



# 教員研究論文

FACULTY PAPERS

# 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—

Literacy and Ethnography on Mobile Media

— Case Study on one Performative Classroom: Mobile Media Studies with Comparative Cultural Approach —

水越 伸\*・金暲和\*\*

Shin Mizukoshi, Kyoung-hwa Yonnie Kim

## 1. はじめに

この論文はケータイをテーマとした実験的な大学の授業の概要を記録し、その成果からメディア・リテラシーとメディアをめぐるエスノグラフィーに対する新たな提案をすることを目的としている。

筆者の一人である水越は、2009年度夏学期、所属している東京大学大学院情報学環教育部で1つの授業を受け持った。正式な授業科目名は「文化・人間情報学基礎Ⅰ：モバイルの比較文化的メディア論」（以下、「モバイル・メディア論」と略称するか、たんに授業と称す）というもので、モバイル・メディアの代表としてケータイを取り上げ、比較文化論的な観点からメディア論、メディア・リテラシーについて、理論的、思想的な講義と、実践的、創造的なグループワークを組み合わせて深く学んでいくことを企図していた。この授業に実質的にはティーチング・アシスタントのようなかたちで参画したのがもう一人の筆者であり、後述のMoDeプロジェクトのメンバーの一人である金

暲和だった<sup>i</sup>。

水越は、2004年度以降、ケータイをめぐる文化とリテラシーに関する実践的研究プロジェクト、「MoDeプロジェクト (Mobilizing & Designing Project)」を展開してきた<sup>ii</sup>。この授業ではまずそこでの知見をふまえつつ、とくにケータイのメディア論、コミュニケーション論などの学術研究（ここではケータイ研究とする）と、ケータイのリテラシーという二つをバラバラなこととしてではなく、たがいに相関する、あるいは相似する営みとしてとらえつつ、それらがともに抱えている課題を克服しようと考えたのである。その課題のありかについては後述するが、その核心をひとことでいえば、ユビキタス情報環境の浸透によって自明性を強くおびつつあるケータイを異化し、分析的にとらえることの困難さにあるといつてよい。この授業では、パフォーマンス・エスノグラフィーという文化人類学的であると同時にワークショップ的な活動を中心にすることによって、ケー

\*東京大学大学院情報学環

\*\*東京大学大学院学際情報学府博士課程

キーワード：モバイル・メディア、メディア・リテラシー、パフォーマンス・エスノグラフィー、ケータイ、デザイン論

タイ研究とケータイ・リテラシーを架橋しつつ、学生たちや我々研究者（教師）のこのメディアに対する自明性を突き崩し、より深い理

解を持続的に生み出すことに、一定程度成功したと見ている。

## 2. ケータイ研究とケータイ・リテラシーをめぐる論点

1990年代半ば以降、携帯電話は世界各地で急速に普及し、一つの新しいメディア産業、メディア文化として定着してしまった。日本で「線の切れた固定電話」であることを技術的に説明した「携帯電話」という言葉があまり使われなくなり、独特の意味や価値を持った「ケータイ」というカタカナ言葉が定着したことは、なによりその証だといえるだろう。一方のケータイ研究（ここではおもにケータイの社会受容をめぐるメディア論、コミュニケーション論、

あるいは社会学的、社会心理学的研究を指している）、ケータイをめぐるメディア・リテラシーは、このようなケータイの実態変化を後追いつめるかたちで展開してきた。とくに日本のケータイ研究は、2000年前後からようやくこの領域が注目され始めた欧米、東アジア諸国において高く評価されてきている。しかしそこにはなお、いくつかの課題、すなわち認識論的、方法論的な課題がある。ここではさしあたり3つの論点を箇条書きしておきたい。

### 2.1 ケータイ研究：受容・効果研究的傾向の限界

繰り返しいえばここでいうケータイ研究は、社会心理学的、コミュニケーション論的調査研究といったあたりとなる。この領域の研究は一般的にケータイというメディアのインパクトや影響を実証的に調べることに力を注いできたといえる。それらの知見は、先行するメディアをめぐる研究、すなわちテレビや新聞といったマスメディアのインパクト研究としてのマス・コミュニケーション研究と基本的な構図を共有している。もちろん実証的方法論に関しては、マス・コミュニケーション研究が、マーケティング手法とも共通する統計学的分析をおもに用いてきたのに対して、時々刻々と変わる環境のなかでパーソナルに活用されるケータイ研究において文化人類学的エスノグラフィーが多用され

るといった興味深い変化は見受けられる。しかしそうした学問論的変容はあったとしても、新しく登場したメディアが人々にどのように受容され、そのサービスがどのような効果をあげているかを詳らかに調べる、マス・コミュニケーション研究における受容・効果研究的な傾向は一貫してきた。この傾向に限界があるのではないか。MoDeプロジェクトはそのことを議論してきた。

その理由を述べるためにはいくつかの文脈で浮かび上がってくる課題を複合的に検討しなければならないだろうが、ここではその詳細を省いて最も中心的な現象を一つだけあげておきたい。それはケータイをめぐる技術が複雑な階層性をおびていること、たえず更新されていくこ

とに対する認識が、ここでいう領域のケータイ研究者のあいだで十分でないことにある。すなわちそのときどきで最も新しいとされる技術システムに裏打ちされたサービスが登場するたびに（たとえばケータイでメールが使えるようになったこと、写真メール、インターネットのブラウズ、ワンセグ放送、コンシェルジュ的サービスなどが可能になったことなど）、それらが人々に与える効果や影響を実証的に調べることは、これだけ技術の更新がひんばんなメディアにおいて、はたしてどれほどの意味を持つのだろうか。新しいとされるサービスがいずれなくなってしまうことを前提として、メディアの考古学的、民俗学的研究だと自覚しているのであれば展望はあるだろう。またさまざまなニューメディアのインパクトをメタレベルで比較した場合に見えてくる一般的な傾向を抽出することにも意義はある。しかしこれまでのこの種の研究が、新しいものを新しいとだけとらえ、若者文化、ポピュラー文化の一般的傾向を象徴する

