



技術革新メディアの受け手であるビデオゲームプレイヤー—インタラクティブと権利、新しい空間、身体

喩, 璐

(Citation)

神戸大学大学院人間発達環境学研究科研究紀要, 18(1):35-41

(Issue Date)

2024-09-30

(Resource Type)

departmental bulletin paper

(Version)

Version of Record

(JaLCD0I)

<https://doi.org/10.24546/0100491703>

(URL)

<https://hdl.handle.net/20.500.14094/0100491703>



技術革新メディアの受け手であるビデオゲームプレイヤー—— インタラクティブと権利、新しい空間、身体

Video game players as media audience of technological innovation-- Interactivity and rights, new space, bodies

喻 璐*

lu YU*

要 約 : This paper focuses on video game players, as a new media audience, and thinks about what new characteristics the audience (players) present in the process of gaming in the current media affordance environment. According to new media user research, focus on discussing the relationship between game players and the media during the interactive process. Among them, includes current hot topics in communication studies and game research such as "interactivity," and reflecting on the "agency and passivity" of the audience (players) in media usage, "communication and perception in virtual space," and "embodiment and avatar." Additionally, compares between the similarities of electronic games and traditional media in terms of audience influence. Finally, summarizes the article and puts forward the importance of thinking about the relationship between "people", "body" and "consciousness" in the interaction between communication and media in the future.

キーワード : newmeida、interactivity、videogame player、embodiment、audience influence

1. はじめに

1) 研究の目的

現在、ビデオゲームは世界中でますます多くの人に受け入れられ、特に日本のゲーム産業発展は非常に盛んである。SQUARE-ENIXの『ファイナルファンタジー』シリーズ、ATLUSの『ペルソナ』シリーズ、NAMCOの『テイルズ オブ』シリーズ、NINTENDOの『ポケットモンスター』、『ゼルダの伝説』。だが、ゲーム研究は、まだ探索の過程にある。それと同時に、ビデオゲームのプレイヤーの研究も、その進展の中の重要な一環だと考える。コミュニケーション学のユーザー研究と同様に、対象や対象とメディアの関係を理解しなければ、メディアの内在的特性やその影響の起源を深く理解することは難しいと言える。

伝統的なチェスに比べて、ビデオゲーム（例えばロールプレイングゲーム、ファーストパーソンゲーム、シミュレーションゲームなど）はよりインタラクティブが豊かと言える。例えばロールプレイング

ゲームの中で、プレイヤーは1つかそれ以上のキャラクターを演じて、決められた規則に従い、プレイを通じてキャラクターの行動を操ることができる。この過程でプレイヤーの成功と失敗は、ルールや行動の形式システム（Formal system）により決定される。簡単に言えば、ロールプレイングゲームのナラティブと画面は映画とよく似ている。しかし、没入感や操作性は、ある程度映画の延長と見ることができる。なぜかと言うと、デジタルメディアのそのプログラムのあり、参加的性質を持っていて、これにより、多くの遊べる可能性からである。したがって、ニューメディアの技術の発展に頼って、プレイヤーは独自のキャラクターを演じることや、自発的な操作感を得ることができ、まるでゲームマシンと一体化したかのような感覚を得たり、あるいはその内部に、「仮想世界」に入ったかのような体験を得ることができる。この点は、コミュニケーション学におけるコミュニケーションデバイスの進化と密接に関連している。

* 神戸大学大学院人間発達環境学研究科博士課程

(2024年3月30日 受付)
(2024年7月29日 受理)

