

# ネットワーク下の表現

井上 聡  
set@|?jyt@h@zw

映画・ゲーム・マンガをめぐって

コンテンツ

本章もひきつづき、電子ネットワークに組み込まれた

表現をめぐって議論をくり広げる。作品の内外、ジャン

ルごとの差異が見えにくくなるなかで、ここでは、隣接

諸ジャンルとの関連を視野に入れつつ、各表現ジャンルの

もつ固有の歴史と論理を追う。そして現代の作品を、

その流れのなかへと位置づける。

渡邊論文は、ウェブとともに浸透した携帯電話内蔵

カメラ、モバイルカメラ等による映像過剰の時代を経

て、映画がいかに変化したかを概観する。映画史を

辿りながら、テレビバラエティ、アダルトビデオととも

に松本人志監督『しんぼる』を論じる。井上論文は、

コンピュータ・ゲームにおける「作品」という枠を考

える。動画共有サイト上での「実況プレイ」によっ

て明らかになったゲーム体験の多様性を、むしろゲー

ムが本来備えるものと捉え、新たな作品概念を構

想する。泉論文は、一種の物語論となる。主にマン

ガを題材として、ラブコメなどのジャンルが蓄積し

たルール「お約束」が、どのように読者の感動を

引き起こすか、そのメカニズムを分析し、フィクショ

ンの機能にも論及する。