

科学研究費助成事業 研究成果報告書

平成 30 年 5 月 22 日現在

機関番号：12611

研究種目：挑戦的萌芽研究

研究期間：2014～2017

課題番号：26580066

研究課題名(和文)「手応え」に関する越域的学際研究の試み：対抗産業革命から対抗ICT革命に向けて

研究課題名(英文) An Attempt at Interdisciplinary Study on "Tegotae (Tangibility and Responsibility)": from a Viewpoint of Transition from counter-Industrial Revolution to counter-ICT Revolution

研究代表者

鈴木 禎宏 (Suzuki, Sadahiro)

お茶の水女子大学・基幹研究院・准教授

研究者番号：80334564

交付決定額(研究期間全体)：(直接経費) 1,900,000円

研究成果の概要(和文)：情報通信技術(ICT)の発達是人という存在のあり方に影響を及ぼしている。ICTによって形成されていく環境においては、柳宗悦の議論に従うと、対象を「こと」として認識・操作する傾向がこれまで以上に偏重され、「もの」として認識することの重要性がさらに等閑視されることになる。またこの傾向は、大島清次の議論に従うと、「公」の領域の肥大化と、「私」という意識の領分への抑圧となる危険がある。このような見地にたつとき、人間らしさを擁護するための手段や契機として、「手応え」という摩擦・抵抗感を設定し、この言葉のもとでICT革命を批判する思想運動を構想することには一定の意義が認められると思われる。

研究成果の概要(英文)：The development of ICT(Information and Communication Technology) has an influence on the way people exist. In the environment formed by ICT, following the discussion by Muneyoshi Yanagi, the tendency to recognize and manipulate subjects as "koto (concepts)" is more emphasized than ever, and the importance of recognizing as "mono (things as such)" is prone to be ignored. In addition, this trend, according to the discussion of Seiji Oshima, has also the danger of suppressing foundation of private consciousness by forcing formalized code of thinking. On this point of view, there seems to be certain significance in setting Tegota-e i.e. tactual resistance in physical and figurative senses as a means and opportunity to defend humanity, and in thinking a movement to criticize the ICT revolution under this term.

研究分野：比較文化史

キーワード：手応え 手仕事 工芸 情報通信技術 民藝運動 アーツ・アンド・クラフツ運動

1. 研究開始当初の背景

現在地球上の各地で急速な情報通信技術の発展・普及が起き、それが人類の生存や地球環境に影響を及ぼしている。人々は地上に肉体として存在するのみならず、インターネット上にも電子情報としても存在しており、この情報技術によって繋がれた空間は人類の生存を支えるだけでなく、ヒトという種を規定する新たな環境となった。論者の中にはこうした事態の出現に農業革命、産業革命に匹敵する人類史的な意義を認め、「情報通信技術 (ICT) 革命」(ICT: Information and Communication Technology) が現在進行中であると考える者もいる。

筆者はこれまで日本の民藝運動とイギリスのアーツ・アンド・クラフツ運動、及びスタジオ・クラフト運動について研究してきた。これまでの研究で得られた知見は次のような問題意識を醸成した。

ICT という技術体系においては、あらゆる障壁・障碍をなくすことによって人・物・金の流れを円滑化していくこと、そして誰もが時と場所を選ばずに ICT を利用できる状態をつくりだすことが肯定的に捉えられる。「シームレス」「ユビキタス」という言葉によって牽引されていく世界は、様々な次元において「ボーダーレス」になりつつある。これは 18 世紀後半以降世界を席卷し、世界各地を均質化させていった、産業革命や資本主義経済体制の帰結である。

ただし、こうした技術革新による生活の変化を「向上」と捉えるとしても、それが人々に幸福の感覚をもたらしているかといえ、その答えは必ずしもイエスではない。ICT の普及により旧来の社会的格差はむしろ固定されたり、新たな格差が生み出されたりしている(デジタル・デバイド)。あるいは、例えばプライバシーや著作権という考え方が社会の実態に合わなくなるなど、人々は時として新しい形の疎外感や権利の侵害を経験している。

興味深いことに、このような状況下で生の充実感を追求する際、人々はむしろ不自由さを積極的に受け入れるように見受けられる。例えば、企業のエリートが「リトリート」と称して ICT 環境から一時的に脱出したり、いわゆる「趣味」に分類される領域に身を投じたりする(餛飩の手打ちなど)。あるいは、時代遅れとなった旧来の技術が芸術となったり(活版印刷を利用した表現など)、古い技法が ICT と共存したりすることがある(珠算など)。「ハイテク」の対にある「ローテク」が新しい装いのもとに存続することには積極的な意義があると思われるが、管見ではその意義を 21 世紀に見合った言葉で(すなわち、「文化財保護法」や「伝統的工芸品産業の振興に関する法律」のような既存の言説とは違う言葉で)語ることは、日本でもイギリスでも、まだ十分には行われていないように思われる。

