

サイバー・カルチャー研究の方法

—覆い隠された<身体>経験の顕在化に向けて

根 村 直 美

I はじめに

マーク・デリリー (Mark Dery) は、1992年の論文において、サイバー・カルチャーの主たる領域を、夢想的テクノロジー、非主流派科学、前衛芸術、ポップ・カルチャーに分けた¹⁾。一方、プラモド・ネイヤー (Pranav Nayar) は、2010年の編著書で、サイバー・カルチャーを、様々なテクノロジーやメディア形式が集合し交差する電子的環境と定義し、ビデオ・ゲーム、インターネットとEメール、個人のホームページ、オンライン・チャット、パーソナル・コンピュータ・テクノロジーなどを具体的な例として挙げている²⁾。デリリーとネイヤー、それぞれの理解を較べてみるならば、サイバー・カルチャーは、誕生当初は文化や社会の主流ではないところで発達したサブ・カルチャー的なものを指していたのが、現在では、電子テクノロジーと関連した様々な文化的営為を広く指すものとなっていることがわかる。

上述のようなサイバー・カルチャーの変化を<身体>論的な変化の観点から捉えた考察は別稿にて行う予定であるが、そうしたサイバー・カルチャーの変化とともに、それらサイバー・カルチャーの研究にも変化が見られる。初期 (主として1960年代から1990年代) のサイバー・カルチャー研究は、サイバー・カルチャーに表わされた<希望的近未来>への希求を概念化する試みであった。その希望的近未来とは、<身体>からの解放という欲望が電子テクノロジーにより実現された世界である³⁾。例えば、ウィリアム・ギブスン (William Gibson) の『ニューロマンサー』⁴⁾などがそうした近未来を描くものとして注目を浴び、<身体>からの解放の実現という<ユートピア>への希求を概念化する研究の爆発的な蓄積をうみだすことになったのである。しかしながら、近年のサイバー・カルチャー研究は、電子テクノロジー社会に生きる我々が今まさにうみだしつつある<身体>解釈を顕在化する試みがサイバー・カルチャーの重要な部分となりつつあることを示唆するようになっている。例えば、近年のゲーム研究

¹⁾ Mark Dery, "Cyberculture," *South Atlantic Quarterly* 91, 1992, pp. 508-531.

²⁾ Pranav K. Nayar, "Introduction," *The New Media and Cybercultures Anthology* (West Sussex: Wiley-Blackwell, 2010).

³⁾ Ella Brians, "The 'Virtual' Body and the Strange Persistence of the Flesh: Deleuze, Cyberspace and the Posthuman," in Laura Guillaume and Joe Huges (eds.), *Deleuze and the Body* (Edinburgh University Press, 2011), pp. 117-143.

⁴⁾ William Gibson, *Neuromancer* (New York: Ace Books, 1984). 邦訳に、黒丸尚訳『ニューロマンサー』(ハヤカワ文庫, 1986年)がある。

はサイバー・スペースを介して〈サイボーグ〉という経験が立ち現れはじめていることを示しつつあるのである⁵⁾。

ところで、筆者は、これまでの考察において、ジル・ドゥルーズ (Gille Deleuze) らの議論を参考にしつつ⁶⁾、一定の仕方で秩序化したときに覆い隠されてしまっている世界の可能性を提示するのが「芸術」であり、それを概念化しようとするのが「哲学」であるという考えを示してきた⁷⁾。すなわち、「芸術」と「哲学」は、一定の仕方で秩序化された世界での経験の流れから解き放たれたイメージや思考を扱うことができる。その点において、「芸術」と「哲学」は、既存の秩序のもとでのあり方とは異なる〈経験〉を捉えるのに適していると考えられるのである。

先に述べたように、サイバー・カルチャーには電子的環境を介して〈サイボーグ〉という経験が立ち現れはじめていることを顕在化する新たな動向がうまれつつあるのだが、その動向を捉える研究が〈経験科学〉という枠組みにとどまるならば、〈サイボーグ〉としての自己の身体の内経験とはどのようなものかを具体的に明らかにすることには必ずしも成功しないであろう。〈経験〉の「科学」的な記述は、〈既に秩序化された世界についての首尾一貫した記述〉への収斂へと向かわざるを得ないからである⁸⁾。

そう考えるならば、現在の電子的環境がうみだしつつある〈身体〉解釈を顕在化しようとしている我々に今求められているのは、様々なテクノロジーやメディア形式が集合し交差しあいながら展開するサイバー・カルチャーをドゥルーズの言う「芸術」として捉えるような視点と言えよう。すなわち、〈サイボーグ〉という経験がうみだされつつあるサイバー・カルチャーを、どのような世界の可能性を顕在化しようとしているのかという視点から分析することが必要なのである。また、潜在的なものの顕在化を概念化しようとするという意味での「哲学」の視点が必要と言えよう。そして、そうした「哲学」を実践するために、従来の〈経験科学〉とは異なる方法が求められているのである。

