

特集 ■ VRと社会, コラボレーションの現場

VRの美学は可能か？



吉岡 洋

京都大学

YOSHIOKA HIROSHI

テクノロジーとアート。まず言っておきたいのは、テクノロジーはアートのたんなる表現手段ではないし、アート作品もまたテクノロジー的達成の効果的な提示方法などではない、ということだ。「テクノロジーとアートのコラボレーション」（これは日本語だろうか？）などと言うとき、技術と芸術をそれぞれ既存の自律した領域としてとらえ、その上で互いの「良いところ」だけを都合良く利用させてもらうような「協働」を考えても、真に新しいことは何も起こらない。それはうわべだけの「国際交流」みたいなものであって、通訳を介して「あなたのお国ではそうですか、我が国ではこうです」などと挨拶を交わし、乾杯してオシマイ。その種の儀礼もやむをえない場合もあるが、それは異文化との触れ合いなどではない。本当に協働を目指すなら、自文化の自明性を捨てること、すなわち他者の言語を学び、その言語を通して自分自身を視るというプロセスがなければだめだろう。他者の視線を通して自己のアイデンティティが揺らぐという経験を通さなければ、協働などそもそも不可能である。テクノロジーとアートに関しては、そういう段階にはまだまったく至っていないし、そんなこと無理だと思っている人だって多いだろう。

けれども、わたしは悲観的ではない。ここ十年あまり「メディアの美学」とでもいべき立場から研究と美術活動に関わってきたが、その間にもメディア・テクノロジーがたんなる実用性や利便性を越えた美的＝感性的（aesthetic）影響力を拡大し、私たちの社会を大きく変容させてきたことは事実だからである。制度的な領域性や規範性にとらわれている「専門家」たちを尻目に、現実そのものはどんどん脱領域化しつつある。現代文化の様々な側面において、雑種性（hybridity）や混成（contamination）は避けがたい方向性であり、そしてそのことがまさに私たちの希望でもあるのだ。そうした観点に立って、この小論では「VRの美学は可能か？」という問いに対して肯定的に答えるための一つの予備的考察を行ってみたい。つまり、メ

ディア技術において「美的」なものの位相とはどこにあるのかということについて、考えてみたいのである。

とはいえ、ごく身近な話題から。この文章を書いている現在（2010年6月）、巷ではアップル社のタブレット型パソコン「iPad」が大きな話題になっている（ちなみに筆者はまだ入手していない。この原稿を書いたら買う予定である）。概ね好評のようだが、ネット上にはこの製品に対して消極的な見方もある。携帯電話と軽いノートパソコンがあれば、こんなガジェットは不必要ではないかといった意見だ。新製品についての意見をネットに書き込んだりするのには、もちろんパソコンやインターネットをふだんから比較的使い慣れている人たちである。それに対して、先日電車で向かい合わせの席に座っていた年配の女性二人は、「iPad」の広告チラシを眺めながら楽しそうに、次のようなおしゃべりを交わしていた。二人ともこれまでパソコンを欲しいと思ったことはなかったが、一人が娘から「携帯電話より簡単だから誕生日にプレゼントしてあげる」と言われたそうなのである。それで彼女は友だちと街に出たついでに、どんなものなのか実物を見てきた帰りらしかった。もう一人は「何だか面白そうだから、私も買ってみようかしら」と言っている。

まことに微笑ましい風景なのだが、わたしは正直軽いショックを受けた。メディア機器がこんな風に受け入れられたことは、久しくなかったのではないかと思ったからである。1990年代末、携帯電話が若者層中心に爆発的に普及し始めたとき、年長者の多くは強い抵抗感を示した。公共の場で私的な会話をしたりメールを打ったりする行為自体に対する違和感、嫌悪感を表明する人も少なくなかった。この「ケータイは若者の文化」というイメージはある期間続いたと思うが、まもなく消滅した。そして今ではご存じのとおり、老いも若きも街のいたるところで電話したり、小さな画面をのぞき込んでネットやメールをしている。この日常化した光景の異様さはひとまず置くとして、携帯電話が世代にかかわらずこれほどまで