2) 先行研究の検討

(1) Newmedia 時代

コミュニケーション学の中で、「Newmedia」という言葉の出現は、1960年代のアメリカに遡ることができる。特にインターネットが登場した後に、伝統的な大衆メディアの変革、複数のコミュニケーション形式の融合、様々な内容形式の融合、線形コミュニケーションと非線形コミュニケーションの共存、さらには受け手側のコミュニケーションにおけるインタラクティビティーなど、私たちがコミュニケーションの新時代に入ったことを示している。今日に至るまで、少なくないコミュニケーション研究は、多くの現象と概念を「Newmedia 時代」の枠組みの下に置いている。「Newmedia 時代」では、新しい情報通信メディアが登場する基盤は「技術」の革新に依存している。ニューメディアの即時性とインタラクティビティーは、古いメディアと区別される二つの主要な特徴であり、インタラクティビティーは最も顕著な革新点である。コミュニケーション学において、インタラクティビティーには二つの意味がある。1. 送信者と受信者の情報交換が双方向のコミュニケーションを可能にする。2. 伝統的な受信者はもはや情報を受動的に受け取るだけでなく、能動的に参加し、情報を送信することができる(尹, 2019)。これによって、インタラクティビティーに関する議論が受け手と密接に関連していることが分かる。

コミュニケーションには、送信者、情報、メディアはもちろん、受信者も欠かせない。ニューメディアの時代では、受信者の地位が前例のない変化を遂げたと言える。伝統的な情報交換行為では、人々は口伝えによる情報共有と社会的相互作用を行い、「人」自体がコミュニケーションメディアの機能を果たしていた。なので、「人」もまた、メディアの一種である。しかし現在、移動端末、各種インタラクティブツール、そして発展途上のウェアラブルデバイスにより、人の身体は技術強化の下での「生身の端末」となった。現在、ますます一般的になっている「人間と機械の共生」の状況では、人の行動はこれらの設備において、データとしてより多く反映され、外界と交流するようになっている。アメリカの学者 Manovich が著した『The language of new media』(2002)は、「ニューメディア」自体への注目を引き起こした。彼は視聴覚ニューメディアの概念に5つの原則を提案した。核心的な考えはデジタル化であり、その他にはモジュール化、自動化、可変性、再コーディングが含まれている。彼は、視覚メディアを理解するために、初めて記号学を試み、さらにデジタル時代における「メディア」自身が示す新しい特性についても重点的に考察した。彼の試

みは、ニューメディア環境下での「人間-機械」関係、ニューメディアと芸術との関係について考えるための重要な意味を持っている (Manovich, 2002)。このようにして、インタラクティビティーに関する議論はユーザーと密接に関連していることがわかる。

(2) ビデオゲームプレイヤー

初期のビデオゲームプレイヤーに関する研究において、「プレイヤー」を「ユーザー」として捉える傾向が見受けられる。大まかに分けると二つの側面がある。一つは、ソーシャルメディアにあるプレイヤーコミュニティ特徴に注目し、ゲームプレイヤーを一つの集団として捉える。もう一つは、プレイヤーをメディアユーザーとして捉え、プレイヤーのゲーム過程とその影響を重視する。ここでは代表的な研究視点を挙げよう。

早くも Abercrombie と Longhurst (1998) の研究において、彼らはプレイヤーをより広範なメディアユーザー研究に位置づけ、ゲームプレイヤーがメディアテキストをどのように影響を受けたのかを探究した。Burger-Helmchen と Cohendet (2011) は、ゲーム会社とプレイヤーコミュニティがソーシャルメディアで持つ特別な関係に注目し、ビデオゲーム業界における「ユーザータイプ」を提案した。

また、ゲーム内のプレイヤーコミュニティとその中の社会関係に焦点を当てた研究もある。Ang と Zaphiris (2010) は、Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG) の中の仮想コミュニティにおけるプレイヤーのインタラク션을調査し、コアメンバー (core members)、半周辺メンバー (semi-periphery members)、周辺メンバー (periphery players) の三つの主要な社会的役割タイプをまとめた。これらのメンバーはギルド内の異なる位置構造にあり、異なるコミュニティ参加レベルと帰属意識を示した。

ビデオゲームが依存するメディア形式は伝統的なメディアに比べて革新性があるため、受け手(プレイヤー)との関係も変化している。また、ゲームデザイン分野の研究において、プレイヤー中心のアプローチが、可能な限り良いエンターテインメント体験を提供するための最も効果的な方法である (Caroux et al., 2015)、という認識が一般的だった。

初期のビデオゲームのナラティブ研究において、「プレイヤー」がテキストを受け取る方法は批判を受けることがよくあった。これは、ナラティブ学者が伝統的なナラティブメディアに比べて、ビデオゲームのメディア表現形式は「シミュレーション」と「インタラクティブ」であると考えたためである (Gosling & Crawford, 2010)。しかし、これは逆に、ゲームのナラティブテキストがプレイヤーにとっ

