

<研究ノート>

情報化と身体の変容

——身体的メディア・リテラシーに向けて——

倉 島 哲

はじめに

電子メディア・ネットワークの普及によって、われわれの生活環境は劇的に変化した。1968年のマイクロプロセッサの発明により、国家や大学・大企業などの専有物であったメインフレーム・コンピュータ（大型汎用機）にかわるべきパーソナル・コンピュータ（以下、パソコンと表記）が登場した。1980年代に劇的に進行したマイクロプロセッサの小型化・低価格化にともないパソコンはますます高性能化・低価格化し、1990年代末には文字のみならず音声・画像・動画などの大容量データを扱うことができるマルチメディア・パソコンが、先進諸国では一家に一台といえるまでに普及した。他方、1975年にアメリカで、異なるコンピュータ・ネットワークどうしの信頼性の高い通信を可能にするTCP/IP（Transmission Control Protocol/Internet Protocol）プロトコル群が開発され、1980年代に米国高等研究計画局のARPANETをはじめとする多くのネットワークがこれを採用することでインターネットが誕生した。1991年にWWW（World Wide Web）、1993年にブラウザが開発されたことでインターネットは研究者だけではなく誰もが使えるメディアになり、パソコンの普及とともに急速に拡大した。こうして普及したインターネットは、既存のどのメディアとも異なる特徴をもっている。

新聞に代表される印刷メディアは、少数の出版社と多数の読者に情報の送り手と受け手の役割が割り当てられた、一対多の中央集権的メディア、いいかえればマスメディアであった。それにたいし、インターネットは多数のコンピュータ端末がそれぞれ情報の送り手であると同時に受け手でもある、多対多の双方向的（インタラクティブ）メディアである。そのため、インターネット上では誰でも新聞や雑誌さながらに文字と画像を組み合わせたホームページを容易に開設でき、また、世界中の無数のホームページから必要な情報を閲覧することができる。また、データの転送と再生をリアルタイムで行うストリーミング技術によって、個人がインターネット上のラジオ局・テレビ局を開設し、世界中の人々に向けて放送することもできるのである。このように、インターネットにおいては電子メディアの利点が最大限に生かされ、技術的にはほぼ完全な双方向性が実現されている。

かたやテレビは、衛星放送・ケーブルテレビの普及によって、視聴者が放送局単位で視聴料金を支払うペイ・テレビ方式や、番組単位で視聴料金を支払うペイ・パー・ビュー方式が一般化した。これ

らの方式の普及と多チャンネル化により、視聴者は放送局の流す情報を一方的に受け取るだけでなく、情報を能動的に選択できるようになった。電子メディアでありながら、放送局と視聴者の間に一方的な情報の流れしかもたないマスメディアにとどまっていたテレビは、ようやくインターネットと同じ双方向的メディアへと変化しつつあるといえるだろう。日本では2003年頃に開始予定の地上波デジタル放送によって、テレビの「インターネット化」に拍車がかかることが予想される。

パソコンやテレビだけではなく、携帯電話・ファクス・ゲーム機など、われわれをとりかこむさまざまな電子機器・電気製品がネットワーク接続機能をもつにいたっている。携帯電話やファクスは現在のところ専用の簡易式ホームページに対応するにとどまっているが、われわれの日常生活と密接にかかわっているこれらの機器がネットワーク接続されることの影響力は大きい。冷蔵庫や電子レンジをはじめとする家電製品についても、ネットワーク接続によって自動在庫管理や自動調理が可能な情報家電の開発が進められている。このように、パソコンと同様の情報処理能力・ネットワーク能力をもつ機器が遍在化することで、双方向的な電子メディア・ネットワークはわれわれの生活のあらゆる側面に浸透するようになるだろう¹。

本稿では、上述したような社会・文化的な変化が人間の身体性にどのような影響を及ぼすかを考察したい。第1節では、電子メディア・ネットワークのもたらす身体感覚の変容にいち早く着目したマーシャル・マクルーハンの理論を検討する。第2節では、電子メディアと資本主義の関係を考察することで、現代の電子メディア・ネットワークが身体感覚の攪乱をもたらしてしまうことを示す。第3節では、身体感覚の攪乱に抵抗するための手がかりとして、筆者が3年来フィールドワークを行っている武術研究会S流におけるメディアと実践の関係を検討する。身体感覚の変容という問題に正面から取り組んできたS流の考察は、メディアと身体感覚とのより生産的な関係の可能性を提示してくれるだろう。

