

科学研究費助成事業（科学研究費補助金）研究成果報告書

平成24年 5月 14日現在

機関番号：32689

研究種目：基盤研究（C）

研究期間：2008～2011

課題番号：20530444

研究課題名（和文） ヴァーチャル化される精神とリアルな世界—視覚社会学の視点—

研究課題名（英文） Virtualized Mind and Real World - Point of View of the Visual Sociology -

研究代表者

北澤 裕（KITAZAWA YUTAKA）

早稲田大学・教育・総合科学学術院・教授

研究者番号：20204886

研究成果の概要（和文）：「見る」ことや「見る」行為並びに視覚の意義を、視覚社会学および視覚文化論の観点から考察を加え、「見る行為は社会によりどのように作られるのか」の問題と、逆に、「見る行為は自己や社会や世界をどのように作り上げているのか」といった問題をともに取り上げ、視覚と自己、視覚と社会との相互の構成関係の分析を、実際のリアルな世界を見ることとインターネットやサイバー・スペースなどのヴァーチャルな世界を見ることの両者について行い、見る行為の特徴と視覚の意義について明らかにした。

研究成果の概要（英文）：The primary aim in this research is to analyze ways of the seeing behavior, which rests on investigations into the interpenetrative context between 'social construction seeing' and 'visual construction of society' that have so prominence in discussions about 'visuality' on the visual sociology and the visual culture theory. In order to comprehend the visual-social mutuality of seeing, the research compares the real world with the virtual world and analyzes visualities in both of these worlds.

交付決定額

（金額単位：円）

	直接経費	間接経費	合計
2008年度	800,000	240,000	1,040,000
2009年度	500,000	150,000	650,000
2010年度	300,000	90,000	390,000
2011年度	300,000	90,000	390,000
総計	1,900,000	570,000	2,470,000

研究分野：社会学（視覚社会学）

科研費の分科・細目：3801

キーワード：視覚社会、文化・社会意識、社会学理論・学説史、視覚文化、アイデンティティ・自己、観光文化・文化観光、ヴァーチャル・仮想、リアル・現実、表象文化。

1. 研究開始当初の背景

今までの絵画や図ならびに映画やテレビなどに加え、パソコンやスマートフォンなど「視覚画面」備えた「視覚メディア」を通じてのインターネットでのブログ、SNSの閲覧、「セカンド・ライフ」や「ゼアー」といったメタバースへの「視覚的没入」、ウェアラブル・コンピュータによる対象の「視覚的

拡充」など、何らかのスクリーンに映し出される「視覚映像」を見ないで過ごす日などでは考えられない。だが、これらはスクリーン上の像である限り、「リアル」な世界そのものではなく、「ヴァーチャル」なイメージである。見ている対象は本当のリアルな実物ではないのだが、いかにもそうであるかのように見せるヴァーチャルなイメージの世界

を展開することで、日常生活が維持されているのが現代社会である。世界は、ローティアーが指摘する「言語的回転」を越え、ヴァーチャルなイメージを見る行為に訴える「画像的回転」を成し遂げ、「視覚的行為」と「視覚的社会」の意義を問う必要性が増していた。

しかも、コンピュータを基盤としたこの見られるヴァーチャルな世界は新たな人間を生み出した。自らの意志と能力とを持ち合わせ、他者の意志から自律した主体を、近代的な「ヒューマン」(人間)として啓蒙主義的に規定するなら、スクリーンを介し、「視覚」の上でコンピュータとフィードバック・ループにより結ばれ、コンピュータという他に依存し自らの理性や悟性、意志を明確な形で十分に確認することができない存在は、「ポストヒューマン」であるといえる。つまり、ポストヒューマンの身体的に物質的でリアルな存在は、常にコンピュータが生成するデジタルな情報パターンや情報イメージである「ヴァーチャルな世界」と視覚的な相互浸透を果たしこれに影響されることになり、ポストヒューマンは、リアルな物質とヴァーチャルな情報という異成分の結合によって構成された合成体である「物質-情報実体」として存在すると指摘することができる。ポストヒューマンはデジタルで「ヴァーチャルな世界」を見る。ポストヒューマンは、情報パターンであるヴァーチャルなイメージの世界と視覚的な関係を構成している。だが、彼らはヴァーチャルな世界だけを見ているわけではなく、「物質-情報実体」として、同時に、物質的なこの「リアルな世界」に属しリアルな世界を見てもいる。ポストヒューマンとは、ヴァーチャルな世界に対する視覚と、リアルな世界に対する視覚、この二つの視覚の抗争と重なり合いのなかで世界を見ている存在なのである。

