

1 「コロナ禍における『あつ森』ブームを再考する

本論考で考察の俎上に載せるのは、2020年の「コロナ禍における『あつ森』ブーム」である。周知のとおり、本作は同年3月20日に任天堂より発売されたNintendo Switch向けのゲームソフト、どうぶつ森シリーズの7作目、『あつまれどうぶつ森』の略称である。以下で詳述するように、それが「コロナ禍」のなか、ファッション業界を巻き込みながら話題となったことは記憶に新しい。

当時、全世界的な拡大をみせた新型「コロナウイルス感染症COVID-19」は、私たちの社会活動をとりまく環境の激変を惹起することとなった。各国では渡航禁止や国境閉鎖、都市封鎖や自粛要請などの政策がとられる一方、日本では新型インフルエンザ等対策特別措置法にもとづき緊急事態宣言が発令され、外出の自粛や施設の休業などが要請された。そして世界的なパンデミックのなか、「動かない生活」をなかば強いられる状況にあって、人びとによる「メディア接触」や「コンテンツ受容」の形態も drastick に変化することになる。まさにそれを象徴する事例として把握するのが上記の『あつ森』ブームなのである。

「何もないから、なんでもできる」という「コピー」で知られるそれは、一般的な RPG などと比べると、きわめて自由度の高いプレイを保証するものといえる。本作のなかでプレイヤーは、自らデザインしたアバターをもちいて「ためき開発」による移住プランに参加し、「無人島」での生活を疑似体験することになる。そして、ためき開発の社長である「ためきち」、同社の社員である「まめきち」と「つぶきち」ら、二足歩行の動物たちに助けられながら、プレイヤーは樹木を伐採したり魚釣りをしたりと、徐々にその「無人島」を自分好みの空間としてデザインし、そこで長閑な日常を営むことになるのである。

なお、「コロナ禍」のなかにあたる2020年の前半、「あつ森」をめぐるブームは様々なかたちで社会的に認知されていた。『WIRED』日本版における4月22日付の記事「註」によると、「8年間待ったあと、任天堂の『どうぶつ森』の最新作がこの時期に発売されたことは、「ぶさわしい」としか言いようがない」と評価されたうえで、「現実の世界では、友人から少なくとも6フィート(約1.8m)離れなくてはならない。だが、ゲーム内では、島で一度に何時間も一緒に過ごすことができる。ソーシャルディスタンスは必要ない。かなり気軽に交流できる」と説明され、現実世界における「ミニケーション」状況とゲーム世界のそれが対比的に言及されている。じつさい当該のゲームをめぐる影響は現実世界の様々な分野へも波及したが、それはファッション業界においてもまた然りである。たとえばその時期、『VOGUE JAPAN』がオリジナルの「VOGUE島」を提案して注目を集めたりしている。それをとりあげた記事「註」によると、「人気ゲーム『あつまれどうぶつ森』に「VOGUE島」が登場——8つの日本ブランド「ミラポレート」、スペシャルなマイデザイン服を作成した」とされ、「仕上がった『あつ森』服は無料でダウンロードが可能」との解説が加えられている。ちなみにマイデザインとは『あつ森』に実装されている機能で、「32×32のドットを打ってオリジナルの絵柄を作成できる機能」であり、それは「衣服

部屋の壁紙や床板、島の旗など、さまざまなアイテムや場所を使うことができる」(SWITCH, 2020: 45)。なお、6月20日に発行された『SWITCH Vol.38 No.7——特集 みんなの『あつまれどうぶつ森』』によると、「ユーザーの多くは、島のビジュアルと同じように、自身のファッションにも気を配る。それは現実世界で服を選び、楽しんで着るのと同じ感覚。『あつ森』の世界では、オンラインでお洒落をしてデートをする者もいれば、友人と集まる際に素敵なファッションを披露したり、お揃いの服を着て楽しむ者もいる。まさにユーザーがリアルでの外出で気にかける「ファッション」と、同義の楽しみ方がゲーム内でも浸透している」(同書、同頁)との指摘がなされている。ともあれ「コロナ禍の混沌とした、コントロールしがたい状況の只中」にあつて、「あつ森」はそれがフィクションであるとはいえ、制御感を付与する「もう一つの現実」を人びとへと供給したといえる。そして見通しがきかない実社会から乖離したところで、「精神的な「癒し」」を希求してゲーム世界へと「脱出」する人びとが相当数に達したため、それは世間で耳目を集めたのではないだろうか。

ゲーム空間への大脱出——じつは「コロナ以前からその種の現象は、ゲームデザイナーであるジェイン・マクコニガルによつて報告されていた。彼女はその著書『幸せな未来は「ゲーム」が創る』(原題は Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World)のなかで、それを以下のように表している。

