

## 都市メディア論⑬

『都市メディア論』執筆のための覚書き

### Cities as Media XIII: Notes on “Cities as Media”

水野博介\*

Hirosuke MIZUNO

#### <目次>

- |                              |   |
|------------------------------|---|
| 1 はじめに                       | ③都市名・市章・ニックネーム  |
| 2 「都市メディア論」とは何か？<br>～その問題意識～ | ④祭り・イベント  |
| 3 おおまかな守備範囲                  | ⑤景観   |
| ①都市の要素                       | ⑥有名人  |
| 1) 都市の成立条件となる建造物             | ⑦架空の存在  |
| 2) 都市インフラとなる建造物              | ⑧映画やドラマなどのロケーション  |
| 3) 住宅                        | ⑨ゆるキャラ  |
| 4) 都市間を結ぶインフラ                | ⑩B 級グルメ   |
| 5) マスメディア                    | ⑪アニメの聖地   |
| ②都市の構造                       | ⑫ローカル（ご当地）・アイドル   |
| 1) 同心円型                      | ⑬ローカル（ご当地）・ヒーロー   |
| 2) ゾーン型                      | ⑭ご当地の風景や都市景観を織り込んだ映<br>画・テレビドラマあるいはご当地ソング等  |
| 3) 役割分担型                     | 7 結語  |
| ③都市空間構成の方略                   |   |
| 1) 垂直ルール                     | 1 はじめに  |
| 2) 水平ルール                     | 筆者（水野）は 10 年ほど前から「都市メ<br>ディア論」というものを構想し、当初（2006 年か<br>ら）は隔年で、最近 3 年間は毎年、半年間の授<br>業「都市メディア論（当初は「都市とメディア」<br>という科目名）」を埼玉大学教養学部の専門科目<br>として開講してきた。毎回、50 人を超える受講<br>生が、教養学部のみならず経済学部などからも<br>履修してくれた（教養学部の開講科目としては<br>受講生のかなり多い授業の一つであったと思<br>う）。 |
| 4 都市の歴史                      | その授業の内容を踏まえ、以下では、『都市メ<br>ディア論』をいずれ出版することを念頭に、構<br>想の骨組みとある程度の肉付けを行おうとする   |
| ①京都                          |   |
| ②江戸・東京                       |   |
| 5 都市機能の解説                    |   |
| ①モニュメントあるいは博物館都市             |   |
| ②デパートやモールあるいは消費都市            |   |
| ③テーマパークあるいはエンターテインメ<br>ント都市  |   |
| 6 都市のシンボル論                   |   |
| ①ランドマーク                      |   |
| ②都市の起源                       |   |

\* みずの・ひろすけ  
埼玉大学教養学部教授、メディア論

ものである。ただし、ここではもちろん紙数に限りがあるので、それほど十分な展開は望めないことをあらかじめ述べておく。

## 2 「都市メディア論」とは何か？

### ～その問題意識～

「都市メディア論」とは、最も簡単に定義するならば、「都市論」と「メディア論」とが融合した一つの研究領域である。

もともと、「都市論」には、さまざまな研究分野(discipline)がかかわっている。具体的には、地理学や社会学や文学あるいは工学(都市計画や建築・土木等々)などである。そこには、物理的なハードウェアの側面と表象イメージやビジョンなどのソフトウェアの側面がある。

「メディア論」の方は、主な研究対象は、マスメディアのみならず、パーソナルなメディア(電話などの通信メディア)やインターネットも含み、マーシャル・マクルーハンのような“汎メディア論者”の手にかかれば、言語を含めた、あらゆる「テクノロジー」(人間が造り出してきたもので、人間の身体や能力を“拡張”するもの)にまで及ぶ(マクルーハン&カーペンター, 2003)。「都市」も、人間が古代から造り出してきた、きわめて“人工的”なものであり、人間の身体の延長と言えなくもない。

