

顔

トランスカルチャー



トランスカルチャー状況下における
顔・身体学の構築（第4回）

床呂郁哉 編

身体

科学研究費助成事業「新学術領域研究（研究領域提案型）」

『トランスカルチャー状況下における顔身体学の構築—多文化をつなぐ顔と身体表現』

2019年度 公開シンポジウム（2019年12月7日）



科学研究費助成事業「新学術領域研究（研究領域提案型）」

『トランスカルチャー状況下における顔身体学の構築―多文化をつなぐ顔と身体表現』

二〇一九年度 公開シンポジウム

床呂郁哉編

トランスカルチャー状況下における顔・身体学の構築（第四回）

日 時…二〇一九年十二月七日（土） 十四…〇〇～十八…三〇

会 場…東京外国語大学アジア・アフリカ言語文化研究所（AA研）

三階大会議室（三〇三号室）

科学研究費助成事業「新学術領域研究（研究領域提案型）」

『トランスカルチャー状況下における顔身体学の構築―多文化をつなぐ顔と身体表現』
二〇一九年度 公開シンポジウム

I 趣旨説明

床呂 郁哉（A A 研）

1

II ご挨拶

山口 真美（中央大学）

5

III 報告

「ヒト間協調運動に対する認知科学的アプローチ」

岡崎 俊太郎（資生堂グローバルイノベーションセンター）

15

「身体の中の顔」

―フィールド実験から見えてきた顔身体認識・表現の多様性―

高橋 康介（中京大学）

29

「『実験』からはみ出るものから考える

―見られ描かれる顔・身体の文脈化―

大石 高典（東京外国語大学）

41

「『能』における面（顔）と所作（身体）の哲学的探究

―顔身体学における『能』の可能性と展望―

小谷 弥生（信州大学）

55

「カワイイ文化／オタク文化における身体表象をめぐって

―東南アジアにおけるフィールドワークの現場から―

床呂 郁哉（A A 研）

71

IV コメント

コメント一

金沢 創（日本女子大学）

93

コメント二

佐藤 知久（京都市立芸術大学芸術資源研究センター）

99

V 総合討議

顔・身体学とは

124

I 趣旨説明

床呂 郁哉 (AA研)

予定の開始時刻になりましたので、第四回公開シンポジウム「トランスカルチャー状況下における顔・身体学の構築」を始めさせていただきますと思います。私は、本日の司会進行役を務めさせていただきます、東京外国語大学アジア・アフリカ言語文化研究所の床呂と申します。よろしく願いいたします。

それでは改めまして、本日はあいにくの曇り空で非常に気温が低く、先ほど聞いたお話ですと、もう関東・横浜なども含めて初雪が降ったというお寒い中を、大勢の方にお集まりいただきました本当にありがとうございます。

(以下スライド併用)

#1

最初に、私の方からごく簡単に趣旨説明といたしますか、今回の枠組み等についてお話しさせていただきますいただけますと思います。前方のスライドをご覧ください。

先ほど申し上げましたが、どうぞ前の方でも空いているところに。字が見えづらいことが後々あるかと思しますので、お移りいただければと思います。

#2

まず、趣旨といいますが、大きな枠組み、制度的な部分からお話しさせていただきます。



今回のシンポジウムは、科研費、大型科研である新学術領域「トランスカルチャー状況下における顔・身体学の構築」の成果公開、アウトリーチ活動の一環であるということで、AA研（アジア・アフリカ言語文化研究所）の基幹研究人類学班との共催ということで実施しています。

今回の枠組みでの本シンポジウムは、実は二〇一六年からということで、今回で通算四回目になります。思えば早いものだと思いますか。それで、ここで皆さまに若干事務的なお願いがあります。前回までのシンポジウム等にご参加の方はご承知かと思いますが、毎年シンポジウムの内容を録音し、後で文字起こしをし、冊子化して出版して関係者の方に配布するということを毎回行っております。今回も基本的にはそのような形を検討していますので、今回の内容も録音と、特に登壇者の方やシンポジウムで質疑応答のときにご発言の方に関して撮影させていただくことがあるかと思いますが、あらかじめご了承いただければと思います。よろしくお願いいたします。

それから、この科研の内容的な部分に関しては、私の後にご挨拶いただく科研全体の領域代表の山口先生からより詳しいお話があるかと思いますが、一言、「トランスカルチャー的な状況」ということを挙げております。これは何かかというのをちゃんと正確に説明するのは本当に大変ですが、前回の第三回シンポジウムではまさにトランスカルチャー状況とは何かということだけで一つセッションを組んで、今日もいらつしゃっていたら佐藤知久先生にお話を頂きました。ごく雑駁に申しますと、いわゆるグローバル化、グローバリゼーションにまつわる文化的な次元と非常に密接に関係したような状況、例えば、文化や情報国や地域を越えて流動し混淆しているような現代的なコンテキストということの一つ念頭に置いておりますが、そういった状況下における顔や身体に関して学際的に、かつ比較文化的にといいますか、世界の各地域の状況に応じた研究などをしていくことになろうかと思

います。

今回も、この顔・身体科研全体がそうですが、今回のシンポジウムにおきましても心理学ないしは認知科学、そして哲学、文化人類学の三分野にまたがる学際的な発表ということ、各分野からの研究発表を予定しております。それから、今回は一つ特徴といたしまして、前回まではどちらかというと狭義の顔、狭い意味での顔（フェイス）に関する研究発表のお話が多かったかと思いますが、今回はもちろん顔（フェイス）の話が出てくるわけですが、それだけではなく顔を含んだ身体全体に関係してくるような諸問題、例えば身体運動や身体表現、身体表象といったテーマに関わる、キーワードに関わるようなお話、ご発表もあるのではないかと考えております。

#3

プログラムですが、私の後に領域代表の山口先生からご挨拶を頂きまして、その後、認知科学の立場から資生堂グローバルイノベーションセンターの岡崎先生のお話、そして、この顔科研のいわゆる通称高橋班と呼んでおります中京大学の高橋康介先生のグループによる心理学、認知科学そして人類学のコラボレーションという立場からのご発表、次に、信州大学の小谷先生から哲学の立場から伝統芸能である能に関するお話、そして最後に、私、A A 研・床呂からカワイイ文化、オタク文化に関する人類学的な発表という四本の発表、講演を予定しています。最後に、佐藤知久先生、そして金沢創先生のお二人のコメントーターをお呼びしての総合討論を予定しています。

質疑応答は、基本的に総合討論の時間にまとめてやるような形式を予定していますので、よろしく願います。

以上で、私からは非常に雑駁ですが、今日の枠組みと大体の趣旨ということについて代え

させていただきます。

では、早速ですが、プログラムに沿いまして、領域代表である中央大学の山口真美先生から科研についてのご説明になるうかと思いますが、ご挨拶いただければと思います。少々、準備でお待ちください。

山口先生が準備されている間に一言だけ事務的なのどうか、先ほどの昨年までの報告書のサンプルが受付の方に、今、用意していただいているということですので、まだお持ちでない方は、ぜひご参照いただければと思います。よろしく願います。

それでは山口先生、ご準備よろしいでしょうか。では、よろしく願います。

Ⅱ 一し挨拶

山口 真美（中央大学）

#1

床呂先生、どうもありがとうございます。今日は皆さまにはお寒い中お集まりいただきまして、誠にありがとうございます。また、東京外国語大学アジア・アフリカ言語文化研究所の皆さま、会を重ねるごとに濃密な議論が深まっていくこの会、また、今回も開催いただきまして誠にありがとうございます。

私、山口から、このシンポジウムのベースとなる顔・身体領域についてご報告させていただけます。この領域は五年間の大型研究となりますが、ちょうど今が折り返し地点に立っているところで、領域の中間評価が先日行われ、この十二月にその評価結果が発表される予定であります。実は、非常に高い評価を頂くことができました、今後の継続に大いに期待が高まっていますように思われました。特に評価が高かったこととして、人の移動、社会の変動が激しい今日の状況にあつて、日本国内だけでなく、海外を含めて大きなインパクトを与える可能性を含んだ研究領域であると評価していただくことができました。これは取りも直さずAA研の皆さま、文化人類学と哲学班の皆さまと、心理学分野とともに人文社会の新しい領域を作ろうという熱意が結実したことにつきると思います。どうぞ引き続きお力添えをお願いできればと思います。

今回、もう一度振り返って、顔・身体の目的と、トランスカルチャーについてお話しさせ

Ⅱ 一し挨拶

#1

FACE & BODY
顔・身体学
トランスカルチャー状況下における顔身体学の構築
— 多文化をつなぐ顔と身体表現 —
http://kao-shintai.jp/



ていただきます。

#2

本領域は、トランスカルチャー状況下の他者の受容と理解を顔・身体を通じて行うこと、今生きているこの顔・身体に基づいて行うこと。それぞれの違いを持ちつつ行き来する、顔・身体の多様性を知ることと、最終的には人文社会分野の新しい領域として顔・身体学を構築することにあります。

#3

顔・身体学領域が必要とされる日本の置かれた現状については、評価者によく理解していただきました。日本国内では、オリンピック・パラリンピックを控えてたくさんの方の外国人観光客が来ていること、外国人労働者の数も増えていること、さらにインターネットメディアの影響によりこれまでにない数の顔や身体にさらされていること。一方で、日本人の中にこうした異文化に対する意識下の忌避感や抵抗感があること。それを心理学、文化人類学、哲学の三班で考察していこうということです。

一つの問題として浮上するのが、僅々に解決せねばならない問題であり、かつ理解しやすい問題として存在している、イRezミへの理解です。イRezミに対して忌避感を感じ直感的に受け入れられないと拒絶する原因にあるのは、そこに身体が介在していることにあるのではないのでしょうか。イRezミは、身体に行われることがポイントです。イRezミを見ると私たちは直感的に自分自身の身体に痛みを感じ、自分の身体として受け入れられない拒絶感を抱くことが背景としてあるのではないのでしょうか。そして、こうした感情的な反応は自動的に無意識的に行われます。本領域では、意識下で行われる反応を意識化して考え直すことを目

#2

(*) 顔・身体学: 本申請の目的

トランスカルチャー状況下の他者の受容と理解

- ・今に生きるわたしたちの多様性を、顔身体を通じて知る
- ・違いがありつつ、行き来することによる相互理解

トランスカルチャー状況とは何か?

- ・世界規模での文化の標準化/差異化の同時進行
- ・相互交通・越境

なぜ顔と身体表現なのか?

常に個人の来歴を露出し、顕著に表現し、あるいは何者であるかを読み解くことができる、隠すことのできない媒体

顔身体学
新しい人文社会分野
の構築

標とします。さらにはこうした個々人が行う意識化を、社会へと還元したいと思います。つまり自身の無意識的な拒絶反応を意識化して気づくことにより、自分の無意識的な拒絶を把握するのです。無意識的な拒絶の連鎖を意識化して止めることにより、互いの違いを（無意識に拒絶するのではなく）認め合う方向へと、社会の流れを変えることができるのではないかと考えております。

また、昨今、日本人のスポーツ界では多様な日本人が活躍しています。私たちはこうした人達に日本人としての親近感を感じますが、それが生じるのは、日本的な立ち居振る舞い、身体表現、例えばべこべここと頭を動かすところやへらへらと表情を表出するところ、そういう無意識に生じる自分たちと共有している独特の身体表現に安心感を抱く。このように身体表現や顔・身体には、直感的に私たちの意識しないところでつながりを持つところがあるのではないのでしょうか。

4

一方ですれ違いについていえば、これは何度もお見せしているビデオですが、初対面の際に握手をする文化とお辞儀をする文化、いわゆる欧米と東洋の対立という点で、分かりやすいすれ違いの事象がたくさん見られるわけです。

5

また一方で、東京オリンピック・パラリンピックを控えたラグビーワールドカップでは、お辞儀をしないさまざまな国の人達に私たちが日常行うお辞儀を受け入れられているところがあります。今回、床呂先生がお話しされる日本のカワイイカルチャーが世界にどういうインパクトを与えるかということも考えておくべき観点かと思えます。

#6

前回・前々回のシンポジウムでお話してきたことをもう一度復習しますと、日本人と欧米人ではマスクとサングラスの使用の違いがあり、また、表情をより大きく表出する顔の部分の違いがあること。女性がノーメイクのときにどこを隠すか（サングラスで目を隠すか、マスクで口元を隠すか）という点の違いがあること、そういう違いがあるのです。

#7

今回、インドに行った私のヨガ仲間に見せしますが、インドのジャイナ教のお坊さんは皆さんマスクされているそうです。なぜかと聞いたところ、息をすることによって微生物を殺さないようにするためにマスクをされるそうです。欧米ではマスクは病院内にいなければならぬ患者がするもので忌避する悪いイメージがありますが、高貴なお坊さんが慈愛のためにマスクをするということで、アジアの中ではマスクへの感情的な意味が欧米とは異なっているのかもしれない。

#8

私たち領域が唱える「トランスカルチャー」とは境界を異なるものがミックスしながら越境していくことにあります。境界を壊すだけでなく、トランスカルチャーはダイナミズムを含みます。つまり越境した先に、私たちは自分たちの安全のために、再び境界を作り上げていく性質がある。越境した先に再び境界を作り出す、そういうダイナミズムについても検討していきたいと考えている次第です。

#8

(*) トランスカルチャー主義

トランスカルチャー主義とグローバリズム・多文化主義

- ・グローバリズム＝同質化への圧力
- ・多文化主義＝並列化
- ・トランスカルチャー主義＝ミックスしながら越境し、その先に再び境界を作り上げていくダイナミズム

⇒ 不安定な中に留まり、互いに壁を作りあげながら、多様な他者の相互理解へ

- ・何が不安となるのか？
- ・何が境界を作り上げるのか？
- ・衝突や摩擦の中にいる身体とは？

#9

(*) 顔身体を通じて相互理解を目指す

- ・個々が持つ顔身体を通じて個々のレベルでの痛みを知ること。
- ・それぞれの顔身体への意識されない価値判断過程の解明。こうした体系がどのように獲得されるのかを明らかにすること。
- ⇒ 顔身体への偏見が作り上げられる社会的状況と個のメカニズムを解明。
- ⇒ 一面的な理解を脱し、多様な解釈を受け入れることにより、多様性の理解へ。

■波及効果の例

- ・入れ墨についてのステレオタイプな誤解の解消
- ⇒ 強い忌避感があるのは、自身の身体性にかかわるから？
- ・移民社会の相互理解
- ・多様な性やraceの相互理解
- ⇒ 社会的文脈の解明。個のメカニズムの解明。

■アカデミックな波及

- ・「顔身体学ハンドブック」の出版。
- ・国際雑誌(Cultural/Transcultural Embodiment)の出版。

互いの研究文脈の中での自明の前提を互いに議論し明らかにしあいながら、それぞれの学会の評論軸を超えた、顔身体に対する統一的研究分野の構築。

#10

私たちの領域の組織としては、文化人類学班と心理学班、そして哲学班から構成され、それぞれの役割で密に連携を行っております。

#11

分野を超えて連携して行ってきたことについて、手短にお話いたします。シンポジウムを数多く行ってきました。今回もありますコスプレ・カワイイ文化の越境と、トランスジェンダー、mixed race についてシンポジウムを主に行っており、これからも多く行おうと思っております。

#12

二〇一八年のシンポジウムでは、トランスカルチャー状況下をめぐる事象についてお話しいただきました。そこでは、身体という個人が持つ物理的存在をもとに議論が行われ、それぞれの身体に感じる「痛み」を語ることから越境を語ろうということになっていったかと思えます。

#13

二〇一九年の三月、それらを踏まえて哲学班主催の「トランスカルチャーとは何か？」というシンポジウムを行うことができました。

#14

身体へのプロジェクトシオンマッピングという新しい技術と、哲学班からはトランスジェ

#10



#11

(*) 分野間で協力して行ったこと(総括班)

越境と境界形成の現状

- コスプレ・カワイイ文化の越境
- トランスジェンダー
- mixed race

顔と身体表現の文化性検討

間身体・集団・個のレベルから

- 現象の記述
- 現象のメカニズムの説明
- 概念の精緻化と体系化

⇒ 心理学・文化人類学・哲学の3分野で協働で解明すべき課題。

◆ 境界を超える先に、再び境界を作る私たちについて、個のレベルから検討。

ンダーと mixed race の当事者の心の叫びというか、当事者のお話を伺うことができませんでした。当事者の語りによって、私たちが身体というそれぞれの境界を超える先に、再び境界を作り上げていく、そういう私たち人の持つ本性についての理解が深まっていったのではないかと思います。

#15

次の宣伝になりますが、二〇二〇年一月、二月にシンポジウムをまた重ねていきます。今回は mixed race についてのシンポジウムを哲学班、人類学班、心理班で行います。

mixed race は今やハリウッドスターに多く、魅力的ということになっていますが、それ以前はどちらかというときげすまれた存在でもありました。このシンポジウムにも登壇されるウォント盛香織先生が紹介されたハパプロジェクトでは、それぞれの個々人の痛みがこのようにHP上にアップされております。それぞれのアイデンティクライシスが、それぞれが気づいた言葉とそれぞれがアップした自己顔写真から如実にわかるかと思えます。

こうした mixed race について、その社会的な分析から議論し、あるいは個々人を評価する個人の観点から議論しようというわけです。たとえば、それぞれがどこで race という境界を引いてしまうのか、そこにどのように価値観を挿入してしまうのか、といった個々人の学習の問題、そして社会的な現状、さらにはそれぞれの当事者が持つ痛みについて当事者から語ってもらおう。それこそ哲学班、心理学班、人類学班で協議していく重要な問題になるかと思えます。二月二十三日、國學院ホールでシンポジウムを行う予定ですので、ぜひ、機会がありましたらお越しいただきたいと思えます。

#12

(+) 分野間で協力して行ったこと(総括班)

トランスカルチャー状況下における
顔・身体学の構築

トランスカルチャー状況をめぐって

- ◆トランスカルチャーとは？
- ◆トランスカルチャーの痛み

文化人類学・哲学・心理学のそれぞれの視点から問題を提起し、議論を進める

⇒ 身体という個々人が持つ物理的存在を語るにより、それぞれの「痛み」を語ることから、感情を語る。

2018年 11月25日(日) 14:00-18:30



#16
17

それ以外にも、今日につながる問題として、科学未来館でこのようなバーチャルリアリティについての話をさせていただき、非常に高いアウトリーチとしての評価を掲げることができました。

#18
20

もう一つ宣伝になりますが、私と今日いらっしやっている渡邊克巳先生が、こちらと同じく日本科学未来館で「二〇三〇年のコミュニケーション」、ビジョナリープロジェクトというイベントを行っています。十五歳から二十六歳の若い人たちと私たち研究者とクリエーターで十年後のコミュニケーションについて考え展示作品を作成し、これから来年のオリンピッククイヤーに向けて日本科学未来館で一年間常設展示を行っております。

私がメンターをやっておりますチームは葛藤というテーマで、十年後の未来の葛藤についての展示作品が作られています。

#21

今回はコスプレのお話もありますが、バーチャルユーチューバーやバーチャルチャットを楽しんでいる方々が作り上げられているバーチャルリアリティの世界についても、実は先日、その世界の中に入って講義をしてきました。私自身もバーチャルチャットの世界の中で、私の姿ではなく猫の姿で講義をしておりました。今後はこうした世界も、私たちの顔・身体を超える新しい考えに至るに一つの重要な参考事例になるかと思えます。

#22

若手研究者の育成

- ① 若手研究者への研究サポートと連携機会の創出
 - ・若手研究部会の開催(10回)特に国際的研究者(CNRS Pascalis教授・ミシガン大学北山教授)による直接的指導
 - ・領域会議のポスターアワード
 - ポスター37枚が若手研究者(うちアワード対象者14名)
 - ・国際シンポジウムへの登壇
 - ・「トランスカルチャーとは何か?」講演者10名中8名が若手研究者
 - ② 海外共同研究の推奨と促進
 - 海外研究連携機関への派遣: 8回
 - 新しい海外研究機関への派遣: 8回
 - 若手研究者自身による外国人研究者の招聘: 5回
 - 若手研究者主導による国際共同研究: 20件
 - ③ 領域内外の共同研究の推奨と推進
 - 若手による国内共同研究19件
 - 「顔身体ハンドブック」の執筆者44名中16名
- ⇒ 若手研究者のキャリアアップ
 パーマネント職の獲得(准教授2名、助教2名)
 学術振興会特別研究員DC/PD採用多数



#23

(特に若手の)受賞

- 伊村知子 (2019) 日本心理学会国際賞奨励賞
- 河原美彩子・山本寿子・田中草浩(2018) 第8回 Society for Tokyo Young Psychologists 優秀発表賞
- 河原美彩子・山本寿子・田中草浩 (2018) 日本心理学会第 82 回大会優秀発表賞
- 山田祐樹 (2018) 日本心理学会国際賞奨励賞
- 河野哲也 (2018) アジア・テレビ賞 (Asian Television Awards) ファイナリスト
- 横嘉楽 (2018) 日本基礎心理学会若手オーラルセッションファイナリスト
- 佐々木恭志郎 (2018) 日本基礎心理学会若手オーラルセッションファイナリスト
- 中島悠介 (2018) 日本基礎心理学会若手オーラルセッションファイナリスト
- 高尾沙希 (2018) 日本基礎心理学会優秀発表賞
- 鶴見周摩 (2018) 日本基礎心理学会優秀発表賞
- 氏家悠太 (2018) 平成30年度発達科学研究教育奨励賞
- 高橋康介 (2018) The Young Psychonomic Scientist of the Year 2018
- 小林恵 (2017) 日本基礎心理学会優秀発表賞
- 中村航洋 (2017) 日本基礎心理学会優秀発表賞
- Shinobu Kitayama (2017) Distinguished achievement award for advancing cultural psychology, Society for Personality and Social Psychology

22
125

本領域では、若手の育成に貢献したり、若手受賞を支援したり、またアウトリーチ活動を非常にたくさんやらせていただきました。

26

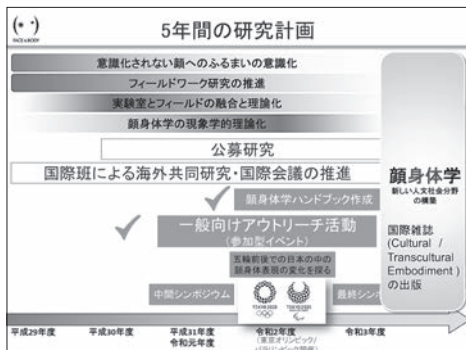
最終的な本領域の目標としては、顔・身体学のハンドブックと国際雑誌を作り、顔・身体学という新しい人文社会の領域を作り上げることになります。また、これまでの既存の学術分野では、顔学と身体学とはそれぞれ別々に研究されてきたわけですが、顔と身体を一緒にして研究すること、新しい「顔身体学」を樹立することに意味を持つと考えます。その中には、それぞれ私たち個人について個の視点から考える、あるいは社会の視点から考える、さらにはその個のメカニズムについて考える、という三つどもえの三つの視点で考えることにより、さらに研究を発展していけたらと思いますので、皆さん、どうぞよろしくお願います。

今日は、また床呂先生から素晴らしいシンポジウムを開いていただくということで、どうぞよろしくお願いたします。

(床呂) 山口先生、どうもありがとうございます。

それでは引き続き、プログラムに従い、まずご発表者のトップバッターということになるかと思えます。資生堂グローバルイノベーションセンターの岡崎俊太郎先生からお話ししていただければと思います。

岡崎先生のご発表のタイトルは、「ヒト間協調運動に対する認知科学的アプローチ」と伺っております。先ほど申し上げましたように、狭い意味の顔だけでなく、今回のシンポジウム



- # 25
- 新聞掲載・メディア (抜粋)
- 山口真美: TBSラジオ「アフター6ジャンクション」に出演。アカデミックな「顔」についてのトーク (2018/2/5)
 - 山口真美: 「なぜ、日本人はサングラスの人に警戒心を持つのか？」 (2018/11/14), AERA.dot
 - 山口真美: 「おじさんを美少女化したテクノロジー 先端心理学が語る「VRの世界」」が掲載 (2018/4/1) withnews/ウィズニュース
 - 山口真美: NHK総合「(CO)顔面白TV」に出演 (2017/7/18)
 - 山本芳美: 読売新聞 大阪タトゥー裁判にコメント (2018/11/15)
 - 山本芳美: 産経新聞「入浴施設のタトゥーは是非か「公平にすべき」落ち着かず不愉快」W杯や五輪・・・外国人増で「タトゥー」に切り込む施設も」コメント掲載 (2018/10/27)
 - 山本芳美: 朝日新聞デジタル記事(リレーおびにおん)「維新150年: 第4回 刺青認め現代の息苦しさ」コメント掲載 (2018/4/3)
 - 高橋康介: 朝日新聞 先端人「これ笑顔? 世界で探る」 (2019/1/20)

