

セカンドオフラインの世界 ― 多重化する時間と場所

とみたりでのり
富田英典 編

2022年3月31日 初版1刷発行

発行者 片岡 一成
印刷・製本 株式会社シナノ
発行所 株式会社恒星社厚生閣
〒160-0008 東京都新宿区四谷三栄町3番14号
TEL 03 (3359) 7371 (代)
FAX 03 (3359) 7375
<http://www.kouseisha.com/>

ISBN978-4-7699-1678-9 C3036

(定価はカバーに表示)

Translation from the English language edition:

The Second Offline edited by Hidenori Tomita Copyright © The

Editor(s) (if applicable) and The Author(s), under exclusive license to
Springer Nature Singapore Pte Ltd. 2021.

All Rights Reserved.

JCOPY <(社)出版者著作権管理機構 委託出版物>

本書の無断複写は著作権法上での例外を除き禁じられています。複写される場合は、そのつど事前に、出版者著作権管理機構（電話 03-5244-5088、FAX 03-5244-5089、e-mail: info@jcopy.or.jp）の許諾を得てください。

第10章

「パラサイト」の割り込み／ 降臨による「今」の再創造

「モバイルメディア独我」と 再魔術化された「可能世界群」

藤本憲一

「強風は天使を、彼が背中を向けている未来のほうへ、不可抗的に運んでゆく。その一方では彼の眼前の廃墟の山が天に届くばかりに高くなる。僕らが進歩と呼ぶのは〈この〉強風なのだ。」(W.ベンヤミン「歴史の概念について」第9テーゼ)。

1. 「テリトリー・マシン」、弁証法論理、「再魔術化」

モバイルメディアは、据置型のデスクトップPCなどと違って、その「テリトリー・マシン (territory machine)」としての本質（そのつど移動先の場所に拘束される反面、どこにでも居場所を創造できるという両義的な性格）をもつ点で、オンとオフを自在に切り替えることができ、透明にも不透明にも、ときには半透明にもなるメディアである¹⁾。

E.ゴフマンの「関与シールド (involvement shield)」概念を援用すると、人と人との対面や遭遇は、モバイルメディア登場以前においても、「透明な双方向交通」のように見えて、それは実際には思い込みのドグマにすぎなかったことがわかる²⁾。

1)「テリトリー・マシン」の概念については、Fujimoto 2005, 2010a, 2016, 2017, 藤本 2002, 2010b を参照。また、情報伝達における「片務的本質」および「不透明性」については、Fujimoto 2000, 2005, 2016, 2017, 藤本 1994, 1997, 1999b, 2002, 2010b を参照。

さらにM.セールの「パラサイト」という哲学的知見を得ることで、常に「透明な1対1のコミュニケーション」に見えても、それは錯覚にすぎないことがわかった。実際には当事者相互のすぐ横にいて、それを観察・傍受し、傍聴・干渉・妨害・介入する善意・悪意の第三者が、オンライン・オフライン問わず、いたるところに存在するからである³⁾。

こうして私は、「透明な1対1コミュニケーションのドグマ」に代わる、「三叉路型」の理論モデルを提示した。そして、こうしたモバイルメディアの「三叉路型 (triple junction model)」情報交通は現在、理念的タイプだけでなく現実的に日常のやりとりになった。セールにならって、そうした観察・傍受・傍聴・干渉・妨害・介入を行う第三者、そういった存在者を「パラサイト (parasite) = 寄生者」と呼ぶが、このパラサイトの語源は、「横に立つ」(para-site = stand beside) という意味である。

さて、思想・哲学面における反-合理、反-知性、反-科学、反-実証、反-人間主義は、19世紀末以降の思想潮流として、しだいに勢いを増してきた。しかし21世紀においては、PCやスマホに代表される情報技術、さらにAI、バイオ技術、金融工学といった先端技術が日常生活へ深く浸透することによって、人々は科学技術に対して円滑に適応し、より親和的にそれらを受容しているかに見える。

では、もはや反-合理、反-知性、反-科学、反-実証、反-人間主義といった思想・哲学は追従者を失い、衰えてしまったのか？ 必ずしも、そうとは限らない。むしろG.ヘーゲルからTh.アドルノに至る弁証法哲学においては、形式論理上の対立を超えた、ダイナミックな思考力学を重視する。すなわち、論理的に対立する要素「A」と「非A」があるとき、「A」要素が高まれば高まるほど、それに拮抗する「非A」要素も高まり、それによって劇的反転や別次元への移行（止揚Aufheben）の可能性が生まれると考えるのが、弁証法論理 (dialectic logic) だ⁴⁾。

M.ウェーバーは近代的合理化プロセスを、魔術から開放される「脱魔術化 (Entzauberung, disenchantment)」プロセスと指摘した⁵⁾。しかし、弁証法論理に立てば、近代的合理化プロセスのただなかで、「脱魔術化」が進めば進むほど、同時に「再魔術化 (Wiederzauberung, re-enchantment)」の契機もまた高まることになる。

M.ホルクハイマーとアドルノは、第一次大戦後の合理的・文化的・啓蒙的な風潮のただなかにこそ、「内なる自然の抑圧」が進み、「新たな野蛮」として、ファシズムが誕生、発展する契機を見出した⁶⁾。

同様に、21世紀の科学技術万能主義のただなかにこそ、それに反する思想・文化的潮流が生まれ、発展しつつあるのではないか？ 以下では、最先端の情報技術に適応する形で、同時に反-合理、反-知性、反-人間主義が萌芽し、力強く息づいている点を述べたい。

ケータイの登場以来、SNSやARが標準的に使えるスマホが全世界的に普及した現在ほど、日常生活の中でテクノロジーと心身の距離が近く親密で、無条件に信頼されている時代はない。もはや情報技術は、日常の携行品や嗜好品、衣服や雑貨に近くなり、もっといえば心理的には、すでに人体や知性の中に埋め込まれた (embedded) 存在といえよう。

こうして人体や知性に埋め込まれたケータイ (スマホ) は、ARやVR、ビデオゲーム、金銭決済や、各種SNSをはじめとする情報コンテンツのプラットフォームとなりつつある。文字・音声・静止画・動画のマルチメディアを、受送信・記録・編集・再生等のモードで組み合わせ、そのオン・オフを自在に切り替えることによって、スマホ利用者は、ハード・ソフト・コンテンツの機能を自由に駆使できる。

かつてアップル社は、四半世紀前にPDA (personal digital assistant) のアイデアに基づいて“Newton”を発売し (1992)、商業的に失敗した。が、この点、同社のiPhoneシリーズに代表される21世紀の後発スマホは、失敗した同じ夢を、

2)「直接対面」コミュニケーションにおける「秘匿主義」および「不透明性」については、ゴフマン 1963=1980を参照。また「理想的な1対1コミュニケーション」というドグマについては、Fujimoto 2000, 2005, 2016, 2017, 藤本 1994, 1997, 1999b, 2002, 2010bを参照。

3)セール 1980=1987およびFujimoto 2005, 2016, 2017, 藤本 1999b, 2002を参照。

4)ホルクハイマー, アドルノ 1947=1990を参照。

5)ウェーバー 1917=1980を参照。

6)ホルクハイマー, アドルノ 1947=1990およびFujimoto 2005, 2010a, 2016, 2017, 藤本 2002を参照。

みごと実現させた理想の「マルチメディア・プラットフォーム」といえよう⁷⁾。

興味深いのは、こうした先端技術の浸透「にもかかわらず」、われわれの21世紀生活が「再魔術化」しているのではなく、先端技術の浸透「ゆえにこそ」、暮らし全般が「再魔術化」しているという、弁証法的展開であろう。

