


コントロールへの欲望

—現代的なメディア・テクノロジーによる記号の制御を考える—

The Desire for Control: A Study on the Control of Signs by Modern Media Technology

松本 健太郎
MATSUMOTO Kentaro

 **Key words:** 記号、メディア、テクノロジー、コントロール
sign, media, technology, control

Abstract

With advances in media technology, such as the constantly evolving technologies of the computer and smart phone, the relationship between people and the world of signs is also undergoing rapid transformation. This paper examines the contemporary characteristics of this world of signs and analyzes technology as the “medium” exercising “control” over , and transforming, this world. In pursuing the theme of control as a driver of change, the paper relies heavily on the views of Sherry Turkle in “Taking Things at Interface Value,” and Jesper Juul in “A Casual Revolution.”

1. はじめに

昨今において、各種メディア・テクノロジー——たとえばインターネットやそれを閲覧するためのスマートフォン、あるいはスマートフォンを含むさまざまなメディウムのうえで駆動するビデオゲーム等それは枚挙に暇がない——の発達によって、われわれ人間と、われわれをとりまく記号世界との関係は急速に変容しつつある。わかりやすいところでは、人間の記憶や思考、さらには情報の収集や通信などを外部的なガジェットによって代理的に遂行してくれるスマートフォンを片時も手放さず、まさに当該テクノロジーを自らの身体の一部であるかのように組み込んでいる人々も今となっては珍しくはなくなった。このような「スマホ依存症」とも略称される人々は、その機器に搭載された小さなモニターをつうじて、自らの生きる記号世界を整理している、と捉えることもできるだろう。そして付言しておくならば、そのような最新のテクノロジーによって表象され、かつ認識される記号世界は、数十年前のそれとは明らかに異質なメカニズムによって産出され、かつ消費されているのではないだろうか。

今から半世紀以上も前、1957年の段階で記号学者のロラン・バルトは『ミトロジー』と題された著作のなかで、当時の人々によって共有された集会的なイメージを「神話」という概念のもとで浮き彫りにし、それを社会批判の対象として設定していった。その彼は、たとえば1955年にエドワード・スタイケンが企画した写真展「人間の家族」のコンセプトを痛烈に批判するのである。なぜだろうか。

その史上最大ともいえる規模で開催された写真展の会場には、合計503枚の写真——それらは総勢273人の写真家が68の国々で撮影したもので、内容的には誕生・恋愛・病気・死といった人間の普遍的な経験が主題となっていた——によって、人類とは「ひとつ」であり結局は「みな同じ」であるという楽観的なヴィジョン（バルトの術語でいう「神話」）が提示されていた。たしかに「人類＝ひとつの家族」とは、メッセージとしてはヒューマニスティックで素晴らしくも感じられるかもしれない。しかし、この写真展ではその巨大なテーマ設定のまえで、個々の作品を撮影したカメラマンの、そして、そこに写された人々の個別的なストーリーは無視されてしまう。そして、それらの個々の作品群は「人類＝ひとつの家族」という大仰な神話を具現化するための題材として従属するにすぎないのである。ここからも理解されるように、1950年代の後半、神話批判を試みるバルトの慧眼は、多種多様な個別の記号を単一の超越的なシニフィエへと還元する、いわば写真展という仕掛けをつうじて企図された「意味解釈の貧困化」のメカニズムへと向けられていたのである。

今しがた紹介したように、バルトが批判のまなざしを向けた「神話」は、われわれの記号世界から意味解釈の多様性を剥奪しかねない作用をもちうるものであったわけだが、彼による『ミトロジー』の上梓から半世紀以上が経過した今日、記号世界の様態はテクノロジーとの関係性のなかで劇的な変貌を遂げつつある。たとえばベルナール・スティグレールも、そのような現代における記号世界の変容を敏感にとらえる人物のひとりである——彼は『象徴の貧困』と題されたそ

の著作において、文化産業としてのテレビを批判しながら、メディア・テクノロジーによる想像力の同期化という事態を次のように語っている。

文化産業特にテレビは、並はずれた規模で人々をシンクロさせる機械なのです。人々が同じ出来事を同時にテレビで生放送で見るとき何が起こるかということ、何千万ひいては何億人という単位での世界中の意識が、同じ時間的なものを同時に自分のものとし、それを取り入れ、体験することになるのです。これらの意識が毎日同じオーディオビジュアルな消費活動を繰り返し、同じテレビ番組を同じ時間に見て、それが完全に規則的になされたら（すべてはそのために作られているのですから）、そのときこれらの『意識たち』は一人の同じ人間の意識になってしまい、ということは『誰でもない者』の意識になってしまう、つまり誰の意識でもなくなってしまうのです（スティグレール、2006, p.61）。

