

ニューメディアアートにとって本質的契機をなす インタラクティビティについて

松崎 俊之*

On the Interactivity as an Essential Factor for New Media Arts

Toshiyuki MATSUZAKI*

**Department of Human Culture, Faculty of Human Studies, Ishinomaki Senshu
University, Ishinomaki Japan*

0 序

私は「ニューメディアアート」を「コンピュータ・テクノロジーによって実現されたあらたなタイプのインタラクティブ・アート (new type of interactive art realized by computer-technology)」と暫定的に定義づけるのであるが (cf. Kwastek [2013]: 4)、この暫定的定義からも明らかなように、ニューメディアアートにとってインタラクティビティ (相互作用性)⁽¹⁾はその本質的契機をなすものと見なされる。

コンピュータ・アートについて最初のモノグラフをもしたロベスもまたインタラクティビティをニューメディアアートにとってその本質的契機をなすものと見なしているが、この点は以下に示す、コンピュータ・アート (彼の言う「コンピュータ・アート」はわれわれの言う「ニューメディアアート」と基本的に同義のものと解される) に関する彼の定義的理解からも明らかである。

ある対象がコンピュータ・アート作品であるのは、(1)それが藝術であり、(2)それがコンピュータ上で実行されるものであり、(3)それがインタラクティブであり、(4)それがインタラクティブなのはそれがコンピュータ上で実行されるものであるという理由による、まさにその場合である。 (Lopes [2010]: 27)

インタラクティビティがニューメディアアートにとってその本質的契機をなすと見なす一方で、ロベスは“interactivity”という語が“buzz

word”、すなわち意味空疎な雑音のようなもの (Lopes [2001]: 66)、あるいは「誇大宣伝(hype)」に過ぎないと断ずる (Lopes [2001]: 67)⁽²⁾。そしてその理由として彼は以下のように述べる。

インタラクティビティは一ダースほどの異なった仕方で定義される。ある定義にもとづくならば、すべての藝術作品、あるいは多くの藝術作品はインタラクティブであり、したがって、インタラクティビティはコンピュータ・アートに特有のものではないということになる。 (Lopes [2010]: 26, cf. Lopes [2010]:36-9, Lopes [2001]: 66-7)

こうした問題状況下でとりわけ重要となるのは、藝術一般において問題となりうるインタラクティビティの諸概念をそれぞれその内実を照らして明確に区別するとともに、そのいずれがニューメディアアートに特有のインタラクティビティの概念であるかを明らかにする、換言するならば、ニューメディアアートにとってその本質的契機をなすインタラクティビティの概念を特定することにある (cf. Lopes [2010]:36)⁽³⁾。それがニューメディアアートにとって本質的契機をなすかぎりにおいて、この作業をとおしてニューメディアアートそれ自体の本質に迫ることも可能となる。

1 藝術を構成する諸契機

藝術は本来、それぞれその在り方を異にする種々のインタラクティビティを具えうると言え

*石巻専修大学人間学部人間文化学科

るが、その違いは藝術を構成する諸契機のうちそのいずれに個々のインタラクティビティが（直接的に）関与するかに依存するものと考えられる。したがって、藝術が具える種々のインタラクティビティを明確に区分するには、まずはその前提要件として藝術を構成する諸契機を析出することが不可欠となる。

ここではそうした諸契機として、(1)潜在的基盤構造、(2)構造形式、(3)実現形式、(4)現出形式、(5)意味内容の五つを挙げることにする。

(1)潜在的基盤構造 (latent base-structure)

潜在的基盤構造とは、鑑賞者の意図的行為（そこには選択行為も含まれる）によってその構造形式が決定されるようなタイプの作品において問題となる、作者があらかじめ鑑賞者の意図的行為を統御するために設定した構造的枠組みを意味する。

ある種の潜在的基盤構造は、ある一定の範囲内でランダムネスを許容するものとなっている。すなわち、そうした潜在的基盤構造のもとでは、鑑賞者の意図的行為の結果は一部ランダムに決定されることになるのである。

潜在的基盤構造を具える作品の典型例は、インタラクティブなコンピュータ・アートとしてのニューメディアアートおよびビデオゲームということになるが、潜在的基盤構造は必ずしもコンピュータ・プログラムを実行するアルゴリズム⁽⁴⁾によって規定されるものにかぎられるわけではなく、(アドベンチャー)ゲームブック (cf. Frome [2009]: 5)⁽⁵⁾のようなコンピュータ・テクノロジーにもとづかない作品もまた潜在的基盤構造を具えるものと見なされる。

潜在的基盤構造が「潜在的 (latent)」と言われるのは、この潜在的基盤構造が少なくとも直接的には作品の美的経験に関与することはない、別言するならば、それが少なくとも直接的には作品の美的性格を形作る契機とはならないことによる。

しかしながらその一方で、作品それ自体の藝術的評価にあたってはその潜在的基盤構造のあり方は重要な契機となる。というのも、潜在的基盤構造は紛れもなく作品それ自体が具える構造であり、また作者が意図的に設定したものであるかぎ

りにおいて、潜在的基盤構造は作者が作品に込めたその藝術的意図を如実に反映するものと見なされるからである (cf. Preston [2014]: 274)。

実演藝術の鑑賞、とりわけ実演藝術としての音楽の鑑賞には、他者による演奏（実演）をとおしてその作品を鑑賞するケースばかりではなく、自ら演奏（実演）することでその作品を鑑賞するケースもあるのだが、この点を勘案するならば、ある種の即興演奏、すなわち作曲家によってあらかじめ設定された何らかの制約のもとでおこなわれる即興演奏、たとえばハンス・ウルリヒ・エンゲルマンの《チェロ独奏のためのジークフリート・パルムへのミニ・ミュージック》op.38 (1970)⁽⁶⁾やルイジ・ノーノのライブ・エレクトロニック・インプロヴィゼーション作品《ドナウのための後・前奏曲第1番、チューバとライブ・エレクトロニクスのために》(1987)⁽⁷⁾、あるいはハイツ・シュトックハウゼンの《ピアノ曲 XI》(1956)やピエール・ブレーズの《ピアノソナタ第3番》(1955-57/63-未完)のような「開かれた作品」(ギーゼラーの言う「多義形式」もしくは「可変形式」にもとづく作品。cf. ギーゼラー [1988]: 139-45)においても潜在的基盤構造が関与しているものと考えられる。すなわち、これらの作品においては、その演奏（実演）を大枠でコントロールしている作曲家によってあらかじめ設定された構成原理（スキーマ）が潜在的基盤構造にあたるものと見なされるのである⁽⁸⁾⁽⁹⁾。

