

芸術世界

東京工芸大学芸術学部紀要 第10号 2004



表紙のことば

飯村隆彦

I am (Not) Seen

ビデオ、5分、カラー、2003年

制作、演出、撮影、出演：飯村隆彦

コンピュータ・インターフェース：岩島民和

音楽：佐藤充

協力：(株)ユーフォニック

このビデオはDVDの作品「Seeing/Hearing/Speaking」オープニング作品として制作されたが、ひとつの独立したビデオとして、多くの国際映画祭⁽¹⁾などで上映された。

オリジナルの映像は、同じDVDの「本編」として制作されたDVDと同じタイトルのビデオ作品を、コンピュータ上で圧縮し、ほとんどが、フレーム毎に異なる画面からなっており短い断片をはげしくくり返している。画面の下に度々現れるスーパー文字は「I see you」、「I am seen」、「I am not seen」などで、「見ること」の知覚についてのひとつの実験となっている。きわめて「混乱した映像」と「矛盾した言葉」のメッセージが重なりあって作品となっているが、そのアマルガムな混乱こそが、作品の強力なメッセージであるということ、ひとつの強弁であろうか。

(1) ビイパー国際映画、ビデオ・ニュー・メディア祭（バーゼル、スイス）、ニューヨーク Expo 短編映画祭（アメリカ）、エイジアン・アメリカン国際映画祭（ニューヨーク）、ハリスバーグ・アートフィルム祭（ハリスバーグ、アメリカ）、ハンブルグ短編映画祭（ドイツ）、映画対自然映画祭（マルセイユ、フランス）、シネマ・ディフェラン映画祭（パリ）、クレモンフェラン国際映画祭（クレモンフェラン、フランス）、Z映画祭（シカゴ）、アセン国際映画ビデオ祭（アセン、アメリカ）、反物質地下短編映画祭（ビクトリア、カナダ）、サンフランシスコ・アート・インスティテュート映画ビデオ祭（アメリカ）などで上映した。

芸術世界

東京工芸大学芸術学部紀要 第10号 2004

目 次

論文

〔メディアアート表現学科〕

MNG プロジェクト—コピーシフトに基づくデジタル芸術作品

Web データベース構築久 原 泰 雄 1

ヴィジュアルコミュニケーションの学びを通じたメタ認知支援に関する考察

—情報メディア教育における「基礎」の視点から—.....上 平 崇 仁 9

〔映像学科〕

『ブラック・サバス』における家庭内闘争西 村 安 弘 19

多視点画像が表示可能なディスプレイにおける臨場感

—運動視差の観点から—.....名 手 久 貴 25

〔基礎教養〕

道教信仰の原点.....加 藤 智 見 31

情報社会の芸術文化をめぐる芸術学的省察.....小 川 真 人 39

〔芸術別科〕

応用美術と改正プロセス.....大 塚 高 正 47

作品

〔メディアアート表現学科〕

“Iam (Not) Seen” (video, 2003).....飯 村 隆 彦 57

〔写真学科〕

「地図 2003」圓 井 義 典 63

「春駒」.....上 田 耕 一 郎 73

〔デザイン学科〕

立体イラストレーションによるポスターと装丁.....甲 賀 正 彦 81

ポスター.....澤 内 寿 子 85

焼け焦げの表現によるイラストレーションポスター.....末 房 志 乃 89

教員活動集録..... 95

紀要委員会

委員長

飯村隆彦

委 員

河野邦彦・高山隆一・金子良二・権藤俊司・陶山 恵・平山敬二・小川真人

ARTWORLD

Bulletin of Faculty of Arts, Tokyo Polytechnic University

Vol. 10 2004

CONTENTS

Papers

[Department of Media Art]

MNG Project-Design of Web Database for Digital Art Based on CopyleftKUHARA Yasuo 1

Support of Meta Cognitive Activities, in learning of Visual Communication.KAMIHIRA Takahito 9

[Department of Imaging Art]

Domestic Conflicts in “Black Sabbath/I tre volti della paura”NISHIMURA Yasuhiro 19

Study on the presence in observing the multi-view displayNATE Hisaki 25

[Division of Liberal Arts and Science]

Origin of the Faith in TaoismKATO Chiken 31

Towards arttheoretical Reflection on Artculture of InformationsocietyOGAWA Masato 39

[Non Degree program of Arts]

The Applied Art and the Process of the AmendmentOTSUKA Takamasa 47

Works

[Department of Media Arts]

I am (Not) Seen (video, 2003)IIMURA Takahiko 57

[Department of Photography]

The Map 2003MARUI Yoshinori 63

HarigomaUEDA Koichiro 73

[Department of Design]

Poster and Book Design by three dimensional illustrationKOGA Masahiko 81

PosterSAWAUTI Toshiko 85

Illustration (expression by scorch) PosterSUEFUSA Shino 89

Recordings of Reserch Activities..... 95

Editorial Board

Editor-in-Chief Editors

IIMURA Takahiko
KOHNO Kuniyuki, TAKAYAMA Ryuichi, KANEKO Ryouji
GONDOH Shunji, TOHYAMA Megumi, HIRAYAMA Keiji
OGAWA Masato

Published by the Faculty of Arts, TOKYO KOUGEI DAIGAKU

2-9-5 Honcho, Nakano-ku, Tokyo 164-8678 Japan

Tel 03-3372-1321 Fax 03-3372-1330

MNG プロジェクトコピーレフトに基づくデジタル芸術 Web データベース構築

久 原 泰 雄

メディアアート表現学科

MNG Project-Design of Web Database for Digital Art Based on Copyleft

KUHARA Yasuo

Department of Media Art

(Received November 12, 2003 ; Accepted January 18, 2004)

1. はじめに

ダウンサイジングによる制作環境の低価格化や高性能化が進み、より多くの人がコンテンツ作成者になる機会が開かれた。さらにデジタル技術やネットワークの発達によって、コンテンツの複製、改変、流通、発信、共有が容易になり、創作活動の生産性に大きく寄与してきた。しかし、これらの長所が著作権の問題を生み、著作物の自由な利用や共有を阻害する結果になっている。

一方で、著作物の自由に関する様々な活動も行なわれている。代表的なものが GNU プロジェクト¹⁾によるコピーレフトの概念であり、Linux をはじめとする多くのコンピュータ・ソフトウェアを開発し、その使用、複製、改変、頒布の自由を保障することで大きな成果をあげた。GNU プロジェクトは、著作物の自由に関する概念を喚起し、他の多くのプロジェクトの発端となった。

本論文では、著作権にまつわる問題点と著作物の自由に対する活動について述べ、さらに、デジタル芸術作品の使用、複製、改変、頒布を目的とした Web データベースを構築する MNG プロジェクトについて説明する。MNG では、デジタル芸術作品に対してコピーレフトの概念を導入し、著作物としての使用に関するライセンスを明確にし、自由を保障したコンテンツを供給する。また、芸術コンテンツを積極的に発信、共有する場をインターネット上に提供し、創作活動の連鎖を生み出すことを目的としている。

2. 著作権の問題点

紙というメディアに著作物を大量に複製する技術は、印刷によって可能となり、それにともなって著作権が制定された。これは著作者の権利であり、出版業者は、著

作者から著作物を複製する権利（コピーライト）を得てはじめて出版することができた。この時点で、著作権は出版業界だけを制限する制度であり、読者に著作物の使用を制限することはなかった。また通常の読者は著作物を複製するためには、紙に筆写するしかなく、このことで著作権の違反を問われることはなかった。

その後、著作物のメディアとしてデジタル技術とネットワークが登場した。デジタル技術は、書籍、プログラム、音楽、画像、映像といった様々な情報を扱い、複製や改変を容易にした。一方、ネットワークは多くの利用者に、著作物の流通、発信、共有の機会を与えた。

しかし、デジタル技術とネットワークの利便性が著作権制度と衝突し、最近では著作権の過剰な行使によって複雑な問題が生じてきた。その背景には著作権制度がコンテンツ配給業者に有利な方向に強化されていることが指摘され、結果として、利用者側のコンテンツの自由な共用が妨げられている。

例えば、キャラクター商品ビジネスは著作権使用料によって大きな利益を生む。ミッキーマウス²⁾の最初の作品「蒸気船ウィリー (Steamboat Willie)」は1928年にアメリカで公開された。当時アメリカの著作権の保護期間は56年間で、1984年に著作権がフリーになるはずであった。しかし1976年に著作権法は改正され、保護期間は75年間になり、ミッキーマウスは2003年まで保護されることになった。さらに1998年に著作権延長法が制定され、保護期間は95年間になり、ミッキーマウスの保護は2023年まで延長された。このためアメリカの著作権保護期間はミッキーマウスの著作権を延長するためにあるとの反発を受けることも多い。

また、自主制作の映画を撮影する際に、映像内に他者の著作物が入っていないか、あるいは BGM に使う音楽

の著作権の所有者は誰かなど制作における不自由な状況が現実になっている。特に複製、改変、再利用が容易なデジタル技術とそれを流通、共有、発信させるインターネットが一般化してからは、問題が表面化し、著作権者の立場からコンテンツの流通を制限するための送信可能化権や公衆送信権のような新しい権利も設定された。

著作物が安易に複製、配布されることによって配給業者が経済的損失を被ることは事実である。しかし、優れた芸術や科学技術は過去のコンテンツの共有がなければ発展することはない。著作物の利用が制限されるにつれ、本来なら多くの人に見聞され、人類の知的発展に寄与するはずの著作物の自由な流通が妨げられ、新たな創作の可能性が阻害されるのは残念なことである。Richard Stallman は、現在の著作権制度がいかに科学研究の発展の妨げになっているかを指摘している^{3,4)}。

3. 著作物の自由に関する概念

著作権フリーとなったコンテンツを提供する活動が様々な形で行なわれている。例えば、科学研究の成果をインターネット上で自由に利用できるようにした The Public Library of Science (PLoS)⁵⁾ があげられる。学術論文など内容的に改変しないという条件の下、学術的な業績を保護する一方で、その成果を容易に利用することが可能である。また、インターネットの電子図書館「青空文庫」⁶⁾ があげられる。著作権の消滅した文学作品と著作者から自由に使用する許可を得た作品を集めており、自由にコンテンツを使用することができる。

この点で先駆的な存在である Richard Stallman は、GNU プロジェクトにおいて、著作物の利用、複製、改変、頒布の自由を保護する重要な概念を提唱している。

3.1 コピーレフト

コピーレフト (Copyleft) は GNU プロジェクトにおいて Richard Stallman が提唱した概念で、ソフトウェアの自由を保障するための手法である。コピーレフトが主張されるとは、そのソフトウェアを再頒布する人は変更の有無を問わず、どの使用者にも複製や改変する自由を与えなければならない、さらに制限を追加することも許さないということである。

これと対照的にパブリックドメインは厳密に著作権が放棄されていることを意味する法律用語であり、ソフトウェアをパブリックドメインに置くと、ある人がソフトウェアを改変して独占的な製品として配布することが可能である。一方、コピーレフトではソフトウェアをパブリックドメインに置いて著作権を放棄するのではなく、ソフトウェアの独占を防ぐために著作権を主張している。

コピーレフトが主張されたソフトウェアの頒布条件と

は、「当該プログラムのソースコードおよびそれから派生したいかなるプログラムに対しても、使用、変更、そして再頒布の権利を与える、ただしこの配布条件を変更しない限り」である。

3.2 オープンソース

プログラムを修正、改変する際に必要な概念がオープンソース⁷⁾である。プログラマはプログラミング言語でソースコードを記述する。一方、コンピュータが処理できるのはソースコードをコンパイルした2進数の機械語からなる実行モジュールである。

図1の左図は、「Hello World!」という文字列を表示するプログラムをC言語で記述したソースコードであり、右図はそれを2進数の機械語にコンパイルした実行モジュールである。ソースコードは人間のプログラマには容易に理解できるが、コンピュータには処理できない。逆に2進数の実行モジュールはコンピュータが処理できるが、人間には理解が困難である。この二者の橋渡しをするコンパイラはソースコードを機械語に翻訳する。機械語はCPUによって異なるので、プログラムを実行するコンピュータ環境ごとに、実行モジュールを作成する必要がある。

さて、プログラムを実行するには、実行モジュールが必要であるが、ソースコードは不要である。しかしプログラムを改変するには、ソースコードを解析し、修正しなければならない。ソースコードの修正後、再びコンパイルして新しい実行モジュールを作成して、ソフトウェアの改変が可能になる。したがって、ソフトウェアを自由に改変するために、ソースコードの公開を保障することが必要であり、これがオープンソースの概念である。

3.3 様々なフリーソフトウェアのライセンス

GNU におけるフリーソフトウェアとは、コピーレフトとオープンソースが特徴となっており、すべての人に対して利用、複製、改変、頒布する許可が与えられており、ソースコードの公開が必須とされる。

これと対照的に、独占的ソフトウェアでは、その利用、再頒布、改変には、厳しい制限が課せられており、ほとんどの場合ソースコードは公開されない。

一方、商用ソフトウェアは利潤を得るために開発されたソフトウェアのことであり、「商用」と「独占的」と

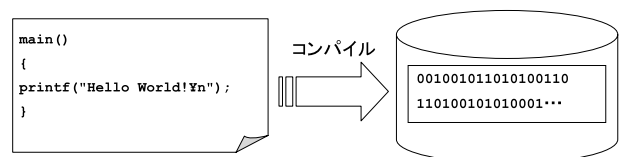


図1 ソースコードと実行モジュール

は同じ意味ではない。フリーソフトウェアの「フリー」とは「無料」ではなく、「自由」を意味している。コピーレフトでは、自由が問題となるのであって、価格は問題ではない。たいていの商用ソフトウェアは独占的だが、商用のフリーソフトウェアは存在する。例えば、GNU Ada は GNU ライセンスの下で配布されるフリーソフトウェアであり、かつ GNU Ada の開発者はサポート契約を販売することで利益を得ている。

オープンソースである数々のライセンスの中で、再配布におけるライセンスにコピーレフトを適用する方法に違いが見られる。GNU ではコピーレフトを主張するが、BSD (Berkeley Software Distribution) のライセンスでは修正したソースコードを独自ライセンスで頒布することが可能である。

(1) コピーレフトを主張したフリーソフトウェア

代表的なライセンスが GNU General Public License⁹⁾であり、一般的に GPL と呼ばれている。GPL では、修正版のソースコードを公開する時には、それも GPL にしなければならない。また、GPL のソフトウェアを組込んだソフトウェアも、GPL にする必要がある。

GPL に関連して、GNU Lesser General Public License (略して LGPL)⁹⁾というライセンスがある。これは、ソースコードの部品集であるライブラリを公開するライセンスとして利用されている。ライブラリを他のプログラムに組み込むだけなら、再頒布の条件にコピーレフトを義務付けてはいない。したがって、コピーレフトという観点からは強力なライセンスではない。

(2) コピーレフトを主張しないフリーソフトウェア

代表的なライセンスが FreeBSD¹⁰⁾である。コピーレフトが主張されないため、原版の著作権名を表示しさえすれば、複製物や改変物の再配布にあたって制限を追加することが可能である。すなわち、元のプログラムがフリーでも複製物や改変物はフリーでなく、独占的なソフトウェア製品として販売することができる。

例えば、X Window System は非コピーレフトのフリー

ソフトウェアとして公開されているため、フリーの製品もあれば、企業が特定の環境で動作するように改変し、独自のフリーではないライセンスで販売されている製品もある。

代表的なオープンソース・ソフトウェアのライセンスを以下の表に挙げる。GPL と BSD を基本として、ライセンスごとに、コピーレフトの適用が個々に違っているが、オープンソースであることは共通している。

3.4 芸術作品のフリー・ライセンスの例

(1) クリエイティブ・コモンズ (Creative Commons)¹⁹⁾

<http://creativecommons.org/>

スタンフォード大学のローレンス・レッシング教授によって2001年に設立されたクリエイティブ・コモンズは、自由に利用可能なコンテンツの共有地 (Commons) を作り出すことを目的としている²⁰⁾。著作者と利用者の間に CCPL (Creative Commons Public License) と呼ばれる4つのライセンスー帰属表示 (Attribution)、非商用利用 (Non-commercial)、改変の禁止 (No Derivative Works)、共有条件の継承 (Share Alike)ーを設定し、これらの組み合わせによって権利範囲を明示することを提案している。

(2) OCM (OpenCreation Movement)

<http://www.opencreation.org/>

著作者が作品の使用方針を自分で決め、宣言する仕組みを作成している日本の任意団体であり、全員ボランティアのメンバーにより構成されている。多くの人に作品を視聴してもらうため作品の利用を制限することではなく開放することを目的としている。具体的には、OCPL (OpenCreation Public Licenses) というライセンスを作成し、コンテンツに OCPL マークを表示することで、ライセンスの宣言を実現することを目指している。サイト内に音楽クリエイターや演奏家の意識調査のアンケート結果が報告されている。

(3) 文化庁の自由利用マーク

<http://www.bunka.go.jp/jiyuriyo/>

ソフトウェア名	種 別	ライセンス
Linux	オペレーティングシステム	GPL
FreeBSD	オペレーティングシステム	FreeBSD
Mozilla	Web ブラウザ	NPL ¹³⁾ , MPL ¹⁴⁾ , GPL, LGPL
OpenOffice.org ¹¹⁾	事務用アプリケーション	LGPL, SISSL ¹⁵⁾
Apache	Web サーバ	Apache license ¹⁶⁾
Perl	スクリプト言語	Artistic license ¹⁷⁾
PHP	Web スクリプト言語	PHP license ¹⁸⁾
MySQL ¹²⁾	データベース管理システム	GPL

著作者が著作物を他人に自由に使ってもらってよいと考える場合に、その意思を表示するためのマークで、「プリントアウト・コピー・無料配布OKマーク」、「障害者のための非営利目的利用OKマーク」、「学校教育のための非営利目的利用OKマーク」の3種類がある。ただし、文化庁によると、動画や音楽の場合、他人の権利が関係する場合が多いので、マークを付けることを推奨していないため、利用価値は少ない。

(4) その他

その他、様々な取り組みを以下に挙げる。

- The Free Music Philosophy
<http://www.ram.org/ramblings/philosophy/fmp.html>
- Free Art license
<http://artlibre.org/licence.php/lalgb.html>
- (d)マークの提唱—著作権に代わる「デジタル著作権」の構想—
<http://www.glocom.ac.jp/users/hayashi/991018.pdf>
- プロメテウス・キャンペーン
<http://orion.mt.tama.hosei.ac.jp/hideaki/prometeu.htm>
- フリー百科事典ウィキペディア
<http://ja.wikipedia.org/>

4. MNG プロジェクトの概要

MNG プロジェクトとは、GNU プロジェクトで提唱されたコピーレフトの概念を芸術作品に適用し、デジタル技術とインターネットの長所を活かした制作を助ける Web データベースシステムを構築するプロジェクトである。著作権の過剰な行使によって芸術作品の作成、流通、共有に弊害が生じている現状を克服し、デジタル技術とネットワークを最大限に有効利用したコピーレフトな環境でコンテンツの利用の自由を保障し、その結果、芸術活動を活性化することを目的としている。なお、MNG は、“MNG’s Not GNU” の再帰的頭字語で、「む・

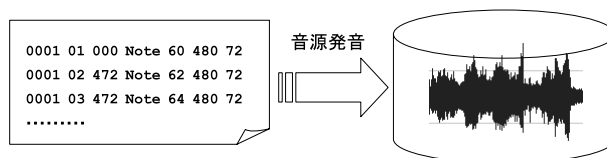


図2 MIDI シーケンスとオーディオファイル

ん・ぐ」と発音する。“M”は“Media art”の頭文字でもある。

現段階でのプロジェクトメンバーは、総括：久原泰雄、音楽：黒沢大佑、システム：穴山大輔の3名である。いずれも東京工芸大学芸術学部メディアアート表現学科の所属である。

4.1 MNG のコンテンツ

現時点では、音楽作品を中心にコンテンツを準備している。Napster²¹⁾や Gnutella²²⁾といった P2P の音楽コンテンツ交換ソフトウェアは多くの支持を得たが、著作権上の問題が生じたことはよく知られている。しかし、このことは音楽コンテンツの配給メディアとして、ネットワークに対する需要が従来の CD やレコードよりも高いことを意味している。また、芸術作品における素材としての音楽は、3DCG や映像に欠かせない存在であり、需要は大きく、BGM、効果音、ジングル、主題歌など様々な形で利用されている。

また、MIDI 規格に基づくデジタル機器による楽曲制作が一般的になってきている。MIDI シーケンスは楽譜情報であり、コンピュータのプログラムにおけるソースコードに相当する。音楽作成者は、MIDI シーケンスを通して、各パート構成、楽器の演奏情報など、楽曲の詳細を解析することができ、コンテンツの改変、再利用に大きな役割を果たすため、オープンソースという観点からも利用価値が高い。

図2の左図は、MIDI シーケンスの例であり、1小節

種類	時間	データ型式	特徴
ジングル	数秒程度	MIDI、MP3	効果音、SE、サウンドロゴとして使用
ループ曲	1～2分	MIDI、MP3	無限ループとして使用
着メロ	1～2分	機種毎の型式	携帯電話で使用
リミックス	1～5分	MIDI、MP3	クラシック、民謡など著作権フリーの音楽のリミックス
オリジナル楽曲	1～5分	MIDI、MP3	1曲として成り立つオリジナル楽曲
生演奏楽曲	1～5分	MP3	オーディオ録音による楽曲
オーダーメイド楽曲	任意	MIDI、MP3	Web サイトで利用者の注文を受け付け、要望に応じたオリジナル楽曲を作成。納期は1～2週間。料金は原則的に無償。

目の1、2、3拍目に四分音符で強さはメゾ・フォルテで「ド・レ・ミ」と演奏することを表わしている。この演奏情報に基づいて音源が発音し、音声の実体である波形が生成される。

ネットワーク配信という観点からも音楽コンテンツは有利である。MIDI ファイル①の容量は小さく、数キロバイト程度である。オーディオファイルも圧縮技術が進歩しており、1分の楽曲で1メガバイト未満であり、現在のネットワークの能力で十分対応できる容量である。

現段階で、実際に準備しているコンテンツの種類は以下の表の通りである。

現在のコンテンツは、MNG プロジェクトのメンバーが作成したものと東京工芸大学芸術学部メディアアート表現学科のサウンド系演習科目において学生が作成したものから構成される^{23,24)}。オーダーメイドの楽曲はMNGのメンバーによって作成される。利用者は、Web上に掲載されている楽曲を視聴して、著作者の作品の品質や特性を判断し、オーダーすることができる。将来的には、インターネットを通して、一般者がコンテンツ作成者として自主的に参加し、作品を提供することも可能にする。

MNG プロジェクトにおけるコンテンツ発信は始まったばかりであるが、需要は確実にあるようである。オーダーメイド楽曲も学内からの発注が出始めている。Webサイトに検索エンジン最適化²⁵⁾を実行して、外部からのアクセスアップを図っている。また、将来的には音楽以外のあらゆる種類の著作物を扱う予定である。

4.2 MNG におけるライセンス

MNG で提供するコンテンツはすべてフリー（自由）である。具体的には以下の自由を利用者に保障している。

- 0) 視聴・鑑賞の自由
- 1) 複製・頒布の自由 ただし、コピーレフトを条件とする。
- 2) 改変の自由
- 3) 改変した作品の複製・頒布の自由 ただし、コピーレフトを条件とする。
- 4) 組み込みの自由
- 5) 組み込んだ作品の複製・頒布の自由 ただし、コピーレフトは条件としない。

音楽作品の場合、コンテンツの改変として考えられるのは、リミックス、アレンジ、サンプリング、エフェクト加工、波形処理などであるが、この改変物には、コピーレフトを適用し、同じ条件で再配布することを求める。一方、音楽作品の組み込み物としては、映画やCGなどの映像が考えられるが、著作物として、主たる著作者はその映像の著作者であると考えられるため、組み込み物の著作者が、自由にライセンスを設定できる。この点で、プ

ログラムのライブラリに適用される LGPL に準じている。

営利目的利用や価格の設定は、利用者が自由に行なえるが、コピーレフトの原則は有効であるため、利用者のコンテンツの使用、複製、改変、頒布の自由が保障されている。

その他の利用条件は以下の通りである。

- 6) いずれの場合もオリジナル著作者名の表示は義務付ける。
- 7) 公序良俗に反する目的で使用することを禁じる。
- 8) 著作物の使用において生じた損害に関して、直接か間接かを問わず、通常損害か特別損害かを問わず、必然的か偶発的かを問わず、いかなる利益の損失やいかなる損害に対しても、一切責任を負わない。

GPL には損害に対する法的責任に関する概念は存在しない。従って GPL のソフトウェアで発生した損害に対して、法的に責任を問える相手が事実上存在しないことになる²⁶⁾。そこで MNG では免責事項を設定している

4.3 MNG のシステム構成

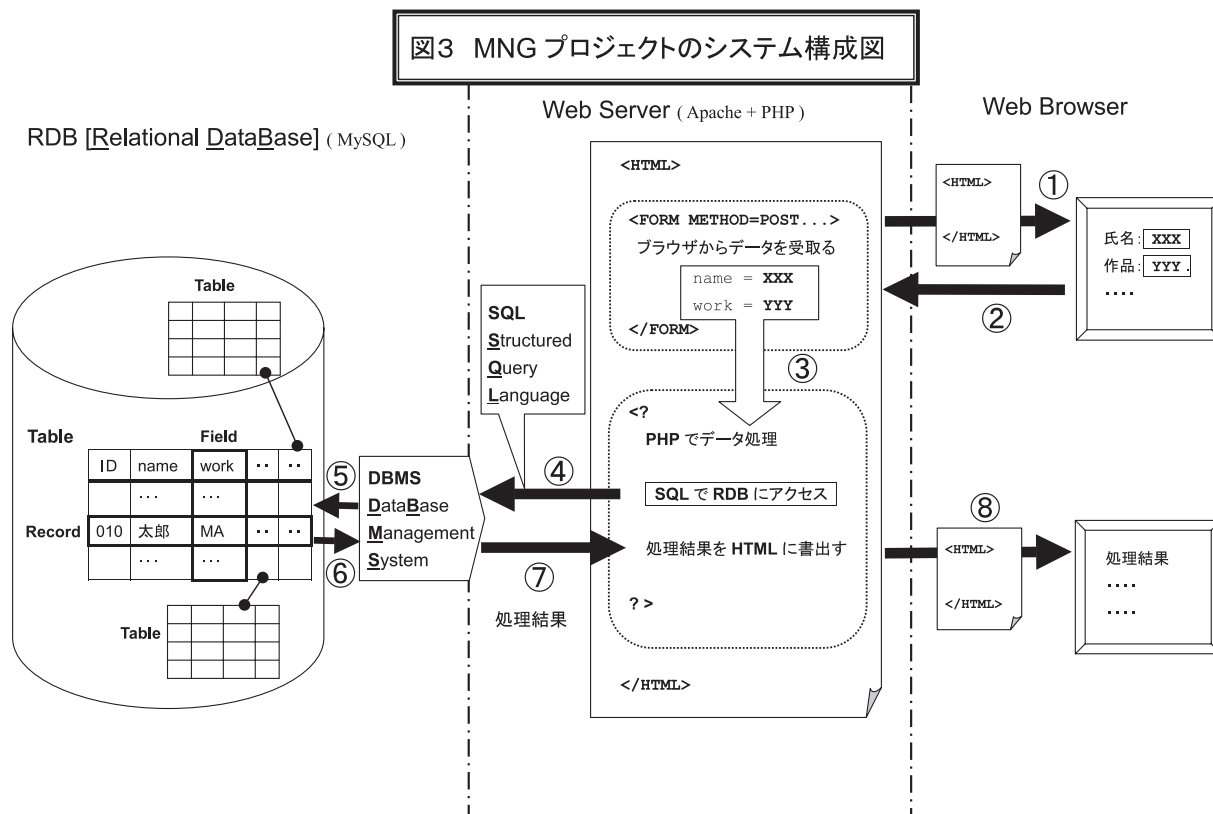
システム構成は以下の通り。いずれもオープンソースのフリーソフトウェアを使用してシステムを構築している。

URL	http://www.media.t.kougei.ac.jp/mng/
オペレーティングシステム	Linux
Web サーバ	Apache
スクリプト言語	PHP
データベース	MySQL

Web ブラウザから、著作物と著作者のキーワード検索、登録、一覧表示、カテゴリ分類が可能な Web データベースシステムである。また、ダウンロードカウンタによる利用状況把握、アクセスログ解析、電子掲示板・会議室による情報交換、オーダーメイド受付などを可能にしている。システム構成図を図3に示す。

5. 音楽コンテンツの配信の実際

現在の日本における音楽配信と著作権管理は、著作権者（作詞・作曲者、音楽出版者）と代理機関が著作権信託契約を結び、代理機関が委託者に代わって著作物の利用者に使用を許諾して使用料を受けとり、管理手数料を徴収した後に、委託者に分配する形を取っている。代理機関として指定著作権等管理事業者である(社)日本音楽著作権協会 JASRAC（1939年11月設立 <http://www.jasrac.or.jp/network/>）がほぼ独占的に管理している。JASRAC は原則として全ての著作権を管理するが、一部の権利を



権利者が自己管理したり、他の著作権管理会社に権利を預けたりするなどの選択が可能となっている。なお2001年10月の著作権等管理事業法の施行に伴い、著作権管理事業者として登録された会社は以下の通り。

(株)ジャパン・ライツ・クリアランス (JRC) 2000年12月設立

<http://www.japanrights.com/index.html>

(株)イーライセンス 2000年10月設立

<http://www.elicense.co.jp/>

(株)ダイキサウンド1999年6月設立

<http://www.daiki-sound.jp/japan/Top/Index.htm>

しかし、管理業務の独占は依然として続いているのが現状である。作曲家の坂本龍一は、音楽著作権管理業務の独占は、「作品の利用条件や対価を自らの意思によって決定する著作権者の自由を完全に奪ってしまう」²⁷⁾と指摘している。一方、MNGでは著作権を自己管理することに相当するが、音楽著作権者が自己管理をしている例は少数であり、著作権者の著作権に関する意識の向上が望まれる。

6. 結論と展望

グーテンベルグの活版印刷によって人類に知の共有が

可能となり、近代文明の幕開けとなった。デジタル技術とネットワークによる情報化時代は、知の共有の新しい可能性を秘めており、人類の新たな発展に貢献することが期待される。しかし、人間の創作活動の成果である著作物が関係すると、著作権の問題は避けて通れない。著作権は作者の権利を保護すると同時に、公衆にも益となる仕方で扱われる必要がある。現在は、デジタル技術とネットワークによって、多くの人が作者であり、利用者でもある時代である。このことは、著作権は全ての人の権利であり、著作物の独占利用を避け、自由を保障する必要性を意味している。

著作権についての言及は、不正コピーや海賊版といった権利を行使する側の話題が多いのが現状である。しかし、著作権の過度な行使は、著作物の自由や共有を利用者から奪うことになり、社会にとって損失である。MNGプロジェクトによって、著作物に対する権利、自由、ライセンスに対する正しい認識が啓蒙され、コンテンツの発信や共有によって創作活動の活性化を促進することができれば幸いである。

参考文献

- 1) GNU's Not Unix! <http://www.gnu.org/>
- 2) Disney International Sites <http://www.disneyinternational.com/>
- 3) Richard Stallman "Science must 'push copyright aside'" <http://>

- www.nature.com/nature/debates/e-access/Articles/stallman.html
- 4) Richard Stallman 「自由か著作権か?」
http://www.gnu.org/philosophy/freedom-or-copyright.ja.html
 - 5) The Public Library of Science (PLOS)
http://www.pubmedcentral.org/
 - 6) 青空文庫 http://www.aozora.gr.jp/
 - 7) Open Source Initiative http://www.opensource.org/
 - 8) GNU General Public License
http://www.gnu.org/licenses/gpl.html
 - 9) GNU Lesser General Public License
http://www.gnu.org/copyleft/lesser.html
 - 10) FreeBSD http://www.freebsd.org/
 - 11) OpenOffice.org http://www.openoffice.org/
 - 12) MySQL The World's Most Popular Open Source Database
http://www.mysql.com/
 - 13) NPL Netscape Public License
http://www.mozilla.org/MPL/NPL-1.1.html
 - 14) MPL Mozilla Public License
http://www.mozilla.org/MPL/MPL-1.1.html
 - 15) SISSL Sun Industry Standards Source License
http://ja.openoffice.org/sissl_ja_01.html
 - 16) Apache License http://www.apache.org/licenses/
 - 17) Artistic License
http://www.perl.com/pub/a/language/misc/Artistic.html
 - 18) PHP License http://www.php.net/license/
 - 19) 先田千映、白田秀彰、神崎正英「クリエイティブ・コモンズとは」iNTERNET magazine 2003年4月号
http://internet.impress.co.jp/im/pdf/cc.pdf
 - 20) ローレンス・レッシング「コモンズ」、翔泳社、2002
 - 21) Napster http://www.napster.com/
 - 22) Gnutella http://www.gnutella.com/
 - 23) 久原泰雄 「パーソナルコンピュータを使用した楽曲作成教育の試み」、昭和音楽大学研究紀要、第19号、2000、pp. 95-115
 - 24) 久原泰雄 「デジタルコンテンツとインターネットによる音楽作成演習プロジェクトの実験」、東京工芸大学芸術学部紀要芸術世界、第9号、2003、pp. 25-32
 - 25) 住太陽ほか、「アクセスアップのための SEO ロボット型検索エンジン最適化」エーアイ出版、2002、http://www.searchengineoptimization.jp/index.html
 - 26) Gerald Spindler, "Rechtsfragen der Open Source Software",
http://www.vsi.de/inhalte/aktuell/studie_final.pdf
 - 27) 坂本龍一 "A nous, la Liberté!"
http://www.kab.com/liberte/index.html

ヴィジュアルコミュニケーションの学びを通したメタ認知支援に関する考察

—情報メディア教育における「基礎」の視点から—

上 平 崇 仁

メディアアート表現学科

Support of Meta Cognitive Activities, in learning of Visual Communication.