## 2.2 ケータイ・リテラシー：保守政治的保護主義による停滞

ケータイのリテラシーをめぐる議論が、いわゆる保護主義的な色彩を強めていること、それが自民党政権末期以降、とくに保守主義的な政治的文脈のなかで増幅されてきていることには、大いに注意を払っていく必要があるだろう。<sup>iii</sup>この傾向に従うかたちで多くの研究者、ケータイのキャリアなどから提出されてきているのは、子どもを有害サイトから守る方法、エチケット、正しいケータイマナーなどといったキーワードで括ることができる狭義の情報倫理

ものであるかのように前提視して飛びつき、古くなれば顧みないという傾向は否めないのではないか。

そうした状況は一朝一夕で乗り越えることができない、新しい技術とのかかわりで成り立つ人文社会系学問一般に通じる困難だろう。しかし、ケータイの技術やサービスの階層性、裾野の広がり、国や地域によるちがいが、それらがどのように開発され、組み合わされ、商品化され、流通するかに注目し、リテライトであることには一定の有効性があるはずだ。それはかつてのマス・コミュニケーション研究でいえば政治経済学的アプローチ、送り手研究のアプローチと重なる視座を持つということでもある。そして市場に投入されたケータイを前提視するのではなく、ケータイの技術的、産業的生産過程に立ち合うこと、さらに実験的ではあれ、今あるケータイとはちがうケータイのあり方をデザインする試みに、そろそろ人文社会系研究者は参画すべきではないだろうか。

の議論やノウハウだ。しかしそれらの議論には、メディア・リテラシーという言葉が本来持っている覚醒、気づき、理解などといった学習としての側面や、それがメディア論、メディア・アート、メディア遊びなどと結びついて持っている文化的豊饒さが見受けられない。狭義であると同時にトップダウン的な情報倫理の言説はケータイ・リテラシーの可能性を縮減させてしまっているのではないだろうか。

### 2.3 ガラパゴス化の自明化

日本のケータイをめぐる産業、技術の政策や業界の慣習が、欧米や東アジアにくらべて孤立的な独自性を持っていることを揶揄的に「ガラパゴス化」というのが2009年前後に流行った。この傾向は日本のその他の情報技術、たとえば1950年代のテレビジョンや80年代のハイビジョンや通信衛星などの技術規格においても共有されているものだ。このガラパゴス化が、産業や技術の次元だけではなく、たとえばストラップやデコレーション、メールの絵文字などに象徴される「カワイイ文化<sup>iv</sup>」のような、日常生活の文化的な次元においても進行してきた。

問題は、日本のガラパゴス化したケータイ状況に対して、一般の人々はもちろんのこと、ケータイ研究に取り組む研究者さえもが意識的、批判的ではないという点だ。かつてのテレビやラジオ、新聞といったマスメディアは、国家の枠組みのなかでできた大衆消費市場のなかで普及し、自明化したものだった。もちろんそれらを意識的、批判的にとらえることもむずかしいことではある。しかし国家の枠組みのもとで発達したメディアを国家の枠組みのなかで議論することには、限界はあるもののある種の首尾一貫性がある。たとえば同じ新聞という概念でとらえられるものが、フランス、アメリカ、韓国、日本でどのようにちがっているかの実態調査などといった研究がほぼ存在しないことからわかるように、マスメディアは国家の枠組みで閉じた議論として発展してきており、それで終始することが許されてきたのだった。

しかしケータイはそうはいかない。世界各地ではほぼ同時多発的に爆発的な普及を遂げてお

り、国境を超えた通信が可能であり、ネットとの融合によってグローバルな活用もなされる。ケータイは最初からグローバルなメディアであり、研究は最初から国や地域の産業、技術、文化をまたいだ比較文化的な観点がなければ成り立たない。にもかかわらず、少なくとも日本のケータイ研究の大半は日本のガラパゴス状況を前提とし、マスメディア研究同様に国家の枠組みのなかでなされてきた。同じことはケータイ・リテラシーをめぐるてもいえる。(2.2)で論じたような傾向はまさに、文化やリテラシーの次元におけるガラパゴス化そのものであるろう。

日本の特殊事情を自明のものとし、そのなかでたえず更新される新しい技術やサービスの受容・効果過程の実証研究だけにいそしむことや、そのなかで噴出する負の側面の予防策と称するケータイ・リテラシーもどきの横行のなかからは、メディアとしてのケータイの可能性と課題をバランスよくとらえ、それらをメディア論やメディア・リテラシーを取り巻く人文社会系の知やデザイン、アートなどの実践知と接続して展開していくことはできないのではないだろうか。

このように考えてくると、日本の中で自明になっているケータイを異化し、批判的にとらえなおすことは、研究者にとっても、大学生を含む一般の人々にとっても等しく重要な営みとなってくるのである。この授業が取り組もうとしたのは、まさにこうした営みのパイロット研究をおこなうことだった。

### 3. 授業におけるパイロット研究の概要

#### 3.1 授業の目的とシラバス

モバイル・メディア論は東京大学大学院情報学環教育部で実施された半期13回の授業だった。

教育部とは、情報学環の前身である新聞研究所設立時から60年以上にわたって継続してきた情報、メディア、コミュニケーションを学びたい人々のための独自の教育プログラムであり、そのための入試や独自の2年間のプログラム体系を有している。他大学の学生や社会人にも受験資格があり、学際的でユニークな雰囲気をも有している。学位を取得できるわけではないが、学内外活動に積極的で知的好奇心が強い学生（教育部研究生）が多い。

この授業の目的は、「日常生活世界」と「メディアの透明性」を異化し、意識化するためにパフォーマンス・エスノグラフィーという手法を学ぶこと、同時にモバイルのメディア・リテ

ラシーを学ぶことにあった。内容からすれば大学院レベルであったが、意欲的で知的好奇心旺盛な学生が多いことから、彼らにあらかじめ授業自体が実験的であり、研究の一環となることを説明し、了承を得て進めた。

