

# 「没入」言説と「没入」特性 ～「現実と虚構の混同」を巡る言説の変遷とその検討～

スポーツ科学研究領域

5009A020-1 小川 裕史

研究指導教員：リー・トンプソン教授

## 【序章】

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。—中略— 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。

[西村, 2002 : 21]

近年のメディア技術の進歩は目覚ましいものがあり、現実と虚構の境界がますますあいまいになっていると言える。例えば、バーチャルリアリティー (VR)。ラニアやホロックスは、VR の「厳密な」定義として、共通して「没入」、「双方向性」という概念に触れている[松王, 1999 ; ホロックス, 2005]。しかし、VR の「弱い」、ゆるやかな定義では、「双方向性」という概念が欠落している。このことから、「厳密な」定義と「弱い」、ゆるやかな定義に共通していると考えられるのが、「没入」という概念である。「没入」が現代メディアの「バーチャル」という概念の一つの特徴になっているのだ。

しかし、「没入」という言葉は、VR という言葉が誕生した 1989 年以前から存在するはずである。その「没入」が現代メディアの特徴に挙げられるのだとしたら、その使われ方は変遷してきたと考えられる。そこで「没入」言説の変遷を辿りながら、現代メディアの歩み、特に「現実と虚構の混同」言説の形成過程を明らかにする。

なお、本研究では、「没入」がどのような現象なのかを神経科学的なアプローチから明らかにし、「没入」言説との“ズレ”を指摘するという、一歩踏み込んだ議論を行う。

## 【第1章】

まず、研究方法を示す。分析対象は、朝日新聞記事検索サイト「聞蔵Ⅱビジュアル」、読売新聞記事検索サイ

ト「ヨミダス歴史館」を使用し、期間 1985 年～2010 年の 26 年間、キーワード「没入」でヒットした朝日新聞 338 件、読売新聞 406 件の記事である。これらを「現示的メディア」、「再現的メディア」、「機械的メディア」、「その他」の 4 つに分類した。また、「没入」言説の変遷を明らかにするため、朝日新聞と読売新聞の「没入」言説の記事数を合計したグラフを基に、1985 年～1995 年を第Ⅰ期 (上昇期)、1996 年～2003 年を第Ⅱ期 (変動期)、2004 年～2010 年を第Ⅲ期 (安定期) とした。

第Ⅰ章では、「没入」言説の量的分析を行った。そこで、第Ⅰ期から第Ⅲ期へと進むにつれて、「その他」の割合が減少する、「再現的メディア」の割合が増大するという傾向が見られた。さらに特筆すべきは、「機械的メディア」の変遷で、第Ⅰ期は割合が小さく、第Ⅱ期で急激に増大、第Ⅲ期でやや減少という変遷が 2 紙に共通して見られた。その傾向から、第Ⅱ期の「機械的メディア」の急速な技術進歩と普及に合わせるように、「没入」言説が一種のブームになったと推測した。

## 【第2章】

第Ⅱ章では、「機械的メディア」のテレビ、ゲーム、パソコン (インターネット) の 3 項目について、内容分析を行った。

第Ⅰ期において、テレビに対する「没入」言説では、狂気的な事件を背景に「現実と虚構の混同」という類いの言説が躍っていた。しかし、ゲームに対する「没入」言説では、「時間の浪費による機会の喪失」を根拠にした否定的言説であった。パソコンに対しては、「没入」言説自体がなかった。

第Ⅱ期において、テレビに対する「没入」言説では、テレビへの「没入」が否定的に見られる風潮が見て取れた。ゲームに対する「没入」言説では、否定的言説の根拠が「現実と虚構の混同」へと移行し、一方で「没入感」という使い方をした肯定的言説が登場した。パソコンに

対する「没入」言説は、多様性に特徴があり、位置づけが曖昧だったのではないかという指摘をした。

第Ⅲ期において、テレビに対する「没入」言説では、否定的な言説がなかった。ゲームに対する「没入」言説では、第Ⅱ期と同様の傾向であったが、ゲームを取り巻く環境に関する言説もあった。パソコンに対する「没入」言説では、事件を背景とした否定的言説しかなく、パソコンへの「没入」を否定的に見る一貫した態度が窺えた。

