

トランスカルチャー状況下における
顔・身体学の構築
(第七回)



共催

科研費新学術領域研究（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」
AA 研基幹研究人類学「社会性の人類学的探究：トランスカルチャー状況と寛容 / 不寛容の機序」
2022年度公開シンポジウム（1月21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』

二〇二一年度 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（第七回）

日時…二〇二三年一月二二日（土） 十四…〇〇～十八…〇〇

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（二〇三号室）

序・謝辞

本冊子は、二〇二三年一月二一日（土）に実施されたシンポジウム「トランスカルチャー状況下における顔・身体学の構築」の記録である。

同シンポジウムは、科研・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」

（研究課題／領域番号 1901）及び東京外国語大学アジア・アフリカ言語文化研究所（以下、「AA研」）基幹研究人類学班との共催で実施された。

本冊子はその成果出版であり、刊行はAA研からの予算措置によって可能となった。改めてAA研並びに上記科
研課題の関係者にこの場を借りて感謝する次第である。

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』
二〇二二年度 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

「身体同期からみる対人コミュニケーション」

向井 香瑛（早稲田大学）

13

「野生の仮面

―社会的相互作用によって変化するオランウータンの顔」

田島 知之（大阪大学）

26

「The bodies constructed in a virtual world

― from a phenomenological perspective」

戚 智軒（立教大学）

42

「体育学を通じた教育学と顔身体学の架橋…

トランスカルチャーとしての〈大人〉―〈子ども〉

日向 悠太（立教大学）

52

「死者のリアリティー―身体・マテリアリティー・記憶」

西井 涼子（東京外国語大学）

66

IV コメント

コメント一

佐藤 知久（京都市立芸術大学）

71

コメント二

金沢 創（日本女子大学）

75

V 総合討論

顔・身体学とは

97

※表紙の写真

水牛の首から上は捨てられてしまう。トラン県のタウイー・プロムチュー氏が、その顔の骨や角を使って、紙とセメントで造形し、アートとして制作した。キンマの実は外側の毛のような繊維をまつ毛にするなど細かいところまで造りこみ、まるで本物の水牛の首のような迫力がある。

二〇二二年七月二〇日 西井涼子撮影

I 趣旨説明

床呂 郁哉 (AA研所員)

皆さま、こんにちは。時間になりましたので第七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」を開始させていただきますと思います。私は本日の司会進行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(略称AA研)の床呂と申します。よろしくお願いいたします。

(以下スライド併用)

#1

まず私の方からごく簡単に本日のシンポジウムの趣旨説明をさせていただきますと思いますけれども、それに先立ちまして、本日は週末のお忙しい中を多くの方にご参集いただきまして大変ありがとうございます。ご存じの方もいらっしゃるかと思いますが、このシンポジウムは昨年と一昨年はコロナパンデミックのためオンラインで開催という形態を取らせていただきました。今回はいよいよコロナも落ち着きましたので、三年ぶりの対面での開催で、直接対面で皆さまとこうやってお会いできるといふことで私も大変うれしく思っております。ありがとうございます。

#2

それでは趣旨説明に入らせていただきます。今回のシンポジウムは、一番基本的な性格と



いたしましたは、大型科研新学術領域のプロジェクトである「トランスカルチャー状況下における顔・身体学の構築」のアウトリーチ活動の一環ということになります。この科研プロジェクトについては、既に関係者の方も多く、ご存じの方も多いかと思いますけれども、後ほど領域代表の山口先生の方からも簡単にご説明等があるかと思えます。A A研の基幹研究人類学班との共催で今回開催させていただくことになりました。

実はこのシンポジウムは今回で七回目ということで、早いもので二〇一六年からかれこれ七年ぐらいやつているということです。今、歴代のシンポジウムのポスターを映していますけれども、前回までと同様に引き続き冊子化を検討しております、可能な限り冊子化することを検討しております。その関係で、このシンポの内容に関しては事務局の方で録音・録画をさせていただいておりますので、あらかじめご了承をよろしくお願いいたします。

それから、幾つか事務連絡的なものをさせていただければと思います。今、録画の話を申し上げますけれども、事務局以外による録画・録音・内容の無断転載等は、恐縮ですがご遠慮いただければありがたいです。

質疑応答に關しましては、プログラムの最後の総合討論の時間帯にまとめて実施させていただきますので、よろしく願いいたします。その質疑応答の際に、登壇者以外の参加者の方でご発言された方には、スタッフがお近くまで行きますので、著作権の承諾書への署名をお願いすることになるかと思えます。お手数をお掛けして大変申し訳ないのですが、ご協力いただければ幸いです。先ほどの冊子化の関係の書類ということになります。

それから、事前に皆さまにメール等でご案内させていただいた本日のプログラムを見てお気づきのように、今回はいつもよりも登壇者の方の人数が多いということになっております。発表時間は、メインの登壇者の皆さまにはそれぞれ三〇分を配分させていただいており

ます。質疑は別です。恐縮ですが、くれぐれも時間厳守でよろしくお願いいたします。
最後になりますが、感染防止策にご協力をお願いします。

#3

以上が事務的なアナウンスですけれども、より内容的なことに関しても一言簡単に説明させていただきます。

今回は、実は前回に引き続きましてわれわれは「顔・身体学」と銘打っておりますが、顔だけではなくて広い意味での顔を含む広義の身体、もしくは身体的な実践、ないしは身体的な表現の諸相について取り上げていくということを今回のシンポジウムの目的・内容としております。

この身体というテーマに関しましては、われわれの領域の顔・身体学の中でもこれまで非常にいろいろな報告やディスカッションがされてまいりました。われわれの領域で二〇二一年に出版させていただきました『顔身体学ハンドブック』（東京大学出版会）の中にも、身体に関連する多くの項目が記載されています。

それから、私が編集させていただきました京都大学学術出版会から二〇二一年に出版させていただいた論集『わざの人類学』の中でも、広い意味での身体性に基づいた技術的、もしくは芸術的な実践としての「わざ」ということに焦点を当てて、この科研の成果を含めて研究成果を出版させていただいております。

今回は身体をキーワードといたしまして、例えば身体の同期とコミュニケーション、あるいは顔を含む身体と相互作用、あるいは仮想空間（バーチャルワールド）における身体、あるいは身体と教育、死と身体、あるいは身体とマテリアリティといったようなさまざまなキーワードないしはテーマを取り扱っていくということで、分野といたしましても心理学、

霊長類学、哲学、人類学等の多様なディスクリンからの学際的なディスカッションを予定しております。

4

プログラムは皆さまに事前にご案内させていただいたとおりで、読み上げるのは差し控えさせていただきます。メインの登壇者五人の先生方によるご発表と、毎回この顔シンプでコメンテーターをお願いします。日本女子大学の金沢創先生と、京都市立芸術大学の佐藤知久先生のお二人にコメントをしていただいで総合討論を行います。終了が一応六時を予定しております。若干長丁場となりますけれども、どうぞ最後までお付き合いいただければありがたいと思います。

5

大変雑駁ではございますが、私からの趣旨説明は以上ということ、引き続きまして領域代表の中央大学の山口真美先生にご挨拶をお願いしたいと思います。よろしくお願います。

Ⅱ 一〇挨拶

山口 真美（中央大学）

床呂先生、ご紹介ありがとうございます。中央大学の山口と申します。私は「トランスカルチャー状況下における顔・身体学の構築」の領域代表を三月まで務めておりました。コロナの影響もあってさまざまなイベントが延期され、最終シンポジウムもこの十月に行うなど、押せ押せのスケジュールでやってまいりました。「トランスカルチャー状況下における顔・身体学の構築」ということで、トランスカルチャー状況下という今の状況下を解析してきたのですが、そこから先、このシンポジウムを含めまして未来の社会を、顔・身体から考えられるのではないかという思いの中で、本日のシンポジウムと顔・身体学領域の紹介を簡単にさせていただきます。

（以下スライド併用）

#2

このシンポジウムに毎回参加していただいている方には何度も見ていただいている映像なのですが、「トランスカルチャー状況下における顔・身体学の構築」とは、さまざまな文化がミックスする中で、それぞれの細かな意識化しなすれ違いを意識化することにより、多様性の受容と相互理解へ向かうということと推進してまいりました。東京オリンピックの二〇二〇年前後で、どのように多様性が受け入れられるかを見ていこうと申請時の二〇一七年に考えていたのです。結果的にコロナの大きな波でさまざまなことが変わっていきまし



た。それにより、さまざまなことが今ある状況になっております。

#3

実は昨日から今日にかけてのことですが、コロナが四月で五類になるという政府の政策を踏まえて、昨日のお昼ころに『ウォール・ストリート・ジャーナル』から取材を受けて、今朝の未明ぐらいに記事が出ました。

顔・身体学ではさまざまな文化の違いということを知るために、特にアジアの中での日本の特異性や欧米との違いについて議論してきました。韓国では今月末に日本に先駆け、屋内のマスクを解禁することです。近い国どうし、ものすごく近いことをやっているなと思うのですが、とはいえ韓国と日本の状況は違うという点があり、日本はいつまでたってもマスクを外さないのではという疑問の記事が掲載されたのです。

#4

この『ウォール・ストリート・ジャーナル』からは、二〇二一年十月にもインタビューを受けていまして、この時は、日本のマスク着用の習慣が感染症の予防に効果的ではないかという、好意的な目線で書かれていたのです。それが二〇二二年十月ぐらいになると、こちらは『エコノミスト』ですが、日本は感染が抑えられてもマスクを外さないのではないのかということが書かれ、これは、先ほどの『ウォール・ストリート・ジャーナル』と同じで、日本はマスクが要らないことになってもマスクを外さないということを少し批判的な目線で書かれています。

#5

こちらも昨年十月の中国のニュース動画です。当時の中国の状況は、ゼロコロナをやめた今とは全く変わっていますが、ゼロコロナの政策の真ただ中では、ゼロコロナなのでショッピングモールなど屋内の密なところ以外はマスクを外すというのが普通、それと比べると同じ時期の日本だけが三年間ずっとマスクをしていますという状況の報道です。中国のテレビからは、それは日本の政策なのか、それとも日本の文化なのかという取材を受けました。

#6

海外からの取材だけではなく、国内の取材でも、女子中高生では醜形恐怖など、人に顔を見せたくないという不安が高まっているのではないかという話を受けたりもしました。

#7

それほどヘビーな問題ではなくて非常にライトなところでは、こちらは昨年九月の「探偵ナイトスクープ」という番組です。マスクを絶対に外さないという中一の娘さんと、中学に入ってから小学校の同級生以外の子のマスクを外した顔は全然見ていない。そして中学校で付き合い出した彼氏と彼女の間柄でも、一切マスクを外した姿を見ていない、絶対見せたくないということなのです。それを心配に思ったお母さんが、番組に相談したのです。当の娘さんの話を聞くと、マスクを外しなさいと学校で言われても、お弁当を食べるときもマスクをしながら食べて、外での運動会するときにもマスクを付ける、写真を撮られるときには口元を隠すという話が放送されていました。要するに、マスクを外すとブスに見える、マスクを付けると美人に見えるという強い信念がこうした女子学生にはあるようなのです。そしてマ

スクを外さない女子高生が実際に結構いる。これは一昔前の女子高生が、人前ではメイクは絶対に外さないということに似ているようにも思うのですが、それだけではなくて、マスクを外すと「自分がイケてると思っているのだね」と思われるのではという集団圧力もあって外せない状況があるようです。こうした状況を防ぎたいという話をしています。

8

こうした話の何が重要かということや、顔は何かということや、顔から見て今はどういう社会なのか、今の問題（感染症予防）から未来の社会、特に子どもたちの未来の人間関係や社会ということを考えるため、思考を転換する機会である、そういうことを考える切っ掛けになるのではと考えた次第です。

その切っ掛けとなったのが、アタッチメントの研究です。二つの世界大戦を乗り越えた際に戦争で孤児となった子どもたちが、孤児院や病院で徹底した無菌と隔離の管理の中で人の接触の機会制限されたことよって彼らの正常な成長を阻害してしまったという現象があるわけです。もしかすると今のコロナの状況にも、近いものがあると思います。

9

顔の話を中心にしてしまうのですけれども、これから顔と身体について話す前哨戦として、もう少し顔の話の続きさせてください。

顔研究では、コロナ前の研究で、私たちはいったいどれぐらいの数の顔を覚えているかという実験がありました。結構ハードな実験なのですけれども、実験的に分かったこととして、私たちは平均値で個人的な知り合いを大体三六二人ほど、有名人の顔を一九〇人ほど、思い出そうと思いうすことができる。それだけではなくて有名人の顔の写真を見せ

て、パッと見て知っている・知らないというのをやってみると、四千人ぐらいの有名人の顔を知っているということができる。非常に多くの人間関係を顔から作り上げているのです。

また、高校時代のクラスメートの顔の二十五年後の写真を送り付けて、「この人は誰だか分かりますか」という実験を一九九〇年にやっています。二十五年前の自分の知っているクラスメートの顔写真と自分の知らない二十五年後の彼らの今の顔写真とをマッチできるのです。つまり、この人は自分のクラスメートだということを、二十五年後の顔について評価することができなのです。それらは目、鼻、口のある、マスクで隠されていない顔での学習です。それが今の日本では、身近な人や有名人はノーマスクで、ちよつとしたクラスメート程度の人たちはマスク顔しか知らないことになる。そういう限られた関係性で、私たちはどれぐらいの広がりがある社会をつくれるのかということ、未来の子どもたちについて考えなければいけないかと思えます。

#10

翻ってみれば、二〇二二年二月には『朝日新聞GLOBE+』でもマスクの話をしました。ここでは、当時外大所属の後藤真実さんも登場されて、中東ではヒジャブだけでなくマスクを付けていらつしやる方もいるということをお話されています。そのような文化が続いているのだから、日本のマスクも大丈夫ではないかという指摘もあるのですが、実際は中東では女の人はマスクをしていても、男の人はマスクをしていないのです。

#11

日本のように周りが全員マスクをしているという状態は、心理学のはく奪実験に近いところがあります。有名などころでは二〇〇〇年代に杉田陽一先生がサルを対象として顔の剥奪

実験をしております。養育者の顔にこのようなマスクが顔全体になるようなフードを掛けたままサルを育てたら、サルにどういうことが起きたかということです。

また、カナダのマウラー先生は先天性白内障を対象に、生後十カ月間視覚経験剥奪という状況になっている、つまり顔パターンを見ていない赤ちゃんを対象に、さまざまな顔のテストをしました。すると簡単なテストはできるのですけれども、複雑な人物間の区別、この人との人は別人かという人物同定に、剥奪後十歳ぐらいになってから問題が生じます。生後十カ月で剥奪された子の小学生になったときの実験では、個人の顔の細かい区別がしくくなっていた。サルの実験でも同様なことがありました。そういう問題が、今後この社会で生じるだろうかということを考えるべきかと思えます。

#12

時代は、VRやメタバースとなっていくます。翻ってみると、個別の顔を四千人までも覚えなければいけないというのは歴史的に見てこれまでの時代にあっただろうかということです。今は顔と身体のバランスが少し変わって顔によりすぎている時代で、そのうち元に戻っていくのかもしれない。

それと並行して見ると、子どもたちはGoogleの検索から転じて、YouTubeやTikTokでたくさんつながっています。そこでは身体性に近い音楽や歌や画像でつながるのです。それは言語のない世界でつながっているわけで、もしかすると私たちのつながりは、再び変わっていく節目にあるのかもしれないということです。

顔・身体学ではさまざまな時代背景の研究の話もしてきましたが、顔に個性を与えるさまざまな人工物を作っていた時代と個性のない時代がありました。顔に個性を与えるのは、所属する社会集団の大きさや性質によるのではないのでしょうか。そこから考えると、マ

スクのことは気にしなくても気にしてもどちらでもいいのではないかもしれませんが。ただ、顔と身体のバランスを考えるのは、今後を考えるうえでは、重要な話ではないでしょうか。

#13

最近の研究でこういうものがあります。「顔が似ている同士は遺伝子も似ている」。これはショッキングな記事だと思われられるわけですが、でも、顔はある種、身体の一部ではないですか。ですので、親と子で背が高いのは共通するなど、身体が似ている人同士は遺伝子も似ていますねと言われたら、別に気にしないと思います。でも、なぜ顔だと気にするのでしょうか。その点は、考えてみるべきかと思います。マスクで顔を隠したいという人もそうですし、顔を出せという人もそうですし、身体の中でも顔は私物と考えたり、誰かのものと考えたり、身体の中でも顔は少し違う存在なのです。

#14

私たちの身体と顔が人とのようにつながっていくのかということ、これは先月、森美術館で体験したもので、自分のアバターの顔を作ったとき、それが顔なので、顔が人ととどくつついていくのです。自分のアバターを作ったときに、それが顔なので、どうして身体ではなくて顔なのだろうかと思えますけれども、やはり身体の中でも顔はその人を表現したり個性を表したりするものなのだろうと感じます。そうした顔中心の考えは、もしかするとFacebookなど最近ものすごく肥大化してきたけれども、それはそこまで肥大化していいものなのかどうか。そのバランスはどうなのか。

顔を出しなさいという主張の中に、欧米の覆面禁止法があります。これは人前で顔を隠すことは違法ということです。一八四五年のニューヨーク州ではマスクをして黒人を迫害して

いたという時代背景があつて、マスクをするということはアノニマスで何か悪いことをするのではないか、社会に対して自分を見せなくてはいけない、表情を使ってコミュニケーションをしなくてはいけない、だから顔は見せなければいけない、そんな背景があります。それらをひつくるめて考え、顔と身体から未来の社会を考える切っ掛けを生み出すことができればと思います、本日のシンポジウムに期待しておりますので、ぜひよろしく願いたします。

(床呂) 山口先生、どうもありがとうございます。

引き続きましてプログラムに沿って本日の最初の報告者、早稲田大学の向井香瑛さんにご報告・ご発表をお願いしたいと思います。

一言だけ紹介させていただきます。ご発表者の向井香瑛さんは早稲田大学理工学術院にご所属で、ご専門が認知心理学、身体運動学、特に顔の表情と身体的相互作用の研究をされてきたということで、本日は「身体同期からみる対人コミュニケーション」というタイトルでご報告・ご発表を頂きます。それでは向井さん、よろしく願いたします。

