

連載 クオリア・テクニカ

もぎ・けんいちろう

東大理学部、法学部卒業後、東大大学院物理学専攻課程修了。ケンブリッジ大学を経て、ソニーコンピュータサイエンス研究所シニアリサーチャー。専攻は脳科学、生物物理学。著書に『心を生み出す脳のシステム』、『脳とコンピュータはどう違うか?』(田谷文彦との共著)など。

qualia technica

インターネットの環境の整備、とりわけ、ブロードバンドの普及によって、ネットワークを通じたさまざまなサービスが登場し始めている。

ネットワークを通じた情報サービスを受けるユーザーにとって、それに接する際のクオリア体験を決定付けるのは、「最後の1メートル」である。インターネット上を流れてきた情報は、ユーザーの身体との間に介在するインタフェイスを通して、初めて生きた感覚として表象される。何ビットという単位で計られるデジタルの情報は、抽象



©PANDANET Inc.

的な数の世界に属している。そのデジタルの情報が最後の1メートルのインタフェイスを通してクオリア体験に変換されて初めて、人間にとってのインターネットという体験は完結する。

もつとも、最後の1メートルが大切なことは、テレビやラジオといった従来型のメディアでも変わらない。インターネットによって得られる、本質的に新しいクオリア体験の領域はどこにあり、その領域に固有のインタフェイスデザインの原理は何なのだろうか？

私自身が、インターネットを通じた情報のやりとりによる、これまでにない新しいクオリア体験の可能性を実感したのは、オンラインで囲碁の対局をした時であった。ネット上で対局するのが流行っているという噂を聞いた。検索してみると、いくつかのサイトが引っかかってきた。そのうちの一つをのぞいてみた。ユーザーインタフェイスは、きわめてシンプルなものであった。画面上に対局室がいくつかある。誰もいないのか、一人だけいて相手を待っているのか、それとも二人そろって対局が現在おこなわれているのか、状態がアイコンでわかるようになっていた。新しい対局を始めようとすれば、すでに誰かが相手を待っている部屋に入るか、あるいは誰もいない部屋に入って、相手が現れるのを待てばよい。

私は、誰もいない対局室に入ることを選んだ。クリックして画面が変わったとたんに、その様子をネット上で何十人という人が見ているような気がした。いつ相手が現れるのだろうと、胸がどきどきし始めた。一分と経たないうちに画面が変わり、相手が現れたことがわかった時、「あー来て

しまった！」と思った。その瞬間の、後悔と喜びが入り交じった心の動揺を、私は忘れることができない。

相手の顔が見えたわけではない。画面上にあったのは、単に相手が現れたことを示すシンプルなアイコンだけである。相手のいる場所、性別、年齢、国籍、何もわからない。それにもかかわらず、そこに心をもった「他者」が登場したという存在感は、強烈なものであった。「誰か」が今この瞬間にネットワークの向こうで息を潜め、モニタを見つめていると想像するだけで、目眩がするような興奮を覚えた。

人間にとって、他者の心というものは、身近にあるものの中で最も複雑で、予想がつかないものの一つである。他人の心の状態を推定する能力は「心の理論」と呼ばれ、人間の社会的知性の本質がそこに現れていると考えられる。

オンラインで囲碁を打つ私の心の中に立ち上がったのは、まさに、インターネットによって結ばれた他者の心の理論であった。この時の体験を通して、私は、ネットワークゲームには、従来型のゲームにはないとても可能性があるので

ないかと考えるようになった。もちろん、情報ネットワークを通じた心の理論は、電話や電子メールといった通常のコミュニケーションのメディアにおいても成立する。その点においては、ネットワークゲームで特に新しいことが生まれているわけではない。だからこそ、きわめてシンプルな「最後のメーター」のインタフェイスが、ネットワークの向こうの見ず知らずの人と親密な関係性にいきなり入ることを可能にしたことが、新鮮な驚きを与えたのである。

考えてみれば、人間にとってのインタフェイスとは、とりも直さず、他者とのコミュニケーションのためのインタフェイスのことである。人間の顔の表情は、他者とのコミュニケーションを促通するインタフェイス性を備えている。美男美女とは、表情を通じたコミュニケーションに適した容貌をもった人のことをいうのかもしれない。

言葉は、人間にとって他者とのコミュニケーションのためのインタフェイスが最も洗練されたものである。しかし、言葉を通して、見ず知らずの人といきなりスムーズなコミュニケーションに入るのは案外難しい。囲碁のようにルールが明確に

決まっているゲームの方が、一見カジュアルな形でネットの向こうにいるどこか誰だかわからない人とのコミュニケーションに入ることを可能にするという点において、すぐれたインタフェイス性をもっている。

考えてみれば、囲碁や将棋、トランプといった遊戯は、ゲームそのものの駆け引きや勝敗はもろろんのこと、ゲームをしながら相手と交わす会話が人々を魅了してきた。ゲームは、一見コミュニケーションそのものを目的にしないような形で、コミュニケーションのためのメディアを提供するインタフェイス性をもっている。囲碁のようなオンラインゲームは、「カンヴァーセッション・ピース」(壁にかけられた興味深い絵のように、それが存在することで、会話が促進されるようなもの)としての新たな展開の可能性を秘めている。

人間にとって、他者の心の存在を感じることは、もつとも切実で心に残るクオリア体験の一つである。インターネットを流通する情報の「最後のメーター」のインタフェイスの未来の太い鉞脈は、いかに「他者の心の存在」を感じさせるかということの中にある。