

# メディアファイロソフィー

## 第八回 仮想の〈身体〉

高田明典

気持ちよく趣味ゆたかだが、決してぜいたくな飾りつけをしているわけではない建物<sup>一</sup>。画面奥、正面に「姿の城<sup>二</sup>と書かれた看板のある建物に通ずる橋、右手に「移動の都市<sup>三</sup>」に通ずる道、左手には「伝達の火山<sup>四</sup>」。

呼び鈴のような音が鳴る。私は「アバター<sup>五</sup>」と呼ばれる人形の姿になっている。他の「人形」の姿が見える。画面の左上にメッセージの窓が開き、文字が表示される。

——方向付けの島へようこそ！——<sup>六</sup>

電子通信回線を利用した電子通信網上の仮想空間「セカンドライフ」の最初の画面である。今年の七月には日本語ベータ版も公開され、たくさんのガイドブックが書店に並ぶようにもなった。

「セカンドライフ」だけではなく、インターネット上には同様の仮想空間がたくさん作られつつある。日本語版のものとしては「セカンドライフ」の他にも、今年から運用開始しているわけではない部屋。舞台奥、右手に、玄関に通ずるドア、左手にヘルメルの書斎に通ずるドア。<sup>一</sup>

「玄関で呼び鈴が鳴る。まもなくドアの開く音。やがて、ノラが楽しそうに小声で歌いながら、はいってへる。」(杉山誠 訳) 世界文学全集11チエーホフ・イプセン 千趣会 一九七六)

<sup>一</sup> "Appearance Castle":自分の姿形を設定したり調整したりするコーナーの名称。

<sup>二</sup> "Move City":移動方法を練習するコーナーの名称。

<sup>三</sup> "Communication Volcano":会話の仕方を練習するコーナーの名称。

<sup>四</sup> "Avatar":主としてネット上のチャットやゲームなどにおいて、その世界での参加ユーザーの代理を示す人や動物などの画像のこと。ヒンディー教において「ヴィシヌヌ神の化身」の意味を持つサンスクリット語の単語「アヴァターラ:avatara」に由来する。

<sup>五</sup> "Welcome to Orientation Island":無理矢理訳すと「方向付けの島」となる。

<sup>六</sup> 「セカンドライフ日本語ベータ版」が配布されたのは二〇〇七年七月。それに呼応して多くの「ガイドブック」が出版された。さらには、多くのマスメディアを通して報道されたが、これに関しては広告代理店「電通」の仕掛けによるところが大きいと目されている。

<sup>七</sup> 二〇〇七年当時。セカンドライフの他、meetme(コゴア社)、ダレットワールド(ダレット)、東京〇区(STUDIO 4C)などがあったが、スプリュームとmeetmeは現在(二〇二二年)でも存在しているものの、その他の多くのメタバースは活動を休止している。

された「スプリューム」がある。また、東京の街を三次元画像で再現するという「meetme」は年内にも運用開始されるという。海外版としては、「ゼア (There)」や「アクティブワールド」、「ビッグワールド」などなど、たくさん「仮想空間」が電子通信網の上に構築されている。

このタイプの「仮想空間」を「メタバース」と呼ぶ場合もある。メタバース (metaverse) とは、電子通信網を利用して参加することが可能な三次元表示の仮想空間のことを指すとされる<sup>9</sup>。そこで参加者は「アバター (avatar)」と呼ばれる「人形」の姿になり、現実世界を模倣的に再現した生活を営むことができる。これらは、いわゆる「ゲーム」ではない。そこには倒すべき敵もいず、ポイントも加算されず、上級の職業への転職もない。また、ゴールもなければ「ゲームクリア」もない。メタバースにおいては、三次元画像で表現された「場所」もしくは「空間」が提供されているのみであり、それぞれの参加者はそこで「何か」をする。それぞれの仮想空間ごとに、できることの種類は異なるが、そこに共通しているのはゲームとしての「目的」もしくは「到達点」の希薄さである。

