

## パネルディスカッション 「リアリティの変容？」 電子メディア・アート・セラピー

パネリスト

鷲田 清一（大阪大学 哲学・倫理学）

西村 清和（埼玉大学 美学）

名取 琢自（京都文教大学 臨床心理学）

小杉美穂子（帝塚山学院大学他 美術作家）

安藤 泰彦（成安造形短期大学 美術作家）

指定討論者

稲垣 貴士（京都造形芸術大学 映像作家）

森茂 起（甲南大学 臨床心理学）

司会

斧谷彌守一（甲南大学 言語論）

司会 それでは指定討論者から議論を始めたいと思います。稲垣先生お願いします。

稲垣 いろいろご質問したい事があるので、どう始めたらいいか少し迷っています。今日のお話でもいわゆる電子テクノロジーは、エクスポージョンではなくインプルージョンだというようなことがあります。けれども、個人的にはどこかそういう爆発でも爆縮でもない、いつの間にか変

わっている、気がつかないうちに変わってしまった、何かきっかけがあった時に「あっ、何か変だな。変わってるな」と気付くような、そういうのが自分のリアリティの変容としてあるんですね。

例えば先程、日記サイトを紹介していただきましたけれども、「2ちゃんねる」というサイトがありますよね。無数の掲示板を集めているサイトなんですが、すごく異様な感じがするんですよ。立ち上がった当初は特に感じました。今は削除人がいて、やばい発言を全部削除しています。何百人ものボランティアの削除人がそういう発言を全部削除していますから、今はずいぶん様子が変わってきていますけれども、立ち上がった当初はかなりやばい、いろんな発言がありました。たかが言葉の書き込みなんです、誹謗中傷や暴力的な言葉で埋め尽くされている掲示板を見ると、精神的にすごく落ち込んだりダメージを受けたりするんですね。そういうところも含めて無数のリンクが張り巡らされている。

いわゆるサイバースペースというものが、現実と切り離されてあるのではなくて、シームレスに繋がっている。それはフィジカルなダメージを与えないけれども、メンタルなダメージをすごく与えるわけです。読み手はやはりそういう影響を受けてしまう。一方、例えばマスメディアだとそういったいろんなやばい所にフタをしておいてしまうわけです。しかしネットの世界っていうのは隠蔽されていない部分、フィルターリングされていない分、きわめて生な、人間の潜在

的な部分があらわになっている。

おそらかつてもそういうことはあったと思います。例えば、神社などでさまざまな祈願が書かれたお札が無数に結ばれたり貼られたりしているのを目にすることがありますが、そういうとき、人間の深層的なネットワークを感じることがあります。それがサイバースペースではもっとダイレクトにあらわになってきている。確かに昔からそういうのはあったかもしれませんが、やはりどこか違ってきているなという感覚があるんですね。リアリティの変容ということ、鷺田先生はあまり実感として感じておられないということでしたが、他の先生方にもいわゆるリアリティの変容という点に関してどこまで実感されているのか、あるいはされていないのかということもおうかがいしたいと思います。

司会 西村先生いかがですか？

西村 先ほどのお話では鷺田先生は、そういう生の恐怖を味わわれた貴重な一人ですから、少なくともご本人にとつてはあそこで恐怖を覚えたという体験は極めてリアルなものだったんだらうと思います。今おっしゃられた通り、インターネット上のサイバースペースが決して単なる虚構ではなくて独特のリアリティを持ち始めているのは事実なんだと思います。マスメディアにフィルターがかかるのは、当然マスメディアは他者を相手にしているからですよ。人

と議論したり対話したりする場合に我々は常に、他者が厳然としているという事を前提にして話をしたり振る舞ったりするわけですが、インターネットという、あるいはサイバースペースというメディアにおいてはダイアログというのが基本的に取りにくい。私の言葉で言えば、むしろ本質的に同調のメディアという側面を持っていて、したがって言葉も対話ではなくてモノローグ的なものになる分、例えば今の日記サイトなんていうのはほとんどモノローグですね。さつきも言ったように、独身で一人暮らしをしていると、つい気がついたらなんかぶつぶつ自分で一人で言っているっていうような、それに近いような言葉のあり方、そういうものですから確かにこれは深層心理的なものがあるままフィルターがかからないかたちで、他者を意識しないうかたちで出てくる。そこに非常に危うい面もあるのかなあと、そういう気はします。

名取 「２ちゃんねる」は恐いといわれていますね。コンピュータに自信のない方はぜひ見ないでいただければと思うんです。よくそこでウイルスとかばらまかれたりしているらしいんですけど、つい昨日も、私どもの教室のパソコンにウイルスが侵入しまして恐怖を味わったところです。そういういた恐ろしさというのがパソコンの世界ではすごく多いですよ。

