



(コンピュータ・)ゲームの存在論(<特集>テレビ ゲームの感性的論理 : ニューメディアと文化)

河田, 学

(Citation)

美学芸術学論集, 7:51-64

(Issue Date)

2011-03

(Resource Type)

departmental bulletin paper

(Version)

Version of Record

(JaLCD0I)

<https://doi.org/10.24546/81002963>

(URL)

<https://hdl.handle.net/20.500.14094/81002963>



(コンピュータ・)ゲームの存在論¹

河田学²

序論

本稿の考察の対象は、今日ではすでにわれわれの文化の一角を占めるジャンルとみなされるまでに至っているコンピュータ・ゲーム³である。しかしそれが、われわれの文化のなかでどの一角を占めているのか、それはいまだじゅうぶん明確ではない。

コンピュータ・ゲームと他の文化的対象との関連については、さしあたって二つのことがらを指摘しておくことができる。第一に、コンピュータ・ゲームは、その名が示唆するところを信じるならば、コンピュータ・ゲーム登場以前から存在した様々なゲーム(このようなゲームを本稿では便宜上「古典的ゲーム」と呼ぶことにする)との間に何らかの連続性を保持しているはずである、ということ。第二に、その一方でコンピュータ・ゲームは、一見したところ、われわれの文化のなかで「フィクション」と総称されている諸ジャンル、すなわち小説・映画・アニメ・マンガといったジャンルと近縁関係にあるようにも思われる、ということ。コンピュータ・ゲームのノベライズ版が出版されたり、あるいはアニメ・マンガ作品を下敷きにしたコンピュータ・ゲームが制作されるといったことは今日ではあたりまえのことであり、さらにはコンピュータ・ゲームから発展したノベルゲーム、サウンドゲームといったサブジャンルは、ゲームというよりもむしろ虚構的な物語を伝えるメディアとして機能している。このようなフィクション諸ジャンルとの親和性は表面的なものにすぎないのか、それともコンピュータ・ゲームが必然的に内包する何らかの属性を反映したものなのだろうか。

本稿の目的は、コンピュータ・ゲームと他のゲームとの比較から、また隣接する上記諸ジャンルが共有する虚構性という観点からの考察をとおして、コンピュータ・ゲームとは何なのかというもつとも根源的な問いに答えるためのいくつかの手がかりを引きだすことにある。また本稿後半では、さらに「身体性」という概念を導入し、コンピュータ・ゲームが古典的ゲームと、あるいはスポーツとどのような関係にあるのかを考察し、コンピュータ・ゲームのもつ特異性を考えてみることにする。

1. テーマ論の試み——模倣としての(コンピュータ・)ゲーム

¹ 本稿は、神戸大学文学部で行われたシンポジウム「テレビゲームの感性的論理——ニューメディアと文化」での口頭発表(2010年11月13日)および、その延長線上にある立命館大学大学院先端学術総合研究科「特殊講義Ⅳ」での2回の講義(2010年12月21日、2011年1月11日)をもとにしている。いずれの機会においても、パネリスト、オーディエンス、学生のみさんから批判的かつ示唆的なコメントをいただくことができた。この場を借りてお礼申しあげる。

² 京都造形芸術大学専任講師 m-kawada@kuad.kyoto-art.ac.jp。

³ 「ビデオゲーム」「テレビゲーム」などのいい方は多くあるが、本稿では、ビデオ、スピーカー、ジョイスティックなどのインターフェースを介してプレイされる電子ゲームを総称して「コンピュータ・ゲーム」と呼ぶことにする。のちに明らかになるが、「ビデオ」「テレビ」といった視覚にかかわる部分は、コンピュータ・ゲームがもつ特異性の一部にしか関係しないからである。ただし、本稿で名前を挙げているコンピュータ・ゲーム以前のコンピュータを利用しない電子ゲーム(たとえばゴールドスミスらが1948年に特許を取得したミサイル・シミュレータなど)をこの範疇から除外する意図はないことはここに明記しておく。

本節では、「コンピュータ・ゲームとは何か」という問いに取り組むための手始めとして、コンピュータ・ゲームは何についてのゲームなのかという問い、つまりコンピュータ・ゲームのテーマ論とでもいうべきものについて考えてみたい。歴史的な例をいくつか見てみよう。たとえば最初期のコンピュータ・ゲームの一つである『Spacewar!』⁴ (1961)は、その名のとおり宇宙空間での戦闘を模したものである。二人のプレイヤーが自分の宇宙船を操作し、相手をミサイルで撃ち落とすという内容である。のちにアタリ社を創業するノーラン・ブッシュネルが『Spacewar!』に触発されて製作した、史上初の商用アーケードゲーム『Computer Space』⁵ (ナッティング・アソシエイツ、1971)も、プレイヤーは一人になったものの同じく宇宙空間での戦闘をテーマとしたものであったし、それから7年後、日本で発売され大人気を博したアーケードゲーム『スペースインベーダー』(タイトー、1978)、それに追従した『ギャラクシアン』(ナムコ、1979)も、宇宙からの敵が編隊を組んで攻めてくるという設定、またそれにとまなう画面の構成などは違うものの、宇宙空間での戦闘という点では同じテーマをゲームにしたものである。「宇宙での戦い」をモチーフにしたこれらのゲームは、現実にはありえない状況、すなわち虚構的な状況をシミュレートしたものであるという点において、もともと素朴な意味での虚構性を共有している。ただし、このような虚構性は当然ながら、宇宙戦争をモチーフとしたコンピュータ・ゲームに限ってみられるものではない。たとえばさらに後の『パックマン』(ナムコ、1980)でも、「パックマン」というキャラクターを操作し、モンスターから逃げながら画面上のドットを食べるという設定には同種の虚構性が観察される⁶。

しかし逆に、すべてのコンピュータ・ゲームがこのように虚構的な状況をシミュレートしているというわけではない。同じく最初期のコンピュータ・ゲームでいえば、アナログ・コンピュータとオシロスコープを用いた『Tennis for Two』(1958)や一世を風靡した『Pong』(アタリ、1972)はそれぞれ現実のテニス、卓球といったスポーツを模したものであった。またスポーツではないが、アレクサンダー・ダグラスがケンブリッジ大学のコンピュータEDSAC上でプログラムした『OXO』(1952)は現実のゲームであるマルバツ(マルペケ、三目並べ)のコンピュータ版であったし、今日でもコンピュータ上でプレイされる古典的ゲームは、ソリティア、オセロ、チェス、将棋と枚挙に暇がない。