に普及したのは、その利便性が大きな牽引力になったからであることは確かだ。それに対して先ほどの二人の女性は、「iPad」は便利だから欲しいとは言わなかった。それを使って何がしたいというわけではない、ただ「何だか面白そう」だと言ったのである。この点に、メディア技術の持つ「美的」側面が現れているとわたしは思うのだ。

ここで思い出すのは1986年、わたし自身が発売されたばかりのNEC PC-9801UVを買ったときのことである。わたしはその頃、人文科学を専攻するオーバードクターで就職のメドも立っていなかったにもかかわらず、四十万円以上もしたセットを十年月賦で購入して、周囲から物好きだと呆れられた。「理系」でもないのに、いったいそんなものを買って何の役に立つのか？と言われた。当時はインターネットの普及以前であり、パソコン通信のコミュニティに参加したり仲間どうしてメールをやりとりするという行為に、ふつうの意味での「利便性」など何もなかったのである（電話やFAXの方が手軽で迅速だった）。もちろんゲームをしたり、エディタを使って原稿を書くことはできたが、それが目的なら、はるかに安価なゲーム専用機や、ワープロ専用機で事足りるはずだった。ではなぜ、無理をしてでもコンピュータを手に入れたいと思ったのだろうか？ その理由は、コンピュータを使うという行為そのものへの関心、まさに電子メディアそれ自体が持つ「美的」魅力のためにほかならなかったのである。

「美的」といっても、それは機械のフォルムが美しいというような意味ではもちろんない。当時のパソコンはとうていデザインが美しいなどと言えるしろものではなかった。「美的」というのは、それが現実的に何の役に立つのかといったことを越えて、大袈裟に言えば、人生観や世界観を根本的に一新させるのではないかという「予感」を与えたということである。その意味で、それは機械的製品に対して抱く好奇心よりも、むしろ新しい思想書や哲学書を手にした時に覚える知的興奮に、はるかに近いものだった。さてそれから四半世紀経った今、メディア機器の持つこの「美的」な側面が、より広範囲の人々に対して影響を及ぼしはじめているのかもしれないと思う。「iPad」の場合でいえば、その要因の一つは、マシンに対して人間の身体が置かれる基本的配列の変化である。手をキーボードに置き画面を眺めながら操作するという標準的なパソコンの要求する身体の配列は、マシンがどんなに軽量化されGUIが改良されようとも、基本的には昔メインフレームを操作していた専門的技術者のそれと同じである。そのことが多くの人にとって抵抗感となってきた（いわゆる「キーボード・アレルギー」）。それに対して、片手で持ちタッチパネルで操作する方式は、たんに使いやすいインターフェイスであるだけでなく、そうした基本的抵抗感を取り除くものであり、その

ことによってメディア技術の持つ美的な力が、再びより直接的に感じられるようになったのではないだろうか。

こうした基本的な身体配列の変化と、それによって技術の美的次元が身体に直接訴えかけたり阻まれたりするというのが、技術と人間との関係についての歴史の根底にあったように思われる。技術が「使いやすく役に立つから普及した」という説明を、わたしは信じていないのである。技術に強い美的魅力がある場合、人間は何としてでもその技術に自分の身体を適合させてゆこうとするのであり、そうした動機付けが生じるかどうかが決定的である（現在GUIの標準となっている「デスクトップ環境」は実世界に似ているから普及したのではない、むしろ似ていないから普及したのである）。新たな電子機器を売り出す広告は、たしかに表層においては「これがあればこんなことができます」という、商品の有用性や利便性を訴えているように見える。だが多くの場合、人はその具体的な用途よりも、新製品が暗示する新たな生活や、それが指し示す世界の未知性に動かされて購買行動を起こす。成功する広告がそうしたイメージにうまく訴えるのは、あまり必要でもないものを消費者に買わせるための単なる戦略ではなく、商品の美的側面と人間の欲望の関係についての正当な洞察の結果なのである。

