

# コロナとスクリーン

—新型コロナウイルス禍におけるメディア接触の変容と日常性—

光岡 寿郎

## 1. はじめに——日中スクリーンと向き合う日常を生きる——

新型コロナウイルスの感染拡大に伴う緊急事態宣言が発出されて2週間が経過した4月後半のある日、海外の状況を確認しようと twitter のタイムラインを何気なくさかのぼっていると、アメリカのメディア研究者デヴォン・パワーズ (Devon Powers) の以下の tweet に目が留まった。

ひとたびソーシャルディスタンス [の必要性=引用者] が緩和されたら最初にしたことは、スクリーンから離れて丸一日過ごすことだ<sup>1)</sup>。

筆者は、これまで据え置き型のメディアを前提に発展してきたメディア研究の限界を指摘し、むしろメディアが「携帯可能 (mobile)」になったことで、場に固有の諸メディアの空間的構造を通して生じる意味の現れを、モノそのものとしてのメディア、とりわけ「スクリーン」の観点から分析することの有効性を強調してきた (光岡・大久保編：2019, 光岡：2021, 近刊)。この経緯もあって彼女の眩きを一瞥したとき、不要不急の移動が制限され、テレワークが推奨される環境下においては、確かにこれまで以上に日常生活のスクリーン依存が高まっているのかもしれないと漠然と感じていた。

ただし、パワーズがすでにオンライン授業の日々を過ごしていたのとは異なり、当時日本ではまだ多くの大学で授業も開始されておらず、どれほど新型コロナウイルス禍の日常生活にスクリーンが影響を与えるかについては想像力が及ばなかった。実際には、ふたを開けてみれば大学教員である筆者という一例をとっても、日常の大半がスクリーンに媒介される生活へと変化していく。少人数の演習系の科目はリアルタイムのオンライン会議ツールで実施され、講義科目についても事前に PC のモニターを前に録画し、多くの場合その編集作業を画面に向きあって継続する。教育に限らず研究面でも、学会の大半はオンライン開催され、結局はそれぞれの PC モニターが設置された部屋から、オンライン上の何らかの空間を共有しながらプレゼンテーションもディスカッションもなされる。加えて、このような仕事の仕

方に倦んで息抜きをしようとしても、友人や同僚と気兼ねなく話をする場もまた、スクリーン上へと移行することになった。

このような、日常生活のスクリーン依存、もしくはスクリーンによる支配の弊害は、2020年の春以降、継続的にメディアでも報道されている。例えば、英語圏ではオンラインコミュニケーションの頻度の上昇、とりわけウェブ上でのビデオ会議の増加を原因とした生活の多忙化、そしてその生活に由来する疲労を表現する言葉として「Zoom 疲れ (Zoom Fatigue)」という用語が定着する<sup>2)</sup>。同様に日本でも、オンライン授業を受講する子供たちの疲労度やテレワーク移行後の従業員の生産性や労働意欲の変化についての調査が次々と発表されている<sup>3)</sup>。ただし、上述の英語圏の「Zoom 疲れ」に関わる議論は、専門家の断片的なインタビューを集めたジャーナリズムレベルでの記事がその大半を占めている。また、日本での定量的な調査も予備的な段階に留まっており、実際にスクリーンとの接触時間やその接触様態の変化が、私たちの日々の感覚にいかなる影響を与えているのかを十分に把握するものではなかった。同時に、本稿で紹介するインタビューを実施したのは8月であるが、9月以降大学をとっても対面とオンラインの併用で授業が行われ、コロナ以前の生活には戻らないにしても、徐々にこの高スクリーン依存の日々もまた「新しい生活様式」として定着しつつある現状を考えると、緊急事態宣言以降に私たちが向き合っていた、スクリーンに縛られた生活のなかで生じた感情の鮮明さは徐々に失われつつあるように思われる。

そこで本稿では、このような新型コロナウイルス禍におけるメディア接触の現状をより深く理解するためのきっかけとして、生活様式の異なる3グループの男女6名にオンラインでのインタビューを実施することで、これ以上の時間が経過すると、その記憶が色褪せかねない大小様々なスクリーンとの接触様式のディテールを記録することを主たる目的とした。次節では、まず本調査の背景となる問題意識について言及する。そのうえで第三節では本調査の概要を紹介したうえで、第四節で具体的なインタビューの分析を行う。

## 2. メディアと日常性という問いへの回帰

新型コロナウイルスの影響下におけるスクリーン接触時間の増加は、スクリーン・スタディーズにとっては重要な分析対象である。ところが、一方でそれは「スクリーン」という枠組みで対象化しようとした現代のメディア経験とは真逆の現象として生じた点で、ある意味では皮肉だったとも言える。スクリーンという観点は、そもそもこれまでのスクリーンにじっと向き合う「セデンタリーな視聴者」から、移り気な「移動する視聴者 (audience on the move)」(光岡 2015) への移行を把握するため、つまり、静止から移動へというメディア研究における「空間性」に目を向けるための枠組みとして採用されてきた。ところが、2020年に私たちが経験した新型コロナ禍でのスクリーンとの接触とは、「オンライン授業」

や「テレワーク」に代表されるように、むしろ長時間にわたってセデンタリーなスクリーン視聴へと没入することを余儀なくされるものだったからだ。その意味では、「セデンタリー」な視聴は、「モバイル」な視聴と対概念を成しているのではなく、むしろその時その時に与えられた「時間に固有 (time-specific)」の社会的な要件のなかで、視聴に与えられたスピードの一様態であることに気づかされる (Sharma 2014: 84)。

だとすれば、このような静的なスクリーン視聴時間の増加を通じて顕在化した、移動を支えるモバイル・スクリーンと静止を促す据え置き型のスクリーンとの間でのメディア経験の揺れを議論するためには、空間性に加えてもう一つの補助線が必要のように思われる。これまで筆者も論じてきたように、メディア研究における空間性への注目の背景には、1980年代から1990年代にかけてのイギリスのカルチュラル・スタディーズの影響が存在する (光岡 2015)。カルチュラル・スタディーズの影響下にあったメディア研究は、「ありのまま (natural)」の視聴者を明らかにすることを目指し、人々が「いつ」「誰と」「どのように」テレビを視聴するのかをエスノグラフィーに基づいて描く研究を数多く残した。この過程で、そのディテールを構成する一要素としてテレビが視聴される物理的環境に注目が集まり、空間性という論点として抽出されていくわけだが、なかでも「家庭」という視聴空間にある種の特権的な位置づけが与えられたことは良く知られている (e.g. Morley 1980, 1986)。