で身体（ボディ）の問題も扱うということで、それにふさわしいトッパッターとしてのご発表になるかと思えます。岡崎先生、よろしくお願いいたします。



Ⅲ 報告

「ヒト間協調運動に対する認知科学的アプローチ」

岡崎 俊太郎（資生堂グローバルイノベーションセンター）

#1

資生堂から参りました岡崎です。皆さん、今回発表してくださいる先生方とは毛色がちよつと違うかなと思いつつも、何か非常にベーシックで方法論的な情報を提供できるのではないかと思います、今回発表させていただきたいと思ひます。

#2

簡単な自己紹介になります。出身は物理系の出身で、国立障害者リハビリテーションセンター、生理学研究所の研究員を経て、早稲田大学で教員をやっており、二〇一九年三月から資生堂の方に移りました。

#3

資生堂の話を期待されていた方もいるかもしれませんが、今回は資生堂の話はしません。



4

では、何の話をするのかというと、今日は前までの所属で行っていた教育インタラクシヨンの話をしたいと思います。

5

そもそも、今回タイトルにありますヒト間協調運動と一口に言いますが、多種多様あります。もちろん会話や対話、あるいは母子関係、そしてスポーツ、そしてリハビリテーションなども身体的な相互作用、ヒト間の協調運動といえるかと思っています。

6

私の研究の大きなゴールというのは、こういった協調運動の包括的な理解を目指していますが、当然ながらここにありますとおり、感覚モダリティも違えば、言語や非言語、あるいは人数、年齢、人種、文化、ゴール、そして環境などが全て違います。

7

そういうものの包括的な理解はそもそも可能なかということですが、近年、概念的なフレームワークとして、このように人数は二人を想定すると思います。二人が何か同一の情報を得て同じような動きをするとか、あるいは一方だけが情報を得ていて、もう一方に情報を伝達するような協調運動、あるいは、お互いがそれぞれ影響し合うような協調運動などが概念的に示されていて、こういったもので包括的な理解は可能ではないかという提案がされています。

#8

そこで私は、この概念的フレームワークをベースに認知科学的なアプローチをしようと考えています。認知科学の大きな目的の一つは、モデルや理論を構築することですが、このさまざまな種類のヒト間協調運動を包括するモデルを考える。時代や文化による差異や変化を明らかにするためにも、あえて共通のモデルを構築し、そこから実際の行為を見ていくことが大事なのかと考えています。

このモデルを実際に検証してみたいのですが、検証するためには、それに必要なミニマムな課題設定と適切な分析手法の選択が鍵となっています。ミニマムな設定というと、一つはマルチエージェント、二人以上の何か人のようなものがいて、その間に双方向の情報伝達が行われていることになるかと思えます。では、どうやってモデルを検証するかというと、私は制御工学モデルを利用し、その検証をしています。

#9

イメージとしてどういうことかという点、先ほど一番右にあった二つのエージェントがお互いに情報をやりとりしているという行為や動作について、多変量自己回帰モデルというモデルを利用します、モデルの係数やそこに入ってくるノイズなどを分析していくことで、実際にこの二人の動作を数値化、定量化することができるといえる方法です。

#10

あとは実験設定ですが、どのような実験設定がよいでしょうか。ここに挙げたのは、一つは二人でダンスをしているところで、同じように動きをすることができていますが、この二人の間どのような情報伝達が行われているのか調べることはなかなか難しい。特にこのよう

な場合ですと、ただ動作を分析しても、二人がやりとりしている動作だけではなく、もしかしたら後ろで音楽が鳴っているかもしれません。一方右の絵では、この二人が夫婦だったら、何かお互いにやりとりしながら運動しているのかもしれませんが、もしピンク色の服を着ている女性が、例えばセラピストみたいな場合だと、もしかしたら何か合図を送って、相手が合わせているだけかもしれません。

#11

このような状況を分析していくと、かなり状況は複雑になりますので、私はまず、とにかく見つめ合うだけという実験をして、モデルの検証を始めました。

#12

どういうことかという、われわれは、ただ真つすぐ立っていきなさいというだけでも、数センチぐらい前後左右に体が揺れています。

#13

立って見つめ合ってもらおうとどういふことが起こるかという、ただ見つめ合って立っているだけでも、これは前後方向ですが、動きが非常に似てきます。実際にこれは相関を計算してみると、二人の動きがほぼ時間ずれゼロでシンクロしていることが分かります。

#14

そこで、先ほど言っていた制御モデルで左の人から右の人、右の人から左の人の影響を分離していきなさいというところから解析を始めます。

#15

数式などの詳細はさらっと流しますが、基本は二つの動きの中から現在の時点の位置を過去何点かでモデル化するように数式を立てて、このようなモデルを作ります。

#16

そこから、実際は二人の間のやりとりだけでこの二つの動作が定義できませんので、残りにノイズが出てきますが、そのノイズが自分のところから相手のところに行っている量と、自分のところから自分を決めている量と、二つにうまく分けることができ、そこから因果的な影響力、つまりこちらの人からこちらの人に、こちらの人からこちらの人にどれくらい影響が与えられているかという数値を出すことができるという方法です。これは近年、実際に社会的な相互作用やコミュニケーションの分析にも使われている方法です。

#17

立って見つめ合いのいいところは、非常にミニマムな条件になっていて、これは、こちらの人はこっちが見えています、こっちは自分は目隠しをしてこっちの人を見えなくしてしまうと、情報の入力・出力のコントロールが非常に簡単にできるといえます。二十二ペア四十四名の女性に四つの条件（見ている・見ている・見ていない・見ていない・計測し、先ほどやった相関と因果解析をして分析していきます）。

#18

二人が見つめ合っているときは非常に高い同期が見られますが、どちらかが目隠ししてし

まうと、二人の動きの間に遅れが生じてきます。目隠しされている人が先に動いて、見ている人が後から追い掛けるような状況になるという遅れが生じました。二人とも目隠しすると同期はゼロになってしまう。

#19

そこで次に、因果解析をしていきます。因果解析としては、見ている人から見ている人、見ていない人から見ている人、見ている人から見ている人、見ていない人から見ている人という四つの情報の伝達のパターンがあります。

#20

これを分析していくと、実際に送る人の目が開いていても、目を隠していても、情報を受け取る人の目が開いていれば因果的影響量は高くなるという結果が得られましたので、これによって二人の間の情報量がきちんと分析できていることが分かります。これでもし両方の目が開いているときにさらに上がったりと、二人が目を合わせたことによる何か特殊な状況が起こっていると解釈しなければいけなくなるのですが、それがほぼ一緒で有意差がないことから、単純に相手から影響を受けるだけということが分かります。要するに、送り手の影響はないことが分かります。

#21

これをベースにして教育インタラクションの話をしていきたいと思えます。

#22

先ほどの図でいうと、まずぱつと思いつくのは、先生（教示者）だけが情報を知っていて、生徒（学習者）がそれから情報を受けるという関係ではないかということが、まず直感的に考えられます。そこで、先ほどと同じようなモデルで分析していきます。

#23
#24

ところが、実際に過去の研究を調べてみると、まずそもそも教育というのは空の瓶に水を注ぐようなパターンとは違うと。

#25

では何かというと、教える人というのは知識や見本などを提示して、学習者はそれを獲得します。それだけでなく、学習者から足りない知識や学習意欲が提示されて、教示者はちゃんと学習レベルをモニターすることでループになっています。そういうふうに考えられています。さらにいうと、学習が進むと、二人の間で何をすればいいのかということが共有されてくるはずです。そして、この全体をモデル化できなければならぬと考えます。

#26

そこで、先ほどのモデルと同じ分析をしますが、一つ追加で、このそれぞれのモデルに入っていたノイズについて検討します。二つのノイズの間に基本的に相関があつてはならないのですが、その背景となる議論はさておき、この二つの間にも共分散値、要するにこの二つの間に相関があるような場合は、このモデルは、つまりxさんとyさんの間でやりとりすること以外のことでは何か同時に共通の入力が入っていると解釈せざるを得ない状況に

なっています。ですから、後でこのノイズの共分散値、要するに相関だと思っただけであればいいですが、本当に二人が同時に動いている成分としてこの共通入力を後で分析します。

27

さて、実際どういう実験をしたかというところ、ハノイの塔実験をしました。被験者は十四ペアで二十八人。指示者がまず回答を見ながらハノイの塔を十回学習します。実際学習が足りない場合には、追加で学習します。次に、指示者が学習者に対して解法を提示します。ただし、今回は身体的な協調が知りたいので、発話は一切なしとします。そして、学習者が模倣学習として学習者に追従してパズルを動かしていきます。

皆さん、ハノイの塔はご存じですか？ 認知科学ではよく使われるパズルです。三枚、四枚、五枚とかの板が、大きいものから小さいものまで積んであり、これを移動して一番左から一番右まで全部移動する。それだけのパズルですが、ちょっと難しいのは、二つの板を同時に動かしてはいけません。もう一つのルールは、小さいものの上に大きいものを載せてはいけないという制約があります。初見でできる人はまずいないという状況です。それを対象に学習者と指示者の実験をしました。

学習者は、一回模倣学習で覚えたら、ハノイの塔を一人で十回やってもらいます。指示者の学習、学習者の模倣学習、学習者個人での再現において、手の動きを三次元磁気式デジタイザーで計測します。手の動きは上下左右の動きに分けて、先ほど言ったモデルと因果解析で分析します。

28

これが実際の三次元の手の動きになります。三本の棒が立っていますので、その三つを行

き来するような動きになっています。これをそのまま解析するのは難しいので、左右方向と上下方向に分けて分析します。左右方向は、実はパズルの解答の系列になっています。一見、周期的に見えますが、基本的に周期的になっていなくて、実は、これがこのパズルの分析するところのすぐいいところですよ。右に行ったり真ん中に行ったり、そこから左に行ったり右に行ったりという系列になっています。

見てほしいのは、青が教示者ですが、青が先行していて、オレンジがそこに追従していくような形になっています。上下方向は、抜き差しのタイミングになっています。抜いて差して、抜いて差してということですよ。これは一回目で、十回目になると、同期がきちんとまだ取れていないデータを持ってきてしまいましたよ、かなり二人の動きが同期してきて、さらにパズルを解く時間も短くなっていくという特徴があります。

#29

教育の研究をしている人から言わせると、そもそもこういう手を動かしているだけが教育なのかと、いろいろご意見をいただく場合もありますが、きちんとこれまでの研究で教育の定義に当てはまるかどうかチェックしてみると、ハノイの塔実験はこの教育の定義を満たしていることがわかります。これは縦軸がパズルを解く時間で、横軸はトライアルになっています。教示者がだんだん覚えていって、覚えきったところで学習者に教え始めます。図では見えづらいたのですが、オレンジの後ろに青いラインが入っていて、全く同じといっているほど同じような時間でパズルをおこなっています。つまり、自分もっと早く解けるのですが、学習者がいることであえて遅くするところから始まっていて、学習者と一緒に早くなつていきます。終わると、実際に一人でやっても学習者はパズルを解くことができるというように、三つの条件がありますが、これらは教育に必要な三つの条件を満たしている、ハノイの塔実

験はこの教育の定義を満たしていることが分かります。

30

さらに、左右方向の動きを実際に因果解析で分析していきます。データとしてはややこしいのですが、注目してほしいのは、一つは先生から生徒への因果的影響量は特に前半で高く、だんだん下がっていきます。これがノイズの共分散値、先ほど解析しますよと言ったものは、学習に従って増加していきます。後半、有意に上がってきます。

31

では、どういうふう解釈するかというと、まず一つは、左右方向の動きはパズルの解答を意味しますので、因果的影響量はパズルの解法の模倣行為ではないかということが分かります。ノイズ共分散値は、共通入力が増加してきますので、今のところまだはつきりしませんが、二人の間で共通の知識が増加しているのではないかと考えられます。

32

ノイズ共分散値はそもそも知識を意味するのかということを考えるために、まず、先ほど言ったノイズの共分散値は教示者と学習者で同時に動いている成分というふうに考えます。学習者が教示者の力を借りずに学習したパズルの解法を用いて手を動かせば、この共分散値は上がってくるはずだとすると、学習者が後で一人で行うパズルの解答時間と相関があるのではないか。それを実際に調べてみると、相関があります。これはつまり、この共分散値が高い学習者の方が、実際に一人でやったときにパズルがうまく解けますよということを示しています。ですから、恐らく共有された知識を意味していると。

33

今度は、上下方向の分析をしていきます。上下方向の特徴としては、逆に生徒から先生への因果的影響量が特に後半で高まっていく特徴があります。

34

これを解釈すると、上下方向はパズルの抜き差しタイミングを意味していますので、因果的影響量は「パズルを動かすタイミングを模倣行為しているのか?」、学習者を見て教示者が模倣行為をしているのかというふうに解釈できます。

35

それをさらに確認するために、もう一個だけ解析を追加させてください。このモデルは先ほど作ったものですが、このモデルがあると、もう一個追加の解析ができて、インパルス応答を見ることができません。片方のシステムにばちつとインパルスという一瞬の刺激を入れたときに、反対側でどのような応答が出るかを見ることができません。こっちにばちつと入れたときに、反対側でどういう反応が出るかというパターンもあります。これを使って解析してみます。

36

まず左右方向が上ですが、左右方向はばちつと入れると、まず同じ方向に大きな波が反応として出てきます。遅れが大体300msで、このことから、300msの遅れで学習者は先生と同じ行為をしていることが分かります。つまり、最初に予測したとおり学習者はある種模倣しているといえます。

37

一方で、上下方向の分析を見ると、さっきの応答が反対側に出ています。これは何を意味しているかという点、学習者がパズルを置くと、教示者がパズルを抜く、学習者がパズルを抜くと、教示者がパズルを置くという関係になっています。また面白いのは、この特徴が大きければ大きいほど、やはり学習者がうまく学習できているという結果が出ています。このことから、実際にはさらに解析をする必要が本当はありますが、教師が学習者のタイミングを忖度していることが分かりました。

38

以上、教育のインタラクシヨンのまとめをみると、制御工学モデルによって教育行為が定量化できそうです。あとは、動作から教育意図みたいなものが抽出できて、教示者から学習者に情報が行っているだけでなく、学習者から教示者が情報を取り入れている部分があることも分かりました。さらに、共有された知識も数値化することができるので、今後は、例えば単純な教育だけでなく臨床心理やリハビリテーションなどにも応用が可能だと考えられます。

39

以上、全体をまとめますと、二つの間でそれぞれがやりとりをしていて共通入力もあるという概念的なフレームワークが立てられていましたが、単純に、例えば同じ音楽を聴いたら同じように踊れるかという点ではなくて、当然、二人の間で知識や技術が共有されているかどうかを何か判定するような部分がやはり必要です。それに対して環境からの入力で二人の間がうまくやりとりされたり、同期したり、どちらかが先に動いて、片方が後から動く

という協調運動が見られるという新しいモデルが考えられるのではないかと考えています。

#40

最後になりますが、制御工学モデルを用いた広義の認知科学的アプローチによって、さまざまなタイプの協調運動をモデル化し定量的に扱うことができそうです。環境や文化によるヒト間協調運動の差異や変化は包括的なモデルのパラメーターの差異として分析できるかも知れず、そういった方向から顔・身体学についても多角的に何か見ていくといいと考えています。

以上で発表を終わります。ありがとうございました。

(床呂) 岡崎先生、大変興味深いお話、どうもありがとうございました。

皆さまの中からご質問等あるうかとは思いますが、最初に申し上げたように、質疑応答は最後の総合討論の時間帯にまとめてさせていただければと思いますので、今、ご質問など聞いてみたいこと等ありましたら、忘れないうちにお手元でメモなどしておいていただければと思います。

今のお話、私も非常に興味を持って伺いました。臨床心理やリハビリ等への応用の可能性みたいなお話もありましたが、ある種、実は顔科研、われわれの班で芸能研究などをやっている者などありますが、芸能やパフォーマンスの分野における学習というか教育というか、そういうことにとってもある種ヒントになりましたし、参考になるようなお話だったかと思いつながらお話を伺いました。どうもありがとうございます。

それでは、プログラムに従いました。次は、最初にもご紹介いたしましたけれども、この顔科研の中で、通称高橋班と私どもは呼んでいます中京大学の高橋康介先生を代表とする研

究グループのご発表になります。このグループは大変ご存じの方も多いと思いますけれども、ユニークな特徴として、いわゆる心理学、認知科学系の研究者の方と、いわゆる人類学、フィールドサイエンス系の文化人類学もしくは霊長類学をご専門とする方との、ある種コラボレーション的な研究をされているということで、本日は「身体の中の顔ーフィールド実験から見えてきた顔身体認識・表現の多様性」というタイトルでお話をしていただければと思います。

「身体の中の顔」

「フィールド実験から見えてきた顔身体認識・表現の多様性」

高橋 康介（中京大学）

ご紹介ありがとうございます。中京大学の高橋です。最初に宣伝なのですが、昨日ここで顔を描くというワークショップをやりました。今、外大でアフリカンウィークスというのをやっていて、大石さんの協力で、ちよつとワークショップをやって顔を描いたのです。ただ、明日、またそれもここで、フィールドネットのご協力で、田さんの主催で、「学際的なフィールドワークから『描画』を考える」ということで、シンポジウムを午後やります。われわれのチームの五名全員が話すのですが、あとコメンテーターで京都造形の齋藤亜矢さんと筑波から山本先生というマンガを描いている人、あと最後に亀井先生のコメントがあるというものをします。もしこちらにいて明日も時間があるという方がいらっしゃったら、ぜひ遊びに来ていただければと思って、出たところに今パネルをいっぱい展示していて、あれがアフリカンウィークの中でパネル企画展示をやっているものを無理やりこっちに置かせていただいているということになります。

今日の話なのですが、この会、恐らく二〇一六年、二〇一七年で話させていたでいて、そのときはこんなことをやっていますと、やり始めていますと、やり続けていますという話があったのですが、その結果がある程度まとまったものとして出てきたので、それについてアップデートをさせていただければと思います。



#2

最初なのですけれども、ここに何か謎の絵があるので、これは顔・身体学なので、これは顔なのです。顔だとしたときに、これは恐らく皆さんはこの二つは目だというふうに認識すると思います。残りの一つ、これが何なのかというのをちよつとここで問いたいということ、これがこう目と目で、口だろうという方がいたら、ちよつと手を挙げてください。非常に少ない。これは鼻だろうという人は、比較的多いです。では、これが顎に見えるという人はいますか。顎はいない。分かりました。これは後でまた結果を紹介いたします。

#3

われわれが目指しているのは、これまでの顔の心理学一般というのは、基本的には最初山口先生から紹介があったように、東洋対西洋と、これはネットから見つけたマンガなのですが、非常によくできています。東洋対西洋で、もう一つが、特徴的なのが、顔というものを目と口という抽象化、記号化で捉えるというのが非常に一般的です。例えばこのスマイリーも目と口ですし、ちびまる子ちゃんも昨日見ていたら鼻がないということ、あとミッフィーも、これが目なのか鼻なのか口なのかというのはすごく議論があるのですが、いずれにしろ目と口という抽象化というのは非常に多くなされています。それに対して、その目と口の抽象化とか、その東洋対西洋という対比は、言ってみれば非常に限られた地域、限られた文化のみで扱ったものであります。

#4

われわれは、このフィールドに出る。まず、ここにいろいろなコラボレーターの方が、島田さん、錢さんと田さん、あとは、後で大石さんにちよつとお話させていただきますが、世界各

地に出ていってデータを集める、実験をするということをやっています。こういった形でフィールド実験をします。ただ、そのメンバーの中には、人類学的な研究をされている方もたくさんいますし、顔・身体自体、人類学者もたくさんいます。では、この実験として取ったデータをどう扱えばいいかということ、文化人類学の方と一緒にぐるぐるぐるぐる循環させながら、一つはその東洋対西洋という脱却、東洋対西洋の対比を超えるということ、もう一つは、単にその心理学の以前から言われていた心理学的な前提を、必ずしも前提と仮定しないで、それを超えていけるのではないかということで、人類学と心理学のコラボレーションをやっています。

#5

ここに至るまで、実はもう十年前ぐらいから、最初に島田先生とやりだして、途中から大石さんとか田さん、錢さんが仲間に加わってくれて、もう十年目ぐらいになります。

#6

うまくいろいろなもの回りだしたのがここ数年という形で、データも比較的たくさん取れているし、実験に伴う実験そのものが何なのかであるとか、後ほど大石さんから話があるように、そういったメタな視点もだんだんと出てきています。

#7

初めての方もあると思うので、少しだけフィールドの紹介をしておきます。

8

私自身は、島田さんに連れられてタンザニアに行かせていただいています。タンザニアの、世界の中でアフリカがあつて、アフリカの右側の真ん中辺です。ダルエスサラームという首都があり、最終的な目的地は、このタンザニカ湖の湖畔になります。

9

これはダルエスサラームの首都の風景なのですが、首都は基本的には西洋の街並みとそんなに変わりません。

10
| 13

こういつたでつかいショッピングモールがあり、ここからびよんと飛んで飛んで、最終的にタンザニカ湖を下つていって。

14

最終的な目的地がこの村付近になります。

15
| 16

村の風景を少しだけ見せておきますが、まだインフラが入っていないので、電気や水道とかはなくて、自然の中で、自然の中といっても、人工物は当然たくさんありますが、こういった環境で生活しています。

#17

子供がいます。子供はやはり、三年続けていくので、大体向こうの人も顔を覚えてはきたので、ただ、毎年夏に何か来る謎の人みたいな感じになっているのですが。

#18

水がないので湖から、これは子供たちがお手伝いをして水を汲んでいます。

#19

これは小学校の風景です。低学年の小学校で、ここは机がないのですが、高学年は机と椅子があつて、非常に熱心に皆さん勉強しています。一つ大事なのは、既にこういうところでもう教育が入り込んでいるというか、国の政策で教育がかなり浸透しています。

#20
#21

では、実験はどういうふうにするかというのと、これはアシスタントをやってくれている村の人たちなのですが、ここに中京大学の心理学のTシャツがあつて、中京大学、チームカトウンビという名前を付けて、彼らは非常に喜んでやってくれています。

#22
#24

これは実験の風景です。これはタブレット、iPadみたいなものを使って実験をしています。このときは路上というか、道端というか、軒下みたいな所でやります。これは私で、これはアシスタントの人です。人が群がっています。

#25
#26

今年の夏に行ったときは、実験用に作っていただいたものかどうか、私は分かっていないのですが、ちょっとした小屋を準備してくれていて、実験のためではないと思うのですが、こういった非常に良い環境で、かなり実験室っぽい環境で実験ができました。

#27

今、これはお絵描き実験をやっているところですが、こうタブレットを見せて。日が当たらないというのが非常に重要なのです。道端でやると日陰を探してさまようということがよくあるので、今年はこういった環境でできました。

#28

ここから学術的な内容に入ります。私はデータについての話を多めにして、後ほどそのメタな部分を大石さんにやってもらいます。ずっとこの顔科研自体は、今、いろいろな方向に、例えばトランスジェンダーや *mixed face* という方向に進んでいるのですが、私たちのところでは、もうちょっと顔に踏みとどまってというか、やっていくうちに顔そのものをもう一回考え直した方がいいのではないかということに思い至り、かなり顔を中心にやっています。

#29
#30

二〇一七年までの実験で、これは絵文字実験としてよく出しているものですが、カメルーン、タンザニア、日本において、こういったスマイリーみたいなものの表情を判断してもらうということをやりました。これがかなりわれわれの研究のベースになっていて、こういっ

た絵を一枚出して、「これは笑っていますか。泣いていますか」とか「笑っていますか。悲しそうですか」ということを聞くと。全部で実写も、実際の写真も出しているのですが、今日大事ななのはこのスマイリーの方で説明します。

#31

これはデータです。今日は右側の方に注目していただければいいのですが、これは赤がカメルーンで、緑がタンザニアで、青が日本のデータです。このH、N、Sと書いてあるのが、happyなもの、neutralなもの、これはsadなもの、これに対応します。にこっとしていいるスマイリーと何の表情もないスマイリー。

日本のデータはこの青で、日本のデータを見る限りは、これは日本の人たちはわれわれが意図したような表情を読み取っているということになります。これは右肩下がりになっています。右下がりになっているのはそういうことを意味します。実写に関してはほぼみんなそうです。だから、実際の顔については、わずかな違いはあるとはいえ、恐らく世界でも多くの人が同じように表情を判断というか、結果として同じような表情を認識しています。ただ、こういった抽象化された顔に関しては、かなり違って、端的に言えば、カメルーン、タンザニア、ここの地域はこれが笑って見えないということが分かりました。結論としてはそれが分かりました。