スティグレールが主張する「象徴の貧困」とは「シンボル（象徴）の生産に参加できなくなったことに由来する個体化の衰退」（同書、p.40）を意味すると説明される。さらに彼によると、テレビに限らず、たとえば「携帯電話、電子手帳、コンピュータ、ホームシアター」（同書、p.122）などによっても意識と身体の時間がコントロールされることになると指摘されるが、昨今における各種メディアの介在はわれわれの記号過程（セミオーシス）を方向づけ、さらには記号世界を貧困化させるものであると捉えることもできよう。つまり現代では技術的な要因によって人間の記号活動が制御されており、バルトが語った「神話」とはまったく別種のコントロールをめぐる機制が成り立っているのかもしれない。

本論考ではメディア・テクノロジーの発達により変容する記号世界の現代的特徴を析出することに注力することになるが、まず、そのためのキーワードとして導入したいのは「control」という概念である。周知のとおり、これは多義性をそなえた言葉であり、日本語でいえば「制御」「支配」「管理」「操縦」「規制」「統制」など様々なニュアンスをもちうる。あるいは北野圭介が『制御と社会』のなかで指摘するように、この言葉は「21世紀を十数年過ぎた今日の世界、わたしたちが生を営むこの世界を特徴づけ、人を揺さぶるものとして辺りをたゆたっている」（北野、2014, p.13）ともいわれる。本稿ではシェリー・タークルの「インタフェース・バリュー」とイエスパー・ユールの「カジュアル革命」の共通するところを探るなどしながら、情報空間を「コントロール」するための媒体項としてメディア・テクノロジーを把握し、現代におけるそのあり方が人々の記号世界をどのように変容させつつあるのか、あるいは変容に向けた欲望に応えつつあるのかを考察していく。

2. コントロールへの欲望—テクノ画像のオペレーション

近年、急速に利用者数を伸ばしているメディウムのなかでも、Facebook や Twitter などソーシャルメディアの台頭は、現代人による自己表象・自己呈示への欲望を増幅させるものであるといえるだろう。人々はそれらのメディアを利用することで、ときに社会に向けて発信する情報を自ら選択したり、あるいは本人にとって望ましい自己像を自在にモデリングしたりすることができる。これらを典型とするソーシャルメディアは、それに付随する発信機能によって、人間と情報世界との関わりを変える可能性をもつものといえる（見方をかえれば、記号世界のコントロールに向けて、人々に新たなタイプの制御感を提供するものになりうる）。以下では人間と記号世界との関係性を再考するための起点として、ヴィレム・フルッサーの言説を導入しておこう。

フルッサーは彼独自のメディア史的な区分を前提として、19世紀以降を「テクノ画像の時代」として把握しようとする。彼の造語である「テクノ画像」とは（カメラなど）何らかの装置によって制作された技術的な画像のことであり、写真を嚆矢として映画やテレビへとつづく、（被写体の現実をあるがままに表象するという意味での）「透明性」を特徴とする新しいタイプの映像として登場していったのである—それではなぜ、これらの新しい形式の画像が19世紀において人々の記号世界を席卷することになったのだろうか。フルッサーの思想では、テクノ画像（としての写真・映画）は文字情報および活字情報が氾濫し、もはや世界把握のツールとしては機能しなくなった時代への処方箋として生み出されたものとされる。そのエポックメイキングな出来事を、彼は次のように説明している。

テキストの世界が奇態なもの、無意味なものになりはじめたのと時期を同じくして（もちろん、それは偶然ではない）、テキストから何かを思い描けるようにする画像が発明された。写真と映画である。これこそが、今日われわれをますます強力にプログラミングするようになっているテクノ画像の一族の始祖なのだ（フルッサー，1997，p.124）。

フルッサーの見解では、少なくとも19世紀の前半まで、人々はおもに活字メディアを通じて世界を認識していたという。しかし活字情報のインフレーションが、人々の住まう意味世界を無秩序へと導くにつれてそのヘゲモニーが揺らぎはじめ、現在では外界を捉えるためには「画像に暗号化された文化にほとんどどっぷりとつかっている」必要があるというのが実情である（フルッサー，1999，p.80）。そして以上の文脈から、写真とはそのような映像文化の到来を先導した画期的なメディウムであると認識されているのだ。ともあれ、この時期に発生したメディア史上の“地殻変動”について、フルッサーは次のような解説をもって示している。

19世紀の中葉は、コード化された世界の有効性に対する信仰が失われはじめたばかりでなく、その世界を解読することがとくに困難になりはじめた時期であった。物語と説明、

われわれを取り巻くテキストの解説と説明は、これ以降ますます困難になってゆく。そうしたテキスト、とくに科学のテキストを使ってわれわれが生きている世界の像を描き出すことは、ますます困難になる。テキストを正確に深く読めば読むほど、一つの〈世界観〉を得るなどということはできなくなる。むしろ、これは、アルファベットにとって致命的な事態に他ならない。[...] いまやコミュニケーションコードとしてのアルファベットは破産したとさえ言えよう（フルッサー、1997、pp.121-122）。

