

# ヴァーチャル・インタラクション?——もしくはインタラクションの曖昧

安川 一

## 1. コンピュータとの対話——プロローグ

コンピュータに名前をつけてそれを呼ぶ、ささやくように話しかける、目を細めて頬ずりする、そんな人を運悪く目撃してしまったら、きっとバツの悪い思いをするに違いない。嫌悪感を抱くむきもあるかもしれないが、たぶん、むしろこっちの方が悪いことをした気になってしまう。

いや、コンピュータとそんなふうに接したくなる人の気持ちもわからないでもない。ヤツは、時にいかにも不機嫌そうで、きっちり仕事してくれないことがある。ひどい時は、前触れもなくフリーズしたり、アプリケーションを終了させたりして、私の、憑かれたような、もしくは青息吐息のそれまでの数時間を一瞬にして無にしてくれる。と、今度は私がやり場のない怒りと疲労感、虚脱感で“凍りつく”ハメになるわけだが、面白いもので、この時の私は、同時にヤツにどこか“ヒト臭さ”、ともすると“人柄”じみたものを感じている……。「なんだかこいつ、今日は機嫌が悪い」。

もちろん、しょせんは機械。私のやっていることは基本的に一方通行、に見える。私から何もしなければ沈黙が続き、しまいにはディスプレイをトースターが舞い、犬が悪戯を始める<sup>1</sup>。時には自分の声で「Computer, open MacJDic」と命じ、英和辞典を表示させたりもするけれど、できることは限られているし、そもそも私の発音では誤作動の方が多い<sup>2</sup>。もちろん、HALのように気のきいた応答を返してくるわけではない<sup>3</sup>。会話プログラムを試してみても、ヤツが“自然に”言葉をつないでいけるように、ヤツの土俵のうえで会話を進めていかなければならない。だから、フツウに考えてみれば、これらはどうみても“対話”ではない。もちろん、ヒト臭さや人柄など、錯覚以外の何物でもない。

が、それでも私は、そこにいつも“対話”を感じている。

第1に、そこには対話の外形が整っているように見える。私の働きかけには“応答”があるし、それは即座の応答であるとともに、働きかけしだいで逐次変化していく応答でもある。そして、ひとたび応答があると、再び私の番が来て、新たな働きかけを促される、という応答でもある。つまり、私の働きかけが引き出した応答は、私の働きかけを“やりとり”の流れの中にとり込み、出来事の推移の一部にはめ込むとともにその進行の要件にしてしまう<sup>4</sup>。そういった“働きかけ-応答”の連鎖が、“ON”と同時に、展開し始める

<sup>1</sup> 「トースター」「犬」とは、AfterDark (BerkleySystems, Inc.) というスクリーン・セイヴァーの有名なモジュール。

<sup>2</sup> 音声による命令とは、Macintosh (Apple Computer, Inc.) における PlainTalk (Apple Computer, Inc.) の技術を指す。また、MacJDic は Dan Crevier 氏による share ware の英和/和英辞書。

<sup>3</sup> HAL とは『2001年宇宙の旅』(アーサー・C・クラーク)に登場するコンピュータ。

<sup>4</sup> ここでいう“やりとり”について、より詳しくは、安川(1993b)を参照。

(少なくとも、その準備ができる) のである。

第2に、私はそこに対話の“意味ある内的世界”の展開を感じている。言葉のキャッチボールが情報交換や親密感や対幻想・共同幻想を広げていくように、機械的-道具的連結という“やりとり”の外形が、その“内”に意味ある世界を開いていく。わかりやすいところは、文書作成の言語世界、数値群とその視覚化によるシミュレーションの世界、あるいはコンピュータ・ゲームの内世界といったところ。そのうえ、応答のクセや流儀を感じ、回りくどさや遅さにイライラして(ヒト相手に毎日そうであるように)、やりとりそれ自体が楽しくなったりつらくなったり、といった“やりとり世界”の中身がある。そのうえで、発想や感情が変転したり、明確化-霧散したりもするわけだ。

こうして私は、進行しつつある“やりとり”に自分の活動を接続している。あるいは、自分の活動をやりとりの一部にすることを通して、内的世界の展開に自分の経験をシンクロさせている。そして思う。これが“対話”でなくて何だろう。いや、こう言った方がいいかもしれない。フツウなら対話などとはみなさないそれを対話と実感する、それはいったいどういうことなのだろう。あるいは思う。ふだん何気なくやり過ごしている対話……それはそもそもどういうことなのだろう。

なるほど、ここでいう“対話”とは、コンピュータと私の出来事を記述するためのメタファーに違いない。少なくとも、これをその日常語義で使用する限りはそうに違いない。けれども思う。対話という言葉の内包はごく特定の価値的、かつ曖昧である。私たちが価値を置くこの言葉は、実に何も描写しない。この言葉をそのまま呑み込むほど、無条件に信を置くことはできない。少なくとも、私たちが多かれ少なかれ“対話”というものに苦勞している、そのことの説明を求めないわけにはいられない。

私は、メタファーを逆転することから始めてみようと思う。コンピュータと私の出来事が他ならぬ“対話”なのである。それが対話に似ているのではない。そして、これを微分することから“対話”を考察する。以下はその試みである。

## 2. “ヒト-コンピュータ”インタラクション

### 働きかけと応答——“やりとり”

さて、コンピュータと私は、知覚-運動の時空において連動している。

私の“働きかけ”(=入力)は、主として指先による機械的-道具的操作。通常はマウスもしくはトラックボールとキーボードとを使ってコマンドやデータを打ち込む。そんなふうに、多くの場合、働きかけができるチャンネルは限られている<sup>5</sup>。

コンピュータの“応答”は、多くがディスプレイに現れる。第1に、それは私の働きかけをモニタリングしてくれる。タイピングされた文字や数字、マウス操作によってプル・ダウンされたメニュー、移動するマウス・ポインタの位置と軌跡、そのようなディスプレイ上の変化の数々が、私の機械的-道具的操作をひとつ

<sup>5</sup> 以下で下敷きになっているのは、ヒト-コンピュータのインターフェイスに関わる議論である。Booth (1989)、Laurel (1991)、海保・原田・黒須 (1991)、などが手軽な入門書である。

