

同調のメディア

電脳遊戯の現在

埼玉大学 美学 西村 清和

遊びのメタ・コミュニケーション

情報化社会の進展のなかで、子どもたちの遊びが変化しつつあることは、すでに七〇年代にテレビの普及がもたらした結果として気づかれ、問題視されていた。だが、八〇年代以降のビデオやテレビゲームの普及は、この傾向に一層拍車をかけたように見える。たとえば一九八八年七月八日、東京都目黒区の中学二年生の少年が、両親と祖母を刺殺するという事件がおこったが、これをあつかった新聞のある論評は、少年の手にテレビゲームの「ドラクエ」との符合を見ている。その翌年におきた「連続幼女殺害事件」では、犯人の宮崎勤の部屋にうずたかく積みあげられた六千本のビデオのコレクションがテレビに映しだされ、衝撃を与えた。一九九七年の「酒鬼薔薇聖斗」と名乗る中学生による小学生殺害事件、そして一九九九年におこったフライトシミュレーションゲームのマニアによる全日空機ハイジャック事件など、最近の特別な事件は、われわれに事態がますます深刻化しつつあることを実感させた。

子どもたちは、生まれたときから電子メディアに囲まれ、

そこに映しだされるアニメやゲームといった二次元のパーソナルな世界に熱中している。多くの大人たちは、そんな少年たちのすがたに、自分たちの少年時代の経験とは異質な、それだけに不気味な情熱を感じとっている。ひょっとしてかれらには、現実と虚構の区別がつかなくなっているのではないか、その結果現実を背をむけて、むしろ虚構の繭のなかに閉じこもる「おたく」と呼ばれる自閉的なスタンスがひろがりつつあるのではないかと、大人たちが考えたとしても、ある意味で無理のないことだろう。

しかし現代の「現実」とは、マス・メディアや電子メディアのネットワークを介して、バーチャルリアリティーやシミュレーションやコピーをもくみこんだかたちで成立しているものである。現実の戦争であるにもかかわらず、ミサイルが正確に照準したターゲットを爆破する、湾岸戦争時のニュース映像は、あたかもシューティングゲームのように見える。だとすれば、子どもたちにかぎらずわれわれはみんな、現実と虚構の境界が日常的にあいまいになりつつある社会に生きているといわざるをえない。

だが、戦争もかつてはゲームとして遊ばれたとするホイジンガ(『ホモ・ルーデンス』里見元一郎訳、河出書房新社、一九七一年)の主張にもかかわらず、戦争はどうあってもゲームではない。どれほどミサイルの映像がシューティングゲームに似ていようと、その映像の背後には、無数の死者が現実横たわっている。ここで重要なのは、戦争とゲーム、現実と虚構を区別する能力である。

戦争もゲームも、ひととひととのコミュニケーションのひとつのありかたである。これをいま「企て」と「遊び」のふたつに分けてくらべてみよう。仕事をしたり、議論したり、学習したりするふるまいを、そのつどなにかある目的をねらい、その実現にむかつていく行動という意味で、「企て」と呼ぶことにしよう。わたしは、ある目的にねらいを定める。だがわたしのこのまなざしは、つねに他者のまなざし、他者の企ての抵抗にであわずにはいない。それら自他のまなざしは、企ての方向においても利害においてもまっこうから拮抗しあうが、この緊張した「対向」関係のもとで、われわれは相互に調整し妥協し、ときに争う。これが「企て」における人との関係、あるいはコミュニケーションのありかたである。

一方、遊びというふるまいにおける、ひととひとの関係は、これとはまるでこととなっている。たとえば、「いない・いない・ばあ」というもつとも単純で基本的な遊びで考えてみよう。母親と赤ん坊のまなざしは、それぞれの企てにおいて対向しあうのではなく、おたがいに笑いかけ、笑いでこたえつつ、顔がきえてはあらわれるひとつの動きを追い、これに同調する。それは、いわばまなざしのキャッチボールである。逃亡者は、自分を射すくめる追跡者の容赦のないまなざしをあくまでのがれようと企てるのに対して、鬼ごっこやかくれんぼの子どもたちは、鬼のまなざしからいったん身をかくしながらも、鬼に見つけられつかまえられるのを、物かげで「いまか・いまか」とわくわくしながらまっている。かくれている子どもたちも、これをあはこつとする鬼も、そのまなざ

