

## 連鎖するディスプレイを通過する二重の身体

—藤木淳の《ゲームキョウカイ》を考察の起点として—

松本 健太郎（二松學舎大学）



藤木淳の作品《ゲームキョウカイ》では、ゲーム&ウオッチ（任天堂一九八〇）からキネクト（マイクロソフト二〇一〇）に至るまで、携帯型ゲーム機もしくは家庭用ゲーム機と接続され

た十一の画面が並列的に連結されている。そしてそのプレイヤーは自らが操作するキャラクターを、各画面の「境界」<sup>キョウカイ</sup>を乗り越えて移動させていくのである（ちなみに個々の画面によって表象されるのは格闘ゲームであったり、ホラーゲームであったり、スポーツゲームであったりと多様である。また、それぞれのゲーム機の発売年に応じて、グラフィックの精度やインターフェイスの形態にも異同がある）。

イエスパー・ユールの図式によれば、そもそもゲームはその草創期に「スクリーン空間」の平面のなかで展開されていたものが、その後ゲーム機の性能が向上したことで奥行き（3D空間）が発生し、さらに近年では、カジュアル

に遊べる新しいタイプのゲーム——「カジュアル革命」をもたらしたとされるダウンロード可能なものや、Wi-Fiリモコンのような擬態的なインターフェイスを前提としたもの——が台頭したことで、「プレイヤー空間」が前景化されつつあるという。

ユールによる（ゲーム受容にかかわる）三つの空間を前提としながら、また、それをデイヴィッド・ポルターによる「透明性」に関する言説——彼は遠近法から写真へと受け継がれた「透明性」を、現代におけるデジタル映像技術へと接続して語る——へと関連づけながら、何らかのインターフェイスを介して画面と向き合うことの現代的な意味を考察した。

ゲーム・スクリーンの透明性を可能にしたのは、インターフェイスの消滅というヴァーチャル・リアリティが現実味を持った現代の現象であると同時に、ルネサンス以降に強化され続けてきた遠近法的空間の直接的な経験が自然となったことを示唆している。ヴァーチャルな現実世界の感覚は、タブレットやキーボードの様な形での触覚性の復活でもありと考えられよう。

二松學舎大学文学部准教授。立教大学異文化コミュニケーション学部兼任講師、国際基督教大学教養学部 獨逸大学外国語学部 サイバー大学 IT 総合学部で非常勤講師を務める。国際基督教大学卒業後、京都大学大学院で博士号（人間・環境学）取得。専門領域は記号論・メディア論、映像論など。日本記号学会理事・副事務局長。主著に『ランバルトにとって写真とは何か』（チカニシヤ出版、二〇一四年）、「空間とメディア」場所の記憶・移動・リアリティ」（チカニシヤ出版、二〇一五年）など。