現実世界は、仮想世界が提供するよつな周到にデザインされた楽しさや、スリルのある挑戦、社会との強い絆を容易に提供することはできません。現実の効果的にやる気を引き出したりはしませんし、私たちが持つ能力を最大限に引き出して何かに取り組ませることもありません。現実には私たちが幸せにするためにデザインされていません。そのため、ゲーム「ミニミニ」にはある認識が広がってきています。つまり、ゲームに比べて、現実には不完全だという認識です。実際、これは単なる認識だけではありません。これは現象となっています。経済学者のエドワード・カストロ・ヴアは、これをゲーム空間への「大脱出」と呼んでいます。人々は、ますます多くの時間を現実の外で過ごすようになっていきます。米国だけでも、1億8300万人のアクティブなゲーマー(調査上の定義は、日常的に週13時間以上「コンピュータゲームやビデオゲームで遊ぶ人たちが存在します」(マクコニガル, 2011: 17)。

彼女が上記で指摘するように、綿密にデザインされたゲーム世界に対して、私たちが生きる現実世界は「不完全」である。それはあまりにも複雑であり、なおかつ混沌としているのだ。そして人びとは現実世界の不完全性から逃避するために、ゲームが人工的に構成した「虚構の現実」へと移動し、その内部でより多くの時間を費やすようになったのである。その傾向にさらに拍車をかけたのが、COVID-19であったとみることができよう。

既述のとおり、「コロナ禍における『あつ森』ブームは当時のメディア接触／コンテンツ消費の状況を象徴する好例である。外出自粛が要請されるなか、人びとは自室に退避しつつ、携帯ゲーム機を経由しながら無人島への「架空の移住」を果たした。そしてパーソナルな水準においてのみ存在するその無人島とは、プレイヤーにとっては自らの趣味で埋め尽くされ、長い時間でこぼ寛くすることができる「個室」のような空間でありえたのではないかと。じつさい彼ら／彼女らはそのゲーム空間を舞台として、自らの趣味嗜好におうじて、アバターと島園をより「居心地のよい環境」とすべくカスタマイズしていった。そして、好きな服をきて友人に会うことを含め、COVID-19により現実世界では実現困難な行為へと従事することになったのである(外出する友人と会う、旅行に行く、釣りをする)。ゲーム内でのそれらの行為は、本稿で後述するところの「体験の技術的合成」として位置づけよう。いずれにせよ、本稿では『あつ森』を考察の起点としてとりあげながら、「コロナ禍をつうじて加速的に進展を遂げた「ミニミニ」文化」の諸相を照射していくことになる。

2 「個室」こそ技術的拡張

『あつ森』における無人島とは「コロナ禍における人びとの「居場所」となったが、それは見方によっては、プレイヤーの趣味やアイデンティティが反映された「個室空間」とも理解しうる。以下では、そのパーソナルな「個室空間」を考える前に、さらなる分析に向けた補助線として、そもそも「個室」が人びとにとっていかなる空間でありうるのかを考えてみたい。

関係により
の権の
の表示
の表示

人は自らのイメージを、自らの身体の外部にある「物質的なモノ」や「物理的な空間」へと託しうる。たとえば、若年層にとつて個室を想像してみたい。それは所有者の趣味に関連したモノ、たとえば「推し」のポスターやアクリルスタンド、漫画雑誌、フィギュア、ゲーム機などで埋め尽くされた空間であるかもしれない。ようするに個室とは物理的な空間でありながら、他方では、自らのアイデンティティを反映する場所として機能しうる。「部屋のなかのモノ」というのは、自分の表現である」と語る多田道太郎は、皮膚でおおわれた身体を「第一自分」と位置づける一方で、自らの趣味的なモノで埋めた部屋を「第二自分」として位置づけている(多田、1978:109)。そしてそのうえで、その部屋が外部との「つながり」を生成する場であるとともに、「ある種の安定感、社会的安定感」を付与する場として捉えるのである(同書:109,110)。

「つながり」といつことでいえば、たしかに居場所としての個室とは、子どもと社会とをとりもつインターフェイス的な空間ともいえる。そう指摘するウズビ・サコによると、「個室は、個人の趣味の確立や広がりや深く関係しています。家族と一緒に住んでも、そうでないケースでも、個室は「ハ」としての部屋を超えた存在です。現在の日本社会において、大部分の若者は、自分の趣味をさまざまなツールをおして社会に発信することができるといって過言ではありません」(サコ、2007:98)とされる。

付言しておく、その「個室」とはある意味で両義的な空間ともみることができるといえる。ようするに、それは社会との「つながり」を生成する空間であると同時に、自らの趣味的世界に対する「没入」を惹起する空間でもあるのだ。南後由和が論及するように、人びとはワンルームマンションなどで、「ラジオやテレビなどの端末を身の回りに置くことで、個室であらゆる物ごとが効率よくできるよう、個室を内部完結化していく。これは外部からの切断指向である。それに対し、個室に置かれたラジオやテレビなど――壁に飾られたプロマイドやポスターも――は、物理的な距離を超える回路をもっている。これは外部への接続指向である。1980年代に入つて、コードレス電話やビデオなどが普及すると、個室における「切断」と「接続」という傾向に、拍車がかかるようになっていく(南後、2018:97,98)。このように個室という物理的な空間を埋め尽くす物質的なモノたちは、その外部に展開する社会との間隙で「切断」と「接続」をもたらしつつある。

