

# 場所同一性と関連する諸概念

青柳 西蔵<sup>i</sup>・福森 聡<sup>ii</sup>

## A Discussion on Various Concepts Related to Sameness of Place

Saizo Aoyagi<sup>i</sup> and Satoshi Fukumori<sup>ii</sup>

### 概要

場所同一性とは、ある場所がその場所であり続ける性質である。著者らは、バーチャルリアリティ技術を用いて実際の場所を再現した仮想環境が、元の場所との場所同一性を得る条件を探る研究を進めている。本論文では、場所同一性と、場所アイデンティティ、本物性、臨場感、物体の同一性、デジャビュ、リミナルスペース等、様々な分野の類似概念との関係を論ずる。これらの議論を通して、場所の時間的な広がり、抽象性、能動性という、場所同一性を実現する上での場所の矛盾を回避するアプローチについての示唆が得られた。

キーワード: 場所、同一性、バーチャルリアリティ、再現

## 1. はじめに

### 1.1. 場所同一性

場所同一性は、ある場所が、その場所であり続ける性質である（青柳, 福森 2022）。実世界にある身近な場所は、この性質を当たり前に見えているように見えるため、これをあえて定義する意義は自明ではない。しかし、ある場所が、引っ越しや移築、改築等、何らかの大きな変化を経た後でも、同じ場所であり続けているか否かを考えるとき、この概念が有用である。著者らはこの概念を、特に、復元城郭や式年造替によって建て替えられた建築物や、実在する場所を模したメタバース等、ある場所を再現した別の場所、すなわち場所再現へと適用した研究を進めてきた（青柳, 福森 2022, 廣瀬ほか 2023）。

これらの場所再現は、元の場所と見た目や構造上の類似性を持つことが多い。例えば、かつて多くの著名な漫画家が住んでいたトキワ荘を再現したトキワ荘マンガミュージアムの公式ホームページには、「外観・内装は、マンガ家たちが切磋琢磨した当時のトキワ荘を忠実に再現しました」とある（豊島区 2019）。あるいは3DCG（Computer Graphics）のできた仮想環境内で渋谷を再現した

---

i 駒澤大学グローバル・メディア・スタディーズ学部

ii 香川大学創造工学部

バーチャル渋谷には、SHIBUYA109をはじめとする渋谷駅周辺のランドマークがある（渋谷 5G エンターテインメントプロジェクト 2020）。

このような類似性や共通性により、場所再現は、元の場所と何らかの関係があるもの、と位置づけられる。ただし、多くの場合、場所再現は物理的な位置や材料等の点で、完全に元の場所と同じではない。つまり、客観的には場所再現は元の場所に似たにせものである。しかし、中には、物理的に異なるにもかかわらず、にせものではなく、何らかの意味で元の場所と同じ存在であるとみなされている例がある。

例えば、式年造替で建て替えられる神社の建造物は、建て替えられてもその神社のその建物である、という意味を失うことはない。大阪城をはじめとする各地の復興・復元天守は、元の城の構造や建て替えの回数、部材を引き継いでいる度合いは多様であるが（藤尾 2006）、各地のシンボルとしての意味を保っているようである。また、厳密には場所の再現ではないが、場所の変化の身近な例として、引っ越し後の実家の例がある。実家は、自分の親や育ててくれた家族の住む家のことである。もし、ある人の家族が、建築物としての家を残したまま、別の町のマンションに引っ越した場合、実家はどこになるのだろうか。物理的には実家であるが家族が住んでいない元の家よりは、家族の引っ越し先のマンションが実家と呼ばれないだろうか。

このように、ある場所が、物理的な材料や位置等の様々な側面で客観的には元の場所から変化しても、ある人々にとって主観的には同じ場所であり続けることがある。これを、ある種の場所が持つ性質と解釈したのが、場所同一性の概念である。場所同一性には程度の差があると考えられる。復元建築等の多くの場所再現では、元の場所はある程度は同一であり、ある程度は同一でないといえる。同じであると同時に異なるという矛盾した性質を持つと捉えることもできるかもしれない。これは、ある側面や要素では同じで、別の側面では違う、という場合もあり得る。例えば、上述の例では、場所同一性が保たれるのに、物理的な同一性はないが、意味の同一性は保たれている。

このことを踏まえて、著者らは、物理的な実体のないVR（バーチャルリアリティ、Virtual Reality）技術を用いた仮想環境における場所再現でも、場所同一性が実現可能だと考えた。そこで、理想的な場所同一性を有する仮想環境を場所アバタと名付け、この実現を目指すことで場所同一性の特徴や要因を探る研究を進めている（青柳、福森 2022, 廣瀬ほか 2023）。

## 1.2. 場所同一性と関連する諸概念

情報工学、心理学や哲学等の分野には場所同一性と類似する、あるいは共通点を持つ様々な概念が存在している。これらは、場所に似た何かと何かが、同じであると同時に異なる、という状況を扱っている。例えば、VR分野でよく扱われる、ここではないどこかに対し「あたかもその場所にいるかのように感じられること」、すなわち臨場感（presence）（Witmer & Singer 1998）、環境心理学の場所アイデンティティ（place identity）（Proshansky, Fabian, & Kaminoff 1983）、知覚心理学における時間的変化を経た物体の同一性研究（Kahneman, Treisman & Gibbs 1992）、認知心理学におけるデジャビュ（Brown 2003）やノスタルジア（日本心理学会, 楠見 2014）、日本文化論における式年造替、あるいは庭園の写しや見立て（鈴木 2006）等がある。これらは似た対象を扱っていても、その理論的な背景に応じた差異も有する。

本論文では、これらと場所同一性研究の関係、例えば共通点・相違点や、促進・阻害要因について

て検討する。このことは、場所同一性を実現する上で参考になると考えられる。ただし、これらの諸概念は、多分野に分布しているため、個別に取り上げると議論が発散して、有用な示唆を得るのが難しくなることが予想される。そこで、本論文では、これらの（1）主観性、（2）感情価の有無、そして（3）能動性の3つの軸に基づいた分類を試み、これに基づいて場所同一性との関係を検討する。

まとめると、本論文では、場所同一性の実現に向けた示唆を得るため、場所同一性に関連する諸概念と場所同一性との関係について検討する。2章では、3章以降の部分で場所同一性について議論する前に、その前提となる場所の定義と、場所の要素、それにかかわる諸概念を説明する。3章では、人の主観ではなく存在の種類としての場所同一性にかかわる、主に哲学分野の概念を取り上げる。これに対し4章以降では、主観的な場所同一性、場所同一感を取り上げる。4章では自動的に同じであると感じる知覚について、5章では、同じと感じるだけでなく何らかの感情がある例について取り上げる。6章では、積極的・能動的に同じであると感じようとする場所同一性について検討する。7章では、これらの検討内容と、場所同一性を実現する上での示唆をまとめる。

## 2. 場所の要素と人とのかわり

### 2.1. 場所の要素

日常語としての場所の意味は「ある物事が、存在したり行われたりするところ。ところ。場。位置。また、特定の地域。区域。」(小学館 2006)とされ、空間内の領域のことを指す。この領域があるのは、物理的な空間であるのか、人間の主観的な世界であるのかは、はっきりしない。

