



大久保 遼准教授 (専攻 文化社化学、映像社会学)



(1) 社会学とはどのような学問とお考えですか。

「社会学とはどのような学問か」という問いには様々な答えがあり得ます。またそれ自体が繰り返し論争の対象となってきました。したがってここでは、私の研究に関連する範囲の中で、いくつかの限定された視点から、この問題を考えてみたいと思います。

社会学は急速な近代化と産業化にさらされていた 19 世紀に生まれ、大規模な変動をもたらす危機の中で発展してきた学問領域です。したがって社会学には、この変動や危機に対する鋭敏な感覚、今までとは異なった秩序や制度、コミュニケーションの形式が出現しつつあり、だとすれば、それはどのような構造を持つのか、あるいは今までとはどのように異なるのか、といった問いが深く内在しています。したがって、19 世紀に限らず現在を対象とする場合でも、量的・質的な調査によって実証的な分析を行うだけでなく、それがいかなる歴史的変遷の帰結であるのか、何が連続しており、現在何が変化していると言いつけるのか、あるいはその要因は何かを問うことが重要になります。また、私たちが日々とらわれている社会的な秩序の来歴を知ることは、それが不変ではなく変わりうること、これから先も変化していくことに対する想像力の獲得につながります。

加えて、19 世紀に誕生した社会学は、経済学や政治学といった他の社会科学に遅れて成立し、制度化されていった学問領域であり、「最後の社会科学」と称されることがあります。このことは、管見では、次の 2 つの

特徴につながっています。一つは社会学固有の方法に対する反省的な意識化です。新しい科学であった社会学にはその初期から、すでに制度化されていた他の学問領域との差異を明確にすることが求められてきました。また、共通の対象を設定することが難しいため、方法を緩やかに共有することで学問的なアイデンティティを保ってきたという歴史があります。常に社会学は「社会学とは何か」「社会学とはどのような学問か」という問いかけに駆動されてきた、と言えるかもしれません。もう一つは、しばしば 1 点目と対立しますが、越境性と総合性です。社会学は伝統的に既存の様々な分野の方法や知見を取り入れ、それらを総合してきた側面があります。歴史学からは社会史の方法を、人類学からはエスノグラフィーの手法を学び、哲学や心理学、政治学や経済学との対話的な関係を通じて、概念や方法を彫琢してきました。このため、良く言えば柔軟で実践的、あるいは逆に雑多でやや曖昧といった評価もされてきました。ちょうど 100 年前の名高い講演において、マックス・ウェーバーもまた、社会学の仕事は本来的に隣接領域へ越境する性質を持つが、その結果は不完全なものになりがちである、という趣旨のことを述べています。そのため、最終的にウェーバーは自己の専門に引きこもることを提案するわけですが、しかしながら私としては、社会学は一方で他領域への越境とそれらの総合を志向し、他方で独自の方法やディシプリンの固有性への探求を進めてきたことで、両者の間でこれまでに豊かな成果を挙げてきたし、その緊張関係の中で研究を進めていくことが重要であると考えています。

(2) 先生が専攻されている、あるいは、この大学で学生に教えられている社会学とはどのような学問ですか。

明治学院での私の主担当科目は「文化社会学」と「映像社会学」です。文化社会学という言い方は古くからあり、学説史上もいくつかの意味に分かれます。一つ目は、ジンメルに代表される人間関係の形式に照準する形式社会学(特殊社会学)に対し、A. ウェーバーやマンハイムなど社会学の対象を関係の形式に限定せず、文化現象の内容や歴史性、総合性

を強調する立場の文化社会学(総合社会学)です。この分類自体にこれまで様々な論争があるのですが、ここでは立ち入りません。二つ目は、文化を対象とする個別の社会学、つまり知識社会学や宗教社会学、教育社会学、言語社会学、芸術社会学、音楽社会学などの総称としての文化社会学。これが(学説史的にというよりは)一般的に想定される文化社会学と言えるかもしれません。三つ目は、批判理論をベースに文化の中で働く権力関係や表象の政治性を問題化してきたカルチュラル・スタディーズの潮流です。伝統的な意味での文化社会学と区別するために、文化研究、文化の社会学と呼ばれることもあります。