2. 「モバイルメディア独我」と、増殖する匿名のペルソナたち

この「再魔術化」によって、個人主体vs他者、個人vs社会との関係も、大きく変容していく。すなわち、合理的な民主主義が広く実現するなかで、かえって一人一人が超人的な全能感と自意識をもち、他の人々から超越した独我論的な存在として君臨する。それ以前の人vs人、人vs集団、人vs神といった、一対一的・対峙的・「間主観」的な社会関係は衰えていく。その代わり、全能感をもった「個人(私)」vsこの現実世界を含む複数の可能世界群(possible worlds)に住む「多数の匿名キャラクター群」という、超主観的、超越的な「独我論(solipsist)」の世界観が登場する。人格と身体をもった他人と、仮想的なペルソナとの絶対的境界は消え、同じ平板な他者/他物として、絶対的な「独我」の後景に退く⁸⁾。

自分以外の存在者は、人もロボットも、疑似・仮想人格も、動物もアニメーションも、神も悪魔も妖精も、実体も虚像も、すべて多彩かつ中間的存在様式をもつキャラクター・精霊・守護霊(ソクラテスのダイモーンなど)となる。スマホ片手にわれわれ一人一人が、リアル(オフライン)とバーチャル(オンライン)を自在に切り替えつつ、孤独にキャラクター・精霊・霊魂の中を突き進む自己イメージだ。

こうした「ながらスマホ現代人」の、にぎやかな「モバイルメディア独我(mobile media solipsist)」論的世界は、実は一神教以前の世界観、例えば古代ギリシャ

神話の主人公たる英雄(例えばオデュッセウスやプロメテウス)の物語(narrative)世界に、酷似している⁹⁾。

孤独な英雄=半神(heros = half-gods)が、ビデオゲームの中の世界同様、現実生活の中を、多くの脇役たち(横に立つものども=para-sites)、すなわち周りを取り巻く妖精・精霊・キャラクター・霊魂の囁きや、「舞唱隊」と呼ばれるコロス(khoros = chorus)の歌声に導かれたり、迷わされたりしながら、抗いがたい運命(moira)と戦っていくのが、ギリシャ神話やギリシャ悲劇的な世界観である。もちろん、その孤独で、思いつめた世界観は、客観的に突き放した目で見れば、滑稽で喜劇的でもある。

「モバイルメディア独我」論的な個人主体を取り巻く、こうした豊饒なキャラクター群は、それまでのスマホ登場以前の人間関係とは、大きく異なる。それまでの人間関係は、円の中心に位置する同居家族から、近隣在住の親族へ、親族から近隣在住の友人へ、さらに通勤・通学・社交圏の知人へと、しだいに同心円の外周に広がっていき、周縁部に見知らぬ他人(strangers)が位置する。いわば、心理的に近い(親密な)者ほど距離的に近い、心理的に遠い者ほど距離的に遠い、という「親密性の同心円構造」を形成していた。

これに対して、スマホを片手にしながら、疑似ギリシャ神話/悲劇的世界に生きる現代人=「モバイルメディア独我」の場合、自分以外は、家族・友人・知人・SNS圏の交流者・仮想キャラクター群(AIやbotを含む)等が、すべて均質的な等価の親密性をもって、心理的に等距離な親密圏にある。等価的でありながら、そのつど独我主体の関心次第で、大きく遠近の位置づけが変わるため、濃淡のマダラ模様が生まれては消える、いわば「ミラーボール状の親密性構造」をもつ¹⁰⁾。

これまでの親密性のありようとは違う点から、かつて私は「見えない、偽の親族構造(invisible pseudo-kinship structure)」と呼び、また、人間と人間の関

7)「個電」対「家電」の比較における、モバイル機器の個人利用としてのMMT(mobile media terminals)については、Fujimoto 2000, 藤本 1997を参照。

8)独我論の世界観については、大森荘蔵 1994を参照。「可能的世界」の概念については、クリプキ 1980=1985を参照。また「可能的世界」の含意については、現代用語の中で、天文学における「マルチバース(多元宇宙)」, インターネットにおける「メタバース(上位宇宙)」など、文脈次第で近似した概念が使われている。

9)古代ギリシャ神話/悲劇的世界観のような、一神教以前の世界観については、Fujimoto 2017を参照。

10)「親密性の同心円構造モデル」と「親密性のミラーボール構造モデル」という2分類の原型については、Fujimoto 2000を参照。そこでは、「串刺(くしぎ)しおでん構造モデル(skewered oden structure)」と「三本足かし構造モデル(three-legged scarecrow structure)」という呼称で、言及している。

係というよりも、オンライン・オフライン両様の、無数のキャラクター・分身（アバター）群として、「増殖する匿名のペルソナ群（multiplying anonymous personalities）」と、名づけた¹¹⁾。

アドルノらが指摘したように、近代合理主義的な「脱魔術化」の進行途上において、すでに同時進行的に、1930～40年代のファシズムは、「再魔術化」の1つの現れだった。同様に、21世紀のわれわれ＝「モバイルメディア独我」もまた、情報技術をはじめ先進技術の埋め込みが進む「脱魔術化」のなかで、同時にギリシャ神話／悲劇的な「再魔術化」にさらされているのではないか。

ファシストの全能感とは異なるが、「モバイルメディア独我」もまた、オンライン・オフライン両方のネットワーク・財・サービスを、即座に自分の前に召喚・動員（mobilization）し、いきいきと生命を与えたり、次の瞬間、そのすべてを剥奪消去したり、あるいは一部を自由に組替・編集したり、あたかも生殺与奪の全権を握る呪術師・魔法使いであるかのように、唯我独尊の全能感を備えた自我意識に陥る点では、ファシストと共通している。

特にARでは他人の分身、キャラクター、ペルソナが、仮想／現実と二重写しになって、いきいきと動いている。またSNSでは、近未来から今に向かって一瞬一瞬そのつど、常に自分の一挙一動が誰かに見つめられ、モニターされている、すなわち第三者に監視・傍聴・妨害＝「パラサイト（寄生）」されているという意識をぬぐい去れない。

常に自分が、人間あるいは非人間、リアルあるいはARのキャラクター・ペルソナ群ににぎやかに取り囲まれ、多様なSNSを通じてつながっている。それらは、ある意味で家族・友人以上に身近な同伴者にもなりうるし、同時に疎ましい監視者・妨害者・寄生者ともなりうる。家族、友人、ペット、キャラクター、アバター、ペルソナが同じ資格で、親密かつ疎遠な存在となる。これがわれわれ「モバイルメディア独我」の直面する状況である。

古代ギリシャ悲劇に引き寄せて言えば、悲運に見舞われたヒーロー（もしくはヒロイン）を取り巻く脇役やコロスたちが、干渉者・傍観者としてヒーローを常に取り囲み、常に傍受・干渉・攪乱の「パラサイト」役を果たす。善意・

悪意様々な第三者による^{とえはたえ}十重二十重の包囲網が、ARやSNSネットワークに取り囲まれている、現代の「モバイルメディア独我」の環境に酷似している。

もっと大昔に戻り、紀元前15世紀になると、悲劇以前のギリシャ神話的な世界となるが、その意味で現代の「モバイルメディア独我」はギリシャ神話的とさえ言えよう。ギリシャ神話では、神も人も、動物も妖精も同じ資格のキャラクター・ペルソナ群としてのみ存在する、いわばアニミズム（あるいはトーテミズム）世界である。現代人は、こうした神話世界に常住していると見ることもできよう。アニメーション映画を鑑賞したり、テーマパークに没入するとき以外の労働・勉強・余暇時にも、常時、スマホ片手に、こういったフェアリーテール（おとぎ話）の中に、孤独に住み込んでいるような自我意識をもつ。

