

科学研究費助成事業 研究成果報告書

平成 26 年 6 月 12 日現在

機関番号：34315

研究種目：若手研究(B)

研究期間：2011～2013

課題番号：23720056

研究課題名(和文) 五感の編成と序列に関する美学史的研究

研究課題名(英文) Aesthetic Study on the Historical Formation of the Five Senses

研究代表者

吉田 寛 (Hiroshi, Yoshida)

立命館大学・先端総合学術研究科・准教授

研究者番号：40431879

交付決定額(研究期間全体)：(直接経費) 3,300,000円、(間接経費) 990,000円

研究成果の概要(和文)：本研究課題は、五感、すなわち視覚・聴覚・触覚・嗅覚・味覚という五つの感覚が、西洋哲学史および美学史の中でいつどのように形成され、またいかなる過程や転換を経て、今日まで至るのかを明らかにした。さらにそうした思想史的研究によって、五感の編成と秩序が持つ普遍性および時代的・地域的特性の両面を見極めることで、人間工学やインダストリアルデザインの開発現場で今日喫緊の課題となっている諸感覚のバランスや優先順位という感性的問題に対して、美学＝感性学的見地からの提案を行った。

研究成果の概要(英文)：This research revealed from the philosophical and aesthetic point of view the historical formation of the five senses: sight, hearing, smell, taste, and touch. Analyzing both the universal aspect and the local and cultural aspect of their order and hierarchy, it suggested an aesthetic solution for such urgent problems in the fields of ergonomics, human interface or virtual reality as the balance and the priority of five senses.

研究分野：人文学

科研費の分科・細目：哲学・美学・美術史

キーワード：五感 視覚 聴覚 触覚 味覚 嗅覚 感性

1. 研究開始当初の背景

視覚や聴覚、触覚といった個々の感官については、これまでも美術史学や音響学、実験心理学など隣接する学問領域での成果も含め、優れた研究の蓄積があるが、視覚・聴覚・触覚・嗅覚・味覚という五感の各々が、互いの間でどのように切り分けられ、どのように関連づけられ、どのような秩序やヒエラルキーのもとに置かれてきたか、という点については、それが時代や文化ごとに様々で一定不変でないことは自明であるにもかかわらず、これまでほとんど歴史的な関心が向けられてこなかった。本研究課題が対象とする「五感の編成と序列」とはそのことを指しており、これまであまり顧みられなかった西洋美学史の一側面としてそれを新たに描き出すことを試みた。

2. 研究の目的

五感の編成や序列をめぐる研究は、これまで主に歴史学や文化人類学の領域で「異文化研究」の一環として行われてきた。歴史学の分野では、古くはアナル学派に始まり、近年では『感性の歴史学』(1987年)のホルバンに代表される「感性史」の研究蓄積がある。また文化人類学ではクラッセンの『感覚の世界』(1993年)やクラッセンとハウズ、シノットの共著による『アロマ』(1994年)がこの問題に光を当てている。現在、イギリスの「感覚の編成」研究グループが五感の各々を主題とする研究論文のアンソロジーを刊行中だが、その編者を務めるのもクラッセンやハウズなど主に文化人類学者である。

そうした研究分野での蓄積を活用しつつ、また近年のいわゆる視覚文化研究(クレリー、ジェイなど)が提起する「感覚」や「感性」の歴史的・地域的構築性という観点をも踏まえつつ、本研究課題では、五感システムの変遷を歴史的に明らかにすることを目的とした。

またそうした歴史的考察を通じて、人間の五感の編成や序列のうち(相対的に)普遍的な面と地域的・文化的制約を受けやすい面を見極めることで、人間工学やヒューマンインターフェイスの開発現場で応用可能な理論や知見を提供することを目的とした。

3. 研究の方法

まず、認知心理学や生理学の学説史を哲学研究の側から補完しながら、五感の編成と序列をめぐるヨーロッパ思想史の大きなアウトラインを構築した。その際、医学上や生理学上の諸実験や諸発見(例えば視覚障害者の開眼手術や、色彩や音響の知覚といった)をも哲学および美学の問題として取り上げ、五感のシステムをめぐる思想史の中に組み込んだ。

