

氏名	黒瀬 陽平
ヨミガナ	クセ ヨウヘイ
学位の種類	博士（美術）
学位記番号	博美第426号
学位授与年月日	平成26年3月25日
学位論文等題目	〈論文〉 情報社会の彼岸－「負の拡張現実」とその両義性 〈作品〉 MONUMENT

論文等審査委員

（主査）	東京藝術大学	教授	（美術学部）	木幡 和枝
（論文第1副査）	女子美術大学	教授	（芸術学部）	北澤 憲昭
（作品第1副査）	東京藝術大学	准教授	（美術学部）	八谷 和彦
（副査）	東京藝術大学	准教授	（美術学部）	小谷 元彦

（論文内容の要旨）

本論文の目的は、今日の情報社会におけるアート作品の在り方を検討することである。
本論文は四章構成（「序」と「結」を除く）である。以下、各章の概要を記して、本論文の要旨とする。

第一章では、情報社会における「作者性」の変容について確認する。今日の情報環境においては、創作物はアーティストという個人によって生み出されるよりも、「プラットフォーム」や「アーキテクチャ」と呼ばれる環境が生成するものである、という「運営の思想」が優勢である。本章では、二〇〇〇年代後半に登場した「ソーシャルゲーム」を分析することで、プラットフォーム設計がコンテンツの内容を決定するという「運営の思想」の最新バージョンを分析する。

第二章では、情報社会における「運営の思想」の問題点と、その解決策について検討する。あらゆるものがデータ化され、分析の対象となる「ビッグデータ社会」では、どうしても「運営の思想」が優勢になることは避けられない。しかし、二〇〇〇年ごろから一部の法学者などが警鐘を鳴らしていた「デイリー・ミー」や「エコーチェンバー」問題、あるいは二〇一〇年以降から具体的に危機意識が高まってきた、過剰な「パーソナライゼーション」が生み出す「フィルターバブル」といった問題があきらかにしているように、「運営の思想」は、過去のデータをもとに未来を予測するという方法をとっており、「過去のクリックが今後目にするものを決める情報の決定論」（イーライ・パリサー）となってしまう。フィルタリングが完全におこなわれた世界では、予想外の驚きや学びがなく、つまり「他者との偶然の出会い」が消失してしまい、創造性にとって致命的な環境を生み出してしまふ。かといって、「他者との偶然の出会い」を組み込んだプラットフォーム設計、というのは語義矛盾であり、これまでもあまり有効な解決策が提示されていない。本章では、それらの問題をプラットフォーム設計からのみ解決しようとするのではなく、コンテンツからの視点を導入する。二〇〇〇年代終わりに作られたアニメ『らき☆すた』と特撮『仮面ライダーディケイド』は、まさに「プラットフォーム決定論」が優勢の状況の只中で制作されながら、自らが立脚するプラットフォームを観察、分析し、「メタ・プラットフォーム」とも言うべき自己言及的な表現に達している。それは、「運営の思想」がもたらす一元化された世界をコンテンツによって内破し、「他者との偶然の出会い」へと開かれる「制作の思想」の可能性を示唆している。

第三章では、情報社会において、プラットフォームとコンテンツがどのような関係を結ぶべきかについて考察する。「運営の思想」が可能になったのは、プラットフォームが生み出す力があつたわけだが、一般にそ

れは「創発」と呼ばれる。「創発」は情報環境だけでなく、都市論や生物学、社会学においても存在し、プラットフォーム論の基盤として議論されてきた。本章では、「創発」という概念が学术界や芸術の世界で注目を集め始めた一九六〇～七〇年代に一度遡る。そこで、岡本太郎と寺山修司の思想と実践を分析することで、彼らがインターネットなき時代の「創発」性をいかに作品化し、「運営の思想」と「制作の思想」を共存させていたのかを確認する。とりわけ、寺山修司の「市街劇」は、都市というプラットフォームの創発性を、演劇というコンテンツによって取り出すことによって作品化していたという点で、示唆に富むものである。「市街劇」において寺山は、都市というプラットフォームが生成する「現実」を背景に、自ら創作した演劇という「虚構」を重ね合わせることで、プラットフォーム（現実）とコンテンツ（虚構）の接点と、そのふたつが起こす「創発」を作品化しようとしていた。