以上の「個室」をめぐる視点を踏まえよう、ふたたび「あつ森」の考察へと立ち戻ろう。2020年におけるチームのさなか、人びとは自宅にいながらにして、携帯ゲーム機を経由して虚構の無人島へと移住した。バーチャルなモノによって埋め尽くされたその「個室的空間」とは、人びとにとつて社会との「切断」と「接続」とを喚起するものであると同時に、「コロナ禍のストレスフルな日常のなかで「社会的安定感」を提供するものでもあった。シエリー・タークルが「つながっているのに孤独」――人生を豊かにするはずのインターネットの正体」で論及したように、「いま私たちは、テクノロジーによって過剰な接続を「コントロールしよう」としながら、同時に孤独から逃れようとしている。テクノロジーを使って好きなときに連絡し、好きなときに連絡を遮断しようというわけだ」(タークル、2018:52)。

ともあれ上述のとおり「個室」とはそれこそ多種多様なモノの集積によつて、その所有者のアイデンティティを反映する空間となりうるわけだが、しかしその一方で看過できないのは、現代人にとつて「個室的」といいうる空間が技術的に拡張され遍在していると思われる点である。より明確に言えば、各種のポータブルデバイスの普及によつて、趣味に依拠する「個室的空間」の携行が実現されるようになったのである。

一例として、1979年にソニーから発売されたウォークマンを考えてみて欲しい。吉見俊哉は都市空間におけるその使用が「場違い」かつ「エチケット違反」として批判的となった1980年代を回顧しながら、「ウォークマンをかけている一人ひとりには、たしかにその場所にいるのですが、まるでもうその場所にはいないかのように存在しているのです。私たちは都市のなかのどこにいようが、その場所をまるで自分の個室のような空間として経験していくことができるようになったのです」と語りつつ、それにより「都市のなかを移動する人々は、それぞれが好みの回路を選んで周囲の環境へとプラグを差し込みます。その結果、都市の公共空間には無数の個人的な環境世界が侵入し、騒々しさを撒き散らしていくことになるのです」と主張してみせるのである(吉見、2012:200,201 傍線引用者)。

吉見はウォークマン以後に登場したポケベルや携帯電話などを視野に収めつつ、それらのデバイスが「公的空間」と「私的空間」のコンフリクトを招き出したと示唆するが、その一方で「モビリティース」――移動の社会学」で知られるジョン・アーリーは、「携帯電話通信のおかげで人々が社会的ネットワー

クを個人的なものにすることができると同様、iPodなどのMP3プレーヤーは、都市の音を個人的なものにすることで、都市に住まう者たちの両耳を自由にする力をもたらしている」と指摘している(アーリー、2015:118)。

「公的空間」と「私的空間」の衝突という点でいうと、より最近の事例でこれと類似した構図をもたらしたのは、2016年にリリースされた『ポケモンGO』かもしれない(神田 遠藤 松本、2018)。ナイアンテックと株式会社ポケモンが共同開発したそれは、その人気ぶりから「躍脚光を浴びつつも、他方では当時、無数の社会問題を惹起するに至った」。「歩きスマホの禁止」が各所で啓発される現代、たえまなく画面をタップしフリックするプレイヤーが公共空間を闊歩する。しかもそのプレイヤーは、画面内の記号群の挙動に集中しながら、空間の移動に従事するわけである。つまり『ポケモンGO』は趣味に依拠した「個室的空間」を都市へと導入することにより、たとえば「歩きスマホ」が急増する、自動車の運転中にプレイする、立ち入り禁止区域に侵入するといった具合で、無数の社会問題を引き起こした。そしてその帰結として、駅などの公共スペースで無数のマナー広告が量産されていったのである。

付け加えておくと、『ポケモンGO』に限らずスマートフォンにダウンロードされたアプリ群は、多かれ少なかれ、そのユーザーにとつて「個室的空間」の持ち歩きを可能とした側面がある。使用環境が満員の電車内であったとしても、人びとは起動するアプリをつうじて友人と「ミニミーティング」したり、映画を鑑賞したり、ゲームをプレイしたりすることができるといえる。それはウォークマン以後に台頭した、「個人的空間」の拡張／携行の系譜のなかに位置づけることができるだろう。アーリーが剔出するように、現代では「さまざまなテクノロジもまた「携帯可能」であり、移動中の人びとの「活動」を可能にする新たなアプリケーションをもたらし、その始まりは「九世紀中頃の簡素な本である。そして、新たな社会的な雑事が、家、仕事、社会生活の「合間」にある空間を生み出し、「中間空間」を形成している。そうした空間は折に触れてなされる移動の場所となっており、そこでは仲間が集い、電話、携帯、ラップトップ、SMSメッセージ、ワイヤレス通信などが利用され、多くの場合、「動きながら」予定の調整がなされている」(アーリー、2015:118)。