次に、五感の思想の歴史的展開において重要だと判断される幾つかの時代と場所に焦点を合わせて、「横」のつながり、すなわち

同時代の様々な学問領域や科学技術との関係を重視しつつ、五感の編成と序列のパラダイムとその変遷を明らかにした。具体的には、「モリノー問題」(1700年頃)と言語と人間意識の同時発生説(1770年頃)の二つを取り上げた。

そして最後に、現代のわれわれの五感の捉え方が歴史的観点から見ていかなるものを評価・検討した。人間工学や工業デザインといった分野での実践例にも着目しつつ、われわれの五感のシステムが持つ普遍的要素と時代的・地域的特性の両面を考察した。

4. 研究成果

五感の編成と序列の歴史的変遷と現状を明らかにする本研究課題の成果は、大きく三つの軸に沿って整理される。

第一が、ユニバーサルデザインやバリアフリーデザインの歴史的展開、およびそれを支える理論や、そこにおける感覚や認知のあり方の研究である。その成果は論文「ユニバーサル・デザインはなぜそう呼ばれるか 再起動されたモダン・デザイン」(2011年)を通じて公表された。

第二が、諸感覚の歴史的比較研究である。本研究課題では、これをとくに聴覚(音楽)に即して明らかにした。その成果は著書『音楽の国ドイツの神話とその起源 ルネサンスから十八世紀』(2013年)や『民謡の発見とドイツの変貌 十八世紀』(2013年)、論文「混合趣味の衰退と民謡の発見

18世紀ドイツ音楽とナショナル・アイデンティティ」(2012年)、学会発表「混合趣味の盛衰と民謡の発見 十八世紀ドイツ音楽とナショナル・アイデンティティ」(2011年)、「マールブルクと音楽における「ドイツ的なもの」の構造転換 近代芸術思想における「ナショナルなもの」の一成立過程」(2011年)、「リヒャルト・ワーグナーとパリ」(2013年)、「Johann Gottfried Herder's Folksong Project as an Early Interest in Intangible Cultural Heritage: Between Universalism and Nationalism」(2014年)などを通じて公表された。

第三が、五感にかかわる現代的メディアの研究である。このうち音響メディアについては学会発表「リマスタリングCDと作品概念の位相」(2013年)でその成果を発表した。また本研究課題では、現代のインタラクティブでマルチモーダル(複数感覚)なメディアの典型としてのビデオゲーム(テレビゲームやモバイルゲームを含むデジタルゲームの総称)の研究にとりわけ傾注した。

ビデオゲームと五感の編成・秩序については、以下の三つの観点に即した考察を行った。

第一に、ビデオゲームが「ノンバーバル」(言語に依存しない)で「ユニバーサル」なメディアであるという側面である。この点は、論文「なぜいまビデオゲーム研究なのか グローバリゼーションと感覚変容の観点か

ら」(2013年)や著書『ゲーム化する世界 コンピュータゲームの記号論』所収の論文「ゲーム研究のこれまでとこれから 感性学者の視点から」(2013年)学会発表「The Aesthetics of Video Games: What and How Do We Sense in the Game World?」(2013年)で明らかにした。

第二に、インタラクティブ(対話的)なメディアであるビデオゲームが、プレイヤーの五感と連動した認知能力を必要とするという側面である。これについては、著書『ゲーム化する世界 コンピュータゲームの記号論』所収の論文「ビデオゲームの記号論的分析 スクリーンの二重化をめぐって」(2013年)や、学会発表「ゲームにおける行為と問題解決 ゲームのリアリティ 再考のために」(2012年)、「User-Centered Design in Video Games: Affordances, Constraints and Tutorials」(2013年)、「認知的=遊戯的人工物としてのビデオゲーム」(2014年)を通して、その研究成果を公表した。

そして最後に、ビデオゲームを生み出した国(の一つ)である日本がいかなる感覚文化を育んできたかという側面である。その概観については、上述の論文や学会発表の中で折に触れて論及してきたが、とくに現代日本の子どもとゲームの関わりについては、著書『子ども白書2013』所収の論文「ゲーミフィケーション」の時代」(2013年)で主題化し、その研究成果を公表した。

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3件)