では、なぜ家庭が特権的な位置を占めたのかと言えば、それは家庭でのテレビ視聴こそが、1970年代から1980年代にかけてのイギリスの人々にとって最もありふれた日常の娯楽だったからだ。デヴィッド・モーリー (David Morley) と並んで当時のイギリスを代表するメディア研究者のロジャー・シルバーストーン (Roger Silverstone) は、『テレビと日常生活 (*Television and everyday life*)』(1994) のなかで以下のように述べている。

そしてテレビは、以下の条件において比喩的にも、字義通りの意味でも家族の一員となったのである。まず、その存在が家庭における社会関係の日常の様式へと統合される限りにおいて。また、それ〔テレビ＝引用者〕が、情緒的もしくは認知的なエネルギーのどちらかの焦点である一つまり、緊張を緩めるのかそれとも含みこむのか、もしくは、快適さと安心感のどちらを提供するのか一限りにおいて。また、テレビは同様に、それが家族間の相互作用の力学を表出する限りにおいて家族の一員となる。具体的には、ジェンダーもしくは年齢に応じたアイデンティティと関係性の力学や、子供が成長して家を出たり、家長 (heads of families) が職を失ったり、亡くなることで生じる、世界のなかで変容していく自身の位置づけの力学のことである。(Silverstone 1994: 40, 拙訳)

このような、特定の条件下においてテレビが家族の一員となりえたという事実を、それこそ日常的な感覚に即して言いかえるとすれば、それはテレビが家族での団欒、もしくは家族間

コロナとスクリーン

でのコミュニケーションの中心に「言説＝コト」の水準でも、「空間＝モノ」の水準でも居座り続けたことを意味する<sup>4)</sup>。

つまり、家庭という空間で、家族がテレビ（受像機）というスクリーンと向き合うこと、そしてそこで放映されている番組について会話を楽しむという行為の繰り返しこそが、日常の半分を占めるプライベートな空間でのリズムを形作っていったのである。新型コロナウイルスの流行下で生じた、テレワークの推奨や大学の授業のオンラインへの移行は、このような日々のリズムを規定する一要因である諸メディアとの接触比率に大きな影響を及ぼすことで、空間とその空間を共有する人々、そしてそこで利用されているメディアの三者の関係性のなかで形成される経験を変容させてしまう。それは、とりわけ自身の生活において相対的にパブリックな経験としての「仕事」や「学習」がプライベートな家庭（自室）という空間へと持ち込まれることで生じる日常のリズムの変容であり、ゆえにメディア研究における日常性という問いへの回帰を伴わざるを得ない。ほぼ30年前、テレビ、ビデオレコーダー、家庭用PCと次々と家庭に新たなメディア・テクノロジーが導入されていく様子を前にして、シルバーストーンらは、

〔家庭へと導入された＝引用者〕コミュニケーション・テクノロジーや情報技術は、メディアとしての重要な機能を担っている。つまり、それらの技術は、世帯や世帯の構成員の間で積極的に、相互的に、もしくは受動的に扉の外に広がる世界とつながる機会を提供する。そして、複雑でしばしば矛盾するような形式で提供する（もしくはそうすることに失敗する）のである。（Silverstone et al. 1992: 15, 拙訳）

と指摘している。2020年の春から夏にかけて自室でPCスクリーンと向き合う時間が極端に増加したこの半年は、「世帯」という単位を対象とするかは別としても、30年前とは異なる新たな「複雑で矛盾するような」かたちで、複数のスクリーンを通して世界とつながっていたはずである。ゆえに、次節以降で紹介するインタビュー調査は、このようなメディア接触の変化を通じた日常性の変容を記録に残す作業であるという点において、一定の意義があると考えている。

### 3. インタビュー調査の概要

本調査は、2020年8月14日から8月29日にかけて、オンライン会議ツールを利用して実施された。インタビューの対象者は、①春まで高校生活を送り大学入学と同時にオンライン授業中心の生活となった大学1年生、②年度が替わると学生生活に変化が訪れた大学3年生、および③新型コロナウイルスの流行が働き方に影響を与えたと想定される社会人、それぞれ

表1 インタビュー対象者の属性一覧

	性別	職業	居住形態	自宅で使うメディア
Aさん	女性	大学生 (1年)	家族と同居／一戸建て	ノートPC, スマートフォン
Bさん	男性	大学生 (1年)	家族と同居／一戸建て	ノートPC, スマートフォン, Nintendo Switch
Cさん	女性	大学生 (3年)	一人暮らし／集合住宅	デスクトップPC, スマートフォン, テレビ, Nintendo Switch, ニンテンドー3DS, タブレット
Dさん	男性	大学生 (3年)	家族と同居／集合住宅	ノートPC, スマートフォン
Eさん	男性	プログラマー	家族と同居／一戸建て	自室はない。主にリビングで, ノートPC, テレビ, スマートフォン, タブレット
Fさん	女性	アートディレクター	一人暮らし／集合住宅	ノートPC (プライベート, 会社支給), 携帯電話, スマートフォン (会社支給), テレビ, タブレット

男女1名ずつ、合計6名に実施した。インタビューにあたっては、メディア接触の状況の詳細を思い出しやすくなるように、新型コロナウイルスの影響以前／以後のメディア接触の様子を記載するシート（文末に添付）を事前に配布、記入してもらい、インタビュー時にはそのシートを共有しながら話を進めた。インタビューの形式は、半構造化インタビューを採用している。

そのうえで、インタビューの概要を紹介するまえに、本調査の背景として以下の二点を共有しておきたい。まず、インタビュー対象者が日々のメディア接触の様子を記入するこのシートは、イギリスの社会学者グレン・ライオンズ (Glenn Lyons) とジョン・アリー (John Urry) の通勤時間におけるメディア利用の調査からヒントを得て作成したものである (Lyons and Urry 2005)。一方で、対象を定量的に把握するのか、それとも定性的に理解するのかというアプローチには違いがあるものの、日常的なメディア接触のデータを収集するための質問票としては、総務省通信政策研究所が共同研究として平成24年度から実施している、「情報通信メディアの利用時間と情報行動に関する調査」で採用されている日記式の調査票がより精緻で参考となる (情報通信政策研究所 2020)。