いずれにせよ、ウォークマン、携帯電話、スマートフォンをはじめとする各種のポータブルデバイスにより、音楽やポケモンなど、趣味に依拠した「個人的空間」の持ち歩きが可能になったわけだが、それにブレーキをかけたのがCOVID-19の拡大と、それによる社会の混乱だったといえる。自粛生活を余儀なくされたその時期、人びとはリスクを回避するために自宅へと撤退し、デジタル映像テクノロジを介して、「楽しみ」のための「コンテンツ」にアクセスした。株式会社「テオリサーチ」が2020年5月に実施した『「コロナ禍」における生活者意識調査』(註)を援用すると、回答者のうち85.6%が新型「コロナウイルス」により生活が変化したと答えている。とりわけその「メディア接触」や「コンテンツ受容」という側面に目を向けてみると、生活のなかで「テレビをリアルタイムで見る」「ネットで動画を見る時間(無料)」「ネットでブラウジングをする時間」「ビデオ・ブルーレイ・DVDを見る時間」「テレビゲームをする時間」などが増えていることがわかる。

「コロナ禍の自粛生活において、人びとはもはやポータブルデバイスによって「個室的空間」を外部世界へと持ち出すことができなくなった。そして自宅の「個室」に足止めされた人びとは、携帯ゲーム機をつうじて『あつ森』の無人島(いわば「バーチャルな個室」)へと上陸し、現実世界では不可能な体験に没頭したのである。そしてその際、プレイヤーにとつての「アバターおよび島は、いわば「編集可能な対象」であり、多かれ少なかれ、自らのアイデンティティを反映したものになりえるのである(それらは「バーチャルな対象」でありながら、多田の言葉を援用すれば、それぞれ「第一自分」および「第二自分」として理解可能な対象といえる)。ともあれ本節では「個室」に依拠して議論を展開してきたが、以上からわかるように、COVID-19は当該概念をめぐる社会的な想像力を著しく細み替えたといえるかもしれない。

3 「コロナ禍における」オンライン／オフライン比率」の変容

COVID-19によつて多種多様な社会的活動がオンライン上で置換されるなど、私たちの日常は大きく様変わりすることになった。しかし考えてもみれば、「オンライン授業」や「リモートワーク」といった社会的活動の新しい形態がなぜ可能だったかという点、その前提としてスマートフォンやインターネット、あるいはそれと連携して駆動するZoomなど、デジタルテクノロジーを基盤とする「コミュニケーション・メディア」が介在していたからである。

じつさい私たちをとりまく「ミニゲーム」環境は、ここ数十年のあいだに著しく変化した。振り返ってみると、1990年代以降のインターネットの普及、そして2000年代以降のモバイルメディアやソーシャルメディアの普及を経て、私たちが生きるメディア環境はすでに「ドラスティックな変質を遂げている。富田英典によると、「リアルな空間にバーチャルな情報が重畳されている状態。人ひとが日常生活において常にネット上の情報を参照しているような状況。オンライン情報を常時参照しているオフラインをセカンドオンラインと呼ぶ(富田、2016:2)と説明されるが、まさに私たちが生きているのは、有線/無線を問わずインターネットへの接続が常態化し、それによりオンラインとオフラインが重畳された「セカンドオンライン」的状況だといえる。今や私たちはどこにいようと、あるいはどこを移動しようとも、インターネットへの常時接続が当たり前の環境に生きつつある。そしてそれは、インターネットやそれと紐づくモバイルメディアが登場する以前とは、何かが決定的に異なるはずである。むろん空間を飛びかう携帯電話やWi-Fiの電波は無色透明で不可視だが、「デバイスの表示が「圏外」にならない限り、そこはオンラインとオフラインが重ねあわされた場所なのである。

現代人は絶え間なくスマートフォン上のアプリを操作し、それによって何らかの思考や行為に従事するわけだが、考えてみればスマートフォンの操作を含めて「画面を触る」という行為の浸透/常態化は、ここ「最近の産物といえるだろう。私たちは現在、タッチパネルと化した画面との継続的な接触が要求される技術的環境のなかを生きているが、ほんの数十年前、そのような習慣は存在しなかったはずである。どんなアプリを起動させるにせよ、ユーザーはGUIとして描写される各種の記号群を視認しながら、それを画面上で触覚的に操作する。周知のようにタッチパネルとは、液晶パネルのような映像表示装置と、タッチパッドのような位置入力装置を複合させることで成立する入力装置のことであり、その操作のプロセスにおいては、視覚記号と連動して触覚的な操作が求められることになる。そして、そのような「視覚」と「触覚」との組み合わせは、私たちが他者と「ミニゲーム」したり、世界を理解したり、さらには、そこから何らかのリアリティを感じたりする際の前提として介在している(松本、2019)。

それだけではない。「視覚的認知」および「触覚的操作」の対象となるデバイスが小型化されたことにより、私たちは簡単にそれらを携帯できるようになった。つまり私たちは歩きながら、手のひらのうえの画面に目を落とし、なおかつそれを操作しながら——つまり「足」と「目」と「手」の連携を前提としながら——周囲の空間へと関与するようになった。歩き、立ち止まり、画面を確認し、そして再び歩き出す。

