

オンライン空間に於けるリアリティの創出

How Can We Create Reality in Online Space?

田村 友一郎 TAMURA Yuichiro

(美術領域)

1. はじめに

2020年に端を発する世界的な新型コロナウイルスの蔓延によってもたらされた教育機関に於ける最大の変革は、インターネット回線を利用した本格的なオンライン形式での授業の導入である。Google が提供する meet および zoom などのアプリケーションを活用した双方向でのやりとりから、講義形式のオンラインレクチャー、ウェビナーなど、2022年現在、オンラインに関するおおよその形態は出揃い、定着してきたかにはみえるが、新型コロナウイルスの収まりによって、順次、対面形式の授業、講義に移行しているところを鑑みれば、オンライン形式のメリットを最大化できているとは言えず、未だ未成熟の分野であろうというのが私の認識である。

奇しくも新型コロナウイルスによってもたらされた契機とは言え、オンライン形式の活用は、AI やブロックチェーンの成熟、そして5G といった高速化へとデジタルインフラが加速度的に成長している時代下では、今後の大学教育に於ける教育ツールのひとつの柱として活用されていくことが、望ましいことは明白である。よって、オンライン形式を活用した芸術教育モデルに関する研究と実践は喫緊の課題であり、必須の分野と言えよう。

そのような状況下で要点を絞り、課題を設定するならば、オンライン形式と対面形式に於ける差異として頻繁に指摘されるのが「リアリティ」という点である。オンライン形式にはリアリティが欠如しているという指摘があるが、そのようなリアリティをオンライン形式に於いて如何に創出できるかという試みが、オンライン形式のメリットの最大化を考える上でのひとつの思考実験として位置付けられるのではないだろうか。

しかし、ここには少なからずの困難が伴う。そもそものオンラインというある種のヴァーチャルと、眼前に存在し誰もが客観的に認知できるリアリティとは全くもって相反する性格のものであり、前述にあるようなオンライン形式には「リアリティ」が欠如しているという指摘はもっともである。ただし、比較的安易に使用されるこの「リアリティ」という単語はある種のマジックワードと化していることは否めない。このような課題にも触れつつ、本研究では、新たなオンライン形式の実践と平行して「リアリティ」に関しての分析と再考も試みる。まずは、リアリティという言葉について次章で分析する。

2. リアリティ

本論文で使用する「リアリティ」という言葉についていまいちど整理しておく必要があるだろう。日本語に訳せば、現実、現実性となるが、そのままでも①現実。實在。②实在性。迫真性¹⁾。といった意味になる。一般的には、いま目の前に事実として現れているものを指すことになるのだが、そのみの解釈であれば、リアリティという概念が纏う豊かな背景が浮き上がってこないのは少々もったいない。

あるところでは、「個々の主体によって体験される出来事を、外部から基本的に制約し規定するもの、もしくはそうした出来事の基底となる一次的な場のこと²⁾」としている。つまり、主観的事実が客観的な視点や立場を持って事実として共有されること、もしくはその場のことを指すのである。精神医学者の木村敏³⁾によれば、リアリティとは、「公共的な認識によって客観的に対象化され、ある共同体の共有規範としてその構成員の行動や判断に一定の拘束を与えるものである。それが科学の理念にこの上なく適合するものであることは、いうまでもない。」⁴⁾としている。リアリティとは、客観的な視点や立場からしてもそこに在り、見え、かつ安定したどっしりしたもの、といった印象を受ける。フランスの哲学者、ピエール・レヴィ⁵⁾によれば、ヴァーチャル (= 仮想) とリアリティに関して、簡単であるがゆえに惑わされやすい対比として、ヴァーチャルという言葉がしばしば単なる存在の欠如を意味するために用いられるのに対し、「リアリティ」は物的な効果や手で触れられるような現前を前提としており、リアルなものは「これを手にしている」という秩序に属し、ヴァーチャルなものは「それを持つであろう」といった幻想という秩序に属している⁶⁾と述べている。

そこから一步踏み込んだかたちでリアリティに関して興味深い記述をしているのが評論家の西部邁⁷⁾である。「リアリティ、つまり「現実性」という言葉がある。仮想性と現実性の関係はどのようなものか。現実とは、長期的に安定している仮想のこと、つまり繰り返

1) 広辞苑 第7版、岩波書店、2018年、3067頁、「リアリティー 【reality】」の項を参照。

2) フリー百科事典『ウィキペディア (Wikipedia)』(2021/10/24 09:50 UTC 版)、「現実」の項を参照、<https://ja.wikipedia.org/wiki/%E7%8F%BE%E5%AE%9F>

