

平成28(2016)年度
博士後期課程学位論文

ヴァーチャルペルソナを通じた変身願望の表現研究

東京藝術大学大学院美術研究科
先端芸術表現

朴 娜 炫

平成28(2016)年度 博士後期課程学位論文

題目：ヴァーチャルペルソナを通じた変身願望の表現研究

提出者名：朴娜炫

平成28(2016)年度博士後期課程学位論文

題目： ヴァーチャルペルソナを通じた変身願望の表現研究

東京藝術大学大学院美術研究科 先端芸術表現研究領域

提出者名： 朴娜炫

主査 佐藤時啓 教授

副査 伊藤俊治 教授

八谷和彦 准教授

藤原えりみ 先生

提出年月日：2017年06月

論文要旨

現代の人間関係はSNSの普及によってネット社会と実際の社会を区別する必要性が消えた世界で行われていて、そのたびに個人はさまざまな姿で自分自身を表現することとなった。最近芸術界でよく言及されている「ポスト・インターネット」は、現在私たちが享受しているオン/オフラインの区別が成立していない世界を表現する言葉として用いられている。本稿はポスト・インターネット時代の自我概念としてマルチアイデンティティ (multi-identity) と、変貌しつつある自己表現について考察し、筆者の作品に関連させるものである。

現実とされるフィジカルな空間で使い分けていた社会的顔とは異なって、仮想空間では自分にとって「本当の自分」と思われる姿を示す。そして、さまざまな変身願望を満足するための試しが可能になる。自己表現に用いられる画像、文書、アイコンなどは人々が仮想空間で活動するさいに必要な顔つまりペルソナとなって、ユーザーの実際の肉体的、精神的、社会的姿を隠して「本当の自分」らしきものをあらわす。この自己表現の媒介でありその結果ともなる形態を、本稿では新たに作り上げた仮想で本質的ペルソナ、つまり「ヴァーチャルペルソナ (Virtual persona) 」とよぶ。

ペルソナの語源となる「仮面」はもともと神聖なものとして扱われてきたが、神の領域から人間の領域にきては、仮面劇などの芸能を通じて芸術的意味で、仮面舞踏会を通じて人間社会をゆらす遊びとして使われるようになった。中世、近代を経て進行したペルソナの世俗化は、現代に至ってはその敷居が低くなり、誰もがもつ社会的顔としての意味をもち、デジタル時代では社会的に未熟とされる幼児や青少年まで共有するくらい、普遍的で日常的にヴァーチャルペルソナが作り出され、また簡単に無くされるようになった。

ヴァーチャルペルソナとして代表的なのが仮想の身体としてアバターと仮想の顔としてのアイコンである。アバターは主にMMORPGゲームを中心に、職業や性などを設定して付けるアイテムを選び、物語のなかでミッションを遂行しながら関係を結んで成長する虚構のペルソナで、現実とかけ離れていることが多い。その反面、アイコンは主にSNSを中心に活用されており、ユーザーが自ら画像をアップして使うのでバリエーションが無限であり、現実の人間関係がそのまま仮想空間に接続して、仮想空間で結ばれた人間関係も現実世界にまでつながるので、現実と仮想をまたいでいる拡張されたペルソナである。

仮想空間でのコミュニケーションは身体と身体の間で行われるというより精神的な側面が強い。こういった現象は2.5次元文化を観劇、演技する時に生じる「脳内変換」を介した「リアル」の認知を通じて読み解ける。2次元と3次元の中間的存在に対する受け方のよ

うに、実在感(リアル)を感じるものとコミュニケーションするのではなく、コミュニケーションが成功したときに相手に対する実在感(リアル)を感じるのである。

個人が現実と仮想をまたぐ2.5次元のコミュニケーションを通じて異なるもの、さらには矛盾するもの同士をひとつの身体に共存させることがマルチ化であるが、こういったマルチアイデンティティは芸術分野においては作家自身の内面研究や外形の変身、身体のデフォルメ、ポストフューマンの議論とともにあらわれるが、そのさいに、作家自身がマルチアイデンティティ化を試みるか、他人を作品に巻き込む形でマルチ化を図る。

筆者の作品は自分が設定した世界のなかでヴァーチャルペルソナを生成するものである。自らが着用していた服をリメイクしたソフトスカルプチュアでインスタレーションを行っている。個人の好みや承認されたい人物像をあらわすという意味で、その人のペルソナを解り得るための良い手がかりになる服を用いて制作した仮面をかぶるというプロセスは、内面に隠されていた潜在する人格で自分の身体を覆い隠すことでアイデンティティの変身を試みる行為で、芸術表現を通じて個人の物語を伝えることで、見る人々に我が身に当てはめさせる試みである。

マルチアイデンティティを経験するためのヴァーチャルペルソナの適切な活用は、関係中心の社会で上手い関係をなせるのはもちろん、関係を通じたマーケティングや心理治療的などころでも活用できると見られており、芸術表現においてもヴァーチャルペルソナに対する研究は、コミュニケーション形式が変化しつつあるなかで自我概念に対する重要なテーマとなることが期待できる。

目次

序論	1
第1章. 仮想空間のマルチアイデンティティ	
1.1. 仮想空間の概念と特性	5
1.2. 仮想空間でのアイデンティティ特性	7
1.3. 仮想空間に具現されたマルチアイデンティティ	10
第2章. ヴァーチャルペルソナ	
2.1. ペルソナの概念と特性	13
2.2. 仮想空間でのアイデンティティ特性とヴァーチャルペルソナ	15
第3章. ヴァーチャルペルソナ類型と特性	
3.1. アバター	20
3.1.1. アバターの概念	20
3.1.2. ヴァーチャルペルソナとしてのアバター	22
3.2. アイコン	27
3.2.1. アイデンティティ表現の場、SNS	27
3.2.2. ヴァーチャルペルソナとしてのアイコン	30
3.3. 2.5次元文化	33
3.3.1. 2.5次元文化の概念	33
3.3.2. 2.5次元文化とヴァーチャルペルソナ	35
第4章. 芸術に表現されたマルチアイデンティティ	
4.1. 自己表現としてのマルチアイデンティティ	40
4.2. 変身を通じたマルチアイデンティティ表現	48
4.3. デフォルメされた身体を通じたマルチアイデンティティ	58
4.4. デジタル仮想身体に現れたマルチアイデンティティ	66
第5章. 作品分析：マルチアイデンティティを通じた変身願望の表現	
5.1. 変身願望	79
5.2. Mega-Pet シリーズ：機械生命体で体現されるヴァーチャルペルソナ	81
5.3. Cluster シリーズ：マルチアイデンティティと自己変身	87
結論	106
参考文献	
図版参考目録	

序論

我々は自分たちの周りのすべてと常に関係を結びながら生きている。この関係を通じて変化する社会環境の中で自らの身体的、感覚的、精神的能力を露呈すると同時に、自分の存在を発見し、構成することになる。我々はまた、物質的な現実のなかだけでなくデジタル技術により誕生した仮想空間(インターネットなど)の巨大なネットワークでも関係を形成している。デジタル技術の進歩は、時間・空間の制約を消滅させ、利用者にとって現実空間とは別の新しく多様な世界を提供している。仮想空間は、現実空間をそのまま再現するという、あるいは現実よりも現実らしく再現しているということが大きな特徴であり、したがって、その空間でも私たちは現実の世界の慣習と文化をそのまま体験することになる。

デジタル仮想空間は現実の空間と同じ姿をしているかもしれないが、物質・物理的に現実とは別の空間であることは顕然なる事実であるので、社会生活を通して構築してきた個人のアイデンティティを隠し、内面に潜んでいた違う顔をあらわすことが容易にできるため、現実空間の外見とは違う姿で存在することが可能である。たとえば、自分の実際の形状とは全くかけ離れた仮想身体のアバターを作り出すことができ、単一で固定された自我の束縛から脱して気ままな変身を追求することができる。これについてタークル(Sherry Turkle)は、仮想空間での役割経験を通じて多様な仮想自我を作り出せることを指摘する。ダネット(Brenda Danet)もオンライン上で人々が多重的な生き方を歩んでいると述べている。このように匿名性が保障されるからデジタル空間の中では、現実空間においては隠していたことを赤裸々に発散することができ、現実に対応するために形成していた「自分になるべきアイデンティティ」とは異なる「なりたいアイデンティティ」を作り上げることになるのである。こういった仮想のアイデンティティあるいは作られたアイデンティティを軸に関係が結ばれていく。このときのアイデンティティは、外には出せない率直な内面の自我であり、自分が成ろうとする欲望の対象でもある。

作家の平野啓一郎は対人関係において相手とのコミュニケーションするためにその場その場に多様な自己をあらわすことについて、個人(individual)に対して分人(dividual)という用語をもって論じている。自己が属する環境や対人関係のなかで相手の個性との調和を見出そうとしてその人とコミュニケーションが可能な人格を作り分けてそれになりきるのだが、それは偽りの人格ではなく、そのさまざまな人格がすべて「本当の自分」であるという。また彼の言葉通り、職業つまり役割はその人のあいまいな「個性」に解りやすい形を与える。とはいえ、その役割を無くしたとき「本当の

自分」も無くなるのかということとそれでもない。反対に何らかの役割を果たしていたとしてもそれが「本当の自分」ではないと感じるときもある。また、本人が「本当の自分」だと思ふものが社会的に受け入れがたいこともありうる。こういったなかで自分の顔や実際の身分を出さずにさまざまなアイデンティティを実験できる空間として、SNS（ソーシャル・ネットワーク）やインターネット掲示板などが利用されるのが現状だといえる。このような仮想空間は、自分のアイデンティティを隠し、自分が望むように新しいアイデンティティを具現するきっかけを与える。たとえば誰かが今の自分とは完全に違う形や性格のものに変化したい欲求を持っているとしたら、仮想空間はそれが十分に満たされるひとつの対案となる。これは仮想空間では現実の自分とは全く違う姿で存在することができるという意味で、普遍的にはもっと美しくなりたいという願望から、もっと素晴らしい立場になりたいという願望、さらにはまったく別の人格になろうとする願望まで試すことが可能になると理解できる。新しいアイデンティティは、人々が仮想空間で活動するときに必要な顔、すなわちペルソナになって、利用者の実際の肉体的、精神的、社会的な姿を消し、理想的な姿や自分が思う「本当の自分」を目に見える形で表現することを許す。この論文では「本当の自分」の意味として、個人の意識内に潜在する姿が投影されて作られたという意味で「ヴァーチャルペルソナ（Virtual Persona）」という用語を用いて、仮想空間で表示される可視化された個人のアイデンティティの表現を説明している。このヴァーチャルペルソナは、フィジカルな空間のペルソナより人の内面に潜在している人格が新たな仮面として表出しやすい。われわれはヴァーチャルペルソナを形象として具現化し、これらを介して仮想と現実の間を行き来するコミュニケーションを経験することになるが、このような過程で想像力が導入されて、隠していた自分の欲望を投影する創造行為が行われる。この創造のプロセスにおいて想像力は実際の日常に新たな要素を与えて新たな存在に変身させることはもちろん、全く別の人格としての社会的役割のシミュレーションを可能にして、目に見えない世界や実在しない人物との接続を通じて超越的身体に成ってみるきっかけを与えてくれる。

人々には現実の自分とは違う性質、別の姿の何か、つまり、他のアイデンティティに変わりたい願望がある。子供の頃から空想をしながらひとりごととロールプレイングを通じて、他のアイデンティティを経験してきた筆者は、現在、作品の中で生命を生成すること、そして生成した仮想のものに扮するなどを行っているが、これも「外的に見られる自分」とは別の「内面のもう一つの自分」をあらわす仮想のペルソナを作り出すものだ。

筆者の母国である韓国の場合、国際的にもインターネット技術とそれによるコンテンツが発達している。スマートフォンの普及率も高く、人々の営みにソーシャルメデ

ニアが大きく影響を与えている。日常のたわいない話をポストして、それを共有することで親密関係を形成するのはもちろん、現実空間では会いにくい相手ともコミュニケーションして、知られていなかった社会の隅々に光を当て、ときには多くの人々と心をひとつにして政治的・経済的行動を見せることもある。また、モノのインターネット¹を通じて日常生活自体が常にネットとつながった状態になりつつある。しかし、個人のプライバシー問題や炎上、ネット上の人々が現実世界で相手に暴力などの被害を加えるヒョンピ²などの問題もいち早く生じているのも事実である。

デジタル技術がもたらす新しい世界への期待と懸念が共存する中で、デジタルの世界では、人々がサイバースペースで自分を表出しようとする欲求と企業の商業戦略が相互に作用して、ヴァーチャルペルソナが大きな規模で展開され発展すると同時に、現実と類似している別の現実として個人の日常に影響を及ぼしている。また、SNSの普及と通信デバイスの普及化によって、ネット社会と実際の社会を区別する必要性が消えた世界でコミュニケーションが行われていて、そのたびに個人はさまざまな姿で自分自身を表現することとなった。このような今日についてアーティストであり批評家であるマリサ・オルソン(Marisa Olson)は、インタビューの中で「ポスト・インターネット(Post Internet)」という用語を用いたが、これが現在私たちが享受しているオン/オフラインの区別の成立していない世界を表現する言葉として用いられている。

本稿の目的は、ポストインターネット時代のコミュニケーション傾向が多様化してデジタル化されていく中で、コミュニケーションの媒介としてヴァーチャルペルソナと、ヴァーチャルペルソナの活用によって個人がマルチアイデンティティ化される現象について考察し、これに基づいてヴァーチャルペルソナをテーマにした自分の作品の基本概念や表現方法に適用するためのものである。

そのために第1章では、仮想空間でのアイデンティティの種類と特性を通じてマルチアイデンティティの概念と特徴を明確にし、第2章では、ペルソナ概念についてのリサーチをもとにして仮想空間でのヴァーチャルペルソナの特性を考察し、第3章では、アバターやSNS上のアイコンといったオンライン・アイデンティティとともに、新たに広まりつつある2.5次元文化を介してヴァーチャルペルソナ表現とその特性を分析する。

第4章では、芸術作品におけるマルチアイデンティティ表現が作家に依拠してどのよう

¹ モノのインターネット (Internet of Things, IoT) とは、様々な「モノ (物)」がインターネットに接続され (単に繋がるだけでなく、モノがインターネットのように繋がる)、情報交換することにより相互に制御する仕組みである。この用語は1999年にケビン・アシュトンが初めて使ったとされ、当初はRFIDによる商品管理システムをインターネットに例えたものであったが、スマートフォンやクラウドコンピューティングが広まり、この環境全体を表現する概念として転用された。

² ヒョンピ(현피, 現P)：インターネットやオンラインゲームで知り合った人と実際に会って喧嘩をする行為をいうもので、「現実」と「プレイヤーキル (player kill)」というゲーム用語の合成語である。韓国では、サイバースペース中やインターネットの掲示板、SNS上で悪口やプライバシーの侵害などでトラブルになり、当事者が実際に会って暴力行為をするなど、ヒョンピの事例が増えており、社会的問題となっている。

に視覚化されるかを作品例から分析し、これにより作品制作について研究、考察する。

5章では、筆者の作品である「Mega-Petシリーズ」と「Clusterシリーズ」を中心に、マルチアイデンティティ特性とヴァーチャルペルソナ表現特性を分析し、それによってあらわれる変身願望について論ずる。また、デジタル技術で構築された仮想空間の中で自分がのぞむアイデンティティを実現させようとするのと、想像の中で新しいアイデンティティに変貌しようとする個人的な経験が類似しているを見て、欲望が再現された結果であり空想の話に存在する異質的造形体をヴァーチャルペルソナとして具現するための作品を研究の結論として完成する。

第1章. 仮想空間のマルチアイデンティティ

1.1. 仮想空間の概念と特性

仮想空間はサイバースペースともいわれ、現実の拡張として現実では実現不可能なことを可能にしようとする人間の欲望によって作られた新たな空間として知らされている。また完全に新しい空間としても理解できるが、この場合、仮想現実とは現実と共存しながら、一部融合する形をとる。また、仮想現実とは全く新しい空間の創造とも理解できるが、このとき現実と分離されて自主的に完結された仮想空間が構築できる。この場合、現実との完璧な遮断のために没入できる環境条件が要求される。たとえば現実の代替空間としての仮想空間を確実に認識させたアバターは、オンラインゲームの中のキャラクターから「現実的な」姿に変わりつつあり、相互作用性が強化された多様なインタフェースデバイスは現実と仮想のギャップを埋めている。こういったデジタル・オンラインゲームと仮想現実、ソーシャルネットワークのさまざまなサービスを含むデジタル仮想空間は、現実空間とともに、私たちの生活のもうひとつのスペクトルとして置かれつつある。本稿では仮想空間をネット空間の意味としてのみ解釈するのではなく、現実の物理的空間と対比するデジタル技術に基づいた空間として用いている。

仮想空間では距離の蒸発により常にどこにでも移動が可能であり、したがって、物質的な空間のように固定された領土に根を下ろす定着的あり方が脅かされる。個人、集団、行為、情報が仮想化される時、これらは一般の物質的・地理的空間、そして時間性から分離される。要するに、仮想空間では領土的固着がなくなり瞬間移動を可能にする同時性や瞬間性に置き換えながらその意味を喪失する脱領土化³ (deterritorialization) が生じるのである⁴。

このように脱領土化が起こる仮想空間では、ひとつの地点がひとりの存在によって占有されるのではなく、無数の地点がひとりの存在によって占められることもあり、

³ 脱領土化 (だつりょうどか) : フランスの哲学者ジル・ドゥルーズと精神科医フェリックス・ガタリが共同で提唱した主要概念の一つ。「脱領域化」「脱属領化」「脱土地化」などの訳語が当てられる場合もある。『アンチ・オイディプス』L'anti-dipe (1972) のなかで、ドゥルーズ=ガタリは人類史を「原始国家」「専制国家」「資本主義国家」の三つに分割する視点を示した。ヘーゲルの歴史観を批判的に踏まえたこの分割は、同時に大地→王の身体→貨幣・資本という権力の移行図式にも符合するものとなっており、脱領土化はこの流れにおける第三段階、すなわち、革命や共和制への移行に伴いいったん解放された権力が、貨幣・資本へと再編 (再領土化) されていくまでの段階を示した。既存のマルクス主義とは明らかに異質な視点で、人間の欲望が資本主義システムの呪縛から解放されるプロセスを肯定的に解釈したこの立場は、1968年のパリ五月革命で一瞬姿を現したユートピアの本質を明らかにした思想として、論壇を騒がせたばかりでなく、多くの読者からも圧倒的な支持を受けた。この主張は、「スキゾフレニー」「ノマディズム」など他の概念と絡まりあい、多くの誤読や誤解も孕 (はら) んだかたちで「ポスト構造主義」や「ポスト・モダン」を代表する言説として流布した。その熱狂は約10年後には日本にも上陸、浅田彰らのパラフレーズによって「ニュー・アカデミズム」というブームを呼び起こした。

⁴ 李・ジョンファン(이종관)、『サイバー文化と芸術の誘惑 사이버 문화와 예술의 유혹』、ソウル：文芸出版社 (2003), pp.19-21

ひとつの地点が無数の存在によって占められることもある。物質的な空間での対象は、それが位置している地点を他の対象が占有することを排除することで、自己同一性つまりアイデンティティを維持できる。しかし、仮想空間に存在するものは他の存在と同じ地点を共有し、自己以外のものとの重なりを許して可能にする。したがって仮想空間の中でひとりの存在は「自己同一性」を絶え間なく他のものによって浸透される状況に置かれる。これは仮想空間が同一性と他者性が混在する空間であることを意味する。

仮想空間に存在するものたちはその空間の特性上、アイデンティティと完璧な自己の境界を維持することができない。そのため、これらの存在者はデジタルイメージのように実体がなくなり、自分の存在の隙間に他の存在者が入ってくることを可能にし、同時に他の存在のなかに侵犯することによって、流動的状态へ変化していく。つまり、仮想空間は混成雑種と変異が日常化する空間である。したがって仮想空間での身体は突然変異のようになり、他のものになりつつ異他性を受け入れるのだ。

これらのデジタル仮想空間の特徴は、現実空間をそのまま再現する、あるいは現実よりも現実的に再現し出すということであり、ユーザーたちは現実には似たならわしや文化を経験しながらひとつの構成員として自分をあらわしていく。また仮想空間での個人は同一視を通じて仮想の役割の経験をすることができる。これは役割の経験に基づいてアイデンティティを獲得する遊び (play) とも類似している。遊びの中での私たちは遊びの外の自分とは違う人として認識され、違った行動をする。このような特性は、原始民族の祭礼行事から現代のデジタルゲームに至るまで同じように見られており、ここで遊びの「脱日常性」が完成される。変装や仮面を身にまとった人が他の存在を演じるということで、日常と歪んだ脱日常が仮面と変装によってお互い交じり合うのである。それにもかかわらず遊び中の人々は日常つまり現実を完全に忘れてはおらず、また、遊びを経てもそこで得たものを忘れることなく、日常の記憶の中に遊びの残像を残すという特徴を示す。いわゆる仮想世界は、デジタルゲームの普及とインターネットの進化という二つの軸によって誕生・成長しており、遊びとしての性格と生としての性格を同時にもっているからである⁵。デジタルゲームを通じては脱日常としての遊びを、仮想世界を通じては人生のシミュレーションを、ブログやSNS投稿を通じては自己表現しながら多くの他者との交流を楽しむことができる。さらに、スマートフォンやタブレットの登場で現実がそのまま仮想空間に接続している状態になって、仮想空間がさらに個人の日常の中に深く関与しつつある。固定されたデバイスを媒介とした仮想空間のコミュニケーションが、SNSの登場で現実と仮想の区別があいま

⁵ 李・ドンウン(이동운)、「アバター企画のためのデジタル空間のペルソナ」、「韓国ゲーム学会論文集」第9巻 第4号 2009年8月(2009), p. 35

いなコミュニケーションへ変化している。これに関連して「ポスト・インターネット時代」が到来したとおい人もいる。「ポスト・インターネット」は、2008年にアーティストで批評家のマリサ・オルソン⁶がインタビューの中で使用したことが始めと知られている。当時オルソンは、「オンラインとオフラインの区別がもう成立しない」という意味で述べたのだが、2011年に再び「インターネット以後」の意味で使用するのが正しいと訂正している。この用語は、インターネット上の仮想空間と現実空間の区別に対する意識が薄れたことを示唆している。つまり、現在の私たちが経験しているコミュニケーションの空間は、現実空間や仮想空間だけでなく、現実でありながら仮想でもある中間的空間でも行われており、現実と仮想の中間地点にまたがる自己と仮想空間に存在するペルソナを同時に有することにより、我々は、現実と仮想の融合を介して、現実の世界の改善ないしは変革を考慮することができるまで進んでいる。

1.2. 仮想空間でのアイデンティティ特性

デジタル時代の個人の身に迫ってくるアイデンティティの危機は、現代社会の全体的な合理化の過程によるもので、情報化の結果としてのみ示された独特な社会現象ではない。それにもかかわらず、個人のアイデンティティの危機が重要視される理由は、情報通信技術の発達により、自我の発達と社会システムとの間の相互依存性がこれまで以上に大きくなったからである。

韓国の場合、早くからデジタル大国の標榜のもとでインターネットが普及しており、地域に応じて異なるが、1996年頃からは中学・高校でコンピュータとインターネット教育を実施するなど、多くの教育現場でデジタル技術を導入して一般化しようとした。現在は、スマートフォンが大衆化され、フェイスブック (Facebook)、ツイッター (Twitter)、カカオストーリー (kakao story) といったソーシャルネットワークサービス、すなわちSNSはいつのまにか日常の一部となっている。現在、韓国のSNS利用者は2400万人を超える。インターネットを使用している韓国国民10人のうち6人は少なくとも一つ以上SNSを利用しているのである⁷。老若男女問わず、インターネットをベースとしたコミュニケーションが行われているのはもちろん、仮想空間の中で自己表現をすることも非常に積極的で見事に繕った姿であられるが、「見られること」を重視する韓国社会の傾向と実際の「見せる」手段としてのSNSは、人々の承認欲求を刺激しながら広く活用されていると見られる。

⁶ マリサ・オルソン (Marisa Olson): アーティスト、作家、メディア理論家。彼女の作品は、技術の文化史、ジェンダーの経験、そしてポップカルチャーと政治の関係に取り組むために、パフォーマンス、ビデオ、絵画/絵画、インスタレーションを組み合わせている。オルソンはインターネットを使った体験をオンラインで文書化してリミックスするウェブベースのネットアートグループであるNasty Netsの "Internet Surfing Club" の創立メンバーでもある。

⁷ SBS 「ニューストリ」 15年3月31日放送より

仮想空間での活動のために人々はアカウントとプロフィールを設定して自分の顔を視覚的（時には音楽などで聴覚的）に表現しており、自分の身代わりになるアバターや証明写真のように使用するプロフィールアイコン、投稿する文書と写真を通じて自分自身を表現し、見る側の他人は、それを介してその人のアイデンティティを読み解く。その過程でアイデンティティ表現が行われるのである。本稿では、これらのアイデンティティ表現の媒体をまとめて、「ヴァーチャルペルソナ」と称する。これらのヴァーチャルペルソナを作成し、偽造する過程を通じて、相手が表そうとする仮想空間のアイデンティティを把握する手がかりを得ることができる。このように、仮想空間でのアイデンティティは生まれもっているものではなく利用者が与えられた条件に合わせて自ら決めて創り出すのだが、身体的な領域を超えて象徴的なエリアの中で自我を具現するという点で、自我と肉体の間隙が発生することがありうる。こういった間隙により仮想空間でのアイデンティティは一面虚偽あるいは偽りの姿として考えられるかも知れないが、自分が好きな方法で新しいアイデンティティを具現しながら、自分が誰であるか、そしてどのような人になりたいのかを発見できる場を提供してくれるという点でポジティブな面も考えられる。このような観点から、仮想空間でのアイデンティティの特性について、フレキシブル・アイデンティティ (flexible identity) 概念を強調する主張 (Reid(1991)、Turkle(1995)) と、カムフラージュ・アイデンティティ (camouflage identity) を強調する主張 (Bromberg(1996)、Waskul and Douglass(1997)) がある。フレキシブル・アイデンティティの概念は、現実の姿とは異なる姿でさまざまなアイデンティティを具現化するという概念である。デジタル仮想空間では、現実空間での社会的制約によって抑圧を受けてきた個人が別の自我を構築し表現することを可能にする。デジタル技術によって人々は表面的に繕った自分ではない「本当の自己 (true self)」だと感じられる自分をより自由に表現できていると感じることも指摘されている。

仮想空間の匿名性は個人の想像の中の姿を他人に見せることができる機会を提供し、個人は想像の中の姿に変身する経験をもつ。これにより、個人はひとつの「代案的自我 (alternative self)」を作り出して、新しい形式の相互作用に参加する機会を得るのである⁸。これについてタークル(Sherry Turkle, 1995)は、現実で行われるのとは異なっていて、チャットやMUD⁹で行われるロールプレイングはいつでも自分が望むときには変

⁸ Baum, N. K. 『Cybersociety: Computer mediated communication and community』 London:Sage. (1995) ハン・チャンヒ(한찬희) 『デジタル空間のペルソナ形成に関する事例研究』 ソウル：中央大学修士論文(2007) p. 35から再引用

⁹ MUD: テキスト形式の仮想現実アドベンチャーゲームと呼ぶこともあるMUDは「Multi User Dungeon」または「Multi User Dimension」の略。複数のユーザーが同じデータベースシステムで同時に楽しむことができるゲームのことをいう。MUDは、3次元シミュレーションにより、仮想の世界で自分の役割を果たし、プレイヤーはリアルタイムで複数のユーザーと一緒に接続して、お互いの情報を交換し、ゲームを進行する。

化を試みたり、またはそのまま持続したりすることができ、多様な仮想自我を作り出せると述べた。仮想空間の中で、自分の欠点を補完して、理想的な自我を構成し、その自我と自己を同一視しながら、他の人と相互作用していくというのである。つまり、現実空間で自分を抑え込む社会的条件から解放され、新たに別の自我を発見し、表現する機会が与えられるのである。

一方で、カムフラージュ・アイデンティティを強調する立場は、仮想空間の匿名性により発生する問題点に基づいたもので、これについてダネット (Brenda Danet、1998) は、人々がオンライン空間の中で二重的または多重的な生き方を歩み、違う性的アイデンティティをもちうると指摘する。他人に姿が見えないという点から人々は普段の日常生活の中ではあらわれなかったであろう違う行動をする。嘘の投稿や有名人に対する炎上などの攻撃的行動は非日常的空間が招いた極端的結果だといえる。さらに、アイデンティティの構成に関連した遊びの経験がある人ほど、実在の自我と仮想の自我が違うと感じる可能性が高くなる。仮想空間のアイデンティティが実在空間のアイデンティティに影響を及ぼすのである¹⁰。仮想空間に表示されるアイデンティティの姿は、視覚的なものに依存度が高く、他人に対する判断はその人が提供した情報におおいに左右されるため、相手の意図の通りにそのまま真実だと受け入れてしまいがちなのである。個人の私生活を簡単に見せる側面が強いSNSの場合には、匿名と実名の境界が不明なので、公開されたものが実は虚構である可能性を排除することはできない。SNSにアップされた互いの日常と個人的な話をもとに、他人の情報を盗用して仮想空間で他人のふりをする人々が社会的に問題視されることもある。現実逃避のために虚像を追求して、さらには現実への適応力にも影響を与える可能性があることが否定的な見方を生んでいる。

仮想空間でのアイデンティティ特性はコミュニケーションの場所がネット社会からソーシャルメディアに移動してきても変わらず見られるが、これは実存する個人とその人が実際に結んでいる人間関係に加えてネットワーク上で出会う人間関係が存在するため、匿名性の影響が変わらずあり得るためである。現実に基づいているのでオン/オフラインを超えてさまざまなコミュニティで活動しながら多彩な自分を体験することが可能なポジティブな側面がある一方で、実際の顔写真や実名を公開しているので、たとえそれが嘘であっても見ている人は本当の姿だと信じ込むというネガティブな側面もある。

¹⁰ ハン・チャンヒ (한찬희)、前述書 (2007) p. 39 から再引用

1.3. 仮想空間に具現されたマルチアイデンティティ

身体的特徴に左右されるオフラインのアイデンティティとは異なり、オンラインではアイデンティティは固定されておらず、他者に対する是非も自身による自己記述 (self-description) 情報に依存する。アイデンティティが事前に規定されているのではなく、行為主体が自ら規定することから、そして、自我の表現が身体的条件とは無関係なことから、自己と身体の必然的な連携は崩壊し¹¹、固定的で安定的な心理に基づく単一アイデンティティはなくなる¹²。

また、仮想空間の中では私たちが好きなように自分自身を選択して表象することができ、デジタル技術を利用して自分の肉体的形象を完全に新しいものに再構成できる。現実世界の自己を特徴づける心理的属性と物質的属性を仮想空間では任意に変えることができるのだ。人々は現実世界と仮想世界両方の場所で独立した人格として存在する。仮想空間の無制約性は利用者をして単一で固定された自我の束縛から脱して気ままな変身を追求させる。利用者は、実際の世界ではひとつの自我をもつ人格で、そして仮想空間ではアイデンティティ表現することができるさまざまな表像(ヴァーチャルペルソナ)を生成し増やしながらいくつかのアイデンティティをもつ人格として行為の主体となることができる¹³。

仮想空間のアイデンティティは現実のそれとは独立して形成される。仮想空間での新しいアイデンティティの構築を主張するシェリー・タークル(Sherry Turkle, 2003)は現実の世界を、コンピュータのいくつかのウィンドウ画面と平行するもう1つのウィンドウ画面と見て、スクリーン上で並列に維持されている複数のアイデンティティを述べる。

また、仮想空間でさまざまな多重的アイデンティティを作り出すことで、私たちは外的世界と妥協しながら我慢してきた欲望と素直な感情を表面にあらわすことで、単一の属性をもつ主体から多面的なアイデンティティをもつ主体として存在するようになる。この行いを通じて自分を抑圧する現実に対する抵抗を表わしながら表現されたアイデンティティを認識する行為、つまり、欲望を投影したアイデンティティを体現しそれを分析することで自分が誰なのか、どのような存在になりたいのかを発見する機会が得られるのである。

一方で、仮想空間で形成されるアイデンティティを現実の延長線上で理解するべきだという研究もある。ジョーダン(Jordan, 2000)は、仮想空間のアイデンティティが

¹¹ Donath, J. 「Identity and deception in the virtual community」、『Communities in cyberspace』 London and New York : Routledge, 1999

¹² Reid, E. 『Electropolis : communication and community on internet relay chat』 Melbourne : University of Melbourne Press, 1999

¹³ 金ジェユン(김재윤), 『オンラインロールプレイングゲームについて研究-仮想世界の再現と使用者のアイデンティティ経験を中心に-』、ソウル : 西江大学修士論文(2002), pp. 42-50

「オンライン・アイデンティティを生成させるためのさまざまなリソースがある」ことと「オフラインのアイデンティティとオンラインのアイデンティティは弾力的に接続されている」ことの二つの要素をもち、人々はこの二つのリソースをもって、オンライン・ライフのなかに潜在している流動的アイデンティティと交渉すると述べた。またターラモ(Alessandra Talamo)とリゴリオ(Beatrice Ligorio, 2001)は、仮想空間でのアイデンティティは、状況と強く関連付けられ、仮想空間を利用するユーザーによって作成され、継続的に再創造される、すなわち、仮想空間の状況に応じて変化する戦略的自我であると定義した¹⁴。

既存のインターネット空間でのコミュニケーションに比べてSNS上ではそのような面がより目立つ。アカウントの所有者は、利用者本人であるため、現実の個人に最も近く、その信憑性は利用者に委ねられているものの、大体的には現実に基づいて作成され、活動するという点で、現実の延長とすることができる。

もちろん自分が属しているコミュニティに合わせて自分をアピールし、出会った相手に同調しているうちにいつの間にか相手に応じて異なる自分になることを感じるのは、オンライン上だけの出来事ではない。それは私たちが今まで現実世界のコミュニケーションにおいても経験してきたものがある。コミュニケーションは他者との共同作業である。会話の内容や話し方、気持ちなどは、他者との相互作用の中で決定される。成功的なコミュニケーションのために、私たちは自分が属している環境と対人関係の中で相手との調和を見つける努力をし、そのたびに相手に合わせてさまざまな姿で本音を話して、相手の言動に感動を受け、考察して人生を変える決断を下すこともある。作家の平野啓一郎¹⁵は対人関係に応じて、その時その時、さまざまな自己をあらわすことについて、個人(individual)に対して分人(dividual)という用語でこれを論じている。実体のない「本当の自分」を見つけるために多くの人々がさまざまな努力をしており、中には「本当の自分」と繕った仮面の間の乖離を感じながら、自分が多重人格になったかのように感じる人もいるという。しかし、ひとりがひとつのコミュニティに拘束されるのは不自然であり、よって、多様なコミュニティと他者とのコミュニケーションが可能な人格を作り出し、実際にその人格として生きていくが、その複数の人格がすべて「本当の自分」であるというのである¹⁶。

仮想空間の匿名性はこれらの「分人」的アイデンティティを独立的な個体として同時多発的に存在することを可能にした。つまり、仮想空間での個人のアイデンティテ

¹⁴ 李・ズエ(이주애)、『現実と仮想現実自我表現の差異に影響を及ぼす要因』、ソウル：延世大学修士論文(2009), p.6 再引用

¹⁵ 平野啓一郎:1975年愛知県生まれ。小説家。京都大学法学部卒。1999年、文芸誌「新潮」に投稿した『日蝕』により第120回芥川賞を受賞。2002年発表の大長編『葬送』をはじめ、数々の作品を発表し、各国で翻訳紹介されている。

¹⁶ 平野啓一郎、『私とは何か―「個人」から「分人」へ』講談社現代新書(2012)

ィはひとつではなく、主格自我と内面の潜在的自我に分かれる多重人格ではなく、多元的なアイデンティティすなわちマルチアイデンティティ (multi-identity) となる。また、これが仮想空間にとどまらずSNSなどを通じて現実と仮想をまたいでいるのである。

したがって仮想空間で具現されるアイデンティティは多元的で流動的だ。ひとつのアイデンティティを継続的に維持することができないという点で多元的であり、ひとつのアイデンティティに固定されていないという点で流動的である。アイデンティティ概念は、デジタル空間で複雑性 (multiplicity) と異質性 (heterogeneity) を含むマルチアイデンティティに変貌することになる。単一のアイデンティティが全体的に合理的で一貫した状態であるのに対し、マルチアイデンティティは論理的な関係ではなく心理的な原因によって人の心が複数の準独立した自律的なサブシステムに分割される¹⁷。ひとりの個人の中に複数のアイデンティティが共存するのである。この意味では、マルチアイデンティティは個々の体をもったひとつの本来の自己が、複数のIDをもって仮想空間で活動したり、独立した性格をもつ複数のペルソナで自己を多様に表象したりする現象として理解できる。

¹⁷ 金・ジョンギル(김종길)、『サイバー空間での自己認識と複合アイデンティティ遂行』、社会理論、2008春/夏号(2008)、p.214

第2章. ヴァーチャルペルソナ

2.1. ペルソナの概念と特性

ペルソナは語源的にfaçade(正面)に由来する。ペルソナは人間を区別する意味として転用されてface(顔)やpersonality(ひととなり、あるいは性格)を示すようになった。したがって、person(個人)という言葉は、ペルソナ(persona)という意味に基づいている。

ペルソナはもともと古典劇において役者が用いた仮面のことで、心理学者のカール・グスタフ・ユング¹⁸はペルソナのことを他人に見られる外的性格を表す心理学的な用語として用いた。ユングによると、ペルソナとはわれわれが外界に対してつけている仮面である。ユングは人間には千個のペルソナ(仮面)があり、状況に応じて適切なペルソナをもって関係を成していくと述べた。ペルソナを介して個人は日常の中で自分の役割を果たし、自分の周りの世界との相互関係を成立することができるようになる。そしてペルソナの中で独自の心理構造と社会的ニーズとの間の妥協点に到達できるため、個人のペルソナはその人が社会的ニーズに適応できるようにするインターフェースの機能をするようになる¹⁹。したがって、ペルソナは無意識よりは意識の世界にあり、本質的というより表面的であり、個人はペルソナを通じて本当の性格ではない違う性格を演じることができる。こういったペルソナの形成は、より満足のいく生を享受するために必要不可欠なものである。

ペルソナは個人のアイデンティティとは異なる。アイデンティティが他の人と区別できる自己の姿として他人との関係の中で形成される一方で、ペルソナは自分のアイデンティティを土台に形成されるが、外的に見られてほしい自分の姿のことをいう。また、ペルソナは一種の社会的自我であり、それについては「～としての自己」、または「～らしい自己」という表現をする。我々人間がこの世の中に適応して生きてゆくためには、外的な環境に対して適切な態度をとってゆかねばならない。外的環境はつねに我々に、そのような態度をとることを要求している。つまり父親は父親らしく、教師は教師らしく、子供は子供らしく、ある程度の期待される行動に合わせて生きてゆかねばならない。そしてこれを怠るときは、我々は「不適応」のレッテルを貼られてし

¹⁸ カール・グスタフ・ユング(Carl Gustav Jung, 1875-1961)：スイスの精神科医であり、分析心理学の創始者。ユングは自分自身の無意識と多くの人々の心理分析を通じて得た豊富な経験資料をもとに、複数の文化の神話、民話、東洋と西洋の哲学と思想、宗教現象を相互に比較考察した結果、人間の無意識には、抑圧された衝動だけでなく、人間の行動を誘発する原初的であり、普遍的な源泉があると述べた。ユングの理論は精神医学や臨床心理学のほか、多くの分野、すなわち、神学、神話、民話学、民族学、宗教心理学、文芸学、さらに物理、数学に至るまで少なからぬ影響を及ぼした。

¹⁹ 李・ウンハ(이은하) 『ペルソナを追求した造形作品研究』ソウル：弘益大学修士論文(2008), pp. 7-8

まう²⁰。われわれはペルソナを介して色々な人物に見せかけようと努力し、あるいは仮面の裏に隠れたりペルソナを盾として構築したりする。ペルソナを個性だと勘違いしやすいが、ペルソナは個性的なものではなく個性があるように見せる仮面である。

ペルソナの特性を見てみると、まず、ペルソナはありのままの自己ではなく外的に現れた自己の姿であり、そのため生まれつきの本来の属性とは異なっている。つまり、ペルソナは仮想のものであり、ペルソナは個人の人格の本質的な側面ではなく他者によって作られたもの、他者の目に写る自分でしかない。それに外部世界に適応する際に私たちは一個のペルソナを用いるのではなく、さまざまなペルソナをつけ替えながら適応する。社会が分化され人ひとりが社会のなかでさまざまな役割を担うことによって個々のペルソナはその数が増えることになる²¹。

