

制度へいかに介入するか

——「国立メディア芸術総合センター」構想から考える日本文化研究

藤木 秀朗

2009年5月29日、第1次補正予算の成立により、文化庁による「メディア芸術の国際的拠点の整備」構想に116億60万円の独立行政法人国立美術館施設整備費補助金が割り当てられることが決定し、「国立メディア芸術総合センター」（以下、「メディア芸術センター」）という仮称で施設の建設が計画されることとなった。このセンター構想は、1997年に文化庁が「メディア芸術祭」を創設し、その後の「文化芸術振興基本法」（議員立法、2001年）と「文化芸術の振興に関する基本方針（第2次基本方針）」（閣議決定、2007年）を経て固められてきたものではあったが、アニメや漫画好きとして知られる当時の首相・麻生太郎の趣向による予算決定だとの憶測も飛び交い、政権交代を狙う民主党の党首・鳩山一郎が「巨大国営漫画喫茶」と批判するなど、野党側の与党批判の格好の材料にされた。また、前年秋のリーマン・ショック以降の不況下で、補正予算を「アニメの殿堂」とも揶揄されたセンターに回すことに疑問を呈する声が野党のみならず、漫画家、研究者、ジャーナリスト、それに与党内からさえも起こった。雇用、福祉、育児支援、景気対策など生活に密着した政策に資金を回すべきときに、一部の好事家の（「低俗な」）趣味に過ぎない「オタク文化」のためにそれを割り振ることは税金の無駄遣いにはかならず、また、具体的な計画のない段階で補正予算という単発的な予算をつけることは「ハコモノ」行政の賜物以外の何ものでもない、というのが大方の反対者の主張であった¹。こうした中で、マスメディアによる報道では、全般的に自民党支持が低下する一方、民主党支持が上昇しているとの世論調査が繰り返し発表され、次の衆議院選挙にて政権交代が実現する可能性が高いとの見方が強くなる。これに対し、文化庁は、政権交代による補正予算の執行停止の可能性を念頭に置きつつも、「国民」の賛同を得るべく、設立準備委員会を発足させ、識者を招聘してヒアリングを開催したり、一般市民から意見を募集したりしながら、会議を数回にわたって行い、8月後半に「基本計画」をまとめるに至った。とはいえ、この計画——少なくとも新たな施設の建設計画——は、9月16日の鳩山内閣の成立により補正予算の全面的な見直しが行われることにより、中止に追い込まれることとなった。

こうした経緯において、私自身、思いがけなく設立準備委員会によるヒアリングに招聘され、6人の提案者の1人として10分間の提言を行った²。私が招聘

1

以上の経緯はさまざまなメディアで報道されたが、もっとも詳細に経過を逐次伝えていたもの一つとして、*Japan Times*を挙げておきたい。とくに、本誌2009年6月14日のEdan Corke IIIによる“Is a National ‘Manga Museum’ at Last Set to Get Off the Ground?”を参照のこと。

2

設立準備委員会（ヒアリングを含む）における全発言（校正済み）から「基本計画」に至までの記録は、文化庁のウェブサイト（<http://www.bunka.go.jp/>）に掲載されている。以下、本稿にて当委員会の会議や基本計画に言及する際には、当サイトを参照のこと。

3

KineJapanについては、キネマ倶楽部のウェブサイト (<http://pears.lib.ohio-state.edu/Markus/>) を参照のこと。私の投稿に対して意見を寄せてくださった方々に、この場を借りて謝意を表したい。

された理由は定かではないが、自身の研究分野の専門性（映画、映像文化）よりも、制度的な関係によるところが大きいと推測している。私は、本誌を企画している名古屋大学大学院文学研究科附属日本近現代文化研究センターの一員として文部科学省に概算要求の割り当てを求める事業を同僚とともに進める立場に置かれており、その一環として文化庁との協力関係を築くため同年5月に同庁を訪問したことがあった。したがって、メディア芸術センターへのかかわりは、私自身が個人的な関心から選んだ（もしくは個人的に選ばれた）のではなく、制度的な立場による成り行きだった。しかし、これをきっかけにメディア芸術——設立準備委員会の定義によれば、「メディアアート、アニメーション、マンガ、ゲーム、映画等、複製技術や先端技術等を用いた総合的な芸術」であり、現代アートの一種として知られる「メディアアート」に限定されない——のアーカイブや展示の問題に興味をもち始めたのも確かである。一方、この問題にかかわるようになってから、KineJapanという国際的なメーリングリストにて、センターについての意見を募った。KineJapanは、アロン・ジェロー（イェール大学）や阿部マーク・ノース（ミシガン大学）などが中心となって1995年に立ち上げられた日本映画研究を中心的なテーマとするネットワークであり、現在（2009年10月）、アメリカ、アジア、ヨーロッパ他、世界各地から約750人が登録している。登録者は映画研究者のみならず、アニメーション、映像メディア、ポピュラー・カルチャー全般に興味を抱く研究者、ジャーナリスト、キュレーターから一般の人たちに至るまで幅広く、設立から10年以上が経過した今でも活発な情報交換や意見交換が行われている。実際、私の投稿には多数の応答があり、ヒアリングではそれらの意見を活用させてもらった³。

とはいえ、この小論で敢えてこの問題を取り上げるのは、メディア芸術センターの妥当性を主張するためでもなければ、それに異議を申し立てるためでもない。あるいはまた、センターの計画に対して賛同を示そうということでもなければ、さらなる提言や批判を行おうということでもない。ここで論じることはそうした実際的な問題の解決策ではなく、むしろ、メディア芸術センター構想とそれをめぐって展開された言動が日本文化研究というもののあり方に投げかける諸問題である。すなわち、文化庁の構想は、単に政局の抗争点となっただけでなく、グローバル社会と国民国家、サブカルチャーと正統文化、経済と文化、そして生活と文化といった、一見異領域に属すると思われる二項が複雑に関係し合っていることを改めて考えさせる契機となっているのである。文化の理論的・歴史的研究は、ともすれば、ナショナルな枠組みをグローバルな流れに対置させたり、サブカルチャーを正統文化への対抗文化として祭り上げたり、文化を経済原理に対抗させたり、あるいは文化を生活に根ざしたものとして正当化しようとしたりといったように、単純な二項対立図式や平板な関係図式をもとに論じられることが少なくない。しかし、メディア芸術センターをめぐる問題は、これから見ていくように、そうした単純な図式では片付かない側面を多分