メディア技術と社会との関係について考えるとき、わたしがもっとも深い関心を抱いてきたのは、技術の持つ、そうした意味での「美的」側面である。それは生産力の向上、文明の進歩、人類の幸福の実現といった、技術の存在理由についての19世紀的な（とはいえ今でも建て前とされている）考え方とはまったく異なったものだ。車は確かに移動に便利である。だが人は、便利だから車に乗るのだろうか？ そうした合理的説明が誤っていると言いたいわけではないが、それが車をめぐる人の行動のすべてを説明しないことは明らかである。人間を強く惹きつけるのはむしろ、車という機械と身体が一体化する経験であり、それによって獲得される増幅された空間移動能力の感覚、空間知覚の変化であり、また車の存在によってもたらされる新しい現実（交通渋滞や交通事故をも含む。技術の美的魅力とはもちろん、安全で好ましいものばかりではない。そこに潜在している破壊や死の可能性もまた、人を深く魅了する）なのである。近代的な技術ばかりではない。農業や火の使用といった、人類文明そのものをスタートさせた原初的技術ですら、実は生存のための必要性から生じたものではなく（結果としては必要性を満たすことになったとしても）、自然のプロセスをコントロールしたり物質を加工したりするという行為の持つ「美的」な魅力が、その根本的な動機であったのではないのだろうか、わたしは想像しているのである。

そうしたわたしの立場からは、「技術は何を可能にす

るか?」「技術は社会に何をもちたすか?」といったよく聞かれる問いは、相対的な重要性しか持ちえない。というのも、そうした問いの中で問題にされているのは既存の技術、つまり「それが何であるか」がすでに分かっているとされる技術だからである。もちろん、そうした問いにまったく意味がないと言っているのではない。新たな技術の導入が様々なことを人間に可能にし、重要な影響を社会にもたらしてきたことは事実である。だが技術のそうした恩恵や成果というのは、しばしば当の技術が普及して新たな生活形式が形成された後から、なぜその技術が生み出されねばならなかったかを説明する合理的理由である。そうした説明は、ある技術が成功すべくして成功したという「物語」を提供する。技術の成功という「事実」とは、この物語の成功と「コミ」なのである。こうした問い方の限界は、当の技術が存在しなかったら、あるいはその代わりにまったく異種の技術が普及していたら、世界はどのようにありえただろうか?といった可能性についての思考も、また技術の根底にある美的次元、技術と人間の身体との間の動的な関係性についての思考も、閉ざしてしまうという点にある。

わたしは、むしろ次のように問いたい。「技術は人間性 (humanity) をいかに展開してきたか?」あるいは「技術は人間的な行為や活動の隠された意味をどのように明らかにしてきたか?」。これは、先述した問い方とは、いわば方向が逆である。先のような問いにおいては、技術の到来以前に何か「自然な」人間的な世界のようなものが存在し、そこでは何もかもが素朴で自明であったのだが、そこに「技術」が到来し、それを(良くも悪くも)変質させるというピクチュアが下敷きになっている。そこでは文明化とは複雑化であり、進歩であると同時に墮落である。だが「技術以前の原始社会はシンプルで人間的行為の意味は明らかであった」というのは、理論以前の信憑のごときもの(「エデンの園」)だとわたしは思う。それはいわば技術社会がみずからを理解するために作り出した虚構であり、わたしはそれを信じない。むしろそれとは反対に、人間の行う諸活動(つまりは人間的な生の全体)の意味とは、原初においてこそ最も不明であり隠されていたのであって、技術がそうした活動の形を変化させることによって、しだいにその意味が展開され明らかになってきた、というピクチュアに従って考えているのである。と同時にまた、技術はそれが技術であるというだけでは、まだそれ自身が本当は何であるかということでは分からないのだとも思っている。

話が少し抽象的になってしまったので、ふたたび、ごく身近な現実の例に戻ろう。わたしは美学・芸術学分野の研究者であるが、職業的には大学の教員であり、教師の活動というのは言うまでもなく知識や技能の伝達で