ホルクハイマーとアドルノは、現代人にとっての「再魔術化」の寓話として、孤高のヒーローが、一人で運命と戦い、怪物や災害の苦難といった逆境を打倒していく、オデュッセウスの物語を挙げる。そのとき、「神話は原初から啓蒙的（論理的）であり、^{ロゴス}論理は原初から呪術的（神話的）である」という、啓蒙の弁証法的なテーゼが生まれる¹²⁾。

3. 「ヌガラ」概念のオンラインへの拡張

さらに、文化人類学上の「ヌガラ」という概念に関連づけたい。「ながら」と「ヌガラ」は、語感が大変よく似ているが、日本語起源の「ながら」と、インドネシア語起源の「ヌガラ」は、もともとはまったく別の概念であった。私が拡張した「ながらモビリズム」理論を包摂的に適用することによってのみ、両者は似た相貌を見せる。「ヌガラ」は、再定義され、新しく拡張された「ながら」のうちに含まれることになるだろう。

もともとの概念としての「ヌガラ（negara）」は、C.ギアツ（Geertz）が提示した、「（劇場的）村落＝都市国家」を指す。政治も経済も、村人＝アマチュア俳優一人一人が、多層的なネットワークごとに違った役割を演じ、一個の人

11)同様に、Fujimoto 2000を参照。

12)ルクハイマー、アドルノ 1947=1990およびFujimoto 2005, 2010a, 2016, 2017, 藤本 2002を参照。

格でありながら同時に、様々なキャラクター・ペルソナ群を演じる多面性の結節点でもある。比喩的に言えば、一人一人が役者となり、いろんな劇団一座のメンバーとして、無数の違う芝居をしているのにも似て、近代的自我の同一性は見られない。そうした小演劇群の集合体の舞台（結節点）として、村も、より大きな都市・国家も躍動し、日々の暮らしが劇的に営まれているというのが、「ヌガラ」概念であった¹³⁾。

政治も経済も宗教も儀礼も日常生活も、演劇プレイヤーたる村人＝役者たちと、それを取り巻く多様な共演存在（脇役・キャラクター・舞台装置群）によって成立している。身辺のあらゆる人工物や生物、自然物だけでなく、精霊や妖精、表象やシンボル、アイコン・キャラクター・ペルソナ・アバター群を含めて、すべて無数の演劇レイヤー群の多層的な物語のバイプレイヤーや小道具・大道具・書割であると、村人たちは互いに芝居の意味を解釈し合いながら、即興的なメッセージ（せりふ・行為）をやりとりする。まさにこうした多層的レイヤーが積み重なった、影絵芝居（ワヤン）のような相互行為の総体「ヌガラ」が、伝統的にバリ島で行われてきており、ある意味で、西欧化された都市社会もまた似た側面をもつ、とギアツは指摘した。

そして21世紀において、われわれが直面しているのは、オフライン（現実）の「ヌガラ」ネットワークだけでなく、それ以上にオンライン方面に張り巡らされた多層的なバーチャル・ネットワークの結節点の総体であろう。この点で、「ヌガラ」概念は、オンライン側にも拡張される形で、われわれの「ながらモビリズム」（同時・並列・移動）の多面体の一側面を、構成するに至る。

ギアツの「ヌガラ」概念をオンライン側に延長し、「ながら」に接続・補強することによって、「ながら」は従来の空間的・時間的な並列性だけでなく、演劇的な重層性をも獲得する。かねてから私は、人間同士のリアルな対面場面における、「透明な」「1対1」コミュニケーションモデルを批判し、これに代わって「三叉路モデル」を提唱してきた。これは、ゴフマン「関与シールド」＝「不透明なコミュニケーション」「半透明性」概念および、セールの「パラサイト（寄生・傍聴）」＝「ノイズ（雑音・干渉）」概念を手掛かりに、オンライン・オフ

ラインの相克場面にも、常に善意・悪意の第三者が干渉・介入してくる現実を、「三叉路」の比喩として理論モデル化したものであった¹⁴⁾。

そうしたパラサイトによる干渉・介入の具体的営為を、われわれはオンライン上の「ヌガラ」すなわち、拡大された「ながら」として動態的に記述することが可能になったのである

4. 「新しさ」信奉と、時間論の「三叉路モデル」へ

オン・オフ相克場面でのせめぎあいには、一般には、いわゆるファブリング（phubbing）という、モラルやマナー問題としてとらえられている。すなわち、人と対面している場面（オフライン）において、スマホにかかってきた電話に出たり、スマホをいじってSNS上のやりとりにかまけることで、目の前にいる対面者をほったらかしに冷遇する、不適切な礼儀として非難する議論の文脈である。

しかし、この見方は、メディア論の大きなテーマをモラルやマナーの問題に矮小化している。これを矮小な公共道徳の問題でなく、社会論理の問題として、オン・オフ両面における2×2＝4通りの権力行使オブションによる、意図的な自己呈示／隠蔽戦略の現れとして理論化したのが、「三叉路モデル」であった。

ただし、この「三叉路モデル」はどちらかといえば、社会的やりとり、遭遇場面を、第三者から見た「俯瞰の視点」で、「空間的に表現」した「客観的モデル」描写であった。

ここでは次に、いかなる社会的場面においても、行為者本人の意識主観に寄り添った形で「内面化」「時間化」した、「主観的モデル」を描写したい。

実は「三叉路」状況は、常に社会的場面（オンライン・オフラインを含む）で、個室に一人でこもり、ケータイやPCの電源を切っていても、そこにある。すなわち、オン・オフともに誰とも接さない間にも、当事者の想像力の中では次々にメッセージやニュースは届き、SNSは絶え間なく語りかけ、ネット世界は無限に広がり、可能世界群は更新し続けている。常に自分と他者、外界がつな

13) ギアツ 1981=1990を参照。

14) Fujimoto 2016, 2017を参照。

がっている現実には、いくら短期的にオン・オフともに遮断していても、逆説的ながら当事者主観・自我すなわち、われわれ「モバイルメディア独我」にとっては、豊饒な他者の存在を消し去ることができない。現代人は無人島や密室にいても、たとえスマホの電源を切っていても、もはや「完全に孤立している」意識をもてない。

そのうえで、一瞬一瞬の「今」という時間を微分していけば、「この一瞬だけは、まったくの孤独だ」という意識はもてるかもしれない。はたして、そうか？ この思考実験は成立するか？

時間論の系譜で言えば、古代ローマのアウグスティヌスの昔から、「時間とは、それと意識するまでは何かわかっているが、問われて、いったん意識しだすと、それが何かを答えられない」対象であった。また、時間意識については、産業や宗教のサイクルと絡めて、円環的時間や直線的时间といった概念類型が、古くから知られてきた。

近代になってから、時間意識が大きく変化した点は、時間意識が神や信仰から切り離され、世俗化（脱魔術化）した点である。もう1つは、ベンヤミンが詩人Ch. ボードレーに託して語ったように、新しさ（nouveau）への強い指向や渴望をもち、いわば神への信仰にも代わるような憧憬を、近代人は新しさに対して、もつようになった点だ¹⁵⁾。

近代以降は弁証法的プロセスとして、「脱魔術化（世俗化）」と（対立する）「再魔術化（再宗教化）」が、空間意識同様、時間意識においても、同時進行してきた。その結果、「モバイルメディア独我」のまわりに、人格・非人格、生物・無生物、リアル・バーチャルを問わず、自分以外の存在があることを、われわれは常時意識している。