⁴ 当時MITの学生だったスティーヴ・ラッセルらが、DEC社がMITに供与したコンピュータ、PDP-1上でプログラムした。

⁵ コインを投入してプレイする形態のゲーム機が商用として販売された最初といわれる。開発者であったノーラン・ブッシュネルとテッド・ダブニーは翌年アタリ社を創設、コンピュータ・ゲーム産業の礎を築くことになる。

⁶ 開発者の岩谷徹によれば、この「ドット」はクッキーを見たとたものである(飯野賢治『スーパーヒットゲーム学』扶桑社、1988年、210頁)。



図1 『Spacewar!』(スティーヴ・ラッセルほか、1962) 写真はJava上で動くPDP-1のエミュレータ上で開発当初のコードを動作させているもの(<http://spacewar.oversigma.com/>)



図2 『パックマン』(ナムコ、1980)



図3 『Pong』(アタリ、1972) 画像は「Arcade Original Pong」(<http://www.youtube.com/watch?v=LpKuvfL8T1I>)より

これらの例に対して、アタリの『Night Driver』(1976)は、タイトルのとおり「夜道の運転」という現実の行為をテーマにしたゲームにしたものである。あるいは、対戦型格闘ゲームというジャンルを確立することになったカプコンの『ストリートファイター』シリーズ(1987～)⁷は、少なくとも当初は文字どおり路上でのケンカという現実の行為を模倣したものであった。



図4 『ストリートファイター』(カプコン、1987)

ここまででとりあげたコンピュータ・ゲームは(そしておそらくはそれ以外のコンピュータ・ゲームの大部分も)、それが何についてのゲームであるのかという観点、つまりテーマ論的な観点からみれば、次の4つに分類することができる。

	テーマ	具体例
i	虚構的な状況	『Spacewar!』『スペースインベーダー』『パックマン』
ii	現実のスポーツ	『Tennis for Two』『Pong』
iii	現実の行為	『Night Driver』『ストリートファイター』
iv	現実のゲーム	『OXO』 ソリティア、オセロ

表1 コンピュータ・ゲームのテーマ論的4類型

こうしてみると、ii～ivは現実の模倣であるという点で共通性をもっており、これらと何ものの模倣でもないiの間には何らかの質的な差異があるようにみえるかもしれない。しかしそのような分析は、次にみるようにいくつかの点で不適切である。

第一に、これら4つのジャンルを「模倣」という観点から考えると、ここにみられる何かが何かを模倣する、ないしはシミュレートするという関係が重層的なものであることをまず指摘しておかなくてはならない。すなわち、ii、ivにおいてゲームによる模倣の(現実的)対象となっていると思われるスポーツ、古典的ゲームもまた、場合によっては現実の何らかの模倣とみなしうる場合があるからである。エリアスとダニングによれば、スポーツとは現実の行為から暴力性を排除したものである⁸。これに倣いたとえば、現実のケンカ、格闘といったものにさまざまなルールを設定し暴力性を排除ないしは限定したものがボクシングであると考えれば、そのことを指して、ボクシングは現実のケンカ、格闘を模倣しているということもできるだろう。また運動会でおなじみの「騎馬戦」も、その名前、「騎馬」の組み方、競技自体の内容を考えると、明示的な形で現実の「騎馬戦」をシミュレートするものだといってもよいだろう。一方の古典的ゲームについていえば、『モノポリー』のように現実の行為(ここでいえば不動産経営)のシミュレーションがテーマとなっているものもあるが、これはどちらかといえば珍しい例で、むしろ、たとえばチェスのように駒の名称・意匠といった局部にのみ現実

⁷ 1987年にアーケード用の最初の『ストリートファイター』が発売されて以降、大ヒット作となった『ストリートファイターII』(1991)から現時点での最新作『ストリートファイターIV』(2008)まで、アーケード用のみならずコンシューマ機への移植版も数多い。加えて、冒頭で述べたようなゲームから映画への翻案、さらに映画版のゲームへの再移植など、メディアミックス的な展開がきわめて早い時期から活発に行われているのも本ゲームの特徴である。

⁸ ノルベルト・エリアス、エリック・ダニング『スポーツと文明化——興奮の探求』大平章訳、法政大学出版会、1995年、28頁

の模倣の痕跡が残っている場合のほうが一般的かもしれない。このように模倣、シミュレーション、あるいは再現という観点から現実、スポーツ、古典的／コンピュータ・ゲームを考えると、これらの関係は次の図5のようにまとめることができるだろう。すなわち、コンピュータ・ゲームは現実を模倣（シミュレート）しているが、そこで模倣される現実のゲーム・スポーツもまた何らかの模倣でありうるのである。

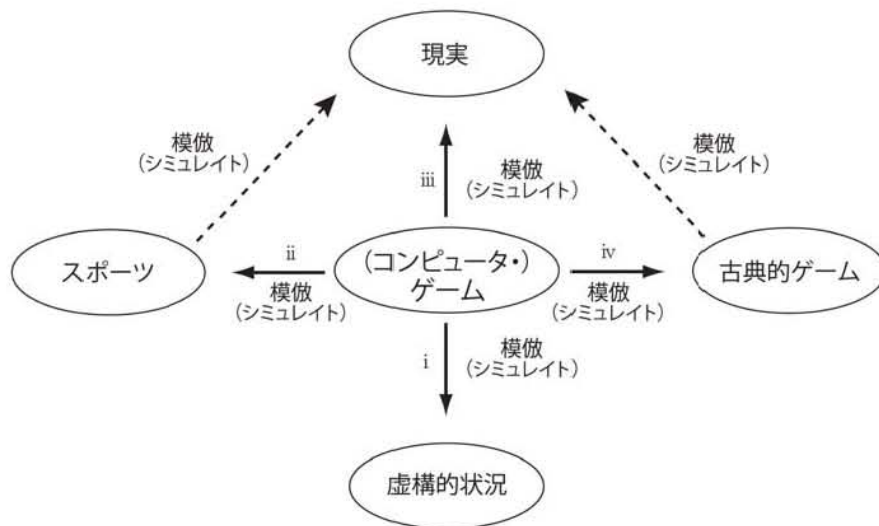


図5 現実・ゲーム・スポーツ間の模倣関係

このように、表1でii～ivに分類されるゲームも、一様に現実の模倣（シミュレーション）として考えることができないわけだが、これらとiに分類される虚構的な状況をテーマとしたゲームの間に本質的な差異があるとする見方もまた誤りである。それは、たとえ現実を模倣（シミュレート）したものであれゲームという活動には、不可避免的に虚構性が内在しているからである。次節ではその点を確認しておこう。