あるとされている。この伝達が効果的に行われたかどうかをチェックしたり、特定のレベルに達した学生に単位を与えたり学位を認定したりすることも仕事の一部である。そうした活動は具体的には、毎週教室で学生に何らかのテーマにかかわる話をし、試験やレポートを課したり論文を審査して評価を与えるという形式で行われている。これらの活動の意味は、少なくともわたし自身が学生であった頃(1970年代末)には、自明であるかのように思われた。だがここ十数年あまりの間に大学教育、とりわけ専門的な課程に進む前の「教養教育」が、深刻な機能不全に陥ってしまったと考えている同僚が多数いる。そして彼らの多くはその要因として社会全体の「情報化」が大きく関与していると思っているのである。

何が問題なのだろうか? 端的にいえば Wikipedia である。いや、Wikipedia だけが特に問題であるわけではないのだが、つまりはインターネットが膨大な知識データベースとして機能していることである。大人になってからネット社会を経験した世代はインターネットのことを、それまでは手間や時間のかかった様々な手続きを合理化してくれる便利な道具だと感じる。だが物心ついた頃からネット環境の中で育つ世代がインターネットの存在から学ぶのは、個々の情報内容以前に何よりもまず「知識とはデータである」という暗黙の了解である。実際、大学の授業で学ぶべき基礎的「教養」の大半は、「データ」としてはすでにネット上に存在している。レポートが Wikipedia その他の記述の丸写しだったというような話はよく聞くし、学位論文の内容ですらネット上で見つけた他人の論文からの剽窃や翻訳であったなどという事件もある。さてこうした「モラルの低下」に対して、厳罰を伴った警告を発したり、信じがたいことだが、学生が参照しそうなサイトを片っ端からチェックしている人もいるらしい(まさに倒錯的行為だ。その人は不正をする学生以上にネットに依存してしまう結果になるのだから)。

こうした状況をマスメディアは「大学教育の危機」などと表現する。だが、これは根本的な誤りだとわたしは考えている。知識がデータとしての側面を持つこと、その限りにおいてコピーが可能であることは、デジタル・メディア環境以前から事実であった。昔だって、本の内容を丸写ししてレポートを書く学生は後をたまたなかった。ではメディア技術の導入によって何が変わったのか? それは速度と効率である。図書館で本を探し、そこから関係するような箇所を選び出し、手書きで引き写すといった作業は、並々ならぬ身体的運動と時間とを必要とする。昔の大学教員はたぶん、レポートの内容が少々怪しいと気づいても、この「努力」に免じて眼をつぶっていたのだろう。メディア技術においては、データを参照することとは、潜在的にそのコピーを作成することでもあ

る。つまり技術は、データとして存在する知識とは原理的に剝奪可能であるということ、容赦ない仕方でも明らかにしているだけなのであり、より穿った言い方をすればそれは逆に、大学教育において重要と考えられている「教養」がもしもデータに還元されえないような知識の形態のことだとすれば、いったいどのようなものでありうるのか？という問いを、私たちに突きつけているのである。Wikipediaをはじめとするデジタル情報文化の発展は、現実的には出版業に打撃を与えているが、根本的な意味では書物文化を危機に陥れるものなどではなく、むしろ「Wikipedia 以後、知識をいかに理解すべきか？」という問いを考えるための、基本的条件にほかならないのだ。デジタル情報技術はその本質においては、文字文化や書物文化に対する脅威などではない。デジタル化以前の「古き良き牧歌的な時代」というのは、デジタル化以降の社会が夢想する「神話」にすぎないのである。

