

ビデオゲームにおける意味作用

松 永 伸 司

博士論文

東京藝術大学大学院美術研究科
美術専攻芸術学(美学)研究領域

2014 年度

SIGNIFICATION IN VIDEOGAMES

BY

MATSUNAGA Shinji

**Doctoral Dissertation
Faculty of Fine Arts
Tokyo University of the Arts**

**Tokyo
2015**

目次

目次.....	ii
凡例.....	vii
謝辞.....	viii

Part I

1. 序論.....	1
1.1 ビデオゲームの哲学.....	2
1.2 芸術形式の形式的特徴.....	4
1.3 芸術作品の受容.....	6
1.4 ビデオゲームの受容過程.....	9
1.5 記述と理論的枠組み.....	13
1.6 事例について.....	14
1.7 研究の意義.....	16
1.8 本稿の構成.....	19
2. ビデオゲームとはなにか.....	21
2.1 定義について.....	21
2.2 ビデオゲームとビデオゲーム作品.....	23
2.3 定義のアプローチ.....	25
2.3.1 ゲームとして定義する.....	25
2.3.2 タヴィナーの選言的定義.....	28
2.3.3 本稿の定義.....	31
2.4 ビデオゲームの媒体的構成.....	32
2.4.1 アーケードゲーム.....	33
2.4.2 コンソールゲーム.....	34
2.4.3 携帯型ゲーム.....	36
2.4.4 PC ゲーム.....	37
2.4.5 ブラウザゲーム.....	39
2.4.6 ゲームアプリ.....	40
2.4.7 媒体的構成の一般化.....	41
2.5 「ビデオゲーム」の類義語について.....	43
3. 芸術形式としてのビデオゲーム.....	47
3.1 ビデオゲームは芸術か.....	47
3.2 芸術作品について.....	49
3.3 娯楽と芸術.....	51
3.4 ハイブリッドとしてのビデオゲーム.....	53

Part II

4. 意味作用の理論.....	57
4.1 記号論的枠組み.....	57
4.1.1 理論の要件.....	57
4.1.2 表すものと表されるもの.....	58
4.1.3 記号システム.....	60
4.1.4 タイプとトークン.....	61
4.1.5 統語論.....	62
4.1.6 意味論.....	62
4.1.7 語用論.....	63
4.2 言語としての画像.....	65
4.2.1 描出の哲学.....	66
4.2.2 知覚説.....	67
4.2.3 構造説.....	68
4.2.4 規約性と合成性.....	71
4.2.5 画像の文法.....	74
4.3 画像の意味と語用論.....	77
4.3.1 画像の真偽.....	77
4.3.2 言語行為論的観点の導入.....	80
4.3.3 ディスクリプションと画像の内容.....	82
4.3.4 画像は命題を表すか.....	82
4.3.4.1 全称命題と画像.....	83
4.3.4.2 存在命題と画像.....	85
4.3.4.3 単称命題と画像.....	86
4.3.5 画像の使用.....	89
4.3.6 画像的フィクション.....	90
5. ビデオゲームの統語論.....	92
5.1 ビデオゲームの記号.....	92
5.2 記号の名前.....	94
5.3 記号の素材.....	96
5.4 インタラクティブ性.....	99
5.4.1 インタラクティブなもの.....	100
5.4.2 「インタラクティブ性」への懐疑.....	101
5.4.3 インタラクティブ性の定義.....	104
5.4.4 ビデオゲームにおけるインタラクションの対象.....	108

6. ビデオゲームの意味論.....	115
6.1 二種類の意味論.....	115
6.1.1 ビデオゲームの二面性.....	117
6.1.2 量化のドメインによる区別.....	120
6.1.3 区別の正当化.....	123
6.1.4 内容の名前.....	125
6.1.5 重ね合わせ.....	127
6.2 虚構世界.....	131
6.2.1 「フィクション」について.....	132
6.2.2 フィクションについて語ること.....	133
6.2.3 虚構世界を表すこと.....	136
6.2.4 虚構世界を作ること.....	140
6.2.4.1 ふり説.....	142
6.2.4.2 ふり説への批判.....	144
6.2.4.3 本稿の立場.....	150
6.2.4.4 ごっこ説と想像.....	150
6.2.4.5 意図と慣習.....	155
6.2.5 虚構世界の構成要素.....	158
6.2.6 ビデオゲームフィクションの記号システム.....	160
6.2.7 インタラクティブなフィクションとしてのビデオゲーム.....	163
6.2.7.1 インタラクティブなフィクション.....	163
6.2.7.2 行為の結果をフィクションにする.....	166
6.2.7.3 虚構的動機にもとづいて行為する.....	167
6.2.7.4 ミミクリ.....	168
6.2.7.5 「インタラクティブなフィクション」ではとらえきれないもの.....	171
6.3 ゲームメカニクス.....	173
6.3.1 ルールとゲームメカニクス.....	174
6.3.1.1 『Rules of Play』における「ルール」.....	174
6.3.1.2 『Half-Real』における「ルール」.....	178
6.3.1.3 「ゲームメカニクス」について.....	181
6.3.1.4 ゲームメカニクスの暫定的な定義.....	183
6.3.1.5 ゲームメカニクスの現実化.....	184
6.3.2 行為の設計.....	187
6.3.2.1 目的の設計.....	189
6.3.2.2 信念の設計.....	191
6.3.2.3 現実の設計.....	194
6.3.3 ゲームプレイ.....	194
6.3.3.1 HOW 説.....	195
6.3.3.2 WHAT 説.....	196
6.3.3.3 現実の利害関心からの分離.....	197
6.3.3.4 自己目的的行為.....	199
6.3.3.5 快、学習、挑戦.....	207
6.3.3.6 美的行為.....	209
6.3.3.7 ゲームメカニクスの定義.....	213
6.3.4 ゲームメカニクスの構成要素.....	214
6.3.4.1 可能な状態、現在の状態、状態遷移規則.....	215

6.3.4.2	行為可能性	218
6.3.4.3	目標	219
6.3.4.4	ゲームメカニクスとしてのゲーム的記号	221
6.3.4.5	ビデオゲームのゲームメカニクスの特徴	223
6.3.5	現実か虚構か——ゲームメカニクスの存在論	226
6.3.5.1	ゲームを「虚構」と呼ぶこと	226
6.3.5.2	メイクビリーブとしてのゲーム	230
6.3.5.3	制度としてのゲーム	232
6.3.5.4	ビデオゲームにおける構成的規則	236
6.4	二種類の意味論の相互作用	239
6.4.1	類比的推論	239
6.4.2	謎解き	242
6.4.3	シミュレーション	244

Part III

7.	ビデオゲームの空間	250
7.1	先行研究における空間の分類	250
7.1.1	ウルフの分類	251
7.1.2	吉田の分類	252
7.1.3	フェルナンデス＝バラ他の分類	254
7.2	ビデオゲームの空間を記述する	256
7.2.1	空間と空間の表示	256
7.2.2	統語論的空間	258
7.2.3	意味論的空間	260
7.2.4	遠近法	263
7.3	統語論的空間とゲーム空間の同一視	267
8.	ビデオゲームの時間	268
8.1	先行するビデオゲームの時間論	268
8.1.1	ユールの時間モデル	269
8.1.2	ヒッチェンズの時間モデル	269
8.1.3	サガルとマテアスの時間モデル	270
8.2	時間の三層モデル	271
8.2.1	時間	271
8.2.2	物語論における時間	271
8.2.3	ビデオゲームにおける三つの時間軸	272
8.2.4	層のあいだの対応関係	273
8.3	定式化可能な諸概念	274
9.	プレイヤーの虚構的行為	278
9.1	虚構行為文のパズル	278
9.2	アプローチと背景	279
9.3	没入説	280
9.4	バーチャル説	281
9.5	フィクション説	283

9.6	インタラクティブなフィクション説	284
9.7	現実説	286
9.8	指示移行説	287
9.9	ゲーム内行為としての虚構的行為	289
10.	行為のシミュレーション	293
10.1	シミュレーションの本性	293
10.1.1	フラスカとヤルヴィネンの定義	293
10.1.2	拳動のモデル化と同型性	295
10.1.3	シミュレーションとしてのビデオゲーム	298
10.2	行為のシミュレーション	300
10.2.1	行為の自由	301
10.2.2	シミュレートされるのは誰の行為か	302
10.2.3	行為の部分的同型性	303
10.2.4	行為のシミュレーションとインタラクティブなフィクション	304
10.3	行為のシミュレーションの写実性	306
10.4	画像と行為のシミュレーション	310
11.	虚構世界の非一貫性	313
11.1	マリオは三つの命を持つか	313
11.1.1	なぜマリオは三つの命を持つか	313
11.1.2	非一貫性の事例	314
11.1.3	マリオは三つの命を持たない	316
11.2	描かれてはいるが虚構的事実ではない	317
11.2.1	他のフィクション形式における CNF 表現	317
11.2.2	CNF 表現の定式化	318
11.3	非一貫性はなぜ生じるのか	319
12.	結び——そして遊びの哲学へ	322
12.1	ビデオゲームと物語	322
12.2	行為の芸術	323
12.3	遊びの哲学	325
	文献一覧	327
	ビデオゲーム作品一覧	336
	図版出典一覧	339

凡例

括弧の用法

- 「 」 引用符。語や概念を表す場合も引用符をつかう。
- 『 』 ① 書名・作品名を表す。
② 引用符内の引用符としてつかう。
- [] 引用中、松永による補足を表す。
- [] 邦訳文献を引用する際、その訳者による補足があったときにつかう。
- 《 》 必要な場合に、統語論的要素を表すためにつかう。
絵画作品名や音楽作品名を表すのには一貫して『 』をつかう。
- 〈 〉 ① 文の構造がはっきりしない場合に、句のまとまりを表すためにつかう。
② 概念や命題の内容を明示する場合につかうことがある。
- 〈F〉 必要な場合に、虚構的内容を表すためにつかう。
- 〈G〉 必要な場合に、ゲーム的内容を表すためにつかう。

外国語文献の引用について

- 既存の邦訳文献を参照・引用した場合、[]内に邦訳文献のページを示す。
- 外国語文献の引用は、基本的に松永による翻訳である。ただし、引用箇所参照指示に邦訳文献のページが示されている場合（つまり[]がある場合）、その邦訳文献の翻訳を採用している。
- 外国語文献の引用中、傍点は原文の強調イタリックに対応している。

謝辞

本論文の執筆は、以下の方々の助力によって可能になったものです。主査の松尾大教授、副査の川瀬智之准教授と布施英利准教授には、査読の労をとっていただき、深く感謝いたします。それぞれ有益なご指摘とご批判をいただきました。研究活動に際しては、とりわけ井上明人さん、今井晋さん、吉田寛さんにはなにかとお世話になりました。この場を借りてお礼申し上げます。本論文の知見の多くは、さまざまな研究会への参加を通して得られたものです。とくに、森功次さん主催の現代美学研究会、西條玲奈さん主催の分析美学オンライン勉強会、私自身が主催のゲーム研究勉強会でのテキスト読解や議論がなければ、本論文は書きあげられなかったと思います。それら研究会の参加者の皆様に感謝いたします。高田敦史さんには、草稿に対していくつかのコメントをいただきました。また、東京藝術大学美学研究室のメンバーおよび岡村太郎さんには、日頃から議論につきあっていただきました。そこで得られた意見や批判の多くは、本論文のなかにかかれています。あらためてお礼申し上げます。

2015年6月

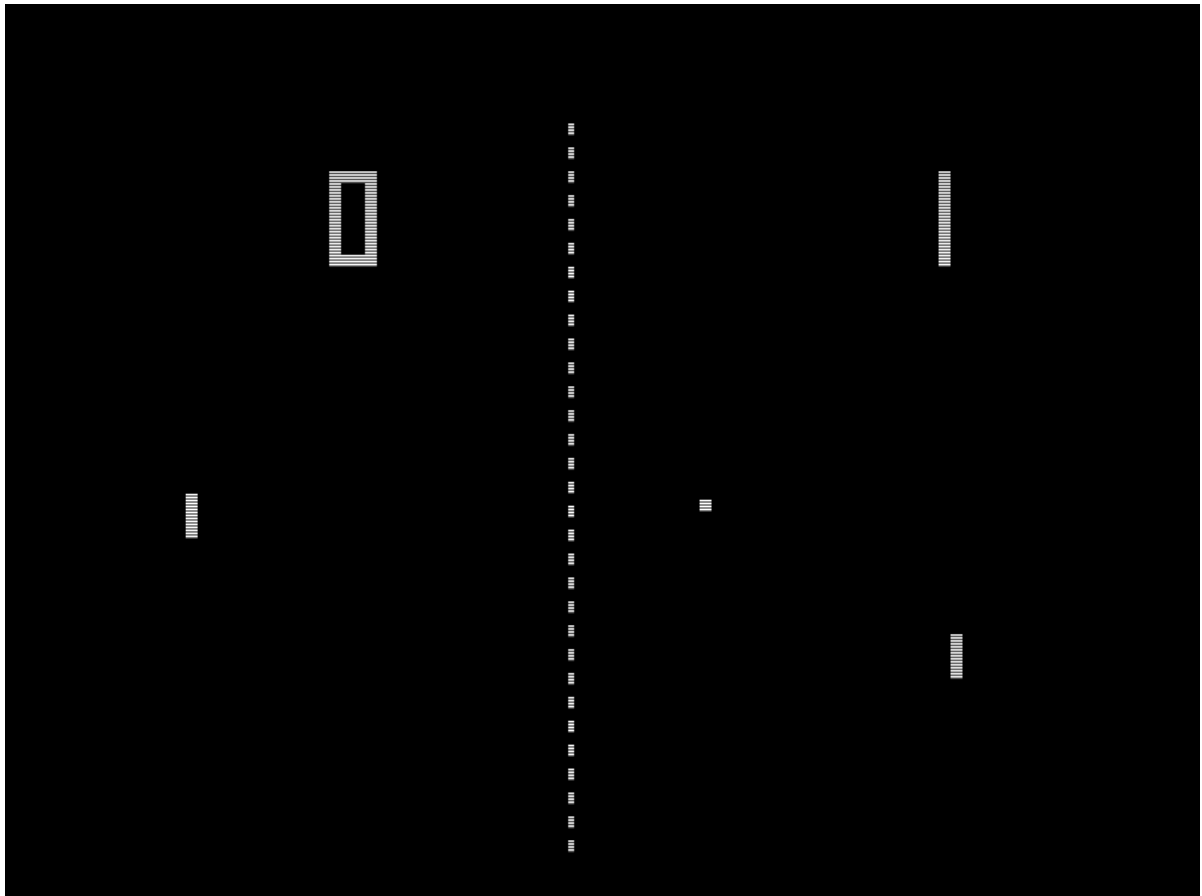


Fig. 1.1 Pong (1972)

1. 序論

1972年9月、カリフォルニア州のサニーベールの町の居酒屋アンディキャップスに、ひとつの遊戯機械が設置された。これは消費者の反応を見るために試験的に導入されたものであり、すでにあったピンボールマシンやジュークボックスと並べて置かれた。この機械は、テレビのようなモニタ画面を見ながらつまみ式のコントローラを操作して遊ぶシンプルなものだったが、設置されて間もなく居酒屋の客を魅了しはじめた。この機械は二週間後に故障するが、それは投入されたコインが満杯になったためだったという (Kent 2001: 43-45)。この機械——『Pong』(1972)——は、はじめて商業的に成功したビデオゲーム作品である。

それ以来、ビデオゲーム (videogame)¹は、アンディキャップスの客と同様に人々を魅了してきた。喫茶店やゲームセンターに設置されるものであれ、家庭のテレビに接続するものであれ、携帯ゲーム機上で動作するものであれ、PC やスマートフォンといった汎用的なデジタル機器上で動作するものであれ、多くの人々がビデオゲームをプレイするのに少なからぬ時間を費やしてきた。いまやビデオゲームのプレイは、代表的な余暇の活動のひとつであると言っていいだろう。このことは、ビデオゲーム産業の経済的な重要性を意味する。とはいえ、本稿の関心は、その消費者人口の多さや産業の規模の巨大さにあるわけではない。本稿が関心を持つのは、われわれの社会の文化における——より限定すれば、美的文化ないし芸術文化における——ビデオゲームの重要性である。

ビデオゲームは、その初期においては、子どもの遊び道具か、せいぜいたんなる娯楽²としてしか見なされていなかったかもしれない。また、いまでもそのような見かたをする人は大勢いるかもしれない。しかし実際には、いまやビデオゲームは、制作の観点からいえば美的・芸術的な創造性が、受容の観点からいえば美的・芸術

¹ 本稿は、「ビデオゲーム」、「コンピュータゲーム」、「デジタルゲーム」、「電子ゲーム」、「テレビゲーム」、あるいは端的に「ゲーム」などと呼ばれてきたものを包括する用語として「ビデオゲーム」を採用する。これには、家庭用ゲーム機、携帯ゲーム機、業務用ゲーム機、PC、スマートフォン等のプラットフォーム上で動作するものが含まれる。定義および名称の問題については2章で詳しく取り上げる。なお、本稿は、Tavinor (2013) などに倣って、「ビデオゲーム」の英語表記として「video game」ではなく「videogame」を採用するが、これは第一にそれがひとつの単語であることを示すためであり、第二に〈ビデオゲームであること〉が〈ゲームであること〉² 私は、ここで〈芸術／娯楽〉という伝統的な（そしてしばしば疑わしいとされる）区別を持ち出している。この対概念はふつう評価的な含みを伴っているが、本稿はその価値づけにはとくにコミットしない。後述するように (3.3)、〈芸術／娯楽〉の区別は、優劣を持ち出すことなく、たんに受容慣習のありかたのちがいにによって定義することができる。本稿では、この問題も含め、原則的にビデオゲームにかんする評価的ないし規範的な言明を避けるつもりである。

的な感性が焦点をあわせる文化的形式である。このいみで、ビデオゲームは、文学、美術、音楽、映画、写真、演劇、アニメーション、マンガ等々といった諸々の文化的形式と並ぶ芸術形式 (art form) の一種である³。

本稿は、芸術形式のひとつとしてのビデオゲームを芸術の哲学 (philosophy of art) の観点から考察するものである。本稿の問いを一言でいえば、〈ビデオゲームはその本性としてどのような特徴を持った芸術形式なのか〉ということになるだろう。以下、本章では、この問いをより具体的に説明していく。

1.1 ビデオゲームの哲学

まず、本稿が位置づけられる研究上の文脈を明らかにしておきたい。人文学的なゲーム研究 (game studies)⁴は、2000 年前後からヨーロッパで本格化した⁵。この流れを象徴するのは、専門査読誌『Game Studies』⁶の創刊 (2001 年) と、国際学会であるデジタルゲーム学会 (DiGRA)⁷の立ち上げ (2003 年) だろう。いずれにかんしても、その主だったメンバーは、ノルウェー、フィンランド、デンマークといった北欧圏の大学の研究者たちだった。コペンハーゲン IT 大学のコンピュータゲーム研究センターも同時期に正式に発足している。これらの研究者たちは、主に物語論やメディア論といった人文学的な領域の出身者であり、その研究内容には当初から哲学的なトピックが含まれていたが、哲学的アプローチが本格化したのは 2000 年代半ば以降だろう。とりわけ、2005 年以降ほぼ毎年ヨーロッパで開かれているコンピュータゲームの哲学カンファレンス (The Philosophy of Computer Games Conference) がビデオゲームにかんする哲学的研究の中心的役割を担っていると言える。そこで議論されているトピックは、たとえばビデオゲームにおけるプレイヤーの経験の特殊性、プレイヤーとプレイヤーキャラクタの同一化 (あるいは非同一

³ 「芸術形式」の定義、およびビデオゲームがその条件を満たすかどうかについての議論は、本稿 3.1 を参照。

⁴ ゲーム研究には、ボードゲームやスポーツといったいわゆるアナログゲーム (2.5 を参照) についての研究も含まれるが、実際にはゲーム研究のほとんどはビデオゲームの研究である。ビデオゲームについての研究に明確に限定するために「ビデオゲーム研究」 (video game studies) という表現がつかわれることもある。

⁵ ゲーム研究の前史については、Mäyrä (2008: 5-10) を参照。

⁶ 『Game Studies』 (www.gamestudies.org) は、ゲーム研究を専門的に扱うオンラインの学術誌で、創刊以来およそ二年の刊行を続けている。掲載論文は、人文学的研究が大半を占める。

⁷ DiGRA (www.digra.org) は、毎年ないし一年おきに国際カンファレンスを開催している。研究発表の内容は人文学的研究も多いが、社会学や心理学などの経験的アプローチやゲームデザインの方法論なども多く、より学際的なものになっている。

化)、インタラクティブ性の本性、ゲームプレイの本性、没入 (immersion) の本性、ビデオゲームにおけるフィクションの側面、ビデオゲームにかかわる倫理的問題等々である⁸。本稿が論じる内容は、これらのトピックのいくつかに深くかかわる。そのいみで、本稿の研究は、ビデオゲーム研究における哲学的議論の文脈のうちに位置づけられるものである。

一方、本稿は、英語圏の芸術の哲学 (いわゆる分析美学)⁹に接続するものでもある。アーロン・メスキンとロイ・クック (Meskin and Cook 2012) は、マンガの哲学 (philosophy of comics) を芸術の哲学の文脈に正当に位置づけるために、最近の分析美学の動向について述べている。これは、そのままビデオゲームの哲学にもあてはまるだろう。メスキンとクックによれば、第一に、近年の分析美学では、芸術一般についての議論よりも、個々の芸術形式の特殊性への関心が高まっており、かつそのように個々の芸術形式に特有の問題に焦点をあわせることは、実際に豊かな成果を生んでいる。第二に、伝統的な美学はいわゆる「高級芸術」(high art) ないし「純粋芸術」(fine art) だけを取りあげるきらいがあったが、近年では、いわゆる「大量生産型芸術」(mass art) ないし「ポピュラー芸術」への関心が高まっている。そしてまた、ポピュラー芸術について慎重に考えることは、いままで気づかれていなかった哲学的問題を新たに提起したり、芸術一般の本性についてより正確な理解を与えたりする。それゆえ、一個の (そしておそらくはポピュラーな) 芸術形式としてのマンガについての哲学は、そのような芸術の哲学の動向のなかで一定の重要な位置を占めるものになる。以上がメスキンとクックの主張である (ibid: xvii-xviii)¹⁰。一個の (そしておそらくはポピュラーな) 芸術形式としてのビデオ

⁸ コンピュータゲームの哲学カンファレンスにおける議論の内容については、各大会ごとのプロシーディングスおよびアンソロジー『The Philosophy of Computer Games』(Sageng, Fossheim, and Larsen 2012) を参照。

⁹ 以下、本稿では「分析美学」という表現を「英語圏の芸術の哲学」とおおよそ交換可能な用語としてつかうが、私自身はこの名称をあまり好まない。理由は、第一に「分析哲学」の「分析」がもともと意味していた〈概念分析をする哲学〉のニュアンスが現在の英語圏の哲学の内実にながらなくなってきたからであり、第二に、しばしば言われるように (e.g. Stecker 2010: 2-4)、厳密には〈美学〉と〈芸術の哲学〉は区別されるべきだからである。もちろん、「英語圏の」や「英米の」といった表現もいくぶん不適切である。いわゆる分析哲学は、もともと主に英語圏で始まった哲学的潮流ではあるが(源流はドイツ語圏だが)、それはいまや英語圏にかぎられたものではない。おそらく、「分析美学」という名称で示される領域をもっとも適切に言えば、「分析的伝統 (analytic tradition) における美学および芸術の哲学」ということになるだろう。強調しておくべきは、「分析的伝統」は特定のアプローチや主題を意味するものではないという点である。その概念が表しているのは、むしろ議論の文脈 (たとえば言語哲学の諸成果と概念群) と議論のスタイル (たとえば論理性や明晰性の重要視) である。

¹⁰ メスキンとクックは、このほかにもマンガが持つハイブリッド性の考察が芸術の哲学にとって興味深いものであることを挙げているが (Meskin and Cook 2012: xviii-xiv)、この点もまたビデオゲームに当てはまることである。後述するように (3.4)、ビデオゲームもまたあるいみでハイブリッドな形式である。

ゲームについての哲学もまた、これとまったく同じ理由で芸術の哲学のうちに正当に位置づけられるものだろう¹¹。さらに、ビデオゲームの哲学は、インタラクティブ性と芸術作品の受容の関係についても、きわめて有益な視点を与えるものである¹²。以上のように、本稿の研究は、一方ではビデオゲーム研究の文脈に、もう一方では芸術の哲学の文脈に位置づけられるものである¹³。

もちろん、ビデオゲームを持ち出す哲学的議論のすべてがビデオゲームについての (of) 哲学であるわけではない。メスキンとクックが言うように、特定のマンガ作品のうちに表されている哲学的問題や、特定のマンガ作品を通して考えることができる哲学的問題を扱う研究は、「マンガのなかの (in) 哲学」あるいは「マンガを通じた (through) 哲学」と呼ぶべきものであって、マンガについての (of) 哲学ではない (ibid: xv-xvi)。同様に、哲学的なビデオゲーム作品や特定のビデオゲーム作品を通じた哲学的考察は、本稿とは異なる文脈に位置づけられるものになるだろう¹⁴。ビデオゲームの哲学としての本稿が関心を持つのは、個々のビデオゲーム作品の内容が持つ哲学的含意ではなく、ひとつの芸術形式としてのビデオゲームの本性である。

1.2 芸術形式の形式的特徴

本稿の大きな目的は、芸術形式としてのビデオゲームの本性を明らかにすることである。本稿は、この目的を〈一個の芸術形式としてのビデオゲームの形式的特徴を明らかにすること〉として理解する。ここで「芸術形式の形式的特徴」は、以下のように定義される。ある芸術形式の形式的特徴とは、当の形式に属する作品の適切な鑑賞ないし受容において、その作品の（物理的ないし知覚的ないし概念的な）諸々の素材が特定のしかたで芸術的機能を果たすために相互に関係づけられる（あるいは構造化される）その可能性である。芸術的機能とは、当の作品が持つ、その作品の芸術的評価にとって関与的¹⁵な働きである。本稿では、「芸術的評価」という

¹¹ 実際、英語圏の美学の教科書では、伝統的な芸術形式に並んで、マンガやビデオゲームにそれぞれ章が割かれている (Meskin 2013; Tavinor 2013)。

¹² インタラクティブ性についての議論は、本稿 5.4 を参照。

¹³ ビデオゲームの哲学において、両者の文脈はふつう交差する。実際、先に挙げたコンピュータゲームの哲学カンファレンスには、芸術の哲学を専門とする研究者が数多く参加している。

¹⁴ たとえば、「ポピュラー文化と哲学」シリーズにはビデオゲームを扱ったアンソロジーが含まれているが (Cuddy 2008)、そこに収録された諸論文の多くは「ビデオゲームのなかの／を通じた哲学」に属するものであり、本稿が想定するビデオゲームの哲学とは関心の方向が異なる。

¹⁵ 本稿は、「relevant」の訳語として「関与的」を一貫して用いる。

概念を基礎的なもの（つまり未定義なもの）としてつかうが、次節および3章で多少の特徴づけをおこなう。

たとえば、絵画作品の受容においては、線や色といった諸々の知覚的素材が平面上にあるものとして関係づけられることで特定の芸術的に関与的な働き——たとえば、美的性質や表出的性質や表示内容¹⁶を生み出す働き——をする。そのいみで、〈知覚的素材の平面的配置の可能性〉は芸術形式としての絵画の形式的特徴のひとつである。同様に、ある絵画作品の支持体上の絵具という素材が、その支持体平面からの盛り上がり具合やその絵具・支持体自体が持つ質感（ふつう「マチエール」と呼ばれるもの）がもたらすなんらかの働きについて芸術的に評価されるかぎり、〈絵具が物理的に支持体上に置かれる可能性〉は絵画の形式的特徴のひとつである。また、表示的絵画は表示内容を持つが、その内容において諸々の対象がどのように空間的に配置されるかが芸術的な評価の焦点になるかぎり、表示内容における対象の空間的配置の可能性は絵画の形式的特徴である。ある芸術形式の形式的特徴の集合が、その芸術形式の本性を規定することになる。

ある芸術形式の形式的特徴がなんであるかは、それに属する作品の諸特徴から判別できるわけではない。たとえば、ケンダル・ウォルトンによる思考実験的な例をつかえば、ピカソの『ゲルニカ』は絵画ではなく「ゲルニカス」という芸術カテゴリに属する（Walton 1970/2004: 147）¹⁷。ゲルニカスに属する作品は、『ゲルニカ』と同じ色とかたちの表面を持つが、その表面がさまざまなしかたで立体的に盛り上げられている。それゆえ、このカテゴリに属する作品としてのピカソの『ゲルニカ』は、「完全に平べったい作品」として評価されることになる。さて、明らかに、たんに『ゲルニカ』の諸特徴を見ることから、ゲルニカスの形式的特徴は判別できない。同様に、『ゲルニカ』の諸特徴それ自体から絵画の形式的特徴を導くことはできないだろう。ある芸術形式の形式的特徴を理解することは、それに属する作品の諸特徴ではなく（あるいは少なくとも、その諸特徴だけではなく）、むしろそれに属する作品をどのような観点で鑑賞ないし受容するのが適切であるかにかんする慣習の内実を理解することである。絵画の形式的特徴が平面性や物質性であるのは、絵画作品が一般にそのような特徴を持っているからではなく、そのような特徴が（絵画作品としての）その作品の芸術的評価にとって関与的な機能を果たすようなしかたでそれを鑑賞するということがわれわれの社会において慣習として成り立っている

¹⁶ 本稿では〈なにかを表す作用／もの〉という意味での「representation」の訳語としては、原則的に「表示」を用いる（また、「representation」の訳語として以外に「表示」という用語をつかわない）。「expression」の訳語としては、〈情動の現れ〉の意味でつかう場合には「表出」、それ以外の用法では「表現」を用いる。

¹⁷ ウォルトンの「芸術カテゴリ」には本稿が言うところの芸術形式も含まれるが、それはジャンルや様式も含むという点で、芸術形式よりもはるかに広い外延を持つ（Walton 1970/2004: 144）。とはいえ、そのことはここでの議論に影響しない。

からである。したがって、ビデオゲームの形式的特徴を明らかにすることは、われわれの社会におけるビデオゲーム作品の適切な鑑賞ないし受容のしかたがどのようなものであるのかを特定することにほかならない。

1.3 芸術作品の受容

ここで「鑑賞ないし受容」という概念を明確にしておこう（以下、「受容」に統一する）¹⁸。受容は、芸術作品のたんなる経験ではなく、それを芸術作品として評価する可能性を伴う経験である。ある作品を受容をすることは、必ずしもその作品についての評価的言明を実際におこなうことを含意しない。あるいはさらに、その作品の良し悪しの判断を実際にも含意しない。受容は、芸術評価的な態度を伴うしかたで作品を経験することであるとも言えるかもしれない。とはいえ、この態度は、必ずしも自覚的なものではないだろう。それゆえ、当の経験が受容であるかどうかの判別を受容者の内観に頼るべきではない。むしろ、ある作品の経験が受容であるかどうかは、〈その受容者が、もしその作品の芸術的な価値を問われた場合にそれに正当なしかたで答えるための材料を自身の経験から引き出しうるどうか〉によって判別すべきものである¹⁹。

どのような経験が芸術的な評価を正当化するような経験なのか、あるいは、正当な芸術的評価の条件はなんであるかについて、本稿はとくに明確な立場はとらない。とはいえ、おそらくほとんどの芸術形式において芸術的評価の中心的部分をなすで

¹⁸ 「鑑賞ないし受容」という曖昧な言いかたをしたのには消極的な理由がある。「鑑賞」は芸術評価的態度を含意するが、それは同時にその態度が静観的なものであることを含意するかもしれない。それゆえ、「鑑賞」は、ビデオゲームのような受容者の行為性を前提とした形式にはなじみにくい。一方、「受容」の一般的な用法は、芸術評価的態度を必ずしも含意しないように思える（「参加」や「従事」といった行為性に焦点をあわせる語彙は、芸術評価的態度を伴う経験を表す語彙としてはさらに不適合だろう）。ようするに、ビデオゲーム作品を芸術評価的態度を伴いつつプレイすることを明確に表すのに適した一般的用語がないのである。なお、芸術評価的態度はつねに静観的態度であり、それゆえビデオゲーム作品（より一般的にインタラクティブな芸術作品）に対しては芸術評価的態度をそもそもとれないという主張もあるかもしれないが、本稿はその点については議論しない。この種の批判の定式化とそれに対する応答は Lopes (2010: 30-32, ch.6-7) および Deen (2011) を参照。

¹⁹ もちろん、その評価が芸術的評価として正当化されるかどうかは、その評価の内容が正しい（もし芸術的評価に正しさがあるとすれば）かどうかとは別の問題である。正当ないみで芸術的評価ではあるがその内容は受け入れがたい場合もあるだろうし、逆に評価の内容は受け入れられるがその評価のプロセスが芸術的評価としてまったく正当化できない場合もある。たとえば評価の定まった古典的作品だけを称賛する人の評価は正しいかもしれないが、その人は正当な芸術的な評価をしていないかもしれない。

あろう美的評価については、それが正当化されるための必要条件をいくつか挙げる
 ことができるかもしれない。たとえば、その評価のために趣味や繊細さといったな
 んらか特殊な能力が行使されていること、たんに概念にもとづいて評価するのでは
 ないこと、(伝聞ではなく) 当の作品を実際に経験したうえで評価すること等々であ
 る²⁰。もちろん、以上の条件は、芸術的評価の特徴づけとしてはあまりにも不十分
 だが、本稿では一般的な芸術的評価についてのこれ以上の特徴づけを断念する。そ
 れは、それぞれの芸術形式の受容実践の細やかな観察といった経験的研究によっ
 てはじめて十全な私たちで明らかになるものであるように思われるからである (本稿
 3.1 および 3.2 も参照)。

一方、ある経験が受容であるかどうかの判別とは別に、その受容が適切なもので
 あるかどうかの判別がある。ある受容が適切であるためには、受容者は当の対象を
 しかるべき芸術形式に属するものとして受容することが必要である。おそらく、わ
 れわれの社会においては、ピカソの『ゲルニカ』をゲルニカスというカテゴリに属
 するものとして受容することは不適切だろう。その経験が『ゲルニカ』を正当なし
 かたで芸術的に評価するための材料を提供するとしてもである。

ある作品に対してどのような芸術形式を適用するのが適切であるかを定めるもの
 はなにか。これにはいくつかの候補が考えられる。ジェロルド・レヴィンソンは、
 ある作品にとって適切な芸術カテゴリがなんであるかは、ふつうその作者の意図に
 よって決まると主張する (Levinson 1996)。つまり、作者が自身の作品をしかじか
 のカテゴリのもとで受容されるべきものとして意図することが、その作品の適切な
 カテゴリを決定する²¹。一方、ウォルトンは、作者の意図に加えて、その作品が当
 のカテゴリの標準的な諸特徴を数多く持っていること、その作品を当のカテゴリに
 属するものとして受容することが (他のカテゴリのもとで受容するよりも) より美
 的に価値ある経験を生むこと、当のカテゴリが当の社会において確立されたもので
 あること、といった複数の規準を挙げている (Walton 1970/2004: 151-152)。あるい
 はさらに、作品がどのような方法やプロセスで作られたかもその適切なカテゴリが
 なんであるかに影響するかもしれない。とはいえ、ここで示したいのは、その適切
 さの規準がなんであれ、われわれはそれぞれの作品に適切な芸術形式がなんである

²⁰ これらの条件は、フランク・シブリーの議論に負っている (Sibley 1959/2007; Sibley 1965/2007)。シブリーが焦点をあわせる美的判断は、評決的 (verdictive) な美的判断 (美的なよし悪しの判断) の正当性というよりもむしろ実質的 (substantive) な美的判断 (価値中立的なもの) の正当性だが、とはいえ、美的評価のおそらくほとんどは実質的な美的判断 (あるいは少なくとも実質的な美的判断がもとづくところのなんらかの高次性質の知覚) にもとづく以上、そのちがいはここでは問題にはならない。

²¹ レヴィンソンは、作者の意図を「カテゴリ的意図」(作品のカテゴリについての作者の意図) と「意味論的意図」(作品の内容についての作者の意図) に区別している。ここで問題になっているのは、カテゴリ的意図だけである。

かがある程度まで明確に前提しており、そして不適切なカテゴリのもとでその作品を受容することは不適切な受容であると見なしているということである。

ここまでの議論をまとめておく。ある芸術作品に対する経験がその作品の受容になるのは、その経験が正当な芸術的評価のための材料を提供する場合である。また、ある作品の受容が適切なものになるのは、その受容がその作品に適切な芸術形式(あるいはより一般化すれば芸術カテゴリ)に属するものとして受容される場合である。ある芸術形式の形式的特徴を明らかにすることは、それに属する作品の適切な受容がどのようなものであるかにかんする慣習の内実を明らかにすることにほかならない。したがって、本稿の大きな目的は、〈ビデオゲーム作品の適切な受容がどのようなものであるかにかんする慣習の内実を明らかにすること〉と再度言い換えられる。より細かく言えば、本稿の大きな目的は、〈ビデオゲーム作品をビデオゲーム作品として受容するとき、その作品の諸素材が芸術的評価に関与的なしかたで機能するためにどのような関係を持ちうるかについてのわれわれの慣習を明らかにすること〉である。

本稿は、以降の議論のために、ビデオゲーム作品の受容実践について以下のことを前提する。

- カテゴリ帰属についての判断の共有。つまり、たとえ明確な規準はないとしても、われわれ(少なくともビデオゲーム文化にかかわりのある人々)は、特定の対象がビデオゲーム作品であるかどうか(それがビデオゲームという芸術形式に属するものとして受容されるべきものであるかどうか)を判断でき、かつその判断を共有している。
- 適切な受容についての判断の共有。つまり、たとえ明確な規準はないとしても、われわれは、ビデオゲーム作品に対するある経験が適切な受容であるかそうでないかを判断でき、かつその判断を共有している。
- 芸術的機能についての判断の共有。つまり、たとえ明確な規準はないとしても、われわれは、ビデオゲーム作品に対する適切な受容において、その作品が持つ特定の働きが芸術的評価にとって関与的であるかどうかを判断でき、かつその判断を共有している。

本稿は、これらの前提のもとに、ビデオゲーム作品一般がその適切な受容において芸術的評価に関与的なしかたで機能するしかたを記述していく。いま挙げた三つの項目については、筆者と読者はすでに直観を共有しているものとする。それゆえ、本稿は、ビデオゲーム文化に標準的なしかたでかかわる人であれば誰もが気づいて

いるであろう事柄の存在についてはほとんどいかなる論証も示さない²²。その種の事柄が存在することは、証明されるべきことではなく、所与の前提である。そのいみで、本稿は、われわれの社会におけるビデオゲームの受容の慣習をその内部から眺めるものになる。本稿の仕事は、未知の事柄を新たに発見したり解明したりすることではない。むしろ、本稿の仕事は、われわれがすでになじんでいる実践をその内部から概念的に明確化し、記述すること（そして同時にその記述のための枠組みを提示すること）であり、また場合によっては、その明確化の結果として生じる概念的な諸問題を明示し、（うまくいけば）それを解決することである。この点で、本稿は、おそらく適切ないみで哲学的研究である。

1.4 ビデオゲームの受容過程

本稿の大きな目的を示した。とはいえ、当然ながら、私にはビデオゲームの形式的特徴を余すところなく十全に議論する余裕も能力もない。それゆえ、本稿の直接的な目的は、いくらか限定されたものにならざるをえない。本稿の直接的な目的は、ビデオゲームの形式的特徴の一部としてのその意味作用のありかたを詳細に記述すること、また同時に、その記述のための枠組みを提示することである。

この目的をより明確化するために、まずビデオゲームの受容過程について簡単にスケッチしておこう。それによって、ビデオゲームにおける意味作用とはどのようなものか、またそれは受容過程全体のうちにどのように位置づけられ、受容過程のほかの側面とどのような関係を持つものなのかについて、おおよその見取り図を示すことができるだろう。それはまた、大きな目的に対する本稿の位置づけを示すことにもなる。

時間芸術であれ非時間芸術であれ、芸術作品ないし芸術的上演の受容は、おそらくすべて時間的に幅を持った過程である。時間芸術と非時間芸術のちがいは、受容の過程のなかでその対象自体が変化するかどうかという点にある²³。音楽作品ないし演奏の受容も絵画作品の受容も時間的に幅を持った過程だが、後者ではその過程において作品のありかたはふつう変化しない。ビデオゲームは、このいみで音楽と

²² ただし、具体例による例示や、当の事柄について述べた言説の引用によって、特定の事柄がビデオゲームの受容の慣習のうちに存在することを示す場合はある。

²³ ここで、ある芸術形式が時間芸術であるかどうかは、純粋に受容の過程における作品自体の変化の有無の問題である。それゆえ、たとえば（出来事の継起としての）ストーリーが描かれているとかものの動きが表されているとかいった作品の内容にかかわる事柄はここでは一切関係ない。また、時間芸術であることは、上演芸術であることを含意しない。

同じく時間芸術に属する。音楽とビデオゲームのちがいは、前者が受容者のふるまいとは独立に特定のありかたで変化していくのに対し、後者は受容者のふるまいに応じて変化する（あるいは変化のしかたが変化する）という点にある²⁴。

もちろん、小説作品の受容などにおいても、受容者の動作（たとえばページをめくることが）は作品のありかたを変化させるし、またそのことはその作品の適切な受容にとって必要なことである。しかし、小説作品の受容において受容者が変化させる側面は、当の作品の芸術的機能を果たす部分ではない。小説作品の芸術的評価にとって関与的な事柄は、その受容者が本を買ったりページをめくったりする行為をする以前に（それらの行為からは独立に）すでに決定されている。受容者はたんに特定の決められたしかたでそれを現実化しているにすぎない²⁵。対して、ビデオゲーム作品においては、受容者のふるまいがかかわる側面が芸術的評価にとって関与的である。そして、より重要なことだが、そのふるまいは、たんなる無意識なふるまいでもランダムな動作でもなく、特定の意図を伴った行為である。つまり、ビデオゲーム作品の受容者は、自身のふるまいが当の作品の芸術的評価にとって関与的な帰結につながることを（あるいは場合によっては自身の行為自体が芸術的機能を持つことを）自覚しながらふるまうのである。

ビデオゲームは、以上のようなみで、インタラクティブな芸術形式である²⁶。インタラクティブな芸術形式には、その定義からして、適切な受容の過程のうちに受容者の行為とそれに対する対象の反応というフェーズが必然的に含まれる。この過程をおおまかに図式化すれば以下のようなになるだろう。

① 対象のありかた P

²⁴ もちろん、音楽演奏における演奏者は自らの行為によって演奏のありかたを変化させていると言えるが、ふつう演奏者自身はその演奏の受容者ではない。逆に、仮に演奏者が自身の演奏の受容者であると言えるとするならば、それはビデオゲーム作品の受容と構造としては同じになるかもしれない。その観点からすれば、ゲームのプレイと楽器のプレイ（とりわけスコアにもとづくもの）はいくらか似たものに見えるだろう。とはいえ、その場合でも、前者がプレイの行為自体に焦点をあわせる一方で、後者は行為というよりも行為の帰結（音の系列）を受容の焦点にする傾向にあるというちがいはあるように思われる（もちろん、ビデオゲーム作品のプレイでも行為の帰結を主な受容の焦点にする場合はよくあるので、明確なちがいはないが）。

²⁵ ここでは、たとえば読書行為論において論じられるような作品内容の解釈における受容者の行為性・参加性といった論点はまったく関係ない。いかなる芸術作品についても、作品の特定のありかたからその内容を導くのは（程度の差はあれ）受容者の能動的な仕事だと言えるだろう。しかし、繰り返すが、ここで問題にしているのは、作品自体のありかたと受容者の関係である。また、小説をたとえばうしろから読むような決められていないしかたで受容する場合、その受容のふるまいは当の作品の芸術的機能に影響を与えるかもしれないが、しかしそれは適切な受容ではない（逆にその作品をそのようなしかたで受容するのが適切であるような慣習があるのであれば、それはふつうの小説作品ではなく、インタラクティブな小説作品だろう）。

²⁶ インタラクティブな芸術の定義についての詳しい議論は、本稿 5.4 を参照

- ② Pによる受容者への働きかけ
- ③ 受容者の心のなかでのPの処理
- ④ 受容者のふるまいA
- ⑤ Aによる対象への働きかけ
- ⑥ 対象のなかでのAの処理
- ⑦ 対象のありかたQ²⁷

これはもちろん受容の過程全体の図式ではなく、受容の一巡とでも呼ぶべきものである。実際には、このサイクルが何度も繰り返されることで全体としての受容になる。また、当然ながら、ビデオゲーム作品を含めたインタラクティブな芸術作品の受容の過程のすべてのフェーズがインタラクティブであるわけでは必ずしもない。ビデオゲーム作品にはふつう、当の作品の芸術的評価にとって関与的な非インタラクティブな側面（たとえばカットシーンなど）が多かれ少なかれ含まれている。その側面についての受容の過程は、上記の図式ではなく、非インタラクティブな時間芸術（あるいは場合によっては非時間芸術）の図式になるだろう。

さて、本稿の焦点であるビデオゲームにおける意味作用は、この受容の過程のどこに位置づけられるものなのか。これを明確にするために、上記の図式よりもさらに細分化し、かつ具体化したビデオゲームの受容過程の一巡の図式を示そう²⁸。

- ① モニタ画面²⁹のありかたP
- ② Pによるプレイヤーへの働きかけ
- ③ プレイヤーの心のなかでのPの処理
- ④ その処理にもとづいてプレイヤーが行為を意図する
- ⑤ その意図にもとづく、プレイヤーによるコントローラの操作A
- ⑥ Aによるハードウェア（コンピュータ）への働きかけ（入力信号）
- ⑦ Aによる入力信号の、コンピュータ内部での処理
- ⑧ 処理結果がモニタに送られる（出力信号）
- ⑨ モニタ画面のありかたQ

²⁷ インタラクティブでない時間芸術の受容過程は、この図式から④⑤⑥を除いたものである。また非時間芸術の受容過程は、④⑤⑥⑦を除いたものである。

²⁸ この図式はとくにオリジナルのものではない。認知科学的アプローチをとる研究の多くがビデオゲーム作品の受容におけるインタラクティブな過程をほとんど同じようなかたちで図式化している。わかりやすい例として、Swink (2009: 36) を参照。

²⁹ もちろん、モニタだけではなくスピーカーやコントローラも出力デバイスとしての機能を果たすが、ここでは単純化のためにモニタのみを挙げている。2.4.7でも述べるが、本稿では、これらプレイヤーに対する出力をすべてまとめて「ディスプレイ」と呼ぶ。

この過程のうちのどのフェーズが芸術的評価にとって関与的な側面になるのか。先に述べたように、ある作品の芸術的評価は、その作品自体についての受容者の経験を材料にする。それゆえ、上記のうち、⑥⑦⑧は本稿の直接的な関心の外である。というのも、それらは、経験を引き起こすもの、あるいは経験を伴った行為に引き起こされるものではあるとしても、それ自体は経験を構成するものではないからである。通常のビデオゲームプレイヤーは、そのインタラクションの対象であるハードウェアの内部で実際になにが起きているのかは経験しようがない³⁰。

残る①～⑤（⑨は①と同じと見なす）の過程は、おおまかに二つに区分できるだろう。対象がプレイヤーに影響を与える経験がされる過程（①②③）とプレイヤーが対象に影響を与える経験がされる過程（④⑤）である。前者をビデオゲームの受容過程における「意味作用」のフェーズ、後者を「ゲームプレイ」のフェーズと呼ぼう。意味作用には、知覚、認知、想像といった過程が含まれ、ゲームプレイには意思決定や行動といった過程が含まれる。思考や判断はいずれにも含まれる。④が③にもとづくかぎり、意味作用とゲームプレイは深く結びつき、部分的に同期するものでもあるだろう。そのいみで、両者は連続的な過程である。しかし、両者における受容のモードは互いに大きくちがっている。それはちょうど、会話において、相手が言ったことを聞きとり、それについて考えるモードと、相手になにを言おうか考え、実際に発話するモードのちがいである。

本稿の目的を再度明確にしておこう。本稿の目的は、ビデオゲームの受容過程のうち、意味作用のフェーズにおける受容の内実を記述すること（また同時にその記述のための枠組みを提示すること）である。それゆえ、ゲームプレイのフェーズは本稿の中心的な主題からは除外されることになる。ゲームプレイにかんする話題は、あくまで意味作用にかかわるかぎりで取り上げられる。その点で、本稿の議論は、本稿の大きな目的——つまり、ビデオゲームの受容過程の全体の内実を明らかにすること、そしてそれによってビデオゲームの形式的特徴を十全なかたちで示すこと——にとっては不十分なものである。

しかし一方で、本稿の研究は、その大きな目的にとって、少なくとも三つのいみで不可欠なものである。第一に、意味作用のフェーズは、ビデオゲーム作品の芸術的評価にとって重要な一部を構成する。先に述べたように、ビデオゲームにおいても、あらゆる場面がインタラクティブなわけではない（つまり④以降がない場合がある）が、その非インタラクティブな場面は、それでもなお芸術的機能を持ちうる。これは意味作用のフェーズがそれ自体として芸術的評価に関与的であることを示し

³⁰ 6.3で詳しく論じることになるが、その内部のプロセスについての情報をプレイヤーは処理し、また部分的にそれにもとづいて行為する。しかし、この情報の処理が生じているのは、この受容過程の図式のうちの②～③である。これは、本稿がゲームメカニクスを意味論レベルで扱う理由にはかならない。

ている³¹。第二に、ゲームプレイのフェーズはつねに意味作用を前提する。というのも、ゲームプレイにおける意図の材料になるのは意味作用の結果にはかならないからである。このゲームプレイのフェーズが芸術的評価に関与的であるかぎり、その前提となる意味作用もまた芸術的評価にとって関与的である。第三に、シミュレーションに見られるように、ゲームプレイを含めた経験の全体が意味作用として機能する場合がある(6.4.3 および 10 章)。これもまたビデオゲーム作品を評価する際の重要な焦点のひとつである。ビデオゲームの形式的特徴を明らかにするために意味作用をまず第一に扱うことは、以上の理由から十分に正当だと言えるだろう。

1.5 記述と理論的枠組み

本稿の目的は、ビデオゲームにおける意味作用を理論的に記述すること——言い換えれば、明確に定義された概念をつかって一般的に記述すること——である。しかし、そのための十分な概念群(理論的枠組み)は、既存の研究によって与えられているとは言えない。したがって、本稿の目的には、ビデオゲームにおける意味作用を記述するための理論的枠組みを作り出し、提示することも含まれている³²。この理論的枠組みは、それ自体でビデオゲームにおける意味作用のモデルを形づくる。モデルは、対象を一般的に記述するしかたのひとつである。それゆえ、理論的枠組みの提示は、個別的なケースに適用する以前にすでに一般的な記述として成り立っている。この意味で、本稿において、ビデオゲームにおける意味作用の記述とそのための枠組みの提示はほとんど不可分である³³。

もちろん、当の理論的枠組みが適切なものであるかどうかの基準は別途必要である。本稿は、その基準として以下の二つを採用する。

第一に、本稿で提示される理論的枠組みは、説明力を持たなければならない。つまり、ビデオゲームにおける意味作用に特徴的にみられる現象や、われわれがそれ

³¹ ビデオゲームにおける意味作用がそれ単独で芸術的機能を持つ場合、それはしばしば他の非インタラクティブな芸術形式と共通のしかたにおいてだろう。たとえば、あるビデオゲーム作品が描くストーリーがそれ自体として芸術的に評価される場合や、映像表現の美しさが評価される場合などである。しかし一方で、意味作用を単独で取り出してもなおビデオゲームならではの芸術的機能を持つと言える場合はいくつもある。このことは、本稿の全体を通して明らかになるだろう。

³² この章で示した芸術形式の形式的特徴の定義やビデオゲームの受容過程のモデル化は、すでにそのような理論的枠組みの提示の一部である。

³³ これは自然科学における記述とモデルの関係と同じである。たとえば、天動説や地動説は、天体の運行のモデルであると同時に、現実の世界がどのようなものであるかについてひとつの一般的な記述を提示している。

について持つ直観を十分かつ整合的に説明できなければならない。それによつてはじめて、その理論はビデオゲームの受容実践の内実を明らかにしたと言えるからである。

第二に、その理論的枠組みは、体系性を持たなければならない。これは、概念の定義がどれだけ基礎的で一般的なものか、また既存の体系的な理論とどれだけ接続できているかという基準である。これを満たすことによつて、その理論は、ビデオゲームの特殊性をそれ以外の事柄（たとえば、ほかの芸術形式や社会的実践）との関係において理解することを可能にする。

本稿は、理論的枠組みを提示する部分（理論パート、4～6章）と、それをより特殊なケースや側面に適用する部分（応用パート、7～11章）に分かれる。いずれの部分も、ビデオゲームにおける意味作用の記述としての役割を持つと同時に、その記述のための理論的枠組みの適切さを示すものとしての役割も持つ。

理論パートでは、ビデオゲームにおける意味作用のモデル化によつて、その記述がなされる。同時にそこでは、当の枠組みが説明力の点で適切であることが個別的な事例や実践に適用することをとおして示され、また体系性の点で適切であることが既存の理論との接続によつて示される。

応用パートでは、当の理論的枠組みをより特殊な側面に適用することをとおして、ビデオゲームにおける意味作用の特徴的な側面を記述する。また、それがわれわれの直観や実践をうまく説明するかぎりにおいて、その理論的枠組みの説明力が示されることになる。

本稿は、「ビデオゲーム」と呼ばれる人工物を広く一般的に扱うことを第一に意図している。それゆえ、ビデオゲームのジャンルごとの特殊性や個別的な作品ごとの特殊性に対する本稿の関心は相対的に小さい。しかし、一方で、本稿が提示する理論的枠組みは、ジャンル論（個々のジャンルの形式的な定義や分類）や個々の作品の分析にとつても有用なものである。というのも、ジャンルや作品ごとの特徴を抽出し、その特殊性を記述するには、明確に定義された一般的な概念群が必要だからである。特殊性は、一般的な観点から見ることではじめて明らかになる。実際、本稿に含まれる議論のいくつか（たとえば6.4、7.2、8.3）は、ジャンルの特徴づけや分類に部分的に寄与するだろう。

1.6 事例について

本稿には、多くの個別的なビデオゲーム作品やそれにかかわる現象が事例として登場する。それらの事例の役割と選定基準について述べておこう。

前節で述べたように、個別的な事例は、記述の対象としての役割を持つと同時に、記述の枠組みの説明力を示すものとしての役割も持つが、さらにまた、当の枠組みを例示するものとしての役割も持つ。とはいえ、これら複数の役割は、本稿においてはほとんど不可分なものである。本稿における個別的な事例は、つねに、これら複数の役割を同時に果たすことを意図されてつかわれている。

事例の選定に際しては、ケースごとにいくつかの基準を念頭においている。一般的な問題（ほとんどの作品について言える事柄）の場合は、おおよそ以下のような基準を設定している。

- 古典的な事例。つまり、広く知られている、よりオリジナルである（時代的により古い）、範例的である、といった特徴を持つ事例。
- アクセスしやすい事例。たとえば、ウェブでアクセスできるもの、無料でダウンロードできるものなど。
- 先行研究でつかわれている事例。

より特殊な問題の場合は、その問題をもっとも的確に示すジャンルや、そのジャンルの古典的・典型的な作品が選ばれることになるだろう³⁴。とはいえ、いずれにせよ、これらは厳密な選定基準ではない。実際には、知識の偏りも含め、著者の選好がいくらか反映されているところもあるかもしれない。

ただし、本稿の議論の対象になる範囲には、一点だけ大きな限定がある。本稿は原則的に、複数人によるプレイが重要なしかたでかわる事柄については一切扱わない。たとえば、対戦プレイや協力プレイ、多人数プレイヤーによるオンラインゲームなどに特殊な問題は扱わない。つまり、本稿の議論は、基本的にシングルプレイヤーによる受容を想定している。複数人プレイによって成立するプレイヤー間の関係——ある種の社会的関係——は、ビデオゲーム文化における諸現象のなかでもとりわけ興味深いものかもしれない。それゆえ、この側面を扱わないという点で、本稿は決定的に不十分なものであると言わざるを得ない。とはいえ、複数人プレイに特殊な問題のおそらくほとんどは、意味作用のフェーズではなくゲームプレイのフェーズにあるであろうことを考えれば、それを扱わないことが本稿の致命的な欠陥になることはないと思われる。さらにまた、本稿の理論的枠組みは、複数人プレ

³⁴ もちろん、一般的なケースであれ特殊なケースであれ、事例ごとのくせの有無にはつねに配慮しなければならない。つまり、当の事例について言えることがどこまで一般化できるものなのか、その事例特有の問題ではないのかということに気をつける必要がある。本稿はこの点に十分に配慮しているつもりだが、もしかすると不適切な一般化をしている部分もあるかもしれない。とはいえ、仮にそのような難点があったとしても、そのことは、本稿における個々の議論の適用範囲をより限定すべきことを示すだけであって、本稿の議論の全体にとって致命的なものにはならないだろう。

イを論じるに際しても十分有用であるよう意図されている。ゲームプレイの側面と同様に、プレイヤー間の社会的関係もまた、本稿の直接の主題ではないものの、その議論の先にあるものとして想定されているのである。

1.7 研究の意義

本研究の意義を、ビデオゲーム研究一般の意義、ビデオゲームの哲学の意義、ビデオゲームの哲学のなかでの本稿の意義、という三つの点から説明しておきたい。

まず、ビデオゲーム研究一般の意義を示そう。ビデオゲームの受容が少なくとも先進諸国における現代文化の中心的な現象のひとつである以上、それを研究する意義は自明であるように思われるが、ここではさらにビデオゲーム研究について特筆すべき側面をいくつか指摘しておく。

第一に、ビデオゲームは、現代のテクノロジー、とりわけコンピュータテクノロジーが人間の認知的活動にいかなる影響を及ぼすかという点で、興味深い側面を持っている。コンピュータシミュレーションやいわゆるバーチャルリアリティ、あるいは三次元のコンピュータグラフィックスといったテクノロジーは、(少なくとも商業的な観点からいえば) ビデオゲームを主要な適用先にしており、また一方でビデオゲーム文化がそれらのテクノロジーの発展と普及を促してきた側面もある。たとえば、1970年代後半から80年代にかけてのパーソナルコンピュータの普及の背後には、確実にビデオゲーム文化の存在がある³⁵。また、オペレーティングシステムのグラフィカルユーザインターフェイスや、携帯電話やスマートフォンのユーザインターフェイスは、少なくとも部分的にビデオゲームのユーザインターフェイス(コントローラやグラフィック)のデザインにおいて培われた技術や慣習を受け継いでいるだろう。したがって、ビデオゲームを研究することは、コンピュータテクノロジーを使用する現代のわれわれの知覚や認知や行為の体制がどのようなものであるか、またそれがコンピュータテクノロジーによってどのように影響を受けてきたかを明らかにすることに大きく寄与する。

第二に、ビデオゲームは、現代における制度化された遊び——つまりゲーム——³⁶

³⁵ Apple II、Commodore 64、MSX といった機種シリーズは「ホビーパソコン」とも呼ばれ、主に娯楽用途向けの家庭用コンピュータであった。ここで娯楽とされるもののほとんどは、ビデオゲームである。もちろん、パーソナルコンピュータの普及の背後にはつねにビデオゲームがあるというわけではない。1990年代半ばから後半にかけての Windows 機の普及は、主にインターネットの使用を目的としたものだろう。

³⁶ なんらかの本能の自発的あらわれとしての遊びと、それが制度化ないし構造化されたもの——

のおそらくもっとも中心的な形式のひとつであると同時に、そのありかたを劇的に変革したものである。ヨハン・ホイジンガ (Huizinga 1949) が強調するように、遊びが人間の根源的な営為のひとつであるならば、その現代的あらわれであるビデオゲームを研究することは、人間本性の研究に自然に接続する。この観点からいえば、現代の遊びがコンピュータテクノロジーと結びつくことで大きく発展したという事実はきわめて重要だろう。この事実は、遊びやゲームの本性についての手がかりを与えるように思われるからである。この点でもまた、ビデオゲーム研究は、コンピュータテクノロジーと人間関係を明らかにすることに寄与する。

以上のように、ビデオゲーム研究一般の意義は、明らかであるように思われる。では、ビデオゲームの哲学は、そのなかでどのような位置づけと意義を持つのか。哲学は、一般に、経験的事実というよりも概念を扱う。概念の学としての哲学の意義は、大きく分けて次の二点にある。

第一に、哲学的研究は、われわれの日常的な概念使用を明確化する（あるいは概念を分析する）。これは、われわれがすでに持っている諸々の概念の関係をはっきりさせたり、ある概念をより基礎的な概念にもとづけたりすることである。これによって、われわれは、自身や他人が現実をどのように理解し記述しているかについての反省的な理解を深めることができる。

第二に、哲学的研究は、新たな概念を理論的に定義することによって、物事を新たな観点から体系的に理解し記述することを可能にするという側面を持つ。これは、現実を記述するための理論的枠組みやモデルを提示するという点で、科学的な営みの一部を構成する。もちろん、その理論が実際に正しいかどうかは、経験的検証を経なければならぬ。これは実証的研究の仕事になるだろう。しかし、モデルの定義は、それ自体として重要な仕事である。戸田山和久が言うように、「[諸々の科学的な] 知見を組み合わせ、統合された一枚の絵にしていくためには、全体の大まかなスケッチが必要」であり、哲学者の仕事のひとつは、まさにそのスケッチを描くことにほかならないのである (戸田山 2014: 33)。

ビデオゲームの哲学の意義は、いずれの点についても見いだせる。それは、一方では、ビデオゲームにかかわるわれわれの概念や直観を分析し明確化するものであり、もう一方では、ビデオゲームにかかわる諸現象を記述・理解するための理論的枠組みを提示するものである。これらは、ビデオゲーム作品を受容する実践についての理解を深めるだけでなく、それを制作する実践についても重要な寄与をするだろう。というのも、ビデオゲーム作品の制作においても概念は使用されるからであ

つまり、明確に目的とルールが設定された遊び——を区別する古典的な論者は、ロジェ・カイヨワ (Caillois 1967: 75-77) である。カイヨワは、両者をそれぞれ「パイディア」(paidia) と「ルドゥス」(ludus) と名づけるが、英語話者にとっては、「ルドゥス」は自然に「game」と言い換えられるだろう (Frasca 1999)。

る³⁷。

そのような意義を持つビデオゲームの哲学のなかで本稿が果たすべき役割について、最後に示しておきたい。すでに述べたとおり、本稿は、芸術の哲学の観点からビデオゲームを取り上げるものとして、ビデオゲームの哲学のなかに位置づけられる。芸術の哲学としての本稿の関心は、ビデオゲームの芸術的な受容実践の内実を明らかにすることにある。本稿は、一方ではビデオゲーム作品をある種の芸術として受容するプレイヤー自身の自己理解を深めるという点で意義を持ち、他方では創造的な意図をもってビデオゲーム作品を作るという制作実践にとって有用なものである³⁸。あるいはまた、ビデオゲーム作品に対する芸術的な評価の実践（つまり批評）のための概念を提供するものとしても役立つかもしれない。

さらに、本稿は、ビデオゲーム研究にとってだけでなく、芸術の哲学や美学一般にとっても重要な論点を提供する。本稿がビデオゲームの形式的特徴のひとつとして見いだすゲームメカニクス³⁹の側面は、ゲームプレイという行為を作り出すものであり、そしてそれは、この行為を作り出すという点において芸術的に評価されるものである。いわば、ビデオゲームは、行為の芸術という側面を持つ。これはほかの芸術形式にはほとんど見られない特徴であると思われる³⁹。この行為の芸術というアイデアは、行為を生み出すということが芸術的に評価されるとはどのようなことなのか、ゲームプレイの経験はどのような意味で価値ある経験なのか、といった美学的な問いを引き起こす。それはまた、芸術とゲームの関係だけでなく、美と遊びの関係という古典的な論点についても新たな光を投げかけるものになるかもしれない（12章も参照）。

³⁷ このことは、多くのビデオゲーム作品のように多人数のチームで作品が制作される場合には、とりわけ顕著であると思われる。個人による制作であれば、必ずしも明確な概念化は必要ないかもしれないが、複数人による制作においては、意思疎通のための概念使用が必然的に伴う（たとえば、企画書や仕様書の作成、ディレクターからプログラマーへの指示などにおいて、概念がどれくらい重要であるかを考えてみればよい）。したがって、意思疎通を正確におこなうための概念群は、集団制作の実践にとって明らかに有用だろう。

³⁸ 哲学的な概念化と芸術的創造の結びつきはそれほど明確なものではないだろうが、少なくとも以下のような考えがありうる。定義の探求や概念的な整理は、ビデオゲームそれ自体や個々のジャンルについてわれわれが暗にもっている期待や標準的な見かたを明るみに出す。そして、そのようにスタンダードを明確に理解することによって、逆に既存の作品の限界を打ち破る創造的な発想が可能になる、という考えである。

³⁹ いわゆるインタラクティブな芸術は、その上演においてその鑑賞者になんらかの役割を求めるものではあるが、しかしその鑑賞者の能動的な行為の経験そのものが芸術的評価の理由になることは少ないように思われる。

1.8 本稿の構成

本稿は三部から構成される。第1部（1～3章）では、この研究の背景と前提を述べる。第2部では（4～6章）では、ビデオゲームの意味作用を一般的に記述するための理論的枠組みを定式化しつつ、一般的な特徴を論じる。第3部（7～11章）では、その枠組みをより特殊なケースや問題に適用し、その枠組みの説明力を示す。

章ごとの内容は、それぞれ以下の通りである。

2章では、本稿の研究対象の範囲をある程度確定させるために、ビデオゲームの定義について論じる。既存の定義をいくつか検討したあと、本稿が採用する定義を提示する。加えて、以降の議論のために、ビデオゲームの一般的な媒体的構成を説明し、用語法上のいくつかの問題を整理する。

3章では、ビデオゲームがひとつの芸術形式であるということはどういうことなのかについて論じる。芸術形式の定義およびそれをビデオゲームが満たすことを示したうえで、ビデオゲームがハイブリッドな側面を持った芸術形式であることを論じる。

4章では、意味作用一般を記述するための理論的枠組みを提示する。この枠組みは、ビデオゲームの二つの主要な表示方式である言語と画像を同じモデルで扱うことを可能にするものである。そのうえで、画像と言語はどこまで同じ枠組みでとらえられるのかという問題がいくつかの観点から検討される。

5章では、ビデオゲームの意味作用における記号のレベルを記述する枠組みを定式化したうえで、インタラクティブ性の定義についての議論が取り上げられる。

6章では、ビデオゲームの意味作用における内容のレベルを記述する枠組みを定式化する。ビデオゲームには、二種類の意味論がある。一方は虚構世界についての内容を表すものであり、他方はゲームメカニクスについての内容を表すものである。この章の中心的部分は、二種類の意味論の区別とそれぞれの意味論の定義である。そのうえで、二種類の意味論の多様な関係を論じる。両者の区別とその関係の分析を通して、ビデオゲームの形式的特徴のいくつかが明らかにされる。

7章以降では、4～6章の枠組みをより具体的なケースに適用していく。7章では、ビデオゲームにおける空間の表示を扱う。ここでは、統語論的空間としての画面と、二種類の意味論に対応した二種類の意味論的空間が定義され、また統語論的空間と意味論的空間を対応づけるものとしての遠近法という概念が導入される。これらの概念によって、既存の空間表示の分類や空間にかかわる諸概念が整理される。

8章では、ビデオゲームにおける時間を扱う。ここでも空間と同様に、統語論的時間と二種類の意味論的時間が定義される。これらの概念は、ビデオゲームの時間にかかわる日常的な諸概念の定式化を可能にするものである。

9章は、「現実のプレイヤーが虚構世界上で行為する」という一見奇妙な文をどのように説明するかという論点を扱う。諸説を検討したあと、記号の個別化における両者の関係という観点に立てば、この事態を無理なく説明できることを示す。

10章は、行為のシミュレーションという論点を扱う。これはビデオゲームの重要な側面のひとつであり、日常的言説において「虚構世界への没入」や「キャラクターへのなりきり」といった概念で部分的に捉えられてきたものだが、理論的説明が十分になされているとは言えない。本稿は、ここまでの枠組みをもとにこの側面を説明する。

11章では、ビデオゲームの虚構世界が一貫性ないし整合性を持たないことがしばしばあるというよく知られた論点を扱う。ここでは、言語行為論的枠組みをもとに、虚構世界の非一貫性として記述されている事態が実際はどのような事態であるかを明らかにする。また、それが、ハイブリッドな芸術形式としてのビデオゲームの特性からほとんど不可避に帰結する事態であることを示す。

結びの12章では、本稿では扱いきれなかった部分、とりわけ意味作用とともにビデオゲームの受容過程を構成するゲームプレイの部分にかんして、今後の研究の見通しを示す。

2. ビデオゲームとはなにか

この章では、本稿の研究の対象を確定することを試みる。つまり、本稿における「ビデオゲーム」という語がそもそもなにを指すのか、あるいは、なにをどのように確定すれば本稿の対象が確定されたことになるのか、という問題に取り組む。

2.1 では、一般に研究対象を確定することがどのようなことであるのか、そこで求められるのはどのような意味での「定義」なのかを明らかにする。2.2 では、議論に移るまえに、一個の文化的形式としてのビデオゲームと、その形式を持つ個々の事物としてのビデオゲーム作品を概念的に区別する。2.3 では、先行研究におけるビデオゲームの定義をいくつか紹介・評価したうえで、本稿が採用する定義を提案する。2.4 では、ビデオゲームの媒体がどのような部分からなるかについて簡単に説明する。2.5 では、「デジタルゲーム」や「コンピュータゲーム」といった「ビデオゲーム」の類義語について若干の整理をおこなう。

2.1 定義について

本稿は、ビデオゲームについての研究である。本稿の全体をひとつの文に見立てれば、本稿は、ビデオゲームを主語にして、それに特定の述語を述定する文——「ビデオゲームはPである」——として表現できるだろう。さて、この文が正しいか誤りであるかは、「ビデオゲーム」という語が指すものが「P」という述語が指す性質を持つかどうか（あるいは「P」が指す集合に属するかどうか）に依存する。それゆえ、本稿が真偽が問えるような有意義なものになるためには、「P」がなにを指すか以前に、まず「ビデオゲーム」がなにを指すかを確定させなければならない。このようないみでの研究対象の確定の作業を「定義」と呼んでもさしあたり問題ないだろう。本稿は、その議論の前提としてビデオゲームの定義を必要とする。

このいみでの定義は、あるものについて論じるための準備作業という性格を持つ。しかし、「定義」と呼ばれるすべての営為がそのように準備的なものであるわけではない。たとえば、あるものの本質を探りあてることを「定義」と呼ぶ場合、その定義は、議論の準備段階においてではなく、議論の結果において見いだされるべきものである。本稿の全体は、ビデオゲームの本性の少なくとも一部を明らかにしようとしているという点で、この後者のいみでビデオゲームの定義として考えられるか

もしれない⁴⁰。とはいえ、いまここで求められているのは、そのような本質を明らかにすることとしての定義ではなく、研究の事前準備における対象の確定としての定義である。

すでに述べたように、ここでの定義の目的は、ビデオゲームについて述べる文の真理条件をはっきりさせることである。この目的を達成するには、「ビデオゲーム」という語の適用条件を提示すれば十分だろう。一般的な適用条件を示すことによって、同時に具体的な適用対象（外延）も定まる⁴¹。

当然ながら、その適用条件は任意に定めていいわけではない。「ビデオゲーム」がすでに通用している語である以上、また、本稿が既存の「ビデオゲーム研究」に接続すべきものである以上、本稿が採用する「ビデオゲーム」の定義は、既存の用法に即したものでなければならない。アニル・グプタは、このように既存の用法に対して十全（adequate）であることを目的とした定義を「記述的定義」（descriptive definition）と呼ぶ（Gupta 2008: sec. 1.4）。記述的定義は、まったくの新語を導入する「約定的定義」や、既存の語を理論的に有用なかたちに改訂する「解明的定義」などと対比されるものである⁴²。

グプタによれば、記述的定義に要求される十全性には三つの度合いがある。もっとも弱い基準は「外延的な十全性」であり、それによって求められるのは、当の定義に対する実際の（actual）反例がないことだけである。より強い基準は「内包的な十全性」であり、そこでは、当の定義に対する可能な反例がないことが要求される。もっとも強い基準は「分析的な十全性」であり、既存の用法における当の概念の意味成分（sense）を拾い上げることが求められる⁴³。本稿がここで採用すべき基準は、もっとも弱いものだろう。というのも、ここでは、本稿における「ビデオゲーム」という語を、既存の用法と同じ対象を指すものとして定義するという以上の

⁴⁰ 伝統的な実在的定義と名目的定義の区別（Gupta 2008: sec.1.1）を持ち出せば、この場合の「ビデオゲームの本質」は名目的本質になるだろう。ロバート・ステッカー（Stecker 2000: 59-60）が述べるように、人工物にかんしてなんらかの実在的本質を期待することは（少なくとも自然種のように）できないように思われるからである。グラント・タヴィナー（Tavinor 2009a: 16-19）もまたビデオゲームについて同様の見解を示している。

⁴¹ 「ビデオゲーム」の一般的な適用条件を示すことは、ここでの目的を達成するために必要でもある。もちろん、「ビデオゲーム」という語の適用対象を個別に挙げていくことも理論上は可能かもしれないが、その作業は実践的には不可能である。

⁴² 「解明」（explication）は、ルドルフ・カルナップ（Carnap 1962: 1-18）が定式化した概念で、「不正確で前科学的な概念——被解明項——を新しい正確な概念——解明項——に変形する」（ibid: 3）理論的手続きのことである。カルナップ自身が挙げる例として、「塩」を「塩化ナトリウム」として定義することや、「魚」の動物学的定義などがある（ibid: 4-6）。ここで求められるビデオゲームの定義は解明的定義ではないが、本稿はいくつの箇所ではかの概念について解明的定義をおこなっている。

⁴³ このいみでの「sense」は通常「意義」と訳されるが、ここでは、概念分析によって分析されるものであることをはっきりさせるため「意味成分」とした。

ことは求められていないからである。既存のビデオゲームのみならず可能なビデオゲームをすべて拾うことや、「ビデオゲーム」という概念の意味成分を正確に分析することは、研究の出発点で必要なことではない。

この節の主張をまとめておこう。本稿の議論の前提として求められるのは、適用条件の提示によって「ビデオゲーム」という語の外延を確定することである。その定義が適切なものであるかどうかは、その定義が既存の用法に即して実際の反例がないかどうかによって判断される。以下、この章の全体を通じて、どのような内容が「ビデオゲーム」の適用条件として適切かを論じていくことになるが、そのまゝに、論点をより明確にするために、ひとつの区別をしておきたい。

2.2 ビデオゲームとビデオゲーム作品

本章では、ここまで「ビデオゲーム」という語をやや雑につかってきたが、実際には、その語は少なくとも二種類のカテゴリ的に異なる対象を指しうる。第一に、「ビデオゲーム」は、プレイヤーが実際にプレイし、場合によっては評価する対象、つまり作品を指すものとしてつかわれる⁴⁴。たとえば、『『スーパーマリオブラザーズ』はビデオゲームである』という場合の「ビデオゲーム」はこの意味である⁴⁵。第二に、「ビデオゲーム」は、当の作品がそれとして受容されるために機能するしかた、つまりその形式を指すものとしてつかわれる。「ビデオゲームは一個の文化的形式である」という場合の「ビデオゲーム」はこの意味である。以下、混同を避けるために、第一の種類を指す場合には一貫して「ビデオゲーム作品」をつかい、「ビデオゲーム」はもっぱら第二の種類を指すためだけにつかう⁴⁶。

ビデオゲームは、ビデオゲーム作品が一般に共通して持つ形式として定義される。注意すべきは、ビデオゲームと個々のビデオゲーム作品の関係——あるいはより一般化すれば、ある文化的形式とその形式を持つ個々の事物の関係——は、集合とそ

⁴⁴ ここで「作品」という語に評価的含意を読み取るべきではない。ここで「作品」は、〈受容者による受容のために作者によって意図的に提示される一定の事物〉というくらいの意味である。

⁴⁵ なお、ここでの「ビデオゲーム作品」や『『スーパーマリオブラザーズ』』は、当のソフトウェアだけを指すものではない。むしろそれは、ソフトウェアとハードウェア（ゲーム機やPC本体だけでなくモニターやスピーカーも含む）によって具体化される全体として想定されている。本稿では、ビデオゲーム作品の存在論的身分と個別化についての議論はしない。ビデオゲーム作品の存在論については、Tavinor (2011) を参照。

⁴⁶ 松永 (2012: 32-33) では、「作品」ではなく「プロダクト」という用語を導入している。「プロダクト」のほうがより中立的な用語だと思われるが、本稿では表現上の煩雑さを避けて「作品」を採用する。

れに属する個体の関係ではないということである。テレビという形式とその形式を持つ事物としてのテレビ番組を例として取ろう。「テレビには報道番組やバラエティショーが含まれる」という場合、その「テレビ」は「テレビ番組の集合」と言い換え可能である。あるいは「私はあまりテレビを見ない」という場合も、その「テレビ」は不特定の「テレビ番組」を指している。これらの発話は、形式としてのテレビについての言及ではない。一方、「テレビはラジオよりも報道能力が高い」などという場合、その「テレビ」や「ラジオ」は「テレビ番組の集合」や「ラジオ番組の集合」と言い換え可能ではない。その発話は、それぞれの形式それ自体のポテンシャルを比較評価しているのであって、それぞれの形式を持つ個体やその集合について述べているわけではない。

もちろん、文化的形式のようなカテゴリは、存在論的に堅固なものではない。それ自体をひとつの存在者として認めるべき積極的な理由はとくにないかもしれない。しかし、記述のための理論的概念としてそのカテゴリを導入することには明確な意義がある。第一に、すでに見たように、われわれは実際に形式について言及するし、それに対して有意味なしかたで特徴づけや評価をおこなうという事実がある。本稿の焦点であるビデオゲームの形式的特徴もまた、直接的にはビデオゲームという文化的形式それ自体が持つ潜在的な特徴——あるいは規定可能的 (*determinable*) な特徴——と見なされるべきものである。個々のビデオゲーム作品はその潜在的特徴をそれぞれ異なるありかたで——規定的 (*determinate*) な特徴として——具体化している⁴⁷。第二に、形式と作品を区別しないことによって議論の混乱や不明確さが生じるといえる。たとえば、「ビデオゲームは芸術であるか否か」を問う多くの議論において、その「ビデオゲーム」が個別的なビデオゲーム作品やその集合を指すのか、あるいは形式としてのビデオゲームを指すのかがはっきりしておらず、結果として論証が不十分なままで終わることがある (松永 2012: 28-29)。第三に、仮に文化的形式のようなカテゴリを存在者として認めないとしても、それを含む文が明らかに有意義なものであるかぎり、なんらかのかたちでその種のカテゴリとして記述されている事柄を捨わなければならない⁴⁸。そして、それを存在論的に適格な文にパラフレーズすることは一見して容易でない以上、さしあたり理論的枠組みのレベルでそのカテゴリを指す語彙を保持しておくことは合理的であるように思われる。

⁴⁷ 「*determinable/determinate*」の対概念については Sanford (2011) を参照。両者の関係は、たとえば〈色を持つ〉という性質と〈赤い〉という性質の関係である。

⁴⁸ 存在論的に不適格なカテゴリを含む文をすべてナンセンスであるとする考えもあるかもしれないが、それは明らかに行き過ぎである。存在論的儉約に励む消去主義者がすべきことは、存在論的に不適格な文を無意味と見なすことではなく、それを存在論的に適格な文にパラフレーズすることである。

さて、この章において求められる定義は、ビデオゲームの定義なのか、ビデオゲーム作品の定義なのか。本稿の直接の研究対象は、形式としてのビデオゲームである。しかし、ビデオゲームという形式がビデオゲーム作品が一般に持つ特徴として抽出されるべきものである以上、ビデオゲームの定義は、ビデオゲーム作品の外延——なにがビデオゲーム作品の集合に含まれるか——に完全に依存する。それゆえ、研究の出発点としてのこの章の役割は、ビデオゲーム作品の外延を確定することであり、またそれで十分だろう。そこから形式的特徴を拾い出し、形式としてのビデオゲームの本性を明らかにすることは、研究の目的であって前提ではない。

2.3 定義のアプローチ

ここでは、先行する定義をいくつか紹介したうえで、本稿の立場を示す。先行研究における「ビデオゲームの定義」が、形式としてのビデオゲームの定義とビデオゲーム作品の定義のどちらを意図したものであるかは必ずしもはっきりしない。とはいえ、ここでは論点を明確にするために、既存のビデオゲームの定義をすべてビデオゲーム作品の定義として解釈したうえで、それらが本稿の求める定義の基準(外延的十全性)を満たすかどうかを評価しよう。

2.3.1 ゲームとして定義する

ビデオゲームをゲームの下位概念として定義するアプローチがある。それは、まずゲーム一般を定義したうえで、そのなかでのビデオゲームの種差を提示することでビデオゲームを定義するものである。代表的な論者の説を見よう。

ケイティ・サレンとエリック・ジマーマン (Salen and Zimmerman 2004) は、先行諸理論におけるゲームの定義をそれぞれ細かく意味成分に分析したうえで、「先行の諸定義から要素を寄せ集め、不必要な部分を削ぎ落とした」ものとして以下の定義を提示している (ibid: 73-80)。

ゲームとは、そのなかで〈ルールによって定義され量化可能な結果にいたる人工的な対立〉にプレイヤーが従事するシステムである。(ibid: 80)

この定義は、「コンピュータゲーム・ビデオゲームから、室内ゲームやスポーツにい

たるあらゆる種類のゲームに適用される」ものだとされる (ibid: 80) ⁴⁹。サレンとジマーマンによれば、ビデオゲームもまた、ほかの種類ของเกมと同様に「システム」である (ibid: 86) ⁵⁰。これは、ビデオゲームを「媒体」あるいは「テクノロジー」として定義するアプローチを否定することを意味する。

コンピュータのハードウェアとソフトウェアは、たんにそれによって [デジタル] ゲームが形づくられる素材 (material) にすぎない。UNO のカード一式が UNO というゲームと同じものだと言う人はいないだろう。しかし、これがデジタルゲームの話になると、この種の考え [媒体とゲームを同一視する考え] に陥る人がしばしばいる。

UNO というひとつのゲームを持ち出していることや、あるいは続けて『Tetris』の「システム」がその媒体のみから構成されるものではないことを主張していることからわかるように、彼らでここで「ゲーム」や「デジタルゲーム」と呼んでいるものは、作品としてのそれである⁵¹。つまり、彼らは、われわれが「UNO」や『Tetris』という名前前で指すところのものがどのような存在者であるのかという問いに対して、それらは媒体それ自体として存在しているわけではないという答えを示しているのである。彼らの主張は、UNO のような作品と同様に、ビデオゲーム作品もまた「システム」として同定されるものだということにほかならない。その主張が正しければ、ビデオゲーム作品は正当にゲーム作品の下位概念だということになるだろう。

サレンとジマーマンは、以上の議論をしたうえで、ビデオゲーム作品の弁別的特徴を四つ挙げている (ibid: 87-89) ⁵²。第一に、即時的だが制限された (immediated but narrow) インタラクティブ性がある。システムとしてのビデオゲーム作品は、

⁴⁹ このようにゲームそれ自体はそれを実現する媒体からは独立のものであるという考えはしばしば見られる。イエスパー・ユールは、ゲームが持つこの特徴を「媒体横断的」(transmedial) と呼んで細かく議論している (Juul 2005: 48-52)。

⁵⁰ サレンとジマーマンは、「ビデオゲーム」の代わりに「デジタルゲーム」という用語を採用しているが、その外延はわれわれが想定するビデオゲームと同様であると考えてよい。

⁵¹ 本稿では、ビデオゲームだけでなくアナログゲームについても「作品」という用語をしばしば適用することになる。もちろん、UNO のように作者がはっきりしているケースはともかく、ポーカーや将棋やサッカーのような伝統的なカードゲームやボードゲームやスポーツの多くは、「作品」という言いかたが一見なじまないだろう。それらは、作者や起源が不明であり、また時代を超えて徐々に変化してきたものだからである。とはいえ、それらは受容・評価の対象として現時点で明確な同一性をもったものであり、またほかにとくに適した語がないことを考えれば、それらを「作品」と呼ぶことの合理性はあると思われる。

⁵² これは厳密ないみでの種差ではなく、「非デジタルゲームにも見いだせる」特徴であるとされる。とはいえ、それらは「デジタルゲームにおいてもっとも強力なかたちで (robustly) あらわれる」ものであり、「デジタル媒体においてゲームを作る際にゲームデザイナーが利点として取り上げるべき特徴」である (Salen and Zimmerman 2004: 87)。

プレイヤーの入力に対する応答が即時的であり、またその応答のありかたは動的に変化する。しかしまた、その入力可能性の幅（つまりプレイヤーができることの幅）はスポーツなどにくらべればはるかに狭い。第二に、情報操作のありかたが独特である。ビデオゲーム作品は、コンピュータグラフィクスやサウンドを駆使して多彩なしかたで豊富な内容の情報を伝えるという点だけでなく、どの情報をプレイヤーに伝え、どの情報を隠すかを自在に操作するという点でも独特である。第三に、ビデオゲーム作品は、自動化された複雑なシステムである。これは、ルールの運用者を必要としないばかりか、プレイをするためにプレイヤーがルールを事前に把握する必要が必ずしもないということを意味する⁵³。第四に、ビデオゲーム作品はプレイヤー間のコミュニケーションを助長する。もちろん、「デジタルであれ非デジタルであれ、あらゆる複数人プレイのゲームはプレイヤー間のコミュニケーションのための文脈」ではあるが、とりわけ「デジタルゲームは、距離を超えてコミュニケーションしたり、ほかの多くのプレイヤーと社会的空間の範囲を共有したりすることを可能にする」（*ibid*: 89）。

サレンとジーマーマン自身は、これらがビデオゲーム作品をほかのゲーム作品から区別する定義的特徴であるとは考えていないが（*ibid*: 87, 91）、少なくとも第四の特徴を除けば、ビデオゲーム作品が一般に持つ特徴をよく捉えているだろう⁵⁴。しかし、その特徴づけがどれだけ成功しているとしても、サレンとジーマーマンの主張には難点がある。

第一に、彼らが挙げる四項目は「システム」の働きあるいは機能が持つ特徴だが、それがそのような特徴を持つのは、明らかにコンピュータやゲーム機といった媒体の特徴のおかげである。これはサレンとジーマーマンも認めるだろうが、そうであれば、ビデオゲーム作品の特徴づけに媒体の観点も入れるべきだろう。もちろん、彼らが言うように、媒体だけで（つまりコンピュータをつかっているという点だけで）ビデオゲーム作品を特徴づけることはできないかもしれない。しかし、そこから媒体がビデオゲーム作品の特徴づけに無関係であるという帰結は導かれぬ。彼らはゲーム作品一般が媒体から独立したシステムであることを強調しようとした結果、ビデオゲーム作品の特徴づけからも媒体の観点を排除している。これは行き過ぎた主張であるように思われる。

第二に、こちらがより決定的な難点だが、ビデオゲーム作品のすべてが彼らが言うような意味でのゲームとして機能するわけではない。サレンとジーマーマンは、ゲームの定義のうちに「対立」（*conflict*）という要素を含めている。この概念を可能なかぎり好意的に解釈したとしても、〈なんらかの障壁の提示とその克服の試行〉と

⁵³ この論点については、本稿 6.3.1.5 を参照。

⁵⁴ 第四の特徴は、明らかにビデオゲーム作品一般に言えることではない。主にそこで想定されているのは、複数人プレイヤーが参加できるオンラインゲームである。

いう成分は残るだろう。たしかに、これはおそらくほとんどの論者がゲーム一般の特徴のひとつとして認めるものである。しかし、ふつうビデオゲーム作品とみなされる作品のいくつかは、克服すべき障壁をほとんど提示しないように見える（たとえば、『ゆめにつき』（2004）や『Dear Esther』（2012））。ビデオゲーム作品は必ずしもゲームである必要はないとする批評的言説もしばしばある（Game Life 2012）。あるいはさらに、『ひぐらしのなく頃に』（2002-2006）のように、そもそも作品自体としてはインタラクティブ性を持たないビデオゲーム作品すらある⁵⁵。それらがビデオゲーム作品であると言われるのは、それらがゲームだから——つまり、なんらか克服すべき障壁を提示するから——ではない。それらは、ゲームかどうかとは無関係の観点からビデオゲーム作品であると見なされているのである。

もちろん、多くのビデオゲーム作品はゲームの側面を持つ。また、ビデオゲームという形式は、主にゲームを作り出すためにつかわれているのも事実だろう。しかし、われわれが実際につかっている「ビデオゲーム」概念には「ゲームでなければならない」という必要条件は含まれていない。そのいみで、ビデオゲームをゲームの下位概念として定義するアプローチは、不適切である。

2.3.2 タヴィナーの選言的定義

グラント・タヴィナー（Tavinor 2009a）によるビデオゲームの定義は、サレンとジマーマンの定義の二つの難点——媒体の無視とゲームでないビデオゲーム作品の存在——をともにカバーするものである。まずは定義を見よう。

X は、以下のときに⁵⁶ビデオゲーム作品⁵⁷である。(1) それが視覚的なデジタル媒体を持った人工物であり、かつ、(2) 娯楽の対象として意図されており、かつ、(3) そのような娯楽が、以下の(a)(b)のいずれか、あるいは両方の参加方式（mode of engagement）をつかうことで提供されるよう意図されているとき。
(a) ルールと目的を持ったゲームプレイか、あるいは、(b) インタラクティブなフィクション。(ibid: 26; 項目番号は松永による追加)

(1)(2)(3)は連言的に結びついている。つまり、それぞれ個別に必要かつ、あわせて十

⁵⁵ 「インタラクティブ性」の定義については、本稿 5.4 を参照。

⁵⁶ タヴィナーは「if and only if」ではなく「if」で条件づけている。それゆえ、文字通り読めば、この定義は十分条件を提示しているのみで、必要条件についてはなにも述べていないことになる。とはいえ、この定義の提示に続く記述を見るかぎり、タヴィナーは明らかに必要十分条件を意図している（Tavinor 2009a: 26）。

⁵⁷ 「a videogame」とあるので、「ビデオゲーム作品」として解釈する。

分になる条件である。(3)の内部は、選言的な条件になっている。それゆえ、全体として見れば、〈(1)+(2)+(3a)あるいは(1)+(2)+(3b)〉がビデオゲーム作品の必要十分条件である。

条件(1)は媒体についての限定である。タヴィナーによれば、「コンピュータ——視覚的ディスプレイをその決定的な要素として含む——の発明は、ビデオゲームの歴史的前提条件としてあり」、そして「視覚的ディスプレイは、つねにこの〔ビデオゲームという〕形式にとって顕著あるいは中心的な特徴であった」(ibid: 26)。条件(2)は、その媒体の使用目的についての限定である。この条件は、娯楽目的でないバーチャル環境やコンピュータアプリケーション一般を排除するために必要だとされる(ibid: 28)。条件(3)は、その媒体が娯楽を「どのようにして実現するか」(ibid: 29)についての限定である。これは、たとえばインターネットサイトやインターネット映像など、デジタル媒体かつ娯楽目的だが明らかにビデオゲームではないものを排除するための条件である(ibid: 28-29)。

タヴィナーの定義のなかでもっとも特徴的な部分は、(3)の選言部分だろう⁵⁸。この定義によれば、娯楽の実現のしかたはゲームプレイとインタラクティブなフィクションのいずれか片方でよい⁵⁹。これは、ゲームでないビデオゲーム作品の存在を許容する。先に述べたサレンとジーマーマンの定義に対する明白な反例のほとんどは、インタラクティブなフィクションという選言肢によってカバーできる。また、より重要なのは、この二つの選言肢が、ビデオゲームと先行する文化的形式の歴史的なつながりを説明するものだという点である。タヴィナーは以下のように述べている。

このビデオゲームの定義に選言的な側面を含めることにとって重要な動機づけになっているのは、それがビデオゲームが先行する文化形式——とくに、ゲームとフィクション——に対して持つつながりのいくつかを説明するという点である。[...] ビデオゲームは、本質的に、これらの伝統的な娯楽形式がテクノ

⁵⁸ おそらく、この定義についてもうひとつ指摘しておくべきは、(2)と(3)について明確な意図主義をとっているという点である。これは芸術の哲学者ならばおなじみの戦略だが、ビデオゲームの定義やゲームの定義について意図主義をとる論者は多くない。しかし、ビデオゲームにせよゲームにせよ、社会的にそれとして認められる文化的カテゴリ(たとえば椅子と同様に)である以上、純粋にその内在的性質や機能によって定義するのは無理があるだろう。それゆえ、本稿も基本的に「フィクション」や「ゲームメカニクス」といった主要概念の定義にかんして、意図主義ないし慣習主義の立場をとることになる(6.2.4.5を参照)。ただし、本稿は「ゲームプレイ」概念の定義については純粋に機能主義をとっている。これは、ゲームプレイが、たとえば美的性質と同じように、文化的カテゴリではないと考えるからである(6.3.3を参照)。

⁵⁹ タヴィナーによれば、厳密な定義としては選言的形式をとる必要があるが、実際のところは、大半のビデオゲーム作品は両方の側面を持っている。それゆえ、「典型的には、ビデオゲームは虚構的舞台設定のなかでのゲームを用いるデジタル視覚的媒体による娯楽である、といってもそれほどまちがいはない」(Tavinor 2009a: 30)。

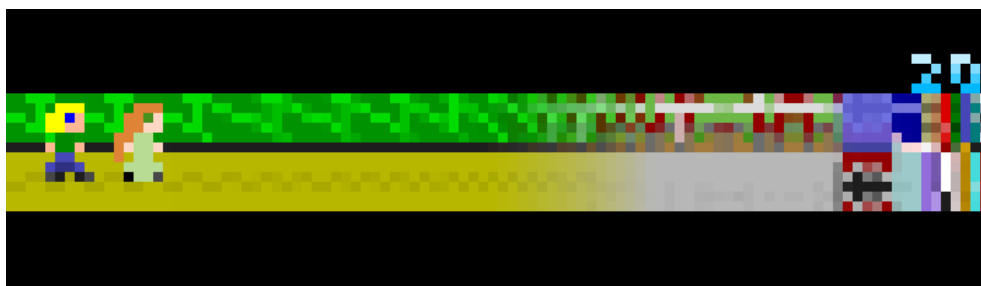


Fig. 2.1 Passage (2007)

ロジー[の進展]から生まれた新しい媒体のうちに実装されたものである。(ibid: 29)

タヴィナーの定義を評価しよう。タヴィナーが提示する媒体およびその受容方式についての条件は、いずれもかなり適切であるように思われる。いずれの条件も、ビデオゲーム作品の外延を適切なかたちで囲い込むものとして機能している。また、タヴィナーは、それらの条件がビデオゲームの歴史的な経緯にもとづいて導かれたことを示唆している。これは、たんなる外延的な十全性以上の説得力をその定義に与えるものだろう。これらの点で、タヴィナーの定義は、ビデオゲーム作品の定義として相当質の高いものだと言える。しかし、難点がないわけではない。

この定義の問題点は、(2)の条件、つまり娯楽目的という限定が、ビデオゲーム作品の外延を不当に狭めているように思われるという点にある。たしかに、ほとんどのビデオゲーム作品は、娯楽を意図して作られたものかもしれない。また、歴史的にみれば、少なくとも最初期のビデオゲーム作品の多くは、ほかの形式をもった娯楽——たとえばピンボールマシンのような遊戯機械や伝統的なカードゲーム——から派生したものだだろう。しかし、いまや娯楽的使用を意図されていないビデオゲーム作品は存在する。典型的なものは、「アートゲーム」あるいは「アートハウスゲーム」といったラベルで分類される作品である⁶⁰。たとえば、対テロ戦争が本質的にはらむ問題をシミュレーションとして表現した『September 12th』(2003)、5分間のプレイで人生と死を描く『Passage』(2007; Fig. 2.1)、現代の生活と労働における疎外という「実存的な」テーマを扱った『Every Day the Same Dream』(2009; Fig. 2.2)、山として静かにたたずむことをシミュレートする『Mountain』(2014)といったビデオゲーム作品は、明らかに標準的でないみでの娯楽——楽しみや快適さをもたらすもの——を意図して作られたものではないし、また娯楽として受容されているものでもない。それらはむしろ、(狭いみでの)芸術作品として意図され、受容されて

⁶⁰ アートゲームの例示と特徴づけについては、Parker (2013) を参照。

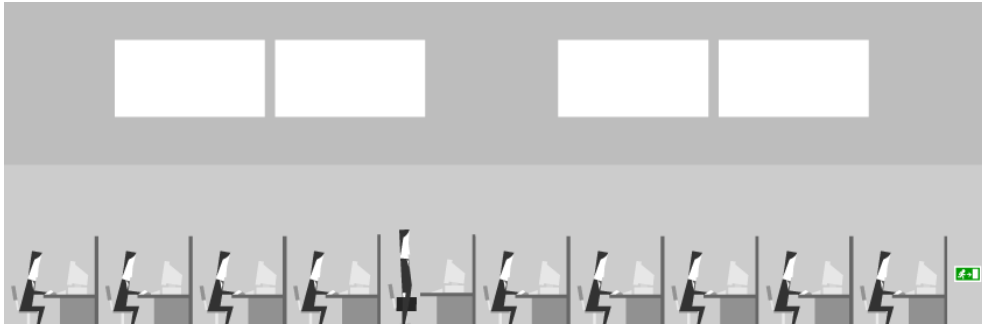


Fig. 2.2 Every Day the Same Dream (2009)

いる。重要なのは、それらの作品は、ビデオゲーム文化において、たんに周縁的なものではなく、文化的重要性を持つものであるということである。それゆえ、ビデオゲーム作品の定義は、これらの作品をその外延のうちに含めなければならない。

2.3.3 本稿の定義

本稿は、ビデオゲーム作品の定義として、以下を提案したい。これは、タヴィナーの定義をいくらか修正したものである。

Definition.

