

論文

注意の二重性

——映画とビデオゲームのスクリーンの考察から——

越 智 朝 芳*

はじめに——注意障害の歴史と現状

注意は、ある特殊な権力の体制の担い手なのではなくて、主体性の新たな条件が練り上げられる空間——それゆえ権力の諸効果が作用し循環する空間——の担い手であった。いいかえるなら、注意力の新たな構築は、一九世紀における主体性のより広い再形成のただなかで起こったのであり、同時代の狂気やセクシュアリティの研究が教えてくれるように、この構築はまたつねに、一方で言説・制度的権力と、他方で安定性や制御に先天的に抵抗しようとする諸力の混成とのあいだの、可変的な関係の問題なのである¹。

『知覚の宙吊り』においてジョナサン・クレリーは、一九世紀後半に生じた近代的な注意という問題は制度的権力の規範的なカテゴリーとして現存すると主張し、その例として現代の子どもたちに貼られる「注意欠陥障害」(ADD) というレッテルをあげる²。さらに大人の ADD の診断状況について、「短い注意のスパンや不合理な推論の論理、知覚の過重荷や「抜きでること」という一般的な倫理、そして攻撃性の称揚など、無情にもこうしたものに依拠する文化」であるにもかかわらず同様の特徴を持つとされる ADD の行動を、神経科学や脳解剖学や遺伝的素因によって病理化することに対して辛辣な意見を述べる³。しかし、「近代化による主体の混乱と、制度的規律や生産性の至上命令とのあいだで、いかに個人が引き裂かれているか」を理解している ADD の研究者も少数ではあるが存在するという。このようなパラドクスの例として、クレリーは、行動過敏の子どもたちがテレビを見る、またはビデオゲームで遊ぶ場合には長時間にわたって注意を持続させることができるという研究者の意見を紹介する⁴。

本論は、上述した現代の注意をめぐる問題を考察の端緒とし、「なぜ落ち着きがないとされる子どもたちはビデオゲームに対して集中できるのか」という問いを立てる⁵。加えて、一九世紀後半の注意力の新たな構築によって、現在も続く制度的権力や制御に「先天的に抵抗しようとする諸力の混成とのあいだの、可変的な関係」について考察する。子どもの「注意障害」に対象を限定することで、ビデオゲーム (TV ゲーム) と主体によって構成されるシステムにおいてどのように「注意力の新たな構築」が行われるのかを明らかにするつもりである⁶。また、会話や身振りを禁じられた映画館という空間と主体との関係、つまり、(多動である子どもたちと違って) みずからが身体を律することの可能な大人たちにおける知覚のプロセスとの比較によって、「集中」と「夢中」という注意の形態の違いや、異なる二つのスクリーンの性質が可視化されるだろう。これらの考察は、大人たちが注意障害とされる子どもたちにレッテルを貼るという行為を、「ビデオゲームに集中している子どもたちに夢中になる大人たち」としての理解へと促す。また、観察者の問題に新たな視座をもたらす「知覚する主体」理解への一助となると考える。

ADHD は一九九〇年後半以降に日本でも注目されるが、歴史的には多動や不注意の研究は古くから存在しており、時代ごとにさまざまに概念が変動し、そのつど名称も変わる。そのため現在までの流れを追うことから始めなければ

キーワード：ジョナサン・クレリー、ADHD、子どもたち、ビデオゲーム、スクリーン

* 立命館大学大学院先端総合学術研究科 2008年度入学 生命領域

ばならない⁷。この障害についての研究は一九〇二年の Still による記述に始まる。彼が記述した症例には男児が多数を占めていたが、そのような子どもたちは Still 氏病と名付けられ「道徳的統制の欠陥」が特徴とされた。一九三八年に Levin は重症の多動が前頭葉の病変に起因するという説を唱えるが、子どもたちの多くに大きな脳の損傷が示されなかったため、軽度の多動は環境的な要因によると考えられた。一九四〇年代には、重度の行動障害を持つ子どもは脳障害児と位置づけられたが、脳の病理を示す徴候は認められなかったために微細脳損傷症候群という概念が生まれる。しかし脳障害の明確な根拠がないため、微細脳機能障害という名称が提唱された。一九六〇年に入ると Chess が多動症候群を記述する。続いて一九六八年のアメリカ精神医学会の診断統計マニュアル第2版 (DSM- II) は、児童期の多動性反応を採用し記述するが、この規定は行動をもとにしており脳損傷を除外していた。この障害の主徴候は多動または過剰な行動であって、思春期になると改善されると見做されたのである。DSM- II 以降、この障害に対する関心は急速に高まるが、最も重要なものは中心的な問題についての認識の変化である。一九七二年に Douglas は、多動よりも注意の持続と衝動統制の欠陥というほうが子どもたちの困難を上手く説明できると主張し、このことは注意集中と持続を客観的に測定する Continuous Performance Test (CPT) を用いて検討され、広く受け入れられる⁸。注意欠陥が中心的な障害という考えをもとに DSM- III では、ADD (attention-defect disorder) という名称となる。この基準の特筆すべき点としては、①不注意と多動に並んで衝動性が独立に取り上げられたこと。②不注意がもっとも先頭に置かれ多動が後退したこと。③注意散漫、衝動性、多動による三つの中心的な症状のリストの記載と基準の具体化が行なわれたことである。DSM- III -R において ADHD (attention-defect hyperactivity disorder) が記載され、一九九四年には現在の診断基準となる DSM- IV が発表されるが、基本的な部分に関しては DSM- II からそれほど変化していないといえるだろう。