しかし、「メディア」についての筆者の定義は、マクルーハンのそれとは一応異なり(ある意味では、共通しているが)、「情報の収集・蓄積・加工・創造・交換・発信などを行う能力をもつもの、あるいは場」という非常に広いものである。この定義には、新聞・ラジオ・テレビなどの「マスメディア」や個々の「人間」も入るし、「都市」も含まれる。「都市」は、「人間」の情報機能の延長あるいは拡張と考えれば、マクルーハンの定義とつながる。

「都市メディア論」は、一つには、「都市」(あるいはその一部としての「地域(あるいは地区)»)そのものを「メディア」と見なし、その構造や機能を「メディア」の観点から分析する。もう一つは、通信メディアや、マスメディア、あるいはインターネットなどの既存の「メディア」と「都市」との関係をみていく。したがって、前者は「都市＝メディア論」とも言えるし、後者は「“都市とメディア”論」になるが、両者を併せて「都市メディア論」と称することにする。

## 3 おおまかな守備範囲

具体的に、「都市メディア論」がどのような現象や問題を扱うか、以下に列挙する。

### ①都市の諸要素

「都市」の諸要素として、さまざまな建造物が都市(あるいは都市間)には存在している。それらを分類してみる。

#### 1) 都市の成立条件となる建造物

都市には、それを成り立たせる基本的な「建造物」がありうる(“成立条件”とも言う)。それは、宗教・政治・行政・経済(商業)等々に関わる建造物でありうる。つまり、そのような事柄に関連した「情報」を扱う建造物(「情報センター」と言うべきか)がなければならない。そのような中心となる建造物を造り、それに付属して、さらに他の基本的建造物や住宅が配置されるのである。

基本的建造物は、それぞれに対応する情報を蓄積したり、発信したりする。例えば、神が祀られる「神殿」には、神への祈願(祈り)や神からの託宣(お告げ)という情報が存在しうるし、そこから都市全体に向けて、さまざまな情

報が発信されうる。その周辺には、関連した他の建造物が配置される。それら他の建造物は、言うなれば「門前町」を構成する。

例えば、古代メソポタミアにおいては、都市国家「ウル」が存在したが、それはチグリス河とユーフラテス河の合流地点付近に、「ジ（ツ）グラト」と呼ばれる神殿を中心として建設された都市で、「城壁」もあり、官僚制が発達し、紀元前4千年紀には住民も増え、人口は数万人を数えたという（岡田・小林，2008）。

その他の基本的な建造物としては、「城」や「宿（宿場）」を基本的な建造物とする場合などがあり、それぞれ、「城下町」や「宿場町」などと呼ぶ（小田原などは、例外的に「城下町」であり、かつ「宿場町」でもある）。

## 2) 都市インフラとなる建造物

建造物としては、ほかに、都市の「インフラ」を構成するものがある。例えば、「道路（街路）」や「広場」「公園」「水道橋」などである。かつては、「河川」が都市インフラとして、非常に重要であり、港や橋などが整備された。

これらのうち、「道路」や「河川」では、人や物が運搬され、それに伴い、情報も伝播される「情報チャンネル」になる。「広場」や「公園」は、特に西洋においては、伝統的に多くの人びとが“交流”する「情報収集・加工・発信」の場である。日本では、「広場」や「公園」はむしろ近代的なものであり、くつろいだり、休息・娯楽の場であり、交流機能はそれほど持たない場である。

「道路」は、都市計画によって造られたものは、基本的には直線的であり、東西と南北につくられた道路は、都市のなかで直交している。ただ、地形上の問題から、道路を直線状にできなかった場合も多い（谷底にある古代ローマなど）。

ほかに、古代・中世（～近世）の多くの都市には「城壁（市壁）」があった。これは、都市の防御に必要とされたものである。「情報」の観点から考えると、都市内には同質的な情報が流通するが、城壁のおかげで、情報が都市外に出なかったり、外部から中に入らないこともありうる（実際には、人間や物の出入りと関連する）。つまり、城壁は、情報の障壁ともなりうる。