ビデオゲーム作品とは、(1) 視覚的デジタル媒体を通して実現される人工物であり、かつ、(2) 娯乐的に、あるいは、芸術的に受容されることを意図された（あるいは慣習的にそのようなものとして見なされている）ものであり、かつ、(3) その受容のありかたが以下の(a)(b)(c)のいずれかであるよう意図された（あるいは慣習的にそのようなものとして見なされている）ものである。(a) ゲームプレイ、(b) インタラクティブなフィクションの受容、(c) シミュレーションの受容。

タヴィナーの定義からの主な変更点は、使用目的についての条件である(2)を〈娯楽〉と〈芸術的受容〉の選言にした点、および、受容方式についての条件(3)の選言肢として〈シミュレーション〉を追加した点にある。シミュレーションの選言肢は、ゲームプレイを生み出すものでも（少なくともタヴィナーが想定する）インタラクティブなフィクション⁶¹として受容されるものでもないビデオゲーム作品を拾うためのものである。実際、上に挙げた『September 12th』などは、ゲームであるともインタラクティブなフィクションであるとも言いにくい、シミュレーションである

⁶¹ 「インタラクティブなフィクション」概念についての詳しい議論は、本稿 6.2.7 を参照。

とは言える。以上二点の変更によって、アートゲームのおそらくすべてがカバーできると思われる。

これらの選言的条件の追加によって、ビデオゲーム作品の外延が不当に広がることはないだろう。娯楽ないし芸術という限定によって、コンピュータアプリケーション一般やバーチャル環境一般にその外延が広がることはない。また、芸術条件の追加によって、たとえばインタラクティブなデジタルアート作品のうちのいくつかがビデオゲーム作品に属するものとして見なされることになるかもしれないが、もしあるデジタルアート作品が、ゲーム、インタラクティブなフィクション、シミュレーションのいずれかの形式を用いるものであれば、それを「ビデオゲーム作品」と呼ぶことはとくに直観に反するものではないだろう。

この定義は、さしあたり外延的に十全なものだと思われる。この定義は、その定義項のいくつか——たとえば、「娯楽」、「芸術」、「ゲームプレイ」、「インタラクティブなフィクション」、「シミュレーション」——が相対的に不明確な概念であるという点で不十分であると言えるかもしれない。しかし、少なくとも本稿の現在の目的にとって、それらの概念を正確に定義する必要はない。ここでの目的は、研究の対象としてどのような外延を想定しているかをはっきりさせることだが、それを示すのに厳密に定義された概念を用いる必要は必ずしもないのである。それらの概念は、相対的に不明確なものではあれ、外延をそれなりにはっきりと限定する力を持つものである。

もちろん、ビデオゲームの本性にかかわるそれらの諸概念を理論的に有用なかたちで定義することは、ビデオゲーム研究にとって決定的に重要である。それは、本稿の全体を通してなされる仕事である。

2.4 ビデオゲームの媒体的構成

以上で、本稿の議論対象を確定するという目的におおむね応えたことになるだろう。この節では、以上のいみでのビデオゲーム作品が、具体的にどのような媒体的構成を持つものであるかを考える。もちろん、その構成は個々のビデオゲーム作品で多かれ少なかれ異なる⁶²。しかし、ある程度一般的な特徴を抽出することは可能

⁶² 実際には、異なる種類の機器上で動作する場合でも（それゆえ、ある程度媒体的構成が異なっても）、同じビデオゲーム作品として同定されるケースは多い。これはビデオゲーム作品の同一性が、それを現実化する媒体の種類からは少なくとも部分的に独立であるという話だが、ここではビデオゲーム作品の同一性の問題はとくに重要ではない。ここでの焦点は、ビデオゲーム作品を具体化する媒体の諸種類の分類とそれらが一般的に共有する特徴の抽出である。

である。この一般的な媒体的構成は、ビデオゲームの形式的特徴を考えるうえでの基本的な前提になる。

まず、ビデオゲーム作品をその媒体の特徴にしたがって、いくつかの下位集合に分類しよう。この分類は、日常的にもよくつかわれるものである⁶³。ビデオゲーム作品は、それに特化したデジタル機器を用いるものと、汎用的なデジタル機器を持つものとの大別できる。両者はさらに以下のように分類できる⁶⁴。

専用デジタル機器を用いるもの

- (a) 業務用ゲーム機上で動作するもの（アーケードゲーム）
- (b) 据え置き型ゲーム機上で動作するもの（コンソールゲーム）
- (c) 携帯型ゲーム機上で動作するもの（携帯型ゲーム）

汎用デジタル機器を用いるもの

- (d) PC アプリケーションとして動作するもの（PC ゲーム）
- (e) ブラウザ上で動作するもの（ブラウザゲーム）
- (f) 汎用携帯機器のアプリケーションとして動作するもの（ゲームアプリ）

以下、それぞれの項目の概要とその媒体的構成を簡単に記述していく。それはまた、部分的にビデオゲームの歴史記述にもなるだろう⁶⁵。

2.4.1 アーケードゲーム

アーケードゲームは、コインの投入によって起動する業務用ゲーム機上で動作するものである。最初期にはパブや喫茶店に置かれたが、その後アーケードゲーム専用の娯楽施設——ゲームセンター——が登場した。アーケードゲームは、もっとも古いビデオゲームの受容形態である⁶⁶。本稿の冒頭で述べたように、史上はじめて

⁶³ ここで日常的な概念を使用して分類することとくに問題はない。というのも、ここでの分類は、理論的な記述概念として導入されるものではなく、たんにビデオゲーム作品の一般的な媒体的構成を抽出するにあたって、そのサンプルとしてすべてのビデオゲーム作品を考える代わりにいくつかの典型的なありかたを考えることで済ませるためのものだからである。

⁶⁴ すでに述べたように（1.6）、本稿ではオンラインゲームについては基本的に扱わない。それゆえ、ここでの分類にはインターネット接続を利用するかどうかという観点は含まれていない。

⁶⁵ この節での歴史記述は、Kent (2001)、さやわか (2012)、Hally (2014) に加え、多くのインターネットリソースおよび個人的な観察にもとづく。いずれにせよ、ほとんどすべてビデオゲームの歴史についての常識的な内容である。

⁶⁶ ビデオゲームの歴史は、遅くとも『Tennis for Two』（1958）か『Spacewar!』（1961/1962）にまでさかのぼれるが、いずれも基本的には一般の受容者に向けて公開されたものではない。1972年には、最初の家庭用ゲーム機であるマグナボックス社のOdysseyが発売されるが、これも広く

商業的に成功したビデオゲーム作品の『Pong』はアーケードゲームであり、またそれに後続する世界的なヒット作品——『Breakout』(1976)、『スペースインベーダー』(1978)、『パックマン』(1980)、『ドンキーコング』(1981)等々——もまたすべてアーケードゲームである。これらはまた、その後のビデオゲーム作品や諸ジャンルのありかたを大きく方向づけたものでもある。そのいみで、最初期のアーケードゲームは、ビデオゲーム文化にとって決定的に重要な役割を果たしている⁶⁷。

業務用ゲーム機は、基本的に「筐体」と呼ばれる入れ物に諸々のハードウェア類——コンピュータ、モニタ画面、スピーカー、コントローラパネル、それらをつなぐ配線等々——を詰め込んだものである (Fig. 2.3)。筐体には、直立式のものやテーブル状のもの、あるいはプレイヤーがなかに入れるようなコクピット式のものなど、さまざまなかたちがある。またコントローラも、パドルとよばれるツマミ式のコントローラから、レバー式、レバーとボタンの組み合わせまで多様である。ハンドルや操縦桿、あるいは銃器や楽器など、それぞれの作品の内容に即した模倣的なコントローラが採用されることもある。



Fig. 2.3

業務用ゲーム機直立式筐体

2.4.2 コンソールゲーム

コンソールゲームは、ビデオゲームのプレイに特化した専用のデジタル機器（ゲーム機）をテレビやそれに類する視聴覚出力機器に接続することで動作するものである。このゲーム機は、一般にプレイヤーの部屋に設置して使用することを目的として設計されたものであり、携帯使用を目的としたゲーム機と対比して「据え置き型ゲーム機」とも呼ばれる。コンソールゲームは、かつて日本語で「テレビゲーム」と呼ばれていたものにおおよそ相当する。

受容されるものにはならなかった。

⁶⁷ もちろん、アーケードゲームは、その後のビデオゲーム文化（少なくとも 2000 年代初頭まで）においてもひとつの重要な側面であり続けた。『ギャラクシアン』(1979) や『ゼビウス』(1983) 以降、2D シューティングゲームジャンルは、アーケード文化のなかで高度に洗練・様式化されていくことになる。またアーケード文化は、90 年代初頭には『ストリートファイターII』(1991) に代表される格闘ゲームジャンルを、90 年代後半にはいわゆる音楽ゲームジャンルを成立させた。



Fig. 2.4 Nintendo Entertainment System (北米版ファミコン)

据え置き型ゲーム機の歴史は、マグナボックス社の *Odyssey* (1972) にはじまる。70年代を通して、北米を中心にアタリ社の *Atari 2600* (1977) などの据え置き機が普及するが、コンソールゲームのほとんどは『*Pong*』や『*スペースインベーダー*』といったアーケードゲームの移植作品であった。コンソールゲームを爆発的に普及させたゲーム機は、任天堂のファミリーコンピュータ (1983; 北米版は 1985; 以下ファミコン) である。ファミコン向けに作られた諸作品は、アーケードゲームや PC ゲームの成果を吸収しながら、それ独自のジャンルを作り出し、洗練させていった。ファミコンはまた、コンソールゲームをビデオゲーム文化の中心にただけではなく、ビデオゲーム文化自体を現代の主要な娯楽文化のひとつに押し上げた。ファミコン初期の代表的作品である『*スーパーマリオブラザーズ*』(1985) は、全世界で 4000 万本近くを売り上げたと言われる。ファミコン以降、据え置き機はおおよそ 5 年ごとに世代交代していくが⁶⁸、そのなかでビデオゲーム文化は、産業的にも文化的豊饒さの点でも大きく発展した。

コンソールゲームを含め、多くのビデオゲーム作品では、ふつうゲーム機本体と

⁶⁸ ファミコン (第 3 世代) 以降の各世代ごとの主要な据え置き型ゲーム機は以下の通りである。第 4 世代…PC エンジン (NEC, 1987) /メガドライブ (セガ, 1988) /スーパーファミコン (任天堂, 1990)。第 5 世代…セガサターン (セガ, 1994) /PlayStation (SCE, 1994) /Nintendo 64 (任天堂 1996)。第 6 世代…ドリームキャスト (セガ, 1999) /PlayStation 2 (SCE, 2000) /ニンテンドーゲームキューブ (任天堂, 2001) /Xbox (Microsoft, 2001)。第 7 世代…Xbox 360 (Microsoft, 2005) /PlayStation 3 (SCE, 2006) /Wii (任天堂, 2006)。第 8 世代…Wii U (任天堂, 2012) /PlayStation 4 (SCE, 2013) /Xbox One (Microsoft, 2013)。これらの世代交代はコンピュータテクノロジーの進展に同期したものであり、世代が進むごとに演算速度や画像処理性能が向上している。

ソフトウェアの媒体（「ゲームソフト」や「ロム」などと呼ばれる）は物理的に分離している。それゆえ、標準的なコンソールゲームの媒体的構成には、ゲーム機本体、テレビなどの視聴覚出力機器に加え、カートリッジやディスクのようなソフトウェアの媒体も含まれる⁶⁹。コンソールゲームの操作には、ふつうゲーム機に付属の専用コントローラが使用される（Fig. 2.4）。このゲーム専用コントローラ（しばしば「ゲームパッド」とも呼ばれる）は、標準的には、両手で持つ横長の形状をしており、十字キーといくつかのボタンと場合によってはいくつかのアナログスティックが配置されたものである。

2.4.3 携帯型ゲーム

携帯型ゲームは、ビデオゲームのプレイに特化した携帯用デジタル機器（携帯ゲーム機）上で動作するものである。最初の携帯型電子ゲームは、マテル社の『*Mattel Auto Race*』（1976）であると言われる。これは、通常想定されるようないみでの視覚的ディスプレイを持つと言えるかどうかははっきりしないという点で、本稿が定義したビデオゲーム作品の外延に含まれるかどうか定かではない。よりわれわれの「ビデオゲーム」概念に近くなるのは、1980年代初頭に日本で流行した任天堂の「ゲーム&ウオッチ」シリーズ（1980-）である。

とはいえ、明確にビデオゲームの名に値し、またその後のビデオゲーム文化に重要な影響を与えた最初の携帯ゲーム機は、任天堂のゲームボーイ（1989）だろう（Fig. 2.5）。ゲームボーイ向けのソフトウェアとして、コンソールゲームやアーケードゲームにはないオリジナルの作品が数多く作られ、また『ポケットモンスター 赤・緑』（1996）に代表されるように、コンソールゲームをしのぐ売り上げ本数を誇る作品も現れた。携帯ゲーム機もまた、据え置き機と同様に、一定期間ごとに世代交代を繰り返しながら現在にいたっている⁷⁰。



Fig. 2.5 ゲームボーイ

⁶⁹ 最初期の据え置き機は、当時のアーケードゲームと同様にソフトウェアを内蔵する形式だったが、Atari 2600以降ゲーム機本体とソフトウェアの媒体を分離することが一般的になった。ただし、より近年のゲーム機は、大容量のデータ保存領域（ハードディスク）を内蔵しており、それゆえ、たとえばインターネット経由でのソフトウェアデータのダウンロードを通すことで、カートリッジやディスクのような媒体を必ずしも必要としなくなっている。携帯型ゲームやPCゲームにも同じことが言える。

⁷⁰ ゲームボーイ以降の主要な携帯ゲーム機は以下の通り。ゲームボーイカラー（任天堂、1998）、ゲームボーイアドバンス（任天堂、2001）、ニンテンドーDS（任天堂、2004）/PlayStation Portable

携帯型ゲームはまた、ビデオゲームの受容スタイルと受容者層の幅を大きく広げたものであるとも言える。たとえば、任天堂のニンテンドーDS（2004）は、ゲームプレイの手軽さを押し出した作品ラインナップやタッチパネル式のインターフェイスなどのおかげで、それまでビデオゲームをプレイしなかった幅広い層に受容された⁷¹。

携帯型ゲームもまた、コンソールゲームと同様に、標準的には本体とロムが分離している。それゆえ、携帯型ゲームの標準的な媒体的構成は、携帯ゲーム機本体およびソフトウェアの媒体（カートリッジやディスク）からなる。携帯ゲーム機は、コンピュータを内蔵し、インターフェイスとしてモニタ、スピーカー、コントローラを装備するものである。コントローラは、据え置き型ゲーム機と同様に、標準的には十字キー、ボタン、場合によってはアナログスティックからなる。携帯性とそれに必然的に伴うモニタの小ささを除けば、携帯型ゲームとコンソールゲームの媒体的構成はほとんど変わらないと言える。

2.4.4 PC ゲーム

PC ゲームは、ビデオゲーム専用ではない汎用のコンピュータ（典型的にはパーソナルコンピュータ）上でアプリケーションソフトウェアとして動作するものである。『Spacewar!』（1961/1962）をはじめ、商業化される以前のビデオゲーム作品は、ほとんどが大学や研究機関の研究室で——多くは学生によって、そしておそらくは余興として——作られたものである。当然ながら、そこで利用されたコンピュータは汎用型のものであった⁷²。70年代にアーケードゲーム文化が成立したあとも、この〈研究機関のコンピュータをつかったビデオゲーム作品〉の文脈は続いたが⁷³、PC ゲームがひとつの文化として成立するにいたるのは、1970年代末の個人向けの（とりわけホビーユースに特化した）コンピュータの登場以降である。この種のコンピュータ——「ホームコンピュータ」や「ホビーパソコン」などと呼ばれる——の草分けはアップル社の Apple II（1977; Fig. 2.6）である。

（SCE、2004）、ニンテンドー3DS（任天堂、2011）／PlayStation Vita（SCE、2011）。

⁷¹ 携帯性、ゲームプレイの手軽さ、操作のわかりやすさが、いわゆるライトユーザ（カジュアルゲーマーとも言われる）に対して訴求力を持つという点については、後述するゲームアプリについてもまったく同じことが言える。

⁷² このような研究機関の個人用ではない汎用コンピュータは「メインフレーム」と呼ばれる。PCゲームの歴史は、従来メインフレームで作られていたものが個人向けコンピュータに移入され、商業化されるところから本格的に始まると言えるかもしれない。

⁷³ 『Colossal Cave Adventure』（1976/1977）や『Dungeon』（1975/1976）といった最初期のアドベンチャーゲームやコンピュータ RPG は、いずれも研究機関のコンピュータをつかって個人的に作られたものである。



Fig. 2.6 Apple II

初期の PC ゲームでは、おそらくキーボードという入力系統や主な受容者の年齢層といった要因のおかげで、アクション要素を重視するジャンルよりも、アドベンチャーゲームやロールプレイングゲーム（以下「RPG」で統一する）やシミュレーションゲームといった謎解き要素や戦略性が強いジャンルが成長した⁷⁴。PC 自体がそれほど一般的ではなかったこともあり、80 年代から 90 年代前半にかけては、PC ゲームは、コンソールゲームやアーケードゲームにくらべれば、はるかにアンダーグラウンドな文化であった。90 年代半ばからのインターネットの登場とそれによる PC の普及は、PC ゲームのありかたに大きな影響を与えた。インターネットは、一方ではオンラインゲームを誕生させ、他方では個人制作や少人数制作のビデオゲーム作品（いわゆるフリーゲームやインディーゲーム）の頒布経路を新たに確立した。より近年では、PC と据え置き型ゲーム機とで媒体としてのスペックがほとんど変わらなくなってきたこともあり、同じビデオゲーム作品がコンソールゲームとしても PC ゲームとしても発売されるということが標準になっている。

PC ゲームの標準的な媒体的構成は、PC 本体、モニタ、入力機器、ソフトウェア媒体からなる⁷⁵。PC ゲームの媒体的な特殊性は、キーボードやマウスといった入力機器にある。これはコンソールゲームやアーケードゲームには一般に見られない。一方、コンソールゲームに標準的なゲームパッド式のコントローラは、初期の PC ゲームではつかえなかった。とはいえ、近年では PC 接続用のゲームパッドも作られており、PC ゲームとコンソールゲームの媒体上のちがいはかなり小さくなって

⁷⁴ RPG や戦略シミュレーションに代表されるように、初期の PC ゲームで成立したジャンルがコンソールゲームに取り込まれることも多かった。

⁷⁵ PC はふつうハードディスクを備えており、ソフトウェアのディスクを必要とするのは実質的にインストール時のみである。また、近年では Steam のようなダウンロード販売プラットフォームの伸長に明らかに見て取れるように、ダウンロードによるインストールが主流になりつつある。

いる。

2.4.5 ブラウザゲーム

ブラウザゲームは、ウェブブラウザ上で動作するものである。ブラウザゲームが利用するブラウザはもともと PC 用のものにかぎられていたが、より近年では携帯電話やスマートフォン、タブレットなど、多様な汎用機器のブラウザにおいても動作するのがふつうである。このように特定の機器に依存しないで同じ作品をプレイできることがブラウザゲームの大きな特徴である。

ブラウザゲームは、インターネットの登場後、90 年代末から 2000 年代初頭にかけて成立した。とくに、マクロメディア社（のちにアドビ社）の Flash（アニメーションやサウンドのプログラム制御に特化した制作ソフトウェア）によって作られた作品は、ウェブサイト上に公開し、ブラウザ上で動作させることを想定して作られたものであり、「Flash ゲーム」と呼ばれる独特のミニゲーム文化を作り出した。また、2000 年代後半には、ソーシャルネットワーキングサービス（SNS）をプラットフォームとして動作するいわゆる「ソーシャルゲーム」⁷⁶が生まれ、その独特の収益構造によってビデオゲーム産業全体に大きな影響を与えた。ブラウザゲームは、原則的にインターネットを利用するため、オンラインゲーム（プレイヤー間のオンラインでのインタラクションを前提するもの）であることもしばしばあるが、すべてのブラウザゲームがオンラインゲームであるわけではない。実際、Flash ゲームのほとんどはオンラインゲームではない。

ブラウザゲームの媒体的構成について一般的に言える特殊性は、コンソールゲーム、携帯型ゲーム、PC ゲームに見られるような、カートリッジやディスクといったソフトウェア媒体をまったく必要としないということである。あるいはさらに、PC であれ携帯機器であれ、端末にソフトウェアをダウンロードしてインストールするという作業をユーザにさせることもほとんどない。ブラウザゲームは、基本的にウェブブラウザさえあればすぐ始められるものである⁷⁷。入力面の構成について

⁷⁶ 「ソーシャルゲーム」は、少なくとも二つの明確に異なる用法を持つ概念である。それは、Facebook 等の SNS をプラットフォームとして動作するブラウザゲームを指す場合もあれば、その種のブラウザゲームに特徴的な諸要素——レア度の異なるカード、カード獲得におけるランダム性（いわゆる「ガチャ」システム）、実時間にしたがって回復する行動リソース、課金システム等々——を持つビデオゲーム作品一般を指す場合もある。後者は、媒体による分類ではなく、作品の内容による分類（つまりジャンル）である。

⁷⁷ 関連することだが、ブラウザゲームでは、プレイヤーが当のビデオゲーム作品を購入するという側面がほぼ皆無である。これは、コンソールゲームなどに明確に見られるプレイヤーによる作品の所有という側面がブラウザゲームには言えないことを意味する。これは当然ながら収益構造にも反映される。ソーシャルゲームにかぎって言えば、その収益は、基本的には、プレイヤーが作品を買うことによってではなく、ゲーム内でのアイテムやサービス、あるいはそのための通貨を買うこ

は、それがどの機器のブラウザでの動作を想定しているかに依存する。PC のブラウザを念頭においたものであれば、入力機器としてキーボードやマウスなどが媒体的構成に含まれるし、携帯電話やスマートフォンのブラウザを念頭においたものであれば、それらの入力インターフェイスが媒体的構成に含まれるだろう。出力面についても同様である。媒体的構成の入出力の側面にかんして、ブラウザゲームに特殊なことはとくにない。

2.4.6 ゲームアプリ

ゲームアプリは、携帯電話やスマートフォンやタブレットといった汎用携帯機器上でアプリケーションソフトウェアとして動作するものである。ゲームアプリは、携帯電話による高速データ通信が可能になった 2000 年代初頭からすでに見られるが、その内容は、手軽なパズルゲームのようないわゆる「カジュアルゲーム」か、あるいは既存のビデオゲーム作品の移植作品やリメイク作品にかぎられていた。ゲームアプリがそれ独自のポテンシャルを発揮し、創造的な作品や新たなジャンルの創発によってひとつの文化を作り上げたのは、2000 年代末のスマートフォン（とくに iOS と Android OS を搭載したもの）の登場以降である。

スマートフォンのゲームアプリが多くの開発者の参入とその創造性の発揮を可能にした理由のひとつは、その制作および頒布の経路を一般に開かれたかたちで整備したという点にあるが、より重要な理由はその媒体の特殊性にある。標準的なスマートフォンやタブレットは、その入力インターフェイスとしてタッチパネル（視覚ディスプレイが入力インターフェイスを兼ねるもの）を装備している。このインターフェイスは、ゲームパッドやキーボードやマウスといった既存のゲームコントローラにはなかった独特の操作感覚とゲームプレイを可能にした (Fig. 2.7)。

この新たな表現の可能性と制作・頒布のしやすさという点から、実験的な作品も含め、多くのオリジナリティあふれるビデオゲーム作品がゲームアプリのかたちで発表されている。実際、2000 年代末から盛り上がりを見せているいわゆる「インディーゲーム」——個人や少数の独立系開発者によるビデオゲーム作品で、芸術的指向を持つものが多い——のムーブメントは、従来の PC ゲームと並んで、ゲームアプリをひとつの舞台にしている。

とによって成り立っている（これらを買うことは「課金」と呼ばれる）。その収益構造は、コンソールゲームではなくアーケードゲームのそれに近いと言えるかもしれない。

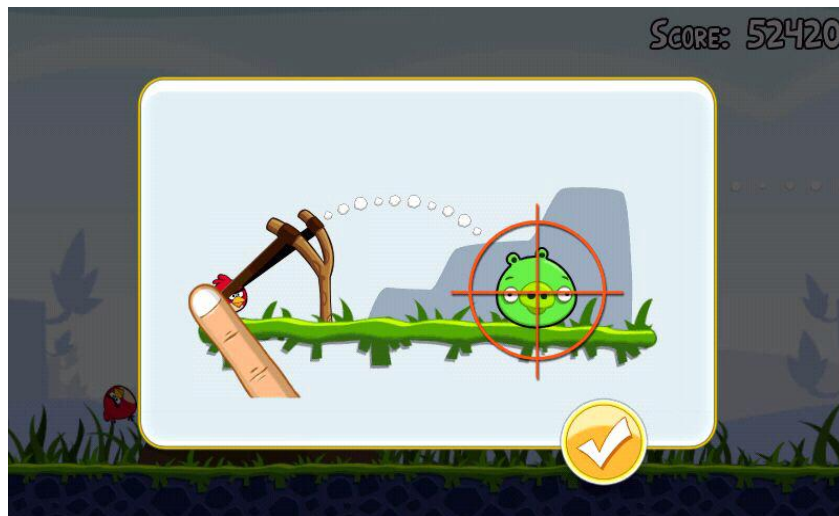


Fig. 2.7 Angry Birds (2009) の操作説明

2.4.7 媒体的構成の一般化

以上、媒体的特徴の観点からビデオゲーム作品を6つの種類に分類し、それぞれの媒体的構成を説明した。ここからビデオゲーム一般の媒体的構成を抽出する。

まず、出力の側面について見よう。定義上当然だが、すべての種類が出力機器としてモニタつまり視覚ディスプレイの部分を持っている。また上の記述ではとくに強調しなかったが、ほとんどの種類は音声出力の媒体つまりスピーカーの部分も備えている。媒体的構成のうち、出力的側面において視覚および聴覚的な媒体をつかうという点は、ビデオゲーム作品の媒体の一般的特徴だろう。以下、この出力のための媒体を一括して「ディスプレイ」と呼ぶことにする⁷⁸。

次に、入力側面について見よう。いずれの種類も入力のための媒体を備えている点では共通である。とはいえ、そのデバイスのありかたには、かなりのバリエーションがある。アーケードゲームでは作品ごとに多様なコントローラが、コンソールゲームでは専用のゲームパッドが、携帯型ゲームでは本体に備えつけのコントローラが、PCゲームではキーボードやマウスが、ゲームアプリではタッチパネルが、それぞれ標準的な入力機器としてつかわれる。以下では、これら入力のための媒体を一括して「コントローラ」と呼ぶことにする。

もちろん、コントローラからの入力信号がそのまま出力信号としてディスプレイ

⁷⁸ 「ディスプレイ」は、一般的な用語法ではしばしばモニタ（視覚ディスプレイ）を指すが、ここではより一般的に聴覚的媒体やさらには触覚的媒体を含めたものとしてつかう。

に送られるわけではない。ビデオゲーム作品は、その入力信号をなんらかのかたちで処理し、その処理結果（もしあれば）を出力信号として出力機器に送る。この処理を担当する媒体のありかたもまた、種類によってさまざまである。アーケードゲームや携帯型ゲームやゲームアプリでは、処理媒体がディスプレイやコントローラと一緒にひとつの筐体や機器のなかに収められている。一方、コンソールゲームや PC ゲームでは、処理媒体、ディスプレイ、コントローラの三者は物理的に明確なかたちで分離している。さらに、コンソールゲームでは、アーケードゲームとは異なり、演算処理を実際に担当する部分とそれを命令するプログラムデータを保持する部分が、ゲーム機本体とソフトウェア媒体（ロムカートリッジやディスク）というかたちで明確に分離している⁷⁹。これは PC ゲームや携帯型ゲームにも一般に言えることである。一方、ブラウザゲームやゲームアプリでは、プログラムデータはダウンロードを通じて本体内部のハードディスクに保存されるので、それを保持するための独立の媒体を持たない。これはダウンロード利用による PC ゲーム、コンソールゲーム、携帯型ゲームにも言える。

このように、処理媒体は、コントローラやディスプレイとデバイスの的に分離しているかどうか、また演算処理部分とプログラムデータ部分とに分かれているかどうかといった点で多様ではあるものの、いずれもプログラムにしたがって作動するコンピュータハードウェアであるという点では共通である。以下、このプログラムの保持と実際の演算処理（および一時的データの保持）をおこなう媒体の全体を「コンピュータ」と呼ぼう。

以上の用語法にもとづけば、ビデオゲーム作品の一般的な媒体的構成は、入力媒体としてのコントローラ、演算処理媒体としてのコンピュータ、出力媒体としてのディスプレイからなることになる。ビデオゲーム作品ごとにそれぞれの具体的なありかたは異なるとはいえ、抽象化すれば、いずれのビデオゲーム作品もこれら三者からなる媒体的構成を持つものとして記述できる。

以下、本稿では、種類や作品ごとの媒体的構成上の特殊性は考慮しない。本稿は、すべてのビデオゲーム作品の媒体が等しくこれら三つの構成要素からなるものとして理解する。

⁷⁹ この分離は、ユーザにとっての分離である。実際には、アーケードゲームでも、筐体内部では本体の部分とソフトウェアの部分が分離されているのがふつうである。なお、本文では触れていないが、コンソールゲームや PC ゲームでは、プログラムデータの媒体に加えて、さらにセーブデータ等の一時的データを保持する媒体（フロッピーディスクやメモリーカード）が必要だった時代もある。携帯型ゲームの多くは現在でもそうである。

2.5 「ビデオゲーム」の類義語について

本稿が「ビデオゲーム」と呼ぶ対象を別の語で指す用語法がある。この節では、それら「ビデオゲーム」の同義語ないし類義語について簡単に整理したうえで、「ビデオゲーム」という語を採用する理由と留意点を述べる。

「ビデオゲーム」の類義語は、ざっと挙げるだけで、「コンピュータゲーム」(computer game)、「デジタルゲーム」(digital game)、「電子ゲーム」(electronic game) などがあり、日本語にかぎって言えば、さらに「テレビゲーム」、「ゲーム」などがある。まず「ビデオゲーム」以外の名称の問題点について整理しよう。

「コンピュータゲーム」は、ゲーム研究において、「ビデオゲーム」と並んで使用される頻度が高い用語かもしれない⁸⁰。また、ビデオゲームが本質的にコンピュータを媒体にするものであることを考えれば、適切な名称でもあるだろう。この用語のおそらく唯一の難点は、それがしばしば上で述べた PC ゲームを限定的に指すためにつかわれるという点にある。この限定的な用法は、英語にも日本語にもある。

「デジタルゲーム」は、ほとんど人工的に作り出された語である。1.1 で述べたように、ビデオゲームを主な対象にしたゲーム研究は 2000 年ごろから盛り上がりを見せ、2003 年に専門の国際学会が設立される。そこで学会名の一部として採用されたのが「デジタルゲーム」であった。しかし、この用語はその後、アカデミック外部の言説においてはもちろん、その内部においてすら定着しているようには見えない。一般的でない用語をつかうことは、あまり好ましいことではないだろう。この語のもうひとつの、そしてより深刻な問題点は、「デジタル」という概念が複数のレベルに適用できるという点にある。おそらく、ビデオゲームを「デジタルゲーム」と呼ぶ場合の「デジタル」は、それがデジタル媒体上（つまり端的に言えばコンピュータ上）で動作するものであるといういみでつかわれている⁸¹。一方、「デジタル」を文字通り「離散的」としてとれば、たとえば将棋のようにそのゲームメカニクスが完全に離散的な要素から成り立つゲームを「デジタルゲーム」と呼ぶこともできる。この場合、対立するのは、スポーツのようにアナログな（つまり連続的な）要素をゲームメカニクスの一部として含むゲームである⁸²。あるゲームメカニクスがこのいみでデジタルかアナログかという論点は、ゲーム研究にとって重要なものである。

⁸⁰ 「computer-」を好む傾向は、英語圏よりも北欧諸国やドイツに多く見られる。

⁸¹ 実際には、『Tennis for Two』のようにアナログコンピュータを用いたビデオゲーム作品は存在する。それゆえ、「デジタル」を「デジタル媒体」としてとつてもまだ、われわれが想定するビデオゲームを指すものとしてはいくらか不適切な用語である。

⁸² このいみでとれば、たとえばアクションや選択肢の稠密さをフィーチャーするたぐいのビデオゲーム作品もまた（少なくとも将棋にくらべれば）相対的にアナログであるということになる。

それゆえ、その論点を取り上げる際に面倒を引き起こすような用語法は採用すべきではない。

「電子ゲーム」あるいは「電源ゲーム」は、文字通り解釈すれば、電力によって動作するゲームを指すものとしてとれる。もちろん、ビデオゲームはすべて電力で動くものだが、電力で動くゲームのすべてがビデオゲームであるわけではない。たとえば、モグラたたきや UFO キャッチャーのような「エレメカ」と呼ばれる種類のゲームはすべて電源をつかうものだが、明らかにわれわれが想定するビデオゲームに含まれるものではない。

「テレビゲーム」は「video game」の訳語として採用されることもある和製英語だが、その「テレビ」という語からコンソールゲームのみを指すものとして解釈されるだろう。実際、「テレビゲーム」という語は、ファミコンが隆盛を極めていた80年代半ばに、ファミコンのたぐい（テレビに接続されるゲーム機）をまとめて指すために成立したものだと思われる。それゆえ、70年代から現代にいたるビデオゲームの多様なありかたを統一的にとらえる語としては、明らかに不適当である。

文脈にもよるが、日本語では「ゲーム」と言えばそのままビデオゲームを指すことが多い。もちろん、これは理論的には致命的な用語法である。本稿の議論の焦点のひとつは、ビデオゲームと伝統的なゲームを「ゲームメカニクス」という上位概念で括ったうえで、そのちがいを考えるという点にあるが(6.3)、ビデオゲームを「ゲーム」と呼んでしまったのでは、この対比の記述が絶望的に混乱することになるだろう。

以上のように、「ビデオゲーム」以外の名称の候補は、もっともましな「コンピュータゲーム」を除けば、いずれも却下するのに十分な難点を抱えている。とはいえ、「ビデオゲーム」という語にもいくつか問題点はある。

第一に、日本語として相対的に一般的な語ではないという点である。このことは、たとえば Google で「ビデオゲーム」を検索をすれば明白だろう。そこで見いだされるのは、「ビデオゲーム」という語についての説明の多様さと、「ビデオゲーム」がつかわれている記事の多くが翻訳記事であるという事実である。第二に、日本語としてつかわれる場合、アーケードゲームの下位分類を限定的に指すことがあるという点である。この場合の「ビデオゲーム」は、アーケードゲーム（本稿の「アーケードゲーム」というよりもゲームセンターに置かれている遊戯機械一般）のうち、視覚的ディスプレイをフィーチャーするゲームを指すものである。これは「エレメカ」と対比される概念である。このいみでの「ビデオゲーム」は、本稿のビデオゲームと対立するものではない。しかし、問題は、その語が適用される対象やその語がつかわれる文脈がアーケードゲームにかぎられているという点にある。

以上の難点はあるものの、「ビデオゲーム」を採用することにはそれらに勝る理由がある。第一に、英語の「video game」がビデオゲームを指す用語として（日常的

にもアカデミックな領域でも) 圧倒的に標準的であるという事実がある。この英語に対応する適切な日本語はいまのところない(すでに述べたように「テレビゲーム」は不適切である)。それゆえ、それをそのままカタカナ語として採用することは合理的な選択である。第二に、ビデオゲームの媒体的構成のうちで決定的に重要なのは、コンピュータと並んでその視覚的ディスプレイ——つまりビデオモニター——であるという点である。ビデオモニターを用いないビデオゲーム作品は、ほとんど考えられない⁸³。事柄の名称がその本質を表すべきものだとなれば、このことは「ビデオゲーム」を採用するひとつの理由になるだろう。第三に、上に挙げた「ビデオゲーム」の多義性は、日本語(のしかもかなり特殊な文脈)にかぎった話だということである。グローバルな言葉としての「video game」に多義性はない。これは、「コンピュータゲーム」が英語においても多義的であることに対する「ビデオゲーム」のアドバンテージである。以上の理由から、本稿ではビデオゲームを指すのに「ビデオゲーム」という語を採用する。

最後に、ビデオゲームの対義語——ビデオゲームではないゲームを指す語——について明確にしておく。ビデオゲームではないゲームを指す用語にはバリエーションがある。「伝統的ゲーム」(traditional game)、「非電子ゲーム」(non-electronic game)、「非デジタルゲーム」(non-digital game)、「非コンピュータゲーム」(non-computer game)、「非電源ゲーム」、「アナログゲーム」等々。これらは、おそらく必ずしも同じ外延を指すものではないが、いずれもビデオゲームと対比される概念としてしばしば持ち出されるものである。これらもまた、それぞれ先に述べた諸々の「ビデオゲーム」の類義語と同様の問題点を抱えている。

本稿では、このなかから(不本意ではあるが)「アナログゲーム」を採用する。理由は、第一に、「伝統的」や「非電源」のように、想定される外延にとって明らかに不適切な含意をもっていないこと、第二に、相対的に広く通用しているということである。もちろん、「アナログ」という概念にも、先に「デジタルゲーム」について述べたのと同じ問題はある。とはいえ、「アナログゲーム」を〈ビデオゲームの対立概念〉として消極的に定義するかぎりは、この混乱は起きないだろう。

より重要なことは、アナログゲームの外延としてどのようなものを想定しているかをはっきりさせることである。本稿で想定するアナログゲームには、将棋、囲碁、チェス、バックギャモン、モノポリーといった伝統的なボードゲーム、『汝は人狼なりや?』や『カタンの開拓者』といったより近年のボードゲーム、ポーカー、ブラックジャック、花札、麻雀といった伝統的なカードゲーム、ウォーシミュレーション

⁸³ 視覚的ディスプレイが関与的でない例外的なビデオゲーム作品として『Metris』(2005)がある。とはいえ、この作品も、そのルールを把握するために『Tetris』を知っている必要があるという点では、少なくともその文脈として視覚的側面を持っていると言える(もちろん、『Metris』をビデオゲーム作品の外延から排除する選択もありうる。Tavinor (2009: 27-28)を参照)。

ンゲーム、テーブルトーク RPG、ルールを伴ったあらゆるスポーツ等々が含まれる。これら雑多なものをまとめて「アナログゲーム」と呼ぶことは、やや乱暴かもしれない。とはいえ、それらをビデオゲームと対比すべきものとして一括りにすることの理論的な有用性と妥当性はたしかにあるように思われる。それは、両者の共通点とちがいを論じるなかではっきりするだろう（この論点については 6.3 の全体を通して論じる）。

3. 芸術形式としてのビデオゲーム

本稿は、ビデオゲームをひとつの芸術形式として扱うものである。〈ビデオゲームを芸術形式として扱う〉ということの内実については、1.2 および 1.3 で説明した。しかし、以下のような問いが当然生じるだろう。そもそもビデオゲームを芸術として見なすことは適切なのか。それは娯楽ではないのか。あるいは、それを芸術と見なすことでなにがしたいのか。この章では、これらの問いに対していくらかの回答を与える。

3.1 では、別稿（松永 2012）の議論の要点をまとめながら、ビデオゲームをひとつの芸術形式と見なすことが妥当であると主張する。3.2 では、芸術形式の定義が依存する「芸術作品」概念について若干の考察をする。3.3 では、芸術と娯楽のちがいを定式化したうえで、本稿においてビデオゲームを娯楽ではなく芸術として扱うことの意図を述べる。3.4 では、歴史的な観点から言って、ビデオゲームがハイブリッドな芸術形式としての特徴を持つものであることを示す。この事実はまた、6 章で提示される理論の基礎にあるアイデア——ビデオゲームはゲームとフィクションという異なる側面を持つ——を正当化するものでもある。

3.1 ビデオゲームは芸術か

ビデオゲームは芸術か。この問いは、日常的あるいは批評的な言説からアカデミックな言説にいたるまで、幅広く見られるものである（松永 2012: 25-28; Tavinor 2013: 565-568）。この問いに答えるために考えるべきことは、おおよそ以下の三点だろう。

- (1) 「ビデオゲームは芸術か」という問いは、実際のところ、どのような問いなのか。あるいは、どのような答えならばそれに答えたことになるのか。
- (2) あるものが芸術であるための条件はなにか。
- (3) ビデオゲームはその条件を満たすのか。

私は、別稿（松永 2012）でこれらの問題を扱い、その結論として、ビデオゲームが芸術であるのかどうかという問いに対する一定の回答を提示した。まず(1)に対する答えは、以下のようなものである。標準的なケースで発せられる「ビデオゲームは

芸術か」という問いは——多くの論者が不適切にもそのように考えているように思われるが——「すべての／多くの／いくつかの／特定のビデオゲーム作品は芸術作品か」という問いではない。それはむしろ、「ビデオゲームという人工物の形式は芸術形式か」という問いである。つまり、それは「すべての絵画作品は芸術か」、「デュシャンがアンデパンダン展に出品したあの便器は芸術か」、「あそこの机の上にあるあの爪切りは芸術か」といった種類の問いではなく、「絵画は芸術か」、「便器は芸術か」、「爪切りは芸術か」といった種類の問いである (ibid: 28-29)。

それゆえ、(2)の問いは、正確には「ある人工物の形式が芸術形式であるための条件はなにか」というものになる。この(2)の問いに対する私の答えは、以下のようなものである (ibid: 39)。

Definition.

ある人工物形式 F は、以下のとき、またそのときにかぎり、芸術形式である。(a) F という形式を持つおかげで芸術作品であるような F プロダクトがあり、かつ、(b) 芸術作品を作ることを主な目的として意図的に選ばれる人工物形式の候補に F が含まれるような慣習が成立しているとき。

ここで「 F プロダクト」とは、なんであれ F という形式を持つ個々の事物のことである。(b)の条件を簡単に言えば、当の形式の特徴を活かしながらその形式をもった芸術作品を作るような慣習が成立しているかどうかということである。(a)と(b)は論理的には独立だが、実際のところは(b)が成立していればふつう(a)も成立しているはずなので、芸術形式かどうかの判別にとって実質的に重要なのは(b)であると言える。

上記の問い(3)——ビデオゲームは芸術形式の条件を満たすかどうか——に対する私の答えは、イエスである (ibid: 43)。すでに述べたように (2.3.2)、ビデオゲームという形式をつかって芸術的な表現を試みる実践はすでに明確なかたちで存在する。また、アートゲームの制作者でなくとも、多くのインディーゲーム開発者は、創造性や前衛性や(当の形式についての)自己言及性といった典型的な芸術的性質をビデオゲーム特有のしかたで実現する意図を持って作品を作っている。したがって、上述の定義を採用するかぎり、ビデオゲームは芸術形式である。

さて、この定義によれば、芸術形式の定義は芸術作品の定義に依存する。しかし、芸術作品とは正確にはなにか。それを特定しないかぎり、ビデオゲームが芸術形式かどうかは判断できないのではないか。この問いに対する別稿での答えは、ベリス・ゴートの芸術クラスタ説 (Gaut 2000) が挙げる諸規準に訴えるというものであった (松永 2012: 41-42)。しかし、ここでは、それとはやや異なる観点から芸術作品の特徴づけを与えてみたい (別稿での見解と対立するものではない)。

3.2 芸術作品について

芸術作品の定義についての本稿での私の考えは、以下のようなものである。芸術作品とは、それがそれとして位置づけられる慣習内で芸術的受容の対象と見なされている人工物のことである。ここには、説明がさらに必要な表現がふたつ含まれている。「それがそれとして位置づけられる慣習」と「芸術的受容」である。それぞれ説明しよう。

ある芸術作品がそれとして位置づけられるところの慣習とは、そのものをひとつのものとして認め、受容する慣習である。いわば、受容の対象としてのそのものの同一性と身分を受け入れる慣習である。これは一般に「アートワールド」と呼ばれるものである。私はこの慣習を「アートワールド」と呼ぶことにはとくに反対ではない。しかし、以下のことははっきりさせておく必要がある。私の立場は、仮にそれをそう呼ぶとしても、そのアートワールドは複数（しかもかなり細かく）存在するというものである。アートワールズは、たんに時代や地域ごとに異なるしかたであるだけではなく、芸術形式ごとに（あるいはさらにそのサブジャンルごとに）異なるしかたで存在しうる。そして、唯一の正統なアートワールド——*The Artworld*——なるものは存在しない。

この概念についてもうひとつ述べておくべきことがある。私は、この慣習がその同定された対象に芸術作品としての身分を与えるものであるかどうかについては中立的な立場をとる。それは、たしかに当の芸術作品がそれとしてあることを認めるものだが、それを芸術作品にするものではないかもしれない。このような見解をとる理由は、アートワールドが受容の対象として認定するものが芸術作品なのか、あるいは芸術作品を受容する慣習がアートワールドなのかというおなじみの問題に対して特定の答えを与えることを避けるためである。私の考えでは、芸術の領域をその他の事柄から区別するための基礎的な概念は「芸術的受容」あるいは「芸術的評価」であって、「芸術作品」や「アートワールド」はいずれもその派生概念である⁸⁴。

芸術的受容は、すでに述べたように（1.3）、〈芸術評価的な態度を伴うしかたで作品を経験すること〉として特徴づけられる。そして、これもすでに述べたように、この芸術的評価あるいは芸術的価値の内実について、私は明確な立場をとらない。

⁸⁴ 芸術作品を一種の制度としてのアートワールドの観点から定義するジョージ・ディッキーは、両概念——「芸術作品」と「アートワールド」——の循環性を認めている（Dickie 1974: 73-74）。一方で、ディッキーは、芸術に特有の受容のありかた——ディッキーの言いかたと「美的鑑賞」——を持ち出すことを拒否する（ibid: 40-41）。この点で、「芸術的受容」概念を基礎的なものとして考えることで「芸術作品」と「アートワールド」の循環の問題を避けようとする私の立場は、ディッキーの立場とは異なる。

というのも、それは複数のアートワールドのそれぞれにおいて異なるはずのものだからであり、それを明らかにするには個別的な経験的研究に訴える必要があるからである⁸⁵。

「芸術的評価」概念についておそらく唯一明確かつ一般的に言えることは、それが、倫理的な善悪の判断や有用性の判断とは異なるいみでの、対象のよしあしについてなされる判断だということである。これはまた、たんなる好き嫌いの感情とも異なる。それゆえ、芸術的評価については、当の判断を主張すること（つまり真偽判断が可能なものとして言うこと⁸⁶）やその理由づけ、あるいは正当化が可能である。これらは正当ないみで「批評」と呼ぶべき営みの主要な部分である⁸⁷。それゆえ、当の慣習内での批評の成立可能性は、そこでおこなわれていることが芸術的受容であることのひとつの指標にはなるだろう。これは、おそらく芸術的受容と娯楽の決定的なちがいでもある。

もちろん、これではほとんどなんの限定にもなっていないという反論もあるかもしれない。「ラーメン批評」と呼ぶべき実践がたしかにあるとして、個々のラーメン（あるいはラーメン屋）は芸術作品なのか？あるいは、日用品について、その視覚的なデザインを批評する慣習ができれば、それは芸術作品になるのか？私自身は、これらが芸術的受容の例でありうることを否定しないし、またその対象を芸術作品と見なすことにも抵抗はない。とはいえ、「芸術的受容」概念のさらなる限定を求める想定反論に応答するために、芸術的評価や芸術的受容の指標になりうるものを慣習や批評のありかたの観点からさらにいくつか挙げておこう。

第一に、芸術的受容がなされる慣習においては、受容の対象の同一性がしばしば問題になる。つまり、なにをひとつの受容対象として個別化するかが議論の対象になる⁸⁸。これは、よしあしを言うためには当の評価の主語を確定・共有する必要があるということを考えれば当然の帰結だろう。一方、好き嫌いの言明において、その対象の同一性は、ほとんど問題にならない。

⁸⁵ ある程度は一般的ないし共通の評価のポイントを指摘することはできるかもしれない。たとえば、ゴート (Gaut 2000: 28) が挙げている 10 個の基準のうち前半 8 個 (別稿で私が芸術作品の特徴づけとして採用しているもの) は、そのまま芸術的評価の一般的な焦点として考えることができるかもしれない。キャサリン・アベル (Abell 2011) もまた、間接的なしかたではあるが、ゴートの諸規準と芸術的価値を結びつけている。アベルは、芸術制度を〈ゴートの諸規準を「促進する機能」を持つもの〉として特徴づけたうえで、芸術的価値はその制度の機能遂行にどれだけ寄与するかによって決まるとする。

⁸⁶ これは真理条件が特定できるということを含意しない。たんに、発話者が当の命題が真であるという信念を持って発話することができるということである。

⁸⁷ 「批評」という語はさまざまな意味合いを持ってつかわれるが、ここでの「批評」には、評者自身の独特の作品経験をたらたらと述べたり、作品に対するアクロバティックな解釈や記述の実践をするといった営為は含まれていない。

⁸⁸ この種の議論やそれがどのような概念的な枠組みを前提しているのかについての議論は「芸術作品の存在論」と呼ばれる。

第二に、その慣習においては、当の受容対象の形式に特有の特徴がなんであるかがしばしば問題になる。これは、その形式を持つ作品の評価にとって、それがその形式特有の特徴をどれだけ活かしているかがひとつの基準になるからである。当然ながら、たんに好き嫌いを述べる文脈ではこのような観点は出てこない。

第三に、その慣習においては、受容対象やその性質についての記述・解釈・評価のための語彙が相対的に豊富である。この概念化は、対象の特徴や受容経験を正確に伝達したり正当化したりするために要請されるものであり、またその結果でもある。好き嫌いの場合、対象の特徴を概念化する必要性はとくにない。

第四に、その慣習においては、しばしばサブジャンルが細分化されていく（つまり下位のアートワールドが生まれていく）。この現象は、当の慣習における受容の焦点が先鋭化・多様化されることと、そのことが受容者や制作者によって反省的に自覚されることの結果として考えられるだろう。たんなる好き嫌いにおいては、そのような反省的な意識はふつうまったくない。

これらはもちろん芸術的受容の慣習の必要条件ではないし、おそらく十分条件でもない。とはいえ、その有力な指標としては機能するだろう。この指標に照らせば、たしかにラーメンや日用品のデザインは芸術的受容の対象ではないかもしれない。しかし、ビデオゲーム作品の受容慣習は、音楽作品や映画作品のそれと同様に、これらの特徴を十分すぎるほど満たす。

3.3 娯楽と芸術

ビデオゲームは娯楽のための文化的形式である。これは明白である。では、なぜ本稿はビデオゲームを娯楽形式ではなく芸術形式として論じるのか。ビデオゲームに「芸術」という身分を与える意図はなんなのか。本稿の議論にとって、ビデオゲームを芸術として扱う必要性はあるのか。この節では、この種の想定される問いに答えつつ、娯楽形式をそれとして美学的に論じることの根本的な問題を示す。

まず明確にしておくべきことがある。芸術形式と娯楽形式は相互に排他的な概念ではない。ひとつの文化的形式が両方に属することはいくらかでも可能である。実際、絵画や音楽をはじめとして、おそらくほとんどの芸術形式は娯楽形式でもあるだろう。また、芸術作品と娯楽作品も相互に排他的ではない。ひとつの作品が両方のクラスに属することは可能である⁸⁹。さらに、芸術的受容の経験と娯楽の経験もまた

⁸⁹ 芸術的受容の慣習と娯楽の慣習とで対象の個別化のされかたが異なるということはある。この場合、双方に属するひとつの作品という言いかたが成り立たない。

まったく相互に排他的ではない。ある人の作品経験が芸術的受容でありつつ同時に個人的な楽しみでもあることを妨げるものはない。概念的に相互に排他的なのは、芸術的受容の慣習と娯楽の慣習（もしそれに慣習と言えるものがあるとする）である。それゆえ、芸術と娯楽の対比は、慣習の観点からすべきである。

この観点にもとづけば、娯楽と芸術のちがいは、そこにアートワールドがあるかどうかのちがいである。前節でいくつかの指標を示したが、一言で言えば、当の慣習がアートワールドであるかどうかは、そこで批評の実践が成立しているかどうかでおおよそ判断できる。ビデオゲーム作品の受容慣習の少なくとも一側面は、このいみでアートワールドである。そして、その受容慣習に向けて作品を制作する慣習が成立しているといういみで、ビデオゲームは芸術形式である。3.1 および 3.2 での私の主張は、おおむねこのようなものである。

なぜ、「娯楽形式としてのビデオゲーム」という観点ではだめなのか。これは、端的に答えれば、娯楽形式として扱うかぎりは、その形式の本性——つまり形式的特徴——を見いだすことは困難だからであり、またそれを論じる要請も意義もないからである。形式的特徴は、簡単に言えば、当の形式に属する作品についてよしあしを判断する場合の、その焦点になる諸特徴である（詳しい説明は 1.2 を参照）。そのような特徴をある程度定まったものとして見いだすためには、受容や評価の慣習が明確なかたちを持って成立している必要がある。また、その特徴を引き出すことが実践的に要請されるのは、一方では、作品の特徴を記述したりその評価を理由づけたりする批評実践において有用だからであり、他方では、作品の構造を概念化するものとして制作実践にとって有用だからである。あるいはまた、受容者が自身の受容経験を哲学的に反省するための道具立てとして要請するものかもしれない。そして、ある形式の形式的特徴を明らかにすることが美学的になんらかの意義を持つのは、当の形式が、豊かな批評実践やそれを前提した制作慣習を伴うかたちで、成熟したアートワールドを形づくっているからである⁹⁰。ある文化的形式を娯楽形式として扱うかぎりは、形式的特徴についての意義ある議論は成り立たない。逆に言えば、〈ある形式の形式的特徴＝本性を明らかにする〉という問題設定のうちには、すでに、その形式が特定可能な本性を持つものであるということが含意されているのである。これが、本稿がビデオゲームを娯楽形式としてではなく芸術形式として扱う理由である。

⁹⁰ これは、美学を批評についての哲学（つまりメタ批評）としてとらえた場合に、美学の成立条件として指摘されることでもある。モンロー・ビアズリーによれば、「取り組むべき批評的言明が与えられるまでは、われわれは美学をすることができない」（Beardsley 1981: 4）し、「もし芸術作品について語るものが誰もいなければ [...] 美学の問題はなにもなかったにちがいない」（ibid: 1）。とはいえ、批評（あるいは制作）と美学の関係が、鳥と鳥類学の関係のように、完全に一方方向の関係であるかどうかははっきりしない。それは場合によっては、鳥の生態系に影響を与える鳥類学かもしれない。

想定される誤解を予防しておこう。本稿は、ビデオゲームを芸術形式として認定することで——つまりビデオゲームに芸術形式の身分を授与することで——その形式的特徴についての議論を可能にしようとしているのではない。本稿が存在しようがしまいが、ビデオゲームはその受容慣習のありかたによってすでに芸術形式であり、それゆえその形式的特徴についての議論はすでに可能である。本稿は、その事実を議論の前提として述べているにすぎない。本稿の言説がなにか認定や身分授与のような宣言型の発語内行為に見えるとすれば、それは「芸術」という語の適用対象を特定のアートワールドに不当に限定しているか、あるいはたんにビデオゲームの受容慣習の内実を知らないことによるものだろう。

もちろん、本稿は、芸術作品や芸術形式とはなんであるかについて特定の立場をとったうえで、ビデオゲームを芸術形式と見なしている。その立場をとるかどうか——どのようないみで「芸術」という語をつかうか——は、たしかに理論的選択である。しかし、それはビデオゲームを芸術として認定するために提案されたものではない。私は、本稿が採用する「芸術」概念が、芸術の哲学としての美学の目的や関心に即したものであると同時に、一個の哲学的領域としての美学の存在意義を説明するものであると考えている。

3.4 ハイブリッドとしてのビデオゲーム

芸術形式としてビデオゲームを扱うことの意義は、たんにその受容慣習の内実が豊かなものであるというだけではない。それはまた、ハイブリッドな芸術形式という特殊な性格を持つという点でも、芸術の哲学の対象として興味深いものである。

「ハイブリッドな芸術形式」とはなにか。ジェロルド・レヴィンソンは、ハイブリッドな芸術形式を「先行する複数の芸術形式の実際的な組み合わせ (combination) あるいは相互浸透 (interpenetration) から生じた芸術形式」と定義している (Levinson 1984: 6)。レヴィンソンによれば、ハイブリッドな芸術形式は、たんに素材の点で複数の要素から構成されているということではない。

むしろ、ハイブリッドな身分は、まずもって歴史的な事柄である。[...] ある芸術形式がハイブリッドであるのは、その発展と起源の点において、つまり、それが既存の芸術的な活動と関心事のいくつかをなんらかの意味で組み合わせるところから創発したという点においてである。(ibid: 6)

結果として、ハイブリッドな芸術形式を持つ作品の受容では、その複数の側面が、

それらのももとの形式の観点からも理解・評価されることになる (ibid: 6-7)。レヴィンソンによれば、ハイブリッドな芸術形式には、オペラ (歌+劇)、具体詩 (詩+図形)、シェイプドキャンバス (絵画+彫刻)、キネティック彫刻 (彫刻+ダンス)、映画 (写真+演劇) 等々が含まれる。アーロン・メスキンのによれば、コミック (画像+物語) もまたハイブリッドな芸術形式であるとされる (Meskin 2009)。

歴史的に言って、ビデオゲームもまたこの種のハイブリッド性を明らかに持つ。2.4 でいくらか述べたように、はじめにビデオゲームの受容文化を成立させたのはアーケードゲームである。『Pong』や『Breakout』や『スペースインベーダー』のような最初期のアーケードゲームは、受容の形態としても作品の内容としても、ピンボールマシンなどの遊戯機械の延長線上に位置づけられるものである。それらはパブやカフェに置かれ、独特の身体的感覚を要求するゲームプレイを受容者に提供するものだった。いわばビデオゲームは、その名の通り、ゲームの一種として誕生した。

70年代末までのビデオゲーム文化は、少なくとも産業的に言えば、ほとんどアーケードゲームだけで成り立っていた。それはまた、80年代のコンソールゲーム文化にも大きな影響を与えた。実際、『スーパーマリオブラザーズ』を含め、ファミコン初期の作品のほとんどはアーケードゲームの流れを直接に汲んだものである。この流れのなかでは、ビデオゲームはつねにゲームであった。80年代半ばから90年代半ばにかけてのコンソールゲーム文化の成立と成熟がいまある姿のビデオゲーム文化の基礎をなしているとすれば⁹¹、その源流としてのアーケードゲームとその先行者が持つゲームとしての性格は、ビデオゲームという文化的形式の本質的な側面のひとつであると言える。

一方、やはり70年代、アーケードゲーム産業の文脈とはまったく別のところで、研究機関のコンピュータをつかうかたちで、いくつかのビデオゲーム作品が個人的に作られていた。ここでは、アーケードゲームのようにゲームの側面を押し出すというよりも、シミュレーションあるいはフィクションの側面を押し出すものが主流だった。1974年、世界初のテーブルトークRPG『Dungeons & Dragons』(以下『D&D』)が発売されるとすぐに、このアナログゲームのビデオゲーム化を試みる作品がいくつも作られる⁹²。『D&D』は、J. R. R. トールキンの『指輪物語』の世界をテーブルゲームとしてシミュレートするものだった。このアナログゲームは、たんにゲームプレイを楽しむということ以上に、プレイヤーがそのファンタジー世界のなかのキャラクターになりきってその世界を探索するという点に受容の焦点があった。このよ

⁹¹ 実際、いまあるビデオゲームジャンルの基本形のほとんどは、この時代に出そろっている。その後のビデオゲーム文化の歴史は、それを洗練させていく過程だったと言えるかもしれない。

⁹² 最初期のコンピュータRPG作品としては『peddit5』(1975)、『dnd』(1975)、『Dungeon』(1975/1976)がある。いずれも『D&D』のゲームメカニクスと世界設定を踏襲したものである。

うに、プレイヤーが特定のキャラクタになりきって（あるいは自分自身として）ファンタジー世界のなかでの冒険を楽しむという特徴は、D&D ライクなビデオゲーム RPG にもそのまま受け継がれている。

また、最初期のアドベンチャーゲーム『Colossal Cave Adventure』（1976/1977）も同時期に作られている。この作品は、虚構世界上の状況を述べるテキストをプレイヤーが読み、謎解きとしてさまざまなコマンドを入力し、そしてそれによってその世界の事態が進展していくというものである。この作品は、ゲームというよりは——その後この種の作品に与えられたジャンル名の通りに——「インタラクティブフィクション」と呼ぶべきものだろう。

これら最初期の RPG やアドベンチャーゲームは、ほとんどが個人的に作られ、仲間内でプレイされていたにすぎないものだが、70年代末から80年代初頭にかけて、それらの移植版や直接の後継作品が Apple II などの個人ユースの PC で広く遊ばれはじめる。『Akalabeth』（1979/1980）や『Wizardry』（1981）、『Mystery House』（1980）といったこの時期の代表的な RPG 作品やアドベンチャーゲーム作品は、それらのジャンルの古典としてその後の作品に大きな影響を与えた。これらはいずれも、ゲームという以上にフィクションとしての性格が強いものである。それらは、インタラクティブなフィクションとして、あるいはシミュレーションとして、虚構世界を描き⁹³、またプレイヤーはそのようなものとして受容した。

この文化は、そのまま80年代半ばに勃興するコンソールゲームの文脈に流れ込むことになる⁹⁴。日本の代表的なコンソール RPG である『ドラゴンクエスト』（1985-）シリーズと『ファイナルファンタジー』（1987-）シリーズの人気は、このフィクションとしてのビデオゲームというありかたを決定的に定着させたものだろう。RPG ジャンルは（少なくとも日本では）90年代を通してビデオゲーム文化の中心であり続けるが、そこではつねに、ゲームとしての楽しさ（身体的であれ戦略的であれ）だけでなく、キャラクタになりきることで、虚構世界への没入、そこで展開されるストーリーの体験といった側面が重要な受容の焦点だった。

このように、ビデオゲーム文化には二つの源流があり、それぞれに応じた受容の焦点がある。ビデオゲーム作品は、一方ではゲームプレイを生じさせるゲームとして、他方では、インタラクティブなフィクションやシミュレーションといった特徴的なしかたで実現されるフィクションとして、受容・評価される。もちろん、この二つの側面は、個々の作品においては必ずしも明確に分離したものではない。ふつう、ひとつのビデオゲーム作品のなかで、両側面は、互いに協働関係や緊張関係を

⁹³ インタラクティブなフィクションについては本稿 6.2.7 を、シミュレーションについては本稿 6.4.3 および 10 章をそれぞれ参照。

⁹⁴ 和製アドベンチャーゲーム・RPG のパイオニアと言ってよい堀井雄二が『Ultima』シリーズや『Wizardry』シリーズを熱心にプレイしていたことはよく知られている。

持ったかたちでひとつの全体を構成しているだろう。それゆえ、この両方の側面がどのように関係しているか（そしてそれによってどのような全体を形づくっているか）もまた、ビデオゲーム作品の評価の焦点になる。ビデオゲームは、まさにこのようないみでハイブリッドな芸術形式なのである。

以上の歴史的な観察は、2.3 で述べたタヴィナーの選言的定義や私自身の定義のようにビデオゲームの本性のうちに異なる複数の側面を見いだす考えを正当化する。ビデオゲームの定義が選言的性格を持つのは、その歴史的なハイブリッド性を考えれば当然の帰結かもしれない。定義だけでなく、ビデオゲームの意味作用のありかたにかんする本稿の理論的枠組みもまた、ゲームとフィクションの二面性という考えにもとづくものである（6章）。本稿の理論は、純粋にその説明力と体系性の点で評価されるべきものとして考えられているが、その基本的なアイデアは、ある程度歴史的に裏づけられたものでもある。

4. 意味作用の理論

ここからは、本稿の主題であるビデオゲームにおける意味作用についての議論に移る。第2部（4～6章）では、ビデオゲームにおける意味作用を記述するための基本的な理論的枠組みを定式化する。第3部（7～11章）では、その枠組みを具体的な問題に適用しながら拡張する。

本章の目的は、次章以降の前提として、意味作用一般についての理論的枠組みを導入することにある。この枠組みは、記号論的なものであり、言語をモデルにして意味作用一般をとらえるものである。4.1では、本稿が採用する記号論的枠組みを定義し、この枠組みが本稿の目的にとって十分であることを示す。この枠組みは、言語と画像を同じモデルで扱うものである。4.2では、画像を言語と同様に扱うことに対する批判に応答する。4.3では、画像と言語がそれが表す意味の点で異なるかどうか注目する。ここでは、画像は意味論的内容の点では言語と異なる側面もあるが、言語行為論的観点を持ち込めば、言語とほとんど同様の働きを持つものとして見なせることが示される。

4.1 記号論的枠組み

4.1.1 理論の要件

本稿が必要とする理論の要件はなにか。すでに述べたように、本稿の目的は、ビデオゲームの受容過程において意味作用が果たす役割を明らかにすることである。それゆえ、理論の要件のひとつめは、意味作用の過程——ディスプレイの提示⁹⁵からプレイヤーの想像や信念形成まで——を十分に記述するための概念群を提供しなければならないということである。

ビデオゲームにおける意味作用の主な媒体は、モニタ画面に提示される映像である⁹⁶。映像は、二通りのしかたで意味作用の媒体として機能する。すなわち、言語

⁹⁵ 以下、ディスプレイから知覚可能な情報が出力されることを「提示」と呼ぶ。視覚ディスプレイ（モニタ）からの出力は一般に「表示」と呼ばれるが、本稿では「representation」の訳語として「表示」を採用しているので、用語の混同を避けるために、いくらか不自然ではあるが「提示」を用いる。

⁹⁶ 副次的な媒体として、スピーカーから出る音声とコントローラの振動がある。本稿は基本的に

的なテキストおよび画像 (picture) としてである⁹⁷。それゆえ、理論の要件の二つめは、テキストと画像という二つの意味作用のしかたをともに扱えるものでなければならないということである。以上の二つの要件を満たせば、その理論は本稿の目的にとって十分であると言えるだろう。

これらの要件をともに満たすのは、記号論的な枠組みである。というのも、モニタ画面による提示がプレイヤーの理解を引き起こすという過程を記号とその内容という観点から捉えるのは適切であるように思われるし、また、記号論的な枠組みは、テキストによる意味作用と画像による意味作用を同じモデルで統一的に記述することができるからである。以下、記号論の基本的な枠組みを示そう⁹⁸。

4.1.2 表すものと表されるもの

「記号」の古典的かつ最小の定義は〈それとは別のなにかを表すもの〉というものだろう。この定義には少なくとも二つの要素がある。〈表すもの〉とそれによって〈表されるもの〉である。これらの要素をそれぞれどのような実体として考えるか、あるいはさらに別の相関項を持ち出すかどうかといった点で、さまざまな種類の記号理論がありうる。

たとえば、記号を〈誰かにとってそれとは別のなにかを表すもの〉と定義する論者は、上記の要素に加えて〈解釈者〉という要素を記号関係に持ち込む。また、表されるものについては、「三項モデル」と「二項モデル」と呼ばれる異なる立場がある。三項モデルは、表されるものを〈指示対象〉と〈意義〉(sense)の二種類にさらに区分する。二項モデルは、表されるものを、具体的事物としての指示対象とするか、あるいは概念的 content とする。さらに、表すものについて、その種類としての〈タイプ〉と、その個々の具体的事例としての〈トークン〉がしばしば区別される。トークンとタイプは、それぞれ具体的な質料を伴ったものとその抽象的な形式としても考えられるが、これと同じ区別が、表すもののレベルだけではなく、表されるもののレベルに適用されることもある⁹⁹。

映像を媒体とした意味作用のみを事例として扱うが、その理論をそのまま音声や振動を媒体とした意味作用に適用するのは容易だろう。

⁹⁷ ここで「画像」は、絵画、ドローイング、版画、マンガ、アニメーション、写真、映画といった形式に典型的な表示方式を指す。この用語法にしたがえば、抽象絵画のように表示機能を持たないものは画像ではない。画像には動画 (motion picture) も含まれる。ビデオゲームにおける画像は、ふつうプレイヤーの操作にしたがって動的に変化するという意味で動画である。とはいえ、少なくとも本稿の主題にかんする限り、動画に特有の議論をする必要はとくにないと思われる。

⁹⁸ なお、ここで言う「記号論」は〈記号一般についての理論〉という程度のごく一般的な意味であって、特定の学問的伝統——たとえばソシュール由来のいわゆる記号学 (semiology) ——を限定的に指すものではない。

⁹⁹ これら記号理論の分類については Nöth (1990: 79-102) を参照

表すものと表されるものについての本稿の立場は、それぞれ後述する。ここでは、解釈者について一言述べておこう。記号の働きがそれを解釈する人の心の働きに少なくとも部分的に依存しているのは明らかであるように思える。その意味で、記号の働きを十全に記述するためには、解釈者という観点を持ち出す必要があるかもしれない。とはいえ、どのような原理やメカニズムでその働きが生じるかではなく、たんにその働きがどのようなものであるかを記述しようとするかぎりでは、解釈者という観点は必ずしも必要ない。つまり、解釈者の心の働きが記号の働きになんらかのしかたでかかわっているということを所与の前提にしたうえで、それに触れずに済ますことができる。本稿もこの戦略をとる。

ここで本稿の用語法を確定しておこう。表すものの個々の単位を「記号」(sign)と呼ぶ¹⁰⁰。記号には日常的ないみでの記号や言語だけでなく、図表(diagram)や画像なども含まれる。個々の記号によって表されるものを「内容」(content)と呼ぶ。記号は、内容を持つ単位である。記号が内容を表すという関係を「表す／表示」(represent / representation)と呼ぶ。明確化のために、この関係を「表示作用」と呼ぶ場合もある¹⁰¹。「意味作用」(signification)や「意味する／意味」(mean / meaning)という用語については、いくぶん曖昧なニュアンスを残して用いる。「意味作用」や「意味」は、必ずしも記号による内容の表示やその内容だけを指すわけではない。後述するように(4.1.7)、それらは、意味論的な側面だけでなく、語用論的な側面に対しても用いられる。

その他、本稿が採用する枠組みと用語法は、主にジョン・カルヴィッキ(Kulvicki 2006a)の理論にもとづいている。理由はいくつかある。第一に、後述するように、カルヴィッキの理論は、画像を言語などの記号一般と類比的にとらえるための枠組みであり、それゆえ本稿の目的に合致しているという点である。第二に、本稿の議論が密接にかかわる領域(たとえば、描出の哲学、フィクションの哲学、言語行為論など)との接続がしやすいという点である。とはいえ、その理論の基本的な諸概念は、他の記号理論のなかにも容易に対応物が見いだせるものだろう。

¹⁰⁰ 従来の記号理論や言語学の用語法との整合性を考えれば、表すものを「表現」(expression)や「記号媒体」(sign vehicle)などと呼んだほうがより適切かもしれない。しかし、前者は美学的文脈における「表出」と、後者は表すものの物質的側面(記号トークン)と混同されるおそれがあるので、本稿では避ける。

¹⁰¹ 本稿では、「表示」を「表示作用」(記号と内容の関係)ではなく「記号」と同義に用いる場合がしばしばある。これは、英語の「representation」が両用であることに由来するが、いずれを指すかは文脈から明らかだろう。なお、本稿における「表示」は一貫して記号ないし表示作用のことであり、心的表象を指すことはない。

4.1.3 記号システム

記号は、内容をその都度ランダムに表すわけではない。あるひとつの記号は、特定の内容を表すことがあらかじめ決まっているように見える。そのいみで、表示作用は恒常的である。一方で、その表示作用は、特定の条件のもとではじめて生じるようにも見える。ある人にとっては「トマト」という文字列は特定の表示作用を引き起こすが、別の人にとってはそうではないかもしれない。逆に「pomodoro」という文字列は、後者にとって特定の表示作用を引き起こすが、前者にとってはそうではないかもしれない。解釈者という観点をぬきにすれば、以下のように記述できるだろう。日本語にはトマトを表す「トマト」という記号があり、「pomodoro」という記号はない。一方、イタリア語には「pomodoro」という記号があり、トマトを表す。同じものが異なる条件のもとで異なる記号として働くこともある。英語では「chat」という文字列はおしゃべりを意味するが、フランス語では猫を意味する。重要なのは、それぞれの条件のなかでは表示作用は恒常的であるという点である。

表示作用が一般に持つこの恒常性と条件相対性という特徴を説明するために、「記号システム」という概念を導入しよう。あるひとつの記号システムは、記号の集合、内容の集合、および両者の対応関係の集合からなる。日本語の書き言葉という記号システムには「トマト」や「猫」という記号があり、それぞれトマトや猫に対応づけられている。

記号システムは、文脈とは異なる。その都度の文脈も、あるいみで表示作用に影響を与える。たとえば、AとBが話しているとき、Aが言う「私」はAを指すが、Bが言う「私」はBを指す。とはいえ、指示対象が文脈に依存するとしても、日本語における「私」という言葉の内容が変わったわけではない。その記号は、恒常的に〈当の文脈における発話者〉という内容に対応している¹⁰²。

以上の定義は、記号システムがコードや語彙目録によって恣意的に定義されるものであるということを含意しない（もちろんそういうケースを排除しない）。記号システムの要件は、記号の集合と内容の集合が、ある程度恒常的なかたちで対応しているということのみである。本稿は、それがなぜ対応しているのか、いつどのようにしてその記号システムは成立したのか、表示作用はどのような因果的メカニズムで生じるのか、といった発生論的な問題は一切扱わない。本稿が問題にするのは、所与の記号システムのなかにはどのような表示作用があるのか、ということだけで

¹⁰² 正確に言えば、代名詞のような指標詞 (indexical) が発話文脈ごとに変わずに保持しているのは、内容というよりも「意味特性」 (character) ——文脈から内容への関数——であるとされる (Speak 2014: 2.1.4; 藤川 2014: 69ff)。とはいえ、本稿では、内容と意味特性の区別が重要になることはない。

ある¹⁰³。

4.1.4 タイプとトークン

記号は、たとえば、発声された音や、紙に印刷されたインクのしるしや、モニタ画面上にならんだドットのあつまりといった物理的な対象それ自体ではない。それらの物理的対象は、記号システムのもとで記号を構成する素材 (material) である。内容に対応づけられていると言えるのは、直接的には、個々の具体的対象ではなく、なんらかの抽象的実体である。物理的対象は、ある記号システムのもとで特定の記号の種類に属することによって、内容を表すものとして (つまり記号として) 働く。たとえば、以下の三つのしるし¹⁰⁴は、いずれも日本語の書き言葉において「トマト」という記号の種類に属し、そしてその種類に属することによってトマトを表す。

トマト トマト トマト

もちろん、記号システムが異なれば、物理的対象を記号として分類するしかたも異なりうる。それゆえ、先の「chat」の例で見たように、まったく同じ素材が異なる記号として機能することはありうる。

抽象的実体ないし種類としての記号それ自体と、記号として働く物理的素材を区別しておこう。前者を「記号」ないし「記号タイプ」、後者を「記号トークン」と呼ぶ¹⁰⁵。個々の記号トークンは、タイプとしての記号に属する。記号タイプの同一性は、あるものがそのトークンであるために満たさなければならない条件によって定義される。

トークンが持つすべての性質が、それがタイプに属することによって関与的であるわけではない。たとえば、上の例では、それぞれのトークンの線の形状はそのタ

¹⁰³ さらに、本稿では、特定の記号システムの存在を立証することもない。もちろん、表示作用についてなんらかの例を出すとき、私はその表示作用を可能にしている特定の記号システムの存在を仮定している (たとえば、上記の例における日本語の書き言葉)。しかし、仮にその仮定が偽であったとしても、たんにその例示が不適切であるというだけであって、別の適切な例示が可能であるかぎりには、議論そのものに不備はない。

¹⁰⁴ これらが「三つ」のものとして個別化されるのは、それらのそれぞれの記号としての同一性によるのかもしれない (つまり、ある記号に属するものと見なされることによってその素材が個別化される)。とはいえ、仮にその記号としての同定がなされなかったとしても、それを「三つ」として数えることは可能だろう。その意味で、記号システムの適用以前にすでに素材レベルでなんらかの分節化・個別化がなされることはありうる。とはいえ、素材の個別化と記号の個別化のいずれが先行するかは本稿の関心の外である。

¹⁰⁵ 記号と記号トークンの区別は、ルイス・イェルムスレウにおける「表現形式」と「表現実質」の区別に対応すると考えてよい (Hjelmslev 1953: [35-46]; Nöth: 66-70)。記号トークンないし表現実質は、無形の質料そのものではなく、なんらかの記号システムのもとで意味を持つものとして分類ないし形式化された質料である。本稿では、この無形のものにはたんに「素材」と呼ぶ。

イブとしての同一性に関与的だが、トークンの大きさや色や線の太さは、関与的ではない。記号トークンが持つ諸性質のうち、それがある記号システムのなかで特定の記号として分類されるのに関与的な性質を「統語論的に関与的な性質」(syntactically relevant property) と呼ぶ (以下「SRP」と略す)。SRP もまた記号システムに相対的である。たとえば、カラー写真にとって色相は SRP だが、モノクロ写真にとってはそうではない。一方、明度はいずれにとっても SRP である。

4.1.5 統語論

個々の記号が構成されたり記号同士が関係を持つレベルを「統語論」(syntax) と呼ぶ¹⁰⁶。しばしば、複数の記号が結合することで新たな別の記号が作り出される。たとえば、自然言語では、ふつう語が結合して句や文を形づくる。記号システムによっては、統語論が高度に構造化されている場合もある。自然言語の文法、マンガのコマ割りなどは、典型的な統語論的構造である。

絵や写真といった画像的な記号システムの統語論が構造や文法と呼べるようなものを持つかどうかは議論の分かれるところだろう。この論点については 4.2 で論じる。

4.1.6 意味論

記号と内容が関係するレベルを「意味論」(semantics) と呼ぶ。カルヴィッキによれば、ひとつの記号システムにおいては、ひとつの記号に対してひとつの内容が割り当てられるが、ひとつの内容に対してひとつの記号が定まるわけでは必ずしもない。つまり、記号の同一性は内容の同一性を含意するが、その逆は成り立たない (Kulvicki 2003: 324; 2006a: 17)¹⁰⁷。

