主体性の認知科学的展開 渡邊淳司

Watanabe Junji

Mobile Society Review 未来心理 [9号] 掲載 2007年3月25日発行





科学技術が発達した現代社会では、人間の行動を監視し、制御する技術が目に見えづらくなってきている。このことは、私たちの主体性について問うこと、つまり、「自分がしている」のか「自分がさせられている」のかと問うこと自体が困難になったことを意味している。自己を維持し、安らかに生きる上で、主体的であることは何よりも重要であるにもかかわらず、現代では、その主体的な自己(自分の意思・判断で行動する自己)の確立が困難になってきている。本稿では、認知科学的視点をもとに、主体的な自己の形成について、「自己と環境」・「自己と他者」という二つの関係から述べていく。

A:自己と環境

はじめに、一人の人間が環境のなかでどのように主体性 を確立していくのか、その機序について考えてみたい。

A1. 環境の記述と主体性

われわれ人間と人間世界の事物との間をつなぐ関係が 展開される空間と時間とが、まったく同一のものであ るとする妄想にふけることが簡単におこなわれている。 さらにこの妄想は、世界というものはただ一つしか存 在しないもので、その中にあらゆる生物主体が一様 にはめ込まれているという信仰によって培われている。

Jakob von Uexküll & Georg Kriszat

Bedeutungslehre"

"Streifzüge durch die umwelten von tieren und menschen.

J. ユクスキュル、G. クリサート 「生物から見た世界」

環境には光、音、振動等、様々な情報が溢れている。生物は、それらの情報をそれぞれのやり方で処理し、特有の世界像を構成して、そのなかで、主体的に行動している。その「世界像」は、生物それぞれが、環境を自分なりのやり方で解釈した結果であり、時間や空間の表象でさえ、それぞれの生物によって異なったものとなる¹。当然、人間も人間なりの認知特性、行動様式、身体的制限に基づいて、一つの「世界像」を脳のなかに構成しており、普段、私たちがありのままの世界として感じているものは、環境を人

間という制約のなかで解釈した結果、生じたものだといえる。さらに、人間は、認知・行動の様式だけでなく、言葉や概念が「世界像」の構成において、重要な役割を担っている。言語によって定義される意味カテゴリ等、その背景にある歴史、文化をも含めて世界像は記述されている。例えば、雪に関して多様な概念を持つイヌイットは、私たちと比べ多くの雪の種類を弁別することが可能である。

また、人間は、ある種の整合性のとれた世界像のなかで、自分が何をどのように感じ、どう行動してきたか、自分の経験を自分なりの視点で記述し、物語ることで、主体的な自己(自分の意思・判断で行動する自己)を形成している。一般的に、私たち人間は、できるだけ多くのことを自分の意思で判断し、できるだけ多くのものを自分の制御下に置いている、というかたちで自身の行動や環境の状態を記述する。そのような主体的な自己を記述することで、確固たる自己像を生み出すとともに、世界像の不安定性を排除し、自己の生存にとって危険が少ないと感じられる世界像のなかで生きている(もし、主体的自己の記述がうまくいかないと、自己喪失、世界不信へと陥ってしまう)。

しかし、よく考えてみると、上述の自己の記述において、 「主体性」というものはどこまで保証されるものであろう か。何らかの行動について、それは「自分が行った」と記 述すべきであるか、それとも「自分がさせられた」と記述 するべきであろうか。私たちは普段、多くの情報にさらさ れ、それらは、私たちの行動に意識的にも無意識的にも影 響を与えている。例えば、何か買い物をするにしても、前 の晩に見たテレビであったり、ふと目に入った広告であっ たり、様々なものが意思の決定に関与している。そう考え ると、自分の行動は、本当に自分の意思に基づいたものな のであろうか。自分の意思で行ったつもりでも、誰かにや らされていたりしないであろうか。多くの場合、私たちは その事実に気付かず、自分では「主体的に」意思決定をし たつもりになっている。しかしながら、私たちは環境のな かで生きている限り、環境からの情報に影響を受け、行動 が無意識的に変化してしまうことは避けられず、完全な る主体的意思決定や完全に制御された行動は存在し得ない。 このような状況のなかで、「主体的に行動しているつもり」 になっている自己は、健全な自己なのであろうか。それが 健全でないとしたら、私たちは、自己の主体性をどのよう に考えていったらよいのであろうか。