1 電子メディアと身体の変容

すでに1960年代に、マーシャル・マクルーハンは電子メディアが人間の身体性を変容させることを指摘した。ここではまず、「ホット」と「クール」というメディアの分類から彼の理論を概観したい。

マクルーハンによれば、テレビとはイメージの断片をモザイク状に呈示するメディアである。その

¹ 環境中に遍在するネットワーク化されたコンピュータを人間が必要に応じていつでも利用できる状態を、ゼロックス・パロアルト研究所のマーク・ワイザーは「ユビキタス・コンピューティング」と呼ぶ。ワイザーは、ユビキタス・コンピューティング（多数のコンピュータが一人の人間の相手をする）、メインフレーム・コンピューティング（多数の利用者が一台のコンピュータを共有する）、パーソナル・コンピューティング（一人の利用者が一台のコンピュータを利用する）につく、コンピュータと人間の第三の関係性として構想する[Weiser, 1993]。

ため、視聴者は特定の感覚をとぎすませることでテレビにのめり込むのではなく、少し距離をおいたところから断片を全体的に俯瞰し、それらを感覚的に総合することを要求される。それにたいし、新聞などの活字メディアの読者は、視覚だけをとぎすませ、直線的に並んだ文字を追ってゆくことで書かれた内容にのめり込まなければならない。マクルーハンは、テレビのように受け手の能動的かつ感覚的な総合を要求するメディアを「クール」なメディアと呼び、電子メディアが全体的にこのような傾向をもっているとする。反対に、新聞のように受け手の受動的なのめり込みが要求されるメディアを「ホット」なメディアと呼び、これを印刷メディア全般の特徴と考える。

マクルーハンの独創性は、「ホット」と「クール」という対概念によってメディアを分類するのみならず、これらを壮大な文明史的な流れのなかに位置づけたことにある。彼によれば、望遠鏡は目の拡張であり、ラジオは耳の拡張であるというように、あらゆるメディアは人間の拡張であるが、拡張の様式は歴史的に変遷してきた。まず、文字をもたない部族社会においては、ほとんどのコミュニケーションが直接的な対面状況において口誦メディアによってなされてきたため、「耳の人」の感覚比率が形成される。それは、特定の感覚ではなく五感をすべて動員し、話の内容のみならず相手の表情や身体接触など、多様な様式の情報を感覚的に総合することを可能にする。口誦メディアによるコミュニケーションにはこのような総合が不可欠であるから、それは「クール」なメディアである。

表音アルファベットが発明されることで、コミュニケーションの様相は一変する。それは恣意的な文字に恣意的な音声を対応させることで、視覚と聴覚を切り離れた。文化的な意味や象徴と切り離された、純粹に視覚的な存在としての文字は、情報の効率的な伝達を可能にしたが、五感の統合は破壊されてしまった。この傾向に拍車をかけたのがグーテンベルクによって発明された活版印刷技術である。画一的な活字は、視覚以外の要素を文字から完全に奪い去ってしまうため、活字メディアは経験の内容を詳細に描き出さねばならない。そのとき、人間は活字の内容に「ホット」にコミットすることで経験を再構成することに長けた「目の人」の感覚比率を身につける。

電子メディアの登場によって、状況は再び変化する。電気刺激を瞬間的に伝達する点で、電子メディアは人間の中枢神経組織の拡張とみなすことができる。中枢神経組織が五感の統合された経験を可能にするように、電子メディアも五感のそれぞれに対応する情報を正確な比率でプログラミングすることによって経験をその全体性において伝達することができる。そのため、電子メディアによって西洋文明における視覚の優位は覆され、「目の人」は再び「耳の人」に帰属する。もし電子メディアが世界的に普及したなら、人類全体の感覚比率が「耳の人」のそれへと変化し、五感の調和した「クール」なコミュニケーションによって相互に結ばれることになるだろう。これは、ひとつの巨大な中枢神経組織によって地球が覆い尽くされることであり、また、口誦メディア時代の部族的共同性が地球規模に拡大されること、つまり「地球村」が実現されることでもある。

マクルーハンの「地球村」の議論は、単純な技術的ユートピア主義として批判されてきた。だが彼

の著作からは、少ないながらも電子メディアにたいする危惧が読みとれる。たとえば、メディアと資本主義的企業の関係について、彼は次のように述べる。

われわれの目や耳や神経を借用して利益を上げようとする人々の操作の手に、いったん、われわれの感覚や神経組織を譲り渡してしまったら、実際には、もうどんな権利も手もとに残っていないのだ。目や耳や神経を商業会社に貸し与えることは、共有財産であることばを私企業に渡してしまうようなものであり、地球の大気を独占企業に与えてしまうようなものなのだ。

