

## 科学研究費助成事業 研究成果報告書

平成 29 年 6 月 14 日現在

機関番号：32665

研究種目：基盤研究(C) (一般)

研究期間：2013～2016

課題番号：25511014

研究課題名(和文)サイバー・カルチャーの新たな展開 - その&lt;身体&gt;解釈は何を示すのか -

研究課題名(英文)A Study of a New Trend in Cyberculture

研究代表者

根村 直美 (NEMURA, Naomi)

日本大学・経済学部・教授

研究者番号：10251696

交付決定額(研究期間全体)：(直接経費) 3,200,000円

研究成果の概要(和文)：本研究では、<現象学的方法>を用いて分析を行い、サイバー・カルチャーの新たな潮流においては、<人間の身体>を<人工的に構築されたもの>と捉える図式・イメージが認められることを明らかにした。さらに、<構築される身体>は、<他者>と関わることにより立ち現れる具体的な状況において画定された境界線をもつこと、その構築は、<他者>とのネットワークと相互作用がうみだす<偶発性>に基づいていることを示した。しかも、そうした身体図式・イメージは、人間の<自己および世界を認識しうる能力>や<社会的責任を担う能力>を賛美する<ヒューマニズム>の枠組みには回収されえない<他者>とも結びつきうることも示唆した。

研究成果の概要(英文)：This study attempts a phenomenological analysis of the corporeal schema or body-image in contemporary cyberculture, for example digital performances and Japanese animation films. In particular, the analysis focuses on works of Merce Cunningham and Hastune Miku, or "Ghost in the Shell" and "Innocence."

The analysis reveals that our understanding of the body is socially constructed and such social constructionist perspective of the body opens possibilities of various interpretations. According to the schema and image, the construction of the body is not merely an abstract concept but has boundaries defined in concrete conditions. This construction can only have the contingent foundation. Also, the body can be constructed by networks and interactions with 'others.' This understanding of the body may include 'others' that cannot be understood or valued by humanism. This study shows that a new trend in cyberculture criticizes humanism and suggests an importance of posthumanistic thinking.

研究分野：倫理学、現代思想

キーワード：サイバー・カルチャー 身体 ポスト・ヒューマニズム デジタル・パフォーマンス 『Ghost in the Shell』 『イノセンス』

## 1. 研究開始当初の背景

1992年の論文において、マーク・デリー (Mark Dery) は、サイバー・カルチャーの主たる領域を、夢想的テクノロジー、非主流派科学、前衛芸術、ポップ・カルチャーに分けた (Dery, 1992)。これに対し、プラモード・ナーヤル (Pranod K. Nayar) は、2010年の著作において、サイバー・カルチャーを、様々なテクノロジーやメディア形式が集合し交差する電子的環境と定義した (Nayar, 2010)。そして、ビデオ・ゲーム、インターネットとEメール、個人のホームページ、オンライン・チャット、パーソナル・コンピュータ・テクノロジーなどを具体的な例として挙げている (Nayar, 2010)。この2つの理解を総合するならば、サイバー・カルチャーは、誕生当初は文化や社会の主流ではないところで発達したサブ・カルチャー的なものを指していたのが、現在では、電子テクノロジーと関連した様々な文化的営為を広く指すものとなっていることが分かる。

一方、上述のようなサイバー・カルチャーの理解の変化とともに、その研究にも変化がうまれつつある。〈身体〉との関わりに関して言えば、初期 (1960年代から1990年代) のサイバー・カルチャー研究は、テクノロジーによって〈身体からの解放〉が実現された〈希望的近未来〉への希求を概念化する試みであった。しかしながら、現在のサイバー・カルチャー研究は、電子テクノロジー社会に生きる我々が今まさにうみだしつつあり顕在化されはじめている〈身体〉解釈を概念化する試みを含みつつ展開するようになっていく。