KAMIHIRA Takahito

Department of Media Arts

(Received November 12, 2003 ; Accepted January 18, 2004)

1. はじめに

個人が対面する情報空間が急速に拡大しつつある。誰もが情報発信つまり「表現」—することが可能になり、同時に誰もがメディアを正しく理解することが必要になり始めた。そこではこれまでの物的世界にはなかった人間と情報との対話性や、日々我々を通り過ぎる膨大な情報の整理や管理など、新しい問題領域が次々と発生している。

そのような時代の流れの中で、初等教育から大学教育まで情報メディアを扱うことが要請され、その新しい学びについての計画が急務となっている。しかし、急流の最中の教育現場ではツールの扱いやテクノロジーの理解に終始してしまい、新しい世界に対応し次世代の文化を作り出していく人材のための十分な教育設計が出来ていないことも多い。

一方、近年の認知心理学の成果として、学習能力と強い相関を示す「メタ認知」という概念が知られはじめた。メタ認知とは「認知することの認知」である。現在進行中の自己の認知活動を客体化し、それらの活動を評価し制御するもの¹⁾とされ、自己学習において非常に重要な役割をもつと言われている。しかし、このような概念を待つまでもなく、そもそもシンボル等を活用し見た人にどのように情報を伝えるのかを設計することは、ある種のメタな視点無しには不可能である。従来グラフィックデザイナーらが造形構成等の基礎訓練によって身につけていたヴィジュアルリテラシーと呼ばれる力は、自分の感じ方をいったん括弧に入れることの積み重ねによって成され、一步高いところからイメージを把握するような視覚の客体化が一つの目的であった。同様に、現代にお

いて「メディア」という概念を意識化し理解するためには、情報との接点をマクロな目で捉え自分の行動を客体化する視点が出発点となると言える。このような能力は、実態を掴みにくい情報メディアを扱う際には非常に重要な役割を果たしていると考えられる。

そこで、デザイナーになるための特殊な訓練ではなく、新しい世代の情報表現能力を意識し、ヴィジュアルコミュニケーションの学びを取り入れることで、そのリテラシーを習得すると同時に学習者のメタ認知活動を促進させ、それを情報メディア時代の基礎教育として位置付けることは出来ないだろうか。

本稿では、情報メディアを利用した表現のための基礎的能力のひとつとしての学習者のメタ認知活動に焦点を当て、ヴィジュアルコミュニケーションの学びとメタ認知活動の関連を考察し、演習の実験を通してその能力を伸張させるための手法について報告する。

2. 大学における情報メディア教育の基礎をめぐって

2001年6月、文部科学省は「情報教育の実践と学校の情報化²⁾」と名付けられた文書を発行した。新しい指導要領に対応する初等・中等教育における教科「情報」に関する手引きであるが、ここに掲げられた情報という新しい学びに対する考え方は、大学基礎課程の情報メディア教育においても適用されるだけの価値は十分にある。この文書によると情報教育の目標は、主体的に問題解決するための道具として情報を活用するという「情報活用能力」の育成である。そして情報活用能力を形成するものとして、情報活用の実践力、情報の科学的理解、情報社会に参加する態度、の三つが挙げられている。情報教育

は特定の知識を身につけるようなものではなく、学習者の主体性を前提にした、ある種の展開の連続性を持った実践的な力を育成するための科目であると解釈される。しかし、例えば情報活用の実践力だけを例に取ってみても、「必要な情報を主体的に収集・判断・表現・処理・創造し、受け手の状況を踏まえて発信・伝達できる能力」と解説されており、これを一通り習得するとするならば非常に連続的かつ深い学びが必要となる。大学の基礎課程の少ない授業数でこれほど広い領域を横断しすべてを理解し身につけることは、相当に優れた計画性を持たない限り現実的には無理であろう。したがって現実としてはコンピュータ等を用い情報「収集」を行いそれをまとめる「判断」といった周辺を情報のリテラシーとする例が多い^{3,4)}。それでは残った「表現」や「創造」といった観点からの学びはどうされているかというと、単にHTMLを習得し、適当に画像や音を貼り付けたりしてページを繋ぎアップロードしそれで終わり、という、やや技術習得の面が色濃い演習が多い。評価の観点が見栄えの良さや技術の新奇性に置き換わってしまうこともある。さらに、情報を「受け手の状況を踏まえて」発信するというコミュニケーション的な視点はもっとも暗黙にされがちである。これらの点については情報教育の教科書等でも重視されているとは言い難い^{5,6)}。

もちろん、現在はコンピュータを使うだけで四苦八苦する学生も多いことからそのようなレベルに陥るのも無理はないが、しかし、これからは初等教育からコンピュータになじんだ子どもが進学してくる時代になり、今後は単に「作り方」や「使い方」を教えればよいというレベルに終わっていいわけがない。上記の文科省の文書の喩えを引用するならば、車がユーザーに扱いやすいオートマチックになり、より日常の移動手段としての意味を増したように、情報メディア教育においても道具の習得としての壁を超えた地点でこそ、「必要な情報を主体的に収集・判断・表現・処理・創造し、受け手の状況を踏まえて発信・伝達できる能力」を養うという本来の学びの目的が重く意味を持ち始めるだろう。現在はその時期にさしかかっていることは疑いがない。情報メディアはあらゆる人々に情報の発信者としての立場を手に入れさせたが、しかしそれは同時にあらゆる人々が情報を理解し、ツールを効果的に利用して適切なかたちを与え、表現する力を持たなければならなくなったことも意味している。情報メディア教育における「基礎」を考えるためには、これまで一部の特殊能力とされてきた「表現すること」や「伝えること」をも一般化していかななくてはならない。そして情報の収集から発信までの幅広い展開の連続性を持ったこの新しい学びにおいて、学習者にとっ

て最も重要なものは何かを明らかにしていく必要がある。

3. メタ認知とその基礎としての重要性

では、学習者にとって最も重要なものは何なのかということを、認知心理学の知見を参考にしながら探ってみる。

1970年代以降、Flavell や Brown の研究によって、認知活動のモデル化において通常の認知の上に高次の機能としてもう一段階高いレベルの認知を想定する必要性が提唱され、「メタ認知」の概念が広まった⁷⁾。これは通常の認知に対し、メタな位置からさらに自分の認知活動をとらえることで、自らの思考を対象化させ自己制御させるように働きかけるものである。(図1) メタ認知の概念の定義については研究者間での不一致もあり未だ明確でない部分もあるようであるが、三宮によると、傾向や方略の有効性など知識的側面の「メタ認知的知識」と、実際に行われる認知のプロセスである活動的側面の「メタ認知的活動」に大別される。(図2)

そしてメタ認知的活動には、まず、“ここが理解できていない”といった、認知についての「気づき」、「なんとなくわかっている」といった「感覚」、「この問題なら解けそう」といった「予想」、「この考えでいいのか」といった「点検」、「良くできている」といった「評価」などの、メタレベルが対象レベルから情報を得る場合の

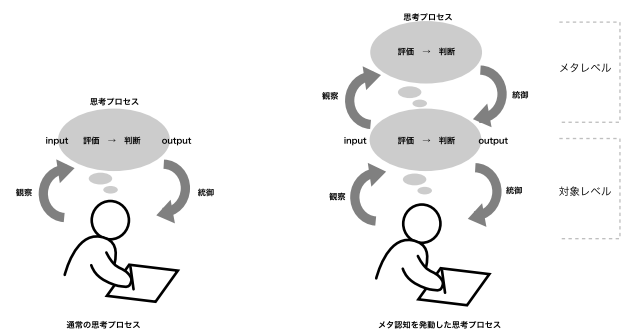


図1 メタ認知活動

- ・メタ認知的知識
 - 人変数に関する知識（ひとのちがいがい）
 - 課題変数に関する知識（問題の違い）
 - 方略変数に関する知識（やり方の違い）
- ・メタ認知的活動（経験）
 - メタ認知的モニタリング（気づき、感覚、予想、点検、評価）
 - メタ認知的コントロール（目標設定、計画、修正）

図2 メタ認知の種類

『メタ認知的モニタリング』、そして次に、“完璧に理解しよう”といった認知の「目標設定」、 “簡単などころから始めよう”といった方略をはじめとする「計画」、 “この考えではだめだから、別の考えを当てはめようという”という「修正」など、メタレベルが対象レベルを修正する『メタ認知的コントロール』という二種の活動のカテゴリがある⁸⁾。

このメタ認知とは、見方を変えれば思考上の「機能」と捉えることが出来る。学習者の問題解決プロセスにおいてこのような機能を高めることで、関わる自分の役割や責任の意識が活性化することになるわけである。事実、学習者をメタ認知的活動に従事させることで学習のパフォーマンスが促進されることは多くの認知心理学実験によって支持されている。最近の国内の例を挙げるだけでも、吉岡はインターネットの情報検索においてメタ認知過程を意識化させることで、処理能力が向上することを報告している⁹⁾。また、吉田と服部はメタ認知的処理が創造性においても強い影響を与えることを報告している¹⁰⁾。三輪は、学習者が自分自身の問題解決過程の履歴を自己省察するという活動が学習活動を促進することを示す事例を報告している¹¹⁾。

もちろんこの他にも様々な要因は必要であることは想定されるが、メタ認知はIQと違い訓練が可能であるとされ、この能力を促進させる工夫はあらゆる教育においても有用であると言えるだろう。なぜなら、まず「自分が何のために何をしているか」を意識し、ストラテジックに自分の活動の流れを見渡すことができることは、ほぼあらゆる知的活動において基本的かつ重要なことは当然である。また自分たちでひとつのプロジェクトを起こし、その活動を人に伝えていくときに実践的な意味が必要となる。そして何より、変化の激しい情報メディアを扱う際に重要なのは、操作のためのスキルよりも、状況が変わっても立ち位置を自分で確認し問題解決に立ち向かえるビジョンと方略を持つことであり¹²⁾、道具に使われない発想の転移を生む創造的な考えと的確な判断力を持つことである¹³⁾。これに類似した力について、様々な分野で酷似した発言を目にすることが出来る。特に問題解決能力が必要とされるビジネスマネジメント関連においては同様の発言や方法論を見つけることは容易い。

ここで、メタ認知的活動に起因する思考の機能が、先に述べた情報メディア教育に関するねらいの部分と重なることは明らかである。自分で学んでいける自己教育力の原動力となる「主体性」とは、正体が捉えにくく、とかく精神論に陥りがちであるが、それは別の側面から見るとメタ認知的活動に支えられていると推測される。以上から、情報メディア教育における基礎力のひとつと

して、自分で自分の行動をモニタリング・コントロールするメタ認知的活動を活性化させる意義はあると考えられる。

4. ヴィジュアルコミュニケーションの学びにおけるメタ認知的側面

メタ認知活動が重要なことは広く知られており、様々な教科において実験的に取り入れた例が報告されている¹⁴⁾が、それを効果的に伸張するのは簡単ではないとされる。メタ認知能力を高める指導法として、例えば市川が提唱し推進している認知カウンセリングのように他者が支援者として学習に参加する方法¹⁵⁾や、相互教授法、手続き促進法などが知られている。いずれも方法論としては有効であることは実証されているようである。しかし、情報メディア教育に取り入れる場合、指導法だけではなく、設定した教材の内容から派生してそのような思考を誘発し、なるべく自然にメタ認知活動が活性化されていくような学びは想定できないだろうか。

ここでヴィジュアルコミュニケーションの学びについて考えてみたい。看板や標識、案内図など、ユーザーの移動や判断を手助けするサイン計画や、概念を視覚化したダイアグラムなど、ユーザーへの情報をわかりやすく設計したインフォメーショングラフィックスは従来から平面媒体において進められてきたが、近年、デジタルメディアにおいてもユーザーの認知と情報の対話性を高める情報のデザインとして重要視されるようになってきている。インフォメーショングラフィックスは、複雑な仕組みや関係などが一目で理解できることが重要であり、人間の認知を基盤とした情報の伝達性をその本質とする。内包している情報を誰もが直感的にすぐ理解できるものでなければならず、これを設計するにあたっては、一般ユーザーがどのように認知するかを把握すること、そして視覚伝達のためのルールや仕組みを効果的に取り入れることが重要となる。この視覚伝達のためのルールや仕組みこそが、つまり設計における基礎となるべきヴィジュアルコミュニケーションのリテラシーとなる。

なお、かつてはグラフィックデザインのためのリテラシーは、造形要素としての色や形を操作する平面構成等の訓練によって体得するもので、例えばそれは視覚的バランスやリズム、審美性などで総称してヴィジュアル・リテラシーと呼ばれてきた¹⁶⁾。が、現在ではこれらは発信者と受信者のコミュニケーション作用から捉え直されており、ここでは伝達性も包括してヴィジュアルコミュニケーション・リテラシーと呼ぶほうが適切であると考えられる。

ここで重要なのは、一般ユーザーがどのように認知す

るかを把握し、ユーザーの立場に沿った設計のためには、伝えるべき情報を正確に理解し情報をコントロールしているユーザーとしての自分がいなければならない事である。ヴィジュアルに限らず、コミュニケーションを考える場合、自分の思考や活動を客体化することではじめて意識化され制御可能になる。つまりこれらを把握するためには、メタ認知が大きく関わっていることが想定される。そこで、教材としてインフォメーショングラフィックスを導入し、それを設計することを通してヴィジュアルコミュニケーション・リテラシーを習得し、その学びの活動の中でメタ認知能力を活性化させるという手法を仮定した。

インフォメーショングラフィックスの設計は、デッサン等の画力とは関係がなく、またオリジナリティも必要とされないで、美大入試のような表現の訓練を経由していなくても論理的表現力とモチベーションさえ所有していれば全くの素人でも比較的取り組みやすい。そして一般の学生が視覚伝達の手法を学び表現能力を開発することは、他人と考えを共有するためのツールを身につけることになり、漠然とした反応や個人的な趣味や偏好を超えて判断基準が向上することにも繋がる。また視覚的に考えることによってディテールよりマクロに物事を捉えることができ、それによって新しい視点から各要素を見渡し、問題の発見や構造の再構築に役立つと考えられる¹⁷⁾。

これらをコンセプトに課題を考案し演習の実践を通して検証することにした。

5.1 演習における事例

この演習は東京工芸大芸術学部メディアアート表現学科一年の選択演習科目「自由研究1」の1セッションとして、「インフォメーショングラフィックスを用いたコンテンツ計画演習」という名目で行われた。履修者は半期で約20名という少人数ゼミナールである。なお、芸術学部でありながら当学科の入学試験は学科が中心であり実技経験者は非常に少ない。また、この自由研究1自体が、学科のカリキュラムの中ではコアの演習のフォローアップ的な位置づけで自主的な取り組みに重点を置いた科目であるため、大きな課題を与えたあとは学生が自分たちで主体的に学んでいく仕掛けが必要であった。約12週という短い制限の中での学びとなるものであるが、課題1で、情報の伝達についての気づきを導き、課題2でその理解を深め、課題3で自主的にテーマを選び応用するという流れになっている。

ここでは、特に履修のポイントとなる課題2をとりあげる。この課題は、課題1で気づいた情報の意味をふま

え、ヴィジュアルコミュニケーションのベースとなる共有している記号やイメージとその伝わり方のルールを正しく習得し、かつその表現方法を理解するという重要なフェーズである。

課題2「ストーリーダイアグラム」(制作期間: 3週間)

小説を図解することを通して、テキスト情報の視覚化要素とその伝達の構造を理解する課題。テキストはスティーブンソンの歴史的名作「ジキル博士とハイド氏」を選択した。選択理由は子ども向けにアレンジされるなど比較的短くかつ話が理解しやすいこと。場面の移り変わりや心境の変化など、話の軸となる情報が明確であること、からである。テキストは著作権フリーの「プロジェクト杉田玄白」¹⁸⁾ウェブサイトから入手した。

ストーリーを図解するという課題は2001年春の時点から筆者の発案であったが、情報デザイン系の演習では同時多発的に取り組まれているようである。2002年秋の日本デザイン学会函館大会オーガナイズド・セッションでは、「教育カリキュラムから描く情報デザインの地図」という題目で活発な議論が繰り広げられたが、その場で配布された情報デザイン部会が編集したinfo-Dカリキュラム開発プロジェクトの報告書では、原田(筑波大学芸術専門学群)の一本の映画を図解する「ひとこまシネマ」¹⁹⁾、石野(日本電子専門学校コンピュータデザイン科)の「物語を可視化する」²⁰⁾、などの事例が見られた。またセッションの最中にも多摩美大の須永によって「物語のもつ情報の圧縮・伸張可能性」の重要性が指摘される²¹⁾など、情報を理解するための教材として非常に展開の可能性をもつことは理解され始めている。

ストーリーは、さまざまな各要素や各側面間には登場人物の人間関係、行動の因果関係や時間の前後関係、力の関係、重要度の関係、位置の関係などのさまざまな「関係」によって成り立っている。言語という一本の直線的な形式のなかに内包されているこれらを、視覚的な要素をもちいて平面に変換する意味は、まず隠れている関係を見抜き、要素間の関係を明示し、出来事を多面的、全体的に理解することが必要であり、単に絵を描くという作業とは全く異なる思考回路を働かせる必要がある。そしてさらに、それを見た人が理解できるように、コミュニケーションの共通性を踏まえて制作する必要がある。前述した原田、石野の事例はややイラストレーショナルな傾向が見えるが、筆者の取り組みは、これらとは異なり、出来事の関係性の可視化に主眼をおく論理性を中心とした展開である。学びのプロセスを(図3)に示す。

ここでの主な学習点は、

◎ストーリーの構造の分析、ヴィジュアル表現手法の理

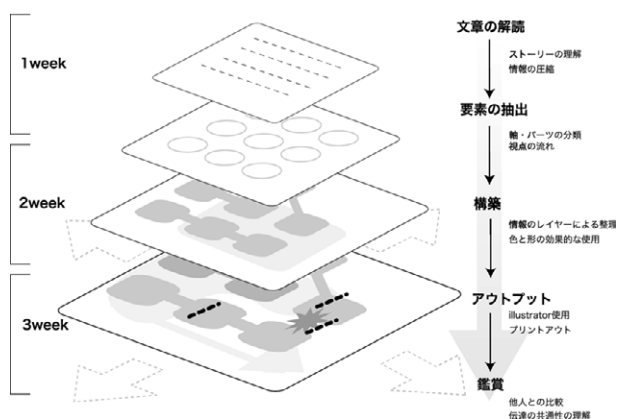


図3 課題2進行の概念図

解。

◎情報発信者としての情報提供の理解（5W1H）

◎レイアウト、出力までのDTPワーク（illustrator, Photoshop使用）であり、具体的な設計のポイントは、

- ・文章の禁止。単語のみの使用。
- ・軸・パーツなどの情報の要素にそった分類。
- ・色と形、図/地の効果の理解。情報のレイヤーによる整理。
- ・必要な部分／省略する部分を見極めた編集。情報の編集力
- ・必要に応じた見立て、メタファーを押さえ、直感的理解を持たせる図解を行うことである。

この制作を通して、学生らは文字情報と視覚情報の同じ部分・違いを考え始め、客観性を基盤にした視覚的要素を扱い試行錯誤する。そこで生み出されつつあるアウトプットが、読み手に正確に解説されるか自分の認知状態を意識しながら、その方略を模索し始める。

そして、この課題を進行する上で、さらにメタ認知活動を促進するための教示の仕掛けを取り入れた。学習者のメタ認知的活動を促進するための学習環境には、いくつかのタイプが存在すると言われているが²⁹⁾筆者は以下の5つを取り入れた。

1. 参考図版や例の積極的な提示

優れた例を見ることによって目的を正しく理解する。優れた例を鑑賞することから「情報がわかる」ことをわかるようになり、かつ、モチベーションを上げることをねらう。

2. 図解した課題進行プランの配布

そもそもは学びのマイルストーンをはっきりさせるために制作したものである。履修者である自分自身の位置に着目させ、自分が今何をやっているか、ここで何を学ばなければならないかを意識し、考え始めることを狙う。

3. 講評時のマトリックスの導入

講評時に、各作品にコメントを付けた後に、質の善し悪しとしてではなく表したものの傾向を理解するために「時間軸中心 \longleftrightarrow 人間関係中心」「抽象 \longleftrightarrow 具象」の直交軸をもたせマトリックス状に壁に貼る。自分のアウトプットと他人のものとの伝達性の差異を比較することで、視点を揺さぶらせ、課題の目的理解度を自ら対象化することを狙う。

4. ディスカッション

作者による制作意図プレゼンテーションの後、それぞれの作品の伝達性についてディスカッションを行う。他者との相互作用によって共有しているはずだと思いこんでいた伝達性に対して他人とのずれを意識化することを狙う。

5. リフレクションレポート

演習後に学んだことをレポートとして提出する。内省させるために、学びの活動の後にレポートを義務付けることがメタ認知活動を高めるために有効であることは吉岡によって報告されている²⁹⁾が、同様に内省することによって漠然としていた学習内容を意識化することを狙う。

以上を考慮して課題を進行した。

5.2 演習の結果・ヴィジュアルコミュニケーションの学びについて

演習内の中間チェックで制作の軌道の確認と修正を行い、同時に「プリントアウトが終わりではなく、それを見たユーザーが正確に理解することで課題は完結する」ことを強調した。そのため課外に学生同士で議論や意見交換を重ね、お互いにフィードバックを与え合いながら制作を進めることとなった。結果としてほぼ上述した課題の主旨やポイントを理解した取り組みを行うことが出来た。提出された作品には質の高低はあったが、同一小説という全員が同じ素材であったため、学生それぞれがインプットした情報、アウトプットした情報の相違が非常に明確に浮かび上がった。そして、客観性を評価する上で学生それぞれの判断も大きく関与することから、講評時に全員で見合い比較することで伝達性について議論することができた。（図4）講評を通して課題の目的と意味を全員が認識できたことが確認された。課題の提示時には「絶対に無理」と考えていた学生らも多かったが、参考例を鑑賞し自分でも課題を進めるにつれ方略を獲得しはじめ、出来事や人間関係など、5W1H等をもとにした様々な共通項や関係等に気づき、手がかりを拾い形に落とし込む術を身につけることが出来た。

また課題はコンピュータによる制作が条件であり、ほぼ全員が初めてのアプリケーションによる作業とプリン



図4 論評風景

トアウトに苦勞していたが、使用目的がはっきりしており、かつそれほど難易度の高いテクニックを必要としないため、短期間で最小限の機能に限定して学ぶことができた。明確な目的意識がコンピュータのスキルアップのためにも効果的であることを全員が自覚できたようである。

5.3 メタ認知、およびそれを高めるための仕掛けについての結果

上述したようにヴィジュアルコミュニケーションのリテラシーについては向上したことは課題から確認された。次にその学びを通した中でメタ認知活動について、及びそれを高めるために演習に取り入れた前述した仕掛けについての結果を示す。

1. 参考図版や例の積極的な提示

優れた作品例および他人の作品には、学生らは強い関心を示した。鑑賞を通して、これまで意識しなかった情報が「わかる」ことの機能性や面白さに気がつき、さらには身の回りに置き換えたり、町中で見付けるインフォメーショングラフィックスの伝達性に意識するようになったとの声が多かった。

2. 図解した課題進行プランの配布

これによって履修者である自分たちの今の位置や制限時間を理解することには非常に役立ったようである。半期の演習の短さとトータルの4年間はそれほど時間があるわけではないことを強く実感し、この立ち位置の中で、自分が今何をやっているか、何を学ばなければならないかを考え始めたとの声が聞かれた。

3. 講評時のマトリックスの導入

一步引いた地点から自分のアウトプットしたもののポジションを把握することは、自分と他人の相違点と共通

性を自覚し、自分の取り組みを対象化するのに役立ったようである。また優れた学生の作品は的確に関係を捉え変換されていることが理解できた。そして他人と比較することで、自分の取った方略と完成物が自分の思考をそのまま反映したものであることに気づかされた、との声が聞かれた。図5にそれぞれの傾向の作品を示す。

4. ディスカッション

最初は発言にとまどった様子も見られたが、徐々に主旨を理解しポイントをついた発言が多発するようになった。自分が「ここがわからない」ということをはっきりと発言することが制作者を傷つけるのではなく再制作に当たって還元するメリットがあることを知り、参加する積極性が増した。自分から積極的に発言する様子は昨今の学生像からしてみたら非常に珍しい。雰囲気と学生らの距離によっても盛り上がりは大きく変化したので、発言しやすい場所づくりは重要であった。

5. リフレクションレポート

メタ認知活動を題材として、紙に手書きという同一条件で課した「一冊の本を購入し、その行動と価値判断をA3用紙に表せ(要約)」という題目の第一課題(プレテスト)と、「大学に入学してから現在までで変化したことをA3用紙に表せ(要約)」という題目の最終課題リフレクションレポート(ポストテスト)を比較し検証してみると、演習後のリフレクションレポートが出来事や考えたことの分析と伝達性が明らかに向上していることが確認できた。課題の進行において上記の仕掛けで活性化させたメタ認知活動を、さらに重層的に振り返らせることで学習履歴を意識化することができたと考えられる。そして漠然とした自分の中にある体験を他人に伝達するために、これまで学んだヴィジュアルコミュニケーションのスキルを用いて、伝えるために必要な共通性の基盤と要素を理解し、目的を正しく理解してそれを使用し表現しはじめた自覚が伺える。

また、自己教育力と発想の転移を生む創造的な考えが育まれたかの可否については、過去の履修生(2001年度、2002年度)の経過観察を行い、履修後1年、2年経過した後の現状について聞き取り調査を行った。応用する場面等自分で判断できるようになった(方略が身に付いた)、自分がわからないことをわかるようになり臆せずに質問が出来るようになった。等の声が聞かれ、調査したほぼ全員が「役に立っている」と答えた。質問時にこの演習で得た各種のスキルとの分類を意識して行わなかったことなど調査の仕方が杜撰であったことが反省点であるが、おおむね良好な成果を上げていると考えられる。

また、ここで学んだヴィジュアルコミュニケーションの考え方やインフォメーショングラフィックスの表現方

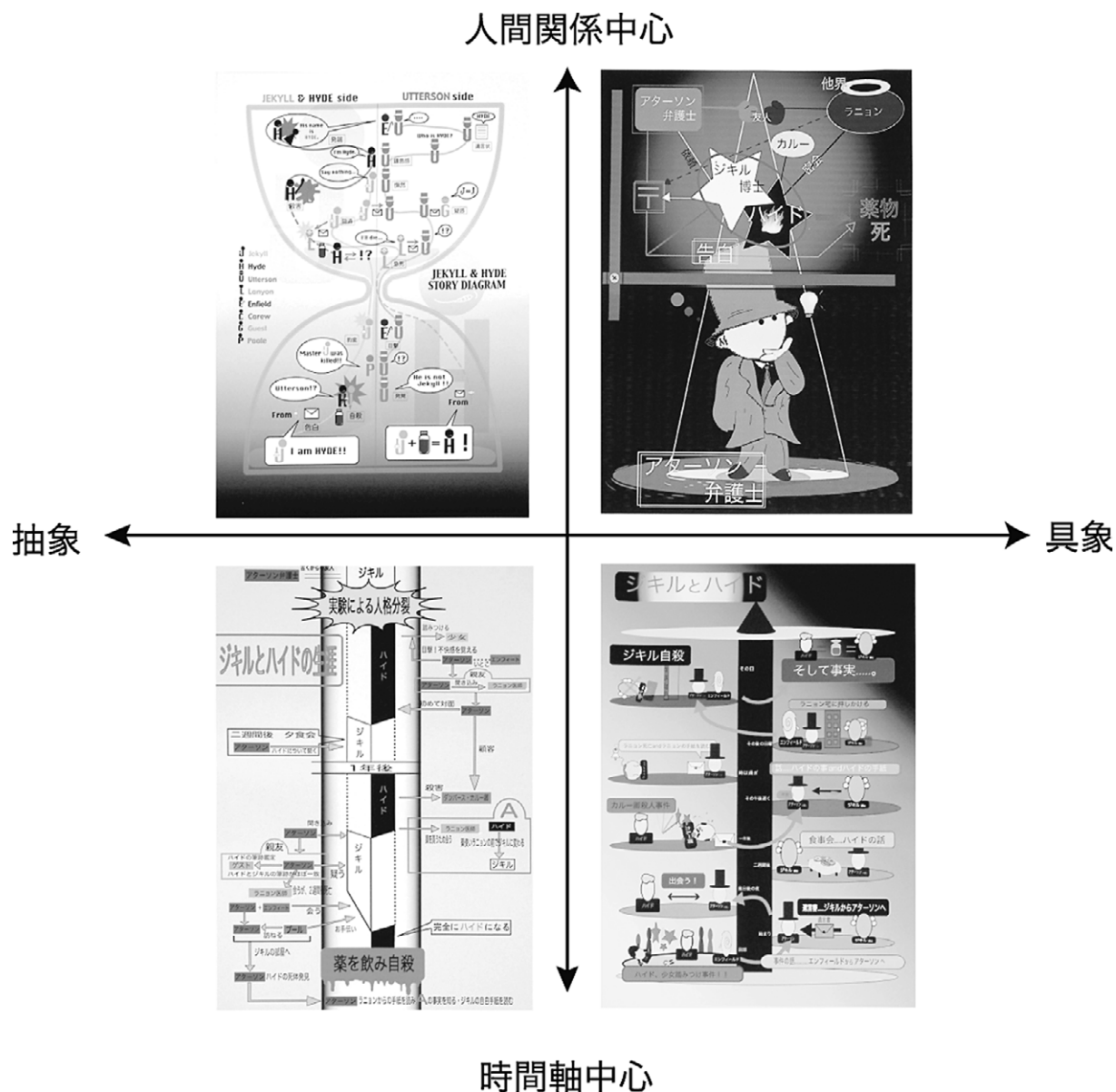


図5 課題2傾向別例

法は、この後の課題3において自主的なテーマのパネル制作において深められ(図6)、演習後では、自分たちの活動をアウトプットする際、たとえばパネル制作やパワーポイント制作に役立っているようである。

また、聞き取り調査からは、演習終了後、学んだ成果を活用する場は豊富にある反面、それを応用する場を見付けるのには個人差が大きいことも浮かび上がった。もともとモチベーションや自己教育力が高い学生は学んだことを活かし積極的に方略の転移を繰り返しながら応用していく姿勢が見られるが、そうでない学生は、やはりその場限りに終わってしまっているようである。他科目との連携等により応用場面を活性化させていくことは今後の課題である。

6. まとめと考察

取り入れた仕掛けが機能した結果、演習の成果を総合的に判断すると一応の達成があったと判断できる。そしてヴィジュアルコミュニケーションの学びがメタ認知活動を促進することも確認された。しかし、要因を分類せず複合的な仕掛けを導入した結果、それが教材の効果なのか、筆者による教示の効果なのか、学生らの相互教授の効果なのかについては不明な点が残った。演習と心理学実験を同様に扱うことは出来ないが、これらを考慮した観察と調査は今後の演習の改善のために詳細な検討が必要である。また観察した学びのプロセスから、他人とのコミュニケーションを成り立たせるような観点が入る

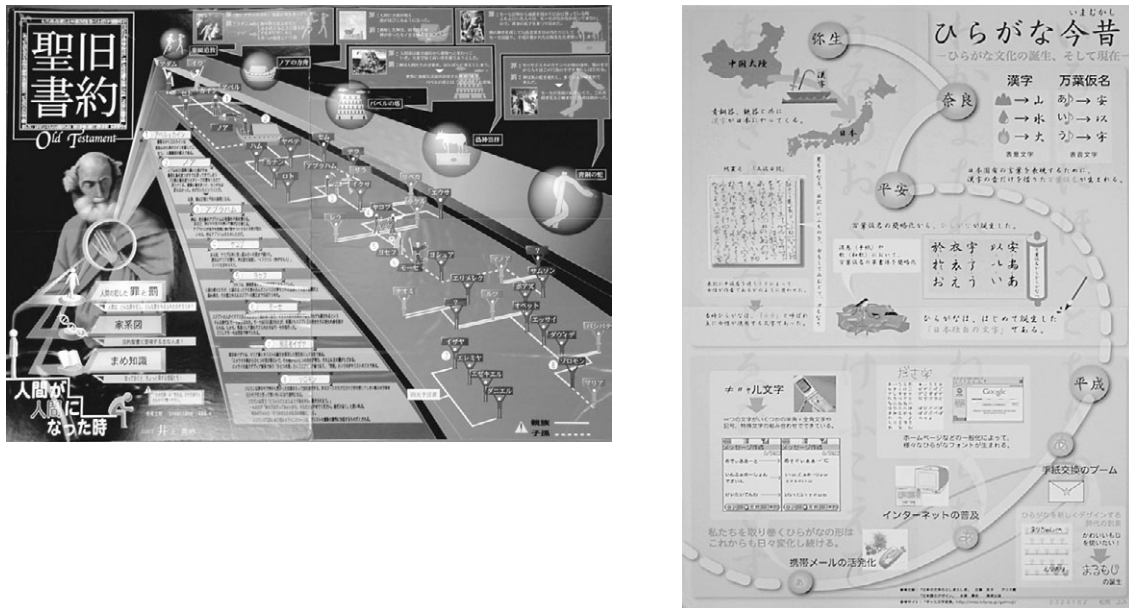


図6 課題3 学生作品例

制作活動は、自分のなかで内省することが可能なため、メタ認知活動を誘発し意識化しやすいのではないかと今後の予測もたった。

今後の改善としては、情報メディアを用いた表現の学びにおける可視化とメタ認知活動の関係の検証を深めながら、より可視化に適したテキストの選択と視覚言語を利用したグラフィックモデルとしての物語構造について、文学理論等も援用しながら考察を深めていきたいと考えている。また、同様の視覚化の原理を用いてスマートドロー、インスピレーション等のソフトウェアを応用することで思考支援ツールへの展開を考えている。

最後に、この演習から派生する意義と可能性について二点にまとめる。

一つは、演習が前述したデザイン教育の中で行われている事例よりも一般教養としてデザインを専門としない学生を対象にした点の意義が挙げられる。一般のあらゆる学部においてもこのような取り組みは有効であると推測される。ここでの課題は論理性を重視した展開であり、指導に客観性を持たせ易くかつ公共性の説得力も高いため学生も取り組みやすい。関係性を分析することで出来事の繋がりを発見するという、情報にかたちをあたえる際に重要な視点も育成できる。応用として、近年注目を集め始めたインフォメーションアーキテクチャ²⁴⁾との関連がある。

二つ目は、演習を通してこのようなメタ認知活動を高めることで、それに支えられている自己教育力の育成としての意義がある。今後、情報社会の中でこれまで一部

の特殊能力とされていた表現を今後一般化していくためにも、このような暗黙にされがちな部分を問うアプローチは極めて重要であると考えられる。

様々な業種のクリエイター達の仕事場をフィールドワークし、その「働き方」をレポートするというユニークな活動で知られる西村佳哲は言う。

“いいものをつくっている人は、働き方からして違うはずだと考えたのだが、はたしてその通り。彼らのセンスは、彼ら自身の「働き方」を形づくることにまず投入されていた。すばらしい仕事も作品もある意味でその結果に過ぎないことがよくわかった。また同時にそれぞれの仕事が彼らにとって他の誰にも肩代わりできない「自分の仕事」であることを知った”²⁵⁾

優れたクリエイターは、決して作品だけが優れているわけではない。「働き方」のように、自分で自分の活動を律する力が優れているのである。自分の思考や行動を観察し発見するような視点を持たない場合、発想の芽は表層的なものに陥りがちである。佐藤雅彦が『『つくることをつくる』ことをしようと思った』²⁶⁾といい、藤幡正樹は「今のアートには『自己の客体化』が必要」²⁷⁾というのも同様の視点であると考えられる。このような視点を活性化するためにも、情報メディア教育では今後も教材等の検討を含め、人が学ぶということの本質をより深く考えていく必要があるだろう。さもなくば情報活用の実践力「必要な情報を主体的に収集・判断・表現・処

理・創造し、受け手の状況を踏まえて発信・伝達できる能力」という欲張りなテーゼは決して達成し得ないだろう。

7. おわりに

認知心理学の知見を取り入れた学びの事例を紹介した。2001年に新設された東京工芸大学メディアアート表現学科での基礎科目における筆者の三年間の試行錯誤の結果でもある。反省点も多いが、中身が捉えにくい情報という学びにおいて曖昧にされがちな「表現」や「伝達」という観点を補完しうるものとしてまだまだ事例は少なく、今後の類似の演習の活性化に繋がればと思う。

2003年度から CG-ARTS 協会主催で「デジタルコミュニケーション検定」²⁸⁾という新しい資格検定が始まる。例題を見ると過去の教科書では考慮されることが少なかったネットワーク社会での人と人のコミュニケーションを踏まえた表現の観点からの能力も重視されているようであり、新しい学びの指針が期待される。

今後、人間は拡張し続ける情報空間の中で膨大な情報を的確に整理しコントロールしながら生きていかなければならない。この時代の中で、学校で何を学ぶべきか、それをどう教えるべきかについてはまだまだ検討の時間が必要であろう。これからも短い演習期間の中での効果的な方法と情報メディア教育における基礎を重視しながら取り組んでいきたいと考えている。

注

- 1) 「認知心理学 4-思考」市川伸一編、東京大学出版会、1996、pp. 157
- 2) 「情報教育の実践と学校の情報化」～新情報教育に関する手引き～ http://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/zyouhou/020706.htm
- 3) 「情報リテラシー入門」慶應義塾大学日吉メディアセンター編 慶應義塾大学出版会、2002
- 4) 「学術情報検索システムの構築—新しい情報リテラシー教育のために」野村卓志・竹内比呂也、静岡文化芸術大学研究紀要 vol. 3、2002、pp. 57-60
- 5) 「Information 情報教育のための基礎知識」山田肇監修、NTT 出版、2003
- 6) 「情報—デジタルコミュニケーション」CG-ARTS 協会発行、2001
- 7) 「認知心理学 4-思考」市川伸一編、東京大学出版会、1996、pp. 157
- 8) 同 pp. 157
- 9) 「学習履歴のメタ認知に基づく学習支援」三輪和久、第17回人工知能学会、2003
- 10) 「インターネット情報検索行動に及ぼすメタ認知過程の意識化の効果」吉岡敦子、日本教育工学会論文誌 vol. 26、No. 1、2002、pp. 1-10
- 11) 「創造的問題解決におけるメタ認知的処理の影響」吉田靖・服部雅史、認知科学 vol. 9、No. 1、2002
- 12) 人が学ぶということ—認知学習論からの視点、今井むつみ、野島久雄、北樹出版、pp. 223、2003
- 13) 「情報に対する合理的判断力を育てる教育実践研究の必要性—大学で何をどう教えるべきか—、三宮真智子、日本教育工学会論文誌 vol. 26、No. 3、2002、pp. 235-243
- 14) 「国語科授業改革双書22 思考力育成への方略」井上尚美、明治図書、1998
- 15) 「認知カウンセリングから見た学習方法の相談と指導」市川伸一、ブレーン出版、1998
- 16) 「形は語る—視覚言語の構造と分析」D・A・ドンディス、金子隆芳訳、サイエンス社、1979
- 17) 「図で考える人は仕事が出来る」久恒啓一、日本経済新聞社、2003
- 18) プロジェクト杉田玄白 <http://www.genpaku.org/>
- 19) 「情報から次世代デザインを展望する」デザイン学研究特集号 vol. 9、No. 3、2002、pp. 44
- 20) 同 pp. 48
- 21) 同 pp. 118
- 22) 「学習履歴のメタ認知に基づく学習支援」三輪和久、第17回人工知能学会、2003
- 23) 「認知心理学者・新しい学びを語る」森敏昭編著、21世紀の認知心理学を創る会著、北大路書房、2002、pp. 20
- 24) 「それは情報ではない」リチャード・ソール・ワーマン、金井哲夫訳、MdN、2001
- 25) 「広告批評 No. 273、佐藤雅彦研究室特集」マドラ出版、2003、p. 61
- 26) 「先端芸術宣言」東京芸術大学先端芸術表現科編、2003
- 27) 「自分の仕事をつくる」西村佳哲、晶文社、2003、p. 8
- 28) 「デジタルコミュニケーション検定受験ガイドブック」CG-ARTS 協会、2003

