

2020 年度

博士論文要旨

(専修科目：コミュニケーション学研究科)

(指導教員：本橋哲也教授)

論文題名 芸術作品と人形における身体表象

英文題名 Representation of Human Bodies in Artworks and Dolls

東京経済大学大学院

コミュニケーション学研究科博士後期課程

学籍番号 18DC001      氏名 塚本美穂



私たちは身体なくして生存することはできない。そのため身体とうまく付き合うことが、人間の生活や人生を満足させて豊かにすることはまぎれもない。自己の身体をよく感知して理解を深めることが必要だ。しかしながら身体に関してはあまりにも身近すぎて、断片的な考察しかなされていなかった。本研究では、身体がどのように表象されてきたか、そしてどのような見解がなされてきたか、また未来に向けて、私たちの身体に対する意識はどのように変わっていくかを、芸術作品と人形における身体表象から検討したい。

ゆえに本論文の目的は、人間の身体がいかに社会を進展させ、いかに芸術を潤し、経済を発展させてきたかを探ることである。そして身体が人間にとってどのような意味を持ち、社会とかかわりを築いてきたかを考察することである。そのために本論文では、人間の身体に対する見方の変化と社会とのかかわり、そして芸術および政治的・社会的状況や、権力構造を明らかにする。またその身体表象において人形を事例にするが、特に女性の身体表象に対する観点から考察する。具体的に本論文では、「理論」「芸術」「商品」の三部構成を取り、歴史的・科学的な理論の枠組みを考察し、芸術という社会との媒介（メディア）を検討し、現代の消費経済社会における商品化について検証する。

まず第一部の身体表象概論では、身体がどのように表象されてきたか、またどのような見解がなされてきたかを検証する。特に身体が持つ感覚に注目して、最初に発達する器官である触覚・皮膚を取り上げる。また五感が集中している顔に注目する。次に身体表象の歴史を検討する。そこから明らかになるのは、まなざしによる他者による身体管理である。まなざしによってモノ化される身体表象として表れるのが第三部で取り上げる人形である。その人形には人間の身体に代わる働きがあり、御祓・守り神・豊穰祈願・土産品・玩具・遊具・観賞用・装飾用・芸術作品に用いられてきた。金森修によれば、人形は、「人間超え」、「人間未満」、「物未満」に分類される。つまり、「人間超え」は、人間を超える存在で神的起源をもつもの、「人間未満」は、人間には見られない存在、そして「物未満」は、モノとしても見られない存在になりえるのは、人間が神・人・モノの関係を覆してきたからだ。つまり、古代には神を頂点とする人・モノというピラミッド状の構造になっていた。しかし中世には、人間を中心とする文化が栄え、人・神・モノというピラミッド構造ができ、さらに現代では、モノ・人・神を核とする、モノを中心にする社会構造になっている。なぜなら、現代社会では人間の代替である人型ロボットや機械が生産の中心になり、生産から販売までを担っているからだ。そのようにみると、資本主義においては人間の身体は労働力である。そこには、身体と権力関係が生まれる。一方、女性の身体表象はメディアを通して商品化される。それは人形の身体に投影を与える。

さらに身体表象は芸術に反映されているが、その表象は時代によって異なり、人間の身体に対する考え方の変化を読み取ることができる。そこで本論文では①小説、②映画、③絵画、④漫画/アニメから考察する。それは文字や絵、映像といった表象から身体がより具体的に検証できるからである。それぞれについて説明すると、まず①小説は文字による表象であり、身体を想像しながら自由に表象される。読者は想像力をもって文字から読み取

ることで、それぞれに自由なイメージを描くこともできる。すなわち小説では、固定されない自由な身体が表象される。ここでは、1. 食べられる身体、2. 創造される身体、3. 沈黙する身体を取り上げたが、日常では想定できない意外な身体の変化が表象されているからである。

②映画は映像を映したものであり、視聴者が見たままを受け入れるため、より明確な身体表現と感情が伝わりやすい。ここでは失われた身体、侵犯される身体、超越する身体に注目して、他者の権力に立ち向かおうとする身体を考察する。それは、対国家、対宇宙という権力と闘争に立ち向かう身体の考察でもある。

③絵画は人物画と身体表象の関係を描く。そこから見えるのはアイデンティティへの模索であろう。自分は何者であるか、自分の目に映る他者とは何なのか、その身体を絵画として表象化することは、アイデンティティへの問いかけに他ならない。そこには、光る身体、自己表象する身体、そして変化する身体がみられる。そしてそれは他者から描写される身体表象でもある。