また近年、文化社会学は新しい展開を迎えつつあります。ブルデューやラトウールの読み直し、インフラやプラットフォームへの注目、データサイエンスとの連携、あるいは文化／自然、文化／技術という基本的な分割線の問い直しも進みつつあります。また現在、文化や知識の生産、流通、消費の過程がますますメディアに媒介され、デジタル化していることを踏まえ、デジタル時代の文化社会学の試みが様々になされています。人新世やポスト・ヒューマン、人工知能やIoTの社会的影響、スマートシティやSociety 5.0などという標語も聞かれるようになりましたが、私自身は学説史や歴史研究を進めつつ、デジタル以降の文化研究、メディア研究の動向を踏まえながら、現在の主流とは別の形で文化社会学をどのように再設計することができるか日々模索している段階です。

映像社会学という言い方は聞き慣れないものかもしれませんが。映像社会学や視覚社会学は英語圏ではVisual Sociologyと呼ばれ、①文化研究やメディア研究、視覚文化論の成果を取り入れながら、映像や映像文化を対象とする社会学、という側面と、②文字や言語を前提とした調査法や理論を拡張し、映像や映像資料を用いて展開される社会学という2つの側面があります。前者を後者から区別して、映像文化の社会学と呼ぶこともあります(この領域に関心がある方は、長谷正人編『映像文化の

社会学』有斐閣、2016年を読むと、全体の見取り図や関連するテーマ、具体的な分析対象等について知ることができると思います)。

それではなぜ、文化の中でもとりわけ「映像」なのでしょう。それはスマートフォンを例に考えると分かりやすいかもしれません。2007年に発表されたiPhoneは当初、携帯電話とインターネット、音楽再生装置を組み合わせた「電話の再発明」と呼ばれました。それから10年後に発売されたiPhone Xのキャッチコピーは「すべてがスクリーン」。あくまで電話の進化形だったiPhoneは、いつの間にか様々な機能を統合した映像メディアになっていたというわけです。デジタル化の特徴は、以前は別々だった複数のメディアの関係を緊密にすることであると論じられてきましたが、緊密に連携したメディアは、結果として映像によるデジタル情報の視覚化とインターフェイスとしてのスクリーンに集約されていきました。したがって、映像とスクリーンが諸文化形態の中で果たしている役割の変化に注目すると、デジタル化による文化変容の特徴を、きわめて集約的に取り出すことができます。

今回のコロナ禍において顕著になりましたが、このような変化はいわゆるメディア文化やエンターテインメントの領域に限りません。教育や医療、報道やビジネスの現場においてもオンライン化と結びついた様々な映像技術が普及し、それまでの業務やサービス、組織の形態に影響を与えつつあります。私たちは映像技術を付随的な、単なる伝達の道具とみなしがちですが、果たしてそうでしょうか。映像配信は対面的なコミュニケーションの単なる置き換えにすぎないでしょうか。そうでないとすれば、両者にはどのような違いがあり、映像では何が可能になり、そして対面でしか達成できないことは何だと言えるでしょうか。また、映像技術と結びついた急速なオンライン化は、これまでの関係性や制度、あるいは大学という学びの場や医療の現場にどのような影響を与えていくのでしょうか。こうした問いを、従来の社会学の議論と接続することも重要な課題です。