ひとつ意味づける。手首と指先の運動が、ディスプレイに表現される時空において意味あるアクションに変換されるわけだ<sup>6</sup>。マウスを握った右手手首の微妙な運動によってアイコン上にポインタを移動させ、マウス・ボタンをダブル・クリックすればプログラムを起動させたことになる、あるいは、ボタンを押したまま「ごみ箱」まで引っ張って行ってそこで指を離せばそのファイルを捨てたことになる、というように<sup>7</sup>。

もちろん、第2に、それはこういったアクションのその時々“結果”の表示でもある。フォルダを開いてファイルを取り出す、複数のファイルを開く、複写したり削除したりするといった、デスクトップに表現されるファイル操作の数々。アルファベット・キーを叩くとひらがなに変換されて表示され、さらにスペース・キーを叩くと漢字に変わる、といった日本語入力各過程。あるいは、データベースの検索結果、スプレッド・シートの演算結果、もしくはアウトライン・プロセッサでこねくりまわした暫定稿。そして、基本的にそれらはシミュレーションのある局面の出来事だから、先に記したように、結果が示されるたびに私は新たな働きかけに移る。コンピュータの応答は、私の営みをこの時空に動員させ続ける。

コンピュータと私の出来事において即事的もしくは実体的に起こっているのはそうしたことだ。私が入力装置に機械的操作する。入力された情報がCPUで内部処理される。処理の結果が出力装置に表示される。と、それが私の大脳で処理され、また新たな機械的操作が開始される。そうやって入力操作と出力表示が形作る臨界空間——インターフェイス——に接続された二つの出来事系列、つまりは私の情報処理空間とコンピュータの情報処理空間の出来事系列が交錯し、出来事の継起的連鎖——“やりとり”——ができてあがる。

### コンピュータとの協働——操作と参加

もともと、私はどうやってこれを“やりとり”として受けとめているのだろう。

一番単純な回答はこうだ——「これを“やりとり”だと認知させるカラクリ／装置がここにある」。私をして、二つの出来事群のあいだに相互継起を認めさせる、つまり、二つの出来事群を相互に関係付け、それらが時間的に継起していることを認知させる、そのようなフレームがあり、また、その動員のための仕組みがあるのだ、と<sup>8</sup>。

まず、コンピュータがお膳立てしてくれている。私がマウスを右に動かせばディスプレイ上のポインタも右に動く。キーボードの左向き矢印を叩き続ければカーソルが左に動き続ける。プログラムの想定外の、その意味で不適切なアクションをおこそうとすると、ビープ音で警告される。私の機械的-道具的操作に対して、何はともあれ“即座”の反応——即応——が返される用意ができています。このことは重要だ。それが即応だからこそ、私の働きかけがひとつのアクションとして受け入れられ定位されたこと、さらにはそのこと

<sup>6</sup> 「アクション」とは、インタラクションにおいて意味ある単位となるもの、の意。ゴフマンのいう「move: 一手(ゲーム等で)」と同義。Goffman (1981)、また、安川 (1991c)を参照。

<sup>7</sup> ここでのコンピュータの操作に関する記述は、多くが Macintosh<sub>1x</sub> のそれを念頭において書かれている。

<sup>8</sup> 「フレーム」とは、人がある出来事のある特定の経験(たとえばインタラクション)として経験する際に前提となる枠組み、ないし経験組織化原理のこと。Goffman (1974)、また、安川 (1991a)を参照。

を起因としてひとつの結果が生じたことが“わかる”。即応がどういう仕組みで起こったかはブラックボックスだけれども、それはどうでもいい。コンピュータに助けられて、私の何らかの動作が即座に何らかの形で反映される、そう経験される、そのことが起点である。

もちろん、それだけで“やりとり”は認知-経験されない。私は、出力装置でなされる即応に対してさらにアクションを起こす“べき”ことを知っていなければならない。たとえば、私が“w・a・t・a・s・h・i・h・a”とキーボードを叩いていくと、ディスプレイ上に順次「わ・た・し・は」が現れる。次いで私がスペース・キーを叩くと、今度は文字列が「私は」に変わる。この一連の“働きかけ-即応”のセットは、「わたしは」という表示を見た私の、次なる働きかけに対する指向性なくしては相互に連続しない。つまり、私にやりとりへの指向性がある、自分の営みを“やりとり”というフレームのなかに位置づけていこうとしない限り、やりとりは成立しない。

もちろん、この指向性は、“やりとり”を成り立たせる通常の約束事に的確に“はまり込む”ことによってしか具現されない。端的なところ私は、やりとりのフレームに則ってタイミングをはかりながら、ハードウェアの制約とOSが規定するガイドラインにしたがって働きかけをし、出力を読解して、また次の操作に移る。そうやって既定のフレームに収まるように推移していかないと、私の営みのひとつひとつがアクションになることはない。フレームがあり、その後に働きかけが意味をもち、アクションが生まれる。

コンピュータ側の反応がアクションになるのも、同様な条件においてである。つまり、もちろんハードウェアとソフトウェアの制約の中、私たちがともに従っているものと想定される特定の“やりとりフレーム”にはまり込んだ形で出力されるもののみが応答というアクションになる（そう認知される）。コンピュータが細部で何をしているかはあいかわらずわからないけれど、私たちがともにやりとりフレームのつてアクション交換をしている限り、ともあれそれは“やりとり”なのだ<sup>9</sup>。

そして、ここまでくると、「私が働きかけて、コンピュータが応答する」という記述の仕方は不十分であることに気づく。端的なところ、私の経験において私は、“こちら側”にいて“そちら側”にあるコンピュータを操作しているというよりは、むしろコンピュータとともに“そこ”にいる。コンピュータと私の出来事は“私たち”の経験なのだ。

たとえば、マッキントッシュの前に座った私は、デスクトップの上でファイルを“直接に操作する”もしくは“直接参加する”感覚を味わっている。マウス操作でフォルダを開きプログラムやドキュメントを取り出す。アイコンをダブル・クリックして起動させる。ノートや資料や辞書、前に作った文書の束、作図道具に電卓……目一杯散らかったデスクトップからは、必要なファイルをいちいち一番上に引っ張り上げなければならない。いよいよ取捨がつかなくなると新しいフォルダを作ってそこにしまったり、いらなくなればゴミ箱に捨てたりする。もちろん、“こちら側”にいる私がデスクトップ上のファイルを“直接”わしづかみにしているわけではない。生身の私はあいかわらずこちら側にいて、首筋や肩胛骨の痛み、指関節の腱鞘炎に悩みながら、タイピングやマウス操作に忙しい。が、それと同時に私はあるアクションとして“そこ”にい