て、単なる一方的な「告知」ではなく、コミュニケーションの属性も持つことを示している。

Keogh (2018) は、現象学者 Merleau-Ponty の現象学理論とゲーム研究を組み合わせ、プレイヤーがゲームをする際の身体とゲーム機の関係、プレイヤーの身体感知とゲームプレイの関係について考察した。この研究のブレークスルーは、哲学的観点から実際の身体と遊びの動作との間の一連の潜在的な関係を考えたことである。彼の研究は、プレイヤー感知研究に新たな視点を提供しただけでなく、ビデオゲームの embodiment 現象を理解するための新しい方法も提供した。著者は Keogh の理念を基に、ニューメディアの特有性に注目し、プレイヤーをさらに考察・議論することを望んでいる。

また、注意すべきところは、ビデオゲームプレイヤーはパフォーマンスの「観客」ではないということである。場合によっては、プレイヤーの周囲に家族や友人がいて、一緒に観戦することがあるかもしれない (Newman, 2004) が、彼らは物理的な意味でビデオゲームとインタラクションしていない。ゲームの進行を見守るだけであれば、彼らはパフォーマンスの「観客」と見なされることしかできない。実際にゲームを操作し、ゲームの進行（あるいは内容）に干渉する人だけが「プレイヤー」と呼ばれる。したがって、著者は、ビデオゲームを使用する際のプレイヤーの行動現象を考察するための最良の方法は、ニューメディア研究におけるユーザーの行動と受ける影響の調査方法を利用することであると考える。つまり、プレイヤーをコミュニケーション学の範疇で「ニューメディアユーザー」と見なすことである。

これまでのところ、ゲームプレイヤーに関する研究はまだ発展の途上にある。その複雑性と関与する分野の多様性から、プレイヤーの判断と位置づけがまだ混乱していることが見受けられる。また、プレイヤーのエンターテインメント体験に関するものを除けば、多くのプレイヤー研究はゲーム本体の研究に付随する参照変数として扱われている。あるいは、単にサブカルチャー集団研究の一分野として扱われている。より独立性と理論性を持つゲームプレイヤー研究の体系を構築するには、まだ長い道のりがあると言えるだろう。

3) 研究の課題・方法

技術革新の背景の下で、受信者の変化、人と機械の関係、人と人、さらには哲学で長い間探求されてきた「自我」と「存在」の問題も、新たな活力を示しているように見える。なので、本研究が最も注目するのは「受信者」である。受信者の行動様式の変化は、疑いなく革新的なメディア技術と密接に関連

している。この論文では、新しい技術の利用可能性に注目しながら、メディアとの接触過程での受信者のインタラクティブティー実践を考察し、空間、権利、身体感知の中で現れる共通性と新しい特性について考察する。著者は本研究を通じて、プレイヤーを「メディアと人」の関係を理解する中心的な位置に置き、現在注目されているゲーム哲学の研究を取り入れながら、「新しいもの」に注目するだけでなく、「プレイヤー」をより良く理解するための、弁証的な意見と考察の方向性を提案したいと考えている。

本研究では文献の要約と現実の事例を組み合わせで議論を行う。第2章では、「ニューメディア」の特性と革新性を説明し、実際の応用における受け手の受容形式と、インタラクション形式を概括する。その後、第3章では、第2章の延長として、ニューメディアのユーザーとしてのゲームプレイヤー自身に焦点を当て、プレイヤーのインタラクション、感知、およびニューメディアユーザーとの関連性を考察し、さらにビデオゲームの独特な影響効果について探究する。著者は、ニューメディアユーザーの研究を参考にして、ユーザー/プレイヤーに対する影響が直接的で、効果が大きい3つの側面、すなわちインタラクティブな行動、仮想空間、身体感知を取り上げ、研究を行う。