室井尚の解説によれば、「フルッサーにとって新しい支配的文化コードとはそれに先立つ文化コードがうまく機能しなくなった時に、その上位のコードとして世界をより理解可能なものに復帰させるものとして要請されてくる」という（室井、1999、pp.155-156）。まさに写真とは、文字テキストによって世界と関係できなくなった人々のために必要な媒介だったのである。というのも、19世紀における文字テキストの飽和状態は、いってみれば「本の森の中に、引用と注釈の迷路の中に人を迷い込ませるようなもの」であったのであり、そこでは本来の目的に反して「テキストがむしろ世界から意味を奪い取ってしまう」のであった—それは活字メディアの“機能不全”である。これに対して写真をはじめとするテクノ画像は、このような混乱から人々の意味世界を救出する役割を期待されて発明されたと理解されている。それは、いわば支配的なコードの交替劇として理解されているのだ。ともあれフルッサーの言説に依拠するならば、19世紀以降に踵を接して発明されていった映像テクノロジーは、それ以前に覇権的であった活字文化の情報空間に生じた「混乱」をコントロールするために要請されたと考えられている。このような理解は、ジェームズ・ベニガーによる「コントロール革命」をめぐる言説—すなわち多種多様な情報メディアや機器類が「コントロール危機」と呼ぶような混乱した状態に対する反応として出現したとするもの—とも通底するといえるだろう。

さらに付言しておく、フルッサーはテクノ画像の時代における新たな主体像を提案している。彼によると絵画などの「伝統的画像」の場合、表象と指示対象の間に介在している制作者は「画家」と呼ばれる人物である。これに対して「テクノ画像」の場合、表象と指示対象の間に介在するのは「装置+オペレーター」（もしくは「装置／操作する者」）の複合体であると考えられている。フルッサー本人はこれを次のように説明する。

画家は、画像のシンボルを「自分の頭のなかで」作りあげ、それを絵筆で平面上に写し換えます。こうして描かれた画像を解読しようとする場合、画家の「頭のなかで」生まれたコード化の仕方を解読しなければなりません。しかし、テクノ画像の場合は、事態はそれほど明白ではありません。テクノ画像の場合にも、画像とそれが指し示すものとのあいだに、ある要因、つまりカメラとそれを操作する人間が入りこみますが、「装置／操作する者」という複合体は、画像とそれが指し示すものとの間にあるつながりを断ち切るようには見えません（フルッサー、1999、pp.16-17）。

カメラの能力によって、もはや人間は絵画を描く際に要請される肉体的な労苦に悩まされることなく、肉眼を機械の眼と重ね合わせながら映像化の営為を装置に肩代わりさせることになる。このようにして装置の機能に取り込まれてしまった「オペレーター」とは、まさに〈装置のための技術者〉に他ならず、フルッサーはそれを「人間学の一カテゴリー」として、または「新しい意味での（つまりポストストーリーの意味での）〈人間〉」として構想しているのである（フルッサー、1997, pp.189-191）。

このようにフルッサーは写真を「テクノ画像」の先駆としてあげながら、新時代のメディア環境における「人間の変容」を洞察していったのである。彼の言説を本稿の文脈に即して位置づけなおすならば、19世紀以後に発明された新しいタイプの映像メディアは、それ以前に覇権的であった文字メディアのもたらした記号世界の混乱をコントロールするために登場したわけだが、それによって人間は「装置+オペレーター」の複合体の一翼を担うものとして、テクノ画像をオペレートしつつも、それを産出するシステムの機能に従属しながら作動する「機能従事者」と化すことになるのである。

3. タークルの「インタフェース・バリュー」

「テクノ画像」とは人々が自らをとりまく記号世界のコントロールを実現するための媒介物として理解しうるわけだが、フルッサーがその始祖としてあげる写真や、それにつづいて登場した映画の後にも、人間を「装置+オペレーター」という複合体の項としてとりこむようなメディア・テクノロジーは様々なかたちで発明され普及してきたといえる。前節の冒頭でとりあげた Facebook や Twitter 等のソーシャルメディアなどもそのような媒介物の例として捉えうるだろうが、本節および次節ではそれぞれ、シェリー・タークルがコンピュータを論じるなかで提起する「インタフェース・バリュー」、およびイエスパー・ユールがビデオゲームを論じるなかで提起する「デジタル革命」をめぐる言説を援用しながら、さらにはそれら双方の言説の共通するところに着眼しながら、技術的なメディアをオペレートする際の「コントロール」のメカニズムについて理解を深化させていきたい。

タークルはその著書である『接続された心—インターネット時代のアイデンティティ』のなかで、「モダニズムにおける計算の文化から、ポストモダニズムにおけるシミュレーションの文化へと移りつつある」（タークル、1998, p.25）という事態について論じている。その移行を説明するために彼女がもちだすのは「インタフェース・バリュー」という概念である。タークルは自身の体験をからめながら、それを次のように語る。