に含んでいる。たとえば、「メディア芸術」への社会的偏見の問題はおいて置くにして)税金の使い道を考える際には文化よりも生活を優先させるべきだという主張に対して、文化研究者はどのように応答できるだろうか。予算配分が貧困者にとって死活問題であるときに、生活と文化は一体だなどという考え方は説得力を持つだろうか。これは、大学という制度の中で人文学を研究する者に突きつけられてもおかしくない告発に等しい。生活支援に回すことなく研究と称するものに予算を担保する社会的意義を、私たちはどう正当化できるだろうか。文化や研究は、「無駄」かどうかという基準では計れないと主張するとしても、たとえば貧困者側に立とうとする新自由主義批判の文化研究はそれをそうした社会的に弱い立場にある人たちに対してどう説明するだろうか。要するに、メディア芸術センターの問題は、私たち研究者自身の制度的立場と言動との一貫性を厳しく追及するものとして受け止めることができるのである。

以下では、その複雑な問題性を、グローバル社会と国民国家、サブカルチャーと正統文化、経済と文化、そして生活と文化の4つのレベルで整理してみたい。言うまでもなく、この4つの次元同士も複雑に関係し合っているし、それぞれの問題に対して明快な答えを提示できるわけでもない。ここでの狙いは、具体的な事例を通して問題の複雑さそのものを概観し、そうすることで、願わくは「日本文化研究の脱構築」についての議論を活性化するためのいくつかの論点——しかも、決して包括的なものではなく、ごく初歩的な論点——を示すことにある。メディア芸術センター構想の問題が、「日本文化研究」と称しうるものに携わる、私たち自身の制度的立場の問題に大きく重なり合っているとすれば、前者を構造的に支えている二項関係を再検討することは後者の脱構築にもつながるだろう。

グローバル社会と国民国家

「アニメ、漫画、ゲーム、現代アートは、浮世絵、能、歌舞伎などの伝統芸能にも通じる、日本のすぐれた技術と美意識が生み出したすばらしい文化である。この日本固有の文化をもっともっと海外に発信すべきである。」推進派の言論では、こうしたナショナルな想像を喚起する発言が、メディア芸術センター設立の意義として唱えられることが少なくない。私の出席したヒアリングでも、日本産のコンテンツに対する海外での賞賛と人気の高さを強調することで、そのさらなる新興の必要性を訴える発言が目立った。メディア芸術をナショナルなものとして打ち出すこうした言動に対して、私たちはどのように対応できるだろうか。国民国家論的な見地からそれをナシヨナリスティックなものだと批判するとすれば、そのことにはいったいどのような社会的な意義があるだろうか。

メディア芸術センターは、文化庁が主導している点で、当然ながら国家的なプロジェクトとして推進されている。しかし、それは決して一枚岩的なものでは

なく、ナショナルな想像の喚起とともに、外交、通商といった複数の層に及んでいる。また、その位置づけはグローバルな政治的・経済的情勢とは切っても切り離せない関係にある。上記のような発言は、国民国家としての共同体的なまとまりの感覚を再確認し、競争の激化するグローバル社会の中で日本の存在感を示そうとする意向の典型である。実際には、たとえ日本国籍をもつ人物が中心になって作り上げた作品でも、その制作過程は外国籍の人物がスタッフとして関係していたり、その部品や材料が外国産であったり、あるいは創造上のヒントを外国産の作品に得たりしているなどの場合が少なくない。また、日本の領土内で生産されるコンテンツの多くは、日本製としての独自性を意識して作られているわけではない。しかし、メディア芸術センターの構想は、こうした国という枠組みには必ずしも収まり切らないコンテンツを、保存や展示を通して「日本文化」の産物として再定義しようとする。そして、それにより、国民としてのアイデンティティや誇りの感覚に訴えかけることで、センター設立を国家的事業として正当化しようとしている。だからこそ、基本計画は、メディア芸術を日本文化の一形態として継承するためにその海外流出に歯止めをかけなければならないことを唱え、また中国・韓国等との競争を読者に意識させながらセンターを国家間の競争に対する方策として位置づけている。

こうしたナショナルな想像の喚起は、「メディア芸術」を日本の外交と通商に役立てようという目論見、あるいはそれらに役立つものとしてその社会的意義を訴えようという目論見と同調している。日本の戦後において、文化政策が外交の道具として強く意識され始めるのは、1980年代から90年代にかけてのことである。終戦直後は、政府は「文化国家としての道を歩むべきことを内外に表明した」ものの、「戦時中の文化統制に対する反省から、国の文化への関与は極力排除すること」を各省庁へ要請した⁴。1968年、文化庁が文部省の外局として発足するが、これは、高度経済成長による乱開発、公害、過疎・過密などの歪みに対して文化の重要性が認識されたことによるところが大きく、外交手段として強調されることはなかった。これに対し、1980年代に入ると、「国際化の時代」が謳われ、文化が外交の手段として標榜されるようになる。その背景には、貿易摩擦、85年のプラザ合意による円高の進行、さらには89年の冷戦構造の崩壊に伴い、「エコノミック・アニマル」といったステレオタイプの払拭やアメリカへの依存からの脱却が要求され始めたという状況があった。たとえば、1980年に当時の首相・大平正芳の諮問機関として発足した「文化の時代研究グループ」の報告書には、「・・・今日の経済大国にのしあがりながら、この重大な文化における国際交流について、当然なすべきことを十分になさないでしまったのではないか。文化交流への積極的な努力の不足ないしは手遅れが、欧米にまたアジア各地に経済摩擦を引き起こし、日本への不振と誤解をつのらせてきたのではなかったか。」とある⁵。海外における日本に対する誤解を解き「顔の見える日本」を築くための手段として文化発信の重要性が繰り返

4

根木昭『日本の文化政策——「文化政策学」の構築に向けて』勁草書房、2001年、12頁

5

内閣官房内閣審議室分室・内閣総理大臣補佐官室『大平総理の政策研究会報告書「文化の時代」』1980年、69頁

されることになったのは、こうした文脈においてであった。そして、90年代に入ると、ハーバード大学の政治学者、ジョセフ・ナイが90年の著書で提唱したソフトパワー論の考え方が日本でも広まり⁶、文化、とりわけコンテンツ産業が生み出す商品が、軍事的手段とは異なる「平和的手段」と喧伝されながら、国の国際的なプレゼンスを高める国家戦略のための1つの重要な「資源」として規定されるようになった。実際、基本計画も、「センターの設立によって、我が国のソフトパワー（魅力によって望む結果を得る能力）が高まり、国際的な地位の向上を図ることにもつながる。」と明記している。おりしも90年代後半から2000年代にかけて、日本産のアニメ、漫画、ゲーム、（コスチューム・プレイを含む）ファッションが、グローバルな情報通信網の発達に後押しされながら国際的な人気を獲得した時期であり、この種のコンテンツがソフトパワーとして外交に利用されてもおかしくない状況が生み出されていた。