ともあれ、携帯可能なスマートフォンや、それと連携するインターネットによって「デジタル革命」が進展しつつあったわけだが、それをさらに加速させたのがCOVID-19であったという点は、衆目の一致するところではないだろうか。しかもそのパンデミックが惹起した新たな生活モードによって、「オンライン/オフライン比率」が大きく組み変わった点も看過できない。人びとはリスクを回避するために自宅に退避しつつ、そこから「楽しみ」のための「コンテンツ」へとアクセスすることになった。つまり自宅にいながらにして「リモートワーク」に従事し、また、インターネットをつうじて「バーチャル観光」の「コンテンツ」を消費したのである。

筆者はここ10年ほど、デジタルゲーム研究や観光研究などの領域で共同研究を重ねてきたが、そのなかで関心を抱きつけてきたのが、現代社会に散見される「体験の技術的合成」でもいろいろな構図である。というのも現代では、「ある体験」がその本来のものと別々の技術的文脈のなかで「ミニゲーム」され再構成される、ということがよくあるからである。たとえばテニスをプレイするという体験が「Wii Sports」のなかで技術的に再構成される。映画をみたりDJをしたりする体験がスマートフォンのアプリをつうじて再構成される。あるいは、映画「ジョーズ」における登場人物の恐怖体験がUSJにおける当該のアトラクションをつうじて再構成される。そしてさらには、自粛生活を余儀なくされた「コロナ禍」のなかで、旅をめぐると「バーチャル観光」や「オンラインツアー」として再構成される。ようするに、これら「体験の技術的合成」も指し示している構図は、現代に至るまで確認される事象なのだ。そしてそれが昨今では「オンライン○○」「リモート○○」「バーチャル○○」といった形態で量産されることになったが、「コロナ禍をつうじて急浮上した「オンライン授業」や「Zoom飲み会」もまた、まさにそのような文脈において解しうる。

「体験の技術的合成」という視座は、「コロナ禍で変質した「ミニゲーム」の形態を再考するうえで有意義である。「オンライン授業」にしても、あるいは「Zoom飲み会」にしても、それらは従来であれば「教室」という、あるいは「居酒屋」という、いわば物理的な場所のなかで営まれるものであった。しかし「コロナ禍の混乱」のなかで、ZoomなどのWeb会議サービスを介して、それらの体験が代理的に再構成されることになった。オンライン授業を念頭においた場合、むろんそこで展開される「ミニゲーム」は対面授業で展開されるそれとは根本的に異質なはずである。たとえばオン

ライン授業では、Zoomを起動したノートPCの場合、カメラがモニターの上方に設置されていることが多いことから、参加者同士の「目が合う」ことではない。また、その際の受講生による「雑談」や「拳手」は、Zoomの「チャット」機能や「リアクション」機能によって代替的に遂行される。それらは本来の「対面授業」とは異なるクオリティの「ミニゲーム」体験を提供するものであるはずだが、私たちはオンライン環境のなかのそれをなかなか恣意的に、対面とそれと等価な「授業」として見立てているわけである。

なお、技術的合成の対象となる「体験のコンテクスト」は、「状況」をめぐる既存の学説史の延長線上に位置づけることができよう。かつてジョシユアメイロウィッツはその著書、「場所感の喪失——電子メディアが社会的行動に及ぼす影響」のなかで、アーヴィン・ゴフマンとマーシャル・マクルーハンの両理論に相互補完的な役割を任じながら、電子メディアがもたらした時空意識の変容を把握しようとした。そもそもゴフマンが着眼したのは、人びとの対面的な「ミニゲーム」がなされる固定的な環境であり、これに対してマクルーハンは着眼したのは、メディアを介して「ミニゲーム」がなされる流動的な環境であった。メイロウィッツは、ゴフマン理論およびマクルーハンの理論に関して、双方の意義と境界とを同時に認めながらも、両者の公分母として示される「状況」(situation)という概念によってメディアの働きを理解しようとするのである。

「ゴフマンをはじめとする社会学者の多くにとって、「ある社会の諸社会的状況は相対的に安定的」と考えられていたが、メイロウィッツの理論は「静態」状況の研究を、変化する状況の研究へと拡張するものであり、物理的に定義づけられる「ミニゲーム」の分析を「ミニゲーム」メディアによってつくりだされる社会的環境の分析へと拡張するものである」と考えられている(メイロウィッツ、2003:8)。ようするにメイロウィッツは、諸個人が占する社会的状況の流動化させる要因として「メディア」を把握したのである。そして「電子メディアのメッセージの力による影響ではなく、人々が相互行為する社会的セッティングを電子メディアが再組織化することによる影響、また、物理的場所と社会的「場所」とのかつて強かった関係を電子メディアが弱めることによる影響」を、彼は記述しようとしたのである(同書:9)。