たとえば、私たちは、脚のついた^{デスク}机を使うと同時に、マッキントッシュ・スタイルの“デスクトップ”も使っている。また、実際に住んでいる場所のコミュニティに参加するとともに、コンピュータ・ネット上でコミュニケーションする人たちだけの間に存在するヴァ

ーチャル・コミュニティにも参加している。現実と仮想の単純な区別が、できにくくなっていると言えよう。画面上のデスクトップが現実のデスクトップより現実っぽくないとかいうことは、意味がないのだ。私が今使っている画面のデスクトップには、「プロフェッショナル・ライフ」というラベルのフォルダーがある。中身は仕事の手紙類、手帳、電話番号簿だ。「講義」というラベルのついた別のフォルダーには、講義の時間割、リーディングの課題、クラス名簿、講義ノートが入っている。三番目は「現在の仕事」というラベルで、中身は研究メモと本書の原稿だ。こうしたオブジェクトと私との関係では、非現実性といった感覚は感じられない。シミュレーションの文化のおかげで、私は画面上に見えるものを“(インタ) フェース・バリュー”でとらえるようになったのである(同書, p.30)。

タークルが「インタフェース・バリュー」を説明するうえで注目するのは、フォルダーやゴミ箱などのように視覚的に提示されるアイコン、すなわち「デスクトップ・メタファー」である。たとえば何らかのファイルを削除するとき、ユーザーはマウス操作によってそれをゴミ箱までドラッグ&ドロップするわけだが、その一連の作業を完遂するために、とくに複雑なコードの内面化が要求されるわけではない。特別な知識を必要とせずとも、画面上に表象されている各種アイコンを直感的に操作することで、ユーザーはその目的を遂行することができるわけである。

タークルはこのような革新的システムが誕生することになった重要な契機として、1984年のアップルコンピュータによるマッキントッシュのパソコンの発売をあげている。彼女の指摘によると、そのシステムにおいて前提とされているのは、ある種の“不透明な”テクノロジーであるという—ここで、なにがどのように“不透明”であるのかを理解するために、それと対比される“透明な”テクノロジーをまず紹介しておこう。

1970年代のパソコン初期モデルや、1980年代初頭に登場したIBM PCは、その基本的メカニズムが“^{トランスパレラント}透明”でオープンなマシンという説明をしていた。こうしたマシンは、中を開ければその“^{ギア}装置”が理解できるという想像をユーザーにさせたが、そのレベルの理解をしようとしたことのある人間は、かなり少なかった。初期のパソコンでは“中にあるもの”を“見る”ことができたものだ、という話をする人たちがいるが、彼らのほとんどにとって、マシンそのものとのあいだにはまだ仲介役のソフトがたくさんあったのだということを、忘れてはならない。だが、そうしたパソコンについて、画面のむこうに隠されたものを知っている、つまりテクノロジーを理解しているということが、彼らにとって励ましになったのだった(同書, p.29)。

このように、たとえば1980年代初頭のIBM PCにおいては、ユーザーにとってその内部のメカニズムが可視的であるという点において、それは“透明”であると捉えられている。では、これに

対してマッキントッシュのパソコンはどのように解されているのであろうか。タークルは次のように語る。

1984年に発表されたマッキントッシュの場合は、ファイルフォルダーやゴミ箱やデスクトップのアイコンによって、大衆に対しシミュレーションが示された。だが、その下の構造について知る手だてはなかった。各機能の結果を通じてしか見ることはできないのだった（同書，同頁）。

このマッキントッシュのシステムにおいては、デスクトップの表層で可視化されるアイコンの下でどのような処理が実行されているのか、ユーザーにとっては不可視であり、ゆえに“不透明”であると捉えられている。表面的にあらわれるグラフィカル・ユーザー・インタフェース（GUI）は「マシン本来の部分をユーザーから見えないところに隠してしまった」（同書，同頁）のである。ようするに、デイヴィッド・ボルターらが指摘するように、「デスクトップというメタファーは幻想である。実際に起きていることは『カーテンの背後』だからだ（ハードウェアのレベルにせよ、ソフトウェアのレベルにせよ）。実際に起きていることは、実際のデスク上のフォルダーや書類とは似ても似つかない。GUIの役割は、ユーザーに、“コンピュータとはデスクトップである”と信じさせることなのである」（ボルター他，2007，p.64）という事態がそこでは発生しているのである。

IBMのPCとマッキントッシュのパソコンの対比というかたちで提示される「モダニズムにおける計算の文化」から「ポストモダニズムにおけるシミュレーションの文化」への移行によって、複雑な知識を前提とせずとも、より多くの人々がそのシステムの挙動をコントロールできるようになる。つまるところタークルの語る「インタフェース・バリュー」とは、コンピュータ内部の記号世界をそのインタフェース上の表面的な価値判断によってユーザーに制御させるためのテクノロジーとして登場し、さらには普及していったのである。

4. イェスパー・ユールの「カジュアル革命」

IBM PC / マッキントッシュパソコンの対立と似た構図は、じつはゲームの発達史においても認められるといえるのではないだろうか—この問題に関連して本節でとりあげてみたいのは、イェスパー・ユールの「カジュアル革命」をめぐる見解である。

