

モバイル美学と犯罪・警察言説

—P. コーンウェル「スカーペッタ」シリーズを事例として—

武庫川女子大学 情報美学研究会代表 藤本 憲一

1. 犯罪・警察言説への事例分析

2013年、日本では特定秘密保護法成立が、アメリカでは元CIA局員による国家的盗聴の暴露があり、にわかに秘密漏洩や通信傍受（その対抗策としての防諜）が、脚光を浴びた。諜報（スパイ）活動は、通常、①ヒューミント（HUMINT: human intelligence）＝人を介した諜報活動、②シギント（SIGINT: signals intelligence）＝通信・音響・信号を介した諜報活動、の2つに分類される。子ども同士の他愛ないナイショ話でさえ、秘密（と漏洩）は世にあふれている。それが善か悪か合法か違法かは議論のあるところだが、人とメディアの始源から、傍受・傍聴が行われていたことは、想像に難くない。

ここまで述べてきたように、会話や通信がそこにある限り、必ずノイズや漏洩が発生する。その内容は当事者以外の第三者による傍受・傍聴・干渉の可能性がある、「完全に秘匿された会話」や「ノイズなしの通信」は、原理的にありえない。「秘密は、それが頭や心の中から、誰かに向けて発信（発話や文字・音声入力）された瞬間から、もはや秘密ではない」というパラドックスがある。

秘密を、他人の目から隠蔽したいわれわれも、逆に第三者・傍観者の位置に立てば、誰かの秘密の会話や通信について、しぜんと聞き耳を立て、漏れ聞こえる情報に対して、無関心ではいられない。誰しもが、他の誰かにとっては、つねに傍聞（かたえぎ）きする傍聴・傍受者、すなわち「横にいる者（パラサイト）」だという本質がある。

結局、本質的に諜報・スパイ行為とは、当事者である二者間だけでなく、第三者の介在を前提とした「隠蔽／暴露の情報戦略ゲーム」にほかならない。

また、量子力学の世界では、「観測者効果」が広く知られている。ある現象やプロセスに対して、いくら観測者が中立を保とうとしても、必然的に現象やプロセスに観測するだけで「干渉」してしまい、何かしらの関与や影響を与えざるをえない。

一般人にとって、諜報戦や量子力学の傍受・傍聴言説はやや特殊かもしれないが、犯罪や警察の言説なら、身近なリアリティがあるのではないか。

通常、一連の犯罪・警察言説は、以下のような発生機序（成り立ち）をもつ。

①＜緊急通報＞

中立的な第三者である一般市民および被害関係者から、犯罪・事件の発生 第一報が警察の無線センター（119/110番通報を受発信する通信指令室）に入る。

②＜発令＞

無線センターは、警察専用無線や専用受令機を通じて、該当の現場部局に、捜査・出動指令を発令する。その後、ひきつづき市民から、第二報、第三報がセンターにもたらされる。