人文主義地理学の分野では、場所の定義に関する多数の研究があるが、Relphによる古典的研究によれば、場所は（1）物理的環境やランドスケープ、（2）物理的環境で起こる活動、（3）生活の経験や仕事の経験等から起こる意味の3つの要素から成るものとされる（Relph 1976 高野, 石山, 阿部 1999, Relph 2007）。Tuan（1977山本 1993）によるもう一つの定義によれば、人があるところをよく知り意味を与えたとき、空間（space）が場所（place）になる。より最近の、仮想環境における場所づくりの研究では、上の研究を参照しつつ、仮想環境には空間の視覚化、活動ベース、解釈学的場所の3種類があるとされる（Erik, Bharat 2002）。物理的な場所同一性以外の場所同一性を考えるためには、上記のような、物理的な要素を含みつつそれにとどまらない要素を含む定義が必要である。

本研究では、これらを参考に、場所は、固定的で物理的な要素を意味する「空間」、人やその営み等の動的・社会的な要素を意味する「活動」、誰かにとっての主観的な要素を意味する「意味」の3要素から成るものと定義する。ここから導き出されることは、人がいなくては、それは単なる空間であって、場所にはならないことである。また、同じ空間が同時に違う場所であることもあり得る。空間が、異なる人に異なる使われ方をされれば、それぞれの人にとっては違う場所である。例えば、ある喫茶店が、店員にとっては激務でつらい職場であり、客にとってはくつろげるサードプレイスであることはあり得る。

ある実世界の場所と場所同一性を有する仮想環境を作る上では、上記の3要素をそれぞれ再現す

る必要があるだろう。仮想環境で、建物や家具等の物理的要素、つまり空間だけを再現しても、それは場所の一部しか再現したことにはならない。活動要素を再現する上では、人のアバタや自動で動くキャラクターを再現する必要があるかもしれない。意味要素については、これが本質的に主観的なものであるため、視覚的なVR技術だけで再現することは難しい。空間要素の再現の一環として、その人の場所の思い出や思い入れを想起させるような物体を配置することが役に立つかもしれない。場合によっては、空間的な再現の忠実性を犠牲にしても、そのような物体を目立たせる協調や、演出が有効であることも考えられる。

## 2.2. 場所アイデンティティと場所愛着

場所アイデンティティ (place identity) は、場所同一性と紛らわしい字面の概念であるが、その意味は異なる。これは、発達心理学等で、主観的な自己の感覚を表す自己アイデンティティ (自己同一性) の下位概念である。つまり、主観的な自己の感覚は、他者との関係だけではなく、日々の暮らしを定義し構築する他の物理的環境との間の関係によっても定義される (Proshansky, Fabian, Kaminoff 1983)。場所との関係において自己を定義するのが、場所アイデンティティである。これは人に属する概念であって、場所の性質である場所同一性とは異なる概念である。この区別のため、著者らは、場所同一性をPlace Sameness やSameness of Placeと訳すことにする。

しかし、上述の通り場所には誰かにとっての主観的な意味、という側面がある。そのために、場所アイデンティティは場所の性質でもあるという主張もある (Relph 1976 高野, 石山, 阿部訳 1999)。例えば「生まれ故郷」という場所を考えたとき、それはある人にとって生まれ育った場所という大きな意味を持つ場所である。そのため、その人にとって自己アイデンティティの一部であることはあり得るだろう。ここでもし、その場所が様々な変化によりその人にとって「生まれ故郷」とは思えなくなったとする。これはその人の自己アイデンティティの一部としての役割がなくなったことと同じことを意味するが、少なくとも連動はしていると考えられる。このように、場所アイデンティティと場所同一性は、一部を共有しているか、連動している場合があると推測できる。概念の明確化も含めて、この検証は場所同一性研究の今後の課題である。

また、環境心理学には、場所アイデンティティと関係が深いとされる概念として (大谷 2013)、場所愛着がある。これは、人と場所のポジティブな心理的つながりを表す。学術的な定義としては、個人と場所との間の感情的な絆 (Low, Altman 1992)、場所により馴染むとともに形成されている意味の豊さのこと (Gifford 2001 羽生, 村松, 楨訳 2005)、というものがある。また、Twigger-ross & Uzzell (1966) によれば、場所愛着は自己アイデンティティを支持・発達させる。

場所の、人が意味を与えたときに空間が場所になる (Tuan 1977山本訳 1993) という定義を踏まえると、場所愛着は単なる物理的な空間を主観的な意味を持つ場所にする要因であると考えられる。ただし、嫌な思いをして記憶に残っている場所があり得るため、場所愛着が場所の形成に必ず必要なわけではない。しかし、著者らは、場所愛着に基づく場所は仮想環境の場所同一性研究の対象にすべき、社会的に望ましい場所であると考え。災害や病気など、場所愛着を抱いている場所から離れなければならない状況は、場所アバタが役立つ例だと考えられる。この研究の課題は、場所愛着というポジティブなつながりを、実際の場所から仮想環境に引き継ぐ方法である。

### 2.3. 本物性と本物化

場所同一性と関係が深い別の概念として、しばしば真正性とも訳される本物性（authenticity）がある。ある場所が本物であるとは、それ自身に対し偽りが無いということである（Relph 1976 高野、石山、阿部訳 1999）。例えば、古き良きアメリカを模したテーマパークのような、それ自身ではない場所のふりをした場所は本物性に欠けるとされる。現地の人や観光業者によって演出された観光地も、同様である。また、仮想環境内の場所は、物理的な実体として実世界の場所とはかけ離れているために本物にはなり得ない、という考え方もある（Relph 2007）。この意味での本物性は、対象に備わった固有の性質であると解される（張 2014）。

このような固定的な本物性の定義に対し、近年では、人々の相互作用による本物化（authentication）というプロセスがあるという考え方があり（Cohen, Cohen 2012）。テーマパークの例では、客は演出された偽物の世界をあえて楽しむために訪問しているのであってその体験自体は本物である。騙されて本物であると信じているわけではない。また、その楽しい体験は運営側の努力と客の積極的に楽しむ態度によって、共犯的に実現されている。

また、本物化には、公的機関による認証のようなクールオーセンティケーションと、感情と信念に基づいたホットオーセンティケーションという2種類の社会的活動のプロセスがある（Cohen, Cohen 2012）。テーマパークの例は前者である。後者は、復元された建築物について、学術的に当時と同じ技法、材料を使っているというお墨付きを与えるという例が考えられる。1章で取り上げた復興・復元天守は、コンクリート製であることも多く、物理的な再現の忠実度合いが低い。また学術的な再現というよりは、観光による町おこし等、現地の人々の思いによって作られる場合もあった（藤尾 2006）。この例は、場所の空間要素の再現が完璧ではなくても、ホットオーセンティケーションによって本物性を獲得した例であると解釈できる。

場所同一性を有する場所は、本当に元の場所と同じである、とみなされる必要がある。この意味では、場所同一性には本物性が必要である。そして、クール/ホットオーセンティケーションは、場所同一性を実現するため要因であると言える。

### 2.4. 臨場感・Presence

著者らはVR技術を用いて場所同一性の実現に取り組んでいる。本節では、VRにとって本質的に重要な臨場感という概念を取り上げる。VRは「人間が現実実際に存在している現前の環境以外の環境を、あたかもそれが現前の環境のような感覚を持って体験し、かつその環境で行動することを可能とする技術」である（館他 2010）。その一部として、「あたかもその場所にいるかのように感じられること」、すなわち臨場感（presence）の実現は本分野の重要なテーマであり、多くの研究がある。