3) 1931年朝鮮慶尚南道生まれ。精神科医、精神医学者。55年京都大学医学部卒業。京都大学医学部卒業。京都大学名誉教授。元河合文化教育研究所所長、同主任研究員。精神病理学専攻。著書に『異常の構造』、『時間と自己』、『偶然性の精神病理』、『木村敏著作集』全8巻など。2021年没。

4) 木村敏『木村敏著作集7 臨床哲学論文集』弘文堂、2001年、305頁。

5) 1956年チュニジア生まれ。哲学者。ミシェル・セールに師事。フランス国立工芸技術院で情報工学を学び、グルノーブル大学で情報とコミュニケーション科学の博士号を取得。オタワ大学集团的知研究所主幹。情報社会論を主たる活動領野とする。著書に『ヴァーチャルとは何か?』、『ポストメディア人類学に向けて—集合的知性—』など。

6) ピエール・レヴィ『ヴァーチャルとは何か?』米山優監訳、昭和堂、2006年、1頁。

7) 1939年北海道生まれ。評論家、経済学者、保守思想家。東京大学教養学部教授。秀明大学教授・学頭。東大経済学部卒。専攻は社会経済学。高度大衆社会への批判を軸にした評論活動を展開。著書に『経済倫理学序説』(吉野作造賞)、『生まじめな戯れ 価値相対主義との闘い』(サントリー学芸賞)、『サンチョ・キホーテの旅』(芸術選奨文部科学大臣賞)など。「表現者」顧問を歴任。2018年、自死を遂げる。

返して再現される現象のことなのである。つまり、現実性とは、このような特殊な形態の仮想性なのだ。)⁸⁾西部はリアリティを安定的なものと規定しつつも、「長期的」「繰り返し」といった時間軸を持ち込むことで、リアリティに付随する安定の形態をより詳細に述べている。ただし、ここで注目すべきは仮想が長期化し、安定したものをリアリティ=現実としているということである。つまり、現実とは仮想の延長線上にあるものと示唆しているわけだ。一見、相反する概念のように捉えがちな現実と仮想が、実は同じものであるという指摘は、本研究を考えていく上では、有効な補助線となる。

3. 研究計画及び実践方法

2021年度の美術領域現代コースの客員教授には、シンガポール出身の世界的に活躍するアジアを代表する作家のホー・ツーニエン⁹⁾氏が就任した。2021年10月23日から豊田市美術館にて開催される氏の大規模な個展に合わせ、名古屋芸術大学での対面式のレクチャーとシンガポールからのオンラインレクチャーを設定した。通常のオンラインレクチャーは、インターネットを通じ、meet および zoom などのソフトを利用したレクチャーとなるが、ホー・ツーニエン氏のオンラインレクチャーでは、本研究のテーマである「リアリティ」という観点を念頭に、その研究材料として活用すべく新たな手法の可能性を探ることを試みた。



図1 ホー・ツーニエン氏

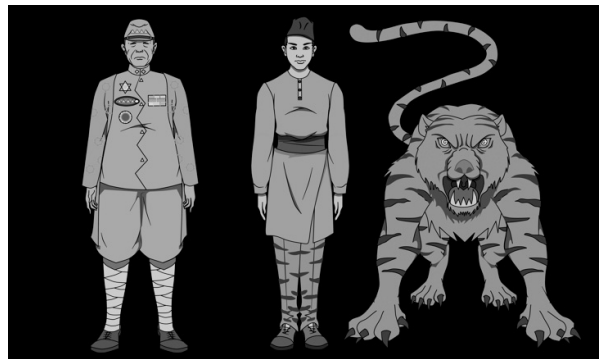


図2 作品《百鬼夜行》(2021年) ビジュアル

-
- 8) 西部邁『虚無の構造』飛鳥新社、1999年、218頁。
 9) 1976年シンガポール生まれ。映像、インスタレーション、演劇といった領域を横断しつつ、アジアの歴史や神話、伝承をベースにした作品を展開。2011年ヴェネツィア・ビエンナーレシンガポール館での個展をはじめとして、多くの国際的な美術展や映画祭での作品発表のほか、近年では国際展の芸術監督も務める。日本での作品発表の機会も多く、森美術館、国立新美術館、山口情報芸術センター[YCAM]、KYOTO EXPERIMENTなどで発表。あいちトリエンナーレ2019での作品《旅館アポリア》は大きな反響を呼んだ。また、2021年の豊田市美術館では大規模な個展《百鬼夜行》を開催。2021年度名古屋芸術大学美術領域現代アートコース客員教授。