しはおたがいに笑いかけあって、同調しているのである。この、遊びに独特の関係とそのあいたに成立する同調の動きは、遊びの基本骨格として、おそらくはより複雑な遊び行動にも共通してみられるものである。大人たちが遊びでテニスに興じたり、談笑したりするばあいも、おなじ関係が見られるはずである。

企てと遊びとは、人間の日常生活におけるふたつの基本的なありかたであり、ひととひとの関係のとりかたのふたつの基本様式である。われわれは企てにおいて他者に対峙して自己を主張し、自己の欲求を追求する一方で、遊びの同調に身をゆだねて、他者とともにゆるやかに、かるやかに世界につつまれる実感をも、必要とする。遊べないひととは、いつも他者のまなざしにみずからがさらされていると感じ、これに身を固くするよりほかに対応できないひとのことであり、それは精神の病理といつべきである。

重要なのは、そのときどきのコミュニケーション状況が、はたして遊びなのかそうでないのかを見わける能力である。この能力のことを、メタ・コミュニケーションと呼ぶ。じっさいわれわれはそのつど、それが企てか遊びかをおたがいに了解しあうある信号をだしながら、おたがいにわかりあっている。

子どもがいたずらをする。これに対して母親が笑いかけながら、「あらあら」といつとぎ、子どもは、そのふるまいが、ともかくも遊びとして容認されているのを理解する。すると、い拒絶のまなざしと、「だめ」という叱責に出会うとき、子ども

もは、それが重大な過誤であり、逸脱であることを理解する。相手がふざけてなぐりかかると見せかけて本気でなぐるとき、わたしはこれに対して遊びとして応じるべきか、あるいはおこつてこちらもなぐりかえすべきか、迷ってしまう。そこに生じるのは、メタ・コミュニケーションの一時的混乱である。悪意に満ちた仕打ちをしながら、表面は「これは冗談だ、遊びだ」というメッセージを発するのは、いじめのひとつのパターンだが、これもまた遊びのメタ・コミュニケーションの意図的な混乱である。じっさいには重大な結果をもたらす逸脱行動であるにもかかわらず、なかまうちで「これは、ほんの遊びだ」というメッセージをうけいれることでどのようなことも遊びにしてしまつとき、このいわゆる「遊び型非行」は、遊びのメタ・コミュニケーションの不全という病理である。

そのつどの社会関係ないし行動が、企てのコミュニケーションか遊びのコミュニケーションかを見分ける能力は、子どもや少年たちが仲間や大人とのかかわりの中でざぐりながら長い時間をかけて身につけていく、きわめて高度な洗練を必要とする社会技術である。現在問題になっている遊び型非行はいじめ、「おたく」や「引きこもり」といった現象は、マス・メディアや電子メディアにかこまれた情報化社会に発生する、他者とのコミュニケーションにかかわる基本的な能力の不全として、おそらくは現代のすべての子どもたちの、そしてまた大人たちに共通の問題なのである。人間生活にとつて、遊びが、企てとならんで不可欠な行動様態である以上、

まずは社会システムそのものに遊びの領域を確保し、なにか遊びかについてのメタ・コミュニケーションを社会が共有するべく努力することが必要だろう。

テレビゲーム

さて、あらためて、はたしてテレビゲームのプレイヤーがモニター上の仮想現実空間で敵キャラとの格闘や戦闘行動に没入するとき、プレイヤーは虚構の戦闘と現実の戦いとのかべつがつかなくなるのか、と問つてみよう。

もしそうだとすれば、従来の小説や映画など伝統的なフィクションにしても、すべて想像の世界あるいはスクリーン上の映像世界という仮想現実空間に没入する経験だということになる。じっさい、近代演劇や小説が市民の娯楽となる一七・一八世紀のヨーロッパでは、それらが絵空事を現実と思ひこませるために、女子供には危険であるといわれたりもした。一昔前なら日本でも、自分の下宿にうずたかく本を積み上げてこもっている「文学青年」なども、このような嫌疑をかけられていた。しかしこんにちでは、VTRやテレビゲームは問題とされても、小説が問題にされることはない。じっさい幼児ならともかく、ふつうの子どもや大人にとつて、テレビドラマやテレビゲームは、それが「フィクション」であり「ゲーム」であるという了解のもとに経験される。ここには厳密にいつて、虚構と現実の境界侵犯はないといわなければならない。