メタバースに似たものとしてMMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game) がある。無理やり訳せば「大規模複数人参加型回線使用役割演技遊戯」となるが、その意味は「大量の人間が通信回線を利用して接続した環境の中で何らかの役割を演じるという、電子機器を利用した遊戯」となる。一般には「多人数同時参加型オンラインロールプレイングゲーム」などと訳されている——こういうのは「訳」とは言わないが。MMORPGでは、それぞれの参加者に何らかの「役割」が与えられ、集まって「関係」を形成してゲームを遂行していく。「ドラゴンクエスト」と同様に、勇者や剣士や魔法使いなどという職業を持ち、パーティを組んで、探索したり戦ったりしながら、何らかの目的を遂行する。MMORPGとドラクエのようなRPGとの違いは、「MMO」の部分、すなわち「大量の人間が通信網を利用して参加するか否か」であり、また、メタバースとMMORPGの違いは参加者の「役割」の取り扱いの違いである。

しかし、「ラグナロクオンライン」や「リネージュ」などにおいては、すでに「役割」を放棄した感のある参加者が多く発生していた。それを「役割演技」のゲームとして利用するのではなく、コミュニケーションツールとして利用していた参加者である<sup>10</sup>。「セカンドライフ」はそのような需要を一部取り込んで成長したものであるとも考えられる。ポイ

---

<sup>9</sup> のちに本文中でも説明しているが、米国のSF作家であるNeal Stephensonの小説「Snow Crash」での用語に由来するとされる。meta+universe (この世界の上位にあるもの) という程度の意味かと。

<sup>10</sup> 手前味噌だが、この種の現象を扱った論文として「竹野真帆・高田明典(2011)、オンラインゲームの訴求構造分析手法の提案」ゲーム内チャットのマルチモーダルコーパス解析を通して、情報処理学会第73回全国大会講演論文集、pp.609・611」がある。

ントを稼いで上級の職業に転職していくというゲームは「現実世界」だけで十分、というわけだ——仮想の世界で遊んでいるときにまで、上司や部下などという煩わしい関係に類するものを感じたくないからね。

主として通信回線網の進歩と歩調をあわせて、RPG—ORPG (Online RPG) —MORPG —MMORPGと進化してきたゲームは、その一方で、「関係」と「役割」を希薄化するという方向性を有している。そしてメタバースにおいて、その方向は一つの到達点を形成した——関係と役割の消失である。参加者同士の「関係」は、それぞれの努力によって発生させることもできるが、明確に規定されているわけではない。役割も目的も決められてはいない。参加者が純粋な「知能体」としてメタバースに参加するという、理想的な状態が出現する兆しであったとも言える。しかし、ネグリニが『帝国』において指摘するように、この社会のシステムは、そのような状態の存続を一刻たりとも許容せず、すぐにそれを取り込み、同化する。

その一つの形を「セカンドライフ」に見ることができると言える。「セカンドライフ」の最も大きな特徴は、「経済活動」が許容されているという点だ。洋服やアクセサリを作って売ってもよいし、アルバイトをしてお金を稼いでもよいし、土地を買って、そこに建物や店を建てて転売したり、それをレンタルしてもよい。そこではリンデンドル(L\$)という通貨単位が用いられおり、実際に米ドルと交換できる。その交換レートは変動するが、現在のところ、おおむね一ドル＝二七〇リンデンドルだということだ。コンピュータ上で作成した服や装飾品などのオブジェクトを売ってリンデンドルを稼ぐという「小商い」から、広告収入を得たり、土地のレンタルや売買で利益を稼ぐなどの「大商い」まで、たくさんの儲け話の可能性があるらしい。嘘か本当か知らないけれど、プレイヤーとして一億円も稼いでいる人間がいるとも言われている。

ナンシーニは「身体は、精神が延長されたもの」<sup>一三</sup>であると言っている<sup>一四</sup>。関係や役割とは、

---

二 アントニオ・ネグリ (Negri, Antonio)、『帝国』は、マイケル・ハート (Hardt, Michael)との共著。

三 ジャン＝リュック・ナンシー (Nancy, Jean-Luc)。現代フランスの哲学者。おそろしく現代思想の範疇において最重要にリンクされる思想家。著書に、『無為の共同体』『声の分割』など。