顔写真についてはほぼユニバーサルな、これは昔からエクマンとかが言っていた表情ユニバーサルということと一致するのですが、抽象化した顔、記号化した顔については、われわれが明らかに笑っているだろうと思う顔であり、笑っているだろうと思うような笑顔ですら、スマイリーすら笑顔として認識されないということが分かりました。

32

これはどうしてかかというのが、やはりわれわれの中で非常に問題になって、その後いろいろとやってきました。それは最後に話をします。

33

話を少しだけこつちに振って、実は同時にパレイドリア実験をやっていたのです。これは前にやっていたのですが、パレイドリアというのは、何となく物が顔に見えたり、お化けみたいなものが顔に見えたりします。これは目があり、口があると認識すると、恐らく皆さんの中には顔だという認識が生じたと思います。

こつちのオブジェクトも目に対応するパーツと口に対応するパーツが見えてしまうと、もう顔にしか見えなくなるのです。これは全然顔ではないのだけれども顔だと、こういう認識がもう捨てられないと思います。これは私も実験をやっているのですが、顔だと一回見えてしまうと、顔ではないと思えば直すことはなかなか難しい。

34

これは、カメルーン、タンザニアでやっていてどうなったかというところ、日本よりもパレイドリアが顔に見える確率が低い。パレイドリア検出率が低い。だから、日本の場合は、ノイズパレイドリアの場合は七五%ぐらい顔と見えているのだけれども、カメルーン、タンザニアでは五〇%ぐらい。

35

物体についても同様で、日本の場合はほぼ一〇〇%顔だと答えるわけですが、カメルーン

ン、タンザニアでは七割弱とか六割ぐらいということが分かりました。とにかくパレイドリ
アは、顔パレイドリアが出にくいということが分かりました。

#36

その後このイラスト描画をやっていて、これは非常に単純で、この neutral な顔、私か
ら見て neutral な顔です。全世界的にユニバーサルで neutral ではなくて、私が neutral だと
思った、適当に描いた顔なのですから、これを笑わせてくれとか、泣かせてくれとか、
そういうものを描いてくださいという実験をしました。

#37

これを日本でやるとこういった感じで、まあまあ恐らく皆さんが思い描くようなもの
です。

#38

これはフィンランドの結果で、フィンランドだと、これは輪郭が落ちることがあるのです。
これは日本の人はちゃんとみんな輪郭を描くのですが、フィンランドだとこう極端に目と口
で抽象化されている、図式化されている場合が恐らくある。

#39

これはタンザニアの結果で、二つ大事なところがあって、一つはこの眉弓鼻梁線という、
この線が描かれる確率が非常に高い、割合が非常に高い。日本とかフィンランドでは当然こ
れは出ません。あと、鼻が書き足されるというケースが非常に多いのです。日本でもたまに

出るのですが、こちらだと割と具体的な鼻というか、写実的な鼻がこう描き足されることが多い。

#40

これはカメルーンなのですが、カメルーンもかなり似ていて、やはりこの眉弓鼻梁線と、これが描かれることが多い。あとはやはり鼻がかなり具体的なものとして、ポツンというシンボルではなくて、かなり形態的にちゃんとした鼻として描かれていることが多いと。

##

タイのデータです。タイの中でもかなり多様性があって、これはこれで面白いのですが、こういった全然元のものを見捨てた形で描く人がいて、また顔の認識とはまた別の文脈かもしれない。

#41

その後に、今度は抽象的な顔を描いてもらうのではなくて、この実写の顔を描いてくれと、十秒間これを出して、写して描いてくださいという課題をやっています。

#42
#43

これは世界各地でもやっていて、カメルーン、ケニア、日本データです。これは外に展示してあるので、もしお時間があればこれまで集めてきたものをぜひ見ていただければと思います。これはストロークが取れる紙を使って描いているので、どこから描き始めたかというのがデータとして取れています。今いろいろ解析中です。

やはりこれでも囲み、先ほどの眉弓鼻梁線がカメルーンなどでは頻出します。日本では出ません。あと、鼻についてはむしろ日本の方が描かれます。だから、コピーしてというと、日本の方が、鼻が描かれる割合が多いということが分かりました。

#44

これまで分かったこととしてこの四点です。顔、絵文字が、スマイリーが笑顔と認識されにくい。パレイドリアではタンザニア、カメルーンで顔として認識されにくい。イラスト描画では、特にこの鼻が描き足される。顔の模写でもやはり、認識の多様性、表現の多様性があります。

#45

最終的に最近分かってきたのが、これが顔として見ていない。もしくは顔として見ていたとしても、例えばこれの割り当てるパーツが違う。目と、これが鼻と見えていたり、あるいはこの輪郭がなければ顎と見ていたりということがあります。

#46

実際にデータを取ったわけなのですが、上がこのデータで、下がこのデータです。重要なのは、日本でやるとほぼ一〇〇%これが口に見えます。口と回答されるけれども、カメルーン、タンザニア、ケニアだと半分ぐらい顎であります。日本でやると、こつちの場合は六割ぐらい口で、鼻が四割ぐらいなのですが、タンザニアとかカメルーンでは非常に鼻と答える確率が多いです。

#47

ここから解釈するに、われわれは口がにこつとしていているつもりで作っているのだけれども、それは地域によつては、それがそもそも口に見えていない可能性もあります。だから、顔の抽象化の仕方の優先度が必ずしも目や目と口ではないです。

パレイドリアに関しては、われわれは目と口のつもりで顔を表現しているのだけれども、そうではないかもしれません。

こういった結果は割と顔の重要なパーツというのが異なるということとで解釈すると、実験の結果がうまく解釈できるのではないかとということとで、こういった顔の認識、抽象化みたいなものの多様性というのが見えてきています。

#48

これは恐らく心理学が暗に前提としてきた顔が目と口できていて、これが三つの点であるという記号的な表現がもう一回疑われるべきで、考え直すべきなのではないかというところ、今のわれわれがいて、これからまたそれを検討していくということです。

この先は大石さんにバトンタッチして、実験に関するメタな話を少ししていきます。

「実験」からはみ出るものから考える

——見られ描かれる顔・身体の文脈化——

大石 高典（東京外国語大学）

#1

皆さん、こんにちは。高橋班の大石です。私の方は「実験」からはみ出るものから考える」ということで、高橋班で共通の実験スキーマにのっとって実験をやりながら、アフリカで人類学的なフィールドワークをすることをしてきました。それで実験の枠組みから逸脱する事例や、実験が成り立っているのかどうかさえも分からなくなるようなこともたびたび経験してきました。そういったことを含めて、見られたり描かれたりする顔身体がどのように現地社会の文脈（コンテクスト）の中にあるのかという問題意識を持ちつつ、フィールド実験で得られた結果についても再帰的に考えてみるということをしてみたいと思います。

表紙スライドの左側写真のイラストはもう十五年ぐらい前に、私がカメルーンの調査地で、現地のホームステイ先の子供に描いてもらったものです。スライドの真ん中と右側のイラストは昨日（二〇一九年十二月六日）東京外国語大学で開催中の「アフリカンウィークス二〇一九」の連携イベントとして多言語描画ワークショップをやりまして、在学生や留学生などいろいろな人たちの中で似顔絵の描き合いっこをした時の作品の一部です。片方は高橋班の研究仲間である錢さんに描いてもらったもの、もう一方は参加した学生の人が描いてくれたものですが、学生が描いてくれたものは、よく描かれ過ぎているんじゃないかなどと言いつつ盛り上がっていました。顔を描いたり、描かれることは、なぜかわくわくします。

「実験」からはみ出るものから考える： 見られ、描かれる顔・身体の文脈化



#1



#2

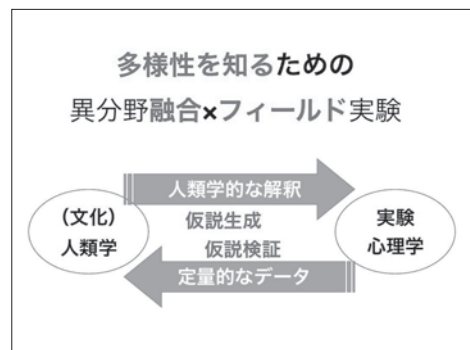
こちらの模式図は顔身体学プロジェクト高橋班の役割分担を表しています。さきほどの高橋さんの話は右から左へと実験によって顔認識のパターンを見つけることをやってもらえるのですけれども、私の役割としては、その定量的なデータをフィールドで集めることを手伝いながら、同時に得られた結果について人類学的な解釈をするとしたらどうということがあり得るのかということ、いろいろと「妄想する」ということになります。

#3

具体的には、私のフィールドは中部アフリカのカメルーンです。そこで、二〇〇二年から生態人類学的な研究を行っています。具体的には、熱帯林環境に人々がどのように適応して生活しているのか、そしてそこに隣接しあつて暮らしている狩猟採集民のバカ・ピグミー（以下、バカ）の人たちとバクウエレという焼畑農耕を生業基盤とする人たちが生業や土地利用を通じてどういう日常的な相互作用をしているのかといったことをこれまで研究してきました。

ちょうどこの高橋班の共同研究が始まった頃は、私はエフォート管理の厳しいプロジェクト付きのポスドク研究員になっていました。自分の研究費があつても、ごく短期でしか調査地に行くことが許してもらえない。それでもアフリカの遠隔地で調査しようとする、ぎりぎり許されたフィールド滞在は三日だけだったりする。そんなときに高橋さんから、他の仕事の片手間でもいいので「フィールド心理実験」のデータを取ってきてくれないかと言われて、タブレットを使って調査に参加しました。実際にやってみたら、通常の生態人類学のフィールドワークだったら数日ではなかなかまとまったデータを取ることはできないのですけれども、これは雨が降っていても調査ができるということ、結構楽しんでできました。

#2



#3

カメルーンでの
フィールドワーク
2002年から生態人類学的な調査を継続中

バカ・ピグミー
(狩猟採集民)
バクウエレ
(漁農耕民)
「ハウサ」
(商人)

(最近)ほぼ単騎で、短期調査

#4

高橋さんが紹介されたタンザニアの調査地と同じく、私のフィールドもカメルーンの首都から六五〇キロメートル離れたかなり外れにあります。降水量は一六〇〇ミリ程度ありますから、タンザニア西部の調査地に比べるとずいぶん湿った気候です。一九七〇～一九八〇年代以降に木材伐採の会社が入って初めて、モーターリゼーションによる交通網に接続されるようになった地域になります。

#5

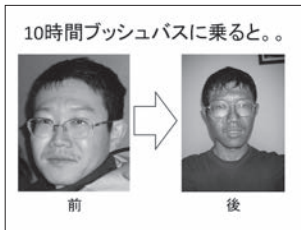
この映像の音声はうるさいので止めますけれども、「低速バス」と私が名付けているブッシュタクシー (bush taxi)、その速度は大体時速十五キロメートルとかで歩いた方が早いのではないかと学生によく言われるのですが、そういうものに乗って出かけているところでは、最近では、こういった道すらも橋が落ちて駄目になってしまっていて、歩いて行ったり船外機付きのボートで水路を行くしかないという状況になっています。

#6

ブッシュタクシーに朝六時からずっと夕方夜まで乗りますと、こんな感じで炭鉱夫みたいな感じの真っ黒な顔になります。

#7

そこでどんな人たちと仕事をしているかというところ、狩猟採集民のピグミーの人たちなのですけれども、彼らはかつては森の中で遊動生活をしていました。でも現在では定住集落を持っていて、そこで換金作物のカカオを栽培しながら森に行ったり村に行ったりという生活



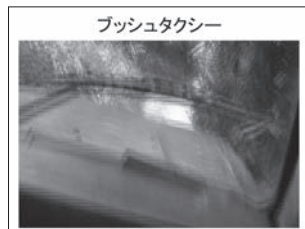
#6



#4



#7



#5

をしています。

8

子供たちは、小さいときから自然といえますか生き物と関わりを持ちながら育ちます。こちらは、この間二〇一九年九月の調査時に撮った写真ですけれども、生け捕りしたネズミの子供を二人の子供が自分たちの真ん中において、それを手でたたくとキュッキュツと鳴くからそれを楽しむ。そういう遊びをしているところですよ。この足の裏をぴたりくっ付けて対称形を作って親密な感じで身を寄せているというところに、彼らの身体と身体の在り方の特徴がよく出ていると思います。

9

スライドには「本格的なままごと」とありますけれども、少年がネズミを狩ってきて火で焦がして、これから分配をしようとしているところです。

10

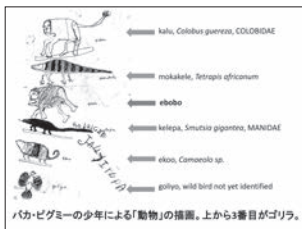
バカ社会にも、高橋さんが訪ねられたタンザニアのトングウェ社会と同様に、小学校での教育が徐々に浸透してきています。かといって先住民であるバカが通いやしい環境を整えている小学校は外部のNGOに資金や人材を依存していることが多く、予算が切られるとまた学校がなくなるということを繰り返しているところですよ。

11

そもそも私がこの科研に関わることになったきっかけとしては、私が描画遊びというのを



10



11



8



9

現地の人たちとやっていたということが大きいです。それはどうしてかというところ、調査地にスケッチブックを自分用に持って行ったのだけれども、置いておいたらフィールドの調査小屋に勝手に入ってきた子供たちがいるいろんなものを描いていくのです。子どもだけではなくて、大人もそういうことをしたいという人が多かった。それで、描かれる中には動物の絵が多いのです。

#12

その中にある日突然「人間ゴリラ」の絵が出てきました。人間なのか、動物なのかわからない描画がさりげなく混じっていて目を引いたのです。描いたバカの子供が帰った後に気付いて後で話を聞くと、どうも自分たちの隣に暮らしている農耕民のイメージであるということが分かってきました。つまり、違うエスニシティの人たちをどう表象するのかわかるころに、動物のイメージと人間のイメージが相互浸透するような話が起っていた。この絵をきっかけに、ゴリラと人の関係についての研究をやったりしました。そういう表象の背景に何かがあるのか、どうやって生まれるのかというのが私の問いにあります。

#13

バカの人たちが農耕民をなぜゴリラに例えるのかというと、ゴリラがその狩猟採集民に会ったときに脅かされると、そういう遭遇の在り方や、ゴリラの姿勢と自分たちが見下すときの姿勢が似ているということが、彼らの語りから得られているところです。

#14

私自身の研究の背景はこのくらいにして、早速フィールド心理実験の方に行きます。先ほ

#12



バカ・ピグミーの少年による「ゴリラ」のイラスト (10歳)

#13

バカ・ピグミーはバクウェレをゴリラに譬える



エボポ (バカ語)
 ジル (バクウェレ語)
 ・ 森の中で出会った時の反応 (「ドラミング」) が選手、人に向かってくる
 ・ 物にシルバーバックの音振を伸ばして返り返った姿勢が、バカに対して威嚇するときの農耕民にそっくり

#14

カメルーンでの「フィールド心理実験」

(1) 2015年3月: バレイドリア現象についての実験と、顔写真や顔文字の感情をランダムに提示して判断してもらう実験 (タブレット使用)



(2) 2017年9月: (1)の結果を受けて、笑い顔と泣き顔を描画してもらうという実験 (スケッチブック使用)



(3) 2018年8月: (2)で描いてもらったイラストの感情を判断してもらう実験と、判断結果にしたがって写真の顔画像を提示してもらう描画実験 (タブレット使用)



ど高橋さんがお話をされた実験については、私はほほすべてのパターンをやり、継続して参加することができています。人類学者の中には、自分のフィールドにタブレットのような新しい装置を持ち込むこと自体に違和感を覚える研究者もいると思いますが、私はそういう心配はほとんどしませんでした。バカも他の農耕民や商業民の人たちも好奇心が旺盛で、もと私が描画について勝手に描いてもらおう、ということをやっていたのでかなりその延長上としてやってもらえたのではないかなと思っています。

#15

これは実際の実験風景です。タンザニアでの実験と同じく、タブレットを囲んで実験をやったりスケッチしていると、周りから人がやってきて、ちょっとからかったりとか質問したりとか、「おまえ、もつとここ描けよ」というようなことを言ったりとか、そういうインタラクシヨンの場になるという傾向が見られました。

#16

カメルーンのフィールドで面白いのは、あなたの顔を描いてくださいとか、あなたを描いてくださいというところ——ここに示したのはある少女の作品ですが——全身を描くのです。これは女性の作品で、自画像を描いてくれとお願したのですけれども、なぜか男性器みたいなものが出てきたりして、いろいろと考えさせられるところです。何が言いたかったかというところ、顔と身体全体を切り分けた感じで実験するのが難しかったということですね。

#17

もう一つは提示する刺激について《happy》か《sad》かで評価していただきたいという課題



#16



#15

を出すのですが、《happy》や《sad》では割り切れないニュートラルな表現やカテゴリー化に収まらない違うものがいっぱい出てきて、それをどこにカウントしたらいいのかという状況が生じました。これはよくよく考えてみると、結構面白い。インフォーマントはみな正直に思ったことを言っている。この顔は「泣き笑いしている」とか、「怒っている」とか、あとこれはピグミーの人たちに非常に典型的な表現なのですが、「*E a si a beke*」というのは森を見ている顔だということです。これは慣用表現で、「森を見ている」というのは、ぼーっとしているという意味なのです。《happy》か《sad》かを選べと言う実験の枠組みではこのような回答ははなから想定されていないので、実験結果のデータの分析からは抜け落ちるということになります。民族誌的にはすごく面白い。

#18

実験をはみ出す相互行為の展開につながったという意味で、一番印象に残っている現象としては、刺激がいろいろな語りを誘発するということがあります。これは実験を遂行するという意味では、まったくの逸脱になるのですけれど面白い。実験で、ある似顔絵のイメージを見せたときの動画を少しお見せします。

—映像—

この被験者はアrikunというバカの青年です。彼にイラストつまり実験の刺激を見せて、それについて「この顔の人はどういう感情をしている？」と聞くと、二十分とか、三十分とか語り続けるのです。どういふことかという、さつきも動画の中で口を上げて「ドモ、ドモ」と言っていたのが聞こえたと思えますけれども、「この顔は呼んでいる顔だ。『俺だよ、

#17

顔写真やイラスト刺激の感情判断実験にみる
実験枠組みからはみ出る顔表情認知の多様性

「happy/sad」に割り切れない豊饒な感情表現。

(例)

- 笑ってるし、泣いている: E a mujO E a kuba.
- ほほえんで、泣いている: E mamungE a kuba.
- (彼/彼女)は怒っている: E tEn jEIE.
- 森を見ている(「ぼーっとしてる」): E a si a bEIE.
(慣用表現で、注意が眼前にない様 cf. 木村, 2003)
- 誰か見てる: E a si a bO.
- 私を見てる: E a si a mO.
- 口を開けてる/閉じてる: moE E duka/ moE E kuE

#18

実験をはみ出し、「刺激」
が誘発する語り

イラストを見ながら、それぞれ即興
で物語を作って語り出す。

呼んで。「おいで、おいで、俺だよ。」って。何か言いたいことがあるんだよ...

彼はこれからキノコを取りに行くところ。キノコの種類？モンドウングラだよ。たくさん映えているところを想像してる...

この人はバスの運転手。ハンドル操作をしていて、ブレーキをかけた。うまいかなくて...



来て』というふうと言っている。何かきつと言いたいことがあるんだ」「それはどういうことを言いたいかとね……」という感じで延々と語りが続いていくのです。高橋さんから要請されている実験を成功させるためには、ある程度効率的にデータを集めないとなは稼げないわけです。でも、ちゃんとアリくんのようなインフォーマントと向き合うということと考えると、一つの事例に三十分かかるわけですから、刺激を全部やったら半日分の仕事がつぶれるのです。とても片手間ではできない。面白いのですが、そういったジレンマを経験しました。

あと、ほかにあった語りで印象に残っているものとして、例えば「彼はこれからキノコを採りに行くところだから、こんな顔をしている。キノコの種類はモンドウングラでね」と、そういう感じで語りが続いていく事例がありました。

#19

このように、いろいろと実験の枠組みからはみ出すところも大きかったのですけれども、実験の結果をある程度説明するのに役立つのではないかとというような語りもいくつか得られました。例えば、このスマイリー型のイラストについての事例があります。ある農耕民男性の語りからすると、これは生きている人間の顔ではない。まあ顔ではあるのだけれども、死んでいるか、寝ているか、あるいは埋葬されて分解している状況であると言うんですね。死後何日間か経過しているのだから、感情があるかとかいう話ではないんだと。

彼はどう言ったかというところ、フランス語ですけれども、*sans forme*、つまり形がないという言い方で表現していました。そういうふうに見ているのだったら、スマイリーが《happy》に見えない、あるいは笑っているようには見えないのは当たり前かもしれない。調査地で人々が非常に写実的な顔の理解をしていると考えると、記号化されたスマイリーが

似顔絵の表情認知実験から：
気味悪がられるemoticon

- ・バカ・ビグミー、バクウェレの被験者には、スマイリーのような極度に単純化された顔表現を記号としてではなく、具体的な変化として読み取る者が少ない
 - ・「死んでいる」「寝ている」「分解中。死後数日後？」など。
 - ・バクウェレのある男性は、「形がない(*sans forme*)」と表現
- このような認知の仕方が顔文字の感情評価テスト(Takahashi, et al. 2017)に影響を与えた可能性



#19

笑顔だと認識されないというわれわれの実験結果とも整合性があるのかなと思いました。こういう話をすると、アフリカの田舎に住んでいる人たちは、抽象的に記号で何かを捉える習慣がないのでは、とか単純に記号をもちいた思考に慣れていないからではないのはいかといつた感想を——前回の「顔・身体学」の科研プロジェクト全体会議のときにもそんな質問が出ていたと思いますが——もらいます。しかし、それは当てはまらないと思います。

#20

というのもよく考えてみれば、森の中の遊動キャンプで狩猟採集をベースにした生活をしていたときには、数十以上にもなる獲物の種類を、薄暗い熱帯林の中で視覚的にポーズを取って伝えていた。その時に使われるのは一種の手話と言つていいような記号です。他にも、私自身が経験したものでは、精霊からの手紙というのがあります。葉っぱにポスポスと穴を開けた記号が届けられます。このように動物や精霊を表象する記号的な表現が人々の生活の中にないわけではない。しかし、実際の人々の顔の認識の仕方は非常に写実的である。これをどう考えたらいいのかということを見ると、彼らの最近の居住環境や暮らし方の変化、そこには学校教育も含まれますが、これらが大きく影響しているのかもしれない。

#21

例えばピグミーの伝統的な家屋ですが、熱帯林の林床にびっしり生えているクスウコン科植物のひとつの種の葉っぱをジャングルジムみたいな木の枝にかぶせていって、モングルという家を作ります。



#21

#22

この絵は、実験を始めるよりずっと以前にあるバカの青年に描いてもらった自画像です。自画像を描いて、その周りに自分の家であるモングルを描いています。これは全部葉っぱの表象です。

#23

それが現在、どんどん農耕民型の家に、定住生活が長くなるにつれて置き換わってきています。

#24

それで何が変わったかというと、身の回りの環境に平面がものすごく増加しています。板やコンクリート、そういうものが大量にあつて、無数の落書きがなされるようになっていく。チョークとか、ペンが必要ありません。炭があれば書けるわけですから。描画実験をしなくても、いくらでも描いている／描かれているという状況があるわけなので、そういったものと実験で得られた絵を比較してみても面白い。

#25

実際に調査地で見られた落書きの例をいくつか紹介します。例えば、これは家屋に描画している事例です。

#26

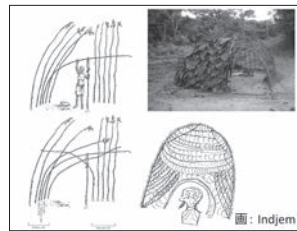
これは、壁に顔の絵が大きく描かれている事例。「何でこんな絵を描いたの」と聞いたら、



#24



#25



#22



#23

「気に入ったTシャツのデザインを真似してみたんだ」というわかりやすい返事が返ってきました。落書きではもちろん、顔や身体以外にも身の回りのいろいろなものを描いています。

#27

この地面への落書きは顔や身体描写との比較で面白いと思うのですが、船外機付の舟です。描いたのはバカの中年の男性なのですが、自分は運転士のつもりだといってすごく楽しそうに説明してくれました。こちらがボート全体で、船外機だけがやたらと拡大して描かれています。船外機からびゅーっと水が出るところで、その部分をすごく強調して描いています。

