Ⅰ．＜論考＞

1．スポーツ・映像・社会[1]

鬼丸　正明

0．はじめに

公共圏の形成にメディアは大きな役割をはたす。その際メディアスポーツをどう理解するか、とりわけスポーツ映像の特性をどう理解するかは、あるべきメディアスポーツ、そしてあるべきスポーツ公共圏の構想に際し大きな影響を与える理論的・実践的問題となる。例えばスポーツ映像の特性を、客観報道に置くか、物語の生成に置くか、スペクタクルの形成に置くかで、あるべきメディアスポーツの姿は大きく変わってくるだろう。

筆者はスポーツ映像の特性について昨年予備的な考察を行ったが、本稿では先ずそれを継続して、映像史の中にスポーツ映像を位置づけることでスポーツ映像の特性について理論的考察を行い、次にスポーツ映像をスポーツ、そして社会の中で位置づけるために必要な理論的作業を行い、最後に、これからの筆者の研究テーマの方向性について考えてみる。

1．スペクタクルとしてのスポーツ映像

スポーツ映像論については、昨年の論考「メディアスポーツと映像分析」で試みたように、筆者は映像史・メディア史の中にスポーツ映像を位置づけるという方法を出発点としている。

その視点からみると、（メディアスポーツの中の）スポーツ映像の映像史的位置はスペクタクル（＝アトラクション）の系譜にあるとすることができる。

「スペクタクル（＝アトラクション）」の概念は、映像学における「初期映画」論の中で提起されたものである。ここでの「初期映画」とは、個々の論者によって異同はあるが、概ね 1890 年代の「映画」の誕生期から 1910 年代中期のいわゆる「古典的」映画の成立までの時期の映画を指す。トム・ガニングは、初期映画においては、我々が慣れ親しんでいるような映像への接し方、主人公への「感情移入」とか物語への感動とかを求める接し方ではなく、動きのイメージそのものを強調し、楽しむ接し方が支配的であった、とする。[2] 例えば、初期映画の中で最も人気のあった映画の一つはリュミエール兄弟の「ラ・シオタ駅への列車の到着」であったが、それを見た観客は驚きのあまり、パニックを起こしたとされている。それは観客たちが映像を本物の列車と見間違えたからではなく、あくまでスクリーン上で動く映像に驚いたのだ。興行主たちも、最初は静止した映像を観客に見せ次にいきなりそれを動かして観客を驚かせたりした。それは、初期映画が、ファンタスマゴリア（魔法幻燈）などの他の映像文化やローラーコースターのような遊園地の呼び物（アトラクション）、そして奇術劇場などと同じ系譜の見世物（スペクタクル）として消費されていたことを示している。「注意喚起（アトラクション）の美学は、観客に直接語り掛け、ときにはこれら初期の列車映画のように観客との遭遇を衝撃の経験にまで誇張している。注意喚起（アトラクション）の映画は、物語のアクションや登場人物の心理への感情移入に巻き込まれるよりも、観客の興味を占めている映画のイメージを高度に意識的に認識することを強く求めている。観客は架空の世界やそのドラマに我を忘れるのではなく、見るという行為及び好奇心とその満足の興奮を意識したままでいる。」（ガニング、1998、108 頁）

初期映画に見られた美学とは、物語とドラマの

世界に観客を誘うのではなく、動きのショック・驚き・面白さをそのまま観客に提示する美学であった。この美学はいわゆる「古典期」の映画成立以降、即ち物語映画（＝劇映画）が映像の主流となっていった以降も人々の映画経験の中に伏在していく。例えば、ミュージカルやスラップスティック（マック・セネットやバスター・キートンに代表されるドタバタ喜劇）の流行にその美学の表出をみることができる。

「注意喚起（アトラクション）の映画は、たとえ全体として長編映画の形式を支配することは滅多にないとしても、後年の映画にも存続している。それは、物語の論理と物語世界のリアリズムの底に流れる底流となっており、シュールリアリストたちに愛された、あの映画的な異郷化（デペイズマン）の瞬間を生み出している。」（ガニング、1998、110 頁）

