

認知的作品

〈いま・ここ〉を切り取ることをめぐって

コンピュータ・ゲームのようなメディアが「作品である」というとき、それはどのような事態だろうか。

コンピュータ・ゲームというメディアは、コントローラーを手にして直接に遊ばなければ作品として楽しむことができない、とふつう考えられている。

しかし実は、直接手にしなくともゲームが楽しめる経路は存在する。例えば、ニコニコ動画における「ゲームプレイ実況」と呼ばれる一群の動画が、最近大きな支持を得た。いまや、国内で一四〇〇万アカウントを抱える動画サービス、ニコニコ動画の中でも非常に人気のある動画ジャンルの一つとなっている。

『ゲームプレイ実況』の動画とは、その名の通りゲームプレイヤーがゲームを遊びつつ、ゲームの展開について実況を交えて解説したり、驚きの声をあげたりする声吹き込まれている動画だ。『スーパーマリオブラザーズ』シリーズなど、よく知られたゲームについては、概ねこうした実況の動画が存在している。動画の閲覧者は、自分自身がゲームを遊ぶわけでもないのに、二時間も三時間も食い入るように、どこかの誰かがゲームをしている風景を眺める。彼らはみな自らの手でゲームを遊ぶわけではない。ゲームというメディアを「遊ぶ」ことだけに焦点化して考えようとするとき、この事態は説明ができない。

ゲームとは、百人が遊べば、百様のプロセスが生じ

る。そこには、無数の展開が生まれ、『スーパーマリオブラザーズ』（以下、『マリオ』）や『テトリス』といった「作品」はそれらの展開を媒介するようなものとして機能しているだけだとも言える。プレイ実況の動画は、ゲームを遊ぶプロセスを一つの物語として見せている。実況動画という形で成立した、ゲームを介した物語を紡ぐ動画の一つの「作品」として数えるとき、ゲームというメディアは、それ自体も「作品」でありながら、それを媒介とした無限の「作品」を可能にするものだ。将棋というゲームがほとんど無限に近いプロセスを持つものだと語る人は多い。将棋は宇宙であるという人もいる。ゲームが無限をたずさえるメディアなのであるとすれば、無限の在り様について語ることは容易ではない。『マリオ』が生み出す一つのプロセスを経験することから、帰納的に『マリオ』のことを語ることはできても、未だ見たことのない『マリオ』の物語は無限に存在する。

さらには、どこかの誰かが勝手に『マリオ』のプログラムを改造した『改造マリオ』も大人気の動画の一つだ。この動画で遊ばれているマリオは、もはや任天堂がリリースした『マリオ』そのものではない。多くの部分で『マリオ』の要素を借りてはいるが任天堂の『マリオ』には存在しないマップ、存在しない効果音などが様々に埋め込まれている。しかし、これは確かに『マリオ』として楽しまれている動画だ。これが

『マリオ』であると認識するとき、『マリオ』であるとは一体どういうことを指しているのだろうか？

また、もう一点、『マリオ』に関して言えば、シリーズの中でも一般に評判が高い『マリオ3』のことを、私の友人Sは「最もつまらないゲーム」だと言おう。その理由を聞いてみると、彼にとつての『マリオ』シリーズとは、無限1upという『マリオ』のパッケージ全体の中でもごく一部の遊びの面白さがその出来映えのほとんど全てを決定しているという。『マリオ2』の無限1upはやり応えがあったが、『マリオ3』の無限1upはほとんどやり応えがない。なので『マリオ3』は遊びようがない」と彼は言う。それもそのはずだ。「無限1up」という遊び方はそもそも任天堂の開発陣が提供しようと思っ

て生まれている遊び方ではなく、一部のマニアックなユーザーが勝手に発見した遊び方の一つに過ぎない。九九%の『マリオ』の遊び手達にとつては、無限1upによって面白さが決定される『マリオ』とは、知らない『マリオ』だ。そして、ほとんどの人が知らない『マリオ』を友人Sは確かに楽しんでいる。

こういうことがあるので、コンピュータ・ゲームというメディアは、一つの「作品」について「これはこういうモノである」という合意を形成することが他のメディアよりも、ひどく難しい。プレイヤーが遊び終

