

Title	藤野陽平・奈良雅史・近藤祉秋編著『モノとメディアの人類学』(ナカニシヤ出版, 2021年)
Sub Title	
Author	東島, 宗孝(Higashijima, Shūkō)
Publisher	慶應義塾大学大学院社会学研究科
Publication year	2021
Jtitle	慶應義塾大学大学院社会学研究科紀要 : 社会学心理学教育学 : 人間と社会の探究 (Studies in sociology, psychology and education : inquiries into humans and societies). No.92 (2021.) ,p.(145)- 149
JaLC DOI	
Abstract	
Notes	書評
Genre	Departmental Bulletin Paper
URL	https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=AN0006957X-00000092-0145

慶應義塾大学学術情報リポジトリ(KOARA)に掲載されているコンテンツの著作権は、それぞれの著作者、学会または出版社/発行者に帰属し、その権利は著作権法によって保護されています。引用にあたっては、著作権法を遵守してご利用ください。

The copyrights of content available on the Keio Associated Repository of Academic resources (KOARA) belong to the respective authors, academic societies, or publishers/issuers, and these rights are protected by the Japanese Copyright Act. When quoting the content, please follow the Japanese copyright act.

書評：藤野陽平・奈良雅史・近藤祉秋編著
『モノとメディアの人類学』
(ナカニシヤ出版, 2021年)

東 島 宗 孝*
Shuko Higashijima

1. はじめに

メディアがどのようにフィールドを変えていくのか？人類学者はいかにそれを考察するべきなのか？という課題は近年様々な議論がなされながらも、人類学者たちを悩ませてきた。本書でも言及されるが、従来人類学では「自文化から離れた『文明』の影響が少ない場所」「伝統文化が残る純粋なフィールド」が調査地として好まれてきた。上記の傾向は人類学者が現地の「文化」に西洋文明や近代化、科学的思考などへの対抗軸としての役割をしばしば求めてきたことに関係している。それは異文化の理解やその理解を通じて自文化の省察や批判を行ってきた学問の性とも言える。そのような背景から対抗軸としての異文化の中にメディアと呼ばれる自文化との境界を溶解させるような要素が入ってきたことは人類学者を大いに混乱させてきたといえる。さらに新型コロナウイルスの感染拡大によって現地の人々のメディア利用が活発化しただけでなく、調査地に赴くことができない人類学者自身もメディアを十分に活用して現地における参与観察以外の調査法をとる必要性に迫られている。

本書はメディアが「モノ」と「モノ」をつなぐ物質的媒介やそのつながり方であるという大きな前提のもと、メディアがフィールドの実情にどのような変化をもたらしたのか、そもそもフィールドにおけるメディアとは何か、そして人類学者はその実情をいかに捉えるべきかという問いに向きあうことを企図した論集である。また、広義の「モノ」を通じてメディアを見ているのも本書の特色である。メディアの定義については上記の前提がある程度共有するのみで、具体的な定義は各執筆者に委ねられる。各章末には「ディスカッションのために」といういくつかのトピックが用意されたコーナーが設けられており、初学者にも要点の整理や議論の枠組みが理解しやすい構成となっている。