③<受令・出動>

該当の現場部局は、無線センターから受令し、現場へ出動する。

④<捜査・探索行動>

複数の現場部局・メンバーが、連携と競合を繰り返しつつ、多様な情報源からメディアを通じて、捜査情報を受発信する捜査・探索行動に入る。

⑤<プレス発表・マスメディア取材>

現場部局が捜査の進捗状況を、そのつどプレス発表し、マスメディアの側が当事者（捜査関係者・被害者・容疑者）に取材をかける。

⑥<制圧・逮捕行動>

複数の現場部局・メンバーが、捜査対象をひとつに絞り込み、特定・確認をおこなった結果、制圧・逮捕行動に移る。

情報・メディアに注目しつつ、このプロセスを図示すると、以下のようになる。（図1）

<容疑者・犯人> ①事件・犯行

<一般市民> ②通報

<無線センター>

<警察署>

<捜査関係者>

<マスコミ>

④受令・出動

<一般市民>

<容疑者・犯人> ⑤捜査・探索行動

⑧制圧・逮捕行動

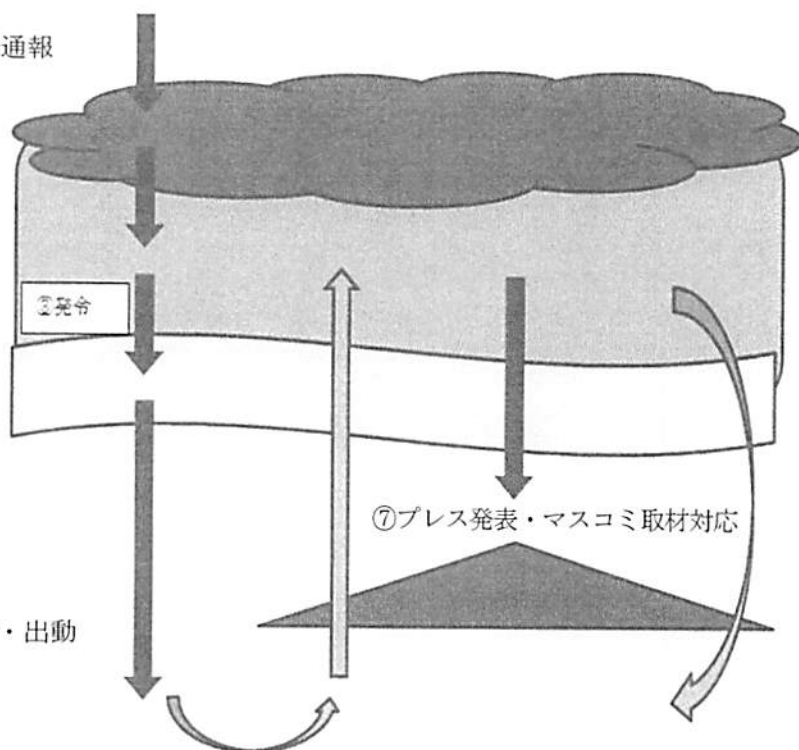


図1 事件進行と情報の流れ<基本形>

現実の捜査現場における、具体的なプロセスの検証作業は別の機会に譲り、ここでは現場に知悉した作家の創作中に見る犯罪・警察言説の分析によって、検証に代えたい。

こうしたジャンルにおいて定評ある作家は多いが、とくに情報・メディアに注目しつつ、リアリティの高い描写を行うアメリカ人作家として、P. コーンウェル（1956～）が知られている。彼女の全 21 作に及ぶ通称『スカーベッタ』シリーズ（第 1 作『検屍官』1990 から The Bone Bed 2012 まで）の描写を、事例としたい。

シリーズ主役の中年女性スカーベッタはイタリア系アメリカ人、小説の舞台はアメリカ東部（および東南部）が中心である。日米間の文化差や社会制度の違い、情報メディアの差異はあるが、何よりも作家自身、警察担当記者や検屍局のプログラマーという経歴をもつため、捜査関係者やマスコミ、検屍・捜査現場に通じており、情報システムやモバイル・メディアなどに明るいため、作中でもクローズアップされている点が貴重である。

スカーベッタは、検屍官という医学・法学・警察現場の接点に位置する職業（アメリカでは日本よりも犯罪現場に近く、捜査関係者の一員）のため、公私ともども四六時中、犯罪・警察言説の只中にある。

世紀をまたいで 20 年以上に及ぶ同シリーズの継続期間は、モバイル・メディアが、商用サービスとして提供され始め、何段階かのメディアとコンテンツ双方の革新を経て、今日のスマホやタブレット（GPS・SNS の機能とサービスを搭載）主役の時代に至った変遷期間と、符合している。