(2)構造形式 (structural form)

構造形式とは、われわれがある藝術作品を鑑賞する際にその直接的な対象となる、作品を構成する形式的特性である。前反省的な素朴な直観にしたがうならば、構造形式は作品それ自体、もしくは作品の具える形式的特性と見なされるが、これを反省的な学理的態度のもとに厳密に捉えるならば、構造形式はあくまで鑑賞者の意識作用（美的経験作用）による構成体であり、それが意識の志向対象としての当該作品に帰属されるものと考えられる (cf. Frome [2009]: 3)。

実演藝術 (performing arts) にあっては、その構造形式は広義でのノーテーション・システムによって（ある程度）規定される。たとえば音楽作品の場合、その構造形式は、楽譜によって（あ

る程度) 規定されることになる。

因みにフロムは Frome [2009] において、「美的構造 (aesthetic structure)」という概念を呈示するのであるが、この概念は以下に示すその説明的記述から判断するかぎり、われわれの言う「構造形式」におおよそ対応するものであると考えられる。

美的構造は藝術作品を構成する形式的要素である。絵画の美的構造はキャンヴァス上の絵の具の配置である。映画の美的構造は、それぞれの作品に特有の、映写像 (projected images) と音響との特定の結合である。ビデオゲームの美的構造は、映画と同様、ゲームのイメージと音響との配置であるが、コントローラーの振動のような触覚的特徴ももちうる。

(Frome [2009]: 2)

一方、ロペスが Lopes [2010] で提示する「ディスプレイ (display)」という概念もまたわれわれの言う構造形式におおよそ対応するものであると考えられるが、このことは以下に示す「ディスプレイ」概念に関するロペスの定義的記述からも明らかである⁽¹⁰⁾。

絵画のディスプレイは、二次元的に区画され (marked) 彩色された表面である。舞踊にあっては、空間をとおしての身体運動のリズミカルな継起 (rhythmic sequence of body movements) がディスプレイとなる。音楽では、音、拍節、音色によって特徴づけられた音響の継起がディスプレイとなる。小説においては、物語を語る文の継起がディスプレイとなる。一般に、作品のディスプレイとは、アーティストによる創造の結果として現われ、作品の意味や美的性質 (aesthetic qualities) を捉えるために理解されなければならない構造である。

(Lopes [2010]: 4)

(3) 実現形式 (realization form)

典型的には実現形式は、実演藝術 (performing arts) において問題となる形式であり、作品のもつ構造形式を顕在化する個々の実演 (per-

formance) が具える形式的特性である。したがって実演藝術にあっては、その構造形式は個々の実演をとおして顕在化されると言える。とはいえ、実演藝術の構造形式は必ずしもひとつの実演によって一義的に決定されてしまうわけではなく、通常は、鑑賞者がそれまでに接した数多くの実演から一種の抽象化作用をとおして構成されることになる⁽¹¹⁾。

一般に文学作品は非実演藝術 (non-performing arts) に分類されるのを常とするが、文学作品の音読を一種の実演と捉えたとするならば、その音読が具える形式的特性はここに言う実現形式であるということになる。

(4) 現出形式 (appearance form)

現出形式とは、作品のもつ構造形式の鑑賞者に対する個々の現われ方を意味するが、この現出形式は、鑑賞者の鑑賞方式や鑑賞条件に左右されることになる。

現出形式は実演藝術と非実演藝術のいずれにおいても問題となりうるが、非実演藝術の場合はその現出形式をとおして作品のもつ構造形式が同定される (identify) ことになる。それに対し実演藝術の場合は、まず現出形式をとおして実現形式が同定され、ついでその実現形式をとおして作品のもつ構造形式が同定される。その意味で、実演藝術にあっては、その現出形式は間接的な仕方でも構造形式を同定すると言える。

主な藝術ジャンルについて、その現出形式のあり方についてさらに詳しく述べるならば、以下のようになる。

① 造形藝術作品

時間的体験としての造形藝術作品の鑑賞⁽¹²⁾、とりわけ建築作品、彫刻、比較的規模の大きな絵画等の鑑賞においてはこの現出形式が問題となるが、さらに特定化するならばそれは時間的現出形式であるということになる。

また絵画や彫刻などの造形藝術作品をそれぞれ異なった距離や角度、あるいは異なった照明条件のもとに鑑賞する際、その現出形式は自ずから異なることになる。

② 文学作品

文学作品 (たとえば小説) の場合、その読書の仕方、たとえば、読みの速度、一回あたりに読む

分量、全体を読み通すのに費やす総時間、先行部分への遡及的読みの方式等が異なるのに応じて異なった現出形式を示すことになる。

③音楽作品

音楽作品をそれぞれ異なった位置や距離、あるいは異なった音量や音響条件で鑑賞する際、その現象形式は自ずから異なることになる。

(5)意味内容 (semantic content)

意味内容とは、鑑賞者による広義での解釈行為(意味付与作用)によって構成される作品の具える意味や意義を指すが、ここではこの意味内容を最広義で捉え、ここに言う意味内容には、より低次での対象認知や第一次連想のレベルから最高次での思想や人生観・世界観のレベルにいたるまでのすべてが包含されるものと解する。

この意味内容と構造形式とが高次で統合されることにより藝術現象の全容が示されることになる。すなわち勝義での藝術現象とは、意味内容を充填された構造形式に他ならないと言えるのである。

2 四種のインタラクティビティ

本稿1の冒頭にも述べたように、藝術が具える種々のインタラクティビティの違いは藝術を構成する諸契機のうちそのいずれに個々のインタラクティビティが(直接的に)関与するかに依存するものと考えられるのであるが、ここでは、藝術が具える種々のインタラクティビティをそれが(直接的に)関与する藝術の構成契機に応じて大きく以下の四種に分類することとする。