④漫画/アニメには身体はないが、動きがあり運動性を持つ身体表象である。漫画/アニメの世界では、ストーリーの上で身体の変化を余儀なくされ、身体のあり方を変えられていく登場人物が表れる。ここで再生する身体とスポーツする身体、さすらう身体を選択したのは、登場人物たちが強い意志を持ちつつ目的を達成するために、身体の変化を求められる身体を表しているからだ。

各作品における身体表象には創作者の意図と視点が明確に表れている。それぞれの作品には常に自己の身体と他者とのかかわりが介在し、中でも自己では制御できない身体を表れていて、自己の意思ではなく他者によって管理される権力関係が内包されているのだ。その身体表象を最も顕著に表したのが、第三部で取り上げる商品における身体表象である。それは人形の身体に代表される。この人形の身体表象における人間と人形の関わり合いを検証するために、第三部では多様な人形を人形史から分析した。その中でもアメリカン・ガールおよびリカちゃんやバービーといった人形の身体表象を見ると、人形を消費する人々の視点と観点に影響を受ける。そしてその人たちの社会状況や政治に左右されるため、人形の身体には、人間の思考や価値観が投影され、人間が求める身体が投影されているといえる。

この表象分析では、マスコミュニケーション学の情報伝達の理論を援用した。情報の伝達において、人間の代替である人形と人形に込められたメッセージに着目した。中でも、伝達者である人形の製造者のメッセージの意図が、消費者に伝わらないケースに注目して人形の表象分析を行った。その人形は多様な民族や国籍、人種を表象する一方で、同一商品を世界に販売するため、文化的に画一したイメージを与える。それは多様な文化の在り方を隠蔽し、理想的規範を築いてきたことを意味する。ゆえに異なる文化表象は必ずしも多様な文化を生み出すとは限らない。

つまり人形には人間の政治的見解が表象され、その思考は芸術や理論に出ている。さらに人形の身体性を詩学の観点から分析すると、人形が時代との密接なかかわりを持ち、人間の

欲望が人形の身体に投影されていることがわかる。

そしてその背後には常に人間の視点と他者とのかかわりが存在する。つまり身体表象を考えると、身体は他者によるまなざしによって表象されている。身体は自己のものでありながら、他者によって判断され、評価され規定されるのだ。そして自己の身体と他者の身体の間を考えると、両者の関係は上記に挙げた社会関係において構築され、その時代の身体の社会的位置づけおよび身体に対する見方によって変化する。つまり身体と詩学の関わりや政治および社会状況に身体表象されるのだ。ゆえに人間の身体の代用とみなされる人形には、人間の身体の投影、交換や補完はもとより、人々の願望や憧憬が込められている。中でも女性の身体に至っては幻想や理想が介在することは顕著である。よって人形の表象は過去から未来における人間の身体を表象しているのである。

すなわち本論文における身体表象の分析では、理論および芸術と人形は相互に作用しあっていることがわかる。なぜなら、芸術や詩学における身体ならびに人形における身体の変化は、人間が歴史の中で閉じ込めてきた身体表象であり、人形の身体の変化は、身体に対して持つ人間の願望と、社会規程における人間の在り方を表すとともに、自らなりたい願望と欲望を投影しているからだ。過去においては長寿や理想的な身体を追い求める社会であったのに対して、現代では性差のない人形や歪んだ身体というように自然で身近な身体表象が望まれている。身体に厳格であった社会から、より寛容で多様性を理解して共生できるような社会実現の追求が求められていることになる。このように本論文では、身体表象を検証することによって、その時代の政治・社会状況のみならず権力構造を政治学と詩学から明らかにした。そこから、人間が理想と願望、欲望によって、自らの身体を追究し、社会のありかたを変え、文明を築き、芸術や商品に影響を与えてきたことがわかる。

今後の未来社会を予測するにあたり、ロボットや人造人間の身体表象は未来への人間の欲望と願望を表している。一方で有能なロボットや人造人間の活躍は、私たちの社会を侵食する可能性を孕んでいる。そのような点を踏まえて、今後の研究では、人間の身体とロボットや人造人間の動向と社会におけるかかわりを検討していきたい。

東京経済大学大学院

コミュニケーション学研究科博士後期課程

学籍番号 18DC001 氏名 塚本美穂