<sup>9</sup> さらに詳しくは、安川 (1994b) を参照。

る。つまり、キーボードを叩く、マウス・ボタンをクリックするといった、限られたチャンネルによる機械的-道具的な操作を通して、もちろんこの際にはコンピュータの諸性能の助けを借りて、そして、特定のやりとりフレームにはまり込むことによって、私は、“そこ”のディスプレイ世界にアクションとしての存在を実現している。

ワード・プロセッシングを考えてみよう。ディスプレイにはできつつある文書が表示される。“私”はちょうどカーソルが点滅しているところで、文字を具現化し、思考に形を与え続けている。そうやって永遠に再構成可能な、変幻自在の文書——のシミュレーション——ができる。お膳立てはコンピュータのハードウェア、ソフトウェアがしてくれている。私はそれに則って、カーソルを動かしては位置を変え、ローマ字入力-変換し、修正やカット&ペーストを繰り返す、アウトラインを大きく変え、あるいは、全部なかったことにする。ただし私は、これまで紙とペンでやっていたと信じているのと同様な意味でそこで“書いている”わけではない。機械的操作にせわしい私がかかわっているのは、そこにワード・プロセッシングとして具体化している出来事における、いわば私の作業分担である。私はキーボードをカチャカチャいわせながら入力-発想している。それがコンピュータにおける私の“思考”である。が、それが具体的な形を与えられるのは“そこ”、ディスプレイ内世界においてのことだ。早い話、コンピュータ側の作業分担がなければ、私のカチャカチャは“ここ”で意味もなく霧散する。それでは私のカチャカチャはアクションになり得ない<sup>10</sup>。

要するに、私たちは“そこ”の世界の展開のために協働関係にある<sup>11</sup>。コンピュータを前にした私は“そこ”で思考しているのであって、“ここ”ではない。私はもっぱらプロセスの動因を注ぎ込み、コンピュータが構造化する。私たちはそれぞれインターフェイスのフレームとルールに自らの営みをあわせ、絞り込まれたチャンネルに自らの流れを注ぎ込み、そのことを通してひとつの意味世界を構成していく。そんな風に、私たちはそれぞれの分担を果たして、協働して、たとえばワード・プロセッシングという世界の進行を支えている。

### 3. コンピュータ・ゲームという経験

ディスプレイの“あちら側”/“こちら側”

そうした“協働”をもっともよく実感できる場合は、おそらくコンピュータ・ゲーム（ビデオ・ゲーム）である<sup>12</sup>。

私は、こちら側とあちら側の即応的連動を、実に単純な形で確認し続ける。電源を入れて、スタート・ボタンを押すまでは、おきまりのオープニングが繰り返される以外に何の変化もおきない。しかし、一度始まってしまうと、次のアクションに変換されうる働きかけを私が繰り返さない限り、ゲームはすぐさま/や

<sup>10</sup> 詳しくは、安川 (1994a; 1994b) を参照。

<sup>11</sup> ここでの記述はE・ブレナンらによるコミュニケーションの common ground (共通基盤) という発想に拠るところが大きい。Clark & Brennan (1990)、Brennan (1990) を参照。

<sup>12</sup> コンピュータ・ゲームについては、安川 (1992; 1992a) を参照。また、コンピュータ・ゲームの理解のために、Provenzo (1991)、Kinder (1991)、多摩 (1990)、テレビゲーム・ミュージアム・プロジェクト (1994)、などを参照。

がて終わるか、もしくは停止してしまう。だから、私は働きかけを続ける。そうやって、一方で私のこちら側の働きかけがゲーム内世界の展開に“直接に”影響を与え続け、他方でゲーム内世界の出来事がこちら側の私の営みを強迫的に飲み込み続けていく。

もちろん、連動は隅々まで及んでいる。シューティング・ゲームやアクション・ゲームでは、コントロール・パッドの左手にある十字キーの右を押せば右に、上を押せば上に、あちら側でアクションが起こる。何かのキャラクターが左にいるなら、左に向かって何かすれば何かの返答が返ってくる（旅のヒントをくれるかもしれないし、剣を振り下ろしてくるかもしれない）。マウスで画面の右方向をクリックすれば視界が右に動き、ドアのノブをクリックすれば「ギ〜ッ」と隣の部屋が見えて、次の瞬間、私は開いたドアのところまで移動している。壁の絵をクリックするとそれが動き出すこともある。出力装置のAV効果が点火する加速感が、私の視野を狭め、働きかけへの集中を促す。気を抜けば、何かにぶつかって即アウトだ。

そういった、いわば即応の同調快感が、私をインターフェイスにつなぎ止め、流入させている<sup>13</sup>。それがこの経験のエンジンである。“こちら側”での働きかけのひとつひとつが“あちら側”でそれぞれにアクションとなり、それが変化を起こして、またこちら側に働きかけを促す。言うまでもなく、そうした連動を支えているのは、コンピュータのハードウェアとソフトウェアであり、ゲーム・デザインであり、私の、知覚-運動能力であり、ゲーム内世界の理解能力であり、さらには、やりとりをやりとりとして認知/具象させるフレームの適用能力である。即応の同調を焦点にして動員され、特定のフレームのなかでそれぞれに意味あるアクションへと変換され続けていく、コンピュータと私の動き……ゲーム経験の内実とはそのような動きの交錯と集積の産物である。

内世界の構成はそうした協働の展開次第である。キー・タイピングに習熟すれば、漢字変換に関わるイライラを別にして、あとはほとんどディスプレイに外化された私の思考の中に没入できるように<sup>14</sup>、コントロール・パッドの機械的操作への熟達は、即応感を増し、内世界と私の連動を強化する。むろん、設定済みの枠内でのストーリー展開である。準備された選択肢がいかに多くても、つまるところルートは既定である。ただ、そうした潜在的ストーリーのいずれもが、即応を焦点とする私たちの協働なしには血肉化されないことも事実だ。私たちの協働が、場面を展開させ、キャラクターたちに息吹を与え、“中”の出来事を推移させていく。そして、こうした協働に支えられているのは、何もゲームの進行だけではない。実は、この“私”そのものが協働作業の産物であることに、私は気づいている。