これは、言うまでもなく、日本の通商戦略にとっても願ってもない状況であった。基本計画でも、世界市場におけるコンテンツ産業の競争力の強化と観光の振興がセンター設立の最も重要な目的の一つとして打ち出されている。「アニメーション、マンガ、ゲーム、映画等を含むコンテンツ産業については、その市場規模は、国内では約14億円、世界では約150兆円と推計されており、我が国の競争力の強化を図る上で重要な産業分野である。しかしながら、我が国のコンテンツ産業は海外展開が弱いことが指摘されており、引き続き成長をつづけていくためにも、我が国のメディア芸術の魅力を国外に向けて効果的に発信すること等が必要である。」一般に、後期資本主義と言われる1970年代以降の状況では、企業は多国籍化したり、工場を労働賃金の安い発展途上国地域に建てたり、あるいは実体経済から遊離した金融市場を増幅させるなどして、国境を越えてビジネスを展開することが当たり前となった⁷。企業間の提携や業務協定は、根本的に両者の利害関係に基づくものであり、帰属する国家によって行使されてきた所有権や契約の保証を依然として確保しようとはするものの、国の利害への寄与を優先事項とするものはほとんどないだろう。一方、このグローバル化の現象は、言うまでもなく単純な脱国家化を意味するものではなく、むしろ国家は、グローバル化とともにますます深く幅広く世界貿易や地球環境などに関わる問題に何らかの形で——たとえば、いくつかの国家は「規制緩和」という形で——介入している⁸。さらに、グローバリゼーションは、自国の経済を活性化させることや国際社会での影響力を強めることをねらう国家間の競争を助長する。こうした流れにあるからこそ、日本政府は、国家的な経済戦略の中に、国際的に競争力のある産業を組み込み支援する政策を展開するようになった。コンテンツ産業はその最たるものである。経済産業省は、省庁再編による2001年の新設以来、コンテンツ産業グローバル戦略研究会、コンテンツ・ファイナンス研究会、コンテンツ流通促進検討会などの研究会を立ち上げるなど様々な振興策を打ち出してきた。2003年には、内閣に知的財産戦略本部が設

6

Joseph Nye, *Bound to Lead* (New York: Basic Book, 1990). ソフトパワー論の日本における受容と広がりについては、岩瀨功一『文化の対話力——ソフト・パワーとブランド・ナショナリズムを越えて』日本経済新聞出版社、2007年、87～94頁を参照。

7

例えばデヴィッド・ハーヴェイ『ポストモダンの条件』吉原直樹訳、青木書店、191～254頁を参照。

8

サスキア・サッセン『グローバリゼーションの時代——国家主権のゆくえ』伊豫谷登士翁訳、平凡社、199年、71～80頁

経済産業のウェブサイト (<http://www.meti.go.jp/index.html>)、及び、知的財産戦略本部のウェブサイト (<http://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/>) を参照。また、山口広文「コンテンツ産業振興の政策動向と課題」『レファレンス』(2008年5月号)、http://www.ndl.go.jp/jp/data/publication/referrer/200805_688/068804.pdf (2009年10月6日確認) も参照。

国土交通省・観光庁「観光立国をめぐる現状」2009年4月、10頁 http://www.mlit.go.jp/kankocho/iinkai/pdf/kanminkyoy01_3.pdf (2009年10月6日確認)

置され、「コンテンツの創造、保護および活用に関する法律」を議員立法として国会で成立させる推進力となった⁹。観光庁も、「海外において高い評価を得ている我が国のアニメ、マンガ、映画、放送番組などのソフトパワーを新規市場創出や若年雇用拡大に活用する」ことを一つの大きな課題として挙げている¹⁰。文化庁は、こうした国の諸機関と歩調を合わせることで、通商観的な観点からもメディア芸術センターを国家的なプロジェクトとして打ち出し「国民の合意」を得ようとしているのである。

このように、メディア芸術センターは、共同体の想像、外交、通商という多層的なレベルで国益にかなうものとして構想され正当化されてきた。文化庁は、1980年代の「国際化の時代」以来、「日本文化の海外への発信」の必要性を繰り返し唱え、アカデミズムやジャーナリズムでもそれに倣う動きが顕著だったが、このように見てくると、その発想が日本の外交や通商と同じ考えをもとにしていることがわかる。すなわち、「発信」というとき、そこには国内と国外の間に境界線が疑うべくもないものとして設定されており、「文化の発信」は国内にとつての利益を当て込んだ、国外に対する一方向的なコミュニケーションとして想定されている。この発想からすると、「文化」は、国内で完成されるものであり、国外ではその完成されたもの、もしくはその完成作品についての情報が受け取られるにすぎない。しかも、その内容は、国内の人たちには理解できるが、国外の人たちは説明がなければわからないものと考えられている。従来は、この「文化発信」がうまく機能していなかったために国外で日本に対する誤解を招いてきたが、今後はこれを改善することで国家間の摩擦を緩和できるといわけなのだ。こうした見方に対して、文化というものは、国境に必ずしも制約されることなく、個々の人々、団体、さらには交通やメディアを通じて自由に交差する絶え間ないプロセスだと考えることができる。ある映画作品が日本国内で製作されたとしても、そのプリントやコンテンツ、さらにはそれに関するさまざまな情報(スタッフ、撮影状況、批評、学術的研究などの情報)は国の枠を超えて流通し、意味付けられ、そしてそれが日本国内の批評家の理解に影響を与えたり、さらにはまた別の作品の製作に影響を与えたりもする。このプロセスに明確な終わりとは始まりはないし、国内外を問わずさまざまな人々と言説が交差し、その意味は絶え間ない変化にさらされている。したがって、「発信」という発想は、まさに外交や通商と同様に、国内で作ったモノを国外に売るというナショナルな理解の鑄型に、本来流動的でそのパターンには取りまきらないはずの文化というプロセスを嵌め込んでしまうことに他ならない。

とはいえ、こうしたメディア芸術センターの構想に対して、ナショナリズム批判や国民国家論を通過した文化の批判的研究は実際にどのように向き合うことができるだろうか。ポピュラー・カルチャーにしろ、メディアアートにしろ、国家権力による介入を断固として拒否することが現実的に有効だろうか。たしかに、もしメディア芸術と称されるものが一括して国によって管理・統制される