本授業は23人が受講した。学生の大半は東京大学の学部学生で20代前半だが、IT関係の仕事に就いている30代の社会人もまざっていた。性別では男性の方が女性より多かった（男性20人、女性3人）。全員が日本人だった。ほとんどが何らかのかたちで海外旅行を経験しており、半年以上の留学をした者もいた。

本授業は、毎週水曜日午後90分間、13回にわたって実施された。授業のシラバスは<表1>のとおりである。講義の間に二つのワークショップ（以後、WSと略）が組み込まれたかたちとなっている。

<表1 2009年度「モバイルの比較文化的メディア論」シラバス>

回数	内容	授業形式	備考
1	オリエンテーション	講義	以下講義はすべてレジュメ有
2	日本のモバイルをめぐる諸問題	講義	
3	メディア論の視座	講義	後半でグループ分け
4	WS1 (1)	グループワーク	覚書提出
5	WS1 (2)	グループワーク	覚書提出、学内移動可能
6	WS1 (3)	グループワーク	覚書提出、中間チェック
7	WS1 (4)	グループワーク	覚書提出、学内移動可能
8	WS1 (5)	グループワーク	覚書提出、予行演習
9	合評会と外国人研究者講義	学生発表と講義	公開、ラリッサ・ヒョース氏講義
10	WS2 (1)	講義とグループワーク	再度グループ分け、覚書提出
11	WS2 (2)	グループワーク	覚書提出、学内移動可能
12	WS2 (3)	グループワーク	覚書提出、中間チェック
13	合評会とまとめ	学生発表と講義	公開

3週にわたって行われた講義は、WSに備えたウォーミングアップを兼ねていた。1回目には講師を含め全員が一人ずつ自己紹介をしながら、本授業のテーマであるケータイについて自ら語る機会をあたえられた。そこで学生全員がケータイ（PHSを含む）を所持していることと、そのなかには複数のケータイを持ち歩いている学生も数名いるということが明らかになった。

2、3回目の授業では、日本のケータイ事情

### 3.2 WS1: Mobile in World Cities

さて、4回から9回までの6コマを使って進められたひとつめのWSについて述べたい。

活動の流れは、おおむねつぎの通りである。まず、世界のモバイル先進都市、ソウル、メルボルン、上海、バルセロナという4都市をあらかじめ選んでおいた。これは後述するようにそれぞれの都市出身の留学生在が東京大学大学院学際情報学府（情報学環の教育組織）に在籍し、協力を仰ぐことができたためである。研究生たちは、まずこれら4都市の社会状況やメディア状況をグループワークで調べる。そして、その結果に基づいてそれぞれの都市のケータイ状況を発表すると同時に、それぞれの都市の公共空間における典型的なケータイの使われ方の状況（以降、風景とも呼ぶ）を寸劇として作り、自ら演じてみるという課題を与えられた。

大学の授業で寸劇を演じることは、美術系などをのぞけば普段ないことである。講師が情報を一方的に伝達する講義形式がほとんどで、学生たちが発表をする場合でもレジュメやスライドを用いて口頭で行うのが一般的であろう。な

とメディア論の基礎知識についての講義をおこなった。とりわけ日本のケータイの「ガラパゴス化現象」に言及しながら、孤立しつつある日本のケータイを批判的にとらえなおすことの重要性を強調した。また、日本のケータイを取り巻く諸問題を理解する枠組みとして制度、技術、産業、文化という四つを提示した。これらの枠組みは、その後WS実践活動において状況をとらえ、構成するための補助線として用いられた。

おかつ、寸劇を作って演じるのには、通常教育課程で求められる知的活動とは異なる発想や身体表現能力が必要となる。学生たちは、一般的な大学の授業では経験することがない課題を与えられたのである。

他方、海外都市のケータイ風景を演じるという課題を吟味する必要もある。四つの海外都市に、学生たちは行ったことがないか、あるいは観光で何日間滞在しただけである。<sup>v</sup>

つまり、学生たちは実際にあまり知らない街の風景を演じなければならないのである。これはいったい何の意味をもつのだろうか。実は、この課題においては、その都市をあるがままに再現することを期待しているわけではなかった。ここでの「演じる」という営みは、学生たちが無意識のうちにもつ観念やイメージ、なに気ないふるまいなどを、「演じる」ことによって浮き彫りにするという仕掛けである。その姿をあえて日ごろとは異なる背景、すなわち海外都市という舞台にあててみることによって、当たり前のように思われた自らを「異化」してみ

るというきっかけを与えるためのデザインなのであった。背景となる都市の現実は、「反映する (reflective) 」ものとしてではなく、学生たちに「再帰する (reflexive) 」ものとして位置づけられる。<sup>vi</sup>すなわちWSのねらいは、学生たちにケータイに対する自らの経験を再帰的に表現するプロセスを体験させることによって、ケータイのあり方を相対化、異化するきっかけを与えることである。

ところで、このWSにはもう一つのねらいがあった。調査対象として指定された四つの海外都市は、日本と同じくケータイ普及が進んでいるとはいえ、言語、文化、歴史的背景などが全く違う異文化の空間である。つまり、演じられるケータイの風景とは、現実ではなく、異文化に対するイメージが浮き彫りになったものだといえる。ところが学生たちの異文化イメージとは主にはマスメディアによって構築されていると考えられる。こういうふうにと考えると学生たちの演じる寸劇は、再帰的に表現される自己のイメージ（主にケータイというメディアとの関わり）であると同時に、マスメディアによって構築された他者へのイメージ（主に異文化に対する理解）でもある、という二重の位置づけをもつ表現行為なのだ。つまり、このWSは、異文化の理解という切り口から、マスメディアの働きや役割を批判的に再認識するというメディア・リテラシーの展望をはらむ。これがWSの二番目のねらいなのである。

WSの具体的な進め方を概説しておこう。

WSの一回目に、学生たちは5～6人のメンバーで四つのチームに分かれて、調査対象となる都市を決めた。チームごとにそれぞれの海外

都市における人口、気候、交通、地理などの一般的な事情や、ケータイを取り巻く状況を調べていく。そのうえでの補助線として、導入のレクチャーで提示した制度、技術、産業、文化という四つの次元を念頭にいれるように注意を喚起した。また、毎週、チームで調査・討論活動の進捗状況や感想を覚書きにして提出するという課題も与えられた。