#28

参考までに、実際の船外機ボートはこんな感じですよ。乗っているのは、運転手と私と調査助手のコンダくんです。

#29

最後に若干の予備的な考察を。

狩猟活動とかそういった森の中の生業においては、記号化された表象を利用して獲物を表現していました。そして近年の定住化過程で葉っぱや樹皮や地面以外にも、開けた平面つまり絵を描ける場所が増えました。落書きに描かれる対象には、日常の中で見たもの、聞いたもの、想像したものが区別なく混ざるといふ傾向があります。そこから何を仮説的に考えられるかというところ、定住農耕化によって描画表現の脱記号化、つまりよりリアルに描くという傾向が何らかのメカニズムによって促進されたという可能性はないだろうか。



#28



#26

考察：狩猟採集民の定住化、学校教育の導入と顔身体表現

- ・狩猟においては記号化された表象を使用して獲物を表現（e.g. 身振り、葉っぱ）
- ・定住化の過程で葉っぱ、樹皮、地面以外にも平面が増えた
- ・描かれる対象には、日常生活の中で見たもの、聞いたもの、想像したものが混濁する

→ 定住・農耕化によって描画表現の脱記号化が促進？
→ 「実験」結果を、それぞれの地域における集団生活や情報環境についての通時的変化の中で把握する必要

#29



#27

フィールド心理実験で得られた結果を、それぞれのフィールドの文脈と突き合わせてどう解釈したらよいかは私たちの共同研究の課題です。実験結果から、そのエスニシティや地域集団について、本質的なもの、定常的なものとして評価してしまうのではなくて、それぞれの地域における集団生活や情報環境についての歴史的、通時的な変化の中で把握していく必要があるだろうと思うわけです。

30

同時に、実験結果に表現される顔身体認知の相違について、違いを生むメカニズムを説明するための理論枠組みについての検討も必要です。実験においてすごく顕著だったのは、刺激の読み取りをさせたり描画させているのですが、そのプロセス自体が模倣したり競争したり、教示の対象になっていたわけです。つまり、顔身体をどう表現するのも狩猟活動の中で野生動物をどう表現するのかと一緒に、他者とのコミュニケーションの中で社会的学習 (social learning) によって伝達される文化変異の一つだということができると思います。

フィールド実験で抽出される量的パターンというのが、ピグミーの場合とカメルーンの首都でやってくれた被験者の間で——現在、都市の被験者の数を増やしているのですが——ほとんど差がない。それが何を語っているのかを考えると、やはり学校教育や集団での遊び、特に違うエスニシティや違う移民との関わりの中で、同調バイアスがそこに表現されているという可能性もあるのではないかと思っています。

31

そういったことを検討するためには、誰からどのように顔身体についてのイメージが学ばれて構築されるのかというプロセスにも、注目していく必要があるでしょう。そしてそのメ

30

考察：顔身体認知・表象の集団内多様性と文化の伝達

- 実験においても、「刺激」の読み取りや描画も、模倣、競争、教示の対象になっていた
- 顔身体をどう表現するかは、他者とのコミュニケーションの中で社会学習 (social learning) される文化変異のひとつ
- フィールド実験で抽出される量的パターンの都市と地方での差のなさ：学校教育や集団での遊びが同調バイアスとして働いている？

31

今後に向けた1つの方向性：顔身体表現の文化進化学

- 誰から、どのように、顔身体イメージは学ばれ、構築されるのか？
- そのメカニズムに、発達の・認知的なプロセスや、多文化ないしトランスカルチャー状況はどのように関わっているのか？
- 描かれる／描かれない身体のあり方 (例えば、バカ・ピグミーについて言えば身体的近接)

カニズムに、身体的な背景を持った発達・認知的なプロセスと同時に、多文化状況やトランスカルチャー状況がどう関わっているのかということを経合的に分析していく視点が大事なのだろうと思っています。

(床呂) どうも高橋先生、大石先生、ありがとうございます。非常に興味深いご発表をありがとうございます。顔科研の方はご存じかと思えますけれども、私も実は高橋班の描画のフォーマットを頂きました、私も調査地であるフィリピンで描画実験などもしています。

その中で、先ほど大石さんがおっしゃっていた、実験のときに、実験が刺激となって、語りを触発するみたいなことが本当によくありまして、例えば泣き顔みたいなものを描くときに、「これはどういうことなの」という話をする、「いや、これは私でね。実は私、ひどい男にだまされて」という話を延々と人生相談みたいなことをされるとか、そういうこともたくさんありました。

それから、抽象的な話で、記号化、脱記号化の話というのは、実は最後に私がお話するアニメやマンガにおける記号表現、身体表象における記号化と脱記号化みたいなベクトルのせめぎ合いで、いろいろ考えることができるのかということをお考えいただくといいです、後ほどまたお話しできればと思います。

それでは、また質問等あるかとは思いますが、先ほどの繰り返しになりますけれども、最後の質疑応答の時間ということで、まだ後半が二人発表がありますけれども、一応ここでプログラムに沿って休憩といたしますか、ブレイクを入れたいと思います。では、十五分休憩の時間を取りたいと思います。三時半までにこちらの会場にお戻りいただけますでしょうか。よろしくお願いたします。

——休憩——

(床呂) そろそろ後半の開始時間となりましたので、ご着席をお願いできますでしょうか。よろしく願いいたします。

——事務連絡——

(床呂) それでは、本日のプログラムのうち、いよいよ後半に入ってまいります。次のご発表は、信州大学の小谷弥生さんから、『能』における面(顔)と所作(身体)の哲学的探究―顔身体学における『能』の可能性と展望―というところで、小谷さんは、この顔科研の中では、通称哲学班、もしくは河野班と呼んでいます。河野哲也先生の哲学のところのメンバーということで、哲学の立場から日本の伝統芸能、能に関するご発表になろうかと思えます。

それでは、小谷さん、ご準備の方よろしいでしょうか。よろしく願います。

『能』における面（顔）と所作（身体）の哲学的探究 — 顔身体学における『能』の可能性と展望 —

小谷 弥生（信州大学）

#1

ただ今ご紹介に与りました、信州大学から参りました小谷と申します。私の専門分野は、ご紹介いただきましたとおり、哲学班の方から参りました。本日、河野先生はご不在でございますが、床呂先生、山口先生、それからお名前は全て申し上げることはできませんが諸先生方に感謝申し上げます。どうぞよろしくお願いいたします。

では、「能」における顔にあたる面^{おもし}である能面、それから身体に当たる所作、それらを哲学的な探究を通して、こちらの顔身体学における「能」というものがどのような探究の可能性を持っているのか。そのようなことを、ひとつ学際的にご紹介できればと思っております。

#2

冒頭に申し訳ないのですが、一般的な留意事項というところで、お写真をお借りしております。また、映像も少し見ていただく予定なのですが、その権利関係が少々厄介でありまして、申し訳ございませんが、ご協力ご理解のほどよろしくお願いいたします。

#3-4

では、「顔・身体学」というところで、ひとまずどういった取り掛かりと申しますか、どういった形でこの「顔・身体学」にアプローチをするのか、というところで、哲学的な探究

#1

2019年12月7日 第4回シンポジウム
トランスカルチャー状況下における顔・身体学の構築
(於：東京外国語大学アジア・アフリカ研究所)

「能」における面（顔）と所作（身体）の哲学的探究
— 顔身体学における「能」の可能性と展望 —

Philosophical research of Mask (Face) and Action (Body) of 'Noh'
— Potentiality and prospects of 'Noh' in the Face-Body Studies —

小谷弥生（信州大学）
Yayoi KOTANI (SHINSHU UNIVERSITY)



ということも含めて考えてみますと、「顔・身体学」においては、やはり「表現」（という視点が重要）で、感情の表現なり、あるいは感情のみならずさまざまな表現としての「顔・身体」という観点から、アプローチができるのではないかと考えております。

#5

そのような中で、われわれ哲学班といいますか、哲学分野の人間がどのようなことを考えるのかと申しますと、やはりまず「顔」とは何であるのか。それから「身体」とは何であるのか。そして、それらを踏まえた上で「顔・身体」というものにアプローチができるのではないか。哲学とはこのように、非常に概念的なことに関わらずにはいられない学問でございませう。

#6

そのような中で、「顔・身体学」において、「能」というものを研究の対象とすることが、いかにして汎用性があり、一般性があり、そして有意義であり得るのかというところを、今日は皆さまに少しご紹介できればと考えております。


#7

私自身の哲学的な背景というものに少し触れておかないと、当然、「なぜ「能」なのか？」というお話になってしまいますので、少々個人的なことではございますが、なぜ「能」を研究の対象にしたのかという部分を少しご説明させていただければと思います。

私の専門は、基本的には時間論です。とりわけ「未来」というもの、もっといえば「将来」というような、あるいは到来することを期待されているような時間性という意味においての

#6

「顔・身体学」において
能を研究対象とすることは
いかにして
有意義でありうるのか？



©The Nohgaku Research Foundation

未来、そういったものがいかにして到来し得るのか。あるいは可能化するのか。それらを考えていく中で、時間の構造や根源的原理、時間——とりわけ「未来」という時間性の根源的原理というものはいかなるものであるのか、という問いが生じます。そのような議論の中で——例えば現代フランス哲学に属するドゥルーズなどの理論を探究していく中で、そこで（未来の）契機とされるのが「亀裂」、それから「中間休止」——これはヘルダーリン由来の詩論の中から来ている概念なのですが——あるいは未来の根源的原理というのは、そもそも「死の本能」であるのだといわれたりするものですから、それらを解明していく中で、この中間休止的な構造を持っているものは一体何なのか、そのような問いが「能」という舞台構造と接続してくるわけです。

それから、哲学の根本問題のひとつですが、やはり自我意識、自我というものがいかなるものなのか、そして、そこに超越などの問題が関わってきまして、さらに二重性ということがかント以来の非常に重要な問題になっているかと思えます。そういった問題に着目している中で、やはり自我の在り方というものも、能楽師が体現する境地に——この後ご紹介いたします例えば「離見りけんの見」といわれる「離見」の境地に——ひとつ、そのような二重性を超克していく自我の意識というものがあるのではないかと考えております。

そういった経緯の中で、「現実化運動」というように「運動」というものが非常に重要なのですが、それ（運動）を現実化するものとしての、ひとつの「演劇テアトル」（が問題となるの）です。これはギリシャ以来、（この研究領域に関わる）諸先生方はもちろん探究なさっているように、「演劇」といいますか、もつといえは人間が舞台において何か「ひとつの始まりと終わりを持った構造」において何かを演じる、あるいは何かを示すというところで、われわれが普段の生活において必ずしも完全に経験することができない時間性、つまり始まりと終わりを持った「ひとつのまとまりとしての時間」、それらを経験可能にするものとしての

「演劇」^{テアトル}というもの。それからニーチエ由来ですが、「ドラマ形式」というものが非常に問題になってくる、主題になってくるかと思えます。

そのような経緯を踏まえまして、私自身が、かねてより「能」が好きで鑑賞している中で、一体なぜ「能」が好きなのかな、ということ自分を自分なりに探究してきた中で、「能」における時間構造というもの、そこにひとつ魅力を見いだしているのではないかと、このところ、そのあたりが取り掛かりというか、手掛かりになりまして、「能」というものに哲学的な探究を少しフォーカスするような形を取ってまいりました。

それから、そういった問題と不可避、不可分的である「物語」ですとか、あるいは「語り」の問題です。とりわけナラティブ (narrative) な構造が持っている物語、語るることによって共有可能にし、ある意味では相互理解の出発点となる、そういった意味での「語りの構造」です。その「語り」というものを重視しますと、ひとつの手法としては、現象学的質的研究といわれますような、量に対して質という観点です。ひとつひとつの、個々人の、もつと言えば、個体化した、個別化した、それぞれの各々の経験を丹念に、深く、丁寧に見ていくことで見えてくるものがあります。そのような意味で私の研究も、敢えて言うのであれば「現象学的質的研究」という手法を取っているかもしれませんが、そういった中で、能の舞台を見ていて、一体なぜ「演者」といいますか、「シテ」の演じる登場人物に感情移入ができるのか。そのような観点からまた新たに問題意識を持ちまして、われわれがその演じられている人間とは全く異なる存在者であるにもかかわらず、なぜ感情移入というものが成立するのか。そういったところから、「感情」を思索する上でも「能」というものがひとつの良い手掛かりになるのではないかと考えております。

#8

すみません、(スライドの) 写真がなぜか落ちてしまったのですが、「離見」です。世阿弥の『花鏡』の中に出てまいります「離見」というものです。これ(スライド)はそのまま引用なのですが、「見所」というのは観客です。観客のいる場所から見ているところの「風姿」姿というものは、これは能楽師の立場ですが、

「見所より見る所の風姿は我が離見なり。しかれば、我が眼の見るところは我見なり。離見の見にはあらず。離見の見にて見る所は、すなはち見所同心の見なり。(…) 離見の見にて、見所同見となりて、不及目の身所まで見智して、五体相応の幽姿をなすべし。(世阿弥『花鏡』)」

これは能楽理論であつて、能楽師がいかなる心持ち・意識を持つて演じること、見ている人たち、すなわち観客に自分が望んだような姿を見せることができるのか。あるいはその見ているところから、見られている自分というものを常に意識して演じるのだという、この自我意識の在り方というのは、本日の主題ではありませんので簡単にしか触れることはできませんが、先ほど申しましたとおり、自我の意識、意識の二重性というものを考える上で非常に重要なのではないかと考えております。

#9

こういった、ある種、相互的に成立する状態は、現象学におけるフッサールの言葉を用いますと「相互主観的な客観性」であるといわれています。

#8

「離見(りけん)」「(世阿弥『花鏡(かきょう)』)」



「見所(けんじょ)より見る所の風姿は我が離見(りけん)なり。しかれば、我が眼(まなこ)の見る所は我見(がけん)なり。離見の見(りけんのけん)にはあらず。離見の見にて見る所は、すなはち見所同心の見なり。(…) 離見の見にて、見所同見となりて、不及目(ふぎゅうもく)の身所(しんじょ)まで見智して、五体相応の幽姿をなすべし。」

「人間の相互主観的客観性も感情移入によって構成されることになる。(…)経験される諸事物が個々の人間と相対関係にあることは疑い得ず(感覚的に直観される経験的な諸性質と経験への依存関係とによって経験される諸事物はただ相対的に現実存在しているに過ぎず、それら自身の存在内容の点で相互に依存しあっているうえに、さらにそれらを経験する人々の身体と彼らの心にも依存している)」(エトムント・フツサール『イデーン』)。

これは依存という言葉よりは「依拠」と言った方がより解りやすいかもしれないのですが、われわれは少なからずそういった相互的な関係性を持つているということ、そういった相互的な関係性というものが前提にあるからこそ、感情移入というものが成立するのだというように、フツサールの哲学においては考えられております。

#10

そして、「能」の優れた研究者であります野上豊一郎が、能における「共同演出」ということも論じています。

「能が演出されるということは、表現されるべき能があつて、同時に、その表現を受け入れるべき見物人(先ほどの世阿弥の言葉で言えば見所、けんしょ、そういった人たち)がある」というその状態に立脚しているのです。「(…)与える者は、与えると共に取り返し、与えられるものは、与えられると共に与える、この相互授受の手続きが順調に運ぶときに、演出は『共同演出』と呼ばれ得る。」と申しております(野上豊一郎『能の花』)。

すなわち、それは世阿弥が、能舞台というものは、その時々で出来栄えが良かったり、良

くなかったり、ちよつと成功といえたり、失敗といえたり、という振り幅がある中で、観客の良し悪しというものにも能舞台の完成度や成功が非常に左右される、という意味において観客を重視していた。(野上は世阿弥の)そういった点を探究していく中で、この「共同演出」という考え方に至ったのだといわれています。

#11

今まで申ししてきましたように、そのようなある種の共同性というものに関しましては、哲学において *Mitdasein* (共同現存在)、あるいはハイデガーにおいては *In-der-Welt-sein* (世界内存在) なり *Dasein* (現存在) と、いろいろな形で言われるように、われわれが少なからず既に投げ込まれている世界に在り方、存在の仕方というものが相互的であり、共同的であり、そういった世界内存在としてわれわれが既にこの世界にいる以上、ある意味ではそういった「他」的な者、自己ではなく「他者」、「他」といえるような他性をもったものの中で、われわれは考えざるを得ない。

そのような意味において、(スライドの)「ここで確証されるのは」というところですが、「常に新たに、かつ一貫して示される具体的な他の自己の共同現存在 (*Mitdasein*) である(フッサール『イデーニン』)」ということが出来る「他性」なり、「共同性」というものが、ひとつ、「顔・身体学」の中では大前提となっている重要な考え方なのではないか、といえるかと思えます。

#12

このような経緯を持ちまして、哲学的な探究といたしましては、能舞台における時間論的な構造の探究とか、あるいは現象学的な質的研究という手法において、「感情移入」という

ものを解明してみたい。その観点から、能において感受される「感情」というものは、顔としての能の面のみならず所作というものも、当然ながら共にあります。これは先ほどの「離見」というものを体現する能舞台において相互的に演出されることで、相互主観的に生じる共同のかつ特異的な、すなわち個別的なという意味（の感情）です。われわれはこれだけの人数がいたら、ひとつの能舞台を観ても、恐らく感じることは、共通性もありますがやはり個別、すなわち特異的なものだと思うのです。感情というものを必ずしも（共有可能性によって）平板化するのではなく、われわれが感受している「感情」というものは、そもそもある種の、特異的な、個別的な（感情）、そういった「異なり」なのです。（感情もまた）差異をはらんでいるということ、その可能性の懷を広げていくということが、ひとつ、哲学においても重要なかなと考えています。


#13

このような観点から「能」を再考すると、能舞台というものは総合芸術といわれますので、必ずしも能面、^{おもて}面と所作と舞ということに限らず、音楽的な要素があります。舞台の上での音楽、楽器、それから謡^{うたい}というものがあつちして、その音楽的な要素との共同性も、非常に特殊であります。オーケストラのように指揮者が前にいるわけではなく、その舞台の上でまさに現在の生成している運動というものの中で、日本的な言い方をすれば「呼吸が合う」とか、「間合い」とか、そういった不可視なるものを、不思議としつかりと共有しながら成立している舞台、そういったものの魅力も、後で少し、映像でご覧いただければと思つてます。

#13

能舞台という芸術

- ・顔 = 「面（おもて）」
- ・身体 = 「所作」
- ・顔・身体 = 「舞」



©The Nohgaku Performance Association

©公益社団法人能楽協会

#14

このような能面というものは、「無人称的な仮面である」と表現されたりします。

#15

能面は、例えば「能面のような表情」と言われるように、無表情の代名詞といわれている部分もあるかと思うのですが、実は無表情ではない、非常に個性的であるという側面も、今日はご紹介できればと思います。

(スライド#15) 左下、小面こおもてと呼ばれる面が、恐らく「能面」と言われてばつとイメージに浮かぶものかと思うのですが、左上から神様を表す翁おきな、その右隣りは尉じしゅうです。当時は長生ちやうせいきをすること自体が非常に奇跡のようなものといわれておりましたので、長生ちやうせいきをした老人らうじんというのは、ある種、非人間的、神に近いような形で、神や精霊などを演じるときにも使われます。それから、中央ちゆうさうが若男わかおとこ、その右は悪尉あくじしゅうと呼ばれる、これは既に非人間です。それから、その右が飛出とびでです。

注目していただきたいのは、右の上下四枚というのは、目の部分に銅板が施されておりまして、実はよく見ると、銅板をはめて目がちよつと立体的になっています。こういった施しがなされているものは、通常の意識ではなくて、やや「狂い」の境地であったり、あるいは神かみ的なもの、あるいは精霊的なものであったりします。有名などころでは、「般若」は、やはり怒りであったり、嫉妬あきらであったり、「狂」くるの状態にありますので、そのような（銅板による）表現がなされるわけです。

#16

女面だけをまず見てみますと、多様性という点では、年齢や属性もありまして、左から順

#15



©「能面の世界」平凡社

に、若女、更女、老女という形で年を追っていく。一番左の小面だけが実は処女性を持っておりまして、二番目以降はひとまず人妻なのです。そして、若女、孫次郎と人妻が続きまして、その隣の増あたりになりますと、やや年上なのですが、この「増」はただ女性を舞うときだけではなく、女神、神的な要素も持っています。そして、隣の曲見、深井あたりは、三〇代、四〇代ぐらいで、そこそこ若い母と形容されるのですが、そこから少し飛びまして老女になりますと、今度は年老いた美女、それから姥という形で、なかなかこの中間を埋める面がないというのも、ちょっと興味深いかなと思います。

こういった形で、よく見ていただきますと、生え際などを見ますと実はそれぞれ違うのです。描かれた髪の毛の本数、交差や、眉、皺、口元と歯、歯の見え方等にも意味があります。あとは眼差しの部分です。黒目をくりぬく形によっても違っていて、分かりやすいのは恐らく左から三番目、四番目あたりを比較していただきますと、増と書いているものは、若干目の穴が丸く、くり抜かれていると思います。

#15

そして（ひとつ前のスライド#15の下段中央参照）、これは泥眼（でいがん）というのですが、実は歯と白目の部分に金泥が施されておりまして、神聖を意味しています。狂いもそうですし、（このような金泥は）非人間的なものを表しています。

#17

その一方で、个性的とはいっても、やはり「中間表情」といわれるように、ある意味、ある程度の範囲は持っていますが、（能面は）「誰にでもなれる」という特徴もごさいます。例えば「道成寺」という演目について見てみますと、左から近江女、若女、曲見、深井といま

#16

女面の多様性（年齢・属性）

（写真©岩田アキラ『能のデザイン図典』東方出版）

「小面」 10代・若女 「若女」 20代・人妻 「孫次郎」 20代・人妻 「曲見」 中・年上・女神 「深井」 30代・若い母 「姥」 40代・若い母 「姥」 年老いた美女 60歳以上

若女 更女 老女

- ・女面の年齢は、若女、更女、老女に分けられる。
- ・肉付き、髪の毛の本数や交差、眉、皺、口元と歯、そして眼差しにおいては黒目部分をくりぬく形によっても変化が与えられる。
- ・「神性」は、眼や歯に金泥を施し表す。

©岩田アキラ『能のデザイン図典』東方出版

して、おおむねこれら四つの面で、能楽師や流派の解釈によっても異なるのですが、幾つかの面で「道成寺」を演じることができます。

反対に、面に着目しまして、(スライド) 左下は「中将」という面ですが、これも清経や経正、忠度、融とむるといった、幾つかの演目をひとつの面(中将)で演じ分けることもできます。

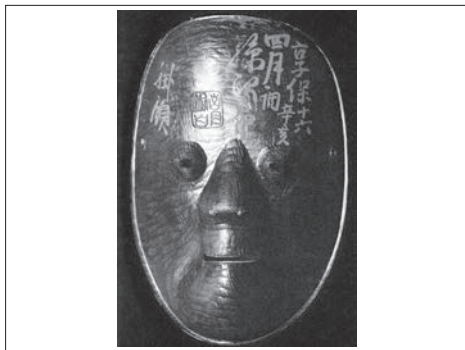
#18

このような能面というのは、ひとつ「依代よりしろ」であるというように、優れた能楽師であり著述家でもありました観世寿夫によって表現されています。仮面というものの呪術性です。この(スライド)一番左のお写真(#18)を見ていただきますと、実は能面の内側は、非常に吸引力と申しますか、非常に呪術性の高い様相を呈しておりまして、こういった呪術性というものの、それから「鏡の間」というところで儀式のようにして能面を装着するわけですが、そういった儀式による呪術性によって「依代」となるのです。それらを無人称的な性格として捉え直す。それから、より深いところからその生命を汲み上げて、さらに生かし直したのが「能」における女面だったのではないかと(観世寿夫によって)いわれています。

つまり、「能」が猿楽の当時、当初は面、能面を着ける演目は限られておりまして、例えば神であったり、非人間的なものであったり、基本的に実在する人間は面を着けずに演じていた。それが近年、だんだん時代が下るにつれまして、今度は(本来不要であった)男面、女面を着けるようになってきた。そういった意味で、観世寿夫はそこにひとつ(面を必要としない存在であった)実在の男や女が、面によって表現されるべき存在へと変容してきたこと)の意義を見いだしたのだと思うのですが、能が色濃く持っている憑依性というものが、そして、その憑依性は、能面をいわば「依代」のようなものとする事で成立しています。

ここまでを総括しまして、能面というのは、ひとつ、能面自体の魅力ももちろんあります

#18



©森田拾史郎 (「能」ピエ・ブックス所収)

が、ただし、やはり能楽師が舞うための「顔」(としての存在)であること、あるいは面の立場からいえば、身体や存在を獲得しない限りにおいては、やはり物的なもの、すなわち「仮面」という「もの」にとどまるといふ側面もあるのではないかと考えています。

#19

例えば「高砂」という演目においては、今ご紹介したように、複式夢幻能という形式において、二つ、前と後という場面がありまして、ひとつの演目の中でおおむね能楽師が変身するわけです。(スライド#19)左がこの場合は前場と呼ばれまして、「面は尉うしじょうです。小牛尉うしじょうを着けていて、松の精を演じています。しかしながら、後場になりますと、今度は邯鄲かんたんおとこ男と呼ばれる面を着けて、その松の精は実は住吉明神すみよしあきかみだった、ということに変身を遂げます。