技術が人間性とは何かを明らかにする、という視点がどうしても必要だ。技術を通じて、人間的な行為や活動に潜在していた意味が展開されてゆく。そして人間が技術に依存するのはその有用性によるのではなく、技術それ自体の中に深い美的な力が存在するからであり、その意味で技術とは根本的に身体的なものなのである。技術をそのようなレベルで理解してはじめて、技術に関する有効な哲学的・美学的思考が可能になるだろう。一般に哲学者の技術論はとかく消極的で評判が悪いが、それは技術というものを基本的に、技術以前の幸福な人間の世界を脅かす侵入者であるかのように位置づけているからだ。だが、自覚されているか否かにかかわらず、技術とはそれ自体において一つの哲学なのであり、そこには特定の世界観が潜在しており、したがってある意味においては、技術はすでにして芸術であるとも言えるのである。例えば機械的部分が隠されデザインが洗練されてゆけば「芸術」に近づくという考えは大きな誤解であり、不格好なプロトタイプの方が「作品」としてはよほど面白い、といったことがある。またポール・ヴィリリオは、原発事故やスペースシャトルの墜落を科学技術の「作品」と呼んだ。「テクノロジーとアートのコラボレーション」という問題は、もしそれを真剣に考える気があるならば、こうした認識のレベルで議論されねばならない。

さて「VRの美学」は可能だろうか？ もちろん可能である、とわたしは答えたい。だがそれは、VR技術を芸術作品の制作や保存にどのように役立てるかとか、それを使ってどんな新しい美的体験が可能になるかということの研究とはまったく違うものだろう。そうした研究はもちろん行われてよいが、それらは純然たる技術的課題である。なぜならそこでは、技術が扱うべき「リアリティ」の存在は、素朴に前提されているからである。確かにか

つてVRと言えば、ヘッドマウンテッドディスプレイとデータグローブを身につけて、周囲の人には見えない何かに反応しているような人間の姿を連想した。あるいは映画『マトリックス』の中で、機械によって生かされながら仮想世界を経験している人間の身体のことを思い出してもいい。そうした光景が、ヴァーチャルなものトリアルなものについての通俗的な理解を与えている。けれど、もしも機械を装着されたそれらの身体が、機械の「中」で経験されている「ヴァーチャル」世界に対して、「リアル」な世界を代表しているのだとしたら、「リアリティ」というのはずいぶん間の抜けたものではないだろうか？

「リアリティ」とはそのようなものではない。「リアリティ」とはバナルな事実などではないのである。「私は今夢を見ているのではない」ことを論理的に証明するのは不可能だが、夢と現実の相違がまるで自明であるかのような了解は共有されている。だがこの共通了解がどのようにして形成されるのかは自明ではない。VRの美学をスタートさせるには、ともかく何よりもVR技術が表現している「ヴァーチャル」という概念の理解を、理論的に徹底させることが重要となるだろう。VRとはそこでは、仮想的な世界を創り出す手法のこととしてだけではなく、「リアリティとはヴァーチャルである」という基本的認識としても理解されねばならない。リアリティ（現実＝実在）とはそもそも、技術との相互作用によって多様な現出の仕方をする、超多重的な構造をもった存在であるということ — こうした認識それ自体は、哲学の歴史においては目新しいものではない。けれども現在の私たちにとって決定的に新しいことは、この認識がたんなる抽象的思考として可能であることにとどまらず、ある程度技術的に実装可能であるという事態である。技術について思考する哲学・美学は、この事態から眼を逸らすべきではない。「ヴァーチャルであるリアリティ」という〈思想〉は、現実的な装置の姿をとって実現されつつあり、その一部はすでに私たちの社会や日常生活の一部となっているのである。私たちはただ、この現実を適切に言い表し、理論的に考察しようような言葉を未だ持っていないだけなのだ。

【略歴】

吉岡 洋 (YOSHIOKA Hiroshi)

甲南大学教授、情報科学芸術大学院大学教授を経て、現在京都大学大学院文学研究科教授（美学芸術学）。主著に『情報と生命 — 脳・コンピュータ・宇宙』（新曜社、1993年）、『〈思想〉の現在形 — 複雑系・電脳空間・アフォーダンス』（講談社、1997年）など。批評誌『Diatxt』（1～8号）編集長。「京都ビエンナーレ2003」「岐阜おおがきビエンナーレ2006」総合ディレクター。メディア・インスタレーション作品「BEACON」プロジェクトメンバー。