ということであれば明らかに問題だ。しかし、実際に起こっている事態は、権力と反権力、統制と自由といった対極図式で片付けられるほど単純なものではない。まず、メディア芸術センターは、検閲のような規制的な制度とは違って、日本の文化・通商・経済の支援策として打ち出されている。ナショナルな想像力を喚起する点では国民国家的なイデオロギーを助長するものであるかもしれないが、センターができたからといって誰もが受動的にそのイデオロギーに染まるとは考えられにくい。また、税金の問題もある。確かに、税金は、所得税から消費税に至るまで、日本に滞在する外国籍の人たちからも、(国内で収入を得たり消費を行えば)徴収される点で、日本国籍の人たちのみが投資しているものではない。しかし、国税の場合、国家の財源として徴収するという規定がある以上、(おそらく国家制度そのものを転覆させない限り)補正予算によるセンターの建築構想を「国民」のために行うという名目は必ずしも外的外ではない。そして、何よりも重要なことに、国立メディア芸術センターは、他のあらゆる国立の施設がそうであるように、日本の国内外を問わず個々の研究者にとって有益なものとなりうる。たとえば、国立近代美術館フィルムセンターは、さまざまな問題を抱えつつも、一般には入手しにくい貴重なフィルムや資料を収集・保存・公開することで、研究者の調査・研究に貢献している。先述したKineJapanでの反応に鑑みても、メディア芸術センター構想に対する海外の研究者の期待は高い。そうした研究者にとっては、それぞれの調査・研究に役立つさえすれば、その機関が国立かどうかとか、国益ベースかどうかとかはさして大きな問題ではないだろう。なるほど、海外からの利用が増えれば、日本の国際的な名声を望む人たちの自尊心を満足させることになるだろうが、研究者はその資料を利用しながらナショナリズムを批判的に検討する研究を展開することも可能となる。したがって、単なるナショナリズム批判、権力批判、国民国家批判の延長線上でメディア芸術センター構想を批判することは不毛であろう。むしろ、研究者には、国益という名目を表向きには容認しておいて、実際には国単位に拘泥しないグローバルな利用のためのリソースへと導くようなしたたかな戦略が求められるのではないだろうか。

さらに言えば、メディア芸術センター構想は、公共事業に対する研究者の態度をも問っている。アカデミズム内の狭い共同体でナショナリズム批判を繰り返すことに社会的な意義がどれだけあるのだろうか。もしセンターのような施設が実質的に世界の多くの研究者や多くの人たちに役立つのであれば、その国家的プロジェクトを実現させつつも、しかし国益ベースで進められがちなそれを(国境にこだわらない)利用者ベースのものへと変更させるような、実際的な働きかけを行うことが重要になってくるだろう。メディア芸術センター構想は、複雑な問題を単純化することなくしたたかに分析し対処することの必要性を改めて私たちに問いかけていると考えられるのである。

サブカルチャーと正統文化

11

例えば、経済産業省が発表したある報告書では、アニメーション産業の市場規模が、1985年の261億円に対し、1990年には1兆69億、1992年には1兆327億と飛躍的に伸びていることが示されている。経済産業省商務情報政策局文化情報関連産業課編『コンテンツ・プロデュース機能基盤強化に関する調査研究——国際展開』http://www.meti.go.jp/policy/media_contents/index.html (発表年不明、2009年10月8日確認)、10頁。近年は、2006年の2兆587億円をピークに漸次減少傾向にあることが指摘されている。数土直志「アニメーション——劇場作品と海外作品同時展開がトレンドに」、経済産業省・商務情報政策局監修『デジタルコンテンツ白書2009』、76頁。国際的動向については、森祐治「日本コンテンツの海外展開状況——現在に至る過程の再認識と課題」同白書、32～38頁により概観できる。

メディア芸術センターの構想はまた、これまでサブカルチャーと見なされていたものを正統的な文化へと押し上げる側面をもっている。従来、「メディア芸術」の範疇に入れられているアニメ、漫画、ゲームなどは、学校教育や博物館・美術館・劇場といった公的的制度において教授または展示されてきた文学、絵画、演劇、クラシック音楽などとは異なり、人気はあっても公的に権威づけられることはなく、低級もしくは周縁的な文化と目されてきた。しかし、それらが国の機関に恒常的に保管・展示されることになれば、状況は一変するだろう。アニメ、漫画、ゲームは、良くも悪くも、もはや単なるサブカルチャーではなく、国家機関のお墨付きを得た正統文化と見なされることも想像に難くない。この社会的地位の向上の背景には、1990年代以降のコンテンツ産業の成長、とりわけコンテンツの国際的な人気と経済効果がある程度認められたという状況があったことは言うまでもない¹¹。そうでなければ、アニメや漫画を国家的なプロジェクトとしてバックアップしようという動きは出てこなかっただろう。メディアアートのような新興芸術も、専門の芸術祭(1979年創始のアルス・エレクトロニカ・フェスティバルや1997年創始の文化庁主催のメディア芸術祭など)を通じて話題を集めつつも、その社会的認知度はこれまで決して高いとは言えなかった。メディア芸術センターの実現は、その社会的地位をも大きく変えることとなる。

しかし、こうした権力による承認は、ある立場の人たちにとっては歓迎すべきことである一方、別の立場の人たちにとっては好ましいものではないだろう。いままで「オタク文化」、「子どもっぽい文化」、「低級文化」などとして軽蔑の目で見られてきたアニメや漫画の作り手やファンは、その「屈辱的」な状況から脱却できることを喜ぶかもしれない。あるいは、業界の中には、コンテンツ全般に対する社会的な偏見が払拭されることで、顧客層が広がることを期待する人たちが少なくないだろう。他方、サブカルチャーに反権力的な意義を見出してきた者にとっては、メディア芸術センターの設立は、その文化が権力に手懐けられ取り込まれる事態と捉えられるかもしれない。とりわけ、サブカルチャーないしはポピュラー・カルチャーを対抗的な文化として論じてきたカルチュラル・スタディーズの論客にとっては受け入れがたい状況と考えられるだろう。しかし、ここでもまた私たちは、一筋縄ではいかない問題に直面している。

ここで、カルチュラル・スタディーズを詳細に論じることは不可能だが、ポピュラー・カルチャーの政治的な意義を考える上で、この立場の主要な論点を3つ確認しておく必要がある。まず第1に、カルチュラル・スタディーズは、作者や製作者側の考察に偏りがちだった従来の文学研究や映画研究に対して、受容者側の活動に注目する。第2に、作者によって生み出される作品や産業によって提供される結果としての製品よりも、受容者・消費者によるその利用の

プロセスに積極的な価値を見出す。消費者は、製作者側が意図したやり方とは違う方法で、異なる作品の映像を組み合わせたり音を入れ替えたりするかもしれない。そして第3に、そうした受容者側の個々の行為に、国家や資本主義産業に代表される政治経済的権力や社会に支配的なイデオロギー——とくに、中流・白人・男性・欧米中心主義的イデオロギー——に対する抵抗が内包されている可能性を照らし出す。要するに、カルチュラル・スタディーズは、文化、とりわけ従来取るに足らないと思われていたサブカルチャーないしはポピュラー・カルチャーに政治的な対抗性を見出しその可能性を引き出そうということに主眼を置いている。しかし、近年、しばしば指摘されるように、こうした論法にどれほどの実効性があるかを疑問視する声が、その発祥地であるイギリスのカルチュラル・スタディーズの内部でも起こってきた。90年代のカルチュラル・スタディーズの一部のブームが結果としてもたらしたものは、権力への対抗どころか、大学中心のアカデミズムによる批判的文化研究の制度化であり、国家や新自由主義によるポピュラー・カルチャーの包摂だったのではないかというのがその批判点である¹²。