2. 「遊び」としての（コンピュータ・）ゲーム——カイヨワによる「遊び」定義

本節では、ゲームという活動に内在する虚構性を考えるために、（コンピュータ・）ゲームを包含する上位のカテゴリとして、カイヨワ的な意味での「遊び」*jeu* を考えてみることにしたい。実際、カイヨワによる「遊び」の定義は、小説・アニメといった虚構的ジャンルと連続するものとしての（コンピュータ・）ゲームを考えようとするわれわれにとって示唆的である。カイヨワは自身の「遊び」の定義を次の6点に要約している。

- (1) 自由な活動。すなわち、遊戯者が強制されないこと。もし強制されれば、遊びはたちまち魅力的な愉快的楽しみという性質を失ってしまう。
- (2) 隔離された活動。すなわち、あらかじめ決められた明確な空間と時間の範囲内に制限されていること。
- (3) 未確定の活動。すなわち、ゲーム展開が決定されていたり、先に結果がわかっていたりして

はならない。創意の必要があるのだから、ある種の自由がかならず遊戯者の側に残されていないてはならない。

(4) 非生産的活動 すなわち、財産も富も、いかなる種類の新要素も作り出さないこと。遊戯者間での所有権の移動をのぞいて、勝負開始時と同じ状態に帰着する。

(5) 規則のある活動。すなわち、約束ごとに従う活動。この約束ごとは通常法規を停止し、一時的に新しい法を確立する。そしてこの法だけが通用する。

(6) 虚構の活動。すなわち、日常生活と対比した場合、二次的な現実、または明白に非現実であるという特殊な意識を伴っていること。⁹

これらの定義は少なくとも直観的には、おおむねのところゲームにもあてはまる。逆に、もしも「遊び」とみなすことのできないようなゲーム(すなわち「遊び」の下位カテゴリとしての「ゲーム」の例外)を考えるとすれば、これら 6 つの定義のいずれかを満たしていないものと考えることができそうである¹⁰。

なかでもフィクションの諸ジャンルとの連続性という観点からゲームについて考えようとするわれわれにとって重要なのは定義(6)である。ここではゲームという活動が、「二次的な現実」「非現実」であるという意味で虚構的であると考えられている。さまざまな種類の「遊び」によって共有されるものとしてここで措定されている虚構性は、前節で述べたような、ゲームが虚構的な状況をシミュレートしているという意味での非常に素朴な虚構性とはだいぶ性質を異にするものである。おそらくこの定義(6)と密接に関連しているのは、定義(2)および(4)である。定義(2)、(4)が指摘するとおり、ゲームは時間的・空間的に、かつ経済的にも現実とは切り離されたものである。小説・映画といったフィクションがわれわれに報告する物語内容がつねに現実からは切り離された「二次的」なものであるように、ゲームの内容もまた現実とは(ひとまずは)明確に区別されるものである。たとえば「ハムレットはデンマーク王子である」といった言明が真であるのは戯曲『ハムレット』のなかの世界においてのみであると同様に、われわれがゲームをプレイしながら「マリオがやられた」「ソルが出現した」といったことばを発したとしても、それはゲームのなかの「二次的」な世界についてのみ妥当するものでしかない。このようなフィクションのなかの世界を「虚構世界」と呼ぶのに倣って、ゲームのなかの世界を「ゲーム世界」と呼ぶことも可能だろう。

このような事情は、表 1 で i に分類された虚構的な状況をシミュレートしたゲームだけではなく、ii ~ iv に分類された現実のなにかを模倣したゲームについてもあてはまることである。たとえばナムコ(現、バンダイナムコゲームス)の『ファミスタ』シリーズ(1986 年～)¹¹は野球という現実のスポーツを模したものであるうえに、シリーズ中多くの作品では、現実の球団名、選手名が用いられ

⁹ ロジェ・カイヨワ『遊びと人間』多田道太郎・塚崎幹夫訳、講談社学術文庫、1990 年、40 頁。強調は原文によるが、漢数字は算用数字に改めた。

¹⁰ カイヨワ自身が挙げている例でいえば、プロのスポーツ選手が行う「ゲーム」は上記の(1)を満たしていないがゆえに、ゲームではあるが遊びではないといえるかもしれない。「プロたち——リングやトラックや競馬場や舞台で生計を得ていて、懸賞金、給金、謝礼金のことを考えねばならないボクサー、競輪選手、競馬選手、あるいは俳優たち、彼らについていえば、彼らはそのことで遊んでいるのではなく、明らかに仕事をしているのである。」(『遊びと人間』、34 頁)

¹¹ 第一作発売当初の名称は『プロ野球ファミリースタジアム』で、プラットフォームは任天堂ファミリーコンピュータ。以降ファミコン版は 9 作が発売されたが、その後プラットフォームを変え現在もシリーズは存続している。当初は球団名は仮称(ただし「ガイアンツ」といった具合にモデルとなった現実の球団名は容易に特定できる)、選手名は実名だったが、紆余曲折を経て、最終的にはプロ野球側の承諾を得て球団名、選手名ともに実名が用いられるようになる。

ている。しかし当然ながら、そこで行われる「試合」は、現実世界である特定の日時、場所において特定のチームによって戦われた試合の再現ではない。その意味において、『ファミスタ』上で行われるすべての試合は虚構的である。『ファミスタ』をプレイしながら「1 塁にランナーがいたがダブルプレーになった」といったとしても、それは『ファミスタ』のゲーム世界にのみあてはまる事柄でしかない。