A2. 現代社会における主体性

現代社会における主体性のあり方を考えるにあたって、 まず、科学技術の発達と主体性の関係について考えてみた い。近年、個人認証付き電子機器、ユビキタスセンサ、ハ イスピードネットワークの発達によって、いつ、どこにい ても、個人情報が特定可能になり、個々に合わせた様々 なサービスが享受できるようになった。携帯電話と GPS によって、現在位置に合わせたショッピング情報が送ら れ、携帯電話で買い物をすれば、その履歴に合わせてお薦 め商品のリストが届けられる。このことは、生活の利便性 が向上したというだけでなく、実は、私たちが便利に使っ ているつもりの技術が、いつの間にか、私たちの行動を制 御する技術にもなり得るということを意味している。これ までの社会では、宗教の戒律やイデオロギー等何らかの規 律が明示的に存在し、人間は、実際にそれに従うかどうか は別にしても、そこには、服従・非服従という問いが存在 し、ある種の「主体性」が存在していた。つまり、基準が 明示され、強制的ながらも選ばされていることを、自分で 認識できていた。しかし、現代社会では、明示的であった 規律(神、自然、主義)が、単に科学技術に変わったとい うだけでなく、それが透明化されたという点で大きな違い がある²。全ては、自分の意思で行ったことであるとともに、 自分が環境にやらされたことでもある。それらは表裏一体 であり、行動や認識の起源を探り、自己の主体性の拠り所 とすることは、特に現代社会では、それを問うこと自体が 困難な状況になってきている。だとすると、私たちの生き る現代では、単に、規律に対する自分の主体性を考えるだ けではなく、見えない規律・気付かない規律とそれに操作 され得る自分の主体性の関係を理解し、その上で自己を記 述することが重要となる。

本論では、主体性を確立できない状態から抜け出すには、その状態の起源ではなく、その状態自体を外在化させるようなアプローチが必要になると考える。行動や認識の起源を内在化(もしくは外在化)しようとするのではなく、行動や認識を、人間が環境に働きかけ、自分なりに環境と交渉した結果、生じたものと考え、それを実感、共有することが重要となってくる。なぜなら現代社会において、行動や認識の起源を探ることは実質上不可能であり、むしろその状態を外部の参与的観察者の視点から新たな物語として

記述し、捉え直すというアプローチこそ、現代における主体性の確立には必要であるからである。以降、現代社会において主体的自己確立の助けとなる、自己一環境の交渉を実感するための手法、自己一環境の関係性を外在化するアプローチについて、筆者らの試みをいくつか紹介しながら述べていく。

A3. 自己-環境交渉の実感

人間の行動や認識は全て、環境との相互作用、交渉の結果である。自分の意思で行動していると感じていても、それは、自分の身体と環境の制約のもとで生じた関係性でしかない。逆に、環境を客観的に認識しているつもりでも、それは、環境から入ってくる情報を自分なりのやり方で切り取り、切り捨てた結果である。完全に主体的な行動や、完全に客観的な認識は存在せず、そのことを体験として理解することが、自己と環境の関係性を実感する第一歩である。

筆者らの研究では、行動や認識の軌跡を視覚化するドローイングという手法を使って、自己と環境との交渉の過程を体験として理解するような試みを行った。一般的に、ドローイングは、環境の何らかの対象もしくは、頭のなかのイメージをキャンバスに写し取る行為だと考えられるが、一方で、その過程に着目すると、自己が環境(この場合キャンバス)に対して、描くという働きかけを行い、その相互作用を感じ、また描くことの繰り返しであり、その履歴が線として現れてくるものである。つまり、ドローイングは自己一環境の交渉の軌跡を、目に見えるかたちで顕在化する行為ともいえる。

Roll Canvas Drawing

筆者らが行っている研究の一つに、Roll Canvas という回転するキャンバスに絵を描いていくドローイングソフトウェアの研究がある³。通常のドローイングは、図1(a)のように、静止したキャンバスに対して、ペンを動かすことで絵を描くが、本ソフトウェアでは、図1(b)のように、円環状のキャンバスがソフトウェアのなかで回転しており、ユーザはペンを動かさなくても、絵がどんどんと描かれていく。ここでは、ユーザのペンを動かすという主体的な行為だけでなく、キャンバスの回転という環境側の作

用によって、図2のような、思いもよらないテキスタイルデザインのような絵が描かれていく。Roll Canvas における描画体験は、自分が描いていると同時に、キャンバスに描かされているともいえ、現れる軌跡は自己と環境の交渉の経過をリアルタイムで視覚化したものである。最終的には、円環を開いたような細長い画像が生成されるが、それは自分が環境との関わりのなかで生み出した、半主体的なアウトプットである。それは、アンモナイトの年輪のように、自分と環境の交渉の履歴が積層され、一枚の画像のなかに埋め込まれたものとなる⁴。