先程私も少しだけ触れましたが、人を殴るとしますよね。こつ、拳で殴ると感触があるんです(身振り)。だから自分

の感触を頼りに殴る強さを調節できるんですね。けれども仮にナイフで刺すとすると感触がワンクッション置かれるんです。相手に刺さっている感覚が手に直接伝わらない。これをもっともっと拡大してバランスを極端にしたのが掲示板なんですね。パソコンの掲示板では自分の書き込みが相手のどんな表情によって迎えられるか、どんな口調の反論が来るかというリアクションがないんですよ。全く切り離すことができますので、私がもしメールするとしても相当注意して、相手に不快な思いをさせないいろいろな配慮をします。けれども、やろうとしたら相当残酷なことが匿名の上でできてしまいますね。匿名になるとものすごいことができるというのは、これは戦争とか、あるいは刑務所などがいつも実証してくれていることで、これ自体は別にパソコンの世界に限ったわけではないですけれど。

そこでそういった時に私がいつもほっとするのは、必ず調整役をしてくれる善意の人がいたり、先ほどの消去人のような人がボランティアで出てきたりするということで、ネガティブなことだけに終わっていないのが今のところ救いなんです。けれどもやはりこういった、純粹に近い悪意の発言というものに、我々があまり無菌状態にいない方がいいんじゃないかなと思うんですね。それにどう対処していくかという力を、自分のイメージとして力をつけていくということ、自分の中にもそういう事をしかねない部分があるということを確認する、ということが大事かと思えます。

司会 今の点につきましてはKOSUGI+ANDOさんいかがですか？

安藤 稲垣さんが電子メディアと言われたのは、ネットワークに関してなんですか？

稲垣 というより、どういう時にリアリティの変容というのを感じるのかっていうひとつの例としてですね。私の場合には、無数にリンクがはりめぐらされたネットワークの中を浮遊している時、例えばそういう時に感じるという話なんです。

安藤 こういう話のときに、まず自分のリアリティというのはいったい何なのかという大きな疑問があります。これはアーティストの立場なのかもしれないですが、リアリティ、リアリティというけれども、自分自身のリアリティとは何かというところから自分たちの作品が始まっているような気がしています。

名取先生が心理療法のお話をされましたが、インフォメーションからイメージーションへとということ、また痛みについて、自分自身の体験についてということをおっしゃられました。心理療法として語られたその言葉が、アーティストあるいはアートを作る表現者の立場にとっても近いところがある。リアリティとどう出会うかという話をされていますが、自分のリアリティはどういうところで見つけ

出せるのかという問いと随伴しているような感じがしました。

リアリティの変容という言葉で確かに自分にとつて気づかされることがあると思うんです。電子メディアに限らずに言えば、例えばテレビとか。語られている内容ではなくて、ずうっとテレビを見つづけてしまおうという自分の状態とか、そういうものを振り返ってみると、自分の中の時間がそれによって潰されているとか、そういうところは何か、知らないうちに変わっていつているという感覚はあるんです。ただ自分自身の問題としてはリアリティというものとどう出会っていくかというような問いが頭にあったもので、少し論点がずれてしまいましたけれども。

**司会** 今、安藤さんがおっしゃった、例えばいつの間にか長い間テレビを見て時間を過ごしていたけど、実は内容はどうでもよかったというような、これはまさに最初に少し引用致しました、マクルーハンが言っている「メディアはメッセージである」、内容がメッセージじゃなくてメディアがメッセージだ、というようなことに繋がってくるのだろうと思うんです。今度は、同じ指定討論者のもうお一人である森先生からご発言いただきたいと思います。

**森**

今安藤さんがおっしゃった、そもそもリアリティとは何かというのがこのシンポジウムのテーマだと思えます。私のように心理学から考えると、リアリティというものが

あった上でそれは何なのかと考えるよりも、リアリティを受け取る私たちの受け取る装置というか、受け取る仕組みというのとはどんなものかを考えるわけですね。私たちがこの世の中から受け取っている、例えば目で物を見るということは、実は生まれてからのいろんな経験の積み重ねによってできあがった認知のシステムによって見ている。だからそもそも何も見たことがない人は見たとしてもそれがないか分からない、私たちはかつて見て認知した物でないと見ることができない。本当はどこかで見た物を今また新たに机として見ている、机を知っているから机が見える、そういうところがあつて、KOSUGI + ANDOさんの作品は、私には何かそういったことを問いかけているような感じがして非常におもしろく見てるんです。