## 3) 住宅

都市は、人間が住む場所でなければならないから、必然的に「住宅」が存在する。それも、通例は、数千・数万単位の住宅が都市内に建設される。

## 4) 都市間を結ぶインフラ

都市は、通例、自給自足はできないから、他の地区や他の都市と結ぶインフラが必要である。「街道」や「港湾」、近代以降は「鉄道」や「空港」なども必要である。また、通信インフラも今日では必須である。

## 5) マス・メディア

出版・新聞・ラジオ・テレビなどのマス・メディアの多くは大都市に拠点をもち、そこから他の地域への発信がなされる。

## ②都市の構造・デザイン

### 1) 同心円型

都市を構成する基本的建造物のうちの1つあるいは数個が中心の位置を占め、他の建造物はその周りに配置され、同心円型の布置を示す。中心に近いほど、都市全体にとって重要な情報が集積かつ発信される。

### 2) ゾーン型

都市全体をいくつかのゾーン（区域）に分け、

それぞれ異なる機能をもつ建造物を配置する。例えば、行政関連の建造物が集まる「官庁街」や「住宅街」が峻別されるような場合である。ゾーン毎に固有な情報が蓄積される。

### 3) 役割分担型

これは、複数の都市間で役割を分担する場合である。「産業」の中心を担う「大都市」と、「ベッドタウン」である「衛星都市」は、この関係である。「田園都市」も、これに分類されよう。この型では、情報は都市毎に分担される。

## ③都市空間構成の方略

要素の配列や構造におけるルールや法則のようなものがある。これは、後で述べる「都市機能の解説」にも関連する。

### 1) 垂直ルール

都市には、垂直に聳える建造物が多い。それらは「権力」や「権威」を象徴している。例えば、メソポタミアの都市国家ウルにあった神殿「ジグラト」に始まり、ヨーロッパの大聖堂や日本の五重塔のようなものは、宗教的権力あるいは権威を示している。ただし、エジプトのピラミッド（やスフィンクス？）は同じルールに従っているかどうか、そこに都市があったかどうかは疑問である。

パリのエッフェル塔やニューヨークの高層ビル街（摩天楼）、さらに日本の諸タワーは産業社会あるいは資本主義の権力あるいは権威を示している。

### 2) 水平ルール

人びとにとって、建造物や何らかの場所に関して、よく見える「前」が尊く、隠される「後」（バックヤードなど）は必ずしもそうではない、北側にある広場から手前（北から南）に延びる

通路は広く厳かである、というのは中国や日本の「都」に見られた。都の一番北側に皇帝や天皇が居て、「宮殿」がある。その前に儀式を行う広場があり、大勢が集まる重要な場所である。そこから延びる街路は重要な通路である。

ヨーロッパの諸都市には一般に広場がたくさんあるが、なかにはとても広大で重要な場所であるものがあり、皇帝や王などの宮殿に隣接していたりする。広場から延びる広い街路は、やはり重要な交通路である。

### 3) 直交ルール

広い街路は、2) で見たように、それ自体が重要であるが、それらはしばしば直交し、交わった場所（ノード）の中心やコーナーなどには重要な建物やシンボルが置かれたりする。

### 4) 空虚な中心

かつて、ロラン・バルトは、東京という都市は、他の諸都市とは異なり、中心が空虚であると述べた（バルト、1996）。すなわち、そこには「皇居」が位置しているのだが、多くの人びとの眼からは隠されたような場所にあり、不可侵な天皇という神秘的な存在があるだけで、都市の機能としてはシンボルでしかないのだ。

考えてみれば、ローマ市内の中心に位置している「古代ローマ遺跡」も同じようなものではなかろうか？ 歴史的な意義はもちろんあるのだが、そこは長く土砂に埋もれていたそうであり、ローマの中心に、侵すべきでない空虚な中心があったとも言えよう。現在も、観光名所だが、シンボリックな場所である。