『ブラック・サバス』における家庭内闘争

西村 安弘

映像学科

Domestic Conflicts in “Black Sabbath/I tre volti della paura”

NISHIMURA Yasuhiro

Department of Imaging Art

(Received November 12, 2003 ; Accepted January 18, 2004)

1. 始めに

4 刊本からなるジャン・ピエロ・ブルネッタの大著『イタリア映画史』によると、ピエトロ・フランチーシの『ヘラクレス』Le fatiche di Ercole (1957) に代表されるアクション史劇と入れ替わり、1960年代に新たに台頭したジャンル映画として、イタリア式西部劇と並んで幻想ホラー映画 (fantaorrorre) が挙げられている。特にマリオ・バーヴァの『血められた墓標』La maschera del demonio、ジョルジョ・フェッローニの『生血を吸う女』Il mulino delle donne di pietra、ピエロ・レニョーリの『グラマーと吸血鬼』L'ultima preda del vampiro、アントン・ジュリオ・マヤーノの『怪談生娘吸血魔』Seddok l'eredità di Satana の 4 作が公開された1960年は、イタリアにおけるホラー映画の本格的な始動を印象付ける年であった^(註1)。このことに加えて、『ヘラクレス』の共同製作会社だったガラテア社が、幾許の間もなくゴシック・ホラーの『血まみれの墓標』を手がけ、前者のカメラマンだったバーヴァが、後者で監督を務めている事実を知れば、1960年代における人気ジャンルの交替が、象徴的に示されていることも理解されるだろう。

バーヴァがイタリアでホラー映画というジャンルを確立させた中心人物であったことは、既によく知られていることだが^(註2)、『血められた墓標』と同じガラテア社が共同製作に名前を連ねる『ブラック・サバス／恐怖の三つの顔』I tre volti della paura (1963) は、『血まみれの墓標』で監督デビューを果たしたバーヴァが、アクション史劇『地底のヘラクレス』Ercole al centro della terra (1961) や犯罪ミステリー『知りすぎた少女』La ragazza che sapeva troppo (1962) などを手がけた後に、再びゴシック・ホラーの世界へと回帰した作品である。しかも、この後に続く『白い肌に狂う鞭』La frusta e il corpo

(1963) や『モデル連続殺人事件』Sei donne per l'assassino (1964) と共に、彼の「創造力の極み」を示す代表作と見なされている一本でもある^(註3)。

また、アメリカではAIP (アメリカン・インターナショナル・ピクチャー) 社の配給によって、「暗黒の安息日」Black Sabbath という英語題名で公開されている。これ以前にも、AIP 社はニコライ・ゴーゴリ原作の『血まみれの墓標』を「暗黒の日曜日」Black Sunday という英語題名で公開し、興行的成功をおさめた実績があったので、『ブラック・サバス』が恰も『血まみれの墓標』の続編であるかのような英語題名を付けたものと思われる。しかしながら、『ブラック・サバス』中の一エピソードが、ロシアを舞台にした吸血鬼ものだという内容上の類似点以外には、『血まみれの墓標』との直接的な関連はない。

本稿では、ティム・バートンの『スリーピー・ホロウ』Sleepy Hollow (1999) にも大きな靈感を与えたことでも有名な『ブラック・サバス』を取り上げ、バーヴァの構築する世界が、ユニヴァーサル映画社に代表される古典的なホラー映画の単なる焼き直しではなく、1960年代以降に現れたモダン・ホラーの要素を併せ持っていたことを検証してみたい。

2. 文芸ホラーと自己言及性

1950年代から60年代にかけて、イタリア映画界では、数多くのエピソード映画が製作される一方、アメリカでは、AIP 社のロジャー・コーマンが、ドライブ・イン劇場向けのSFやホラー映画を低予算で矢継ぎ早に連作していた。特に、『アッシャー家の惨劇』The Fall of the House of Usher (1960) 以降、コーマンはE・A・ポー原作のホラー映画をカラー化することに腐心し、エピソード映画形式で『恐怖物語』Tales of Terror (1962) を発

表した^(註4)。こうした一連のポーものが、低俗なジャンル映画と見なされがちであったホラー映画に、些かの文芸趣味を添える役割を果たしたことは間違いないだろう。イタリアのホラー映画は、常に輸出を前提に製作されるのが普通であり、「恐怖の三つの顔」というイタリア語題名を持つ『ブラック・サバス』も、AIP社の文芸ホラー路線に合わせて製作された。具体的には、プロローグとエピローグに挟まれた三つの異なったエピソードで構成され、チェーフ、トルストイ、モーパッサンという三人の作家の名前が、原作者としてクレジットされている。(なお、『ブラック・サバス』にはイタリア語版の他にも、フランス語版や英語版が存在し、各版ではエピソードの序列がまちまちだった。ここでは混乱を避けるために、取り敢えずイタリア語版に従って、第一話「電話」Il telefono、第二話「吸血鬼(ヴルダラク)の家族」I Wurdalak、第三話「水滴」La goccio d'acquaとして記述して行くことにする。)^(註5)

ところが、実際には「水滴」の原作とされるチェーフの具体的な題名は判然としないし、唯一現代のものである「電話」の原作は、本当のところモーパッサンとは無関係で、「アルフレッド・ヒッチコック・マガジン」誌に寄稿されたハワード・スナイダーの短編に拠っていた^(註6)。クレジット通りの原作が確認出来るのは、アレクセイ・K・トルストイの「吸血鬼の家族」Le Famille du vourdalakであるが、姓しか表記されなかったために、遠戚に当たるレフ・トルストイと屡々混同される結果をもたらした^(註7)。チェーフも、モーパッサンも数多くの短編小説を残しているの、観客がどの原作を取り上げたのか判らなくとも不思議ではないように仕組まれ、文芸ホラーであることを印象付けるために、これらの作家の名声を利用したと見て差し支えないだろう。

この三つのエピソードの中では、「吸血鬼の家族」が典型的なゴシック・ホラーである一方、「電話」と「水滴」はイタリアで黄表紙本(giallo)と呼ばれる犯罪ミステリーに属するものである。ゴシック・ホラーと犯罪ミステリーが、マリオ・バーヴァの作品歴のみならず、イタリアのホラー映画の系譜においても、二つの大きな源流をなすことは、改めて説明するまでもないだろう。『ブラック・サバス』の各エピソードに対する評価も、ゴシック・ホラーを好むのか、犯罪ミステリーを好むのかによって、概ね二通りに分かれている。「シネマティック・ヴァンパイア」の著者ジョン・F・フリンが、「吸血鬼の家族」を最良のエピソードと見なしているのに対し^(註8)、「1960年代のイタリアのホラー映画」の著者ローレンス・マッカラムは、「水滴」をベストに推してい

る^(註9)。総じて否定的な評価を受けているのは、唯一の現代劇である「電話」であるが、これはAIP社がストーリーを改変したことに起因すると、「マリオ・バーヴァの怪奇世界」の著者トロイ・ハワースは主張している^(註10)。

A・K・トルストイの「吸血鬼の家族」は、デビュー作の「吸血鬼(ウブイリ)」(1814)とほぼ同時期にフランス語で執筆され、1884年にロシア語訳が出版されたゴシック小説である。フランス語原文が、1950年の“Revue des études slaves”に掲載されたので、『ブラック・サバス』の脚本は、恐らくこれを下敷きにしたものと推測される^(註11)。脚本を担当したのは、マルチェッロ・フォンダート、アルベルト・ベヴィラクア、バーヴァの三人で、これにウーゴ・グエッラがノー・クレジットで参加した。ストレーガ賞に輝いた「猫の眼」(1968)などでベスト・セラー作家となったベヴィラクアは、自作の同名小説を映画化した『奔放な女』La califfa (1970)で、映画監督にも進出した才人で、1969年から1985年にかけて、16人のカップルを殺害した<フィレンツェの怪物>事件の犯人として誣告され、この時の苦い体験をもとに「母への遺書」(1995)を執筆したことでも知られている^(註12)。

前述したように、<吸血鬼>のテーマを扱った「吸血鬼の家族」は、バーヴァにとって『血まみれの墓標』に次ぐ、ロシアものだった。しかも、カメラマン時代のバーヴァには、リッカルド・フレダの『怪傑白魔』Agi Murad il diavolo bianco (1958)で、レフ・トルストイ原作のコスチューム劇を手がけた体験があり^(註13)、こうした特異な題材を手がけるには打ってつけであった。更には、チネチッタでの製作コストを削減するために、『血まみれの墓標』の美術(修道院のセット)と音楽が、「吸血鬼の家族」で再び使用されている。このような低予算映画における使い回しは、ロジャー・コーマンが同一キャストとセットで『忍者と悪女』The Raven (1963)と『古城の亡霊』The Terror (1963)の二本を完成させたことを想起させることだろう。

主演には、ユニヴァーサル社で、ジェイムズ・ホエールの『フランケンシュタイン』Frankenstein (1931)や『魔の家』The Old Dark House (1932)、カール・フロイントの『ミイラ再生』The Mummy (1932)に出演し、怪奇スターとしての地位を確立したボリス・カーロフが招聘された。トッド・ブラウニングの『魔人ドラキュラ』Dracula (1931)に次いで、ユニヴァーサル社が『フランケンシュタイン』の映画化を企画した時、出演を固辞したベラ・ルゴシに代わって、ロンドン生まれのカーロフが起用され、ノー・クレジットのまま、怪物(モン

スター)役に扮したことは、よく知られている。その後、チャールズ・ブレビンの『成吉思汗の秘密』The Mask of Fu Manchu (1932) やウィリアム・ニーの『探偵ワン氏』Mr. Wong Detective (1938) などでは、東洋人に扮して役柄を広げる一方、引き続き出演した<フランケンシュタイン>や<ミイラ>シリーズでは、徒らに怪異なメイキャップを繰り返すばかりとなった。<フランケンシュタイン>シリーズに限ってみても、メアリー・シェリーの原作小説とは次第にかけ離れ、荒唐無稽なモンスター映画へと変貌を遂げたことは、間違いないだろう。

ジャック・ターナーの『キャット・ピープル』Cat People (1942) を筆頭に、1940年代にヴァル・リュートンがRKO社で連作したホラー映画は、心理的なサスペンス描写を重視することで、キワモノ化したユニヴァーサル社のモンスター映画に対するアンチ・テーゼの意味を持った。更に戦後になると、チャールズ・T・バートンの『凸凹フランケンシュタインの巻』Abbott and Costello Meet Frankenstein (1948) が、アボット=コストロのコメディアン・コンビに、ベラ・ルゴシのドラキュラやロン・チェイニー・ジュニアの狼男を共演させることで、ユニヴァーサル映画社が、自社のモンスター映画を物笑いの種に貶めた時、古典的なホラー映画は、死の危機に瀕したと言って良いだろう。

カーロフはフランケンシュタインの怪物役をグレン・ストレンジに譲っていたものの、同じくバートンの『凸凹殺人ホテル』Abbott and Costello Meet the Killer, Boris Karloff (1949) では、律儀にコメディ芝居にお付き合いし、怪奇スターのイメージは、陳腐なステレオタイプに墮してしまった。そして、TVシリーズ「スリラー」(1960~1962)でホスト役を務めた後、『忍者と悪女』及び『古城の亡霊』に出演したカーロフは、怪奇スターとしての再起を果たしたばかりだった。従って、この二作に引き続いて出演した『ブラック・サバス』において、本編中の挿話「吸血鬼の家族」に加えて、プロローグとエピローグの場面でも、カーロフが案内役となって登場しているのは、直接的にはTVシリーズの役割を継承したものと思えるだろう。結果として、『ブラック・サバス』のロシア人役は、カーロフにとっても最も高く評価される演技となった^(註14)。

しかしながら、「吸血鬼の家族」の登場人物の扮装のままカーロフが登場し、カメラが後退すると、撮影所の舞台裏までも写し込んでしまうエピローグは、モダン・ホラーの特徴である自己言及性の発露であり、このジャンルに耽溺し切っていない冷めたアイロニーが汲み取れることだろう。換言すると、ともすればホラー映画というジャンル自体が笑いに転化してしまう時代にあって、

この冷めたアイロニーこそ、ホラー映画というジャンルに対して、バーヴァという映画作家の唯一取り得る道であったのである。

次節では、ゴシック・ホラーである「吸血鬼の家族」を取り上げ、原作小説と照会しながら、家庭内における秩序の対立について分析することにしよう。

3. 「吸血鬼の家族」における家庭内闘争

先ず、原作小説と映画の物語内容の比較から始めよう。

原作小説の梗概

1815年のウィーン郊外。ある貴婦人の城で、フランス人のデュルフェ老侯爵が、昔話を語り出す。1759年ド・グラモン公爵夫人に袖にされたデュルフェは、外交官としてモルダヴィアへ派遣された往路で、あるセルビア人の家で宿をとった。家内には、ゲオルギエとペタルの兄弟、ゲオルギエの妻と二人の息子、そしてド・グラモン公爵夫人に似た妹のズデンカがいた。ゲオルギエの語るところによると、家長のゴルシャは、トルコ人の吸血鬼アリ・ベグを退治するために不在であった。ゴルシャは10日の間に戻らなかった時には、自分を木の杭で刺し殺すように言い残していた。刻限が切れようとした丁度その時、アリ・ベグの生首を持ち帰る。侯爵が客間で寝ていると、ゴルシャに覗かれているように感じ、起き出してみると、ゴルシャが子供を連れ出そうとしているのを聞きつける。ゲオルギエは道端で倒れていた子供を発見する。翌朝、流水のため、川を渡れなくなった侯爵は、前夜と同じように、ゴルシャがやって来たのを聞きつける。家中の者を起こすと、子供が卒倒していて、明け方には息を引き取ってしまう。子供の葬式のあった三日後の夜、今度は下の子供がゴルシャの声を聞く。次の夜、侯爵はズデンカと愛を語ろうとするが、ゲオルギエによって遮られてしまう。翌日の夕方、ゲオルギエは帰宅したゴルシャを杭を持って追い払ってしまう。翌朝、流水が消えたので、侯爵は出立する。半年後、モルダヴィアからの帰路、侯爵は近くの修道院に立ち寄る。そこで、ゲオルギエの息子が墓から甦り、母親の生血を吸い、埋葬された彼女が下の子と夫、義理の弟の生血を吸い、ズデンカは乱心したと聞かされる。侯爵が屋敷に駆けつけると、ズデンカがいたが、彼女の変身に気付く。侯爵は隙をみて屋敷から抜け出し、追いつめる吸血鬼の一族から辛うじて逃れることが出来た。

映画の梗概

貴族のウラディーミル・ドゥルフェが旅の途中、川岸で首なし死体を発見する。一夜の宿を求めて、ある田舎

屋を訪れてみると、長男のジョルジョから、家長のゴルカがトルコ人の吸血鬼アリ・ベクを退治するために不在であることを知らされる。ゴルカは五日の間に戻らなかった時には、自分を家に入れてはいけないと言いつつ残っていた。家内には、ジョルジョの妻マルタとその息子イヴァン、弟のピエトロ、そして妹のズデンカがいた。刻限が切れようとした丁度その時、ゴルカがアリ・ベクの生首を持ち帰る。ウラディーミルが客間で寝ていると、ゴルカに覗かれているように感じ、起き出してみると、喉を噛み切られたピエトロの死体を発見する。イヴァンがゴルカによって連れ出されたので、ジョルジョが探しに行くと、既に息子は事切れていた。一度は埋葬されたイヴァンが墓から甦ったので、彼を迎え入れようとした母親は、制止する夫のジョルジョを刺し殺してしまう。ところが、玄関の扉を開けると、ゴルカが立っている。ズデンカの美しさに惹かれたウラディーミルは、彼女を連れて朽ち果てた修道院に逃げる。しかし、ウラディーミルがまどろんだ隙に、ズデンカはゴルカに連れ戻されてしまう。再び田舎屋へ舞い戻ったウラディーミルは、家族の一員とされてしまう。

主人公の旅人が古くて大きな屋敷を訪れ、そこで思いも寄らぬ恐ろしい体験をするという「吸血鬼の家族」の物語内容は、西欧譚＜化物屋敷もの＞とも呼べる典型的なゴシック・ホラーの形式を備えている。原作の回想部分のみを取り上げ、数ヶ月間に渡る事件を一日に集約しているとは言うものの、映画の物語内容自体は、かなり原作に忠実であると言えるだろう。一般に古典的なホラー映画は、二つの相反する秩序をめぐる闘いとして理解することが可能であり、ルーマニア人のドラキュラや古代エジプト人のイムホテップなど、主人公の帰属する共同体の外にいる他者＝外国人が、屢々異形の者（モンスター）として表象されて来た^(註15)。

この「吸血鬼の家族」の冒頭部分でも、まず、ロシア人（原作ではセルビア人）とトルコ人、キリスト教とイスラム教、人間と吸血鬼（ヴルドラク）という対立が提起される。ロシア人のA・K・トルストイがフランス語で執筆し、ウィーン会議を時代背景にロシアに派遣されたフランス人を主人公に設定した原作小説では、オーストリアの東方拡大によるスラブ民族の支配、つまり西欧の脅威という帝国主義的権力関係も投影されていた。ところが、主人公の名前がウラディーミルとロシア風に改められた映画では、こうした国家権力的な対立は回避されると同時に、吸血鬼となったゴルカ（原作ではゴルシャ）が帰宅した瞬間から、直ちに家父長制をめぐる家庭内の闘争へと転化されて行く。実際のところ、「吸血鬼の家

族」の恐怖の源泉は、仲睦まじかったゴルカの一族が次々と殺され、吸血鬼化されて行く過程にあり、主人公ウラディーミルは、終盤までこの過程を目撃する傍観者の立場に留まっている。

まず注目すべきなのは、ジョルジョとマルタの夫婦が、息子イヴァンの亡骸を巡って対立する場面である。父親として理性的に振舞おうとするジョルジョは、吸血鬼となるのを防ぐため、イヴァンの心臓に短剣を突き刺そうとするのだが、母親として感情の昂ぶったマルタは、それを決して許しはしない。二人が寝室で横たわっていると、戸外から「寒いよ！」と啜り泣くイヴァンの声が聞こえて来る。マルタは玄関に向おうとするが、ジョルジョがそれを止めようとしたために、彼を刺し殺してしまう。ところが、扉を開けた彼女が見たのは、舅のゴルカなのであった。

ここでは、子供の扱いを巡って対立する夫婦関係が描かれている。力づくで命令しようとする夫に、妻が決然として叛旗を翻し、家庭内で父権性が脅かされた時、家長である舅が登場し、再び秩序が取り戻されるのである。こうした家庭内の父権性にまつわる闘争に、部外者であるウラディーミルの参加する余地がないのは当然のことである。また、この場面で重要なことは、子供が吸血鬼となって、その両親を脅かしている点であろう。

ホラー映画における恐怖の源泉が、抑圧されたものであるという視点に立つならば、古典的なホラー映画では、モンスターが屢々他者＝外国人として表象されて来た。『ミイラ再生』で観客を恐怖に陥れるイムホテップは、イギリスがエジプトの植民地化を果たした結果、その民族的な遺産であるピラミッドから略奪し、大英博物館に持ち帰った戦利品だった。同じように、「吸血鬼の家族」の冒頭でも、トルコ人のアリ・ベクが吸血鬼として紹介され、善良なキリスト教徒にとって、イスラム教徒が邪悪なモンスターであることが強調されている。

その一方、ロマン・ポランスキーの『ローズマリーの赤ちゃん』Rosemary's Baby (1968) やウィリアム・フリードキン『エクソシスト』The Exorcist (1973)、リチャード・ドナーの『オーメン』The Omen (1976)、ブライアン・デ・パルマの『キャリー』Carrie (1976) など、1960年代以降に登場したアメリカのモダン・ホラーでは、中絶や家庭内暴力の犠牲者となる胎児や児童が、モンスターとして表象されるようになった^(註16)。墓地に埋めた子供が甦って、家族を震撼させるという「吸血鬼の家族」のプロットは、ステイーヴン・キングの同名小説を原作とするメアリー・ランバートの『ペット・セメタリー』Pet Sematary (1989) に先行するものである。バーヴァのフィルモグラフィを見ても、『呪いの館』

Operazione Paura (1966) や『血みどろの入江』 Reazione a catena (1971)、『ザ・ショック』 Shock (1977) と、子供を恐怖の源泉とするホラー映画が続くが、このモチーフを打ち出した最初の作品が、『ブラック・サバス』なのである。

主人公ウラディーミルとゴルカー族との関わりは、一人娘ズデンカとの逃亡として現れる。表向きの口実は、吸血鬼一族の毒牙から逃れるために、乙女のズデンカを連れ出すのだが、実質的には、恋人同士の駆け落ちに他ならない。ところが、ズデンカが家長であるゴルカに連れ戻され、ウラディーミルは彼女の寝室へ取って返す。この寝室で二人が再会する場面は、数多くのホラー映画の中でも、最も美しいラヴ・シーンとなっている。吸血鬼となったズデンカに向かって、ウラディーミルは君なしでは生きて行けないと言い放つ。彼女はキスしてと答え、ウラディーミルはズデンカの唇を奪うが、彼女の唇は彼の首筋へと移って行く。原作では、主人公がズデンカを振り切って逃げ出すことに成功し、秩序は正常に保たれるのだが、映画では、ウラディーミルが吸血鬼となるのを、ゴルカを始めとする家族が窓から見守っているところで終わってしまう。つまり、家族から娘を引き離し、嫁に迎えようとして失敗した青年が、反対に婿入りの儀式を済ませ、晴れて家族の一員となるのであり、ここでも一度は脅かされた家父長制が回復されることで締め括られているのである。

4. 結びに代えて

『フランケンシュタイン』や『ミイラ再生』といった1930年代のユニヴァーサル映画社の作品で、古典的なホラー映画の象徴的アイコンとなったボリス・カーロフが出演する『ブラック・サバス』は、戦後には滑稽なジャンルと見なされ、死の危機に瀕したホラー映画に、文芸趣味を加味することで、些かの威厳を取り戻そうとする試みであった。「自らが西部劇に過ぎないことを恥じ（中略）、このジャンルの映画に固有のものではないが、それを豊かにするように思われる何らかの価値によって、自己を正当化しようと努力している西部劇」を＜超西部劇＞と命名したアンドレ・バザンに倣うならば、こうした特徴を持つ『ブラック・サバス』は、正しく＜超ホラー映画＞と呼ぶことが出来る^(註17)。しかも、恐怖の源泉である抑圧されたものが、外国人の代わりに家庭内の子供として表象される「吸血鬼の家族」のエピソードは、この映画が単なる古典的なゴシック・ホラーの定型を繰り返しているのではなく、モダン・ホラーの要素を兼ね備えていることも示している。そして、ボリス・カーロフを起用しつつ、父権の復活を取り上げた「吸血鬼の家族」

は、ゴシック・ホラーの再生が、このジャンルに対する鋭敏な批判精神なくしては、最早成立しないことを証明していたとも言えるだろう。

註

- (註1) Cf. Gian Piero Brunetta, *Storia del cinema italiano vol. 4*, Editori Riuniti, Roma, 1993, p. 408.
- (註2) 拙稿「イタリアにおける恐怖映画の成立／マリオ・バーヴァの『血ぬられた墓標』を中心に」(『映像学』、第55号、日本映像学会、1995年所収)を参照。
- (註3) Cf. Tim Lucas, “Mario Bava”, in *The BFI Companion to Horror*, edited by Kim Newman, Cassell, London, 1996, pp 35–37.
- (註4) AIPにおけるロジャー・コーマンのポーものには、『アッシャー家の惨劇』The Fall of the House of Usher (1960)、『恐怖の振子』Pit and the Pendulum (1961)『姦婦の生き埋葬』The Premature Burial (1962)『恐怖物語（黒猫の怨霊／怪異ミイラの恐怖／人妻を眠らす妖術）』Tales of Terror (1962)『忍者と悪女』Raven (1963)、『赤死病の仮面』The Masque of the Red Death (1964)がある。なお、日本では大蔵映画が配給した『恐怖物語』Tales of Terror は、『怪異ミイラの恐怖』『黒猫の怨霊』『人妻を眠らす妖術』の三本の独立した作品として公開された。
- (註5) トロイ・ハワースに拠ると、フランス語版の順序は「電話」「水滴」「吸血鬼の家族」であり、英語版は「水滴」「電話」「吸血鬼の家族」となっていた。Cf. Troy Howarth, *The Hounded World of Mario Bava*, FAB Press, 2002, p. 335.
- (註6) Cf. Alberto Pezzotta, *Mario Bava*, Il castro cinema, Milano, 1995, p. 40.
- (註7) R. Poppi e M. Pecorari, *Dizionario del cinema italiano/I film vol. 3 dal 1960 al 1969*, Gremese Editore, Roma, 1992. では、原作者名をレフ・トルストイとLawrence McCallum, *Italian Horror Films of the 1960s: Critical Catalog of 62 Chillers*, McFarland & Co, Jefferson, North Carolina, 1998. では、レオ・トルストイと誤記している。
- (註8) Cf. John L. Flynn, *Cinematic Vampires*, McFarland & Co., Jefferson, North Carolina, 1992, p. 132. (ジョン・L・フリン「シネマティック・バンパイア／吸血鬼映画大全」濱口幸一、村尾静二、濱田尚孝訳、フィルムアート社、1995年、138～139頁。)
- (註9) Ibid., *Italian Horror Films of the 1960s: Critical Catalog of 62 Chillers*, p. 23.
- (註10) Ibid., *The Hounded World of Mario Bava*, p. 77.
- (註11) 栗原成郎「異教基層の隆起—A・K・トルストイの初期幻想小説」(『世界幻想文学大系 第34巻／ロシア神秘小説集』、国書刊行会、1984年、354～366頁。)
- (註12) イタリア版＜切り裂きジャック＞とも呼ばれる＜フィレンツェの怪物＞事件は、ロベルト・ベニーニの「怪物」Il mostro (1994)やダリオ・アルジェントの『スタンダール・シンドローム』La sindrome di Stendhal (1995)などの幾つかの映画、そしてトーマス・ハリスの小説「ハンニバル」にヒントを与えている。但し、ディーノ・デ・ランレンティースがリドリ・スコットの監督で映画化した『ハンニバル』Hannibal (2001)では、＜フィレンツェの怪物＞に関する挿話は、撮影されたにもかかわらず、公開版からは削除された。
- (註13) バーヴァの関係した作品の他にも、イタリアでは、ロシア文学は繰り返し映画化されて来た。以下は、その代表的な例である。
- レフ・トルストイ

- 「ハジ・ムラート」→ヌンツィオ・マラソンマ『白魔』Il diavolo bianco (1947)
 「戦争と平和」→キング・ヴィダーの『戦争と平和』Guerra e pace (1955)
 「神の業と人の業」→タヴィアーニ兄弟の『聖ミケーレの雄鶏』San Michele aveva un gallo (1971)
 「セルギー神父」→タヴィアーニ兄弟の『太陽は夜も輝く』Il sole anche di notti (1989)
 「復活」→タヴィアーニ兄弟の『復活』Resurrezione (2001)
- ヒョードル・ドストエフスキー
 「白夜」→ルキーノ・ヴィスコンティの『白夜』Le notti bianche (1957)
- アレクサンドル・プーシキン
 「プガチョフの反乱物語」「大尉の娘」→アルベルト・ラットゥアーダの『テンペスト』La tempesta (1958)
- ニコライ・ゴーゴリ
 「外套」→アルベルト・ラットゥアーダの『外套』Il capotto (1952)
- アンドレイ・プラトノフ
 「三男」→フランチェスコ・ロージの『三人兄弟』Tre fratelli (1980)

- ボリス・パステルナーク
 「ドクトル・ジバゴ」→デイヴィッド・リーンの『ドクトル・ジバゴ』Il dottor Zivago (1965)
- (註14) Ibid., “Mario Bava”, in *The BFI Companion to Horror*, and ibid., *The Hounded World of Mario Bava*.
- (註15) フランケンシュタインの怪物役で有名なボリス・カーロフが、『成吉思汗の秘密』のフー・マンチューなど、中国人役を持ち役としたことも、恐怖の源泉が他者＝外国人だという典型的な例であろう。また、南海漂流ものにゴシック・ホラーの要素を混合したアーネスト・B・シュードサック&アーヴィング・ピシエルの『猟奇島』The Most Dangerous Game (1932) では、ロシアの亡命貴族ザーロフ伯爵（レスリー・バンクス）が、この南海の孤島を支配する絶対君主として登場している。
- (註16) ロビン・ウッド「アメリカのホラー映画序説」藤原敏史訳（『新映画理論集成Ⅰ』岩本憲児、武田潔、斎藤綾子編、フィルムアート社、44-76頁、所収）
- (註17) Andre Bazin, “Evolution du western”, in *Qu'est-ce que le cinéma?*, Les Editions du Cerf, 1985, pp. 229-239. (アンドレ・バザン「西部劇の進化」(『映画とは何かⅠ』小海永二訳、美術出版社、1974年、195-210頁、所収))

「多視点画像が表示可能なディスプレイにおける臨場感—運動視差の観点から—」

名手久貴
映像学科

Study on the presence in observing the multi-view display

NATE Hisaki

Department of imaging art

(Received November 12, 2003 ; Accepted January 18, 2004)

1. はじめに

近年、COSMOS、CAVIN¹⁾等、観察者の視点位置に対応した映像を実時間で提示可能なディスプレイが開発されている（多視点ディスプレイ）（図1）。多視点ディスプレイ観察時、観察者が移動すると観察者の網膜像もそれに伴って変化するため、非常に臨場感の高い映像を体験できると言われている。

臨場感を構成する要素として、実在・自然感、融合・迫力感、立体感・操作性という3つが挙げられる²⁾。これらの要素を満たし、高臨場感を知覚させるディスプレイは、大画面、高精細、立体を満たしていることが条件である。

現在、これらすべての条件を満たしているディスプレ

イは存在せず、ディスプレイ毎に満たしている条件が異なる。多視点ディスプレイの特徴は、人の移動に対応して提示像が変化することである。これは、人間の立体視の観点から考えると、多視点ディスプレイは運動視差という立体情報を提供可能であるといえる。そこで、本稿では多視点ディスプレイの提示像から知覚される立体感について考察する。そして、最後に、多視点ディスプレイによって惹き起こされる臨場感について、立体、大画面、高精細の観点から総合的に考察する。

2. 多視点ディスプレイ

多視点ディスプレイであるCAVIN、COSOMOSは、ほぼ同じ構造である。CAVINは、観察者の前、左右、上下の5面がすべてスクリーンになっており、観察者が移動もしくは首を傾けると、5面すべての像が眼球の位置に応じた像に変化する（図1）。COSOMOSでは、前後、左右、上下の6面に投影される映像が観察者の眼球位置に応じて変化する。実時間で観察者の眼球位置に対応した映像が提示される仕組みは、観察者に付着されたセンサーによって眼球の位置情報がディスプレイ側に送られ、位置情報を基にした画像データがリアルタイムに生成・提示されることである。また、CAVIN、COSOMOSは偏光メガネをかけて観察するため、左右の眼球の位置に対応した視差画像が独立に提示可能な2眼式立体表示が基本になっている。

3. 人間の立体視

人が外界を知覚する時、瞳を通過した光線が網膜に投影される。網膜上に形成された像から、人は方向や運動、立体などを知覚する。立体を知覚するために、両眼視差、運動視差、輻輳、調節、オクルージョン、陰影等の様々

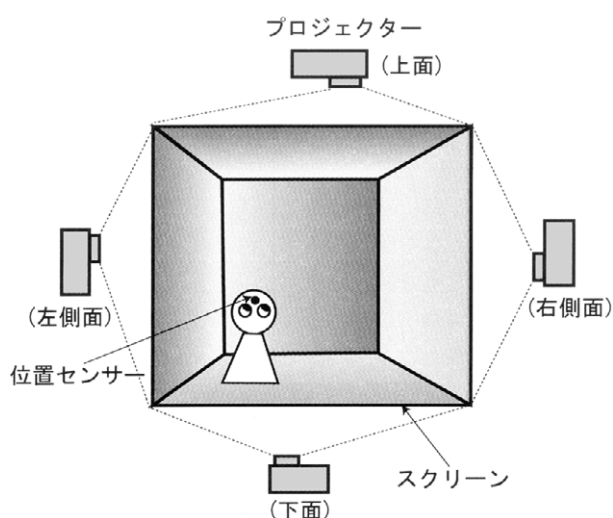


図1 CAVINの構成外略図。位置センサーにより観察者の移動に応じた映像が5面スクリーンに投影される。

な立体情報を網膜像から抽出している。

・両眼視差：両眼視差は、人間の眼が水平方向に約65 mm 離れているために発生する両眼間の網膜像の差である。図2は、対象Aを注視している様子を示す。対象Aが最も観察者から離れており、対象B、Cの順に観察者に近接した位置に配置されている。左右眼での網膜像B'、C'は網膜像A'と異なる方向の網膜位置にできる。また、Cの方がBより観察者に近いため、C'はB'よりもA'から離れた位置になる。このA'とB'、A'とC'のズレ量が両眼視差量となる。両眼視差量は対象間の距離AB、ACに比例し、観察者と注視対象Aまでの距離の2乗に反比例する。対象間の距離が増加すると両眼視差量が増加するという関係があるため、人は両眼視差を検出することにより奥行きを知覚することができる。人の両眼視差の検出精度は非常に高く、両眼視差量が数秒程度でも検出可能である。普段の視力よりも10倍程度以上の検出能力になる。また、1°程度までは両眼視差の検出能力は高いが、その後急速に低下し、左右眼の像が2重に見えるようになる³⁾。

・運動視差：運動視差は、観察者が身体を移動させるときに、視空間に存在する対象の位置が規則的に変化する様子を言う⁴⁾。運動視差を効果的に立体情報として利用できる場面として、電車の窓から外の風景を眺める場面が挙げられる。図3は、奥行き位置の異なる対象a、b、c、dを移動しながら観察している様子を示す。観察者の注視点よりも奥に存在する対象ほど、その網膜像は観察者の進行方向と同じ方向に高速に移動する。一方、注視点よりも観察者に近い対象ほど、その網膜像は進行方向と逆方向に急速に移動する。このように、観察者の頭

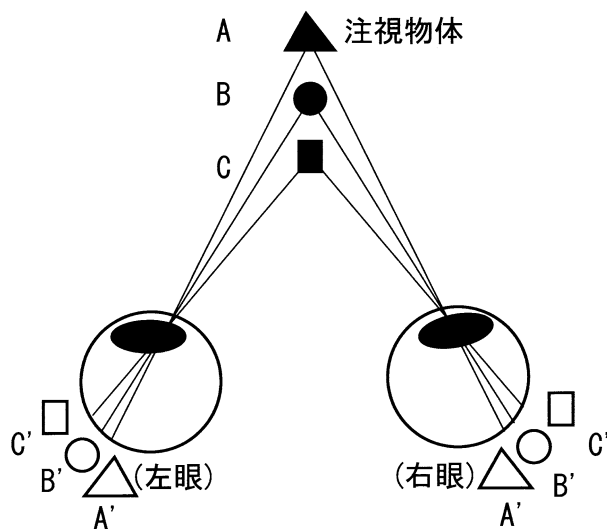


図2 観察者が対象Aを注視している様子。A'、B'、C'は、それぞれ対象A、B、Cの網膜像を示す。

部が移動すると、対象の網膜像は観察者の注視点からの距離に応じて特定の方向、速度で移動する。この方向、速度と奥行き距離との関係を利用した立体情報が運動視差である。

運動視差は、一般的には観察者が移動した際に発生する網膜像の変化パターンによる立体情報である。しかし、観察者が移動しなくても、移動した時と同様の変化パターンが発生する場合がある。例えば、カメラがパンした時の映像をディスプレイで観察した場合などである。観察者は静止してディスプレイを観察しているにもかかわらず、ディスプレイ内では移動している映像が映し出されている。このときの映像はカメラの移動に対応した映像のため、観察者はディスプレイの映像から運動視差を立体情報として抽出することが可能である。この場合の運動視差と観察者が移動することにより得られる運動視差は、等価値であろうか。観察者が移動することによる運動視差から知覚される奥行きは移動しない場合の運動視差から知覚される奥行きよりも大きいとする報告がある⁵⁾。これは、観察者の移動を伴う運動視差と伴わない運動視差は、等価値ではないことを示している。また、観察者の移動を伴う運動視差を能動的運動視差として、運動を伴わない運動視差と区別する報告もある⁶⁾。これら視差情報以外にも立体情報となるものとして次のようなものがある。