今日の作品でも、別の場所の普通の風景ですよ。ごくありふれた普通の風景の映像を、この全然違う場所であったかもそこにいるかのように三六〇度回転して見ていく。ごくありふれた風景なんだけれども、それが本当に今なのか今じゃないのか、今見ている物なのか過去の経験なのかという、自分が今ここにいてということの元になっている物は何なのか、というあたりが何かあやふやになってくる。それがこの作品のおもしろいところだなあと思っているわけです。そう考えると、KOSUGI + ANDOさんの目指しているものは、そこにいる自分をまた見ているということが、意識するというかな、自分の状態とか、自分のあり方とか、リアリティというものを意識するという、それを狙

つているところがある。

逆に最近ではゲームや映画でもCGを使って、あたかも本当のように見せるという映像が非常に精密化されてきています。しかし私はそういった技法の進歩や、それが精密かどうかはどっちでもいいと思うんです。それは、技術が進めばもっと精巧になるのでしょうか、むしろどうそれを使うかをよく考えないといけないのではないかと。CGを使ったゲームや映画は、人間の意識性や自分がどう物を見ているかということを考えさせない。直接その作品に没頭させ、興奮させる傾向が非常に強いのですが、それはおそらく特にこうした技法を使わなければできないことではなくて、昔から音楽や映画などいろいろな媒体でためされてきた。今は新しい技法ができたのでそれが使われているにすぎないのではないかと。興奮し、没頭するような心の動きがあり、他方でその逆の意識性を高めていくような心の動きがある、こういう基本的なものも変わってないんじゃないか。まったく新しい人間の知覚が誕生しているということではないんじゃないか。もしそういうことがあるとするならば、脳に直接作用するような芸術であるとか、脳に電極でも埋め込んで新しい経験をさせるようなことが可能になると、知覚のあり方そのものを操作することができるようになるかもしれない。

少し冗談っぽいですが、知覚システムが形成されていく時代の赤ん坊に、全然違うリアリティを見せて育てたら認知システムの成長自体が変化して、そういう子どもが見る

世界というのははたしてどんなふうなんだろう、などと思うことがあります。そういう子が、普通の世界を見たら全然違うように見えてショックを受ける、などということもSF的には考えられるかもしれませんが、けれども実際には私たちはできあがった知覚システムの中でものを見ているので、そのシステム自体が変わることはないのではないかと。とも一方で思うわけです。

ただ、他方で新しいメディアが量的にどんどん出てきていることは確かです。先ほどのお話と関係しますが、新しいメディアが出てくると私たちは新しい身の守り方を身につけていかななくてはいいけない。それは、リアリティがまったく新しいからというより、新しいものが出てくれば利用もするけれども、一方では常に身の守り方も発達させていかななくてはいいけない。今は、あまりに急激に新しいものが出てきていますから、守る方が追いつかなくてどんどん侵食されているのかもしれない。インターネットの中での罵り合いや誹謗中傷みたいなものも、そのメディアを使いこなせていないし、そこから身を守る方法がまだ開発されていないのに、どんどん簡単にできるようなことになる。それがそういう深層のものを引き出してしまふ窓口になってしまう。現在はそのような難しさがあつて、臨床的には非常に問題を孕んでいると思います。特に、若い人たちが守り方を知らないうちにつきつぎに新しい、しかも否定的なメッセージを含んだものを受け入れてしまふということは、強い傷つき体験になりうるし、それが人生を歪めるようなこと

にはなりはしないかという心配もっています。

名取先生に、身を守るということについてもう少しお聞きしたいと思います。もうひとつは、知覚や意識性、没入といったこと自体は、基本的には変化してはいないんじゃないか、ということをや西村先生にうかがいたいと思います。

**西村** 美学をやっている立場から、少しフィクションとの関連でお話したいと思います。キアヌ・リーブス主演の『マトリックス』という映画、それからその後ものに似たようなタイプの映画が封切りされて、私も見たんですがいずれも脳に直接電極が埋め込まれて…というストーリーです。従来のテレビゲームは手でコントローラーを操作するわけですが、そうじゃなくて脳自体でゲーム世界に入っていく、そういう映画でした。おもしろかったのは、そのゲーム世界から出るときに使われるのが電話機なんです。電話のモデムとの類比だと思んですが、ゲーム的な虚構の世界の中で電話をかけると現実の世界に戻れる。電話機が現実と虚構の接点になっているという設定が非常におもしろかったです。ああいう映画を見て思うことがふたつあります。一つは、先ほどお話に出ましたが、テレビゲームははたしてフィクションかどうか、という問題です。確かにフィナルファンタジー だとかいった最近のゲームはますます映画化されてきています。しかし実はテレビゲームにとって映画的フィクションとゲームの要素というものは相反するものなんです。テレビゲームは、ゲームをゲームと

