

令和 4 年 5 月 7 日現在

機関番号：14301

研究種目：若手研究

研究期間：2019～2021

課題番号：19K12985

研究課題名（和文）描写の哲学を現代ポピュラー文化における画像使用の実践に接続する

研究課題名（英文）The Philosophy of Depiction Meets Picture Using Practices in Popular Culture

研究代表者

松永 伸司 (Matsunaga, Shinji)

京都大学・文学研究科・准教授

研究者番号：60778520

交付決定額（研究期間全体）：（直接経費） 1,000,000円

研究成果の概要（和文）：絵や写真といった画像（picture）は、独特の仕方では何かを表す働きを持つ。この働きを「描写（depiction）」という。この描写の本性を哲学的な観点から考えるのが、描写の哲学という分野である。描写の哲学は、分析哲学の伝統の中で、1960年代以降、研究と議論を積み重ねている。従来の描写の哲学で扱われてきたのは、主に手描きの絵（とくに芸術的な絵画作品）とフィルム写真であった。本研究では、描写の哲学の知見を現代のポピュラー文化に適用することを通して、第一に描写の本性についての一般的な理解を深めつつ、第二に現代の個別文化の独特さを明らかにし、第三に従来の描写の哲学の有用さと不足を示すことができた。

研究成果の学術的意義や社会的意義

現代のポピュラー文化における画像は、伝統的な画像とは異なる面が少なくない。デジタル画像の登場によって画像の物理的なあり方が変わったことに加え、絵文字・スタンプやインターネットミームのように画像の使い方という点で新しい文化もある。

本研究の意義は、描写の哲学の蓄積をそうした近年の文化的な動向に適用することで、描写の特性に関する従来の議論には見られなかった新たな視点を示している点にある。同時に本研究は、個別文化に対する理解を深めるという意味で、現代の諸文化についての理論的研究としても位置づけられる。加えて、画像を取り上げる他の研究分野（認知科学など）との接点を明確にしたという点でも意義がある。

研究成果の概要（英文）：Pictures, such as hand-drawn pictures and photographs, represent something in a distinct way. The way they work is called "depiction". The philosophy of depiction, a field that engages in puzzles around pictures with philosophical interests, has argued the nature of depiction in the analytic tradition since the 1960s. The philosophers of depiction have chiefly dealt with traditional pictures, especially artistic ones, and film photos. This study focuses on applying the theories and findings in the philosophy of depiction to modern cultures, popular ones in particular, such as comics, cartoons, advertising images, digital illustrations and photos, video games, emoticons and emojis, internet memes, and so on. The results gained are, first, to obtain a deeper understanding of the nature of depiction in general, second, to articulate the features specific to each modern cultural form, and third, to demonstrate the usefulness and some shortage of the traditional theories of depiction.

研究分野：美学

キーワード：分析美学 描写 画像 キャラクター表象 インターネットミーム 視覚的隠喩 バーチャルリアリティ VR

1. 研究開始当初の背景

絵や写真といった画像 (**picture**) は、独特の仕方で何かを表す働きを持つ。この働きを「描写 (**depiction**)」という。この描写の本性を哲学的な観点から考えるのが、描写の哲学という分野である。描写の哲学は、分析哲学の伝統の中で、**1960** 年代以降、研究と議論を積み重ねている。具体的には、描写とはどのような働きなのか、それは言語的な表象とどう違うのか (あるいはどこまで同じなのか)、画像が描写する内容はどのように理論化できるのか、手描きの絵にはない写真独特の性格は何か、といったトピックが論じられる。

従来の描写の哲学で扱われてきたのは、主に手描きの絵 (とくに芸術的な絵画作品) とフィルム写真であった。一方で、現代のポピュラー文化で使われている画像は、そうした伝統的な画像とは異なる面が少なくない。デジタル画像 (デジタル写真とその加工を含む) の登場によって画像の物理的なあり方が変わったことに加え、絵文字・スタンプやインターネットミームのように画像の使い方という点で新しい文化もある。

描写の哲学が画像一般についての哲学である以上、こうした近年の新しい文化的な動向もカバーする必要があるだろう。本研究の問題意識はこの点にある。

2. 研究の目的

本研究の目的は、一言でいえば、描写の哲学の理論および知見をベースにして、現代のポピュラー文化における画像使用の実践 (つまりどのような画像がどのように使われているか) を考えることにある。ただし、その意図するところは、さらに 2 つに分けられる。

- (1) 描写の哲学を現代文化に適用することで、従来の描写の哲学の不十分な点 (もしあれば) を明らかにする。
- (2) 描写の哲学を現代文化に適用することで、それぞれの文化における画像やその使い方の独特さ (もしあれば) を明らかにする。

(1) は描写の哲学の文脈に寄与する方向であり、(2) は現代文化研究の文脈に寄与する方向である。

3. 研究の方法

一般的な哲学的方法と同じだが、基本的には論文や研究書を読み、十分に理解し、論証や根拠に弱みがあれば批判し、論点と問題を整理し、自分で考えたり他の論者の見解を参考にしたりすることで可能ならそうした問題を解決する (あるいは解決が難しいことを示す) という方法をとった。

加えて、研究プロジェクトである点を利用して研究会を開き、他の研究者 (他分野の研究者も含む) との議論を通して知見を深めるといった方法もとった。

言うまでもないが、具体的な文化現象を哲学的な観点から (つまり事柄に内在的な視点から) 扱う以上、当の文化についてなじんでいること (言い換えれば、その文化の実践に参加していること) が必要である。この点については、研究代表者は少なくとも本研究で扱われるような現代