とりあえず“私”は“こちら側”にいる。ゲーム機本体があつて、TVディスプレイがあつて、コントロール・パッドがあつて、指と手と目がある。ROMカートリッジを差し込んで本体スイッチを入れる、あるいは本体スイッチを入れてCD-ROMをトレイに納める、そうやって始まる、画像と音声のモニタの継ぎつた変化と、それに応じた眼球と指先の運動。シューティング・ゲームやアクション・ゲームなら、瞬きもせず

<sup>13</sup> コンピュータ・ゲームにおける「即応」への注目については、榊山(1992)、から示唆を受けている。安川(1992)も参照。

<sup>14</sup> コンピュータ・リテラシーの発達を阻害しているのは、心理的抵抗感、とか、理解-修得の難しさ、とかではなく、単純にキー・タイピングの未修得なのではないかと考えられる。周縁的な営みに関心を集中すればするほど、主題であるべき“中身”には入っていけないものだ。

にディスプレイを見つめ、背景音のリズムに合わせ、自機や分身の動きに応じて上半身と首を動かし、指先にも力が入って、時にはうめいたり叫んだりしながらうっすらと汗をかく。あるいは、ロール・プレイング・ゲームやシミュレーション・ゲームなら寝ころびながらでもいいけれど、やはりまた網膜をディスプレイのチラツキにさらし、コントロール・パッドを握りしめている。そうやって、目の奥の乾きに顔をパタパタさせ、筋張った首筋をコキコキいわせて、指の関節にボンヤリした重さを感じている、そんな物理的存在ないし身体としての“私”、あるいは身体をかぶった“私”がいる。それは、経験があるからにはその主が居るに違いない的な、デカルト的私でもある。

ただこの“私”は、この時同時に“あちら側”にいて、様々な出来事を重ね、経験している私でもある。私は、足を踏み入れたことのない時空を、ドキドキしながら進んでいく。背景のグラフィックスや効果音が変われば、心象風景も一変し、気分も変わる。時にはなつかしさを覚え、突然の場面転換に目が点、息を呑み、耳にした悲話に胸をキュンとさせ、危険の予感にビクビクする。もちろん、敵に遭遇すれば、攻撃-防御の姿勢をとって、小刻みにパンチとキックを繰り返しながら必殺技のタイミングをうかがう。コース取りに細心の注意を払い、敵の攻撃をかわしつつ、ジャブのように連射を続けてその撃破を試みる。逃げたり隠れたり、ジャンプしたり踏んづけたり、様々なアイテムを見つけ出したり使ったりしながら、敵を避けたり退けたりしつつ、先を急ぐ。途中で出会ったヤツのオマヌケに腹を抱えることもあれば、その狡賢さにムカつき、半ば自虐的な文句を言い、感心もする。時にムキになり、時に安らぎ、時に疲労困憊する私でもある。打ちのめされて気を失い、撃墜されて文字どおりバラバラになることもある。ともあれそうやって、私の感覚と感情がひとつひとつ、やりとりの中に蓄積されていく。

いずれの“私”も私である。しかも、あちら側の私はもとより、こちら側の私もインターフェイスの実際次第である。「だれが経験しているのか」などというのは、インタラクション世界の進行にとってはどうでもいいことだ。私はまずアクションとしてここにおいて、その後に様々な属性を構成される。それが一義的な私である。つまり、まずはやりとりがあつて、しかる後に私がある。独立に存在しているように思える“こちら側”の私も、協同的なやりとりの進行がなければその機能的存在は明らかにならない<sup>15</sup>。

## ゲーム内世界の構成

それは奇妙なことかもしれない。私が私であることは、単にこちら側の私が担当し荷担する“私”だからということによっては保証されない、ということだからである。

繰り返そう。前提には、機械-電気-論理的に設計されたインターフェイスがある。機械-電氣的に連動した私の担当分は、ここに流しこまれ、協働世界におけるひとつのアクションへと変換される。と、対応するアクションがこれに継起する。アウトプットとは、インターフェイスにおけるコンピュータ側の意味あるアクションである。この時、ふたつの出来事系の進行はうまく噛み合っていなければならない。私の動作

<sup>15</sup> 後にもう一度ふれるが、ここでの記述のベースにある「自己(self)の社会的発生-構成」という命題は社会学的には基礎的なものである。安川(1987; 1991c)、また、志田(1989)を参照。

は、ハード-ソフト的に想定/許容された範囲内でのみアクションに変換される。アウトプットも同様の条件ではじめてアウトプットとしての意味をもつ。つまり、両者の出来事が、まずは機械-電氣的に噛み合っていないと結果としてやりとりは成立しないし、個々の動作もそれぞれに“働きかけ”“応答”として意味をなすこともない。

そして、機械-電氣的な連動への動員は、一定のフレームのなかで行われ続けなければならない。スタート・ボタンを押してそのまま放置し、あちら側の私になぶり殺しされたり、撃墜され墜落して粉々になったりするのをながめて過ごす、といった楽しみ方がないわけではないし、また、いくつかの設定を最初にしてあとは時たま働きかけるだけ、場合によってはずっと眺めているだけというデザインのゲームもある。同じゲームでも、目一杯のめり込むこともできれば、傍観者的に自分のプレイを見おろすこともできる。しかし、基本的にそれが“ゲーム”であろうとする限り、私は常に連動への動員を続ける（なかば強迫的-規範的に）。自分の営みを意味のあるやりとりにし続けようとするなら、私は一方的にそれをやめることができない。何より、そのような動員が続いていかない限り、先に述べたような“私”がそもそも維持されない。そして、この動員は、私たちのそれが特定のアクションの交換になり続けうるような形で、一定のフレームのもとで制御されていくのでなければならない。

要するに、私は、インターフェイスに具現される、特定のフレームの内でのアクションとしてのみ“私”である。インタラクションにおける私は所与ではない。私はそこに生成され続ける。こちら側で必死にコントロール・パッドを操作し、同時に超然とゲームを楽しんでいる、その意味でゲーム経験から超然としているように思われるかもしれない私も、このゲームという出来事の場においては、進行中の出来事への関わりにおいてしか意味ある位置を占めえない。技巧にたけていたり、粗暴だったり、狡賢かったり、臆病だったりする私は、インターフェイスにおいてのみ現実性を帯びるのである。