本研究では、ICT 万能の時代において人々が積極的な価値を認める抵抗感・摩擦感を「手応え」としてとらえ、そのような「手応え」を実感させるような機会を人々に提供する広義のアートについて探求する。この目的のために、20 世紀後半から現代に至るまでの日本において、茶の湯や工芸などのアート活動を中心に事例を集め、そこから一般論を試みる。それが成功したならば、21 世紀における新たな生活文化のあり方を基礎づけることができる筈である。

2. 研究の目的

20 世紀の日本やイギリスでは「手仕事」handcrafts という観点から文化論や文明批判がなされ、これらの思潮は有形・無形の文化財の保護や伝統工芸の振興などの点で一定の成果をあげた。これに対し本研究は、先進国で産業の空洞化が起こり、急速な情報通信技術の普及が起きている現代を念頭に、「手仕事」ではなく「手応え」に着目することで、新たな文化論と文明批判を試みることを目的とする。20 世紀の「手仕事」論が「対抗産業革命」counter-Industrial Revolution と呼ぶべき運動を導いたのに対し、本研究は 21 世紀という ICT 万能時代における「対抗情報通信技術革命」counter-ICT Revolution の可能性を探る。

3. 研究の方法

本研究は(A)「手応え」に着目した文明批判の理論研究と、(B) 20 世紀後半の日英における様々な事例収集という、二つを行うことにした。

人間の感覚器官の中でもとりわけ優位に立っているのは視覚であり、その次に聴覚があげられる。18 世紀以降のヨーロッパではこれら二つの感覚を中心に美学・芸術学と教育・研究制度が構築されたが、こうした思想・制度は明治時代以降日本に導入された。これにより様々な混乱が日本にもたらされた。

こうした近代主義を批判する際に有効な視座となったのが、「手」である。その例として、柳宗悦による「手仕事」の擁護や「用の美」の主張、「民藝」の提唱がある。「眼」や「耳」がそれぞれ視覚と聴覚に結びつき、さらに非身体的・抽象的な思索に結びつくとしたら、「手」は触覚と身体性、そして実践的な試行錯誤に結びつく。「手」の働きを擁護することは、たえず人間の思索を身体へと呼び戻し、教条的な近代主義を批判することにつながった。柳は「手仕事」「用の美」「民藝」を提唱することによって、「眼」に対して「手」を、「美術」に対して「工芸」を、「知識人/美術家」に対して「名も無き職人」を、「芸術」に対して「生活文化」を、「都市」に対し「地方」を、「宗主国(内地)」に対して「植民地(外地)」を、「日本」に対して「東洋」を、「西洋」に対して「日本」を擁護した。

これはまた、欧米を中心に世界を席卷した産業革命やその後の物質主義、さらに大量生産大量消費を是とする世相を批判するものであった。1920年代半ばに始まった柳らの民藝運動は1950年代から60年代にかけて隆盛を迎えた。

本研究の課題は、こうした「手」に着目した近代主義に対する対抗運動の試みを、21世紀に現状にあわせて更新することである。そこで20世紀後半の思想家として、世田谷美術館館長を勤めた大島清次(1924-2006)に注目した。大島は“ARS CUM NATURA AD SALUTEM CONSPIRAT”(芸術〔アルス〕は自然と共に人間を知らぬ間に健全にする)というラテン語の銘文を核に独特の思索を深め、「手」は文化-すなわち人が獣である状態から脱しようとする試み-と自然とがせめぎ合う場であること、そして美術館はそうした問題意識のもと、人間らしさの根拠を問うていく施設であることを論じた(『「私」の問題: 人間的とは何か』青英社、2001年)。大島の思想は柳の主張と活動を踏まえてのものであり、表現の違いはあれ、大島の“ARS CUM NATURA AD SALUTEM CONSPIRAT”解釈と柳の「用の美」の主張はほぼ同一の内容であるように思われる。大島は柳と現在を繋ぐ位置にあるが、大島の思想自体を深める研究はまだ成されていない。大島の思想を足がかりにして、本研究では「手応え」の理論を構築することを試みた。

