

研究種目 : 基盤研究 (C)

研究期間 : 2006~2008

課題番号 : 18520083

研究課題名 (和文) 電子インタラクティブ・アートにおける心身世界に関する総合研究

研究課題名 (英文) A General Study of Mind-body Sphere in the Electronic Interactive Art

研究代表者

加藤 幹郎 (KATO MIKIRO)

京都大学・大学院人間・環境学研究科・教授

研究者番号 : 60185874

研究成果の概要 : 21世紀の日常生活は、ヴァーチャル・リアリティ化され、それがインタラクティブィティと呼ばれる、主体と客体との間の「柔らかい」相互干渉性である。この環境は、人間の身体／精神になんらかの回復不可能な傷痕を残し、新たな身体／精神機制を構築することになる。そこではデカルト的二元論によって規定されてきた近代心身二元論がきわめて希薄化される。

交付額 (金額単位 : 円)

	直接経費	間接経費	合計
2006年度	1,200,000	0	1,200,000
2007年度	1,000,000	300,000	1,300,000
2008年度	900,000	270,000	1,170,000
総計	3100,000	570,000	3670,000

研究分野 : 人文学

文科 : 哲学

細目 : 美学・美術史

キーワード : 現代芸術、インタラクティブ

1. 研究開始当初の背景

本研究代表者は、2004年に東京のNTTインターコミュニケーション・センターで開催された大規模な国際巡回展覧会Future of Cinema展のシンポジウム・パネリストとして招待され講演したさい、今日隆盛する電子インタラクティブ・アートと従来の映画学およびメディア・スタディーズとの懸隔を橋渡しする義務を痛感し、その橋渡しこそ現代の芸術諸学が直面する重要な急務のひとつであることを確信しました。拙著『映画の論理---新しい映画史のために』（みすず書房、2005年）でも素描したように、通信伝

達、情報授受、娯楽等、多岐にわたる私たちの日常の必須営為がインターネットとコンピュータでまかなわれる現代、インターネット／コンピュータにおけるインタラクティブィティの問題がもっとも先鋭化され、もっとも象徴化された状況で現出する現場こそ、電子インタラクティブ・アートの領野です。したがって近未来におけるヴァーチャル・リアリティ浸透化の諸条件を産業や有用性といった審級において測るのではなく、人間の身体的、精神的問題として考察する手掛かりとして、電子インタラクティブ・アートの研究を深化させることを痛感したわけです。

本領野におけるもっとも国際的評価の高い先行研究のひとつは、上述の展覧会でも来日し、作品展示とともに理論家としてシンポジウムを囲んだ米国はカリフォルニア大学サン・ディエゴ校客員教授の Lev Manovich の著書 *The Language of New Media* (MIT Press, 2002) でしょう。本研究書は、現代のシミュレーション文化ないしヴァーチャル・リアリティ文化の未来をポスト・ルネサンス文化として再規定します。すなわち人間の「等身大の」表象を世界観の中軸にすえたのがルネサンス文化であったとすれば、それ以降の19世紀から21世紀までもがポスト・ルネサンス文化に包含されるとし、19世紀の「自然主義」芸術運動の隆盛やパノラマ館や蝋人形館などの大衆視覚娯楽文化の流行は、古典的シミュレーション文化から20世紀末以降のヴァーチャル・リアリティ文化の架け橋であると位置づけています。

本研究代表者はこれまで映画学の領域において研鑽を積み、とりわけ映画史が古典期から「現代期」へと移行する特異な時期とその映画史上の意味作用について独創的なリサーチを遂行してきました（本申請書 11頁における研究業績中の拙著（2）および（4）がそれにあたります）。その移行期の特徴とは、映画という視覚的メディアムにおける「外見と内実の齟齬」の発見にあります。今日の電子インタラクティブ・アーティストからも頻繁に引用、言及される古典的映画作家アルフレッド・ヒッチコックは、まさに古典期を完成させると同時に、「現代期」と呼びうる時期を切り拓いているがゆえに偉大な映画作家と呼ぶことができます。すなわちヒッチコックの映画作品においては、外見と内実が甚だしい食い違いを見せるのです。古典期の映画に習熟した観客がヒッチコックの作品を見れば、その外見と内実の食い違いは物語の因果論的慣習性において解消し、不可視のものにとどまります（観客はヒッチコック作品において外見と内実が齟齬をきたしていることに気づくことなく安全に物語を消費して映画館を後にします）。しかしひとたび古典期の約束事の外部に立つ術を身につければ、彼の映画作品において解消不可能な曖昧性が生起していることがわかります。要するに、物語の核となるべき肝腎の事件が発生したのかどうかという最低限の問題すら曖昧になるのです。