Ⅲ 報告

「身体同期からみる対人コミュニケーション」

向井 香瑛（早稲田大学）

ご紹介いただきありがとうございます。早稲田大学の向井です。本日はどうぞよろしくお願います。ご紹介いただきましたとおり「身体同期からみる対人コミュニケーション」という題目で発表をさせていただきました。題目からも分かる通り、私は身体に着目して二者間の相互作用を調べてきました。本日はいろいろな領域の先生方がご発表・ご登壇されると思いますが、私は運動科学や心理学のアプローチを用いて実証的な研究を行っていました。今日は身体同期が対人コミュニケーションにおいてどのような役割を担うのかというお話をさせていただきます。

（以下スライド併用）

#2-4

はじめに、対人コミュニケーションと一言で言ってもさまざまな場面を思い浮かべるかと思いますが。私たちは日常的に目の前にいる人と身振りや手振り、また表情、言葉を介したコミュニケーションを行っています。最近では目の前にいない人ともコミュニケーションは成立しますし、携帯電話やパソコンが普及したことによって、簡単に遠隔にいる他者とも文字や言葉でコミュニケーションを取ることができるようになっています。新型コロナウイルス



スの感染拡大に伴って、ネットワークを介した相互作用場面が、機器の発展とともにますます増えてきたように思います。

#5

私は身体を介した相互作用の研究を行っていますが、パンデミックの発生から約三年たちまして、山口先生の話にもあったようにマスクが外れてくるなど、だんだんと身体的なコミュニケーションが取りやすくなってきたと思う一方、身体的なやり取りにはまだ制約があると感じています。身体的な相互作用を研究してきた身としては、パンデミック下での実験が思うように進まずに苦しい思いもしましたが、そのような状況下だからこそ身体を介したやり取りの重要性や役割について再考する良いきっかけとなったと思っています。

それでは、早速本題に移りたいと思います。初めに身体同期の研究を幾つか紹介した後に、対人コミュニケーションにおける身体同期の役割や、さらに発展的な研究について、自身の研究も含めて発表させていただきたいと思っています。

#6

まず、身体の同期について力学系の観点から調べた初めての研究がこちらになります。この研究では、図のように二人が隣り合わせに座っており、それぞれの足を見るように指示されています。何をしてもらおう実験かというと、膝下の周期的な運動をしてくださいという実験課題になります。

このときに重要なのは、特に一緒に動かしてということ伝えていないにもかかわらず、二者の動きが非意図的に揃うという現象が報告されたことです。また、この実験では運動の速度を変えたりすると同期の程度が異なってくるということも併せて報告されています。

#7

この研究をはじめとして、いろいろな運動課題でこの同期現象が発見されており、私たちが日常行う歩行やランニングなどの動作でも同期が生じることが報告されています。下のグラフは私たちの歩くスピードのピッチにもなる一ステップにかかる時間のプロットになります。このグラフを見ても分かる通り、一ステップにかかる時間はかなり揺らいでいることが分かります。ただし、この揺らぎ自体はランダムではなくて秩序立ったパターンを持つということがいわれていますが、このパターンに二者で歩くと共通性が見られるのかということ調べた研究が次の研究になります。

#8

これは二者で歩いたときの一人一人のデータのプロットです。ところどころ見ていただく分かるかと思いますが、ストライド時間が長くなっているところが結構近い。同じようなところで上がったたり下がったりしているのを見ると、何となく一致しているのかなということがグラフから分かります。

歩行リズムのパターンが一人で歩く条件、つまり他者とは一緒に歩かない条件では二人の間に類似性は見られないのですが、他者と並んで歩くと歩行リズムが類似するようだということが報告されています。これに関しては同様の研究結果がランニングに関しても分かっています。

#9

他にも、今皆さん座っていらっしゃるかと思いますが、座っているときも立っているときも私たちの身体自体は揺らいでいて、この揺らぎ自体が、見つめ合うと同期するというこ

が様々な研究で報告されています。

面白い研究があつて、船の上に実際に立つて二人の同期を見ると、船の上は予測できない波の動きによって外的な影響がありますが、それでも身体は相手を見てると同期するといった非常に面白い結果が出ています。このことから、身体の同期がいかに強固な普遍的な現象かということが分かるかと思ひます。

#10

様々な実験が行われていますが、他にも右上のタッピングで同期が生じるかといった話や、他の実験課題としては、演劇の練習などでもよく用いられるミラーゲームという課題を使つて実験が行われたりしています。

#11

もう一つ興味深い同期現象として、ご存じの方もいらっしゃるかと思いますが、競技場面でも身体の同期があります。例えば、この研究は二〇〇九年の世界陸上選手権大会で世界記録が誕生したのになります。一〇〇mの決勝レースだったと思います。後ろを走っているのがタイソン・ゲイ選手で、前を走っているのがウサイン・ボルト選手です。このレースは、ボルト選手が世界記録で、タイソン・ゲイ選手も自己ベストをマークしているという、非常に盛り上がった試合でした。このレースにおいても二人の足並みが揃うという現象が生じています。ここで興味深いのは、二者がそれぞれ非常に高い競技スキルを持っているとしても、他者の影響をレース中に受けるといふことです。この研究の場合は二人とも好記録が出たというポジティブな結果になっていますが、他者との身体の同期がアスリートのパフォーマンスに影響を及ぼす可能性も十分考えられるという研究報告です。

12
13

ここまで身体同期が生じるか場面について話をしてきましたが、次に、身体同期が対人コミュニケーションでどのような役割を担っているかについて調べた社会心理学的なアプローチの文献を幾つかご紹介します。

社会心理学的なアプローチでは、社会的認知機能と身体同期の関係がよく取り上げられています。この二つの関係では、一方が他方に影響するだけではなくて相互に作用することが分かっています。先に社会的認知機能が運動の同期に与える影響についてお話しさせていただきますこうと思います。

14

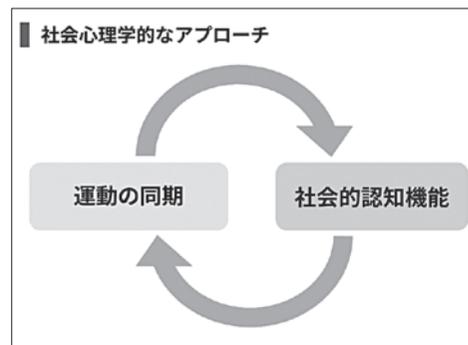
まず一つ目に、他者の印象が身体同期には深く関わっているといわれています。具体的には初めて会った人が自分にとっていい印象を持つ相手だと身体同期が意図せずにも高まるということが報告されています。実験としては、二者で踏み台を同時に昇ったり下りたりという課題を行うときに、ペアのうち一方（実験者）が遅刻してくると印象が悪くなり、その相手とは同期の生じにくくなるといった報告があります。

また、顔に関する身体的魅力と身体同期も関係する可能性があります。顔の魅力が高いと無意識的に同期も高まるということも、先行研究は少ないですが報告されています。

15

他には、他者との関係性についても多くの先行研究があります。この研究は、会話中、初対面の人よりも友人同士の方が身体同期が強く生じるという報告になっています。

12



16

一方で、こちらは内集団と外集団とのやり取りを比較した研究です (Miles et al., 2009)。非常に簡単な実験で、手の屈曲・伸展運動を二人で一緒に同タイミングでやってくださいという実験を行いました。先ほど例に挙げた研究では、友人同士の方が身体同期が高まったという話でしたが、こちらの研究では「外集団のメンバーとの運動課題の方が同期が高まった」という報告になっています。研究間でこのような差異が生じた理由について、運動課題や社会的文脈、他者との関係性が同期の程度を決めるのだろうということが考えられます。Miles et al. (2009) の研究では、比較的単純な運動課題を用いていること、実験参加者のモチベーションが非常に高かったという報告があり、通常相互作用することがない外集団の人たちに対して注意を向けたことが身体同期が強まった原因として挙げられていました。

このように、他者との社会的な関係性と身体同期はさまざまな背景に応じて変化するものである、ということに注意しながら調べていく必要があります。

17

次に、身体の同期が社会的認知機能にどのように影響するかということです。

18

これについても多くの研究が行われていて、例えば他者と運動を同期させると相手への好ましさが向上することや、幼児がお母さんに抱っこされながら目の前にいる人(実験者)と上下に動く同期運動を行うと、一緒に運動した相手(実験者)への向社会的な行動が増えるといったことも報告されています。また、興味深い結果がこの研究からは示唆されていて、向社会的行動は限定的である、つまり一緒に体を動かした相手にのみ生じるということが報

告されていました。

このように私たちは相手と一緒にいる運動同期を通じてポジティブな社会的関係を築いているのではないかと考えられます。

19

他にもさまざまな研究があります。

20

身体同期は社会的結合にかなり良い効果を持っているだろうということをお伝えしてきましたが、実際に他者と身体を介したコミュニケーションを行うときに、身体を同期するだけでは当然うまく行くはずはありません。しかし他者と違う動きをしようとすると、意図せずに生じる身体同期が制約となる場面が生じます。特にスポーツ場面や身体を伴う芸術場面を考えていただくと、身体同期の制約が顕著に生じるような場面では、そのような制約に打ち勝つといった練習を行う必要があります。

具体的に身体的な同期が制約となる場面はどのような状況か、またそのような場面でもうまく振る舞うことができる人とはどのような人たちか、ということを調べた研究についてお話ししたいと思います。

22

これは身体の同期をする実験ではなくて、少しだけ相手とずらして運動を行う実験です。当然、身体の同期がかなり制約になるので、最初の方は全然うまく行かず二人で一緒に動いてしまうのですが、それを何とかずらしてリーダー・フォロワー的な役割を作り課題を達成

してくださいます。このとき、結果として社会的認知機能(AQ)の組み合わせがパフォーマンスに影響するというのが分かりました。

#21

この研究はこの先行研究をもとに考えました。自閉スペクトラム症の人が他者と一緒に運動を行うとうまく同期ができないと今まで言われていました。私たちは、この研究の中で、自閉スペクトラム症の運動の傾向に注目しました。どのような傾向かというところ、他者よりも先に動く傾向を持つということです。

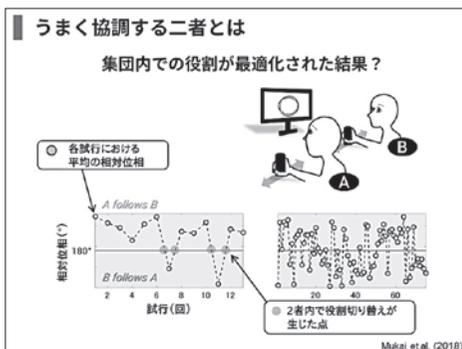
#22

私たちの行った実験に話を戻すと、リーダー・フォロワーという話をさせていただきましたが、リーダーの人はフォロワーよりも少し先に動く必要があります。その役割分担がもしかしたら社会的な認知機能に関わるのではないかと考えました。

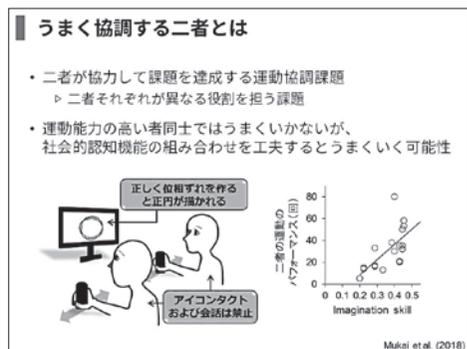
#23

その結果、実際にそれで、ペアの中で社会的認知機能が高い・低いによって役割が決まっています。見ていくことが分かりました。

私たちの研究は、身体の同期が制約となるという場面を作り出して、その協調・パフォーマンスに関わる要因を調べたのですが、他にも、他者との身体同期が自己のパフォーマンスにネガティブな効果を与えるという実験があります。



#23



#22

#24

こちらはサッカーと野球の例ですが、特に運動では先ほどもお話ししたとおり、他者と同じ運動をすると、もちろんフェイント動作で相手に破られてしまったり、逆に突破できなかったりということがあるわけですが、かなり他の人の影響を受けないように頑張らなければいけません。

#25

そういうときに、こういったネガティブな効果をどのように実験的に実証するかという方法の一つとしてSRC課題というものがあることを見つけました。これに関しては、パンデミック下で二者を同時に呼ぶといった実験が難しかったので、何とか一人実験ができないかと模索して見つけた課題です。この課題は他者の映像や画像からどれくらい影響を受けるのかということ調べる実験になります。

具体的には、画面の中に「1」の文字が出てきたら人差し指を挙げ、「2」が出てきたら中指を挙げるといふ実験になります。このとき、他者の影響の程度を調べるために、他者の写真が後ろに映ります。他者の手の動きに関しては「課題とは全く関係ないので無視してください」ということを実験参加者にお伝えしていますが、多くの人がつられて動いてしまいます。

左の方がcongruent条件で、自分が行う運動と他者の運動が一致しているとき、また右側がincongruent条件と比べて自分の運動と他者の運動が一致していないときで、二つの条件の反応時間やエラー率を比較するわけです。

#26

できるだけ早く反応してくださいという課題なので、反応時間が短い方がパフォーマンスが高いと理解していただければと思いますが、congruent条件の方がincongruent条件よりも有意に短かったという結果になっています。自己と他者の運動が異なる場合に、自己の運動が他者の運動から影響を受ける。これは干渉効果といわれています。

この干渉効果についても先行研究が幾つか行われていますが、私たちは干渉効果がいつ生じるのかということについて調べてきました。いつというのは生得的なのか、それとも発達的に獲得されるものなのかということです。

#27

子どもたちにやってもらうために、数字だと判別が難しい可能性があるため、赤丸と青丸を使って同様の実験を行いました。

先ほどと全く同じでcongruent条件とincongruent条件がそれぞれあるのと、統制条件として真ん中にニュートラル条件という他者の手が動かない条件をつくって、同じような流れで実験を行いました。

#28

実験課題の様子を流すので見ていただけたらと思います。先に他の人の手がちょっと早く動いてから、赤丸か青丸が表示されます。このときに「赤丸・青丸だけに反応してね」ということを子どもたちには伝えていて、このときの反応時間やエラー率などを取得しているという実験です。結構、大人でもつられたり、つられなかったりする人がいるのですけれども、この実験を五〜十二歳の子どもを対象に、かなり人数を取って行いました。

結果的に、発達の程度によって干渉効果に違いがあるということが分かってきました。

具体的には、五～六歳は最も干渉効果が低かったです。次に、七～八歳に関しては干渉効果が大きく生じたということが分かりました。さらに十一～十二歳の子たちは、五～六歳より干渉効果が強く生じましたが、徐々に落ち着いてきていて、大人と変わらなくなりました。大人を対象に行われた研究が多かったため、実験統制条件として大人のデータも取りましたが、十一～十二歳と大人は変わらないような干渉効果の程度になっていました。

このような結果は意外で、最初は線形に変わっていくのかと思っていました。この結果を補強する実験を行う必要がありますが、現在考えていることとしては、他者動作の表象が弱いことや、他者の動作に対して単純に注意が向かなかったために五～六歳は全然干渉効果が出なかったのかなとか、七～十歳で干渉効果がグッと上がることについては、他者の運動に同期することを何とか抑えようとする抑制機能が弱いのですが、他者動作を強く表象することで干渉効果が強く生じたのではないかと考えています。また、十～十二歳に関しては抑制機能と他者動作の表象が共に強くなることで、他者の影響は受けるもの、抑制できるようになってきた、そして大人と同程度の干渉効果が出てきたのではないかと考えています。

この研究を今度どのような場面に発展させていくかということを考えてみると、子どもたちの運動学習場面でのサポートに応用できるのではと思っています。模倣学習といった言葉もあるように、私たちは小さい頃は熟練者（コーチや先生）の動きを見て学ぶと思いますが、それが果たして良い指導となっているのかということについてはあまり実証的な研究がないと思っています。そのような形で社会的な貢献ができれば嬉しく思っています。

#30

実際に少数ではありますが実践場面で研究が行われていて、投てきや野球のバッティングの際、他者の運動の影響が強く表れるということが報告されています。具体的には、前の打者やハンマーを投げる人の動きを見ると、前の人が投げた方向につられていくというような研究成果があります。元々はこの実験もかなりニマルなアプローチで行われていたのが、だんだんと実践的なフィールドに入っていくという経緯がありますので、私の研究も今後はもう少し実践的なフィールドに足を踏み入れられるようにしたいと思っていますところです。

#31

コミュニケーションとまた違うところの話をしてしまいました。ここまで社会的コミュニケーションにおける身体同期の役割についてお話をしてきました。身体同期はコミュニケーションを促進する可能性を含むと同時に、時々足かせになる、制約になるということもあり得ます。社会的文脈に応じて身体的な役割が異なるということに注意しながら、今後身体同期の研究を続けていきたいと考えています。本日はご清聴いただきありがとうございます。

(床呂) 向井さん、大変興味深いお話をありがとうございました。私自身も質問したいような点もあるので、最初に申し上げましたように質疑応答は最後の時間にまとめてするというようにさせていただければと思います。

それではプログラムに従いまして次の登壇者、大阪大学の田島知之さんにご登壇いただきます。準備をしている間に田島さんの簡単な紹介を私からさせていただきます。田島知之さ

んは現在、大阪大学COデザインセンターの特任講師ということで、田島さんのご専門は霊長類学、特にオランウータンの研究です。オランウータンはご存じのように東南アジア島嶼部、スマトラからマレーシアのボルネオ島に生息していますけれども、その中で、特にマレーシアにおけるオランウータン研究を長年続けられてきたということで、本日は「野生の仮面―社会的相互作用によって変化するオランウータンの顔」というタイトルでご報告をお願いしたいと思います。それではよろしくお願いたします。

「野生の仮面

—社会的相互作用によって変化するオランウータンの顔—

田島 知之（大阪大学）

よろしく申し上げます。皆さん、こんにちは。ただ今ご紹介にあずかりました大阪大学の田島と申します。本日は司会者である床呂先生、領域代表である山口先生、計画班の高橋先生、このような場にお呼びいただきありがとうございます。第一回目のキックオフシンポジウムだったと思うのですが、私は元々関心がありまして、多分二〇一六年か二〇一七年ぐらいに後ろの方に座って聞いていました。今日はこの場で発表できてとてもうれしいです。

（以下スライド併用）

##

私はこれまで、卒業論文ぐらいの頃から一貫してずっとオランウータンの研究をしてきました。床呂先生からもご紹介いただきましたが、オランウータンはヒト科の類人猿で、比較的ヒトに近い、近縁な進化の隣人というべき存在です。

基本的にはフィールドワークベースで私はボルネオ島に長期滞在して、森の中でオランウータンを追い掛けてオランウータンの行動観測をしたり、サンプルを集めたりして、野生でできないことは動物園で確かめるといった作業をずっと行ってきました。



##

研究フィールドは東南アジアのボルネオ島のマレーシアです。ボルネオ島は三つの国から成り、島の北部がマレーシア領とブルネイ王国領なのですが、私が長年通っているのはマレーシア領サバ州です。

##

私が今回のお話は、性的装飾がキーワードになっています。性的装飾は別にオスに限らないのですが、同種の性別のうち雌雄どちらかの性が反対側の性にアピールするために装う飾りで、闘争の役には直接立たない形質で、オスだけが持つ装飾はメスによる性選択によって進化してきたと考えられています。代表例がクジャクの尾羽です。

#11

霊長類でも幾つか大きな性的装飾を持つことが知られています。例えばテングザルのような大きな鼻です。メスも少し長いのですがオスの方が圧倒的に鼻が長いです。あるいはマンドリルです。メスは非常にくすんだ色をしています。成熟したオスは非常に鮮やかな色彩を持っています。こういったように霊長類の顔に性的装飾が施されるといって例が代表的に幾つかの種で見られます。

#12

中でも一番有名なのがオランウータンです。ヒト科の類人猿で、成熟したオスの証として第二次性徴で頬ヒダ、喉袋、長い体毛が発達します。特に今回は顔の話ですが、顔に表れる頬ヒダの縁取りがあるオスということでフランジオスというように専門用語で呼ぶの

ですが、そこから転じて顔の肉ヒダ、頬ヒダをチークフランジやフランジと言ったりします。これは霊長類の顔に表れる性的装飾の中でも代表例で、教科書の表紙に載っていたりするようなものです。

材質としてはコラーゲンと脂肪で合成されています。私も動物園で触ったことがありますけれども、例えて言うなら革張りのソファの質感で、すごく張ってるのですが柔らかいという感じの質感です。こういったフランジオスは、顔が大きいオスよりも比較的メスに好まれることが分かっています。

よく見ると、この肉ヒダのごつごつした質感もお分かりだと思いますが、これは恐らく昔負ったけがが治癒した跡がかなり反映されているのです。縁の少しいびつなところは一回裂けたのがくっついたりしています。つまり、今までどれだけ他のオスと敵対して、その中で生き残ってきたかという、いわば勲章みたいなものだといわれています。

#2?