・輻輳：観察者から近い対象ほど対象と両眼の視線のな

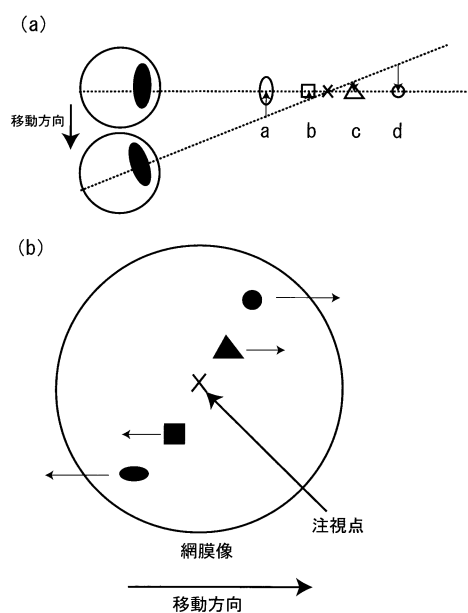


図3 (a)は、対象a、b、c、dを観察している様子を示す。観察者との距離は、aが最も近く、b、c、dの順に段階的に観察者から離れた位置に配置されている。(b)は、観察者が移動した時の網膜像の変化を示す。

す角度（輻輳角）が大きくなる。この輻輳角と対象の奥行き位置との関係を利用した立体情報が輻輳である。

- ・調節：注視点付近の対象には焦点が合うが、注視点から遠ざかる対象ほど焦点がボケる。この焦点のボケ具合を利用した立体情報が調節である。

- ・オクルージョン：奥行き異なる複数の対象が重なり合ったとき、手前の対象が奥の対象の一部を遮蔽して観察されることがある。観察者は遮蔽された方の対象は、遮蔽した対象の奥に位置すると知覚する。この対象間の重なりを手がかりにした立体情報がオクルージョンである。

- ・陰影：陰影は、影のつき方を利用した立体情報である。日常生活では光が上方から照射される場合が多く、凸の部分の影は下側にできることから判断している。

このように、人は様々な立体情報を利用して奥行きを知覚している。しかし、日頃、常時これらの情報がすべて利用可能というわけではない。例えば、調節が利用可能な距離は2m程度、輻輳についても20m程度までである。このように、利用可能な奥行き情報は場面ごとに異なる。現実の場面では、人は利用可能な立体情報の協調関係を保ちながら奥行きを知覚している。

4. 多視点ディスプレイが提示可能な立体情報

外界の環境と同じようにすべての立体情報が表示可能なディスプレイは、多視点ディスプレイを含め、現状では存在しない^(注1)。また、ディスプレイによっても利用可能な立体情報は異なる。CAVINやCOSMOSでは、偏光メガネをかけて、両眼のそれぞれに対応した視差画像が提示可能である。また、CAVINやCOSMOSは観察者の移動による眼球の移動に対応して視差画像を提示することもできるため、スクリーンに提示される対象が映像内の世界（もしくは、観察空間座標系）では静止していても、眼球の移動に対応してスクリーン上の対象は連動して移動する。このため、観察者は運動視差を立体情報として利用することができる。

これらの多視点ディスプレイは、両眼視差と運動視差を立体情報として提供することができるだけでなく、陰影、オクルージョンなどの単眼性の立体情報も提供可能である。しかし、これらの単眼性の立体情報は、一般的なCRTディスプレイやLCDディスプレイでも提供可

注1) 外界を観察していても、常時すべての立体情報が利用可能というわけではないが、注視点の移動や自己移動などによって、かなりの立体情報が利用可能になる。これに対して、ディスプレイ観察中は、どのような状況においても利用不可能な立体情報が存在する。たとえば、CRTのような平面ディスプレイでの提示像では、両眼視差や輻輳が立体情報として利用できない。

能であるため、多視点ディスプレイに特徴的な立体情報とはいえない。また、両眼視差は多視点ディスプレイに限らず、二眼式立体ディスプレイでも提供することができる。このようなことから、多視点ディスプレイが特徴的に提供可能な立体情報は能動的運動視差といえることができる。

5. 多視点ディスプレイにおける垂直方向の運動視差

多視点ディスプレイは、観察者の垂直方向の移動にも対応した画像を提示できる。人は水平方向だけではなく垂直方向にも移動可能であるため、多視点ディスプレイも、観察者の垂直方向の移動にも対応可能であるほうがよい。しかし、前節の運動視差は観察者が水平方向に移動した場合に発生する運動視差についてのみ説明している。そこで、本節では、観察者が垂直方向に移動した場合に発生する運動視差について考察する。

垂直方向の運動視差は、水平方向の運動視差と同様、観察者の垂直方向の移動に対応して網膜像が規則的に垂直方向に変化することである。Hayashibe⁷⁾は、注視点と対象の網膜像との関係について5つのケースに水平方向の運動視差を分類しているが、これを垂直方向の運動視差に当てはめると図4のようになる。図4は、奥行き位置異なる対象a、b、cを観察しながら下から上に向かって移動した場合、奥行き異なる対象がどのように

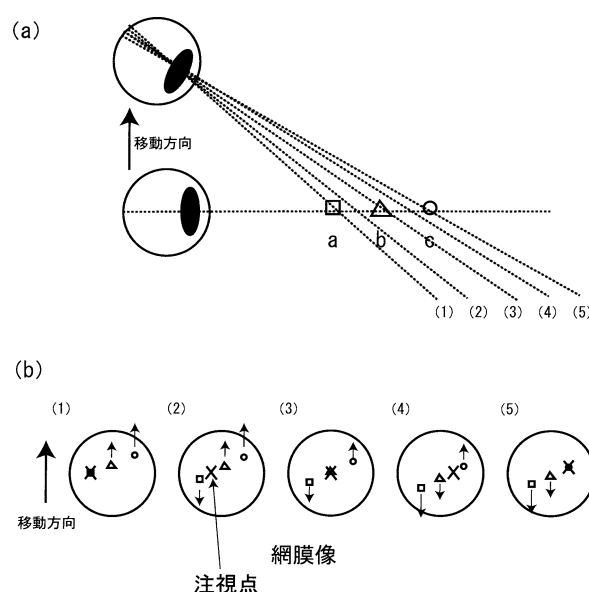


図4 (a)は、対象a、b、cを観察している様子を示す。a、b、cの順に段階的に観察者から離れた位置に配置されている。(b)は、観察者が移動しながら、注視点の位置によりa、b、cの網膜像がどのように変化するかを示す。

網膜上を移動するかについて示している。

注視点よりも奥に存在する対象の網膜像ほど観察者の進行方向と同じ方向に高速に移動し、注視点よりも観察者に近い対象の網膜像ほど進行方向と逆方向に高速に移動する。また、注視点の位置が変化すると対象の網膜像上での移動パターンが変化する。これらの点は水平方向の運動視差と同様である。しかし、垂直方向の運動視差は水平方向の運動視差と同様の効果を持つのか、もしくは垂直方向の運動視差が水平方向の運動視差と異なった独自の効果を持つのかについては明らかではない。また、現在、水平方向の運動視差に関連する先行研究は数多く存在するものの、垂直方向の運動視差に関連する先行研究は数少ない。垂直方向の運動視差について余り関心が払われなかった原因の一つとして、水平方向の運動視差が非常に強力な立体情報であることが考えられる。また、立位から座位へ姿勢を変化させた場合のように上下移動もあるが、日常での自力による移動は歩行などの水平移動が中心になることも原因の一つと考えられる。

垂直方向には、運動視差だけではなく、両眼視差も同様に発生する。垂直方向の両眼視差量は、対象の視方向と距離に依存する。垂直方向の両眼視差に対する処理メカニズムは、水平方向の両眼視差といくつかの点で異なる。水平方向の両眼視差が奥行きを知覚させる役割を果たすのに対して、垂直方向の両眼視差から計算される対象の方向、距離を基に水平方向の両眼視差を補正し、奥行き構造の知覚を安定させる役割を担う⁸⁾。また、水平方向の両眼視差の処理が局所的な処理を行うのに対して、垂直方向の両眼視差が広域的な処理を行うという特徴をもつ⁹⁾。水平方向の両眼視差と垂直方向の両眼視差は同じ眼の網膜像の差でありながら処理メカニズムが異なる。このため、垂直方向の運動視差と水平方向の運動視差も、単に視差の生じる方向が異なるだけのものと捉えるのではなく、処理メカニズム自体が異なるかどうかについても考える必要がある。つまり、垂直方向の運動視差についてまだ解明されていない状況では、水平方向と垂直方向の運動視差を独立した立体情報として捉える必要の可能性がある。

筆者らが行った視覚実験⁹⁾の結果では、「書き割り効果」を効果的に減少させるためには垂直方向の運動視差も考慮する必要性を示唆した。書き割り効果とは、二眼式立体表示を観察したとき、両眼視差により凹凸を表現しているにも関わらず凹凸が感じられず、まるで舞台などで使用する書き割りのように知覚される現象である。この実験では、被験者の横方向への移動に対しては、被験者の移動に対応した画像を提示した。しかし、垂直方向の移動に対しては、被験者の移動に対応した画像を提

示しなかった。提示画像はランダムドットをプリントした円柱であった。観察条件として被験者が移動しながら映像を観察する条件（HM+D条件）、HM+D条件で被験者が観察する画像をシミュレートした画像、つまりカメラを左右にパンさせた画像を被験者が静止して観察する条件（NHM+D条件）、静止した画像を静止して観察する条件（D条件）を設けた。HM+D条件では、被験者の移動を伴う場合の運動視差と両眼視差が立体情報として利用可能であり、NHM+D条件では被験者の移動を伴わない運動視差と両眼視差が立体情報として利用可能であり、D条件では両眼視差が利用可能であった。図5のグラフは、各条件の円柱の厚み感を示し、値が大きいほど厚み感が大きい。つまり、値が小さいほど厚みが感じられず書き割り効果が顕著に発生していることを示す。実験の結果、HM+D条件における書き割り効果は、NHM+D条件における書き割り効果よりも大きかった。ただし、両条件の間に有意な差は見られなかった。実験前、被験者が移動する条件は被験者の移動による自己移動知覚等のフィードバック情報が得られるために、HM+D条件の方がNHM+D条件よりも書き割り効果が小さいと予想していた。しかし、実験の結果は、予想に反していた。この原因として、観察者の垂直方向の移動に対応した画像を提示していなかったために、垂直方向の運動視差を利用できなかったことが原因である可能性が示唆された。この結果からも、垂直方向の運動視差

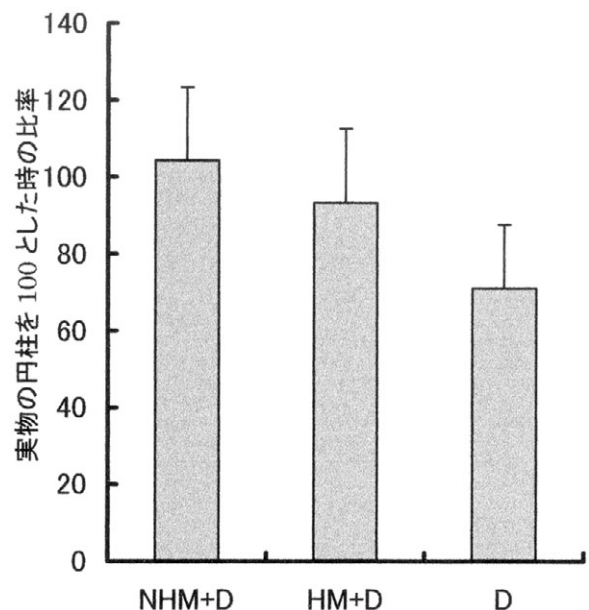


図5 実験の結果。被験者の側に配置した円柱の厚みを100としたときの画面に提示された円柱の厚みの主観的な比率を報告するよう教示した。被験者の側に配置された円柱は撮影時に使用した円柱と同一であった⁹⁾。

の処理メカニズムについて、水平方向の運動視差との比較からさらに研究する必要性を示唆している。

多視点ディスプレイの特徴が、単に人の移動に対応した画像を提示できるというだけではなく、水平方向の運動視差とこれまであまり議論されてこなかった垂直方向の運動視差の両方が利用可能であるという特徴も持ち合わせている。垂直方向と水平方向の運動視差を立体情報として利用できることにより、従来の CRT ディスプレイや二眼式立体ディスプレイよりも立体感のあるディスプレイであることができる。また、本稿では、水平方向の運動視差と垂直方向の運動視差を独立に議論してきたが、自然な観察場面では、垂直もしくは水平に移動するということは少なく、ほとんどの場合は両者を組み合わせた方向に移動する。このことから、今後、水平方向と垂直方向の運動視差の相互作用についても議論する必要があると考えられる。

6. 多視点ディスプレイの臨場感

前節までは、多視点ディスプレイの立体感について議論したが、本節では、多視点ディスプレイの臨場感について議論する。高臨場感を知覚するためには、大画面、高精細、立体が必要である。では、どの程度、大画面、高精細、立体を表示できればよいのだろうか。人間の視機能の点から考えると、画面サイズについては視角にして 30° 以上あれば、高臨場感が知覚される¹⁾。また、解像度については、人間の視力限界以上の解像度とすればよいと考えられる。視力1.0の人は、30 cm 前方の対象の0.087 mm の微妙な変化を見分けられる。これは、画素ピッチが0.087 mm より小さい必要があることを示している。さらに、2本の線分の長さの違いを判別できる最小の差分である副尺視力などを考慮すると、0.005 mm 程度の画素ピッチが求められる²⁾。現在の標準的な LCD の画素ピッチが0.2 mm 程度であることを考えると、人間の視力限界以上の解像度をクリアすることはハードルが高い。立体化については、外界観察時に利用可能な立体情報が利用可能であれば高臨場感が知覚されることが考えられる。これは、3節で述べた立体情報が利用可能であれば良いことを示している。ただし、人間の立体を知覚するメカニズムがすべて解明されているわけではないので、立体化に関しては人間の立体視機構の解明とディープレイの評価を同時並行して行う必要がある。

多視点ディスプレイは、視角 30° 以上を十分クリアしていると考えられる。また、解像度については、現在、達成されていないが、高精細な液晶パネルが開発される

と、それに置き換えるだけでクリアできるため、原理上の問題はない。最後の立体については、従来の CRT ディスプレイや二眼式ディスプレイと比較すると、運動視差が立体情報として利用可能である点で進歩した提示装置であると言える。しかし、調節等の立体情報が利用できない等のことを考えると完全な立体情報を提示できていないとは言えない。立体化を完全に近い形で行うには、光の干渉と回折を利用して物体のすべての情報を記録・再生することが可能なホログラフィ¹⁰⁾の技術や人の瞳に二つ以上の視差画像を入射させる超多眼立体表示技術⁶⁾を用いる必要がある。

7. ま と め

多視点ディスプレイは、人の移動に対応した画像が提示可能であるため非常に臨場感のある映像を観察者に提示できる。人間の立体視機能の観点から考察すると、多視点ディスプレイは、運動視差、両眼視差、オクルージョン、陰影等が利用可能である。特に多視点ディスプレイは、運動視差が利用可能であるという点が特徴である。そして、多視点ディスプレイは、垂直方向の運動視差も利用可能である。現在、垂直方向の運動視差については、あまり研究されていない。今後、臨場感の高いディスプレイの開発が進むことが予想されるが、これらのディスプレイの評価視標としても、垂直方向の運動視差の特徴について検討を行うことが是非必要があると考えられる。

参考文献

- 1) 廣瀬通孝 “全天周ディスプレイ”。映像情報メディア学会誌、55、1064-1066 (2001)。
- 2) 畑田豊彦 “シリーズ先端ディスプレイ技術 6。高臨場感ディスプレイ” 10-32、共立出版 (2001)。
- 3) 下野孝一 “視覚情報処理ハンドブック” 287-290、朝倉書店 (2001)。
- 4) 松田隆夫 “視知覚” 138-140、培風館 (1995)。
- 5) Rogers, B. and Graham, M. “Motion parallax as an independent cue for depth perception” Perception, 8, 125-134, (1979)。
- 6) 平成10年度高度三次元動画像遠隔表示プロジェクト研究開発報告書 (1999)。
- 7) Hayashibe, K. “Reversals of visual depth caused by motion parallax. Perception” 20, 17-28 (1990)。
- 8) 金子寛彦 “立体視における垂直両眼視差の役割” 3次元画像コンファレンス 2001 講演論文集、113-116 (2001)。
- 9) 名手久貴・須佐見憲史・畑田豊彦 “運動視差による「書き割り効果」の減少” 映像情報メディア学会誌、56、6、1015-1019 (2002)。
- 10) 久保田敏弘 “ホログラフィ入門—原理と実際—” 8-20、朝倉書店 (1995)。

道教信仰の原点

加藤 智見
基礎教育課程

Origin of the Faith in Taoism

KATO Chiken

Division of Liberal Arts and Science

(Received November 12, 2003 ; Accepted January 18, 2004)

はじめに

本稿は道教信仰の原点を、宗教学的な立場に立ち、『老子』および『抱朴子』において論究するものである。

道教は中国の民間信仰を組織化し、宗教的に体系化したものである。その体系化の中心になったものが『老子』であった。そういう意味で『老子』そのものが道教であるとは言えないが、道教の中心的な経典とされたことは認めなければならない。事実、五斗米道では『老子』五千文を信者が誦読したという。そこでここでは道教の信仰自体というより、道教信仰の原点となった信仰とはどのようなものであったかという観点から、まず『老子』の信仰観について考えてみたい。

次に、道教信仰の原点を探る場合『老子』とともに『抱朴子』を忘れることはできない。『老子』に比べ直接的に道教の信仰の原点になっているからである。このような観点から、この二書の中に道教信仰の原点を考究してみる。

なお、道教信仰の原点を探るには民間信仰の中にその原点を求めることも当然必要であるが、今回は仮にこの二書に求めるにとどめるものである。またこの論考は宗教学的な角度からのアプローチであるため、いわゆる道教研究の本道からはかなり外れた見方をするであろうことも断っておきたい。

1. 『老子』における信仰の原点

『老子』はよく知られているように、中国の春秋戦国時代の思想家老子の著書であると言われ、『老子道德経』ともいう。宇宙の本体を「道」とであると説き、これが絶対的なものであり、無為自然に帰することを説いたもので二巻からなる。

(1) 「信仰」の使用法

まず注意しなければならない点は、『老子』において「信」という言葉は使われてはいるが、いわゆる信仰の意味で使用されてはいない点である。『老子』の中では、信はほぼ「信実」の信、つまりまじめで偽りのないこと、正直の意味で使用されている。たとえば「夫れ軽^そく諾^{だく}するものは必ず信^{かなら}寡^{まことすくな}し」(夫輕諾必寡信)¹⁾、つまり軽々しく引き受けるようなものには必ずといってよいほど信実というものがない、というようにである。いわゆる絶対者や超越者を「信じる」という意味での信ではない。

では宗教的な信仰について究明しようとした場合どうすればよいのか。私見によれば、『老子』においては「道」と「人間」が働き合う関係の中に宗教的信仰の意味が隠されていると思え、これを追究していくといくつかの信仰の要素が見つけられると考えられる。今はまずこれらの要素を指摘してみよう。

「私欲を少なくする」要素

『老子』第十九に次のような文がある。

「素^そを見はし朴^{あら}を抱^{ほく}き、私^{いた}を少^{わたくし}くし欲^{すくな}を寡^{よく}くせよ」
(見素抱朴、少私寡欲)²⁾

飾り気のない自分の生地をあらわにし、切り出したままの原木つまり手を加えていないそのままの素朴な気持を守って、私欲を少なくせよと言うのだ。こうして私欲を少なくするとき、道はその人に近づき、道に則った生活に近づくことができるという意味である。私欲を少なくしようとする心の中に信仰の要素の一つがある。

「道に従う」要素

第二十一に次のような文がある。

「孔^{こう}徳^{とく}の容^{よう}は、唯^{ただ}道^{みち}に是^{こゝ}れ従^{したが}ふ」(孔徳之容、唯道是從)³⁾。

大きな徳をそなえた人は、ただ道にだけ従っているという。道は人間から見れば、おぼろげで捉えどころがな

いが、心を虚しくしてこれを見つめていると、その奥深くに精気のようなものがありその中に道の働きがあるというのである。この道の働きに従わなければならないというのであり、ここにも道に対する信仰の要素が見出される。

「謙譲な」要素

第八に次のような文がある。

「上善は水の若し。水善く万物を利して争はず。衆人の悪む所に処る。故に道に幾し」(上善若水。水善利万物而不争。処衆人之所惡。故幾於道)⁴⁾

その意味は、最上の善は水のようなもの。水は万物に恵みをもたらすが決して万物と争わず、だれもがいやがる低湿の土地に自分を置く。道との関係の中にいる人は、水のように謙譲でなければならないというのだ。道に対して謙譲であることも、したがって信仰の一要素になる。

「心を虚しくする」要素

第十六に次のような文がある。

「虚を致すこと極まり、静を守ること篤ければ、万物並び作るも、吾以て其の復るを觀る」(致虚極、守静篤、万物並作、吾以觀其復)⁵⁾

心を虚しくし尽くして静寂を守れば、万物がさまざまに生起してもやがてはすべてその根源である道に帰っていくのが見える、ということである。「虚」と「静」は「道」の属性であり、これを心にもてば、すべてが宇宙の根本的な本体である道へと帰っていくのが見えるのであり、道と自分の間で心を虚しくすることは道に対する信仰の一要素となる。

「道と一体になる」要素

同じく十六に次のような文がある。

「命に復るを常と曰ひ、常を知るを明と曰ふ。常を知らずして妾に作せば凶なり。常を知れば容、容なれば乃ち公、公なれば乃ち王、王なれば乃ち天、天なれば乃ち道、道なれば乃ち久しく、身を没するまで殆からず」(復命曰常、知常曰明。不知常妄作凶。知常容、容乃公、公乃王、王乃天、天乃道、道乃久、没身不殆)⁶⁾

この文の意味は、万物がその根源である命に帰っていくことを恒常不変の真理といい、この真理を知ることが聡明であるということである。このことを知らないで軽挙妄動すれば不吉を招くが、このことを知れば寛容になり、寛容になれば、公平になり、公平になれば王者の徳をそなえることになる。王者になれば天理にかなった行為ができるようになり、これができれば道と一体になり、道と一体になれば長寿を保つことができ、生涯安穩無事に暮らすことができる、ということである。道と一体になることができるという考え方は、信仰に希望を与える重要な要素となる。

「養われている」要素

第二十に次のような文がある。

「衆人皆以す有り、而るに我独り頑として鄙なるに似たり。我は独り人に異なりて、母に食はるるを貴ぶ」(衆人皆有以、而我独頑似鄙。我独異於人、而貴食母)⁷⁾

その意味は、人々は皆せかせかと何かをしているが、私だけは頑固でぼーとした田舎者に似ている。しかし実は私だけが、自分の力に頼って何かをしているような人とはちがって、天地の母つまり道に養われていることを大切にしている人間である、という意味。自分の能力を頼んであくせくしている人間に対し、自然の懷に抱かれ身をまかせ、道に養われるところに道と人間の理想的な関係を見出している。ここには道という一見非人格的なものに対する人格的な信仰の要素も見られる。

「永遠の生命を与えられる」要素

第三十三には次のような文がある。

「其の所を失はざる者は久しく、死して亡びざる者は寿なり」(不失其所者久、死而不亡者寿)⁸⁾

その意味は、自分がいるべき所にいてそれをまちがえない者は、久しく安らかであり、こうして道と一体になり永遠の生命を与えられた人は、肉体が減んでも真の生命は減びず、本当の長寿を得た者であるというのだ。やがて長寿が強く求められるようになる道教の原点はこのように思いの中にあるが、道と自分の間にこうして永遠の生命が与えられるという考え方は信仰の魅力ある要素となったはずだ。

「力を与えられ、生成される」要素

第四十一には次のような文がある。

「道隠れて名無し。夫れ唯道のみ善く貸し且つ成す」(道隱無名。夫唯道善貸且成)⁹⁾

その意味は、道は人間の目の前には姿をあらわさず、名前もつけられない存在であるが、ただこの道こそが善く万物に力を与え、生成しているのだということ。道と人間の間には、人間からは見えないが、道がすべてのものに力を与え、すべてのものを生じ、成長させ、育て、熟させている。

しかし第五十一に「長じて宰せず。是を玄德と謂ふ」(長而不宰、是謂玄德)¹⁰⁾と述べられているように、道は成長させても決して支配しようとししない。これが玄妙な道の恵みであるというのだ。つまり平生は人の前には隠れているが、ちゃんとすべてに力を与え、恵みを注いでいる。しかし支配などはしない。恵みを与えるが、支配もするといった関係ではない。恵みを与えられながら支配はされないというところに道の偉大さを感じる信仰の要素を見なければならぬだろう。

「願いに応え、守る」要素

第七十三に次のような文がある。

「天の道は争はずして善く勝ち、言はずして善く応じ、召さずして自^{おのづか}ら来^{きた}り、縉然として善く謀^{はか}る。天網恢恢^{てんまうくわい}、疎^そにして失はず」(天之道不争而善勝、不言而善応、不召而自来、縉然而善謀。天網恢恢、疏而不失)¹¹⁾

よく知られた文であるが、その意味は、天の道は争わずしてよく何ものにも勝り、何も言わないでもよくすべてのものの願いに応え、招かないのに道に従う者のところにはおのずから来て守り、ゆったりしているが実はよく謀りうまく事をはこぶ。天の網は目があらそうであっても決してもらすことがない、という意味である。道は人の願いに応じ、守ってくれているという思いの中に、道に対する信仰の要素があるといえる。

ではこのような信仰の要素について、老子の人間観、神(道)観、わざの見方などを考え、さらに明確にしていきたい。

(2) 人間観

老子における人間観は基本的には性善説的である。第四十九に次のような表現がある。

「善なる者は吾^{われこれ}之を善とし、不善なる者も吾亦^{また}之を善とせん。徳善^{とくぜん}なればなり。信^{しん}なる者は吾之を信とし、不信なる者も吾亦信とせん。徳信^{とくしん}なればなり」(善者吾善之、不善者吾亦善之。徳善。信者吾信之、不信者吾亦信之。徳信)¹²⁾

その意味は、善人と言われる人を私は善人として受け入れる。しかし不善な人も私は善人として受け入れよう。人の心の中にそなわっているものが善であるからだ。また信ある人を私は信ある人と受け入れ、信のない人も私は信ある人として受け入れよう。人間の心の中にそなわっているものは本来信であるからだ、というものである。善人も善人でない者も本来は心に善をもち、信実のある者も信実のない者も本来は心の中に信実をもつという。道から生まれた天地、天地から生まれた人の中には本来道がゆきわたり、したがって善が宿り、信実なものが存在していると考えられているのだ。分別くさい小人物は善人と不善の人、信実な人間と信実でない人を区別しようとする。しかし道を知り、道に身をゆだねる者はそのような区別はしない。ここに道に対する信仰の姿の一面と信仰の要素の一つが見られる。

さてこのように道を知り、道を信じ得た人を老子は「聖人」とみなす。

「聖人^{せいじん}の天下に在るや、怵^{ちゅう}怵^{ちゅう}として天下の為に其の心を渾す。百^{にこ}姓^{ひゃくせい}は皆其の耳目を注げども、聖人は皆之を孩^{がい}にす」(聖人在天下、怵怵為天下渾其心。百姓皆注其耳目、聖人皆孩之)¹³⁾

聖人が天下に対して取る態度は、不善、不信の者を否定してしまうことを恐れ、自分の心を混沌とした状態にしておこうとする。万民が皆耳目を注いで区別しようとしても聖人は自分の耳目を幼児のようにして無知無欲となり、分別心をもたないようにするという。道に身をゆだね、おのずから幼児のようになり切ろうとするのである。ここに人間の分別を離れた自然な信仰を説く老子の信仰観と人間観が見つかる。

(3) 神(道)観

先に指摘したように、老子においては信仰対象は道であったと考えるのが妥当であろう。そこで、あらためて道の意味をたずねてみる。

第三十八に次のように述べられている。

「夫^それ礼は忠信^{はく}の薄^{はく}にして乱^{はじめ}の首^{みち}なり。前識^{ぜんしき}者は道^{みち}の華^かにして愚^{おろ}の始^{はじめ}なり。是^こを以て大丈夫^{だいぢやうふ}は、其の厚^{こう}きに処^をりて、其の薄^{うす}きに居^をらず。其の実^{じつ}に処^をりて、其の華^{くわ}に居^をらず。故に彼^をを去^をりて此^をを取る」(夫礼者忠信之薄而乱之首。前識者道之華而愚之始。是以大丈夫、処其厚、不居其薄。処其实、不居其華。故去彼取此)¹⁴⁾

礼などというものは真心から信じ合う信頼関係が薄くなったときに出現するものであって、世の中が乱れる始まりとなるものだ。人より前に識るといわれる知者などという者は「道」の咲かせるあだ花、つまり末梢的なものであり、愚の始めとなるものである。それゆえ立派な人間は真心から信じ合う忠信にいたのであって、薄い礼にはいない。誠実な道に身を置くのであって、あだ花である知には身を置かないのだ。だから礼や知を捨てこの道を取る、というのである。つまり老子によれば、「道」というものがもっとも大切なものであり、これが信仰の対象となる。これに対して「礼」とか「知」は人間の分別によるものであって信仰対象とはならない。

第二十五には次のような記述がある。

「物有り混成^{こんせい}し、天地^{てんち}に先だつて生^{せき}ず。寂^{しやく}たり寥^{れう}たり、独立^{どくりつ}して改^かまらず、周^{しゅう}行^{こう}して始^{おこ}らず、以て天下^{てんか}の母^ぼと為^しす可^べし。吾^{われ}、其の名^なを知らず。之^あに字^あして道^{みち}と曰^いひ、強^{しやう}ひて之^{これ}が名^なを為^なして大^{だい}と曰^いふ」(有物混成、先天地生。寂兮寥兮、独立而不改、周行而不殆、可以為天下母。吾不知其名。字之曰道、強為之名曰大)¹⁵⁾

はじめに混沌とした一つのものであり、天地が生まれる以前から存在していた。それはひっそりとして音もなくぼんやりとして形もない存在で、何ものにも依存せず不変のものであった。あまねく万物にゆきわたり妨げられるということがない。この世界を生み出した母とも言うべきものであるが、私はその名さえ知らない。だから仮に呼び名をつけて道といい、どうしても名をつけるとしたら大とでもいっておこう、という意味である。

そして同所に老子は次のようにいう。

「人は地に^{ちのつと}法り、地は天に法り、天は道に法り、道は自然に^{しぜん}法る」(人法地、地法天、天法道、道法自然)¹⁶⁾

人は大地のあり方にのっとり、その大地は天のあり方にのっとり、天は道のあり方にのっとり、その道はあるがままの自然なあり方にのっとっていくのだ、という意味である。ということは、「道にのっとり、自然にのっとり、道、自然に身をゆだねる」ことに老子の「信仰」の意味があり、そのことはまた万物を生み出した母に身をゆだねることとも同じ意味となっており、やがて具体的な信仰となっていく。

では次にこのような信仰によって生きる場合、人間の働き、行為すなわちわざはどのようなものになるかを見てみたい。

(4) 信仰とわざ

第五に次のような表現がある。

「天地不仁、万物を以て芻狗と為す。聖人不仁、百姓を以て芻狗と為す」(天地不仁、以万物為芻狗。聖人不仁、以百姓為芻狗)¹⁷⁾

天地には仁というような人間的な愛情などはない。天地は、万物を祭りに使う藁で作った犬のように扱う。この犬は祭りのときには神聖なものとして扱われるが、祭りが終われば不要なものとして捨てられ、燃やされてしまう。使命を果たせば元の世界にもどされるということだ。道を体した聖人も同じであって、仁などという人間レベルの愛情ではなく、もっと大きく深い道の働きに虚心な気持ちで従わなければならないというのである。それだからこそ、真に偉大な働きができる、というのだ。続いていう。

「天地の間、其れ猶ほ橐籥のごときか。虚にして屈せず、動いて愈々出づ。多言は数々窮す。中を守るに如かず」(天地之間、其猶橐籥乎。虚而不屈、動而愈出。多言数窮。不如守中)¹⁸⁾

天と地の間はふいごのようなものだ、空虚ではあるがその働きは無限であって動けば動くほど万物が生み出される。口数が多ければ行きづまる、内面の虚心を保ち守ることが必要だ、というのである。

道の働きを信じ、おのれの心を虚心にするところに老子の「わざ」の原点がある。すなわち人間的な愛情などによって行動をおこすのではなく、先の文にもあったように大きく深い道の働きの前に虚心になったとき、おのずと道と一体になったわざが生まれてくるのである。ここに老子における信仰とわざの原点が見つかる。

以上、『老子』の信仰についてさまざまな角度から検討してみたが、その信仰の特質については次の『抱朴子』の信仰の検討後、道教の信仰の特質として述べてみる。

2. 『抱朴子』における信仰の原点

『抱朴子』は、晋の葛洪(283-343頃)の著書で317年に成ったとされる。内外篇八卷七十二篇のうち、内篇は神仙の法が説かれ、外篇は道德・政治について論じられている。今は内篇を取り上げ、「信仰」について考えてみる。

(1) 「信仰」の使用法

老子にくらべると、抱朴子の「信」の意味はかなり宗教的な信仰の意味をおびてくる。いくつかの例をあげながら、見てみよう。

「俗情を捨てて純一になる」要素

『抱朴子』勤求篇に次のような文がある。「そのこれを信ずる者も、復た俗情の蕩尽せざるを患ふ。而も専ら養生を以て意となすこと能はずして、世務を管の余暇にしてこれをなす。或ひはこれをなす者あるも、恒に晩くして多く成らざるを病む所以なり」(其信之者、復患於俗情之不蕩盡。而不能専以養生為意、而管世務之余暇而為之。所以或有為之者。恒病晩而多不成也)¹⁹⁾

その意味は、仙道の道を信じて、俗情が残っているようではいけない、真剣に一筋に求めなければならない。世俗の仕事を余暇に仙道を修めようとしても成功するはずはないという意味。信仰の対象が明確に仙道すなわち神仙の道となり、信仰も俗情を捨てて純一なものとななければならないと説かれる。ここに信仰の要素の一つがある。

「熱狂的ではない」要素

道意篇に次のような文がある。

「而も復たこれ、その愚妻頑子の篤く信ずる所にして」(而復是其愚妻頑子之所篤信)²⁰⁾

葛洪は太平道や五斗米道(いずれも道教の源流になるが呪術的な傾向が強かった)の信仰と自分の信仰とが混同されることを嫌った。上の文は、地方の長官たちの愚かな妻子がそれらを熱狂的に信じていることを指し、非難していったものである。一面で科学的なものを重んじた葛洪は熱狂的な信仰、狂信を排した。ここにも信仰の一要素があるといえる。

「誠の心をもつ」要素

勤求篇に次のような文がある。

「亦人あり、皮膚のみ好喜すとも、道を信ずるの誠は、心神に根ざさず。索め欲する所あるも、陽りて曲恭をなし、累日の間に怠慢すでに出る」(亦有人。皮膚好喜、而信道之誠不根心神。有所索欲、陽為曲恭、累日之間、怠慢已出)²¹⁾

この文の意味は、うわべのみ好んでいても、道を信じる誠が心根に根ざしていず、いつわりの礼をなしている

だけなので、怠慢の情が出てきてしまう人がいるというもの。誠の心をもって道を信じなければならないというのであり、これが信仰の一要素となると同時に、老子の道がはっきりと宗教的な信仰の対象になってきている点に留意したい。くわしくは後に触れる。

「宿命に支配される」要素

塞難篇に次のような注目すべき文がある。「命、死星に属すれば、則ちその人亦仙道を信ぜず。仙道を信ぜざれば、則ち亦自づからその事を修めざるなり」(命属死星、則其人亦不信仙道。不信仙道、則亦不自修其事也)²²⁾

仙道には、親から生まれるとき、その日の星座との関係によってその人のすべての運命が決まるという宿命の思想がある。その宿命が生に属する場合は仙道を好み信じ、求めるものが得られるという。逆に死の星に属すれば、仙道を信じないし、信じなければ仙道を修めようとはしないし、できないというのである。信仰という行為が星座との関係からとらえられていることに留意しておきたい。民間信仰の根強い影響であろう。

「いつわりの神信仰や祈禱を排する」要素

道意篇に次のような文がある。

「余親しく、識る所の者数人を見るに、^{ついに}神明を奉ぜず、一生祈祭せざるに、身は^{ながきとし}遐年を享け、名位魏魏として、子孫蕃昌し、かつ富みかつ貴し」(余親見所識者数人、了不奉神明、一生不祈祭、身享遐年、名位魏魏、子孫蕃昌、且富且貴也)²³⁾