記号の内容にはどのようなものがあるのか。論理的な観点から言えば、少なくとも、個体、性質 (あるいは集合)、命題が含まれるだろう¹⁰⁸。これらは、統語論的

¹⁰⁶ 本稿は、「統語論」という語を、形態論 (morphology) ——記号単位の構成のレベル——を含めた広い意味で用いる。

¹⁰⁷ それゆえ、この理論では、記号の冗長性 (redundancy) は認められるが、記号の多義性 (ambiguity) は許容されない。同音異義語や同綴異義語 (たとえば英語における「bank」) は、同じ「綴りタイプ」(orthographic type) に属する異なる記号として説明される。もちろん、これは純粋に理論的な操作であって、実際のわれわれの内容解釈においては、記号タイプと綴りタイプのちがいは明確に意識されていないかもしれない。とはいえ、重要なのは、記号タイプと綴りタイプを概念的に分けることによって、土手を指す「bank」と銀行を指す「bank」のちがいを——われわれが容易に区別可能なもの——を十全に説明できるようになるという点である。

¹⁰⁸ 藤川 (2014: 89) にしたがえば、文の意味論的内容は、真理条件的内容 (命題) であり、文末満の表現 (たとえば語) の意味論的内容は、その表現を含む文の真理条件的内容にそれが提供するも

にはそれぞれ名前、述語、文におおよそ対応する。自然言語がこれらの種類の内容を表すことができるのは明らかである。一方、画像がこれらの内容を表すことができるかどうかについては議論がありうる。この論点については4.3で論じる。

論理学や形式意味論の基本的な前提として、合成性 (compositionality) の原理というものがある。これは、複合表現 (たとえば文) の全体の意味は、その構成要素である表現 (たとえば語) の意味とそれらの表現を組み合わせる規則によって決まるというものである (Szabó 2012)。これにしたがえば、統語論的な構造は意味論的な構造に反映される。自然言語では、実際のところはそこまで厳密な原理があるわけではないものの、ある程度の法則性は見いだせるだろう。画像的な記号システムについても、合成性の原理に対応するものが見いだせる。この点については4.2で論じる。

4.1.7 語用論

語用論もまた記号の意味を扱うものだが、それは以下の点で意味論から区別される。標準的な考えによれば、語用論は、たんに記号システム (記号と内容の恒常的な関係) だけに注目するのではなく、当の言語使用の状況 (発話文脈、発話者の意図や行為、発話者と聞き手のコミュニケーションなど) を含めてその意味作用を考えるものである (藤川 2014: 93)。おおまかにいえば、意味作用のうち、意味論的な内容を扱うものが意味論であり、発話者の意図した意味を含めて扱うものが語用論である¹⁰⁹。

語用論的な領域においてとりわけ重要なのは、言語行為論的な側面である。言語行為論は、言語を用いたわれわれのコミュニケーションを、発話者の行為・意図と聞き手によるその解釈という観点から記述するものである。ジョン・オースティン (Austin 1962) の古典的な区別によれば、言語行為は、発語行為、発語内行為、発語媒介行為に区別される。

発語行為 (locutionary act) は、「何ごとかを言うこと」それ自体である。そこに

のである。後者には、命題を構成するものとしての指示対象や述語の内容 (たとえば集合) が含まれるだろう。

¹⁰⁹ 芸術の哲学の文脈において、意味論的意味 (あるいは文字通りの意味)、発話者の意味に加えて、さらに「発話の意味」 (utterance meaning) のレベルを設定しようとする議論がある (Tolhurst 1979)。「発話の意味」は、芸術作品の意味解釈が必ずしも通常の会話におけるような明確な発話者の存在とその実際の意図を前提しないということから要請される概念である。これは、語用論的な意味ではあるが、作者=発話者が実際に意図した意味とも区別される。発話の意味は、実際の作者の意図によってではなく、受容者が作者に帰属するところの仮説的な意図によって同定される。本稿ではこの区別についてとくに論じることはしないが、語用論的意味として想定しているのは、おおよそ発話の意味のほうである。

は、「一定の音声を発すること、一定の構文の中で一定の単語群を述べること、および […] ある一定の意義 (sense) とある一定の指示対象とを伴ってその語を発すること」が含まれる (ibid: [164])。ジョン・サールは、このうちの音声を発する行為とそれによって統語論レベルで表現を成立させる行為をあわせて、「発話行為」 (utterance act) と呼ぶ (Searle 1969: 24)。これは、本稿の用語法でいえば、記号トークンと記号をそれとして提示する行為である。一方、意味論レベルの内容を提示する行為は「命題行為」 (propositional act) と呼ばれる。命題行為は、さらに特定の個体をピックアップする「指示」 (reference) と、それについて特定の述語内容を帰属させる「述定」 (predication) からなる (ibid: 24-29)。ようするに、言語行為論は、意味論的なアプローチが記号システムにおける相関項として理解するものを発話者の行為の観点から理解しようとするのである。

発語内行為 (illocutionary act) は、「何ごとかを言うことにおいて (in saying)」 なにかをおこなうことである (Austin 1962: [164, 170-171])。発語内行為は、発話者の意図や信念が特定の条件を満たすときになされる発話行為において、それと同時に、遂行されるものである。発語内行為には、なんらかの事柄が真であることを聞き手に主張すること、聞き手になにかを命令すること、聞き手になにかを約束すること、話し手の心的な態度を表明すること、宣言することでなにかを事実にする事などが含まれる (Searle 1979a)。

発語媒介行為 (perlocutionary act) は、「何ごとかを言うことによつて (by saying)」 なにかをおこなうことである (Austin 1962: [164, 175])。これは、発話行為の結果として、聞き手や話し手の心的状態や行為になんらかの効果を生じさせることにほかならない。たとえば、なにかを言うことで、相手を説得したり、驚かせたり、あるいはなにかをすることを留まらせたりすることである (ibid: 187)。

これら言語行為論的側面のなかで本稿にとってとりわけ重要なのは、発語内行為のうち、発話者がなんらかの命題が真であると主張すること——確言 (assertion)¹¹⁰——である。この概念は、本稿の議論のさまざまな箇所が登場することになる。

語用論的領域におけるもうひとつの重要な理論は、ポール・グライス (Grice 1989) に代表される推意 (implicature)¹¹¹の理論である。ある会話において、聞き手は話し手によって言われたことをそのまま受け取るのではなく、そこから話し手の意図を読み取り、一定の意味を引き出す。たとえば、A が B に対して、C が食卓の片づけと食器洗いを済ませたかどうかをたずね、それに対して B が「C は食卓はもう片づけたよ」と答えたとしよう。ここで、B が言っていること (what is said) は、〈C

¹¹⁰ 「assertion」は「主張」や「断定」と訳される場合もあるが、本稿では理論的概念であることを明確にするために Cruse (2011) の邦訳にならって「確言」と訳す。

¹¹¹ 「implicature」は「含み」と訳される場合が多いが、これも同様に Cruse (2011) の邦訳にならって「推意」と訳す。

は食卓を片づけた)ということだけである。一方で、AはこのBの返答によって、〈Cはまだ食器洗いを済ませていない〉ということ推意するだろう¹¹²。この推意は、当の発話の文脈と、当のコミュニケーションにおいて互いに受け入れているであろう協調の原理 (cooperative principle) にもとづくかたちでなされる。推意という概念は、本稿にとって重要である。というのも、ビデオゲームのプレイヤーがモニタ画面上の記号から読み取る意味には、推意によるものも数多く含まれているからである。そして、プレイヤーがそのように読むのは、ビデオゲーム作品が人工物であるから、つまり、それが作り手によって意図的に作られたものであるからにほかならない。

以上、この節では、本稿が採用する意味作用についての基本的枠組みを示した。その枠組みは、言語的記号と画像的記号に同様に適用できるものとして想定されている。しかし、実際には、画像を言語とまったく同じ枠組みで扱えるかどうかはそれほど自明なことではない。以下、本章の残りでは、この問題を取り上げる。そして、画像もまた、それ独自の特徴はあるにせよ、ここで示した記号論的枠組みのうちに十分なかたちで取り込めることを示す。

4.2 言語としての画像

絵や写真といった画像は、恒常的なしかたでそれ自体とは別のなにかを表すといういみで、記号の一種である。言葉もまた同じく記号の一種である。画像を言語として(あるいは言語学的な枠組みをつかって)理解しようという試みは無数にある。一方で、画像と言語は重要な点で異なるという見解もまた無数にある。画像を言語としてとらえることははたして妥当なのか、あるいはどの程度まで妥当なのか、画像を言語としてとらえることの理論的な利点は(もしあるとすれば)なんなのか。この節の目的は、これらの問いに答えることを通して、画像の言語モデルを擁護することである。

以下 4.2.1 では、英語圏における描出 (depiction)¹¹³の哲学を簡単に紹介する。

¹¹² 事例は Cruse (2011: [510-511]) による。

¹¹³ 本稿では「描出」を「画像的表示」(pictorial representation)と交換可能な用語としてつかうが、区別する用語法もある (e.g. Peacocke 1987)。たしかに、「画像的表示」を〈画像による表示すべて〉として定義すれば、たとえばイコノグラフィーのような解読コードを介した規約的意味 (Panovsky 1962) の表示も「画像的表示」と呼ばれることになるだろう (そして、それは明らかに描出ではない)。しかし、本稿は、その種の画像に本質的なものでない表示を「画像的表示」の外延には含めない。「図像」(icon) がそれとしては画像的表示と呼べないという点については、Kulvicki (2006a: 38-39) を参照。

4.2.2 および 4.2.3 では、画像の本性についての二つの主要な立場——知覚説と構造説——を説明する。知覚説が画像の本性をその知覚的特徴に見いだそうとするのに対して、構造説は言語を典型とした記号一般の観点から画像の本性をとらえようとする。4.2.4 では、構造説が持つ言語モデル的な側面に対する中心的な批判を取りあげる。言語は規約性と合成性を持つが画像はそうではないという批判である。4.2.5 では、この批判に応答しつつ、画像を言語としてとらえることの理論的な妥当性と有用性を示す。

4.2.1 描出の哲学

英語圏における描出の哲学¹¹⁴は、主に芸術の哲学の下位分野として展開してきたが、本来それは、芸術的な絵画作品のみならず、あらゆる種類の画像を取り扱うべきものである。描出の哲学のトピックとしては、たとえば以下のようなものがある (Abell and Bantinaki 2010: 1; Kulvicki 2006b: 535)。

- あるものがあるものを描出するとはどういうことなのか。
- 画像が描出しようするのはどんな種類の事物か。
- 解釈者はどのようにして画像が描出するものを理解するのか。
- 画像はその知覚者にどのように作用するのか。
- 画像は他の種類の表示とどの点で似ており、またどの点で異なるのか。

これらはそれぞれ哲学的に興味深い問題だが、本稿がさしあたり関心を持つのは一番目のトピックである。というのも、画像を言語としてとらえることにどれほどの妥当性があるのかという問いへの答えは、画像の本性をどのようなものとして考えるかに依存するからである。また、この節および次節の議論は、五番目の問いに対して一定の答えを示すものになるだろう。

画像の本性についての立場は、おおまかに二つのグループに分かれる。画像は知覚的に特別であるとする立場 (知覚説) と、画像はその記号システムとしてのありかたの点で特別であるとする立場 (構造説) である¹¹⁵。構造説は、言語を典型とし

¹¹⁴ 本稿は、議論の文脈をいわゆる分析哲学に限定する。理由は、第一に、画像を言語としてとらえることに対する根強い批判を含めた豊富な議論の蓄積がすでにあるからであり、第二に、言語の哲学が整備されており、言語と画像を比較するための概念群を提供するからであり、第三に、描出の議論に芸術作品や美的なものといった明らかに別系統の論点を不用意に持ち込まないからである。一方で、本稿で取りあげる余裕はないが、記号論の文脈においても画像を言語と類比的にとらえることについての議論が豊富にある (Nöth 1990: 446-459)。

¹¹⁵ この二分法はドミニク・ロペス (Lopes 1996: 11) による。キャサリン・アベルとカテナ・バンティナキ (Abell and Bantinaki 2010: 2-6) は、描出を定義するアプローチを構造説、現象説、認知説、類似説の四つに分類している。われわれの二分法における知覚説に対応するのは現象説だが、

た記号一般という観点から画像を特徴づけるという点で、「言語モデル的」と呼べるものである。以下、知覚説と構造説をそれぞれ説明しよう。

4.2.2 知覚説

知覚説にはさまざまなバリエーションがある。画像の本性についてのもっとも素朴な見解は、以下のようなものだろう。画像がある対象を描くのは、それがその対象に類似しているから、あるいは少なくとも、その画像表面 (picture surface) についての視覚経験とその描出対象についての視覚経験とが類似しているからだという見解である (e.g. Peacocke 1987; Hopkins 1998)。しかし、類似は、少なくともそれぞれ単独では、画像的表示の特徴を十分に説明できない。類似は対称的な関係だが——A が B に似ていれば B は A に似ている——画像とそれが描く対象の関係は対称的ではない。また、類似関係にありながら描出関係にはないものはいくらでもある。たとえば、双子や同じ車種の二台の自動車は互いによく似ているが、いずれも互いの画像ではない。あるいは、ある城の絵は、さまざまな点でその描出対象である城よりも別の絵に似ているだろうが、にもかかわらず、その別の絵ではなく城を描出する (Goodman 1976: 4-5)。また、仮に画像と描出対象が似ているということが一般に真だったとしても、その事実からは画像が類似のゆえに対象を描出するということは帰結しない。実際、われわれは、多くの画像について、それがなにを描いているのかを理解したあとで、それと描出対象が似ているのに気づくのである (Lopes 1996: 15-18)。

エルンスト・ゴンブリッチ (Gombrich 1961) は、画像の知覚経験をアスペクト知覚と類比的なものとして説明している。有名なウサギ=アヒル画像は、ウサギとして見ることもできれば、アヒルとして見ることもできる。これらの知覚を切り替えているのは、可感的特徴のちがいでではなく、それらの特徴が全体として体制化 (organize) されるしかたのちがいである¹¹⁶。われわれは、知覚の体制化を (意図的であれ非意図的であれ) 変化させることによって、ひとつの画像をウサギとして

なにに焦点をあわせるかという点では、認知説と類似説もまた知覚説に含まれると言えるかもしれない。一方、カルヴィッキ (Kulvicki 2006b) は、知覚説と構造説に加えて、内容説を挙げている。内容説は、画像はそれが表す内容のありかたの点で他の種類の表示とは異なるとする立場だが、カルヴィッキが言うように、内容説は「控え目に言っても不人気である」 (ibid: 538)。内容説には興味深い洞察が含まれるものの、ここでは取りあげない。

¹¹⁶ 一般に、ゲシュタルト心理学において、与えられた感覚刺激をひとつのまとまりとして知覚することを「知覚の体制化」 (perceptual organization) と呼ぶ。ゴンブリッチ自身は「体制化」という言葉をつかっていないが、この現象のことを指しているのは明らかである。なお、ゴンブリッチは、この知覚の体制化が慣習に依存するものであることを強調しており、その点ではネルソン・グッドマンのような規約主義者の立場に近い。

もアヒルとしても見ることができる。しかし、両者を同時に見ることはできない。ゴンブリッチによれば、画像表面とそれが描出するものの関係も、これと同様である。その見解にしたがえば、画像経験は、〈画像表面の知覚とその描出対象の知覚を切り替えることが可能だが、同時に両者を見ることはできないような経験〉として特徴づけられる (ibid: 5-6)。

一方、リチャード・ウォルハイム (Wollheim 1980; Wollheim 1987) は、このように画像を〈として見る〉(seeing-as) という観点から特徴づける見解に異議を唱える。ウォルハイムによれば、画像経験は、画像表面とその描出対象を同時に知覚するという特徴を持つ。画像は、あたかもその対象が眼前にあるかのような錯覚 (illusion) を与えるものではない。われわれは、画像を見るとき、描出対象だけでなく媒体としての画像表面にもつねに気づいている。これは、〈として見る〉という知覚にはない特徴である。画像経験は、〈として見る〉ではなく、むしろ〈のうちに見る〉(seeing-in) という経験として説明されるべきものである。ウォルハイムは、画像経験が持つこの同時的な知覚という特徴を「二重性」(twofoldness) と呼ぶ (Wollheim 1980: 212-215; Wollheim 1987: 46-47)。

ウォルハイムによる〈のうちに見る〉の特徴づけは不十分であるという批判はあるにせよ (Schier 1986: 199ff)、またあらゆる画像経験が二重性を持つかどうかについても議論の余地があるにせよ (Lopes 1996: 50-51)、描出の哲学の論者の多くは、画像経験が一般に〈のうちに見る〉という特徴を持つことを認めたうえで、その説明を試みている (Nanay 2005; Abell and Bantinaki 2010: 12-15)。

このように、知覚説は、それについてのわれわれの知覚のありかたという観点から画像を特徴づける。それに対して、構造説は、画像を記号の一種としてとらえたうえで、その記号システムのありかたという観点から画像の特殊性を説明するものである。

4.2.3 構造説

構造説の代表的論者であるネルソン・グッドマン (Goodman 1976) によれば、画像的表示は、指示 (denotation) の一種である¹¹⁷。つまり、画像は、その対象を指示する記号(symbol)にほかならない。そのいみで、画像は、言語や記譜法(notation)

¹¹⁷ グッドマン (Goodman 1976: 21-31) は、「xの画像である」(be a picture of x) あるいは「xを描く」(represent x) という句が両義的であると主張する。それは、一方で〈xを指示する〉ということの意味しうるが、他方で〈「x的画像」(x-picture) というラベルのもとに分類される〉ということも意味しうる。両者のちがいは、あるものを別のものとして描く画像や、虚構的对象を描く画像にかんして、とりわけ明確になる。たとえば、ウィンストン・チャーチルを子どもとして描く絵は〈チャーチルを指示する子どもの画像〉であり、ユニコーンの絵は〈なにもものも指示しないユニコーンの画像〉である。

や図表 (diagram) と同じである。画像と他の種類の記号のちがいは、それらが属する「記号システム」(symbol system) のありかたにある。

記号システムは、指示対象の集合とそれに対応づけられた「記号図式」(symbol scheme) からなる (ibid: 143)。記号図式は、記号の集合と、それらの結合規則からなる¹¹⁸。記号は、互いに結合することで、新たな記号を作り出す。記号図式が記号システムの統語論的側面を構成し、指示対象の領域およびそれと記号図式との対応が記号システムの意味論的側面を構成する¹¹⁹。

グッドマンによれば、画像的な記号システムの特徴は、「アナログ」かつ「相対的に充満している」点にある (ibid: 160, 226-231; Goodman and Elgin 1988: ch.8)。記号システムがアナログであるとは、それが「統語論的に稠密」(syntactically dense) かつ「意味論的に稠密」(semantically dense) であることである (Goodman 1976: 160)。

統語論的に稠密であるとは、その記号システムの記号図式が、任意の二つの記号の間につねに第三の記号があるようなしかたで無限に多くの記号を持つということである (ibid: 136)。たとえば、以下のような三つのしるしがあるとき、アルファベットのような統語論的に稠密でない記号図式のもとでは、まんなかのしるしは、左か右のいずれかと同じタイプの記号として見なされなければならないだろう。

a d d

つまり、アルファベットという記号図式を持つ記号システムでは、「a」と「d」の中間の記号が用意されていないのである。対して、統語論的に稠密なシステムでは、これら三つのすべてが異なる記号として見なされ、さらに第一の記号と第二の記号の間にも記号があり、そしてまた、それと第一の記号の間にも記号があり——といったしかたで、無限に細かく無数の記号が用意されている。上の三つのしるしをそれぞれ絵として見ることを想像してみればわかりやすいだろう。

同様に、意味論的に稠密な記号システムとは、その指示対象の領域において、任意の二つの指示対象クラスの間につねに第三のものがあるような記号システムの

¹¹⁸ 正確には、記号図式を構成するのは「符号」(character) であるとされる。符号は「しるし」(mark) あるいは「符号体」(inscription) のクラスである (Goodman 1976: 131)。グッドマンは、これらの概念を導入することによって、物質的なあらわれとしての記号(符号体)と、その分類としての記号(符号)を区別している。これは、本稿における記号トークンと記号タイプの区別に一致する。カルヴィッキ (Kulvicki 2006a: 15) における「表示トークン」(token representation) と「統語論的タイプ」(syntactic type) の区別も同様。

¹¹⁹ グッドマンは、記号図式に対応する指示対象の領域の要素を指すのに、しばしば「適合物」(compliance / compliant) という用語をつかうが、本稿では「指示対象」で通す。

ことである (ibid: 153)。グッドマンによれば、記譜法や言語のシステムが統語論的ないし意味論的に分節化されたものであるのに対し、ある種の図表や画像のシステムは統語論的にも意味論的にも稠密である。

ある種の図表（たとえば、水銀温度計や心電図）と画像は、アナログな記号システムであるという点では同じである。両者のちがいは、個々の記号の同一性にとって関与的な特徴が相対的に多いか少ないかという点にある (ibid: 230-231)。たとえば、心電図の静止画像と富士山を描いた葛飾北斎のスケッチを比べよう。心電図の記号システムにとって、線の太さ、色合い、明度などは、とくに重要ではない特徴であり、その記号システムに属する記号の同一性にとってまったく関与的ではない。一方、スケッチの記号システムにおいては、それらの特徴は重要なものであり、記号のちがいをもたらす。グッドマンは、ある記号システムに属する記号の同一性にとって関与的な特徴が多いことをそのシステムが「充満している」(replete) と呼び、それが少ないことを「希薄である」(attenuated) と呼ぶ。記号システムが充満しているか希薄であるかは相対的なものであり、それゆえ、画像と図表のちがいは「程度の問題」である (ibid: 231)。

このように、グッドマンは、画像的な記号システムを統語論的稠密、意味論的稠密、相対的充満という点で特徴づけた。グッドマン自身が示唆するように、これら三つの特徴は、たんに画像的システムをその他の記号システムから区別するものであって、画像的システムの必要十分条件を与えるものではない (Goodman and Elgin 1988: ch.8)。

このグッドマンの基本的な構想を引き継ぎつつ、画像的な記号システムの必要十分条件を提示したのがカルヴィッキ (Kulvicki 2003; Kulvicki 2006a) である。カルヴィッキによれば、グッドマンが挙げる三つの特徴に「透明性」(transparency) を加えた四つの項目が、ある記号システムが画像的であるための必要十分条件である (Kulvicki 2003: 324; 2006a: 63)¹²⁰。カルヴィッキによる「透明性」の定義 (2006a: 53) は、おおよそ以下のようなものである。ある記号システム S においてなんらかの対象（たとえばトマト）を表す記号を R とする。同じ記号システム S において R （たとえばトマトを表す記号）を表す記号を RR とする。このとき、任意の R と RR について、 R と RR が同じ記号タイプである（統語論的に同一である）ような場合に、 S は透明である。つまり、ある記号の記号がその元の記号とタイプとして同じであるとき、そのシステムは透明である¹²¹。

¹²⁰ ここでは詳述を避けるが、カルヴィッキは、グッドマンの三条件のそれぞれについてマイナーチェンジを加えている (Kulvicki 2006a: ch.2)。

¹²¹ ここではやや雑に説明している。「透明性」や「統語論的同一性」という概念を正確に説明するには、統語論レベルにおけるタイプとトークンの区別 (Kulvicki 2006a: 15) や意味論レベルにおける「骨だけ内容」(bare bones content) と「肉づき内容」(fleshed out content) の区別 (ibid:

このような特徴は、言語的な記号システムにはない。たとえば、日本語の書き言葉においてトマトを表す記号である「トマト」を日本語の書き言葉で表そうとすると、「トマトを表す語」や引用符付きの『「トマト」』といった記号になる。これらは、「トマト」という記号とはタイプとして異なる。そのかぎりでは、この記号システムは透明ではない。一方、画像的な記号システムにおいては、一般に、ある画像は、その画像の画像と統語論的に同一である。たとえば、トマトを撮った写真 R と、R を撮った写真 RR はそっくり (just like) なものになるわけであり、結果として RR は R と同じタイプの記号として働くことになる。これが透明性という特徴にはかならない。

以上のカルヴィッキの理論にしたがえば、透明な記号システムにおいては、RR は、それが表す R の諸特徴の多くをそれ自身として持っていることになる。同様に、R は、それが表す対象の諸特徴の多くをそれ自身として持っていることになる。たとえば、トマトを描いた絵は、トマトが持つ特徴の多くをそれ自身としても持つ。構造説は、このようにして、〈画像はその描出対象に類似している〉というわれわれの直観を、知覚という観点を持ち出すことなく十分に説明することができる (ibid: 82-93)。

さて、以上から明らかなように、構造説は、言語や記号一般と類比的に画像をとらえる理論である。そして、構造説は、まさにその言語モデル的な側面を批判されてきた。以下では、言語モデルに対する典型的な批判を取りあげたうえで、それへの応答を試みる。

4.2.4 規約性と合成性

グッドマンは、画像的な記号システムが、言語や他の記号システムと同じように、「恣意的」(arbitrary) で「規約的」(conventional) (Goodman 1976: 230-231) なものであり、「決まりごと (stipulation) と慣れ (habituation) の産物」(ibid: 40) であると主張している¹²²。言語モデルの批判者たちが標的にしてきたのは主にこの点である。

たとえばウォルハイム (Wollheim 1987) は、画像一般が持つ「転移」(transfer) という特徴とグッドマンの理論は相容れないと指摘する。われわれは、ある様式で描かれた猫の絵を認識でき、かつ、犬がどのような外見をしているかを知っている場合、その様式で描かれた犬の絵を認識できるだろう。いままでその様式の犬の絵

59, 122-124) を持ち出さなければならない。とはいえ、ここでの目的は、「透明性」というアイデアについておおよその説明を与えることであり、厳密な定義を紹介することではない。

¹²² 同様の主張は、悪名高い一文において、画像のみならず画像の写実性 (realism) についてもなされている (Goodman 1976: 38)。

を一切見たことがなかったとしてもである。ウォルハイムによれば、画像的な記号システムが規約的であるというグッドマンの主張は、この転移という特徴と相反する。グッドマンの理論に沿って転移を説明しようとするれば、「フランス語の『chat』が猫を意味することを知っており、かつ、犬がどのような外見をしているかを知っていれば、[フランス語で]『chien』がなにを意味するかもわかるにちがいない、などというような […] 困惑させるものになるはずである」(ibid: 77)。この転移という特徴は、画像の解釈が、たんなる規約ではなく、われわれが持つなんらかの自然な認知能力に依拠していることを示している¹²³。それゆえ、画像を言語と類比的にとらえる理論は誤りだというわけである。

グレゴリー・カリー (Currie 1993) もまた、画像が規約的ではないという理由から言語モデルの不適切さを主張している。カリーが直接に批判するのは「映画の言語」という考えかただが、その批判の中心的な部分は、画像一般の言語モデルにもあてはまる (ibid: 215)。カリーによれば、言語の特徴は「規約性」と「生産性」(productivity) という点にある。言語は、一方で、個々の意味が恣意的な慣習によって成り立っているという点において規約的であり、他方で、無数の新しい意味を表現・理解できるという点において生産的である。規約性は意味が学習されなければならないことを含意するが、それが同時に生産性を持つためには、すべての意味単位ごとに学習が要求されるのではなく、有限個の意味単位の学習から無数の意味を「再帰的に」(recursively) 理解できるようになるのでなければならない。これを可能にするのは、最小の意味単位と、意味単位の組みあわせから新たな意味単位を作り出す「合成規則」(composition rule)¹²⁴の存在である。われわれは、単語の意味と文法規則を知ることによって、いかに新しい句や文であってもその意味を理解できる。このように、言語の意味は、それ単独で意味を割りあてられた有限個の「原子」(atom) とその結合規則から作りあげられるといういみで「分子的」(molecular) なものである (ibid: 209-210)。

カリーによれば、映画を言語としてとらえることを正当化するには、映像の意味¹²⁵が言語の意味と同じように生産性と規約性をともに持つことを示さねばならない。映像の意味は、「見えの意味」(appearance meaning)、つまり、その映像が記録し

¹²³ フリント・シャイアー (Schier 1986: 43ff) は、「自然な生成性」(natural generativity) という概念をつかって、この議論をさらに展開させている。

¹²⁴ 合成性については 4.1.6 で説明した。

¹²⁵ カリーは、意味論的意味 (表現それ自体が持つ意味) と発話の意味 (表現の使用における意味) を区別している。ここで問題になっているのは前者のみである。後者は、語用論的な領域に属する。カリーは、映画が語用論的な意味を持つことを認めている。しかし、カリーによれば、映画が語用論的な意味を持ちうることは、映画を言語としてとらえることを正当化しない。というのも、語用論的な意味を決定するのは規約性というよりも合理性 (rationality) だからである (Currie 1993: 210-213)。

ているように見えるものであるとされる¹²⁶。カーリーいわく、映像の意味は、生産的ではあるが規約的ではない。カーリーの論証は、以下のようなものである (ibid: 214-215)。

- (1) 意味が生産的かつ規約的であるならば、それは分子的な構造を持つ。
- (2) 映像の意味は分子的ではない。そこには、いかなる原子も合成規則もないからである。
- (3) 映像の意味は無数にありうるが、それでいて、われわれは初めて見る映像の意味を容易に理解できる。その点で、映像は生産的である。
- (4) (1)の対偶および(2)(3)より、映像の意味は規約的ではない。

以上のように、ウォルハイムとカーリーはいずれも、画像を持つ独特の性格が規約性と相反すると主張している。そして、言語モデルは、画像を規約的なものとして理解しようとするものであるがゆえに、不適切だというわけである。

言語モデルの擁護者は、この批判に対しては容易に応答できるだろう。たしかにグッドマンは徹底した規約主義と反知覚主義の立場をとるが、必ずしも言語モデル一般がそのような立場をとるわけではない。というのも、「記号システム」という概念の適用にとって必要なのは、表すものの集合、表されるものの集合、および両者の恒常的な対応づけのみだからである。その対応づけの原理が規約的であると考えする必要はない。その原理は、われわれが生得的に持つなんらかの認知能力かもしれないし、画像表面と描出対象の類似関係かもしれない¹²⁷。画像の言語モデルは、この原理について中立的でありうる。

とはいえ、言語モデルは規約性を必ずしも前提しないという主張は、消極的なものでしかない。画像を言語と類比的にとらえるアプローチの利点はその応答によって示されるわけではないからである。以下 4.2.5 では、言語モデルの利点を積極的なかたちで示すために、カーリーの議論における前提(2)——画像は意味単位と合成規則を持たない——に対して反論したい。画像もまた、それ特有の文法と呼ぶべきものを持っている。この反論を通して、画像を言語としてとらえることの妥当性と有用性が明らかになるだろう。

¹²⁶ カーリーは、もうひとつの意味論的意味の候補として「写真的意味」(photographic meaning)——映像が実際に記録しているもの、たとえば撮影現場の状況——を検討しているが、これは実写映画にかぎった話なので、ここでは取りあげない。またカーリーが即座に却下しているように、これは映画の言語を擁護するものとしても説得力がない。

¹²⁷ 実際、記号論における図像性(iconicity)は、しばしば類似性ないし同型性によって——つまり有契的なものとして——定義されてきた(Nóth 1990: 121-127)。

4.2.5 画像の文法

画像は、それ特有の¹²⁸文法的構造を持つ記号として働きうる。次ページの三つの図 (Fig. 4.1、Fig. 4.2、Fig. 4.3) を考えよう。Fig. 4.2 と Fig. 4.3 は、Fig. 4.1 の改変である。

Fig. 4.2 は、Fig. 4.1 に現れている画像的な諸要素——二匹の猫、それぞれの持ちもの、何匹かのネズミ等々を表す諸要素——を言語的な表現によって置き換えたものである。ここで、置換前の個々の画像的要素の内容と置換後の個々の言語的要素の内容とが一致しているかどうかはとくに重要ではない。重要なのは、Fig. 4.1 において画像的諸要素が互いに持っている関係と、Fig. 4.2 において言語的諸要素が互いに持っている関係とが、同じありかたをしているという点である。いずれの図においても、それぞれの要素同士のページ上での位置関係が、それら個々の要素が表している対象同士の空間上の位置関係を表している。言い換えれば、統語論的な空間的關係が意味論的な空間的關係を表している。この統語論と意味論の結びつきは、規則的なものである。というのも、個々の要素を別のものに置き換えたとしても、その結びつきは保持されるからである。この規則は、諸要素の統語論上の結合関係とそれぞれの要素の意味から全体の意味を決定するものであるといういみで、明らかに合成規則の一種である。

Fig. 4.2 からわかるように、この合成規則は、関係づけられる諸要素それ自体が画像であるかどうかとは独立に成り立っている。とはいえ、その合成規則自体は、画像的な記号システムに特有のものである¹²⁹。そのような規則は、言語のような記号システムには一般に見いだせない。たとえば「A cat gives another cat a mouse.」という文において、「a cat」や「another cat」や「a mouse」といった諸要素の文中での位置関係は、それらが表している対象の空間的位置関係についていかなる限定的な情報も与えない。言語における統語論上の位置関係は、個々の要素が表す対象のあいだの論理的な関係を表し、それによって全体としての文の意味を決定するものであって、それらの対象の位置関係を表すものではない。

Fig. 4.3 は、Fig. 4.2 とちょうど逆の性質を持つ。つまり、関係づけられる個々の要素は画像だが、その結合のしかたが画像的でない例である。それら要素の結びつ

¹²⁸ ここで「それ特有の」という限定は重要である。たとえば、イコノグラフィのような規約にもとづく画像解釈は、たんに画像によって表された内容（言語的表現に変換可能なもの）をある種のコードにしたがって解釈しているというだけの話であり、画像それ自体を言語としてとらえることをまったく正当化しない。画像の言語モデルを正当化するためには、画像特有の特徴を言語的な観点からとらえることの妥当性を示す必要がある。

¹²⁹ もちろん、投影図法 (projection) の多様性が示すように、画像的な合成規則にはさまざまな種類がありうる。また、その規則の厳密さの程度もさまざまだろう。とはいえ、どのような画像的合成規則も統語論的な空間的關係が意味論的な空間的關係を規定するという点では同じである。

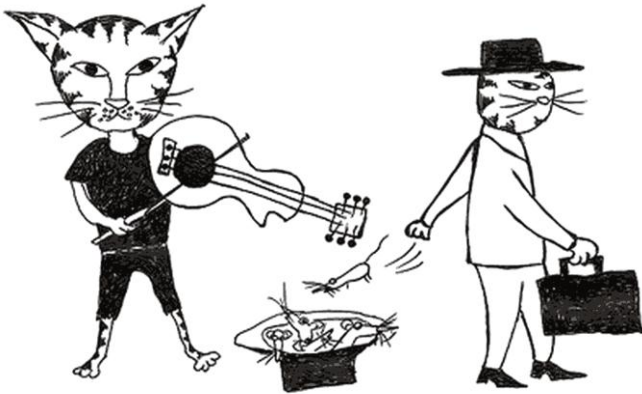


Fig. 4.1

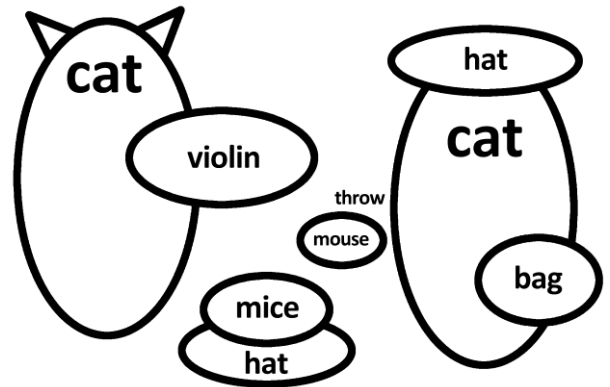


Fig. 4.2

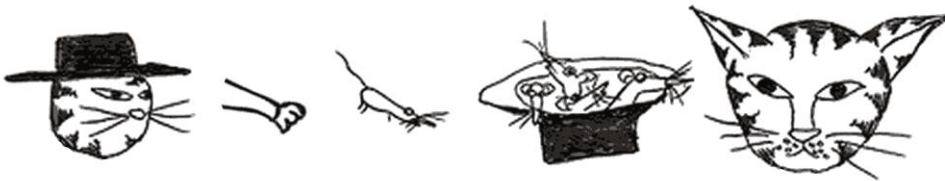


Fig. 4.3

きかたは、むしろ言語に近いと言えるかもしれない。そこでは、ページ上での位置関係は、意味論上の空間的關係を表すのではなく、述語とその項のような論理的關係を表している。Fig. 4.3 が示しているのは、要素間の關係がまったく画像的でない場合であっても、關係づけられる個々の要素がそれ自体としてひとつの画像であることがあるということである。Fig. 4.3 の要素のひとつひとつは、依然として統語論的・意味論的に稠密なものであり、相対的に充滿しており、透明性を持つものだろう。そのいみで、Fig. 4.3 は、「A cat gives another cat a mouse.」という文をたんに翻訳したものではない。Fig. 4.3 のような表現は、どのような対象をいかなるしかたで表すかという点で、言語にはできないことを実現できる。もちろん、その逆——言語にはできることを実現できない——もまた真である¹³⁰。

ここまでの要点をいったんまとめよう。Fig. 4.2 が示すように、画像的システムは、それ特有のしかたで要素同士を結びつけて意味を作り出す合成規則を持つ。一方、Fig. 4.3 が示すように、個々の要素それ自体がひとつの画像になる場合がある。これら二つの側面はともに画像的な記号システムの特徴を持つと言えるが、Fig. 4.2 と

¹³⁰ たとえば、量化表現は画像それ単独では不可能だろう。画像が持つこのような特徴は、画像は命題を表現できるか、できるとすればどのような命題か、という問題にかかわる。これもまた、画像を言語と類比的にとらえることによって生じる興味深い問題である。

Fig. 4.3 から明らかなように、両者は別々に成立しうる。言い換えれば、画像的な関係と画像的な要素は、互いに独立に同定可能である。

さて、Fig. 4.1 に戻ろう。われわれは、この画像を全体的に稠密でいかなる分節もされていないひとつの画像として見ることはできるかもしれない。しかし、一方で、Fig. 4.2 に対する見かたと Fig. 4.3 に対する見かたを組み合わせたしかたでも見こともできる。つまり、Fig. 4.3 のように個々の画像的な要素を識別したうえで、Fig. 4.2 のようにそれらの要素を画像的な関係において結びつけるというしかたで、Fig. 4.1 を解釈することができる。そこには、分節化された要素それぞれの意味とそれらの結合によって全体としての意味が決まるという合成的な構造がある。たしかに、それぞれの要素の成り立ちと要素間の関係のありかたは、いずれも画像に特有のものである。しかし、その解釈は、言語とまったく同じように、合成性にもとづくものである。

もちろん、この議論は、全体としていかなる分節もない稠密なものとして画像を見るという可能性を排除するものではない¹³¹。そういった画像の見かたは可能だろう。ここで示したいのは、そのような見かたとは別に、われわれはしばしば言語を解釈するのと完全に類比的なしかたで——それでいて画像に特有のしかたで——画像を解釈しているということである。

以上の議論は、画像を記号論的枠組みでとらえることの妥当性を示すものだが、それは同時に、その有用性を示すものでもある。言うまでもなく、この議論は、画像を言語やその他の記号と類比的にとらえることによって可能になっている。グッドマンにおける稠密性やカルヴィッキにおける透明性の議論もまた同様である。これらの議論が画像の本性の重要な側面を明るみに出すものであるかぎり、言語モデル的な観点をとることの意義ははっきりしている。もちろん、この観点は排他的なものではない。たとえ、知覚説が以上のような画像の側面を取りこぼすものだとしても、それはまた構造説が取りこぼす側面を拾うものでもあるだろう。二つのアプローチは、互いに排他的なものではなく、むしろ補完しあうものである。

この節の議論をまとめておこう。言語は規約性と合成性という特徴を持つとされる。画像の言語モデルの批判者は、画像はそれらの特徴を持たないのだから言語モデルは不適切であると主張する。言語モデルの擁護者は、規約性についての批判には容易に応答できる。言語モデルは、必ずしも画像の規約主義をとる必要はないからである。一方で、合成性についての批判に対しても応答が可能である。われわれはしばしば、ひとつの画像を画像的な諸要素に分節化し、それらを画像的な関係に

¹³¹ もしグッドマン主義者が、画像はつねに全体的に統語論的に稠密であるという主張をするのであれば、本稿の主張はそれに対立するものになるだろう（実際のところグッドマンがそのような強い主張をしているのかどうかははっきりしないが）。というのも、本稿の主張は、画像は少なくとも部分的に統語論的に分節化されうるといふものだからである。

において結びつけるというしかたで画像を解釈する。分節化された個々の要素のありかたや、それらの結合のしかたは、画像に特有のものでありうる。画像は、それ特有の合成規則と要素を持つといういみで、固有の文法を持つ。画像を言語と類比的にとらえることによって画像の本性の重要な側面を明らかにできるという点で、画像の言語モデルは妥当かつ有用である。

4.3 画像の意味と語用論

前節では、統語論的・意味論的な構造にかんして画像を言語と類比的に理解することが十分な妥当性と有用性を持つことを示した。しかし、画像の意味論的内容には言語に見られない特徴があることがしばしば言及される。とくに、画像が真理条件的内容を持つのかどうか、言い換えれば画像について真偽が言えるのかどうかにかんする議論がある。この節では、この論点を検討したうえで、次のことを示す。意味論的なレベルでは画像は言語とは異なる側面を持つが、語用論的な観点を導入すれば、画像は言語と同じモデルで記述できる。語用論的な枠組みはまた、画像によるフィクションを扱うことにおいても、理論的なアドバンテージを持つ。このかぎりでは、意味作用の言語モデルは、本稿が要請する理論の要件を十分に満たす。

4.3.1 画像の真偽

画像は、事実を伝えたりうそをついたりすることができるのか。われわれは、文について真偽の判断をするのと同様に、画像についても真偽の判断をすることができるのか¹³²。われわれの日常的な実践をみれば、画像に対して真偽が問えるのは自明であるように思える。一方で、多くの画像はそれ単体では真理値を持ちえないと考えるべき論拠もある。

まず、画像がうそをつくという事例は明らかにあるように思える。ジョン・ベネット (Bennett 1974) の例を引こう¹³³。

¹³² ウンベルト・エーコ (Eco 1976) によれば、一般記号論は「うそについての理論」として特徴づけられるものである。つまり、「記号論は、原理的に、うそをつくためにつかいうるすべてのものを研究する分野である」(ibid: 7)。ここからさらに進んで、記号はすべて原理的にうそであるという主張がありうるかもしれない。しかし、この種の主張は、不在／非実在の対象を表すことができるという記号ないし表象一般の特徴を、〈偽だと信じている内容を真として提示する〉といういみでのうそと取り違えることから生じているように思われる。

¹³³ この例における「picture」が絵なのか写真なのかははっきりしないが、いずれでも議論に影響はない。なお、後述するように、ベネット自身の立場は、画像自体は実はうそを言っていないとい

ある絵葉書を考えよう。その片方の面は画像になっており、日当たりのよい浜辺とその背景に今風の大きなホテルが描かれている。絵葉書の正面には「ホニャララビーチ」という語句が書かれている。私は、ホニャララビーチは日当たりのいい場所で、しゃれたホテルと気持ちよさそうな浜辺があるんだなあという印象を受ける。後日私がそこを訪ねてみると、そのようなたぐいのものは一切ない。ホニャララビーチにはとがった岩場しかなく、周辺 20 マイルにあるいちばん大きな建物はさびれたガソリンスタンドであった。太陽もほとんど顔を見せない。私はだまされたのである。(ibid: 259-260)

この種の事例には事欠かない。偉人の肖像画が当人の容姿を正しく伝えていないということはしばしば指摘される¹³⁴。製品の広告画像やパッケージ画像は虚偽や誇張を含みうる。報道写真や報道映像は事実を捏造ないし歪曲しうる。デジタル写真の加工修正が「詐欺」と呼ばれることもしばしばある¹³⁵。

ある画像を偽であると判断するということは、別の条件のもとではその画像を真であると判断する可能性があることを含意する。たとえば、先の事例において、ホニャララビーチが実際に今風のホテルのある日当たりのいい浜辺であったなら、絵葉書は事実を正しく伝えるものと見なされていたであろう。同様に、肖像画に対しても、それが写実的であるかどうかの判断とは独立に、それが当のモデルの特徴を正しく描いているという判断がありうる。また、われわれは、報道映像に対して、それが現実のありようを正しく伝えていることをふつう期待する。

以上のことを考えれば、われわれは明らかに画像に対して真偽の判断をでき、そして実際しているように思える。しかし、これと相反する主張がある。

ゴンブリッチ (Gombrich 1961) もまた、広告向けに描かれた絵画作品がうそをついているようにみえる事例 (Fig. 4.4) を取り上げて論じている。ゴンブリッチによれば、この絵の画家は、発注者である鉄道会社の社長に要求されて、実際には存在しない線路をつけ足した (ibid: 66-67)。つまり、画家は事実を誇張ないし歪曲して描いたわけである。しかし、ゴンブリッチは以下のように主張する。

厳密に言えば、そのうそは、その絵のなかにあったのではない。それはその広告のなかにあったのである——もしその広告が、キャプションやほのめかしによって、その絵が [...] 正確な情報を与えていると主張していたのであれば。

うものだが、うそつき画像の事例としては非常にわかりやすいので、ここで採用する。

¹³⁴ この指摘が実際に正しいかどうかは、ここでは問題ではない。重要なのは、その肖像画が真実を伝えているかどうかはしばしば問題にされるということである。

¹³⁵ 「詐欺プリクラ」や「フォトショ詐欺」など。



Fig. 4.4 George Inness, *The Lackawanna Valley* (1856)

異なる文脈では、同じ絵が真なる言明 (statement) を図解 (illustrate) していたかもしれない。たとえば、当の鉄道会社の社長が、株主の会合において、その絵をつかって懸案の改良工事を説明するような場合である¹³⁶。[...] 論理学者によれば、[...] 「真」や「偽」という用語は、言明・命題に対してのみ適用されうるものである。批評的な物言いにおいてどのように言われるにせよ、画像は、そのいみにおいてけっして言明ではない。[...] このような〔画像に真偽が言えるという〕混乱が起きるのも不思議ではない。というのも、われわれの文化では、画像はふつうラベルがつけられるものであり、そしてラベルやキャプションは短縮された言明として理解できるからである。[...] 科学の図版においてすら、当の画像の真理を決定するのはそのキャプションである。(ibid: 67-68)

137

ここでのゴンブリッチの主張は、おおむね以下の三つに分割できるだろう。第一に、

¹³⁶ ここでゴンブリッチは、事実ではなく計画（つまり欲求の内容）と画像の内容が一致するケースを「真なる言明」の例として持ち出しているわけだが、これは不適切な例示だろう。というのも、既存のものを描く絵と計画を描く絵とでは、いわゆる適合の方向 (direction of fit; Searle 1979a) が逆だからである。とはいえ、つかいかた次第では同じ絵が真になりうるという主張自体はもっともである。

¹³⁷ ここでゴンブリッチは、写真と絵をとくに区別せずに論じている。

画像は、それ単独では真理値を持つようなものではない。第二に、画像に真理値を持たせるもの（あるいは少なくとも画像を真偽判断の材料にするもの）¹³⁸は、ラベルやキャプションといった画像外の文脈である。第三に、ラベルやキャプションは、短縮された言明である。

第三の主張は明らかに受け入れがたい。ラベルやキャプションが言明の短縮であるならば、それ自体で真偽が言えなければならぬはずだが、ふつうラベルやキャプションだけでは真偽を言えないからである。しかし、少なくとも、第一および第二の主張は、説得力があるように思える。というのも、先に挙げた真偽が言えるように見えるたぐいの画像は、実際には、特定の文脈におかれることでそのように機能するだけだと言えるからである。たとえば、馬に乗ったしかじかの特徴を持つ男性が描かれたある絵は、それがナポレオン・ボナパルトを描いたものであるという外的な知識を踏まえないかぎり、真とも偽とも言えないだろう。

このように、画像は、それ単独では原理的に真偽を問えないものかもしれない。関連する情報が一切与えられていない画像を目のまえにしたとき、われわれは、たとえその意味論的内容——なにが描かれているか——が明確にわかる場合であっても、一体なにを参照すればその画像の真偽が検証できるのかについて、まったく見当がつかないかもしれないからである。一方、言語にかんしては、この問題はないように思える。ある文が与えられたとき、われわれは世界のどの部分を観察すればその文の真偽が検証できるのかについて（つまり、その文の真理条件について）少なくともおおよその見当がつく。端的に言えば、文がその内容として真理条件を持つものであるのに対し、画像はその内容として真理条件を持つものではないように思える。

4.3.2 言語行為論的観点の導入

以上のように、画像が真偽を問えるものであるかどうかにかんして、一見したところ相反する二つの直観がある。両者を整合的に説明するしかたのひとつは、言語行為論的な観点を持ち込むことである。この観点から言えば、画像はそれ自体としては真とも偽とも言えないものかもしれないが、それが確言の媒体としてつかわれるとき、それは真偽を問えるものになる。

確言は、そこで表現された命題が真であることに話し手がコミットしていることを示す発語内行為であり、簡単に言えば話し手の信念の表現である（Searle 1969: 64-66; Searle 1979a: 12-13）。たとえば、「その猫はマットの上にいる」という発話は、

¹³⁸ 画像にかんして真偽が言われる場合、その真理値の担い手が画像自体なのかキャプションなのか両者のセットなのかについてのゴンブリッチの立場は明確ではない。

それが〈その猫はマットの上にいる〉という命題が真であるという話し手の信念を聞き手に伝えるつもりでなされるかぎりにおいて、確言である。事実であると信じている事柄をそれとして人に伝えるとき、われわれはつねに確言をしていると言ってよい。そして、確言タイプの発語内行為はすべて真偽の査定が可能である (Searle 1979a: 12)。

われわれが画像をつかった確言をおこなうということは、いく人かの論者がすでに詳しく論じている (Kjørup 1974; Novitz 1977; Eaton 1980; Korsmeyer 1985)¹³⁹。はじめに挙げた例はすべて、画像による確言 (あるいはその亜種としての虚言¹⁴⁰) として理解することができるだろう。たとえば、ホニャララビーチの絵葉書は、その画像がその場所のありかた (少なくともその視覚的な見え) についての事実を表すものとして提示されているかぎりにおいて (あるいは少なくともそのように受け取られるかぎりにおいて¹⁴¹) 確言の媒体として機能している。一方、その同じ絵葉書の画像がたんにきれいな景色を描いたものとして提示されている場合には、その画像の真偽を問うのはナンセンスだろう。肖像画や広告画像についても同じことが言える。

このように言語行為論的観点を持ち込むことで、二つの直観の齟齬は完全に解消できるように見えるかもしれない。しかし、問題は残っている。

確言が成立するためには、その媒体が命題を表現していなければならない。というのも、確言は、そこで表現されている命題が真であることについて話し手がコミットしていることを示す発語内行為だからである。したがって、画像をつかった確言が可能であるためには、画像が命題を表現できなければならない¹⁴²。一方、これは、先に述べた画像は意味論的内容としては真理条件を持たない (したがって命題

¹³⁹ 警告や要求といった確言以外の発語内行為も画像をつかってなされうるといふ指摘もしばしば同時になされるが、ここでの主題は画像の真偽なので確言以外の発語内行為は取り上げない。

¹⁴⁰ 確言が首尾よくおこなわれるためには、発話者がその当の命題が真であることを信じていなければならない。これは確言の誠実性規則と呼ばれる (Searle 1969: 66)。虚言はこの誠実性規則に違反するものだが、話し手が当の命題の真理にコミットしていることの表明であるといういみでは確言と同じである。

¹⁴¹ 発話者がはっきりしないケースや発話者がそのように意図したかどうかわからないケースを言語行為論的に扱うには、多少の理論的操作が必要である。もっとも標準的な操作は、想定された／仮説的な発話者とその意図という概念を導入することだろう。発話者の意味と発話の意味を区別する Tolhurst (1979) の戦略もまた、おおよそこの線に沿ったものである。

¹⁴² もちろんサール (Searle 1969: 29) が強調するように、命題の表現 (命題行為) は発語内行為のうちにあってはじめて成り立つものであり、それ単独で生じうるものではないかもしれない。しかし、同時にサールは、当の発語内行為につかわれる文の統語論的構造のうちに、命題を表示する部分 (propositional indicator) と発語内的効力を表示する部分 (illocutionary force indicator) を区別することが可能であると考えている (ibid: 30)。画像をつかった確言についてもこれと同じことが言えるとすれば、画像の統語論的側面のうちに、当の確言されている命題を表示する部分を見いだすことが可能でなければならないだろう。そして、ふつうに考えれば、画像における命題表示部分は (少なくとも風景画や肖像画のような標準的な絵画の場合) 画像そのものである。

を表現しない) という見解と相反するように思われる。それゆえ、この問題は、仮に画像をつかった確言が可能なのだとすれば、画像はいかにして命題を表現するのかという論点に集約される。

4.3.3 ディスクリプションと画像の内容

議論をすすめるまえに、一見もっともらしいが不適切な解答を挙げておこう。画像の内容や意味を自然言語へ翻訳すること（いわゆるディスクリプション）によって、その画像が命題を表しているかどうか特定できるという答えが容易に思いつくかもしれない。画像の内容や意味が命題を表す文に翻訳できれば、その画像は命題を表すというわけである¹⁴³。しかし、画像が命題を表しているかどうかは、ディスクリプションによっては（少なくとも直接的には）明らかにならない。というのも、ある自然言語における文が命題を表しているかどうか自体が、まったく自明ではないからである。

たとえば、先に挙げた Fig. 4.4 のディスクリプションとして、「一両の蒸気機関車が田園のなかを走っている」、「それを見下ろす丘には帽子をかぶったひとりの人物が寝そべっている」、「ふもとはいくつかの建物がある」等々書くことができる¹⁴⁴。これらはたしかに、文法上の主部と述部を備えた文だろう。しかし、それらの文が論理的なみで命題を表すものかどうかは明らかではない。その文法上の文は、たとえば「田園のなかを走っている一両の蒸気機関車」、「しかじかのありかたで寝そべっているひとりの人物」、「ふもとの建物群」といった名詞句表現¹⁴⁵と同じ内容を持つものかもしれないのである。そして、この種の名詞句は、明らかに真理値を持たない。それゆえ、画像を文法上の文に翻訳できることは、その画像が命題を表すものであることをまったく含意しない。

4.3.4 画像は命題を表すか

画像が命題を表しているかどうかは、自然言語の文への翻訳ではなく、むしろ形式言語の文の要素に対応するものを画像が持つかどうかによって判断すべきだろう。

¹⁴³ Eaton (1980) は明確にこの戦略を採っている。ただし、Eaton の問題意識は、画像をつかった確言においてその真が主張されている命題をわれわれはどのように特定するのかという点にあり、画像それ自体が命題を表すかどうかという論点とはややずれることに注意。

¹⁴⁴ ここで、これらのディスクリプションの正確さや細かさの程度は議論にまったく関係ない。

¹⁴⁵ この種の名詞句は、ふつう「記述」と呼ばれる。まぎらわしいが、ここで「記述」と「ディスクリプション」は異なる用語である。前者は言語哲学上の用語であり、おおよそ（英語であれば）不定冠詞か定冠詞がついた名詞句のことを指す (Ludlow 2013)。後者は美術史学の用語であり、造形芸術作品の内在的特徴（内容を含む）を言語で表すことである。

述語論理において、文は項（名前）と述語からなる。項は個体を指示し、述語はそれに特定の性質を述定する。これによって、真偽が問える命題が表現される。

命題は、ある特定の個体についてなにごとかを述定するものと、ある集合に属する不特定の個体についてなにごとかを述定するものにおおまかに区別できる。前者を「単称命題」、後者を「量化命題」と呼ぶ。量化命題はさらに、当の集合すべてに属する個体についてなにごとかを述定するものと、当の集合のうちにその事柄が述定される個体が少なくともひとつ存在するということを述べるものに区別できる。前者を「全称命題」、後者を「存在命題」と呼ぶ。およそすべての命題は、この三種のいずれか、あるいはその組み合わせに属するといつてよい¹⁴⁶。

これら三種類の命題を表現する構成要素を画像が持つのかどうか、それぞれの種類について検討しよう。

4.3.4.1 全称命題と画像

まず全称命題から考えよう。全称命題を確言するのに画像がつかわれるケースはたしかにある。たとえば、事典の「ペルシャ猫」の項目において、その説明文に添えられた画像は、その当の種類に属する個体の一般的特徴についてなんらかの事柄（おそらくはその視覚的特徴）を述定する命題を確言するためにつかわれている（Fig. 4.5）。そして、その画像が適切にペルシャ猫一般の特徴を表しているかどうか判断できるといふ意味で、たしかにその画像について真偽が問えるように思われる。

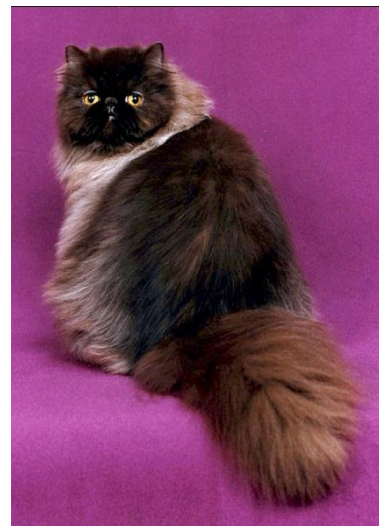


Fig. 4.5

しかし、明らかに、画像がそれ自体としてなんらか特定の全称命題——たとえば「すべてのペルシャ猫は毛が長い」——を表しているわけではない。このことは、異なる二つの観点から言える。

第一に、その画像は、それ自体としてはせいぜい当の種類に属する個体のうちのひとつ（おそらくその種類の典型である事例）がしかじかの特徴をもっているということを表しているだけであって、その種類に属するあらゆる個体について述定す

¹⁴⁶ もちろん、複合命題（否定、連言、選言、含意を含むもの）や様相命題（通常の様相、義務様相、時制様相等々がついたもの）の特徴を説明するにはより複雑な図式が必要である。とはいえ、いかに複雑な命題であれ、項と述語の関係についてはこの三者のいずれかに分類できる。またこの分類は、この節の目的にとってさしあたり十分である。というのも、画像をつかった確言がかかわる命題のほとんどは、そのような複雑なものではないだろうからである（ただし、否定に相当する機能を画像がもちうるどうかは、別に取り上げて論じるべき問題かもしれない）。

るものではない。というのも、画像は、「すべての」や「いくつかの」といった自然言語における量化表現に対応する表現を明らかにもっていないからである。それゆえ、その画像が仮に全称命題を確言するためにつかわれているとするならば、当の全称量化を成立させているのは、画像それ自体ではなく、その画像がつかわれているそれぞれの文脈（発話者の意図を含む）か、あるいはなんらかの画像外の慣習（たとえば、くしかじかの場合に画像がつかわれるならば、それを全称命題として読むべし）という取り決め）だろう。

第二に、この画像が持つ内容のすべてが、当の確言されている全称命題に組み込まれているわけではない。たとえば、Fig. 4.5 は、その内容として〈首まわりの毛だけが白いもの〉を表しているように見えるが、この画像をつかって確言されている全称命題は、おそらく「すべてのペルシャ猫は首まわりの毛だけが白い」ではない。というのも、多くのペルシャ猫は首まわりの毛が白くないはずだが、だからといって、この画像が偽になるわけではないからである。一方〈毛が長くしっぽが太いもの〉という内容は、確言されている全称命題におそらく組み込まれている。というのも、仮にペルシャ猫が長毛種でなければ、この画像はうそに近いことを言っていることになるはずからである。つまり、画像の内容の一部だけが抜き出されて命題に組み込まれているのである¹⁴⁷。

この内容の選択は、明らかに画像それ自体によってあらかじめなされているものではない。その選択をするのは、ここでもやはりなんらかの慣習や当の画像の文脈——このケースであれば事典の説明文——だろう。たとえば、仮にこの画像が「ペルシャ猫」の項目ではなく猫の毛色にかんする項目に添えられていたならば、そこで確言される命題は変わるはずである。

まとめれば、画像が全称命題の確言においてつかわれる場合、その命題において述語が述定される個体の範囲がどれくらいであるかについても、また述定される内容がその画像が描出する内容のうちどれであるかについても、画像はそれ単独で示すことはない。それらをおこなうのは、画像自体ではなく慣習や文脈である。画像をつかった全称命題の確言において画像の内容が果たす役割は、せいぜい当の命題を構成する述語の一部としての機能だけである。また、当の画像の内容のすべてがそのようなものとして機能するわけでもない¹⁴⁸。

¹⁴⁷ この議論に関連するものとして、モンロー・ビアズリーの議論（Beardsley 1978/1997: 99-100）を参照。ビアズリーもまた事典の項目に添えられた画像を取り上げ、当の画像の内容すべてがその項目の種類に属するすべての個体に述定されると考えるのは誤りであると指摘している。とはいえ、ビアズリーは語用論的観点を明らかに欠いており、その絵がたんに不特定の個体を表すものでしかないという主張に終わっている。

¹⁴⁸ 以上の議論を定式化したうえで補足しておく。たとえば「すべてのペルシャ猫は毛が長い」の形式は「 $\forall x(Px \rightarrow Qx)$ 」である。一方、当の画像の内容は Q を含む述語の集まりである。したがって、その画像をつかって当の命題を構成する場合、(1) 画像の内容からの Q の抽出、(2) 述語 P の

4.3.4.2 存在命題と画像

画像が存在命題の確言においてつかわれる場合もある。以下の例を考えよう。有名な未解読文書である『ヴォイニッチ手稿』には、植物を描いたと思われる挿絵が数多く含まれている (Fig. 4.6)。ここに描かれている植物らしきもののほとんどすべては、未知のものである。さて、この絵を (非実在ではなく) 未知の植物を描いたものとしてみると、われわれはそれを確言の媒体として見ている。つまり、われわれはその絵を、この写本の挿絵の作者が〈しかじかの視覚的見えを持った事物が少なくともひとつ存在する〉ということのをだれかに伝えるために (あるいは記録するために) 描いたものとして見ている。

さて、この存在命題はいかにして構成されるのか。画像単独で当の存在命題を表すことはやはりないように思える。この点については、おそらく全称命題とほとんど同様のことが言える。

全称量化のボキャブラリを持たないのと同様に、画像は存在量化のボキャブラリ (「は存在する」) を持たない。ある絵は、たしかにそれ自体として、〈なんらか不特定の個体がしかじかの見えをしている〉ということを表しているとは言えるかもしれない。しかし、この内容はいまだ命題ではない。それはちょうど「しかじかの視覚的見えを持ったある不特定のなにか」という名詞句表現に相当するものである。この言語表現はそのままでは真偽が言えないものである。この表現を、真偽を問えるものにするためには、「しかじかの視覚的見えを持ったある不特定のなにかが (少なくともひとつ) 存在する」というしかたで量化表現を追加しなければならない。そして、この「は存在する」に対応するボキャブラリを画像は持っていない¹⁴⁹。



Fig. 4.6

画像をつかった確言において、この存在量化表現を追加するのは、やはり文脈や

導入、(3) 両者を組み込んだ全称命題の構成、が必要になる。本文では(1)(3)が画像自体ではなく慣習ないし文脈によってはじめて可能になるということを主張した。一方、煩雑のため論じなかったが、(2)もまた画像それ自体で生じるものでは必ずしもないだろう。事典のケースにおいて P を導入するのは、おそらく当の項目のタイトルである。この点は、単称命題における個体指示のありかたに近い。

¹⁴⁹ 一般に、単称命題 (a は P である) から存在命題 (P であるものが少なくともひとつ存在する) を導出できる (存在汎化)。それゆえ、画像による単称命題の表現が成立すれば、そこから画像による存在命題の表現も成立すると言える。それゆえ、ここで否定されているのは、〈画像は、単称命題を経由せずに、存在命題を直接表現することができる〉だけである。

慣習であるように思われる。おそらく、『ヴォイニッチ手稿』は、それが古文書であり、制作者や制作意図が不明であり、またいくらか博物誌めいたありかたをしているがゆえに、存在命題を確言するものとして受け取られている。それが、たとえば、子どもが自由に想像力を働かせて描いた絵であることが判明していた場合、それはもはや存在命題を確言するものとは見なされないだろう¹⁵⁰。肖像画ですら、〈なんらかそのような見えを持った人物がその絵のモデルとして存在した〉ということその画像自体が表すわけではない。そのような命題が仮に導かれるとすれば、それは、当の絵の実際の制作意図や絵の一般的な制作過程についての知識にもとづいた推論の結果である¹⁵¹。このように、量化にかんしては、全称命題と存在命題とでは事情はほとんど同じである。

一方、画像の内容がどの程度命題に組み込まれるかについては、存在命題は全称命題の場合とはやや異なるかもしれない。『ヴォイニッチ手稿』の挿絵が存在命題の確言の媒体として見なされるとき、その画像の内容のほとんどすべて——葉や花びらの枚数、その細かい形状等々の特徴——が当の命題に組み込まれる。とはいえ、全称命題の場合と同様に、その内容のうちの一部だけが存在命題の構成要素になる場合もあるだろう。画像の内容がどの程度まで当の確言される存在命題に含まれるかは、まず第一に発話者の意図によるが、『ヴォイニッチ手稿』のようにそれが特定されない場合は、その他の画像外の文脈や慣習に左右されるかもしれない。

4.3.4.3 単称命題と画像

画像をつかった確言のほとんどは、単称命題を確言するものであると言える。実際、4.3.1で挙げた事例は、ほぼすべて単称命題の確言である。たとえば、うそつき絵葉書の事例は、ホニャララビーチという特定の個別的な場所について〈今風のホテルがある〉や〈日当たりのいいビーチがある〉といった性質を述定する命題を確言している。報道映像は、一般に、特定の個別的な出来事について確言するための媒体である。単称命題の確言としてつかわれる典型的なジャンルは肖像画だろう。そこではふつう、ある特定の人物の顔かたちが、少なくとも特定の時点においてしかじかであったということが確言される（あるいは少なくとも標準的には、われわれは、そのような命題が確言されているものとして肖像画を解釈する）¹⁵²。

¹⁵⁰ 確言の条件のひとつ（事前規則）として、発話者が当の命題が真であることを支持するなんらかの証拠ないし理由を持たなければならないというものがある（Searle 1969: 66）。自由に想像力を働かせることで得られた命題に対しては、通常そのような証拠は与えようがない。

¹⁵¹ 今回の議論からは除外しているが、写真のような実写的な画像についても、この点にかんして同様のことが言えると思われる。

¹⁵² もちろんそもそもモデルに似せて描くことを意図していないような肖像画もあるだろう。その場合、それは確言ではない。

画像をつかった単称命題の確言においても、その画像の内容が当の命題にどの程度組み込まれるかは意図や文脈や慣習によって大きく左右される¹⁵³。この点では、全称命題や存在命題のケースと同じである。単称命題のケースがそれらと決定的に異なるのは、その命題がなにについてのものであるかの決定のしかたである。全称命題は、ある集合内のある範囲について述定するものであり、存在命題は、ある不特定の存在者について述定するものであった。対して、単称命題は、特定のなにかについて述定する。その特定のなにかを決定する手段が指示 (reference) である。おそらく、画像をつかった単称命題の確言に特有の問題は、そのなかでどのように指示が成り立つのかという論点に尽きる。

自然言語であれば、指示は、典型的には指示代名詞や固有名や確定記述によってなされる。あるいは会話であれば、身振りによる直示も可能だろう。画像は、それ自体としてそれらに対応する機能をもつのか。

これは端的に否定できるように思える。ある肖像画があるとしよう (Fig. 4.7)。われわれはその画像がなにを描いたものであるかの知識を一切持たないと仮定する。このとき、その画像は、いかなる特定の個体を指示することもないように思われる。そこになにかが描かれているのはたしかだろう。画像の様式や内容から時代が特定できるかもしれないし、人物の性別や年齢や身分や職業等々の属性も特定できるかもしれない。しかし、それが特定のその人であるということは、画像外の情報なしではまったく特定されない。この事態は、言語において初めて目にする固有名 (たとえば「ヘールトヘン・トット・シント・ヤンス」) の指示対象がわからないという事態とは異なる。固有名の指示対象がわからないのは、たんにその言語や事実についての知識が不足しているせいである。対して、画像の指示対象が特定できないのは、そもそも指示機能を担うべき要素そのものを画像のうちに見いだすことができないからである。画像は、量化表現のボキャブラリを持たないのと同様に、指示のためのボキャブラリも持たないのである¹⁵⁴。



Fig. 4.7

¹⁵³ たとえば LINE のスタンプをつかって、自身の状況についてのなんらかの命題 (たとえば「私は疲れている」) を確言することを考えてみればよい。そこでつかわれるスタンプの内容は〈へたばっているウサギ〉かもしれないが、その場合、〈へたばっている〉という内容だけが命題に組み込まれ、〈ウサギである〉という内容は無視されるだろう。

¹⁵⁴ 画像を (固有名ではなく) 確定記述として考える立場は、うまくいかないだろう。というのも、確定記述の古典的な分析にしたがえば、確定記述を含む文は存在命題であり、そしてすでに見たよ

もちろん、この絵にたとえば「本居宣長像」といったようなキャプションをつければ、そこで指示が生じるだろうし、その指示対象に画像の内容が述定されれば命題が成立する。あるいは、口頭で「これは本居宣長の肖像画です」と発言することもほとんど同じ機能を果たすだろう。この考えにもとづけば、画像をつかった単称命題の確言は、画像単独で生じるものではなく、指示機能を持つなんらかの外的な要素を必要とするということになる。冒頭の絵葉書の事例に対するベネットの説明はまさにこのラインである。

その画像は、それ単独では私をだますことはなかつただろう。[...]「ホニヤララビーチ」というラベルが必要だったのである。一方で、たんにそれらの言葉だけを見せられた場合も、私は誤った信念を抱くことはなかつた。私を誤った信念に導いたのは、ラベルと画像の組み合わせにほかならない。[...] 以上の例が示唆するのは、これらのケースにおいては、画像は述語に、ラベルは名辞に似たものであるということである。(Bennett: 1974: 260)

ベネットの考えは、画像の役割を完全に述語に限定して、指示を「ラベル」(キャプションや、画像の主題についての発話)に担当させるというものである。これはある程度までは正しいように思われる。すでに見てきたように、画像は量子子や指示表現のようなボキャブラリを持たない一方で、その内容は述定内容としてたしかに命題の構成に寄与する。

とはいえ、この完全に分業的な枠組みはいくらか乱暴であるようにも見える。実際、いかなる明示的なラベルぬきでも、指示が生じるケースはある。代表的なものを二種類挙げておこう。

第一に、イコノグラフィーを通した指示がありうる。典型的にはアトリビュートを用いたものである。この場合、特定の持物をもった人物が内容として描かれており、かつ見る人が当のイコノグラフィーに通じていれば、ラベルぬきでも十分に指示が生じる。そして、イコノグラフィーを経由して指示された対象に当の画像の内容が再び述定されることで、単称命題が成立する¹⁵⁵。

第二に、類似を通した指示がありうる。たとえば、ある個体 A に特徴的な属性としてすでに p、q、r が知られている場合、ある画像が〈p、q、r、…であるもの〉を内容として描けば、それを見る人は推論を通じて、その画像が A を指示している(また同時に〈A は p、q、r、…である〉という命題を表現している)と考えるだろう。小説におけるキャプションぬきの挿絵などでは、しばしばこのようなしかた

うに、画像はそれ単独では存在の含みをもたないからである (cf. Novitz 1975: 145-146)。

¹⁵⁵ この場合、画像の内容と、それによって発生する指示(およびそこから構成される命題)は、ちょうど Panovsky (1962) における「事実的意味」と「慣習的意味」に対応する。

で画像の指示対象が同定される。たとえば、文章中であるキャラクタに〈金髪である〉という特徴づけが与えられているとき、挿絵のなかに〈金髪であるもの〉が描かれていれば、その画像は、そのキャラクタを指示するものとして解釈されることになる。このメカニズムは、文章と挿絵の関係に限定されるものではない。たとえば、マンガのコマ間で同じキャラクタが指示されているのがわかるのも、部分的にはこのメカニズムのおかげだろう¹⁵⁶。

とはいえ、これらは、特定の条件のもとではじめて成り立つ事柄である。結局のところ、ほとんどの画像は、それ単独ではいかなる指示も量化もせず、したがっていかなる命題も表さないものであるように思われる。

4.3.5 画像の使用

以上の結論は、画像が少なくともその意味論的内容については、言語と大きく異なることを意味する。しかし、一方で、語用論的な観点からみれば、画像は言語と同じようなものとして理解できる。

サールが述べるように、言語行為論的な枠組みにおいては、指示や述定もまた言語行為であり、その発話者の意図に依存する (Searle 1969: 24-29)。デイヴィッド・ノーヴィッツは、このサールの枠組みを画像にも適用する。ノーヴィッツの立場は、ベネットや本稿と同様に、画像がそれ単独で指示をおこなうことはないというもののだが、同時にノーヴィッツは、画像の「使用」によって (つまり語用論のレベルにおいて) 指示がおこなわれうることを認める (Novitz 1974)。それは、ベネットが述べるようにキャプションによるものかもしれないし、あるいは当の画像を見せながら「これは誰々だ」と発話することによるものかもしれない。あるいは、私がいま論じたように、特定の文脈や慣習によるものかもしれない。それがどのようなしかたであれ、指示行為と述定行為に相当するものが画像についても言える以上、画像による命題の表現は、語用論的には、言語による命題の表現とほとんど同じかたちで説明できる (Novitz 1977: ch.5)¹⁵⁷。

ノーヴィッツの議論は単称命題についてのものであり、同じことが画像による全称命題や存在命題について言えるかどうかは疑わしい。とはいえ、われわれが真偽を問えると考える画像の多くは単称命題を表現するものであり、それゆえ、ノーヴィッツの議論は十分な意義を持っている。

¹⁵⁶ これは確定記述の指示的用法とほとんど同じメカニズムだが、重要なのは、そこで存在の含みを持つのは画像そのものではなく、画像外部の先行するテキストや発話だという点である。

¹⁵⁷ ノーヴィッツは、いくつかの理由から「指示／述定」(reference/predication)という対概念のかわりに「指し示し／帰属」(indication/attribution)という対概念をつかうが (Novitz 1977: 88-89)、両者は実質的に同じ対概念である。

このように、語用論的な観点は、画像の意味を考えるうえできわめて有用なものだと言えるだろう。画像の解釈にかんするわれわれの実践の少なくとも一部は、この観点をとることによってはじめて十分に説明されるのである。

4.3.6 画像的フィクション

最後に、画像を語用論的に捉えることが、画像的フィクション（画像によるフィクション）の説明にとっても有利に働くことを示しておこう。

フィクション——虚構世界を表すもの——は、当然ながら言語によるものだけではない¹⁵⁸。たとえば、映画、マンガ、アニメのフィクションは、その大部分が画像的フィクションである。それらは、言語のかわりに画像や映像をつかって、特定の虚構世界とそのなかでの出来事やキャラクタを描く。ビデオゲームのフィクションもまた、画像的フィクションの側面を持つ。

フィクションの本性を扱う理論にはさまざまなものがあるが、そこには大きく分けて意味論的なアプローチと語用論的なアプローチがある¹⁵⁹。意味論的なフィクション理論は、フィクションの表現がなにを表すのか／表さないのか、その内容はなんなのかといった観点からフィクションを考える¹⁶⁰。語用論的なフィクション理論は、われわれはフィクションの受容において当の表現をどのようにつかうのかという観点からフィクションを考える。両者はもちろん互いに排他的ではない。

語用論的なアプローチは、フィクションの表現の発話者は当の発話のふりをして（Searle 1979b）、フィクションの発話者は聞き手がしかじかの命題が真であると想像するよう意図している（Currie 1990）、フィクションの受容者は当の受容の実践において指定された内容を想像する「ごっこゲーム」をする（Walton 1990）、といった観点からフィクションを特徴づける¹⁶¹。語用論的理論に共通する特徴は、それらが通常の言語使用や表示とパラレルなものとしてフィクションを説明している点である。この特徴は、われわれの直観に合致するという点でも¹⁶²理論的な体系性の点でも利点である。それゆえ、意味論的なアプローチの成否がどうであれ、少

¹⁵⁸ 「フィクション」が小説あるいは物語文学とほぼ同じ意味でつかわれる場合もある。この場合、フィクションは言語的なものにかざられることになるが、本稿の用語法におけるフィクションはこの意味ではない。

¹⁵⁹ このアプローチの区別については、たとえば清塚（2009）を参照。

¹⁶⁰ 意味論的なアプローチの典型的な議論は、名前の内容が指示対象に尽きるものだとすれば、「シャーロック・ホームズ」のような虚構名は指示対象を持つかどうか、持つとすればどのようなものか、あるいは持たないとすればその名前を含む文はどのように分析できるのか、といったものである。藤川（2008）を参照。

¹⁶¹ これらの理論については、6.2.4で詳しく論じる。

¹⁶² これは意味論的理論がしばしばフィクションの受容にかんする素朴な直観から乖離することと好対照である。

なくとも語用論的なフィクション理論は、それ自体で十分に理論的に価値あるものである。

画像を語用論的に考えることによって、画像的フィクションをそのまま語用論的なフィクション理論の枠内で扱えることになる。たとえば、サール (Searle 1979b) はフィクションの発話を確言のふりや指示のふりとして考えるが、この節で論じてきたように画像をつかった確言や指示が可能であるならば、この理論はそのまま画像的フィクションの説明にもなる。この枠組みにもとづけば、画像的フィクションにおいては、それをつかって指示されるふりがなされるところのなにものかについて、その画像が表す内容が述定され、そしてそれによって構成される命題を確言するふりがなされる、といった説明になる。またさらに、この枠組みによって、推意のような語用論的側面についての議論が画像的フィクションにも適用可能になる。

語用論的な側面を含めた記号論的枠組みは、言語であれ画像であれ、あるいは現実的なコミュニケーションであれフィクションであれ、あらゆる意味作用をすべて同じ枠組みで記述できることになる。この体系性は大きな利点である。もちろん、本稿にとっての関心事は、この枠組みがビデオゲームの諸側面についての説明力をどれだけ持つかである。この点は、以降のすべての章をとおして示されていくことになるだろう。

5. ビデオゲームの統語論

ビデオゲームの意味作用において、なんらかの内容を表す個々の記号とはどのようなものなのか。あるいは、それはどのような素材から構成されるのか。この章では、これらの論点を取り上げながら、ビデオゲームの統語論を正確に記述するための理論的枠組みを提示する。

5.1 では、本稿がビデオゲームの記号として想定している事例を示す。5.2 では、記号について厳密に記述するための概念と表記法を導入する。5.3 では、ビデオゲームにおける記号の素材の側面について若干の説明を加える。5.4 では、ビデオゲームの特徴であるインタラクティブ性を定義したうえで、それが統語論的側面のみならず、意味論的側面にもかかわるものであることを明らかにする。

5.1 ビデオゲームの記号

はじめに、本稿が「ビデオゲームの記号」と呼ぶものを具体的な事例をつかって示しておきたい。それは同時に、ビデオゲームにおける意味作用として想定されている事柄のスケッチにもなるだろう。

いくつかの古典的なビデオゲーム作品を取りあげよう¹⁶³。Fig. 5.1 は、卓球をモデルにした二人プレイ用の作品『Pong』（1972）のプレイ中の画面である。それぞれのプレイヤーは、画面の両側にあるそれぞれのバーを上下に動かすことができる。中央やや右にあるドットは直線軌道で移動し、プレイヤーが操作するバーや、画面の上下の端に接触すると、接触の角度に応じた方向に跳ね返る。このドットが画面の左右いずれかの端に到達すると——つまりプレイヤーがドットを打ち返しそこねると——一方の得点が加算される。それぞれのプレイヤーの現時点での得点は、画面上部の数字によって表示されている。

さて、いま述べたドットやバーや数字といった画面上の諸要素は、この作品において記号として機能している。それらはゲームの状況やゲーム上の対象を表すものだからである。もちろん、それらの要素の動き——より一般化すれば、画面上の出来事——もまた記号として機能する。プレイヤーは、ドットの動きを見ることによ

¹⁶³ ここで古い作品を事例にするのは、たんにゲームルールや記号のありかたがごくシンプルであり、説明の素材としてつかいやすいからである。最近の作品でも同様の説明は可能である。

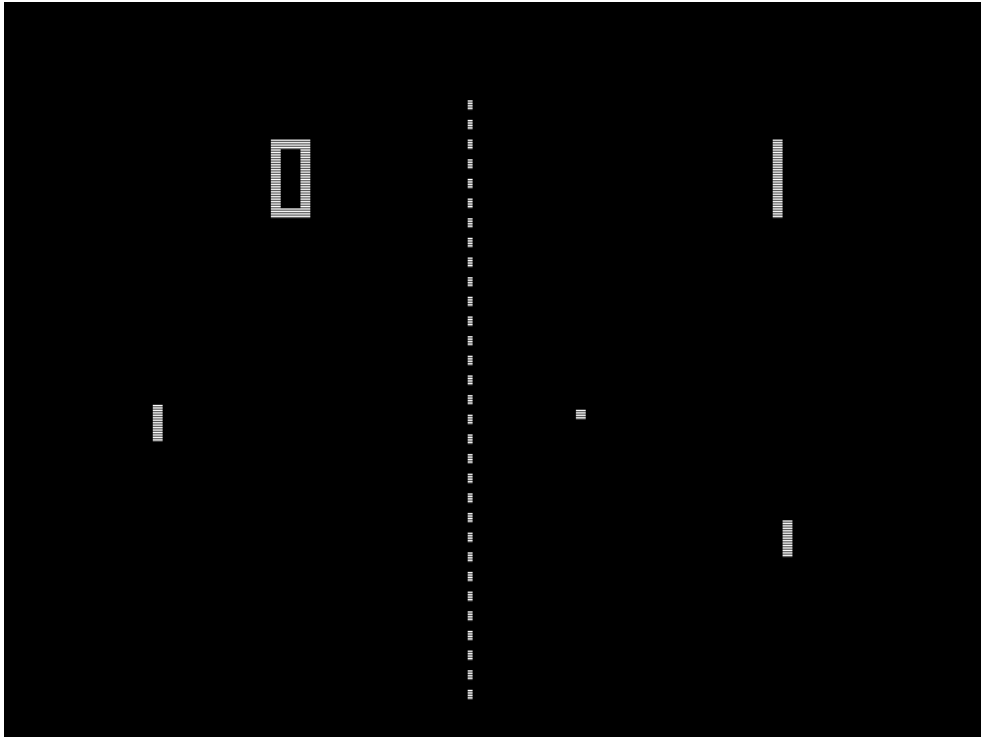


Fig. 5.1 Pong (1972)

って自分がすべきことを判断し、バーの動きを見ることによって自分がゲーム内でしていることを理解する。画面の端に到達したドットがビープ音とともに消え、数字が変化すれば、得点が入ったことを了解する。そして、もしまだ知らなければ、その出来事によって〈画面の端にドットが到達すれば一方が得点する〉というゲームルールを知ることになるだろう。また、このゲームが全体として実際の卓球を表すものだとすれば、バーはラケットを表し、ドットはピンポン玉を表し、画面の全体は卓球台を表していると言えるかもしれない。『Pong』のプレイ画面上の要素と出来事は、このようなしかたで記号として働いている。

同じことは他のビデオゲーム作品についても言える。Fig. 5.2 は『スペースインベーダー』(1978) のプレイ画面である。画面上部に居並ぶインベーダーの群れは、水平方向に進み、画面の端にいたると一段下に下がり、そしてまた逆の水平方向に進む、というしかたで、順次下方向に進んでくる。プレイヤーができることは、画面下部にある砲台の水平方向への移動と、砲台からの射撃である。インベーダーが一体でも画面最下部に到達すればゲームオーバーである。それゆえ、プレイヤーは、インベーダーが画面下部に到着するまえに、それらをすべて撃ち落とさなければならない。また、インベーダーも弾を撃ってくるので、プレイヤーは、弾が砲台に当たらないように避けなければならない。



Fig. 5.2

スペースインベーダー (1978)

このプレイ画面において、インベーダーや弾を表す記号は明らかだろう。砲台を表しているのは、画面下部中央にある凸型の要素である。同時にそれは、〈プレイヤーによる射撃の発射地点〉や〈敵の弾がそれに当たるとゲームオーバーになるもの〉といった内容をも表し、またその左右方向への動きは、プレイヤーがおこなっているゲーム内行為を表す。

5.2 記号の名前

私は、『Pong』における画面上の要素を記述するために、「ドット」や「バー」という語を慎重に選んでつけた。それらが純粹に画面上で同定されるものであることをはっきりさせるためである。一方で、おそらく日常的な記述実践においては、それらの画面上の要素は「ボール」や「ラケット」と呼ばれるだろう（ちょうど私が、『スペースインベーダー』の記述において、画面上の凸型の要素を不用意に「砲台」と呼んだように）。理論的な観点からすれば、このような日常的な言葉づかいには致命的な難点がある。というのも、それは、記号の名前とその内容の名前を区別



Fig. 5.3 ドンキーコング (1981)

しないからである。つまり、日常的な用語法では、「ボール」という語が指しているものが、画面上に見えている要素それ自体なのか、それともそれが表すピンポン玉なのか、あるいはプレイヤーがその要素を見て把握するところのゲーム状況やゲーム上の対象なのか、これらのいずれなのかがはっきりしない。

この難点を回避するために、以下の表記法を導入しよう。ある内容 x を表す画面上の要素や出来事を「 x 」という言葉をつかって指したいとき、その画面上の要素や出来事を「《 x 》」と書く。たとえば、ラケットを表す画面上の要素（長方形のバー）を「ラケット」という言葉をつかいつつ指したいときには、それを「《ラケット》」と書くことになる。したがって、「《ラケット》はラケットを表す記号である」という言いかたが成り立つ。一方、ある画面上の要素を、その内容からは独立の名前で指す場合には、いちいち「《 》」をつけることはしない。先述の「バー」や「凸型の要素」などがこの場合にあたる。

この表記法の運用の実践をしておこう。Fig. 5.3 は『ドンキーコング』（1981）のプレイ画面である。画面の中央からやや左にマリオを表す記号《マリオ》がある。プレイヤーは、《マリオ》をやや傾斜のついた《床》に沿うかたちで左右に動かすこともできるし、《マリオ》を一時的に上方向へ移動させる《ジャンプ》という行為をおこなうこともできる¹⁶⁴。《はしご》は、そこで《マリオ》を上下方向に動かせることを表すが、《途切れたはしご》は、そこで《マリオ》を上下方向に動かさないこと

¹⁶⁴ この《マリオによるジャンプ》という画面上の出来事を引き起こすのは、マリオではなくプレイヤーである。なお、《 》つきで記述されるかぎりのプレイヤーの行為は、純粋に画面に対する行為であって、厳密にはゲーム内行為とは言えない。本稿 5.4.4、9.8、9.9 を参照。

を表す。プレイヤーに与えられた目標は、最上段まで《マリオ》を持っていくことである。左上の《ドンキーコング》から樽を表す丸い要素が次々と放出されてくる。《マリオ》がこの《樽》に接触するとゲームオーバーである。それゆえ、プレイヤーは、《ジャンプ》や《はしごの上り下り》によって、《マリオ》と《樽》が接触しないようにしながら目標を目指さなければならない。

このように、「《 》」による表記法をつかうことで、画面上の事柄とその内容についての厳密な記述が可能になる。この表記法の導入は、対象言語としてのビデオゲームの記号システムにおける記号とその内容を、メタ言語としての本稿の用語法においてそれぞれ区別して指すために必要な手続きである。

5.3 記号の素材

ビデオゲームの媒体的構成のうち、出力的側面を一括に指すものとして「ディスプレイ」という用語が導入された(2.4.7)。定義上、ビデオゲームにおける記号はすべて、ディスプレイをその質料的な素材とする。

