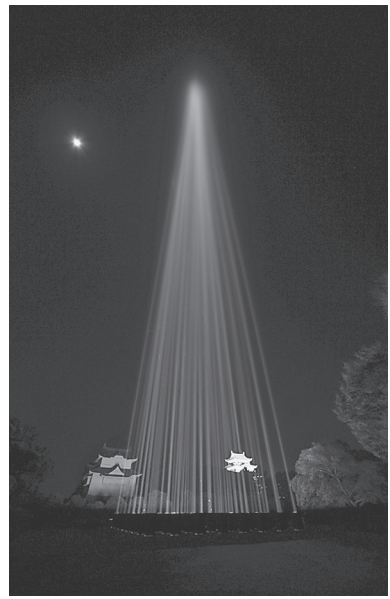
はじめに

飯田　豊・立石祥子

二〇一〇年に開催された「あいちトリエンナーレ」において、現代アーティストの池田亮司は、名古屋城天守閣に隣接する広場に、正弦波を発生する一〇台のスピーカーとともに六四基のサーチライトを設置し、成層圏まで届く青白い光の柱を描いてみせた（写真1）。池田はこれまで、音や光という非物質的現象を数学的な精度でとらえ、デジタル技術を駆使して人間の知覚と身体に働きかける作品を多数発表してきた。このインスタレーションは《spectra》と名付けられ、〇八年以降、世界各地で精力的に展開されている。

この作品の様相、そして《spectra》という名称から、ヒトラーが寵愛した建築家、アルベルト・シュペーア（Speer, A.）の《光の大聖堂（Lichtdom）》を連想することは難しくない。一九三六年のナチス党大会では、シュペーアの演出のもと、一五〇基の対空防御用投光器によって光のスペクタクル

写真1　池田亮司《spectra［nagoya］》と名古屋城（2010年）

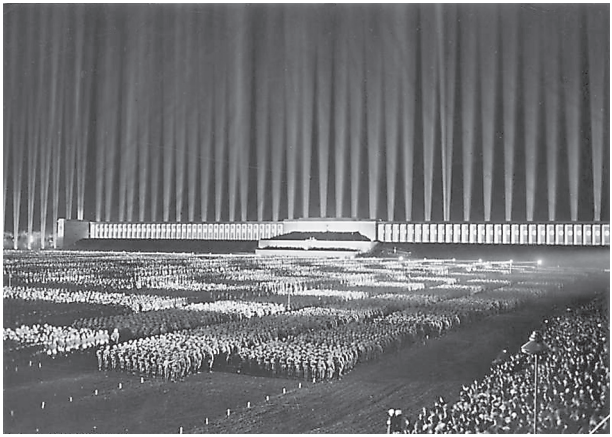


提供：あいちトリエンナーレ実行委員会

が繰り広げられ、膨大な人間からなる人文字が描かれた（写真2）。サーチライトはまるで天にそびえ立つ列柱のように見え、会場の中心に立つヒトラーの頭上に光が集まったという。このスペクタクルは、その場に立ち会った観衆をはるかに超える人びとの意識を動員する、マスメディアに媒介された祝祭の可能性を予感させるものだった。シュペーアは後年、「私の最も美しい空間創造であっただけでなく、時代を越えて生き残った唯一の空間創造でもあった」と振り返っている（Speer 1969=2001: 109-110）。

浅田彰は《spectra》に対して、「よく見るときわめて精緻なレーザー光線の糸で織り上げられたもので、ナチス党大会のためのアルベルト・シュペーアの光の列柱などとは比較にならないのだが、単純な論理を究極まで突き詰めたところに出てくるストレートな力が大衆をダイレクトにつかむ、その一種のポピュリズムにおいて、両者に共通する部分があることも認めておかなければならない」と評し、「もちろん、アーティストはそのことをはっきりと意識し、その上で危険なゲームを続ける」と付け加えている（浅田 2012）。

写真２　アルベルト・シュペーア《光の大聖堂（Lichtdom）》（1936年）



出典：https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Bundesarchiv_Bild_183-1982-1130-502,_Nürnberg,_Reichsparteitag,_Lichtdom.jpg / CC-BY-SA 3.0