図 1 (a) 通常のドローイング、(b) Roll Canvas Drawing

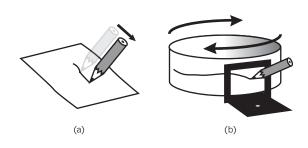


図 2 Roll Canvas によって描かれた作品(左右は別の作品)



※2 作品ともキャンバスが縦方向に回転した場合の作品

Saccade-based Display :Eye-Drawing

次に、行動だけでなく、認識することも環境との交渉であることを示す研究について述べる。この研究は、特に、視覚における認識の過程に着目したものであり、自分の環境を認識する行為自体によってドローイングが行われる。以下、その原理を簡単に説明する。まず、図3(a)にあるような、1次元の光点列を物理的に高速移動させて、2次元の視覚像を提示する装置が存在する。この原理は、図4のように、光源の移動に合わせて、その位置で提示した

いパターンで1次元光源を光らせると、それらは知覚的に統合されて一つの2次元イメージとして見えるものである。このような提示装置は既に商品として販売されている⁵。一方で、筆者の研究では図3(b)のように、1次元光点列を固定し、サッカードと呼ばれる高速な眼球運動中に光点列の点滅パターンを高速変化させると、時間的点滅パターンが眼球運動によって眼のなかで空間パターンに展開されて2次元イメージが知覚されるものである(原理・応用については[6]を参照)。ただし、眼を動かした場合、視覚像が見えるのは一瞬である。

普段、人間の眼は自分の見たいと思う方向に1秒に数回大きく動いている。しかし、そのようなことに気付くことはまったくといってよいほどない。この研究では、敢えて、この眼球運動中に、眼の中に一つの意味ある像を描くことによって、普段意識されない、自身の眼球運動の存在を浮かび上がらせる。そして、この手法は、観察者にとっては、自身の眼球運動を利用し、自分の眼の動きを可視化する、アイ・ドローイングともいえる行為である。観察者は、自分の眼で受動的に環境を認識しているつもりが、いつのまにか、自身の半主体的な運動によって視覚像が描かれたということを実感する。

上述した2つのドローイングでは「自分で主体的にペンを動かして描いているつもりが、キャンバスに受動的に描かされていた」・「自分が受動的に見ているつもりが、主体的に描いていた」という体験をする。これらの体験は、行動や認識の起源を自己もしくは環境に帰するように記述するのではなく、記述を保留したまま、自己と環境の関わりの痕跡を、ドローイングというかたちで実感するものである。それは自己と環境の関係性を言葉で固定せず、ありのままに感じることである。

ドローイングは自己と環境の関わりの歴史を視覚化するものであるが、ドローイングを行った自分自身は、そのなかに自身の来歴を確認し、自身の歴史を通してのみ環境を感じることができる、さらには、同じ自己は二度と生じないということに気が付く。しかし、ドローイングの結果を他人が見た場合、そこでは時間の要素が抜け落ち、時間の順序は見る側の想像にのみ依存する。例えば、アンモナイトの年輪を一つ見ただけでは、それが内側から外側へ広がっているのか、その逆なのかは知ることはできないが、いくつもの殻を観察し、その殻が大きくなっていく過程を

知ることではじめて、その歴史性を確認することが可能になる。しかし、近年、情報科学の発達のなかで自身の来歴を保存するということが、様々な形態で行われるようになった。例えば、GPSを使った歩行軌跡のドローイングやライフログと呼ばれる日常生活を自身の視点から保存したものである「、それらの大きな特徴は、デジタル化による大容量の記録・再生・交換機能にある。ドローイング情報をデジタル化することにより、殆ど無限の記録容量、そして何より、来歴を時間軸に沿ってプレイバック、さらには、時間を逆に進めること、未来を予測することも可能になった。さらには、デジタル化された履歴は、他者の履歴の追体験や検索による交換を可能にした。このように、近年行われているドローイングのデジタル化は、自己だけでなく、他者に対しても、環境との交渉の歴史性に対する気付きを与える可能性を持っている。