実際、電子メディアによってうみだされつつある〈経験〉を分析するニュー・メディア・スタディーズにおいては、旧来のメディア・スタディーズとは異なる方法が試みられている。それが現象学的方法である。本稿では、覆い隠された〈経験〉を概念化する方法としての現象学的方法とはどのようなものなのかを明らかにしてみたい。

また、これまで述べたことが示すように、サイバー・カルチャー研究は従来の美学的コンテクストを超えて、文化を省察し映しだすものとして表現行為を扱おうとする様々な取り組みに呼応する側面も

⁵⁾ John Dovey and Helen W. Kennedy, *Game Cultures: Computer Games as New Media* (Maidenhead: Open University Press, 2006).

⁶⁾ Gilles Deleuze and Félix Guattari, translated by Hugh Tomlinson and Graham Burchell, *What Is Philosophy?* (New York: Columbia University Press, 1994). フランス語で書かれたオリジナル (*Qu'est-ce que la Philosophie?*) は、1991年に Editions de Minuit (Paris) から出版されている。邦訳に、財津理訳『哲学とは何か』(河出書房新社、1997年)がある。

⁷⁾ 拙稿『「サイボーグ」という経験をとらえる視座とはどのようなものか』『研究紀要』第68号(日本大学経済学部、2011年10月20日)、pp. 111-122.

⁸⁾ 同上。

つのであるが、そのような動きは関連の分野でも起こっている。その例がパフォーマンス研究である⁹⁾。本稿では、パフォーマンス研究とサイバー・カルチャー研究が共通に目指しているところを明らかにするとともに、今後のサイバー・カルチャー研究にも活かされられると思われるパフォーマンス研究の概念について取りあげてみたいと思う。

Ⅱ ニュー・メディア・スタディーズのアプローチとしての現象学的方法

1 現象学的方法の視座

ジョン・ドヴェイ (John Dovey) とヘレン・ケネディ (Helen K. Kennedy) は、ニュー・メディア・スタディーズの方法の一つとして、科学や常識にとらわれず、主体にとっての経験の意味を記述する現象学的方法を導入している¹⁰⁾。このように「経験」を捉えるに際して現象学的方法が取られているのはゆえなきことではない。ドヴェイとケネディによれば、その現象学的方法は、モーリス・メルロ＝ポンティ (Maurice Merleau-Ponty) の「意識の身体化された性質」という主張、すなわち、感情と知覚は身体化されており、単なる「心的な状態」ではない、という主張が重要な理論の出発点になるとする¹¹⁾。そのメルロ＝ポンティの出発点は、精神と身体の二元論を放棄するような視座である¹²⁾。すなわち、それは、我々の生きられた経験においては、あるものと他のものとの間に絶対的で堅固な境界線があるわけではないこと、したがって、身体自己 (body-subject) や身体図式 (body schema) においては身体の境界も流動し移り変わっていくものであることを明るみにだしていくのである。我々の「身体」経験は、皮膚の境界によって限界づけられているわけではない。我々は、常に世界の事物に開かれ絡みあっているのである。メルロ＝ポンティの身体自己や身体図式という概念、とりわけ、身体自己や身体図式の曖昧さや類型化の不可能性こそが、最近の多くの理論における「身体」論の枠組みの大きな転換をうみだしてきたと言えるであろう。

こうした二元論を放棄するような視座は、一定の仕方で秩序化したときに覆い隠されてしまっている世界の可能性を「芸術」と「哲学」によって顕在化しようとするドゥルーズの思想と相通じるものである。というのも、ドゥルーズは「生成」の概念を用いた理論を展開しており、それは、今述べたような境界線の流動、言い換えれば、通常覆い隠されていた「経験」を紐解くものだからである。「生成」の理論では、「生成」は、個々人のもっとも基本的な世界との関係、そして自己との関係を変化させるよ

⁹⁾ 2013年度社会情報学会大会の若手によるワーク・ショップ「遍在するスクリーンを理解する—その方法と可能性—」では、フィルム・スタディーズがスクリーン・スタディーズへと転換しつつあることが議論されたが、この動きもその一つの例と言えるであろう。

¹⁰⁾ John Dovey and Helen W. Kennedy, *Game Cultures: Computer Games as New Media*, p. 148.

¹¹⁾ *Ibid.*, p. 106.