インターネットのデジタル化されたヴァーチャルな世界やその世界と人々との関係については多数の研究がなされてきた。しかし、検討すべき問題が残されている。それは、そもそも「見る」とはどのようなことなのか、視覚的行為とはどのような意義を持っているのか、とりわけ、ヴァーチャルな世界ではなく「リアルな世界」を「見る」とはどのようなことなのかといった根本的な問題である。これが明らかにされなければ、ヴァーチャルな世界を見ることやヴァーチャルな世界を見ることとリアルな世界を見ることとの関係も捉えることはできない。以上の点が本研究を行う背景となっていた。

2. 研究の目的

「見る」行為や「視覚」と「自己(アイデンティティ)」の形成および「社会(世界)」の構成とは密接な関係にあるにもかかわらず

ず、視覚行為とその機能を正面から分析している社会学の研究はほとんどない。相互行為論は「見る」行為を明確な形で取り上げておらず、自己の形成にかかわる構築主義も視覚の役割を扱っていない。また、インターネットを含めたメディア論も物的メディアが対象であって、「視覚」のあり方や見る行為そのものの実質的な特性については十分な形で明確には触れていない。

本研究は、T. W. ミッチェル、N. ミズロエフたちが提唱し注目を集めている「ヴィジュアル・カルチャー・スタディーズ」、および、M. ジェイ、J. クレーリ、N. ブライソン、G. アガンベン、J-L. ナンシーらの近年のイメージ、表象、視覚に関する現代思想を手掛かりとし、「視覚」と「人間(自己・アイデンティティ)」ならびに「社会(世界)」との関連性を、社会的に考察する「視覚社会学」という新たな試みの一環をなすものであり、「見る」行為は社会的にどのように構成されるのかの「視覚の社会的構成」と、「見る」行為が人や社会をどのように構成するのかの「社会(自己)の視覚的構成」という、相互に補完し合う二つの問題の解明を目指した。

以上の視点から、今回の研究では、次の内容を研究目的として設定した。

(1) 実在する本当のリアルな世界において、これを直接見る視覚行為の基本的な特徴と意義はどのようなものなのかの「視覚の社会的構成1」の問題を第一の課題として取り上げ、さまざまな視覚行為がその場のリアルな社会的状況に従い、いかにそれぞれの固有の見る行為にと組み立てられ、結晶化されていくのかを検討を通じ、これを一般化し明らかにする。

(2) このリアルな世界を見る視覚と自己や社会との関係である「社会の視覚的構成1」の問題を、本当のリアルな世界を実際に見ることは、人間の本来の存在やその根源と関係があるといえ、「真正な自己」の構成と関わり合いをもつことになるの考えを前提にして考察を進める。

さらに発展的な課題として、(3) 上のリアルな世界の視覚に対するヴァーチャルな世界を見る視覚の絡み合いや影響である「視覚の社会的構成2」の問題を扱い、ヴァーチャルな世界を見るのが、リアルな世界の視覚的な認識に対しどのような意味をもち、影響を及ぼすことになるのかの検討を予定した。

(4) リアルな世界を眺める視覚とヴァーチャルな世界を見る視覚の競合が、どのような自己や精神、ならびに社会を構成するのかの「社会の視覚的構成2」の問題として、「真正な自己」との比較を通じ、二つの視覚が絡み合う界面で、ポストヒューマンとしての自