純粹な可能性としては、ビデオゲームにおける記号は、ディスプレイのすべてを素材にしうる。とはいえ、実際のところは、ディスプレイのすべてが記号の素材になるわけではない。視覚的ディスプレイ(つまりモニタ画面)上の要素は、そのほとんどが記号の素材になるが、例外もある。たとえば、先に挙げた『Pong』のプレイ画面(Fig. 5.1)の中心部分にある破線は、少なくともゲームプレイに関する内容をほとんどなにも表していない。言い換えれば、それがなくてもとくに問題なくそのゲームをプレイできる。もちろん、その破線は画面の中心を表していると言えなくもないが、そのような内容が『Pong』のゲームプレイにとってどれだけ関与的な情報であるかは疑問である。破線は、記号というよりはむしろ、画面全体のデザイン的なバランスをとるために配置された装飾として見るべきだろう¹⁶⁵。また、視覚的要素のかたちは統語論的に関与的だが、色はそうではないというケースもしばしばある。たとえば、『Tetris』(1984)において、統語論的に関与的なのはテトロミノのかたちだけであって、その色や模様は記号の同一性に一切かかわりがない。実際、数十個に及ぶ『Tetris』の移植作品やリメイク作品ではそれぞれテトロミノの色や模様が異なるが、にもかかわらずそれらの作品におけるテトロミノの記号的機能

¹⁶⁵ 『Pong』が全体として卓球を表しているという前提のもとでは、その破線を卓球ネットを表すものとして解釈することもできるかもしれないが、そのような解釈内容は、その作品の受容にほとんどかかわりないと思われる。



Fig. 5.4 Tetris (1984)

はまったく同じである (Fig. 5.4 は最初期のバージョン)。

視覚的なディスプレイのほとんどが記号の素材になるのに対して、聴覚的なディスプレイには記号の素材にならないもののがかなり多くある。とりわけ音楽は、記号的機能を持たない傾向にある。たとえば、『ドンキーコング』ではゲームスタート時に BGM が流れるが、この音楽は、いかなるゲームプレイに関与的な内容も、またいかなる虚構世界上の事柄についての内容も表していないといういみで、記号ではない。それは、純粋な装飾や効果としての音楽である。『ドンキーコング』にかぎらず、ビデオゲームにおける BGM の大部分は、記号的機能を持たない。それらは、記号として機能するかわりに、単純な刺激を与えたり、ムードや情感といった美的ないし表出的 (expressive) な性質を作り出したりするものである¹⁶⁶。

聴覚的なディスプレイの中でも、いわゆるサウンドエフェクト¹⁶⁷やジングルといった要素は、音楽に比べれば記号としてつかわれやすい。『ドンキーコング』において《マリオ》が《移動》したり《ジャンプ》したりするのと同期して鳴るサウンド

¹⁶⁶ 本稿は、ビデオゲームにおいて、音楽や音響が記号として機能することを否定するものではない。また、表出的ないし美的な性質それ自体がなんらかの記号的機能を果たすこともありうる (たとえば、音楽のおどろおどろしさがゲームプレイ上の危険を表すなど)。本稿で取りあげる余裕はないが、ビデオゲームにおける音響記号についての議論はすでに豊富にある。とくに以下を参照。Jørgensen (2008); Grimshaw (2010)。

¹⁶⁷ いわゆるサウンドエフェクトは、一般に音声 (ボイス) や音楽以外の音響演出すべてを指すものであり、ここで挙げた「装飾や効果としての音」とは概念的に区別しなければならない。「音楽」や「サウンドエフェクト」は音の実質的な構成についての概念であり、「装飾や効果としての音」は音の機能についての概念である。

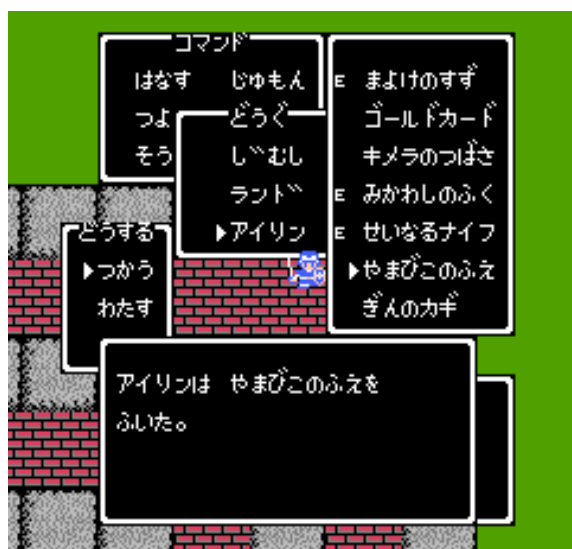


Fig. 5.5

ドラゴンクエストII (1987)

エフェクトは、おそらくはマリオの足音やジャンプ音といった虚構世界内の音 (diegetic sound) を表すか、あるいは少なくともマリオの歩行やジャンプという出来事を表している。また、《マリオ》とアイテムが接触したときやレベルをクリアしたときに鳴るジングルは、アイテム獲得やレベルクリアといった出来事を表している。この種のゲーム内の出来事は、一般に——いわゆる音楽ゲームジャンルにおいてすら——聴覚的要素だけでなく画面上の視覚的要素によっても同時に表されているが、聴覚的要素だけで内容が表されるケースもまれにある。たとえば、『ドラゴンクエストII』(1987)における「やまびこのふえ」は、使用するとそのマップ内に〈もんしょう〉があるかどうかを知らせてくれるアイテムだが、その情報(〈もんしょう〉が周辺にあるかどうか)は、そのアイテムをつかったときに笛の音のジングルが反復するかどうかだけで表される (Fig. 5.5)。また、FPS ジャンル¹⁶⁸における物音は、敵が一切見えない状況であっても、敵の存在や、それがいる場所の方向や距離を表すものになりうる。

触覚的ディスプレイ——コントローラの振動——がそれぞれ単独で記号として機能するケースはおそらくほとんどない。触覚的ディスプレイが記号として解釈されるケースがあるとしても、それは、ほとんどの場合、視覚的な記号と同期するかたちで副次的な記号として機能するにすぎない。触覚的な要素は、ゲームプレイや虚構世界の解釈にとって必要な記号を提供するものというよりは、むしろ純粋に効果を与

¹⁶⁸ FPS＝一人称視点型シューティングゲーム (first person shooter) は、一人称視点の映像表現による銃射撃を主にフィーチャーしたビデオゲームジャンルである。多くの場合、戦場を舞台にしており、しばしば映画さながらのストーリーを描く。

えるためのものだろう。多くのビデオゲーム作品は、コントローラの振動機能を無効にする設定が可能であったり、振動機能を持たないコントローラでもプレイができるようになっている。音響についても同様のことが言える。一方、おそらくすべてのビデオゲームにおいて、画面の出力を無効にするオプションはない。このことは、ビデオゲームの本質的要素のひとつが聴覚性や触覚性というよりも視覚性にあることを示している。

記号ではないもの——それゆえ、本稿の議論から除外されるもの——の扱いについて明確にしておく。視覚的・聴覚的・触覚的ディスプレイのいずれについても、純粋に効果や装飾として機能する要素があると述べた。それらは、たしかに当の作品の評価に関与的な性質——たとえば、知覚的な美的性質や表出的性質——を持ちうるものである。一方、それらは内容を持たないといういみで記号ではない。それは、虚構世界のありかたについてなにかを表すものでもなければ、ゲームプレイの状況についてなにかを伝えるものでもない。

この種の純粋な効果や装飾は、芸術的に関与的な性質を持ちうるものである以上、ビデオゲームの形式的特徴に含まれるべきものである。とはいえ、本稿は意味作用を扱うものなので、内容を持たないものについては基本的に注意を払わない。本稿がディスプレイにかんして持つ関心は、もっぱらそれが記号の媒体として機能するという側面だけにある。

5.4 インタラクティブ性

この章では、ビデオゲームの統語論を記述するための理論的枠組みを提示してきた。この枠組みによって、ディスプレイやそれを素材にして構成される記号について十分なかたちで記述することができるだろう。ビデオゲームの意味作用におけるもうひとつの側面——意味論——についての議論に移るまえに、ビデオゲームのもっとも重要な特徴のひとつであるインタラクティブ性について論じておきたい。というのも、インタラクティブ性は、統語論と意味論の双方にかかわるものであると同時に、両者の区別の重要性を示すものだからである。

ビデオゲームは、少なくともその典型的事例にかんするかぎり、インタラクティブなものである。ビデオゲームのプレイヤーは、映画や小説や音楽の受容者とはちがって、なんらかのいみで能動的に作品のありかたにかかわる。これは誰もが認めるところだろう。そして、インタラクティブ性は、ビデオゲーム特有の芸術的な焦点のひとつである。ビデオゲーム作品は、それがプレイヤーとのあいだにどのようなインタラクションを生み出すかという点で、しばしば芸術的な価値づけがなされ

る。これは映画や小説のような非インタラクティブな芸術形式の作品に対してはなしえない評価である。したがって、本稿は、芸術形式としてのビデオゲームの特殊性を明らかにすることを目標にするかぎり、インタラクティブ性を取り上げなければならない。

しかし、ビデオゲームは、どのようなみでインタラクティブなのか。言い換えれば、われわれが直観的に把握し言及する映画とビデオゲームのちがい——より一般化すれば、インタラクティブでない芸術とインタラクティブな芸術のちがい——は、どの点にあるのか。この問題について論者の見解は一致しない。この節では、先行諸説を取り上げながら、芸術形式としてのビデオゲームの本質的特徴のひとつであるインタラクティブ性の定義を提示したい。

5.4.1 インタラクティブなもの

はじめに、われわれがすでに持っているインタラクティブなもの／非インタラクティブなものについての直観を記述しておこう。というのも、これがなければ、インタラクティブ性の定義の適切さを評価できないからである。われわれは、あるものの定義の適切さを査定するために、われわれがすでに直観的に持っている事柄の区別に対してその定義が概念的な説明を与えているかどうかを判断する。それゆえ、定義の適切さの評価にとって、その定義によってなにが区別されるべきかについての直観は前提条件である¹⁶⁹。

本稿に直接かかわるのは、インタラクティブなもの一般とはなにかというよりは、インタラクティブな芸術とはなにかという問題である。それゆえ、ここでインタラクティブなもの／非インタラクティブなものとして例示するものを芸術に限定することにしよう。

われわれは、いわゆるインタラクティブアート¹⁷⁰、参加型演劇、ゲームブック

¹⁶⁹ 一般的には、定義の機能は、われわれがすでに区別している事柄に概念的な説明を与えることである場合と、われわれがあまりはっきりとは区別していない事柄を概念的に区別する——いわば概念を作る——ことである場合とがある。後者の種類の定義の正当性は、それがわれわれの直観に合致するかどうかというよりも、その新しい区別がなんらかの理論的有用性を持つかどうかによって決まる。そのいみで、後者の種類の定義は、記述的というよりも規範的な性格を持つ。戸田山(2014)は、前者に「概念分析」、後者に「理論的定義」という名前を与えている。両者は、本稿 2.1 で述べた「記述的定義」と「解明的定義」におおよそ対応するだろう。ここでの「インタラクティブ性」の定義は、われわれがその区別についての直観をすでに持っているといういみで概念分析として提示されるものだが、後述のようにほとんどすべてのものがインタラクティブだと考える論者からみれば、理論的定義になるかもしれない。

¹⁷⁰ ここで想定しているのは、Wikipedia の以下の項目で記述ないし例示されているような作品群である。“Interactive art.” *Wikipedia*. Accessed July 13, 2014.

http://en.wikipedia.org/wiki/Interactive_art. このいみでの「インタラクティブアート」はメディ

(choose your own adventure books)、そしてビデオゲームといった形式の標準的作品をあるいみでインタラクティブであると見なすだろう。パントマイムやある種の大道芸のパフォーマンスも同じいみでインタラクティブと言えるかもしれない。一方、絵画や彫刻などの伝統的な美術形式、映画、小説、録音音楽、伝統的な演劇、テレビ番組といった形式の標準的作品は、同じいみでインタラクティブではないとされるだろう¹⁷¹。生放送で視聴者の意見等を募集し、それを番組に反映させるラジオ番組やテレビ番組もまた、このいみでのインタラクティブ性を持つと言える。アメリカンコミック『Batman』の「A Death in the Family」篇（1988-1989）は、主人公のジェイソン・トッドの生死が読者の電話投票によって決められたことで有名だが、この作品は、少なくともストーリーの帰結の一部分を読者にゆだねたという点についてはインタラクティブであると言えるかもしれない。以上のいみでのインタラクティブなものとは非インタラクティブなものとのちがいは、「参加」という言葉をつかって説明されることもしばしばある。前者においては受容者は作品ないしパフォーマンスのありかたに能動的に参加するが、後者においてはそうではないというわけである。

われわれは、直観的に以上の区別をおこなうように思われる。とはいえ、その区別を概念的に説明しようとするれば困難にぶつかる。インタラクティブな芸術と非インタラクティブな芸術を区別する性質はなんなのか。受容者の作品ないしパフォーマンスへの「参加」とは、実際のところどのような事柄なのか。非インタラクティブな芸術においても、あるいみで受容者の能動的参加は必要なのではないか。インタラクティブ性の定義は、これらの問いに答えなければならない。

5.4.2 「インタラクティブ性」への懐疑

ビデオゲームがインタラクティブなものであるということは誰もが認めると思われるが、一方で、その命題が理論的な有用性を持たないという主張もある。これは、ビデオゲームがインタラクティブであることを否定するのではなく、「インタラクティブ性」という概念そのものの有効性に疑問を投げかけるものである。

たとえば、エスペン・オーセト（Aarseth 1997）は、先行論者によってつかわれてきた「インタラクティブフィクション」という言葉が無意味なものであると主

アートの一ジャンル名であり、より一般的ないみでの「インタラクティブな芸術」とは区別すべきである。

¹⁷¹ 本稿は、映画や音楽といった形式を持ったもののなかにインタラクティブな作品が含まれることも——さらにはビデオゲームのなかにインタラクティブでない作品が含まれることも——否定しない。ここで述べているのは、標準的な映画作品や音楽作品は、標準的なビデオゲーム作品がインタラクティブであるのと同じいみではインタラクティブではないということである。

張する。オーシェトによれば、よくできたフィクション¹⁷²はすべて読者の信念によって構築されるといういみでインタラクティブだが、「インタラクティブフィクション」と呼ばれる作品群¹⁷³は、その点で特徴的なわけではない。その特徴は、読者が「試行錯誤を通してシミュレートされた世界の非虚構的な法則を推測しなければならない」という点にある。つまり、フィクション一般を「インタラクティブ」と呼ぶようないみにおいては、インタラクティブフィクションはとくに「インタラクティブ」ではない。それゆえ、この文脈では「インタラクティブフィクション」という用語は意味をなさず、それは「なんらかの実質についての概念というよりは、焦点の定まらない幻想を投影する」ものでしかない (ibid: 50-51)。

オーシェトの言う「インタラクティブ」が、われわれが問題にしている上述の区別を捨てるためのものでないことは明らかだろう。オーシェトがこの言葉で意味しているのは、一般的な文学作品に対する読書行為——つまり解釈の行為——における読者の能動的役割である。それゆえ、オーシェトの主張は、たんにそのいみでの「インタラクティブ性」がインタラクティブフィクションを特徴づけるものにはならないというだけの話であって、別のいみでの「インタラクティブ性」がインタラクティブフィクションを特徴づけることを否定していない。実際、オーシェトは、われわれが問題にしている区別と同様の区別をするために、「インタラクティブ」のかわりに「エルゴード的」(ergodic) という独特の用語を導入している (ibid: 1) ¹⁷⁴。

「インタラクティブ性」概念に対するレフ・マノヴィッチ (Manovich 2001) の懐疑もまた、オーシェトと同種のものである。マノヴィッチは、この概念が「広すぎて実際のところはないものにならない」と主張する (ibid: 55)。マノヴィッチの主張の根拠は二つである。第一に、マノヴィッチによれば、コンピュータ上の事柄について「インタラクティブ性」を適用することは意味をなさない。コンピュータのユーザは、インターフェイスを通してつねにそれを操作する (control) わけで

¹⁷² ここでオーシェトは「フィクション」の定義として「非現実的な出来事ないし対象の表示。捏造された、あるいは想像上のなにか。嘘」という辞書の記述を持ち出しているが、議論を見るかぎり、オーシェトがフィクション——あるいは少なくとも「よくできたフィクション」——の典型として想定しているのは「物語文学」のようである (cf. Aarseth 1997: 50)。

¹⁷³ ここで「インタラクティブフィクション」と呼ばれているのは、1970年代後半から80年代前半にかけてマニアックな人気を博したコンピュータソフトウェアの一ジャンルである。これは「テキストアドベンチャー」とも呼ばれ、ビデオゲームジャンルの源流のひとつとして位置づけられる。そこでは、画面上のテキストによって虚構世界上の状況や出来事が記述され、それに対してプレイヤーはテキストでコマンドを入力する。プレイヤーの入力したコマンドが適切なものであれば、プログラムにしたがって特定の処理がおこなわれ、新たなテキストが提示される。この過程を通して、プレイヤーは、虚構世界やそこで生じる出来事を読んでいく (本稿 6.2.7.1 も参照)。

¹⁷⁴ オーシェトは、「エルゴード的な文学」を「読者がそのテキストを通り抜ける (traverse) ためにトリヴィアルでない (non-trivial) 努力が要求される」ものとして定義しているが、このような定義がたんに「インタラクティブな文学」という以上の内容を持っているかどうかははなはだ疑問である。

あるから、「あるものがいったんコンピュータにおいて表示されれば、それは自動的にインタラクティブになる。したがって、コンピュータメディアを『インタラクティブ』と呼ぶのは無意味である——それはたんにコンピュータについてのもっとも基本的な事実を述べているにすぎない」(ibid: 55)。第二に、マノヴィッチによれば、ほとんどの芸術はすでになんらかのいみでインタラクティブであり、それゆえ「インタラクティブな芸術」という概念は意味をなさない。ここでマノヴィッチが想定しているインタラクティブな芸術的特徴は、「欠けた情報を充填することをユーザに要求する」というものであり、たとえば文学における省略や、視覚芸術における描出対象のディテールの欠如である (ibid: 55)。

アーロン・スマッツ (Smuts 2009: 68) が適切に指摘するように、マノヴィッチの第一の根拠は、インタラクティブ性をたんなる操作と同一視することによって導き出されている。「インタラクティブ性」をそのような意味でとれば、たしかにコンピュータメディアだけでなくほとんどすべてのものがインタラクティブなものになるだろう。そして、その概念は理論的に無価値である。しかし、当然ながら、われわれが「インタラクティブ性」という言葉で区別したい事柄はそのようなものではない。マノヴィッチの第二の根拠がオーシェトの主張と同じものであるのは明らかだろう。そこで問題にされているのは、受容者が補充すべき空所や未規定箇所という芸術作品が一般的に持つ特徴である。すでに述べたように、これもまた本稿が問題にする事柄ではない。

オーシェトとマノヴィッチの共通点は、「インタラクティブ性」という語によって区別したい事柄についての直観から議論を始めるのではなく、むしろその語の意味を固定することから議論を始めているところにある。つまり、両者とも「インタラクティブ性」をごく素朴に定義したうえで、その外延の不適切さ——オーシェトの場合であれば既存のジャンル名との不整合、マノヴィッチの場合であれば外延の無節操な広さ——を示し、その語の理論的な無用さを主張するものである。私はこの種のアプローチそれ自体が理論的な手続きとしては欠陥を持っていると思うが、それをさておいても、両者のアプローチは、本稿のアプローチ——インタラクティブなものについてのなんらかの直観を前提したうえで、それを概念的に説明する試み——とは観点が根本的に異なる。そして、素朴な意味が与えられた語が理論的に無用であることから、その語が適用される事柄についての直観を概念的に明らかにしようとするのが不毛であるという帰結は導かれない。それゆえ、この種の懐疑は、本稿やそれと前提を共有する議論にとって、いかなる批判にもならない¹⁷⁵。

¹⁷⁵ ロペスもまた、アレクサンダー・ガロウェイによる「インタラクティブ性」に対する同種の懐疑に対して、本稿と同様の主張をしている (Lopes 2010: 106)。

5.4.3 インタラクティブ性の定義

本稿と同じ観点から、インタラクティブな芸術を非インタラクティブな芸術から区別するものはなにかという問いを立てる議論はすでにいくつかある (Lopes 2001; Smuts 2009; Frome 2009)¹⁷⁶。これらの議論はいずれも、ビデオゲームをインタラクティブな芸術の典型のひとつとして見なしている。

オーシェトやマノヴィッチと同様に、ドミニク・ロペス (Lopes 2001) もまた、「インタラクティブ」という言葉が字義通りの意味では操作可能なものすべてに適用されてしまうがゆえに、そのままでは理論的な有用性を持たないことに気づいている。これは、「ユーザが内容にアクセスする順序をユーザ自身が操作できる」という「計算機科学におけるインタラクティブなメディアの標準的な定義」でもまだ不十分である (ibid: 67)。というのも、この定義によれば、たとえば CD の曲順変更や DVD のチャプターの頭出しのような操作があるだけで、インタラクティブなメディアになってしまうからである。その定義は、「なんらか興味深く新しいいみでインタラクティブである芸術作品を区別するのに役立たない」 (ibid: 68)。

ロペスは、このようないみでのインタラクティブ性を「弱いインタラクティブ性」と呼ぶ。対して、「興味深い」いみでのインタラクティブ性は「強いインタラクティブ性」と呼ばれる。ロペスは、「強くインタラクティブな芸術作品」を以下のように定義する (ibid: 68)。

[...] 強くインタラクティブな芸術作品とは、その構造的性質が部分的に相互行為者 (interactor) の行為によって決まるものである。ここで私が作品の「構造的性質」ないし (より簡潔に) 「構造」という言葉で意味しているのは、なんであれ、それについての把握 (apprehension) がその作品との美的なかかわり (aesthetic engagement) にとって必要であるところの、その作品が持つ内在的 (intrinsic) ないし表示的 (representational) な性質——たとえば、音楽の場合であれば音の連鎖、物語の場合であれば物語内容——である。[...] 相互行為者がその作品にアクセスするなかでおこなう事柄によって部分的に決まるのは、強くインタラクティブな芸術作品の構造だけである。反対に、たんに弱くインタラクティブな作品の構造は、[相互行為者が] その構造にどのようにアクセスするかとは独立である。

この定義のポイントは「構造」という概念にある。ロペスによれば、これは、当の

¹⁷⁶ これら以外の「インタラクティブ性」の定義にかんする議論については、以下を参照。Salen and Zimmerman (2003: ch.6); Smuts (2009: 54-63).

作品の美的な受容に必要な内在的ないし表示的性質のことである。このように美的な受容にとって関与的 (relevant) な性質という観点を入れることで「弱いインタラクション」は排除される。たとえば、仮にユーザがある物語作品を任意の順序で読んだとしても、「そのことで〔その物語作品において〕語られた出来事の順序それ自体が変わるわけではないし、さらにそれらの出来事が語られた順序が変わるわけでもない。そして、その作品の構造を形づくるのは、これら〔語られた出来事の順序や、出来事が語られた順序〕なのである」¹⁷⁷。同様に、CD の音楽作品の構造的性質は、「そのトラックを再生する順序をランダムにシャッフルするように CD プレイヤーを設定することによって変わるわけではない」(ibid: 68-69)。

ジョナサン・フロム (Frome 2009: 3-4) とアーロン・スマッツ (Smuts 2009: 61) は、このロペスの定義に対して、ほぼ同じ批判をしている。彼らによれば、ロペスの定義では、ロペスが〈非インタラクティブなもの〉や〈弱くインタラクティブなもの〉として想定している事柄を排除できない。というのも、たとえば、CD 再生の音量調節や DVD のチャプターの頭出しやテレビ画面の明度や色相の調節といった行為によって変化させられる性質——音の大きさ、提示の順序、色——は明らかに美的経験を大きく左右するものであり、したがって美的に関与的なものと言えるからである¹⁷⁸。この批判は妥当であるように思われる。ロペスがこの批判に応えるためには、たんにユーザが美的に関与的な性質を変化させようという以上のなんらかの限定が必要だろう。

フロムは、ロペスのアイデアを継承しながら、インタラクティブな芸術作品を以下のように定義している (Frome 2009: 4)。

ある芸術作品は、ちょうど以下のような場合にインタラクティブである。(a) その受容者が、自身がかかわりあっている芸術作品の美的構造を変化させること

¹⁷⁷ ここでロペスが述べている「語られた出来事の順序」と「出来事が語られた順序」は、それぞれジェラルド・ジュネット (Genette 1972: ch.1) の「物語内容時間」(temps de l'histoire) の順序と「物語言説時間」(temps du récit) の順序におおよそ対応するものと思われる。ただし、ジュネットの物語言説時間の順序がテキスト上の実際の文字の並びによって定義されているように見えるのに対して、ロペスの「語られた順序」は、おそらく語り手による語りの場 (物語状況) における物語内容の提示の順序のことである。語りの場はテキストそのものではなく、テキストによって表示されるものである。それゆえ、読み手がいかに読みの順序を変えたとしても語りの場における順序——その作品の構造の一部——は保持される、というのが、ここでのロペスの主張であると思われる。

¹⁷⁸ ロペスは「作品自体の構造」と「ユーザが経験するものとしての構造」を区別し、問題になっているのは前者だけであると述べている (Lopes 2001: 68)。この区別に訴えれば、弱いインタラクションはたんに経験される性質を変化させるだけで作品自体の構造は変化させないと主張することもできるかもしれない。しかし、この区別がどういうものなのかは明らかではない。フロム (Frome 2009: 3) が批判しているように、美的に関与的な性質は、受容者の経験から独立に同定できるものではないだろう。

ができ、かつ、(b) その受容者が、その作者によって意図されたしかたでその芸術作品の美的構造を変化させることができ、かつ、(c) その受容者が、(a)と(b)の両方に自覚的であるとき。

ここでの「美的構造」はロペスの「構造」とほぼ同義であり、「その芸術作品を形づくる (compose) 諸々の形式的要素の取り合わせ (arrangement)」(ibid: 2) であるとされる。一見してわかるように、フロムがロペスの定義に加えた要素は、受容者による操作のしかたについての作者の意図と、そのような作者の意図を受容者自身がわかっていることの二点である。フロムの定義は、会話において発話者が聞き手に意味を伝える場合 (Grice 1989: [233-235]) に似た、ある種のコミュニケーション的な性質を「インタラクティブ性」の内容に含めるものと言えるかもしれない。

この限定によって、少なくともロペスが「弱いインタラクティブ性」と呼ぶものの多くは排除できるように思われる。DVD の作者は、受容者がたとえばチャプターの再生順序を変えることによってその作品の美的特徴を変化させるということをつつうは意図していないだろうし、また受容者も——仮に自分好みに再生順序を変える場合でも——作者がそれを想定しているとはつつう考えないだろう。一方で、逆に、そのように受容者が作品の美的構造を変化させることを作者が意図しており、かつ受容者がその意図を認識している場合に、その DVD をインタラクティブな作品と見なすのは直観的にもっともらしいと思われる。そのいみで、フロムの定義は、インタラクティブな芸術作品についてわれわれが持っている直観をかなり正確に拾っている¹⁷⁹。

一方、スマッツは、ロペスやフロムとはまったく異なる観点からインタラクティブ性を定義している¹⁸⁰。スマッツもまた会話をインタラクションの典型として考えるところから議論をはじめているが (Smuts 2009: 63)、しかしスマッツが目するのは発話者の意図とその伝達という側面ではない。スマッツは、ある種の反応はあるが会話が成り立っていない——したがってインタラクションが成立していない——ような場合を考える。そのようなケースは二種類ある。第一に、一方の発言に他方がまともに答えず、まるで関係のないことを言ったりする場合であり、第二に、

¹⁷⁹ ロペスは最近の著作でフロムの立場に近い定義を提示している。いわく「ある芸術作品は、そのユーザの行為がその作品のディスプレイを (指定されたしかたで) 生成するのに寄与する度合いに応じて、インタラクティブである」(Lopes 2010: 37)。ここで「ディスプレイ」は先の論文での「構造」とおおむね重なる (ibid: 4)。「指定された (prescribed) しかた」の内実は不明だが、これを「作者によって意図された」ととれば、フロムの条件(b)に近いものになるだろう。

¹⁸⁰ ロペスやフロムとちがって、スマッツが定義するのは、「インタラクティブな芸術」ではなく、一般的ないみでの「インタラクティブ」である。とはいえ、この被定義項のちがいはここでの議論にとくに関係しないだろう。スマッツもまた、その概念の適用対象の典型としてインタラクティブな芸術やビデオゲームを想定している。

一方の言ったことを他方がつねにオウム返しに繰り返すような場合である。ここからスマッツは、インタラクションを阻害する要因として、「ランダムな反応」と完全な「予測可能性」(predicatability)の二つを導き出す (ibid: 63)。つまり、われわれは、「完全に予測不可能なランダムなしかたで反応するもの」ともインタラクトできないが、逆に「完全にコントロール可能なもの」、「完全に予測可能なもの」ともインタラクトできない。「インタラクティブな事物が与える反応の種類は、コントロール可能なものとたんにランダムなものとのあいだにある」(ibid: 64)。スマッツの最終的な定義は以下のようなものである (ibid: 65)。

XとYは、以下のとき、またそのときにかぎり、互いにインタラクトする。(1) 両者が相互に反応しあうものであり、(2) XとYのいずれも他方を完全にはコントロールせず、(3) XとYのいずれも完全にランダムなしかたでは反応しないとき。

この〔ふたつのものの「互いにインタラクトする」という〕関係にもとづいて、〔あるものが〕インタラクティブであることの定義を引き出すことができる。

あるものは、以下のとき、またそのときにかぎり、インタラクティブである。(1) それが反応するもの (responsive) であり、かつ、(2) 完全には〔相手を〕コントロールするものではなく、(3) 完全には〔相手によって〕コントロールされるものでもなく、そして、(4) 完全にランダムなしかたでは反応しないとき。

この定義によって、たとえば通常のCDプレイヤーやテレビやDVDなどはインタラクティブなものから排除される。というのも、それらは完全に予測可能な反応をするからである（そして、それらが壊れていた場合は完全に予測不可能な反応になる）。文書作成ソフトウェアや表計算ソフトウェアのような通常のソフトウェアにも同じことが言える。一方で、ビデオゲーム——あるいはより一般的にゲーム——は、このいみでまさしくインタラクティブなものである。ビデオゲームのプログラムやゲームの対戦相手は、完全に予測可能な反応をするものではないが、まったくランダムな反応を返すものでもない。

この定義はまた、インタラクションがたんなる行為とは異なるという直観を適切に説明するものでもある。スイッチを押して部屋の明かりをつけるという行為をおこなうとき、われわれはそのスイッチやライトとインタラクトしているわけではない。明らかにそれらのスイッチやライトは反応するものであるにもかかわらずである。一方で、ボールを壁に向かって投げ、跳ね返ってきたボールをキャッチすると

いった行為をおこなうとき、われわれは壁やボールとインタラクトしているように思える。完全なコントロールと完全なランダム性の有無という観点は、このちがいを説明する。

スマッツの定義はフロムの定義と対立するものではなく、むしろそれを補完するものだろう。フロムは「美的構造の変化」の内実がどのようなものなのか、変化ならばどのようなものでもいいのか、という点についてなにも述べていないが、スマッツはまさにその点の特徴づけをしているからである。一方、フロムの定義は、インタラクティブな芸術の定義としては、スマッツの定義を修正をするものである。スマッツの議論にそのまましたがえば、標準的な受容者が勝手にインタラクティブ性を見いだしてしまうような作品は、インタラクティブな芸術作品になってしまう¹⁸¹。このことは、受容の状況次第ではあらゆる作品がインタラクティブになりうるということを含意する。しかし、われわれがインタラクティブな芸術作品として想定しているのは、ある程度恒常的な性質としてのインタラクティブ性を持つ事物だろう。フロムのような意図主義的観点をとることで、この問題は穏当に解決する。作者の意図が必要条件に含まれる以上、インタラクティブ性は自由に与えうるものにはならないからである¹⁸²。

さて、以上の議論を踏まえ、「インタラクティブな芸術」の定義として、フロムの定義とスマッツの定義を組み合わせたものを支持したい。つまり、フロムの定義における「受容者が変化させることができる」の部分スマッツの四つの条件に差し替えたものである。この定義は、インタラクティブな芸術と非インタラクティブな芸術の区別についてのわれわれの直観を適切に説明するだろう。

5.4.4 ビデオゲームにおけるインタラクションの対象

ビデオゲームを特徴づける性質のひとつであるインタラクティブ性を定義した。すでに述べたように、ビデオゲーム作品が持つインタラクティブ性は、その作品の評価的焦点のひとつにしばしばなる。つまり、そのインタラクティブ性は、プレイヤーに特定のインタラクションとその経験をさせることを可能にするという点で芸術的に評価されうるものである。さて、ここでひとつの問いが持ち上がる。それは、プレイヤーとなにとのインタラクションなのか。もちろん、その作品とのインタラ

¹⁸¹ ランダム性やコントロール可能性のユーザの能力に対する相対性の問題——たとえば素人は完全にはコントロールできないが、プロにとっては完全にコントロール可能なものをどう考えるか——については、スマッツは十分に気配りしている (Smuts 2009: 65-66)。

¹⁸² とはいえ、フロムの定義は、受容者による意図の理解という条件を含んでいる以上、純粋な意図主義ではない。作者の意図ぬきにインタラクティブ性が付与されることはないが、作者の意図があったとしてもインタラクティブ性が付与されるとはかぎらない。

クションであるというのは正しい答えだが、ここで問うているのは、その作品のどの部分がプレイヤーインタラクションの対象なのか、あるいはより適切に言えば、芸術的に評価されるものとしてのインタラクティブ性は、その作品のどの部分が持つ性質なのかという問いである。これは、作品が持つ諸性質のうちのどれが評価の焦点になるのかという問題の一種であり、したがって本稿で取り上げるべき論点である。

ビデオゲームのプレイにおいて、プレイヤーの身体が物理的に接触するのはコントローラである¹⁸³。とはいえ、ふつうプレイヤーは、そこでコントローラとインタラクトしているわけではない。というのも、コントローラそれ自体は、振動を除けば、プレイヤーの行為に反応するものではないからである。プレイヤーの行為に対して、完全にランダムでも完全に予測可能でもないしかたで反応するものとして第一に挙げられるのは、ビデオゲームのディスプレイだろう。モニタ画面やスピーカーからの出力は、プレイヤーのコントローラ操作に応じて必ずしも予測可能でないしかたで反応する。そのいみで、ビデオゲームのプレイヤーはディスプレイとインタラクトしている。また、すでに述べてきたように、ディスプレイは、一方では意味作用の媒体として機能し、他方では美的性質の担い手として機能する。意味作用や美的性質は、そのビデオゲーム作品の芸術的評価にとってふつう関与的なものである。したがって、一般に、ディスプレイとのインタラクトが可能なビデオゲーム作品は、インタラクティブな芸術作品の要件を満たす。

しかし、ビデオゲームにおけるインタラクションの対象は、ディスプレイあるいは統語論的側面にかぎられるのだろうか。『スペースインベーダー』のプレイヤーは、たしかにコントローラを操作することを通して《砲台》や《インベーダー》とインタラクトする。というのも、《砲台》はプレイヤーにとって完全にコントロール可能でもランダムでもないしかたで反応するし、《インベーダー》も同様のしかたでプレイヤーの行為によって画面上から消えたり消えなかったりするからである。しかし、『スペースインベーダー』におけるインタラクションは、そのような画面上の要素とのインタラクションに尽きるものだろうか。

実際には、プレイヤーは、ディスプレイとのインタラクションに加えて、その背後にあるなんらかの実体とインタラクションしているように思われる。このことは、以下の二つのケースについての直観に訴えることで示される。

第一に、異なるディスプレイであっても同一のインタラクションが可能なケースがある。Fig. 5.6 の左の画像は『パックマン』(1980) の通常のプレイ画面である。このゲームを進めて 256 面 (ふつうのプレイヤーはそこまできかないが) まで到達

¹⁸³ Kinect のように非接触のコントローラもあるが例外である。

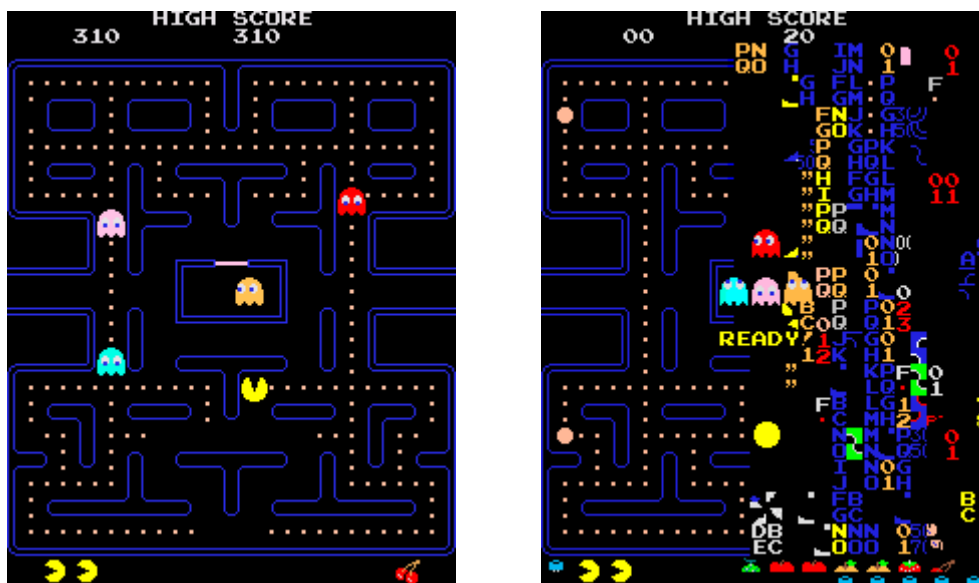


Fig. 5.6 パックマン (1980)

すると、右の画像のように突然画面の右半分が乱れる¹⁸⁴。しかし、プレイヤーは、そのまま通常の場合とある程度同じようにプレイを続けることができる。画面右半分には《壁》や《通路》にあたるものが一切ないが、それでもプレイヤーがコントローラを通じておこなう行為を、プレイヤーキャラクタの位置や可動域といった概念をつかって記述するのは依然有効である。一般的に言えば、あるビデオゲームにおけるたんなる画面上のバグは、そこでおこなわれているインタラクションの内容それ自体を変えるものではない（もちろんその難度は変わるかもしれないが）。ここでは、プレイヤーは、画面というよりもプログラム——あるいはより正確にはゲームメカニクス¹⁸⁵——とインタラクトしているのである。

第二に、同一のディスプレイでありながら異なるインタラクションが可能なケースがある。たとえば、『グラディウス』（1986; FC 版）における有名な隠しコマンド「コナミコマンド」をプレイヤーが入力しているとき、画面や音響を含めたディスプレイ上には一切の変化がない。にもかかわらず、プレイヤーは、そのコマンドの入力というゲーム内行為を明らかにおこなっている。

¹⁸⁴ この種の現象は一般に「kill screen」と呼ばれ、初期のビデオゲーム作品にしばしば見られるものである。これは、プレイ状況を管理する特定の変数が設定上限値（ふつう 255 や 65535 など二進数的にきりがいい数）を超えることでプログラムの仕様上想定されていなかった処理が発生することによるものであり、一種のバグである。画面の乱れだけでなく、プレイが続行不可能になることも多い。

¹⁸⁵ ここで雑に「ゲームメカニクス」と呼んだものの内実については、6.3 で詳しく論じる。



Fig. 5.7 ファイナルファンタジーIII (1990)

同様のことは、たとえば『ファイナルファンタジーIII』(1990)のような伝統的な日本のRPGにおいて、隠しスイッチや隠しアイテムを探すためにコントローラの特定のボタンを押すケースについても言えるだろう (Fig. 5.7)。ここで、スイッチやアイテムが見つからなかった場合、そのボタンを押すことはディスプレイ上の変化をもたらさないが、それでもプレイヤーはたしかにスイッチやアイテムの搜索というインタラクティブな行為をおこなっている¹⁸⁶。さらに、ディスプレイ上の変化を伴わないかたちでフラグが立つ場合も同様だろう¹⁸⁷。その場合、プレイヤーはそのフラグが立ったという出来事に気づいていないかもしれないが、それでもフラグを立てるということをおこなっている。一般的に言えば、プレイヤーがコントローラを操作することでディスプレイ上はなにも反応が起きないが、プレイヤーはそ

¹⁸⁶ 画面上でなんの手かりもない場所を調べることでなにか隠されたものが発見される場合があるという仕掛けはRPGやアドベンチャージャンルにおいて古くからあるものだが、そのなかには、プレイヤーが調べるという行為をしたということが画面上のテキストメッセージや音によって表示されるケースも多い(たとえば、初期の『ドラゴンクエスト』シリーズなど)。この場合、そのインタラクションはディスプレイに対してもなされているが、仮にモニターやスピーカーをオフにしても同じインタラクションが可能であるといういみで、それはディスプレイだけでなくゲームメカニクスに対するインタラクションでもある。

¹⁸⁷ 「フラグが立つ」とは、プログラム上で、ゲームの進行状況を管理する特定の変数(通常は二値的変数)の値が変わることである。プレイヤーがフラグが立つことを引き起こすことを「フラグを立てる」と言う。フラグによって、いままで行けなかったところにいける、あるオブジェクトの反応がいままでと異なる、といった状況変化の実現が可能になる。また、フラグの値ごとに異なる進行を用意すれば、いわゆる分岐になる。

の操作によってたしかになんらかのゲームに関与的な行為をしている、と言えるケースが数多くある。ここでも、第一のケースと同じように、プレイヤーは、画面というよりもゲームメカニクスとインタラクトしている。以上の二種類のケースは、ビデオゲームのプレイヤーがディスプレイ以外のものとのインタラクションをおこなっていることを示すのに十分だろう。

さて、ここで強調したいのは、そのようなゲームメカニクスとのインタラクションは、上に挙げたような特殊な例を除けば、通常はディスプレイによって表示されるということである。言い換えれば、ビデオゲームのプレイヤーは、自身がメカニクスと特定のインタラクションをおこなっていることをふつう画面や音を通じて把握できる。そして当然ながら、そこでは、インタラクションの対象としてのゲームメカニクスそれ自体もまた、ディスプレイを通して表示されている。それによって、プレイヤーは、ゲームメカニクスとのあいだになにが起きたかを知り、そして自身がゲームメカニクスに対してなにができて、なにをすべきかを判断する。つまり、ビデオゲームのプレイヤーは、ディスプレイや記号自体といった統語論的側面と直接インタラクトするだけでなく、それによって表されたものともインタラクトするのである。このことは、おそらくほとんどすべてのビデオゲーム作品に言える。

実際のところ、このようにインタラクションやその対象が、直接的に知覚されるのではなく、記号によって表されるということは、ビデオゲームにかぎった話ではない。他の多くのインタラクティブな事物についてまったく同じことが想定できる¹⁸⁸。いくつかの例を示しておこう。UFO キャッチャーのようなクレーンゲームでは、プレイヤーは、コントローラを操作してクレーンを動かし、うまくいけばぬいぐるみなどの景品をつかみ、最終的に景品口から出てきた景品を獲得する。通常のクレーンゲームでは、景品やクレーンは透明な筐体に入っており、ガラスを通してそこに見えるものである。さて、景品やクレーンを不透明な筐体に入れかえて外からは直接見えないようにし（つまりブラックボックス化し）、そしてその内部にカメラを設置して外からモニタリングできるようにしたとしよう。このとき、プレイヤーは、自身の行為（クレーンを動かす）やその結果（景品をつかむ／つかみそこねる）をモニタ画面を通して把握する。つまり、そのモニタの画面は、プレイヤーのインタ

¹⁸⁸ この論点は「ユーザインタフェイス」という概念をつかうことでより簡潔に言えるかもしれないが、本稿はこの概念をつかうことを避ける。理由は以下二点である。第一に、その概念には、ユーザにシステムについての情報を知らせるインタフェイスに加えて、ユーザがシステムに入力をおこなうためのインタフェイスも含まれている（ビデオゲームにおいては、これはコントローラに相当する）。しかし、本稿の焦点は、基本的に意味作用にあるのであって、入力も含めたプレイヤーの行為の側面にあるわけではない。それゆえ、両側面を含む「ユーザインタフェイス」という概念をつかうことは、ミスリーディングになりかねない。第二に、「ユーザインタフェイス」という概念よりも本稿の枠組みがより基礎的である。ビデオゲームにおけるユーザインタフェイスは、本稿の議論における被説明項になるものであって、説明項になるものではない。

ラクションやその対象を表示している。同じ比較はまた、筆談とオンラインチャットに対してもできるかもしれない。筆談では、自身の行為（文字を書くこと）は文字通りそこにあるが、オンラインチャットでは、それに対応する行為（文字を入力する行為）は、モニタ画面によって表される¹⁸⁹。

インタラクションの対象がそこにあるのと表示されているのとでは、どのようなちがいがあのか。重要なちがいのひとつは、後者は誤表示（misrepresentation）の可能性を持つという点にある¹⁹⁰。つまり、実際におこなわれているインタラクションやその対象について、事実とは異なる内容を表示してしまう可能性がある。あるいは、誤りとまではいかなくとも、事実を隠蔽する可能性がある。上述の不透明なクレーンゲームの例をつかえば、モニタが筐体のなかの実際の状況とは異なる内容の映像を映していたり、あるいは実際の状況の一部を映していなかったりするケースがありうる。この誤表示可能性は、適切なインタラクションに必要な情報を与えないというみで欠点になりうるが、一方で利点にもなりうる。というのも、それによって、ブラックボックスの中身を探るといってそれ自体が、興味深い行為に——つまりゲームプレイに——なりうるからである。6.4.2で述べるように、アドベンチャーゲームは、この特徴を全面的に利用したジャンルである。

ここで注記しておくべきは、たとえインタラクションの対象がブラックボックスの中身であり、それゆえ表示を通してしか知ることができないものだとしても、依然としてそれは現実的（real）なものであり、それゆえ、それとのインタラクションもまた現実的であるということである。不透明なクレーンゲームの例のように最終的に現物の景品が出てくる場合は、そのブラックボックスの中身の現実性は明らかだろう。しかし、そのような現物的なアウトプットがなかったとしても、その現実性は揺らぐものではない。というのも、第一に、モニタ画面の出力はそれ自体で現実的な事柄であり、そしてその出力が入力と因果的な関係を持っているように見える以上、入力と出力を媒介するものとしてのブラックボックスの中身も——どのようなものかはわからないにせよ——現実的なものと見なされるからである。また第二に、われわれはその対象が特定の意図のもとに作られた人工物であることを知っており、かつ、〈その作り手は、ディスプレイによる意味作用を用いることで、ブラックボックスの中身についての真なる情報の少なくとも一部をわれわれに与えることを意図している〉という信念をふつう抱いているからである。つまり、その表

¹⁸⁹ この会話的インタラクションの相手は必ずしも人間である必要はない。iOSの標準秘書機能アプリケーションであるSiriのような人工知能との会話もまた、スマツツが言ういみで正当にインタラクションである。

¹⁹⁰ フレッド・ドレッツキによれば、誤表示できるということは、志向性や心的なものの重要な特徴であると同時に、「意味する」や「表す」という関係を定義するのに寄与するものでもある（Dretske 1988: sec.3.5）。

示が実際に真であろうが偽であろうが、われわれは〈真であることを意図されたもの〉として——つまり一種の確言として——その表示を解釈する¹⁹¹。このことは、中身が見えないかわりにユーザインタフェースを持つ機械類（たとえば券売機やコンピュータ）に一般にあてはまる。そして、まったく同様に、ビデオゲームのゲームメカニクスにもあてはまる。ゲームメカニクスの存在論的身分については、またあとで論じることになる（6.3.5）。

主張をまとめよう。ビデオゲームにおいて、ディスプレイやそこから構成される記号といった統語論的側面は、たしかにそれ自体インタラクションの対象である。一方で、統語論的側面は、それとは別のインタラクションの対象——それ自体は直接アクセスできないもの——を表示するものでもある。この対象がどのようなものなのか、記号はそれをどのように表すのか、プレイヤーはその対象とどのようにインタラクトするのか、そのようなインタラクションにおける受容の焦点はなんなのか。これらの点を明らかにするために、われわれはビデオゲームにおける意味論に考察を向けなければならない。

¹⁹¹ もちろん、その解釈と実際の事柄に不整合が生じてくれば、その解釈は修正を迫られるだろう。しかし、まさに現実の事態との対応が求められているという点において、その解釈は現実的なものについてのものである。

6. ビデオゲームの意味論

ビデオゲームのディスプレイは、どのような事柄を表すのか。その意味作用は、どのようなプロセスなのか。意味作用の原理としての記号システムにかんして、ビデオゲームに特有の特徴はあるのか。そして、これらの意味論的側面は、ビデオゲーム作品の評価にどのようにかわるのか。この章では、ビデオゲームの意味論を記述するための理論的枠組みを定式化しながら、これらの論点を論じていく。この理論がどれほど妥当であり、またどの程度まで有用であるかは、この章の議論に加えて、7章以降のより個別的な論点についての議論を通じて示されることになる。

6.1 では、ビデオゲームの意味論がその内容の種類に応じて二つに区別できることを示す。一方は、虚構世界を表すものであり、もう一方はゲームメカニクスを表すものである。6.2 では虚構世界とはなにかを、6.3 ではゲームメカニクスとはなにかをそれぞれ明らかにする。実際には、この二種類の意味論は、さまざまなしかたで相互に関係しあっている。6.4 では、この相互関係の諸相を論じる。

6.1 二種類の意味論

まず、ビデオゲームにおける意味論的内容が二種類に区別できること（そしてすべきこと）を示そう。前章のおわりで示したように、ビデオゲームのディスプレイは、プレイヤーが実際にインタラクトするゲームメカニクスを表示する。ゲームメカニクスをさしあたり簡単に特徴づければ、〈プレイヤーによるコントローラの操作を入力データとして受け取り、特定のルールにしたがってデータを処理し、結果をディスプレイに出力するシステム〉ということになるだろう（もちろん、データの処理や出力は、プレイヤーの入力によらずとも生じうる）。このシステムは、コンピュータ、ディスプレイ、コントローラといったハードウェアとその挙動をコントロールするプログラムによって実装される¹⁹²。そのように具体化されたシステムの構成要素のうち、プレイヤーが直接に知覚できるのは、コントローラとディスプレイ

¹⁹² 以下、「実装」を〈なんらかのシステムをハードウェアによって具体化すること〉という意味でつかう。システムそれ自体は抽象的なものである。「実装」という言葉は、いくつかの異なるレベルに適用される。たとえば、ソフトウェア開発において、仕様（設計書）をプログラムコードに落とし込む作業（つまり設計書にもとづいて実際のプログラムコードを書く作業）も「実装」と呼ばれるが、これはハードウェアレベルの実装とは区別されるべきものである。

からの出力だけであり（これらが一般に「ユーザインタフェース」と呼ばれる）、コンピュータがおこなう処理やそれがしたがるプログラムは、ふつうプレイヤーには見えない。ビデオゲームのディスプレイ上の記号の機能のひとつは、このようなゲームメカニクスの内部を表すことに他ならない。それは、そのシステムにどのようなデータが入力されたか、そのシステムはいまどのような状態にあるか、そこではデータがどのように処理されているか、どのような処理ルールが定められているかといった内容を表示するためのものである。

一方で、ビデオゲームのディスプレイは、フィクションとしても機能する。言い換えれば、それは、虚構的なキャラクターや事物や出来事や行為を——つまり虚構世界上の存在者を——表すためのものでもある¹⁹³。たとえば、前章で挙げた『ドンキーコング』の画面（Fig. 5.3）では、虚構的キャラクターとしてのマリオやドンキーコングや女性が描かれ、また〈女性がドンキーコングにさらわれ、マリオが救出に向かっている〉という虚構世界上の状況が表されている。同様に、『ドラゴンクエストII』の画面（Fig. 5.5）では、プレイヤーがそのゲームプレイにおいてあるアイテムをつかったという出来事の表示とは別に、ある虚構的キャラクターがその虚構世界上で笛を吹いたという出来事が表示されている。

虚構世界とゲームメカニクスが存在論的に異なるのは明らかだろう。マリオやドンキーコングがいる虚構世界にはわれわれが実際にインタラクトしているゲームメカニクスは存在しないし、またゲームメカニクスの内部をいくら探しても虚構的な存在者としてのマリオは出てこない。そして、両者それぞれに対応する意味論がある。この二種類の意味論は、完全に抽象的なビデオゲーム作品¹⁹⁴を除いたすべてのビデオゲーム作品が持つものである。

¹⁹³ なお、ここでの「フィクション」や「虚構世界」という概念は、「物語」という概念を含意するものではない。したがって、初期のゲーム研究において生じたいわゆる「ルドロジスト対ナトロジスト論争」（Frasca 2003b）——ゲームを物語の観点から記述することの是非をめぐってなされたとされる一連の論争——とは直接関係しない。一方で、本稿が「フィクション／虚構世界」と呼ぶものを指すのに、しばしば「物語」という語がつかわれるという事実がある（たとえば、Jenkins 2004）。本稿は、残念ながら「物語」にかんする概念整理をおこなわないが、「フィクション」と「物語」を異なる概念として考えていることは、ここで明示しておく。

¹⁹⁴ 抽象的なビデオゲーム作品の典型は『Tetris』のようなパズルゲームである（Juul 2005: 131）。しかし、実際には、抽象的なビデオゲーム作品の定義と外延は、それほど明確ではない。たとえば、一見抽象的に見える『Breakout』は、脱獄をテーマにしており、そのいみでは虚構的状况を表すものとも言えるかもしれない。また、『Tetris』でさえ、なんらかの現実的ないし虚構的な事態をシミュレートするものとして解釈することもできるかもしれない（Murray 1997: 143-144）。この問題は、作品が属するカテゴリやジャンルの同定についての意図主義（e.g. Levinson 1996）をとれば解決するものだと思うが、とはいえ、この論点を突きつめることは本稿の仕事ではない。

6.1.1 ビデオゲームの二面性

虚構世界とゲームメカニクスとの区別は、既存のビデオゲーム研究のなかで、さまざまなかたちで論じられてきた。それらの先行研究に対する本稿の位置づけを示しておこう。

この二面性をビデオゲームの特徴としてもっとも明確なかたちで取り上げたのは、イエスパー・ユール (Juul 2005) である。その書名『Half-Real』に示されているように、ユールのアイデアは、ビデオゲームが「現実のルール」と「虚構の世界」という二つの側面からなるというものである (6.3.1 で述べるように、ユールの「ルール」は、本稿の「ゲームメカニクス」におおよそ対応する)。

『Half-Real』というタイトルは、ビデオゲームが同時に二つの異なる事物であるという事実を示している。ビデオゲームは、プレイヤーが実際にインタラクトする現実のルールから成り立っているといういみで、またゲームをクリアしたりゲームオーバーになるということが現実の出来事であるといういみで、現実的 (real) である。しかし、ドラゴンを倒すことでゲームをクリアするという場合、そのドラゴンは現実的なものではなく虚構的なものである。それゆえ、ビデオゲームをプレイすることは、現実のルールとインタラクトすると同時に、虚構世界を想像することである […。] (ibid: 1)

ユールは、この両者を明確に区別し、それぞれを独立に特徴づける (ibid: ch.3-4)¹⁹⁵。そのうえで、ビデオゲームにおいて両者が互いにどのような競合的あるいは補完的な関係を持つかを実例を挙げながら細かく論じている (ibid: ch.4-5)。ユールによれば、プレイヤーはビデオゲームを「二方向的 (two-way) なプロセス」として経験する。つまり、そこでは、フィクションがルールの理解を促すと同時に、ルールが虚構世界を想像することを促す (ibid: 176-177)。また、ビデオゲームは、ルールが虚構世界を実装する (implement) といういみで、シミュレーションとして機能する (ibid: 170-172)。ルールと虚構世界はこれらの点で相互に補完的なものだが、とはいえ「両者がぴったり合う (match) ことはほとんどない」 (ibid: 163)。つまり、フィクションはしばしばルール上で実際にできないことをできるかのように表して

¹⁹⁵ ユールは、「ルールはフィクションから独立に機能できるが、フィクションはルールに依存する」と述べているが (Juul 2005: 121)、これは「フィクション」という概念が「ルール」という概念に依存するということではない。この言明の趣旨は、ビデオゲーム作品において表される虚構世界のありかたは、そのゲームメカニクスのありかたから不可避免的に影響を受けるということである。これは実際の慣習をみればある程度適切な特徴づけだが、しかし原理的にそうであるわけではない (6.1.3 を参照)。

しまったり、実際にはできることをプレイヤーにうまく伝えなかつたりする (ibid: 177ff)。

グラント・タヴィナー (Tavinor 2009a) もまた、「ルールと目的を持ったゲームプレイ」と「インタラクティブなフィクション」をビデオゲームの二つの「参加のありかた」(modes of engagement) であるとしている (ibid: 26; 本稿 2.3.2 も参照)。ユールがプレイヤーの行為の場を現実のルールの側面に限定し、虚構世界をあくまで想像の対象としてのみとらえるのに対し、タヴィナーは、プレイヤーの行為性がフィクションの側面にも見いだせるものであると考えている (Tavinor 2005; Tavinor 2009a: ch.3-4)。ここでタヴィナーは、「インタラクティブなフィクション」という新たな概念を持ちこむことで独自の議論を展開しているが、とはいえ、ルールないしゲームプレイの側面とフィクションの側面を明確に区別するという点では、タヴィナーはユールの枠組みをそのまま引き継いでいる。実際、タヴィナーは、ルールと目的を持ったゲームプレイにフィクションの内容が寄与することについて、ユールとほとんど同じ議論をしている (Tavinor 2009a: ch.5)。

フランス・マイラ (Mäyrä 2008) は、両側面の関係をより統合的なものとして考える。マイラは、「フィクション」の代わりに「表示」(representation) や「記号的」(semiotic) という語を用いるが、これは外延的にはユールの「フィクション」に対応するものと言ってよい。マイラによれば、ゲームプレイと表示は「核」(core) と「外殻」(shell) の関係にある。

[ゲームの構造的特徴の] 分析をはじめると、ここでまず、ゲームという概念のうちに二つの基本的な意味ないし「層」が区別される。(1) 核——ゲームプレイとしてのゲームと、(2) 外殻——表示と記号システムとしてのゲームである。[...] 核ないしゲームプレイの層は、そのゲームをプレイしているときにプレイヤーができることのすべてにかかわり、さらにまたそれらの行為を支配するゲームルールにもかかわる。一方、その外殻は、[核としての] 基本的なインタラクションを修飾し (modify)、囲いこみ (contain)、そしてそれに意味合い (significance) を付加するあらゆる記号的な豊かさを含む。たとえば、ゲームの盤やゲーム世界、ゲームの駒やキャラクタなどはすべて、核のゲームプレイにとっては「外在的」(extraneous) なものかもしれないが、それらはその記号的な外殻の一部としてゲームに属する。そこでは、それらの要素が全体としてのゲームプレイ経験を修飾するのである。(ibid: 17)

ゲームプレイやルールの側面をプレイヤーの行為がかかわるものとして特徴づけ、表示ないしフィクションをそれにとって「外在的」なものとしてとらえる点で、マイラの主張はユールと同様である。一方、両者の関係を「核」と「外殻」の関係と

してとらえる点で、マイラの主張はユールとは異なる。ユールの枠組みでは、フィクションとルールはそれぞれ互いに独立に規定される領域であるのに対し、マイラの枠組みでは、両者のあいだに特定の関係がすでに設定されている¹⁹⁶。それは、骨格部分と肉づけ、抽象的な構造とその具体的な意味づけの関係である。あるいは、「核」と「外殻」という言いかたには、本質と偶有性という含みもあるかもしれない¹⁹⁷。このような見かたは、多くの論者に見られるものである。

以上のように三者とも、本稿が示したゲームメカニクスと虚構世界に対応する区別をしたうえで、それぞれの議論をしている。両者の関係についての本稿の論点の多くは、これら先行論者の問題提起から引き出されている。それゆえ、本稿は、基本的なアイデアや問題意識にかんしては、先行研究の議論をそのまま引き継ぐものである。

これら先行議論に対する本稿の独自性は、どこにあるのか。第一に、本稿は、先行議論ではあいまいなままつかわれている諸概念を明確にし、それらの関係を整理する。たとえば、「ゲームプレイ」「ルール」「フィクション」「虚構世界」「表示」といった諸概念は、先行研究では十分に定義されているとは言い難い。

第二に、本稿は、意味作用の観点からこの二面性を論じるものである。意味作用の観点は、先行議論においても部分的にとられている。たとえば、ユールが「フィクションはルールの理解を促す」というとき、そこで想定されているのは明らかに本稿が述べてきた意味作用である。とはいえ、その意味作用のプロセスが詳細に論じられているわけではない。本稿は、その意味作用をより細かく厳密に記述できる枠組みを提示する。とりわけ、フィクションだけでなくルール（本稿におけるゲームメカニクス）の側面についても意味作用ないし表示という観点を導入するところに本稿の独自性がある。マイラ用語法に見られるように、「表示」や「記号」といった用語は、ビデオゲーム研究において、フィクション（しばしば「テーマ」とも呼ばれる）の領域に対してのみ適用されてきた。しかし、前章の終わりで示したように、ゲームメカニクスを表示する記号という観点は、ビデオゲーム研究にとって決定的に重要である。

第三に、本稿は、以上の点を既存の哲学的な議論に接続させることを（あるいは

¹⁹⁶ ただし、ユールも、「空間」についてはフィクションとルールが「完全に重なりあう」としてしている (Juul 2005: 188)。これは、伝統的なゲームにおけるいわゆるマジックサークル（日常からの時空間的分離）の議論をビデオゲームに適用するという発想から導かれる帰結である。ユールがそこで提示する図式は、マイラの「核」と「外殻」の関係に非常に似たものである (ibid: 165-166)。

¹⁹⁷ マイラによれば、ビデオゲームは伝統的なゲームと比べて「外殻」の要素の重要性が高いとされる。マイラいわく、チェスやポーカーのようなゲームの同一性にとって重要なのは核の部分だけだが、ビデオゲーム作品の同一性は「ゲーム世界やそこにある対象や住人の視聴覚的なデザインを含む他の多くの要素と不可分なたちで絡みあっている」 (Mäyrä: 17)。しかし、それでも、マイラは、ビデオゲームの記述においても「核」と「外殻」という枠組みを依然維持している。

新たに哲学的に基礎づけることを) 目指す。これは、先行議論には相対的に見られない特徴である。

このように、ビデオゲームにおける二面性についての研究としての本稿の独自性は、諸概念の整理、意味作用のより細かい記述のための枠組みの提示、哲学的な議論との結びつきといった点にある。これらの特徴のおかげで、本稿は、先行研究とは異なる見解や、より発展的な議論を提示することになるだろう。

6.1.2 量化のドメインによる区別

前述のように、本稿は、先行研究が取り上げてきたビデオゲームにおける二面性を二種類の意味論としてとらえなおすものである。この「二種類の意味論」の内実をより明確にしておこう。

二種類の意味論は、その内容がなにについてのものなのかという点で区別される。一方は虚構世界についての内容であり、他方はゲームメカニクスについての内容である。ここで、虚構世界もゲームメカニクスもともに一種の議論領域 (universe of discourse) つまり量化のドメイン (domain of quantification) として考えられている。したがって、二種類の意味論のちがいは、それぞれの内容に対応する量化のドメインのちがいである。

議論領域ないし量化のドメインとは、特定の言説文脈において、われわれが存在すると見なしている対象——言い換えれば、われわれがその存在にコミットしている対象——の集合である¹⁹⁸。ウィラード・クワインの古典的な定式にしたがえば、ある文脈において存在者と見なされているものは、量化の変項——たとえば、「なにか」(something)、「なにも」(nothing)、「すべて」(everything) といった表現——の値になりうるものにほかならない (Quine 1980: 13[19])。「なにがあるのか」という問いに対してわれわれは「すべて (everything) だ」と答えることができるが、そこでその「すべて」に含まれるすべてのものが量化のドメインを形づくる。

その対象の集合は、発話の文脈によって異なる。たとえば、「この部屋のなかにはなにがあるのか」という問いに対して、ある文脈では「ふとん、まくら、PC、スマートフォン…」という答えかたになるかもしれないが、別の文脈では、「しかじかの

¹⁹⁸ マイノン主義の立場——非存在対象のあるいみでの「ソンザイ」を認める立場——では、量化のドメインに属する対象と「(実際に) 存在する」という述語の適用対象は異なる。とはいえ、マイノン主義的立場も、そのドメインの設定が真なる言明によって要請されているという点では、このあとに述べるクワインの記述理論とほとんどかわるところがない (植村 2010/2013)。そのいみで、マイノン主義的立場は、本稿の議論と重要な点で対立するものではない。また本稿は、虚構的对象についても議論領域を導入する立場をとるので、むしろマイノン主義的な定式のほうが相性がいいかもしれない。いずれにせよ、存在一般についての形而上学的な立場の相違が本稿の議論にとって重大な帰結をもたらすことはないと思われる。

原子が何対何の比率である」、「寝るスペースと勉強するスペースしかない」といった答えかたになるかもしれない¹⁹⁹。

では、量化のドメイン——言い換えれば、われわれがどのような存在論にコミットしているか——は、どのようにして特定できるのか。クワインは以下のように述べる。

理論がコミットしている存在者とは、その理論のなかで肯定される言明が真であるためには、その理論の束縛変項 [= 量化の変項] によって指示されること
ができなくてはならない存在者のことである。(ibid: 13-14[20])²⁰⁰

つまり、存在者は、真であると見なされている言明から特定される。ある人がある言明を真だと見なすとき、その人はその言明が真であるためにその存在が不可欠であるところのものに存在論的にコミットしている。たとえば、「白い犬がいる」や「ペガサスは羽を持つ」という文が真であると見なす人は、白い犬であるなにかや羽を持つペガサスであるなにかに存在論的にコミットしている²⁰¹。そして、存在者の集合としてのドメインは、真であると見なされている言明の集合から特定される。

文脈ごとの議論領域のちがいは、文脈ごとに真であると見なされる言明が異なるという事実によって説明できる。たとえば、純粋に物理学的な文脈においては、「ふとん」や「寝るスペース」のような語彙を含む言明はいかなるいみでも真ではない。それゆえ、ふとんであるようななにかや人が寝ることができる場所といったものは存在論に含まれない。一方、日常生活の文脈では「ふとんが湿っている」は真になりうるだろうし、部屋の機能を語る文脈では「勉強スペースがちょっと狭い」は真になりうるだろう²⁰²。それらの文脈では、〈ふとん〉や〈狭い勉強スペース〉であるようななにかという存在者が持ち出されている。

¹⁹⁹ これらの答えのあいだに含意関係（ふとんがあるならば特定の原子がある）があるかどうか、あるいは、それら諸対象のあいだに構成関係（ふとんは特定の原子から構成されている）があるかどうかは、ここでは問題ではない。重要なのは、（数え上げ可能なものであれ、そうでないものであれ）分節化されているものが文脈によって異なりうるということである。

²⁰⁰ ここでの「理論」は、真偽が問題になるような言説一般と考えてよい。

²⁰¹ クワインは、この手続きを適用するために、確定記述や固有名といった単称名辞を含む文を、その単称名辞をすべてラッセル流に除去した量化文に変換する。もちろん、このクワインの記述理論的な定式への批判はある。たとえば「クワイン主義的アプローチと並ぶ現代存在論における二大潮流の一つ」とされる新フレイグ主義的アプローチは、存在論的コミットメントの規準を単称名辞がつかわれているかどうかという点におく（井頭 2009: 62-63, 69）。とはいえ、本稿にとって重要なのは、議論領域が存在論的コミットメントにもとづくこと、および、存在論的コミットメントは文脈に依存することの二点である。これらの点については、クワインの定式を批判する論者の多くも受け入れるだろう。

²⁰² もちろん、もとの言明をパラフレーズすることで「場所」のような存在者は容易に消去可能だろうが、ここではパラフレーズによって消去可能かどうかは特に問題にしていない。

ここで述べた量化のドメインのちがいは、存在者の個別化の水準におけるちがいであって、たんに文脈次第で量化の変項の値の範囲に制限がかかるという話ではない²⁰³。たとえば、ある文脈における「すべてのボトルは空だ」という言明は、世界中のすべてのボトルを議論領域として設定しているわけではなく、たんにその部屋のなかのボトルについて述べているだけかもしれない。この文脈の議論領域は、世界中のすべてのボトルを問題にする文脈の議論領域と範囲の点では異なるが、しかし存在者の個別化の水準が異なっているわけではない。両者とも、ボトルであるなにかをひとつの存在者として認めるような切り分けかたにコミットしている。一方、日常的なドメインに個々の原子が含まれないのは、範囲が制限されているからではなく、そもそもそのような個別化の観点がなからである。同様に、物理学的な文脈には、ふとんのような社会的な人工物カテゴリに属するなにかを一個の存在者として切り出す観点がそもそもない。

さて、以上の枠組みにしたがえば、虚構世界についての内容とゲームメカニクスについての内容のちがいは、それぞれに属する言明²⁰⁴が真であるために要請される存在者の集合が異なるということにほかならない。たとえば、『ドンキーコング』にかんして、「マリオはドンキーコングにさらわれた女性を助けようとしている」という文を当の文脈において真なる文だと見なすとき、われわれはこの文が真であるために必要ななものか（「マリオ」や「さらわれた女性」や「ドンキーコング」といった表現によって指示されるなにか）の存在にコミットしている。そして、同じ文脈において真であると見なされる言明の集合から、この文脈における量化のドメイン——虚構世界——が特定される。もちろん、正確には、ふつうわれわれはこの種の文を文字通りの真ではなく虚構的に真だと見なしているだろう。しかし、ある言明を虚構的に真であると見なすために、われわれはある種の（虚構的な）存在論にコミットしていなければならない²⁰⁵。それゆえ、この場合も量化のドメインという

²⁰³ この量化ドメインの制限がどのように文脈に依存しているのかについての議論は、たとえば Stanley and Szabó (2000) を参照

²⁰⁴ 4.3 で示したように、本稿は、命題を表現するかどうかや真偽を言えるかどうかにかんして、言語と画像は（少なくとも語用論的観点を導入すれば）同じ枠組みで理解することができるという立場をとる。それゆえ、ここでの「言明」には、言語的な文だけでなく、文と同様の働きをする画像的な表現も含まれる。また、ここではディスプレイそれ自体による言明（作品の言説）と、その内容について記述する言明（メタ言説）を区別していない。当の言明がなにについてのものなのかという論点にとどまるかぎりには、両者を区別する必要はない。これはちょうど、ニュースのレポートと、そのレポートを聞いた人がそこで報告されている事柄について述べる言説とが、同じ現実の事柄について語っているというのと同じである（もちろんそれぞれの言説の真偽はまた別の問題である）。

²⁰⁵ フィクションについてもある種の議論領域（指示対象になりうるもの）が指定されることを早くに指摘したのは、Searle (1969: 78-79) である。もちろん、虚構の対象についての反実在論者は、フィクションの言明をなんらかのかたちにパラフレーズすることで、それが虚構の対象の存在にコミットしているという帰結を回避しようとする。そこで取られる戦略は、たとえば、ラッセル式の

概念は有効である。この「虚構的に真」という概念の内実については 6.2 で論じる。

一方で、『ドンキーコング』にかんして、「マリオのライフは三つ残っている」や「プレイヤーはハンマーを取った」という文が真であると見なされるような文脈においても、やはりわれわれはこの文が真であるために必要なもの（「マリオのライフ」や「ハンマー」といった表現によって指示されるもの）に存在論的にコミットしている。しかし、これらの文は虚構世界についてのものではない。というのも、それらの文が真であるために必要なのは、たんにプレイヤーの目のまえにあるブラックボックスとしてのゲームメカニクスの内部における特定の事態とその事態を形づくる存在者の集合であって、虚構世界上の事態や存在者ではないからである。また、それらは虚構的に真であると見なされているわけでもない。ユールが強調するように、それらの言明は、実際のプレイヤーの行為やメカニクスの内部に実際にある事態についてのものであり、それゆえわれわれは、それらの言明を文字通り真であると考えている²⁰⁶。これらと同じ文脈において真であると見なされる言明の集合から特定される量化のドメインがゲームメカニクスである。

6.1.3 区別の正当化

述べてきたように、二種類の意味論の区別は、二つの量化のドメインの区別に依存する。二つのドメインの区別は、真なる言明の集合のちがいでから特定される。そして、すでに明らかなように、真なる言明の集合を異なるものにするのは、それが発話ないし解釈される文脈のちがいである²⁰⁷。それゆえ、本稿の枠組みは、そのような文脈の存在と同一性を前提している。

さて、このようにビデオゲームにおいて異なる二つの文脈が存在するという主張は、いかにして正当化されるのか。本章ではこのあと、これらの文脈がそれぞれどのようなものであるかを詳述することになるが、一方で、その区別はそもそも本当にあるのかという問いに対しては、ほとんどいかなる論証も与えない。この問いに対する本稿の答えは、われわれ——正確には標準的なビデオゲームプレイヤー——

記述へのパラフレーズや、様相演算子の一種としてのいわゆる虚構演算子 (fictional operator / in-fiction operator) の付与といった意味論的な戦略や、あるいは、それは存在論的コミットメントのふりであるとする語用論的な戦略である (これらの議論のサーベイについては、Kroon and Voltolini (2011: sec.2) を参照。なお、後述するように、本稿はふり説を採用する)。しかし、いずれの立場から説明するにせよ、ここで重要なのは、フィクションの言明は、現実についての言明とほとんど同じかたちで、それに対応する量化のドメインを持っている (少なくともそのように見える) という事実である。

²⁰⁶ ゲームメカニクスやプレイヤーの行為の存在論的地位については本稿 6.3.5 および 9 章を参照。

²⁰⁷ 前注のように、ここでも「発話」に言語表現であるという含意はない。また同様に、ディスプレイによる発話とその内容についての発話を区別していない。



Fig. 6.1 スーパーマリオブラザーズ (1985)

は、実践ないし直観のレベルですでにその区別をおこなっているというものである。たとえば、「ルイージはマリオの弟だ」や「1UP キノコを取ると 1 機増える」という表現をつかってコミュニケーションができる人々は、両者が異なる文脈に属する言明であることをすでに理解しているか、あるいは少なくとも、そのことを容易に理解できるはずである。前者は、その虚構世界におけるキャラクタ間の関係について述べるものであり、後者は、そのゲームのルールを述べるものである。

このことは、ひとつの同じ文がそれぞれの文脈で異なるものとして解釈できるケースにおいて、よりはっきりする。たとえば、『スーパーマリオブラザーズ』(1985; Fig. 6.1) について、ある人が「マリオはこの土管に入れるの？」と問うケースを考える。この問いに対して、文脈に応じた二通りの答えかたがある。それがマリオの兄弟を問題にするのと同じいみでなされた問いだとすれば、それへの答えは「不明」ということになるだろう。それが土管である以上、穴は開いているかもしれない。また、マリオが配管工であり、かつしばしば土管に入る描写がされることを考えれば、その土管にも入れるのかもしれない。しかし、この作品は、マリオがその世界のなかでその土管に入れるかどうかについて、いかなる確定的な情報も与えない。一方、「1UP キノコ」を取ればそのルール上どうなるかを問うのと同じいみでマリオがこの土管に入れるかどうかを問うている場合、それへの答えは明確に答えられる。プログラム上そのように設計されていけば入れるし、そうでなければ入れない。それを確かめるには、土管の上でコントローラの十字キーの下を押せばよい。その問いは、実際には、マリオの虚構世界上の行為可能性というよりも、プレイヤーの現実における行為可能性についての問いなのである。

以上のケースは特殊なものではない。ほとんどすべてのビデオゲーム作品のほとんどすべての場面について、同じことが言える。「そのドアは開けられるのか」、「その柵は越えられないのか」、「マッチはなににつかうのか」、「発電所はなにをするためのものか」、「船で移動できる場所はどこか」、「このキャラクターは力が強いのか」。これらの問いは、文脈次第で、虚構世界についての問いにもなれば、ゲームメカニクスについての問いにもなる。もちろん、文脈がはっきりしなければ、問われた人は「どっちのいみで？」と問い返すかもしれない。ここで重要なのは、標準的なプレイヤーは、その問いを容易に理解できるだろうということである²⁰⁸。「どっちのいみで？」という問いとそれへの答えが成立するかぎり、われわれはすでに両者の区別を直観的に理解しており、またその区別にもとづいたコミュニケーションを実践している。

このように、二種類の意味論の区別の正当化は、標準的なプレイヤーの直観と実践に依拠している。この正当化に問題があるとすれば、「標準的なプレイヤー」なる概念やそれが持つとされる直観やそのコミュニケーションの実践についての検証が不十分だという点だろう。本稿は、それらを社会的な事実として前提して議論をすすめているが、その前提の真偽を明らかにするには経験的な研究が必要になる。とはいえ、その仕事は本稿の領分ではない。本稿は、議論の前提とその実証の不足を明示することで満足しなければならない。もちろん、ある理論の妥当性は、それが事実と一致しているかどうかという観点だけでなく、その枠組みが事実をうまく説明するかどうかという観点からも評価される。この後者の観点からの本稿の理論の正当化は、7章以降の具体的論点への適用の成否によってなされるだろう。

6.1.4 内容の名称

以下、ディスプレイを通して表される虚構世界についての内容を「虚構的内容」、同じくゲームメカニクスについての内容を「ゲームに關与的 (game-relevant) な内容」略して「ゲーム的内容」と呼ぶ。またそれぞれに対応する記号を「虚構的記号」、「ゲーム的記号」と呼ぶ²⁰⁹。画面上の同じ素材が、虚構的記号とゲーム的記号の両方の機能を果たすこともあれば、一方の機能だけを果たす場合もある。

²⁰⁸ この答えには「ゲームメカニクス」や「虚構世界」という言葉はおそらくつかわれない。これらは、日常的な語彙ではなく理論的な語彙だからである。日常的な答えとしては、たとえば「実際に、といういみで」、「ゲームのルール上で」、「たんに話の設定上で」、「物語のなかで」といった表現がつかわれるかもしれないが、これらの表現が本稿におけるゲームメカニクスや虚構世界に対応していることは明らかだろう。

²⁰⁹ 記号のほうにも区別を設けるのは、記号と内容はセットで生じるものであるからである。それゆえ、厳密に言えば、二種類の意味論に対応する二種類の統語論 (つまり二つの記号システム) がある。

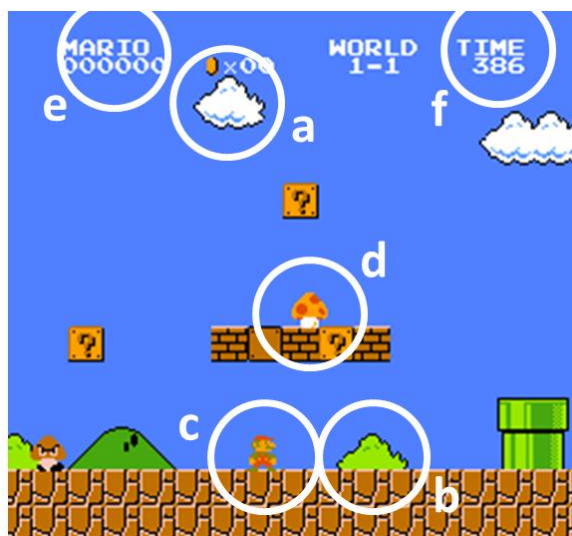


Fig. 6.2 Super Mario's signs

以降の議論のために、表記法を整備しておこう。5.1.2 で記号の名前と内容の名前を区別したのと同じように（ここでは、内容 x を表す記号の名前を「 $\langle x \rangle$ 」と表記する表記法が導入された）、ここでは、内容の名前を、虚構的内容の名前とゲーム的内容の名前に区別する。つまり、「どっちのいみで？」とその都度問わずに済むための表記法を導入する。以下、虚構的内容 x を表すために「 $\langle F:x \rangle$ 」という表記をつかうことにする。また、ゲーム的内容 x を表すために「 $\langle G:x \rangle$ 」という表記をつかうことにする。これにしたがえば、たとえば、「《マリオ》は $\langle F:\text{マリオ} \rangle$ を表すと同時に $\langle G:\text{マリオ} \rangle$ を表す」や「 $\langle F:\text{マリオの弟はルイージである} \rangle$ は虚構的に真だが、 $\langle G:\text{マリオの弟はルイージである} \rangle$ はナンセンスである」といった言いかたが成り立つ。以上の表記法は、それぞれを指すのに「 x 」という名前が共有されるケースについての記述の混乱を避けるために適用されるだけであり、二種類の内容のいずれを指すものであるかが明確なケースでは、この表記法は用いられない。

『スーパーマリオブラザーズ』の画面 (Fig. 6.2) を例にして、この表記法による記述の実践をしておく。《雲》(画面上 a の部分) や《草むら》(b) は、虚構的内容として $\langle F:\text{雲} \rangle$ や $\langle F:\text{草むら} \rangle$ を持つが、ゲーム的内容はまったく持たない。それらの記号は、当の作品のゲームメカニクスについて、いかなる情報も与えるものではない。それらは、いわば純粋な虚構的記号である。逆に、画面上の e や f の部分は、虚構的内容を持たない。それらは、 $\langle G:\text{スコア} \rangle$ や $\langle G:\text{残り時間} \rangle$ といったゲーム的内容だけを持つといういみで、純粋なゲーム的記号である。それに対して、《マリオ》(c) や《キノコ》(d) は、虚構的記号とゲーム的記号の両方の側面を持つ。それらは、一方では $\langle F:\text{マリオ} \rangle$ や $\langle F:\text{キノコ} \rangle$ という虚構的内容を持ち、他方では $\langle G:\text{プレイヤーキャラクタ} \rangle$ や $\langle G:\text{パワーアップアイテム} \rangle$ というゲーム的

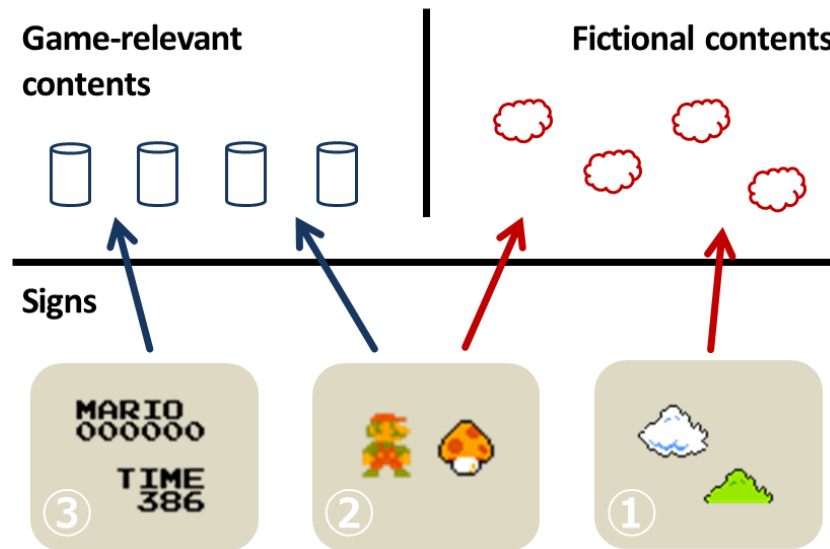


Fig. 6.3 Three kinds of signs in videogames

内容を持つ。したがって、ビデオゲームにおける記号は、以下の三種類に分類できることになる (Fig. 6.3)。

- ① 虚構的内容だけを持つ記号 (a, b)
- ② 虚構的内容とゲーム的内容の両方を持つ記号 (c, d)
- ③ ゲーム的内容だけを持つ記号 (e, f)

先に述べた「どっちのいみで？」という問いが適切なかたちで成立するのは、②の種類だけである。

6.1.5 重ね合わせ

上記の分類②のように、ディスプレイの特定の部分が虚構的記号として機能すると同時にゲーム的記号として機能することがしばしばある。言い換えれば、虚構的内容とゲーム的内容は、それぞれの記号の素材を共有することがある。この共有は、かなり頻繁に生じる。少なくとも抽象的でないビデオゲーム作品については、純粋に片方の内容のみを表す記号のほうがまれであるとすら言えるかもしれない。

記号が明確に個別化されており、かつ、個々の記号が虚構的内容とゲーム的内容の両方を同時に表す事例を示しておこう。Fig. 6.4 は、いわゆるローグライクジャン



Fig. 6.4 NetHack (1987)

ルの古典的作品である『NetHack』(1987)の画面である²¹⁰。この作品のグラフィックは、全体としてアスキー文字の集合から構成された独特のものである。一見すると抽象的な記号列だが、Table 6.1に示したように、「-」と「|」は〈F:壁〉、「.」は〈F:部屋の床〉、「#」は〈F:通路〉あるいは〈F:流し台〉、「@」は〈F:冒険者〉、「f」は〈F:猫〉、「?」は〈F:巻物〉、「!」は〈F:薬瓶〉を表すといった約定的な対応がある。それゆえ、画面全体を地下迷宮を上方から眺める図として見れば、〈F:ある部屋に冒険者と猫がおり、近くに薬瓶が落ちている〉(画面右下)や〈F:それと同じ階には大量の事物が詰め込まれた部屋がある〉(画面右上)といった虚構的内容が表されている。

一方、それらの記号は、ゲームメカニクス上で特定の役割を担う要素を表してもいる。〈G:冒険者〉や〈G:猫〉は〈G:キャラクタ〉の一種であり、〈G:壁〉は〈G:一部のキャラクタ以外は通れない場所〉であり、〈G:通路〉や〈G:床〉は〈G:キャラクタが移動可能な場所〉であり、〈G:巻物〉は〈G:読む〉というコマンドを可能にするアイテムである。それゆえ、「-」や「#」や「@」や「?」といった画面上の要素のそれぞれは、虚構的記号として機能すると同時にゲーム的記号としても機能する。そして、画面全体は、虚構世界上的特定の状況を表すと同時に、プレイヤーのゲームプレイ行為がかかわるものとしてのゲームメカニクスの特定の状況を表している。

²¹⁰ ログライクは、『Rogue』(1980)を端緒とするビデオゲームジャンルであり、マップやオブジェクトの自動生成、パーマデス(ゲームオーバーになると最初からやり直し)、大量のアイテムなどを特徴とする。

Sign	Fictional content	Game-relevant content
-	〈F:壁〉	〈G:ほとんどのキャラクターが移動不可能な場所〉
-	〈F:開いた扉〉	〈G:移動可能な場所〉 〈G:閉める〉によって〈G:閉じた扉〉になる
.	〈F:明かりに照らされた床〉	〈G:移動可能な場所〉 〈G:明るい場所〉
#	〈F:通路〉	〈G:移動可能な場所〉 〈G:暗い場所〉
#	〈F:流し台〉	〈G:飲む〉コマンドを使用できる場所
+	〈F:閉じた扉〉	〈G:移動不可能な場所〉 〈G:開ける〉によって〈G:開いた扉〉になる
<	〈F:上階への階段〉	別のレベル〈G:上階〉に移動できる
>	〈F:下階への階段〉	別のレベル〈G:下階〉に移動できる
^	〈F:罨〉	プレイヤーキャラクターが触れるとさまざまな効果がある
@	〈F:冒険者〉	プレイヤーキャラクター
F	〈F:猫〉	〈G:キャラクター〉の一種である〈G:猫〉
!	〈F:薬瓶〉	〈G:飲む〉によってさまざまな効果が起きる
?	〈F:巻物〉	〈G:読む〉によってさまざまな効果が起きる
\$	〈F:金塊〉	〈G:通貨〉
)	〈F:武器〉	〈G:装備〉すると〈G:攻撃力〉が変化する
[〈F:防具〉	〈G:装備〉すると〈G:防御力〉が変化する
%	〈F:食料〉	〈G:食べる〉によって〈G:空腹度〉が改善する