メディア芸術センター構想も、この流れに似ていると言えなくもない。カルチュラル・スタディーズがジャンル間の社会的ヒエラルキー——文学、美術、演劇に対する漫画、アニメ、テレビ、ゲームの社会的地位の上下関係——を脱構築することに貢献したように、メディア芸術センターもメディアや芸術分野間の位階を解消しそれらの価値を平板化することに寄与すると考えられる¹³。しかし同時に、メディア芸術センターの実現は、それが決して規制や統制をめざすものではないにしろ、ポピュラー・カルチャーが国家の外交・通商上の目的と、ナショナルな共同体の強化のために利用されることを意味している。すなわち、メディア芸術センター構想は、従来の社会・文化的価値の転倒をもたらす可能性を秘めている点でカルチュラル・スタディーズと同じ方向性を辿りながら、アニメや漫画などを国家予算による保存・展示に値するものとして公認することで、(意図的であるにしろないにしろ)かつては偏見の目で見られがちであったがゆえに備わっていたそれらの対抗文化的な性質を喪失させることへと導く。したがって、カルチュラル・スタディーズをはじめ文化批判的研究は、自らの言説の実効性と社会的効果に対する反省を強いられるとともに、これまでともすると論の前提としがちであった単純な権力対反権力の対極図式を見直さざるを得なくなる。

そうであれば、文化庁主導のメディア芸術センターによるポピュラー・カルチャーのアーカイブ構想が、本当に単なる権力による従属を意味するのかを考え直してみる必要があるだろう。確かにそうした面が皆無だとは言えないが、研究者側にとっては、「グローバル社会と国民国家」の問題と同様に、サブカルチャー(もしくは対抗文化)と正統文化の関係に対する対応についてもしたたかな戦略を練ることの方が有益だと思える。おそらく重要なのは、国立施設の

12

Jim McGuigan, "Cultural Populism Revisited," in *Cultural Studies in Question*, edited by M. Ferson and P. Golding (London: Sage, 1998), 140-45.

13

興味深いことに、私の出席したヒアリングでは、構想中のメディア芸術センターが「アニメの殿堂」や「国営マンガ喫茶」のように揶揄されていることに対して、「メディア芸術」に含まれている映画やメディアアートを前面に出すことでそうした批判をかわそうという意見があり一定の共感を得ていた。ここには、アニメや漫画が社会的に低い地位にあることと、映画が現代ではある程度の社会的権威を獲得し、メディアアートも「美術」に属するがゆえに一般に敬意をもって受け止められていると認識されていることがうかがえる。その一方、アニメや漫画が、映画やメディアアートと同じ範疇でくられ、同等に国家的な庇護の下に置かれることについて関係者はあながち悪い気分ではないだろう。いずれにせよ、センター構想のプロセスにも、ジャンル間の社会的ヒエラルキーをめぐる攻防を見て取ることができる。

設立を権力による支配として単純に批判することではなく、むしろそれによっていったん収集・保存された情報や資料をいかに自分たち自身の目的に資するように再定義・再利用するかということであろう。施設の収集・保存の仕方自体も、国家的な政策に回収されない方向へと働きかけていくことの方が、無碍に反対したり無視したりするよりも有意義であろう。アニメにしる、マンガにしる、ゲームにしる、個人では難しい資料・データの収集・調査が組織的営為によれば比較的容易に可能になる。その国立の施設による収集・調査がたとえ偏向したものであっても——たとえば、ポルノグラフィは排除されるかもしれない——、個々の研究者は自らの目的に合わせて利用したいところだけを利用し、文化の批判的な研究に役立て、それを土台にその施設の運営のあり方に働きかけることができる。メディア芸術センターの構想は、一例に過ぎないが、一般的に文化の権力との関係について調査研究する際には、いままで以上に複雑な制度と実践の交差を見極めるだけのタフな思考が要求されることを示唆しているように思える。

経済と文化

かつては、経済的効率では計れないところに人文学の価値を指摘する人たちは少なくなかった。文学部の教授たちは、自らの研究が実益には必ずしも結びつかないことを誇らしげに語ることが珍しくなかった。システムに還元されない文化の余剰性に価値を与える、1970年代のポスト構造主義の思想は、非効率な学問の存在意義を支持するさらなる口実となった。しかし、新自由主義——「強力な私的財産、自由市場、自由貿易を特徴とする制度的枠組みの範囲内で個々人の企業活動の自由とその能力とが無制約に発揮されることによって人類の富と福利が最も増大する、と主張する政治的経済的実践の理論」¹⁴——の考え方が普及するにつれ、人文学や文化を市場原理と対峙させる見方は時代遅れの感を呈してくる。デヴィッド・ハーヴェイによれば、新自由主義は、「市場取引の範囲と頻度を最大化することで社会財は最大化されるという考え方であり、人々のすべての行動を市場の領域に導こうとする。」¹⁵ 実際、日本でも、1990年代終わりからの行政改革の一環として大学や博物館・美術館などの公共施設が民営化ないしは半民営化され、その構成員たちは企業努力に等しいものが求められることとなった。この動きに連動する形で、新自由主義の考え方が社会で、あるいは大学内で流布し、かなりの説得力を持って受け入れられるようになった。文化はもはや経済に対立するものではなく、むしろ経済的効率の下に管理運営されるべきものという考え方が支配的になったのである。

こうした情勢の中で、メディア芸術センター構想のように、これまでもっぱら市場原理に則って成長してきたアニメや漫画に対して公的な行政機関が介入することはどのような意味をもっているのだろうか。そして、私たちは人文学の研