本研究は、近年のサイバー・カルチャー研究の蓄積を背景にし、新たなサイバー・カルチャーの潮流を捉える研究をより発展させることにより、サイバー・カルチャーに対する理解を大きく進展させるものとして構想された。また、そうしたサイバー・カルチャーの潮流は、〈希望的近未来〉を描くサブ・カルチャーという文脈を超えて、電子テクノロジーに取り囲まれた状況にある我々が我々自身をどう捉えているかを照らしたものである。本研究が捉えるようなサイバー・カルチャーの潮流を研究することは、我々が我々自身を知ることであり、既存の秩序を超えて世界に潜在する〈知の層〉へと我々を導くがゆえ、大きな社会的意義が予想されることも背景となった。

## 2. 研究の目的

本研究では、最新のサイバー・カルチャー研究の分析を通じて、どのようなサイバー・カルチャーが、電子テクノロジーに取り囲まれサポートされながら生きる我々がうみだしている〈身体〉解釈を顕在化させる試みと捉えうるのかを明らかにすることを第1の目的とした。また、上述のような試みと位置づけうる作品群を分析し、電子テクノロジー

が高度に組み込まれた社会に生きる我々がうみだしつつある〈身体〉解釈を精緻に概念化していくことを第2の目的とした。さらに、そうした〈身体〉解釈がどのような倫理的、社会的な含意をもつのかを考察することを第3の目的とした。

## 3. 研究の方法

4年の研究期間のうち、最初の1年間は、初期から現在にいたるまでのサイバー・カルチャー研究を概観し、電子テクノロジーに取り囲まれサポートされながら生きる我々が、どのような〈身体〉解釈をうみだしているかを顕在化させる試みがサイバー・カルチャーの重要な部分となりつつあることを明らかにした。

次の2年間は、上述のような試みと捉えられる作品群を分析し、電子テクノロジー社会に生きる我々がうみだしつつある〈身体〉解釈の概念化を試みた。その際には、ポスト・ヒューマンイズムや社会構築主義など現代思想を参照することにより、これまで十分に試みられてこなかった観点からの分析、および概念化を行った。

最後の1年間は、そうした〈身体〉解釈が倫理的、社会的に何を問いかけているのかを考察し、その変容が、個人の自己変革にとどまらず、既存の関係性や社会秩序へ変容をせまるものであることを明らかにした。

## 4. 研究成果

(1) 本研究では、まず、最近のパフォーマンス研究やゲーム研究に目を向け、サイボーグ・パフォーマンスやインターネット上のゲームプレイが、電子テクノロジーに囲まれて生きる我々の〈身体〉経験のあり方を明らかにしつつあることを示した。すなわち、そのような潮流は、ウィリアム・ギブスン (William Gibson) の『ニューロマンサー』 (Gibson, 1984) など、テクノロジーによる〈身体からの解放〉の実現という〈近未来ユートピア〉への希求を描いてきた初期サイバー・カルチャーとは異なるものである。そして、たとえば、ステラーク (Stelarc) のサイボーグ・パフォーマンスなど、近年のサイバー・カルチャーを通じて顕在化された経験は、〈生物学的に把握された身体〉と結びつけられることにより課されている制約のみならず、〈生物学的に把握された身体〉という枠組みそのものの問い直しを可能にし、身体の無限の解釈可能性を切り開くものと考えることができるのである。

(2) 第2に、本研究では、電子テクノロジーに囲まれて生きる我々の〈身体〉経験のあり方を顕在化させている作品群についての考察を試みた。

ところで、そうした潮流を捉える研究が従来の〈経験科学〉という枠組みにとどまるならば、そうした〈身体〉経験がどのようなものを具体的に明らかにすることには必

ずしも成功しないと考えられる。というのも、  
<経験>の科学的な記述は、<既に秩序化された世界についての首尾一貫した記述>への収斂へと向かわざるをえないからである。そこで、本研究が取ったのは、様々なテクノロジーやメディア形式が集合し交差しあいながら展開するサイバー・カルチャーを、ジル・ドゥルーズ(Gilles Deleuze)とフェリックス・ガタリ(Félix Guattari)の言うような<芸術>と捉えるアプローチである(Deleuze and Guattari, 1991)。そのアプローチでは、サイバー・カルチャーの新たな潮流を、世界のどのような可能性を顕在化させようとしているのかという視点から分析することが必要となる。また、そのアプローチを受けたサイバー・カルチャー研究においては、ドゥルーズとガタリの言うように、覆い隠されていた経験を概念化するという意味での<哲学>の視点が要請されることになる(Deleuze and Guattari, 1991)。そして、そうした<哲学>を実践するために、従来の<経験科学>とは異なる方法が求められるのである。