¹²⁾ Ingrid Richardson and Carly Harper, "Corporeal Virtuality: The Impossibility of Fleshless Ontology," *Body, Space, and Technology* 2, 2, 2001, <http://people.brunel.ac.uk/bst/vol202/ingridrichardson.html>, accessed at December 20, 2012.

うな突然の出来事である。ライダー・デュー (Raidar Due) の言うように¹³⁾、「生成」においては、「人物の外的な規定が段階的に変動するわけではないのであり、人物そのものが変わるのである」。それは、終わることのない動きであり、不変の境界をもたないプロセスである。しかも、それは、一瞬前そうであった状態から流れでるものではないため、予期できないものである。「生成」はランダムな変動なのである。

ところで、我々は日々自身の身体像を再構築していく可能性をもつが、新たな道具を使う際には、身体像の再構築のプロセスが明確に意識化される。道具は最初のうち自身の身体の異物として意識されるかもしれない。しかしながら、その道具に慣れその使用が習慣化されるならば、道具を自分の身体の一部のように使うことができるようになる。

メルロ＝ポンティは、習慣によって身体の一部ようになった盲人の杖を例に取って、「盲人の杖は彼にとってはもはや一つの対象ではなくなっている。もはやそれ自身としては知覚されず、その先端は感受性をもった地帯に変わってしまっている。杖は触覚の幅と範囲を増大させ、まなざしに似たものとなっている」と言う¹⁴⁾。メルロ＝ポンティは次のようにも論じる¹⁵⁾。すなわち、「杖が使い慣れた道具になると、触覚の対象の世界は後退して、手の皮膚から始まるのではなく、杖の先端から始まるようになる」。杖はもはや「与えられた与件」ではない。杖はもはや盲人が「知覚する対象」ではなく、それをもって「知覚する道具」となる。習慣とは、「『世界への存在』を膨張させるわれわれの能力、あるいは新しい器具をおのれに添加することによって実存を変えるわれわれの能力の表現」である¹⁶⁾。つまり、我々は、習慣を通じて身体の一部のように道具を使いこなすことができるようになるのだが、そのような道具の使用の習慣化、つまり、道具の身体<経験>への取りこみによって身体像の修正や変更をうみだしていくのである。

ドゥルーズは、身体の統合を再構成する「機械的接続」こそが既存の秩序によって覆い隠されてしまっている<経験>をもたらずと考えていたようであるが¹⁷⁾、メルロ＝ポンティにとってもまた、道具の新たな使用こそが、我々の<身体>解釈の変容の瞬間を顕在化するものであったと考えることができるであろう。道具は身体<経験>に取り入れられ、身体<経験>を変える。道具との<新たな接合>は、

13) ライダー・デュー (中山元訳)『ドゥルーズ哲学のエッセンス—思考の逃走線を求めて—』(新曜社, 2009年), pp. 251-252.

14) Maurice Merleau-Ponty, translated by Colin Smith, *Philosophy of Perception* (London: Loutledge & Kegan Paul, 1962), p. 143. オリジナルはフランス語で書かれた *Phénoménologie de la Perception* (Paris: Gallimard, 1945) である。邦訳に、中島盛夫訳『知覚の現象学』(法政大学出版局, 1982年)がある。ここでのメルロ＝ポンティの議論の日本語訳は、この訳書にしたがった。ただし、直接の引用ではない場合には、表記は一部変更している。邦訳では、p. 243.

15) *Ibid.*, p. 152. 邦訳では、p. 257.

16) *Ibid.*, p. 143. 邦訳では、p. 244.

17) Gilles Deleuze and Félix Guattari, translated by Robert Hurley, Mark Seem, and Helen R. Lane, *Anti-Oedipus: Capitalism and Schizophrenia* (New York: The Viking Press, 1977). オリジナルはフランス語で書かれた *L'Anti-Oedipe: Capitalisme et schizophrénie* (Paris: Editions de Minuit, 1972) である。邦訳に、宇野邦一訳『アンチ・オイディプス—資本主義と分裂症—』(河出文庫, 2006年)がある。ここでのドゥルーズとガタリの議論の日本語訳は、この訳書にしたがった。ただし、直接の引用ではない場合には、表記は一部変更している。

既存の秩序に回収されない〈経験〉の再分節化を可能とするのである。このような点においても、現象学的視座は、既存の秩序のもとでのあり方と異なる〈経験〉の顕在化を理論化しようとするドゥルーズの思想に呼応しているのである。