オランウータンの簡単な説明をさせていただきます。アジアにすむ大型類人猿です。現在三種に分類されています。ボルネオ島にすむのがボルネオ・オランウータンです。スマトラ島には二種いまして、スマトラ・オランウータンとタバヌリ・オランウータンです。全てIUCNの近絶滅種で、かなり厳しい状況ではあります。

日本ではチンパンジーやゴリラの方が知名度が高いです。チンパンジー、ゴリラはアフリカに生息する大型類人猿なのですが、オランウータンは東南アジアに生息する大型類人猿で、実はもしかしたら日本人のコミュニティからしたら一番近いところにいる進化の隣人ということがいえるかもしれません。

最大の特徴としては、群れずに暮らすということが知られています。チンパンジーや

ゴリラなどとは違い、他個体との社会的な接触時間が全体の活動の時間の2%未満ともいわれます。ただ、行動圏は互いに大きく重なり合っていますので、複数個体の出会いの場面や一時的に連れ立って遊動するという社会的な場面も見ることができます。

##

もう一度お話ししますと、この四つのグループをもってヒト科を形成します。オランウータン、ゴリラ、チンパンジー、ヒトです。われわれは共通祖先を持っているという関係性にあります。

#4

普通は昼行性という、われわれのような昼間に生活する霊長類は群れるという生活が基本になっているのです。左上は非常にいろいろな国から来た人たちが集まっている場面ですが、チンパンジーにしる、ゴリラにしる、人間にしる、どこに行っても基本的には群れた状態で暮らすサルです。

#5

ヒト科類人猿もいろいろな群れ方がありますが、ゴリラのようにまとまりの良い群れをつくるタイプから、チンパンジーのように集まったり離れたりというのを繰り返すような離合聚散社会があります。オランウータンはその中でもかなり例外的、特異的で、離合聚散が非常に強い、離れる方が多いという状態を示します。オランウータンは基本的には単独生活者だといわれていますが、時々集まることもあります。

#8

大体オランウータンをボルネオで観察しているところいう場面が多くて、オランウータンが森の中で一人生活しているのを淡々と観察していくわけです。そういうときに、やはり人間とはかなり違う暮らし方だなどというように見えると思います。そういうときに、群れないオランウータンの社会性や、彼らは社会を持っていないのかなということを考えることもあります。

##

また顔の話に戻りますが、オスは先ほど説明したとおり顔の大きなフランジオスという、大きな体サイズと第二次性徴を持つている優位形態のタイプと、もう一つ、アンフランジという第二次性徴が見られないオスも一般的にいます。同じ地域に混在しているのです。面白いことに、顔の小さいアンフランジオスという方も生殖能力があるのです。体サイズはメス並みでフランジの半分ぐらいしかないのに生殖能力があるということが分かってきました。

##

これはどういうことかと申しますと、オスは二段階の成熟パターンを持っているのです。実はアンフランジオスの中に、このまま二十年もアンフランジオスのまま死んでいったという野生の例もあります。どうやら、ある時期までは成長を止めていて、そこから何かの切っ掛けでフランジオスに成長するという段階的なパターンがあるのだということが分かってきました。この成長は不可逆的で、元に戻るといったことはありません。

#9

まだ分かっていないこともたくさんあるのですが、世界中の研究者のさまざまな観察例を総合的に見ますと、こういうことだろうということが分かってきました。それは、社会的な状況に応じて変身の意思決定は行われている。アンフランジオスはなぜ成熟を停止しているといわれるかというと、近くにフランジオスが既にいる場合、同じ地域にフランジオスがいる場合には自分の二次的な成長をストップしていると考えられます。当然、野生下ですから死んでしまったり不慮の事故があつたりします。強いフランジオス同士は、非常に激しい競争社会ですので、いなくなつてしまつたり死んでしまつたりするわけです。そこに空白があると、一年か二年ぐらいでフランジオスに変身するということが分かってきています。

#9

これはなぜ珍しいのかといいますと、普通の霊長類の二次性徴の発達開始はある程度、年齢で決まってくるのです。ゴリラも十五歳ぐらいになつてくるとだんだんシルバーバックという成熟した二次性徴が見られると思います。テングザルもマンドリルも、基本的には同じ群れで一緒に生活していても、ある程度の年齢になったら二次性徴が出てくるわけです。

#9

ところがオランウータンの場合は社会的状況に応じて変身するということが興味深いところですよ。

#9

顔が違うだけではなくて交尾行動も結構違います。フランジオスはメスとコンソートシッ

ブといまして一対一の関係を形成して、あまり交尾頻度は高くないのですが、メスと一対一で数日間を共にして、その中で交尾をします。一方でアンフランジオスは一対一のコンソートシップ関係が少なく、抵抗するメスに対する強制交尾が多いと一般的にはいわれています。そして、結果的には繁殖に成功しているということがだんだん分かってきました。

##

私自身もボルネオ・オランウータンで行動観察とDNA解析をして、この二タイプのオスの繁殖戦術みたいなものを研究していました。

##

今日は時間ありませんのでざっくり説明しますけれども、大体こういう関係性でした。

顔の大きいフランジオスは、メスの中には比較的高齢な出産経験のある経産メスと、まだ若くて子どもを産んだ経験のない未経産メスがいて、オランウータンの世界では初産の死亡率が比較的高いのです。一方で経産メスの方が子どもを産んで育てる死亡率が低いということが知られています。そういう意味では、子どもの生存率が高い経産メスとの交尾関係はフランジオスが独占するという形で子どもを残していました。一方で、未経産メスには全然関心を示しませんでした。

顔の小さいアンフランジオスは、群れではないので、いないということも結構あるのです。フランジオスが不在中に経産メスに交尾をしにいたりする一方で、若い未経産メスの方と交尾をして、確率は低いし死亡率もそれなりに高いのですが、初産の子どもを残すという繁殖戦術を採っていました。

ということ、顔の大きいフランジオスと顔の小さいオスはそれぞれ異なるタイプの繁殖

戦術を持っていて、顔が小さい方だからといって別に繁殖を諦めているわけではない、かなり立ち回ってやっているとということが分かりました。

また、フランジオスと顔が大きくなる・ならないということには、どれぐらいフランジオスがいるかという周囲の社会的な状況なども関係していて、その社会的な相互作用があるのではないかと考えています。

#10

後半は顔の形とホルモンの関係の話をさせていただこうと思っています。人間の場合にも男性の顔の形状（縦横比）がテストステロン濃度やその攻撃性、行動傾向と関係しているという話が長らく研究されてきています。一つの説としては、男性のBMI（体格）や体力を表す信号になっているのではないかという話があったり、一方で、思春期の狩猟採集民男性を検討した結果ではテストステロン濃度と男性の顔の形状の傾向に相関がなかったという話もあります。

#11

人以外の霊長類ではどうかといいますと、テングザルでは鼻のサイズが体重、睾丸サイズと正の相関を持ち、鼻が大きいオスほど多くのメスを群れに持っている。マンドリルは発情メスが増えるとオスの顔の色彩がより鮮やかになる。そこにはテストステロンが関係していて、他個体への攻撃頻度が、テストステロンの高い個体ほど増えるといったことが分かっています。

先ほどの人間で検討されてきた顔の形状は、ボノボとチンパンジーで先行研究があるので、そこでは先ほどの人間男性でいわれているような顔の形状と攻撃性、体力みたいなも

の、順位と相関があるというポジティブな結果は得られていないようです。

##

オランウータンの顔に話を戻します。

#13

やはりオランウータンの顔は非常に特徴的なのですが、これもホルモンの影響が指摘されています。先行研究があまり多くはないのですが、飼育下の横断的な研究でテストステロン、ストレスホルモン、成長ホルモンに関しては検討されています。これら三種のホルモンは、人間ではテストステロンは二次性徴の発達や精子形成に寄与していて、ストレスホルモンは人間では高齢になると成長を抑制するといわれています。成長ホルモンは筋肉・骨格の成長を促す作用があるといわれています。

これをオランウータンで横断的に検討した結果では、三種のホルモンはいずれもほぼ同じようなパターンです。右に出しているのはテストステロンのデータですが、ほぼ同じようなパターンで、非常に面白いことに、アンフランジオスとフランジオスで有意差が出ない、ほとんど変わらないレベルであるということが分かりました。

では、テストステロン、ストレスホルモン、成長ホルモンのレベルが一番高いのはいつかという点、顔が大きくなっているフランジ発達期の間だということが分かっています。ですので、ストレスで成長が止まっているわけではなさそうです。

いずれも横断研究で、同じ個体のフランジ発達を継続して追った研究でこれらが分かっていたという経緯がありました。

#14

そこで、私だけではなくいろいろな人が関わっているのですが、日本の動物園で二個体のオスのオランウータンを数年という比較的長期にわたって追いまして、フランジの形成とサンプルのホルモンの関係を検討しました。

#15

画像解析をしまして、飼育員さんやお客さまからもらった写真を使ってフランジの大きさを比率で表現して、*change point* パッケージを使って変化点を探索するということをしました。

#16

一方で、これは完全に動物園の飼育さんをお願いして、毎日のように尿サンプルを採っていただいて、EIA法で三種のホルモンの尿中濃度を測定しました。

#17

かいつまんで話しますが、その二頭とも、フランジのサイズの変化の全体像がある程度捉えられたという結果になっていいると思います。たまたま両個体とも二〇〇〇年生まれの同じ年なのですけども、ピカという方が十二歳ごろにフランジが大きくなって、ポピーは十六〜十七歳辺りにフランジが一気に大きくなった。つまりポピーの方が成長開始がかなり遅かった、数年遅いということがありました。これは横断的な研究ですけれども、先行研究では種差はあまりなさそうだという結果が出ています。一つ二つ考えられるのは、父親から離れた年齢が大きくて、ピカは十二歳に変化点がありますが、前年に同じ飼育施設にいる父

親が死んでいるのです。ポピーは十三歳ごろまで父親と同じ施設にいて、その後、園を移動して一人になったというように、環境の変化のタイミングが違うので、そういったタイミングの違いが影響しているのだろうというように考えられます。ポピーはさらに遅いので、園を移動したという影響もあるかもしれません。

#18

男性ホルモン（テストステロン）は、これまでは横断研究だったのでフランジ発達とテストステロンのどちらが先に上昇するのかということがよく分かっていないといわれていたのですが、今回の結果から、テストステロンの方が先に多少の上昇を見せているといえると思います。ただ、フランジ発達中に常に高いレベルを保っているわけではないので、結構上下が激しいというのも一つの特徴かと思います。

下がテストステロンで、上がフランジの発達のデータになります。テストステロンがずっと高い値を保っています、かなり生理的に無理が来て副作用といいますが、かなり健康面に悪影響が出ますので、常に高い値を保っているというわけではないのだろうということがあります。

#19

ストレスホルモンも、フランジ発達の開始時点に一時的に上昇し、その後、低下して後期にまた再上昇するというパターンでした。

成長ホルモンはかなり後半に立ち上がっていて、序盤は全然立ち上がってこないのです。筋肉や骨の成長は、もしかしたら顔の性的装飾の発達よりも遅れて達成されているのかなということを考えています。

#20

また、推定除脂肪体重も計算してみたのですけれども、これはフランジの発達のパターンと変化点としては大体一緒でした。フランジは脂肪だけではなくてコラーゲンで作っているので、そういったものの合成が増加している可能性があります。

#21

オランウータンの顔の特徴的な変化は社会的な相互作用であり、そこには繁殖戦術が関わっているというお話と、その実際の発達のプロセスではホルモンというものが影響しているだろうという話をしてきましたが、私の中での最大の疑問は、なぜ大きくするのが顔なのかという点です。これはまだ全くジャストアイデアですが、オランウータンならではの事情が非常に大きいと思います。オランウータンの繁殖形態は、ゴリラのように一頭のオスが複数のメスと子を残すという、オスの競争が非常に激しいシステム、激しいオス間の競争の中では、当然ゴリラのように体格が大きいオスほど有利になるわけです。ただ、オランウータンは樹上生活者です。そもそも地上には、ボルネオはもう絶滅してしまったのですけれどもトラなどさまざまな危ない動物がいて、基本的にはオランウータンは木の上を移動してフルーツを食べるという生活をしています。

##

こういった感じで、基本的には木の上にとずっといる動物なのです。

#21

樹上生活者は体重を増やし過ぎると高リスクになってしまうので、オス間の競争に勝つと

という観点と、樹上生活のリスクのある種のトレードオフが、オランウータンの顔を大きくするといふところにソリユーションとして出てくるのかなと個人的には考えています。

筋肉や骨格の形成を促す成長ホルモンの上昇がフランジの発達より遅いというお話を最後の方にしたのですけれども、これも、もしかしたらメスによる評価対象である性的装飾である顔の成長、第二次性徴を先に優先して投資しているという可能性はあるのかなと考えています。論をかなり飛躍させますと、オスの顔の巨大化は、ある種見せ掛けの変化のようにも私は思っています。

##

森でこういうオランウータンにばったり遭遇すると結構怖いのです。パッと見ると、やはり大きいなと思うのです。ただ、科学的な知識を持っていれば、彼らの体重はたかだか七十〜八十kg、大きくて九十kg行かないぐらいです。七十〜八十kgであれば、年末年始で不摂生をしたときの私や皆さんとそこまで大きく変わらない体重かもしれません。つまり、顔が大きいばかりに、私は森を歩いて彼らに会うときに結構フランジオスに気圧されるといふか圧倒されているというように感じています。その証拠に、彼らの去るときの後ろ姿は足が短くてお尻がとても小さくて、非常にアンバランスな格好をしています。オランウータンが怖く見えるのは正面からだけなのです。

##

一方で、ゴリラは地上にいて、地上を移動してしまして、百五十kgとか、二百kgみたいな巨体になることが起きるわけです。

##

そういった点でオランウータンは、そんなに体重は大きくできないという制約の中で、いかに自分の姿を大きく見せようかと工夫してきた進化の結果なのかもしれません。

#22

また、オランウータンは五十m、七十m、時には百mの高い木もありますから、そういうところで生活している動物です。高い木の上から見下ろしているのです。右はミケランジェロのダビデ像だと思えますけれども、ミケランジェロのダビデ像も上半身と顔を少し大きめに作ってあるといわれています。それは高いところに据えるものだから、下から見上げたときに迫力を失わないように顔と肩など上半身を大きめに作っているという話もあります。

##

もつと言えば、われわれはオランウータンみたいに自分の顔の形を大きく変えるということとは簡単にはできないかもしれないかもしれませんが、自分の顔よりも大きな仮面をかぶったり、絵画や彫刻をデフォルメして形状を変えて大きくしたり、現在では自撮り写真を撮って加工することもできるのです。そうして他人から見られたい顔を作って印象操作をしている、他者に見られたい顔を作っているということを考えれば、オランウータンのまねごとをしていると捉えることもできるのかもしれませんが、つまり言いたいことは、顔の形を変化させ、他者の印象を操作するという現象は人間の専売特許ではなく、他の動物とも共有する進化的な基盤があるのではないかと私は考えています。

今後は当然オランウータンや他の類人猿も含め、今日ご覧になったフランジの中にもいろいろな形状があったと思いますが、実際にどういふ顔の形状のオスがメスに評価されるの

か、メスを引き付けることがあるのかという研究を展開していきたいと思つているのと同時に、例えば仮面を持つ人格を表すために、どういう形状を持てば、例えば荒々しい戦いの神様を表現したり、逆に優しい慈愛の神様を表現したりするのかという人間の仮面文化における人格と形状の関係にも興味があります。今日はここで終わりにします。ありがとうございます。

(床呂) 田島さん、大変興味深いお話をありがとうございました。私事なのですが、来週、ちょうど一週間後に、田島さんにご参加されているでしょうか、AA研の生態人類学者の河合香吏さんの霊長類学と文化人類学両方でやっている学際的な研究会で、ヒトの装飾行動に関する発表を私はするのです。それを進化と結び付けて話せというお題を頂いているので、今日のお話は大変参考になったというか、少し使わせていただくかもしれませんが、よろしいでしょうか。すみません、単に私的なことを言つてしまいましたけれども、例によつて質問は後ほどまとめて質疑応答の時間にとつて、ここでプログラムに沿ひまして休憩を取りたいと思います。若干変則的ですが、三五分ぐらいまででもよろしいでしょうか。十分ちよつとということ、半端ですけれども三時三五分再開とさせていただきますので、よろしくお願いします。

一件、アナウンスです。入り口の受付のところこのAA研の基幹研究人類学環のこれまでのいろいろなイベント・シンポジウムの冊子等をディスプレイしてあります。若干予備があるものもありますので、もしご希望の方がいらつしやいましたら取つていただいで結構です。顔シンプの過去の冊子のバックナンバーと言つていいかは分かりませんが、それがありますので、ご関心のある方は取つてください。それでは三十五分に再開いたします。

(床呂) 高橋先生、どうもありがとうございました。では、シンポジウム本体の方に戻らせていただきますと思います。後半の最初のお二人は、今まさに赤いちゃんちゃんこならぬ赤いヨットパーカーを着ていらっしゃる立教大学の河野哲也先生のところのお弟子さんといいますが、教え子の方々からのご発表がお二人続くということになります。

それでは、プログラムに沿いまして、次のご登壇者の方は、その河野先生が指導されている、立教大学文学部で哲学を専攻されている威智軒さん。哲学がご専門で、特に心の哲学、現象学的身体論をご研究されているということですので。威さんは日本語がお上手なのですけれども、ご発表自体は英語でされるといふことで、今日は「The bodies constructed in a virtual world — from a phenomenological perspective」というタイトルでご発表を頂きます。それでは、威さん、よろしければ始めてください。お願いします。

[The bodies constructed in a virtual world
— from a phenomenological perspective]

戚 智軒 (立教大学)

Hi, everyone. I am Qi Zhixuan from Rikkyo University. Today, my topic is “Body in virtual world – on the subjective theory of virtual reality.”