ガニングはこのアトラクションの美学が発生した社会的背景についても、言及している。

「都会の景観の変化をともなった都市化の拡大、視角に訴えた展示によって消費を刺激することに新たな重きをおいた消費者社会の成長、そして、分類し搾取しようとする目新しい民族と地域を含んだ植民地探検の地平の広がり、これらすべてが、イメージと注意喚起（アトラクション）への欲望をかきたてた。」（ガニング、1998、111 頁）

都市化、消費社会、植民地、これがアトラクションの美学を生み出した。アトラクションの映画（初期映画）は現代的な美学の形式を示しているばかりでなく、現代的な都市の生活の特性に対応しているのである（またガニングは「アトラクションの美学」と共通する理論として、都市と映画を分析したベンヤミンとクラカウアーの「ディストラクション（＝気散じ＝娯楽）の文化」論、列車旅行を分析したシベルブシュの「パノラマ的知覚」論を挙げている）。

「スクリーンのイメージを前にしてのパニックは、単純な身体的反応を越えたもので、都市の交通や工業生産との日常の出会いにおける経験と似通っている。……（動きのイリュージョンが生み出す——鬼丸）ショックとそれが純粋な幻想であることの喜びとの間の遊戯が解放するエネルギーから快楽は生じている。動揺した経験は、認識のショックとなる。」（ガニング、1998、114-115 頁）

アトラクションの美学は、現代都市から生まれ、そして同時に都市の「本質」を認識させる。現代的なものとの遭遇、それがアトラクション（＝スペクタクル）の美学なのだ。

このような初期映画論は今日の映像学、そして映像をめぐる状況のなかでいかなる意義を持つのだろうか。

長谷は、従来の代表的な映像理論、例えばバルトやメッツの記号論的映画理論、アルチュセールやラカンの理論的影響を受けたフランスの映画装置理論や英米系の精神分析学的フェミニズム理論、そしてニュース映画や報道写真の「リアリズム」に向けられたイデオロギー批判、これらのイデオロギー批判的な映像理論は、映像が無意識に人々を呪縛する構造を暴露するものだったとする。それは誤りではなかったがしかし「映像装置のイデオロギー的呪縛の強さをあまりにも強調するため、かえってそれらが映像の変わることのない本源的な性質であり、私たちがリアリズムやイリュージョニズムとは違う視点から映像を受容することは（……）ほとんど不可能であるかのような錯覚と誤解を私たちにもたらしてしまったのではないか。」（長谷、2003、15-16 頁）

このようなイデオロギー批判的な映像理論とは異なる理論が 80 年代以降登場してくる。その代表的なものが「初期映画」論である。それは映像のイデオロギーが機能していなかった映像文化の可能性を「事実」として示した。

「こうして「初期映画」論は、従来のようにリアリズムやイリュージョニズムへの発展という未来の視点から進化論的に初期映画を見るのではなく、当時の人々の視点に立ち返って、それが様々な可能性（とくにスペクタクル）へと開かれたままの状態において捉え、分析した。そしてこうした歴史的相対化を行うことによって、現代における映

像のイデオロギー的な呪縛から私たちが逃れる可能性を事実として見出そうとしたわけである。」（長谷、2003、17 頁）

今日の、映画やニュース報道におけるテクノロジーの高度化、それによる映像文化の圧倒的な管理と支配という状況に対して、単なるイデオロギー批判でなく、別の映像文化の可能性を「想起」（ベンヤミン）させるために「初期映画」論の試みは貴重なのだ、以上のように長谷は主張する。[3]

初期映画を未熟な映像文化と見なさず、別の映像文化の可能性を示したものと見なす長谷の初期映画論の位置づけ自体は概ね妥当であり、また今日の映像状況の中での初期映画論の可能性を指摘した点は貴重であるといえる。[4]

ではスポーツ映像論、メディアスポーツ論の中で、初期映画論が提起したアトラクション（＝スペクタクル）の概念はいかなる意義をもつだろうか。

それは我々が近年検討してきたように、メディアスポーツ論の問題点は、言説分析・記号分析を行うことによって、（長谷の言う）「イデオロギー批判」に終わっている点にあった。例えば、メディアスポーツの中にナショナリズムや、家父長制、人種主義やオリエンタリズム等々の「イデオロギー」を見出し、それを批判するという（ある種のメディア・リテラシー論においても見られる）理論的傾向である。