多彩なキャラクター群は、空間的にみると並列的・等価的な存在だが、時間的にみると、特に「新しさ」に関するかぎり、常に新しいものが尊重され、古いものが蔑まれ、無視される。厳然たる差別と、時間の序列が存在する。

15) ベンヤミン 1939=1994を参照。

5. 「パラサイト」の割り込みと、「今」の再創造

時間的には、「新しさ」が唯一絶対の、神に準ずる超越的価値として尊重されるため、「モバイルメディア独我」には、まさしく「今」への執着と、過去への忘却（amnesia）・無関心とがあり、同時に「次の瞬間」という「近未来」への憧憬・期待・尊崇とがある。一瞬一瞬、恋い焦がれ、黄金に輝く、一瞬先の「近未来」が、直後の無限に短い刹那の瞬間に、次々に「割り込み（interrupt）」をかけるかのようにわれわれの意識の中に到来しては、次の瞬間、「今」となって無限大のプラス価値に光り輝き、さらに次の瞬間、「過去」となって価値がゼロに低下し、さらにたちまち燃え尽きた灰のようにマイナス価値となって、次々に意識の地平から消えていく。

その生々流転のプロセスを、ギリシャの四元素になぞらえていえば、彼方から吹きつけた風（＝未来）が、一瞬で火（＝到来した現在）となって燃え上がっては、水（＝過ぎゆく現在）となって静まり、たちまち土（＝忘却の過去）となって、意識から消えていくのに似ている。ベンヤミンが「歴史の天使」について語ったように、われわれは未来を気にかけてつつも、未来に背を向けながら、過去から吹いてくる「強風」にさらされつつ、「進歩」を体感せざるをえない。

まさに、ベンヤミンが「歴史の天使」を説いた時間の流れにおいて、われわれはもはや「アムネジア（amnesia）の天使」すなわち「非-歴史（過去・記憶忘却）の天使」という、絶望的に皮肉な存在についてのみ、語ることができるのだ（図10-1）¹⁶⁾。

空間的には、多彩に「ながら」並列展開したキャラクター・ペルソナ群に対して、自在にオン・オフの権利を行使して、生殺与奪できた「モバイルメディア独我」だが、時間的にみると、より「今ここ（hic et nunc）」の一点に、収斂し、縮減する自己意識をもつ。これまでの空間面において強調してきた、パラレルな可能世界群の多層性・多次元性、すなわち同時併存「ながら」性を、時間面において強調しすぎることはミスリーディングといえる。空間的には、

16) ベンヤミン 1940=2015を参照。

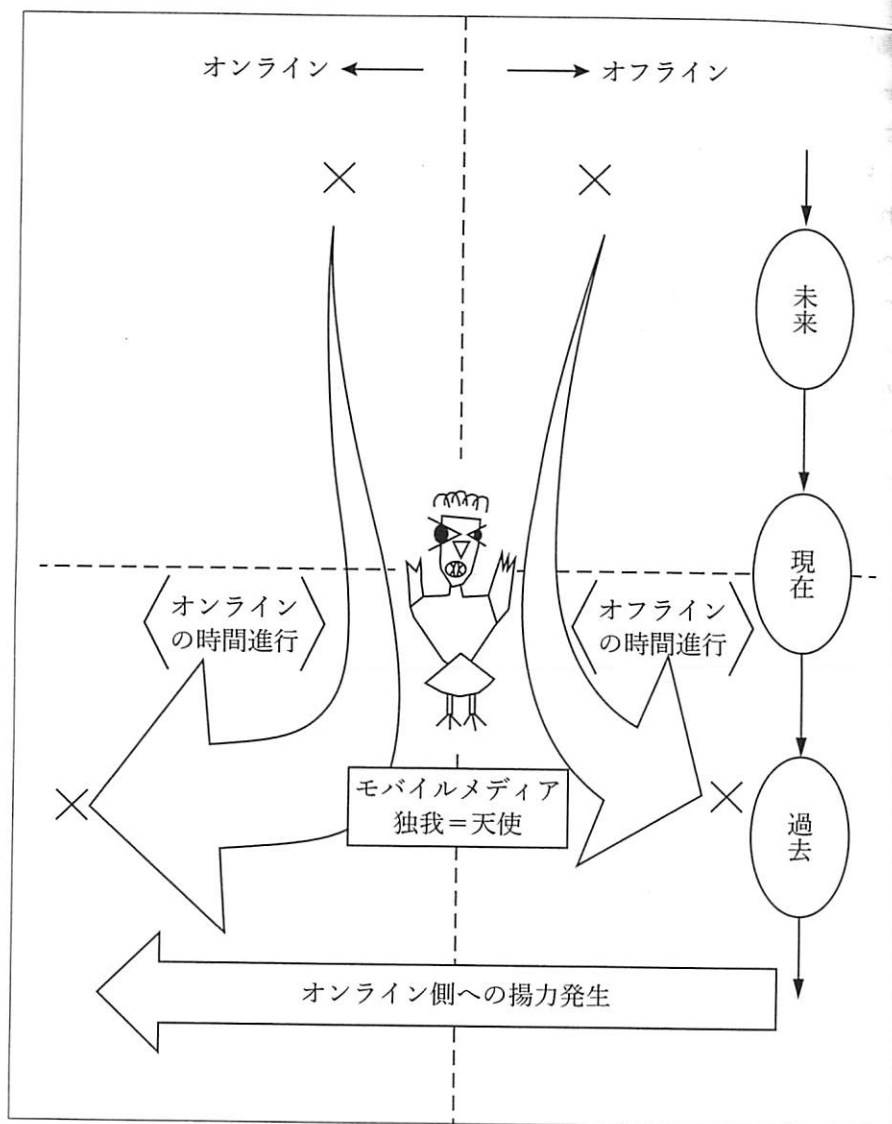


図10-1 藤本によって再解釈された「アムネジア(歴史忘却)の天使」。

われわれは複数さらに多くのキャラクター群を、それぞれのリアル・非リアル空間（可能世界群）上に、同時に無限に多数増殖させることができる。それに対し時間的には、時間そのものの整序・整流特性が働き、加えてスマホはじめモバイルメディアが時間秩序の「整序機」「整流機」として強力に機能することによって、「今ここ」への一点集中が起こるからだ。機械時計を捨てた現代人にとってスマホは、秒針の代わりに、SNSメッセージ到着によって、時を告げる鶏である。

なぜかといえば、空間以上に、時間においてこそ、独我におけるアスペクトの単一性・排外性が、より強力に機能するからである。図10-2は、「ウサギ/アヒルの図形」（ジャストローの錯視図形）として知られている。人類は、この絵にウサギ、アヒルともに読み取れるが、一度に両方の図形を「ながら」知覚することはできない。これは、アスペクト（様相・相貌）排反の問題とされ、人間はこの図形を、別々の複相図形群と「ながら」認識できるが、一瞬・一度には単相図形としか認識できない。

おそらく同様に、「モバイルメディア独我」たる現代人も、端末画面の向こうに無限に多くの「並行的な可能世界群」を空間的に「ながら」認識できる。が、しかしながら時間的にみると、一瞬・一度には1つずつの図形しか意識することができない¹⁷⁾。

この無意識的・瞬間的に収斂する、アスペクトの単一性・排反性によって、「ながらスマホ」の危険やファビングのマナー違反が引き起こされる（意図的にオン・オフのスイッチングによる権利行使/動員（mobilization）が行われる）。

はたして将来、このアスペクト単相認識という人類の知覚上の限界は、突破されうるだろうか？ 希望的観測ではあるが、「慣れ」の問題、感性の慣熟によって、空間同様、時間意識においても、複眼的な「ながら」認識は、可能となるかもしれない。

例えば、かつて路線バスの運転手は、車掌とのツーマンセル（二人一組）勤務が標準であり、車両のドライビング以外の業務はすべて、車掌の管轄とされ、

17)「ウサギ・アヒルの錯覚」の解釈および「アスペクト」の唯一性・排反性については、ウィットゲンシュタイン 1953=2020を参照。

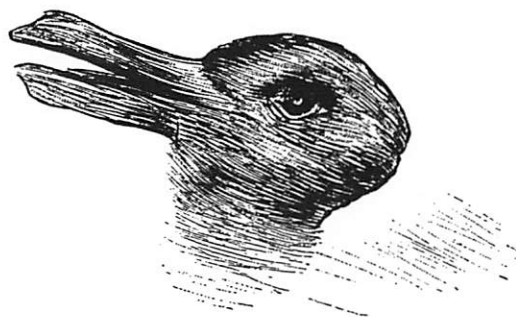


図10-2 「ウサギ/アヒル」の図形/1892年.