ここで注目したい点は、ADHD の歴史において、一九七二年の Douglas の主張が CPT によって検討され広く受け入れられたことであり、同様の測定を現在でも行うということである⁹。基本的な実施方法は、パーソナルコンピュータの画面上に比較的速い間隔で何種類かの刺激がひとつずつランダムに現れるのだが、それらの特定のターゲット刺激に対して被験者が素早く正確にボタンを押すことである¹⁰。PC の画面によって注意が計測可能な明らかなものとして扱われることになったのは、このような歴史的経緯による¹¹。PC 画面上で行われる CPT の測定は単純ではあるがビデオゲームと非常によく似ている。なぜ注意障害の子どもたちがビデオゲームに集中できるのかということを解明するには、子どもたちの注意を集中させる画面、つまりディスプレイの考察こそなされるべきである。

1. ディスプレイと子どもたちのあいだ——インターフェイスとフィードバック

ディスプレイ (display) とはなにを指すのか¹²。ここではコンピュータで使用されるものを対象とすることから始める。コンピュータのシステムは、演算装置、制御装置、主記憶装置、入力装置、出力装置から構成されるが、ユーザがコンピュータと直接関わるのは入力装置と出力装置である。これらの「接触面」のことをインターフェイス (interface) という¹³。入力装置はキーボードによる文字・記号の入力や、画面上のカーソルをマウスと連動させることで身体的行為による操作を可能にする。そして演算装置、制御装置や主記憶装置などを通じた結果をディスプレイに提示する。つまりインターフェイスとしてシステム内で機能している出力装置としての画面がディスプレイなのである。制御・情報理論では行為が実際に遂行され、得られた結果をユーザに送り返すことをフィードバック (feedback) というが、その場合の結果はディスプレイ上に現れる¹⁴。

このようにディスプレイを位置づけると、日常私たちが接するテレビ受像機は本論のそれとはやや性質が異なるように思われる¹⁵。テレビは放送局で製作された番組を放映するだけでマウスやキーボードによる操作はできない。入力といってもせいぜいチャンネルや音量を変える程度であり、デジタル放送であっても文字入力などは可能だが番組内容そのものに手を加えることは不可能である。ビデオ機器による操作は、早送りや巻き戻しによる映像速度の調節やダビング編集は可能だが、やはり画面上の映像を部分的に動かすことは難しい。だが、テレビ画面のそのような特徴にもかかわらず身近な装置を使いテレビをディスプレイとして活用する事例がある。それは多くの子どもたちが遊ぶビデオゲームである。ビデオゲームには、さまざまな形状のコントローラ (入力装置) が存在

する。単にボタンを押すことやジョイスティックを動かすといった操作に加え、マットやボード上での足または体重移動による操作や、リモコンのように縦長のコントローラを様々なものに見立てながら操ることで直感的な操作感覚を可能にするものもある。コントローラから入力された信号は、ビデオゲーム機本体を通じてテレビ画面(ディスプレイ=出力装置)の上に表示されたさまざまなキャラクターを自在に動かしてゲームプレイを可能にする。ゲーム機本体に入力された情報は画面上に結果として送り返されるという意味でフィードバックを形成する。このような機能を持つインターフェイス(コントローラやディスプレイ)とフィードバックはビデオゲームと主体(子どもたち)によって構成されるシステム内において、どのような役割を担うのか。

ビデオゲームをプレイしている子どもたちの身体の動きは、コントローラの操作性が向上することによりディスプレイ上のキャラクターの動きと同期する。多様な形態へと発展したコントローラは子どもたちの身体上の動きを敏感に察知し、手元や足元、バランスの移動などの信号を瞬時に読み込み画面上のキャラクターの動きに反映する¹⁶。これらの一連の流れを可能にするのはディスプレイと子どもたちのあいだに透過性・可変性を性質に持つインターフェイスが存在するからである¹⁷。いうなれば、ディスプレイ(インターフェイス)とは「光源」であり、そこから「投影」された光は子どもたちの身体へと降り注ぐ。さまざまなコントローラによって身体から「反射」された光の情報は「選別」され、フィードバックによってゲーム機本体に送り返される。そのためコントローラ(インターフェイス)を子どもたちは「直接見ることはない」¹⁸。本来、注意障害である子どもたちは身体が「自由」で「自在」であることを求められるのであるが、ビデオゲームをプレイするあいだは自分たちの身体に直接的に注意を払わなくてもよいのである。コントローラによって身体への関心を限りなく消滅させてしまうことは、同時に、注意をディスプレイへと向けさせる¹⁹。子どもたちの注意はインターフェイス(ディスプレイからの光)によって眼前のディスプレイへの「集中」へと向かうが、身体はインターフェイス(コントローラ)によってキャラクターの操作へと専念することで消滅し、身体の「抑制」と「麻痺」へと至る。それが注意障害の子どもたちが多動ではなくなるというメカニズムである。

ここでクレリーによる一九世紀後半の注意の議論から、「抑制」と「麻痺」について触れておく。ヴィルヘルム・ヴントのモデルは、「さまざまな感覚、運動神経、心的過程は、限定された明晰さや焦点——それらが注意を特徴づけている——に到達するため、必然的に抑制されている」という考えに基づいており、一八八〇—一九〇年代を通じて強力な公式となる。知覚を構成する部分としての「抑制」と「麻痺」は、表象=再現の光学論よりも諸力の経済論に基づくモデルの重要性を暗示しており、近代的な観察者の再構築に比喩的な衝撃をもたらす。たとえば、ヴントと同時代のスコットランド医師デイヴィッド・フェリヤー卿は、「いかに注意と決断力とが運動の生理学的な抑制=制止に基づいているか、つまり逆説的ではあるが、感覚運動の働きのある種の形態によって、別の筋肉運動の働きがいかに抑制されるかを証明した。それゆえ、注意する観察者は、凍りついた不動の状態で静止しているように見えるかもしれないが、実際には、興奮した生理学的(そして運動神経的)現象の場となっていたのであり、相対的な「麻痺」はそれに基づいていたのである」と主張した²⁰。二〇世紀初頭のシェリントンによる人間主体のモデルによれば、「知覚と身体的な行動とは切り離せないものであり、この二つはそれぞれ自律的に存在しているわけではない」のであり、「[「自律的」プロセスとして、あるいはもっぱら光学的経験としての視覚などは、ありえないフィクション]なのである²¹。現代の注意障害の子どもたちは、ビデオゲーム装置のインターフェイスを通して知覚と身体的行動がスムーズに「接続」されるために、過度な「集中」によって多動ではなくなる。だがここで見逃してならないのは、プレイヤーは自由にコントローラを動かすという感覚を持つが、あらかじめゲームデザイナーによってコントローラの体積、重量、操作範囲、仕掛け、またプログラムを含めたシステム全体はデザインされるということである²²。