(3) 1～2年次で読んで欲しい本

1. 見田宗介『社会学入門：人間と社会の未来』（岩波書店、2006）
進路選択に迷っていた学生時代、序章「越境する知」（当時はアエラムック『社会学がわかる。』に所収）を読んで社会学科に進みました。「越境する知」「遊牧する学問」といった言葉が、関心が多く定まらない学生だった私（今も？）に響くところがあったのでしょうか（ただ実際に講義が始まってみると、本書で語られるような内容と目の前の風景はだいぶ異なっていて、研究室からジャズが聞こえてくることもなかったのですが）。その後は情報学・メディア論の大学院に進学することになりますが、研究を進める中で、本書で語られるような社会学や情報社会論への賛否が様々にあることも知り、その上で、越境する知や情報化の理論が、学説史にどのように位置づけられるか、いかに読み直すことができるか、最近改めて考えています。その意味で、私にとって出発点の一つであり折に触れて再読している本でもあります。
2. 吉見俊哉『博覧会の政治学：まなざしの近代』（講談社、2010）博覧会という文化装置が、19世紀から20世紀にかけて、人々の感覚や欲望をいかに編成していったか、ミシェル・フーコーの知の考古学とエドワード・サイードのオリエンタリズム、そしてヴァルター・ベンヤミンのパサージュ論やマーシャル・マクルーハンのメディア論の知見を借りながら、社会史的なアプローチによって描きだされます。本書の記述は20世紀までを対象としていますが、21世紀以降のオリンピックや万博、各地のアートフェアや芸術祭、テーマパークやミュージアムが本書の枠組みの延長でいかに論じうるか、あるいは論じえないのか考えてみるとよいでしょう。
3. 北田暁大『広告都市・東京：その誕生と死』（筑摩書房、2011）
1980年代に資本と広告の論理によって形成されたテーマパーク的な都市としての渋谷が、90年代末から2000年代にかけて脱舞台化していく過程を、消費社会論とメディア論を再読することによって描き出します。本書は90年代末から2000年代における携帯電話とメールによるコミュニケーションの一般化に、マスメディア的

な広告と都市計画の論理が破綻していく契機を見出しています
が、それでは、2010年代後半におけるスマートフォンとSNSの普及と都市の関係はいかに位置づけることが可能でしょうか。それとも、そうした形で都市の特徴や人々の行動の変化を捉えることはもはや難しいのでしょうか。

4. 加藤幹郎『映画館と観客の文化史』(中央公論新社、2006) 一般的に映画研究といって想定される作品論や監督論、俳優論ではなく、映画館という空間とそこに集まる観客に照準した異色の文化史ないし社会史的研究です。屋外上映からドライブインシアター、シネマコンプレックスから初期のヴォードヴィル劇場、テーマパークの映画館から機内上映までが取り上げられ、歴史的にも地域的にも多様な映画館と観客の姿が描きだされます。重要なのは、単なる歴史研究ではなく、著者が1990年代以降の映画の中に、CGやインタラクティブなビデオゲームとの相互作用の中で回復された、初期映画の動的な観客性を見出している点でしょう。こうした歴史の先に、近年のライブビューイングや応援上映、Youtubeの視聴経験やライブ会場における映像利用はいかに捉えうるか考えることができます。
5. マックス・ウェーバー『職業としての学問』(岩波書店、1980) 今から100年ほど前の文章ですが、もともと学生向けの講演であり、職業や学問論を通じてウェーバーの社会学的な考え方に触れることができます。この頃とは大学や学問の置かれた状況も様変わりしてしまいましたが、それでもなお社会学に引き継がれている考え方があります。本書で関心を持った方は、いわゆる『プロ倫』をはじめとするウェーバーの大著に挑むと良いでしょう。また上山安敏『神話と科学:ヨーロッパ知識社会 世紀末～20世紀』(岩波書店、2001)や佐藤俊樹『社会学の方法:その歴史と構造』(ミネルヴァ出版、2011)などと併せて読むと、議論の背景や歴史を知ることができます。新訳も出ていますが、ここでは岩波版を挙げておきます。

(4) 3～4年次で読んで欲しい本

1. 見田宗介『現代社会の理論：情報化・消費化社会の現在と未来』（岩波書店、1996）著者は「情報による消費の創出」が常態化したことを現代社会の大きな転回点と位置づけます。情報化／消費化がもたらした現代社会の持つ新しい創造の可能性とその魅力を十分に肯定しながらも、著者はそれが構造的に抱える環境破壊や資源・エネルギーの限界、グローバル化と貧困・格差の問題を指摘していきます。現代の「光の巨大」と「闇の巨大」は隣り合わせで、互いに切り離すことはできない。その不可避の矛盾と限界を、どうすれば乗り越えることができるだろうか。それはもちろん簡単に答えが出る問いではありません。2020年代を迎えた現在、90年代半ばに示された著者の暫定的な答えを、どのように捉え直し、そして再設定することができるでしょうか。
2. ヴァルター・ベンヤミン『パサージュ論』（岩波書店、2020）ウェーバーが近代における合理化と脱魔術化を論じたのに対し、ベンヤミンは19世紀パリの商業施設パサージュ（アーケード型の商店街。現在のショッピングモールの原型とも言える）の中に、再魔術化していく都市の消費空間を見出します。都市の群衆はパサージュをうろつきながら、一方で商品が作り出す美化されたイメージの世界に魅惑され、それらが見せる夢の中でまどろんでいます。しかし他方で無意識の夢が見せるユートピアは、現実の社会的関係を異化し、別の社会形態への願望や覚醒の契機を内在しています。現在、私たちは商品や消費にどのような願望や夢を見ているでしょうか、あるいはそのような夢自体を見なくなっているのでしょうか。
3. チャールズ・マッサー『エジソンと映画の時代』（森話社、2015）映画史家のマッサーは、19世紀末の映画の誕生期から20世紀初頭の初期映画の時代を対象に、映画というメディアとアメリカ、近代の関係を描き出します。興味深いのはマッサーが作品や監督ではなく、エジソンという技術者と彼のラボにおける映画製作や分

