

2025 年度 卒業研究 研究資料

「デジタル写真に情緒を感じる構造の研究と実践」

Research and Practice on the Structures That Enable Emotional Engagement with Digital Photography

視覚デザイン学科

山田研究室

学籍番号 213029

大山穂空

本文目次

研究背景と概要	3
本研究における「デジタル写真」の範囲	4
デジタル写真のアウラと唯一性をめぐって	5
デジタル写真との存在的な隔たりと見え難い消失性	7
ノイズへの渴望と潜在性	9
デジタルへの愛着と身体的接続感	10
考察のまとめと制作への展開	14
制作過程と作品について	16
作品タイトルコンセプト	17
イメージコンセプト	17
おわりに	19

はじめに

研究背景と概要

今日、私たちにとって写真はかつてないほど身近な存在となっている。スマートフォンの普及率は2020年頃までに多くの国で九割近くに達し、生活インフラの一部として定着した。それに伴い、写真を撮影することも、写真を見ることも、日常的な行為として私たちの生活に深く浸透している。しかし、この変化は単に「写真を見る機会が増えた」という数量的な問題に留まらない。より正確に述べるならば、1990年代以降のデジタルカメラの普及、2007年のApple社によるiPhoneの登場、さらにFacebookやInstagramといったSNSの浸透によって、私たちは手元のモニターからデジタル写真へ“ユビキタスにアクセス可能な環境”を獲得したといえるのだ。

フィルムからデジタルへの転換は、写真を「物質に定着された像」から、「可逆的な編集と無限複製を前提とする情報」へと質的に変容させた。高解像度化、非破壊編集、ネットワークによる分配、クラウド保存といった技術的基盤は、写真を記録・記憶のメディアであると同時に、日常的に消費・更新される可変的データとしても機能させている。その結果、物質的な写真であれば可視的であった擦過、褪色、経年劣化といった「触知可能な時間性」は、モニター上のピクセル像においては知覚しにくいものとなった。

こうした状況のもとで、私はデジタル写真に対して、物質写真に抱かれるような存在感や情緒（例えば愛着、喪失感、儚さといった感覚）を抱きにくいという問題意識を持つに至った。本研究はこの認識を出発点とし、デジタル写真およびその鑑賞行為の構造を再考することで、デジタル写真に情緒的な存在感が立ち上がるための条件や方法を探究し、「情緒や存在感を感じられるデジタル写真の構造」の表現を試みるものである。

本研究における「デジタル写真」の範囲

本論に入るにあたり、本研究において用いる「デジタル写真」という用語の範囲と、その扱いについて整理する。本研究におけるデジタル写真とは、主としてバイナリデータとして存在する画像情報、およびそれが電子的表示装置上に可視化された像を指すものとする。

したがって、インクジェットプリントや銀塩プリント、オルタナティブプロセスをはじめとする物理的媒体に定着された写真は、本研究の主たる対象には含めない。これらの物質的照片は、触知可能な支持体や物理的劣化を伴う点において、存在論的性質と鑑賞体験を有するためである。本研究が焦点を当てるのは、視覚的イメージそのものの図像分析ではなく、写真が物理的であるか電子的であるかという性質の違いが、鑑賞体験や存在感の形成にいかなる影響を与えるのかという構造的問題である。

なお、撮影手段がフィルムカメラであるかデジタルカメラであるかは、本研究において決定的な区別とはならない。フィルムで撮影された写真であっても、スキャンやデジタル化を経てバイナリデータとして保存・表示される場合、それは本研究において「デジタル写真」として扱うものとする。

以上のように本研究では、デジタル写真を情報としての写真、ならびに表示像としての写真に限定し、その存在様態および鑑賞行為の構造を検討することを目的とする。

デジタル写真のアウラと唯一性をめぐって

私がデジタル写真に対して抱く「情緒や存在感を感じにくい」という感覚は、ある意味において、ヴァルター・ベンヤミンが論じた「アウラの凋落」と構造的な共通性を有している。ベンヤミンは『複製技術時代の芸術作品』（1936年）において、アウラを次のように定義している。