その意味は、私が親しく知っている数人の知人は神明(神)を信じないだけでなく一生の間祈禱もしなかったが、長生きし名声も位も高く子孫は繁盛し豊かであったというものである。葛洪は一面で薬学や医学などを修めた科学者でもあり、合理的な側面もあった。このため根拠のないご都合主義的な邪神信仰や祈禱は迷信として斥けた。しかし他面で、真剣に正しい神たとえば太乙元君(天を主宰する神、老子の師、黄帝も仕えた)や老子に祈ることは奨励している。理性に合わない迷信は斥け、理性に合う次元の高い信仰は積極的に認め、奨励した。そこに宗教と科学の一致を見出そうとしたのである。

「人が神となった天神を祭る」要素

金丹篇に次のような文がある。

「鄭君言ふ、爾^{しか}所以は、この大薬を合はすには、皆まさに祭るべし。祭れば則ち^{たいいつげんくん}太乙元君、^{ろうくん}老君、^{げんじょ}玄女、皆来りて薬を作る者を鑑省す」(鄭君言、所以爾者、合此大薬皆当祭。祭則太乙元君、老君、玄女、皆来鑑省作業者)²⁴⁾

この文の意味は、葛洪の師の鄭君がいうように大薬(金液九丹)を調合するには人が神となった天神を祭ら

ねばならない。天神を祭れば、太乙元君、老君(老子のこと)、玄女(神女)が皆天からやって来て薬を作る人々を見守ってくれるというのである。薬を作るには齋戒沐浴し、一心に打ち込まねばならないが、打ち込めば天神が来て導き、不死の薬を作り得るというのだ。創造神ではなく、努力して人間から天神となった神々が人々を見守り、導いてくれる、そのような神を信じる信仰の要素にも注目すべきである。

「老君の姿を諦念する」要素

雜應篇に次のような文がある。

「ただ諦^{あきら}らかに老君の真形を念ひ、老君の真形見はるれば、則ち起^たちて再拜せよ」(但諦念老君真形。老君真形見。則起再拜也)²⁵⁾

その意味は、ひたすら老子の姿を心の中に思い、その姿が見えてきたら、すみやかに立ち上がって再拝しなければならないというものである。老君すなわち老子が大神仙で道教の祖とされ、その姿が念じられるべきであるということは、『老子』の思想が宗教化されているということでもある。しかし単に神格化されているのではなく、老子も学んで神仙になった人であって、道を得た最も優れた人として信じられていることに留意したい。超越者として信じられる信仰ではなく、いわば人間の優れた先輩として諦念され信じられる信仰の要素である点に留意したい。

「老君の姿を見れば、不老長寿となり、すべてを知る能力が与えられる」要素

同じく雜應篇に次のような文がある。

「老君を見れば則ち年命延長して、心は日月の如く、事として知られざるなきなり」(見老君則年命延長、心如日月、無事不知也)²⁶⁾

老君の姿を見れば不老長寿となり、心は日月のように明らかになって、知らないことがなくなるということ。すなわちすべてのことを知る能力が与えられるということだ。このことは、仏教でいう仏を念じればその姿が見え、心も清らかになり、何事についても真の認識が可能になるということと共通するであろう。この点は多くの宗教に共通することでもあるが、それが不老長寿と結びついた点に道教の特徴がある。この現実的な信仰の要素は人々の気持を強くとらえたことであろう。

「一を貴ぶ」要素

地真篇に次のような文がある。

「道は一より起こる。その貴きこと偶^{たぐい}なし。各々一処に居りて、以つて天地人に象^{かたど}る。故に三一と曰ふ」(道起於一、其貴無偶。各居一処、以象天地人。故曰三一也)²⁷⁾

その意味は、道は一から起こる、だから一は道より貴

く、その貴いことは類がない。この一が三つに別れ天地人の姿を現わし、それゆえ三一であるというもの。老子においては道と一は同じものであったが、葛洪は道より一の方が貴いものであるとし、一をさらに宗教的な存在として、老子とちがった点を打ち出す。

「道を得て天神や人神にならねばならない」要素

金丹篇に次のような文がある。

「その経に曰く、上士、道を得れば昇りて天官となり、中士、道を得れば崑崙に棲集し、下士、道を得れば世間に長生す」（其経曰、上士得道、昇為天官、中士得道、棲集崑崙、下士得道、長生世間）²⁸⁾

その意味は、太上元君の著作であるとされる『太清観天経』には、周代には士の身分を三段階に分けたが、最高の人間（上士）は道を体得すれば天に昇って天官（天神・天仙）になり、中級の人間（中士）は崑崙に住み人神（地仙）となり、下級の人間（下士）は道を体得すれば世間にいて長生きするとされている、というもの。葛洪によれば、人間が神になる。人神であり天神である。地上に住む者が人神、天上に昇る者が天神、これを地仙、天仙ともいうが、こうして人が神になるという発想に改めて留意しておきたいし、この点は人間が仏になるべきであるとする仏教とも類似する。

では神になり得るとされる人間は、『抱朴子』ではどのように考えられているのか。

(2) 人間観

黄白篇には次のような表現がある。

「その法を有する者は、則ち或ひは飢寒にして、以つてこれを合す無し。而も富貴の者は、復たその法を知らざるなり。就令これを知るも、亦一も信ずる者なし。仮令頗やこれを信ずるも、亦已に自づから金銀多ければ、豈に肯へて見財を費して以つてその薬物を市はんや」（有其法者、則或飢寒、無以合之。而富貴者、復不知其法也。就令知之、亦無一信者。仮令頗信之、亦已自多金銀、豈肯費見財、以市其藥物）²⁹⁾

金銀を作る方法を知っている者（道士）は、大体において貧しいので、材料が手に入らず作ることができない。財力のある者は、その方法を知っていないばかりでなく、知っていても信じようとししない。たとえ少しは信じていても、もうすでに金銀をもっているのだから、これ以上費用をかけ精進潔斎してまで作ろうとはしない、というのである。

老子においては、すでに述べたように人間は性善的にとらえられていた。しかし抱朴子になると、このように墮落した者の姿に焦点が当てられるようになる。老子の楽天的な人間観から次第に悲観的な人間観への移行が見られる。と同時に悲観的な人間観は、観念的な道への信

仰と並んで、具体的で現実的、しかも人格的な天神等への信仰を濃厚にする傾向を生んでいる。いわゆる老荘思想から道教への宗教的移行をうながすことになっているのではないかと思える。したがって当然神観にも変化がおこっているはずである。

(3) 神観

勤求篇には次のように述べられている。

「苟しくも心に信ぜざる所は、赤松・王喬をして、言ひてその耳を提さげしむと雖も、亦まさに同じく以つて妖詭となすべし」（苟心所不信雖令赤松・王喬言提其耳、亦當同以為妖詭）³⁰⁾

心に仙道を信じないものは、有名な赤松とか王喬といったにしえの大仙人が現われ耳をひっさげてもその尊さがわからず、単に妖怪や化け物のように考えてしまうというのだ。信じるということが大きくクローズアップされ、神に当たるものも道といった観念的なものから赤松や王喬といった具体的な存在に変化している。

また金丹篇には次のような表現がある。

「元君は天神仙の人なり。能く陰陽を調和し、鬼神風雨を役使し、九竜、十二白虎に驂駕し、天下の衆仙皆隸ふ。猶自づから言ふ「亦本と、道を学び丹を服するの致す所なり、自然に非ざるなり」と。況んや凡人をや」（元君者大神仙之人也。能調和陰陽、役使鬼神風雨、驂駕九龍十二白虎、天下衆仙皆隸焉。猶自言、亦本学道服丹之所致也、非自然也。況凡人乎）³¹⁾

元君（太乙元君）は天神であり、元来人間であった。陰陽を調和し、鬼神や風雨を支配し、九匹の竜、東西南北のうち西方を守る十二匹の白虎に乗り、天下の衆仙は皆従った。この元君はみずから「もともと私も道を学び、丹薬をのんでこの境地に至った。何もしないでこうなったのではない」という。まして凡人ならば努力しなければならない、という意味である。

この元君は老子の師であり、黄帝も仕えた存在であったが、留意すべきはもともと人間であり、道を学び努力して天神になった、という点である。いわゆるキリスト教やイスラム教の創造神とはまったく異なる。道を学び、信じ、元君を尊敬するところに抱朴子の信仰の意味と信仰対象の明確化が見られる。陰陽を調和させたり鬼神や風雨を支配するといっても宇宙を支配するのではなく、宇宙の原理すなわち道と一体になり、宇宙の原理が正しく運行されるよう助力するというのだ。創造神でも主宰神でもなく、宇宙と一体となった努力者たる人間神である。ここには老子的な宇宙観がその基底に存し、道を信じ、学び、修行し、かつ努力して天神となった人間を信じる信仰の特色が見られる。

では次に、このような信仰をもち、どう行動すべきか

の問題を考えてみる。

(4) 信仰とわざ

勤求篇には次のような記述が見られる。

「それ長生は、制として大薬に在るのみ。祠醮の得る所に非ざるなり。昔、秦漢二代、大いに祈祷を興す。祭る所の太乙・五神・陳宝・八神の属に、動もすれば牛羊穀帛を用ひ、錢億万を費せしも、了に益する所なし。況んや匹夫において、徳はこれ備はらず、体はこれ養はれず、而も三牲酒肴を以つて鬼神に祝願し、以つて延年を索めんと欲す。惑へるも亦甚しいかな」(夫長生制在大薬耳。非祠醮之所得也。昔秦漢二代、大興祈祷。所祭太乙・五神・陳宝・八神之属、動用牛羊穀帛、錢費億万、了無所益。況於匹夫、徳之不備、体之不養、而欲以三牲酒肴、祝願鬼神、以索延年。惑亦甚矣)³²⁾

この内容は次のようなものである。そもそも不老長生の秘訣は偉大な薬にしかない。単なる祭祀や祈祷ではだめなのだ。昔、秦の始皇帝、漢の武帝は不老長生を求めて盛んに祈祷をした。祭った神々は太乙(太一)・五神(五行星の神)・陳宝という神・八神(八方の神)などで、このため牛や羊を犠牲にし、穀物・絹を供え、億万の錢を費やしたが益するところはなかった。いわんや徳もそなわず体の養生もしない卑しい男が、牛や羊や豚を犠牲にし、いかがわしい神に酒肴を供え祈願しても延命などかなえられるはずがない。惑っているのものはだし、というのである。

裏をかえせば、長生は科学的な論拠のある薬を得なければならず、むやみに神祭りなどすべきではないし、あやしげな神々に頼ってはならない、素性のしっかりとした神を信じなければならない、と主張しているのである。太乙元君を信じ、崇拜するにしても、単に祈祷や祈願の対象にすべきではない。もともと人間であったが努力して道と一体になった元君の姿を尊び信じ、自分もそうなるように努力すべきなのだ。目先の利益だけを求める祈祷や神頼みは愚かであって何も意味のないことだというのである。ここに抱朴子のいう人間の真の「わざ」が示されているといえる。

結論 道教信仰の特質—自然型信仰—

すでに最初に述べたように、老子や抱朴子の信仰がいわゆる道教信仰の実体を示すものではない。後漢の道士張角の始めた太平道や張陵が老子から呪法を授かったとして創始した五斗米道の方がむしろ道教の源流であるともいえる。しかしそれらに理論的根拠を与えた老子や抱朴子の原典の中に、私は道教の信仰の原点を探ってみたのである。このような制約があるが、最後に老子から抱朴子への信仰の推移の中に道教信仰の特徴を指摘したい。

まず『老子』において、どちらかというと哲学的な特色をもっていた「道」という概念が、明確に宗教的な信仰対象としての「仙道」に変化させられているが、道と、仙道といっても究極的には自然の本体を指すし、神といってもその自然の中の存在である。超越的な存在でもないし超自然的な力を信じるのでもない。最後は自然と一体になることでもある。愛情のような人為的なものではなく、自然の働きに溶け込むことこそその理想であり、無理な信仰は意味がない。いわば自然な信仰こそが肝要であった。このような信仰を私は自然型信仰ととらえてみたい。

次に、一面で科学者でもあった葛洪は熱狂的、狂信的な信仰と自分の信仰が同一視されることを非常に嫌い、冷静な信仰を説いた。しかし天神のような人格的な対象も信仰対象にするわけであるから感情的な面が否定されているわけではない。理性も重んじ、同時に感情も抱擁した。金丹を作る意志と努力も重んじた。知・情・意のいずれも否定せず、人間の自然な、無理のない努力を重んじ、自然体を肝要であるとした。この点で自然型信仰と呼ぶのがやはり妥当であると思える。

宿命論が抱朴子の信仰の特徴の一つであったが、これはすべてを支配する神とか神の摂理というものが考えられていないことでもある。宿命はいわば自然の摂理であるといえる。圧倒的に人間を支配するヤハヴェやアッラーというような神は想定されていない。宿命が定められることは自然の摂理によって生かされることである。その宿命に生き、自然のままに生きるというあり方は、やはり自然型信仰と分類するのが適当であると思える。

また老子において人間は性善的にとらえられていたが、抱朴子になると人間の墮落する姿がかなり強く指摘されるようになる。それに並行して哲学的な道が宗教的に説かれるようになり、道と一体になった人間が神として信仰、崇拜の対象となった。このような変化は人間のありのままの姿を見つめて出現した自然な変化である。その姿を反省してそうならないようにその欠陥を補うさまざまな神々が出現し、それらの神々が信じられるようになった。これは人間の自然な姿に照らして自然な神々が出現してきたのであり、その神々が自然に信仰され始めたという点で、やはり自然型信仰とするのがよいと思われる。そしてこの神々に不老長生を願うのである。この点はよく現世利益的であるとされるが、むしろ自然の道を信じ、自然な状態で生を続けようとする願いは自然な姿でもある。

こうして種々の側面から道教信仰の特徴を探てくると、他の宗教と比較し類型化するとすれば、やはり自然型信仰とでも名づけるのが最も妥当であると考えられる。

なおこの諸宗教の信仰の類型化の詳細については別の機会に論じたい。

注

- 1) 『老子莊子上』(新釈漢文大系 7、明治書院、1966) 107頁
- 2) 同、42頁
- 3) 同、46頁
- 4) 同、23頁
- 5) 同、37頁
- 6) 同、37頁
- 7) 同、44頁
- 8) 同、65頁
- 9) 同、77頁
- 10) 同、90頁
- 11) 同、120頁
- 12) 同、87頁
- 13) 同、87頁
- 14) 同、71頁
- 15) 同、52頁
- 16) 同、52頁
- 17) 同、19頁
- 18) 同、19頁
- 19) 『抱朴子』(中国古典新書、村上嘉実著、明德出版社、1967) 68頁
- 20) 同、109頁
- 21) 同、150頁
- 22) 同、217頁
- 23) 同、104頁
- 24) 同、155頁
- 25) 同、182頁
- 26) 同、184頁
- 27) 同、200頁
- 28) 同、57頁
- 29) 同、144頁
- 30) 同、221-222頁
- 31) 同、63頁
- 32) 同、100-101頁

情報社会の芸術文化をめぐる芸術学的省察

小 川 真 人

基礎教育課程

Towards arttheoretical Reflection on Artculture of Informationsociety

OGAWA Masato

Division of Liberal Arts and Science

(Received November 12, 2003 ; Accepted January 18, 2004)

本稿は、情報社会の進展にともなって台頭してきた新しい芸術文化を、「メディア芸術」(Media Arts)を手がかりとして、体系的芸術学の見地から考察しようとするものである。写真、CG、アニメ、狭義のメディア・アートをはじめとする「メディア芸術」に芸術学が向かうとき、かつてない課題に取り組まされることになる。なぜなら、「メディア芸術」の表現実践においては、以下にその動向を検討するように、従来の芸術学が伝統的な価値規範として考えてきた考え方や理念を動揺させる傾向や、オーソドックスな美術作品では想定外の表現手法がしばしば導入されるためである。「メディア芸術」にこの種の傾向が見出されるということはただちに、従来の美学的価値規範や美術理論上の公理を墨守して倦むところのない芸術学的営為では、そうした「メディア芸術」の表現実践を正当に評価することができないということの意味しよう。むしろ、そうした「メディア芸術」の動向を新しい芸術文化として位置づける方法論的視座を確立させることが、いま芸術学に求められているのである。このような課題に取り組むにさいして、本稿は、「メディア芸術」の台頭という今日的な文化現象を、社会の高度情報化の推進という包括的の視点から概観することから出発したい。映像機器の発達やメディア・テクノロジーの進展をはじめとする情報技術全般の進歩発展とそれに伴う人間社会のあり方の変貌が「メディア芸術」という新しい芸術文化を生み出す原動力の一つだったのではないだろうか。はたしてこのような考え方それ自体が正鵠を射るものかどうかを含め、「メディア芸術」に代表される情報社会の新しい芸術文化の芸術学的省察を基礎づけるために、本稿は以下に三つの視点から論述をすすめる。第一に、社会の高度情報化の動向と「メディア芸術」の国内外での台頭という現象について確認し、第二に、「デジタル画像」を芸術学的問題として扱うさいに顕れ

る諸問題について論述し、第三に、「メディア芸術」の表現実践がもつ、オーソドックスな芸術学の理論的枠組みから逸脱していくような傾向を、「同一性」概念の動揺という観点から考察する。

1. 「情報社会」の到来と「メディア芸術」の台頭

(1) 情報社会の進展に伴い、新しいタイプの芸術文化が台頭しつつあることは、「メディア芸術」を扱う国内外の近年の芸術祭からもみてとれる。ここでは、本邦の「文化庁メディア芸術祭」、オーストリアの「アルス・エレクトロニカ」、米国の「シーグラフ」を取り上げ、情報社会の芸術文化の近況を具体的に確認したいと思う。

「平成8年7月」より「マルチメディア映像・音響芸術懇談会」は「マルチメディア時代に対応した芸術振興方策」について検討を行い、その成果を「平成9年7月」、文書『21世紀に向けた新しいメディア芸術の振興について』にまとめた¹⁾。ここでデジタル芸術(CG、ゲームソフト)、アニメーション、マンガ、映画の四分野に区分された「メディア芸術」は²⁾、「デジタル技術等の新しい技術の発達」を背景として勃興してきた「新しい芸術表現の形式」として、「既存の芸術分野に大きなインパクトを与える」とともに、「更には全く新しい芸術創造を促す」ものと期待されている。総じて「メディア芸術は、総合的な芸術として、また、翻案されることによって、我が国の芸術文化全体を刺激し、人々の創造力や美的感性を育むものである。同時にこれらは、我が国経済社会の構造改革と更なる発展に資する新しい重要な資産であり、その振興を図ることは、文化と経済社会の発展の両面から意義深いものである」と述べられる³⁾。このような「メディア芸術」の振興をはかる施策の一つとして平成9年度から開催されてきたのが「文化庁メディア芸術祭」である。平成14年度で第六回を数える「文化庁メディ

ア芸術祭」(平成15年春開催)は、「デジタルアート [インタラクティブ] 部門」、「デジタルアート [ノンインタラクティブ] 部門」、「マンガ部門」、「アニメーション部門」の四部門に「特別賞」を加えた構成となっており、「メディア芸術」諸部門の秀作を選出し、内外にひろく紹介している。平成13年度(平成14年春開催)では、宮崎駿監督作品『千と千尋の神隠し』が「アニメ部門」で大賞を受賞し、宮崎駿監督自身も「特別賞」を受けている。しかし、平成14年度で目をひいたのは、海外からの応募の増加による国際化である。「デジタルアート [インタラクティブ] 部門」大賞はイギリス・ロンドン生まれのクリスピン・ジョーンズらによる作品『ソシアル・モバイルズ』が受賞し、そのプレゼンのうまさとともに、日本のアーティストにも刺激を与えることとなった⁴⁾。

こうした「メディア芸術」の祭典は海外に先例があり、その代表的なものがオーストリア国リンツ市で毎年開催される『アルス・エレクトロニカ』(Ars Electronica)と、アメリカ合衆国でのCGアート祭『シーグラフ』(SIGGRAPH)である。1979年以来開催されている『アルス・エレクトロニカ』では、テクノロジーの進歩発達が社会に与える影響を予見するようなアート作品が出展され、その都度、人類の未来に問題提起をおこなうテーマが掲げられる。例えば、1998年には「情報戦争」“INFO WAR”というテーマのもと、元来は軍事技術から発生した情報技術の出自そのものに焦点があてられ、2000年には「次世代の生殖」“Next Sex”というテーマからクローン技術や遺伝子操作の問題など生命科学の領域へ踏み込んでおり、また同時多発テロから一年を経た2002年には「アンプラグド 地球規模の紛争場面としての芸術」“Unplugged. Art as the Scene of global Conflict”をテーマに、同時多発テロの勃発とその後の米国による対テロ戦争の展開を、グローバル化によってもたらされた悲劇と見る見地から、21世紀初頭の人類が直面しなければならなくなった困難な状況を乗り越える手がかりを、メディア・アートを通じて探っていくとする政治的メッセージが込められていた。このように『アルス・エレクトロニカ』は、世界最高峰のメディア・アートの祭典であるとともに、情報技術をはじめとするテクノロジーの発達と人間社会との関わりを反省させるようなアート表現を取り上げることで、広く社会にメッセージを発信しようとする基本的姿勢を堅持している⁵⁾。また、ここで藤幡正樹、岩井俊雄、八谷和彦、明和電機等の日本のメディア・アーティストの活躍も見逃せない。

アメリカ合衆国での『シーグラフ』はCGの学会を兼ねるCGアート祭であり、欧州の『アルス・エレクトロニカ』の思想性や政治性とは趣を異にするメディア芸術

祭である。ウェブでの3DCGによる商品展示、デジタル地図、医療等へのCG技術の応用など、ビジネス展開への考慮も見出され、また最新のモーション・キャプチャー・システムなどの映像機器、高解像度のリアルタイム・レンダリング、デジタル映像制作の先端的な試みなどがいち早く紹介され注目を集めている。「エレクトロニック・シアター」では映画『シュレック』、映画『モンスターズ・インク』、映画『スター・ウォーズ エピソード2』など大資本を背景とした大作から、個人制作による低予算の映像作品まで、エンターテインメント性やアミューズメント性も含んだ秀作が上映される。また、河口洋一郎をはじめとする日本のCGアーティストの活躍も注目される。

このような国内外のメディア芸術祭の展開は、先端テクノロジーとアート表現を高次元で融合させる現代的な芸術創造の世界を我々に開示するものである。アート表現が技術や道具の革新によりその相貌を大きく変化させてきたことは、芸術の歴史的展開が端的に示唆するところでもある。そして今日、最新の映像技術の導入や情報技術の進展もまた、アート表現のあり方を大きく変えようとしている。本稿は「メディア芸術」を狭義のデジタルアートに限定せず、写真の発明以来のヴィジュアル・カルチャーを包括する概念として理解するものである。すなわち、本稿にいう「メディア芸術」の概念には、写真、映画、テレビ、広告からウェブに至る情報デザイン、ゲーム、アニメ、マンガ等が含まれる。このような「メディア芸術」諸分野はかつて、そして今日でもなお一部に、オーソドックスな「芸術」ではない、その下位に属するものだとされ、あえて言えば「サブカルチャー」もしくは「カウンターカルチャー」であるとみなされてきた。しかし、近年そうした文化的位階秩序には変化が生じつつあり、むしろ日本の現代文化を代表する一動向として海外からも注目を集めるようになってきている。このような今日の状況を考慮するとき、写真、映画からゲーム、アニメに至る「メディア芸術」の広範な文化事象を批判的に分析考察する理論的見地をいかに確保するかが問題となるのは当然であろう。「メディア芸術」をすぐれて現代的な芸術文化⁶⁾の一現象として評価し、これを芸術学的に考察する新たな芸術学が求められているのである。

(2)「メディア芸術」がすぐれて現代的な芸術文化であり、現代社会の根本動向を反映した文化現象であると考え、さ、「メディア芸術」の芸術学的分析を行うための理論的前提として、現代社会の編成原理が何であるかを見極める必要が生じる。そのうえで今日の社会における高度情報化という動向に注目するならば、今や情報が現代社会の新しい編成原理となりつつあるという見方

は一定の説得力を帯びる。このとき「情報社会」の省察は、「メディア芸術」という今日的な文化動向を批判的に考察する端緒として位置づけられる。この見方をさらに推し進めれば「メディア芸術」の台頭は、現代社会の高度情報化に伴う文化変容の一局面とみることができる。ここでは「メディア芸術」を分析する理論的視点を確保するという趣旨で「情報社会」(information society)の問題を考察する。

「情報社会」に関する理論的言説の端緒は一九六〇年代に近代の「産業社会」(industrial society)の深刻な矛盾が暴露され、次世代の未来社会像が求められていた時代にまで遡行することができる。18世紀イギリスを中心とする産業革命以来進展してきた「産業社会」は、石油等の希少な地下資源に依存した脆弱性を払拭できない社会であるばかりでなく、結果として深刻な環境破壊を招来するなど、問題的な構造原理に存立する社会であった。こうした社会構造上の矛盾を克服するための新たな社会モデルが、ベル(Daniel Bell)の提唱した「脱工業社会」(post-industrial society)論であった⁷⁾。今日いわれる「情報社会」の概念が、ベルの「脱工業社会」論に繋がることは、平成10年11月に「高度情報通信社会推進本部」により決定された「高度情報通信社会推進に向けた基本方針」での「高度情報通信社会」の定義からも窺い知れる。

「高度情報通信社会とは、人間の知的生産活動の所産である情報・知識の自由な創造、流通、共有化を実現し、生活・文化、産業・経済、自然・環境を全体として調和し得る新たな社会経済システムである。このシステムは、制度疲労を起こした従来の大量生産・大量消費を基礎とするシステムにとって代わり、「デジタル革命」とも言える変革の潮流を生み、経済フロンティアの拡大、高コスト構造の打破、活力ある地域社会の形成や真のゆとりと豊かさを実感できる国民生活等を実現するものである。」⁸⁾

このような「情報社会」の規定を、例えばトフラー(Alvin Toffler)の「第三の波」という思想に関係づけられ⁹⁾、「情報社会」はそれに先立つ「農業社会」及び「工業社会」との対比における一種の近未来社会像として理解することができる。上記「基本方針」はさらに、「我々は今日、産業革命以降の「大量生産・大量消費」を至上命題とする経済社会から、「デジタル革命」による「情報の創造・流通」を基礎とする経済社会への移行、つまり新しい価値へのパラダイム・シフトをまさに目の当たりにしようとしている」¹⁰⁾と述べ、高度情報化の推進を強調するのである。このように「情報社会」の概念は未来社会像として一種の夢の言説とも言われるべき性格を

もっており、これが為政者のサイドからなされるとき、市民はこれを慎重に批判吟味する必要があると考えられる。しかし、現実社会における情報化の動向実態をみると¹¹⁾、社会の高度情報化は為政者の目論見を超えるスピードで進んでおり、政官業主導の大衆操作の帰結と言いつつ切れない面が存在することも見逃せない。

このような社会の高度情報化の現時点でのキーワードは「ユビキタス」(ubiquitas)であろう¹²⁾。「ユビキタス」とは「遍在」を意味するラテン語だが、情報化に関連づけられれば、コンピュータやインターネットなどの電腦空間がいつでもどこでもだれにでも利用可能だという近未来の電腦環境、すなわち「ユビキタス・コンピューティング社会」を特徴づける言葉であると解される¹³⁾。今日、コンピュータは一部の情報機器にのみ搭載されているという見方が一般的かもしれないが、実は身の回りの様々なモノに、例えば炊飯器や冷蔵庫、洗濯機等の電化製品にもコンピュータは組み込まれている。しかし、これらの電化製品とそれらに内蔵されたコンピュータはそれぞれ孤立して機能しているのが一般的であり、互いが関連して動作することはほとんどない。これに対して「ユビキタス・コンピューティング」では、電化製品からゴミに至る、我々の身の回りに存在するありとあらゆる様々なモノに極小のICチップ等が組み込まれ、さらにこれらがネットで結ばれることで、モノとモノとがちょうどコンピュータ同士がネットで結合するのと比較可能な方式で結びつけられることになる。このような「ユビキタス・コンピューティング社会」には、我々の日常生活世界に電腦空間が侵入してくると言えるような側面があり、情報社会におけるプライバシーやセキュリティの問題もあらためて意識されるに至っている¹⁴⁾。

以上に我々は社会の高度情報化の理念とその実際の展開を、もっぱら「メディア芸術」を分析する理論的視点を確保するために確認したが、このような社会の情報化は新しい芸術文化の勃興とどのように関係しているのだろうか。この問題に一定の見通しを与えてくれる理論として、リオタール(Jean-Francois Lyotard)の著書『ポスト・モダンの条件』を挙げることができる¹⁵⁾。リオタールは冒頭で、「社会がいわゆるポスト・インダストリー時代に入り、文化がポスト・モダン時代に入ると同時に、知のステータスにも変化が生じる」という「作業仮説」を掲げる¹⁶⁾。そのうえでリオタールはこれらの動向を理論的に説明する「シナリオ」こそ「社会の情報化」だと考える¹⁷⁾。このとき、社会の脱工業化と文化のポスト・モダン化は、「情報化」を軸とする一連の社会変動の内に位置づけられることになる。このような「ポスト・モダン」論が今日なお示唆に富んでいるのは、「社会の情

報化」に伴い新しい芸術文化が成立したという見方をリ
オータルも支持しているとみられる点である¹⁸⁾。これに
沿って言えば、「メディア芸術」の台頭は「情報社会」
の到来という社会構造の変化によってもたらされた文化
変容という観点から考察できるのであり、この観点を
「ポスト・モダン」論に結びつけるならば、「メディア芸
術」には、近代的な芸術概念が掲げてきた理念や原理を
否定または批判するような傾向があるとみることができ
る。

2. 「デジタル画像」の芸術学的省察

「情報社会」の進展と「メディア芸術」の台頭という
文化変容の動向に深く関与しているのが、いわゆるデジ
タル・テクノロジーである。写真、映像、TV、CG など
の「メディア芸術」諸分野の画像制作現場においてデジ
タル・テクノロジーが大胆に導入され、先端的なアート
表現の成果を世に問うている状況については個々の事例
を挙げるまでもないと考えられる。しかし、目下の問題
とは「デジタル画像」の工学に比較して、「デジタル画
像」の芸術学が遅れをとっていることである。むしろ、
「デジタル画像」の技術革新には日進月歩のものがあり、
工学分野の学術的成果が先行するのは当然かもしれない
が、「デジタル画像」の芸術学が存在するとしたら、そ
れはいかにして可能かを考える必要性を無視することも
できない。ここでは「デジタル画像」の芸術学の成立条
件を探るという趣旨から、現代アメリカの哲学者ネルソ
ン・グッドマン (Nelson Goodman, 1906-98) による
「デジタル画像」の分析を検討する¹⁹⁾。

「デジタル」と「アナログ」の相違は、時計に「デジ
タル」と「アナログ」が存在するというように、一般常
識に属するという考え方もあろうが、グッドマンによる
分析をみると、我々は「デジタル」と「アナログ」の
相違を根本的に考え直さざるをえなくなる。いわゆる分
析哲学の流れに属するアメリカの哲学者グッドマンの芸
術理論の基本プランはその著書『芸術の言語』に示され
ており²⁰⁾、その根本思想は芸術と言語の常識的な二項対
立図式を徹底して批判することにある²¹⁾。芸術と言語は
互いに相容れぬ精神の営みだと考える向きもあろうが、
グッドマンの見地によれば、両者には根本的なところで
共通性がある。それは「指示」(reference) である。あ
る画像が何ものかの画像として成立しているそのとき、
その画像はその対象を指示しているのであり、それはちょ
うど、ある言語が何ものかの言語的記述として成立して
いるそのとき、その言語がその対象を指示しているのと
比較可能な事態とみなされる。グッドマンはそれが「再
現」(representation) については「外延指示」

(denotation) であるとし、画像を記号として考察する記
号論的芸術学の立場を闡明にする。こうした見地からグ
ッドマンは「絵画的再現」を哲学的に分析するにあたり、
「外延指示が再現の核心であり、それは類似から独立し
たものである」と述べるとともに、「いかなる度合いの
類似も指示に必要な関係をうちたてるのに充分ではない」
こと、さらに「類似はいかなる度合いのものであれ、明
らかに、再現の充分条件ではない」ことを確認する²²⁾。

このようなグッドマンの理論的主張は件の「デジタル
画像」の分析でも遺憾なく発揮される。グッドマンは
「アナログなシステム」を「稠密 (dense) なシステム」
と特徴づけ、また「デジタルなシステム」とは「有限の
項に分化された (finitely differentiated) システム」だと
考える。その上でグッドマンは、「記号を画像と画像で
ないものとに分類するありきたりのやり方は、稠密なシ
ステムあるいは「アナログ」なシステムに属する記号と、
有限の項に分化されたシステムあるいは「デジタル」な
システムに属する記号との間に引かれた一線に重要な意
味で関連している」と述べる²³⁾。ここで、かりに「画像」
一般の成立がその画像対象との見かけ上の類似に帰せら
れるとしたならば、画像記号は「類像的」(iconic) な記
号類型に包摂されよう。そのさい、「描写」(depiction)
をおこなう記号としての「画像」は「アナログ」な記号
にほかならないことになろう。これらの点を厳密に受け
とったなら、「デジタル画像」という言葉は形容矛盾を
孕んだ言葉であると言わねばならないことだろう。しか
し、いまここに、「白い方眼紙上にある特定の枠目を黒
く塗りつぶして」いった「リンカーンの肖像画」が存在
したとして、これは「デジタル画像」ではないのだろうか²⁴⁾。「デジタル画像」は無意味な概念なのか、それと
も「画像をアナログ性によって定義するという見解」が
信頼を失墜させるのだろうか²⁵⁾。グッドマンはそのど
ちらでもないとする。すなわち「いかなる記号も単独では
デジタルではないし、またアナログではない」のであり、
「デジタル」か「アナログ」かは、「単独の記号にではな
く、記号図式に適用される」と考えなければならない²⁶⁾。
要約的に言えば、グッドマンの考えはこうである。「デ
ジタル」か「アナログ」かは「記号図式」に関して言わ
れ得る。しかし「記号は一般に両方のタイプの図式に属
している」ので、「記号」を「デジタル」か「アナログ」
かに単純に分類することはできない²⁷⁾。「デジタル」と
「アナログ」の区別とは畢竟するに、記号どうしの「構
文論的關係」(syntactical relationship) において考えら
れる問題であると言わなければならない²⁸⁾。

グッドマンによる分析は、「デジタル画像」の芸術学
の哲学的基礎を芸術と言語の問題にみるという点で、示

唆に富む。しかし、写真や映像などの制作に関わる人々にとって、「デジタル」と「アナログ」の差異は別の仕方ではるかに明瞭に了解されているのではないだろうか。すなわち、「デジタル」と「アナログ」の差異は、「ディスク」と「フィルム」という記録媒体の差異にほかならない。そして、このフィルムからディスクへというデジタル化の動向は、目下進行中の映画制作の技術革新として映画制作現場を一変しつつある。その主たる牽引力が、映画用デジタルビデオカメラ「HD24P」の開発と実用化である。「HD24P」導入は、映画制作の現場を変えつつあり、例えば映画『スター・ウォーズ』で著名な映画監督ジョージ・ルーカス（George Lucas）は1993年3月に「E-CINEMA」構想を発表し、映画の撮影、編集、合成、ダビング、配給、上映、保存という一連の過程をすべてデジタル化するというデジタル・シネマのプランを打ち出したのである。

しかし、「デジタル画像」の台頭は芸術学にかつてない理論的課題を突きつけるものと言わなければならない。ここでは、以下に二点を指摘するにとどめる。

(1) いまここに一つの「デジタル画像」があったとして、そしてそれがひとたびインターネット等の電子ネットワークに乗ったとき、それは一つの情報コンテンツとして供されたことを意味することになる。それは、今日普及しつつあるデジカメ付き携帯電話でさえ充分可能なことである。しかし、電子ネットワークによる電腦空間はある意味、日常的な空間と時間の観念が宙吊りにされたような世界である。それというのも、電子ネットワークを介して地球規模の同時的コミュニケーションが可能になるだけでなく、人類が過去の歴史において獲得し蓄積してきた途方もない量の知識と経験の総体が情報として利用可能な状態となる。そこでは、物理的距離が消滅するだけでなく、歴史の概念もまたそのあり方を変える。隔たりが、空間的にも時間的にも、その意味を変えるのである。このような特性をもつ電腦空間において「デジタル画像」は新たな生命を獲得すると言える。

(2) 「デジタル画像」の基本的特徴の一つは、「デジタル画像」では画像の複製と編集合成に際して劣化が生じないという点である。この特性を抜きにしては、デジタル映画構想もその実施プロセスもあり得ない。さらに穿って言えば、画像の複製に際して画質の劣化が生じないということは、オリジナルとコピーの差異が意味をなさないということでもある。「デジタル画像」による「メディア芸術」の表現世界は、オリジナルとコピーの差異が意味をなさないという新しい情報感覚の出現と無縁でないという点でも、「情報社会」の到来とともに台頭した新しい芸術文化であると言える。これらの点は、「デジタ

