

氏名	朴 娜炫
ヨミガナ	パク ナヒョン
学位の種類	博士（美術）
学位記番号	博美第531号
学位授与年月日	平成29年3月27日
学位論文等題目	〈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 〈作品〉 CLUSTER Profile Selfie 〈演奏〉

論文等審査委員

（主査）	東京藝術大学	教授	（美術学部）	佐藤 時啓
（論文第1副査）	東京藝術大学	教授	（美術学部）	伊藤 俊治
（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）	女子美術大学	講師	（）	藤原 えりみ
（副査）			（）	

（論文内容の要旨）

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、身体のリメイク、ポストヒ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ulpture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か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。

(論文審査結果の要旨)

本論文で述べられている「ヴァーチャルペルソナ」とは、デジタル技術やグローバルネットワークの進化により生まれた、物質的な現実空間と対比される仮想空間上のペルソナのことである。ペルソナは他者から認識される自己存在であり、もともとこの言葉は仮面を意味し、外界に対応するための社会的な人格を意味していた。

ヴァーチャルペルソナには様々なスタイルがある。一つのディスプレイに次々と並ぶウィンドウのような並列存在、いくつものアイデンティティが境界なく一個人に共存する同時存在..... 自己のあり様が独特な形状に変化し、累積してゆく。そうした状態をマルチアイデンティティと捉え、現代人はその不可思議な世界を流動しているというのが筆者の基本的なスタンスである。

ヴァーチャルペルソナが生まれてきたのは、現実空間と仮想空間の区別が消えた世界でコミュニケーションが行われるようになったためであり、オン・オフラインの境界が消滅したその世界で人々は多彩なペルソナを時と状況に応じ表現するようになった。潜在する多数の自己で仮想空間や現実空間を往還したり、相反するペルソナを融合し自己表現したりする現象がアートの世界でも近年増えているのはそうした背景があるのだろう。

ペルソナとは社会や時代、他者や外界に対応するため、独自の方法や形式で長い時間をかけ作りだしてゆくものである。これまでこうしたペルソナは動かし難いものだったが、生活環境のドラスティックな変化により、フレキシブルで変容しやすいものになってしまった。それが頑なな自己から逃げ出そうとする変身願望や、現実の自分の欠乏を補完しようとする充足願望と結びつき、様々なヴァーチャルペルソナを生み出すことになった。つまり現実と想像といった二極分裂したものを共存させようとするのがヴァ

ーチャルペルソナであり、そこに筆者は芸術の可能性を見出そうとする。論考はジャンルを超えて多岐に渡り、しばし論点がズレたり、全体構成上の文章バランスが悪かったりと改善すべき点は多いが、かつてないアイデンティティの状況と対峙し、そこから新たな芸術の種を汲み上げようとする熱意は強く感じ、評価したい。以上の理由から博士号に値すると判断する。

(作品審査結果の要旨)

今回、朴ナヒョンは「Selfie」「Profile」「CLUSTER」の3つのシリーズを複合したインスタレーションとして博士展の作品を構成している。

「Selfie」は自分の着ていた古着やアクセサリを分解し、ぬいぐるみ状に再構成し複合した作品である。動物のような、不思議な生物のような作品だが、どの作品にも写真から転写された作者の目がプリントされていて、カメラとしての存在感を得ている。

「Profile」では、SNSのハンドル名が表示されているプレートと、その横に作家の自画像が再構成された衣服で覆われた8点の作品で構成されたインスタレーションである。SNSのハンドルにつくアイコンは、壁面の8作品と対応しており、これは作家が所属するコミュニティー毎に異なる名前アカウントを作っていて、コミュニティーごとに分裂した自分というものを暗喩した作品である。作家によれば、それは全員が自分であるように見えても、また全員が作家の友人であるように見えてもどちらでもかまわない、ということであるが、複数の場での自己像の使い分けが非常に一般化したこの時代をうまく表現した作品と言える。