業体制、あるいは映画と当時の劇場文化や他の視覚文化とのメディア横断的な関係について論じている点です。こうした視点は現代の映像文化にも応用できるでしょう。もし現在「ジョブズとスマートフォンの時代」が書かれるとしたら、それはエジソンと映画の時代と異かに異なり、またいかなる共通点を見いだせるでしょうか。

4. エルキ・フータモ『メディア考古学』(NTT 出版、2015) メディア考古学もまた聞き慣れない言葉かもしれませんが。メディア考古学はメディアの歴史研究の一潮流ですが、その特徴は、過去の失われたメディアの中に、現在のメディア環境では実現されていない可能性を見出し、それを未来の構想へとつなげる点にあります。フータモのメディア考古学は、メディアアートの役割を重視するなど、人文学的な色彩が強いものですが、これを社会学的な観点と接続することも可能でしょう。すなわち、過去の実現しなかった情報社会の構想や失われたプロジェクト、忘れられたメディア＝社会や都市の形態に注目することで、現在進められている情報社会論(たとえば Society 5.0)を異化し、別様な構想への道筋を思考することができるかもしれません。
5. 吉見俊哉『メディア時代の文化社会学』(新曜社、1994) 著者は現代社会における主要な文化的傾向を、電子的・映像的な情報テクノロジーが社会生活のあらゆる領域に浸透し、日常的経験を媒介していることに見出し、こうした時代に対応した新しい文化社会学を構想します。重要なのは、本書が日本で IT 元年が謳われた 1995 年以前に刊行されている点です。すなわち本書はスマートフォンと SNS どころか、携帯電話とインターネットも未だ一般的ではない時期に書かれています。当然、今の時代に即応しない記述もありますが、それだけではありません。90 年代半ば以降のメディアの変化を予感しつつその可能性に賭けている点で、むしろそれが様々な矛盾と困難を含みながら実現した現在において、別様のメディア社会とデジタル以降の文化社会学を構想するために、あらためて読み直すことができるでしょう。

(5) 先生の代表的な著書または論文を二つか三つ教えてください。

1. 大久保遼『映像のアルケオロジー：視覚理論・光学メディア・映像文化』（青弓社、2015）
2. 光岡寿郎・大久保遼編著『スクリーン・スタディーズ：デジタル時代の映像／メディア経験』（東京大学出版会、2019）
3. 大久保遼「感覚の理論と社会の理論：日本社会学史における元良勇次郎」『社会学評論』69(2)、2018

直近の関心はデジタル化以降の映像研究の方向性を、2010年代のライゾマティクスによるライブ演出やミュージックビデオの映像技術に見出した2、および19世紀末から20世紀に活躍した元良勇次郎の学説を、総合的な社会の学として読み直した3で展開しています。一見すると全く異なるテーマですが、どちらも1で部分的に試みた記述を発展させた内容です。今後こうした社会学の学説史や歴史研究とデジタル化以降のメディア研究・文化研究を往還しながら、新しい記述の方法を組み立てていくことを目指しています。その方向性の一部は、近刊の『ポストメディア・セオリーズ：メディア研究の新展開』（ミネルヴァ書房）、『クリティカル・ワード メディア論』（フィルムアート社）、『技術と文化のメディア論』（ナカニシヤ出版）などに寄稿した論文で試みています。全体像を描き出すにはまだまだ長い時間がかかりそうですが、地道に取り組むことができると考えています。