(1) 設置型オンラインレクチャー

その上で、最初の到達点として念頭に置いたのは、大学内の特定の場所に「オンラインレクチャーを常設的に再現する」ことである。いわば、設置型のオンラインレクチャーと言えるようなもので、対面形式とオンライン形式のハイブリッドのようなものである。形態としては、メディアインスタレーションのような、モニター、スピーカーなどの映像音響機器を駆使しながら、リアリティの創出を念頭に環境を構築することを試みた。

オンラインツールの zoom では、登壇者の数に関わらず映像と音声は1つのモニターからまとめて出力されるが、本研究ではそれらを分割し、空間に配置された登壇者ひとりずつの各モニターからそれぞれの映像と音声は独立して出力されるようにセッティングした。登壇者は、メインスピーカーのホー・ツーニエン、通訳の鈴木一絵、そして進行の私の3人である。この3人のモニターの他にホー・ツーニエンの資料をプレゼンするPCの共有画面があり、計4つのモニターを使用した。レクチャー映像は4画面が同期し、かつ繰り返し再生されるループ形式となっている。セッティングに関しては、以下の映像システムの詳細を参考されたい。



図3 オンラインレクチャー設置風景

(2) 使用機材

- ・ Mac mini × 2台

映像再生機器として使用。

- ・ 再生アプリケーション「QLab」

4つの画面の映像を同期（同じタイミングでの再生）させる必要があったためQLabというアプリケーションを使用。QLabは、舞台関係の裏方で使われることがあるアプリであり、複数の映像を同期させることや自動再生などが可能。

- ・ モニター × 4台

LG 55inch ホー・ツーニエン（メイン）

JAPANNEXT 65inch ホー・ツーニエン資料 (PC 画面共有)

JAPANNEXT 43inch 鈴木一絵 (通訳)

JAPANNEXT 43inch 田村友一郎 (進行)

- ・ EDID エミュレーター × 4 台

モニター側に接続。複数の HDMI ディスプレイでの「同期の損失」問題を解決するために使用。

- ・ Type-c → HDMI 変換 × 2 個

mac mini の HDMI 出力ポート数を増やすために使用。

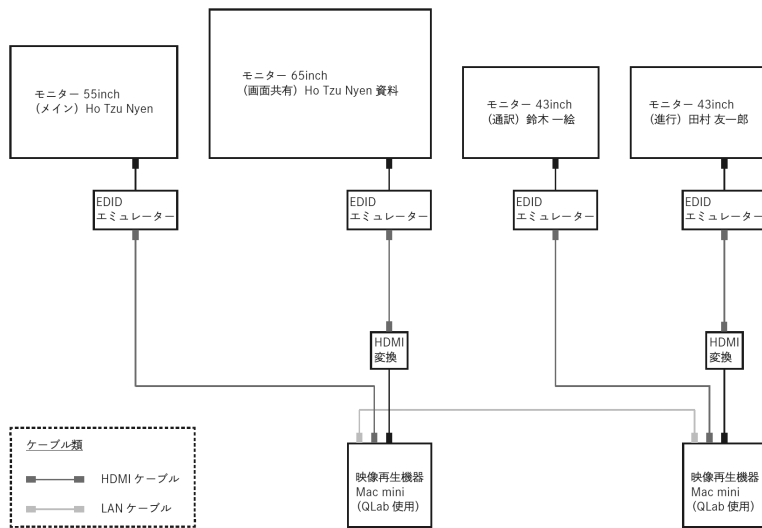


図 4 配線図

(3) オンラインレクチャーの記録方法

本研究を遂行するにあたり、レクチャーの記録の仕方に関して工夫する必要があった。以下が概念図であるが、要は、通常 1 つの PC モニターにまとめられるものを、4 つの PC モニターを使用し、登壇者、共有画面をそれぞれピン留めし、画面収録するというアナログな方法を使った。このような簡便な方法をとった理由のひとつには、他の教育機関や芸術機関でもこのシステムを活用してもらいたいという狙いがある。特殊なソフトを使わずとも再現が可能なのが優先事項であり、それらシステムや手法を共有した機関らと将来により有効なシステムを協働しながら模索していくことはひとつの理想ではあるが、スタートラインとして、このような手法が最適であろうという考えのもと行った。