己や社会がどのように構成され、いかなる関係を形成することになるのかの解明も視野に入れていた。

3. 研究の方法

研究目的において四分類した内容の考察や分析を、同時並行的に進め、四つの内容それぞれを、年度ごとの主要な達成項目として位置づけ、各年度の成果を重ね合わせることで、考察を深めて行くという方法をとることを計画した。

初年度は、視覚行為のなかで最も基本となるリアルな世界を見る視覚行為の構成である「視覚の社会的構成1」を分析の中心とし、これを参与観察の方法により明らかにすることを試みた。本研究の基準点となる「リアルな世界」そのものを直接見る行為の特徴を捉える場合、リアルな世界を漫然と眺める通常の視覚を考察しても、これが社会的にいかにか構成されるのかの特徴を十分に捉えることはできない。したがって、リアルな世界を見る行為の明確な特徴を把握するためには、見ることを目的とし、意図的にこのリアルな世界や対象を視覚的に捉え、その時その場の社会的状況に応じて特別な意味をこれに与える視覚行為を選定し、この文脈のなかである対象がどのように見られるのかを捉えて行くことが必要となる。したがって、このような視覚行為として、特定の対象や世界を観察・見学・観覧する視覚行為、具体的には「観光」といった見る行為を取り上げ、実際に、この視覚行為に加わり参与観察を行い資料の収集を行うと共に、視覚的な図版および旅行ガイドブックやハンドブックならびに地図などを取り上げ、ヴァーチャルなイメージによる「視覚の社会的構成2」の問題を部分的に分析した。これらヴァーチャルな事柄が、特定のリアルな事象を見る視覚行為をどのように仕立て上げていくのかを考察し、見る行為を作り上げている構成要素を分析した。

次年度は、引き続き観光を中心とした参与観察を行うと共に、視点を「視覚の社会的構成1」の問題から見ることによる自己および社会の構成という「社会(自己)の視覚的構成1」の問題に関する理論的な考察を重点的に行い検討を加えた。このリアルな世界を見る視覚と「自己の構成」との関係性を、P. バーガー、C. テーラーが指摘する「真正性」の概念と突き合わせ、さらに、これを「他者」もしくは「他性」との関連からも検討した。「真正な自己」とは、M. フーコーの「自己への配慮」、すなわち、自己の身体的-精神的総体の陶冶を通じて世界や物事に関わることで自己達成を果たし、自己の自己に対する適切な関係を築く真の自己あり方を意味している。また「真正な自己」は今ここにおいてではなく、これを越え出た他の時間や他

の場所、あるいは、ここにあるものを見ることとは別の非日常的な対象、つまり「他性」を見ることに求められるべきものとして想定される傾向があるからである。実際のリアルな世界において「他性」を見るという点と「真正な自己」の構成とは結びつく事柄であり、他性を見ることは「情状性」や「気分」といった自己ならびに主体の根幹をなす状態を決定することになる。

三年度目は、さらに参与観察を押し進め、リアルな世界を見る視覚とヴァーチャルな世界を見る視覚とが交叉し絡み合うことによる「自己」の存在や「精神」のあり方、あるいは「社会」との関係である「社会(自己)の視覚的構成1」と「社会(自己)の視覚的構成2」とを同時に取り上げ検討を加えた。ここでは、ドゥルーズとガタリ並びにヴァールブルグなどの「反復」と「回帰」、「定型」と「変様」の概念を用い、身体運動である「身振り」を見ること、またこの身振りとして示される「観光文化」を中心に考察を行った。具体的には、インドネシア、バリ島のバリの「レゴン・クラトン舞踊」、およびパリのムーラン・ルージュでの「フレンチ・カンカン」を題材にし、これら観光文化における身体身振りの反復と回帰、定型と変様とを同時に眼で見ることで、観光客を眺める主体、「情念」ともなった自己を構成し、さらには、見ることにおける情念こそが、植民地主義的帝国のみならず現代のネット帝国、世界を製作するという状況を分析した。