図 3 (a) 光源を移動させたディスプレイ (b) Saccade-based Display (c) Saccade-based D

A4. 自己-環境交渉の外在化

前述のように、自己一環境の関係性を実感することは、 自己の主体性を考える上で基礎となるものである。しかし、 そこからどのように、主体性を確立していけばよいのであ ろうか。現代社会においては、行動や認識の起源を探るこ とは困難であるため、それらの起源に主体性の拠り所を求 めるのではなく、人間と環境の関係性自体を一度、自己の 外へ表現し直し、そこから、起源の問題を問題として扱わ ない新たな物語を創出するアプローチを考えてみたい。関 係性自体を外在化するというアプローチは、セラピーの分 野ではこれまでも用いられており⁸、外在化を行うことで、 生じている問題の原因、現象、影響を明確にし、参与的観 察者の視点から新たな関係性を作ることが可能である。つ まり、あらかじめ自己を規定し、そこに行動の起源を求め るのではなく、環境の影響や環境に制御される自分まで含 めて、より外部の視点から記述し、物語ることで、関係性 の起源を問題にしない自己が、関係性の外部に形成されて いくと考えるのである。以下、筆者らが制作した作品を例 に、自己と環境の関係性の外在化と、それを体験する意義 について述べる。

Save YourSelf!!!

筆者らはこれまで、前庭感覚刺激を利用し、人間にバラ ンス感覚の変化を提示するインタフェースの研究を行って きた⁹。前庭感覚刺激というのは、左右の耳の後ろに電極 を装着し、微小電流を流すと、装着者は身体が陽極側の向 きに傾いたと感じるものである。歩行中にこの刺激を与え ると、電流の陽極側に装着者の歩行方向が変化する。前庭 感覚インタフェースは装着者の行動を、いつの間にかコン トロールすることも可能であり、歩行中、インタフェース からの電流によって装着者の歩行方向は右や左に変化して しまう(図5(a))。装着者は、この体験を通じて、いや がおうにも、ある方向に歩かされている自分に気付く。こ の状況は、まさに、環境に埋め込まれた技術によって、知 らず知らずに動かされている現代社会における主体性を示 唆するものである。筆者らが制作した作品「Save YourSelf !!!」は、図5(b)にあるように、小さな人形を自分の身 体と感覚的に繋がれた自己のメタファとして考え、その人 形を自分自身で守りながら、進んでいくというものであ

る。作品の体験者は、前庭感覚刺激装置を装着し、小さな 人形の浮いた水槽を抱え、歩いていく。小さな人形には角 度センサが取り付けられており、計測された角度情報は 体験者の前庭感覚刺激装置に送られ、人形の動きと同じ方 向に、体験者も揺れを体感する。人形は小さな水槽のなか に浮かべられているため、歩行中に少しでもバランスを崩 すと、揺れが体験者の刺激装置へと伝えられる。体験者は、 水の上(制御するのが困難な環境)で揺られる自己のメタ ファを保持しながら歩いていく。本作品は、自己と環境の 関係を外在化し、参与観察者の視点から記述し直すという 体験を意図したものである。

現代社会において、私たちの行動を左右する環境の制約は、知らず知らずのうちに操作される可能性がある。これは、前述の前庭感覚刺激の電極が常に装着され、いつの間にか電流が流されているのと同じ状況である。このようななかで、私たちのできることは、既に存在する自己を仮定し、そこに主体性を求めることではなく、環境と自己の関係を、より広い枠組みから注意深く観察、記述することである。そして、記述し、物語るなかで、その状況を受け入れ、自己を関係性の外へ形成していくことである。このような「日常との距離を見直し、外から自己を見る目」は頭だけでなく、実感として理解し、訓練することが必要だと考えられ、このような芸術鑑賞体験は、そのきっかけを作る一つの方法である。

観察視点を変化させるという操作自体は、3D モデリングを利用したバーチャルリアリティ技術にあるように、新たな体験ということはできないかもしれない。しかし、この作品の重要な意義は、外部視点の自己が観察している、一つのモデル化された世界のなかにも自己が存在し、その世界での相互作用が外部の自己に影響を与えているということである。自己を外在化するための内部の自己(及びその環境)に関する物語は、内部の自己の体験に基づいている。つまり、私たちは、本当の意味では、外部から自己を観察することはできないにもかかわらず、外部の自己視点を仮定し、その立場から自己を物語る能力を有しているのである。

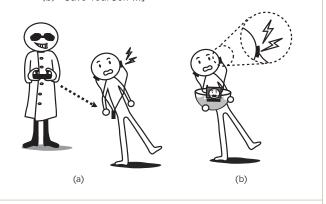
A5. 自己一環境における主体性

自己を維持し、安らかに生きる上で、主体的であること

は、何よりも重要である。しかし、現代社会では、行動や 認識の起源に主体性を担保することが困難である。このよ うな状況で、私たちにできることは、行動や認識を、人間 が環境に働きかけ、自分なりに環境と交渉した結果である と実感するとともに、環境と自己の関係を、より広い枠組 みから注意深く観察、記述し、自己を形成していくことで ある。それらを実現する試みとして、自己一環境の関係性 を視覚化するドローイング、関係性を外在化する体験型芸 術作品について述べた。