「アウラとは一体何か？ 空間と時間からなる一つの奇妙な織物である。つまり、どれほど近くにあるとしても、ある遠さの一回的な現れである。安らかな夏の午後、地平に連なる山並を、あるいは安らかにしている者に影を落としている木枝を、目で追うこと——これが、この山々のアウラを、この木枝のアウラを呼吸することである。」

ヴァルター・ベンヤミン『複製技術時代の芸術作品』

この記述から読み取れるように、アウラとは、私たちが認識する「空間」の中で流れ、蓄積されてきた唯一無二の「時間」が、いま・ここにおいて一回的に立ち現れる現象であると解釈できる。そして、その一回性を体感することによって、私たちは無意識のうちに情緒や存在感といった精神的な充足を得ている。

本研究の出発点となった、プリントされた写真とモニター上で鑑賞する写真との体験的差異は、まさにこのアウラ概念と重なる部分がある。例えば、実家のタンスの奥から見つかった古い写真を手に取った際、私は写された風景や人物だけでなく、紙という支持体に刻まれた擦過痕や褪色、さらには長い年月を経て付着した埃の匂いといった、視覚情報を超えた要素からも写真の存在を知覚する。これらは、写真が経てきた時間を身体的に想起させる契機として機能している。

一方、モニター上で表示されるデジタル写真においては、こうした物理的劣化や時間の痕跡によって像そのものが変質していく感覚を覚えにくい。デジタル写真は、バイナリデー

タとして存在する画像情報の一時的な現れに過ぎず、本質的に「オリジナル」を持たない。画像が表示・複製・共有されるたびに、ソフトウェアは数値データを再現しているに過ぎないのである。この点において、デジタル写真は一回性を感じにくい構造を内包していると言える。

オリジナル、すなわち唯一性は、一回性と極めて密接な関係にある。唯一であるがゆえに代替不可能であり、そのことが「一度きりである」という時間的感覚へと接続される。こうした一回性への欲望は、近年のインスタント写真の再評価にも顕著に表れている。2024年3月に行われた富士フイルムの新製品発表オンラインイベントにおいて、インスタントカメラ「チェキ（INSTAX）」の年間売上が、2021年度から2023年度まで3期連続で過去最高を更新したことが報告された。誰もが容易にデジタル写真を撮影・共有できるポスト・デジタル時代において、アナログなインスタント写真の唯一性が改めて求められていると考えることは不自然ではない。これは、一回性への渴望が高まっている文化的兆候として読み取ることができるだろう。

もしこの仮説が妥当であるとすれば、逆説的に、現状のデジタル写真にはアウラが構造的に欠落しているとも言える。では、デジタルにおいて唯一性を回復しようとする試みであるといえる NFT（非代替性トークン）アートは、この問題に対してどのような答えを提示しているのだろうか。2014年、デジタルアーティストのケビン・マッコイによる作品「Quantum」をはじめとして、ブロックチェーン技術を用いてデジタルデータに代替不可能性を付与する試みは拡張されてきた。

しかしながら、NFTによって作品の真正性や所有権が技術的に担保されたとしても、その鑑賞体験において情緒や存在感が自動的に立ち上がるわけではない。現状において NFT アートは、主として投機的対象として消費される傾向が強く、デジタルデータに対するま

なごしは依然として経済的価値に回収されがちである。この点からも、唯一性の付与それ自体がデジタル写真に情緒や存在感を生起させる十分条件とはなり得ないことが示唆される。

デジタル写真との存在的隔たりと見え難い消失性

そもそも「存在感」や「情緒を感じる」とはどのような状態を指すのだろうか。本研究ではこれまで、「存在感」と「情緒」という二つの語を並置して用いてきたが、両者は本来、同義の概念ではない。しかしながら、デジタル写真に対して私が抱いてきた感覚を記述するうえで、この二語を厳密に切り分けて扱うことは困難であり、むしろ同時に用いることによって、その感覚をよりの確に表現できると考えている。

