログラム」（Mode プロジェクト前掲書：26）としても位置づけられた。

この WS がケータイに関わる本格的な実践プログラムへ展開されたのは、2006 年 10 月、新潟で進められた「ケータイって何だろう？」WS がきっかけとなった。同 WS は、総務省と県が主導して開催して「地域 ICT 未来フェスタ 2006 in にいがた」のプログラムの一環として企画された。ケータイをもった中学生以上を参加対象にしており、午前、午後一回ずつ開かれた二回ともに 10 名以上の参加者が集まる盛況ぶりだった。この WS の経緯と結果についての正式報告書は残っていないが、実践活動に関わった水越伸、北村順生、林田真美子、飯田豊、鳥海希代子から、口頭および電子メールを通じて当時の企画意図と様子について次

のように聞き取り調査をした。

この WS は、「人は何を携帯するか：お守りプロジェクト」WS で試みられた「人前で語る」という骨子は維持しながら、携帯物としてのケータイに特化された方向に内容に変えていた。すなわち、語りの素材をすべての所持品ではなくケータイのみにしぼって、「ケータイについて語る」という活動には、「解剖」、「撮影」、「分類」の三段階を設けた。とりわけ「人は何を携帯するか：お守りプロジェクト」WS と比べて新たに追加された「解剖」段階は、自分の一日を思い起こしながらケータイに関わる思い出や日々のエピソードを思い出してもらうための工夫であった。さらに「撮影」段階は、モノの撮影だけでなく、エピソードの場合は場面を演じてもらったり、スケッチ・ブックにイラストレーションを描いて材料に使ったりしながら、表現の幅を広げた。

新潟での WS は、「ケータイについて語る」という活動の可能性をより確実に気づかされるきっかけとなったようである。たとえば、飯田は、同 WS は、「通常の方法ではなかなか言語化されることがない感覚の次元において、使い手にとってケータイとは何なのかを浮き彫りにするものだった」<sup>1</sup>と振り返っている。これは、MoDe によって用いられたメディア・プローブというアプローチで期待していた成果の一つでもある。この WS を通してケータイ使用者が自分さえ意識することができない潜在的な思考や感覚を自然に浮き彫りにしていく様子がくっきり確認されたといえよう。

こうした一連の試みの中で「人前でケータイについて語る」活動は、MoDe の批判的メディア実践に埋め込まれた一つの活動プログラムとしてどんどん応用されるようになってきた。筆者が MoDe に加わったのは、2009 年から始まった第二期である。この時期では、すでに「人前でケータイについての語る」という活動が、授業や WS など様々な場面で応用できる活動単位として認識されていた。ところがその一方、その活動の研究法的な意義についての検討は十分に進められていないままに残っていた。それは、MoDe が研究プロジェクトとして実質上終了したという外部的経緯のためでもあるが、プログラムが生まれた経緯が、モバイル・メディアを研究するという文脈ではなく、一般の人々を対象にした社会実践であったという事実の限界もあった。

本章では、MoDe 第一期の「人は何を携帯するか：お守りプロジェクト」WS で生まれた「人前でケータイについての語る」という活動の研究法的な意義と可能性を、本研究の視座として呈された〈ケータイの解釈的メディア論〉という視座との関係性の中で探る。MoDe で試された方法論に理論的検討を加えるという意義がある一方、ケータイの方法論として WS 技法を検討するという意味もある。ここでは「ケータイについて語る」活動の様々なヴァージョンを「ケータイ・ストーリーテリング」と総称する。「物語、物語る」という言葉の代わりに、「ストーリーテリング」という英語のカタカナ表記を用いたのは、その活動が意義



づけられる外延的文脈を意識したからである。日本国内だけに閉じられず、世界各地で進められている「デジタル・ストーリーテリング」(digital storytelling)と呼ばれる実践活動と接続させて考えることで、研究視座としての可能性を広げることができると考えた。

### 5-1-2. 方法論としてのストーリーテリング

「デジタル・ストーリーテリング」が世間の関心を集めるようになってきたのは、1990年代以降の出来事である。アメリカ西海岸にある「センター・フォー・デジタル・ストーリーテリング」<sup>2</sup>という組織が立ち上がったことがきっかけだった。このセンターは、有志のメディア・アーティストと教師たちが立ち上げたメディア施設であったが、一般人を対象に「デジタル・ストーリーテリング」WSと呼ばれる教育プログラムを提供しながら、デジタル・メディアを活用した市民表現活動の拠点として様々な実践活動を展開していった。WSは、デジタル・メディアを使ってコンテンツの制作ならびに配信活動をするための素養と操作能力を教えるプログラムであり、デジタル・メディアを使った一般市民のメディア表現活動を支えるために企画されていた。WS自体は複雑なものではなく、参加者はパソコンやカメラの使い方を教わり、自らのアイデアに基づいて短い作品を制作、発表するというものだった。今の感覚からはビデオ・カメラを回したり、パソコンを使って簡単な編集を行ったりすることがそんなに難しい作業だとは感じられないが、センターが立ち上がった1990年代半ばにはプロフェッショナルではない一般の人々が積極的にメディア表現を行うことは希なことだった。

一方、普通の人々の表現活動を積極的に促そうとする問題意識は、マス・コミュニケーションにおけるメディアの送り手と受け手の非対称的な構図と問題点を意識したものでもあった。マス・メディアが社会の中に必要な情報を流通させる重要な役割を遂げているというのは否定できない。しかし少数の専門的な送り手によって生産される情報が、圧倒的多数の受け手にまき散らされる状況は、意図せずとも情報が偏向したり、多様性が欠如してしまったりする結果をもたらす。「デジタル・ストーリーテリング」のような、市民の自発的で能動的な表現活動を増やしていくことで、情報の流通回路を多様化し、社会情報が非均等に流される状況を改善できるのではないか。言い換えれば、マス・メディアに独占されている社会的な配信回路の一部が一般市民に取り戻される可能性を孕んだ社会運動としても期待が寄せられていたのであった (Couldry 2008)。

いまやアメリカ西海岸のみならず様々な地域において、市民運動家や研究者たちによって「デジタル・ストーリーテリング」と呼ぶべき活動が進められている。イギリスの国営放送BBCの「キャプチャー・ウェールズ」(Capture Wales)<sup>3</sup>は、住民自らによる「デジタル・ストーリーテリング」活動を促すことによって、地域共同体のなかのコミュニケーション回路を

多様化、民主化することを図ったプロジェクトであった。日本でもこうした実践活動が進められており、いわゆる日本型のデジタル・ストーリーテリング実践を掲げている「メディア・コンテ」<sup>4</sup> (小川 2010, 小川ら 2010) などのプロジェクトは注目に値する。

### ケータイについての自己記述

本章の「ケータイ・ストーリーテリング」活動も、その社会的な意味では、「デジタル・ストーリーテリング」活動の一環として位置づけることができる。もちろん MoDe は日本の研究者グループによって独自に始められたプロジェクトである。アメリカの「デジタル・ストーリーテリング」活動を意識しながら展開してきたわけではない。しかしここで、グローバルな舞台での批判的言説の流れという外延的な文脈の中で意義を再確認することによって、プロジェクトの外延的意義を広げることができると思う。

片方、「ケータイ・ストーリーテリング」活動は、普段はめったに機会のないケータイに関する自己記述のきっかけを与える。自己記述の内容は、きわめて個人的文脈の出来事だったり、私的な思い出だったりする。非常に個人的な思いや経験であるため、一般的知見として見なすことはできないらう。だが、ケータイはパーソナル・メディアであり、いつも身体に密着し、私的な文脈で振り回されるものである。きわめて個人的であるという事実こそ、著しい特徴なのだ。ケータイについての個人的で私的な語りを、パーソナル・メディアとしてのケータイの本質的側面に結びつけて考えることができる。すなわち、ケータイについての自己記述こそ、ケータイがどのように使われているのかを理解するうえで重要な材料としてとらえることができる。

伝統的なメディア研究において個人記述、私的記録など「非公式的」な資料は、統計調査の結果や企業・機関の記録などの「公式的」な資料と同等に取り扱うべきではないという見方が強い。自伝や伝記など個人のパーソナルな記録物を研究対象として取り上げる「ライフ・ヒストリー」手法 (Langness & Frank 1981=1993) や、口承、口述に基づいて歴史資料を集める「オーラル・ヒストリー」手法 (Thompson 1978=2002) のように「非公式的」な「個人記述」を調査分析の対象に取り上げる手法が厳然と存在するものの、一般的な実証研究においては私的な口述や記録を補完用の資料として見なす傾向が依然としてある。

私的でヴァナキュラーな自己記述を文化的事象として位置づける視点も提示されている。たとえば、Denzin (2003)は、「オート・エスノグラフィー auto-ethnography」といった自己記述法こそ、文化人類学が真剣に取り組まなければならない記述法であると主張する。「オート・エスノグラフィー」とは、文化の当事者が自ら語り手になり、自分の感情、経験、思いについて語っていく記述法である。客観的な立場からの「記述者」(describer)ではなく、自ら自身の事柄を語る「表現者」(narrator)こそ、文化記述の主体として見なされる。こうし

たアプローチで研究者は、自ら「オート・エスノグラフィー」の語り手になり、自分について語り、演じることしかできないとされる。その根底には、「ライティング・カルチャー・ショック」で見出された異文化記述の認識論的限界を乗り越えようとする問題意識もあるわけだが、文化の当事者の「自らの表現」だけを穏当な文化記述のあり方として認めるという意味では、なかなかラディカルで批判的な考え方だといえよう。<sup>5</sup>

こうした議論をそのまま引き受ける必要はないが、研究者の自己記述を含めて、様々な文脈の個人記述を、文化を調査、記述する方法論の一つとして位置づけようとする考え方は、「ケータイ・ストーリーテリング」の文脈に適用して考えることができよう。「ケータイ・ストーリーテリング」活動は、人々のケータイに関する自分の思いや感想、考えなどをさりげなく表現する「自己記述」にほかならない。使用者の生活環境を掘り出しつつ、その表現内容を収集、分析することによって、日常的な文脈の中でケータイへのイメージや解釈を理解することができる。調査研究法として「ケータイ・ストーリーテリング」の最大の利点は、ケータイを使っている主体の実際の生活環境や微細な文脈の中から経験を掘り起こすという点である。主体が直接語る内容は、日常的場面そのもので「スナップショット」（原田・寺岡 2003）されたケータイのあり方として位置づけられる。ケータイの様々なあり方を実際の経験と一体となった形で浮き彫りにしつつ、主体の感じる現実的な経験に寄り添った形で分析を進めることができる。

要するに、MoDe で「ケータイ・ストーリーテリング」についての評価は、主に社会実践としての側面、すなわち、その外延的な文脈に集中されていた。ここでは、活動の中で語らえたケータイのあり方という側面に着目し、パーソナル・メディアについての自己記述という文脈でその意義と知見を再評価したい。

### 5-1-3. ケータイ研究法としての展開

筆者は、MoDe で生まれた「ケータイ・ストーリーテリング」活動を取り入れた WS を、日本、韓国、中国、フィリピンを含む数カ所の地域で行ってきた。「ケータイものがたり」、「私の○○のケータイ」、「Mobile story collector」など異なるタイトルにしているように、WS が実施された文脈もそれぞれであり、元のプログラムに少し変更を加えた形であった。だが、「ケータイについて語る」という活動で成り立つという側面では、MoDe で生まれた「ケータイ・ストーリーテリング」WS の様々なバージョンとして位置づけられる。これらの WS は、モバイル・メディアのあり方について考え直すきっかけを与えるためという教育的目的で実施された。ただし、MoDe 第一期と比べて、ケータイを調査・研究するという目的をより大きく見込んでいた。その趣旨を、WS 前に予め説明し、参加者に承知いただいたうえで実施した。

実践活動として「ケータイ・ストーリーテリング」は、ケータイについての認識と理解を深める目的をもっていった。このプログラムを、単独 WS として実施したこともあるが、授業内の教育活動として、あるいは、他の WS の活動要素として取り入れてきた。ケータイについての専門知識や関心がなくても誰でも気軽に参加できるし、活動内容と準備物も簡単である。短い時間内ですべての活動を完結できるというのは、実践プログラムとしての強みである。実践プログラムとしての概要を、次に整理する。

## ■プログラム：ケータイ・ストーリーテリング

### [目的]

- ・ケータイについての個人的な思いや経験を語ることによって、パーソナル・メディアとしてのケータイについての認識と理解を深める。
- ・いつも持ち歩いている携帯品としてケータイに注目することで、情報通信機器としてのあり方ばかりではなく、身近なメディアとしての仕組みと可能性を知る。

### [特徴]

- ・普段はめったに人の前で話すことのないケータイについて語ってみることで、他者のケータイの使い方について知り、自分のケータイの使い方についてあらためて気づく。
- ・短時間で完結できるプログラムであり、実施環境や文脈に合わせて柔軟にアレンジできる。
- ・ケータイについての専門知識をもつ必要はない。ケータイの専門家が参加した場合は、技術的な話にならないようにむしろ気をつけること。

### [前提・必要条件]

- ・必ずしも自分のケータイをもつ必要はないが、ケータイについて何かの経験があること。
- ・オブジェ制作のため、デジタル・カメラが必要。
- ・振り返りと話し合いのため、パソコン、プロジェクター、発表するための空間が必要。

### [実施の意義]

- ・自分の文脈でモバイル・メディアについて考えてみる機会をもち、情報社会におけるパーソナル・メディアのあり方についてあらためて気づかされる。

### [その他]

- ・完結された WS として単独で行うこともできるが、他の WS やイベントの導入部で用いる実践要素として活用することもできる。

[進行表]

時間の流れ	活動内容	人の動き	備考
1. 導入 (15分)	WS 趣旨と活動内容の説明	【ファシリテーター】WS の意義・全体像・手順を説明する。	
2. 解剖 (20分)	ケータイに関わるエピソードや思いを掘り起こす	【参加者】自分のケータイにかかわるエピソードや思いを一つだけ掘り出して、物語の素材を決める。基本的には一人一人自分の物語の素材を決めれば良い。【ファシリテーター】「ケータイに関わる最近のエピソードを思い出してみましよう」とか、「自分のケータイが他人のものと区別されるユニークな点はなんでしょうか」というふうに話をかけながら、対話できる雰囲気の中で素材を見つけるように支える。	この段階で真剣になる必要はない。むしろ真剣になりすぎると、ケータイについての技術的な説明や一般的な言説に傾きがちである。遊び感覚や冗談めいた話でも良いので、深く考えないで即興的に思い出せる話を物語の素材にするように促す。グループで話し合いながら進めても良い。 【必要なもの：ブレインストーミング用の紙と筆記具】
3. 制作 (20分)	個人の「オブジェ」を作る	【参加者】第一段階で決めた物語の素材を表す一枚の写真を撮る。活動のなかでこの写真は、各自の作品という意味で「オブジェ」と呼ぶ。【ファシリテーター】写真を撮る作業を手伝ったり、写真を撮る役に回ったりしながら参加者をサポートする役割を遂行する。	どんなオブジェを作るのかは参加者に任せる。ケータイの本体を撮ったり、一部分だけをクローズアップしたり、ケータイを使っている様子を再現し演じることも可能である。【必要なもの：デジタル・カメラ】
4. 振り返り (30分)	ケータイ・オブジェについて他人の前で物語る	【参加者】それぞれのオブジェをみんなで見せ合う。他の参加者の前で自分のオブジェについて物語る。どのような思いでオブジェを作ったのか、あるいは、どのようなエピソードがあったのか、などについて自由に語ってもらい、質問がある時には	自分の経験を語るだけでなく、他人から反応を返されることで、気づきや学びが深まる。【必要なもの：PC、プロジェクター】

		答える。【全員】ファシリテーターや他の参加者が質問を投げ、発表者がそれに答える形で対話的な雰囲気を作り上げる。	
5. まとめ (15分)	全体の振り返りとまとめ	【ファシリテーター】活動を全体的に振り返り、やったことの意味について整理する	

※ 各段階にかかる時間は目安であり、参加者数と進め方によって柔軟に調整可能である。

本章で取り上げるのは、「ケータイ・ストーリーテリング」WSで参加者によって作られたケータイのオブジェである。オブジェは、[一枚の写真] + [それに関する物語]、あるいは [一枚の写真] + [それを説明する文章一行] というデータセットの形態である。本章で具体事例として示すオブジェは28件だが、4回のWS活動の中で収集した総計77件のデータセットを、次節で述べる分析作業の資料にしていた。

ただし、ここで取り上げるデータセットをそのまま社会調査のための資料として位置づけることはしない。それぞれのWSへの参加者は、年齢や地域、文化的背景などの属性が異なる。紹介するWSの中には、外国で行われた活動もあり、参加者の国籍もフィリピン、中国、タイなど多様である。さらにいえば、分析対象のデータセットは77件なので、性別、年齢、出身地域などによって分けて考えられる程数が多いわけでもない。これらの資料を量的な調査で用いる社会調査の枠組みを通して理解するのは、妥当ではないと思われる。

オブジェのデータセットは、参加者のケータイの利用パターンを一般化するための材料というより、ケータイを使う主体の立場からのイメージや思い、個人的な感想を表す材料であると考えられる。すなわち、ケータイの使い方というより、ケータイがどのように解釈、理解されているのかという参加者たちの意識を明かす材料として位置づけられる。

一方、参加者の国籍や文化的背景が異なるWSの例を、日本人を対象にしたWSと同じ前提で論じることに限っては、国や文化の違いを無視するのではないかという指摘がありえる。確かに筆者自身、様々な地域のなかで「ケータイ・ストーリーテリング」活動を進めながら、文化圏によって解釈の相違する側面を感じたことがしばしばあった。しかし文化圏による相違点があるだけでなく、相違する文化にも関わらず共通している側面も見つかった。むしろ、文化圏による相違点より、世代や性別による相違点が目立つという傾向も見て取れた。文化的な相違にもかかわらず、共通に持っているケータイの文化的側面こそ、本研究が明らかにしようとするケータイの基礎文化という位相に位置づけられる。そこで本章では、あえて表現者個人個人の異なる国籍や文化的背景は変数として用いず、表現された結果であるオブジェの内容を主に見ていきたい。これからは、WS毎にどのようなオブジェが生

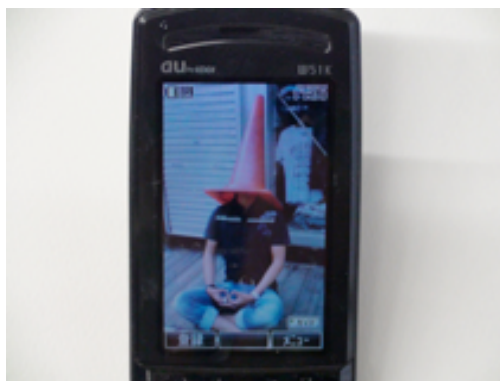
まれたのかということをもまず紹介した後、それらがケータイの研究資料としてどのような含意が持てるのかについて論じる。

## 5-2. ケータイの小さな物語

### 5-2-1. 「ケータイものがたり」WS

「ケータイのものがたり」WS は、2009 年 9 月 10 日、関西大学総合情報学部の男女大学生 17 人が夏休みのゼミ合宿旅行で東京大学情報学環を訪問した際に実施した。ケータイのあり方を自分の日常生活の中で再認識し、パーソナル・メディアとしてとらえ直すきっかけを与えるためのレクチャーの中での活動として進められた。学生たちは、他人と区別される自分のケータイの特徴やこだわりを思い起こし、それを一枚と写真で表現したオブジェを作り、それについて物語るという「ケータイ・ストーリーテリング」活動を行った。筆者は、進行のアシスタント役を勤めた。活動の参加者の物語の中から、ケータイの意外なあり方が次々と浮かび上がることを見ながら、使用者の自己記述の中に、第三者はなかなか知ることができない知見が潜んでいることに気づかされた。すなわち、この WS をきっかけに、ケータイを調査・研究する本格的なアプローチとしての「ケータイ・ストーリーテリング」WS の可能性が見出された。さらに、【解剖】→【制作／オブジェ作り】→【振り返り】という活動の基本骨格も決まった。

WS が実施された 2009 年は、スマートフォンが大々的に普及する前である。参加者は全員、「ガラケー」と呼ばれるフリップ型のケータイを持っていた。しかし、メールや写真、インターネットへのアクセスなど様々な機能が活発に使われており、使い方もかなり多様化していた。これからこの WS で作られ、語られたオブジェの中から、ケータイのあり方がよく現れているものを紹介する。



〔事例 1〕



〔事例 2〕

[事例 1]から[事例 4]は、ケータイの待ち受け画面にまつわるオブジェである。それぞれ一枚の写真や画像が待ち受け画面になっている。[事例 1]と[事例 2]は、共に男子大学生のケータイであるが、それぞれ、『正直特別な意味はない。なんとなくこの石塔は面白い』[事例 1]、『友だちが面白いことやっていて撮ったが、気に入ったので待ち受け画面にして毎日見ている』[事例 2]と、それを待ち受け画面にしている理由を説明した。

「ただ面白いから」、「なんとなく」というふうにあまり深い意味を置かず「ただのお気に入りである」という物語がある一方、[事例 3]は、待ち受け画面の写真に特別な意味を付与していた。日本に長期滞在した経験があるドイツ人の男子学生のオブジェであるが、WSに参加した時はたまたま日本に戻ってきており、日本に滞在した時に使ったケータイをそのまま持参していた。待ち受け画面に映っているのは、日本にいた時に仲良くしていた友達とのツーショット写真である。彼は『彼女は大切な友だちであるし、日本に住んだ時を思い出させてくれるから』と、待ち受け画面に彼女との写真をかざしていると理由を語った。一方、[事例 4]の待ち受け画面は、「エヴァンゲリオン」という人気アニメーションの画像であった。このオブジェを作った男子大学生は、同アニメーションの大ファンであり、『このケータイこそ、自分の元気の源だ』と語った。



[事例 3]



[事例 4]

待ち受け画面やケータイの中に保存された画像にまつわる物語があった一方、物体としてのケータイにまつわるエピソードもしばしば登場した。たとえば、[事例 5]は、表面のコーティングが剥がされてぼろぼろになっているケータイの写真であり、その持ち主は、男子大学生だった。薬品をこぼして焦っているところ、ケータイを落としてしまい、本体の表面が薬品で傷んでしまった。ところが、この傷があるからこそ、このケータイについての愛着がある。他人からは剥がれた表面が醜いかもしれないけど、彼は買い替えるつもりはあまりない



と語った。[事例 6] の持ち主も男子大学生であったが、彼のケータイの表面にも、一年前に付いた傷が鮮明に残っていた。スキー場で転んだときに付いてしまったが、スキー場で遊んだ楽しい思い出を思い出させてくれるので捨てる気はないと語った。ケータイそのものに対する持ち主の情緒的愛着がよく現れた物語であった。



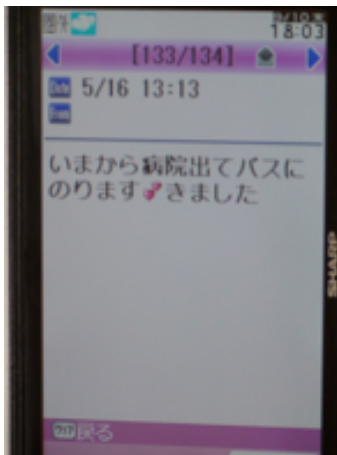
[事例 5]



[事例 6]

一方、[事例 7] は、女子大学生が母親からもらったメール画面を撮った写真である。母親はメールを書くことに慣れておらず、一文を書くのにもなかなか時間がかかる。母親は「これからバスに乗るから、バス停で待ち合わせよう」という旨のメールを書こうとしたが、メールを書くスピードがとても遅いため、書き終える前に目的地に着いてしまった。その時点で母親はメールを送り、文章が途絶えたままのメールが届いていた。語り手の女子学生は、母親とのやりとりがおもしろおかしく、思い出すのに楽しいので削除せずに保存していると語った。[事例 8] の語り手も女子大学生であった。オブジェになったのは「絵文字にはまっている父親からのメール」である。最近絵文字でのメールの書き方を習った父親は、娘とのやりとりを絵文字ばかり使っている。絵文字ばかりで書かれたメールは、暗号のように解読しなければならないわけだが、たとえば、ここにオブジェとして挙げられたメールは、「マクドナルドで待っているから早く来てね」という意味だそうだ。

WS 参加者の物語は、ケータイにまつわる日常の出来事が豊かに描かれていた。通信手段としてのケータイの利便性や情報通信手段としての特徴を直接的に触れたものは無かったことが興味深い。「自分のケータイの他人を区別される特徴を見つける」という最初の課題設定とも関係があると思えるが、しかし日常生活の中のケータイのあり方は、情報通信道具というあり方とはかなり異なる次元が存在するということを確認するきっかけとなった。



[事例 7]



[事例 8]

#### 5-2-2. 「私の〇〇なケータイ」WS

「私の〇〇なケータイ」WS は、2009 年 11 月 19 日、東京都内の某映像制作会社の社内研修プログラムとして行った。従業員 20 人程度の小規模な会社だったが、毎週全員が参加する学習・研修時間を設けており、その時間にケータイについての研修を行ってほしいという依頼で実施することになった。役員を含めて従業員 11 人が WS に参加した。全員 20 代前半～30 代後半の若い年齢であった。会社の主業が映像制作であるだけに、デジタル・メディアについての理解度が高く、パソコンやカメラを上手に使い回せるスタッフがほとんどだった。研修は、二週間にわたって 2 回実施したが、「ケータイ・ストーリーテリング」活動は、一週目のウォーミングアップ・プログラムとして進められた。

活動の基本骨格は、【解剖】→【制作／オブジェ作り】→【振り返り】という三段階であり、前項の「ケータイものがたり」WS と一緒だった。だが、【制作／オブジェ作り】の段階に「私の〇〇なケータイ」という決まり文句を用意して、「〇〇」の余白に自分なりの単語を入れて、写真にタイトルを付けるように、改変を加えていた。遊び感覚をもたらすことを通じて、全体活動に興味をもってもらうためだった。参加者のデジタル・メディアについての理解度と親密度が高いだけに、一般的なケータイ言説を引きずって語る傾向が出やすいという点を考慮し、技術的な文脈でケータイを語るのではなく、自分の経験を語ってもらうきっかけを与えるという狙いもあった。さて、この WS の中ではどのような物語が生み出されたのだろうか。



[事例 9]

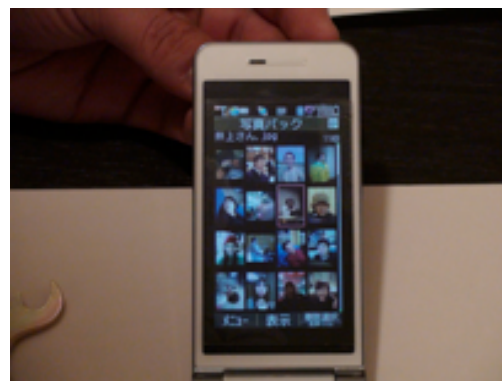


[事例 10]

[事例 9]は、スマートフォンを使っていた 30 代後半の男性役員が作ったオブジェであった。彼のスマートフォンは、初期に出された機種であるため、電波受信が悪かったり、端末機の中の SIM カードが勝手に抜けてしまったりして、度々不通状態になってしまう。そこで彼は、『私の不便なケータイ』という決まり文句を完成させた。そして、そのことについて『ケータイに縛られて生活しているわけではないし、新しいケータイを買っても自分はなにかしら不便に思うだろうと思うので、最新機種に買い替えるつもりはない』と語った。[事例 10]は、20 代の男子従業員のオブジェだったが、彼もスマートフォンを使っていた。スマートフォンに搭載された、衛星から撮った地球の画像が見られるアプリケーションを使って地球のイメージを写し出して、『私の手の平の上の地球なケータイ』という決まり文句を作った。『ケータイを持つことで自分と社会との距離はうんと近くなった感覚がある』と語った。WS を実施した当時は、スマートフォンの利用が広がる前だった。彼らは、最新機種と機能を使っているということをやや自慢げに語っていた。



[事例 11]



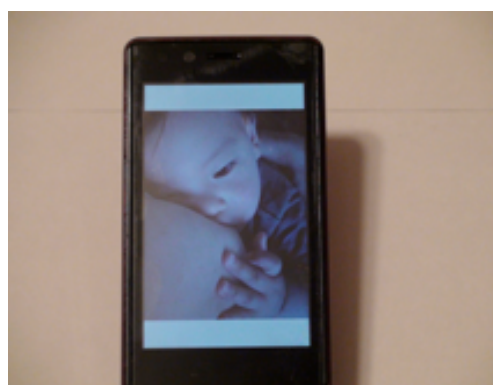
[事例 12]

全く対照的な語りもあった。「ガラケー」に込めたこだわりを語ったものもあった。[事例 11] は、30代営業社員のオブジェ写真である。何も変わったところのないケータイを『生命線のケータイ』と語った。彼が10年以上営業職に勤めてきているが、その間ずっと同じケー

タイを使ってきているという。ケータイに登録されている取引先の連絡先はもはや2,800件を超えており、『このケータイでゲットした連絡先がなくなったら営業マンの仕事ができない』と語るわけである。[事例 12]は、30代の男性社員の『デジカメ代わりのケータイ』である。彼は、デジタル・カメラを持ったことがない。ケータイにカメラ機能が付いた頃からずっとケータイで写真を撮り貯めており、すべての写真がケータイの中に保存されている。『機種が変わったときでも、すべて撮った写真を新しいケータイに移して持ってきた。昔はSDカードがなかった時には一通ずつ写メールで送って新しいケータイに保存するという面倒くさい作業もやったことがある。僕のケータイは、実は大事な写真アルバムである』と語った。



[事例 13]



[事例 14]

一方、[事例 13]は、20代の女性社員のオブジェである。一見普通のケータイのように見えるが、待ち受け画面やストラップなどのアクセサリはすべて彼女の好きな漫画のキャラクターで揃えるというこだわりが施されている。彼女は、このオブジェを『私のコレクションのケータイ』と名付け、『このケータイは、壁紙とメニュー画面がぜんぶ着せ替えできるので、009（好きなアニメ）のキャラクターで揃えることができる。それでこの機種を選んだ』と語った。[事例 14]は、30代の女性役員のオブジェである。映っている写真は、ケータイの中に保存されている画像で、出産したばかりの親友が赤ちゃんに母乳をあげている姿を撮ったものだった。『この写真は自分にとっては最大の癒しであり、落ち込んでいる時に見たらあたたかい気分になさせてくれる』と語り、『私の癒しのケータイ』という文句を作った。



[事例 15]