もちろん、目の前の“相手”についても同じことだ。

コンピュータは、インターフェイスが動いていない限り、大地震があれば凶器にもなる、ただの異物である。二つの出来事系が交錯し、やりとりが噛み合い始めて、はじめてコンピュータは“相手”になる。そして、これはやがて協働のパートナーとなって、それ自体としては意識の背後に沈み込む。

経験的に“直接の”相手になるのは、ディスプレイに現れたキャラクターたちだ。私は、“敵”を傷つければ、打ち倒せば、出し抜くことができればうれしい。いやむしろ、戦いというフレームに収まりうるやりとりを通り抜けて、それがまさに敵であったことを確認する。助言や情報提供を受ける村人、力をあわせて敵を倒す仲間、へそ曲がりて扱いづらい爺、跳ね上がり者のオテンバ、助け出してやらなければならない娘……私はそこで様々なやりとりに入り込み、それを通して彼/彼女たちを経験する。

思えば、私は、ゲーム・デザイナーの意図はもとより、世界観やストーリー、キャラクター設定などについて、あまり知らないままにやりとりを突き進んでいる。いや、そもそもそのような習熟はほとんど必要とされない。私は場面の転換ごとに、即座にそこでの出来事を理解し、対応する。老人も子どもも女も、それぞれの個別性とは無関係に、どちらかといえば弱く、保護してやらなければならない。彼/彼女らに危害

を加えた奴は、理由の如何にかかわらず極悪非道なのだ。私に殴りかかってくるヤツについてはもっとはっきりしている。よけそこなえば、ダメージ・バーが増加し、ライフが失われる。見るからにグロテスクで、いかにも異形のそれらは、問答無用の悪だ。つまり、「やらなければこっちがやられる」。これを排除することにいささかの疑念も感じる必要はない<sup>16</sup>。

少なくとも、ピンチにはすっぴりのめり込んで、私はすっぴり“中”にはまっている。余裕が出てくれば、デザイナーやプログラマーの意図や技量を感じ、場合によっては競い合っているプレイヤー仲間やギャラリーの目を気にすることもある<sup>17</sup>。私は幾重にも“相手”を感じとり、同時に“私”を相対化している可能性がある。が、経験の起点はひとつ。私は、物理的なやりとりにハマって、その内的世界にハマって、そうやって初めて、私と、その相手たちを感じている。もちろん、前提／背景には協働の進行がある。私も、相手も、世界も、協働の過程で構造化されたものに他ならない。

#### 4. インタラクションという夢想

##### ヴァーチャル・インタラクション

しかし、たとえばコンピュータ・ゲーム内世界の住民たちの応答は、それ自体がどんなにヴィヴィッドでウィットと意外性に富んでいるように見えたとしても、基本的にはプログラム済みのそれである——おおかたからはそう言われる。

確かに、組み込み済みのこと以外は起こらない。プレイヤーは、少なくともはじめのうちはその“意外な”展開の数々にわくわくしながらのめり込んでいくわけだが、これもゲーム・デザイナーの目から見ればすべて予定済みの出来事である。用意された道筋を辛抱強いプレイがすべて見つけだしてしまえば、それ以上に世界が広がることはない<sup>18</sup>。そこに、絶えずルートをはずれ、転調が繰り返されて、やりとりが思いもかけない展開をしていくといった、日常のインタラクションに溢れている（と私たちが信じている）ことは、基本的にない。それゆえまた、一度起こったことを繰り返すことができるし、誰にでも同じことが経験できる。出来事の一回性はない。あらかじめ組み込まれているパターン化された“応答”が、私の、これも一定の制約の中のパターン化された働きかけによって順次解き放たれていく、それがコンピュータとの“や

<sup>16</sup> 後にまた述べるが、プレイヤーたちがゲーム内世界を理解し、これに入り込む、そのために、ゲームには、私たちが日常世界でものごとを経験する際の方法が歪曲され、ある種純化された形で導入されている。それがたとえば性や異物に対するステレオタイプ化された見方であり、自分のふるまいに対するパターン化された理由付けの仕方である。安川 (1992; 1993a) を参照。このような指摘は、さらにコンピュータ・ゲームのイデオロギー性に関する議論へと展開することができる。Toles (1985)、Gottschalk (1993)、などを参照。

<sup>17</sup> この点において、また、多数の匿名のプレイヤーたちが同一のゲームをめぐる情報交換しうる、世界共有しうる、互いの眼を意識しうる、という点において、コンピュータ・ゲーム遊びは“群れ遊び”である。安川 (1992) を参照。

<sup>18</sup> かつて、プログラムのバグと戯れるゲーマーたちをコンピュータ・ゲームと“主体的”関係を持つ人々としてもちあげる議論があったが（たとえば中沢 (1984)）、それだけのことであれば、それもまた“バグを含むプログラム”を選択肢の限界とする点で特に騒ぐほどではない。

りとり”の実像である……というわけだ<sup>19</sup>。

加えて、共在しているヒトとならば様々なインタラクション・チャンネルが利用できる／利用されると思われているのに対して、コンピュータとのインターフェイスはきわめて限定的である。非言語メッセージやメタ・メッセージのチャンネルを思い浮かべればわかるように、ヒト同士のインタラクションでは同時多重に様々なインタラクション・チャンネルが存在し、しかも複数のそれらが常に機能しているということがありうる。これに対して、ゲームであれば、少なくとも今のところは、大部分がコントロール・パッドの操作をなくしては、私のアクションを成立させえないし、ディスプレイがなければ何が起きているかさえもわからない。つまり、このやりとりは、メディア依存／制約がきわめて大きい。私に関わることのできるチャンネルの選択の幅は、きわめて狭い。

そして、協働だ、やりとりだ、といっても比喩的表現にすぎず、結局のところ、起きているのはもっぱら私の側での「適応」である<sup>20</sup>。ハードウェア的制約に対する適応と、ゲーム・デザインやプログラミングの発想に対する適応、私はそうした適応を通して、返ってくる反応をひたすら待ち、次いでこれに対応する。コンピュータはその流儀を変えない。その流儀に乗ることができなければ、私はスゴスゴと引き下がるしかない。その意味で、適応は双方向的、双務的ではなく、あくまで一方通行的である。