四 「魂は身体の形式である。従って、身体それ自身（延長された）ブシユケである。だが精神は、身体が真つ逆様に落ち込んでいくホール（非）形式あるいは形式の彼方である。」（大西雅一郎（訳）、『共同一休』、松籟社、一九九六、五五頁）。

五 プラグマティズムの思想家エマソン (Emerson, Ralph Waldo)は、「自然は、精神の象徴である」と言った。このナンシーの言で、エマソンの考えは、「延長」と「象徴」、「身体」と「自然」の違いはあるものの、基本的には同一の方向を向いている。精神が身体に宿るのでもなければ、精神は自然が

身体に付随した概念である。『共同一体(コルプス)』においてナンシーは以下のように指摘する。「第一に、諸身体はどこにあるのか。諸身体はまず労働に属している。諸身体はまず労働の労苦に属している。<sup>一五</sup> 私たちは、生産や労働を経験するとき、その記号としての「身体」を強く意識する。逆に、私たちが自由に活動し思考するとき、身体の意識は次第に希薄になっていく——本来「メタバース」に求められていたものは、こちら<sup>一六</sup>であるはずだ。少なくとも、メタバースの誕生に向けて進化してきた「仮想空間」は、そのような筋道を辿っていた<sup>一七</sup>。

「セカンドライフ」などの環境を、メタバースと呼ぶのか、それとも単なる「三次元表示の仮想空間」に分類するのかに関しては議論が存在する。メタバースとは、「meta」上位の「universe」宇宙の合成語であり、SF作家ニール・スティーヴンスンが「スノウ・クラッシュ」の中で最初に使ったとされる。それは、公共端末を使って誰もがアクセスできる電子通信網上に、現実世界を模して構築された仮想の「世界」として描かれている。

同様の概念は、映画『マトリックス』にも見ることが出来る。『マトリックス』の土壌ともされる日本のアニメ『攻殻機動隊』の後継テレビシリーズの一つである『攻殻機動隊 S.A.C 2nd GIG』第五話では、「お前の言う革命とは何だ？」という主人公の問いかけに對して、革命を標榜する男がこう答える。「人の、上部構造への移行。硬化したシステムを捨て、人とネットとが融合するということだ。」ここで「ネット」というのは、電子通信網のことを指している。この男が目論んでいるのは、人間の記憶や精神を、丸ごとデータとして通信網上の記憶領域に移動してしまうということである——まあ途方もない妄想なのだが。もちろんそこで語られている「上部構造」とはマルクスによる概念を指しているのではなく、ここで問題にしている「上位宇宙」としてのメタバースを指しているのだが、「革命」という概念と絡み合いつつ、その現在の意味での具象性を兼ね備えているように感じられる——もはや現実世界では「革命」という概念が具体性を持たないかのよう——。

生み出すものでもなく、その逆である。精神が身体を発生させるのであり、精神が自然を発生させていると考えるべき。

一五 大西雅一郎(訳)、『共同一体』、松籟社、一九九六、七八頁。

一六 「身体」から逃れること、もしくは身体によってもたらされる「重力」から逃れること。

一七 たとえば、電子通信回線網を利用することによって、身体が存在する場所という物理的な制約を無化する(世界のどこにいても意思の疎通ができる)という方向や、その匿名性によって、性別や容姿や属性を偽装したりすることができるとい方向。

マルクス<sup>一八</sup>の用語としての「上部構造」とは、端的に言えば社会形態のことであり、それはこの社会の「価値観」の体系が具象化<sup>一九</sup>されたものであると言える。たとえばそれは政治形態や法体系であり、また、哲学や宗教や倫理として具現化されている価値体系を指す。これらの「価値の体系」が、下部構造である「生産力と生産関係」によって規定されるというのが、マルクスの真骨頂の部分であると言える。単純化された例示に必ず付随する破壊的省略を恐れずに換言するならば、それは、「賃金を貰う者」と「払う者」の関係が、この社会の価値観までをも形作っているということである。