ここで明らかにしておかなければならないのは、サイバー・カルチャー研究において用いられる場合、現象学的方法は、事象の〈本質〉を取りだそうとする試みを行っているわけではないことである。ナミン・リー (N. I. Lee) は、フッサール現象学の、普遍的なものである本質を把握する方法としての現象学的方法を形相的－現象学的研究と呼んでいるが、リーによれば、哲学以外の領域の専門家によって遂行された体験の現象学的研究のほとんどは、体験の本質的構造ではなく、その事實的構造を把握しようとしている¹⁸⁾。リーは、その研究を事實的－現象学的研究と呼んでいる¹⁹⁾。サイバー・カルチャー研究において用いられる現象学的方法は、決して〈本質〉を把握する試みではない。したがって、リーの議論を参考にするならば、それは哲学的方法ではあるが、事實的な現象学的方法というアプローチによって行われる試みである。本質をとりだす方法としての現象学と、それとは一線を画した現象学的方法を区別する立場からするならば、イングリッド・リチャードソン (Ingrid Richardson) とカーリー・ハーパー (Carly Harper) も指摘するように²⁰⁾、メルロ＝ポンティも、身体の〈経験〉を本質化してしまい、複合的でしばしば変化に富んだ特殊性の中で〈身体〉がどのように生きられているのかの考察を十分にしていなかったとは言えない。我々の現象学的方法においては身体の文化的・社会的・歴史的なコンテキストの認識は不可欠である。したがって、リチャードソンとハーパーの議論に見るように²¹⁾、メルロ＝ポンティの現象学は、現代のフェミニズム理論などによって補われる必要があったのである。

〈本質〉を取りだそうという態度は現象を何らかの世界の現れとして捉えることであり、現象をその現象たらしめている起源を想定することである。しかしながら、そのような〈本質〉を取りだすのではない態度に拠って立つ現象学的方法は、そのような起源も基礎も想定しない。「シミュラクル」、あるいは、「イメージ」という概念を導入し現象学を變形することによって、現象を何らかの世界の現れとしてではなく、現れそのものとして捉えようとしたドゥルーズの試みは、「現象学のラディカル化」、あるいは、「現象学のラディカルな批判」と見なされてもいる²²⁾。サイバー・カルチャーの研究において我々が取る現象学的方法も、現れを現れとして捉えるという点ではドゥルーズの立場に与するものであり、そうであるとすれば「現象学のラディカル化」にほかならないと言えよう。

現象学的方法に関連して澤野雅樹が指摘する罫についても、ここで触れておきたい²³⁾。澤野は、現象

18) ナミン・リー (吉田聡訳)「現象学と質的研究の方法」『死生学研究』第12号 (東京大学大学院人文社会系研究科, 2009年), p. 25.

19) 同上.

20) Ingrid Richardson and Carly Harper, "Corporeal Virtuality: The Impossibility of Fleshless Ontology."

21) Ibid. p. 6. 邦訳に、國分功一郎訳『ドゥルーズ』(青土社, 2006年)がある。ここでのコールブックの議論の日本語訳は、この訳書にしたがった。ただし、直接の引用ではない場合には、表記は一部変更している。邦訳では、pp. 20-21.

22) Claire Colebrook, *Gilles Deleuze* (London and New York: Routledge, 2001), p. 6. 邦訳に、國分功一郎訳『ドゥルーズ』(青土社, 2006年)がある。ここでのクレア・コールブックの議論の日本語訳は、この訳書にしたがった。ただし、直接の引用ではない場合には、表記は一部変更している。邦訳では、pp. 20-21.

23) 澤野雅樹『ドゥルーズを「活用」する－自分で考える道具としての哲学－』(彩流社, 2009年), p. 132.

学的還元において、次のような罣に陥らないようにと警鐘を鳴らす。その罣とは、「我々の生を実生活で獲得した部分と知らない内に忍びこんだ虚構の産物とに俯分けし、段階や程度の差に応じて捌くなどという無意味な振る舞いに及ぶこと」、第二に、「虚構と現実を混同し錯乱する可能性を想定して、警鐘を鳴らすといった、これはまた凡庸に過ぎる道徳を垂れ流してしまうこと」、第三に、「虚構を生きることができないという、これまた何を根拠に言いだしたのかわからない命題を口にして、シニカルな現実至上主義の立場から人の夢や楽しみに口をはさみ、こき下ろすこと」などである。我々が与してきた<ラディカル化された現象学>的方法論を取る限り、澤野の言うような罣にはまることはないであろう。我々の現象学的方法は、素朴な「現実至上主義者」の常識的な区別をもちこむことはしないのである。むしろ、我々の現象学的方法は、素朴な「現実至上主義者」が生きる既存の秩序とは異なる世界を明らかにするものであることは強調してもしすぎることはない。そして、現在のサイバー・カルチャーが顕在化しようとする<経験>は、ラディカルな現象学の立場によってしか明らかにしえないと言えるであろう。