(1)インタラクティビティ I

鑑賞者の(広義での)解釈行為(意味付与作用)が異なるのに応じて作品はそれぞれ異なった意味内容を具えることになるが、鑑賞者の解釈行為(意味付与作用)と作品の具える意味内容との間に成立するのがインタラクティビティ I である。

すべての藝術は必然的に何らかの意味内容を具えることになるが、だとすればこのインタラクティビティ I はすべての藝術作品に関与するものと言える。

(2)インタラクティビティ II

鑑賞者の鑑賞方式や鑑賞条件が異なるのに応じ

て作品はそれぞれ異なった現出形式を示すことになるが、ある特定の鑑賞方式や鑑賞条件が鑑賞者によって意図的に選択されるとするならば、鑑賞者のそうした意図的選択行為と作品の示す現出形式との間に成立するのがインタラクティビティ II である。

すべての藝術はそのジャンルあるいはその作品に固有の現出様態を具えることから、このインタラクティビティ II もまたすべての藝術作品に関与するものと言える。

(3)インタラクティビティ III

実演者(先にも述べたように、実演者自身を鑑賞者として捉えることも可能である)による実演方式が異なるのに応じて作品はそれぞれ異なった実現形式を示すことになるが、実演者(=鑑賞者)による実演方式と作品の示す実現形式との間に成立するのがインタラクティビティ III である。

実現形式が問題となる藝術は実演藝術(performing arts)であることから、このインタラクティビティ III は、典型的には実演藝術に関与するものと言える⁽¹³⁾。

(4)インタラクティビティ IV

鑑賞者の意図的行為が異なるのに応じて作品はそれぞれ異なった構造形式を示すことになるが、鑑賞者の意図的行為と作品のもつ構造形式との間に成立するのがインタラクティビティ IV である。

このインタラクティビティ IV を可能としているのは、あらかじめ作者の設定した潜在的基盤構造であることから、このインタラクティビティ IV は、この潜在的基盤構造を具えた作品、具体的に言うならば、ニューメディアアート、ビデオゲーム、(アドベンチャー)ゲームブック等に関与するものと言える。

先にも述べたように、音楽の鑑賞には自ら演奏(実演)することでその作品を鑑賞するケースもあるのだが、この点を踏まえるならば、ある種の即興演奏や「開かれた作品」においても潜在的基盤構造が関与するものと見なされ、したがってこれらの作品もまたインタラクティビティ IV を具えるものとして捉えられることになる。

3 補論：インタラクティヴィティⅣに関する諸家の議論

前章2に挙げた四種のインタラクティヴィティのうちとくにインタラクティヴィティⅣに関しては幾人かの論者がそれぞれの立場から重要な指摘をおこなっている。彼らの議論は、インタラクティヴィティⅣが蔵する多様な側面に光を投げ、それによってインタラクティヴィティⅣに関する理解を深めるにあたって有効な一助をなすものと見なされることから、この補論では彼らの議論を取り上げ、それらに関して若干の検討を加えておくことにしたい。

3.1 フロムによる「インタラクティヴィティに関する最終的な記述的説明」

フロムがFrome [2009]において「インタラクティヴィティに関する最終的な記述的説明 (final account of interactivity)」と呼ぶところのものは、われわれの言うインタラクティヴィティⅣに関する記述的説明と解することができるが⁽¹⁴⁾、それは以下のようなものである。

ある藝術作品は、まさしく以下の場合にインタラクティブである。(a)鑑賞者 (audience) は、彼が関与している藝術作品の美的構造 (aesthetic structure) を変更することができる。(b)鑑賞者は、藝術家が意図した方式で藝術作品の美的構造を変更することができる。(c)鑑賞者は、(a)と(b)の点について自覚している⁽¹⁵⁾。

(Frome [2009]: 4)

この記述的説明を構成する(a)から(c)の項目について若干の補足説明を付しておくならば以下のようなになる。

まず(a)に関してであるが、鑑賞者は、藝術作品の美的構造を実際に変更しなくとも、その能力をもちさえすればよい。逆に言うならば、作品は実際に鑑賞者によってその美的構造を変更されなくとも、変更されうる潜在性 (potential) を具えてさえいればよいということになる (Frome [2009]: 2)。

ついで(b)に関して言えば、ある作品がインタラクティブであるためには、鑑賞者の行為はあらか

じめ作者によって意図されたものである必要がある。逆に言えば、鑑賞者の行為が作者によってあらかじめ意図されていなかったとするならば、その行為の結果として作品の美的構造に変化が生じたとしても、その作品はインタラクティブであるということにはならない。たとえば、キャンヴァスをナイフで切り裂くような行為や演奏の最中に大きな騒音を立てるような行為は、たしかにその絵画や楽曲のもつ美的構造を変更することになるが、しかしそれらの行為があらかじめ作者によって意図されていたものではないとするならば (通常はそうした暴挙が作者によって意図されることはなかろう)、たとえそれらの行為によって作品の美的構造が変更されたとしても、それらの作品がインタラクティブなものであるとは言えないのである (cf. Frome [2009]: 3-4)。

さらに(c)に関して言えば、この条件項目が言わんとしているのは、ある作品がインタラクティブであるためには、鑑賞者は自己の行為を自発的・意図的におこなうとともに、その行為によって作品の美的構造が変化しうることを自覚していなければならない、また、自己のそうした行為によってもたらされうる作品の美的構造の変化は、あらかじめ作者によって意図されていたものであるということについても自覚していなければならないということである (cf. Frome [2009]: 4)。

3.2 インタラクティヴィティに関するロペスの三つの命題

ロペスはLopes [2010]において、コンピュータ・アートが具えるインタラクティヴィティに関して三つの命題を呈示するのであるが (Lopes [2010]: 36-7)、そこで取り上げられるインタラクティヴィティがもっぱらコンピュータ・アートに関わるものであることから、それはわれわれの言うインタラクティヴィティⅣであると解されることになる。

最初に彼が呈示するのはインタラクティヴィティに関する以下のような基本命題である。

【基本命題】ある藝術作品は、そのユーザーの行為が作品のディスプレイ⁽¹⁶⁾を生み出すことを助けることを作品自体が指示 (prescribe) しているまさにその場合に、インタラクティブである。