一方、[事例 15]は、『私の快感のケータイ』と名付けられた、20 代の男性社員のオブジェであった。ケータイを握っている自分の手を撮ったイメージである。このケータイは、蓋と本体をつなげる連結部位が壊れたため、ケータイを開いたり閉じたりするたびに「ガチャ」と音がする。彼はその「ガチャ」とする音が鳴る際の連結部位の微妙な手触り感覚がとても好きであり、密かにケータイを開いたり閉じたりすることが習慣となってしまったと語った。『電車を待ったりするとき、手のなかでずっと鳴らしているんですよ。そうしないといららしてしまう。僕にとってケータイは密かに快感を与えてくれるもの』という。イメージは、そうしたこっそりした手の癖が出てしまった瞬間を再現したポーズだった。彼は自分の「快感のケータイ」がなかなかのお気に入りであり、壊れても買い替えるつもりは全くないと語ったわけである。

参加者のデジタル技術についての理解度が高かっただけに、この WS で語られたケータイは、モバイル・メディアの最先端の姿だったり、仕事現場でケータイを使い慣らしている様子だったりした。しかし、そうした物語の中でも、ケータイは、単なる通信行為のための道具ではなく、非常に私的な思いや感想、あるいはユニークな使い方を運ぶものとして語られていたということは間違いないだろう。

### 5-2-3. 「ケータイってなんだろう」WS

「ケータイってなんだろう」WS は、2010 年 10 月 23 日、株式会社 KDDI 研究所と東京大学大学院情報学環の共同研究プロジェクト「テレコミュニケーションの文化とリテラシーに関する質的、デザイン論的実践に関する共同研究」（研究代表者：水越伸）の一環として企画し、東京大学と文京区が共同で進めている地域連携教育プログラムの「文の京—大いなる学び」の講座として実施した。文京区役所のウェブサイトや文京区の広報新聞の告知を通じて参加者の募集を行った。文京区民の 11 人が参加したが、大半が 60 代後半から 70 代後半の高

齢者だったということは特徴的であった。

参加者に高齢者が多いことを考慮し、「ケータイのストーリーテリング」活動は最も簡単なフォーマットで進めた。自らのケータイにまつわる大事な思いや部分を思い出す【解剖】、それを一枚の写真にする【制作／オブジェ作り】、そのことについて簡単な発表を行う【振り返り】という最もシンプルな形で活動を進めた。また、各活動段階に応じてファシリテーターが話を聞いてあげたり、活動を促したりしながら、しっかりサポートする。一方、活動の前後にそれぞれ「海外のケータイ事情」「ケータイ技術の現状」について講義を行い、あまり考えたことがなかつたらうケータイのあり方についてみんなで振り返る時間も設けた。筆者は、「海外のケータイ事情」のレクチャーを担当し、WS のファシリテーター役を勤めていた。この WS では次のようなケータイが描かれていた。



[事例 16]

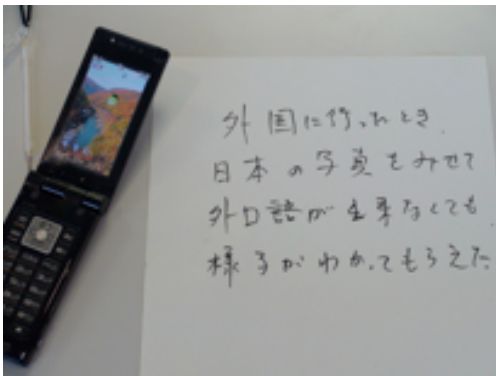


[事例 17]

[事例 16] に映っているのは、ケータイの仕様説明書である。70 代の男性参加者がこの写真をオブジェにした。仕様説明書は、かなり読みつくされており、説明書の紙がぼろぼろになっていた。実は、彼がこの WS に参加しようとしたのは、『仕様説明書を読みながらかなり勉強したけど、未だ多くの機能の使い方が分からない』からであり、WS に参加すれば、ケータイについて教えてくれる人に会えると思ったという。一方、[事例 17] は、60 代の女性のケータイ本体の裏面である。ケータイの説明書から切り抜いた紙が貼付けられてある。彼女のケータイは、非常時に大音量のアラームを鳴らせる「ワンタッチアラーム」という機能が装着されている機種だった。独りで暮らしている彼女は、自宅への帰り道が怖くて、何かあった時、すぐ周りに知らせるための緊急手段として「ワンタッチアラーム」機能がついた機種を選んだ。ところが、どうやってその「ワンタッチアラーム」機能を作動させるのかが分からない。方法が書いてある説明書を何度読んでも、理解できなかつた。彼女は、『誰か分かる人にやってもらおうつもりで、その説明の部分だけ切り抜いて、本体に貼った』という。実は、説明書を貼付けたまま持ち歩いただけで誰に聞くこともできず、一年半以上経ち、紙を

貼付けた周りがぼろぼろになってしまったという。

ケータイの使い方に関する教育や情報を求めて WS に参加した参加者の期待は外れたかもしれないが、実はこの WS では、こうしたたぐいの物語が頻繁に登場していた。参加者の大半が高齢者であることと関係があると思われる。ケータイの機能の一部が分からなかったり、使い方が難しく結局使えなかったりすることは、年齢問わず誰にも経験することであろう。しかし若い年齢層は、仕様説明書がぼろぼろになるまでに勉強することはあまりないだろう。高齢者にとっては、ケータイの使い方に慣れていないことが、必ず解決しなければならない「切実な課題」となっていた。しかしながら彼らは口を揃って『ケータイが使えなくて実際に不便を感じる経験はあまりない』と述べていた。実際の生活のなかで感じる不便はあまりないにも関わらず、新しい技術についていかなければならないという感覚こそその「切実さ」を成立させていた。すなわち、彼らの「切実ではない切実さ」は、前項で紹介した「私の不便なケータイ」の物語のように自慢が入った滑稽な問題提起とは全く異なっていた。ケータイという最新技術を使えないことについて高齢者たちが抱く疎外感が表現されたものであり、「ケータイを受け入れたい」意識と「ケータイを拒みたい」意識が共存しているものと考えられる。



[事例 18]



[事例 19]

もちろんそうした物語ばかり語られたわけではなかった。[事例 18]は、70代の女性の物語である。彼女はパリへ旅行した時に、『フランス語も英語も話せないが、京都旅行で撮っておいたお寺の写真を見せたら、向こうの人たちが日本人だというのを分かってくれて嬉しかった』というエピソードを語った。[事例 19]は、30代女性のケータイの待ち受け画面であるが、最愛の甥の写真で設定されている。『仕事が進まない時の癒しとして待ち受け画面にしている。ふと見たらにこっと笑える』と語った。



[事例 20]

一方、[事例 20]は、60 代の男性が語った『時計代わりのケータイ』である。ケータイが入っているケースは、ケータイのために作られたものではなく、短すぎて本体を全部包めない。ちょっと醜い模様になるけど、時計代わりに時刻だけを確認する用途ではぴったりで好きな形であるという。

この WS を通しては、デジタル機器の利用に慣れていない高齢の利用者にとって、ケータイがどのようなモノとして受け入れられているのかという側面が生々しく浮かび上がった。ケータイの使用頻度や熟練度は若い層に比べて明らかに低い。しかし、生活の中でケータイというモノの存在感は決して軽いわけではなかった。ケータイ利用が切実に要求される状況は少ないものの、「うまく使えない」という状況が、解決しなければならない問題として認識される傾向が見られていたのである。

#### 5-2-4. 「モバイル・ストーリー・コレクター」WS

「モバイル・ストーリー・コレクター」WS は初めて海外で実施した「ケータイ・ストーリーテリング」活動である。2011 年 2 月 6～10 日、フィリピン、マニラで行われた「d'CATCH (DeCentralized Asian Transnational Challenge)」のプログラムの中で進められた。「d'CATCH」とは、2003 年度に始まって 10 年以上続いている、国際的なメディア教育のプログラムである。国々の大学生たちが映像制作を通して交流しながら、互いの理解を深めることを目的にするが、現在は日本、フィリピン、タイ、中国の四カ国の大学生が参加している。毎年一回、一カ所の会場に集まり、1 週間一緒に生活しながら共同で映像作品を制作する活動として展開されている。この年の会場はフィリピンのサント・トーマス大学 (University of Santo Tomas) のマニラー・キャンパスであった。四カ国の大学生が国境を越えて一カ所に集まることだけでも非日常的な状況であるうえ、映像作品を創作するという大変な作業を一緒にやるわけで、期間中プログラムの会場はまるで祝祭のような雰囲気にも包まれる。その会場の片隅に「モバイル・ストーリー・コレクター」(Mobile story collector) のミ



ミニ・ブースを設け、筆者が常駐しながら「ケータイ・ストーリーテリング」活動を進めた。ブースに自発的に寄ってくる「d'CATCH」のメンバーを対象に活動の趣旨や内容について説明を行い、【解剖】→【制作／オブジェ作り】→【振り返り】という「ケータイ・ストーリーテリング」活動を即興で行ってみるように促した。対話と活動はすべて英語で行った。活動の文脈や参加者の特徴でこれまでのWSとはずいぶん異なることを考慮し、活動内容に少々変更を加えた。

まず、自分の生活の中でケータイのあり方を思い起こしてもらい【解剖】段階においては、ミニ・ブースにタッチパネル型のデジタル機器（iPad）を設置し、他の「ケータイ・ストーリーテリング」WSでのオブジェや他の参加者が作ったオブジェを自由に閲覧できるようにした【会場写真1】。過去に行った「ケータイ・ストーリーテリング」活動の結果物を見ながら、活動の趣旨と内容を理解してもらえようとするためだった。加えてファシリテーター（筆者）と十分話し合いながら、活動に対する違和感を無くしてから自分のオブジェを作るように配慮した。



【会場写真1】



【会場写真2】

続いて【制作／オブジェ作り】の段階では、自らのケータイのユニークさを一つ挙げて、それを説明する写真を撮る。それに「My phone is \_\_\_\_\_」の空白に自ら選んだ単語を入れて文章を完成させることとした。これは、「私の〇〇なケータイ」WSと同様に活動全般に遊び感覚を与えることによって、より気軽に参加できるようにするためだった。

最後に【振り返り】の段階においては、参加者が集まって互いに感想を交わす活動は不可能であるということを考慮して、ミニ・ブースの一面に参加者のオブジェの文章パーツをカードに書いて貼ってもらった【会場写真2】。そうすることによって、個人独りでブースを訪れた参加者も、他の参加者がどのようなオブジェを作ったのかが分かるようになる。顔を合わせてのやりとりはできないが、iPadに保存された画像や壁に掲示された文章カードを通して他のWS参加者との対話的な状況が作られた。

ミニ・ブースは2月7、8日の二日間運営され、総計33名の学生および教員が活動に参加した。全般的にフィリピン人の大学生の参加が目立ったが、日本人や中国人の大学生に比べて、英語表現が自由にできるという点に起因することと思われる。活動には興味をもっていたが、英語に負担を感じて、あきらめるケースがあった。また、付言しておきたいのは、参加者の出身国によってモバイル・メディアの普及状況が異なっていたという点である。参加者全員、自分専用のモバイル・メディアを持ち歩いていたが、日本と中国の大学生は、インターネットへのアクセスが可能な高性能の端末機の所有比率が高かったのに対して、タイとフィリピンの大学生は通話とメール機能だけが付いたシンプルな携帯電話を持っている場合が多かった。しかしながら出身国を問わず参加者みんなにとって、モバイル・メディアが一瞬も手放したくない親密な存在となっていたということは間違いなかった。

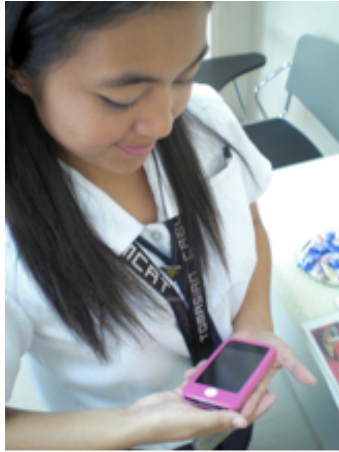


【事例 21】



【事例 22】

【事例 21】は、フィリピン人の男子大学生（20代）のオブジェである。彼は、携帯電話を「Extension of my sense（私の感覚の拡張）」と語り、片目に携帯電話を当てるポーズを取っていた。彼は、『はっきりした理由を言おうとすると困るが、携帯電話は口でも耳でもない。携帯電話は目の延長といってふさわしいだろう』と述べた。【事例 22】も同じく、フィリピン人の男子大学生（20代）の物語である。彼は『僕の携帯電話は Filipino（フィリピン人）。僕がフィリピン人だから』という。彼の携帯電話がフィリピンの製品だったわけではないが、気持ちとしては彼自身と同一視できるモノであり、それを国籍に与えて象徴的に語ったのだという。2人ともに、単に携帯電話の写真を撮ってオブジェを作ったのではなく、自分なりに工夫をしたポーズをとっている。このようにちょっとした演技を加えたオブジェが多く作られたという点は、このWSで特徴だったといえる。



[事例 23]



[事例 24]

[事例 23]は、フィリピン人の女子大学生（20代）が演出して作ったオブジェである。彼女は自分の携帯電話を『My baby girl (愛しい赤ちゃん)』と呼び、赤ちゃんのように大切に抱っこしているポーズをとっていた。可愛いピンク色の携帯電話は、彼女にとっては何より愛しく思うモノであり、いつも大事にしているという。[事例 24]は、中国人の男子大学生（20代）がスマートフォンにキスをしているポーズを撮って作ったオブジェであった。彼は、自分のスマートフォンを『my girl friend(彼女)』と呼び、『実は、僕は彼女よりスマートフォンが好き。彼女にはいろいろ気を配らなければならないけど、スマートフォンはそうではないし、彼女といっしょにいるくらい楽しい』と語った。



[事例 25]



[事例 26]

一方、[事例 25]は、フィリピン人の女性教員（30代）のオブジェ写真であった。彼女は、職場で持たされた一台をいれて、いつも二台のスマートフォンを持ち歩いている。一児の母親でありながら複数の仕事に携わっている多忙な専門職従事者だけに、二台とも連絡が絶え

ない。いつもバタバタ働き回っている彼女にとってスマートフォンは『No.1 disturbance (最大の厄介物)』なのである。そのことを表現するため、二台の携帯電話を両手に持ち、顔をしかめて、あまりにも忙しさに攻められている姿を演じてくれた。[事例 26] の語り手はフィリピン人の女子大学生 (20 代) であった。彼女は携帯電話をすっかり使い慣れている若者であるが、それゆえに通信費が高くて困っているという。通信費を節約したくてもできない。携帯電話でやりたいことがたくさんあるため、使用を我慢することが難しいという。彼女は自分の携帯電話を『money sucker (金食い)』だと語った。

[事例 27] は、フィリピン人の男子大学生 (20 代) のオブジェ写真である。彼は自分の携帯電話を『frienemy(友だちで敵)』と名付けている。いつも二台の携帯電話を持ち歩く、かなりのヘビーユーザーである。これからも携帯電話利用を節制するつもりなどは全くない。しかし、携帯電話は『友だちのように親しいけど、大嫌いな存在』だ。携帯電話を使い込んでいる日常を受け入れたい意識と、拒みたい意識が交差している対象として携帯電話を描いていた。[事例 28] もフィリピン人の男子大学生 (20 代) の物語だった。彼は、バッテリーの蓋が壊れてしまったことをわざわざ見せて写真を撮ったうえ、自分の携帯電話は『strong (たくましい)』と語る。『壊れやすいし、実は壊れているけど、でも私に使われ続けている。真にたくましいものである』と語った。



[事例 27]



[事例 28]

この WS においては、オブジェとなる写真を撮るカメラの前で、作られたポーズをとったり、過去の場면을再現したりする演出的な場面が多く見られたことは先述した。それは、祝祭の盛り上がり慣れている東南アジア地域出身参加者の傾向として理解することもできるわけだが、その一方、多国籍の若者達が一カ所に集まって共同作業を行うという非日常的で祝祭的な雰囲気の影響もあっただろう。「d'CATCH」プログラムが進められる期間中、会場

には異文化の出会いから生まれただろう微妙な緊張と興奮情態がずっと続いていた。そうした祝祭的な状況だからこそ、パーソナル・メディアに対する情緒的反応や私的な思いが豊かに表現されたのだと考える。

### 5-3. 語られるケータイの含意

#### 5-3-1. 主体の観点からのケータイの有り様

「ケータイ・ストーリーテリング」活動を通じて収集された語りは、偶然で断片的である。しかし、これらの中には、個々人の経験の中でケータイがどのようなイメージを持っていて、どのような場面が思い出されて、意識的かつ無意識的にどのように振る舞わされているのか、という側面が非常に生々しく描かれていた。ケータイに対して抱く私的なイメージや個人的な思いを浮き彫りにするという意味では、他の調査方法論を通じてはなかなか手に入らないものであるだろう。

「ケータイ・ストーリーテリング」の語りは、極めて個人的な経験についての自己記述ではある。主体の置かれた周囲環境や個人的な感覚に基づいて理解されているケータイのあり方を浮かび上がらせる。そうした私的な解釈がささやかな日常実践こそ、主体の観点から理解されるパーソナル・メディアのあり方なのでなかろうか。すなわち、「使用者の営み」という側面から、ケータイの有り様を理解するための重要な資料として取り扱うことができる。

繰り返しになるが、こうして収集した語りを通してケータイ利用の全体像を俯瞰するつもりではなく、これらのあり方を、ケータイの一般的な「使い方」として位置づけることはできないだろう。しかし、これらがケータイの日常生活の中に溶け込んでいる一つの顔であるということは確かなのではないだろうか。「ケータイ・ストーリーテリング」活動を通して示されたオブジェの姿を再びたどりながら、物語の内容を再度、吟味していきたい。

#### 身体へ密着したモノへの欲望

多くの物語の中でケータイは、「わたし」に結びつけられているモノとして描かれていた。より具体的にいえば、ケータイは、私の身体、国籍、職業、趣味など、他人と区別される自分のアイデンティティに関わるものとして描かれることが多かった。たとえば、[事例 10]においては、手の平に置かれたモノとしてケータイが描かれ、[事例 15]においては、手の中に置かれたモノとしてのあり方が語られた。手元に与えられたモノとしてのケータイの存在感が大きいということが分かる。[事例 21]においてケータイは目にとって代わるモノであった。ケータイが直接的に目の役割をすることはできないから、こうした表現は主体の主観的な解釈であるわけだが、さしあたり身体に密着しているモノとしてのケータイのあり方が浮き彫りになっているといえよう。一方、[事例 11]においてケータイは、「営業マン」という職業

を象徴的に表れるモノとして描かれている。こうしたアイデンティティに代わるモノとしての語りは、他にもあった。[事例 22] は、「フィリピン人」という国籍に代わるものとしてケータイが語られていたし、[事例 4]（エヴァンゲリオンのコレクションのケータイ）や[事例 13]（漫画コレクションのケータイ）では、持ち主の嗜好の象徴として描かれていた。ケータイに、主体のアイデンティティに取って代わるイメージが付与されていたのである。

これまでも、自分のアイデンティティに関わるものとしてケータイのあり方については考察されてきている。たとえば、羽瀨（2002）は、ケータイが、常に身体に密着しているメディアとして、人をいつも受信可能な状態にさせてしまったことを指摘する。ケータイを通して連絡が来るか来ないのかという状況を通して、自分の人間関係を常に思い出させる機制となってしまったということである。他人との関係性を通して、自分の社会的アイデンティティを常に確認したがる再帰的な自己理解の回路ができてしまったと分析した。また、Turkle（2008）も、モバイル・メディアをいつでもどこでも持ち歩ける状況の中で他者とのつながりに呪縛された自己認識が生まれると述べ、他者との通信行為が、自己の社会関係を評価する誇示的な行為に変質しつつある様子を語った。個人の自己理解に関わるケータイは、他者の社会関係の中で自分を再考、再認識する機制として評価されてきた。

ところが、「ケータイ・ストーリーテリング」活動のなかで描き出されたケータイのあり方は、そうした脈絡ばかりではなかった。人々の語りの中では自分の社会的接点としての評価、言い換えれば、他人との通信行為を通しての自己を計る道具としてのケータイの存在感はむしろ薄く、接続可能性を保てるというぼんやりした安心感や（[事例 10] [事例 21]）、身体に最も密着した物体に抱く愛着で評価される。たとえば、[事例 15] のように自分さえ気づきにくい身体的な癖を媒介するモノが与える感覚には、社会的に構成された自己像という意識は見つからない。むしろ他人は全く知ることに関わることもできない、日常生活の中でも極めて私的な文脈だけで意味をもつ自己意識が浮き彫りになっているといえよう。すなわち、こうした語りの中でケータイは、社会の中の私を象徴するというより、身体に密着したものだから感じさせられるモノへの欲望を映し出していた。通信行為という次元とはかけ離れた自己像を反映しており、社会的な存在としての自分とは別に次元にある私的な快楽を実現するモノとして理解される。

ケータイが「脱着可能な身体の一部」（羽瀨 前掲書:106）となったという感覚は確かであるが、しかし「ケータイ・ストーリーテリング」活動はそうしたケータイのイメージが、社会的関係性という次元とは別の、個人にしか感じられない内向きの欲望の次元にも置かれていることを浮き彫りにする。ケータイは、主体と物体を物質的次元で結びつける私的な営みとして描き出されていた。

### 情緒的な反応を呼び起こすモノ

1990年代後半に登場したケータイのカメラ機能は、いまやケータイの利用行為の重要な部分となっており、その場で写真を撮ってすぐに誰かに送る通信行為と結びつくことで、視覚的イメージを媒介する利用行為も急速に広がっていた (Kato et al 2005)。写真を送ったり受けとったりするばかりではなく、ケータイの中に写真イメージを保存するというのも、もはやケータイの主な使い方の一つになってきた。そうした側面は、「ケータイ・ストーリーテリング」活動を通して如実に浮かび上がっていた。ケータイに保存されている一枚の写真を媒介した物語が多く語られていたのである。

[事例 3]のドイツ人学生の共達との思い出の物語や、[事例 18]のパリ旅行の思い出をめぐる写真物語で見られるように、ケータイは、過去の出来事を思い出させる視覚的な機制になっているようだ。[事例 1]の「面白いから撮った写真」や、[事例 2]の「なんとなく気に入ったから撮った写真」のように、深く考えることなくふと思えたとき目の前の風景を視覚情報にしてみるという実践も幅広くなされている。視覚情報の制作、保存ができる機材としてケータイの存在感は大きく、その様子についてのケータイ研究の領域も広がりつつあることが伺える。<sup>6</sup>

ケータイの中に保存された画像は、持ち主の情緒的反応を伴う。[事例 14]の赤ちゃんに母乳をあげている画像や[事例 19]の最愛の甥っ子の画像は共に、持ち主に癒しの気持ちを与える機制であった。[事例 23]の愛しいケータイや、[事例 24]の彼女より楽しいケータイ物語においては、ケータイが直接的な愛情の対象までエスカレートしていた。さらに興味深いことは、愛情や愛着の対象になっているケータイは、興味深いことに綺麗な外観や優れた技術によって評価されるのではなく、過去にあった特別な思い出だったり ([事例 5])、傷が付いてしまったというような欠点だったり ([事例 6])、あるいは、非常に主観的な使い方 ([事例 20]) から生まれた親しい感覚に結びつけられていた点である。こうした語りの中でケータイは、便利で機能的な道具というあり方とはかけ離れている。ちょっとした醜さや手間をかけてしまう厄介さのため、愛着がわいてくる。利便性を意識した判断というより、情緒的な反応をいうべき主観的な親密感こそ、大事にされていた。

ケータイを軸に社会関係が変容していく様子は、すでに注目されていた。たとえば、富田 (2009a)によれば、ケータイは、「匿名性」と「親密性」という、相反する二つの属性によって成り立つ人間関係を形成し、「インティメイト・ストレンジャー」と呼ぶべき新しい他者像を生み出す契機となった。しかし、「ケータイ・ストーリーテリング」で浮き彫りになったのは、モバイル・コミュニケーションによる社会関係性という次元のことだけではなく、他人との人間関係と全く結びつけられない、個人的な文脈のことがらだった。昔の思い出やさりげない日常経験、そうした出来事に対する情緒的な反応などのように、個人的で生活的な

ことがらだった。実は、モバイル・メディアは、様々な人間関係を介し、社会関係の形成に関わる要素としてだけでなく、主体の日常経験に直接的に介入し、経験の情緒的側面を形成していく要素でもある。たとえば、Hjorth & Kim (2011) は、東日本大震災の直後、モバイル・メディアとソーシャル・ネットワーク・サイト (SNS) を使う経験が、人々の経験の情緒的側面を実際に作っていくと述べた。ケータイを使う行為が情報を交換する目的で行われるだけでなく、そうした行為を行うという文化的質感を作り上げる要素として働く様子が浮き彫りになった。「ケータイ・ストーリーテリング」を通して描かれたケータイも、人間関係を介する営みというより、個人の経験の情緒的文脈を作り上げる営みというあり方に近い。

### アンビバレントな評価

ケータイは、愛着を呼び起こすだけのものではない。逆説的に厄介なモノとして描かれることもしばしばあった。たとえば、[事例 25] の「No.1 disturbance」のケータイや [事例 26] の「money sucker」のケータイのあり方には、ケータイを中心に回る生活の慌ただしさが表現されていた。[事例 9] の「不便なケータイ」は、つながらないケータイに対する苛つきが表れていた。ケータイが日常生活のなかに欠かせないモノであるというのはいままでもないが、同時に厄介で疲れるモノというイメージも持っていることが伺える。これらの物語では、「面倒くさい」、「高くて困る」、「不便」など、ネガティブな意味をもった単語が登場した。ただ、もっぱらネガティブなトーンで語られているわけではなかった。ケータイをめぐる厄介な状況を、やや自慢を含めて自己戯画化した語りにするすることで、一方ではその厄介な状況を受け入れつつ、他方ではささやかな問題提起として一種の愚痴を言っていることと考えられる。確かに苦しい時もあるが、その「厄介さ」さえ楽しもうとする姿勢が見て取れた。ケータイを使うことで生じる厄介な状況に飽きてしまった感覚が現れている一方、そのようなあり方さえも享受しようとする矛盾な評価が混ざっていたともいえよう。

ところが、こうした「厄介さ」とは異質な「厄介さ」が表現された語りもあった。たとえば、[事例 16] のぼろぼろになったケータイの仕様説明書をめぐる物語に表れていたのは、「不便を愚痴る」以上の絶望感である。[事例 17] の「ワンタッチアラーム」の説明部分を切り抜いて貼付けているケータイの物語にも、ただの不便や面倒くささを訴える以上の切実さを帯びていたのである。ケータイの使い方で見れる世代間のギャップが滑稽に表現された物語もあった。たとえば、[事例 7] の母親から送られた未完成のメールをめぐる物語や父親と絵文字メールでやりとりする [事例 8] の物語は、ケータイの使い方をめぐる世代差によって生じるエピソードであった。

以上で見てきたように、「ケータイ・ストーリーテリング」の中でケータイは、極めてパー



ソナルな文脈で語られていた。ケータイに付与されたイメージは、持ち主の身体の一部だったり、密かな身体感覚を媒介するモノだったり、あるいは、国籍や嗜好などの象徴だったりした。日々の所持品としてケータイは、個人と個人の間を結びつく通信端末機という道具的次元だけでなく、主体のアイデンティティに同一視される象徴的な次元のものであったのだ。さらに、こうしたケータイのあり方は、通信行為とは異なる次元でのささいな日常実践によって支えられていた。個人的な趣味の対象や嗜好物にケータイを振り回したり、自分さえも気づきにくい仕草が習慣になってしまったりするような文化的かつ身体的な身ぶりが浮かび上がった。

一方、ケータイの技術的受容をめぐってせめぎあっているイメージも浮き彫りになった。大好きで便利なモノでありながら、厄介なモノでもあり、欲望の対象でながらも、拒否の対象でもある。物語の中のケータイのイメージは、技術文明の利器として一方的にポジティブではなく、それによって生まれた不便や厄介さへの評価を並列してもっていた。

それを実際に使っている当事者の立場から見た場合、ケータイは非常に豊かな文化的含意を持っているモノである。とりわけ、「ケータイ・ストーリーテリング」で描かれたケータイにおいては、他人との通信行為や情報行動という側面より、日常生活で実践される携帯品という側面がより大事に評価されていた。いつも手元に与えられているモノとして、ケータイのあり方が浮かび上がった。

### 5-3-2. モノとしてのケータイ

重要なのは、「モノとしてのケータイ」がどのように個人の使用環境の中に矛盾なく統合されたり、あるいは拒絶されたりするのかという側面でなければならない。さらにいえば、様々な日常実践の中でどのように溶け込んでいてどのような意味を生み出したり、既存の意味秩序を変容させたりするのかなど、モノが置かれている社会的あり方を把握することであろう。

実は、初期のメディア論においても、物質的形式の一つとしてメディアの本質をとらえつつ、主体が感じる感覚的かつ経験的側面によって、メディア現象を読み取ろうとした試みがあった。ところが、その視座は、情報の媒介形式の物質的形式性を明らかにすることに照準されており、その社会文化的位相を論じるための枠組みに関してはやや皮相的な議論に留まっている。たとえば、McLuhan が展開した初期メディア論に対して、技術決定論だという批判が絶えず提起されたのも、メディアの媒介形式という抽象的で証明不可能な対象に照準していたことと関係があると考えられる。ここでは、そうしたメディア研究の系譜に従うより、長い文明史的な感覚より物質文化をめぐる考察を進めてきた文化論的な視座に着目する。

物質文化をめぐる議論を大きく分けて、モノを「静態」として捉えようとする視点と、モ

ノを「動態」として捉えようとする視点の二つに分類することができる。両方は相互対抗的な視点として示されたわけではないが、物質文化をいかにしてとらえるのかという根本的な前提においては、相反する考え方を持っている。「静態」として物質文化を捉える視点では、物質文化を社会的な事柄の一方的に反映された結果だと主張する。一方、「動態」として物質文化を捉える視点は、社会的な事柄を構成するダイナミックな要因の一つとして位置づけさせ、積極的、能動的に変革していくことを提案する。それぞれの論点を簡単に紹介しておこう。

### 「静態」としての物質文化

「静態」としての物質文化を捉えようとする観点は、考古学、民俗学、初期の文化人類学など、文化的事象を記録、記述することを得意としている学問分野で進められてきている。まず、物質文化をめぐる理論的展開への貢献が大きいと思われる「文化唯物論」(cultural materialism)と呼ばれる文化人類学の支流の考え方について見ておきたい。