2. テクノロジーのアフォーダンス

Manovich は『The language of new media』(2002) で、メディアとコンピュータが融合した発展史を詳細に紹介した。彼は、「ニューメディア」がコンピュータとコミュニケーションメディアの結合を代表し、その革命的な発展はコミュニケーションの全段階だけでなく、すべてのメディア様式にも影響を与えたと考えている。画像、映像、音声、形状、空間、テキストなどのすべてのメディアが、コンピュータで処理可能なデータに変換された。従って、ニューメディアはコミュニケーションプロセス、コミュニケーションツール、数値化 (numerical) の新しい媒介を融合させ、合成者だけでなく操作者の役割も果たしている (Manovich, 2002)。コンピュータのインタラクティブなウィンドウや「動的スクリーン」(dynamic screen) は、初期の映画スクリーンのような、観客とスクリーンイメージが互いに独立していた関係を打ち破った。以前の観客は実際に画面の中の内容に集中して見る必要があったが、現在の観客は画面内の内容を操作、切り替え、さらには VR を通じて画面内に没入することができる。このような仮想現実の技術環境では、観客は「カメラ」の移動を主導する権利を持ち、もはや監督が用意した映像内容を受動的に受け入れるだけではなかった。これらはすべて、新しい技術環境において、受信者の

主体性と選択肢が前例のないほど向上したことを十分に示している。実際に、上述の革新はスマートフォンや仮想現実拡張装置に限らず、ビデオゲームにも同様に適用されるため、ビデオゲームもまた一種のメディアであると言える。そしてもちろん、メディアはコミュニケーション、情報、受信者と切り離せないもので、ニューメディアは多様なメディアコンテンツのキャリアである。従って、ビデオゲームは他のニューメディアと同様に、シミュレーション、コントロール、コミュニケーション、アクション、情報を持つ特性を有し、人を対象とし、人に使用されると同時に人に影響を与えるのである。

さらに、現在の多くのコミュニケーション学の研究は、人間と機械の相互作用、人間と機械のコミュニケーション、人間と機械の共生、サイボーグに関する内容に注目している。特に2022年末にChatGPTが登場して以来、将来人間と機械がどのように共存するかについての議論が盛んになっている。コミュニケーションの一環として「受信者」として存在してきた「人」は、現在のメディア環境では重視される必要があると、私たちは認めざるを得ない。そして重要なのは、デジタルイメージ、人間と機械の相互作用、ビデオゲーム、テレプレゼンスなどの新型メディアの存在とそれがもたらす相互作用の革新が、アートとポップカルチャーにどのような影響を与えるか、これはメディア形式が急速に更新される今日、さらに深く考える価値があるトピックである。

3. ゲームプレイヤーであり、ユーザーでもある

「ゲームプレイヤー」と「ユーザー」の定義を区別する際には、「ユーザー」の定義を参考にすることができる。異なる形式、関係するメディア、指し示される地位により、その分類は必然的に多岐にわたるものになる。特に、現在のメディア技術が、受け手に対してテキストを解釈し、行動し、変換し、再配分する権利を与える場合(Cover, 2006)。(注1)したがって、ゲームをプレイすることに焦点を当てた場合、ゲームをプレイする人を「プレイヤー」と呼ぶ。しかし、ビデオゲームを物理的なオブジェクト、つまりプレイアビリティを伴うメディアツールとして扱う場合、「プレイヤー」は「ユーザー」と呼ぶことができる。

また、ユーザーのメディア利用行動におけるインタラクティブ性に関して、Williamsは以下のように記している。「唯物論モデルでは、インタラクティビティーの概念は、新しく発明された技術的ツールを、利用可能なこととして理解される必要はなく、文化の生きた表現にある、コミュニケーションに対する文化的に構成された欲求を、メディア技術への