二〇一一年九月一一日、アメリカ同時多発テロから一〇年を迎えたニューヨークでは、世界貿易センタービルの跡地「グラウンド・ゼロ」における追悼式の一環として、倒壊したツインタワービルを象徴する光の柱《Tribute in Light》が立ち上がった。三〇名の電飾技師が八八基のサーチライトを用いたという。また、ドイツでは二〇一四年一一月、ベルリンの壁崩壊から二五周年を記念して、《光の境界（Lichtgrenze）》というインスタレーションがおこなわれた。壁があった場所に置かれた八千個の「光の風船（Lichtballon）」は、最終日には壁の崩壊になぞらえて、市民の手によって空に放たれることになる。東西ドイツの若者たちが「歓喜の歌」を合唱した統一記念式典（一九九〇年）を再現するかのように、ブランデンブルク門前の広場ではこの時、ベートーヴェンの交響曲第九番が演奏された。このプロジェクトにおいて、光のスペクタクルは権力の象徴であると同時

に、革命や解放を演出する役割をも果たしていたのである。

シュペーアが先鞭をつけた光の仮設建築は、たしかに時代を越え、それぞれ異なる社会的文脈に位置づけられ、多くの人びとを魅了している[1]。それは恒久的に特定の場所に残り、経年的に催事を創発する伽藍や記念碑などとは、きわめて対照的な性格を帯びる。神社の境内で披露される神楽などの舞台が、祭礼の時にだけ組み立てられるように、仮設性をともなう文化には、その短命さゆえに、いっそう祝祭的な特質が宿る。近年、歴史的建造物でおこなわれるプロジェクション・マッピングからも、似たような性格を読み取ることができよう。

もっとも、こうしたテクノロジーは、かつては大衆の意識を動員する手段になり得たかもしれないが、われわれの生活がデジタルメディアによって多重的に媒介されている現実の中で、それは決して容易なことではない[2]。同じ場所で祝祭的な経験を共有していながら、われわれの意識はそうした局在性をやすやすと超えてしまう。新しい情報技術が空間性や時間性そのものを根底から変容させていく現代社会において、「メディア」と「イベント」の新しい結びつき方を、われわれはどのようにとらえることができるだろうか。

このような関心を出発点として、われわれは、本書『現代メディア・イベント論――パブリック・ビューイングからゲーム実況まで』を企画した。英語圏で「メディア・イベント（media event）」といえば、ダヤーン（Dayan, D.）とカッツ（Katz, E.）による定義が広く知られている。とくに彼らは、通常のテレビ放送の編成が変更され、特別枠で伝えられる大規模なイベントが、視聴者のあいだに特

別な連帯の感情を媒介することに着目した（Dayan and Katz 1992=1996）。二一世紀に入って、インターネットが世界のすみずみまで普及し、国際化がますます進展していくなかで、この意味でのメディア・イベントがいかに変容しているのかを明らかにする研究も少なくない。[3]

それに対して、日本ではこれまで、新聞社や放送局などのマスメディア事業体が主導し、新聞や放送によって媒介されるイベントの歴史分析が精力的におこなわれてきたが、その反面、国際化や情報化にともなう今日的変容を明らかにしようとする機運は低調であった。無理もない。都市に遍在するスクリーンから、手のひらのうえのスマートフォンまで、さまざまな情報メディアに取り囲まれた日常生活が自明性を帯びていくなかで、テレビの生中継に媒介されたメディア・イベントの価値は一貫して低下してきた。本書では複数の執筆者が「経験経済」という概念に言及しているが、テレビの中継（ライヴ）でなにかを共有するのではなく、出来事が起きている現場における生（ライヴ）の集合体験にこそ、大きな価値が見出される時代になっている。

しかしながら、なんらかのイベントに参加するという経験もまた、われわれの日常生活を取り巻くメディアの媒介作用と切り離して考えることはできない。たとえば近年、スクリーンに媒介されたイベント――パブリック・ビューイングやライブ・ビューイングなどの集団視聴、あるいは大規模なオンライン視聴をともなうイベント――が人口に膾炙しているが、これらは言うまでもなく、インターネットやモバイルメディアの普及にともなう、複合的なメディア環境の特性を踏まえた考察が不可欠になる。

そもそも、ソーシャルメディアが普及した現代社会においては、さまざまな規模のオンラインコミ

ユニティが生成と消滅を繰り返し、無数の出来事＝イベントが日々、島宇宙的に媒介されている。そして実空間に目を向けると、「拡張現実の時代」（宇野 2011→2015）、「現実空間の多孔化」（鈴木 2013）、「セカンドオフライン」（富田編 2016）といった概念とともに指摘されてきた、無数の出来事＝イベントが遍在している。