Presenceの概念は、NASAのAkin（1983）によって、telepresence、つまり遠隔地のある場所にいるかのように感じられることとして導入された。Slater（2009）は被験者実験に基づき、presenceにはある場所にいるという錯覚であるplace illusion、目の前で起きていることが本当である錯覚であるplausibility illusionという2要素があるとした。Skarbez et al.（2017）はShort et al.（1976）による社会的存在感の概念をこれに統合し、presenceはplace illusionとplausibility illusionに加え、他者とインタラクションできることを意味するsocial presence illusion、他者の存在を感じるcopresence illusion

という4要因があるというモデルを提案した。Slater (2009)の要因に錯覚という単語が含まれているように、臨場感は感覚だまし(谷口 2015)の話であり、実際とは異なることを感じさせるという立場の概念である。

臨場感の要素あるいは要因の議論では、社会的な側面が重視されるようになった。つまり、ある場所にいると感じられることには、そこにいる人たちの存在を感じられることが含まれる。このことは、2.1で述べた場所の活動要素を再現することが場所同一性の要因であることを示唆している。

臨場感の議論から得られるもう一つの重要な示唆は、場所同一性とは存在として同じことを表すのか、それとも同じだという体験や感覚が得られることを表すのだろうか(もしくは表すべきか)、という論点である。仮想の場所再現という状況を想定して、主観的な面だけに注目すれば、「あたかもその場所にいるかのように感じられること」という臨場感の定義は、場所同一性の定義と重なる。しかし、場所の要素には客観的な空間という要素と主観的な意味という要素の両方があり、さらに前述の場所を本物にする活動という間主観的側面も含まれることは、この論点に一つの回答を与えることを困難にしている。

臨場感についても、このような概念のまとまりがないという問題はあある。谷口(2015)は、上述の多くの研究を踏まえ、「物理的特徴量、一次的で比較的単純な感覚量、より高次で複合的な主観量、そして様々な種類の臨場感」というように、臨場感を階層的に捉えることを提案している。そこで、本研究では、これを参考に、暫定的に場所同一性に様々な側面があるということそのまま認めることにする。そして次章からは、それぞれの側面に近い関連研究をまとめて取り上げる。

### 3. 存在としての同一性: 型やイベントとしての建築

本章では、場所同一性を客観的な事実だと捉える立場に近い関連研究として、哲学や美学の概念を取り上げる。物体の同一性は、形而上学、存在論の分野で論じられてきた(Mumford 2012 秋葉, 北村 2017)。この分野の中心的課題は、ある対象がどのようなカテゴリーの存在であるか、である(倉田 2017)。本分野の研究において、場所が他の物体とは異なる特殊な存在のカテゴリーとして取り上げられた例がいくつかある。

Wicks (1994)は中世の教会を例にとり、建築の再建がオリジナルの単なるレプリカやコピー以上のものになり得る条件について論じた。その中で、壁や塔が追加されていく等、建築は変化していくため、破壊された建築の再建には創建当時に戻すプラトニックモデルと破壊直前に戻す歴史的モデルがあり、前者も後者も厳密には実現不可能であることを示した。また、書いてある内容が明らかな本は破壊されても内容については完璧に復元できる、同じ楽譜の音楽の演奏はすべて本物であるという例に言及して、このような方法で建築の再建が本物になることができる可能性を示した。

Lopes (2007)は、伊勢神宮が式年遷宮により20年ごとに建て替えられることに着目し、(O) 千年以上の歴史があるという命題と、(Y) 20年以上前のものではないという命題の両方が成り立つ特殊な存在であると論じた。そして、(O) と (Y) を両方満たすものとして、抽象的な型とその複数のインスタンス(事例)と、物理的な部分と時間的な部分の両方を持つ事象(イベント)、とい

う2つのという存在論的カテゴリーを示した。さらに、伊東豊雄の「西洋文明の建築が博物館なら、日本の建築は劇場である」という言葉（Ito 1991）を引用し、伊勢神宮、金閣寺等、日本の伝統建築は、後者の存在論的カテゴリー、つまり建て、風化し、取壊し、再建するという一連のイベントで構成される建築的実践だとした。

またBacchini（2018）によれば、建築物は3つの側面で様々に捉えることができる特殊な存在である。まず、Lopes（2007）の議論のように物体とも事象とも捉えられる。また、建築の設計が本体であり実態を持たない抽象的存在であるとも、複数のインスタンスに共有される型であるとも、具体的な個体とも捉えられる。さらに、一部が変化したときに同一性を保つとも、変化するとも解釈できる。これらを合わせて考えると、建築物の存在としての特徴は料理に似ているとされる。つまり、レシピという型がある一方で、そのインスタンスを作る（料理する）時新たに追加される性質もあり、それによりインスタンスとしての料理には差異が多々あるにもかかわらず、同じ料理であるという同一性を保つという。

場所のカテゴリー解釈に関する既存研究の共通点を取り出すと、まず、音楽の楽譜（Wicks 1994）やレシピの料理（Bacchini 2018）のように一定の抽象性のある型であるときみなす解釈がある。ここから得られる示唆は、場所には型として抽出できる核のような特徴があることである。その一方で、型に含まれない細かな特徴は、場所としての同一性には寄与しないのかもしれない。また、料理という行為（Bacchini 2018）や破壊と再建を繰り返す式年遷宮（Lopes 2007）のように時間的なひろがりを持ったイベントであるという解釈も共通している。これが妥当であれば、ある一時点の静的な場所再現は場所同一性を得られないことを示唆している。場所再現自体が、動的なイベントである必要がある。

#### 4. 同一性の知覚: 視覚情報処理

本章以降では、場所同一性を主観的なものと捉える立場に関連する研究を取り上げる。これにあたり、主観的な場所同一性、場所同一性を感じることを意味する場所同一感という概念を提案する。ここで、人間の心の働きは、自動的な知覚や感情と、より高次でしばしば能動的・自覚的な認知に分けることができる。これに合わせ、本章では前者を、5章では後者に対応する関連研究を取り上げる。

場所は物理空間内の領域にある物体やその集合体であるという側面がある。物体の同一性については、知覚心理学において研究されてきた（青柳、福森 2022）。この分野では、ある物体が時間経過後のその物体と同一であるという判断のメカニズムについて研究されている（河地、行場 2008）。この前提となる脳内の視覚情報処理の仕組みに関する学術的課題として、複数の物体を見る際の結びつけ問題（binding problem）がある。視覚情報処理を担う視覚野は複数あり、視覚情報は初期視覚野から高次視覚野へと伝達される。齋木（2009）によれば、初期視覚野では、輝度、色、形、運動等の異なる視覚特徴が比較的独立に処理されている。しかも、個々のニューロンは、入力ソース（源）の情報を持っていないと考えられている。しかし、ヒトは複数の物体を見る時、どの色、形、運動が、どの物体のものか分からなくなることはなく、各物体の同一性が知覚できる。つまり、