わるまで、「作品」のバリエーションの拡がりを制御できないからだ。

解釈が無制限だ、という話をしたいのではない。無制限であっても、やみくもに拡がるわけではないのだ。『マリオ3』は、『マリオ3』というゲームとして遊ばれているのではなく、『マリオ』シリーズという全体的な中で遊ばれている。友人Sが『マリオ3』を遊ぶとき、『マリオ3』を遊ぶ現在のみにだけいるのではない。

これから話をするのは、『マリオ3』という作品の単位は、一体何なのか、ということだ。

作品観A：記録されたもの 切り取られた（いま・ここ）

作品とは何だろうか。

まず、なるべくオーソドックスなところから考えることを開始しよう。

伝統的な「作品」観に従うならば、作品とは、通常、何かしらの形を得ているもののことを言う。

何かしらの形を得ている、とは言い換えれば、ある形に固定されている、とも言える。たとえば、書物とは、記録され、形を得たものである。書物の中に書かれた情報は、書物として形をもっていることによって、交換可能なものとして扱うことが可能である。じかに声を交わして相互行為を行うコミュニケーションや、歌を歌うというような実演行為は交換できないが、それが録音されてCDになれば交換は可能である。

ただし、交換可能なものとして扱う、ということは、交換不可能なものそこから、捨棄されることになる。たとえば、著者の身体は書物に付属してこない。書物

に付属してくるのは、著者の名前だけである。あるいは、書物が読者によって読まれるとき、読者が書物を読んだその都度ごとに一回的に立ち現れる感覚も複製されない。作品に関わる人間の身体は、あたりまえだが、複製できないし、されない（むしろ、複製されたらコワイ）。記録され、複製されるのは、あくまで文字や画像、音声である。

記録されたものは、あくまで記録されたものである。写真と鏡の違いを考えてみよう。写真も鏡も、光学的な現象を通して、我々の目に見えている風景におおよそ対応した映像を作り出す装置である。鏡が見られるとき、そこに現れる映像は、その瞬間の、その場所（いま・ここ）と結びついている。一方で、写真は撮られた瞬間に、その瞬間・その場所から離れて存在することが可能になる。両者は、似た効果を持つ映像装置ではあるが、記録されるかどうか、という点で大きく異なった性質を持っている。

写真が、撮られた瞬間の場所・時間から離れて存在しつる、とはどういうことだろうか。それは、撮られた対象がなくなったとしても、写真は存在するということだ。ある若い女性を撮った写真は、被写体の女性が、たとえこの世の人でなくなったり、年老いたりしても、その瞬間、その場所にかつて存在した身体を記録する。あたりまえだが、ここでは、被写体の現在の身体そのものは、やはり付属していない。かつて、被写体の身体であったものの光学的な現象の仕方が残されるだけである。ろくな技術もなく撮られたような写真を、「文学作品」のような強い意味での「作品」と呼ぶことはできないだろうが、単に著作物という意味においては既に作品となっている。

写真の時間は止まっている。過去に存在した時間が、物理的な形をとって、その痕跡が残されているものが写真である、とすることができ。写真でなくともよ

い。書物、録音された音楽CD、肖像画……これらの作品はいずれも、過去に存在したものを閉じ込めておく装置である。

作品とは、過去に存在したものが、未来に追体験できるように、存在せしめられたものである、としよう。しかし、作品は、過去の記録されたものの痕跡であって、常に同じ経験を人に起こさせるわけではない。例えば、三島由紀夫の文章を一九七〇年に読むことと、二〇〇九年現在に読むことの経験は、ほとんど別の経験であると言っているだろう。作品とは、ただ、何かの痕跡を押しとどめたものに過ぎず、全てを再現できるわけではない。時代、地域ごとの多様な読みにさらされる。決して同一の「読む」という現象を可能にはしない。

ある作品が、経験されることの総体は、作品単体で完結しない。作品というモノと、作品が読まれる読み手の環境に応じて、作品が経験されることの在り方は、その姿を変える。

ここまではある種の読者にとっては、常識に属する話かもしれない。

注意してもらいたいのは、作品に関わる「時間」を二種類に分けて論じることが可能だ、ということである。第一に記録された写真と記録されない鏡の対比によって確認した、作品Ⅱ見られる客体の時間。第二に、読み手がいつどのようなコンテキストでもって、読むのか、という読み手Ⅱ見る主体の時間である。

