

# 意味領域の交錯と技術

## ——シュッツの多元的現実論の応用——

東京大学大学院 高艸賢

### 【1. 目的】

本研究の目的は、A. シュッツの多元的現実論 (Schutz 1962: 207-259) を用いて、現代的技術に媒介された経験における複数の意味領域の交錯を分析することである。シュッツの多元的現実論は、日常生活世界の現実とは異なる認知様式に従って構成されるさまざまな現実があることを示している。シュッツはそれらの現実を「意味領域」と呼び、科学の意味領域や宗教の意味領域について論じている。だが、多元的現実論を経験的現象に応用する上では、各意味領域は理念型にすぎず、実際にはしばしば日常生活世界とその他の意味領域とが交錯した形で経験されている、という点に留意する必要がある。

本研究は、現代の技術によって可能になっているような意味領域の交錯に注目する。現代の技術の中には、バーチャル・リアリティ (VR) や拡張現実 (AR) など、人間の経験において新たな「現実のアクセント」を可能にするものが存在する。そうした技術に媒介された経験は、しばしば「現実と虚構のはざま」の経験であると言われる。これに対し本研究は、「現実／虚構」という枠組みは用いず、「日常生活世界の意味領域／その他の意味領域」という形で論じる。重要なのは、「技術的装置に媒介された経験において、日常生活世界の経験を構成する原理のうちの何がどのように変容しているのか」を把握することである。

なお、特に重要な先行研究として、シュッツの多元的現実論を用いた AR ゲームの現象学的研究 (Liberati 2018) がある。

### 【2. 方法】

先行研究が扱っている AR ゲームを中心として、日常生活世界の意味領域とその他の意味領域との交錯に関するいくつかの事例を検討する。

### 【3. 結果】

日常生活世界の知覚対象が一段高次の (それ自体では知覚不可能な) 対象を指し示すという関係を、シュッツはシンボリックな間接呈示 (appresentation) と呼んでいる。科学や宗教といった意味領域が日常生活世界と交錯するのは、間接呈示によってである。これに対し、AR などの技術に媒介された経験においては、知覚的な現前 (presentation) の次元で意味領域の交錯が生じている。この場合、日常生活世界の認知様式を構成する6つの要素 (意識の緊張、疑念の停止、自生性の形式、社会性の形式、自己経験の形式、時間パースペクティブ) は、特有の変容を被る。

### 【4. 結論】

各意味領域は、特有の認知様式とレリヴァンスに従って構成される。技術に媒介された経験に関して、多元的現実論の視座からは、認知様式およびレリヴァンスの交錯やせめぎあい进行分析することができる。こうした分析視座は、「現実と虚構 (の混交)」という枠組みよりも精緻な経験構造の分析を可能にするだけでなく、行為、時間経験、社会性、知識、関心といった観点から個別の現象を経験的に捉える方向性をも示している。

### 【文献】

Liberati, Nicola, 2018, "Phenomenology, *Pokemon Go*, and Other Augmented Reality Games: A Study of a Life Among Digital Objects," *Human Studies* 41(2): 211-232.

Schutz, Alfred, 1962, *Collected Papers I: The Problem of Social Reality*, The Hague: Martinus Nijhoff.