シリーズ初期のモバイル黎明期の事例としては、ワールド・ワイド・ウェブ前夜にあたる、第 1 作『検屍官』※1) がある。またモバイル・メディア成熟期の事例としては、最近の第 17 作『スカーベッタ 核心』※2) がある。この 2 作を取り上げたい。分析対象としては、面前・口頭での直接の情報のやりとりよりも、固定電話・ケータイ・インターネット・メール・SNS などメディア上の情報のやりとりに注視する。

2. <『検屍官』（1990/邦訳 1992）の事例分析>

シリーズ第 1 作では、捜査関係者・加害者・被害者・一般市民を問わず、まだケータイはいっさい登場しない。使用されるのは、自宅やオフィスの固定電話であり、モバイル・メディアは、車載無線機と、個人携帯用ポケットベルのみ。

ケータイが広く普及する前の 1990 年代初頭、市民からの 911 番（日本の 110 番）緊急通報は固定電話・公衆電話から行われ、それを受けた通信指令センターは、主として警察車両の車載無線通信機（専用帯域トランシーバー）や個人携帯用受令機（専用ポケットベル）を通じて、現場の捜査関係者へ出動指令や捜査情報を伝えていた。捜査関係者相互の通信も同様であり、車載無線通信機（パトカー無線）から遠ざかった捜査員に対しては、一方通行の文字情報メディアであるポケットベル以外、やりとりができなかった。

注目すべきは、捜査関係者・被害者・一般市民の中心に、通信司令室の無線センターとホ

ストコンピュータが位置する点だろう。前者の無線センターには、一般人と捜査関係者全員がアクセスし、常に新たな匿名の通報（アクセス）者を受け付ける。後者のストコンピュータは、捜査関係者のごく一部しかアクセスできないにもかかわらず、匿名の侵入者のハッキングを受ける。

この設定は、プレ・モバイル社会の典型ともいえるべき状況であり、通信も記録も中央集権的、パノプティコン的だ。ストーリー上は、このパノプティコン的な2つの「情報中枢」に、真犯人を含む「複数（匿名）の誰か」がアクセスすることで、情報トラフィックは流動（モバイル）化し、真犯人の捜査は迷宮入りする。真の敵は、「情報中枢」の内部か外部か、捜査関係者（と読者）は、疑心暗鬼に陥る。ネタバレになるので、これ以上書けないが、実は真の敵は、それぞれの「情報中枢」の隠れた暗部に「寄生（パラジット）」していた・・・。

この情報トラフィックの流れをスポーツ・ゲームに例えて言えば、アメリカンフットボールのプロリーグ、NFLのゲームにおける攻撃（オフェンス）システムに近い。アマチュア・ゲームでは、ハドルという円陣を組んでおこなう、口頭でのミーティング（捜査ブリーフィングに当たる）が、唯一の情報トラフィックだが、プロ・ゲームでは無線通信が導入されているからだ。

①＜通報＞

観客席の高所にいる作戦参謀＜指令センター＞が、一般観客の応援やヤジ、観察眼や提言を、＜緊急通報＞として広くキャッチする。敵・味方・野次馬が入り混じった観客席という性格上、作戦参謀は、観客席からの敵性の発言（クラウドノイズ）まで、すべて平等にキャッチしてしまう。なおかつ、ヘッドコーチに発令した情報が、つねに観客席（横にいるパラサイト）に監視・傍聴されている。

②＜発令＞

高所にいる作戦参謀が、コートサイドにいるヘッドコーチと無線でやりとりし、状況に応じた作戦を発令する。

③＜出動＞

ヘッドコーチは、コート内のクォーターバック（現場指揮者）に無線で、一方的に出動・実行を命じる。

④＜捜査＞

一方的に無線を受けた（受信しかできない）クォーターバックは、コート内でハドル（円陣）を組み、口頭で実行アクションの内容をチームメンバーに伝え、作戦を開始する。

⑤＜逮捕＞

攻撃チームの作戦が、敵の防御陣形を破り、得点を奪う（タッチダウン）か、失敗すれば、また①～④を繰り返しつつ、局面の打開をはかる。

このNFLモデルにおける情報伝達の弱点は、『検屍官』同様、情報中枢にある。情報中枢が情報トラフィックを行なう、それぞれの段階で、ノイズや傍聴者といった「パラサイト」の介入を許してしまうからである。