2 解釈学的な現象学的方法

次に述べておかなければならないのは、現象学的方法は、多くの場合、<解釈学的方法>を必要な構成要素として要求することである²⁴⁾。というのも、<経験>は、その研究に携わる者が、自己反省を通して直接的に把握しうるものと、内省を通じて直接には把握できないものの二種類に分けられるからである。第二の種類の経験は、研究に携わる者が直接には把握できない他者の経験や自身の経験であっても過去のものとなっている経験などがそれに当たる。第一の種類の経験の場合は、研究に携わる者によって直接的に内省という方法によって把握されるので、それらの経験を捉えるためには解釈学的方法が要請されるということはない。それに対して、第二の種類の経験は直接的に内省によって把握されるものではなく、解釈によって間接的にのみ把握されるのであり、解釈学的方法が必要となる。この場合、解釈学的方法は現象学的方法にとって不可欠な要素であり、現象学的研究を遂行するためには解釈学的研究が必要とされるのである。

例えば、アーティストであり理論家であるモニカ・フライシュマン (Monica Fleischmann) を例に考えてみよう²⁵⁾。フライシュマンは、身体がテクノロジーや環境とどのように相互作用しているのかに関する現象学的研究に取り組んだ。フライシュマンは、脱身体化という理論に反して、身体と芸術とテクノロジーの「陽気な」相互作用としてデジタル的な接続を利用するが、自身の試みを説明するのに、「ヴァーチャル・リアリティ」の代わりに「混合された現実 (mixed-reality)」という概念を用いている。その概念はより正確に我々とテクノロジーとの関係を理解するための概念である。フライシュマンは、そのプロジェクトにおいて、物理的な身体・その仮想的表象・人間の想像力とコンピュータのハードウェア

²⁴⁾ ナミン・リー「現象学と質的研究の方法」, pp. 29-30.

²⁵⁾ UNESCO Digital Art Portal, "Monika Fleischmann & Wolfgang Strauss eMuse," http://digitalarts.lmc.gatech.edu/unesco/vr/artists/vr_a_mfleischmann.html, accessed at February 18, 2013.

ア・ソフトウェア，それらすべてが相互に作用しあい，物質的要素と仮想的要素をもつ現実がうみだされていることを示したのであるが，そうした我々とテクノロジーとの関係のあり方を「混合された現実」という概念によって捉えようとしたのである²⁶⁾。

また，電子テクノロジーを用いた様々なパフォーマンスを行っているステラーク（Sterc）も，インタビューなどを通じて自身のパフォーマンスが表現しようとしてもものについて論評を行っている。なかでも，ステラークは「廃れた身体」といったテーゼで有名である²⁷⁾。このテーゼは時として、「脱身体化した意識」を表現していると捉えられたりもするが，ステラーク自身はそうした捉え方を批判する。ステラークは，そのテーゼに関して，「身体は形態と機能において廃れたのです。我々は身体を離脱して動くことはできません。我々は身体を無視することはできないのです。身体は主体によって操作されるような対象ではないのです」²⁸⁾と述べる。そして，プラトンの，デカルト的，フロイト的な諸観念から離れ，精神と脳が分離していない身体を構築しようとしているのだと論じている。

アーティストであり自身の作品の批評家でもあるフライシュマンとステラークの考察は自身の作品に対する内省的な分析の例と位置づけることができよう。そして，彼らの内省的な分析は，先に述べた二つの種類の現象学的方法のうち，解釈学的方法を必要としない現象学的方法によって行われたと言ってもよいであろう。一方，その作品を創作したアーティスト以外の者が，アーティストの内省的な分析や作品を通じてアーティストがどのような<経験>を表現しているのかを解釈する場合には，解釈学的な現象学的方法を取ったことになるであろう。

ゲームの現象学的研究もまた同様の議論が成り立つであろう。我々は，研究に当たって自らゲームプレイを行うことによって，内省的な分析を行うことができる。それは，直接的に<経験>を把握することによって遂行される現象学的方法であり，解釈学的方法が求められることはない。一方，プレイヤーではない研究者によりプレイヤーが内省により記述した<経験>の解釈が行われた場合，その研究は解釈学的な現象学的方法により行われたのである。

例えば，ドヴェイとケネディは，プレイヤーがゲームの経験を語る時「私はそこに行った」「私はそうした」など一人称を用いることを捉え，触覚的・聴覚的・視覚的な刺激の結合を通じて身体化された経験がプレイヤーにフィードバックされることが，プレイヤーにゲームの中に「いる」という感覚をもたらすと指摘している²⁹⁾。また，彼らは，T・L・テイラー（T. L. Taylor）の「女性プレイヤー」の研究に言及し，ゲーム空間へのアクセスは，彼女らの日常生活においては必ずしも経験することができない「動きの自由」，すなわち，行為主体およびコントロールの感覚を経験できる手段となっていると述べている³⁰⁾。これらの分析はプレイヤーが内省により記述した<経験>を解釈しており，それは解釈

26) Ella Briens, "The 'Virtual' Body and the Strange Persistence of the Flesh: Deleuze, Cyberspace and the Posthuman," p. 125.