また、カイヨワの定義(6)においては、ゲームの活動が「二次的な現実」ないしは明白な「非現実」であることばかりではなく、ゲームのプレイヤーがそのことを自覚していることまでもが前提されている点にも注意しておこう。これは、たとえば嘘にだまされることと比較したさいの、フィクションの受容態度を特徴づけるものである。すなわち嘘にだまされる人は自分が信じこもうとしている内容が非現実であることを知らないのに対し、フィクションの受容者は自分が受容している内容が非現実であるということを知りつつ受容しているのである。これはいうまでもなく、コウルリッジの「かの自発的な不信の停止」that willing suspension of disbeliefという言葉을借りて言及される、フィクションの受容態度を特徴づける現象である¹²。

以上でみたように、虚構的状況ではなく現実の状況を模倣したものと考えられる表1-ii～ivのゲーム群にも、より広義の虚構性がみいだされる。これが、iに属するゲームと、ii～ivに属するゲームの間に本質的な差異があるとする分析が誤りである第二の理由である。次節ではこのような多種多様なゲームによって共有される虚構性の性質について、もう少し細かくそのありようをみておこう。

3. フィクションとしてのゲーム——ウォルトンの「^{メイク・ビリーヴ}ごっこ遊び」理論

前節ではカイヨワによる「遊び」の定義を手がかりとしながら、虚構的な状況をシミュレートしたコンピュータ・ゲーム(表1-i)と、現実のスポーツ、行為、ゲームをシミュレートしたコンピュータ・ゲーム(ii～iv)の間でより広義の虚構性が共有されていることを確認した。しかしわれわれが出発点としたカイヨワの議論は、「遊び」全般にかんするものである。だとすれば、そこで考えられている虚構性も広く「遊び」全般に、本稿でのわれわれの興味に限定しても、少なくともコンピュータ・ゲームのみならず古典的ゲームまでもを含めたゲーム全般にあてはまるものとして考えなくてはならない。

そもそも虚構性、あるいはフィクションという概念はどのように定義されうるものだろうか。フィクションとは何かという問題については膨大な議論の蓄積があり、ここでその詳細に立ちいることはできないが¹³、われわれの当座の目的にとって示唆的と思われるフィクションをめぐる理論の一つは、フィクションを一種の「^{メイク・ビリーヴ}ごっこ遊び」make-believe として考えるケンドール・ウォルトンによるアプローチである。ウォルトンにとって「表象」representation とは、われわれに「想像」imagine することを促すものであり、表象がそのように機能する様は、子どものごっこ遊びになぞらえられる。子どもが公園

¹² Samuel Taylor Coleridge, *Biographia Literaria*, James Engell and W. Jackson Bate (eds.), 1983, Princeton: Princeton University Press. Vol. 2, p. 6.

¹³ フィクションをめぐるおもに哲学およびその周辺で行われてきた議論を日本語で概観できるものとしては、三浦俊彦『虚構世界の存在論』(勁草書房、1995年)、清塚邦彦『フィクションの哲学』(勁草書房、2009年)が参考になる。

の砂場で行うままごと遊びを可能にするのが、たとえば「おにぎり」のかわりになる泥のかたまりであるように、ごっこ遊び的想像には「小道具」が必要である。小道具としての「おにぎり」が、おにぎりを食べる、といった想像を可能にするように、一点の絵画、一篇の小説はごっこ遊び的想像を可能にする。「おにぎりを食べる」という命題が砂場でそのまま遊びにおいて虚構的に真であるのと同様に、たとえばスーラの《グランド・ジャット島の日曜日の午後》は命題「ある一組の男女が公園を散歩している」を虚構的に真にするし、スウィフトの『ガリヴァー旅行記』は命題「背丈が6インチのリリパット人なる民族の社会が存在する」を虚構的に真にするのである¹⁴。

そもそも現実と、スポーツ、古典的ゲーム、コンピュータ・ゲーム三者との間の模倣関係がわれわれの考察の出発点だったわけだが、ウォルトンの著作のタイトルが「ごっこ遊びとしてのミメシス」となっていることから容易に想像がつくように、ウォルトンの分析がわれわれの考察の文脈において、ゲームと、あるいはひょっとするとスポーツとも高い親和性をもつことは明らかである。コンピュータ・ゲームのスクリーンにグラフィックで表示されるキャラクターの一つ一つ、騎馬戦における「騎馬」、チェスの駒といった対象は、小道具として何らかのごっこ遊び的な想像を可能にしてくれる(ウォルトン的な意味での)表象といえるかもしれないし、またゲームという装置それ自体を(スウィフトの小説をそれ全体としてごっこ遊びの小道具と考えるように)一つの小道具と考えることができるのかもしれない。

しかしウォルトンのごっこ遊び理論は、カイヨワの遊び＝フィクション説に比べて、ゲームが内包する要素・性質をより広範に、より統一的に理解するための視座を提供してくれるように思われる反面、たとえばチェスの駒をごっこ遊びの小道具としてみる可能性、といったアイデアは他所からの反論を喚び起こしかねない。その反論とは、チェスの駒はチェスの駒以上の何者でもない、ナイトの駒はたとえば「騎馬」をごっこ遊び的な想像の対象としてもつのではなく、チェスの駒としての「ナイト」の機能(すなわちそれが動きうる8つのマス目)しか意味しない、という反論である。この立場に立てば、チェスのゲームはフィクションではありえず、二人のプレイヤーは現実世界においてチェスを指すという現実の行為に従事するのみであり、そこにごっこ遊び的な想像は介在しないことになる。この場合でも、盤面がわれわれの現実とは遮断されており(馬の首を模ったキーホルダーがポケットに入っていたとしてもそれを盤面に置くことはできない)、チェスを指すというこの行為が現実世界において富を産み出すこともなく、盤面上での「黒がキャスリングした」といった出来事は非現実の、つまり虚構の出来事でしかないのかもしれないといった点では、カイヨワの「遊び」の定義は妥当する。熟練したプレイヤーであれば盤面を逐次記憶し、自分の手をたがいに告げあうことでチェスのゲームをプレイすることもできる。ここで問題となっているのは、ウォルトン的な意味での小道具とはもはやみなしえない、記号としての駒の移動でしかなく、プレイヤーが従事するのは純粋な記号操作のプロセスでしかないのではないか。しかしウォルトンの理論は、このような反論を前にしてこそ、ゲームという何らかの虚構性をもつゲームという対象をうまく説明してくれる理論なのである。そのことを確認するために、まずはゲームにおける現実とフィクションの二重性について考えてみなくてはならない。

便宜上、ゲームをフィクションとして考えるアプローチを「ゲーム＝フィクション説」、それに対してゲームはゲームという現実の行為以外の何者でもないとするみかたを「ゲーム＝現実説」と呼ぶこ

¹⁴ Kendall Walton. 1990. *Mimesis as Make-Believe: On the Foundations of Representational Arts*. Harvard University Press, p. 35.