のポピュラー文化に日常的に親しんでおり、特段の努力は要しなかった。

4. 研究成果

主な成果物についてその内容と意義を示す。

雑誌『フィルカル』5巻1号および5巻2号(2020年)に、前年度に開催された「2019年度描写の哲学研究会」の成果を文章化して発表した。内容は、(a)描写の哲学の基礎的なサーベイおよび、(b)同研究会での口頭発表をそれぞれ改稿した論文3本である。

(a)は1960年代に始まる描写の哲学の初期の研究史と、そこでどのような論点を取り上げられたかを中心に紹介しつつ、近年の描写の哲学の動向についても触れている。

(b)はそれぞれ大まかに、(b1)現代のインターネットカルチャーにおける画像の使われ方についての分類と分析、(b2)倫理的に問題があるとされるキャラクター画像の「悪さ」の所在と理由の整理、(b3)画像の内容の複層性に関する新しい視点からの分析である。

(b)の各論文は、いずれも現代文化における画像の使われ方に焦点をあわせたものである。これらの成果物によって、第一に現代文化を考えるに際して描写の哲学の有用さを示すことができ、第二に「画像を使用する」という、描写の哲学や関連分野において従来はあまり扱われていなかった観点(語用論や言語行為論との接点)から画像およびそれを取り巻く諸問題を研究する意義と可能性を示すことができたと思われる。

バーチャルリアリティ(VR)技術に関するカンファレンスである「XR Kaigi 2020」でVRデバイスを使った表象(一種の描写)の独特さについて発表するとともに、その内容を部分的に取り上げるかたちで雑誌『文部科学教育通信』509号および510号(2021年)でVRの存在論と倫理をめぐる解説記事を発表した。

前者の発表では、部分的に描写の哲学の知見を援用して、写真やその他の画像に特有の表象のあり方(描写)とVRデバイスによる表象のあり方の比較(とくにその違いの検討)を試みた。それによって、表象媒体としてのVRの独特さについて、おそらく工学的な研究にはない哲学ならではの切り口による説明が提示できたと思われる。

他分野の研究者と議論するための公開の研究会として、実験心理学、心の哲学、科学哲学、美学をそれぞれ専門とする研究者4名を招待して、「2021年度描写の哲学研究会：描写の哲学と認知科学」と題したオンライン研究会を開催した。この研究会では、経験科学と哲学の方法や関心の違い、両者の相補的な関係といった論点について、多くのオーディエンスを含めた活発な討論が行われ、理論研究としての描写の哲学の位置づけが明確になった。また同時に、経験科学の知見を哲学的な議論の前提としてどこまで強く採用するかについて、複数の考え方がありえることも明確になった。

画像を対象にした研究という点で、哲学的な研究と他の分野の研究が(ある程度の制限つきではあれ)十分に協働可能であることを示せたことには大きな意義があったと思われる。

5. 主な発表論文等

〔雑誌論文〕 計5件（うち査読付論文 0件 / うち国際共著 0件 / うちオープンアクセス 0件）

1. 著者名 フィルカル編集部	4. 巻 5(1)
2. 論文標題 ワークショップ 描写の哲学研究会	5. 発行年 2020年
3. 雑誌名 フィルカル	6. 最初と最後の頁 408-420
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 松永伸司	4. 巻 5(2)
2. 論文標題 描写の哲学を描写する	5. 発行年 2020年
3. 雑誌名 フィルカル	6. 最初と最後の頁 48-58
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 銭清弘	4. 巻 5(2)
2. 論文標題 イメージを切り貼りするとなにがどうなるのか：インターネットのミーム文化における画像使用を中心に	5. 発行年 2020年
3. 雑誌名 フィルカル	6. 最初と最後の頁 60-81
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 難波優輝	4. 巻 5(2)
2. 論文標題 キャラクタの画像のわるさはなぜ語りがたいか：画像のふたつの意味と行為の解釈	5. 発行年 2020年
3. 雑誌名 フィルカル	6. 最初と最後の頁 82-108
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 村山正碩	4. 巻 5(2)
2. 論文標題 視覚的修辞：エル・グレコからアボガド6まで	5. 発行年 2020年
3. 雑誌名 フィルカル	6. 最初と最後の頁 110-127
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

〔学会発表〕 計4件（うち招待講演 4件 / うち国際学会 0件）

1. 発表者名 松永伸司
2. 発表標題 VRはリアルかフィクションか、あるいはその問いは何を問うているのか？
3. 学会等名 XR Kaigi 2020（招待講演）
4. 発表年 2020年

1. 発表者名 銭清弘
2. 発表標題 イメージを切り貼りするとなにがどうなるのか：インターネットのミーム文化における画像使用を中心に
3. 学会等名 2019年度 描写の哲学研究会（招待講演）
4. 発表年 2020年

1. 発表者名 難波優輝
2. 発表標題 「これは人間ではない」：キャラクターの画像の何がわるいのか
3. 学会等名 2019年度 描写の哲学研究会（招待講演）
4. 発表年 2020年

1. 発表者名 村山正碩
2. 発表標題 描写内容と画像内容の差：エル・グレコからアボガド6まで
3. 学会等名 2019年度 描写の哲学研究会（招待講演）
4. 発表年 2020年

〔図書〕 計0件

〔産業財産権〕

〔その他〕

-

6. 研究組織

氏名 (ローマ字氏名) (研究者番号)	所属研究機関・部局・職 (機関番号)	備考

7. 科研費を使用して開催した国際研究集会

〔国際研究集会〕 計0件

8. 本研究に関連して実施した国際共同研究の実施状況

共同研究相手国	相手方研究機関