このようにスクリーン上の映像／音響情報という「外見」が虚構世界内のありうべき「内実」と対応しきれない世界が現出するプロセスの記述が後期ヒッチコックの重要な仕事となり、それは彼に啓発を受けた1960年代のフランスのヌーヴェル・ヴァーグの才能のある映画作家たちによって継承もされるのですが、わたしたちにとって重要な問題は、視覚的メディアムにおけるこの「外見と内実の齟齬」という問題が、21世紀のヴァーチャル・リアリティ文化の問題を解く鍵のひとつとなるであろうという仮説です。したがって電子インタラクティブ・アートはヴァーチャル・リアリティ文化の未来を垣間見せるひとつの兆候として、わたしたちの分析研究の俎上に乗ることになります。

以上、概説したように、本研究の独創性と特色は、ポスト・ルネサンス文化としてのシミュレーション文化（あるいはミメシス文化）が、1960年代を境に当時の代表的芸術／娯楽媒体であった映画という装置において、すでにシミュレーション文化内部の大きな歪みにメディアム自体が自覚的であったという仮説の上に立ち、そのうえで、インタラクティブィティを最大の特徴とする今日のヴァーチャル・リアリティ文化産業の陥穽を電子インタラクティブ・アートという領野において分析するところにあります。

2. 研究の目的

21世紀の日常生活は、今日、その大部分が電子媒体を通じたインタラクティブィティ環境を前提に設計されつつあります。通信、交通、金融、治安、医療、娯楽等、あらゆる生活基盤産業がヴァーチャル・リアリティ化され、それが「事実上、現実とたがわない」ものであるというユーザーの実感を保証する最大の手がかりがインタラクティブィティと呼ばれる、主体（ユーザー）と客体（サービス提供者）との間の「柔らかい」相互干渉性です。しかしながら、いつのまにか生活全般を覆い尽くさんばかりの、このインタラクティブィティ環境は、真に人間の身体／精神の時空間において自己省察を重ねられたうえで進行しつつある事態ではありません。それゆえ近い将来、闇雲に進行しつつあるこのインタラクティブィティ環境は、人間の身体／精神になんらかの回

復不可能な傷痕を残し、新たな身体／精神機制を構築することになるはずで

す。以上のことが、もっとも象徴的かつ兆候的に読み取れる領域が、今日「電子インタラクティブ・アート」と呼ばれる最前衛の芸術様式のひとつです。そこではデカルト的二元論によって規定されてきた近代の心身二元論、主客二元論がきわめて希薄化され、新たな人間の心身機制を産み出そうとしています。そこでは芸術媒体とその鑑賞者という従前の二元論的枠組みはほとんど解体され、電子インタラクティブ・アートと鑑賞者との関係は、むしろ初期記号学者チャールズ・サンダース・パースが規定するところのインタープリタント（解釈項）の無限の一元的連鎖を構成しているように思われます。すなわちインタラクティブ・アートにおける主体／客体間の相互アクションは主従関係にも前後関係にも因果関係にも還元されない、双発的アクションであり、それは古代奴隷制から近代までが、その社会制度の前提としてきた階層性を解体させるベクトルをもっています。

本研究の目的は、この電子インタラクティブ・アートにおける力動的なベクトルを解明し、現代人間社会の新しい秩序体系を解明、記述することにあります。

3. 研究の方法

(1) 電子インタラクティブ・ゲームあるいはインタラクティブ・アートと従来のそれとの最大の相違点は、鑑賞者（インタラクティブ参加者）において超越論的主体とでも呼ぶべき主体ポジショニングが捏造されやすいということです。すなわち唯我論的世界と呼んでもさしつかえない世界観がゲームあるいはアート対象と鑑賞主体（インタラクティブ参加者）との間に成立しやすい状況が醸成されています。このことは、日常の身体世界ではかならずしも主体と周囲の事物とがインタラクティビティを構成していないことに逆照射されています（日常の身体世界では、主体はちょっとした不注意で机に膝をぶつけ、ドアに指をはさみ、ストーヴで軽度の火傷を負います）。しかるにインタラクティブ・ゲームあるいはインタラクティブ・アートにおいては、鑑賞者（参加者）のどんなに微細な活動（目配せ、手指のわず