とにしよう。ゲーム＝現実説のほうがゲーム(ないしはそれと連続する対象)を説明する上で好都合に思えるのは、ゲームが対象の場合には限らない。スポーツに対してもやはり同様に、(少なくとも直観的には)それが何らかの想像を喚起する小道具として機能する、あるいはそのような小道具を内包するものであると考えることには、抵抗があるかもしれない。とくにプロ・スポーツについては、それはわれわれの社会的現実の一部であるし、プロ選手本人にとってはまさにそれは「真剣勝負」であり、その試合の内容は自身のプロ選手としての現実におけるステータスを左右するものであり、「二次的」な現実などではないだろう。しかしこのような批判に対してもウォルトンの議論がなお有効であるのは、ウォルトンのごっこ遊び理論が、当の行為が現実の行為であることを否定しないというまさにその点にある。ウォルトン的に考えるならば、ゲームあるいはスポーツをプレイするという行為は、現実の行為であると同時にごっこ遊び的想像を喚起する(しうる)ものだといえることができるだろう¹⁵。

以上の議論を踏まえ、当座の結論として次のようにいえることができるだろう。ここまで論じてきたスポーツ、古典的ゲーム、コンピュータ・ゲームといった対象の特徴は、単一の虚構性に回収できるわけではない。そこには複数の虚構性が同居しており、またこれらの対象をプレイするという行為は現実的な側面も保持している。これらの対象がはらむ虚構性について重要なのはむしろこの点である。

4. ゲームのスペクトル

前節では、ゲーム＝フィクション説的なアプローチのなかでもとくに、ウォルトンのごっこ遊び理論をチェスやスポーツに適用したさいに想定しうる反論としてゲーム＝現実説を考えた。しかし、模倣的な要素(チェスの駒、騎馬戦の騎馬、剣道の竹刀)を含むこれらの対象が、おそらく歴史的には何らかのごっこ遊び的な起源をもちそうに見えるにもかかわらず、少なくとも現在においてはこれらをごっこ遊びとみなすことを困難にしている事情とは何なのだろう。

その事情を考えるうえでも、これらのスポーツ、ゲームを子どものごっこ遊びと比較してみることが有効ではないかと思う。子どものごっこ遊びもスポーツ、ゲームにも「ルール」が存在するが、両者の差異が際だつのはそのルールの自由度においてである¹⁶。チェスの駒を与えられた子どもはそれを使って自由にごっこ遊びをすることができる。ナイトを手に「おんまさんごっこ」をするにしても、それを自由に、いたるところにぱっかぱっかと動かすことができる。ルークを「おうち」に見たてることができるし、いったん決めたルークを「おうち」というルールを変更することも自由である。これは、ルールが固定され明示されているチェスの場合と対照的である。チェスにおいては、あるいは他のボードゲーム、カードゲームにおいては、またスポーツにおいてもルールは固定されている。

¹⁵ ウォルトンがゲームを中心的なテーマとして論じたものはないが、2009年の国際学会「The Philosophy of Computer Games」(2009年8月13日～15日)では、「コンピュータ・ゲーム・フィクションの歴史的先駆者——スポーツ、ボードゲーム、子どものごっこ遊び」(“Ancient Antecedents of Computer Game Fictions: Sports, Board Games, and Children’s Make-Believe”)と題する基調講演を行っている。また近刊の『他人の靴——音楽、メタファー、共感、存在』(In Other Shoes: Music, Metaphor, Empathy, Existence, Oxford University Press.)には、「ただのゲーム——フィクションとしてのスポーツ」(“It’s Only a Game”: Sports as Fiction)が収録される予定。

¹⁶ 清塚も子どものごっこ遊びと(小説・映画・演劇などのいわゆる)フィクションとの違いを論じるなかで、「生成の原理の柔軟性と固定性」といういい方でこの差異に注意を喚起している。『フィクションの哲学』、149-150頁。「生成の原理」とはウォルトンの用語で、^{プロップ}小道具を利用して虚構的真理が「生成」されるときルールのことである。

おそらくはこのような固定化したルールの下で繰り返されそのゲーム・スポーツがプレイされることによって、当初のごっこ遊び的・フィクション的意義は失われ、仮に当初はごっこ遊びの小道具として機能する対象がそこに含まれていたとしても、それらは小道具としての機能を失い、むしろ純粋にゲームに関与的な機能のみを指示する記号となってしまうのである。ゲームにおいてもスポーツにおいても、いってみればごっこ遊び的なモーメントが失われ(すなわち、そこに関与する要素が小道具としてわれわれにごっこ遊び的な想像を促す力が失われ)、それをプレイするという行為自体が自己目的化し、結果的にプレイ自体の現実的側面が強調されるにいたったのではないだろうか。チェス、将棋といったゲームを指して「抽象的」abstract という形容がなされることがあるが、これらのゲームが「抽象的」であるのは、まさにゲーム自体がそのテーマから、あるいはゲームに含まれる諸要素がその模倣の対象から切り離されることにほかならない¹⁷。

現在、古典的ゲーム、スポーツとして確立されているものは、どれもおよそこのような経緯をたどって現在の形に落ちついたのではないかと推測される。両者の近接性はチェスを代表とする古典的ゲームが「マインド・スポーツ」mind sports と呼ばれることからもうかがわれるが、ここで「マインド」という語が付されていることは両者の連続性だけではなく差異をも明確にしてくれている。あたりまえのことだが、マインド・スポーツを含まないいわゆるスポーツにおいては、程度の差こそあれプレイにかかわらずプレイヤーの身体動作が関与するのに対して、マインド・スポーツにおいては身体性は捨象され、純粋にプレイヤーの知的活動のみに焦点がおかれている。無論チェスの駒を動かすのは通常プレイヤーの身体の一部だが、それはゲーム内容にとって関与的ではないという意味において、チェスは非身体的なゲームである。