27) Zylinska, Joanna and, and Gray Hall (eds.), *The Cyborg Experiments* (London and New York: Continuum, 2002).

28) Ibid., p. 121.

29) John Dovey and Helen W. Kennedy, *Game Cultures: Computer Games as New Media*, pp. 110-113.

30) Ibid., pp. 116-118.

学的方法をとまなう現象学的方法となっていると言えよう。

こうして見てくると、サイバー・カルチャーが顕在化する、既存の秩序のもとでのそれとは異なる〈経験〉を捉える試みは、内省的な現象学的方法と解釈学的な現象学的方法の二つを用いつつ行われてきたことは間違いないであろう。そして、この事情は今後も続くと考えられるのである。

Ⅲ パフォーマンス研究との共通点

ところで、筆者は、サイバー・カルチャー研究は、「表現芸術を美学的コンテキストにおいてのみ論ずるのではなく、文化を省察的に映し出し、新たに造り出す知的探究」³¹⁾として生じたパフォーマンス研究と重要な点で共通点をもつと考えている。本節では、パフォーマンス研究とサイバー・カルチャー研究がどのような点で共通しているのか、そして、サイバー・カルチャー研究はパフォーマンス研究の方法論からどういうことが学べるのかを検討してみたい。

1 分析の対象をめぐって

高橋雄一郎は、「パフォーマンス研究」の分析の対象となる「パフォーマンス」とは、「一. 舞台芸術、芸能として捉えられるパフォーマンス」「二. 日常生活におけるパフォーマンス」「三. 文化的パフォーマンス」に分類できるとする³²⁾。一は、「英語の『パフォーマンス・アーツ』という単語で括られる、映画、演劇、ダンスなど、観客を意識した『演技』であり、舞台芸能や身体芸術とも言い換えられる」ものである。二は、「何気ない普段の生活もまた、さまざまなパフォーマンスの集積だという認識に基づく」ものであるが、アーヴィング・ゴフマン (Erving Goffman) が「自己を提示するパフォーマンスが、自他との間に関係性を構築し、コミュニケーションを成立させるために不可欠である」という認識から、パフォーマンスを「特定の観察者の目前に留まっているあいだに起こる個人の活動で観察者側になんらかの影響を及ぼすことのすべて」と定義したことをルーツとする。三は、「インド各地で、特定のフォーマットを持って繰り返し実施される祭祀や芸能に、その土地に固有な文化の本質を見出そうとした文化人類学者ミルトン・シンガーの造語」に由来するものであるが、同じく文化人類学者のジョン・マカローン (John J. MacAloon) が「文化や社会全体が、自らについて省察し、自らを定義し、自らの集合的な神話と歴史を演ずること」と定義するものに当たる。「宗教儀礼や、国家によりプロデュースされるパフォーマンスは、民族の起源にまつわる神話や共同体の歴史を、演劇的手法を使って再現する。この時、参加者や観客、あるいはテレビ視聴者は、呈示された物語を自らとの関係性において振り返り、身体化された記憶として受け入れていく」のである。

高橋によれば、これらのいずれかの領域に限定されないパフォーマンスも多い³³⁾。たとえば、選挙キャ

31) 高橋雄一郎『身体化される知—パフォーマンス研究—』(せりか書房、2005年)、p. 28.

32) 同上、pp. 17-20.

33) 同上.

ンペーンにおける候補者の行動は有権者に影響を与えようとする自己呈示であるが、「観客に見せる演技や演出」が行われている点では舞台上のパフォーマンスに近い。さらに候補者に特定の行動パターンを要求する選挙そのものは、共同体を維持するための文化的パフォーマンスとして捉えられる。いずれにしても、こうしたパフォーマンスはすべて、何らかの点で文化の組成に関与しているのである。