(Wikimedia Commons → https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Rabbit%E2%80%9393duck_illusion より引用).

分業してきた。すなわち、料金徴収・行先案内・弱者サポート・本部との通信連絡には、運転手はノータッチであるべし、車両運転に専念すべしとされた。ところが、今日、日本をはじめとする世界の多くの都市で、バス運転手はワンマン・オペレーション化している。道交法上、市民ドライバーのながらスマホ運転は許されないが、バス運転手の無線片手の通話ながら運転はドライバーの気持ちと関係なく、会社から強制されている。それ以前からタクシーやトラック運転手は、乗客対応に対する頻度がバスより低いとはいえ、無線片手の通話ながら運転は、ワンオペが普通であった。このように、人類は感性的な慣熟訓練によって、「ながらモビリズム」行動がより円滑に可能となるのかもしれない¹⁸⁾。

もとより、現時点におけるアスペクトの単一性・排反性という事態は、現代日本固有のメディア・社会状況に限定されるものではない。過去30年間のモバイルメディア史において、ユーザーが、複数の機種（ポケベル・PDA・ケータイ等）、複数のMMT (mobile media terminals) を駆使し、複数のサービス・アプリを利用することはあったが、それらを時間差で次々に「ながら」利用できても、同時に「ながら」利用することは難しかった。また、iPhoneはじめ、

現代のスマホがマルチ・タスク端末化することによって、むしろ複数端末の利用者は減っており、世界的にユーザーの端末は、特定の1本へと集約されつつある。「シングル・タスク&マルチ・ターミナル使用」から「マルチ・タスク&シングル・ターミナル使用」への移行が、今後とも世界のMMT「ながら」利用の標準と予測できる¹⁹⁾。

以上これまで、私が提示した三叉路モデルに、「モバイルメディア独我」の時間意識を適用してきた。自分以外のすべてが、心理的に等距離にあるキャラクター・ペルソナ群と化す「再魔術化」の中で、常に新しいSNSメッセージやメール、ニュースやbot情報等の「さあ、来た!」といわんばかりの着信通知によって、「今」という時間意識がそのつど虚空への割り込み (interrupt) によって形成され、時間座標上の数直線に、基準点「ゼロ」が割り込み的に強制記述される。

ただし、この「ゼロ=今」は、常に「次」という近未来に開かれた、強い志向性をもっているため、時間座標上の数直線は、「ゼロ」を中心として、過去側 (−t) と右側 (+t) が、線対称的に均質に伸びているとは言えない。「歴史(忘却)の天使」になぞらえて比喩的に言えば、過去側 (−t) の時間密度は薄く、未来側 (+t) の時間密度は濃い、という非対称構造をもち、常に(過去でなく)未来から吹く強風に、天使の小さな翼は激しく煽られることになる。

現代人の時間意識の問題は、オンラインとオフラインを媒介すべき「モバイルメディア独我」=「アムネジア(歴史忘却)の天使」にとって、オフライン側では「日」単位、オンライン側では「秒」単位という「未来に開かれた今」の時間様態のズレが生じており、この非対称性に適応できていない点であろう。

例えば、オフライン側の時間意識は、新しい流行を求めるファッション心理の時間感覚とも、共通する。例えば、「最新流行」の「今」のファッションは、常に「次」の未来を志向し、過ぎ去った過去を顧みない。「今」の句を過ぎた過去の流行は、1カ月後には微妙にダサくなり、3カ月後には「流行おくれ」に、1年後には「みっともなく、カッコ悪い」となってしまう。

18)「ながら」および「ながらモビリズム(nagara mobilism)」については、Fujimoto 2005, 2010a, 2016, 2017, 藤本 2010bを参照。

19)ポケベル、ケータイ、電子手帳といったMMT(mobile media terminals)については、Fujimoto 2000, 2005, 藤本 1997, 1999a, 1999b, 2002を参照。

オン・オフ両者を比較すると、それぞれ同じ「未来-今-過去」の非対称構造をもっているが、時間単位がまったく違う。おそらく、オフラインでは「日進月歩」、オンラインでは「秒進分歩」という、1万倍～1億倍オーダーでのギャップがある。「未来に開かれた今」を「日」単位で志向するオフライン側の時間意識に対して、オンライン側の時間意識は、「秒」以下の単位で「未来に開かれた今」を志向する。例えば、次から次に新着を告げる、SNSメッセージやニュース・アプリのタイムラインは、「同時」に「多数が到着」するかに見えて、実は「同時性」という概念がありえないため、強制的に前後の時系列に割り込んでタイムライン序列をつけ、すきまなく線上（リニア）に、メッセージを連ねていく。次のメッセージが到着した瞬間に、今まで焦点化されていた「今」は意識から「秒殺」「瞬殺」されてしまい、意識の闇に消える。

そのため、「モバイルメディア独我」におけるオン・オフの時間の流れは、「オンで速くオフで遅い」極端な跛行を示す。そのため、主観的時間意識においては、流れの著しく速いオン側に極端に傾斜した心理的バイアス、いわば一種のオン側への心理的「揚力」^{はこう}を、常に感じる意識状態が続くことになる。

先に挙げたボードレール/ペンヤミン的な新しさ信奉は、基本的に現代まで共有されるが、今日の「モバイルメディア独我」において、その中身の質的变化が大きい。

すなわち、従来からの新しさ信奉に加えて、さらにSNSやニュース・アプリ頻用によって加速された、「オン・オフの極端な跛行」すなわち「オン側への揚力発生」が加わった、新しい21世紀型の時間意識の社会的・哲学的考察が必要となる。

6. 時間意識の5類型と、超越論的跛行時間

ここでの考察の対象には、次の5つの異なる時間意識の類型がある。

- ①原生時間：いわゆる「体内時計（circadian rhythm）」と呼ばれる、生物学的な時間感覚
- ②客観時間：ニュートン（物理学的）時間、WBT（world business time：世界ビジネス時間）

- ③オフライン主観時間：人と対面時などのオフラインで意識する時間
- ④オンライン主観時間：SNSなどのオンライン没入時に意識する時間
- ⑤超越論的跛行時間：モバイルメディア独我のメタレベルで、バラバラな①～④の時間感覚を統合しようとする、跛行的意識。

まず、①原生時間。これは、生物としてのヒトが持ち合わせている「体内時計」時間感覚である。大きくは覚醒と睡眠、半覚醒（夢を見ているレム睡眠時、寝起きや睡眠導入時）を繰り返す。自律神経系の働きによる、昼夜の日周期の時間意識。さらに食欲や性欲・睡眠欲、空腹感や便意がもたらす、日周期の中でアップダウンを繰り返す、気分の抑揚意識などが挙げられる²⁰⁾。