これまでの議論をまとめると、次の図6のような「ゲームのスペクトル」とでもいうべきものを(暫定的に)考えてみるができるだろう。スポーツ・古典的ゲームには、それが現実のなかで一つの行為を形づくっているのと並行・共存する形で、一定限の虚構性が認められる。そこでは、現実を模倣する要素がその形をとどめていることもあるが、スポーツ・古典的ゲームの大部分においては抽象化・脱テーマ化がみられる。また身体に関与については、エアースとダニングに倣って考えれば、現実から暴力性を排除したものがスポーツであり、またさらにそこから身体性を(ほぼ)完全に排除したのが古典的ゲームであると考えられることができるだろう。

さて、ここで問題になるのは、この仮説的なスペクトルの上で、コンピュータ・ゲームはどこに位置づけられるのか、という問題である。歴史的な登場の時期、あるいはゲームを成立させているさまざまな装置の関与の度合いから考えると、コンピュータ・ゲームはわれわれの仮説的スペクトルの一番右の端に位置づけられそうなものである。古典的ゲームとコンピュータ・ゲームとの間に連続性を指定することには、コンピュータ・ゲームの黎明期におおくの抽象的ゲームがコンピュータ上に移植されたことなどを考えれば、ある程度の妥当性を認めることができるだろう。すでに言及した『OXO』はその最古の例だが、このほかにもおおくのゲームが「移植」されている。「ファミリーコ

¹⁷ 「抽象的」abstract という語は、「抽象的戦略ゲーム」abstract strategy games という形で使われることが多い。本文ではゲームにおけるテーマ性の希薄さを指して「抽象的」ということばを使用しているが、「抽象的(戦略)ゲーム」の定義としては、テーマの希薄さに加えて、偶然性が関与しないこと、すべての情報がプレイヤー双方に共有されていること(すなわちゲーム理論でいう「完全情報ゲーム」games of/with perfect information であるということ)が含まれるのが通例である。したがって、多くのトランプゲームはテーマ性が希薄という意味では抽象的であるにもかかわらず、後者二つの要件を満たさないため、抽象的(戦略)ゲームとは考えられていない。国際抽象的ゲーム協会(IAGO: International Abstract Games Organization)のホームページ(<http://iagoweb.com/wiki/game-genres>)などを参照。

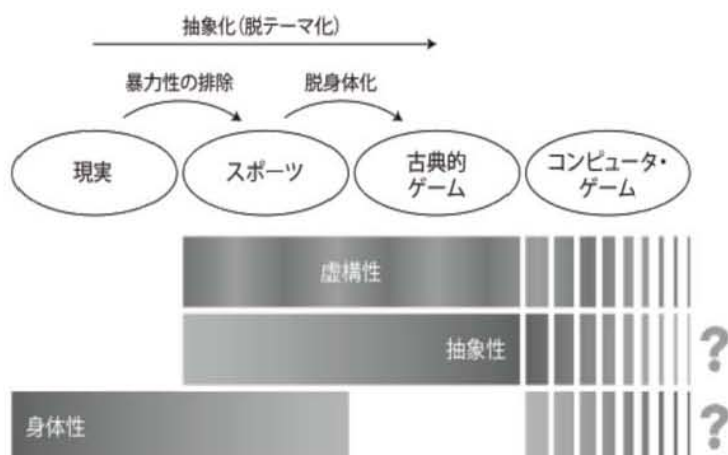


図6 ゲームのスペクトル

ンピュータ」(任天堂、1983)をはじめとする初期のコンシューマ機でも、オセロ、将棋などのソフトウェアが数多く発売されたが、それに前後して、アマチュアがプログラムしたこれら抽象的ゲームのパーソナル・コンピュータへの移植版も、『I/O』(工学社、1976～)、『マイコン BASIC マガジン』(電波新聞社、1982～2003)などの誌面を賑わせた。しかし、その後のコンピュータ・ゲームの進化は、われわれのスペクトルが予測させる方向にはかならずしも進んでいない。まず第一に、古典的ゲームにおいてひとまず完成をみたかのように思われるスポーツ・ゲームの抽象化が、コンピュータ・ゲームの進化にともない復活の兆しをみせているという点。コンピュータ・ゲームの黎明期にコンピュータ上に移植された古典的ゲームは、当然ながらその抽象性を継承していた。しかし、コンピュータ・グラフィックスなどの発達にともない、コンピュータ(・ゲーム)のスクリーン上のトークンは写実性を増し、状況を写実的に模倣するゲームは、抽象性を維持したコンピュータ・ゲームの領土を確実に奪いつつある。この意味では、コンピュータ・ゲームの歴史においては、抽象的ゲームが駆逐されることはないものの(そのような事態はおそらく今後も起こることはないだろう)、具象的・写実的な極へと揺りもどしを開始したと考えることもできるかもしれない。写実的な表象によるゲームの再テーマ化、これはコンピュータ・ゲームの特異性のひとつに数えることができるだろう。

同様のことは身体性についてもいえる。すなわち、古典的ゲームにおいて(ほぼ)完全に捨象された身体性が、やはりふたたび認められるようになりつつあるのである。これは、Wii(任天堂、2006)や、iPod、iPhone(アップル、2007～)などの、加速度センサ、ジャイロセンサ、圧力センサなどを入力装置として搭載したゲーム機ないしはゲームがプレイ可能な携帯端末の登場に集約される。コンピュータ・ゲームの入力装置は、いずれもプレイヤーの身体の物理的動作を情報・信号に変換するものであるが、これらの(ゲームにとっては)新しいセンサは、プレイヤーの身体動作をより詳細な形で情報に変換し、それをより差異化された形でゲーム内の虚構的な現実反映させることを可能にするものである。その結果われわれは、全身を使って、あるいは以前よりも自身の身体運動により自覚的にコンピュータ・ゲームをプレイするようになったのである。次節では、コンピュータ・ゲームの特異性の第二点目として、コンピュータ・ゲームが獲得しつつあるように思われるこのような「身体性」について考えてみることにする。

