

氏名	KANG Ae Ran (カン アイラン)		
学位の種類	博士(芸術)		
学位記番号	甲第21号		
学位授与日	平成21年3月23日		
学位授与の要件	学位規則第4条第1項該当		
論文題目	<b>デジタル時代における空間性の研究</b> <b>『デジタルブック・プロジェクト』を中心に</b>		
審査委員	主査教授	本江邦夫	
	副査教授	久保田晃弘	
	副査 武蔵野美術大学 准教授	Christophe Charles	

## 内容の要旨

21世紀を迎えた私たちは、ニューメディアと新しい時代にふさわしい優れたデジタルコンピュータや、ハイパーメディアの環境の中で生きている。

今や驚くほどの急速な技術発達により、不可能だと考えられていたことまでも可能になった。日常化されたインターネットやモバイルにより、人々は、その場で無線でオンライン検索までも楽しむことが可能になった。時間と空間が圧縮され、光の速度で、世界を自由自在に行き来し、その文化や歴史を堪能できるようになった。ウォシヤウスキー兄弟監督の映画「マトリックス」のように、人々は物理的な移動をしないまま現実と仮想空間において出入りが自由になった。これは新しい遊牧民時代と新文明到来を知らせる前奏曲である。ピエール・レヴィによると「デジタル・テクノロジーの発達と文化におけるデジタル化現象は、古くから進歩してきた人類の人間化過程の最新の段階」であると主張している。

今までの人類の歴史の流れの中で、知識を象徴する本、また書物をモチーフとして書いた本論文は、デジタル時代を迎えた人間にとって、時間と空間、このとりわけ伝統的かつ因習的な先験的形式の意味するものについて再度捉えなおすことで、来るべき時代と文化に対して根底的に省察することを主要な目的としている。具体的には、筆者の作品及び構想である「デジタルブックプロジェクト」を中心に、シミュラクルとバーチャルリアリティ、また空間の新たなる定義、即ちフーコーの言うヘテロトピア（異なる場所）として考えられるインタースペース、光の空間、音響空間、また、ナビゲーションの空間、サイバースペース、そしてそれを具現化する時に関わるインターフェースとしての、インタフェース・メディア、またボディー・インターフェー

スについても、詳細に考察していく。

「技術複製時代の芸術作品」において、ヴァルター・ベンヤミン(Walter Benjamin)は、テクノロジーの支配力によって事物が実在性を消滅させていくと言うのは「アウラの消失」だという。彼はアウラを自然の対象にまつわる「どんなに近距離にあっても近づくことのできないユニークな現象」として定義している。それゆえ、アウラは事物の「唯一性」(Einzigkeit)を構成するものであると主張するのだ。

しかし、芸術作品、及び自然的事物が精密な技術によって多量に複製されている今日、この複製品自体が事実上、本物と実在物を代弁する時代となった。ベンヤミンは映画などの大衆的な媒体を通じた、芸術の大衆化に政治的な意図と効果を結びつける可能性を見た。しかし、筆者はそうした政治的意図よりも、大衆的媒体を通じたテクノロジーの活用にも更なる重点を置くべきだと考え、書物というまさに大衆的な媒体を基盤に、積極的にデジタルブック・プロジェクトを発展させてきたのである。

「複製に対する原本の優越的地位は徐々に崩れる」と主張するシミュレーションの理論家アンダーソンは、テレビ映像をファントム、即ち仮想でも実際でもない第三の存在だと規定した。そしてメディアがマトリックス、つまり事件報道のある先験的フレームによって刷り出す世界を、巨大なバーチャルリアリティと見なしたのである。彼は、この状況をディストピアと見なし否定的な価値判断を下した。その反面、ボードリヤールは、その独自のニヒリズムに立脚し、価値判断なしにこれをポストモダンの不可避な条件として受け入れたのである。

ミッシェル・フーコー(Michel Foucault)は、ユートピアとヘテロトピアの間に設定した鏡を通じ、二十一世紀、即ち先立つ未来に関する重要な概念として、仮想と現実の問題を掲げた。また、彼が主張した「空間の定義」の一つ、Other Spaces(別の空間)即ちヘテロトピア的空間を、筆者が作品の中で伝えようとしているインタースペースの概念と結び付けながら比較し考察した。そして、人間の知識のメタファー(隠喩)といえる光の空間や、非物理的な物で空間を作る光、つまり情報の光を主に使う作家を、参考に取りあげ、音響空間とサイバー的空間に関して筆者の作品を例に挙げながら論述した。

筆者は作品のモチーフとして本を中心に表現しているが、今日の電子時代において変わり行く本のアイデンティティに関して、最近新しく命名した「ハイパーブック」またバーチャル的な空間を具現化する時に用いられる「ハイパーテキスト」の重要な本質についても分析した。

更には、筆者の作品「デジタルブックプロジェクト」の表現的要素として、相互作用性(インタラクティビティ)についても参考作品を取り入れながら、あらゆるインタラクティビティによる作品を考察し、その結果として、筆者自身の今後の作品の方向性と展望を明らかにすることが可能になると考える。

この論文を書くにあたり、デジタル時代を生きる私たちの哲学的と文化的側面から、

筆者の作品を考察したという点においては、大変意義のあるものであったと考えられる。しかし、現時点においては、具現化されるべきバーチャルリアリティーの表現性がまだ不足しており、それは、今後補充して研究していかなければならない課題であると考えられる。