この【基本命題】において、「ユーザーの行為が作品のディスプレイを生み出すことを助けることを作品自体が指示」するとされるが、こうした指示を可能としているのは、あらためて言うまでもなく、作者があらかじめ設定した作品の潜在的基盤構造であると言える。

ロベスによれば、【基本命題】はある藝術作品がインタラクティブであるか否かを判定するにあたっては有効性をもつが、藝術作品はたんにインタラクティブなものとして二分されるばかりではなく、かてて加えて、そのインタラクティビティに関して程度の違いも認められる。この程度の違いを反映するかたちで【基本命題】を改変したものが以下の命題である。

【程度に関する観点の導入】ある藝術作品は、そのユーザーの行為が（指示された仕方）で作品のディスプレイを生み出すことを助ける程度においてインタラクティブである。

上の二つの命題は、藝術作品の側からインタラクティビティを捉えたものと言えるが、あらためて言うまでもなく、一方でインタラクティビティはそのユーザー（鑑賞者）の側から捉えることも可能である。この点を踏まえ、インタラクティビティをそのユーザー（鑑賞者）の側から捉えたものがつぎの命題である。

【ユーザーのインターアクション】ユーザーは、彼／彼女が指示された仕方（in a prescribed manner）で作品のディスプレイを生み出すために行為するまさにその場合に、その藝術作品とインタラクト（相互作用）する。

この命題によれば、ユーザー（鑑賞者）が作品とインタラクトするのは、作品のディスプレイ（構造形式）を生み出すその行為が作品によって「指示された仕方」による場合にかぎられるということになる。こうした「指示」は、上にも見たように、作品の潜在的基盤構造にもとづくものであり、それが作者によってあらかじめ設定されたものであるかぎりにおいて、この潜在的基盤構造

は作者の意図を忠実に反映するものと見なされるが、だとすれば、この命題のうちに示されたロベスの理解は、本章 3.1 に見た（とくに(b)の条件項目に示された）フロムの理解と基本的に合致するものと解される。

インタラクティビティに関する上記三つの命題は、基本命題に対して他の二つの命題がそれぞれの側面からそれを補完するという関係にあるが、このことから明らかなように、ロベスはインタラクティビティという概念に対して多元的なアプローチを試みていると言える。まさにこの点に、インタラクティビティ概念に関する彼の理解の顕著な特徴が看取れよう。

3.3 「インターアクション」と「インタラクティビティ」

クヴァステクは Kwastek [2013] において、Neuberger [2007] に由来する「過程 (Prozess)」としての「インタラクション (相互作用)」と「潜在力 (Potenzial)」としての「インタラクティビティ (相互作用性)」との区別 (Neuberger [2007]: 42) を重視し、インタラクティブ・アートとは「システムのうちに組み込まれている潜在力 (potentials) の実現にもとづくもの」(Kwastek [2013]: 6) と見なすのであるが、彼女のこうした理解にしたがうならば、ニューメディアアートが具える「インタラクティビティ」(すなわちインタラクティビティIV) とは、現実におこなわれるインタラクションそれ自体ではなく、あくまでそうしたインタラクションを可能とする「潜在力」を意味することになる。

あらためて言うまでもなく、「インタラクティビティ」に関するクヴァステクのこうした理解は、本章 3.1 で取り上げたフロムの「インタラクティビティに関する最終的な記述的説明」における条件項目(a)に彼が込めた含意に通底するものと言える。

3.4 「閉じられたインタラクティビティ」と「開かれたインタラクティビティ」

マノヴィッチは Manovich [2001] において、インタラクティビティを「閉じられたインタラ

クティヴィティ(closed interactivity)」と「開かれたインタラクティヴィティ (open interactivity)」とに二分し、前者を「固定した分岐構造 (a fixed branching structure) 内に配列された固定した諸要素 (fixed elements) を用いる」インタラクティヴィティとして、また後者を「ユーザーがプログラムとどのようにインタラクティヴィティするかに応じて、諸要素 (elements) とオブジェクト全体の構造 (the structure of the whole object) の両方が絶えず変更される (modified) か、または生成される (generated) インタラクティヴィティ」として定義づける (Manovich [2001]: 59)。

インタラクティヴィティを「閉じられたインタラクティヴィティ」と「開かれたインタラクティヴィティ」とに二分して捉えるモノヴィッチの理解は、そのままわれわれの言うインタラクティヴィティIVに対しても適用可能であると言える。すなわちインタラクティヴィティIVは、大きく「閉じられたインタラクティヴィティ」と「開かれたインタラクティヴィティ」とに二分されると考えられるのである。

インタラクティヴィティに関するモノヴィッチの二分法は、インタラクティヴィティIVについて理解を深めるうえで、きわめて有効な概念装置になるものと目されるが、惜しむらくは、「閉じられたインタラクティヴィティ」と「開かれたインタラクティヴィティ」に関するモノヴィッチの記述はごくかぎられたものであるため、そこから両概念に関して明確な理解を得ることは決して容易なことではないと言える。

こうした問題状況下で必要とされるのは、あらためて言うまでもなく、モノヴィッチの記述を起点として「閉じられたインタラクティヴィティ」と「開かれたインタラクティヴィティ」という二つの概念をさらに鍛え上げることにあるが、以下では、二種のインタラクティヴィティに関するモノヴィッチの記述をそこに配された基本概念を押しえながら丹念に読み解くことで、そうした作業に向けての端緒としたい。

まずここで注目したいのは「オブジェクト」という概念である。この「オブジェクト」概念についてモノヴィッチは Manovich [2001] の「序論」

において定義的説明をおこなっているのであるが (Manovich [2001]: 14-5)、それによれば、たとえばニューメディアアート作品はそれ自体がひとつのオブジェクトであるということになる。したがって、ユーザー (鑑賞者) のインタラクティヴィティをとおして変更または生成される「オブジェクト全体の構造」とはわれわれの言う「構造形式」に相当するものと解されることになる。すなわち、「開かれたインタラクティヴィティ」を具えたニューメディアアート作品にあっては、ユーザー (鑑賞者) によるインタラクティヴィティをとおして作品の構造形式が変更または生成されることになるのである。

因みに、モノヴィッチはこの「開かれたインタラクティヴィティ」について以下のような補足説明をおこなっている。

そのインタラクティヴィティをとおして変わるのではない何らかの核 (kernel) や構造 (structure) やプロトタイプ (prototype) が存在するかぎりにおいて、開かれたインタラクティヴィティは可変性という原理 (variability principle) の部分集合と見なされうる。