一方、(スライド)右の「鉢木」のように、面を全く用いない能の演目もあります。それは「直面ひためん」と呼ばれるのですが、この直面は能楽師の芸の極致として、仮面なき面といましようか。仮面、面を着けないのですが、自らの顔をあたかも仮面であるかのように用いて演じるという点で非常に興味深い(顔における二重性の問題を内包している)と思っています。

#20

これら「能面」より感受すると思われるのが「感情」です。私も含めまして、「能」を観ておきますと、やはり「顔から感情を感受する」といふ側面が無意識的にございますので、非常に顔というものに着目して観てしまうのですが、ここから少し顔としての面のみならず、身体という側面もご紹介できればと思います。



能面より感受する感情

©公益社団法人能楽協会

#20



前(面:小牛尉) 松の精 後(面:邯鄲男) 住吉明神 直面(ひためん)

©公益社団法人能楽協会

#19

#21
↓22

これは「能楽師」という演目で、二〇〇二年の映像作品の中から、本日部分的に許可を頂
きましてご紹介（上演）させていただきますと思います（「能楽師」©ワック株式会社）。

まず、弱法師よろほしという面に着目したいと思います。これは専用面といわれる演目でありまし
て、「弱法師」という演目に対して、弱法師という面で演じるものになります。上半身が移
りますので、顔（面）から感受される感情というものに少し着目していただきたいと思います
ます。

——映像（関根祥六「弱法師」、やや俯いた顔（面）のアップ）——

#24

今、ご覧いただきましたように、この面だけを見ていますと、若干眉間にしわが寄ったパ
ターンもありますが、（面だけを見る限りでは）そこまで苦悩や悲しみや、何か悲痛なもの
は感じにくいのですが、やはり実際に舞われることによって、少なくとも「弱法師」という
演目が内包している感情が少し観て取れたかなと思います。

#25
↓27

次に、今度は所作に着目していただきたいと思います。これはインタビューの字幕が残っ
ていますので、こちらは無視していただきまして、所作、とりわけ手から下の動きを少し見
ていただければと思います。音は出ません。

#25



能面および所作の総合

©公益社団法人能楽協会

——映像（関根祥六「弱法師」、全身（盲目に杖をついて歩み進める場面）——

はい。これで大体このお写真（スライド#25）と近い場面になったのですが、今、ご覧いただきましたように、「弱法師」という演目は、ご存じの方もいらっしゃるかもしれませんが、実は盲目なのです。やはり弱法師の盲目性というのは、所作なくしては、なかなか確信することはできない。そういった意味で（面と所作を考察するには）非常に良い演目かなと思います。

#28

こういった所作の世界というものは、例えばメルロ＝ポンティのように、非常に有名ですが——「間身体的な世界」と表現されています。間身体的と申しますのは、人間が相互に身体を介して世界で出逢う人間の関係でありまして、その間身体的な世界は（いわば）所作の世界であります。すなわち、「身体というものにそのつど意味を与え、そして、その間に他者を出現させる。そして、所作というものは、物理的には存在しない。しかしながら、意味的な空間を描き出す」という点で、身体論として非常に重要かと思えます。

#29

では、実際に所作が支える表現といたしまして、「道成寺」のハイライトの部分の少し見ていただきたいと思えます。

#30

「道成寺」の面としましては、前シテは近江女おうみおんなという女性の面を用いまして、非常に華々

#29



所作が支える表現

しく、派手に鐘に入るといふ場面がありまして、後場では般若に変身をします。
まずは、稽古の場面が非常に貴重なので、少し足を見ていただきたいなと思います。

——映像（関根祥人「道成寺」の足運びの稽古場面）——

では続きまして、「道成寺」のハイライトの部分をご覧くださいと思います。

——映像（関根祥人「道成寺」のハイライト、白拍子く鐘に入るく変身く般若の登場）——

このような形で、ハイライトの部分ではありましたが、実際に能舞台は非常に華やかであるわけですが、先ほどの（稽古を重ねることによって会得された緻密な）足の所作のように、（一見、華やかに見える所作それ自体にも）さまざまな要素が相まって成立しているという点からも、所作に対してはさまざまな観点が持てるのではないかと。

33

そのような点で、冒頭にお話しいたしました「顔・身体学」において、われわれ哲学研究者が考えるべきは、


36

まず概念・定義的な部分で、「顔」とは何なのか、「身体」とは何なのか。それらを踏まえ、さらに「顔・身体」とは何であるのか、ということを考えてい。 （哲学とは）そのような学問ではないかと思っています。

33

「顔・身体学」において

能を研究対象とすることは
いかにして
有意義でありうるのか？



©公益社団法人能楽協会

36

「顔・身体学」における

- ・ 「顔」とは何か
- ・ 「身体」とは何か
- ・ 「顔・身体」とは何か



©公益社団法人能楽協会

#37

本日見ていただきましたように、まだまだ語り尽くせない部分がたくさんありますが、ひとつ「能」というものが、特異な「仮面劇」であるということに加えて、所作であったり、それらを総合した「舞」として（の視点）、また音楽であったり、さまざまな要素によって成立している豊かな研究対象なのではないか、ということ（今後）ご紹介できればと思います。

ご清聴ありがとうございました。

（床呂） 小谷さん、どうもありがとうございました。本当に興味深い、哲学的な考察もそうですし、具体的な「道成寺」のハイライトの場面なども含めて、私は拝見したのは初めてなのですが、非常に深く考えさせられるご発表だったと思います。

ご質問等あるかとは思いますが、繰り返しになります、後ほど総合討論でまとめていうことでよろしく願います。

次は最後、私なのですが、スライドの差し替えが若干ありますので、申し訳ないのですが、まだ時間的には余裕がありますので、また五分ほど休憩を入れさせていただいてよろしいでしょうか。今六分ですので、一〇分に再開ということで、申し訳ありません。

——休憩——

「カワイイ文化／オタク文化における身体表象をめぐって

―東南アジアにおけるフィールドワークの現場から―

床呂 郁哉（A A 研）

それでは、発表者としては最後の発表になりますけれども、私、A A 研の床呂の方から「カワイイ文化／オタク文化における身体表象の試論的考察―東南アジアにおけるフィールドワークの現場から」と題してお話をさせていただきましたと思います。今まで三本の非常に密度の濃い興味深いお話が続きましてので、ここからは若干肩の力を抜いてといいますか、リラックスして聞いていただければと思います。

顔・身体科研のメンバーの方は私のことを既にご存じの方が多いかと思うのですが、公開シンポジウムで初めての方もいらっしゃると思いますので、ごく簡単に一言、二言自己紹介をさせていただきますと思います。

私は、文化人類学をデイシプリンとしては専攻しています。地域としては東南アジアの元々フィリピン南部からマレーシアにかけてのイスラム教徒、ムスリムの社会を研究してきました。そのフィリピン南部は紛争地帯でもあるのですけれども、イスラムゲリラと政府側の紛争があるようなところで調査をしてきました。

二〇一七年から山口先生にお声掛けを頂きました。この顔・身体科研に入れていただいているのは、最初は、イスラム教徒のヒジャブというのとは分かりますが、あのスカートやベールの研究をしようかなと思って、今でも並行的に少しやっていますが、ただ、それは私の班で女性研究者の塩谷さんを中心にやっていたといたなくということ、ただ単に普通にやってもひねりがないかなと考えまして、最初はSNS上でムスリムの女性がどういう表現を使っている



かということ調べ始めたのです。

そうしますとこれがかかなり面白くて、その中にいろいろなパターンがあるのですけれども、例えばフィリピン南部の女性で、熱心なムスリムですけれども、そこに日本のポップカルチャー、具体的に言うと、今日お話の中心になるアニメやマンガのキャラクターを、日本でも時々、SNSのツイッターでアニメアイコンを使うというパターンがあると思うのですが、そういうパターンです。あとは「萌えキュンポーズ」をするというのが結構あるのです。

皆さん、「萌えキュンポーズ」は分かりますね。後で写真も出しますけれども、ハンドハートといって手でハートを作って、それで動作で「萌え萌えキュン」とやるのです。やってみたら、お互いにこれだけなのですが、皆さん、ご一緒に「萌え萌えキュン」、優しいですね、皆さん。こういういろいろなアニメの影響が結構あつて、これはどういことなのだろうと思いました。

また、別の科研で、今度は紛争の調査でフィリピン南部のムスリムのコミュニティに行つたときに、そこは中東のIS、イスラム国の影響があるところでした。そのマドラサというイスラム学校の男子生徒と話していたら、非常に敬虔なムスリムで、どうもISのシンパなのです。でも、私に対しては非常にフレンドリーで、「あなた、日本人か。私は日本人に初めて会った。私の夢の一つが実現した」ということまで言うのです。何かというと、日本のアニメが大好きで、熱烈なアニメファンで、日本が大好きなのです。ですから、ISだけでも非常に日本人が大好きで、いいイメージを持っているという非常に不思議な経験をしました。

そういうことから、東南アジアのムスリムも含めて、日本のポップカルチャー、いわゆるオタク文化と言われるようなアニメやマンガの影響にちよつと関心を抱いて、これはやってみる価値があるのかなということ、ここ二年ぐらい調査をしています。その関係で東南ア

アジア、今日は少しヨーロッパの話もしますが、海外のいろいろなオタクコンテンツのイベントにはなるべく顔を出して、オタクの人に話を聞いています。

#4

時々聞かれるのです。今回のポスターも、これは誰かという、後でもう一回出てくるのですけれども、実はロンドンの **HYPER JAPAN** という日本文化を紹介するイベントに来てくれたイギリス人のコスプレイヤーの方です。後でまたもう少し詳しい話をします。彼女は実は日本が大好きで、日本に留学していて、立教大学の学生ですが、今日来てくれるかなと思っただけじゃないようです。

前置きはそれぐらいにしまして、海外における日本発のアニメ・マンガやカワイイ文化の越境の話をさせていただきますと思います。

現在、日本発のアニメやマンガ、あるいはカワイイ文化が海外である程度広がっていると、いろいろな話は皆さんも耳にされたことがあるのではないかと思いますけれども、どのぐらいの規模かといいますと、例えば産業のざっくりとしたマクロな経済的な話からいいますと、大体二兆円強ぐらい全体のアニメ関連の売上があるのですけれども、そのうち半分ぐらいの一兆円前後は海外の売上です。国内の売上は今、二〇〇七年だったかをピークに、少子高齢化の影響があつてむしろ減っている傾向にあります。しかし、海外での売上は結構増えているという状況にあります。だから、マクロに見てもそういう影響力があるのですが、今年日本のアニメやマンガの海外への需要ということでは、私はエポックメイキングな年とも言えるのではないかと思います。

それは何かといいますと、私は、東南アジアが中心なのですが、今日は幾つかヨーロッパの話もしたいのですが、今年の夏にイギリスのロンドンの大英博物館で日本のマンガに関す

る大規模なエキジビションが行われました。この話は領域会議でもしたので、領域会議に出た方は「もう聞いたよ」という話かもしれません。今、写真が出ていますけれども、これは大英博物館です。そこで右側にありますけれども、これはマンガ展の看板です。これはちなみに「ゴールデンカムイ」というアイヌ社会が一つモチーフになったマンガで、非常にいいマンガなので、読んでいない方はぜひ読んでいただければと思います。(写真1)

中に入ると、「進撃の巨人」の張りぼてのエキジビションがあったり、手塚治虫先生やいろいろな巨匠の原画も展示してあって、マンガが好きなら、それこそマンガオタクには非常にいい展示会だったと思います。これは入場者が結構たくさんいて、現地でもかなりいろいろ紹介されて、話題になった展覧会です。ただ、賛否両論がありまして、中には「大英博物館みたいな由緒正しい博物館でマンガのようなものを展示するとは何事だ」的な、私から言わせると非常にくだらない批判がありました。私は実際に中を見てみまして、いろいろ細かい展示の仕方ではちよつと注文を付けたい部分も正直あったのですが、ただ、大英博物館でこういうマンガを取り上げたというのは非常に意義のあるイベントだったのではないかと個人的には思っています。

右の写真は何かといいますと、イギリスに行ったついでに、これも領域会議でした話と重なりますけれども、ちょうどこの日にHYPER JAPANという、先ほども出ましたけれども日本文化をイギリスの人に紹介するイベントがあったのです。そこにも私は行ってきました。そうすると、現地のイギリス人のコスプレイヤーの人が日本のアニメキャラをコスプレするということで、皆さん、これは何のキャラか分かりますよね。超有名な「ドラゴンボール」の悟空です。



写真1

#5

面白かったのは、HYPER JAPANに左の人物のような人がたくさん来ていました。これはお気づきの方も多いかもしれませんが、いわゆる原宿発のストリートファッションであるカワイイ系のまさにロリータファッションの服です。こういうものを着たイギリス人の女の子もたくさん来ていました。

それから右の写真です。イギリスに大英博物館と並んで非常に有名な博物館で、Victoria and Albert Museumがあります。恐らく行かれたことがある方も会場に結構いらつしゃるのではないかと思います。イギリスを中心とする世界各地のいろいろな物質文化を展示する博物館です。そこには例えばアジアでしたら中国、韓国と並んで日本もあるわけですが、今まではVictoria and Albert Museumで展示されるものというと、鎧、兜や着物といういわゆるオーセンティックな伝統的なものが中心でしたが、今回行ってみて面白いなと思いましたが、これは右のこれなのです。これも何かというと、左の服と似ていますけれども、いわゆるロリータファッションの服がコンテンポラリー、あるいはモダンジャパンを代表する物質文化として展示してあります。ことほどさようにカワイイ文化等の存在感というのが認知されつつあると言えるのではないかと思います。

#6

私はここ二年ぐらい、そういうカワイイ文化やアニメ、マンガ、いわゆるオタク系のコンテンツの海外への越境についていろいろフィールドワークをやっています。いきなり半分結論めいたことを先に述べてしまいますと、これは領域会議や発達心理学会、山口先生も一緒だったかと思いますが、そこでも発表させていただいたことの焼き直しになってしまうのですけれども、日本発のいわゆるカワイイ文化における「カワイイ」のニュアンスというの

は、例えば「カワイイ」を英語に訳すと、多分 *cute*、*pretty*、*lovely* というような単語になるかと思うのですが、確かにそういう *cute*、*pretty*、*lovely* の要素というのはもちろん基本にあるのですが、それだけではないのではないかと。もう少し具体的に言うと、日本のカワイイ文化の中には、死、あるいはタナトス、死への欲望、あるいは暴力性、グロテスクさ、残虐性、あるいはエロスというような要素が微妙にある種隠し味としてブレンドされていることが、全部ではないですが、多々あるということですが。

これは別に私だけが言っていることではなくて、斎藤環さんという引きこもり研究で有名な精神科医の方はオタク文化についても何冊か本を書いていらっしやるのですが、その方も指摘されていますし、あるいはカワイイ文化の当事者のクリエイター、例えば増田セバスチャンなど、そういう人たちも自覚的におっしゃっていることでもあります。

具体的には、例えば今見ていただいている写真の左側はゴスロリファッションです。原宿発のストリートファッションです。ゴスロリの場合はこのように黒っぽい服装を中心に、メイクもちょっと青白いような不健康そうなメイクをわざとすることです。

右側も基本はゴスロリ系ですけれども、実はアニメキャラで、これは「デート・ア・ライブ」というアニメの時崎狂三というキャラクターです。美少女ですけれども、ある種狂気とか、あるいは暴力性みたいなニュアンスがあるキャラクターなのですが、コスプレイベントに行くと、人気キャラの一人になります。

これは今回の顔シンポのポスターで、先ほども紹介した、今日本に留学に来ているイギリス人のカワイイファッションが大好きな女の子です。左の写真を見ていただくとお気づきのように、これはピンク色のウィッグをして、基本カワイイ系で、服は看護婦さんの衣服のコスプレをしています。しかし、ポイントとしては、顔にたくさん血のりが付いています。分かりますかね。血のりといっても、これはもちろん本物ではなくて、フェイクのメイクです

が、わざとそういう血の付いたメイクをしているということです。(写真2)

それから、右の写真もやはり同じイベントの HYPER JAPAN LONDON での日本文化紹介イベントに来ていたコスプレイヤー、ファッションをしてきたイギリス人の女の子です。制服のコスプレをしているのですが、分かりますか、両手に切り傷のようなものがたくさんあります。いわゆるリストカットのメイクをしています。これももちろんリアルなリスカではなくて、フェイスのリスカですけれども、わざとこういうメイクをしています。こういうのを原宿では「病みカワイイ」という言い方をするのですが、彼女たちに「これは何の格好ですか」と聞くと、「yanikawaii」とちゃんと答えていました。OCというのはオリジナル・コスチュームということです。(写真3)

#718

ここから東南アジアの話にだんだん入っていきたいのですが、東南アジアのカワイイ、もしくはオタク文化の現場における身体表象の話です。

先ほど「萌えキュン」の話をしました。これは何かといいますと、私が調査しているフィリピン南部のムスリム社会のイスラム教徒の女の子がSNS上に投稿している写真の一つですけれども、「SMILE..It's sunnah」と英語で言っていますが、要するに、「ほほえみましよう。それは sunnah だから」と言っています。sunnah というのはイスラムの預言者ムハンマドがしたお手本となる習慣だということです。要するに、ほほえむということはイスラムにとって正しい価値だから、ほほえみましようというメッセージなのです。

それはいいのですが、お気づきのように、左側の図や真ん中の写真はいわゆるイスラムの目だけ出すベールですけれども、こういうふうな萌えキャラになるのです。アニメ顔のキャラクターでそういうのをやっています。もう一つ、先ほども皆さんにやってもらった「萌え



写真2



写真3

キュン」をこういうふうにやっているということ。これもフィリピンのムスリムの女の子です。こういうことが結構行われています。

#9

次はマレーシアの話に飛びます。東南アジアのオタク文化の事例としてマレーシアのマンガ文化の話を少ししたいと思います。マレーシアは、実はマンガがかなり発達・流通しています。本屋さんに行きますと、今ではコミックスとマンガは別のコーナーになっています。コミックスというのはいわゆるアメコミで、マンガというのは日本風の絵柄によるアメコミであります。日本風のマンガであることが多いです。本屋によっても違うのです。

フランスに行かれた方は、フランスの書店で「バンド・デシネ」と言つて非常に高級な繊な絵柄の高級絵本のようなマンガの大人向けのものど日本風の絵柄のマンガと分かれている場面をご覧になった方もいらっしゃるのではないかと思いますけれども、そういう意味では似ている点もあるということです。マレーシアにおいては元々一九五〇年代から一九七〇年代ぐらいにかけてローカルなマンガ文化というのもそれなりに元々日本とは独自にあったのです。「ラットさん」という非常に国民的なマンガがマレーシアで有名です。

しかしながら、近年、特に一九九〇年代以降、二〇〇〇年代に入つてから以降は日本製のマンガ、日本発のマンガが大量にマレーシアに輸入されています。マレーシアという国は、ご存じの方も多いと思いますけれども、典型的な多民族社会です。マレー系のムスリムが人口の大体六割、それ以外に華人系、インド系、その他の少数民族と分かれますけれども、それを反映するように、日本製のマンガも英語、中国語、マレー語にそれぞれ翻訳されて出版されています。今日何冊か持ってきたので、よかったらこれを回していただければと思います。

それから、最近の特徴として、マレー語版オリジナルの日本スタイルのマンガも割と増えてきています。元々一九五〇年代からあったマンガというのは、絵柄や系統としては日本とは独立した感じで、見てもあまり日本的なマンガの要素というのはいないのですけれども、最近のマレー語オリジナルのマンガは明らかに絵柄が日本風のマンガであるということが増えています。

それから、今、画面で見ていただいているのはヒジャブをかぶった、スカーフを着けたマレー人のムスリムの女性を主人公としたもので、これはマレーシア軍の女性兵士です。そういうものを主人公にしたマンガです。面白いのはこれを描いている作者はチェイニーズ・マレーシアンです。ですので、こういうマンガ文化、ポップカルチャーの世界では民族の境界を超えている事例が結構あるということです。

もう一つ最近気づいた例ですけれども、先ほども少し名前を挙げた精神科医の齋藤環さんが指摘していることです。日本のオタク文化の非常に特徴的なアイコンとして「戦闘美少女」というモチーフとか、キーワードを挙げています。「戦闘美少女」とは、具体的な例でいいますと、「風の谷のナウシカ」のナウシカや「エヴァンゲリオン」の綾波レイのような美少女キャラだけでも、ものすごく高い戦闘能力を発揮するというパターンです。それは海外のアニメとかにはあまり見られない日本のオタク文化の特徴と齋藤環さんは二〇〇〇年ごろの著書で指摘をされています。

実は現在、日本のアニメやマンガ文化が海外に越境するにつれて、他の国でも見られるということが言われているわけですが、マレーシアもまさにそういうパターンに合致します。具体的には例えば先ほどから見ていただいている二冊のマンガも、両方とも戦闘美少女系です。右側は先ほども言いましたように、女の子がマレーシア軍の兵士として活躍するみたいなマンガで、左側は“GADIS ROBOT”というタイトルです。GADISというのは女

の子とか少女という意味で、ロボットはロボットです。だから、少女ロボット、ロボット少女みたいなものです。絵柄も、アニメが好きなのはお気づきかと思うのですが、ガイナックスのエバゲーにそっくりなので、パクったとは言いませんけれども、インスパイアされた可能性がかなりあるマンガであるということですよ。

#10

それはオタクといいますが、ファンクラブ、コミュニティの世界でも、例えばコスプレイベントに行きますと、「戦闘美少女」をモチーフにしたコスプレがすごく多いのです。左側の写真は、皆さん分かる方、金沢先生、分かりますよね。綾波レイと惣流・アスカ・ラングレーです。ありがとうございます。金沢先生。有名なあれです。

左は難しいかもしれないのですが、「鉄拳」という格闘ゲームのアリサというキャラクターをマレーシア人のムスリムの方が演じています。ムスリムだからスカーフを頭に着けているというのがお分かりかと思えます。

#11

これはマレーシアだけの話ではなくて、例えばこれはフィリピンのコスプレイベントで撮ってきた写真です。(写真4) これは何かといいますと、日本の一九九〇年代のマンガに「銃夢(ガンム)」というマンガがあったのですけれども、それが今年の二月にジェームズ・キャメロンが制作した「アリータ・バトル・エンジェル」ということで実写化されたのです。ハリウッド・リメイクの実写としては非常に評判がいいということで、コスプレイヤーの中でもすごく人気で、こういうふうなフィリピンのコスプレイヤーが演じているということです。



写真4

それから、右側も戦闘美少女系なのですが、これは「NieR:Automata」というゲームのキャラクターで、ヨルハ二号B型、海外では2Bと言われていますけれども、そういうキャラクターです。もう一枚は、これもフィリピンのコスプレイヤーです。これは割と最近のイベン
トで撮ってきたのですが、両方とも服装は、お気づきかと思いますが、いわゆるゴスロリ系なのです。両方ともカワイイ美少女的な身体性と同時に戦闘能力、暴力性や強さというイメージがある種ブレンドされていると言えるのではないかと思います。

#12

次にまたマレーシアに戻りますが、マレーシアのオタク文化で非常に面白いなと思ったのは、日本の腐女子の文化もかなり入っているということに気づきました。腐女子は、皆さん、分かりますよね。分からない方はグーグルに聞いていただければと思います。日本の腐女子の方が「やおい」とか言って、ボーイズラブ的な同人誌をたくさん作っているというのが有名ですけれども、同じことを東南アジアのマレーシアの腐女子の皆さんもやっています。これは一つの例です。私はマレーシアや東南アジアのコミケに行くたびに、いわゆる日本の腐女子の方が薄い本と呼ぶ同人誌をいっぱい買い込んでいます。幾つか回します。いろいろなパターンがありますが、これもよかったですけれども、そういうことをやっています。ただ、一つ違いを言うと、マレーシアは先ほども言いましたようにムスリムがマジヨリテイーということもあって、イスラム的な規範の縛りというものはあるのです。日本でもオタク系のコンテンツの性表現が時々問題になったりしますけれども、日本以上に性表現の規制は厳しいわけです。だから、一般的な商業出版としては露骨な、例えば男性同性愛の性描写というのはいない。基本的に本屋では売られていない、しかしコミケの同人誌ではあるという状況です。

#13

今度はコスプレの話題にだんだん移っていきたくないのですけれども、私はコスプレイベントでも実際に行っているいろいろ話を聞いているのですが、そこで気づいた顕著な特徴の一つとして、異性装というのが非常に顕著です。異性装というのはクロスプレイ、クロスドレスと言いますけれども、例えば男性のコスプレイヤーが女性キャラを演じたり、女性のコスプレイヤーが男性キャラを演じるということです。