## 3 都市の歴史

都市の「歴史」は、以上見てきたような諸要素や諸構造の形成や変遷の履歴とも言う。

言い換えれば、それらの諸要素や諸構造の観点から、都市の歴史、特に情報に関連した都市の歴史を紐解くことも可能であろう。

以下では、「京都」と「江戸・東京」を日本の都市の代表として、その諸要素や諸構造ならびに情報の観点から、それらの歴史を簡略に記述してみる。

## ①京都

京都は、日本の「都」として造成された「平安京」を基盤としている。794（延暦13）年に桓武天皇が、「長岡京」から遷都したのが「平安京」である。飛鳥・奈良にあった「藤原京」や「平城京」以来、唐の長安城にならって、広い通りと基盤の目のような街並みからなる。ただし、長安城にあったような「城壁（市壁）」はなかったと思われる。なお、中国における都市を意味する「都城」は、そもそも「城壁」を意味していた。

日本の都市は、城壁（市壁）がないけれど、例外としては、豊臣秀吉が天下統一を達成してから京都に築いたとされる「御土居[朴`亅]」は、城壁のようなものだった。ただ、石造りではなく、土盛りであり、その上に竹を生やしたりしたようだ。今も一部は残存している。

平安京は「都」であったから、「天皇」が居住し政治を行う場というのが、その都市としての基本的な性格である。天皇は聖なる存在でもあるから、都は「政治」的な情報と「宗教」的な情報（例えば宗教儀礼的なもの）の両方が存在したとも言えよう。

その後、長い歴史のなかで、町人の力が強くなり（また、幕府の政権下で天皇の国家権力は形式的なものとなる）、「都」としての京都は、事実上、そのなかにかくつかの「街」を含むものになっていく。

近世以降は、再び、都市全体が統一されるが、

平安京の時代よりも、都市としては地理的に少し東寄りの部分が栄えるようになった。東京に遷都するまでは、「都」として、皇室の儀礼や伝統文化に関連した情報を主に発信し続けたと思われる。現在は、観光都市や学園都市の性格が強い。

## ②江戸・東京

江戸は、まず太田道灌によって街づくりの第一歩が記されたが、徳川家康によって、海あるいは低湿地の埋め立てがなされ、都市計画が施された。大名や旗本などが住む高台では、自然な地形に沿った屋敷造りがなされ、道路は曲がりくねり、高低差が大きく、坂が多い。それに対して、低い土地の庶民の街であった日本橋や後の銀座などは、都市計画によって直交する街路が設けられた。

江戸は幕府権力の座であり、文化の中心にもなっていく。それ故、「政治的な情報」が発信されると同時に、統治される側の庶民の動向を把握するための情報がさまざまな形で収集・蓄積・解析されたであろう。例えば、江戸の街それ自体や全国の観光名所や文化等について、出版という手段で、さまざまな情報が江戸から発信された。

明治維新後の近代化の過程で、江戸は東京となり、西洋的な文化の見本市的な場所となった。洋館の代表としての「鹿鳴館」や、銀座の「煉瓦街」など、近代化の先端に行く建造物が造られた。西洋的なデパートも造られたが、これは江戸初期から続く呉服屋である「越後屋」が「三越（日本橋本店）」となったのが最初であった。デパートは、西洋的なライフスタイル（洋服や西洋家具など）を知るのみならず、さまざまな催し（例えば少年音楽隊の演奏会）によって西洋音楽を知る機会をも提供した。

明治初期の大火の他、「関東大震災」（1923＝

大正 12 年) や太平洋戦争時の「空襲」(主に米軍による爆撃) によって、東京は何度も塵灰に帰した。そのたびに、奇跡的な復興を遂げてきた。関東大震災後の復興においては、内務大臣や東京市長を歴任した後藤新平が、復興院総裁としていち早く「復興計画」を立て、東京を「都市計画」をもとに近代的な都市に脱皮させようと尽力した。しかしながら、当時の多くの政治家は、後藤の計画を「大風呂敷」と見なして、復興予算を大幅に削り、結果的には「昭和通り」などの広い通りを通すくらいの成果しか残せなかった。しかしながら、後藤がその計画に示した「道路計画」が、今日に至るまでの東京の整備計画の基礎となっている。