最終年度では、インターネットなど電子的に構成されているヴァーチャルな世界を見ることによる社会や世界ならびに自己の形成に関わる「社会の視覚的構成2」の分析に進む前に、旧来のヴァーチャルな世界を見ることと自己および社会の構成の問題を取り上げた。ここでの旧来のヴァーチャルな世界とは「小説」とりわけ見られる「挿絵」「絵画」そして「フィギュア(人形)」である。考察は「物語論」に依拠しながら、これを視覚の問題に適用し、小説とフィギュアという二つのヴァーチャルな世界の間関係の分析と、ヴァーチャルなフィギュアからリアルな世界への移行を捉え、両者間の相互依存関係を検討するという方法を採用した。この場合、主要な分析概念を「パスカルのリマソン・ループ」に求め、このループにおける「排除」「除外」「解除」「例外」と「包含」「帰属」「拘束」「包摂」との交叉、輻輳、混線、交錯によりものを見る視覚は構成され、世界もまた作られるという方向性にもとづき分析を行った。

4. 研究成果

(1) 20年度の研究成果。

「リトグラフ」といったヴァーチャルなイメージの世界を見ることを手がかりにして、ヴァーチャルな世界を見ることとリアルな世界を見ることとの関係を、「不在」と「実在」との間で起こる「召還」と「退隠」により明確にした。ヴァーチャルな対象を見る場合、現前してくるものは眼に見え素材としてここに存在しているヴァーチャルな世界（描かれているリトグラフの絵像）ではなく、ここには存在していない見えない彼方の対象である。ヴァーチャルな世界は不在の対象へとわれわれの視覚を志向させ、ヴァーチャルなイメージが実在するリアルな対象を招き寄せる「召還」、およびヴァーチャルな対象はここに存在してはいるのだが、リアルな対象はここから隔てられ遠ざかり遠方にあるというその「退隠」、ヴァーチャルなものどリアルなものとのこの間隔化において起こる現れと遠のきとの揺らぎにおける「操作可能性」が、ヴァーチャルなイメージの世界の意義であり、人を誘惑する原因となっている点を指摘した。また、このヴァーチャルなイメージに見られる「ピクチャレスク」な要素こそ、リアルな世界の真正性、見るという実際の観光や旅行の真正性を確立することになる。というのも、ピクチャレスクな光景に溶け込み、ピクチャレスクな光景の枠取りの中に収まり写真を撮ろうと意図することは、現実のその地に最も接近し、その場所の典型的なアウラを自らのものに出来るからに他ならないからである。さらにこれらに関連する視覚の問題として、「グーグル・アース」での写真掲載を取り上げ、リアルな視覚はさらなるヴァーチャルな視覚を生み出すことにも言及した。このような点を中心に、その他視覚の社会的構成と自己や社会の視覚的構成の問題を論文⑤において成果として報告した。なお、視覚メディアの一般的な特徴については著書①において示した。

(2) 21年度の研究成果。

ヴァーチャルではなくリアルな世界を見るとは、真正で本物の世界を眼差すことに他ならず、この眼差しを捉えることにより、ヴァーチャルな世界を見ることとリアルな世界を見ることとの差異を明確にする足掛かりを得た。この点については、20年度に一部取り上げた示した真正性の問題を「他者」もしくは「他性」との関連から検討を加え、「リアルな世界」で「他性」を見ることに関する参与観察を通じ、視覚による真正な「自己の構成」の問題をさらに明らかにした。これは、実際の「リアルな世界」において「他性」を見ることと関連するという観点からアプローチを行い、スピヴァクとホミ・バーバーの「ネオコロニアリズム」や「ポストコロニアリズム」の考え、および、ルクレチウスとセールの「クリナメン」、およびラカンの示す