拡張として理解される必要がある」(Williams, 1981: 10, 1990)。

実際、インタラクティビティーは電子デバイスの登場後にのみ存在するわけではなく、以前のメディア形式、例えばオペラの再解釈や再演、本の再販売や改編、映画の再配信や改編にも存在していた。この種の相互作用は、人と機械の間だけに限定されるものではなく、むしろテキストがコンテンツの創作者から離れた後に、内容が再配置、変更、再叙述されることにより、より多く表れる。このようにテキストを変更し操作する行動は、受け手が内容の主導権を望むことと、作者がこの権利を握ることの神聖さを自負することの闘いに反映されている。デジタル環境は受け手にテキストのナラティブを変更し操作するさらに多くの権利を提供し、作者、テキスト、観客の関係を前例のない緊張状態にした。コンピュータは、作者と受け手の境界を曖昧にし、さらに一部のソーシャルメディアの配信事例ではその立場を逆転させたため、「インタラクティビティー」という特徴がこれほど注目されるようになった。ニューメディアの背景下で、新たに現れたインタラクティビティーの理論は広範な概念であるが、それは技術、プログラミング、生産、そして作者の「許可」によって変更可能なテキストによって定義されるのではなく、文化環境の中でテキストのナラティブ、プロセス、時間性、テキストの構造に共同で関与する手段や願望として存在している(Cover, 2006)。

インタラクティビティーに関わる権利の両当事者の関係は、対立と同時に相互に促進するものであると言える。時には受け手の改造が作者の潜在的な意向に従う影響を受けることがあり、また、時には受け手が個人の自主的な意志に従って改造を奨励される。問題は、作者と受け手がどれほどの努力を払い、どれだけの権利を持ってテキストを「操作」するかにある。先人のインタラクティビティに対する解釈を参照すると、概略的に言えば、インタラクティビティーが実際に発生した際にテキストの変更、転換、再配布の能力を実現することは、一方では受け手への権利の付与と考えられ、他方では伝統的な受け手概念の解体と考えられるのである(Cover, 2006)。

(1) 能動と受動

前述の歴史的なインタラクティビティーの視点と、技術の利用可能性の視点を組み合わせて考えると、技術の進歩と交互作用の可能性の拡大は、受け手のテキストに対するコントロールの民主化の需要によって推進されているとも、受け手のストーリーテリングの形式や、表現力に対する要求の進化によって推進されているとも言える。そのため、ユーザーの権利と地位を議論する際、能動性と受動性は

問題の二面性ではなく、優劣を問うものでもない。それらは平行する、ユーザー体験を形成する重要な要素として理解されるべきなのだ。

ビデオゲームでは、ゲームメカニズムはしばしば物語の順序や時間の経過を制御する権限をプレイヤーに委ね、プレイヤーがストーリーの展開を自由に制御し、およびプレイヤーが演じるキャラクターの個人的な経験を壊さずに主線の発展を確保する。これは、テキストの制御権を作者の手から奪い、ユーザーに再演、再配置、さらには内容を変更する許可を与えることで、受け手が物語に対して持つ連続的な想像力の要求と満足を反映している。しかし一方で、この「自主性」は全て作者が提供した固定のフレームワーク内で発生している。あるゲーム作品が形成されると、それは作者が作成した枠組みの中で存在している。この特徴は、以前のどのメディア形式にも画期的な改革をもたらしていない。この観点から、ユーザーの能動的な改造は受動的な動機付けに覆われていると言える。プレイヤーは完全なゲーム体験を得るために、テキストを編集する能力を行使しなければならない。そして、ビデオゲームはしばしばNPCやシステムインターフェースを通じてプレイヤーを「励ます」ことで、「ゲーム内で起こるすべての体験は自分自身で作り出したものだ」という錯覚を与える。これを『Disco Elysium』というビデオゲームでの興味深い適用は、ゲーム内のナビゲーションNPCが同時にインターフェース（システム）であり、プレイヤーが演じるキャラクター自身の「脳」でもある点だった。この「脳」は時折、ガイドとなる言葉やツッコミ、時には反省を話す。これは私たちが現実世界で経験することのある「自分自身との対話」を生き生きと再現している。このような設定は、行動の主権がプレイヤーの手にあるのか、ゲームメカニズムやキャラクター、あるいは「脳」の手にあるのかを一時的に区別がつかなくさせる。このような体験は以前のメディア体験では非常に珍しく、単純にコミュニケーション学の技術決定論で簡単に要約することはできないと考える。