(Manovich [2001]: 59)

ここで注目すべきは、モノヴィッチが「核」や「構造」、あるいは「プロトタイプ」と呼ぶところのものである。オブジェクトの構造形式がユーザー (鑑賞者) によるインタラクティヴィティをとおして変更または生成されるのに対し、この「核」、「構造」、「プロトタイプ」は変わることなくとどまるとされていることから、これらの表現のもとでモノヴィッチの念頭にあるのは、われわれの言う「潜在的基盤構造」に相当するものと考えられる。すなわち、「開かれたインタラクティヴィティ」を最終的に可能としているのは、(ある意味当然のことながら) 潜在的基盤構造であると言えるのである。

「開かれたインタラクティヴィティ」に関する以上の考察を踏まえ、つぎに「閉じられたインタラクティヴィティ」について検討をおこなうことにしよう。

先にも見たように、「閉じられたインタラク

ティビティ」は、「固定した分岐構造内に配列された固定した諸要素を用いる」ものとして特徴づけられるのであるが、ここに言う「固定した分岐構造」とは、「閉じられたインタラクティビティ」を可能とする潜在的基盤構造の具体的在り方を示したものと解される。すなわち「閉じられたインタラクティビティ」とは、「固定した分岐構造」をその潜在的基盤構造にするものと言えるのである。

一方で、この「固定した分岐構造」を基盤としてユーザー（鑑賞者）のインタラク션을とおして実現されるのがそのオブジェクトの構造形式ということになるが、分岐構造をかたちづくる各分岐点におけるユーザー（鑑賞者）の選択行為が異なるのに応じて、オブジェクト全体の構造形式はその都度異なったあり方を示すことになる。つまり「閉じられたインタラクティビティ」にあっては、たしかにその潜在的基盤構造としての分岐構造は固定されたものではあるものの、その構造形式自体は決して固定されたものではなく、可変性をもつと言えるのである。

先にも見たように、「開かれたインタラクティビティ」にあっては、その構造形式は可変性をもつものの、その潜在的基盤構造はユーザー（鑑賞者）のインタラク션을とおしてつねに変わらず一定のものにとどまり、まさにその意味でそれは固定したものと言えるのであるが、だとすれば、「閉じられたインタラクティビティ」にあっては、その潜在的基盤構造が固定したものであるのに対し、その構造形式は可変性をもつ以上、潜在的基盤構造の固定性と構造形式の可変性という点では、両者はまったく同断であるということになる。

それでは両者の本質的な違いはどこにあるのか。結論から述べるならば、両者の本質的な違いはその要素のあり方の違いに存するものと考えられる。すなわち「閉じられたインタラクティビティ」にあっては、その潜在的基盤構造と同様その要素も固定したものであるのに対し、「開かれたインタラクティビティ」にあっては、その要素自体がユーザー（鑑賞者）のインタラク션을とおして絶えず変更されるか、またはあらたに生成される、換言するならば、可変性を帯びるこ

とになるのである。

この点に関してさらに詳しく述べるならば、以下のようになる。

「閉じられたインタラクティビティ」においては、そのオブジェクトにとって潜在的基盤構造をなす分岐構造の各段階での分岐点において現われる複数の選択枝のなかからユーザー（鑑賞者）がある特定の選択枝を選ぶことによって、その都度、オブジェクト全体の構造形式にとってその構成要素をなすモジュールが出現するが、このモジュール自体は相互に独立したものとしてあらかじめ固定されている⁽¹⁷⁾。それに対し、「開かれたインタラクティビティ」においては、ユーザー（鑑賞者）のインタラク션に応じてオブジェクト全体の構造形式を構成する要素それ自体が変化するか、またはそのインタラク션以前には存在していなかった要素があらたに生成されることになるのである。

以上「閉じられたインタラクティビティ」と「開かれたインタラクティビティ」をめぐって考察を繰り広げてきたが、そこでの議論をとおして、この二種のインタラクティビティを分かち最終的なメルクマールとなるのは、オブジェクト全体の構造形式を構成する要素があらかじめ固定されたものであるか、それともユーザー（鑑賞者）のインタラク션に応じてその都度変更または生成されるものであるかという点にあることが明らかとなった。

以上の考察を踏まえ、つぎに取り組まなければならないのは、「閉じられたインタラクティビティ」と「開かれたインタラクティビティ」という二種のインタラクティビティがニューメディアアートにおいて具体的にどのようなかたちで実現されているかを個々の作品に即して検討するとともに、それとは逆に、「閉じられたインタラクティビティ」と「開かれたインタラクティビティ」という二種のインタラクティビティをもとにニューメディアアート一般の分類を試みるという課題であるが、これらの課題については紙幅の制約もあることからまた別の機会に譲ることにしたい。

4 ニューメディアアートに特有のインタラクティビティ

本稿2では、藝術が具える各種インタラクティビティを、それらが（直接的に）関与している藝術を構成する諸契機に応じて大きく四種のものに分類したのであるが、ここであらためてニューメディアアートに関与するインタラクティビティを挙げてみるならば、それはインタラクティビティⅠ、インタラクティビティⅡ、インタラクティビティⅣの三種であるということになる。

ニューメディアアートを他の藝術から際立たせるその独自性を考えるとき、これら三種のインタラクティビティのうちとくに問題となるのは、あらためて言うまでもなく、インタラクティビティⅣである。

しかしながら先にも指摘したように、インタラクティビティⅣを具えるジャンルはニューメディアアートにかぎられるわけではなく、ビデオゲームや（アドベンチャー）ゲームブック、あるいはある種の即興演奏やいわゆる「開かれた作品」としての音楽作品もまたこのインタラクティビティⅣを具えることになる。したがって、インタラクティビティⅣは必ずしもニューメディアアートに特有のものではないということになるが、ニューメディアアートの場合はたんにインタラクティビティⅣを具えるばかりではなく、それがコンピュータによって実現される、別言するならば、インタラクティビティⅣを可能とする潜在的基盤構造がコンピュータ・プログラムを実行するアルゴリズムによって規定されているという点にその際立った特徴を見出すことができる。