Table 6.1 Part of *Nethack's* symbol system

このように、ディスプレイ上のひとつの要素が特定の虚構的内容と特定のゲーム的内容を同時に表すとき——言い換えれば、それら二つの内容がそれぞれの記号の素材を共有するとき——、「その虚構的内容とゲーム的内容は重ね合わせの状態にある」と表現することにしよう。それは、ディスプレイ上の要素が、二重の記号トークンとして働く状態である。

重ね合わせがおこなわれるのは、部分的にはゲームデザイン上の合理性によるものだろう。第一に、ゲーム的記号を個別化するために虚構的記号を利用するという利点がある。たとえば、将棋のルールを伝える場合を考えよう²¹¹。個々の駒の可能な動きはゲームメカニクス上の事柄である。「桂馬はななめひとつ前に動ける」というルールを伝えようとするとき、その〈G:桂馬〉というメカニクス上の存在者を表す記号《桂馬》がどの五角形の木片であるかを同時に伝えなければならない。これ

²¹¹ ここでは、説明のわかりやすさのためにビデオゲームではなく将棋やチェスを持ち出しているが、同じことはビデオゲームにも言える。

は、ひと手間である。たとえば、漢字が読めない人にとって、どの木片がその《桂馬》のトークンであるのかを把握するには学習が必要である。一方、仮に《桂馬》が「桂馬」という文字が書かれた木片ではなく、ちょうどチェスの《ナイト》のように馬のかたちをしたトークン——つまり、虚構的内容としての〈F:馬〉を表す記号として機能する素材——を採用したとしよう。このとき、〈G:桂馬〉の可能な動きを伝えるために、「馬はななめひとつ前に動ける」と言うことは、「桂馬はななめひとつ前に動ける」と言うよりも合理的である。というのも、「桂馬」という名前で《桂馬》を指すという用語法は当のゲームについてしか通用しないものだが、「馬」が馬のかたちをしたもの（つまり《馬》）を指すのは、そのゲーム外でわれわれがすでに持っている慣習を利用したものであり、それゆえ新たな学習を必要としないからである。

これは、ゲーム的記号が、それと素材を共有する虚構的記号の虚構的内容によって個別化されるということにほかならない。もちろん重ね合わせが用いられるのは、たんにゲーム的記号を個別化するためだけではない。あとで詳しく論じるように、虚構的内容によってゲーム的内容を類比的に推測させる場合 (6.4.1; 6.4.2) や、ゲームメカニクスをシミュレーションとして機能させる場合にも、重ね合わせはつかわれる (6.4.3)。また、重ね合わせという標準的な手法を逆手にとった修辭的な表現もありうる。

直観に反するかもしれないが、重ね合わせにおける虚構的内容とゲーム的内容には、本質的な結びつきはない。たとえば、先の『Nethack』の事例において、〈F:猫〉と〈G:猫〉を重ね合わせるかわりに〈F:猫〉と〈G:通貨〉を重ね合わせることを妨げるものは、それら自体のうちにはない。すべての内容について、任意に入れ換えが可能である。これが任意でないように見えるとすれば、それはシミュレーション（あるいはその写実性）という観点を持ち込んでいるからである (6.4.3 および 10 章を参照)。

重ね合わせという現象は、ビデオゲームを記述する際の混乱のもとである。実際、〈x〉と〈F:x〉と〈G:x〉を（おそらくたんにすべて「x」と呼ばれるというだけで）同一視してしまった結果、不適切な結論にいたる議論は、日常的言説のみならず、多くのゲーム研究の議論に見られる。逆に言えば、重ね合わせについてのわれわれの言説を慎重に解きほぐすことによって、ビデオゲームにまつわるさまざまなパズルを解決できる場合もある (9 章; 10 章)。

6.2 虚構世界

「地球が宇宙人によって攻撃されている」(『スペースインベーダー』)、「ルイージはマリオの弟だ」(『スーパーマリオブラザーズ』)、「ローレシアの王子はサマルトリアの王子に出会った」(『ドラゴンクエスト II』)、「街にはまだ発電所がない」(『シムシティ』)、「風のクリスタルが割れると風が止まる」(『ファイナルファンタジーV』)、「ニコ・ベリックはセルビア生まれだ」(『Grand Theft Auto IV』)といった言明、あるいは、それらと同じ内容を表すディスプレイ上の記号は、それぞれのビデオゲーム作品の内容について、なんらかのいみでの真理を述べていると見なされるだろう。それらのあるものは出来事を、あるものは一時的な状態を、あるものは恒常的な事態や法則を表している。しかし、いずれも現実における真理ではない。これらの言明の少なくとも一部は、ゲームメカニクスについて述べるものとして解釈することもできるが、仮にそれがゲーム的内容を持たなかったとしてもなお、有意味な言明として解釈可能である。これらの言明は、なにについて述べるものであり、どのようないみで真なのか。

ごく素朴に答えれば、以下のようになるだろう。これらの言明はそれぞれの作品が描く虚構世界について述べている。そして、それらは文字通り真なのではなく、虚構的に (あるいは虚構において) 真である。もちろん、その虚構的真理は作品に相対的である。異なる作品には異なる虚構的真理が対応する。それゆえ、ある言明が虚構的な事柄について述べるものである場合、それは一般に「作品 W について命題 P は虚構的に真である」と定式化できる²¹²。前節で述べたように、特定の作品について虚構的に真であると見なされる言明の集合が、その作品の量化のドメイン、つまり虚構世界を特定する。

上に挙げたビデオゲーム作品——そして純粋に抽象的なものを除いたほとんどすべてのビデオゲーム作品——は、虚構世界を描く。そのいみで、それらは、ほとんどの映画作品や小説作品と同じくフィクションである。この節では、いったんビデオゲームから離れてフィクション一般の本性を論じたうえで、ビデオゲームフィクションに特徴的な事柄を記述する。ビデオゲームの意味作用の独自性は、二種類の意味論が相互にかかわる点にもっとも顕著に現れると言っていいだろう。しかし、フィクション単独で取り出した場合でも、それなりに興味深い特徴が見いだせる。

²¹² 虚構文の定式化表現にはバリエーションがある。たとえば、カーリーは、「it is true in the fiction that P」、「it is part of the fiction that P」、「it is fictional that P」、「it is fictional that P is true」を同じものとして挙げている(Currie 1990: 56-57)。本稿は、「Pは虚構的に真である」(it is fictionally true that P)を一貫してつかう。

6.2.1 「フィクション」について

議論に入るまえに若干の予備的な整理をしておく。本稿は、さしあたり、フィクションを〈虚構世界を表すもの〉として特徴づける。しかし、実際には、「フィクション」という語はいくつかの意味合いを持って日常的あるいは理論的につかわれている。おおまかに区別すれば、虚偽や非実在物を指す場合と、物語文学ないし小説のような特定の芸術ジャンルとそれに属する作品を指す場合の二つがあると言えるかもしれない(清塚 2009: 2-3; Stecker 2010: 164)²¹³。もちろん、この二つの意味は無関係ではないが、しかしそれぞれの外延は明らかに異なる。また、両者は、フィクションがたんにその性質や働きによって定義されるものなのか(たとえば〈座れるもの〉のように)、あるいは特定の文化的カテゴリとして分類されるものなのか(たとえば〈椅子〉のように)という点でも異なる。

本稿が関心を持つのは後者の意味でのフィクションだが、それは文学や小説といった言語的な芸術形式に限定されるものではない。本稿が「フィクション」という名前と呼ぶのは、小説や映画やマンガやアニメやビデオゲームといった諸形式の作品をまとめて分類するようななんらかの文化的カテゴリ——虚構世界を表すもの——である²¹⁴。この方針は、以下で取り上げるフィクションの哲学の論者たちにもおおむね共有されるものだろう。

「フィクション」と「物語」(narrative)という語の関係についても触れておこう。両者は、文脈次第でほとんど同義につかわれる場合もあるし、含意関係(フィクションならば物語、あるいは物語ならばフィクション)にある場合もあれば、交差関係になる場合もある(Livingston 2013: 340-341)。当然ながら、両者の概念的関係は、両者をいかに定義するか完全に依存する。おそらくほとんどの理論は、物語を表示の下位概念として定義するが、その種差をどう考えるかという点で見解が分かれる(ibid: 341-342)。本稿が採用する「物語」の定義は、おおよそ、(1) 複数の出来事并表示であり、かつ、(2) その表示された内容としての出来事群がなんらか特定の結びつき(たとえば、因果関係や情動的一貫性)によって全体として整合的に理解可能である、というものである²¹⁵。この定義にしたがえば、あらゆる物語

²¹³ ウォルトン(Walton 1990)のように「フィクション」を「表示」(representation)とほぼ同義につかう論者もいる。この用語法によれば、あらゆる「画像は定義によりフィクションである」(ibid: 351)という帰結が導かれることになるが、これは明らかに日常的な用語法から外れたものだろう。

²¹⁴ 「虚構世界を表すもの」という特徴づけは、たんに「そのように働くもの」という意味ではない。正確には「そのような働きをするものとして意図されている(あるいは慣習的にそのようなものとして見なされている)カテゴリに属するもの」と言うべきである。

²¹⁵ さらに限定して、語り手の存在とその語り行為を含むことや、たんなる出来事并表示ではなく行為の表示であることを必要条件に加えてもいいかもしれない。とはいえ、本文で述べた以上に「物

がフィクションであるわけではない。というのも、現実の出来事を素材にした一貫した表示は可能だからである（たとえば、歴史記述やノンフィクションやドキュメンタリーがこれにあたる）。一方、あらゆるフィクションが物語であるわけでもない。フィクションの内容が一貫した出来事である必要は必ずしもないからである。もちろん、虚構世界のなかには出来事も含まれる。しかし、出来事の表示ぬきのフィクションもありうるし（たとえば虚構的なキャラクタや舞台設定の表示のみ）、また出来事を表しつつもそれらに物語的な一貫性が一切見いだせないフィクションもありうる²¹⁶。もちろん、フィクションであり同時に物語でもあるものは無数にある。それゆえ、本稿におけるフィクションと物語は、概念的に交差関係にある。

この章では、ビデオゲームにおける物語を主題として取り上げて論じることはない。事例としてビデオゲーム作品のストーリー部分を持ち出すことはあるが、それはあくまでフィクションとしての事例である。ビデオゲームにおける物語やゲームプレイと物語の関係については、本稿は十分にカバーできない。それは今後の課題である。

6.2.2 フィクションについて語ること

もう一点、予備的な考察をしておこう。上記のいみでのフィクションについて語る文脈はいくつかに区別できる。エイミー・トマソンによれば、考察すべき「虚構的言説」(fictional discourse) と呼びうるものとして、少なくとも以下の四種類が区別できる (Thomasson 2003: 206) ²¹⁷。

- (1) 虚構構成的な言説 (fictionalizing discourse) ——作者によってなされる、フィクション作品のなかの (within) 言説 (当の作品によって描かれる虚構世界上

語」概念を絞り込むことは本稿の議論にとって必要ではない。

²¹⁶ ただし、虚構的な出来事の表示がふつうは物語を作り出すためのものであることを考えれば、これはレアケースかもしれない。少なくとも、たんに複数の虚構的な出来事が表示された場合、そこに一貫性を容易に読み出せなかったとしても、われわれは物語として読もうとするだろう。しかし——ビデオゲームでもしばしば起きることだが——それが明らかに物語以外の機能を持つ場合、虚構的な出来事の表示であるにもかかわらず物語としては読まれないような表現がありうる。この問題は 11 章で論じる。

²¹⁷ 藤川直也 (2008: 8-9) や清塚邦彦 (2009: 7-12) もまた、トマソンのものにおおよそ対応する区別を提示している (ただし、いずれも三区分別であり、トマソンにおける非存在言明を除外するか、あるいは外的言説に含めている)。トマソンの「fictionalizing」の訳語としての「虚構構成的」は、藤川に借りた。清塚は、トマソンにおける虚構構成的な言説を「虚構的な発言 (fictional discourse)」、内的な言説を「虚構に関する発言 (discourse about fiction)」と呼んでいるが、「虚構的」という言葉に「作り上げる」という意味合いを含めるのは用語法的に非常にまぎらわしい。本稿では一貫して「虚構的」(fictional) を作り上げられたもの (つまり虚構世界内のもの) に適用し、作り上げるものやそのプロセスには「虚構構成的」(fictionalizing / fictive) を用いる。

のキャラクターの言説ではない)。

- (2) 内的な言説 (internal discourse) —— 読み手によってなされる、フィクション作品の内容についての言説。
- (3) 外的な言説 (external discourse) —— 読み手と批評家によってなされる、虚構的キャラクターとしてのキャラクターについての言説。
- (4) 非存在の主張 (nonexistence claim)。

虚構構成的な言説は、当のフィクション作品のうちで実際に作者が提示している言説、言い換えれば、当の虚構世界を作り出す言説である²¹⁸。内的な言説は、たとえば「シャーロック・ホームズは、学生時代にはじめて謎を解決した」といった、フィクション作品の内容についての読み手の言説である²¹⁹。これは、当の虚構世界のありかたを述べるものだが、虚構構成的言説とちがって、それ自体が虚構世界の真理を作り出すことはない。外的な言説は、「ホームズは虚構的キャラクターである」や「ホームズの人物設定は、実在の医者モデルにしたものである」といった、虚構的キャラクターの（虚構世界上でのありかたではなく）現実上でのありかたについて述べる言説である。非存在の主張は、端的に「ホームズは（実際には）存在しない」といった言説である²²⁰。

トマソンがこの区別をおこなうのは、フィクションについて述べるひとつの文が複数の真理値を持ちうるように見えることを無理なく説明するためである。たとえば、「シャーロック・ホームズは存在する」は、あるいみで偽であり、あるいみで真であり、あるいみで虚構的に真であるように見える。既存の理論は、たとえば素朴な反実在論のように、「シャーロック・ホームズ」のような現実の指示対象を持たない空名 (empty name) を含む文を端的に偽と見なしたり、あるいはマイノング主義のように、非存在者にも存在論的な居場所を割り当てることでその文を端的に真であると見なしたりする。あるいは、ふり説 (pretense theory) は、その文は文字通りには偽だが、当のフィクション作品にかかわる人々は「シャーロック・ホームズは存在する」が真であるようなふりあるいはごっこ (make-believe) の実践に従

²¹⁸ これは虚構世界上の登場人物による言説ではない。それはフィクション作品の内容レベルの事柄であって、ここで問題になっているフィクションについての言説には含まれない。とはいえ、語り手（作者ではなく）の語りか虚構世界内の言説に属するのか、あるいは虚構構成的な言説に属するのかはトマソンの分類では必ずしも明らかではない。

²¹⁹ 以上の例示は Thomasson (2009: 10) による。

²²⁰ ここでの「非存在の主張」は、それが現実において存在しないという主張のことである。特定の虚構的キャラクターが存在しないという主張自体は、虚構構成的言説においても内的言説においても（さらに虚構世界内においても）なされうる。たとえば、映画『となりのトトロ』について、受容者が「サツキとメイは実はその世界のなかには存在していない」と主張する場合、それは内的言説である。また、仮にその映画がその虚構世界における両者の非存在を明示的に示しているならば、それは虚構構成的言説になる。

事しており、そのいみでその文は虚構的に真であると見なす。しかし、「ホームズは虚構的キャラクタである」や「ホームズはコナン・ドイルの小説に登場する」といった文は、明らかに真であるように見える。そして、それらの文は、そこで「ホームズ」という名前が指示するものに存在論的にコミットしているように見える。それゆえ、虚構名が登場するあらゆる文を端的に偽と見なす反実在論や、せいぜいのところ虚構的に真でしかないとするふり説は不十分である。もちろん、素朴なマイノング主義は、存在論的儉約の観点からいって、この特殊なケースを説明するためだけに採用するには重大すぎる問題を抱えている。

トマソンの戦略は、フィクションについての言説を上記のように区別し、それぞれの文脈における虚構名の指示対象を区別することで、存在論的な問題を語用論的に解決しようというものである。トマソンによれば、虚構構成的言説と内的言説には、ふりがかかわる。「シャーロック・ホームズは、学生時代にはじめて謎を解決した」と述べる時、その発話者はそれが現実において真であるとは考えていないだろう。その真理は、そこでコナン・ドイルの作品とその虚構世界について語っている人々のごっこの実践のなかでのみ通用する。非存在の主張の文脈では、われわれは現実にそのような人物が存在しないとまじめに主張している。一方、トマソンによれば、外的言説においては、「ホームズ」は、人物のような具体的ななにかではなく、ある種の抽象的な文化的人工物を指示する。この抽象的人工物としての虚構的キャラクタは、言語や法律や制度といった抽象的人工物が存在するのと同じいみで、現実に存在する。したがって、虚構名が外的文脈において使用される場合、その文は偽でも虚構的に真でもなく、文字通り真でありうる²²¹。このように、フィクションについて語る文脈を区別することで、虚構名を含む文の真理をめぐる問題が整理される。

さて、本稿が焦点をあわせるべきは、ビデオゲームにおける二種類の意味論の一方のドメインとして虚構世界の本性である。それゆえ、本稿は、フィクションについて言説のうち、虚構構成的言説と内的言説にのみかかわる。というのも、前者は虚構世界を作り出すと同時にそれを表すものであり、後者は虚構世界を作り出すものではないが、やはりそれを表し、それについて述べるものだからである。非存在の主張が本稿にとって無関係なのは明らかだろう。外的言説もまた（虚構構成的言説や内的言説に依存するものではあるとしても）直接的には虚構世界についてのものではない。本稿が関心を持つのは、作り出され、表され、言及されるものとしての虚構世界である。

²²¹ もちろん、抽象的人工物説やキャラクタ指示説をとらずに虚構名を含んだ文の説明を試みる理論もある。それら諸説についてのサーベイは、藤川（2008）を参照。

6.2.3 虚構世界を表すこと

まず、表されるものとしての側面を考えよう。「虚構世界を表す」とはどのようなことか。私は、「エッフェル塔の写真がエッフェル塔を表す」、「煙が火があることを表す」、「『トマト』がトマトを表す」といった表現における「表す」と同じいみで、「フィクション作品はその虚構世界を表す」と言えると考えている。これにしたがえば、フィクションは適切ないみで表示ないし記号の一種である。しかし、フィクションは他の表示にはない特徴を持っている。上記の三つの例（それらが現実についてなされた発話だとして）がいずれもすでにある現実の事柄について述べるのに対して²²²、フィクションは事柄を新たに作り出すという側面を持つ。たとえば、フランツ・カフカの『変身』は以下の文からはじまる。

ある朝、グレゴール・ザムザがなにか胸騒ぎのする夢からさめると、ベッドのなかの自分が一匹のばかでかい毒虫に変わってしまっているのに気がついた。²²³

この文は明らかに、その虚構世界のなかである朝ザムザが虫になっていたという事柄を表している。その虚構世界のドメインには、ザムザやそのベッドが含まれる。しかし、この作品が書かれる以前には（どの時点を「作品が書かれたとき」と見なすかはさておき）、ザムザや彼のベッドについての言明は、いかなるいみでも真ではなかつたろう。「グレゴール・ザムザは虫になった」という文は『変身』について明らかに虚構的に真だと言えるが、その虚構的真理やそれが要請する〈それまで虫ではなかつたが、ある朝虫になったザムザ〉や彼のベッドという存在者は、まさにそのことを述べる作品の文によって新たに作り出されたものである。この作品の後続するすべての文（たとえば『グレゴールや』という声がする——母親だった——）は、新たな虚構的真理を作り出すことで、そのドメインに存在者をどんどん追加していく。そして、最終的に作品全体として、対象と出来事の集合としての虚構世界を作り上げる²²⁴。これはフィクションの中心的な特徴であり、現実についての表示にはないものである。エッフェル塔の写真によってエッフェル塔が作られるわけで

²²² ここでの「すでにある」は、事実として時間的に先行しているというよりも、それらの言明を真にしうる存在者が発話時点以前にすでに量化のドメインに含まれているということである。

²²³ フランツ・カフカ「変身」山下肇訳。『変身 他一篇』所収。岩波文庫。1958。

²²⁴ もちろん、フィクション作品の個々の文や表現からどのような虚構的真理を導き出すかは解釈の問題である。本文で述べるように、作品中のあらゆる文がその内容のままの虚構的真理を作り出すわけでは必ずしもない。ここでは、虚構的真理はふつう適切な解釈を通してはじめて特定されるというだけにとどめる。その解釈が実際にいかなるしかたで、あるいはどのような原理にもとづいてなされるかについて、本稿は一切論じない。

はない²²⁵。後述するように (6.3.5)、ゲームメカニクスについての表示もこのいみで現実的なものである。

しかし、虚構的真理を作り出すという側面を持つことは、フィクションが表示の一種であることを変えるものではない。フィクションは、虚構世界を作り出しつつ、明らかにそれについて述べてもいる。受容者は、フィクションをある種の報告や記録として理解する。そこで報告される事実は、実際にはまさにその報告めいた文によって作り出されたものだろう。受容者もふつうそれを承知している。にもかかわらず、フィクションの受容者は、その報告が、それがなされる以前にすでに存在していたなんらかの事実について述べるものとして受け取る。つまり、われわれは、フィクション作品を受容するとき、その作品自体からは独立のものとして、作品がそれについてのものであるところの世界を想定している。

おそらく、フィクション受容のプロセスは、それが（明示的にであれ暗黙的にであれ）作り出す虚構的真理と虚構世界を受け入れることと同時に、それをその虚構世界について述べるものとして理解するという二重のプロセスである。この後者のプロセスは、現実についての表示を理解するプロセスとまったく同じだろう。現実の戦争の状況を新聞記事やニュース映像を通して知るのとちょうど同じように、われわれはフィクション作品を通して虚構世界の状況を知る。また、新聞やニュースが表す事柄を信じたり信じなかったりするのと同様に、フィクション作品の記述や映像が表す事柄を信じたり信じなかったりする。

フィクションがその一面において表示であるという考えは、フィクションが現実的な表示とさまざまな特徴を共有する事実を説明する。たとえば、フィクションと現実的表示は、言語や画像や映像といった表示方式を完全に共有する。あらゆる記号システムは、原理的には、現実的表示としてもフィクションとしても利用可能である。つまり、フィクションは、それによって現実的表示と区別されるようないかなる統語論的特徴も持たない²²⁶。また、フィクションは、現実についての表示と同様

²²⁵ これは認識論的な問題ではない。つまり、エッフェル塔という存在者やそれについての真理がエッフェル塔の表示（写真や絵や文章）によって作られるということと、それがエッフェル塔の表示によって（ある人に）知られるということは別の事柄である。パリ生まれでなければ、ほとんどの人にとってエッフェル塔ははじめはその表示を通して認識論的にアクセスされるものだろうし、多くの人にとってそのままに終わるものだろう。しかし、だからといって、エッフェル塔の存在やその性質が変わるわけではない（もちろん、「エッフェル塔」という語で〈パリに住まないわれわれが抱いているエッフェル塔についてのイメージ〉のようななにかを指すというような用語法を採用すれば、また別の話になるが）。

²²⁶ 清塚（2009: ch.1）が検討しているように、フィクションであること目印となるような統語論的特徴（「虚構記号」）があるとする立場もあるかもしれない。しかし、ある表示が特定の統語論的特徴を持つことは、それがフィクションであることの必要条件にも十分条件にもならないだろう。なんらかのフィクションに特徴的な記号が存在するとしても、それはたんに傾向や慣習の問題であって、フィクションと現実的表示を原理的に区別する特徴ではない。

に、その真偽が問えるものである。いわゆる信頼できない語り手のケースのように、フィクションは、誤表示 (misrepresentation) をしたりうそをついたりする可能性がある²²⁷。もちろん、虚構的真理がふつうそのフィクション作品自体によって作り出されている以上、フィクションのうそは、その作品内の手がかりをもとに特定されなければならない。この点でフィクションは現実的表示とは異なる。しかし、真理へのアクセスの経路が限定されていたとしても、それが真偽を問えるものであることには変わりがない。

このように、フィクションは、表示という点では現実的な表示と同様の特徴を持つ。では、フィクションと現実的な表示のちがいはどの点にあるのか。顕著なちがいのひとつは、上述したように、フィクションの場合、その虚構的真理へのアクセスの経路が非常に限定されているという点にある。われわれは、その作品の虚構世界においてなにが事実なのか、その虚構世界にはどのような存在者が含まれるのかといった問いに答えるために、基本的には、作品自体とそれにかかわる若干のソース——作者の発言、作者の他の作品、同じジャンルの作品と慣習、作品と同時代のもの見かたや事実等々——しか頼りにできない²²⁸。

別のちがいは、現実についての表示は無数にあるのに対して、あるひとつの虚構世界についての表示はふつうごく少数であるという点である。もちろん、翻案や二次創作において、異なる作品が同じ虚構世界の同じ出来事やキャラクタを描くことはしばしばある。同じ虚構世界を表すことは、原理的には、現実を表すことと同様に無限に可能だろう。しかし、異なるフィクション作品が同じひとつの虚構世界についてのものでなければならない理由はとくにないし、それを確定させるべき理由もない。それゆえ、複数の作品がおおむね同じような出来事やキャラクタを描いていたとしても、それらが同一の虚構世界を表示しているのかどうかははっきりしない場合がしばしばある。たとえば、『今昔物語集』の「具妻行丹波国男於大江山被縛」、芥川龍之介の「藪の中」、黒澤明の『羅生門』は、少なくともその主要な登場人物と出来事のいくつかを共有しているように見えるが、それらが同一の虚構世界についてのものなのかどうかははっきりしないし、また（少なくとも一般的には）はっきりさせる必要もない。一方、現実的な表示は、すべてひとつの同じ現実についての表示である。それゆえ、複数の現実的表示が互いに矛盾することを述べている場合、

²²⁷ この場合の「うそ」は、フィクションが一般に虚偽であるといういみではなく、虚構世界についてのうそということである。これは、虚構的真理が不確定なケースや矛盾するケースではなく、虚構的真理がほぼ確定的である場合に、フィクションの文やそれによって表される虚構的語り手がそれに反することを述べるケースである。

²²⁸ 当然ながら、正当な作品解釈のために利用できる（あるいはすべき）作品外的なソースになにが含まれるかについては論争がある。とりわけ、作者の意図をどのように位置づけるべきかという問題をめぐっては顕著な対立がみられる (Irvin 2006)。もちろん、本稿はこの種の規範的な議論にかかわるものではない。

少なくともいずれか一方が偽である。フィクションにはこういった制限はない。一見似たような虚構世界を描いている作品が互いに矛盾するならば、それらはたんに異なる世界についてのものと見なせばよいのであって、いずれか一方を偽と見なす必要はない。現実の世界はひとつでなければならないが、虚構世界にそのような単一性は要求されていないのである²²⁹。

もちろん、たとえば「藪の中」のように、ひとつの作品のなかでその世界について述べる複数の言明のあいだに矛盾がある場合には、ふつういずれかの言明が偽であるということになる²³⁰。これは、虚構世界には単一性は要求されないが、個々の虚構世界には無矛盾性（consistency）が要求されるということにほかならない²³¹。無矛盾性が要求されること理由はいくつかあるだろうが、そのひとつは、虚構世界についても確定的な真理が求められる傾向にあるからというものだろう。われわれは、ある作品が描く虚構世界について、それがどのように成り立っているのか、あるいはそこで実際のところなにが起きたのかを知りたがるし、その世界についての任意の言明が真が偽かを最終的に保証するなんらかの実体を求める。虚構世界に矛盾を許容することは、このようなわれわれの欲求と相反する。

一方、虚構世界がしばしば持つとされる不確定性（indeterminacy）は、この真理探究の欲求と相反するものではなく、むしろそれに応えるものである。不確定性は、たしかに虚構的真理を知ることにとって障害だろう。しかし、それを虚構世界それ

²²⁹ 史実もののフィクションについては、あるていどその虚構世界の単一性——つまり現実の歴史との一致——の要求があるように見えるかもしれない。たとえば、幕末期を描く複数のフィクション作品が互いに矛盾することを表している場合、実際の歴史的事実に照らし合わせることで、いずれかが偽であると言いたくなるかもしれない。しかし、これは、それらの作品を芸術的に評価したときに、史実ものというジャンルの評価観点のひとつである忠実性（fidelity）が低いというだけであって、その作品が当の虚構世界についてまちがったことを述べているわけではない。つまり、そのような作品は、実際の歴史とは異なる虚構世界を描いており、それゆえ史実ものとして見た場合の芸術的価値が劣るというだけの話である。

²³⁰ 「藪の中」における矛盾は、たんに複数の登場人物の世界記述のあいだの矛盾であり、その作品の語り手が矛盾を犯しているわけではないかもしれない（ほとんどが登場人物の直接話法から構成される作品である以上、登場人物以外の語り手を見いだしづらいが）。しかし、当の虚構世界の真理がただひとつであり、それに反する言明はすべて偽であるという点では、語り手の言明も登場人物の言明も（さらにいえば、いわゆる含意された作者（implied author）や実際の作者の言明も）事情は同じである。

²³¹ 多少の矛盾は許容するかもしれない。たとえば、シャーロック・ホームズシリーズにおいてワトソン博士の戦傷の位置についての複数の作品内記述が互いに食い違っているという事実があるが（Lewis 1983: 275）、われわれはこの程度の矛盾ならば見て見ぬふりをして済ますかもしれない。もちろん、厳密な整合性を求めて解釈したり、いずれかを書き損じや端的に偽として処理するかもしれない。これは、当の解釈実践が虚構世界の無矛盾性をどの程度要求しているかによる。この要求の程度は、当の作品が写実主義的なフィクションかどうかによって、いくらかは左右されるだろう。たとえば、ファンタジー作品において、その魔法のメカニズムが実際のところどうなっているかの厳密な説明は求められないかもしれない。しかし、それは相対的なものである。非写実的なフィクションについても、その中心的な部分については確定的な真理が求められる。

自体の不確定性ではなく、たんに表示ないし理解の不十分さであると考えれば、それはむしろ真理探究を引き出すものになる。というのも、真理を探るというプロセスが生じるためには、それを知らない状態がまずなければならないからである。この場合、虚構世界の不確定性は、存在論的な問題ではなく認識論的な問題になる。つまり、虚構世界は、すでに確定したものとしてわれわれに知られるのを待っているのである。われわれは、フィクション作品の受容において、虚構世界がそのようなものとしてあることを欲し、また同時に受け入れている。

ポイントをまとめよう。真理が求められるという点、そしてそれゆえに無矛盾性が要求されるという点において、フィクションと現実的表示はかわるところがない。一方、世界の単一性が要求されない点、および真理へのアクセスの経路が限定されているという点において、フィクションは現実的表示と異なる。これらの相違は、虚構世界が（現実とはちがって）作り出されるものであるということから生じている。単一性が要求されないのは、虚構世界が作られるものである以上、それがただひとつであることはそもそも不可能だからである²³²。また虚構的真理への経路が制限されているのは、それがまさにその作品を通して作られたものであり、それゆえ（一部の関与的なソースを除けば）作品外のいかなるものも虚構的真理を特定する手がかりにならないからである。したがって、フィクションの固有性は、その真理の表示のされかたではなく、その真理が作り出されるものであるという点にある。

6.2.4 虚構世界を作ること

虚構的真理は、それゆえまた虚構世界は、どのようにして作られるのか。この問いに答えることは、先に述べた虚構構成的言説の内実を明らかにすることに他ならない。虚構構成的言説や内的言説は、まじめないみでは明らかに偽である主張をしているにもかかわらず、当の文脈のうちにいる人々にとってはなんらかの事実めいた事柄を述べるものとして理解される。つまり、そこでは、ある種の存在論的コミットメントや真理の言明に似たなにかがおこなわれているのである。

「ふり」(pretense) ないし「ごっこ」(make-believe) という概念は、この奇妙な事態をうまく説明する²³³。フィクション作品の受容者は、作品の言説を世界につ

²³² 宇宙が誕生してから消滅するまでに創造行為が一回きりしかない場合、あるいは新たな創造行為のために既存の虚構世界が消滅する場合にかぎり、虚構世界は作り出されるものかつ単一なものであることが可能だが、実際にはそのようなことはない。

²³³ 以下の数段落では、「ふり」と「ごっこ」を大雑把に同義としてつかっているが、しばしばふりとごっこは区別される (e.g. Stecker 2010: 166-170)。実際、後述するように、ごっこ説の論者たちは、ふり説の不十分さを批判している。なお、この文脈における「ごっこ」は、フィクションを説明するために導入された理論的概念と見なすべきものであり、通常のみみでのごっこ遊びを必ずしも指すわけではない。この文字通りのごっこ遊びについては、本稿は別の用語を用いて論じる

いての報告として信じるごっこをする (Walton 1990; Currie 1990) ²³⁴。あるいは、フィクション作品の作者は、受容者がそのように受け止めることを期待して、当の世界がかくかくであると報告するふりをする (Searle 1979b)。その報告の内容は、その報告者が当のごっこにおいて信用に足るものだと見なされるかぎり、それに参加する人々にとってその世界の事実として扱われる。ここには、受容者による二重の受け入れがある。第一に、その言説が世界についての報告であることのごっこ上での受け入れがある。つまり、そのような世界が（実際には存在しないことを知りつつ）存在すると想定したうえで、その言説がそれについて述べているということの受け入れである。第二に、その世界についての報告（と想定されたもの）がその世界の真実を述べているということのごっこ上での受け入れである²³⁵。一連の言説とそれに対する二重の受け入れによって、そのごっこ内での真理が定まっていく。フィクション作品の言説によって虚構世界が作り出されるプロセスは、このように説明できるだろう²³⁶。

一方、いったん定まった虚構的真理が受容者や批評家によって語られる場合（つまり内的言説の場合）、そこで述べられているのは、その当のごっこにおいてすでに受け入れられている事柄である。そこでは、もはや新たな受け入れのプロセスは生じない²³⁷。内的言説が虚構的に真であるか偽であるかは、その言説が述べる内容が

(6.2.7)。

²³⁴ フィクション理論の文脈では、「make believe」という動詞表現が「believe」との対比でしばしばつかわれる。それは、信念と同様に一種の命題的態度である。つまり、それは「ということ信じる」に対比される「ということ信じるごっこをする」という態度である。

²³⁵ この第二の受け入れを妨害し、結果としてその報告内容を疑わしいものにするのが信頼できない語り手という技法だが、しかしそこでは同時に、その前景化した信頼できない語り手がそのように疑わしい報告をしているという出来事それ自体をその世界での事実として報告する、より上位の信頼できる語り手（あるいは含意された作者）が想定されることになる。

²³⁶ ここでは細かい議論は避けるが、映画やマンガなどの画像的表示によるフィクションにも同じ枠組みが適用できる。そこでの語り手の報告に相当するものは、特定の視点からの視界である。画像的フィクションの受容者は、その画像的内容を、その世界をある視点から眺めているものとして受け入れ、かつ、それがその世界の正しく表していることを受け入れる。なお、この視点からの眺めは、ふつう（実写であろうがなかろうが）カメラからの眺めとして受け入れられるわけではない。というのも、ふつうは、その世界のその場所にカメラがあるということがその世界の真理として受け入れられるわけではないからである。ある映像ないし画像の内容をカメラの視界として理解するのは、カメラが世界のその場所にあるということがごっこのなかで受け入れられている特殊な場合か、当の表示をフィクションとしてではなく現実の記録として受容している場合のいずれかだろう。

²³⁷ ある作品を直接受容したことの無い人が、それについての内的言説に触れることで、その作品の虚構世界を知るとした場合、その人はその内的言説を虚構的真理として新たに受け入れているわけではない。それは、たんに内的言説を通じて、なにが当の実践において受け入れられているのかについての知識を得ているだけである。もちろん、批評のような内的言説の実践によってその作品についての人々の解釈が変わることはありうる。後述するが、ウォルトンのように、フィクションを作者の発話行為というよりも受容者がおこなう解釈実践の観点から定義する場合、内的言説によ

当のごっこ内で真理としてすでに受け入れられているか否かで決まる。それはちょうど、切り株を熊に見立ててごっこ遊びをする子どもたちにとって、その切り株を「熊だ」と名指すことがその実践のなかで真であり、「猫だ」と名指すのが偽であるのと同様である。

以上のように、フィクションをめぐる実践をある種のふりないしごっことして考えることで、虚構的真理の創出とそれについての言明が説明できる。では、この「ふり」や「ごっこ」の実践の内実はどのようなものなのか。以下では、ふり説ないしごっこ説をとる代表的な論者の主張を見ていこう。

6.2.4.1 ふり説

虚構的言説を作者による意図的なふりとしてはじめて定式化したのは、ジョン・サールである (Searle 1979b)²³⁸。サール自身の記述は以下のようなものである。

〔フィクション作品の作者〕は、一連の出来事を語るふりを構成する欺瞞でない疑似的行為 (nondeceptive pseudoperformance) に従事している。それゆえ、第一の結論は以下ようになる。フィクション作品の作者は、一連の——ふりは確言型 (assertive type) の——発語内行為を遂行するふりをしている。
(ibid: 65)²³⁹

確言 (assertion)²⁴⁰は、ある事柄が事実であることや表現されている命題が真であることにその発話者がコミットする発語内行為であり、真偽判断が可能なものである。確言は、世界についてのものであり²⁴¹、そして発話者の信念を表現するもので

る解釈の変化がそのまま虚構的真理の変化につながる可能性がある。この場合、虚構的真理は流動性を許すものになり、批評のような内的言説それ自身が虚構世界の生成に寄与しうることになる。²³⁸ カリーによれば、サール以前にも（「明示的な議論のかたちで提案するわけではない」もの）ふり説を採用した論者がいく人かいた (Currie 1990: 12-13, fn.14)。

²³⁹ サールは「語り手」という概念は導入しないが、一人称の語りの場合と三人称の語りの場合とで、作者によるふりのありかたが異なると考えている。サールによれば、三人称の場合、作者はたんに自分が確言しているというふりをするが、一人称の場合は、自分がそのように確言している他の誰かであるというふりをする (Searle 1979b: 68-69)。サールが「語り手」のレベルを見落としているように見えることについての批判は、清塚 (2009: 110-119) を参照 (なお、語り手をめぐる問題は、この章では扱わない。というも、それはフィクションの問題というより物語の問題であるように思えるからである)。また、サールによれば、演劇の場合、ふりの担い手は俳優になる。劇作家は、自身がふりをするのではなく、俳優に対してふりのしかたを「指図」するのであり、いわば「ふりのレシピを書く」のだとされる (Searle 1979b: 69-70)。

²⁴⁰ 「assertion」は「主張」や「断言」と訳されることも多いが、本稿では、発語内行為の一種を指す術語であることをはっきりさせるために Cruse (2011) の邦訳にならって「確言」と訳す。

²⁴¹ サールは、「適合の方向」 (direction of fit) という概念でこれを記述している。サールは、さまざまな発語内行為を分類する軸のひとつとして、「言葉を世界に合致させなければならないもの

ある (Searle 1979a: 12-13)。つまり、サールの主張は、〈フィクション作品の作者は、その当の命題がその世界について真であることに自身がコミットし、それを信じている、というふりをしている〉ということである。

サールは、この「第一の結論」に続いて、ふりがつねに意図的な行為であることから以下のような「第二の結論」を導く。

あるテキストがフィクション作品であるかどうかを同定する規準は、必然的に、その作者の発語内行為的意図のうちになければならない。あるテキストをフィクション作品として同定するようなテキスト的性質は、統語論的なものであれ意味論的なものであれ、まったくない。いわば、あるテキストをフィクション作品にするものは、その作者がそれに対してとる発語内行為的な姿勢 (illocutionary stance) である […]。(Searle 1979b: 65)

さらにサールは、「第三の結論」として、この発語内行為のふりは、通常の言語使用において意味論的な規則——「垂直規則」——によって確立されている言葉と現実世界の結びつきを、一時的に「中断」ないし「保留」する語用論的な規則——「水平規則」——によって可能になると述べる。この「水平規則」は、「文字通りの意味をもった言葉を、通常ならばそれらの意味によって要求されるところのコミットメントを引き受けることなしにつかうことを可能にする」ある種の語用論的規則である (ibid: 66-67)。そして、最終的に「第四の結論」として、発語内行為のふりは、「水平規約を発動するという意図をもって発話行為を実際におこなうこと」にはほかならないと結論される (ibid: 68)。

もちろん、通常の意味規則を中断しつつ流用する「水平規則」だけではフィクション作品のあらゆる命題は構成できない。というのも、虚構的キャラクタを指す名前は、既存の意味規則のうちにはないからである。虚構的な存在者は作品によって作られなければならない。この問題を処理するために、サールは指示についてもふりの観点を導入する²⁴²。

[フィクション作品の作者] は、文全体において確言をするふりをするのと同じように、[フィクション内の固有名について] 指示をするふりをする […]。指示という言語行為が首尾よく遂行されるためのひとつの条件は、その話し手が指示する対象が存在していなければならないということである。それ

／世界を言葉に合致させなければならないもの」という適合の方向のちがいを挙げている (Searle 1979a: 3-4)。確言は、当然ながら「言葉を世界に」の方向である。

²⁴² サールの言語行為論の枠組みでは、発語内行為のみならず指示や述定も言語行為の一種 (命題行為) である (Searle 1969: 22-33)。

ゆえ、作者は、指示するふりをすることによって、指示されるべき対象が存在するというふりをしているのである。(ibid: 71)

もちろん、「フィクションのストーリーのほとんどは、ノンフィクションの要素を含んで」おり、それゆえ「ふつうは、フィクション作品における指示のすべてが指示のふりであるわけではない」。コナン・ドイルは、ホームズやワトソンのような虚構的存在者だけでなく、ロンドンやベーカー街といった実在物についても明らかに指示をおこなっている (ibid: 72)。もちろん、指示がふりでないことと、その指示を構成要素として含む確言がふりであることは両立しうる。それゆえ、実在物についてのフィクションは成り立ちうる。

以上のサールの主張は、以下のようにまとめられるだろう。

- (1) フィクション作品の作者は、主に確言という発語内行為のふりをする。
- (2) このふりは欺く意図をもってなされていない。つまり、発話者は、聞き手もまたそれがふりであることを了解していると思っている。
- (3) フィクション作品は、統語論的にも意味論的にも現実的な表示と区別されない。それを区別するのは、発語内行為のふりをするという作者の意図である。
- (4) 確言のふりは、既存の意味論的規則を、それが要求するコミットメントを引き受けることなしにつかうことを可能にする語用論的規則によって可能になる。
- (5) 発語内行為のふりは、そのような語用論的規則を発動するという意図のもとに実際になされる発話行為である。
- (6) 指示のふりによって虚構的キャラクターが導入される。

6.2.4.2 ふり説への批判

ふり説は、フィクションを十分に説明できているか。ケンダル・ウォルトン (Walton 1990) とグレゴリー・カーリー (Currie 1990) は、それぞれ異なる観点からサールのふり説を批判している。ウォルトンの批判から検討しよう。

ウォルトンの批判のポイントは、ふり説では言語的フィクション以外のフィクションを説明できないというものである。ふり説は、たしかにフィクション文学作品のありかたを説明するかもしれない。しかし、フィクションの本性についての十全な理論は、フィクション文学作品をまさに（一般的ないみでの）フィクションにしているものを説明しなければならないのであり、そのためには、たとえば画像や彫刻といった言語以外の表示形式のフィクションにも拡張できなければならない (Walton 1990: 82, 84)。

ピエール＝オーギュスト・ルノワールの絵画作品『浴女たち』やジャック・リ



Fig. 6.5 Renoir, *Les Baigneuses* (1918-1919)

プシッツの彫刻作品『ギター奏者』は、たしかにフィクションのカテゴリに属する。しかし、ルノワールやリプシッツがそれらの作品を作り出すに際して、確言（あるいは他の発語内行為）をおこなうふりをしていたというのはきわめて疑わしい。(ibid: 82)

もちろん、ウォルトンは、絵画や彫刻が確言のためにつかわれうることを否定しない (ibid: 82)。たとえば、法廷スケッチは法廷での出来事についての確言の媒体 (vehicle) だろうし、伝統的な肖像画はそのモデルの外見についての確言の媒体になりうるだろう。それゆえまた、芸術家が絵画制作や彫刻制作によってそのような確言をおこなうふりをしうることも否定できない。それを認めただうえで、ウォルトンは以下のように続ける。

しかし、『浴女たち』や『ギター奏者』の作り手が自身が確言行為のまねをしていると考えていたとは思えないし、その作品の鑑賞者によってそのように見なされるべきものでもないだろう。どんなケースにおいても、[フィクションの作者] は確言するふりをしている必要はないし、受容者は、その作品をフィクション作品として理解・鑑賞するために、作者が確言するふりをしていると考える必要はない。(ibid: 82-83)

この批判は、フィクション作品を言語行為の表示 (representation of speech acts) と見なす「ふり説の親類」にもまったく同様にあてはまる。

虚構的画像は、明らかに言語行為を表す必要はない。ユニコーンの画像は、ユニコーンが存在するということを確言する人、あるいはなにかしら他の発語内行為をおこなう人を表していない。それは端的にユニコーンを表しているのである。(ibid: 84)

以上のウォルトンの批判は明快だが、その批判の前提に問題がある。ウォルトンが「明らかにフィクションのカテゴリに属する」ものとして提示する事例が、サールが（そして本稿も含めた他の論者が）想定するフィクション作品に含まれるかどうかははなはだ疑わしい。ルノワールの『浴女たち』(Fig. 6.5) は、はたしてなんらかの虚構世界やそこにおける存在者や状況を表しているのか。ユニコーンの画像やリプシツのキュビズム彫刻にいたっては、それはさらにあやしくなるだろう。それらの作品は、なんらかの虚構的真理を述べたり、それを通じてなんらかの虚構的存在にコミットしたりしていないように思える²⁴³。もちろん、それらが特定の内容を持った表示であることは明らかである。しかし、ある作品が表示であることから、それが虚構世界を表すという意味でのフィクションに属するものであることは導かれない。四章で述べたように、画像的内容は、意味論的にはたんなる記述であって、それ単独ではいかなる指示も命題も構成しない。それゆえ、それがそれ自体として真理を述べることはない。もちろん、「フィクション」と「表示」をほとんど同一視するウォルトン自身の用語法 (ibid: 2-3) においては、それらの作品はフィクションに属することになるだろう。しかし、そのような用語法は、フィクションを論じる論者の多くに共有されているものではない²⁴⁴。ウォルトンが画像的フィクションの事例として出すべきだったのは、いわゆる物語画や映画作品など、明らかに特定の虚構世界を表しているように見える作品だろう²⁴⁵。そして、これらについ

²⁴³ 繰り返すが、本稿はここでも「物語」と「フィクション」の区別を保持している。『浴女たち』や『ギター奏者』やユニコーンの画像は、出来事の表示としての物語であるかどうかもきわめてあやしいが、ここで問題にしているのは、それが虚構世界を表しているかどうかである。

²⁴⁴ ウォルトンの「フィクション」概念は「ウォルトフィクション」(walt-fiction) などとも呼ばれ、一般的な「フィクション」とは異なる外延を持つものであるとしばしば指摘される (Friend 2008: 152-153; Meskin and Robson 2012: 204-205)。

²⁴⁵ 物語画が特定の虚構世界上の事実を表すと見なされるのは、それがふつう他の多くのフィクション作品 (テキストや他の画像) と文脈を共有しているからかもしれない。これは画像の意味論的内容はたんに記述であり、指示は語用論的なレベルでなされるという考えと整合する。つまり、物語画は、それ単独で当の虚構世界を表すわけではなく、あくまで語用論的文脈のおかげでフィクションになるのかもしれない。なお、神話や伝説のたぐいをフィクションと呼ぶべきかどうかは、こ

て確言のふりという観点から説明するのは、それほどおかしくはないように思える。それはちょうど、法廷スケッチやニュース映像が現実についての確言の媒体としてつかわれると同じように、虚構世界についての確言のふりの媒体としてつかわれていると言えなくもないからである。

もちろん、フィクションの本性についての十全な理論は言語的フィクション以外のフィクションにも適用できなければならないというウォルトンの指摘はもっともである。そのかぎり、文学作品しか考えていないように見えるサールの理論は不十分である。しかし、本稿の四章で論じたように、画像が語用論的側面も含めて言語と類比的に論じられるものだとすれば、言語行為論的なフィクション理論を画像的フィクションにも適用する見込みは十分にある。それゆえ、ウォルトンの批判はふり説の障害にはならない²⁴⁶。

一方、カーリーによるサール批判のポイントは、フィクション作品を作り上げる発話は、発話内行為のふりというよりも、それ自体がひとつの特殊な発話内行為であるというものである (Currie 1990: 14-15)。サールはまさにこの見解を却下しているのだが、カーリーはそれを擁護しようというのである。

まずサールの主張から見よう。サールによれば、「一般に、当の文の発話において遂行される発話内行為(一個であれ複数であれ)は、その文の意味の関数である」²⁴⁷。たとえば、直説法の文の発話と疑問文の発話が異なる発話内行為の遂行になるのは、両者の文の意味が異なることをわれわれが知っているおかげである。それゆえ、もしフィクション作品の文が確言とは別のなんらかの発話内行為(たとえば「ストーリーを語ること」)をおこなうためにつかわれているのだとすると、その文は通常の使用の場合とは異なるそれ特有の意味を持たなければならない。しかし、この帰結は受け入れがたい。というのも、「仮にその見解が真だとすれば、いかなる人にとって、当のフィクション作品に含まれているあらゆる言葉とその他の要素に対応する新たな意味の集合を学ぶことなしには、その作品を理解できないことになってしまう」からである (Searle 1979b: 63-64)。

ここでは問題にしない。

²⁴⁶ ふり説が画像的フィクションをまったく説明しないという批判は Stecker (2010: 166) にも見られる。しかし、この批判は、(1) 画像をつかった確言がどのようなものであるかという考察をまったく欠いている、(2) 作品制作のプロセスを作品の語用論的使用の場面と混同している、という二重の意味で批判として成り立っていない。言語行為論的観点からいえば、作品制作は言語行為の媒体を作る行為であって、言語行為そのものではない。これは、それがフィクションであるかどうかとは無関係である。

²⁴⁷ 一般に「関数」は二通りに解釈可能である。第一に、「 $y=f(x)$ 」について「 y は x の関数である」と読む解釈、第二に、同じく「 $y=f(x)$ 」について「 f は x から y への関数である」と読む解釈である。つまり、 x から y への写像 ($x \rightarrow y$) が与えられているとき、その写像の値を「関数」と呼ぶか、その写像自体を「関数」と呼ぶかのちがいである。ここでのサールの用法は、前後の説明を見るかぎり前者だろう。カーリーもまた前者として解釈している。

これに対して、カーリーは以下のように反論する。たとえば「1895年1月1日、ロンドンに雨だった」は、フィクションの発話としても現実についての確言としてもつかえるが、いずれも同じ（文字通りの）意味を持つように見える。つまり、同じ意味の文を確言であるものとそうでないものと使い分けできるように見える。それゆえ、発話内行為が文の意味の関数であるというサールの主張は成り立たないように見える。これを回避するために、フィクションの発話においてつかわれる文は文字通りの意味を持っているわけではない（それゆえ確言にならない）という戦略を取れば、今度はフィクション作品を理解するには新たな意味を学ぶ必要はないという前提と整合しなくなる。それゆえ、フィクションの発話が独特の発話内行為ではないことについてのサールの論証は成り立っていない（Currie 1990: 14-16）²⁴⁸。

このカーリーによる批判は、不適切であるように思える。というのも、サールは、フィクションの発話が発話内行為であるとは言っていないからである。もちろん、発話行為（*utterance act*）は実際になされる（Searle 1979b: 68）²⁴⁹。しかし、それが発話内行為にはならず、発話内行為のふりになるというのがまさにサールの理論の中心的主張のひとつである。それゆえ、フィクション作品の文と現実についての確言につかわれる文が同じ文字通りの意味を持っていることと、発話内行為が文の文字通りの意味の関数であることは問題なく両立しうる。そしてまた、ふつう確言のふりは確言と同じ意味の文をつかってなされる（あるいは要求のふりは要求と同じ意味の文をつかってなされる）ということを考えれば、同じ文字通りの意味を持った文がフィクションにおいても通常的確言においてもつかわれうるという事実は、むしろサールの理論にとって有利に働く。

しかし一方で、サールによるフィクションの発話は発話内行為ではないという主張もまた、それほど説得的なものではない。というのも、発話内行為がそれにつか

²⁴⁸ なお、カーリーは、サールによる「フィクション作品の存在論にかんする伝統的なパズルのいくつかの解決」にも疑問を呈している。サールによれば、いったんその人物が創造されたならば、受容者は「現実のシャーロック・ホームズを指示するふり」をするのではなく「虚構的なシャーロックホームズを実際に指示」することができるようになる（Searle: 1979b: 72）。しかし、サール自身も認めるように、指示は実在物に対してしかおこなえない。そして、現実には存在しないはずのホームズをいかなるいみで実際に指示することができるのかについて、サールはいかなる説明も与えてない、とカーリーは批判する（Currie 1990: 16-17）。たしかにサールの記述は明らかに不用意である。とはいえ、サールの立場は、すでに述べたトマソンによるフィクションにかかわる言説文脈の区別や抽象的人工物説を採用することで（少なくとも部分的には）擁護可能である。この論点は、内的言説ないし外的言説にかかわるものであり、虚構構成的言説にかかわる目下の議論には直接関係がないので、ここで論じることはしない。

²⁴⁹ サールにおける「発話行為」は、おおむねジョン・L・オースティンの「発話行為」（*locutionary act*）から指示や述定のような意味論的側面を省いたものである。つまり、「語（形態素、文）を発話すること」という純粋に統語論的なものである（Searle 1969: [41]）。これは、オースティンの用語法における「音声行為」（*phonetic act*）と「用語行為」（*phatic act*）に対応するとされる（Searle 1979b: 68）。

われる文の意味の関数であるという前提があやしいからである。われわれは、まったく同じ文、あるいはまったく同じ意味を持った文を、文脈次第で異なる発語内行為において使用できるように思える。たんなる疑問と反語などはわかりやすい例だろう。もちろん、反語は、疑問という発語内行為の存在やそこでつかわれる文の文字通りの意味に依存している。同様に、確言のふりは、文字通りの確言という現実の発語内行為の存在に依存している。このいみで、サールがいくつかの箇所述べるように、フィクションは、正常の（あるいは「まじめな」）言語使用に対して「寄生的」(parastic) な形態であるとも言えるかもしれない (Searle 1969: 57, 78-79; Searle 1979b: 67)。フィクション作品を理解するのに新たな意味を学ぶ必要はないというサールの主張の動機になっているのは、まさにこのフィクションの寄生性にほかならない。つまり、フィクションの実践は、現実についての確言という実践があってはじめて成り立つという考えである。逆にいえば、寄生性が十分に説明できれば、フィクションの発話を特殊な発語内行為として考えようが、発語内行為ではないならかの行為として考えようが、サールの動機は満たされるように思われる²⁵⁰。

もちろん、サールは「水平規則」という概念で寄生性を説明している。すでに述べたように、それは既存の意味論的規則を、それが要求するコミットメントを引き受けることなしにつかうことを可能にする規則である。つまり、既存の意味をそのまま保持したままで（それゆえまた、その関数である発語内行為の可能性を保持したままで）、それでいて同時に「発語内行為と世界を関係づける規則の通常の働きを停止する (suspend)」ことを可能にするような規則である (Searle 1979b: 67)。

しかし、サールの説明はここで止まる。「ふり」とは、あるいは通常の規則の働きの「停止」とは実際のところどのようなことなのか。サールがこれに与える特徴づけは、おそらく次の二点のみである。第一に、ふりと本物は、その見かけ上のふるまいが同じだというものである。確言のふりは、それに対応する確言と同じ発語行為によってなされる。「フィクションにおける発語行為は、まじめな言説における発語行為と区別不可能」であり、そしてそれゆえに「一連の言説をフィクション作品として同定することができるようなテキスト的性質はない」(ibid: 68)。これ単独でふりの十分な特徴づけにならないのは明らかである。また見かけ上の同一性は、ふ

²⁵⁰ ウォルトンは、フィクションが「まじめな」言説に寄生するものである——つまり「まじめな」言語使用が基礎的 (primary) なものであり、フィクションの言語使用はそれにもとづいた、あるいはそれから派生したものである——という考えを否定している (Walton 1990: 84-85)。しかし、これは前述した「ウォルトフィクション」についての主張であって、通常の意味での「フィクション」についてこれと同じ主張をするのは無理であるように思える。われわれは、現実的な言語使用がどのようなものであるかを理解してはじめて、フィクションにおける言語使用を理解できる。もちろん、発生論的（進化論的であれ発達論的であれ）に依存関係にあるかどうかは、経験的研究によって明らかにするほかないかもしれないが、少なくとも説明上は、現実的实践についての理解をもとにフィクションの実践を説明するのはごく自然である。

りの必要条件ですらないかもしれない²⁵¹。第二に、当のふるまいが（本物ではなく）ふりであることは、「水平規則を発動する意図を伴って発話行為がおこなわれる」ことにその本質があるというものである（ibid: 68）。これも特徴づけとして不十分であるのは明らかだろう。というのも、ふりとは、ふりをするという意図をもって本物と同じふるまいをすることである、と言っているにすぎないからである。

あるいみで、サールの理論は「ふり」を説明上の基礎的な概念として措定しており、その概念の内実にはほとんど踏み込んでいない。結果として、その理論は、フィクションの寄生性をうまく拾えるものにはなっているが、その寄生性の内実をほとんど説明できていない。それゆえ、サールのふり説に代わるべき理論の要件は、(1) 寄生性と両立すること、および、(2) 「ふり」ないし「通常の規則の停止」という説明以上にその寄生の内実を説明できること、の二点である。

6.2.4.3 本稿の立場

本稿の立場を明らかにしておこう。私は、サールの理論が（少なくとも好意的に読めば）破綻しているとは思わない。それはまた、言語行為論の一般的な枠組みのなかにフィクションの実践を位置づけているという点で利点を持つものでもある。さらに、画像についての言語行為論と組み合わせれば、それは画像的フィクションについての理論も含んだ体系的な枠組みになるだろう。以上のような理論的アドバンテージから、私はサールの考えを基本的に受け入れたい。

一方、述べてきたように、サールの理論は、フィクションを定義するものとしての「ふり」という概念の分析に踏み込んでいない。結果として、それはフィクションの寄生性の内実を十分に説明できていない。これは明らかに理論としての弱みである。それゆえ、本稿が求めるのは、サールの理論を補完する理論（あるいは少なくとも、サールの理論の利点を持ちつつ、フィクションの寄生性をより実質的なしなやかで説明する理論）である。

議論を先取りして言えば、以下に挙げるごっこ説の基本的な考えは、サールの理論に実質的な説明を付加するものになりうる。それは、フィクションの本性を受容者の想像（*imagination*）の観点から説明するものである。

6.2.4.4 ごっこ説と想像

ごっこ説の代表的な論者として、ふたたびカリーとウォルトンを取り上げよう。彼らによるサール批判が不適切であることはすでに示したが、一方で、彼ら自身の理論はサールの理論を補完ないし継承するものになりうる。

²⁵¹ もちろん、見かけ上の差異がふりであることの必要条件であるわけでもないだろう。それゆえ、見かけ上同じものが一方は本物であり、他方はふりになることはありうる。

カリーの理論から見よう。カリーは、虚構構成的発話 (fictive utterance) を特徴づけるものは、聞き手が特定のしかたで反応するよう話し手が意図することであると考え (Currie 1990: 18)。この点で、カリーはサールと同じ方向性である。しかし、カリーはサールとはちがって、この意図の内容——つまり、話し手が想定する聞き手の反応——を具体的に特定する。

フィクションの作者がまさに意図しているのは、その作者の一連のふるまい (performance) において発話された諸命題に対して、読み手が特定の態度をとることである。この態度は、かなり漠然とした言いかたではあるが、「想像にふけること」 (imaginative involvement) あるいは (よりましな言いかたをすれば) 「ごっこをすること」 (make-believe) というかたちでわれわれがしばしば記述するものである。作者は、[フィクションの受容者] がその発話されたストーリーが真であるということを信じるごっこをすること (make believe that) ということを意図しているのである。 (ibid: 18)

ここで拾うべきカリーの主張は、以下の二点である。

- (1) フィクションの作者が虚構構成的発話において意図しているのは、そこで発話された命題に対してその受容者がとるべき特定の態度 (つまり命題的態度) である。
- (2) その命題的態度は、その命題が真であることを信じるごっこをするという態度、言い換えれば、それが真であることを想像するというものである²⁵²。

サールとカリーの理論の実質的なちがいは、「ふり」と「ごっこ」という言葉のちがいにあるわけではない。また、その発話を真正の発語内行為とするか疑似的なものとするかという点にあるわけでもない。むしろ、サールの理論に対するカリーの独自性は、虚構構成的な言語行為を特徴づけるものを、発話者によって想定された聞き手の命題的態度に見いだしたうえで、その命題的態度を、信念 (belief) と類比的に考えられた「信じるごっこ」 (make-belief) つまり「想像」として特定している点にある。この理論は、現実の確言と虚構構成的発話の類比的関係をふり説とほ

²⁵² カリー自身は、「信じるごっこ」のほうが「よりまし」な言いかただと言っているが、明らかに「想像」のほうがより基礎的な概念だろう。たとえば、ウォルトンは自身のフィクション理論の拠りどころとして文字通りの子どものごっこ遊びを持ち出すが、結局それは「想像の指定」という概念をつかって説明されている。逆に、想像をごっこによって説明することは直観的に言って不適切である。フィクションの哲学における術語としての「ごっこ」が「想像」とほとんど交換可能な用語であることについては、Friend (2008) を参照。

とんど同じしかたで説明するだろう。というのも、確言は聞き手に特定の信念を抱かせようと意図される発話であり、それゆえ「確言のふり」と「聞き手に特定の信念を持つごっこをさせること」のあいだには説明上のちがいはほとんどないように思われるからである²⁵³。以上の点で、カリーの理論は、サールの理論と対立するものというよりむしろそれを補完するものである。

カリーは、さらに発展的な理論的提案をする。カリーによれば、虚構構成的発話は作者と受容者のコミュニケーションの一種として考えられる。それゆえ、コミュニケーション行為についての一般的理論のうち、フィクションの理論を位置づけることが可能になる。カリーがここで参照するのは、ポール・グライス (Grice 1989) のコミュニケーション理論、とりわけ「発話者の意味」(utterer's meaning / speaker's meaning) の分析である。グライスによれば、発話者の意味は以下のように分析される。

「[発話者] A は x によって何ごとかを意味_{NN}した」²⁵⁴は「A は x の発話によって受け手の内に何らかの効果が生じることを意図し、しかもその意図が[受け手に]認識されることでその効果が生じることを意図した」と(ほぼ)同等である。そして、付け加えて言えば、A が何を意味したかを問うことは、意図されている効果を特定するよう求めることにほかならない[……。] (Grice 1989: [235])

整理すれば、以下のようなになる²⁵⁵。発話者がある発話によってなにごとかを意味するとき、

- (i) 発話者は、〈その発話によって受け手のうちに特定が効果が生じること〉を意図しており、
- (ii) 発話者は、〈(i)であることを受け手が認識すること〉を意図しており、
- (iii) 発話者は、〈まさに受け手が(ii)を認識することによって、受け手のうちに(i)で意図された特定の効果が生じること〉を意図している。

この「効果」は、たとえば典型的には、聞き手に特定の信念を抱かせるといったも

²⁵³ ふりは発話者側の問題であり、ごっこは聞き手側の問題であるという見解はあるかもしれない。しかし、発話者のふりが首尾よく成立するためには聞き手のなんらかの自覚的な参加が必要である以上、両者のちがいは実質的にほとんどないように見える。

²⁵⁴ 「意味_{NN}」は「非自然的意味」の略号である (Grice 1989: [226])。

²⁵⁵ この整理のしかたは清塚 (2009: 122-123) に借りた。

のである²⁵⁶。それゆえ、たとえば、ある人がいま雨がふっていることを聞き手に伝えるとき、話し手は、(i) 「雨がふっている」と発話することによって話し相手に雨がふっているという信念を抱かせることを意図しており、(ii) 話し手がその発話によって聞き手にそのような信念を抱かせようと意図していることを聞き手が認識することを意図しており、そして、(iii) まさに聞き手がそのような認識をしているおかげで聞き手が雨がふっているという信念を抱くことになるということを意図している。これはコミュニケーション一般の要件である。(iii)の意図は重要である。というのも、聞き手が(ii)を認識することなしに話し手が意図した効果が生じうることを話し手が承知しているようなケースは、コミュニケーションとは見なせないからである (ibid: [234])。

カーリーは、このグライスの枠組みをつかって、虚構構成的な発話を以下のように定式化する（ここで「発話者」「聞き手」は「作者」「受容者」と読み換えてよい）。

〔発話者〕Uによる〔文〕Sの発話は、UがSを発話することで以下のすべてを意図するとき、またそのときにかぎり、虚構構成的 (fictive) である。

- (1) 聞き手が、Sが〔命題〕Pを意味することを認識する。
- (2) 聞き手が、SがPを意味するようUによって意図されていることを認識する。
- (3) 聞き手が、〈聞き手がPということ信じることをするをUが意図している〉ということ認識する。
- (4) 聞き手が、Pということ信じることをする。
- (5) (2)が(3)の理由になる。
- (6) (3)が(4)の理由になる。(ibid: 31)²⁵⁷

グライスにおける(i)は(4)、(ii)は(3)、(iii)は(6)にそれぞれ対応する。(1)(2)は虚構構成的発話の本性にかかわるものというより、そこでつかわれる文の意味の構成の問題だろう²⁵⁸。

²⁵⁶ グライスは「確言」という用語はつかっていないが、信念を抱かせる発話（ないしふるまい）としてグライスが提示する事例がオースティンやサールにおける確言に相当するのは明らかである。なお、グライスは発語内行為と発語媒介行為の区別をとくにしていない。

²⁵⁷ カーリーによれば、これは発話者が意図した意味と文の意味（命題内容）が正確に同じであるようなケースについてのみ適用できる単純化された定式である。カーリーは、この定式に続いて、第二、第三のより複雑で一般的な定式を提示しているが (Currie 1990: 32-33)、基本的なアイデアは単純化された定式のうちに十分に示されている。

²⁵⁸ (5)はやや不思議な条件のように見える。この条件によれば、聞き手が意図された文の内容を認識することによって、発話者が信じるごっこをさせようと意図していることを聞き手が認識できる

このようにグライスのコミュニケーション理論を援用することで、カリーの理論は、虚構構成的発話における発話者の意図と行為の内実をサールの理論に比べてはるかに詳しく示している。グライスの枠組みを導入することの利点は他にもある。第一に、グライスの理論は言語的な発話のみならず、画像や身振りによるコミュニケーションまで含むものである (Grice 1989: [231-235])。これは、フィクションの理論の適用範囲の拡張を容易にする。第二に、グライスの枠組みにはいわゆる会話の含み (conversational implicature) の理論が含まれるが (ibid: [ch.2, 7, 9])、この種の語用論的な洞察をフィクションの理論にそのまま持ち込めることの意義は大きい。実際、たとえばフィクション作品における想像的抵抗 (imaginative resistance)²⁵⁹の問題をグライスの含みの理論によって説明する試みもある (Nanay 2010)。

重要なのは (カリー自身の見解とは異なるかもしれないが) カリーの理論がサールのふり説を補完する、あるいは発展させたものであるという点である。カリーのごっこ説は、先に挙げた条件 (寄生性との両立とその内実の説明) を満たす。そして、すでに述べたように、虚構構成的発話が本物の発話内行為かそのふりかというのは実質的な対立点ではない。

このような言語行為論なフィクション理論は、言語的なフィクション (たとえば小説) にしか適用できないのではないかという疑問があるかもしれない²⁶⁰。しかし、4.3 で示したように、画像による意味作用についても言語行為論的な枠組みは問題なく適用できる。それゆえ、言語行為論的なフィクション理論を画像的なフィクションに適用する見込みは十分にある。

私は、サールの理論を発展させたものとしてのカリーの理論が、少なくとも本稿に必要なかぎりでのフィクションの定義を与えるものであると考える²⁶¹。とはいえ、フィクションを受容者による想像の観点から定義する場合、もうひとつ考えておくべき論点——意図主義の問題——がある。これは、カリーのごっこ説とウォルトンのごっこ説のもっとも顕著なちがいである。

(と発話者が意図している) ことになるが、だとすれば、意図された文の内容そのものに当る発話が虚構構成的なものであることを示唆するなんらかのしるしが含まれていなければならないはずである。これは、統語論的にも意味論的にもフィクションであることを特徴づける性質はないというサールの主張と相反する。ここではこれ以上論じないが、私は、このカリーの必要条件もサールの主張もいずれも強すぎると考える。

²⁵⁹ 想像的抵抗は、フィクション作品が明らかにその内容として提示しているにもかかわらず、受容者がそれを容易には想像できないような現象である。

²⁶⁰ サールの理論に対するこの種の批判は実際にある (Walton 1990: 82-84; Stecker 2010: 166)。しかし、いずれも、確言のような発話内行為が画像についても言えるかどうかを十分に検討していないように思われる。

²⁶¹ ステイシー・フレンドは、想像とフィクションを結びつける理論に対して批判的な見解を示している (Friend 2008)。しかし、フレンドの主張は、主にその理論の不十分さの指摘であって、想像説の根本的な不備を指摘するものではないように見える。

6.2.4.5 意図と慣習

ウォルトン (Walton 1990) は、カリーのようにフィクションを発話者ないし作者の意図と行為の観点から定義するのではなく、受容者の実践のありかたの観点から定義する。ウォルトンによれば、フィクション作品は、作者の虚構構成的な意図と行為の産物（あるいはその発話行為の媒体）というよりもむしろ、受容者がそれをつかって想像をおこなうところの「小道具」(prop) である。ウォルトン自身による理論の「骨格」の説明を見よう。

述べてきたように、表示 [フィクション]²⁶²とは、ごっこゲーム (game of make-believe)²⁶³における小道具として働くという社会的機能を持つ事物である。それらはまた、想像を促すものでもあり、場合によってはその想像の対象でもある。小道具は、仮言的な生成原理 (conditional principle of generation) によって、想像を命じるものである。それを想像することが命じられているところの諸命題は虚構的 (fictional) であり、そしてある特定の命題が虚構的であるという事実が虚構的真理である²⁶⁴。虚構世界は、虚構的真理の集合に結びつけられる²⁶⁵。虚構的である事柄は、ある特定の世界——たとえば、ごっこゲームの世界や表示的芸術作品の世界——のなかで [のみ] 虚構的である。(ibid: 69)

²⁶² すでに何度も述べているが、ウォルトンにおいて「表示」と「フィクション」はほとんど同義である。

²⁶³ ウォルトンは「ごっこゲーム」(game of make-believe) という言いかたを好む。その結果として、フィクションの議論に「ゲーム」という用語が頻出することになる。これはあるいみで比喩的な用語法だが、本稿は文字通りのゲームについての研究なので、用語の無用の混同と煩雑さを避けるために、ウォルトンの理論にかんする「ゲーム」という語の使用は引用箇所以外ではできるだけ避ける。もちろん、ウォルトンの議論が子どものごっこ遊びを事例としてつかい、また少なくともそれについてのわれわれの直観を部分的にあてにしている以上、その理論は文字通りのごっこ遊びについての研究としても（少なくとも部分的には）有効だろう。しかし、そのことは、ウォルトンの全体的な理論（フィクションの理論）をそのままごっこ遊びやさらにはゲーム一般に適用するというのをいささかも正当化しない。

²⁶⁴ ウォルトンにおける「虚構的真理」は、ある命題が虚構的であるという事実、つまりそのような命題が当のごっこゲームにおいて指定されているという事実である (Walton 1990: 35, 39)。つまり、それはあるいみで当の実践についての現実的な真理である。それゆえ、それは本稿における「虚構的真理」とは意味が異なる。本稿における「虚構的に真である／虚構的真理」に対応するのは、ウォルトンにおける「虚構的である (fictional) / 虚構性 (fictionality)」である。

²⁶⁵ ウォルトンにおける「虚構世界」（「作品世界」であれ「ごっこ世界」であれ）の存在論的身分はあいまいに見える (ibid: 57-67)。それは、当の実践において特定の諸命題が「虚構的である」という事実（つまり「虚構的真理」）の集合からなるものなのか、あるいは、その「虚構的な」諸命題の内容（つまり当の実践において指定された想像内容）の集合からなるものかがはっきりしないからである。「ごっこ世界」と「作品世界」の区別については、本稿 9 章を参照。

ウォルトンの基本的なアイデアは、フィクション作品の受容を子どもたちがするようなごっこ遊びと同じようなものとしてとらえようというものである。ごっこ遊びには、そのなかでのみ通用する規則がある。たとえば、切り株を熊に見立てるごっこ遊びにおいては、「切り株を熊と見なすべし」という規則、あるいはより正確に言えば「ある場所に切り株があるならば、そこに熊がいると想像すべし」という仮言的な規則がある (ibid: 40)。これは、その遊びの参加者に共有されている。そのおかげで、ある切り株があったときに参加者は熊がそこにいると想像し、そしてまたそのことが参加者のあいだで共有されることになるのである。ごっこ遊びは、このように、そこでつかわれる小道具と、それをつかって特定の内容を想像することを指定する (prescribe) 規則によって成り立っている。場合によっては、その小道具自体が想像の対象になったり (切り株それ自体が熊と見なされるように)、あるいは、その小道具の特徴自体が想像の内容を左右したり (たとえば大きな切り株が大きな熊を想像させるように) するが、これは必ずしもあらゆる小道具に言えるわけではない。フィクション作品は、それが絵画作品であれ文学作品であれ、ごっこ遊びにおける小道具と同じように働く。その作品の受容者は、それをつかって特定の想像をするのであり、またその受容実践においては、その小道具をつかってそのように想像することが指定されている。以上がウォルトンの理論の基本的なアイデアである。

一見して明らかなように、ウォルトンもまたカーリーと同様に、フィクションを受容者の想像の観点から定義している。ウォルトンにしたがえば、あるものがフィクションであるのは、一言で言えば、それが特定の文脈においてなんらかの想像行為をするための道具として働くという機能を持つものだからである。また、ウォルトンにおいても、信念とごっこの類比が強調されている (ibid: 41)。

一方、ウォルトンのごっこ説には、カーリーのごっこ説やサールのふり説とは明らかに異なる点がある。サールやカーリーにおいて、ある言説をフィクションにするものはその発話者の「意図」であったが、ウォルトンにおいては、それは「機能」に置き換わっている²⁶⁶。ウォルトンは、「機能」について明確に定義することをなぜか意識的に避けているが (ibid: 52, 91)、それが必ずしも作り手の直接的な意図によって決定されるわけではないと考えているのは明らかである。ウォルトンは、機能を決定するものの候補として、おおよそ以下のような事柄を挙げている。

²⁶⁶ また、これに関連する議論として、ウォルトンは、はじめフィクションとして意図されずに作られたものも、あるいは非人工物ですら、フィクションになりうることを示唆している。「ある人は、小道具として作られた事物だけを […] 表示として分類したがるかもしれない。[しかし] そのことは、切り株のみならず、おおぐま座のような星座や自然物一般 […] や、他の目的のために作られた人工物 […] を排除することになるだろう」 (Walton 1990:52)。

もしある種類の事物が典型的かつ標準的に特定の目的に奉仕するものとして作り手によって意図されるものであるならば、その〔種類に属する〕事物もまた、その作り手の〔実際の〕意図にかかわらず、特定の目的に奉仕するという機能を持つと言えるかもしれない。〔…〕あるいはまた、なんらかの目的のためにやある事物やそれに似た事物がつかわれるという伝統ないし習わし（**common practice**）ないし慣習（**convention**）が（ある特定の社会集団において）存在するならば、その事物は（その社会集団にとって）特定の機能を持つと言えるかもしれない。（*ibid*: 52）

なにがフィクションと見なされるかは、作品の機能が以下のような事柄に依存するものだと考えるかどうかによるだろう。その作り手はそれがどのようにつかわれるべきものとして意図ないし期待したのか、それは（典型的ないし伝統的に）実際にどのようにつかわれているのか、あるいは、人々はどのような使いかたを本来的（**proper**）ないし適切（**appropriate**）なものとして考えているのか〔…〕、受け入れられている原理にしたがえば、それは実際どのようにつかわれるべきなのか（人々がそれに気づいているかどうかにかかわらず）。あるいは、作品の機能は、これらの事柄の組み合わせに依存するのか。（*ibid*: 91）

この帰結として、あるものがフィクションであるかどうかは、それが受容される社会に依存することになる。たとえば、「古代ギリシア神話は〔古代〕ギリシア人にとってはノンフィクションだったかもしれないが、われわれにとってはフィクションかもしれない」（*ibid*: 91）。

ウォルトンによる雑多な特徴づけを一言でまとめれば、ある事物の機能を決めるのは、当の社会におけるその事物の取り扱いの実践であるということになるだろう。そこには、作者や使用者や意図も含まれるかもしれないが、同時に受容者の典型的ないし慣習的な受容のありかたも含まれる。これは、フィクションの発話かどうかの基準をその発話者の意図に見いだすサールとカーリーとは明らかに異なる立場である。サールやカーリーの立場を「意図主義」と呼ぶとすれば、ウォルトンの立場は「慣習主義」と呼ぶべきものかもしれない。

本稿は、この対立については中立的である。さしあたり、この立場のちがいが本稿の議論に重要な帰結をもたらすことはないように思われるからである²⁶⁷。しかし、

²⁶⁷ 本稿にとってより重要なのは、意図主義であれ慣習主義であれ、事物そのものにフィクションとしての本性が備わっているという主張（「内在主義」と呼んでおこう）とは少なくとも部分的に対立するという点である。反内在主義という点では、意図主義と慣習主義は同じグループに属する。とはいえ、おそらく文化的事物の定義にかんして内在主義が説得的な議論を提示することはまれであり、それゆえそれについてとくに紙幅を費やして議論する必要はないだろう。

どちらの立場をとるにせよ、ある文化的な事物やふるまいの本性に意図や慣習といった側面がかかわるということを示しておくことは、本稿にとって重要である。この論点は、あるものがフィクションかどうかという議論においてだけでなく、たとえばある作品の内容の特定についての議論 (Irvin 2006) や、ある作品の芸術カテゴリ (形式やジャンル) の同定についての議論 (Walton 1970; Levinson 1996) においても、しばしば登場する。そして、それはまた、ゲームメカニクスの定義やその内容の特定においても容易に登場しうる論点である。本稿は、意図主義と慣習主義のいずれかにコミットすることはしないが、文化的な事柄の定義や特定の理論には、つねにそれらの立場のオプションがあることを念頭においている。

フィクションの本性的特徴づけは、以上で十分であるように思われる。本稿の見解をまとめておこう。フィクションは、それによって受容者が特定の命題内容が真であることを想像するよう意図された、あるいは慣習的にそのようなものとしてつかわれる事物である。虚構的真理は、そのような受容者の想像の実践によって、あるいは作者ないし使用者がそのような想像を意図することによって作られる。その真理の集合から、量化のドメインとしての虚構世界が引き出される。いったん作られた虚構世界について、われわれは内的言説において (そしてまた外的言説においても) 語ることができる。フィクションは、言語的な場合もあれば画像的な場合もある。

6.2.5 虚構世界の構成要素

虚構世界はあくまで想像されるものでしかない。しかし、その想像のなかでは、虚構世界は現実世界とおよそ似たものとしてある。そこには、過去から未来へ連続的かつ不可逆的に流れる時間と、三次元方向にひろがる連続的な空間があるものとして想像される²⁶⁸。その想像のなかでは、「(その世界のなかに) 存在する／しない」という言いかたが意味を持つ——虚構世界は実際には存在するものではないにもかかわらずである。それゆえ、虚構構成的言説や内的言説にとどまるかぎり、以下のような問いが成り立つ。虚構世界は、どのような種類の存在者からなるものなのか。

この問いに対する答えは、ほとんど現実世界の存在者を述べるのと変わらないだろう。もちろん、個別的なフィクション作品がそれに独自の存在者カテゴリを導入することはあるかもしれない。しかし、一般的に言って、ほとんどのフィクション作品は、その世界の構成要素のカテゴリとして現実世界のそれを採用する。それゆ

²⁶⁸ タイムトラベルもののフィクションは、時間の流れを部分的に侵犯するキャラクターを導入するものであって、時間の流れ自体を現実と異なるように描くものではない。

え、虚構世界は、現実と同じように、個体、性質、集合、抽象的对象、出来事、事態、法則といった種類の存在者の集まりからなる²⁶⁹。

虚構世界と現実世界の類比的な関係は、いわゆる空所の補充のありかたを考えればよりはっきりする。ふつう、フィクション作品は、それが描く虚構世界のすべてを描くわけではない。虚構世界上の事実として想像される事柄の多くは、フィクション作品に含まれる実際の記号と内容をもとに、受容者が解釈するものである²⁷⁰。この解釈の原理はいくつかあるだろう。たとえば、その解釈が標準的な受容者にとって合理的になされうるものであること²⁷¹、その解釈の結果が当の虚構世界の全体的なありかたについての整合的な理解に寄与すること、その解釈が実際に表されている事柄から自然に——正確には、現実世界のありかたと類比的に考えれば自然に²⁷²——導かれるものであること、などである。

しかし、ここでより重要なことは、フィクション作品の受容者は、空所をそこに認め、補充をおこなうという事実である。つまり、受容者は、その作品が当の虚構世界のすべてを描いているわけではないということを自明の前提として受け入れている。虚構世界は、現実世界とおおよそ同じように、描かれている以上に時空間的に広がりを持ち、描かれている以上の存在者や出来事を含むものとしてつねに想定されている。だからこそ、フィクション作品は、実際の虚構世界の一部を描くものでしかないと思われ、描かれていないがおそらく事実である事柄の補充というプロセスが発生するのである。

以上のように、虚構世界が現実世界とある程度似たものとして想定されるというあるいみであたりまえのことを強調するにはわけがある。ゲームメカニクスについては、これらのことが当てはまらないものがある。ゲームメカニクスもまた、ひとつの量化のドメインとして同定できるものであり、それゆえそこに諸々の存在者が見いだしうるものである。しかし、そのありかたは、虚構世界や現実世界とはかなり

²⁶⁹ これらがどのように個別化されるかは、当然ながら現実世界と同様に当の虚構世界について語る文脈に依存する。あるいは、どのようなものが実際に存在するののかについて、その虚構世界のなかの形而上学者たちが議論を繰り返しているかもしれない。

²⁷⁰ これはもちろん、フィクション作品の受容者が、その虚構世界の語られていない残りすべてを補充するというのではない。受容者が補充するのは、せいぜいのところ、作品それ自体は言及しないが当の内容を整合的に理解することによって関与的な内容だけである。それ以外の部分は不確定なまま残るし、それで問題がない。これはちょうど、通常の会話において、発話者ははっきり述べていないが当の文脈において前提されているであろう事柄を聞き手が推意するのと同じである（推意については4.1.7を参照）。そこで推意される事柄は、当然ながら、当の発話の理解に関与的なものにとどまる。

²⁷¹ この原理を成り立たせているのは、フィクション作品が合理的な作者によって、標準的な受容者が読めるものとして意図されて作られたものであるという前提である。受容者がこの原理を適用して空所を補充するのは、作者の合理性と意図への信頼があるからにはほかならない。

²⁷² このように空所の補充において、現実世界についての理解を類比的に利用する原理は「最小逸脱の原理」と呼ばれる（Ryan 1991: 48-60）。本稿11.1.1も参照。

異なる（詳しくは 6.3.4）。たとえば、ゲームメカニクス上の法則（いわゆるゲームルール）のほとんどは、現実世界の法則をもとに推測できるようなものではない。時間や空間のありかたですらまったく異なるものでありうる。ゲームメカニクスの時空間は、次元の数や方向が異なりうるだけでなく、連続的でない場合もあるのである（7章;8章）。

このことは、ゲームメカニクスにかかわる意味作用が特殊なものであることを意味する。たしかに、ゲームメカニクスにも、プレイヤーが限定されたゲーム的内容から推測するという側面を見いだせる。それは空所の補充ではあるだろう。しかし、その推測の原理は、虚構世界の空所補充の原理とはまったく異なる²⁷³。この点については、6.4.1 で多少触れる。

6.2.6 ビデオゲームフィクションの記号システム

以上でおおよそ、フィクション、虚構的真理、虚構世界、虚構世界上の存在者といった事柄を説明できたように思われる。ここで、虚構的内容についてあらためて定式化しておく。虚構的内容は、虚構世界についての内容——言い換えれば、虚構世界を量化のドメインにする内容——であると定義された(6.1.2; 6.1.4)。たとえば、ある記号が命題内容を持つ場合、その命題の真理値が虚構世界のありかたによって定まるならば、その内容は虚構的内容である。また、ある記号が、その真理値が虚構世界のありかたによって定まるような命題を構成する指示や述定をする場合も、その内容——その記号の指示対象や述定内容——は虚構的内容である。同じことは、ゲーム的内容に言える。ゲームメカニクスのありかたによって真理値が定まる命題内容やその命題の構成要素は、すべてゲーム的内容である。

さて、ここでは、ビデオゲームにおいて、そのようないみでの虚構的内容が、プレイヤーによってどのように把握されるのかについて若干のことを述べておきたい。一般に、フィクション作品の受容者がその虚構的内容を把握するしかた——つまり、その記号システム——についてはとくに難しい問題はない。それは、多くの場合、言語や画像といった汎用的な記号システムをつかうからである。すでに述べたように(6.2.4.2)、これはサールが「寄生性」や「水平規則」という概念で拾おうとした直観にほかならない。

もちろん、フィクションに特徴的に見られる記号システムもある。たとえば、マンガ作品やアニメ作品に見られるような記号システムは、現実的な内容ではなく虚

²⁷³ ただし、あとで述べるように(6.4.1)、ゲームメカニクスと虚構世界が類比的なものであると想定することで、同じような空所補充の原理が成り立つケースはしばしばある。しかし、まさにそのように両者が類比的な構造を持つケースが特殊なものとしてあるということが、両者が本来的に異なるものであることを示している。

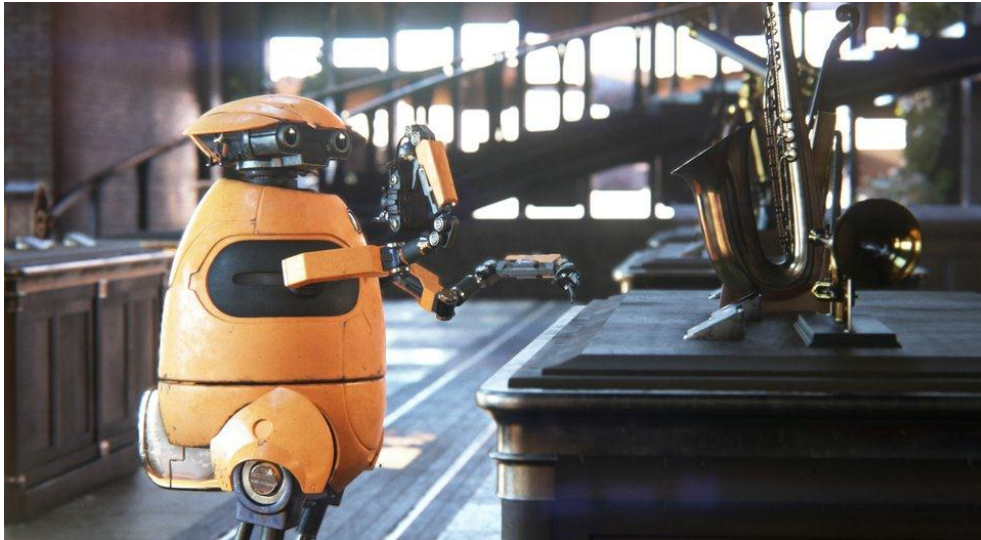


Fig. 6.6 A Mizuchi demonstration

構的内容を表すためだけにつかわれることがほとんどだろう。演劇（とくにオペラやミュージカル）が持つ記号システムもまた、フィクションにのみつかわれると言えるかもしれない。対して、実写映像の記号システムは、報道映像のように現実的表示としてつかわれることもあれば、実写映画作品のようにフィクションとしてつかわれることもある。言語的な記号システムもまた同様である。