2. 各章の概要

以下に本書の章立てと執筆者を紹介する。

* 慶應大学大学院社会学専攻・後期博士課程

はじめに 藤野陽平

第 I 部 新しいメディア・新しいフィールド

第 1 章 メディアと人類学の微妙な関係を乗り越えよう—新しい社会とメディアのエスノグラフィに向けて 藤野陽平

第 2 章 情報行動におけるメディア選択—モンゴル遊牧民の携帯電話利用を事例に 堀田あゆみ

第 3 章 メディアの中の芸能／「メディア」としての芸能—バリの奉納舞踊の事例から 吉田ゆか子

第 4 章 スマホ時代のメディア人類学 原知章

第 II 部 交差する見る・見られる関係

第 5 章 メディアのまなざしを拒む場所—視角情報の欠如から「聖地」と「カメラ」の関係を考える
大道晴香

第 6 章 「伝統文化」をめぐるメディア人類学のフィールド—中国客家社会における福建土楼を事例として 小林宏至

第 7 章 ダークツーリズムの複雑さ—メディアが作り出す、メディアを見る観光 市野澤潤平

第 8 章 先住民とメディア生産—台湾原住民をめぐる 2 つの映像作品から 田本はる菜

第 III 部 メディアがつなぐ新しいコミュニティ

第 9 章 祭礼とメディアの民俗学—「佐原の大祭」における新たなメディアの活用をめぐって 塚原伸治

第 10 章 ヴァーチャルとリアルのもつれ合い—中国雲南省昆明市におけるムスリム・コミュニティの変容 奈良雅史

第 11 章 和製コンテンツ文化の海外受容—香港ポケモン翻訳事件に映る複雑な様相 アルベルトウ
ス＝トーマス・モリ

第 12 章 仮想空間はいかに解体されたか—『ポケモン』における多様性と標準化 久保明教

第 IV 部 メディアがつなぐ新しいモノとヒト

第 13 章 メディアとしてのカフェ—コピティウムと消費されるノスタルジア 櫻田涼子

第 14 章 メディアとしての銅像—銅像は何を伝えるのか 高山陽子

第 15 章 メディアの物質的基盤—とりわけ映像メディアに着目して 飯田卓

第 16 章 端末を持って、狩りへ出よう—SNS 時代の内陸アラスカ先住民 近藤祉秋

第 17 章 デジタル民族誌の実践—コロナ禍中の民族誌調査を考える 近藤祉秋

第 I 部では人類学的研究で周縁化されてきたメディアが無視できない状況になったことを概観し、「メディアはフィールドにいかなる影響を及ぼしたのか」という問いを中心に 4 つの事例において考察が行われる。第 1 章の藤野は編者として本書の課題であるメディア研究と人類学的研究の接合について論じながら、台湾の「日本の萌女神」やサイバー空間に広がりを見せる祭祀圏の事例を元に従来の台湾宗教研究における「神・鬼・祖先」の概念がより動的になっていることを指摘した。特に「メディアと人類学の残念な関係」としてメディア研究と参与観察を用いたエスノグラフィという手法のミスマッチや最新情報をフォローするメディア研究とスローサイエンスとしての人類学の相性の悪さなど本書にて考察すべき課題が本章では取り上げられている。藤野が人類学のサイバー空間への拡張を「21 世紀のネイティブ・ポイント・オブ・ビュー」の獲得という言葉で論じていることは本書の意義を再確認さ

せてくれる。第2章ではモンゴル遊牧地域における携帯電話の導入が情報行動のさらなる活性化に繋がったことが論じられる。堀田は元々「情報社会」と呼ばれてきた遊牧社会において人物の動静をより効率よく把握する手段として携帯電話が用いられていることを示す。第3章ではインドネシア・バリ島の奉納舞踊である「ルジャン・レンテン」が様々なメディアを通じて流行し、「メディア」としての舞踊のあり方が変化したことが吉田により指摘される。諸地域における素朴な奉納舞踊であったものが文化復興の名の下にコンテストの開催、文化局の芸能復興プロジェクト、「ルジャン・レンテン」という名付けを通じて伝統芸能となり、最終的に「見栄え」を追求した踊りとなった過程が追われる。それには多様な芸能を標準化し、消費することを可能にしてきたメディアの存在が深く関わっており、なかでも国営放送による権威付けや動画配信サービスによる拡散などが現代的な舞踊の表象に繋がったと論じられる。第4章では現代を「スマホ時代」とした上で「象徴」「記号」を媒介するという社会的コミュニケーションの文脈に留まらず「人間—非人間間」「非人間—非人間間」を媒介しつつあるメディアの状況を踏まえ、非人間を含めたコミュニケーション生態系に視野を広げる必要性を示唆する。原は「デジタルネイティブ」の学習のあり方、思考様式、価値観がどのように形成されるのかという重要な問いに上記の視座は繋がると述べる。

