

石田英敬『記号の知／メディアの知—日常生活批判のためのレッスン』、  
東京大学出版会、2003

【以下は原則として著者の表現を用いて要約している】

\* 1 モノについてのレッスン

私たちの生活を取り巻く日常的な物、それは今日では単なる道具性や機能性をもつ実体<sup>(あ)</sup>としてではなく、それに付随するイメージや記号として存在している。20世紀になると、物の記号化の進行がインターネットなどメディアの急速な発達と結びつき、現在私たちは、あらゆる事物が記号化され、その記号がネットワークで結ばれた、いわば「記号の生活」を送っているといえよう。

そのような記号化が進んだ物ほどどのように理解されているのか、物によって成立する世界を私たちはどのように認識するのか、という物批判<sup>(い)</sup>の問題を提起している。

この章では、靴を描いたゴッホ、マグリット、ウォーホルのそれぞれの絵画を通して、靴という記号が表すもの、そこに生まれる物批判を展開している。

-----  
★ 授業での論点を以下に記す。

(あ)：実体

名称を与えられた《もの》はすでに記号化されているという考えも成り立つため、著者は「物体」と同じような意味で用いていると思われる。

(い)：物批判

「ものの存在の仕方をどのように理解し、物をめぐる私たちの意味世界の成立をどのように認識するかという批判の問題」(p.3)と、石田氏はこの書物で強調している。

\* 2 記号と意味についてのレッスン i

20世紀の記号学の「認識論的位置」、それは近代科学の実体論的な認識から関係論的な認識への転換であった。言語や記号は、「実体(=客体)と、それについての意識(=主体)とを媒介するもの」として考えられていたが、20世紀以後、「認識の対象(=客体)と認識する意識(主体)の双方を、関係性の場において生み出すもの」と考えられるようになった。

この章では、記号とはどういうものか、そこに働くメカニズムはどのようなものか、どんな基本概念を手がかりにすれば記号を理解できるのか、などを知るために、記号学の祖の一人であり、「言語学」の研究について実体論的認識から関係論的認識への転換を打ち出したソシュールの「記号学(Semiology/Sémiologie)」の基本概念を辿っていく。

言語のシステムやクレール<sup>(う)</sup>の絵画に見られる形式のシステムといった、記号の内側から<sup>(え)</sup>の構造や機能の分析を行なっている。

-----

★ 授業での論点を以下に記す。

(う)：クレー (Paul Klee : 1879~1940)

パウル・クレー：スイス生れのドイツ人画家。初め線描中心で諷刺的人間像を描いたが、のち、自然・都市・人間をすべて記号化して詩的幻想とユーモアにみちた抽象画を描く。(←『広辞苑』第5版)【→「図工」の時間の検討課題とする】

(え)：記号の内部から

パースが記号と世界との結びつきを重視して記号を分類したのに対し、ソシュールは記号そのもののメカニズムを重視し記号の内部構造を分析したため、このような表現が用いられていると思われる。

### \* 3 記号と意味についてのレッスン ii

この章では、2章での記号の形式性や記号にもとづく主体の社会的・文化的構築性の問題から離れ、記号の認知、解釈、推論をめぐる問題化の系譜を、パースの「記号論 (Semiotics/Sémiotique)」をもとに概観していく。ソシュールの記号学が言語中心的な記号学であったのに対し、パースが打ちだしたのは人間と宇宙のあらゆる現象を記号のプロセスとして捉える汎記号説的 (pansemiotic)<sup>お</sup>な記号論の流れであった。

パースの記号論では、記号を定義する関係性の組み合わせは複雑で入り組んだものである。この記号分類が示しているのは、関係性において定義される記号の組み合わせが無数であるということと、人間の心的活動や宇宙に存在する自然現象を含むあらゆる現象が、記号のプロセスとして扱うことができるという可能性なのである。

-----  
★ 授業での論点を以下に記す。

(お)：汎記号説的 (pansemiotic)

なじみのある用語ではないが、「汎説」(「ひろく一般にわたって説くこと」←小学館『国語大辞典』)から理解されよう。

### \* 4 メディアとコミュニケーションについてのレッスン

筆者は、「メディア」を文字・図像などの記号が書き込まれるべき表面であるとし、主体である人間がメッセージ (意味実現) を読みとることができる環境だと主張する。また、物質的なモノが、記号活動を支える媒質と化した状態であるとして、「メディア=物質+記号」と定義している。

記号の活動はつねにメディアの成立を前提としており、またメディアという記号環境を通して精神は物質の次元に巻き込まれているが、精神と物質の境界を問い直すのがメディアの問いなのである。

この章では、ソシュールの「ことばの回路」やクロード・シャノンによる「シャノン・モデル」、ヤコブソンの「六機能図式」を通して、メディアとコミュニケーションを中心に、記号・技術・社会の相関関係を考えていく。