ビデオゲームにおける虚構的内容の表示もまた、画像や言語のような既存の記号システムをつかう。ビデオゲームの表示は、基本的にはコンピュータグラフィックスを用いるものであり、文字通りの実写をそのままつかうことは相対的に少ない²⁷⁴。とはいえ近年の3Dコンピュータグラフィックスは、ほとんど実写に近いクオリティを誇る（Fig. 6.6 A Mizuchi demonstration Fig. 6.6）²⁷⁵。標準的な画像や映像や言語をつかうという点にかぎって言えば、ビデオゲームにおける虚構的内容の表示は、ほかのフィクション形式におけるそれと変わるところがない。

一方で、ビデオゲームに特徴的な記号システムもある。とりわけ、70年代から90年代半ばにいたるまで支配的であった「ドット絵」（pixel art）と呼ばれる表現技法は、ビデオゲームにおける視覚表現の工夫のなかで発展したものであり、ビデオゲーム文化と深く結びついた記号システムである（本稿でここまで例示したビデオゲーム画像の多くはドット絵である）。ドット絵はもともと技術的制約のなかで生じた表現だが、その後ひとつの表現の型として高度に洗練され、それ自体ひとつの様式

²⁷⁴ ただし、ビデオゲーム作品においても、一枚絵や背景として写真がつかわれたり、いわゆるカットシーンとして実写映像がつかわれるということは珍しくない。

²⁷⁵ シリコンスタジオによる最新のレンダリングエンジン Mizuchi のデモ映像から。

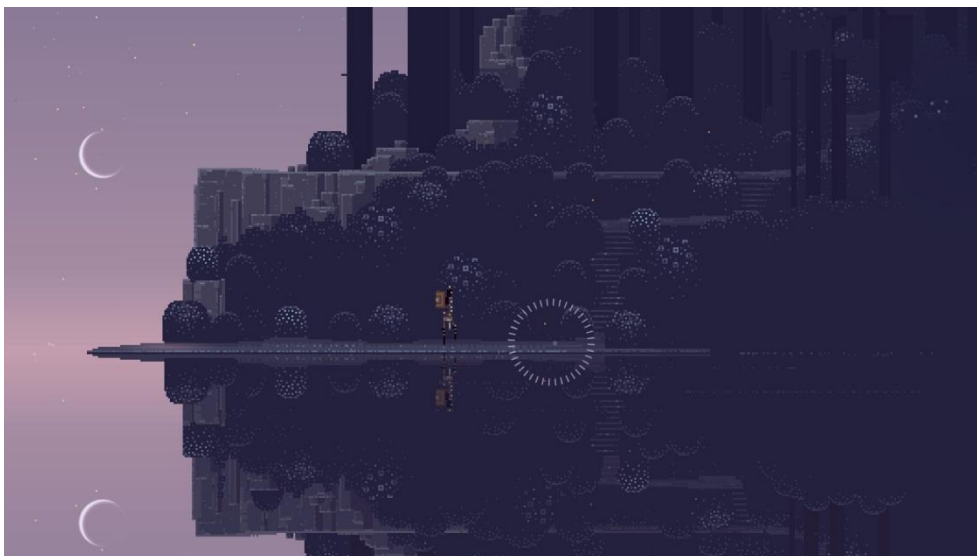


Fig. 6.7 Sword & Sworcery EP (2011)

として成立するにいたった²⁷⁶。2000年代末に始まったインディーゲーム（独立系開発者によるビデオゲーム作品）のムーブメントにおいては、ドット絵リバイバルとも呼ぶべき現象が見いだせる。そこでは、意識的に80年代や90年代の様式が採用され、たんなる懐古趣味にとどまらないドット絵表現の新たな可能性が模索されている（Fig. 6.7）。ドット絵と同様に、90年代後半から広まったいわゆるポリゴン表現（三角形などの図形の面の集合で三次元的造形をモデリングする技法）もまた、ほかのフィクションには見られないビデオゲームに特徴的な記号システムであると言えるだろう。そのほかにも、初期のコンピュータグラフィックの技術的制約の所産であるワイヤーフレームやスプライトといった技術を用いた表現が持つ独特の特徴もまた、ビデオゲームらしさを作るものかもしれない²⁷⁷。

とはいえ、これらの技術的な条件による表現上の特殊性は、せいぜい様式上の特徴にとどまるものであって、ビデオゲームの形式的特徴に含むべきものではない。それらの特徴が芸術的評価の焦点になるとしても、それはビデオゲームとしての評価ではないからである。実際、ドット絵という記号システムをつかった表現は、いまやビデオゲームにかぎらず、手書きのイラストからクロスステッチやアイロンビーズをつかったものまで、さまざまな文化的形式で実現されているものである。それゆえ、虚構的内容を表示する記号システムにかんして、特筆すべきビデオゲーム

²⁷⁶ もちろん、ドット絵のなかでもさまざまな様式の下位区分がある。たとえば、代表的な様式として、80年代後半の家庭用ゲーム機の標準的様式である「8bit風」や、90年代前半から半ばにかけての家庭用ゲーム機の標準的様式である「16bit風」などがある。

²⁷⁷ たとえば、吉田（2011）を参照。

の形式的特徴はとくにないと言える。一方で、ゲーム的内容の表示につかわれる記号システムについては、ビデオゲームに特殊な（あるいは少なくとも、ほかの芸術形式にはない）事情がある。そしてまた、それはビデオゲーム作品がビデオゲームとして評価される場合の焦点でもある。この点については 6.4.1 で述べる。

6.2.7 インタラクティブなフィクションとしてのビデオゲーム

ビデオゲームをフィクション形式の一種として考えた場合、そのもっとも顕著な特徴は、それがインタラクティブなものであるという点にあると言えるかもしれない。実際、ビデオゲームをインタラクティブなフィクションの一種として特徴づける議論は古くからある。たとえば、エスペン・オーセト（Aarseth 1997）の「エルゴード的文学」やジャネット・マレー（Murray 1997）の「デジタルストーリーテリング」はここでの「インタラクティブなフィクション」とほとんど同義だと思われるが²⁷⁸、彼らがそこで挙げている事例のなかにビデオゲームも含まれている。この概念をつかって、ビデオゲームについて哲学的に洗練された議論を展開しているのは、グラント・タヴィナーである（Tavinor 2005; Tavinor 2009a）。以下では、タヴィナーの議論を足がかりに、そこから「インタラクティブなフィクション」という語が複数の意味を持ちうることと、その概念によってビデオゲームを特徴づけることの問題点について論じる。

6.2.7.1 インタラクティブなフィクション

タヴィナーも述べるように、「interactive fiction」という語については、用語法上の初歩的な注意点がある（Tavinor 2009a: 23-24）。その語は、もっとも狭義には『Colossal Cave Adventure』（1976/1977）や『Zork』（1980）などに代表されるいわゆるテキストアドベンチャージャンルを指し、また、より広義には、グラフィックアドベンチャーやゲームブックやハイパーテキストフィクションなどを含めたものを指す（Kaplan and Maher 2009/2010）。これらの用法は、いずれにせよ特定のジャンルを指すものである。一方、タヴィナーが想定する「interactive fiction」は、文字通りフィクションに「インタラクティブ」という限定辞をかけたものであり、なんでもあれ受容者がその内容に関与しうるフィクションを指す。両者を区別するために、前者を「IF」、後者を「インタラクティブなフィクション」と呼ぼう。タヴィ

²⁷⁸ このいみでの「インタラクティブなフィクション」は、タヴィナー（Tavinor 2005）によって導入された用語だが、その用法はいまのところ一般的なものではない。おそらくその原因のひとつは、本文で述べるように、それが伝統的に特定のジャンルを指す名称としてつかわれてきたという事実にある。もうひとつ別の原因として、「インタラクティブ」という語についての根強い懐疑の存在が考えられるが、すでに述べたように（5.4.2）、この懐疑はまったく的外れである。

ナーや本稿が関心を持つのは、後者である。IF はインタラクティブなフィクションの一種だが、そのすべてではない。虚構世界を描くビデオゲーム作品のほとんど一ジャンルで言えば、古典的な RPG からオープンワールド、FPS、シミュレーション等々にいたるまで——は、IF ではないが、インタラクティブなフィクションである。

タヴィナーによれば、このいみでの「インタラクティブなフィクション」概念には、さらに二通りの解釈がある。第一に、〈受容者のふるまいに対して「物理的に反応する (responsive)」フィクション〉という解釈がある。このいみでのインタラクティブなフィクションは、受容者がどのような「操作」あるいは「物理的な入力」をおこなうかによって、その内容が変わる (ibid: 54-55)。ビデオゲームがこの特徴を持つことは明らかだろう。ビデオゲームのプレイヤーは、その統語論的側面とインタラクトすることが可能であり、またその記号が虚構的内容を持つかぎり、虚構的内容のありかたを少なくとも部分的に左右する。

タヴィナーが示す第二の解釈は、〈その受容者が当の虚構世界のなかで「虚構的な役割」を演じるフィクション〉というものである。それは、いわば、「虚構世界とのインタラクション」を可能にするものである (ibid: 55)。タヴィナーはこの二つのいみを区別をしたうえで、第二のいみでのインタラクティブなフィクションの観点からビデオゲームの特徴を細かく論じている。そこでのタヴィナーの主張のポイントは、ビデオゲームはそのプレイヤーに虚構世界に「入り込む」(step into) ことを可能にするものだという点にある (ibid: ch.4)。

さて、第一のいみでのインタラクティブなフィクションについては、概念的な問題はとくにない。われわれは、すでに 5.4.3 でインタラクティブな芸術作品の定義を手に入れたが、第一のいみでのインタラクティブなフィクションはその下位概念として十全なかたちで定義できる²⁷⁹。つまり、インタラクティブな芸術作品のうち、受容者が変化させることができる美的構造が虚構的内容であるものである。この概念は、たしかに多くのビデオゲーム作品に当てはまる。また、少なくとも部分的には、われわれはビデオゲーム作品のそのような特徴を受容の焦点にするかもしれない。つまり、われわれは、コントローラの操作を通じて虚構的内容を変えられるという点で、あるビデオゲーム作品を楽しむこともあるかもしれない。

とはいえ、タヴィナーを含めたビデオゲーム研究者の多くが興味を惹かれるのは、おそらく第二のいみでのインタラクティブなフィクションの特徴だろう。ビデオゲームのプレイヤーは、虚構世界上のキャラクターになりきったり、あるいは自身が虚構世界のなかで行為しているかのような経験をする (少なくとも、そのようにしば

²⁷⁹ ここでの「芸術作品」にはとくに強い含意はない。それは、たんに「作品」と言い換えてよい。それゆえ、あらゆるフィクションは芸術作品かどうかなどといった議論はここでは無用である。

しば言われる)²⁸⁰。そして、おそらくそれこそフィクションとしてのビデオゲームを決定的に特殊なものにしている特徴である。

問題は、タヴィナーによる第二のいみの特徴づけがまったく不十分に思えるという点にある。タヴィナーは「虚構世界への入り込み」や「虚構世界とのインタラクション」といった表現を用いるが、これらの概念の内実は定かではない。もちろん、タヴィナーは、プレイヤーが文字通り虚構世界に入るとか文字通り虚構世界上の事物とインタラクトできるとは考えていない。タヴィナーによれば、「プレイヤーがビデオゲームの世界においてインタラクトするということは、たんに虚構的な事柄であって現実的な事柄ではない」(ibid: 55)²⁸¹。タヴィナーが「虚構世界への入り込み」を説明するものとして導入するのは、「プレイヤーキャラクタ」という概念である。これは「プレイヤーがそれによって当のゲームの虚構世界に影響を与える手段 (method)」であり、「当のゲーム世界におけるプレイヤーの虚構的代理 (fictional proxy)」であるとされる (ibid: 74)。プレイヤーキャラクタは、「認識的」(epistemic) な代理であるとともに、「行動的」(behavioral) な代理でもある²⁸²。その存在を通して、プレイヤーは虚構世界に(虚構的に)アクセスできる (ibid: 74-84)。

しかし、「虚構的に代理する」とはどういうことなのか。あるいは、「プレイヤーキャラクタを通して虚構世界上の事柄を知覚する」や「それを通して虚構世界上で(虚構的に)行為する」といった表現はなにを意味するのか。たしかに、ビデオゲームのプレイヤーは、その種の表現によって記述しうるような特殊な経験をしているかもしれない。しかし、そこでつかわれる概念が明確に規定されないかぎり、その経験の理論的な説明としてはまったく不十分である。もちろん、「代理」のかわりに「キャラクタとの同一化」や「没入」などという概念をつかうことは、説明を進展させるものではない(本稿 9.3 を参照)。そこで以下では、「虚構世界への入り込み」といった表現で記述される経験を、理論的に有意義かつタヴィナーの主張と整

²⁸⁰ この経験はしばしば「没入」(immersion) という語で表現されるが、タヴィナーが示すように、この語には〈日常からの分離〉や〈熱中〉といったいくつかの別の用法がある (Tavinor 2009a: 51-52)。タヴィナーが言うように、この語の持つあいまいさは、それを用いる議論を不透明なものにする傾向がある。ラウラ・エルミとフランス・マイラ (Ermi and Mäyrä 2005) もまた、タヴィナーと部分的に重なるしかたで「没入」に複数の成分を見いだしている。ゴードン・カジェーハ (Calleja 2011: 25-34) は、この概念についてさらに細かく整理している。

²⁸¹ タヴィナーのフィクション理解は、基本的にウォルトンのごっこ説にもとづくものである。本稿 9.6 も参照。

²⁸² 同種の見解は、日常的な言説から哲学的な議論にいたるまで広く見られる。たとえば、ルーネ・クレヴィヤーは、「アバター」(タヴィナーの「プレイヤーキャラクタ」に相当するもの)を「それを通してプレイヤーが当のゲーム世界のなかでのある種の具体化された行為性 (agency) と現存 (presence) を与えられるところの媒体 (vehicle)」と特徴づけている (Klevjer 2012: 17)。これはタヴィナーの「虚構的代理」概念と実質的にほとんど変わらないだろう。あるいは、「代理」ではなくプレイヤーとキャラクタの「同一化」(identification) として説明されることもしばしばある。

合的なかたちで説明することを試みよう。

6.2.7.2 行為の結果をフィクションにする

「虚構世界への入り込み」概念のひとつの可能な解釈は、〈プレイヤーが虚構世界上のキャラクターの認知や行為を自身の認知や行為として想像する〉という現象を指すものとしてとることである。もちろん、これは非インタラクティブなフィクションの受容においても一般に生じることである。映画やアニメの受容において、われわれは、キャラクターの認知や行為を（そしておそらく情動をも）自身のものとして想像することはしばしばある。インタラクティブなフィクションに特有の側面は、キャラクターの認知や行為という虚構的内容がプレイヤーの行為の結果でありうるという点である。プレイヤーは、コントローラの操作を通じてディスプレイ上の記号を変化させ、またそれによってその記号の虚構的内容に影響を与えることができる。そして、自身の行為の結果としての虚構的内容を自身についてのものとして想像することができる。いわば、自身の行為の結果をフィクションとしてつかうことができる。これをつかった想像は、その虚構的内容をもたらしただけの実際の行為を虚構的に意味づけることになる。たとえば、以下のようなケースがありうる。

- (1) インタラクティブなフィクションにおいて A と B という選択肢が与えられ、プレイヤーは A を選択する。その選択の結果として、
- (2) 特定の虚構的内容（たとえば悲劇的な内容）を持つ記号が生じる。
- (3) プレイヤーは、その記号と内容をつかって自分の行為の結果悲劇的な事柄が起きた虚構世界を想像する。
- (4) その虚構的内容の表示を**実際に引き起こした行為**（A の選択）がその当の悲劇的な事柄を引き起こした虚構世界上の行為として想像される。

(2)と(3)だけ取り出せば、非インタラクティブなフィクションについても同じことが言える。インタラクティブなフィクションの特殊性は、(1)によって(4)が可能になっているという点にある。

インタラクティブなフィクションの特徴としてタヴィナーが持ち出す「虚構世界に入り込む」あるいは「虚構的代理を通して虚構的に行為する」という概念は、おおそ以上のように説明できるかもしれない。この説明は、プレイヤーがおこなっていることがあくまでフィクションの受容（つまり想像）であるという点を維持しつつも、想像される虚構世界上の事態とプレイヤーの実際の行為の結びつきをとらえているという点で、タヴィナーの主張と整合的なものだろう。

この説明において重要なのは、A の選択はあるいみで**当の悲劇を実際に引き起こしている**という点である。B を選択すれば、それは起きなかったかもしれない。も



Fig. 6.8 ドラゴンクエストV (1992)

もちろん、プレイヤーが文字通り引き起こしたのは、虚構世界上の事態ではなく、虚構的内容の表示でしかない。しかし、プレイヤーの選択以前には、想像されるべき虚構世界上の事態は決まっていなかったのである。その決定をもたらしたのは、プレイヤーの選択であり、それゆえプレイヤーはその結果に責任がある。この事実は、行為の帰結とその責任がかかわるような情動（たとえば、後悔、罪悪感、達成感、全能感、無能感等々）をプレイヤーに抱かせることを可能にする²⁸³。これは、非インタラクティブなフィクションではふつつ不可能なことであり、インタラクティブなフィクションに特有の特徴である。インタラクティブなフィクションであることをビデオゲームのひとつの重要な側面と考えるならば、この特徴はまたビデオゲームの形式的特徴のひとつでもあるだろう。

6.2.7.3 虚構的動機にもとづいて行為する

以上の説明は、プレイヤーが自身の行為の結果をフィクションとしてつかうことで、当の行為を事後的に虚構的に意味づけるというものである。ここからさらに進んで、行為の事前のフェーズについてもインタラクティブなフィクションに特殊な側面を見いだせるように思われる。たとえば、先に示したケースにおける(1)は、以下のようにより詳細に記述可能である。

²⁸³ ただし、これは通常のフィクション作品によって引き起こされる情動と同じく、あくまで虚構世界上の事柄についての情動である。これを文字通りの情動としてとるか、虚構的な情動（つまり情動の想像）としてとるかは立場が分かれるかもしれない（森 2011）。とはいえ、その立場のちがいはここでは問題ではない。

- (1a) インタラクティブなフィクションにおいて A と B という選択肢が与えられている。
- (1b) プレイヤーは、自分自身が当の虚構世界上で特定の状況にあることを想像し、その想像にもとづいて、A か B のいずれを選択すべきかを考える (Fig. 6.8)。
- (1c) プレイヤーは、その考えをもとに意図的に A を選択する。

(1c)でおこなっている行為は、その結果が記号と虚構的内容の変化につながる現実の行為である。ここで重要なのは、(1c)における行為をする理由、あるいはその動機が、虚構世界についての想像にもとづいているという点である。たとえば、プレイヤーは、当の虚構世界の状況を改善するために、あるいは虚構世界上の特定のキャラクターのためを思って、あるいは特定のキャラクターの不幸を願って、その選択をおこなうことができる。このようなしかたで選択ができるのは、当然ながら、その行為の結果に対して自身が影響を与えうるとプレイヤーが考えている（あるいは想像している）からである。

この事前のフェーズにおいても、さまざまな情動が生じうる。たとえば、複数の動機が対立するケースでは葛藤のような情動が生じるだろうし、虚構的動機を想像するなかで慈愛や恨みの感情が生じることもあるかもしれない。あるいはまた、事前の想像と事後の想像をセットにして生じる情動（たとえば報われなさ）もあるだろう。

虚構的な動機づけという側面もまた、インタラクティブなフィクションに特有のものである。もちろん、映画や小説においても、あるキャラクターが持つ慈愛や葛藤の情動を想像することはできるし、受容者がそのキャラクターの動機やそれにもとづいた行為を自分自身のものとして想像することもできる。しかし、それら非インタラクティブなフィクションにおいて、その想像内容が受容者自身の実際の行為の動機づけになることはない。そして、虚構的動機やそれにもとづく虚構的行為を想像して終わることと、虚構的動機にもとづいて実際の行為をおこなうことは、かなり異なる経験をもたらすものである。

6.2.7.4 ミミクリ

インタラクティブなフィクションについての以上の説明は、プレイヤー自身についての想像という観点からの説明であった。つまり、プレイヤーは、自分自身が虚構世界上の特定の状況に置かれていると想像し、それによって自分自身の虚構的動機を想像し、それにもとづいて実際に行為し、その行為の結果としての虚構的内容をつかって虚構世界上の事態を想像し、そしてその事態が自分自身の実際の行為の結果であると想像する。この説明は、タヴィナーの路線に沿ったものである。インタラクティブなフィクションに対するこの種の受容のありかたを「没入」と呼んで

おこう。

しかし、あらゆるインタラクティブなフィクションが受容者自身についての想像を求めるわけではない。プレイヤーは、自分の実際の行為やそれを動機づけるものを、自分自身のものとしてではなく、特定の虚構的キャラクターの動機や行為として想像することもできる。つまり、虚構世界に自分が入り込むという想像をするのではなく、虚構世界上の特定のキャラクターに自分^{なる}という想像をすることができる。これは、ビデオゲームの文脈では「なりきり」や「役割演技」(role-playing)と呼ばれるものであり、より広い文脈では、文字通りの「ごっこ」と呼ばれるものである。

この特殊な受容のありかた²⁸⁴を、フィクションを説明するための理論的概念としての「ごっこ」(6.2.4.4を参照)と区別して指すために、「ミミクリ」という用語を導入しよう²⁸⁵。これは、ロジェ・カイヨワ (Caillois 1967: 65-67[54-60]) から借りた用語である。ミミクリには、ヒーローごっこ、ままごと、人形遊びといった、およそまねや演技を楽しむ行為のすべてが含まれる。

ミミクリは、大きく分けて、行為者が自身の身体のありかたを特定の虚構的キャラクター²⁸⁶のそれに似せるものと、行為者がその操作する対象のありかたを特定の虚構的キャラクターのそれに似せるものの二種類がある。前者にはヒーローごっこやままごとが含まれ、後者には人形遊びやミニカー遊びが含まれる。前者を「模倣的ミミクリ」、後者を「操作的ミミクリ」と呼んでおこう。

ビデオゲームにおけるミミクリは、さしあたりほとんどすべてが操作的ミミクリであると言ってよい。たしかに、「模倣的インターフェイス」(mimetic interface)と呼ばれるたぐいのコントローラ——Wii リモコンや Kinect——をつかうとき、そこでのプレイヤーの身体的動作は虚構世界上のキャラクターの動きにいくらか似るかもしれない。しかし、それらはごくかぎられたケースでしかないし、またビデオゲ

²⁸⁴ 当然ながら、没入となりきりのちがいは受容のしかたのちがいであって、個々のインタラクティブなフィクション作品がいずれかに分類されるということではない。同じひとつの作品に対して、没入的なプレイをすることもなりきりプレイをすることも可能である(もちろん、傾向としていずれかのプレイに適している、作者はどちらのプレイを意図している、といったことは言えるかもしれない)。

²⁸⁵ もちろん、ウォルトン (Walton 1990) 自身は、ここでいうミミクリについての観察をもとに自身のフィクション理論を作り上げており、それゆえまた、その議論の対象のなかにミミクリも含まれている。しかし、ウォルトンやその後の論者における「make-believe」は、明らかにミミクリを指すものではなく、想像の制度一般を指すものとしてつかわれている。つまり、フィクション理論において持ち出される「make-believe」は、特殊な意味を担ったテクニカルタームかせいぜいのところ提喻である。それゆえ、文字通りのごっこを指すために「make-believe」をつかうのは混乱のもとでしかない。

²⁸⁶ この「虚構的キャラクター」は、人間や人格的存在者や動物にかぎったものではない。たとえば、山をまねる〈山ごっこ〉も原理的に可能である(デイヴィッド・オライリーのビデオゲーム作品『Mountain』(2014)を参照)。

ームにおいて「なりきり」の典型的なケースとして考えられてきたのはそのような種類のものではない。虚構的なキャラクタになったつもりでプレイするという受容のしかたが慣習的に成り立っているのは、主に「ロールプレイングゲーム」(RPG)と呼ばれるジャンルである。そこでは、プレイヤーは、模倣的なコントローラではなく通常のコントローラでプレイする。そのコントローラの操作を通じて、ディスプレイ上の記号とその虚構的内容を操作する。これは、手で人形やミニカーを動かすのと同種の行為である。そこには、いかなる身体的模倣の側面もない²⁸⁷。それゆえ、ここでは操作的ミミクリに焦点をしばることにしよう。

操作的ミミクリのプレイは、おおよそ以下のようなプロセスだろう²⁸⁸。

- (a) プレイヤーは、自身になりきるキャラクタが虚構世界上の特定の状況に置かれていると想像する。
- (b) そこで自身になりきるキャラクタの虚構的動機を想像する。
- (c) その想像をもとに、自身が実際に行為する。
- (d) その行為の結果としての虚構的内容をつかって虚構世界上の事態を想像する。
- (e) その事態が、なりきるキャラクタの虚構的行為の結果であると想像する。

まねがかかわるのは、(b)から(c)のプロセスである。(b)において、プレイヤーは、自身の動機を想像するのではなく、キャラクタの動機を想像する。その動機の導出にとって決定的なのは、当の虚構的状況に対するプレイヤー自身の態度ではなく、その状況に対するなりきるキャラクタの態度である。その態度にかかわるのは、もちろんキャラクタの性向や思想や利害関心である。(c)において、プレイヤーは、そのキャラクタがそのような動機にもとづいてどのような行為をするかという想像にもとづいて実際に行為する。没入タイプのプレイとミミクリのちがいは、主にこの動機の形成のありかたにあると言える。

両者のちがいは、(e)の点にもあると言えるかもしれない。没入型の受容では、プレイヤーは、その虚構世界上の結果が自身の実際の行為の結果であると想像する。一方、おそらくミミクリ型の受容では、プレイヤーは、その結果になりきるキャラクタの行為の結果であると想像する。もちろん、その結果をもたらしたのはあるいみでプレイヤーなのだが、しかしそれはそのキャラクタとしてもたらした結果であ

²⁸⁷ 虚構世界上のゲームプレイヤーの行為を模倣をするミミクリであれば、実際のプレイヤーのコントローラ操作の身体的行動が虚構的プレイヤーの模倣になるということになるが、もちろんそのような作品は標準的なものではない。

²⁸⁸ ここでの目的は、没入型のプレイと対比されるものとして「ミミクリ」という概念を定義することにある。それゆえ、ここでのプレイヤーは、あるいみで理想的なミミクリのプレイヤーとして想定されている。本文で述べるように、実際のところは、このように純粋なかたちでミミクリをするプレイヤーはまれかもしれない。

る。このちがいは、その結果に対する責任の感じかたのちがいとして現れるかもしれない。ミミクリのプレイにおいて、プレイヤーの選択が虚構世界上の悲劇的な結果をもたらしたとしても、プレイヤーは自身の責任を相対的に感じないだろう。それは、プレイヤーのせいというよりも、プレイヤーがなりきるところのキャラクタのせいなのである。それゆえ、この点については、ミミクリは非インタラクティブなフィクションの受容にいくらか近いと言えるかもしれない。

もちろん、インタラクティブなフィクションに対する没入的なプレイとミミクリ的なプレイの区別は、それほどはっきりしたものではない。自分自身の動機や行為について想像するケースでも、その「自分自身」が現実の自分自身と完全に同じであることはまずありえないだろう。また、特定のキャラクタの動機を想像し、その行為をまねるケースでも、プレイヤー自身の動機や性向がいくらかは必ずかかわる。というのも、なりきるキャラクタは、その属性のすべてが確定しているわけではないからである。キャラクタの人格、知識、利害関心等々についての未確定箇所は、プレイヤー自身が（おそらく自身の人格、知識等々にもとづいて）充填しなければならない。

実際のところは、個々のプレイにおいて、没入的側面とミミクリ的側面はつねにいくらかは同居していると考えるべきだろう。とはいえ、これは両者の概念を区別することが無意味であるということの意味しない。つねに同居するものではあれ、相対的にいずれかの成分が優勢になることはあるからである。また、「ミミクリ」という概念を持ち込むことによって、タヴィナーのように没入的受容の観点からのみインタラクティブなフィクションを特徴づける理論がとらえきれていなかった側面を拾うことができる。

インタラクティブなフィクションの定義と、その受容の諸相についての議論は以上である。最後に、ビデオゲームをインタラクティブなフィクションの観点からとらえることの不十分さ——あるいは場合によっては不適切さ——を示したい。

6.2.7.5 「インタラクティブなフィクション」ではとらえきれないもの

ビデオゲームをインタラクティブなフィクションの一種として特徴づける議論が持つ欠点は、端的に言えば、プレイヤーの行為の理由ないし動機、および行為の結果に対するプレイヤーの態度を一面的にしか（つまりフィクション受容の側面でしか）とらえていないという点にある。実際には、ビデオゲームのプレイヤーは、虚構的状况の想像にもとづいてのみ行為するわけでもなければ、行為の結果を虚構的状况の想像のためにのみつかうわけでもない。プレイヤーは、多くの場合、ゲームプレイとして——たとえば、そのゲームをクリアするために——当の行為をおこな

うだろう²⁸⁹。そこで動機づけとして機能するのは、虚構世界の状況についての自分自身やキャラクタの態度ではなく、端的にどの行為が当該のゲームの目標に対してより有利になるかということかもしれない。また、その実際の行為は、虚構世界上の状況をもたらした行為として意味づけられるのではなく、ゲームメカニクス上の特定の結果をもたらした行為として意味づけられるものかもしれない。たとえば、『ドラゴンクエストV』(Fig. 6.8)において、〈ビアンカかフローラのいずれの女性と結婚するか〉という選択を動機づけるのは、〈F:ビアンカは幼馴染である〉のに対して〈F:フローラはお金持ちのお嬢様である〉といった虚構世界上の事柄ではなく、〈G:ビアンカ〉と〈G:フローラ〉のいずれが〈G:仲間としてより有能である〉かというゲームメカニクス上の事柄かもしれない。そのようなケースでは、フィクション受容の側面はむしろ副次的なものになる。

言い換えれば、ビデオゲームの受容は、インタラクティブなフィクションとしての受容だけではなく、ゲームプレイとしての受容も含まれる（また、場合によってはゲームプレイの側面のほうが優勢である）ということである。これは、ゲームプレイヤーの直観に合致するものだと思われる。実際のところ、多くのビデオゲーム作品は、虚構的動機（プレイヤー自身のであれキャラクタのであれ）にもとづいて行為をおこなったとしても、それにうまく応えてくれるような作りになっていない。多くのビデオゲーム作品は、基本的には、それをつかってゲームプレイをするために作られているのである。

もちろん、これはビデオゲーム作品をインタラクティブなフィクションとして受容することが誤りだとか不適切であるという主張ではない。また、少なくとも部分的には、多くのビデオゲーム作品はインタラクティブなフィクションとしても楽しめるように作られている。それゆえ、ビデオゲームのひとつの側面としてインタラクティブなフィクションを見いだすことは適切だろう。しかし、その側面だけに注目するのは明らかに不十分であるし、またその側面をビデオゲームの本性として強調することは、ビデオゲームの受容の実際のありかたを考えれば、不適切である。

ビデオゲームをインタラクティブなフィクションと見なすことのもうひとつの弊害は、それがシミュレーション——ゲームメカニクスを通じた虚構世界の想像²⁹⁰——という側面を完全に見落としている（あるいはシミュレーションとして記述すべきケースをインタラクティブなフィクションのケースとして記述してしまう）という点にある。インタラクティブなフィクションの議論は、ディスプレイ上の記号とその虚構的内容とのインタラクションという観点からビデオゲームを特徴づけよう

²⁸⁹ この点についてはタヴィナーも明確に気づいている (Tavinor 2009a: ch.5)。しかし、タヴィナーは、全体としてはインタラクティブなフィクションの側面のほうを重視しているように見える。この点で、タヴィナーの立場と本稿の立場は異なる。

²⁹⁰ シミュレーションについての詳細な議論は、6.4.3 および 10 章を参照。

とする。しかし、ビデオゲームフィクションは、たんにそのディスプレイによって直接的に虚構世界を描くだけではない。それはまた、そのディスプレイの背後にあるインタラクト可能な実体のありかたを通して、間接的に虚構世界をシミュレートするものでもある。もちろん、すでに述べたように、ゲームメカニクスもまた、ディスプレイ上の記号を通して表されるものである。しかし、それは統語論的側面のものではない。画面上の虚構的記号とのインタラクションと、ゲームメカニクスとのインタラクションは、明確に区別すべきである。インタラクティブなフィクションの観点からは、後者はまったく見落とされてしまう。

まとめよう。多くのビデオゲーム作品は、虚構世界を描くといういみでフィクションである。また、多くの場合、それはインタラクティブなフィクションとしての性格を持つものである。これは、ビデオゲームの形式的特徴のひとつとして取り上げるべきものである。しかし、ビデオゲームのより重要な側面は別の部分にある。ビデオゲームの形式的特徴についての十全な研究は、このもうひとつの側面——ゲームプレイという受容のありかたとそれを作り出すものとしてのゲームメカニクス——という側面を決定的に重要なものとして扱わなければならない。

6.3 ゲームメカニクス

すでに何度か述べたように、ゲームメカニクスは、現実のプレイヤーが文字通りインタラクトする対象であるといういみで、虚構世界とちがって現実の存在である。それゆえ、虚構的な表示とはちがって、ゲームメカニクスについての表示はそれに特殊な議論を必要としない。ゲームメカニクスについての指示や述定、あるいは諸々の言語行為は、日常的な文脈におけるそれらと原理的には変わるところがない。もちろん、後述するように (6.3.5) ゲームメカニクスにかんする存在論的な問題はあ。しかし、ここで本稿がまず扱うべきは、ゲームメカニクスをそもそもどのように正確に定義できるのかという問題だろう。それはいままでのところ、せいぜい例示か簡単な特徴づけによって説明されてきたにすぎないからである。

ゲームメカニクスを定義するために、その前提として、あらためてそのおおまかな特徴づけを示しておこう。ゲームメカニクスは、プレイヤーがそのプレイのなかで実際にインタラクトするものであると同時に、そのプレイを可能にし、そのありかたを左右するものである。それは、入力、処理、出力の機能を備えたある種のシステムである。ビデオゲームの場合、その内部はプレイヤーに直接見えない。その代わりに、ビデオゲームは、そのディスプレイ上の記号によって、ゲームメカニクスの中身を (少なくとも部分的に) 表示する。

6.3.1 ルールとゲームメカニクス

本稿における「ゲームメカニクス」の概念は、いくつかの先行研究において「ルール」と呼ばれてきた概念を少なくとも外延的に引き継いだうえで、その内包をより明確かつ詳細に定義しようというものである（なぜ「ルール」という用語を採用しないかは後述する）。以下では、出発点としてまず先行研究における「ルール」概念の内実を説明したうえで、用語法上のいくつかの問題を整理したい。

ケイティ・サレンとエリック・ジーマーマンの『Rules of Play』（Salen and Zimmerman 2004）とイエスパー・ユールの『Half-Real』（Juul 2005）は、ともにゲームデザインやゲーム研究の古典的著作として認められるものである。これらの著作が古典としてみなされる理由のひとつは、おそらくそれらがともにビデオゲームをゲームとして明確に位置づけているという点にある。言い換えれば、いずれの研究も、ビデオゲームをゲーム一般の一種としてとらえたうえで、それをほかの種類ของเกม（たとえば伝統的な桌上ゲームやスポーツ）と比較対照する観点を提示している。

これらふたつの研究がビデオゲームをゲームとして記述するために持ち出す中心的な概念が「ルール」である。この概念は、ビデオゲームを含むゲーム一般に適用されるものとして定義され、使用されている。まず、それぞれにおける「ルール」概念の用法を確認したうえで、両者の概念が共通して持つ中核的な意味成分を引き出してみよう。

6.3.1.1 『Rules of Play』における「ルール」

サレンとジーマーマンは、「もっともミニマルなゲームのひとつ」として三目並べ（いわゆる〇×ゲーム）を取り上げ、ゲームのルールを考えるための足がかりにしている。サレンとジーマーマンによれば、三目並べのルールは以下の四つに尽きる（Salen and Zimmerman 2004: 120）。

- ① 3×3=9個の空のマス上でプレイされる。
- ② ふたりのプレイヤーが、空のマスに交互にしるしをつけていく。先手は×をつけ、後手は○をつける。
- ③ プレイヤーのどちらかが同じしるし三つを一行に並べたとき、そのプレイヤーの勝ちになる。
- ④ マスがすべて満たされ、かつ勝者がいない場合、引き分けに終わる。

①および②は当のゲームにおいて可能なゲーム状態の幅を規定し²⁹¹、②はプレイヤーが当のゲーム内ですることのできる行為の幅を規定し、③および④は当のゲームの終了条件と終了状態の評価を規定している²⁹²。これらのミニマルな要素は、おそらくほとんどゲームに見いだせるものだろう。

サレンとジーマーマンは、このように例示をしたうえで、ゲームルールの性質はどのようなものか、あるいはそれはどのような機能を持つのかについて、以下の六つの特徴を挙げる (ibid: 122-123)。

- (1) 「ルールはプレイヤーの行為を制限 (limit) する」。つまり、ルールはプレイヤーができることとできないことを定義する。
- (2) 「ルールは明示的 (explicit) であり、かつ曖昧でない」。つまり、いまどのような状態なのか、どのような条件を満たしたときどうなるのか、当のゲームにとって関与的な事柄はなにか、といった点について曖昧なところがなく、かつそれらが明示的でなければならない²⁹³。
- (3) 「ルールはすべてのプレイヤーによって共有されている」。つまり、ゲームのルールは、当のゲームに参加するプレイヤー全員によって共有されていなければならない。
- (4) 「ルールは固定された (fixed) ものである」。これは、当のゲームのプレイの最中にルールが変更されないということである。
- (5) 「ルールは束縛的 (binding) なものである」。つまり、ルールは、当のゲームに参加する人々にとって強制力を持つ。これは、(3)や(4)の特徴がどのようにして実現するのかを説明する。サレンとジーマーマンによれば、「あるゲームのルールが固定されかつ共有されるものであるのは、それが究極的に束

²⁹¹ 三目並べにおける可能な状態は、そのルールによって、初手では三種類 (中央、中央端、角)、二手目では初手に応じて何種類、といったかたちで有限の幅が決まる (Juul 2005: 60-61)。より複雑なゲームにおける可能な状態の幅は、三目並べにくらべればはるかに大きい、それでも原理的には同じように有限なかたちに規定されている。

²⁹² なお、サレンとジーマーマンは、例示するのみでそれについて一般的に説明せず済ましたり、不適切なかたちで一般化することがしばしばある。この部分の説明も含めて、以下の一般化された説明の多くは、サレンとジーマーマンの記述や例示から、私がおそらく彼らが言いたかったであろうことを解釈したものである。

²⁹³ サレンとジーマーマンは、この非曖昧性や明示性が誰にとってのものなのかについてとくににも述べていない。仮にこれがプレイヤーにとって非曖昧・明示的ということだとすると、いくらかの問題が生じる。というのも、後述するように、少なくとも多くのビデオゲームについてはこれは成り立たないからである。またビデオゲームでなくとも、いわゆる不完全情報ゲームでは、プレイヤーはゲーム内のすべての事柄を把握できるわけではない。それゆえ、ここでの非曖昧性や明示性は、当のルールの運用者にとってのものであると解釈すべきだろう (もちろん、多くのアナログゲームのように、ルールの運用者をプレイヤーが兼ねるケースでは、この論点は前景化しないだろう)。ルールないしゲームメカニクスの運用者についての議論は 6.3.1.5 も参照。

縛的なものだからである」。

- (6) 「ルールは反復可能 (repeatable) である」。ふつう、あるひとつのゲームは複数回プレイされうる。つまり、数的に異なる複数のプレイが質的に同じひとつのゲームのプレイであるということがふつう可能である²⁹⁴。

私は、記述上の細かい不適切さを除けば、サレンとジーマーマンによるこれらの特徴づけにおおよそ同意する²⁹⁵。これらの特徴のうち、ゲームのルールの本性にとってもっとも本質的なものは(1)であるように思われる。つまり、ゲームにおけるルールの役割は、本質的にプレイヤーの行為を制限し、それを特定のかたち限定することだということである。(2)~(5)は、その制限がどのようなしかたでなされるのかを説明している²⁹⁶。

これらの特徴づけに加え、サレンとジーマーマンがもうひとつ強調するのは、ゲームルールの形式性である。これは、あるゲームのルールが、そのゲームにかかわる事柄のうちどこまでを含むのかという問題にかかわる (ibid: 120-121)。たとえば、ポーカーにおける一揃いのトランプカードデッキの役割を考えてみよう。個々のカードに割り当てられた 1~13 の数字は明らかにポーカーのゲームプレイにとって関与的であり、ルールに内在的なものと言うことができる。また同様に、四種類のスイートを互いに区別できるということもポーカーに不可欠である。一方、スイートがスペードであるとかハートであるとか、あるいは 12 に相当するカードに女性が描かれているとかいうことは、ポーカーにとって関与的ではない。

スペードを死に、ハートを愛に、クラブを戦争に、ダイヤを性にしよう。

²⁹⁴ サレンとジーマーマンの記述は不適切である。明らかに、この場合、反復可能と言っているのは、ルールそれ自体ではなくそのルールにもとづいて生じるゲームプレイ (のタイプ) だからである。

²⁹⁵ サレンとジーマーマンが、これらの特徴づけを、法律や社会的規範のようなほかの種類からゲームのルールを区別するものとして提示しているように読める箇所がある (Salen and Zimmerman 2004: 122)。しかし、明らかに、これら六つの特徴は、通常の社会的規範にも同様にあてはまりうる。一方、彼らは、他のルールからゲームのルールを区別するのは、後者が「日常生活」あるいは「現実世界」から分離されているという点にあるという主張もしている (ibid: 122, 125)。ルール一般に対するゲームのルールの種差についての彼らの見解としては、むしろこちらを拾うべきだろう。日常ないし現実からの分離という点からゲームを特徴づける議論については、6.3.3.2 を参照。

²⁹⁶ これらの特徴づけから導ける別の洞察は、ゲームのルールが (したがってまた、それにもとづいてなされるゲームプレイの行為が) きわめて社会的なものであるということかもしれない。(3)~(5)は、ゲームのルールが複数の人によって受け入れられ、それらの人々に社会的にふるまうことを要求するものであることを示している。たとえ、ひとりでおこなうゲームプレイであっても、そのプレイヤーは、プレイヤーとしての役割とは別に当のルールの運用者としての役割を担うかぎり、社会的なふるまいを自分自身に課すはずである。(6)の複数性は、おそらくこの社会性の自然な帰結だろう。とはいえ、本稿はこの論点をとくに取り上げることはしない。

この変更は、スーツの見た目を変えたり、当のカードの呼び名を変えたりするかもしれない。[...]しかし、形式的なレベルでは、まったくなにも変わっていないのである。そのゲームは依然として同じままである。その「新たな」カードデッキがランクの点で順序づけられた四つのスーツと 13 個の数からなるかぎりでは、それをつかってポーカーをすることは依然として可能である。

つまり、スーツ間の差異、その弁別可能性、言い換えれば形式が重要なのであって、スーツの見栄えやその虚構的内容は、ポーカーのルールの同一性にとってまったく関与的ではないということである²⁹⁷。なにが関与的であるかは、トランプカードそれ自体の問題ではなく、ポーカーのルールの問題である。同じトランプカードをつかう場合でも、たとえばババぬきのようにスーツの区別も数も関与的でないようなゲームもある。

以上の枠組みは、そのままビデオゲームにも適用される。ビデオゲームのルールもまた、プレイヤーの行為を形づくることを本質とする。

デジタルゲームのルールは、プレイヤーの行動を形づくる (shape) のに直接的にかかわる側面である。デジタルゲームのプレイヤーは、どのように行為するのか。プレイヤーがある選択をしたときに、そのゲームはどのように反応するのか。そのゲームは、プレイヤーの意思決定に対してどんな種類の文脈を提供するのか。これらの事柄を処理するゲーム [プログラム] コードの要素が、デジタルゲームのルールの成立に寄与する。そして、そのルールは、選択肢のなかから決定すること (choice-making) を可能にする構造的なシステムを定めるものである。(ibid: 143)

プログラムコードは、ビデオゲームのルール自体ではなく、それを「具体化する媒体の部分」(ibid: 142) である。これはちょうど、ポーカーにおいてトランプカードが果たす役割と同じである。つまり、あるコードがあるゲームのルールを実現するものに含まれるかどうかは、それが当のゲームのプレイに関与的であるかどうかによって決まる。

非デジタルゲームの場合と同様に、視覚的・聴覚的な見栄え (aesthetics) のよ

²⁹⁷ ここで、フェルディナン・ド・ソシュールによる記号の価値の形式性 (質料性に対比されるもの) という考えを想起すべきかもしれない。実際、よく知られているように、ソシュールは、このことを例示するためにチェスを持ち出している (Saussure 1949: [38, 153-154])。アーヴィング・ゴフマンもまた、「無関連性の規則」(rule of irrelevance) という用語をつかいつつ同様の主張をしている (Goffman 1972: 19)。

うな、当のゲームの形式的な動的構造にかかわらないプログラムの側面は、そのゲームのルールの一部ではない。[…], 一方で、もし「見栄えとしての」水面の反射が、その泉がゲーム上特別な効果を持った魔法の泉であることをプレイヤーに知らせる決定的な手がかりである場合、その反射の有無を決めるコードは、当のゲームのルールの一部であるということになるかもしれない。(ibid: 144)

以上のように、サレンとジーママンの「ルール」概念は、ゲーム一般とビデオゲームに同様に適用できるものとしてつかわれている。その概念の中心には、プレイヤーの行為を形づくるものという成分がある。そして、ルールは、「形式的」なもの、つまりそれを具体化する媒体や、それが持つ表示的な内容からは独立のものとして特徴づけされる。

6.3.1.2 『Half-Real』における「ルール」

プレイヤーの行為の可能性を規定すること、可能なゲーム状態を規定すること、虚構的内容や媒体から独立であることといった項目は、ユール (Juul 2005) によるルールの特徴づけにおいても中核的なものである。

ルールは、プレイヤーがなにができ、なにができないかを、またプレイヤーの行為に対する反応としてなにが起きるべきかについて記述するものである。(ibid: 55-56)

ゲームのルールは、ひとつの状態機械 (state machine) を、つまりプレイヤーの行為に対して反応する「機械」を構成する (そのゲームがコンピュータをつかってプレイされるかどうかにかかわらず)。[…] この状態機械は、[…] 当のゲームのプレイのなかでそれぞれの瞬間ごとに分岐していく可能性のゲームツリーとして視覚化することができる。(ibid: 56) ²⁹⁸

一般に、あるゲームのフィクションとルールのあいだには、はっきりとした区別がある。[…] [チェスにおいて、] 駒がどんな形をしているかにかかわらず、そのルールとゲームプレイと戦略は同じままである。(ibid: 57)

ユールは、プレイヤーの行為を形づくるものとしてのゲームルールの特徴について

²⁹⁸ ユールがここで述べているのは、分岐していくゲーム状態の可能性の総体をツリー構造として図化できるということである。Juul (2005: 61) の図を参照。

て、サレンとジーマーマンよりも一段階進んだ議論をしている。サレンとジーマーマンがたんに「行為を制限するもの」として特徴づけていたのに対し、ユールは以下のように主張する。

ゲームのルールはまた、[行為を制限するだけでなく]潜在的な行為を作り出す (set up) ものもある。つまり、当のゲームの内部では意味あるものだが、その外部では意味のないような行為を作り出すのである。チェックメイト [という行為] をおこなうことをプレイヤーに可能にしているのは、チェスのルールにほかならない。そのルールなしでは、チェックメイトはありえず、たんに盤上の無意味な駒の動きしかない。ルールは、制限と意味づけ (affordance) を指定するものである。(ibid: 58)

このユールの洞察は的確だろう。ゲームのルールは、たんに既存の行為可能性を狭めるだけではない。それはまた、意味づけを与えることによって、新たな行為の可能性や動機づけを作り出すものでもある。ユールにおける「制限」と「意味づけ」は、ジョン・サールが言う「統制的規則」と「構成的規則」にほとんど正確に対応すると思われるが、サールはまさに構成的規則の典型的な例としてゲームのルールを挙げている (Searle 1969: 33-42)。

ユールの理論におけるもうひとつの重要な前進は、「状態機械」という概念である。ユールは、この概念によって、サレンとジーマーマンが漠然と述べていたゲームルールの内的な構造と、それによるゲームプレイのありかたをより明確に記述している。

計算機科学からの用語を借りれば、あるゲームのルールは、ひとつの状態機械を提供する。簡単にいえば、状態機械とは、初期状態を持ち、特定の幅の入力イベントを受けつけ、諸々の入力に対して状態遷移関数(言い換えればルール²⁹⁹)を用いて状態を変化させ、そして出力関数を用いて特定の出力を生み出すものである。文字通りのいみで、ひとつのゲームはひとつの状態機械である。[...]プレイヤーがあるゲームをプレイするとき、その人はそのゲームであるところの状態機械とインタラクトしている。ボードゲームでは、この状態は盤上の駒の配置のうちに保持されている。スポーツでは、ゲーム状態はスコアおよびプレイヤーである³⁰⁰。コンピュータベースのゲームでは、その状態は[コンピュ

²⁹⁹ 状態遷移関数はおおよそ if 文の形式で記述されるものだが、ここでそれを「ルール」と言い換えているのは明らかにミスリーディングである。ユール自身の用語法において、「ルール」は、状態遷移関数のみならず、行為可能性(入力)の幅や初期状態や終了状態の定義をすべて含めたものを指すはずだからである。

³⁰⁰ この強調点は、たとえばサッカーや野球のようなスポーツにおいては、プレイヤー自身がゲ

ータの] メモリのうちに保持され、そして画面上に表示されている。(ibid: 60)

状態機械は純粋に機能についての抽象的な概念であって、それがどのような媒体によって実現されるかということからは独立である。それゆえ、「状態機械」の概念は、コンピュータによってそれを実現するビデオゲームにも、プレイヤーや審判の存在によってそれを実現する伝統的なゲームにも、同じく適用できる。この点で、ユールの理論もまた、サレンとジーマーマンと同様に、ビデオゲームとそれ以外のゲームを同じ枠組みでとらえようとするものである。

ユールはさらに進んで、物理法則もまたゲームの文脈においてルールとして見なすことができると主張する。

サッカーの明示的ルールは、競技場のボールの指定、プレイヤーができることとできないこと、勝利条件といった次元のみを述べるものである。しかし、サッカーというゲームはまた、物理法則——ボールの空気抵抗、重力、芝の状態、人間の身体の制限——にも支配されている [...]。重力はサッカーが生まれるより存在していたし、人間の身体は徒競走が生まれる以前より存在していた。それゆえ、それらのあるゲームのうちに含めることは、そのゲームの制作者がおこなうひとつの選択である。したがって、サッカーにおいて物理法則を規約的なルールと同じレベルで考えることは理に適っている。(ibid: 58-59)

この枠組みは、スポーツのビデオゲームバージョンについても有効な説明を提供する。たとえば、サッカーをビデオゲームに移植したものにおいては、物理法則や人間の身体が、「そのゲームの明示的なルールと同じレベルで、プログラムのうちに明示的に実装 (implement) される」(ibid: 58) 必要がある。

以上のユールの理論は、説明力という点からも、また定義の正確さという点からも、相当の説得性を持つものである。おそらく唯一の難点は、その用語法であると言えるかもしれない。ユールの用語法は、ようするに、当の文脈において特定のゲームプレイを可能にする状態機械を構成する要素をすべて「ルール」と呼ぶものである。これは明らかにミスリーディングな言葉づかいである。多くの人は、「ルール」と聞けば、まず第一に、守ったり破ったりできるものという含意——つまり規範性の含意——を読み取るだろうからである。プログラムによって実装されるものに対して「ルール」を適用するのもすでにいくらか問題だが、物理法則にまで「ルール」を適用するのはさすがに行き過ぎだろう。また、この用語法は、端的にゲームプレ

ーム状態の一部を構成するものになるということだろう。将棋やチェスのようなボードゲームでは、プレイヤー自身は当のゲーム状態の一部ではない。

イ上の規範としてのルール——たとえば、複数人用のビデオゲームにおいて、プレイヤー間でかわされるなんらかの取り決め——を指したい場合に不都合をきたす。さらにまた、ユール自身が状態遷移関数を「ルール」と不用意に言い換えていることからわかるように、「ルール」は条件文によって表現されるような特定の働きを限定的に指すこともある。

以上の理由から、本稿は、これら先行研究における「ルール」概念に大きくよりつつも、別の用語——「ゲームメカニクス」——を採用したい。

6.3.1.3 「ゲームメカニクス」について

一方、「ゲームメカニクス」という語にも用語法上の問題がある。この点について整理しておこう。「ゲームメカニクス」という用語は、直接的にはアーネスト・アダムスとヨリス・ドーマンズ (Adams and Dormans 2012) に借りたものだが、彼らの概念と本稿の概念が同じかどうかはややはっきりしない³⁰¹。彼らは、ビデオゲームを論じるにあたって「ルール」ではなく「ゲームメカニクス」を採用する理由を以下のように挙げている。

ビデオゲームデザインのコミュニティでは、ふつう「ゲームルール」よりも「ゲームメカニクス」という用語が好まれる。というのも、「ルール」はプレイヤーが見ることのできる印刷された指示書 (instruction) として考えられるものだが、ビデオゲームのメカニクスはプレイヤーから隠されているからである。つまり、それは、プレイヤーに直接的なユーザインタフェイスが与えられていないソフトウェアのうちに実装されているのである。ビデオゲームのプレイヤーは、ゲームを始めるときにそのゲームのルールがどのようなものであるかを知る必要がない。ボードゲームやカードゲームとはちがって、ビデオゲームのプレイヤーは、プレイするなかでルールを学んでいくのである。ルールとメカニクスは関係する概念だが、メカニクスのほうがより詳細 (detailed) で具体的 (concrete) である。たとえば、モノポリーのルールは数ページだけで済むが、モノポリーのメカニクスは、資産の価格やカードに書かれたテキストのすべて、言い換えれば、そのゲームの運用 (operation) に影響を与えるものすべてを含んでいる。(ibid: 3-4)

³⁰¹ 残念ながら、アダムスとドーマンズ自身は「ゲームメカニクス」について (少なくとも哲学的観点からいえば) いかなる厳密な定義も提示していない。とはいえ、それがユールの「ルール」ないし「状態機械」におおよそ対応するものであることは、全体的な記述から明らかだろう (Adams and Dormans 2012: ch.1)。しかし、本文で述べるように、アダムスとドーマンズは部分的に「ゲームメカニクス」をビデオゲームに限定して適用しているようにも見える。

一見してわかるとおり、アダムスとドーマンズは、引用箇所的大部分において「ルール」と「メカニクス」をそれぞれアナログゲームとビデオゲームにほぼ対応させてついている。彼らがルールとメカニクスのちがいとして挙げる事柄は、アナログゲームとビデオゲームのちがいとしてしばしば指摘されるものだからである。このかぎりでは、アダムスとドーマンズの「ゲームメカニクス」概念は、サレンとジーママンやユールの「ルール」概念の内実を継承する本稿の「ゲームメカニクス」概念とは異なる。一方、アダムスとドーマンズは、引用箇所の最後で、アナログゲームであるモノポリーを例に挙げている。そこでは、モノポリーのゲームメカニクスが、そのゲームプレイを構成するすべての要素を含むものとして特徴づけされている。このかぎりでは、彼らの概念は、本稿の「ゲームメカニクス」概念ときわめて近いように思われる。

一方、よく知られたゲームデザイン理論である「MDA フレームワーク」において、マーク・ルブランら (Hunicke, LeBlanc, and Zubek 2004) もまた「メカニクス」という語を本稿とかなり近い意味でついている。彼らは、「ゲームの消費」のプロセスを以下のように定式化する。

Mechanics → Dynamics → Aesthetics (ibid: 2)

ここで、メカニクスは「当のゲームの、データ表示やアルゴリズムのレベルにおける特定の構成要素」のことであるとされる (ibid: 2)。このメカニクスから、創発的で動的な過程としての「ダイナミクス」が生じ、そしてさらにそのダイナミクスから、プレイヤーの経験としての「エステティクス」が生じる。この点で、ルブランらの「メカニクス」概念は、ゲームプレイの行為とその経験を生むものとしてのゲームメカニクスという本稿の考えとそれほど変わるところがない。しかしまた、ルブランは、メカニクスについて以下のような異なる特徴づけも与えている。「メカニクスは、ゲームの文脈のなかでプレイヤーに与えられる、さまざまな行為、行動、コントロール機構である」 (ibid: 3)。この記述は、メカニクスを (ユールの用語でいえば) 状態機械における入力可能性の部分に限定しているように見える。この後者の意味でとれば、彼らの「メカニクス」概念は本稿のそれではない。

入力あるいは行為の可能性を与えるものとしてのゲームメカニクスという用語法は、ほかの論者にも見られるものである。アキ・ヤルヴィネンによれば、ゲームメカニクスは「プレイヤーが目標を達成するためにゲーム状態に影響を与えようとするときに用いるひとつの可能な手段であり、それによってプレイヤーはゲーム要素とインタラクトすることができる」 (Järvinen 2007: 73) とされる。また、ミゲル・シカルトによれば、ゲームメカニクスは「ゲーム状態とのインタラクションのため

にデザインされた、行為者によって引き起こされるメソッド」(Sicart 2008)³⁰²である。つまり、いずれにおいても、ゲーム状態とのインタラクションのための手段を指すものとして「ゲームメカニクス」が定義されている。ヤルヴィネンが言うように、この意味でのゲームメカニクスは「動詞によってもっともうまく記述できる。たとえば、選ぶ、推測する、動く、狙う、撃つ、集める、蹴る、取引する、演じる、噛む等々」(Järvinen 2007: 74)³⁰³。つまり、それは、プレイヤーに特定の行為をすることを可能にする機構のことである。それゆえ、ヤルヴィネンやシカルトにおける「ゲームメカニクス」概念をより明確に定式化すれば、〈当の文脈のなかで、プレイヤーに行為可能性（できること／できないこと）を与えるもの（あるいは与えられた行為可能性それ自体）〉ということになるだろう。これは明らかに、サレンとジーマーマンやユールにおける「ルール」、あるいは本稿における「ゲームメカニクス」概念が持つ意味のうちの一部でしかない。

以上は、たんに用語法の整理であり、それぞれの理論の評価にかかわるものではない。しかし、理論間での無用の衝突を避けるためには、またアダムスとドーマンズやルブランらの用語法が少なくとも部分的にぶれているように見えることを考えれば、用語の整理は第一に必要な作業である³⁰⁴。

6.3.1.4 ゲームメカニクスの暫定的な定義

以上の議論を踏まえ、本稿が考えるゲームメカニクスについて暫定的な定義をしておこう。ゲームメカニクスは、ゲームプレイという行為を形づくる——あるいはより正確に言えば設計する——ものの全体である。これは、ビデオゲームにもアナログゲームにも同様に適用できる概念である。それはまた、虚構的内容やそれを現実化する媒体から独立に同定できる形式的なものである。

もちろん、この定義は不十分である。以下では、この定義をさらに掘り下げるべ

³⁰² ここでの「メソッド」はオブジェクト指向プログラミングの用語の借用である(Sicart 2008)。このいみでの「メソッド」は、プログラム上のある実体(属性やふるまいを定義されたオブジェクト)が受けつける命令、いわばその実体を操作する手段のようなものである(プログラム上はオブジェクトごとに定義される関数として記述される)。それゆえ、ここでの「行為者によって引き起こされるメソッド」は行為者によるシステムの状態や要素に対する行為可能性ないし行為の手段と読みかえて問題ないだろう。

³⁰³ ここでは論じないが、この「動詞によって記述される」ものとしてのゲームメカニクスという考えかたには、ゲームをシミュレーションとしてとらえる観点がすでに含まれているだろう。というのも、抽象的なシステムに対する入力それ自体が「狙う」や「撃つ」になることは決してないからである。それがそのような動詞で記述されるのは、その抽象的なシステムへの入力、現実的ないし虚構的な行為のシミュレーションとして見なされているからにほかならない。本稿10章を参照。

³⁰⁴ 「ゲームメカニクス」という語のその他の既存の用法については、Järvinen (2008: 250-253)、Sicart (2008)を参照。

く、以下の問いに答えていく。「行為を設計する」とはいったいどういうことなのか、それはどのようにして可能になるものなのか (6.3.2)。「ゲームプレイ」という行為はいったいどのような特徴をもった行為なのか (6.3.3)。ゲームメカニクスにはどのような構成要素が含まれ、それがどのように協働して「全体」を構成しているのか (6.3.4)。これらへの答えが「ゲームメカニクス」という概念とその適用対象についてのより明確な描像を与えることになるだろう。

6.3.1.5 ゲームメカニクスの現実化

ルールとメカニクス、あるいはアナログゲームとビデオゲームにかんする議論を整理するために導入しておきたいもうひとつの概念は、「ゲームメカニクスの現実化」という概念である。すでに述べたように、ゲームメカニクスは、それを具体化する³⁰⁵物理的な事物——媒体——からは独立に同定される。そのいみで、ゲームメカニクスは抽象的な実体である。

ゲームメカニクスは、どのように現実化されるのか。ビデオゲームと伝統的なゲームは、この点で大きく異なる。ビデオゲームにおいては、少なくともゲームメカニクスの主要な部分のほとんどは、プログラムにしたがって作動する実際のハードウェア（コンピュータやモニタ）によって実現される。当のゲームにおいて可能な状態、プレイヤーによる入力可能性、その処理や出力の規則を現実のものにしているのは、それらハードウェアだからである。

一方、伝統的なカードゲームやボードゲームでは、駒や盤やカードといったゲーム道具が具体化するはそのゲームメカニクスのうちのほんの一部である。たとえば、プレイヤーの手番、どの木片がどの駒に対応するか、どの駒がどこに動けるか、どうなったらゲームが終了するか、どのカードがどういう値に対応するか、しかじかの手札がそろそろしかじかの役である等々といったことを規定するゲームメカニクスは、ゲーム道具それ自体において現実化されているものではない。それらはたしかにルールブックには書かれているだろう。しかし、ルールブックもまた、ゲーム道具と同様に、当のゲームメカニクスを現実化している当のものではない。これらのゲームメカニクスを現実のものにしているのは、当のゲームに参加するプレイヤーが共有する規範である。プレイヤーたちが、当のゲームをするかぎり、しかじかのことをしかじかで見なすべしという規範を共有しているからこそ、そしてまたその規範がその文脈のなかで強制力を持つからこそ、そのゲームメカニクスは現実的なものとして機能するのである。ルールブックは、たんにその規範の内容を示すものにすぎない。

³⁰⁵ 本稿では、ゲームメカニクスについて、「実現する」「現実化する」「実装する」「具体化する」といった表現をすべて同じ意味でつかう。

ゲーム道具（たとえば盤上の駒の配置）が現実的に保持しているように見えるゲーム状態ですら、実際には、道具それ自体ではなく規範のなかで保持されているものである。たとえば、将棋において、プレイヤーの指し手ではなくにか別のイレギュラーな原因で駒が盤上から放り出された（あるいは別の場所に移動した）としよう。この出来事は、それがなんらかの反則として見なされないかぎり、ゲームメカニクスの内部ではなにも起きなかったこととして処理される。つまり、プレイヤーは、なにごともしなかったかのようにその動いた駒を元に戻すはずである。この事実によって示されるのは、どこの位置にどの駒があるというゲーム状態は、直接的には盤上ではなく、プレイヤー間で共有される規範のうちに存在しているということである。

スポーツのような物理法則を利用したゲームにおけるゲームメカニクスの現実化は、ビデオゲームと伝統的なボードゲームの中間的なありかたをしている。ユールが述べるように、人間の身体や道具や競技場の物理的特性を含めた物理法則は、それ自体でゲームメカニクスを現実化するものとして機能する。サッカーボールの特性、競技場の状態、重力、プレイヤーの身体等々は、それ自体で当のゲームのありかたを現実的に左右するものである。一方、スポーツはふつう規範的側面も決定的に重要である。サッカーにおいて、〈キーパー以外は手でボールを触れない〉、〈このラインをボールが越えたら1点になる〉、〈このラインをボールが越えたらスローインになる〉、〈スローインとはしかじかのことである〉、〈45分で1セッションが終了する〉、といったゲームメカニクスは、物理的にではなく規範によって現実化されている。というのも、物理的な意味では、サッカーのプレイヤーはつねに手でボールに触れることはできるからである。ビデオゲームには、この種の規範性は相対的に見られない³⁰⁶。スポーツにおける規範は、ボードゲームと同様に、プレイヤー間で共有される規範である。そして、そのゲームがより公的な性格を持ち出すと、ゲームメカニクスの内容を正式に認定する権限を持つ役割——審判——が導入されるケースも出てくる。

現実化の媒体が物理的事物か規範かという問題は、現実化が自動化されているかどうかという問題に直結する。物理的な媒体による現実化は、ふつう自動化されている——言い換えれば、当の現実化を担う行為主体を必要としない。反対に、規範による現実化は、その規範の内容を知り、それに従い、また当のゲームに参加するほかの人にもそれに従うことを要求する行為者を必要とする。

現実化が自動化されているかどうかのちがいは、ゲームメカニクスのありかたそのものに大きな影響をもたらす。規範による現実化の行為主体はほとんどの場合、

³⁰⁶ ただし、複数人プレイにおいてスポーツと同種の規範が導入されることはしばしばある。また、一人プレイの場合でも、いわゆる縛りプレイは明らかに規範である。

プレイヤー自身である。つまり、そこでプレイヤーは、ゲームプレイの主体であると同時にゲームメカニクスを現実化する主体でもある。この事情のおかげで、アナログゲームでは、ゲームメカニクスの内容をプレイヤーに知らせないまま実行するということが困難である。たとえば、なんらかのトランプゲームにおいて、〈プレイヤーの手札が特定の状態になったときに、プレイヤーに知られずに、山の中身から特定のカードを抜き出す〉といった処理は、プレイヤーが現実化主体であるかぎりには不可能である。というのも、プレイヤーがこの処理を実行するためには、この処理が発動する特定の状態がなんであり、また抜き出されるカードがなんであるかについて知っていなければならないからである。これはようするに、現実化主体による現実化のケースでは、プレイヤーが知ることのないルールを導入することがほぼ不可能であるということにほかならない³⁰⁷。逆に、ゲームメカニクスの現実化が自動化されていれば、プレイヤーに対して隠された内容はいくらかでも作ることができるし、またそもそもゲームを始めるまえにプレイヤーがルールを把握する必要すらないのである。これが、ビデオゲームのゲームメカニクスがブラックボックスとして機能するという事実の内実にはほかならない³⁰⁸。

上記の引用のなかでアダムスとドーマンズが挙げている「ルール」と「メカニクス」のちがいは、ほぼすべて、ゲームメカニクスの現実化のしかたにかかわる問題であるように思われる。ビデオゲームをゲームの一種として考えた場合、その種差は主にその媒体の機能にある。それゆえ、現実化の媒体の問題がビデオゲームとアナログゲームのちがいに重ねられるのは自然な成り行きだろう。しかし、ここで強調しておきたいのは、このちがいは、両者を共通の枠組みで眺めたときにはじめて適切に見いだされるものだということである。両者をゲームメカニクスというひとつの観点のもとに理解してはじめて、そのちがいのポイント——現実化のしかた——が見いだされてくる。アダムスとドーマンズのように両者の差異を強調することからはこの洞察は生まれない。サレンとジーマンやユールにおける「ルール」、あ

³⁰⁷ もちろん、この種の処理は、プレイヤーとは別にゲームメカニクスの現実化を専門におこなう役割（しばしば「ゲームマスター」と呼ばれる）を導入することで可能になるかもしれない。それゆえ、規範的・非自動的な手段によってこの種のゲームメカニクスを現実化することは、原理的には不可能ではない。とはいえ、実践上の困難はあるだろう。

³⁰⁸ ゲームメカニクスのブラックボックス化に対するネガティブな見解もある。ジェイムズ・ダニガンによれば、「紙のゲームのもうひとつの利点は、当のゲームにおいて、なぜその事態がそのようなしかたで起きているかをプレイヤーが知っているということである。そのルールと確率表のすべてはプレイヤーのすぐ目の前にあるのだ。[...] コンピュータウォーゲームは、どのようにしてそれがそうなったのかをほとんどプレイヤーに示さない。コンピュータプログラムは、ただそれを実行するだけである。おかげで、プレイヤーは、その神秘的な『ブラックボックス』について時折ぶつつき文句を言うほかない」（Dunnigan 2000: 74-75）。本稿は基本的に規範的な主張はしないが、穏当に言えば、どちらの種類のゲームメカニクスもそれぞれに独特なゲームプレイを生み出すものであり、それゆえ、求められるゲームプレイに対してそれぞれの現実化の方法がより適しているか適していないかの判断はありうるだろう。

るいは本稿における「ゲームメカニクス」の概念は、両者を同じ枠組みで見ることが可能するという点で十分に有用であり、また必要でもある。

6.3.2 行為の設計

規範とその受け入れによって現実化されるものであるにせよ、なんらかのかたちで物理的に実装されるものであるにせよ、ゲームメカニクスはプレイヤーがインタラクトするものである。このインタラクションにおけるプレイヤーの行為の側面がゲームプレイである。そのいみで、ゲームメカニクスの諸要素はゲームプレイの対象である³⁰⁹。

ゲームプレイのありかたは、まさにその行為の対象であるゲームメカニクスの諸要素のありかたによって規定される。というのも、プレイヤーはなにができるか、あるいは、なにをすればどうなるかを決定するのはゲームメカニクスにほかならないからである。このいみで、ゲームメカニクスはゲームプレイの道具である。それはちょうど、ハサミのような道具がその物理的構造によって、それをつかった行為のありかたを規定するのと同じである。

さらにまた、ゲームメカニクスは、しばしばゲームプレイの目的とその行為への評価を示すものとしても機能する。たとえば、ある特定の事態を目標とするようプレイヤーに命令したり、プレイヤーの行為の帰結に対する特定の価値づけを示したりする³¹⁰。このいみで、ゲームメカニクスはゲームプレイを意味づけし、方向づける文脈としても働く。ゲームメカニクス内の諸要素とインタラクトするゲームプレイの行為自体も、あくまでゲームメカニクスのなかで意味を与えられるものであるといういみで、ゲームメカニクス内の要素である。

このように、ひとつのゲームメカニクスは、特定のゲームプレイのための対象・道具・文脈として機能する。ゲームメカニクスは、これらの働きを通して、プレイヤーの行為を特定のかたちに設計するものである。すでに述べたように、この行為の設計という機能がゲームメカニクスの本質のひとつであるのは明らかであるように思われる。もちろん、すべての行為の設計がゲームメカニクスであるわけではな

³⁰⁹ これは複数プレイヤーによるゲームプレイでも同様である。プレイヤーは、その対戦相手ないし協力相手のプレイヤーともたしかにインタラクトしている。しかし、その場合も、他のプレイヤーとのインタラクションは、ゲームメカニクスとのインタラクションを通してなされるものである。この場合、ゲームメカニクスとのインタラクションは当のゲームプレイ行為の最終的な目的ではなく道具ないし手段になるかもしれないが、そのことはそのゲームプレイの行為がゲームメカニクスを直接の対象にするという事実を左右しない。

³¹⁰ 目標や価値を与えることは、プレイヤーがその目標や価値を受け入れることとは別である。それを受け入れるかどうかは、当のゲームプレイをするためのメタ規範（つまりゲーム参加において要求される規範）のレベルの問題であり、原則的にはその受け入れは自由である。

い。それゆえ、ゲームメカニクスの本性を探るには、それと他の種類の行為の設計を区別するもの（つまり種差）に注目するアプローチが適切だろう³¹¹。この節では、この「行為の設計」という概念をより詳しく説明する。行為の設計一般に対するゲームメカニクスの種差については次節で論じる。

行為の設計は、人々の行為を、それが実際になされるまえにあらかじめ特定のかたちに規定する（*determine*）ことである³¹²。人々の行為を特定のかたちにすべく意図された人工物はすべて、この行為の設計という機能を持つ。たとえば、制度、規範、建築物、交通機関といった人工物はすべてこの機能を持つ。

行為の設計は、どのようにして可能になるのか。一般に、行為は、ある目的ないし欲求³¹³があったときに、それを達成するないし満足させるために、意図的に引き起こされる行動（*behavior*）である。そのいみでの行為を特定のかたちにするのは、おおよそ以下の三つの要素である。

- （行為者によって抱かれたものとしての）目的ないし欲求
- 現実についての行為者の信念
- 現実

たとえば、私が〈渋谷に行く〉——より正確に言えば〈私が渋谷にいるという事態の実現〉——という目的を持つことは、上野にいる私の行為をいくらか規定することになる。同様に、私が現実をどのようなものとして信じているかも私の行為を規定する。現実についての信念には、当の目的に対して私を取りうる合理的な手段についての信念も含まれるし、行為の条件としての現時点での私やそれを取り巻く世界の状況についての信念も含まれる。たとえば、〈上野から山手線に乗る〉や〈上野から銀座線に乗る〉といった行動を〈渋谷に行く〉という目的に対する合理的な手段として信じているかどうかは、私の行為を左右する。また、自分のいる場所が上

³¹¹ ゲームが行為やインタラクションにかかわるものであることはおそらくあらゆるゲーム研究者が認めるところであるにもかかわらず、不思議なことに、この「行為の設計」というアプローチを明示的に採用する論者は私の知るかぎりいない。

³¹² ここでの「設計」（*design*）は、〈設計されたもの〉ないし〈設計された状態〉ではなく〈なにかを設計すること〉を指す。また「*x*を設計すること」は、事柄 *x* の挙動や性質を潜在的に規定すること——つまり、*x* の挙動や性質が現実化する以前に、あらかじめその挙動や性質のありかたを特定のかたちに規定すること——を指す。

³¹³ ここで「目的」は、欲求の対象として志向的に表象されている特定の事態を指す（本稿の「目的」概念は、ルース・ミリカンに依拠する戸田山和久（2014: ch.5）の議論を参考にしている）。一方、欲求は、必ずしも志向の対象を持つものである必要はない。以下本稿で扱うのは、基本的には目的を持った行為のみである。というのも、ゲームプレイはふつう目的を持ったものだからである。目的ぬきのプレイ——戯れとでもいふべきもの——を議論する場合には、おそらく「欲求」という概念が重要になるだろう。

野であると信じている場合と、それが秋葉原であると信じている場合とでは、私の行為のありかたは異なるだろう。一方、これらの主観的条件だけでなく、行為の客観的条件としての現実それ自体もまた、行為のありかたに影響を与える。というのも、われわれは現実にはできないことはできないからである。たとえば、なにかしらの事故で山手線が終日運休になっているとき、それを知らずに山手線に乗ろうとする私は、渋谷にたどり着けない。その場合、「私は渋谷に行っている」という言明は偽だろう（もちろん「渋谷に行こうとしている」は真である）。このように現実についての信念と現実の実際のありかたが不整合である場合、ふつう（ある程度合理的な行為者ならば）信念が修正されることになる。その結果、その信念の変化によって行為もまた変化する。たとえば、私が諸々の情報から山手線が運休であるという信念を持てば、その信念がまた私の行為を規定することになる。

目的をもった行為が特定のかたちをとるのは、おおよそ以上のようなメカニズムによるものだろう。それゆえ、行為を人工的に設計することは、上記に挙げた三つの要素のいずれか、あるいはすべてを人工的に作り出したり操作することによって可能になる。行為の設計をそれぞれの要素に対応させれば以下のようなようになる。

- 目的の設計
- 信念の設計
- 現実の設計

それぞれ説明しよう。

6.3.2.1 目的の設計

人に目的それ自体を直接与えることはできない。それは欲求の志向的对象であり、純粹に主観的な事柄だからである。行為の設計者が目的にかんしてすることは、目標の提示である。それは、しかじかの事態を目的として受け入れよという要求であり、それ自体としてはいかなる強制力もない（強制力は現実の設計の問題である）。それを実際に自身の目的として受け入れるかどうかは行為者の主観的な問題である。このように目的として受け入れるよう要求される事態を「目的」(purpose)と区別して「目標」(goal)と呼ぶことにしよう。この用語法にしたがえば、目標は受け入れるべき目的として提示されるものであり、目的は主観的に抱かれるものである。目標は、既存の事態である場合と目的になるべきものとして新たに作り出される場合とがある。

多くの場合、行為の設計として機能する人工物は、たんに目標を提示するだけでなく、それが目的として合理的に受け入れられるような構造を伴っている。もっとも標準的なありかたは、目標となんらかの価値の結びつきである。たとえば、労

働や試験は設定された目標を達成することが利益と結びつけられており、それゆえその目標は合理的な行為者の目的になる。これはもちろん消極的なしかたでも設定できる。つまり、なんらかの事態がマイナスの価値と結びつけられれば、合理的な行為者はそれを避けるように行為する。行為の設計に賞罰の設定がしばしば伴うのはこのような理由による。また、目標と価値を結びつけるというよりも、その目標の事態がそれ自体としてすでに価値を持っている場合も、同様の構造になる。

おそらくゲームメカニクスのはほとんどは、目標の提示を含んでいる。それは「勝ち」や「負け」といった直接的な表現が与えられる場合もあるだろうし、虚構的内容との重ね合わせによって、特定のゲームメカニクス上の事態が目標であることが示唆される場合もあるだろう。とりわけ目標の提示に虚構的内容（ストーリーも含む）をつかう手法は、ビデオゲームにおいて標準的なものである。たとえば、すでに何度も出ている『ドンキーコング』では、その虚構的内容として〈F: ドンキーコングは女性をさらった〉ということが表示されている。この表示は、オープニングシーン、プレイ画面での女性の「Help!」というセリフ、その他作品外部のメタ情報（説明文など）等々によって直接的になされる。また、『ドンキーコング』の明らかなモチーフソースである映画『キングコング』³¹⁴の主題や、より一般的にはいわゆる「囚われの姫君」(damsel in distress) という伝統的テーマもまた、この解釈を間接的に導くだろう。〈F:さらわれた女性〉は、〈F:その救出〉という事態がその虚構世界内での〈F:マリオ〉の目的であることを示唆する³¹⁵。一方、〈F:マリオ〉は、プレイヤーの操作対象としての〈G:マリオ〉と重ね合わせ状態にある。これらの前提から、プレイヤーは、当のゲームメカニクス上の状況における目標は、〈F:さらわれた女性の救出〉という虚構的内容に対応するゲームメカニクス上の事態であろうと類推することができる。虚構的内容によってゲームメカニクス上の目標を提示するしかたは、おおよそ以上のような構造だろう。

目的の設計という側面にかんするゲームメカニクスの際立った特徴は、提示される目標がふつう価値と結びつけられていない（あるいは少なくとも、本質的に価値と結びつけられる必要がない）という点にある。ゲームメカニクスにおいて勝ちや

³¹⁴ 実際、任天堂は『キングコング』の著作権保有者であったユニバーサルスタジオから著作権侵害で提訴されている (Kent 2001: 210-218)。裁判自体は任天堂の勝訴に終わるが、創造性が司法的に認定されるかどうかにかかわらず、『ドンキーコング』の画面から『キングコング』を連想するのはごく自然なことだろう。

³¹⁵ (とりわけビデオゲームの) ストーリー上でしばしば女性が救出対象として表示されることのポリティカルインコレクトネスに対する批判は数多くある。アニータ・サーキージアン (Anita Sarkeesian) による Youtube 上のビデオシリーズ「Tropes vs. Women in Video Games」(2013-) はその最たるものだろう。本稿ではビデオゲーム作品の内容にかかわるこの種の倫理的ないし規範的な議論は避けるが、ビデオゲーム文化におけるジェンダー表現の偏りにはつねに留意しておくべきである。

負けとして設定される事態は、ふつうそれ自体としてはいかなる価値も持っていないし、また特定の価値につねに結びついていなければならないわけでもない³¹⁶。もちろん、ギャンブルやプロ競技や日常的な「罰ゲーム」を考えれば明らかのように、勝ちや負けを特定の価値に結びつけることは任意に可能である。しかし、特定の価値がその目標に本質的に不可分なものとして結びついているわけではない。ユールは、ゲーム一般を特徴づけるこの側面を「交渉可能な帰結」(negotiable consequence)と呼んだ (Juul 2005: 35-36, 41-43)。あるゲームのあるプレイでは、その目標に特定の価値が結びつけられているかもしれない。しかし、同じゲームの別のプレイでは、その目標に別の価値を結びつけることも、あるいはいかなる価値も結びつけないことも可能である。ゲームの結果は、特定の価値を持った事態と内在的に結びついていないといういみで「交渉可能」なのである³¹⁷。

このように、ゲームメカニクスが提示する目標は、多くの場合、それ自体としてはいかなる価値にも結びついていない。にもかかわらず、プレイヤーはその目標を行為の目的として受け入れる。目標を価値に結びつけないにもかかわらず、ゲームメカニクスが目的の設計として機能するのはなぜか。後述するように (6.3.3)、その理由のひとつは、ゲームプレイの内在的性質のうちにある。

6.3.2.2 信念の設計

信念の設計は、現実についての情報を行為者に与えることによって可能になる。当の目的に関連した情報の質と量次第で、行為者の行為は変化するだろう³¹⁸。たとえば、私が渋谷に行こうとして上野駅の山手線のホームで電車を待っているとき、駅構内アナウンスによって山手線が終日運休であることが告げられると、私の信念の内容は変化する。そして、その結果として、たとえば銀座線のホームへ向かうという行為をするかもしれない。ここで、このアナウンスが事実を述べているかどうかは無関係である。このアナウンスが真であろうが偽であろうが、私はそのアナウンスの内容を真であると信じているのであり、そして銀座線のホームへ向かうという私の行為を直接に規定しているのは、その信念である。アナウンスよりも信用で

³¹⁶ ただし、上記のように虚構的なストーリーと重ね合わせられていた場合に、その虚構的事態がそれ自体として価値を持っており、その結果として、それと重ね合わせの状態にあるゲームメカニクス上の事態が価値を帯びるという場合はある。

³¹⁷ ユールの「交渉可能な帰結」という概念は、古典的に遊びやゲームの特徴のひとつとして考えられてきた現実ないし日常生活の利害関心からの分離という考えを拾うためのものである (Juul 2005: 36)。現実的利害からの分離についての議論は、本稿 6.3.3.3 を参照。

³¹⁸ 場合によっては情報によって目的も変わることになる (たとえば、端的にその目的が達成不可能だという信念を持てば、合理的な行為者はその目的に向かって行為することをやめるだろう)。これは、信念が目的に影響を与える (それゆえ信念の設計が目的の設計につながる) という一般的な問題であり、非常に興味深いものだが、本稿では扱わない。

きない情報源（たとえば友人からの伝聞）から山手線が運休であるという情報もたらされた場合、私は信念を持つかわりにその内容を確認する行為をしはじめるかもしれない。もちろんこの場合も、当の情報源からの情報提示という出来事が、その情報源の中途半端な信頼できなさによって行為者の信念に影響を与え、その結果として行為者を特定の行為（確認行為）に向かわせていると言える。

いま述べたのは、現実の事態がどのようなものであるかについての信念だが、現実の法則（こうなればこうなる）についての信念も行為のありかたに決定的にかかわる。というのも、法則（とりわけ因果関係）についての信念は、目的手段推論³¹⁹を可能にするものだからである。ある所与の目的に対して、その手段としてどのような行為をすべきかを導くのが目的手段推論だが、その推論は、その目的になっている事態となんらか特定の事態とが法則的に結びついていることを前提してはじめて可能になる。先の例で言えば、私は、上野駅から山手線に乗れば渋谷駅に到着するという法則を信じているがゆえに、渋谷に行くという目的に対する適切な手段として上野駅に向かうという行為を導くことができたのである。それゆえ、法則についての情報を意図的に調節することもまた行為の設計になる。

ゲームメカニクスについての信念の設計も構造はまったく同じである。これまで述べてきたように、ビデオゲームのディスプレイは、ブラックボックスとしてのゲームメカニクスの内容を表示する。プレイヤーがその表示内容を信じることは、プレイヤーの行為のありかたに影響する。それゆえ、当の目標に関連していかなる情報をどれだけ与えるか（そしてまたその信頼性をどの程度プレイヤーに与えるか）は、ゲームプレイのための信念の設計として機能する。

ビデオゲームの意味作用を扱う本稿の焦点のひとつは、この信念の設計という点にあると言ってよい。というのも、ゲームメカニクスについての意味論は、ゲームメカニクスについての信念をプレイヤーに与えるためのものだからである。本稿は、信念と行為の関係は論じないが、ディスプレイと信念の関係のしかたは中心的な主題として取り上げる。ここで、統語論と意味論からなる記号システムは、ディスプレイと信念の媒介項のひとつとして考えられることになる。

ビデオゲームのゲームメカニクスに特有のことではないが、いくらかはそれに特徴的な側面について触れておこう。すでに述べたように、ビデオゲームのメカニクスは基本的にはブラックボックスであり、通常のプレイヤーにとっては目に見えるものではない。それゆえ、ゲームメカニクスが実際にどのようなものであるかについての信念を形成するものは、ほぼそれを表示するもの——つまりディスプレイ——にか

³¹⁹ これはもちろん伝統的に「実践的推論」と呼ばれてきたものだが、ここでは規範的ないし倫理的な含みを避けるため、戸田山（2014）にしたがって「目的手段推論」で通す。

ぎられる³²⁰。このことは、その表示が真であるか偽であるかを直接的にはほとんど検証できないことを意味する³²¹。それゆえ、原則的には、プレイヤーは（その信頼性を脅かすようなしるしがとくにないかぎり）ディスプレイの内容をとりあえず信じるほかない³²²。これは、山手線の運行状況のケースには見られない特徴である。というのも、山手線の運行状況についてはアナウンス以外にも情報源がありうるし、なにより実際に山手線の車両が走っているかどうかを直接見ることができるからである。

ゲームメカニクス上の法則についての信念は、しばしばゲームメカニクスの挙動の観察によって獲得される³²³。それはちょうど、現実の物理法則についての信念が現実の事物の挙動の観察によって作り上げられるのと同様である。もちろん、その法則が（ディスプレイ上にであれ作品外テキストにであれ）明示されている場合もある。とはいえ、先に挙げたアダムスとドーマンズが述べていたように（6.3.1）、ビデオゲームの場合、アナログゲームとはちがって、その法則が明示的にプレイヤーに与えられないことが多い。あるいは、その法則の発見自体がしばしばビデオゲームプレイの楽しみになるとすら言えるかもしれない。ビデオゲームのプレイヤーは、あるいみで科学者と同様の発見の喜びを持ちうる。そこでは、プレイヤーは、ゲームメカニクス上の法則を、その挙動の観測を通じて明らかにしていく行為に従事している。

このように、その真理がまさにその表示を通じてしかほぼアクセスできないという点では、ゲームメカニクスと虚構世界は似ている。しかし、両者を混同すべきではない。ゲームメカニクスの表示は、虚構的表示ではない。というのも、虚構世界上の真理が、その表示と同時に虚構構成的発話によって作り出されるものである一方、ゲームメカニクス上の真理は、その表示以前にすでに存在しているからである。そのいみで、ゲームメカニクスの表示は、通常の現実的表示である。それは、たとえば、中は見えないが中身が詰まっている引っ越し用段ボール箱の上にインクペンで記された「本」という文字と同じようなものである。

³²⁰ ここではマニュアルや攻略本・攻略サイト等の作品外ソースは除外している。もちろん、それらもゲームメカニクスについての表示の一種である。

³²¹ たとえばプログラムコードを見るといったかたちでブラックボックスの内部に直接アクセスすることは不可能ではないが、それは明らかにビデオゲーム作品の通常受容のしかたではない。

³²² これは言語行為論的に言えば、プレイヤーが発話者（ビデオゲーム制作者）の誠実性を信頼しているからこそ成り立つ信念である（あるいはグライスの協調原理における質の格率のゆえとも言ってもよい）。

³²³ この挙動（ある事態から別の事態への変化）それ自体は、原則的には、ディスプレイからしか知ることのできないものである。それゆえ、挙動の観察から得られる法則についての信念もまた、ディスプレイによる表示に完全に依存している（その法則が直接ディスプレイによって表示されているわけではない）。