まとめると、ペルソナの一時的機能は、それを使う主体の顔を隠すという点である。しかしそれは元の顔を隠蔽することに止まらず、同時に別の顔を新たにあらわすのだ。

このようなペルソナは人格形成の過程で欠かせないものであり、円満な社会生活の際に重要な要因であることは間違いないが、ただこのペルソナに執着しすぎて自己の自我と作り出したペルソナを完全に同一視してしまうとき、自我は内面世界とのつながりを失い、作り出したイメージが自分の人格の全てだと信じ込んでしまうようになる。集団との関係を維持するなかで自我は次第に自分も知らないうちに集団精神に同化され、それが自分の本当の個性であると勘違いしてしまう場合が生じる。これを自我がペルソナと同一視 (identification) されたという。自我とペルソナの同一視は、個人を集団が必要とする役割に忠実に果すことができる人と思わせる²²。ユングはこのように自我とペルソナを同一化してしまうことを「肥大 (inflation)」と呼ぶ。自我肥大(エゴ・インフレーション)は、自我と宇宙が同一になったかのような一体感によって経験する優越感のようなものである反面、その裏には自分の存在の意味を失いかねない恐れもある。ペルソナが肥大してしまった人は、自分の内面の世界を抑圧して葛藤を起こすだけでなく、期待されていたレベルに到達できない場合は劣等感と自責の念に追い込まれることもあるというのだ²³。自分が本当に望むこと、つまり個人の自我や変化、成長に対する意思を反映するよりも他人が期待する姿を自分が進むべき望ましい姿だと盲目的に追求しつつ、ペルソナだけに執着することで葛藤が生じる。一方、人々が似た役割のペルソナを与えられたとしても、個人の選択と意志、内的人

²⁰ 河合隼雄、『ユング心理学入門』,東京:培風館 (1967), p. 195

²¹ 金・スンザ(김순자),「ファッションデザインにあらわれる仮想空間のペルソナ表現」、『韓国衣類産業学会紙 第15巻 5号 Vol. 85 (2013), pp. 672-673

²² 金・ギュリム(김규림),『創作舞 <パレード>の作品分析を通じたペルソナの社会性に関する研究』,ソウル:世宗大学修士論文(2007) pp. 7-8

²³ 朴・ジンヨン(박진영),『視線とペルソナを通じた自我表現研究』ソウル:国民大学修士論文(2010), pp. 10-1

格に違いがあるのでその姿は多様多彩になる。本人の意志によって自分らしさを維持し、発展させるといった肯定的な側面もある。つまり、自己意識の強化と正しいペルソナの形成は、ひとりの人間の成長過程において不可欠な発展過程ともいえる²⁴。肥大の問題は、ペルソナに絶対性を付与することと関係がある。ペルソナ自体が悪いのではなく、ペルソナと自己の盲目的同一視が問題になるのである。その人の社会的役割、義務、道徳規範などに合った人格の形成は、社会構成員として排除することはできないが、ペルソナを維持することに執着したりそれを盲信したりしないことが重要である。

2.2. 仮想空間でのアイデンティティ特性とヴァーチャルペルソナ

多くの学者たちは仮想空間であらわれる新しいアイデンティティをペルソナと規定する。(Turkle(1995)、Mackinnon(1995))仮想空間のペルソナも本来の姿を覆い隠すデジタル仮面として機能する。このデジタル仮面は現実の自己を隠して繕う役割だけでなく、現実での個人のアイデンティティの転移と変形を図る役割を代行したり現実を維持または拡大させる仮面としても機能する²⁵。

先に述べたように、仮想空間で個人が自分の身代わりとして用いる具体的な形態、図象、文字などを併せて「ヴァーチャルペルソナ」と定義する。ヴァーチャル(virtual)とは、辞書的に1. 実際の事実、形態、または名前はないものの、存在する、または効果をもたらすこと(Existing or resulting in essence or effect though not in actual fact, form, or name.)2. 心の中に存在するもの、特に想像力の産物として存在するもの(Existing in the mind, especially as a product of the imagination.)3. コンピュータやネットワークによって作成、シミュレート、または動かされたもの(Computers Created, simulated, or carried on by means of a computer or computer network)を意味するのだが²⁶、本稿では、仮想現実で使用しているコンピュータ技術基盤としてのバーチャルの意味というよりも、仮想空間の活動を通じて表現して読み取ることができる個人の内面、すなわち潜在的な姿を現すペルソナという意味を込めており、これらのヴァーチャルペルソナは仮想空間だけでなく、仮想現実が拡張されたときの現実でも具現できる。

ペルソナの語源である「仮面」はもともと人や動物などの顔を模して顔につけるもので、旧石器時代からさまざまな形で作られており、人々は自然災害、病魔、猛獣などから身を守るために宗教的な儀式で仮面を着用した。「隠すための仮面」は「隠す」と

²⁴ 金・ギュリム(김규림), 前掲書(2007) p. 8

²⁵ 李・ドンウン(이동운), 前掲書(2009), p. 42

²⁶ 辞書参考: <http://www.thefreedictionary.com>

いう行為を通じて異質である神的人物が憑依する媒体としての役割をする。仮面をかぶる人は一時的に自分の存在を失う。そして仮面をかぶったとき舞台の上ではその仮面の霊（神、祖先、英雄、トーテム動物）がよみがえる。儀式が進行するあいだ仮面をかぶっている人は、その魂のまねをするのではなくその魂になりきる。仮面をつけるとその俳優はまるで他の魂に身を貸すように自分の存在をしばらく停止する。仮面はそれに再現された顔（ときには身体）を介して生き返るようにする。おおむね仮面は多くの規則で縛られている。どこで、どのように保管するか、どのように扱うか、いつ作るか、またいつ着用するかなど、さまざまな項目がルールとして定められている。なぜなら、仮面は魂をあらわすだけではなく魂そのものであるからだ。²⁷

神との媒介であり神そのものでもあって、神聖に扱われてきたペルソナは、次第に芸能を目的に劇中人物の特徴を描写し、時代の感情を表現する仮面劇と共に変化、発展した。俳優は劇中人物の役割をするために自分の本来の姿を隠したまま、さまざまな姿や性格のペルソナ(仮面)をかぶることで、キャラクターの性質を体得して自我とキャラクターの同一化を試みる。ラテン語の「ペルソナ」という仮面を指す言葉がペルソナ用語の出発点になるが、ギリシャの人々にとって顔が心と魂をありのまま映すものだった一方で、ローマ人の考えでは顔というのは隠したり変えたり、欺瞞することもでき、内面の奥深くの部分で人格のない「ペルソナ」で覆う社会的仮面にすぎないというものであった。ローマの農神祭に由来する「愚者祭(the feast of fools)」などの祭りにおいては仮面をかぶることが許された。その日だけは主人と使用人が役割を替え、金持ちや貧しい人、男女を問わず、誰もが風変わりな姿で祭りに参加した。そのたびに人々は仮面をかぶって他人のふりをすることができた。つまり仮面をかぶる行為は、実在する顔を隠して、日常で抑圧されていた本能を発散させることで、抑制された攻撃的な感情が爆発することを未然に防ぐ役割までしたのだ。

またヨーロッパでは身分を隠して偽装する目的で仮面文化が登場した。上流階級の人々は交際の幅が狭かったため、他人に自分をさらすことを望まなかった。社会という巨大な組織の中で自分たちの生活と身分について徹底した匿名性を保障することを望んでいたからである。そして仮面をかぶった人は、匿名性を利用して現実の自分を消して違う人物となった。神的存在であったペルソナの顔を隠すし違う人物をあらわすということが世俗化し、比較的一般的に利用されるようになったといえる。

このようなペルソナの世俗化は、現代社会に至ってはその敷居がひくくなり、社会的仮面の意味をもつようになり、デジタル情報社会においては社会経験が少ない幼・青少年までも共有できる普遍的で同時多発的で日常的なものとなり、さらには無秩序

²⁷ Joinau, Benjamin、シン・ヘヨン 韓訳、『顔、隠せない内面の地図얼굴, 감출 수 없는 내면의 지도』、ソウル:21世紀ブックス (2014) p. 50

にペルソナが繕われてまた消滅されつつある。

ペルソナを形成する空間が現実から仮想空間に移動してから、個人のアイデンティティを確認する社会文脈的手がかりが制限され、利用者は文字や図像(アイコン)などを通じてさまざまな自分のペルソナを見せるようになった。視覚的匿名性の存在する仮想空間においては、振舞いや性格だけでなく、年齢や職業、外見、ひいては性別さえも、現実には自分とは異なる新たな仮面をかぶることができる。この仮面とは、すなわち相手に好ましい印象を与えようとする自己呈示なのである²⁸。仮想空間で行われる多様な自己表現と社会的役割の転換は自我の変化を意味し、ここで結ばれる人間関係は新しい自我とアイデンティティを作り出す。したがって、仮想空間は単にコンピュータのネットワークで構成された機械的空間ではなく、人間の欲求と心理が反映される心理的空間的としても考えなくてはならない²⁹。人々が身体的触れ合いなしに他人とコミュニケーションする場合でも、まるで実際に向かいあっているような感覚で相手のイメージを浮かべる。デジタル仮想空間では自分がどのような方法でコミュニケーションを求めるにしても、自分だけの方式と形態で自己表現をしながらペルソナを形成することになる。特にここでは、利用者の姿が一つのキャラクターとして具現化され、このキャラクターがヴァーチャルペルソナになる。

仮想空間の中で形成するヴァーチャルペルソナは、第一章で述べた、仮想空間のアイデンティティ概念であるフレキシブル・アイデンティティ概念とカムフラージュ・アイデンティティ概念で説明できる。ペルソナをフレキシブル・アイデンティティの観点からみる立場は、ユーザーたちが現実の自分とは違う姿で多様なアイデンティティを具現して、自由に相手とコミュニケーションできる機会を媒介するという肯定的視点に基づいている。人々は自分の欠点を補完し、理想的な自我を構成して、いつでも自分がのぞむときは、変化を試してみて、さまざまな仮想自我を作ることができるというものである。ここで、ペルソナは抑圧される個人を解放の出口に導くインターフェースの役割をする。ヴァーチャルペルソナを介して新しい世界を体験しながら日常から感じる苦しみや痛みから逸脱できるともいえる。そして仮想空間はユーザーたちにカーニバルのような場として機能するのである。いろいろなヴァーチャルペルソナを介して新たな主体として形成されペルソナを媒介に、社会的関係に対する固定された枠を自由に行き来しながら、さまざまな役割を果すことができるからである。

カムフラージュ・アイデンティティは、他者に見えるものやありのままのものでは

²⁸ 森尾博昭、「特集 WebアイデンティティとAI：インターネットにおけるアイデンティティ—社会心理学的視点から (Identity on the internet from a social psychological perspective)」、『人工知能学会誌』、人工知能学会 編 24巻4号(2009), p.540

²⁹ ファン・サンミン(황상민)、『サイバー空間にもうひとりの私がいる 사이버공간에 또다른 내가 있다』、ソウル：キムヨンサ(2000), p.6

ないという、つまりアイデンティティの偽造という意味を集中的に論じている。個人が実際に魅力を感じている物事がそのまま仮想空間のペルソナに転移するが、魅力的属性が転移されたペルソナは、他者との区別を通じて個人の優越願望(もしくは上昇欲求)をあらわし、誇示する。

現実空間で物足りなく感じることを満たすためにペルソナを通じて欲求を表出するが、このような欲望は容易に充足されず、満たされない欲求を渴望していくと、次第に実在の自我を失ってしまうというのがカムフラージュ・アイデンティティを批判する考えである。カムフラージュ・アイデンティティの構築は、社会文脈の手がかりの不在と匿名性によって虚像を追求し、現実への適応力を失うことになりうるというのだ。

しかしユングによると、外部的な態度であるペルソナは意識的自我がいろいろと変形されたものであり、個人はペルソナによって明らかに自分自身の性格ではない別の人格を演じることができるのは確かであるが、ペルソナが自分をありのままにあらわしていないからといって自我に対して否定的な役割をするものとはいえないと主張しており、これは、仮想空間のペルソナにとっても同様である。

最近の韓国青少年の間で流行している、いわゆる「メンバー遊び(芸能人遊び)」は、ソーシャルネットワーク時代に生まれた人々が行うロールプレイとアイデンティティ確立過程の変化形をよく説明してくれる概念の社会現象である。彼らはまるでアイドルグループのメンバー同士がメッセージで会話するかのようにお互いに自分を特定の芸能人(役)に設定して、匿名の仲間との会話をする。やり取りをするなかで芸能人のペルソナをもつためには、その芸能人の本名や年齢などの個人情報名乗る「検証」段階を経て、周りの人たちに本人(の役)として「承認」されることが第一の条件である。会話のやり方においてもその芸能人の言い方をそのまま真似する必要があり、一部の人は(実際の事実とはことなる)恋愛や結婚などの仮想状況を設定して楽しむこともある。このような現象は、現実の自分を否定して現実では不可能な憧れのアイデンティティを表現しようとする内面の欲望をヴァーチャルペルソナとして表出するものと読み解ける。他人のプロフィールで対話する彼らの姿は一見否定的に映るかもしれないが、それはSNSという舞台で役割を分けて演劇をするのと大差なく、誰かをだまして操ろうとするのではなく、自分が憧れるロールモデルになる新方式のロールプレイなのである。ただし、仮想空間上でヴァーチャルペルソナを作成してそれを自分の代役として活動するすべての行為においてもそうであるように、ペルソナ自体は仮想のものであり架空のものであることが確かなので、それを正しく認識しつつアイデンティティが肥大しないように注意が必要だ。これらのカムフラージュ・アイデンティティをさらすことを否定的に受け取るよりも、青少年の人格形成過程のひとつ

として認識して、彼らのはまり過ぎてアイデンティティの混乱や否定的な自己認識に追われないように気をつける姿勢が重要であるという意見（ベ・ユンジョン³⁰（2002））もある。

仮想空間での匿名性は個人の想像の中に潜んでいる真の姿を他人に見せることができる機会を提供し、そして個人は様々なペルソナを形成する過程で神（創造主）になったような代理満足を経験することになる。このような創造行為とその変化により、仮想空間で他人と差別化された姿のペルソナは利用者にとって没入³¹効果を持っている。仮想空間では他者に自分の存在が明確にされない可能性があり、制約や現実との妥協から脱して自分の嫌な部分を隠し、自分を縛る現実のペルソナから自由になって自分の好きな仮面をかぶってられる。そして率直な自分を発見できる経験をするのである。

³⁰ ベ・ユンジョン(배윤정)、『CMC上でのペルソナ形成に関する研究、光州：全南大学修士論文(2002)

³¹ 没入(感)：相互作用によって、バーチャル環境や遠隔地にユーザーが引き込まれる感覚のこと。従来の技術では、人間から機械に向かう制御系が強調され、機械から人間への感覚的なフィードバックは希薄であったが、バーチャル・リアリティ、テレプレゼンス、トレイグジスタンスといった技術においては、視覚、聴覚、触覚といった諸感覚に情報をフィードバックすることで、人間が今、実際にいる環境を離れて、別の世界に入り込んでいるかのような感覚をつくりだすことが目指される。

第3章. ヴァーチャルペルソナ類型と特性

人々はデジタル仮想空間の中で自分がなりたいアイデンティティをもとにアバター、アイコンなどを作り出す創造行為を通じて、現実に見られる自分の外的人格としてのペルソナを否定し、デジタル空間で他のアイデンティティに変身したい欲望を投影した「ヴァーチャルペルソナ (Virtual persona)」を創造しようとする。このような創造行為によって作られた、他者のそれとは差別化された姿のヴァーチャルペルソナは、鏡に映った自分を見て取りつくろう人間の内面の欲求と一致することがありうるためだ。この章ではこのヴァーチャルペルソナの類型と特性について考察する。その際、2000年代前後に主に議論されたオンラインゲームや仮想現実ゲーム、個人ホームページなどで主に用いられるヴァーチャルペルソナと、2008年以降スマートフォンの普及によって登場したソーシャルネットワークサービス(SNS)上のヴァーチャルペルソナ、そして仮想空間のコミュニケーションの影響とともに現実と仮想が融合して認知される現象に分けて論じる。

3.1. アバター

3.1. 1. アバターの概念

アバターは、サンスクリット語ava (降りてくる、通過する) とterr (土地、下) の合成語から由来した言葉で、神が世に降りてくること、または分身を意味する。ヒンドゥー教ではさまざまな神々が存在するがその根源はひとつであり、そのひとつの根源の存在が数多くの存在としてあらわれるもの³²で、インターネット上のアバターとその属性が類似している³³。辞書の意味では、肉体化した (incarnation) もの、形象化した (embodied) もの、そしていくつかの特別な存在の形を具体化した (manifestation) ものという意味がある。サイバースペースでは、ユーザーの形像や特徴を代弁する2次元、3次元のキャラクターで別の自分自身をあらわす姿で自分のアイデンティティを視覚的に表現することと理解できる。アバターは、現実での神を指す仮想的な単語から、コンピュータゲームの中のキャラクターイメージで現実と仮想の空間をつなぐ媒介として、仮想空間で自分を表現する主体として生まれ変わったのだ。

ホ・テジョンとファン・ソンジン (2004) は自分たちの研究にて、仮想空間でのマ

³² Mitchell, AG, 『Hindu Gods and Goddess』 UBSPD Eighth Indian Reprint (1996)、Soma Books Ltd (2002)

³³ 李・ヒャンジェ (이향재), 『仮想空間のアバターキャラクターのユーザーの認識調査』、デザイン学研究、17巻3号、62-70 (63)、2004

ルチアイデンティティを最もよく反映するものがアバターである³⁴とし、フォスター³⁵は、ユーザーのアイデンティティを自由に変えられるアバターの特性を次のように提示している。第一に、アバターのアイデンティティはユーザーの操作に応じてその役割を自在に行うことができる新たな可能性をもっている。第二に、アバターは性別と身体の制約から離れ、その役割を変化させることでコミュニケーションを脱性別化する。第三に、アバターは物理的な制約に左右されないため、従来の位階秩序を変えることができる。第四に、アバターは主体の位置を時空間的に置き換えるため、主体の分散をもたらす。第五に、アバターは、さまざまなアイデンティティを構成することができるので、ユーザーの私的アイデンティティと根本的に分離する。

こういったアバターのタイプについて、アメリカの心理学者のシュラー(Suler, J.)は、視覚的な形態によって、動物(animal)アバター、漫画(cartoon)アバター、有名人(celebrity)アバター、悪魔(evil)アバター、実際の姿(real face)アバター、自分だけの(idiosyncratic)アバター、場所(positional)アバター、力の(power)アバター、部分裸体(seductive)アバター、その他の(other)アバターの10種類に分類している³⁶。したがってアバターのタイプは、ユーザーのイメージを象徴する現実の自己と共存するが、自分の理想的なイメージや逸脱的イメージを表出し、ユーザーが適当に作った造形物ではなく、ユーザーの自我意識が内包されている自己の象徴という意味をもつ。

アバターは、匿名と実名の中間に存在し、仮想空間の匿名性に魅了されたネットの住民たちはそれなりに自分を表現しようとする欲求を、アバターを介してあらわしている。私たちは仮想社会の自分のアバターを介して仮想のアイデンティティを作っていく、この二つの存在は互いに影響を及ぼし、個人の自己概念の形成に影響を与える³⁷。

2001年に登場したサイワールドのミニホームページ(Cyworld Minihompi)やDaumなどのポータルサイトのプロフィールアバターなどを通じてアバター産業が発展した。韓国のサイバースペース上でアバター利用状況に関連して、ホ・テジョンとファン・ソンジンは『アバターイメージに対するアバターの利用者の特性に関する研究』(2004)で面談を通じて韓国の若者たちのアバターの利用動機を調査しており、その結果を見てみると、まず、調査対象者は、アバターを着飾るときに「どのようにすれば、他の人と異なって見えるか」という個性の表現を介してアバターと呼ばれる素材の「共通

³⁴ ホ・テジョン(허태정)、ファン・ソン진(황선진)、『アバターイメージに対するアバターの利用者の特性に関する研究』、韓国衣類学会誌、28巻5号648-657 (650)、(2004)

³⁵ Foster, Mark, 『The Second media age』Cambridge, MA: Polity Press (1995)

³⁶ Suler, J. 『The Psychology of Avatars and graphical space in multimedia chat communities—a study of the place-』、The Psychology of cyberspace (1999)

³⁷ ユ・ジョン(유지영), 『象徴的オブジェに投影された内的自我の表現について研究』、ソウル: 弘益大学修士論文 (2003), pp. 20-21

性」の中で、自分だけの「独特性」を追求し、第二に、アバターを介して別の自分を創出し、現実の世界では満たしていなかったことに対する代理満足をしたり、第三に、サイバー人形遊びとしてアバターの変身を楽しみながら楽しさを追求したり、第四に、現実の世界にはいない存在に変身するなど、自分が経験したことの無い状況や新しいことへの好奇心の解消として、超現実的な経験をするためにアバターを利用する人もいた。また第五に、アバターの利用者は他人に良い印象を与えるために実際の自分とは違いがあっても他人が良いと思うようなイメージにアバターを作り、または、第六に、他人に対する優越感を感じるための誇示の対象としてアバターを利用し、その際には高価でユニークなアイテムを身に付けて自分のステイタス、財産、知識などの手ごかりを表現する³⁸という研究結果を提示している。



図1 Cyworld Minihompiとアバター

3.1.2. ヴァーチャルペルソナとしてのアバター

アバターのヴァーチャルペルソナとしての役割が最も見られるのは、不特定多数が一緒に行うMMORPG (Massively Multi-play Online Role Play Game)³⁹ゲームである。ゲームの中での目的（ゲームの内容によって異なるが戦闘、恋愛、生産、政治等において勝利、成果）を達成するためのさまざまな活動に参加するプレイヤーとしての個人は、オンラインゲームを通じてはそれが提供するサイバーの世界で自分の欲求と価

³⁸ ホ・テジョン(히태정)、ファン・ソン진(황선진) 前掲書(2004), pp. 653-654

³⁹ MMORPG: 「多重接続オンラインロールプレイングゲーム」を略した言葉。役割遂行のゲームつまりロールプレイングゲームを数百、数千の人々がひとつの空間に同時に繋がって行うため、RPGの意味が拡張された。

値を最大限に表現できる代替的で何にも拘泥しない自由な空間を得る。また、ギルドを造成して公共の敵を相手にするために同盟を結んで協力をするなど、他人との共同活動がゲームの中で行われるが、このような共同活動はプレイヤー同士の同志感はもちろん、協力する過程で主動的リーダー、頭脳明晰な参謀、行動隊長と補助の役割、さらにはスパイなどの役割をしてみても、現実では積極的に行うことのない活動を経験し、その過程で自らに対しても新たな意味を発見していくことができる。これは、人々がオンラインゲームを行なう上で外見、行動、対話などのゲーム内での姿に現実の自分をそのまま投影するか、あるいは現実を越えて別の世界の自分を具現しながら、オンラインゲーム空間をもう一つの人生の空間として受け入れて認識するという事実をほのめかす。

現実拡張の空間へ発展しているデジタル空間の中心には、ユーザー (user)、すなわち、利用者がいる。ユーザーは、デジタル空間の叙事主体であり、2D画像または3Dグラフィックスで画像化されたアバターを介してデジタル内の空間に進入、探索する。仮想空間のアバターは、形式的には、プログラムとグラフィックスを通じて具現化された人工的なイメージなのだが、内容的には、ユーザーに代わる仮想空間での意味のある虚構的主体である。ジャネット・マーレー (Janet H. Murray)⁴⁰によると、ユーザーがデジタル空間に入るためにグラフィック上の人物であるアバター (キャラクター) を選択し、これを自分の仮面として活用するというプロセスは、ユーザーを仮想空間の内と外に同時に存在するようにしてくれる没入的リアリティの境界を創造する原動力になる⁴¹という。つまり、仮想空間では、利用者の姿がアバターとして具現されて、アバターは利用者のペルソナになるのだ。いいかえるとアバターは、デジタル空間で個人のアイデンティティを記号としてあらわし、これらの存在は「ペルソナ」、つまり個人の自我を社会的な姿で体現したものである。アバターは、「私」に代わって、デジタル空間で「私」として存在する。アバターは、現実空間に存在する自己とは距離があるものだが、利用者が他者と自分を区別するために用いているのである。

ワスカル (Dennis D. Waskul)⁴²は、MMORPGなどのデジタル・オンラインゲームで

⁴⁰ ジャネット・マーレー (Janet H. Murray) : ジョージア工科大学の文学、メディア、コミュニケーション学部の教授で、デジタル・ストーリーテリングとデジタル人文科学を専門とする国際的に認められたインタラクティブデザイナーである。システムプログラマーとしてIBMから訓練を受け、ハーバード大学の英語文学博士号を取得。1980年代初め、MITの学生からElizaとZorkを見せられたことをきっかけに新しいデジタルメディアにストーリーテリングの可能性を認識し、1980年代と1990年代にMITの人文科学教育プロジェクトを率いて、インタラクティブな叙述に関する初めての大学コースを確立した。(http://homes.lmc.gatech.edu/~murray/)

⁴¹ Murray, Janet、ハン・ヨンファン、ビョン・ジョン 韓訳、『インタラクティブ・ストーリーテリング』ソウル：アングラフィックス (2001) p. 130

⁴² デニス・ワスカル (Dennis Waskul) : マンケートのミネソタ州立大学の社会学と著名な学者の教授であり、シンボリック・インタラクションの研究会の会長を務めている。彼は、『身体/実施形態：シンボリック・インタラクションと身体社会学 (Body/Embodiment: Symbolic Interaction and the Sociology of the Body)』 (フィリップ・ヴァンニーニとともに)、『自己、文化、社会における感覚 (The Senses in Self, Culture, and Society)』 (フィリップ・ヴァンニーニとサイモン・ゴットシャルクとともに)、そして『日常としてのポピュラーカルチャー (Popular Culture as Everyday Life)』 (Phillip Vanniniとともに) など、象徴的なやりとり、

は、プレイヤーが現実と想像、ファンタジーの境界を行き来することを説明するために、ペルソナ (persona) 、プレイヤー (player) 、個人 (person) の三つの段階をもって述べる⁴³。個人は、ゲームに参加 (participation) することによって、プレイヤーの役割を果たし、与えられた環境に適した仮想世界のペルソナを設定、プレイすることになる。工夫をこらした世界と、その世界と接続して、ゲームの中のキャラクターになって難関を乗り越えていくロールプレイングゲームのプレイヤーたちは、ゲームのキャラクターに名前を付け服を着せ肉体を構成する過程を経て、仮想世界の主体を構成する。MMORPGゲームのユーザーたちが、現実世界の自我とアイデンティティを、ロールプレイングゲームのいくつかのアイデンティティの制御と総合をする背面の自我として利用するため、オンラインゲームのさまざまなアイデンティティは決して混乱な自我分裂ではなく、私たちが経験し得なかった現実の中で、他の経験を試みることができる自我拡張の概念として理解されるべきである⁴⁴。

MMORPGゲームでの個人、プレイヤー、ペルソナの境界ははっきりしていない。各領域は、一定程度ずつお互いに侵犯し合い、影響を与える。非ゲーム的領域とゲーム的領域の境界をまたいでいるプレイヤーは、ゲームの知識を習得して実行する主体であり、ゲームの中での自我として生成されたペルソナがプレイされる過程で個人は日常と分離された逸脱としての遊びを経験する。これは個人に内在していた欲望がベースになってゲームの中のペルソナのアイデンティティを変貌・発展させることによるものである。プレイヤーは、日常から抱いてきたとされるさまざまな変身願望を体現するための虚構的ペルソナを作り上げる。このようなプレイヤーたちは現実での自分の欠乏を隠して、より良い内的・外的イメージとして代替的ペルソナを形成する。男なのに女性のアバターを作り、異質な外観に現実とは異なるデザインの服を着せる。虚構的ペルソナをプレイする個人は、鏡の段階で形成された自己の姿を見ようとする想像界の子供の欲望に似たもので、プレイヤーとして作り上げたペルソナを見ながら満足感を感じている。それこそ逸脱としての遊びを経験するために具体化されたペルソナのタイプである⁴⁵。

アバターは、デジタル・オンラインゲームの場合と仮想シミュレーションの場合、それぞれ提供されている基本ソース(設定や条件など)の違いによってその性格が分か

身体社会学、感覚社会学、セクシュアリティ、コンピューター媒介コミュニケーションの分野で幅広く研究し、数種類の本を執筆または共同執筆している。(http://www.coasttocoastam.com/guest/waskul-dennis/81279/)

⁴³ Waskul, Dennis D. 『The Role-playing game and the game of role-playing: the Ludic self and everyday life』、Williams, Patrick & Hendricks, Q. Sean edit, Gaming as Culture, North Carolina: McFarland & Company (2006)

⁴⁴ 金・ジェコン(김재윤)、前掲書(2002)、p. vii

⁴⁵ 李・ドンウン(이동은)、前掲書(2009)、pp. 36-37

れる。

デジタル・オンラインゲームにおいて、ペルソナはプレイヤーがアバターを生成する瞬間に1次的に生まれる。そしてプレイヤーは、名前、姓区分、年齢、人種、種族や職業、外形的特徴などの要素を選択して、自分だけのペルソナを構成する。しかし、プレイヤー自らが形成したように見えるこのプロセスは、実はゲームを作った人によって設計されたカテゴリ内での選択であり、その選択に応じて、世界観までもある程度パターンが決まることになる。プレイヤーは、多くのパターンに基づいてミッションを遂行しながら、自分のペルソナを成長させる。しかし、決められたゲームのルールに加えて、様々な変数と非線形的なストーリーが存在するため、これを体験しながら同じタイプの群に属していたペルソナたちがそれぞれのプレイヤーだけのペルソナに多様化されて区別されるようになる。



図2 ゲームのアバター。アイテムを組み合わせで作る（上）、他のキャラクターと連携プレイをする（下）

一方、仮想世界においてアバターの生成過程は、プレイヤーのペルソナを設定する最初の過程というよりは、仮想世界に入るための通過儀礼だといえる。実際生きるなかで個人が自らのアイデンティティを探っていくように、仮想世界ペルソナも同じ過程を経なければならない。仮想世界のプレイヤーが自分のアバターを成長させる過程は、現実の欲望を直接現わしながら営みを拡大するひとつの過程とみなすことができる。そして現実を補完している仮想世界のペルソナが代替として第二の現実を作成す

るときに、プレイヤーは実在界を迎えることになる。「セカンドライフ⁴⁶」のような仮想世界での個人、プレイヤー、ペルソナ間のアイデンティティの移動は、より露骨である。この仮想世界はファンタジーが強調されたゲームとは異なるデジタル空間で、仮想のものではあるが現実との境界が明確でなく、仮想と現実が混在しているところが多く見られる。現実の世界をベースにしてデザインされた仮想世界のペルソナは、シミュレーションの場となる環境の影響を受けて現実に基づいた現実拡張的特性を有している。つまり、仮想世界は、現実の個人がヴァーチャルペルソナを介して、そこに居住しながらストーリーを形成していく現実拡張としてデジタル空間である。

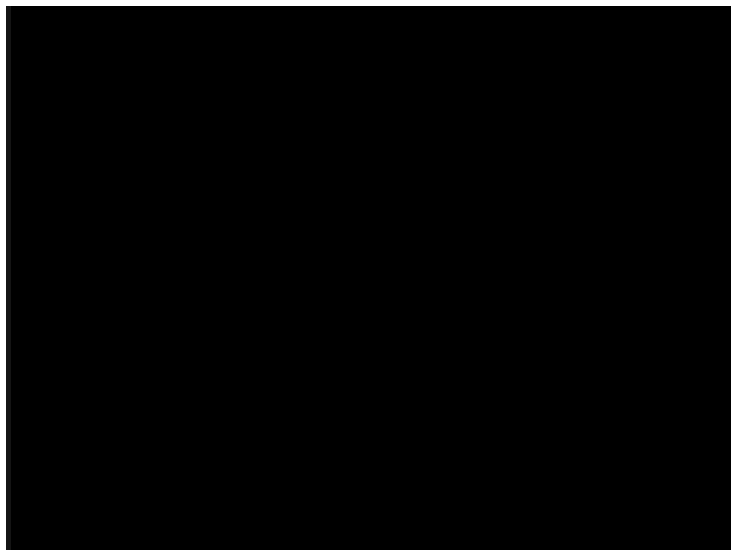


図3 セカンドライフのアバター設定

デジタルゲームであらわれるアバターは虚構的ペルソナとして、その形態や性格、所属する社会集団などを超現実的に形成しながら、現実の世界では絶対に実現できない非現実的な身体を獲得できるのだが、だからこそ実際の自己とはかけ離れている。一方で、仮想世界での場合、現実に基づいた別の現実を体験することができるという点で、ここでのアバターはペルソナを媒介としたロールプレイングの側面が強く、非仮想世界の領域にいる個人と仮想世界の領域にいるペルソナの距離が比較的近いため、

⁴⁶ セカンドライフ (www.secondlife.com) は、アメリカのサンフランシスコに本社をもつベンチャー企業のリンデンラボが2003年リリースしたインターネットベースの仮想現実空間である。自分のアバターを利用して家を買ったり物を作って販売するなどの経済活動をする。セカンドライフで通用する貨幣は「リンデンドル」と呼ばれ、現実には実物通貨と変えることもできる。セカンドライフの商業的可能性をよんだ大手企業らがサイト内にサイバー店舗を作り、実在する大学のサイバーキャンパスなどもあった。フィナンシャル・タイムズ (FT) は、「セカンドライフは、現実世界と仮想世界の境界がないところ」とし「資本主義の新天地 (frontier capitalism)」と指摘している。このサービスは、現実の世界からの「華麗逸脱」を夢見る人々の欲求を刺激し、2007年を基準に、加入者が870万人に達するほど急成長した。

しかし、基本言語が英語だという点やゲームのツールが難しく複雑な点、マップ(ゲーム上の場所、土地)が広すぎて人に会いにくい点、さらには性的サービスや残虐なコンセプトのマップなどが問題視されていた。以降SNSが急激に人気を得てからセカンドライフは萎縮し始めたのだが、今もサービスはされており、仮想現実の可能性を見せた代表的なゲームとして評価されている。(韓経経済用語辞典、韓国経済新聞/韓経ドットコム <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=2064599&cid=42107&categoryId=42107>最終更新2007.01.29)

二つの世界の境界が崩れやすくその区別も曖昧になる⁴⁷。

反対に、フェイスブック (facebook)、ミクシー (mixi)、サイワールド (cyworld) などのSNSプラットフォームをベースにしたSNG (Social network Gameソーシャルゲーム) ゲームでのアバターは、MMORPGゲームの場合とは異なる様子を見せる。ソーシャルゲームの場合、プレイが簡単かつ単純で、老若男女が扱いやすく、不特定多数のユーザーを相手にするのではなく、SNSに接続された現実の人脈をベースとする。ソーシャルゲームのターゲットは、ゲーム嫌いではないが積極的にやっていない人が対象で、時間と場所にとらわれず扱いやすく、ゲームの対戦相手も身近な人であるという点で、今までゲームをしていなかった人たちもゲームにはまりやすいのである。先に述べたように、MMORPGゲームの場合、個人の地位は弱体化され、個人に代わってアバターを中心にアイデンティティが形成されるが、ソーシャルゲームの場合はアバターよりも個人の地位がさらに強化されている様相を見せる⁴⁸。いつでもどこでも、簡単に接続できることを目標とするソーシャルゲームでは、アバターなしで現実の個人そのままゲーム空間に出入りできるからである。ソーシャルネットワークの登場でヴァーチャルペルソナの様相が変化していると解釈できる。現在のゲーム市場はマニア層をターゲットにしてパーソナルゲームをバージョンアップする方法と、一般的な傾向の顧客をターゲットにして、簡単で手軽にアクセスして楽しむことができる方法に二分されているといえる。したがってアバターの姿やアバターとユーザー間の力の関係もそれに応じて二分されている傾向を見せている。しかし、まだアバターは仮想空間の体として、ヴァーチャルペルソナの役割を果たしている。

3.2. アイコン

3.2.1. アイデンティティ表現の場、SNS

SNS空間で人々はプロフィールや写真などのさまざまなイメージを公開することにより、日常的に自分のアイデンティティを作り、消費する。この時、体現されている個人のアイデンティティ表現と活動は、ユーザー本人の意思から生まれたものに見えるかも知れないが、アルゴリズムによって計算されたとおりに作られ、ときにはそれに誘導されることもある。

例えば、フェイスブックの場合、トップページに三時間あるいは十時間前の投稿がウォールに掲載されている。そして毎日のように他人の投稿文と写真が私たちの意志とは関係なく上がってきて、誰が数時間前に活動したのか、いつが誰の重要な日であ

⁴⁷ 李・ドンウン (이동운)、前掲書 (2009)、pp. 36-40

⁴⁸ たとえば、SNGゲームでは、ニックネームを設定する過程が省略されたまま、実際のユーザー名が自動的に設定され、リアルアイデンティティで接続することになる。

るかを、まるで秘書のように報告してくる。本来フェイスブックはアメリカの大学生を中心に設立されたソーシャルサービスなので、友人や研究グループを作ること以外にも、好きな女子や男子学生など親しくなりたい人をチェックして友達申請をして、頻繁に投稿をすることで、その人のウォールにしばしば登場するようになることで相手の目によく入ってくるなど、相手の心（心理）を自然に誘導する構造になっている。なぜならフェイスブックのウォールは「私が見ている人」でいっぱいになるのではなく「私のことを見ている人」もよく登場するようにアルゴリズムとして設計されているからである。このように、非常に個人的であり、日常的に目に入る投稿がまるで日刊紙のように見やすく表示されるので、投稿した人に対する観念が意図せずとも決定され、ときには会っていない人でも毎日会っているような親近感を呼び起こすのだ。もし興味をもつところが同じであればその親近感はさらに倍になる。さらに最近の韓国社会ではいわゆる「ペブックスター(Facebook Star)」と呼ばれる人々がそれぞれのユニークな（あるいはそう見えるようによく繕った）日常を発信して、それから得られる人気でお金を稼いで、芸能人のように扱われる場合もある。一方でツイッターの場合、ツイッターのタイムラインは、時間順にそのときそのときにポストされており、投稿可能な文字数が制限されてフォローできる人の数も制限されるなど、決められたルールが明確なので、ユーザーにルールを与えて一定の枠組みの中で自由に意思表示と自己表現をさせることで、ある程度の信頼性をもつ。

このように、ソーシャルネットワーク上で投稿される日常自体が良い見物になって、私たちはテレビを見るようにそれを電車や街や家やどこからでも「見て」いて、そして絶えずに利用者である私たちを「見られる存在」にしながらかれわれ自ら「見られる」ことを意識して、それを逆に利用できたりもすることが、ポストインターネット時代の私たちの姿といえる。

したがってアイデンティティ表現の空間としてソーシャルメディアの最大の特徴は、いわゆる「私的」な自我が抽象的、匿名的な観衆の前に「公的」に展示される存在に変わりつつあるという点にある。SNSでアイデンティティの重大な軸をなす個人の内面、すなわち感情は、想像の観衆の反応に焦点を合わせて演出することができるだけでなく、匿名の公衆の前にそのまま「展示」される。この「展示」という言葉が示すように、この時の自我は公的に消費される一種の「商品」と似ていく。オンライン上の他者から見られることを予測したイメージとしての自我という概念は、自我が想像の観客のために自らのアイデンティティ実行をつづけながら、自動的に対象化される新しいタイプの「公的プライバシー」をうむ。まさにここで「あなたが誰なのかを教えてください」のさまざまなリスト（どのような食べ物を食べるか、どの服を着るか、どのような公演を観るか、どのような本を読むか、どこに行ったことがあるか、など）

が重要になるが、このような趣味の束が多様に結合して最終的には循環や消費ができる「商品的自我」のイメージが構築される⁴⁹。

ベンジャメン・ジュアーノ⁵⁰は自分のエッセイにて「SNSでのわれわれの姿は日常という舞台の上で繰り広げられる演劇のように見える。SNS上に存在する姿は一見写実的であるが、「リアル」の仮面をかぶった俳優と同じである。私たちのいる社会はオンラインでもオフラインでも誰もがリアルな自分ではなく、しかし、リアルのようなペルソナをかぶってコミュニケーションしているのである。デジタルカメラ機能まで備えた携帯電話やYouTube、フェイスブックなどのソーシャルネットワークを通じて、私たちは友達や他のユーザーという観客の前で俳優になりつつある⁵¹。」と述べた。彼の言葉どおりに、SNS上に公開されるのは日常のこまごましい話のようだが、よく見ると、ユーザーのアイコンを通して、文章を通して、公開される写真を通して、ユーザー本人の内面に隠されていたさまざまな欲望が投影されていることが見て取れる。