(2) 仮想空間で生きる

現在のコミュニケーション学の研究では、ユーザーは絶えず変化する実際の空間でメディアを使用していると考えられている。同時に、彼らのインターネット参加行動は、彼らをいつでもどこでも異なる仮想空間に導いている。したがって、現在のメディア技術環境下では、空間的距離は情報伝達の障害ではなくなり、ユーザーは交錯する複数の空間に存在して、空間と空間の境界は徐々に曖昧になっている。同時に、異なるメディアの消費行動も、それ

ぞれのメディア空間に対応しており、その使用特性と密接に関連している。例えば、新聞が提供するメディア空間はプライベートなものであり、一方で劇場が提供する空間は公共のもの、または共有されるものだった。しかし、ビデオゲームの観点から見ると、本研究では特定のゲームデバイスを使用してプレイする必要があるビデオゲームに焦点を当てているにもかかわらず、提供されるメディア空間は完全にプライベートまたは個人中心的なものではなかった。例えば、一部の2人用ゲーム、またはオンラインマルチプレイヤーゲームでは、単一のゲームが提供する「世界」も多数のプレイヤーが参加できるものである。そして、他のメディアとは異なり、ビデオゲームが提供する空間は変更可能ものである。つまり、プレイヤーはゲーム世界の空間環境に介入する機会を持っている。以上から、ビデオゲームが提供する空間体験は、仮想と現実が融合するだけでなく、仮想と仮想が相互作用可能で、変更可能であると言える。したがって、ビデオゲームがプレイヤーを過度に没入させ、現実と仮想の区別がつかなくなるかどうかを考える際には、弁証法的に捉え、リアルワールドを再現する技術に注目するだけでなく、コミュニケーションメディアとして提供するメディア空間の特性にも注目すべきである。

実際に、メディアを通じて構築された空間は、通常、伝達の属性を含んでおり、メディア化された表現を通じて、空間はしばしば「情報」の属性を与えられている。Meyrowitz (2002) は、電子メディアが情報と物理的場所の間の関係をいくつかの面で強化したと考えている。テレビインタビューで収録された現場の空間環境の物理的特徴のように、ビデオゲーム内のシミュレーションされた背景音や環境音は、プレイヤーが仮想の物理的場所にいると感じさせることができる。たとえば『ゼルダの伝説』で、主人公が雪の上を歩くときの靴と地面の摩擦音は、草地を歩くときの音とは異なり、主人公が走るときの武器の衝突音は歩くときとは異なり、異なる天候や自然環境での昆虫の鳴き声も異なるとか、これらの音は、物質的特性と空間的特徴を含んでいる。音だけでなく、視覚的な空間表現も「情報」を含んでおり、これはゲーム制作時の記号、ショット、視点の問題にさらに関連しているが、この部分は本研究の範囲には含まれないため、ここでは詳述しない。総じて、ゲームをプレイする際のプレイヤーの感覚は、他のメディアを使用する際の空間感覚とある程度の関連があり、ソーシャルメディアが現実空間を「メディア化」できるように、ビデオゲームも仮想空間を「メディア化」して、情報の属性を与え、伝達の機能の観点からプレイヤーに影響を与えことができる。

(3) エンボディメントとアバター

現在のソーシャルメディアでは、人々は自分を最も良い面で見せるために、公開する写真やテキストを美化することがよくある。時間が経つにつれ、人々はソーシャルメディア上で自分の「イメージ」を構築し、そのイメージを維持するために「演じる」ことになる。実際、人間関係の中での演技は、オンラインでもオフラインでも非常に一般的なことである。一方で、周囲の人々から肯定を得るために比較的優れたイメージを心に植え付けること、もう一方で、自己満足と自己認識を固めるためである。この現象がソーシャルメディアでますます一般的になるにつれて、人々の自分自身や周囲の環境に対する判断に影響を及ぼし、いわゆるディスプレイの「表舞台」と現実の状況を混同してしまう。このほば「完璧」な画像が人々が満足する「仮想アバター」になった。実際には、ソーシャルメディアでの自己イメージの表現は、ユーザーの主体性を構築する一つの方法に過ぎず、構築されるのはあくまで一つの心理的期待、一つのイメージである。これは、人々が現実世界で化粧をしたり、流行を追求したり、特定の話し方を維持する行動と本質的に変わらない。しかし、仮想のビデオゲームの世界における「アバター」は、単なる表面上の「演じる」と「イメージ」とどまらず、実際には身体や意識のレベルでの「具現化アバター」が存在している。