高次視覚野は複数の物体が持つ複数の視覚特徴の情報を、そのソースを知ることなく正しく分類できる。

特徴統合理論 (Treisman 1998) によれば、上記の分類は、一度に一つの物体に対し選択的注意を向けることによって実現されている。この時、様々な特徴情報を短期記憶に保持し続ける必要がある。この有力な説明として、オブジェクトファイル理論がある (Kahneman, Treisman, Gibbs 1992)。オブジェクトファイルとは、上述の物体の諸特徴が、視覚的注意によって統合された表象のことである。このオブジェクトファイルの記憶内容と、現在知覚している物体の諸特徴を比較することで、物体同一性を判断し、また運動や色の変化等が見られた場合にはオブジェクトファイルを更新する。また、時空間的な連続性が失われたと判断された場合、オブジェクトファイルは破棄される。つまり、輝度、色、形、運動等の視覚的特徴が時空間的に連続していることが同一性の要因である。この分野では、場所の3要素の空間のみが考慮されている。

ただし、この分野では、対象を物体知覚だけでなく、さらに高次の処理である行動の計画に広げたイベントファイル理論が提唱されている (Hommel 2004)。これによると、物体の諸特徴に加えて、その場で起きている事象 (イベント) という文脈と、生体の身体動作・行動が関連付けられ、統合された表現として保持されるという。身体動作を場所の活動の一部とすれば、これは活動が場所の同一性知覚にかかわる傍証となると考えられる。

ただし、このような研究で扱う物体とは、全体が視野内に収まる小さなものである。場所のような、その中で人が行動できるような大きな物体は扱われない。そのため、場所について上記の知見が当てはまるかどうかは、今後の研究課題である。

## 5. 同一性の感情: デジャビュ、ノスタルジア、リミナルスペース

### 5.1. デジャビュ

前節で取り上げた研究では、同一性の知覚には正負の評価を伴わない、同一かどうかだけの判断を扱っていた。それに対し本節では、場所の同一性の知覚に伴って、あるいは知覚の後で、何らかの感情価 (valence) が付与される状況や事象として、デジャビュ、ノスタルジア、そしてリミナルスペースを取り上げる。

デジャビュ (既視感、既視体験) は、「過去との関連がない出来事に遭遇したときに生じるすべての主観的で不適切なつかしきの感情」 (Neppe 1983, 足立他 2001による和訳)、あるいは『初めての場面でもあるにもかかわらず、「まったく同じことが前にもあった」と思う体験」 (川部 2006) のことである。川部 (2006) は、既視体験内容尺度を作成してデジャビュの体験内容を詳細に調査し、(1) 離人感を伴う二重意識、(2) 生き生きとしたfamiliarity、(3) 言語化不可能な圧倒的強烈さ、(4) 予知できる感じ、(5) 運命・縁がある感じ、(6) 必然感の6つの因子を抽出した。この (1) や (4) ~ (6) で表されるように、デジャビュは非現実的かつ強烈な感情を与える。また、上の尺度の項目に「なんだか嬉しい気持ちでいっぱいになった」、「その時見えていたものが美しく感じられた」があり、どちらかといえばポジティブな感情が含まれる。

デジャビュの対象は、様々なものがある。楠見 (1994) は、質問紙調査により、デジャビュ経験



の対象が人と場所のどちらであるか、また、それがいつどこでかという関連情報を調べた。その結果、人と場所のどちらもあるが、後者が多いこと、また場所デジャビュの方が関連情報を思い出せないことを報告した。さらに、場所デジャビュの中には、状況や会話の流れなど、次に起こることが予想できるという、状況や行為系列のデジャビュがあることを報告した。

また、Brown & Marsh (2010) のレビューによれば、デジャビュの原因には3つの理論がある。分割知覚の理論では、ある対象を完全に意識して見る前に、一瞬無意識に見ているために起こるとされる (Jacoby & Whitehouse 1989)。暗黙記憶の理論では、対象を実際には見たことがあるのに、その時の記憶は蘇らず、親近性 (familiarity、熟知性) だけが蘇るとされる。ゲシュタルト熟知性理論は、ある場面の大枠が、すでに体験したことがある内容と似ているためであるとされる (Cleary et al. 2009)。これに関連して、Cleary et al. (2012) は、3次元仮想環境内の部屋や内部の物体の配置を固定して、見た目を変化させることで、デジャビュを引き起こすことができることを示した。楠見 (1996) は、質問紙調査により、古い町並み、並木道、公園、庭園、校舎という、類似した特徴を持つ典型的な光景で、デジャビュの経験頻度が高いことを示した。

デジャビュのうち場所のデジャビュは、見たたことがない場所に既視感がある体験である。これは、しばしば物理的には同一でない場所再現を、元の場所だと感じることを意味する場所同一感と、非常に近い概念である。特定の場所再現に人工的にデジャビュを生じさせることが、場所同一感の実現であると解釈できる。そのため、物体の配置や光景の典型性という要因は、その場所同一感の実現にも有効かもしれない。

また、楠見 (1994) による状況や行為系列のデジャビュは、場所の要素のうち活動の再現に対応させることができる。つまり、ある場所再現において元の場所で行われていた典型的な活動をCGキャラクターなどで再現するとする。それを元の場所の活動に詳しい人がそれを見せて、この先に起こることを知っていると感じさせ、行為系列のデジャビュを発生させるという手法が、場所同一感を高める上で有効である可能性がある。

## 5.2. ノスタルジア

デジャビュと同じように親近性が要素の一つである概念に、ノスタルジア (nostalgia、懐かしさ) がある (日本心理学会・楠見 2014)。この分野の研究はホームシックの研究から発展した。つまり、元は故郷に対する望郷の感情が対象であった。しかし、現代社会においては人々の移動が頻繁であるため、場所への愛着は弱くなり、ノスタルジアの意味が望郷から過去への思いに変わったとされる (Davis 1979 間場他訳 1990)。ノスタルジアには、ある人が実際に経験したことに対して感じる個人的ノスタルジアと、個人的に経験したことはないが周辺的な情報によって感じる歴史的ノスタルジアの2つがある (川口 2014)。

ノスタルジアは、あたたかさとはる苦さを含み、基本的にはポジティブなものだが過ぎ去った寂しさのようなネガティブな側面もある複合的な感情である。また、ノスタルジアは、自分自身や自分の生活様式が不連続の状態を生じアイデンティティの連続性が脅かされるときにきに喚起されやすい (Davis 1979 間場他訳 1990)。つまり、アイデンティティの維持機能の一部を担っている。

ノスタルジアは基本的にポジティブな感情であるため、消費者行動研究の分野では、商品売上げ拡大のため、商品にノスタルジアを人工的に付加する方法の研究が進められている (杉森 2014)。

キャッチフレーズの工夫や、セピアや白黒色の写真を用いるなどの広告の工夫により、商品にノスタルジアを付与する研究がある (Sugimori et al. 2011)。

これらのノスタルジア研究から、場所同一性を実現する上で2つの示唆が得られる。まず、ノスタルジアは、かつては望郷の感情のことであり、アイデンティティの維持機能を担うこととされる。このことから、場所に関係した個人的ノスタルジアは、ある人が場所アイデンティティを持つ場所について喚起されるといえる。そして、そのような場所の仮想場所再現が場所の意味の同一性を実現できたとすれば、場所再現にも場所アイデンティティを引き継げるはずである。これより、もしそのような場所の仮想場所再現によってユーザに個人的ノスタルジアを喚起することができれば、その場所再現は場所同一感を与えられたといえるかもしれない。つまり、ノスタルジアには場所同一感の指標になる可能性がある。ただし、これを実現するには、対象の場所自体が、場所アイデンティティを構成するような、対象の人に深いかかわりのあるところである必要がある。