このような現実を視野に入れたうえで、本書に収録している論考が主に注目するのは、あたかも冒頭で取り上げた光のスペクタクルのように、日常生活の時間の流れから相対的に切断された次元に成立するイベントである。それらはいずれも、参加者のあいだに連帯の感情が共有されているかのような、一時的で、仮設的な体験である。多くの場合、国際化や情報化の影響を色濃く反映したトランスナショナルな文化現象でありながら、依然として、マスメディアや文化産業が重要な役割を果たしている。したがって本書は、メディア論や文化社会学の事例研究として読めるだけでなく、マス・コミュニケーション論やマスメディア産業論にも示唆を与えることができるのではないかと考えている。

本書の構成は次のとおりである。

第一章「ネット社会におけるメディア・イベント研究の地平――その仮設性＝エフェメラリティを手がかりに」（飯田豊・立石祥子）では、日本におけるメディア・イベント研究の系譜を跡づけ、その到達点と課題を明らかにする。大衆の意識を動員する手段としてメディア・イベントを捉える歴史研究は豊富だが、たとえ受け手の主体性や能動性のあり方をいかに精緻に読み解いても、権力的作用の度合いに焦点化しているかぎり、結局は動員／抵抗の二項対立に回収されてしまう。本章ではこうし

た視座の限界を批判的に考察したうえで、受け手の主体性や能動性の度合いを実証的に考察するオーディエンス・エスノグラフィや、文化の仮設性（エフェメラリティ）に関する議論などを補助線として、メディア・イベントという（やや使い古された）概念の射程を再検討する。

第一章の予備的考察を受けて、第二章「パブリック・ビューイング――メディア・イベントの再イベント化」（立石祥子）では、スクリーンに媒介されたメディア・イベント――言い換えれば、メディア・イベントの再イベント化――の代表例である、パブリック・ビューイングの受容経験を分析する。日本とドイツはいずれも、二一世紀に入ってからサッカー・ワールドカップのホスト国を経験し、そのさいにパブリック・ビューイングが普及している。また、いずれも第二次世界大戦の敗戦国として、戦後にナショナル・アイデンティティの表明に対する抵抗感が広く共有されてきたという共通点もあるが、それにもかかわらず、パブリック・ビューイングの受容経験には大きな違いが見られた。本章では、それぞれの参加経験者に対する聞き取り調査から得られた知見を踏まえながら、その今日的様態について考察する。パブリック・ビューイングが、「サッカーファン」という趣味集団の実践として境界づけられるという従来の捉え方に対して、とくに立石が着目しているのは、逆にこの境界を曖昧化させる出来事としても経験されうるという事実である。

このような傾向は、第三章「音楽フェス――インターネットが拡張するライブ体験」（永井純一）で論じられるように、音楽フェスティバルにも通底している。二〇一六年に開催二〇年目を迎えた「フジロックフェスティバル」を筆頭に、「ライジング・サン・ロックフェスティバル」、「サマーソニック」、「ロック・イン・ジャパン・フェスティバル」など、九〇年代末ごろから数日間にわたるロッ

クフェスが相次いで登場した。これら四大フェスに代表される大規模な興行は、地上波テレビ放送、BS・CS放送、FMラジオ放送などと結びついたメディア・イベントでもある。ここでいうメディア・イベントとは、メディア事業体が主催（あるいは共催）する興行であると同時に、マスメディアによって媒介されるイベントという意味合いも兼ね備えている。通常のコンサートやライブとは異なり、フェスの来場者は経験を積むほど、必ずしもステージ上の音楽には執着しなくなり、現在では幅広い世代の人びとが、思い思いに会場の雰囲気を楽しむようになっている。本章では、こうしたフェス特有の現場感覚に加え、その背後でインターネットが果たしている役割に目を向けることで、いわば複合現実的な体験としてフェスが捉えられる。