ともあれメイロウィッツが上記の見解を提起したのは、今からだいぶ前、1985年のことである。それは、いまだスマートフォンもソーシャルメディアも普及していない時代である。それと比較すると、ここには既述の「セカンドオンライン」に加え、「多孔化」(鈴木、2013)や「アフターデジタル」(藤井尾原、2019)など、私たちが生きる「状況」の複雑化・錯綜化を示唆する言説が様々な流通しつつある。現代社会学の泰斗、アンソニー・リオートが「デジタル革命の社会学——A」がもたらす日常世界の「オート」に「オート」のなかで描出するように、「デジタルな世界と実生活との境目が新たなテクノロジーにより解消された結果として、私たちは極めて趣を異にした社会秩序へと向かいつつある。物理的な、「ミニゲーム」的、デジタルな、そしてバーチャルな相互作用のやりとりが新たな秩序を生み出し、人間的なものや人間でないものの環境を再編する、それがグローバルな世界なのである」(エリオット、2022:84)。そしてここでは「テクノロジーによる自動化」どころか、様々な自動化された機械やロボットやAIによって、人間が導かれ、分類され、捕捉され、タグ付けされ、そしてマッピングされるような世界へと、私たちは向かいつつある(同書:同頁)。

4

ゲーム研究の視点から考える「体験の技術的合成」

「体験の技術的合成」へと話題を戻せば、それは従来からゲーム研究の領野で展開された議論とも接合可能だといえる。既述のとおり、現代では「ある体験」がその本来のものと別々の技術的文脈のなかで「ミニゲーム」され再構成される、ということがよくある。たとえばテニスをプレイするという体験、DJをするという体験、映画の登場人物の感情を疑いの味わうという体験、異国を旅するという体験などがそれぞれ、デジタルゲームの画面のなかで、スマートフォンのアプリのなかで、テーマパークのアトラクションのなかで、バーチャル観光の「コンテンツ」のなかで再構成される。「オンライン授業」や「Zoom飲み会」などもその例に該当するであろうが、ここでは本来それらの遂行がなされていた物理的「コンテンツ」から乖離したところ、すなわち、ZoomのようなWeb会議サービスがもたらしたデジタル環境のなかで、人びとの「体験のコンテクスト」が形成されるのである。

「コロナ禍に限らず現代のデジタル環境下では、「ミニゲーム」を含む人びとの「行為」や「体験」が様々なかたちで「ミニゲーム」され合成される。以下ではゲーム研究の知見、とくに美学者の松永伸司による論文「行為のシミュレーションとしてのビデオゲーム」に包含される言説を参照しながら

ら、より考察を深化させていきたい。

松永は「シミュレーション」概念を規定するうえで「挙動」という要素を重視し、コンサロ・フランスらが主張する見解を引用してみせる。すなわち「シミュレーションは、たんにその対象の——ふつう視聽覚的な——特徴を保持するだけでなく、その挙動のモデルを含むものでもある。このモデルは、一連の条件にしたがって、特定の刺激(入力データ、ボタン押し、ジョイスティックの動き)に対して反応する」(松永、2015:186)という見解である。フランスからは「表象」と「シミュレーション」の差異を強調するが、その点に関しては、たとえば都市経営「シミュレーション」ゲームである「SimCity」は「工場が稼働するには送電線によって発電所とつながる必要がある」といった挙動のルールを持ち、そしてそのルールにもついていた実際の挙動によって都市の挙動とそのルールを表わすが、都市を描く絵画や映画はそのようなしかたで都市を表すわけではない(同書:187-188)と説明される。そして松永は、そのうえで「シミュレーション」概念を次のように規定するのである(図2)。

シミュレーションとは、ある動的システムによって、それとは別のシステムの動的側面を、両者の挙動のルールが少なくとも部分的に同型であるものとして表わすことである(同書:190)。

あるシステムにおける動作や行為を、それとは別のシステムのなかで模倣的に再現しようと試みる場合、もとのシステムに含まれる要素のすべてが「シミュレーション」の過程で反映されるわけではない(注2)では、同型性は部分的にしこ維持されないわけである。たとえば現実のスポーツであるテニスを、「Win Sports」という別のシステムのなかでシミュレートしようとする場合、プレイヤーと選手の動作が同期することにより、「右手でリモコン」/ラケットを振る「という要素は反映されるかもしれない。しかしその一方で人びとは、テニスの選手が縦横無尽に駆け回るコート面の積を必要とせずにそのゲームをプレイすることが出来る。ようするに、プレイヤー空間とテニスコートの面積の対応、およびそこを動き回るゲームプレイヤーの可動域とじっさいの選手の可動域の対応関係は度外視されているわけで、たしかに「こども」部分的「な同型性しか成立していない」とみることが出来る。これは「オンライン授業や」「Zoom飲み会」など、「体験の技術的合成を喚起する様々な事象に認められる構図である。既述のとおり「オンライン授業」では、参加者同士の「目が合う」こともない。また、そこでの受講生による音声言語をつうじた「雑談」が可能かという点、それは現状のシステムでは困難であるに遂行される。だがその一方で、画面上で隣り合った受講生による音声言語をつうじた「雑談」が可能かという点、それは現状のシステムでは困難である。つまり注意深くみてみると、対面授業とオンライン授業のあいだには「部分的」な同型性しか成立していないのである。

なお、昨今では各種テクノロジの発達によって、現実をシミュレートするにあたってのリリアリティの精度が従前に比して格段に向上しつつあるようにも感じられる。デジタルゲームに限定して考えてみても、たとえばWinやKinectなど直観的操作を可能とするゲーム機が登場したり、ARやGPSを前提とする位置情報ゲームが登場したり、強力な没入感を合成するVRゲームが登場したりと、デジタルテクノロジーに由来する「体験の技術的合成」のパターンには様々なバリエーションが認められるようになりつつある。