ル画像」の芸術学が取り組むべき重要な課題を示すとともに、「デジタル画像」の芸術学というものが今や要請される実質的背景でもある。それというのも、オリジナルとコピーの差異が成立しないというだけでなく、オリジナルともコピーともつかぬイメージを電腦空間で数限りなく増殖させ得るという「デジタル画像」の台頭は、従来の芸術学が暗黙裏に前提してきた枠組みを動揺させるような動向にほかならないからである。

3. 「メディア芸術」における「同一性」の概念

以上にみた「デジタル画像」の出現と普及によりその自明性を厳しく問い直されることになるのが「オリジナリティ」という概念である。オリジナルの作品のもつオリジナリティという事柄は、オーソドックスな芸術学が依拠してきた理論的基盤であると考えられる。特に、美術作品については、オリジナルとされる作品そのものに、芸術学が明らかにすべき有意義な事柄のすべてが包含されているとみて過言でない。世界にただ一つしか存在しない実物をまさにこの目で見たという実見にまさるものは存在しないのである。芸術の感動という言葉の意味内実が、オリジナル作品と直に対面したときにのみ得られる美的体験の実相に依存しているとすれば、オリジナルだけがもつオリジナリティという事柄は、芸術学の学問的基礎だと言わねばならない。ところが、「メディア芸術」の場合、オーソドックスな芸術学がその基礎を置いてきたオリジナル作品のオリジナリティという事柄は、独特の仕方で相対化される。例えば三井秀樹は、「メディア芸術」の近年の動向を紹介した著書『メディアと芸術』の中で、メディア・アート等の表現では「かつての「芸術作品の一回性」や「オリジナルゆえの芸術価値」は全く通用しない」と述べる²⁹⁾。このような問題関心からここでは、近年の「メディア芸術」の表現実践の動向を、「メディア芸術」における「同一性」概念の動揺という観点から三点に限定して指摘する。

(1) 芸術作品の同一性の問題が「メディア芸術」において独特の取り扱いを要請する一因は、いわゆるデジタル・コピーの出現である。芸術作品の同一性は、音楽や演劇などの上演芸術の分野をはじめとして、オーソドックスな美学芸術学でもその議論の俎上に載せられてきた。上演を本質的モメントとする音楽や演劇では、演奏や演出が重要な役割を担うことになる。美術作品でも複製は、レプリカにせよコピーにせよ、存在するが、複製とオリジナルの間に厳然たる区別があり、ほかならぬオリジナルにしか存在しないオリジナリティが決定的な意味をもつことになる。ところが、CGアートのように、もともとデジタルで制作された作品の場合、こうしたオリジナ

ルとコピーの区別は意味をなさない。デジタルで制作された作品とそれをデジタル・コピーしたものとの間の差異を一見して見抜くことは常人には不可能である。我々の目はオリジナルと見分けのつかないコピー、もしくはコピーのようなオリジナルに向けられている。それは、ちょうど電子音楽をCDで聴取する経験に似て、ボードリヤール (Jean Baudrillard) の言葉で言えば「シミュラクル」(simulacre) に相当するものと言えよう³⁰⁾。このとき、芸術作品の同一性の問題は、近代の芸術学が想定しなかったような動揺を経験することになる。

(2) このような「同一性」概念の動揺を、近年の「メディア芸術」の表現実践はさらにラディカルに推し進めているとみることができる。その一例が、いわゆる「インタラクティブ」作品の出現と今日に至るまでのその多様化である。芸術作品とその鑑賞者との間の相互作用を特色とする「インタラクティブ」作品では、ゲームで遊んでいるような鑑賞者参加型の楽しみがあり、芸術祭等でも体験コーナーは人気をよんでいる。このような「インタラクティブ」作品では、作者と鑑賞者の関係性がもはや固定的なものでなく、その意味で「メディア芸術」では作者という表現主体の「同一性」が動揺を示しているとみることができる。

(3) このような「メディア芸術」における「同一性」概念の動揺という問題は、VR (ヴァーチャル・リアリティ) を導入したデジタルアート作品でも確認することができる。VR というデジタル技術が注目されたきっかけの一つには、VR 技術を取り入れたコンピュータ・ゲーム・ソフトの普及があろう。ここで VR 技術は、「インタラクティブ」作品の双方向性と結びつき、目覚ましい成果を上げた。しかし、このような VR 経験の急速な普及が、人間の日常的な現実感覚を揺さぶるような傾向をもっていたことは無視できない。本来は虚の世界である VR 画像の氾濫は、人間が暗黙裏に前提しているリアリティというものを VR 経験との対比の内におき、その意味でリアリティを相対化し、これによりリアリティという事柄の受けとめ方それ自体が多元的なものになる³¹⁾。例えば、村上泰介のインタラクティブ作品『コンタクト・ウォーター』では³²⁾、MR (ミックスド・リアリティ) すなわち混合現実の経験がヘッド・マウント・ディスプレイの装着によって創出され、手のひらの上に出現した仮想現実の海にエイやイルカ等の仮想現実の水棲生物が戯れるのを目にすることができる。この作品では、現実と VR の混合という楽しくも不思議な世界が実体験できる。現実とは明らかに異なる CG 画像による VR 表現では夢のような世界が表出されていたが、実写画像と VR 画像が混合する MR の世界はさながら白日夢のようで

ある。MR の表現世界は、最近の映画作品でも CG と実写の融合として広く導入されつつある手法であり、「メディア芸術」で今最も注目すべき表現動向である。さらに、デジタル映画において CG と実写映像の融合が違和感なく実現されることで、よりリアルで自然な映像が提供されることになる。このように近年の「メディア芸術」が切り開く新しい表現世界には、リアリティの多元化の進行という意味で、「メディア芸術」における「同一性」概念の動揺を示す事象が看取されるのである。

以上に確認した近年の「メディア芸術」の特徴は、「かつての「芸術作品の一回性」や「オリジナルゆえの芸術価値」は全く通用しない」という、先に引いた三井の言説の背景に相当するものである。こうした状況は、オリジナリティという近代の美学芸術学が重視してきた理念の相対化するものとして考察することもできる。しかし、「オリジナリティ」すなわち「独創性」の概念は、「天才」概念とも連携しつつ、作品制作における創造性を確証する理論として、芸術の尊厳を擁護する近代美学芸術学の典型的な言説であった³³⁾。カント (Immanuel Kant, 1724-1804) の『判断力批判』“Kritik der Urteilskraft” (1790) は近代美学における代表的な「天才」論を含み、「天才」(Genie) の第一の特性として「独創」(Originalität) をみるとともに、それが「範例的」(exemplarisch) たるべきことを確認する³⁴⁾。その後のドイツ・ロマン主義の芸術哲学では、シェリング (Friedrich Wilhelm Joseph von Schelling, 1775-1854) の『芸術哲学』“Philosophie der Kunst” (1802/3) が「独創性」(Originalität) の概念を、「自由」を本質とする「近代」の芸術に特徴的であると述べている³⁵⁾。ここに独創性概念はすぐれて「近代」を特徴づけるカテゴリーとみなされる³⁶⁾。このような「独創性」概念は、哲学者アドルノ (Theodor W. Adorno, 1903-69) の遺稿集『美学理論』“Ästhetische Theorie” にもあるように、20世紀における前衛主義的芸術実践でもさらに急進化された仕方では堅持された。アドルノが言う「かつてないものであるという契機」(Moment des nicht schon Dagewesenen) は、前衛主義にとって至上価値をもつべき理想だった³⁷⁾。ところが、「独創性」の理念は、1980年代以降一転して批判的に論じられるようになる。その代表的なものに数えられるのがロザリンド・クラウス (Rosalind E. Krauss) によるポスト・モダン美術批評である。

写真の発明と普及がすでに、このようなオリジナリティの理念に準拠する近代的芸術学の基礎を動揺させるものであったことは、例えばベンヤミン (Walter Benjamin, 1892-1940) の論文『複製技術時代の芸術作品』(1936) が「オリジナルの真正性」の問題について指摘したとこ

ろであった³⁸⁾。特に、写真をはじめする技術的複製可能性の発展にさいして、「写真が芸術であるかどうか」ではなく「写真の発明により、芸術の全体的性格が変化したかどうか」を見極める必要があるというベンヤミンの指摘は依然としてその現代的意味を失っていない³⁹⁾。しかし、クラウスがその著書『オリジナリティと反復』(1985)において表明した立場が注目に値するものであるのは⁴⁰⁾、オリジナリティという観念に依拠した近代的な美学芸術学の言説を、前衛主義的美学の独創性信奉もとともに論駁したからである。クラウスは、「アヴァンギャルドという概念それ自体」を「オリジナリティのディスクール」の函数」と考える見地から⁴¹⁾、自身の拠って立つ「ポスト・モダニズム」の美術批評を、「起源とオリジナリティという姉妹概念を脱構築する」理論として、アヴァンギャルドとモダニズムより後のものであると理解する。「アヴァンギャルドがモダニズムと共有した時代は終わった。それは明らかな事実である」とクラウスは述べる⁴²⁾。このような「ポスト・モダニズム」の思想圏が「情報社会」の問題関心と結びついた文化批評を、ポスター(Mark Poster)による『情報様式論』“The Mode of Information”(1990)の内にみることができる⁴³⁾。クラウスの美術批評では「ポスト・モダニズム」は明らかに「ポスト・アヴァンギャルド」の立場と結びついていたが、ポスターでは「情報社会」における主体のあり方に関心が向けられる。ポスターはここで、「電子的コミュニケーションは部分的に電子化による新しい言語経験である」とみる立場から⁴⁴⁾、「自己」が「脱中心化」されるという仕方、この新しいコミュニケーションのあり方を特徴づけている⁴⁵⁾。このようなポスト・モダン論の流れを汲む理論構築の動向の内に、我々は、近年の「メディア芸術」の表現実践にみられる「同一性」概念の動揺に繋がる視点を確認できるのである。

結

以上に我々は「メディア芸術」の表現実践の今日的動向に例をとりつつ情報社会の芸術文化を体系的芸術学の見地から検討した。「メディア芸術」に代表される情報社会の芸術文化は、近代以前の伝統的芸術に支配的であった宗教性や、近代以降の芸術に顕著な政治性やイデオロギ的方向付けによる拘束から比較的自由であり、むしろエンターテインメント性やアミューズメント性といった要素を呈示する場合が少なくない。「メディア芸術」に認められる美的質の現代性を正当に評価するためには、新たな取り組みが美学芸術学には必要であろう。いずれにせよ、ここでは、「メディア芸術」に代表される情報社会の芸術文化のもつ特性の一端にふれることができた

と思われる。それを上述のポスターが指摘した「電子的コミュニケーションにおける自己の脱中心化」⁴⁶⁾または「主体の全面的な動揺(destabilization)」⁴⁷⁾といった事柄と関連づけると、これは情報社会における人間存在のあり方そのものに関わる問題を示唆する動向であると言わなければならない。コミュニケーションのあり方の変化は、主体のあり方の変化として、人間存在そのものの問題にほかならないからである。この点を考慮するとき、情報技術の進展を原動力とする社会の高度情報化の渦中で「メディア芸術」という新しい芸術文化が勃興しつつあるという動向は、「情報社会」における人間存在の問題を惹起させる事象という視点から分析する必要がある。それはあまりに包括的でまさに学際的な検討を要求するものだが、そのような現代的にして根本的な問題の省察の内に、情報社会の新しい芸術文化を扱う芸術学の立脚点もまた包含されているのではないだろうか。この問いの検討は他日を期することにした。

註

- 1) 文化庁 HP中「芸術文化振興施策」項目よりダウンロードした文書からの引用。http://www.bunka.go.jp/1_bungei/frame.asp?0fl=list&id=1000002607 &clc=1000002599 {9.html} なお、本論文での引用の原則としては、原文を中心に引用したものについては原書頁数を先に示し、訳書頁数を括弧に入れて示す。訳書を中心に引用したものについては訳書頁数を先に示し、原書頁数を括弧に入れて示す。
- 2) 「芸術文化振興施策」での「メディア芸術」の規定は次の通り。「技術革新とともに、メディアの多様化が進み、映画、マンガ、アニメーション、コンピュータ・グラフィックス、ゲーム・ソフト等、様々な映像・音響芸術(以下「メディア芸術」という。))が誕生してきた。これらのメディア芸術は、21世紀の我が国芸術の中心の一つとして発展していくことが期待される。」
- 3) 同上「芸術文化振興施策」より引用。
- 4) 平成14年度文化庁メディア芸術祭における「大賞受賞者によるシンポジウム」(平成15年3月1日、2日)での談話に基づく。
- 5) この『アルス・エレクトロニカ』のアウォードに相当する「ブリ・アルス・エレクトロニカ」展は2002年の場合、「インタラクティブ・アート」、「コンピュータ・アニメーション」、「デジタル・ミュージック」、「ネット・ヴィジョン」、「ネット・エクセレンス」、「アンダー19」という6部門から成っている。
- 6) この「芸術文化」(artculture)という用語の基本理解については利光功の論考を参照。利光功著『美と芸術のフェイズ』(勁草書房2003年刊)、特に第二部第一章「芸術文化試論—ポピュラーアートをめぐって」(pp. 126-149)における概念規定を参照。
- 7) ダニエル・ベル著内田忠夫他訳『脱工業社会の到来』(ダイヤモンド社1975年刊) [Daniel Bell “The Coming of Post-Industrial Society. A Venture in Social Forecasting” 1973 Basic Books]
- 8) 総務省編『平成15年度情報通信白書』付録 CD-ROM に指示された次のアドレスよりダウンロードしたテキスト。
http://www.johotsushitokei.soumu.go.jp/whitepaper/ja/h12/index.

- html
- 9) アルヴィン・トフラー著鈴木他訳『第三の波』(日本放送出版協会1980年刊) [Alvin Toffler “The third Wave” 1980 Bantam Books]
 - 10) <http://www.johotsushitokei.soumu.go.jp/whitepaper/ja/h12/index.html>
 - 11) 総務省編『平成15年度情報通信白書』によれば平成14年末におけるわが国インターネット利用人口は「6942万人と推計」され、「国民の二人に一人はインターネットを利用している状況」だとしている(総務省編『平成15年度情報通信白書』14頁)。
 - 12) 総務省編『平成15年度情報通信白書』は「日本発の新IT社会を目指して」をテーマとして掲げるが、ここで日本が世界に向けて発信するとされる「新IT社会」の実際のモデルがこの「ユビキタス」である。これについて同白書は「ユビキタスネットワークでは誰もが地球上あらゆる場所から、いつでも、通信速度等の制約なく利用でき、あらゆる情報やコンテンツを利用できる」と述べるとともに、「ユビキタスネットワークが実現することにより我が国の抱えている経済及び社会上の問題を解決ないし軽減することができる」と述べている(総務省編『平成15年度情報通信白書』25頁)。
 - 13) 坂村健著『ユビキタス・コンピュータ革命 次世代社会の世界標準』(角川書店2002年刊)
 - 14) 坂村健著『ユビキタス・コンピュータ革命』第二章「ユビキタス・コンピューティング社会とセキュリティ」における「ウィルス」「ネット犯罪」についての論述を参照。
 - 15) ジャン・フランソワ・リオタール著小林康夫訳『ポスト・モダンの条件』(書肆風の薔薇1986年刊)
 - 16) 『ポスト・モダンの条件』13頁
 - 17) 『ポスト・モダンの条件』21頁
 - 18) 「情報社会」の到来に伴う文化変容については、雑誌『思想』817号「情報化と文化変容」(岩波書店1992年7月刊)、特に吉見俊哉「メディア変容と電子の文化」(pp. 16-30)を参照。
 - 19) N. グッドマン/C. Z. エルギン著菅野盾樹訳『記号主義』(みすず書房2001年刊) [Nelson Goodman & Catherine Z. Elgin “Reconceptions in Philosophy & other Arts & Sciences” Hackett Pub. Co. 1988]
 - 20) “Languages of Art. An Approach to a Theory of Symbols” 1968, 1976³ 邦訳は未刊行。
 - 21) グッドマンの芸術理論については拙稿『ネルソン・グッドマンによる絵画的再現の分析』(美学・芸術論研究会編『カリスタ 美学芸術論研究』第7号2000年刊 pp. 44-72)も参照。
 - 22) “Languages of Art. An Approach to a Theory of Symbols” 1968, 1976³ p. 4-5
 - 23) N. グッドマン/C. Z. エルギン著菅野盾樹訳『記号主義』176頁より177頁 [“Reconceptions in Philosophy & other Arts & Sciences” p. 123]
 - 24) 『記号主義』178頁[p. 123f.]
 - 25) 『記号主義』178頁[p. 123-4]
 - 26) 『記号主義』182頁[p. 127]
 - 27) 『記号主義』183頁[p. 127]
 - 28) 『記号主義』189頁[p. 131]
 - 29) 三井秀樹著『メディアと芸術 デジタル化社会はアートはどう捉えるか』集英社2002年刊115頁
 - 30) ボードリヤール著今村仁司他訳『象徴交換と死』(筑摩書房1982年刊) (Jean Baudrillard “Symbolic Exchange and Death” translated by H. Grant. SAGE Pub. 1993) 参照。ボードリヤールは「情報社会」とも称される現代社会を「シミュレーション」という概念で特徴づける。
 - 31) ボードリヤールは現代を「ハイパー現実の時代」と考える立場から次のように述べる。「こうして現実、ハイパー・リアリズム、すなわち現実そのものを緻密なコピーにしてしまう過程で崩壊するのだが、この過程は、とりわけ宣伝や写真などの複製のメディアによってはじめられる。メディアからメディアへ移行するたびに、現実、蒸発して、死のアレゴリーとなる。だがそれだけではない。現実、崩壊することによってさえも、かえってみずから強めていき、現実のための現実、つまりハイパー現実となる。」(『象徴交換と死』171頁) 「シュルレアリスムはリアリズムに異を唱えたものの、なおリアリズムに結びついていた。シュルレアリスムは、想像力の世界で現実を二重化することによって、リアリズムと訣別しようとしたのである。ハイパー現実、現実界と想像界との間の矛盾が消滅してしまうような、もっとずっと先に進んだ段階を代表している。」(同訳書172頁) 「現在では、政治的、社会的、歴史的、経済的等々の日常的現実のすべてがハイパー・リアリズムのシミュレートの領域にすでに組み込まれてしまった。われわれは、いたるところで、現実の「美的」幻覚にとりかこまれて暮らしている。」(同訳書176頁)
 - 32) 平成13年度文化庁メディア芸術祭デジタルアート [インタラクティブ] 部門優秀賞受賞作品
 - 33) 佐々木健一著『美学辞典』(東京大学出版会1995年刊)、特に「天才」の項目を参照。
 - 34) Immanuel Kant “Kritik der Urteilskraft” 182 [PhB 39a, S. 161]
 - 35) Friedrich Wilhelm Joseph von Schelling “Philosophie der Kunst” (1802/1803) Bd. I/5, S. 456f. [F. W. J. Schelling Ausgewählte Schriften, Suhrkamp Verlag 1985, Band 2. S. 284f.]
 - 36) 小田部胤久著『芸術の逆説 近代美学の成立』(東京大学出版会2001年刊) 第二章「独創性」を参照。「独創性」という概念は、古代から与えられた範例ないし権威に依拠することのない近代の主体の自律性の表明にほかならない。」(同書81頁)
 - 37) Theodor W. Adorno “Ästhetische Theorie” hrsg. v. G. Adorno und R. Tiedemann [StW2, Suhrkamp Verlag 1973] S. 257
 - 38) Walter Benjamin “Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit” ここでは「第三版」(Dritte Fassung)を参照した(Walter Benjamin Gesammelte Schriften Band I・2, S. 475f.)。
 - 39) Walter Benjamin Gesammelte Schriften Band I・2, S. 486
 - 40) Rosalind E. Krauss “The Originality of the Avant-Garde and other Modernist Myth” The MIT Press 1986 (ロザリンド・クラウス著小西訳『ロザリンド・クラウス美術評論集 オリジナリティと反復』リプロポート社1994年刊)
 - 41) Rosalind E. Krauss “The Originality of the Avant-Garde and other Modernist Myth” p. 157-8 (『ロザリンド・クラウス美術評論集 オリジナリティと反復』127頁)
 - 42) Rosalind E. Krauss “The Originality of the Avant-Garde and other Modernist Myth” p. 170 (『ロザリンド・クラウス美術評論集 オリジナリティと反復』136頁)
 - 43) Mark Poster “The Mode of Information” The University of Chicago Press 1990 (ポスター著室井・吉岡訳『情報様式論』岩波書店1991年刊)
 - 44) Ibid., p. 1 (『情報様式論』3頁)
 - 45) Ibid., p. 6 (『情報様式論』13頁)
 - 46) Ibid., p. 6 (『情報様式論』13頁)
 - 47) Ibid., p. 15 (『情報様式論』30頁)

応用美術と改正プロセス

大塚 高正

芸術別科

The Applied Art and the Process of the Amendment

OTSUKA Takamasa

Non Degree program of Arts

(Received November 12, 2003 ; Accepted January 18, 2004)

1. はじめに

現行著作権法第2条2項は、「この法律にいう『美術の著作物』には、美術工芸品を含むものとする」と規定する。この「含み」規定は、いわゆる応用美術の範囲内に属するとされる図案等の多様な作品の中から美術工芸品と呼ばれるものだけを取り上げ、例示された規定である。それ以外の応用美術の諸作品を著作物として保護する規定は、現行法に見当らない。しかし、旧著作権法（明治32年法律第39号）の改正プロセスにおいては美術工芸品以外の応用美術作品も「保護を受ける著作物」となりうる可能性があった。著作権制度審議会における改正論議の中では、それらの保護も含ませようとする強い意向が見られたが、結局、法制化されるまでには至らなかった。その一因は応用美術という概念の多様性にあったと考えられる。応用美術とは一般に「実用品に美術を応用したもの、あるいは美術上の技法や感覚を実用品に応用したものである」とされる¹⁾。また、「衣類のような実用品に用いられる図案等の美的創作物は、一般に『応用美術』と呼ばれている。絵画や彫刻のように、専ら鑑賞目的で創作される美的創作物は『純粋美術』(fine art)と呼ばれており、これと対比される概念として『応用美術』(applied art)が位置付いているとも言える」などと説明されるが、どうしても抽象的にならざるをえない²⁾。それは応用美術という概念が歴史的に生成、発展してきたゆえでもある。応用美術はヨーロッパにおけるクラフト (crafts)、つまり「手わざで人間生活に必要な道具を作ること、または手わざで作られた人間生活に必要な道具」と深く結びついている概念である³⁾。人間生活は時代の変化とともに多様化するから、応用美術の概念もまた広い範囲にわたるようにならざるをえない。16世紀以降のファイン・アートの興隆、産業革命などを経て「実

用品に美術を応用したものまたは美術上の技法を実用品に応用したもの」と言われるようになったが、その中味には多種、多様なものが含まれる⁴⁾。結局、応用美術は一例を取り上げるならば、「(i) 版画をライターの様式に利用する場合はもちろんのこと、(ii) 絵画や彫刻など純粋美術の技法を一品制作たる陶器や織物に応用したもの」などと説明されることになるのである⁵⁾。

このような応用美術の多様性は、旧著作権法改正に際しての著作権制度審議会でも見られたところである。著作権制度審議会では、応用美術を「(1) 美術工芸品、装身具等実用品自体である美術的著作物、(2) 家具に施された彫刻等実用品と結合された美術的著作物、(3) 量産される文鎮のひな型等量産される実用品のひな型として用いられることを目的とする美術的著作物、(4) 染織図案等実用品の様式として利用されることを目的とする美術的著作物」であるとしている⁶⁾。応用美術の概念がこのような多種、多様な美術的著作物を含むがゆえに、これらのすべてを著作権法で保護するのは容易なことではない。著作権制度審議会において応用美術の論議に多くの時間が費やされたが、結局、美術工芸品以外の応用美術についての保護は、旧著作権法におけると同様に意匠法等に委ねられることになった。そのために現在においてもさまざまな紛争や対立の原因となっている。しかし、その諸問題を解決しようとする動きは、依然として具体化されていない。文化庁内でも「関係団体、関係省庁との調整のむずかしさもあり、容易に取り組むことがむずかしいこと」や「判例の考え方も多様であること」などから様子を見定めているのではないかとされている⁷⁾。しかしながら、美術工芸品の例示化に伴う問題や図案等の問題などを現状のまま放置することはできない。それは現実に応用美術の創作者の権利が無視されているからである。

そこで本稿は、旧著作権法改正プロセスにおいてどこに問題があったかを「美術工芸品の例示化」と「図案等の保護と調整」の二点に分けて時系列的に論究するものである。

2. 美術工芸品の例示化

旧著作権法改正の本格的論議は、昭和37年5月の著作権制度審議会に対する文部大臣の「諮問」から始められた。この「諮問」は「著作権法（明治32年法律第39号）の改正ならびに実演家、レコード製作者および放送事業者の保護（いわゆる隣接権）の制度となる重要事項について」（第1号）であり、旧著作権法の全面的な改正のための審議・答申を求めるものであった⁸⁾。文部大臣が、このような著作権法の全面改正のための審議を諮問した理由は、第1回著作権制度審議会（昭和37年5月16日）で行った「文部大臣のあいさつ」の中に見られるところである。そこでは明治32年制定の著作権法はそれまでに部分的な改正は行ってきたが、「法制の基本は当初のまま」であり、もはや時代の変化や要請に対応できない状況にあることを示している。そして国際的にも著作物の保護に関するベルヌ条約のブラッセルにおける改正（昭和23年）などが行われ、わが国もそれに対応できるようにすべきであるという趣旨がそこに含まれていた⁹⁾。ベルヌ条約のブラッセル規定は応用美術の例示化に関係することであるから、この文部大臣のあいさつは著作権法改正審議にあたって、まずその例示化を示唆したものであると考えられる。この「諮問」に伴って「主な問題点」が明らかにされたが、その「問題点」の中に「保護を受ける著作物の範囲をどう考えるか、図案、応用美術の保護をどう考えるか」が挙げられている¹⁰⁾。ここで注目すべきは、「著作物の範囲」と「図案、応用美術の保護」が諮問の対象となっている点である。文部大臣のあいさつに続いて行われた文化庁社会教育局長の説明では、「著作物の範囲」の審議は現行法（旧著作権法）で保護する著作物の範囲を一段と明らかにするため「用語および例示の方法等」の検討が必要であるとし、さらに「図案、応用美術の保護」に関しては「ベルヌ条約ブラッセル規定では、保護を受ける著作物を例示規定の中にこれを入れ、かつ工業的な意匠およびひな型に関する法律との関係を国内法に委ねることになっておりますが、応用美術の保護をどのように扱うかを検討いたす必要があります」と述べている¹¹⁾。

このような文部大臣のあいさつと社会教育局長の説明から著作権制度審議会の審議は「保護する著作物の範囲」に応用美術を取り入れ、さらにその例示化をすることが前提とされていたと言える。換言すれば、著作権制度審

議会は当初から一定の方向性が与えられていたのである。会議の進行に当たって問題点を整理し、審議等に方向づけを与えることは必要であり、一般的にはそのような形で会議の進行が行なわれることは通例ではあるが、その際には問題の定式化をどのようにするかによって審議等の方向や内容が左右されてしまう危険性が多分にある。この場合、問題の定式は「保護を受ける著作物の範囲に応用美術を取り入れるにはどのように考えたらよいか」ということになる。つまり、ここでは応用美術に含まれるすべてのものを保護対象とするか、それとも応用美術の中から選んだものを例示化するかという選択問題としての思考様式にならざるを得ないのである。

著作権制度審議会は先の「諮問」に伴う多くの「主な問題点」を審議するため、当初、5つの小委員会を設け、応用美術関係の問題は第2小委員会で審議することにした。第1回第2小委員会（昭和37年9月12日）において「審議順序」が決定され、「図案、応用美術の著作物に関する事項」は第3次審議事項とされた。したがって第2小委員会における審議は第1次審議事項の「美術的著作物に関する事項」、第2次審議事項の「建築的著作物に関する事項」が先行され、第3次審議事項は第7回第2小委員会（昭和38年3月13日）から始められた。当日の「第3次審議事項説明資料」によると、先に挙げた「保護を受ける著作物の範囲に応用美術を取り入れるにはどのように考えたらよいか」という問題の定式が一層、明らかな形で打ち出されている。それによると、現行法（旧著作権法を指す）は「応用美術の著作物を著作権法で保護を受ける著作物の例示として掲げていない」とし、さらに応用美術の例示化による著作物の保護がブラッセル規定では「同盟国の義務」であるとしている¹²⁾。このことは、前記の定式が行政側から権威的に与えられたものと理解することができる。したがって、第2小委員会ではさまざまな論議があったが、結局はその定式の範囲内の審議であったと考えられる。その根拠は、第13回第2小委員会（昭和38年9月12日）の「応用美術の著作物について」の中に見られる。そこには(注)として「応用美術の著作物として保護する作品は、基本的には美術工芸の範囲に属するものとし、さらに実用目的から独立してそれ自体美術的な価値あるものにも保護を及ぼすという考え方でその範囲を検討する（第9回小委員会要旨）」という記述がある¹³⁾。ここにいう「実用目的から独立してそれ自体美術的な価値あるもの」とは、具体的には純粋美術的な図案、グラフィック・デザインなどを指すものと解することができる。この時点では第2小委員会は、この2種類の例示化に極めて意欲的であったと思われる。それは「著作権制度審議会第2小委員会審議状況につい

て」（昭和38年11月4日）にもはっきりと現われている。ここでは、「実用目的から独立してそれ自体美術的な価値あるもの」についても保護を及ぼすという「基本的な考え方で意見の一致をみました」と一歩、踏み込んだ表現となっているのである¹⁴⁾。この時点において美術工芸品以外の応用美術の例示化の可能性があったと考えられる。しかし、結局のところ「実用目的から独立してそれ自体美術的価値のあるもの」の例示化は実現されるには至らなかった。美術工芸の作品以外の「実用目的から独立してそれ自体美術的価値あるもの」という表現は、「著作権制度審議会結果報告要旨」（昭和40年5月17日）においては姿を消しているのである。そこでは「応用美術の作品の著作権法における保護は、意匠法等工業所有権制度との調整を考慮しつつ、次のものを対象とするのが適当である」とされ、「実用品自体である作品については、対象を美術工芸品に限定する」とし、その他のものはこの段階で「図案その他量産品のひな型または実用品の模様として用いられることを目的とするものについては、それ自体が彫刻、絵画等の美術的著作物であり得るものとする」に変化しているのである¹⁵⁾。

このように審議会内部においては既に応用美術の例示化が美術工芸品のみに限定されていたにもかかわらず、外部に公表された「著作権制度審議会第1～第6小委員会結果報告」（昭和40年5月）は、「応用美術の著作物といわれるもののすべてを著作権法によって保護することは適当ではなく、そのうちから、さらに厳格な考え方によってその範囲を限定すべきであり、次に掲げるものに限ることが適当である」としているのである。そして、応用美術の範囲の中から著作権法で保護すべき著作物を下記のように選別した。それは「(1) それ自体が実用品であるものについては、美術工芸の範囲に属するもの。(2) 量産品のひな型または実用品の模様として用いられることを目的とするものについては、それ自体が彫刻、絵画等の美術的著作物であり得るもの。(3) 実用品と結合された美術的著作物については、それが量産を目的とするかどうかにより、(1)または(2)に準ずるものとする」とされた。そして美術工芸品については、「それが産業上の利用を目的として創作されたものではないから、純粋美術としての絵画、彫刻等と同様に取り扱うことが適当である」と例示化に向けての格別な扱いが見られた¹⁶⁾。しかし、「実用目的から独立してそれ自体美術的な価値のあるもの」の保護についてはまったく触れられていないのである。したがって第2小委員会の2つの意向のうち、美術工芸品のみが取り上げられ、その他のそれ自体が美術的価値のあるもの（図案、グラフィック・デザイン等）は取り上げられなかった。また、この「結

果報告」で「保護すべき著作物」の範囲基準を創作の目的に求めたことにより問題を一層、複雑なものとした。つまり、創作者自身がその創作に当たってどのような目的を持っていたかどうかは他者にはわからないことである。創作時において量産の意志も目的もわからないものを、後日、実用品に利用されたというだけで保護対象とするような曖昧な考え方は本来、とるべきではないのである。

この「結果報告」は一般に公表され、さまざまな意見が出された。そこで第2小委員会は再審議を行うことにした。その結果が「各小委員会再審議結果報告」（昭和41年3月15日）としてまとめられている。それによると、「応用美術の保護に関する第2小委員会の審議結果については、関係官庁、関係業界、図案業界、図案関係権利者側から強い反対意見が提出されているがこれらの諸点は、すでに小委員会の審議の過程において論議したところであり、あらたに、関係者の同意を期待しうる適切な意匠法等との調整措置を求めることは、極めて困難であると考えられる」などとして結局、「応用美術の保護に関しては、従来の審議結果を変更することなく、これを答申の原則的な考え方とすることとする」とされた。その「原則的な考え方」とは「(1) 著作物の例示に美術工芸品を掲げる。(2) 産業上の利用目的として創作されたものであっても、それが純粋美術と同様な意味において美術的著作物にあたるものであれば、美術的著作物として取り扱うこととする」というものであった¹⁷⁾。

この考え方は「著作権制度審議会答申」（昭和41年4月20日）に取り入れたのであるが、「答申」は著作権法による保護の対象として「(1) 実用品自体である作品については、美術工芸品に限定する。(2) 図案その他量産品のひな型または実用品の模様として用いられることを目的とするものについては、それ自体が美術的著作物であり得るものを対象とする」とされた。しかも、図案等については次のような条件が付けられていた。それは意匠法等との調整が困難な場合には、「著作権法において特段の措置は講ぜず、原則として意匠法等の工業所有権制度による保護に委ねるものとする。ただし、それが純粋美術としての性質をも有するものであるときは、美術的著作物として取り扱われるものとする」とされた¹⁸⁾。純粋美術は鑑賞用の作品であるから、そのような作品は美術的著作物性が備わっていることは自明のことである。「答申」でそのような表現をしたのは、純粋美術的な図案等を例示化しないことに対する一種のリップ・サービスのようにも思えるのである。

この「答申」の付属書である「著作権制度審議会答申説明書」は、「実用品自体であるものについては、保護の対象をいわゆる一品製作の美術工芸品に限定し、量産

される実用品は、それが美的な形状、模様あるいは色彩を有するものであっても、著作権法による保護の対象とはしない」として一品製作の美術工芸品を殊更に強調している¹⁹⁾。このことは美術工芸品以外の著作物を例示化しないと言っているのに等しいのである。ここにおいて、応用美術という多種多様なものの中から美術工芸品だけが選択されて例示化されることになった。これ以後は美術工芸品の例示を法文上どのような表現にすればよいかという問題に移行することになる。

改正法案作成段階では、「著作権及び隣接権に関する法律草案」（文部省文化局試案）が公表され、関係官庁等に意見を求めたりした。結局、美術工芸品を「含み」規定として取り扱うことになり、現行著作権法第2条2項の規定と同様の表現で法案が国会に提出された²⁰⁾。

著作権法改正法案は第61回国会に提出されたが、審議未了となった。そこで翌年の第63回国会に再提され、成立する運びとなった。第61回国会における衆議院文教委員会での質疑は藤波孝生委員が「この法案の例示は、国際的に見て過不足はないか」という質問を行なった。これに対し安達政府委員は「国際的には日本が加入しておりますところのベルヌ条約という規定で著作物の例示がかかげられております。この条約と関連しながら日本の状態に適応したような表現で示しておるわけでございまして、原則的にはベルヌ条約に定める著作物と内容的には同様でございます」と答弁した。また、唐橋委員から「応用美術について、どのような考え方法案を作成したか、および外国の取扱いいかん」との質問があった。この点について安達政府委員は「ここで美術工芸品といえますのは、いわゆる一品製作の美術的工芸品ですのでございます」と答弁している。また、工業用に利用される図案等の保護については「今度の法案といたしましては、応用美術につきましては美術工芸品を保護の対象にすることを明らかにするとどめまして、これらの問題は将来の検討にまづようにしたい」と述べた²¹⁾。このようにして美術の著作物として応用美術の中から一品製作の美術工芸品だけが例示化され、図案等は除外されたが、そこには大きな問題が残されたと言える。それは第2小委員会で検討された「実用目的から独立してそれ自体美術的な価値あるもの」としての「鑑賞美術に近いような具象的な商業デザイン、産業用図案」などが果して美術工芸品の範囲に含まれるかどうかである。要するに「意匠権だけの対象となるべき図案と著作権の対象となるべき絵画をどこで線を引くかという問題」が残されたのである²²⁾。