細かい話をする時間はありませんけれども、フィリピンでもマレーシアでもかなり高いです。フィリピンの場合は、これはサンプリング調査ですけれども、六十六%の人がクロスドレスを過去も含めてやった経験があるということです。MHF (Male to Female)、つまり、男性のコスプレイヤーがFemale、女性キャラを演じる比率の方がマレーシアでもフィリピンでも有意に高かったという結果が出ました。ただ、そのインプリケーションはまだ私はよく分かりません。

左の写真は冒頭の山口先生のスライドの中にも使っていたものですけれども、二人ともマレーシア人の女性コスプレイヤーですけれども、日本人のキャラクターを演じています。そのうち右側の青い服を着た人は男性を演じているということになります。ですから、ジェンダー越境しているわけです。

ここでまた繰り返しになりますけれども、マレーシアは、先ほども言いましたけれども、イスラミ的な価値観が重視されることもあって、州によっても微妙に法律が違いますが、基本的には異性装を公共の空間でやることというのは法的にNGなのです。ですけれども、こういうコスプレイベントの場合はなぜかといいますか、当局も容認しているという状況があります。結果としては、こういうコスイベの場というのは、このようにマレーシア人の女性ムスリムが日本人の男性キャラを演じるというように、国境、宗教、ジェンダーというよう

なバウンダリーを何重にも越境する「トランスカルチャー」的な身体表現が見られたりすると
言えるのではないかといいことです。

最後になってしまいましたけれども、上の画像は何を演じているかというのと、下のマンガ
です。これは『ヲタクに恋は難しい』と言って、オタクの間で「ヲタ恋」という略称で結
構有名なものです。これもすごく面白いマンガで、お勧めですけれども、オタクと腐女子
の恋愛ストーリーみたいなマンガで、関心のある方はぜひ読んでいただければと思います。
(写真5)

#14

だんだん時間が迫ってきたのですけれども、アニメやマンガ、コスプレ文化と今言ったよ
うな越境をどう捉えるかという話を若干抽象化して考えていきたいのですけれども、
実はこういうアニメやマンガに関する学術研究はこの十年ぐらいでかなり増えていま
す。いろいろな研究者がいろいろなアプローチで研究を重ねています。しかし、その中
で私が比較的こういう越境現象に関して参考になるかなと思うのはSusan Napierさんとい
うアメリカの女性研究者です。この人がタフツ大学でジャパン・スタディーズ（日本研究）
をやっている方ですけれども、『Anime from Akira to Howl's Moving Castle（Akiraからハウ
ルの動く城まで）』という非常に有名な本を書いた有名な人です。最近宮崎駿に関
する伝記的な本を書いて、非常に有名な方なのです。

そのNapierさんがどういうことを言っているかというのと、アニメやマンガというの
は二次元の平面空間上にNon-referentialに、Non-referentialというの
は、要するに、referentialではない、つまり、現実
に存在する対象ではないことも可能ということ
で、生身のリアルな身体性に拘束されな
いキャラクターを自由に表現可能だとい
うことを言っています。



写真5

さらにコスプレについても言及されていまして、コスプレでも先ほど言ったようなジェンダーの境界を越え、場合によっては人種の境界を越えて、白人が日本人を演じるとか、先ほども悟空のコスプレがありましたけれども、さらに場合によってはヒューマン、ノンヒューマン（人間と非人間）の境界さえ越える。何を言っているかということでは、人間であるコスプレイヤーが、それこそスーパーマンみたいな超人的な存在、妖怪や先ほどの「NieR Automata」のようにサイボーグやロボット、アンドロイドのたぐいになることもできるわけです。そういう境界さえ越境するのだということを言っています。結論的には、生得的な生まれ持った身体や肌の色、性別・人種などに縛られない多様なアイデンティティへの変身を可能にする非常に解放的な実践なのだとは非常にポジティブにコスプレ等についても言及をしています。

こういう議論は一九九〇年代以降、いわゆるポストモダン的なアイデンティティ論というのが結構はやったかと思うのですが、つまり、アイデンティティというのは決して固定したものではなくて、フレキシブルに変化可能だという議論と割とシンクロする部分があるのかなと思います。

#15

ポイントはここからなのですが、私はこういう議論は基本的には非常に越境現象を考える上では参考になると思っと思っていますが、しかし、今年になって私も若干の保留というか、方向修正も考えないといけないと思っった部分の話を少しします。それは何かというと、文化的な越境に伴う摩擦やコンフリクトという点です。こういう視点というのは若干先行研究では足りないのかもしれませんが。文化的な越境というのは必ずしも自由ではないのかもしれませんが。そこでは摩擦や新たな境界形成というのもあり得るかもしれません。これは昨年のまさに顔

シンポで、今日もコメンテーターで来ていただいている佐藤先生から非常にシャープにご指摘を頂いた点です。

具体的な例としては、今年の海外のコスプレ界を二分する大きな論争として **Blackface Controversy** (ブラックフェイス論争) があつたのです。これは何かといいますと、写真の上の白人の女性コスプレイヤー、この人はフランスの非常に有名なコスプレイヤーですが、あえて名前は挙げませんが、この方が、つい二カ月前の話しけれども、イギリスの競技コスプレイベントのコンテストに出場します。そのときに演じるコスチュームが下の写真なのです。これは某ゲームの某キャラクターで、ちょっと微妙ですけども、有色人種、もつと言うと黒人のキャラクターであるという理解も割とあるわけです。これを白人女性であるコスプレイヤーの方が演じるというのは、いわゆるブラックフェイスに該当するのではないかと指摘があつて、結局、このコスイベに出演できなくなつてしまつたのです。

ブラックフェイスは皆さんご存じですか。一九五〇年代、一九六〇年代、一九七〇年代とかにはしばしばアメリカなどで白人が黒人の格好をします。要するに、肌を黒く塗って、赤い口紅を付けて、言ってみれば黒人をカリカチュアライズするような表現がたくさん見られて、それは人種差別的な行為であるということにアメリカでは少なくともなつていて、今現在アメリカで、例えばブラックフェイス、白人が肌を黒く塗って黒人を演じるということはNG行為と一般的にはなつています。

それで、この事例というのはブラックフェイスではないかというような指摘になつたのです。ただ、これが果たしてブラックフェイスに該当するかどうかというのはコスプレコミュニティの間でもすごく激論になつていて、収拾がつかない。言ってみれば炎上状態になつていふことなのです。

このようにポイントは、コスプレに関しても、こういうレイシズムとか、また若干議論が

ずれますけれども、似た問題として白人が黒人のキャラを演じるというのは文化の盗用、いわゆる *appropriation* に該当するのではないかという論争も、今年になってかなり活発に起き始めています。

それに関連する点として、必ずしも人種問題ということではないのですが、いわゆる広い意味でのルッキズムの問題です。異なるジェンダーや異なる体格のキャラクターをコスプレするときに他者から批判を浴びることがあります。具体的には非常に痩せている美少女キャラクターがあつたとして、それをちよつとぽつちやり系の方がコスプレをして写真をSNSにアップしたりすると、「似合わないコスプレをやっているんじゃないやねえよ」みたいな結構心ない書き込みがSNSにされるといのはしょつちゅうあることなのです。だから、それもある種ルッキズムといえますか、元の外見でそういう価値を判断するというような問題があります。

これもそうなのですが、Zajner たちに欠けている視点として、マテリアルな表現技術論的な観点もちよつと足りないかと考え始めています。それはアニメ・マンガとコスプレという表現メディアの差異の観点というのが薄いということです。

#16

時間が押していますので、ほとんど問題提起だけで終わりになりますけれども、「試論的考察『アトム of 命題』の『逆問題?』」と書いています。例えばマンガやアニメ、コスプレというのでは実は表現メディアの差で身体性の差があるのではないかということです。

#17

「アトム of 命題」というのは何かとありますが、これはご存じの方も多いかと思いますが、

大塚英志さんという非常に有名な日本のマンガの評論で、元々マンガ原作をやっていた人ですけれども、その方が言っている話です。大塚さんは日本の戦後のマンガの歴史を、かいつまんで言いますと、マンガというのはこういう課題と格闘してきたと言うのです。それは何かというと、二次元の記号的で平面的なメディアであるマンガで、いかにして三次元的な生身の身体のリアリティを描写するかということに苦勞してきた。

それまでは、例えばディズニーのアニメやマンガというのをちよつと考えてみると分かるのですが、ディズニーのアニメやマンガにおいては、例えばあるシーンで爆弾がぼーんと爆発して、そのキャラクターがそこに巻き込まれたとします。次のシーンでどうなるかという、煤だらけの顔や絆創膏を貼ったキャラクターが出てきて、また次のシーンになると何事もなかったようにそのキャラクターが元気に走りまわっています。すなわちここでは血を流す生身の身体性は消去されていて、記号が連鎖しているだけと言えなくもないのです。

それに対して手塚治虫がやるうとしたのは、もつとリアルな、例えば具体的に銃で撃たれたら血を流したり、キャラクターだけど年老いていたり、あるいは最終的には死んだりするような、生身の三次元的なりアルな身体性ということを表現したのではないか、したかったのではないか。これは手塚治虫に限らず、日本の戦後マンガはそういう課題との格闘の歴史なのだという、非常に単純化して言うたそういう理論をしていると私は捉えたのです。この議論に関しては幾つか細かい論争も起こっているのですが、私は大筋においては今でも示唆的な議論かなと思います。

問題は、先ほどのコスプレということを考えて、「アトム」の言ってみれば「逆問題」とも言えるのではないかと考えています。どういうことかといいますと、マンガというものが、例えば三次元的なりアリティを二次元にどう落とし込むかだとすれば、コスプレは逆に三次元の生身の肉体を使って二次元的な平面的なキャラクターをどう表現するかと

いうことです。このことに関しては近年「二次元」という言い方がされたりします。具体的にはアニメを実写化するミュージカル、「テニスの王子様」や「刀剣乱舞」などに対して「二次元アート」ということがよく言われますけれども、その問題に絡んできます。

結論めいて言うと、アニメ、マンガ、コスプレはいずれも記号性と写実性、二次元性と三次元性という、相反するベクトルのせめぎ合いですけれども、方向性、ベクトルが逆なのではないかということです。これは思いつきといえますか、詳しい話を今日はする時間が残念ながらありません。

#18

ただ、現象として、なぜそんなことが言えるのだと思った人はいらっしやるかもしれないので、幾つか例証です。

私はコスプレイヤーの方にメイクの仕方とかを結構インタビューで聞いています。そうすると、一番ポイントは何か。レイヤーもいろいろなことをやるわけです。カラコンを入れたり、カラフルなウィッグを着けたり、小道具や衣装を活用するのですけれども、目的としては、抽象化して言うと、できるだけ生身の、つまり、元々の素の身体が持っているリアルな身体性を縮減し、「二次元化」する、もしくは加工するということにポイントを置いています。

今、写真に出ている人は、Reikaさんという非常に有名な日本のプロのコスプレイヤーです。日本でプロのコスプレイヤーは、数え方にもよるのですが、本当に厳密にそれで食っている人は五人前後しかいないのですが、そのうちの一人です。日本ではプロのコスプレイヤーというとえなこさんが非常に有名です。えなこさんは女性コスプレイヤーが女性キャラクターを演じるパターンなのですが、Reikaは基本的にはFTM、男装をします。異性

装をもつばらやることで有名です。彼女に何回かお話を聞いたことがあるのですが、その中で一番印象的なことは、メイクをするときに何に一番気を付けるかというところ、「自分の顔を平面のカンバスのようにイメージしてメイクを描いていく」と、彼女は元々同人誌イラスト、先ほどの「やおい」の話をしましたけれども、そういうイラスト二次元アート出身の人なのです。

#19

これではほぼ終わりに近づきます。最後にもう一つの例として「クロスレイヤーたちの沈黙」と書きました。これは何かというと、私が東南アジアで調査をしているときに時々会う「おやつ」と思ったエピソードをちょっと紹介して終わりたいと思います。

例えばこの写真のレイヤーもそうですけれども、見た目は非常にレベルが高い女性レイヤーなのです。レベルが高いというのは、コスプレ業界でいうと、衣装やメイクが非常に洗練されていて、念が入っていて、再現性が高いことを一般的にそう言うのです。

そういう人に、すごいなと思って、「写真、いいですか」と言って写真を撮らせてもらって、インタビューをしようとして話を聞き出すと、反応がいまいち悪い。話してくれないということが多々あったのです。あるいは、こういう人の場合はお付きの友人みたいなのが付いている場合があるのですが、友人が代わりに答えてくれるのです。「何のキャラクターですか」と言うと、「これは何かかというアニメの何とかですね」、これはちょっと不思議な現象と僕には思えたのです。

というのは何かといいますと、こういうコスイベでは、大体レイヤーに話を聞くと、普通はかなりフレンドリーな方が多いです。「何でも聞いてよ」みたいな感じですか。しかし、こういう女性のレイヤーでレベルの高い場合はあまり反応がない。何だと思えますか。私はし

ばらく分からなかったのですが、でも、つきあいを重ねるうちに何人かこういう方にも知り合いができて、いろいろ仲良くなって話を聞いてだんだん分かってきたのですけれども、今までの暫定的な結論として、実は彼女たちは男性でした。トランスジェンダーの関係者の方が時々「パス度が高い」という言い方をします。「パス度が高い」というのは、男だけでも例えば女装して、男だと気づかれないことを言うのですが、要するに、「パス度の高い」MTF (Male to Female) のクロスドレス・コスプレイヤーである確率が私の経験では非常に高かったのです。

では、なぜ沈黙というか、聞いても、ちょっとそつけない、「いや、ちょっと」みたいな感じになるのかというので、話をしながら、私の解釈は、直接そういうふうに答えてくれた方もいます。要するに、しゃべると、どれだけレベルが高くても、声は男の声なのですよね。そうすると、男性の声でジェンダーが発覚するし、キャラのイメージを壊してしまうということはあまりやりたくないとはつきり言う人もいましたし、そうでない人でも、そういうふうに解釈できるのではないかと暫定的に私は思っています。つまり、逆に言うと、黙る、沈黙するというのが生得的な男性的な身体性を少しでも縮減するためのある種の「わざ」となっていると言えなくもないかなということです。

それから、似た問題として、これは日本のコスイベとかでも時々あるのですが、写真は撮らせてくれるけれども「動画はちょっと勘弁してください」と、動画NGのレイヤーが日本でも外でも結構いらつしやるのです。あるいはイベント自体が動画は駄目というイベントがあります。これはなぜかという点、私の解釈では、すなわち身体運動を通じて「素の自分」の身体性、肉体的な露呈してしまうということと避けるという意味があるのではないかと。つまり、静止画で例えば特定のキャラ、セーラームーンになり切るとか、綾波レイになり切るとかは可能であっても、それが身体運動を通じてずっと綾波レイであるという

のはなかなか難しいということがあるのではないかと思います。

#20

すみません。大幅にオーバーしているという紙も頂きましたので、もう終わりにします。以上のように、まとめますけれども、海外におけるカワイイ文化、オタク文化の越境・受容というのは「戦闘美少女」から腐女子に至るまである。一般的に人種、ジェンダー、宗教などの諸境界を越境して、生得的な素の自己とは別の何者かに変身するトランスカルチャー的な身体表現とひとまずは言えるだろう。しかしながら、越境が摩擦や別の境界形成を伴うこともあるということです。レイシズムの話や文化ナショナリズムの話は今日はできませんでしたが、また機会があればしたいと思います。

それから、最後に問題提起で終わってしまいましたけれども、ここで取り上げたかったのは、アニメ・マンガ・コスプレにおける二次元的な身体と三次元的な身体、記号性と脱記号性、これは今日のシンポでも何回かキーワードになったかと思えますし、コメントーターの金沢先生も顔や足に対する記号性という話をいろいろなところでされているかと思えます。アニメ・マンガとコスプレでその方向性が違うということです。

#21

時間をかなりオーバーしてしまいました大変失礼いたしました。これで終わりたいと思います。最後に調査中の筆者ということで終わらせていただきたいと思えます。すみません。これは写真を撮らないでください。以上で終わりになります。

この後、コメントーターの方と総合討論なのですが、五分ぐらいはブレイクを入れた方が、

恐らくコメントーターの先生もまとめたりするのでいいかと思えますので、どうしましう。一〇分再開ぐらいでよろしいですか。では、五時一〇分から再開させていただければと思います。よろしく願います。

——休憩——

ここからは先ほどもアナウンスさせていただきましたように質疑応答とゼネラルディスカッションに入りたいと思います。

フロアの方に議論を開く前に、本日はお二人の先生方にコメントーターをお願いしています。プログラムとは順番が逆になるかと思いますが、最初に日本女子大の金沢創先生の方からコメントを頂き、次に佐藤知久先生のコメントという順番です。

では、まずは金沢先生、お願いできますでしょうか。

IV コメント

コメント一

金沢 創（日本女子大学）

日本女子大学の金沢です。私の方からは、先生方の話を簡単にまとめるといふか、ピックアップして、私なりの疑問といふか、話のポイントみたいなものを少し提示させていただいて、先ほど佐藤知久先生とも話したのですが、佐藤先生の方からもう少し全体をモデル化するような、もつとまとめたような話をさせていただくという流れでいきたいと思っています。

#1-2

ごく簡単に、トランスカルチャーというキーワードで、キーワードは最初と並べてみたのですが、去年の佐藤知久先生が書いた手書きの絵を私なりに直して、トランスカルチャーというのはグローバルズムでもなく、多文化主義でもなく、間文化主義でもなく、もつと交じり合うようなものだといふイメージです。そこには、もちろんそれがそういう状況にあるという話もあるのですが、危険も伴うといふ話が結構あって、それが今日の話の中にもちよろちよると出てきたのではないかと思っています。

今回は四人の先生方は主に「身体」といふキーワードで話されたと思います。四人の先生方の話をごく簡単に振り返ってみます。

IV コメント

#1

トランスカルチャー

- ・ 移動する
- ・ 交わる／混じる
- ・ 境界／膜
- ・ 統合と分離



#3

最初の岡崎先生の話は、私の専門では一番近い話だったので、目からうろここといいますが、こういうふうな分析でこういうことができるのかということが非常に新鮮でした。これは本当にこの新学術の話を外れたとしても、研究として参考にしたいと思いました。特に細かい心理の話ですが、「左右」と「上下」で分けて、「左右」というのは答えであり、「上下」というのはタイミングであるという分析は、そうやって使えるのだということで非常に素晴らしいと一つ強く思ったことです。

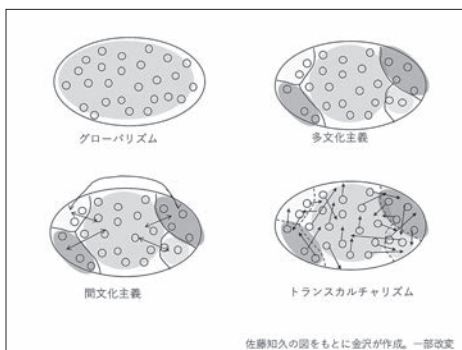
お聞きして一番思ったのは、「教えるー学ぶ」の関係についてです。これはかつて柄谷行人が言っていたのですが、「教えるー学ぶ」の関係というのは、教える者が学ぶ方に優位に立っているのではなく、従属しているのだということがすごく重要だと、それがコミュニケーションの本質だという話の一つあって、その非対称性みたいなことが非常にクリアに分析されていたという印象があります。

幾つか投げかけた質問としては、やっている最中の表情や視線、アイコンタクト、例えば、にこっとしながら移動させるとか、「はい、ここですね」みたいに言葉を交わさないという話でしただけでも、目と目もしくは表情でいろいろタイミングを合わせていると思うのです。そこがどうだったのかなというのが少し気になったところです。

このノイズの共分散値という分析で、ノイズの中に入っているものとして、これを知識の共有という形で先生はおっしゃっていて、ある意味納得はいつたのですが、これは例えばサッカーで「今、感じていませんでしたね、フォワードは。」という瞬間のちょうどタイミングが合うような行動のことを指しているのか。何も言わなくても突然一致してお互いがやるみたいなことなのか。このあたりの意味をもう少し詳しく聞きたかったかなと思います。

学習者が置くと教師が抜くみたいなもの、互い違いのような行動も見られるという話も非

#2



#3

岡崎俊太郎（資生堂グローバルイノベーションセンター）「ヒト間協調運動に対する認知科学的アプローチ」

- ・ハノイの塔：右下左上の分析がすばらしいです
- ・「教えるー学ぶ」関係 その非対称性
- ・ハノイの塔 表情 視線は？ 笑顔？目を合わせる？
- ・ノイズの共分散値：知識が共有？
- ・学習者が置く→教師が抜く
学習者が抜く→教師が置く

常に面白くて、岡崎先生の話をもっと詳しく別の機会に聞きたいと思った次第です。

4

高橋先生、大石先生の話は前から何度も聞いていたので、非常に「なるほど」と復習のように聞いていたのですが、記号という言葉にすごくこだわりがあって、記号の話なのだなというのを聞いていてずっと思いました。というのは、いろいろ書いていますが、例えば smiley の絵でも何でも、写真でもいいのですが、それを見て、これは誰の顔だとか、何をしている顔だとかいうことをしゃべり出すというのは、ある意味で言うと、記号を知らない人に記号を見せて、それに対しての語りがどんどん出てくるというような場面なのだろうと思います。

ここにも書きましたが、記号が気味悪がられるということ。ある種「この顔は死んでいます」という話は、ある意味で言うと、僕らが知らない文字を外国で見ても、「これは一体何を表しているのだろう」というところでもちょっと恐怖を感じるような、記号以前の視野から見た記号というのはこのように見られるのだろうなということを感じたのです。

結局、これはアフリカが、あるいは東南アジアがということではなくて、むしろ記号を獲得した人間が記号を獲得していない人間に対してコミュニケーションしている場面だろうと考えます。もちろん向こうには向こうの記号があるわけですが、われわれが自分たちだけで通用する記号を共有できていない人に対して見せたときにどう反応するかということで、われわれも記号を通してしか顔が見られなくなっているというギャップみたいなのを楽しんでいるというのは、おかしいですけども、驚いているというのがこの研究のバックグラウンドとしてずっとあるのかなと強く感じました。

4

高橋康介（中京大学）・大石高典（東京外国語大学）
「身体の中の顔—フィールド実験から見てきた顔身体認識・表現の多様性」
・顔の記号性
・誰の顔 何している顔 →記号以前のつぶやき
・記号以前と記号以後
・記号以前の世界は想像できない
・動物の絵 農耕民をゴリラに替える
・顔を描いてください→身体も描く
・刺激が語りを誘発 感情を答える 20分～30分
・記号は気味悪がられる
（記号以前の視野：まるで知らない文字のように？）
・smileyは死んでいるように見える
・顔と身体をどう描くか どう記号化するか どこかで学習されている

5

小谷先生の話は哲学の話だったので、いろいろ難しいキーワードがたくさんあったのですが、「離見の見」といいますか、相互主観的な客観性という、この話が一番面白かったです。つまり、顔や身体というのは、結局、見られるものだという事です。私は全体のまとめとしてもそこを言いたいのですけれども、面というのも例えば被るときというのは、当たり前ですが、被った後は自分では見えないわけです。でも、見られているという強い意識の中でそれを被るといふ、そこが非常に面白かったです。さらに能面の内側に呪術性や憑依性があると、内側に言葉が書かれていたのですが、あれは何の意味なのだろうなとすごく気になるし、黒地に赤の文字でしたが、あの辺のことも非常に面白かったです。

最後に一つお聞きしておきたいのは、通常の身体動作の中で能の特徴はどこにあるのか、という点です。能のビデオを見て、僕はあまり舞台を見たことがないのでよく知らないのですが、通常の身体動作とか、例えば僕らが普通に会話するときでも自分が一体どう見られているか、今どういう状態にあるかというのは常に意識するわけです。そういう意味では「離見の見」みたいなことというのは、例えばプレゼンがうまい人やしゃべりがうまい人というのは持っていると思うのですけれども、能という所作や身体動作というのが普通のコミュニケーションとどこが一番違うところなのかというのは、もう少し突っ込んで聞きたかったです。なと思いました。

6

最後に、床呂先生の話も盛りだくさんであったのですが、結局、床呂先生は境界を越えていくというか、越境していくというものが好きなのだろうということも強く感じて、もちろんそれがこの新学術のテーマの一つでもあるわけです。トランスカルチャーは境界を越えて