14

デヴィッド・ハーヴェイ『新自由主義——その歴史的展開と現在』渡辺治他訳、作品社、2007年、10頁

15

前掲、12頁

究者としてそれに対してどのように向き合うべきなのか。

文化庁は、メディア芸術センターを民と公の微妙なバランスの上に成立させようとしている。構想されてきたセンターは、表向きには、国家の補正予算を受けて国立の公共施設として実現されるものである。その利点はいくつか考えられる。たとえば、個々の業界やアーティスト、団体がそれぞれ独自に進めているプロジェクトを1つの全体として総合的に捉え、作品や関係資料を包括的・体系的に保存・展示しようという事業は、アニメや漫画のようにジャンルごとにビジネスを展開して成長してきた一般企業では難しい。また、民間企業の運営では切り捨てられるかもしれない学術上の貴重な資料などを保管したり、収入に直結しない研究を支援したりすることは、公的機関だからこそ可能となる。文化庁も、その点は十分に認識しており、2004年に設置された「規制改革・民間開放推進会議」による「市場化テスト」に対して識者から提出された「効率性追求による文化芸術の衰退を危惧する」との意見書を自ら公表している¹⁶。さらには、経済的格差に左右されることなく誰もが利用できるようにするという公共政策の観点から、入場料を比較的安価に抑えることにもつながるかもしれない。しかし、メディア芸術センターの設立委員会の基本計画では、公共的な事業であることの意義はあまり強調されていない。むしろ、コンテンツ産業や観光事業との連携やその支援策であることを重視する記述が目立っている。また、設立委員会の14人のメンバーもほとんどが業界関係者か制作者であり、制作者の一部は大学に所属しているにしろ、学術的な研究者は美術館学芸員を含め2人しか入っていない。このメンバー構成には、文化庁がコンテンツ産業支援策において他の省庁と歩調を合わせることで予算の確保をめざそうとしている意図や、業界と協力関係を築くことで財政的支援をはじめさまざまな援助を受けようとしている事情がうかがえる。そして何よりも気がかりなのは、補正予算を受けた後は、運営を民間委託し、自助努力で経営を賄うことが表明されている点だ。ここには、補正予算さえもらえばあとは公的資金(すなわち税金)のお世話にはならないので安心してほしいと訴えかけているかのような、予算確保に際して国民の合意を取り付けるための思惑が見え隠れしている。

こうした進め方はハコモノ行政と批判されても仕方がない側面を含んでいると言わざるを得ないだろう。確かに、道路、空港、公園、多目的ホール、宿泊施設などのハコモノと呼ばれる公共施設の建設は、雇用(さらに言えば、党の支持票や財源などの利権の絡んだ業者の利益)を生むための手段として見境なく公共事業を行ってきた自民党政権の政策によって進められてきた。また、そうした建物は、しばしば指摘されるように、利潤を生むことが必ずしも目的ではない公共施設であるがために、企業のような経営努力が行われず、その結果、利用者が少ないにもかかわらず建物の維持に公的資金が投入され続けるという事態を招いた。これがハコモノとして批判されるようになった由縁である。したがって、メディア芸術センター構想が、民間で蓄積されたアートマネー

16

文化庁監修『文化芸術立国の実現を目指して——文化庁40年史』ぎょうせい、2009年、16～17頁

ントのノウハウを導入すると訴えることで、ハコモノ行政批判をかわそうとしている点は理解できる。しかしその一方で、民営と公共的な運営には、根本的なところで大きな違いがあることも認識しておくべきだろう。民営は利用者のニーズに応えることを最優先するだろうが、それはあくまで自らの利潤に直接的・間接的につながると考えられるからである。そうになると、経済効率の悪い部門、資料、人材は景気が悪くなれば即座に削減される恐れがある。また、一般受けのする企画や自社の宣伝に役立つ資料収集には力を入れる一方で、自社の利益には直結しない研究者の調査の支援などの地味なサービスへの投資を抑制することにもなりやすい。少なくともメセナ的な考え方がないところではその傾向が強いだろう。これに対して、公共的資金による運営は、少なくとも理論的には、採算を度返しして利用者のニーズを満たすことを最優先する方針を取ることができる。もちろん、実際には、公共サービスもまた、景気の影響から無傷であることは難しい。しかし、施設の運営が公共的であることは、利潤に結びつかないサービスを行うことを積極的に行う正当な理由となる。

たとえば、国立近代美術館フィルムセンターを考えてみよう。同センターは、1952年の創設以来、50,000本以上の作品フィルム、25,000点以上の書籍、30,000本以上の脚本、57,500点以上のポスター、490,000点以上のスチル写真を所蔵し(2009年現在)、研究・調査に大きく貢献してきた。1990年代中ごろから、国内外で日本映画の学術的な研究が盛んになり、公的機関としてのフィルムセンターの重要性は飛躍的に増した。そして、実際、2005年には、イタリアのボルデノーネ・サイレント映画祭で表彰されたように、有能な研究員スタッフによる学術的な研究への貢献が国際的に認められてきた。また、その豊富な所蔵作品を生かしたフィルムセンターの定期上映の企画はとりわけ高く評価されている。しかし、その一方、恒常的な財政難のために、個々の研究者に対するきめ細かな対応が他の海外のアーカイブに比べて極めて手薄だという不評が、海外の研究者を中心に根強く続いていることも事実である。研究者としては、海外の多くのフィルムアーカイブで可能であるように、フィルムを手にとったり Steenbeck などの編集機器にかけて繰り返し見たりして検証したいのだが、フィルムセンターではそれができない。こうした研究者にとって、フィルムセンターは、一般受けのする事業を最優先し、地味な研究への支援を後回しにしているとうつることもある。この事態は、同施設が、他の国立美術館・博物館と同様に、2001年に法人化され民営的な努力が求められるようになってからでさえ、解消されるどころか、さらに財政的に改善が難しくなった感がある¹⁷。定期上映が入場者の数により数値的に目に見える形でその成果を示すことができるのに対して、研究支援への投資はその点では施設運営者にはほとんどメリットがない。このことは、市場原理に傾斜した法人施設は、研究者——おそらく知的財産の活用・再活用という意味では公共的にもっとも重要な利用者——がそのニーズを訴えているにもかかわらず、経済的に正当化できないが

17

Abé Mark Nornes and Aaron Gerow, *Research Guide to Japanese Film Studies* (Ann Arbor: Center for Japanese Studies The University of Michigan, 2009), 24-25を参照。

故に、後回しにされている実情を端的に物語っている。(一般上映企画のような)映像の消費と(研究者による)映像の公共的利用の差異は時として曖昧だとは言え、法人化後のフィルムセンターの運営のあり方を考えると前者が優先されていると考えざるを得ない。そして、一定の運営費交付金を得ているフィルムセンターのような機関でさえもこのような状態であることを考えれば、自助努力のみで運営しようというメディア芸術センターがこの点でさらに深刻な問題を抱えてしまうことは想像に難くないだろう。自助努力での運営は、市民や研究者へのサービスよりも、ハコを維持することが目的になってしまう可能性が高い。