インターネットに媒介された集団映像視聴に関しても、その規模が大きくなるにつれて、あらかじめ特定の趣味が強固に共有されているとは言いがたくなってくる。そこで第四章「ゲーム実況イベント――ゲームセンターにおける実況の成立を手がかりに」（加藤裕康）では、ビデオゲームのプレイ画面を、解説や雑談を交えて楽しむ「ゲーム実況」に焦点を当てる。ゲーム実況は、ネットの動画文化を代表するコンテンツであり、世界を熱狂させている。動画共有サイトで若年層に馴染みがある著名な実況者は、ゲームイベントで多くの観衆を集める。本章では、従来ゲームセンターなどで実践されてきたゲーム実況のコミュニケーション特性を補助線に、ビデオゲームに媒介されたイベントの構造が問い直される。

第五章「中国の「動漫イベント」におけるオタクの分層構造――日本製アニメのオンライン受容を経て」（程遥）では、グローバル化を果たした日本のオタク文化に関する、同人イベントの存立構造

に焦点をあてる。オタク文化の祭典といえば、国内では「コミックマーケット」（コミケ）が広く知られている一方、フランスやアメリカで開催されているJapan Expoなど、海外でも大きな人気を集めている。しかし本章で目を向けるのは、クールジャパン政策に後押しされた欧米の催しではなく、中国のオタク文化（動漫文化）の動向である。中国では二〇〇〇年代、国策として日本製アニメに対する輸入制限や表現規制がおこなわれていた反面、インターネット上では、「字幕組」と呼ばれるファンサブグループが、独自に字幕をつけた作品を膨大に配布していた。日本のコミケが七〇年代から続いているのに対して、中国の動漫文化はまず、ネットに媒介されたコミュニケーションを通じて成熟し、その延長線上において、「動漫祭」や「動漫節」と呼ばれるイベントが隆盛してきたのである。

第六章「ジン（zine）が媒介する場づくりの哲学」（阿部純）は、個人もしくは少人数で自主制作された出版物を意味する「ジン」を取りまく文化の実相に焦点をあてる。ジンの作り手たちが作品の交換や販売をおこない、そのまわりに人びとが集まる。比較的大規模なイベントに目を向けてきた本書のなかで、異色の論考である。しかしながら、ひとつの集まりは小さいながらも、ローカルなコミュニティと根強く結びついているものもあれば、グローバルなネットワークを構築しているイベントも少なくない。マスメディアとしての出版は、つねに送り手と受け手の関係が固定的で、それぞれの立場が乖離しているのに対して、ジンという実践は、互いの距離が（比喩ではなく）きわめて縮まっている。マスメディアというシステムの恒常性を批評する、周縁性と先端性が共存した仮設的な文化に他ならない。

終章「大阪万博以後――メディア・イベントの現代史に向けて」（飯田豊）では、一九六〇～七〇

年代が「メディア」と「イベント」の結びつき方が大きく転換していく時期に当たると考え、その検証をおこなっている。とくに一九七〇年の日本万国博覧会（大阪万博）は、近代日本のメディア・イベントの臨界点である反面、マスメディアとしての映画やテレビとは異なるスクリーン・メディアの実験場でもあった。本章ではこの両義性を補助線としながら、「松下館」と「電気通信館」というふたつのパビリオンの対比を通じて、メディア・イベントという概念の多重性をみていく。本書を執筆している現在（二〇一七年五月）、東京オリンピックの開催を二〇二〇年に控え、二〇二五年に再び大阪に万博を誘致する構想が進行している。現代社会におけるオリンピックや万博などの国家的行事に展望があるとすれば、「メディア」と「イベント」の機制の変容こそが、まずは問われなければならない。

本書の企画は二〇一五年四月、勁草書房の松野菜穂子さんにご提案し、おかげさまで、すぐに刊行に向けて動き始めることができた。それから二年、当初の予定より大幅に進行が遅れてしまったにもかかわらず、松野さんは辛抱強く、本書の完成まで暖かく導いてくださった。本当にありがとうございました。

また、表紙のイラストは、画家の黒岩知里さんが本書のために描き下ろしてくださった。図表の作成にあたっては、大阪成蹊短期大学の長澤直子さんに多大なご協力をいただいた。記して感謝の意を表したい。

注

(1)マクルーハン（McLuhan, M.）が指摘するように、「電気の光のメッセージは工業における電気の力のメッセージに似て、まったく根源的で、浸透的で、拡散的である。電気の光および力はその用途から分離されてもなお、人間の結合において時間と空間という要因を駆逐するところ、ラジオ、電信、電話、テレビがまさしくやっているとおりで、深層での関与を引き起こすからだ」（McLuhan 1964=1987: 9）。