重要なのはSNSの本質的な特性は、自我表現を含むあらゆる感情的行いが単なる自己表現の次元ではなく、多くの他者（他の私的自我）との交流とコミュニケーションに結びついているという事実である。匿名的大衆社会で現代人は、一日の大半をありのままの人格とは無関係な役割（=ペルソナ）として生きているわけだが、そういうわけで「極めて個人的な体験の処理と傾向においても社会的承認」を得たい欲求、つまり「自己が見ているものの中でも共鳴を感じたい欲求が生じるようになる。まさにそのようなニーズを実現できる関係、つまり個人と個人がお互いを比較不可能で代替不可能な唯一無二の世界をもつ者であると確認しあう関係が、他ならぬ「親密関係」だ。本来、親密関係はSNSの影響で活性化された親しさの結果というより、それを裏付ける社会構造の推進力により近いものだが⁵²、SNSの影響によって、個人は狭い自己周辺の人間関係だけでは得ることができなかった親密関係を広い範囲の人々と共有しているといえるのである。その一方でもっと立派な自己の姿を一定のアルゴリズムの力を借りてアピールすることになるが、先に述べたフェイスブックの例でもあったように、ペルソナを介して演出されることで表象される個人のアイデンティティを頻繁に「見せて」、「目に入る」ように仕掛けることで、「よく見る人」または「よく知っている人」のように心理的に親密さを誘導する。ときどき気になる人物について、まるでプ

⁴⁹ 金・スファン(김수환)、「媒介された感情：SNSとわれらの時代の感情構造」、韓国記号学会：『記号学研究』31巻1号 pp. 9-35 (2012) p. 19

⁵⁰ ベンジャメン・ジュアーノ(Benjamin Joinau)：1969年フランス生まれ、現在は韓国ソウルに在住。2015年から弘益大学で教養学部助教授を務めている。ソルボンヌパリ4大学で人文学と哲学を専攻した彼は、1994年に軍の海外派遣教師として韓国を訪れた以来、韓国に定着して韓国文化を人文学の観点から眺めるいくつかの研究をしている。また、彼は韓国と東アジアの本を専門的に出版するフランスの出版社のアトリエ・デ・カイエに (l'atelier des Cahieres) のディレクターである。

⁵¹ Joinau, Benjamin、シン・ヘヨン 韓訳、前掲書(2014) p. 269

⁵² 金・スファン(김수환)、前掲書(2002) pp. 20-21

ロファイラーのように、相手が投稿した内容や画像を通してその人がどんな人物なのかその内面を推測してみることもある。

個人が接続していた固定デバイスを媒介としたサイバースペースは、個体の物質性が維持される現実空間と消滅する仮想空間の領域が接続という行為によって比較的明確に区分されていて接続頻度も調節可能なものであったが、スマートフォンやタブレットPCなど、個人が日中ほとんどの時間を接続した状態になるポストインターネット時代のソーシャルネットワークがもたらした大きな変化は、リアルタイム接続の「現在志向性」だといえる。いわゆる遠隔通信の発達とともに、フィジカルな距離を克服する、つまり遠方で行われる出来事や人を目の前にいるかのように接続する現場性やSNSは「現在の時間」を共有しているという感覚を加えた。「私がメッセージを発信するまさにその瞬間、私とつながった多くの人々はそのメッセージを「リアルタイムで」受信することができ、さらにそれに即座に「応答」してくる」というものの可能性は、媒体の時空間性に関する新たな次元を開いた。SNS以前の主な媒体であったブログと区別される決定的な違いは、ブログが原則的に記録を「ためる」媒体なら、ツイッターは記録をためて置く場所ではなく、現在の時間を共有した後、すぐに「押し出す」場所である。物質性、実在性に基づいていない、以前よりも「浮遊するイメージ」は、リアルタイムに公開されて表象される。画像だけでなく、個人の日常、意見などもまるで同じ場所でおしゃべりをしているように、リアルタイムで公開されており、SNS媒体のこれらの現在志向性は「感情」を分け合って伝えるのに適した媒体として考慮される。実際にSNS上で行われるコミュニケーションは肉体を媒介にしていない分、SNSのユーザーが自分をあらわす方法、つまり私的自我が公的に現れる様子自体が感情的で情緒的になる。そしてその際に表現されたアイデンティティの形状、すなわち個人のヴァーチャルペルソナが媒体と感情が相互に侵犯する最初の場所になる⁵³。

3.2.2. ヴァーチャルペルソナとしてのアイコン

アイコン(icon)は、図を意味するギリシャ語「eikoon」に由来する。仮想空間でのアイコンは、さまざまなプログラム、コマンド(命令)、またはデータファイルを簡単に指定するために、それぞれに対応するサムネイルや記号を作成して画面に表示するもので、特定のコマンドを実行する機能的な面をもつ。SNSでのアイコンを大きく2種類に分けると、ひとつは各サイトのコンセプトや特定のサービスの機能に合わせて提供される「基本アイコン」である。「基本アイコン」は通常、いくつかのメニューの前に位置し、そのメニューの性格を表示したりクリックするとメニューにリンクされる

⁵³ 金・スファン(김수환)、前掲書(2002) pp.15-18

機能をする。また、アイコンをクリックすることで特定のコマンドを実行することもできる。SNSで表示されるアイコンのもうひとつの形は、ユーザーが任意に指定できる「カスタムアイコン」である。「カスタムアイコン」は、ユーザーが特定の画像をアイコン化することができ、最も一般的にプロフィールアイコンがある。プロフィールアイコンを設定することでユーザーは他の人に自分のアイデンティティをより視覚的に表現することができ、自分と関係を結んでいる人々の視覚的情報を得られる。また、プロフィールアイコンにもクリックすることで相手のページに簡単に移動できる機能的な要素が含まれている。3.2.1.の-avatarに関する記述でも述べたように、SNSと関係したソーシャルゲームでは個人のリアルアイデンティティで接続してゲームを進行する。フェイスブックのソーシャルゲームである『クレイジープラネット』の場合、avatarのデザインを省略して、現実のユーザープロフィールのアイコンをそのままavatarの顔として使用することにより、avatarよりも個人の地位を強化している⁵⁴。

一方、アイコンとは異なって写真、画像、映像などは「画像コンテンツ」として使用される。「画像コンテンツ」とは、デジタル形式の、あるいはデジタルに変換が可能な画像をいい、SNSでは、ユーザーやサービスプロバイダによって投稿・共有されている写真、画像、動画のコンテンツがここに属する。画像コンテンツは広報とマーケティングとして特定の企業などが自分たちのサービスやイメージについて情報を提供するために使用する。他にも自己表現の手段、共感形成、情報の習得と最大化を目的として使用される傾向がある⁵⁵。

SNS利用者は、自分の個人情報とともに「アイコン」を介して自分の仮想空間上の証明写真のように使用するが、このアイコンは必ずしも本人の実際の顔である必要がないため、ユーザーたちは自分の思いのままにアイコンの姿を繕うことができる。ユーザー本人の「きれいに写った写真」や「好きな写真」、そして自分が関心を持っている「イメージ(画像)」で置換され、さまざまな他者に公開するための顔として選ばれたという点で、これらのアイコンは、その人の「見せたい姿」や「承認されたい人物像」を代弁しているといえる。そして個人は、仮想空間で自分の個人的な情報を提供したい欲求を持っており、インターネットの匿名的な属性が与えるメリットを放棄することもある。我々は今、仮想空間の自分を見せようとし、さらに、インターネットの仮想空間だからこそ可能な形で、自分自身をもっともらしく繕った姿で他者とコミュニケーション

⁵⁴ ソ・ソンウン(서성운)、「ソーシャルネットワークゲームの使用者アイデンティティ研究」、ソウル：韓国コンピュータゲーム学会論文誌、vol.2 No.23(2010) p.73

⁵⁵ ハム・ジェミン(함재민)、「SNSに表れるイメージ表現に対する研究：me2dayとfacebookを中心に」韓国アニメーション学会『2011年上半期総合学術大会』pp.23-30(2011)、pp.26-27

している⁵⁶。一方、アイコンを作る際に、そのイメージは時々自分とは全く関係のない画像(図像)、そしてどこかで「拾ってきた」ランダムなイメージの場合もある。さらには、アイコンを設定していない初期化状態、いわゆる「NO NAME」状態のままの場合もある。

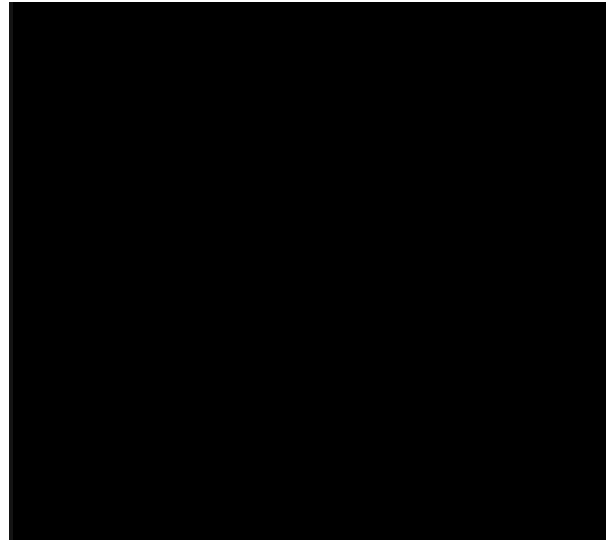


図4 LINEのアイコン

個人は、アイコンを通じて自分を一言で表現しているのと同様で、よってその図像は、個人の顔、つまりペルソナになる。図像を自分の仮想の顔、すなわち仮想空間のペルソナとして選択する際にその「選択」という行為には、無意識に潜在している選択時の心理状態、個人的な好み、個人の承認欲求などのさまざまなメッセージが明らかにされ、意図していなくてもそのアイコンが利用者自身の顔として他者に認識されるため、ペルソナとして本人に対する手がかりとなる。アイコンの選択において本人の意志がどうであれ、それがその人の「第一印象」になるのだ。

インターネットという仮想の空間を通じて私たちは、アイコンと呼ばれるヴァーチャルペルソナを媒介にして仮想空間で見せたい顔を形成するのはもちろん、名刺のようにオンライン上の自分の人間像を説明することもある。実際顔も知らない人と多くを共有するだけでなく、実際には存在しない人物とのコミュニケーションまで可能であり、これらの経験をもとに複数のロールプレイングを行いながら、自分とは本質的に異なる存在に「なってみる」のである。このとき、顔となるアイコンは、基本的にアバターとは違って成長のプロセスやそのための要素を必要とせず、引き続き他の画像をアップロードしながら姿を簡単に変えることができる面で、過度に無作為である。しかし、それでこそ、このようなヴァーチャルペルソナの選択と作成、操作を通じて

⁵⁶ 李・ズエ(이주애)、前掲書(2009)、p.7

試みることができる経験は無限大である。

3.3. 2.5次元文化

3.3.1. 2.5次元文化の概念

ソーシャル・ネットワーク・サービス(SNS)という用語からわかるように、SNSは個人同士の、ときには個人と団体との社会的コミュニケーションツールとして開発された。個人はSNSを通じてオン/オフラインで他人とコミュニケーションすると同時に、新しいコミュニティを形成することになるが、このとき個人の身体は(少なくともSNS上では)どのような状態であろうともそれほど影響を与えない。最近韓国ではSNS上のいわゆる「モッバン(먹방:食べる姿を見せる番組)」が新しいコンテンツとして人気を集めているが、家族解体と共同体的な価値に対する個人の渴望と食べ物のイメージが与える満腹感が合わさって「モッバン」は韓国の人たちに新しい娯楽になりつつある。いわゆる「モッバンBJ(番組中の進行で食べる人)」は食べ物を並べて食べそれをリアルタイム映像で見せると同時に、視聴者とチャットを介して話を聞いて質問に答えながらコミュニケーションをする⁵⁷。実際の視聴者はひとりモニターの前で映像を見ているだけで、その人の前には番組とは違う食品がおかれているのだが、BJと一緒にチャットする多くの人々と同じ食卓に座って一緒に食事をする気分になれるというのだ。ここでの食べ物は単に栄養摂取のためのものではなく、モニターやスマートフォンの画面を見ている個人は、フィジカルにはつながっていない人たちと仮想の食卓を囲んだ家族になって一緒に食事をするという行為と気持ちを共有するのである。ポストインターネット時代のコミュニケーションにおける私たちの肉体は、3次元の現実や2次元のモニターの中ではない、その中間地点のどこかに存在しているというわけだ。このように2次元と3次元の中間的存在をあらわす用語として、最近日本大衆文化を中心によく言及されている「2.5次元」がある。

「2.5次元」という用語は、もともと「2.5次元文化コンテンツ」からの言葉で、“まるで二次元(漫画)から三次元(現実)に抜け出たみたい”という、漫画・アニメの舞台化を見たファンの声がネットを通じて共有される過程で生まれた言葉で、2次元と3次元の間に置かれた空間としてどちらにも属さず、反対に、両方でもある空間を意味している。また、2次元を基準に、2次元のものが実存する体を通じて表現されるという点で、0.5をプラスしたもの、あるいは、3次元の物質的な要素を持って表現するが

⁵⁷ BJ(Broadcastion Jockey)は、個人がブログやSNSなどを通じて多様なコンテンツを生産・共有する、個人放送の進行役。韓国の場合、FacebookやafreecaTVなどのMCN(Multi Channel Network: 多重チャンネルネットワーク)、Youtubeなどを通じて1人メディア放送が人気を集めており、新たなコンテンツとしてテレビ番組を超える経済的効果が期待されている。韓国だけでなくアメリカ、ヨーロッパでも注目すべきコンテンツとして評価されており、最近中国でも話題になっている。

どこか欠けていて、非現実的であり理解するに難しいという点で0.5次元をマイナスしたものである⁵⁸。すなわち2.5次元文化とは、「現代ポピュラー文化(アニメ、漫画、ゲームなど)の虚構世界を現実世界に再現し、虚構と現実のあいまいな環境を享受する文化実測」を意味する。現代の大衆文化はメディアミックスが進み、多メディア媒体でコンテンツ(世界観)を楽しむのが当たり前になっており、そして、デジタル技術やソーシャルメディアの発達によって、私たちの「リアル」の認識は、物理的身体感覚がなくても可能である。「実写」映画でもCGが使われたり、ホログラムの虚構人物を身近に感じたり、隣に座っている人よりもスマホ上でチャットをしている相手のほうに「現実」が接続している感覚が大きかったりする⁵⁹。

漫画やゲーム、アニメを実写化した2.5次元ミュージカル⁶⁰や演劇はもちろん、キャラクターとビジュアルをシンクロさせる『ラブライブ!』や、声でキャラクターとシンクロさせる『幕末Rock趙絶頂☆雷舞』や『うたの☆プリンスさまっ♪』などの声優によるライブ公演(このとき、声優としてというより、キャストや配役をキャラクターと同じ人物だと脳内変換を通じてシンクロさせながら楽しむ)、コスプレイベントやコスプレフォトシューティング、ボーカロイド「初音ミク」など仮想キャラクターや実存の人物を再現したホログラムのコンサート(韓流アイドルのG. Dragonや故人となった歌手キム・グァンソクなど)、やコンテンツツーリズム(アニメ聖地巡礼)、『ツキウタ。』を含む2次元アイドルが行うキャラSNS(ボット(Bot)やスタッフの人がキャラクターに代わって芸能人のSNSのように書き込みや写真をアップすること)、『KING OF PRISM』で有名な応援上映(映画館などで映像(アニメーション)を見ながら映像に登場するアイドルキャラクターを実際のコンサートでやるように、応援したりサイリウムをふって、歌を一緒に歌ったり名前を呼びながら観覧するもの)などがある。2.5次元文化はCG技術の発展とともにワンソース・マルチユズ(one-source multi-use:ひとつの原型コンテンツを活用してさまざまな商品の類型に発展させる戦略)の方法で開発され

⁵⁸ 須川亜紀子、「ファンタジーに遊ぶ -パフォーマンスとしての2.5次元文化領域とイマジネーション」『ユリイカ[詩と批評]』、平成27年4月臨時増刊号、第47巻第5号、青土社(2015) pp. 42-44

⁵⁹ 須川亜紀子、「イマジネーションとインタープレイ〜2.5次元文化領域の射程」、『美術手帳』2017.07. vol. 68 No. 1038、p. 98

⁶⁰ 2.5次元という用語自体は、舞台のファンの間で呼ばれてきたものがそのまま用語として定着したもので、2.5次元ミュージカル協会の代表理事である松田誠氏は2015年に行われたシンポジウム『2.5次元文化研究に関する公開国際シンポジウム』で、2.5次元劇のことをストレートプレイを含む漫画、アニメ、ゲームなどの二次元コンテンツを舞台化したものと定義しながら、2.5次元舞台を西洋発祥のミュージカル舞台と対比して、日本発生のミュージカル演目として評価している。観客の参加で劇が完成されるという点で、日本と韓国といった東洋演劇の精神から来てたので、西洋のものとは区別できるという。2.5次元舞台は1974年からの宝塚の『ベルサイユのバラ』や1985年公演された『セーラームーン』が出発点とされており、2003年にミュージカル『テニスの王子様』を通して広く知られている。以来『弱虫ペダル』、『薄桜鬼』、『ハイキュー!!』、『刀剣乱舞』など、多くのコンテンツが舞台化されている。『NARUTO』と『セーラームーン』は、海外でも公演されており、『デスノート』の場合、西欧出身の演出家と韓国キャストで構成されて韓国でも公演された。韓国でもMMORPGのゲームである『ブレード・アンド・ソウル』のキャラクター「ジンソヨン」の一代記をミュージカル化した『墨絵魔女ジンソヨン』が創作された。2.5次元舞台は映像ではなく、演劇ならではの演出で舞台を観覧している観覧客の想像力によって2次元の原作と3次元の間を埋める脳内変換がリアリティをなす。

つつ、ファン層を広げている。特に注目すべきは2.5次元文化の提供者そして受容者として関わる俳優やコスプレイヤー、観客らの肉体感覚がともに2.5次元のものに変化するという点である。

3.3.2. 2.5次元文化とヴァーチャルペルソナ

2.5次元舞台においては、漫画やアニメといった媒体による、いわゆる「二次元」の物語の再現が試みられる。舞台上に再現されるのは基本的には既存の漫画・アニメにおけるビジュアルや風景であり、ほとんどの観客は既知の物語・ビジュアルを念頭に置いて舞台を鑑賞する。このような舞台上において、俳優は常に作品世界に住んでいるキャラクターとして認識される⁶¹。見た目から声まで、どれほどキャラクターに近い表現が出来たかも劇の完成度に重要な役割をするので、実写映画とは異なる。文章、画像、映像などですでに具現れたキャラクターを身体で演じるのは、そのキャラクターが憑依される仮面劇のようなものである。例えば、音源とドラマCDが原作の『ツキウタ』の2.5次元バージョンともいえる『ツキステ』の場合、演技をするのは俳優だが、演者がキャラクターを演じる演技パートと声優が歌った音源に合わせてキャラクターに扮した演者たちが口パクとダンスをするダンスパートに分かれている。この場合、観客は俳優のファンというよりもアイドルであるキャラクターのファンとして、俳優を通してキャラクターを体現するのである。

アニメの場合はまず「図像」ありきだが、実写映画・舞台ではまず前提となるのは役者の「身体」だ。そして役者がその身体を使って役柄を表現しうる必然を作中で用意できた時、「身体」と「図像」がバランスよく「2.5次元」のキャラクターが生まれる。「図像」だけが先行して、役者の「身体」と役柄の間の接点が弱いと、舞台上にいるのはキャラクターではなく単なるキャラクターの「仮装」になってしまう。重要なのは、役者の中に“このキャラクターはこういう人間だ”という「キャラクターの内面」が生成されるかどうかだ。これがなければ役者はキャラクターという他人を演じることができない。そのため役者がキャラクターを理解する手掛かりとして設定やバックストーリーの習得が重要になってくる。特に、すでに観客が一度アニメーションなどを通じて体現されたことを認知している状態で、以前に表現されたキャラクターの姿を考証するように徹底的に再現するか、あるいは自分なりに再解釈して体現するかは、俳優にとって悩まされる点である。一貫して提供されてきたアニメや漫画のキャラクターであればあるほど、俳優の中に「キャラクターの内面」を実際にどのように構築するかが舞台の完成度に大きな影響を与える。ヘアスタイルと衣装、話し方

⁶¹ 筒井晴香、「2.5次元の自律性とキャスト＝キャラクター」『ユリイカ[詩と批評]』、平成27年4月臨時増刊号、第47巻第5号、青土社(2015)、pp.111-112

など表層的な記号性は、その後に考慮すべき点である。アニメのキャラクターの内面は、アニメーターが想像した内面と演技するキャストが想像した内面が演出家の仕事を経て、観客の心に1つの像を結んだときに生まれるものである。アニメのキャラクターの内面は、アニメーターが想像した「内面」と演じるキャストが想像した「内面」が演出家の操作を経て観客の心にひとつの像を結んだ時に生まれるものだ⁶²。

俳優の演技に感動するのではなく、キャラクターの体現によりフォーカスを合わせたという面で批判を受けることもあるが、2.5次元コンテンツの意義は仮想のものであり合理的には受け入れ難い組み合わせを「脳内変換⁶³」を通じて「リアル」と認識して感情交換をすることが、SNS上のコミュニケーションにおいて見られるものと脈絡が似ているという点である。

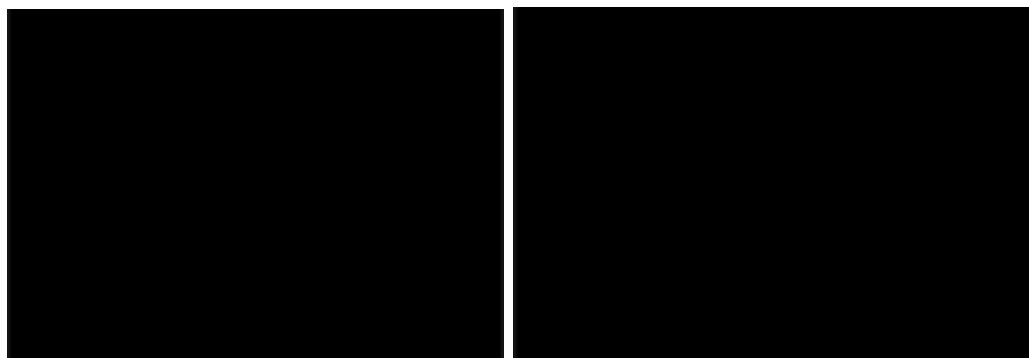


図5 原作と2.5次元舞台

(左：『最遊記』と『最遊記歌劇伝』、右：『PERSONA3』と『舞台PERSONA3』)

一方、我々は自分が誰なのかを規定するたいていの部分は、人と感情的な結束を結んでお互いの承認を交わす社会的存在感の確保を通じて行われる。過去の人々が物理的な接触を通じてそのような人間関係を構築したとしたら、現在の若者たちはオンラインコミュニティやチャットを通じて感情的な支持を得て社会的な存在感を確認する。いわば、私は誰なのかを確認して規定する生活のフォーム自体が変わっている⁶⁴のである。我々は自分が属している集団の数だけペルソナを生成し、それを通じて社会活動をしている。オンライン上のコミュニティの集まりは時々オフラインでの出会いにつながっていき、オフラインの集まりに参加する人々は今まで活動してきたオンライン上のヴァーチャルペルソナを通じて結ばれた関係をオフラインで再度確立することになる。この場合、実際の姿をそのまま見せることになっても、その人に対する先入

⁶² 藤津亮太、「記号と身体と内面」『ユリイカ[詩と批評]』、平成27年4月臨時増刊号、第47巻第5号、青土社(2015)、pp.187-189

⁶³ 脳内変換は、通常は他人の意見や状況を自分の都合に合わせて解釈することを意味する言葉、あるいは妄想することを意味する用語として使用されるが、2.5次元やバーチャルリアリティの場合、それが現実の状況であるかのように認識して経験になる、一種の翻訳の過程である。

⁶⁴ 辛・サンギョ(신상규)、「SNS時代の自我概念」、『記号学研究』30巻0号 pp.77-98、ソウル：韓国記号学会(2011) p.89

観はすでにオンラインのコミュニティ上のヴァーチャルペルソナを介して構築されているので、違和感なくオンラインでの自我のまま受け入れる。個人差はあるが、オンラインでもオフラインでも、そのコミュニティのなかでは、ヴァーチャルペルソナをそのまま維持することができるのである。

こういったオンラインとオフラインを行き来する活動を通じて新しいペルソナを生成、維持する一例として、二次創作としての「コスプレ文化」を挙げることができる。「コスプレ」とは、アニメーション、漫画、ゲーム、音楽、映画などに登場するキャラクターの扮装を楽しむ若者たちの遊びであり、コスプレイヤーの行為とキャラクターの選択などを通じてアイデンティティ分析が可能である。コスプレを通じて気の合うコミュニティの人々と交流ができることも重要だが、さらに注目すべきことは、コスプレをする瞬間にコスプレイヤー自身の体に起こるものである。2次元のアニメや漫画のキャラクターに扮したその姿は、まるでそのアニメーションを見るかのように、生きている人間が2次元のキャラクターに似せようと徹底的に再現したメイクアップでキャラクターとしての役作りもして、立ち振る舞いもキャラクター風にする。コスプレフォトシューティング(コスプレ撮影)の場合は撮影場所と写真の構図まで計算して漫画のワンシーンを完璧に再現するために努力して2次元に近づけば近づくほど称賛をあびる。コスプレを通じて自分の憧れるキャラクターに変身することができ、まるでアバターを作ったり、アイコンを選択するように好きで選んだ既存のキャラクターを自分の身体を用いて完全再現をすることで、一瞬コスプレイヤーはキャラクターそのものになりきってゲームやアニメのファンタジー世界に紛れ込む。キャラクターに似れば似るほど扮装したキャラクターに対する没入感はさらに増す。コスプレをする過程でコスプレイヤーの身体は、3次元と2次元の間に置かれ、表情や行動も2次元のキャラクターが生きて動くように演じる。その際に劇中シーンやキャラクターのイラストをそのまま再現している場合もあるが、コスプレイヤーが新しい物語を作り出して(例えば、本来の物語とは全く関係性のないキャラクター同士の恋愛物語など)シーンを演出して、写真や映像媒体にすることもある。これにより、本来のストーリーとは全く違う内容の二次創作が行われ、キャラクターになりきることで実際の世界では実現することがきわめて難しい行為や(超)能力の発揮をキャラクターの力を借りて成しとげるのである。

実空間でキャラクターの姿で現れるコスプレイヤーたちは、仮想空間で複数のアイデンティティを生成し、それをペルソナとして使用するのと同様、キャラクターを自分の新しい仮面として採用し、一定の集団の中でコミュニケーションするものである。この際、彼らの身体は、3次元空間の2次元の存在としてのヴァーチャルペルソナを表わしており、2次元と3次元の間に存在することになる。

2.5次元舞台やコスプレといった2.5次元文化は、オンラインのコミュニティを通じて形成されたサブカルチャーの文化であったが、徐々に認知度のあるコンテンツとして、その影響力が期待されている。これらの文化を楽しむにおいては、2.5次元文化のコミュニティ内で共有されている情報と暗黙のルールを熟知する必要があり、まだ特定の、共通のテーマに対する情熱がなければ、その集団に適切に属しにくいのも事実である。しかし、今は現実の社会集団の場合よりも仮想空間のコミュニティ集団の結束力がさらに硬くなっていて、個人にとって重要なコミュニケーションの場として無視できない存在となったので、ここで生成されたヴァーチャルペルソナはそれほど個人に大きな影響を及ぼすようになる。



図6『刀剣乱舞』の
ゲーム(左上)、2.5次元舞台(左下)、コスプレフォットシューティング(右)

このように、仮想空間とフィジカル空間ともども現実として認識されている現状で、個人のヴァーチャルペルソナはその場所に応じた形で体現されており、個人もデバイスを通じて常に仮想空間につながっている、2.5次元的なコミュニケーションを享受している。ここには、「何を「リアル」と認識するか」というのが作用する。人物や物体、現象が「リアル」だと感じるときに現実だと認識するという脳内変換が、それを可能にするとみられる。

2008年以降にスマートフォンが登場して、SNSの利用者が増えてから、ヴァーチャルペルソナの方はより現実に近く、幅広い場所で表出されるようになった。〈セカンドライフ〉のような仮想現実ゲームのアバターを介した人格実験やサイワールド(Cyworld)などの個人ページを通じた自己表現より、ソーシャルゲームとソーシャルコミュニケーションを通じた現実に基づいたロールプレイングと自己表現がさらに活発になった

ことは事実である。アバターの場合、与えられたコンテンツの中でユーザーが選択するという点で、自由であっても選択の範囲が無限ではなく、さらに理想的な形にアバターを変化させ続けるためにはゲームを継続するか、お金を払ってアイテムを備えなければならないという難しさが伴うので、実質的には自由度が低い。SNSは仮想現実ゲームとは異なって現実の自己が含まれているか、現実の自己が含まれているように見せている。したがってSNS上のヴァーチャルペルソナは自分の顔をそのまま公開する極めて個人的な場合から自分の好きな芸能人、キャラクター、画像などを使用するなど、自分が公開したいものなら何でも選択して使うことができおり、会話中にスタンプアイコンを使って感情表現をするなど、その活用においてアバターよりも自由度が高い。ただし、自由過ぎるがために他人の情報を利用して詐称したり虚偽のプロフィールを使用する危険性が伴われる。

SNSの利用者が増え続けて、現在はゲームもオンラインゲーム(MMORPG)よりモバイルゲーム(SNG)が主流となってきている。世界的に70%がモバイルゲーム、30%がオンラインゲーム市場を形成している。モバイルゲームつまりソーシャルゲームでアバターといったファンタジーなペルソナの機能が弱体化され、パーソン(person:個人)の地位が強化される現象は、現実の個人がゲーム空間に入る際の敷居が消えていることを意味し、ゲーム空間と現実空間の境界が消えてひとつに融合されていることを示す現象だといえる。

仮想空間と現実空間をまたいでいる私たちは、アバターやアイコンという媒体を新しい顔として設定してヴァーチャルペルソナを生成する。そしてひとりが持つヴァーチャルペルソナの数は、活動するコミュニティの数に応じて無限に近く増加して分裂していく。ヴァーチャルペルソナは物理的な制約から自由なので、現実/非現実を行き来するコミュニケーションとそのコミュニケーションを通じた個人の人格形成を可能にするが、まだ仮面の役割をするので、事実を隠蔽してカムフラージュして相手を欺く暗い内面は変わらず存在する。特にSNS上で表示されるペルソナは、既存のフィジカルな世界のペルソナよりもっと劇的であり、多少荒っぽいほど自由で無秩序であり、良い意味でも悪い意味でも「歪んで」いる。

2.5次元で体現されるヴァーチャルペルソナは、すでに存在しているキャラクターの外形を借りてはいるが、現実の世界で変身することによって本来の自分とは別の人格を身で体験させる。また、効果的な再現のためにキャラクターを理解しようとする努力を通じて身体的にも精神的にも相反する自我に「なってみる」という点で、最もハイブリッドな試みだといえる。文化現象から始まった概念ではあるが、仮想とリアルの間地点での自己表現とコミュニケーションを通じて自分を形成していくという点で、個人のアイデンティティは2.5次元上でマルチに存在しているとみられる。

第4章. 芸術に表現されたマルチアイデンティティ

芸術分野は個人の内面と無意識について論じて視覚的に表現することが容易で、したがって多くの作家らは作品を通して人間のアイデンティティを表出して、時には解体しながら、自分や他人のアイデンティティを論じてきた。さらにデジタル時代においては、個人のアイデンティティが複数で複合的に変化する中で、マルチアイデンティティが重要な説となっていると考えられる。この章では、マルチアイデンティティ的な表現をする作家を探して、彼らがどのような意味を持って作品制作を行ったのかを調査した後、作家個人のアイデンティティ表現がされている例と作家のアイデンティティが変身をする例、社会的な問題として、他人のアイデンティティをデフォルメする作品の例、デジタル技術を積極的に活用し、仮想と現実の中間的存在を作成しながら作品と観客との間のコミュニケーションを考える作品の例に分けてみた。そして、彼らの制作方法に関する研究を通じて、筆者のヴァーチャルペルソナに関連した作品を分析するための参考にしている。

4.1. 自己表現としてのマルチアイデンティティ

現代人は常にネットを介して仮想空間とつながっており、今までどおりのペルソナだけでなくひとりの人格として存在できる場所ならどこでもペルソナを作り分けているといえる。そしてそれはさまざまな媒介を通じてあらわれる。作品を通して登場するアイデンティティが作家の分身のような役割をして多重的に存在することは、私たち自身を投影して創った他次元のペルソナとしてヴァーチャルペルソナが私たちに代わって違うリアリティを経験していることと似ている。

キム・ヒョンス (Kim Hyunsoo)⁶⁵の作品は、子供のころ遊戯の延長線上にあった極めて個人的な欲望を幻想的イメージで表現したもので、ハイパーリアルに表現することでファンタジーな存在を現実にいる人物像として呈示している。彼の表現するファンタジーは現在を生きる私たちの日常を含んでいる。ハイパーリアリズムは主観を排除してあくまで中立的立場で写真のように鮮明な画面を構成することがその特徴であるが、キム・ヒョンスの作品は、外面は実物に近いハイパーリアルな彫刻であるが、内面には極めて主観的なナラティブを秘めている。ハイパーリアルな描写を介して観客の前に現実化されたファンタジー世界の存在は、実在する生命体ではないのにもかかわらず現代を生きる人々のような存在感をみせる。彼の作品に見られるこのような人

⁶⁵ キム・ヒョンス (Kim Hyunsoo, 1976-) : 弘益大学彫刻科で学士と修士を終えた。絵画、写真、ドローイング、彫刻、インスタレーション、映像など多様なメディアを用いて作品活動を行っている。

物は、(現実性が欠如されたでたらめな存在というよりは)人間の内面に抑圧された傷や内在する闇、そして 忘却され想像で終わった幼年の記憶のような非可視的・非物質的な形、欲望と無意識が投影された意味をもつ存在である。

彼の制作過程においては、作品の全体的物語と完成して具現化するキャラクターとそのポーズを決め、粘土でキャラクターの具体的なフォルムを作り型取りして、架空の人体に油絵具で色付けしながら命を吹き込む。このとき、毛穴や血管が見えるような肌の精巧な表現と、一本一本丁寧に植え込んだ髪の毛と眉毛、そして強いメッセージを伝えるための装置として手作業で仕上げた眼球などの描写が加えられ、さらに生きているように見せる。こういった作家の繊細な表現が時間の止まった幻の世界に住む生命体に表現する。ゲームのファンタジー世界に夢中だった作家は、仮想空間を現実からの逃避空間として示して、その空間で自我表現をすることで実現できないものを表すことを試みるが、ファンタジー世界に生きる仮空人物の「少年」を作り出して、作家自身の別の自我としてこの「少年」を物語の主体として作品を展開する⁶⁶。「少年」は作家自身のペルソナとして物語すべてを支える主体であり、「少年」の頭から伸びた角は作家を体現する「少年」が成長して成人になることを拒否することを象徴している。角の成長は大人としての内的・外的成長を意味するので、「少年」はこれを拒み永遠に少年のままでいたいという望みを、角を折るという行為であらわす。

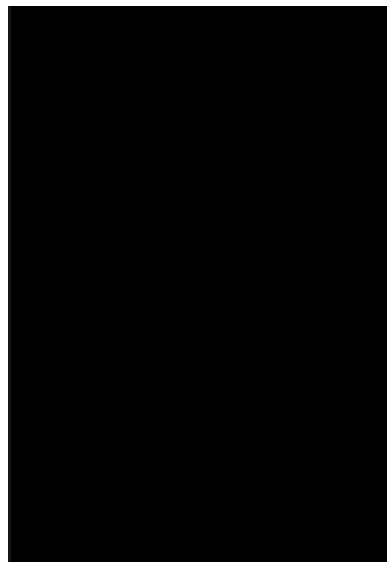


図7 Kim Hyunsoo 『breik』 (2008)



図8 Kim Hyunsoo
『Sleeping Boy』 (2008)

また、キム・ヒヨンスはシリーズを展開するなかでペルソナと成長をテーマにした「少年」の物語に対して、直接的描写ではなく彼らが生きる周辺のファンタジー的な

⁶⁶ 金・ヒヨンス(김현수), 『ファンタジーで表現された現実の反映—本人の作品を中心に』、ソウル:弘益大学修士論文(2010)、 pp. 18-22

描写も行っている。「少年」とともにインスタレーションされる人形は少年の周辺人物であり、まるで映画の助演俳優や演劇の舞台設置のように、作家が構築したファンタジーと物語の構図を堅固にする役割を果たす⁶⁷。

キム・ヒョンスと類似したナラティブをもって自分の自我を投影したキャラクターを制作しているが、イ・ガンフン(Lee Kang-hoon)の場合は、より直接的に作家自身の分身を立てて作品のなかで自らをあらわしている。イ・ガンフンの作品に登場する「ロビン」たちは、ウサギの姿に作家の顔を合成したもので、比較的写実的な立体として合成したマルチアイデンティティを通じて作家自身の世界観を作家の代わりに語らそうとしている。立体で擬人化されたウサギが人間の仮面をかぶったのか、人間がウサギの毛皮をかぶったのか分からないあいまいなものを作り出し、シリーズが進行していくにつれ、〈木こりロビン〉、〈戦士ロビン[図10]〉のように、ウサギの「ロビン」は狩人から戦士、騎士にいたる職業の変化の過程を経ることになる。作品の中でウサギが経験する職業の変化は、芸術家として生きて行くことを望む作家自身が人生の理由と意味を定めていく過程とその脈絡をともにする。

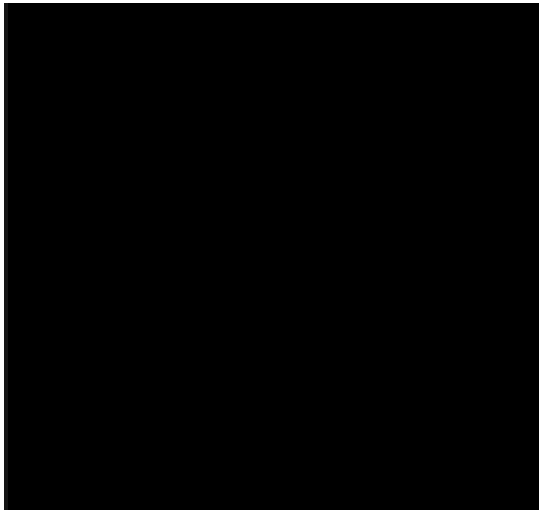


図9 Lee Kang-hoon 『狩人ロビン』 (2008)

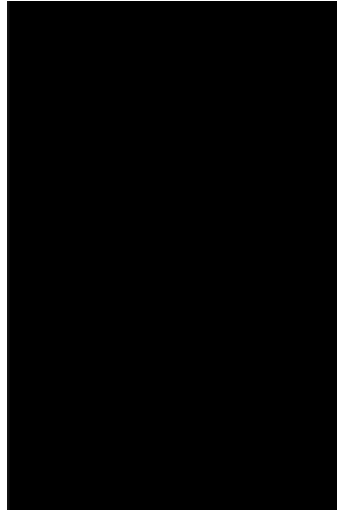


図10 Lee Kang-hoon 『戦士ロビン』 (2008)

「狩人ロビン」から「騎士ロビン」になったウサギの職業変化は、気づかれぬ内的変化によって身分の変化に至ることを象徴している。彼の作品に登場する人間とウサギの中間的存在は、作家のアバターのように作品を背景に成長し、人格形成のシミュレーション過程を進むことになる。外の世界に対する客観的概念のイメージが芸術家の心に置かれて、感情的イメージで置換され、その結果が作品としてあらわれるのだ。

⁶⁷ <http://www.hyundaiwharung.com/?c=exhibition&s=1&mode=past&gbn=view&ix=406>

このときデフォルメは作家の内面世界を表現する方法のひとつとして認識される⁶⁸。

イ・ガンフンは人格形成と内的変化のメッセージをより効果的に伝えるために二つの手掛かりをおく。ひとつは作品の背景になる童画(物語)を作りそれを通じて作品の世界観を構成すること。もうひとつは演劇舞台のような場面をインスタレーションで示すことだ。「約束の木」「クロバーたち」「灰色毛の雲とその子分ら」といった周辺人物に関する説明とともに、物語とイメージが同じ空間のなかで自然とつながるように人形劇舞台仕立てで仕上げた彼のインスタレーション作品は、シミュレーションゲームでの場所、状況(シーン)、相手との対戦と交流を通じて主人公が成長していく姿を見ているような感覚を感じさせ、よりわかりやすく説明的に物語を提示しながら、観客がもっと踏み込んでさらにその先の物語を想像するように誘導している。