## \* 5 〈ここ〉についてのレッスン

人間にとって空間は意味の場—意味場—として経験されるのであり、人間は空間の意味を生きているという考えから、空間や場所の問題がどのように文化の本質的な次元を構成しているものなのか、〈意味空間〉や〈意味場〉が日常生活にとってどれほど中心的な問題になっているのかを、建築を例に考えていく。

建築は土木技術の問題であるだけではなく、空間を関係性の場として分節するものであるから、自ずと記号と意味の問題へと繋がっていく。また、建築技法から派生した〈遠近法〉<sup>(か)</sup>の問題は、近代の表象空間<sup>(き)</sup>をも規定している。

そして筆者は、私たちの場所の〈ここ〉を問うということは、関係性の場、すなわち関係性の形式という記号と意味の問題が中心に横たわる場所、の意味を問うものでなければならぬと提案する。

-----  
★ 授業での論点を以下に記す。

(か)：遠近法 (perspective)

もともと絵画の技法から出発していると思われがちだが、「1417年ごろ、建築家ブルネレスキが最初の実験的な試みによって線遠近法と消失点への科学的なアプローチを成し遂げたあと、絵画での最初の実現は、マサッチョによるフィレンツェのサンタ・マリア・ノヴェッラ聖堂の壁画『三位(さんみ)一体』で果たされる。さらに、この壁画の影響下に、建築家アルベルティが最初の遠近法の理論を述べた『絵画論』(1436)を出版する」(小学館『日本大百科全書』より)とあるように、建築家の実験&理論が出发点となっている。

(き)：表象空間

表象空間が何を示すのかについては、「建築によって区切られた空間」という考え方のほか、「オブジェや教会などの建造物があることにより意味が生まれる場(広場)」なども含むのではないかと、という意見も出た。

## \* 6 都市についてのレッスン

この章では、人々の日常のコミュニケーションが行われる生活空間としての都市について考えていく。都市、それは単一で均質なメディアのうえに成立する記号現象とは違って、人々の活動がもつ多様な側面に関わる複雑で多層的なメディア空間<sup>(く)</sup>である。

人間の活動の総体である都市の意味空間をどのように考えればよいのか、という都市の意味論の問題がこの章の中心となっている。筆者は、都市を言語活動のように読む<sup>(け)</sup>ロラン・バルトの記号論的方法を手がかりにしてこの問題を考えて行く。同時に、荒木経惟の写真集『東京物語』(1989年)を通して、東京という都市のどのような意味活動が写真の眼によって捉えられているのかを見ていく。荒木の作品は、東京の路地裏や街角などの〈ミクロ構造〉だけでなく、首都としての東京という〈マクロ構造〉についての鋭い視角も備えたも

のである。

-----

★ 授業での論点を以下に記す。

(く)：メディア空間

ここでいうメディアとは、新聞やテレビなどに代表される狭義の《メディア》だけではなく、都市における建築や人々の服装などの表現媒体をも含む広義の《メディア》であろうと思われる。

(け)：都市を言語のように読む

バルトは「都市は一つのディスクール（言説）であり、このディスクールはまさしくランゲージュ（言語活動）である」（La cité est un discours, et ce discours est véritablement un langage ...）と言っている。（Roland Barthes, « Sémiologie et urbanisme »(1967), in *L'aventure sémiologique*, Seuil, 1985, p.265）

## \* 7 欲望についてのレッスン

この章では、人間の行動のもっとも根本的な原動力である〈欲望〉について考えていく。20世紀の社会や文化の知は、欲望を生物学的な本能として捉える前提から次第に離れ、欲望を意味の問題だと考えるところから始まった。欲望は、人間の〈身体〉と、言語や記号にもとづく〈意味〉の次元との間に生れる問題であること、そして欲望が意味の問題であるからこそ、〈他者〉や〈想像〉と関わるのだ、ということをも明らかにしていく。

ポスターやCMなどの広告を通して、意味を欲望するとは何なのか、広告が商品の意味を生み出す仕組み、広告の中のレトリック、コミュニケーション・ゲーム<sup>(c)</sup>などについて考えていく。

広告が何であるかを知ることは、メディアに対する私たちの態度を考え直す必要性をも示すものである。

-----

★ 授業での論点を以下に記す。

(こ)：コミュニケーション・ゲーム

商品の利点などを直接説明するのではなく、キャラクターの会話を中心としたCM（例えば木村拓哉 & 岸辺一徳出演の富士通FM-VのCM）のこと。最近のネスカフェ（唐沢寿明とプラネタリウム）とかアサヒビール（カップルの会話）などいろいろありそうだ...