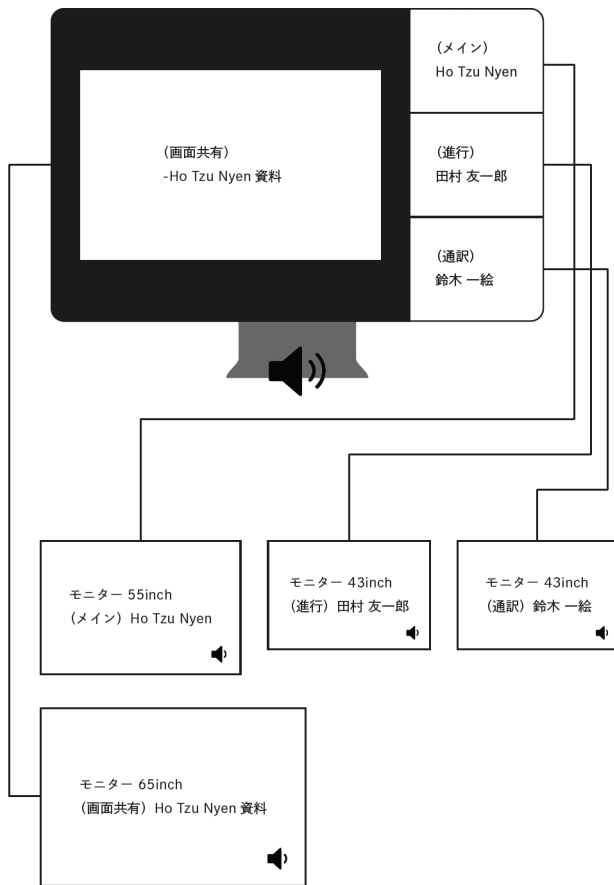


図5 オンラインレクチャー記録概念図



図6 オンラインレクチャー記録風景

4. 考察

汎用性の高いオンラインソフトを活用しながら、最初に設定した到達点、「オンラインレクチャーを常設的に再現する」が実装できた。ここに於いては、リアリティの項で紹介した西部による「現実とは、長期的に安定している仮想のこと、つまり繰り返して再現さ

れる現象のことなのである。」という指摘が、興味深く映る。

オンラインレクチャーでは、その話者が目の前に現前しているわけではなく、インターネットというヴァーチャルな仮想空間に存在している。その仮想形態が常設的に繰り返し再現されていることは、西部の論に倣えば、現実となり得る現象であり、それそのものがリアリティとして顕れたとも言える。

ピエール・レヴィによる「ヴァーチャルなものは決してリアルなものと対立するものではない。」¹⁰⁾という指摘も、仮想(=ヴァーチャル)と現実(=リアリティ、リアル)が、地続きであることを補強する。つまり、現実と仮想の二元論として捉えるのではなく、現実とは仮想が変容したものと捉える方が自然かもしれない。その意味であれば、ここまで題目にも掲げたリアリティという概念を中心に思考してきたが、実はそれと地続きのヴァーチャルを思考することで、リアリティの輪郭が見えてくるとも考えられそうだ。

ここに於いては、ヴァーチャル(=仮想)とリアル(=現実)に関して興味深い思考を行ったジル・ドゥルーズ¹¹⁾の概念が、大いに役立つ。ドゥルーズによればヴァーチャル(潜勢態)の反対概念はリアル(現実態)ではなくアクチュアル(現勢態)であるとした¹²⁾。潜“勢”、現“勢”と訳しているように動的で在ることが重要なことが伺える。前述の木村によれば、リアリティ、アクチュアリティそれぞれの語源を辿れば、リアリティは『もの、事物』を意味するものに由来するのに対して、アクチュアリティは『行為、行動』を意味するものに由来するとして、リアリティとアクチュアリティを区別した¹³⁾。つづけて、同じように「現実」を充てるリアリティとアクチュアリティであっても、リアリティが現実を構成する事物の存在に関して指すものに対し、アクチュアリティは、その現実に向かってはたらきかける行為そのものを指すとした。つまり、アクチュアリティに動的な要素が含まれているのは間違いないようだ。

となれば、ここまで思考してきたリアリティに関してひとつの区切りを見出そうとするなら、リアリティではなく、アクチュアリティという様態が、ヴァーチャルへと遡行することで見えてきたひとつの帰結なのかもしれない。木村はこうも付け加える。「動詞の時制を借りていえば、リアリティが「過去形」あるいは「完了形」で表現されるのに対して、アクチュアリティは「現在形」「現在進行形」でしか展開しない。リアリティが存在者の指標であるとするならば、アクチュアリティは生成そのものの特性であって、いかなる形でも存在の標識にはならない。¹⁴⁾」アクチュアリティが現在進行形の動的であり、かつ未来へ向けた可能性を内包する上では、本研究が対象とする未成熟な分野との相性は甚だ