ユールによれば、カジュアル革命とはビデオゲームの歴史における飛躍の瞬間であり、また、それはビデオゲームが再発見された瞬間でもあるという。彼はその著書 *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players* のなかで、次のように指摘している。

簡単なカジュアルゲームは、複雑なハードコアゲームよりも人気がある。たしかにカジ

ジュアルゲームは新たなプレイヤーを獲得し、また、その新たなプレイヤーはしばしばカジュアルプレイヤーとして呼ばれることになった。では、なにがカジュアルなのだろうか？ カジュアルプレイヤーおよびカジュアルゲームという概念は、より伝統的なビデオゲーム（それは、ここでいうハードコアゲームであり、それを遊ぶ人はハードコアプレイヤーと呼ばれる）との対比のなかで、2000年あたりから一般的になっていった。[...] ハードコアプレイヤーは、SF、ゾンビもの、ファンタジー・フィクションを好み、ビデオゲームをプレイすることに膨大な時間と資源を投資する人物、難易度の高いゲームを楽しむ人物というステレオタイプによって同定することができる。カジュアルプレイヤーのステレオタイプは、このハードコアプレイヤーの逆のイメージである——彼らは楽観的で愉快的なフィクション作品を好み、多くの時間と資源を費やすことなく、また難しいゲームを好まない傾向がある（Juul, 2010, p.8）。

ユールが「カジュアルゲーム」を語る時、そこでは次の2つのタイプのゲームが想定されている——第1のものは擬態的なインターフェース（mimetic interface）を搭載したゲームであり、第2のものはダウンロード可能なカジュアルゲームである。前者の例としてあげられているのは、任天堂のWiiのような体感型のゲームである——それらのゲームにおいては、プレイヤーが自らの身体を動かし、スクリーン内のキャラクターの動作を模倣的に演じることになる。これに対して後者に関連して説明されているのは、インターネット経由で購入され、短い時間で気軽に遊ぶことができる、あるいは、そのプレイのために多くの知識を必要としないようなタイプのゲームである。

カジュアルに遊べるこれら2つのタイプのゲームが普及する以前（すなわち「カジュアル革命」の前夜ということになるが）ゲーム産業はある意味で行き詰まりを迎えていた。その当時ゲームのファンたちの多くは、いわゆる「ハードコアプレイヤー」であり、複雑化するゲーム操作を前にしてもなお長い時間と多くの労力とを投入しうる一部のファン層しかゲーム産業は取り込むことができていなかったのである。

それが近年ではどうか。たとえば2006年に任天堂から発売された『Wii Sports』に関していえば、それは当初から健康増進の手段として宣伝され、老人ホームなどにおいてその目的で活用されることもあった。あるいはスマートフォンで遊べるゲームアプリなどに関しては、最近ではスーツを着たサラリーマンやOLなどが電車内で没頭する姿をよく目にする。予備知識がなくとも気軽に遊べるカジュアルゲームの普及によって、ゲームが人々の生活に侵入する仕方が大きく変わった。そしてその「革命」によって、従来であればゲームに興味をもつことがなかった層が新たなファンとして取り込まれることになったのである。

ユールによる「カジュアル革命」をめぐる議論を本稿の主題に即して再考してみたとき、そこから何が見えてくるだろうか。あるいは、それを前節でとりあげたタークルの「インターフェース・バリュー」をめぐる議論と関連づけてみたときに、そこから何がいえるのだろうか。まず指摘し

ておくべきことは、ゲームによって提示されるものが人工的に構成された記号世界であり、それをプレイヤーが何らかのインタフェースをもちいてコントロールし、所期の目的を達成する、というプロセスがそこにはたえず随伴しているという点である。さらに付言しておく、その人工的な記号世界に対する制御感が「カジュアル革命」によって（具体的にいえば、直感的に操作できる Wii リモコンのような体感型インタフェースや、あるいはいつ始めてもいつ終わってもよいスマートフォンで遊べるゲームアプリ等の登場によって）大きく変容したと理解されるのである。

考えてみれば、まだコンピュータを基盤とするゲームには数十年ほどの短い歴史しかないわけだが、その発達の過程でプレイヤーとゲーム世界との関係性には（言い換えれば、人間と記号世界との関係性には）どのような変化があったのだろうか。ゲームソフト制作会社ハドソンの創業者である工藤祐司（庶民文化研究家・三遊亭あほまる）は、美学者の吉岡洋との対談において、草創期におけるゲーム文化の実相に光をあて、とくにそのなかでも 1970 年代の『スタートレック』という作品をとりあげながら次のように語っている。