図 5 (a) 前庭感覚インタフェースによる歩行方向の制御

(b) 「Save YourSelf!!!」



B:自己と他者

私たちは一人ではなく多くの他者とともに生きている。 そして、他者が主体的な自己であると感じるからこそ、相 手を尊重し、受け入れ、愛することができる。しかし、こ の、「自己が自ら考え、判断している」という感覚、もし くは他者に対する「他者が自ら考え、判断している」とい う感覚は、どのように形成されるのであろうか。以降では、 特に、自己と他者の関係性のなかから主体性が形成されて いく過程について考えていきたい。

B1. 自己と他者の関係性における主体性の形成

主体性に限らず、概念や意味は、一般的に、他者との関係性のなかで生じ、定着していくものである。例えば、電

話口で「モシモシ」という問いかけを何度か繰り返したと する。しかし、それだけでは、「モシモシ」という発話行 為が「電話の向こうの相手に対して呼びかける言葉」とい う意味を帯びることはない。その呼びかけに対して、「ハ イハイ」という返答があってはじめて、「モシモシ」は呼 びかける言葉・発話行為として意味を持つようになる。言 葉や行為の意味の生成においては、それが自己と他者との 関係性のなかでどのように機能しているかが重要な役割を 担っている。自己の不完全な問いかけに対して、それを補 完するような他者の言葉・行為があってはじめて、意味は 生成される10。そう考えると、自己の主体性という概念は、 自己の働きかけに対して、それを認め、受け入れる他者が いてはじめて生じるものといえる。つまり、個人のなかに あらかじめ主体性が存在し、それを他者に受け入れてもら うと考えるのではなく、他者の主体的な関与を前提とする 相互関係のなかから主体性は立ち現れるものと考えられる。

B2. 行為の調整としての他者の理解・受容

前述のように、自己の主体性は、自己の行為が他者に理 解され、受け入れられることで、立ち現れてくる。しかし、 原理的には、他者の心の表象、他者の感じている世界像は、 その人間以外にとっては知ることができないものである¹¹。 にもかかわらず、日常生活において、私たちは、他者と通 じ合う感覚、他者に理解され、受け入れられているという 感覚を持つことは少なくない。では、私たちはいったい何 を拠り所に、他者と通じ合ったと感じているのであろうか。 主体性が他者との関係性から生じるとする本論の立場で は、他者を理解し、受け入れるということは、他者の心の 内側を知ることを意味しない。むしろ、お互いの主体性が 形成される関係性をどのように調整するかという、行為の あり方に帰着される。他者の理解とは「一緒に滑らかなダ ンスをするのといっしょで、お互いの行為が受け入れられ るように行為を調和させる | (「10」より引用) ことである。 つまり、他者と通じ合ったという感覚を生じさせるために は、相手を一人の人間として認め、相手の意図・感情を理 解しようとするだけでなく、それに合わせて自己の行為を 調整していくことが必要となる。それは、他者の心のなか を覗くというより、他者との関係性のなかで、自己の行為 を他者が期待する(「予想する」ではない)ように調整す

るアクションである。

では、そのように考えたとき、私たちはどのように行為を調整すれば、お互いの主体的な自己を理解し、受け入れていくことができるのであろうか。以降では、「自己と環境」の項で取り上げた参与観察者の視点からの関係性を記述するというアプローチを考えてみたい。具体的には、他者に対して行為を行う自己(役者としての自己)と、自己と他者の関係性を外部から観察する自己(脚本家としての自己)を考え、それぞれの立場から、行為の調整へのアプローチについて述べる。

B3. 自己—他者関係の即興的相互感応

役者としての自己は、行為の調整を行うために、他者の 意図、行為を敏感に受け止め、期待されるような反応を返 す即興的な共感能力が必要となる。この即興的共感能力に ついて、自分が関わってきた舞台芸術作品を取り上げなが ら述べていく。