10) ピエール・レヴィ、前掲書、xiii 頁。

11) 1925年パリ生まれ。フランス現代思想を代表する哲学者。パリ第8大学で教鞭を執る。著書に『差異と反復』『スピノザと表現の問題』『意味の論理学』『ファーコー』『髣一ライブニッツとバロック』など。ガタリとの共著に『アンチ・オイディプス』、『千のプラトーン』など。

12) ジル・ドゥルーズ『差異と反復』財津理訳、河出書房新社、1992年。

13) 木村敏『偶然性の精神病理』岩波書店(岩波現代文庫版)、2000年、13頁。

14) 木村敏『木村敏著作集7 臨床哲学論文集』弘文堂、2001年。

良いと言えよう。

5. まとめ

研究題目に掲げたりアリティという言葉を通る少々アクロバティックな論となったが、その字義に関して分析できたことは本研究に於ける成果と言える。リアリティとそこから派生する概念に於いて、先人の研究や論考に触れるにつけ、まだまだ未開拓な分野であり、かつそれを探求するほどの可能性や魅力を持ち合わせていることを再確認できた。ただ、それほどの分野であるからして、1年足らずという短期間での研究がまずもって結実することの困難さに直面しつつ、この点に関しては今後の課題としていきたい。

さて、当初の本研究の狙い、オンライン空間に於いてリアリティが創出されたのか否かという問いに戻れば、そこには未だクエスチョンマークが伴う。そもそものリアリティの同定に現在進行形で骨を折っているからだ。本研究から導き出せたのは、リアリティという固定化された事象を創出するのではなく、アクチュアリティという未来の可能性に向けた未完の動体に対する肯定という発見である。一旦の結論とするならば、オンライン空間という未成熟な世界に対するアクチュアリティの積極的な創出が、鍵となるということではないだろうか。

固定的に認識していたリアリティ自体が幻想となった¹⁵⁾いま、アクチュアリティこそが、これからのオンラインを活用した芸術教育に於いてのみならず、混沌とする現代世界をしなやかに生き抜いていく為の確固たる指標となりうるのではないだろうか。「完全なアクチュアリティはそれ自身のほかにはなんの結果も生まず、何物をも生産しない。そして完全なリアリティはそれ自身のほかにはいかなる目的をももたない。」¹⁶⁾と説いたのはハンナ・アーレント¹⁷⁾である。不完全なアクチュアリティこそが未来を生き抜くリアリティなのかもしれない。

謝辞

本研究の遂行にあたってご協力頂いたホー・ツーニエン氏、通訳の鈴木一絵さん、助手の大野高輝さん、同僚の岡川卓詩さん、大学関係者にこの場を借りて感謝申し上げます。

15) メディア・アーティストの藤幡正樹は現実感（リアリティ）に関して以下のように述べている。「実際には人間が自分自身で作り出していることは明らかである。入力された様々な情報を統合していく段階で、生まれてくるギャップをなんとか埋めあわせる工夫が脳のさまざまな場所に作られていて、見かけ上、滑らかにつながった現実感というものが、そこで生成されているにすぎないのではないかと思う。」（藤幡正樹『不完全な現実 デジタルメディアの経験』NTT出版、2009年、15頁。）

16) ハンナ・アーレント『人間の条件』志水速雄訳、ちくま学芸文庫、1994年、392頁。

17) 1906年ドイツ生まれ。マールブルク大学でハイデガーとブルトマンに、ハイデルベルク大学でヤスパースに、フライブルク大学でフッサールに学ぶ。1928年、ヤスパースのもとで学位取得。1933年ナチ政権成立後、パリに亡命。1941年アメリカに亡命。バークレー、シカゴ、プリンストン、コロンビア各大学の教授・客員教授などを歴任、著書に『人間の条件』、『革命について』、『暗い時代の人々』、『過去と未来の間』など。1975年没。

参考文献

- 広辞苑 第7版、岩波書店、2018年
- 木村敏『木村敏著作集7 臨床哲学論文集』弘文堂、2001年
- ピエール・レヴィ『ヴァーチャルとは何か?』米山優監訳、昭和堂、2006年
- 西部邁『虚無の構造』飛鳥新社、1999年
- ジル・ドゥルーズ『差異と反復』財津理訳、河出書房新社、1992年
- 木村敏『偶然性の精神病理』岩波書店（岩波現代文庫版）、2000年
- 藤幡正樹『不完全な現実 デジタルメディアの経験』NTT出版、2009年
- ハンナ・アーレント『人間の条件』志水速雄訳、ちくま学芸文庫、1994年