一般に、「儚い」という語は、刹那的であることや消えゆくことを否定的に捉えるのではなく、むしろそこに美しさや情緒を見出す態度を含んでいる。このような感覚は、日本語に限らず多くの言語や文化に見られることから、特定の文化圏に固有の価値観というよりも、人間に比較的普遍的に備わった感受性である可能性が高いと考えられる。

物や事象がやがて消え去るという前提のもとでこそ、美しさや愛着、情緒が立ち上がるという感覚は、人間自身の存在条件とも深く関係している。私たち人間もまた物質的存在として生を受けている以上、いずれ必ず終わりを迎える存在である。宇宙的な時間軸から見れば、人の一生は刹那的な出来事に過ぎない。しかし、その有限性を理解していながらも、人類が一様に消極的なニヒリズムへと傾かず、生を営んできた背景には、「儚さ」を感受し、それに価値を見出す感覚が備わっているからではないだろうか。

では、デジタル写真においてはどうか。前述の通り、デジタル写真は本質的には

数値データとして存在している。そのため、紙焼き写真のように表面が風化したり、時間の経過によって物質的な寿命を迎えるといった変化は、少なくとも視覚的には生じない。その存在様態は、三次元空間上に身体をもって存在する私たち人間とは構造的に異なっている。高次元の空間を直感的に把握することが困難であるのと同様に、デジタルデータに対しても、情緒や存在感を知覚するうえでの限界が生じている可能性がある。

しかし一方で、デジタルデータが永遠に存続するわけではない。フォーマットの陳腐化やソフトウェアの終了、管理主体の消失、人的要因などによって、(図1) デジタル写真は容易に失われ得る存在であるにもかかわらず、その消失は物質写真の劣化のように視覚的な痕跡として現れにくく、不可視のまま進行する。そのため、デジタル写真の消失性は認識されにくく、結果として「儚さ」や時間の経過を実感しにくい構造を内包していると言える。

デ ジ タ ル 写 真	物理的劣化 HDD や SSD の寿命、破損 クラウドサーバーの保証期限	形式の陳腐化 .jpeg、.raw、.tiff などの 古いフォーマットは 将来的に開けなくなる可能性	人的要因 上書き、誤消去 故人が残したデジタル データは失われる。	アクセス依存 アクセス機器、ソフト、 認証が失われると、 存在していても接続 不可能になる。 ＝ソフトウェア死
物 質 的 写 真	紙焼き・印刷物の褪色、 湿気・カビ・日光等による 劣化や風化。 化学的分解、変質	フィルム現像機器などの 再現手法が失われる可能性 (ただし、写真自体の「形式」 は固定されている)	紛失、破損、廃棄 保管ミスなどによる 消失	直接視認・触知可能

図1 デジタル写真と物質写真の消失性

ノイズへの渴望と潜在性

近年、若年層を中心にフィルムカメラの再流行が見られる。しかし、この動向を詳細に観察すると、必ずしもフィルム写真を物理的な定着物として保持すること自体が目的化されているわけではないことが分かる。実際には、撮影後にネガやプリントを受け取らず、現像時にデジタイズされた画像データのみを受け取り、それを Instagram などの SNS へ投稿するという利用形態が一般化しているようなのだ。

この状況は、一見するとフィルム写真の再評価と矛盾しているようにも見える。なぜなら、最終的に消費されているのはデジタルデータであるからである。それにもかかわらずフィルムカメラが選択され続けている背景には、画質や解像度といった結果としてのイメージ以上に、撮影プロセスに内在する不確実性や手間、そしてフィルム特有の粒状感やノイズ感そのものが重視されているという側面があると考えられる。

この傾向は、近年広く親しまれている Lo-Fi ミュージックの流行とも共通している。Lo-Fi ミュージックは、録音ノイズや音の歪み、音質の不均一さといった要素を排除するのではなく、むしろそれらを積極的に取り込み、情緒的価値として提示する音楽表現だ。ここで重要なのは、Lo-Fi が単なる低品質な音楽ではなく、高音質で透明性の高いデジタル音楽環境に対する意識的な距離の取り方として機能している点である。