筆者は 2001 年より、メディアパフォーマンスグループ cell/66b¹²の舞台演出に関わってきた。その舞台のなかで 図6のように、舞台上のダンサーに対して、ビジュアルアー ティストがリアルタイムで絵を描くという場面が存在する。 舞台に対してプロジェクタで映像が投影され、ビジュアル アーティストは舞台上のダンサーの位置や動きに合わせて、 ダンサーに重なるように線画を描いていく。ダンサーは、 プロジェクタの光の変化や衣装に映る映像の変化を知覚し、 それに合わせて身体を動かしていく。これは、一種のダン サーとビジュアルアーティストの即興劇 (improvisation) である。ビジュアルアーティストは 30m 以上先にいるダ ンサーの動きを読み、呼吸を読み、ダンサーが動きやすい ように映像を変化させる。実際には、30m 先のダンサー の呼吸を知覚することは不可能であるが、経験的に、映像 を変化させる側がうまく変えられたと思ったときには、ダ ンサーも踊りやすかったと感じることが多かった。お互 い、「そちらへ動いて欲しい」、「こんな絵を描いて欲しい」 という言葉のやり取りが不可能な状況で、相手の意図を映 像に生じる僅かな変化や数 cm の身体の動きから読み取り、 お互いの行為を調整していた。私自身もこれに近い設定で 映像を変化させる役割を担ったことがあるが、原体験とし て、言語による記号的なやり取りをすることなく、相手の

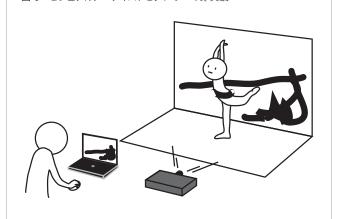
行為の意図を自分なりに読み取り、それに合わせて自身の 行為を変化・シンクロさせる感覚には独特の喜びがあった。 この行為の調整における喜びの本質は、いったいどこから 生まれてくるのであろうか。

他者との関係は記号的意味のやり取りであるとともに、 その根底に流れる意図や感情のやり取りでもある。前者は、 道徳的、政治的、文化的教養やその場のコンテクストを基 礎にした記号(言語や行為の取り決め)のやり取りによっ て生じる(ロラン・バルトの写真論における「ストゥディ ウム」的やり取り13)。一方、意図や感情は、記号化され た取り決めの細部に潜む揺らぎや、記号的な意味は明らか ではないが自分の感情を強く揺り動かすものによってやり 取りされる(同、「プンクトゥム」的やり取り)。ダンスの 動きに例えると、動きの型やあらかじめ決められた動きの 順序はストゥディウムに対応し、その動きの揺らぎや個人 的な細部の特徴はプンクトゥムというべきものである。他 者との関係性において、ストゥディウム的要素は明示的な かたちでやり取りがなされるが、プンクトゥム的要素は、 ある人は見過ごしてしまうかもしれないが、他の人の心は ぎゅっとつかむ、細部の機微として現れ、その意味は相手 の受け取り方によって変化する。つまり、コンテクストに 依存するようなストゥディウム的記号のやり取りのなかに、 意味として不確定なプンクトゥム的要素は織り込まれてい く。プンクトゥム的要素は一義的でなく、誤解の揺らぎを も含めたものであり、その意味の形成においては、他者の 主体的関与に大きく依存している。そして、このプンクトゥ ム的要素は、他者と行為を調整する上でのリスクの大きさ でもある14。プンクトゥム的要素が多いと、調整を失敗す るリスクを抱える一方で、調整がうまくいったときの独特 の喜び、快感は増加する。図6の舞台は、殆どストゥディ ウム的要素が存在しないなか、線画や身体の動きの微細な プンクトゥム的要素だけで行為を調整するものであり、そ の調整が成功したときの、自己が理解され、受け入れられ たという感覚は非常に大きいものである。

このように、明確な言葉として記述されない行為の機微 (何を伝えるかではなく、どのように伝えるか) のなかに、目の前の他者との行為の調整の可否を左右するものが潜んでいる。このことは、身体のリズムの調和や笑顔の返礼等、日常生活においては、無意識に実現されていることではあるが、そのような行為の相互感応をどのように意識し、体

現していくかが、役者としての自己のあり方を規定するものである。

図 6 ビジュアルアーティストとダンサーの即興劇



B4. 自己—他者関係の演劇性

脚本家としての自己は、自己と他者を含めてその状況を物語る能力、さらには、状況のなかで適切な行為を引き出すシナリオ創出能力が必要である。自己が他者との関係のなかで行為の調整を行う様子を物語ることで、脚本家としての自己が外部に形成されていく。このように、他者との距離を見直し、それを外部から記述する視点を持つことで、自己だけでなく、他者をも中心としたかたちでの行為の調整が行われるようになる。