一方、各チームには、それぞれの都市を地元とする留学生在がガイド役としてつき、調査活動をサポートした。ソウル・チームには執筆者の金暲和（以下すべて当時、同大学院博士課程）、バルセロナ・チームにはミネルバ・テラデス・オリベラス氏（同大学院修士課程）、メルボルン・チームにはキム・ジリック氏（同大学院外国人研究生）、上海チームには周倩氏（同大学院博士課程）が立ち合い、学生たちの質問に答えたり、現地の情報源についてアドバイスをした。ただし、ガイド役には、必要以上に調査過程に介入しないように注意を与えておいた。調査や寸劇制作は、あくまでも学生たちが主導しながら進めるように配慮した。

WS活動の3回目、ほとんどのチームはある程度調査を終えて、得られた情報に基づいて寸劇のプロット作りにはいった。4週目には、プロットのアウトラインを完成させて配役を決めたり、実際の演技練習へと突入した。合評会を一週後に控えた5週目では、各都市のガイド役の留學生たちを観客にしながら、チームごとに寸劇のリハーサルを行った。リハーサルでガイド役からもらったコメントや批評を参考に寸劇の場面構成の細かな調整を行った。

合評会はWSの6回目として開かれた。合評

会でチームごとに義務づけられたプレゼンテーションは2種類である。まず、それぞれに調べた都市の社会状況やメディア事情をスライドなどにまとめて10分程度のプレゼンテーションを行う。その後、発表の内容を踏まえながら、その都市の公共空間でのケータイ風景を10分

程度の寸劇で演じる。他のチーム・メンバーやガイド役の留学生のほか、大学院生、留学生らが観客となり、寸劇のあとに質問やコメントを交わした。各チームの寸劇の詳細は<表2>の通りであった。

<表2 Mobile in World Citiesのパフォーマンス一覧>

チーム	基本設定	シーンの詳細
ソウル	夏休み最後の日曜日にオタクたちが合コンにむかう	Scene (以下、S) #1. ソウルの若者が集まる江南エリアにむかうタクシーのなか。ケータイが鳴り、ゲームマニアの友だちから新しいソフトの市販を知らせる連絡がくる。 S#2. 目的地につき、早速女の友だちと待ち合わせ。ところが、オタクたち側のメンバー1人がドタキャンしたのが判明して、みんな戸惑う。 S#3. 急に友だちをケータイで呼び出すが、実は彼は翌日朝に徴兵されるらしい。明日早く徴兵地に行かなければならず迷う彼にテレビ電話で合コンの相手と挨拶させる。友だちは合コン参加を決意し、みんなで「オール」を約束する。
メルボルン	メルボルンに留学したばかりの日本人留学生がケータイを買う	S#1. ようへい君がケータイを買うために、ケータイショップ Crazy John'sに入る。店員と相談しながら日本と違うケータイ事情に驚く。紆余曲折の後、ケータイ購入に成功する。 S#2. ようへい君がキャサリンとメール交換をはかるが、SMSを使おうということで断られる。国際電話にはSkypeを勧められる。 S#3. コールセンターに電話して、自分の機種でSkypeが使えるかを確認するようへい君。 S#4. キャサリンのケータイを借りて母国の彼女に電話するが、ふられてしまう。
上海	若者二人が地下鉄で約束場所にむかう	S#1. (地下鉄改札前) 2人の青年が待ち合わせていっしょに地下鉄で約束場所にむかう。1人が買い替えたケータイについて話す。 S#2. (地下鉄電動車のなか) ある男子乗客が座っている女子乗客のまえでケータイで音楽を流しながら口説こうとするが、その場でふられて恥ずかしがる。 S#3. ケータイに「もう着いた」という連絡がくる。地下鉄のなかのマナーについて話し合う。 S#4. 自分の写真をとって待ち受け画面に設定する。 S#5. ケータイが盗られたことに気づく。
バルセロナ	夕方4時頃、バルセロナのカタルーニャ広場	S#1. 【高校生】授業中にSMSをしたことがばれて先生に怒られた高校生。何歳からケータイを持っているかについて話し合う。 S#2. 【プレイボーイ】デートのために彼女を待っている青年。友だちからの電話でデモに誘われるが断る。彼女からのSMSでふられる。 S#3. 【ジェラート・バー】老人がアイスクリームを買おうとする。買ったばかりのケータイで孫に電話してスペイン語を確認して無事に注文を済ませる(老人はカタロニア語しか話せない)。

合評会の翌週は、これまでのグループワークについて振り返りを行った。振り返りにはガイド役も参加し、寸劇の場面について現地人とし

ての感想や違和感を語った。さて、WSの準備過程および合評会において浮き彫りになったポイントは次の通りである。

a. 調査対象についての無知またはステレオタイプ

WSの一週目、学生たちは、調査対象につい

てほぼ無知な状態であるか、何か情報を知って

いたとしても現地出身留学生のリアリティとはだいぶ異なることに気づいた。1,2週目に提出されたコメントシートには次のような声があった。

- ・「メルボルンについて何も知らない」（メルボルン・チーム）
- ・「バルセロナのイメージが少ないため、質問すらすらすら出てこない」（バルセロナ・チーム）
- ・「コアラは幻想だった」（メルボルン・チーム）

最初から比較的スムーズに調査が進んだのはソウル・チームである。ソウル・チームは、他の授業でグループワークの経験がある2年生が多かったため、活動自体がうまくまとまったということもある。でも、ソウルが他の都市より日本のマスメディアによって取り上げられる回

#### b. 「海外」「都市」を調査するむずかしさ

ところが、マスメディアに依存せずに直接に情報を集めるのは決して簡単ではなかった。学生たちは、まずインターネットなどを通じて情報を調べようとした。だが、そこにはなにより分厚い言語の壁があった。これらの都市で使われている言語は、それぞれ韓国語（ソウル）、英語（メルボルン）、中国語（上海）、カタロニア語とスペイン語（バルセロナ）である。その言語を知らないため、インターネットで現地情報を手に入れても解読できないのであった。