いわゆる「エモい」という感覚が社会的に共有されるようになった背景には、こうしたノイズや不完全性を通じて、時間の経過や手触り、偶然性といった要素を再び知覚したいという欲望が存在していると考えられる。完全で即時的に消費されるデジタル表現に対し、ノイズは作品の意味や価値を一義的に確定させず、受け手に解釈の余地を残す。この「確定されなさ」こそが、情緒の立ち上がる重要な契機となっているのではないだろうか。

このような状態を理論的に捉える手がかりとして、ジョルジョ・アガンベンが提示した「潜在性」の概念が挙げられる。アガンベンにおける潜在性とは、単に未実現の可能性を意味するのではなく、「実現されないままであり続ける能力」、すなわちなり得ると同時に、ならないでいることができる状態を含意する概念である。

フィルム写真における粒状感や不確実性、また Lo-fi ミュージックにおけるノイズや揺らぎは、表現を完全に決定されたものとして閉じるのではなく、意味や価値が確定しきらない潜在的な状態として留め置く。こうした未完性や曖昧さの中に、鑑賞者は自身の記憶や感情を重ね合わせる余地を見出し、そこに情緒や存在感を感じていると考えられる。

以上を踏まえると、フィルムカメラの再流行や Lo-fi ミュージックの広がりとは、単なるノスタルジアやアナログ回帰ではなく、デジタル環境下において失われつつある潜在性を回復しようとする文化的実践として位置づけることができそうだ。

デジタルへの愛着と身体的接続感

ここまでの議論において、デジタル写真に対して情緒や存在感が立ち上がりにくい理由を、複製可能性、消失性の不可視性、そして人間とデジタルデータとの存在論的隔たりという観点から整理してきた。しかし一方で、同じくデジタル的存在でありながら、人々が明確な愛着や存在感を感じている事例も存在する。その代表的な例として挙げられるのが、「たまごっち」やロボット犬、さらには近年急速に普及した会話型 AI である。

1990 年代後半に登場したたまごっちは、単なる電子玩具でありながら、使用者に強い愛着を生じさせた存在として知られている。たまごっちは、世話を怠ると状態が悪化し、最終的には「死」に至るという不可逆的な時間構造を内部に持っていた。ここでは、デジタ

ルでありながら、使用者の行為が存在の状態に直接影響を与え、その関係が時間的に蓄積されていく構造が成立していたと言える。すなわち、たまごっちは単なる表示像や情報としてではなく、「関係の中で変化し続ける存在」として経験されていた。

同様の構造は、ロボット犬に対する人々の反応にも見られる。ロボット犬は生物ではないにもかかわらず、動きや反応、擬似的な学習過程を通じて、あたかも意思をもつ存在であるかのように知覚される。ここでは、ロボットが完全に予測可能な機械としてではなく、わずかな不確実性や反応の遅れ、癖といった要素を持つことによって、使用者との間に関係性が形成されている。また、近年では、会話型 AI の普及によって、こうした現象はさらに顕著になっている。興味深いのは、会話型 AI が社会に登場した当初、それらが英語圏において主に三人称中性の it で呼ばれていたのに対し、近年では he や she といった人称代名詞が用いられる事例が増えている点である。この傾向は、日本語においても、AI を単なる「それ」や「ツール」としてではなく、「話し相手」や「存在」として扱う言語使用の変化として観察されつつある。

この変化は、会話型 AI が人間に似た外見を持つようになったからではない。むしろ、継続的な対話や応答の蓄積、過去のやり取りを踏まえた振る舞いといった要素を通して、使用者との関係性が時間的に編まれていく点にこそ要因があると考えられる。すなわち、会話型 AI は、物理的身体を持たないにもかかわらず、「関係が持続し、変化しうる存在」として経験されることで、情緒や存在感を獲得している。

ここで注目すべきなのは、これらのデジタル存在に対する愛着が、必ずしも物質性そのものから生じているわけではないという点である。むしろ重要なのは、時間的な蓄積を伴う関係性、およびその関係が使用者の行為によって変化するという構造である。この点において、デジタル写真は、依然として他のデジタル存在と異なる位置に置かれている。多