実験室の環境がますます洗練されてくるのに応じて、感覚は、技術的に作りだされるひとつの効果、ないしは一連の効果となった。そしてこうした効果は、それら技術的な条件に適合する主体を記述するために利用された。「内なる」^{インテリア}能力としての感覚の意味は失効し、感覚は、外で測定され観察されうる量、ないし一連の効果となったのである。とりわけ注意は、機械によって作りだされる刺激——しばしば電氣的性格をもつが、内実は抽象的なもの——に対する反応という観点から研究され、それによって、知覚する主体の感覚の能力が量

的に決定された。こうした広範な計画において、主体に属する何ものかとしての感覚という古いモデルは不適切なものとなった。いまや感覚は、一方でエネルギー（たとえば光）の特定の量に、他方で測定できる反応時間やパフォーマンスな動作の形式に対応する強度の観点からのみ、経験的な重要性をもった²³。

現代の実験室においても（子どもたちを対象とした）注意の研究は実施される。それを行うのはCPTによって注意集中と持続を測定する医師たちである。大人たち（医師・プログラマー）は子どもたちの注意をディスプレイへと向かわせることに専念し、子どもたちの注意は測定され観察されうるものとなる。ディスプレイは子どもたちの反応や動作を変化させるが、近年のビデオゲームを使った実験によれば、ゲームプレイは幼児の感覚運動技能や空間認知技能にポジティブな影響を与えるという²⁴。また、あるゲーム評価会社は世界中からゲーマー（テスター）を集め、脳波のデータから集中度を測定することでプレイヤーを疲れさせず飽きさせない状態の研究が行われている。これらの事例からわかるように、ゲームデザイナーたちも子どもたちの感覚の研究に参加しているのである²⁵。クレリーは、現代のテクノロジー装置の特徴として「低レベルの注意力の持続を課している点」を指摘する²⁶。さらに、ビデオゲームは「一方でエネルギー（たとえば光）の特定の量に、他方で測定できる反応時間やパフォーマンスな動作の形式に対応する強度の観点」においても、おそらく現代で最も重要なテクノロジー装置のひとつであるだろう。本節ではビデオゲームのディスプレイを通して子どもたちの注意のメカニズムを検討してきたが、次節では子どもたちの観察者である大人たちが注意を向けるスクリーンについて考察する。注意障害の子どもたちに教師や治療の専門家である大人たちが介入する場所はおもに学校である²⁷。学校という空間においてこそ注意障害というレッテルが子どもたちに貼られる。フーコーの指摘にあるように学校とは規律・訓練のシステムであるが、では大人たちが（工場のように）規律・訓練を実施（または自由な行動を禁止）されながら、スクリーンに注意する場所はあるだろうか。拘束された「知覚・運動」と装置の関係において両者を比較することは可能だろうか。このような理由から映画館の観客としての大人たちを取り上げ、そこにおいてどのように知覚が成立するのかを検討する。映画館という空間では、大人たちは私語や身振りを慎まなければならない。また、すべての座席は正面のスクリーンに向いているという意味でも子どもたちの学校での経験に似ている。現状では、ビデオやDVDによるホームシアターでの体験、大人と子どもを交えたビデオゲームプレイ、同一のタイトルによる映画とビデオゲームの融合など、「大人」、「子ども」、「映画」、「ビデオゲーム」の区別を超えたさまざまな事例が想定されうるし、それらは今後も映画やビデオゲームの研究で積極的に取り上げられるだろう。しかし敢えて上記を区別しなければ、「社会的効果として組織された規範的注意」におけるそれぞれの「知覚・運動」と装置の関係や、安定性や制御への抵抗、そして「子どもたちに介入する大人たち」という視点が議論されぬまま残されてしまうだろう。これらの区別は、注意障害の子どもたちと、その子どもたちに（さまざまなアセスメントを用いながら）夢中になって注意を向ける大人たちという構造の理解にとって必要なことなのである。

2. 映画に夢中な大人たち——スクリーンへの投影

映画上映ではなにが行われるのか。観客の後方に位置する映写機からの強い「光源」はフィルムを透過し、スクリーンへと「投影」される。光はスクリーンを「反射」し、フィルム上に定着された図像や色彩を再現する。映写機に装填されたフィルムはリールによって高速で映写窓に送り続けられるが、コマの移動時は映写窓のシャッターは閉じられる。したがってその瞬間は透過された光はスクリーンに投影されない。シャッターはフィルムの静止時にのみ開かれるため、観客は静止してはいるが連続して送られてくるフィルムを目にする。少しずつ変化する像を高速で断続的に投影すると、運動知覚によって本来は静止しているはずの像があたかも動いているように見えるのである。

映画上映中、大人たちは長時間にわたって席に座ることを厭わない。なぜそれほどまでに大人たちは映画に対して夢中になれるのか。子どもたちによるビデオゲームのディスプレイ（光源）への集中とはなにが違うのか。ここでは映画のスクリーンについて考察する。映画館の内部は暗い。人々は正面のスクリーンを向いて椅子に座っている。隣の席との間隔は狭く、大きな身振りや話し声をするのは慎まなければならない。そうかといってこのよ