身体について、現象学者 Merleau-Ponty の解釈は、身体は客観的身体と現象的身体に分けられる。まず、客観的身体は物質的に分解可能な生理的実体であり、一方、現象的身体は、「私」を担い、経験と体験を有し、社会や自然に介入する有機体である (Merleau-Ponty 姜志輝 译, 2001)。彼は、身体がすべての主体であると考え、「身体」こそが経験の前提条件であり、知覚の主体であると同時に、知覚は身体の内部で発生するとした。現象的身体は、肉体化された意識、または意識が関与する身体として理解することができる。現象的身体が知覚する空間は現象空間であり、中心性、方向感覚、視点性、階層、深さ、動きなどの概念はこの基礎の上で生じている (闫 & 王, 2017)。それは、プレイヤーがビデオゲームをプレイするときに非常に顕著に表れる。プレイヤーがゲーム内のキャラクターを操作して行動するとき、それは単に操り人形を操作しているわけではない。現実世界の肉体は常に意識の参加の下にあり、知覚と理解の活動の主体であり、経験の知覚が存在している。簡単な例で言うと、私たちが現実世界で薪を割ることを学ぶのも、シングルプレイヤーゲームでキャラクターを操作して薪を割ることを学ぶのも、知覚の経験のプロセスである。この経験は次に薪割りを行うとき、身体の自己意識を通じ

て、一種の自動的な身体の習慣で完了している。ただし、その違いは、一つのシーンでは斧を持って、もう一つのシーンではゲームコントローラーを持っている。キーボードの操作に慣れ、スムーズで直感的に操作できるようになると、キーボードは義肢のように私たちの手や眼球と一体化し、身体空間に融合したように (Klevjer, 2012)。したがって、プレイヤーがゲーム内での経験と体験は、ゲーム内のいわゆる仮想キャラクターという媒介を通じて、「具体性」を得ることがよくある。これはまた、プレイヤーがゲームをプレイしているときに感じる仮想世界の方向感覚、深さの感覚、動きなどを説明することができる。Klevjer (2012) が言うように「アバターは私たちの身体空間を変え、(魔法のように) スクリーン空間に拡張し、物質的な隔たりを超えて、新しい可用性 (affordance)、新しい知覚のエコロジーを形成する」。したがって、ニューメディアが提供する仮想空間体験を考えると、現実の「肉体」と知覚との密接な関係を見過ごすことはできないと改めて意識させられる。

4. まとめ

本論文では、ニューメディア環境下で、受け手としてのプレイヤーがビデオゲームというメディアに接触する際に示す新しい特性、および伝統的な意味でのコミュニケーションメディアの影響レベルとの類似性について簡単に議論してきた。その顕著な特性は、コンピュータ技術の発展に基づいており、受け手には技術によってより多くの能動性が与えられ、インタラクティビティー、空間体験感、エンパワーメント、身体知覚の進化为推進されていた。その中で、インタラクティビティーの発展は、長年にわたり受け手がテキストの「主導権」を求めてきたことを実現した。その後、ビデオゲームにおける仮想空間と現実空間の関係は、統合され、変更可能であり、ゲームによって構築された仮想空間もまた、コミュニケーションの属性を持っており、ゲームの空間感を強化していた。最後に、ソーシャルメディアの「演技」と、ゲームが提供する「エンボディメント」から、受け手の「身体」についての現象学的な議論に至った。

本研究において、いくつかの新たな問題が提起された。特に現在、変化と発展が続くメディア環境の中で、私たちは常に「媒体」と「人間」を二元的に対立させるべきではなく、代わりにメディアの構成、要素、過程、そして実践に焦点を当てる必要がある。長期的な視点で見ると、メディアの統合はその顕著なコミュニケーションの優位性と商業価値を示しており、将来的には 5G の条件下で、人と物との物理的な相互作用も、遠隔での存在を通じて実現するこ