またマスコミはしばしば、ゲームのなかでモンスターを殺

し、あるいは死んでもすぐまた生きかえるから、ゲームのプレイヤーは死ぬということ、殺すということの重い意味を理解しなくなるといふ。だがそれは、あまりに短絡した主張である。死や殺しは小説や芝居、そしてチャンバラごっこにもたくさんでてくる。こんにち「死」の意味が希薄になっているとしても、それはテレビゲームのせいではなく、身近にひとの死を経験することがなくなった、われわれの時代全体の問題といふべきである。

とはいえ、子どもたちがVTRやゲームに熱中する様子は、従来の遊びの光景とはことなり、すこし異様にも見える。たしかにテレビゲームをはじめとする電子メディアの遊びには、他者関係という点であたらしい問題がひそんでいる。

テレビゲームはふつう、ひとりあるいは二人でやる。順番待ちのあいだ、他の子はモニターを見つめているが、なかには横でマンガを読んでいたりする。また二人用でゲームをするばあいでも、おたがいは横並びにモニターの方を向いている。おなじことは、ゲームセンターにくる大人たちにもいえる。対戦ゲームは、自分のモニターの反対側に対戦相手がいるが、相手は自分が見ているモニターの背後に隠れており、いずれにせよかれらは、おたがいが面とむきあつてではなく、モニター上のキャラを介して間接的にむきあつてすぎない。そこに成立するのは、身体と身体が向き合う対面状況ではなく、電子メディアを介してのモニター上のキャラとキャラとの関係であり、それはコンピュータを相手の一人用のプレイの関係と基本的には変わらない。ひとりがゲームをしている

ところに多くのひとが群がってこれを見つめているばあいでも、かれらはやはりモニターだけを見つめていて、おたがいに向きあつてはいない。

テレビゲームが設定するルールにしたがい、コントローラーを操作するかぎり、ひとはだれとでも、見知らぬ相手とも遊べる。それが基本的には、テレビモニターを相手の遊びであるなら、面とむきあつた相手とのあいだで交わされる遊びのメタ・コミュニケーションの微妙な調整など、不要である。自分の一存で、やりたいときにはじめられるし、やめたければいつでもやめられる。メタ・コミュニケーションの不全という点で他人とうまくつきあえない子が自室に引きこもり、テレビゲームに熱中するということとはたしかにあるのだろう。

だれとでも遊べる「友達づくり」のツールは、同時にまた、友達を必要としないでひとりでも遊べるツールでもある。以前に、「おたく」という言葉がはやつた。それはコミックやVTRの一部のマニアをさすことばである。それが意味するのは、「あなた」ほど疎遠でもなく、また「きみ」や「くん」ほど親しくもなく、その中間で、相手とつかず離れずの距離をたもとうとする人稱としての「おたく」という呼びかけに象徴されるような他者関係である。そしてたしかに、テレビゲームのモニター上で発生する遊びには、そのような他者関係が見てとれる。それは、それ以上他者と個人的な関係にはいらない、あるいはむしろはいれないが、ともあれ同好のマニアとして、共通の行動様式、共通のルール、つまりあらかじめ定められた他者関係のフォーマットにしたがうことで、

微妙なメタ・コミュニケーションの調節を必要とせず、かつ離れずの遊びの同調関係を維持する、といったスタンスである。そして現在これは、とくに「おたく」と呼ばれるような一部のマニアに限った問題でもなく、またテレビゲームに限った問題でもない。

メディアの中の わたし さがし プリクラ

じつさい、日常生活をとりまくさまざまなマス・メディアや電子メディアは、それまでにはなかったあたらしいコミュニケーションと、そこに発生するあたらしい遊びを可能にしている。そこには、現代の子どもと若者のあたらしい人間関係や自己表現のありかたが認められる。

一時若者たち、とくに女子高生のあいだでは、特別な日ではなくても、使い捨てカメラをいつももっていて、日常的に写真を撮り合うことが流行した。彼女たちはさらに、写真に名前やコメントを書きこんだりして、楽しんでるようだ。これに似たふるまいとして、プリクラと呼ばれる写真シールがある。小さなボックスに入り、その場で撮影してシールにできるものである。彼女たちはこのシールをシール帳やケータイ電話のような自分の持ち物に貼りつける。最近では文字や飾りやキャラクターを加える、あるいはそこに吹き出しでせりふを入れたりする、そういうものもある。