うな状況が苦痛というわけでもない。映画経験とはこのようなものである。

席から立ちあがることもなく黙って映画を見るのが当然のことになっている社会集団の中の大人の観客——要するに、子供でもないしお人好しでもない観客（これもまた、映画館特有の観客像である）——でも、作品に深く感動するか、あるいは疲れていたり、感情的に不安定な状態にあったりすると、だれしも経験したところのあるあの瞬間的な心の動揺にみまわれずにはいない。こうした一瞬においては、観客は真の錯覚への道を一歩前に進み、^{ディエジェーズ}虚構的現実を強く（あるいはより強く）信じこむ心的態度へと近づく。それはちょうど、深夜の長距離ドライブが終わろうとするところに運転者が味わう、あの瞬間的に頭がボーと震んでまたすぐもとに戻る体験に似ている（そういえば映画も、一種の深夜の長距離ドライブのようなものである）。このどちらの状態においても、夢うつつの状態、すなわち一瞬の心的なめまいが終わると、主体は《目が覚めた》ような感じをおぼえるが、それは決して偶然ではない。なぜなら、主体は瞬時にではあれ、たしかに眠って夢を見ている状態にあったからだ²⁸。

クリスチャン・メッツは、映画館という空間における行動の禁止とスクリーン上に夢を見ていることを関連付けて論じており、そのような状態で主体が夢見たものは想像のなかではなく現実のフィルムのなかに現れたのであるという。大人たちは映画館でのお喋りや席から立ち上がるといった行動を禁じつつ映画のスクリーンに直面する。「知覚・運動」と装置の関係において、大人たちはみずからスクリーンに注意を向け、身体を「抑制」し「麻痺」させる。そうした状況において映画を鑑賞する観客の内側では何が生じるのか。

映画以外の覚醒状況であったら、具体的な行為へと称賛されてしまうはずの心的エネルギーは、映画の観客にあっては、たとえ強制的であるにしても、逆に蓄積されてしまうのである。するとそこで、うっ積したエネルギーを一掃しようと常に待機している快樂原則が働いて、その心的エネルギーを別の放出径路へと差し向けることとなる。その結果、エネルギーはもときた道を引き返して、知覚の審級の方へ逆行し、退行の経路を借りて、内側から知覚に過備給をほどこそうとすることになる。だが一方では、それと同時に、映画は本質からいって知覚に外側から糧を与え続けているわけだから、夢の場合のような完全な退行現象は結局起こらず、その代わり、一種の準退行現象といったものが生まれる。これは、別のタイプの経済論的均衡の成立を表わしているのだが、その均衡は、夢の場合とはエネルギーの配分という点で異なっている。夢と同じく顕著で特徴的な性質をもっている。すなわち、映画の経済論的均衡を定義するものは、外部からも内部からも同時に行なわれる、知覚の機能の両側からの強化である²⁹。

観客が静止しているために内側と外側の両側から知覚が強化されることは重要である。映写機はスクリーン上に絶えず映像を送り続けることで、観客はみずからの知覚の自由を奪われる。こうした知覚の過備給によって完全な退行現象は起こらない代わりに、夢の退行現象によく似た「真の錯覚」、「心的なめまい」、そして「自分の心像がスクリーンの映像と合体」することで、「不可能なことが起きたという印象（ただし、これは一瞬のちにはかすかな幻滅にかわる）を瞬間的に感じるとる喜び」が生じる³⁰。それゆえ、映画イメージ知覚と夢は似ているといわれる。スクリーンが大人たちを惹きつけ夢中にさせる理由もここにある。だがスクリーンの映像に対してみずから注意しつつ身体を「抑制」「麻痺」してスクリーンに「夢中」になることは、ビデオゲームのディスプレイに「集中」することとは異なる。大人たちの身体は行動を禁止されている（あるいはみずから禁止する）ために、過備給によって知覚の自由が奪われる。それに対して、注意障害の子どもたちはインターフェイスとフィードバックによって知覚と身体的行動をスムーズに「接続」するため、（身体を消滅させても）知覚の自由を奪われることにはならないのである。

では、大人たちがスクリーンに注意しつつ「夢」見ることを可能にする映画の技術的条件とはどのようなものなのか。クレリーはジル・ドゥルーズを援用しながらつぎのように述べる。

映画は世界を再現=表象するのではなく、自律的な世界を構成するのであり、「その世界は、中断と不均衡によりつくり上げられ、あらゆる中心を剥奪され、みずからをそのようなものとして、観客に提示する。彼ら観客はもはや、みずからの知覚の中心には位置しない。知覚するもの (percipiens) や知覚されるもの (percipi) は、重力を失ってしまったのである」。人間の注意力のテクスチャーと映画とを区別するのは、まさしく映画的な目もつ非選択性なのである³¹。

映画は「総合的な矛盾した形態」であり、「知覚感覚の喪失が現実のものとなった」ことを表現し、その喪失感覚は、「ますます社会的な経験と主観的な経験とを構成する」ようになる³²。またドゥルーズによれば、映画は思考に対してショックを生み出し、視野に振動を伝え、神経系や大脳系に直接触れるのだという。映画の出現は「心理 - 機械」の新たなパラダイムを提供するが、それによって「生や自由や創造の、新たな実験の形態を開発すること」と、「注意を管理するための無数の手順を練り上げること」の二つの可能性が生まれるとクレリーは主張する。前者は、自動的行動の肯定的なモデルを示し、そのような行動において思考は、より高い次元で機能する。後者は、受動的オートマティズムのモデルであり、そこでの主体は、みずからの思考を奪われ幻想などの内的な印象に従う³³。両者は、本論文における子どもたちとビデオゲームの関係、大人たちと映画の関係にそれぞれ相当する。