[#: indicates slide number]

#2

There are three sections in my presentation. In the first section, I will introduce the relevant background and the philosophical issues on virtual reality, and I will focus on David Chalmers’ virtual realism. In particular, I will point out the absence of the body in Chalmers’ theory. In the second section, through Merleau-Ponty’s theory of body-subject, I will show that there are some functions of the body important for construction of the subject in the virtual world. Finally, by analyzing a concrete technical issue, I will further point out the possible problems faced by the disembodied subject theory of virtual reality, and I will show some possible solutions.

#3

First, the philosophy of virtual reality and Chalmers’ virtual realism. Since 2021, when the famous internet giant Facebook changed its name its Meta, the metaverse has become a

popular topic in the world. The concept of the metaverse has gradually become an issue in the public eye. To realize the relevant functions and the features of the metaverse, a range of techniques are required which include a synthesis of technologies ranging from the most basic hardware to software. Of all the technologies associated with the metaverse, virtual reality is one of the most directly related to the perceptible virtual world.

4

In fact, the discussion of virtual reality in philosophy is not a new issue. This is largely due to the pertinent critique of the brain-in-a-vat thought experiment. In the wake of the film, *The Matrix*, the philosophical discussion of virtual reality has become a prominent topic. Stanovsky addresses various philosophical issues that may be present in virtual reality. He argues that the coming of virtual reality brings a new set of metaphysical issues. There are three important dimensions of the philosophy of virtual reality, namely the ontological issues, the subject issues, and the culture and ethics issues.

5

Chalmers' work is crucial in retrospect because he attempted to provide us a philosophical realism foundation for virtual reality. In his view, virtual reality is not an inferior reality, although it may be a second-level reality in that it is contained within the physical reality and realized by processing the physical world. But this does not mean that it is less real or less valuable. Virtual reality is real, non-illusory, and valuable. In principle, it is on par with the physical reality. In Chalmers' work on virtual work, this underlying standpoint has not been

changed. He rejected skepticism and fictionalism which reduced virtual reality to that of an illusion or fiction.

#9

In his early works on virtual reality, he focused on a complete virtual reality technique – a strong virtual reality in which subjects are fully immersed in the environment provided by a simulation system. Cognitively, they cannot tell if there is an external world existing outside of the one they are immersed in. This raised concerns about skepticism which suggests that if we are living in such a virtual reality, then all of our beliefs about the world are false and our lives in the world will lose all of their value. Chalmers pointed out that such a virtual reality is a metaphysical hypothesis rather than skepticism in most cases. In this metaphysical hypothesis, the majority of our daily beliefs will be true and only the beliefs about fundamental metaphysics questions may be false.

In his recent works, Chalmers' focus has shifted toward current virtual reality – an incomplete, weak virtual reality. He argues that virtual objects and environments are not fictional, but are digital objects and events that can provide cultural efficiency as data structures and add aspects of perception and action. Furthermore, he argues that perception in virtual worlds is not just an illusion, although novices may be deceived. But as they become more familiar with virtual environments, they will be able to distinguish clearly whether they are in a virtual environment or in the real world, and they will become more sophisticated at interactions with virtual objects therein, just as a skilled driver would do with a rear-view mirror. They will perceive and cognize them as digital objects without confusing them with

real physical objects.

#~

Virtual realism provides us a complete set of ontological and ethical foundations for virtual reality and the metaverse. It could be a guide to how we consider these technologies in the future. I should note, however, Chalmers' thinking leans toward a traditional Cartesian mind-body dualism, supporting the disembodied subject theory on virtual reality. He argues whether subjects embodied in virtual reality are innocent to the value issues for virtual reality, but this is doubtful. The argument suggests that embodiment is very important for subjects in virtual reality. If the body is the essential element for a subject acting in the virtual world, then it would not only involve the degree of value, but it may even affect the entire metaphysical framework of virtual reality. Indeed, there seems to be some hints in Chalmers' texts, especially in his recent work that includes issues of perception in virtual reality, where he attempted to justify his frame of virtual reality by the perspective of skilled knowledge which was explained within Dreyfus' discussion of intelligence without representation, a cognitive scientist's introduction of embodiment.

#∞

"Reflections upon phenomenology: the body-subject in the virtual reality." In the second part, in light of Merleau-Ponty's theory of body-subject. I am going to further discuss what functions the body may play in virtual reality. Merleau-Ponty's theory of body-subject starts off with his critique of Cartesian dualism. He proposed a new explanation of "being in the world."

“Being in the world” always means being in the world with one’s body. This body, on one hand, is our vehicle in terms of corpus, while on the other hand, it includes our consciousness, our mind, and the environment in which our body is situated. The body-subject is the object to all the theoretical concepts and theoretical structures of mutual implication among both the mind and the world.

#9

The significance of the situation is revealed here. First off, the situation is not an environment in the sense of geographical space, but a “behavioral environment” – a positive concept. In this sense, the body is not an absolute limit or determining factor to the situation of a person or a creature with a body. Here, the body is rather a potential possibility for us to extend ourselves and interact with various potential situations, and to be open and accessible to the world. In this sense, having a body as a potential is an important factor that cannot be omitted, whether it is in a virtual world or the natural world where we are now living.

#10

Let us move on to see what role this body-subject might play in virtual reality. The body schema and the intentional arc are two abilities on body-subject. These two abilities are crucial for the subject in virtual reality. The former is the starting point and the beginning of the unfolding of space in virtual reality. The latter contains the main mechanisms for subjects to act in virtual reality.

First, “body schema” means that my body appears to me as a posture toward a certain task,

actual or possible. This means that the spatiality of the body presents a situational spatiality – a proto-space. This space also results in definite orientation functions, as shown here. The proto-space does not lose its potency when we are immersed in a virtual space. In the virtual space, even though the simulation environment and the body space have been changed in form, when we interact with the environment and act accordingly, we still need a central point from which to start these activities. It is from this center that we can reconstruct the spatiality in the perceptual and objective sense in the virtual world. Moreover, in virtual reality, the subject's ability to distinguish itself from others is a fundamental prerequisite for the subject to act within it. These two functions are derived from the ability of proto-space.

#11

In parallel with proto-space, there is another ability – intentional arc. In short, the core of the intentional arc is the ability for projecting. In virtual reality, we need projection mechanisms as well. We need the ability to withdraw ourselves from our bodies and to project ourselves into virtual reality in order to suit the transformation of the body in virtual space, while this ability can only be realized by our bodies as the vehicle of being in the world.

#12

Third, “A critique on the disembodied subjective theory of virtual reality.” In the third part, I will analyze the telepresence technology to show that within the disembodied subject theory of virtual reality, there is an important critique in virtual reality known as telepresence. This technology was first referred to as a “human-machine interaction technology” in the traditional

sense. In this sense, there is, as yet, an unbreakable and clear line between the body and the machine, but the problem becomes more complex when we add an immersive environment to the mix. Once we experience a fully-immersive virtual reality, the virtual reality device will simulate our bodies as virtual bodies generated by images. The body can be transformed when we interact with the virtual interface. This brings up the problem of the relation between the virtual body and the bio-physical body. It seems to imply that virtual reality breaks the solid bonds between the body and the person's known identity, and that human beings are able to leave their personal bodies. In disembodied virtual realism, the theoretical attitude is that we might one day be able to leave our bodies behind and live in a virtual world.

#13

This picture shows the idea of disembodied virtual realism in general, and what the problem is. As the picture shows, telepresence reveals the problem of the disembodied subject theory of virtual reality, and the relation between the two bodies is ambiguous.

#14

With the schema constructed by a subject's own consciousness, the subject is presented with a single-way access to either the body in the virtual reality or the bio-physical body. The subject can only choose one or the other within the theoretical framework, but there is an inevitable contradiction within this theory. We still find that a body in the virtual reality, even as a pure image, still draws from a body in reality as its foundation. From the perspective of techniques of virtual reality, the generated virtual bodies are based on a coupling circuit

between the human body and the virtual reality system. The virtual reality device captures a moment of the human body in order to generate the body in the environment in virtual reality.

#15

I think a good solution is to introduce the theory of embodiment. By developing the concept of coupling in *The Embodied Mind*, as well as new interpretations of large-scale virtualization of the body and the embodiment of technology.

#19

As this picture shows, it is possible to construct a more coherent theory of virtual reality. In this theory, two bodies are not presented as opposite. Thanks to the role of the body-subject, rather they is a deep connection between the two bodies in which the virtual and the real are closely interrelated.

#17

Let us move to the conclusion. Chalmers' virtual realism provides us a possible framework for how to think about technology like the metaverse and virtual reality in the future, but there is a deficiency in this theory, namely the neglect of the role of the body in the body-subject theory of virtual reality. In the body-subject theory, we find out the importance of the body as a potential that has two abilities – the body schema and the intentional arc. It is only with these abilities that a subject can act in a virtual space properly. They are therefore a prerequisite for acting in the virtual space. Finally, by analyzing the problem of telepresence, we find that

when the technique of telepresence is applied to the virtual reality, it is difficult to explain the relationship between the body in virtual reality and the physical body. If we consider a subject in virtual reality as a disembodied subject, an embodied subject theory of virtual reality may appear to be more reasonable. This also suggest that virtual reality or the metaverse as technologies are not simply withdrawing the mind from the body and the real world. Rather, these technologies reveal the powerful ability of our mind and body to expand the boundaries of ourselves and the real world.

#19

Thank you.

(Tokoro) Thank you very much, Qi-san. I think your topic is highly relevant in these contemporary circumstances which are becoming more and more entangled with virtual worlds or virtual reality. Thank you very much.

(床呂) 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て、引き続きまして次の登壇者、同じく立教大学河野哲也先生のご紹介ということで、日向悠太さん、ご登壇いただけますでしょうか。

(日向) ご紹介にあずかりました日向です。よろしくお願いいたします。

(床呂) 日向さんは、タイトルがご案内させていただいたものから変更があるということ

で、変更後のタイトルが「体育学を通じた教育学と顔身体学の架橋…トランスカルチャーとしての〈大人〉―〈子ども〉」というタイトルでご報告を頂けると伺っております。それではご発表をお願いいたします。

「体育学を通じた教育学と顔身体学の架橋」

トランスカルチャーとしての〈大人〉―〈子ども〉

日向 悠太（立教大学）

初めに、私は以前より顔身体学における体育学と教育学の貢献の可能性を検討してきました。二〇二一年に出版された『顔身体学ハンドブック』を見ますと、教育学は顔身体学と関係のある学問分野の一つとして列挙されています。しかし、その目次には教育学に関する項目がなく、教育学と顔身体学の結び付きは依然として十分に示されておりませんでした。

そこから、両者の媒介項として体育学というものに注目し、体育学を通じて両者の接続を旨指した発表を、以前ポスター発表でさせていただきまして、ありがたいことにポスターワードを頂きました。そのときは、体育学の体育というものを体育学者の佐藤臣彦が指摘するところによって「教育」を基底詞とし、「身体」を限定詞とした概念であると読み取りました。つまり、体育学とは、身体の研究と教育の研究の混交物であって、そのため、ここでの体育学における「身体」の意味を、顔身体学の知見を通じて、トランスカルチャー状況下におけるラディカルに変容可能なものとして捉えることによって、体育および体育学の内容そのものを変容できるのではないかという考え方が、以前の研究でした。

ただ、このときの研究については、あくまで顔身体学の知見を教育学にどのようなにもたらすか、教育学、体育学にどのようなにもたらすかという方向での研究であって、元々、初めの課題であった教育学が顔身体学にどの観点で貢献し得るかという方向性について触れられておりませんでした。そのため、今回の発表では、上記の研究を逆向きに進めるものを発表しようと思っております。まず、体育学が射程に置く「身体」とは何なのかという観点から議

論を開始して、そこから教育学の身体的側面を明るみにしていきます。それを通じて、身体的側面に限定し得ない教育学の側面を明るみにし、顔身体学と接続し得るかということを検討していこうと思います。

というわけで、まず、体育学が射程に置く「身体」とは何かということ、石垣の間身体的アプローチから導いていきます。石垣健二は、メルロポンティにおける間主観性批判を通じて、間身体性を他者との共感の基礎にあるものと主張します。身体は、それを持つ自己にとつて、認識する主体であるとともに、認識される客体でもあります。自己の右手と左手が一つの身体でありながら、主体ともなり、客体ともなり得る。つまり、右手にとつて左手は、触る対象でありながら、触られる客体でもあるという関係です。この性質を通じて、人は身体を通じて他者の身体的な感覚に共感・同調することができるのであつて、内的な感覚が即座に他者に共感するわけではなくて、身体を通じて共感するのだということをその後の理論の基盤として用います。そこから石垣は、他者への共感の道が身体にある以上、他者との友好関係を形成するために求められる道徳性も間身体性から生じると考え、主張していきます。

石垣の立場から言えば、間主観性は、共感の土台となるべき共有される経験としての「身体」が不在であるがゆえに不十分であり、従つて道徳性の礎となり得ないと主張します。例えば学校教育でいえば、心的経験ばかりに目を向けるような道徳教育では道徳性は養われず、近年の体育科に見られるような、「楽しさ」のような内的感覚に基づく教育内容や、対話や知的な理解を重視するような教育方法での体育においても、この身体性や道徳感覚は養われないと考えます。

では、この石垣の捉える身体とはどのようなものなのかということですが、石垣はわれわれの「対話」が身体的なものか否かということを考える中で、「身体的なもの」とそうでな

いものを区別しようとはします。まず、身体的であることについて、以下のように見解を述べています。

身体的対話の特徴付けけるものは「身体性」すなわち「身体の働き」であって、それは、それを自己が感覚するところの「身体的な感じ」であるといえます。身体的な対話は、「自己の身体の感じ」を通じて「他者の身体の感じ」を観察し、読み取ることによって行われます。「身体的な感じ」とは、われわれが自身の身体動作から感じ取る感覚のことをいいます。自分の身体運動を感じ取る感覚でありながら、他者の身体運動を感じ取って読み取る何らかの感覚となります。これについて例えを出すならば、われわれは走ることなしに走る感覚を形成しない。走ることによって走る感覚を獲得するのですけれども、それを通じて、目の前の人が走っている、その走っている動作の奥側に走る感覚があるということを見ることができると。われわれがまず走らなければ、人が走っているときに自分が走ったときの走った感じを見ることができない、と理解することができます。

石垣において体育学とは、このような身体性の領域において世界を認識して、議論を行うためのものです。われわれの認識は身体性から出発するというのが石垣の主張です。例えば、キャッチボールを行うときに、自己の手のひらの身体的経験の瞬間をもたらします。手のひらにボールが当たる瞬間に、身体的経験の瞬間がもたらされ、ボールとそのスピードという物質的な経験を見ることによってもたらされて、そして、そのボールが相手からどのように投げられるかというところから経験を得ます。私がキャッチボールがあまり得意ではないとします。相手が、普段は目にも止まらないようなすごく速いスピードでボールを投げる人だとします。そのときに、その人は他の人に対してはすごく速く投げるのだけれども、自分に対してはゆっくりと投げてくれる。こういった場合に、配慮や優しさといった社会的経験をこのキャッチボールから獲得する。さらにそれが、キャッチボールが楽しかったという充実

した時間をもたらす。そういった経験があるときに、自我の経験をもたらす。楽しかった、つまらなかつた、どちらだったとしても、自我というものの経験をもたらす。われわれの自己身体理解、外界の物理的性質、他者の内的感覚、そして己自身についても、体育学はこのような身体的な諸経験を端とする。これが石垣の立場です。

そこから、続いて教育学における身体的経験の話に移ります。石垣は、体育学の立脚点として間身体性に着目して、身体性、身体の感じ、身体的経験から外界を認識する学問的基盤を立てた、つまり世界を経験する、認識する学問的基盤を立てましたが、この体育学の基底たる教育学、先ほど体育学は身体教育と言いましたが、私の問いは、この教育学においてそうした身体性の領域は問われないのかというものになります。本研究の立場を鑑みたと、むしろ石垣の議論を通じて、教育学における身体性の議論をより際立ったものに描き出すことはできないかと考えます。

そこで注目したいのが、村井尚子による、身体知として教育的タクトを見る観点です。この教育的タクトは、教科書的な説明をしますと、熟達した教育者の実践知であり、理論と実践の間にある知であり、それは予測の効かない偶発的で個別的な状況に即応する、即時的な振る舞いといわれています。

村井は、このタクトを「深慮深さが身体の振る舞いとして受肉したものであると考える」といいます。ここで村井は、タクトを身体知との関わりで考えます。熟練した教育者の振る舞いは、例えば教師であれば、教室という、机だとか子どもたちといった障害物だらけの空間を自在に歩けるような身体的な知性のことをいい、また、教室をわが家のようにゆつくりとくつろげるようなものとしていられるような心持ちのことをいいます。それは、普段生活するわが家であれば、例えば夜に家に帰ってきて、暗い部屋の中でも家の電気のスイッチを付けられる。そういった感覚であって、身体と空間との物理的な結び付きを意味する知であ