一枚のシールに十数枚プリントされたちいさなカラー写真は、マンガのコマのように見える。また大量の見知らぬひとのプリクラを交換し、収集し、シール帳に貼って、それをお

たがいに見せあい自慢するのである。彼女たちはプリクラを名刺や自分たちの持ち物にとどまらず、街のあちこちに貼りつける。ちょうど伝言板や落書きのように、その場に自分の顔の痕跡を残していくのである。それにしても、毎日学校で顔を合わせる友達どおしが、とくべつな理由もなく写真をとりあうのはどうしてだろうか。

こんにちのゆたかな大衆消費社会においては、欲望は飽和している。欲望とは、欠落の意識である。欠落は充足を欲求し、可能な未来への目標を明確にする。社会が貧しかったとき、高度経済成長期、ひとはこの欠落の意識をバネに、自分のほしいもの、自分のなりたいたいものによって、ほんらいあるべき わたし の物語、進歩と努力の物語を語ろうとした。思春期はそのような欠落感をバネにした、あるべきほんとうの わたし を探し求める強烈な意識によって支えられていた。七十年代までの青春ドラマに見られたのは、そのような顔である。

だが欲望が飽和したこんにち、青春ドラマは茶番となる。かつての青春ドラマでは、貧しさのなかで、みんなが共通の目標にむかってラグビーのボールを蹴り、おなじ歌を歌った。こんにちのゆたかな消費社会にあつては、趣味は細分化し、そこに無数の小集団が自然発生し、また多様なCDがそれぞれ百万枚単位で同時に売れるといった現象が日常的になっている。共通の目標や一元的な価値観が意味をなくすとき、目標や価値の担い手である自己についてのイメージも、はつきりとした輪郭をなくしていくだろう。わたし は未来への大

きな展望のもとにある人生の物語の主人公ではなく、いまをそれなりに楽しむ わたし のちいさな物語の断片として生きられる。

そもそもカメラとは、いわばそれ自体区切りなく流れざる日常のできごとを「物語化する装置」である（拙著『視線の物語・写真の哲学』講談社、一九九七、参照）。入学や卒業の記念写真、旅行のスナップ写真などはみな、そこにいたる人生や旅行の経過にひとまず区切りの句点を打ち、結末をつけるふるまいである。こうして粹取られたひとまとまりのできごととは、「物語」である。そのような写真を見るとき、人はこのときどうだったか、ここにいたるまでどれほど大変だったかというように、ひとつの物語を語ろうとする。使い捨てカメラやプリクラに熱中する女子高生たちをつき動かしているのも、ひょっとして、できごとを物語化する装置としてのカメラの、この力なのかもしれない。

今日でも見られるお見合い写真のような、伝統的な肖像写真は、自分というものの、自分のひととりの全体像を提示しようとするものである。肖像写真を撮ることは、自分の人生のトータルな物語を語ろうとするふるまいといえる。これに対してプリクラの写真シールでは、できあいの粹のなかに自分をはめこむことでひとつのキャラクターをまとい、あるいはこれに吹き出しを書き入れることで、わたし はマンガの物語のひとコマの人物となる。それは、もはやかつての記念写真や肖像写真のようにはつきりとした全体像をむすばないわたし というものに、たとえとりとめのない断片ではあつ

ても、そのつどひとつの顔をあたえようとするふるまいではないか。それは自分の顔を使い、これを引用して、自分とはべつの物語をつくりだす遊びであり、自分の人生のパロディである。

これら断片としての わたし どおしがとりむすぶ他者関係もまた、ますます多様で瞬間的で、希薄になるだろう。しかしだからこそ、断片となった わたし 相互のあらたな他者関係、つながりへの欲求は切実になる。

プリクラは、見知らぬひととさえ交換され、シールブックに収集される。このようにプリクラは、従来の写真とはちがつて、流通するメディアとして意味があり、そこでの顔の流通、交換という応答の行為が遊ばれる。メディアに自分の顔が「乗っている」こと自体がおもしろい。この「メディア・ごっこ」の遊びのなかでひとは、マスメディアに流通する有名人たちのように、自分もまたこの極私のメディアに流通し他とつながることによってひとつの顔として認知され、こうして仮りそめの わたし の物語を語れるような気がするのかもしれない。このいわば「アイドルごっこ」もまた、現代におけるあたらしい自己表現なのだろう。