二点目に、定性的に日常的なメディア接触の変化を把握しようとする本インタビューの位置づけについてである。本稿は、場に固有のメディア経験を物理的なメディア環境に注目して理解することを目指すものだが、日本においてはこのような研究の蓄積は必ずしも分厚くない。前節では、本研究の背景としてのイギリスのメディア研究に言及したが、その理論枠組みである「エンコーディング／デコーディング」(Hall 1980) は日本でも視聴者研究の

カノンとしてもはやされたものの、その枠組みを用いて実施された実証研究や、その限界への内省といった系譜としてのイギリスのメディア研究は日本では必ずしも十分には紹介されなかった<sup>5)</sup>。このような経緯もあり、カルチュラル・スタディーズの影響を反映したメディア研究の文脈を踏まえてメディア利用の実態に迫ろうとしたのは、日本では土橋臣吾を除いてはほとんどいなかったのではないだろうか(土橋 2004)。土橋は、新たな(メディア・)テクノロジーが日常生活のなかで飼いならされていく「ドメスティケーション(domestication)」の過程に注目しながら、その後も年々変化を続けるモバイル・メディアの実証研究に取り組んでいる(e.g. 土橋 2013)。本稿はその問題意識を共有しながらも、場の解読を中心にすえたオーソドックスなインタビューという手法で、そこでのメディア接触のありようを描くことを試みた暫定的な調査結果の報告となっている。

そのうえで、インタビュー調査の概要へと戻るが、インタビュー対象者の属性情報を一覧としたのが、表1である。冒頭で紹介した通り、生活パターンの異なる3グループを設定したため、Aさん、Bさんが大学1年生、Cさん、Dさんが大学3年生である。また、Eさん、Fさんは社会人だが、Eさんは30代後半のプログラマーで郊外の戸建てに家族で住んでいる。Fさんは40代前半のアートディレクターで、都内で一人暮らしをしている。一覧に記載していない属性情報で一点触れておくとすれば、Eさんを除く自室を持つ5名は誰も固定電話(およびその子機)を部屋においていないことが挙げられる。このような概要を把握したうえで、次節では「場に固有のメディア接触のあり方」、および「新型コロナウイルスの影響以前／以後の変化」に注目して分析を進める。

#### 4. 日常性の調整弁としてのスクリーン

「パブリック／プライベート」の交渉の場としてのオンライン会議の背景

まず紹介するのが、大学に入学した途端に新型コロナウイルスへの感染を避けるため、全面的なオンライン授業への移行を余儀なくされた大学1年生に見られたスクリーンとの付き合い方の事例である。大学1年生のリアルタイムでのオンライン受講というスクリーン経験は、すでに大学に通っている上級生や、テレワーク以前にはオフィスで同僚と働いていた社会人とは異なり、これからの大学生活を円滑に過ごしていくうえでの人間関係それ自体が、「PCモニター」というスクリーン上で初めて形成されるという点を考慮する必要がある。

自宅からオンライン授業に参加する以上、まだ実際には会ったこともない学生や教員に、自身のプライバシーの最たるものである自室を覗き見られるために、「[自分の部屋のなかを＝筆者]見られちゃうんでめっちゃめっちゃ気は遣います」(Bさん)という反応が返ってくる。一方でこの状況は、オンライン授業という疑似的なパブリックの空間に一定のプライベートな情報を開示することで、他の学生との関係性を築く機会となっていることが以下のやりと

りから分かる。この一節は、Aさんとオンライン講義で背後に映り込む自室の様子について話していた箇所の一部である。

光岡：それ〔他の学生のオンライン授業での背景〕って見てて思ったことある、この子はつきりと趣味が分かって面白いなとか。

Aさん：あー、でも必ず後ろにダッフィーがいるって言う子はいました。絶対ディズニー好きだなみたいな。

光岡：やっぱり突っ込まれるの、他の子からも。

Aさん：「何でダッフィーそこにあるの?」, 「ディズニーすごい好きで」みたいな話になって、いつも置いているって言ってそこから話が広がったりしますが、割と。

光岡：他にもそういうもので、見えたもので話が広がったりすることってあった?

Aさん：やっぱり、急に部屋の背景が変わるとか。私もたまに部屋の背景変えたりとかしてて、ちょっと気分転換じゃないですけど。それで言われたりしました、「なんか今日いつもと違うの?」みたいな。

(以降インタビューの引用における亀甲カッコ内の補足は、全て筆者)

オンライン授業の場合、通常の教室での授業とは異なり、授業開始前に教室に入った（実際にはミーティングルーム）としても、学生同士で雑談を始めることも少なければ、教室の移動が発生しないため授業後に一緒に歩きながら話をするということも難しい。つまり、「会話」を通じた人間関係の形成が難しい状況にある。ところが、「見ること」に注意が向くオンライン授業では、会話がなくとも個々人の背景は「モノを言う」。つまり、スクリーンに映り込む自室の背景というかたちで自身のプライベートな情報を開示することで、関係性を築く機会がより得やすかったという可能性が想定される。

このような疑似的なパブリック空間へのプライバシーの開示を、大学1年生がどの程度意識的に行っていたのかについては今回のインタビューだけでは判断ができない。ただし、社会人になるとこの不可避にプライベートへと侵入してくるパブリックなイベントに対して、意識的な対応がとられることになる。

Fさん：なんかねえ、会社で会議するときって、結局会議室を使って会議するから仕事モードでいけるんだけど、自分の部屋でオンライン会議をするときって、仕事の人たちと顔を合わせるのに空間が自分の家で、在宅勤務の時にうちの会社がブルージーンズっていう会議システムを使っていたから背景が丸見えだった。だから、自分の部屋の背景を無機質にして、オフィスに変えなくてはいけない。けどもう、見えてないところはプライベート感満載で、自分の部屋を見られているような不安感を抱えながら、