この「イデオロギー批判」的メディアスポーツ論の立場には、テレビの前にすわる観客＝視聴者の多種多様な経験（それがある種のイデオロギーと渾然一体となって機能することはあれ）の構造を把握する方法が欠落しており、そしてその経験のもつ潜在性に依拠してオルタナティヴなメディアスポーツを構想する道が閉ざされてしまう。更にメディアスポーツを作る側と見る側の対話（そしてそれによる公共圏の形成）も困難にしてしまう。最悪の場合、大学の言説空間の中だけで流通する（表現は過激だが、社会的には保守的な）理論となってしまうだろう。

メディアスポーツとその中におけるスポーツ映像は、初期映画論が提起した「アトラクション（＝スペクタクル）の美学」を濃厚に継承している「ジャンル」＝「番組」なのではないか。はじめて映画に接した人たちがスクリーン上で物が動くことに驚き興奮した、その始原的感情を継承し再生産し続けているのがスポーツ映像なのではないか（おそらくスポーツと映像が結びつき、今日の映像文化の中で TV のスポーツ中継が、最も多くの人がみる番組（キラーコンテンツ）であるのもそこに秘密があるのではないだろうか。――そしてそこでは「生中継」「リアルタイム」の効果を考慮に入れねばならないのだが、それは別の論点でありまた次の機会に論じたい）。

無論、現実のスポーツ中継は、スター選手を中心にして様々な「物語」（時にはナショナリズムをめぐる物語を、時には家父長制の物語を、また時には「天才」の物語を……）を生産・流通させている。観客がその物語に感動することもあるだろうし、またそれに対して物語批判・イデオロギー批判を行うことも有効ではある。

しかし我々がスポーツ映像を見る最深の欲望は、人＝被写体が動くことそれ自体、映像が動くことそれ自体がもたらす驚き・興奮を経験したいという欲望なのではないだろうか。そして「新たなメディアスポーツ」「オルタナティヴなメディアスポーツ」を構想する場合、その「動き」（アトラクション＝スペクタクル）をいかに表現するかが、中核的な問題となっていくのではないかと思われる。

我々は、メディアスポーツへの最深の欲望が「アトラクション＝スペクタクル」にあるのではないかと考えてきた。ここで我々は次の問いに出会うことになる。それはスポーツ経験の中でスポーツ映像がもたらす経験はいかなる意義をもつのかという問いである。

我々は映像論を媒介してはじめて、スポーツとスポーツ映像の関係を問える地点に立ったのである。筆者は前号の論考で次のように述べた。

「近代スポーツはその中核にメディアを内在させ

た存在であることを理解せねばならないだろう。そして現在では印刷メディアにかわって映像メディアが近代スポーツの中核にあり、これがスポーツの性格を決定している。映像論がメディアスポーツ論のみならず、スポーツ論にも重要な所以はここにある。」（鬼丸、2005、20 頁）

勿論映像メディア（及びそれによる映像経験）が近代スポーツの中核にあるという命題は結論ではなく、筆者の予期も含めた作業仮説的な命題に他ならない。その命題について考えていくことがこれからの研究課題となるのだが、その際、更なる理論的媒介が必要となると思われる。

筆者は先に映像のアトラクション＝スペクタクルの美学は映像が「動く」驚きから生まれたと述べた。では、その「動き」即ち「運動」とは何か。我々は何故「運動」に驚き、興奮するのか。何故、近代社会、とりわけ 19 世紀以降の近代社会は「運動」に対して独特の興味･関心を生み出し、運動の文化である「映画」と「スポーツ」を生み出したのか。そして映像の「運動」とスポーツの「運動」とはいかなる関係にあるのか。……これらの疑問に向き合い、映像とスポーツの関係を考察していくためには、常に「社会」という大きな枠組みの中で考察する必要があるのではないだろうか。すなわち「映像ースポーツー社会」という 3 項を「運動」という視点から考えること、これがスポーツー映像の関係の考察に必要な理論的枠組みであると思われる。

この枠組みで考えていくためには、「社会における運動」をいかに理解するかが、大きなポイントになってくる。しかし、「運動」論とは、哲学的な議論がわずかにあるばかり（ベルグソンやそれを継承したドゥルーズ）で、社会学においては議論の蓄積に欠けているテーマである。しかし、「運動」に類似したテーマの研究が近年現れつつある。[5] 本稿では以下、その中で最近邦訳されたジョン・アーリの「移動性　Mobilities」についての研究を紹介・検討してみたい。