「対象 a」の問題、アルチュセールの「呼びかけ」の概念、ジンメルとサルトルの眼差しについての検討、あるいはベンヤミンの「アウラの凋落」の観念とアガンベン「アウラの再構成」、ドゥルーズの「顔貌性」に関する内容を再考することで、リアルな世界での他性を眼差す視覚の分析から、対象に関する「雰囲気」と主体の側に生じる「状態性」の関係にと考察を展開し、視知覚する者に何が起きて何を被るのかといった、雰囲気と状態性との間の不可分な関係とそのあり方の考察を行い、新現象学の観点から「身体性」をも考慮に入れた身体視覚感覚の問題にも触れ、他性に対する視覚の分析と考察の展開を図った。ここでは新たに言語と視覚の混成という問題についても触れ、これらの内容を③と④の二本の論文に研究成果としてまとめた。

(3) 22年度の研究成果。

視覚のあり方と「自己の構成」との関係、すなわち、「社会の視覚的構成」の問題を「身振り」を見ることと関係づけ考察を行った。見られる身振りは「演劇」の世界において顕著な意味をなし、演劇での身振りを通じ日常生活での見られる身振りの意義を捉えることにした。この考察は見ることに特化した観光の調査をも兼ねている。演劇における身振りの視覚的な内容を把握するために、バリ島の舞踊「レゴン・クラトン」およびムーラン・ルージュでの「フレンチ・カンカン」の調査を実施し、視覚とは「いまここ」という時空を超越する機能やこれを「代補」する役割を果たしていることを指摘した。次いで、演劇論を検討し、演劇での科白と身体とを比較しながら、「身体の修辞」としての身振りを「反復」することを通して、見ることの意義を明確にした。劇であれ日常であれ、身振りの反復や引用、あるいはそのアクセントが身体並びに主体のその時その場の意味づけを行い、これに対する生き生きとした実際の視覚それ自体を作り出すことになる。しかも、反復とは定型を同一的に生成することに留まるのではなく、定型に回帰しながらもそれを多様に「変様」させることを意味している。同一でありながらも異体を形成するものは「器官なき身体」として規定でき、視覚に訴える身振りとは、器官なき身体の端的な事例であるといえ、この概念のもとで身振りを見ることを捉え、変様と「情念=主体」すなわち自己との関連と身振りを見る観光文化およびテガラランの農夫に窺える観光文化の意義についての検討をおこなった。見られる観光文化は作られた文化として自己に外在しているのではなく、主体の情念として自己に内在するものであり、この情念という性向、傾きが、世界を帝国にと仕立て上げる動因となるという点を指摘した。これらの成果について

ては②の論文においてまとめた。

(4) 23年度の研究成果。

リアルな世界を眺める視覚とヴァーチャルな世界を見る視覚の競合が、どのような自己や精神、ならびに社会を構成するののかの「社会の視覚的構成」の問題に取り組み、ヴァーチャルな世界に対する視覚は単なる眼という「身体の拡張」ではなく、「精神の拡張」であるということを示すための予備的な考察をおこない、リアルな世界を見る視覚とヴァーチャルな世界を見る視覚とが、交叉し絡み合うことによる「自己」の存在や「精神」のあり方、これらと「社会」の構成との関係を比較検討し、これらの世界に対する「視覚の意義」を総合的に解明することを目的とした。視覚と精神との関係については、自己構築に関わる問題として「物語的自己」と「挿話的自己」の概念を用いアウトリーチ活動の②として一般に公開したが、当年度では、ヴァーチャルな世界として、ブログ、ツイッター、SNS、YouTube、ニコニコ動画、フェイス・ブックなどさまざまなインターネットのヴァーチャルな世界を扱うに先立って、以前から存在している書物としての「物語世界」を取り上げ、リアルな世界を見る視覚と物語というヴァーチャルな世界を見る視覚とはどのような形で関連し合い、人や社会はどのような影響を受けるのかを、リアルな世界や対象を意図的に見る旅行を通じて考察を行った。この両者の世界は、「パスカルのリマソン・ループ」という二重に交叉する関係として示すことが可能であり、ヴァーチャルとリアルの概念を、内部と外部、物語とフィギュア、対象と鏡像、作者と作中人物、画家とモデル、既存の道と迷路などに拡大もしくは変形し、視覚と物語の関連性を多様な事例を取り上げ検討した。ヴァーチャルとリアルとは、互いに、リマソン・ループでの排除と包含、除外と帰属、解除と拘束、例外と包摂を行い交錯、輻輳、混線を繰り返しながら、新たな世界を製作してゆくことになるということを説明し、この内容を成果として①の論文にまとめた。