そのような観点からみると、VRは「体験の技術的合成」をもたらず典型的なテクノロジーといえる。ジェレミー・ベイレンソンによると「現実の経験」と「メディアを通じた経験」でのギャップは、VRによってこれまでよりずっと小さくなる。VRは実際の経験とそっくり同じではないものの、これまで存在したいかなるメディアよりもはるかに強い心理的影響力を持つため、我々の生活を劇的に変えることになりそうだ。クリック一つで瞬時に経験を呼び出すことが可能になる。それもあらゆる種類の経験を、である。自室のイスに座うたまま、一分後にはスカイダイビングをしているかもしれないし、古代ローマの遺跡にいるかもしれない(ベイレンソン、2018:16)。かつてケヴィン・ロビンズは「新しい技術発展は、映像空間に入りこみたいという欲求に応える」(ロビンズ、2003:30)と主張したが、「メタバースが話題となるような昨今の技術的コンテクストを勘案すれば、体験の合成が「部分的」なものにとどまらず「全面的」なものへと近接していくのは、意外とそう遠くない未来なのかもしれない。マトリックスのようなSFが描いた未来がそうであるように。

さて、それでは「体験の技術的合成」は、私たちの文化をどのように変容させるのだろうか。だいぶ前の言説ではあるが、シェリー・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、1998:25)という事態に論及している。

たとえば、私たちは、脚のついた机(デスク)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「シミュレーション」に参加するるときも「シミュレーション」ユーザータネット上で「シミュレーション」ゲートする人たちだけの間に存在するヴァーチャル「シミュレーション」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くといえよう。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かという点とは、意味がないのだ。「中略」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・パリュール)でとらえるようになったのである(同書:30)。

タークルが提唱した「シミュレーションの文化」は、COVID-19から派生した新たな社会的状況のなかで間違いなく進展したといえるだろう。彼女は「脚のついた机」をインターフェイス上でシミュレートした「マッキントッシュスタイルのデスクトップ」に言及したが、これにも、私たちはパソコンのデスクトップを経由して、しかもインターネットを経由したオンライン上で、「講義」や「会議」、あるいは「飲み会」や「オンラインツアー」へと気軽に参加しようようになった。既存の行為をその本来のものとは別の技術的コンテクストのなかでシミュレートする各種テクノロジーが発達したことにより、リアル／バーチャルなモノが織りなす複雑なネットワークに依拠しながら、様々な形態での「体験の技術的合成」が現代社会において氾濫するようになりつつある。そしてそのなかで、ファッションのあり方も少なからず変容していくことになるだろう。

5 「都市とモードのビデオノート」から再考するファッションと映像技術の現代的関係性

本論考で考察の中心に据えた「体験の技術的合成」は、「あつ森」におけるデータとしての服が示唆するように、「現実／虚構」「リアル／バーチャル」「オンライン／オフライン」といった既存の境界を越境しながら、人びととファッションとの関係を組み替えていくのかもしれない。本稿ではすでに「表象」と「シミュレーション」の差異をとりあげたが、「体験の技術的合成」が複層的にシミュレートしうるのは、もはや「表象された服」ではなく、「服をめぐる体験」そのものである。

本稿での議論を締めくくるにあたり、最後にとりあげてみたい映画の一場面がある——それはウィム・ウエンダース監督による1989年公開のドキュメンタリー、「都市とモードのビデオノート」の前半部分に登場する山本耀司の仕事場である。そこで山本はインタビューに応えるかたちで、ドイツを代表する写真家、アウグスト・ザンダーによる「20世紀の人間たち」への偏愛を語るのである。

現代の都会で道行く人を見ているとどんな職業の人か分からない場合があります。どの人も同じに見えます。だがこの「20世紀初頭に活躍したザンダー」時代には人々の顔は職業や経歴そのものだった。名刺のようなものです。「中略」彼らの服はその人の職業や暮らしをはっきりと表わしています。だから楽しいのです。

よく知られているように、ザンダーは当時のドイツ人たちの肖像写真を記録し続けた。スーザン・ソントグが論じたように、そこで「撮影された個人はひとりひとりが「一定の商売、階級あるいは職業の標識であった。彼の被写体はみな、与えられた社会的現実、つまり彼ら自身の現実を代表しており、それも平等に代表しているのである」(ソントグ、1979:66)。山本はその「20世紀の人間たち」と題された写真集を眺めながら、そこに収められた個々の被写体がどのような職業や経歴の持ち主であるのかを想像して楽しむというのである。そしてその舞台となる、山本が好むもので埋め尽くされた部屋は、まさに本稿で論じた「個室的空間」のようにもみえる(図3)。