[McLuhan, 1964=1985, 71]

マクルーハンは、メディアが人間の拡張である以上、資本主義的企業によるメディアの支配はそのまま人間の支配でもあるという問題を指摘しているのである。もしそうなら、電子メディアが地球規模に普及したところで、「地球村」どころか、多国籍企業による人類全体の支配が実現されてしまうのではないだろうか。

だが、この問題にたいするマクルーハンの答えは実にあっけないものである。つまり、「われわれ自身の身体の拡張を、実際に外にあるもの、自分とは切り離されたものと見なすナルキッソス的態度」[ibid, 71]をあらためればよい、というのである。いいかえれば、人々が電子メディアをみずからの拡張されたものとして認識し、それに応じた「クール」な接し方を身につけさえすれば、資本主義の問題は解決されると彼は考えるのである²。

マクルーハンは資本主義によるメディアの操作という問題を認めつつも、この問題を掘り下げて考察しなかった要因としては、「メディアはメッセージである」という主張に要約されているように、彼がメディアの内容を捨象し、形式だけを問題にするアプローチをとったことがあげられる。このアプローチのもとでは、電子メディアという形式をとおして報道される内容が、資本主義によって歪曲されているか否かは問題にならないのである。

だが、より大きな要因としては、1960年代当時インターネットのように大規模かつ双方向的な電子メディア・ネットワークが実現されていなかったことがあげられるだろう。マクルーハンがもっとも「クール」な電子メディアとして考察するのは多チャンネル化以前のテレビであるが、これは一方的・中央集権的な放送ネットワークの端末にすぎない。当時のテレビを考察の対象としたからこそ、彼は電子メディア・ネットワークを中枢神経組織に例えることができ、また、五感の統合をもたらすようにネットワーク全体を統一的にプログラミングする権力主体を想定することができたといえる。

² マクルーハンはカソリック司祭であったが、真実を知ることによって「地球村」という楽園がこの地上に実現されるという彼の思想は、正統的カソリックよりむしろキリスト教グノーシス派の神秘主義と構造を同じくしている。マクルーハンとグノーシス主義の関係については、[Jochum, 2000]を参照。

しかし、双方向化した現代の電子メディア・ネットワークには、ネットワーク全体の俯瞰や操作を許すような特権的な地点は存在しない。メディアの変化が人間の身体感覚を変容させるという一般的な定式は現代でも有効だが、電子メディアによる身体感覚の変容については、その変容が権力主体によって統一的にプログラミングされた予定調和的なもの（「耳の人」への回帰）として想定されているかぎり、マクルーハンは時代的制約を受けていたといえよう³。

2 電子メディアと情報資本主義

現代の双方向化した電子メディア・ネットワークは、権力主体によって統一的にプログラミングされるかわりに、無数の資本主義的な欲望によって断片的かつ恣意的にプログラミングされている。それがどのように身体感覚を変容させるかを知るためには、電子メディア上の情報の一般的性質を考察する必要があるだろう。

西垣通によれば、電子メディア上の情報はイメージとデータという二つの側面をもつ。文字・音声・動画を組み合わせるマルチメディア技術や、インタラクティブな環境を創りだすバーチャル・リアリティ技術によって、現代の電子メディアは現実さながらのイメージを作り出すことができる。だが、それらのイメージがいかに多様で複雑であろうとも、電子メディア上の情報はつねにデータとしての側面ももっている。データは文字・数字などの一元的で組み替えの容易な単位より構成されるため、電子メディア上のイメージは容易に操作されうる⁴。「コンピュータを通じて大量に複製・配布されるイメージ情報は、窓の外の景色のように漫然としたイメージではなく、一見多義的なようでも実は明確に計算され、一定の感情をそそるように仕組まれたもの」[西垣, 1999: 189]であることを忘れてはならないのである。

イメージとデータという二面性は、資本主義的な欲望にとってきわめて好都合である。つまり、ターゲットとする消費者層にもっともアピールするように操作されたイメージを販売し、消費者が飽きる頃には再びイメージを操作して差異化への欲望を煽り立てる、という円環をはてしなく繰り返すことができるからである。イメージの生産者は、イメージを特定のパターンに陥らせることで消費者の差異への欲望を枯渇させないよう細心の注意を払い、消費者もそれを歓迎する。生産者と消費者の共犯的な欲望のもと、イメージ商品は自己差異化の運動を続けることになる。