最近のテレビゲームには、こうした「アイドルごっこ」の要素をもったものもでてきた。道路に面したところにカラオケゲームが設置されており、だれかがカラオケゲームで歌っている様子を、道行く人が見に集まるといふものである。これらは、見知らぬ多くのひとに自分が見られていることをも意識し、一瞬でもアイドル気分が味わえるという点に、その

人気の一端もあるようだ。だがこのパフォーマンスを見ている観客にしても、当のダンスをし歌を歌うものの背後から、じつさいにはモニターのほうを見ているのであって、パフォーマンスと観客とは、おたがいにお互いあつてはいない。ここにあるのは、すでに見たような、テレビゲームのプレイヤーと、これをまわりで見ている子どもたちの関係であり、あるいはモニターを介してのみむきあい、それゆえモニター上でむきあう対戦型戦闘ゲームのプレイヤー同士との関係と同型の関係である。

その場でちよつとしたアイドル気分を味わえる遊びをこえて、オーディション付きのカラオケゲームというものもある。この機械では、自分の歌声をその場でCDにすることができ、そのままそのCDをオーディションに応募できる仕組みになっている。プリクラでも、まるで自分がモデルになったような気分ですさまざまな角度から写真が撮れ、しかも将来のアイドルへの「オーディションつき」というものもでている。

とはいえ、最近の若者のアイドルに対する関係は、以前とはちよつと違うようである。かつてのスターは、あるべき自分の理想像として憧れと崇拜の対象であり、スターのファッションから化粧法、趣味にいたるまで、これらをまねることは、みずからの理想像に、アイドルの一部を身にまとうことによつて接近し、同一化し、これを神秘的に生きようとする。シンボリックな交感呪術のミミクリである。そこには頹落したとはいえ、なおある種の超越性への距離のバトスと自己実現への希求がある。だが最近の若者にとつてアイドルは、

それ自体として輪郭の定まらない わたし に、とりあえずいまの一瞬、ひとつのかたちをあたえる鑄型となる。そこにあるのは、まるで流行のファッションをそのつど取り替えて、「これもわたし、あれもわたし」というように、商品としてのアイドルを所有し、これと同調することで、そのつどのわたし のイメージと物語を楽しもうとする、同調のミミクリである。それは、あるべき わたし の自己実現の企てではなく、そのつど断片的な わたし が身にまとう一種のコスプレであり、「アイドルっこ」といえる。

電子メディアの他者関係 匿名のメッセージ

こつした電子メディア社会における自己表現の変化は、他者関係の変化をももたらさずにはおかないだろう。電子メディアのコミュニケーションとして古典的なのは、電話である。電話は発明以来ながいあいだ、手紙のように個人と個人をつなぐ対話の代用ツールと考えられていた。だが相手の身ぶりや表情が見えない電話は、そもそも対話にはむいていない。商用の電話でも重要な議論は会つておこなう。電話が対話の代用として使われるかぎり、表情や身ぶりをともなわないその声はむしろよそよそしく、緊張をしいる。だが、とおくはなれた恋人や友人どおしがただ相手とつながっていたいと望むとき、電話の声は、発話主体としての個人から遊離して耳元でひびきまわりつく親密な声そのものとして現象してくる。長電話をしているとき、「自分が声だけになっていく」と感じたり、「自分の所在がわからなくなるようなふしぎな錯覚

に陥ることがある」というひとがいるのも、このような経験を証している。

電話が普及し、さらにケータイのように、「いつでも、どこでも」つながるようになると、若者たちはさしたる用もないのにおたがいに呼びかけあい、電車の中で、街角で、あるいは歩きながら他愛のないおしゃべりで戯れる。そのとき距離をおいてつながるふたつの受話器の端末は、往還する声の同期のうちで、ひとつにかさなりあつたろう。

最近では、パソコンによるコミュニケーションも普及しつつある。電子メールは数秒とかわらずに、世界中どこへでも相手に文字を送れる。チャットでは、見知らぬ相手と、実名ではなく「ハンドル名」と呼ばれるニックネームをつかって、リアルタイムで複数の人たちと自由に会話ができる。チャット独特の言い回しや、絵文字で会話は進む。そのあいだも、いろいろなひとがチャット・ルームに入室したり退室したりする。こうした匿名の声や文字が語りあるいは記すのは、たいていの場合日記や身辺雑記のようなとりとめのない極私のことからである。