次に、②客観時間。これは、「ニュートン（物理学・天文学）時間」、時計の時間である。全世界の株式市場はじめ、すべての経済活動は、この客観時間の経過に厳格に則ってルール化されている点で、「WBT：全世界ビジネス時間」と呼ぶこともできよう。もともとはイギリスの天文台で制定され、「グリニッジ標準時」と呼ばれた。が、今は物理学・天文学とのつながりは意識されておらず、世界中の経済活動を時差を超えて貫徹し、人々の主観とは独立に運行する②「客観時間」と言える。

続いては、③「オフライン主観時間」。未来に開かれた形での「今ここ」を中心に考えるならば、主観的な時間意識の「ゼロ＝原点」に位置するのが、「オフライン主観時間」であろう。外部環境への対応や、ヒトやモノの往来への対処、会話や行動の行為主体である「モバイルメディア独我」にとって、①「原生時間」や②「客観時間」の影響を受けながらも、「今ここ」で現に生きている私＝主観の時間意識が、「可能世界群の中心」に位置するのは、疑いないところだ²¹⁾。

さらに、④「オンライン主観時間」。③「オフライン主観時間」同様、未来に開かれた形での「今ここ」を中心に考えたとき、主観的な時間意識の「ゼロ＝原点」に位置している。「オン・オフの転轍機＝スマホ」の画面を通して、③「オフライン主観時間」と④「オンライン主観時間」が、合わせ鏡のように、私の時間意識の核心を構成する。

20) 生活世界における時間論については、藤本 1993を参照。

21) Fujimoto 2000,2005,2016,2017, 藤本 1994,1997,1999a,1999b,2002を参照。

最後に、これら4つの異なる時間がぎくしゃくと跛行しつつ、「モバイルメディア独我」に統合される形で、⑤「超越論的跛行時間」の意識が誕生する。

例えば、水面を高速で旋回しながら泳ぐ水生昆虫ミズスマシ (gyrinus) は、水面上の敵と、水面下の敵を同時に視野にとらえ、機敏に反応するため、複数の視覚器官群を統合する特異な神経-運動系の進化を遂げた。すなわち、通常は左右2つであるはずの複眼が、上下左右に分離進化して4つに分かれ、水上と水中を同時に見ることができる。はたしてミズスマシは水面をクルクルと高速で泳ぎながら、4つの目からの映像を、どのように統合的に把握しているのか？そこには長年の進化がもたらす、時間感覚と視覚野と神経系との高度な統合が達成されているに違いない。

このミズスマシの高度な知覚統合と比べると、われわれ現代人の時間意識は「超越論的」という、人間独自の反省的なメタ意識の特異性はある。が、その統合の試みは、モバイルメディアの普及と同時に、人類史的には始まったばかりで、まったく未完成だ。歩きながら、自転車や自動車に乗りながらのスマホ操作が、多くの事故の原因となっているように、運動と知覚の統合さえ適応できていないレベルで、高度な時間・運動感覚の統合など、ミズスマシには程遠い、低劣なレベルだ。にもかかわらず、「モバイルメディア独我」たる、われわれ現代人は、一瞬一瞬、この時間の流れの中に、「ながら」適応を試みつつ、日々生きていかざるをえない。

そこで起きるマナー違反こそが、端的にファビングとして知られる。が、より一般的な権力行使オプションの問題こそ、「三叉路モデル」として定式化された、オン・オフの転轍問題である。われわれはスマホを通じ、常時なめらかにオン・オフのスイッチを切り替えることができ、様々な選択をする権利を行使することができる。常にARを立ち上げ、無数の仮想空間を現実空間に重ね描きしては、その可能世界群に没入できるし、それらを一瞬にして消し去ることもできる。いろいろなSNSを読み取りつつ、「いいね!」を押して共有し、自分のメッセージを投稿したり、自分がフォローした無数のタイムラインに取り囲まれながら、それらを一瞬に消し去ることもできる。

ここでは、一個一個の空間の属性やコンテキスト、例えば抽象と具体、現実と仮想の区別は捨象され、それぞれがありうる様相ごとの「可能世界群」とし

て認識される。また、そうした「可能世界群」では、人格の統一性・一貫性、個物の現実性・独立性は捨象され、匿名的で断片的な文字・音声・静止画・動画の要素群として、結果的に様相・状況・文脈依存的なペルソナ・キャラクター・アイコンとしてのみ、他者の存在が認識される傾向にある。

7. 一瞬ごとに降臨（再創造）する神々としての「今」

さらに、これまでの考察に、神学の補助線を引いてみよう。かつてD. リースマンは、A:「伝統指向 (tradition-directed) 型」、B:「内部指向 (inner-directed) 型」、C:「他人指向 (other-directed) 型」という社会的性格の3類型を唱えた。現代人は、伝統的な地域コミュニティや国民国家の伝統よりも、自分の内心における指針よりも、他人の意向を配慮する「他人指向型」に移行しつつあると論じた。

これを、私の整理提示した①～⑤の時間意識類型に当てはめると、「①原生時間」はB:「内部指向型」の時間意識、「②客観時間」はA:「伝統指向型」の時間意識、「③オフライン主観時間」と「④オンライン主観時間」は、ともにC:「他人指向型」の時間意識に分類できる。これらをすべて統合しようとするのが、「⑤モバイルメディア独我時間」=「超越論的跛行時間」となる。リースマンから60年以上を経て、時間意識のC:「他人指向型」への傾斜は、ますます強まっているのではないか²²⁾。

では、この増大する「他人指向」傾向を、われわれはいかにコントロールし、統合した時間意識を再構築することができるのか？

その手がかりとなるのが、神学者P. ティリッヒの提示した、D:「他律 (heteronomy)」、E:「自律 (autonomy)」、F:「神律 (theonomy)」というキリスト教信仰の変遷にみる3類型である²³⁾。

教会や聖職者の権威を信仰の源泉としてきたD:「他律」の時代から、プロテスタントはこれまでに、聖書の読解や自分の内心を、信仰の拠り所とするE:

22) リースマン 1950=2013を参照。

23) ティリッヒ 1951-63=1990を参照。

「自律」の時代を迎えた。さらに現代人は、両者を合わせ「ながら」、神の道と人の道とを弁証法的に超克する第三の道、F:「神律」へと向かう（べき）というのが、ティリッヒの主張である。彼は他者と自分、神と人の出会う契機を、降臨や恩寵として、そこに新しい秩序の根拠を見出す。

ティリッヒの神学的アイデアは、リースマンと同じ約60年前の時代制約をもちながら、現状肯定・追認的なリースマンと違って、現実を批判し、超越する契機を模索し、提示する。まさに今、「モバイルメディア独我」たる、われわれ現代人は、「他律」と「自律」の間を揺れ動き、時間意識の歪みを統合しようとして、そのギャップ（例えば、ながら運転やファビング対応への苦悩）や跛行意識にもがいている。そのごくしゃくとした時間意識を見越したかのように、彼は「神律」を示唆するのだ。

ティリッヒの「神律」を世俗化し、われわれの時間モデルにひきつけて考えてみよう。そのつど降臨（再臨）する神が、いわば「今」をそのつど再創造する「時告げ鳥」としてのSNSやアプリ上で届く新着メッセージやニュースなのである。毎秒毎秒、「近未来」が次々に「今」に変換されて到来する状況は、神が新しく、そのつど降臨（再臨）し、われわれを救済する、弁証法神学の教説に似ているのだ。