そんなふうに見てくると、前節までの記述はまったくの的外れ、ということにされてしまう。しょせん、相手は機械か、せいぜいが架空のキャラクターなのだから、私たちが日常で慣れ親しんでいる言葉の意味での「インタラクション」が、そこに展開しているはずはない。そもそもコンピュータが“内発的に”応答するわけがない。私に関わっているように感じているのは、CPUがプログラムをたどりながら、ディスプレイの2D世界に描いてみせるインタラクションの夢想——ヴァーチャル・インタラクション——の痕跡と、そこへの参加という幻影である、と。

### 3D世界のヴァーチャリティ

けれども、話はそんなに単純ではない。ディスプレイの2D世界にモニタされる私たちのやりとりと、日常の3D世界に展開している（ものと実感しながら生活している）それとが異質なものだという保証は、ない。

第1に、どこでのそれであろうと、インタラクションにおいる私たちはまず“あわせる”。相手がヒトだろうがコンピュータだろうが、このことは変わらない。つまり、その場に適用できる／適用すべきフレームを探してこれを動員し、やりとり実行のチャンネルを確保して、そのうえで相手の振る舞いを理解、これに自分の営みを噛み合わせようとする。そうやって、私たちの営みが特定のフレーム内出来事として具現するよ

<sup>19</sup> かつてのニューメディアをめぐる Rafaeli (1988) のコミュニケーション類型の整理はこのような発想に合致する。それによると、内発的に双方向的か、単に解放されるだけだという意味で反作用的かが、ヒトとコンピュータを分けることになる。

<sup>20</sup> コンピュータのロジックへの“適用”が文化に何をもちたか、については、Turkle (1984) を参照。ただし、一般メディアによくあるようなキャッチフレーズ（“アナログ思考 vs. デジタル思考”のような）に留まる考察は、何の意味もない。

う、私たちは調整する。とにかく、相手も同様の適応をしていようがまいが、私たちはそうしない限りやりとりの回路には入り込めない<sup>21</sup>。あわせないヤツは、ヒト相手でもコンピュータ相手でも、インタラクションに入っていけない。そして、そのように次々繰り出されるアクションが、このあわせるということにおいて噛み合っている（ように感じられている）限り、進行中の出来事はインタラクションだと経験され続けていく。少なくとも、意味あるインタラクションに関わろうとする限り、インタラクションは出入り自由ではないし、無儀礼的ではない。

第2に、ヒト相手のインタラクション・チャンネルの複雑さなるものも、通常私たちが信じ込んでいるほど決定的な問題ではない。3D世界の私たちは、同時多重のチャンネルのすべてを使いこなしているわけではない。いや、特定の確信もしくは安心とともにインタラクションを進行させていこうと思うのであれば、むしろ“絞り込み”こそが重要である。つまり、特定のチャンネルに注意し、あとは垂れ流しっ放しにして、意識の外に追いやる。コンピュータとのやりとりでは、ただ単にこの絞り込みの過程が、インターフェイスの設計上、限定されているというだけのことだ。いや、そもそも絞り込みといったところで、ヒト相手の場合もごたいそうな営みがなされているわけではない。つまり、いつものやり方でいつものように選択的注意／非注意を行い、選択的利用／非利用をしているだけ。その営み自体がすでに十分に慣習化-規格化されている。つまり、これもまたプログラミング済みである。

第3に、したがって、ヒト相手のインタラクションにも、期待するほどの自由度も複雑性もない。少なくともそれが日常において意味あるものであろうとする限り、既成のフレームに合致する、型にはまった振る舞いの交換、つまり、よくできた儀礼的手続きとイディオムの集積を用いたやりとりしか、インタラクションのアクション交換になる資格を持たない。選択肢はあきれるほどにない。インタラクションを安心しようと思えばともあれイディオム集の中にいるべきで、これをへたに“はずす”と気まずくさえる。いや、おそらく社会的世界を維持しようとする限り、呈示-応答の様式に標準化は不可欠であって、それなくしては意味あるやりとりは不可能、少なくとも、かなりの不便を覚悟しなければならない。親密な2人のやりとりでさえ、いわばパーソナルな標準化をしていく。アクションとしての通用範囲を広げようとすればするほど、標準化は不可避である。こうして、転調の連続によっていかにも変幻自在に動いているかのように見えるヒト相手のインタラクションとは、基本的には、コンピュータ相手のそれと同様な、規格化され、決まりきったチャンネルを決まりきったやり方で進行している。少なくとも、ゲームの世界の出来事に対するのと同様、私たちは既存の認知的イディオムなしには、何の理解も解釈も進めることができない。

そして第4に、インタラクションする私たちが常に意味世界の中に居続けようとする限り、それは夢想をとまなう、もしくは夢想の中に経験される出来事であり続ける。端的なところで、“私”は実際のインタラクションを離れては確定されない。相手、すなわち他者もまたそうである。このことは先に述べたとおりだし、ゲームに限らず、あらゆるインタラクション、社会関係において真である。世界は、インタラクション

<sup>21</sup> 逆に言うと、私たちの周囲には、実にこの“あわせること”をしない人が少なくない。おおかたは若い世代のそれが批判の対象になるわけだが、むしろ古い世代は、自分の流儀こそ正統で、まわりはこれにあわせるべきだと思っているらしいからたちが悪い。その極端な現れ方が職場でのセクシュアル・ハラスメントだ。安川 (1991b) を参照。

が展開してはじめて姿を明らかにするのだ。私は、実際のインタラク션을離れては特定の何者でもありえないし、時と場と相手次第でインタラクシヨンのスタイルを変え、関与のやり方と程度を変えて、それに応じて異なる存在、様々な私でいる。私は、そして他者は、インタラクシヨンの進行とともに変形する座標系のあり方とともに位置を変え、変貌する存在である。その都度の夢想である。プログラム済みのルートのところどころで、適用されるフレームに応じて具現／夢想される出来事、それが、私や相手をはじめとする、インタラクシヨンの出来事なのだ。そしてまた、この夢想をたどるようにインタラクシヨンは進行を続けている<sup>22</sup>。

だから、思う。この3D世界のインタラクシヨンに、コンピュータとのヴァーチャル・インタラクシヨン（と呼ばれるかもしれないもの）と異なるところを見つけるのは難しい。今のところ、中身は確かに違うだろう。しかし、基底に、流儀とイディオムと惰性と拘束の噛み合わせがあり、私たちはこれに身を委ねながらインタラクシヨンを夢想する。フレームにはまり、プログラムの上を進みながら、そこに自発性や自由や一回性の夢を見る。結局、陳腐な結論を避けることは難しい……「インタラクシヨンはすべてがヴァーチャルである」。