また、行為の調整においては、関係性のなかに存在する 潜在的シナリオのどれかが、自己と他者の共同作業を通じ て顕在化される。その連なりは、コンテクストとなり、い つしか、そのコンテクスト自体が、次の行為を限定してい く。そのような、コンテクストの力は、普段の生活におい ても多く経験される。他者との会話の連なりから、自分が 考えてもいなかったことが口から出てくるという体験は誰 もが経験したことがあると思う。2人の間で交わされる会 話にコンテクスト、文脈、リズムが生まれ、発話が次の発 話を呼び込み、ある種の強制力を持った自己でもなく他者 でもない別の存在として立ち現れる¹⁵。自己も他者もそれ ぞれのやり方で思考し、発言内容を選択しているはずであ るが、その選択にはその場のコンテクストが強い影響力を 持ち、あたかも、自分の思考とは別に、自分が何らかの役 割を演じているかのように発言が行われる¹⁶。自己と他者が行為の調整を行うなかで、「調整を行う場」自体がコンテクストを持った新たな存在として立ち上がり、それが、自己と他者を含めた新しい潜在的シナリオを作り出す。このようななかから現れる予期しないシナリオは、2人の行為に制限を与えるだけでなく、その行為者に新たな気付きを与えることになる。実際、図6の舞台で踊られたダンスは、これまでダンサーが見せたことのないような動きであったことも多く、ダンサーの表現の幅を広げるきっかけとなった。脚本家としての自己は、このような新たな気付きが得られるような潜在的シナリオを、外部の立場から他者を含めてデザインしていく必要がある。

このように、脚本家としての自己は、他者との関係性のなかで、役者としての自己が演じるシナリオをデザインする。演じられるシナリオをデザインするということは、脚本家としての自己は、役者としての自己よりも、常に、時間的に先を見ていなければいけない。役者としての自己が行う現在の行為は、脚本家としての自己にとっては、既に描かれた過去のシナリオである。この2つの立場を同時に受け入れることは、現在進行形で目の前に起きていることを、あたかも、それが既に起こったこととして生きるような態度を意味し、これは、行為の調整がコンテクストによって常に未来を志向していることと関連する。

B5. 自己と他者の関係性

矛盾的ではあるが、自己の生存に不可欠な自己の主体性は、他者なしで形成することはできない。他者との最も身近な共同制作は、自己と他者の相互感応によって生じる、主体性の生成である。人間が日常生活のなかで、世界を、他者を信頼して生きるための原初的なアクションが行為の相互感応であり、その関係性のなかの演劇的行為である¹⁷。

役者としての自己は、他者とダンスを踊るように他者の意図や感情を感じ取り、自己の行為を調整する。その調整する「場」のなかに身を置いたときの一体感や、未知なる自分との出会いは自己の新たな面を引き出すものである。そして、脚本家としての自己は、他者とともに新しいシナリオを作り出し、共同作業的に選び取る。このような行為は、ある種、演じるように関係性を持つことではあるが、それにより、むしろ、滑らかに行為の調整が行われ、自己

の主体性は明確なものとなる。

まとめ

主体的であることを問うのが困難な現代社会では、主体性をアプリオリに自己のなかに仮定するのではなく、環境や他者との関係性のなかから立ち現れてくるものと考え、自己を外部へ再形成していくアプローチが必要となる。本論では、環境との関係、他者との関係のなかで、どのように主体性が形成されていくか、筆者の研究をいくつか取り上げながら述べた。

- 1 ヤコーブ・フォン・ユクスキュル、ゲオルク・クリサート 1973『生物 から見た世界』(日高敏高訳) 新思索社
- 2 東浩紀、大澤真幸 2003 『自由を考える 9.11 以降の現代思想』 NHK ブッ クス。 東は科学技術による現代社会の変化を「規律訓練型社会から環 境管理型社会への移行」と表現している。本稿の議論にあたっては以下 の論考も参考にした。東浩紀 2002 『情報自由論』http://www.hajou. org/infoliberalism/

また、ローレンス・レッシグ 2001『CODE』(山形浩生 柏木亮二訳) 翔泳社も参昭。

3 Roll Canvas の HP にてソフトウェアがダウンロード可能。

http://www.rollcanvas.org/

また、以下の予稿集も参照。

草地映介、渡邊淳司、楠房子 2005「マウスホイールを用いたペイント ツールの提案」『インタラクション 2005 予稿集』; 草地映介、渡邊淳 司、楠房子 2006「Roll Canvas +movie: 映像の原理を体験できるドロー イング環境」『インタラクション 2006 予稿集』; 渡邊淳司、草地映介 2006 「Bumpy Roll Canvas —触覚的描画体験—」『インタラクティブ 東京 2006』

Roll Canvas Drawing における思想的手がかりとして鈴木大拙 1997 東 洋的な見方』(上田閑照編)岩波文庫における「無為」に関する言及を参照。