くのデジタル写真は、鑑賞者の行為によって状態が変化することなく、関係が一方向的に完結してしまうためである。

この問題をさらに深めるためには、モーリス・メルロ＝ポンティの身体論が重要な手がかりとなる。メルロ＝ポンティにとって、知覚とは単なる視覚情報の受容ではなく、身体を通じて世界と結ばれる関係そのものである。対象は、身体を介した相互作用の中で初めて「そこに在るもの」として立ち上がる。すなわち、存在感とは、身体と世界との接続によって生起する現象である。

この視点に立つと、たまごっちや会話型 AI において成立しているのは、限定的ではあれ身体的接続感に近い構造であると言える。ボタン操作や視線、対話行為といった身体的行為が、デジタル存在の状態や応答に影響を与え、その変化が再び使用者に返ってくる。この循環的な関係が、身体を介した「接続感」を生み出し、情緒や存在感の基盤となっている。

この身体的接続感の問題は、ヴァルター・ベンヤミンのアウラ概念とも接続される。ベンヤミンは主として『複製技術時代の芸術作品』においてアウラの凋落を論じているが、アウラ概念そのものは同論考のみに限定されるものではなく、『写真小史』や『ボードレール論』など複数のテキストにおいて断片的に展開されている。

これらの記述を総合すると、アウラとは単なる作品の「雰囲気」や「神秘性」を指す概念ではなく、対象と主体とが同一の時間と場所を共有し、注意を伴ったまなざしと相互作用が成立することで生起する関係的現象として理解することができる。主体が対象に向けて時間をかけ、注意深く関与することで、対象は単なる物としてではなく、存在感を伴ったものとして立ち現れる。

さらに、アウラの関係が成立するためには、対象がその場所で経験してきた時間が、何らかの形で痕跡として残されていることが重要である。建築物の風化や彫刻の摩耗、あるいは紙焼き写真における褪色や擦過痕といった物理的变化は、対象が経てきた時間を可視化する要素として機能する。これらの痕跡を主体が身体を通して知覚することによって、アウラはより強く経験される。

ベンヤミンが「アウラの凋落」と呼んだのは、こうした関係構造が近代的な複製技術によって崩されていく過程である。写真や映画といった複製メディアは、対象をその固有の場所や時間から切り離し、反復可能な像として提示する。その結果、主体と対象との直接的・五感的な相互作用は弱まり、注意は分散されやすくなる。ここで凋落しているのは、作品そのものではなく、作品と人間との関係性、すなわちアウラの関係である。

以上を踏まえると、ベンヤミンのアウラ概念は、単に「唯一性」や「オリジナル性」を指すものではなく、時間の蓄積、注意を伴うまなざし、身体を介した相互作用によって成立する知覚構造として理解されるべきである。たまごっちや会話型 AI においては、デジタルでありながら、相互作用と時間の蓄積が成立している点で、限定的なアウラの関係が形成されていると考えることができる。

一方、デジタル写真においては、こうした相互作用や時間的蓄積が構造的に欠落している場合が多い。その結果、写真は鑑賞者に対して一方向的に提示され、身体的接続感や関係性が立ち上がりにくい存在となっている。ここに、デジタル写真が情緒や存在感を獲得しにくい根本的な要因があると言えるだろう。

考察のまとめと制作への展開

これまでの考察から明らかになったのは、デジタル写真において情緒や存在感が立ち上がりにくい要因が、単に「デジタルであること」そのものにあるのではなく、鑑賞者との関係構造の中に内在しているという点である。

すなわち、複製可能性や非物質性といった性質以上に、鑑賞者の行為が像の状態に影響を与えず、関係が一方向的に完結してしまう構造こそが、情緒や存在感の生成を阻害していると考えられる。