筆者は、サイバー・カルチャー研究において分析の対象となるのも、高橋の言うような「パフォーマンス」であると考えている。「はじめに」において述べたように、デリーは、サイバー・カルチャーの主たる領域を、「夢想的テクノロジー、非主流派科学、前衛芸術、ポップ・カルチャー」に分けたのに対して、ネイヤーは、サイバー・カルチャーを、「様々なテクノロジーやメディア形式が集合し交差する電子的環境」と定義し、ビデオ・ゲーム、インターネットとEメール、個人のホームページ、オンライン・チャット、パーソナル・コンピュータ・テクノロジーなどを具体的な例として挙げた。デリーの分析とネイヤーの分析を総合して考えるならば、サイバー・カルチャーは、いわゆるパフォーマンス・アーツから日常の生活のパフォーマンス、そして、社会的な性格を強く示すパフォーマンスをも射程に入れつつある。しかも、それらの三つの領域は、絡みあいながらサイバー・カルチャーを組成しているのである。

さらに言えば、分析の対象を「パフォーマンス研究」の言うような対象と捉えることにより、先述の〈内省的な現象学的方法〉と〈解釈学的な現象学的方法〉という二つ方法の有効性がより明らかになるであろう。すなわち、パフォーマンス・アーツと言われる「高い技量を伴うコミュニケーションの様態であり、特殊なフレームを用いて観客に呈示されるもの」³⁴⁾については、研究者は、多くの場合〈解釈学的な現象学的方法〉を取らざるを得ないであろう。しかし、日常のパフォーマンスや社会儀礼としてのパフォーマンスについては、〈内省的な現象学的方法〉を取ることもできるであろう。そして、そのような二つの方法を駆使することにより、対象の分析は多角的・重層的なものになりうると考えられるのである。

2 パフォーマンス研究の重要概念をめぐって

1980年代世界で初めてパフォーマンス研究科を発足したニューヨーク大学のウェブサイトによれば³⁵⁾、パフォーマンス研究とは、「パフォーマンスが意味をうみだし社会生活を形成する仕方を探究する」ものである。そのサイトでは、さらに、パフォーマンスを博物館や食べ物から風景や日常生活の美学まで広い範囲の行動や状況を研究するための概念として用いること、また、選挙がいかに関係されるか、あるいは、ジェンダーやセクシュリティがいかに関与するものかを考察するための理論的レンズとして用いることが明言されている。その研究対象としては、ポストモダン・ダンスやヒップ・ホップ、世界博覧会や口承芸術、パフォーマンス・アートや舞台演劇、憑依や政治集会、舞踏やボードビル、カポエイラ、オリンピック、ジャズなどが意識的に序列化を避けたと思われるような形で列挙されている。

³⁴⁾ 高橋雄一郎『身体化される知—パフォーマンス研究—』, p. 18.

³⁵⁾ http://performance.tisch.nyu.edu/object/what_is_perf.html, accessed at November 10, 2013.

る。

高橋がこのように対象を拡大しているパフォーマンス研究において注目すべきものとして取りあげている概念の一つに、以下のようなヴィクター・ターナー (Victor Turner) の「リミノイド」という概念がある³⁶⁾。ターナーは儀礼の中核をなす「リミナリティ (過渡性)」を秩序の逆転状態と説明し「反構造」とも呼ぶが、この「リミナリティ (過渡性)」は、部族社会では、機能的に作用し、一般的には儀礼や祭礼の終了とともに消滅して、それ以前の秩序が回復される。逆に言えば、秩序の逆転状態が続けば社会の存続がままならないのである。しかし、産業革命以降の社会では、決められた祝祭日や季節の変わり目に必ずめぐってくる儀礼とは異なり、価値の宙吊りや逆転された状態は、遊園地、歓楽街、映画や演劇、旅行など休暇や余暇に使われる時空にいくらでも見いだすことができる。ターナーによれば、現代社会におけるこうした現象や行動を「リミナルに類似した」という意味で「リミノイド」と命名しているが、リミノイドは部族社会の機能性、あるいは、マルクス主義における下部構造の役割を果たす必要に縛られないので、パフォーマンスは自由で、創造的になり、体制に対しては抵抗的で、オルタナティブな実践に結びつきやすいのである。

このようにパフォーマンス研究は、既存の秩序にとって攪乱的な実践を把握しようという試みをその重要な要素とし、そのための概念装置を発展させている。「パフォーマンス」は、「オルタナティブを呈示し、最終的に何がしかの変化をもたらす」³⁷⁾ ような実践を把握するための「理論的レンズ」となりうるものなのである。

高橋によれば、パフォーマンス研究は、既存の秩序の「維持」と「転覆」という双方向の働きを問題化してきた³⁸⁾。すなわち、ターナーの「リミナリティ」は、価値の逆転や一時的停止が、秩序への回復に向かうか、分裂へ向かうかという両義性を備えていた。反復によって意味や記憶が固定化され、身体化・内在化されると考えれば、パフォーマンスは、「抑圧的な暴力」として働く。しかしながら、仮想された状態で創造されるものが抑圧的に働くとは限らない。パフォーマンスは解放の手段ともなりうる。というのも、パフォーマンスは、「確固たる足場と安全の保障された直接法現在という位置を放棄し、価値の一旦停止された仮定法過去の混沌とした領域を旅した上で、未来に向かって自分自身を投企する」³⁹⁾ ような<経験>を我々にもたらすこともあるからである。