## 5. インタラクシヨンの曖昧——エピローグ

私たちは、ヒト相手と変わらない意味で、コンピュータ相手にインタラクシヨンしている。少なくとも、進行中の出来事の外形と、これに直面する私たちの経験の営みに関する限り、インタラクシヨンはインタラクシヨン、区別すべきところはほとんどない。

で、このように論じて、何になるか？

ひとつには、こう述べることができるかもしれない。つまり、「ヒトは、何に対してでも働きかけることができ、そのことを通して“インタラクシヨン”を“実感”できるものだ」、と<sup>23</sup>。この時、インタラクシヨンやその実感が実際に何を意味するかは問題ではない。ヒトにそうした性向と能力がある、そのことをいささか得意げに確認するだけである。そして、でもコンピュータ相手のインタラクシヨンなんて“本物の”インタラクシヨンの模倣にすぎない、つまりそれは本物ではない、と、つけ加えるわけだ。

なるほど私たちはインタラクシヨンの気分ひたれる。たとえば、ペットやぬいぐるみ、位牌や写真、あるいは生命維持装置のコントロール下にある植物人間に対して、私たちは話しかける。そして、自分がインタラクシヨンに関わっていることを感じる。確かにそれは私たちの性向と能力の産物だろう。なにしろ相手は何でもいい。私たちの“つもり”だけが問題である。

が、それではどうしようもない。このような言説はインタラクシヨンについて何ひとつ語らない。何より

<sup>22</sup> このような世界のリアリティをゴフマン的観点から扱った文献として、Chayko (1993)を参照。

<sup>23</sup> コンピュータ史上有名なのが、女性精神分析医として設定された会話プログラム Elisa だろう。Elisa と“会話”を始めた学生たちは、それがプログラムであることを知りつつもやがて感情的な交流を感じるようになっていったという (Weizenbaum (1976))。また、Scheibe & Erwin (1979)では、ビデオゲームのプレイ中にプレイヤーが発する声の分析から、コンピュータをヒト視するプレイヤーの行動パターンを明らかにされている。Selnow (1984)、Brennan (1990)、も参照。

それはインタラクションとヒトを、循環論法的ないし同語反復的に使用している。つまり、インタラクションとはヒトないし準ヒトとのみ成立するはずのもの。インタラクションできないなんてヒトではないし（だから自閉やオタクは疎んじられる）、また、ヒトだからこそ非ヒトに対してもインタラクション然としたやりとりを営むことができる、そう語る。このような言い方は、日常信仰としては自明であり、それなりに機能的であるだろう。異端視されるのを恐れる私たちは、ともあれインタラクションに向かわしめられるのだ。ただし、その同じ日常のあちこちで、私たちはインタラクション不全を味わい、かつまたこの信仰の不自由さを味わっている。そういえば、まったくのすれ違いを完べきな“コミュニケーション”だとする幸福な誤解を、私たちは山のように積み重ね（させられ）てきたではないか。

だから、むしろこう述べてもみたくなる——「もうヒトははずしていいのではないか」。インタラクションなりコミュニケーションなりを語るのに、ヒトなどという信仰の呪縛は捨て去った方がいいんじゃないか。ヒトへの価値付与は無条件でありすぎる。正当／正統視されてきたその信仰は、それゆえにこそ、当為もしくは理想として以外にはコミュニケーションなりインタラクションなりを語るができない。そろそろ、ヒトとその不可視の能力を前提にしないインタラクションから、発想を組み立て直した方がいい<sup>24</sup>。

出発点は、ともあれコンピュータに相手を感じ、そこにインタラクションを感じてしまうというこの事実だ——能力、ではない。“相手”は何でもいいというわけでもない。同じ機械（コンピュータ）でも、たぶん、銀行のATMに“相手”を感じないのは、こちらとしては待っているしかないのに「お待ち下さい」と馬鹿丁寧に応答されるチグハグさのせいだ。私たちのあいだには、適切なフレームとそれに則ったやりとりが進行していなければならず、逆に言えば、それさえ確認できれば何であれインタラクションを感じることができる。パーソナル・コンピュータのインターフェイスは、それを感じとることのできるものに仕上がっている、ということである<sup>25</sup>。

もちろん、インタラクション経験の原型は、少なくとも現在のところは、多くを3D世界で学習していることだろう。たとえば、コンピュータ・ゲーム経験の社会的にマツウでかつ最悪の点はそこにある。つまり、ゲーム内世界の経験の効率化や複雑化のために、3D世界で一般に流布している解釈のステレオタイプを容易に適用できるような様々な手がかりが、むしろ純化したとでも言えるような形であちこちに配置されているのである。このことと似た意味で、コンピュータ経験で感じられるインタラクションのフレームは、その原型を日常世界から得ている<sup>26</sup>。

が、だからといって日常世界の常態を原型としてインタラクションを考えればそれですむのかというと、それも違う。私たちは、むしろ齟齬が生じることの方が多いということ、幸福な誤解に溢れていること、理解し合えないこと、それでもなんとかやっていかななくてはならないこと、等々を知っている。昔はもつと

<sup>24</sup> 筆者はそうした発想を「インタラクション・プロトタイプ」、「プロト・インタラクション」という言葉で論じたことがある。安川(1993b; 1994b)を参照。

<sup>25</sup> 留守番電話の自動応答メッセージに関わるメンタリティにも同様な問題を指摘することができる。Raz & Shapira(1994)を参照。

<sup>26</sup> もちろんそれはコンピュータやコンピュータ・ゲームに限られたことではなく、メディア文化全般に言えることである。安川(1990; 1993c; 1995)を参照。

単純で、互いに助け合い、理解に溢れていた、などというノスタルジーが、希望をこめた歴史の書き換えであることにも薄々気づいている。相互理解や共有が、そうしたことの实体ではなく、疑念の停止によってのみ確信されることも知っている。何より、ヒトだから“相手”になるし“インタラクション”が成立しうる、ということ自体がひとつの信仰であることを知っている。