本研究の第2の課題は、「手応え」に関わる様々な事例を収集することである。世俗の雑事や妄想から自我を解放し、人に「いま」「ここ」の感覚を回復させる契機をつくりだす試みはこれまで、世界各地でさまざまな形でなされてきた。その洗練された例として、日本の茶の湯がある。これは生活文化・宗教・芸術がまじわる領域において、人に生の実感をもたらす(あるいは生の実感を回復させる)優れた伝統となっている。こうした生の実感、あるいは己の生の位置づけを可能とするような特権的な機会を美的体験と呼ばれる。本研究が既存の研究と異なるのは、こうした美的体験の質を問題にするのではなく、美的体験が起きる契機として、肉体的・精神的な「不自由さ」や「摩擦感」に着目すること、及びその調査範囲が現代に限定されることである。

研究期間と規模から言って、どのような事例を集めるかについては、大きな制約を設定せざるを得なかった。そこで20世紀後半(概ね1961年の柳宗悦の死後)から2000年後頃までの期間、民藝運動の動向を中心に事例を集めることにした。その際、比較対象として、イギリスにおいて「手仕事」を擁護してきたアーツ・アンド・クラフツ運動とスタジオ・クラフト運動を参照することにした。これら運動が現在どのように引き継がれているか(あるいは引き継がれていないのか)を考察することにした。

4. 研究成果

(1) 情報通信革命がもたらした事態

情報通信技術が人類の文明・文化をどのように変えていくかに関してはすでに様々な考察がなされているが、そうした中でイタリアの思想家ルチアーノ・フロリディは著作『第四の革命』の中で興味深い見解を示している。すなわち、ICTはすでに道具ではなく環境であること、そしてこの新しい環境にあって、人の存在のあり方も変容しているというのである。フロリディは人類が自ら作りだし、そして人類が生存するその環境を「情報圏(インフォスフィア)」と呼ぶ。この「情報圏」の中で人は相互に結ばれ、その状況をさらに共有する。これはナビシステムに従いながら自動車を運転している状況を思い浮かべるとわかりやすい。この「情報圏」の中では非生物も、生物も、ともに「情報」として存在しており、人もまた情動的な生物(インフォグ)として存在するのだという。この「情報圏」という新しい世界観のもと、フロリディは歴史、プライバシー、環境保護等の諸問題の再測定をはかっている。

フロリディの見方から本研究の課題を言い換えるならば、産業革命後の社会において論じられてきた「工芸」「手仕事」といった概念を、情報通信技術革命後の社会、すなわち「情報圏」という枠組みの中で問い直すことになる。

本研究では、「手仕事」論に基づく「対抗産業革命」という思想の事例として日本の民藝運動とイギリスのアーツ・アンド・クラフツ運動及びスタジオ・クラフト運動に着目し、日本とイギリスで調査を行った。その結果、これらの19世紀後半から20世紀にかけて起きた思想・活動が、情報通信技術(ICT)の助けを得て21世紀の今日まで存続していることがわかった。その一方で、3Dプリンターのような新技術の登場に伴い「手仕事」「工芸」という思想の再検討が要請されつつあるという点で、日本とイギリスが共通の課題に直面していることも分かった。おそらくこれは、日本とイギリスだけでなく、フロリディが示唆するように、「情報圏」(インフォスフィア)となりつつある世界各地で起きている事態であろう。

(2) 手仕事 の射程

19世紀後半から20世紀、イギリスと日本では工場制機械工業が発展し、均質な製品が安価で大量に生産されるようになった。そして、学校教育においては人が一定の資質を備えた労働者として養成されていった。政治において20世紀の人類は全体主義やファシズムを経験した。

こうした政治的・経済的な体制のもと、人々が直面したさまざまな抑圧を批判したのが、アーツ・アンド・クラフツ運動や民藝運動だったといえる。特に柳宗悦(1889-1961)は

機械製品と手工芸品とを対比して後者の価値を擁護することにより、「機械」という言葉によって象徴される、世界を均質させ人々を抑圧していく傾向を批判した。彼は「もの」と「こと」を区別し、対象を直観によって把握すること（「もの」と）と、対象を知識によって把握すること（「こと」と）とを区別し、どちらも人間による理解のあり様であるが、順序としては前者を経て後者が成り立つのであって、それが逆になることを否定した。彼が仲間とともに 1926 年から提唱した「民藝」という視点は、手工芸品を方便として直観の重要性を説き、言葉（「こと」）に頼った知識の危うさを指摘した。こうした近代主義批判はその後一定の支持を得て今日に至っている。ただし、その言葉に力強さがあつたのは、1970 年代初頭の高度経済成長期までであったように思われる。その後先進国を中心に情報通信技術が発達していった。