当時は、プレイヤーはプログラマーなんです。だから、デバックを打ちながらゲームをやる。自分の好きなようにプログラムを変えながら遊んでいた。[...] 想像力がやっぱり、今の『スタートレック』にしても、これはもう完全に頭の中で組み立てて、頭の中で映像化して想像するしかありませんからね。だから、一緒にゲームしていても、隣の人間と自分とは考えてることが違う、考えてる世界が違うことがあるんですね（吉岡・工藤, 2013, pp.26-27, pp.30-31）。

工藤の指摘によると、初期のゲーム作品において、そのプレイヤーは同時にプログラマーでもあった。彼らにとってゲームのプログラムは可視的であり、内部のシステムに対する理解がそのプレイのための前提になっていたのである。1983年に任天堂から「ファミリーコンピュータがでる以前では、プレイヤーとプログラマーは同じ人間。だから、プレイヤー＝プログラマー、みんなエンジニア。ところがファミコンが出て初めてプレイヤーだけの世界になった」（同書, p.33）といわれる。さらにハードウェアの進化によってゲームのグラフィカルな側面も精緻化し、前川修が論及するように「インタフェースの向こう側が不可視になり」、そこで、「ある意味で透明化したかに見える『スクリーン空間』の重層性や不透明性」が前景化される、という事態が惹き起こることになった（前川, 2013, p.107）。つまりタークルの提起した「インタフェース・バリュー」と同様に、プレイヤーは画面の手前にとどまりながら、内部システムを見通すことなく、そのスクリーンによって表象される記号世界のみを操作の対象とするのである。それが（ユールによる整理にしたがうならば）1990年代になるとゲーム作品の難易度が上がり、一部のハードコアプレイヤーしかゲームのファン層として取り込めなくなっていくわけだが、それが2000年代にはいりカジュアルに遊べる新しいタイプの作品が普及したことによって「カジュアル革命」がもたらされた、というわけである。つまり、ここでいう「カジュアル革命」とは、ゲーム世界の閉塞

を打破するために到来した（文字文化・活字文化の閉塞を打破するために到来した「テクノ画像」がもたらしたような）「コントロール革命」でもあったと捉えることもできるだろう。

5. インプットの過少性／アウトプットの過多性の反比例性

今日において、ゲームとはそれを駆動させる特定のメディウムのうえでのみ出現する現象とはいいがたい。むしろ筆者が編集責任者をつとめて刊行された『ゲーム化する世界—コンピュータゲームの記号論』のタイトルが示唆するように、現代社会ではゲーム的な想像力が至るところに浸透しつつある、とみることもできる。筆者がその本の巻頭言で指摘したように、「昨今においてゲームは『テレビ』『パソコン』『ケータイ』、果ては『ATM』¹⁾の画面を含め、さまざまなメディウムや装置のなかに侵入しているだけでなく、「(映画『アバター』(2009)、『インセプション』(2010)、あるいは『GANTZ』(2011)等がその事例としてあげられるように)ゲーム的な想像力が他のメディウム、たとえば映画のなかにも浸みだしつつある現場に出くわすことも決して珍しいことではなくなったという実感もある」(松本, 2013a, pp.11-12)。

現代におけるゲーム的なものの位置を見極めるうえで有用といえる概念が「ゲーミフィケーション」である。吉岡が説明するように、これは「ゲーム的なデザインやインタフェースを経済活動や教育などに応用する研究」であり、「ゲーム的な枠組の導入によって世界がどのように変化するかという関心」がその背景にはあるという(吉岡, 2013, p.4)。

いまや「ゲーミフィケーション」とは多岐にわたる領域、たとえばマーケティングやソーシャルゲームなどの分野、さらには健康分野や行政分野などで活用される発想であるが、深田浩嗣によると、それは「ターン制、行動力、オークション・入札、カード、サイコロ、リスクと報酬」等のゲームメカニクスを利用することで、「ユーザーの持続するやる気、持続するロイヤリティを引き出すためにゲームが持つ仕掛けを使う」ことであると解説される(深田, 2011, p.217)。

ゲーミフィケーションの原理を採用することにより、ユーザーは自発的に「作業」や「学習」のプロセスを「遊び」をとともなう行動へと転換するようになる。通常感覚では積極的な欲望の対象にはなりえなかったものにゲーム性が付与されることで、ユーザーの能動性が惹起されるという帰結が導かれることになる。考えてみれば、この「ゲーミフィケーション」そのものが、人間と記号世界との関係性を組み替えるための技法、もしくは記号世界に対する制御感を容させるための技法であるともいえよう。いずれにせよ、この「ゲーミフィケーション」という考え方は、人間と記号世界との現代的な関係性を象徴的に示唆するものともいえるが、そこに付随する制御テクノロジーの本質をより深く理解していくために、いましばらくビデオゲームに分析のまなざしを向けていきたい。

本節でとりあげておきたいのは、ユールが *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds* のなかで論及している「シンプリフィケーション」という考え方である。彼の議論(2011, pp.170-178)によると、たとえば対戦格闘ゲームである『鉄拳3』に登場するエディ・ゴルドと