第Ⅱ部ではメディア状況の変化によってもたらされた、従来の「見る・見られる関係」への影響に論点をおいた上で、4つの事例を通して考察が進められる。第5章では聖地が日常との対照性からカメラの格好の被写体となり、カメラを向けていいものといけないものの区別や向ける行為自体が当事者と非当事者の区別を創出することが論じられる。大道はさらに聖地の「見えない」という特徴に着目し、カメラがメディアとして間接的な視角を多くの人びとに提供したことで、撮影が禁止される「見えない」聖地における直接体験への価値づけが変化したと考察している。第6章では中国福建省の客家集落において世界遺産の登録とそれに伴う観光案内やメディア表象により「土楼」と呼ばれる集合住宅の中心に位置する小屋が「祖堂」に変化した事例が提示される。小林は個別的であった客家文化がメディアにより現地の文脈を離れて画一化された「文化」として論じられ、現地社会においてもその解釈が現実化したことを踏まえつつ、文化の流動性としてそれを見ている。またサイバー空間では情報が容易に消失・変更されることを踏まえ、メディアで表象される「文化」「伝統」は流動的であり常に政治性と切り離せないことへの留意を喚起する。第7章で市野澤は、観光とメディアの不可分な関係性について触れたうえで、専門家たちの用いた「ダークツーリズム」という用語がウェブライターたちを通して巷の人々に広がっていったことを事例として取り上げる。被災地などを巡ることで悲劇の学びや地域振興効果、共感性の涵養など用語に「明るさ」が付与される一方で、悲劇はあくまで覗き見られた虚構の枠組みを出ず、「ダークツーリズム」は欲望されるものを表象するメディアとしてしか存在し得ないというジレンマを抱えていると指摘する。第8章では台湾の原住民映画の制作・流過程において漢民族と原住民のタイヤル族との間に生じた不和が浮き彫りとなり、結果的に映画自体がマジョリティ側への批判となり、「ドキュメンタリー」として支持を集めた事例が提示される。田本は映画がその制作・流通を通して、「先住民メディア」として「多義的」なものになったと論じている。

第Ⅲ部では電子メディアやコンテンツを対象を絞り、それらの登場による新しい関係性の創出に着目して4つの事例を通じた考察が行われる。第9章では「佐原の大祭」において、ネット上の愛好家のグループがイベントで演奏する集団にまで行き着いた事例を元に、メディアの影響による祭礼の担い手の変化が論じられる。さらに塚原は上記の事例と動画共有サービスにアップされる外部者が撮影した動画

を当事者たちが見ていることなどを踏まえ、無数の「見る-見られる」関係の網の目の中に祭礼は位置付けられているという分析を行っている。第 10 章で奈良は中国・昆明において敬虔なムスリムであり回族でもあるものと敬虔ではない回族の分裂傾向を反映して、後者が主たるメンバーとなっているオンライン・コミュニティが成立したと考察する。しかし、同コミュニティはモスクでは達成されない「婚姻」の義務を果たそうとする敬虔なムスリムたちを巻き込んで発展してきた。部分的な利害の結び付きによって宗教性の異なるものたちを横断する混交的な新しい回族コミュニティが生成されたと奈良は分析する。第 11 章では日本の文化商品の海外受容の問題を再考するために『ポケットモンスター（ポケモン）』の香港における広東語とマンダリン間の翻訳問題に焦点を当て、その複雑さが論じられる。モリは同作品の制作会社である任天堂に対しての BBS（ネット掲示板）から始まったマンダリン翻訳への反対運動を追うことを通じて日本のコンテンツがもはやビジネスの枠を越え、政治的・文化的問題に繋がっている可能性を示唆し、その海外伝播に着目する必要性を主張している。第 12 章では仮想空間における現実と仮想の二分法がいかに解体されて来たのかということ論じるためにゲーム『ポケットモンスター』シリーズが「仮想空間への危険な耽溺」という批判を乗り越えてきた方法が検討される。久保は「生き物でもありデータでもある存在」としての「ポケモン」を形作るために「なつきパラメータ」「個体ごとに変化が出る仕様」「主人公とともに成長する物語性」などの導入によりコンテンツの抱える標準化の中で多様性が追求されていると論じる。