このNFLの比喩をふまえた上で、一種の情報戦略ゲームの側面から、『検屍官』におけるやりとりを記述する。

①<通報>段階での「パラサイト」

一般市民からの緊急指令センターへの通報は、原理的に多様な形態のノイズを含んでいる。犯罪に関する最重要の情報源であるが、基本的に匿名の通報が多いため、通報者の適格性（観察者だけでなく、被害者・加害者本人や双方の関係者による介入や攪乱あり）や、有用性（情報の質や真偽）に問題がある。しかも、秘匿措置のないオープン回線という本質上、緊急指令センター内外にパラサイト（ニュートラルな無線盗聴マニア、敵性の犯行関係者など）が存在することは、排除できない。

②<発令>段階での「パラサイト」

緊急指令センターから捜査中枢（捜査本部など）への伝達は、比較的秘匿性が高い。ただ、それを受けた捜査中枢から関係部署（所轄）への伝達は、警察無線<署活系>が用いられるため、さまざまなパラサイトの介入余地がある。また、指令センターそのものも、交替勤務やメンテナンスのため、警察内部者（警察官や事務官）が日常的にアクセスできる環境にあり、内なるパラサイトの介入余地があった。

③<出動>段階での「パラサイト」

当初、警察無線は日米ともに、パトカーに装着された車載メディアであったため、無線を傍受しなくても、該当するパトカーのドア（施錠されないことも多い）内に入れたものは、誰でもアクセスでき、傍聴はもちろん、自由に受話話できるという致命的な脆弱性があった。当時まだ「部外者がむやみにパトカー内に侵入することはない」「内部者が警察無線網に介入・攪乱情報を漏らすことはない」という大甘の善意が前提されており、情報の秘匿性よりも共有性が優先されていたためである。

④<捜査>段階での「パラサイト」

根本的な矛盾として、日米の警察の無線システムが、善意の共有原理を前提としていたのに対し、実際の捜査活動のほうは、部署間・所轄間・個人間の猛烈な競争原理に基づいていた事実がある。当然ながら車載型署活無線で共有された情報は敵対的なライバルやパラサイトに満ちており、個別の捜査担当者間の秘匿情報<特ダネ>のやりとりは、警察無線網には、けっしてフィードバックされなかった。

⑤<逮捕>段階での「パラサイト」

ケータイ普及以前、秘匿情報は室内（職場・自宅）据置型の固定電話か、当時唯一の実用的モバイル・メディアであった、受信専用のポケベルを通じておこなわれた。ただし、敵対的なライバルやパラサイト、ときには犯人やマスコミ関係者も、その経路すべてに傍聴・盗聴網をめぐらせており、情報漏洩や介入・攪乱が日常的に行われた。そうした漏洩や介入は、捜査関係者が犯人逮捕に至る直前まで、繰り返しなされ、犯人の確保を困難にした。

このように『検屍官』に描写された、1950年代後半から90年代初頭の捜査現場における

犯罪・警察言説においては、透明かつ対称であるべき「1対1の直接対話＝水平直線モデル」は、影をひそめる。「情報中枢」がときに不透明化し、非対称化することで「半透明」となり、情報の片務性がリアリティを増していく。プレ・モバイル社会の本作においてさえ、すでに「1対1の直接対話＝左右対称的（双務的）かつ透明な水平直線モデル」は適合的でなく、「非対称かつ不透明な片務モデル」の有効性を示しているように思われる。