以上、これまでの成果についての概要を示したが、全体を通観した場合、「視覚の社会的構成1」「社会の視覚的構成1」「視覚の社会的構成2」「社会の視覚的構成2」の四項は、複雑に絡み合い、それぞれがそれぞれを構成し合う関係に置かれているということになる。この点を改めて整理する必要がある、また、これと関連して「社会の視覚的構成2」の問題も今後さらに検討を重ねなければならないが、とりあえずここで、サイバー・スペースやインターネットといった現在の電子的でデジタルな「視覚社会」に至る前から精神はヴァーチャル化されていたということを指摘しておく。というのも、すでに指摘し

てきたように、従来から存在している図版、絵画さらにはフィギュアの類まで見られるヴァーチャルな世界は、リアルな世界と一緒に自己を構成することに関わっているからである。この限りで、HP、ブログ、SNS、メタバースでのアバター、フェイス・ブック、ユー・チューブなどに限らず、ヴァーチャルな世界としてさまざまな形をとる画像や映像など見ることのできる存在は、すべて「ヴァーチャル化された精神」もしくは自己を作り上げることになる。ヴァーチャルな世界を見ることは、単なる眼という「身体の拡張」ではなく「精神の拡張」であり、これがどのような意味を持つのが検討課題として残されている。

本研究は、見ることが社会や自己の構成にいかなる役割を果たし、社会が見ることをどのように作り上げているのかを取り上げる点で特色があり、「視覚社会学」の分野を新たに切り開くといえる。しかも、この分析は、見る行為の本質を問うとともに、コンピュータや携帯などのインターフェイスにおいて、リアルな世界を見る行為とヴァーチャルな世界を見る行為との競合や交叉が、人間や社会に対してどのような影響を及ぼすのかという、現代社会に特有の問題を取り扱うという点で、今日的に重要な意義をもち、相互行為論、アイデンティティ論、メディア論のみならず、サイバー・カルチャー理論、社会意識、文化などのさまざまな分野に新たな知見を提供するものと考えられる。

5. 主な発表論文等

〔雑誌論文〕(計5件)

①北澤 裕『物語の視覚 - リマソン・ループと<世界製作>』早稲田大学大学院教育学研究科紀要、No. 22、2012年3月、33～60頁。

②北澤 裕『「器官なき身体」への眼差し』早稲田大学大学院教育学研究科紀要、No. 22、2011年3月、1～24頁。

③北澤 裕『<旅>を眺める - 観光のクリナメンと視覚のアウラ1-』早稲田大学大学院教育学研究科紀要、No. 20、2010年3月、19～42頁

④北澤 裕『凝視の廃位 - 観光のクリナメンと視覚のアウラ2 -』学術研究、第58号、2010年3月、14～38頁

⑤北澤 裕『「夢見る瞳」と「旅する眼」 - 旅行のイメージ -』早稲田大学大学院教育学研究科紀要、No. 19、2009年3月、15～35頁。

〔図書〕(計1件)

①北澤 裕「視覚メディア」共著『よくわかるメディア・スタディーズ』ミネルバ書房、2009年、240頁。

〔アウトリーチ活動〕(計2件)

①北澤 裕『ポストモダン化する社会 - 知識・消費・ハイパーリアリティ - 』パワーポイントによる公表、早稲田大学、教育・総合科学学術院、2009年～2010年。

②北澤 裕『自己の確立と視覚メティア - 大脳神経科学と一元論 - 』パワーポイントによる公表、早稲田大学、教育・総合科学学術院、2009年～2012年。

6. 研究組織

(1)研究代表者

北澤 裕 (KITAZAWA YUTAKA)

早稲田大学・教育総合科学学術院・教授

研究者番号：20204886