文化唯物論とは、1960年代以来、環境生態学の影響を受けたアメリカの文化人類学者たちによって提起された学風であり、様々な文化的な出来事を、気候や環境的条件など物質的で生態的な条件による事柄として理解しようとするアプローチとして定義することもできる。代表的な論者のHarris (1974=1988)は、文明社会の視点から見た場合は、非合理的にしか見えない未文明社会の営みが、その社会に特定して条件づけられている物質的な環境条件に適応した結果であると述べる。たとえば、インド社会は、伝統的に牧牛崇拜の信仰があり、牛肉を食材にすることをタブー視する風習がある。いつも食料不足と飢餓に苦しんでいながらも牛肉を食べないことは一見非合理的なことと見えるが、インド社会の農耕習慣と生態システムと関連づけて眺めると、牧牛を殺して牛肉を食べることによってむしろ農業の基盤となるシステムが崩壊してしまう危険性を膨らんでいる。つまり、外部環境や物質的な条件を鑑みることによって、非合理的に見える文化的な出来事の背後にそれなりの合理的なシステムが動いていることと理解しようとした。「文化唯物論」は、異文化を理解する一つのアプローチとしては評価されているものの、あらゆる社会のあり方をすべてを合理的で完結された実体として捉えるということによって恣意的な合理主義で相対主義的な進化論なのだという批判と直面することとなった。

一方、日本の学問的な伝統のなかから静態として物質文化をとらえる試みとしては、卓越した研究者で記録者でもあった今和次郎によって提唱された「考現学」(modernology)を挙げることができる。「考現学」とは、「古い」文物を記録、発掘するという意味で名付けられた「考古学」を準えて、「現代」文物を記録、発掘するという意味で命名された学問の名前である。今は、そもそも社会学者として学問の道を歩んだ人物ではない。彼は、若い時から美

術に素質を見せ、早稲田大学に進学したときは建築を専攻として選択していた。1923年の関東大震災の後、東京を中心に新しく登場してきたいわゆる「モダン」な生活様式が浮上してきていることを感じ、当時の繁華街の銀座や下町に出かけて、優れた観察力でその様子をとらえてひたすらスケッチしていった。得意の腕を発揮して几帳面な図解を些細に記録していく彼の作業は、後ほど「考現学」と名付けられて、一種の学問領域として認知されるようになる<sup>7</sup>。

「考現学」についての評価は様々であろう。「考古学に対立して現在われわれの眼前にみる生活のなかにある事象を対象として記録探求する」(今 1987: 372)という趣旨に同調し、資料の採集、記録、図解していく「方法の学」としては優秀性を認める場合がある一方、独立した学問として問を立てることができず、「社会学の補助学」として消極的な位置づけで終わってしまったといういささか冷たい評価もある(川添 1982)。しかし少なくとも「考現学」が現代の物質文化を採集、記録、考察の対象として位置づけて、そうした資料の蓄積を通して社会の一面が把握できることを主張した意義は認めるべきだと考える。

文化唯物論と「考現学」のそれぞれの文脈と主眼は異なる。しかし、社会的な事柄を反映する「鏡」のような対象として物質文化を位置づけたうえ、その諸相を記述することを通してそれを取り巻く社会像を記述できるという前提を持っていたという意味では前提を共有している。これらのアプローチは、物質文化を記録、調査、分析していく作業においては強みを持っているものの、その結果を社会的な構図のなかで批判的に見直しながら分析を行う力は十分ではなかった。こうしたアプローチにおいて物質文化とは、社会的、環境的な条件によって一方的に影響を与えられる受動的な対象に位置づけられるのである。「静態」といういささかしらけた語り口で語られ、独立した学問分野として継承され難い現状は、そうした姿勢とも無関係ではないと考えられる。

### 「動態」としての物質文化

こうしたやや消極的な立ち位置から物質文化を記録、記述することに焦点を置いて来た視点に対して、物質文化が形成される過程に主眼を変え、その能動的かつ実践的な可能性に注目した視点も提示された。「動態」として物質文化に取り組もうとした代表格の学問分野としては、カルチュラル・スタディーズを挙げることができる。

Williams (1980=2000)は、人々の日常のなかの生活様式として物質文化の重要性に着目し、その実践的な潜在力を大きく見積もった初期論者である。彼は、物質文化を社会環境的な要因によって一方的に条件づけられるものとして考えるのではなく、社会的な諸条件の影響を受けながら支配的な構図が形作られていく政治的なプロセスとして理解すべきだと主張した。とくに現代社会の物質文化は、資本主義的な仕組みや支配的な社会勢力の介入の影響を大い

に受けている一方、だからこそ流動的で変革可能性を含むと主張した。つまり、物質文化は、外部条件によって先験的に構成された結果ではなく、毎日のせめぎあいのなかで覚醒されるプロセス的な「動態」として位置づけられる。物質文化についての考察を通して、日常生活のなかに存在するイデオロギーを発見し、積極的に改善、変革していこうとする社会実践を提案することまでたどり着く。

物質文化についてのこうした考察は、カルチュラル・スタディーズの成立していく初期過程において大きな反響を呼び起こした。社会実践としての文化記述の可能性を主張するカルチュラル・スタディーズの学問的な展望にも大きな影響を与えた。ただしその後、カルチュラル・スタディーズの主な関心事が、ジェンダーやアイデンティティといった支配的なイデオロギーが著しく現れる言説の政治性の問題に中心を移動し、プロセスとしての物質文化のあり方を掘り起こそうとした初期問題意識が薄まってしまった印象が否めない。Williams の学風を継承したアナール学派の学者を中心に、物質文化の歴史社会的な探求の成果は報告されているものの、いま現在は物質文化を「動態」として捉えつつその実践的展望を提示していこうとする実証研究が活発に行われている状況ではないといえよう。

一方、1980年代以降、資本主義とグローバリゼーションの深化する昨今の状況を照らし合わせ、現代文明における物質文化のあり方を論じようとする動きが出ている。たとえば、Appadurai et al (1986)は、現代社会の物質文化のあり方を理解するために、すべてのモノやサービスに交換価値が付与されていく現象、すなわち、「商品化」(commoditization)という枠組みに注目する必要があると主張した。現代社会のあらゆる物質は、基本的に生産と消費という産業的な営みのなかのモノとして理解すべきである。すなわち、モノの交換価値である「価格」という編制の外部に存在できる物質文化は極めて少ないという前提を確認させた。

つまり、現代社会の物質文化は、資本の移動と産業的な営みを分離して考えることができるもので、そうした意味で権力的で政治的なプロセスの中に置かれた営みであるとの視点が確認された。Williams は物質文化の形成プロセスに関与する要因として社会のコミュニケーション構造を強調したのに対して、Appadurai らは、資本主義の営みが社会のなかに浸透してくる歴史的過程を問題視する戦略をとることで、物質文化をとらえる視野を広げた。現在の物質文化に至るまでの歴史的な文脈を捉える作業こそ、物質文化を取り巻く政治経済的な脈絡をより明確にさせる。彼らの考え方は、動態として物質文化を位置づけている意味では、Williams と同じ前提に基づいているが、さらにそれを「変容する歴史的対象」としてとらえ直し、現代の物質文化の有り様を理解するためのより包括的なパースペクティブを示した試みだと考える。

### 5-3-3. 基礎文化の位相：技術的商品から文化的モノへ

以上の物質文化をめぐる議論に踏み込みながら、「モノとしてのケータイ」のあり方はどのように位置づけられるだろうか。まず、もっとも基本的な構図として、ケータイは非常に産業化の進んだ消費社会中に置かれている物質文明の産物であるという論点を確認することができる。

「モノとしてのケータイ」のあり方への関心は、その営みを成り立たせる根本的な土台として消費社会に対する批判的な視点を含まなければならない。ケータイはいずれも「商品」である。私たちは通信会社と契約を結ぶことで通信サービスを購入し、ケータイというモノが消費できる。通信行為を行う以前の問題として、移動通信サービスを消費するという消費行動の次元があるということを考えなければならないということである。ごく普通で当たり前だが、実はこの視点こそ、ケータイをめぐる言説の次元にて十分咀嚼されていないと考える。第一部でケータイをめぐる産業中心的な言説とフォークロア的言説を対比して取り上げ、ケータイをめぐるのは、技術的営みを作り上げる企業や産業側に言説の軸が置かれており、実際にそれを使っている当事者の視点が欠如している状況を明らかにした。情報社会のあり方をとらえる場合、技術開発の主体である産業側のリアリティーが準拠となり、その消費・使用の主体である普通の人々のリアリティーは付随的な存在としてとらえられてきたのである。今や国の全体人口のほとんどの人々がケータイを持ち歩いているという現象を、通信端末機が幅広く使われているという技術現象として見なす以前に、移動通信サービスという「商品」が広範囲で消費されつつ、技術情報の固定されたイメージを強化しているという状況として読み取る必要があるのではないだろうか。「語られるケータイ」のあり方は、そうした批判的な問いを提起するのである。

さらに、消費社会という文脈の中でケータイを考えた場合、それに関わる日常実践がいかにしてその秩序に統合されつつも、独自の変容を遂げているのかという論点を確認することもできる。前掲した Appdurai らの論集のなかで、Kopytoff (1986) は、消費社会が進むにつれて、モノやサービスの交換価値が、「固有なモノ」(the singular)が「汎用なモノ the common」に転換していく社会的なプロセスについて述べた。

しかしこの図式を通じて「ケータイ・ストーリーテリング」によって浮かび上がったあり方を眺めると興味深いことが分かる。つまり、「語られるケータイ」のあり方は、そうした図式の中でむしろ矛盾する方向性を浮き彫りにしているのではなかろうか。ケータイは、高度に発達した消費社会の主流的な商品である。ところが、「ケータイ・ストーリーテリング」の中ではそうしたあり方からどんどん遠ざかっていっている姿が描かれていた。すなわち、個々人に評価されたケータイの価値は、個人的な思い出だったり、感情の保存所だったりしたり、社会的な交換価値に換算できないような要素によって評価されていた。「ぼろぼろになっても買い替えたくないモノ」や「私だけが知っているユニークなモノ」という極めて個人

的な基準によって評価される場合もあり、汎用的な交換価値をもつ商品という側面ばかりでは評価することができない。

つまり、「モノとしてのケータイ」は、「汎用なモノ the common」である「商品」としてのあり方を放棄し、社会的交換価値の体制から離脱して、「固有なモノ」(the singular) の範疇へ再移行していこうとする過程を浮き彫りにする。ケータイは、高度の技術を施しているとはいえ、そもそもは誰でも手に入れることができる汎用な商品だった。しかしそれが、様々な個人経験の中で特別な意味をもたせた「固有なモノ」(thing) へ分化、多様化してゆくあり方が語られた。「ケータイ・ストーリーテリング」は、「使用者の営み」としてのケータイのあり方は、むしろ「商品」としてのあり方を覆していこうとする日常のダイナミズムを明らかにする。これはケータイというメディアを成り立たせる消費社会に対して批判的な視座に基づいており、ケータイに関わる個々人の微細な日常実践の事柄を自然に浮かび上がらせる調査方法論として効用をもつ。その知見が向けられているのは、ケータイを振る舞う身体や主体のイメージ、文脈に合わせて多様な解釈の中で編み上げられる文化的位相であり、言い換えれば、「モノとしてのケータイ」というあり方を描き出すのである。こうした技術的商品から文化的モノへと変容していく様子は、技術としてのケータイや通信行為としてのケータイ使用に集中した視座ではなかなか浮かび上がらせることができない「かくれた次元」であり、本研究の文脈でいえば、基礎文化の位相に位置づけられる事柄であった。

---

<sup>1</sup> 飯田豊本人より提供してもらった WS についての考察を綴った未完成初稿からの引用である。飯田は、2005 年度から MoDe プロジェクトにメンバーに参加していた。

<sup>2</sup> 「センター・フォー・デジタル・ストーリーテリング」(Center for digital storytelling) がアメリカ西海岸のバークレーで正式に発足するのは 1998 年だが、普通の人々のメディア表現活動を促す社会運動を導いた Dana Atchely がサンフランシスコに「デジタル・メディア・センター」を開館したのは 1994 年であった。「センター・フォー・デジタル・ストーリーテリング」に参加したのは主にアーティストや教育者の運動家たちであり、一般の人々の表現活動を促すことによって社会的なコミュニケーション構造を民主化し、地域コミュニティの運営を改善することができるという展望を持っていた。これらの活動は、今も活発に続いており、いわゆる「デジタル・ストーリーテリング」と呼ぶ活動の世界的な求心力として役割も果たしている。さらに現在は「デジタル・ストーリーテリング」WS を実施することができるファシリテーターを育成することにも力を入れている。一方、近年はセンターの肥大化による課題を指摘する声もあり、とりわけ WS の募集、運営が商業的な目的に傾いてしまったのではないかという批判も出ている。センターの活動と展望については、Lambert (2002) とセンターのウェブページ、<http://www.storycenter.org> を参照した。

<sup>3</sup> 「キャプチャーウェールズ」プロジェクトは、2001 年より、BBC とカーディフ大学が共同で実施している「デジタル・ストーリーテリング」プロジェクトである。ウェールズの住民たちが自分の物語を制作し、配信していけるように、WS を実施し、配信チャンネルも設けている。プロジェクトの詳細と、これまで制作されて作品は、「キャプチャーウェールズ」のウェブサイトを参

---

照した。 <http://www.bbc.co.uk/wales/arts/yourvideo/queries/capturewales.shtml>

<sup>4</sup> 「メディアコンテ」プロジェクトは、日本発の本格的な「デジタル・ストーリーテリング」プログラムであり、独立行政法人科学技術振興機構(JST)の戦略的創造研究推進事業(CREST)の一環として東京大学水越グループで開発した WS プログラムであり、愛知淑徳大学メディアプロデュース学部の小川明子を中心に進められている。「メディアコンテ」は、「デジタル・ストーリーテリング」活動に、WS 参加者の間の対話と、ゲーム的な遊びの要素を入れ込んでいるのが特徴的であり、単なるメディア表現活動より、幅広く活用されるようにデザインされている。プロジェクトの詳細と、これまで制作された作品は、「メディアコンテ」のウェブサイトを参照した。

<http://mediaconte.net>

<sup>5</sup> Denzin の「オート・エスノグラフィー」についての考え方は、「ライティング・カルチャー・ショック」によって提起された文化記述の認識論的な問題に直接的に答えるものではない。彼はむしろマルクス主義の影響を強く浴びた批判理論の枠組みを、自分の議論のなかで根強く導入している。現代社会における知識人の実践的な役割を強調する彼の考え方は、次に引用する「オート・エスノグラフィー」に関する言及のなかにも現れている。

オート・エスノグラフィーの作者にとって、個人の経験や記憶は、日々の出来事を書き閉じる作業の出発点になる。そのようなテキストは、作者に、母性、家族、結婚、愛、親密な関係性に対する神話にひそんでいる後期資本主義の文化的論理について気づき、聞き返してみる機会を与える。さらに、うまく遂行された場合、このような文章は、書き手と読み手へともに共感を与えるし、カタルシスや自己革新、自身に対する再発見を生み出すこともある。(Denzin 2003: 137)

<sup>6</sup> モバイル機器のうえでの新しい視覚性をめぐる議論は、Pink (2011)や Villi (2011)などを参照すること。

<sup>7</sup> 今の調査ノートは、几帳面なスケッチを揃えていたため、視覚的に大変興味を呼び起こすものであり、展覧会や展示会など、見せ物の催しにも向いていた。当時の新風俗に関する彼の調査は、雑誌などで発表され、反響を得られており、1927年、新宿紀伊国屋書店で調査結果を展示する催しを開くまでに至った。その催しの名前が「しらべもの(考現学)展覧会」であったことから、「考現学」という名前が初めて使われることになり、後ほど、彼自身によって「モデルノロヂオ」というドイツ語源の領域として改めて紹介されるようになる。

## 第6章. 演じられるケータイ

### 6-1. ケータイを演じるワークショップ

前章に引き継ぎ、本章では「ケータイのパフォーマンス・エスノグラフィー」WS という実践を取り上げながら、議論を深めてゆきたい。「ケータイのパフォーマンス・エスノグラフィー」WS は、「ケータイ風景を寸劇風に演じてみる」というちょっと変わった実践活動で成り立つ。「ケータイ・ストーリーテリング」WS と同じく、MoDe で生まれた批判的メディア実践の一つである。ここでは、その実践活動を、身体的実践を通じてケータイのあり方を明らかにするアプローチとして位置づけ、〈ケータイの解釈的メディア論〉に基づいた調査方法論として論じたい。

#### 6-1-1. 「典型的なケータイの風景」WS の試み

「ケータイのパフォーマンス・エスノグラフィー」WS は、MoDe 第一期で「アクティン  
グ・アウトー典型的なケータイの風景」WS と名付けられた実践活動から生まれた。それは「自分の国でケータイが使われる場面の典型的シーンを寸劇風に演じてみる」という WS として企画され、2004年11月東京で一度、2004年12月ヘルシンキで一度、計二度実施された。異文化間の比較検討を想定して考案した WS だったため、参加者たちは「いかにも自分の国らしいケータイの使い方のシーン」(MoDe 2005:27)を演じるように促していた。そこから「典型的なケータイ風景を演じる」という実践活動の骨子が生まれたのだ。



この実践は、モバイル・メディアを当たり前と与えられた技術的な営みとして受け取るのではなく、社会文化的な営みとして再認識し、自主的に展開させていくための素養を身につけるためのモバイル・メディア・リテラシー・プログラムとして位置づけられた (Mode プロジェクト 2005:35)。さらに、当時 MoDe のメンバーだった伊藤 (2007) は、東京とヘルシンキという文化的に異なる場所で実施された WS の結果について比較分析を行っている。伊藤は、両者の演じられ方の微細な差異に着目し、東京とヘルシンキの参加者によって演じられた寸劇の中で「空間の分割する方法」が違う場面を取り上げて、それらをケータイ文化の違いであると論じた。

MoDe のケータイ WS は、ケータイでモノを作ったり、ケータイで様々な表現を試みたりする、ちょっと変わった内容が多かった (第四章の [表] 参照)。「典型的なケータイ風景を演じる」という実践は、そうした WS の中でも射程が広いプログラムであると考えられる。「ケータイを演じる」という身体的な実践を導入することによって、ケータイに限らず、周りとの関係性や空間的文脈まで視点を広げる。身体を持って演じる「場」を用意することで、物理的な舞台を背景にしたケータイのあり方を浮かび上がらせる。このプログラムは、「人間とモバイル・メディアとのかかわりを批判的に意識化するための契機」として評価された。「より総合的なモバイル・メディア・リテラシー・プログラムとして整備していきたい」という展望も述べられた (前掲書 :35)。

一方、「演じる」という身体的実践を介するという意味で WS は、第四章でも触れた文化人類学者、Turner (1987) が提唱した「パフォーマンス・エスノグラフィー」(performance ethnography)という記述方法論と結びつけて説明された。パフォーマンス・エスノグラフィーとは、エスノグラフィーを寸劇風に演じる身体的実践を通じて、異文化の出来事を当事者の感覚から理解しようとするアプローチとして定義できる。Conquergood (1991)、Schechner (1998)、Denzin (2003)など実践理論の影響を強く受けた学者らによって積極的に取り組まれており、パフォーマンス・アートや前衛的な芸術運動の活動家によっては、個人的で芸術的な「作品」を、社会的で実践的な「表現」へ仕上げていく一種の実践研究として位置づけられている (McCall 2000=2006)。しかし、このアプローチを展開させていこうとする動きあるとはいえ、パフォーマンス・エスノグラフィーはまだ新しいアプローチであり、文化人類学の内部でも周辺的な記述論であるのだ。MoDe がこの概念をメディア研究に援用したというのは、かなり実験的な試みであるといわなければならない (Kim 2013)。

とりわけ、この WS の考案、実施、分析までのすべての過程は、ケータイについての理解を深めるアプローチとして示唆点が多い。MoDe でも「人間とメディアとのかかわりのなかでなかなか言語化されることのない様相を可視化するための手段として、それを即興的に身体化して見るという手法」(MoDe 2005: 27)として評価されていた。モバイル・メディアの

リテラシーを学ぶためのプログラムとしての目標を成功的に達成できただけでなく、身体をもって経験するというアプローチを通じることで、普段は気づかされにくいケータイとの触れ合いを異化させることができたのである。

筆者は、MoDe 第二期のメンバーになってから「ケータイのパフォーマンス・エスノグラフィー」の実践活動について知らされた。プログラムが考案された初期過程に関わっていないが、実践プログラムとしての趣旨と方向性に共感し、ケータイ研究としての可能性をより深めてゆきたいと考えた。そこにはケータイは「自明な出来事」として難しい研究対象であるという問題意識があった。身体をもってケータイを実践してみる過程で「ケータイを異化する」省察的な思考が生じる。そうした思考過程を通じて従来の研究調査法の限界を乗り越えることができるのではないかと考えたわけである。「ケータイを演じる」というアプローチの研究法としての可能性を述べるだけでなく、それが、ケータイという研究対象に対してどのような独自性と有効性をもつアプローチであるのかという点について検討し、方法論として深化させていきたい。MoDe 第二期における「ケータイのパフォーマンス・エスノグラフィー」WS は、筆者が中心になって進めていたが（詳細については水越・金 2010、金 2010、Kim 2013）。本研究もその成果の一つとして位置づけられる。

#### 6-1-2. ケータイの研究方法論としての再評価

MoDe 第一期においても「パフォーマンス・エスノグラフィー」WS は、身体化を通じたケータイの調査法としての可能性を評価されていた。たとえば、伊藤（2007:90）は、パフォーマンス・エスノグラフィーの調査記述法としての効用について次の二つを挙げている。第一に、「民族誌の中に記述され、言語化されていることがらが身体化という作業を経てあらためて多面的に理解できる」こと。第二に、「言語化されない、あるいは言語化されようとしなないことがらが身体化という作業のうちにおのずと表出され、発見される」こと。こうした伊藤の考察を出発点としてこれからは、「ケータイのパフォーマンス・エスノグラフィー」がケータイの理解するアプローチとしてもつ利点を、次の二つの文脈で再評価したい。

#### 「自明な出来事」と浮かび上がらせる方法

第一に、伊藤の考察でも分かるように、「ケータイのパフォーマンス・エスノグラフィー」は、なかなか言語化されにくいケータイのことがらを自ずと浮かび上がらせる調査法として、すなわち、「自明な出来事」になってしまったケータイのあり方を「異化」してとらえる手がかりとして位置づけることができる。第四章で「自明な出来事」になりつつあるケータイの現状と研究対象としての難しさについて述べた。「ケータイを演じる」身体実践を通じては、意識的に行われるケータイの使用行為だけでなく、生活の中で意識せずに自然にやっ

って自らも気づかされない行動や仕種なども浮き彫りになる。それらは、実は誰もが随時にやっている行動や仕種である。しかし、普段は、当事者も観察者もなかなか気づくことがない。そうしたことがらが、寸劇の舞台という非日常的なフレームを通して認識可能になる。言い換えれば、「ケータイを異化する」という自省的思考が、「ケータイを演じる」当事者と、「演じられたケータイ」の観察者の両方ともに、「自明な出来事」を自覚させる効果を生み出せる。

さらに、「ケータイのパフォーマンス・エスノグラフィー」活動の中で演じられるケータイ実践は、ケータイを実際に使っている当事者の観点で描かれた結果である。WS 主催側によって寸劇のおおざっぱなテーマが与えられることはあるが、具体的にどのようなエピソードでストーリーを構成するか、さらに、どのように舞台を演出し、どのような身体動作でそれを演示するのかという点は、全的に参加者に委ねられる。演じられるケータイのあり方は、「内部者の視点」に基づいているのだ。

ただし、「ケータイのパフォーマンス・エスノグラフィー」の内容を理解するのに当たっては、注意しなければならない点がある。それが意図的に作り上げられた文脈（WS）の中で「演じられた」結果であるという点である。「ケータイの典型的な風景」を演じた寸劇は、実際の「ケータイの典型的な風景」ではなく、寸劇を作った参加者たちによって「典型的だと思われている」風景であるということである。「ケータイのパフォーマンス・エスノグラフィー」は、あくまでも寸劇の舞台という人工的なフレームを通じて可視化された結果である。現実味があるものの、現実世界を直接的に映し出したものではないため、そのまま現実世界に関わる知見として位置づけることはできない。

しかし一方、演じられたケータイのあり方が、WS の参加者たちに想像され、演じられたという意味では、彼らの現実と完全に切り離されたものではないのだ。参加者らによる表現であるかぎり、彼らの考え方や関わり方、無意識的な振る舞いなどが現れた結果であるという点は間違いないだろう。つまり、分析資料としてそうした身体的実践の様相は、そのまま現実世界の有り様として位置づけることはできなくても、ケータイの当事者によって「解釈されている現実世界」として位置づけることはできる。ケータイの当事者の意識や文化的な営みが「再帰する」(reflexive) 対象と見なすことで、ケータイに関わる事柄として位置づけることができるようになる。

要するに、「ケータイのパフォーマンス・エスノグラフィー」は、身体化技法を通じて「自明な出来事」になりつつあるケータイのあり方を使用者の観点から浮き彫りにするアプローチとして理解できる。そこから浮かび上がった対象は、WS という人工的な枠の中で演じられた結果ではあるが、当事者によって解釈されたという意味では現実世界の再帰的な反映として理解することができる。すなわち、「ケータイのパフォーマンス・エスノグラフィー」

WS で「演じられたケータイ」は、「自明な出来事」であるケータイのあり方をとらえる手がかりであり、ケータイを実際に使っている当事者の身体を通じての文化記述として位置づけることができる。

### 空間関係的で文脈依存的なケータイをとらえる方法

第二に、「ケータイのパフォーマンス・エスノグラフィー」は、ケータイの空間関係的で文脈依存的な側面をとらえる方法として再評価することができる。「ケータイを演じる」活動を通じての文化記述では、ケータイに関わる身体実践を浮かび上がらせる。ケータイを持ち歩いている日常の中での身体的な振る舞いを記述するのである。ケータイの身体実践には、片手の手の平にすっぽり入る大きさ、気軽に持ち歩ける重量、四角い形態など、物体としてケータイの特徴が決定的な影響を与えている。細かい身ぶりには個人差があるものの、ほとんどの人は、片手でケータイを持ち上げてスクリーンを見つめたり、指を動かして操作を行ったりする。そうした意味でケータイに関わる身体実践は、モノとしてのケータイのあり方に左右されるといえよう。

ところが、ケータイに関わる身体実践がケータイの物質的条件だけで決まるわけではない。たとえば、「ケータイを持ち上げて通話する」という身体実践について考えてみよう。電車の中で鳴ったケータイを開いて通話する身体と、部屋の中で通話する身体のあり方は全く異なる。電車の中では片手で口を隠したり身体を後ろ向きにしたり、ちょっとかしこまった姿勢で通話する。一方、自分の部屋では自由な姿勢でくつろぎながら大きな声を出して通話する。電車の中のようなパブリックな空間でのケータイ利用はマナー違反とされるため、わざとかしこまった身ぶりを演示することが普通である。すなわち、ケータイに関わる身体実践は、ケータイの物質的条件や機能操作上の必要性だけでなく、自分の取り巻く場所の文脈や雰囲気、社会規範など、社会空間の特徴と置かれた文脈によっても左右される。

そうした側面をより具体的に示すため、良く知られるモバイル・メディアの研究者の Rich Ling が『New tech, new ties: How mobile communication is reshaping social cohesion』(2008=2009:1-3)と題した著書で紹介した事例を、長めではあるがここで紹介しておこう。配管修理工との不愉快な出会いについてのエピソードである。

ある日の朝、Ling は下水道の修理のために配管工を呼んでいた。たまたま前日に数名の友人が Ling の家でお泊りパーティーをしており、配管工が家に到着した朝の時間、家に帰ろうとしていた。お客さんを見送るため、Ling も玄関に出ていたちょうどその頃、配管工が片手には住所が書かれたらうメモを持ち、もう一つの片手には携帯電話で通話をしながら家を向いて歩いてきた。配管工は、玄関に着いても通話を止めることもなく、Ling らに挨拶もせず、開いた玄関ドアを通過してすたすた家中に消えてしまった。ちょうど玄関の前で別れの

挨拶を交わしていた Ling らは配管工の行動に戸惑いを感じていた。配管工にとってその電話一つはとても重要な内容だったかもしれないが、物理的に同じ空間にいた人たちに対しては、不愉快を感じさせる無礼な身ぶりだった。Ling は、こうした不愉快な出会いで始まった配管工との対話は、始終びりびりした険しいものだったと振り返っていた。もし配管工がたった一瞬だけでも通話を止めて、軽く目礼をするというちょっとした演出的な身ぶりを見せていたら状況は違っていたに間違いない。配管工は、「ケータイを使う」という次元では成功を遂げていたのだが、「ケータイを正しく振る舞う」という次元では余儀なく失敗をしたわけである。

Ling は、このエピソードを通して、携帯電話の利用行為は、通信コミュニケーションによる相互的で非対面的関係性だけでなく、物理的な場における対面的関係性にも影響を与えるとして述べた。こうしたことは、CMC (Computer Mediated Communication) 研究領域では、バーチャル空間とリアル空間の営みが不一致する状況として説明される。たとえば、Turkle (2011) は、バーチャルなコミュニケーションと対面コミュニケーションの間に互いに排除する傾向があることに着目し、モバイル・メディアの遍在性によって対面コミュニケーションの断絶がしばしば生じる状況について述べている。こうした議論の延長に、モバイル・コミュニケーションの拡大によって社会関係が希薄化するという仮説も成り立っている。

ところが、本章では、Ling の考察や CMC 研究では触れられていなかった側面を検討したい。すなわち、バーチャル空間とリアル空間の間を交差するコミュニケーションのあり方の次元ではなく、身体実践と空間に関する次元においてこの状況を探求したい。Ling の事例で分かるように、ケータイに関わる身体実践は、ケータイを介するコミュニケーション行動として意味をもつだけでなく、物質空間と一緒にいる他人との関係性や評価にも影響を与える。意味と記号を交換するという意味でコミュニケーション媒体であるだけでなく、物質空間の意味と関係性を枠付けするという意味で文化実践の媒体でもあるのだ。そうした文脈を追究することで、メディアとしてのケータイが物質的仕切りとしてもつあり方を明らかにすることができるのではないだろうか。

すなわち、ケータイに関わる身体実践も、異なる二つの次元に置かれた重層的な事象として理解することができる。第一に、「ケータイを使う」という目的的实践という次元がある。この次元は、ケータイの技術仕様がどのように使われるのかということがらとして理解することができ、ケータイを開いたり、持ち上げて通話をしたりする一般的な使い方に関わる身体実践である。ところが、第二に、「ケータイ社会的に適切な方向で振り回す」という規範的实践という次元もある。この次元は、ケータイを単純に機能的に使うという目的で評価するのではなく、主体が置かれた社会的、文化的規範に合わせて「正しく使う」という基準によって評価される。たとえば、地下鉄の中で大きな声を出してケータイで話すことは、その実践