一方、受講生たちは、その都市に特定して情

#### c. ガイド役とのやりとり

WS全体を通して留学生のガイド役とのやり

数が多く比較的たくさんの情報を知っていたという状況によるところが大きいだろう。しかしソウル・チームすら自ら知っていた情報と留学生が伝える情報の間にギャップを感じていた。

- ・「現地に住んでいる人が持っているイメージと外部の人間が持っているイメージの格差が非常に大きい。どれほど自分たちの外部へのイメージがメディアに依存しているかがわかった」（ソウル・チーム）

結局、海外都市についてすぐ入手できる情報はマスメディアに紹介された観光情報に偏っており、現地の生活を実際に理解するには部分的にしか役に立たないということであった。学生たちがぶつかった最初の難関は、海外都市について基本的な知識を備えること、そして自らのステレオタイプと戦うことであった。

報を調べることの大変さにも直面した。たとえば、ある国のケータイの普及状況がわかる情報を調べるのは可能だが、ある都市に特定しての情報はなかなか手に入らない。ソウルを除く三つの都市は、国の首都でもないため、もっと厳しい状況だった。

- ・「すべての情報が中国という括りであり、上海だけの特徴を知るのは難しい」（上海・チーム）

このような事情は、メルボルン・チームやバルセロナ・チームにも同様だった。

取りは重要な役割を担った。最初はガイド役に

ついて留学生たちは自分たちの役割に不安を口にした。出身地とはいえ、すでに日本のケータイ事情に慣れてしまい、むしろ母国のケータイ事情に異和感を感じる人さえいた。来日したばかりだったメルボルン・チームのガイド役を除き、とりわけ日本滞在歴3年以上の3人のガイド役は現地のケータイ事情に詳しくないことに不安感を語っていた。ところが、実際の学生たちと留学生のやりとりのなかでテーマになりがちだったのは、ケータイについてはばかりだけではなかったのだ。

- ・「バルセロナの女子高生やサラリーマンはどんな格好をしているかと聞かれたが、バルセロナでは外見で特定できる女子高生やサラリーマンという概念自体が存在しない」（バルセロナ・チームのガイド役）

#### d. 立体的な調査法の模索

こうした流れのなかで、次第に学生たちの調査方法が多様化していったのは印象的である。

- ・「韓流ドラマを見てみる。新大久保の韓国街にいてみる。東大の正門前の（韓国）料理屋にいてみるなど」（ソウル・チーム）
- ・「オーストラリアに関する動画をみた」（メルボルン・チーム）
- ・「バルセロナの人を探す（必要がある）」（バルセロナ・チーム）

このようにWS活動が後半になればなるほど、いろんな情報源が言及されるようになって

（ソウル・チームのガイド役）

- ・「韓国語で「もしもし」にあたる言葉を聞かれたが、韓国では友だちからのケータイに出るときは「何?」「忙しいの?」などといいながら、直接本題に入る場合がほとんど」（ソウル・チームのガイド役）

学生たちとガイド役の間には、文化的差異についての気づきが互いに活発に起ったのである。このような異文化への気づきは、技術のみにしぼられがちだった学生の調査活動を、ケータイに触れる身体の問題や社会文化的テキストへ広げていくのに役に立ったと思われる。

- ・「何気ない動作や仕草が、何らかの文化的な事象を想定しているかもしれない」（ソウル・チーム）

きた。その都市を背景にしたドラマや映画、動画コンテンツを探したり、東京のエスニック・タウンを訪問、観察したり、他の留学生にインタビューを行うなど、様々な方法が動員された。このように学生たちが積極的に新しい方法を探したのは、「寸劇を演じる」という課題を意識したことであるのはいままでのない。次のような感想もあった。

- ・「（寸劇の）具体的場面を想像すると、必要な情報が見えてくる」（バルセロナ・チーム）



写真1. WS1 ソウル・チームの寸劇の様子



写真2. WS1 メルボルン・チームの寸劇の様子



写真3. WS1 上海チームの寸劇の様子



写真4. WS1 パルセロナ・チームの寸劇の様子

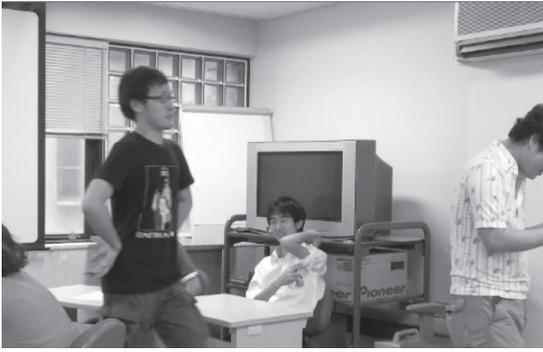


写真5. WS2 Aチームの寸劇の様子（左は1995年、右は2009年）



写真6. WS2 Bチームの寸劇の様子（左は1995年、右は2009年）



写真7. WS2 Cチームの寸劇の様子（左は1995年、右は2009年）

### 3.3 WS2：典型的な東京の風景in1995/2009

続いて、2回目のWSを概説していきたい。

ケータイ事情を調べたうえで寸劇を作り、演じるという基本的なコンセプトは1回目と同じである。だが今回はその視点を空間的な軸から時間的な軸に変えた。すなわち2回目のWSの課題は、「1995年の東京」と「2009年の東

京」のモバイル・メディア状況を調べ、それぞれの時代のモバイル・メディアをめぐる風景を寸劇にして演じるということだった。寸劇の題材が「ケータイ風景」ではなく、「モバイル・メディア風景」に変えられたのは、1995年はまだケータイが一般に大普及する前だったため