もう一点の「CLUSTER」はまた2つのシリーズに分けられる。「Selfie」に連なるとも言える作品「CLUSTER」は「Selfie」で用いたように、自身の着ていた服を分解し、綿をつめたそれらを再度構成することにより、内臓が反転したような、不気味な生物を連想させるソフト・スカルプチュア作品である。作品の各所には彼女が頻繁にモチーフに使う「自身の目」が印刷されており、そこだけがひどくリアルに「人間っぽさ」を感じさせ、動物化した自己像こそが自身の本質である、と主張しているようにも見える。もう一点の「CLUSTER:これからあなたが出会う者たち」は、ロールプレイングゲームでのキャラクター紹介をモチーフにしており、自身の作品をまとった作家本人が、RPGの典型的なロール＝職業に扮している写真作品である。テキストはRPGゲームの典型的なモノログを示しており、ある種の意図されたワンパターンさをまとっているが、その役柄になったキャラクターである作家本人は極めて異様な扮装をしており、そのギャップも含めて私達の今いる世界の状況を示しているようにも思える。

朴ナヒョンは、以前から、変身、動物やキャラとの融合、本当の自分の希薄さ、臨機応変に「キャラ」を変えて生活することが当たり前になった私達の社会、などをテーマに作品を制作してきたが、本展示はその集大成として完成されたものであり、本展示の質をもって、審査委員全員の承認のもとに、作品を博士号に値すると認める。

(総合審査結果の要旨)

パク・ナヒョンの論文で記述されるのは、コンピューターとインターネットによる社会変化のもと、個人と社会との関係性の変質によるアイデンティティのあり方への問いかけである。本質的に、対応する局面によって変化しうる多面性を持つのが人間の性質の一面であるが、唯一とされるアイデンティティに変わり、仮想空間では他者から照らし出されるペルソナとして認識され、[実際の肉体的、精神的、社会的姿から離れて、理想的な姿や「本当の自分」を目に見える形で表現する事を許す。]とパク・ナヒョンは規定する。そして「本当の自分」は、ヴァーチャルペルソナとして仮想空間の中で可視化される、とする。人間の欲望により現実の拡張として現れたサイバースペース、ネット社会と現実の社会にオン/オフの区別を必要としないポストインターネット社会において、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、コミュニケーションの多様化について言及する。

もはや、個人のアイデンティティは、多元的で流動的であるように見え、パク・ナヒョンは、ヴァー

チャルペルソナのポストインターネット世界における現れ方の類型としては、性別と身体の制約から離れた虚構的ペルソナとしてのアバターと、他者に見られたい仮想の顔であるアイコンと、多様なペルソナを生成しながら体現しているとし、マンガやゲーム、アニメを実写化したものやコスプレなどの嗜好からは、仮想と現実の中間的存在、言わば2.5次元的な表現が流行しているとする。

現代のアートの世界でも、アイデンティティを問題にした作品は多く、セルフポートレートは近代における自我の確立という問題を長年にわたり担ってきたが、現代はさらに自我を越えて、さまざまに複雑に錯綜し交換され、それ自体が現代的な問題点としてテーマとされている。パク・ナヒョンの論文、制作も同様に新たな時代のアイデンティティの模索がテーマとなっていると言えるだろう。

作品「Cluster」は、自身がこれまでまとってきた衣服を解体し、あたかも自身とは何者なのかを分解し、マルチなアイデンティティとして再構築しようとしている。また作品タイトルには、集団、集合という意味があり、多くの関係性の中でのアイデンティティについて、思考し制作していることが明らかである。

「Selfie」「Profile」を含めて、これまで制作してきた作品は自分自身への問いかけからスタートした表現ながら、我々の人間関係や感情交歓の方法がさまざまに複雑化し、変化した現代の普遍を表現した内容であり、時代を反映して今作られることに意味深い。よって、パク・ナヒョンの博士論文と作品は、副査の審査結果とともに総合的に判断して優秀であり申請は合格とする。