もう一つは、ノスタルジアは人工的に付与することが可能である点である。セピア色の写真等、このための手法は、仮想の場所再現に場所同一感を与える手法として参考になる点がある。ただし、これが有効なのは、ある程度昔から、対象の場所と対象の人のかかわりがある場合に限られると考えられる。対象の人にとっても、新しく馴染みのない場所については、このような手法は有効ではないと推測できる。

### 5.3. リミナルスペースと不気味さ

リミナルスペース (liminal space) とは、2019年ごろから流行しているインターネットミームの一つである (銭 2021)。リミナルスペースの関連研究には、後述の通り場所同一性を実現する上で避けるべき点として参考になる内容があるため、本節で取り上げる。Liminalは境界を意味する形容詞であり、リミナルスペースの元の意味は待合室や廊下など、ある場所から別の場所に向かう途中の空間のことである (Neumann & Temple 2022)。ただし、流行語としてのリミナルスペースはこれとは意味が異なり、どこにでもありそうな空間だが、何らかの特徴により曖昧で奇妙、不気味に感じられる、無人の写真やCGの静止画を意味する。ただし、リミナルスペースを扱う学術的研究は少なく、定義も確立していない。

数少ない研究の中で、銭 (2021) は美学の立場から銭 (2019) で提案した不気味な写真の分析を基に、リミナルスペースがなぜ不気味であるかについて2つの理由があると論じている。1つ目は、リミナルスペースは、人不在画像、つまり「他の時間においては間違いなく誰かがいたいるだろうはずなのに、今は誰もいない人工的空間」であり、「人の姿を探すことを促し、同時に〈人不在である〉ことを意識させる」ためである。2つ目は、写真に写っている以上の情報が得られないため、妥当な説明を与えて不気味さを解消できないためである。逆に人は「その場所や用途や目的や秘密について、あることないこと想像しながら、写真を見ることになる」。これはリミナルスペースに限らず不気味な写真一般に共通する機構だとする。

FNMNL編集部 (2021) は、リミナルスペースについて『見覚えがないのに、たしかに来たことのある場所。「懐かしさ」と「未知」の間に位置する空間。』と表現している。また、この不気味さは文化批評家Fisher (2017 大岩 (訳) 2021) が提示した概念、ぞっとするもの (the eerie) に関係があるとする。これは、「外部 (the outside) ——通常の知覚・認知・経験の向こう側にあるものへの

魅惑」を含むと同時に、何もなければどこに何かがあること、あるいは何かがあるべきときに何もなければ、であるとする。例として、廃墟やポストアポカリプスもの、イースター、ストーンヘンジが挙げられている。また、この概念は、Freud (1919) が「親しみ深いもの (the familiar) の中にある奇妙なもの、奇妙な親しみ深さ、奇妙さとしての親しみ深さ」だとした不気味さの概念を下敷きにしている。

FNMNL編集部 (2021) は、さらに、「移動する人々が不在の交通空間。人の気配だけが消え去った生活空間。これらは、それが本来意図して設計されたコンテキストから外れてしまっている。場所から本来の文脈が剥奪されたとき (脱文脈化)、リミナルスペースが立ち現れる」として、リミナルスペースに共通して現れる特徴として「無人」であることがあるとする。

Diel & Lewis (2022) は環境心理学の立場から、リミナルスペースの不気味さの原因は、建築物の典型的な構造からの逸脱に起因するとした。建築物の2次元静止画像を見せる被験者実験を通して、家具の欠落、複製と繰り返し、上下位置の交換、不自然な大きさ、バラバラな配置、人の不在という要因によってより不気味になることを示した。さらに、建築環境のリアルさと不気味さとの間に3次関数の関係があることを示し、これは人型ロボットがリアルになるほど不気味さが増す領域が存在する不気味の谷現象 (森1970) に類似した、場所の不気味の谷現象であるとした。

上で取り上げた研究は、美学、文化批評、心理学と分野は様々であるが、リミナルスペースの要素に共通点がある。まず、親近性 (familiarity) がある空間だが不気味に感じられることである (錢 2021, Freud 1919)。これは、5.1節で取り上げたデジャビュの逆で、見たことがあるものを見たことがないと感じるジャメビュ (未視感) に近い現象と解釈することもできる。楠見他 (2003) によると、ジャメビュは知っている場所をいつもと異なる見方をしたときに発生し、疑わしさ、恐ろしさ、驚きの感情を引き起こす。Diel & Lewis (2022) が示した場所の不気味の谷現象を合わせて考えると、ある親近性のある場所がリアルに再現されていても、小さな差異が違和感や不気味さ等のネガティブな感情を引き起こすことがあることを示しているようである。これを場所同一性の実現への示唆として考えると、違和感がないようにある場所を完璧に再現するか、逆に不気味の谷から離れるためにあえて再現性を低くすることが、このネガティブな感情の喚起を回避する上で有効であると考えられる。

また、もう一つの共通点として、本来人がいるはずの場所が無人であることへの着目があった (錢 2021, FNMNL編集部 2021)。これは、通常人がいる場所の再現において人という要素、つまり活動を再現しないことは不自然であり、不気味になってしまうということを示唆している。

## 6. 能動的な場所同一性: 写し、見立て、アニメ聖地巡礼

### 6.1. 写しと見立て

本章では、場所同一性を主観的なものと捉える立場のうち、ある場所をある場所と能動的に同じだとみなすことに関連した事例や研究を取り上げる。江戸時代の日本では、「写し」と呼ばれる模倣建築が流行した。例えば、江戸の深川に建てられた三十三間堂は、京都三十三間堂の写しであった (金子 2006)。写しの三十三間堂は、細部の構造には違いが多かったが、堂の長さが三十三間と

いう部分は同じであった。これは、三十三間という長さが弓術の競技場として重要な意味を持っていたためであるとされる。

また、江戸時代、出雲松江藩の下屋敷に大崎園という庭園があり、その中に為楽庵という茶室があった。この小田原にあった写しは、オリジナルと形が明らかに異なるにもかかわらず、オリジナルを移築したものであると伝わっていたという（増田 2006）。これは、この茶室の元の主である松平不昧公を連想させる飾りを取り入れることで、写しとして成立していた。また、為楽庵にはこれとは別の写しが京都南禅寺近郊もある。これも構造、外観ともにオリジナルとは全く異なるが、不思議と写しなのかもしれないと思えてくるとされる。増田（2006）によれば、「茶室の写しでは、作者の明確な写しの意志があることが、形態の模倣よりも大きな意味を持つ。」この他にも、能舞台や神社も写しが良く行われる（鈴木 2006）。

別の場所再現の例として、日本庭園の「見立て」がある（磯崎 1990）。見立ては、神仙蓬莱思想や浄土思想等に基づき、庭の中の要素を実際とは別のものに位置づけることである。例えば三角状の築山や盛砂が作られ、これは富士山を表す。あるいは、池には島が作られるがこれは、極楽浄土や仙人が住む蓬莱山を表す。枯山水庭園では、石や砂を水に、岩を山や島に見立てる。