してできるだけ楽しく遊ばせるための、いわばデコレーションとして映像あるいはフィクションの物語を使っているものであって、物語とゲームは構造的に厳然と違うと私は思います。それを今、詳しく述べている時間はないので省略しますが、一つだけ言いますと、小説でも映画でもストーリー展開がありますが、観客あるいは読者はよく言われるように、登場人物や主人公に同化し感情移入して一体となるということはありません。従来の美学者がみんなそう言ってきたのは間違ったことを一般の人に教えてきたと思って、私はそうではないと言いつつ続けているんです。もしそうだとするとハムレットが苦しむ時、私が全く同じ苦しみを味わう。ハムレットが刺されたその痛み、私が感情移入し同化して全く同じ痛みを味わうということになるんですが、観客は実際にはそんな経験はしません。観客が悲劇から得るのは快楽です。なぜ悲劇から快楽が得られるのか、これは大問題でパラドクスなんです。これについて、哲学者たちはいろんな解答を探してきましたがうまく説明できない。それはなぜかという観客の経験は主人公に一体化し同化し感情移入する経験だと、ハムレットの人生を共に生きる経験だというふうに言ってしまうからこれは解決がつかない。

そうではないんです。観客や読者には観客や読者のための観客席、読者席がもうけられていて作者はここで観客を一発泣かせてやるう、ここで観客を笑わせてやるう、ここで観客を楽しませてやるうというふうに住掛け物を作って

いるわけです。そういう意味では小説も映画もジェットコースターと変わりません。従ってゲームとは違っています。ゲームはまさにプレーヤー、私がコントローラーを動かすなり、あるいはマトリックスのように自分の脳を使うなりして実際にゲーム世界、虚構世界の主人公として他の虚構世界の、他の人物と渡り合うというのがゲームですね。だからゲームと物語とは実は違うんだということ、これが一つですね。

それからもう一つはイマジネーションに関わる問題で、これも名取さんがイマジネーションについて非常に重要なことをおっしゃったと思いました。インフォメーションをどうやってイマジネーションへと転換するかというのが一つの問題だろうとおっしゃったんですが、私も全くそのとおりだと思うんですね。イマジネーションというのは実は常に現実との関わりの中ですが、たぶんありえないだろうと思うんです。例えば読者や観客は主人公の人物を読者席、観客席から見ながらその主人公の今の苦しみとか喜びとかをイマジネーションを動員して、やはり理解し理解していく。そうすることが不可欠であって、そして初めて作者の狙いどおりに、その作品全体が読者や観客に快楽を与える。そのためにはイマジネーションが必要である、あるいは逆にいえば、イマジネーションが作動するためには現実と、それから物語、虚構の世界のズレといいますが、違いというものが意識されていないとイマジネーションは働かない。イマジネーションは基本的には推論の、推理の能

力だと、論理的な能力だと私は考えているわけです。

ところがマトリックスのようにしてしまつと完全に現実と虚構の区別というものがなくなるわけです。脳は完全にその虚構世界の中に直接に繋がっていますから、もはや私の脳はイマジネーションを作動させることはできない。したがってここでは、現実と虚構の境界というのは全くなくなつてしまつ。もしも厳密な意味でヴァーチャルリアリティということを言うならば、まさにマトリックスのような状況こそがヴァーチャルリアリティだろうと思います。しかしヴァーチャルリアリティがまさに作動しているところではイマジネーションは作動しないと思えますね。だからそういう意味でも現実と虚構の境界をなくさないためには、イマジネーションを作動させるというような状況が必要でしょうし、しかもイマジネーションが作動するためには現実と虚構のズレが常に意識されている、私の言葉で言えば、メタコミュニケーションが働いているという、そういう状況が必要なんでしょう。

先程からあなたにとつてのリアリティは何なのかということが問題になっておりますが、これまでお話してきたような文脈で言いますと、私にとつてリアリティとそうでないものと区別する大きな点は二つ、一つは他者との関わり、あるいは他者の存在、もう一つはイマジネーションですね。

