

令和 2 年 6 月 3 日現在

機関番号：32683
 研究種目：若手研究(B)
 研究期間：2017～2019
 課題番号：17K13863
 研究課題名(和文) 視覚報道のアルケオロジー：「事実」を見る眼の構築

研究課題名(英文) Media Archaeology of Visual Journalism

研究代表者

大久保 遼 (Okubo, Ryo)

明治学院大学・社会学部・准教授

研究者番号：60713279

交付決定額(研究期間全体)：(直接経費) 1,500,000円

研究成果の概要(和文)：映像史の成果研究については、企画・主催した国際シンポジウム「日本のスクリーン・プラクティス再考：視覚文化史における写し絵・錦影絵・幻燈文化」(早稲田大学、2018年)をはじめとする国内外の学会、研究会で報告を行った。また映像研究の新しい方法論については、共編著『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年)を刊行し、さらに近刊の書籍でその視点を発展させている。また最終年度には映像研究の新しい方法論と歴史研究の成果、さらに現代の映像技術の発展を踏まえた成果報告展を開催し、広く研究成果の公開に努めた。

研究成果の学術的意義や社会的意義

本研究課題では、映像技術の変化に伴い、報道における「事実」「現実感」が変化してきたことを歴史的に明らかにした。このことは、VR/ARやデジタル化された様々な映像技術に導入され、「ポスト真実」とも呼ばれる状況を迎えている現代の視覚報道の状況を、歴史を踏まえて一貫した視点から分析することを可能にするという意義を持つ。加えて本研究課題では、メディア考古学と映像文化の社会学の視点を発展させ、スクリーン・スタディーズという新しい映像研究の方法を提案した。このことは報道やジャーナリズムの分析にとどまらず、映像研究や視覚社会学の領域の発展に寄与するという意義を持つ。

研究成果の概要(英文)：The results of this research project on the history of Japanese visual culture were reported at the international symposium “Reconsidering Japanese Screen Practices: Utsushie, Nishikikagae, and Magic Lantern in the History of Visual Culture,” which was planned and sponsored by the project; the results were also reported at other academic societies and study groups, both in Japan and overseas. As for the new methodology of visual media research, I co-edited “Screen Studies: Visual and Media Experience in the Digital Age” (University of Tokyo Press, 2019), and further developed this viewpoint in my forthcoming books. In the previous fiscal year, this project organized an exhibition to present the results of new methodology and historical research on visual culture, as well as research investigating the construction of visual “fact” occurring with the development of modern visual technology, in order to publicize such research results among a wider audience.

研究分野：メディア研究

キーワード：視覚報道 メディア考古学 映像文化の社会学 スクリーン・スタディーズ 映像文化史 ジャーナリズム 事実の社会的構築 視覚化

科研費による研究は、研究者の自覚と責任において実施するものです。そのため、研究の実施や研究成果の公表等については、国の要請等に基づくものではなく、その研究成果に関する見解や責任は、研究者個人に帰属されます。

1. 研究開始当初の背景

2015年、New York Times 紙は Google と提携し、仮想現実コンテンツ「NYT VR」を開発した。これは VR 技術によってニュース現場の様子を仮想的に体験できるアプリケーションで、専用のゴーグルを着用することで強い臨場感が得られる。一方、同紙の YouTube チャンネルでは、ニュース現場の 360 度動画も提供されている。難民の子供たちの生活を取材した VR ドキュメンタリー「The Displaced」はカンヌ国際広告祭の「エンターテインメント部門」でグランプリを受賞した。VR や 360 度動画などの新しい映像技術の発達は、「事実」に基づいた報道、ジャーナリズムを、より視覚的で情動を喚起するものへと変容させつつあるように見える。

デジタル化によって紙媒体としての新聞からネット上のニュースメディアへの移行が一挙に進み、報道に付随する要素としての視覚情報ではなく、むしろ映像技術のほうにニュースや報道が強い影響を受けるような状況が進展している。今後ますます映像メディア、あるいはスクリーンによる情報の視覚化の諸技術と「報道」「ニュース」は切り離せないものとなっていくだろう。こうした現状は、従来の政治・思想領域やマスコミュニケーション中心のジャーナリズム史、報道史の道具立てだけでは十分に分析することができない。

2. 研究の目的

本研究では、これまでに進めてきた視覚報道史、映像文化史の研究成果を踏まえ、新しい映像・メディア研究の動向を、新聞研究・マスコミュニケーション研究において蓄積されてきた視覚報道の歴史研究と接続することを試みる。これにより、日本近代の報道史を視覚的な側面から再検討するとともに、従来の研究をデジタル化以降の映像・メディアの歴史社会的な研究へと転回していくことを目指したい。視覚メディアの視点から報道の歴史をあらためて読み直す試みは、デジタル化以降に報道が直面している状況を徒らに断絶と見なすのではなく、新聞研究やマスコミュニケーション研究の成果と接続した上で、分析の方法や視座を新たに構築していくための歴史的な基礎を提供する作業となるだろう。