である。

2回目のWSのねらいは、ケータイを歴史社会的な構成体として吟味するきっかけを与えることにあった。ケータイはたしかに1990年代後半から急速に普及した新しいメディアである。しかしその普及原因を単に技術発達だけに求めることはむずかしい。新しい技術を受け入れることに対して保守的な一般の人々が抵抗もせずケータイを受け取った背景には、ケータイという新しい技術と共鳴しうる文脈があったことが示唆される。つまり、ケータイの社会受容の問題が浮上するのである。このような問題系をつかまえるためには、歴史社会的な視点が不可欠である。1回目のWSでは、空間軸を中心にケータイの現在のあり方を異化することを試みた。2回目のWSでは、その現在のあり方を構築した背景として歴史的軸を探るという課題

を与えたのである。

2回目のWSは、3回にわたっておこなった。WS1に比べると時間が半分以下であるため、速やかでより効率的に活動を進める必要があった。今回は、6～7人をメンバーにする三つのチームで活動が進められたが、二度目ということもあり、すべてのチームが安心して見ていられる活動をした。1回目で大まかな調査の方向性を決め、2回目には直ちに寸劇のプロット作りに入る。早速演技練習に突入したチームもあった。リハーサルなしに迎えた合評会では、1995年と2009年の典型的な東京のモバイル風景をそれぞれ3分程度の寸劇にして演じたあと、制作意図やプロットの意味について口頭発表を行った。各チームの寸劇のプロットは、〈表3〉の通りである。

〈表3. 「典型的な東京の風景 in 1995/2009」の制作意図と詳細〉

チーム	制作意図	シーンの詳細
A	<b>【高校の昼休み】</b> ・男女のモバイル文化を比較したかった。 ・公衆電話をめぐる風景に注目した。 ・現在のケータイの様々な利用方法を示したかった。	<b>【1995年】</b> （チャイム音） S#1. 学校に一台しかない公衆電話のまえに、女子生徒が殺到し、列を作ってしまう。 S#2. 女子生徒が公衆電話を使った直後、同じクラスの男子学生のポケベルが鳴りはじめ、二人の交際がばれてしまう。 S#3. 先生は買ったばかりのPHSに夢中で、授業の始まるチャイムに気がつかない。怒った校長にPHSをとられてしまう。
		<b>【2009年】</b> （チャイム音） S#1. ケータイでワンセグを視聴したり、ニコニコ動画を見ながら話し合う男子生徒 S#2. ケータイでブログを確認している女子生徒。自分のブログについての書き込みに「気持ち悪い」と友人と話し合う。 S#3. ある先生が生徒のブログにコメントを書いたことが校長に発覚する。怒った校長は、ケータイを取りあげてしまう。
B	<b>【ある塾の教室】</b> ・モバイル・メディアが普通になってきた感覚を表現したかった。 ・出欠システムやGPSなど昔はなかった技術があり、それによって風景が変わったことを表現したかった。	<b>【1995年】</b> （最後の授業の終わり） S#1. 帰ろうとするみんな。居残りとなった学生のポケベルが鳴ると、みんな彼の周りに集まって、ポケベルを珍しがる。その学生は居残りが多くてママに持たされたと説明する。 S#2. ポケベルの鳴った学生は、折り返しママに電話をするため、先生の許可を求め、下の公衆電話に行く。
		<b>【2009年】</b> （最後の授業の終わり） S#1. 帰ろうとするみんな。ある学生が買ったばかりのケータイを自慢するが、周りの学生たちは全く興味を示さない。 S#2. 学生たちは、ケータイメールや通話で授業が終わったことを親に知らせる。 S#3. 帰るまえに、ケータイで塾の出欠チェックを行うように先生に言われる S#4. （ブックオフで）寄り道して漫画を読んでいる学生。ケータイの着メロが鳴る。GPS機能で居場所がばれてママに怒られる。

C	<p>【ある高校】</p> <p>・モバイル・コミュニケーションの方向性を対比させたかった。ポケベルは一方、ケータイは双方である。</p> <p>・公衆電話でランダムに電話をかけて友だちを求める「ペルトモ」現象を表現したかった。</p>	<p>【1995年】</p> <p>S#1. (女子生徒の教室) 憧れの先輩にポケベル番号を渡して喜ぶ女子生徒。授業の途中に先輩からのメッセージが届き、ポケベルが鳴る。先生には怒られるが、先輩にはやく連絡を返したく、保健室に行きたいと先生にうそをつく。</p> <p>S#2. (公衆電話の前) 小銭がないことに気づき、公衆電話で電話をかけまくる変な男に両替を求める。</p> <p>S#3. (男子先輩の教室) ちゃらちゃらな先輩は女子の後輩に真剣になる気はなく、彼女の親友に自分の代わりに彼女に返事してくれと頼む。ところが、親友はポケコトバを知らなかったので、慌てる。</p>
	<p>【2009年】</p> <p>S#1. (女子生徒の教室) 憧れの先輩にメアドを渡して喜ぶ女子生徒。授業の途中に先輩からメールが届く。メールを返す彼女に先生は怒る。</p> <p>S#2. (男子先輩の教室) ちゃらちゃらな先輩は女子の後輩のメールを読むが、真剣につき合う気がない。実は本命の別の彼女がいて、もう一台のケータイももっていた。彼女の親友に女子の後輩へのメール返事を頼み、ケータイを渡す。</p> <p>S#3. ギャル文字をたくさん使ったメールに驚く親友。</p>	

さて、2回目のWSで浮き彫りになったポイントをもとめておく。

**a. 1995年のモバイル・メディア、ポケベル**

20代前半という年齢からみると、1995年は小学校低学年を過ごした学生たちが過半である。彼らに1995年の日本社会のメディア状況を立体的に思い浮かばせることは、ほぼ不可能だといってもよい。90年代は異文化のようなものなのである。そのような状況をふまえて、水越は1995年のメディア状況を調べられる基本文献をあらかじめ提示し、そこから調査を始めることを勧めた。<sup>vii</sup>

1995年といえば、ケータイを使う人は少数であり、若者の間ではポケベルが大変人気を集めていた頃だった。ポケベルにまつわる「ポケコトバ」、「ベル友」、「シカベル」などの新造語が流行るくらいだった。三つのチームと