直接に物話と登場人物を作ってキャラクターとして仕上げる前記の二人とは異なっていて、図11、図12のように、ホ・ミフェ(Mihei Her)⁶⁹は、背景となるストーリーと人物は存在しているが、その具体的な姿は隠されている。ホ・ミフェは、象徴的な人物を介してアイデンティティを表出しており、「エル(Elle=彼女)」と呼ばれる仮想の人物を介して別の自分の姿をあらわしている。透明アクリル板とさまざまな画像を用いてあらゆる姿をした自己と遊戯することを試みる彼女は、幼いころに紙人形を作って服を着せる人形遊びをしたように、自分の作品をひとつの芝居ごっこに例えている。よって、彼女の作品で「私」とは素材またはオブジェとなり、俳優、芸術家としても存在する。よって作品全体が作家自身のヒストリーであり個人的な日記の延長線上にあるものだといえる。そして仮想の人物「エル(Elle)」を通じてまるで自らの記録に対する証人のように作家自身の本来もしくは変形した姿とともに密かに自分のアイデンティティを解体してみるなのである。

⁶⁸ 李・ガンフン(이강훈)、『動物イメージを変容した本人の作品研究』、慶尙北道：嶺南大学修士論文(2010) pp. 7-15

⁶⁹ ホ・ミフェ(Her Mi-Hei)：フランスのソルボンヌ大学で造形芸術学を専攻して、同大学院で修士号と博士号を取得した。2009年からは韓国で展示活動を行っている。アクリルという媒介体を介して自分のヒストリーを多様に表現して、自分だけの独特な作品世界を構築した彼女の作品は、フランス絵画の叙情性と感性をそのまま表現している。(http://artnet.kr/art/bbs/board.php?bo_table=B06&wr_id=203&sf1=wr_subject%7C%7Cwr_content%2C1&stx=%BC%D2%BF%EF%BE%C6%C6%AE%BD%BA%C6%E4%CO%CC%BD%BA+%B1%E8%B4%F6%B1%E2+%B1%E8%B4%F6%B1%E2+%C0%DB%B0%A1&sop=or&page=4)

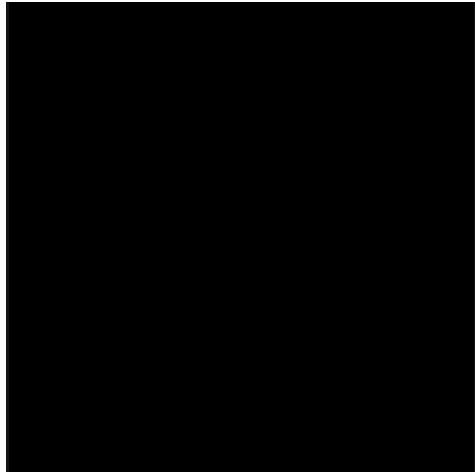


図11 Mihei Her 『Box;my other self』 (2003)

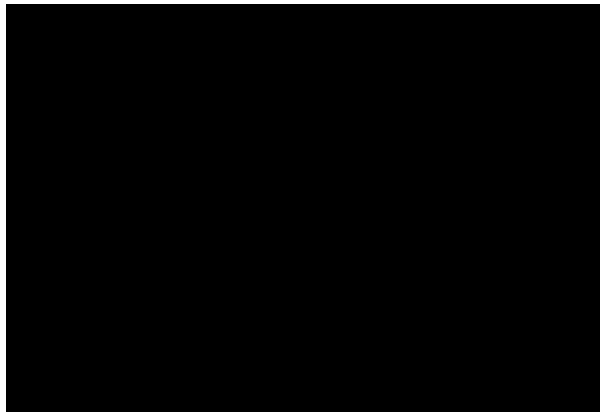


図 12 Mihei Her 『46 Street Liancourt 75014 Paris』 (2003)

図12の<46 Street Liancourt 75014 Paris>(2003)で、テキストとイメージが入った透明な箱は、誰もが持っている自分だけの秘密、思い出を大事にする内的空間を意味する。そして、それは鏡のように周りを反映している。テキストと画像が写された透明な箱のなかのイメージらは、互いにかぶせられて中と外、現実と虚構、イメージとオブジェ、文字と形像、私と他人といったものたちの境界を流動的にする。透明ではあるが光と照明の反射によって不鮮明になったイメージが演出できる素材の特徴をいかして、作家はイメージの重なりによってあらわれるさまざまな間隙の境界を崩す。ホ・ミフェにおいて箱は自身の私生活と記憶が入れられた内的空間であると同時に、その透明性によって中と外が曖昧になった視覚的にオープンな空間でもある。作家は雑誌『NOBLESS』でのインタビューで、日記に登場する仮想の彼女は、日記を見る人をして作者を垣間みる媒体であり作家自身でもあると言い⁷⁰、“ブログや個人のホーム

⁷⁰ ホ・ミフェ今の制作をはじめたのは極めて個人的な理由からであった。パリのソルボンヌ第1大学造形芸術科学士課程に入学し、留学生生活を始めてから、流暢にフランス語を話すために彼女は語学勉強として毎日日記を書いて知り合いのフランス人修道女に見てもらっていた。ところが、他人に読まれる日記を書くということが負担に

ページ、SNSなどを通じて人々は他人に自己をあらわしているが、一方で他人にありのままの自分をあらわすことに対しては怖がったりいやがったりする。しかし私は作品を通じて他人に私の話をして、それがコミュニケーションや談論のきっかけになる。”という⁷¹。作品のなかで他のアイデンティティを通じて多重な自分を表現しながら、本当の自分を探っていく過程が自己治癒につながると述べる。

創造した加工の人物を介して自己を代弁するものもあれば、ときには作家のメッセージを代弁する人物が作家によって作られたものではなく、借り手される（拾われる）場合もある。2015年〈New Portrait〉展で発表されたリチャード・プリンス (Richard Prince)⁷²のインスタグラムシリーズは、作家が他人の画像を「リーグラミング (regramming)」して、虚構で多重的人物らの投稿を設定して再現するものだ。プリンスの制作手法を知っている人々にとってインスタグラムは彼のスタイルにぴったり合うツールに見える⁷³。このシリーズは他の人々のインスタグラム写真から拾い集めたセルフイ (selfie) に自分のコメントを足したもので、編集されて再度解釈された写真と作られたナラティブで構成されるこのシリーズに対して、あるひとたちからは半革命的と賞賛され、あるひとたちからは不快感を訴えられながら批判された。〈New Portrait〉による視覚的不愉快は、作品にあらわれる人物の姿が今まで彼が行ってきたような企業の広告イメージや雑誌、アートブックから引用されたものではなく、ギャラリーに展示されるとは思いもよらなかった他人のソーシャルメディアアカウントからのスナップやセルフイ写真で、作品のなかで個人の顔やアイデンティティを盗用しているからである⁷⁴。しかし、それと同時に、ネットに投稿するためにスマートフォンを手にもって小さなレンズの前に立っている人々の姿は、われわれの自分に対する陶酔や他人の自己愛的なイメージに対するわれわれの好奇心をかきたてる。

なり、彼女はいつの間にか「私 (je)」という一人称の代わりに「彼女 (elle)」という仮想の人物をして日記を書き始めた。日記帳には真実も、嘘もあった。他人に見せることができる話も、結局見せないからあえて作家自身ではないふりをして書いた話もあったという。舞台の上立つ俳優のためのシナリオのように書き残した日記は、作家の現実と仮想世界が共存する「遊び場」となったと、彼女は述べる。

⁷¹ 'Promenade entre deux...'展 ホ・ミフェ作家 NOBLESS インタビュー掲載, (2013)

http://www.galleryleebae.com/bbs/view.php?&bbs_id=notice&page=&doc_num=322

⁷² リチャード・プリンス (Richard Prince, 1949-) は、陳腐な大衆広告に使用された写真画像を選んで、それらを再度撮って芸術写真の領域に持ち込むユニークな手法を用いた。アプロプリエーション (appropriation、盗用) と写真を組み合わせ、モダニズムの観念を根本的にひっくり返したポストモダニズム・アーティストの代表的な作家と評価される。1977年、彼は写真を再度撮影する手法、すなわち「リ・フォトグラフィー (Rephotography)」と呼ばれる極端なアプロプリエーションを初めて行った。

⁷³ Matthew Israel Director of The Art Genome Project, Artsy, "Your Instagrams Are Richard Prince Artworks", http://www.huffingtonpost.com/matthew-israel/your-instagram-are-richa_b_5908264.html, Updated Dec 01, 2014

⁷⁴ By Anny Shaw, "Other people's Instagram posts - yours for \$90,000", <http://www.telegraph.co.uk/culture/photography/11675287/Other-peoples-Instagram-posts-yours-for-90000.html>, 3:13PM BST 15 Jun 2015

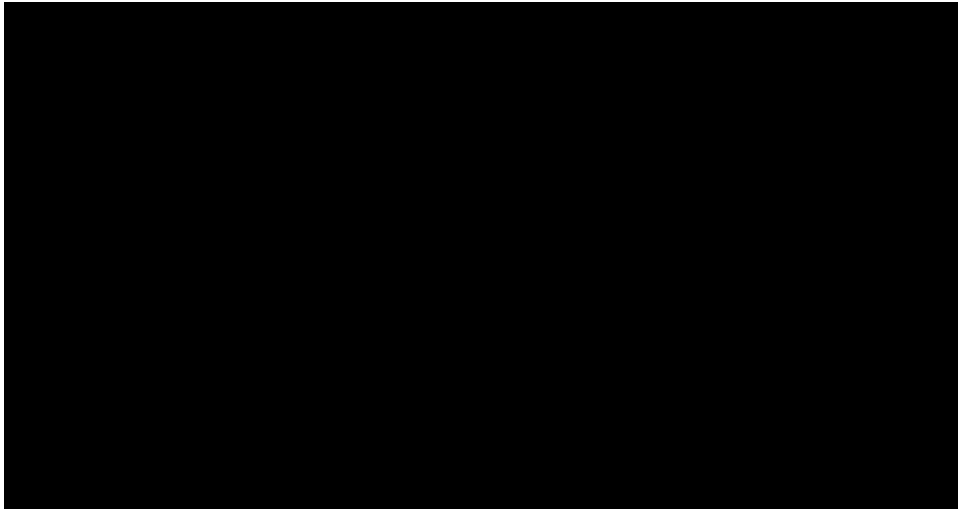


図13 Richard Prince、<New Portraits>の展示風景 (2014)

プリンスは差違、相似、欲望を扱った写真と文章を通じて、一時的で多様な役割を果たす自分のアイデンティティも多重的に描き出す。彼の芸術行為は一種の仮面劇のようで、実際に他人を装いさすらう詐欺師のようにもみえる。アイデンティティが欠けて曖昧な文章の表現であられる彼のマルチアイデンティティは、架空の話を通して混ざって分割される。プリンスは、自分の仕事について言及しながら “唯一の主人公として、主体-著者を曖昧で把握しにくい不安定で脱中心的な、反-英雄的な存在に変えること” と説明した⁷⁵。

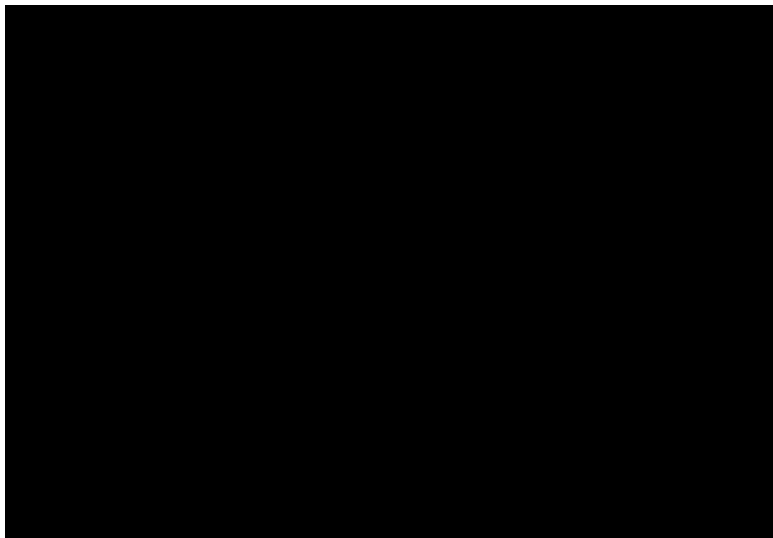


図14 Richard Prince 『Untitled (portrait)』 (2014)

<New portrait>で他人の写真を盗用して自分の文章を付け加えて、あたかも彼らが作家のアイデンティティを代弁しているかのように表現する過程で、プリンスは文

⁷⁵ 全・ヘスック (전혜숙) 『20世紀末の美術』ソウル；ブック코리아 (2013) 、pp. 152-153

字通り1人称視点と三人称の間を行ったり来たりして、彼自身とテキストの関係性を弄び攪乱すると解釈できる。作家、登場人物、実際のリチャード・プリンスに代わる3人称の不確実性をもったテキストは、いつでも疑わしい。しかし彼は主体あるいは作家の死や変形の方式ではなく、裏で制御をする方法を選んだ。これは、アイデンティティがステレオタイプ化されることを避けるために、多くの第三者の顔に変装する隠密な代行者としての美術家に対するメタファーともみることができる。

プリンスは、互いに混ざりあい混同される、さらには互いを疎外して抑圧しあうもの同士が混在するマルチアイデンティティと名前を利用して、自らは抜け出せない実存的ジレンマの状況を表現したりもした。その例として、「extra-ordinary」という名前で出版（1985年）したが実際にはその信憑性が疑わしいバラード（J. G. Ballard）という作家とのインタビューを挙げることができる。もちろん、それはプリンスが作った偽のインタビューであった。インタビューの最後のところに“もともとこの物語は、『実体のある島』と『衝突事故』、そして『高層ビル』の著者であるJ. G. バラードによって『Extra-Ordinary』という題目で1967年9月『パンチ』という雑誌に記載された後、『ZG』に再度記載されたバージョンで、1967年にバラードとプリンスの間で行われた対話を書き残したバラードのノートからプリンスがコピーしたものである”と説明しているが、すべてプリンス自身が作成したものであった⁷⁶。ここでもプリンスは、自分が関連するあやしいステイトメントや事実に近いあるいは信頼できる事実を混ぜておくことで、彼と彼の父が関与したとされる事件とインタビューの内容に対して詐欺に近い陰謀があることを暗示した。この場合、常に「ほぼ(almost)」という言葉を使って自分のアイデンティティ問題にするりと接近する。

プリンスのこういった虚構（fiction）の話とマルチアイデンティティは、真実があらわれる過程の進行を遅くらせ、読者や観客が理性や合理的な考えでせっかちに反応することを留保させるだけでなく、不確実な意味と混乱の中にたたせる。

ヴァーチャルペルソナは、その見た目だけでは、実際の人物がどうなのか見当がつかないほど虚構的な面が目立つ。実際の本人と似ていて、そこに意図と演出が入ると、完全に実際と同じとは限らない。仮想空間には実際の人生とは別の、ヴァーチャルペルソナの人生、すなわちコンテクストがあるとするところができるが、このように作品の中で作家の代替わりになる虚構的主体らは、作家が設定して誘導する方向に沿って作家とは無関係な第三者の話をするように見せながらも作家の姿が隠れていたり、作家が自らコンセプトについて説明することで結果的に作家自身と作品の中の存在を関連させたりして、作家とオブジェ、語り手などの境界がなくなった対象物のマルチア

⁷⁶ Rosetta Brooks, 2003: pp. 44-45を 全・ヘスック(전혜숙) 前掲書(2013)にて再引用 pp. 153-154

アイデンティティが出来上がることになる。

4.2. 変身を通じたマルチアイデンティティ表現

作品の中で作家自身、あるいは、特定の人物の外形を変化させることは、行為を通じた赤裸々な暴露ができるのはもちろん、固有の物理的な特性を隠して、違う身体をあらわすことで、多重的な側面の姿、マルチな人格を表現するものである。これはまるで芸術作品の中の人物が俳優になってキャラクターに変身するのと似ている。俳優は劇中人物の役割をするために自分の本来の姿を隠したまま、さまざまな姿や性格のペルソナ(仮面)をかぶることで、キャラクターの性質を体得して自我とキャラクターの同一化を試みる。そして本来の顔が扮装した顔の奥に隠れることで、あらわしたい人格の表現がよりフリーで果敢な行動で表出される。同様に、芸術作品においても本来の姿を隠す扮装と場面の演出を通じてひとりの身体がさまざまなアイデンティティに変身できる。

マシュー・バーニー (Matthew Barney 1967-) ⁷⁷は、身体の変形を通じて自己否定的なペルソナを表現する。彼は身体の内的・外的属性を神秘的に表現する作家で、図15の〈Cremaster Cycle〉(1994-2004)は、生物学的な性を肉体の限界に見て、男性と女性という二分法を超えた第3の性を志向する作品である。作品のパフォーマーとして登場する作家本人をはじめ、このシリーズに登場する人物の特徴は、あいまいな性的アイデンティティをあらわしている点だ。これらはすべて、男性や女性といったひとつのアイデンティティに固定されていない。〈Cremaster Cycle〉でいうサイクルとは、この作品が男性性から女性性に、また女性性から男性性に転換する永続的な願望を意味するからである。マシュー・バーニーの作品であられる両性具有 (androgyny) ⁷⁸の存在は、両性を全部備えることにより、完全性 (wholeness) を得るという意味をもつ。

1994年から2004年までの、5つの作品で構成された〈Cremaster Cycle〉は、すべてのマシュー・バーニー自身が脚本と監督を務め、俳優としても出演した、奇妙ながらも魅力的であり、恐怖ながらも幻想的な映像作品である。クレマスターとは睾丸の上下運動を調節する筋肉を指す解剖学的用語で、この筋肉は、最初は男性と女性の両方に存在するが成長とともに男性のみ完全な形で発現する。バーニーは、外部刺激に

⁷⁷ マシュー・バーニー (Matthew Barney) : 1967年生まれ。彫刻、写真、ドローイングやフィルムで活動するアメリカの現代美術家。人体をテーマにしたパフォーマンスやビデオなどからなる『拘束のドローイング』シリーズの制作を続けるほか、5部作の長大な映像作品『クレマスター』シリーズを制作。自らが出演する映像作品の中で用いた彫刻をインスタレーションとして発表している。

⁷⁸ 両性具有 (androgyny) : この言葉は、「男 (andro)」と「女 (gyn)」を意味するギリシャ語から由来した用語として、男性と女性の生物学的な組み合わせ (雌雄同体) によるアイデンティティを意味するのではなく、社会慣習的に「男性的・女性的」と定義される特徴の組み合わせに基づいたアイデンティティを指す。

反応するクレーマスターを胎児 (embryo) の性分化前のステップに持っていく⁷⁹。6週までの胎児は、性別が決定されておらず、しかし、X染色体を持っていて潜在的には女性である生命体として、このような胎児の段階に回帰しようとする願望は、男性であるマシュー・バーニーが女性性に向かう第一歩であり、性別が分かれる以前の統一された状態に戻ることを意味する。

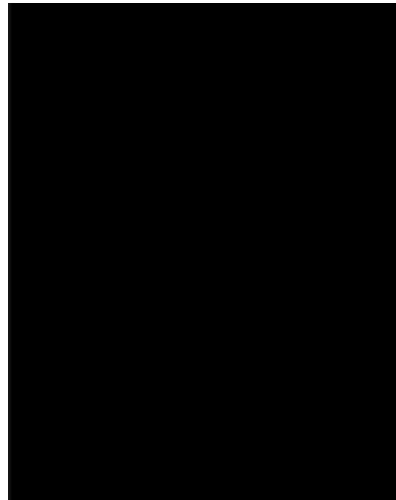


図 15 M. Barney 『Cremaster 4』
photograph (1994)

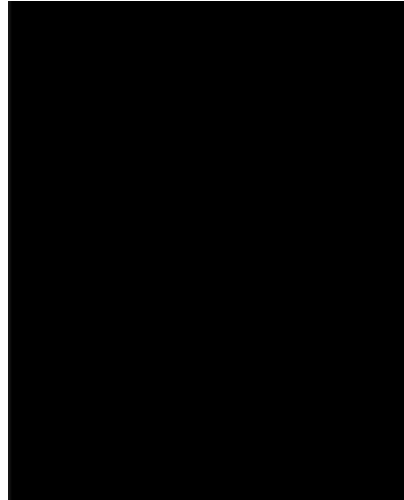


図 16 M. Barney、
『Envelopa: Drawing Restraint 7』
(1993)

また、マシュー・バーニーの特徴的な試みとして、半人半獣の怪物に変装して、人間の身体と心理に込められている動物的属性を捉え、人間の体の限界に挑戦することが挙げられる。〈Cremaster Cycle〉連作に現れる半人半獣の人物は雑種性に到達しようとする欲望をもつ。彼の作品では、ボディビルダーのような妖精が登場し、バイクと一体になったバイク族や、頭の上に突起の形をした種目が付いたまま地中を這う人間と動物の間の中間的な存在など、仮想現実のなかの形象たちが登場する。

マシュー・バーニーは、自分の思想を表現するために、文化、歴史、神話的内容と数多くの理論を借りて、子宮からひそかに行われる生物学的過程を豊かな物語と華やかなイメージで再構成する。また、スポーツと芸術を組み合わせることで、多くの人々が楽しんで熱狂するスポーツという遊び文化の根幹に隠された攻撃性や遊戯本能などにつながる抑制された欲望と幻の世界を、マルチアイデンティティを介して発言している⁸⁰。作品の一部として作家自らが変装をして、マルチアイデンティティに変身する過程は、仮想の空間のなかで魔術的で全知全能の力の経験を可能にする。

⁷⁹ 全・ヘスック (전혜숙)、前掲書 (2013)、pp. 121-122

⁸⁰ ソ・ドヒョン (서덕현)、『美術に見られるペルソナの表現様相』、大田：忠南大学修士論文 (2009) p. 30-34

作家自身がもつ性的・社会的アイデンティティを変換することは他にもある。森村泰昌（1951〜）⁸¹は、作家本人が名画の主人公や俳優など複数の人物に姿を変えて、それを写真で残す。彼のこういった変身は、主体というものが不動の単一的な存在ではなく、増殖可能であり、無限に複製できるマルチなものであることを示す⁸²。

森村の作品は、その内容においても手法においても、さまざまな要素がハイブリットされる隙間的な性格をよく反映している。彼にとってセルフポートレートは「私」そのものではないけれど「私」そのものを映す鏡として適合しているメディアである⁸³。セルフポートレートにおいてカメラレンズを見つめる者と被写体を見つめる者は同一人物となり、これはつまり作家自身である。森村の「物真似」としての写真は、制作過程の中で色々な媒体同士の組み合わせで、写真とは断定できない多様な様式を内包すると同時に、媒体との間の境界さえも崩している⁸⁴。

森村は幼いころの妄想の世界で自分をマッドサイエンティストに見立てていた頃の思い出について “マッドサイエンティスト(=森村)は自ら実験台にされたがっていた”⁸⁵ といい、それが芸術家としての表現においても表れると述べる。レンブラントやゴッホをはじめとする多くの画家によってなされてきた自画像が「私」とは何かを深く追求する手段であったのに対して、森村のセルフポートレートは「私」という存在をどれくらいまでぐしゃぐしゃにできるかを、自らの心身で実験しているのだという。あらかじめ決められた名前、国籍、時代、年齢、性を持つ「私」という一人称単数形のそれぞれの特徴を再検討するよりも、そういう問いかけ自体が無意味であると述べるものであり、よって、何者でもなく何者でもありうる「私」を作り上げることが彼のセルフポートレートの実験である⁸⁵。こういった森村の実験はロールプレイングに近く、「物真似」を通じて随時自分の主体を他人のアイデンティティと混じりながら、自己同一性を無効にするマルチアイデンティティを増産する。

⁸¹ 森村泰昌(1951〜)：美術家。京都市立芸術大学美術学部卒。85年にゴッホに扮したセルフポートレートで注目を浴びる。以降、古今東西の著名な絵画や写真、映画の現場に自らを登場させた写真作品の発表を続ける。また、演劇『パンドラの鏡』、映画『フィラメント』への出演など、俳優としても活躍。『美術の解剖学講義』『芸術家Mのできるまで』など、著作多数。2007年芸術選奨文部科学大臣賞受賞。

⁸² 1985年以降の森村の作品は、そのテーマによっていくつかのシリーズに分けることができる。第一に西洋を中心とする古今東西の名画を自身の身体でもって再現する「美術史」シリーズ、次にマイケル・ジャクソンとマドンナをテーマとした1994年の「サイコボーグ」シリーズ、そして往年の映画女優を演じた1995年の「女優」シリーズと続く。そして、誰に扮しているのか具体的には分からない「M」シリーズを展開しており、21世紀になって2010年に完結を迎えた「なにものかへのレクイエム」では20世紀の記録に残っている記録写真や歴史上・美術史上の人物に成り切っている。(武者佑生子, 「森村泰昌研究」『哲学会議』第28号(2004) p. 81)

⁸³ 森村泰昌, 「セルフ・ポートレートという世界」『表現』2号 (2008) p. 24

⁸⁴ ハム・ソンミ(함선미)「森村泰昌の〈西洋美術史〉シリーズ分析：文化的ハイブリッドを通じたアイデンティティ論議」ソウル：弘益大学修士論文 (2009) p. 94

⁸⁵ 森村泰昌, 『芸術家Mのできるまで』、東京：筑摩書房 (1998) pp. 235-236

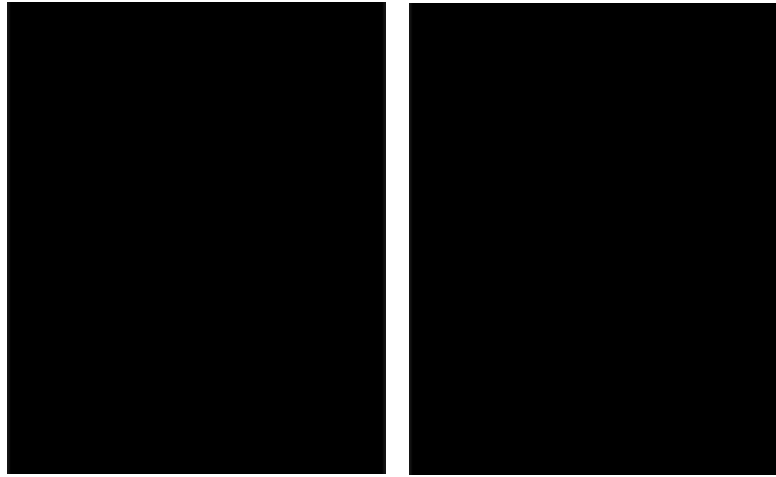


図17 森村泰昌「西洋美術史」シリーズ

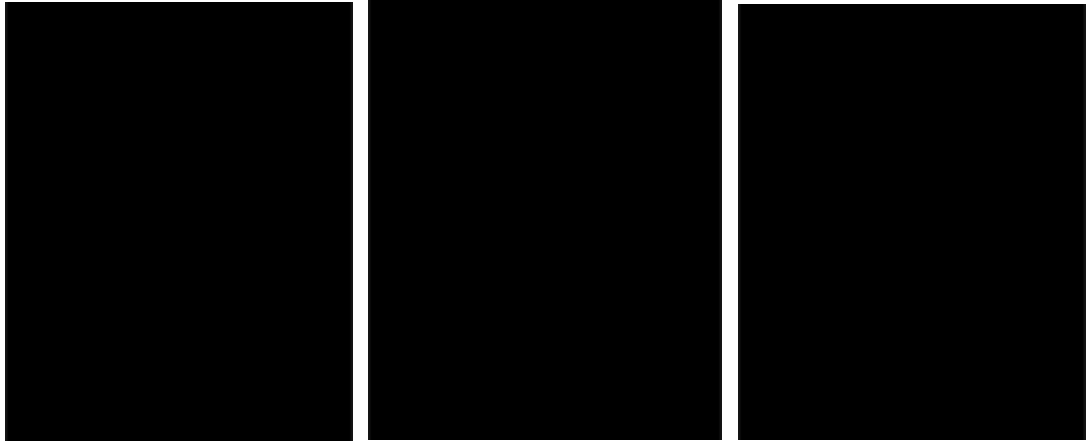


図18 森村泰昌「女優」シリーズ(左、中央)と「サイコボグ」シリーズ(右)

図18の「女優」シリーズや「サイコボグ」シリーズにおいては、男性である森村が女性の姿(マドンナやマリリン・モンローなど)をしているだけでジェンダーの境界が解体されたマルチアイデンティティとして読み解ける。そして東洋人の彼が西洋の女優に変身することで、他者としてのアジアと西洋の関係に対する認識の転換としても評価されている。「女優」シリーズは、メイクとパフォーマンスを通じて人物の性格描写まで試みるという面で作家の演技力が加えられており、写真一枚としての結果というよりも制作の過程で表現媒体のマルチ化が意義をもつといえる。

森村の作品には、常にコミュニケーションの同時多発的往復関係といったものが、作品のモチーフの間、あるいは自分自身と取り上げようとする対象との間、あるいは作品と観者の間で成立しており、少なくとも作家自らそういった関係性を望んでいる。森村が数多い著書やテキストを発表するのもそういった考えからのものにみえる。

作品の文脈のなかで森村が存在するのだが、だからといって彼が真似する人物と森村との間で共通項はなく人物間の関係性もない。そこには、それぞれにおける異なる森村があって、しかもそれぞれが完結している。作品の前にいる森村と作品の中にいる森村は、その時点で違う側面をもった人間として互いに存在するというわけだ。そのことに成功するためにある人物に完全に似ている必要はすでにない。設定のなかで、完結された人物であればそれで十分に作品として完成されているのだ⁸⁶。

最近の「なにものかへのレクイエム」シリーズ(図19)は、夢幻能⁸⁷として呼び起こした人物や歴史上の出来事に対して、最大限の敵意と哀悼を示して鎮魂歌(レクイエム)を献じるものだ。このシリーズで森村はヒトラーを風刺するチャップリン、レーニンとチェ・ゲバラ、マルセル・デュシャンとジャクソン・ポロック、手塚治虫や三島由紀夫など、歴史の流れの中に登場した印象的な人物を再現したが、歴史上の人物を真似ることにとどまらず、世界大戦中に歴史を溜めるために活用された報道写真にも注目し、戦争終結の報を受けて湧き上がるニューヨークのタイムズスクエアで水兵と看護師が抱きあうシーンを撮影した雑誌『ライフ』の写真をパロディするなど⁸⁸、歴史上の出来事も扱っている。ここでも他の作品と同じく映画や演劇において主人公と周囲の人物とエキストラに当てはまる人物をすべて森村が演じ分けることで一つの作品に同時多発的に存在するマルチアイデンティティとしてあらわれている。

森村の初期の作品は主に手作業が中心だった。彼は絵の中の背景を直接キャンパスの上に浮き彫りに描き込んで舞台のような3次元の空間に仕上げ、その中に扮装をした自分の顔を入れて撮影する方法を行った。「絵画を着る」と述べた彼の言葉通りの制作方法は、ベラスケスの作品に登場するマルガリータ王女(図17右)を再演するとき、子供の体に大人の顔がのった、比率上ではおかしい姿に仕上げることでユーモラスな特徴を示す。以来、コンピュータ合成技術と転写技術を利用して、絵画的背景の写真と森村の顔写真を合成することで実際に描いた作品だと勘違いするほど精巧に絵画的な質感を強調することになる。

先に述べたように、森村は作品制作において、基本的に「私」の探求が土台となっていることを数回明らかにした。彼の変身はアイデンティティを決定するさまざまな要素をすべて否定してマルチアイデンティティになりきることによって、単純化した支配論理に抵抗するものである。

⁸⁶ 天野太郎「森村泰昌は人類を救えるか」『森村泰昌 美に至る病—女優になった私』展示パンフレット 横浜美術館 (1996) p. 121

⁸⁷ 夢幻能(むげんのう):能の分類用語。超現実的存在(神・霊・精など)の主人公(シテ)が、名所旧跡を訪れる旅人(ワキの僧侶など)の前に出現し、土地にまつわる伝説や身の上を語る形式の能。世阿弥によって完成された作劇法で、登場人物がすべて現実の人間である「現在物」に対する。(ブリタニカ国際大百科事典 小項目事典 <https://kotobank.jp/word/%E5%A4%A2%E5%B9%BB%E8%83%BD-167868>)

⁸⁸ 森村泰昌、「20世紀へのセルフポートレート」『美術手帳』vol.62 NO.934 (2010) p.19

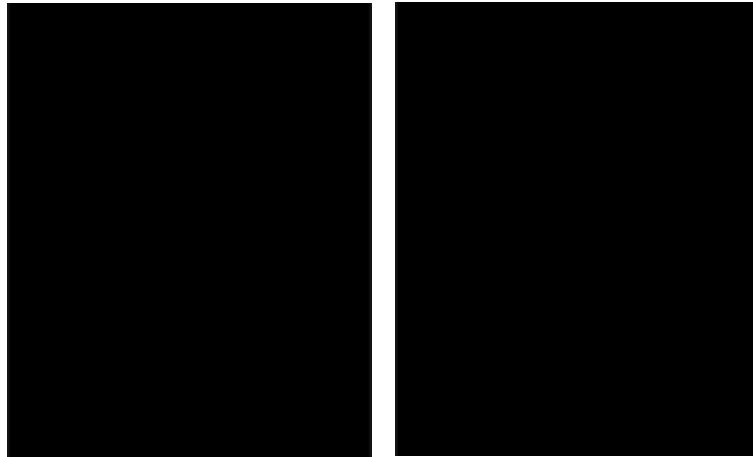


図19 森村泰昌「なにものかへのレクイエム」シリーズ

社会的要素の可変性と境界の無意味さを偽装潜入する実験を行うニキ・リー (Nikki S. Lee、1970-) ⁸⁹は、アイデンティティが学習されて調整されるものだと主張する。他社の集団に上手く潜入するために、彼女はその集団の構成員らのジェスチャーや表情を真似したり、衣装、道具などを活用して、演出しながら、自分の姿を頻繁に変える。コミュニティの性格が読み解けるヘアスタイル、服装、話し方、イントネーション、態度などは、持って生まれたものやその人の本質的な部分ではなく、訓練と教育によって習得されたものであり、したがって、これらの要素を利用した彼女の変身は、各集団が持つてある性格と文化の違いは生まれ的価値の有無として評価が左右されるのではなく、後天的習得による社会化の一部であることを示しており、アイデンティティは固定されているのではなく、今後が変わることができることを示している。

ニキー・リーは、その集団に同化することができる姿で自分自身を偽装して他者の集団に入って彼らと一緒に生活したり活動しながらその体験を記録する。〈ドラッククイーン・プロジェクト〉(1997)、〈レズビアン・プロジェクト〉(1997)、〈ヒスパニック・プロジェクト〉(1998)、〈スクールガール・プロジェクト〉(2000)、〈パンク・プロジェクト〉(1997)などの作品の中で、彼女が変身する彼らは、アメリカ社会で中心を占めていないいわば他者の集団である。また、人種問題と同様に扱われるほどではないが特殊な集団としてひっくるめられる集団である。

⁸⁹ ニキ・リー (Nikki Seung-hee Lee、1970~)：ソウル生まれ。中央大学写真学科を卒業し、アメリカのニューヨーク大学 (NYU) で修士を終えた。「Nikki S. Lee: Projects, Parts and Layers」(2011・ウォン・アンド・ジェイ・ギャラリー) など17回の個展や200回を超える海外グループ展を行った。2006年にニューヨーク近代美術館 (MOMA) でドキュメンタリー「A K A Nikki S. Lee」を初公開した。2006年10月ニューヨーク・タイムズでは「多数のニキ・リー」というタイトルで彼女の作品を紹介している。
(「新ドンアが出会った韓国の新人作家：ニューヨークが注目したアーティスト、ニキー・リー」新東亜2011年 07月号 <http://shindonga.donga.com/3/all/13/110389/1>)



図20 Nikki S. Lee 「Projects」 (1997~2001)

彼女は集団社会のメンバーらと1~6ヶ月ほど一緒に過ごしなが、ときにはスケートボードになって高難易度の技術を習得したり、ダンサーになり切るために直接ダンサーとして仕事をしたりして、ドラッグクイーンやレズビアンなどの社会マイノリティたちの姿に同化され、自分を変え続けていく。このような制作方法を「ミミクリ⁹⁰」と「眼差し」概念で考えることができる。ジャック・ラカン⁹¹によると、虫が保護色に偽装しているのは、敵から身を守るためより、自分の正体そのものを消すためのものである。つまり、自ら周囲の環境の一部として自分を同化させて見えなくすることで、自分自身を攻撃する眼差し(視線)から身を守るためだというのだ⁹²。また、人

⁹⁰ ミミクリ (mimicry) : 擬態を意味する言葉で、哲学では特定の誰かを真似たり模倣する遊びを意味する。これは、子供の頃のおままごとから演劇や映画まで当てはまる。ロジェ・カイヨワは遊びをアゴン (Agon: 競争)、アレア (Alea: 運(確率))、ミミクリ (Mimicry: 模倣)、イリンクス (Illinx: 眩暈) の四つの類型に分ける。これをゲームでの実行になぞらえ説明すると、アゴンは、ゲームの進行を総括するルールの集まりであり、アレアはプレイヤーがゲームを進行して感じる思い通りにできているかの公正さやバランスを意味し、ミミクリは、ゲームの中でプレイヤーが務める役割であり、イリンクスは、プレイヤーがゲームに勝つために克服すべき課題にすべての精神を没入しながら感じる感情の状態といえる。

李チョルン(이철웅)、「ヨハン・ホイジンガーとロジェ・カイヨワ」<https://brunch.co.kr/@chulwoonglee/116>
掲示日 2017. 1. 13

⁹¹ ジャック=マリー=エミール・ラカン (Jacques-Marie-Émile Lacan, 1901 - 1981) は、フランスの哲学者、精神科医、精神分析家。フランスの構造主義、ポスト構造主義思想に影響力を持った精神分析家。

⁹² ラカンによれば、眼差しはそれ自身のなかに対象「a」を含み持っている。対象「a」とは、ラカンの定式において欠如の象徴を表す記号である。たとえば口唇期においてはそれは乳房となり、肛門期においては排泄の等価物となる。対象「a」は、欲望の中心にある欠如の代理作用をするが、その一方で欲望の対象が永遠に失われていること、その「不在」を常に指し示すのである。したがってラカンのいう「眼差し」と、身体的器官としての肉眼を同一視することはできない。ラカンは例として、動物における擬態、とりわけ昆虫などにみられる眼状斑を引き合いに出している。目の機能を思わせるこの模様は、しかしただのシミでしかない。それにも関わらず、

間は眼差しが奥に存在する仮面で遊ぶ。ロジェ・カイヨワ⁹³は昆虫のミミクリがひとつの姿だけに執着するのとは異なり、人間のミミクリは、多様な姿を自由にとることを指摘する。ニキー・リーの作品も他人の眼差しから身を守るための変身であると解釈できるが⁹⁴、それだけでなく、彼女は変身を介して単一なものとしてきた自我に対する一般的な通念を破壊すると同時に、マルチアイデンティティとしての自我を設定して、社会的境界、つまり集団、人種、性、文化の可変性と無意味さを主張した。これに加え、同化されるためにさまざまな集団のアイデンティティについて研究して自分の身体で直接体験しながら、ニキー・リー自身の体は異なるアイデンティティを後天的に習得し、マルチアイデンティティとして存在することになる。まるで服やアクセサリーを身に着けたり捨てたりするかのよう、アイデンティティを体に吸収させて、プロジェクトが終わると集団から出ていくプロジェクトを通じて彼女はニキー・リーでありながら別のニキー・リーである、つまり文化集団の境界が崩れたマルチアイデンティティになる。

ユン・ジソン(Yoon, Jiseon)も自らの形象を歪曲する手法で新たなペルソナを表出する。彼女の『Rag Face』(2010～)連作は、作家自身の顔写真の上に裁縫で色や形を縫い重ねる手法で作られた。カメラを通して再現された自分の顔にミシンを使って刺繍で覆う行為は長い時間がかかる手仕事であるから、忍耐が求められる。完成された作品の中で作家の顔は、他人に見られる表面的性格としてペルソナを排除して、彼女自ら創造したアイデンティティの象徴となる。これを通じて、彼女の外形はぎっしり埋まった縫い目の間に見える残された瞳が唯一の手がかりとなって、作家の内面に潜んでいる孤軍奮闘のメッセージを伝える。