一方で、たまごっちや会話型 AI の事例に見られるように、たとえデジタルな存在であっても、行為に応じて状態が変化し、その変化が時間的・双方向的に蓄積される関係構造が成立する場合、人はそこに明確な愛着や存在感を感じる。このことは、情緒や存在感が物質性や唯一性といった属性ではなく、相互作用と時間の構造によって生起する現象であることを示唆している。

また、フィルム写真や Lo-Fi 表現に見られる粒状性やノイズ、不完全さは、意味や価値を即時に確定させない「余白」として機能し、鑑賞者が自身の記憶や感情を重ね合わせる契機となっていた。アガンベンのいう潜在性の概念を踏まえれば、こうした未完的で不確定な状態そのものが、情緒や存在感の生成にとって重要な条件であると捉えることができる。

以上を踏まえると、デジタル写真に情緒や存在感を立ち上がらせるためには、

1. 鑑賞者の行為が像に影響を与える相互作用の構造
2. その関係が時間的に蓄積され、痕跡として残ること
3. 像が常に完成形を持たず、潜在的な状態に留め置かれていること

これらの条件を鑑賞体験の中に組み込むことで情緒や存在感を感じられるデジタル写真を提示することができそうだ。

これらの検討を踏まえ、見られていない / 見られている状態に応じて劣化 / 修復するという展示構造を制作・実践する。展示作品『Latency』では、鑑賞者が写真と相対し、注視するという身体的行為に応じて像の状態が変化し、見られない時間が劣化として像に表れるデジタル写真を提示することで、鑑賞行為そのものを作品成立の条件として可視化することを試みる。

制作過程と作品について

本作において、見られていない状態で劣化、鑑賞者が相対し注視することで回復し、本来の像を取り戻すという構造を制作するために、TouchDesigner（Derivative 社）を用いて構築（図2）した。外部カメラを通して「人が前にいる」「目を開いている / 目を閉じている」という状態を感知し、それに応じて表示像である写真の状態が変化するという構造だ。

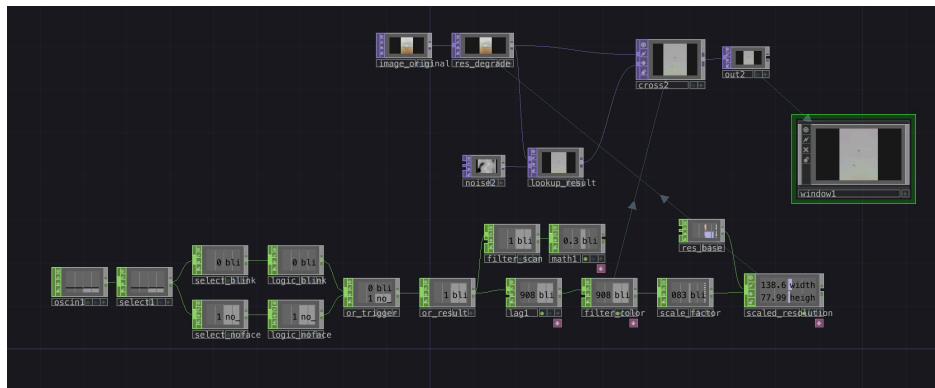


図2 作品ノード図（TouchDesigner）

展示では、プロジェクターを通し像をスクリーンに出力する。プロジェクターによる像は投影像であり、鑑賞体験として、デジタル写真の非実体性を表すのに最適であると考え選択した。また、スクリーンは一般に写真の展示で用いられるフレームマットにフィルム素材を貼ったものだ。本展示はあくまでも「写真」の作品であり、映像作品ではないということを示すためである。

作品タイトルコンセプト

本作のタイトル『Latency』は、潜在、待機時間、またコンピュータにおいてはデバイスのデータ応答に対する遅延時間を意味する。まるで写真が見るものを待ち、見る / 見られるの応答に時間をかけ応答するような様子から題決定をした。また、像は常に変わり続けており、鑑賞者はそのすべてを見続けることが難しく、そうした状態を想像するという余白や、鑑賞体験が完結しないという潜在性も表している。