³ マクルーハンは資本主義の問題に驚くほど無頓着であった理由としては、本文中で述べた二つの要因のほかに、「地球村」という地上の楽園への熱烈な願望も認めることが可能だろう。もし、電子メディアと資本主義の関係が主題的に考察されたならば、必然的に電子メディアのもたらす経験と口誦メディアのもたらすそれとの異質性が帰結し、「地球村」の非現実性が露呈されてしまうのである。もっとも、これは穿ちすぎた見方かもしれない。

⁴ データは最終的には0と1よりなるビット列にまで分解可能だが、現代のコンピュータ・プログラミングにおいてここまで分解されたものが操作されることはあまりない。

このようなイメージ商品の自己差異化こそ、ネットワーク全体を見渡す主体にかわって、双方向化した電子メディア・ネットワークをプログラミングするものにほかならない。マルチメディア技術を用いたイメージ商品によって五感の統合された身体感覚がもたらされるかもしれないが、それはそのイメージが消費され、飽きられるまでの一時的な統合にすぎないのである。したがって、現代の電子メディア・ネットワークはマクルーハンの予想に反して、「耳の人」のような五感の統合ではなく、身体感覚の攪乱をもたらすといえる⁵。

このような身体感覚の攪乱は、電子メディアのみならず、多かれ少なかれ口誦メディア・文字メディア・活字メディアにも認めることができるだろう。なぜなら、これらのメディア上の情報は電子メディア上の情報と同様に、現実さながらのイメージと、音節・文字・活字という組み替え可能な単位という二面をあわせもつからである⁶。子供どうしの会話にすら、より大げさな表現への 에스カレーションがしばしば観察できるが、これはまぎれもなく、言葉の組み替えによるイメージの自己差異化であり、そのかぎりでは身体感覚の攪乱をもたらすといえる。このような自己差異化を大規模化し、加速したところに、現代の電子メディア・ネットワークを位置づけることができるだろう。

電子メディア以外のメディア・ネットワークが電子メディア・ネットワークほどにイメージ商品の自己差異化の舞台となっておらず、また、身体感覚の攪乱をもたらしにくいのは、次の二つの理由によるだろう。第一に、それらのメディアが電子メディアほどに双方向的なネットワークを形成していないため、資本主義的競争が熾烈化しないこと。これには、新聞・ラジオなどのマスメディアがあてはまるだろう。第二に、それらのメディア上の情報を構成する単位が、電子メディア上の情報を構成する単位ほどに一元化されておらず、多様なニュアンスをもつため組み替え可能性が限定されていること。これには、対面状況における口誦メディアのみならず、電話や無線などの音声通信メディアがあてはまるだろう。

程度の差こそあれすべてのメディアがもたらしてしまう身体感覚の攪乱に立ち向かうための手がかりは、1960年代にはじめてその必要性が喚起され、1980年代に大きく前進したメディア・リテラシー運動に求めることができるだろう⁷。それは、メディア（主としてマスメディアが念頭に置かれている）のオーディエンスとしての市民が、資本主義や国家によって不可避免的に操作されるメディアを自

⁵ たとえばパイロット養成用のフライト・シミュレータに見られるように、プログラミングによる五感の統合は実現可能ではないか、という反論も考えられる。だが、インターネット上で流通しているフライト・シミュレータのほとんどはゲームとしての商品価値を追求したイメージ商品であり、現実世界で通用するような五感の統合をもたらすべくプログラミングされたものは航空機操縦の訓練施設など、ごく限られた場所にしか存在しない。このように、電子メディアのプログラミングによる五感の統合の可能性は局所的にのみ認めることができ、電子メディア・ネットワーク全体を特徴づけるものではない。

⁶ イメージとそれを構成する単位の関係は、ソシュールのいうシニフィエとシニフィアンとの関係に等しい。

⁷ メディア・リテラシー運動史の詳細は、[鈴木, 2001]を参照。

立的に読み解く能力を育てるための運動である。この運動の日本における先駆者のひとりである鈴木みどりは、メディア・リテラシーを次のように定義する。

メディア・リテラシーとは、市民がメディアを社会的文脈でクリティカルに分析し、評価し、メディアにアクセスし、多様な形態でコミュニケーションを創り出す能力をさす⁸。[鈴木, 2001: 4]

また、水越伸は、メディア・リテラシーが「メディア使用能力」・「メディア受容能力」・「メディア表現能力」の三つの能力よりなるとする[水越, 1999: 93]。鈴木と水越によるメディア・リテラシーの規定は、表現こそ異なっているものの、次の二つの点において共通しているといえる。第一に、メディアの内在的な批判能力よりもむしろ、メディア報道の生産や消費という実践的コンテクストをふまえた外在的な批判能力を重視する点である。第二に、メディアと実践的コンテクストとの関係をたんに批判的なものにとどめず、両者の生産的な関係を創造する能力を重視する点である。