5

小谷弥生（信州大学）「『能』における面（顔）と所作（身体）の哲学的探求—顔身体学における「能」の可能性と展望」

- ・顔とは何か 身体とは何か 概念
- ・時間論 鬼眼 中間休止 死の本能
- ・自己意識の二重性
- ・はじまりと終わりがあがる演劇的形式 narrativeの構造
- ・見所 離見の眼：相互主観的な客観性
- ・共同演出：観客の質も重要
- ・能における「感情」- 共同的就つ特異的
- ・能面の内側 呪術性 憑依性（内側に書かれているのは何の言葉？ 名前）
- ・写話論（『よるば』）の首目性：所作により
- ・建造等における足さばき
- ・能の特徴はどこにありますか？ 出会い 出来事の到来 顔は他性をはらんでいる

6

床呂郁哉（AA研所員）「カワイイ文化／オタク文化における身体表象をめぐる—東南アジアにおけるフィールドワークの現場から」

- ・身体表象 日本のアニメ文化／Kawaii文化が越境していく
- ・British Museumでのマンガ展
- ・原宿ロータリーアクション エスロリ
- ・ある記号体系が異なる記号体系に導入していく過程
- ・その力の源泉としての、エロス、暴力、死、タナトス、の記号？
- ・Yamikawaii（夜みカワイイ） 血ノリ リスカ
- ・華人がヒジャブ姿の戦士を日本アニメ風を描く
- ・e.g. 戦闘美少女（斎藤環2006）
- ・コスプレ 異性装（マレーシアでは異性装は違法）
- ・アトム の命題： 自身の身体性をもって痛、血、死をどう表現するのか
- ・コスプレ：アトムの「逆問題」 記号をリアルに戻して作られたメタ記号？？

→新しい記号がどこまで境界を突破する力を持っているのか？
なぜ可能か？ どのような場所なら可能か？

いくということなので、どこまでどれだけ越えているかというパス度ではないのですが、それを確認しにいつているのかなということの一つ思いました。

その中で、ある意味で言うと、日本のカワイイ文化という一つの新しい記号体系がイストラムという伝統的な記号体系に殴り込みというか、侵入していくプロセスを報告しているのだと思うのですが、どういう記号がどういうときに境界を突破していくのかということに一番関心があります。どういう条件のときにというか、記号はどういうときに力を持って他の記号の体系に侵入していけるのかというか、境界を突破できるのかということが一番気になったところで、それはもしかするとエロスや暴力、非常に力があるような人間の認識下にあるような欲望とありますが、そういうものをうまく記号化できたときには、他の記号体系に侵入していけるのかなということも少し思いました。ですから、問いとしては、どういう記号体系がどういう突破する力を持っているのかということ。あるいは、それはどのような場所ならば可能なのかということ。あるいは、それはどのよう

最後に結構大きい問題をぶち込んだなと思いますが、「アトムの命題」をひっくり返して「逆命題」「逆問題」、メモが不完全なのですが、これは一体何なのだとということ。つまり、マンガはずっとそういう問題を苦勞して描いてきました。でも、コスプレというのはある意味で言うところと記号的なものを現実に変換するという逆のことをやっています。これは一体何なのだとということで、「記号をさらにリアルに戻して作られメタ」、これは走り書きのように書きましたが、この辺は議論するとすごい大きな問題だなと思いました。

#7

最後に、身体というのは、小谷さんの発表にもありましたが、見られるもの、あるいは僕らからすれば他者の身体を見るものです。見て見られて、そこでいろいろな影響ができて、

#7

(顔) 身体 :

- ・見られるもの 見るもの
- ・見て見られて作り出される何か (身体を超えて)
- ・記号としての顔身体 / 記号以前の顔身体
記号が作り出される瞬間?
Q: どのような力により どのような場所で
何のために身体は記号になるのか?
- ・危険性 摩擦 自己崩壊の危険?
現実から (ある程度) 隔離された実験的空間でのみ可能??
アート 演劇 といった場所の重要性?
見るものが作り出す その小さな空間

共同課題でも同じことだし、演劇でもそうなのですが、そこで何かを作り出されるわけです。ただ、身体があつて、動いているというだけではなくて、そこで生じてくる何かというのが重要で、それは何なのだろう、それはいろいろなバリエーションがあつて、それが語られたのかなということです。

記号としての顔・身体、記号以前の顔・身体、これは高橋班の発表を聞くたびにいつも考えていることなのですが、どういう瞬間に記号というのは作り出されるのか、あるいは先ほどの床呂さんの発表でも、どのような力で、どんな場所で、何のために身体は記号にされていくのだろうというのもすごく気になります。

最後に、床呂先生もおっしゃっていたし、去年の佐藤知久先生も言っていました。作り出されていく、あるいは境界を越えていくプロセスの中で危険や摩擦、自己崩壊ということもあるわけです。リスクは取りながら、ぎりぎり死なない形で新しいものがどうやったら作り出されていくのかというのは、恐らくどういう場所でもどのような力によって記号が作り出されていくのかということと考えることと同じだろうということ、もしかするとアートや演劇というある種隔離された小さな実験空間のような、そこにはセレクトされた観客みたいな人たちがいて、共同作業で何かが生み出されていく、そういうものが大事なのかなと自分なりの勝手な答えで思ったことですが、このあたりを皆さんに議論していただければと思っています。私からは以上です。

(床呂) 金沢先生、ありがとうございます。では、引き続き、京都市立芸術大学芸術資源研究センターの佐藤知久先生の方からコメントを頂きたいと思えます。

コメント二

佐藤 知久（京都市立芸術大学芸術資源研究センター）

#1

ご紹介ありがとうございます。京都市立芸術大学の佐藤知久と申します。コメントを簡単に引き受けてしまって、今日始まって三十分ぐらいでやばいと思ったのですが、何がコメントができるだろうということを考えました。

#2

まず、この研究プロジェクト全体について言うと、今日もあらためて思ったのですが、顔や身体を「理解」する、あるいはそれらが「同調」するということと、それらが「ズレ」ることについての問題が、本質的に重要なのだと思います。顔の表情や身体の動作や所作は、同調傾向が一方にあると思うのです。夫婦間で長く一緒に暮らしていると顔の表情や顔そのものが似ていくという現象にも、ある程度科学的な根拠が最近見つけられているそうですが、たとえばある社会の中で所作が似てくる。そのことによって別々のエスニックグループに属していた様々な身体が、ひとつのナショナルリティを持つ人たちとして構成されていく。そうした同調傾向と、その同調性がずれたときに摩擦や葛藤になるということが、顔・身体の認知や顔・身体を介したコミュニケーション、顔・身体の見号化という現象にはつきまといっていると思います。

この同調とズレの問題を理論的な部分と現実的な社会問題の両方を視野に入れて考える、抽象性と具体性を両方キープしながら研究する、そのことの学術的挑戦性と同時に、それが

IV コメント

#2



実際に社会的にも課題となっている。そうした課題と希望をすごく感じました。

#3-4

次に、ここからが本題ですが、今日先生方のご発表を聞いていて考えたことをいくつかお話ししたいと思います。

第一に、顔・身体にいろいろなものが出現・表出・表現されるといふとき、その現象の主体ないし要因は何かということ。それらはそもそも、何によって表出されているのでしょうか。何がそこでのエージェントとして働いているのでしょうか。

その主体や要因を「私」だと言っても良いけれども、私たちが意識して制御できるものなんて本当に少ないわけです。「脳の中にある運動プログラム」であったり、「身体そのもの」も物理的メカニズム」がそうさせている面もあるわけですが、例えばこの場でいま私もしゃべっていますけれども、「今、みなさんが私に対して寄せている期待と不安が入り混じった雰囲気」が私をしてこんな風にしゃべらせている」とも言えるわけです。その場にいる他者たちの存在、その場の相互行為に参与している行為者同士の関係が、岡崎さんのお話にもあったように、私たちの顔や身体のあるようをリアルタイムで変化させる要因にもなるわけです。

小谷さんのお話にも、観客が演者をどう見るかが、演技表現のあり方に影響するということがありました。これは、個人的にも経験したことがあります。私が住んでいるところでは節分のお祭りをするのですけれども、「福鬼」といって、みんなに福をもたらず鬼の役をすることがあります。羽織袴に袴姿で、鬼の面をつけて扇子をもって出ていくのですが、そうすると、あらゆる人が自分のことを有難がって拝むのです。鬼の面をかぶっている私は「自分は何の価値もない人間で、福を授けることなどできません」と思うのですが、そうやって

#3

- ・ 顔・身体に（ひとまず）「表出」されるもの（現象）→そもそも、その現象を出現させているもの（agent）とは何か？
- ・ 「私」？
- ・ 「身体メカニズム」？
- ・ 「他者（からの視線や動作やことばや...）」？
- ・ 「（受け手との）社会的関係」？
- ・ 「メディア環境」？
- ・ 意識化／意識下？
- ・ 相互行為的に生まれるもの（グループ）？

ほかにもあるのでは？...

#4

- ・ 「相手の身体に関する視覚情報」「共有された知識」（岡崎）
- ・ 文化的に差異があると考えられる、認知における「顔図式」／「顔・身体図式」（高橋・大石）
- ・ 相互行為の場面におけるモノ、音、ことば、二重化された自我...（小谷）
- ・ メディア環境のなかにある、共有され、記号化された顔・身体（床呂）

拝まれていると、段々「これはちゃんとこの人の幸せを析ってあげなければいけない」という気持ちになってくるわけです。他者が自分をどう見るかという視線が、自分のありようをドラスティックに変化させてしまう、そのときに面というものが大きな要因になるわけです。

あるいは今この場においてもそうであるように、その場所の音や空間の特性も、一種の要因であると言えます。例えば音楽のコンサートであれば、演奏者が音や声を出した時にオーディエンスが発する音や声、それらもまた渾然一体となってその場のサウンドスケープを作っていく。そういう相互的なやりとりの結果生まれるグルーヴ感のようなものもふくめて、顔・身体に表出されるもののエージェントであるということができないのではないでしょうか。

さらに重要なのが、私たちが今生きている文化的・社会的な環境や、利用しているメディア環境の中で、顔や身体がどのように記号化されているのか（あるいはいないのか）、そしてそうしたイメージに対して、個々の行為者がどんな関係を持っているのかということです。

哲学に「感覚与件」という言葉がありますが、私たちは全てをのんびんだらりとした情報として見たり聞いたりしているわけではなく、そこにある種のアスペクトを与えて、物事を認知・認識しています。外部からの情報と、そこに与えていく図式が合わさってわれわれの認知・認識が形作られるわけですが、その図式に対して、個々の文化における顔や身体の状態が、そしておそらくは教育や学習プロセス、そこでの教材やメディア上にある顔や身体イメージが大きく影響を及ぼしているというのが、高橋さん、大石さんのお話しだったと思います。そして現代のトランスカルチュラルな状況にあつては、床呂さんの発表に顕著だったように、実物ではなく記号、イメージ、あるいは映像としての顔と身体がありようが、国

境や民族などの様々な境界を越えて、一種の共有された知識ないし技術として広がっている。これは単にマンガとかアニメだけにに関する問題ではなくて、顔・身体を見るとききの布置が、ある意味でグローバルに変容しているということなのだと思います。たとえば私の四歳の娘も、テレビでキラキラ顔のアニメを見るようになると、急にそういう顔の絵を「顔」として描きはじめたりしていました。メディア環境のなかで、顔や身体がどのように表現され、記号化されているかというのはすごく重要な問題で、床呂さんの話はその記号化のありようがグローバルに共通化している側面をとらえていると思いました。

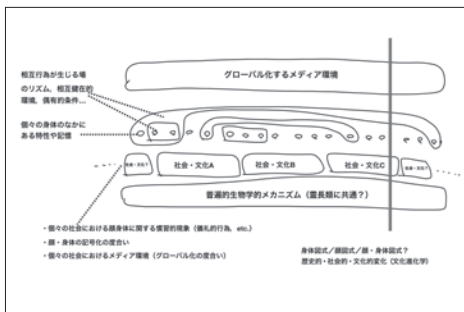
#5-6

さてこういったことを考えると、顔・身体に表出されていくものを出現させる現象のエンジニアントとなる要因は、実に多いということがわかります。そしてこのプロジェクトでは、こうした多様な要因について、それぞれの専門分野から先生方がガチに論じられている。ただそうすると、私のような文化人類学者にはわからないこともいっぱいあるんですね。

そこで第二に思うのですが、この研究全体が——今日最初に山口さんから、研究期間の間段階に入ったというお話もありましたけれども——どのような理論的基盤というか全体的なモデルのもとに進んでいくのか、ある種の共通のモデルのようなものを、そろそろ作られてもいいのではないかなと思いました。

例えば一つには、普遍的な生物学的基盤、これはもしかしたら人間だけではなくて、霊長類や動物にも共通の生物学的メカニズムがあります。その一方で、それぞれの社会や文化ごとに、顔・身体に関わる慣習的な現象があつて、さまざまな身体技法とか、顔・身体の記事の記号化の度合い、メディア環境のありようなどの違いがそれぞれにある。さらには、グローバルに共通化していくメディア環境というものがあつて、そこでの顔・身体の記事化・表現のあり

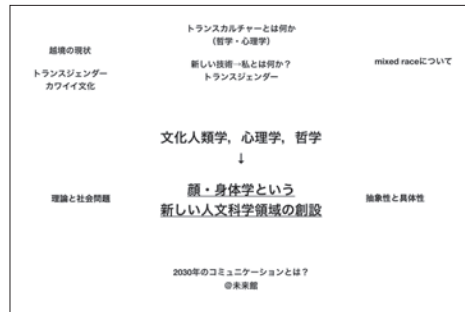
#5



ようが、一種の普遍的な共通資源となりつつある。そして一人一人の個人は、それらの要因が独特のバランスでブレンドされた別々な状況のなかで、生きている。

個々人を囲っている枠組みを個々の相互行為の場面だと思っていたのですが、ある一つの文化のなかで起きる相互行為もあれば、それらをまたいで起きるもの、境界線上で起きるもの、集団と個人のあいだで起きるものなど、さまざまなパターンで、顔・身体を介したコミュニケーションが起きている。こうした全体的な布置のなかのこの現象を論じているのか、そういった視点が今後ますます必要になってくるのだらうと思うのです。そしてこうやって位置付けられていくそれぞれの相互行為の現場において、何が相互に顕在的なものとして見えており感じられているのか、それがどのように個々の行為者のもつ記憶や慣習と連携しているのかを見ていかないといけない。個々のやりとりの現場というのは、こうした複雑な条件が絡み合った結果、たまたまその場に偶発的に発生する条件を基盤としてあると思います。

もちろんこれはすぐぐざくりとした捉え方に過ぎず、今後こうしたモデルをより現実的なもの、より現実を捉えていると思われるものへ修正していくことが重要です。これまでの人類学は個別の社会・文化のなかでの相互行為を記述していたわけですが、今やそうした枠組みを越えて研究することは現実的に不可避だと思えます。個々の学問がこれまで論じにくかったことを補うためにも、顔・身体に生じる現象に関わる全体的な図式のようなものを持つことによって、それぞれの学問にとって足りない部分を補うようなマップを手に入れることが可能となり、相互の議論がもつと進んでいくのではないかと思つた次第です。哲学と心理学と文化人類学が連携することの意味はそこにあるのではないのでしょうか。



V 総合討議

(床呂) 佐藤先生、ありがとうございます。お二方ともそれぞれの個別の発表へのスペースフィックな質問等もありましたし、さらにはよりメタといいますか、場合によっては今日のシンポジウムという枠すらも越えて、今回の科研全体の方向性に関する問題提起なり、ご提案も頂いたので、ぱっとこの場で全てレスポンスできるか、難しい部分もひよっとしたら出てくるかもしれません。

どうでしょうか、一応前半の例えば金沢先生から、個別具体的な、例えば岡田先生へのご質問もあったかと思えますので、全部にお答えするということは、時間的な制限もあって到底無理だと思うのですが、何かこの場でレスポンスしておきたいということがありましたら、まずは発表者の先生からお一人ずつ、今のお二人のコメントを受けて何かありましたらお願いできればと思うのですけれども、よろしいでしょうか。まずは岡崎先生の方から何かお二人のご質問なり、コメントについて。

(岡崎) お二人の先生から非常に示唆に富んだコメントを頂きまして、今回発表が三十分というところで、かなり抜いたところがいっぱいあって、そこにいろいろ踏み込んでいただいているという感じで、たくさんしゃべりたいことはいっぱいあるのですが、それは飲み会でということ。

簡単に言いますと、一つは金沢先生からのインタラクシヨンのときに他のチャンネルを取ったかどうかということについては、私は取りたかったのですが、なかなかシステムの複雑になり、制約があつて難しかった。逆に、僕の方はそういうチャンネルは一切持たなくしてみたかったというところがあつて、実際にはなくなっていないのですが、一つコメント



としてあるのは、最近マザリーズの動き版としてモーションニーズというのが提案されていて、要するに、相手に何か見せる動きというのは自分がやるときはなめらかで小さい動きではなくて、非常にかくかくとしていて大きい動きという、そういうものが今回ちゃんと分析していないのですけれども、出ているのかなということも考えています。

共分散値については、たまたま一緒だったとか、学習した人の方が実はうまくなってますかとか、そういうことで同時的に起こってしまうと、どうしても数字的には出てきてしまふもので、解釈はなかなか難しいというところがあります。この辺も実験の統制が大事かなど。

「置く―抜く、抜く―置く」の話ですけれども、これも説明を省いてしまったのですが、一つはどのパネルを抜いたときにどのパネルを置いているのかという順序までちゃんと解析すると、きちんと相手を待っているというのが分かるということと、うまくできなかったときの部分をうまく切り出してやって、要するに、シークエンスが急にだらつと伸びるところを取ってきてやって、その先生がどう反応したかを見ても、相手が一個前のアクションでためらうと反応して止まるという感じになって、実は「動き・動き」の関係というのも「止まる・止まる」の関係になっていると、そういうのが出てくるかなと思います。

佐藤先生からは「同調とズレ」ということで、実はわれわれの研究分野でもこの「同調とズレ」はまさにホットなトピックになっています。今までみんな一緒になる同調はいいみたいな流れでしたが、最近はシンメトリブレイクといって、同調ではないことに注目している研究が非常に増えています。今はちょっとネガティブな話としての引用でしたが、どちらからというポジティブな引用が最近は出てきていて、そもそも例えば二人が向かい合って歩いてきたときに、うまく除けなければいけないときに「おっと」となるのは同調が悪いいパターンとして、あえて相手とうまくタイミングをずらしたり、相手とうまく時間を置い

て付いてきたりということの方が、われわれの自然的社会的相互作用の中で何かゴールを達成しやすいみたいなシチュエーションが結構あります。そういう研究が最近盛んにやられていて、beyond thinkというキーワードで研究されています。

その辺ですかね。すみません。細かくなってしまったのですが、ありがとうございます。

(床呂) ありがとうございます。次に高橋先生、大石先生、何かレスポンスがもしございましたら。

(高橋) ありがとうございます。お二人とも恐らく記号や図式という話で話をされていて、私もそれはそのとおりだと思いますが、四年前か三年前に原島先生のコメントで四角の中の顔という話があったと思うのです。そのときは、記号化される以前のものなんてあるのかという話をしていて、やはり今でも同じ感想を抱いていて、絵文字では死人に見える。それでは、生のものを見てそう考えているかという点、恐らくそれは違って、それはある死人としての記号の図式化です。だから、分からないです。本当に生のものがあるかどうか私は分からないのだけれども、知覚心理をやっている人間からして、恐らく生のものを見ることは絶対にできないし、生のものをまじめに考えてもしょうがない。むしろわれわれが見ているのはいつも図式、あるいは記号であって、相互行為というのは恐らく記号がある程度共有されると、その場その場で記号を作り出すみたいなことが多分あるでしょう。

描画をやってみるとよく分かるのが、われわれは本物のものを加工して、何か紙に描くわけです。でも、それは全然本物とは違うというのは何となく感じてしまうわけです。その場で自分が作り出してみたものからさらにフィードバックを受けて、また作っていくみたいなところが結構あって、自画像を描けというのはすごく難しいのですが、それはすごく自分に対する発見がなされます。それはまさに記号化すること自体が、むしろそっちの方が本質的であって、生のものは何だろうなというのも考えることは可能なかどうかも含めて考えな



ければいけない。トランスカルチャーをやるときは、記号や図式というものがどう交換されるか、ある意味記号の現れ方や、もう少し丁寧にどういう記号がなされているのか、図式化なされているのか、プラクティカルな意味ではそこを見ていくのがものすごく大事なことだと私は考えています。大石さん、どうぞ。

(大石) 僕も顔と身体があつて、その一つの極端な方向に行く極だとすると、顔・身体アプローチというのが面白いなと思っていて、高橋さんは生はないのではないかと言うのだけれども、僕は記号を解読したり、送ったりするときにはそれをダウンロードして解凍するみたいな、その解凍に使っているアプリケーションがわれわれの中でそれぞれのところで違うのかもしれないし、その辺も丁寧に見ていけたらなと思っています。

(床呂) よろしいですか。ありがとうございます。それでは、小谷さんの方でもしお二方にありましたら、どちらでも。

(小谷) 金沢先生、それから佐藤先生、非常に端的にご指摘いただきましてありがとうございます。まず金沢先生に頂きましたご質問で、一つ目は面の内側に何が書いてあったのかというお話なのですが、例えば先ほど出したスライド（#18）ですと、「享保十六年四月 孫次郎」、それから、面を作った方の名前と烙印が入っております、この内側に日付と何の面なのかというお名前と、作者が名前を入れているという形になっています。

次に、「能」の特徴というものは一体どこにあるのかというお話だったのですけれども、例えばそれは人と出逢う。あるいは誰かと出逢うということではないか。例えばポール・クロードというフランス人は、日本に大使で来ておりまして、能に関する著述を残しているのですけれども、彼は「劇ドマ」というのは出来事の到来であるが、能は何者かの到来である」と言っております、私は非常にこれがしっくりくるなと思っています。

それに加えて、顔・身体というものが見る者と見られる者とで、その相互性の間で作られ



る何か、作り出される何かではないかというご指摘がありましたけれども、私自身も着目しておりますのが顔というものが自己、つまり、私の顔は私でありながら私ではないといいますが、完全に私のものにはなり得ないという点です。つまり、自分で自分の顔を今この瞬間にも見ることはできない。身体も一部を目にすることはできませんけれども、やはり一つの存在者、「総体としての私」というものは他者を介してしか把握されることはない。そういった否応なく他者性、他性をはらんでいるという観点において、私自身にとってもまさに自分自身、それが全てとは思いませんけれども、ひとまずは、自分との出逢いなのではないか。能は悲劇ですので、私は男性でもなく、ひとまず盲目でもないわけですけれども、なぜ「弱法師」のような演目に共感できるのかということを考えますと、そこに何かしら感情を汲み取る、そして、感情移入するような形において、自分自身の感情に再び（そして新たに）出逢うというような側面があるのではないかと、思っております。甚だ簡単ではございますが、貴重なご意見を賜りありがとうございます。

それから、佐藤先生のご指摘です。総体と同調とズレというお話から、顔・身体に表出されるものの現象をそもそも出現させているものの原因は何かというご指摘があつたかと思うのですが、それは端的に申しまして、水準によつても異なるのかなということが一つ必要かなと思っております。アフォーダンス理論のようなものと、またそういった状況の中で何かアフォードされるといふこともあるかと思うのですけれども、とりわけ哲学の中でも現象学にひとまず力点を置きますと、それは「事象そのものへ」(Zu den Sachen selbst)と言われたりしますが、事象というものがやはり重要でありまして、現象というものは原因があつて現れているという考え方ももちろんあるのですけれども、現象学においてはひとまず純粹に心的な体験として本来的に何かを感じ取る、そこに「現れ」を観て取るということは、その「現れ」に対して私自身の意識が向かうといった志向性をはらんでいる以上、原因が

35



何者かの到来 = 「誰か」との出逢い
 他者に立ちあらわれる「感情」ひとつひとつを「現象」として捉えるとき
 → 〈新たに-そして-再び〉自己と出逢うことができる

34



「劇 (drama) とは出来事の到来であるが、
 能とは何者かの到来である。」
 ポール・クロードル

あつて現象があるという位相ではなく、恐らく現象として立ち現われているもの、そのものと向き合うというような水準においてわれわれは現象を捉えているのかなと思つています。

ですから、「現象学的質的研究」というタームを少し出させていただいたかと思うのですけれども、それはわれわれの経験を、経験的な記述を探索するという一つの方法論でありまして、個々人の考えや感情というものを、量ではなく、質として深く理解しようと思つて、あるいはそのありのままの状態を調査するというところで、それを記述して、共有可能に言語化します。そして、ひとまずそれを受容する、批判する、という、いろいろなアクションがあると思うのですけれども、それを言語化して共有できる、共有可能な水準まで持ち上げるということが一つの普遍化を達成しているところで、そこからまたスタートになるといふ形かなと思つています。ですから、現象というものをひとまず特異的な、専門的な用語として用いていますけれども、原因を探索するというよりは、それそのものをまず捉えようと試みる、そのような努力を行うということが、現象学の方法論かなと思つています。