これらの2つの概念では、事例は、すべて実世界のある場所を別の場所と、ある意味で同じであるとみなしている。これらには、三十三間堂における三十三間という長さや、蓬莱山が水に浮かぶ島であること点等、元との共通点を持つ場合もある。しかし、物理的材質や構造が異なったり、時間的、空間的な隔たりや架空と現実という違いがあったりと、元の場所との差異は大きい傾向にある。

ここで、ここまでの議論の前提であった、どのようにすれば場所同一性が得られるか、または同じだと感じられるか、という発想を転換したい。上の事例では、類似性や同一性に基づいて同じだと感じられるというよりも、あえて差異に目をつぶり、能動的に同じだとみなすという行為が行われている。為楽庵においては、見た目も構造も全く異なるが、写しであるという意思によって写しとして成立している。この考えに従えば、仮想の場所再現における場所同一性の実現の課題は、仮想環境を客観的に元の場所に似せることだけではなく、元の場所と同一だとみなしたいというモチベーションをいかに高めるかである。あるいは、そのようなモチベーションが元から高い人を、仮想の場所再現のユーザとして想定するべきであるという解釈も考えられる。

このように課題を捉えると、場所同一性の研究は、コンピュータを用いてユーザの態度、価値観を与え行動に影響を与える説得研究（Fogg 2003）の一分野であるとも言える。単に場所を再現した仮想環境を作るだけではなく、そこにユーザが場所を同一だと思いたくなるような情報提示や、CGキャラクターを用いた社会的アクターによる説得を導入する必要があるのかもしれない。

## 6.2. アニメ聖地巡礼

アニメ聖地巡礼とは、「アニメ作品のロケ地、またはその作品・作者に関連する土地で、且つファンによってその価値が認められている場所を訪ねること」を示す（岡本 2008）。その動機は、「アニメーションに関連する場所を訪ねたい、ということにあると考えられ、当該地域自体がアニメーション関連以外で持っていた魅力によって引き起こされた行動ではない可能性がある」とされる。アニメ聖地巡礼の際にその場所で観光客がとる行動には様々なものがあるが、その中には映像と全

く同じアングルで写真に収める等、聖地とアニメ内の場所を重ねわせるような行動もある。彼らは『キャラクターたちの活動舞台に自分の身体をさらし、つまり「場所」の共有を通じて、キャラクターと同期している』とされる（丸田 2008）。これは、仮想の場所と実在の場所の場所同一性を示す例とも解釈できる。ただし、この例では、ある実在の場所を模して、アニメ作品内の仮想の場所が作られ、それが逆転して、実在の場所に重ねあわされるという、複雑な関係が存在している。

これまで、著者らは、場所同一性の実現において場所の活動要素を考慮するとは、その場所で営まれている社会的活動を場所再現においても再現することであると考え、仮想環境内で自動的に動くCGのキャラクターに元の場所の活動を演じさせた（藤井他 2021）。

しかし、写しやアニメ聖地巡礼、2.3節で述べた、感情と信念に基づいたホットオーセンティケーションによる場所の本物化（Cohen & Cohen 2012）の概念を考慮すると、上記以外のアプローチがあり得る。アニメ聖地巡礼の観光客がある実世界の場所をアニメの舞台であるかのように扱うこと、庭園の築山を富士山であるかのようにあえて見立てること、のように、直接的に仮想の場所再現を「本物として扱う」という活動を、その利用者にしてもらうことである。

ここで、アニメ聖地巡礼も富士山の見立ても、その元の場所でアニメキャラクタや人がする活動、つまりアニメ内で展開されるストーリーや登山とは異なる。アニメ聖地巡礼は観光することであり、富士山の見立ては富士山であると思っただけである。

しかし、元の場所で営まれている活動と、場所再現を本物として扱う活動を重ね合わせることもできる。これは、聖地でアニメ内の登場人物を演じストーリーを再現する、富士山に見立てた築山に実際に登る、ことに相当する。これはある種のロールプレイやごっこ遊びである。同様のことを、仮想場所再現においても行うことで、主観的な場所同一性、場所同一感を高めることができるかもしれない。そこで、これを新たな場所同一性の促進手法として、デジャビュ劇と名付ける。

デジャビュ劇は、応用演劇の一種として位置づけられる。応用演劇とは、専門家の役者が演じる芸術作品ではなく、観客と役者が相互にやり取りをすることで様々なコミュニケーションをするもので（Ackroyd 2000）、コミュニケーション教育（遠藤ほか 2003）や映像の理解促進など、様々な分野に応用されている（石井他2023）。デジャビュ劇では、ある実世界の場所をよく知る人々にその場所で行っていた様々な活動を、仮想の場所再現の中で、演じてもらうことにより、場所同一感を得ることを目指す。

## 7. おわりに

本論文では、場所同一性の実現に向けた示唆を得るため、場所同一性に関連する諸概念と場所同一性との関係について検討した。まず、人文主義地理学を参考に、空間、活動、意味の3要素からなるものとして場所を定義した。次に、人が場所愛着を抱いている場所は、場所同一性を有する仮想の場所再現を作る意義があることを論じた。また、ある場所を人々の相互作用によって本物にする、本物化の概念を紹介し、場所同一性を実現する上でこれが必要であることを示した。さらに、VR研究において重視されている臨場感を実現することは、場所同一性、特に主観的な場所同一性である場所同一感を実現することに重なることを説明した。

次に、形而上学分野において、場所は音楽の楽譜や料理のレシピのような型とみなされており、その型を構成する核となる特徴があるかもしれないこと、その一方で、場所は時間的な広がりを持ったイベントともみなされており、場所再現自体が動的なイベントである必要があるという解釈を示した。また、知覚心理学の視覚情報処理の研究分野を概観して、イベントファイル理論によって活動が場所の同一性知覚に必要と考えられることを示した。さらに、デジャビュ研究からは物体の典型性と行為系列のデジャビュが、ノスタルジア研究からは人口的なノスタルジア付与手法が、場所同一感の実現要因として参考になる可能性を論じた。そして、リミナルスペースと不気味さについての議論を踏まえ、場所同一感を得るためには、違和感がないようにある場所を完璧に再現するか、逆に不気味の谷から離れるためにあえて再現性を低くすることが有効である可能性を説明した。最後に、日本において特徴的に見られる見立て、写し、アニメ聖地巡礼という特殊な場所同一性に関する事象の分析に基づき、能動的に仮想場所再現と元の場所を同一だとみなしたいモチベーションを高めるというアプローチの可能性を論じ、また人々が元の場所で営んでいた活動を演じる、デジャビュ劇という場所同一感の促進手法を提案した。

これらの各分野では、同じような対象を扱っていても概念の定義が異なったり、問題設定が異なったりするため、安易にまとめることは危険である。しかし、議論を先に進めるため、あえて共通点を取り出すと、いくつかの示唆が得られる。

まず、場所を時間的な広がり部分を持ったものとして扱う観点は、形而上学の存在論的なカテゴリーとしてのイベント、知覚心理学のイベントファイル理論、行為系列のデジャビュ、さらに人文主義地理学分野の場所の考え方に共通していた。哲学と実証的な研究の間の共通点は、この考え方の妥当性を示していると解釈できる。

もう一つは、場所の抽象性である。つまり、形而上学の型というカテゴリー、デジャビュの要因に関するゲシュタルト熟知性理論、写しや見立てにおいて完璧な再現が重要でない点は、場所の同一性を実現する上で、ある場所を抽象化した核となる意味や構造の再現が重要であり、それ以外の細部の再現の重要性の低さを示していると解釈できる。