「市街劇」の実践が証明しているのは、プラットフォームとコンテンツは従属関係にあるのでも、乖離しているのでもなく、たがいに相互作用を起こすことによって新しい成果物を生み出すという関係性があり得るということである。

第四章では、寺山の「市街劇」を「拡張現実（AR）」のきわめて初期段階のコンセプトと捉えると同時に、現在流通している拡張現実的コンテンツと比較することによって、その差異について確認する。「市街劇」が実践した拡張現実とは、「負の拡張現実」と呼ぶべき両義的な試みであり、その両義性は、「拡張現実」の本質に関わる重要な概念であると同時に、今日におけるアート作品にとっても重要な概念であることを論じる。現在の情報環境とテクノロジーのなかでは、広義の拡張現実的コンテンツはいとも簡単に制作できてしまうが、「運営の思想」の統計的合理主義から疎外されてしまうような非合理的な「負の拡張現実」を視野に入れること、その両義性こそが今日のアート作品に残されたミッションである。

（博士論文審査結果の要旨）

この論文は、情報社会におけるアートの在り方の探究を目的としている。ただし、この論文の出だしにおいて対象とされるのは、一般に「アート」と称される事象ではない。情報社会においてアートを可能とする前提条件の検討から論が開始されているからである。

具体的にいえば、この論文は、ソーシャルゲームを論述対象として書き始められている。ソーシャルゲームの成り立ちが「プラットフォーム」論の観点から捉えうることに、論者は、アート存立の条件を探る契機を見出すのだ。コンテンツとしての作品と、その作者たちとはなく、この作品 - 作者というセット自体を可能とするOSの設計者こそが、ソーシャルゲームの業界において重視されているということへの注目である。これは、作品 - 作者のセットを踏まえる近代的アート観を超えて、アートに改めて現代性を付与するための重要な観点といえる。

ただし、論者は、こうした有りようを手放しで肯定しているわけではない。プラットフォームの現状が他者との偶然の出会いを阻害する傾向にあることに論者は懸念を示し、偶然の出会いを可能とするプラットフォームの可能性を探っている。その探究の手がかりとして、論者は、寺山修司の市街劇を、プラットフォーム的発想の先駆的事例として取り上げる。寺山の市街劇を、プラットフォームの設計とコンテンツの制作の交差とみなすことで、そこに「創発」性に充ちた出会いの場の可能性を見出すのである。

とはいえ、もちろん、「偶然」の出会いと「設計」という行為とは相矛盾する。このことを踏まえて、論は、改めて創発性や偶然の出会いを可能とする方途の探究へと屈折してゆく。いいかえれば情報社会において、他者や外部を呼び出すことの可能性の探究へと――しかし、あくまでも情報社会に内在するスタンスにおいて――論が方向づけられ、その具体的な方途として、拡張現実（AR）に逢着する。すなわち、拡張現実（AR）による「ネガティブなもの」の歓待に――すなわち、「ポジティブなもの」と「ネガティブなもの」を分かたずスラッシュを越えて両者を混在させることに――情報社会におけるアートの存立と意義とが見出されるのだ。

アートの事例を研究対象とするにとどまらず、情報社会においてアートが成り立つ条件から思考を展開した本論は、産業革命とともに成立した従来の「美術」観に対する有効な批判的視座を構築し得ている。しか

も、「ネガティブなもの」の歓待へと収斂してゆく論の運びは、論者の求めるところが、通俗的な善き趣味bon goûtに対抗し続けてきたアートのモダニズムと――テオドール・アドルノの論に典型的に見いだされるそれと――通底するものであることを思わせずにはおかない。

情報社会への内在的批判を通して、アートの可能性の中心へと思考を展開してゆく行論は、誠実かつ秀逸であり、創見に富んでいる。博士の格を備えた論文であるといえる。

(作品審査結果の要旨)

作品展示室には、2 mX3 mほどの、大きく引き伸ばされた写真パネルがある。画像は非常に粗く、ジャギーではあるが、報道などでたびたび公開された、よく見た画像であるため、何であるかはすぐに気づく…それは福島第一原発の制御室であり、原寸にやや足りないくらいの大きさにまで引き伸ばされた写真パネルの裏側に観客が回ると、パネルの背面には鋼管で組まれた、簡素な支持構造がパネルを垂直に保持している。

黒瀬陽平は今回の論文「情報社会の彼岸――『負の拡張現実』とその両義性」中で「負の拡張現実」という題材を扱っているが、本作品「MONUMENT」は、彼の考える「負の拡張現実」を最小限の要素で具体的に展示室内に構成するためのもの、と考えられる。