**司会** 稲垣先生、森先生、どなたか特定の方にご質問など更におありでしょうか？

**稲垣** 私自身は、そもそも現実と虚構というそういう図式そのものが果たして今現在、どこまで有効なのという疑問もあります。それから脳に電極を組み込んでという話がありましたけれど、例えば人工内耳などのようにそれに近い技術がありますよね。内耳に電極を差し込んで、その電極にトランスミッターで、音を電気信号として送る。アメリカではそれに成功しているわけですが、日本でも臨床例があつて聴覚が回復したという報告があります。それから筋電義手も実用化されていますよね。筋肉の僅かな電気の変化をセンサーが感知して義手を動かす。今までの義手というのは自分の意志で動かすことができなかったのが、筋電義手は自分の意志で動かすことができる。つまり、そこまでテクノロジーが内在化してきているということも言えますし、また、先程の2ちゃんねるの例を考えても、どこまでが虚構なのか、どこまでが現実なのか分らなくなってくる。

いわゆるドキュドramaという映像表現のスタイルがありますが、それは、ドキュメンタリーとフィクションの狭間を揺れ動くそういうものなんですね。いろんな作家がそういう映像作品を作っています。そこには虚構と現実の揺らぎがまさしく作家のリアリティとして、あるんじゃないでしょうか。先程安藤さんのお話を聞いていて、私も作品を作っていますので感じるんですが、例えば風景画を描く、そのモチベーションというのは自分自身の中にないわけですね。つまり自然や街の安定した風景から何か描きたくなく

るような切実なリアリティが得られない。だからむしろ別の方法、あるいはメディアを使って自分自身のリアリティを何とか形にしていきたいと思うわけです。

長くなりますけれども先程基本的知覚の問題に対してご質問がありましたので、この基本的な知覚、感覚の問題を少し話します。今この感覚が非常に制限されてきているんじゃないかというような気がするんですね。例えば今MP3で音楽が配信されています。それは要するにマスキングされて聞こえない音、聴き取れない音はネグレクトするという原理で信号を圧縮しているわけです。それまでの音楽、録音の技術というのはできるだけ生の音を忠実に録音しようという技術だったんですが、今はむしろ圧縮の技術になっている。人間の知覚に引つかかっているようなもの、それは全部切り捨ててしまおうということですね。そういうところから今、人間の耳というのは非常に感度が悪くなってきているんじゃないかという気がします。それが日常になつていの中で我々はずっと暮らしていますから、気がつかないうちにいつの間にか感覚も麻痺しているし、また全然違う感性というものができつつあるんじゃないかなという気はします。質問というより、今自分が感じていることを述べさせてもらいました。

**司会** 風景画に関してはちょうど鷺田先生も、写真を基にして描くんじゃなくてスケッチから描くと、自然や風景が持っていた佇まいが立ち上がってくるというような意味のこ

とをおっしゃってましたね。

**鷺田** 先程はスケッチを基にして油絵を描く画家のイメージでお話しました。アートというのは我々と世界との関わり、日常的な関わり合いの捉えかえしですから、関わり合いが変われば、アートの内容自体がもう変わってくる。名所や美しい山の前に立って感動して、それが表現欲を生むってというような環境を、今私たちが山との間で持てなくなっていて、山よりももっとビビットくるものがある、そういうことは明らかにあると思います。ですから、おっしゃることは私にも非常によく分ります。

私が一番メディアに関して思うのは、ラジオが登場してから現代のコンピュータ・グラフィックスへといたるまで、私、音のことはよく分らないんですけれど、一つの映像、あるいは一つの情報と関わる時間というものが、どんな無限にゼロに近づいていっているというものです。そういう量の変化が無限小にまでいったときに、それが何か今、質の変化に変わりつつあるのかな、リニア（線的）な思考じゃなくてイメージによる思考というのが、ひよっとしたら立ち現れているのかもしれない、というのが今日わたくしが言ったことなんです。

**稲垣** その点を、実は一番お聞きしたかったです。

**鷺田** 一九五〇年代にドイツのある思想家が書いてるんです

が、週末にラジオ番組を聞くようになって人間は終末にきたというんですね。なぜかという、まず朝にニュースが三〇分あって、それからその後には殺人事件の報道、にもかわらずその後にはベートーベンの交響曲の時間、音楽の時間が三〇分ほど流れてその後で小説を朗読する時間が流れた」というんです。つまり、そういう全然無関係なものが心の中で並列するという事態を人間が許容できている、それは恐ろしいことだ、人間はそういう内部の連関というものを失ってしまったんだ、というわけです。一つのことか済めば三〇分で全然違うシークエンスに心全体が移動できてしまうんですから。