3. <『スカーペッタ 核心』（2009/邦訳2010）の事例分析>

シリーズ第17作では、モバイル・メディアは成熟し、捜査関係者・加害者・被害者・一般市民はともに、ケータイやPCはじめ、モバイル・メディアを公私ともに駆使する。先の第1作の主演「情報中枢」は残存しているが、はるか背景に退き、中心は、関係者一人一人の手の中のケータイ（当時最先端のスマホ/PDAの先駆機種「ブラックベリー」）での音声通話やメールや、モバイルPC（ノートパソコン）での情報アクセスとなる。

「情報中枢」に代わり、事件当時者の情報トラフィックの中心となるケータイは、真/偽・公/私・公開/秘匿の別なく用いられ、飛び交う情報も輻輳と錯綜をきわめる。

ここでも、情報トラフィックの流れを、情報戦略ゲームの比喩で語ってみる。

①<通報>

一般市民からの緊急指令センターへの通報は、2000年代になっても根本的には変わっていない。『検屍官』の項、参照。

②<発令>

緊急指令センターから捜査中枢（捜査本部など）への伝達も、2000年代になっても根本的には変わっていない。それを受けた捜査中枢から関係部署（所轄）への伝達も、いまだに警察無線<署活系>が用いられている。

③<出動>

<発令>以降の情報の流れは、ケータイやPDAといったモバイルメディアの普及により、大きく変化した。法人・個人所有のケータイやPDAを通じて、警察組織内外を問わず、<発令>と同時に、四方八方に捜査情報は拡散していく（その拡散傾向に、SNS普及後の2010年代以降、よりいっそう拍車がかかった点は疑いない）。ケータイやPDAは、相互にパラサイトしあう本質をもつメディアであり、有線に比べて無線通信という、より傍受・盗聴の容易なメディアである。情報トラフィックの速度や容量は大幅にアップしたが、その反面、パラサイトに介入・盗聴・妨害される度合いも、飛躍的に増した。

④<捜査>

従来の情報中枢は、緊急指令センター→捜査本部→所轄・現場という、一本の流れがあったが、モバイルメディアの普及により、情報トラフィックはブラウン運動のように、無限に拡散し、その情報受発信の参加者は、敵と味方、相棒とライバル、野次馬と支援者、愉

快犯と傍観者の別を問わない。もはや真偽の二項対立は問題ではなく、ノイズを多く含んだ多様で膨大な情報群のうち、いかなる取捨選択をおこなうかという、濾過と抽出こそが問題となる。真理は、確率的な次元に移行し、情報の次元では、その背景にある悪意や善意も、問題ではなくなった。

新しい情報中枢は、捜査本部や指令センター、マスコミにはない。『スカーペッタ 核心』に見られるように、ある種、私兵的・自警団的な相棒共同体<バディ・システム>の構築者（現在でいえば SNS のヘビーな発信者・交友者やパワーブロガーに当たる）こそが、新しい情報中枢となる。深刻な敵対的パラサイトもまた、この新しい情報中枢への寄生を最優先課題としている。

⑤<逮捕>

最終的な犯人確保の段階では、それまでオンライン上で情報をやりとりしてきた<バディ・システム>と、そこに寄生するパラサイトとの奇妙な共存関係に終止符が打たれ、断ち切られる。同時に、オンラインでの近接性「心理的な距離感」と、オフラインの物理的な近接性「実際の距離」とが交錯し、敵味方同士がまさに「真横にいる」相互パラサイト状況に陥る。捜査者（および協力者）と犯人（および協力者）双方にとって、肉体的・生命的な危機が突然訪れかねない、サドンデス的な混乱のうちに、逮捕劇の最終局面が進行する。

スカーペッタ携帯の「ブラックベリー」端末（タッチスクリーン・カメラ・GPS 装備）に、焦点を当てて、考えてみよう。すでに事件の進行と、それに伴う捜査の進展（および妨害）は、ケータイぬきには語れない。ストーリー上、スカーペッタの「ブラックベリー」に焦点が集まる点を割り引いても、車載型の音声中心の無線通信機（トランシーバー）では、対応できない状況を明るみに出す。現場において、知能犯（インテリジェント）化、広域（グローバル）化、流動（モバイル）化、マルチメディア化しつつある事件・犯罪を捜査する主要ツールとして、車載型ではなく、個人携帯型のスマホやタブレットが主役となる。