(2)言うまでもなく、《spectra》を間近で見た人びとの多くは、目前に広がる光景を携帯電話やスマートフォンなどで撮影し、その写真や動画はソーシャルメディアを通じて拡散していく。それどころか、リハーサルの光景を目撃者に投稿されてしまう可能性を危惧しなければならない。“Spectra: the dazzling column of light over London” *the guardian*, 5 August 2014. http://www.theguardian.com/artanddesign/2014/aug/05/ryoji-ikeda-spectra-first-world-war-artangel（最終閲覧日：二〇一七年六月六日）

(3)編者のひとりはこれまで、ドイツ現代史を研究対象としてきた。ドイツ語圏における「メディア・イベント（Medienereignis）」研究を概観してみると、その多くは、なにごとかの事件――戦争、犯罪、あるいは宗教改革など――とマスメディアとの関係を扱っているものである。メディア・イベントという概念は九〇年代初頭から、ある事件や出来事をめぐる新聞記事やテレビ番組などの内容分析のなかで使われ続け、とくにネガティブな事件についての事例研究で用いられている。とりわけ、一九九三年に書かれた『メディア・イベントとしての戦争』は、ドイツにおける「メディア・イベント」という言葉の意味を決定づける著書であった。これは、従軍記者としての筆者の体験を踏まえたジャーナリズム論であり、戦争報道と国際情勢を取り扱っている（Löffelholz 1993）。同様に、アメリカ同時多発テロに関する報道分析をおこなった『メディア・イベントとしての戦争』もまた、ジャーナリ

ズム論の範疇でメディア・イベントを論じるものである（Weichert 2006）。Hausberg（2007）は、特別編成のイベント中継をメディア・イベントというならば、予期しない事件もメディア・イベントといえるのではないかと指摘し、ニュースになるイベントの一二類型を提案している。二〇〇〇年代以降もメディア・イベントに関する議論は続き、イラク戦争、人質事件、火災、ホロコースト、中世に起こった国際紛争や内戦、革命、アメリカ独立戦争に至るまで、さまざまな事件・事故の報道が、メディア・イベント研究の範疇に収められてきた。メディア・イベントが「戦争」や「全体主義」と容易に結びつくのは、ドイツに特有の特徴にみえるが、しかし順序は逆なのである。第一章で述べるように、身体運動をともなう文化的集合行為が、人びとが結束する国民的祝祭に結びつき、ひいては全体主義への道筋を描いていくというモッセ（Mosse, G.）の議論は、ダヤーンとカッツに大きな影響を与えている。

参考文献

日本語文献

浅田彰（2012）「池田亮司@Kyoto/Tokyo」『REALKYOTO』http//realkyoto.jp/blog/池田亮司@kyototokyo/（最終閲覧日：二〇一七年五月二〇日）
鈴木謙介（2013）『ウェブ社会のゆくえ――〈多孔化〉した現実のなかで』ＮＨＫブックス
富田英典編（2016）『ポスト・モバイル社会――セカンドオフラインの時代へ』世界思想社
宇野常寛（2011→2015）『リトル・ピープルの時代』幻冬舎文庫

英語文献

Dayan, D. and Katz, E. (1992) *Media Events: The Live Broadcasting of History*, Cambridge, Harvard University Press. = (1996) 浅見克彦訳『メディア・イベント――歴史をつくるメディア・セレモニー』青弓社

McLuhan, M. (1964) *Understanding Media: The Extensions of Man*, New York, McGraw-Hill. = (1987) 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

ドイツ語文献

Hausberg, A. (2007) *Das Medienereignis: Analyse der Sendung Tag X*, München, GRIN Verlag GmbH.

Löffelholz, M. (1993) *Krieg als Medienereignis: Grundlagen und Perspektiven der Krisenkommunikation*, Opladen, Westdeutscher Verlag.

Speer, A. (1969) *Erinnerungen von Albert Speer*, Frankfurt am Main, Berlin, Propyläen Verlag. = (2001) 品田豊治訳『第三帝国の神殿にて――ナチス軍需相の証言（上）』中公文庫

Weichert, S. A. (2006) *Die Krise als Medienereignis: über den 11. September im deutschen Fernsehen*, Köln, Halem Verlag.