

# 仮想世界に出口はあるか

——情報社会のなかでさまよう心

山本 政人

十年ほど前からゲームのことばかり考えている。いろいろなことがあるが、一番の関心はやはり発達にどのような影響を及ぼすかということである。しかし未だによくわからない。多くの子どもたちが幼いころからゲームに触れるようになったことで、何かが変わったのかどうか。十年ぐら

いでは目に見えるような変化はないのかもしれない。

それよりこの十年、ゲームの方が大きく変わった。今ときこんな目まぐるしく変わるものはほかにない。家庭用ゲーム機で一世を風靡したファミコンは、九十年代前半にスーパーファミコンに

取って代わられ、そのスーパーファミコンも、今や全盛の次世代ゲーム機に取って代わられた。それと同時にソフトにも大きな変化が見られた。最も変わったのは画像である。最初に次世代機の画像を見たとき私は驚いた。こんなに美しく活き活きとしたものになったかと正直感動した。隔世の感であった。

ただ、ゲームのシステムはそれほど変わっていない。画像や音楽や操作性は格段に進歩したが、革新的なゲームが現れたわけではない。むしろ

『ポケモン』のようなシンプルでオーソドックスなゲームの方が売れたりする。ゲームそのものとしては昔とあまり変わらないように思う。しかし今のゲームは画像の美しさやリアルさという点で昔のゲームをはるかにしのいでいる。それだけでも進歩だと言える。

ゲーム人口も大幅に増えたはずである。昔は一部の子どもと大人だけだったが、今は子どもはもちろんのこと、若者もいい年をした私のようなおじさんもゲーム機を持っている。毎日するわけで



はないだろうが、休みのときなどにゲームをするという大人はたくさんいるはずである。もしゲームの影響で事件が起きるということがあるとすれば大変である。人気のあるゲームは何十万という単位で売れるから、そういうゲームが何か悪い影響を与えるとすると、何十万もの人々が事件を起こすかもしれないということんでもないことになる。そんなことはないと思うし、そんな風に論じること自体、すでにナンセンスであると思う。かつて紙おむつが出てきたとき、あれはよくないということがさかんに言われたが、誰もが使うようになるとそんなことは言われなくなった。ゲームもこれだけ普及すると、よくないと決めつけてみても意味がない。

大学生に聞いてみると、ほとんどの学生が小学生のころまでにゲームに触れている。なかにはか

なりはまっている者もいる。その点では最近の若い学生の方が話が合う。私と同じ世代の人とゲームの話で盛り上がることはまずない。某大手ゲームメーカーに勤める友人がいるが、その友人よりも私の方がよほどゲームに詳しい。あたりまえのことかもしれないが、彼は仕事が忙しくてゲームをする気にはならないそうである。

普段は無口でおとなしそうに見える若者が、ゲームのことになると急に目つきが変わり、ゲームについて雄弁に語り出すというのはよくある光景である（実は私もそれに近いのだが、ここはあえて「若者」のことにしておく）。ゲームをあまり知らない者の目には、このような若者の姿は異様に映る。いわゆる「おたく」。人との交渉を避け、自分だけの世界に閉じこもる者。何を考えているのかわからない、おとなしそうなお見とは裏

腹に、倒錯した欲望を内に秘めている者。こんなイメージがあるに違いない。

テクノロジーの進歩とそれがもたらした情報化によって、人と人とのコミュニケーションは広がり、深まるように思えた。しかし実際には逆の事態が起きている。技術の進歩と情報化についていけない者と、それにしっかりついていける者との間には越えがたい溝ができてきつつある。これは過渡的現象だという意見もあるだろうが、私はそうは思わない。技術革新と情報伝達は想像を絶する勢いで進んでいる。続々と新しい機械が作り出され、使い方を覚えたころにはすでに新しいものが出てくる。情報はさらにスピードが速い。ある情報が伝わり、即関連する新情報が出てくる。新しい情報はすぐ古くなる。情報は際限なく発信されている。そして人が持ち得る情報には限りがある。