## \* 8 身体についてのレッスン

現代人の生活において、病気や健康といった「生身の」身体についてだけではなく、イメージとしてのカラダの問題が重要になってきている。また、身体は社会的な行為連関の基体<sup>(d)</sup>として、権力と不可分の関係にある。

そこで「身体には、いったいどのようなことが起こっているのか」、「記号と身体をめぐって、また身体と権力をめぐって、いったい何が問題となっているのか、そのメカニズムはど

のようなものか」、などを考えていく。

「ナルシスの神話」やラカンの「鏡像段階」<sup>(し)</sup>論を前提に、森村泰昌のセルフ・ポートレートなどに見られる、身体イメージと欲望の主体の形成という記号支配のメカニズムをみていく。また、身体に働きかける権力と、フーコーの描き出した〈規律社会〉を取り上げ、個人の従属化＝主体化の技術なども考察する。

-----

★ 授業での論点を以下に記す。

(さ)：社会的な行為連関の基体

「イメージとしてのカラダ」と対比され、「社会的実体としてのカラダ」という意味で用いられている。このような観点で捉えられたカラダは、学校や軍隊などによって規律的秩序をすり込まれ、個人の人格や欲望を持たない従順な社会的構成員として、権力にとって都合のよい存在となってゆく。

(し)：鏡像段階

生後6ヶ月から18ヶ月頃にかけて、幼児が鏡を見ることなどにより自分を自覚し始める時期。この期間に主体が定立されるとみなされている。

## \* 9 象徴政治についてのレッスン

この章では、人が記号を通して共同体の主体となるメカニズムを扱う。「日本」という政治的共同体は、国旗や国家、標語や図像、儀式など象徴の政治的な操作によって、どのように「日本人」を作ってきたのだろうか。また、「日本人」が自動的に「私たち」となるような図式には、どのような記号のメカニズムが働いているのだろうか。これらを国家が組織する儀式や祭礼、スポーツなどを通して考えていく。

さらに、スポーツとナショナル・シンボル<sup>(す)</sup>との結びつきから、シンボルによる〈遊び〉と〈支配〉の関係を明らかにしていく。そこから筆者は、スポーツなどに見られる〈遊び〉と〈支配〉の関係が、〈歴史の忘却〉の回路を作り出すと指摘し、民主主義の危機を警告するとともに、国民国家<sup>(せ)</sup>と私たちとの関係を考え直す必要性を説いている。

-----

★ 授業での論点を以下に記す。

(す)：ナショナル・シンボル

「日の丸」や「君が代」などのような、国家を表意するシンボル。これらがスポーツの国際大会などで多用されることにより、歴史や政治的問題を迂回しつつ、個人のアイデンティティに国家が入り込んで行く。このメカニズムを筆者は「〈歴史の忘却〉の回路」と呼んでいる。

(せ)：国民国家 (nation-state)

国民 (nation) が国民的一体性 (ナショナル・アイデンティティ) の意識を共有している国家 (state) のこと。(Cf. 木畑洋一「世界史の構造と国民国家」、in 歴史学研究会編『国民国家を問う』、青木書店、1994)

### \* 10 〈いま〉についてのレッスン

筆者は〈近代〉を、新聞、ラジオ、テレビなどが日々更新する世界の出来事を読みとり、コミュニケーション共同体の成員が共有する〈いま・ここ・私たち〉に重なるような〈今〉を生みだしていく時代であると主張する。

この章では、現代社会において支配的なメディアと言えるテレビ、その中でも画像と音声という「テレビ記号」のさまざまなコードを前提に、〈今〉のメカニズムについて考えていく。具体的には、「NHK ニュース 7」や「ニュースステーション」の中に見られる、ニュースの構造や語り、コミュニケーション行為とロールプレイ<sup>(そ)</sup>などについて分析が行われている。

ここから明らかになるのは、〈媒介〉(mediation)の次元である。世界は、誰かが誰かに語るという連鎖によって成り立っており、この〈媒介〉なしに世界が成立しないことを、ジャーナリズムは教えているのである。

-----  
★ 授業での論点を以下に記す。

(そ)：ロールプレイ

ここでは、ニュースキャスターが、アナウンサーになったり、司会者になったり、脇役になったり、いろいろな役割を演じていること。

### \* 11 ヴァーチャルについてのレッスン

1990年代になると「情報技術革命」が起こり、世界のすべての与件(データ)が、記号列としてヴァーチャル化され、その情報を変形、合成する操作が可能になった。このヴァーチャル化の働きは、コミュニティ、経済、政治のあり方にも大きな影響を及ぼしつつある。

この章では、ヴァーチャル・リアリティの原理を前提に、デジタル記号の技術がどのようなコミュニケーションを可能にするのか、コンピュータを通して成立するコミュニケーションとはどのようなものか、などを考えていく。

サイバースペース(電腦空間)におけるインターフェース、インターラクティブィティ、ハイパーテキストや、インターネットの特性を分析するとともに、人間の生活がサイバースペースという「新しい宇宙」に転位される仕組みを見ていく。サイバースペースの出現によって明らかになったのは、〈ポスト・ヒューマン(人間以後)の問い〉<sup>(た)</sup>とも言えるものである。

-----  
★ 授業での論点を以下に記す。

(た)：ポスト・ヒューマン(人間以後)の問い

筆者によれば、「〈人間〉という形象において統合されていた、世界の経験とそれに意味を与える表象作用との関係が、もはや〈人間〉という統一体を経由しなくなっているのではないか」という問いのこと。