２．移動と社会

本項では、アーリの『社会を越える社会学――移動・環境・シチズンシップ』（John Urry, ,Sociology beyond Societies : Mobilities for the twenty-first century）を検討する。

アーリは、我々日本のスポーツ社会学者にとっては邦訳『観光のまなざし――現代社会におけるレジャーと旅行』で知られているイギリスの社会学者である。

本書『社会を越える社会学』で、アーリは今まで社会学は移動という問題を真剣に論じてこなかった、今日のグローバル化に伴う物・人・情報など様々なレベルでの「移動」が社会のあり方を根本的に変えてきていると指摘し、本書の中で感覚のレベルからグローバルな市民社会のレベルまで移動がもたらした変化を検証して、21 世紀の社会学は「社会」ではなく「移動」を中心においた社会学を構想すべきである（社会学の「移動論的転回」）と提唱する。以下、アーリの主張を簡潔に紹介する。

ｉ）アーリの所説（『社会を越える社会学』）

a.旅　行

移動についての主要な社会空間的な実践として、身体的旅行、モノの移動、想像上の旅行、バーチャルな旅行がある。

身体的旅行としては、ウォーキング、鉄道旅行、ドライブ、航空旅行が代表的なものといえる。その中で特に重要なのが自動車での移動であり、社会学はこの問題に関して何の興味も示してこなかった。しかし、市民社会の社会性を支えるのは移動のテクノロジーであり、「西洋の市民社会は、自動車での移動からなる社会なのである。」（アーリ、2006、105 頁）自動車を所有し運転できて始めて市民となるのである。自動車では快適な室内の中で外の過酷な自然から切り離されて移動できる。そして自動車のもたらす速度感は過去の忘却と終わりなき未来のイメージを与えてくれる（付言すれば、アーリは鉄道旅行の分析の際、シベルブシュの「鉄道旅行」論を肯定的に引用している。アーリの自動車論の枠組みはシベルブシュのそれと

殆ど同じである。ガニングとアーリが双方ともシベルブシュに理論的な共感を抱いていることは、両者とも、シベルブシュの理論的背景であったジンメル、そして特にウォルター・ベンヤミンの都市論、社会論に理論的親近性を持っていることを示す)。

モノの移動。旅行者とともにモノは異郷の場所と異文化のイメージを消費する。

想像上の旅行。テレビは購入されるモノであり、多くのメディアを備え、そして世界とコミュニケーションを可能にする文化である。テレビによる想像上の旅行は他の場所のイメージを持ち込むと同時に、公共世界を私的な世界へ持ち込む。これは公共世界を私化、個人化し、討議や相互行為を喪失させ、公共圏を公共の舞台に変えてしまう。

ヴァーチャルな旅行。コンピュータによる移動は、空間と時間の距離をほとんどなくしてしまう。バーチャル・コミュニティにおいてはその距離を越えてフェイス・トゥ・フェイスの近接性や濃密な交感を可能にする。しかしそこで向き合う個人は身体性の欠落した、複数のアイデンティティを持つ個人であり、コミュニティという概念そのものを変えてしまう。また、同時にコンピュータにおける監視と管理の諸形態は、アクセスと権力の新たな不平等を生み出す。

一般的にいって、移動の拡大はそこに参加できる人とそうでない人の間に空間的不平等、そして社会的不平等を生み出し、新たな権力／知を生み出す。

b.感覚と時間

移動の諸実践は、人間の感覚や時間感覚も変えてしまう。

視角のヘゲモニーは過去数世紀西洋の社会思想と文化を特徴づけてみたものである。視角は感覚のうちで最も地位の高いものであり、近代認識論の土台をなすものである。19 世紀になると写真が登場する、旅行や観光と共に社会に受容されていった写真は、風景を支配するものとして場所のイメージを統制していく。テレビの画面はそれを強化する。そこでは「空間と時間の圧縮」（ハーヴェイ）が起こり、従来の人間的な経験にもとづく時間空間を越える。そこでは近代的な均質で線形の時間でなく、瞬間的時間が支配する。瞬間的時間の中でのメディアは、出来事が場所や文脈、物語から切り離されて脈絡なく並べられたコラージュと化す。このようなメディアを通じた経験は「遠くの出来事による日々の意識への侵入」を伴う。この世界はただならぬリスクに満ちた世界に見え、人々はリスク社会に「即時的な対応」能力を持つよう迫られる。瞬間的時間の中では時間の同時性に基づいた「マルチメディア」技能（スキル）は更に重要になる。そして短期収益主義が蔓延し、未来は意味を持たなくなり「リアルタイム」の今が最上の時間となる。そして人々の行動は非同期的になり、集団で同時に何かをすることを嫌うようになる。