- 4 グレゴリー・ベイトソン 2001 『精神と自然―生きた世界の認識論』(佐 藤良明訳) 新思索社。 上記における、巻貝の模様の「Prochronism」に 関する言及を参照。
- 5 Fantazein http://www.fantazein.com/
- 6 下記の HP にて、ビデオをダウンロード可能。

http://www.junji.org/saccade/index.htm

http://www.junji.org/saccade/performance.htm

詳細な原理・応用を示した論文は下記にてダウンロード可能。

http://www.junji.org/publication.htm

Junji Watanabe, Hideyuki Ando, Taro Maeda, Susumu Tachi 2007 ^rGaze-contingent Visual Presentation based on Remote Saccade Detection J Presence: Teleoperators and Virtual Environments Vol.16 No.4

Junji Watanabe, Atsushi Noritake, Taro Maeda, Susumu Tachi, Shin'ya Nishida 2005 「Perisaccadic Perception of Continuous Flickers」 『Vision Research Vol.45 No.4』

安藤英由樹、渡邊淳司、雨宮智浩、前田太郎 2005「ウェアラブル・サッ カード検出を利用した選択的視覚情報提示の研究」『日本バーチャルリ アリティ学会論文誌 Vol.10 No.4』

渡邊淳司、Maria Adriana Verdaasdonk、田畑哲稔、安藤英由樹、前 田太郎、舘暲 2005 「MultiMedia Performance におけるインタラクティ ブ性と美」『日本バーチャルリアリティ学会論文誌 Vol.10 No.1』 渡邊淳司、前田太郎、舘暲 2001「サッケードを利用した新しい情報提 示手法の提案」『日本バーチャルリアリティ学会論文誌 Vol.6 No.2』

- 7 田中浩也 2006「モバイラビリティと生成的表現―描く手段としての/ 歩く契機としての―」『Mobile Society Review 未来心理 Vol. 7』
- 8 マイケル・ホワイト、デビット・エプストン1992『物語としての家族』(小 森康永 訳) 金剛出版; 高橋規子、吉川悟 2001『ナラティヴ・セラピー 入門』金剛出版; 野口裕二 2002『物語としてのケアーナラティヴ・ア プローチの世界へ』医学書院 等を参照。
- 9 安藤英由樹、渡邊淳司、杉本麻樹、前田太郎 2007 「前庭感覚インタフェー ス技術の理論と応用」『情報処理学会論文誌 vol.48 no.3』

- 10 ケネス・J・ガーゲン 2004『あなたへの社会構成主義』 (東村知子訳) ナカニシヤ出版
- 11 茂木健一郎 2006『クオリア入門―心が脳を感じるとき』筑摩書房
- 12 cell/66b は Media drive unit 「cell」と Performance unit 「66b」の コラボレーションユニットであり 1993 年から演劇、パフォーマン ス、クラブイベント等ジャンルを問わず数々の映像とパフォーマンス による空間アートを展開している。2001年より身体性と映像・音楽の 関係性をテーマとした作品「test-patches」の公演を世界各地で行っ ており、2002 年夏にはメディアアートの祭典 Ars Electronica をはじ めヨーロッパ3都市を廻るツアーを行った。その他、2003年 Seoul International Dance Festival、2005 年 Yokohama BankArt、2006 年 Australia Brisbane Festival 等で公演を行った。 http://www.junji. org/cell66b/index.htm
- 13 ロラン・バルト 1997『明るい部屋―写真についての覚書』(花輪光訳) みすず書屋
- 14 内田樹 2004『死と身体―コミュニケーションの磁場』医学書院
- 15 ニクラス・ルーマン 1993·95 『社会システム理論 (F、下) 』(佐藤勉監訳) 恒星社厚生閣;西垣通 2004 『基礎情報学―生命から社会へ』NTT 出版
- 16 別役実 2005 『ベケットと「いじめ」』 白水社
- 17 今井純 2005『自由になるのは大変なのだ』論創社; プラクティカ・ネッ トワーク編 2005『アートという戦場-ソーシャルアート入門』フィル ムアート社;プラクティカ・ネットワーク編 2006『日常を変える!ク リエイティヴ・アクション』フィルムアート社
- 謝辞:本論文の図版に関して、草地映介さんに多大なご協力をいただきました。 ここに謝意を記します。

渡邊淳司 [わたなべ じゅんじ]

(独) 科学技術振興機構 さきがけ研究員

NTT コミュニケーション科学基礎研究所 客員研究員

1976年8月12日生まれ。東京大学大学院情報理工学系研究科博士課程修了(情報理 工学博士)。人間が世界をどのように知覚し、行動しているか、その原理を調べる研究や、 それを利用した新たなインタフェース技術の開発・芸術作品の制作を行う。 http://www.iunii.org/

プロフィールは発行当時のものです。