とはいえ、ここで言いたいのは、経済原理と公共政策を対立的なものとして捉えようということではない。ましてや、逆に、両者を完全に調和的なものとして捉えるべきだということでもない。そうではなく、なによりもまず経済原理に回収されない言説を形成し、あくまでその上で、経済原理に沿った方策が有効な場面ではそれを活用して研究・調査を支援し活性化するための運営方法を考えるべきだということである。経済的な成果は、統計化しやすく目に見えやすい。したがって、それは、監査による評価を得やすいし、そこでの評価(経済的に健全かどうかの査定)がハコモノと見なされることを阻止することにもつながるかもしれない。人気のある部門では、企業経営的な努力がサービスを向上させることにつながるかもしれない。その一方、すでに指摘したように、採算の合わない研究調査への支援はほとんどが、目に見える直接的な成果としては表に現れにくい。せいぜい、ごく限られた専門領域の人たちにしか読まれない書籍の謝辞に言及される程度である。こうした条件の下で、私たちは、市場原理に還元し得ない文化の保存・展示・研究の意義を、経営上の採算性とは異なる基準に立って説得力ある形でいかに説明することができるだろうか。あるいは、経済効率では計れない文化の価値を公共に広めるために、社会に対してどのような働きかけができるだろうか。さらにはまた、経済的な原則と文化の望ましい共存とはどのようなものなのか。ここでも、経済と文化を単純に二分するのでもなければ一体化するのでもなく、むしろその関係性について具体的な実践の場に照らして社会的に説得力のあるビジョンを示すことが求められているのである。

生活と文化

「アニメや漫画に使うお金があれば、生活支援にまわすべきだ。」メディア芸術センターをめぐる論争は、生活と文化の対立をすぐれて克明に浮き彫りにするものとなった。失業率の上昇、少子化の進行、保育施設の不足、長引く不況……。この状況下で、メディア芸術センターは、麻生政権の「バラマキ」や「無駄遣い」を批判する、民主党をはじめとする野党の格好の攻撃材料となっ

た。確かに、そこでは、アニメ、漫画、ゲーム、メディアアートに対する社会的偏見が作用していたかもしれない。もし仮に、同じような状況下で、古典と認められた美術の名品を保管する場がないとなれば、それほどのクレームがつかなかったかもしれない。アニメや漫画がいまだにある層の人たちに「低俗な文化」だと考えられているからこそ反発が起こったということもあながち的を外れてはいないだろう。しかし、この問題は、より広い社会的な文脈に位置づけられれば、文化や人文学全般の社会的意義を根本的に問うものであるとも考えられる。すなわち、文化研究、ひいては人文学の研究・教育は、日常生活（ないしは日常生活を支える経済的基盤）に寄与するものとして自らの存在意義を説明できるのか、あるいは、もし、日常生活には必ずしも役立つものだとすれば、私たち研究者はそれをどのように社会的に有用なものとして正当化できるだろうか。

現在、文化研究・人文学研究に自らの社会的意義を示す根拠があるとすれば、そのもっとも一般的なのは、経済性、教養、そして批評性の三つだろう。これらは、しばしば競合する関係にあるとともに、日常生活との距離感も異なっている。前節で見たように、アニメや漫画の研究は、他の人文学の研究と同様に研究者にとっては必ずしも経済原理と協調するものではない。しかし、その一方で、メディア芸術センターのような公共施設の場合と同様、市場で発展したそれらのコンテンツが大学に入ると、微妙な問題が生じてくる。例えば、この十年ほどの間、日本の大学のカリキュラムでは、私立大学を中心として、文学の授業が、アニメや漫画、あるいは映画の授業に置き換えられるか、少なくともそれらを使用した授業へと変更される事態が進行してきた。この現象は、文学とポピュラー・カルチャーとの対立として見られることもある。硬派な文学ではもはや学生の興味を惹き付けられなくなったために、学生受けのするアニメや漫画が教えられるようになったのだと。しかし、これを二つのジャンル間の抗争として捉えると、問題の核心を見逃してしまうことになるだろう。アニメや漫画がカリキュラムやシラバスに導入されるのは、それらの学術上の重要性が認識されるようになったからではなく、単に学生を惹きつけやすく大学の経営上効果があると考えられているからに過ぎない。たとえ教員自身は、アニメや漫画を研究することに、後述するような教養的な意義や批評的な意義を見出していたとしても、経営的な視点から見ればそうしたことはほとんどどうでも良いことであろう。少子化が進んでいる中で、いかに学生を確保し大学の経営を安定させるかという文脈においてこそ、アニメや漫画が大学教育に侵入しているのである。したがって、問題の核心は、文学がポピュラー・カルチャーに侵食されているということではなく、それ故に専門領域のアイデンティティ・ポリティクスに拘泥しても何の解決にもつながらない。むしろ、この現象は、人文学全般が経済原理に従って自らの存在根拠を示そうとする傾向が出てきている兆候として受け止めるべきだろう。そして、この方向性を無自覚に認めていく

ことは、メディア芸術センターをビジネス優先に進めさせていくことに符合しているとも思われる。

一方、これもすでに指摘したように、かつて人文学は、実学と自らを差別化し経済的効率性に還元できないところにその存在意義を主張していた。興味深いことに、1980年代のバブル経済期には、そのことが研究者のみならず、政府によっても喧伝された。1980年に、当時の総理大臣・大平正芳が、「文化の時代研究グループ」という政策研究会を立ち上げ、「心の豊かさ」を取り戻すために「文化の時代」の必要性を説いたことは、その典型である。そこには、物質的な豊かさばかりを求めてきた高度経済成長が、公害、いじめ、校内暴力、登校拒否などのひずみを生み出してきたという認識があった。これに対置する形で持ち上げられたのが、「文化」である¹⁸。しかし、この論法は、文化が経済的な安定の上に成立する「贅沢なもの」であることを前提としていた。したがって、90年代以降の不況下では、説得力を失うことになる。さらには、先述の新自由主義的な考え方の浸透がこの衰微の傾向に拍車をかけた。知識人たちは教養の崩壊を嘆き、大学では教養部が解体され、文学は縮小を余儀なくされた。他方で、文化が「心の豊かさ」というメタファーで説明される場合、それがもつばら教養主義的なものとして規定されていたという問題にも注意を向けるべきだろう。そこでは、文化の批判的研究の社会的な意義が考慮されていないどころか、その存在が見え難くされている。そして、おそらく、「心の豊かさ」に資するものとして規定された「文化」という概念には、アニメ、漫画、ゲーム、メディアアートは含まれてはいなかった。アニメ、漫画、ゲームは果たして教養なのか。何十年も先であれば、そのような共通理解も得られるかもしれないし、現在でも見方によってはそのように考えることも決して不可能ではない（実際、オタクと呼ばれる人たちの間では、アニメや漫画は、人生の糧となる立派な教養であろう）。しかし、現時点では、行政関係者や旧来の人文学者の多くがこの種のポピュラー・カルチャーを教養と考えているとは想像しがたい。むしろ、先述したように、人気取りや経済効果として見ているところが大きいだろう。したがって、「心の豊かさ」の糧になる教養主義的なものとして想定された「文化」には偏向がある。それは、伝統的な文学や美術を規範にし、メディア芸術を排除または周縁化するものである。