c.シチズンシップ

移動は、シチズンシップにも変化をもたらす。とりわけ想像上の移動であるメディアの役割は大きい。

メディアは擬似的な相互作用によって公共圏を「公共の舞台（パブリックステージ)」にする。グローバルな公共舞台で中心的な役割を果たすのがイメージ（映像）である。イメージの利用が現代のシチズンシップの特徴である。現代のシチズンシップは「地球」のイメージと絡み合っており、地球上での自由な移動を否定することが権利の侵害であるとする観念を作り出している。グローバルなシチズンシップはグローバルな文化のイメージに結びついている。そしてこのグローバルなイメージは多くが広告の中に使われている。

今日シチズンシップとコンシューマリズムに明確な線を引くことができなくなっている。メディアによって公と私の境界が曖昧になってきているからである。「広告とブランド化は今日のシチズンシップを構成する中心要素である。」（アーリ、2006、323 頁）

コンシューマリズムは（その私企業の利益を目

指した行動であるにもかかわらず逆説的にも――鬼丸）「生活様式の共有」「単一の文明への結合」をもたらし、グローバルなシチズンシップ形成に欠かせぬものとなっている。

d.移動の社会学

移動を中心においた社会学は、秩序だった静的な均衡体系ではなく、カオスに満ちた複雑系であるグローバル社会をその対象とする。コントが社会学を社会物理学と表現したように、今日では20世紀の物理学（＝複雑性の理論）を取り入れることが必要である。新たな知はこのような学問分野／地理／社会の境界を横断することで得られる。

また、社会学における発展は「解放への関心」をもつ社会運動に由来するものであった。社会学は公共圏に知識を提供し、この公共圏を市民社会の一部として構成することに関与していた。

メディア化していく現代の市民社会の特質は、公共圏を、視覚的で感情的な公共の舞台へと変容させている。しかし部分的で不完全で偶発的な形ではあるがこの舞台にグローバルな市民社会が発展している。

「「グローバルな市民社会」とその結果生じる「移動の社会学」の社会的基礎が、二十一世紀に現れた複雑で創発的なグローバル領域を再構成しつつあるスケイプとフローのなかで確固たる場を占めるようになることを期待したい。」（アーリ、2006、370頁）

ⅱ）検　討

アーリの「移動」論の特性は、移動という概念によって旅行や交通のみならず、メディアをも含む点にあるだろう。そして身体的なものとイメージ（映像）的なもの境界がなくなってきていること、それが今日の「情報社会」の特質であり（筆者が先号で「映像の身体性」という「概念」を提出してみたのもそれと関連するのだが）、そこを積極的に境界侵犯的に考察を進めていることがアーリの野心的な部分だと評価できる。故に「運動」概念を身体的なものと限定しないこと、これがアーリの研究から学びうる大きな論点である。

またデランティの主張するように、今日の「シチズンシップ」は（以前は「市民権」と訳されたように法的な概念であったのが）法的であると同時に文化的な問題となっており（デランティ、2004）、その文化性にシチズンシップを発展させる積極的な価値を見出しているアーリの立場は、我々にとって非常に示唆的である。また移動がもたらす不平等や権力の問題も射程にいれた立論は、アーリと共通する部分の多いラッシュのメディア論とともに（ラッシュ、2006）、参考にすべきものといえる。

アーリの論点で問題的なのは、①現代の公共圏が公共の舞台と化しているという現状認識、②その舞台が公共圏として機能するには「移動の社会学」の理論的介入が必要だという実践的な認識、③社会学としての複雑性の理論の有効性の主張、にあるだろう。

①の公共圏認識は、ハバーマスの『公共性の構造転換』の公共圏論、特に第１版のそれに共通する。アーリも指摘するように（アーリ、2006、315頁）ハバーマスも後にこの認識を修正する。にもかかわらず、舞台論に固執するアーリの立場は独特のものであり、その舞台を公共圏に転換させるのに「解放の関心」をもった移動の社会学が幾許かの役割を果たしうるとする立場も特殊なものといえる。