実際、メディアによってうみだされつつある<経験>を分析するニュー・メディア・スタディーズでは、旧来のメディア・スタディーズとは異なる方法が試みられている。それが<現象学的方法>である。本研究の、覆い隠された<経験>を概念化する方法としての<現象学的方法>は、<哲学>のための方法である。だが、その方法は、現象学を専門とする哲学者が提唱する事象の本質を取りだす試みではない。本研究の<現象学的方法>は、科学、そして、常識という先入観をわきに置き、生きられている経験、つまり、活動する身体についての意識を省察することを求める。そのことは、その<現象学的方法>に拠って立つ身体図式・イメージには、身体の虚構的なマッピングが含まれることを意味する。また、この<現象学的方法>は、解釈によって間接的にのみ経験を把握するという解釈学的方法を含むものである。

本研究では、上述のような覆い隠された経験を概念化する方法としての<現象学的方法>を用い、コンピュータ・ソフトの利用によりエポック・メイキング的なパフォーマンスを創作したマース・カニングハム(Merce Cunningham)や、音声合成ソフトによる作品の創出を中核とする初音ミクなど、デジタル・パフォーマンスの作品群の分析を行った。

その分析において、カニングハムと初音ミクは、<有機体としての身体>を神秘化する思考を断ち切るポスト・ヒューマンズ的なパフォーマンスという視点によって接続可能であり、理論的に1つの系譜を形づくっていることを示した。すなわち、カニングハムと初音ミクに共通するのは、身体を何か内面的なものの表現として考えることの否定である。カニングハムと初音ミクという、デジ

タル・パフォーマンスの新たな系譜学が示唆するのは、ミシェル・フーコー(Michel Foucault)の言うような「牢獄たる魂」(Foucault, 1975)からの身体の解放にほかならない。また、カニングハムや初音ミクなどのデジタル・パフォーマンスは、身体の動きのうちには、いかなる意味でも<自然>なものが存在しないことを明らした。そうしたデジタル・パフォーマンスの系譜は、<有機体としての身体>を脱自然化し、これまでとは異なるあり方への扉を開きつつあるのである。

さらに、本研究では、パフォーマンスが表すものを概念化するための言語的補助線が必要であることが分かり、アニメーション作品の分析に着手した。

具体的には、まず押井守が監督した映画『Ghost in the Shell / 攻殻機動隊』の草薙素子の身体図式・イメージの分析を行った。その分析を通じて、相矛盾する考えの存在が確認できた。すなわち、1つは、電子テクノロジーと相互に作用する身体図式・イメージを拠り所とし、<有機体的統一>というビジョンを打破しようとするポスト・ヒューマンズである。もう1つは、ゴーストの宿る場所として<有機体的な要素>を不可欠なものとし、その統一性が高まれば高まるほどに<私>という意識の<人間性>が確かなものになると捉えるヒューマンズである。その一方で、草薙が旅立つ『Ghost in the Shell / 攻殻機動隊』のラストシーンから『イノセンス』にかけて示されているのは、新たな段階とも言うべきポスト・ヒューマンズと考えることができることを明らかにした。