ユン・ジソンにとって身体とは、精神と物質、意識と無意識、外部の世界と内部の世界の間で二分法の区分を可能にする境界でありながら、同時に、それを媒介する通路として機能し、作家は自分の身体の部位の中で顔と関連して多重の意味をもつアイデンティティを示す⁹⁵。自分の顔を針で刺し縫う行為は多少不快で不安を誘導するが、身体毀損というタブーを破ることで、作家は自分を新しく構築し変身しながら与えられた条件と限界に対して挑戦をしようとするものである。このシリーズを通して作家は自分の姿を隠して自己を否定すると同時に、まるで動物や他の生き物に見えるマル

このシミはそれを見る主体に「見られている」という感覚を呼び起こす。つまり、わたしたちは目の機能としての「知覚すること」ではなく、眼差しそのものを欲望し、また同時に掻き立てるのであるが、その交錯の基底には対象の不在が横たわっているのである。

新宮一成、『ラカンの精神分析（講談社現代新書）』、講談社(1995) <http://d.hatena.ne.jp/keyword/%C2%D0%BE%DDa>

⁹³ ロジェ・カイヨワ (Roger Caillois, 1913年3月3日 - 1978年12月21日) は、フランスの文芸批評家、社会学者、哲学者。神話、戦争、遊び、夢など、多岐にわたる研究・著作をした。

⁹⁴ ユ・ギョンヒ(유경희)「uncanny概念で見た精神分析的視覚芸術論研究：後期身体美術を中心に」ソウル：延世大学博士論文(2007) p. 199

⁹⁵ <http://m.cctimes.kr/news/articleView.html?idxno=378378>

チアイデンティティをあらわしている。

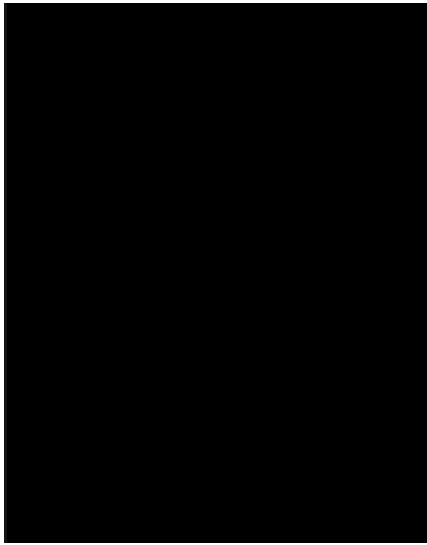


図21 YoonJiseon 『Rag face #56-1』 (2013)

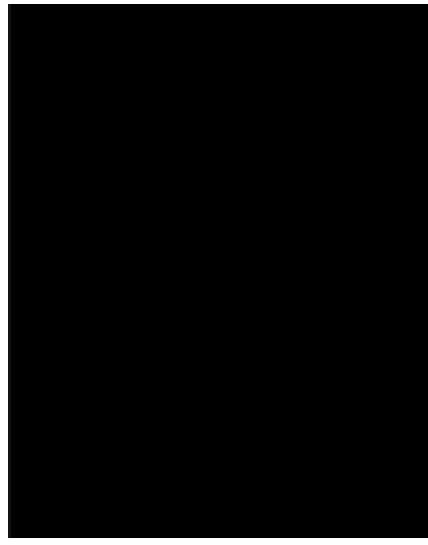


図22 YoonJiseon 『Rg face R#12-1』 (2014)

また、作品を通して別のアイデンティティに変身することで、さまざまな存在にアイデンティティを交替するのは、人物、特に作家自身が仮面をかぶり、仮面のように身体を扮して変形させることによって極大化される。そういったものはジョーゼフ・マーバ(Jozef Mrva)の作品でよく見られる。ニーチェの影響を受けた自由思想家でありアーティストであるマーバは仮面を制作し、仮面をかぶるという行為を介して複数のアイデンティティをあらわす。彼は周りでよく手に入る段ボール紙を用いて動物仮面シリーズを製作する。仮面はときには人のように見えるものもあるが、ほとんどが動物の段ボール製クローンのような形をしている。彼は自らの仮面製作のプロセスについて“私はこのマスクをアイデンティティの実験として考えている。そのなかでも特に動物マスクは、骸骨や死体、あるいは嫌悪されるものと似ており、アニミズム、ディオニュソスの象徴と関係があり、それらの形象、材質、総体的な手法は、原始的で、粗野で、表現主義的である。彼らは内面的な意志にインスピレーションを受けて作られたものであり、私をしてアイデンティティの交換を通じて積極的に自己表現をするようにする。”⁹⁶と述べている。

⁹⁶ POSTED BY JUNKCULTURE 『JOZEF MRVA: MASKS』 (2012)、<http://www.junk-culture.com/2012/09/jozef-mrva-masks.html>

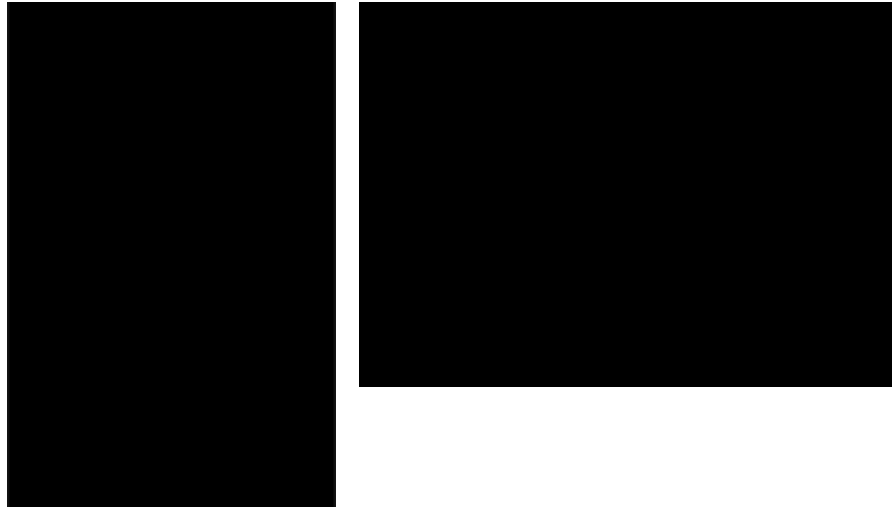


図 23 Jozef Mrvaの Dionysian masks

パフォーマンスアーティストのリー・バウリー (Leigh Bowery、1961～1994)⁹⁷は自分の肉体自体を変えるパフォーマンスで有名だ。実際彼は自分の両ほほをつらぬくほどに深くピアスのように顔に安全ピンを刺しているが、ピアスをつけることについて彼はそれが自分の身体を支配してコントロールすることを意味すると述べた。

彼のパフォーマンスはきらめいて派手な衣装を着て極端に濃く怪奇な化粧をした独特な外見を作り出すものだ。これは自身の肌が気に入らず不快感を抱かせるものから自分を保護しようとする鎧として防御的機能を持ち、人々を驚かせて怖がらせる攻撃的機能ももつ二重的アイデンティティをあらわす独特なペルソナである。作品のなかでのこういった変身は、むしろ自分の本質的なアイデンティティを表現するペルソナと読み解ける。幼いころから肥満だったバウリーはずっと体重管理に失敗しながら、男性的な魅力を認めてもらえない自身の見た目を嫌っていた。しかし彼はパフォーマンスにおいて自身の身体的弱点をもっと誇張して表わし、性を超越したグロテスクで強烈な創造物を介して、魅力的な身体に対する内面の欲求を示している。

彼の作品は秩序と抑圧に挑戦し、現実と非現実、正常と異常の境界を曖昧にする変装である。つまり、自己変形のパフォーマンスとして、社会が強要した決まり事や縛りからの解放を試みたものである。道化師のように誇張された化粧と男・女性を混ぜた装いでクラブの舞台に立った彼は、1980～90年代のロンドンとニューヨークで前衛

⁹⁷ リー・バウリー (Leigh Bowery 1961～1994) : オーストラリアのメルボルン出身。ロンドンのクラブを中心に活動して世界的に名が知られているパフォーマー、アーティスト、ファッションデザイナー。イギリスの20世紀の有名な画家とされるルシアン・フロイドのモデルとして知られており、彼のクラブ「Taboo」は、従来の性的慣習に抵抗する場所であり、「polysexual」と定義しながら複合的な性同一性を収容する場所でもあった。バウリーは、クラブ運営と活動をしなが、同時に顔に塗装をして、ユニークな服を着て、既存の慣習に抵抗するさまざまなパフォーマンスを披露し、多くの芸術活動と密接な関係を結びながら、アーティストのアンディ・ウォーホル、デザイナーのアレキサンダー・マックイーンなど多くの人々に影響を与えた。

的な文化のアイコンとして浮上し、自己の内面のさまざまな他者をあらわした彼のパフォーマンスは、その後多くのアーティスト、デザイナーに影響を与えた⁹⁸。

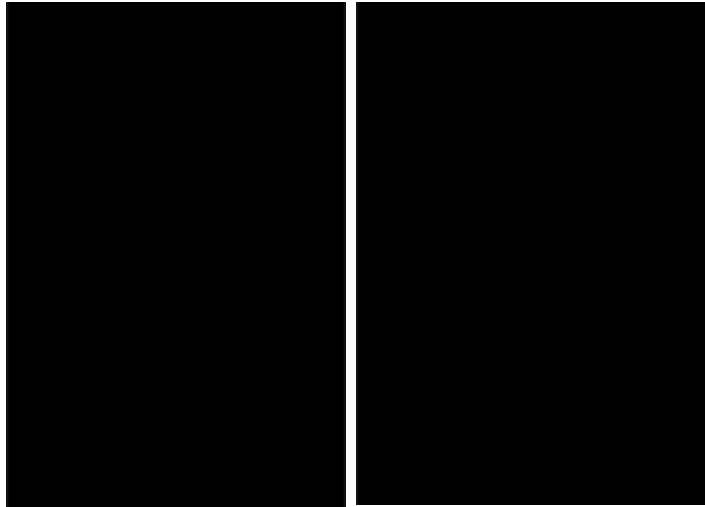


図24 Leigh Boweryのコスチューム

人間の顔を隠す仮面の着用は顔の変化だけでなく人格の変化を意味する。仮面は「身体を隠蔽して、新しいペルソナをあらわす道具」ともいえる。また、その人の「顔」を覆い隠すという点で想像力を刺激する効果的な表現手段であり「隠す」と同時に新しいことを「あらわす」という二重性をもつ、身体に着用されるオブジェである。人間は仮面をかぶることで神になったり英雄になったり、また先祖や霊を象徴することもある。このように人間は仮面で顔を変化させて本性を捨てることで自分ではないもう一つの別人格になるのだ。このように人間は仮面で顔を変化させて本性を捨てることで、自分ではない別の人格になるのだ。これは仮面だけでなく、仮面のように顔の外見を隠すメイクや扮装、演出されたコスチュームも同じ役割をする。作家の意図に応じて行為者の身体を隠して他のアイデンティティに変身することが、マルチアイデンティティの表現に効果的な理由がここにある。

4.3. デフォルメされた身体を通じたマルチアイデンティティ

デフォルメは表現された像が実際の対象とは異なることをいい、奇形的な形態とは規則的な調和から外れた状態または比例の無視を意味する。カール・ローゼンクランツ⁹⁹は彼の1853年の著述『醜の美学(Aesthetik des Hasslichen)』で、形態の破壊と奇形による「醜」の形を通じて私たちが感じて表現できるさまざまな感情を「下品」、「不愉快」、「カリカチュア」と詳述している。そのなかで「カリカチュア(歪み、

⁹⁸ ユン・イェジン(윤예진) 『ファッション、グロテスクの始まり』 http://magazine.jungle.co.kr/cat_magazine_special/detail_view.asp?pagenum=1&temptype=5&page=1&menu_idx=150&master_idx=16435&main_menu_idx=5&sub_menu_idx=87 検索日：2016.07.27

⁹⁹ カール・ローゼンクランツ (Johann Karl Friedrich Rosenkranz, 1805~1879)

ひねり)」は、戯画的な表現として芸術作品の欠陥を皮肉し軽蔑するために、現実を歪曲して描写することだと説明されている。カリカチュアは本来のモノがもっている根本をくつがえし、理想的なものから離れ、それによっておかしくなることを意味する。ローゼンクランツはカリカチュア創造において芸術の観点は、風刺の観点であり、したがって風刺に関わるすべての概念は、カリカチュアに当てはまるという¹⁰⁰。自己を否定して歪曲する変形が行われたとき、怪奇さを超え喜劇的な形態が生まれることがカリカチュアである。カリカチュアに分類するためには、破壊された形状が異常なものであり、破壊することが自由を根拠にしなければならないが、その理由は、そうでないと破壊の結果が笑いにつながるのではなく、単に卑猥なもの、あるいは不快なものとなるからである。

人間の内面の狂気を想像の中のキャラクターに再構成してユニークな肖像画を描いてきた、ジョージ・コンド (George Condo、1957-) ¹⁰¹の絵画に登場する人物たちは、どこか滑稽で悲しくて危うく、それと同時に純粹だ。口を大きく開いて叫んでいるようだが、怒っている子供みたいに暴力的には感じられない。

コンドは見慣れた巨匠の作品と思想、そしてテクニックなど、過去500年間の美術史を作品の中で自在に利用する。コンドの作品は他の作家の作品やその手法を借りて自分のタッチを加えて変形することであり、すでに誰かによって作られて世に知られている写真や雑誌、広告のイメージも盗用の材料に含まれる。2006年には、英国のエリザベス2世女王の姿を威厳のある姿ではなく、人間の劇的な心理状態を女王の肖像を介して表現したことで批判されたこともある[図21]。図22の〈レンブラントの記憶 Memorious of Rembrandt〉(1994) は、レンブラント後期の自画像のイメージ、テクニック、色を借りて描いたものだが、レンブラントの姿は消えてレンブラント特有の暗い背景に女性か男性かわからない奇妙な顔が描かれている。

彼が表現する人物は、身体の一部が異常に拡大・縮小して奇妙なイメージを演出する。目は昆虫の目のように突き出ており、一見美しい女性の肖像画のように見えるが両方の目の色が違うように描かれている。大きく開いた口の中に鼻と顎が入っていて、足が3つの女性のヌード、また威厳のあるロングドレスを着た女性の頭部は顔と髪の毛がなく、幾何学的な円形だけで処理されている。イエスと女王、ピカソとデ・クーニングの女性たちとレンブラントの自画像が、彼の作品では、現代を生きる私たちの周

¹⁰⁰ ユン・イェジン (윤예진), 『現代ガッシュンに表現された醜の美学 : 2000年から2012年までのファッション・コレクションを中心に』、ソウル: 成均館大専校博士論文 (2013)、pp. 84-90

¹⁰¹ ジョージ・コンド (George Condo、1957-) : 絵画、ドローイング、彫刻、版画で作品制作を行うアメリカの現代ビジュアルアーティスト。1957年にニューハンプシャー州コンコードで生まれた。1976年、マサチューセッツ州の州立大学で美術史と音楽理論を専攻した。2001年9月11日のテロ以降、<株式仲介人>など、社会的批評が込められた作品で注目を浴びた。ハーバード大学とコロンビア大学で講師を務め、現在ニューヨークで居住し活動している。

りの人々に変装をして現れる。いきなり仕事を失った中年男性の虚しい姿、墮落した神父とマリア、銀行員と使い、アルコール中毒者、掃除夫の妻、酔ったホームレスなど、21世紀を生きる人たちの顔は異常に誇張されてさらに切なく見える¹⁰²。表現された身体の形像がデフォルメで歪みながら、見る人たちはその歪みから人物の感情を読み取ろうとする。身体の形が崩れれば崩れるほど人物の感情表現は極端になり、さらには感情が表現されていると推測した観客が内在されたメッセージを見つけるように図る。メッセージを読み取ろうとしている人はジョージ・コンドが描き出すグロテスクな人物から最終的には自分の周りの人物や自分自身を見つける。グロテスクな美しさに集約されるコンドの絵画に登場する人々の中で、私たちは自分の中に隠れている自身の姿を発見する。

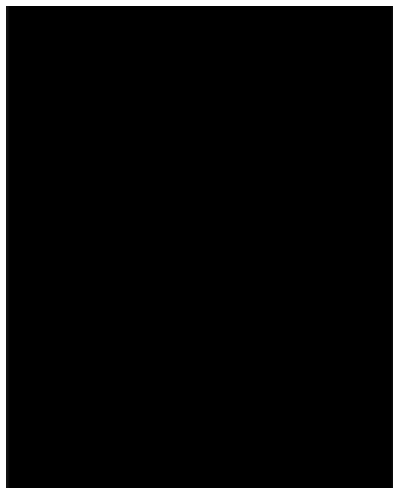


図25 G. Condo 『The Insane Queen』 (2006)

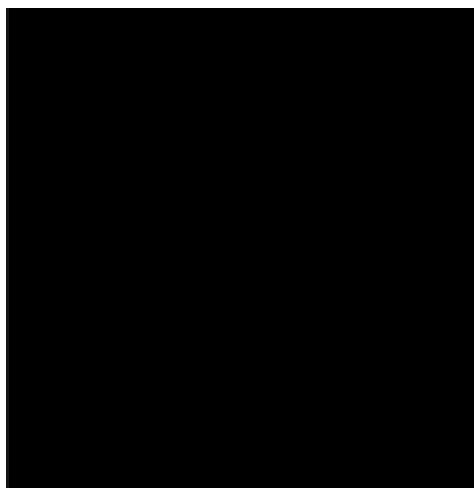


図26 G. Condo 『Memories of Rembrandt』 (1994)

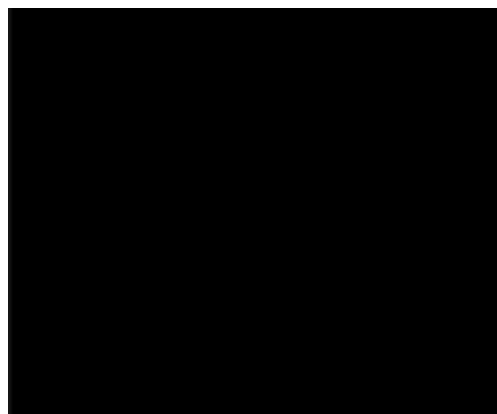


図27 G. Condo 『Improvised Figures』 (2010)

境界の破壊とデフォルメに対する考察はジャン・アンリ・ガストン・ジロー (Jean Henri Gaston Giraud, 1938-2012) の作品世界を通じても解る。作家としてもマルチ

¹⁰² 『月刊美術 (월간미술)』 2011年3月第23巻3号 vol. 314 pp. 110-111

アイデンティティで生きていたといえるジャン・ジローは、メビウス (Moebius) とジール (Gir) というペンネームで活動した漫画家としても有名である。彼はナラティブを作るにあたってふたつの世界観を持って作品制作をしており、メビウスとジールという異なる作家として活動しながら、まるで作家自身がマルチペルソナになったかのように全く違う性格の作品を発表した。40年にわたって続けられた西部劇漫画『ブルーベリー』シリーズでは「ジャン・ジロー」(ジール)を、より自由な筆致でSF・ファンタジー作品を手がける際には「メビウス」を用いた¹⁰³。ひとつひとつの世界で人物らは変化し進化する。そして物理的変形は彼らの魂の状態とつながる。その一方で、ジールが生み出した主人公のブルーベリーが1963年に生まれてから徐々に年をとっていく反面、メビウスが表現する人物らはとどまるところを知らず変身(metamorphoses)を繰り返して、奇怪千万(きかいせんぼん)な化け物たちが次々と登場する。絵の描き方においてもジール名義で書かれた『ブルーベリー』シリーズは総じて伝統的で厳密なスタイルが取られている。すなわち、リアリズムをもとにして鉛筆でしっかりと下書きをしたうえで、筆のタッチを生かし入念に仕上げられている。一方「メビウス」はより自発的、即興的な創作方法が取られている。画材は主にペンやロットリングを使用し、速写、素早さを特徴とする¹⁰⁴。ジャン・ジローは作品の表現において徹底的に二人の作家を分離してマルチに活動し続けて、特にメビウスのときには、新しいものに出会えば現在を維持することなく、固定されずに、常に変化しつづける変形指向の人物としてあろうとした。

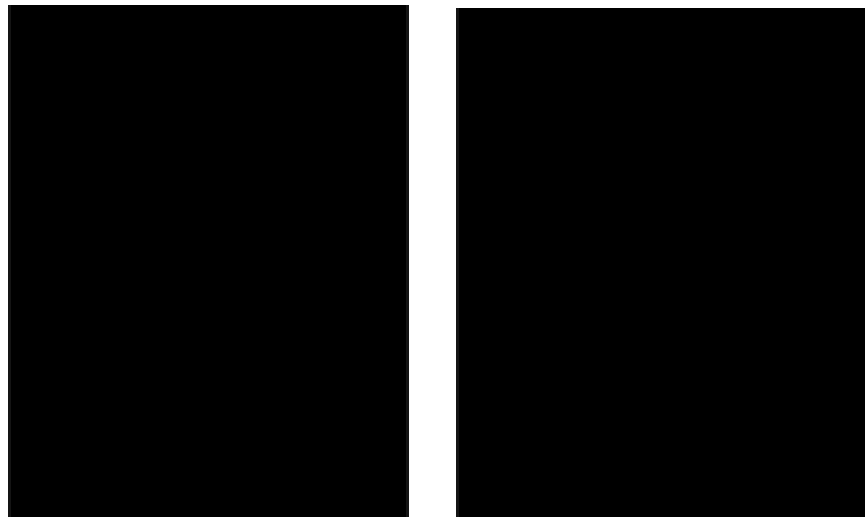


図28 ジールの「ブルーベリー」とメビウスの比較

¹⁰³ Screech, Matthew. 「A challenge to Convention: Jean Giraud/Gir/Moebius」

Chapter 4 in *Masters of the ninth art: bandes dessinées and FrancoBelgian identity*. Liverpool University Press. (2005) pp.95-128

¹⁰⁴ メビウス、ヌマ・サドゥール、古永真一訳「メビウスとの対話」『ユリイカ[詩と批評]』、平成21年7月、第41巻第8号、青土社(2009) pp.114-121

また、2000年から2010年にかけて、ジローは「ジャン・ジロー＝メビウス」の名義で『インサイド・メビウス』シリーズを執筆した。この作品はジローの内面的な世界を扱った一種の自伝作品であり、作者自身がキャラクターとして登場し、青年時代の自分と対話を行い、過去作品の登場人物たちと対話を繰り返すといった自由な展開を見せた。

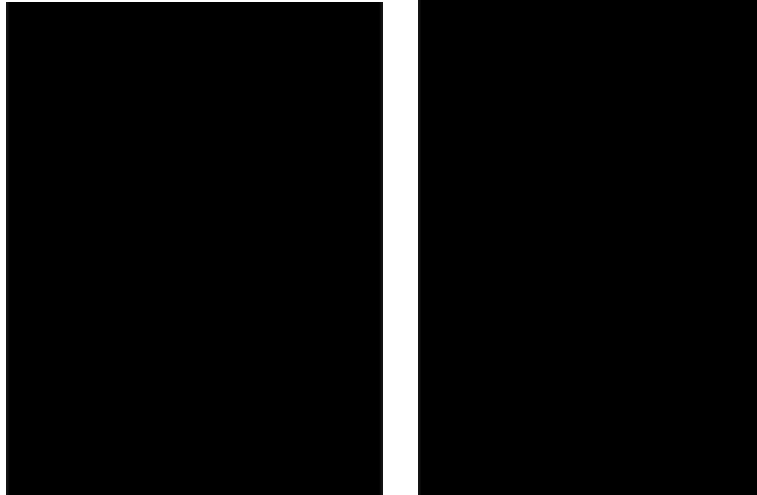


図29 メビウスのメタプロセスの代表的空間として砂漠

2010年から2011年まで、フランスで行われた展示〈メビウス-変-形(trans-forme)〉では、メビウスの変形に対する執着が3つのテーマに分けて紹介された。ひとつめのテーマは、メビウスの起源だとも言える「変性形態(forms metamorphiques)」であった。1980年代初期にメビウスは新しいテクノロジーから芸術的可能性を見つけて当時の最初のコンピュータだったアミガの力を借りてデッサンを始めた。メビウスの循環動作で卵形や迷路のようなイメージを作り、内面と無意識の表現を試みた。彼は絵画作品を通じて奇形(きけい)な機関や変性中の細胞などについての表現も図っており、数多くの雑種生命体や変態生物を創り出した。

次に、メビウスは「変形過程」として解釈できるメタプロセス(meta processus)という用語を用いる。知覚の変化を起こし、人物たちを劇的なまでに変形させる場所、または状態を示す言葉で、彼の作品の中のメタプロセスの代表的空間として砂漠があげられる。彼にとって砂漠は不毛の地ではなく瞑想、夢といった霊的媒介の空間であり、変形が無限に増殖される場所でもある。また、違う次元に移動できる方法として、夢も重要な空間になる。彼にとって夢の空間とは物理的変性が起こり得るのみならず、状況をいくらかでも複雑にさせる場所であり、作家のアイデンティティまでも混ぜ合わせてしまう催眠状態を意味する。

最後に、「変性」は不可能または激動な状態に追い込まれる形の繁殖として現れる。人間、動物、植物、鉱物が混ざり合って形を変え続けるととっぴな即興的な組み合わせ

せが生まれることもある。人物がいきなり化石になったり、男が女になったり、若者がいきなり老いたり、長い触手や気持ち悪い突起が体を侵犯する。こういった外形的変性は内面意識の表現である。メビウスはとある存在が知られざる姿に変わった時に受けるメンタル的衝撃や刺激の話題も共に提起している¹⁰⁵。

デジタル技術の発展に沿って、想像として存在していたロボットや人工知能が実現され、人間の身体と機械の混成に対する考察が無数に増えた。変形による非生物的な形態との組み合わせは、人間として持っていた生物学的・社会的集団を規定する境界、つまりアイデンティティをあいまいにする。ドイツ出身のデザイナーであり、パフォーマンスアーティストであるベルンハルト・ウィルヘルム (Bernhard Wilhelm)¹⁰⁶ が2009年12月から2010年4月までにグローニンガー・ミュージアム (Groninger Museum) で行った個展で展示した作品は、西欧の視覚文化を通じて伝統的な美と醜 (grotesque) といった身体をとりまく不確定的概念について赤裸々な演出を見せてくれた。ユッタ・クラウス (Jutta Kraus) とのコラボレーションで行われたこの展示は、人体が混合されて奇妙な二重身体 (monstrous double-body) すなわちハイブリッド身体に変身することをあらわしたり、また、伝統的に美しいとされてきた理想的な身体の再現としてマネキンの顔や体が古型コンピュータのCRPモニタの中で他の性的アイデンティティをもつ顔に変身する作品を展示した。マネキンらは、人間・機械の混成雑種を試みた旧式のサイボーグを連想させる¹⁰⁷。



図30 Bernhard Wilhelm、Groninger Museumの展示風景

¹⁰⁵ 『月間美術 (월간미술)』、2011年01月第23巻1号 Vol.312 p.p.78-79

¹⁰⁶ ベルンハルト・ウィルヘルム (Bernhard Wilhelm, 1972-) : ドイツ出身のファッションデザイナー。アントワープ王立芸術大学でファッションデザインを専攻して、1998年にユッタ・クラウス (Jutta Kraus) と一緒に自分の名前でファッションハウスを設立し、1999年に最初のコレクションを行った。彼のデザインは、クラフト的であり、折衝主義的 (eclecticism) であり、アイロニカルである。ユニセックスで奇妙なシルエット特徴的とする。

¹⁰⁷ Aidianakis, V. (2006), 「Not a toy : fashioning radical characters」. Berlin: Pictoplasma

これらのサイボーグ身体 of 脱境界的混成がマルチアイデンティティを付与する。つまり、ジェンダーの二分法を超越する第3の性、もしくは女性性・男性性をあいまいにすることで、アイデンティティの単一性を拒否するのである。ウィルヘルムが示すハイブリッド身体は、新しいアイデンティティと社会的関係を構築する存在で、身体 of 自由な修正や変身を通じて体が覆っていた社会 of 歴史的観念を投げ捨てたり他のものを受け入れたりするので、確定されたり固定されたアイデンティティをもたないと解釈できる。

脱境界的な身体変形を通じてジェンダー、人種、生態、役割など、さまざまな矛盾を結合するバティ・カー (Bharti Kher) ¹⁰⁸が作るキメラは、優雅で異質的な表現を通じてデフォルメの特徴でもある強い視覚イメージをあらわしてメッセージを伝える。<Arione (アリオネ)> (2004) と <Arione's Sister (アリオネの姉)> (2006) の女性たちは胸を出したアマゾネスの姿をしているが、片方の足は馬で、もう片方の足はハイヒールを履いた女性の脚をしている。<Arione's Sister> の場合、ショッピングバッグを持った姿が現代女性の風刺のように見えたり、インドのヒンドゥー女神や複数の手をもった観音菩薩の形象化のように見えたりする。これらの存在は、怪物、ハイブリッド、矛盾したアイデンティティの概念への作家の関心が、実際の形態としてあらわれたものであり、ステイタスや役割に応じて異なるインドの女性のさまざまなアイデンティティを意味するものでもある。

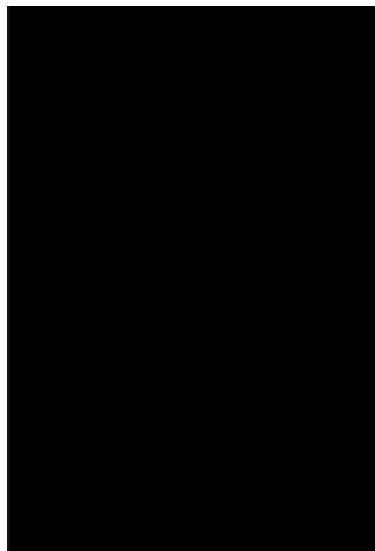


図31 Bharti Kher 『Arione』 (2004)

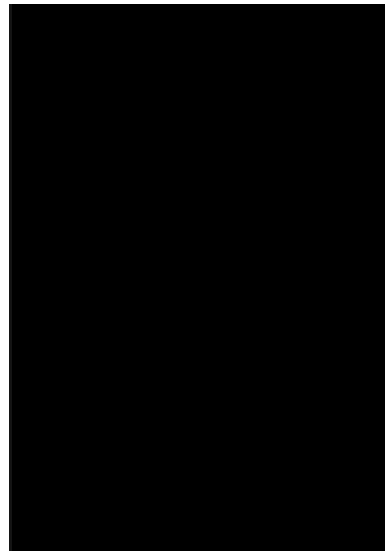


図32 Bharti Kher 『Arione's Sister』 (2006)

バティ・カーは、身体が接する文化的な縛りからの開放とマルチアイデンティティ

¹⁰⁸ バティ・カー (Bharti Kher, 1969-) : イギリス、ロンドン出身。New Castleで絵画を専攻し、1992年に親の国であるインドに移住。現在はインドのデリーに在住。二つの異なる文化を体験した者として、彼女の作品は、アイデンティティを構成することをテーマにしている。

を表現するために、女性の身体を混成化する。文化的受容のために常に開放されており、混成の状態におかれている身体を強調するものである。神話とファンタジーを連想させるカーの作品での混種は、ハイパーリアルな手法で再現される。彼女は東洋・西洋あるいは国と民族同士の明らかな差異と多様性から自由に連想し、文化的アイデンティティの混成を強調する。カーは、アイデンティティに対する質問を示すために、彼女自身の社会的領域の中に発見できる文化的なオブジェを使用する。カーの作品に多く登場するモチーフとして「ビンディー(Bindi)」は、固体に意味を付与したがる人間の欲望の例である。ビンディーとはインドで女性が額に付ける伝統的な装飾品で、ビンディーは、装飾としての役割だけでなく、既婚・未婚、幸福、富と繁栄など、文化や宗教的な意味が含まれている。

バティ・カーが作り出すマルチアイデンティティは、複数の特徴の組み合わせを通じて、個人が単一の性的役割や地位などの特徴だけで定義されるものではないことを示している。また、作家は〈Arione〉で、過去に白人男性に奉仕することが当たり前になっていた黒人女性に武器のように力を象徴するものを握らせることで、相反する特性をもつものたちを並べる。形態的に動物と人間の組み合わせである〈Arione〉は、作家に代わって観客に人種と性的アイデンティティの問題を訴えるカーのヴァーチャルペルソナでもあるのだ。彼女はこのように変形を通じて不自然な組み合わせを作り出すことによって、アイデンティティに対する観客の意見を聞いて、何が「正常」なのか、社会的基準の不条理と無理強いところについて、マルチアイデンティティを介して自分の考えを示している¹⁰⁹。また、動物、木、死者の魂が結合されたハイブリッドとしての女性を表現した彫刻作品は、変化可能なメタファーをもつマルチアイデンティティを示す。

人間の身体と動物を結合したこのマルチアイデンティティは、異質的な自我をひとつの身体に混成して、そのような極端な異質性を利用してアイデンティティの混乱と共存を社会文化的観点から表現した良い例だといえる¹¹⁰。

外部/内部を区別付けていたフィジカルな「身体」がデフォルメされることにより、身体という器の中にあるアイデンティティも一緒に解体され浮遊するものになる。身体境界を破壊することはアイデンティティの規定に大きな影響を及ぼす「見た目」をなくすことで他人が一方向的に判断して読み取ることができなくして、人間のアイデンティティをより根本的なもので、個人の感情や内面がより強調された姿であらわす。現代社会のヴァーチャルペルソナが、現実世界の個人の姿と違うか編集された姿であり、仮想空間が個人の内面世界を赤裸々に表現できる空間であるように、解体されて

¹⁰⁹ http://courses.washington.edu/femart/final_project/wordpress/bharti-kher/

¹¹⁰ 全・ヘスック(전혜숙) 『ポストヒューマン時代の美術』、ソウル；アカネット(2015)、pp.118-120

編集された身体を媒介としたアイデンティティ表現は内面と外面、現実と非現実、そして物質と非物質が共存するマルチアイデンティティを生み出す。

4.4. デジタル仮想身体に現れたマルチアイデンティティ

芸術作品の表現媒体がデジタル技術領域にまで拡張され、アイデンティティの表現において合成、ヴァーチャルリアリティ・シミュレーション、カメラとセンサーを使用するなど、技術を通じたデジタル仮想身体の表現が積極的に行われている。これらのデジタル仮想身体は作家が表現しようとするところをより一層解かりやすく伝えるだけでなく、それ自体で無定形的であり、マルチアイデンティティになる。ここからは先にヴァーチャルペルソナの生成を介して行われる現代のコミュニケーションへの考察に基づき、アバター、個人によるコンテンツ、仮想身体とテキストをベースにしたコミュニケーションの観点からいくつかの作品を例に見ている。

ドイツの二人組みアーティスト、ロウイク・ミュラー (LawickMüller ; Friederike van Lawick and Hans Müller) ¹¹¹は、デジタル画像合成技術を介して身体の変形と変化の自由を表わしている。彼らの〈Perfectly super natural〉(2000) シリーズは、アテナ、アポロ、アフロディーテといったギリシャ彫刻の顔と平凡な人々の顔を合成した作品だ。この作品で、彼らはギリシャ女神の顔に一般女性の顔をランダムに合成して多様に変形した顔を表しているが、その顔は偶然的な交配を介して新しい顔、新しい理想として生まれ変わったものだ¹¹²。これは古典的な美とされてきた理想のイメージと見知らぬ他人の顔を交配させることで、あいまいなアイデンティティを提示し、さまざまなルーツから選択されたアイデンティティが互いに混合されて結合されたマルチアイデンティティを示す。まるで仮想のアバターを介して理想的な身体を具体的に体現するように変形の結果はパーフェクトで時間を超越した姿であり、黄金比によって構成された女神のような今日の少女像を完成する。

¹¹¹ LawickMüller : パートナーであるFriederike van Lawick (1958-) とHans Müller (1954-) を合わせたグループ名で、ドイツのベルリンで活動している。1990年以来、フォトグラフィとデジタルプロセッシングを介して複合的なアイデンティティ (complexity of identity) をテーマにコラボレーション作品を行っている。

¹¹² http://www.lawickmueller.de/LawickMuller_English/perfectlysupernatural_-_LawickMuller.html



図33 LawickMüller 『Perfectly super natural : Athena Velletri』 (2000)

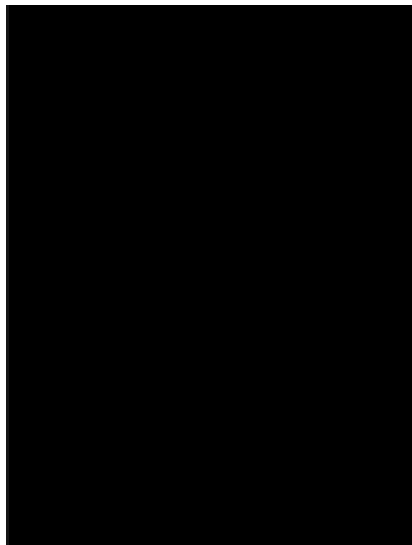


図34 LawickMüller 『La foile à Deux』



図35 LawickMüller 『Lara's Club』

図34の〈La foile à Deux〉(1992-96)も二人が共同作業した肖像画シリーズで、全ヨーロッパから集めた作家たちの写真を用いて、ひとりからもうひとりへ16段階に分けて合成によって顔が変形していくものだ。各メタポートレート (metaportrait) は一連の配列を通じて対人関係の場で行われる相手との協力と個人の自己主張の間の緊張感をみせる。これはアイデンティティの複雑さを比喩的に表現したものだといえる。

「ララ・クロフォード」シリーズ、〈Lara's Club〉(2006) [図35] コンピュータゲームで最も有名な女性キャラクターを使用したもので、マルチアイデンティティとポストヒューマンアイドルが、実際の人と合成されている。ゲーム「トゥームレイダー」の主人公ララ・クロフォードは、マルチアイデンティティと身体イメージをもった、人工的に作られたポストヒューマンアイドルである。子供のような顔に対してありえないほど大きな胸をもつ女性の身体と、男性的でアグレッシブな戦士の両面をもってい

て、着用している衣装も豊満な女性性と男性的コードピースの混合を示す。仮想キャラクターである彼女は、デジタルアバターのように年をとらずもしゲーム中に彼女が死んだとしてもララ自身は延々と生きている。このような観点からロウィク・ミュラーはアイデンティティと変形体の相互侵犯を試みた。ポストヒューマンやポスト進化の議論の中で、彼らは“生成されたアイデンティティを実際の身体を考慮して構成しても、そのアイデンティティは時間不可逆の法則に従った説上に存在するのか、もし毛穴一つない3Dの表面に質感が生じ、しわやいぼがあったらどうだろうか”という考えを持って¹¹³、実際の人物と仮想の人物を合成した。またこの作品は、メディアによって操作されてモデル化されたヒーローイズムとそのイメージの本質、そしてまたマスメディアを媒介に私たちの意識を制御する無限の意識や形態をめぐる探求でもある。

ロベルト・グライゴロヴ (Robert Gligorov) ¹¹⁴は図36の〈Orange face〉(1996)で、コンピュータモーフィング技法を用いて自分の肌をオレンジの皮に変えている。オレンジの顔をした身体は、生物学的種の境界を崩して、人間と植物体の破格的な混成を成し遂げた状態で、人間のアイデンティティには規定されていない見知らぬ体である。また、現実には存在しない歪曲された身体に生物学的なアイデンティティの限界を超えて、想像力から生まれた別のアイデンティティを示すことによって、アイデンティティの分裂を図り、人間の精神的な価値と存在性を開放された空間構成にまで拡張させて内面のアイデンティティを象徴的に表現することで、内面に潜む無意識の欲望をペルソナであらわしたものである。これらの異質な突然変異体は、人間と自然物の単純な組み合わせではなく、両者の区別をなくすことで人間をひとつのアイデンティティに定めず、人体の限界を超えた創造的生成を介して拡張された身体概念を示すのである。

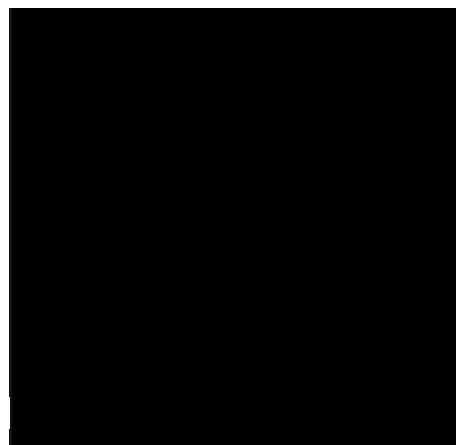


図36 Robert Gligorov 『Orange face』

¹¹³ http://www.lawickmuller.de/LawickMuller_English/laras_club_-_LawickMuller.html