でもそれがテレビ番組になって、ちょうど私の子供の時には、コマーシャルが三分、「ひまな氏飛び出す」とかいう映画だったら、三共胃腸薬じゃない、パスピタンか何か忘れましたが、一つの薬の宣伝の歌を一番から三番まで歌う傘をさした女性が行ったり来たりしているという、それでもすぐ早くなくなったなあと思いましたが。最近ほだいたい一五秒ですよ。最近のコマーシャルで、どこの企業かは忘れちゃったけど、一秒間に何十枚という映像が現れて花や自動車落ちていく、というものがあります。何か映像に触れている、像の絶えざる変化に触れているだけけれども、ひとつひとつのものは何か、というアイデンティティに対応する時間は限りなくゼロに近いものになっているんです。さきほどの思想家はピカートという哲学者なんです。

ど、今の日本のテレビを見たら彼こそ気がふれてしまっんじゃないでしょうか。でもそういう人間の内的な持続が限りなくゼロに近づいたということは、私は必ずしもマイナスのことだけじゃないと思います。例えば画面に例えば四つ、あるいは百の映像が同時に出て、それに感応できる時間が短くなると、今度はそういう物の経験を継続的に、継続的にある時間の持続の中で感じるんじゃないかと、さまざまなイメージにいわば同時に触れるというかたちで新しい思考が始まるのではないかと。それまでの感受性だったら非常に難しかったと思うんですが、同時性の中で複数のものに触れてそのなかで、一生懸命因果的に推論するんじゃないようなかたちで、どんどん新しい思考が始まる。そういうことってあり得るのかなというふうに思うんですね。

例えば「TV WAR」ですが、つくば万博でできた、坂本龍一さんが音楽をつけたビデオがありました。映像でリズムを打てるということに私はびびくりしたんです。コンピュータ・グラフィックを使って、瞬時にしてひとつの物を大きくしたり小さくしたり、ドクツ、ドクツ、ドクツとこう、リズムを刻んだりしますよね。音だけでリズムをとるのではなく、聴覚的な要素を入れないで映像自体が持続とかリズム、テンポを刻むことができる。だから僕らがリアルと感じるとき、今までは見えるか見えなしかとか、最後は本当に触れたときにリアルが分かるんだといった、感覚の中にリアルの秩序みたいなものがあつたと思うんです。例えば匂いは慣れると感覚が鈍くなるといったように、あ

る感覚を核として、リアルを感じる感覚技術があつたんです。しかし私たちがこれまで長く依存してきた感覚の比例関係、感覚比率とは違う新しい比率が、我々のリアルの感覚の中にひょっとしたら浮上しつつあるのではないかと、う気配は感じるんです。

でも頑固にさきほどのような言い方をすると、こういうのは実はすでに映画がやってきたことなんじゃないか。挿入、カットインというかたちで違う時間を間に挟み込んだり、クローズアップで普通の遠近感を壊すようなかたちで膨ませたり縮めたり、といったことは、映画がしてきたことなんじゃないかと強情に言い続けることも可能かもしれませんが。私にはそこどころ、まだ見極めがつかないんです。だから文字情報を使ったものよりも、むしろそういう今の映像の最先端で起こっていることに私自身は関心をもっています。

**安藤** ぼんぼんと切られていく映像、意図的に切つて次につなげる映像、コマースヤルなどでもわざとふたつくらいのシークエンスがあつて物語というか内容を交互に入れ込んでいく、という手法がありますね。別の物語や内容を同時に見るようなことを、肯定的に、新しい思考の始まりだと考えるか、それともそれは思考の持続性やリアに思考することをどこか阻害していると考えなのか、これは結構難しいと思うんです。

**鷺田** 私今日は保守的な役ばかりしてゐるんですけど、一つだけ映像においてすごく革新的だったと思うことがあります。テレビが始めたときに、昼と夕方以降しか番組が無いときに、テレビの番組の間にテストパターンというのがあって、朝日テレビ、NHKと書いてある同心円の像がただ延々と映っている。だけどあれを見るのがとっても好きだったんです。次には学生時代になったら深夜の放送が終るとジャーといって現れる「砂嵐」とか、台風にあつて放送が止まったときに、沖縄とかの暴風雨が吹いている海岸で木を延々と写した映像とか、天皇の崩御のときには渋谷を延々と写した映像とか、ああいふのは結構好きでした。デレク・ジャーマンの『ブルー』という映画でも、ただ延々と同じようなブルーがでてくる。ああいうようなものはそれこそ持続とか、あるリズムを持った変化の中でリアルを感じるというのと少し違う感受性で、そういうものに吸い寄せられる、惹かれるというのはどういふことなんでしょうか？とずっと考えてきたんです。それは意外とアート作品の現在に近い面もあつて、それは僕もただ遅れてばかりではないなあというふうに思つんです。あれは何なんでしょうね、砂嵐の心地よさです。