通常、作品の現象の仕方の多様性について語るとき、それはほとんどの場合が、読み手Ⅱ見る主体の多様性を問題にしている。作品がいつ、どこで、だれによって紐解かれるかによって、そこで現れる経験は驚くほど多彩な展開を見せる。一方で、作品Ⅱ見られる客体の時間について語られることは少ない。* 作品を



1 もちろん、ウォルター・J・オンク『声の文化と文字の文化』藤原書店、一九九一年。なまの、声／文字をめぐる研究の蓄積があることは言うまでもない。だが、本稿では声／文字という区分とは別の区分によって議論を試みる点に注意されたい。

記録されたものと捉える感性からしているのであれば、それは当然といえば、当然だ。

例えば、歌を歌うことや、演劇などは〈作品〉としての形式性を持つと同時に、それは一回一回の「実演」「演技」「歌唱行為」と区別されたものとして語られる。もちろん、同じ曲を同じ人間が歌った場合に、「もはや別の作品である」ということはできる。しかし、それは歌が歌われはじめたときにはいえない。歌があるところまで歌われたとき、あるいは歌が過去のものととなり、実演される現在を過ぎ去ったとき、それははじめて語られる対象Ⅱ作品として機能することになる。実演とは、歌われている現在のこの瞬間の間に属する。歌い手が、観客の目を見ながら、反心を気にしながら歌っている限りにおいて、歌い手の実演行為と、観客の反心は分離していない。歌の例がわかりにくければ、漫才やコントを思い浮かべてもらってもいい。あれほど、観客の反心を気にしながら実演されるものもないだろう。²

つまり、未だ「作品」でないものとは、未だ記録されていない。未だ過去のものとして記憶されていない何かである。³

〈いま・ここ〉において立ち現れる現在に属するものは、見られる客体／見る主体という区分が明確な形で成立していない。観客は、実演する人間の行為そのものに干渉できる。そのとき、観客は、まだ、完全に対象化できる「作品」なるものを手に入れていない。見る主体／見られる客体はつきりとした境界をもって成立するためには、作品の時間は止まっていなければならない。見る主体から遠く切り離されていなければならない。たとえば、推理小説の中で、観客が犯人に同情したからと言って、過去に書かれた推理小説の筋書きを書き換えられてしまえば、それはすでに「一つの作品」としての機能を失う。観客と、作者との区分

が曖昧になるとき、「作品」は一つの対象化された存在として十全に機能することをやめてしまう。

そしてまた、まさに〈いま・ここ〉でこの原稿を書いている筆者である私にとっては、この原稿は過去のものではない。このテキストは、いくらでも改変可能な未発表のテキストに過ぎない。編集者の手を経て校正され、印刷され、著者である私の手から自由になることを離れたときに、このテキストは読者であるあなたから「作品」として位置付けられることになる。読者であるあなたからは、著者である私と編集者のやりとりなどは隠されていて、見ることもできない。読者であるあなたは、このテキストの書き手の言っていることがどんなに馬鹿げていると思っても、このテキストを自由に改変することはできない。

「作品」であるためには、読者の時間の現在性とは別に、作品の生成が〈現在〉から切り離されていないなければならない。つまり、読者の時間がいくら無限のバリエーションを持っているとしても、作品の時間は常に過去のものとして停止されていなければならない。作品の時間が停止していることによってはじめて、作品は、交換可能で、参照可能な、語りうる対象になるのだから。

上記のような作品観——触ることのできないもの、として〈いま・ここ〉を切り取ってゆくこと——を、ここでは《作品観A》と名付けるとしよう。

続きは本誌で！

2 この作品観の適用が行われる極端な事例としては、大正三年に判決が出た桃中軒雲右衛門事件が挙げられる。浪曲は歌ったひし、節回しが微妙に変化し、瞬間的なものであるため著作権の認定対象とならないとされた。現在では当時と違って、こうした実演家の権利は、著作権隣接権として処理される。

3 ここでは議論を省略したが、「記憶」に関するところ、「記録」に関するところを分けて論じていくことができる。過去の「記憶」は常に現在によって再編され続けるものであるため、その二つは異なるものである。一方で、「記録」は現在によって再編成されるのを拒む。