3. 「現実世界」と夢——ビデオゲームと映画のスクリーン

本論はここまで、映画のスクリーン、コンピュータやビデオゲームのディスプレイ、コントローラについて検討し、その違いと共通性を確認した。またこれらの制度や装置が大人と子どもの身体にどのような影響を与えつつ知覚を生じさせるかについても考察を加えた³⁴。では、「一方で言説 - 制度的権力と、他方で安定性や制御に先天的に抵抗しようとする諸力の混成とのあいだの、可変的な関係の問題」とはどのようなことを指すのだろうか。

ひとつには、映画館と大人たちとの関係において生じる問題である。映画館という制度によって大人たちはみずから行動を禁止される。自律的な世界を構成している映画上映に対して大人たちはスクリーンに注意しようとしてつ夢見るのだが、一瞬のちにはかすかな幻滅を感じる。これが権力と制御への抵抗だと考えるのが一般的である³⁵。しかしクレリーは、「白昼夢は、ルーティン化や強制のあらゆるシステムに対する内面的な抵抗の領域」とであると主張する。どういうことか。映画は長時間にわたってスクリーンへと注意を惹きつけようと、外部から知覚を制御しようとする。それに対して、観客の内面は不安定で散漫な状態へと移行しようとするのであり、その不注意の状態が「内面的な抵抗」なのだという。さらに、現代の多くのテクノロジー装置は「低レベルでの注意力の持続」を課すため、さまざまな度合いで注意力が保持されると主張する。そのうえで、かつての夢想は、「いまや、現在のリズム、イメージ、スピード、周囲の状態とひじょうにしばしば直結していて、それらのフォーマットと一致しないものは何であれ、不適切なものとして放棄されるに至る」とし、「新しいテクノロジーがもたらした倦怠の諸形態のなかで、いかなる創造的な可能性が胚胎しうるかを判定すること」が重要であると述べる³⁶。だが、このようなクレリーによる現代の注意の捉え方には、古いテクノロジーと新しいテクノロジーが共存しているという状況が見逃されてはいないだろうか。私たちは、いまでも映画館のスクリーンに惹きつけられる。白昼夢が放棄されないことによって「虚構的現実」を生じさせるメカニズムが働くからである。だからこそ、大人たちはスクリーンに魅せられ夢中になれるのである。そして夢から目覚めることは幻滅ではあるのだが、ステューヴン・シャヴィローによれば、映画を見ているうちに心ここにあらずといった状態（白昼夢）こそが「イメージを前にして強制され、恍惚とする卑劣な行為」なのであり、かかる幻滅へと至る過程にも「内面的な抵抗」があるといえるのではないかと³⁷。

もうひとつの可変的な関係とは、子どもたちとビデオゲームの関係である。注意障害の子どもたちはビデオゲームに対して長時間の注意の持続が可能であり、そのような行為は言説や制度への抵抗である。また、システムへと組み込まれながらも操作する抵抗とは、コントローラを操って制御する側とされる側の関係を無効にし、安定性や制御を利用することで「集中」状態へと至ることである。このことが「自動的行動の肯定的なモデル」なのであり、それに対して大人たちが映画のスクリーンに見る白昼夢とは「受動的オートマティズムのモデル」である。これらを踏まえ、ふたつのスクリーン（映画、ビデオゲーム）を手掛かりとして、ありふれた日常でのスクリー

ンによる制御と主体との関係について考察する。そのことはメディア論や映像論でヴァーチャル・リアリティという言葉として語られてきたものなのだろうか³⁸。また、本論の最後には、「ビデオゲームに集中している子どもたちに夢中になる大人たち」、つまり子供たちにレッテルを貼るという行為をスクリーンの考察を通じて明らかにし、無批判に「子どもたちに介入する大人たち」に警鐘を鳴らしたい。

都市に生活する人々が置かれている状況とは、外部の複数のスクリーンの映像が絶えず注意を喚起しているというのがその実情であろう。大小のスクリーンとそれを見る私たちによって都市環境全体が膨大な視覚情報によるひとつのシステムを形成している。とりわけ、乗り物での移動やショッピングモールでの買い物においては、スクリーンを伴うさまざまな装置の介在なしに目的を達成することはできない。一連の動作は、すべてスクリーンへの集中、目的達成のための操作、身体を制御されること、これらがひとつに結びつくことで可能となるためにビデオゲーム的であるといえる。私たちは実験室で作られたコントローラを具体的に意識することはない。インターフェイスは透過的で可変的なのだ。また「現代の社会生活において、フィクション映画は、機能の面で、夢想とライバル関係」にあるとメッツがいうように、映画的なスクリーンの機能も同様に私たちを魅了し続けている³⁹。日常のあらゆる場面で私たちの注意はこれらのスクリーンへと集中し、夢見ているのだ⁴⁰。一九世紀後半に行われた注意の形態を区別する試みにはふたつあり、ひとつめには「意識的または自発的注意であり、この注意はたいてい仕事へと向けられ、しばしば高次の、より発展した行為」と結びつけられる。ふたつめには「自動的または受動的な注意であり、科学心理学的観点からすれば、これには、慣習的な行動、白昼夢、夢想、そしてその他の没入的またはゆるやかな夢遊病的状態が含まれる」のだが、これらふたつの区別は完全には成功しなかった。知覚の研究において、「主体性とは、可動的で変わりやすい構成要素の暫定的な集合」であり、「現実世界」を効果的に総合することは、社会環境に適応することとほぼ同義である」とみなされるが、このことはかかる現実世界をふたつの注意の形態（集中と没入、あるいはビデオゲーム的で映画的なスクリーンに注意すること）の重なり合う面として総合することでもある⁴¹。なぜなら、「知覚と認識についての経験的研究（いわゆる病理学の出現も含む）から、主体性の規範となる強力なモデルが生じた」のであり、「社会は、みずから同定し創出する病的で病理学的な形態を通じて、社会自体の実定性を再認する」からである⁴²。現代社会は注意障害の子どもたちを病的であると見做すが、そうではなく、むしろ子どもたちを「自動的または受動的な注意」の状態で見ている大人たちの態度こそ病的なのだ。