り、身体の記憶である。このように村井は言います。

また村井は、タクトを肌身の敏感さ・感受性とも見ており、タクトとは空間の雰囲気を感じ取り、敏感さ・感受性であるとも捉えています。その敏感さ・感受性をもって、われわれは他者と共感し、感情を伝染させます。ここで村井もまた、この共感の説明にメルロポンティの間身体性の理論に言及しています。間身体性としての共感とは、他者に直接触れ合うことや、自己の身体を他者の身体に置き換えるという形で、自己ということが脱中心化されて、自己というものが皮膚の表面やそれを越えた場所にあるというように考えることができるようになるのです。例えば、直接的に触れ合うことを直接的な感受といいますが、「身体が何かと直接に触れ合うときに、皮膚の圧迫感や接触感が直接もたらすものを感受する」ことが直接触れ合うことの意味であって、自己を脱中心化することの意味である。それから、他者の身体に置き換えることを遠隔的な感受といいますが、「他者に起こった出来事を遠くから見ているだけなのにこの身体が感応してしまう」ことである。つまり、誰かが尻もちをついたとき、思わず自分のお尻をさすってしまうような感覚のことを指しています。このようにわれわれは、身体を通じて、空間と、身体を持つ他者とを感受することができる。村井はタクトの感受性を、この間身体性の相で見えています。

このような村井の議論を通じて、体育に関わらず、教育者による生徒や子どもへの振る舞いは、身体的な領域にあるといえます。われわれが教師として「うまく」振る舞えるかどうかは、実は生徒や子どもに向かう空間との関わりに依拠します。もちろん、パトリシア・ベナーの看護論において、専門的な実践家の技能の一つとして「質的差異の識別」が挙げられているように、熟達した専門家である教育者は、教室や子どもたちが変わっても、長きにわたる数々の教室や子どもたちとの関わりの経験を通じて、その教室の物理的特徴や子どもたちの固有性を、今までの経験との差異を通じて予期して、その予期に向けて、独自の構えを

取ることができると考えられます。それは例えば、よく訓練を積んだ登山家が、初めて登る山でも、自身の体調の変化や登山ルートの安全や危険を鋭く察知できたり、野球選手が初めて対峙する投手に対して、その独特の球筋を即座に把握して、一打席の間にヒットを生み出したりといった事態と似ており、教育者の「教える」という営みもまた身体的な領域において理解が可能であると村井は考えています。

しかし村井は、必ずしも教育的タクトが身体的な知のみで涵養しきれるとは考えていません。そこに教育的タクト論、引いては教育学が体育学から固有に語り得る部分があるかもしれません。また、教育学に固有の論点を示しているのかもしれませんが。村井が考えるものといえは、それは思慮深さそれ自体であり、石垣が議論のらち外に置いた領域であつて、村井は自身の教育的タクト論が依拠するマックス・ヴァン・マーネンの議論に大きく依拠しつつ、思慮深さを実践への省察（リフレクション）から養われていくことを提示します。

われわれが教育のまさにその「瞬間」に臨む際、すなわち日々の生活の中で子どもが教育に開かれている瞬間に向き合う瞬間には、そこでの自分の振る舞いについて熟考する十分な時間が用意されていません。そこでわれわれは、授業を省察する際に初めて教育に対して深慮を働かせて「見る」ことができます。しかしそれは、身体運動の観察と型の習得とは違う見方をしなければなりません。ここでは身体性の領域からさらに入り込む必要があつて、そこに教育的な思慮深さが身体性の領域を超えて要求されていることが分かります。われわれは現象から、すなわち身体性の領域からその教育の瞬間を描き出し、ないし解釈する必要がありますが、しかしその際に、現象の先にある真理を丹念に読み取らなければなりません。つまり、子どもたちのこの行動には何の意味があるのかや、自分がこのとき子どもに対してどのような行動を行ったが、それは自分がどのように子どもの行動を把握したからなのかなど、そういったことを把握して自分の行動を省察する必要があります。そのように村井とマック

ス・ヴァン・マーネンは考えています。

以上のことを、石垣の間身体性の議論と掛け合わせてみます。教育的思慮深さの問いとは、なぜある場面では身体的な共感が生じたが、なぜ別の場面では身体的な共感が生じなかったのか。このような問いを立てることであって、だとするならば、間身体性の領域では教育について十分に語り得ないのかもしれないと考えられます。石垣は「間身体的アプローチは身体性が身体性を捉える方法である。身体性が身体性を捉えるということも、普段われわれが生活する中で行っていることである」といいます。つまり、石垣の議論において、身体は既に同調していて、それをわれわれの通常であると考えています。われわれがうまく同調できない現象を石垣は、いわば道德性の未発達や間身体的共感の欠如の状況だと考えています。コミュニケーション不全を問題状況とみなして、それは身体的な共感の経験の不足に由来するものとして問題視します。

つまり石垣は、共感の未達成が問題だと考えています。しかしヴァン・マーネンは教育的タクトを、一方向的な、大人から子どもへの思慮深さとタクトの發揮であり、子どもから大人に対するタクトの發揮を求めないようなタクトであると考えた、つまりタクトは一方向的で大人から子どもへのものであるのに対して、子どもがそれを返してくれることは望まないということです。そうやって考えるのは、まさに共感することは困難であって、大人から子どものルートは望めたとしても、その逆を望むことは困難である、そうやって捉えたからなのではないでしょうか。いかに共感するか、そして、いかに共感できるようになるかが課題であって、そこには教育学と体育学の根本的な差異があるのではないかと考えました。

そこで今回、非対称性に基づく教育という観点を提示して、それと〈大人〉―〈子ども〉という関係について、トランスカルチャー状況にあるのではないかと考える、以下に説明します。

まず、教育学の独自性を、上の議論からさらに進めていきます。教育学者の矢野智司は、「教育」を「共同体内部における習俗としての子育てとは非連続な出来事である」といい、それは「教える・学ぶ」という非対称の関係を起源とするとして、その非対称な関係性について説明します。矢野は教育が、共同体に対する異質なものの現れから生じると考えます。同調や共感という形で、互いに等しい交換が生じているところには教育は存在せず、ここで矢野がいう教育とは、社会のとある規範や動作を獲得する「社会化」とは違って、共同体の共同性を拒否して、新たなものを共同体にもたらす「個人」への変容をもたらすものであるといえます。

矢野のこの主張は、いわば教育とは、共同体をそのまま維持する機能ではなくて、共同体に新たな価値・秩序をもたらすことであって、個人を道徳的にすることではなくて、その「道徳」そのものを問い直す存在の誕生を促すものであるというものです。日本における社会化研究者の一人である山村賢明もまた、社会化と教育とを「個人」ないし「主体的自我」という概念を通じて区別しています。山村は教育を、社会化と同様に、個人に対する環境の作用（影響）であると考えながら、しかしそこで形成された個人が逆に社会をつくり替える、そうした個人を生み出す論理であり制度であるとして「教育」を考えます。

矢野と山村の議論を通じて、以下の想定される疑問に答えてみましょう。それは、社会の中で山村のいうような「教育」は可能なのかということです。つまり、制度としての教育は、制度において設置される教師によって行われるのであって、矢野のいうような共同体の外部の存在によって行われるのではない。そうしたら、こういった教育は不可能なのではないかという疑問です。

この疑問については、矢野が考える「最初の先生」という観点を使って説明したいと思います。「最初の先生」は、ある共同体の外部からやってきた存在であって、その「最初の先生」

によって共同体の内部に「個人」が生じると矢野は考えます。それは、共同体の内部に居ながら、社会をつくり替える可能性を持った個人です。つまり、共同体の外側にいる存在が共同体の中に入ってきて何かを教える。それが「最初の先生」であって、その先生がいることによって、共同体の内部に新たな「個人」が生まれると考えるのです。その個人が、共同体の内部にいながら社会をつくり替える可能性を持っている。この個人が「教師」になることによって、共同体の内部にいながら「教育」が可能となります。矢野が「最初の先生」という概念をつくり出したのは、教育がこのような「個人」が繰り返し生まれるためには、この「最初の先生」による個人の誕生という「贈与のリレー」が繰り返される必要があると考えたためです。

このとき、この「個人」には世俗性、つまり共同体の内部にいるという性質と、世俗外性（個人性）とが共存しています。このように、一人の中に世俗性と世俗外性が存在しているのが、世俗内の個人、教師の条件だとするならば、「子ども」にも同じことがいえるのではないかと考えます。「子ども」は世俗内に生まれ落ちて、生まれた瞬間からその共同体の性質に浸って生きてきます。しかし必ずしも完全に社会化されているとはいえず、まだ社会化の過程にあります。従って、その共同体の道徳に同意している段階ではない段階にあります。子どももまた、世俗内部の個人と同様に、世俗の内部と外部の二重の状況を生きているといえます。

土戸敏彦は、このような個々人の二重性について、〈子ども〉と〈大人〉という二つの概念を使って分析を行っています。土戸は、世間一般の用法である「大人」と「子ども」、例えばそれは、法律でこの年齢だったら成人です、この年齢までは未成年ですといったものや、あなたは私の子どもである、私はあなたの親であるといった立場によって呼ばれるようなものとは違って、〈自明性〉への同意に基づいて〈大人〉と〈子ども〉を区別する視座を提供

します。すなわち、〈大人〉とは社会の前提について「なぜ？」を問わずに、それを問うことをタブー視することで〈自明性〉と呼ばれるものの中を生きる存在であり、〈子ども〉とはそうした〈自明性〉を持たずに、タブーを侵犯する存在です。現実の「子ども」は、全く概念的な〈子ども〉ではなく、社会化の過程において概念的な〈大人〉性を獲得しています。逆に「大人」は、誰もが常に概念的な〈大人〉ではなく、概念的には〈子ども〉性を帯びたままに現実の「大人」になる人々もいます。その意味で、「大人」にも「子ども」にも、純粹な〈大人〉や〈子ども〉というものはほとんどおらず、その両方の性質の間に現実を生きているといえます。

教育学というものは、このように「社会化」を丹念に避けつつ、「教育」のもたらす新たなものの現れに注意深く目を向けてきました。子どもを、教育なしにそのまま共同体で生きさせれば社会化してしまい、柔軟性のない〈大人〉になってしまうものと見る幾らかの教育学の主張は、同調を日常的に達成されるものと考えられる石垣の視座とは異なるものに向けられています。村井や矢野といった教育学者たちは、「共感・同調が生じない」ことを問題視するのではなくて、むしろ「共感・同調」の生じ方そのものを問題視しているといっていると思われまます。

しかし、だからといって人を概念的な〈子ども〉に留まり続けるように主張してきたわけではありません。第一に、概念的な〈大人〉は、〈自明性〉を通じて、われわれを安定した存在者たらしめる。自明な物事は、その根拠をどこまでも追い掛けていけば、いずれ説明不能な瞬間が来るのであって、その瞬間、その自明な世界観は崩れ去ってしまう。われわれが何かを説明可能としているものは、どこかで現れる〈自明性〉のおかげであって、これによってそれ以上を問わないことで、すなわち根拠を問わない地点を置くことで、この世界に安定をもたらされる。土戸はこのように説明しています。そして第二に、先に示したとおり、教

育的タクトは一方的なタクトであって、相手のタクトの發揮を求めないタクトでした。子どもは、安定性を欠いた存在であって、良きタクトの發揮によってよく成長できるとするならば、そのタクトを携えた存在を不可欠とします。つまり、タクトが使える大人がいて初めて子どもが安定した存在ということです。教育的なまなざしで見つめ、教育的な配慮を行うことのできる存在である大人。この世界が〈子ども〉を引き受けることができるのは、安定していて、変容を与えても破壊され切らない〈大人〉の存在があるからであると考えられるでしょう。教育的タクト論は、子どもと大人の非対称性を示しつつ、教育における〈大人〉の重要性を論じていたものだといえましょう。

そうした問題を指摘する中で、教育学固有の視座として、大人と子どもとの非対称性という観点が示されます。教育的タクト論も、矢野の教育の起源に関する考察も、また土戸の考える考察も、大人と子どもを異質なるものとして捉えます。そこで最後に、教育学と顔身体学の接合点について考察を加える論点が示されたといえます。

最後に、〈大人〉と〈子ども〉ということをとランスカルチャーということから考えていこうと思います。顔身体とトランスカルチャーの関係を論じている佐藤知久は、トランスカルチャーを以下のように説明しています。それは、文化の意味を認めつつも、その文化を越える個々人の営みがトランスカルチャーを形成しており、従ってその特徴は、①文化的身体はラディカルに変容可能である、②文化の境界を〈越えて／またがって〉生きる、③創造的である、というものです。

また、床呂郁哉は「文化や情報の、地域や国境を越えた流動や混濁」を「いわゆるトランスカルチャー状況」と説明しており、それは一方で、「顔や身体に関する解釈や価値付け、美意識等に関わるグローバルな規模での標準化・画一化の圧力にさらされている」が、「ローカルな文化や個別の文脈ごとの、顔や身体に関する独自の意味付けや実践なども、逆に重要

性を増しつつある」と説明されています。

佐藤や床呂がいうように、ローカルな文化とグローバルな文化とが混淆した状況で、一方でグローバル化による画一化の危機を孕みながら、一方でローカルな文化が世界に現れるような状況がトランスカルチャー状況であって、その中で複数文化を横断的に生き、その中で新たな価値が生じる可能性の中に生きることが可能である。このような状況がトランスカルチャーです。

ですから、教育学、および〈大人〉―〈子ども〉関係の中にも、このトランスカルチャー状況が読み取れるのではないかと考えられます。教育は、社会化の機能によって〈自明性〉の世界としての〈大人〉へと、人々を画一化させてしまいます。しかし一方で、〈大人〉性を持つ「大人」は、土戸も述べるように、安定した社会に不可欠であるばかりか、「子ども」がこの世界を生きるためには不可欠です。教育的タクト論を思い起こせば分かるとおりに、大人とは子どもに対して、見返りを求めないタクトを用いる存在であって、また私たちが、あらゆるものに信頼を寄せ、何かが突然崩れてしまう心理的な負荷を感じずに生きていけるのは、〈大人〉性を持つ「大人」の存在に支えられているからです。そうして信頼ある世界において、しかしその安定を揺り動かす〈子ども〉性がラディカルに現れ、〈大人〉―〈子ども〉を〈越えて／またがって〉生きることができる世界において、教育が「教育」として、すなわち既存の秩序を新たな秩序へと変容させる「個人」を生み出す機能を果たせるのではないのでしょうか。これは、資料で説明していないのですけれども、一方で「大人」自身もこのような世界において〈大人〉だけではなくて〈子ども〉としても生きられる、そこにトランスカルチャー状況を読み取ることも可能だと考えています。

結語としては、体育学を問身体性を根拠して人間の共感・同調・社会形成を見てゆく学問として捉えたとき、教育学の身体的側面を強調するための理論的土台を持つことができ

ます。これは教育学における教育的タクト論、すなわち教育の専門知の身体的性質を描き出すという点で、教育学に新たな知見をもたらすことが考えられます。しかし一方で、この教育の身体的側面の描き出しは、そこに収まらない教育学の理論的土台として、〈教える〉と〈学ぶ〉、〈大人〉と〈子ども〉との間にある非対称的性質を強調することにもつながります。

このようにして、本発表では教育学の特徴を強調しつつ、顔身体学の世界認識である「トランスカルチャー（状況）」を通じて、教育学の世界観である〈大人〉―〈子ども〉関係を説明してきました。これは教育学と顔身体学がどの論点で議論を可能にするのか、教育学はどのような形で顔身体学に貢献できるのかということを明らかにしつつ、顔身体学はどのような形で教育学に新たな知見をもたらすのかという観点についても語ることができるでしょう。以上の考察を基に、〈大人〉―〈子ども〉のダイナミズムが、トランスカルチャー状況の文化変容のダイナミズムと同様に論じられることが今後に期待されます。発表は以上になります。ありがとうございます。

(床呂) 日向さん、どうもありがとうございます。先ほどの威さんのご発表の中に disembodied というキーワードがあつて、要するに脱身体化されたということかと思うのですが、教育も、ともすると disembodied をしがちというか、特にコロナ状況で授業も ZOOMばかりになってという中で、今日のお話で改めて間身体性や、身体教育、体育も含めた重要性ということを出発しながら、そこからまた、今日初めて私は聞いている勉強になったタクトの概念や、最初の先生の話、そして最後にトランスカルチャー状況の話、この領域の全体に関わるテーマにも触れていただいて、ありがとうございます。例によって、質疑は最後ということにさせていただきますと思います。

それではプログラムに沿いまして、いよいよメインの登壇者としては最後のご発表という

ことになります。ここまでお二人、比較的若手の方が続きましたけれども、最後は重鎮の方に締めたいと思うことで、東京外国語大学A A研の西井涼子所員からご発表をお願いしたいと思います。

簡単にご紹介させていただきますと、西井さんは長年、東南アジアの大陸部、特にタイにおいて文化人類学的なフィールドワークをしてきたということです。そこにおける、特に、元々仏教徒とイスラム教徒のまさにトランスカルチャーといていいのか、多文化的といていいのか、そういう状況でのフィールドワークを基にする研究、そして近年は、今日のタイトルでもある死者の問題、死と身体、死者の身体といったテーマでいろいろご研究をされてきたということです。それでは、西井さん、よろしくお願いします。

「死者のリアリティー―身体・マテリアリティー・記憶」

西井 凉子（東京外国語大学）

ご紹介ありがとうございます。今日の私の話では、死者のリアリティーについて、身体・マテリアリティー・記憶ということを焦点化して考えてみたいと思います。

（以下、本内容を出版予定のため要旨のみ掲載）

一、はじめに

カオ・トムの記憶

南タイのパタニでは、結婚式や祭りのときにはバイ・ターイ（後で確認するとバイ・ポーもしくはバイ・チャークもあり）でココナッツミルクをまぜたもち米を包んで蒸してカオ・トムを作る。反政府デモのときもみんなカオ・トムを持ち込んで食べていたところに、爆弾がデモ隊に投げ込まれ、多くの人が死んだ。その時に散らばったカオ・トムに血が飛び散っていた光景が忘れられないという。

このエピソードを、認知心理学者の高木光太郎が論じる「不在の穴」[※]として論じた。記憶は、生物が「環境と出会う特別な形式」であり、そこでは知覚とは異なる「過去」と「現在」に二重性が生じていると、高木はいう。環境との出会い損ないのうちに、記憶が生まれ、持続する環境との再会を通して、かつての出来事の渦中にあつたときと同じ身構えを回復する。しかし、その身構えから「共有されるべき事実としての出来事の直接知覚」をえることができるというよりは、すでにそこにはない「過去の出来事」の環境に飛来してしまった「不在の穴」をみるのである。