の目的次元では全く問題がないが、規範次元ではマナー違反とされる。

こうした規範的な次元に置かれた身体実践は、さらに二つの文脈によって構成されるものであると考えられる。一つは、主体の意図を反映した「演出的な振る舞い」(Goffman 1959)である。Ling の事例で現れたように、その場の社会的あり方によって身体実践のあり方が共有されており、それに合わせて文化的に正しいとされる振る舞いが認知されているのである。地下鉄で大きな声でケータイ通話をするのがマナー違反であるという常識に従って、通話を控えたり、向こうから電話がかかってきた場合はかしまった姿勢をとったりすることが、こうした「演出的な振る舞い」としてカテゴライズできるだろう。

一方、あまり意識化されないうちにやってしまう身体実践、すなわち「表出的な振る舞い」(Goffman 1963=1980)もある。<sup>1</sup> 意図的に行うというより、日常習慣や慣れた生活環境に合わせて無意識に出てしまう仕種や身ぶりである。それらは個人によって意識的にコントロールされるものではないものの、ケータイに関わる日常生活を構成するという意味では社会文化的な文脈に布置される。これらの次元の身体実践は、その場面の文脈に合わせた即興的な反応だったり、主体が無意識に行う身ぶりだったりする。非常に文脈依存적である一方、自覚することは難しい。

第四章でケータイの身体実践に関わる社会文化的次元に布置された「ケータイのパフォーマンス」という枠組みについて述べた。それは、ケータイに関わる目的的な身体実践と規範的な身体実践の組み合わせによって成り立つであろう。さらに、その具体的なあり方は、「演出的な振る舞い」と「表出的な振る舞い」のせめぎあいとして可視化され、メディアとしてのケータイが置かれている空間関係的で文脈依存的なあり方を構築するものと考えられる。

要するに、「ケータイのパフォーマンス・エスノグラフィー」WS は、ケータイに関わる身体実践を可視化することを通じて、メディアとしてのケータイの空間関係的で文脈依存的なあり方を明らかにするアプローチとして理解することができる。ケータイを使うという目的的な身体実践だけでなく、個人が置かれた文化社会的文脈に合わせた規範的な身体実践を包括するものとして「ケータイのパフォーマンス」を記述するアプローチであるのだ。ケータイのそうしたあり方は、言語や文字を用いる一般的な調査観察を通しては、なかなか浮き彫りにならない。身体実践そのものの空間関係性を言語や文字で表現することは難しい。さらに主体が置かれている文脈依存的で微視的な場面の状況を自覚することすら容易ではないからだ。

「ケータイのパフォーマンス・エスノグラフィー」WS は、モノとしてのケータイに関わる空間的關係性を微視的な文脈に合わせて浮き彫りにするアプローチとして大きな可能性を孕んでいる。それは、「自明な出来事」になりつつあるケータイをとらえる記述法である一方、ケータイに関わる身体的かつ空間的実践に着目した文化記述法でもある。主体が置かれた空

間と身体実践という論点から「ケータイのパフォーマンス」のあり方をとらえる記述法として再評価することができるのだ。これからは、具体的な実践事例を見ながら、その可能性について論じていきたい。

### 6-1-3. WSの実施詳細

本章で取り上げる「ケータイのパフォーマンス・エスノグラフィー」WS実践は、筆者がMoDe 第二期のメンバーとして進めてきたものである。第一期でこの実践活動が新たなメディア・リテラシーの創出のための批判的メディア実践として位置づけられていたのに対して、ここで紹介するWSはケータイに関わる調査という側面も重視していた。ケータイをメディアとしての学ぶという社会的、教育的な目的をもつプログラムであるという文脈は同じだったが、ケータイについての調査活動という意義も比較的にはっきり意識しながら進めた。

第二期に実施した「ケータイのパフォーマンス・エスノグラフィー」WSの中には、「典型的なケータイ風景を演じる」というテーマだけでなく、「未来のケータイをデザインし、その使い方の風景を演じる」、あるいは「〇〇なケータイをデザインし、その使い方の風景を演じる」などのように応用版として展開したものもあった。ただし、方法論としてのアプローチの効用性を検討するための分析事例という文脈を考えて、第一期の「典型的なケータイ風景を演じる」というテーマを踏襲したWSの結果だけを取り上げたい。

実践プログラムとして見た場合、「典型的なケータイ風景を演じる」活動は、いろんな文脈で展開できる可能性がある。第一期でこのプログラムは、東京とヘルシンキという文化的に異なる場所で同じ活動を行うという他国との研究交流という文脈で進められた。その場合は、参加者たちは、外国の人に寸劇を互いに見せるという文脈を明確に認識でき、あまり戸惑うことなく寸劇作りを進めることができる。しかし、そうしたはっきりした目的が見えない場合は、ケータイについての学びのプログラムである、という趣旨と文脈を十分説明することが望ましい。「典型的なケータイ風景を演じる」WSは、「ケータイ・ストーリーテリング」よりより本格的であり、単独で完結できるプログラムであるのだ。その概要を、次のように整理しておこう。

#### ■プログラム：「典型的なケータイ風景を演じる」WS

##### [目的]

・自分が住んでいる街の典型的なケータイ風景を想像し、自ら演じてみることによって、モバイル・メディアの社会文化的状況について深く理解する。

##### [特徴]

- ・自分のケータイ経験を、身体表現を通して可視化してみる。
- ・参加者たちが一緒に寸劇を作る協調的な活動の中で学ぶ。

#### [前提・必要条件]

- ・参加者はケータイの所持者であることが望ましい。基本的には高校生以上を対象にする。
- ・小規模の寸劇を演じ、数名が観覧することができる空間が必要である。
- ・寸劇の小道具として、スケッチ・ブックとペンを用意すると活用度が高い。他に、机、椅子など、周りにあるものを自由に使える環境であると良い。
- ・寸劇を撮影する場合は、舞台を俯瞰できる場所にあらかじめムービー・カメラと三脚を設定しておくこと。

#### [実施の意義]

- ・ケータイを中心に、身体と空間、他人との関係性の文脈を実感することができる。

#### [その他]

- ・一日で終わらせることもできるが、研修や授業。

#### [進行表]

時間の流れ	活動内容	人の動き	備考
1. 導入	WS 趣旨の説明 と活動の準備		
1-1. 趣旨説明 (20分)		【ファシリテーター】WS の意義・全体像・手順を説明する。	
1-2. グループ 作り (15分)		【参加者】3~4人程度でグループを作る。	グループ・メンバーに面識があることが望ましい。面識が場合は、別途のウォーミングアップ活動を行った方が良い。
2. 思い起こし (30分)	ケータイに関わる経験、エピソードや思いを掘り出す。	【参加者】ケータイに関わる経験やエピソード、思いを語り合う。その活動での感想や思いが、後の活動で素材として活かされる。 【ファシリテーター】いきなり寸劇を作る活動をやってもらうので	この段階にモバイル・メディアについてのレクチャーや前章で紹介したケータイ・ストーリーテリングWSを行ったり、寸劇の舞台になる街についての調査をしたりし、モバイル・メディ



		はなく、参加者が自らのケータイの経験を振り返る時間を十分もつようにする。	アをめぐる思いや考えを確かめる機会を与えることもできる。 【必要なもの：ブレインストーミング用の紙と筆記具】
3. 寸劇の制作・上演・振り返り	街の典型的なモバイル風景を演じる。	【参加者】自分の経験や街の風景を取り入れつつ、街の典型的なモバイル風景を表す寸劇を作る。	寸劇の長さは与えられる制作時間に合わせて調整可能。半日で終わる一回WSでは2~3分、数十時間をかけて進める授業では10分程度が適切である。
3-1. 制作 (60分)		【参加者】①寸劇のストーリーを作る ②寸劇に題目を決める ③役者を決める ④舞台配置を決める ⑤必要に応じて小道具を用意する ⑥演技練習を行う ⑦リハーサルを行う活動を順番に進める。	基本的に寸劇作りの全過程にはグループごとに任せるが、メンバー全員が演じる活動に参加することを条件づける。【必要なモノ：スケッチ・ブック、ペンなどの小道具】
3-2. 上演 (10分)		【参加者】「典型的なケータイ風景」を表す寸劇を、他のグループの前で上演する。	
4. 振り返り (20分)	寸劇の制作意図を発表し、演じる経験について振り返る。	【参加者】グループ毎に企画意図や個人的な感想を語る。 【全員】全員が参加して、寸劇の内容と趣旨についての感想を語り合い、ディスカッションを行う。	
5. まとめ (20分)	全体の振り返りとまとめ	【ファシリテーター】活動を全体的に振り返り、やったことの意味について整理する。	

※ 各段階にかかる時間は目安であり、参加者数と進め方によって柔軟に調整可能である。

## 6-2. 演じられるケータイ

### 6-2-1. 「典型的なケータイ風景を演じる@ソウル」WS

韓国は日本と並んでモバイル普及率や利用度は世界のトップ水準に達した数少ない地域である。首都のソウルは、人口は1,500万を超える大都市である。情報通信系の先端企業が集中し、情報化が最も進んでいる。複数の副都心を中心に都心部を緊密につなげている地下鉄やバスなど大衆交通が発達していることなど、情報通信機器の普及やネットワーク環境の整

備という側面から見た場合、東京と非常に似ている（金・松下・羽淵 2012）。

一方、Hjorth（2009）が述べるように、韓国社会における情報通信技術は、社会を旧習から決別させて後期近代社会へ進展させる導き役としてとらえられてきており、若者たちはその新しい技術を先に受け入れる先導役としての役割を積極的に遂行してきた。片方では、急変する社会に対する不安感や技術発展に追いつかない個人の絶望感も増えた。革新や未来というキーワードに相反する形で伝統的な価値観を強く押しついたり、一瞬の快楽を追求する個人主義的な傾向を生み出す傾向もある。とりわけ韓国の若者のモバイル文化は、新儒教主義者(Neo-Confucian)と称すべく、「伝統」にこだわる保守的な価値観を表したり(Yoon 2008)、自己中心のかつ感覚的な新しい人間像(Chung 2008)に結びつかれたりしたのである。

2009年5月22日ソウルで実施されたWSでは、情報通信技術に対する韓国社会の言説の典型というべき、情報通信技術についての理解度が高く、技術を利用した表現活動にも積極的な性向の大学生たちが参加した。ソウルおよび首都圏の大学に在学中の20代の女性5人、男性1人で、数ヶ月間某ポータルサイトの大学生記者団のメンバーとしていっしょに活動した仲間であった。参加者の性別比が女性に偏る結果となったのは、学生記者団で女性の活動が活発であるためである。参加者は、全員自らカメラを回して動画を制作したり、ブログを運営したりする、メディア表現活動に慣れていて、携帯電話について語ったり、自ら寸劇を作って演じてみたりする活動に対して違和感を表すことなく、積極的に参加してくれた。スマートフォンをもっている参加者はいなかったが、それはWSの実施された時期に韓国でのスマートフォン普及率が全体モバイル・メディアの2%前後に止まっていたことを考えるとおかしなことではない。一方、参加者たちは全員、カメラ機能付き携帯電話を使っていて、インターネットへアクセスするために使った経験ももっていた。

参加者たちは、3人ずつ二つのグループに分かれて、パフォーマンス・エスノグラフィー活動を行った。ソウルの典型的なケータイの風景を表す3分程度の寸劇を即席で作り、自ら演じた。寸劇を作るために20分余りの時間を与えて、小道具としてはスケッチ・ブックとマーカーペンが提供していた。寸劇の内容は自由に設定できるようにして、寸劇の後にその制作意図について発表を行った。

調査者が日本で研究を進めているということで、日本の学生や研究者に見せることを前提にして「いかにも今の韓国の大学生らしい使い方」を演示するよう促していた。参加者たちは、自分たちの携帯電話をポケットやカバンから出して様々な機能を実際に使ってみながら寸劇の内容を作った。寸劇の構想には、外国人に見せるという前提が影響を与えた。寸劇の制作過程で「外国ではあまり使われなさそうな最新機能を入れる」という意見が出されていた。最終的に演じられた寸劇は一貫した物語性の強いものになっていた。参加者全員が現役大学生だったこともあり、学校での生活を描いたものが多かったのも特徴的だった。演じら

れた寸劇の内容と、その中で浮き彫りになった参加者の身体動作と空間操作についての分析を次に紹介する。

【寸劇 A. ある大学生の一日】(2分50秒)



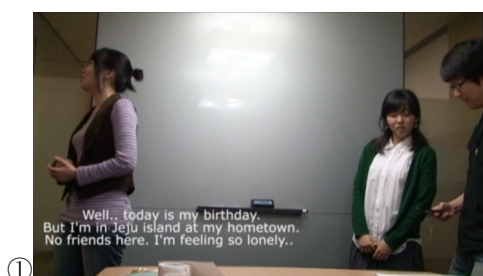
■ **内容**：ある女子大学生の朝からの晩までの一日を描いた寸劇である。主人公の女子大学生は携帯電話の目覚ましで起床し、寝坊してしまったことに気づく。彼女は、すぐ友達にSMS<sup>2</sup>を送り、授業に遅れるかもしれないと伝える（シーン①）。地下鉄に乗って学校に向かう時は、携帯電話を使ってDMB<sup>3</sup>を視聴する（シーン②）。講義の出欠確認は携帯電話を使ったシステムで行う（シーン③）。今日の服装が気に入ったので携帯電話に付いているカメラで自分の姿を撮影して彼氏に送る（シーン④）。授業後は彼氏とのデート。携帯電話を使って付近のレストランを見つける（シーン⑤）。デートの後は、携帯電話で終電時間をチェックして帰宅する（シーン⑥）。

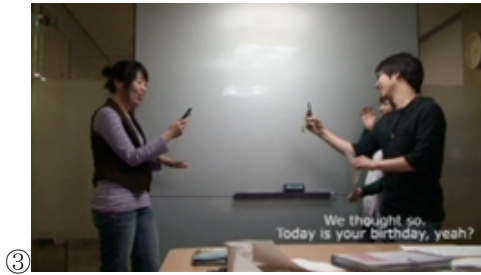
■ **基本分析**：舞台の左側には、スケッチ・ブックをめくりながらシーンの転換を知らせる役割を果たす女性が立っているが、実際の登場人物は、大学生役の女性1人と、彼氏役の男性1人である。まずシーン①では、携帯電話の目覚ましで目を覚ました女性は、すぐさま携帯電話を両手で持ち上げて周りには一切視線をそらさず、スクリーンを凝視しながら時刻を

確認したり、友達へ SMS を送ったりする。それからやっと彼女はメガネをかけて立ち上がり、学校に行く準備を始めるのである。地下鉄に乗っているシーン②では、片手ではつり革を持ちつつ、片手では携帯電話を持ちあげており、シーン①と同じくじっとスクリーンを見つめている。シーン③、シーン④もいずれも、それぞれ出欠の確認や携帯電話に付いているカメラで自分を撮るなど、別の作業をやっているのにもかかわらず、基本的に片手で携帯電話を持ち上げて操作を行っている。とりわけシーン④の携帯電話で自分の写真を撮る場面においては、前方の斜め上、自分の目線よりやや上方にケータイを掲げて見上げて携帯電話のスクリーンを注視する。ここでの四つのシーンは使われている機能や理由はそれぞれにあっても、いずれ両手あるいは片手を動かしつつ、目線は携帯電話のスクリーンを見つめるという一貫した動きが見られる。電車で DMB を視聴したり、教室で自分の写真を撮ったりするなど、周りを遠慮しかねないひそやかな行動を取る時も、周りを気にすることなく、リラックスしているように見える。携帯電話のスクリーンを見つめることによって、外部の文脈から切り離された自分だけの享受空間を創り出しているものと考えられる。

ところが、シーン⑤、シーン⑥では、彼氏役の男性が登場するのにつれて、彼女の身体動作のあり方に微細な変化が生じた。男性がシーンのなかに入った時、これまでためらうことなく携帯電話を振り回していた手振りが一変した。少し神経質に携帯電話を弄り回したり、両手で抱え込んで彼から背かせたりする。それから彼女の身体動作のあり方は再び変わり、今度は男性の方に身を近づけながら、自分の携帯電話を突き出して一緒にスクリーンを見ようと誘う。一方、男性の方は、上半身を斜めに傾けて女性の携帯電話のスクリーンを覗き込みながら、片手で顎を抱えたり、メガネを押し上げたりする。後半のシーンにて女性は、自分専用の空間のなかに他人が入り込んでしまったことで生じる違和感を、携帯電話をいじりまくる不安げな動作を通して表現していると考えられる。片方の男性は、彼女の携帯電話と一緒に覗き込む動作を通じて、彼女の自分専用の空間を邪魔しているような、ちょっとしたかしこまった気持ちを表現していると考えられる。

#### 【寸劇 B. テレビ電話で誕生日会】(50 秒)





③



④

■ **内容**：実家の離島で誕生日を迎えた大学生のエピソードである。彼女は、学校の友達が誰もいない実家で寂しく誕生日を過ごすことにがっかりしている（シーン①）。ケータイをひねくり回している彼女にソウルの友達から電話がかかってくる（シーン②）。ソウルの友達は、彼女のために誕生日ケーキを用意してくれて、テレビ電話を介して遠隔で祝い会をやることを提案する。テレビ電話の前で「ハッピー・バースデー・トゥーユー」と祝い歌を唄い（シーン③）、彼女に誕生日ケーキのロウソクの火を吹き消すことを促す。彼女はケータイに向けてロウソクを吹き消すふりをする（シーン④）。

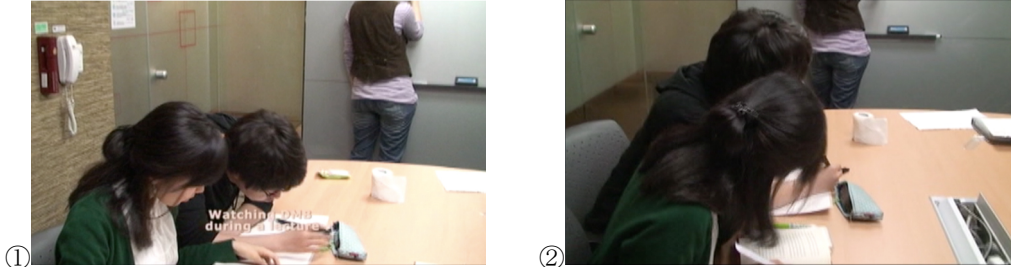
■ **基本分析**：この寸劇では、テレビ電話を使ってバーチャルな誕生日会をやるという、やや非日常的な場面が演じられた。参加者たちは、企画意図について『テレビ電話を使う場面を演じたかった。実際にテレビ電話をたくさん使っているわけではないが、寸劇のような場合ではぜひ使いたい』と述べている。寸劇の内容をそのままソウルで見られる典型的な使い方と見なすのは難しい。だが、この寸劇のなかで見られる身体動作には、参加者たちの携帯電話との触れ合いのあり方がよく現れていると考えられる。

まず、寸劇の舞台の左側は遠く離れた島、右側は都会のソウルという構図となっている。演技者が舞台の両端に離れて立っているのは、両者の居場所が物理的にも離れていることを意味する。シーン①では、舞台の左側に立った女性が「誕生日なのに寂しい」と台詞を語りながら、自分の携帯電話を見つめたり、ひねくり回したり、またはぼんやり空を眺めたりする。シーン②で、右側に立っていた2人の男女からテレビ電話がかかってくると、一同は互いの顔を正面から向き合うように、しっかり身を中央へと向け変えて、携帯電話を持った片手を肩の高さまで持ち上げる。シーン③、シーン④へ進むと、テレビ電話がつながる時点から両端の演技者たちが少しずつ近づいていくことが見られる。とくに「もしもし」と最初に話しかける瞬間やケータイに向けてバースデーケーキのロウソクを吹き消すふりをする時には互いの距離が明らかに縮んだ。

こうした空間操作のあり方は、携帯電話を通してバーチャルな出会いの空間が出来上がったことによって、遠ざかっていた仲間関係が回復していくことのメタファーとして考えられる。こうしたことは【寸劇 A】で見られた、他人と共有されている物理的空間のなかで自分専用のひそやかな空間が作られる様子とは正反対の意味を持つものと解釈できる。すなわち、

物理的には離れていても仲間意識が共有されるバーチャルな空間が作り上げられるものと考えられる。

#### 【寸劇C. つまらない授業】(30秒)



■ **内容**：授業の進行中の教室。男子大学生は授業に全く興味を持たず、机の上の筆箱のなかに携帯電話を隠してこっそり DMB を観ようとする（シーン①）。さらに、彼は独りで授業をサボるのに満足しないで、隣に座っている女子大学生に近づき、一緒に DMB を観るように誘う（シーン②）。

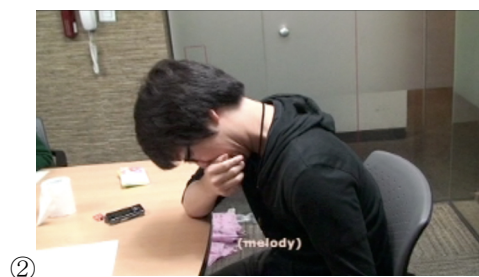
■ **基本分析**：この寸劇について参加者は、『実体験に基づいて作った』と振り返っていた。舞台の手前に座っている 2 人の男女は授業の受講生、後ろ側に背を向けて立っている女性は講義中の講師である。シーン①で、受講生役の男性が身をかがみ込んで筆箱のなかに隠した携帯電話のスクリーンを覗き込んでいたが、すぐ隣の女性に気づかれると、指でスクリーンを指したり、女性の方向に筆箱を押し寄せたりする。シーン②では、彼女の方も彼のそうした動きに便乗し、身を彼の方に傾けながら筆箱のなかの携帯電話を見つめる。

男性はつまらない授業中におとなしく着席していなければならない苦しい状況から逃れるために携帯電話で DMB を視聴しようとする。さらに、携帯電話を筆箱のなかに隠しつつ、それを隣に座った女性の方に近づけていく。2 人で DMB 視聴が可能な仕組みを作ろうとする。忍耐を強要される文脈（授業）とは切り離された次元において、自分たちだけのコンテンツの享受空間を創り出そうとしたものと考えられる。ここでの携帯電話は、コンテンツを享受するための共有空間を作り出す道具である一方、その共有空間に 2 人を物理的に近づけさせる道具でもあった。

#### 【寸劇D. 彼女の着メロ】(1分45秒)

■ **内容**：恋人の思い出と「着メロ」<sup>4)</sup> についてのエピソードである。登場する男女は恋人同士であり、よく携帯電話で話していた（シーン①）が、数年後、別れてしまった。ある日、男性はラジオから流された音楽を聞いて、それが彼女の「着メロ」の音楽であることに気づく。懐かしい気分になった彼は、つい彼女へ電話をかけてしまった（シーン②）。彼は、彼女

の「着メロ」がまだ同じであることに気づきなおさら懐かしい気分になるが、彼女の冷淡な反応で戸惑う（シーン③）。



■ **基本分析**：この寸劇についても、参加者たちは『実体験に基づいて作った』と振り返っていた。シーン①、シーン③の通話しているシーンにおいて、男女はそれぞれの携帯電話に耳を当てて通話をしながら、互いに目を合わせようとはしない。離れていても、付き合い始めたばかりの恋人にふさわしい仕種をとる。ちょっとだけ照れくさかったり、気まずかったりする感情を表現しているものと考えられる。ところが、男女が別れてしまった後を描いたシーン②では男性は携帯電話を手に握らず、ただ見つめるだけである。携帯電話から遠ざかろうとする動作を取ることを通じて、過去の思い出や特別な感情と心理的な距離を取ろうとするものと考えられる。

#### 6-2-2. 「上海のケータイ風景を演じる」WS

上海は中国東部の海岸に位置する人口 2 千万超の大きな街であり、工業と金融業が発達した中国最大の商業都市である。一人当たり GDP が 1 万 2 千米ドルを超えるくらい豊かであり、香港を除けば、中国のなかで最も国際化、現代化が進んだ地域でもある。中国の政治、行政の中心地である北京に対して、上海は交通、貿易、文化、国際交流の中心地であり、他の都市や地域に比べて開放的な雰囲気が漂う現代都市なのだ。地下鉄と電車は上海の都心と副都心を結ぶ重要な交通機関であり、10 線以上の地下鉄と電車が都市の中心部を横断して走っている。

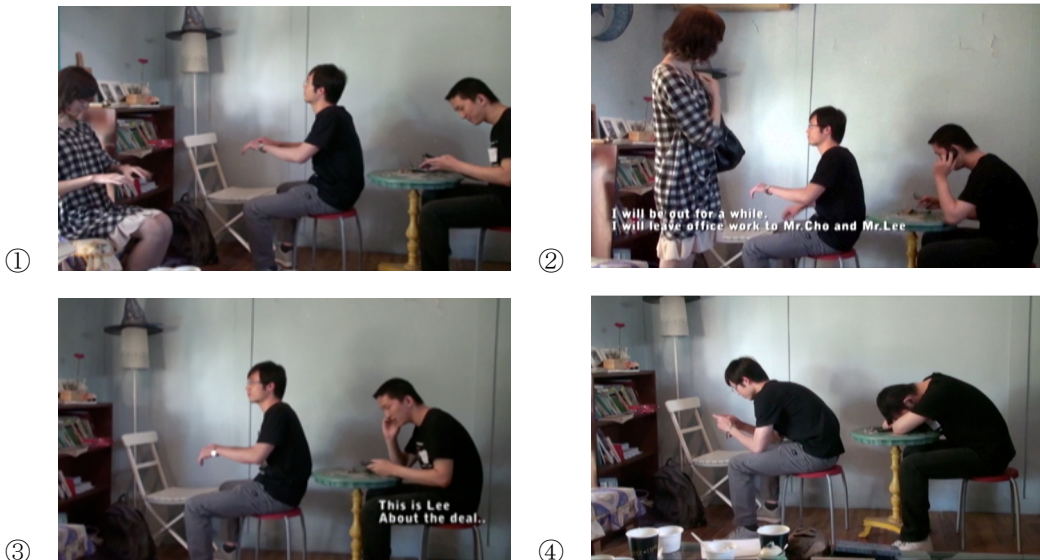
上海の携帯電話普及率は、127.9% (2010 年末、中国政府工信部発表)であり、一人一台以上

の保有水準に達している。とくに若者の間では携帯電話は必須品であり、新しい機種への買い替えの周期も早い。要するに、大都市における携帯電話の利用という側面から見た場合、東京やソウルと社会環境的な条件が変わらないといえよう。

「上海のケータイ風景を演じる」WSは、2010年9月24日中国の上海で若者達に人気のある繁華街に近いカフェで実施された。このカフェは、現地の研究協力者が大学時代に同じ趣味の活動を進めていた友達と古びた民家を改造して作ったコミュニティー空間だった。参加者の募集は、研究協力者を中心に行ったが、結果的にこのコミュニティー空間作りに直接的に関わっていた友達6人が参加することになった。男性4人、女性2人がったが、全員大学時代から交流している親しい関係であった。留学を準備中だった男性1人を除いた5人は、会社員だった。

上海でのWSは主に、携帯電話の利用実態を調べるための聴き取り調査の一環として進められた。上海に居住する20代の6人がWSに参加し、前半では前章にて紹介した「ケータイ・ストーリーテリング」活動を、後半では上海の典型的なケータイ風景を寸劇にして演じるパフォーマンス・エスノグラフィー活動を行った。後半の演じる活動においては、参加者6人は3人ずつ一つのグループを作り、二つの寸劇を演じた。与えられた時間は20分余りで、今回は特定した小道具は与えなかった。演示が終わった後、内容の詳細と制作意図について語ってもらった。次は寸劇の大筋と分析結果である。

#### 【寸劇E. 事務室】(1分45秒)







⑤



⑥



⑦

■ **内容：** 舞台は上海にある会社のオフィス。上司（画面左の女性）と部下社員二人（男性 1, 男性 2）が働いている（シーン①）。「オフィスを任せる」といい上司が外出すると、残された二人は喜びを隠せない（シーン②）。しばらく 2 人は仕事を進める（シーン③）。しばらくしたら、二人は仕事を止め、それぞれの携帯電話でさぼりはじめる。男性 1 は携帯電話でゲームをやりはじめ、男性 2 は携帯電話のイヤホンに耳を当てたまま、昼寝をする（シーン④）。男性 2 へ上司から電話がかかってくる。男性は慌てて携帯電話に出て「仕事は順調である」と報告するが、実は上司はすでにオフィスに戻っており、彼の後ろに立って様子を見ていた（シーン⑤）。上司はさらにゲームに夢中のもう 1 人の社員（画面の左側）を叱って携帯電話も取り上げる（シーン⑥）。ところが、自分の席に戻った上司は取り上げた携帯電話をいじりはじめて、つい自分もゲームに夢中になってしまう（シーン⑦）。

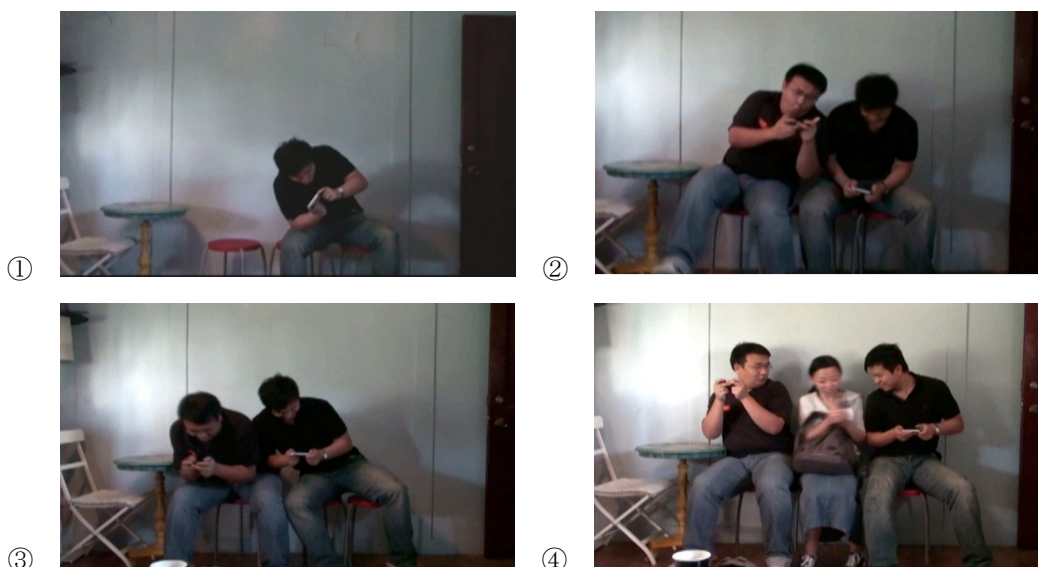
■ **基本分析：** この寸劇のなかに登場する携帯電話は、いろんな用途で使われていた。仕事のための道具である時もあれば、娯楽のための道具になる時もあった。その両面的なあり方が両立したり、衝突したりする局面が、皮肉なトーンでユーモラスに描かれた。