近年の大人たちの注意は、注意障害の子どもたちへと向かっている。観察者たる大人たちは、ビデオゲームを実際にプレイしている子どもたちよりも「落ち着きがないとされる子どもたちがビデオゲームに集中できる」という言説や、写真や映像によって構成されたイメージを見ていることが多く、それらを子どもたちに「投影」する⁴³。このような大人たちにとって子どもたちの存在とは「スクリーン」なのであり、そのスクリーンが提供するものは「ビデオゲームに注意を集中させている子どもたちの姿」である。大人たちは子どもたちのイメージを「夢」見ているのであり、単に「没入的」であるため、子どもたちのイメージは映画的スクリーンによって構成されている。だがしかし、子どもたちは大人たちの「夢」の傍らでビデオゲームに「集中」し、みずからを装置に組み込むことで抵抗しているのだ。あらためて問われなければならないのは、これらのことを自覚（夢に幻滅）することなく「子どもたちに介入する大人たち」である。

注

- Jonathan Crary, *Suspensions of Perception: Attention, Spectacle and Modern Culture*, The MIT Press, 2000, p. 24. (邦訳『知覚の宙吊り——注意、スペクタクル、近代文化』岡田温司監訳・石谷治寛・大木美智子・橋本梓共訳、平凡社、二〇〇五年、三一頁)。
- 邦訳では「注意多動性障害」(ADD) となっているが、ADDとは Attention-Defect Disorder の略称であり原著でも“Attention-Defect Disorder” (or ADD) となっているため、それに倣って「注意欠陥障害」(ADD) とした。なお現在では一般に注意障害のことを「注意欠陥多動性障害」(ADHD)、あるいは「注意欠陥・多動性障害」(AD/HD) と記す。
- Ibid.*, p.36. (同書、四一頁)、を参照。
- Ibid.*, pp. 36-37. (同書、四一 - 四二頁)、を参照。
- このような言説は、たとえば(ビデオゲームを学習メディアとして利用する) シリアスゲームにおいて見られる。マーク・プレンスキーは、伝統的な研修や学校が若者をひきつけないのであり、彼らは集中しないことを選んでいるだけであると主張した後に、つぎのよ