写真1 カオ・トム



※高木光太郎 二〇〇六年「記憶空間」試論
『社会空間の人類学』世界思想社・四八一―六四

二、死体のリアリティー―哀惜と畏怖

死者に対する哀惜と畏怖の矛盾する感情を、上野誠の『万葉学者、墓をしまい母を送る』[※]からみた。上野は、十三歳のときに、祖父の湯灌を母と祖母と三人でやったが、死んだ祖父をやつとの思いで母と祖母にささえられながら背負って風呂場まで運んだときのこと、立ち上がった瞬間に祖父の右腕がだらりと下がって頬を撫でた。冷たい肉の感触、初めて知った死者の感触が忘れられないという。そこでは、哀惜（あいせき）と死体への畏怖という矛盾した感情があったという。

三、アンビヴァラントな認識の土台としてのマテリアリティとリアリティー

「恐怖」を引き起こすモノとしての死者の身体のマテリアリティとは、主観と客観に切り分けて、たんなる我々の外に存在する客観的な物質というものではない。そもそも我々の生きている世界のリアリティーは、こうした区分を無効化するように生きているうちに生成するものであるといえる。

そのことを箭内匡は、ゴッホの「僕の意志を理解し、知性とともに聴き入れて、従ってくれる」という「山のチョーク」の例をひきながら次のように説明している。「我々は物事を言葉で把握しようとするとき、物事の形相や質料を一般化した形で捉えることに流れがちである。例えば私がある岩石片を見てそれに「岩石片」という言葉をあてはまえるとき、私が捉えているイメージは、ある一般性のもとの、岩石片の形状、その質料的硬さ、突端部分の鋭利さといったものであるだろう。これに対して物質性^{マテリアリティ}とは、そうした一般性に行きつくことなく、いわばその手前に踏みとどまって物事と向き合うと時にはじめて現出してくるものである（箭内 二〇一九・一一四―一一五）[※]。

※上野誠 二〇二〇年『万葉学者、墓をしまい母を送る』講談社

※箭内匡 二〇一九年「神々が息づく映画 ルーシユとアフリカの自然」千葉文夫・金子遊編『ジャン・ルーシユ 映像人類学の越境者』森話社・一一三―一一四

四、死者はいかにリアリティをもつか

死者のマテリアリティとは、遺骨、遺影など、死者の生前を想起させるものであるが、ここには、「性質としての死者」と「物としての死者の不在」のギャップがある。

そのことを、遺人形やおもかけ人形を研究する高木良子は、「見た目が似すぎていると逆にリアルさを失う」という。遺族の言う「リアル」とは、単に表象の外形について述べられたものではなく、彼らの心象風景のなかにある故人の姿に言及するものだった。(A A 研 共同利用・共同研究課題「死の人類学再考」二〇二二年度第二回研究会ウェブ概要より <http://www.aatufs.ac.jp/ja/projects/jrp/jrp273>)

五、生と死

生は、偶然性と一期一会をその根幹にもつ。死を介して生を考えたときに、死と生は対立したものではないと感ぜられる。生死を分ける偶然性は、志賀直哉「城の崎にて」の次の描写にみられる。

志賀直哉は一九一三年一〇月、城の崎を訪れた。山の手線にはねられ、後養生で三木屋に約三週間滞在したが、「城の崎にて」[※]はこの間の出来事を描いた短編である。

「自分は踞んだまま、傍らの小鞠程の石を取り上げ、それを投げてやった。自分は別に蠅を狙わなかった。狙つてもとても当たらない程、狙つて投げる事のへたな自分はそれが当たる事などは全く考えなかった。石はこつと流れて落ちた。石の音と同時に蠅は四寸程横へ跳んだように見えた。蠅は尻尾を反らし、高く上げた。自分はどうしたのかしら、と思つて見ていた。最初石が当たつたとは思わなかった。蠅の反らした尾が自然に静かに下りて来た。すると肘を張つたようにして傾斜に堪えて、前へついていた両の前足の指が内へまくれ込むと、蠅は力なく前へつんのめつて了つた。尾は全く石についていた。もう

※志賀直哉 一九六八年「小僧の神様
て」新潮文庫 城之崎に

動かない。蠅は死んで了った。自分は飛んだ事をしたと思った。虫を殺すことはよくする自分であるが、その気が全くないのに殺して了ったのは、自分に妙な嫌な気をさした。素より自分の仕た事ではあったが如何にも偶然だった。蠅にとつては全く不意の死であった。自分は暫く其処に踞んでいた。蠅と自分だけになったような心持がして蠅の身に自分になってその心持を感じた。可哀想に想うと同時に、生き物の淋しさを一緒に感じた。自分は偶然に死ななかつた。蠅は偶然に死んだ。……そして死ななかつた自分は今こうして歩いている。そう思った。自分はそれに対し、感謝しなければ済まぬような気もした。然し実際の喜びの感じは湧き上がっては来なかつた。生きてる事と死んで了っている事と、それは両極ではなかつた。それほどに差はないような気がした。(滋賀直哉…三三五—三三六)

生の中に死があり、死の中に生がある。死は生の潜在性として生に影響を与え続けているのではないだろうか。
以上。

(床呂) 西井さん、大変貴重なご報告をありがとうございました。今日のシンポジウムのこれまでの報告でもお分かりになるように、心理学でも、あるいは人類学や他の分野でも、基本的には生きている人間の身体性の研究が多いわけですけども、西井さんは今回のご発表のように、死んでいる状態における身体性ということを追求される。そこにおける死者、それから、死者と微妙に重なりつつずれる死体のマテリアリティみたいな話もありました。大変貴重なご報告をありがとうございました。

(床呂) それでは、以上でメインの登壇者の先生方によるご報告は終了ということと、この後、休憩を挟んで、佐藤知久先生、金沢創先生、お二人のコメンテーターそれぞれに人類学、

心理学の立場からのコメントを頂いてからディスカッションということにさせていただければと思います。

今、中途半端で、七分なのですけれども、二十分再開でも大丈夫ですか。特にコメントターのお二方、よろしいですか。コメントターをされる先生の準備のお時間もあるかもしれないので、二十五分にしましょうか。それでは、十六〜十七分くらいかもしれませんけれども、五時二十五分再開ということにさせていただければと思います。よろしいでしょうか。それでは、二十五分にはこの会場の方にお戻りください。よろしく願います。

——休憩——

(床呂) それでは、シンポジウムの方に戻りたいと思います。プログラムに沿いましてディスカッションの最初はお二人の先生方からコメントを頂くということで、まずお一人目、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です。人類学のお立場から総合的なコメントを頂けるのではないかと思います。

IV コメント

コメント一

佐藤 知久（京都市立芸術大学芸術資源研究センター）

皆さん、こんにちは。床呂先生、ご紹介ありがとうございます。京都市立芸術大学の芸術資源研究センターというところに勤務している佐藤知久と申します。このシンポジウムのコメントーターはたびたび引き受けさせていただいているのですが、今日はいつも増して全体的にコメントするのが大変無理難題だと思っではいるのですが、何かにまとめるというよりは、幾つか、これからの議論につながるような論点を示すことができると考えてコメントさせていただきます。

まず最初に、この顔・身体学の研究プロジェクトが始まって、今日も初めに山口代表から研究プロジェクトとコロナ禍の並列というか、時期的にそれが重なったという話があったと思うのですが、もう一つ私が大事だと思うのは、ウクライナ戦争というか、ロシアによるウクライナへの侵略のことです。というのも、トランスカルチャー状況というのは、言ってみれば文化ごとの境界に細かい穴が空いて、その間を人々が行き来して、それぞれの文化の中で社会化していった人間という形ではない形の人間が現れてくるということを、ある種、理論的に、こうあるといいなという思いも込めて考えている、あるいは実際にそのように生きている方たちが自らの状態を言語化するために作った言葉だと思うのです。

その一つの反動として、それぞれの文化の中にもう一回閉じこもるというか、かつての例



えば偉大なロシア文化の状態を復活させるといふ、言わば *make Russia great again*、かつてのわれわれの閉じた偉大な文化を復活させるといふ動きが今、世界各地に乱発されている。そういう文化の閉じこもりやそれへの回帰が起きているときに、コロナ禍によって顔を見るところとか接触ということが阻害されていったということと同時に、並行して文化的な戦争というものも、文化的な理由、プーチンが最初に戦争を起したときも彼は論文を引用して戦争を正当化するということをしていましたけれども、歴史的・文化的な見地から戦争を起さず、文化戦争が実際の戦争になるという状況が起きていることをどう考えるかということも大事だと思っています。

文化やあるいは単なるグローバルなスタンダードのようなものに合わせるといふのではなく、どのような人間の社会性というか、あるいは人間と自然との環境をつくるような基盤、回路となるようなものが何なのかということを考える上で、顔と身体というものにもう一回、改めて着目するというのが、この研究プロジェクトの大きな課題だと改めて思います。今日、西井さんが死体の話で最後終わってくれたのも象徴的だと思います。

そこで、今日の向井さん、田島さん、威さんや日向さん、そして西井さんのご発表をお聞きして、大事なテーマとして、「好き」とはどういうことかということと、「同期している」とはどういうことか、がすごく気になりました。まず「好き」というのは、例えば田島さんのオランウータンの話からいうと、雌が雄を評価するということをおっしゃっていたわけですが、雌による評価対象にフランジ雄がなるということの意味がよく分からなかったというか、これは京大の人類進化論教室に長年まつわる擬人主義問題にも関係するとは思いますが、「ある個体がある個体を好きになる」とわれわれが言語化するようなことが一体どう起きているのか。顔の大きさの問題だけでももちろんないと思うのですが、何か性的な魅力を感じるということ、性、セクシュアリティという問題は、顔・身体学にとって改めて大き

な問題なのだと考えさせられました。トランスカルチャー状況の中でコンフリクトだけが目立ってくるような状況の中で、人が人を好きになる、好かれるということが、改めて先鋭的なテーマとして出てきている気がします。

この点に関して、向井さんがお話された同期、シンクロナイゼーションの問題がある種、非意図的に起きるという現象はすごく示唆的だと思うのですが、そこで思い出すのは、山極壽一さんが人間の進化と音楽の関係について述べていた話です。山極さんは言語を使い始める前に、多分、人間は、シンクロし合って声を合わせるような、すごく音楽的な生を生きていたのだらうということです。そういうシンクロナイゼーションは、例えば人間以外の動物にもたくさん見られることですが、人間の社会性の根底にある音楽、グルーヴ感みたいなものに改めて着目する、そのグルーヴ感とシンクロする身体性みたいなものが、今日の話にも関係するのではないかと思います。

そのことは、威さんがおっしゃっていた *virtual world* における身体感覚にも通じるもので、僕は個人的にはそんなに悲観的ではありません。チャーマーズもそれをきちんと考えようとしているのだと思うのですが、例えばコロナ禍でミュージシャンたちがテレプレゼンス状態でセッションして、レコーディングして、曲を作ってグルーヴ感を出すみたいなことはたくさんできていた。また、そもそも昔の電話などは、そこに没入していたことを身体感覚とともに思い出すと、すごくバーチャルリアリティ感がある。VRはゴーグルを着けているものだけではないのではないかと。テレプレゼンスな状況でシンクロするとかシンクロしないとか、好きになるとかならないとかということは、例えば目が見えない視覚障害者にとつての振動に通じるような、非常に広い問題を現代的に表しているのではないかと思います。そして、そういうシンクロナイゼーションや好きになるという感覚を積極的に評価したとしても、過剰なシンクロや過剰な同調、過剰な好き、あるいは好きにさせられてしまうこと

に対する警鐘について、日向さんが語られていたのかなと思っています。共同体の外から教師と子どもがやってくるという視点についての議論を僕はきちんと咀嚼できたかどうか自信がないのですが、非常に柄谷行人的な「教える・学ぶ」関係の話がありました。その柄谷の議論、特に交換についての様式論と、「好き」や「同期する」ということを組み合わせた議論のようなものが考えられるのではないかと。つまり、無償で相手を互いに好きになっってしまうというような互酬的關係とも、市場交換、あるいは権力関係の下で存在する交換とも違う交換の在り方を柄谷行人は考えていたと思うのですが、そういう議論と、先ほどの「同期」や「好き」の議論との關係を考えてみたいと思いました。

今日の発表は音楽やテレプレゼンス、テレな關係におけるシンクロということを考えさせるお話でしたが、その話を聞いていて、最近亡くなったYMOのドラマーの高橋幸宏がやっていた音楽のことを考えます。彼はすごく上手なドラマーですが、機械のリズムに合わせてたたきながらグルーヴ感を出すということを、多分、人類で最初にもすごくうまくやったドラマーです。シンクしているようにアシンクな状態が人間的に気持ちがいいということを発見した人だとも言えます。「同期」や「好きになる」ということに通じる、合っているようではないかということのグルーヴ感みたいなものを彼ほど体現していた人もあまりいません。まとまりがありませんが、何か議論の参考になればと思いますコメントさせていただきます。

(床呂) どうもありがとうございました。それでは、次に二人目のコメンテーターとして、日本女子大学の金沢創先生の方から、今度は心理学のお立場からのコメントということになるかと思えます。お願いします。

コメント二

金沢 創 (日本女子大学)

こんにちは。金沢です。日本女子大学で心理学を教えております。今日は七回目のシンポジウムのまとめということで、今日の話は、佐藤知久先生がおっしゃっていたように、一見、いつもよりも離れたような話で、聞いていて、これはどうやってまとめようぐらいに思っただけです。けれども、やはりどんな最後の方に向けてつながっていったというか、最後の方の西井さんの話をお聞きしながら、僕も先ほど佐藤知久先生がおっしゃっていた高橋幸宏のことなどを思い出したりしながら考えていました。

(以下スライド併用)

#2

ざっと向井さんからお話しします。同期の話をされていて、これは極めて心理学的な話だったので、私としては非常に馴染みがある。ここで既に「同期」というものが、良いものでもあるけれども、実は結構危ないものでもあるのだという見方が出されていたと思うのです。つまり、引き込まれていくというか、自分が同意もなくそちらに巻き込まれていくといいますが、そのようなシンクロナイゼーションもあり得るのだなということが出されていたと思います。これが最後まで、僕から見ると全体の話の視点になっていました。つまり、何か身体に自己というものがあって、それが境界をつくっていった、それが同期はするのだけれども何か引き込まれていって壊されるという、良い面と悪い面のお話と受け止めました。

IV コメント

#2

向井 香瑛 (早稲田大学)
身体同期からみえる対人コミュニケーション

- ・身体的な相互作用 二者で多くと同期 走る 座っている 立っている 船でも 競争場面でも
- ・印象がよいとよく同期 友人同士 内集団
逆も成立: 同期させる名、好ましさが増加
- ・一致vs不一致 (人差し指と中指が動く場面) 5-6階半歩効果小 7-10階効果大 11-12階効果減る
野球: ハンマー 影響受ける

Q1
「合わせよう」という場面 (同期) と「邪魔されないように」という場面 (干渉)
ではどのような点が異なるのか 基本的に同じ枠組みでよいのか?

Q2
なぜ同期する? どのような力なのか 我々はどういうつながっているのか
つながることの意味 適応 社会性のために必要なか
あるいはつながることの危険性 影響されたくないときも

3

田島さんの話は、僕も元々、霊長類学者の端くれでしたので霊長類学的な視点からいろいろ質問があります。オランウータンはすごく単独性が強いといわれていたのが、そこまで単独性が強くはないという面が分かってきたけれども、しかしながらまだまだ分かっていないのだなということが話されていて、すごく面白くて、一人で生きているけれども、すごく広い時空間の中で影響し合っている。動物園でお父さんが亡くなったら急に顔が膨らんできたということですが、それはどうやって影響を受けたのか。もちろんホルモンを通じてということなのですが、化学的なメカニズムとしてはそうでしょうけれども、何かいなくなつたということに対して影響を受けているのだなということがすごく興味深かったです。

4

威さんのお話は、私の理解が英語を追いかけないのでぎりぎりではあったのですが、最後の図式は非常に印象的でした。身体の上にセルフがありましたよね。環境というのはバイオフィジカルなものとバーチャルなものが分かれているけれども、やはり真ん中にあるのだな、それは一体何なのだろうなということをやつと考えながらお聞きしていました。

5

日向さんのお話は、まさしく教える・学ぶの関係についてでした。柄谷行人が『探究Ⅰ』でいっていたコミュニケーションの不可能性が議論されていたのですが、ある意味でいうと、教育ということは可能なのか、といったことを少し思ひまして、本当の意味での伝わるというのはあり得るのかということをやつと考えていました。

3

田島 知之（大阪大学）
野生の仮面 社会的相互作用によって変化するオランウータンの顔

- ・性的成熟 タジャウ ヤングバル マンドリル オランウータンのフランジ（顔ヒダ）
- ・オランウータン 単独性 行動圏の重複：社会性とは？
アンフランジ・フランジ 成長する（元に戻らない） 空白があれば、2年で成長
- ・性成熟は一般には年齢で決まっている
- ・テストステロン フランジの成長のサイズ 休養と養育と正の相関
- ・フランジ発達速に速くなる フランジ成長期
- ・12歳に成人化（青年に父親が死ぬ） 16-17歳に成人化（13歳に父と離れる）
- ・なぜ？ → 後天性だから？ 大きくみえる？（フリタとの比較 同じオス）上半身を大きく

Q1 性成熟はどうなっているのか アンフランジも年齢によって繁殖可能年齢が決まる？

Q2 単独性とはいえ、アンフランジはフランジに影響されてるとして、どのように影響されているか？
（接触頻度？ 視覚？「遠くにフランジがいる」という「心理的影響」によって影響する？）
「父の仮面」的な？

Q3 ある意味で「単独性」とは思えないですね？近年の霊長類学ではどのように言われている？
野生的に拡大した社会性？

Q4 trustworth

4

威 智軒 Qi Zhixuan（立教大学）"The bodies constructed in a virtual world — from a phenomenological perspective"

- ・Charmer's virtual realism metaverse?? どうのように定義するか
- ・3 topic: ontological, subjective, cultural
- ・not illusion / second level reality not fictional / digital object digital events
- ・being in the world body as a potential
- ・Body schema proto-space: central point distinguish self from others
- ・Telepresence disembodied virtual realism
- ・self consciousness ⇒ virtual body

Embodiment ⇔ virtualization body as a potential important in virtual world boundaries of mind and body

Q1 Embodimentとvirtualizationが逆向きになっていたが、その意味は？

Q2 何がもっとも基底にあるのか？ Distinction between self and others ?