そのような問題があったので、衆議院および参議院の各文教委員会は、附帯決議を行なった。衆議院文教委員

会は、「今後の新しい課題の検討にあたっては、時代の進展に伴う変化に即応して、写真の著作権および著作隣接権の保護期間、映画の著作権の帰属、レコードによる音楽の演奏権の及ぶ範囲、応用美術の保護等についても積極的に検討を加えるべきである」とし、特段の検討を求めているのである²³⁾。参議院文教委員会の附帯決議も内容的には同様であるが、ここに取り上げられた事項の中でも映画の著作権の帰属と応用美術の保護問題は特に難問とされ、現在にいたるまでも解決されていない。これまで見てきたように応用美術の保護問題は、「保護を受ける著作物に応用美術を取り入れるにはどのように考えたらいいか」という定式に対応する審議が行なわれた。つまり、著作物の範囲問題として取り扱われてきたのである。しかもベルヌ条約でラッセル規定に準ずる例示化が審議の前提にあったと考えられるから、多種、多様なものを含む応用美術の中から何を選ぶかという審議に終始せざるをえなかったと言えるであろう。つまり法制度設計の観点から見れば、審議会当初の設問方法そのものに応用美術の保護問題を消化しきれなかった根本的な原因が潜んでいたのである。

3. 図案等の保護と調整

前述したように第2小委員会の一致した意向であった「実用目的から独立してそれ自体美術的価値のあるもの」の例示化あるいは保護は実現されなかった。この「それ自体美術的価値のあるもの」は純粋美術かそれに近い著作物と考えられるが、そこに含まれるものが例示化あるいは保護されないとすると、次に問題となるのは実用に供される図案等である。換言すれば、図案、模様、ひな型などが産業上の目的のために利用された場合の保護についてである。著作権制度審議会における動きは当初、その保護に積極的であったと考えられる。「諮問」に伴う「主な問題点」では「図案、応用美術の著作物の保護」が取り上げられ、図案は極めて重要な審議事項であった²⁴⁾。著作権制度審議会における社会教育局長の説明によると、「美術的独創性をもつ各種の図案につきましても、著作権法による保護の関係がかならずしも明らかでないので、この点についても検討の必要があると考えられます」と述べ、図案等の保護に前向きの姿勢が見られた²⁵⁾。この考えは第7回第2小委員会（昭和38年3月13日）の「第3次審議事項説明資料」でも同様であった。そこでは「現行法は、美術の範囲に属する例示として『図画』を掲げているが（第1条）、物品に応用する意図をもって作成される美術的独創性をもつ各種の図案についても著作権法による保護の関係も、必ずしも明らかではない」とされ、「美術的独創性をもつ各種の図案」に

関する検討を求めている²⁶⁾。

この段階における問題の定式は、「美術的独創性をもつ各種の図案等を保護するにはどのようにしたらよいか」であった筈である。ところが、その後の審議に微妙な変化が見られた。第13回第2小委員会（昭和38年9月12日）の「応用美術の著作物に関する問題について」では、「図案に関して著作権法による保護について、次のいずれかの考え方をとるか」という定式に変えられてしまっているのである。ここでは「美術的独創性をもつ各種の図案」という総合的な思考様式は失われ、単なる選択肢の問題とされたのである。その選択肢には「(1) 図案の原図を図画として保護することとし、その図案を物品に応用することは原著作物の複製と考える（あるいは応用された織物等を応用美術の著作物として保護する）。(2) 図案の原図は美術的著作物として保護するが、その図案が物品に応用された場合においては、意匠法等の保護がある限りにおいて著作権法によっては保護しないものとする。(3) 物品に応用することを目的とする図案に関しては、もっぱら意匠法等による保護に委ねることとし、原図自体も著作権法によっては保護しないこととする」が挙げられている²⁷⁾。このような選択肢を示したことは問題点の具体化であると言われるかもしれないが、図案の原図だけが「美術的独創性をもつ」ものとはかならずしも言えない。それは原図としてもちいられないその他多種の図案やひな型等が存在するからである。原図は図案等の一部にすぎないのであって、図案等の全部的な保護を求める思考でない限り、問題は解決されないのである。さらに、問題を複雑なものにしたのは図案等の一部を審議対象として取り上げてしまったことである。

このことは「著作権制度審議会第2小委員会審議状況について」（昭和38年11月4日）にはっきりと残されている。この文書には第2小委員会の審議対象を「絵画的要素を有する」図案に限定する旨が記されている。その上で具体的には「染織図案、グラフィック・デザイン、パッケージ等」を審議対象とするとしているのである。つまり、上記以外の「服飾デザイン、インダストリアル・デザイン」については当面、検討しないことを決めたこととされている²⁸⁾。このように図案の種類を限定した理由は、染織図案等が「絵画的要素を有する」図案であると考えられたからであろう。しかし、このような限定は極めて主観的であり、妥当性はないと思われる。審議対象から除外された「服飾デザイン」等も「絵画的要素」を有しないとは決して言えないのであり、対象外とされた図案の創作者側からの反対は必然である。また、この文書には著作権法と意匠法等との調整問題についての諸意見が記されている。それによると、「それぞれの法律による保

護の要件を満たすものはそれぞれの法律によって重疊的に保護されるべきではないかという意見、意匠法等は審査・登録主義であって保護の関係が明確であるから意匠法等による保護の可能性があるものはもっぱら意匠法等によってのみ保護されると考えるのが適当ではないかという意見および原則的には択一的保護が合理性と思われるが、その場合においては両者の適用限界に関し詳細な技術的規定を必要とし、その点を考慮すると重疊的保護とすることもやむを得ないとする意見等があった」とされている。このように著作権法と意匠法等との調整問題について多数の意見があったということは、この問題が如何に難しいかを如実に物語っていると言えよう。図案等が著作権法によって保護された場合、意匠法等との抵触や重複が生じることは事前から指摘されていた問題である。しかし、第2小委員会の「中間報告」（昭和38年11月4日）は、この問題の難しさを一層、強調するに終始し、具体的に解決する方策を示さなかった。即ち、「中間報告」は、「応用美術の著作物、とくに図案、ひな型等は、本来産業上の利用目的をするものであり、これらがその目的に従って産業上利用されるものであって、かりに、単純に彫刻、絵画等と同様に著作権法により保護することとすると、著作権法と意匠法または商標法との重複ないし抵触という結果を招き、産業界に対し大きな影響を与えるおそれがある。現に図案等を使用する立場にある者からは、とくに図案、ひな型等を著作権法で保護することには批判的な意見が提出されており、また、ブラッセル規定も応用美術の著作物と意匠法およびひな型に関する法律の適用の範囲ならびにそれらの保護の条件を定めることを国内法に委ねているところであって、応用美術の取り扱いについてじゅうぶん慎重に検討すべきものとする」と述べている²⁹⁾。これでは、この問題の困難さだけが強調されているだけであって、積極的に図案等に関する著作権法と意匠法等との調整問題を解決しようとする意思があったとは受け取れない。その「報告」の内容は産業界等に対する配慮が優先し、著作権法改正の範囲内では解決が不可能であることをあらかじめ認めたものであると言えよう。しかし、その後第2小委員会では図案の中から「絵画的要素を有するもの」に絞って、この難問の解決を試みたようである。「図案の取扱いに関する問題点について」（昭和38年12月19日）によると、その(1)は「図案は、絵画的なものに限り、絵画と同様に保護するが、その保護の内容は、リプリントの保護であり、物品への応用および応用された物品への保護は著作権法上の問題ではない（物品への応用および応用された物品の保護は意匠法等の問題である）」とする意見。その(2)は「図案については、絵画と同様に考える

が、物品に応用するについては、図案の著作者の許諾を必要とし、適法に応用された以上、その図案については、著作権法の保護は及ばないと考える」というイギリス法と同様の意見。その(3)は「図案を絵画として考える限り、(1)あるいは(2)の考え方をとるが、別に応用美術の著作物としての物品を考え、その下図・原型に従って物品を完成することは著作権法の問題である。この場合応用美術の著作物としては、美術工芸品のみを考える」とする意見。その(4)は「応用美術の範囲をある程度拡大し、その下図としての図案・原型に物品を完成する権利を考える（意匠法とは、重複保護とする）」との意見。その(5)は「図案を物品に応用することは、図案の複製と考える」意見などが挙げられている³⁰⁾。しかし、いずれの意見を取るにしても、その著作者とそれを利用する使用者との間に現実の利害問題が発生することは明らかである。換言すれば、業界団体等の使用者側は、これまで、意匠法等に従って図案等を使用してきた。しかし、図案等が著作権法による保護を受けるとなれば、それにしなくてはならなくなる。したがって、第2小委員会が図案を「絵画的要素を有するもの」と限定したとしても、使用者側は自己を制約するような改正を認めようとはしないのであろう。このことは下記の第2小委員会の「審議結果報告」に、はっきりと現わされている。

「著作権制度審議会（第2小委員会）審議結果報告」（昭和40年5月）は、「著作権法と意匠法等とは、そのたて前にかなり顕著な相違があり、わが国の産業界は、従来から意匠法等を基調としその秩序を保ってきたところであって、図案等が物品の意匠として産業上利用された場合についても全面的に著作権による保護が及ぶものとして両法制を単純に重複させた場合には、たとえば、意匠登録が行なわれず、したがって意匠権の主張ができない意匠の実施に対し著作権侵害の主張がなされることも予想されないことではなく、いたずらに紛争を招き、混乱を生ずるおそれがあることが適当ではない。したがって、いったん産業上利用された場合における産業上の利用の関係は、従前のとおり、もっぱら意匠法等によって規制されるよう、すなわち、著作権法と意匠法等とは保護の領域において択一的に適用されるよう措置することが適当である」と言うのである³¹⁾。これでは応用美術のもつ美術性と実用性という2つの特性そのものが否定され、著作権法と意匠法等の調整どころか応用美術の存在そのものが認められないことになりかねないのである。

また「第2小委員会（応用美術の保護について）」（昭和41年3月16日）には、権利者側と使用者側の意見がつけられているが、その中で権利者側の日本図案家協会の意見が、いみじくもその点を示している。それには「小

委員会報告によれば、意匠法上および産業上に混乱を生じるおそれがあるという理由によって図案の著作権保護に特別な制限が加えられることになるが、複製権、人格権の大部分が剥奪されるという結果をもたらすような取扱は、図案作家にとってまことに重大な、むしろ死活問題である」とある。一方、使用者側の繊維業界団体の意見は「染織図案は染織意匠の下図であり、その本質は工業上利用するための意匠そのものであって、純粋美術絵画および美術工芸品と同一扱いとすべき性質のものではない」などと述べている³²⁾。このような対立の裏側には図案等の権利者と使用者側の間に許諾や複製等に伴う複雑な利害問題があり、この利害問題を解決する法的措置が加えられない限り、両者は対立する関係とならざるをえないのである。この利害関係こそ本来、第2小委員会で審議されなければならなかった事項である。つまり、問題の定式を「著作権法と意匠法等の調整をどのように考えるか」ではなく、「図案等の権利者と使用者の利害を公平なものとするにはどうしたらよいか」とすべきであった。そうすれば、「審議結果報告」とは違った方策を明らかにすることができた筈である。

第2小委員会はその報告に対する関係官庁、業界団体などの意見を踏まえ、さらに再審議をすることにした。しかし、それらの意見については既に小委員会で論議したところであり、これ以上、「関係者の同意を期待する適切な意匠法等との調整措置を求めることは極めて困難である」として、「従前の小委員会の審議結果を変更することなく、これを答申の原則的な考えとすること」に決めた³³⁾。

「著作権制度審議会答申」（昭和41年4月20日）は結局、著作権法と意匠法との調整が困難な場合は「図案等のより効果的な保護の措置を、将来の課題として考究すべきものとする」とし、「図案その他量産品のひな型または実用品の模様として用いられることを目的とするものについては、著作権法においては特段の措置を講ぜず、原則として意匠法等工業所有権制度による保護に委ねるものとする。ただし、それが純粋美術としての性質を有するものであるときは、美術の著作物として取り扱われるものとする」という曖昧なものであった³⁴⁾。なお、「著作権制度審議会答申説明書」では上記の「答申」と同旨の説明を行なっているが、ポスター、絵はがき、カレンダー等については「その性質上、図案等におけるような問題の生ずる余地はないものと考えられるので、単純に、著作物あるいは著作物の複製として取り扱うこととした」とされている³⁵⁾。このような「答申」を受けて文化局等は法案作成作業を始めたが、結局、図案等の著作権法による保護は将来の課題として見送られてしまっ

た。その法案作成段階ではどのように図案等を除外するかに関心が向けられただけであった。

第61回国会における質疑において図案等の問題は取り上げられたが、安達政府委員の答弁は「図案等の、もっぱら工業用の意匠及びひな形として使用されるものをどうするかということが、今度の改正の過程で大きく問題になったのでございます。これらの図案というものも一種の美的著作であるというわけでございまして、これを著作権法による保護ということも考えられるわけでございますけれども、現在その保護につきましては意匠法等の保護があるわけでございます」と述べ、さらに意匠法等との調整困難を理由として「今度の法案といたしましては、応用美術につきましては美術工芸品を保護の対象にすることを明らかにするとどめまして、これらの問題は将来の検討にまつということにいたしましたわけでございます」というものであった³⁶⁾。このようにして図案等の著作権法による保護問題は、将来の課題として積み残されてしまったのである。衆議院および参議院の附帯決議には特に図案等の問題を取り上げてはいないが、応用美術の重要な問題として図案等の著作権法による保護を積極的に検討すべきであるという意味が含まれていることは言うまでもない³⁷⁾。しかし、現在に至っても、図案等の問題は解決の方策すら立っていない状態である。このままの状態では図案等の創作者の権利は正当に保護されず、その作品も軽視され続けるのである。それゆえに、この問題の早急な解決が必要であると言える。

4. おわりに

これまで応用美術の保護に関する旧著作権法改正プロセスを「美術工芸品の例示化」と「図案等の保護と調整」の二つの点について概観してきた。前述のようにこの改正プロセスでは美術工芸品だけが例示的著作物として現行著作権法に取り上げられ、図案等の保護は将来の検討課題とされてしまった。確かに現行著作権法に美術工芸品が美術の著作物として例示化されたことは、国際的レベルでは高く評価されるところである。しかし、国内的な立場からはその例示の仕方に曖昧さがあり、紛争や混乱の一因になっていることも事実である。この曖昧さという点について「改正法の美術の著作物には『美術工芸品』を含むことを規定するに止まったのである。このため、その反対解釈として、それ以外の応用美術は著作権法の対象とならないと解するか、この規定は単に例示に止まり、他の応用美術についても著作権法が及ぶと解するかが問題とされる」などと言われている³⁸⁾。また、図案等についても「著作権法による保護を否定する趣旨ではなく、これまた美術の著作物として保護される可能性

を示唆しているものとするほうが自然である」という考え方もある³⁹⁾。このように解釈面ではさまざまな見解が示され、美術工芸品の例示や図案等の問題は混沌としているのが現状である。それは判例においても同様であるが、ここではほんの一事例として「博多人形赤とんぼ事件」における裁判所の判断とそれに対する批判を取り上げ、その混乱ぶりを明らかにしておきたい⁴⁰⁾。ここに博多人形と呼ばれる人形は、いわゆる童謡人形として製作されたものの中で「赤とんぼ」と名付けられた作品を指している。それは一般に高級博多人形と呼ばれるような一品製作の美術工芸品とは異なるものであり、多量の製造と販売を目的として作られ、絵づけされた素焼の人形である。この人形が美術工芸品としての価値をもつか、意匠法等との関係はどうかなどが問題となった。地裁の決定は、この人形の「姿体、表情、着衣の絵柄、色彩から観察してこれに感情の創作的表現を認めることができ、美術的工芸的価値としての美術性も備っているものと考えられる」とし、また、「美術的作品が、量産されて産業上利用されることを目的として製作され、現に量産されたということのみを理由としてその著作物性を否定すべきいわれはない」とした。さらに、意匠法との関係について「本件人形が一方で意匠法の保護の対象として意匠登録が可能であるからといっても、もともと意匠と美術的著作物の限界は微妙な問題であって、両者の重疊的存在を認めるべきである」などとして本件人形は「美術工芸品として保護されるべきである」と判断した。

これに対して牛木理一氏は「応用美術」において「この判断は、問題の人形の二つの側面のうち一つの側面しか見ておらず、この一つの側面をとらえて人形は著作権としての保護が与えられる、と考えた判決である。この人形の二面性とは、美術的著作物としての側面と工業的側面である」とし、「判決は、人形のこの二面性によって、『両者の重疊的存在を認め得る』と解したのだけれども、このような解釈と判断は裁判所としては、きわめて安易に流れたものである。換言すれば、この解釈と判断には、なぜ著作権法のほかに意匠法が存在するのかという二つの立法理由や保護対象の違いについての根本的な究明がなされていない」と鋭く批判した⁴¹⁾。この見解は、応用美術の著作物に著作権法と意匠法等との重疊的な適用による保護を肯定する考え方に対して有効な打撃を与えるものである。

このような現実的な紛争は数多いわけであるが、それは決して「思わざる結果」ではなかった。旧著作権法改正に際して応用美術の中から美術工芸品だけを取り上げ、それを「含み」規定として例示化したこと、図案等の著作権法による保護を見送ったことにより当然予測される

問題であった。しかし、これらの紛争や混乱の根本的な原因は、その規定の仕方などにあるのではなく、既述の「問題点」の定式そのものにあったと考えられる。改正プロセス当初の問題設定が「保護する著作物」の範囲をどのように考えるかというものであったので、第2小委員会の審議はその枠内に限られてしまった。そこに現在の紛争等の根本的原因があったと言わざるをえない。しかし、これらの問題を現状のまま放置されることは、美術作品の創作者に認められるべき権利の軽視あるいは無視が続き、現行著作権法に定める目的は実現されえない。著作物の保護範囲が増々広がり、著作権に対する理解が人々の間に深まりつつある現在、著作物の保護規定を見直す好機であると考え。その際は旧著作権法改正プロセスに見られたような著作物の保護範囲からの定式化ではなく、応用美術の創作者にとって公平な権利配分をするにはどのようにしたらよいかという問題の定式化をすることが法制度設計上、必要であると言える。それによって多種、多様な内容を含む応用美術全体を包括的に保護する応用美術権とも呼べるような権利の創設が可能となろう。

註

- 1) 半田正夫「応用美術の著作物性について」青山法学論集32巻1号、1990年、青山学院大学法学会、p. 45。
- 2) 作花文雄『詳解著作権法』1999年、ぎょうせい、p. 99。
- 3) 高田忠『意匠』（オンデマンド版）2000年、有斐閣、p. 603。
- 4) 高田、前掲、p. 604。
- 5) 高田、前掲、p. 605。
- 6) 文部省「著作権制度審議会第1～第6小委員会審議結果報告」昭和40年、p. 4。
- 7) 著作権情報センター応用美術研究会「著作権法と意匠法との交錯問題に関する研究」平成15年、著作権情報センター、p. 118。
- 8) 文部省「著作権制度審議会審議記録（1）」昭和41年、p. 1。
- 9) 文部省、前掲審議会審議記録、p. 5。
- 10) 文部省、前掲審議会審議記録、p. 2。
- 11) 文部省、前掲審議会審議記録、p. 6。
- 12) 文化庁「著作権制度審議会第2小委員会会議報告書」昭和38年、頁数記載なし。
- 13) 文化庁、前掲審議会第2小委員会報告書、頁数記載なし。
- 14) 文部省「著作権制度審議会各小委員会審議状況について」昭和38年、p. 15。
- 15) 文部省「著作権制度審議会結果報告要旨」昭和40年、p. 2。
- 16) 文部省、前掲審議会第1～第6小委員会審議結果報告、p. 8。
- 17) 文部省、前掲審議会審議記録、p. 304。
- 18) 文部省「著作権制度審議会答申」昭和41年、p. 3。
- 19) 文部省「著作権制度審議会答申説明書」昭和41年、p. 7。
- 20) 森泉 章『民法と著作権法の諸問題』1993年、p. 592。
- 21) 文化庁文化庁「第61回国会における著作権法審議経過」昭和44年、p. 59。
- 22) 加戸守行『著作権法逐条講義』平成6年、p. 46。
- 23) 文部省「新しい著作権の概要」昭和45年、p. 5。
- 24) 文部省、前掲審議会審議記録、p. 2。
- 25) 文部省、前掲審議会審議記録、p. 6。
- 26) 文部省「著作権制度審議会第1～第6委員会資料集」昭和40年、p. 63。
- 27) 文化庁、前掲審議会第2小委員会報告書、頁数記載なし。
- 28) 文部省、前掲審議会各小委員会審議状況について、p. 22。
- 29) 文部省、前掲審議会審議記録、p. 195。
- 30) 文化庁、前掲審議会第2小委員会報告書、頁数記載なし。
- 31) 文部省、前掲審議会第1～第6小委員会結果報告、p. 9。
- 32) 文部省、前掲審議会審議記録、p. 303。
- 33) 文部省、前掲審議会審議記録、p. 304。
- 34) 文部省、前掲審議会答申、p. 4。
- 35) 文部省、前掲審議会答申説明書、p. 10。
- 36) 文化庁文化庁、前掲著作権法審議経過、p. 60。
- 37) 文部省、前掲著作権の概要、p. 6。
- 38) 齊藤瞭二『意匠法』1985年、発明協会、p. 74。
- 39) 半田、前掲、p. 54。
- 40) 長崎地裁佐世保支部昭和48年2月7日決定、無体集5巻1号、p. 18。
- 41) 著作権法学会「著作権研究」第6号、昭和49年、有斐閣、p. 41。

作 品
Works



Takahiko iimura "I am (Not) Seen" (video, 2003)

(Department of Media Art)

Produced, Directed, Photographed, and Acted by Takahiko iimura

Computer Interface by Tamikazu Iwashima

Music by Makoto Sato

Assisted by Tokyo Polytechnic University and

Euphonic Company Ltd., Tokyo.



Takahiko iimura "I am (Not) Seen" (video, 2003)



Takahiko iimura "I am (Not) Seen" (video, 2003)



Takahiko iimura "I am (Not) Seen" (video, 2003)



Takahiko iimura "I am (Not) Seen" (video, 2003)

地図 2003

The Map 2003

圓井義典
MARUI YOSHINORI

Department of Photography

p.64-67 京都府舞鶴市平 Taira, Maizuru-shi, Kyoto
p.68-69 京都府舞鶴市余部上 Amarube-kami, Maizuru-shi, Kyoto
p.70-71 京都府舞鶴市上安 Ueyasu, Maizuru-shi, Kyoto

















過去の歴史をひも解く時、それは私達人間がいかに愚かな過ちを繰り返してきたかを思い知る瞬間でもある。

今回訪れた舞鶴は、明治時代から軍港として栄えてきた街であり、先の大戦とも密接な関わりを持つ。

アメリカ軍によって広島と長崎に原爆が投下され、日本がポツダム宣言を受諾した 1945 年当時、満州・中国をはじめとするユーラシア大陸、そして南太平洋地域に残された日本人は軍人・軍属が約 330 万人、一般人が約 300 万人以上と言われている。

これらの人々の多くは、終戦と同時に全ての財産を捨て、日本に帰国することを余儀なくされた。人々を乗せた引揚船が、舞鶴や函館、佐世保といった日本各地の軍港に入港した。

舞鶴には、1945 年から 1958 年の 13 年の間に約 66 万人が上陸し、日本各地へと散っていった。

これら引揚者の中に、当時未開発であったシベリア地域のインフラ整備のため、ソ連軍によって抑留され、数年間にわたり強制労働と極寒と餓えに苦しみながらの生活を強いられた多くの日本人が含まれていたということは、戦時中、日本人がアジア各地で行なった出来事とあわせて記憶に残すべき事実であると思う。――

――私が日本各地を訪れて写真を撮り始めたのは、20 世紀の終わりの年にあたる 2000 年であった。

その年、コソボ内戦、東ティモールの独立紛争という二つの地域紛争はとりあえずの解決を見た。

だが、世界のあちこちで、とりわけアフリカ地域には、宗主国からの独立以来何十年と続く不安定な情勢ゆえに疲弊し、内戦と貧困の悪循環からの出口が見えない国も少なくない。

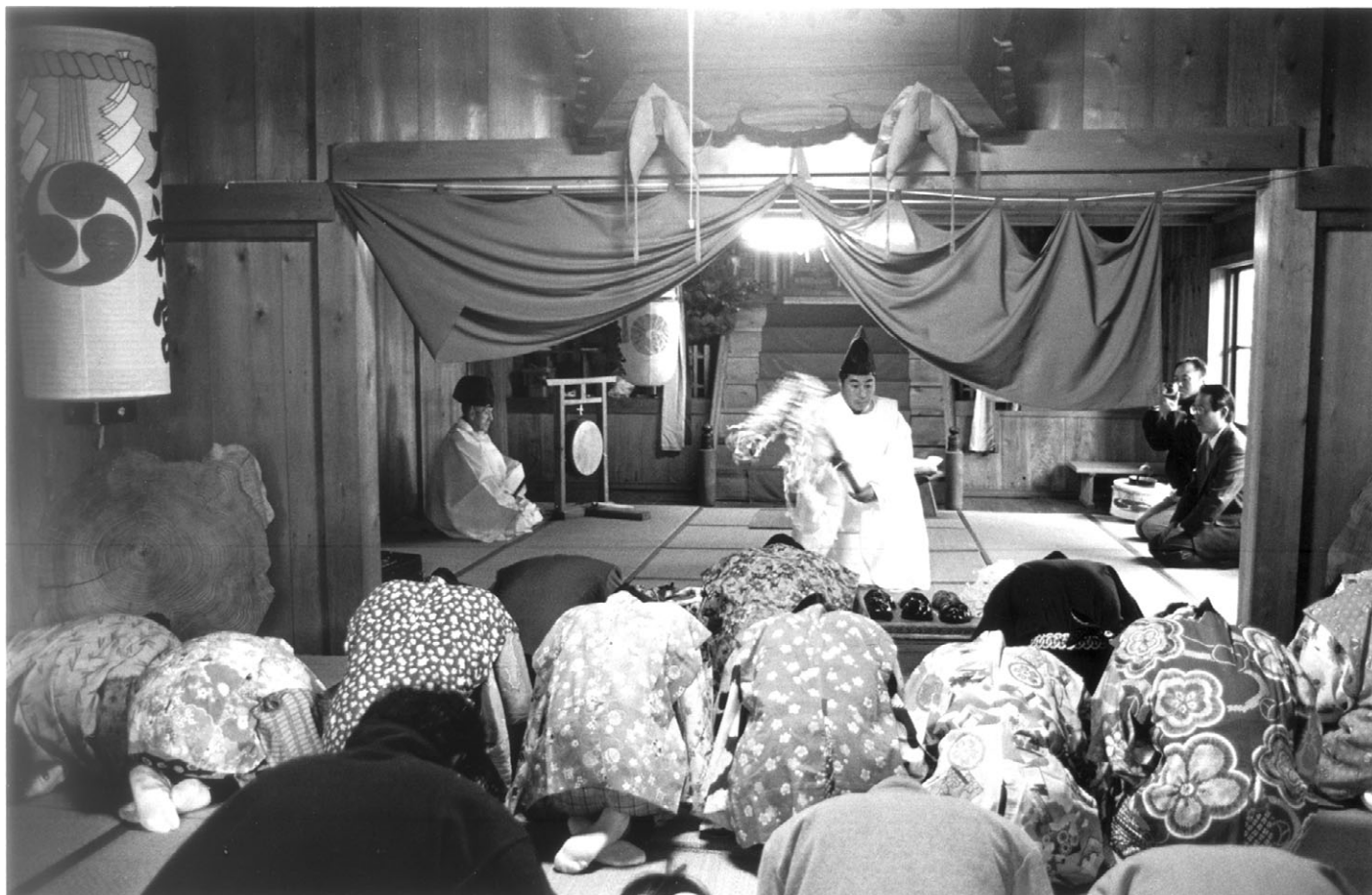
世界のあちこちでテロ行為が頻発してもいる。

舞鶴を訪れて 2 日目。秋雨の合間のわずかな時間、穏やかな日差しが目の中の景色を包み込んだ。

かつて、明るい未来として描かれた 21 世紀の現実が、ゆっくりとその姿をあらわしはじめている。

2004 年 1 月 26 日

圓井義典



SCENE 1

春駒

Harigoma

上田耕一郎 UEDA KOICHIRO

Department of Photography

平成 14 年元日。佐渡郡両津市野浦で、新春の伝統芸能「春駒」（佐渡ではハリゴマと呼ばれる）がとり行われた。野浦大神宮でお払いを受けた後、この集落の家を一軒一軒廻り、玄関でうちわ太鼓をたたいて一年の繁栄を願う。

野浦の春駒は昭和 48 年にはじめて取り組み、昭和 62 年から元日の恒例行事になったというから歴史はまだ浅い。門付け芸能が途絶えていく中で、佐渡ではこういった伝統芸能をこれからの時代に引継ごうとしている。

春駒を通じて、古くからの伝統芸能を大切に守り、地域の活性化を図る佐渡の生き生きとした姿を見た。

新潟県佐渡郡両津市野浦



SCENE 2



SCENE 3





SCENE 5





立体イラストレーションによるポスターと装丁

デザイン学科ビジュアルコミュニケーションコース

甲賀正彦

Poster and Book design by three dimensional illustration

Department of Design, Visual Communication Course

KOGA MASAHIKO





Our **message** is that God was making all human beings his friends through Christ. (2 Corinthians 5:19)



Each **morning** he awakens me eager to learn his teaching. (Isaiah 50:4)



Not everyone has the power to work **miracles** (1 Corinthians 12:29)



I will give you the **keys** of the Kingdom of heaven (Matthew 16:19)



Knock, and the door will be opened to you. (Luke 11:9)



The **kingdom** of God is within you. (Luke 17:21)

ポスター

デザイン学科ビジュアルコミュニケーションコース

澤内寿子

Poster

Department of Design Visual Communication Course

SAWAUTI TOSHIKO

澤内寿子 SAWAUTI TOSHIKO Department of Design

ポスター (Art Direction, Calligraphy 澤内寿子, Illustration 上田風子)



東京工芸大学 80 周年記念 デザイン学科選抜 OB・OG 作品展ポスター A



東京工芸大学 80 周年記念 デザイン学科選抜 OB・OG 作品展ポスター B

焼き焦げの表現によるイラストレーションポスター

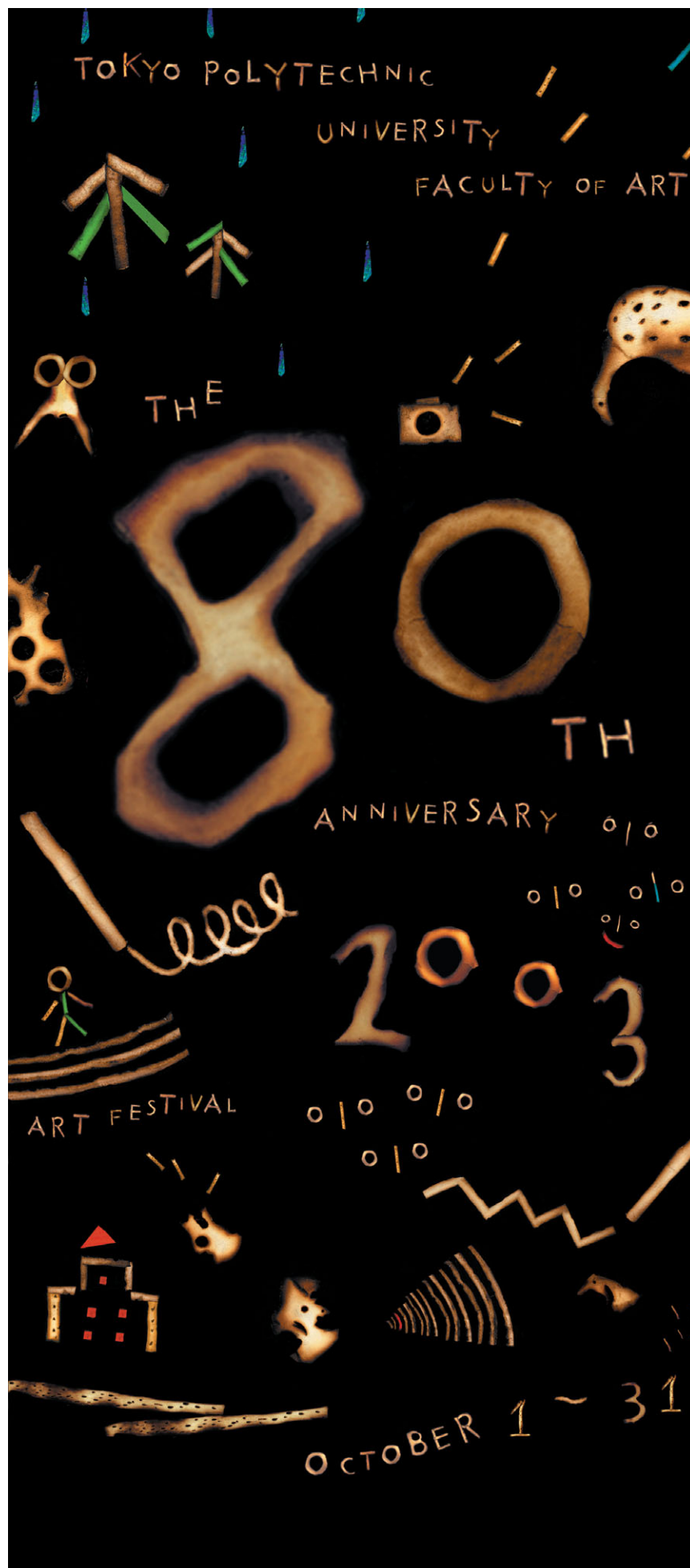
デザイン学科ビジュアルコミュニケーションコース

末房志野

Illustration (expression by scorch) Poster

Department of Design Visual Communication Course

SUEFUSA SHINO





Concert Hall SOGAKUDO
Organized by The Performing Arts Center
Tokyo National University of Fine Arts and Music
Composed by Kiyotaka Noda

La Nuit dans
la musique
du 20e siècle





1/22 [水] - 1/26 [日] ◎志田展哉 (日本画) / ○高橋浩規 (デザイン) 1/29 [水] - 2/2 [日] ◎G.S.カビール (絵画) / ○木村順人 (版画) 2/5 [水] - 2/9 [日] ◎李 允眞 (彫刻) 2/12 [水] - 2/16 [日] ◎コレネオ・セザル (彫刻) / ○丁 憲均 (陶芸)
3/26 [水] - 3/30 [日] ○坂井眞樹 (彫金) / ◎張 大石 賀岡真典 中石恵理子 荒木恵康 (文化財保存学) 4/2 [水] - 4/6 [日] ○黄 水華 (彫金) / ◎宮田洋紀 (日本画) 4/9 [水] - 4/13 [日] ◎才木康平 (日本画) / ○山本浩之 (日本画)
4/16 [水] - 4/20 [日] ○永野志野 (デザイン) 4/23 [水] - 4/27 [日] ○山崎秋人 (油画) ◎= 展示館1階 ○= 展示館2階 主催: 平成14年度 東京藝術大学博士課程研究発表委員会 <http://www.geidal.ac.jp> 協賛: 財団法人野村浩徳文化財団

平成14年度 東京藝術大学博士課程研究発表展
会場: 東京藝術大学展示館 1,2階 開場: 10:00~17:00 (月、火は休館)

The University Art Museum
Chinretsukan Gallery 1F,2F

Open from 10:00 to 17:00
Closed on Mon. and Tue.