鈴木と水越の唱えるメディア・リテラシーの戦略的有效性は、メディア上の情報がつねにイメージと組み替え可能な単位の二面性をもつという先述の観点からはいっそうはっきりするだろう。つまり、メディアの内在的批判が問題なのは、それがメディア上のイメージを構成する単位を組み替えることで、見た目だけ新奇なイメージを生み出すにすぎないからである。このプロセスは、イメージ商品の自己差異化と本質的に変わらない⁹。

それにたいし、メディアの外在的批判とは、メディア上のイメージをメディア外の新たなコンテクストに置き換えることである。メディアとはイメージを構成する単位の組み替え可能性を保証する^{メディア}媒質であるから、そこから引きはがされたイメージはもはや自己差異化することができず、あるがままの姿に固定されてしまう。だがそれは、イメージが実践的コンテクストのなかで新たな関係性を形成するための契機なのである。たとえば、パソコン上で作成された電子テキストは、印刷・出版されてはじめて社会的な読書実践の対象となり、批判や評価を受けることができる。また、インターネット出版においても、ホームページに作品として完成したテキストが掲載されてはじめて固定的な読者を得ることができる¹⁰。逆に、インターネット上で自己差異化を繰り返すイメージはメディア外的な

⁸ 鈴木は、本文中に引用した箇所に次の一文を加えている。「また、そのような力の獲得をめざす取り組みもメディア・リテラシーという。」[鈴木, 2001: 4]だが、本稿ではメディア・リテラシーをもっぱら能力として扱うので、煩雑さを避けるために省略した。

⁹ メディアの内在的批判がイメージ商品の自己差異化と変わらないことは、「当社従来品より改良」という宣伝文句に明らかである。

¹⁰ 問題なのは、電子メディアと印刷メディアの性質の相違ではなく、程度の差こそあれあらゆるメディア上の情報にそなわった、イメージとそれを構成する単位という二重性と、社会的実践の関係である。たとえば、電子テキストのみならず印刷された書籍も、熟練した持ち主が飛ばし読みをしたり注を記入したりできるかぎり組み替え可能なメディアである。だが、この書籍が古本屋に売られるや、その組み替え可能性は消滅してしまう。

実践的コンテキストと生産的な関係を取り結ぶことはなく、せいぜい、メディア内的なコンテキストをひたすらあてもなくさまよう実践、つまりネットサーフィンを誘発するだけである。

このように、実践的コンテキストのなかで新たな意味を生成するイメージは媒質^{メディア}に由来する組み替え可能性を奪われているため、自己差異化して身体感覚を攪乱させることはないといえる。したがって、メディア上のイメージをメディア外的な実践的コンテキストに位置づけ直すというメディア・リテラシーの戦略は、メディアによる身体感覚の攪乱に抵抗するうえで有効だろう。

3 身体的メディア・リテラシー

メディア・リテラシーとは、たんにメディアを実践的コンテキストに位置づけて批判することではなく、メディアと実践的コンテキストの生産的な関係性を創造する能力であった。したがって、メディア・リテラシーをモデルとして身体感覚の攪乱に抵抗する能力を構想しようとするとき、攪乱を未然に防止する批判的抵抗のみならず、よりよい身体感覚を形成する創造的抵抗をも含めて構想することができるだろう。このような能力を、「身体的メディア・リテラシー」とよぶことにする。ここでは、身体的メディア・リテラシーが有効に発揮されている事例として、筆者が3年来フィールドワークを行っている武術教室、武術研究会 S 流を考察したい¹¹。

メディアによる身体感覚の攪乱というきわめて一般的な問題を考察するための題材として武術を選択することは奇異に聞こえるかもしれない。だが、武術という文化領域は全般的に、身体感覚がいかにあるべきかという問題を主題化してきた歴史をもつ。たとえば、有名なものでは宮本武蔵の『五輪書』や柳生宗矩の『兵法家伝書』は、いずれも戦いにさいしてどのような身体感覚が必要かを仔細に説いている。S 流でも、後述するように身体感覚の変容がとりわけ重視されているため、身体的メディア・リテラシーを考察するための題材としてふさわしいといえる。

S 流は、京都市に所在する、会員数のべ 30 名前後の比較的小規模の武術教室である。週 2 回の練習では太極拳・杖術・柔術が練習されているが、それぞれの具体的な技は指導者の M 先生によって 11 年前に創造あるいはアレンジされたものである。そのため、S 流は大規模な流派の支部ではなく、独自の流派をなしている。