そこで最後に、『Ghost in the Shell / 攻殻機動隊』の続編『イノセンス』の分析を行った。『イノセンス』では、<人工的に構築されたもの>としての<人形の身体>の表象が映画全体の基調となっているのであるが、その<人形の身体>は<人間の身体>にほかならない。つまり、『イノセンス』においては、<人間の身体>は、<人工的に構築されたもの>と捉えられているのである。そして、その<人工的に構築されたもの>と捉える身体図式・イメージは、<有機体>としての<人間の身体>に付与された<神秘性>から我々を解放放つものとなっている。(3)第3に、本研究では、そうした<身体>理解の概念化を一層押し進め、構築される身体とは、<他者>と関わることにより立ち現れる具体的な状況において、画定された境界線をもつと捉えられていることを明らかにした。すなわち、その<身体>解釈は、<他者>とのネットワークと相互作用がうみだす「偶発性」に基づいている。しかも、そうした図式・イメージは、人間の認識能力や共感する能力を賛美する<ヒューマンズ>の枠組みには回収されえない<他者>も包含するものである。そこには、生の諸形式に対する人間的ヒエラルキーに抗し、異質なも

のや差異への応答、あるいは、責任を呼び起こそうとする倫理的・社会的態度を見て取ることができるのである。

本研究の考察は、サイバー・カルチャー、特に、日本発のサイバー・カルチャーに表現された<身体>解釈を概念化する試みの進展に貢献するものとなったと言える。今後はさらに、本研究で明らかにされたような<ポスト・ヒューマニズム>、そして、身体図式・イメージに基づくとき、どのような世界や生の様式がうみだされていくことになるのかについて考察が求められるであろう。

#### 引用文献

Deleuze, Gilles, and Félix Guattari,

*Qu'est-ce que la philosophie?*,

1991, Paris: Editions de Minuit.

Dery, Mark, "Cyberculture." *South*

*Atlantic Quarterly* 91: 3, 1992, pp.

501-523.

Foucault, Michel, *Surveiller et punir:*

*Naissance de la prison*, 1975,

Paris: Gallimard

Gibson, William, *Neuromancer*, 1984, New

York: Ace Books.

Nayer, Pramod K., *An Introduction to New*

*Media and Cybercultures*, 2010,

Chichester: Wiley-Blackwell.

#### 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 5 件)

根村直美、『『イノセンス』に見るポスト・ヒューマニズムと<身体>の構築主義』『社会情報学』(社会情報学会) 査読有、第5巻1号、pp. 73-88、2016年。

根村直美、『デジタル・パフォーマンスと初音ミクの接続 身体解釈の新たな系譜を探る』『2015年社会情報学会(SS1)学会大会研究発表論文集』(社会情報学会) 査読無、pp. 24-29、2015年。

Naomi Nemura, "A Study of Change of the Body View in Cyberculture," *Journal of Socio-Informatics*, 査読有, Vol.7, No.1. pp. 37-46, 2014.

根村直美、『サイバー・カルチャーにおける<身体>の現象学的分析 映画『Ghost in the Shell / 攻殻機動隊』をめぐって』2014

年社会情報学会(SS1)学会大会 研究発表論文集』(社会情報学会) 査読無、pp. 271-276、2014年。

根村直美、『サイバー・カルチャー研究の方法 覆い隠された<身体>経験の顕在化に向けて』『研究紀要』(日本大学経済学部) 査読無、第75巻、pp. 155-165、2014年。

[学会発表](計 2 件)

根村直美、『デジタル・パフォーマンスと初音ミクの接続 身体解釈の新たな系譜を探る』(自由課題報告) 2015年社会情報学会(SS1)学会大会、2015年9月12日、於：明治大学(東京都千代田区)。

根村直美、『サイバー・カルチャーにおける<身体>の現象学的分析 映画『Ghost in the Shell / 攻殻機動隊』をめぐって』(自由課題報告) 2014年社会情報学会(SS1)学会大会、2014年9月21日、於：京都大学(京都府)。

[図書](計 1 件)

根村直美、『ポストヒューマン・エシックス序説 サイバー・カルチャーの身体を問う』青弓社、2017年2月、246ページ。

#### 6. 研究組織

##### (1) 研究代表者

根村 直美 (NEMURA Naomi)

日本大学・経済学部・教授

研究者番号：10251696