造形表現に携わるものにとって、誰もが経験することだと思うが、偶然生み出された効果が表現の新しい飛躍をもたらしてくれることがある。自分自身予期しない形態や色調が画面の上に現れたり、また予想もしない技術や技法が突然獲得できたりする驚きと喜びは他に喩えようもない。そういう発見の積み重ねが表現の深化となるのだと思う。

私の場合がそうであった。自分のイラストレーションの表現について模索し、絵の具の表現に限界を感じていたころ、偶然手元にあった紙を炙ってみると、焦げ臭いにおいととも、黒く焼け焦げた小さな穴とその周囲の茶褐色の微妙な色調とが出現した。自分の手によって作り出されたその痕跡の美しさは、私にとって新しい発見であった。

この焼け焦げによる効果は私に新しい方法を与えてくれた。焦げ痕の“穴”は“線”になり、さまざまな形の輪郭線になった。私は画面を切り裂いたり穴を開けたりして作品を制作するようになった。表現の内容と表現の技法は不可分の関係にある。この技法を獲得したことで私の表現はより単純なもの、より自然なもの、より原初的なものを目指すようになった。このことは今日に至るまで私の中で変わっていない。

この技法には、紙が燃え尽きてしまったら形がなくなってしまう、微細な形は作れない、一度燃えたと二度と同じ形は作れない、といった制約があったが、そのような制約があることによって、むしろ自分のイメージする方向が定まり、表現が自由になるような予感がした。

白い紙の上にできた焦げ痕を見ていると、それは私の行為の痕跡が、紙の上に消えない傷のように残っているかのようだった。“あと”という字には2種類ある。「跡」は足跡のことである。「痕」は傷痕のことで、物事に刻まれた痕跡を意味する。私はこの焼け焦げのあとを見て、「痕」の字を使用することにした。「焼く」という行為は人為的に火で炙り物質の状態を変化させることである。「炭を焼く」といえば木材を蒸し焼きにして炭化させることであり、「陶器」を焼くといえば粘土の土を高温で変質させ、結合を強化することをいう。写真を焼き付ける、記憶を心に焼き付ける、など物事をしっかりと定着させる場合にも使用される。

つまり私の技法は、物質=紙の状態を変化させるのであって、絵の具などによって紙の表面を着色する表現とは異なったものである。

3頁目に掲載した作品は、シルクスクリーン印刷によるものである。焦げ痕の再現はCMYKのうち、シアンを抜いた3色での再現が可能であるが、この印刷の美しさが最も表われるのは、単色で平坦な色面による。焼け焦げの線で描いた絵を、思いきって黒1色で印刷すると、焦げた色は消えるが、線の表情だけが残る。シルクスクリーン印刷に限らず、メディアによって色数が限定される時は、焼き焦げの線の表情だけを抽出する、この手法が利用できる。

作品 1

「東京工芸大学 80 周年記念アートフェスティバル」のためのポスター

2500×1100 mm/inkjet-print

作品 2

ピアノコンサート「20 世紀音楽で綴る夜」のためのポスター

1030×728 mm/silkscreen

(社)日本グラフィックデザイナー協会年鑑掲載、The 4th Block 展(ウクライナ)入選、Korea International Poster Biennale 入選

作品 3

展覧会「東京藝術大学博士展」のためのポスター

1030×728 mm/silkscreen

(社)日本グラフィックデザイナー協会年鑑掲載

研究活動集録 2003 年 1 月～12 月

メディアアート表現学科

吉良健二

オムニバス映像制作における多様な「関係性」を考慮した学びの設計～メディア表現演習 2・映像演習の取り組みより～
(共同：上平崇仁)

芸術世界東京工芸大学芸術学部紀要 第 9 号 '03.3

論文

大野 信

The New Tone Evaluation for the Digital Photography System Using Color Stair Chart and Color Space Value. (Akira Naito, Makoto Ogawa)

2003 PICS Conference, IS&T '03.5

研究発表

カラーチャートと測色値に因るデジタル写真システムの On-line 階調評価 (共同：内藤 明、小川 誠)

日本写真学会2003 年次大会 '03.5

研究発表

デジタルイメージソングの今後の課題

日本画像学会2003 技術講習会 '03.7

講習会講師

デジタル写真システム (監修、共著)

トリケップス '03.9

著書

デジタル写真システムの On-line 階調評価-2
(共同：小川 誠、内藤 明)

日本写真学会2003 秋季大会 '03.11

研究発表

飯村隆彦

映画「LOVE」(1962)

「薔薇の騎士」(リヒアルト・ストラウス)、(ゴーテボルグ・オペラ (スウェーデン)) '03.1～2

オペラ上映

ビデオ「Seeing/Hearing/Speaking」(2002)

ニュー・アート・プログラム・ビデオビエンナーレ (アメリカ) '03.4.1～6

映画祭受賞

DVD「Seeing/Hearing/Speaking」(スチル)

芸術世界、東京工芸大学紀要 第 9 号 '03.4

作品掲載

ビデオ「I am(Not) Seen」(2003)

フィルムアート・フェスティバル (ハリスバーグ、アメリカ) '03.5

映画祭上映

ビデオ「I am(Not) Seen」(2003)

自然対映像ビデオフェスティバル (マルセイユ、フランス) '03.6

映画祭上映

ビデオ「I am(Not) Seen」(2003) 他

ミレニアム映画劇場 (ニューヨーク) '03.6、7

グループ上映

ビデオ「I am(Not) Seen」(2003)

ハンブルグ映画祭 (ドイツ) '03.6

映画祭上映

DVD「Seeing/Hearing/Speaking」(2002)
(インスタレーション)

サージ画廊 (東京) '03.6.16～28

個展

パフォーマンス「あいうえおん六面相」(1993)

竹山アートフェスティバル (韓国) '03.6.26～29

国際美術展

ビデオ「I am(Not) Seen」(2003)

ビデオミックス (サンフランシスコ) '03.8.2、16

映画祭上映

ビデオ「MA: Stones Have Moved」(2003) 製作

カラ・アート・インスティテュート '03.8.1～25

レジデンス

ビデオ「MA: Space/Time in The Garden of Ryoan-ji」(1989)

カラ・アート・インスティテュート (バークレイ、アメリカ) '03.8.14

個展上映

パフォーマンス／インスタレーション「Register Yourself」(1972)

エディスルス・フュア・メディア・クンスト (ドイツ) '03.8.29～9.1

国際メディアアート展

ビデオ「I am(Not) Seen」(2003)

反物質短編映画祭 (ビクトリア、カナダ) '03.9.19～27

映画祭上映

飯村隆彦映画／ビデオ／パフォーマンス回顧展

リーズ国際映画祭 (イギリス) '03.10.9～11

映画祭上映

DVD「Seeing/Hearing/Speaking」(2002)	東京工芸大学芸術情報館（東京）	’03.10.12～26	個展上映
ビデオ「I am(Not) Seen」(2003)	バイパー映画ビデオ祭（スイス）	’03.10	映画祭上映
フィルム・パフォーマンス「Circle & Square」	ラックス・シネマ（ロンドン）	’03.10.13	個展上映
フィルム・パフォーマンス「Circle & Square」	シネマ・ラ・クリフ（パリ）	’03.10.16	個展上映
「ビデオの記号学」ビデオ「Observer/Observed」(1976)	ルンド大学（スウェーデン）	’03.12.10～18	講演／上演／シンポジウム
DVD「Seeing/Hearing/Speaking」（インスタレーション）	神戸アート・ビレッジ・センター（神戸）	’03.12.10～18	個展
フィルム「あんま」（1963）「バラ色ダンス」（1965）	岡本太郎美術館（川崎）	’03.12.21	講演／上映

久原 泰雄

デジタルコンテンツとインターネットによる音楽作成演習プロジェクトの実験	東京工芸大学芸術学部紀要 第9号	’03.3	論文
インタラクティブ・サウンド・アート VT Piano	あつぎサイエンスカーニバル	’03.8	展覧会

上平崇仁

「Web ワールドのすべて—制作・管理・運営・決済サービスまで—」（共同：佐藤 嗣、他）	株式会社クレオ	’03.1	著書
演劇：ワンダーランド・ラボ第一回公演「賭博師 梟」宣伝美術（ポスター、フライヤー、パンフレット制作）	劇場 MOMO（東京中野）	’03.2	作品
「オムニバス映像制作における多様な関係性を考慮した学びの設計」（共同：吉良健二）	「芸術世界」東京工芸大学芸術学部紀要 第9号	’03.3	論文
演劇：オフィス・ワンダーランド第三十回公演「神鷲は死なない」宣伝美術（ポスター、フライヤー、パンフレット制作）	東京芸術劇場	’03.12	作品

写真学科

阪川武志

黑白写真で階調の美しさを研究しよう	富士フィルムスタジオメモ No.157	’03.3	解説
目で見る色とカラー写真の再現色に違いが…何故だろう。他1件	ライカフォトニュース21巻 1、2号	’03.4、12	解説
フィルム現象だけは自分でやろう	写真工業61巻（5）	’03.5	解説
銅結晶構造と超高周波信号（GHz 波帯）の伝送損失の低損失化（共同：川田淳一郎、高村 実）	銅と銅合金第42巻1号	’03.8	論文
カラー写真の基礎、他1件	日本写真文化協会夏期写真大学	’03.8	講演
写真の理論と基礎知識	東京都営業写真家協会	’03.8	講演

加藤春生

“良い写真”と“上手な写真”（共同：秋山亮二）	世田谷区民写真展 写真教室	’03.3	講演
写真学概論（改定：第13版）	東京工芸大学芸術学部 教科書	’03.4	著書
写真表現の可能性を求めて	（社）日本写真文化協会 夏期大学	’03.8	講演
モノクロームの世界	（社）日本写真文化協会 夏期大学	’03.8	講演
「広報誌」における写真の役割	（社）日本国民年金協会 第37回年金広報セミナー	’03.10	講演

写真表現の可能性を求めて—私の写真小史—	東京工芸大学80周年記念 芸術情報館 公開講座	'03.11	講演
田中益男			
写真の技術と仕組み（写真制作プロセスの概要）	横須賀市生涯学習財団 市民大学	'03.5	講演
フィルム現像に関する基礎知識	日本写真文化協会夏期大学	'03.8	講演
カラープリントの基礎知識	日本写真文化協会夏期大学	'03.8	講演
商品テスト デジタルカメラ	日本消費者協会	'03.12	評価・監修
大石芳野			
飛騨高山ビデオ映像祭 審査	飛騨高山ビデオ映像祭 実行 委員会	'03.3	審査
放送文化基金 テレビ部門審査	放送文化基金	'03.4	審査
さがみはら写真賞 写真審査	「フォトシティさがみはら 2003」実行委員会事務局	'03.6	審査
「憲法の日記念講演」	港区	'03.6	講演
民法連テレビ映像祭審査	民法連	'03.7	審査
「ベトナム 凜と」	北海道新聞社	'03.7	個展
「ベトナム 凜と」	旭川 富貴堂	'03.8	個展
「ベトナム 凜と」	沖縄市	'03.8	個展
「地方の時代」映像祭審査	「地方の時代」映像祭 実行 委員会	'03.8	審査
東川写真甲子園 写真審査	東川写真甲子園 実行委員会	'03.8	審査
「コンボ 明日へ」	ギャラリーまつ	'03.9	個展
「アフガニスタン 戦禍を生きぬく」	藤原書店	'03.10	著作
「アフガニスタン 戦禍を生きぬく」	富士フォトサロン	'03.10	個展
シンポジウム「地域のこころ、地方のこえ」	「地方の時代」映像祭実行委 員会	'03.10	講演
第18回国民文化祭 写真審査	山形国民文化祭	'03.10	審査
日本賞審査員	日本放送協会	'03.10	審査
富士フォトコンテスト審査	富士フィルム フォトコンテ スト事務局	'03.11	審査
その他にも審査・講演等多数			
池田陽子			
舞わせてもらいます—地唄舞・山村楽正の世界—	東京銀座キヤノンサロン 名古屋キヤノンサロン 大阪梅田キヤノンサロン	'03.7~10	個展
内藤 明			
デジタルカメラの現状・動向	工業技術振興協会	'03.1	講演
The New Tone Evaluation for the Digital Photography System Using Color Stair Chart and Color Space Value. (Shin Ohno, Akira Naito, Makoto Ogawa)	2003 PICS Conference, IS&T	'03.5	研究発表
カラーチャートと測色値に因るデジタル写真システムの On- line 階調評価 (共同：大野 信、小川 誠)	日本写真学会2003年次大会	'03.5	研究発表
デジタル写真システムの On-line 階調評価-2 (共同：小川 誠、大野 信)	日本写真学会2003秋季大会	'03.11	研究発表
デジタルカメラ雑感	日本写真芸術学会誌 Vol.12, No.2	'03.12	巻頭言

畑 鐵彦

きもちのいいカメラ	写真工業61 (1)	'03.01	解説
きもちのいいファインダー	写真工業61 (1)	'03.01	解説
M42マウントカメラ&レンズ	写真工業61 (4)	'03.04	解説
ホロゴンウルトラワイド	写真工業61 (8)	'03.08	解説
アサヒペンタックス SP とベッサフレックス TM	写真工業61 (11)	'03.11	解説
ホロゴン15 mmF8とスーパーワイドヘリアー15 mmF4.5	こだわりのレンズ選び	'03.12	解説

山本 晃

2002年の写真の進歩 13.撮影機器	日本写真学会誌66 (3)	'03.6	調査報告
---------------------	---------------	-------	------

田村 寛

写真を楽しもう	親子でわくわく KOUGEI ランド	'03.8	講演演習
葛飾フォトクラブ第20周年記念写真展	GALERIE K (監修、出展)	'03.12.14~20	展覧会

吉田 成

写真の保存	平成15年度生涯学習部職場研修 (相模原市教育委員会)	'03.7	講演
写真資料の保存 (共同: 荒井宏子、河野純一、高橋則英)	日本図書館協会 資料保存委員会 編集企画 シリーズ本を残す⑩	'03.11	共著
特集: 写真の歴史「写真表現の展開—19世紀を中心に—」	日本写真学会誌 第66巻 第6号	'03.12	解説
百の言葉より一枚の写真	SCIENTIA No.36 (財) 日本学会事務センター	'03.12	記事

上田耕一郎

わらじを編む人	芸術世界 東京工芸大学芸術学部紀要 第9号	'03.3	作品
静寂への旅立ち	開催: 上野 GALEIE K	'03.10	個展

映像学科

中村光一

「映画に見る神話の世界」	東京工芸大学芸術情報館春季公開講座	'03.7	講演
「アートエンターテインメント迷宮美術館—フェルメール・アトリエの謎に迫る」	NHK BS ハイビジョン	'03.10	資料提供

岡村征夫

Load test Evo Workstation W4000SF+Avid XpressDV v3.5 第2回	CGWORLD	'03.1	解説
Load test Evo Workstation W4000SF+Avid XpressDV v3.5 第3回	CGWORLD	'03.2	解説
誰にもできるビデオコンテンツ制作 どんな環境が必要か (共同: 矢田博彦)	映像情報メディア学会誌	'03.3	論文
誰にもできるビデオコンテンツ制作 (共同: 矢田博彦)	映像情報メディア学会誌	'03.4	論文
新製品レビュー アストロデザイン HD 対応 6 インチモニター WM-3004	ビデオ α	'03.7	解説

特集2 ビデオ技術マニュアル最新版 part 2 映像制作のためのビデオレンズ基礎 ズームレンズのしくみと技術	ビデオ α	'03.12	解説
福本義人			
「秋刀魚の味」(演出)	フジテレビ系列	'03.1	作品
西村安弘			
「ロッセリーニとパゾリーニ」	「シネ・レッスン16／シネマの宗教美学」(フィルムアート社)	'03.4	評論
「『ブラック・サバス』における家庭内闘争」	日本映像学会第29回大会(倉敷芸術工科大学)	'03.6	口頭発表
「映画史を学ぶクリティカル・ワーズ」(共同：村山匡一郎、奥村 賢、濱口幸一、岡村民夫、石原陽一郎)	フィルムアート社	'03.6	著書(共著)
「デンマークから遠く離れて／デンマーク映画のある種の傾向と日本におけるその受容」	「芸術世界／東京工芸大学芸術学部紀要」第9号	'03.9	論文
「『ブラック・サバス』における家庭内闘争」	「日本映像学会報」No.124	'03.10	発表概要
“Langt fra Danmark: Dansk film in set fra Japan”	Nationale spejlinger: Tendenser i ny dansk film (Museum Tusculanum Forlag/Kobenhavns Universitet)	'03.12	論文
「イタリアから学ぶ／民族・国家・映画」	早稲田大学エクステンション・センター	'03.12	講演
大津 はつね			
『Dé-Sign 14 <i>L'Empire des KEITAI</i> 携帯の帝国』(Visual Brains (共同：風間 正))	Image forum Festival 2003	'03.5	映画／ビデオ祭
『Dé-Sign 14 <i>L'Empire des KEITAI</i> 携帯の帝国』(Visual Brains (共同：風間 正))	日本映像学会第29回大会	'03.5	学会発表
矢田博彦			
RUSH! RUSH! RUSH! (共同：内海寛子、岡村征夫)	映像情報メディア学会「映像表現フォーラム」	'03.3	学会発表
たばこと彼女の時 (共同：小田根真仁)	映像情報メディア学会「映像表現フォーラム」	'03.3	学会発表
アルツハイム2 (共同：内山勇士、岡村征夫)	映像情報メディア学会「映像表現フォーラム」	'03.3	学会発表
誰でもできるビデオコンテンツ制作 第3回「どんな環境が必要か」(共同：岡村征夫)	映像情報メディア学会誌	'03.3	論文
誰でもできるビデオコンテンツ制作 第4回「とりあえず撮ってみよう」(共同：岡村征夫)	映像情報メディア学会誌	'03.4	論文
日本写真学会：功労賞	日本写真学会	'03.5	学会賞受賞
矢島 仁			
映画テレビ技術手帳 2003／2004 (共著：伊藤二良ほか16名)	日本映画テレビ技術協会	'03.2	著書
映画技術研究作品「ギフチョウと生きる郷」の製作	東京工芸大学 芸術学部紀要第9号	'03.3	論文
あつぎフィルム・コミッション設立研究会	厚木市	'03.5～	研究会委員(企画)
第16回すかがわ国際短編映画祭	須賀川市教育委員会	'03.7～	フィルム選定委員(企画)

李 容旭

「The Monky Island」(共同：LeeZemi)	日本映像学会報 No.124. 2003・日本映像学会 (3DCG 映像作品)	'03.5.31～6.2	作品
静岡文化芸術大学、技術造形学科における CG 制作を通して みたデジタル映像教育の可能性について	日本映像学会報 No.124. 2003・日本映像学会	'03.6.1	学会発表
ダビンチのこどもたちⅡ (共同：大場俊二)	町田国際版画美術館 (映像パ フォーマンス)	'03.10.18	展覧会
「Horizon」	日韓国際現代美術展2003、神 奈川県民ホールギャラリー (平面作品)	'03.10.20～10.26	展覧会
ダビンチのこどもたちⅢ (共同：大場俊二)	町田国際版画美術館 (インスタレーション)	'03.11.11～11.30	展覧会
トランスアヴァンギャルドの音楽 (共同：永井清治、Sonic Train)	ギャラリー新宿ルインズ (音+映像パフォーマンス)	'03.12.28	展覧会

山下 耕

テレビドラマ“GOOD LUCK!!”におけるアヴィエーション 連関を視点とした考察	日本映像学会第29回大会	'03.5	学会発表
---	--------------	-------	------

名手久貴

多眼式立体ディスプレイにおける運動視差の効果について —運動視差による書き割り効果の改善— (共同：須佐見憲史、畑田豊彦)	映像情報メディア学会誌	'03.2	原著論文
水平指向性画像を用いた三次元ディスプレイに対する調節応 答の異方性 (共同：福富武史、高木康博)	第50回応用物理学関係連合講 演会	'03.3	学会発表
超多眼ディスプレイとその評価	VISION	'03.4	解説論文
自然な「見え」が期待される立体表示の評価	画像ラボ	'03.7	解説論文
指向性画像の高密度表示を原理とする三次元表示に対する調 節応答と異方性 (共同：福富武史、高木康博)	3次元コンファレンス2003	'03.7	学会発表
指向性画像の高密度表示を原理とする三次元ディスプレイに 対する奥行き分解能の検討 (共同：福富武史、渡辺正行、高 木康博)	Optics Japan 2003	'03.12	学会発表

デザイン学科

金子 良二

東京都盲・ろう・養護学校総合文化祭記録集	東京都教育委員会	'03.4	解説
イメージサークル展	那覇市民ギャラリー	'03.9	作品
全琉球秀作選抜写真展	那覇市民ギャラリー	'03.10	作品

谷口広樹

三人展 (共同：西成田育男・根之木正明)	APPERANCE／京都造形芸術 大学内ギャラリー楽	'03.1	展覧会
一坪展審査	リクルート	'03.6	審査員
丸ビル周年記念イベント (共同：他多数)	カウ・パレード／丸ノ内界限	'03.9	イベント
個展	谷口広樹個展／銀座 シロタ 画廊	'03.11	展覧会
猿の電脳隔月報	イラストレーション誌／玄光 社	'03.1～11	雑誌連載
三機工業2004年カレンダー／産業経済大臣賞	DNP メディアクリエイト	'03.12	受賞

高梨 令

ユーザーの特徴把握とラフ集合における縮約の関係 (共同：熊丸健一、桑田起男、森 典彦)	デザイン学研究155	'03.1	論文
ラフ集合の決定ルールを用いた特徴把握の分析と、決定ルール併合の商品選好に対する適合性と有効性の観察 (共同：熊丸健一)	第19回ファジィシステムシンポジウム講演論文集	'03.9	講演
Analysis of Foods Report Effectiveness to Media Using Rough Set with Graded Data (Norihiro Mori, Daiki Ishii, Naoto Takahashi, Masaru Yamada)	Bulletin of International Rough Set Society Vol.7, No.1/2	'03.9	論文

澤内寿子

「第15回カリグラフィ展」(墨のかおり会員)	原宿 神宮苑	'03.9	グループ展
「メディアにおけるコマーシャルカリグラフィの感性に基づいた美的書体設計方法に関する研究 (I)」	第5回日本感性工学会大会予稿集2003 Vol.5	'03.10	学会発表
「デザイン学科選抜 OB・OG 作品展」ポスター (共同：上田風子)	東京工芸大学80周年記念デザイン学科企画展	'03.10	作品

末房志野

「Heart」	NHK ハート展 (東京展ほか10会場)	'03.4	出展
博士後期課程研究発表展	プリミティブ・イラストレーション 点・線・残滓 (東京藝術大学大学美術館陳列館)	'03.4	個展
コンサート「20世紀音楽で綴る夜」のためのポスター	The 4th Block 展 (ウクライナ)	'03.5	入選
「Tsuru」「Kame」	JAPANESE MEMBER'S GROUP SHOW "NIPPON" (Museum of American Illustration at the Society of Illustrators Gallery 1)	'03.5	出展
「Tsuru」「Kame」	「NIPPON」、帰国展。(大崎・ミツムラ・アート・プラザ)	'03.5	出展
作品集「LIFE ON THE EARTH」	BOOK DESIGN NOW 2003 (特殊製紙総合研究所 PamB 館)	'03.6~9	展示デザイン、及び出展
Book Desig に関する考え、作品集「LIFE ON THE EARTH」	BOOK DESIGN NOW 2003 (六耀社) p.88	'03.7	掲載
コンサート「20世紀音楽で綴る夜」のためのポスター	2003Icograda・世界グラフィックデザイン会議・名古屋・JAGDA メンバーズポスター展・Part 1「マイベストワン・ポスター展」(愛知・名古屋国際会議場)	'03.10	出展
ポスター図版10点	300人の Visualogue (愛知・名古屋国際会議場)	'03.10	出展
「Visualogue」	2003Icograda・世界グラフィックデザイン会議・名古屋・JAGDA メンバーズポスター展・Part 2「サポート・ポスター展」(愛知・名古屋・金山総合駅中央コンコース・インターコモン・金山南ビル)	'03.10	出展
作品2点、作品集「LIFE ON THE EARTH」	WORK BOOK ON BOOK 5・装丁の仕事160人 (日本図書設計家協会編 玄光社刊) p.140	'03.10	掲載

作品集「LIFE ON THE EARTH」	WORK BOOK ON BOOK 5・ 装丁の仕事160人展出版記念 特別展「装丁の仕事160人展」 (神田・株式会社竹尾見本帖 本店2F)	'03.11	出展
「みんな車に乗ってこー」	'03年末チャリティー企画展・ 230人のクリエイターによる 「MINI MINI MOTOR SHOW」 (銀座・Guardian Garden)	'03.11	出展
「Eternal」	多摩美術大学校友会小品展 (京橋・GALLERY KUBOTA 別館)	'03.11	出展
「gogo」、「run run」	リクルート G8ビル (銀座)	'03.11	作品設置
「Eternal」、「cell」、「mushroom」	「生きている、ただそれだけ で美しい」表紙、p.1、p.3 (アーティスト・ハウスパブ リッシャーズ刊)	'03.12	掲載
熊丸 健一			
ユーザーの特徴把握とラフ集合における縮約の関係 (共同：糸田起男、高梨 令、森 典彦)	デザイン学研究、155号	'03	論文

アニメーション学科

戸崎春雄

「私の愛する脚本家」	東京工芸大学創立80周年記念 芸術情報館公開講座	'03.11	講演
------------	-----------------------------	--------	----

古川タク

朝日新聞夕刊連載コラム 「猫舌三昧」(文 柳瀬尚紀)のイラストレーション	朝日新聞	'03.1~12	作品
絵本「しゃっくりヒック」(文 木坂 涼)	福音館書店 月刊こどものとも	'03.3	著書
驚き盤 POD (岩井俊雄氏とのコラボレーション)	「六感の森」展 (六本木アク シス)	'03.8	作品
TOYOTA “G ブック” アニメーション VP	トヨタ自動車	'03.10	作品
アニメーション映画「冬の日」(35人の内外アニメーション作家によるコラボレーション)	映画(製作イマジカ、電通テック)	'03.12	作品

大井 祥照

大学におけるビデオゲーム開発教育の展望	飯山論叢 東京工芸大学女子 短期大学部紀要20 (2)	'03.1	論文
芸術学部生向けゲームプログラミング教材の開発	教育システム情報学会研究報告 vol.18, no.2	'03.7	論文／講演
ビデオゲーム評価支援システムの提案	ゲーム学会第1回合同研究会 研究報告 vol.1, no.1	'03.10	論文／講演
ビデオゲーム「獣道」(共同：田中大介、岩田朋子、廣田清十、吉賀大祐、日和裕介)	ゲーム学会第2回全国大会	'03.12	作品

木船 園子

プチプチアニメ「ふーばーがー」「ミニパト」(IKIF (木船徳光・石田園子))	イントゥ・アニメーション3 日本アニメーション協会・セ シオン杉並	'03.3	上映
講座 誰でもできるビデオコンテンツ制作(第10回) ホームスタジオを作ってみる	映像情報メディア学会誌 第57巻 第10号	'03.10	解説

連句アニメーション「冬の日」(川本喜八郎企画・監督、ユーリ・ノルシュテイン、ラウル・セルベ、高畑 勲、古川タク、片山雅博、IKIF 他)	IMAGICA エンタテインメント ラビュタ阿佐ヶ谷	'03.11 DVD 発売、 劇場公開	作品
権藤俊司			
「マクラレンの業績とカナダ・アニメの魅力を語る」	「現代アニメーション講座 2003」((財) 児童育成協会こどもの城)	'03.3	講演
「ブルーノ・ボッツェット」	「アニメーション研究」第 4 巻第 1 号 (日本アニメーション学会)	'03.9	解説
陶山 恵			
日本のアニメーション その成果と現在とこれから	白百合女子大学児童文学研究大会	'03.10	学会発表

基礎教育課程

仁科又亮			
「小袖の美」	城西国際大学水田美術館報 No.10	'03.11	論文
「菱川師宣」	千葉県老人大学校通信教育部 No.36	'03.12	論文
加藤智見			
世界の中の真宗	築地本願寺仏教文化講座	'03.2	講演
「王舎城の物語」について	八開聞法会	'03.3	講演
信仰の分類法について	日本宗教学会発行『宗教研究』335号	'03.3	研究発表要旨
ヒンドゥー教における Bhakti	東京工芸大学芸術学部紀要『芸術世界』第 9 号	'03.3	論文
清沢満之の魅力 上・下	大法輪 3 月号・4 月号	'03.3、4	評論
清沢満之と宗教の国際化	岩波書店版『清沢満之全集』第 6 巻・月報	'03.4	評論
無境界現象について	南外山和讃講	'03.4	講演
主な聖典	大法輪 5 月号	'03.5	評論
宗教とヒーリング	首都圏西部大学単位互換共同授業 (麻布大学)	'03.6	講義
近代人・満之は、いかにして信を得たか	真宗大谷派出版部発行『教化研究』128号	'03.6	講演録
速入寂静無為楽について	夏季同朋生活講座	'03.8	講演
信仰の内部構造解明についての問題点	日本宗教学会第62回学術大会	'03.9	研究発表
世界から見た真宗	真宗学院	'03.9	講演
生死を超える道と現代	新潟仏教会	'03.9	講演
家庭と仏教	名古屋聞法会	'03.10	講演
蓮如について (3 回)	真宗学院	'03.10	講演
二十一世紀をどう生きるか	一宮高校同窓会総会	'03.11	講演
二十一世紀の宗教を考える	文化庁	'03.11	講演
若者たちの心の中	『アンジャリ』第 6 号	'03.12	評論

小川真理子

空気の実験	調布市文化会館たづくり講座	'03.1	実験教室
子どもと楽しむ科学読書・科学あそび	座間市立東文化センター	'03.3	講演
アニメーション製作にあたって（共同：山岸孝明、飯島誉士、竹内祥矩）	第20回パソコン利用技術研究発表会	'03.3	講演発表
アニメーション製作にあたって（共同：山岸孝明、飯島誉士、竹内祥矩）	パソコンリテラシ	'03.10	論文
新 科学読物っておもしろい（共著）	連合出版	'03.9	単行本

恵 玲子

高校生の国際交流—日本・オーストラリア・ニュージーランド対比のパイロット調査より—	東京工芸大学女子短期大学部紀要 飯山論叢第20巻第1号	'03.1	論文
句動詞学習の重要性とその高頻度語彙選定の試み—「TURN」を中心とした句動詞—	芸術世界 東京工芸大学芸術学部紀要 第9号 2003	'03.3	論文

平山敬二

Die Idee des ästhetischen Staates bei Friedrich Schiller und Joseph Beuys（シラー美的的現代的意義）（ドイツ語論文）	Komparatistik（Jahrbuch der Deutschen Gesellschaft für Allgemeine und Vergleichende Literaturwissenschaft）（2002/2003）	'03.3	論文
グローバリズムとプルラリズム	沖縄県立芸術大学「水の沖縄プロジェクト」第3回総会（記念講演）	'03.3	講演
シラーの「美的国家」における自由	日本シェリング協会第12回大会（大阪学院大学）	'03.7	学会発表
Die Gegenwärtige Bedeutung der Schillers Ästhetik（シラー美学の現代的意義）（ドイツ語論文）	The Great Book of Aesthetics（第15回国際美学会議 CD-ROM 版報告書）	'03.10	論文
フリードリヒ・シラーの生涯と思想	東京工芸大学（創立80周年記念公開講座）	'03.11	講演

松中義大

日本語における「前」と「後」の認知と表現（共同：篠原和子、大館実子）	第11回社会言語科学学会大会	'03.3	学会発表
An Analysis of Japanese Emotion Metaphors（共同：篠原和子）	「ことばと人間」第4号	'03.4	論文
「前」「後」の意味と参照枠：対峙的方略と整列的方略のあらわれ方（共同：篠原和子・大館実子）	日本認知科学学会第20回大会	'03.6	学会ポスター発表
Body and Emotion: the Digestive system in Japanese Metaphors（共同：篠原和子）	The 2nd Seoul International Conference on Discourse and Cognitive Linguistics	'03.6	学会発表
Spatial cognition and language of space: a perspective from Japanese（共同：篠原和子）	Language, Culture and Cognition: an International Conference on Cognitive Linguistics	'03.7	学会発表
Cognition and expression of FRONT and BACK in Japanese（共同：篠原和子、大館実子）	8th International Cognitive Linguistics Conference	'03.7	学会発表
Clouds and sunshine in the mind: Meteorology-based Japanese emotion metaphors（共同：篠原和子）	The 5th International Conference on Researching and Applying Metaphor	'03.9	学会発表
位相的空間表現と時間概念の関連について—日本語接続助詞を中心に	日本英語学会第21回大会ワークショップ	'03.11	学会発表

小川真人

『ヘーゲル哲学における＜悲劇的なもの＞の思索 ―その位置と意義―』	日本シェリング協会	'03.7	学会発表
『「ヘーゲルの悲劇思想」の視点』	美学会全国大会	'03.10	学会発表

山本正彦

身体組成タイプ別にみた脚伸展パワーの比較（共同：木村瑞生、北 均、五十嵐桂一）	東京工芸大学工学部紀要 第25巻 24-34頁	'03.1	論文
ランナー的生活のススメ	ランナーズ 4月号 13頁	'03.2	雑誌
ケニア人のここが凄い 経済的で柔らかな走りが強さの秘訣	ランナーズ 4月号 38-39頁	'03.2	雑誌
アフリカンランナーにおけるレース前後の POMS の変化について（共同：木村瑞生、古泉一久、前河洋一）	日本陸競技連盟陸上競技紀要 第16巻 49-54頁	'03.3	論文
バスケットボール選手における反応時間課題条件下のサイドステップスピードの能力（共同：木村瑞生、竹内敏康、東根明人）	スポーツ方法学会 スポーツ方法学研究第16巻 129-135頁	'03.3	論文
Effects of Weekly Climbs of Mt. Fuji on the Aerobic Capacity of a Normal Subject (M. Kimura, K. Kishi, K. Koizumi)	東京工芸大学芸術学部紀要 第9号 59-62頁	'03.3	論文
連載「呼吸を鍛えろ」第1回 呼吸の神秘	月刊トレーニング・ジャーナル 6月号 58-61頁	'03.5	雑誌
フルマラソンのための筋トレ	ランナーズ 7月号 14-15頁	'03.6	雑誌
連載「呼吸を鍛えろ」第2回 呼吸の仕組み	月刊トレーニング・ジャーナル 7月号 60-62頁	'03.6	雑誌
連載「呼吸を鍛えろ」第3回 鼻呼吸と口呼吸	月刊トレーニング・ジャーナル 8月号 57-59頁	'03.7	雑誌
ランニングで10歳若返る！	ランナーズ 9月号 34-37頁	'03.7	雑誌
連載「呼吸を鍛えろ」第4回 運動と呼吸のタイミング	月刊トレーニング・ジャーナル 9月号 63-65頁	'03.8	雑誌
何でも相談室 「ランニングに最適な呼吸法はあるのですか？」	ランナーズ10月号 52頁	'03.8	雑誌
世界陸上03パリ大会	TBS テレビ	'03.8	テレビ
Do Sports Scientifically	English Zone #05 48-49頁	'03.9	雑誌
連載「呼吸を鍛えろ」第5回 ゆっくりとした運動と呼吸	月刊トレーニング・ジャーナル10月号 52-54頁	'03.9	雑誌
Breeze !	FM 横浜	'03.9	ラジオ
呼吸筋の持久力トレーニングが走パフォーマンスに与える影響（共同：木村瑞生、古泉一久、前河洋一）	日本体力医学会第58回大会	'03.9	学会発表
経済速度歩行中の歩調の変化が歩行パターン、換気応答および脚筋活動レベルにおよぼす影響（共同：木村瑞生）	日本体力医学会第58回大会	'03.9	学会発表
中高年者における6ヶ月のランニングが身体組成および血中諸物質に及ぼす影響について（共同：谷代一哉、石井友保、仲立貴、大野 誠、伊藤 孝）	日本体力医学会第58回大会	'03.9	学会発表
授業における卓球とバドミントンのダブルスゲームの運動強度（共同：岸 一弘）	日本体育学会第54回大会	'03.9	学会発表
連載「呼吸を鍛えろ」第6回 呼吸筋って、何だ	月刊トレーニング・ジャーナル11月号 56-58頁	'03.10	雑誌
連載「呼吸を鍛えろ」第7回 呼吸の疲労	月刊トレーニング・ジャーナル12月号 49-51頁	'03.11	雑誌
ハーフマラソンは走りやすい 「レース本番で差が付くトレーニング」	ランナーズ 1月号 20-21	'03.11	雑誌
連載「呼吸を鍛えろ」第8回 呼吸の疲労	月刊トレーニング・ジャーナル 1月号 56-58頁	'03.12	雑誌
全日本実業団女子駅伝（事前番組）	TBS テレビ	'03.12	テレビ

編集後記

前編集長の利光功氏が、退任されて、本誌の編集長の大任を申し伝えられたわけである。しかし、私自身の創作及び研究活動を理由に一時は辞退申し上げたが、委員諸氏の協力という、かけがえのない申し出に、快く引き受けることにした。

実際、原稿が手元に集まり、いざ査読のためにひと通りは目を通す作業となると、私自身の専門からは理解の困難な論文もあって、一特に、技術的な問題に終始するもの一査読者の判断にゆだねた論文も少なくなかった。もちろん専門性の深化は必要なことであるが、同時に本誌が学生を含め、一般の読者に対しても開かれていることを考え、論文としての基本的な形式を備えているものについては、原則的には採用することにした。

また、本年（2004年）1月から3月末まで私自身が、フィラデルフィアのテンプル大学にゲスト・レクチャーとして東京財団の助成により招かれ、自作品を中心にメディアアートの講義を行なうため、原稿が集まった段階で副委員長の河野邦彦先生にバトンを受け継いでいただいた。したがって、編集、発刊については同先生の貢献によるものである。

委員諸氏の推薦により、私の近作のビデオ（「I am (Not) Seen」）から1点を表紙に使い、また、ビデオという性質上、複数の方がより理解され易いと考え、作品頁にも載せていただいた。

平成 16 年 3 月

紀要委員会 委員長 飯 村 隆 彦

芸術世界

東京工芸大学芸術学部紀要 Vol. 10

2004 年 3 月 31 日 発 行

編 集 東京工芸大学芸術学部
紀要委員会

発 行 東京工芸大学芸術学部
〒164-8678 東京都中野区本町2-9-5
Tel. (03) 3372-1321
Fax. (03) 3372-1330

印 刷 有限会社 啓文堂 松本印刷
東京都新宿区早稲田鶴巻町 565-12

ARTWORLD

Bulletin of Faculty of Arts,
Tokyo Polytechnic University

Vol.10

2004