男性 1 の場合は、仕事のためには PC、ゲームをやる時は携帯電話を使っている。上司が事務室を出てしばらくしたら、PC を止めて、ポケットのなかから携帯電話を取り出す。彼にとって PC は公的で事務的な場面の道具であるのに対して、携帯電話は個人的で娯乐的な道具であることを表していると考えられる。一方、男性 2 は二台の携帯電話を上手に使い分けることで、仕事と娯楽の相反する目的を両立させている。上司が事務室を出た後、彼は娯楽用の携帯電話にイヤホンを差し込み、耳に当てたら、机にうつぶせになり、昼寝をする。携帯電話が仕事のために欠かせない道具であると同時に、個人的な娯楽や享受の道具として多く

使われていることが分かる。ところが、彼に楽しい昼寝を可能にしたのも携帯電話であれば、その昼寝を終わりにするのも携帯電話である。上司は、男性 1, 2 の後ろから接近することによって男性 1, 2 の携帯電話を使って仕事をさぼっている現場を捕まえることができた。携帯電話の前方と後方の空間のあり方は全く異なる。前方は個人に占有できる私的空間であるのに対して、後方は他人から視線に保護されない空間であるということを表しているものと考えられる。

最後のシーンでは、上司は男性 1, 2 の携帯電話を取り上げることによって、事務室での個人行動を禁止する。しかし、彼女も少しだけ試そうとした携帯電話のゲームが楽しくて、夢中になってしまう。携帯電話における娯楽的な文脈が拡張しつつあることと考えられる。

#### 【寸劇 F. 地下鉄】(1分20秒)



■ **内容**： 舞台は地下鉄。男性 1 が座席に座ったとたんズボンのポケットから携帯電話を取り出し、ゲームをやりはじめる (シーン①)。ゲームが進むにつれて体を激しく揺らす男性 1。そこに男性 2 が地下鉄に乗り、男性 1 の隣の席に座る。男性 2 のゲームをやっている姿を見た男性 2 もポケットから自分の携帯電話を取り出す。すぐ同じくゲームをやりはじめる (シーン②)。男性 1 と 2 は互いの動きが気になる。それぞれゲームに夢中になり、激しく体を動かしながらゲームをやり続ける (シーン③)。そこにリュックサックを負った女性が入り、男性 1, 2 の間の席に座る。彼女もすぐリュックサックの中から携帯電話を取り出してゲームをやり始める。ゲームに夢中になって激しく体を揺さぶる彼女を男性 1, 2 が唾然と見つめる (シーン④)。

■ **基本分析**： 演技の後の振り返りによると、寸劇のなかで描かれた携帯電話用のゲームは、

「リッジ・ライダー」というカー・レース・ゲームであった。このゲームは上海の若者の間で大変人気であり、WS参加者はみんなこのゲームをやった経験があると語った。

この寸劇は、地下鉄の乗客たちが連鎖的に携帯電話でゲームをやりはじめる状況を描いている。みんな地下鉄に乗っているだけというシンプルな場面だが、登場人物の身体動作は興味深い点が見つかる。まず、携帯電話でゲームをやりながら激しく体を振る人がいる。ゲームに夢中になり、ゲームのリズムに連動して上半身を左右に深く傾きながらせわしく指を動かす。それを見た隣の人に連鎖反応が起こる。自分の携帯電話を取り出してゲームをやり出す状況が繰り返されるのだ。最初は互いに体をぶつけながら競合的に体を振る二人だが、次第に体の動きが連動してゆき、同じリズムで左右に動くようになってくる。二人の男性の激しい身ぶりは、新しく登場した女性の介入によって一度落ち着く。ところが、その後、同じく携帯電話でゲームをやりはじめた女性が激しく体を振るようになるのである。

携帯電話を使う身体動作は、持ち主だけに限った営みではない。地下鉄のように、多数の人々が共有する公共空間のなかでは、必然的に他人との関与を呼び起こすし、身体動作の連鎖反応が起こることもある。この寸劇のなかで描かれた、公共空間に置かれた個人身体のあり方は、個人に委ねられた営みではなく、必然的に他者と共振、調和する営みであることをよく表していると考えられる。

### 6-2-3. 「新潟の典型的なケータイ風景を演じる」WS

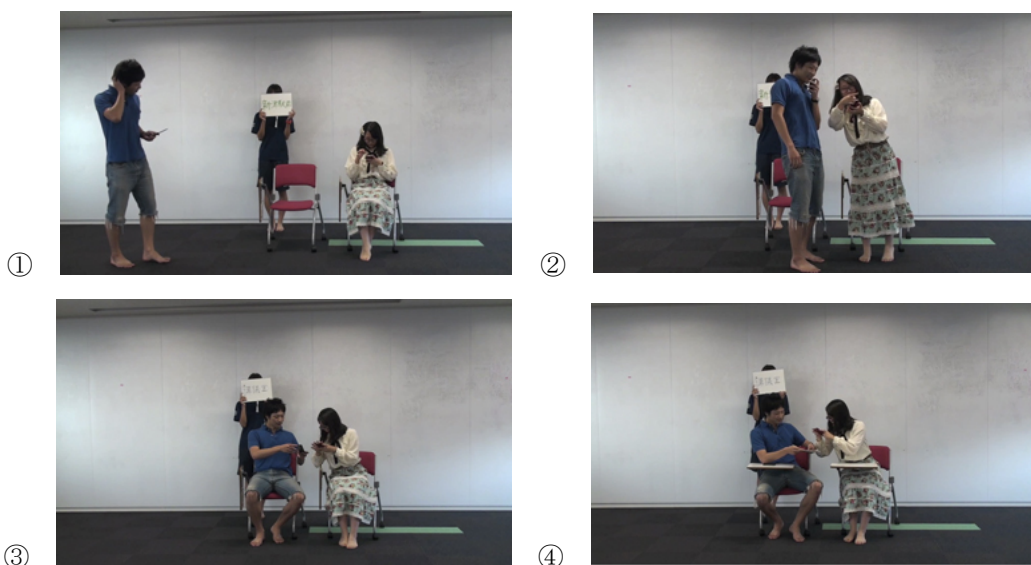
新潟市は、新潟県の県庁所在地であり、人口約 80 万人の北陸地域の最大規模の都市である。米の産地として有名で農業が基幹産業の一つになっている。地域内では製造業の比率が高く、比較的に地域経済も活性化されている。上越新幹線の終点であり、北陸自動車道、磐越自動車道などが新潟から放射状に広がるなど、本州日本海側の交通中心地として役割を果たしている。一方、低湿な平野が広がっている地形のため、地下鉄の建設は困難であり、市内の公共交通は脆弱である。JR 在来線やバスは通っているものの、自家用車がよく使われる。携帯電話の普及率はすでに 90%（総務省統計局「平成 21 年全国消費実態調査」による）を超えており、ほぼ完全普及の状態に達していたといっても良い。とくに若者層におけるケータイ利用は、首都圏と変わらないくらい浸透していると思われる。

「新潟の典型的なケータイ風景を演じる」WS は、2012 年 8 月 7～10 日の間、筆者が新潟大学で担当した「メディア表現行為論 VI」という集中授業の中で実施された。新潟大学全学副専攻プログラム「メディア・リテラシー」の一環としての授業であり、メディアを学ぶのに一方的な講義形式はできるだけ避けて身体を動かしながら学べる活動に取り組んでほしいという要請を受けていた。そこでケータイというメディアをメディア・リテラシーの観点から取り上げることにし、様々な WS 活動を取り入れた実践系の授業にしていた。

具体的には、「ケータイのパフォーマンス・エスノグラフィー」WSに加えて、前章で取り上げた「ケータイ・ストーリーテリング」WS、さらに「未来のケータイをデザインする」WSを学習活動に取り入れていた。講師がケータイについての知識を教えることより、受講生が自らのケータイ経験を対象化しつつ、ケータイを一つのメディアとして立体的に把握しながら、創造的に考え直す契機を与えることを主眼にした授業であった。

ここで取り上げるのは、この集中講義の三日目（8月9日）に実施されたケータイのパフォーマンス・エスノグラフィー活動で演じられた寸劇である。演じる活動に参加したのは、受講生7人とティーチング・アシスタント（以下TA）1人の合計8人である。学生は、学部生が6人、大学院生が1人で、地元の新潟出身が2人、他の5人はそれぞれ富山県、石川県、北海道、群馬県、山形県の出身であった。TAは、20代後半の女性で中国ハルビン出身の外国人だったが、小学校の時から新潟で暮らしており、言語駆使と生活文化の両面で地元出身と見なしても良い。参加者は、4人ずつ二つのグループに分かれて、「新潟の典型的なケータイ風景」を表す10分程度の寸劇を作る作業を進めた。実は10分程度の寸劇を作ることは結構大変な作業である。学生らが十分に準備作業を行えるよう、2時間半という長めの時間を与えた。小道具としてスケッチ・ブックとマーカーペンを使えるようにした。結果的に、それぞれ「キョウコとタクヤとケータイ」という題目の恋愛物語と「ケータイと一日」という題目の寸劇が仕上げられたが、両者とも場面ごとに明確な制作意図のあるしっかりした寸劇として演じられた。

#### 【寸劇G. キョウコとタクヤとケータイ】（12分30秒）





■ 内容：新潟大学に入学したばかりのキョウコ（女性）とタクヤ（男性）の淡い恋の物語である。入学式に行くために新潟駅で友達を待っているキョウコに県外出身で道に迷っているタクヤが接近、入学式の場所を聞く（シーン①）。キョウコは自分のスマートフォンのなかの地図のアプリを使ってタクヤに道順を教える（シーン②）。これがキョウコとタクヤの出会いであった。ある日、講義室で遭遇したキョウコとタクヤは同じ学部であることを知る。二人はメール・アドレスを交換し、友達になる（シーン③）。テスト期間。タクヤは試験準備のためのノートをキョウコに見せてあげる。キョウコはケータイ・カメラで彼のノートを撮っておく（シーン④）。キョウコは県外出身のタクヤを長岡花火大会に誘う。花火大会の会場でタクヤは飲み物を買に行くが道に迷い、キョウコが待っている場所が分からなくなった。ケータイで場所を確認し、キョウコと再会する（シーン⑤）。花火の打ち上げが始まり、2人

はそれぞれのケータイで花火の写真を撮る。キョウコはタクヤに彼女がいないのかやっとな聞けた（シーン⑥）。秋の新大祭でキョウコは焼きそばの屋台の店番をしている。親友のカナがその姿を撮り、SNS サイトを通して共有する（シーン⑦）。キョウコの屋台にタクヤが女子の先輩といっしょに来て焼きそばを買って去る。キョウコはタクヤに彼女ができたのではないか疑い、がっかりする（シーン⑧）。一方、タクヤはキョウコが自分の先輩との間を誤解してしまったのではないかと心配し、キョウコへ電話をかけようとするが、電池がなくなりやめてしまう（シーン⑨）。いよいよ冬。キョウコとカナはクリスマス・パーティーを企画する。カナはパーティーの幹事役を申し出、メーリング・リストを通して皆を誘う（シーン⑩）。クリスマス当日、パーティーはすでに始まったが、タクヤはまだ会場に来ていない。駅に着いたタクヤからカナへ電話がかかってくるが、カナはタクヤを駅で待たせて、キョウコも駅へ走らせる（シーン⑪）。自分の気持ちをおさえきれなくなったキョウコは、『好きです』という文章を書いたケータイの画面を見せてタクヤに告白を図る（シーン⑫）。

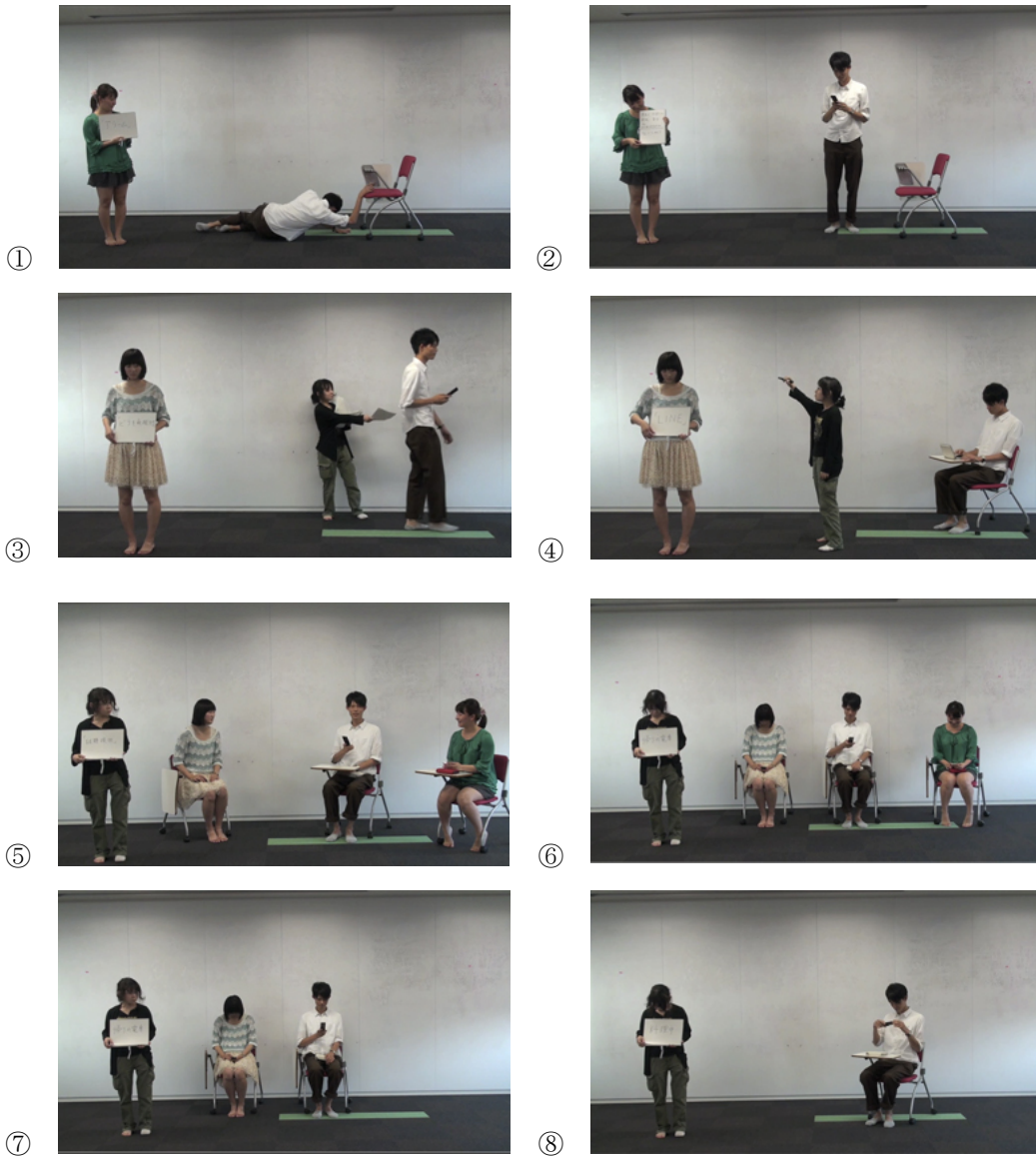
■ **基本分析：**参加者たちは、最初から男女の恋愛ドラマで寸劇を作る意図があったわけではないと振り返った。新潟の典型的な風景を描くため、四季の風景をそれぞれ表現したいということが初めての発想で、春は入学式、夏は花火大会、秋は学祭、冬はクリスマスといったように季節のイベントを大まかな流れとして設定した。それぞれの設定の中でケータイを登場させるストーリーを思い出していった結果、ケータイを切り口に男女関係や友達関係を描いた寸劇が仕上がったというのだ。

男女の恋愛関係を素材に取り上げているだけに、独りばかりケータイを使う場面ではなく、二人以上の当事者が関わっている場面がたびたび登場するのが特徴的である。たとえば、シーン②でキョウコは自らのケータイを開いてタクヤにその画面を見せたり、シーン③ではタクヤが自分のケータイ画面をキョウコに見せてメール・アドレスを教えようとしたりする場面が登場する。最後のシーン⑫においても、キョウコがケータイ画面をタクヤに見せて自分の気持ちを伝えようとするのが描かれている。ケータイが個人に帰属したものであっても、必ずしも独りだけのものではなく、誰かと一緒に見たり、他人に見せかけたりすることが十分ありえることが寸劇のなかで表現されていた。

ケータイで写真を取る場面は3回登場している。まず1回目はシーン④で、タクヤが見せるノートにキョウコがケータイ・カメラで撮る場面である。キョウコは両手でケータイを持ち、タクヤのノートの方に体を傾けて写真を撮っている。2回目は、シーン⑥の花火大会である。タクヤとキョウコは同時に前方それぞれの視線よりやや上方にケータイを持ち上げて写真を撮っている。最後にシーン⑦ではカナがキョウコの写真を撮ってあげている。カナはキョウコとある程度距離を保ったまま、視線とほぼ同じ高さにケータイを持って写真を撮っている。

失敗の場面も登場する。シーン①でタクヤは自分のケータイを使って入学式の場所を探そうとするがどうもうまくいかず、キョウコに話をかけることになる。また、シーン⑨では、電池がなくなったため、キョウコへの電話をあきらめてしまう。

【寸劇H. ケータイとの一曰】(1分20秒)



■ 内容：新潟大学通いの男子大学生の朝から晩までの一日を描いた寸劇である。朝。彼はケータイに設定しているアラーム音にも関わらず二度寝してしまうが、スヌーズ機能の二度目のアラームで起きる（シーン①）。起きてケータイを確認したら母からのメールがあり、新潟方言で返事を送る（シーン②）。通学路にビラを配っている人がいる。ビラを無視するためになぎとケータイ画面をみながら街を歩く（シーン③）。授業中。先生の講義が難しくて集中

できず、チャットのアプリで友達とメールで私語を交わす（シーン④）。昼食時間、朝のメールを友達へ間違えて送ってしまったことが分かる。方言で書いたので友達は意味がよく分からなかったようである（シーン⑤）。帰りの電車のなか、対話をほとんどせず、それぞれのケータイを見つめている3人（シーン⑥）。一人ずつ電車から降りてゆき、主人公の男子大学生独りになる（シーン⑦）。彼は家に着いてから料理を作る。料理が上手に作れたことに自己満足し、出来上がった料理の写真をケータイで撮る（シーン⑧）。

■ **基本分析**：この寸劇は【寸劇 G】とは対照的に、独りでケータイを利用する場面がよく登場した。参加者たちの振り返りによれば、制作過程においても、各自自分がどのような場面でケータイを使うのかという点を出し合っただけでまずリストを作り、それに基づいて寸劇を作ったという。

寸劇のなかのケータイは、個人的な用途に重点をおいて描かれている。たとえば、シーン①では起床のための道具としてケータイが登場するが、二度寝をした場合に備えて、スノーズ機能がオンになっている。シーン②では、母へメールを送ろうとしたものの、間違えて友達に送ってしまう。さらに、そのメールは地元の方言で書かれており、県外の友達はその内容を理解することができない。シーン⑧では、自ら作った料理が上出来であることに対する自己満足の行為として写真を撮る。こうした行動は、【寸劇 G】で描かれているメールやケータイ・カメラの利用文脈とは相違するものであり、ケータイのコミュニケーション技術としての姿より、個人のための端末機としての側面を表しているものと考えられる。

さらに、ケータイを持ち上げることで周囲の刺激を遮断する場面が何度も登場しているという点が特徴的である。シーン③でケータイは、宣伝ビラを配っている人の声かけを避けるためのものとして使われる。ケータイを見つめながら歩く行動をとることで宣伝ビラの勧誘を遮断することができる。さらに、シーン⑥、シーン⑦の電車のなかでは、それぞれ自分のケータイばかりを見つめることで、車内空間での気まずい沈黙を乗り越えようとしている。両方の場面においてケータイは、外部世界に対しての「結界」を張るための道具として描かれている。一方、シーン④では【寸劇 C】と非常に似ている状況が描かれた。内容が難しく集中できない授業のなか、ケータイのアプリを利用して友達とチャットを交わしている。ここでケータイは、リアルな空間と隔離された私的な空間を作り上げる道具として理解されていると考えられる。

### 6-3. モノと身体と空間

以上でソウル、上海、新潟という異なる場所における「ケータイのパフォーマンス・エスノグラフィー」WS で演じられた寸劇を、概ねの内容と身体動作・空間操作という二つの側面に分けて記述した。ここからは、その中で浮き彫りになったケータイの身体実践のあり方



を、ケータイをめぐる身体論というという微視的観点と、ケータイを取り巻く空間論という巨視的な観点という二つの論点を中心に分析してゆきたい。これらの論点は、すでに述べたように MoDe プロジェクト (2005:25) を通して見出されたものであり、「ケータイのパフォーマンス」という視座を構成する軸でもある。MoDe においては、東京とヘルシンキで演じられたケータイの身体実践の差異が強調されて、比較記述された。ここでは、前節で検討した「ケータイのパフォーマンス」という枠組みを通して、ケータイに関わる身体実践のパターンとして分析していきたい。実際の分析作業においては、近接空間学と訳されている「プロクセミックス proxemics」の領域を参考にしながら、ケータイに関わる身体と空間のあり方を類型化することを試みた。<sup>5</sup>

### 6-3-1. 「ケータイを振る舞う身体」の三つの局面

まず、寸劇の中では浮かび上がった様々な身体実践を、モノとしてのケータイに関わる身体のあり方という文脈に着目し、下記する三つの局面を見出すことができた。

#### 「遮断する身体」

パブリックな場所、あるいは、他人と共有されている場所で、ケータイを開くことで自分だけの作業に集中して取り組む場面は、寸劇の中で高い頻度で登場した。こうした行為は、まず、身体が存在する物理的空間の外部関係性を遮断し、ケータイを通じてつながるバーチャルな空間の関係性の中に進入するという行為を意味する。たとえば、ソウルの典型的なモバイル風景を描いた【寸劇 A】のシーン②に、登校中の女子大学生が地下鉄のなかで携帯電話を使って動画を観ながら移動する姿が登場する。電車の中で彼女は片手ではつり革を掴み、空いている片手で携帯電話を持ち上げて DMB を視聴している。新潟の典型的なケータイ風景が演じられた【寸劇 H】のシーン⑥、⑦で描写された帰りの電車の風景も似ている。3人の大学生は同じ学科の友達であり、共に講義を聞いたり、昼食を食べに行ったりする親しい仲間である。ところが、電車の中で彼女らは、それぞれのケータイ画面をひたすら見つめるだけ、互いに対話をしようとしめない。そして、停車するたび、一人ずつ「さようなら」と短い一言を残して降りて舞台から消えてゆく。電車というオープンされている場所ながらも、人々は「ケータイを開く」ことによって「個室」のなかに引きこもっているような状況が描かれていた。

こうしたあり方は、上海のサラリーマンの日常が演じられた【寸劇 E】のシーン④では、より露骨に現れていた。上司が外出した際は、事務室にいらながらも携帯電話を使うことでゲームをやったり、音楽を聴きたり、昼寝を楽しんだりしながら、時空間の文脈を自由自在にコントロールする姿が描かれていた。携帯電話は、独りだけの享受空間を作り上げる機制で

あるが、外部的な条件、すなわち物質として存在する環境的な文脈を弱化させる機制でもある。固定されている物理空間の文脈を、私的なものから公的なものに、あるいはその逆方向に自由に変容させるためのスイッチ的な役割を果たしているともいえる。

ところが、ケータイを開くという身体動作が、必ずバーチャル空間へ進入を意味するのではなく、物理空間における社会的関係を拒否するという意味をもつ場面も演じられていた。登校中のエピソードが描かれた【寸劇 H】のシーン③では、登校中にビラを配っている人を無視するために、わざとケータイを使う振りをする大学生が演じられた。彼は、路上にビラを配っている人がいることに予め気づき、『面倒くさい。ケータイを見る振りでもしよう』とつぶやきながらケータイを開く。ケータイの画面を見ながら、ビラを受け取らずに、その人の前を無事に通る。こうした場合のケータイの使い方は、明らかにバーチャル・コミュニケーションに関わるものではなく、物理的な空間に関わるものである。ケータイを通して誰かとコミュニケーションを取ろうとしたわけではなく、独りでコンテンツを消費しようとしたわけでもなく、『話しかけないでほしい』という自分の意中をさりげなく伝えようと「演じている」のである。このシーンのなかで、「ケータイを開く」身体行動は、「バーチャルな空間に進入する」という意味より、「外部環境から身を引き離す」という意味をもっている。「ケータイを開き、画面を見る」という行為は、社会的に期待される振る舞い方を逆らうことなく、外部からの介入を遮断するため機制となっている。

ケータイを開くことで、私的な文脈に満たされた小さな「個室」を作り上げるという身体実践の意味は、必ずしもバーチャル空間への欲望を現すのではなく、物理空間における周りとの関わりを拒絶するという意図の表現でもあった。ケータイをめぐるこうした局面を「遮断する身体」と呼ぶことにしよう。「遮断する身体」という局面は、物理空間の中に個人的で私的な意味に満たされた個室を出現させるだけでなく、物理空間における他者との関係性を薄め、空間を共有するという社会関係的文脈を無くす。物理空間の社会関係を秩序づけている構造に逆らうことなく「演出」する道具という意味では、物理空間を構成する関係性の中にすでに編入されている儀礼的な機制として作用しているともいえる。

### 「共有・協調する身体」

しかし、彼らの寸劇のなかで「遮断する身体」の局面だけが観察されるわけではなかった。ケータイが他人を自分の世界に誘い込むための道具になることもあり、その特有な感覚世界の中へ他人を巻き込むための存在になることもあった。ケータイの小さな仕切りを他人に開放し、傍らの身体を誘い込もうとする社交的な場面もあった。社交的で協調的な局面が生み出されることがあるということだ。

たとえば、テレビ電話を使う場面が演じられた【寸劇 B】においても、複数の使用者同士

が一つの携帯電話をいっしょに使う場面が登場する。テレビ電話を通して遠隔にいる友達を祝ってあげるシーン③では、友達2人が一台の携帯電話をいっしょに見つめて誕生日の言葉を伝えたり、祝いの唄を歌ってあげたりした。さらに、【寸劇 C】では、ある大学生が、退屈な授業に耐えきれず、筆箱の中に携帯電話を隠してこっそり動画を観る場面が描かれた。彼はさらに携帯電話が入っている筆箱を隣に座っている友達へと押し寄せていっしょに動画を視聴するよう、積極的に誘う。この空間における携帯電話は、現実空間の傍らにいる他人との間に共有されている感覚的範囲を作りあげる役割もしている。

一方、男女間の淡い恋の話を描いていた【寸劇 G】のシーン②では、街に迷った男子主人公のタクヤが、女子主人公のキョウコに、学校までの道順を尋ねる場面が演じられた。そこでキョウコは、自らのケータイの中から地図を表示できるアプリケーションを開き、その画面を見せながら道を教える。男子主人公との初めての出会いである。この出来事をきっかけにタクヤとキョウコは互いを知り、さらに近づいていくことになる。全体の物語のうえで、なかなか重要な場面だともいえる。この場面において2人の身体の振る舞いは近くても遠い。道を教える、教えてもらう、というそれぞれの目的をもっているのに、同じケータイ画面を見つめなければならない。二人の身体は近づくが、決して身体が接触することはない。タクヤは、むしろ上半身を精一杯うしろに引き、片手を顔の口辺りに当てる姿勢をとることを通して、ちょっとした距離感を表現している。彼のかしこまった姿勢は、むしろ、2人の身体がぐっと近づいたことに対する反応であるというのはいうまでもない。ケータイは、現実空間においても他人との距離を近づけたり、遠ざけたりする媒介役を果たしているのである。

そしてシーン⑩でキョウコは、タクヤに恋を告白する。目の前に立っているタクヤへの告白の媒介役をするのは、ケータイである。キョウコは、自らのケータイへ「好きです」という文字表示を入れて、それをタクヤに見せることで自分の気持ちを打ち明ける。【寸劇 G】では、タクヤの答えについては結論を出さず、大詰めに迎える。シーン⑩においてケータイはどのようなものなのか。キョウコは恋に落ちてしまったタクヤに対する自分の気持ちを、手紙でもなく、口頭でもなく、ケータイの画面に表示される文字によって伝えようとする。ただし、ここで実際の媒介役を果たしているのは、モバイル・コミュニケーションらしい機能ではない。ケータイを通じて告白の言葉を伝えるだけならば、ケータイでメールを送れば済めることなのに、キョウコはそうしない。面前にいるタクヤに自らのケータイ画面を読んでもらう、キョウコの行為は、「好き」という気持ちを直接的に伝えることであると同時に、自らの最も親密なものであるはずのケータイを「見せる」ことで自分の気持ちをさらに強く表現している。ケータイを「見せる」行為は、自らの親密な感覚を共有するという意図が込められたこととして、強力な演示手段になっている。

これは先述した「遮断する身体」とは正反対の局面を出現させるといえるのではないだろうか。ケータイをわざと共有したり、見せたりする行為を通じて相手との距離を意図的に縮める。それは単に物理的距離の短縮を意味することではなく、むしろ身体的距離の短縮を強いられることによって心理的にも近づこうとする主体の意思を運ぶ情緒的な身体実践でもあった。こうした身体実践の局面を、前項の「遮断する身体」に対峙するものとして「共有・協調する身体」と呼ぶようにしよう。こうした局面は、ケータイを介して他人との共有や協調を求め、他人を自分の文脈へ誘い込むものとして位置づけることができよう。

### 「同調する身体」

さらにケータイを振る舞う身体の局面として観察されたのは、他人の身体に直接的にあるいは間接的に関与し、結果的には身体動作に同調していくという局面であった。たとえば、【寸劇 F】は、地下鉄のなかでゲームをやっている乗客の姿を描いたものである。地下鉄に乗った乗客一人がゲームをやっていくうちに、全く対面したこともない他人の身体の動きが次第に連動していく。地下鉄の乗客らの間になんとか同じリズムが出来ていくのである。このように無意識的に身体動作が連動していくことではないが、【寸劇 G】のシーン⑥では、花火大会にいる人々が一斉に自らのケータイを持ち上げて花火の写真を撮る場面が演じられた。実際、パブリックな空間において大勢の人々がそれぞれのケータイを使って一斉に写真を撮ったり、インターネットへアクセスしたりする経験はそんなに珍しいものではないだろう。