そして、多くの先達たちのあくなき努力にもかかわらず、その関係はなかなか変容しない<sup>二〇</sup>。そればかりではなく、既存の法体系や政治形態などには慣性力が存在し、動いているそれらの方向を変えることには、その質量にほぼ比例した大きな困難が付随する——そして、現代の社会制度の「質量」は、かなり大きい。その重さは、現代に生きる誰もが実感している。この凶体の大きな代物の、その慣性力にまかせて進んでいく方向を変えたいと考えたときの無力感や、それに向けて努力したあとに感じる徒労感は、実際にそれを経験した者ではなくても十分に感じることができる。だから、ある人間たちは、生産の場に存在する様々な関係を変化させることを通してではなく、直接的に（マルクスの用語である）上部構造を操作することを考えたりする——議論のあるところだろうが、「文化大革命」は、その歪んだ事例だったのでないか。しかし、価値の体系——つまり「文化」<sup>二一</sup>——を直接に変容しようという無謀な試み<sup>二二</sup>は、今までも——そしておそらくは今後も——うまくいかない。

現代においても、インターネットなどの新しい伝達メディアに期待する人間は少なくな いし、その「期待」の根は意外に似た場所に存在している。電子通信網上の仮想空間において、身体性の希薄な状態での情報のやりとりが常態と化すことによって、上部構造——

---

<sup>一八</sup> カール・マルクス (Marx, Karl Heinrich)。著書に『資本論』『ルイ・ボナパルトのブリュメール十八日』など。

<sup>一九</sup> ルカーチ (Lukács von Szegedin, Georg Bernhard)の物象化の概念によれば、現実社会における人間と人間の間関係(たとえば生産関係)などの無形なものが、制度や法もしくは建築物や都市の形態などといった「有形のもの」として出現し、関係を維持する慣性力を構成する。

<sup>二〇</sup> 私たちの社会は、もはやその努力を諦めたかのようにさえ見える。彼らは「市場と国家と税」という隠れ蓑を使って、きわめて巧妙に新しい搾取の形態を完成させつつある。

<sup>二一</sup> つまり上部構造。

<sup>二二</sup> もちろん本来的な意味で「直接的に」いじることではできないので、本を焼いたり、「文化人」を迫害したり、日の丸の掲揚を強制したり、君が代を歌わない教員を処罰したり、という即物的な方法を取るようになる。逆に言えば、そういうことを自論む人たちは「文革」を夢見ているということ。そして(本文中でも直後に繰り返すが)そんなことがうまくいったためしはない。



ロとギャンブル<sup>三</sup>」が問題になるということ自体、大きな皮肉だ<sup>四</sup>。残っているのは「エロ」ということになるが、それこそまさに身体性そのものを示す記号である——思えば、インターネット自体も同じような道をたどって墮落しつつある。

「メタバース」という夢想は、その概念が具体性を帯びた瞬間に、この経済社会の「身体」に取り込まれた——所詮「人形の家」ではないということか。イプセンの『人形の家』で、ノラが家を出るきっかけとなった事件も「経済」だったのだが。

——下の世界に錠が下ろされる音が、聞こえる<sup>五</sup>。

(初出 『文學界』二〇〇七年十一月号)

---

三 つまり「カラダと金」。上品な言葉で言えば「身体と経済」。

四 「仮想空間」もしくはメタバースとは、そもそもそれが「身体性」や「経済」(生産力や生産関係や賃労働関係)という束縛を超えることに意味があったような……。

五 イプセン『人形の家』末尾より。

ヘルメル しかし、わたしはそれを信じるよ。すっかり変わって、どうなるんだい？

ノラ ——わたしたちの共同生活が本当の結婚生活になるようでしたらね。では、さようなら！(玄関を通って去る)

ヘルメル (ドアのそばの椅子にくずおれ、顔を両手で蔽う) ノラ！ ノラ！ (周囲を見まわし、立ち上がる) いない。行ってしまった！ (一縷の望みを抱いて) 奇跡中の奇跡——？

下の家のドアに錠が下ろされる音が、聞こえる。

(杉山誠 (訳) 世界文学全集 11 チェーホフ・イプセン 千趣会 一九七六)