もに、早速このポケベルを当時のモバイル・メディアに位置づけたうえでケータイの使い方と対比させる戦略で寸劇を作ろうとした。ところが、ポケベルを使うどころか、見たこともない学生がほとんどだったのだ。「受信機能だけのポケベルの使い方が全く思いつかない」、「ポケベル～家電話～公衆電話が併用された状況がうまく想像できない」などの声があがった。現在は、ケータイ一つでほとんどのパーソナル・コミュニケーションが完結してしまう状況なので、当時はいくつかの手段をどのように使い分けながらコミュニケーションをやっていたのかについて好奇心を表す学生たちも多かった。

**b. メディアがもたらす日常感覚への注目**

2回目のWS活動は、最初からとまどうことなく速やかに進められた印象がある。学生たちは、とくに、日常生活のなかでポケベルとケー

タイがもたらす微細なコミュニケーション感覚の差異や文化的な文脈に注意をくばっていた。合評会の口頭発表では、次のような発言があ

がった。

- ・「1995年だと、ポケベルは基本的に女子高生のもので、男子生徒の場合だと彼女がいたりちょっとした不良感を出したがる人しかもってなかったようだ」(Aチーム)
- ・「ポケベルは着信音がピーピーと一種類しかないけど、ケータイだと着メロで自分の好みを流すことができる」(Bチーム)
- ・「1995年では子供がポケベルをもつとお金持ちにみられた」(Bチーム)
- ・「ポケベルだと連絡が来てもすぐに返事を出さないけれども、ケータイだとその場で電話に出ることになるから逃げられない。これは大きな違いだ」(Bチーム)
- ・「ポケベルをたくさん使う女子高生は、10円玉を大量に持ち歩いていたらしい」(Cチーム)

### 3.4 WSから得られた知見

ここまで2回のWSを検討して得られた知見を、次の通りにまとめることができた。

#### a. 比較文化的アプローチの有用性

ケータイとは、誰もが持ち歩き、通話はもちろんメールを書いたり、インターネットに接続したりする便利なもの。日本では当たり前になっているこのようなケータイのあり方が、世界中に視野を広げてみると珍しいものなのだと、水越は指摘した(2007)。国外では非常に珍しく見える日本のケータイ事情だが内部にいる人間には全く不思議に感じられない。このような内外の認識のギャップこそが、日本のケータイの「ガラパゴス化」を象徴的に表しているといえる。

- ・「1995年のポケコトバは、現在の女子高生の中の絵文字みたいな感じではないか」(Cチーム)

これらの発言によって浮き彫りになるのは、学生たちがポケベルを、単なるケータイ前時代の機能の劣るモバイル・メディアとしてとらえていないということである。ポケベルは、個人個人の身体感覚や社会的アイデンティティと緊密な関係をもつモノとして位置づけられており、豊かな文化的文脈をもつ時代の象徴的事象として描かれたのである。

1回目のWSでの留学生とのやりとりで何回も壁にぶつかりながらふくらませていったケータイをめぐる社会文化的諸相を見つめる視点が、いつのまにか学生たちがメディア事象をとらえる際の重要な枠組みとして働いていたようである。

このような現状のなか、本授業が取り組んだ比較文化的アプローチは、日本のケータイを、「今、日本」という文脈から切り離して眺めるきっかけを与えたと考えられる。他の文化や社会を舞台にしてケータイのあり方をつかまえてみるとどうだろうか。ここで追求するのは、ケータイをめぐる具体的かつ専門的な知識というより、自らのコンテクストを相対的構図のなかで位置づけたうえで立体的に理解する全体的かつ一般的な「知」といってもよいだろう。

2回のWSを通じて学生たちは、当たり前の

ように思ったケータイの使い方が他の地域では全く不思議であることに驚いたり、今はケータイに固有のものであると思った使い方や文脈がケータイがなかった過去にも存在したことに気

づいていた。こうした気づきこそが、文化的にも「ガラパゴス化」しつつある日本のケータイ事情を批判的にとらえなおすきっかけにつながるはずである。

#### b. パフォーマンス・エスノグラフィーの可能性

2回のWSを貫いてパフォーマンス・エスノグラフィーという手法はきわめて重要な役割を果たしたと考えられる。繰り返しになるが、本授業でもとめたのは、ケータイに対する知識ではなく、ケータイを社会のなかに位置づけることができる立体的な「知」であった。ところが、このような「知」の領域とは、すべてが言語として表れるわけではない。むしろ言語化できないことがらや見過ごしやすい日常実践からの気づきを数々と積み重ねることによって得られるものだというべきだろう。パフォーマンス・エスノグラフィーという手法は、そのように言語化できない、あるいは言語化されにくいことがらに接近するしかけとして施されたわけであった。

最初に「演じる」という課題を与えられた学生たちはとまどった。ところが、学生たちは次

第に身体を動かす表現に意欲を見せるようになり、表情の作り方や演技に没頭したり、あるいは小道具や細かい舞台設定にも気をくばるようになっていった。こうした過程のなか、学生たちはケータイをめぐる言明や言説に頼らず、日常の暮らしのなかで見逃されやすい細かな事象によく気づくようになっていった。このようなことこそが、パフォーマンス・エスノグラフィーの手法のメリットであり、今後さらなる実践の可能性を示唆すると考える。

以上、本授業の実践概要と成果をみてきたが、比較文化的パースペクティブやパフォーマンス・エスノグラフィーの手法をどのように蓄積し、これまでのケータイにかかわる実践研究のなかに位置づけていくかの検討は、今後の課題である。

## 4. まとめ

ここまで半年間にわたって開講された授業のなかでの、パイロット研究的な試みを紹介してきた。実験的であったために私たち自身が試行錯誤であったこと、活動の遅延や学生の遅刻や欠席などといった問題も多く、今回のシラバス、プログラムを一般的なものとしてとらえることはできない。今回の成果を批判的に検討

し、少なくともあと数回にわたって同様のワークショップを展開していくことで、ようやくパフォーマンス・エスノグラフィーとメディア・リテラシーを結びつけた、すなわち批判的分析と能動的学習を連関させた活動として一つのかたちを持つものになりうるといった地点にいることは自覚している。