ただし、この傾向は一過的な現象にすぎず、カーナビをベースとしたようなマルチメディア対応の車載型警察専用システムが開発され、各捜査車両に実装される未来は否定できないが・・・。

スカーペッタの手の中の「ブラックベリー」は、外部の web に開かれているだけでなく、ローカル・ネットワークを構築している。この端末は、私立探偵ルーシー（スカーペッタの姪、コンピュータの専門家）が、スカーペッタら数名の捜査関係者を、常時「バディ（相棒）」として再編成し、私的バディ・システム・ネットワークを構築・管理し、バディ全員に供与したものである。

シリーズ全体を通じた方向性としては、犯罪者側のインテリジェント化・高機動化に即応できるよう、捜査関係者側も、役職や位階にとらわれず、公私の垣根を超えて、いわば SWAT 的に私兵化している。この警察の動向はちょうど、21 世紀の軍隊組織が、陸海空の師団定員は減らしつつ、三軍の垣根にとらわれず、常時、ヘリコプターや垂直離着陸機（オ

スプレーなど)で機敏に出動し、緊急事態に対応できるタスクフォース型の「即応小隊」に再編成される傾向と、軌を一にしている。逆に言えば、通常の警察庁・警視庁管轄下の正規の警察組織は、サイバー犯、愉快犯、DV・ストーカー犯に即応できる「即応小隊」をもたず、旧態依然たる部局編成のまま。現場要員は、依然として捜査本部や所轄署、交番などに詰め、鑑取り地取り、職務質問中心の消耗戦を強いられている。

スカーペッタ・シリーズにおいても、警察本部や検屍局の奥深くに安置された通信司令室やホストコンピュータと違って、捜査ツールのモバイル端末は、①壊れやすい(過酷な現場環境での酷使による)、②切れやすい(電波障害や電波シールドによる)、③紛失しやすい(公・私、当直・非番を問わない常時携帯による)、④セキュリティが弱いといった、多くの弱点を持つ(これらすべての弱点を、サスペンスのストーリーテリングに盛り込んだアメリカ映画『セルラー』(2004)参照)。

物語中、案の定というべきか、スカーペッタの端末は、バディ・ネットワークによって後方支援される反面、根本的な脆弱性をさらす……。

ポスト・モバイル社会の第17作においても、プレ・モバイル社会の第1作と変わらない共通点とは何か。それは、真の敵が、捜査部局の内部にいるのか、外部にいるのか。バディ・ネットワークやCNNテレビ局の内部にいるのか、外部にいるのか。関係者(と読者)が、疑心暗鬼に陥る点だ。いずれも、真の敵は、それぞれの情報システムの隠れた暗部に「寄生(パラジット)」(=横に位置)している。

【引用文献】

- ※1 パトリシア・コーンウェル『検屍官』(1990/相原真理子訳 1992)
- ※2 パトリシア・コーンウェル『スカーペッタ 核心』(2009/池田真紀子訳 2010)

【参考文献】

- 1) セール, M. 1980 : 1987 『パラジット—寄食者の論理』及川馥・米山親能訳 法政大学出版会
- 2) レカナティ, F. 1979 : 1982 『ことばの運命』菅野盾樹訳 新曜社
- 3) 富田英典・藤本憲一他 1997 『ポケベル・ケータイ主義!』ジャストシステム
- 4) 藤本憲一 1994 「歌うサブマリナーズあるいは聞き耳でいっぱい海」『大阪の表現力—巨大看板から大阪弁までプレゼン都市の魅力を探る』角野幸博・藤本憲一他編 パルコ出版
- 5) 藤本憲一 1996 「入電 vs 出女」『20世紀のメディア②速度の発見と20世紀の生活』奥野卓司編 ジャストシステム
- 6) 藤本憲一 1997 『ポケベル少女革命—メディア・フォークロア序説』エトレ
- 7) 藤本憲一 1999a 「“モバイル”の文化社会学—家・動・体の300年史」『ファッション環境』vol. 8-3 ファッション環境学会