イメージコンセプト

本展示では、研究の中で見えてきたデジタル写真の性質や問いをコンセプトに撮影を行い、各テーマ計三点を展示している。ここでは、それぞれのイメージコンセプトを展示イメージと合わせてステートメントとしてまとめる。



『 Latency-I 』

コンセプトテーマ「見る、見られる接続感」

鑑賞者と被写体とのあいだに生じる視線の交差による接続感と、その接続が不完全なかたちで遮断されている状態を表している。鑑賞者が写真と正対した瞬間、両者のあいだにはたしかに視線が向きあう関係が成立する。しかし、その視線は直接的に交わることはなく、凹凸をもつガラスによって遮られ、曖昧化させている。

視線の交差は成立しているが、その経路は濁され、歪められている。この不完全な接続状態こそが鑑賞者に強い存在感や情緒的な感覚を喚起する。



『 Latency-II 』

コンセプトテーマ「デジタル写真の存在様態」

モニターという表示装置そのものと、そこから発せられる光を主題としている。ここではモニターは単なる表示装置ではなく、「形を持たない像が現前するための条件」そのものとして表現し、その輪郭が曖昧になることでデジタル写真を見る際に表示装置が意識され難い状況を暗示している。

また、背景に広がる海と波はネットワーク上に流通し続ける情報の流動性を示しており、更新され、忘却されていくデジタルイメージの在り方と重ね合わせている。



『 Latency-III 』

コンセプトテーマ「見え難い消失性」

フロッピーディスクやMO ディスクといった、かつてデジタル写真の保存を担っていた記録媒体が廃棄され、埋没している様子を示している。これらのメディアは現在ではその役割を失い、物理的な残骸として存在しているに過ぎない。その上に重ねられた半透明のガラスは輪郭や情報を曖昧にすることで、視覚的な不確かさを生じさせている。

デジタルデータが持つ消失性の不可視性や容易に認識されない性質を象徴している。

おわりに

本研究では、デジタル写真において情緒や存在感が立ち上がりにくい要因を、鑑賞構造と関係性の観点から整理し、それを制作・展示を通して再構成することを試みた。展示作品『Latency』は、鑑賞者の写真を見る姿勢や行為そのものを条件として変化する構造を持たせることで、デジタル写真に時間的な蓄積と相互作用による身体的な接続感、鑑賞の余地を組み込み、情緒や存在感が立ち現れる可能性を提示した。

もっとも、本作はあくまで一つの実践例や問いを提示するものであり、情緒価的な答えを断定し、狭めるものではない。しかし本研究並び作品を通じて、デジタル写真は完全に固定されたメディアではなく、鑑賞構造の設計次第で異なる存在様態を取り得ることが明らかになった。今後は、より多様な鑑賞条件や構造形態において、デジタル写真がどのように情緒や存在感を獲得し得るのかを引き続き検討していきたい。

参考文献

- ・ヴァルター・ベンヤミン（著）・高木久雄、ほか（訳）『複製技術時代の芸術』晶文社、1999 年
- ・多木浩二（著）『ベンヤミン「複製技術時代の芸術作品」精読』岩波書店、2000 年
- ・ロラン・バルト（著）・花輪光（訳）『明るい部屋【新装版】写真についての覚書』みすず書房、1997 年
- ・ヴィレム・フルッサー（著）・深川雅文（訳）『写真の哲学のために』勁草書房、1999 年
- ・モーリス・メルロ＝ポンティ（著）・滝浦静雄、ほか（訳）『目と精神』みすず書房、1966 年
- ・モーリス・メルロ＝ポンティ（著）・竹内芳郎、ほか（訳）『知覚の現象学 1』みすず書房、1967 年
- ・ジョルジョ・アガンベン（著）・高桑和巳（訳）『思考の潜勢力』月曜社、2009 年
- ・ポール・レヴィンソン（著）・服部桂（訳）『デジタル・マクルーハン—情報の千年紀へ』NTT 出版、2000 年
- ・アルリック・ナイサー（著）・古崎敬、ほか（訳）『認知の構図 人間は現実をどのようにとらえるか』サイエンス社、1978 年