こうしたことについて Katz (2006)は、パブリック空間でモバイル・メディアを使うときに必然的に起こりうる、身ぶりの連動であると考察している。

個人がパブリック空間を共有、ナビゲート、占有するさいに、どのような身体的なパフォーマンスを行うのかという観点からモバイル・コミュニケーション過程を探求することにもっと関心をもつことは有益である。おそらくこのようなプロセスに「ダンス」というタームを与えた方が有用であろう。パブリックな空間におけるモバイル・コミュニケーションの使用はある程度、ダンスのような形態を取る。なぜなら、パブリック空間におけるモバイル・フォンの使用はしばしば、使う側のみならず、一緒にいる相手の空間と速度の調節を要求するからである。言い換えれば、こうした動作は一種の「振り付け」を伴わなければならない (Katz 2006: 58)<sup>6</sup>。

パブリックな場所にいる場合、ケータイのみならず、モノを使ったり、行動を起こしたりするのは、単に自分の身体だけの操作やコントロールではない場合が多い。たとえば、満員

電車の中では、接触可能な距離にいる他人にある種の協調動作を起こしてもらわないと、何らかの行動を起こすのは難しい。その逆のケースもありうる。傍らにいる他人に応じて自分の身体を動かしてあげなければならない場合もある。Katz は、こうしたケータイに関わる動きのあり方を、「シンク・イン」(sync-in, Hall 1973=1979:86)という概念で説明しようとした。「シンク・イン」とは、プロクセミックスから援用した用語なのだが、他人と接しているとき周囲の人々と一緒に踊っていかのように動いてしまう連動動作やリズムに合わせる行為を意味する。先述した【寸劇 F】や【寸劇 G】で見られた身体動作の同一化現象は、こうした「シンク・イン」の局面として理解することができるだろう。

Katz の議論における「シンク・イン」が公共空間における「礼儀正しい行動」のあり方と連結している社会的実践として位置づけられていることに対して、ここでは、そうした社会的に意図されていない次元における身体実践をも包括する意味で「同調する身体」という局面として呼びたい。「同調する身体」は、主体によって人為的に取られる行為というより、その場所や空間を成り立たせている社会秩序や規範、雰囲気などに合わせて、自然にあるいは無意識にとってしまう性質のものである。なので、先述した「遮断する身体」や「共有・協調する身体」のように目的的な動作ではなく、外部環境から自分を遮断する身ぶりとして出現する場合もあれば、他人へ自分を開放する共有・協調の身ぶりとして出現する場合もあるだろう。「同調する身体」という局面は、いわゆるマナーや規範と呼ばれる、空間に与えられた文化的意味合いに、意識的あるいは無意識的に合わせるものとして理解できる。

以上で確認された「遮断する身体」、「共有・強調する身体」、「同調する身体」という三つの身体的局面は、ケータイを操作しながら物質空間で一定の文脈を作り上げる。ケータイに関わる身体動作は、単にケータイを使う目的で行われるのではなく、空間を共有する他人との関係性をコントロールする目的としても行われる。ケータイが、他人と共有された場の意味合いを操作するための軸として振り回されるという様子が浮かび上がったのである。

### 6-3-2. パフォーマンスされる空間の二つの意味合い

以上で確認されたケータイに関わる身体的局面は、ケータイが物質空間において他人との関係性を象徴的に表す「パフォーマンス」の機制となっていることを示唆する。そうしたケータイに関わる身体動作、言い換えれば、共有された場における関係性を操作する「パフォーマンス」を通して編制される空間は、次の二つの局面として理解することができる。

#### 開かれた空間の個室

「遮断する身体」は、パブリックな空間に「閉ざされた個人空間」を作る。【寸劇 C. つまらない授業】(ソウル WS、2009年)と【寸劇 H. ケータイとの一泊】(新潟 WS、2012年)に

は、非常に類似するシーンが登場する。【寸劇 C. つまらない授業】では、大学生が授業中に携帯電話を出して DMB を視聴する場面が描かれた。それに対して【寸劇 H】のシーン④も退屈な授業という設定である。授業中に、チャットのためのスマートフォンのアプリケーションを使ってメールで私語を交わす場面が描かれた。両シーンで登場する携帯電話とケータイの機能はそれぞれだが、授業中にこっそり自分だけの作業に集中する空間を作り上げるという意味では同じ内容のものと見なされるだろう。外部環境から遮断された逃避の「戦略」であり、こっそりとした快樂の空間でもある。

共有空間のなかに独りだけの私的な空間を作り上げるモバイル・メディアのあり方について、Ito et al (2009) は、「コクーニング (cocooning) <sup>7</sup>のテクニック」という言葉で説明されていた。コクーニン (cocoon) とは、そもそも「繭」あるいは「繭を作る」という意味を持った単語で、閉じ込められた小さな仕切り、あるいは、そのような空間を作る行為を意味する。電車での移動や公共の場での待ち合わせの時などのちょっとした空き時間にモバイル・メディアを開く行為は、自らのためだけに小さく仕切られた空間を作り上げる実践である。その中心的な機制としてケータイが使われるということは、決して珍しいことではないだろう。

さらに注目しなければならないのは、「開かれた空間」のなかに複数の「個室」が同時に出現している点である。たとえば、【寸劇 H】のシーン⑥～⑦にも登場する。電車で帰宅中の 3 人の大学生の姿が描かれた。3 人は親友同士であるが電車の中では一言もしゃべることなく、次々と自らのケータイを開き、画面をじっと見つめる。独りで動画を観たり、インターネットを閲覧したり、メールを書いたりする。各自はケータイに集中してそれぞれの作業を行っている。電車が駅に停車するたびに、1 人ずつ「さようなら」と軽い挨拶を交わし、外へ消えていく。ケータイに集中することを「演出」することで、周りの人々には「話しかけなくても良い」という無言のメッセージを伝える効果をもたらす。そして周りの人々もすぐその「演出」に加わってくる。ここには「遮断する身体」の局面とともに「同調する身体」の局面が同時に働いている。その空間は、共有された場としての公的な文脈を失い、私的な安楽の「個室」の受け皿に転向する。それに「同調する身体」の局面が働くことによってその空間は、「演出」された個室群で成り立つ「パフォーマンスの舞台」に変容させられる。その舞台においてケータイは、空間の公的な文脈を私的なものへ切り替えたり、または、私的な文脈を公的なものへ返還したりする機制として核心的な役割を果たすともいえる。

### 閉ざされた空間の解放

一方、ケータイの「共有・協調する身体」の局面は、他者に「わたし」を開放することを意味した。たとえば、【寸劇 B. テレビ電話で誕生日会】では一台のテレビ電話に向かって

『ハッピー・バースデー・トゥーユー』と声を上げて唄を歌う場面が描かれている。また、【寸劇 G. キョウコとタクヤとケータイ】のシーン②では、キョウコは、道に迷っているタクヤへ、自分のケータイで地図を見せながら、助けようとする姿が描かれた。一台のケータイを複数の人が協調的に使う場面は、意外と高い頻度で出現していた。より明確な事例として【寸劇 C. つまらない授業】では、携帯電話を通して他人との共有空間を意図的に作ろうとすることが描かれた。筆箱の中に携帯電話を隠した男子大学生は、隣の女子大学生の方へ筆箱を寄せることで、彼女を彼の空間に誘い込む。これらの場面において、ケータイは一人だけの道具ではなく、二人の道具と化しているのだ。さらにいえば、他者と感覚と経験を共有できる空間を作り上げるための道具でもある。

一方、【寸劇 G】の大団円であるケータイでの告白のシーン（シーン⑫）では、「ケータイを共有する」という動作の象徴的な意味合いが著しく現れていた。このシーンでキョウコは、「好きです」と書かれたケータイの液晶画面を見せることで自分の恋心を告白する。キョウコは、意味伝達の道具としてケータイを使っただけではなく、「好き」という言語的なメッセージを伝達するためにケータイを使ったのではなく、自分を彼だけに「開放する」という意味のパフォーマティブな意味伝達の手段として「ケータイ画面を見せる」という行動をとったわけである。

先行するケータイ研究の中でも、ケータイとの関係の中で親密性の問題は論じられてきた。たとえば、富田（2009a; 2009b）の「インティメイト・ストレンジャー」論は、ケータイに介される匿名コミュニケーションの拡大によって、従来の社会関係とは異なるタイプの親密性が生まれてきた状況を論じた。一方、Habuchi（2005）の「テレコクーン」（telecocoon）をめぐる議論は、ケータイの遍在性によってむしろ人間関係の範囲が矮小化してしまったと述べ、モバイル・コミュニケーションを中心にする小規模で親密な社会関係の重要性が増している状況について考察した。親密性の問題は、主にモバイル・コミュニケーションによって介される人間関係のあり方に関わるものとして理解されていた。確かにその観察は鋭く、そうした文脈に即した実践がかなりの頻度で行われているといえよう。

しかしその一方、ここでそうした文脈ばかりではないということも明らかになった。「演じられるケータイ」の中でケータイは、ひたすらパーソナルな作業のためだけの道具ではなかった。人間関係を希薄化させる媒体というより、他者との関係性を自分の文脈に合わせてコントロールする道具として働く様子が明らかになったのだ。ケータイは、共有空間で自分だけが楽しむための「戦略」の道具だったり、自分をうまく「演出」するための道具だったりし、「わたし」が刻み込まれている象徴的なモノとして、より多様な実践的可能性をもっていた。それは、他者から自分を遮断するというベクトルで働くだけでなく、私的な文脈に他者を誘い込むというベクトルで実践されることもある。ケータイを開くという身体動作は、周

りから退いて自分の世界に籠るという閉鎖的な仕組みである一方、自分の世界を他人へ開いて見せるという開放的な仕組みでもあった。

### 6-3-3. 空間と自己に関わる文化的営み：ケータイの基礎文化

以上で「ケータイのパフォーマンス・エスノグラフィー」を手がかりに、ケータイの身体実践が、それぞれの文脈に合わせて物理空間における関係性の文脈を操作する営みであると状況を明らかにした。ケータイは、遠隔の人々とのコミュニケーションを可能にし、いつでもどこでも自由に情報利用が出来るようにする文明の利器である。しかしその一方、物理空間で生まれる他人との関係性を操作したり、自己の現状をさりげなく表現したりする機制でもあった。

メディアとしてケータイは、コミュニケーションの媒体だけでなく、物理的空間における他人との関係性に関わる文化実践の媒体であった。ケータイに関わる身体実践は、コミュニケーションという次元と空間関係性という次元で成り立つ重層的な構図に布置された営みであった。とりわけ、「演じられるケータイ」の中で浮かび上がった「ケータイのパフォーマンス」は、そうした重層的な意味の次元を交差的にコントロールする機制だった。単にモノを使うという身体実践ではなく、物理空間における「自己」の位置づけを各々の文脈に合わせて操作し、空間的關係性を作り上げる、より複雑で文化的な営みだったのである。

ケータイの身体的実践は、自分を取り巻くコミュニケーション環境を、物理空間からバーチャルな空間へ、あるいはその逆に切り替える役割を果たしていた。たとえば、前項の記述の中で、「自己」を外部環境から遮断しようとする儀礼的営みだったり（「遮断する身体」）、「自己」が他人との共同作業や協調を求めている意志の表明だったり（「開放する身体」）、あるいは、周りの人々と同じ動きを取ることで社会と「自己」を共鳴させたり（同調する身体）する。ケータイの主体が自分の周りの物質空間の意味を「自己」を中心に再編しようとする戦略的な身体実践であった。

一方、そうした身体実践の社会的あり方は、ひたすら非対面的で匿名的なバーチャル空間に向けられたものではなかった。むしろケータイを適切に振る舞うことで自分の意思を儀礼的に表明しながら、周辺との関係性の範囲を拡大していく方向性も現れた。ケータイは、他人と共有しなければならない物理空間の「自己」を「演出」するための小道具であるだけでなく、空間の意味合いを儀礼的にコントロールする文化的機制でもあった。

ケータイの身体実践は、情報通信媒体のケータイを使うという意味だけでなく、物理空間にいる「自己」の立ち位置をコントロールする身ぶりを媒介するという意味においても、社会文化的な文脈に置かれた営みであった。そうした様子は、社会的なあり方によって可変的で多様である。しかし、メディアとしてのケータイをめぐるそうした物理空間の意味合



いをコントロールする実践が存在し、それらの実践が暗黙的な秩序として共有されている。すなわち、ケータイというモノを中心に、空間の「自己」の意味関係を操作する象徴的で文化的な営みが形成されつつあるということだろう。言い換えれば、そうした状況こそ、メディアとしてケータイのあり方を構成するに基礎文化の次元に布置されることがらであると考ええる。

こうしたことがらは、ケータイの持ち主に意識されることは少ないだろうが、いきなり登場した新しいものではない。むしろ長い間意識せずに実践されていたため、あまりにも慣れて自覚できなくなったことがらである。電車の中や街でケータイを手に持ち上げることで、共有空間から引き離された自分専用の個室を作り上げる、ということは誰でもやっている実践であろう。ただし、こうしたケータイのあり方は、従来のケータイ研究の中では部分的にしかとらえられてこなかった。それは何より、調査方法と問いを立てる段階の枠組みが、通信行為の道具という「技術的営み」としてのケータイの仕様に大いに依存しているからなのではなかろうか。

テクノロジーを中心に象徴的営みが再編されつつある現状は、新しい技術によって常に新しい実践が生まれるわけではなく、馴染み深い実践が新しい技術をきっかけに再現されてくるという様相として読み取れる。実は、日常実践の中のケータイを追求することは、ケータイによって現れる「未知」の仕組みを発見していくプロセスだけではなく、新しい営みの中で「既知」を再覚醒していくプロセスでもある。ケータイに搭載された機能だけを受け身で理解し、活用する消極的な消費者ではなく、ケータイのモノとしての潜在的な可能性を新たに見つけて、場に応じて活用していく積極的な実践者の可能性が写し出された。日常生活の中にあるケータイの様々な実践を見つめ直すことは、与えられた技術を受動的で無批判的に使う姿勢を克服し、技術の未来を想像し、新たな原動力を加えていく積極的かつ創造的に展望を創り出すことだったのでなかろうか。

---

<sup>1</sup> Goffman (1963=1980) は、他人との意思交換のあり方は、主体の明確な意志によって行われる「言明的なメッセージ」の次元と、主体の意思では完全にコントロールすることができない「表出的なメッセージ」の次元として区分できると述べる。「表出的なメッセージ」の次元は、無意識的に行われる表情、ジェスチャー、仕種や動作のように主体の意図とは無関係で自ずととられてしまう身体動作によって成り立つ。一方「表出的なメッセージ」の次元は、個人意図に基づいてとられるのではなく、個人が置かれている社会集団内に共有されている社会意識や習慣、意味体系などの外部要因の影響を大いに受ける営みである。

<sup>2</sup> モバイル・インターネットを使ったメールのやりとりが盛んに行われている日本と違って韓国では、短文送信サービス(ショートメッセージサービス、以下は **SMS**)の方が主流である。実は、モバイル・メディアでメールがよく使われることは日本特有の現象であり、他の地域では **SMS** が主流となっている。日本ではケータイでの文字メッセージのやりとりを「メール」と呼ぶ場合が多

---

いが、英語圏では PC 上の E メールを「メール」、モバイル機器でのやりとりを「テキスト」と呼び分けていることには、こうした背景がある。ちなみに、韓国で主に使われている SMS とは、MMS(Multimedia message service)と呼ばれる進歩した方式であり、短文に画像や動画、音声ファイルなどを添付することもできるので、日本のケータイ上のメール利用とほとんど変わらない。

<sup>3</sup> Digital Multimedia Broadcasting の訳語であり、モバイル機器で視聴できるデジタル放送規格を示す。韓国では携帯電話で視聴する放送コンテンツを指す言葉として使われており、日本の「ワンセグ」に類似する方式である。

<sup>4</sup> 実際の寸劇のなかでは、「着メロ」ではなく「カラリン」という言葉が使われた。「カラリン」とは、電話をかけてくる人に聞かせるための通話連結メロディーである。電話をかける時の連結音であることは「着メロ」と同じだが、「カラリン」は受話器の中で電話をかける側だけに聞かせるための音楽であり、韓国の若者の間では大変人気を集めている機能である。ここでは、読み手の理解のため、「着メロ」という言葉を使うことにした。

<sup>5</sup> 「プロクセミックス」とは、本研究の題目に著作のタイトルを借用している文化人類学者の Hall によって提唱された研究領域である。彼は、複数の文化圏の空間認識や距離感覚の違いを主張し、人間の空間体験をいくつかのカテゴリーによって分類しつつ、カテゴリー別の空間体験がそれぞれ異なることを、実証的な資料を通して示した (Hall 1959=1966; 1966=1970)。Hall (1966=1970) によれば、人々の空間体験は、「固定相空間」、「半固定相空間」、「非公式空間」という三つカテゴリーに分けて理解することができる。「固定相空間」というのは、人々の動きまわる行動を支配する意図としてデザインされた物理的な空間であり、個人および集団を組織するうえで最も基礎を成す構造である。たとえば、市町村、その間にある田園、建物の配置、さらに家のなかでいえば、部屋や間取りなど空間の基本的な構造がこうしたたぐいの空間体験を成り立たせる。

それに対して「半固定相空間」とは、固定された物理空間のなかで、人々の事後的かつ意図的な働きかけによってその意味や使い方が変わる空間である。どの文化においても代表各に挙げられる文脈は台所やダイニングのように家具や設備の設置が比較的に変動的であり、その変え方によって使われ方が変わる空間である。たとえば、客が家を訪れる場合、客が何人であるのか、そのときの食卓や椅子の配置をどうすべきなのか考えることは、普通とは異なる空間体験を作り出そうとするものである。こうして常に変化の余地のあり、様々な考案や意図によって再設定する空間をホールは半固定相空間と呼んだわけである。

最後に「非公式空間」というものもある。これは空間のなかに個人によって認知される空間感覚であり、空間のなかの個人を知覚する様式として「距離」という概念によって類型化される。そこで提示されたのが、「接近距離」、「個体距離」、「社会距離」、「公衆距離」という四つの類型である。「接近距離」とは、他人の存在がはっきりととらえられる距離を指し、きわめて親密な関係の他人との間に成立するか、言い換えれば、そのような親密性がない相互関係のなかでは不快感を持ってしまう距離を言う。接触を伴う場合が多い。それに対して「個体距離」とは、非接触性でありながら個体として保たなければならないとされる防衛距離を指す。一方、「社会距離」とは、社会的な相互行為を行う際、「失礼にならない」と思われる距離をいう。対話を交わす際や同じ部屋で異なる行為をそれぞれ行う際にどのくらい隔離しているのが望ましいのかという判断に関わる距離である。最後に「公衆距離」とは、一対多のやりとりという公的な状況において開けておいて適当だと思われる距離をいう。公人と大衆の間の距離や演説場のデザインなどがこうした距離感覚に関わるものである。ちなみに、こうして示されたそれぞれの「距離」は、絶対的な規定として存在するわけではなく、個人の感情、意見、意図によって柔軟に営まれるものである。

<sup>6</sup> 本書は和訳されてないため、筆者による和訳である。

<sup>7</sup> モバイル・メディアの使い方を説明するために、コクーニング (cocooning) という概念が使わ

---

れたのは、Habuchi (2005)による「テレコクーン」(telecocoon)という単語が先である。Habuchiは、モバイル・コミュニケーションが遍在する社会関係の一つの特性として、小規模で閉鎖的な社会関係のなかにコミュニケーションの範囲が縮小し、そうした関係性のなかで「わたし」のアイデンティティを形成、再生産していく構造が存在すると考察しており、そのような社会関係を「テレコクーン」と呼んだ。Habuchiが「コクーン」という言葉を使ったのは、社会関係の小規模性、閉鎖性を強調するためだったことに対して、Itoらが「コクーン」という言葉を使ったのは、オープンになった場所に設けられる「個室」という空間的なイメージを隠喩した側面が大きいと見られる。

### 【第三部の小括：語られるケータイ・演じられるケータイ】

第三部は、本研究の実践編であった。〈ケータイの解釈的メディア論〉という理論的な枠組みと WS 技法を使つてのケータイ研究を紹介し、そうしたアプローチからどのような知見が生み出され、ケータイのメディア論としてどのような意味をもつのかについて論じた。各章ではそれぞれ、「ケータイ・ストーリーテリング」WS と「パフォーマンス・エスノグラフィー」WS を取り上げた。

第五章「語られるケータイ」では、「ケータイ・ストーリーテリング」WS を通してケータイについての人々の物語を収集、分析した実践を示した。普通に誰もが使うものであるだけに、ケータイについて真剣に語り合うことはめったにない経験である。WS 活動を通してそのきっかけを人工的に作ることでケータイをあらためて対象化してみようを試みる実践プログラムだった。すなわち、ストーリーテリングというメディア表現を通して、ケータイに対して当事者が抱く、イメージや思い、様々な解釈の模様を言語化してみることができ、自らのケータイ経験について振り返ってみる省察的思考、すなわち「ケータイを異化する」思考が生まれる。実際に、WS 参加者の物語の中で描かれたのは、情緒的な反応と結びつけられたモノとしてのケータイやいつも手元に与えられた携帯品として密かな身体的習慣を媒介するモノとしてのケータイなど、通信行為のために使われるケータイのあり方とは異なる面々であった。

こうしたケータイのあり方をコミュニケーション研究という文脈で論じるのは難しい。「モノとしてのケータイ」というあり方に位置づけ直し、物質文化に関する文化理論の系譜上で論じ、解明することはできる。物質文化という観点から見た場合、ケータイは、通信サービスという汎用なカテゴリーで説明できるようなモノではなく、非常に私的な文脈において特別な意味が付与されたモノである。こうした私的で個人的な文脈に置かれたモノとしてのケータイは、一般的な交換価値では図りきれない情緒的で固有な意味が付与されているものもあった。すなわち、こうしたケータイは、情報通信技術が商品として交換価値を獲得して「汎用なモノ」として拡散していくベクトルとは対立的に、個人の生活的実践の中で一般的な交換価値では図りきれない固有性を獲得する独自の次元をもっていた。商品としての汎用性が薄まり、私的で特別なモノへ展開されていく「かくれた次元」が浮かび上がった。

続いて、第六章の「演じられるケータイ」では、「ケータイのパフォーマンス・エスノグラフィー」WS を示した。パフォーマンス・エスノグラフィーという文化人類学的方法論を用いて、ケータイに関わる日常実践を身体的に演じてもらうという実践である。ここでは、WS の中で演じられたケータイのあり方を、当事者の文脈に合わせて解釈した文化的事象で位置づけ、分析した。分析の主眼は、主体の身体的実践と、その身ぶりがなされる舞台とし

での、空間のあり方に置いた。

身体動作と物質操作という側面から見た場合、ケータイは、それぞれの場面において「自己」の文脈を示すための媒介物として使われていた。ケータイを振り回す動作は、「遮断する身体」、「共有・協調する身体」、「同調する身体」という三つの局面をもっており、それぞれの局面では、物質空間を共有している「自己」と他者の関係性にとって、何らかの文脈を明確にさせるための媒介物としてケータイの「演出」がなされていた。ケータイを介して社会的空間における自己と周辺の関係性を演出する「日常的パフォーマンス」(Goffman 1959)が浮かび上がったのである。

ケータイを媒介する演出的な身体動作によって、物質空間の意味合いも操作されていた。「ケータイを持ち上げる」動作をすることを通じて、電車のように他人と共有しなければならない公共空間の中に、個人的な作業に集中するための「個室」のような仕切りが出来上がる。その動作自体は、主体の意図を周りの他人に間接的に伝えて了解を得るといった暗黙の秩序を作り出していた。一方に、閉ざされた私的な仕切りの中へ、他人へ積極的に誘い込むという意味の身体動作も行われていた。自分だけに容認されている仕切りである「ケータイを見せる」動作をすることを通じて、開放された意味空間を作り上げて他人と共有することが許される空間が出来上がる。ケータイは、開かれた空間において個人と外部環境の関係性をコントロールするための道具であり、「個」を中心にした実践を媒介する象徴的なモノだった。技術的な次元とは異なる、モノとしてのケータイによって操作される象徴的な空間の次元が明らかになったのである。

第五章と第六章を通じて浮かび上がったのは、ケータイを持って振る舞う日常実践、すなわちケータイの基礎文化にほかならない。その中では、社会と自己と物質空間の象徴的な意味合いに介入しつつ、メディアとしてのケータイの可能性を積極的に創り出していかようとする実践者の姿も映し出されていた。ケータイを情報通信行為の道具として見なすのではなく、個々人の実践的行為の媒介物としてとらえ返そうとする〈ケータイの解釈的メディア論〉の意義が、より具体的に描かれたと考える。ここで浮き彫りになったあり方こそ、メディアとしてケータイがもっている実践的可能性につながる手がかりだろう。

以上、本研究の言説編（第一部）、理論編（第二部）、実践編（第三部）を終える。続いて終章では、本研究の成果と課題を確認したうえで、新しいモバイル研究への提言を行いつつ、今後の展望について述べたい。

## 終章. ケータイのかくれた次元

### 7-1. 見出された知見

終章では、これまで論じてきたことを振り返りつつ、本研究で得られた知見と課題を確認し、今後の展望を示しておきたい。本研究は、ケータイのあり方を、現実にそれを使っている当事者の立場からとらえるという問題意識を立てたうえで、文化人類学における知見を援用した WS 型研究法を用い、ケータイの「かくれた次元」を探求した。その意義を、次の二つの文脈に分けて評価することができる。

第一に、文化人類学的な枠組みを通して浮き彫りになった、ケータイの「使用者の営み」とは如何なることがらだったのだろうか、という点についてまとめておきたい。とくに第三部の実践編を通して、普通の人々がケータイに関わる日常実践の微視的で文化的なあり方、言い換えれば、ケータイの基礎文化と呼ぶべき次元が浮かび上がった。それが如何なることがらであり、従来のケータイ研究の知見に対してどのような意味をもつのかという点を確認する必要がある。

第二に、WS 型手法が、ケータイ研究の方法論として如何なる可能性と限界をもつのかという文脈での評価もできる。本研究は、先行した実践研究である MoDe プロジェクトで試された WS 手法のケータイの研究方法論としての可能性に着目し、理論と実践の両方から深化させた。WS 手法がケータイを調査・記述するための方法としてどのようなメリットとデメリットをもつのか、それから、今後さらに展開させていくために、どのような課題があるの

かという展望を確かめる必要がある。

本節では、上記の二つの文脈に沿ってそれぞれ項を立てて、本文の内容を振り返りながら論じていく。

#### 7-1-1. ケータイの基礎文化：使用者の日常実践の次元

ケータイは、最先端の情報通信技術の賜物であり、技術発達によって日々更新されつつあるという認識は、一般にほとんど疑われることがない。もはや「線が切れた固定電話」というケータイのイメージは薄まっており、先端の情報通信機器であることは当たり前で再考の余地のないものと考えられている。その自明性を裏付けているのは、第一章で述べた、技術的かつ産業的な営みとしてのケータイをとらえる考え方だった。日々進歩している情報通信技術によって社会の中に著しい変化が生じている状況は、産業的な言説空間の中で反復的に語られ、情報技術としてのケータイのイメージをさらに強めている。さらに、その言説の背景に技術先進国としての日本のイメージをアピールするための手段として情報通信技術をとらえようとするテクノ・ナショナリズムがある。とりわけ 2000 年代半ば以降は、日本のモバイル社会をめぐる「モバイル機器の普及が他の地域に比べて遅れている」、「世界市場での日本企業のケータイの占有率が下がっている」、「テクノ強国としての日本のイメージが薄まっている」など、日本の情報通信関連企業の産業的不振と結びつけて技術先進国としてのイメージの低下を懸念する言説が一段と増えてきている。

第二章では、こうした一般言説と全く異質な、ケータイをめぐるフォークロア的な言説を取り上げ、日常生活の中で人々がケータイに抱くイメージが先端的で未来的なものばかりではないということを対峙させた。ケータイは、日々の生活の隅々まで浸透している日常的なモノとなっている。陳腐にさえ感じる日常性のため、ケータイは根拠のない荒唐無稽な奇談や怪談に結びつけられたり、いかがわしいスピリチュアルな話の素材に使われたりしていた。こうしたイメージは、第一章で取り上げた情報通信技術の先端的なイメージと全く交差しない。ケータイをめぐる言説が、産業中心的で最先端の情報通信技術を語る文脈と反技術的で口承的な口述実践の文脈という、全く異なる二つ次元に分裂している様子が明らかになった。

実は、これら二つの言説空間の隔離された存在様式は、メディアとしてのケータイの理解のされ方と密接に結びついている。ケータイを単に情報通信技術として評価し、主要な社会的変因として位置づけていこうとする巨視的な言説と、ケータイが人々の普通の生活の中で定着、受容されていく文化的で微視的なあり方の間に存在する乖離と切断に通じているのだ。ところが、ケータイをめぐる技術的で産業中心的な言説が支配的なものになっている反面、ケータイが普通の人々の生活の中で如何なる営みとして解釈、受容されているのかということとは過小評価されている。すなわち、ケータイによって人々の生活が如何に変化するのかと

という問いに比べて、日常生活の中でケータイのあり方が如何にして変形されるのかという問いは圧倒的に少なかったのではないか。ここからケータイの「使用者の営み」という問いが、なぜケータイの「かくれた次元」の探求であるのかということが明らかになった。

第三章と第四章の理論編において、ケータイの「使用者の営み」をとらえるため、如何なる概念装置と視座が必要なのかについて検討した。まず、第三章では、ケータイの「使用者の営み」を、ケータイに関わる経験を構成する文化的営みとして位置づけた。様々な領域、様々な文脈で文化という概念が使われている。とくにメディア研究においては、メディア受容現象の個別性と多様性を示すという文脈においてメディア文化という概念装置が用いられてきた。ところが、ケータイの「使用者の営み」とは、ケータイ受容の個別性と多様性を強調する問いではない。一般的な生活様式や日常秩序というむしろ普遍的な次元において、ケータイが如何にして浸透、定着してきたのかという側面を問いたい。このように異なる文脈をより明確に示すため、文化人類学的な議論の中で展開されてきた文化のとらえ方を援用した「基礎文化」とい暫定的な概念装置を提案した。

一方、第四章では、ケータイの基礎文化をとらえるため、解釈的な視座と方法論について検討した。ケータイにかかわる日常実践は、使用者と研究者にとって共に自明性が高い。研究者は自分の経験に基づいて一般的仮説を立てることが難しい一方、使用者は自らの使い方を正確に認知することが容易ではない。一般的な聞き取り調査や参与観察を通して捕まえることが難しい研究対象であり、方法論をめぐって様々な模索が進められた。本研究は、先行する研究プロジェクトの MoDe で試された様々な WS 手法に着目した。本来はメディア・リテラシーに関わる実践プログラムとして企画されていたが、ケータイ WS を通じて、使用者と研究者の両方にケータイ経験を異化してみることができる。その手口を解釈的で実践的な視座に基づいたケータイの研究方法論として活用できるのではないか、という可能性を検討した。