同じ社会で生きていながら、ひとりひとりが持っている情報には大きなばらつきがある。情報が多すぎて共通のものを持ちにくくなっている。

ゲームの害のなかで特に懸念されているのがコミュニケーションの問題である。いわく、ひとりでゲームばかりしているのでコミュニケーションができない人間になる。確かにそういうことはあるかもしれない。しかし全く別の見方もできる。先ほど述べたように、ゲームのことになると熱く語り出す若者がいる。彼らはコミュニケーションしようという意図を持っているように見える。しかし聞く方がそれを理解できないということがある。これは聞く側に問題があるとも言えることもできる。そもそもコミュニケーションにおいて、片方だけに問題があるということはあり得ない。ゲームの例で言えば、送り手（ゲーム好きの若者）と

受け手（ゲームを知らない大人）が知識を共有していないのだから、コミュニケーションが成立するはずがない。ひとりであるからコミュニケーションができなくなるといふより、かたよった情報を与えられ、かたよった知識体系を持つてしまうことが、コミュニケーションを困難にしてしまうのではないかと思う。

コミュニケーション不全の前に知識のかたよりがあるとは、まるで自閉症の認知障害説のようだが、実は知識のかたよりを是正する最善の方法はコミュニケーションである。コミュニケーションをうまくするには、結局コミュニケーションが大切ということである。問題はかたよった情報・知識を与えてしまうメディアにある。こちらの方とはつともなく大きな問題である。とても私の思慮の及ぶところではないが、現在の状況が続く限



り、世代間のギャップはますます広がり、コミュニケーションがむずかしくなり、人が人を理解できないう事態が進んでいくような気がする、と言うとあまりに悲観的だろうか。

大切なのはコミュニケーションしようとする意志、理解し合おうとする姿勢である。実は情報化がそれをむずかしくしているのかもしれない。人は単なる情報のやりとりがコミュニケーションであると思ってしまう、コミュニケーションの前提となる理解し合おうとする姿勢を持てなくなりつつあるように思える。

最近、発達心理学において「心の理論」という概念が話題になっている。「心の理論」とは、他者の心についての理論(表象)であり、コミュニケーションが成立するための必要条件である。自闭症の人にはこれがないため、コミュニケーションができないとも言われている。最初、この話を聞いて、なぜこんなあたりまえのようなことが話題になるのか不思議に思った。しかし話を聞いていくうちに考えが変わった。人はなぜ他者に心があると思えるのか。普段あたりまえのことのように思っているが、考えてみれば不思議なことである。心が他者のなかにあるという「知識」を人はいつどのように獲得するのか。あるいはそれは生得的なものなのか。また、知識であるとすると、それは変容する可能性があり、他者に心があると見えなくなることもあり得るのか。

人間が他者を自分と同じ人間であると認識できるかどうかは、他者が人間であるという信念の有無によって決まるとある哲学者が言っていた。信念は知識とは多少違うが、やはりそれがいつどのように生まれるのかが重要な問題である。それが生得的なものであるというのはどうも根拠に乏しい。やはり社会のなかで発達すると思いたいところである。

私はゲームによってコミュニケーション不全になるとか、人間関係が希薄になるとは思わない。今日言われているそれらの問題は、別にゲームだけでなく、情報化という社会全体の変化によって出てきたことのように思う。子どもや若者たちは、ゲームという一見狭そうで、実はとてもなかく広大な世界のなかでコミュニケーションを求めている。その世界は昔風に言えば「おとぎの

国」。今風の言い方をすれば「仮想世界」である。この世界には誰でも入れるわけではない。「好奇心」や「遊び心」を持っていて、その上新しいテクノロジーを使いこなせる者でないと入っていけない。その世界を理解しようとする姿勢を持たない者は、そこに足を踏み入れることすらできない。

一方、そこに踏み込んだ者は、『神曲』のダンテのように、広大な世界をさまようことになる。出口は見つからない。道に迷って深みへと降りていくこともあれば、高みへ昇っていくこともあるだろう。同伴者もいないし、道案内もない世界である。彼らには同伴者か案内人が必要かもしれない。それはこの世界のことをよく知り、彼らを理解できる者でなければならない。

前に『ポケモン』について書いた。事件となっ

たテレビ放送は、主人公のサトシたちが「電脳空間（サイバー・スペース）」に迷い込んでそこから脱出する話だった。最後の脱出のところで放送を見ていた子どもたちが倒れた。私には象徴的な出来事に思えてならない。文明の発達によって作り出された新しい世界。そのなかに迷い込んでしまった子どもや若者たち。そこから抜け出そうとしても、出口は見つからないのである。誰も彼らを導く術を知らない。

（お茶の水女子大学）