とが可能になる。したがって、「人」「身体」「意識」について、さらには社会学のレベルで人工知能の「倫理」と「道徳」について、コミュニケーションとメディアのインタラクティブの中でより多くの思考を行うべきであることが示唆される。

本研究は、プレイヤーを「メディアと人」の関係を理解する中心的な位置に置くことで、プレイヤーの能動性に注目するとともに、ニューメディア技術の重要な役割を強調した。著者は、ゲームとその影響効果、さらには現代社会における関連する社会現象を研究するためには、ゲームと人間の身体、および感覚の相互作用を理解することが、最も基本的な問題であると考えている。そして、この関係は密接に結びついており、分けることができないものである。したがって、ビデオゲームを「ニューメディア」として捉えるとき、それは必然的に「人」「社会」「文化」を理解するためのより良い研究事例と素材を提供することになる。著者は本研究を通じて、現代の社会環境における「プレイヤー」と「ゲーム」の特別な関係を強調したいと考えている。前述のように、これは「人」「社会」「文化」をさらに理解するのに役立つだけでなく、過去のユーザーとアートとの関係を再考するための新しい視点なるのではないかと期待している。

注1 Coverはこれを、メディア技術の発展に伴い、受け手が徐々に権利を作者から奪い取ることができるになると説明している。受け手は「コンテンツ」を録画・録音するなどして記録し、自ら再配布（二次配布）することができるだけでなく、「コンテンツ」を再配置し、さらにはその本質を変更することもできる。これらの行為はすべて、受け手が長い時間にわたる想像と満足のニーズに応えるものだった。

引用文献：

- 彭兰 (2020) . 新媒体用户研究 [M]. 中国人民大学出版社 .
- Manovich, Lev (2002) . The language of new media. MIT press.
- Cover, Rob (2006) . "Audience inter/active: Interactive media, narrative control and reconceiving audience history." *New media & society* 8.1: (pp. 139-158) .
- 程栋 (2019) . 智能时代新媒体概论 [M]. 清华大学出版社 .
- 彭兰 (2023) . 智能与涌现：智能传播时代的新媒介、新关系、新生存 [M]. 电子工业出版社 .
- 尹章池 等 (2019) . 新媒体概论 [M]. 北京大学出版社 .
- Meyrowitz, J. (2002) . 消失的地域：电子媒介对社

会行为的影响. 肖志军, 译. 北京：清华大学出版社, (pp.116-117) .

- Maurice Merleau-Ponty 著, 姜志辉 译 (2001) . 知觉现象学 [M]. 北京：商务印书馆. (pp.538-540) .
- モーリス・メルロ＝ポンティ [著]; 中島盛夫 [訳]. 『知覚の現象学』. 法政大学出版局, 2015年12月.
- 闫树容, 王绍森 (2017) . 基于梅洛 - 庞蒂的身体现象学谈建筑空间体验的具身性 [J] . 建筑与文化, (pp.5) .
- Klevjer, R (2012) . Enter the avatar: The phenomenology of prosthetic telepresence in computer games. In *The Philosophy of Computer Games* (pp. 17-38) .
- 李瑞森, 焦琨 (2016) . 游戏概论 [M]. 人民邮电出版社 .
- Williams, R. (1981) *Culture*. Glasgow: Fontana.
- Gosling, V.K. , & Crawford G. (2010) . Game Scenes: Theorizing Digital Game Audiences. *Games and Culture*, 6 (2) , 135-154.
- Burger-Helmchen, T., & Cohendet, P. (2011) . User communities and social software in the video game industry. *Long Range Planning*, 44 (5-6) , 317-343.
- Keogh, B. (2018) . *A play of bodies: How we perceive videogames*. MIT Press.
- Ang, C. S., & Zaphiris, P. (2010) . Social roles of players in MMORPG guilds: A social network analytic perspective. *Information, Communication & Society*, 13 (4) , 592-614.
- Newman, J. (2004) . *Videogames*. London: Routledge.
- Abercrombie, N., & Longhurst, B. (1998) . *Audiences*. London: SAGE.
- Caroux, L., Isbister, K., Bigot, L.L. , & Vibert, N. (2015) . Player-video game interaction: A systematic review of current concepts. *Computers in Human Behavior*, 48, 366-381.