- うに述べる。「この集中力の話題の最後に、ここ10年ほどよく議論されている二つの新しい医学用語について触れておきたい。ADD（多動症候群）、もしくはADHD（注意欠陥多動性障害）の二つだ（これらは以前、多動症と呼ばれているだけであった）。この病気は、たいへん多くの子どもたちがかかっているとされ、リタリンなどの薬を処方されていたりする。米国立衛生研究所で、注意欠陥多動性障害研究ユニット長、F・ザビエル・カステラノス博士は、「多動性障害だと思われる人が、ゲームを何時間も続けられることは皆知っている」と述べている。マーク・プレンスキー『デジタルゲーム学習——シリアスゲーム導入・実践ガイド』藤本徹訳、東京電機大学出版局、二〇〇九年、四一頁、を参照。また、ゲームと学習障害については、ローレンス・カトナー、シェリル・K・オルソン『ゲームと犯罪と子どもたち——ハーバード大学医学部の大規模調査より』鈴木南日子訳、インプレスジャパン、二〇〇九、一九二 - 一九八頁、を参照。
- 6 本論では、ADD (attention-defect disorder)、ADHD (attention-defect hyperactivity disorder)、またはAD/HD (attention-defect / hyperactivity disorder) を総称して便宜的に「注意障害」という言葉を用いる。また、ビデオゲームには家庭用テレビゲームだけではなくアーケード用のコンピュータゲームも含まれるが、ここでは両者を同じ意味で用いる。
- 7 ADHDの歴史については、上林靖子「AD / HD: その歴史的展望」『精神科治療学』選定論文集——〈ADHD (注意欠陥 / 多動性障害) 関連〉論文集』二〇〇七年、星和書店、を参照。
- 8 Continuous Performance Test (CPT) とは、持続的注意集中力検査のことである。
- 9 Douglasは他の論者による数多くの知見を引用する。たとえば多動児には即時のフィードバックと正しい報酬を与えることが大切であること、パフォーマンスの高い多様性がみられること、報酬によってパフォーマンスが改善されることなどがあげられる。田中真理「注意欠陥 / 多動性障害児・者における自己認識に関する研究動向」『東北大学大学院教育学研究科年報』第五七集、第二号、二〇〇九年、を参照。
- 10 津島靖子、眞田敏、柳原正文「注意機能の測定に用いられる Continuous Performance Test に関する文献的研究——測定条件の違いが成績に及ぼす影響」『岡山大学教育学部研究集録 第一三七号』二〇〇八年、を参照。
- 11 Douglasの論文が発表された同年の一九七二年に、アラン・ケイは最初のパーソナル・コンピュータである「ダイナブック」のアイデアの試作をPARCの研究員に要請しており、その翌年「アルト」が完成する。それはグラフィック・ユーザ・インターフェイス (GUI) が基調となり、絵を描くことができた。ケイはユーザとして子どもたちを想定していたのだが、それにはシーモア・パパートの影響がある。パパートはLOGOというコンピュータ言語によって子どもたちが自らプログラムすることで、知識ではなくディスプレイ上の直感的操作によって学ぶというそれまでにないシステムを考案した。アラン・ケイ『アラン・ケイ』鶴岡雄二訳、浜野保樹監修、アスキー出版局、一九九二年、S・パパート『マインドストーム——子供、コンピューター、そして強力なアイデア』奥村貴世子訳、未来社、一九八二年、を参照。
- 12 ハリー・H・ブル『電子ディスプレイ・システム』守田敬太郎訳、日本経営出版会、一九六八年、を参照。
- 13 ブレンダ・ローレル編『ヒューマンインターフェースの発想と展開——人間のためのコンピューター [新装版]』上條史彦・小嶋隆一・白井靖人・安村通晃・山本和明訳、ピアソン・エデュケーション、二〇〇二年、を参照。
- 14 もちろんフィードバックは視覚的なものばかりではない。初期の電話機は注意深くユーザのことを考えてデザインされていた。「ベル電話研究所のデザイナーたちは、フィードバックのことを非常に気にしていた。プッシュボタンは、指先からのフィードバックを通して適当な感触を与えるようにデザインされていた。ユーザがボタンを押すと、ちゃんと押されたことがユーザにわかるように、受話器を通して音がフィードバックされるようになっていた。電話をかけるときには、相手につながるまでの間、カチャというダイヤル音やその他のノイズが聞こえて、つながっていくことがユーザにフィードバックされていた。さらに、話している人の声はいつでも注意深く設定された音量だけ受話器の方にフィードバックされていたのだった。というのは、この聴覚的なフィードバック（これは「側音」と呼ばれる）は、どのくらいの音量で話したら良いのかを話し手が自分で調節するのに役立つからである」。D・A・ノーマン『誰のためのデザイン？——認知科学者のデザイン原論』野島久雄訳、新曜社、一九九〇年、四一 - 四二頁、を参照。
- 15 テレビについては別の新たな議論が必要である。Cf. Anna McCarthy, "From Screen to Site: Television's Material Culture, and Its Place," OCTOBER 98, Fall 2001, pp. 93-111.
- 16 アラン・ケイは、「操作とその結果である動きのあいだに、はっきりわかるほどのズレがあると、ユーザーはつねに「そうだ、自分はファンタシーの世界にいるわけではない。コンピュータがゲームをコントロールしているだけなのだ」ということを意識してしまいます」と述べる。ケイ、前掲書、一三三頁を参照。
- 17 ベーター・ヴァイベル「知性的イメージ——神経映画か、量子映画か？」『FUTURE CINEMA——来るべき時代の映像表現に向けて』NTT出版、二〇〇三年、二九頁、を参照。
- 18 二〇一〇年の秋にマイクロソフト社は、コントローラを必要としないゲームシステムを発売した。センサーによって身体の動きをリアルタイムで認識し、プレイヤーの拳が開いているか閉じているかまでわかる精度であるという。コントローラは実際に「透明」になってしまった。参考 URL=<http://www.xbox.com/ja-JP/kinect/>
- 19 ポール・ヴィリリオ『電脳世界』本間邦雄訳、産業図書、一九九八年、を参照。以下の書籍にはクレリーが序文を寄せている。Paul Virilio, *The Aesthetics of Disappearance*, transl. Philip Beitchman, Semiotext (e), 2009.