したがって、本研究の目的は(1)近年の映像メディア研究の動向を踏まえた日本近代における視覚報道の歴史研究の刷新、(2)デジタル化以降の技術的変動を踏まえた映像研究・歴史研究の新たな方法の構築、以上2点である。

3. 研究の方法

歴史研究については、対象となる時期を主に 19 世紀末から 20 世紀初頭に設定し、(1)明治初期の新聞挿絵、(2)錦絵新聞と絵入新聞、(3)写真雑誌の誌面構成、(4)写真幻燈と活動写真の報道への導入に焦点をあてる。この時期の視覚報道や新聞における視覚的要素は、いくつかの例外を除いて、初期・黎明期の未熟で雑多な実践として、またあくまで政論や時事報道に付随する要素として周縁化されてきた。しかしながら本研究では、決して記事が主で挿絵が従、あるいは政論や思想が主で視覚的要素はそれに付随するものだったわけではなく、明治初年において、新聞と挿絵、報道と写真、記事と視覚的要素が一体となって読者の認識を再編成していった点に注目する。

また映像研究の方法については、映像文化や技術の問題を社会的な視点から分析する「映像文化の社会学」と、デジタル化以降の変動を踏まえたメディア史の研究方法である「メディア考古学」の視点を踏まえ、これを視覚報道の歴史研究において展開することを目指す。また映像を映出する際の技術的・物理的基体であるスクリーンに注目した「スクリーン・スタディーズ」の研究方法を導入し、映像文化の社会学とメディア考古学の視点と接続することで、新たな映像研究の方向性を見出したい。

4. 研究成果

以下、各年度の報告書の内容を中心に本研究課題の成果をまとめる。

【平成 29 年度】

平成 29 年度は、初期の視覚報道にかんする歴史研究を進めるとともに、本研究を遂行するための方法論を構築するための作業を進めた。特にメディアの歴史記述の視座としての「メディア考古学」、および「映像文化の社会学」の視点を引き継ぎながら、新しい映像分析の視座としての「スクリーン・スタディーズ」の検討を行なった。前者については、2017 年 6 月のカルチュラル・スタディーズ学会（早稲田大学）における報告「文化研究とメディア考古学：メディア概念の比較文化的検討へ向けて」、7 月の「アジアの中の日本文化」第 14 回研究セミナー（名古屋大学）における報告「映像研究とメディア考古学」、12 月の国際シンポジウム「日本のスクリーン・プラクティス再考：視覚文化史における写し絵・錦影絵・幻燈文化」（早稲田大

学)での報告など、関連する研究発表を行なった。また後者については、若手メディア研究者の研究会において「ポスト・スマートフォンにおけるスクリーンの問題:What is Media Archaeology?と A Geology of Media の視点から」という報告を行うとともに、編著『スクリーン・スタディーズ』に掲載された論文にその成果をまとめた(刊行は翌年)。また、既発表の著作の一部と本年度の成果を合わせて英語論文化した「Japanese Modernity and Media Studies of Screens」が『International Journal of Japanese Sociology』27巻1号に掲載された。

【平成30年度】

平成30年度は、前年度に引き続き視覚報道史・映像史の歴史研究を進めるとともに、新しい映像研究・メディア研究の方法としての「スクリーン・スタディーズ」の検討を進めた。これまで進めてきた映像史の研究とメディア考古学の方法を踏まえ、デジタル化以降の変化に対応した映像研究の方法を素描した「スクリーン・プラクティスの再設計」を『エクリヲ』8号に寄稿。また前年度に『International Journal of Japanese Sociology』27巻1号に掲載した英語論文「Japanese Modernity and Media Studies of Screens」の内容をベースに、2018年11月に来日したトマス・エルセサー氏(アムステルダム大学名誉教授)を招聘した国際ワークショップにおいて「Reconsidering Screen Practice in Japan」と題する報告を行った。両者で検討した方法やディスカッションの内容を発展させ、2019年1月には編著『スクリーン・スタディーズ:デジタル時代の映像/メディア研究』(光岡寿郎との共編・東京大学出版会)を刊行した。執筆を担当した第10章「スクリーン・プラクティスの再設計」および論集全体の総括に当たる「あとがきに代えて」では、近年の国際的な研究動向や新しい映像研究の方法を論じるとともに、具体的な事例の分析を行っている。また歴史研究の成果の一部は、2018年12月に開催された国際シンポジウム「声、動作、音楽:サイレント時代のフランスと日本における映画上映」における報告「弁士の身振り:連鎖劇、幻燈文化、弁論術との関連に注目して」等において発表した。