5. コンピュータ・ゲームの身体性

本稿最終節にあたる本節では、古典的ゲームにおいていったん完全に脱身体化されたかのようにみえるゲームが、コンピュータ・ゲームの登場以降、ふたたび身体性を回復しつつあるという現象について考えるが、コンピュータ・ゲームの身体性について考える前に、まずは古典的ゲームにおける身体性のあり方について考えておきたい。

すでに述べたとおり、たとえばチェスのプレイは身体の運動をともなうが、その運動自体がゲームの内容、すなわち勝敗などに関与的でないという意味において、チェスは脱身体化されたゲームである。しかし、プレイにともなうプレイヤーの身体的運動が関与的であるような古典的ゲーム、すなわち身体性をともなう古典的ゲームもないわけではない。

その一つが、カードゲームの『スピード』である。『スピード』において二人のプレイヤーは、手札から4枚を自分の前に並べ(場札)、さらにかけ声と同時に、二人同時に札を1枚ずつ中央におく(台札)。自分の場札のなかに台札と数字が1違いのものがあればそれを台札に重ねることができる。台札に重ねた場札は手札から補い、二人とも台札に重ねることのできる場札がなくなったら、台札を出すところから繰り返す。こうして、先に手札がなくなったほうが勝ちである。『スピード』が他のカードゲームと大きく異なるのは、台札に場札を重ねることができる順番が双方交互に回ってくるのではなく、「早い者勝ち」である点である。図7では、左の台札が♠3であるから、画面上側のプレイヤーは♦2を、画面下側のプレイヤーは♣4、♠4のいずれかを出すことができるが、どちらのプレイヤーが札を出せるかは「番」によって決まるのではなく、「早い者勝ち」なのである。このために、プレイで重要となるのは、先を読み戦略を練るといった能力ではなく、台札を参照し相手より速く自分の出せる札を確定する能力であり、さらには、決めた札を相手より速く出す身体的能力である。その意味でスピードにおいてプレイヤーの身体的運動はゲームに関与的である。

身体性がみられる古典的ゲームのもう一つの事例は『ジェンガ』である。『ジェンガ』では、54本のブロックを3本ずつ、1段ごとに互い違いに積み上げた「塔」から(図8-左)、複数のプレイヤーが順番に任意のブロックをひとつずつ抜き取り、それを最上段に積み重ねていく(図8-右)。その過程で塔を崩してしまったプレイヤーが負けとなる。『スピード』とは異なり、『ジェンガ』ではプレイは交互に行われるし、速さが競われることもないが、プレイヤーの身体運動はやはりゲームにおいて関与的である。ここでは、ブロックを抜き取るさい



図7 『スピード』のFlash版(http://www.gamedesign.jp/flash/speed/speed_jp.html) 中央の2枚が台札、上下の8枚がそれぞれのプレイヤーの場札。手札は表示されていない。



図8 『ジェンガ』(レスリー・スコット・アソシエーツ、1983) 左がゲーム開始時の状態、右はゲーム進行中の状態。(日本での発売元、タカラトミーの公式ホームページ <http://www.takaratomy.co.jp/products/jenga/> より)

の「器用さ」が競われているのである。

これら二つの事例は、古典的ゲームの事例でありながらコンピュータ・ゲームにおける身体性を考えるうえで示唆的である。まず指摘しておかなくてはならないのは、身体性は両者に共通してみられるものの、その性質は異なっているように思われるという点である。『スピード』で問題になっているのはプレイヤーが状況に反応するまさにその速度であるのに対して、『ジェンガ』で問題となるのは、ブロックを「塔」から抜き取るさいの器用さである。また、『スピード』がそれ以外の古典的ゲームで一般的な交互進行を覆し心的かつ身体的なスピードを競うのに対して、『ジェンガ』では交互進行は維持されている。さらにいえば、『スピード』はコンピュータ上に移植可能であるのに対して（実際、図7に示したのはコンピュータ版『スピード』である）、現時点では『ジェンガ』は、少なくとも完全な「移植版」は現時点では存在しない¹⁸。これらの観察は何を意味するのだろうか。

カードゲームやチェス、将棋のように自分の「番（ターン）」が来ても外的な時間制限が課せられていないかぎり、自分の次の手を保留できるゲームに対して、それができないゲームは「リアルタイム・ゲーム」と呼ばれる。これはコンピュータ・ゲームの最初期から続く呼称である。この区分を古典的ゲームにあてはめるならば、古典的ゲームの大部分は非リアルタイム・ゲームであり、そのなかで『スピード』は例外的なリアルタイム・ゲームだということになる。ゲームのスペクトルのなかで考えれば、テニスのサーブ、野球の攻守のように「番」の概念が認められるものもあるが、より微視的にみれば個々のプレイは常にリアルタイムに進行していくという意味で、スポーツはリアルタイム・ゲームである。スポーツと古典的ゲームを比較したさいに脱身体化とでもいうべき現象が起きていることはすでに前節で述べたが、古典的ゲームは、スポーツにおける身体運動をトークンの操作に置き換えただけのものではない。そこでは、「リアル」な時間軸が「交互進行」という古典的ゲーム特有の時間軸に置き換えられているのである。これに対してコンピュータ・ゲームは、現実の時間に対応してスクロールする画面や『ゼビウス』（ナムコ、1983）、自然に落下する物体（『テトリス』）、自分が何をしなくても「自動」的に動く、あるいはこちらを攻撃してくる敵など（この例は枚挙に暇がない）、さまざまな形で「リアル」な時間軸をゲームの世界に再導入した。これにより、コンピュータ・ゲームのプレイヤーは、『スピード』のプレイヤーがそうであるように、「速く」反応することを必然的に要求される。古典的ゲームにおいては、ゲームに関与的ではなかったゲーム上の操作のための身体動作が、ふたたび関与性をもつようになったのである。この意味においてすべてのリアルタイム・コンピュータ・ゲームは、その身体性がおおくの場合コントローラを操作しボタンを押す手・指に局在化しているにせよ、おしなべて身体的である。このような「リアル」な時間軸によって規定される身体性を「運動性」と呼んでおこう¹⁹。