**小杉** 震災以降、今でも夜中、民放の方も三時か四時ぐらいまで延々と堂島あたりを写していたり。何て言うことはないんですけど、見てしまいますよね。

**安藤** 例えば『フラッシュバック』という作品で白黒の映像を見せたときに、観客で「あつ、白黒が古い」という感覚を持つて下さる方と、「あつ、白黒新しいな」という感覚というか、若い世代なんかは「ああ、白黒やん、珍しい」と全然違う感覚を持つて同じ白黒を見てくれる人もいたんです。でも僕たちでさえ、結局そういうテレビ等の画像の影響を受けているんじゃないかと思つんです。自分自身がそういうテクノロジーによってその現実感の影響を受けているのではないかと思われるのに、もっと若い世代というのはもしかしたら私たちでは想像できないようなところがあるのかもしれない、ということとは保留しておかないといけないのではないかという気がするんです。それが何かとは言えないけれども、全く違う新しい感性なり感覚なり感じ方が出てきている可能性というものをどこか保留しておかないといけないのではないかと思います。

**森** 鷺田先生のお話の中で非常におもしろかったのは、農耕的なものが終わつて狩猟的な感受性がこれから来るのではないか、来れば非常に大きな改革になるんじゃないかということところです。心理療法で私が感じていることでも、かつてアイデンティティとか統合というのは、非常に価値の高いものであつて人格の統合を目指していく、ユング心理学でもその統合の象徴の重みというのは非常に重かつたんですが、現在考えているとそういう統合というようなものは現実にはなかなか難しく、むしろ断片的ないろんなイ

メージが、なんとかして、そのままで落ち着いていられるというが、そういうふうなものを狙っていく、あるいはその断片的なものがある程度少し繋げる。全体としての統合じゃなくて橋渡し程度のことをしていく。そういうふうなことがむしろ大事になって来ているんじゃないかと思いません。

臨床的にも、解離という問題が現在非常に重くなっています。解離は統合できればいいんでしょうけれども、むしろ統合を目指すよりは、解離がある程度柔らかにして解離の中でどう生きていくか、そういうあり方を目指す方がいいかもしれない。社会全体が統合から解離へ、アイデンティティからアイデンティティの拡散へという方向へ向かっているんじゃないか。それについては鷺田先生にうかがいたいと思います。

それから名取さんにかがいたのですが、イメージネーションをユングだと統合の象徴として、統合や結合を生み出す力としても言うわけです。他方で名取さんの言われたヒルマンなどは、イメージというのはそもそも個々バラバラである、そして個のイメージを非常に重視して、統合はむしろユングの時代の古い概念であるといったことを考えられると思うんですけど、そのあたりどう感じておられるかお聞きしたいなと思います。

**鷺田** これはむしろ本当は西村さんのキーワードなんですけど、遊びということがあります。遊びって歯車の遊びのことな

んですけど、私自身は心の問題と身体の問題を考える時に、体のほうから考えていくんです。身体というのは実は今日のテーマとの関連でいうと、決してリアルなものじゃないんですね。普通、身体を肉の塊、物体と考えるところになりアルなものはない。触ることもできるし見ることもできる、透視することもできる。ですけども私たちが自分の身体というものを経験するときに体ほどイメージネール（想像的）なものはないんですね。だから現に自分の顔も見たことないし、身体も全然、中は知らないし背中も知らない。だから私たちにとって自分の身体というのは想像的なもの、でも痛いとかしんどいとかあるから、想像的なものを核にしているリアルなものなんです。

その中で私たちはいつでも、想像した自分の身体と、痛みやしんどさを感じるリアルな身体、あるいは他人に「変な顔」なんて言われてエエツと思うような身体とを、できるだけ近づけて一致させようとしているんですね。自分の身体についてのイメージや観念と、リアルな身体を一致させようとしたとき、その間にズレとか緩みがないものすごく大変なことになるんです。例えば現代社会では健康という身体に関する観念があり、GPTが何だ、中性脂肪値がどうだといった風に、それがすべて数値化されています。そういうことを考え出すと、少し平均値から外れただけでものすごく自分の身体に対して不安になって、それが体調不良を引き起こしたりするなどということがあ。あるいは身体はスリムでなければならぬとかね。体重が五〇キ

口越えるともうダメなんですか？ 正確にはよく分らないけど、要するに、少しでも太りすぎるとこれはもうなんとかしなくてはならないといった、スリムな身体への強迫観念がある。スリムな身体、健康な身体という観念が身体をとて壊れやすくしている、という側面があると思うんです。