【平成31年度】

平成31年度の研究実績は、主に(1)映像研究の新しい方法論の展開、(2)研究成果展の実施に分けることができる。それぞれの詳細については以下の通りである。

(1)映像研究の新しい方法論の展開:まず、昨年度までに進めてきた横断的な映像研究の方法論の検討については、2019年8月4日に東京経済大学で行われたシンポジウム「メディア・スタディーズにおけるモノとデータ:『スクリーン・スタディーズ』を読む」において、その後の展開について報告を行った。また具体的な歴史研究の方法については、伊藤守編『ポストメディア・セオリー』(ミネルヴァ書房、近刊予定)に論文「メディア考古学:ポストメディア理論のための3つのアプローチ」を、また現代の映像文化の事例研究については、新倉貴仁・近藤和都・梅田拓也編『技術と文化のメディア論』(ナカニシヤ出版、近刊予定)に論文「舞台演出と映像技術:スクリーンの物質性と空間の編成」をそれぞれ寄稿した。

(2)研究成果展の実施:さらに、こうした映像研究の新しい方法論とこれまでの映像文化史の研究成果を踏まえ、メディア技術による事実性や視覚情報の伝達の変化、映像技術の歴史的変遷を扱った研究成果展を2020年2月22日から3月1日まで根津のギャラリーマルヒにおいて開催した。こうした研究成果展の試みにより、これまでの研究プロジェクトの成果を、学術論文や書籍だけにとどまらず、より広く公開することが可能になった。

以上

5. 主な発表論文等

〔雑誌論文〕 計3件（うち査読付論文 1件/うち国際共著 1件/うちオープンアクセス 0件）

1. 著者名 大久保遼	4. 巻 8
2. 論文標題 スクリーン・プラクティスの再設計	5. 発行年 2018年
3. 雑誌名 エクリヲ	6. 最初と最後の頁 210-223
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 大久保遼	4. 巻 69(2)
2. 論文標題 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	5. 発行年 2018年
3. 雑誌名 社会学評論	6. 最初と最後の頁 179-195
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） なし	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 Okubo Ryo	4. 巻 27
2. 論文標題 Japanese Modernity and Media Studies of Screens	5. 発行年 2018年
3. 雑誌名 International Journal of Japanese Sociology	6. 最初と最後の頁 120 ~ 132
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） 10.1111/ijjs.12082	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 該当する

〔学会発表〕 計6件（うち招待講演 0件/うち国際学会 0件）

1. 発表者名 大久保遼
2. 発表標題 弁士の身振り：連鎖劇、幻燈文化、弁論術との関連に注目して
3. 学会等名 声、動作、音楽：サイレント時代のフランスと日本における映画上映
4. 発表年 2018年

1. 発表者名 大久保遼
2. 発表標題 Reconsidering Screen Practice in Japan
3. 学会等名 Lecture and Workshop with Prof. THOMAS ELSAESSER (University of Amsterdam)
4. 発表年 2018年

1. 発表者名 大久保遼
2. 発表標題 文化研究とメディア考古学：メディア概念の比較文化的検討へ向けて
3. 学会等名 カルチュラル・スタディーズ学会
4. 発表年 2017年

1. 発表者名 大久保遼
2. 発表標題 ポストメディア論としてのノためのメディア考古学
3. 学会等名 ポストメディア・セオリー研究会
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 大久保遼
2. 発表標題 スクリーンを問題化すること（『スクリーン・スタディーズ』書評報告へのリプライ）
3. 学会等名 メディア・スタディーズにおけるモノとデータ：『スクリーン・スタディーズ』を読む
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 大久保遼
2. 発表標題 舞台演出と映像技術：スクリーンの物質性と空間の編成
3. 学会等名 モノメディア研究会
4. 発表年 2019年

〔図書〕 計4件

1. 著者名 大久保 遼、光岡 寿郎	4. 発行年 2019年
2. 出版社 東京大学出版会	5. 総ページ数 380
3. 書名 スクリーン・スタディーズ	

1. 著者名 大久保 遼、木暮 祐一、杉本 達應、柴野 京子、溝尻 真也、谷口 文和、飯田 豊、和田 敬	4. 発行年 2017年
2. 出版社 北樹出版	5. 総ページ数 169
3. 書名 メディア技術史：デジタル社会の系譜と行方【改訂版】	

1. 著者名 伊藤守編	4. 発行年 2020年
2. 出版社 ミネルヴァ書房	5. 総ページ数 印刷中
3. 書名 ポストメディア・セオリー	

1. 著者名 新倉貴仁・近藤和都・梅田拓也編	4. 発行年 2020年
2. 出版社 ナカニシヤ出版	5. 総ページ数 印刷中
3. 書名 技術と文化のメディア論	

〔産業財産権〕

〔その他〕

-

6. 研究組織

	氏名 (ローマ字氏名) (研究者番号)	所属研究機関・部局・職 (機関番号)	備考
--	---------------------------	-----------------------	----