オフィスモードで仕事で会議をするって言うそんな感じでやってたので、最初すごく複雑でした、オンとオフの区別のつけ方が。

と、アートディレクターのFさんは、当初の自室でのオンライン会議の様子について語っている。そもそも、日常において自室で過ごす私的な時間とは、「基本的に、社会的に閉じたもので、ある種の場所と同じように、意図的に人びとを切り離し接触を避けるよう、あるいは少なくとも接触しにくくするよう配慮されて」（ゼルバベル 1981=1984：208）いるため、閉じたプライベートな空間に入ってくる仕事上仕方のないパブリックなイベントをめぐる、個々人の部屋で交渉が行われている様子が伝わってくる。それと同時に、ここでは時間の社会学の代表的研究者であるエビエタ・ゼルバベル（Eviatar Zerubavel）を引いたけれども、大学1年生の事例を紹介する際に前提としていた「プライベートな空間としての自室／（疑似的）パブリックな空間としてのオンライン授業」という区別は、常に時間におけるその相当物のレイヤーと重なりあっていることも分かる。

そのうえで、Fさんは同僚のオンライン会議での自室の演出についても以下のように語っている。

光岡：一応オンラインで会議をしているので自分の部屋にはいるんだけど、そこにはパブリックな空間が広がっているはずなんだけども、思いっきり自分の趣味みたいなものがどーんと見えている方もいらっしゃる？

Fさん：いる。まさにオフィスのキュービクルを自分色に染めてる人は、大体オンライン会議でも自分の趣味の世界を見せてくる。あと若い人とかだったら、背景を映える〔見える〕ようにプロップス置いたりとか、空間づくり頑張っている子とかそういう人もいます。

光岡：それ男女差とか年齢で今思えば傾向ってあるなって感じたりします？

Fさん：あるある。やっぱり若い子は、ちゃんと背景を作る。

光岡：リアルだけど背景を作るんだよね。

Fさん：リアルを作る。ドライフラワーのアレンジメントみたいなのを、なんかどこで買ってきたんっていうようなものを置いてたりとか、若い子はしてましたね。

ここでのやり取りの前段として、通常の仕事勤務をしている時期に、自身や同僚が自分のデスクのPCスクリーンの周りを、どのようにアレンジしているのかを聞いているのだが、競争の激しいFさんの職場では、自身の能力やセンスを常に同僚や上司にアピールするために、PCまわりというよりは自身のキュービクルにスケッチや図案等を展示することで、あわよくばと機会を狙う環境が存在する。つまり、ここではオフィスというパブリックな空



間での身振りが、ウェブ上でのキュービクルであるオンライン会議の自室の背景へと置換されているのである。いずれにせよ、Fさんのここまでの話からも、オンライン会議上における個人の画面、もしくは個人の背景が、これまで空間としても時間としても切り分けられてきたパブリックとプライベートの境界をめぐる交渉の場になってきたことが分かる。では、なぜ大学生も社会人もこのような交渉を引き受けざるを得なくなったのだろうか。そこで次に取り上げるのが、この境界をめぐるゾーニングの問題である。

### 通勤通学時間の消失に伴う「パブリック／プライベート」の境界の変容

ゾーニングと言うとどうしても「空間的」な印象を持ってしまいかもしれないが、スクリーンとの接触という意味では、ここでの「パブリック／プライベート」をめぐるゾーニングは時間に関わるものでもある。というのも、今回インタビューを実施した6名に共通に訪れた変化とは、自宅というプライベートな空間から、仕事をしたり、学習をしたりするパブリックな空間へと移動する「時間」の消失だったからである。この朝の「通勤通学時間」という普段私たちが意識しない隙間時間には、スマートフォンという小さなスクリーンを媒介に日常のリズムを作る重要なルーティンが集中している。

例えばDさんは、通学時間にサブスクリプションのアプリで音楽を聴きながら、前日の夜から朝までに投稿された友人からのLINEやInstagramのタイムラインをチェックすることが大学に着くまでの日課になっている。同様に、Fさんもまた会社のメールをチェックして当日の予定を立てたり、Facebook上で自身と共通の趣味を持っていたり同じような領域で働いている仲間の投稿を閲覧することで、仕事のネタを探す時間として通勤時間を活用している。ところが、この時間が不要になると、以下のような状況が生まれる。

Eさん：家だと仕事を始める直前まで家のことをやって、本当5分前とか3分前とかまでやって。終わってもすぐ家のことをやるっていう違いです。なんか通勤の間にちょっとリフレッシュするみたいな。リフレッシュじゃないんですけど、なんていうんですか。ちょっと切り替えみたいなタイミングがなく、もうすぐに〔自宅で仕事をする部屋に〕行けばもうなんか境界線がないというんですかね。というのは一番大きいかもしれないですね。

Eさんは郊外から都心に通勤するためそれなりの時間を電車内で過ごし、通常であればこの時間を読書と英語の勉強にあてている。つまり、比較的首都圏の日常的なパターンとしてよく見られる、自宅で朝食をとりながらテレビ（スクリーン）を何気なく眺め、通勤通学電車内では職場、学校で一日を円滑に過ごすためにメールやSNSをスマートフォンで確認し、いざ職場でPCモニターの電源を入れて仕事モードになるという日々の一連の時間と空間を

コロナとスクリーン

めぐるルーティンが消失することになったわけである。

この影響は、元々「家庭」と「職場」ほどはっきりした区別がない大学生にはより強くあらわれる。特に、2020年度の夏学期は多くの大学でリアルタイムで配信される授業の数が少なく、大半の講義が資料をオンデマンドで手許にダウンロードして受講する、「時間通り見なくてもいいもの」(Dさん)、「投稿されるもの」(Cさん)になってしまったため、「自宅(プライベート)」と「学校(パブリック)」という境界が次第に曖昧になっていく。結果として、多くの場合通学時間に行っていた前日夜からの友人の連絡をチェックし、何気なくSNSを見るというスマートフォンと接触する時間が布団から抜け出せないまま増加したり、そもそも起床時間、および1日の活動の時間が大幅に後ろ倒しされたりすることもある。メディアと日常性という観点からすれば、オンデマンド型の場合、教員と学生は授業というコンテンツを通じて同じスクリーンを共有しているかもしれないが、「空間を共有することは、必ずしも時間を共有することを保証しない」(Sharma 2014: 22)のである。

ただし、このようなスクリーンを通じた送り手と受け手の間でのメディア経験の非同期性は、一方で新しい日常性のリズムを生み出すこともある。以下は、授業は投稿されるものになってしまったと話す、Cさんの夏学期の様子である。