しかしながら、コンピュータによって実現されるインタラクティビティⅣを具えるジャンルには、ニューメディアアートの他にいまひとつビデオゲームがある。それではいかなる点でニューメディアアートはビデオゲームから区別されるのであろうか。結論から述べるならば、少なくとも、インタラクティビティの点からニューメディアアートの独自性を浮かび上がらせるという本稿における基本的問題設定のもとでは、ニューメディアアートをビデオゲームから区別するこ

とは原理的に不可能であると言わざるをえない⁽¹⁸⁾。

ここから、ニューメディアアートとビデオゲームという二つのジャンルはきわめて近い関係にあることが明らかとなるが、たんにそれだけにとどまらず、ビデオゲームは（広義での）ニューメディアアートのもとに包摂される、換言するならば、ビデオゲームは（広義での）ニューメディアアートの一種、すなわちその下位ジャンルをなすと理解する可能性すら拓けることになる。

ニューメディアアートとビデオゲームとの関係を考える端緒として、ここではロペスの呈示するビデオゲームに関する定義的理解を取り上げることにしよう。

ビデオゲームに関するロペスの定義的理解は以下のようなものである。

ある対象がビデオゲームであるのは、(1)それがゲームであり、(2)それがインタラクティブであり、(3)それがコンピュータ上で実行されるものであり、(4)それがインタラクティブなのはそれがコンピュータ上で実行されるものであるという理由による、まさにその場合である。

(Lopes [2010]: 107)

ロペス自身が指摘しているように (Lopes [2010]: 108)、ビデオゲームに関するこの定義的理解は、本稿の冒頭（「0 序」）に挙げた「ニューメディアアート」に関する定義的理解ときわめて似通ったものであると言える。比較の便を考えて、以下にあらためてロペスによる「ニューメディアアート」（ロペスの言う「コンピュータ・アート」）に関する定義的理解を挙げておくことにしよう。

ある対象がコンピュータ・アート作品であるのは、(1)それが藝術であり、(2)それがコンピュータ上で実行されるものであり、(3)それがインタラクティブであり、(4)それがインタラクティブなのはそれがコンピュータ上で実行されるものであるという理由による、まさにその場合である。

(Lopes [2010]: 27)

両者を見比べてみるならばただちに明らかなように、最初の条件項目を除けば、挙げられる順は若干異なるとはいえ他の三つの条件項目はまったく同じものとなっている。したがって、問題の焦点は「ビデオゲームは藝術か否か」という点にあるということになる。

この「ビデオゲームは藝術か否か」という問いに対しては、大別するならば①「ビデオゲームは藝術ではない」、②「(すべての) ビデオゲームは藝術である (=ビデオゲームは藝術のもとに包摂される)」、③「ビデオゲームのうち一部のものは藝術である (逆に言うならば、それ以外のものは藝術ではない)」という三つの答えが考えられる。

仮に、①の「ビデオゲームは藝術ではない」という答えを受入れるとするならば、ビデオゲームは「ニューメディアアート」(「コンピュータ・アート」)に関する定義的理解の第一の条件項目を満たさないことになるため、ビデオゲームは「ニューメディアアート」(「コンピュータ・アート」)ではないということになる。

また仮に、②の「(すべての) ビデオゲームは藝術である (=ビデオゲームは藝術のもとに包摂される)」という答えを受入れ、ビデオゲームを藝術と捉えたとうえで、上記のビデオゲームに関する定義的理解の第一の条件項目を「それが藝術である(り)」に変更するとしたならば、ニューメディアアートとビデオ・ゲームは同一である(より精確に言うならば、「同一の外延をもつ」ということになるし、あるいはまた、「それが藝術である」という条件項目をビデオゲームに関する定義的理解にさらに加えるとするならば、ビデオゲームはニューメディアアートのもとに包摂される、すなわち、広義でのニューメディアアートはゲームであるビデオゲームとゲームではないそれ以外の狭義でのニューメディアアートとに二分されることになる(あらためて言うまでもなく、われわれの直観的理解にしたがうならば、後者の措置がより妥当なものと思なされるだろう)。

さらには、③の「ビデオゲームのうち一部のものは藝術である」という答えを受け入れるとするならば、その藝術としてあるビデオゲーム

は、「ニューメディアアート」(「コンピュータ・アート」)に関する定義的理解の第一の条件項目を満たすとともに、それがビデオアートであるかぎりにおいて、当然ながら第二から第四の条件項目も満たすことになるため、その藝術としてあるビデオゲームは「ニューメディアアート」(「コンピュータ・アート」)であるということになる⁽¹⁹⁾。

「ビデオゲームは藝術か否か」という問題は、本稿の問題射程をはるかに超える、それ自体がきわめて重大なテーマとなることから、ここでこの問題にさらに深く分け入ることは差し控えたいが⁽²⁰⁾、いずれにせよ、以上の考察からも明らかなように、コンピュータによって実現されるインタラクティビティIVを具えるという観点から見るかぎり、ニューメディアアートとビデオゲームとの両者は、きわめて近似したジャンルであると結論づけられることになる。

註

(1) スマッツはSmuts [2009]において、あるものがインタラクティブであることを以下のように定義づけるのであるが、必要最小限の操作を加えることで (*mutatis mutandis*)、これをインタラクティビティ一般の定義として捉え返すこともできよう。

あるものは、(1)それが応答的 (responsive) であり、(2)完全にはコントロールせず、(3)完全にはコントロールされず、(4)完全にランダムな仕方では反応するのではないとき、その場合にきりインタラクティブである。
(Smuts [2009]: 65)

(2) マノヴィッチもまた Manovich [2001]において、「この〔インタラクティビティという〕概念は大雑把すぎて (too broad) 本当に役に立つとは思えない」(Manovich [2001]: 55、〔 〕内の挿入は松崎。以下の引用においても同様)として、その無効性を主張する。なお、そのより具体的な論拠については Manovich [2001]: 55-7を参照されたい。

(3) Saltz [1997], Lopes [2001], Frome [2009], Smuts [2009], Lopes [2010], Preston [2014] は、それぞれ自己の立脚する立場からニューメディアアートにとって本質的契機をなすインタラクティビティ概念の特定化を試み、一定の成果を挙げてはいるものの、いずれの試み