回答になったかは分かりませんが、ひとまずこのような形でお答えさせていただければと思います。ありがとうございます。

(床呂) どうもありがとうございます。では、最後に私の方からなのですが、お二人からは先ほども申しましたけれども、割とメタなレベルに関わる問題提起等もあったのですけれども、まずは私の報告に関する比較的スペシフィックなコメントに関して、ただ、これはあくまで現在回答可能なと思える部分についてだけレスポンスさせていただきたいと思つています。

最初に金沢先生から発したコメントですけれども、金沢先生とはそれこそ、これは余談ですけれども、非常につきあい始めて長いといいますが、そういうこともあつて、手の内が読まれてしまつていふことで、ばれたかといふ感じですが、非常に的確に見抜か



れてしまったという感じですが。その中で具体的な質問としては、どういう条件のときに、例えば今回のオタク文化でも何でもいいですけども、記号が力を持つのか。エロスや暴力とかをうまく記号化するところがポイントなのかというご質問があつたかと思うのです。

それに対して私の現時点での暫定的な回答ですけども、もちろん確かにエロス、性や暴力の問題、あるいは死の問題というのは非常に人間にとって根源的なテーマなので、それ自体が持つものというのはあると思うのですが、ただ、もう少し言い方を変えると、例えば何がメインストリームか分からないのですが、例えばハリウッドのアクションムービー、あるいはボルノグラフィーなど、普通に性や暴力を扱った表現の作品なり、題材は、別に日本のアニメやオタク文化に限らず、他にもたくさんあるわけです。

しかしながら、そうすると、オタク文化的な、あるいは日本発のアニメ的なものもし違いがあるとするならばどうかというと、ある種組み合わせの妙というところと変かもしれないけれども、単に例えばセクシャリティや暴力性が表現されていることだけではなくて、それが一見すると全然関係ないように思われるカテゴリーというか、例えば「戦闘美少女」などはそうですけども、暴力性プラス健気なかわいい美少女みたいな「ミックスのちよつとストレンジネス」というところがあるとする、他のものとひよつとしたら違うと言えるのかということは考えています。

もう一点、「アトム」の逆問題」に関して非常に大きな問題があるという話をされて、危険性や摩擦や自己崩壊の危険性という、これはまさにおっしゃるとおりで、現実からある程度隔離された実験的な空間でのみ可能なかどうかという。それは本当に大事なポイントで、逆に私自身がそこをまさに知りたいところなのです。

それで、先ほど少し名前を出した研究者の Susan Napier は、割と隔離された空間の中で

ある種許容されている例外的な空間の話みたいです。私は読めるのです。例えばコスプレイベントにしても、バフチンの「カーニバル論」、あるいは人類学のヴィクター・ターナーの「儀礼論」みたいな話を参照しながら、日常から隔離された非日常の特殊な空間の中であって、それがまた日常に戻るみたいな、そういう議論をされていて、それはある程度僕は正しいと思うのです。マレーシアの例にしても、外でやったら例えば異性装が捕まってしまうのが、コスプレ空間だけなぜか許容しているとかというところですね。

ただ、一方で現象論的な話をする、最近そうも言っていられなくなってきたのは、SNSがすごくはやってきているわけです。東南アジアのアイドルオタク的なのか。コスプレの写真とかを普通にアップするのは。そうすると、日常的な時空間の中でもそれに普通にアクセスできてしまうわけです。そうすると、これまでは隠れているという気持ちはないかもしれないけれども、隔離された空間の中で行われていた実践が割とリアルな現実空間と言っているのか分からないですけれども、そこ境界が割と浸透可能というか、ファジーになりつつある現状もあって、さて、どうなるのだろうというのに自分自身が非常に関心があるところですね。すみません、ということ、回答にはちょっとないのですが。

続けて、佐藤先生のコメントもありがとうございます。いろいろあったかと思うのですが、最後の娘さんのお話ですか、記号化されたものを描いてアニメっぽいものを描くみたいな、これは本当に私もそうだなと思って、先ほどもちょっと言いましたけれども高橋班とのコラボレーション実験みたいなものを私もフィリピンでしていますが、描画実験のときに時々非常にうまい人がいます。それはアニメ顔とかで、まさに日本のアニメや少女マンガの絵で影響されたのではないかというものがたくさん出てきています。ただ、それを佐藤先生はグローバルな記号の浸透というか、変化みたいなことをおっしゃったかと思うのです。おっしゃるとおりかと思うのですけれども、ただ、今の時点で考えているのは、そのグ

ローバリズムといますか、そのグローバルな流れも実は細かく言うとかかなり複数化しているのかということも考えるのです。

というのは何かというと、例えばアニメやマンガは、普遍的なアピールがあつて、世界に広がっていますみたいな形の、今日は私自身もそういう話をしたかのように思われたかもしれないのですけれども、私は端折つたのですが、実はマンガも特有の約束事に基ついた記号の体系なので、誰でも読めるわけではないのです。それで、話の最初に言つた大英博物館でのマンガ展のエキジビションで、最初は何のコーナーだったかということ、**How to read MANGA**（いかにマンガを読むか）みたいなコーナーでした。

どうということかというと、マンガやアニメは、われわれは「別にそんな誰だつて見れば分かるよね」と思うかもしれないのですが、実はマンガを読むというのはリテラシーが必要なのです。これはマンガ研究の本を読めばいろいろなことがもう既に言われている話の単なる焼き直しですけれども、マンガの符号と書く漫符や特有の記号、あるいは擬音語や擬態語は、日本のマンガの場合はずごく発達していて、例えば全くそういうリテラシーとか、そういう経験がないところにぱつとマンガを、手塚治虫とかを持ち込んで、「この『ブラックジャック』を読んでください」と言われても、どうやって読んでいいか分からない。タンザニアで今度やりましょうか。もしマンガを読んだことがない人がいたら。そういうある種のリテラシーが必要なのです。面白いのは、アメコミが読めても日本のマンガは読めないみたいな人がいます。日本のマンガとアメコミだと、右綴じ、左綴じで読んでいく方向が違うということです。

何が言いたいかというと、グローバルリズムですけれども、そのグローバルリズムの趨勢みたいなことです。もつと言うと、イスラムというのも実はローカルなイスラムに日本のグローバルなアニメカルチャーが浸透していくというイメージも間違いいではないのですが、僕はイ

スラムももう一つのグローバルリズムではないかと思っていて、そういう複数のグローバルリズムのせめぎ合いみたいな感じで考えられないかと考えています。すみません。これも回答になったか分からないです。

ということ、発表者をやりながら司会をやるのは全く難しいですけども、ここからは司会に離見の見でちよつと戻しまして、司会の立場に今度はスイッチしまして、フロアに議論を広げたいと思います。

すみません、冒頭に申し上げました冊子化の都合がありまして、もし差し支えなければご質問、コメントされる方はお名前とご所属を最初に言っただけると大変ありがたいのですけれども、よろしいでしょうか。ということ、どなたでも結構です。ご質問とかコメントとか、いかがでしょうか。

もう既にコメントーターの先生から抽象度の高い非常に高度なメタな話も出てしまっただけ、なかなか素朴なことが聞きにくい空気になっていると思うのですが、事実関係でも、では、吉田さん、お願いします。

(吉田) A A研の吉田ゆか子と申します。ありがとうございます。今日は楽しく聞きました。先ほど金沢さんが「離見の見」というのはみんなそれなりに日常ではあるけれども、能の空間と何が違うかという問いを出されました。私はバリ芸能の研究をしているので、バリの演劇の例はどうかと考えたのですが、能も含めて、演劇はある種の一つの様式みたいなものがあって、その様式をどういうふうに使っているかということに絡めた「離見の見」がまずあって、プラス演者は生身の人間なので、生身の人間という仮面を被る前の人間としての「離見の見」も日常生活に多分ありますよね。そうして二重というか、先ほどの高橋さんのお話にあった、日常生活も、結局、記号化されているという点につなげるならば演劇においては、記号の図式のレイヤーが多いといえるのかなと思っただけです。



そのように、バリの演劇にも日常とは別の更なる図式が存在していると考えたと、コスプレも同様にとらえられるのかもしれない。そこでコスプレだけ違うのかどうなのかというのにはちよつと興味があります。演劇とは違う、何か本質的に違う点があるのか、それとも単なる演劇の一ジャンルとして捉えられるのか、どうなのでしょう。

(床呂) コスプレが演劇との辺が同じで、違うか。

(吉田) 自分とか他者とかとの関係みたいなもの。

(床呂) 難しいですね。今、手を挙げている方が、すみません。質問があれば。

(山本) 床呂先生にお伺いしたいのが、プリクラの表現とコスプレの表現の差異です。都留文科大学の教員の山本でございます。私は化粧文化研究者ネットワークという研究会に入っております、北山晴一先生と一緒に研究会をやっているのですが、二〇一九年前半に久保友香さんの『盛り』の誕生(太田出版)という本が出まして、これはいわゆるプリクラの研究です。その本に紹介されているエピソードなのですが、プリクラでどれぐらいうまく盛ったかというコンテストがあったのです。「盛る」とはプリクラや化粧などを使って、自分の顔を普段よりきれいに誇張することなのですが、素の顔と盛りすぎない、うまくほどよく盛った顔というのがあって、むしろ、素の顔をさらしておいて、盛ってプリクラを撮った顔との落差があつたほうが全国コンテストで評価が高かつたというのです。それは限りなくコスプレと非常に近い世界だけれども、どうしてそういう差が出てくるのだろうかというのを聞いていて思ったのです。できるだけ生身の身体を縮小して、人工的な装いにする方向性と、テクノロジーが関与すると、どうして生身の方が大事になるのかというところが非常に面白いなと思ひながらお話を聞いていたのですが、いかがでしょうか。

(床呂) ありがとうございます。今のお話を聞く間に吉田さんへの答えを考えようとしていたのですが、二重の攻撃が来てしまつて、今ちよつとよろたえています。



最初の吉田さんの方のご質問に、これは全然自信がないのですけれども、かろうじて何か打ち返せるとすると、難しいのですけれども、例えばコスプレイベントに行きますと、キャラクターを使った寸劇みたいなことをやって、そういうコンテストをやるみたいなものがあるのです。そこでやられていることは、いろいろな例えばそれこそ大学の学園祭とかでやるようなちよつとしたショート・ドラマ的なものと見かけにはすごく似ているので、どの辺が違うのかというのは結構微妙なところがあるのですが、強いて言えば、現時点での感想ですけれども、演劇の場合はそういうアニメがモデルになっているようなもの、先ほど言った二・五次元ミュージカルみたいなものを除けば、必ずしもそこで演劇の演者が演じるものというのは二次元的なキャラクターではないわけです。だから、その二次元的なキャラクターに似せねばならない、演じなければいけないいろいろな諸問題というのは、また違うのかなと思います。

逆に言ったら、これは私が他の演芸のジャンルのことを本当に全然と素人で知らないですし、能も、今日「道成寺」を本当にきちんと見させていただいたぐらいなので、何とも言えないのですが、逆にどうなのですか。能の場合はもちろん演じる対象というのがあるわけですから、そこを演ずるに当たつてのある種の二次元性なり、記号性みたいな問題がどの程度あるのか、ないのか。私は全然能のことは分からないのですけれども、能として普通のいわゆるリアリズム的な演劇との対比ということで、強いて言うと、コスプレとそういうリアルな、つまり、Napierの単語を使うとreferentialな研究対象、参照対象がある演劇とNon-referentialなアニメというので多少は違うのかな、はてなというところです。全然確定的なお答えになっていません。

もう一つのご質問の方のプリクラでしたか、落差がある方が称賛されるというか、価値があるというのに分かりますし、私は例えばコスイベとかの写真を撮っていて、一番いいなと

いうレイヤーの方はそういうことなのです。どうということかというのと、普段の素のその人の見かけからものすごく変わっているようなものはいとと思うのです。

ただ、若干また話がずれてしまいますけれども、ルッキズムの問題みたいなのとずれてしまつて、得てして、必ずしもそういう人がものすごく評価というか、SNSで例えば「いいね」がたくさん付くかという点必ずしもそうではなくて、やはり基からそれなりに男でも女でもイケメン、美女の人がコスプレをする、「いいね」というのがたくさん付く傾向というのはやはりあると僕は思うのです。先ほどの言葉で言うと、落差が、ギャップがない状態です。「だったら、あんまりコスプレをやる意味がなくね」と私は思っているのですが、先生のお考えというか、おっしゃったことにはすごく共感する一方、他方では「ただ、そうは言つても」というルッキズム的な部分もちよつとあるのかなというのが今の感想というか、私を持つている感想です。すみません。これもあまりお答えになつていない感じではあります。

他にいかがでしょうか。割と事実確認とか、そういうのでも、どうぞ、皆さん、おじけづかずにごんごん聞いていただいて。はい、どうぞ。

(高島) A A研の高島ですけれども、先ほどNapierの論を床呂さんが引用したときに、自分自身を超越するときに神様とか、そういう人の相手が出たのですけれども、私は最近日本のアニメの「けもフレ」とか、ああいう形で動物となるか、そういうのは日本では割とあつても、欧米とかは意外とないのではないかと。そのあたりはある種の文化的な違いが出ていなかたという気がするのですが、いかがでしょうか。

(床呂) 割と一般的に言われるのは動物変身譚のたぐいが、それはそもそも大石さんとかの方がお詳しいかもしれないのですけれども、欧米でもいわゆる狼男、werewolf的なものがないわけではないのですけれども、でも、比較的レアで、例えば日本の文化圏というふうにはひとくくりにする言い方はあまり良くないかもしれないのですけれども、日本昔話で動物変身



譚のたぐいは、日本も含めて東南アジアではたくさんあるということは言われています。

そうですね。「けもフレ」に限らず、これは東浩紀さんもおっしゃっていることですが、ども、いわゆるオタク文化の中で萌えのシンボルとしてネコ耳を付けるとか、キツネの獣の耳を付けるとか、そういうちょっとした記号を付けることによって、そこに萌えキャラ化するみたいなことはすごく一般的にあるというのは確かにそのとおりだなと思います。それもヨーロッパほどの程度、逆にそれが無いということを言うというのは結構難しいので、その辺は、すみません、また来年以降、ヨーロッパに行く機会にいろいろ調べてきたいと思います。

(田) 筑波大学の田と申します。一つ考えたのは、能というのはかなり日本の技らしいものがある、学習のプロセス、模倣するときには弟子入りがかかなり大事にされているのですが、床呂先生の方だと、コスプレだと弟子入りとか、そういうシステムはありますか。

(金沢) 弟子入りのシステムはありますか。師弟関係。

(床呂) コスプレの弟子入りですか。

(金沢) 能でしたら師弟関係があります。

(床呂) いわゆるそれこそフォーマルな何代目コスプレ家元とかいう話は聞かないですけども、ただ、ご存じだと思えますが、カリスマコスプレレイヤーみたいな人はいろいろな国の業界とか、コミュニティにはそれなりにいて、直接ではないですけども、今はもちろんネット社会ですので、いろいろなフィックスみたいなを出すレイヤーも他のレイヤーのことを参考にしてやるみたいなことは非常に一般的です。

あと、そこまで非対称性はないのですが、仲間内でその情報を融通し合って、どうやったからメイクで例えばリアルに見える血のりの作り方みたいなことを情報公開するというようなことはあります。ただ、それはおっしゃるように、いわゆる師弟関係、弟子入りモデルとい



うのとはちよつとずれるのかなという印象が私にあります。

(田) それを考えたのは、模倣というのがかなり能の中にも、コスプレの中にもかなり大事になつてくる概念なのですが、模倣の文脈自体がちよつと違うところが、身体の身振りをさらにどこかの目標に向けて近づいていくのが、その文脈的なプロセスが全く違うものかなという感じがします。

(床呂) ありがとうございます。

(砂岡) 早稲田大学の砂岡と申します。まったく門外漢ですけれども、どの発表も楽しく聞かせていただきました。ただ、今日はいろいろな分野の現象を解釈していただいたという感じで、そう言われればそうかなと思いますが、学術的に本当にそうかという検証があまりない。岡崎さんのところで共分散値を使って実験をなさっていましたけれども、最近は深層学習や画像認識の分野では、データさえあれば因果関係とは言えなくても、ある程度正確な相関値が出るような時代になっていると思いますので、皆さんのご研究ではそうした記号をデータ分析して相関値を求める方向性というのはおありになるのかどうか、関心があります。

(高橋) われわれの中でもそういう実証というのは考えていて、実際にやっていることとしては、人の顔とか風景とかを統計的に処理して、要するに地域や環境によって物の見え方というのは違うので、どうやって目に物が映っているかという話と、人間がどういうふうにも物を記号化しているかという話を照らし合わせていくという作業を今進めているところです。特に私の場合には実験心理学と人類学の融合なので、人類学の方で仮説生成をし、実験心理学で検証するというグループでやっています。この場の話はどちらかというと生成の話が多いですが、当然検証はとても大事だと思っています。

(床呂) ありがとうございます。他の方はいかがでしょうか。まだ特にご発言されていない



い方、お願いします。

(野村) 龍谷大学の野村と申します。研究内容は、ロボットの社会的受け入れに関して研究をしておりまして、今日の話を伺っていると、顔表情や所作に関する解釈、これの文化差という観点からいきますと、最も技術的な影響があると思っています。そういう意味で民生技術の浸透とトランスカルチャーの関連性みたいな議論というのは今後なされていかれるのか、その辺をお伺いしたい。

(床呂) ありがとうございます。他の方もレスポンスがあるかもしれませんが。一言だけ。ロボットということで直接私からデータ提供できる事例というのは思いつかないのですけれども、メディア環境というのが本場に大きいです。だから、先ほどから何回も言っていますけれども、東南アジアでも最近では本場に割と庶民の方でも普通にスマホとかを持って、ツイッターとかフェイスブックを普通に本場にやったりしているという状況がありますので、先ほどから言っているいろいろな日本発のいろいろなポップカルチャーの浸透みたいなことも、恐らく二十年前でしたら全然違った状況だったと思います。メディアの変化、メディアテクノロジーの環境の変化が大きいのではないかと思います。

それで、逆に高橋先生のお話で非常に思ったのは、タンザニアやカメルーンでの顔認証の記号性のある種非常に違うというところと、携帯電話をはじめとするメディアの浸透具合みたいところがひょっとしたらかなり関係があるのか、ないのかみたいな、その辺はちよつと。

他の方で今の点に関して何かレスポンス等がある発表者の方は、高橋先生、よろしいですか。では、そろそろ予定していた終わりの時間も近づいてきたということなのですけれども、山口先生の方からも一言、ぜひ頂ければと思います。いかがでしょうか。

(山口) 今日はお集まりいただき、ありがとうございます。顔・身体領域の領域長をして



おります山口と申します。今ちょうど他に受けた質問もありますので、早めに私の方で話を受けさせていただきます。

まずは、佐藤先生から共通の全体モデル、ありがとうございます。ぜひ有効活用させていただきます。

今回の顔・身体についての全体的なお話を聞きまして、記号とリアルの行き来というのは、顔・身体にとって非常に面白い点だと思えます。昨年度のシンポジウムはトランスカルチャーについてということで、生身の身体の話が多く、生身の身体が越境することの「痛み」というところがテーマであったと思います。今回のシンポジウムでも、身体が行き来するところで、性と死という話も何回か出てきたと思います。

顔・身体は、記号の側面とリアルな側面との行き来が非常に重要だという点において、二つの側面をもつかと思うのですけれども、先ほどご質問にあったように、メディア環境の進化ということから、今の若い人たちはさらに違う身体感覚をお持ちではないかなという気がするのです。その一つに、複数のアカウントで日常生活を同時中継する若い人たちがいます。アカウントを変え、しかもそこでキャラクターも変えて、今ある現実を複数の視点で中継して、そんな中で生きて生活しているという場合、そこには現実の多重性というか、身体が多重化しながら人となつなるといふ世界が開示されているのではないかと気がします。

今の若い人たちの間では、メイクできれいに変身したユーチューバーが人気らしいです。高校生から大人気らしいのですが、お金を取った握手会があるらしいのです。その握手会で握手する相手は、メイクできれいにした姿ではないのです。握手会をして記念写真を撮る場合、そこに写っているのはユーチューバーのとりのきれいな人ではない、ごく普通の人の人なのです。にもかかわらず、その写真は高校生にとっては大切な宝物で、「この人はきれいだ」と主張するらしいです。こうした中では、生身の身体というは何なのでしょう。今の若



人たちにとっては、プリクラは既に要らないものなのかもしれない、それらを超えた次元で、生身の身体を超えたところに顔身体を認識しているのかもしれないというところがあります。

ツイッターというのは文字文化で、コスプレが二次元の文化だとすると、冒頭にお話ししました、一部の方々には人気があるバーチャルチャットはどの次元になるのでしょうかという問題もあると思います。バーチャルチャットをするときにチャットし合う対象は何かというと、二次元キャラクターなのです。二次元キャラクター、あるいはぬいぐるみです。先ほどこ指摘されていたように、ぬいぐるみになりきるのは日本だけの特徴ではなくて、外国の方々もなっているそうです。自分がぬいぐるみになったり、あるいはかわいらしい女の子になつたりと、バーチャル世界で生きていて、国や言葉の違う相手と言葉が全然通じない会話を繰り返しているのに楽しいらしいのです。たとえば英語が全然聞き取れなくても、楽しくやっているらしいのです。人によっては、家に帰ったらすぐにバーチャルチャットに入つて、その中で寝て起きて、「おはよう」と言い合うことが楽しいといえます。バーチャルチャットの世界で生活していて、そちらの世界の方が現実世界よりも重要で、そこで結婚する人たちもいるわけです。それは一体何なのでしょう。そういった現象も含めて、身体についてこれから先考えていくことは何なのか。

ぬい撮りというのも新しい話で聞いたのですけれども、どこか旅行先に行つて、自分の写真ではなくていつも持参するぬいぐるみの写真を撮つて、それをアップして楽しいらしい。自分というものを何で表現して、自分というリアリティーのある実体とは何であるのかというところが、少しずつ変わっていく現時点の中にいて、顔・身体について考えていかねばならないということなのだと思います。これはとても重要なことになるのではないかなと思います。

今日は、いろいろと多方面のお話を聞かせていただきましてとても勉強になったと思います。このような機会を作っていただいて、また、お集まりいただいた方々、どうもありがとうございます。ありがとうございました。

(床呂) 山口先生、どうもありがとうございました。それでは、ちょうど終了の時間になりましたので、本日の第四回シンポジウムはこれで公式のプログラムは終わりということにさせていただきますと思います。先ほどから繰り返しになって恐縮ですけれども、懇親会を予定していますので、まだまだお話を伺いたいとか、言い足りないという方がいらつしゃるかと思しますので、ぜひ懇親会の方に引き続きご移動いただいて、議論の続きをしていただければと思います。よろしくお願います。

顔・身体学とは

「顔・身体学」領域では、顔と身体表現の意識化されない点を意識化することにより、文化の中で閉じたコミュニケーションを理解し、異文化が相互に行き交うトランスカルチャー状況下における他者の受容を導くことを目標とする。

顔や身体は目前に物理的に存在する対象であるため、多様な分野の共通の研究対象となりうる。現実の顔や身体表現とその認識様式を実証的に検討し、文化的多様性とその背景要因を調査する。そこからメカニズムの解明や社会組織上の再考が可能となり、顔と身体表現から時代や社会を考察することもできる。

人文社会を中心としたアプローチにより、トランスカルチャー状況下における顔身体学を考えていきたい。

トランスカルチャー状況下における顔・身体学の構築（第四回）
科学研究費助成事業「新学術領域研究（研究領域提案型）」

『トランスカルチャー状況下における顔身体学の構築―多文化をつなぐ顔と身体表現』

二〇一九年度 公開シンポジウム

共催 AA研基幹研究「アジア・アフリカにおけるハザードに対処する『在来知』の可能性の探究
―人類学におけるミクロマクロ系の連関2―

編 集…床呂郁哉

編集補佐…吉田優貴

発行…東京外国語大学アジア・アフリカ言語文化研究所

〒一八三―八五三四 東京都府中市朝日町三―一―一

TEL 〇四二―三三〇―五六〇〇

FAX 〇四二―三三〇―五六一〇

ホームページ <http://kao-shintai.jp/index.html>

発行…二〇二〇年七月一七日

表紙デザイン…石黒美美代

印刷・製本…株式会社ワードオン

〒三三五―〇〇〇四 埼玉県蕨市中央七―五六―三

ISBN 978-4-86337-330-3

ISBN978-4-86337-330-3



東京外国語大学アジア・アフリカ言語文化研究所