- 20 Crary, *op. cit.*, pp. 38-40. (前掲書、四二 - 四六頁)、を参照。
- 21 *Ibid.*, pp. 348-352. (同書、三二七 - 三三一頁)、を参照。
- 22 たとえコントローラが「透明」になっても、プレイヤーの身体は自由であるとはいえない。ビデオゲームにも応用されつつあるヴァーチャリティについてテッド・ネルソンは、「ユーザはどのようなコンセプトにもとづいて作られた環境のなかにいるのか？その環境、応答性、そして感覚こそが主となるべきであり、細かい実現技術による的はずれな「リアリティ」は問題ではない」と述べる。テッド・ネルソン「インタラクティブ・システムとバーチャリティ設計——未来の芸術であるインタラクティブ・システムの設計は、新たな哲学的原理にもとづく」西垣通編『思想としてのパソコン』NTT出版、一九九七、一九六頁、を参照。
- 23 Crary, *op. cit.*, pp. 26-27. (前掲書、三三 - 三四頁)。
- 24 湯地宏樹『幼児のコンピュータゲーム遊びの潜在的な教育機能——メディア・リテラシー形成の観点から——』北大路書房、二〇〇四年、を参照。
- 25 この場合、世界中から集められたゲーマー（テスター）は会社と雇用契約を結んでおり、さまざまな年齢層が含まれている。参考 URL=<http://www.enzyme.org/>
- 26 Crary, *op. cit.*, p. 77. (前掲書、七八頁)、を参照。
- 27 ジョージ・J・デュポール、ゲーリー・ストーナー『学校のなかのADHD——アセスメント・介入方法の理論と実践』田中康雄監修・森田由美訳、明石書店、二〇〇五年、を参照。
- 28 Christian Metz, *Le significant imaginaire: Psychanalyse et Cinéma*, Christian Bourgois, 2002, pp. 125-126. (邦訳『映画と精神分析——想像的シニフィアン』鹿島茂訳、白水社、一九八一年、一八五頁)。
- 29 *Ibid.*, pp. 143-144. (同書、二一二頁)。
- 30 夢のような状態が一瞬のちにかすかな幻滅にかわるというメツツの指摘は重要である。*Ibid.*, p.167. (同書、二四五頁)。
- 31 Crary, *op. cit.*, p. 344. (前掲書、三二四 - 三二五頁)。
- 32 *Ibid.*, pp. 344-345. (同書、三二五頁)、を参照。
- 33 *Ibid.*, p. 358. (同書、三三六 - 三三七頁)、を参照。
- 34 映画、ビデオゲーム、映像と身体といった問題とさまざまな領域との関係について、最近の議論は、北野圭介『映像論序論——〈デジタル／アナログ〉を超えて』人文書院、二〇〇九年、を参照。
- 35 クレーリーは前掲書の註で、スティーヴン・シャヴィローの議論を引用している。「不安定なスクリーン上のイメージは、私の散漫な注意を捕らえつづける。私は目を逸らすことができない。このような映画すべてをあきらめることによってしか、目を閉じて出て行くことによってしか、この状況に抵抗することはできない。しかし、映画を見ているうちに、私の心はここにあらずとといった状態になる。視覚や聴覚、期待や記憶は、もはや自分のものではない。私の反応は、内的に動機づけられた自発的なものではない。これらは、私を超えたところから強制されたものである。窺視症は、したがって、支配の反対物である。それはむしろ、イメージを前にして強制され、恍惚とする卑劣な行為なのである」Crary, *op. cit.*, p. 358. (前掲書、五一六頁)。
- 36 *Ibid.*, pp. 77-78. (同書、七八 - 七九頁)、を参照。
- 37 *Ibid.*, pp. 358. (同書、五一六頁)、を参照。
- 38 ヴァイベルが主張する未来の映像技術と観測者の世界とは、仮想世界（多数の並列的映像世界）と現実世界が網目状のように構成されており、そのような世界の観測者は階層秩序を持たない（機械と同様の）単なる結節点として存在するという。量子力学、神経生理学や認知科学などを参照しつつ、集団的相互作用と観測者を含む彼の主張する環境システムは非常に興味深い、現状からは飛躍がある。ヴァイベル、前掲書、を参照。
- 39 Metz, *op. cit.*, p. 167. (前掲書、二四五頁)。
- 40 近年のスクリーンの議論としては、東浩紀のものがある。彼の議論では、大文字の他者（主体をみるもの、主体に視線を浴びせるもの）は存在しない。「at interface value」的の主体は仮想現実をあえて信じる。「私たちがここで導入すべきは、「at interface value」的態度においてはスクリーンそのものが二重化されているという観点である。インターフェイスの主体は仮想現実を一方で（目で）虚構だと知りつつ、他方で（言葉で）現実だと信じる。（中略）つまり彼らはMUDの仮想人格やゲームのキャラクターを、一方で文字や絵として扱いつつ他方で「人格」とも見なすのであり、この処理のずれ（あえて騙されること）こそが仮想現実の現実性を、またインターネットの主体に主体性を与える。「at interface value」とはシェリー・タークルによる造語であるが、このような「不透明」なインターフェイスによって形成された関係をタークルは肯定的に捉える。だが、インターフェイスの「透明」「不透明」性についてはテクノロジーの発達とともに再検討する必要があるだろう。東浩紀「サイバースペースは何故そう呼ばれるか 第1章サイバースペースは何故スペースと呼ばれるか5」『InterCommunication』第二六号、NTT出版、一九九八年、一六〇 - 一六七頁を参照。
- 41 Crary, *op. cit.*, p. 97. (前掲書、九六 - 九七頁)、を参照。
- 42 *Ibid.*, p. 97. (同書、九六頁)、を参照。
- 43 ビデオゲームやコンピュータが子どもたちに与える影響を扱った書籍は数多く存在する。意見はさまざまだがゲームプレイに集中す

ることについては共通する。たとえば、スティーブン・ジョンソン『ダメなものは、タメになる——テレビやゲームは頭を良くしている』山形浩生・守岡桜訳、翔泳社、二〇〇六、広田照幸監修・北田暁大・大和田直樹編著『リーディングス日本の教育と社会@子どもとニューメディア』日本図書センター、二〇〇七、を参照。

Duality of Attention: Considering Screens in Video Games and Cinema

OCHI Tomoyoshi

Abstract:

Referring to Jonathan Crary's research on attentiveness, this study clarifies the nature of screens in video games and cinema as well as children's and adults' respective relationships to them in order to consider the question, "How is it that hyperactive children can focus on playing video games?" It compares (1) the focus of a hyperactive child on a video game, that is, on the display, examining in particular the nature of a video game's interface (the display and controller) and (2) the absorption of an adult in the cinema, that is, to the screen, referring to Christian Metz's theory. Children with attention deficit hyperactivity disorder (ADHD) do not exhibit hyperactive behavior when playing video games but are able to focus, because their bodies are forgotten (disappear) as they focus on manipulating the video game characters. However, most adults miss the focusing ability of ADHD children, because they do not see ADHD children directly, but conceive of them through a kind of screen composed of images like photos or video pictures. In other words, the adults are absorbed in a screen of images of ADHD children. Such automatic or passive attention of adults on children should be questioned.

Keywords: Jonathan Crary, ADHD, children, video game, screen

注意の二重性

——映画とビデオゲームのスクリーンの考察から——

越 智 朝 芳

要旨：

ジョナサン・クレリーは、注意力の新たな構築が、言説・制度的権力と、安定性や制御に先天的に抵抗しようとする諸力の混成とのあいだの可変的な関係の問題であること、また一九世紀の注意の形態の区別の試みがふたつあることを明らかにした。本論はそれらを踏まえ、「なぜ落ち着きがないとされる子どもたちはビデオゲームに対して集中できるのか」と問う。行動過敏の子どものビデオゲームへの「集中」についてはインターフェイスに焦点を絞ることで、さらに、大人の映画への「没入」についてはクリスチャン・メッツの理論を参照しながら分析し、両者の特質を明らかにする。ADHDの子どもがスクリーンに集中できるのは、キャラクター操作への専念によって身体が「消滅」することによる。そのような子供のイメージは写真や映像によって構成されているのだが、それらに対して「自動的または受動的な注意」の状態にある大人たちこそ問われるべきである。