第五章と第六章の実践編においては、実際に WS 手法がケータイ研究として如何なる知見が生み出せるのかについて検討した。まず、第五章では、「ケータイのストーリーテリング」という WS の企画経緯と実践の状況を記述した。お気に入りの写真を瞬時に閲覧可能にしてくれる癒しの道具であったり、こだわりのストラップで飾って自慢するための趣味のモノであったりした、ケータイのあり方が明らかになった。ケータイに付いたちょっとした傷をめぐる私的な経験を覚えている人がいれば、緊張したときにケータイを無性にいじり回すことが習慣になってしまった人もいた。ケータイのこうした微視的で個人的な使い方は、情報通信端末機としての機能を活用するだけでなく、むしろ情報通信端末機としてのあり方をズラしたり、個人に合わせた文脈で改変したりする。個々人が置かれた文脈によってケータイの意味のあり方を変えながら、自分なりにブリコラージュしていく「使用者の営み」の状況



が浮かび上がったのである。

さらに、第六章では、もう一つの WS である「ケータイのパフォーマンス・エスノグラフィー」という WS 実践の経緯と結果を記述した。そこからは身体動作や空間操作の媒介物として実践されるケータイの姿が明らかになった。ケータイを用いて振る舞うことで、物理空間を意味ごとに分割し、他人との関係性の文脈を明確にさせる実践が積極的に行われていた。ケータイは、単なる手元に与えられた携帯品というよりは、「自己」を中心に空間の意味を再構成しようとする象徴的な営みの軸となっていたのである。こうした日常的な使い方におけるケータイは、個々が置かれている場面と状況に合わせて改変される周辺的で文化的な営みの媒介物である。情報通信技術という外部的で一方的な文脈に対抗し、個人が置かれた微視的で文脈の中で想像され、場当たりに実践されるという意味では、De Certeau (1984) が述べた日常の批判的実践の一種としての「戦術」という概念に通底するといえよう。

さて、こうして浮かび上がったことがらを、ケータイ研究の中で如何にして位置づけることができるだろうか。本研究は、「使用者の営み」としてケータイをとらえるという問題意識を出発点にした。そこから明らかになったことがらは、モバイル技術を華々しく語る世間の言説とはかけ離れた、私たちの日常実践の中にあるケータイという存在であった。ケータイ研究が始まって日が浅い中、情報社会の行方をめぐる巨視的でナショナルな言説に批判を提起しながら、文化的営みとしてのケータイのあり方に着目した先行議論がなかったわけではない。しかし、実践編で浮き彫りになったケータイのあり方は、今まであまり述べられていないことがらだといえる。すなわち、これまでのケータイ言説の中ではほとんど注目されない「かくれた次元」であった。

ケータイは、日常生活の微視的な場面に密着しているパーソナル・メディアである。場所や時間に特定されず、常に身の回りどころがっていて、無意識な日常実践や習慣的身ぶりに暗黙のうちに関与している。電話をかけたり、メールを確認したりする、明示的に利用する時ばかりではなく、身体に密着している感覚として絶えずに存在感を示している。日常実践という観点からすれば、テレビやラジオといったマス・メディアに比べて、はるかに多くの場面において意味をもつメディアだといえよう。そうした日常実践の中の姿は、メディアとしてケータイを理解するうえで非常に重要な側面である。情報通信技術を利用するという明示的な行為以上の領域まで、メディアとしてのケータイの意味が拡大されてきたことを意味するからだ。ケータイが生活に欠かせないメディアになったという話をよく聞く。それは日々の生活の中で情報通信行為の役割と範囲が大きくなったという状況ばかりではなく、ケータイを持ち歩くという行為が、情報通信行為以上の範囲に拡張し、日常実践の中で様々な解釈と応用を生み出している状況をも示唆している。言い換えれば、非常に個人的で生活的な文脈の中で意識せずに行われる微視的な日常実践こそ、パーソナル・メディアが生活の

隅々まで浸透している高度なモバイル社会の一側面を象徴していると考え。「使用者の営み」という問いは、専門知識のない普通の人々がケータイに与える時代錯誤的な評価を大事にしたいという感傷主義的な発想ではない。むしろ、生活の最も親密でパーソナルな文脈まで至っているモバイル社会の最も進んだあり方を記述したいという発想に基づいている。

日常生活のケータイの経験は、情報通信技術の利用行為という明示的な次元だけでなく、身体と空間の感覚に密着した文化的で無意識的な実践行為の次元によっても構成されている。それは、成熟したモバイル社会でこそ見られるケータイの顔であり、日常化したパーソナル・メディアを象徴するあり方でもあるのだ。こうした側面に取り組んだことで、情報通信技術の一方的な受容現象という図式を乗り越えて、より文化的な含意を保った形でケータイ研究の射程を広げる一つの作業ができたと考えている。

#### 7-1-2. WS 型研究法の可能性と課題：調査と異化の間

本項では、本研究のもう一つの重要なテーマであった、ケータイを研究する方法論としての WS 手法について述べたい。本研究は、先行する研究プロジェクトの MoDe で活用されていた WS 手法を、ケータイの研究方法論について検証し、深化を試みた。まずは、WS 手法が、ケータイを調査・記述するアプローチとして如何なる効用をもつのかという点を明らかにすることが目的だった。WS 手法をケータイというメディアに取り組むための研究方法論として見直す挑戦がなぜ必要で、具体的に如何なる効用をもつのかという点を明らかにすることを目指した。その一方、その手法の限界と課題を明らかにする必要もあった。WS 手法を本格的な研究方法論として展開させていくためには、可能性を見つけるだけでなく、どのような限界があり、どのような改善が必要なのかという点を明確にしなければならない。WS 手法の可能性と限界という観点から、これまでの議論を振り返り、そこで明らかになったことについて確かめたい。

ケータイの研究方法論として WS 手法についての検証は、第二部の理論編と第三部の実践編の両方で進められた。理論編では主に第四章で、研究対象としてのケータイの特徴を鑑み、WS 手法を通して何が明らかにできるのかという点に焦点を合わせた。

ケータイは、変化の激しいという意味でせわしい探求対象であるのみならず、その使い方が非常に個人的であるという意味でも難しい調査対象である。さらに、使用者がケータイに触れて振る舞う経験そのものは、日常すぎて気づきにくくなってしまった。こうした日常的なケータイのあり方は、モバイル技術を華々しく語る世間の言説とはかけ離れているため、言説化されることも少ない。日常化してしまったケータイのあり方は語られなくなり、「いかにもモバイル技術らしく、言説化しやすいあり方」だけが強まっている。ケータイは非常に個人的な文脈に置かれた「自明な出来事」になってしまったため、その有り様を認知可能な

ものとして浮かび上がらせることが難しい対象であった。

そうした状況の中で WS 手法は、当たり前のケータイのあり方を「異化」して浮かび上がらせる、という省察的な思考を導くきっかけを提供する。WS というちょっと非日常的な場で、通常のケータイのあり方からは少し離れた使い方を実践する。たとえば、普段はあまり言うことのないケータイについての思いをわざわざ言語化してみたり、身体を動かしてケータイのある典型的な風景を再現してみたりする。そうした経験を通して人々の認知可能な領域から遠ざかりつつあるそのあり方をあらためて知覚する。すなわち、WS 過程で生じる「ケータイを異化する」という作用を、「自明な出来事」としてのケータイのあり方に結びつけて、当たり前になりつつある日常実践をとらえる糸口にすることができる。ケータイの研究方法論として WS 手法の可能性が見出された。

続いて実践編において、実際に筆者が進めた WS 実践の経緯と詳細を述べつつ、実際に「ケータイを異化する」という作用が如何なる知見を見出せるのかについて検討した。まず第五章では、「ケータイについて語る」という簡単な活動を取り入れた「ケータイ・ストーリーテリング」WS を取り上げた。一般的にケータイに関わる個人的な感覚や思いを言語化する機会はない。ケータイがきわめてパーソナルな使い方をされるモノであるからだ。そうした状況の中で「ケータイ・ストーリーテリング」は、ケータイについてわざわざ言語化してみる、ちょっと変わった表現実践であり、その中からは普段はあまり聞くことができないケータイのあり方が浮かび上がった。たとえば、第五章の事例の中には、「ケータイに付いている傷が、過去を思い出させ、愛着を持たせる」とか、「ケータイを手ににぎって密かに音を鳴らす癖がある」などといった、当事者だからこそ知ることができるパーソナルなことからや親密な感覚が可視化された。こうした姿は、一般的な聴き取り調査、あるいは、第三者的な立場からの観察法を通じてはなかなか聞くことができないことがらである。すなわち、「ケータイ・ストーリーテリング」活動は、ケータイを実際に使っている使用者が、当事者の立場から自らのインティメイトな日常経験を自ずと浮かび上がらせる、自己記述的な研究法として位置づけられた。

一方、第六章では、文化人類学の知見を援用した「ケータイのパフォーマンス・エスノグラフィ」WS を取り上げた。この WS で参加者は、他の参加者と話し合いながら、ケータイに関わる思いや経験を共有しながら、典型的なケータイ風景を描いた寸劇に作る。最終的にはそれを実際に演じてみる活動を行うことで、身体化を通じるケータイの研究法として位置づけられていた（伊藤 2007）。第六章では、第五章で見出された「モノとしてのケータイ」というあり方を踏まえ、「ケータイのパフォーマンス・エスノグラフィ」活動を通じて見出される知見を再評価した。寸劇を通じて浮かび上がったケータイに関わる身体動作や空間操作のあり方を、「モノとしてのケータイ」を理解する手がかりにしつつ、分析を進めた。すな

わち、ケータイを用いて振る舞う動作を通じて、社会空間にいる自分と他者との関係性を操作する機制として、物質としてのケータイのあり方を枠付ける、文化的な実践様式を明らかにした。ケータイを開く行為を通じて周りの事情から遮断された自分のみのコクーンを作り上げたり、他人への親密性を表現するため、ケータイを持って振る舞ったりする様子が浮かび上がった。

要するに、WS 手法で生まれる「ケータイを異化する」自省的思考は、ケータイの日常実践が置かれた文化的文脈、言い換えれば、ケータイの「かくれた次元」を自ずと浮かび上がらせる機制であった。「ケータイ・ストーリーテリング」が個人的な文脈でなければ知ることができないパーソナルで親密なことがらを浮かび上がらせるのに対して、「ケータイのパフォーマンス・エスノグラフィー」は、ケータイと、それを使う主体、そしてそれらを取り巻く環境的要因によって構成される社会空間の有り様を浮き彫りにした。きわめてパーソナルであるうえ、当たり前過ぎることがらに感じられるため、なかなか言語化されないケータイのあり方を明らかにできた。

より具体的に、「ケータイ・ストーリーテリング」WS を通しては、ケータイに関する個人的解釈と微視的な身体実践の様子が明らかになった。こうしたことがらは、長期的で注意深い観察と聞き取りを通して明かすことができるかもしれない。しかしそれは決して容易な作業ではないだろう。個々人によって異なる使い方であるだけでなく、使用者にさえ当たり前で自覚しにくいことがらであるからだ。一方、「ケータイのパフォーマンス・エスノグラフィー」WS を通しては、一般的な観察と聞き取りを通してはなかなか掴めない、モノと空間との関係性の次元が明らかになった。ケータイによって構成される社会空間のあり方は、誰にも経験していることがらであるにも関わらず、なかなか気づかれない。そのあり方は、空間の中で実践されるちょっとした行為であるため、明示的に表現することが難しい。一般的な聞き取りを通しては、そうした仮説を立てることこそ難しい。さらに、その実践様式のあり方そのものになかなか気づかれない。主体が自らその社会空間に参画しているうえ、それに関わる実践様式があまりにも日常的過ぎるからである。すなわち、WS 手法は、ケータイに関して研究者と被研究者の間にありうる認識のギャップを縮める効果がある。WS という舞台での身体表現という実践形式を通して普段は意識せずに行っている文化様式が、ようやく意識できるように可視化される。

要するに、ケータイ WS から生まれる自省的思考、すなわち「ケータイを異化する」作用は、ケータイの使用者だけでなく、研究者にとっても自覚のきっかけを与える。WS 手法は、研究者がケータイ使用者の経験を一方的に調査、記述する調査方法論とは違って、研究者と使用者が共に当事者という立場で同じ実践の場に立ち会い、自分らのケータイ経験を共に異化してみる過程として成り立つ。そこで生まれる省察的で再帰的な思考こそ、著しく「自明

な出来事」になりつつあるケータイのあり方についての理解を深めてくれる。さらに、ケータイに限らず、様々なメディア経験が、ますます当たり前ようになってゆく情報社会の行方を考えれば、調査と異化の間に布置された再帰的な調査方法論として、さらなる可能性も持っているのではないかと考える。

しかし、本格的な調査方法論として展開させるうえで、課題と限界も浮き彫りになった。WS 手法が内部的に向き合うべき課題がある一方、ケータイ研究領域という全体的な文脈で取り組むべき課題もあると考える。

一般的に調査方法論は、事前に明らかにしたい研究対象と目的があり、それを容易に追究できる予想可能な方法と過程として成り立つ。ところが、WS 手法においては、研究企画者がそのすべての過程を完全にコントロールすることができない。研究企画者の問いに合わせて WS の参加者を選定したり、活動内容をデザインしたりしながら、部分的に介入することはできる。とはいえ、実際に WS 活動や結果の鍵を握っているのは参加者である。参加者は、WS 全過程を通じてメディア表現を通して気づかされたことを自分の言葉で積極的に表現していくという意味で、「表現者」(narrator)として位置づけられる。一方、WS 企画者には「ファシリテーター」(facilitator)の役割を勤める。プログラムがスムーズに進むように、場の全体進行を勤めたり、サポートしたりする。WS 手法を調査方法論として用いる場合、研究者が、自ら「表現者」になることもあるが、普通ならば企画者でファシリテーターという立場から活動に関わることが求められる。

こうしたやり方では、研究者がすべての過程をコントロールできる「無菌室」的な研究環境は作れない。その結果も処理可能で精密なデータセットとして抽出されない。集められる情報は、様々な変数に左右される。文脈依存的であるため、同じ活動だとしても行うたびに变化する。たとえば、同じワークショップを同じ参加者たちと複数回行ったとしても同じ結果が出るとは限らない。そこから見出される知見は、いわば「内部者の視点」に充実しているかもしれないが、簡単に一般化することは適切ではない。同じ内容の WS を繰り返したとはいえ、同等な基準で取り扱える結果が得られるわけがないのだ。研究者に自省的思考を生じさせるという意味では WS 手法のメリットになるが、必ずしも当初の問いにぴったり合った答えが出ないという意味ではデメリットになる。こうした特徴を考えるのであれば、WS 手法を、事前に用意された仮説に答えを見つけるタイプの研究で用いることは難しい。同種の WS を数回繰り返して進める中で生み出された自省的思考を事後的に知見として位置づける方式の長期的で問題提起型の研究に、より合うと考える。

一方、WS 手法を、ケータイの本格的な研究方法論としてさらに展開させるためには、ケータイに関わる問いをより広義なものに広げていくことも求められる。ケータイの社会的影響は、もはや情報通信機器の普及という文脈だけに収まりきれないほど広範囲に広がってい

る。たとえば、本研究はケータイというメディアの影響を、物質文化や身体空間的实践という広い射程でとらえることを試みた。ケータイの「使用者の営み」という広い問題認識があったからこそ、協調学習プログラムという狭義の位置づけで WS 手法を制限することなく、新しい研究方法論としての可能性を見出すことができたと考える。ケータイ研究の領域を通しての問いの射程と幅を広げていく努力が必要だと考える。

## 7-2. 残された課題

本研究は、ケータイの「使用者の営み」、言い換えればケータイの「かくれた次元」に迫るため、ケータイ研究、メディア論、文化人類学などといった異なる領域を横断することを試みた。隣接していながらも、緊密には接続してはこなかった複数の研究領域を結びつけようとしたことは、本研究の成果の一つといえるだろう。しかし学際的で新しい試みであっただけに、限界や課題が残った。その点について述べておきたい。

第一に、文化人類学の枠組みを用いたモバイル研究を展開させていくためには、核心的な概念をめぐって、より綿密な検討が必要である。そのためには文化概念をより明確に定義づけなければならないと考える。ここでは文化概念を、ケータイの「個人的かつ生活文化的側面」という意味で用い、ケータイの情報通信技術としての側面に対峙する概念として位置づけた。さらに、文化人類学で展開されてきた「集団的意識」に包含される下位概念として「基礎文化」という操作的な用語を提案した。しかし本文でも述べたように、文化とは、長い歴史をかけて論じられてきた概念であるだけに、学問領域と研究者によってその意味が違い、論じ方も異なる。本研究で示された学際的な問いに深く取り組んでいくためには、文化概念をより精錬させるのは必然の課題だと考える。

第二に、本研究で検証した WS 型の研究方法論をめぐってさらなる追求が必要である。本研究で取り上げた WS は、研究目的だけで組み立てられた調査プロジェクトという位置づけではなく、大学生のための授業や一般人を対象にした生涯学習プログラムとして実践されていた。実践現場を舞台に研究を進めるアプローチは、「実践研究」(Lewin 1946, action research)として定着している。本研究も、「実践研究」の一種として位置づけることができると考える。ただし、ここではケータイの「使用者の営み」ととらえるという意義を強調し、WS を通して見出される知見という観点から分析と評価に重点を置いた。

情報通信技術が更新されるスピードは日々速くなるばかりであり、その社会的あり方を速やかにとらえ、社会的知見として適時に還元させる必要がますます大きくなっている。本研究で試みたアプローチは、情報通信技術が社会文化的に実践される現場の感覚を、直接的かつ直観的に可視化するという意味で、速やかに変化する情報社会のあり方を捕まえるという文脈で効果的な方法になれると考える。そうした側面から、ケータイの「実践研究」として

展開させる可能性を打診してみる必要があると考える。「実践研究」としての位置づけと意義についてさらなる検討が必要だと考える。

第三に、実践編で生み出された知見についての考察をさらに深めなければならないという課題も当然残されている。第五章では、「ケータイ・ストーリーテリング」WS 結果を分析し、ケータイの「モノとしてのあり方」を浮き彫りにした。だが、その物質文化としてのケータイの側面が、どのように生まれて展開されており、どのような関係性をもって個人の日常生活の中に配置されていくのか、という特徴を明らかにする必要がさらに出てきた。第五章での議論を、ケータイのメディア論的な知見に結びつけるためには、議論を深めていく必要があると考える。

第六章では、身体と物質空間という観点からケータイの「日常的パフォーマンス」を明らかにした。しかし、そのような観点からは都市空間に如何なる変容を呼び起こし、身体と空間に関わる全体的な営みに如何なる意味を与えているのかという、新たな問いが浮上してきた。モバイル・メディアによる時空間の再編成に直接的に関わる問題系である。ケータイのような個人メディアが蔓延する都市空間のあり方を、文化的な観点から描き直すという課題である。本研究の実践編で浮き彫りになった知見は、完結されたものではなく、さらに展開していくことができる。今後の課題として追求していきたい。

### 7-3. 再び、メディア論の地平へ

本研究は、単にケータイの現状を理解しようとするのではなく、絶えず変化しているメディアとしてのケータイのあり方を如何にして理解するのかという問いから始まった。ケータイの現状を記述するだけではなく、歴史的な構図でそのあり方を相対化し、これからの社会を創っていくための未来的展望につなげる作業を進めなければならない。序論で触れた「動態としてのケータイ」という問い、すなわち、ケータイに関するソシオ・メディア論的な問題意識が重要な根拠となっていた。如何にして「動態としてのケータイ」をとらえることができるか。絶えずに動いている対象を捕まえるということも至難な仕事であるが、考察対象を閉ざされた理論に還元してしまうのではなく、次第に次へと変わっていく事象として位置づけるための視座を用意する必要もあった。

もとより本研究の基本的な方向性は、文化人類学的視座を援用してケータイというメディアをとらえ返そうとすることであった。とりわけ文化人類学の中で展開されてきた「解釈的アプローチ」を積極的に導入することで、情報通信技術をめぐる言説が陥りやすい、技術中心のかつ産業中心的な視点を克服することができるのではないだろうか。「使用者の営み」という問いは、そのような模索の中で見出された。情報通信機器というケータイの語り方に対して、実際にそれを使っている当事者の日常生活の中で解釈、配置、実践されているケータイ

イのあり方を描いて対抗させる。ケータイの社会的なあり方をめぐって、技術受容という方向性に加えて、使用者個人が介入し、改変していく実践という逆方向性を提示することを試みた。言い換えれば、文化人類学的な知見を受け入れる形で、技術と利用行為という図式ではなく、物質と人間の関係という図式を加えて、情報技術をとらえる射程を広げることができるのではないかと考えた。

モバイル技術によって具現された様々な可能性は、社会をより快適で便利なものにしただけでなく、個人の生活の中にこれまではなかった厄介な困難と不安を生じさせた。進んだ技術が孕んでいるリスクだともいえるのだが、そのリスクを如何にして乗り越えていくのかという課題は、技術だけに追わせる性質ではないと考える。その社会的リスクを減らすための技術的議論や産業的影響、制度的対応などをめぐる議論が活発なのは、新しく浮上した課題を社会的に取り組むための努力の一環であるだろう。だが、その議論の軸が、産業的制限や制度などのマクロな側面に集中しており、情報技術を実際に使う当事者の日常生活という微視的な側面に注がれる関心は一色であるという印象を否めない。そこには、技術の問題を技術の次元で解決するという単純な考え方が働いているように考える。そうした技術中心な問題解決の図式を乗り越えて、もっと日常生活に密着してより可変的な営みとしてケータイを理解しようとする考え方こそ、ケータイの基礎文化に取り組むという提案と「動態としてのケータイ」という問題意識につながっていると考える。

本文の中で、文化人類学的な枠組みを取り入れて、WS 手法を用いたケータイに取り組む研究視座を、〈ケータイの解釈的メディア論〉として掲げていた。「使用者の営み」という問いに取り組むための視座と方法論として示したものだだったが、もっといえば「動態としてのケータイ」という根本的な問題意識をさらに展開させていくための思考の土台を築くためのものでもあった。〈ケータイの解釈的メディア論〉という視座が「動態としてのケータイ」をとらえるための唯一な方法であるわけではなく、ここで「動態としてのケータイ」に迫るための課題がすべて克服できたとも決して考えない。しかし、これまでの議論を通じて、「動態としてのケータイ」をとらえる仕事に、具体的にどのようなハードルがあり、どのような思考方向性が求められているのかということが明らかになったとは考える。

〈ケータイの解釈的メディア論〉は、情報技術をめぐって、人々の文脈にしっかり焦点をあてていこうとするという点で、明示的な「知見」より、可変的で不完全な「実相」を記述する試みだった。こうした観点を、ケータイのみならず、様々な情報メディアが蔓延しているメディア社会を読み返すための枠組みに拡張して考えることができるのではなからうか。「動態としてのケータイ」をとらえるという問題意識は、ケータイだけに有効な問いではない。人々の日常生活の中で様々な情報技術の重要性はますます大きくなっている。情報技術のあり方を、個々人が置かれた微視的な文脈の中でしっかりとらえ直し、情報社会を構成



する重要なことがらとして位置づけていく作業が求められているのではないだろうか。〈ケータイの解釈的メディア論〉という視座を、広い範囲のメディアをとらえるアプローチに援用することで、情報技術と現代社会とをめぐる一枚岩的理想を語る言説から疎外されてきた「個人」の問題に、今よりも迫ることができるのではなかろうか。こうした問題意識をもとに、さらなる追究をしていきたい。

<以上>

## ■ 参考・引用文献リスト

- ・ 阿部純、柴野京子、榎本香織、小竹淑子（2006）「お守りプロジェクトー人は何をお守りとして携帯するのかー」、MoDeプロジェクト『モバイル社会へ文化とリテラシーの創出を目指したソシオ・メディア論』調査報告書（研究代表者：水越伸）、85～98頁。
- ・ 天笠邦一（2010）「ケータイ利用とコミュニティ形成の世代間比較ーティーンエイジャーとママ世代にみる類似性と差異」平成22年度情報通信学会大会、モバイル・コミュニケーション研究会発表資料
- ・ 天笠邦一（2012）「ケータイ利用を「調べる」困難さ」岡田朋之・松田美佐共編『ケータイ社会論』有斐閣、117頁
- ・ 飯田卓・原知章編（2005）『電子メディアを飼いならすー異文化を橋渡すフィールド研究の視座』せりか書房
- ・ 飯田豊（2006）「「無線電話」の系譜学ーモバイルメディア・ヒストリーへ向けて」『Mobile Society Review 未来心理』6号、NTTドコモモバイル社会研究所、54-63頁
- ・ 石井研士編著（2010）『バラエティ化する宗教』青弓社
- ・ 伊藤昌亮（2007）「ケータイの風景を演じる：パフォーミング・エスノグラフィーによる比較文化の試み」水越伸編『コミユナルなケータイ：モバイル・メディア社会を編みかえる』岩波書店、87-108頁
- ・ 伊藤昌亮（2011）『フラッシュモブズー儀礼と運動の交わる場所』NTT出版
- ・ 梅棹忠夫（1969）『知的生産の技術』岩波書店
- ・ 太田好信（2001=2009）『民族誌的近代への介入』人文書院
- ・ 岡崎武志（1998）『文庫本雑学ノート』ダイヤモンド・グラフィック
- ・ 岡田朋之（1997）「ケータイメディア論のすすめーポケベル・ケータイこそマルチメディアである」富田英典・藤本憲一・岡田朋之・松田美佐・高弘伯彦『ポケベル・ケータイ主義！』ジャストシステム、6-13頁
- ・ 岡田朋之（2000）「移動体メディアと日常的コミュニケーションの変容」山崎正和・西垣通編『文化としてのIT革命』晶文社
- ・ 岡田朋之・富田英典・松田美佐（2000）「移動メディアの受容と変容」NTTオープン・ラボ企画・黒崎政男監修『情報の空間学ーメディアの受容と変容』NTT出版、220-241頁
- ・ 岡田朋之（2001）「ケータイから学ぶということ」岡田朋之・松田美佐編『ケータイ学入門』有斐閣、3-19頁
- ・ 岡田朋之・松田美佐編（2002）『ケータイ学入門』有斐閣
- ・ 岡田朋之・松田美佐編（2012）『ケータイ社会論』有斐閣
- ・ 小川明子（2010）「ストーリーテリングと地域社会ー虫の目から作りかえる世界」、松浦さと子・川島隆編著『コミュニティメディアの未来ー新しい声を伝える経路』晃洋書房、211-224頁
- ・ 小川明子・阿部純・伊藤昌亮・溝尻真也（2010）「記憶を揺り起こすストーリーテリング実践」愛知淑徳大学『アクティブラーニング』3号1-20頁
- ・ 奥野卓司（1990）『パソコン少年のコスモロジー』筑摩書房
- ・ 奥野卓司（2009）『情報人類学の射程』岩波書店
- ・ 小平さり子（2009）「メディア影響研究の新展開に向けてーテレビ時代以降の研究動向を基にー」第16

回日本教育メディア学会年次大会発表論文集、「現代社会におけるメディアの影響～ケータイと子どもの関係を問う」シンポジウム、1～2

- ・ 加藤秀俊・前田愛（2008）『明治メディア考』河出書房新社
- ・ 加納寛子（2009）『即レス症候群の子どもたち：ケータイ・ネット指導の進め方』日本標準
- ・ 川添登（1982）『生活学の提唱』ドメス出版
- ・ ガーフィンケルほか、山田富秋・好井裕明・山崎敬一訳（2004）『エスノメソドロジー：社会学的思考の解体』せりか書房
- ・ 北俊一（2006）「携帯電話産業の国際競争力強化への道筋：ケータイ大国日本が創造する世界羨望のICT生態系」、野村総合研究所『知的資産創造』Vol. 14, No.11, 2006年11月号、48-57頁
- ・ 怪談レストラン編集委員会（2001）『ケータイ電話レストラン』童心社
- ・ 金暲和（2010）「パフォーマンス・エスノグラフィー手法を用いたケータイ研究の可能性-文化人類学の視座の示唆」日本情報通信学会『情報通信学会誌』95号、75-85頁
- ・ 金暲和・松下慶太・羽瀧一代（2012）「モバイル社会の多様性-韓国、フィンランド、ケニア」岡田朋之・松田美佐共編『ケータイ社会論』有斐閣、199-224頁
- ・ クラパンザーノ、ヴィンセント(1986=1997)「ヘルメスのディレンマ」、Clifford, J. & Marcus, G.. (Eds.). *Writing culture: The poetics and politics of ethnography.* =春日直樹・足羽與志子・橋本和也・多和田祐司・西川麦子・和辻悦子『文化を書く』紀伊國屋書店、93-139頁
- ・ 木暮祐一(2007)『電話代、払いすぎていませんか？-10年後が見えるケータイ進化論』アスキー新書
- ・ 今和次郎（1987）『考現学入門』筑摩書房
- ・ 是永論・五十嵐素子（2006）「携帯メール：「親しさ」にかかわるメディア」山崎敬一編『モバイルコミュニケーション-携帯電話の会話分析』大修館書店、119-143頁
- ・ 近藤雅樹・高津美保子・常光徹・三原幸久・渡辺節子（1995）『魔女の伝言板：日本の現代伝説』白水社
- ・ 西條貴介編（2008）『携帯都市伝説』竹書房
- ・ 佐藤健二（1995）『流言蜚語：うわさ話を読みとく作法』有信堂
- ・ 佐藤健二（2012）『ケータイ化する日本語-モバイル時代の「感じる」「伝える」「考える』大修館書店
- ・ 佐藤毅（1990）『マスコミの受容理論』放送大学出版局
- ・ 鈴木謙介（2008）「なぜケータイにはまるのか」南田勝也・辻泉『文化社会学の視座-のめりこむメディア文化とそこにある日常の文化』ミネルバ書房、106-127頁
- ・ 清水幾太郎（2011）『流言蜚語』ちくま学芸文庫
- ・ 鄭朱泳・水越伸（2007）「ケータイを異化するために」水越伸編『コミユナルなケータイ』岩波書店、70-86頁
- ・ 小学館（2005）『日本語新辞典』小学館
- ・ 庄司浅水（1978）『日本の書物：古代から現代まで』美術出版社
- ・ 高橋雄二郎・鈴木健編著（2011）『パフォーマンス研究のキーワード～批判的カルチュラル・スタディーズ入門』世界思想社
- ・ 田畑暁生（2004）「夢野久作と電話」『情報通信学会誌』Vol 21. No.2-3. 37-45頁
- ・ 月尾嘉男・浜野保樹・武邑光裕編著（2001）『原典メディア環境1851～2001』東京大学出版会