も本文以下に示すような体系的・総合的視点を欠く憾みがあり、それが一因となってその議論にある種の混乱と偏りをもたらす結果となっている。

(4) ロペスは、アルゴリズムとそれを実行するコンピュータ・プログラムとを明確に二分し、アルゴリズムがコンピュータ・アート作品であるのに対し、コンピュータ・プログラムはその実現媒体としてのテンプレート（映画で言えば、フィルム、ビデオテープ、DVD等に当たるもの）に過ぎないと見なす（Lopes [2001]: 77）。アルゴリズムそれ自体を作品と見なすロペスの立場を直ちに受け入れるわけにはいかないが、少なくとも、アルゴリズムとそれを実行するコンピュータ・プログラムとを明確に二分する点に関しては、彼の理解は妥当なものと思なされることから、ここでは彼のこうした理解にしたがって、インタラクティブなコンピュータ・アートにとって潜在的基盤構造をなすのはコンピュータ・プログラムそれ自体ではなく、あくまでそれによって実行されるアルゴリズムであると解することにする。

(5) (アドヴェンチャー) ゲームブックにおいては、本文は数十から数百のパラグラフに分けられており、各パラグラフには順に番号が付されている。読者（プレイヤー）はそれらのパラグラフを頭から順に読むのではなく、パラグラフの末尾で指定された番号のパラグラフをつぎに読む（パラグラフ番号の代わりにページ数をそのまま利用し、1ページを1パラグラフとして扱う〔アドヴェンチャー〕ゲームブックもある）。いずれもつぎに読むべきパラグラフはひとつに限らず、多くは複数の行き先が存在する。それらは読者（プレイヤー）によって任意に選択ができるか、またはサイコロ等を使用することで発生するランダムな要素によって決定されるが、場合によっては以前におこなった選択や判定の結果が影響を及ぼすこともある。このような方法で（アドヴェンチャー）ゲームブックは、多様に変化するストーリーを実現している。

（アドヴェンチャー）ゲームブックの代表作と言えるのは、スティープ・ジャクソン作『ソーサリー(Sorcery!)』四部作(1983-5)である。創土社版邦訳(2003-5)をもとにその構成を示すならば以下ようになる。

第一部『シャムタンティの丘を越えて (The Shamtanti Hills)』

第二部『魔の罠の都 (Khare-Cityport of Traps)』

第三部『七匹の大蛇 (The Seven Serpents)』

第四部『諸王の冠 (The Crown of Kings)』

(6) この作品では、確定された箇所とほとんど確定さ

れていない箇所が交互に現れる。後者の箇所で使用される、演奏家の即興を制御する自由な行為譜としての記譜法においては、音高や音価は曖昧なもの、音色と強度は明確に規定されている。cf. ギーゼラー [1988]: 160-1.

(7) ライブ・エレクトロニック・インプロヴィゼーションを実現する最新のシステムについては、Collins [2007] を参照されたい。

(8) 非実演藝術としてのインタラクティブな作品とは異なり、この種のインタラクティブな音楽作品においては、多くの場合、演奏者=鑑賞者は、その演奏（実演）にあたってあらかじめ作品の具える潜在的基盤構造について少なくともその基本原理だけでも把握しておく必要があるが、このことはとりわけ「開かれた作品」について言える。というのも、たとえばリュック・クルシェヌの《ポートレイト・ワン》(1990)のようなニューメディアアート作品の場合は、鑑賞者はその都度呈示される選択肢のうちから任意のひとつを選びさえすれば自動的につぎのシークエンスが展開され、作品全体のストーリーが進展してゆくのにに対し (cf. 白井他 [2008]:139-40、ハイム [2004]: 144-6)、シュトックハウゼンの《ピアノ曲 XI》のような「開かれた作品」においては、その潜在的基盤構造の基本原理をあらかじめ把握しておかなければ、そもそもそれを演奏すること自体がかなわないからである。

(9) ここに挙げた作例はいずれも演奏家にきわめて高度な演奏テクニックを要求するものであり、そのかぎりにおいてその可能的「演奏者=鑑賞者」の数は、その可能的鑑賞者自体（すなわちその演奏を鑑賞する者）に比べるならば、極端にかぎられたものとなる。しかしながら、その多寡にかかわらず、これらの作例においても演奏者が鑑賞者となりうることには変わらないことから、ここではその原理的側面に注目して、これらを潜在的基盤構造が関与する作品の一種として挙げることにする。

(10) プレストンは Preston [2013] において、ロペスの「ディスプレイ」概念に対する批判的考察をとおして、構造的・美的諸特性の可能的集合 (possible set of structural and aesthetic properties) としての「ディスプレイタイプ (display type)」という概念をあらたに導入する (Preston [2014]: 270-1)。「ディスプレイ」と「ディスプレイタイプ」という二つの鍵概念にもとづく各種藝術に関するプレストンの議論は、種々の理論的可能性を秘めた重要なものと思なされるが、いまだ詰めが甘く、そこには明らかにいくつかの概念上の混乱が認められる。

(11) 実演藝術の構造形式を「規範タイプ(norm-type)」

ニューメディアアートにとって本質的契機をなすインタラクティビティについて

と、また構造形式を実現する個々の実演をその「トークン (token)」と捉えることも可能である (cf. Lopes [2001]: 71)。因みに、「規範タイプ (norm-type)」という概念は、ウォルターストーフが Walterstorff [1980] に呈示する「規範種 (norm-kind)」という概念に由来するが (Wolterstorff [1980]: 56-8)、ウォルターストーフはこの「規範種」について以下のように述べている。

[...] 藝術作品は、規範種 (norm-kind) である。ある交響曲の演奏には正確なものもあれば不正確なものもありうるし、詩には正確なコピーもあれば不正確なコピーもありうる。 (Wolterstorff [1980]: 58)

(12) 造形藝術は、その構造特性に照らすならば、あくまで「空間藝術」としてあるが (それは音楽が「時間藝術」であるのとパラレルな関係にある)、藝術作品一般に関してその存立契機をなす鑑賞はそれ自体が本質的に時間的体験であり、そのかぎりにおいて「空間藝術」としての造形藝術の鑑賞もまた時間的体験としてあると言える。