現在、東京は、日本の首都として、政治的・経済的・文化的など、さまざまなジャンルの情報が発信され、通信や交通ネットワークによって全国に伝えられている。また、情報収集を専門とする「マスメディア」の本部も、東京に置かれる傾向がある。具体的に、出版・ラジオ・テレビのいずれも、主な本拠地は東京であった(他に、大阪が多い)。特に、テレビの場合、地上波の民放テレビキー局はすべて、港区に位置している(これは、1958=昭和 33 年に竣工して以来、放送のシンボルタワーであり続けた「東京タワー」が位置している場でもある)。ただ、NHK(放送センター)だけは渋谷区に位置しているが、これは、太平洋戦争後に、世界に対して戦後復興を印象づけた東京オリンピック(1964=昭和 39 年)が、渋谷区の諸スポーツ施設を中心に開催されたのであるが、米軍から返還された「ワシントンハイツ」(後の代々木公園)に「選手村」が設けられ、取材や中継に便利な隣接地区に NHK が(日比谷の内幸町から)移転してきたからである。

その東京オリンピックは、東京を大きく変えた。特に、東京は江戸期以来、河川や堀が多か

った(水の都でもあった)が、人口が急増した 1960 年代前半において、それらの河川や堀は事実上、ゴミ捨て場や下水道の役割をも担っていた(下水道普及率は非常に低かったのである)。そのため、ハエや蚊の発生も多かったのである。東京オリンピックの際、海外(特に先進諸国)からやって来る人びとに笑われないようにする(マイナスの情報発信を防ぐ)ため、それらの河川や堀の多くに蓋をして、「暗渠」化することが大々的になされた。そのことによって、河川や堀は、事実上の「下水道」へと変貌した(唱歌『春の小川』に唄われた「渋谷川」がその典型である)。また、それらの河川や堀の真上に、「高速道路(首都高速)」を通すこともなされた(「日本橋川」上の首都高速がその典型である)。

#### 4 都市機能の解読

都市のシニフィアン(記号形式)を読み解く。都市に特有なさまざまな建造物から、各都市の主たる機能を探る。シニフィアンに対応しうるシニフィエを見出すとも言える。

##### ①モニュメントあるいは博物館都市

歴史的な記念碑としての「モニュメント」は、歴史の証言者であり、それらのモニュメントに溢れたパリのような都市は、「博物館」に喩えられる。ヴェネツィアのように、その都市全体が古い街を保存したような「博物館都市」というのもありうる。

##### ②デパートやモールあるいは消費都市

デパートやパサージュのような建造物あるいは場所は、都市住民が消費をする場所であり、資本主義にとって重要な場所であることを明示する。最近のショッピング・モールやアウトレットは、より大規模にそのことを証明する。

### ③テーマパークあるいはエンターテインメント都市

世界最初のテーマパークである「ディズニーランド」は、何らかのテーマに沿って造られた極めて人工的な場所であり、いつとき現実を忘れられるようなファンタジー空間であるが、現在は、世界のあちらこちらで「ディズニーランド」を模範とした街づくりがなされているとされる。すなわち、世界のあちらこちらで「ディズニー化」が進んでいる。それは、苦痛に満ちた労働をオブラートに包み、労働がまるで楽しい演技（感情労働）ででもあるかのように、労働者が人びとの間で笑顔を浮かべて働く。

## 5 都市のシンボル論

都市の「シンボル」については、筆者がこれまでも関心をもってきたトピックであり、折に触れて論じてきた（例えば、水野, 2009）。ここではそれを整理して示す。都市シンボルは、都市の本質的なあり方を表現していると言えよう。