- ・ 辻泉 (2007)「ケータイの現在-アドレス帳としてのケータイ」 富田英典・南田勝也・辻泉編『デジタルメディア・トレーニング情報化時代の社会学的思考法』有斐閣
- ・ 辻泉 (2009)「電子化された「記憶」を辿る：携帯電話を元にした質的調査法の探求」日本マス・コミュニケーション学会2009年度秋季研究発表会ワークショップ9、配布資料
- ・ 辻大介 (1999)「若者のコミュニケーションの変容と新しいメディア」橋元良明・船津衛編『子ども・青少年とコミュニケーション』北樹出版、11-27頁
- ・ 常光徹 (1993)『学校の怪談：口承文芸の展開と諸相』ミネルヴァ書房
- ・ 東京電信通信局編 (1958)『東京の電話・その五十万加入まで. 上』電気通信協会
- ・ 東京大学社会情報研究所(1997)『日本人の情報行動 1995』東京大学出版会
- ・ 東京大学社会情報研究所 (2001)『日本人の情報行動 2000』東京大学出版会
- ・ 富田英典 (1994)『声のオデッセイ：ダイヤルQ2の世界-電話文化の社会学』恒星社恒星閣
- ・ 富田英典 (2009a)『インティメイト・ストレンジャー「匿名性」と「親密性」をめぐる文化社会学的研究』関西大学出版部
- ・ 富田英典 (2009b)「モバイルメディアとAR技術のコラボレーションが社会に与える影響」情報通信学会第26回大会モバイルコミュニケーション研究会発表資料
- ・ 富田英典・藤本憲一・岡田朋之・松田美佐・高弘伯彦 (1997)『ポケベル・ケータイ主義!』ジャストシステム
- ・ 富田英典・南田勝也・辻泉編 (2007)『デジタルメディア・トレーニング情報化時代の社会学的思考法』有斐閣
- ・ 中野収 (1984)『ナルシスの現在：自愛と自虐の倫理』時事通信社
- ・ 中野収 (1991)『若者文化人類学：異人としての若者論』東京書籍
- ・ 中野収 (2001)『メディア空間：コミュニケーション革命の構造』勁草書房
- ・ 日本記号学会編 (2005)『ケータイ研究の最前線』慶応義塾大学出版会
- ・ 橋元良明 (1998)「パーソナル・メディアとコミュニケーション行動」山内郁郎・児島和人・橋元良明『メディア・コミュニケーション論』北樹出版、117-138頁
- ・ 羽瀧一代 (2002)「ケータイに映る「わたし」」岡田朋之・松田美佐編『ケータイ学入門：メディア・コミュニケーションから読み解く現代社会』有斐閣、101-121頁
- ・ 羽瀧一代 (2008)「ケータイ急速普及地域ケニア一周縁地域の利用をめぐるエピソードから」弘前大学人文学部『人文社会論叢』(人文科学篇) 第20号、29-47頁
- ・ 羽瀧一代・内藤直樹・岩佐光広編著 (2012)『メディアのフィールドワーク：アフリカとケータイの未来』北樹出版
- ・ 浜日出夫 (2004)「エスノメソドロジーの発見」山崎編『実践エスノメソドロジー入門』有斐閣、2-14頁
- ・ 原田隆司・寺岡伸悟 (2003)『ものと人の社会学』世界思想社
- ・ 原知章 (2013)「人類学的実践としてのメディア研究」日本マス・コミュニケーション学会、第33期第9回研究会、発表資料
- ・ 菱沼千明 (1991)『電話機のすべてーこれで貴方も電話機博士になれる』電波新聞社
- ・ 平野秀秋 (1980)『移動人間論』紀伊国屋書店
- ・ 藤本憲一 (1996)「ポケベル＝「脳ムスメヤド」-「家を回避する」女子高生の超ムダづかい」現代風俗

研究会編『すてきな無駄づかい』リポート、52-72頁。

- ・ 堀口剛 (2008)「戦時期における岩波文庫の受容」日本マスコミュニケーション学会『マス・コミュニケーション研究』No.72。40-57頁
- ・ 細川周平 (1981)『ウォークマンの修辞学』朝日出版
- ・ 松田美佐 (1996)「普及初期におけるメディアの噂—携帯電話と電話を事例として」東京大学社会情報研究所紀要第52号、25-45頁
- ・ 松田美佐 (2000)「若者の友人関係と携帯電話利用—関係希薄化論から選択的關係論へ」『社会情報学研究』No.4、25-45頁
- ・ 松田美佐・岡部大介・伊藤瑞子編 (2006=2005)『ケータイのある風景』北大路書房
- ・ 松下慶太 (2007)『てゆーか、メール私語』じゃこめてい出版
- ・ 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
- ・ 松田美佐・岡部大介・伊藤瑞子編 (2006)『ケータイのある風景—テクノロジーの日常化を考える』北大路書房
- ・ 水越伸(2002)『デジタル・メディア社会』岩波書店
- ・ 水越伸 (2005a)『メディア・ピオトープ：メディアの生態系をデザインする』紀伊国屋書店
- ・ 水越伸編 (2005b)「循環型情報社会の創出を目指した協同的メディア・リテラシーの実践と理論に関する研究」科学研究費補助金基盤研究 (B)(2)、研究成果報告書 (代表：水越伸、課題番号：14310071)
- ・ 水越伸編著 (2007)『コミユナルなケータイ』岩波書店
- ・ 水越伸(2011)『21世紀メディア論』放送大学放送振興会
- ・ 水越伸・金暲和 (2010)「ケータイのリテラシー・ケータイのエスノグラフィー：パフォーマンス型授業「モバイルの比較文化的メディア論」の事例研究」東京大学大学院情報学環紀要『情報学研究』78号1-18頁
- ・ 水越伸・東京大学情報学環メルプロジェクト編 (2009)『メディアリテラシー・ワークショップ—情報社会を学ぶ・遊ぶ・表現する』東京大学出版会
- ・ 水島久光 (2005)「ケータイというメディア — 「融合」の微分学」日本記号学会編『ケータイ研究の最前線』慶応義塾大学出版会、76-90頁
- ・ 三宅和子(2004)「「規範からの逸脱」志向の系譜—携帯メールの表記をめぐる」東洋大学文学部紀要第57集『文学論藻』第78号、(1)-(17)頁
- ・ 三宅和子 (2005)「携帯メールの話しことばと書きことば—電子メディア時代のヴィジュアル・コミュニケーション」、三宅和子・岡本能里子・佐藤彰編『メディアとことば2』ひつじ書房、234-261頁
- ・ 宮武公夫 (2000)『テクノロジーの人類学』岩波書店
- ・ 三好達也(2011)「子どもの関係性とネットいじめの正体—風見鶏な子どもたち」原清治・山内乾史編著『ネットいじめはなぜ「痛い」のか』ミネルヴァ書房、86-99頁
- ・ MoDeプロジェクト (2005)「モバイル社会の文化とリテラシーの創出を目指したソシオ・メディア研究—MoDe Project2004年間報告」(研究代表者：水越伸)モバイル社会研究所『平成16年度モバイル社会研究所研究年間① (コア研究プロジェクト) 9~195頁
- ・ MoDeプロジェクト (2006)「モバイル社会の文化とリテラシーの創出を目指したソシオ・メディア研究」

調査研究報告書（研究代表者：水越伸）

- 山崎安雄（1962）『岩波文庫物語』白風社
- 山口敏太郎（2005）『怖くて今夜も眠れない！最恐「ケータイ」都市伝説』宝島社
- 山崎敬一編（2006）『モバイル・コミュニケーション：携帯電話の会話分析』大修館書店
- 吉見俊哉（1995）『「声」の資本主義』講談社
- 吉見俊哉・若林幹夫・水越伸（1992）『メディアとしての電話』弘文堂
- 読売新聞校閲部著（2002）『新聞カタカナ語辞典』中公新書
- 鷺谷花（2008）『「リング」三部作と女たちのメディア空間』内山一樹編『奇怪と幻想への回路-怪談からJホラーへ』森話社、195-223 頁
- 渡辺正美（1958）『日本電信電話創業史話』一二三書房
- Agar, J.. (2003). *Constant touch: A global history of the mobile phone*. Cambridge: Icon Books.
- Allport, G.W. and Postman, L.. (1952=2008). *The psychology of rumor*. 南博訳『デマの心理学』岩波書店
- Appadurai, A.. (1986). (ed.) *The social life of things: Commodities in cultural perspective*. Cambridge University Press
- Arnold, M.. (1994). *Culture and anarchy*. Lipman, S. (Eds.). New Haven: Yale University Press.
- Askew, K. & Wilk, R.. (2002). *The anthropology of media*. Blackwell.
- Barendregt, B and Pertierra, R.. (2008). “Supernatural mobile communication in the Philippines and Indonesia”. Katz, J.E.. (ed.). *Handbook of mobile communication studies*. The MIT Press. pp.377-388.
- Boal, A.. (1992=2008). *Theatre of the oppressed*. Pluto Press.
- Bolter, J.D. & Grusin, R.. (1999). *Remediation: Understanding new media*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Boorstin, D.J.. (1962=1964). *The image: or, What happened to the American dream*. 星野郁美・後藤和彦訳『幻影の時代-マスコミが製造する事実』東京創元社
- Brunvand, J.H.. (1981=1988). *The vanishing hitchhiker: American urban legends and their meanings*. 大月隆寛・菅谷裕子・重信幸彦訳『消えるヒッチハイカー-都市の想像力のアメリカ』新宿書房
- Brunvand, J. H.. (1984=1990). *The choking Doberman and other “new” urban legends*. 行方均訳『チョーキング・ドーベルマン-アメリカの「新しい」都市伝説』新宿書房
- Castelles, M.. (1996). *The rise of the network society*. Cambridge: Blackwell.
- Castelles, M., Fernández-Ardèvol, M., Qiu, J.L., Sey, A.. (2007) *Mobile communication and society: A global perspective*. The MIT Press.
- Carey, J.. (1983=2009). “Technology and ideology: The case of the telegraph”. *Communication as culture: Revised edition*. Routledge. pp. 155-177.
- Chung, Y.W.. (2008). *Mobile Odyssey*. Lionbooks. 정여울 “모바일 오디세이” 라이온북스
- Clifford, J.. (2003=2004). *On the edges of anthropology (Interviews)*. Chicago: Prickly Paradigm Press. 星埜守之訳『人類学の周縁から：対談集』人文書院
- Clifford, J. and Marcus, G.E.. (1986=1996). (Eds.). *Writing culture: The poetics and politics of*

- ethnography*. University of California Press. 春日直樹・足羽與志子・橋本和也・多和田祐司・西川麦子・和辻悦子『文化を書く』紀伊國屋書店
- Clifford, J.. (1986=1996). 橋本和也訳「民族誌にけるアレゴリーについて」Clifford, J. and Marcus, G.E. (Eds.). *Writing culture: The poetics and politics of ethnography*. University of California Press. 春日直樹・足羽與志子・橋本和也・多和田祐司・西川麦子・和辻悦子『文化を書く』紀伊國屋書店、183-226頁
  - Collins, R.. (2004). *Interaction ritual chains*. Princeton.
  - Conquergood, D.. (1991). “Rethinking ethnography: Towards a critical cultural politics”. In *Communication monographs*. Vol. 58. pp.179-194.
  - Couldry, N.. (2003). *Media rituals: A critical approach*. Routledge.
  - Couldry, N.. (2008) “Mediatization or mediation? Alternative understandings of the emergent space of digital storytelling”. *New media & Society*. Vol 10(3). pp. 383-391.
  - De Certeau, M.. (1984). *The practice of everyday life*. University of California Press.
  - Denzin, N.K.. (2003) *Performance ethnography: Critical pedagogy and the politics of culture*. Thousand Oaks:Sage.
  - Dobashi, S.. (2005). “The gendered use of keitai in domestic contexts”. Ito, M., Okabe, D. and Matsuda, M.. (eds.). *Personal, portable, pedestrian: Mobile phones in Japanese life*. MIT Press. pp.219-236.
  - Durkheim, É.. (1912 =1942). *Les forms élémentaires de la vie religieuse. Le système totémique en Australie*. 古野清人訳『宗教生活の原初携帯上・下』岩波書店
  - Du Gay, P., Hall, S., Janes, L., Mackay, H., Negus, K.. (1997=2000). *Doing cultural studies: The story of Sony Walkman*. London: Sage Publication. 暮沢剛巳訳『実践カルチュラル・スタディーズゾーン・ウォークマンの戦略』大修館書店
  - Evans-Pritchard, E.E.. (1969). *The Nuer: A description of the modes of livelihood and political institutions of a Nilotic people*. Oxford University Press.
  - Fischer, C.. (1992=2000). *America calling: A social history of the telephone to 1940*. University of California Press. 吉見俊哉, 松田美佐, 片岡みい子訳『電話するアメリカ : テレフォンネットワークの社会史』NTT出版
  - Fujimoto, K.. (2005). “The third-stage paradigm: Territory machines from the girls’ pager revolution to mobile aesthetics”. Ito, M., Okabe, D. and Matsuda, M. (eds.). *Personal, portable, pedestrian: Mobile phones in Japanese life*. MIT Press. pp. 77-101.
  - Garfinkel, C.. (1974=2004). “The origin of the term “Ethnomethodology””. In Turner, R. (ed.). *Ethnomethodology*, Penguin, pp. 15-18. ガーフィンケルほか、山田富秋・好井裕明・山崎敬一訳 (2004) 『エスノメソドロジー : 社会学的思考の解体』せりか書房、11-20頁
  - Geertz, C.. (1973=1987). *The interpretation of cultures*. Basic Books. 吉田禎吾・柳川啓一・中牧弘允・板橋作美『文化の解釈学 I』岩波書店
  - Giddens, A.. (1992=1995). *The transformation of intimacy: Sexuality, love and eroticism in modern societies*. 松尾清文・松川昭子訳『親密性の変容』而立書房
  - Gilder, G.. (1992=1993). *Life after television*. First Norton. 森泉淳訳『テレビの消える日』講談社

- Goffman, E.. (1959). *The presentation of self in everyday life*. New York: Anchor Books.
- Goffman, E.. (1961). *Encounters: Two studies in the sociology of interaction*. New York: The Bobbs-Merrill. 佐藤毅・折橋徹彦訳『出会い～相互行為の社会学』誠信書房
- Goffman, E.. (1963=1980). *Behavior in public places: Notes on the social organization of gatherings*. The Free Press. 丸木恵祐・本名信行訳『集まりの構造-新しい日常行動論を求めて』誠新書房
- Goggins, G.. (2008). “Cultural studies of mobile communication”. In Katz, J.E. (eds.). *Handbook of mobile communication studies*. The MIT Press. pp.353-366.
- Goodenough, W.H.. (1957). “Cultural anthropology and linguistics”. In Garvin, P. (eds.). *Report of the seventh Annual Round Table Meeting on Linguistics and Language Study*. Washington: Georgetown University.
- Goodenough, W. H.. (1961). “Comment on cultural evolution”. *Daedalus*. 90. pp. 521-528.
- Habuchi, I.. (2005). “Accelerating reflexivity”. In Ito, M., Okabe, D. and Matsuda, M. (eds.). *Personal, portable, pedestrian: Mobile phones in Japanese life*. MIT Press. pp. 165-182.
- Hall, T. E.. (1959=1966). *The silent language*. New York: Doubleday & Company. 国広正雄・長井善見・斉藤美津子訳『沈黙のこぼ』南雲堂。
- Hall, T. E.. (1966=1970). *The hidden dimension*. New York: Doubleday & Company. 日高敏隆・佐藤信行訳『かくれた次元』みすず書房
- Hall, T.E.. (1976=1979). *Beyond culture*. New York: Doubleday & Company. 岩田慶治・谷泰訳『文化を超えて』TBSブリタニカ
- Hammer, A.. (2005). “Weaving trickster: Myth and tribal encounters on the world wide web. In Ruthenbuhler, E.R. and Coman, M.. (Eds.). *Media anthropology*. Sage. pp.260-268.
- Harris, M.. (1974=1988). *Cows, pigs, wars and witches: The riddles of culture*. New York: Harper & Row. 御堂岡潔訳『文化の謎を解く一牛・豚・戦争・魔女』東京創元社
- Headland, T., Pike, K., and Harris, M.. (1990). *Emics and etics : the insider/outsider debate*. Newbury Park: Sage.
- Hjorth, L.. (2007). Book review: Personal, portable, pedestrian: Mobile phones in Japanese life. In *Convergence: The international journal of research into new media technologies*. Vol. 13-1. pp. 108-111.
- Hjorth, L.. (2009). *Mobile media in the Asia-Pacific: Gender and the art of being mobile*. Routledge.
- Hjorth, L. & Kim, K.Y.. (2011). “Good grief: The role of social mobile media in the 3.11 earthquake and tsunami disaster in Japan”. *Digital Creativity*. 22-3. pp. 187-199.
- Hine, C.. (2000). *Virtual ethnography*. Sage.
- Horst, A.H. and Miller, D.. (2006). *The cell phone: An anthropology of communication*. New York. Berg.
- Horst, A.H.. (2013). “The infrastructure of mobile media: Towards a future research agenda”. In *Mobile media & Communication* . 1-147. Pp.147-152.
- Huhtamo, E.. (2004=2005). “Pockets of Plenty: An Archaeology of Mobile Media” at ISEA 2004. 12th International Symposium on Electronic Art catalogue, edited by Tapip Makela and Mare Tralla,



Helsinki m-cult, pp. 23-26, =吉岡洋訳、「モバイルメディアの考古学」、日本記号学会編、『ケータイ研究の最前線』、92～109頁、慶応義塾大学出版会

- Huhtamo, E.. (2011). (Eds). *Media archaeology: Approaches, applications, and implications*. University of California Press.
- Ito, M., Okabe, D. and Matsuda, M.. (2005=2006). (eds.). *Personal, portable, pedestrian: Mobile phones in Japanese life*. MIT Press. 松田美佐・岡部大介・伊藤瑞子『ケータイのある風景—テクノロジーの日常化を考える』北大路書房
- Ito, M., Okabe, D. and Anderson, K.. (2009). Portable objects in three global cities: The personalization of urban places. In Ling, R. & Campell, S.W. (eds.). *The reconstruction of space and time: Mobile communication practices*. New Brunswick: Transaction publishers.
- Kato, F., Okabe, D., Ito, M., Uemoto, R.. (2005). “Uses and possibilities of the keitai camera”, in Ito, M., Okabe, D. and Matsuda, M. (eds.). *Personal, portable, pedestrian: Mobile phones in Japanese life*. MIT Press. pp 301-310.
- Katz, J. E.. (1999). *Connections: Social and cultural studies of the telephone in American life*. New Brunswick: Transaction Publishers.
- Katz, J. E.. (2006). *Magic in the air: Mobile communication and the transformation of social life*. New Brunswick: Transaction Publishers.
- Katz, J. E. and Aakhus, M.. (2002=2003). (Eds.). *Perpetual contact: Mobile communication, private talk, public performance*. Cambridge University Press. 富田英典監訳『絶え間なき交信の時代：ケータイ文化の誕生』NTT出版
- Keesing, R.. (1981=1984). *Cultural anthropology: A contemporary perspective*. Holt, Rinehart and Winston. 전경수 역 “현대문화인류학” 현음사
- Kim, S.D.. (2002=2003), “Korea: personal meanings”, in Katz, J.E. & Aakhus, M.(ed.), *Perpetual Contact: Mobile communication, private talk, public performance*, Cambridge: Cambridge University Press.=キム・シンドン、「韓国：個人的な意味」富田英典監訳、『絶え間なき交信の時代：ケータイ文化の誕生』NTT出版、78-95頁
- Kim, K.Y.. (2012). “The landscape of keitai shosetsu: Mobile phones as a literary medium among Japanese youth”. In *Continuum: Journal of media & cultural studies*. 26-3. Pp. 476-485. Routledge.
- Kim, K. Y.. (2013). “An ‘insider’s view in media studies: Performance ethnography of mobile media”. In R. Rinehart, K. Barbour & C. Pope. (Eds.) *Ethnographic worldviews: Transformation and social justice*. Dordrecht. pp. 205-215.
- Kluckhohn, C.. (1949=1971). *Mirror for man: Anthropology and modern life*. McGraw-Hill Book Company. 外山滋比古・金丸由雄訳『文化人類学の世界』講談社
- Kluckhohn, C. & Kelly, W.H.. (1945). “The concept of culture”. In Linton, R. (ed.). *The science of man in the world crisis*. New York: Columbia University Press.
- Kopomaa, T.. (2000=2004). *The city in your pocket: Birth of the mobile information society*. University Press Finland. 川浦康至・溝渕佐知・山田隆・森裕治訳『ケータイは世の中を変える：携帯電話先進国フィンランドのモバイル文化』北大路書房

- Kopytoff, I. (1986). “The cultural biography of things: Commoditization as process”, Appadurai, A. (ed.) *The social life of things: Commodities in cultural perspective*. Cambridge University Press. pp.64-91.
- Koskinen, I. (2007). “Managing banality in mobile multimedia”. Pertierra, R. (Eds.). *The social construction and usage of communication technologies: European and Asian experiences*. Singapore: Singapore University Press. pp. 48-60.
- Kroeber, A. L.. (1948). *Anthropology*. New York: Harcourt Brace and Jovanovich.
- Langness, L.L. & Frank, G.. (1981=1993). *Lives: An anthropological approach to biography*. Chandler & Sharp Publishers. 米山俊直・小林多寿子訳『ライフヒストリー研究入門—伝記への人類学的アプローチ』ミネルヴァ書房
- Lambert, J.. (2002). *Digital storytelling: Capturing lives, creating community, the third edition*. Digital Diner Press.
- Lewin, K. (1946). “Action research and minority problems”. In *Journal of Social Issues*. 2(4): pp. 34-46.
- Ling, R.. (2004). *The mobile connection: The cell phone's impact on society*. San Francisco: Morgan Kaufmann Publishers.
- Ling, R. and Campbell, S.W.. (2009). *The reconstruction of space and time: Mobile communication practices*. New Brunswick and London: Transaction Publishers.
- Ling, R.. (2008=2009). *New tech, new ties: How mobile communication is reshaping social cohesion*. MIT Press. 배진한 역 “모바일 미디어와 새로운 인간관계 네트워크의 출현—휴대전화는 사회관계를 어떻게 바꾸고 있는가?” 커뮤니케이션북스.
- Lule, J.. (2005). “News as myth: Daily news and eternal stories”. In Ruthenbuhler, E.R. and Coman, M.. (Eds.). *Media anthropology*. Sage. Pp. 101-110.
- Lyotard J-F.. (1979=1984). *La condition postmodern: Rapport sur la savoir*. Les Editions de Minuit. Bennington, G. and Massumi, B. (trans.) *The postmodern condition: A report on knowledge*. University of Minnesota.
- MacAloon, J.. (1984=1988). Rite, drama, festival, spectacle: Rehearsals toward a theory of cultural performance. ISHI. 光延明洋・今福龍太・上野美子・高山宏・浜名恵美訳『世界を映す鏡～シャリヴァリ・カーニヴァル・オリンピック』平凡社
- Malinowski, B.. (1922). *Argonauts of the western Pacific: An account of native enterprise and adventure in the archipelagoes of Melanesian New Guinea*. New York: Dutton.
- Marcus, G.E. and Fischer, M.J.. (1986). *Anthropology as cultural critique: An experimental moment in the human sciences*. Chicago and London: The University of Chicago Press.
- Marvin, C.. (1988=2003). *When old technologies were new: Thinking about electric communication in the late nineteenth century*. Oxford University Press. 吉見俊哉・水越伸・伊藤昌亮訳『古いメディアが新しかったとき—19世紀末社会と電気テクノロジー』新曜社
- Matsuda, M.. (2005). “Discourses of Keitai in Japan”. Ito, M., Okabe, D. and Matsuda, M. (eds.). *Personal, portable, pedestrian: Mobile phones in Japanese life*. MIT Press.

- Matsuda, M.. (2010). “Japanese mobile youth in the 2000s”. Donald, S.H., Anderson, T.D., Spry, D. (eds.) *Youth, society and mobile media in Asia*. London and New York: Routledge.
- McCall, M.M.. (2000=2006). Performance ethnography: A brief history and some advice. in Denzin, N. & Lincoln, Y. (eds) *Handbook of qualitative research*. Thousand Oaks: Sage. (平山満義・伊藤勇・大谷尚訳『質的研究のハンドブック』北大路書房)
- McLuhan, M.. (1962=1986). *The Gutenberg galaxy: The making of typographic man*. University of Toronto Press. 森常治訳『グーテンベルクの銀河系～活字人間の形成』みすず書房
- McLuhan, M.. (1964=1967). *Understanding media: The extensions of man*. New York: McGraw-Hill B64ook Company. 栗原裕・河本仲聖訳『メディア論～人間の拡張の諸相』みすず書房
- Mead, G.H.. (1934=1995). *Mind, self and society, from the standpoint of a social behaviorist*. Chicago: The University of Chicago Press. 河村望訳『デューイ＝ミード著作集6. 精神・自我・社会』人間の科学社
- Mead, M. & Bateson, G.. (2002). “On the use of the camera in anthropology”. In Askew, K. & Wilk, R.R. (eds.). *The anthropology of media*. Blackwell. pp. 41-46.
- Miller, D. & Slater, D.. (2000). *The internet: An ethnographic approach*. Oxford: Berg.
- Miyata, K., Boase, J. and Wellman, B.. (2008). “The social effects of keitai and personal computer e-mail in Japan”. J. E. Katz. (Eds.) *Handbook of mobile communication studies*. The MIT Press. pp.209-222.
- Morley, D. & Silverston, R.. (1991). Communication and context: Ethnographic perspectives on the media audience. In Jankowski, N. & Jensen, K.B. (Eds.). *A handbook of qualitative methodologies for mass communication research*. Routledge.
- Ong, W-J.. (1982=2007). *Orality and literacy: The technologizing of the word*. 桜井直文・林正寛・糟谷啓介訳『声の文化と文字の文化』藤原書店
- Peters, J.D.. (2001). *Speaking into the air: A history of the idea of communication*. University of Chicago Press.
- Petroski, H.. (1989=1993) *The pencil: A History of design and circumstance*. 渡辺潤・岡田朋之訳『鉛筆と人間』、晶文社
- Pink, S.. (2009). *Doing sensory ethnography*. Sage,
- Pink, S.. (2011). “Sensory digital photography: Re-thinking “moving” and the image. In *Visual Studies*, 26:1. Pp.4-13.
- Plant, S.. (2002). “On the mobile”, at <http://classes.dma.ucla.edu/Winter03/104/docs/splant.pdf> (accessed in Sep 23, 2011)
- Rheingold, H.. (2002). *Smart mobs: The next social revolution*. Perseus Publishing.
- Rheingold, H.. (2008). “Mobile media and political collective action”. Katz, J.E. (Eds.). *Handbook of mobile communication studies*. The MIT Press. pp.225-239
- Riesman, D.. (1961=1964). *The lonely crowd: A study of the changing American character*. New Haven: Yale University Press. 加藤秀俊訳『孤独な群衆』 みすず書房
- Rogers, E.M.. (2000). “The Extensions of Men: The Correspondence of Marshall McLuhan and

- Edward T. Hall”. In *Mass Communication and Society*. Volume 3, Issue 1, pp.117-135.
- Rojek, C.. (2007=2009). *Cultural studies*. Polity. 渡辺潤・佐藤生実訳『カルチュラル・スタディーズを学ぶ人のために』世界思想社
  - Rothenbuhler, E.W.. (1998). *Ritual communication: From everyday conversation to mediated ceremony*. Sage.
  - Ruthenbuhler, E.R. and Coman, M.. (2005). (Eds.). *Media anthropology*. Sage.
  - Schechner, R.. (1998). *Performance studies: Where theatre meets anthropology*. 高橋雄一郎訳『パフォーマンス研究～演劇と文化人類学の出会いとところ』人文書房
  - Schutz, A.. (1970=1980). *On phenomenology and social relations*. University of Chicago Press. 森川眞規雄・浜日出夫訳『現象学的社会学』紀伊国屋書店
  - Sconce, J.. (2000). *Haunted media: Electronic presence from telegraphy to television*. Durham and London: Duke University Press.
  - Singer, M.. (1972). *When a great tradition modernizes: An anthropological approach to Indian civilization*. New York, Washington, London: Praeger Publishers.
  - Sousa, M.. (2007). “Book review: Ito, Mizuko, Okabe, Daisuke, & Matsuda, Misa (Eds.). (2005). *Personal, portable, pedestrian: Mobile phones in Japanese life*. Cambridge, MA: MIT Press. 368 pages”. In *Journal of Business and Technical Communication*. Vol. 21. pp. 332-334.
  - Thompson, P.. (1978=2002) *The voice of the past: Oral history third edition*. Oxford University Press. 酒井順子訳『記憶から歴史へオーラル・ヒストリーの世界』青木書店
  - Tomita, H.. (2005). “Keitai and the intimate stranger” in Ito, M., Okabe, D. and Matsuda, M. (eds.). *Personal, portable, pedestrian: Mobile phones in Japanese life*. MIT Press. pp. 183-201.
  - Turkle, S.. (2008). “Always-On/Always-On-You: The tethered self”. Katz, J.E. (Eds.). *Handbook of mobile communication studies*. The MIT Press. pp.121-137
  - Turkle, S.. (2011). *Alone together: Why we expect more from technology and less from each other*. Basic Books.
  - Turner, V.. (1974=1981). *Dramas, fields, and metaphors: Symbolic action in human society*. Cornell University Press. 梶原景昭訳『象徴と社会』紀伊国屋書店
  - Turner, V.. (1987). *The anthropology of performance*. New York: PAJ Publications.
  - Urry, J.. (2006). *Mobilities*. Cambridge: Polity.
  - Urry, J. and Sheller, M.. (2006). (Eds.) *Mobile technologies of the city*. London and New York: Routledge.
  - Van Gennep, A.V. (1909=1977). *The rites of passages*. London: Routledge. 綾部恒雄・綾部裕子訳『通過儀礼』弘文堂
  - Villi, M.. (2010). *Visual mobile communication: Camera phone photo messages as ritual communication and mediated presence*. Aalto University.
  - Williams, R.. (1961). *The long revolution*. Broadview.
  - Wilken, R. & Goggin, G.. (2012). *Mobile technology and place*. Routledge.
  - Williams, R.. (1980=2000). “Means of communication as means of production”, *Problems in*

*materialism and culture*.小野俊彦訳「生産手段としてのコミュニケーション手段」吉見俊哉編『メディア・スタディーズ』せりか書房、41-54頁

- Yoon, K.Y.. (2006). “The making of neo-Confucian cyberkids: Representations of young mobile phone users in South Korea”. In *New media Society*. Vol. 8. pp. 753-771.

【雑誌記事】

- 「34人が語る一どこで本を読むのか？」<雑誌・本とコンピュータ>2000年冬号、81～97頁

<以上>