もちろん、「モバイルメディア独我」にとって毎秒降臨する「時間の神」（より正確には複数形の神々）とは、ユダヤ・キリスト・イスラムに代表される、一神教的な人格神ではない。全世界的な「再魔術化」の流れにある現代人——その中には一神教の信者たちも含まれる——にとって、この神々は、一神教以前の原始・土着・民俗的信仰に根ざす神々であり、あるいは一神教以降に顕現する、新しいアニミズム（精霊や動物、キャラクターやペルソナ等のトーテミズムを含む）の神々だ。

われわれが駆使するスマホ画面の先に広がる、可能世界群に住まう神々は、古代的・民俗的・多神教的な祭礼行事（例えばイースターやハロウィーン、バレンタイン、夏至祭、冬至祭等）であり、神話・メルヘン・ファンタジー（例えば『指輪物語』や『ハリー・ポッター』シリーズ）であり、アニメ映画（例えば宮崎駿監督作品）であり、電子ゲーム（例えば『ドラゴンクエスト』『ポケットモンスター』）やテーマパーク（例えばTDRやUSJ）であり、またアート作

品（例えば、やなぎみわ）の豊饒なキャラクター群である。

それらの神々の姿（偶像）は、日常的にVRやAR、ゲーム・コンテンツやマスメディア、遊戯機器・施設によって強化され、SNS等によって拡散されて、われわれの周りにあふれている。われわれの「再魔術化」された世界では、こうした広義の偶像崇拜やアニミズムと、従来の一神教信仰とは、境目なく地続きとなつて、自然に両立している。まして、多神教的なヒンズー教やチベット密教、日本神道といったアジア的な伝統宗教や、ブドゥー教などの土俗的信仰であれば、スマホ画面を中心に拡散し続ける偶像崇拜やアニミズム（トーテミズム）的趣味と、相互補完的に一体化してしまっている。

われわれ現代人にとっては、時計の客観的な運行や、目の前に実在する友人・家族との直接的な対話が、「今・現在（right now）」の時間意識を形成するのではない。すなわち、時計の客観的時間が、量としての時間が蓄積する「ストック」感覚であるのに対し、リアルな対話をもたらす主観的時間意識は、質としての時間の中に深く没入することで、時間経過を一瞬忘却するような「フロー」感覚（M. チクセントミハイ）である。いずれも、確かにリアルな時間意識の一種であることは疑いない。が、それらは、われわれにとって「今・現在」を指し示す、時間意識そのものの表象ではない。

では逆に、現代人にとって、「今・現在」の表象とは何か？ それは、SNSのタイムライン、ニュース・アプリの新着（および新着への期待・憧憬・信奉そのもの）である。われわれ当事者の時間意識にとって、誰から、どこからのメッセージであるとか、どんな内容のメッセージであるとか、そうした属人性・属地性・コンテンツの質は、一切関係ない。未知のどこか、見知らぬ誰かからの、些細で、つまらないニュースやスパムメールであっても、まったく構わない。それが「新着!」であるかぎり、それだけが重要だ。

ただひたすら、新しさだけが、現代人にとっての生命のきらめき、ときめきとなる。われわれ当事者が、その新着SNSメッセージを心待ちにしており、常に目で追っていること＝新着を意識していることだけが、「今という時間指標」の資格を左右する。

その意味では、当事者である「モバイルメディア独我」にとって、親密な誰かからのメッセージという人称性はさほど重要でなく、見知らぬ第三者（介入

者・傍聴者・盗聴者・ノイズ攪乱者等、広義のパラサイト）によって、次々に割り込まれる新着情報「〇〇なう」こそが、「今という時間指標」そのものである。いわば、それは「モバイルメディア独我」の時間意識が、「先取りされた形で外在化」された期待の表象、そのつど再創造され、降臨（再臨）した神々といえるだろう。

こちらから主体的に「召喚」するのではなく、自らの意識を超えて、どこでもない可能世界群の虚空から外在的に、強制的に否応なく割り込んでくるリアリティこそが、降臨する「神々」としての「今・現在」の必須要件である。

時間の外部表象としての「新着SNSメッセージ」は、匿名・非人称・不可視であってかまわない。が、われわれは、「秒進分歩の新しさ」信仰、「可能世界の中の未来が、今・現在に変わる瞬間の神聖さ」信仰、「無から有（今）が生成し、たちまち今が過去となって無に帰す儚さ」信仰によって、そこに毎秒ごとに、複数形のポップな小さな神々＝キャラクター・ペルソナ群を見出す。

かつて1990年代初頭の日本では、当てずっぽうの番号だけで匿名の相手を選び、見知らぬ同士で短いメッセージをやりとりする「ベル友」現象が、女子高生を中心に爆発的に流行した。当時、「ベル友」は「どこの誰から来るかわからない、匿名の友との不思議な交流」とみなされた。この流行現象に対して、私は「こっくりさん」や「辻占^{つじうら}」「おみくじ」「娘宿（村落共同体における年齢階梯制の1つで、未婚女子による宿泊をともなう集い：virtual sisterhood house）」といった、日本の伝統的風俗が電子的に復興した、「同年令の若い女性同士が電子上で出会う、霊的な習俗・信仰」と分析した。まさしく「脱魔術化」下での「再魔術化」事例の典型であり、その代表例として「ベル友はお告げの神である」と、私はみなした²⁴⁾。

その1990年代半ばの「霊的交流」は、30年後の今日、全世界、全年齢的に広がり、短い文字テキストからマルチメディア情報へ、巨大SNSへ、AR効果付きの動画へ拡大・変容しながらも、一貫して変わらない本質をもつ。すなわち、それらは、占い・お告げ・神託・お守り・守護霊（ソクラテスのダイモン daimōn に始まる）・妨害/干渉/傍聴者（ギリシャ悲劇のコロスに始まる）・ゲー

ムの共同プレイヤーとして、質量ともにグローバル現象としての神々となっている。

こうした「霊的交流」の対象を、アリストテレスは一括りにして、「プシュケ (psychē = 心/魂/蝶) と呼び、それらはラテン語で「アニマ」(anima = 動くもの/動物/霊魂) と翻訳された。まさにそれらは、妖精や精霊、動物・トーテムまで、架空の生命やアニメーション・キャラクター・ペルソナまでを含む、神・人・半神・霊魂等の多様な中間存在形態を包摂する、アニミズム（精霊崇拜）/トーテミズムの対象すべてである。

現代日本の芸術家・舞台演出家やなぎみわは、こうした現代人の世界観を、「モバイルメディア独我」そのものを直接的に描くことなく、視覚的に暗示する。「案内嬢の部屋」シリーズ（1997-1998）は、エレベーターガールという近代的職業女性像を通じて、その非人称・匿名・複数・キャラクター性を表現した。続く「My Grandmothers」シリーズ（2000-2009）は、若い女性が50年後の自分をイメージしてコスプレ扮装することで、時空をメタモルフォーゼし、年老いた自らを肯定的にキャラクター化＝自己神格化することを通じて、仮想的かつ現実的、「現在かつ未来」的な時間意識を、浮かび上がらせる試みであった。また「Fairytale」シリーズ（2004-2006）は、自らが妖精物語＝おとぎ話の主人公であると同時に、他者（敵役や干渉者、善意の第三者等）のキャラクターでもありうる可能世界群、すなわち少女かつ老婆が、姫かつ魔女が、常に主客逆転可能な弁証法論理に則った形で展開する可能世界群を、視覚化したものだ。