S 流の練習は主として型稽古によって行われる。型には、太極拳・杖術・柔術のそれぞれに、一人で行う型と二人で向かい合っで行う型（「対練の型」とよばれる）があるが、教室でもっともよく練習されるのは後者である。対練の型は、一見したところ二人で申し合わせた動作を単純に反復している

¹¹ 筆者は、1999 年 5 月より 2001 年 8 月現在（継続中）にいたるまで、S 流の週 2 回の練習の参与観察を行った。本稿における S 流についての記述は、S 流における身体技法の習得過程を詳述した[倉島, 2001]の概要である。

だけに見えるが、実際は一回ごとに、一方が相手をうまく倒そうとし、他方が倒されまいとする競争やかけひきがある。というのも、大まかな動作の形と順番は型として決められているものの、これらを守っただけでは相手をうまく倒すには十分ではないからである。つまり、相手をうまく倒せるか否かは、相手の体格や体勢に応じて力の方向や身体の位置、そしてタイミングを調整できるかにかかっているのである。これができていないときは、型稽古の相手といえども簡単には倒れてくれない。

M先生は、会員たちが対練の型稽古を行っているとき教室を歩き回り、さまざまなアドバイスをを行う。なかでも頻繁に口にされるのは、「できるだけ力を抜いて、やわらかく」というアドバイスである。これは、必要以上に力を入れると、自分と相手の力の方向を身体感覚として感じるができなくなり、自分の身体の位置やタイミングをコントロールできなくなってしまうからである。

ある程度上達して力の抜けた会員は、一回ごとに相手が倒れたか否かをフィードバックすることで、身体より微妙な使い方ができるよう努力することができる。しかし、初心者は力が入ってしまうため、どうして相手が倒れないのかがわからない。そのために、以前より力を入れて相手をぐいぐい押ししたり引いたりすることになるが、それは、手を握りしめる感覚や足を踏ん張る感覚など、きわめておざっぱで分散した身体感覚を喚起するだけであり、力の方向を感じることからますます遠ざかってしまうのである。したがって、隣で練習している先輩がいつも軽そうに相手を投げているのに、自分がこれだけがんばっても相手を投げられないのはなぜか、と初心者が不思議がることはめずらしくない。このような初心者を助けるのが、メディアを介したコミュニケーションである。

身体的実践が行われる文化領域全般についていえることであるが、とりわけ武道・武術という文化領域については、「体で覚える」という言葉に象徴されるように、言語を介さずに、ひたすら黙々と練習が行われるというイメージが一般的である。現実にもそのような流派も存在するが、S流では口誦メディアをはじめとする多様なメディアが練習において重要な役割を果たしている。

たとえば、型稽古にさいしてM先生や会員たちは口頭で様々なアドバイスをする。それを聞いた他の会員も、自分の感じたことや疑問点を口に出す。また、練習のたびごとにデジタルカメラを持参する会員もいて、M先生による型稽古の説明や会員の練習風景の動画や静止画を撮影する。これらのデータは、他の会員が自由に閲覧やダウンロードができるようにS流のホームページに掲載される。ホームページにはまた、練習にさいしての感想やデジタルカメラの映像についてのコメント、ときには大会などの情報が掲載される。ホームページにリンクしているインターネット掲示板や会員どうしでやりとりされる電子メールでも、多様な話題にまじって練習にさいしての感覚や感想が交換される。S流の会員たちは、これらの多様なメディア上の情報を、それぞれのメディアの内部で解釈するのではなく、練習という実践のなかで相互に関連づけて解釈しようとする。

たとえば、対練の型稽古でうまく相手を倒せない会員に向かって、M先生はしばしば、「力と力がぶつからないように、相手の線（せん）をはずす」とアドバイスをする。これを聞いた会員は、言わ

れたとおりにやろうとするが、そうと知らずにかんでいるためにどうしても「線」を身体感覚として感じるができない。そのため、その会員は「線」について釈然としないまま型稽古を続けるほかない。だが、M先生はさまざまな状況で「線をとる」・「線がつぶされる」などのアドバイスをするため、その会員はそれらの状況と自分がアドバイスされたときの状況を比較することで、「線」とは何かを推測することができる。また、対練の型稽古は相手を変えながら行われるが、多くの会員は初心者と組んで対練をするとき、「今、線がはずれた」・「ここに線ができています」など、「線」という言葉を用いて状況を説明することが多い。インターネットにアクセスできる会員は、掲示板や電子メールで「線」について尋ねることができる。また、ホームページに掲載されている型稽古の写真を見たり、ホームページからダウンロードした型稽古の動画を繰り返し再生したりすることで、「線」を見て取ろうとすることもできる。熱心な会員は、練習のつどの自分の「線」の感覚のメモや日記をつけておき、反省材料にするだろう。