¹¹⁴ ロベルト・グライゴロヴ (robert gligorov, 1959-) : マケドニア出身で、イタリアのミラノで活動中のフォトグラファー。ビジュアルコミュニケーションによる洗練されて極端な形になれている社会に対抗して、私たちの視野をぼかすイメージの洪水に立ち向かう手段として 衝撃的なテーマを取り上げている。ときには宗教、暴力や性的表現などで問題を起こしているが、彼が作り出すイメージは衝撃的であると同時にユーモラスである。

女性の美しさをテーマに、仮想身体を製作するドイツの作家キルスティン・ガイスラー (Kirsten Geisler) ¹¹⁵の作品<Dream of Beauty-Touch Me> (1999) は、視覚/触覚、画像/身体、実際/仮想と呼ばれる色々な対立をストレートかつアイロニに扱っている。まず、観客は小さなフレームのスクリーンの中にいるシミやシワひとつない完璧な美しい顔の女性と視覚的に出会う。ガイスラーが作り出す仮想身体は、美的な原理には合っているが、まだ見るひとにとっては気に障るものだ。あるものは過度に人工的で怪物のような金属性の外観であり、あるものは人間ばなれの完璧さが不気味だが自然でもある。ガイスラーはこれらの仮想女性を「マヤ・ブラシ (Maya Brush) 」 [図37]と呼び、仮想美女のマヤ・ブラシは、人間の個人的な、物質的なサンプルをもとに制作していない、美の理想指向に基づいてデジタル技術を介して生まれた仮想の美、仮想身体である。

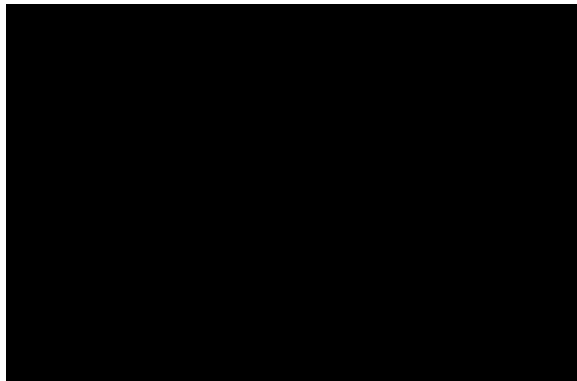


図37 Kirsten Geisler 『Maya Brush』 (2011)

「Touch Me」というタイトルのように彼女の顔、すなわちスクリーンに触れるように誘われる。指がスクリーンに触れた瞬間、彼女の顔はすぐに表情を変える。顔のどの部分に触れるかに応じて泣いたり、笑ったり、シビアになったり、楽しがったり、口を触るとキスをするように唇を出す。静止画面では、完全な美しさという美術史の古い夢を達成しているようだが、実際その像に触れる物理的な欲望はいつも、その夢が挫折する結果を呼ぶことを、パーフェクトな幻影で表現している¹¹⁶。マヤ・ブラシ

¹¹⁵ キルスティン・ガイスラー (Kirsten Geisler, 1949-) : ベルリン出身。ハーグにあるブリーアカデミー (Vrije Academie) とアムステルダムのリツイートベルトアカデミー (Rietveld Academy) で勉強した。彼女の主なテーマは、美しさを引き立てるように設計された女性の顔と身体である。彼女の作品は、コンピュータの技術的な可能性に依存している新たなメディアを使用して、ビデオ彫刻と設計されたイメージを生成するもので、このときのイメージは、材料の表現と彼女が作った体との非物質的存在との間の境界をあいまいにする。

¹¹⁶ 全・ヘスック (전혜숙) 前掲書 (2013)、pp. 251-252

とのコミュニケーションは完璧な身体の体現と仮想身体と接続を通じて観客に実在感を感じさせる。

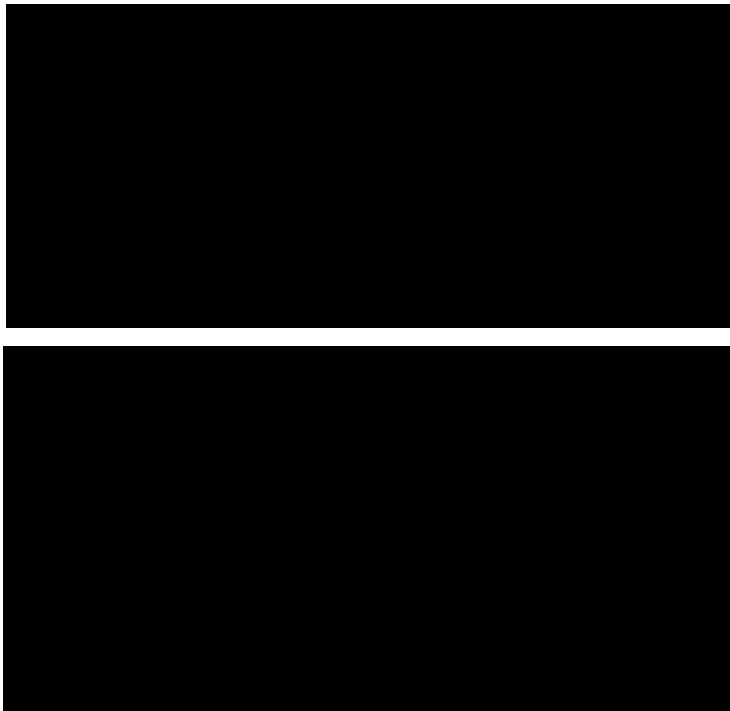


図38 Kirsten Geisler 『Dream of Beauty-Touch Me』 (1999)

SNS時代に来ては、メディアコンテンツの提供者と受容者（視聴者）の概念を超えて、受容者であった個人がコンテンツを制作して個人同士で共有して共感を得るというのが拡散されているが、これにはコミュニケーションが可能な空間の大きさが無限に広がり、階層間の境界が消えていく現象がある。デジタル技術が一般化され、人々がコミュニケーションする空間が物理的な空間と仮想空間の間になっているように、作品に登場する仮想身体、あるいはデバイスそのものとのコミュニケーションをしたとき、仮想空間に接続していることを実感する。そして相手の反応が即決的で、ポジティブなときに「作品が活着しているようだ」というのは実在感が増加する。また、作られた仮想身体が視覚的にリアルに近ければ近いほど実在感が生まれる。

図39のポール・サモン (Paul Sermon) ¹¹⁷の〈Telematic Dreaming〉(1992) は、インスタレーションとともにパフォーマンスを行ったもので、参加者をして仮想身体を経験させる作品だ。ふたつの離れた部屋に置かれたベッドにパフォーマーや観客が横に

¹¹⁷ ポール・サモン (Paul Sermon, 1966-) : イギリスのオックスフォードで生まれ、ニューポート大学 (Newport School of Fine Art) でロイ・アスコット (Roy Ascott) の指導のもと絵画を専攻し、リーディング大学 (The University of Reading) で修士号を取得。2013年以降、ブライトン大学 (University of Brighton) の芸術人文大学でビジュアルコミュニケーションの教授を務めている。1990年代以降、ポール・サモンの研究は情報通信技術の創造的な使用にフォーカスを合わせた現代メディアアートの分野に基づいているもので、彼はビデオ通話技術を用いる独特な手法でテレマティックアートインスタレーションを制作した。(http://www.paulsermon.org/sermon/)

なることで参加ができる。このインスタレーションはISDNデジタル通信ネットワーク内に存在することで、分離された場所に置かれている分離されたインターフェースは、カスタムビデオ通話システム (customized video-conferencing systems) の機能をする動的な設置である。ふたつのベッドのひとつは暗い部屋に、もう一つは明るい部屋に置かれている。明るい部屋のベッドの真上にはカメラが設置されていて、このカメラは、観客Aがベッドの上に横たわっているビデオ画像を暗い部屋にある別のベッドの真上に設置されたビデオプロジェクターに転送する。リアルタイムのビデオ画像は、ベッドの上にいる他の観客Bの上に設置されたプロジェクターを介して投射される。そして、ビデオプロジェクターに設置された2番目のカメラが観客Aと観客Bが投影されたリアルタイムのビデオ画像を、明るい部屋のベッドと観客Aを取り囲んでいるモニターに送り帰す。つまり、ベッドの上に横になった人々の画像は、もう一方のベッドに移って、仮想の体に投射され、互いに重なり、そして重なった画像は再び壁のモニターに再現される。このようにふたつの体、すなわち実際の体と仮想の体は、二つのベッドを通じて出会い、妙な感情の交換を感じさせる。ここで使われたテレプレゼンス技術は、仮想現実の中で「個人の身体を他のところにも存在させること」であり、個人の存在を相手に知らせる際に感覚的でも心理的でもどのような方法を通じてでも相手はその人を認知できるので、現実空間と別の空間がオーバーラップされることでひとつの存在が一瞬にあちこちに存在できるのだ。こういったテレプレゼンス・イメージはひとりの姿を他の人の反射体 (reflection) に映し出す鏡のような機能をする。クロマキー、ビデオプロジェクションとビデオ通話技術を通じて場所的に分離された参加者が親密な社会的空間でリアルタイムに合成される。この作品は、基本的にすべてのインスタレーション・プロジェクトが動作する方法 (how) であり、大衆がテレマティック実験でのつながりの役割をする場所 (where) であり、誰か (whose) の参加により「作品」が作られて、その誰かが「芸術」を作り出す姿が共有されているものである。ポール・サモンは、この作品のなかで社会的・政治的文脈をもって物語の背景を設定し、テレマティックな出会いを手配する役割をする¹¹⁸。

この作品で4週間のパフォーマンスを行ったスーザン・コジェル (Susan Kozel) は、この作品について、「サイバー体」と「生身の体」との間の心理的な関係だけでなく、技術による仮想の体を作り出す性的で政治的であり、痛みを誘発する暗黙的な状況についての洞察までも感じることができるものであったと述べている。もちろん、デジタル技術を利用した仮想の身体は身体の新しい視覚的再現で、デジタルに変換された身体であり実際の身体を変形させたものではない。テレマティックを利用してデジタ

¹¹⁸ <http://www.paulsermon.org/dream/>

ル処理された体は、身体の実際の変形というよりはコンピュータが身体を記録して作られた「イメージ」としてピクセルで処理・合成した結果としての変形である。それにもかかわらず、実在ではない仮想身体が実在ほどに心理的・精神的な効果を誘発することが¹¹⁹、サモンの作品においても仮想身体を通じたデジタルコミュニケーションによって体現される。仮想空間でのコミュニケーションがデジタルライズされた、つまりパソコンによって再解釈された視覚的情報やその奥に存在するユーザーの感情交換によって行われるように、仮想の相手と体を重ねたりキスするなどのいたづらをしたり、さらにはナイフを差し出す暴力的な行為は、デジタルに編集されて破片化したマルチアイデンティティになるか、マルチアイデンティティと接することで現実を感じるものと同じほどの心理的効果やストレスを発生することができる。

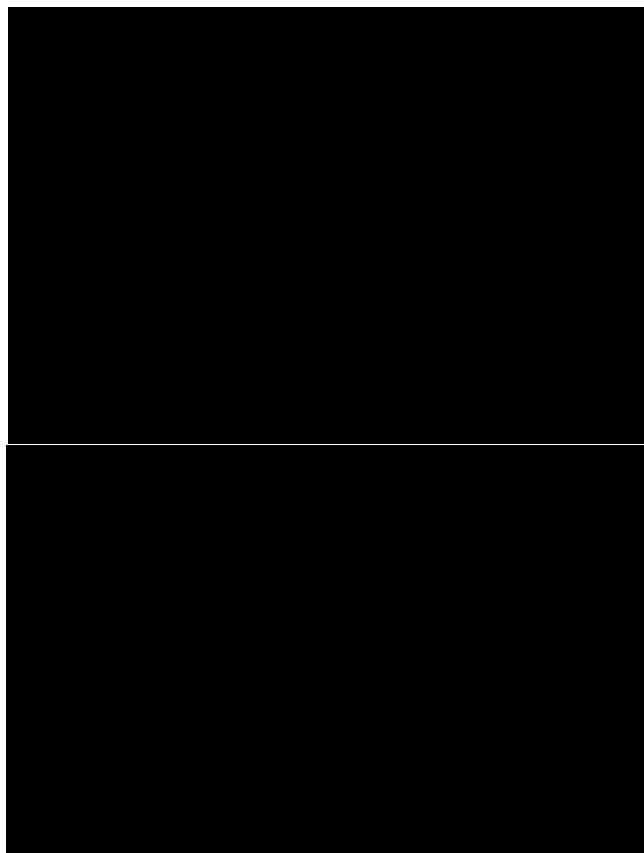


図39 Paul Sermon 『Telematic Dreaming』 (1992)

観客との共感を引き立てる作品として、図40の〈Text Rain〉 (1999) は、コンピュータ工学者であるカミーユ・ウータバック (Camille Utterback) ¹²⁰と写真/ビデオアー

¹¹⁹ 全・ヘスック (전혜숙)、前掲書 (2015)、pp. 278-279

¹²⁰ カミーユ・ウータバック (Camille Utterback、1970-) : アメリカのインディアナ州出身のインタラクティブ・インスタレーション作家。ウィリアムカレッジ (Williams College) で学士を、ニューヨーク大学のティッシュ・スクール (New York University's Tisch School of the Arts) でインタラクティブテレコミュニケーションプログラムの修士を修了した。もともと絵画を専攻していた彼女の作品は、絵画とインタラクティブの交差点にある。 (https://en.wikipedia.org/wiki/Camille_Utterback)

テイストのロミ・アキタフ (Romy achituv) ¹²¹のコラボレーション作品で、観客と直接対面をしようとする画面上からゆっくりと落ちてくるアルファベット文字が観覧客の身振りに反応するインタラクティブ・インスタレーションである。この作品は、参加者が自分の体という最も身近なツールを使用して、実際には存在しない文字を持って遊びながら、マジカルな体験をするもので、この作品とつながるためには、まず観客が参加者として大きなモニターの前に立って動く必要がある。スクリーンに映る参加者の姿は、落ちるアルファベット文字のアニメーションと交わる白黒で処理される。まるで雪や雨が降るように、文字は、参加者の頭や腕の上に積もるように見える。文字は暗い物体の境界線だと認識されているところに「定着」したり、障害物が消えたら、もう一度「落ちる」が¹²²、参加者は腕や暗い物体のシルエット周辺にアルファベットを集めたり、流すことで単語や断片的な文章を作成することができ、画面の中に映し出された他の人との相互作用を楽しむこともできる。

落ちてくるアルファベットはランダムではなく、体と言語に対するポエム一句だ。空間の中で、文字や動きを通じて関係をむすぶ<Text Rain>は、言語と空間の詩性を同時に実験している作品¹²³だといえる。観客の動きに応じたアルファベットの動きは非常にリアルなので、観客が実際に触覚を感じるわけではないが、非物質的なものと物質的なものの衝突が醸し出す効果に興味をもつようになる。観客の好奇心と興味は虚構の世界と現実の世界のフィジカルな出会いによって誘導されるものである¹²⁴。

大型スクリーンが作品の顔として観客と向き合う。スクリーン上で雨のように落ちてくるテキストたちは観客に何かを伝えようとするメッセージ付きの表情だ。そのスクリーンの表情は前に立って動く観客によって異なる。観客がスクリーン上で落ちてくるテキストに反応しながら意思を伝えると作品はまたそれに反応するかのような表情をうかばせる¹²⁵。

¹²¹ ロミー・アキタフ (Romy achituv,) :イスラエル出身。ロミー・アキタフは彫刻や写真、ビデオ、パフォーマンス、インスタレーション、インタラクティブ作品など、媒体の制限を設けずに、さまざまな領域で制作を行っており、ニューヨークで活動しながらも、彼の作品は母国であるイスラエルの味をもっている。エルサレムで彫刻と哲学学部をそれぞれ終え、ニューヨークNYUで彫刻とインタラクティブテレコミュニケーションを専攻した彼は、オーストリアのリンツのアスエレクトロニカ (Ars Electronica) 、日本のICC、スイスのViper : International Festival of New Film、アメリカのシーグラフ (Siggraph) 、欧州メディアアートフェスティバル (EMAF) など、さまざまな国で展示している。 (http://www.nabi.or.kr/archive/creator_db_read.nab?idx=54)

¹²² <http://camilleutterback.com/projects/text-rain/>

¹²³ http://www.nabi.or.kr/archive/artwork_read.nab?idx=87

¹²⁴ ジョン・ドンナム(정동암)、『メディアアート、デジタルの誘惑 미디어아트, 디지털의 유혹』ソウル: コミュニケーションブックス(2007) pp.104-109, pp.104-109

¹²⁵ 朴・ヒョン(박현)、『ニューメディアアートにあらわれる可変的ペルソナ特性について研究』、ソウル: 中央大学博士論文(2014)、p.52

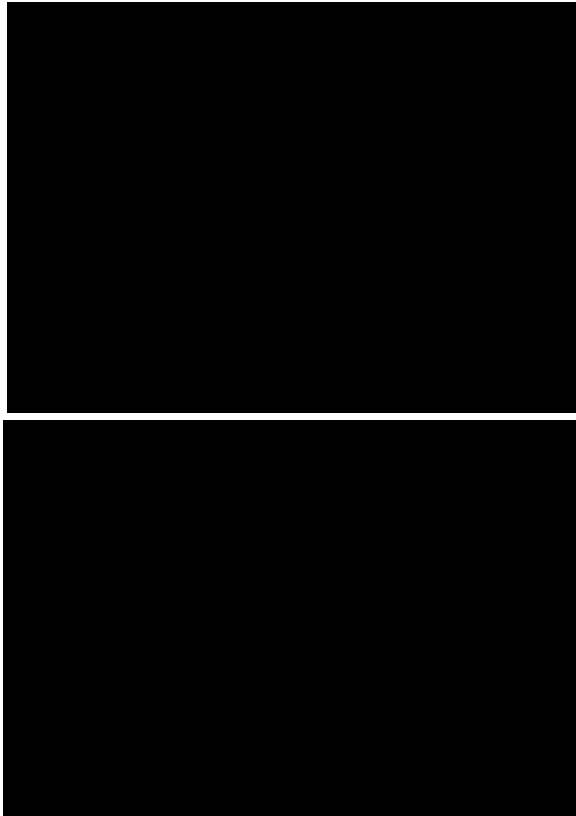


図40 Romy Achituv & Camille Utterback 『Text Rain』 (1999)

アーティ・ヴィアカント (Artie Vierkant) ¹²⁶は、フィジカルとバーチャル間の緊張状態に関心をもち、主にオブジェやギャラリーとオンライン環境との間の仲介的表現について作品制作を行っており、展示〈Profile〉 (2015) では人体にフォーカスをあてている。男性の全身[図41]とトルソーや腕などの切断された部分にフォーカスを合わせた小さいサイズの二つのパターンの写真プリントがあり[図42]、また、一緒にインストールされた映像には観客が異なるプリントをつなげて考えるために必要な糸口や背景となる物語で構成されている。

〈Profile〉は、実際の主体(subject)とは違って繰り返しコピーしつづけることで常に自己を再現することができる物理的、音声的形式である。実は〈Profile〉の作品自体はギャラリーには設置されていない。代わりに、そのオブジェはプロフィールを構成する三つのピースで構成されているが、ひとつは“顔の表情や動きを全部捕らえられる専門スタジオで制作された「デジタル・ダブル(digital double)」された全身”もうひとつは“いつか合成音声を構成するために用いると思われるダイアログの録音記録”、そして“複製されたイメージにすべての権利と取り扱いを任せる自分自身と

¹²⁶ アーティ・ヴィアカント (Artie Vierkant, 1986～) : アメリカ生まれ。物理オブジェクトとデジタル画像との相互作用で、鑑賞者の視点を惑わす。彼は自身の論文『ポストインターネットにおけるイメージオブジェクト』 (2010) でネット以降の画像に対する変化を考察した。

対象との間の法的な契約”だ。〈Profile〉の身体イメージは、作家のクローンであり、それは欠点ひとつなく肌はなめらかではりがあるように見える。これらの画像は、アバターがもつ、ピクセル基盤の合成的自然に対する注意を呼びかけるために制作されたといえる。ヴィアカントがこのプロジェクトを通じて示そうとするのは、作家自身の主体からオブジェへの置換であり、私たちがウェブブラウザやソーシャルメディアを利用する際に自発的に自らを紹介（profile）する方式に対する探求¹²⁷である。



図41 Artie Vierkant 『Profile』 (2016)

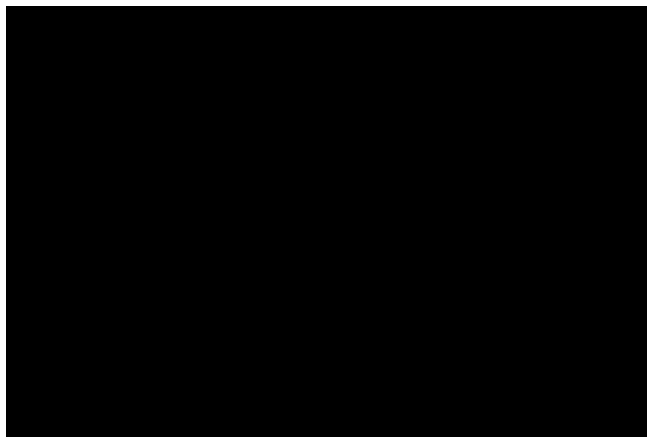


図42 Artie Vierkant 『Profile』 (2016)

ヴィアカントはポストインターネット時代の新しいイメージのステイタスに焦点を当てている。彼の作品はデジタル技術を通じて無限に変形と操作をイメージに加えることで、そのステイタスを破壊しようとする試みである。彼の連続シリーズである「Image Object」は、これらのプロセスをよくあらわす例である。彼の彫刻的プリントはギャラリーなどの公式的な場所で展示されるが、ホームページ等に掲載される記録画

¹²⁷ Anna Tokareva 「The body in Martina Menegon' s “Virtual Narcissism” and Artie Vierkant' s “Profile” 」 (2016) <https://annatokarevablog.wordpress.com/2016/06/10/virtual-narcissism-martina-menegon/>

像はPhotoshopによって処理されて本来のオブジェとは一致していない状態で公開される。これらのコピーは、元のデジタルファイルから徐々にかけ離れていきながら、無限に変形する可能性を有する。

彼の作品は、一連の新しいデジタルツール（彼はiPad、iPhoneを使用して、画像の拡散の手段としてYou Tubeを使用する）を介してデジタル写真の無限な可変性（mutability）を示すだけでなく、誰でもダウンロードすることができ、操作・再生産することができる視覚メディアの闘技場（arena）での作家の位置に対して問題を提起している。彼の主張は、作家と観客との関係の民主化を示唆し、そうすることで作家は見物人だった観客のステイタスを引き上げ、制作のプロセスに積極的に参加させるようにするというのである。かつて尊敬の対象であった作家の腕前はタッチパッドを使用した簡単なドラッグやマウスのクリックに置き換えられ、ポストインターネット文化を生み出す読者-作家によって新たに再現されつつある。ヴィアカントは作品を通して作品と作家、写真と主体、イメージと実在の間に存在する壊せない輪はオープンであり、デジタル空間を通じて常に進化しているとわれわれに伝えている¹²⁸。作家がもつ創造の主体とオリジナルに対する概念自体が無意味なものになっている彼の作品で、作品オブジェやイメージと作家と観客は互いのアイデンティティを侵犯し、互いに影響し合って多元化したマルチアイデンティティとして作品の文脈におかれている。

芸術におけるマルチアイデンティティの表現に注目すべき理由は、現代人のアイデンティティ自体が単一のものではなく多重的なものに変化しつつあり、そのようなマルチアイデンティティ化された観客と作品を媒介にどのようにコミュニケーションして表現しなければ良いかについて深く研究する必要があるからである。

今まで考察したように、作家たちは作品というメディアを通じてマルチアイデンティティを表現しているわけだが、これを通じて我々は作家の内面を垣間みることができる一方、作家が体現したマルチアイデンティティを自分に差し替えて考えることもできる。仮想空間の出現とその影響により我々の身体観が多重的で無定形のものに変化しており、よって、作品に登場するアイデンティティもまた自由にデフォルメされ、境界があいまいになる。

作品を介して自己のアイデンティティを表現する作家らは、作品のなかで自分のアイデンティティを代弁する分身を形成して、自身の代わりに欲を満たすようにすることで非現実的状况をシミュレーションする。虚構の対象やナラティブを通じて叙述的に個人的な経験による心理的現象や記憶を表出し、作品のなかのヴァーチャルペルソナ

¹²⁸ Joseph Constable, 「Searching for the index in the work of Artie Vierkant」 (2012)、<http://blog.linemagazine.co.uk/post/31750655127/searching-for-the-index-in-the-work-of-artie>

を介してさまざまなアイデンティティを経験している。このときマルチアイデンティティとなる作品内の存在（＝ヴァーチャルペルソナ）は、オブジェとして実空間に出現することも多く、物語の主人公としてアイデンティティが定められる名前、種分類、生い立ちが具体的に設定される傾向がみられる。その際にキャラクターに対する物語設定や周りの人物関係が説明され、反対に、作家の意図に応じて設定されてしまった無関係のイメージが作品のヴァーチャルペルソナにされることもある。一方で、作家またはモデルが直接マルチアイデンティティになりきって、俳優のような役割をする作品では、さらに積極的な変身を見せる。そして現実の外形を隠し、変形して個人の身体を異質的なものに、男女や老人と子供、生と死、人間と動物に至までさまざまなものの混成を試みる。特集メイクやコスチューム、自分の顔の画像を毀損すると同時に形を変えることで、マルチアイデンティティとなることはもちろん、最も積極的な多重化を行うことだといえる。

また、デフォルメされた形像は見る側において不愉快で理解不能なものを見せる一方、逆に問題に対する観客の考察を引き出し、歪みとひねりを通じて反対に笑いと興味を誘発する。変形を通じて既存の単一な形態や境界を解体して混乱させることでマルチアイデンティティを増産するのである。

ポストインターネット時代の影響で作家の制作方法や表現媒体も変化しつつある。デジタル技術が芸術と出会うことで、デジタル合成技術、3Dモデリング技術、プログラミングなどが積極的に活用されており、最近ではソーシャルメディアも表現の手段として登場している。こういったデジタル技術をもって仮想身体を創造することはもちろん、作品と観客のコミュニケーションを引き出して作品を生命のあるもののように感じさせる。これらの作品は、最初は科学技術と芸術の組み合わせという点で評価されてきたが、今では革新的な技術の導入という側面ではなく、デジタルと結合された作品の古典として観客との疎通で観客に与える影響に対してさらに評価されており、むしろより日常的で現代人に密接な作品とされるようになった。これは、現代社会のコミュニケーションの方法が変化したからであり、コミュニケーションが行われる空間が仮想と現実をまたぐように拡大されたことによって、アイデンティティの表現方法が変化したためでもある。

筆者の場合、誰にでもありうる秘密、つまり無意識のなかに潜んでいる内面の自己を否定・批判するのではなく、もうひとつの自分として受け止めることがマルチアイデンティティの意義であり、それがヴァーチャルペルソナによって気軽に可能になっていると読み、実際の外見と社会的顔を隠し、作品制作を通じて隠されていた異なる顔を仮面にしてあらわしながらマルチアイデンティティになることを試みる。

第5章. 作品分析：

マルチアイデンティティを通じた変身願望の表現

社会活動をはじめ前の段階にいる児童たちは「遊び」を通じて大人の社会活動をシミュレートし、さまざまなロールプレイングを通して自己開発をしながら自分に合う物事が何かを解りながら人格形成をする。これは我々がすでに経験からしてよく分かっている事実である。そして私たちは自分が属している社会が要求するものと、自らが形成してきた自我の間にズレが生じた場合、所属集団で淘汰されないために本来の自我を隠すか抑制しペルソナを受け入れてきた。筆者も「遊び」を通じて人格形成をしてきたが、ロールプレイングの対象がアニメのキャラクターや自分で創った想像の存在であった。それは時々定型的な人間ではないこともあって、望ましいまたは善良な人物とはいえないのもあった。それに対して自分が属していた「社会的集団」の中で筆者は、他人に注目される、すなわち「見られる」立場におかれることが多く、自分でもそれをよく知っていたので、他者の視線を常に気にしながら周辺の先入観に合わせようとして過度に「素直で誠実な子」として行動しようとした。子供の頃の筆者がロールプレイングをしていた「場」は、自らが作り出した物語の世界であり、演劇の舞台を築くように周りの色々なものを別の物体に変えて考えたり、家にある服を用いて衣装を作ったりして「遊ん」だ。自分がふさわしいと思う社会的ペルソナに執着すればするほど、その裏に密かに隠している想像の世界の存在感は大きくなって、その世界に対する没入感も深まった。

人格形成のシミュレーションとしてのロールプレイングに登場する人物や動物たちは、実際には筆者がひとり芝居を通じてすべてを演じているものであるため、当然のように物語に登場する存在たちは現実の人々とは違って筆者の思いのままに行動してくれた。その世界の中で筆者は他人の注目もいかなる制約も気にしなくなり、自由な存在になることができた。これは仮想空間での没入と似ている。仮想空間でペルソナを介して自分を好きな形であらわし、さまざまなことを共有して疎通することを経験しながら、現実空間より仮想空間でのコミュニティにもっと所属感を感じ、感情的に安定されるのと同じだと思う。筆者の作品は、仮想空間のヴァーチャルペルソナと同じ役割を作品のなかで果たさう生命体(キャラクター)を創り、それが中心となる世界観を展開するものである。仮想の存在を形象化した仮面を製作し、それをかぶることは、実際の体を隠して新たな顔を表す道具として形式的には仮面(マスク)の影響を受けたといえる。一方で、仮想空間で行われるヴァーチャルペルソナを生成する行為を象徴的に表現しようとする試みでもあり、こういったヴァーチャルペルソナの作

品化には、現実の自己の否定と、何か別の存在になりたいという変身願望がその土台となっている。

5.1. 変身願望

変身は「姿を変える」という意味であるが、ここには「素敵な姿に変わる」という上昇志向のニュアンスを含んでいる傾向がある。「変身」は、「より素晴らしい姿になりたい」としている「なりたい願望」から発達するのか、「今の自分とは別の姿に変わってみたい」という「変わりたい願望」から出発するかによって、その意味が大きく異ってくる。変身願望はふつう「〇〇になりたい」という形で表現される。それは「美人になりたい」「スターになりたい」「金持ちになりたい」など、人のうらやむような存在への上昇願望であることが多い。しかし、逆に「不美人になりたい」「貧乏人になりたい」などの墜落願望、透明人間や犯罪者、スパイなど一風変わった存在になりたいという「異化願望」もよく知られている。しかし、いずれにしても「〇〇になりたい」という願望として受け取られるのが一般的な傾向である¹²⁹。

また、変身願望には、変身することによって得られる結果に対する願望と、変身することそのものに対する願望に区別できるように思われる。美人になりたい願望や超人願望は前者の「なりたい願望」としての変身願望である。それに対して、ひとつの自分だけでなくいろいろな自分を楽しみたい、百人分の人生を経験してみたいなどという願望は、「変わりたい願望」である。変身を何か素晴らしい存在になることと考えるか、それとも何か別の存在になることの素晴らしさと考えるか。この区別は変身と変身願望について考えるときの大きな分かれ道である¹³⁰。

「なりたい願望」と「変わりたい願望」は、それぞれ異なった自己意識によって支えられている。「なりたい願望」のベースになっているのは単一の自分である。たとえば、億万長者に変身する場合、「貧乏人の私」というひとつの自分が、「金持ちの私」という別のひとつの自分に変身することになる。ワンダフルでない私がワンダフルな私へと変身するということであり、変身の前後を通じて私はひとつである。それに対して「変わりたい願望」のベースになっているのは複数の自分である。たとえば、服装を変えていく場合、「学生の私」が「サラリーマンの私」になり、「写真家の私」になり、また、「職人の私」になったりする。そのすべてが私であって、ちょうどその数だけ私の分身が増えていく。そして、そのうちのどれが特にワンダフルだというのではなく、つぎつぎに変わっていく動きのなかにこそワンダーがある。「なりたい願望」が目的達成の直線運動イメージであるのに対し、「変わりたい願望」は、分身創出の循環運動イメー

¹²⁹ 宮原浩二郎、『変身願望』 筑摩書房 (1999), p. 180

¹³⁰ 宮原浩二郎、前掲書 (1999), pp. 23-24

ジが連想される。一方が単一の自己を変えていく直線運動といえ、もう一方は、複数の自己を点滅させる循環運動なのである。

その違いはまた自己統一性に対する態度のとり方の違いとも関係している。「なりたい願望」の場合、「私は私である」という自己同一性はそれ自体何ら問題になっていない。問題なのは「私は〇〇である」と言ったときの「〇〇」の部分である。それは「ブス」だったり「貧乏」だったりもするが、その部分をもっとワンダフルなものに取り替えたいわけである。ところが、「変りたい願望」の場合は、「私は私である」という自己同一性そのものが重圧になり退屈になっている。そうした同一性を揺るがして、「私はAでもBでもCでもある」という形で、たくさんの私を経験してみたいのだ。

いいかえれば、「なりたい願望」は特定の自己同一性を侵犯しようとするのに対して、「変りたい願望」は自己同一性そのものを侵犯しようとする。その意味で「変りたい願望」のほうが変身願望としてはラディカルなのである¹³¹。

仮想空間で人々は同一視を通じて仮想の役割経験をすることができるが、同一視とは新しい役割を模倣、仮定して、究極的に内在化しながら自分を拡張させることである。このような仮想の役割を経験することは遊びと似ている。まるで子供の頃の空想やロールプレイングで、自分以外の存在になったときの喜びを感じられるように、これらの仮想のロールプレイングは非常に自由で安全にやりたいことができる。したがって、現実の自己を否定しようとする考えがそのまま適用されることができ、自分が望む理想的な形だけでなく、自分でコントロール可能な人間関係、自分が考える理想的な人生と理想的な社会秩序まで作り出せる。

時間・空間の限定がない仮想空間の特性上、仮想空間でみられる変身願望の類型は、まるで子供の現実的制約を知らない願望現出と類似のもののように見えて、物理的に拘束されないという利点だけでなく、匿名性により、極端な形や状態の変身願望も簡単にあらわせると思われる。そのような欲望を爆発させているのが誰であるかという事実さえ、相手は知ることが難しいため、現実の自分を考えると到底想像できないような、隠された裏の顔を表出しやすくなるのである。したがって、現実の顔立ちや行動、周囲との関係などを変える必要なく、人々は仮想空間の中で自らの変身願望を爆発させ欲望を込めた対象物を自分の新たなペルソナとして生み出して、自分が属しているコミュニティの数だけ自分の分身を増やしていくことができるようになる。このように想像力を介して構築された、拡張された現実であり現実を超越しているという属性に基づいて、仮想の空間は現実よりも理想的な姿になりつつあるのだ。仮想空間のこれらの特徴は、空間の抑圧から解放された「無限変身」をより容易にし、個人は

¹³¹ 宮原浩二郎、前掲書(1999)、pp. 180-185

自分を拘束していた時空間からの離脱により変身願望が欲望のまま終わることなく、仮想の生命体(分身)の生成と仮想現実の体験を通して理想のものへの変身の機会を与えるのである。

上記したように、筆者には現実に見られる自己の姿、すなわち「素直で誠実な子ペルソナ」を否定し、別のアイデンティティに変身したい願望がある。また、人々が仮想空間でペルソナを作り出す上で、自分が成りたいアイデンティティをもとにアバターなどを創って繕う創造偽造と同様に、子供の頃から続いてきた空想とロールプレイングによって筆者は自分以外の存在になる。想像の力を借りて、筆者の欲望を投影した存在を創造する。これは現実の自己を否定しようとする考えがそのまま適用されたものであり、このとき登場人物に反映されるのは理想的な姿だけでなく、筆者がコントロール可能な人間関係、筆者にとって理想的な人生と理想的な社会秩序ある。無意識から生まれた芸術作品という仮想空間では、自分自身も真っ白なキャンパスのような存在となり、空想を通じて現実では不可能な変身が可能になる。

5.2. Mega-Pet シリーズ：機械生命体で体现されるヴァーチャルペルソナ

動物と機械がひとつになった生命体を創り出す「Mega-Pet」シリーズに登場する機械生命体らは筆者がもつ「全てをコントロールしたい」という願望と違う属性のアイデンティティに変わりたいという変身願望を投影したものである。これらは筆者のヴァーチャルペルソナとして作品内に存在し、脱境界化について考察する文脈の中でさまざまなファンタジー物語を繰り広げるのだ。

作り出した生命体には名前を付けているが、これは学名のような意味ではなく機械化させた生命体を自分の子供やペットのように思って筆者の世界の中に属させるという意味で行なっている。『UMARERU』(2013)は、創作した複数の「Mega-Pet」の中からいくつかを選択して精密にかつ具体的に形を整えたあと、イメージの重なりで作られた2次元の形だけではなく、3次元の動きをもった形で完成したものだ。仮想世界の中に存在する単一の生命体として体现したいという思いから「生まれる」というタイトルをもとに3Dアニメーション技術を用いて「Mega-Pet」がムーブメントをもつ、いくつかの世界(舞台)をモニター上の世界に構築した。キャラクター化した各「Mega-Pet」にすでにそれぞれの名前を付けていたにもかかわらず、さらに「生まれる」という枠組みのなかで六匹をまとめたのは、何もない状態で想像して誕生させること、あるいは何かを生み出すだけでなく、自己という個人の存在に基づき異質的なもの同士の様々な要素を含めて何かを生成するという意味を込めたのである。遺伝のように「私」のある部分を包含することはもちろん、足りない点を埋める他のものとの結合で、「私」に似ているが全く違くなる生き物を生み出すこと、そしてこうして誕生した生命

体を進化させて完成させていくという意味で「産む」と表現し、生命体が「生まれる」と言うのだ。まるでゲームで生命体を育てるように、筆者が設定した文脈をもとに機械生命体が他の機械生命体に出会ったり新しい機械を装着して成長したりする。



図 43 『UMARERU』 (2013)



図 44 『UMARERU』 (2013) フレーム

作品インスタレーションでモニターの回りを囲むフレームは、作り出したキャラクターとそれが存在する空間をひとつの舞台として見せることを試みて作ったものだ。フレームは外部の現実世界と内部の特定な演出された空間を区切っている。芸術作品の場合、物質的なフレームの外部は作品の内部とは別の空間として認識されて作品の内部の図像は外部の現実とは独立しているが、しかし微妙に関係が維持される形で空間としての特性をもっている。フレームを足すことで動く絵を表現することはもちろん、観客が立っている空間と分離された別の空間として明確に存在させるという効果を得ることができると思われる。「Mega-Pet」という仮想の生命体がそれぞれのステージを持ち、仮想空間の中で動くオブジェとして表現されているこの作品で、キャラ

クターごとに設定される物話は次のとおりである。

[スプリングのダックスフント「Mega-Pet name; NEN 2世」]



図 45 「Mega-Pet name; NEN 2世」 3Dモデルとアニメーションキャプチャー

体の内部がむき出しになっていて表面が解体されているという面では、もっとも「Mega-Pet」的な部分をあらわしているキャラクターであるといえる。腰の部分がスプリングでつながっている影響で、動くたびに上体からスプリング、そして下半身の順に時間差をもってついてくる。「NEN2世」の世界はスプリングが世界を構築するための重要な役割をしており、切断されたものと分裂したものをバネがギリギリな状態でつながりを保っている。スプリングで体のパーツが接続されて不安定な動きを見せる古いおもちゃをイメージして作り出した「NEN2世」は「動く絵」の一環として、動く彫刻のようにセラミックや釉薬を塗った陶器の材質で表現した。

[大きな輪のついたウサギ「Mega-Pet name; Labi」]



図 46 「Mega-Pet name; Labi」 3Dモデルとアニメーションキャプチャー

「Labi」は、繊細で弱くて鋭敏な動物を代表するウサギに、荒いイメージを持つトラクターやダンプトラックの大きな車輪を組み合わせたものだ。ウサギはペットとして育てられながら、機械化を通じて力を与えられて、またウサギのエサとなる植物(にんじん)も機械のメカニズムを通じて成長する生き物で表現している。(ウサギの食べ物がにんじんなのも漫画的世界観からのものである)「Labi」は車輪の足を下げた状態でゆっくりと登場する。登場して停止し、上体を持ち上げてエサを食べる。上体を持ち上げるときには前足が伸びる。伸びた足は元通りに戻り体の中へ消える。エンジンをかけるような動きがあったり、とても速い速度で走ったりする。