第 IV 部ではメディアの物質性に論点がおかれ、写真や SNS だけでなく、カフェや銅像もメディアと捉えた上で 5 つの事例を通じて議論が進められる。この部を通してそれらが「自己表象」や「アイデンティティの構築」に果たす役割が議論の中核におかれている。第 13 章ではマレー半島の「コピティアム」と呼ばれる、移住後に西洋料理の技術を身につけた移民によって形成されたカフェ文化が「私たちの歴史」のような文化的象徴として共有されるまでの歴史がなぞられる。その中で櫻田はメディアが「ノスタルジア」という感覚を伴って消費される新たな局面を見いだしている。第 14 章では日本の銅像の歴史の変遷を追うことにより、各時代におけるメディアとしての銅像の役割が論じられる。戦前の権威を示す英雄／偉人の銅像から戦後の平和を表わす女性／子どもの銅像、そして現代においてはキャラクター銅像（もにゅキャラ）が台頭することで、銅像は現代社会に適合したメディアとなったと高山は論じる。第 15 章ではマダガスカルでは写真は「自己演出の手段」であり、被写体となる人物が管理すべきという日本と異なる情報環境の前提があることが示された上で、死者の写真を撮る行為に関する検討が行われている。飯田は写真の物質性が死者に対する接触呪術の行使につながる危険性を現場にて感得し、メディアをその物質性の観点から考察することの可能性に言及する。第 16 章ではアラスカ先住民が SNS を利用し、獲物との写真をアップロードすることで「いいね！」を狩っている様子や村内連絡網として活用する様子が描写される。近藤は「先住民は誰／何を表象するのか」という新しい問いが浮上したこと、端末のもつ「移動性」がメディアのマテリアリティへの着目を促していることなどを新たな研究課題として提起している。第 17 章では引き続き近藤により、新型コロナウイルス感染症により現地調査が困難になった状況で代替的な調査法としてのオンライン調査がいかなる可能性を持つかということ、自身が行った Facebook を用いた短期調査を事例として考察している。近藤はアラスカの先住民の投稿から「社会的距離化」に関する論考を深めることに成功したが、従来の関係性ありきの調査であることや、ログインしていない友人の動向を追えないことなど不安要素もあることを示唆する。

3. 若干のコメント

本書は次世代の参与観察の枠組みを検討する意味でも、パンデミック下の人類学的調査の可能性を考える意味でも2021年の人類学の状況に非常にフィットした書であったといえる。それを踏まえつつ2点ほどコメントを付したい。

第1に各章におけるメディアの意味とその関係性がつかみにくいという問題点である。本書の一つの特色としてメディアの定義を敢えて固定化せず各論者に一任している点が挙げられる。これにより各事例に即した形で多様なメディアを論じることが可能になっている。しかし、時に「ここで中心的に論じられているメディアは何であったか？」という疑問が起り、まとめながら読み返すことが何度かあった。特にサイバー空間と実体的な身体表現などが不規則に同じメディアとして提示されたときにどういった流れでそれらが繋がっているのかという点が注意深く読まないとわかりにくいケースもあった。改善策としては各論の最初に必ず文中で扱うメディアの定義を行うこと、最後に登場したメディア間のマッピングを提示することなどが考えられる。初学者に向けては題名とともにキーワードなどが提示されていると、メディア概念と論内のキー概念との繋がりが見えやすくなると感じた。

第2に文化の「移動性（モビリティ）」の章の必要性についてである。移動性の促進はある場所で展開されたコンテンツを媒介することでどこでも、いつでも利用可能にするというメディアの特性の一つと言える。16章で一部登場していたが、評者が想定しているのはむしろ第5章、第7章、第9章における文化の持ち出し、移動可能性に関連するものである。カメラや観光、芸能の継承者以外の実践によって文化が各々の視点で切り取られ、表象される事例が本書では提示された。しかし、それは従来の当事者側から「専門性」や「洗練性」の喪失を予感させるものであり、「恐れ」の感情が喚起される。そして、第3章や第6章のように権威を持った非当事者による表象が行われたとき、「恐れ」は現実となる。第6章の小林の述べるように人類学者からすれば文化は流動的なものであるが、当事者たち、特に「継承」されてきたとされる文化においてそれは大きな問題となる。その視座は古典的な「文化」概念が再浮上する危険をはらみつつも、メディアが引き起こす情動の連鎖を考察する上で欠かせない事項であると考え。事例ではなくとも、理論のような形でまとめる章などがあればメディアをより重層的に考察できたのではないかと感じた。

本書はメディアを人類学的な事例から読み解くという意欲的な試みであったといえる。人類学者にとっての喫緊の課題を含みつつ、宗教からSNS、ポケモンまで押さえることで初学者でも興味のある事例からメディアと文化の関係性に迫ることのできる、まさに内部と外部、現代メディアと私たちを媒介してくれる一冊となっている。(2021年3月刊, A5判, 265頁+x, 2600円+税, ナカニシヤ出版)