(13) 本稿 1 の(3)にも述べたように、文学作品の音読を一種の実演と捉えんとするならば、通常非実演藝術に分類される文学作品においてもまたこのインタラクティビティⅢが関与すると見なされることになる。

(14) このことは、(本稿 1 の(2)に指摘したように)「美的構造 (aesthetic structure)」という概念がわれわれの言う「構造形式」におおよそ対応するものであり、また、「インタラクティビティに関する最終的な記述的説明」の項目(a)に「鑑賞者は、彼が関与している藝術作品の美的構造を変更することができる」とあることから推断される。

(15) フロムからのこの引用について特段の注意を要するのは、それがインタラクティビティに関する「定義」ではなく、あくまでその「記述的説明 (account)」であるという点である。因みにフロムによれば、「定義 (definition)」が問題となっている概念の必要十分条件を挙げるものであるのに対し、「記述的説明 (account)」はプロトタイプをなす諸性質を記述することでその概念を説明するものとされる。

(16) 本稿 1 の(2)でも指摘したように、ロペスの「ディスプレイ」概念はわれわれの言う「構造形式」にほぼ対応するものと見なされる。

(17) マノヴィッチによれば、「モジュール性 (modularity)」は、ニューメディアを特徴づける基本原理のひとつと見なされる。なおこの概念について詳しくは、

Manovich [2001]: 30-6 を参照されたい。

(18) 因みにロペスは、ニューメディアアートを特徴づけるインタラクティビティ (すなわちわれわれの言う「インタラクティビティⅣ」) を「強いインタラクティビティ (strong interactivity)」と名づけ、その範例となるものとして (広義での) ゲームを挙げている (Lopes [2001]: 68, 71)。

(19) 「ビデオゲームは藝術か否か」という問題については、あらたな問題設定のもとに稿をあらためて取り上げることにしたいが、仮に「ビデオゲームのうち一部のものは藝術である」という仮定のもとにこの問題に取り組むとするならば、そうした藝術としてのビデオゲーム、あるいはニューメディアアートとしてのビデオゲームの最有力候補のひとつと目されるものに、イギリスのインディーズ系ゲーム開発スタジオ The Chinese Room が制作した《Dear Esther》(2012) があることをここに指摘しておきたい。

(20) ビデオゲームに関して哲学的考察を加えているロペスをはじめとする主要な論者は、その論拠は異にするとはいえ、総じてビデオゲームを藝術として捉える傾向にある。cf. Lopes [2010]: 113-6, Tavinor [2009]: 172-96, Smuts [2005], Baker [2012].

ここでは上に示した論者のなかからとくにタヴィノアを取り上げ、本件に関する彼の取り組みを簡単に紹介しておくことにしたい。

タヴィノアは Tavinor [2009] において、藝術に関するいわゆる「クラスター理論」、とりわけゴートとダットン (タヴィノアは自然主義的な傾向を顕著に示すダットンのクラスター理論をその有効性の点で高く評価している) の理論にもとづき (cf. Gaut [2000], Dutton [2006])、それらが提供するある対象を藝術と同定するための諸条件に照らして、ビデオゲームは藝術と見なされるか否かを検討し、最終的に「ビデオゲームは重要な点で (significantly) 藝術と肩を並べるものであるが、それは異なった種類のあらたな藝術と見なされるのかもしれない」(Tavinor [2009]: 196) と暫定的に結論づける。

参考文献

- Baker, Al [2012]. "Videogame as Representational Art." *Postgraduate Journal of Aesthetics* 9(2): 28-39.
- Collins, Nick [2007]. "Musical Robots and Listening Machines." Chap.10 in: *The Cambridge Companion*

- to *Electronic Music*, edited by Nick Collins and Julio d'Escriván, 171-84. Cambridge: Cambridge University Press.
- Dutton, Denis [2006]. "A Naturalist Definition of Art." *Journal of Aesthetics and Art Criticism* 64: 367-77.
- Frome, Jonathan [2009]. "The Ontology of Interactivity." *Proceedings of the Philosophy of Computer Games Conference*. University of Oslo.
- Gaut, Berys [2000]. "Art as a Cluster Concept." In: *Theories of Art Today*, edited by Noël Carroll, 25-44. Wisconsin: The University of Wisconsin Press.
- Kwastek, Katja [2013]. *Aesthetics of Interaction in Digital Art*. Cambridge / London: The MIT Press.
- Lopes, Dominic McIver [2001]. "The Ontology of Interactive Art." *Journal of Aesthetic Education* 35(4): 65-81.
- [2010]. *A Philosophy of Computer Art*. London / New York: Routledge.
- Manovich, Lev [2001]. *The Language of New Media*. Cambridge / London: The MIT Press.
- Neuberger, Christoph [2007]. "Interaktivität, Interaktion, Internet. Eine Begriffsanalyse." *Publizistik* 52-1: 33-50.
- Preston, Dominic [2014]. "Some Ontology of Interactive Art." *Philosophy and Technology* 27: 267-78.
- Saltz, David S. [1997]. "The Art of Interaction: Interactivity, Performativity, and Computers." *Journal of Aesthetics and Art Criticism* 55(2):117-27.
- Smuts, Aaron [2005]. "Are Video Games Art?" *Contemporary Aesthetics*. Vol.3.
- [2009]. "What is Interactivity?" *Journal of Aesthetic Education* 43(4): 53-73.
- Tavinor, Grant [2009]. *The Art of Videogames*. Malden, MA: Wiley-Blackwell.
- Wolterstorff, Nicholas [1980]. *Works and World of Art*. Oxford: Oxford University Press.
- ギーゼラー、ヴァルター [1988]。『20世紀の作曲－現代音楽の理論的展望』佐野光司訳（原著1975年）、音楽之友社。
- 白井雅人、森公一、砥綿正之、泊博雅編 [2008]。『メディアアートの教科書』フィルムアート社。
- ハイム、マイケル [1995]。『仮想現実のメタフィジックス』田畑暁生訳（原著1993年）、岩波書店。
- マノヴィッチ、レフ [2013]。『ニューメディアの言語－デジタル時代のアート、デザイン、映画』堀潤之訳（原著2001年）、みすず書房。

本稿は、東北芸術文化学会第21回大会における研究発表（2015年7月4日、於仙台市情報・産業プラザ）をもとに、そこに大幅な増補改訂を施したものである。