このようにS流の会員は、「線」という言葉を特定のメディアの内部において解釈するのではなく、口誦メディア・文字メディア・電子メディアなどの多様なメディアに横断的に関連づけて解釈しようとする。このとき、これらの多様なメディアは、「線」という言葉によって媒介された非実体的ネットワークを形成しているといえる。このネットワークのどこにも「線」という言葉の完結した定義を見つけることはできないが、にもかかわらず、この総体としての非実体的ネットワークは、実体的メディア・ネットワーク上の情報（アドバイス・メモ・写真・動画など）のそれぞれが「線」について述べるよりも多くのことを述べているのである。非実体的ネットワークは総体として、「線」を「示している」ということができるだろう¹²。

「示し」のネットワークが役に立つのは、型稽古の繰り返しによって、身体から不必要な力が少しずつ抜けてゆき、おぼろげな身体感覚としての「線」が感じられるようになったときである。この段階での「線」は不安定で、その日の調子によって感じられたり感じられなかったりする。それにたいし、「示し」のネットワークにおいては、それを構成する多様なメディアのそれぞれによって、何が「線」であり何が「線」でないかが明瞭に弁別されている。おぼろげな「線」の感覚を「示し」のネットワークにおける明瞭な「線」に照らし合わせることで、「線」の感覚をより強く、恒常的なものへと育ててゆくことができるのである。安定した身体感覚としての「線」は、動作を自立的に評価するための基準になるため、より微妙な身体の使用方のための努力を可能にする。

¹² S流においてもちいられる多様なメディアを相互に媒介する言葉は、「線」以外にも、「中心」・「勁」（けい）・「気」などがある。

おわりに

本稿では、双方向的な電子メディア・ネットワークによる身体感覚の攪乱に抵抗するための能力として身体的メディア・リテラシーを構想し、この能力が発揮されている事例として S 流を考察した。S 流の会員は実体的なメディア・ネットワーク上の情報としての「線」をそのまま解釈するのではなく、それらを横断するように非実体的な「示し」のネットワークを形成し、そのネットワークを練習という実践に生産的に関連づけることで解釈した。こうして、身体感覚の攪乱が未然に防止されたのみならず、安定した身体感覚としての「線」が形成されたのである。

もっとも、S 流は武術の練習を共通の関心とする特殊なアソシエーションであるため、S 流の会員の身体的メディア・リテラシーが一般的能力として社会的に共有されていると決めつけることはできない。だが、S 流において非実体的な「示し」のネットワークを形成するための媒介となった「線」に相当する言葉は、われわれの周囲にあふれている。たとえば、「腰の粘り」や「肩の入り具合」などの言葉は「線」と同じく身体感覚として解釈されるべきものであると思われるが、これらはマスメディアによる相撲や野球中継にも頻繁に登場する¹³。このこと自体、これらの言葉の解釈が相撲部屋や野球チームという特殊な共同体やアソシエーションの内部の人間だけに許された特権ではないことを示している。このような解釈を可能にする「示し」のネットワークを社会的環境のなかから発見してゆくことが今後の課題となるだろう。それによって、ますます熾烈をきわめるイメージ商品の自己差異化の舞台と化してしまったメディアとわれわれの生活実践の関係を、より生産的なものへと変えてゆけるはずである。

参考文献

生田久美子『「わざ」から知る』、東京大学出版会、1987

——『「わざから知る」その後』、福島真人編『身体の構築学』、ひつじ書房、1995

大澤真幸「電子メディアの共同体」『メディア空間の変容と多文化社会』、青弓社、1999、pp. 47-94

倉島哲「社会学理論における身体観の二元論——自然主義的身体観と社会構築主義的身体観を超えて——」『京都社会学年報』1997年12月、第5号、pp. 215-222

——『はじまりの認識論のために——モース「身体技法論」に見る認識の発生論——』『京都社会学年報』1999年12月、第7号、pp. 179-192

¹³ 生田久美子はこのような言葉を「わざ言語」と呼び、身体技法の習得において重要な役割を果たすとする。しかし生田によれば、共に練習を行う共同体の構成員だけにしか「わざ言語」を理解することはできない。[生田、1987、1995]そのかぎりでは、身体的メディア・リテラシーは「わざ言語」を理解する能力とは異なる。