1980 年代のいわゆるハイテク産業の発展、そして 1990 年代に始まる情報産業の本格化という時代背景のもとで、独特の思想を発展させたのが大島清次である。大島は 1986 年に世田谷美術館の初代館長に就任すると、この美術館とジャポニスム学会を活動の場として、美術・工芸のあり方や人間らしさの根拠について思索をめぐらした。その思索の展開は、『「私」の問題 人間とは何か』（青英舎、2001 年）およびその続編として書かれた『知の墓標 「私」の問題 II 言葉について』（手書き原稿、n.p.〔2006 年）〕さらに『「私」の問題 言語と物 非言語的な視覚概念について』（手書き原稿、n.p.〔2006 年）〕を経て『「私」の問題 美意識について「生きること」と「美意識」』（手書き原稿、n.p.〔2006 年）〕へと纏められていった。

大島の思想は、意識の発生、言葉による世界の弁別、人間と自然の関係から文化論、文明論などにおよび、要約することはとても難しい。それを承知の上で、情報技術革命に対する大島の見解を纏めると、およそ次のようになる。動物としての人は周囲の自然と意識的・無意識的に関係を取り結ぶなかで自己を形成しており、その意識と無意識には絶ちがたい連続性がある。こうして発生した「私」という意識は、自然という共通の対象をたえず参照しながら、他者の意識と交流をはかる。そうした交流はシンボル（象徴）によって強化され、音声言語の形成によって円滑化され、さらに文字（書字、印刷された文字）によって固定化されていった。21 世紀に入り大島が危惧したのは、世界を席卷していく「情報」が文字という物質性を欠いており、人々に「公」的な意味（概念）のみを強要していく点である。それは個々人に固有の「私」的な意識の営みを衰退させることに繋がるのではないか、というのが大島の見立てである。

この大島の考えを敷衍すると、次のようになる。確かに情報通信技術の発達により、様々なことが便利になった。学術研究を例に

とるなら、様々な研究資源がインターネット上で閲覧・利用可能となり、また研究活動もインターネットによって従来よりもさらに円滑に進むようになった。情報通信技術が研究の基盤を強化したのは間違いない。ただし、これはその一方で、「公」的な研究のあり方がすべての研究活動に適用されていくことをも意味している。本来であれば研究はさまざまな思惟、文化の上に成り立ち、それはまた文化を豊かにしてく筈であるが、しかしいたずらに情報基盤のみが強化されていくと、結果的にその下に広がるべき土壌を貧しくしたり、侵食・流出させたりする可能性がある。さらには、そのような事態が起きたとしても、ICT はそれを人の耳目から隠してしまう可能性もある。文化 culture の語源は耕すこと（ラテン語の colere）であるが、強固な情報通信基盤は人々の意識の活性化（耕すこと）自体を妨げる危険がある。

ただしここで注意しなければならないのは、情報通信技術にはこうした否定的側面がある一方で、かつてウィリアム・モリスや柳宗悦が批判したような事態を解消するという、肯定的側面もあることである。例えば、確かに ICT の発達により消費の現場と生産の現場とは切り離されていった。また、人々の結びつきを地縁・血縁に基づく共同体から、利害によって再編され続けるアソシエーションへと変えたかもしれない。しかしその同じ ICT はまた、大きくなりすぎた人の集団を小さく結び付け直したり、国家という枠組みを超え、様々な共同体に所属して多重のアイデンティティを獲得することを可能としている。さらに生体認証技術はある意味で人々の身体性を回復させ、拡張現実 augmented reality という技術は人々の感覚をより強化するものかもしれない。ICT によって現れつつある現代の社会は、20 世紀よりもむしろ、近代以前の社会、すなわち中世を想起させる。

また、情報通信技術がさまざまな文化活動を活性化していることも指摘しておかねばならない。例えば民藝運動のような運動を担っているのは、インターネット上で自分の関心に見合う情報を見つけ、スマートフォンや SNS を介して知り合った人々である。若い世代の工芸作家の多くは、情報通信技術を駆使して自らの制作姿勢やライフスタイル、作品情報や展覧会情報を発信している。作家が SNS などを通じて理想と現実のギャップを語る生の声は、「手仕事」という言葉に込められていた幻想・期待を強化・増幅することもあれば、批判・否定することもある。いずれにしても、「手仕事」を実践したり擁護したりする活動は、ICT という「機械」、すなわちかつての仮想敵なしには成り立たなくなっているという事実は否定できない。