一方の『ジェンガ』にみられる身体性はどのような性質のものだろうか。『ジェンガ』が要求するのは、塔を崩すことなくブロックを一片抜き出し、それを塔の最上部にのせる「器用さ」である。ここに観察されるのは、ブロック、塔と、プレイヤーの手指とのインタラクションである。手指の意図された

¹⁸ 「不完全」な移植版としては、Flash版（<http://games.download3000.com/play/jenga>）もあるし、また、コンピュータに接続したバランスWiiボード（プレイヤーがその上に乗ってバランスを取ることでゲームをプレイするためのWii用のコントローラ）を使って、ジェンガの塔のバランスが現在どのような状態にあるかを監視しようとする試み（<https://xkyle.com/computer-assisted-jenga-with-the-wii-balance-board-and-linux/>）もある。

¹⁹ 運動性が手・指に局在化せざるをえないのは、プレイヤーがゲーム装置と身体的に接触する結節点がそこにしか存在しないことを考えれば当然のことである。むしろここでは、手・指の運動が全身運動を代理している事例を想起しておくべきだろう。『ハイパーオリンピック』シリーズ（コナミ、1983～）では、たとえばボタンの連打が「走る」という行為を代理している。ここでは、プレイヤーの「ボタンを速く連打する」という行為が、ゲーム世界内での「速く走る」という行為と連動しているのである。

動き、意図されない動き、震えといったものがブロックと塔に影響を与え、ゲームの結果を左右するのである。この意味での身体性は、上述の運動性に対して「物理性」とでも呼べそうである。物理性が関与的である『ジェンガ』は、すでに述べたようにコンピュータへの「完全」な移植版はないが、『ジェンガ』に類似する物理的ゲームはコンピュータ上で数多く具体化されている。そのもっともわかりやすい例は、ボード上の玉をボードを傾けることによってゴールまで運ぶ「玉転がし」ゲームである。これは傾きを検知する加速度センサ、ジャイロセンサなどによって可能になったものであるが、そうして考えると、コンピュータ版ジェンガも原理的にはセンサの発達によって可能となるはずである。いくぶん乱暴ではあるが、これを敷衍していえば、「物理性」を扱ったゲームはそこに関与する物理量を測定するセンサがあれば、少なくともある程度まではコンピュータ上で再現することが可能なはずである。



図9 「玉転がし」ゲームの一例
『Labyrinth 2』(Illusion labs, 2010) iTunes Storeの公式ページより。

以上をまとめると、コンピュータ・ゲームにかかわる身体性は、ゲームからプレイヤーの身体へのフィードバックをひとまずおいて考えるならば、「身体性＝運動性＋物理性」として定式化できそうである。運動性はリアルタイム・ゲームが生まれたときから、コンピュータ上でシミュレートされている。これはコンピュータのコンピュータたる所以ともいえる、プレイヤーとは独立して処理を行う能力(すなわち、画面をスクロールさせる、重力を受けている物体を落下させる、敵に攻撃させる、といった能力)によって可能になったものである(これこそが、本稿が「ビデオゲーム」「テレビゲーム」という名称を避け、「コンピュータ・ゲーム」という呼び方を好む理由である)。一方の物理性も前段でみたように、センサの進化にともないコンピュータ上でのシミュレーションが可能になりつつある。コンピュータのもつ自動処理能力、そしてその入力装置の進化により、古典的ゲームでいったんは失われた、運動性＋物理性としての身体性を(再)獲得していること、これがコンピュータ・ゲームの特異性の第二点目である。

結語にかえて

本稿ではここまで、虚構性という観点から、そしてスポーツ・古典的ゲームと連続するものとしてコンピュータ・ゲームを考えてきた。それぞれの考察から得られたとりあえずの結論は各節の末尾に記したので、ここでそれらをもう一度繰り返すことはしないが、それにかえて、本稿ではじゅうぶんに検討することのできなかった二つの問題を指摘して、本稿の結語としたい。

第一点目。コンピュータ・ゲームにおける視覚的表象がより写実的になるにつれ、抽象化の流れが逆転しつつあるということは、コンピュータ・ゲームの特質の一つとしてすでに指摘した。しかし、この分析にはおおいにつけ足すべき点があるように思われる。われわれはコンピュータ・ゲームの画面上に現れるさまざまな表象を、基本的には「記号」と考えている。また、これを仮にウォルトンの意味での(つまりごっこ遊びを可能にしてくれるような)「表象」と考えるにしても、そのわれわれの想像を喚起する能力は、かならずしもその写実性に比例するものではないと考えている。このわれわれの直観を敷衍すれば、それは表象の形式はゲームにとっては本質的ではないと

いうことであり、このことは、その写実性をコンピュータ・ゲームの特徴の一つとしたわれわれの結論とは両立しえないものである。写実性の増加に比例してテーマ性が増大する(すなわち抽象性が減少する)ことはすでに述べたが、写実性の増加はおそらくはゲームの仮想現実化と結びつくものである。ゲームの仮想現実化とは、ゲームが一つのフィクションとして不信の停止を招くさいの敷居が低くなる、あるいはそれをも超えて、実際に人を騙しうるレベルに到達するということである。コンピュータ・ゲームを構成する表象群の写実性と仮想現実性の関係については、これから理論的考察も待たれるし、さらには今後のゲームの進化の動向を見極める必要もあるだろう。

第二点目。本稿ではフィクション諸ジャンルと隣接するものとしてコンピュータ・ゲームを考えながら、両者の差異についてまで言及する余裕がなかった。コンピュータ・ゲームにも広く虚構性が認められることについては本稿でも述べたが、フィクションとしてのゲームがいわゆるゲームとの根本的な差異は、おそらくは、いわゆる「インタラクティビティ」の有無に求めることができるだろう。それではインタラクティビティとは何だろうか。ひとつの解釈としては、ゲーム自体を、そのゲームにおいて発生しうるあらゆる展開の総体として理解し、そのどれが具現化するかがプレイヤーの「手」によっていることだと考えることができるだろう。この点についても、今後の理論的研究が待たれる。

研究の対象としての(コンピュータ・)ゲームの歴史はまだまだ浅い。今後の精緻な分析、活発な議論を期待したい。

(かわだまなぶ:京都造形芸術大学芸術学部専任講師)