こうした彼女の作品は、「モバイルメディア独我」の時間意識の、1つの表象化の試みといえよう²⁵⁾。

25) やなぎ 2009を参照。

26) 「ながら」と「モバイル」の概念については、Fujimoto 2000, 2005, 2010a, 2016, 2017, 藤本 1997, 1999a, 1999b, 2002, 2000bを参照。

24) Fujimoto 2000, 2017, 藤本 1997を参照。

8. 「ながら」の5つの意味

以上を総括すれば、本章では「ながらモビリズム nagara mobilism」には、5つの意味があると考えられる²⁶⁾。

- (1) 〈同時・順接〉ながら：複数の事物・行為が同時に、同じ方向あるいは独立、バラバラに並列・並存する（～しながら）〈move (do) while～ing/with something～ing?〉
- (2) 〈同時・逆接〉ながら：複数の事物・行為が同時に、逆方向に並列・並存する（～でありながら）〈move (do) despite～ing〉
- (3) 〈弁証法的〉ながら：論理的に対立する（順行・逆行とも）複数の事象が、同時進行する
- (4) 〈輻輳・多層的ネットワーク〉ながら：複数の人間関係（オフライン）ネットワーク「ヌガラ」（ギアツによるインドネシア語の概念を含意）を、現代のオンラインにも拡張した、多層的なネットワーク・レイヤーの結節点を結ぶ多層性としての「ながら」
- (5) 〈異時・跛行〉ながら：未来から現在への時間進行を、オン・オフともに並存する時間事象を両にらみする、超越論的時間意識としての「ながら」

以上のように、われわれは多元的でありつつ、1つに響きあう「ながら」の5つの意味を、総括することができる。

参考文献

- ベンヤミン,W., 鹿島徹訳, 1940=2015, 『「新訳・評注」歴史の概念について』 未来社。
- ベンヤミン,W., 野村修訳, 1939=1994, 『ボードレー爾他五篇: ベンヤミンの仕事2』 岩波文庫。
- チクセントミハイ,M., 今村浩明訳, 1975=2001, 『楽しみの社会学』 新思案社。
- 藤本憲一, 1993, 「風はなぜ吹く、なぜなしに吹く——「SWATCHの原生時間論」覚書」『武庫川女子大学生活美学研究所紀要』3号。
- , 1994, 「歌うサブマリナーズあるいは聞き耳でいっぱい海」角野幸博・藤本憲一他編『大阪の表現力—巨大看板から大阪弁までプレゼン都市の魅力を探る』パルコ出版。
- , 1997, 『ポケベル少女革命——メディアフォークロア序説』エトレ。

- , 1999a, 「「モバイル"mobile"」の文化社会学——「移動体」300年史における「家→動→体」のメディア変容」『ファッション環境』8(3), ファッション環境学会。
- , 1999b, 「匿名・雑音・寄生——ベル友をめぐるXとYの図像論理学」『健康の悦楽・健康の憂鬱』現代風俗研究会。
- , 2002, 「黄声濁声——「キャ〜と「ダミ」をめぐるケータイ空間／文学論」斎藤美奈子編『脱文学と超文学』岩波書店。
- , 2010b, 「スマートモブズ・ポケベル少女・ながらモビリズム」日本社会学会社会学事典刊行委員会編『社会学事典』丸善。
- Fujimoto, K., 2000, Syntony, distony, virtual sisterhood, and multiplying anonymous personalities: invisible Pseudo-Kinship structures through mobile media terminal's literacy. *Senri Ethnol Stud* 52:117-41.
- , 2005, The third period paradigm: the anti-ubiquitous 'Territory Machine' from 'Girls' Pager Revolution' to 'Mobile Aesthetics'. In: Ito, M., Okabe, D., Matsuda, M. eds., *Personal, portable, pedestrian: Mobile phones in Japanese life*. MIT Press, Massachusetts.
- , 2010a, Nagara-Mobilism in the clutches of cutie mobs. In: Yoshida, M. et al., eds., *Welt in der Hand*. Spector Books, Leipzig.
- , 2016, The 'Triple Junction Model' of mobile media: two dogmas of the 'Myth of Communication'. In: Tomita, H. ed., *The post-mobile society: from the smart/mobile to second offline*. Routledge, London.
- , 2017, From "Nagara" to "Negara"—Dégagement or engagement in the theatrical contextualism? (My Oral Presentation of Intenational Symposium, July 2nd). In: *Are you second offline? —The diversity of post-mobile society*. Kansai University, Osaka.
- ギアツ,C., 小泉潤二訳, 1981=1990, 『ヌガラ——19世紀バリの劇場国家』みすず書房。
- ゴフマン,E., 丸木恵祐・本名信行訳, 1963=1980, 『集まりの構造——新しい日常行動論を求めて』誠信書房。
- ホルクハイマー,M., アドルノ,Th., 徳永恂訳, 1947=1990, 『啓蒙の弁証法——哲学的断想』岩波文庫。
- クリプキ,S., 八木沢敬・野家啓一訳, 1980=1985, 『名指しと必然性——様相の形而上学と心身問題』産業図書。
- 大森荘蔵, 1994, 『時間と存在』青土社。
- リースマン,D., 加藤秀俊訳, 1950=2013, 『孤独な群衆』上・下 みすず書房。
- セール,M., 及川隼・米山親能訳, 1980=1987, 『パラジット: 寄食者の論理』法政大学出版会。
- ティリッヒ,P., 谷口美智雄訳, 1951-63=1990, 『組織神学』1・2巻, 新教出版社。
- ウェーバー,M., 尾高邦雄訳, 1917=1980, 『職業としての学問』岩波文庫。
- ウィトゲンシュタイン,L., 鬼界彰夫訳, 1953=2020, 『哲学探究』講談社。
- やなぎみわ, 2009, 『やなぎみわ——マイ・グランドマザーズ』東京都写真美術館。

ISBN978-4-7699-1678-9
C3036 ¥2900E

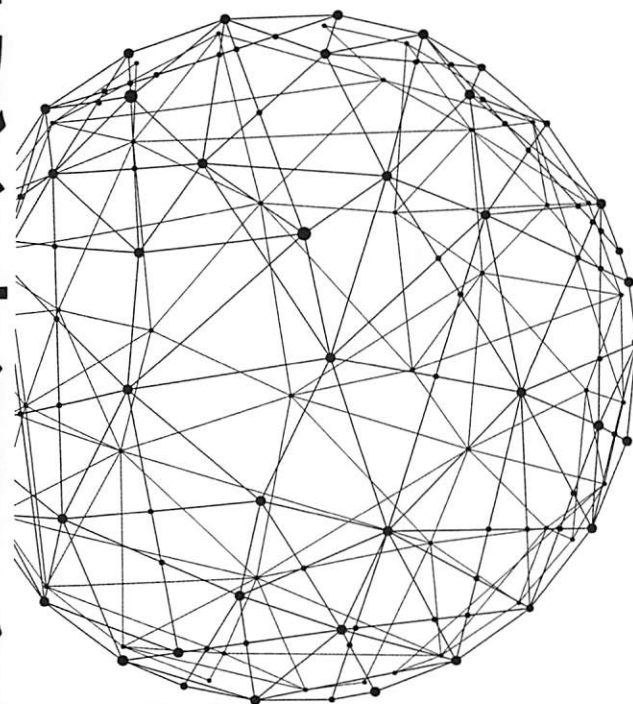
定価(本体2,900円+税)



セカンドオフラインの世界
多重化する時間と場所

富田英典 編

恒星社厚生閣



富田英典 編

SECOND
OFFLINE

セカンドオフラインの
世界
多重化する
時間と場所

恒星社厚生閣