これに対して、おそらく、多くの進歩的な文化研究者にとってメディア芸術を研究することに意義があるとすれば、それは教養としてよりも、批評もしくは批判的な研究の材料としてであろう。研究者は、ポピュラー・カルチャーや現代アートを理論的・歴史的に考察することにより、近現代の社会・文化を批判的に検討できる。その意味で、メディア芸術（の研究）は生活と密着しているとも言えなくもない。たとえば、宮崎駿のファンタジーの表象や押井守の近未来的な表象を分析することが、私たちの日常生活をも支配している公共的な想像力を見つめなおす一つの鍵になるという見方ができる。このような観点か

18

内閣官房内閣審議室分室・内閣総理大臣補佐官室『大平総理の政策研究会報告書「文化の時代」1980年

ら、アニメや漫画を体系的に検証できれば、それだけ学術的には説得力をもつことになるだろう。メディアアートにしても、日常的な感覚・認知能力や現代社会のあり方を実験的に問い直すことを重要な命題としているものが少なくない。しかし、こうした意義を、研究者の間では共有できるにしても、実際の不況下で貧困にもがき苦しんでいる人たちやそれを援助しようとしている人たちは納得して受け入れることができるだろうか。あるいは、生活支援に回せるかもしれない税金を文化の批評研究に分配することについて、行政や一般市民にどのように説明することができるだろうか。言うまでもなく、批判的な研究は、搾取されている人たちを直接的に救うことはできない。また、世界のあり方を改善することに何らかの間接的な効果があるにしてもそれを明快な因果関係として説明することは難しい。メディア芸術センターをめぐる動きは、文化と生活の関係性、文化の研究という仕事と生活との関係性を改めて問い直すような契機を含んでいると考えられるのである。

どこに介入するか

以上、文化庁による国立メディア芸術総合センター構想を題材にしなが、グローバル社会と国民国家、サブカルチャーと正統文化、経済と文化、生活と文化という4つの観点から文化研究の制度的な問題の複雑さを概観してきた。その狙いは、それぞれについて明快な解決策を示すということではなく、むしろ、研究者自らが拠って立つ制度的な基盤との関係をも考慮に入れながら問題の複雑さそのものをまずは認識しようということであった。そこで重要になってくるのは、研究者は何を言うかだけでなく、何をどこに向けてどのように言うべきかをも考える必要があるということである。メディア芸術センターを自らの研究や批判的研究に役立てるために実現させようとするとき、それを国家的なプロジェクトだからという理由で無碍に否定することは不毛である。しかし、だからといってそれを国や産業の利益をベースに成立させることも有益ではない。ここに求められてくるのは、おそらく、自分たちのために、あるいは国という枠組みを超えた多様な目的のためとなるように働きかける、状況に応じたたたかな言説形成と交渉力であろう。

これを踏まえて、本稿ではさらに、「日本文化研究」という枠組みに置かれた私たち自身の制度をも考えることを大きな目標としていた。これまで論じてきたことは、研究する私たち自身も決して制度から自由ではなく、それ故にあたかも当事者ではないかのような第三者的な視点から国家的制度・プロジェクトを論じても説得力も実効性もない、という問題意識の上に立っていた。国立大学法人名古屋大学の日本近現代文化研究センターと文化庁のメディア芸術センターは、いわばメトニミカルな関係にあると同時にメタフォリカルな関係にあり、研究センターは公共的知的財産の保存・利用に関してメディア芸術セ

ンターに何らかの働きかけを行うべき立場にあると同時に、メディア芸術センターと同じく日本の教育・文化政策の中で生まれてきた制度的産物にはかならない。したがって、単純に前者を権力機関として否定することは私たちを支えている制度（それが良いものであるか悪いものであるかは別として）を否定することに等しい。むしろ、私たちのセンターも、メディア芸術センターへの対処の仕方と同様に、自らを肯定か否定かの二者択一的なトータリタリアン的な見方で考えるよりも、「日本文化研究」として制度化されつつあるもの——これがどれほど広く成立しているかは疑問だが、ここでは「日本」という枠組みでくられたあらゆる人文学の領域を想定している——に対して、その弊害を巧妙にかわしつつ自らのために有効利用していく方法を模作していく方が有益だろう。

その上で、最後に、「日本文化研究」という制度への介入の課題として2つの点を上げておきたい。これらは言うまでもなく私自身の個人的な課題でもある。第1に、アカデミアの外に出て、社会に対してどのような言葉を使い、どのような説得力のあるやり方で批判的な研究の重要性を訴えかけることができるのか。言うまでもなく、研究者間の共同体内部で議論を通して思考を発展させることも重要である。しかし、それを社会に向かって投げかけデバートを喚起しなければ、単なる自己満足にすぎないし社会への貢献とはならない。日本文化の批判的研究と呼べるものは、これまで政策や大学教育の制度的な側面に影響を与えてきただろうか。これを検証しながら、今後の社会に対する介入の方法を考えていく必要があるだろう。第2に、国ベースではなく、個人や研究グループ的な単位をベースにして、いかに国際的なイベントに参加したりネットワークを形成したりすることができるか、という課題があげられる。日本文化研究の内部では、国を超えた交流が盛んになり国際的なネットワークが発展しつつある。私たちの日本近現代日本文化研究センターでもそうしたことを試みてきた。しかし、それは（少数の例外はあるものの）同じ地域研究、すなわち日本研究や東アジア研究の枠内にとどまっている。今後は、特定の地域研究に限定されないテーマの研究集会を主催したり、日本文学や日本史の研究者も、文学理論の国際学会や歴史学の国際学会など、地域・地域研究に限定されない国際学会・研究集会などに積極的に参加したりすべきではないだろうか。確かに、そうした場合、専門的な知識を前提とした深い議論が行いにくいという問題が出てくるだろう。しかし、良くも悪くもグローバル化が加速しそれが当たり前の状態になりつつある状況で今後求められるのは、地域研究の領域内で議論を深めるだけでなく、地理的な枠組みを越えてローカルな問題をグローバルな問題として議論できるように仕向けていくということであろう。そのためには、地域研究に携わるものは、（国内の事情を国外に向けて発信するという発想ではなく）同時進行的に多種多様な背景をもつ人たちと対話を重ねるという発想に基づきながら、地域に限定されない領域——つまり、日本文化／日本史／日本文学／日本語／日本映画のように、日本という地域を基軸とした同心円上の諸領域で

はない領域やテーマ——で国際研究会・ワークショップなどの機会に参加したりそうした企画を立てたりネットワークを形成したりといった活動を行う必要がある。また、そうしたことができる人材を一人でも多く育てるべきである。今まで、少なくとも日本国内の日本文化の研究者にはこうした企てがあまりにも希薄だったのではないだろうか。日本文化研究の脱構築の大きな鍵は、社会的な実効性を考慮に入れながら、この狭い領域をいかに自ら抜け出て問題を投げかけ議論を行うかにかかっていると云えるのではないだろうか。