- 8) 藤本憲一 1999b 「匿名・雑音・寄生—ベル友をめぐるXとYの図像論理学」 『不健康の悦楽・健康の憂鬱』 現代風俗研究会
- 9) 藤本憲一 2002a 「「スロットマシン」と「ジャンケン」—匿名・匿顔・匿心の間接対話ゲーム」 『本の窓』 25(2), 14-17, 小学館
- 10) 藤本憲一 2002b 「黄声濁声—“キャ〜”と“ダミ”をめぐるケータイ空間／文学論」 『脱文学と超文学／21世紀文学の創造④』 斎藤美奈子編 岩波書店
- 11) 藤本憲一 2003 「「居場所機械」としてのケータイと人類—アンチ・ユビキタス宣言！」 『テリトリー・マシン』 現代風俗研究会
- 12) 藤本憲一 2004 「啓蒙の弁証法から見たケータイの野蛮と美学」 『情報美学研究』 第2号 武庫川女子大学生生活美学研究所
- 13) 藤本憲一 2005 「やましさのイデオロギー—性の記号としてのケータイ」 『ケータイ研究の最前線』 日本記号学会編 慶應義塾大学出版会
- 14) 藤本憲一 2006 「反ユビキタス的「テリトリー・マシン」—」 『ケータイのある風景—テクノロジーの日常化を考える』 松田美佐・岡部大介他編 北大路書房
- 15) 藤本憲一 2010 「スマートモブズ、ポケベル少女、ながらモビリズム」 『社会学事典』 日本社会学会社会学事典刊行委員会編 丸善
- 16) 藤本憲一 2011 「“かわいい”×“モバイル” 情報美学の進化論」 『情報美学研究』 第3号 生活美学研究所 pp. 59-68
- 17) 藤本憲一 2012 「「モバイル」のデザインと美学—ポケベル・ケータイの四半世紀の変遷」 『生活の美学を探る』 横川公子編 光生館
- 18) 藤本憲一 2013a 「SHIKOHINの距離学—若者の”ソトごもり”の謎を解く」 『TASC MONTHLY』 No. 454 たばこ総合研究センター pp. 13-22
- 19) 藤本憲一 2013b 「コンビニ—人見知りどうしが集う給水所」 『無印都市の社会学—どこにでもある日常空間をフィールドワークする』 近森高明・工藤保則編 法律文化社
- 20) 藤本憲一 2013c 「関与シールドとしてのケータイ—出会い戦略におけるオン／オフの転轍機」 情報通信学会 20回大会（発表）
- 21) FUJIMOTO, K. 1995 Syntony, Distony, Virtual Sisterhood, and Multipling Anonymous Personalities: Invisible Pseudo-Kinship Structure through Mobile Media Terminalyng Anonymo, Umesao T., Kelly W. and Kubo M. eds. INFORMATION AND COMMUNICATION (SENRI ETHNOLOGICAL STUDIES no. 52), National Museum of Ethnology
- 22) FUJIMOTO, K. 2005 The Anti-Ubiquitous “Territory Machine”—The Third Period Paradigm: From “Girls’ Pager Revolution” to “Mobile Aesthetics”. in Personal, Portable, Pedestrian: Mobile Phones in Japanese Life. M. Ito, D. Okabe, and M. Matsuda, eds. MIT Press.
- 23) FUJIMOTO, K. 2010 Nagara—Mobilism in the Clutches of Cutie Mobs’, “Welt in der Hand”, YOSHIDA, M et alt. eds. Spector Books