ハバーマスの（第１版における）公共圏に対する批判は概ね次の２点に集約される。

①《ジェンダー/クラス/エスニシティといったマイノリティが形成する「対抗的公共圏」が等閑視されている》というように＜差異の政治学＞の観点からハバーマスの近代主義を批判するもの。

②《複製メディア時代の公共性概念についてハバーマスは否定的な評価しか与えておらず、その肯定的アスペクト（受け手の能動性）に目を向けていない》といった具合に、＜意味解釈の政治学＞の立場からハバーマスのマス･メディア観の狭さを指摘するもの（北田暁大、2000、299頁）。

特に①を指摘したフレイザーは公共圏のあり方

として次の点が主に必要だと説く。

①公共圏の概念は、社会的不平等を解消させることを要求する。②単一の公共圏より、複数の公共圏の方が望ましい。③公共圏は、ブルジョワ的男性中心主義的イデオロギーが「私的」とみなした利害関心や論点を包含すべきである。④強い公共性（国家）と弱い公共性（市民社会）を共に許容すべきこと（世論の実践的な力を回復すべきこと）。（フレイザー、2003）

以上の点は、今日の公共圏論で出発点となる論点であり、アーリの公共圏論にはこれらの論点を組み入れる必要があるだろう。

またグローバルな市民社会の成立には、アーリの仄めかすように社会学者の理論的介入のみならず、グローバルな社会運動が必要となることは指摘しておきたい。[6]

最後の論点の「複雑性の理論」の有効性については（そのメタファー論も含め）、現時点では十分なコメントができないので判断を留保しておきたい。

今日の社会科学の分野で最も「複雑性」論の導入が進んでいる分野の一つが経営学である。そして社会科学への複雑系科学の導入に精力的な安冨は、複雑系的思考を体現していたものとして孫子とリデル=ハートという二人の軍事思想・戦略家をあげる。経営学と軍事学、双方に共通するのは「戦略論」という「理論」である。故に戦略論と複雑性の理論は親和的なのではないかと考えられる。瞬間的時間の支配する予測不可能な複雑系社会において、人々がリスクを回避する即時的対応を常に迫られる時代とは、「戦略論」の時代ということができる。戦略論的知ともいうべき傾向が社会の中に拡大しつつある状況（国家戦略とか、大学の経営戦略とか……スポーツ界はその最たるものである）を前にすると、アーリの「複雑性の理論」の提起は今日の問題を射程にいれたものとみなすこともできよう。[7]

３．おわりに

本稿は、二つの異なる領域の分野の検討から成る、一見極めて収まりの悪いものと成っている。しかしこれは近年来続けてきた公共圏論とスポーツ映像論を統合し、またそれらを包括する理論的枠組みを模索しようとした結果である。その意味で前半の検討は後半の検討に包含される位置にある。

我々は次に、本稿の中ほどで論じたとおり、「映像ースポーツー社会」という３項を運動という視点から考えること、この作業を進めるために、とりあえず註５で挙げた研究を再読し、運動論についての先行研究を検討していく必要があるだろう。そしてアーリの提起する、複雑系科学（そして戦略論）の理論的有効性についても検討する必要性があると思われる。

◇　註

１　本来ならば、本稿は昨年度の一橋大学スポーツ科学研究室の研究会報告(「公共圏論の批判的再考」）に基づいて書かれるべきであるが、その報告での多くの論点を、今年執筆した他の原稿で発表・展開した（鬼丸正明「スポーツ・グローバリゼーション・公共圏」（高津・尾崎、2006））。論文同士の内容の重複を避けるために、研究報告でのテーマに即しつつも内容は少し異なり、従来の研究を展開したものとなっていることをご了承いただきたい。

２　ガニングのアトラクション論に、影響を与えたのが、エイゼンシュテインのアトラクション論である。

「「注意喚起（アトラクション）との言い回しは、大衆芸能の伝統へさかのぼるとともに、下ってアヴァンギャルドによる破壊にもつながる。博覧会やカーニヴァル、とりわけコニー・アイランドのような近代の遊園地における世紀の変わり目で進展したのが、大衆芸能の伝統である。アヴァンギャルドによるこの言い回しの過激化は、セルゲイ・エイゼンシュテインの演劇や映画での理論的および実践的仕事に確認できる。彼のアトラクションのモンタージュ論は、ブルジョワのリアリズムの約束事をくずすためにアトラクションの力を過激に理論化することで、この大衆芸能のエネルギー