(3)「手応え」の意義

以上のような見地に立つとき、ICT 革命を迎えた社会において手工芸品（例えば陶製の食

器)はどのように位置づけられるだろうか。フロリディに従うのであれば、食器は情報圏(インフォスフィア)における情動的な存在である。人々の参照・言及(コメント、リコメンド)や、人々の行動を追って自動的に配信される広告に基づいて、人はプラットフォーム(アマゾン、楽天など)において食器を発注する。こうした商取引もインターネットを介して行われ、支払いに現金は介在しない。サイバー空間は実質的な現実 virtual reality であり、取引で使われる電子マネーは実質的な通貨 virtual currency である。(蛇足であるが、英語の“virtual”を「仮想」と訳すのは誤訳であろう。)

購入された食器は、Wi-fiなどの通信で覆われた空間において、他の事物との相互関係を持つ。(将来的には、IoTという技術を通じ、食器は冷蔵庫などの家電や他の什器と結びつくかもしれない。)その食器を用いる人間もまた、情報をやりとりする有機体(インフォグ)として、食器と同じようにその情報圏に存在する。人の活動は、当事者も気がつかないうちに、他の事物と情報のやり取りによって成立している。「もの」と「こと」を峻別する柳宗悦の考え方に従うのであれば、情報圏(インフォスフィア)という環境下では食器も人も等しく「こと」となるのである。そして大島清次に従うならば、このような状況下においては情報という、他者との交流のみに特化した「公」の言語により、自己の身体に則って自己の周囲とのやり取りの中で生存する「私」という意識の営みは、浸蝕ないし抑圧されることになる。

こうした問題点を考える時、特定の器物(手作りであるか、工業製品であるかを問わず)を手にとって用いるという行為は、「私」という意識の営みの拠り所であり、また「私」という意識を育むものになりえる。手は情報をやりとりする有機体(インフォグ)となった人間が、情報圏(インフォスフィア)と化した環境の中で、その世界を文字通り直に体験していくインターフェイスであり、その体験が「私」の領域を内や外に形成する契機となる。もちろん、手による触覚体験もいずれは何らかの形で情報へと還元される。しかしそれでも、インフォグとなった人間が、かつてそれとは違うやり方で存在していたこと、あるいはインフォグとは異なるあり方で存在しうることを想起する契機にはなろう。そうした契機をもたらす点で、手の体験は自己の意識を形成・訓育するものとして意義を持つ。手の触知可能性 tangibility は、大島の言う「私」という意識の発生と活動を促し、この「私」という意識が情報圏(インフォスフィア)で「人間らしさ」を保持する資格と能力 responsibility の土台となりえる。

「手応え」という言葉のもと、抵抗や障害に対する肯定的な価値観を設定することには一定の意義を見出すことができる。これは情

報圏(インフォスフィア)の中で人間らしさを追求することを擁護し、対抗 ICT 革命を導く言葉になりえるかもしれない。

本研究では、柳宗悦と大島清次の思想に注目することで、情報通信技術(ICT)革命後の社会における「手応え」の意味について考えた。当初の計画では、柳宗悦と大島清次の「手」にまつわる思想を対比・接続し、そうして得られた知見を 20 世紀の手工芸の分析に適用する作業を通じて、「手応え」(抵抗・摩擦)感と「幸せ」の感覚についての理論化を試みる予定であった。大島の思索を一通り俯瞰し、それが今日の文明・文化のあり方を批判する視座としてある程度有効であることを見出した点は成果といえるが、難解な大島の思想の分析に手間取り、学会発表や論文発表という形で成果を公表することができなかった点は遺憾である。

「手応え」という発想に基づく文化・文明論はさらなる探究の余地があり、これは人文学だけでなく、他の学問分野との学際的研究の課題となりうる。その追求は今後の課題としたい。

5. 主な発表論文等

(研究代表者、研究分担者及び連携研究者には下線)

[雑誌論文](計 1 件)

鈴木 禎宏、情報通信技術と人文学、比較文学研究、査読有、102 巻、86-97 頁。

[学会発表](計 0 件)

[図書](計 0 件)

[産業財産権]

出願状況(計 0 件)

取得状況(計 0 件)

[その他]

ホームページ等

6. 研究組織

(1)研究代表者

鈴木 禎宏(SUZUKI, Sadahiro)

お茶の水女子大学・基幹研究院・准教授

研究者番号：80334564