#6

西井さんのお話で、マテリアリティとリアリティという概念をめぐって、いろいろなヒントがたくさん散りばめられていて、顔・身体学というか身体について考えることは本当にいろいろな方向に話が展開し得るのだなということであらためて感じておりました。キーワードは記憶といえますか、結局、他者との関係というのは記憶の集積なわけです。みんななくなりみんなが忘れてしまったら、その人はいなくなるのか。その人がいなくなる前にきちんと自分が語っておかなければいけない。やはり誰かがいたということは記憶なのだということ、そこを強く感じて、マテリアリティとリアリティというものが変化する瞬間はどういうことなのかという疑問をずっと頭に持ちながら聞いていました。

#7

全部に共通するテーマはもちろんないのですが、この非常に広い空間に打たれた複数の点に自分なりに勝手に一本線を引いてまとめてしまいます。

やはり身体性のコアにあるものは何なのだろうと思ったときに、何か境界をつくり出す働きと、境界内部を守り統合してまとめようとする力みたいなものがあって、それは他者との出会いや、横に誰かがいるだけで振動に揺り動かされて、影響され、時に壊される。それでもその内部を何とか守ろうとする。それを自己と呼ぶのかなとか思ったわけですが、この境界が壊されるということは、先ほど佐藤知久さんが言いましたが、戦争の話もありますが、怖いわけです。恐怖ではあるわけです。好きだから共振はするということもあるのでしょうが、それが壊されることに対する恐怖みたいなものもあって、その根源にある快と不快の関係をすごく考えたいと思いました。

これも個別に示し合わせたわけではなく、今日、顔を見てそういう話をしたからかもしれ

IV コメント

#5

日向 悠太（立教大学）身体教育における暴力性：現象学的アプローチ

- ・教育 体育：身体教育
- ・身体は手体でもあり客体でもある 間身体性（石原） 間主観性には身体的振舞が欠けている？
- ・走ることによって起る感覚を得る 他者の走りの背後の起る感覚を知る
- ・キャッチボールの例 身につく投げ方 伝えようとする意図
- ・村社の「タクト」 「教室を我が家のようにくつろげるものにする」 身体が記憶している
- ・タクトは一方的 共感
- ・矢野の教育観 教育は同調や共感では生じない 共同体における運徳をつくるのではなくその意味を問うことが教育
- ・『最初の先生』 ある共同体の内部からやってくる 社会を作り替える
- ・世帯社と世帯外社 運徳に命懸けしていない存在 子どものタブーを侵蝕する存在
- ・トランスカルチャー状況のアナロジー 大人-子どもの非対称性
- ・教える一歩引退

Q1 タクトとは？
Q2 身体なしの間主観性はあるのか？（石原の批判は成り立つのか？）
Q3 本日の身体での教育は可能なのか？ 学ぶのは身体を手懐かりにはしているが、より個別の作業なのでは？

#6

西井 涼子（東京外国語大学）死者のリアリティー-身体・マテリアリティ・記憶

- ・読らばったカオ・トムの記述 「不在の穴」 【高木2006】
- ・知覚における「過去」と「現在」の二重性 【堀越との出会いがない】
- ・不在の穴を「掘り出す」
- ・モノと触れた記憶 モノのマテリアリティを媒介として外部とつながる「不在の穴」
- ・死体と死者 死体：器物と距離感
- ・規定な身体 單眼として見る 人々とか運徳に帰ってきてほしい 証しかける 尋問 生きがい
- ・想像される身体 演義の身体 肉の感触
- ・マテリアリティとリアリティ
- ・手前に基づくとどまっている状態：マテリアリティ 死体のマテリアリティ→生に影響を与える
- ・死のリアリティ
- ・遺人形 おもかげ人形 似ていると逆にリアルさを失う
- ・『不在の穴』を覗き込む姿勢
- ・トフワマ 法的な存在性 →1.5人称 知覚されないものに対する 生きている証

Q1 マテリアリティからリアリティへと変化する 自己の記憶の構造に照らして統合されること？
Q2 歴史である：記憶の構造 死者のリアリティとは、記憶と自己の再編成のこと？

ないのですが、高橋幸宏さんが亡くなられて、それに対してYMOのもう一人のメンバーの細野晴臣さんが、Twitterで短くですけども、「彼の人生は一冊の本だった」というようなことを言っています。結局は、誰かが死んで、僕はこの高橋幸宏さんと別に知り合いでも何でもないのですが、たくさんの自分の記憶と結び付いている。そうすると、他者の死というものも自分の記憶、自分の身体との対話ということなのかなということを感じまして、西井さんの話を思い出しておりました。最後に、「トランスカルチャー状況下」というキーワードについて考えてみたいのですが、つまりトランスカルチャーとは何なのかということですね。単純にただの異文化比較なのではないか、単に国境を越えればトランスカルチャーかなど、そういう初歩的なレベルから始まって、だいぶいろいろと考えてきたわけですけども、やはり境界をつくり出す力、作用みたいなものが揺らされて、時に壊されるというような状況こそが「トランスカルチャー状況下」なのではないか。西井さんの話の中で松嶋さんのトラウマの概念が面白いと思って聞いていたのですが、その恐怖にどうやって私たちは打ち勝つことができるのだろうか。より揺らされ、壊された後にどうやって内部を再構成したらいいのだろうか。その再統合の後には、とても楽しいことというか、快があるのではないか、というようなことを考えたいと思っていて、今日の話を聞いていました。

(床呂) 佐藤先生、金沢先生、どうもありがとうございました。まずは拍手を(拍手)。

#7

身体性とは？

- ・身体のコアにあるのは何だろうか？
 - ・境界を作り出す働き？ 守るため/統合するため
 - ・中心にあり、振動し影響され、時にこわれ 守ろうとするもの：自己？
しかしその自己も、とてもろく壊れたり拡散したりする？
 - ・境界がこわされる 統合する 快と不快 恐怖
 - ・「彼の人生は1冊の本だった」
 - ・自分の記憶との対話 自分の身体との対話
- トランスカルチャー 境界を作り出す作用
- ・揺らされ時に壊される恐怖に打ち克つ
 - ・揺れ壊されたあとに私たちはどうやって内部を再構成するのか
 - ・再統合の後に快があるのでは？

V 総合討議

(床呂) 毎回、本当にお二人の先生には、この顔シンポでコメントーターをしていただいているのですけれども、毎回、先ほどお二人もおっしゃっていましたが、デイシプリンもアプローチも対象も違う多彩な発表で、しかしその中で特に重要な論点、さらには幾つかの報告を貫く、ある種、対角線を引くといえますか、補助線を引くような形で今回も大変示唆的なコメントを頂きました。もちろん全体に関連する少しメタなレベルの総合的なコメントを頂いたのですけれども、割と個別のコメントないしは質問的なものも頂いたかと思えますので、フロアにディスカッションを開く前に、もしよろしければ、順不同でどなたからでも結構なのですけれども、登壇者の中で、例えば佐藤先生のコメントの中から、そもそも同期をしているとはどういうことなのか、好きとはどういうことなのかみみたいなことで、向井さんや田島さんに若干スペースフィクな形での問い掛けがあつたかと思えます。それから金沢先生のコメントの中で、日向さんに関して、教える・学ぶに関して柄谷行人的な問題設定の中で、コミュニケーションの不可能性みたいなことが究極的には出現していくと、そもそも教育はいかなる形で可能なのですかという、割と根源的な教育に関する問い掛けなどもあつたと思います。それから、同じく金沢さんから西井さんのご報告に対しても、マテリアリティとリアリティに関する問い掛けやコメント等があつたかと思えます。順不同でどなたからでも、また今、言ったことに限らず他の論点でも結構ですし、あるいは全体に関するリプライということでも結構ですけれども、手短かにどうでしょう。それから、戚さんに関するしても、もちろんvirtual worldにおける問題に関する言及が両先生からあつたかと思えます。どなたからでも結構ですが、いかがでしょうか。場合によっては、向井さん、田島さんには



割と個別なご質問、コメントがあつたかと思えますけれども、では、発表の順番で向井さん、例えばいかがでしょうか。何かこの時点でリプライ等があれば。

(向井) 佐藤先生、金沢先生、ありがとうございます。「好き」ということについて二人の先生方のコメントを聞いて少し思ったのが、「好き」といつてもレベルがいろいろあるかとは思うのですけれども、私が身体同期の研究をしていて、他者との境界線、金沢先生の話にもありましたが、やはり境界があるというのが結構面白くて、二者で実験をしても目に見えるような境界があるのです。たまたまご結婚されている方々にその実験に参加していただく機会があつて、その二人の境界線が私にとつては薄く見えたことがあります。実験していると一緒に実験には来ているけれど実は仲がそこまでよくないのではないかな、というような人たちもいたりします。その「好き」というものに関しては、境界線を破るか破らないかみたいな、つくり出すのだけれどもそれを打ち消すようなやり取りができる関係が、一つ「好き」としての指標になるのではないかと、二人の先生の話聞きながら考えていました。

(床呂) よろしいでしょうか。それでは田島さん、もし何かリプライ、レスポンスがございましたら、よろしいでしょうか。

(田島) 佐藤先生、コメントありがとうございます。雌が雄を評価するというのはどういうことだろうかということなのですが、これはいわゆる進化生物学の性選択の理論などでは、雌が選り好む側になりがちで、雄は競争する側になりがちであるという一般的な傾向向みたいなものを踏襲したに過ぎなくて、雌が持たずに雄だけが持つ派手な装飾は、それは雌が好んで繁殖するから次世代に受け継がれるのではないかという考え方に基づいています。結果として、実際に私がDNA鑑定をしてこつこつ調べていった結果でも、子どもを残しているのはやはり顔の大きなフランジ雄の方であつて、たくさん残している、より子ども

の数を残しているのは顔の大きな雄であったという結果があります。

ただ、何をもって雌が好んでいるか、それを判別できるかというのは、おっしゃるとおり
すごく難しい問題です。実験心理学的に解決できる可能性もあるかもしれませんが、ちよつ
とまだ分からないというところです。考えられるとしたら、顔を大きくするということは、
すごく熾烈な戦場への参入なわけです。実際に顔の大きな雄ほどたくさん傷跡を持つてい
たりするのですが、負けたら退場という世界に参入して、そこに大きな顔のまま残っている
という実績、事実みたいなものが考えられるのかなと思いますを巡らせていました。

(床呂) ありがとうございます。それでは戚さん、何かコメントに対してレスポンスはご
ざいますでしょうか。

(戚) 佐藤先生の質問ですが。About the embodiment and virtualization, I think that
virtualization is the ability of externalization which is something to deconstruct an ability of
the body or a perception, and reconstruct it in our reality or the outside world. For example,
I regard glasses as the externalization or virtualization of human sight. By this way, we can
use a technique to reconstruct human sight in the world. In another way, the embodiment
of technology is something to transfer an experience or thoughts – maybe I need to say the
interpretation of thoughts – to human experience. Thank you.

(床呂) よろしいでしょうか。ありがとうございます。それでは日向さん、何かリプライ等、
現時点でございましたら、よろしいでしょうか。

(日向) 佐藤先生、金沢先生、コメントいただきありがとうございます。教育は果たして
本当に可能なのかということなのですが、まさに今回、教える・学ぶを非対称的であると
言ったのは、「教育は可能なのか」という問いが既に「教えることをそのまま学ぶことは可
能なのか」という問いに言い換えられるからだと思います。今回、教える・学ぶが非対称で

あるといったのは、まさにそういった「教える⇩学ぶ」だとか、「教える⇩学ぶ」という関係性をそもそも問い直さなければならなくて、われわれが教えるということと、その教えたことから何か学ばれるということは必ずしも連続しない。いわば今回のテーマという同期と非同期の話であって、社会化と呼ばれるものは、そのまま同期させることによって相手にいかに同期させるかというものを問題にするのですけれども、教育にはそれだけではなくて、そもそも同期が起らないというのはどういう状況なのか、どこに同期が起っていないのか、なぜここで同期が起らないのだろうといった問いの中で、そういったものに人の目を向け替えさせるということ自体、教育という議論に含められるのではないか。まさにそういうことに教育の非対称性や、教える・学ぶは連続したものではなくて非連続的なものかどうか、そういったものを考えるときにいえるのかなというのが、すみません、ちょっと雑ばくな回答になったのですが、こんな感じでいかがでしょうか。

(床呂) ありがとうございます。またもし後で時間があれば補足していただければと思います。では、西井さん、レスポンスの方はいかがでしょうか。

(西井) 佐藤さん、金沢さん、コメントありがとうございます。今、一つだけ、マテリアリティとリアリティの関係ということなのですが、例えばカオ・トムの話にしても、チューリップの話にしても、記憶なのですけれども、やはりそこにはマテリアリティが介在している。つまり、カオ・トムはそういう三角形のお菓子だったり、それからチューリップは子どもたちがそこで生きていた、そこで遊んでいた、そういう学校の跡なのです。だから、記憶というのは、個々の記憶はもちろん同じ家族でも違うとは思うのですけれども、その個々の記憶というものがマテリアリティみたいなものを介して、より普遍的などうか潜在的などうか、そこにつながっていくような、そういうヒントがマテリアリティにあるのではないかという気がします。今はそのくらいしかお答えできないのですが、以上です。

(床呂) どうもありがとうございました。それでは、総合討論としまして、ここからはせっかくですのでフロアの皆さまに、どなたでも結構ですので、ご質問やコメント等があればご発言をお願いしたいと思います。最初に申し上げましたけれども、冊子化を検討している関係で、大変お手数で恐縮なのですが、ご発言の際にお名前と、差し支えなければご所属等、まず言っていたからご質問やコメントを。ご質問やコメントも、もしスベシフィックなご質問、特定のどなたかへのご質問やコメントである場合には、どなたに対するものかというのも言っていただけるとありがたいです。それから、これも繰り返しで恐縮ですが、スタッフの者が発言された人のところに著作権関係の承諾の書類を取りに参るかと思えます。大変申し訳ありませんが、よろしくお願いいたします。

それでは、いかがでしょうか。会場の皆さま、どなたでも結構です。ご質問、コメント等、挙手をしていただければ。マイクのランプの赤を押して緑になるとスイッチオンになるかと思えますので、よろしく願います。

(宮坂) 慶應義塾大学共同研究員の宮坂敬造です。質問は、直接的には向井先生になるかも知れませんが、田島先生や西井先生の話にも少し関わる感じがします。

「同調」という言葉は、いわゆるシンクロナイゼーションでしょうか、それは比喩的になりこの会議では使われていると思うのですが、心理学の立場だと何か体のあるリズムが同じパターンを示すなど、もつと物理的特性に還元できるような、物理的特性として測定できるような形で把握されるものと理解したのです。

その前に、方法論を何とかしたいところなのですが、方法論というのはやはり基本的にはいわゆる実証的といっても分散分析を主として用いた統計、実験というもの、実験社会心理学の方法ですね。そこで見出された見解が、実際には実験自体は非常に限られた状況なだけけれども、それをもつと拡大して同じ類型に当てはまるだろうという形で論を組み立ててい

く。われわれもそういうことをしていた人たちに、そこから頂いて、それを拡大するとい
うやり方ではないかと思われるのです。私は、それは非常に意義があることなのだけれど
も、もう一つ、小さい集団でもいいから環境全体を考えて見るという視点は、それは量的に
できるかどうか分からないのですけれども、必要であろうと思うのです。こういう領域だ
と、いわゆる社会心理学ないし人類学者といわれるようなアーヴィング・ゴッフマンや、い
わゆるプロクセミクス、これは量的なところも少し含んでいるのだけれども基本的には質的
な分析のプロクセミクス、エドワード・ホールなどの近接学、ああいう時代は一九六〇年、
一九七〇年代だったのだけれども、その他にもバードウイステルなどいろいろ出てきたので
すけれども、今日振り返ってレビューを見てもあまり進展がないというような状況です。わ
れわれはこういう研究テーマをやる場合にも、やはりアーヴィング・ゴッフマンみたいなも
のも参照せざるを得な

いようなところがあつて、生産性なんてイシューがある、それもちよつと前によく見せて
もらいました。

例えば、レジにいてコンビニの人と目が合ったら、何となく見つめていたら向こうの人が
気が付いてしまったので決まりが悪くなつて顔を背けてしまったとか、ある程度、距離が
あつて、主として視覚なのだけれども場合によっては聴覚などもあり得ると思うのですが、
そういう形である種の同調が起こることがあつて、それが中断してしまう。そういう
コミュニケーションは、あまり意味はないのだけれども、集団の中では、ある意義があると
思います。

それで、エドワード・ホールが指摘していることですが、校庭の中で五〜六歳の女
の子が自分で一人遊びをしている。その中で、けんけんしたり、飛び跳ねたりしている。
そのリズムというのは、実は他に相互作用していない、そこにいる子どもたち全体が共有す

るといふ傾向があるのだという事例もある。つまり集団全体のそういうリズムというような面もやはり……。ただ、これは実験的には難しいと思うのですが、言いたいことは、そのように環境全体の中を把握したような視点で、ある概念、同調という概念を設けるといふレベルが必要ではないか。それにはどうした方法があるのだろうかというふうなお話もあるのではないか。あまり大きいことをしても仕方がないかもしれない。これは回答を求めるといふわけではなくて、問題提起です。

それから、関連して、田島先生の話は非常に面白かったのですが、オランウータンは一人というようによくいわれるのだけれど、私はあまりこの分野には詳しくないけれども、フランス人でかなり多角的にやつて、最近は動物と人間の交流の方でも結構有名になりかけてきたドミニク・レストルという人がいるのです。この人が半年ぐらいインドネシアでオランウータンを観察したというのです。元々は哲学者です。彼の話を知っていると、雌と雄がいるところで、雄は直接はしないのだけれども、遠巻きにして移動を一緒にすることなわけです。だから、対面的な頻度は少ないかもしれないけれども、遠巻きにして一緒に行くということ、やはり鳴き声とか気配とかさういったものを手掛かりにして社会的相互作用を組んでいるのではないだろうか。それを少し大げさに言えば、これは主観的で根拠はないのですけれども、ちょうどイルカが音で仲間とコミュニケーションをするように、聴覚的なものを使って社会関係を組むというふうな面も、オランウータンにはあるのではないかと思つて、そういう意味で社会関係のところの、人間とは少し違ふ、そういう見方はないのだろうかということだ。

それから、今日のお話だと、たくさん子ども、子孫をつくれれば適応的であると。最初からね。それが動物行動学の基本的な枠組みだと思つたのですけれども、今日の話を知っていると、いわゆる雄的な意味で非常に装飾して雌に評価されていると思われるような、それ以外のフ