- 「ハビトゥス概念の批判的検討——『プラチック理論の概要』のテキストから——」『ソシオロジ』2000年10月、第139号、pp.3-19
- 「武術教室における言語と実践——型稽古の記述のころみ——」『スポーツ社会学研究』、法政大学出版局、2001年3月、第9巻、pp.71-82
- 鈴木みどり『メディア・リテラシーの現在と未来』、世界思想社、2001
- 西垣通『マルチメディア』、岩波書店、1994
- 『思考機械——太古と未来をつなぐ知——』、筑摩書房、1995
- 『デジタル・ナルシス』、岩波書店、1997
- 『こころの情報学』、筑摩書房、1999
- 『IT革命——ネット社会のゆくえ——』、岩波書店、2001
- 正村俊之『コミュニケーション・メディア——分離と結合の力学——』、世界思想社、2001
- 水越伸『デジタル・メディア社会』、岩波書店、1999
- 吉田純『インターネット空間の社会学——情報ネットワーク社会と公共圏——』、世界思想社、2000
- Jochum, Uwe, 'The Gnosis of Media', <http://faculty-web.at.northwestern.edu/english/mmueller/ariadne/bibliography/jochumGnosis.htm>, 2001
- McLuhan, Marshall, *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*, University of Toronto Press, 1962 (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、1985)
- , *Understanding Media: The Extensions of Man*, McGraw-Hill, 1964 (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、1987)
- Ong, Walter, J., *Orality and Literacy*, Methuen & Co. Ltd., 1982 (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、1991)
- Poster, Mark, *The Mode of Information*, Blackwell Publishers, 1990 (室井尚、吉岡洋訳『情報様式論』、岩波書店、2001)
- Webster, Frank, *Theories of The Information Society*, Routledge, 1995 (田畑暁生訳『「情報社会」を読む』、青土社、2001)
- Weiser, Mark, 'Some Computer Science Issues in Ubiquitous Computing', <http://www.ubiq.com/hypertext/weiser/UbiCACM.html>, 1993

付記 本研究を行うにあたり筆者を支えてくれたS流のみなさんならびにM先生に感謝いたします。

付記 本稿は2001年度科学研究費補助金（特別研究員奨励費）による研究成果の一部である。

（くらしま あきら・博士後期課程、日本学術振興会特別研究員）

The Information Society and the Transformation of the Body: Towards a Bodily Media Literacy

Akira KURASHIMA

The purpose of this paper is twofold: firstly, to examine the disturbance of bodily senses brought about by bilateral electronic media networks such as the Internet. Secondly, to introduce "bodily media literacy", a faculty that enables us to create a productive relationship between media and the bodily senses.

In the 1960s, Marshall McLuhan had pointed out that electronic media transforms the sense ratio of humans. According to McLuhan, the tribal man who had lived in oral cultures had a balanced acoustic/visual sense ratio, but the invention of the phonetic alphabet and the printing press destroyed it. However, we will experience a return to the tribal man, since electronic media could be programmed to provide a balanced integration of the senses.

McLuhan's optimistic prediction has lost its appeal mainly because of the rising importance of bilateral networks such as the Internet, whereas McLuhan dealt mainly with unilateral networks such as television. Bilateral networks are programmed not by a single subject, but by numerous subjects each pursuing their own interest. As Toru Nishigaki points out, electronic media is most suited for the pursuit of capitalist interests, since it enables the constant differentiation of image commodities at a low cost. Such ever-changing images inevitably have a disturbing effect on the bodily senses of the consumer.

From Nishigaki's viewpoint of image differentiation cost, it could be said that every kind of media has the tendency to disturb the bodily senses more or less, compared to direct experience. In order to investigate the possibility of a more productive relationship between media in general and the bodily senses, this paper examines a martial art class located in Kyoto City, the "S" School (name withheld), of which the author has been performing fieldwork for 3 years. In S School, various media including oral advice, memos, photos, digital movies, Internet sites and e-mails play a vital role in acquiring the necessary bodily senses to perform a technique. Each student actively relates the information scattered across various media to one another, creating invisible networks that collectively "show" the proper integration of bodily senses. Repeatedly calling up and referring to this network during practice enables the students to reorganize their bodily senses into a new configuration. This faculty could be called "bodily media literacy".

Admittedly, the general media situation in our society differs from that seen in S School, namely in terms of disembodiment and anonymity. Nevertheless, the analysis of S School has provided us with an ideal type useful in overcoming the current media situation.