かな運動等）でも、またどれほど無意識的、無意図的運動に対しても、ゲームあるいはアート客体は「好意的に」それを解釈し、ゲームあるいはアート主体を裏切らない「好意的」アクションを主体に返します。無論、ゲーム／アート主体の誤った運動選択に対して「罰則（ペナルティ）」をあたえるゲーム／アート客体も多々存在します。しかし、この「罰則」もまたゲーム／アート主体にとっては、あくまでも挽回可能性の内にある計算済みの「好意的罰則」にすぎません。こうしてインタラクティブ・ゲームあるいはインタラクティブ・アートにおいては、日常世界の生きた身体世界とはまったく異質なインタラクティビティが構成されています。それゆえにこそ、それはゲームと呼びうるものなのでしょうが、しかし芸術世界において、はたしてこのような「好意的」インタラクティブ・アートは、将来のヴァーチャル・リアリティ産業（医療、交通、兵器、流通、金融産業等）の発展をにらみながら、どのような展開をすべきなのでしょう、そうした問題提起と仮説が準備段階において存在します。(2) 次に、インタラクティブ・ゲームあるいはインタラクティブ・アートの特徴の第二点は、その閉域性にあります。無論、従来からすべてのゲームは閉じられた規則と空間の内部において遂行されるからこそゲームたりえていたわけですし、芸術作品もまた油彩画からランドアートまで、なんらかのフレーム内に限定される場合が多かったわけですが、インタラクティブ・ゲームあるいはインタラクティブ・アートにおいては、とりわけこのフレーミング機構が強く働き、上述(1)の問題と連動して、インタラクティビティの本質定義の記述が急務とされます。さもなければ、現代世界はヴァーチャル・リアリティ産業に囲繞されるばかりか、芸術という人間精神のもっとも自由な領野においてまで、インタラクティビティという名の閉域内に封じ込められる世界が現出してくるでしょう。以上が本研究課題の方法的意識です。

4. 研究成果

インタラクティブ・アートに関する形而上的概念思考の構築にあたり、インタラクティブ・アート作品を網羅的に体感鑑賞し、

帰納的方法で以下のような暫定的結論を導出した。すなわち主客相互作用による人間と物質の「柔らかい」接触と擬似コミュニケーションは、従来の動的相互作用をとまなわない、もっぱら心的作用のみに起因する芸術作品と人間との交流に比較して、身体的、動的、物理的であるがゆえに、インタラクティビティの水準における精神的純化作用に鈍麻的傾向を賦与するものであるということである。これはいわば芸術作品と人間とのあいだにブラックボックスが介在するとき作用をもたらし、真の精神純化作用（カタルシス）を両者の相互作用から引き出しにくくなったことを暗示するものである。しかしその一方で、インタラクティブ・アート作品が鑑賞者の身体的、動的な反応に従来のアート作品に比して強く準拠するものであるがゆえに、人間の身体という精神と切り離せない一つの物質の存在感を浮き彫りにする効果をもつことはインタラクティブ・アートの真に重要な側面である。すなわち心身の一体化、あるいは両者が二元論的に分離して思考できる客観的对象ではないことをインタラクティブ・アートはいわば実証的に例証してみせてくれるわけである。このようにしてインタラクティブ・アートは、それが低い水準のものであれば、たんなる身体的反応の誘因作用しかもたないものとどまるが、それが高い水準のものであれば、心身の合一的反応の意味を人間主体に反省的に思考させる装置となりうるわけである。

5. 主な発表論文等

〔雑誌論文〕（計3件）

- ① 加藤幹郎「スペクタクル映画作家としてのスピルバーグ」（『ユリイカ』青土社、2008年7月号、72-84頁）
- ② 加藤幹郎「眩暈と落下ヒッチコック『レベッカ』テキスト分析」（『英語青年』研究社、2008年5月号、77-83頁）
- ③ 加藤幹郎「ジャンル、スタジオ、エキスポロイテイション」（『思想』岩波書店、第995号、2007年、21-41頁）

〔学会発表〕（計2件）

- ① 加藤幹郎「新海誠アニメーション映画におけるクラウドスケイプ」、日本映画学会、大阪大学、2008年12月6日
- ② 加藤幹郎「エドガー・G・アルマー論の余白に」日本映画学会、大阪大学、2006年12月2日

〔図書〕（計2件）

- ① 加藤幹郎、編著『アニメーションの映画学』臨川書店、111～150頁。2009年。
- ② 加藤幹郎、単著『映画館と観客の文化史』中公新書、1-302頁、2006年。

6. 研究組織

(1) 研究代表者

加藤幹郎 (KATO MIKIRO)

京都大学・大学院人間・環境学研究科・教授

研究者番号 : 60185874

(2) 研究分担者

田代真 (TASHIRO MAKOTO)

国士舘大学・文学部・准教授

研究者番号 : 90221382