### ①ランドマーク

都市のあらゆるところから見ることができ、目印ともなる高い建造物である「ランドマーク」は、権力や権威の座や記念碑（モニュメント）であることが多い。例えば、イタリアの諸都市に存在する「塔（ドゥオーモ）」は、富裕な商人たちの住む街のシンボルであった。パリのエッフェル塔や東京スカイツリーなどは、産業資本や資本主義のシンボルである。

### ②都市の起源

都市の起源と関連するシンボルとしては、「城下町」における「城」, 「門前町」における「神社仏閣」, 札幌市のシンボルとされる「時計

台」のように、北海道の「開拓」を担った人材を養成する学校にあった建造物などがある。

### ③都市名・市章・ニックネーム

都市名や市章は、それ自体シンボルである。いろいろな思いを込めて、名称やロゴは制定されている。例えば、「西東京市」は、実際は東京都の中央に位置するが、東京都の西側にある多摩地区を代表するというような意味合いがあるのであろう。

ニックネームは、制度的なものではないが、都市が自ら選びとったものである場合がある。例えば、「ゲートウェイ（玄関）」というニックネームを持つ都市が、アメリカ合衆国には 183 もあるという（トゥアン, 2008 年, 371 頁）。これは、西部開拓の入り口だった場所ということであり、時代を追って西へ西へとその版図を広げていったアメリカの歴史を反映するものである。

### ④祭り・イベント

祭りには、都市に古くから行われてきた伝統的な宗教的あるいは民俗的な祭りと、比較的最近行われるようになった、観光などの目玉としての、あるいは文化的な都市を標榜するための「イベント」として映画祭や音楽祭（例えば、ロックフェス）などがある。また、特殊なものとしては、都市を開催地とするオリンピックを挙げることもできる。

### ⑤景観

景観のような「1 つ, 2 つ」とは数えられないような場所もシンボルにはなりうるであろう。例えば、倉敷市（1968＝昭和 43 年に市の「伝統美観保存条例」制定）や川崎市（1999＝平成 11 年によく「伝統的建造物群保存地区」に指定）などでは、都市の中のある景観を街を代

表するものとして大切にすると同時に、観光資源としても活用していると言えよう。それに対して、栃木市のように、倉敷市に似た堀や蔵のある景観を守り生かす取り組みが遅れてしまった都市もある。

## ⑥有名人

その都市出身あるいはゆかりのある人物をシンボルとする例がある。例えば、イギリスのリヴァプールは、メジャデビューする前のビートルズが主要なライブ活動をした都市であり、現在は、それを謳っている。アメリカのテネシー州メンフィスには、ロックの帝王であったエルヴィス・プレスリーが生前住んでいた邸宅が今もあって、多くの観光客を集めていて、その都市のシンボルでありうる。

日本でも、例えば埼玉県の深谷市は、日本の株式会社の生みの親とされる渋沢栄一の出身地であり、駅前に銅像もあり、渋沢が都市のシンボルになっている。

## ⑦架空の存在

各地に存在する伝説や言い伝えの主である架空の存在は、都市のシンボルになりうる。岡山市は昔話の「桃太郎」がシンボルになっているようで、駅前に銅像、市内には「桃太郎スタジアム」もある

また、昔話ではなく、現代的なマンガやアニメ・キャラクターが都市のシンボルとされることが増えてきている。代表的な例は、鳥取県境港市の水木しげる作「ゲゲゲの鬼太郎」であろう。商店街である水木しげるストリートには、さまざまなキャラクターの銅像が設置されている。

## ⑧映画やドラマなどのロケーション

映画やドラマあるいはアニメなどの撮影場所やモデルとなった場所を起源とした都市シンボルである。例えば、映画寅さんシリーズ『男はつらいよ』（全48作）では葛飾区柴又の商店街などがシンボルとなっている。映画『ローマの休日』で王女役のオードリー・ヘップバーンたちが見たローマの名所旧跡（スペイン階段など）もそうである。