最後は、場所の能動性、モチベーションである。ホットオーセンティケーションによる場所の本物化や、写しや見立てに共通する、自動的に感じられるではなく、あえてそのように扱っている、という態度は、場所同一性の実現手法を考える上で見過ごすことのできない要素である

場所同一性の議論においては、ある観点では同じだが別の観点では違う、という矛盾が1つの場所の中に現れる。上記は、これを回避する3つのアプローチだと捉えることもできる。つまり、時間的な部分においては異なるが総体としては同一な存在と考えること、細部は異なるが抽象化して同一だと考えること、そして、異なる部分ではなく同じ部分に目を向けようという能動性、の3つである。

本論文では様々な分野の概念と場所同一性の関係を横断的に検討することで、様々な示唆が得られた。ただし、それぞれの関係については詳細には論じることができなかった。また、紙幅の都合上、各分野は概観することしかできなかった。各分野を詳細にレビューし、本論文の分析から得られた示唆の妥当性を検討することは今後の課題である。また、各分野の知見を統合して、場所同一性の要素、要因、効果を記述する総合的なモデルを作成したい。また、そこから具体的な仮説を構成し、実験による実証につなげたい。

謝辞

本論文の4章及び6.1節は、HCGシンポジウム2022でのポスター発表に加筆・修正をしたものである。また、本研究はJSPS科研費JP20K20121の助成を受けた。

### 参考文献

- Ackroyd, J. (2000). Applied theatre: Problems and possibilities. *Applied Theatre Researcher*, 1(1), 1–13.
- Akin, D., Minsky, M., Thiel, E., Kurtzman, C., Miller, R., Howard, R., & Marra, A. (1983). Space Applications of Automation. Robotics and Machine Intelligence Systems (ARAMIS) -Phase II, Telepresence Technology Development, NASA CR3734, 1–103.
- Bacchini, F. (2018). The ontology of the architectural work and its closeness to the culinary work. *City, Territory and Architecture*, 5(1), 21. <https://doi.org/10.1186/s40410-018-0097-1>
- Brown, A. S., & Marsh, E. J. (2010). Digging into Déjà Vu. *Psychology of Learning and Motivation* (Vol. 53, pp. 33–62). Elsevier. [https://doi.org/10.1016/S0079-7421\(10\)53002-0](https://doi.org/10.1016/S0079-7421(10)53002-0)
- Cleary, A. M., Ryals, A. J., & Nomi, J. S. (2009). Can déjà vu result from similarity to a prior experience? Support for the similarity hypothesis of déjà vu. *Psychonomic Bulletin & Review*, 16(6), 1082–1088. <https://doi.org/10.3758/PBR.16.6.1082>
- Cleary, A. M., Brown, A. S., Sawyer, B. D., Nomi, J. S., Ajoku, A. C., & Ryals, A. J. (2012). Familiarity from the configuration of objects in 3-dimensional space and its relation to déjà vu: A virtual reality investigation. *Consciousness and Cognition*, 21(2), 969–975. <https://doi.org/10.1016/j.concog.2011.12.010>
- Davis, F. (1979). *Yearning for Yesterday, A Sociology of Nostalgia*. Free Press. (Davis, F. 間場寿一, 細辻恵子, 荻野美穂 (翻訳), (1990). *ノスタルジアの社会学*. 世界思想社.)
- Diel, A., & Lewis, M. (2022). Structural deviations drive an uncanny valley of physical places. *Journal of Environmental Psychology*, 82, 101844. <https://doi.org/10.1016/j.jenvp.2022.101844>
- FNMNL編集部. (2021). *Liminal Spaceとは何か*. FNMNL. <https://fnnml.tv/2021/11/16/139203>
- Fogg, B.J. (2003). *Persuasive Technology* (高良理, 安藤知華 (翻訳). (2005). *実験心理学が教える人を動かすテクノロジー*. 日経BP)
- Freud, S. (1919). Das Unheimliche. *Zeitschrift Imago*, 297–324.
- Gifford, R. (2001). *Environmental Psychology* (Third edition). Optimal Books. (ギフォードロバート, 羽生和紀, 村松陸雄, & 榎究 (翻訳), (2005). *環境心理学〈上〉原理と実践*. 北大路書房.)
- Hommel, B. (2004). Event files: Feature binding in and across perception and action. *Trends in Cognitive Sciences*, 8(11), 494–500. <https://doi.org/10.1016/j.tics.2004.08.007>
- Ito, T. (1991). *Towards a Post-ephemeral Architecture* (S. Roulet & S. Soulie) [EditionsMoniteu].
- Jacoby, L. L., & Whitehouse, K. (1989). An illusion of memory: False recognition influenced by unconscious perception. *Journal of Experimental Psychology: General*, 118(2), 126–135. <https://doi.org/10.1037/0096-3445.118.2.126>
- Kahneman, D., Treisman, A., & Gibbs, B. J. (1992). The reviewing of object files: Object-specific integration of information. *Cognitive Psychology*, 24(2), 175–219. [https://doi.org/10.1016/0010-0285\(92\)90007-0](https://doi.org/10.1016/0010-0285(92)90007-0)
- Lopes, D. M. (2007). Shikinen Sengu and the Ontology of Architecture in Japan. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 65(1), 77–84. <https://doi.org/10.1111/j.1540-594X.2007.00239.x>
- Mumford, S. (2012). *Metaphysics: A Very Short Introduction*. Oxford University Press. (マンフォードステイヴン, 秋葉剛史, 北村直彰. (2017). *形而上学*. 岩波書店. <https://ci.nii.ac.jp/ncid/BB25126790>)
- Neppe, V. M. (1983). The concept of déjà vu. *Parapsychological Journal of South Africa*, 4, 1–10.
- Neumann, K. D., & Temple, J. (2022). *Liminal Space: What Is It And How Does It Affect Your Mental Health?*