Cさん：なんか、確かに出席とかあるやつは開いてちゃんとやるんですけど、出席だけやっておいて課題は後にするっていうのが多かった気がするの、「授業が投稿されてます、出席します、課題は後でやります、見るのも後でやります」みたいな。休日が逆に授業になることもあれば、良くわからない授業が授業になっている感じのところもあるので、授業が始まるというよりは「授業が投稿されました、後でやってください」みたいな感じが、Zoomを使っていた木曜日以外にはそういった認識になっていたかも。〔本来配当された時間帯の〕授業時間に友達と遊んでるっていうこともあったので。友達との約束を優先してしまっているっていう部分があるので、授業がある日っていうよりは、普通の一日に授業が投稿されましたっていう。

ここで彼女が言及しているのは、日常生活のなかでは「リアルタイム」で発生する出来事が優先されるというシンプルな事実である。つまり、これまでのように授業が教室で実施された場合、時間と空間が同期するため、授業時間に授業以外の出来事は発生しない<sup>6)</sup>。けれども、オンライン授業の場合、いつ送り手とスクリーンを同期するかは完全に受け手に委ねられるため、毎週授業が実施されていても、日常一とりわけ週単位での日常一のリズムが受け手によって作り変えられる余地が拡大する。そして、Cさんの場合には、そのリズムがスクリーン利用の優先度に基づいて生じるのが興味深い。

というのも、上述の「友達との約束を優先してしまっている」という発言は、屋外での話

ではなく、スクリーン上での出来事への言及だからだ。これは、ゲーマーであるCさんに固有の特性だとも言えるが、現在では家庭用ゲーム機器、ソーシャルゲームともに数多くの作品が友達と一緒に対戦、作業をすることを前提としているため、参加者それぞれが同じ時間にスクリーン上に集合できることこそが、「遊ぶ」うえで最も重要なことだからだ。繰り返すが、授業の大半は「投稿されるもの」になってしまったため、毎週友人と「オンラインで集合できる=on screen」時間が生活のなかで優先され、その時間を確保するために、授業の受講、課題の時間がある意味では毎週計画的に、遊ぶ時間の周囲に配置されていくことになる。その意味で、Cさんはリアルな空間におけるリアルタイムではなく、オンライン上の空間におけるリアルタイムを基礎に、日常のリズムを作り変えることに成功している。ここには、とりわけネットワーク化したスクリーンへの接触を軸とした現代のメディア環境における、疑似的な同期性と共在の感覚という、空間性と不可分の時間性的問題が浮かび上がってくる<sup>7)</sup>。

#### 終日在宅生活のもたらす自室内でのゾーニングの発生

前項では、通勤通学時間が失われ部屋で終日過ごすようになったことで生じた、時間を前提としたゾーニングの問題に言及したわけだが、同様に一日の大半を自室で過ごすようになると生じるのが、自室の空間的なゾーニングである。というのも、通勤通学の時間の消失は、同様に通勤通学を通じた空間的な移動も消去することになり、自室に「働くこと／学習すること」と「余暇を過ごすこと」が同居することになるからである。このような状況に対して生じる反応の一端が、上述したオンライン会議の見え方のコントロールという事例なわけだが、在宅で性質の異なる日常的な行為の大半を行わざるを得なくなったことで、空間とメディアと行為の対応関係が再編され、幾つかの変化が生じてくる。例えば、一つのあり得る対応として、自室で勉強することに慣れてしまったDさんの以下のケースが挙げられる。

Dさん：今まで逆に、高校に上がったぐらいから家では勉強しなくて。放課後教室だとか図書館行ったりだとかしてたタイプの人なんですけど、受験の頃はもう家で勉強したのは最低限ぐらいで、あとは色んな所で勉強してたんですけど、結構大学の課題とか大学でやっていたタイプなんで、家じゃなーと思っていたんですけど、今回それが意外と変わったと言うか。

つまり、これまではDさん自身が「家」という言葉を使って表現する自室内の内と外でそれぞれ対応する行為を分けていたわけだが、新型コロナウイルスの流行に伴い、強制的に毎日自室を中心にPCのスクリーンを見ながら授業を受けるなかで、自室という空間の意味付けが変容したことが分かる。ただし、Dさんの場合には、元々自室は「寝る場所的な認識」

コロナとスクリーン

が強く、行為と空間の紐づけ自体は強くなかったため、自室でPCの画面に向かって授業を履修し、余暇の時間にもスマートフォンにスピーカーを繋げて音楽を流したり、たまに絵を描くときにはその対象をスマートフォンのスクリーンに映したりなど、自室での滞在時間の蓄積そのものが「自分の部屋」という意識を強めた側面もある。

一方で、全てが自室でできるがゆえに、比較的自室のなかでの「場所—メディア（スクリーン）—行為」の関係性がはっきりとしてくる事例も見受けられる。まず、Cさんの状況に触れておこう。彼女はコロナ禍のオンライン生活のなかで、「PCの前と布団の上は正直まるで違う」と述べているのだが、この点について詳細に語っているのが以下の箇所である。

Cさん：…（中略）…。PCの前だったら絶対寝ませんもん。寝ないし、何かしら絶対手を動かしてるんですよ。

光岡：据え置き型のテレビはどこにあるの？

Cさん：この真横にあります。要はモニターが二つ並んでいる状態になってるんですよ。

光岡：ほうほう。

Cさん：棚の上にあるのと机の上にある感じで分けられてますけど。PC台の上にあるのがPCで、棚の上にあるのがテレビなんですけど、ほぼ横に並んで置いてあるんで、ここに座りながらも正直テレビの画面見えるぐらいなんです。でもまあ、PC前とテレビ前は必ず体を動かしているし、何かしらは絶対にしているんですよ、ゲームが勉強みたいな。ただ布団の上だと普通にぼーっとすることもあるし、普通にご飯食べてるって言うてもすごいぼけーっとながら食べるわけだから、脳が働いていない状態なのは基本テレビの前か布団の上。絶対に頭が起きてるっていうか、何か活動しようと思って活動するのはPCの前。ちゃんと分けてる。