6.3.2.3 現実の設計

目的と信念だけでは特定の行為は成立しない。先に述べたように、信念が現実と合致していなければ、その信念にもとづいた行動は意図した行為にならないからである。たとえば、私が上野駅から京浜東北線に乗れば渋谷駅に着くと信じている場合や、自分のいる場所が（実際には上野であるにもかかわらず）浅草であると信じている場合、渋谷に行くという目的に対して私が取る行動の多くは、私が意図した行為にはならないだろう。

行為の設計としての現実の設計は、行為可能性——つまり、行為者が実際になにができる、なにができないか——を設計することである。およそ行為可能性の設計は、既存の行為可能性を特定のかたちに制約するか、あるいは、いままでになかった新しい行為可能性を作り出すかの少なくとも一方を含むだろう³²⁴。行為可能性を設計するものは、ゲームメカニクス以外にもさまざまある。たとえば、建築物は既存の行為可能性（それがなければできたこと）を物理的に制約し、規範や法律は既存の行為可能性を精神的に制約する³²⁵。一方、道具類や機械類は、いままでになかった新たな行為を物理的に可能にする。そして、儀式や制度は、新しい行為を定義することで、その行為（当の社会における社会的事実として認められるもの）をおこなう可能性を作り出す。多くのアナログゲームは、これらの複数を組み合わせたしかたで行為可能性を設計する。たとえば野球は、これらすべての手法をつかって野球のプレイにおける行為可能性を設計している。

以上、行為の設計の内実について説明した。ゲームメカニクスは、明らかにこのようにみでの行為の設計である。しかし、すべての行為の設計がゲームメカニクスであるわけではない。行為の設計自体は社会に広く見られるものである。それゆえ、行為の設計としてのゲームメカニクスを定義するためには、その種差を明らかにする必要がある。

6.3.3 ゲームプレイ

ゲームメカニクスをほかの行為の設計から区別するものはなにか。それを探るためのアプローチは、以下のふたつにおおまかに区別できるだろう。第一に、ゲーム

³²⁴ この既存の行為の制約と新しい行為の創造というアイデアは、サールの「統制的規則」と「構成的規則」の考え（Searle 1969: 33-34）にヒントを得たものだが、おそらくサールの概念とは適用対象がかなり異なるだろう。なお、「構成的規則」は、ゲームメカニクスの存在論という別の論点において再登場する（6.3.5）。

³²⁵ 法律と規範は、もちろん異なるしかたで行為を制約する。前者は最終的に強制力や刑罰に訴えるしかたで、後者は最終的に道徳的判断ないしそれがもつづく感情に訴えるしかたで行為を制約する。とはいえ、いずれも物理的に可能な行為は変えないという点では共通である。

メカニクスは、どのようなしかたで（あるいはなにによって）行為を作り出すかという点で独特であるという考えがありうる。この種のアプローチを「HOW 説」と呼んでおこう。HOW 説は、ゲームメカニクスがどのような方法でゲームプレイの行為を生じさせているのかに注目する。それゆえ、その焦点は、ゲームメカニクス自体の性質である。第二に、ゲームメカニクスは、どのような行為を作り出すかという点で独特であるという考えがありうる。この種のアプローチを「WHAT 説」と呼んでおこう。WHAT 説は、ゲームメカニクスの性質というよりも、それが生み出すゲームプレイ自体の性質に焦点をあわせる。

両者のアプローチは、概念的には互いに排他的ではない。どのような方法で、かつ、どのような行為を作り出すのかという両取りの観点も可能である。あるいは、たんに可能であるだけでなく、両者を組み合わせたアプローチこそがより適切なものだと言えるかもしれない。

以下、両者のアプローチの具体的な内容をそれぞれ検討しよう。

6.3.3.1 HOW 説

HOW 説がゲームメカニクスの定義的特徴として挙げる典型的な項目には、以下のようなものが含まれる³²⁶。

- 明示的あるいは公共的なものである。
- 可能な行為やその結果が厳密に定義されている (Juul 2005)。
- 行為の結果やゲーム状態が数値化可能である (Salen and Zimmerman 2004; Juul 2005)。たとえば、状況を得点として数えられる。
- 特定の結果に対して、当のゲーム内での価値的な区別が割り当てられる (Juul 2005)。つまり、勝ち負けがある。

これらの項目は、たしかにゲームメカニクスの重要な特徴を捉えている。しかし、これらの特徴は、ゲームメカニクスでない行為の設計もまたそれを持ちうるという意味で、それに固有の特徴ではない。たとえば、株取引、試験、(弁護士や検察官にとっての) 裁判などはこれらの特徴すべてを満たすだろう。それゆえ、これらに加えて、ゲームメカニクスの定義的特徴としてなんらか決定的な要素が提示されないかぎり、HOW 説はゲームメカニクスの定義としては不十分に終わる。

HOW 説が挙げる項目は、ゲームメカニクスの必要条件ですらないかもしれない。

³²⁶ 実際には、既存の理論は、「ゲームメカニクス」の特徴づけではなく「ゲーム」や「ルール」の特徴づけとしてこれらの項目を挙げている。とはいえ、その場合の「ゲーム」や「ルール」は、本稿における行為の設計としてのゲームメカニクスと同じと考えてよい。

すでに述べたようにビデオゲームのゲームメカニクスは、その多くが明示されていない。また、ゲーム状態のなかには明らかに数値化可能でないものがある³²⁷。たとえば、野球において、現在のイニング、得点数、ボールカウント、進塁の状況などはすべて数値化可能だが、個々の選手がどの位置におり、どのようなふるまいをしているか、あるいは芝や風向きの状態はどうかといったことは、数値化可能ではない。6.3.1.2 で見たように、それらの物理的制約もまたゲームメカニクスを構成する一部である。また、しばしば言われるように、勝ち負けを伴わないゲームは数多く存在する。『SimCity』(1989) のように勝利条件が用意されていないからといって、それがゲームでないということにはならないのである³²⁸。さらに、可能な行為や状態が厳密に定義されているという条件に当てはまらないケースもあるかもしれない。リンダ・ヒューズ (Hughes 2005) が細かく観察しているように、実際の子どもたちの遊びにおいては、ゲームメカニクスは厳密に定義されていなければ、厳密に運用されてもいない³²⁹。

このように、HOW 説が挙げる項目は、ゲームメカニクスに広く見られる特徴をおおまかに指摘しているといういみでは有効かもしれないが、厳密に見れば、ゲームメカニクスの弁別的特徴を提示するものでも必要条件を提示するものでもない。もちろん、ここで挙げられた項目以外にもゲームメカニクスに特徴的な行為の作りかたを見つけることはできるかもしれない。それゆえ、HOW 説の方向性に完全に望みがないというわけではない。とはいえ、さしあたりここでは HOW 説の可能性を探るよりも、もうひとつのアプローチを検討したほうが賢明だろう。

6.3.3.2 WHAT 説

WHAT 説は、ゲームメカニクスが作り上げるのはどんな種類の行為か、あるいはより適切に言えば、ゲームメカニクスはどんな種類の行為を作り出すよう意図され

³²⁷ この場合の「数値化可能である」が意味するのは、事柄をデジタルな記号に分節化して（言い換えればデジタルデータとして）記述できるということである。それゆえ、たとえば将棋の盤上の駒の配置状態やトランプゲームにおけるすべてのカードの配置状態は、このいみで数値化可能である。また、ビデオゲーム作品におけるあらゆる状態はデジタルデータとして存在するものである以上、つねに数値化可能である。

³²⁸ 逆に『SimCity』のようなオープンエンドなシミュレーションをボーダーラインケースとして位置づけることで、勝ち負けを必要条件として保持する考えもある (Juul 2005: 43, 47)。このように所与の外延よりも理論を優先させること自体は選択肢のひとつとしてあるとは思いますが、しかし、オープンエンドの作品一般をゲームから除外することによる理論的有用性がどの程度あるかは疑問である。

³²⁹ もちろん、ここでも、その種の子どもの遊びは、あくまで遊び（パイディア）であって制度化された遊びとしてのゲーム（ルドゥス）以前のものであるとする考えもありうる。しかし、実際には、子どもの遊びかどうかにかかわらず、ルールをある程度曖昧に定義したうえで、その運用レベルでのフレキシビリティを許容するゲームは数多い。

ているかを問うものである³³⁰。ごく単純に答えれば、それはゲームプレイという行為ということになるだろう。試験や裁判は、たしかにゲームメカニクスと同じようなしかたで行為を作り出すかもしれない。しかし、それらが作り出すよう意図されている行為は、明らかにゲームプレイではない。一方、あらゆるゲームメカニクスはゲームプレイを作り出すよう意図されたものである。この答えは、それなりに説得力があるように思える。この主張が正しければ、WHAT 説はゲームメカニクスの種差を提供することに成功するかもしれない。

もちろん、WHAT 説の成否は、ゲームプレイという行為をどのように定義し、そしてその定義がゲームメカニクスを十全に説明するのかどうかにかかっている。この「ゲームプレイ」概念は、当然ながら、定義の循環を避けるために「ゲームメカニクス」という概念から独立に定義しなければならない。WHAT 説のアプローチは、対象の分類を、それが作り出す働きの観点から定義しようとする点で、芸術作品をその美的機能の観点から定義する芸術の美的機能説と相似であると言えるかもしれない。

さて、ゲームプレイとはなにか。定義上、行為であることははっきりしている。ゲームプレイの定義は、それがどのような種類の行為なのかを探ることにほかならない。私の考えでは、ゲームプレイを定義するアプローチは、さらに外在的なアプローチと内在的なアプローチに区別できる。前者は、ゲームプレイをそれとは別のなにかとの関係において定義するアプローチ、後者は、ゲームプレイがそれ自体として持つ性質（内在的性質）によって定義するアプローチである。当然ながら、両者は互いに排他的ではない。

6.3.3.3 現実の利害関心からの分離

外在的アプローチから考えよう。外在的アプローチの有力な候補は、ゲームメカニクスを現実的な欲求との対照関係において定義する試みであるように思われる。

ゲーム、あるいはより一般的に遊びの古典的な定義において、しばしば現実ないし日常生活上の利害関心からの分離という側面が強調されてきた³³¹。この特徴は、さまざまなしかたで説明される。たとえば、ヨハン・ホイジンガは、この特徴を説明するのに「無関心性」という言葉をつかう。

³³⁰ この意図主義的操作の趣旨は、純粋な機能主義に制限をかけるという点にある。純粋な機能主義をとれば、なんであれ特定の行為を作り上げるものがその都度ゲームメカニクスになってしまう。もちろん、同様の制限は意図ではなく慣習に訴えることでも可能である。本稿 6.2.4.5 を参照。

³³¹ この「現実の利害関心からの分離」という概念は、存在論的な含意を持つものではない。つまり、あるものが現実の利害から分離していることは、それが存在論的に非現実のものであることを意味しない。この論点については、本稿 6.3.5 を参照。

遊びの第二の特徴は、この第一の特徴〔自由〕と密接にかかわる。すなわち、遊びは「日常の」あるいは「現実の」生活ではないということである。それはむしろ、「現実の」生活から、それ独特の気質を持った一時的な活動の領域へ踏み出すことである。〔…〕遊びの形式的特徴にかんして、どの研究者も強調するのは、この遊びの無関心性（disinterestedness）である。遊びは、「日常の」生活ではない以上、要望や欲求の直接的な満足の外にある。あるいはそれどころか、遊びはその欲求の過程を中断するものである。（Huizinga 1949: 8-9）

ロジェ・カイヨワもまた、無関心性という考えには反対しているものの³³²、遊びが持つ自由さや日常生活からの分離という特徴を同様に認めている。

他方、これは疑いを容れないことだが、遊びは自由で自発的な活動、喜びと楽しみの源泉として定義されるべきである。参加を強要されたと感じる遊びは、たちまち遊びではなくなるであろう。〔…〕いかに熱狂的な遊びであろうと、いかに疲労の激しい遊びであろうと、遊戯者は気晴らしを、患いからの逃避を求めて、すなわち日常生活から遠ざかることを求めて遊ぶのである。〔…〕実際、遊びは本質的に生活の他の部分から分離され、注意深く絶縁された活動であり、それはふつう、時間と場所の明確な限界の中で完成される。（Caillois 1967: 36-37[34-36]）³³³

クリス・クロフォードは、ゲームが現実的な損害を被らないように設計されるものであることを「安全性」（safety）と表現しているが、これもまた、現実的利害からの分離についての説明の一種だろう（Crawford 1984/2011）。サレンとジーマーマンは、ゲームが「時間の空間の両方において、いわゆる『現実の生活』から線引きされている」ことを「作りものである」（artificial）と呼び、ゲームの定義的特徴のひとつに数えている（Salen and Zimmerman 2004: 80）。この線引きされたゲームの圏域は「マジックサークル」とも言い換えられる（ibid: 94-99）³³⁴。最後に、すでに述べた

³³² カイヨワがここでホイジンガを批判する動機は、ギャンブルの実践を遊びの領域に正当に位置づけるためである（Caillois 1967: 34-35）。

³³³ この引用のかぎりでは、カイヨワは日常生活からの分離を時空間的な分離として捉えているように見えるかもしれないが、後続の議論を見れば明らかなように、カイヨワは必ずしも分離を時空間的なレベルに限定しているわけではない。なお、遊びが時空間的に明確に区別された圏域を持つという考えはホイジンガにも見られるが、時空間的な孤立性の議論は、現実からの分離に関連する問題ではあれ、同一の議論ではない。また、私の考えでは、時空間的な孤立性は遊びやゲームの必要条件でもない。次の注も参照。

³³⁴ 「マジックサークル」はホイジンガ由来の用語だが、サレンとジーマーマンを含めたゲーム研究者たちのあいだで用法が一定しない。サレンとジーマーマンは、時空間的に分離された圏域を指すものとしてつかっているように見える。また、ユールがこの語をつかうときは、明らかに空間的な意

ように (6.3.2.1)、ユールの「交渉可能な帰結」という概念も、現実的利害からの分離を説明するひとつのしかたである (Juul 2005: 35-36, 41-43)。

以上の現実の利害関心からの分離という考えは、遊びやゲームを、それ自体の内在的性質ではなく、それが現実の社会や日常生活といった外的な営みに対してどのような位置づけを持つものであるかによって定義しているといういみで、外在的アプローチである。そして、それは、外在的アプローチのなかでもおそらくもっとも有望なものである³³⁵。

さて、いま挙げた諸説は、ゲームや遊びの定義についてのものであった。そこで言われる「ゲーム」や「遊び」のカテゴリは必ずしもはっきりしないが、本稿がここで求めているのは行為としてのゲームプレイの定義である。それゆえ、本稿の関心は、この現実的利害からの分離という特徴を行為というカテゴリにどのように適用することができるのかという点にある。

6.3.3.4 自己目的的行為

結論から言えば、現実的利害から分離した行為は、自己目的的な行為として特徴づけられる。以下、この「行為の自己目的性」という概念について説明しよう。

エリザベス・アンスコムの有名な定式によれば、行為とは、なぜ (why) それをするのかと問われた場合に、そうする理由を答えられるものである (Anscombe 1963/2000: 9[17])³³⁶。ここでの「理由」は限定つきのものである。なぜなら、「なぜなら…だから」(because ...) という形式の文が表現するものがすべて行為の理由であるわけではないからである。たとえば、なんらかの外的出来事の原因を述べることや、なにか主張や予言をしたときにその根拠や証拠を述べることもまた「なぜなら」の形式をとるが、それらは行為の理由ではない (ちょうど私がひとつまえの文で述べた「なぜなら」がそうであるように)。アンスコムによる行為の最終的な特徴

味合いが強調されている (Juul 2005: 164-167)。一方、ミヒャエル・リーベ (Liebe 2008) の用法では、「マジックサークル」は、ゲームメカニクスの現実化のための規範を持つ効力とほぼ同義である。それゆえ、リーベによれば、ビデオゲームにはマジックサークルがないということになる。これら多様な用法についての批判的な概観は、Calleja (2012) を参照。

³³⁵ ホイジンガが挙げているように、外在的アプローチのほかの候補はありうる。たとえば、現実の模倣、現実的実践のための予備的訓練、衝動の鎮静作用等々である (Huizinga 1949: [12-13])。これらは、遊びがどのような (生物学的) 目的のためのものなのかという観点による定義だが、ホイジンガが言うように、この種の考えは遊びの本質をとらえるものではないだろう。むしろ、遊びを外在的に特徴づける唯一の適切な考えは、それがいかなる現実的利害とのつながりも持たないこと——いかなる現実的な目的のためのものでもないこと——であるように思われる。

³³⁶ ここでアンスコムが考えているのは、意図的行為 (intentional action) にかざられる。行為をなんらかのいみで (すること) (doing) として定義する場合、意図的でない行為も含まれるかもしれない (Wilson and Shpall 2012: sec.1)。本稿はこの問題にはとくに深入りしない。本稿における「行為」はすべて意図的行為を指すものと考えてよい。

づけは、おおむね、①それをしていることを行為者自身がわかっている、②行為者は自分がそうしていることをいかなる観察もぬきにわかっている、③その行為の原因として心的原因（観察にもとづかないで知られる原因）が含まれる、の三点である（*ibid*: 24-25[46-47]）。

なぜそれをするのかという問いに対する答えはさらに、当の行為についての異なる記述を与えるものと、当の行為がそれとは別の行為をするためのものであることを示すものとに区別される（*ibid*: sec.23）。たとえば、アンスコム自身の例を引けば、「なぜポンプを押しているのか」という問いに対して「水槽に飲み水を補給するためだ」と答える場合は、前者である。その答えは、同じひとつの行為について異なる記述を与えている（*ibid*: 38-39[73]）³³⁷。対して、たとえば「私は叔父の決心を変えさせるためにロンドンに行こうとしている」という場合、〈叔父の決心を変えること〉と〈ロンドンに行くこと〉は別々の行為である（*ibid*: 40[76]）。この後者の種類の答えは、「なぜ」と問うよりも「なんのために」（*what for*）あるいは「なにを目指して」（*with a view to what*）と問うことよって——つまり目的を問うことよって——よりはっきりと導かれるだろう（*ibid*: 64[120]）。

さて、ふつう、ある行為について、この「なんのために」という問いを続けていくことが可能である。「上野駅に行く」「なんのために？」「山手線に乗るために」「なんのために？」「渋谷に行くために」「なんのために？」云々。これは、目的手段推論——特定の目的からとるべき手段を演繹する推論——を逆進させたものにほかならない³³⁸。この問いを続けていくと、最終的にそれ以上の問いと答えを許容しないような第一の目的にいたる。アンスコムによれば、この「なんのために」連鎖における最後の答え、つまり、目的手段推論において第一の前提になるものは、つねに「望ましさの特徴づけ」（*desirability characterisation*）を与えるものである（*ibid*: 72[137]）³³⁹。

いかなる前提も、それがちょっとした「実践的推論」における第一の前提とし

³³⁷ このようなしかたでの行為の個別化は、存在論的にひとつの行為をひとつの出来事としてとらえる考えによる。柏端（1997）を参照。

³³⁸ アンスコムは、目的手段推論＝実践的推論が哲学史において倫理の問題——つまり、目的連鎖の果てにある究極の目的＝善の問題——として扱われてきたことに対して明確に反発している

（*Anscombe 1963/2000: sec.21, sec.41*）。「〔目的の〕連鎖は終わるところで終わることができるのであり、あらゆる行為がそれへと向かう、本質的に終局的な同一の目的においてそれが終わる必要はない」（*ibid*: 34[62-63]）。本稿もこの見解に同意する。「因果」概念が（少なくとも理念として）究極の第一原因なるものを要求するのとは異なり、「目的」概念は究極で唯一の第一目的を要求しない。第一目的は、（強いいみで）究極である必要もなければ、唯一である必要もない。本稿は、最終目的とそこから導かれる目的連鎖を任意に構築できることを認める。

³³⁹ 当然ながら、この「望ましさ」は行為者個人にとってのそれである。そこには、社会的な望ましさ、普遍的な望ましさといった含意は一切ない。

て本当に機能するのであれば、望まれているもの (something wanted) についての記述を含む。一方、途中段階の前提については、「なんのためにそうしたいのか」という問いが発生する。その問いは最終的に望ましさの特徴づけ——それについて「なんのためにそうしたいのか」という問いが発せられないもの[……]——にいたるまで続く。(ibid: 73-74)

つまり、渋谷に行くのはどこどこの雑貨屋に行くためであり、そこに行くのはこれこれの雑貨を買うためであり、それを買うのは誰々にプレゼントとしてあげたいからであり、そうしたいのはしかじかのためであり——といった系列があるとして、その問いと答えの連鎖がどの時点で打ち止まるにせよ、その打ち止まる時点の答えには、それがそれ自体として望ましいものであるという内容がつねに含まれている。これがアンスコム的主張である。

おそらく、このことは、現実的な利害関心と結びついた行為のすべてに当てはまる³⁴⁰。しかし、私がここで主張したいのは、ゲームプレイの行為は、それに対する「なんのために」という問いの連鎖の結果導かれる最終的な答えが、それ自体としてはまったく望ましさを示すものではないということである。

将棋を考えよう。ここでプレイヤーは、将棋の結果にかんしていかなる現実的な利害関心も持っていないと仮定する。プレイヤーの一方——合理的であり、思いつきで指したりしないプレイヤー——が中盤でやや意表をつく手を指したが、その後の展開はその手が活きるようなものではなかった。それを見ていた観戦者は、終局後に「なぜあの手を指したのか」と尋ねる。プレイヤーは、それを指すことで意図していたこと、その時点でどのような読みをしていたかなどを答えるだろう。そこで質問者は問いを変える。「なんのためにあの手を指したのか」。ここでのプレイヤーは「それをするのでより有利になるために」と答えるかもしれない。それに対して質問者は問いを続ける。「なんのために?」。最終的に出てくる答えは、「この勝負に勝つために」だろう。これが当の手を指すという行為を導いた第一の前提、つまりそのプレイヤーがその行為をすることにおいて最終的に目指している第一の目的だからである。将棋の指し手という行為においてプレイヤーが目指す目的は、端的に当の勝負に勝つことであり、それ以上のなにもものでもない。

これは、ビデオゲームのゲームプレイにもまったく同様に適用できる。「なんのために 1UP キノコを取ったのか?」と問われた『スーパーマリオブラザーズ』のプレイヤーの答えは、「そのほうがゲームクリアにとって有利だから」であり、その最終的な目的は「ゲームクリアをするため」だろう。同様に『ぷよぷよ』(1991) の「と

³⁴⁰ 望ましくない事態 (S) を避けるというネガティブな目的を持った行為も、望ましい事態 (S) の回避という事態) を目指す行為として理解できる。

ことんモード」をするプレイヤーは、特定の行為をなんのためにしたのかを問われれば、最終的に「高得点をとるため」「ゲームオーバーにならないため」などと答えるだろう³⁴¹。

さて、これらゲームプレイの第一目的として記述される事態は、それ自体としてはまったく望ましいものではない（あるいは少なくとも望ましいものである必要がない）。このことは、以下のような質問テストによって容易に判別できる。

Q1: 押すと欲しい雑貨が手に入るボタンがあります。押しますか？

Q2: 押すとそのゲームに勝利できるボタンがあります。押しますか？³⁴²

Q1 に対する答えは、もしその雑貨が本当に回答者の欲しいものであるのであれば、イエスだろう。対して、Q2 に対する答えは、ふつうノーである。将棋や『スーパーマリオブラザーズ』をしているプレイヤーに Q2 を問うことを想像してみればよい。プレイヤーは、まさにその事態を達成しようと本気で行為しているにもかかわらず、その目的を容易に達成できる選択肢を与えられても、その選択を選ばない。これは、なんであれ真剣にゲームをした経験がある人にとっては、ほとんど自明の事柄だろう。望ましい事態は、その事態が生じることそれ自体で望ましいはずである。それゆえ、当の目的が本当に望ましいものであるならば、その目的を達成する手段にかかわらず、その目的の達成が欲求される。このことは、おそらくあらゆる現実的関心を伴った行為の目的に当てはまる。一方、ゲームプレイの目的には、一般にこのことが当てはまらない。この点で、現実的な利害関心を伴った行為とゲームプレイは区別される³⁴³。

³⁴¹ 『ぷよぷよ』の「とことんモード」のように、「ゲームクリア」という概念がない（つまりオープンエンドな）ゲームメカニクスの場合、実際にどのような目的を第一に目指すかはプレイヤーごとに異なりうる。それは、場合によっては〈高スコアを獲得すること〉や〈高レベルに到達すること〉であり、場合によっては〈より長くプレイすること〉であり、場合によっては〈ゲームオーバーにならないこと〉（つまりサバイバル）というネガティブな目的だろう。オープンエンドな目的は、『スペースインベーダー』にはじまるアーケードシューティングジャンルから『SimCity』のような箱庭系シミュレーションジャンルまで広く見られるひとつの伝統的なゲームメカニクスの型だが、必ずしもすべてのゲームプレイヤーが同じ目的を受け入れるわけではない。対して、「ゲームクリア」概念を持つゲームメカニクスは、ふつう当の作品をプレイするすべてのプレイヤーが受け入れるべきものとして特定の目的を提示するものである（もちろん、当の作品のゲームメカニクス全体としてはオープンエンドだが、面＝レベルごとにクリア条件を設けるものもよくある。この場合、目的が複層化されることになるだろう）。

³⁴² この「ワンボタンゲーム」のアイデアは Juul (2013: 12) に借りた。

³⁴³ もちろん、第一目的の達成がそれ自体として望ましい行為の場合も、たんにその達成だけではなく特定のプロセスを伴うほうがより望ましいというケースはいくらでもある。たとえば、目の前にあるボタンを押してその雑貨を即座に手に入れるよりは、わざわざ電車に乗って渋谷の雑貨屋まで出かけて行って買うほうがより望ましい、といったケースである。しかし、この種の事実は、ここでゲームプレイを〈その第一目的がそれ自体として望ましいわけではないもの〉として特徴づけ

想定される反論が三つある。第一に、実際のところ、ゲームのプレイヤーはしばしば、勝つことやゲームクリアを手段とするさらなるなんらか別の目的のためにプレイをしているのではないか、という反論である。たとえば、プロの棋士は賞金や名誉のために勝つことを目指す。プロでなくとも、対戦相手に優越するために、あるいは自身の能力を誇示するために、相手をいやな気分させるために、あるいは友人より先にそのゲームをクリアして自慢するために、勝利やクリアを目指すことがしばしばあるのではないか。

この主張は、ゲームプレイが本質的にどのようなものであるかという論点と、ゲームの結果がなんらかの利害と結びつきうるかどうかという論点を混同している。すでに何度か述べたが、ゲームの結果と現実の利害の結びつきは「交渉可能」である。それゆえ、両者は場合によっては結びついているだろう。しかし、このことはそこでおこなわれている行為がゲームプレイかどうかにかかわらずのものではない。その行為が、当のゲームの特定の結果（たとえば勝利）と結びついた利害を第一目的としておこなわれているのであれば、それはゲームプレイではない³⁴⁴。逆に、その勝利がなんらかの利害と結びついていたとしても、あくまで勝つことを第一目的として行為しているかぎりには、それはゲームプレイと言っていいだろう。プロの棋士は、このいみでたしかにゲームプレイをしているように思われる³⁴⁵。もちろん、第一目的がなにかを特定することが難しいケースはあるかもしれない。しかし、そのようなケースは当の行為がゲームプレイであるかどうかははっきりしないケースとして考えればよいのであって、本稿の主張の反例になるものではない。

第二に、現実的利害とのつながりがなくとも、勝ちやゲームクリアはそれ自体としてつねに快いものであり、それゆえ望ましさの特徴づけが与えられるものであるという反論が考えられる。この見解にしたがえば、たとえば「なんのために勝った

ることの妨げにはならない。つまり、むしろ、その種の「過程を楽しむ」行為を、多かれ少なかれゲームプレイないし遊びの側面を持つものとして説明すればよいのである。

³⁴⁴ たとえば、リアルマネーで売るためにオンラインゲーム上のアイテムを苦勞して集めるプレイヤーは、ゲームプレイではなく労働をしていると言ったほうが適切だろう。なお、ゲームによる労働と並んで、ギャンブルもまたゲームの結果が利害に結びつく典型的なケースだが、ギャンブルについてはそれ特有の事情があるように思われる。というのも、ギャンブルのプレイは、当の結果が正と負の現実的利害（それも大きな現実的利害）と結びついていることを前提したうえで、その結果の不確定さ、自身のコントロールを完全に超越したもの——つまり運——に身をゆだねるという独特の経験のうちその本性を持つものだろうからである。カイヨワのように、ギャンブルあるいは「偶然の遊び」を議論に含める論者もいるが、私は、ギャンブルがゲームプレイとはまったく別種の問題系を形成するものであると考える。それゆえ、本稿はこのギャンブルの特殊性については一切扱わない。

³⁴⁵ あるいは、ゲームプレイとゲームプレイでない行為は、同時に生じうるという説明も可能かもしれない。プロの棋士やスポーツ選手は、そのゲームの結果が持つ利害への影響を気にしつつ、同時にその結果自体を純粋に第一目的とした行為をしていると言えるかもしれない。この説明は本稿の主張と相反するものではない。

いのか」という問いがつねに有意味であり、そしてその問いに対して「勝利は快いから」と答えることがつねに可能である。そして、この「快い」は、明らかに望ましさの特徴づけである。

この主張は端的に誤りである。というのも、勝利はふつうそれ自体として快につながるものではないからである。このことは、先のテストを応用することで示せる。それを食べるとつねに快さが得られるような果物があるとしよう。ここに、それを押すとその果物が手に入るボタンがある。その快さを求める人ならば、おそらくそのボタンを押すことに躊躇しないだろう。一方、ここに、先の例と同様に、それを押すとそのゲームに勝利できるボタンがある。もし、勝利がそれ自体として快をもたらすものであるならば、プレイヤーは躊躇なくボタンを押すはずだろう。しかし、実際はもちろんそうならない。

第三の想定される反論——おそらくもっともましな反論——は、以上の第二の反論への応答にさらに反論するものである。それによれば、勝利が快をもたらすものとして望ましいものであるためには、必ずしもそれ単独で快をもたらす必要はない。むしろ、勝利の快は、特定のしかじかのプロセスを経た結果だからこそ得られるものであって、ボタンを一押しするというプロセスの結果から得られるものではない。ワンボタンゲームの思考実験は、勝利をそれにいたるプロセスから切り離して考えているという点で不適當である。

これはそれなりにもっともな主張である。しかし、これはもともとの問い——ゲームプレイの第一目的は望ましいものであるかどうか——からずれた議論になっている。というのも、この第三の反論によれば、望ましいのは〈しかじかのプロセスを経て最終的に勝利する〉という時間的幅を持ったプロセスの全体ということになるだろうが、個々のゲームプレイ行為（たとえば将棋における特定の指し手）の目的は、明らかにそのようなプロセスではないからである。ふつう、ゲームプレイの目的は、あくまで結果としての勝利やゲームクリアそれ自体であって、その目的にプロセスは含まれていない³⁴⁶。〈しかじかのプロセスを経て勝利すること〉を目的とする行為は、ゲームプレイの行為ではなく、むしろ〈当のゲームをし始める〉という行為、あるいは〈それをし続けている〉という行為である。「しかじかの障害を乗り越えた結果として最終的に勝って快くなりたいから」という答えを導く問いは、「なんのためにそのゲームをし始めたのか／しているのか」であって、「なんのためにその指し手を指したのか」ではない。前者の問いは、ゲームプレイの目的についての問いではなく、ゲームプレイに参加するという行為の目的についての問いであ

³⁴⁶ 例外はある。たとえば、将棋において「居飛車で勝たないと意味がない」と考えている人にとって、〈居飛車の戦形に組んだうえで勝つ〉というプロセスが目的になっていると言えるだろう。しかし、これはゲームプレイのあらゆるケースに当てはまるものではまったくない。

る³⁴⁷。〈ゲームに参加すること〉や〈ゲームをやめること〉は、ゲームのなかの行為ではなく、ゲーム外の現実の行為である。そしてそれは、余暇の楽しみのため、時間つぶしのため、健康のため、現実逃避のため、といったそれ自体として望ましい現実的な目的をしばしば持つだろう³⁴⁸。

これら三つの反論に対する論駁が正しければ、また、有力な反論がこれら三つのほかにないならば、ゲームプレイの必要条件として〈その第一目的に望ましきの特徴づけが与えられない行為であること〉を挙げることは十分に正当だろう。

しかし、これはゲームプレイの十分条件ではないように思われる。というのも、なんらかの強制によって特定の目的に向かって行為させられるケースもまた、この特徴を持つと言えるからである。そのような行為とゲームプレイを区別するものは、その行為の自発性の有無にある。これもまた「自発性」や「自由」という言葉で先行の論者が指摘してきた遊びやゲームの特徴である。カイヨワが言うように、「参加を強要されたと感じる遊びは、たちまち遊びではなくなる」、あるいはさらに「ただ人に勧められただけで、遊びはその根本的な特徴の一つを失う」(Caillois 1967: 36[34]) のである。

このことが意味するのは、ゲームプレイの特徴づけは、その目的のありかたについての限定だけでは十分ではないということである。たんにその目的がそれ自体として望ましいものでないというだけではゲームプレイとは言えない。ゲームプレイを十全に特徴づけるには、それに参加するという行為のありかたにも注目する必要がある。これは、上述の第三の反論が問題にしたポイントにほかならない。その主張の誤りは、ゲームプレイのプロセスをゲームプレイの目的として考えた点にあった。一方、すでに述べたように、ゲームプレイのプロセスをゲーム参加の目的として考えることは妥当である。プレイヤーは、ゲームプレイのプロセスを経験するためにゲームに参加するのである。

第三の反論にはもうひとつの誤りがある。第三の反論は、ゲーム参加の目的のうち、ゲームプレイのプロセスが特定の結果（つまり勝利やゲームクリア）になることを含めていた。しかし、プレイヤーはふつう、特定の行為のプロセスそれ自体を楽しむために参加するのであって、特定のプロセスの結果として勝利するために参加するのではない。たとえ勝利が一般に快をもたらすものであったとしてもである。このことは、ゲームの参加時点ではその結果が明らかではないこと、また逆にその結果が明らかである（たとえばゲーム参加の時点ですでに勝利が約束されている）場合にはゲーム参加の動機づけが失われるということを考えれば明らかだろう。

³⁴⁷ ここでの「参加」は、当のゲームが複数人プレイヤーのゲームであることを含意しない。一人ゲームをはじめる（あるいはし続ける）ことを含めて「参加」と呼ぶ。

³⁴⁸ なお、ゲームプレイに参加することがつねに快を目的としているという考えははなはだ疑わしい。第三の反論は、この点でも十分に否定するに値する。

もちろん、いったんゲームに参加すれば、そのゲームのなかでの目的になるのは、勝利である。

より明確に言えば、ゲーム参加——ゲームプレイをはじめ／続けること——の目的は、ゲームプレイにおける特定の目的を目指すことから生じる手段の系列としての行為のプロセスである。このプロセスは、それ自体として望ましいものだろう。というのも、ゲーム参加という行為に対して「なんのために？」と問えば、「ゲームプレイのプロセスが楽しいからだ」という答えが自然に返ってくるはずだからである。この答えは——「楽しい」という概念の内実がどのようなものであるにせよ——明らかに望ましさの特徴づけを与えている。というのも、「なんのために楽しくなりたいのか？」という問いはほとんど意味をなさないからである。

以上のゲーム参加の特徴は、上に述べた強制的に行為させられるケースには当てはまらない。被強制的な行為は、その目的自体が望ましいものではないという点でゲームプレイと同じだが、その行為をはじめ（あるいはし続ける）ことの目的がそのプロセスを経験するためではないという点でゲームプレイとは異なる。被強制的な行為に参加する目的を問われれば、たとえば「それにしなくてはならぬ不利益を被るからだ」といった種類の答えが返ってくるだろう。もちろんこの種の答えも望ましさの特徴づけを与えるものだが、それはその行為のプロセスについての望ましさの特徴づけではない。

まとめよう。ゲームプレイは以下の二つの特徴を持つ。①その第一目的がそれ自体として望ましいものではない行為であり、かつ、②その行為をし始める（あるいはし続ける）目的が、〈当の第一目的を受け入れることによって一連の手段系列としての行為のプロセスを生じさせること〉であるような行為である。より簡単に言えば、ゲームプレイは、①目的それ自体は望ましいものではないが、②その目的を受け入れることによって生じる手段の系列が望ましいものであるような行為である。以上の二点は、ゲームプレイをゲームプレイでない行為から十分に弁別する特徴である。

さて、①と②をあわせた特徴をもつ行為を「自己目的的 (autotelic) な行為」と呼んでおこう。このいみで、ゲームプレイは自己目的的行為として定義される。ゲームをプレイすることを「自己目的性」という概念で特徴づける議論はすでにある。もっとも明確にこの概念を持ち出しているのはバーナード・スーツ (Suits 1977) だが³⁴⁹、先行論者における「自由」や「自発性」や「利害関心からの分離」といった

³⁴⁹ ただし、ここでのスーツの主眼は、ゲームプレイをそのほかの「自己目的的な活動」から区別することにある。スーツの考えでは、「自己目的的な活動」には、ゲームプレイだけでなく、たとえば神の黙想や猫が自分の尻尾を追いかける行動なども含まれる。これらを本稿のいみでのゲームプレイに含めるかどうかという問題はさておき、スーツが採用する「自己目的性」の概念は本稿のそれとは異なる。それゆえ、ゲームプレイを自己目的的行為として定義する本稿とスーツの食い違

表現の少なくとも一部は、実質的に自己目的性のことを指している。それら先行議論に対する本稿のオリジナリティは、(1) 「行為」の概念を明確に示したうえで、行為の一種としてのゲームプレイの種差を考えたこと、(2) 「自己目的的行為」の概念を定式化したこと、の二点である。

以上のように、本稿は、WHAT 説の外在的アプローチの観点から、ゲームプレイを自己目的的行為として定義する立場である。しかし、この定義は不十分さを感じさせるものかもしれない。というのも、それはあくまで消極的な特徴づけにすぎないからである。結局のところ、その行為を自己目的的なものにしてはいるのは、その行為がそれ自体として持つどんな性質のおかげなのか？それ自体が持つ性質を積極的なかたちで特徴づけられないかぎり、ゲームプレイの本性を明らかにしたことになるのではないのか？このような疑問に答えることを目指すのが、WHAT 説の内在的アプローチである。

6.3.3.5 快、学習、挑戦

以下では、ゲームプレイについての議論の結びとして、内在的アプローチのいくつかの候補を示す。そのうえで、ゲームプレイの内在的性質についての私自身の試論を提示したい。

おそらく、内在的アプローチのもっとも常識的かつ簡潔な答えは、「ゲームプレイとは楽しい行為である」というものだろう。これはまた、それなりに説得的な答えでもあるかもしれない。しかし、問題は、その「楽しさ」という概念が実際どのような内実を持つものであるかということである。それが特定されないかぎり、この回答はほとんどなにも答えたことにならない。

ひとつの選択肢は、「快」という概念を持ち出すことである。ホイジンガやカイヨワのような古典的な論者もまた、現実的利害からの分離という考えとセットで「快」の概念を持ち出している。この見解によれば、ゲームプレイは、その行為をすること自体が快の経験をもたらすという点で特徴づけられることになる³⁵⁰。これは多くのゲームプレイのありかたを説明するかもしれない。しかし、明らかに十分な説明ではない。というのも、実際のところ、ゲームプレイの渦中にあるプレイヤーは、つねに快い経験をするどころか、むしろ苦痛に満ちた経験をするからである。ユールは、これに関連する事実を「失敗のパラドックス」というかたちで定式化している。

いがあるとしても、それは第一に「自己目的性」の定義のちがいに由来するものである。

³⁵⁰ この考えは、ゲームプレイの目的が快をもたらすものであるという先に述べた見解と異なるものであることに注意しよう。

- ① われわれは一般に失敗を避ける。
- ② ゲームをプレイするとき、われわれは失敗を経験する。
- ③ われわれはゲームを追い求める（われわれが通常避けるものを経験することになるにもかかわらず）。（Juul 2013: 2）

これがパラドックスかどうかはともかく、①や②が真であるとするならば、ゲームプレイがつねに快いものであるという主張は明らかに偽であるように思える。われわれは失敗することでふつう不快を覚える。また、失敗を避けるために悪戦苦闘をしているときにも、いら立ちや苦悩や焦りといった通常は不快と見なされる経験をするだろう。ユールが示すように、われわれは、つらい経験をするにもかかわらず、なぜか好き好んでゲームをプレイしたがるのである。

もちろん、ゲームプレイにおける悪戦苦闘や失敗は、現実的利害に結びついたそれとはちがって、苦痛のように見えて実は快なのだ、という主張もあるかもしれない。この主張は、いくらか直観に合致するところもあるかもしれない。とはいえ、仮にこの主張が正しいとしても、「一見苦痛だが実際は快である」という概念の内実をさらに説明する必要があるだろう。快の観点からゲームプレイの特徴づけを試みる立場は、この問題をうまく処理しなければならない。

一方、快という純粋に主観的な観点ではなく、より客観的で観察可能な観点からゲームプレイの内在的特徴を説明するアプローチもある。たとえば、井上明人が示しているように（井上 2008; 井上 2009b）、ゲームプレイを学習に似たある種の認知プロセスとして考える立場がある。この見解によれば、ゲームプレイは「認知のパターンや行為を調整、修正していく過程」（井上 2008: 33）である。楽しさを感じさせるゲームは、「学習体験をきちんと誘発してくれる」ようなものであり、そこでは「プレイヤーがほどよい刺激を受けながら、試行錯誤の学習を経験してゆく」（*ibid.*: 34）。ようするに、この立場によれば、ゲームプレイは、プレイヤーにとって適切な「試行錯誤」のプロセスとして特徴づけられる。

この試行錯誤は、もちろん簡単すぎる課題でも難しすぎる課題でも生じない。その難易度は（プレイヤーの能力に相対的に）適度なものでなければならない。ユールは、ゲームデザイン論の文脈において、適度な難易度をもった課題——つまり「挑戦的事態」（challenge）³⁵¹——を与えるということがゲームデザインのひとつの規範的な考えになっていることを示している（Juul 2005: 110-111）。この考えにしたがえば、ゲームプレイの内在的特徴は、適度な難易度を伴った挑戦のそれにほかならない。この「適度な挑戦」という考えは、ミハイ・チクセントミハイの有名な「フ

³⁵¹ この「challenge」は、課題に取り組むという行為ではなく、取り組まれる課題のほうを指している。ここでは、前者を指すのに「挑戦」を用い、後者については「挑戦的事態」を用いる。

ロー」概念とも結びつく (ibid: 112)。

快説、学習説、挑戦説は、互いに排他的なものではない。むしろ、それらは、同じゲームプレイという現象をいくらか異なる視点から記述するものだろう。私は、これらの理論が（快説のようにいくらかの問題を含む場合はあるにせよ）決定的に誤りであるとは思わない。おのおのが一定の説得力を持つ理論である。おそらく、ゲームプレイについての内在的アプローチは、さまざまな観点から非排他的なかたちでゲームプレイの諸側面を記述することで、豊かな成果を挙げるものであるように思われる。それゆえ、ここでは、これら先行の理論を批判的に検討するよりも、いままでいかなる論者も示さなかった新たな観点からのゲームプレイの特徴づけを試みてみたい。この試論もまた、先行の理論と両立しうるものである。

6.3.3.6 美的行為

私のアイデアは、ゲームプレイを美的行為 (aesthetic action) として特徴づけるというものである。「美的行為」という概念は、美的判断——とりわけ実質的美的判断——とのアナロジーによって引き出されたものである。まず、この概念を説明しよう。

実質的美的判断 (substantive aesthetic judgement) は、評決的美的判断 (verdictive aesthetic judgement) と対置される概念である。ニック・ザングウィルの定義によれば、評決的美的判断は「美しい」や「醜い」といった美的な価値 (美的メリットと美的デメリット) を判定するものであり、対して実質的美的判断は、「きゃしゃな」 (dainty)、「ずんぐりした」 (dumpy)、「けばけばしい」 (garish)、「バランスのとれた」 (balanced) といった、対象の価値というよりもその実質的性質についての判断である (Zangwill 1995: 317)³⁵²。この実質的美的判断を説得力あるかたちで特徴づけたのは、フランク・シブリー (Sibley 1959/2007; Sibley 1965/2007) である³⁵³。シブリーによる特徴づけをまとめれば、おおよそ以下ようになる。美的判断は、趣味 (ある種の繊細さ) という特殊な能力を要求するものであり、それゆえ誰もができる判断ではない (たとえば、色の知覚のように標準化ができない)。また、美的

³⁵² この対概念自体はザングウィルが提示したものだが、すでにシブリーにも同様の区別は見られる (Sibley 1965/2007: 33-34)。なお、実質的美的判断においてつかわれる概念の例とされているもののなかには、評決的な成分を含むものもあるかもしれないが (たとえば「バランスのとれた」は美的利点を含意するかもしれない)、その概念から評価的な成分を排除して純粹に記述的／実質的な成分を抜き出すことは可能だろう (see Sibley 1974/2007: 93-94)。

³⁵³ 少なくとも 1959 年の論文 (Sibley 1959/2007) では、シブリーは明示的に実質的美的判断に議論を限定しているわけではない。とはいえ、そこで提示される例と議論の内容をみるかぎり、明らかに実質的美的判断のほうに焦点がある。なお、シブリーは「美的判断」というよりも主に「美的概念」や「美的用語」といった概念を用いて議論を進めるが、シブリーにおける「美的概念／美的用語の適用」はここでの「美的判断」と実質的に同義であると考えてよい。

判断は条件支配的なものではない（つまり、その判断においてつかわれる概念の適用条件がまったく一般化できない）が、それでも、さまざまな手段を用いて（たとえば、見どころを指し示したり、その判断の内実を不十分な言葉で言い表したり、比喩をつかったりすることで）その判断のしかたを他人に教えることができる。

さて、私のアイデアは、美的判断は受動的な場面——世界から主体へ——の事柄だが、その特徴づけは能動的な場面——主体から世界へ——にもパラレルに適用できるのではないか、というものである。この考えによれば、美的行為は、それをおこなうのに趣味に類比的なある種の特殊なセンスを必要とするものであり、それゆえ誰もができるものではなく、またその行為をする方法が一般化できるようなものではない（つまり、なんらか特定の方法を概念的に理解すればできるようになるというものではない）が、それでいて、ポイントを指摘したり、その行為の内実を不十分なかたちではあれ言語化したりすることで、そのやりかたを他人に伝えることが可能であるような行為である³⁵⁴。私は、これらの特徴がゲームプレイの内在的性質であると考え。ゲームプレイは——それが本当に楽しい行為だとすれば——独特の繊細な能力を必要とするものであり、またなんらか概念的に答えが出るようなものではないが³⁵⁵、それでいて、できる人に説明されたり自分で試行を繰り返すうちになんとなくできるようになるような行為だろう。ゲームプレイが持つ特徴は、「感じ」とでも言うべきものであり、明確に概念化できるようなものではない。

実質的美的判断がそれを表すためのさまざまな語彙を持つのは異なり、ゲームプレイの感じを表すための語彙は相対的に少ないように思われるかもしれない。しかし実際は、ホセ・サガルとノリコ・トムロ (Zagal and Tomuro 2010) が自然言語処理を用いて解析しているように、ゲームプレイを修飾する語彙は、美的判断のそれとほとんど同じようなかたちで存在する。そこには、「すばらしい」(excellent)、「しょうもない」(stupid)、「しょぼい」(crummy) といった評決的な概念だけでなく、「歯切れよい」(crisp)、「エッジの効いた」(edgy)、「薄味の」(bland)、「かっちりした」(chunky)、「むらのある」(choppy)、「じやりじやりした」(gritty)、「なめらかな」(sleek)、「バランスが悪い」(imbalanced) といった実質的な概念も

³⁵⁴ 一点注意しておく。ここでいう美的行為は、なんらかのパフォーマンスが美的判断の対象になるケース（たとえば、「彼女のふるまいは優美だ」などというケース）とは無関係である。美的行為は、行為者にとって自身がするものとしての行為であり、その行為やふるまいを外的に知覚する人にとってのそれではない。同様に、サッカーにおける華麗なシュートや将棋におけるすばらしい一手は、美的判断の対象としての行為ではあるが、それはここでいう美的行為とは異なる。

³⁵⁵ パズルや謎解きのように求められる答え自体が概念である場合も、その答えを導く方法は概念化できるものではない。逆に、解法が一般化・概念化されているような場合には、それはもはやゲームプレイではないだろう。たとえば、しばしば例として挙げられるように、三目並べ (○×ゲーム) は、その最善手や成り行きが概念的に容易に理解できるといういみで、多少でも論理能力があるプレイヤーにとってはゲームプレイがまったく成立しない（つまり、まったく楽しくない）ゲームである。

見いだされる³⁵⁶。ゲームプレイについての語彙が一見少ないように思われるのは、たんにわれわれがゲームプレイの感じについて記述・評価するという実践——つまりゲームプレイについての広義の批評的実践——が美的判断の実践にくらべて相対的に確立していないというだけの話である。

美的判断とゲームプレイのアナロジーを正当化する材料は、さらにもう二点ある。第一に、美的判断が非美的な特徴の知覚に依存するゲシュタルト的なもの（つまりある種の全体論的で創発的なもの）であるのと同様に³⁵⁷、ゲームプレイの感じは、意思決定や身体的行動といったそれ自体としては（上述の特徴を持たないといういみで）非美的なプロセスから全体論的に創発するものであるという点である。

第二に、一般に実質的美的判断が評決的美的判断の理由になるのと同様に³⁵⁸、ゲームプレイの感じは、それが楽しい行為——あるいはより正確には、経験する価値のある行為——であるという評価の理由になるという点である。あるゲームプレイがすばらしいと評価されるのは、ふつうそれがしかじかの感じを持っているからである。もちろん、その感じは直接的に快をもたらすものである必要はない。ある種のゲームプレイは、いわく言い難い独特の経験を与えるものであり、まさにそれゆえに価値あるものとして評価されるものだろう。このように、ゲームプレイを実質的美的性質に近い特徴をもった美的行為として考えることによって、それ自体が快をもたらすものであると考えなくとも、その行為の望ましさを説明できる。

美的行為は、その感じが生じるフェーズに応じて大きく二種類に区別できる。第一に、意思決定のフェーズで生じる感じがある。つまり、ある目的が与えられたときに、そこからどのような行為をするのが最適かという答えを導くレベルで生じる感じがある。これはしばしば「戦略性」などと呼ばれるゲームプレイの質である。将棋などの知的なボードゲーム、ビデオゲームにおけるターンベースのローグライクゲームやストラテジーゲームといったジャンルのゲームプレイは、一般にこの戦略性という特徴を持つ。パズルもまた一般にこの特徴を持ったゲームプレイを生み出すものである³⁵⁹。この種のゲームでは、プレイヤーは、意思決定にいたる思考の

³⁵⁶ もちろん、これらのすべてがゲームプレイの行為を修飾する語彙かどうかは定かではない。それらは、ゲームのほかの側面について記述するためにつかわれたのかもしれない。これは、それらの言葉がつかわれた個々の事例を当てることではじめてわかる事柄である以上、解析的に判別できるものではない。とはいえ、これらの語彙がゲームプレイの行為の感じを記述するものとしてつかわれるというケースは容易に想像できる。

³⁵⁷ この論点については源河（2014）を参照。

³⁵⁸ たとえば、モンロー・ビアズリー（Beardsley 1973）によれば、実質的美的性質（ビアズリーは「美的質」（aesthetic quality）と呼ぶ）は、美的価値の理由を与えるものとして言及される「領域的質」（regional quality）として定義される。ここまで強い主張をしなくとも、一般的に言って、実質的美的性質として見なされるものが美的評価の理由としてしばしば持ち出されるのは明白な事実だろう。

³⁵⁹ ただし、『Tetris』に代表されるいわゆる落ち物パズルジャンルは、戦略的なセンスよりもはる

プロセスにおいて独特のセンスを要求されることになる。

第二に、身体的行動のフェーズで生じる感じがある。つまり、ある目的に対する手段が決定し、その行為意図にもとづいて実際に身体的動作をおこなおうとするレベルで生じる感じがある。これはしばしば「アクション性」と呼ばれる。スポーツ、ビデオゲームにおけるアクションゲーム、シューティングゲーム、落ち物パズルといったジャンルのゲームプレイは、一般にこの特徴を持つ。この種のゲームでは、プレイヤーはなにをするのが正解かはわかっているが、それを実際に身体的動作としておこなうプロセスにおいて独特のセンスを要求されることになる³⁶⁰。

これら二種類のゲームプレイは原理的に独立である。実際、多くのゲームは、いずれか一方のゲームプレイのみをフィーチャーするものである。たとえば、将棋のようなゲームではアクション性はまったく生じないし、『Super Hexagon』（2012）のようにほとんど反射神経だけを求める作品では戦略性は生じない。とはいえ、もちろん、両方の側面を同時に持たせることもできる。たとえば、リアルタイムストラテジージャンルの作品の多くは、意思決定のセンスを要求すると同時にそれをてきぱきと実行する身体的センスを求めるという点で、両方の側面を持つ。一人称視点シューティングゲームジャンルの作品の多くもまた、敵をより素早く的確に射撃していかなければならないと同時に、戦術的により有利なポジションを考えなければならぬというゲームプレイを生み出すという点で、両側面を持つものであると言える。あるいはまた、『Portal』（2007）や『Braid』（2008）のようにアクション要素を持ったパズルゲームも同様である。

以上、ゲームプレイを美的行為として特徴づけることの内実と正当性を示した。最後に、ゲームプレイと美的判断のアナロジーが持つ含意をもうひとつ示しておこう。美的判断は、対象に美的性質を帰属させる判断である。芸術作品の制作のひとつの目的は、その作品に特定の美的性質を持たせる（それゆえそれを美的判断の対象にする）ことだろう。しかし、常識的に言って、特定の美的性質を持たせるための一般的な規則はない（少なくとも容易に見つかるものではない）。それゆえ、美的な芸術作品を作ろうとする制作者は、作品に意図した美的性質を持たせるために、試作・鑑賞・部分的改変のプロセスを繰り返していかざるをえない。つまり、意図

かに身体的なセンスのほうを要求する。

³⁶⁰ この区別にもまた美的判断とゲームプレイの類比が見いだせるかもしれない。美的判断にも、対象の感覚的知覚のフェーズで生じるもの（たとえば、抽象的絵画作品における「ダイナミックさ」）と思考や想像のような意味論的なフェーズで生じるもの（たとえば、物語文学作品における「悲劇性」）とがある。それぞれの美的判断において必要とされる趣味のちがいは、アクション的ゲームプレイと戦略的ゲームプレイにおいてそれぞれ必要とされるセンスのちがいにかなり似ているように思われる。乱暴に言えば、知覚的美的判断とアクション的ゲームプレイでは身体のセンスが、意味論的美的判断と戦略的ゲームプレイでは思考のセンスが要求されると言えなくもないのである。

した美的性質により近づくように作品をチューニングしていくほかない。

仮にゲームプレイと美的判断のアナロジーが有効だとすれば、これと同じことがゲームデザイン——つまりゲームメカニクス制作——についても言える。ゲームデザインの目的は、そのゲームメカニクスが特定のゲームプレイを生むようにすることである。しかし、ゲームプレイが美的行為であるならば、それを生み出すための一般的な規則はない（少なくとも容易に見つかるものではない）。それゆえ、意図したゲームプレイを作り出すものとしてゲームメカニクスをデザインするためには、試作・試プレイ・部分的改変というチューニングのプロセスによるほかない。

このことは、よいゲームメカニクスを作るための理論を提示することの困難さを意味する。もちろん、ごく初歩的なレベルでは一般的な正解は見いだせるかもしれない（ちょうどグラフィックデザインの入門書が素人のデザインの質の向上にとってつねに役立つものであるように）。しかし、独創性と創造性を持つものとして評価するに足るようなゲームメカニクスは、一般的な規則にしたがって作り出せるようなものではない。

この帰結は、もちろん否定的にとらえるべきことではない。むしろそれは、独特のゲームプレイを生むゲームメカニクスがいかに貴重なものであるかを再確認させるものである。ゲームデザインが一種の芸術として評価しうるものであるのは、価値あるゲームプレイを生み出すことがほとんど偶然か天才のいずれかのなせるわざであるという事実によるのである。

6.3.3.7 ゲームメカニクスの定義

ゲームメカニクスの定義にかかわる議論は以上である。ここまでの議論にもとづいて、6.3.1.4 で述べたゲームメカニクスの暫定的な定義は、以下のように改訂されることになる。ゲームメカニクスは、それによってゲームプレイという種類の行為を設計することを意図された（あるいは慣習的にそのようなものと見なされている）ものの全体である。ここでゲームプレイとは、自己目的的な行為のことである。行為の設計は、目的の設計、その目的にいたる手段を形づくる現実の設計、その現実についてどのような信念を行為者に持たせるかについての設計からなる。

この概念は、ビデオゲーム作品だけではなく、伝統的なゲームやスポーツなどを含めたゲーム一般に適用できる。ビデオゲームとアナログゲームのちがいを特徴づけるもののひとつは、ゲームメカニクスが現実化されるしかたにある。その現実化は、前者ではコンピュータハードウェアによって、後者では多くの場合プレイヤー間で共有される規範によってなされる。

6.3.4 ゲームメカニクスの構成要素

すでに何度も述べたように、ゲームメカニクスは、それ自体ひとつの量化のドメインになる。その点でゲームメカニクスと虚構世界は並列される。一方、虚構世界が現実世界の類比物であるのに対して、ゲームメカニクスはそうではない。もちろん、ゲームメカニクスは現実世界や虚構世界のモデルとして機能する場合はあるが（6.4.3 および 10 章を参照）、それ自体としてはそれらとかなり異なる性格を持つ。ここでは、ゲームメカニクスの構成要素——つまりその量化のドメイン上の存在者³⁶¹——という観点から、このちがいを示そう。

ゲームメカニクスには、どのような種類の存在者が含まれるのか。いく人かの論者が同じような関心をもって似たような議論をしているが（e.g. Järvinen 2003b; Juul 2005: 60; 中山 2011: 100）、統一的な枠組みはいまのところないと言ってよい。以下に示すのは、それら先行の議論を踏まえたうえで、ゲームメカニクス上の諸要素を一般的かつ十全に記述するために適切であると私が考えるカテゴリである。

- 可能な状態。当のゲームにおける事態はどうでありうるか (what is possible)。
- 現在の状態。当のゲームにおけるいまの事態はどうであるか (what is actual)。
- 状態遷移規則。どういう状態になれば、どういう状態になるか。 (if such, then such)。
- 行為可能性。プレイヤーはなにをできるか／できないか (what you can/cannot)。
- 目標。プレイヤーはどうすべきか／すべきではないか (what you should/should not)。
- 以上の要素についての内容を持つ記号。

これらのカテゴリは、あるひとつのゲームメカニクスの同一性を規定するものでもある。つまり、個々のゲームメカニクス——アナログゲームのそれであれビデオゲームのそれであれ——は、これらのカテゴリに属する諸要素をそれぞれ固有のしかたで含んでおり、またその固有性のゆえにほかのゲームメカニクスから区別される。

これらはまた、ゲームデザイナー³⁶²の仕事³⁶²を記述・理解するための理論的枠組み

³⁶¹ ここでの「存在者」はたんに〈存在するもの〉程度のいみであり、事態や法則なども含めたものである。個別的な実体を指すには「個体」を用いる。

³⁶² 本稿における「ゲームデザイン」には、ビデオゲーム作品におけるゲームメカニクス以外の要素（視聴覚的表現、虚構的内容、ストーリー、実際のプログラムコード等々）を作ることは含まれていない。それゆえ、ここで「ゲームデザイナー」と呼んでいるのは、当のゲームメカニクスの制作者としてクレジットされる主体である。ゲームデザイナーは、個人である必要は必ずしもない。

としても有用だろう。というのも、ゲームメカニクスの制作は、特定のゲームプレイを設計するという意図のもとに、これらの要素を操作することにほかならないからである³⁶³。この枠組みは、ゲームデザイナーがなにをし、そしてどの点において創造的な達成を果たしたかを正確に概念化することを可能にする。それゆえ、それはまた、ゲームデザインを評価するための道具立てとしても役立つ。

もちろん、これらのうちの少なくとも一部は現実や虚構世界を記述あるいは理解するときにもしばしばつかわれる概念である。そして、まさにその事実のおかげでゲームメカニクスはそれらのモデルになりうるのである。しかし、ゲームメカニクス上の諸要素は、現実や虚構世界上のそれと以下の点で顕著に異なる。第一に、それがいかなる物質的な素材とも関係なく個別化されうる（つまり純粋に形式的な存在者でありうる）という点、第二に、関係することだが、ゲームメカニクスの時空間は離散的なものでありうる（それゆえそこに位置づけられる存在者も時空間的に分節化されうる）という点である。これらは現実世界や虚構世界のようなドメインに言えることではない³⁶⁴。

以下、それぞれのカテゴリについてより詳しく説明しよう。

6.3.4.1 可能な状態、現在の状態、状態遷移規則

どのような状態がありうるか、いまはどのような状態にあるか、どのような状態になればどうなるか——これらはあわせて当のゲーム上の事実を形づくるものである³⁶⁵。現在の状態は、可能な状態のうちのひとつである。たとえば、ある将棋の対局において、そのゲーム上の現在の状態は、何手目であるか、どちらの手番か、盤上の駒はどのような配置にあるか、場合によっては残り時間はどれくらいか、といった事柄の総体からなる。可能な状態は、いま述べた項目それぞれにおける可能なありかたをすべてあわせた総体である。たとえば、対局者いずれかの手番であるこ

むしろ、ゲームデザインの主体は開発チームであるというのがより実態に即しているかもしれない。ゲームデザインの実際の担い手には、さまざまな職種の人々（ディレクター、プランナー、狭義のゲームデザイナー、レベルデザイナー等々）が含まれる。プログラマやグラフィッカーの仕事は基本的にはゲームデザインではないが、実際にはそれらの職種の人がゲームデザインの仕事を担当することもある。

³⁶³ これは、6.3.1.3 で言及したルブランら（Hunicke, LeBlanc, and Zubek 2004）の「MDA フレームワーク」の基本的な発想である。このフレームワークは、ゲームデザインがどのような営為であるかについての概念モデルとして広く共有されている。

³⁶⁴ ただし、たとえば現実世界や虚構世界のうちに含まれるなんらかの制度だけを取り出せば、ゲームメカニクスと同様のことが言える。制度とゲームメカニクスのちがいは、たんにそれをひとつの独立した量化のドメインとして見なす実践があるかどうかのちがいにすぎない。そしてそのちがいをもたしているのは、両者の存在論的なちがいでなく、現実的な利害関心との結びつきがどの程度であるかという相対的なちがいである（6.3.5 を参照）。

³⁶⁵ ここで「ゲーム上の」という表現は、〈意図された（あるいは慣習的にそのようなものとして認められている）ゲームプレイに関する〉ということの意味する。

とは可能だが、それ以外の人の手番になることはそのゲーム上ありえない。同様に、
 各々の駒は 81 マス+2 つの駒台のいずれかに配置されうるが、〈10 十〉や〈8 八と 8
 七の中間〉や〈盤外の座布団の上〉に駒が配置されることはそのゲーム上ありえない³⁶⁶。
 一方、野球における可能な状態は、イニング、スコア、アウトカウント、ボ
 ールカウント、進塁状況、ボールの位置、選手の位置やふるまいといった事柄から
 なる。野球においてスコアが〈99-0〉である状態は（コールドゲームのルールがない
 かぎり）可能だが、ボールカウントが〈4 ストライク〉になることは不可能で
 ある。

可能な状態は、現在の状態に相対的なもの（つぎに可能な状態）と現在の状態に
 相対的でないもの（なんらか特定の状態時に可能な状態）とにさらに区別される。
 たとえば、〈その桂馬がつぎに動ける場所〉と〈なんらか特定の状態時に桂馬が動け
 る場所〉は異なる。同様に、いまボールカウントが〈1 ストライク〉である場合、〈3
 ストライク〉という状態はつぎに可能な状態ではない。

それゆえ、状態には、無時間的に可能な状態、現在の状態、つぎに可能な状態の
 三種類があると言える。現在の状態とつぎに可能な状態は、無時間的に可能な状態
 に含まれる。また、つぎに可能な状態は現在の状態に相対的である。これらの関係
 は、個々の状態をノードにしたツリー構造として考えればわかりやすいだろう（Fig.
 6.9）。

状態遷移規則——ユールにおける「状態遷移関数」——は、「もししかじかの状態
 ならば、しかじかの状態に移る」という形式で記述されうるものであり、いわば当
 のゲーム上の因果法則を形づくる³⁶⁷。〈相手玉を取ると勝つ〉、〈二歩を打つと反則負
 けになる〉、〈4 ボールになると打者が進塁する〉、〈サッカーボールがゴールポスト
 とクロスバーの枠内でゴールラインを割ると 1 点入る〉等々はすべて状態遷移規則
 である。可能な状態と同様に、状態遷移規則にもまた、現在の状態に相対的なもの
 とそうでないものがある。

さて、これら「可能な状態」、「現在の状態」、「状態遷移規則」という概念は、ビ
 デオゲームにも同様に適用できる。ビデオゲームの場合、それらのほとんどはプロ
 グラムとして記述され、最終的にコンピュータハードウェアの状態やふるまいとし
 て現実化される。プログラム上では、可能な状態と現在のな状態は変数とその値の
 集合として表現され、状態遷移規則は条件文として記述される。もちろん、ビデオ

³⁶⁶ 一方、〈二歩〉のような反則は可能な状態である。一般に、反則と見なされる状態はゲーム上
 可能な状態に含まれる。というのも、当然ながら反則の認定と罰則（もしあれば）の適用は、第一
 にゲーム上でおこなわれるからである。もちろんそれに続いてゲーム外での罰則（たとえば罰金）
 が生じることもありうる。

³⁶⁷ 正確には、「しかじかの状態ならば」に加え、「しかじかの状態変化（出来事）が起きたなら
 ば」という場合も含む。

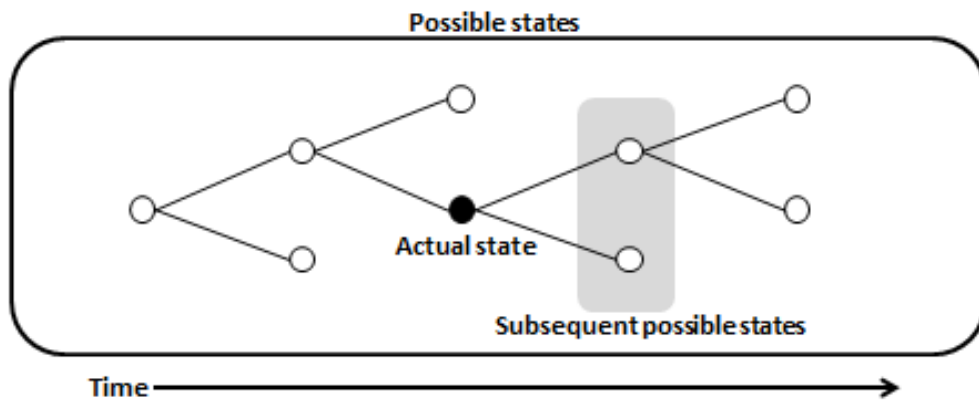


Fig. 6.9 状態の木

ゲームにおける状態や状態遷移規則は、一般にアナログゲームのそれにくらべてはるかに細かく定義されているが、それは本質的なちがいはない。ビデオゲームにおいても、どのような状態がありえ、いまだのような状態であり、そしてどうなればどうなるのかといった事柄は、原理的にはつねに記述可能である。

ビデオゲームであれアナログゲームであれ、個々の状態はさまざまなしかたで記述できる。通常は、〈なんらかゲーム上の個体が特定の属性を持つ〉という形式で記述される。たとえば、「その桂馬が3三の場所にいる」「A チームは現在2得点持っている」といったような形式である。しかし、まったく同じ状態を異なるしかたで記述することができる。たとえば、将棋の盤上の駒の配置状態を記述するのに、駒ベースではなく位置ベースで記述することができる（「3三は桂馬に占められている」、「3四にはなにもない」…）。さらに、9×9マスの空間を完全に二項関係の集合として記述することもできる（〈1一にある〉という性質と〈1二にある〉という性質はどういう関係か、〈1一にある〉という性質と〈1三にある〉という性質はどういう関係か…）。

いずれの記述をするにせよ、個々の状態を構成するこれら下位の構成要素もまた、ゲームメカニクス上の存在者に含めていいだろう。つまり、〈その桂馬が3三にある〉という状態を構成する〈その桂馬〉、〈3三の場所〉、〈そこにある〉という属性などもまた、可能な状態や現在の状態を構成するものであるといういみで、将棋のゲームメカニクス上の存在者である。ビデオゲームにおいてもまた、たとえば〈G:マリオ〉や〈G:1UPキノコ〉や〈ジャンプする〉といった個体や属性は、そのゲーム上の状態を構成するものであるといういみで、当のゲームメカニクス上の存在者である。

当のゲーム上の出来事もまた、ゲームメカニクスの一部である。ゲーム上の出来事は、状態の変化として定義される。個々の出来事は、時間的にとなりあうふたつ

の状態のペア（順序対）として同定される。状態変化をもたらすものはさまざまである。多くの場合、それはプレイヤーの行為である。一方、状態遷移規則にもとづく状態変化は、ふつうゲームメカニクスの現実化主体（つまり、審判やコンピュータや運用者を兼ねるものとしてのプレイヤー）がおこなう。あるいは、特定の条件を満たさなくともつねに自動的に状態が変化する場合もある。たとえば、スポーツにおける物理的環境（たとえば天候）の変化がこれにあたる。ビデオゲーム作品の多くもまた、これと同様の特徴をプログラムとして実装する³⁶⁸。

以上の諸要素——可能な状態、現在の状態、状態遷移規則、それらを構成するものとしての個体や性質、状態変化としての出来事——は、あわせて当のゲーム上の事実を形づくる。これは、6.3.2.3 で述べた行為のための条件としての「現実」に相当するものである。ゲームデザイナー——ゲームメカニクスの制作者——の仕事のひとつは、これらの要素を定義したり操作したりすることでゲーム上の事実を人工的に形成することであり、またそれによってプレイヤーの行為を特定のかたちで設計することである。

6.3.4.2 行為可能性

もちろん、事実を作るだけでは特定の行為を生じさせることはできない。6.3.2 で述べたように、行為を設計するためには、ふつう目的や事実についての信念を同時に設計する必要がある。しかし、さらにそれ以前の問題として、当のゲーム上の事実に対してプレイヤーが影響を与えうるという可能性を確保する必要がある。言い換えれば、当のゲーム上でプレイヤーができることを定義する必要がある。このプレイヤーが当のゲーム上でできること（あるいはできないこと）の総体を、当のゲームの「行為可能性」と呼ぼう。

行為可能性は「選択肢」や「コマンド」として離散的に用意される場合もあるが、「この線からは外側に出ることはできない」——逆に言えば、「この線の内側ではなにをしてもよい」——といったかたちで連続的な可能性として与えられることもしばしばある。この場合、「可能な行為」というよりは「可能な行為の幅」と表現したほうが自然かもしれない³⁶⁹。

可能な行為は、当然ながら可能な状態に含まれる³⁷⁰。それゆえ、可能な行為は、

³⁶⁸ この特徴は、しばしば「リアルタイム制」と呼ばれ、「ターン制」と対置される。本稿 8.3 を参照。

³⁶⁹ ここではある程度の議論の単純化のために論じないが、〈できる／できない〉という二値ではなく〈よりしやすい／よりしにくい〉という段階ないし連続量として行為可能性が与えられる場合もあるだろう（これは、できることの幅が連続的であることとは異なる）。同様のことは、状態遷移規則（どうなればどれくらいの確率でどうなる）や目標（よりすべき／よりすべきではない）についても言える。

³⁷⁰ 行為は出来事＝状態変化の一種なので、正確には、「可能な行為は、可能な状態への変化のな

可能な状態の場合と同様に、現在の状態に相対的に可能な行為（つまりいまできること）とそうでない可能な行為（なんらか不特定の状態時にできること）に区別される。また複数人プレイヤーのゲームであれば、各々のプレイヤーごとにその都度の行為可能性が規定されることになるだろう。たとえば将棋の場合、いまだちらの手番かによってそれぞれのプレイヤーのできることは変化する。

すでに述べたように（6.3.1.5）、ゲームメカニクスはさまざまなかたで現実化される。それゆえ、行為可能性もまた、物理的に現実化されることもあれば（たとえば、物理的な壁を設置する）、規範的に現実化されることもある（たとえば、「しかじかのことをしてはならない」という規範をプレイヤーが受け入れる）。

6.3.4.3 目標

行為可能性がプレイヤーが〈できること／できないこと〉（can/cannot）であるのに対して、目標（goal）は当のゲーム上でプレイヤーが〈すべきこと／すべきでないこと〉（should/should not）である。目標は、典型的には勝利条件や敗北条件のかたちで設定される。ある事態を「勝利」と呼ぶことは、それが当のゲーム上で目指されるべき事態であることを含意している。

目標を変えることは、当然ながらゲームプレイのありかたを大きく左右する。というのも、ふつうプレイヤーはすべき事柄を目的にして、その手段としての行為をおこなっていくからである。たとえば、将棋の勝利条件は相手の玉を詰ますことだが、仮に将棋において玉の代わりに飛車を取ることが目標として設定されたとしよう。また、それ以外の点はそのままでしよう（ただし、〈玉を取ることが勝利にならない〉、〈玉を手駒として打つことができる〉といった若干のルール変更はあるとしよう）。さて、この新たな将棋もどきにおいて、プレイヤーに与えられる行為可能性は変わらない。また、可能な状態や状態遷移規則も（玉と飛車にかんするいくつかの扱いを除けば）すべて同じままである。しかし、そのゲームプレイは大きく様変わりすることになるだろう（それが楽しいものであるかどうかはともかく）。それゆえ、ゲームメカニクスをゲームプレイの設計として定義するかぎりは、目標もまたゲームメカニクスの重要な構成要素のひとつである。

すでに述べたように（6.3.2.1）、この「目標」概念は、「目的」概念とは区別されるものである。目標は、プレイヤーが受け入れるべき目的として意図されたもの（あるいはそのように慣習的に認められているもの）であり、プレイヤーが実際に持つ目的ではない。これはビデオゲームもアナログゲームも同様である。ゲームメカニクスのほかの要素とは異なり、目標の現実化は自動化できるものではない。目標は、あくまでたんなる命令としての「べき」であって、それが実質的に効力を持つ目的

かに含まれる」と言うべきである。

になるのはプレイヤーによる受け入れ——あるいは内面化——が必要だからである。ゲームデザイナーはプレイヤーに当の目標を目的として受け入れるよう要求するが、プレイヤーはつねにそれに逆らうことができる。プレイヤーは、目標を無視することができるし、また自分で好きな目的を設定することもできる³⁷¹。自分自身で行為可能性に制限をかけるいわゆる「縛りプレイ」は、その典型的なケースだろう。

このように、指定された目標を目的として受け入れないケースにおいて、プレイヤーは、ゲームデザイナーが意図したのとは異なるゲームプレイをすることになる。ここで生じる問題は、その種の逸脱的なプレイヤーがプレイしているのは当のゲームメカニクスなのかどうかということである。これは、ゲームメカニクスの同一性基準のうちに目標が含まれるかどうかという問いにほかならない。

多くのアナログゲームにおいては、指定された目標を受け入れないプレイヤーはそのゲームをプレイしていないと見なされる。たとえば、飛車を取ることを目的とした将棋のプレイヤーや、自陣にボールを蹴り込むことをひたすら目指すサッカーのプレイヤーは、端的に将棋やサッカーをしていないと見なされるだろう。そのような目的にもとづいた行為は反則ではないかもしれないが、しかし明らかに将棋やサッカーのゲームプレイとは言えない。一方、ビデオゲームについては、それほどはっきりした直観はないように思われる。『Wizardry』(1981) シリーズのような古典的な RPG 作品において、ゲームクリアではなく、アイテムをすべて集めたりキャラクターのレベルをひたすら上げることを目的としたゲームプレイがなされる場合、それは果たして『Wizardry』をしていないことになるのか³⁷²。あるいは、『スーパーマリオ 64』(1996) において〈1UP キノコ〉から逃げることを目的としたゲームプレイは、『スーパーマリオ 64』のゲームプレイではないのか。これは、いわゆるオープンエンドのビデオゲーム作品になるとさらにあやしくなる。『SimCity』において都市の発展を目指さないゲームプレイや、フライトシミュレータにおいて着陸を目指さないゲームプレイは、それらの作品のゲームメカニクスのプレイとは見なされないのか。『Minecraft』(2009) のようにいかなる目標も指定しないビデオゲーム作品ではそのプレイヤーは各々の目的を立てて各々のゲームプレイをすることに

³⁷¹ ビデオゲームにおける有名な事例として、ニコニコ動画におけるゲームプレイ実況動画「【マリオ 64 実況】 奴が来る【幕末志士】」シリーズ (2008-) がある (石岡 et al. 2009)。『スーパーマリオ 64』(1996) の本来のゲームメカニクス (ゲームデザイナーがおそらく意図しているもの) では〈1UP キノコ〉は獲得すると有利になるアイテムだが、この動画では、プレイヤー＝実況主は逆に〈1UP キノコ〉からひたすら逃げるということを目的にしたゲームプレイをしている。そのゲームプレイは、本来の『マリオ 64』にはなかった独特のものであり、また (少なくとも動画の鑑賞者にとって) 面白いゲームプレイとして成立している。

³⁷² アイテム収集やキャラクターのレベル上げは、その後 RPG ジャンルにおけるひとつのゲームプレイの型として定着し、ゲームデザイナーもそのゲームプレイを意図したゲームメカニクスを作るようになる。そのようなケースにおいては、その種の目的はすでに当のゲームメカニクスにおいて指定される目標のひとつになっていると言えるだろう。

なるが、それでもそれらのプレイヤーは同一の『Minecraft』のゲームメカニクスをプレイしていると言うべきではないのか。

おそらく、この問いに対する決定的な回答はない。どのようなゲームプレイをそのゲームメカニクスのゲームプレイとして許容するかは、制作者の意図や受容の慣習に依存する。将棋やサッカーのように、その受容の慣習においてプレイヤーが特定のゲームプレイをすることが強く要請される場合には、目標はそのゲームメカニクスの同一性に含まれると言える。対して、多くのビデオゲーム作品の受容の慣習においては、この種の要請ははるかに弱い³⁷³。そのようなビデオゲーム作品のゲームメカニクスの同一性には、可能な状態、状態遷移規則、行為可能性等々は含まれるが、目標は含まれないと言えるかもしれない。しかし、それ自身のうちに目標を含まないとしても、プレイヤーがなんらかの目的を設定すれば特定の行為を生じさせることになる以上、その種のゲームメカニクスもまた行為の設計としての働きを十分に持つ。このように、目標を含まないゲームメカニクスを認めることで、オープンエンドなビデオゲーム作品のゲームメカニクスの同一性についての直観を拾うことができるだろう。

6.3.4.4 ゲームメカニクスとしてのゲーム的記号

アナログゲームであれビデオゲーム作品であれ、以上のゲームメカニクスの諸要素——状態、行為可能性、目標——がどのようなものであるかをプレイヤーに伝えるための要素をふつつ伴っている。それは、ゲーム的内容を表す記号（ゲーム的記号）として具体化されるものである。プレイヤーは、それら記号を通してゲームメカニクスの状態や行為可能性についての信念（それが真かどうかはともかく）を獲得し、また指定された目標を知る³⁷⁴。すでに述べたように（6.3.2.1; 6.3.2.2）、プレイヤーの信念や目的はゲームプレイのありかたを規定する。したがって、プレイヤーに特定の信念や目的を与える（それゆえプレイヤーの行為を設計する）ものとして意図さ

³⁷³ アナログゲームとビデオゲームのこの傾向のちがいについては、少なくとも二つの説明が考えられる。第一に、一般にアナログゲームは複数人プレイヤーの参加を前提するのに対して、ビデオゲームは一人プレイの慣習が強固にある。それゆえ、前者ではプレイヤー間での目標の共有が強く要請されるのに対し、後者では相対的にその要請が弱いという説明が可能である。第二に、アナログゲームのゲームメカニクスはそのほとんどが規範によって現実化されるものであるのに対し、ビデオゲームのゲームメカニクスは、目標を除けばほぼすべての要素がコンピュータハードウェアによって自動的かつ物理的に現実化されるものであるというちがいがある。この事実が、ビデオゲームのゲームメカニクスを物理的に現実化されるものに限定する（したがって規範による現実化を必要とする目標をそこに含めない）という慣習のひとつの原因になっているのだという説明がありうる。

³⁷⁴ このうち、行為可能性についての記号は、ドナルド・ノーマン（Norman 2002）の「アフォーダンス」概念におおむね相当するものとして考えてよい。

れたゲーム的記号もまた、ゲームメカニクスに含むべきものである³⁷⁵。

ゲーム的記号は、当のゲームメカニクスについて偽の内容を伝えることもある。そのような偽なる記号もまた、それがゲームデザイナーによって意図された（あるいはそのようなものとして慣習的に認められている）ものであるかぎり、ゲームメカニクスに含むべきものだろう。偽なる記号は、たとえば、プレイヤーに偽なる信念を抱かせ、それによってプレイヤーに特定の不適切な行為をさせ（つまりプレイヤーをだまし）、そしてそれを明らかにすることでプレイヤーにゲーム的記号の真偽に不信を抱かせる、といったしかたでゲームプレイを設計する。謎解き要素(6.4.2)を持つ作品の多くは、プレイヤーを欺くと同時にそれが欺きであることを示すことで、プレイヤーの疑いと推理行為を引き出すという側面を持っている。

ゲーム的記号についてのゲーム的記号もまた、ゲームプレイを左右することがある。たとえば、〈当のゲームメカニクスについての記号がそこに（あるいはどこかに）隠れている〉という内容を表すゲーム的記号は、プレイヤーの意図と行為に影響を与えるだろう。カードゲームの多くは、このような〈記号の隠蔽を表す記号〉をカードの裏という手段によって実現している。謎解きのゲームプレイもまた、〈なんらかの記号がどこかに隠蔽されている〉ということが表されることによってはじめて可能になる。というのも、なにかが隠蔽されていることが隠蔽されているところでは、いかなる謎も生じないからである。

このように、ゲーム的記号は、ゲームメカニクスについての内容を表すものであると同時に、それ自体としてゲームメカニクスに含まれるものである。しかし、当のゲームメカニクスについてのあらゆるゲーム的記号がそのゲームメカニクスに含まれるわけではない。たとえば、『スーパーマリオブラザーズ』をプレイするプレイヤーに向かって、そのプレイを傍で見ている人はそのゲームメカニクスについてなにかを述べることができる（「右からクリボーが来てるよ」「その土管は入れないよ」「緑色のキノコを取ると1UPするよ」等々）。その発話はゲーム的内容を持ち、また場合によってはプレイヤーのゲームプレイのありかたを左右するものだが、しかし明らかに当の作品のゲームメカニクスに含むべきものではない。一方、〈G:右からクリボーが来ている〉、〈G:その土管は入れない〉といったゲーム的内容を表す画面上の記号は、ゲームメカニクスに含むべきものである。

このちがいは、ゲームデザイナーによって公式に意図された（あるいは公式のものとして慣習的に認められている）記号であるか、そうでない記号かというちがいによって端的に説明できるかもしれない。しかし、そのような説明がうまくいかないケースがある。スポーツやボードゲームのルールブック、ビデオゲーム作品の説

³⁷⁵ ゲームメカニクスに含まれるのは、一般にゲーム的内容ではなくゲーム的記号のほうであると考えたほうが良いだろう。というのも、どのような記号と記号システムによってその内容を表すかという点も、ふつうゲームメカニクスの同一性に関与的だからである。

明書やメニュー画面には、その当のゲームの遊びかた (how to play) がふつう記載されている。それらは明らかにゲーム的内容を持つものであり、また公式のものである。そして、how to play の内容は、プレイヤーが当のゲームメカニクスをプレイをするために知らなければならないものであるといういみで、ゲームプレイを可能にするものである。しかし、how to play が——つまりルールブックや説明書の文言が——当のゲームメカニクスの一部を構成するものであるという考えは直観に反するだろう。それらのゲーム的記号はたしかにゲームプレイをするための前提を理解するために必要なものかもしれないが、しかしそれ自体としてゲームプレイを生むものではないように思われるからである。サッカーの基本的なルール、将棋の駒の動かしかた、『スーパーマリオブラザーズ』におけるジャンプのしかたや敵の倒しかた等々といった事柄を理解することは、それ自体はゲームプレイではなくゲームプレイの準備というべきものだろう。

とはいえ、どこまでを前ゲームプレイ的な準備と見なし、どこからをゲームプレイと見なすかは、おそらくそれほどはっきり線引きできるものではない。この問題についての私の見解は、当のゲーム的記号とその内容を通してゲームメカニクスについて知るプロセスがそれ自体としてゲームプレイになるよう意図されているかどうかで、そのゲーム的記号がゲームメカニクスに含まれるかどうかを判別できるというものである。しかし、実際のところ、「意図されたゲームプレイ」がどこからどこまでかはしばしばはっきりしない。アナログゲームでは、一般に how to play の把握のプロセスとゲームプレイの線引きは比較的明確かもしれない。駒の動かしかたを学ぶプロセスを「将棋のゲームプレイ」とは呼ばないだろう。一方、ビデオゲームでは、一般にこの区別は相対的にはっきりしない。

この問題も、結局のところ、個々のケースについて、そのゲームデザイナーの意図や受容の慣習に訴えることではじめて答えられるものであるように思われる。その意図や慣習がはっきりしていなければ、how to play とゲームプレイの線引きもはっきりしないだろう。そのいみで、この問題は、目標がゲームメカニクスに含まれるかどうかという先述の問題と完全に平行である³⁷⁶。

6.3.4.5 ビデオゲームのゲームメカニクスの特徴

最後に、ビデオゲームのゲームメカニクスにおける構成要素のありかたについて、いくつかの指摘をしておく。6.3.1.5 で述べたように、ビデオゲームのゲームメカニクスのもっとも顕著な特徴は、その現実化がコンピュータハードウェアによってなされるという点にある。そのおかげで、ビデオゲームのゲームメカニクスの構成要

³⁷⁶ How to play とゲームプレイの区別はどのようにして可能かという問題設定は、井上明人の示唆によるところが大きい。

素は、スポーツやボードゲームといったアナログゲームには一般に見られない独特の特徴を持つことが可能になる。もちろん、それらは、あらゆるビデオゲーム作品が持つ特徴というわけでないかもしれないが、ビデオゲームという形式に特殊なポテンシャルを規定するものであるといういみで、ビデオゲームの形式的特徴として見なすべきものである³⁷⁷。

ビデオゲーム作品は、目標を除いたゲームメカニクスの構成要素——状態、状態遷移規則、行為可能性、ゲーム的記号——のほぼすべてをコンピュータハードウェアによって物理的に実現する。この点は、アナログゲームとの顕著なちがいである。ここから以下のような特徴が導かれる。

第一に、ビデオゲームメカニクスの現実化は、非規範性という特徴を持つ。ビデオゲームのプレイヤーは、それをプレイするために特定の規範を受け入れる必要がない。たとえば、ビデオゲームのプレイヤーは、ゲームメカニクス上での〈できること／できないこと〉という行為可能性を現実化するために、〈やっていいこと／いけないこと〉という規範を知る必要も意識する必要もない。それに対して、たとえば将棋のプレイヤーは、駒の可能な移動範囲を現実化するために、〈しかじかの駒はしかじかのようにしか動かしてはならない〉という規範を受け入れる必要がある。その規範なしには、将棋の駒は、物理的ないみでどこにでも動かせるのである。

第二に、6.3.1.5 で述べたように、ビデオゲームのゲームメカニクスは、自動化されているという特徴を持つ。言い換えれば、ビデオゲームのゲームメカニクスは、その現実化主体としてプレイヤーや審判のような運用者を必要としない。対して、ふつうアナログゲームでは、状態遷移規則を実際に運用することに加え、現在の状態がどうであるかといったことまで運用者が把握・保持する必要がある。