インターネット上で、個人の日記をリンクさせたサイトまである。あるサイトには、三万人以上のひとが、日記を登録し公開している。ジャンル別にリストがあつて、読みたいものをクリックするようになっていて、これらの日記に対して、読むひとがメールを送信して感想を伝えることもできる。また、多くのひとが勝手に書きこんで、みんなでひとつの日記をつくる「オープン・ダイアリー」と呼ばれるタイプのもの

もある。ここに記されるのはおおむね、「今日はラーメン食べました」とか「寒い冬は嫌いだあ」といったたぐいの、ほとんど独り言のような他愛のないものであり、相手との対話を求めるようなものではない。ここにあるのは対話における承認や同意ではなく、おたがいが声や文字によって同調しあうことで「つながっている」ことを確認しあい応答しあうチューニングの遊びであり、匿名の端末からのこだまのような呼応を期待するモノローグである。

以前も、雑誌などには、文通や友人をもとめるページは存在した。だが雑誌という活字メディアそのものは、ただその出会いを媒介するだけで、じっさいのコミュニケーションは、たとえば手紙を介して、まだ会ったこともなく、永遠に会わないかも知れないにせよ、手紙の宛先の見知らぬ土地のどこかにまちがいなく生きている個人の間ダイアローグとして成り立っていた。それに対してメールやチャットは、もっぱら電子メディア上で発生し、発信者も受信者も、現実の個人から遊離して、たんにハンドル名で呼ばれるメディア上の存在でしかない。個人はメディア上では、変えがたい現実の重みを脱して、さまざま名前と呼ばれる多重人格へと自己を解体し、そのつどこれを楽しむことが可能となる。「ここにも、わたし」の断片化という事態を認めることができるだろう。

メディア自体は時空間をこえて「いつでも・どこでも・だれにでも」遍在している。それは個人がケータイやインターネットでアクセスするだけで、ただちに個人から遊離した声や文字が同調しあうサイバー・スペースである。そこに生じ

るのは、無数の匿名のものたちのあいだの同調の遊びである。電子メディアとは、それ自体、遊びを発生させやすい同調のメディアなのである。

テレビゲームやプリクラにせよ、ケータイやメール、ホームページにせよ、これら現代の「友達づくり」のツールは、それぞれ遊びや友達関係のフォーマットを用意しており、そのメディアに乗りさえすれば、いつでもだれとでもつながることができるようになっていく。この「友達づくり」のツールは、もはや遊びのメタ・コミュニケーションという、熟練を必要とする面倒な社会的技術をことさら必要としない。ケータイの番号を教えあうことが、友達になる唯一の条件となる。ケータイをもっている高校生たちに友達のかずをきくと、百人、二百人という答えがかえってくるというのも、このためである。また対面的・身体的な他者関係とはちがひ、フォーマットにしたがってかんたんに友達になることができるからこゝろ、いやになればこれをすぐに解消することもできる。「こゝろ」、何等かの理由で他者とのメタ・コミュニケーションに問題をかかえている若者たちにとって、これら電子メディアとそこに発生する遊びが、ある種の慰めや救済になるといふ理由もある。

あたらしいコミュニケーションの手段としての電子メディアのなかに、あたらしい遊びが発生しつつあること、そのこと自体は自然のなりゆきというべきだろう。それゆえこれをもっぱら病理とし、そこからの治癒をかつての原っぱでの仲間たちとの遊びに求めても、それは時代の変化を無視した、

のぞみない処方だといわざるをえない。しかし、あたらしい状況が生みだすあたらしい問題もたしかにある。

友達関係のフォーマット化によって、若者たちはますます微妙なメタ・コミュニケーションを身につけるのが面倒になり、困難になりはしないか。遊びのメタ・コミュニケーションが揺らぐとき、ひとは虚構と現実との境界を踏みまどうことがないだろうか。遍在するメディアの中を浮遊し拡散する無数の声と文字の断片に自分を託すとき、はたしてひとはもういちどこれらの声と文字に託されたそのつどの、わたしの断片を、いわば「方法としての多重人格」を、全体的な個性としての自己のいま・ここへと統合することに成功するのだろうか。

* 本論は、拙著『電腦遊戲の少年少女たち』（講談社、一九九九年）をもとに、あらたにまとめたものである。