ランジを持つていない雄でも一応、生殖のチャンスはあるわけですね。それは、集団全体として見ればその出生数は多くないかもしれないけれども、オランウータン全体として、生物学的単位として見た場合には適応的なのわけではないですか。だから、フランジであるかどうかという話も、十分適応的なのだろうけれども、それが全てではないというような仕組みがあつて、そういう論点は非常にどう考えればいいのか。もちろん、今日はなぞなぞも掛けてひとりごとみたいなのですけれども、この前、NHKの「地球ドラマチック」を見ていたら、北極のシロウサギなどはオオカミやクマなどに食べられてしまうストレスによつて出生数が減るといふ事実がある。それはストレスだということです。けれども、食べられてしまう獣数がかなり減少してきても、しばらくは出生数を増やさないので。そういうことに非常にびっくりしてしまつて、つまり、今西錦司ではないけれども、集団全体のある種の生物学次元に沿いながらも、それを超えるような意思とか、これはちよつと議論があるかもしれないけれども、そういうものが働いているというか、そんなふうにも考えたし、だからオランウータンの場合にも二通りの生殖戦略があるうんぬんかんぬんというのは、これまでの動物行動学の非常に単純な生殖を多数するものが適応的であるという原理だけでは説明できないのではないか。この研究会全体にも何かそういう超越したようなものを何かどこかに位置付けるといふことが必要なのではないかと思います。

ごめんなさい、長くなつてしまいました。これが最後です。トランスカルチャーというのは、やはり境界を区切るということはあると思うのですが、いろいろな形があると思うのですけれども、僕はやはり、カルチャーの中で形成してきた境界を破つて別次元のところに行つて、記憶がいったん広がつて、またそこから流動的に記憶ができてくるというようなイメージも考えることが私にはあるのではないか。やはり馴染んで記憶が非常に蓄積しているという世界も持ちつつ、そこから出て記憶がないところに行くという面があるという話で

す。それで、西井先生の比喩の「穴」というものが出てきましたね。深い穴ではないのだけれども、浅い穴なのだけれども穴ほこみたいなのところに近づいてゆくことなのではないか。比喩的に言えば、その穴ほここというのがいわゆる顔など、いろいろ馴染みがないところに突き抜けてきたけれども、顔が立ってくるときには何かもつと【聴取不能】している。それはレヴィナスなどの動物のエピソードを参照すれば実験ができるかもしれない。そのようなことを思いました。

(床呂) ありがとうございます。それでは今のコメントないしご質問の中で、私の理解で、向井さん、田島さん、西井さんにそれぞれご質問ないしコメントがあつたかと思えますので、その順番で手短に、では、向井さんからお願いします。

(向井) ご質問ありがとうございます。私の理解不足があつたら大変申し訳ないのですけれども、集団のリズムみたいなのも調べる必要があるのではないかということが出たかと思えます。私の勉強不足で、エドワード・ホルルの飛び跳ねるものの文献を私自身が知らないため、そこに関してはコメントできず大変恐縮なのですけれども、おっしゃるとおりで、今は二者に目を向けるのが精一杯で、定量化の仕方が集団、三人以上になると本当に難しく、かなり研究的にも少ないのが現状です。実際、リズムではなくて集団のまとまりみたいな研究もやはり質問紙ベースで、スコアが高いと凝集性があるよねというような研究は、もうずっと昔に得られてはいるのですが、それを客観的な指標で調べていくという研究はあまりないようです。単純に同期を取るということであれば、恐らく三人以上のもも調べていくのではないかと思うのですけれども、やはりそこに関しては私も知り合いの先生方に聞いたりするとかかなり難しいということを知っているもので、まだ手が出せない状況です。今後、集団内焦点もいろいろ調べていきたいと思っております。ありがとうございます。

(床呂) ありがとうございます。では、田島さんでよろしいですか。

(田島) ご質問ありがとうございます。哲学者の方がオランウータンをインドネシアで観察されたというのはすごくびつくりしたのですけれども、本当にオランウータンの雄、雌の交渉はなかなかまどろっこしくて、なかなかすぐに交尾などにはつながらなくて、付かず離れずという、まさにそれが典型的なオランウータンの雄、雌の交渉、やり取り、駆け引きみたいなものだと思います。

聴覚的な世界からオランウータンの、ある種、広い社会は捉えられるのか、彼らはそういう社会を持っているのかという質問だったと思うのですけれども、それはまさにそのとおりだと思っています。今日は本当に視覚の話をメインにしましたが、野生のボルネオの森などでは、やはりいろいろなところからオランウータンの鳴き声が聞こえてくるのです。特に朝、日の出とともにすごくオランウータンの鳴き声が聞こえてきます。だから、姿は見えなくても森のそこかしこに、顔の大きなフランジ雄しか出さない声というのがあります。「ウォツ」という声なのですけれども、それがあちこちから聞こえてくるのです。個体差もあるのですが、鳴いているかも、恐らくある程度、分かるだろうといわれていますので、聴覚で彼らは雌も雄もどこに強い雄がどう配置しているかということはある程度、分かっているだろうと思います。

アンフランジ雄でも、わずかなチャンスですけれども子どもを残せるというのは、実はもう一つ観点があります。オランウータンはすごく寿命が長いのです。五十歳以上生きます。飼育下で六十五歳ぐらいまで生きた個体もありますし、そういう意味では、寿命が長いからこそ、ああいう待ちの戦略みたいなものが取れる。つまり、今すぐに子どもを残さなくても、寿命が長いのでいつかはチャンスが回ってくるかもしれないし、自分の力も付くかもしれない。そういったいわば気の長い戦略というか世界の中にオランウータンの個体群があつて、

その中で相互作用をしながら日夜、情勢が変わっていく。そういう社会に彼らは生きているのだと理解しています。

(床呂) ありがとうございます。それでは西井さん、よろしいでしょうか。

(西井) コメントありがとうございます。「不在の穴」に関して二つありまして、一つは、確かに先生のおっしゃるように、レヴィナス的な顔に到達するのではないかということですが、それは到達できない、利害を超越したような他者、そういう意味では不在の穴というのはレヴィナス的な顔に通ずるものがあるかもしれないのですけれども、ただ、それは穴ほこみみたいな、行けばそこに到達するというようなものではなくて、やはり不在ということとはつまり現在にない、現在とのギャップをいつています。だから、逆に穴ほこではなくて非常に深い深淵、到達できるかどうか分からない、そういう意味での不在の穴ではないかと思えます。

(床呂) ありがとうございます。それでは恐縮ですけどお名前と所属をよろしければ。

(浅田) 大阪国際工科専門職大学の浅田と申します。工科ということでテクノロジの世界の人間なのですが、分野が違うからできなくてもクロスディシプリンでやらなければいけないところがあります、確か公募のときの審査に一回関わったと思うのです。顔・身体学というキーワードで行くと、ロボティクスももろに被るのです。非常に重要なといいますが、特に僕自身が実は顔をずっと避けていたのですけれども、石黒さんはもうどんどんアンドロイドを作っているのですが、非常にチャレンジしにくいところですので、こういうところからヒントを得たいと思っています。

身体学に関しても、それこそ身体性ということであるいろいろな現象学的な話から、いろいろ受けています。新学術が終わって、領域として落ち着いたという感じなのでしょうか、分からないのですけれども、でき得れば設計の立場の研究者とも交流を深めていただきたいとい

うのが正直な印象です。今日お聞きした話はどれもこれも面白いのですけれども、われわれの目から見ると違う視点からいろいろ突っ込みたいことがいっぱいあるのですが、それも含めて、クロスカルチュラル、クロスディシプリンという意味では、多分、原島先生が最初で、今、A Iで顔の生成が自由にできるという話や認知機能も含めて進んでいますので、そういった最新テクノロジーをどういう形で取り込んでいくか、もしくは使っていくのかも含めて議論がたくさんできるのではないかと思っていますので、またよろしくお願いいたします。あとは宴会のときにいくだけでも口を利けますので、よろしく願います。

(床呂)

どうもありがとうございます。それでは北山先生、よろしく願います。

(北山)

北山と申します。この場所に来るのは非常に懐かしくうれしいという感じで、最初に来たのが二〇一五年だったと思います。二〇一五年、二〇一六年、その後も一回ぐらい来たかもしれませんが、最初の頃はコメンテーターをさせていただきました。今日は二つお聞きます。

一つは日向さんに対する質問といますかコメントです。それは、ここで書かれているトランスカルチャーとは何だろうか、それからカルチャーとは何だろうかということと関わってくることです。先ほど「教師（教員）は外側から来る」というようなキータムを出していましたが、ドイツの哲学者といえますか社会学者でジンメルという人がいて、彼が、よそ者に関する私論というものを出しているのです。よそ者の定義をしていて、これがまさしく一般的に考えられるトランスカルチャーとは違う意味でのトランスカルチャーだと思うのです。それは、よそ者というのは外の世界からやって来るのです。けれども、外の世界にまたすぐに戻ってってしまう人はよそ者ではないのです。ジンメルが考えるよそ者というのは、外の世界から来るのだけれども、ある共同体の中に住み着くのです。でも、その共同体のダイナミズムがあつて、そのよそ者をなかなか普通の他のメンバーと同じように扱わない

のです。他の普通のメンバーと同じになってしまうと、よそ者としてのステータスがなくなるわけですね。その中間的な曖昧なところのステータスを持つているよそ者は非常に大きな役割を果たすのだというようなことをいつているのです。これは先ほどの日向さんの話の中で、教育の一番の目的は気付きだということなのですけれども、気付きを与えるに当たっても非常に大きなチャンスだと思うのです。

そのことが一つ言いたかったのと、もう一つは、日向さんが考える教育とは何だろうということなのです。知識を与えるもの、伝達するものが教育だというようには日向さんは考えていないようなのです。いわゆる普通のありきたりというかメリハリのないような社会空間の中で気付きを与えるようなきっかけを与えてくれるもの、そういうものが教育の役割だということのように考えていたと思うのですけれども、そのときに、では誰が気付きを与えることができるのかということ。別によそ者でなくても、いろいろなことに関して違和感みたいなものを持ち続けるということ。実は自分で持ち続けていると思わなくても、社会的なダイナミズムの中で「あいつはよそ者だ。ちよつと違うものである」というように、さまざまな形で分類の対象にされている、マイノリティという形でもって分類されている人たちがたくさんいるわけではないですか。そこがやはり教育の最大のチャンスではないかと思いましたが。これが一つです。

もう一つは、西井さんの話に非常に感銘を受けたのですけれども、私は立教大学に長く勤めていたのですが、クリスチャンではなくて仏教徒なのです。仏教徒の人は仏教徒と言わないのですけれども、私の宗派の場合は三百年ぐらい禁教になっていたもので、あえてその宗派にとどまるということで仏教徒だということになるわけなのですが、日本の仏教の場合には、死、あるいは死者に対する迎え方を形式化することによって、実は死者との距離を非常に引き離してしまったのではないかと思うのです。日本仏教界の最大の過ちはそこにあるの

ではないかと思えます。死を、あるいは死者を普通名詞化してしまったわけですね。ところが、死者は固有名詞なのです。非常にマテリアリティを持った具体的な身体が遺体であるわけです。一般的、付随的なものにしてしまったらそれは死体でしかないわけなのです。遺体を日本仏教界は死体にしてしまっているのではないかと思うのです。いろいろなことを建前に言ったりしているわけではないですか。でも、全てそれは形式化されていて普通名詞の世界にとどまっていると思うのです。西井さんが言われたように、死者、あるいは遺体でもいいのですけれども、やはり死者との出会いというものは全く個別の体験、個別な経験なわけなのです。そのことを常に意識しながらでないか、つまり、意識することとは記憶することということで、それは自分の中にとどまるということです。そのことよって初めて死者との関係性が続いていくということよって、私たちは生き続けることができる。そういうことなのかなと思って、それから個人的な経験としての死者との出会いということは非常に重要だという、そのことについての気付きを、今日の西井さんのお話の中で私自身は受け取りました。質問というよりはコメントになってしまいましたけれども、以上です。

(床呂) 貴重なコメント、ご質問をどうもありがとうございました。それでは今、日向さんと西井さんにそれぞれ個別にご質問ないしコメントがあったかと思えますので、まずその順番で日向さんからリプライをお願いしてよろしいでしょうか。

(日向) コメントを本当にありがとうございます。精一杯、今、考えられる限りの回答はしたいのですけれども、まず、よそ者の話があったと思います。僕の中でどこか子どもというものもよそ者の中で扱っているような感じがあると今、改めて思っています、よそ者はある種、排除の対象にもなると思うのですが、もてなしの対象にもなると思うのです。よそ者だからこそ丁寧に扱うだとか、あまり嫌われないように振る舞うだとか、共同体の一員みたいな雑な扱いをしないというのも、よそ者に対する扱いの一つです。つまり、その場合だと一

瞬やってくる人、来訪者の扱いになつてしまふかもしれないのですけれども、まだよそ者の間は丁重に扱うという、距離感をきちんとして持つて扱うというところがあると思つています。その意味では、子どもも僕の中ではよそ者であり、社会共同体での重要な決定に参加させない一方で、ある種、教育的タクトみたいなものを使つて丁重に扱う対象として扱つていゝかなということも今、少し考えたのですけれども、実質そこはあまり詰められていないし、ジンメルの論文は読んでみたいと思ひました。

もう一個が、教育をどのように考へているかということだつたのですけれども、僕はどちらかというど広く考へていて、教育というものを、何かを教へて何かを獲得させることだとか、そういうた考へ方を持つてゐる人はむしろ狭く捉へ過ぎてゐるのではないかというのが自分の立場です。その上で、僕の定義だと、教育というのは教へるといふ行為と学ぶといふ行為の、そこでコミュニケーションが生じるときに、どうしても教へる・学ぶといふのは、先ほど僕が述べたとおり非対称性があり、その間には断裂が生じていますので、そこで教へることと学ぶことの間にある断裂みたいなものが何かを変容させることだと考へてゐます。そうやつて捉へると、いわゆる社会化を教育だと捉へる場合でも、教へることが学ぶことに對して、何か知識を持つてゐる人と持つてゐない人の差異みたいなものが学習者を変容させるという定義に對しても適応可能ですし、例えば主体化や個人化のような、何か教へる・学ぶということが新たな価値を生み出すといふた議論もこの中に含み込めますし、逆に教へることによつて教へる側が変わるといふような、教育が社会を変容させるといふ議論も含み込めると思つてゐるので、僕自身は教へると学ぶといふコミュニケーションの間で、その断層の中に何かが生じて変容してゐるといふ感じに教育といふ概念を読み取つてゐます。回答は以上になります。

(床呂) ありがとうございます。それでは西井さん、リプライの方をお願いします。

(西井) ありがたいコメントを頂いたと思っています。ですので、回答などはないのですけれども、先生の最後のお話で死者と関係して生き続けるということで、前にも、記憶、覚えていない人がいなくなると、では死者は終わりなのかという話があったかと思うのですけれども、それとも関係して思い出したことがあります。最近、河合さんに頼まれて書評を書かなければいけなかったのです。進化論に関する何かと思って立花隆の『サピエンスの未来 伝説の東大講義』を読んだのです。すごく面白かったのですが、そこから、結局、私たちが生きているとか存在するということが、私たちがここに身体として生きていることは、この身体がなくなったら終わりかといったらそうではなく、ある意味、すごく大きな悠久の流れの中の私たちのこの現在があるというように感じました。死者との話というのも、もちろん覚えてくれている人がいる限りはすごく具体的な固有名を持った死者としてあるかと思うのですが、でも、その後、つまり死者のことというのは、実は私たちの存在そのものが、単に生きている、この身体が終わったら終わりというよりも、すごく大きな流れの中の一部であるというようにも考えられるのかなということを思いました。

(床呂) ありがとうございます。

私が予想していたよりも本当に熱心に会場の皆さまから大変重要なコメントやご質問を頂きまして討論が盛り上がってきているところなのですけれども、私の仕切りも悪くて既に三十分以上、予定時間を超過しているということもありますので、大変申し訳ないのですが、そろそろ締めの方に入らせていただければと思います。ただ、最後に締めの言葉を領域代表の山口先生から一言頂ければと思います。山口先生、よろしいでしょうか。

(山口) 床呂先生、ありがとうございます。冒頭に一つ言い忘れていたのですけれども、実はこの「トランスカルチャー状況下における顔・身体学の構築」はAプラスの事後評価を頂くことができました。これはひとえに領域に関わっていただいた方々と応援していただいた

方々のおかげだと思っております。まずは感謝申し上げたいと思います。

トランスカルチャー状況下の中の顔・身体学は終了の方向に向かっておりまして、今、考えてみますと、特殊なトランスカルチャー状況下の顔・身体学という受け身の顔・身体の研究をしてきていたのかと思います。今日このシンポジウムを聞いていく中で、顔・身体の能動的な、自立的な側面、好きや違和感でどちらかの方向に向かっていくような側面がある。そこから新しい未来を考えられるのではないかとこのことを思いました。ただ、そこでも何か新しい普遍性を私たちは提案しなくてはいけなくて、これから先、顔・身体学も高い評価を得た分、その次に行くのがなかなか困難な道のりではないかと思うのですけれども、何か普遍的な軸を提案できたらいいと思いました。今日はそして、お話を聞いていて、また最後の西井先生のお話を聞きながら、生み出していく、つくり出していく、進化や発達、生成していく、そういう軸から新しい未来の方向に顔・身体学がどのように進むのかということを考えることもできるのではないかと、ふと思いました。また新しい歩を進めることができたらと思っておりますので、引き続きよろしくお願いいたします。本日は長い時間、ご一緒いただいております。そして懇親会も楽しみにしているということで、どうもありがとうございます。

(床呂) 山口先生、どうもありがとうございました。以上をもちまして本日の公式プログラムは全て終了とさせていただきます。ありがとうございました

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（第七回）

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』

二〇二二年度 公開シンポジウム

共催 AA研基幹研究人類学「社会性の人類学的探究…トランスカルチャー状況と寛容／不寛容の機序」

編集 集：床呂郁哉

編集補佐：郷田りか・宮崎雪子

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 AA研 <http://www.aatufs.ac.jp/>

発行：二〇二四年二月九日

印刷・製本：株式会社ワイドオン

〒三三五―〇〇〇四 埼玉県蕨市中央七―五六―三

ISBN 978-4-86337-432-4

表紙写真提供：西井涼子

ISBN 978-4-86337-432-4



東京外国語大学アジア・アフリカ言語文化研究所