ただ、昨今のケータイ研究に漂う停滞感、ケータイ・リテラシーをめぐるきな臭さを克服し、ケータイがあふれかえった日常生活世界を、私たちが異質化して批判的にとらえるための基礎トレーニングとして、モノや身体、空間との関わりで再帰的なワークショップを展開することに一定の有効性があることは指し示すことができたのではないかと思う。

最後に、今回の授業を履修した情報学環教育部研究生たちが、その後の研究生合宿やその他のイベントのなかで積極的にワークショップの手法を用いるようになったことは記しておきたい。水越は2002年に教育部で初めてワークショップを織りまぜた授業をはじめ、約10年が経過した。今回の二つのワークショップを含

め、その継続の影響は大きいと思われる。

すなわちメディア・リテラシーの学習者である研究生たちが、やがて私たちのワークショップの意図やデザインに気づき、徐々に自分たちの自律的なワークショップ活動を展開し始めたのである。能動的学習と批判的分析が結びつき、循環し、研究マインドを持った市民が広がっていくことが、ケータイがあふれかえる社会を批判的にとらえ、編みなおしていくことに結びついていくのではないだろうか。少なくともそうした展望を持ったケータイ研究とケータイ・リテラシーを展開していくことが、これからの人文社会系のメディア論にとっては重要だと思われる。

#### 参考文献

- Denzin, Norman K., Lincoln, Yvonna S. edited, *Handbook of Qualitative Research*, 2000. 平川満義・藤原顕訳『質的研究のハンドブック2巻』、北大路書房、2006年
- Hjorth, Larissa, *Mobile Media in the Asia-Pacific: Gender and the Art of the Being Mobile*, Routledge, 2008
- 関東弁護士会連合会編『ケータイ世代の子どもたち：子どもとインターネットの関わり方の適正化をめざして』関東弁護士会連合会、2009年
- 水越伸「日本のケータイ・コミュニケーションを編みかえる～モバイル文化とリテラシーのデザイン論」、『日本教育メディア学会年次大会発表論文集』、日本教育メディア学会、2009年9月、pp 3-6.
- 水越伸・阿部純「武蔵大学ケータイ・ワークショップ：メディア・リテラシーの展望」水越敏行・久保田賢一編『ICT教育のデザイン』日本文教出版、2008年、pp 65-88.
- 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、2007年
- Mizukoshi, Shin, Hayashida, Mamiko, Ito, Masaaki, *Reconsideration of Media Literacy with Mobile Media, Mobile Communication and Asian Modernities*, City University of Hong Kong, 2005, pp 178-198.
- 東京大学社会情報研究所編『日本人の情報行動1995』、東京大学出版会、1997年
- 富田英典・藤本憲一・岡田朋之・松田美佐・高広伯彦『ポケベル・ケータイ主義!』、ジャストシステム、1997年
- Turner, Victor, *The Anthropology of Performance*, PAJ Publication, 1988

#### 註

- <sup>i</sup> この論文は、水越が1、2と4を、金が実践部分を論じた3を分担執筆し、全体的な調整は水越がおこなった。
- <sup>ii</sup> MoDeプロジェクトは2004年度にNTTドコモ・モバイル社会研究所（当時）の研究プロジェクト（代表：水越伸、05年度で終了）として立ち上がり、大川情報通信基金（2006年度）の助成を受けるなどして、自律的な研究を展開し、水越伸編（2007）などの成果を挙げている。2008年度からはKDDI研究所との共同研究によって進められている。

- iii 水越（2009）など。関東弁護士会連合会編（2009）は、青少年からケータイを過度に遠ざけ、禁止していく傾向に対して、コミュニケーションする権利、表現の自由の観点から異議を唱えると同時に、現実的な問題への対応の仕方の提言をもおこなっている。
- iv Hjorth（2008）などを参照。
- v WSの対象となった4都市に長期滞在したことのある学生はいなかった。
- vi 「反映するもの（reflective）」と「再帰するもの（reflexive）」の関係は、祭り、演劇といった文化的パフォーマンスを解釈する際に、それらを主体の外部にある事象としてとらえ、そこに「反映」されているものごとを観察する営みと、それらを主体に解釈され、内面化された事象としてとらえ、「再帰」するものごとを観察する営みのちがいで位置づけられる。ヴィクター・ターナーらが切り拓いたパフォーマンスの人類学によって（Turner、1988）。
- vii 授業で学生たちに勧めたのは富田ら（1997）と、東京大学社会情報研究所編（1997）の二冊である。



水越 伸（みずこし しん）

1963年3月6日生まれ  
 [専攻領域] メディア論  
 [主な著書]（3本まで、タイトル・発行誌名あるいは発行機関名）  
 『メディア・ピオトープ：メディアの生態系をデザインする』紀伊國屋書店、2005年  
 『新版デジタル・メディア社会』岩波書店、2002年  
 『メディアの生成：アメリカ・ラジオの動態史』同文館出版、1993年  
 [所属] 東京大学大学院情報学環  
 [所属学会] IAMCR、ICA、日本マス・コミュニケーション学会、日本社会情報学会



金 暲和（きむ きょんふあ）

1971年8月5日生まれ  
 [最終学歴] 韓国ソウル大学校社会科学大学人類学科卒業、延世大学経営大学院MBA、東京大学大学院学際情報学  
 府修士課程修了  
 [専攻領域] メディア論、文化人類学  
 [主な著書]（3本まで、タイトル・発行誌名あるいは発行機関名）  
 『メディア人類学からの視点—韓国からの研究者が語る「ケータイ小説」、『国文学』、第53巻第5号、2008年4月  
 『電子メールの承譜—デジタル・メディアと書くことに関するソシオ・メディア論的考察』、東京大学大学院学際  
 情報学府修士論文 2009年  
 [所属] 東京大学大学院学際情報学府博士課程  
 [所属学会] 日本マス・コミュニケーション学会、日本情報通信学会