以上のものは、以前からあったシンボルのリストであるが、最近では、日本の地方都市において、新たなシンボルづくりがブームの様相を示している。以下にそれらを列挙する。

## ⑨ゆるキャラ

上の⑦に準ずる。彦根市の「ひこにゃん」に始まるブームがまだ続いている。最近では、全国で何千体ものゆるキャラがつくられており、不人気なものも多くなっている（東京や大阪のものが多い）。

## ⑩B級グルメ

テレビ・映画で言うところの「消え物」がシンボルになった新しさがある。しかし、昔からある「おみやげ」や「名物」「特産品」の変形＝B級化とも言えるかもしれない。ただし、基本的には、その都市に行かないと味わえないという点が重要であり、各地で、集客に結びつけようという努力がなされている。

## ⑪アニメの聖地

上の⑦と⑧に準ずるが、リアルとファンタジーの関係が逆転しているとも言える。つまり、ファンタジーのなかに描かれたリアルな場所が、ファンタジーであるが故に聖なるものとなり、その聖性がリアルな場所に投影される。アニメ『らき☆すた』に描かれた実在の神社である驚



宮神社(鳥居やその周辺)が、その代表である。

#### ⑫ローカル(ご当地)・アイドル

これは新しいが、大きく見れば、メディア(テレビやネット)等のアイドルブームに乗っているとも言えよう。

#### ⑬ローカル(ご当地)・ヒーロー

これは、上の⑦に準ずるが、戦隊ヒーロー物の流れを汲んでいる。環境問題や教育問題あるいは生活経済問題など、さまざまなテーマと関連している。

#### ⑭ご当地の風景や都市景観を織り込んだ映画・テレビドラマあるいはご当地ソング等

これについては、上の⑧のように、以前からあったことではあるが、比較的最近では、各地で「フィルム・コミッション(F C)」がつくられ、積極的に自らの都市や名所などを売り込む試みも多くなっている。

ご当地ソングでは、かつて『南国土佐を後にして』(高知市)、『有楽町で逢いましょう』(東京都)、『知床旅情』(斜里町・羅臼町)等が有名であった。最近では、「ご当地ソングの女王」である水森かおりが、さまざまな場所を織り込んだ「ご当地ソング」を発表している。

しかし、⑫~⑭は、結局は「発信」源としては「東京発のメディア」に頼ることが多いのではないと思われる。しかし、テレビや雑誌等に露出したり、東京でのローカル・アイドルやヒーローのイベントは、地域のPRとしては、必ずしも悪いことではない

## 7 結語

ここで概要を示した「都市メディア論」は、既成のさまざまな学問分野と関連しているし、

方法論もさまざまでありうる。観察、聴きとり、イメージ調査など手法はいろいろある。

新たな方法論としては、「街歩き」のシステム化を挙げうる。これは、すでにベンヤミン(2003)が試みた「遊歩」の科学化であり、日本でも今和次郎(1987)の「考現学」の試みがあった。

#### <文 献>

マーシャル・マクルーハン&エドモンド・カーペンター『マクルーハン理論』大前正臣・後藤和彦訳、平凡社、2003年

岡田 明子・小林 登志子『シュメル神話の世界一粘土板に刻まれた最古のロマン』中公新書、2008年

ロラン・バルト『表象の帝国』ちくま学芸文庫、筑摩書房、1996年

水野博介「都市メディア論③都市のシンボルとイメージ『埼玉大学紀要 教養学部』第45巻第2号、219-226頁、2009年

イーファー・トゥアン『トポフィリア人間と環境』小野有五・阿部一訳、ちくま学芸文庫、筑摩書房、2008年

ヴァルター・ベンヤミン『パサーージュ論第1~5巻』今井仁司・三島憲一他訳、岩波書店、2003年

今和次郎『考現学入門』ちくま文庫、筑摩書房、1987年