パフォーマンス研究は、既存の秩序の「転覆」のみを問題にしてきたわけではないが、オルタナティブな実践に光を当てることを試みてきているのは確かである。これは、サイバー・カルチャー研究の近年の潮流が行おうとしていること、すなわち、既存の秩序のもとでのあり方とは異なる<経験>に光を当てそれを概念化する試みに呼応するものである。そう考えるならば、サイバー・カルチャー研究は、パフォーマンス研究が蓄積しつつある諸概念から多くを学ぶことができると予想されるのである。

³⁶⁾ 高橋雄一郎『身体化される知—パフォーマンス研究—』, pp. 41-44.

³⁷⁾ John J. MacAloon, "Introduction," in John J. MacAloon (ed.), *Rite, Drama, Festival, Spectacle: Rehearsals toward a Theory of Cultural Performance* (Philadelphia: Institute for the Study of Human lenses, 1988), p. 1.

³⁸⁾ 高橋雄一郎『身体化される知—パフォーマンス研究—』, pp. 50-51.

IV 結びに代えて—覆い隠されている世界の可能性の顕在化に向けて

本稿では、電子テクノロジー社会に生きる我々が今まさにうみだしつつある〈身体〉解釈を顕在化する試みとしてのサイバー・カルチャーの研究のために用いられるようになってきている現象学的方法について考察を行った。ここでの現象学的方法は、〈哲学〉のための方法である。しかしながら、その方法は、現象学を専門とする哲学者が提唱する事象の〈本質〉を取りだす試みではない。本稿が取る現象学的方法は、〈ラディカル化された現象学〉的方法である。さらに、この現象学的方法は解釈学的方法を要請することも明らかにした。また、本稿では、「表現芸術を美学的コンテクストにおいてのみ論ずるのではなく、文化を省察的に映し出し、新たに造り出す知的探究」としてのパフォーマンス研究に目を向けることにより、そこから有効な分析概念を取り入れることができるのではないかとすることも示唆した。

いづにせよ、本稿では、一貫して既存の秩序により覆い隠されてきた世界の可能性を顕在化し概念化するのが〈芸術〉と〈哲学〉であるという考えを基にして議論を展開してきた。最後に強調しておきたいのは、それは、起源や実在など、背後にある何ものかを顕在化し概念化する試みではないことである。覆い隠されてきた世界の可能性とは、世界の進行中のプロセス、流れのそのものの中に既にあるものなのである。

ところで、潜在しており意識化されていない世界のあり方は、「意味の余剰」³⁹⁾に支えられていると考えられるであろう。世界を分節する我々の〈記号〉の意味は一義的には決まらない。常に余剰にさらされている。ドゥルーズらの言うように⁴⁰⁾、そこにこそ、「生成」の可能性が潜んでおり、「逃走線」が既存の地平を再構築する可能性が潜んでいると言えるであろう。今後は、さらに既存の秩序により覆い隠されてきた世界の可能性を顕在化する〈芸術〉を取りあげ、それらの〈芸術〉が明らかにする世界を概念化する試みを積み重ねていきたいと考えている。

付記

本稿は、日本学術振興会・平成25年度科学研究費補助金・基盤研究Cの助成を受けて行われた研究の成果の一部である。

³⁹⁾ Ernesto Laclau and Chantal Mouffe, *Hegemony and Socialist Strategy: Towards a Radical Democratic Politics*, second edition, London and New York: Verso, 2001. 初版の邦訳に、山崎カヲル・石澤武訳『【復刻新版】ポスト・マルクス主義と政治—根源的民主主義のために—』（大村書店、2000年）がある。「意味の余剰」という概念はカルチュラル・スタディーズではよく用いられるものであるが、直接的には、この書におけるエルネスト・ラクラウとシャルタン・ムフの議論を参考に行っている。

⁴⁰⁾ Gilles Deleuze and Félix Guattari, translated by Brian Massumi, *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia* (Minneapolis and London: Minnesota University Press, 1987). 邦訳に、宇野邦一・小沢秋広・田中敏彦・豊崎幸一・宮林寛訳『千のプラト—資本主義と分裂症—』（河出書房新社、1994年）がある。なお、フランス語で書かれた後者のオリジナル (*Mille Plateau : Capitalisme et schizophrénie*) は、1980年に Editions de Minuit (Paris) から刊行されている。