ここでは、「パブリック／プライベート」というよりは、「オン／オフ」の感覚が自室内の場所、使っているスクリーンとの関係性を通して決定されている様子が伝わってくる。彼女に特徴的なのは、「勉強＝学生の仕事」、「ゲーム＝余暇」として理解されがちな（デュマズディエ 1973＝1981）二つの行為が、ともにアクティブな行為のカテゴリーとして認知されていることである。したがって、この「オン」の活動はPCモニターの前でのみ行われ、二つ目のスクリーンとしてのスマートフォンも基本的にPC上で従事する行為の補助のために使われる傾向が強い。一方、布団とテーブルの前というのは「オフ」の場所で、休憩したり食事をしたりする場所になっており、据え置き型のスクリーンは用いられず、何気なくスマートフォンをいじるといった行為は原則この「オフ」の場所で行われることになる。

同様に、このような自室内のゾーニングが生じたのがFさんの事例である。「パブリック／プライベート」の感覚と「オン／オフ」の感覚は相関性が高いと考えられるため、厳密に

切り分けるのは難しいが、彼女は前者のタームを使って、テレワーク期間の部屋のゾーニングについて語っている。

Fさん：ゾーニングは…してる。デスクが完全に仕事の空間、畳一畳ぐらいの大きなデスクなんだけど、それが全部仕事用の空間になってて。視界としてはベッドが見えてるけど、在宅勤務中そのベッドを見ることもなければ触れることもない。だけど、オフになった時は、ベッドにバフって飛び込んだりするんで、その仕事の最中に真横のベッドの空間に近づくことはないって言うのはあって。ベランダとかもプライベートな感じだから、仕事中は絶対近づかないし。キッチンも昼以外は近寄らないし、その辺の見えないゾーニングはあったと思います。ちゃぶ台も絶対に座らないし、工作中に。

これは、Eさん、Fさんと今回インタビューに応じてもらった二人の社会人に共通しているが、通勤時間が無くなったことでオンとオフのバッファとなる時間を失いながらも、一方で自宅だからこそ切り替えの必要性は感じていて、このスイッチの切り替えには成功している。とりわけFさんに特徴的なのは、一日の時間的リズムのルーティン化による切り替えであり、そのリズムは時間単体で切り替えられるのではなく、その時間に自室のどの空間に位置し、どのスクリーンと向かい合っているかに依存する。ゆえに、最もプライベートな利用がなされる個人所有のタブレット端末については、原則ちゃぶ台前かベッド上で利用される。加えて、このモードの変化とメディア利用の関連性については、以下のやりとりも傍証となる。少々長めだが紹介しよう。

光岡：自分の部屋で仕事することで部屋のイメージって変わったりしました？

Fさん：ラップトップにおいてちゃんと仕事できる環境にするために、ワークデスクに空間が出来たって言うか、今まで若干物置みたいになっていて狭かったんだけど、ちゃんと仕事できる環境に配置がなったから、そのラップトップがあるフォーメーションが仕事モードみたいにはなった。

光岡：そうすると同じその机の上で、プライベートのラップトップも開いているんですよね？

Fさん：その時は右横にあったけど、工作中は開くことはない。

光岡：そうすると仕事が終わって夜の時間に右が開いて、左がパタンと閉じる？

Fさん：フォーメーションを変える。

光岡：そうか入れ替わるのか。

Fさん：(笑いながら) そうそう、入れ替えています。

光岡：その時リモートの期間中は、仕事してないときにプライベートのラップトップをちゃ

コロナとスクリーン

ぶ台に持っていくということはあったりしたんですか？

Fさん：ないなあ、ない。ちゃぶ台でラップトップはないなあ。

ここから確認できることは、一点目に仕事をする空間であるワークデスク上でも物理的な位置が特定の行為と紐づけられている。つまり、オフの時間であっても「きちっとやる」ことがある場合には、仕事時に使っているスペースにプライベート用のPCが移動している。同時に、この「きちっとやる」ためのPCは、「ゆるーっと」過ごすちゃぶ台前には決していかない。つまり、「オン／オフ」の切り替え自体は、デスクとそれ以外の自室の空間でゾーニングされているわけだが、時間的にはオフのプライベートな時間になったとしても、余暇時間にきちっとすることと何気なくすることでは、「デスク—PC—きちっとやる趣味」、「ちゃぶ台もしくはベッド—タブレット—何気なくする趣味」というグラデーションが存在することがここからは分かる。

このように、本節では、オンライン授業／会議の画面上におけるパブリックな感覚とプライベートな感覚の交渉というスクリーン接触の事例をきっかけに、スクリーンに媒介された日常的な時間のリズムの再調整、そしてスクリーンを通じた生活空間のゾーニングという現状を、新型コロナウイルス禍以前／以後に起きたメディア接触の変化として描いてきた。この3つの事例を一連の流れとして考えてみたとき、再び日常生活の中心を占めるにいたった「セデンタリーな視聴」を通じて、時間的にも空間的にも日々リズムが調整されてきた可能性はそれなりに色濃く示唆されるように思われる。この点を確認したうえで、最終節では全体を振り返ることにしよう。

## 5. おわりに—スクリーンという方法の使い方—

ここまで本稿では、2020年の前半、新型コロナウイルスの流行下で日本のみならず世界中で生じていたスクリーンへと没入する私たちのメディア接触の変容の一端を、試験的なインタビュー調査の結果を素材に検討してきた。上述の分析を通して見えてきたのは、これまで空間的に分離されてきた性質の異なる行為が全て自室へと流れ込み、原則PCのスクリーンという窓を通してその処理がなされる様子であった。なかでも、その基準となっていたのは、①いかにパブリックな社会生活とプライベートな日常を「スクリーン上で／を通して」調整することができるのかであり、同時に②オンとオフ、つまり労働と余暇の状態をいかに切り分けるかであった。

この二つの基準は、筆者が現代のメディア環境を分析するうえでスクリーンという方法が析出する5つの軸線—「パブリック／プライベート」「視覚／触覚」「静止／移動」「余暇／労働」「インターフェイス／インフラストラクチャー」—として提起した分析軸のうち、2

つと重なり合っていることが分かる(光岡 2021, 近刊)。これまでは、スクリーンという概念は、既存のメディア研究を相対化する枠組みとして理解される傾向が強かったかもしれないが、本稿をその使い方として読むことで、スクリーンがメディア研究における「方法」であることの一端を理解してもらえないだろうか<sup>8)</sup>。