同じことが、今おっしゃったアイデンティティにも言えます。「自分は」「存在は」とか、まず「私」ということをちゃんとさえなくてはならない、とかね。あるいは私の存在には絶対意味がないといけない、意味がないならここにおいてもしかたがない、だからもう死んでしまおう、というように非常に短絡的に話がつながってしまおうということがあろうと思うんです。だから、同一性に関しても、自分の身体は何だっということに関しても、なにか遊びというか緩みというか、想像的なものが作り出す遊びが実はものすごく大切なのではないかと考えています。

**名取** 統合ということを臨床の場でどう考えるか、という難しい質問ですが、統合といったときにパーフェクトなものを目指す、完成を目指す、ということになるとこれは人間にはなかなか難しいことだと思えます。一方で、インテグレーションということを考えたとき、心の状態がアンバランスな状態から、あるバランスを回復していくということは、これは非常に部分的なことだと思うんですね。森先生がおっしゃられたように、全部は無理だと思えます。ただ

一つだけでもとにかくできるところで、アンバランスなところからなんとかバランスを見出して行く、ということとを絶えず一歩ずつ繰り返すということになると思います。

最近映画で『V.I.』というのが上映されていますね。私も急いで見たんですが、同じV.I.と省略できる語にもうひとつ、アクティヴ・イマジネーションというものがあります。詳しくは本を読んでいただいたら私なんか言っよりいいかと思いますが、これは、イメーজの世界に入りますが、そこで得たことを現実の世界に持って帰らないとダメなんですね。持って返ってそれを何か生きないといけない。そういう責任を持つんだという、倫理的なところが最終的にすごく大事になってくるんです。ただイマジネーションだけじゃなくて、イメージしたものに責任を持つということが一つの答えになっていくんじゃないかなと思います。ヒルマン先生の多神的な見方の中には、魂というのは何かを探し求めようとする動きを基本的に持っているというのがベースにあると思うんですが、今の、インターネットでアクセスして何かインフォメーションを得るという在り方は、その魂が求めるものを非常に早く、しかも粗野なかたちで、情報だけ与えてしまうところがあると思えますね。例えば地球の裏側にメールをすぐ送れたりしてしまうので、手紙出したら何年かかかるかわからないような所に手紙を出した時のような、魂のうごめきというか、その何とも言えない思いが体験されないままにパツと着いちゃう。ということ、情報のネットワークがあまり進んできたことで何かや

りにくくなっている仕事があるのかもしれないと思います。

**司会** ありがとうございます。このへんでそろそろ終わりに近づきたいと思います。司会ということで私自身も実はいろんな論点を留意していただくんですけども、それはもう全部カットしたいと思います。ただ一つだけ、今回のこの『リアリティの変容?』というシンポジウムのタイトルを決めた後、実はふっと思いついた本がありました。甲南大学というのは神戸にあつて六年前に阪神大震災を経験したわけですが、その後に出ました神戸大学医学部の精神医学の先生だった安克昌さんという方がお書きになった本があります。その本の中に震災後のリアル病という話があったんです。震災があつて五月に仙台に出張なさつたが今までずっと神戸にいたので仙台に行くこと全然違つていた。つまり瓦礫があるような神戸にリアルさを感じていたので、仙台の町の様子をリアルに感じられなかったというんです。もちろんそれだけで文章が終わつていたら要するに原点に帰れ、身体性に帰れという単調な話になつてしまいますが、それだけではなくて、安さんはそれをリアル病と自ら名づけておられるんです。神戸の瓦礫のある風景だけをリアルに感じるという在り方をリアル病と呼んだ。リアル病の中心だけでは生きていけないし、楽しくない、だからやはりこのリアル病は時間と共にだんだん癒えていくものなんだろうということをお書きになりました。それが非常に印

象に残つていて、久しぶりに読み直してみたいです。

こういうリアルと、それから今日の一応のメインテーマだったリアリティと電子メディアというテクノロジーの絡みまで、このリアリティの問題というのは非常に問口の広い問題であつたかと思ひます。その意味で今日は予想以上にテクノロジーに対してネガティブな感情のお話が最初が多かつたという感じは致しますけれども、その後この議論の中でいろんな問題点は出てきたんじゃないかなと思ひます。何らかの意味ではつきりとした方向性が出せるとは思つていませんでしたが、それぞれご参加いただいた方がこれからこの問題について考えていただけるそのきっかけを一つでもお持ち帰りいただけたら幸いです。本日は長い間、最後までお付き合ひいただきまして、どうもありがとうございます。