いうキャラクターの場合、彼の特技であるカポエイラは本来であれば無数の身体動作によって成り立っているはずだが、それをプレイヤーが操作する場合には、逆立ちをする／しないといった単純な選択肢を含む幾つかの要素のみが反映されるにすぎない。あるいは『グランド・セフト・オート』というオープンワールドを特徴とする作品の場合、主人公が車のなかに入る、という動作を実現するためにプレイヤーが行う操作は△ボタンを押すのみである。この一連の過程においても、スクリーン上に表象される主人公の動作をみる限り、「車に近寄り」→「車のドアをあけ」→「運転手を引きずり出し」→「中に入り車のドアを閉める」という複数の要素が組み合わされて成り立っているはずだが、それがプレイヤーによる単一のボタン操作によって喚起されるわけである。

このような主人公の動作の単純化は、多種多様なゲーム作品において認められる。たとえばサッカーを題材とする『ウイニングイレブン』をとりあげてみても、そこでプレイヤーは選手たちにボールを操らせる（たとえばパスをしたり、ドリブルをしたりさせる等）ことはできたとしても、試合中に彼らをグラウンド上で寝そべらせたり、いきなり試合会場から車で帰宅させたりすることはできない。ゲームのなかで切りとられるのは、選手たちの人生のうちごく限られた局面にすぎないのである。あるいは体感型のゲームであるはずの『Wii Sports』でテニスを遊ぶとき、プレイヤーは（リモコンを握った手先を軽く動かすだけで）全身運動なしに選手を自在に操作することもできる。つまり操作の水準において、プレイヤーの挙動のすべてが忠実にキャラクターの動作に落とし込まれるわけではないのである。タークルが論じた「デスクトップ・メタファー」と同じように、ゲーム世界では、動作の複雑性を縮減する「見立て行為」によって、記号世界のコントロールが実現されるのである。

複雑性の縮減を前提とする「シンプリフィケーション」は、ゲームの人工的な記号世界をプレイヤーにとってのコントロール可能な対象として成立させるためには、不可欠な条件であるといっても過言ではない。つづいて、ゲームに付随するそのメカニズムをさらに発展的に考察するために、筆者がかつて主張した、ある見解を紹介しておこう——それはプレイヤーのゲーム受容における「インプットの過少性／アウトプットの過多性」の反比例性をめぐる議論である。

ゲームとは本質的にプレイヤーのアイデンティティや身体図式を更新する一種の変換回路であり、多かれ少なかれインプットの過少性／アウトプットの過多性が反比例的に対応することになる。つまり現実世界において、われわれはゲームパッドを操作することだけで、実際にワールドチャンピオンになれるとも、魔王を倒して世界に平和をもたらせるとも信じていない。しかしゲーム内の虚構世界では、しばしば自己のイメージや行為に関する拡張が成し遂げられ、[…プレイヤーと主人公とのあいだの] 等価性を前提とした誇大なヴィジョンが技術的／想像的に形成されるのである。それは二つの「私」、すなわちプレイヤーと代理行為者 [=プレイヤーの虚構世界におけるエージェント、すなわち主人公] との間隙に横臥する圧倒的な非対称性（もしくは根本的な断絶）を隠蔽す

るプロセスであると同時に、社会化の過程で失われた万能感をプレイヤーに再供給する契機でもある、と理解することができよう（松本, 2013b, p.74）。

ゲームをプレイする際、プレイヤーがコンピュータに対しておこなうインプットは極めて少ない（おもな入力作業といえば、それは「ボタンを押しているだけ」のことも多い）。これに対してアウトプットに目を向けてみると（大部分の作品に言えることだが）プレイヤーがコンピュータから与えられるイメージは過剰である（たとえばワールドチャンピオンになる、あるいは魔王を倒して世界に平和をもたらす等）。むしろ、ここではインプットの過少性／アウトプットの過多性という反比例性が成立しているわけであるが、これが逆の組み合わせ——「インプットの過多性／アウトプットの過少性」——であった場合、ゲームはそれとして成立するだろうか。かつて筆者が論じたことを復唱しておく、「もしゲーム世界でワールドチャンピオンになるために、現実世界でワールドチャンピオンになる以上の努力が必要とされるとしたら、誰もそのゲームをプレイしようとは思えないのではないだろうか」（同書、同頁）。この「労多くして益少なし」という結果をもたらすゲームに、誰が魅力を感じるだろうか。

いずれにせよ、この「インプットの過少性／アウトプットの過多性」のメカニズムは、ユールの語る「シンプリフィケーション」と共犯関係にあるといえるのではないだろうか。単純化された操作によってゲームの人工的な記号世界をコントロールすることで、換言すれば、出力されるイメージに対して入力に必要なエネルギーを抑えることで、数多くの作品がプレイヤーに充足感を提供しているのである。そしてプレイヤーとなる個々人は、ゲームという一種の箱庭のなかで、社会に生きる限定された個としては許容されるべくもない、ある種の万能感を享受することになるのである。