仮想の空間で体現される「Labi」の姿は、乳白色でやわらかい、陶器のように繊細で壊れやすい材質で動くオブジェとして作られた。「Labi」は純粹で荒く、繊細でありながら残酷でもあり、それでいてやわらかい、つまり、異質的なもの同士を組み合わせ、筆者にとって理想的な形を象徴する。

[昆虫の羽をもった雀「Mega-Pet name; To(通)-ri」]

花と実、そして小さな昆虫を食べて生きる小鳥の体が、自分が食べてきたものから影響を受けて変化して昆虫のような翼が生えはじめた。そして昆虫の羽の動きで羽ばたきをするようになる。この生命体は、自らの体を他のものと混ぜ合うという想像をしていた中、当然であるかのような物事を消して排除させて、他のものと交差させてみるという考えで作り出した。そして食って食われるエサと天敵の関係が、食物連鎖のシステムの中で両極に存在するのではなく、一体的に絡み合っている姿を表現したものである。

食べたものが体に栄養を供給し、体を動かすエネルギー源となるのと同時に、摂取された食物によって摂取した方の体が摂取された方と同化して変形してしまった姿を表現しており、「To(通)-ri」の胴体もまた電球のような透明に透き通る材質で仕上げた。

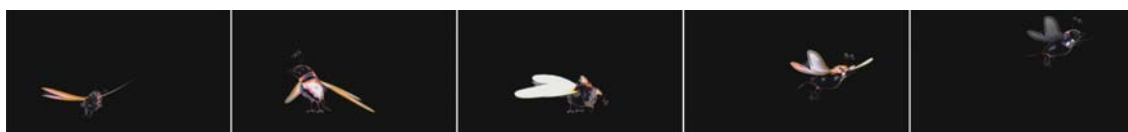


図 47 「Mega-Pet name; To(通)-ri」 3Dモデルとアニメーションキャプチャー

[蒸気機関車のダックスフント「Mega-Pet name; Trainhund」]

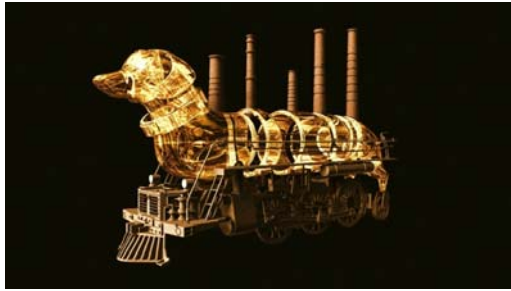


図 48 「Mega-Pet name; Trainhund」 3Dモデルとアニメーションキャプチャー

スチームパンクは先端の機械より産業革命期の蒸気機関や、構造的に整理されていないメカニクへの憧れから小説や漫画、映画を中心にその世界を広げている。これはデジタルに変換される過程で失われるアナログの温もりに対する憧れにつながる。機械生命体を描くなかで、「Trainhund」はこういったスチームパンクの世界観をもとに制作している。

「Trainhund」の背中に角のようにそびえている煙突では、列車の動きや重力の法則などの影響を受けない、シャボン玉のような物体が引き続き生成されて出てくるが、これは資源を使用して枯渇させるのではなく、車輪の動きを通じて発電所のようにエネルギーを生み出すことを表現したのである。

[都市に隠れて生きるミーアキャット「Mega-Pet name; Cashmeere」]



図 49 「Mega-Pet name; Cashmeere」 3Dモデルとアニメーションキャプチャー

都心に隠れて住み始め、都市に適応するために機械の力を借りて進化するようになった生物を示す「Cashmeere」と名付けたこのミーアキャットに似た生命体の世界で「都

市」とは単に空間としての都市というより不慣れな空間の象徴である。この不慣れさをアニメーションではビルをクリスタル結晶に仕上げることで表している。不慣れな空間で住んでいるとき、さばさばしながら冷静さを維持していそうに見える背後に隠れている「本当の自己」がミーアキャットのように周辺を見回して、不安気で警戒しながら、外の世界とのコミュニケーションのためのテレパシー能力に憧れていることを象徴しているといえる。

「Cashmeere」は体に受信アンテナを取り付けて、アンテナを通じて情報を得て仲間と交信して危険な要因や天敵が近づいているかどうかを察することができるようになる。しかし、動きは自然のミーアキャットのまま用心深く這って歩き、止まって、背筋を伸ばし立って周囲を見回す行動を繰り返している。

[動く都市としての機能をするキリン 「Mega-Pet name; Megalantis」]

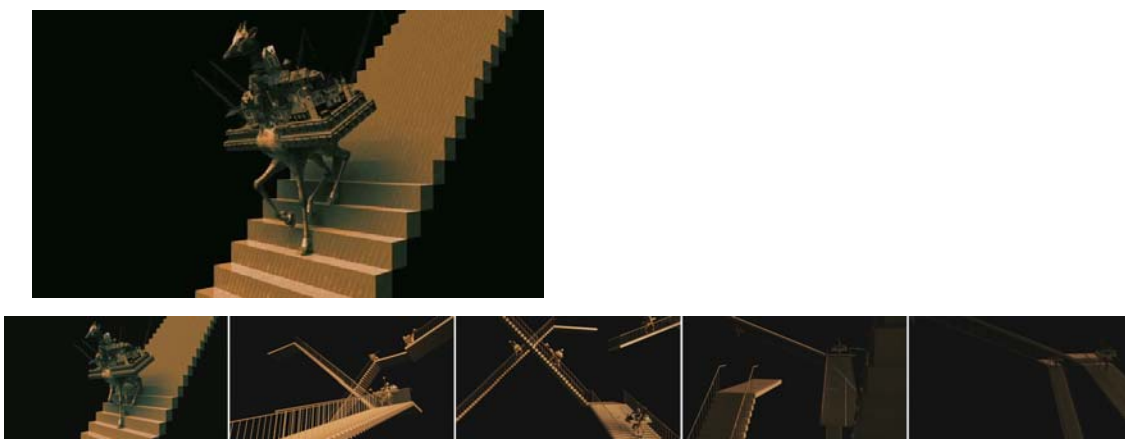


図 50 「Mega-Pet name; Megalantis」 3Dモデルとアニメーションキャプチャー

水や草木をもとめて移動をするキリンに、人間がいそろうをしている姿を描いた「Megalantis」が背中に背負っている都市は、ランダムに選んだ様々な時代の建物が入り混じっていて、住み込みの人間のために継続工事が行われている。過去の遺跡が放置されたまま草むれでおおいかぶせられていくのと同様に、都市の隅々はもちろん「Megalantis」の体にも徐々に草が生え始める。捨てられた遺跡のような質感、あるいは古い写真のようなビンテージな機械質感で表現した。

これは遊牧民のようにあちらこちらを旅したいという思いと、それにもかかわらず自分の周りの世界とのつながりを放棄できずすべてのものを維持したまま移動して遊牧しようと思うことを表している。「Megalantis」は階段を絶えず上ったり降りたりしているが、これは時空を超越する能力を持っていることを象徴するものである。人々は自分と関係しているすべてのものを離さずにいたがる、しかしながら自分の身体は時空を超越しようとしていると思っているのだ。

先に述べたように、これらのMega-Petはいずれか確かに定められない存在、すなわち、どの境界の中にも属せず、境界線をまたいでいるのが「本当の自己」であり、そのように存在したいことを体現したヴァーチャルペルソナである。

5.3. Cluster シリーズ：マルチアイデンティティと自己変身

現実の自分を維持したまま仮想空間の中で自分の内面のアイデンティティを反映したペルソナを通じて変身ができるわけだが、これは現実世界でもっている自分のコンプレックスを克服した姿、さらにはさまざまな縛りから自由になれる超身体を夢見てそれに近づこうとするのに関連しているとみられる。より美しい姿、より希望通りの状態に「なりたい」し「変わりたい」わけだが、それは個人がどのような価値観念に基づいて何を夢見るかによって、その究極は大きく変わってくる。

デジタル仮想空間の匿名性は個人の想像の中の姿を他人に見せることができる機会を提供し、個人は想像の姿に変身する経験をもつ。仮想空間では本来の身体条件とは異なるなりたい自分を作り出すことが可能である。したがって、仮想空間では想像の外観、地位、ライフスタイルを随時変えながらさまざまな役割経験を追求することができる自由を手に入れる。無意識、空想、幻覚を通じて現実に置換される別の世界を創ることにより、現実に対する不満を克服しようとする動きであり、創り出した自分のペルソナを介して「変わりたい願望」を「あらわす」のである。作品の場合も作家の無意識のなかに存在するものを創造的に可視化する過程で生まれるものである。

社会的存在としてのペルソナについて述べていたユングは、早くから意識と無意識の相補性に注目し、心の全体性(psychic totality)について強い関心をもちつづけてきた。その考えを最も端的に示すのが、彼による自己(セルフ)の概念である。内向と外向、思考と感情、ペルソナとアニマ(またはアニムス)などは互いに他と対極をなし、相補的な性格をもっている。人間の心がこれらの対極の間のダイナミズムに支えられて、ひとつの全体性・統合性をもっていることは、ユングがつねに注目してきたところである¹³²。ユングは人の真の個性は無意識にあり、無意識の中に存在するすべては意識されるすべてのものの糸口になって、どのような形式をもってでもひとつの現象として表出されるという。これらの属性は、作家の精神と社会的特徴が反映されて投影される芸術作品の創造的な行為においても例外ではない。芸術創造行為はユングのいう作家個人の営みや経験から生まれる個人的無意識と、人類の進化の過程で生じたすべての霊的遺産である集団的無意識の両方を含んでいる¹³³。

ユングは無意識を意識化したときに得られる3つの肯定的な効果を次のように述べた。

¹³² 河合隼雄、『ユング心理学入門』、東京：培風館(1967)、p. 219

¹³³ 朴・ヒョン(박현)、前掲書(2014) p. 9

第一は、以前は知らなかったり、あるいは許していなかったことを理解して受け入れることによって得ることができる「意識の拡大」である。第二は、精神的機能において無意識の主導的な影響が減るということである。意識が無意識の否定的な動きを看破することができれば、無防備状態が呼び起こす危険から脱することができる。最後に、このような変化は最終的には人格に変化をもたらす。つまり窮屈に感じられた無意識に位置することについて解ることで、劣った要素をもう拒否せずに受け入れるようになる。これは分離や対立に不必要に消費されてきたエネルギーを創造に向けさせることである¹³⁴。

個人に内在する可能性を実現し、その自我を高次の全体性へと志向せしめる努力の過程を、ユングは「個性化の過程(individuation process)¹³⁵」、あるいは「自己実現(self-realization)の過程」と呼び、人生の究極の目的と考えた。我々の意識の状態がひとつの安定したものであっても、それを突き破り、そして結局は高次の統合性へと導く過程が、我々の心のなかに生じてくる。

意識と無意識の分離による乖離は、小説「ジキルとハイド」に登場するジキル博士の例を通して見ることができる。ジキルは実験を通じて、自分のすべての否定的な性格を完全分離することに成功して、本人が直接製造した特殊な薬を服用すると、痛みを伴う変身の過程を経て天下無敵の「ソシオパス（半社会的人格障害）」であるエドワード・ハイドに変貌する。この恐ろしい実験の出発は本来、人間の本性に対する科学的探求であった。ジキルは成功と名誉だけを重視していた自分の極端な性格を振り返り、人間の根源的な二重性を自ら体験するようになった。有名になりたい、他人に認められたいという欲のためにジキルはもうひとつの本性を隠してきたものである。

「素晴らしいジキル」の姿を常に維持したかった彼は善良な本性と悪の本性をそれぞれ2つの人格に分離させることができるならば人生の葛藤が完全に解消されるという妄想に取りつかれる。ジキルは両極性を徹底的に切り離すことで、後悔、屈辱、罪悪感から逃れることができると信じていた。しかし、ユングの考えはこの正反対である。

¹³⁴ C. G. Jung, C. G. ユング著作委員会韓訳、『人格と転移 인격과 전이』、ソウル：韓国ユング研究院（2004）p. 135

¹³⁵ 「個性化 (Individuation)」という用語は、1921年に発刊された『心理学的類型論 (Psychological Types)』で登場し、ユングの最後の著書である『結合の神秘』(1955 - 56)で絶頂に達する。「個性化の過程」の目標は、自己に到達することである。個性化は、人間の意識と無意識が統合されるものであり、人の個人的な特性を実現させた状態のことをいう。個性化の過程は、はじめに、外的人格的であるペルソナについて理解することで同一視を克服し、第二に、一般的にコンプレックスと呼ばれる影の洞察をし、第三に、内的人格のアニマ/アニムスとの出会いを通じて同化または分化し、最後に、自己の原形と出会うことで、人格の統合に至るのである。(Winckel, Erna van de, 金ソニン韓訳『ユングの心理学とキリスト教靈性용의 심리학과 기독교 영성』、ソウル：ダサングルバン（2002）p. 34

ユングによると、自己との出会いは、まず自分の「影」との出会いを意味する。「影」とは無意識上の劣等な人格であり、自己の暗黒面である。自分が知っている自己を自分のすべてだと思って、そのような自己のみを表に立たせると、その奥の部分までは知る由もないため、心理学的な意味でいう「影」とは、「私、自我、エゴ (ego)」の暗い側面、すなわち無意識的な側面に存在する分身だといえる¹³⁵。ペルソナとの無意識的な同一視から抜け出して意識的に精神について真剣に考える過程が、自己実現をなすにあたって始点とすることができる。

その人間の両極性、和解できない分裂した自我同士を見つめ合わせ、お互いをありのまま受け入れるのが、救いの道だと信じていた¹³⁶。

これをデジタル空間での出来事と関連付けて考えてみると、現実社会で人々がかぶって生きているのがジキルの仮面なら、仮想空間で自分たちの内面をもとに作り出して、あるいは無意識のうちに表れるヴァーチャルペルソナがハイドの仮面である。前述したように、まるでロールプレイングやカーニバルの仮面遊びをするように、ヴァーチャルペルソナを通じて表現された自分の内面、すなわち無意識と対面し、それを分析することで、自分がなりたい存在が何であり、本当の自己はどのようなものなのかを認識するようになる過程が、ユングの述べることであり、その結果がマルチアイデンティティを生み出すといえる。

第2章で述べたように、ペルソナは本性による本当の自分の姿ではなく、外部との妥協による影響が大きいと、ペルソナとの過度な同一視は人々の活力を低下させ、形式的な行動をさせてしまう弊害があるとユングは述べる¹³⁷。内面の無意識界を無視して表面上で形成されたペルソナと自分を同一視すると、自動的に自我は萎縮され、弱くなる。また、一方的にペルソナに偏った自我と自己の違いで精神的解離が発生することもある。逆に適切にその役割的機能をしていなければ、社会に適応できず自分の原初的な感情のみに忠実に行動する否定的人格が表出されている。したがって、自分の内面の世界に耳を傾け、正しいペルソナを形成することは重要である¹³⁸。ヴァーチャルペルソナは それまで隠していた内面の欲求を仮想空間のなかで表出するのに積極的に活用されて、こういった活動を経て個人は変身願望の解消はもちろん自分の内面と向き合う瞬間にであらう。外的自我である「私」が認めなければならない自分の「裏面」が目に見えて(場合によっては)手に取れる形で具現化されたものとするができる。それまで徹底的に分離されていた外面と内面がヴァーチャルペルソナ(筆者においては作品)を媒介に互いに向き合って融合されながら、個人はマルチアイデンティティ化されていくが、こういった社会現象を比喻するために筆者は本研究の成果として自分のヴァーチャルペルソナとしての仮面を製作し、これをもって実際の身体を隠しながらオンラインの行為をオフラインで「演技」して新しいキャラクターに変身する作品制作を行った。

現実の自分の姿を受け入れようとせず、デフォルメされた存在になろうとする考えを投影してヴァーチャルペルソナを生成することで表わしている変身願望は、異質の

¹³⁶ ジョン・ヨウル(정여울)「心理学で小説読み(1)ジキル博士とハイド氏」、『中央Sunday』第403号 p. 24 (2014)

¹³⁷ 金ソンミン(김성민)、『分析心理学とキリスト教 분석심리학과 기독교』、ソウル：ハッジサ (2001)、p. 34

¹³⁸ 朴・ヒョン(박현)、前掲書(2014)、p. 23

ものに「なりたい」異化願望であり、仮想空間のシステムを借りて自己同一性を侵犯させながらさまざまなアイデンティティに「変わりたい」願望である。自己同一性が侵されて場合によって数多くの変身願望の対象があらわれるため、ヴァーチャルペルソナは常に多重的であり続ける。そのヴァーチャルペルソナを可視化する過程で、自らの変身願望をより実質的に表現しようとすることから製作したのが、『Part of that world』（2014）シリーズ[図51～54]である。この作品は、今まで自分の作品に登場してきた「Mega-Pet」に憧れて機械生命体になりたい人の物語を中心に制作されたもので、この物語の主人公[図53]は筆者自身である。

ストーリー概要：

「私」は「3次元の人々」とうまくいけず、一方的にネット上を行き来しながら、ネットでも観照的な活動しかできない人。めったに家から出て行かない。

ある日突然猫が居候にきてから、この奇妙な猫との同居が始まる。

人間との会話も難しいのに、猫とコミュニケーションできるわけがない。すれ違うばかりの日々が続いたなか、ある日、家に戻ってきた「TOMO」（猫）の体に変なネジが差し込まれているのが見える。

TOMOがだんだん機械部品を体に装着してくる。だが「私」はそれについてなぜか疑問をもたない。

そうしたなかで、TOMOが文字が表示される機械を体につけてくる。

TOMOの言葉が解るようになる。そしてコミュニケーションがはじまる。

次第に「私」は、それから、いったいTOMOがどこでそういった機械を装着されてくるのか、いったいTOMOは何もので、どこから来たのか、疑問を持ち始める。そして散歩に出かけるTOMOの後を追う。

着いたのは、汚い喫茶店。そこである老人に会う。老人だと思ったその人は実は機械を装着した山羊だった。

「私」は変な機会の蔓で埋め尽くされたその喫茶店を通い始める。

「私」は老人に3次元の人々とうまく付き合って生きられるよう、機械をくれとたずねるが、断られてしまう。

”人間はうるさいからの。頑固だし、うそつき。無駄なものが多すぎる。人間はめんどくさいのじゃ。そこが人間の面白いところだけど、うざいところでもある。”

その後「私」とTOMOはどうなるだろうか。

「私」は本当に機械人間になれるのだろうか。

3次元とのコミュニケーションは出来るようになるだろうか。

物語は疑問の残ったまま終わる。境界を崩す糸口を少し残したまま。

この物語の登場人物として出てくる三匹の機械生命体は「Mega-Pet」シリーズでのようにキャラクターに名前をあたえてはいない。彼らはヨーロッパの仮面祭りに登場する神々のようにそれぞれの役割をもつが、これらはすべて筆者の変わりたい対象（人間＝他者を可哀そうに思う絶対者の山羊[図59]、人間＝他者を拒否し対立する犬[図57]、そして人間＝他者が好きで愛し合いたい猫[図60]）を指しており、主人公である作者自身は、蔦の中に隠れている。ヴァーチャルペルソナに変身するために、自分の写真の上にイメージを合成して絵の具で絵を重ねながら自身の体を消し、写真転写を重ねることを繰り返して作品制作を行った。イメージの重ね合わせで変身をとげた三匹の生き物と一緒に登場する「私」の姿は、ツタで顔を隠し散らすことで物語の世界に溶け込んでいこうとしている。これはまるで舞台の上でひとりですべての登場人物を演じるひとり芝居のようなものである。



図51 『Part of that world : 犬』 (2014)

図53 『Part of that world : 私』 (2014)

図52 『Part of that world : 山羊』 (2014)

図54 『Part of that world : 猫』 (2014)



図55 『かいじゅうのいるところ (Where The Wild Thing is)』 (2012)



図56 『かいじゅうのいるところ』 パフォーマンス

図55、56の『かいじゅうのいるところ』(2012)は、扮装して自分を隠し特定のキャラクターになりきる作品を始めるきっかけになったともいえるもので、これは子供の頃に想像上の人物・動物になりながら見えない友達と話をしたり、子犬になって冒険したり、魔法使いになったり自ら作り出した物語の世界で遊んだりする、幼少期のロールプレイングを思い出しながら「私が私でなくなる＝別の存在に変身する」という経験と、想像の世界に没入して執着したあげく、厚く固まってしまう現実との「壁」についての思いを表現するものである。ウィンドウギャラリーのガラスを他者との間にある「壁」と見做して、50cmの空間の中で壁の奥に隠されていた自分の想像と独り言を現す。ウィンドウは和紙で作られた半透明な空間と、ガラスのままの空間の二つに分けられている。半透明で影のみが映る空間は内面世界、透明に見える空間は他者の視線が当たる外部世界を意味するが、モンスターのようにならした筆者が空間の中に入り、観客が見ているときは内面の世界に隠れていて、人がいなくなってから見える空間に

出て姿をあらわすことを繰り返す。そして、内面に隠れる間は自分の独り言を和紙に書きながら、内面世界から外側に何かのメッセージを伝える。しかしそのメッセージは反転して読みづらく、メッセージとして伝わるというより独り言のように一方的に出されるものになる。これは、他人と関係を結びたくてもなかなか上手に出来ず、傷つくのを恐れて内面に隠れてしまうことを象徴するものである。『かいじゅうのいるところ』(2012)のために衣装となるかぶりものを制作するに当たって、それまで筆者が着ていた服にさまざまなものを付けて、筆者自身の新たな身体として完成した。

多くの人々が自分の見た目を承認されたいイメージに合わせて繕うのだが、人が着ている服はそれを最も簡単に表現し、また判ってもらえる媒体となる。それは人が身にまとっている服がその人の社会的地位や属したいコミュニティを表しているからなのはもちろん、社会的日常からプライベートの自由な日常に戻ったときに自分の好みに合わせて着る服から個人の好みや心理状態まで読み取ることができるからである。演劇的媒体(演劇やドラマ、映画など)で登場人物を描写するとき、あえて説明を加えなくても人物の服装や身に着けている小道具を介してその人物の職業、年齢、ライフスタイルなどから推測できるのと同じで、われわれも実生活で服がその人(他人)を見分けて評価するのに大きな比重を占める基準となる。しかし、それはその人が作り出したイメージに過ぎず、私たちが受け入れたその人の姿が真実とはいえない。それが肯定的な意味であれ、否定的な意味であれ、服はある程度の虚構と仮装性が含まれているといえる。

服装がもつ意味は、人間がもっている生理的欲求、安全の欲求を満たしている側面だけではなく、社会的意味としての愛情の欲求、承認の欲求、創造と自己表現の欲求まで満たしている。つまり対人・社会的環境の中で愛されて認められ評価されたいという高次の欲求に関係しており、服装(ファッション)は自己の身体イメージとセルフイメージを構築するために有用な手段となるのである¹³⁹。

歴史的にも服装はその人の身分に差をつけるために使われた。中世西洋の階級社会では王族、貴族と平民の服装を厳しく差別化し、平民には愛嬌ぼくろやカツラを禁止して身分に応じて服の価格に制限を置くこともあった。特にイギリス国王ヘンリー8世の場合、執権初期に4つの衣服法を相次いで制定したが、贅沢禁止法と呼ばれた彼の衣服法は、12階級の身分に合わせて服の種類と色を規定したものであった。紫は第1階級である王だけが使うことができ、金は2階級で4階級までの貴族、青は5級以上の下級貴族の服だった。6階級で12階級は無彩色の服を着なければならなかった。服が身分証明

¹³⁹ 田村照子「ファッションの情動性と機能性」『疲労と体養の科学』Vol.14 No.1 東京:疲労研究会(1999)p.17

書になる時代だったのだ¹⁴⁰。筆者の母国である韓国の場合も歴史上の新羅時代や高麗時代の服飾でもこのような衣服の規制が見られる。

反対に、フランスの大革命によって貴族が没落し、市民中心の社会になってから、革命は服の階級も崩した。王族と貴族が着ていた服はキュロットという、最高階級のもののみが着ることができ膨らませた半ズボンであった。一方で革命の主体である平民たちが着ていた服は、サン・キュロットという長ズボンだった。そして大革命以来、サン・キュロットは自由と平等の象徴となって普遍化された。また、既製の登場も服を普遍的で平等なものにした。しかし、変らず衣服は着る人を表現するペルソナの役割をし、他人を評価する尺度であり、集団を区別するための基準点となっていることは事実である。ブランド品に対する上昇欲望の議論や、若者の間に流行する「おそろい」などがそれを証明している。時代が変わっても、人間が衣服を介して満足しようとする欲求は変わらないのだ。

筆者もまた、服装によって人を判断する環境の中で育ってきた。服装にこだわるのは、他人の視線を意識しなければならない環境やそのようなことを気にする自分の性格の問題だけでなく、青少年期から、着ている服や履いている靴、鞆などを同年代の友達と同じものに合わせることで、お互いの紐帯を堅くすることができ、特定の流行に従わないといじめにあう狭い社会の中で育っていたからである。当時着ていた「服」とは、単に衣服や見た目のおめかしを超えて、仲間であるかどうかを判断する基準であり必ず備えるべきものであった。一見自由に見えても制服とはまた違った形で皆をひとつに縛る社会的顔だったのだ。実際に筆者は、違う服装をしたという理由で白い目でみられたり無視されるなどのいじめを受けたことがあるが、その後、回りと同じスタイルの服を着るようになってから仲間として受け入れられた経験がある。そのような経験を通して「見られる顔=服装」の力を早くから知るようになり、次第に自分が着たい服より周囲によく馴染む服を選ぶようになった。成長して社会人になった後でも、筆者が着用する衣服は与えられた状況に対して敏感に反応した結果として、ペルソナが分裂するように多様になっていった。

このように社会的状況に応じて、あるいはその瞬間に一緒にいる人たちにしたがって仮面を付け替えるように変わっていた服は、ある意味では本当の自分を隠す仮面でもあり、またある意味では、そう合わせ偽装することで自分の内面が犯されたり、傷つけられたりしないように保護する「鎧」でもあった。しかし筆者が作り上げたペルソナにまんまと騙された他者が彼らなりに筆者について何らかの先入観をいだいてしまうため、筆者の対人的人物像は実際の自分が認知している自分の素顔とは違和感が生

¹⁴⁰ KBS <ファッションブル：王の服、権力を着る> 2015年3月8日放送

じるほど明確に異なっている。そして意識の世界のペルソナと無意識の世界に隠された自我が分離されているように感じたのである。

内面の自我が作品制作を通して新たなペルソナとしてあらわれるのが、作品の中に登場する筆者の「ヴァーチャルペルソナ」である。つまり、無意識の視覚化に有用な芸術表現がフィジカルな場所でオンラインのヴァーチャルペルソナの具現を可能にするのである。社会のなかで生きながらいくつかの仮面を付け替えるように、着まわしていた服は作品の中で分解され、再構成され、新たに仮面として再誕生する。こういった新しい仮面、つまりヴァーチャルペルソナが可視化された作品シリーズをまとめて『Cluster』（2014～）となづけた。

「Cluster」とは、筆者のなかで星団のように無数に分裂を繰り返す内的人格の集合体という意味で使用している言葉であり、それらは常に多重人格的で同時多発的であり、相互に対立したり、いつくしんだり、反対に、一方が片方を喰うこともある。「Cluster」は意識の世界を侵食する潜在意識の世界の存在であるが、本来は意識世界で経験した行為の記憶、結果の影響を受けて性成され育ったものだ。つまり、筆者が成長し、社会に適応していく過程で、筆者の内面でもともと育っていた隠された本性、あらわせない言葉、歪んだ感情などが無作為にかたまったものを可視化しようとしたのである。これは単に個人(筆者)の話ではなく、前述したように、人々の「裏に隠されたもの」は現代人の活動領域の中で最も無意識に近接しているといえる仮想空間でさまざまな形で可視化され一人歩きをしている。

『Cluster』シリーズには、ガスマスク[図57]、イヤホンやヘッドフォン[図58]、ツタなどのモチーフをよく借用したが、これは外の世界を遮断して排除しようとすることを意味するものである。仮面が与える「隠す」の意味だけでなく、外の世界と自分を完全に断絶しようとするものである。これは、引きこもりの発想ともいえ、世界との断絶を望んでいるがそれができない現実、そして自分が持っている世界とのズレを意味する。



図57 『Cluster』 (2015)



図58 悪ウサギマスク
 (「PERSONA工房20141110-21」設置作品)

「Cluster」という単語を用いる出発点となった図57の作品『Cluster』(2015)は、筆者の裏の顔(と感じるもの)が集まって仮面を成すことを象徴している。お互いにもつれているぬいぐるみたちは、筆者が以前に着ていた服をバラバラに切って作られたものだが、これらは筆者の中にしがみついている子供のような幼稚な感性、大人としてまた社会人としての自己を否定する、幼少年期に対する執着を象徴する。

内在した多重的人格の集合体をあらわすそれぞれの仮面やコスチュームは、設置する場所、方法、内容に応じて、そのときそのときに柔軟に集めたり分離させることができ、インスタレーションされる最終形態はさまざまである。これはソフト・スカルプチュア(soft sculpture)¹⁴¹としての特徴を活かしたものであるが、まるで服をいくつか組み合わせてその日のファッションスタイルを完成することや、サイバースペースの複数のアイテムを組み合わせて自分だけのヴァーチャルペルソナを生み出すものとも類似している。主に布を綿で出来ている「Cluster」たちは、作品を台の上に置くよりも床に積み上げたり天井や壁から吊り下げ垂らす設置方法をとることによってソフ

¹⁴¹ 彫刻や立体作品といえば、石や木を彫ったり、金属を鋳造するなどして硬い材料でつくられたものが一般的だが、布や糸のような繊維や、ゴム、脂肪などの柔らかく可塑性のある素材を使用して制作された彫刻や立体作品のことをさす。現代美術の動向としてのソフト・スカルプチュアは、ありふれた日用品を巨大に複製したパブリック・アートやインスタレーションで知られる、ポップ・アートを代表する作家のひとり、クレス・オルデンバーグから始まったとされる。彼の《Soft Bathtub》(1966)や《Lipstick (Ascending) on Caterpillar Tracks》(1969)などは、ビニールや布でつくられているため、参加者が空気を注入しないとしぼんでしまい、巨大な日用品が重力で歪むその変容のプロセスそのものが作品として提示されている。ほかには、有名な建物を巨大な布で梱包したクリストの作品や、ヨーゼフ・ボイスによる脂肪やフェルトを使った彫刻、草間彌生による布に綿をつめた男根状のクッションを家具や舟に敷き詰めた作品などがあるが、素材の柔らかさという特性より、そこから生まれる可変性や刹那性から語られることが多い。

(田中由紀子、「ソフト・スカルプチュア | 現代美術用語辞典ver. 2.0 - Artscape」2017年01月15日号
<http://artscape.jp/artword/index.php/%E3%82%BD%E3%83%95%E3%83%88%E3%83%BB%E3%82%B9%E3%82%AB%E3%83%AB%E3%83%97%E3%83%81%E3%83%A5%E3%82%A2>)

ト・スカルプチュアがもつ不安定で偶発的であり、柔軟な形を試みることができる。布の柔らかな形と洗剤の香り、丸くふかふかなかたまりは、肌触りを通じて実在感を与える。意図に応じて形を変形させるが、ソフト・スカルプチュアに重さと重力が加えて柔らかく変形されて自然な形を作り出す。



図59 『CLUSTER』 インスタレーション (2016)

伝統的な彫刻では用いられなかった軟質の材料を使用することになり、ソフト・スカulptureは、材料の拡張だけでなく、彫刻に対する新しい概念を与え、このような形態は、既存の彫刻作品の展示形態に比べて定められた枠から抜け出し自由に設置することができる。したがってソフト・スカulptureは時空が拡張された概念の彫刻であり、大規模な作品など、さまざまな表現を可能にする。柔軟な材料で作られた彫刻は、壁や天井などからぶら下げるか、床に置かれる瞬間に初めて変形や緩みを作り出す¹⁴²。このとき原型がさらに崩れるが、吊り下げる行為によって偶然と重力の概念がさらに強調され、またこれがパフォーマンスに用いられると、体の動きに合わせてさらに力が加わって形が変化することになる。

同じく『Cluster』も、ときには、特定のキャラクターを反映した姿で、ときには無秩序に積み重ねられている様子で、ときにはばらされて個々に展示されることもできる。そして、違う役割をもつ配役（仮面）のひとつひとつが集まって、別の配役（仮面）を作るもある。それとともに、それぞれのヴァーチャルペルソナが互いの領域を侵害しあって融合するマルチアイデンティティになるのになる。



図60 『Selfie』シリーズ(2015~2016)

図60の『Selfie』（2015~2016）シリーズは、筆者のいわゆる「自撮り」写真の上にヴァーチャルペルソナを覆い隠すものである。SNS上であらわれる私たちの顔はありのままの顔というよりも、そう見せようとしているイメージに近い。写真補正で変形し、操作し、演出したセルフイメージを私たちの自画像として他人に公開しているのである。写真補正と変形を気軽に楽しめるアプリを通じて、自分を演出して、仮想のコス

¹⁴² 金ボヨウン(김보영)、 Gum・Gisuk(금기숙)、「ソフト・スカulptureとファッションに示された偶然性に関する考察 - フレッシュレの類型分析を中心に」、『腹式』59巻 5号、ソウル：韓国服飾学会(2009) pp. 44-47

プレや変身を楽しみ、他人との顔交換や整形まで簡単にできる。そしてそうやって作り上げたセルフイメージを共有することが日常化されつつある。撮った写真をリアルタイムで確認できるデジタルカメラを持つようになってから、筆者はひとり遊びの一環としてセルフイ(自撮り写真)を撮り始めた。それは日常の記録でもあり、自己を認識する鏡でもある。自撮りを通じて見たかったのは「きれいに(見えるように)撮影された顔」だったが、時間がたって再びそれらを見てみると、撮られた角度が過度にずれているか、表情が作られすぎてぎこちなく感じられるものがたくさんある。しかし当時はそれこそ筆者が一番理想とする自分の姿であった。『Selfie』(2015)は、そのような過去の自撮り写真がその時の自分のペルソナであるという考えから始めたものであり、その時のペルソナを同時期に筆者が着ていた服などで覆って、新たな自画像を作り出すものである。

図61の『Profile』シリーズ(2016)は、SNS上のプロフィールアイコンをイメージした作品で、実際の筆者の顔の上に画像を重ね合成した後、その上に立体モチーフをコラージュしたものだ。モチーフは製作当時に筆者とLINEでつながっている知人たちのアイコンを参考して作られており、筆者が属するコミュニティの中で筆者がコミュニケーションする際に使い分けしている(いわば「分人」概念の)ヴァーチャルペルソナを示す。2016年の個展では、LINEの友達リストを連想させるために同じ割合のパネルにプリントして直接提示している。



図61 『Profile』シリーズの作品と
キャプションをSNSのアイコンリストで仕上げたもの(写真の左側)(2016)

顔画像の上に転写するモチーフを選ぶとき、いわゆる「拾ってきた」画像と筆者が撮ったり描いたりしたものをランダムに選択して、編集して、コンピュータ上で合成する過程を転写によるイメージを重ねるアナログな手法を用いて再現したものである。筆者はもちろん、筆者の周りの人たちがSNS上のプロフィールアイコンを設定するとき、「いけている (looks nice) 」イメージを使用して、自分のペルソナであるプロフィールアイコンを作り出すことを象徴する。SNSで私たちが使用している画像のオリジナリティは、必ず私たちに属されるとは言いにくいことが多い。しかし、私たちが自分のものであるかのようにSNS上に公開するたび、それを受け取る側の人々は、実際にはそれが私たちによって撮影されたり製作されたものではないとしても、その画像の著作権やオリジナリティの疑いの必要性を感じないだけでなく、そのイメージの本当の所有者が私たちでなくてもその画像は私たちのペルソナになる。

SNSでのプロフィールアイコンは、ユーザー、すなわち、アカウントの所有者に代わるヴァーチャルペルソナだが、多数のIDや機器をもつなど、アカウントを複数作成すると、複数のプロフィールアイコンをもつことができる。韓国と日本を行き来しながら筆者も二台以上の携帯電話をもっており、国を移動するたびにSNSを利用して韓国の携帯から日本の携帯に写真と文章を送信しており、アカウントごとに異なるアイコンとハンドルネームを持っている。これらの経験をもとに、『Profile』は筆者が所属する様々なコミュニティに合わせてアイコンを通じて自らがアピールするさまざまな姿を示した一種の自画像である。しかし、事前情報なしにこの作品を見る人は、同じ人物の顔画像を盗用した複数の人のアイコンだと考えることもあれば、仮想の知人たちをイメージするものだと受け取ることもありうる。ヴァーチャルペルソナを通じた自己表現は、率直なものなのか偽りのものなのかを判断するのは難しいことを示すものであり、ひとりが多数の人物をシミュレートすることができることを示すものでもある。

フランスの哲学者ミシェル・フーコー¹⁴³の『ユートピア的身体 le corps utopique (2013, 1966)』によると、私たちの肉体はときには荷物のように感じられるほど存在感が大きい。我々の意志とは関係なく与えられ、我々は生きるなかで毎日のように自分の体に「直面」せざるを得ないからである。だから人はいずれ無くなる肉体の限界から逃げようと、現実の肉体と相反する理想郷を作ったのかもしれない。フーコーの言葉では、概念としての肉体はそれ自体がひとつのユートピア的作品である。顔もユートピアのように「場所のなき場所 (place without place)」だ。したがって、作品に自

¹⁴³ ミシェル・フーコー (Paul Michel Foucault, 1926~1984) : フランスの哲学者。『言葉と物』(1966) は当初「構造主義の考古学」の副題がついていたことから、当時流行していた構造主義の書として読まれ、構造主義の旗手とされた。代表作はその他、『狂気の歴史』『監獄の誕生』『性の歴史』など。

らの身体を素材として表し隠すのは当然なことである。

われわれの体は、仮面や化粧、タトゥーを身にまとうとき、「偉大なユートピア的俳優」になるとフォーコーは述べた。例えば、仮面舞踏会の目的は何かまたは誰かの体を個人に与えようとするものではなく、目に見えない力と個人の体が疎通するようにするものである。“彼らは肉体を別の空間に入れる。世の中に直接スペースを持っていない空間に入って、自分の肉体を神の世界と疎通する想像的空間の断片にする。”これは、仮面がもっている力に対する美しい定義だといえる¹⁴⁴。



図62 「TOKYO art crossing BERLIN展」(ベルリン、2015)でのパフォーマンス
仮面と記録映像(キャプチャー画像)

『Wake Up!』(2015)は「Cluster」仮面を使って行ったパフォーマンスで、ステージでの上演のためにシナリオを計画し、筆者が仮面をかぶって行為をしたものである。舞台の上の空間は筆者の内面世界を象徴する。そこには「Cluster」の顔をした自分、つまり内面の自我が住んでいる。心の中で遊泳していた「Cluster」は偶然、現実の世界の顔(=セルフ写真)を発見し、それを否定する行動として写真の上に内的顔(「Cluster」の顔)を描き重ねながら黒く塗りつぶしていく。そうするうちに徐々に現実の顔と内的顔はお互いを見つめ合うようになり、自我はヴァーチャルペルソナを脱いでいつもの外の姿に戻り、現実の世界へ進みながら退場する。この行為は、ヴァーチャルペルソナに扮するだけでなく、自らの身体に実際の顔とヴァーチャルペルソナを共存させることでマルチアイデンティティとなることを表現しようと試みるのである。

¹⁴⁴ Joinau, Benjamin、シン・ヘヨン 韓訳、前掲書(2014) pp. 46-47



図63 『WAKE UP!』 パフォーマンス

そして、図64の『CLUSTER：これからあなたが出会う者たち』（2016）は、「Cluster」シリーズとして制作したさまざまな仮面やコスチュームを自分が直接着ていくつかのキャラクターを演じた写真作品である。ゲームを楽しむ際に参考にすることもあるガイドブックには、各ステージに登場するキャラクターの職業、主人公との関係、声優キャスト、スキル(特集能力)などの設定が記載されている。この作品はこういったキャラクター設定をイメージして制作している。主人公がモンスターと戦って、複数の人物に出会って成長していくファンタジーロールプレイングゲームをイメージしており、筆者は話の中で主人公を導くもの、対立するもの、主人公を間違ったルートに欺くものなど、4人の周辺人物を表現した。



図64 『CLUSTER：これからあなたが出会う者たち』（2016）

マシュー・バーニー、森村泰昌のように、作家自身の変身は身体のアイデンティティを規定する外見、性、人種などの要素の境界線を破壊するだけでなく自らの肉体を作品の一部として使用することにより、外見を変形させるだけに作家自らの内面の露出に容易である。現実の作家の姿をちらりとあらわしており、それととも奇妙な生物や他の性的・文化的・時代的アイデンティティが共存するマルチアイデンティティの姿が、実際の現実世界のように見えるとき、いわゆる「異化」の美学を醸し出す。反対に、見知らぬものから見慣れた人間の姿を見つけたとき、観客は推理小説のトリックを見つけるときのように人物のジグソーパズルを開始すると同時に、作家のメッセージ（意図）を読み解くことになる。