一方で、冒頭でも指摘した通り、本稿はディテールの記録を優先したことから、インタビュー調査としてもきわめて限定的なデータを元に論じている。ゆえに、さらなるデータの蓄積を進めることで、今回は判断が難しかった論点をより明確にすることができるはずだ。例えば、最後に紹介した「場所—メディア—行為」の関係性は、今回は一人暮らしの女性に強く表れたけれども、このゾーニングはコロナウイルス流行下で生じた事象ではなく、部屋の広さ、もしくは数が基底的な要因である可能性は否定できない。逆に、この感覚は戸建ての自宅で仕事をしていたEさんにはさほど共有されていないが、こちらもまた一般化は難しい。

また、今回のインタビューからは、前節で紹介した論点以外にも別稿を立てて検討しても良い言及がいくつか見られたので、その点に触れておきたい。一つは、「セカンドスクリーン」としてのスマートフォン利用である。大学1年生は、技術的エラーの発生を否定できないオンライン授業に際して、これまでの授業中の「ながら利用／視聴」とは異なる、リスクヘッジや人間関係性の維持のためにスマートフォン利用を行っていた。またCさんは、オンラインでのゲームのプレイに際して、メインスクリーンとは別のコミュニケーション手段としてスマートフォンやタブレットを利用している<sup>9)</sup>。このような利用法は、英語圏では視聴者のリアルタイム視聴への囲い込み戦略として議論されていた「セカンドスクリーン」とは文脈が異なっており(e.g. Holt and Sanson eds. 2014)、ややもするとスマートフォンからメディア利用の状況を理解してしまおうとするモバイル・メディア論とは異なる知見が得られる可能性がある。

もう一点は、すでに「若者のテレビ離れ」が叫ばれて久しいが、大学生の日常生活におけるテレビの存在感の薄さについては繰り返し言及がなされた。例えば、家族で食事をする際の「テレビがBGMじゃないですけど、かかってないとしーんとしちゃうから嫌でかけているという感じなんで」(Aさん)という語りや、「だから本当にテレビは用途ないですね、ゲームしか。ゲームの画面ですね、テレビは」(Cさん)という指摘からは、もはやシルバーストーンが指摘した「家族」とは異なる、テレビの家庭での新たなメンバーシップのあり方と向き合わざるを得ないのは明らかである。新型コロナウイルス禍以前／以後のスクリーン接触の事例研究として両者を扱うこと自体はできるだろう。けれども、本格的にこれらの論点を整理するすれば、やはり同様に空間、より正確には「場」に即したスクリーン利用の実態の描出をさらに積み重ねていく必要があるだろう。

謝辞

本稿は、2019年度東京経済大学個人研究助成費（研究課題番号19-30）の成果の一部である。ここに記して、深く感謝する。

【コロナ禍前のメディア接触調査事前記入シート】

名前（※1）	
年齢	（ ）歳
性別	男性・女性・答えたくない
職業	大学生・会社員・自営業・主婦／主夫・その他（ ）

※1 論文内では匿名化されます

【コロナ前の平均的な一日のメディア接触】

	6:00	7:00	8:00	9:00	10:00	11:00	12:00
利用していたメディア							
何をしていたか							
どこにいたか							
	13:00	14:00	15:00	16:00	17:00	18:00	19:00
利用していたメディア							
何をしていたか							
どこにいたか							
	20:00	21:00	22:00	23:00	0:00	1:00	2:00
利用していたメディア							
何をしていたか							
どこにいたか							

【記載に当たって】

- ・「利用していたメディア」については、15分単位利用していたメディアを記載して下さい。コロナ前／中の平均的な平日の一日を想定して、おおよその記載で構いません。
- ・同じ時間に複数のメディアに接触していた場合（例：スマートフォンでメッセージをチェックしながら、テレビをながら視聴する）には、「スマートフォン・テレビ」とメインで使っていたメディアを先に記載して下さい。
- ・「何をしていたか」については、そのメディアを使って何をしていたかを記載して下さい。何をしていたわけでもなくただテレビを眺めている場合には「ぼーっとしていた」でも構いません。
- ・「どこにいたか」は、ご家庭であれば「居間」「寝室」等家のどこにいたかまで記載して下さい（差支えない範囲で）。通学、通勤時は「電車の車両」等で結構です。学校、職場も可能な範囲で場所も記載して頂けると助かります。
- ・判断に迷われた場合には、ご自身の判断で記入して下さい。あくまでインタビューの前提となる資料ですので、詳細はインタビュー時にご説明いただくか、こちらからうかがいますので考え込む必要はありません。



## 【コロナ後の平均的な一日のメディア接触】

	6:00	7:00	8:00	9:00	10:00	11:00	12:00
利用していたメディア							
何をしていたか							
どこにいたか							
	13:00	14:00	15:00	16:00	17:00	18:00	19:00
利用していたメディア							
何をしていたか							
どこにいたか							
	20:00	21:00	22:00	23:00	0:00	1:00	2:00
利用していたメディア							
何をしていたか							
どこにいたか							

注記：メディア接触のシートについては、本誌への掲載にあたって、シートの縦横比が変更されている。前頁の【記載に当たって】に書かれているように、各時間帯15分単位で記載できるようにデザインされており、各時間帯が4つのセルに分割されているため、本来は横長の表となっている。