- Forbes Health. <https://www.forbes.com/health/mind/what-is-liminal-space/>
- Proshansky, H. M., Fabian, A. K., & Kaminoff, R. (1983). Place-identity: Physical world socialization of the self. *Journal of Environmental Psychology*, 3 (1), 57–83. [https://doi.org/10.1016/S0272-4944\(83\)80021-8](https://doi.org/10.1016/S0272-4944(83)80021-8)
- Relph, E. (1976). Place and placelessness. Pion. (レルフエドワード, 高野岳彦, 石山美也子, 阿部隆 (翻訳). (1999). 場所の現象学——没場所性を越えて. 筑摩書房.)
- Relph, E. (2007). Spirit of Place and Sense of Place in Virtual Realities. *Techne*, 10 (3), 17–25.
- Short, J., Williams, E., & Christie, B. (1976). The social psychology of telecommunications (Vol. 19, No. 4, pp. 451-484). London: Wiley.
- Skarbez, R., Brooks, Jr., F. P., & Whitton, M. C. (2017). A Survey of Presence and Related Concepts. *ACM Computing Surveys*, 50 (6), 1–39. <https://doi.org/10.1145/3134301>
- Slater, M. (2009). Place illusion and plausibility can lead to realistic behaviour in immersive virtual environments. *Philosophical Transactions of the Royal Society B: Biological Sciences*, 364 (1535), 3549–3557. <https://doi.org/10.1098/rstb.2009.0138>
- Sugimori, E., Matsuda, K., & Kusumi, T. (2011). The contradictory effects of nostalgic advertisements on nostalgia for products and on remembering advertisements<sup>1</sup>. *Japanese Psychological Research*, 53 (1), 42–52. <https://doi.org/10.1111/j.1468-5884.2010.00454.x>
- Treisman A. (1988). Features and objects: the fourteenth Bartlett memorial lecture. *The Quarterly journal of experimental psychology. Human experimental psychology*, 40 (2), 201–237. <https://doi.org/10.1080/02724988843000104>
- Tuan, Y.-F. (1977). Space and place: The perspective of experience. University of Minnesota Press. (トウアンイーフ, 山本浩 (翻訳). (1993). 空間の経験—身体から都市へ. 筑摩書房.)
- Twigger-ross, C. L., & Uzzell, D. L. (1996). PLACE AND IDENTITY PROCESSES. *Journal of Environmental Psychology*, 16 (3), 205–220. <https://doi.org/10.1006/jevp.1996.0017>
- Wicks, R. (1994). ARCHITECTURAL RESTORATION: RESURRECTION OR REPLICATION? *The British Journal of Aesthetics*, 34 (2), 163–169. <https://doi.org/10.1093/bjaesthetics/34.2.163>
- Witmer, B. G., & Singer, M. J. (1998). Measuring Presence in Virtual Environments: A Presence Questionnaire. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 7 (3), 225–240. <https://doi.org/10.1162/105474698565686>
- Fisher, M. (2017). The weird and the eerie. Watkins Media Limited. (大岩典雅 (翻訳). (2021). 怪奇なものどぞとつするもの. 早稲田文学 2021年秋号. 筑摩書房.)
- 青柳西蔵, 福森聡. (2022). 場所同一性の提案と仮想現実技術による実現の試み. HCGシンポジウム2022, I-1-8. <https://doi.org/10.11477/mf.1405902530>
- 石井陽子, 石井亮, 深山篤, & 中村高雄. (2023). 映像閲覧者が映像中の人物の発話行動を演じることによる対話に対する印象への影響. ヒューマンインタフェース学会研究報告集, Vol.25, No.3, 243–248.
- 磯崎新. (1990). 見立ての手法 日本的空間の読解. 鹿島出版会.
- 遠藤仁, 虫明美喜, & 虫明元. (2023). 演劇的手法を用いたコミュニケーション教育の試み. 宮城教育大学紀要, 57, 211–226.
- 大谷華. (2013). 場所と個人の情動的なつながり—場所愛着、場所アイデンティティ、場所感覚—. 環境心理学研究, 1 (1), 58–67.
- 岡本健. (2008). アニメ聖地における巡礼者の動向把握方法の検討: 聖地巡礼ノート分析の有効性と課題について. 観光創造研究, 2, 1–13.
- 金子信輔. (2006). うつし—模造の江戸—, 鈴木博之 (編著), 復元思想の社会史 (pp.12-23). 建築資料研究.
- 川口潤. (2014). 人はなぜなつかしさを感じるのか. 日本心理学会, 楠見孝 (編著). (2014). なつかしさの心理学: 思い出と感情 (pp. xx-xx). 誠信書房.



- 河地庸介, 行場次朗. (2008). 視覚的事象の知覚に関する最近の研究動向—物体同一性, 因果性, 通過・反発事象の知覚—. 心理学評論, 51 (2), 206–219. [https://doi.org/10.24602/sjpr.51.2\\_206](https://doi.org/10.24602/sjpr.51.2_206)
- 川部哲也. (2006). 既視体験における主観的体験内容についての一考察. 心理臨床学研究, 24 (1), 99–109.
- 倉田剛. (2017). 現代存在論講義I ファンダメンタルズ. 新曜社.
- 楠見孝. (1994). デジャビュ (既視感) 現象を支える類推的想起. 日本認知科学会大会論文集, 11, 98–99.
- 楠見孝. (1996). デジャビュ (既視感) 経験を引き起こす場面の特性—自伝的記憶と夢における類似記憶表象. 第7回日本発達心理学会発表論文集, 219.
- 楠見孝, 村井俊哉, & 深尾憲二郎. (2003). デジャビュとジャメビュ現象の認知的分析. 日本認知心理学会発表論文集, 2003, 093–093. <https://doi.org/10.14875/cogpsy.2003.0.093.0>
- 齋木潤. (2009). 視覚性短期記憶における結びつけ問題. 日本神経回路学会誌, 16 (1), 12–21.
- 渋谷 5G エンターテインメントプロジェクト. (2020). バーチャル渋谷. 2023年5月31日アクセス, <https://vcity.au5g.jp/shibuya>
- 清水重敦. (2006) 式年造替-その開始・持続・終焉. 鈴木博之 (編著), 復元思想の社会史 (pp. 72-85). 建築資料研究.
- 鈴木博之. (2006). 復元思想の社会史. 建築資料研究社.
- 銭清弘. (2019). 不気味な写真の美学. 若手哲学研究者フォーラム.
- 銭清弘. (2021). Liminal Spaceのなにが不気味なのか. obakeweb. <https://obakeweb.hatenablog.com/entry/liminalspace>
- 張慶在. (2014). 観光空間の構造とオーセンティシティに関する研究: 多層的「ネットワーク」空間とオーセンティケーション概念を中心に. 北海道大学.
- 館璋, 佐藤誠, & 廣瀬通孝. (2010). バーチャルリアリティ学. 編集: 日本バーチャルリアリティ学会. コロナ社.
- 谷口高士. (2015). 臨場感の構成概念と評価について. 大阪学院大学 人文自然論叢, 69–70, 1–11.
- 豊島区. (2019). 豊島区立トキワ荘マンガミュージアム, 2023年5月31日アクセス日, <https://tokiwasomm.jp/information/galleryroom.php>
- 福島清. (1995). 首里城復元設計についての雑感. 沖縄文化研究, 21, 39–71.
- 藤井亮哉, 広瀬隼人, 青柳西蔵, & 山本倫也. (2021). うなずく学生キャラクターがかかわりを実感させるオンデマンド授業の配信. ヒューマンインタフェース学会論文誌, 23 (3), 315–328. [https://doi.org/10.11184/his.23.3\\_315](https://doi.org/10.11184/his.23.3_315)
- 藤尾直史. (2006) 天守の復元とその周辺-大阪と京都. 鈴木博之 (編著), 復元思想の社会史 (pp. 120-133). 建築資料研究.
- 日本心理学会, 楠見孝. (2014). なつかしさの心理学: 思い出と感情. 誠信書房.
- 廣瀬健司, 青柳西蔵, 北村尊義, 福森聡. (2023). 部屋デザイン課題による場所と自己の関連付けと動画解析による要因抽出の試み. 第200回ヒューマンインタフェース学会研究会「コミュニケーション支援および一般 (SIG-CE-27)」.
- 増田弘子. (2006). 茶室の写し. 鈴木博之 (編著), 復元思想の社会史 (pp. 24-35). 建築資料研究.
- 丸田一. (2008). 「場所」論: ウェブのリアリズム, 地域のロマンチズム. NTT出版.
- 森政弘. (1970). 不気味の谷. Energy, 7 (4). <https://www.getrobo.com/>