吉田寛「なぜいまビデオゲーム研究なのか グローバリゼーションと感覚変容の観点から」、立命館大学国際言語文化研究所編『立命館言語文化研究』24巻2号、2013年、pp.93-98。(査読有)

吉田寛「混合趣味の衰退と民謡の発見 18世紀ドイツ音楽とナショナル・アイデンティティ」、日本ドイツ学会編『ドイツ研究』第46号、2012年、pp.19-33。(査読有)

吉田寛「ユニヴァーサル・デザインはなぜそう呼ばれるか 再起動されたモダン・デザイン」、立命館大学生存学研究センター編『生存学』第4号、2011年、pp.94-112。(査読無)

[学会発表](計11件)

吉田寛「認知的=遊戯的人工物としてのビデオゲーム」、美学会西部会第297回研究発表会、立命館大学(京都府京都市)2014年2月22日。

Hiroshi YOSHIDA. "Johann Gottfried Herder's Folksong Project as an Early Interest in Intangible Cultural Heritage:

Between Universalism and Nationalism," International Symposium: "Safeguarding the Intangible: Cross-Cultural Perspectives on Music and Heritage," Goldsmiths, University of London, United Kingdom, February 20, 2014.

吉田寛「リマスタリングCDと作品概念の位相」、日本ポピュラー音楽学会第25回大会、関西学院大学(兵庫県西宮市)2013年12月8日。

吉田寛「リヒャルト・ワーグナーとパリ」、日本フランス語フランス文学会2013年度秋季大会、別府大学(大分県別府市)2013年10月27日。

Hiroshi YOSHIDA. "User-Centered Design in Video Games: Affordances, Constraints and Tutorials," FTM Research Seminar Series, the School of Film, Television and Media Studies, University of East Anglia, Norwich (United Kingdom), March 18, 2013.

Hiroshi YOSHIDA. "The Aesthetics of Video Games: What and How Do We Sense in the Game World?" Symposium "Japanese Computer Games and Entertainment," the School of Language and Communication Studies, University of East Anglia, Norwich (United Kingdom), March 16, 2013.

吉田寛「ビデオゲームへの感性的アプローチ 表象/認知/行為」、新潟大学人文社会・教育科学系附置「間主観的感性論研究推進センター」公開研究会「感性と心理心の裏を解き明かすことはできるのか」、新潟大学駅南キャンパス「ときめいと」(新潟県新潟市)2012年9月16日。

吉田寛「ゲームにおける行為と問題解決 ゲームのリアリティ 再考のために」、立命館大学ゲーム研究センター2011年度第7回定例研究会、立命館大学(京都府京都市)2012年3月23日。

吉田寛「マールブルクと音楽における「ドイツ的なもの」の構造転換 近代芸術思想における「ナショナルなもの」の成立過程」、日本音楽学会西日本支部第4回定例研究会、神戸大学(兵庫県神戸市)2011年9月24日。

吉田寛「混合趣味の盛衰と民謡の発見 18世紀ドイツ音楽とナショナル・アイデンティティ」、日本ドイツ学会第27回総会、朱鷺メッセ:新潟コンベンションセンター(新潟県新潟市)2011年6月25日。

吉田寛「ビデオゲームの画面の独自性はどこまで記号学的方法によって定義・記述できるのか?」、日本記号学会第31回大会、二松學舎大学九段キャンパス(東京都千代田区)2011年5月15日。

[図書](計4件)

吉田寛『民謡の発見とドイツの変貌 18世紀』、青弓社、2013年、318pp。

日本子どもを守る会編『子ども白書2013』、本の泉社、2013年、240pp。(吉田寛「ゲー

ミフィケーション」の時代」 pp.194-195)
日本記号学会編『ゲーム化する世界 コンピュータゲームの記号論』、新曜社、2013年、240pp. (吉田寛「ビデオゲームの記号論的分析 スクリーンの二重化 をめぐって」 pp.54-70、吉田寛「ゲーム研究のこれまでとこれから 感性学者の視点から」 pp.160-186)
吉田寛『音楽の国ドイツの神話とその起源 ルネサンスから十八世紀』、青弓社、2013年、228pp.

6. 研究組織

(1) 研究代表者

吉田 寛 (YOSHIDA, Hiroshi)
立命館大学・先端総合学術研究科・准教授
研究者番号：40431879