だから、コンピュータとのインタラクションが“経験される”——少なくとも一部には——という事実は、私たちのそのようなインタラクション状況を理解するうえで重要になる。すなわち、型にはまっていさえすれば、私たちはとにかくインタラクションの中において、それを感じている……こういった認識を起点に据えることによって、インタラクションの原型を発想し、そこから3D世界の現実を見据えることができるように思う。それは、単にシニカルな見方ということではない。そもそも、理解し合えないこと、共有できないこと、その意味で“コミュニケーション”が成立しないことは、そんなにゆゆしい問題なのだろうか。共有を自明視することの不都合と誤謬を繰り返して、なお学習しないことにするというわけだろうか。理解し合えない、共有できない、それでもうまくやっていかななくてはならない、そんなインタラクション要請の中に私たちはいるのではなかろうか。どうみても、ノスタルジックな理想論では手に負えそうもない。

## 参考文献

- Booth, Paul 1989 *An Introduction to Human-Computer Interaction*, Lawrence Erlbaum Associates.
- Brennan, Susan E. 1990 "Conversation as direct manipulation: An iconoclastic view." In Brenda Laurel (ed.), *The Art of Human-Computer Interface Design*, Addison Wesley, 393-404.
- Chayko, Mary 1993 "What is real in the age of virtual reality? 'Reframing' frame analysis for a technological world." *Symbolic Interaction* 16(2): 171-181.
- Clark, Herbert H. & Susan E. Brennan 1990 "Grounding in communication." In Lauren B. Resnick & Stephanie D. Behrend (eds.), *Perspectives on Socially Shared Cognition*, American Psychological Association.
- Goffman, Erving 1974 *Frame Analysis: An Essay on the Organization of Experience*, Harper & Row.
- Goffman, Erving 1981 *Forms of Talk*, University of Pennsylvania Press.
- Gottschalk, Simon 1993 "Videology: Video game as postmodern sites/sights of ideological reproduction." Paper presented at 66th Annual Meetings of the American Sociological Association, Miami.
- 海保博之・原田悦子・黒須正明 1991 『認知的インタフェース——コンピュータとの知的つきあい方』新曜社.
- Kinder, Marsha 1991 *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*, University of California Press.
- Laurel, Brenda 1991 *Computers as Theatre*, Addison Wesley. (遠山峻征 訳『劇場としてのコンピュータ』トッパン, 1992).
- 榊山 寛 1992 「ちからのたね——電子の武者〈1〉——メディア環境をフィールドワークする」『季刊インターコミュニケーション』1(1): 64-70.
- 中沢 新一 1984 「ゲームフリークはバグと戯れる」『雪片曲線論』青土社, 1985, 181-206.
- Provenzo, Eugene F., Jr. 1991 *Video Kids: Making Sense of Nintendo*, Harvard University Press.
- Raz, Aviad E., & Shapira, Rina 1994 "A symbolic interactionist user's guide to the answering machine: 22 reflections on vocal encounters in an emerging social world." *Symbolic Interaction* 17(4): 411-429.
- Refaeli, S. 1988 "Interactivity: From new media to communication." In R. Hawkins, J. M. Wiemann, & S. Pingree (eds.), *Advancing Communication Science*, Sage, 110-134.
- Scheibe, Karl E., & Erwin, Margaret 1979 "The computer as alter." *Journal of Social Psychology* 108(1): 103-109.
- Selnow, Gary W. 1984 "Playing videogames: The electronic friend." *Journal of Communication* 34(2): 148-156.
- 志田 基与師 1989 「自我とゲーム」『ソシオロゴス』13: 219-231.
- 多摩 豊 1990 『コンピュータゲームデザイン教本』ビジネス・アスキー.
- テレビゲーム・ミュージアム・プロジェクト (編) 1994 『電視遊戯時代——テレビゲームの現在』ビレッジセンター出版局.
- Toles, Terri 1985 "Video games and American military ideology." *ARENA Review* 9(1): 58-76.
- Turkle, Sherry 1984 *The Second Self: Computers and the Human Spirit*, Simon & Schuster.
- Weizenbaum, Joseph 1976 *Computer Power and Human Reason*. (秋葉忠利 (訳) 『コンピュータ・パワー——その驚異と脅威』サイマル出版会, 1979.)
- 安川 一 1987 「外見と自己——“状況の定義”をめぐる」山岸 健(編著)『日常生活と社会理論——社会学の視点』慶應通信, 87-111.
- 安川 一 1990 「ジェンダー感性のリアリティ構成——E.ゴッフマンにみるジェンダーのテーマ」『亜細亜大学経済学紀要』15(1): 45-73.
- 安川 一 1991a 「〈共在〉の解剖学——相互行為の経験構成」安川 一(編)『ゴッフマン世界の再構成——共在の技法と秩序』世界思想社, 1-31.
- 安川 一 1991b 「〈共在〉というポルノグラフィ——公共場面のジェンダー構造」安川 一(編)『ゴッフマン

世界の再構成——共在の技法と秩序』世界思想社, 185-210.

- 安川 一 1991c 「会話と自己——相互行為のフレーム分析：ノート」『亜細亜大学国際関係紀要』1(1): 257-285.
- 安川 一 1992 「ビデオゲームはなぜ面白いのか——経験解体の快樂」アクロス編集室(編)『ポップ・コミュニケーション全書』PARCO出版, 144-177.
- 安川 一 1993a 「ビデオゲーム経験の構造——インタラクションという現実構成」『現代のエスプリ 312 情報化と大衆文化——ビデオゲームとカラオケ』至文堂, 25-43.
- 安川 一 1993b 「インタラクション・プロトタイプとしてのビデオゲーム経験」『季刊子ども学』(福武書店) 1: 60-71.
- 安川 一 1993c 「マンガの情景——ヴィジュアルの循環——」香内三郎ほか『メディアの現在形』新曜社, 274-307.
- 安川 一 1994a 「コンピュータによる『書く／考える』——ワード・プロセッシング、データベース、思考」『現代のエスプリ 319 コンピュータ文化の現在』至文堂, 147-160.
- 安川 一 1994b 「コンピュータとともにいるところ——体験的コンピューティング考」川崎賢一ほか『メディアコミュニケーション——情報交流の社会学——』富士通経営研修所, 171-197.
- 安川 一 1995 「若者／子どもとメディア——その“問題性”をめぐって」田村穰生・鶴木 眞(編)『メディアと情報のマトリックス』弘文堂, 289-296.