筆者の作品の場合、作家本人の痕跡であり、手がかりとなるのは「目」である。不慣れで正体不明な形状に人間の目がついていると、それが生物体であることを推測させる手がかりであり、「目」がもつ視線に対する人々の感情を呼び起こして再現することができるからである。また、虹彩認識などによって私たちの目は他人を認識し他人を意識させるまなざしを当てるだけでなく、われわれがわれわれであることを証明するアイデンティティ確認のツールとなっているためでもある。アグレッシブなまなざしについてミミクリを介して自分の姿を周囲に同化し、アイデンティティの侵犯を許すやり方もあれば、私の場合は、観客にまなざしをうち返し、諸少しの不快感から

「何」という考由を誘導しているのである。

また、制作したコスチュームを身にまとして写真を撮ってパフォーマンスをしながら、自らの想像に基づいて作り出したキャラクターに変身することで、演出家、脚本家、俳優の役割をすべて務めている。表現されているもののアイデンティティだけではなく、制作においてもマルチアイデンティティとして活動するといえる。

ヴァーチャルペルソナは触られない仮想空間で、形で個人の内面を映す鏡の中の私たち自身である。仮想空間は合理的空間というより感情がうずまく空間に近く、コミュニケーション相手との間にスマートフォンやタブレット、パソコンといったデバイスを挿んでいるため、匿名性が常に存在する空間である。SNSは無限にオープンされた空間にいつでも接続させる。また、コミュニティを作ってその一員になることや友達になることがとっても簡単になった。QRコードさえあればサイトはもちろん相手の情報にも接続することができて、友達申請をワンクリックで承認すると二人は会話したことがなくてもその瞬間から友達になって互いの日常やその日その日の気持ちを共有することになる。現実空間で所属されている社会的コミュニティ(家族、学校、職場など)の一員としてのペルソナだけでなく、例えば、とあるアイドルのファンとしての私、血液型がO型の私、地方出身の私、役者の私、甲の友達の私と乙の友達の私、ロックミュージックが好きな私など、相手に好印象を与えて心を開かせ、楽しいコミュニケーションをなすために生成されるペルソナは永遠に作り足されて、いつでも使用できるように心の中にアイデンティティの引出しが増えていくのである。むろん「こう見られたい」という承認欲求によって、潜在された側面が外面にあらわれるのも、仮想空間でのコミュニケーションにおいて見られるところである。

潜在的な自我を表にあらわすことは、視覚的に体現された姿を他人に見せると同時に、鏡を見つめるように自らと向き合わせる結果をもたらす。マルチアイデンティティとなる個人は、色々と使い分けていたペルソナが偽りの仮面ではなく、すべて自分自身であると認識して受け入れることから始まる。たとえそれが互いに矛盾した性質を持っているとしても、そのすべてが個人の中に含まれている側面である。自分の中にいる相反な潜在的自我を承認し、受け入れることで、多様な個性と側面を持つようになり、したがって、矛盾したものたちが共存するマルチアイデンティティは「違い」をこころよく受け入れることができると思うのである。

自分が属しているコミュニティとコミュニケーションするために時合わせて設定されたヴァーチャルペルソナは仮想と現実を超越したさまざまな集団の中で素直な自己、理想的な自己、優しい自己、厳しい自己、アグレッシブな自己など、さまざまな自己をあらわすだけでなく、他人に見せたことのない姿をさらしてそれに対する相手の反応(いいね!やコメントなど)を得ながらコミュニケーションをすることで、アイデ

ンティティのシミュレーションが可能になる。ひとつの共通のテーマを中心に集まったコミュニティであるほど、事実上興味の分野以外では自分とは全く異なる社会的、経済的、文化的背景の人物と会うことがあり得るのでより一層視野が広がることも期待できる。全く相反した性格のコミュニティを行き来しながら活動すると、矛盾したものの同士のマルチアイデンティティが生成される。そして並列されたアイデンティティ同士は互いを認識し、影響を与えてながら向かい合う、つまり、相互作用が生じるのだが、だとしてこのようなマルチアイデンティティを所有しているものたちが集まったとき、対立していた集団同士の融合の可能性が期待されるのではないだろうか。

筆者の研究はアイデンティティ表現において今日の仮想空間に接続している人々に起きているマルチアイデンティティ化に注目しているという点に意義があるとされ、ひとりが内面に隠されていた潜在する人格で自分の身体を覆い隠すことでアイデンティティの変身を試みる行為は芸術表現を通じて個人の物語を伝えることで見る人々に我が身に当てはめさせる試みである。マルチアイデンティティを経験するためのヴァーチャルペルソナの適切な活用は(特に日本と韓国のような)関係中心の社会で上手い関係をなせるのはもちろん、関係を通じたマーケティングや心理治療的なところでも活用できると見られており、芸術表現においてもヴァーチャルペルソナを通じた内面の表出とアイデンティティ実験的な作品がさらに注目できると期待している。

結論

仮想空間と現実空間の間におかれた個人のアイデンティティは多元的で流動的であり、こういったマルチアイデンティティは虚構的ペルソナとしてのアバターや他者に見られたい仮想の顔であるアイコンなど、ヴァーチャルペルソナを数多く生成しながら体現している。SNSの登場により現実存在する人らと仮想空間でも交流するという部分が肯定的に受け入れられるようになってヴァーチャルペルソナは完全に存在不可能なファンタジー的ペルソナからフィジカル世界の本人に近いペルソナに至るまでコミュニケーションが行われる場に合わせてデザインされた形態で体現されている。主にMMORPGのゲームやバーチャルリアリティゲーム、個人のホームページで集中的に活用されているアバターが仮想世界の主体として現実の中で満たされていない願望を解消できるなかで現実世界の姿や性格などを完全に排除することができる点から、現実の個人よりもヴァーチャルペルソナが主体としての力を持っているといえる一方、ソーシャルネットワーク上ではヴァーチャルペルソナを構成においても実際の活動においても、現実の個人の比重が高く力が強い。これはSNSが現実を積極的に仮想空間に取り込もうとするのはもちろん、現実と深く関連しているというところがユーザーらを安心させて、より安全で体系的だと信じさせるからである。またSNSは2.5次元文化コンテンツの発展にも大きな影響を与えている。仮想の人物であるキャラクターたちがSNSに書き込みと写真をアップしてそれにリツイートをしてコメントに答える過程でキャラクターと直接コミュニケーションをするというリアリティを感じさせるのだ。

また、人間が仮想と現実の中間的存在、すなわち2.5次元的存在になりうる状況におかれて私たちの人間関係や感情交換の方法も2.5次元的なものに変化している。大衆文化から始まった2.5次元概念は、スマートフォンやタブレットなどを介していつでもどこでも仮想空間と接続され、その中で他人と交流しながら仮想空間の住民としても現実空間の住民としても存在することになる現在のコミュニケーション変化に対する説明を可能にすると考えられる。大事なのはそれを「リアル」だと感じるかどうかであり、同じ時間と空間を共有して私の感情表現についてのフィードバックをくれる誰かが存在するとき、その間にはコミュニケーションが成立してそのとき相手に対するリアリティを感じるのである。俳優やコスプレイヤーの身体を介してキャラクターが生きている人間の姿で目の前にあらわれることも、キャラクターやそこに実存していない人物が3Dホログラムで現れて歌ったり踊ったりすることも、仮想空間でそういった実存していない相手とコミュニケーションを交わすことすべて、入念に作られたシステムによって頭の中でそれが「リアル」であると認識する翻訳と解釈の過程、つまり脳内変換を通じてリアリティが完成する。つまり、仮想のものと現実のものが変わらな

くなったこのような現象は、脳内変換によって仮想のものでもデバイスを介して現実感を感じた場合、人間はそれを現実と認識するようになることと、ヴァーチャルペルソナを媒介にして仮想空間のなかでも人と人（あるいは機械）との間の感情交換が行われるからである。

人々は仮想空間の特性である匿名性により、現実の世界で使用されている社会的人格へのペルソナではなく、裏面に隠していた本当の自分をモデルに仮想空間でのペルソナを新たに生成することができ、このヴァーチャルペルソナは、当事者の対人関係や属されたコミュニティ集団の数だけ複製されて分裂しながら分身のようにその数が増える。ヴァーチャルペルソナとして可視化されている形態もまた、普遍的な人間型ではなく、現実世界では見られない「パーフェクトな」存在であり「パーフェクト」な存在を作ってその存在としてコミュニケーションを行うことで現実ではあきらめていた変身願望が表出できる。このとき「パーフェクト」という表現も普遍的な意味の完璧さではなくペルソナを作り出す主体の基準で見たときに満足感を感じる完璧さを意味するので、他人の目には怪物のように見えるか、不快感を与えるものとして映ることもありうる。また、仮想空間は物理的な制約を受けない空間であるため、その中で生成されるヴァーチャルペルソナは形において極端であり、隠密で非道徳的な変身願望も簡単にさらすことができる。したがって、現実の外見や行動、周囲との関係などに影響を及ぼすことなく、人々は欲望を実現した表象を自分の新しいペルソナとして創造してコミュニティの中でロールプレイング(役割経験)をするのである。つまり、人々がヴァーチャルペルソナとして作り出す仮想空間の存在らは、単に利用者に代わる図像ではなく、何らかに成りたいまたは変わりたいと思う利用者の変身願望を垣間見ることができる装置でもあるのだ。

個人が仮想空間で様々な形のヴァーチャルペルソナを介してマルチアイデンティティとして存在し、それを積極的に活用してフィジカルな現実空間以上の行動力を見せたいとて外形の変身を試みるように、芸術作品でも作家の意図に応じて、複数のアイデンティティが、さまざまな姿で現れている。作家は自分の代替わり、つまりヴァーチャルペルソナとなる仮想のイメージを前面に出して作家本人の自我を投影し、人物の架空の物語を付与することでマルチアイデンティティを表わす。他に作家や特定の人物が作品という舞台上の俳優になって化粧、扮装と仮面などを用いて自分の外見を変身させることでマルチアイデンティティになる。そして作品でマルチアイデンティティを表現するために新たに再構成したヴァーチャルペルソナを登場させる。また、作家自身のアイデンティティを表出せずに奇形で諧謔な形態に身体を変形して既存の普遍的な形態を解体、破壊して型にとらわれた思考を捨て、境界が解体された雑種の生命体を作り出して身体と自己表現に対する新たな認識の枠組みを提示するとともに人間

のアイデンティティ問題を引き起こす。特にデジタル技術を芸術分野に取り入れて合成技術、3Dモデリング、カメラやセンサー、プログラミングを使用したインタラクティブ技術で仮想身体を具現しつつ、インターネットやSNSなどのポストインターネット時代のコミュニケーションツールを積極的に活用しており、その過程で作品と作家のワークスペースさえもデジタル化されている。さらには、観客を非物理的なものと総合作用させることで、観客もまた仮想身体としてマルチアイデンティティを経験できるよう誘導している。技術に対する美学を主に評価されてきたインタラクティブアートもまた、今はコミュニケーション過程で起こるマルチアイデンティティ化、もしくはマルチアイデンティティを経験できるという点で意義をもつとみられる。

筆者は仮想空間のペルソナ形状を通じた内面の表出について関心をもち、現実の世界で維持しようとしている「素直で誠実な人物」のペルソナではなく、無意識の中に存在する異化変身願望、成熟拒絶願望、現実逃避などの欲望をあらわにして、作品を通して新たに作り出したヴァーチャルペルソナを表現した。筆者が表現したヴァーチャルペルソナは、現実の自己を否定し、自己の顔を覆って、現実の身体を物理的に隠す仮面であり、このヴァーチャルペルソナを作品にする過程で、実際つくろっていたペルソナを否定するという意味で、以前に身に着けていた装束 (clothing) を作品に用いた。また、ヴァーチャルペルソナへの「変身」のために製作した仮面を直接かぶってパフォーマンスを行って、仮想空間のヴァーチャルペルソナを筆者のヴァーチャルペルソナ、つまり作品と筆者の身体を用いて再現しながら、手掛かりを渡して、ヴァーチャルペルソナの研究に基づいて観客に説明的に接近しようとした。

人間には表面的な「優しく善良な」顔と表わしたくない内面の「歪んだ」顔、二つの人格がありうる。現代社会でそれを再評価しようとすることはコミュニケーションが現実と仮想という二つの空間をまたいで行われ、無意識の中にだけ存在して表現されていないできた内面の顔がもうひとつのアイデンティティとして分離されて仮想と現実で同時多発的に、そして自立的に存在することができるようになりつつあるからだ。このとき表出と変身の媒介となるヴァーチャルペルソナは、ポストインターネット時代に至って気づかぬうちに普遍化されており、こういったヴァーチャルペルソナたちは内・外に分離されていたもの、もしくは主流・非主流で区分されていたものが共存するマルチアイデンティティの特性をそのままあらわしている。

筆者の研究は、より幅広い属性同士のマルチアイデンティティを持つことで、マルチアイデンティティの所有者らをきっかけに彼らが属している対立集団の間でも相互作用が起こることを期待しながら、そのためにアイデンティティ変身と実験のためのヴァーチャルペルソナの創造とヴァーチャルペルソナを媒介とした2.5次元的なコミュニケーションの必要性を提示しようとするものである。

参考文献

[単行本]

李・ジョングァン(이종관)、『サイバー文化と芸術の誘惑 사이버문화와 예술의 유혹』、ソウル：文芸出版社(2003)

河合隼雄、『ユング心理学入門』、東京：培風館（1967）

金ソンミン(김성민)、『分析心理学とキリスト教 분석심리학과 기독교』ソウル：ハッジサ(2001)

ジョン・ドンナム(정동암)、『メディアアート、デジタルの誘惑 미디어아트, 디지털의 유혹』ソウル：コミュニケーションブックス(2007)

全・ヘスック(전혜숙)、『20世紀末の美術；日常の空間をメディアの再構成 20세기말의 미술』ソウル；ブックコリア(2013)

全・ヘスック(전혜숙)、『ポストヒューマン時代の美術 포스트휴먼 시대의 미술』、ソウル；アカネット(2015)

平野啓一郎、『私とは何か―「個人」から「分人」へ』講談社現代新書(2012)

ファン・サンミン(황상민)、『サイバー空間にもうひとりの私がいるサイバー공간에 또다른 내가 있다』、ソウル：キンヨンサ(2000)

宮原浩二郎、『変身願望』 筑摩書房（1999）

森村泰昌、芸術家Mのできるまで、東京：筑摩書房(1998)

Aidianakis, V, 『Not a toy : fashioning radical characters』 Berlin: Pictoplasma (2006)

Angela Stief, 『Leigh Bowery: Verwandlungskuenstler』 Berlin: Meyer, Piet Verlag (2015)

Baum, N. K. 「The emergence of community in computer-mediated communication」、In S. G. Jones (Ed s.), 『Cybersociety: Computer mediated communication and community』、London: Sage. (1995)

C. G Jung C. Gユング著作委員会韓訳、『人格と転移 인격과 전이』ソウル：韓国ユング研究院(2004)

Donath, J. 「Identity and deception in the virtual community」、『Communities in cyberspace』 London and New York : Routledge(1999)

Foster, Mark, 『The Second media age』 Cambridge, MA : Polity Press (1995)

Joinau, Benjamin、『顔、隠せない内面の地図얼굴, 감출 수 없는 내면의 지도』、シン・ヘヨン 韓訳、ソウル：21世紀ブックス（2014）

Murray, Janet 『デジタル・ストーリーテリング—電脳空間におけるナラティブの未来形』、有馬哲夫 訳、国文社（2000）

Murray, Janet, 『インタラクティブ・ストーリーリング』、ハン・ヨンファン(한용환)/ビヨン・ジヨン(변지연)韓訳、ソウル：アングラフィックス(2001)

Reid, E. 『Electropolis: communication and community on internet relay chat』 Melbourne: University of Melbourne Press, 1999

Screech, Matthew. 「A challenge to Convention: Jean Giraud/Gir/Moebius」 Chapter 4 in Masters of the ninth art: bandes dessinées and FrancoBelgian identity. Liverpool University Press. (2005)

Suler, J. 『The Psychology of Avatars and graphical space in multimedia chat communities—a study of the place—』、The Psychology of cyberspace (1999)

Turkle, Sherry, 『接続された心：インターネット時代のアイデンティティ』、日暮雅通 訳、早川書房 (1998)

Waskul, Dennis D. 『Self-Games and Body-Play: Personhood in Online Chat and Cybersex (Digital Formations, 9)』、Peter Lang Pub Inc (2003)

Waskul, Dennis D, 『The Role-playing game and the game of role-playing: the Ludic self and everyday life』、Williams, Patrick&Hendricks, Q. Sean edit, Gaming as Culture, North Carolina: McFarland&Company (2006)

Winckel, Erna van de, 『ユングの心理学とキリスト教靈性論의 심리학과 기독교 영성』、金ソンミン 韓訳、ソウル：ダサングルバン (2002)

[学述・学位論文]

李・ウンハ(이은하)、『ペルソナを追求した造形作品研究』ソウル：弘益大学修士論文(2008)

李・ガンフン(이강훈)、『動物イメージを変容した本人の作品研究』、慶尙北道：嶺南大学修士論文(2010)

李・ドンウン(이동은)、『アバター企画のためのデジタル空間のけるそな』、『韓国ゲーム学会論文集』第9巻 第4号 2009年8月(2009)

李・ズエ(이주애)、『現実と仮想現実自我表現の差異に影響を及ぼす要因』、ソウル：延世大学修士論文(2009)

李・ハンジェ(이향재)、『仮想空間のアバターキャラクターのユーザーの認識調査』、デザイン学研究、17巻3号、62-70 (63) (2004)

金・ギュリム(김규림)、『創作舞 <パレード>の作品分析を通じたペルソナの社会性に関する研究』、ソウル：世宗大学修士論文(2007)

金・スファン(김수환)、『媒介された感情：SNSとわれらの時代の感情構造』、『記号学研究』31巻1号 p. 9-35、ソウル：韓国記号学会 (2012)

金・スンザ(김순자)、
「ファッションデザインにあらわれる仮想空間のペルソナ表現」、『韓国衣類産業学会誌 第15巻 5号 Vol. 85 (2013年 10月) pp. 671-681, (2013)

金・ジェユン(김재윤)、
『オンラインロールプレイングゲームについて研究-仮想世界の再現と使用者のアイデンティティ経験を中心に-』、ソウル：西江大学修士論文(2002)

金・ジョンギル(김종길)、
『サイバー空間での自己認識と複合アイデンティティ遂行』、社会理論、2008春/夏号(2008)

金・ヒヨンス(김현수)、
『ファンタジーで表現された現実の反映 - 本人の作品を中心に』、ソウル：弘益大学修士論文(2010)

金・ボウン(김보영)、
グム・ギスク(금기숙)「ソフト・スカルプチュアとファッションに示された偶然性に関する考察 - フレッシュレの類型分析を中心に」、『腹式』59巻 5号、ソウル：韓国服飾学会(2009)

辛・サンギョ(신상규)、
「SNS時代の自我概念」、『記号学研究』30巻0号 pp. 77-98、ソウル：韓国記号学会 (2011)

ソ・ドッヒョン(서덕현)、
『美術に見られるペルソナ的表現様相』、大田：忠南大学修士論文(2009)

ソ・ソンウン(서성은)、
「ソーシャルネットワークゲームの使用者アイデンティティ研究」、ソウル：韓国コンピュータゲーム学会論文誌、vol.2 No. 23(2010)

田村照子「ファッションの情動性と機能性」、
『疲労と体養の科学』Vol.14 No.1 東京：疲労研究会 (1999)

ハム・ジェミン(함재민)、
「SNSに表れるイメージ表現に対する研究： me2dayと facebookを中心に」、
『2011年上半期総合学術大会』 韓国アニメーション学会 pp. 23-30 (2011)

ハム・ソンミ(함선미)「森村泰昌の<西洋美術史>シリーズ分析：文化的ハイブリッドを通じたアイデンティティ論議」
ソウル：弘益大学修士論文 (2009)

ハン・チャンヒ(한찬희)、
『デジタル空間のペルソナ形成に関する事例研究』、ソウル：中央大学修士論文(2007)

朴・ジンヨン(박진영)、
『視線とペルソナを通じた自我表現研究』、ソウル：国民大学修士論文(2010)

朴・ヒョン(박현)、
『ニューメディアアートにあらわれる可変的ペルソナ特性について研究』、ソウル：中央大学博士論文(2014)

ベ・ユンジョン(배윤정)、
『CMC上でのペルソナ形成に関する研究、光州：全南大学修士論文(2002)

ホ・テジョン(허태정)、
ファン・ソンジン(황선진)、
『アバターイメージに対するアバターの利用者の特性に関する研究』、韓国衣類学会誌、28巻5号648-657 (650)、(2004)

ユ・ギョンヒ(유경희)「uncanny概念で見た精神分析的視覚芸術論研究：後期身体美術を中心に」
ソウル：延世大学博士論文 (2007)

ユ・ジョン(유지영)、
『象徴的オブジェに投影された内的自我の表現について研究』、ソウル：弘益大学修士論文 (2003)

ユン・イェジン(윤예진)、『現代ガッシオンに表現された醜の美学 : 2000年から2012年までのファッション・コレクションを中心に』、ソウル:成均館大學校博士論文(2013)

武者佑生子、「森村泰昌研究」、『哲学会議』第28号(2004)

森尾博昭、「特集 WebアイデンティティとAI : インターネットにおけるアイデンティティ--社会心理学的視点から(Identity on the internet from a social psychological perspective)」、『人工知能学会誌』、人工知能学会 編 24巻4号(2009年7月)

森村泰昌、「セルフ・ポートレートという世界」『表現』2号(2008)

[図録・画集]

『仮面の告白 가면의 고백』図録(2014)

『劇場版ペルソナ3』公式イラスト&原画集、東京;KADOKAWA(2016)

『真実と虚構 진실과 허구』図録(2014)

『最遊記歌劇伝 Road to the WEST』、ゼロサム編集部(2015)

『ユン・ジソン(윤지선) RAG FACE』第4回ILWOO写真賞出版部門受賞記念展 展示テキスト(2014)

『森村泰昌 美に至る病一女優になった私』展示パンフレット 横浜美術館(1996)

天野太郎「森村泰昌は人類を救えるか」

[記事・評論]

『月間美術(월간미술)』2011.01. 第23巻1号 vol. 312

『月間美術(월간미술)』2011.03. 第23巻3号 vol. 314

『月間美術(월간미술)』2012.08. 第24巻8号 vol. 331

『電撃Playstation』2016.8.11./vol. 619、第22巻19号通巻745号、KADOKAWA(2016)

『ユリイカ[詩と批評]』、平成21年7月、第41巻第8号、青土社(2009)

メビウス、ヌマ・サドール、古永真一訳「メビウスとの対話」

『ユリイカ[詩と批評]』、平成27年4月臨時増刊号、第47巻第5号、青土社(2015)

須川亜紀子、「ファンタジーに遊ぶ-パフォーマンスとしての2.5次元文化領域とイメージーション」

筒井晴香、「2.5次元の自律性とキャスト=キャラクター」

藤津亮太、「記号と身体と内面」

『中央Sunday』第403号(2014)

ジョン・ヨウル(정여울)、「心理学で小説読み(1) ジキル博士とハイド氏」

『美術手帳』、2010.03. vol. 62 NO. 934

森村泰昌、「20世紀へのセルフポートレート」

『美術手帳』、2015.06. vol. 67 NO. 1022

かないみき、「ポスト・インターネット時代のアーティストたち」

『美術手帳』、2017.07. vol. 68 NO. 1038

須川亜紀子、「イメージーションとインタープレイ~2.5次元文化領域の射程」

[インターネット]

<http://www.marisaolson.com>
<http://d.hatena.ne.jp>
<http://www.hyundaiwarang.com>
<http://terms.naver.com>
<http://homes.lmc.gatech.edu>
<http://www.thefreedictionary.com>
<http://www.coasttocoastam.com>
<http://artnet.kr>
<http://www.galleryeebae.com/bbs>
<http://www.huffingtonpost.com>
<http://www.telegraph.co.uk>
<http://www.medienkunstnetz.de>
<https://kotobank.jp>
<http://shindonga.donga.com>
<https://brunch.co.kr/@chulwoonglee/116>
<http://m.cctimes.kr>
<http://www.junk-culture.com>
<http://magazine.jungle.co.kr>
<http://courses.washington.edu>
<http://www.lawickmueller.de>
<http://www.paulsermon.org>
https://en.wikipedia.org/wiki/Camille_Utterback
<http://www.nabi.or.kr>
<http://camilleutterback.com>
<http://www.nabi.or.kr>
<http://blog.linemagazine.co.uk>
<http://artscape.jp/artword/index.php>
http://m.inews24.com/view.php?g_serial=121064&g_menu=021300
<http://thinktank13.tistory.com/27>
<http://snus.egloos.com/2833126>
<http://emptycell.blog.me/190263648>
<http://chiptaso.hatenablog.com>
<http://25news.jp/?p=2347>
<https://twitter.com/masaomishougun>
<http://www.mmca.go.kr>
<http://www.akive.org>
<http://dolorosa78.blog.me/150031573624>
<http://www.huffingtonpost.com>
<http://acquia.harvardartmuseums.org/art/339735>
<http://shindonga.donga.com>
<http://m.blog.naver.com/suckgoon/>
<http://www.yoonjiseon.com>
<http://ca.complex.com>
<HTTP://WWW.SPRUETHMAGERS.COM>
<http://matome.naver.jp/odai/>
<http://matome.naver.jp/odai/>
<http://matome.naver.jp/odai/>

<http://matome.naver.jp/odai/>
<http://forwardcouncil.com>
<http://courses.washington.edu>
<http://www.patriciadorfmann.com>
<http://www.lawickmueller.de>
<http://www.pierreclemens.net>
<http://galerie.samuelis-baumgarte.com>
<http://www.kirstengeisler.com>
<http://galerie.samuelis-baumgarte.com>
<http://www.paulsermon.org>
<http://www.medienkunstnetz.de>
<http://camilleutterback.com>
<http://artievierkant.com>

[映像資料]

SBS 「ニューストリ」 2015年3月31日放送

KBS 「ファッションナブル：王の服、権力を着る」 2015年3月8日放送

図版参考目録

図1 Cyworld Minihompiとアバター

上 : http://m.inews24.com/view.php?g_serial=121064&g_menu=021300

「도토리 너무 비싸요"... 싸이월드 이용자 원성 높아」、함정선기자 2004.08.04 18:29

下 : <http://thinktank13.tistory.com/27>

「아바타 한류를 아시나요?」、Jason Hyunjong Wi 2014.01.19 21:53 from 기술과 투자

図2 ゲームのアバター。アイテムを組み合わせて作り（上）、

他のキャラクターと連携プレイをする（下）

上 : <http://snus.egloos.com/2833126>

下 : 『電撃Playstation』2016.8.11./vol.619、第22巻19号通巻745号、KADOKAWA (2016) p.88

図3 セカンドライフのアバター設定

<http://emptycell.blog.me/190263648>

図4 LINEのアイコン

筆者所有

図5 原作と2.5次元舞台

左 : 『最遊記』と『最遊記歌劇伝』、右 : 『PERSONA3』と『舞台PERSONA3』

左 : 『最遊記歌劇伝 Road to the WEST』、ゼロサム編集部 (2015)

右1 : 劇場版「ペルソナ3」公式イラスト&原画集、東京 ; KADOKAWA (2016)

右2 : 舞台PERSONA3 広告チラシ

図6 『刀剣乱舞』のゲーム(左上)、2.5次元舞台(左下)、コスプレフォトシューティング(右)

左上 : ゲーム『刀剣乱舞-ONLINE-』

<http://chiptaso.hatenablog.com/entry/2015/03/28/233008>

左下 : 2.5次元舞台『刀剣乱舞』虚伝 燃ゆる本能寺

<http://25news.jp/?p=2347>、●舞台『刀剣乱舞』製作委員会

右 : おやびん(たんぼぼ みなと)のツイッター投稿

三日月宗近 : ゆき 鶴丸国永 : おやびん P : しゅう

<https://twitter.com/masaomishougun/status/595152788272713728>

図7 Kim Hyunsoo 『breik』 (2008)

< breik > mixed media(Polyester Resin, Silicone, Human Hair, Oil Color, Water Paint, Epoxy, Steel) , 155×92×150cm (2008)

<http://www.mmca.go.kr/artStudio/artistDetail.do?cinArtistId=201311100000696&menuId=7040000000>

図8 Kim Hyunsoo 『Sleeping Boy』 (2008)

< Sleeping Boy > mixed media, 166×80×150cm (2008)

<http://www.akive.org/artist/artworks/A0000301>

図9 Lee Kang-hoon 『狩人ロビン』 (2008)

< 狩人ロビン 사냥꾼 로빈 > mixed materials (2008)

<http://dolorosa78.blog.me/150031573624>

図10 Lee Kang-hoon 『戦士ロビン』 (2008)

<戦士ロビン 전사 로빈> mixed materials (Styrofoam, epoxy, synthetic fibers)

100×120×165cm(2008)

<http://dolorosa78.blog.me/150031573624>

図11 Mihei Her 『Box;my other self』 (2003)

<Box;my other self> Mixed media, adjustable (2003)

『真実と虚構 진실과 허구』 図録 (2014)

図12 Mihei Her 『46 Street Liancourt 75014 Paris』 (2003)

<46 Street Liancourt 75014 Paris> Mixed media, adjustable (2003)

『真実と虚構 진실과 허구』 図録 (2014)

図13 Richard Prince、<New Portraits>の展示風景(2014)

2014. Gagosian Gallery Photography by Robert McKeever

http://www.huffingtonpost.com/matthew-israel/your-instagram-are-richa_b_5908264.html

図14 Richard Prince 『Untitled (portrait)』 (2014)

Ink jet on canvas、167 x 123.8 cm (2014)

Photography by Robert McKeever

http://www.huffingtonpost.com/matthew-israel/your-instagram-are-richa_b_5908264.html

図15 M. Barney, 『Cremaster 4』 (1994)

<Cremaster 4>, photograph (1994)

Valve (Ausschnitt) | Photography | Photograph: Peter Strietmann | © Matthew Barney

<http://www.medienkunstnetz.de/works/cremaster4/>

図16 M. Barney, 『Envelopa: Drawing Restraint 7 』 (1993)

<Envelopa: Drawing Restraint 7 >, three gelatin silver prints, 33 x 26.5 cm (1993)

<http://acquia.harvardartmuseums.org/art/339735>

図17 森村泰昌 「西洋美術史」シリーズ

<たぶらかし(マルセル)>1988カラー写真150X120cm

『美術手帳』 vol. 62 NO. 934 (2010) p. 77

図18 森村泰昌 「女優」シリーズ(左、中央)と「サイコボーグ」シリーズ(右)

<サイコボーグNo. 22>(1993) カラー写真に透明メディアム 150X95cm

『美術手帳』 vol. 62 NO. 934 (2010) p. 81

図19 森村泰昌 「なにものかへのレクイエム」シリーズ

<なにものかへのレクイエム(創造の劇場/手塚治虫)> ゼラチン・シルバー・プリント 120X90cm(2010)

『美術手帳』 vol. 62 NO. 934 (2010)p. 33

なにものかへのレクイエム(記憶のパレード/1945年アメリカ) 2010 ゼラチン・シルバー・プリント 178X135cm

『美術手帳』 vol. 62 NO. 934 (2010)p. 19

図20 Nikki S. Lee 「Projects」 (1997～2001)

上左 : < Projects 3, Schoolgirls>, Digital C-Print, 71.5x54cm (2000)

上右 : <Part 1_10>, Digital C-Print, 76.2x83.8cm (2003)

<http://shindonga.donga.com/3/all/13/110389/1>

「新ドンアが出会った韓国の新人作家：ニューヨークが注目したアーティスト、ニキー・リー」新東亜2011年 07月号

下 : <http://m.blog.naver.com/suckgoon/10160160079>

図21 Yoon, Jiseon, 『Rag face #56-1』 (2013)

<Rag face #56-1>, sewing on photography, 154x105cm (2013)

<http://www.yoonjiseon.com>

図22 Yoon, Jiseon, 『Rg face R#12-1』 (2014)

< Rg face R#12-1>, sewing on photography, 46.5 x 56 cm (2014)

<http://www.yoonjiseon.com>

図23 Jozef Mrvaの Dionysian masks

photos:Nikola Ivanov

Klanten, Robert/ Ehmann ,Sven / Schulze,Floyd, 『Doppelganger: Images of the Human Being Hardcover』、 Berlin: Die Gestalten Verlag GmbH&Co.KG (2011)

図24 Leigh Bowery のコスチューム

photoed by John Simone: Leigh Bowery in Club Copacabana, New York (1988)

Angela Stief, 『Leigh Bowery: Verwandlungskuenstler』 Berlin: Meyer, Piet Verlag (2015)

図25 G. Condo 『The Insane Queen』 (2006)

<The Insane Queen>, oil on canvas, 50.8X40.6 cm (2006)

<http://ca.complex.com/style/2011/01/exhibit-see-george-condo-at-the-new-museum/>

『Exhibit See: George Condo at the New Museum』 BY CALVY CLICK, JAN 27, (2011)

図26 G. Condo 『Memories of Rembrandt』 (1994)

<Memories of Rembrandt>, oil on canvas (1994)

<http://ca.complex.com/style/2011/01/exhibit-see-george-condo-at-the-new-museum/>

『Exhibit See: George Condo at the New Museum』 BY CALVY CLICK, JAN 27, (2011)

図27 G. Condo 『Improvised Figures』 (2010)

<Improvised Figures>, oil and pastel on Linen, 152.4 X 182.9 cm (2010)

HTTP://WWW.SPRUETHMAGERS.COM/ARTISTS/GEORGE_CONDO@@OVERVIEW

図28 ジルの「ブルーベリー」とメビウスの比較

<http://matome.naver.jp/odai/2136180447006502901/2137039986783803103>

<http://matome.naver.jp/odai/2136180447006502901/2136180599406826803>

図29 メビウスのメタプロセスの代表的空間として砂漠

<http://matome.naver.jp/odai/2136180447006502901/2136180599506828603>

<http://matome.naver.jp/odai/2136180447006502901/2138155787960147003>

図30 Bernhard Willhelm、Groninger Museumの展示風景

<http://forwardcouncil.com/index/2/bernhard-willhelm>

図31 Bharti Kher 『Arione』 (2004)

<Arione>、Mixed media (2004)

http://courses.washington.edu/femart/final_project/wordpress/bharti-kher/

図32 Bharti Kher 『Arione's Sister』 (2006)

<Arione's Sister>、Mixed media (2006)

全・ヘスック(전혜숙) 『ポストヒューマン時代の美術』、ソウル;アカネット (2015)

図33 LawickMüller 『Perfectly super natural : Athena Velletri』 (2000)

<Perfectly super natural : Athena Velletri>、Digital photography on aluminum cibachrome(Nina Simone, Anna)、100 x 67cm (2000)

<http://www.patriciadorfmann.com/artist/lawickmuller/works>

図34 LawickMüller 『La foile à Deux』 (1992-96)

<La foile à Deux (YAch- Yegya Arman und Christine Hunold)>、Digital photography pasted on a luminum、150 x 110 cm (format A4 chacune) (1992-96)

http://www.lawickmueller.de/LawickMuller_English/la_folie_a_deux_-_LawickMuller.html

図35 LawickMüller 『Lara's Club』 (2006)

http://www.lawickmueller.de/LawickMuller_English/perfectlysupernatural_-_LawickMuller.html

図36 Robert Gligorov 『Orange face』 (1996)

<Orange face>、photo cibachrome digitalise、105 x 105 cm(1996)

<http://www.pierreclimens.net/extra/gpoa/pages/artistes/gligimp.html>

図37 Kirsten Geisler 『Maya Brush』 (2011)

<Maya Brush>、computer animation (2011)

<http://galerie.samuelis-baumgarte.com/en/artists/Artist/show/geisler/>

図38 Kirsten Geisler 『Dream of Beauty-Touch Me』 (1999)

<Dream of Beauty-Touch Me>、computer animation (1999)

<http://www.kirstengeisler.com/en/werke/>

<Dream of Beauty 2.2.>、computer animation, 35 x 30 cm(1999)

<http://galerie.samuelis-baumgarte.com/en/artists/Artist/show/geisler/>

図39 Paul Sermon 『Telematic Dreaming』 (1992)

<Telematic Dreaming>、installation (1992)

上 : <http://www.paulsermon.org/dream/>

下 : <http://www.medienkunstnetz.de/works/telematic-dreaming>

図40 Romy Achituv & Camille Utterback 『Text Rain』 (1999)

<Text Rain>、Interactive Installation (1999)

<http://camilleutterback.com>

図41 Artie Vierkant 『Profile』 (2016)

<Profile> Rendition One、dye sublimation print on aluminum, 50x40 in. (2016)

<http://artievierkant.com>

図42 Artie Vierkant 『Profile』 (2016)

<Profile> Entry, dye sublimation print on aluminum, 12x28 in. (2016)

<http://artievierkant.com>

図43 『UMARERU』 (2013)

『UMARERU』アニメーション, ミックスメディアム(モニター/木製フレームに転写 など) 40.7X63X15cm 6台, (2013)

図44 『UMARERU』 (2013)フレーム

図45 「Mega-Pet name; NEN 2世」3Dモデルとアニメーションキャプチャー

図46 「Mega-Pet name; Labi」3Dモデルとアニメーションキャプチャー

図47 「Mega-Pet name; To(通)-ri」3Dモデルとアニメーションキャプチャー

図48 「Mega-Pet name; Trainhund」3Dモデルとアニメーションキャプチャー

図49 「Mega-Pet name; Cashmeere」3Dモデルとアニメーションキャプチャー

図50 「Mega-Pet name; Megalantis」3Dモデルとアニメーションキャプチャー

図51 『Part of that world : 犬』 (2014)

図52 『Part of that world : 山羊』 (2014)

図53 『Part of that world : 私』 (2014)

図54 『Part of that world : 猫』 (2014)

『Part of that world』

Acrylic and Image Transfer on Photograph, 1110X840(mm) each (2014)

図55 『かいじゅうのいるところ(Where The Wild Thing is)』 (2012)

『かいじゅうのいるところ (Where The Wild Thing is)』

Performance, Installation(Mixed medium with cloth, PVC, metals)(2012)

左 : To(通)-ri(Costume for 「Where The Wild Thing is」)

右 : TOMO (Costume for 「Where The Wild Thing is」)

200X45X5(cm) / (folded)35X60X25(cm)

図56 『かいじゅうのいるところ』パフォーマンス

図57 『Cluster』 (2015)

<Cluster>

Mixed medium with cloth, cotton, plastic (Gas mask)、70X70X35(cm) (2015)

図58 悪ウサギマスク(「PERSONA工房 20141110 - 21」設置作品)

「PERSONA工房 20141110 - 21」

Installation (fabric, mixed medium/ Drawings)

Mixed medium with used clothings and beads, 95X70X15(cm), (2014)

図59 『CLUSTER』 インスタレーション (2016)

上 : <Cluster>博士審査展展示作品 (2016)

Installation (Mixed medium with cloth, cotton, plastic) (2016)

下 : <Cluster>Space8X8 展示作品

Installation (Mixed medium with cloth, cotton, plastic) (2016)

図60 『Selfie』シリーズ(2015~2016)

<Selfie 2009.11.29.>(2016)

<Selfie 2008.07.16.>(2016)

<Selfie 2008.10.03.>(2015)

<Selfie 2007.04.07.>(2015)

<Selfie 2014.02.24.>(2016)

Mixed medium with cloth, cotton

図61 『Profile』シリーズの作品とキャプションをSNSのアイコンリストで仕上げたもの(写真の左側)(2016)

Mixed medium with cloth, cotton on the wood

**図62 「TOKYO art crossing BERLIN展」(ベルリン、2015)でのパフォーマンス
仮面と記録映像(キャプチャー画像)**

TOKYO art crossing BERLIN(2015) in Berlin:Neurotitan Gallery June 6-20, 2015

図63 『WAKE UP!』パフォーマンス

「TOKYO art crossing BERLIN展」 in Berlin:Eschschloraque Rümschrümp

00:07:30

music from animation soundtrack 「carnival」

図64 『CLUSTER:これからあなたが出会う者たち』(2016)

ゲイザー(観察者) / 剣士

ニア:夢と現実の境目を彷徨う少女 / 魔法使い