6. 結語にかえて

本論考ではとくに「コントロール」という観点から、フルッサーの「テクノ画像」をめぐる言説を皮切りに、タークルの「インタフェース・バリュー」とユールの「カジュアル革命」とに共通して見いだされるものを精査し、さらには「ゲーミフィケーション」「シンプリフィケーション」「インプットの過少性／アウトプットの過多性」をめぐる見解を紹介しながら、また、おもにゲームというメディアに焦点化しながら、昨今において急速な発達を遂げた各種のコントロール技術を多角的に論じてきたつもりである。

ケヴィン・ロビンスは「技術によってわれわれは、世界から距離を保つ」（2003, p.27）と語る。テクノロジーの本質が何かというと、それは人間が迫りくる恐怖やカオスを回避し、意味の秩序を打ち立てることにあるとみることもできよう。つまりテクノロジーというインタフェースにより、人間は現実世界との直接的な接触を回避し、我が身にふりかかる恐怖や不安をコントロールしようとする存在なのである。

しかしながら各種のメディア・テクノロジーが多様なかたちで、急速な発達を遂げつつある今日、神話批判を展開したバルトでさえ半世紀前には予期しえなかったような組成の記号世界が人々に対して現前しつつある、といえるだろう。現代人は、たとえばデスクトップ・メタファーによってパソコンの隠喩的空間をコントロールし、体感型のインタフェースによってゲーム世界をコントロールしようとする—つまり与えられたテクノロジーによって記号世界を制御することに躍起なのである。そしてそれらのテクノロジーは、たしかに人々の記号世界を変容させ、その変容に向けた人々の欲望にも応えつつあるともいえるだろう。記号的想像力とメディア・テクノロジーとの関係性は従来よりもはるかに錯綜したものとなり、それは新たな段階へと突入したかのようにもみえる。それをわれわれは解き明かしていかななくてはならないのだ。

注

- 1) 「大垣共立銀行は預け入れや引き出しの手続き中に画面でゲームが始まる ATM を導入している。このほどゲームの内容を従来の3種類から4種類に増やした。例えば、振込時のルーレットで当たると1000円を贈る。現金は口座に自動入金する」(日本経済新聞電子版 2012年11月18日)。

参考文献

- Barthes, R. (1993). *Roland Barthes, Œuvres complètes, Tome I 1942–1965*. Éditions du Seuil.
- Beniger, J. (1986). *The control revolution: Technological and economic origins of the information society*. Harvard University Press.
- ボルター, D. 他 (2007) 『メディアは透明になるべきか』 田畑暁生訳 NTT 出版
- フルッサー, V. (1997) 『テクノコードの誕生—コミュニケーション学序説』 村上淳一訳 東京大学出版会
- フルッサー, V. (1999) 『写真の哲学のために—テクノロジーとヴィジュアルカルチャー』 深川雅文訳 新曜社
- 深田浩嗣 (2011) 『ソーシャルゲームはなぜハマるのか—ゲーミフィケーションが変える顧客満足』 ソフトバンククリエイティブ
- Juul, J. (2005). *Half-real: video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Juul, J. (2010). *A casual revolution: reinventing video games and their players*. Cambridge, MA: MIT Press.
- 北野圭介 (2014) 『制御と社会—欲望と権力のテクノロジー』 人文書院
- 前川修 (2013) 「対論を終えて」 日本記号学会編 『ゲーム化する世界—コンピュータゲームの記号論』 新曜社 pp.106–112
- 松本健太郎 (2013a) 「『ゲーム化する世界』がもたらしたもの、もたらしつつあるもの」 日本記号学会編 『ゲーム化する世界—コンピュータゲームの記号論』 新曜社 pp.11–15
- 松本健太郎 (2013b) 「スポーツゲームの組成—それは現実の何を模倣して成立するのか」 日本

- 記号学会編『ゲーム化する世界—コンピュータゲームの記号論』新曜社 pp.71-87
- 室井尚（1999）「文化の大転換のさなかに—20世紀末にフルッサーをどう読むべきか」ヴィレム・フルッサー著『写真の哲学のために—テクノロジーとヴィジュアルカルチャー』深川雅文訳 新曜社
- ロビンズ, K. (2003) 『サイバー・メディア・スタディーズ—映像社会の〈事件〉を読む』田畑暁生訳 フィルムアート社
- スティグラー, B. (2006) 『象徴の貧困〈1〉ハイパーインダストリアル時代』ガブリエル・メランベルジェ+メランベルジェ真紀訳 新評論
- タークル, S. (1998) 『接続された心—インターネット時代のアイデンティティ』日暮雅通訳 早川書房
- 吉岡洋（2013）「刊行によせて」日本記号学会編『ゲーム化する世界—コンピュータゲームの記号論』新曜社 pp.3-5
- 吉岡洋・工藤祐司（2013）「マイコンゲーム創世記」日本記号学会編『ゲーム化する世界—コンピュータゲームの記号論』新曜社 pp.18-45