このドキュメンタリーで興味ぶかく感じられるのは、「撮影される側」に「撮影される側」、すなわちウエンダースと山本のあいだで、それぞれの領分である「イメージの世界」と「ファッションの世界」をめぐる語りにおいて、相互に通底する認識が提示されている点である。本作は、ウエンダースがそのナレーションをつうじて「問い——すなわち「自分たちのイメージをつくり、それに自分たちを似せる、それが、独自性か？ 作ったイメージと自分たちとの一致か？、自分たちとは誰なのか？」というもの——を投げかける場面からはじまるが、彼はそれに続けるかたちで、つぎのように語ってみせるのである。

著作権の関係により
表示できません

図2:部分的同型 出典:松永伸司(2015)「行為のシミュレーションとしてのビデオゲーム」日本記学会編「セミオトボス⑩ 音楽が終わる時」

著作権の関係により
表示できません

図3:「都市とモードのビデオノート」に登場する山本耀司の部屋

イメージは急速に変わり激しく増殖する。電子の像が爆発的に普及したからだ。電子の像が写真の像にとつてかわる。「中略」絵画の頃は単純だった。原画は一枚だけ。複製は模倣であり偽造であった。写真や映画で話は複雑になった。原画はネガ、複製のポジではじめて存在する。複製が原画なのだ。だが電子やデジタルによる像ではもはや原画も複製もない。原画という考え方はお払い箱だ。全ては「コピー」だ。「中略」独自性は明らかに弱くなっている。

『都市とモードのビデオノート』では、片や、山本は「衣服とそれを着る人との関係が不明瞭な時代」として当時の現在を語り、衣服のアイデンティティが揺らぎつつある状況を描出する。片や、ヴェンダースは「イメージとそれが指し示すものとの関係が不明瞭な時代」として当時の現在を語り、映像のアイデンティティが揺らぎつつある状況を描出する。そしてその際、双方にわたっての参照点となるのがザンダーの写真たちであり、また、そこに写りこんだ被写体の服たちなのである。

『都市とモードのビデオノート』が示唆するように、ファッションと映像技術の間隙には密接な結びつきがあるのだろうか。では、そのドキュメンタリーが公開された1989年当時と比べて、現在それらの関係はどう推移しつつあるのだろうか。私たちはそのヒントを、デジタル映像テクノロジーによる自己イメージの編集を実現し、また、「服をめぐる体験」そのものを合成しうる「あつ森」から獲得することができるのではないだろうか。

註

- 1. <https://wired.jp/2020/04/22/rave-animal-crossing-new-horizons/>(最終閲覧日: 2022年6月30日)
- 2. <https://www.vogue.co.jp/fashion/article/vogue-japan-animal-crossing-looks>(最終閲覧日: 2022年6月30日)
- 3. https://www.video.co.jp/files/pdf/200618release_acr.pdf(最終閲覧日: 2022年6月30日)

参考文献

- J・アール(2015)『モビリティーズ——移動の社会学』吉原直樹・伊藤嘉高訳 作品社
- A・エリオット(2022)『デジタル革命の社会学——AIがもたらす日常世界のユートピアとディストピア』遠藤英樹・須藤廣・高岡文章・濱野健訳 明石書店
- 神田孝治・遠藤英樹・松本健太郎編(2018)『ポケモンGOからの問い——拡張される世界のリアリティ』新曜社
- ウズベサ(2009)『建築——建築が作り出す空間をどう考える』空間リテラシー『葉口英子・河田学・ウスベサ』編『知のリテラシー文化』ナカシヤ出版
- SWITCH(2020)『SWITCH Vol.38 No.7——特集 みんなの「あつまれどうぶつ森」スイッチパブリッシング』
- S・シンタヴ(1979)『写真論』近藤耕人訳 品文社
- 鈴木謙介(2013)『ウェブ社会のゆくえ——多孔化した現実のなかで』NHK出版
- S・タークル(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
- S・タークル(2018)『つながっているのに孤独——人生を豊かにするはずのインターネットの正体』渡会圭子訳 ダイヤモンド社
- 多田道太郎(1978)『風俗学——路上の思考』筑摩書房
- 富田英典(2016)『メディア状況の概観とセカンドオンライン——モバイル社会の現在』富田英典編『ポストモバイル社会——セカンドオンラインの時代へ』世界思想社
- 南後田和(2018)『ひとり空間の都市論』筑摩書房
- 藤井保文・尾原和啓(2019)『フター・デジタル——オンラインのない時代に生き残る』日経BP
- J・ハイレンドン(2018)『VRは脳をどう変えるか?——仮想現実の心理学』倉田幸信訳 文芸春秋
- J・マク「カナル2011」『幸せな未来はゲームが創る』藤本徹・藤井清美訳 早川書房
- 松本健太郎(2015)『行為のシミュレーション』として『ビデオゲーム』日本記号学会編『セミオトポス⑩音楽が終わる時——産業／テクノロジー／言説』新曜社
- J・メイロウマン(2003)『デジタル記号論——視覚に従属する触覚がひきよめるリアリティ』新曜社
- J・メイロウマン(2003)『場所感の喪失——電子メディアが社会的行動に及ぼす影響』安川一他訳 新曜社
- 吉見俊哉(2012)『メディア文化論——メディアを学ぶ人のための15話』改訂版『有斐閣』
- K・ロビンズ(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