## 注

- 1) <https://twitter.com/devjpow/status/1252915869417603072>, 最終アクセス 2020 年 11 月 1 日。
- 2) 例えば、新型コロナウイルス流行後のライフスタイルをテーマとした BBC の特集サイト、「Remote Control」に掲載された「The reason Zoom calls drain your energy」(Jiang 2020) や、Wall Street Journal に掲載された「Zoom Fatigue is Real」(Sugden 2020) などが挙げられる。
- 3) 子どもたちのオンライン学習についての調査を紹介した「オンライン 体と心の疲れ考えて」(朝日新聞 2020 年 7 月 21 日)、社員のテレワーク環境下のストレスを扱った「『テレワーク鬱』防げ、日清食品 HD、専門チーム、ストレス把握、改善指導も」(日経産業新聞 2020 年 10 月 2 日) など。
- 4) このような 1970 年代のテレビと家庭をめぐる状況は、日本にもおおそ当てはまる。とりわけ、朝、昼、夜、一日に三回テレビを見ながら食卓を囲むという行為は、日常性を維持するうえで重要な家族間のコミュニケーションだった。(三矢 2014)。
- 5) 定性的な実証研究としてすぐに思い出されるのはモーリーの『ネイションワイド・オーディエンス (The Nationwide Audience)』(1980) やイェン・アン (Ien Ang) の『ウォッチング・ダラス (Watching Dallas)』(1985) だが、それ以上にその内省の作業である『テレビジョン、オーディエンス、カルチュラル・スタディーズ (Television, Audience Cultural Studies)』(Morley 1992) や『リビングルーム・ウォーズ (Living Room Wars)』(Ang 1996) といった著作が日本では十分に読まれなかったことが、2000 年代の実証的なメディア研究の進展を遅滞させた一要因だと考えられる。筆者自身、1980 年代のメディア研究の成果に言及せざるを得ない現状にいささかの違和感はあるが、一方でそれ以上に私たちはその果実を十分に活用してこなかったのだとも思う。

- 6) だだし、大学教員であれば経験的に理解しているように、教室の授業でも飽きるとスマートフォンの「ながら利用／視聴」が発生する。加えて、オンライン授業に特有の使い方としては、回線の不具合等でPCスクリーン上での授業から落ちた場合に、同じ授業に参加している友人から教員に報告するためのライフラインとしての役割が挙げられる（Aさん）。
- 7) それ自体別稿を立てて論じられるべきだが、この論点はジョシュア・メイロウィッツが1980年代に『場所感の喪失』（1985=2003）のなかで、マーシャル・マクルーハンとアーヴィング・ゴッフマンを引きながら向き合おうとしていた古くて新しい論点だとも言える。
- 8) （光岡 2015）ではスクリーンという概念の輪郭を、（光岡・大久保編 2019）ではスクリーンという概念の対象の拡がり、（光岡 2021, 近刊）ではスクリーンが方法であることの意味をそれぞれ論じてきたわけだが、本稿は、この方法の実践編に位置づけられる。
- 9) 特に「ディスコード（discord）」と呼ばれる、オンラインボイスチャットのアプリの重要性に繰り返し言及がなされた。

#### 参考文献

- Ang, I. (1985) *Watching Dallas: Soap Opera and the Melodramatic Imagination*, London and New York: Routledge
- (1996) *Living Room Wars: Rethinking Media Audiences for a postmodern world*, London and New York: Routledge
- 土橋臣吾 (2004) 「家庭における情報テクノロジーの消費」、『武蔵工業大学 環境情報学部メディアセンタージャーナル』第5号, 122-129頁
- (2013) 「モバイル・メディアと都市経験 極端なユーザーに見るその可能的様態」, 金井明人・土橋臣吾・津田正太郎編『メディア環境の物語と公共圏』法政大学出版局, 129-157頁
- Dumazedier, J. (1974) *Sociologie empirique du loisir*, Editions du Seuil = (1981) 寿里茂監訳『レジャー社会学』世界思想社
- Hall, S. (1980) 'Encoding/decoding,' Hall, S., Hobson, D., Lowe, A. and Willis, P. eds. *Culture, Media, Language*, London: Unwin Hyman, 128-138.
- Holt, J. and Sanson, K. eds. (2014) *Connected Viewing: Selling, Streaming, & Sharing Media in the Digital Era*, New York and London, Routledge
- Jiang, M. (2020) 'The Reason Zoom calls drain your energy,' BBC website (<https://www.bbc.com/worklife/article/20200421-why-zoom-video-chats-are-so-exhausting>, 最終アクセス 2020年10月2日)
- Lyons, G. and Urry, J. (2005) "Travel time use in the information age," *Transportation Research Part A*, 39: 257-276.
- Meyrowits, J. (1985) *No Sense of Place: The Impact of Electric Media on Social Behavior*, Oxford University Press = (2003) 安川一, 高山啓子, 上谷香陽訳『場所感の喪失 電子メディアが社会的行動に及ぼす影響 上』新曜社
- 光岡寿郎 (2015) 「メディア研究における空間論の系譜—移動する視聴者をめぐって」, 『コミュニケーション科学』第41号, 65-87頁
- (2021, 近刊) 「スクリーン・スタディーズという方法——遍在するスクリーンと「見るこ

- と」の変容, 伊藤守編『ポストメディア・セオリーズ (仮)』ミネルヴァ書房
- 光岡寿郎・大久保遼編 (2019) 『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
- 三矢恵子 (2014) 「誕生から 60 年を経たテレビ視聴」, 『NHK 放送文化研究所年報 2014』, 7-44 頁
- Morley, D. (1980) *The Nationwide Audience: Structure and Decoding*, reprinted in Morley, D. and Brunson, C. (1999) *The Nationwide Television Studies*, Routledge
- (1986 reprinted in 1988) *Family Television: Cultural Power and Domestic Leisure*, London and New York: Comedia/Routledge.
- (1992) *TELEVISION, AUDIENCE & CULTURAL STUDIES*, London and New York: Routledge
- Sharma S. (2014) *In the Meantime: Temporality and Cultural Politics*, Durham and London: Duke University Press
- Silverstone, R. (1994) *Television and everyday life*, London and New York: Routledge
- Silverstone, R. et. al. (1992) 'Information and communication technologies and the moral economy of the household,' Silverstone, R. and Hirsch E. eds. *Consuming Technologies: Media and information in domestic spaces*, London and New York: Routledge
- 総務省情報通信政策研究所 (2020) 「令和元年度情報通信メディアの利用時間と情報行動に関する調査」 ([https://soumu.go.jp/iicp/research/results/media\\_usage-time.html](https://soumu.go.jp/iicp/research/results/media_usage-time.html), 最終アクセス 2020 年 12 月 2 日)
- Sugden, J. (2020) 'Zoom Fatigue is Real,' The Wall Street Journal, (<https://www.wsj.com/articles/zoom-fatigue-is-real-11587652460>, 最終アクセス 2020 年 10 月 26 日)
- Zerubavel, E. (1981) *Hidden Rhythms: Schedules and Calendars in Social Life*, University of Chicago Press = (1985) 木田橋美和子訳『かくれたリズム：時間の社会学』サイマル出版会