「拡張現実」とは、近年情報工学分野で頻繁に取り上げられる概念で、技術的には仮想現実（Virtual Reality）に対して、現実の世界に、もうひとつのレイヤーを追加して重ねて表示するような技術（Augmented Reality）を指し示すことが多い。具体的なサービスとしては、スマートフォンなどで撮った画像にタグやコメントを表示する、「セカイカメラ」などがある。（ただし2014年1月にサービスを終了している）

黒瀬は、このような拡張現実の概念に踏み込み、例えばアニメの聖地巡礼のような、現実の世界にアニメの設定を持ち込み町興しするような活動も「一種の拡張現実」だと規定する。さらに、拡張現実のひとつのはじまりとして、寺山修司が1970年代に行った市街劇をとりあげるが、ここで黒瀬が重要視するのは、それが「負の拡張現実」であった点だ。寺山修司が好んで題材にしていたのは、社会から排除された「ネガティブな存在」と目されていたもの達であったがそれを可視化し、市街劇という形式で現実の世界にそれをオーバーレイすることによって「ネガティブなものであるからこそ」通常とは異なる相互作用や創発性が生まれた、という点に着目している。

「ダークツーリズム」と呼ばれる活動が最近話題になっている。例えばホロコーストやチェルノブイリや原爆記念館など、人類史上ネガティブな事件の現場を観光という形で訪れ、そこで展示物などを見ること指すのだが「アニメの聖地巡礼」までも拡張現実とみなす考えに沿えば、それは黒瀬の言う「負の拡張現実」サイドの聖地巡礼であり、そして日本で近いうちに現実化するとしたら、それはやはり福島第一原発なのであろう。経済や効率などの命題から自由なアーティストこそが拡張現実の両義性を扱ううるとして、特に「負の拡張現実」を扱う意味を論文にまとめ、論文中の概念を非常に簡素な形で実現したことを評価し、本作品を博士号に値すると認定する。

(総合審査結果の要旨)

著者 黒瀬陽平は絵画制作から出発し、修士と博士課程においては、さらに、芸術の枠を越えたサブカルチャーおよび、現代において人類が初めて経験しているグローバルかつ高度な便宜性をもつ情報環境と、そのもとにおける芸術の固有な価値とその変容、ならびに、そうした情報環境における表現システムの『設計』と『運営』について、きわめて今日的な現実への眼差しを基底に、展覧会の組織を含めて実践活動を行ってきた。

出発点には、19世紀末の激変する芸術と表現形式を膨大に蒐集・分析したドイツ出身の美術史家A・M・ヴァールブルクの「情念定型」という観点から著者が受けた啓発がみてとれよう。また、歴史の特定段階におけるこの課題への表現者の具体的な考え方について、岡本太郎と寺山修司の例を取り上げて論じているが、

その実践への誠実な研究姿勢も大きな評価に値すると考える。

今回の博士号申請で提出された論文は、グローバルかつ歴史的にも、具体的な表現者の思想や試みを分析しながら、人類の創造的表現と情報環境との相関関係を明らかにするものとして、その実践面と理論面での探究があわせて評価され、博士号に値すると合格の評価を得た。

論文第一副査の女子美術大学北澤憲昭教授の審査要旨の以下の一文が、本論文の価値を端的にあらわしている。「情報社会への内在的批判を通して、アートの可能性の中心へと思考を展開してゆく本論は、誠実かつ秀逸であり、創見に富んでいる。博士の格を備えた論文であるといえる。」

作品「MONUMENT」はきわめて概念性の高いもので、論文で分析した表現環境の背景にある「情報環境」の無機的な特性と、その不気味なほどの『万能感』を浮き彫りにしている。福島第一原発の制御室の公開されている写真を、原寸にやや足りないくらいまで引き伸ばされた写真パネルをすえた空間インスタレーションで、論文の主要テーマの一つである「負の拡張現実」を最小限の要素で具体的に展示室内に構成したものと捉えることができる。

総論として、論文の社会学、情報学、人間行動学における「表現」へのきわめて実践的な研究に裏打ちされた今日的有効性と、作品における現実の環境と営為に対する、きわめて鋭利な概念性の高い問題提の力とがともに高く評価され、審査会一致して博士号に相当するものと裁定された。