以上のことから、第Ⅰ期（上昇期）から第Ⅲ期（安定期）へと進むにつれて、「現実と虚構の混同」言説は、ターゲットをテレビからゲーム・パソコンへと移行していったことがわかった。また、第1章で推測した第Ⅱ期における「機械的メディア」に対する「没入」言説ブームだが、多発する少年犯罪を背景にした否定的言説が数多く見られ、「現実と虚構の混同」という類いの言説が一種のブームになっていることが見て取れた。

### 【第3章】

第3章では、「現実と虚構の混同」として語られる「没入」とはいかなる現象なのか、それを明らかにするために行った脳波実験について記述した。本研究では、脳波の中でもミリ秒単位の時間的解像力を持ち、刺激に対する選択的注意処理過程を反映しているミスマッチ陰性電位（MMN）を記録した。被験者は18～25歳、サッカー競技歴6～15年の男性。第1条件ではサッカー映像、第2条件では風景映像をそれぞれ20分間見てもらった。鑑賞中、被験者に対して、標準刺激（1000Hz、70 dB、呈示時間 50ms、呈示確率 85%）と標的刺激（1000Hz、70 dB、呈示時間 20ms、呈示確率 15%）の2種類の聴覚刺激を 700ms 間隔でランダムに呈示し、脳波を記録した。そして、標的刺激の波形から標準刺激の波形を引き算する「Subtraction 法（引き算波形）」を用い、刺激後約 100～250ms に出現する陰性電位を MMN と見なして、解析対象とした。

実験結果として、両条件において MMN が確認された。統計は分散分析を用い、サッカー映像を見た際の MMN の振幅は、風景映像を見た際の MMN の振幅よりも有意に低下した。これは、正中の電極部位ならびに側方の電極部位で認められた。

このような結果になったのは、注意の量的側面である処理資源が関係していると思われる。この処理資源は限界量の中から配分されるため、その配分量によって課題

の遂行度が異なる。今回被験者は、サッカー映像の方が風景映像より映像に対する処理資源を多く配分していたため、外部刺激に対する注意が向かなかったと考察できる。

### 【終章】

今回の実験からは、「没入」＝「注意がサッカー（画面の中の世界）に向けられており、外部刺激（物理世界）に対する注意が向かない状態」と考察できる。その意味では、「現実と虚構の混同」は可能性としてあり得ると考える。

しかし、「没入」という言葉の使われ方は多様であり、「現実と虚構の混同」言説について見てみると、そのほとんどの場合が「習慣、マイブーム」という意味での「没入（＝immerse）」であるということに気づく。今回の実験で明らかにした「没入」というのは、「今まさに入り込んでいる」という意味での「没入（＝immersing）」である。この「没入（＝immerse）」と「没入（＝immersing）」を曖昧にして使っているところに、「現実と虚構の混同」言説の問題の所在があると言えるだろう。映像を見るときに外部刺激（物理世界）に注意が向かないからといって、日常生活の他の場面でも注意が向かないということにはならないのだ。

本研究は、「没入」言説の変遷及び「没入」現象の一部を明らかにした研究であり、「現実と虚構の混同」言説の全てを論じるものではない。その意味で、まだまだ研究の余地はある。今後このような研究がなされる際に、本研究が少しでも参考になることを願ってやまない。

### <参考文献>

西村清和、2002、「同調のメディア—電腦遊戲の現在—」、甲南大学大学院人文科学研究科人間科学専攻学術フロンティア研究室編『心の危機と臨床の知』3、21-29

クリストファー・ホロックス著、小畑昭也訳、2005、『マクルーハンとヴァーチャル世界』、岩波書店

松王政浩、1999、「バーチャルリアリティと人格」、電子情報通信学会編『電子情報通信学会技術研究報告、FACE、情報文化と倫理』99、1-6