を美学的に強めている。」（ガニング、1998、280頁）

３　このような意義づけに対して、社会変革を伴わずにイデオロギーの呪縛から逃れることはできないし、それが理論や歴史認識で可能になると想起するのは観念論的誤りにすぎない、と唯物論的に批判することは可能だが、その批判は筆者にも向けられうるし、また違う論点の展開になる（ベンヤミンの映像理論への評価も関わる）ので別の機会に論じたい。

４　武田も初期映画論が従来の映画研究の枠組みそのものを根本的に問い直すものだと評価している（武田、1998）。

５　「移動」「旅」など、「運動」に類似したテーマについての代表的な研究として、哲学のドゥルーズ/ガタリ、フェミニズム理論・文芸批評のカプラン、社会学のバウマン、文化人類学のクリフォード等のものがある。

６　カルドーはグローバルな社会運動として次の６つを挙げる。

①労働運動や民族解放運動などの《古い社会運動》、②《新しい社会運動》、③国際 NGO、④トランスナショナルな市民ネットワーク、⑤ネオナショナリズムや原理主義、⑥「世界社会フォーラム」などの反資本主義の運動（Kaldor,2003）

これについては斉藤の紹介が有益であった(斉藤、2005)。

７　社会学者の中で「戦略」という概念と発想を理論の中に組み入れていた研究者の一人がブルデューである。彼の「実践感覚」論はこの文脈で再評価しなければならないのではないだろうか。

◇参考文献

バウマン、Z　2001　『リキッド・モダニティ』（森田典正訳）大月書店（原典 2000 年）。

ブルデュー、P　1988・90　『実践感覚　１・２』（今村仁司他訳)みすず書房(原典 1980 年)。

クリフォード、J　2001　『ルーツ』(毛利嘉孝他訳)月曜社（原典 1997 年）。

デランティ、G　2004　『グローバル時代のシチズンシップ』（佐藤康行訳）日本経済評論社（原典 2000 年）。

ドゥルーズ、G/ガタリ、F　1994　『千のプラトー』（宇野邦一他訳）河出書房新社（原典 1980 年）。

フレイザー、N　2003　『中断された正義』（仲正昌樹監訳）御茶の水書房（原典 1997 年）。

ガニング、T　1998　「驚きの美学」岩本憲児他編『「新」映画理論集成①歴史/人種/ジェンダー』フィルムアート社(原典初出は 1989 年)。

ハーバーマス、J　1994　『公共性の構造転換〔第２版〕』（細谷貞雄・山田正行訳）未来社（原典 1989 年）。

ハーヴェィ、D　1999　『ポストモダニティの条件』（吉原直樹監訳）青木書店（原典 1989 年）。

長谷正人　2003　「「想起」としての映像文化史」長谷正人・中村秀之編訳『アンチ・スペクタクル』東京大学出版会。

Kaldor,Mary 2003 <u>Global Civil Society : An Answer to War</u>,Polity Press.

カプラン、C　2003　『移動の時代』（村山淳彦訳）未来社（原典 1996 年）。

北田暁大　2000　「解題」吉見俊哉『メディア・スタディーズ』せりか書房。

高津勝・尾崎正峰　2006　『越境するスポーツ』創文企画。

ラッシュ、S　2006　『情報批判論』（相田敏彦訳）NTT 出版（原典 2002 年）

鬼丸正明　2005　「メディアスポーツと映像分析」『一橋大学スポーツ研究』第 24 号。

斉藤日出治　2005　『帝国を超えて』大村書店。

武田潔　1998　「解説」岩本憲児他編『「新」映画理論集成①歴史/人種/ジェンダー』フィルムアート社。

アーリ、J　1995　『観光のまなざし』（加太宏邦訳）法政大学出版局（原典 1990 年）。

アーリ、J　2006　『社会を越える社会学』（吉原直樹監訳）法政大学出版局（原典 2000 年）。

安冨歩　2006　『複雑さを生きる』岩波書店。