第三に、ビデオゲームのゲームメカニクスは、アナログゲームのそれにくらべてはるかに情報量の多い処理を許容する。たとえば、個々の状態の稠密さ、それら稠密な状態のそれぞれに対応して設定された大量で複雑な状態遷移規則と行為可能性、そしてそれらを表すゲーム的記号の即時的な提示等々である。この特徴は、当然ながら、コンピュータの処理能力のおかげで可能になったものである。もちろん原理的には時間をかけさえすれば人間でも同様の処理をできるかもしれないが、コンピュータはそれを即時的におこなうことができる。このゲームメカニクス上の特徴によって、ビデオゲームは、従来のボードゲームやスポーツでは実現不可能だった独特のアクション性（つまりゲームプレイにおける身体的行動のレベルでの独特の性質）を持ったゲームプレイを作り出すことができるようになった。というのも、ボ

³⁷⁷ ここで述べる諸特徴は、サレンとジーマーマン（本稿 2.3.1 を参照）、ミハヤエル・リーベ（Liebe 2008）、クリス・デレオン（DeLeon 2013）などがビデオゲームの特徴として挙げているもののいくつかを、本稿の枠組みで記述しなおしたものである。それゆえ、これらの特殊性を取り上げること自体に本稿のオリジナリティはない。

ードゲームは、状態のリアルタイム進行や即座の反応を実現できないといういみでアクション性を作り出すことがそもそもできないし、スポーツは現実の物理法則を利用するかたちでしかアクション性を作り出せないからである（ボードゲームや伝統的なスポーツにおいて『Tetris』のようなゲームメカニクスが実現可能どうかを考えてみればよい）。また、この特徴は、シミュレーションの可能性も広げることになった。ボードゲームは戦略や経営や制度のような概念的な側面をシミュレートすることはできるが、物理法則のような複雑で即時的な側面をシミュレートすることはできない。ビデオゲーム文化において、従来のシミュレーションだけではなく、その種の物理シミュレーションへの指向が生じたのは、コンピュータという媒体が持つ能力のおかげである³⁷⁸。

第四に、ビデオゲームのゲームメカニクスは、正確に運用される。人間の運用者が現在の状態の認知や状態遷移規則の適用においてしばしば誤るのは異なり、コンピュータはそれらについて誤ることがない。もちろん、これはいいことばかりではない。定義された規則をつねに正確に運用することは、同時に柔軟性の欠如を意味する。この点については、実際の人間の審判による運用のほうが優れているだろう。相撲における〈死に体〉やサッカーにおける〈アドバンテージ〉の判断は、明らかにコンピュータにはできない仕事である。

また、ビデオゲーム作品は、ゲームデザイナーの意図しないかたちで——つまりバグとして——ゲームメカニクスを現実化することもある。コンピュータはプログラムに完全に従属するわけだが、そのプログラムに意図せざる誤り（ゲームデザイナーの意図とのずれ）があるケースは、ビデオゲーム作品においてめずらしいものではない。コンピュータによる現実化が必然的に伴うこの特徴は、バグをそのままゲームメカニクスの一部として受容するビデオゲームに独特の文化を生じさせることになった（中沢 1984）。実際、初期のビデオゲーム作品において「裏技」として発見されたゲームメカニクス上の事実の多くは、ゲームデザイナーが意図しないものの、つまりバグだっただろう。もちろん、その後、ゲームデザイナーが意図的に裏技を仕込むという手法も成熟していくが、そこではもはや意図せざるバグか意図した裏技かという区別はほとんど意味をなさない。いずれもゲームメカニクスの構成要素と見なされるのである。ビデオゲーム作品の同一性や受容が（少なくともほかの芸術形式にくらべて）非意図主義的な性格を持つのは、たんにそれがインタラクティブな芸術形式であるからというだけではなく、それがコンピュータによって現実化されるものであるという事実も関係していると思われる。

第五に、柔軟性の欠如と関連するが、ビデオゲームは、意味論的に単純な情報し

³⁷⁸ 最初期のビデオゲーム作品において、すでに物理シミュレーションへの傾向が見られる。本稿 6.4.3 を参照。

か処理できない。言い換えれば、ビデオゲームは、意味論的あるいは語用論的に複雑な処理をおこなうことが困難である。たとえば、テーブルトーク RPG では、「ゲームマスター」と呼ばれる実際の人間の運用者が、プレイヤーの発言内容を解釈しながらゲームメカニクスを運用していく。この解釈のプロセスは、当然ながら、語用論的側面（あるいは少なくとも高度に複雑な意味論的側面）を持っている。コンピュータは形式的な計算をするだけであり、この種の解釈をもっとも苦手とする。それゆえ、この種の解釈を必要とするゲームメカニクスは、少なくとも現時点では、ビデオゲームでは実現が困難だろう。もちろん、人工知能（AI）は、この種の複雑な知的処理をコンピュータによって実現（あるいはシミュレート）することを目的とした技術である。AI 技術がさらに発展すれば、テーブルトーク RPG におけるゲームマスターの仕事をコンピュータに代替させることも可能かもしれないし、さらには、従来にはなかったまったく新しいゲームメカニクスの可能性も開けるかもしれない。

6.3.5 現実か虚構か——ゲームメカニクスの存在論

本稿は、ここまでゲームメカニクスと現実の関係について、いくらかあいまいなまま済ませてきた。あるところでは、ゲームメカニクスは現実のプレイヤーの文字通りのインタラクションの対象であるといういみで現実的なものであると述べた（5.4.4; 6.1.2）。一方、別のところでは、ゲームメカニクスが形づくる行為は現実の利害関心から分離したものであると述べた（6.3.3.3; 6.3.3.4）。また別のところでは、ゲームメカニクスは、それ特有のありかた——現実とはかなり異なるありかた——をした一個の量化のドメインであり、そのいみで虚構世界と並置されるものであると述べた（6.2.5; 6.3.4）。

結局、ゲームメカニクスは現実なのかそうでないのか。現実から分離したものとして定義されるものであるなら、それはあるいみで虚構ではないのか。ゲームメカニクスがそれ自体でひとつの量化のドメインであるとはどういうことなのか。以下では、ゲームメカニクスとそこに含まれる諸要素の存在論的身分についての本稿の立場を明確にしつつ、これらの問いに答えることを目指す。

6.3.5.1 ゲームを「虚構」と呼ぶこと

実際のところ、日常的な発言から専門的な議論まで含めて、遊びやゲームを「虚構」³⁷⁹として特徴づける言説は多い。とはいえ、この場合の「虚構」はなにを意味

³⁷⁹ 本稿でここまで術語としてつかってきた「フィクション」と区別するために、ここでは「虚構」とする。

するのか。6.2.1 で述べたとおり、一般に「虚構」という語には、少なくとも虚偽や非実在物を指す用法と、虚構世界を表すものを指す用法の二つがある。本稿における「フィクション」は後者として定義された。ゲームが「虚構」と呼ばれる場合、これらのいずれの用法なのか、あるいはほかの用法なのか。

典型的な言説と思われるものを取り上げよう。河田学は、カイヨワによる遊びの定義（河田によれば、これは遊びの「下位カテゴリ」としてのゲームにも当てはまる）の第六項目である「虚構の活動」についての記述を引きながら以下のように述べる。

〔カイヨワの定義〕では〈遊び〉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。〔…〕これらを合わせてそのままゲームにあてはめるならば、ゲームとは、時間的・空間的に、また経済的にも現実とは切り離されたものであり、なおかつ、小説や映画と言ったフィクションが私たち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）明確に区別されうるものだけということになる。たとえば「ハムレットはデンマーク王子である」といった命題が真となるのは戯曲『ハムレット』のなかの世界においてのみであると同様に、私たちがゲームをプレイしながら「ポーンを取られた」「パシフィック通りを購入した」「マリオがやられた」といった言葉を発したとしても、それは「二次的」なゲームのなかの世界についてのみ妥当するものでしかない。（河田 2013: 93-94）

これがカイヨワの解釈として適切かどうかはともかく³⁸⁰、河田によるここでの「虚

³⁸⁰ 「虚構的」(fictive)の項目(Caillois 1967: 43[40])によってカイヨワが主張しようとしていることは必ずしもはっきりしない。この項目は、河田の解釈のように、たんに遊び一般が持つ「二次的現実」という特徴を述べるものであるように一見読める。しかし一方で、前後の文脈を踏まえれば、虚構性はあらゆる遊びの必要条件ではなく、むしろごっこ遊びのたぐい(カイヨワが言うところの「ミミクリ」)にのみ適用される条件であるようにも読める。カイヨワは「規則を持つ遊び」と「ごっこ」を対比しながら、以下のように述べる。「〔規則を持つ遊びでは〕規則に従うという事実そのものによって、日常生活から隔離されるが、ごっこ遊びでは「虚構が、つまりあたかも (comme si) という感覚が、規則に取ってかわり、正確にそれと同じ機能を果たしているといえるだろう」(ibid: 40[38])。「〔規則の遊びは〕本気でする」ものであって「なぞらえて (comme si) する」ものではない。対して「〔ごっこ遊び〕にはつねに、行なっている振舞いが見せかけであり、物真似にすぎぬという意識が伴う。他の遊びを規定する任意の規則設定にかわって、ここでは、採られる行動の根底にあるこの非現実の意識が、人を日常生活から引き離すのである」(ibid: 40-41[38])。「というわけで、遊びは規則をもち、また同時に (et) 虚構、というのではない。むしろ、規則をもつか (ou) 虚構か、いずれかなのである」(ibid: 41[39])。「〔遊びの定義の六つの項目のうち〕最後の二つ——規則と虚構——は互いにほとんど相容れない〔…〕」(ibid: 43-44[41])。これらを読むかぎり、カイヨワは、「規則」と「虚構」(あたかも感覚)のそれぞれ

構性」の概念は、現実に対して「二次的」であるということ、言い換えれば「時間的・空間的」および「経済的」に現実から「切り離され」ているということである。これはゲームの特徴でもあるし、『ハムレット』のようなフィクション作品の特徴でもあるとされる。

さて、この「二次的」や「現実から切り離されている」という概念は少なくとも二通りに解釈できる。第一に、それが現実には存在しない——つまり非実在である——という意味に解釈できる。これは、「虚構」という語が持つ標準的な意味のひとつである。これはまた、本稿のいみでの「フィクション」——特定の命題が真であると想像するための事物——という概念に直結する。というのも、フィクションの受容において想像されるもの、つまり虚構世界は、ふつう非実在のものだからである。これは「なかの世界についてのみ妥当する」という河田による「虚構」の特徴づけとも整合する。

第二に、この「虚構」を本稿における「現実の利害関心からの分離」を表すものとして解釈することができる。河田が引くカイヨワの「現実からの時間的・空間的な分離」や「経済的な分離」（カイヨワの言いかたと「非生産性」という概念は、遊びやゲームの圏域が日常の利害関心を一時的に停止することで成立するという直観を拾うためのものだからである（本稿 6.3.3.3 を参照）。これは、それが存在するかしないかという存在論的な含みを持つものではない。それゆえ、この点で、第一の解釈における「虚構」と第二の解釈における「虚構」は区別される。

さて、河田は、本稿の用法におけるフィクション（河田もこれを「フィクション作品」と呼んでいる）とゲームを同じく「虚構」という概念のもとに一括りにし、その点において両者をほとんど同一視しているわけだが、その妥当性はどの程度あるのか。「虚構」の二つの解釈のそれぞれについて検討しよう。

第二の解釈における「虚構」——現実の利害関心から分離したもの——がゲームメカニクス上の事柄に一般に当てはまる概念であることはすでに論じた（6.3.3.3; 6.3.3.4）。フィクションの内容についても、一般に現実の利害関心からの分離の特徴を見いだせるように思われる。われわれは、虚構世界がどうなるが——つまり、そのキャラクターの運命や事の成り行きがどうなるが——自分の現実の生活にかなる利害もおよぼさないことを知っている。たしかにわれわれは、フィクション作品を受容している最中には、虚構的な事の成り行きを気に向け、場合によってはキャラクターの悲劇的な運命に感情を揺さぶられるかもしれない。しかし、それはその場のことでしかない。虚構世界上の帰結が受容者の現実的利害に結びつくことはな

れを、日常生活からの分離——つまり「二次的現実」——を実現するための異なる手段としてとらえているように思われる。

いのである (6.3.5.2 も参照) ³⁸¹。ゲームプレイもこれとまったく同じ特徴を持つ。このいみで、「虚構」を〈現実の利害関心から分離したもの〉としてとれば、ゲームメカニクスと虚構世界は同じ特徴を持つと言えるかもしれない。

第一の解釈における「虚構」——非実在のもの——が虚構世界に一般に当てはまることはすでに述べたとおりである。問題は、このいみでの「虚構」がゲームメカニクスについて適用されるものかどうかという点にある。ゲームメカニクス上の事柄、たとえばチェスのポーンは、果たしてハムレットが現実存在しないのと同じいみで非実在の対象なのか。「マリオがやられた」という場合、それを〈F:マリオがやられた〉として解釈すれば、それはフィクションの文と同じく非実在の対象についての内容を持つだろう。しかし、それを〈G:マリオがやられた〉と解釈した場合にも同じことが言えるのか。「パシフィック通り」はたしかに虚構的内容を持つかもしれないが、〈G:パシフィック通りを購入した〉という内容は、実際にそこで生じている現実のプレイヤーのゲームプレイについてのものではないのか。

河田の議論はふたつの点であいまいである。第一に、「虚構」という語が〈非実在のもの〉を意味するのか〈現実の利害関心から分離したもの〉を意味するのかという点ではっきりしない。上述のように、後者の解釈をとればゲーム上の事柄とフィクションの内容は同じく虚構だが、前者の解釈をとればゲーム上の事柄を「虚構」と呼ぶことにはいくらか疑問が残る。第二に、例示される「マリオがやられた」のような文が虚構的内容を表すものとしてのそれなのかゲーム的内容を表すものとしてのそれなのかがはっきりしない。虚構的内容を表すものであれば、それは「虚構」のいずれの解釈においても虚構だろう。一方、ゲーム的内容を表すものであれば、それを〈非実在〉のいみで「虚構」と呼べるかどうかは自明ではない。

ようするに、ここでの問題は、「虚構」を〈非実在物〉の意味でとった場合に、ゲームメカニクス上の事柄が虚構であるかどうかという点にある。それ以外の場合——「虚構」を〈現実的利害から分離したもの〉と解釈する場合や、〈非実在物〉という意味での「虚構」を虚構世界上の事柄について適用する場合——については、とくに問題はない。したがって、ここでの適切な問題設定は、〈非実在のもの〉という特徴をゲームメカニクスが持つのかどうかである。また、そこで持ち出すべき事例は、虚構的内容を持たないゲーム——抽象的ゲーム——である。河田の議論は、その主張の妥当性のいかんにかかわらず、この点で満足のいくものではない。

³⁸¹ フィクション受容の経験自体が現実的利害にかかわりうるという話はここでは関係ない。たとえば、いわゆるカタルシスの経験は現実的に有益かもしれない。しかし、それはフィクションの内容——つまり虚構世界上の事実——が現実的利害にかかわるということではない。このちがいは、「自己目的性」概念の定義 (6.3.3.4) において導入した「ゲームプレイ」と「ゲームプレイへの参加」の区別といくらかパラレルかもしれない。

「虚構」の意味 「虚構」の適用対象	現実的利害から分離したもの	非実在のもの
虚構世界	OK	OK
ゲームメカニクス	OK	?

ウォルトンは、最近出た論文集のひとつの章で、この論点をよりはっきりしたかたちで論じている。そこでウォルトンは、スポーツのような抽象的ゲームをフィクションと同じ特徴を持つものとして特徴づける。以下、ウォルトンの主張を見たいうえで批判を加えよう。

6.3.5.2 メイクビリーブとしてのゲーム

ウォルトン (Walton 2015³⁸²) は、スポーツに代表される競争的なゲームを観戦することが、演劇のようなフィクションを鑑賞することと同じく「メイクビリーブ」ないし「想像」の側面を持っていると主張している³⁸³。つまり、ウォルトンによれば、スポーツ観戦は、フィクション鑑賞と同様に、想像ごっこの実践なのである。この主張が、スポーツ上の存在者が非実在であるということを含意するものであるかどうかは定かではない。しかし、フィクションを定義づけるものとしての想像が典型的には実在しない対象についての想像である以上、ウォルトンの主張は、スポーツ上の存在者にある種の非実在性を認めるものとして解釈できる。

ウォルトンの主張の根拠は、以下のような事実である。演劇の鑑賞者は、主人公の行く末を気にかけて (care about) つつも、それが「お話しにすぎない」(it's only a story) ことをわかっている。それと同様に、スポーツの観客は、ひいきのチームの試合結果を気にかけてつつも、それが「お遊びにすぎない」(it's only a game) ことをわかっている。つまり、スポーツの観戦者は、フィクションの鑑賞者と同様に、その結果が重大なことであり没入的に (immersely) 想像しつつも (あるいはそうであるふりをつつも)、実際にはそれがたいして重大ではないことをわかっている。

ロミオとジュリエットの悲劇的な運命に対して悲痛な涙をぼろぼろ流したその

³⁸² Kindle 版のため、以下引用部分も含めページ数を示すことができない。

³⁸³ ウォルトンは、観戦者の観点ではなくプレイヤーの観点の話を章の終盤を除いてほとんどしていない。それゆえ、この議論は、実質的にゲームプレイ論というよりも観戦論である。本稿のこれまでの議論では、ゲームプレイの観戦の側面を扱ってこなかった。とはいえ、あるゲームの観戦への参加条件はそのゲームのプレイへの参加条件とほとんど同じであり、それゆえ、プレイヤーだけではなく観戦者もまたひとつの量化的ドメインとしてのゲームメカニクスを受け入れている、という主張は十分可能だろう、その主張が正しいかぎり、観戦の側面に特殊な議論はとくに必要ない。

20 分後にはもうエスプレッソカフェで友だちと上機嫌になっているような芝居好きと、熱心なスポーツファンを比較せずに済ますのは難しい。[...] スポーツのファンは、演劇の観者がそのお話に夢中になるのと同じように、そのゲームの世界に夢中になる。そしてそのあとで、やはり芝居好きと同じように、当のメイクビリーブから抜け出して、まるでなにもなかったかのように自身の生活に戻るのである。[...] それがたんなるお話にすぎないのと同じく、それはたんなるゲームにすぎないのである。(ibid)

もちろん、スポーツの観戦とフィクションの鑑賞にはちがいもある。たとえば、選手の体調を気づかたりする場合には、それはメイクビリーブではなくほんものの気づかいである。これはロミオやジュリエットに対する気づかいとはちがう。あるいは、いわゆる悲劇のパラドックスがスポーツには言えない。スポーツにおいて、ひいきのチームが負けた場合でも「いい試合だった」と感動するケースがあるかもしれないが、それはその負けという結末のゆえに感動するわけではない。対して、悲劇的なフィクションで感動する場合、ふつう悲劇的な結末のゆえに感動する。これは、フィクションにおいては不幸な出来事が起きた理由がはっきりしているのに対して、スポーツにおいてはその理由は不確定 (indeterminate) だからである。とはいえ、これらのちがいがあるにせよ、「ふりに従事する」(engage in pretense) ものであるという点では、スポーツのプレイや観戦は、フィクション作品の鑑賞や子どものごっこ遊びと共通の特徴——つまりメイクビリーブ——をもっている (ibid)。

以上がウォルトンの主張である。フィクションとスポーツに共通のものとしてウォルトンが記述する特徴は、それぞれの事柄が、実際にはたいしたことではないにもかかわらず、当の実践のなかでは（あるいはそこに参加するという特定の態度のもとでは）重大なこととして受け取られるということだろう。ひいきのチームが勝とうが負けようが、あるいはロミオが生きようが死のうが、観客にとっては実利も実害もなにもない。それらが重大事なのは、あくまでその当の観戦や鑑賞の実践の内部でのみであるというわけである。

さて、この特徴は、明らかにわれわれの用語法における〈現実の利害関心からの分離〉である。そして、すでに述べたように、これはフィクションの内容にもゲームメカニクスにもともに当てはまる。そのかぎりでは、フィクションとスポーツはこの特徴を共有するというウォルトンの主張は正しい。

しかし、問題は、この特徴を「ふり」、「想像」、「メイクビリーブ」といった概念で説明することである。これらの概念は、ウォルトンにとって——また本稿にとっても——フィクションの本性を特徴づけるものである (6.2.4.4)。しかし、ゲームメカニクス上の事柄は、ふつうに考えれば想像されるものではない。スポーツの出来事は観戦者の目のまえで起こる。また、プレイヤーはゲームメカニクス上の行為を

実際にする。それらの出来事や対象が想像されたものだと考えるのは明らかに無理がある。われわれは、スポーツを観戦しながら、ホームランを想像したり、オフサイドが真であるというふりをしている、などという主張はまったく直観に反するだろう。

これは、ゲームメカニクス上の存在者の所在と虚構世界上の存在者の所在をくらべればよりはっきりするかもしれない。サッカーのキーパーやフォワードは、競技場実際に存在する。一方、ロミオやジュリエットは劇場のなかにはいない。そこにいるのはロミオ役の俳優やジュリエット役の俳優だけである。ウォルトンが挙げるゲームメカニクスの例はスポーツだけだが、これはゲームメカニクス一般に当てはまるだろう。チェスのようなボードゲームであれ、ビデオゲームであれ、ゲームメカニクス上の個体や出来事は、そのゲームプレイがおこなわれる現実の場所に存在し、そこで起きていると考えるのが自然である。

もちろん、たんに直観に反するというだけでは決定的な論駁にならないかもしれない。また、ウォルトンの理論は、それ自体としてはたしかに整合的なものかもしれない。しかし、ゲームメカニクスの存在論的なありかたについて、より整合的かつ直観に合致する説明を与える理論があれば、それを採用すべきだろう。以下に述べるサールの説は、その理論の候補としての資格を十分に持つものである。

6.3.5.3 制度としてのゲーム

サールは、特定の制度上での事実がどのように作られるかを論じている (Searle 1969: sec.2.5, 2.7; Searle 1995)。サールによれば、「結婚式、野球の試合、公判、立法行為」などにおいて事実と見なされる事柄は「なまの事実」(brute fact)——物理的ないし心理的な事実、つまり自然科学が記述することを目指すたぐいの事実——ではない。結婚式や野球における事実にも身体的動作や物理的状态が含まれているが、それらなまの事実が〈結婚〉や〈ホームラン〉などとして特定されるためには、「特定の種類の制度という背景」が必要である (Searle 1969: 50-51)。サールは、この種の事実を「制度的事実」(institutional fact)と呼ぶ。制度的事実は「たしかに事実だが、なまの事実とはちがって、それが存在するために特定の人間制度の存在を前提する」ような事実である (ibid: 51)。

なまの事実から制度的事実を作り出すものは、「構成的規則」(constitutive rule)、つまり「文脈 C において X を Y と見なす」という形式で表現される規則である。ここで X はなまの事実であり、Y は制度的事実であり、C は当の制度的実践が生じる文脈である。ある特定の制度は、「構成的規則の体系」にほかならない (ibid: 51-52)。制度的事実は、なまの事実が構成的規則によっていけば意味づけられたものである

と言えるだろう³⁸⁴。

本稿にとって決定的に重要なのは、サールが構成的規則の定義と説明をするに際して用いている事例のほとんどすべてが、野球やチェスといったゲームであるという点である (ibid: sec.2.5)。つまり、サールはゲーム上の事実を制度的事実の典型として考えているわけである。ゲーム上の事実の特定は「そのような〔構成的〕規則が存在していなかったならば不可能」(ibid: 35) なものである。また、ひとつの特定のゲーム (たとえばバスケットボール) は、個々のルールというよりも諸々のルールの体系として機能する (ibid: 36)。このいみで、ひとつのゲームはひとつの制度である。

さて、行為の設計としてのわれわれの「ゲームメカニクス」概念に対して、このサールの理論がそのまま適用できるのは明らかだろう。6.3.4 で挙げたゲームメカニクス上の事実のほとんど³⁸⁵は、構成的規則の体系によって制度的事実として作り上げられるものである。たとえば、野球における得点やボールカウントやホームラン、将棋における指し手や駒 (物理的ないみでの駒ではなくゲームメカニクス上の存在者としての駒) といった諸要素は、〈なまの事実における特定の事態や事物をゲームメカニクス上のしかじかの要素として見なす〉という構成的規則によって作り上げられるものである。その構成的規則がなければ、たんに木の棒を振り回したり走ったりという身体的行動、木の棒に当たったボールが遠くに飛ぶという出来事、五角形の木片の集まり、それらをつまんで動かすという物理的動作等々があるだけで、いかなるゲームメカニクス上の事実もないだろう。それらがゲームメカニクス上の存在者として意味づけられた対象や行為になるのは、特定の構成的規則の体系の存在と、それを採用する文脈がそこにあるからである。

ゲームメカニクス上の事実を制度的事実として見る理論の利点は、少なくとも二点ある。第一に、ゲームメカニクス上の事柄が現実の時空間に位置づけられるものであるという直観を問題なく拾える。結婚はどここの教会でおこなわれ、公判はどここの裁判所でおこなわれる。同様に、ゲームメカニクス上の事実はどここの現実の場所で生じる。そこにいかなる存在論的な問題もない。第二に、ゲームメカニクス上の行為が現実のプレイヤーの行為であるという直観を問題なく拾える。結婚をするのも有罪宣告されるのも現実の人であるのと同様に、ホームランを打つ

³⁸⁴ サール自身は、構成的規則一般が「意味」を与えるものではないと言っている。サールによれば、発語内行為においてつかわれる記号表現が「意味を持つ」といういみではチェスの駒は意味を持つわけではないし、発語内行為が「なにごとかを意味する」行為であるといういみではチェスの指し手はなにごとかを意味する行為ではない (Searle 1969: 42-43)。とはいえ、これは「意味」という語を意味論的意味や語用論的意味に限定しているだけである。より緩いいみで「意味」という語を用いれば、「構成的規則がなまの事実 (ホームラン) や (結婚) という意味づけを与えている」という言いかたは、ごく自然なものだろう。

³⁸⁵ 物理法則やプレイヤーの身体のようななまの事実もゲームメカニクスに含まれる。

たり王手飛車取りをするのも現実の人である。これらの点は、ビデオゲームにおけるプレイヤーの行為の存在論的身分についての議論に対して、重要な含意を持つものである（本稿 9 章を参照）。

したがって、本稿の立場は、ゲームメカニクス上の事柄は存在論的には制度的事実と同じであるというものである。たしかに、それはなまの事実ではない。しかし、それは、存在論的には、制度的事実が現実的であるのと少なくとも同程度には現実的なものである。そして、結婚や夫婦や被告や有罪判決が実在する出来事や対象だとすれば、少なくともそれらと同程度には、ホームランや一塁や飛車や王手飛車取りもまた実在する出来事や対象である。

もちろん、ゲームメカニクス上の事実と標準的な制度的事実とでは、現実的な利害とのつながりの点で相対的に差がある。結婚や有罪判決は現実の利害関係に関する諸々の事柄と結びついているが、ホームランや王手飛車取りはせいぜい当のゲームプレイの文脈内での価値を持つものでしかない³⁸⁶。しかし、この現実的な利害との結びつきの程度は、その事柄が存在論的にどういうものであるかにかかわらない。ある制度的事実が持つ現実的な利害とのつながりをどんどん弱めていくと、ある時点でそれが制度的事実から非実在のもの（あるいはたんに想像されるもの）に変わるという考えは明らかにおかしいだろう。ゲームメカニクス上の事実と標準的な制度的事実のちがいは程度のちがいが、虚構世界上の事実と制度的事実のちがいは本質的なちがいである。この理論はまた、文脈次第では、ゲームメカニクス上の事実が容易に現実的な利害と結びつくという現象（ギャンブルやプロスポーツ、ソーシャルゲームにおけるある種の現実的な人間関係、オンラインゲームにおけるリアルマネートレードなど）をうまく説明する。

さて、ゲームメカニクスがそれ自体としてひとつの量化のドメインを形成するとはどういうことなのか。それが制度的事実と同じく現実的なものであるなら、それは現実という量化のドメインの一部なのではないか。これに対する回答はイエスである。ゲームメカニクス上の事実とその他の現実的事態（なまの事実も制度的事実も含め）は、現実というひとつの量化のドメインに含まれる。そこからゲームメカニクスを排除するべき理由はなにもない。一方で、虚構世界上の事実（少なくとも虚構構成的言説や内的言説で言及される事柄³⁸⁷）は、現実には含まれない（Fig. 6.10）。たとえば、現実上の特定の存在者を指す「私」という語は、なまの事実についての真なる文（「私はトマトを食べた」）、特定の制度上の事実についての真なる文（「私は博士論文を提出した」）、特定のゲームメカニクスについての真なる文（「私

³⁸⁶ もちろん、プロの野球選手や棋士にとっては、それは現実的な利害にかかわるものでもある。6.3.3.4 を参照。

³⁸⁷ 外的言説において言及される存在者は現実上のものだと言えるかもしれない。虚構構成的言説、内的言説、外的言説の区別については 6.2.2 を参照。

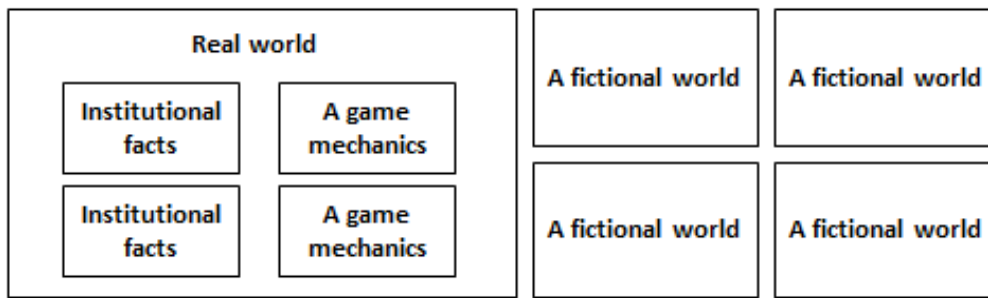


Fig. 6.10 諸ドメインの関係

は飛車を取られた)」の主語にそれぞれ問題なくなることができるが、いかなる虚構世界についての真なる文の主語にもなることはできない。一方、特定の虚構世界上の存在者を指す「ドラえもん」という語は、当の虚構世界についての虚構的に真なる文の主語になることはできるが（「ドラえもんはのび太に説教した」）、現実についての真なる文（外的言説や非存在言明を除く）の主語になることはできないし、またほかの虚構世界についての真なる文の主語になることもできない。

では、ゲームメカニクスがひとつの量化のドメインと言えるのはなぜか。これは、ゲームメカニクスについての言明が、ほかの現実的言明から相対的に孤立した文脈においてなされるという事実による。すでに述べたように（6.1.2; 6.1.3）、量化のドメインの個別化は真なる命題の集合に依存し、そして真なる命題の集合は文脈に依存する。特定のゲームメカニクス上の事柄が真であるのは、そのゲームメカニクスを一種の制度として受け入れる文脈においてのみである。そして、一般にゲームメカニクスの文脈は、ほかの現実的な事柄から相対的に孤立している。当のゲームに参加したり関心を持つ人以外の人にとって、そのゲームメカニクス上の事柄はほとんどなんの意義も持たないし、ほとんど事実ですらない。それゆえ、ほかの諸々の現実的事態からは相対的に独立したものとして、ゲームメカニクスのドメインに言及することができる。この孤立性が成り立つのは、もちろんゲームメカニクス上の事柄が一般に現実の利害関心から分離しているからである。結婚のように現実的利害と結びついた制度的事実は、いかにその制度に参加したくない人にとっても、それが現実の社会生活という幅広い文脈に位置づけられるものである以上、無視できない事実になる。

このちがいは、相対的な程度の問題である。ゲームメカニクスを受け入れる文脈がその外部の文脈と強固に結びついているケースもあるだろう。たとえば、ある集団に属するある人があるゲームに参加するかしないかということが当の集団内でのその人の社会的立場にかかわるようなケースである。逆に、社会的な制度を受け入れる文脈が相対的に孤立しているケースもある。たとえば、〈手書きで文字を書くことを誠意のあらわれとして見なす〉という構成的規則が有効な文脈はかぎられてい

るかもしれない。それゆえ、ゲームメカニクスの量化のドメインとしての独立性は、本質的なものではない。それは、一般に、ほかの現実的事態から相対的に切り離されているということにすぎない。一方、虚構世界の量化のドメインとしての独立性は、本質的なものである。

以上、ゲームメカニクスの存在論的な位置づけと量化のドメインとしての独立性についての本稿の考えを示した。ゲームメカニクス上の事実は、存在論的には制度的事実と同様のものであり、それゆえ非実在のものや想像上のものではなく、現実的なものである。一方、ゲームメカニクスについて述べる言明の文脈は、ほかの現実的事態についての文脈から相対的に独立であり、それゆえ、ゲームメカニクスは相対的に孤立した量化のドメインとして見なしうる。

6.3.5.4 ビデオゲームにおける構成的規則

ひとつの疑問がありうる。たしかに、ゲームメカニクスを制度として理解するという以上の説明は、スポーツやボードゲームのゲームメカニクスには当てはまるかもしれない。しかし、ビデオゲームのゲームメカニクスにも同様のことが言えるのか。ビデオゲームにいかなる構成的規則があるのか。最後に、この疑問に答えることを通して、ビデオゲームにも制度的説明がそのまま当てはまることを示そう。

まず、ビデオゲームにおけるプレイ行為は、なまの事実ではない。たとえば、私が『ドラゴンクエスト IV』(1990)をプレイしているとしよう。私は一旦プレイを中断して席を立つ。その隙に、私のとなりで寝ていた猫が起き上がり、コントローラを足で踏む。結果、コントローラから入力信号が送られ、ハードウェア内部で処理され、モニタ画面に信号が送られ、最終的に〈G:くさがりがまを買った〉という内容を持つ記号が画面に提示されたとしよう。さて、猫は〈G:くさがりがまを買った〉ののだろうか。これは明らかに否である。猫はたしかになまの事実として(あるいは猫が受け入れているなんらかの制度上の行為として)特定の身体的動作をしたが、それは当のゲームメカニクス上の行為として見なせるものではない。というのも、それは、ゲームメカニクスによって指定された目標を目指してなされたものでも、ゲームメカニクスの状態を踏まえたうえでなされたものでもないからである。猫のふるまいは、『ドラゴンクエスト IV』のプレイとして意味づけられるものではない。この動作は、ちょうど将棋のプレイ中に猫が盤上に飛び乗って駒をまき散らす動作と同じである。

以下のような反論があるだろう。将棋のプレイヤーは、猫が駒をまき散らしたあと、それらを拾い集めて記憶を頼りにもとの盤面に戻すことになる。結果として(記憶が正しければ)猫の動作は当のゲームメカニクスにおける状態を変化させるものにはならない。一方、『ドラゴンクエスト IV』のケースでは、私が席に戻ってプレイを続けるとき、〈G:くさがりがまが買われた〉という事実はそのままだ。この場

合、猫の動作は当のゲームメカニクスの状態を明らかに変化させている。それゆえ、猫の動作は意図的行為ではないにしろ、たしかに当のゲームメカニクスに対してなんらかの影響を与える意味づけられたふるまいなのではないか、というものである。

この反論は正しい。とはいえ、これはビデオゲームのゲームメカニクス上の事実が制度的事実であるという主張に相反するものではない。猫の動作がゲームメカニクスの状態を変化させられるかどうかは、当のプレイヤーがどのような制度を受け入れているかに依存するというだけの話である。将棋の制度では、猫による盤面の変化はゲームメカニクスの変化としては認められない。あるなまの事実上の事態が将棋のゲームメカニクスの状態変化として見なされるためには、適切な手続き（たとえば、プレイヤー自身が意図的に手で駒を持って意図的に特定の場所に置く）を経る必要がある。一方、『ドラゴンクエスト IV』の制度（少なくとも私が当のプレイの文脈で受け入れている制度³⁸⁸）においては、その状態変化のための手続きにとくに限定がない。その制度は、コントローラによる入力を通じたハードウェアの状態変化をすべて当のゲームメカニクスの正当な状態変化として見なすものである³⁸⁹。同様に、突風が将棋の駒を動かしたとしてもそのなまの事実はゲームメカニクス上の事実とは見なされないが、野球の制度においては突風のおかげでボールがスタンドに入れば、そのなまの事実はホームランとして見なされるだろう。猫の動作や突風のような物理的現象に対する扱いのちがいは、そこで受け入れられている制度のちがひ、つまり〈なにをなにとして見なすか〉あるいは〈なにをなにとして見なすためにいかなる条件を満たす必要があるか〉という構成的規則のちがひにほかならない。このいみで、ビデオゲームとスポーツやボードゲームのあいだに本質的なちがひはない。

もちろん、ビデオゲーム作品のプレイが一般にそのような制度を採用する理由のひとつは、そのゲームメカニクスの現実化が自動化されているからだろう。ビデオゲームでは、ゲームメカニクスの運用がコンピュータによって自動化されているおかげで、将棋のように記憶にもとづいて盤面をもとに戻すといった操作が実質的に困難である³⁹⁰。しかし、これは原理的なちがひではない。席に戻った私は、猫のせ

³⁸⁸ ここでの「制度」は公的なものである必要はまったくない。ビデオゲームの一人プレイにおいては、多くの場合私的な制度が適用される。とはいえ、われわれは、同じビデオゲーム作品の同じゲームメカニクスについてしばしば語ろうとする（たとえば、「あのゲームをクリアした」「あのゲームは難しい」など）。この場合、当のゲームメカニクスを同定する制度はいくらか公的な性格を持つことになる。言い換えれば、極端に私的な制度にもとづいたプレイは、そのゲームメカニクスのプレイとは見なされない。

³⁸⁹ コントローラを通じないでハードウェアの状態を変化させること（たとえばカートリッジの物理的な抜き差しによる変化）は、ゲームメカニクスの正当な状態変化としては認められないかもしれない。これもまた当の制度がどこまで許容するかの問題である。

³⁹⁰ これは、コンピュータ将棋やオンライン将棋においては、正当な状態変化の条件が実際の盤と駒をつかった将棋とは異なることを考えればよりはっきりする。コンピュータ将棋やオンライン将

いで〈G:くさがりがまが買われている〉のを見て、リセットボタンを押してセーブポイントからやり直すこともできるのである。それをするかしないかを決めているのは、私がそこで採用している制度である。

より重要なことは、ビデオゲームのプレイにかかわるいかなるなまの事実——プレイヤーの身体的動作、コントローラからの信号、コンピュータハードウェアの状態、モニタの状態等々——も、それ自体としてはゲームメカニクス上の事実ではないということである。それらなまの事実が〈G:くさがりがまの購入〉、〈G:ジャンプ〉、〈G:ゲームクリア〉、〈G:ゲームオーバー〉、〈G:10000 点のスコア獲得〉等々として見なされる（あるいは意味づけられる）ためには、特定の構成的規則の体系がなければならない。ビデオゲームにおいても、そのゲームメカニクスの存在を可能にしているのは、その文脈とそこで受け入れられている制度である。

この説明は、ビデオゲームのゲームメカニクス上の事実の所在についてひとつの帰結を導く。つまり、この説明にもとづけば、ビデオゲームのゲームメカニクス上の状態や存在者、あるいはそこでの行為や出来事は、プレイヤーがまさになまの事実として行動している空間（たとえば私の部屋）に位置づけられることになる。この考えは、たとえば河田が言うような(6.3.5.1) 虚構世界に類比的な「ゲーム世界」といった概念を否定するものである。ゲームメカニクスは、それ自体で時空間的に分離した「世界」を作るものではない³⁹¹。それは、たとえ独立した量化のドメインとして見なすことができるとしても、現実の世界のなかに位置づけられるものである³⁹²。

棋では、マウスの操作ミスやその操作をしたのが誰であるかといった事柄は、正当な状態変化の条件のうちに含まれない。誰がどのような意図のもとにその操作をしたとしても、それは当のゲームメカニクス上の指し手として見なされる。一方、オンライン将棋にかぎらずオンラインのゲームでは、猫や風による物理的妨害はないかわりに、たとえばインターネットの接続障害のような物理的妨害がある。そして、場合によっては、接続障害の影響を正当な状態変化からはできるだけ排除するようなシステムが実装されている。これもまた、当のゲームの制度の問題である。

³⁹¹ もちろん、ゲームメカニクスの構成要素としてそれ独自の時空間的側面が含まれることはある（7章および8章を参照）。たとえば、将棋のゲームメカニクスはその構成要素として $9 \times 9 + 2$ の空間を持つ。しかし、それは実際には、文字通りの時間や空間というよりも、時間や空間に類比的な（あるいはわれわれにとって時間や空間として理解しやすい）論理的構造である。これはPC上のファイルなどの存在論的性格を考えればよりはっきりするだろう。私がいま書いている論文のデータファイルについて「しかじかのフォルダのなかに置かれている」といった記述を与えることが可能だが、それはたんに当のファイルへのアクセス構造をそのように空間的に記述すれば理解しやすい（また現代の標準的なOSであればGUIによってそのアクセス構造を空間として視覚化する）というだけであって、当のファイルが「フォルダのなか」と呼ばれるようななにか特定の場所に文字通り置かれているわけではない。文字通りには、そのファイル（およびそれとして見なされるなまの事実）は、私の部屋のPCのメモリやハードディスクのなかにある。

³⁹² オンラインゲームのゲームメカニクスがどこに存在しているのかという問題は別にある。ゲームメカニクスの諸状態はサーバの所在地にあるとも言えるかもしれないが、たとえばゲームメカニクス上でのプレイヤー間のコミュニケーションがどこにあるのかははっきりしない。とはいえ、これ

6.4 二種類の意味論の相互作用

この章で提示してきた理論的枠組みをあらためてまとめておく。ディスプレイ上の記号とその内容がなにについてのものであるのかという点で、ビデオゲームの意味論は二種類に区別される。虚構世界についての内容が虚構的内容であり、ゲームメカニクスについての内容がゲーム的内容である。虚構世界とゲームメカニクスそれぞれの定義と構成要素については、先行する二つの節で論じた。

この二種類の意味論を概念的に区別することで、ビデオゲームの形式的特徴のいくつかを両者の相互作用として記述することが可能になる。この節では、両者の相互作用の基本的なありかたとして、類比的推論、謎解き、シミュレーションの三つを取り上げる。いずれも、ビデオゲームに特徴的な事柄であり、またビデオゲーム作品の評価の焦点にもしばしばなるものである。両者の相互作用のより特殊な諸側面については、第三部で扱う。

6.4.1 類比的推論

6.2.6 で述べたように、ビデオゲームにおいて虚構的内容が直接的に³⁹³把握されるしかたは、ほかのフィクション形式とたいして異なるものではない。ドット絵やポリゴンといったビデオゲーム文化に特徴的な記号システムを除けば、この点においてビデオゲームに特殊なものはないと言っていいだろう。またそれらの記号システムも、ビデオゲームを取り巻く文化の歴史的・偶然的な特徴であって、ビデオゲームという形式それ自体が持つ特徴ではない。一方、ゲーム的内容を表示するための記号システムは、それ独特の議論を必要とするように思われる。少なくともそれは、ほかのフィクション形式や芸術形式と共有するものではないからである。プレイヤーは、一体どのようにしてゲームメカニクスのありかたを把握するのか。

は遠方コミュニケーションに一般に言える問題であって、ビデオゲームに特殊な問題ではない。それは、インターネットによるコミュニケーション一般にとどまらず、電話によるコミュニケーションなどにも言える(電話を通じた会話という出来事はいったいどこで生じているのか)。それゆえ、この問題は本稿で取り立てて論じるべきものではない。

³⁹³ このあと述べるように (6.4.3)、シミュレーションはゲームの内容を通して間接的に虚構的内容を表すものである。



Fig. 6.11 ドラゴンクエスト (1986)



Fig. 6.12 MOTHER (1989)

まず、記号とゲーム的内容の関係が明文化されているケースがある。たとえば、『スーパーマリオブラザーズ』の説明書には、〈F:キノコ〉を表す記号が〈G:プレイヤーキャラクタをパワーアップさせるアイテム〉を表すものだということが明記されている。また、当の作品が属するジャンルの慣習についての知識がゲームメカニクスの理解に寄与するケースもある。たとえば、あるビデオゲーム作品がRPGジャンルに属する場合、そこで「武器」や「HP」という表現がどのようなゲーム的内容を表すかは、少なくともそのジャンルに親しんでいるプレイヤーであれば容易に理解するだろう。あるいはまた、ゲームプレイの試行錯誤のなかでゲームメカニクスのありかたやゲーム的内容を表す記号システムが把握されていくこともある。

しかし、これらのいずれでもないしかたでゲームメカニクスのありかたが理解されるケースがある。Fig. 6.11は、『ドラゴンクエスト』(1986)の冒頭のシーンである。このシーンは、チュートリアル³⁹⁴の古典的な事例としてしばしば引き合いにだされる。ここでは、〈G:人との会話〉、〈G:宝箱の中身をとること〉、〈G:扉を開けること〉といったこのゲームの基本的な行為の型をプレイヤーに強制することによって、ゲームメカニクスを理解させている。〈G:兵士と会話ができること〉、〈G:とりにある宝箱の中身がとれること〉、〈G:扉を鍵で開けられること〉は、それぞれキャラクターのセリフによって明示される³⁹⁵。しかし、画面右下にある〈F:階段〉を表す記号についてはいかなる言及もない。にもかかわらず、標準的なプレイヤーであれば、この記号が〈G:この部屋から出る〉ための(したがってゲームを進めるため

³⁹⁴ プレイヤーにゲームプレイのなかでゲームメカニクスを把握させる方法のこと。

³⁹⁵ これらのセリフは虚構世界上のキャラクターによって発せられるが、明らかにゲーム的内容を含むものであり、それゆえフィクションとして見ればいくらかメタフィクション的なセリフであると言える。このようにそのゲーム的内容を虚構的キャラクターに語らせるという手法は、とりわけRPGジャンルにおいて慣習化していき、ビデオゲームに特徴的な表現の型を作り出すことになる。

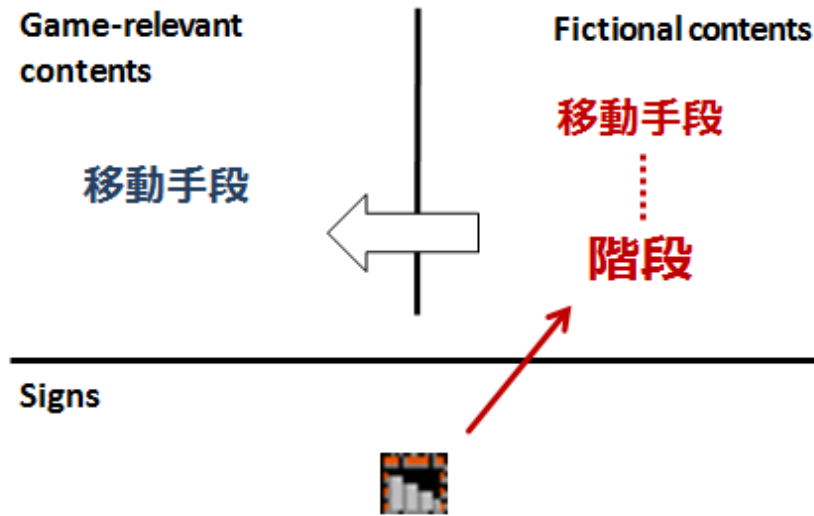


Fig. 6.13 虚構的内容からゲーム的内容への類比的推論

の)ゲームメカニクス上の装置を表していることを容易に理解するだろう。つまり、このケースにおいて、プレイヤーは、純粋に虚構的内容だけからゲーム的内容を引き出しているように思われる。

このプロセスは以下のように説明できるだろう (Fig. 6.13)。まず、ある記号が虚構的内容 (F:階段) を表している。次に、プレイヤーは、この記号がなんらかのゲーム的内容を持つものであると考える³⁹⁶。このゲーム的内容を特定するために、プレイヤーは類比的推論 (アナロジー) をつかう。つまり、プレイヤーは、虚構的内容とゲーム的内容がなんらかの点で類似しているということを前提したうえで、虚構的内容からゲーム的内容を推測するのである。このケースでは、(F:階段) という虚構的内容に含まれる (F:別の場所への移動手段) という意味成分が、そのままそれと記号を共有するゲーム的内容に投影される。結果として、プレイヤーは、当の記号のゲーム的内容を (G:別の場所への移動手段) として理解することになる。

このプロセスは通常ほとんど意識されることはないだろうが、この類比的推論が失敗するとにわかに前景化する。たとえば、Fig. 6.12 には虚構的内容としていくつかの (F:ドア) が描かれている。プレイヤーは、類比的推論によって、それがゲー

³⁹⁶ このプレイヤーによる推測は、グライス (Grice 1989) がいうところの協調の原理にしたがってなされる。プレイヤーは画面上の目立つ (salient) 要素に対して、それがなんらかの関連ある情報を持つものだと想定するわけだが、その想定がなされるのは、プレイヤーがその要素の設置者 (つまりゲームデザイナー) がプレイヤーになにかを伝えようという意図のもとに合理的にそれをそこに置いたはずだという前提があるからにはほかならない。この意味で、ゲーム的内容の把握はゲームデザイナーとのコミュニケーションという側面を持つ。

```

Acorn CP/M 2.2 - Bios 1.20
A>B:
B>DIR
B: ADVENT1 ADU : ADVENT1 DAT : ADVENT2 DAT : ADVENT3 DAT
B: ADVENT4 DAT : ADVENT5 DAT : ADVENT6 DAT : ADVENT COM
B: ADUSAVE DOC : CLS COM : EADVENT COM : SAVEADV COM
B>ADVENT
Go read a book while I get my act together...
Welcome to adventure!! Would you like instructions?
)NO
You are inside a building, a well house for a large spring.
There are some keys on the ground here.
There is a shiny brass lamp nearby.
There is tasty food here.
There is a bottle of water here.
=

```

Fig. 6.14 Colossal Cave Adventure (1976/1977)

ムメカニクス上〈G:開けられるもの〉であることを期待するだろう。しかし、実際には、これらのドアのうちのいくつかは〈G:開ける〉ことができない（つまり〈G:ドア〉ではない）。このように類比的推論によるゲーム的内容の理解と実際のゲームメカニクスに齟齬があるケースにおいて、ゲーム的内容と虚構的内容が異なるものであること、そしてふつうプレイヤーは両者が類似しているという前提のもとで、虚構的内容を通してゲーム的内容を類比的に理解しているということがよりはっきりするだろう。

6.4.2 謎解き

以上は、ゲームプレイの前提としてゲームメカニクスのありかたをどのように把握するのかという話であった。この類比的推論と構造としてはまったく同じでありつつも、虚構的内容を通じてゲームメカニクスのありかたを把握することそれ自体がゲームプレイの目的になるのが、謎解きである。

まず事例を示そう。『Colossal Cave Adventure』（1976/1977; Fig. 6.14）は、アドベンチャーゲームジャンルの元祖といわれる作品である。プレイヤーは、虚構的内容を表すテキストを読み、虚構世界の状況を想像しながら、ゲームメカニクス上でなにができるのか、またなにをすれば望ましい帰結になるのかを考えながらコマンドを入力していく。たとえば、「鍵のかかった鉄格子がある」というテキストに対して、どこかに〈G:鍵〉に相当するゲームメカニクス上のアイテムがあるのではないかと、それをつかえばこの〈G:鉄格子〉を開けて先に進めるのではないかとといった推理をおこなう。この点で、謎解きは、類比的推論の構造と同じである。



Fig. 6.15 ポートピア連続殺人事件 (1985)



Fig. 6.16 McPixel (2012)

『Colossal Cave Adventure』はコマンドをテキストとしてじかに打ち込むという方式だったが、その後のアドベンチャーゲームは、あらかじめ用意されたコマンドから選ぶものや、画面上の特定の場所をクリックすることがコマンド入力になるもの（ポイント&クリックアドベンチャージャンル）が主流になる。しかし、いずれも、虚構的内容との類比にもとづいて、ゲームメカニクス上でできることやすべきこと、あるいは答えを推理していくゲームであるという点では変わらない。

これら謎解きの事例とたんなる類比的推論のちがいは、その推論のプロセス自体がゲームプレイとして成り立っているかどうか、言い換えればそのプロセス自体が楽しいものであるかどうかという点にある。先の『ドラゴンクエスト』の事例でいえば、〈F:階段〉という虚構的内容から〈G:別の場所に移動できる地点〉というゲーム的内容を引き出すことはとくに楽しいプロセスではない。一方、『ポートピア連続殺人事件』(1985; Fig. 6.15)のように、〈F:殺人現場の状況〉や〈F:被害者の死亡推定時刻〉といった虚構的内容をもとに、与えられたコマンドのなかからなにを選択するかを考えることは、それ自体としてゲームプレイの楽しみを持つだろう。その種の推理プロセスは、思考の美的行為と言えるかもしれない。

この謎解きの慣習を利用してレトリカルな効果を生み出す作品もある。『McPixel』(2012; Fig. 6.16)は、形式こそ標準的なクリックアドベンチャーだが、実際には類比的推論がまったく成立しない。つまり、ゲームメカニクス上の正解はあるのだが、その答えを推理する手がかりが虚構的内容としてまったく与えられていないのである。謎解きのゲームプレイを期待していたプレイヤーは、そのヒントの与えられなさに面食らうと同時に、その作者がアドベンチャーゲームの規範を意図的に侵犯していることに気づくだろう。このような逸脱的な作品は、ふだんは意識されないでいる受容の慣習を前景化するものとして機能する。

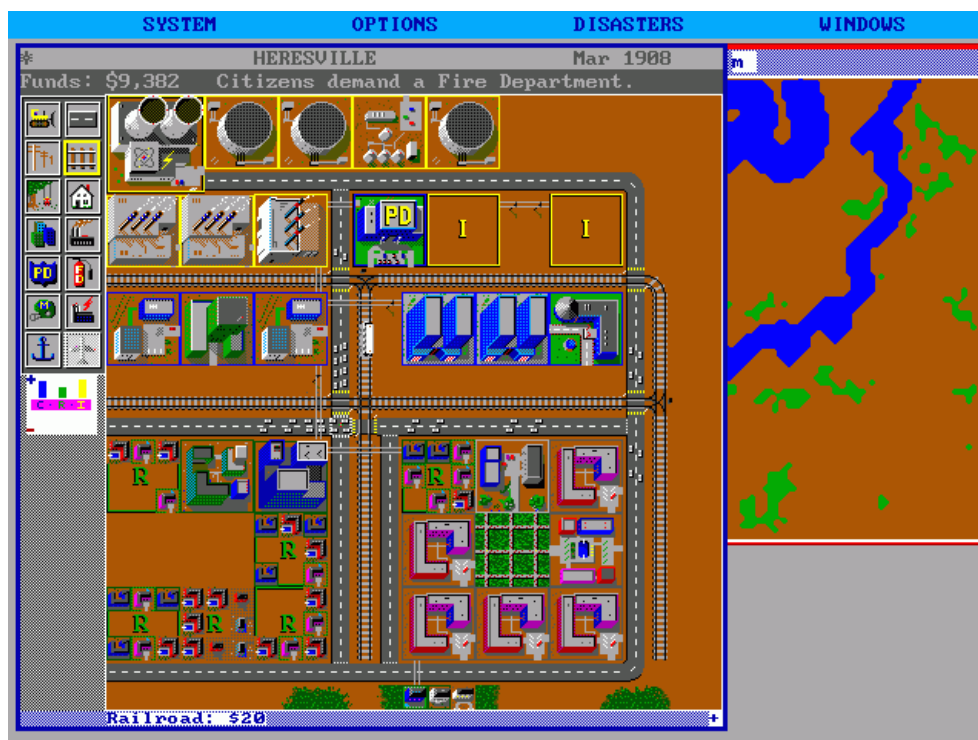


Fig. 6.17 SimCity (1989)

6.4.3 シミュレーション

ビデオゲーム作品は、しばしば映画や小説やマンガといったほかのフィクション形式の作品とは異なるしかたで虚構世界を描き出す。たとえば、『SimCity』(Fig. 6.17)は虚構的な都市を描くが、それはたんに画像やテキストによってなされるのではない。『SimCity』のプレイヤーは、そのゲームプレイとして、市長として交通や電力などのインフラや市街地区画を整備し、治安や公害などに配慮しながら街を作り上げていく。そのゲームプレイのプロセスを通じて、プレイヤーは、当の虚構的な都市の経済がどのように成り立っており、また都市がどのようなかたちで発展していくかを理解するだろう。

しかし、実際には、プレイヤーがゲームプレイのなかでインタラクトし、それを通じてそのありかたを直接的に把握しているのは、虚構世界ではなくゲームメカニクスである。というのも、プレイヤーの入力行為を受けつけ、起こりうる事柄の範囲を定め、なにが起きればどうなるという規則を持つものは、虚構世界ではなく当のゲームメカニクスだからである。虚構世界はたんに想像されるものであって、現実的な入力可能性や状態遷移規則を持つものではない。プレイヤーがゲームプレイを通して虚構的な都市のありかたを把握するのは、そのゲームメカニクスのありか

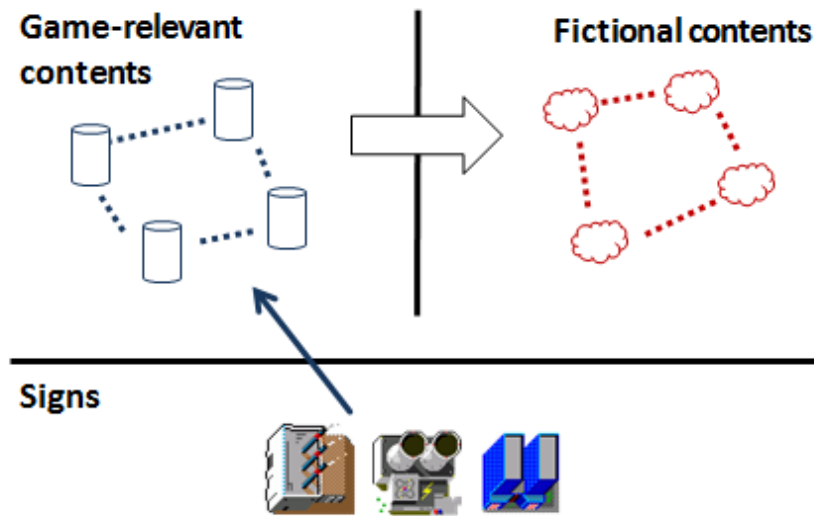


Fig. 6.18 シミュレーション

たを虚構世界のありかたとして見立てているから、言い換えれば、当のゲームメカニクスと同型のものとして虚構世界を想像しているからにほかならない。この説明を図にすれば Fig. 6.18 のようになる。一見してわかるように、これは類比的推論や謎解きとは逆の方向を持つ意味作用である。この種類の意味作用を「シミュレーション」と呼ぼう（シミュレーションのより詳細な定義は、10章を参照）。

類比的推論とシミュレーションは、互いに排他的ではない。むしろ、両者はしばしば同時に成立する。たとえば、『SimCity』において画面上の記号が表す〈F:原子力発電所〉という虚構的内容は、〈G:通常の公害は発生させないがメルトダウンのリスクを持つ〉といったゲーム的内容を類推させるかもしれない（また実際この推論は正しい）。一方で、同時に、ゲームメカニクス上の〈G:原子力発電所〉が〈G:メルトダウンを起こしうる〉ものであるということ（つまり〈G:原子力発電所を建設することにはリスクがある〉ということ）は、虚構世界上での〈F:原子力発電所を建設することのリスク〉をシミュレートしている。

あるいは、類比的推論を伴わない場合でも、『SimCity』を含めた多くのビデオゲームシミュレーションは、ゲーム的内容によって虚構的内容をシミュレートすると同時に、ディスプレイ上の記号によって（ゲーム的内容を通してではなく）直接的に虚構的内容を表す（つまり、シミュレーションではないしかたでも虚構世界を表す）。Fig. 6.18 をつかって言えば、記号面の諸要素がゲーム的内容への矢印だけではなく、虚構的内容への矢印も持っているということである。

この種のケースが多いのにはそれなりに合理的な理由がある。というのも、当のゲーム的内容と同型のものとして虚構世界を想像することを自然に導くひとつの手



Fig. 6.19 Spacewar! (1962)

法は、特定の画面上の要素にゲーム的内容と虚構的内容を同時に持たせる——つまり両者の内容を重ね合わせの状態にする——ことだろうからである。これによって、当のゲームメカニクスをなにとして見立てるべきかの手がかりが、それを表すゲーム的記号と重ね合わせ状態にある虚構的記号の内容によって自然なかたちで与えられる。これは、ほとんどのシミュレーションにおいて多かれ少なかれ実際につかわれている手法だろう。

しかし、重ね合わせ（類比的推論のケースも含む）は、シミュレーションを成立させる標準的な手法であるとはいえ、シミュレーションにとって本質的なものではない。画面上の要素が虚構的内容をほとんど持っていないにもかかわらずシミュレーションとして成立している例をひとつ挙げておこう。最初期のビデオゲーム作品のひとつである『Spacewar!』（1962; Fig. 6.19）の画面は、画像としてはきわめて抽象的であり、虚構的内容を表すものとしてほとんど機能しない。それゆえまた、虚構的内容からゲーム的内容への類比的推論も成立しない。しかし、ゲーム的内容を持つ画面上の要素のそれぞれを虚構世界上の事物（たとえば、宇宙船、ミサイル、恒星など）を表すものとして見立てることで、〈F:宇宙空間での宇宙船同士の戦闘〉や〈F:恒星の重力〉を表すシミュレーションとして機能する。つまり、虚構的内容を表す記号はなくても（したがって、重ね合わせ状態が成立していなくても）、なんらかのかたちでゲーム的内容と虚構的内容の結びつき（つまり見立て）が成立しさえすれば、シミュレーションは生じるのである。このケースでは、『Spacewar!』というタイトルがその結びつけの役割を果たしているかもしれない。

シミュレーションはまた、それが表す内容の点でも、通常のフィクションにはない特徴を持つ。通常のフィクション、とりわけストーリーを描くフィクションの場



Fig. 6.20 September 12th: A Toy World (2003)

合、描かれるもののほとんどは一回きりの特定の出来事である。もちろん、当の虚構世界上にある一般的な法則を言葉で記述することもできるが、その法則が実際に現れるのは、特定の決まった出来事を通してでしかない。一方、シミュレーションは、ゲームメカニクスの本性上、複数回の不特定の試行を可能にする。つまり、法則の現れが原理的に無数にありうる。この特徴のおかげで、シミュレーションは、特定の個別的な出来事よりもむしろ、一般的な法則それ自体を内容として描くのに適している。

シミュレーションが持つこの特徴を意識的に利用して政治的な問題を提起する作品もある。『September 12th』(2003; Fig. 6.20) は、対テロ戦争が結局のところなんの解決にもならないという主張をシミュレーションの形式によって表現した作品である³⁹⁷。中東らしき街が描かれ、そこには一般市民にまじってテロリストが徘徊している(以下で記述する内容は、すべてゲーム的内容であると同時に虚構的内容なので〈F:〉や〈G:〉を省略する)。プレイヤーは、ミサイルでテロリストを狙うが、ミサイルを撃つと必ず市民が巻き込まれる。そして、仮に首尾よくテロリストの何人かを殺したとしても、巻き込まれて死亡した市民のそばで嘆き悲しむ生き残った市民のうちの何人かが必ずテロリストに変わってしまう。それゆえ、全体としてテロリストの数が減ることはない。プレイヤーがこの作品に対して見いだす内容は、〈どうやってもつねに目的を達成できない〉という一般的な法則だろう。これは、シミュレーションならではの表現である。というのも、〈任意の場所にミサイルを撃てるにもかかわらず、つねに同じ結果になる〉という事態を十分なしかたで描くのは、通常のフィクションではおそらく至難だからである。このように、シミュレー

³⁹⁷ なお、この主張が対テロ戦争の現実を正しくとらえているかどうかは、ここでの議論にまったく関係がない。

シミュレーションは、それ特有の表現能力を持つ。これはもちろん、ビデオゲームが持つ形式的特徴のひとつとして数えるべきものである。

シミュレーションを利用したレトリカルな表現の事例をもうひとつ挙げておこう。『Fez』(2012; Fig. 6.21) は、虚構的内容としては三次元的空間を描いているにもかかわらず、ゲーム的内容としては二次元的な空間を表しているという例である。視点を回転させればわかるように、当の世界の事物は三次元的に配置されている(少なくともそのように虚構的に描かれている)。一方、プレイヤーの行為にとって関与的なものは、事物間の二次元的な関係のみである。ゲームメカニクス上は、奥行きという概念はまったくない。プレイヤーは、ゲームメカニクスだけに注目するかがり、とくに違和感なくプレイできる。しかし、これをシミュレーションとしてとると、途端に奇妙な感覚をおぼえることになるだろう。たとえば、プレイヤーキャラクターは三次元空間内でどのように移動しているのか(ふつうに考えればななめに大きく移動していることになる)、あるいはそもそもその世界は三次元なのか?といった疑問が生じるかもしれない。もちろん、『Fez』は、明らかにシミュレーションの標準的な慣習から逸脱することを狙ったものである。ここでも、謎解きにおける逸脱のケースと同様に、逸脱によって通常は透明な慣習が不透明なものとしてあらわになっているのである。

以上、この章で定義した枠組みをつかって、ビデオゲームにおける二種類の意味論の相互作用のさまざまなありかたを記述した。すでに明らかなように、これらの相互作用は、ビデオゲームの(そしておそらくそれ固有の)形式的特徴である。類比的推論、謎解き、シミュレーションのいずれも、ビデオゲーム作品の評価の重要な焦点である。より適切な類比的推論によってより自然にゲームの内容を理解させる作品は、しばしば高く評価される(e.g. 井上 2006; 井上 2009a)。より面白い謎解きや、シミュレーションの特性をより活かした表現もまた、当然ながら評価のポイントになる。あるいはまた、すでにいくつか例を示したように、それらの標準的な評価の観点からあえて逸脱する作品が、独特の効果を生むものとして評価されることもある。このようないみで、これらの相互作用は、ビデオゲームの形式的特徴の重要な部分を構成している。そして、本稿にとってより重要なことだが、それらの相互作用を定義し、どのようないみで評価の焦点であるのかを十全に記述することを可能にしたのは、二種類の意味論を区別する理論的枠組みである。

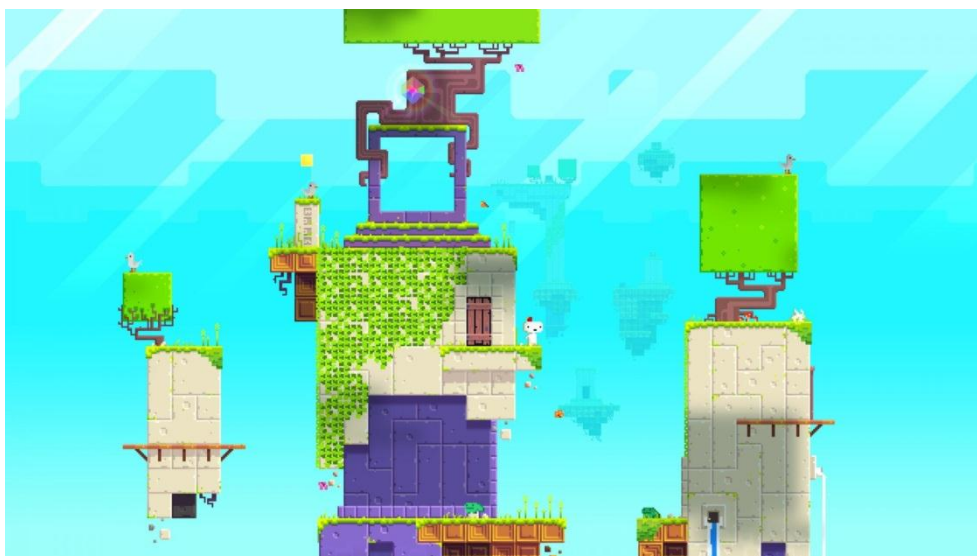


Fig. 6.21 Fez (2012)

さて、理論的枠組みを定義する第二部は、ここで終わる。第三部では、ここまでで定義された理論的枠組みをつかって、ビデオゲームのより具体的な諸側面についての議論が展開されることになる。その全体を通して、その枠組みの妥当性と説明力が示されると同時に、ビデオゲームのさらに詳細な形式的特徴が明らかになるだろう。

7. ビデオゲームの空間

ビデオゲーム研究において、「空間」(space)という語は、さまざまな内包や外延を持って使われるが³⁹⁸、この章で焦点をあわせるのは、ビデオゲームの画面を通して表示される空間である。この章の目的は、以下二点である。第一に、第二部で定式化したビデオゲームの意味作用一般についての理論的枠組みを空間というより特殊な側面に適用し、その理論の説明力を示す。第二に、その理論の適用によって先行の空間分類論や日常的な記述概念の整理をする。この議論を通して、ビデオゲームにおける空間表示の諸側面を明確に記述するための基礎的な理論的枠組みが得られるとともに、空間表示におけるビデオゲームの形式的な特殊性が明らかになるだろう。

7.1 では、ビデオゲームにおける空間の表示についての先行の分類論をいくつか紹介し、それらがどのような問題関心を持っているのかを明らかにしつつ、それら先行研究が持つ難点——とくに、それぞれの分類を規定するのに使われる概念の曖昧さ——を指摘する。7.2 では、先行の議論の問題関心を引き継ぎつつ、その問題を整理するために、本稿の理論的枠組みから空間にかかわる概念を引き出す。まず、統語論レベルの空間（つまり画面）と意味論レベルの空間を区別する。つぎに、意味論的空間を、虚構世界上の空間とゲームメカニクス上の空間に区別する。さらに、画面が意味論的空間を表示するしかたとしての〈遠近法〉という概念を導入する。また、これらの概念をビデオゲームにおける空間の表示に関わるさまざまな側面に適用することで、先行の諸議論や日常的な諸概念を整理し、明確化する。

7.1 先行研究における空間の分類

いく人かの論者が、ビデオゲームにおける空間表示のありかたについて分類をおこなっている。とはいえ、以下で指摘するように、それらのうちのいくつかは明らかに空間によって表示することと空間を表示することを混同している。それぞれの

³⁹⁸ たとえば、Nitsche (2008: 15-16) による「ゲーム空間」の五つの分析レベルの区分は、「空間」という語の用法の多様さをわかりやすく示している。五つのレベルとは、(1) コンピュータのプログラムやデータからなる空間、(2) 画面上の空間、(3) プレイヤーが想像する空間、(4) プレイヤーがゲームをプレイするための現実の空間、(5) プレイヤー間のコミュニケーションが成立する社会的な場である。この章の議論がかかわるのは、このうちの(2)と(3)である。

先行分類について、簡単に説明したうえで批判を加える。

7.1.1 ウルフの分類

マーク・ウルフ (Wolf 2001) は、「ビデオゲームの空間使用の固有性を明らかにし、その他の媒体において表示される空間についての新たな観点をもたらす」ために、ビデオゲームにおける「空間的構造ないし空間的構成 (configuration)」(ibid: 51) を以下の十一個のタイプに分類している (ibid: 53-70)³⁹⁹。

- (1) いわゆるテキストアドベンチャージャンルのような、言語的記述のみによって空間を表示するタイプ。
- (2) 固定的な単一画面で囲まれるタイプ。たとえば、『ドンキーコング』。
- (3) 固定的な単一画面だが、回り込み (wraparound) を伴うタイプ。たとえば、『マリオブラザーズ』(1983)。回り込みとは、プレイヤーキャラクタが画面の端に到達すると逆の端から出てくるような空間のありかたである。つまり、ある種のループ構造である。
- (4) 横軸か縦軸いずれか一つの軸でスクロールするタイプ。たとえば、『スーパーマリオブラザーズ』や『ゼビウス』(1983)。
- (5) 縦横ふたつの軸でスクロールするタイプ。たとえば、『ドラゴンクエスト』。
- (6) 全体としては地続きの空間だが、その都度ひとつずつの固定画面しか提示されないタイプ。たとえば、『ゼルダの伝説』(1986)。これは(3)に似ているが、画面の端に到達するとループではなく次の空間に移動するタイプのものである。
- (7) 複数の平面レイヤーがそれぞれ独立に動くことで空間を表示するタイプ。いわゆるパララックス効果を生み出す手法として広く見られる。
- (8) 奥 (あるいは手前) 方向への移動が可能なタイプ。たとえば、『ポールポジション』(1982)。
- (9) 複数の地続きでない空間が、単一画面内に同時に提示されるタイプ。つまり、画面が複数の連続しない部分に分割されているものである。たとえば、『Spy vs. Spy』(1984)。
- (10) インタラクティブな三次元環境を持ち、プレイヤーの操作によって視点が変わるタイプ。FPS ジャンルを典型とするものである。
- (11) 地図やリーダーマップなどによって、「画面外」の空間を表示するタイプ。

³⁹⁹ ここで挙げる例には、ウルフ自身によるものに加えて、筆者および吉田 (2011) によるものも含まれている。

このウルフの分類は、ビデオゲームの歴史に見出せる典型的な様式のいくつかを明示的に挙げているという点で意義あるものだが、理論的な枠組みとして見た場合、決定的な難点がある。一見してわかるとおり、それぞれの分類項目は、部分的には排他的だが、部分的には排他的ではない。たとえば、あるゲーム作品のある場面が(2)~(6)のうちのふたつを同時に満たすことは項目の定義上ありえないが、(2)~(6)のいずれかと(7)や(11)を同時に満たすことはありうる。もちろん、項目間の非排他性は、それ自体としては致命的な欠点ではない。それぞれの項目を、他の項目との組み合わせによってフレキシブルな分類を可能にするタグのようなものとして考えることもできるからだ。ウルフの分類の難点は、非排他性というよりもむしろ、互いに排他的な分類項目とそうでない分類項目とが同じ一つの分類の中に並列されているという点にある。つまり、明らかに分類の観点に一貫性がないのである。

ウルフの分類がこのような難点を持つ理由のひとつは、各々の分類項目が焦点をあわせている次元がそれぞれ異なっているからだろう。たとえば、後述するように、(2)~(6)や(9)は明らかに（空間というよりも）画面の特徴についての分類であり、一方、(1)や(7)や(8)は、画面をとおして空間が表示されるしかたについての分類である。

7.1.2 吉田の分類

吉田寛（2011）は、ウルフの議論を前提したうえで、「ビデオゲームがいかに独自の方法で『空間』を作り出してきたのか」を明らかにするために、ビデオゲームにおける「〈第三の次元〉の表現技法」に焦点をあわせ、「視点」と「スクロール」というふたつの分類軸の掛け合わせによって、その表現技法を分類している⁴⁰⁰。

吉田によれば、ビデオゲームの「視点」は、以下のように分類される。

- (a) 特定の視点をもたないもの。
- (b) トップビュー。つまり、上方からの視点をもつもの。
- (c) サイドビュー。つまり、横からの視点を持つもの⁴⁰¹。

⁴⁰⁰ 吉田の議論は、あたかも奥行きがあるように見える「三次的イリュージョン」というある種の知覚的質が、どのような表現技法にもとづいて成立するのかという点に注目する知覚論であり、本稿のような構造論的アプローチとは基本的な関心が異なるだろうが、その技法の分類に使われる「視点」や「スクロール」といった記述概念は、知覚的質についての概念ではなく、対象の形式についての概念である。したがって、その点で本稿と論点を共有しうる。なお、吉田（2011: 47-48）は、視点とスクロールによる分類に加えて、キャラクターの向きの変化や効果音によるものも挙げている。

⁴⁰¹ サイドビューかどうかは、明らかに、当の世界に対してどの視点から眺めるかというだけの問題ではない。「背面視点」についても同様である。「横」や「背面」という概念は、キャラクターの「進行方向」（つまり「前」）という概念を前提している。というのも、それがなければ「横からの視点」と「後ろ／前からの視点」は区別できないはずだからである。「前」がないかぎり、それ

- (d) リアビュー（背面視点）。
- (e) クォータービュー。つまり、ななめ上方からの視点。典型的なのは、アイソメトリック投影法で描かれる場合である。
- (f) 一人称視点。

この視点の分類は、ビデオゲーム作品のジャンルや様式を記述する場合に標準的に用いられるものであり、われわれの日常的な記述の慣習に即したものであるという点で一定の正当性を持っている。

しかし、ビデオゲーム作品の記述において日常的につかわれる「視点」という概念は、理論的概念として十分に洗練されたものとは言えない。この「視点」は、たんなる視角（対象を見る方向）とは微妙に異なる概念である。「リアビュー」と「一人称視点」の区別に見てとれるように、ここで言われる「視点」概念には、表示される空間（あるいは空間に位置づけられる対象）をどの視角から描写しているかという意味合いに加えて、その視角がプレイヤーキャラクタのものであるかどうか（あるいは、プレイヤーがその視角の操作にどのようにかかわりうるか）という意味合いも含まれている。空間表示のありかたを理論的に正確に記述するためには、〈空間がどのような視角から描かれているか〉という問題と〈ゲームプレイと視角や視界がどのような関係にあるか〉という問題は切り分けなければならない。

吉田は、視点の分類に続いて、ビデオゲームにおける「スクロール」を以下のように分類する。

- (a) スクロールなし。
- (b) 縦スクロール。
- (c) 横スクロール。
- (d) ベルトスクロール。
- (e) 四方向スクロール。
- (f) Z軸に沿ったスクロール⁴⁰²。

「スクロール」概念は、「視点」と同様に、ジャンルや様式を記述するのに慣習的につかわれてきたものである。しかし、やはり同様に、概念上の曖昧さを持っている。

「ベルトスクロール」や「Z軸方向のスクロール」という分類に明らかに見いだせるように、この「スクロール」はたんなる画面の展開方式についての概念ではない。そこには、（表示された空間内での）キャラクタの進行方向という観点が含まれてい

らはすべて世界に対して水平方向からの視点である（もちろん、トップビューも世界に「上下」があると前提するかぎり成り立つものだが）。

⁴⁰² スクロールについてのより詳細な議論は、吉田（2007）を参照。

る。というのも、ベルトスクロールは画面の展開方式としては横スクロールと同じであり、奥行き方向へのスクロールは、画面の展開方式としては固定的かもしれないからである。「縦スクロール」や「横スクロール」といった純粋に画面の展開方式を指すかのように見える用語ですら、特定のゲームプレイ様式との結びつきをしばしば伴っている⁴⁰³。

もちろん、これら「視点」や「スクロール」による分類は、われわれの実践におけるジャンルや様式の分類を反映しているといういみでは正当なものである。しかし、ビデオゲームについての理論的研究においては、まさにそのようなジャンルや様式の日常的な分類がどのような観点にもとづいたものであるかを正確に記述するために、明確に規定された枠組みが必要とされる。

7.1.3 フェルナンデス＝バラ他の分類

クララ・フェルナンデス＝バラ他 (Fernández-Vara et al. 2005a; Fernández-Vara et al. 2005b) は、「ゲームにおける空間性」を「表示される空間」、「ゲーム世界」、「ゲームプレイ」という三つのレベルに区分したうえで、「ビデオゲームにおける基本的な空間構成」を以下の三つの分類軸の掛け合わせによって分類し、それぞれの「空間構成」がゲームプレイのありかたにどのように影響するかを論じている。

- (i) 空間の表示が、二次元であるか三次元であるか。
- (ii) 「ゲーム世界」が展開する方向が、一次元方向（縦か横）か二次元方向（縦と横）か三次元方向（縦・横・奥行き）か。
- (iii) 画面の展開のしかたが、固定画面か、画面の離散的な切り替わりか、画面の連続的なスクロールか。

フェルナンデス＝バラ他の分類の利点は、分類の軸を明確に区別することで、その掛け合わせによる分類を可能にしているという点である。これは、体系的な分類を可能にするといういみで、理論的なアドバンテージになる。実際、たとえばウルフの分類における(2)(3)(4)(5)(6)(8)のそれぞれは、フェルナンデス＝バラ他の分類における(ii)と(iii)の分類軸の掛け合わせによって表現できる。このような掛け合わせによる分類は、分類項目同士の概念的関係の明確化や相互排他性——ウルフの分類に明らかに欠如しているもの——を容易に実現できる。

フェルナンデス＝バラ他の議論は、以上の分類の枠組みを定式化したうえで、個々

⁴⁰³ さらにすすんで、「縦スクロール」が画面の展開方式の意味合いをほとんど失っている場合もあるかもしれない。たとえば、2D 縦スクロールシューティングゲームジャンルは、もはや、垂直方向への画面展開という意味での縦スクロールを必ずしも必要としないように思われる。



Fig. 7.1 大乱闘スマッシュブラザーズ DX (2001)

のビデオゲーム作品が持つ空間的特徴がそれぞれのゲームプレイのありかたとどのように関係するかという論点を概念的に整理されたかたちで論じているという点で、非常に意義深いものである。彼らの分類の問題は、その分類軸の定義においてつかわれる概念——「表示される空間」や「ゲーム世界」や「ゲームプレイ」といった概念——の規定が十分でないように思われるという点にある。

フェルナンデス=バラ他の説明によれば、「ゲーム世界」は「キャラクタたちが行為する」レベルあるいは「ゲーム上で起こること」のレベルであり、空間やキャラクタがどのように描かれる（rendered）かという「表示」のレベルとは区別される（2005b: 10-11）。たとえば、彼らが示す例にしたがえば、『大乱闘スマッシュブラザーズ DX』（2001; Fig. 7.1; 以下『スマブラ DX』）では、キャラクタたちは三次元で表示されるものの、それらが動くのは二次元の平面上のみである。つまり、フェルナンデス=バラ他にしたがえば、キャラクタたちは、画面に対して奥の方向（あるいは手前方向）へ動けないのである。「ゲームプレイ」は、ゲーム世界の中で「プレイヤーが動ける」範囲である。それゆえ、彼らによれば、『スマブラ DX』は、表示は三次元であり、ゲーム世界とゲームプレイは二次元である。一方、古典的な『スペースインベーダー』が 3D レンダリングされたバージョンという架空のケースでは、表示は三次元であり、ゲーム世界は二次元であり、ゲームプレイは一次元であるとされる。

フェルナンデス=バラ他は、「表示される空間」や「ゲーム世界」について、上に示した以上の概念規定をしておらず、基本的に例示に頼って概念の説明をしている。それらの例によって、彼らが示したいことは直観的に理解できるかもしれない。し

かし、彼らによる概念規定は明らかに不十分である。というのも、彼らが言う「ゲーム世界」もある意味で画面を通して表示されるものだろうし、またそもそも「表示」という概念の規定がほとんど示されていないからである。また、「プレイヤーが動ける範囲」という「ゲームプレイ」の規定も不十分である。というのも、「プレイヤーが動ける」という表現で意図されているのは、明らかにプレイヤーが現実的な⁴⁰⁴いみで動ける——たとえば、その作品をプレイしている部屋からとなりの部屋に動ける——ということではないはずだからである⁴⁰⁴。

もちろん、フェルナンデス＝バラ他が『スマブラ DX』の例を通して示そうとしている区別は、ビデオゲームの空間論にとって明らかに重要なものであるように思われる⁴⁰⁵。それゆえ、その事態を十分かつ適切に記述・説明するための理論的枠組みの必要性があることは確かだろう。

以上、先行の分類論がどのような関心を持っているかを明らかにしたうえで、それらに見られる難点を指摘した。次節では、いくつかの概念を導入することによって、先行の分類論の難点を解消しつつビデオゲームにおける空間表示をより明確に記述できるような理論的枠組みを提案する。

7.2 ビデオゲームの空間を記述する

7.2.1 空間と空間の表示

議論を進めるにあたって、まず「空間」および「空間の表示」という概念について、便宜上の定義を与えておきたい。空間の定義については、哲学史上、〈空間は個々の事物から独立した絶対的なものである〉とする立場や〈空間は諸事物間のたんなる関係にすぎない〉とする立場がある (Hugett and Hoefler 2006)⁴⁰⁶。とはいえ、いずれの立場をとるにしろ、以下の定義は受け入れられるように思われる。

Definition.

空間とは、〈個々の事物に位置という属性を与えるための、あるいは複数の事物間に

⁴⁰⁴ 「プレイヤーがゲーム上で行為する」という概念の分析は、本稿 6.3.5 および 9 章を参照。

⁴⁰⁵ 吉田 (2011: 38, 45) もまた、クォータービューのゲームの紹介を進めるなかで、「ゲーム空間」や「演出」といった語彙を用いながら、同種の区別にかかわる議論をしている。

⁴⁰⁶ もちろん、認識論的観点からすれば、たとえばカントのように空間を知覚の主観的条件として考える立場もあるだろう。この場合も空間はあくまで潜在的な条件であり、ここでの説明と本質的に異なるものではない。

位置関係という関係を与えるための、潜在的枠組み) である⁴⁰⁷。

これにもとづけば、空間の表示は、以下のように定式化される。

Definition.

空間の表示とは、〈潜在的な枠組みとしての空間が、なんらかのしかたで(たとえば、グリッドなどで) 直接的に、あるいは位置属性や位置関係を与えられた諸事物の表示をとおして間接的に、表されること〉である。

空間の表示は、もちろんさまざまな記号システムによって可能である。とはいえ、この章で問題になるのは、画像的な空間表示——つまり、色とかたちの平面的配置による空間の表示——だけである。

画像的表示において、表すもののレベル(統語論)と表されるもののレベル(意味論)は、概念的に明確に区別できる。このそれぞれのレベルは、記述上でもはっきりと区別できる。たとえば、Fig. 7.2 について、その統語論的側面を記述すれば、「黒地に白線でいくつかの台形と長方形が描かれている」といったものになる。一方、意味論的側面を記述すれば、「奥のつきあたりで左に曲がる通路が描かれている」といったものになる。この画像はまた、空間に位置づけ

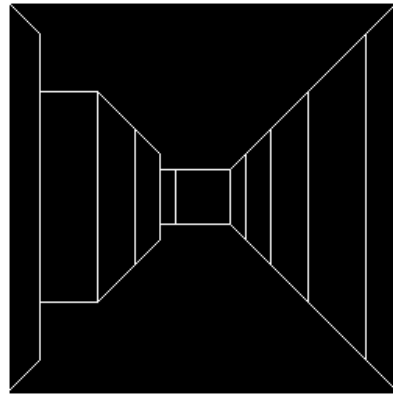


Fig. 7.2

られたものを描くことを通して、空間それ自体を描くものでもある。それゆえ、この画像について、たとえば、「通路や壁などの表示を通して、それらを位置づけることを可能にしている潜在的な枠組みとしての空間が表示されている」と記述することができる。

⁴⁰⁷ 「空間」の定義項のうちに「位置」という明らかに空間によって定義される項目が入っているため、これは端的に循環的な定義だが、ここでは厳密な空間の定義は意図されていないし、また必要でもない。なお、一般的に、空間は、事物の位置だけではなく、事物の大きさやかたちにもかかわるが、ある事物の大きさやかたちは、その事物の部分間の位置関係としてとらえられるだろう。



Fig. 7.3 スクロール

7.2.2 統語論的空間

画像的表示において、記号の素材になる色やかたちは、二次元の平面に位置づけられる。そして、それらは二次元平面上の位置関係によって、そこに位置づけられる諸事物の三次元的な位置関係を描く（4.2.5 を参照）。このような〈画像的記号の素材に二次元的な位置属性や位置関係を与える潜在的枠組み〉を「統語論的空間」と呼ぼう。

統語論的空間は、モニタの物理的な画面そのものではない。というのも、統語論的空間が視覚的諸要素に与える位置や位置関係は、必ずしも物理的ないみでの位置や位置関係ではないからである。統語論的空間は、あくまで色やかたちが画像的記号として機能するために互いに取り持つ空間的関係を規定するものである。たとえば、統語論的空間は、ひとつのモニタ画面のなかで複数個並んで存在しうるし、重なることもある。さらに、ひとつの統語論的空間がモニタ画面外を超えて広がることもある。スクロール（純粋に統語論的ないみでの）は、そのようなモニタ画面外に広がる統語論的空間を提示していくための代表的な手法である（Fig. 7.3）。

ウルフの分類における(2)～(6)が統語論的空間についての分類であることは明らかだろう。それらの分類項目は、表示される空間がどのようなものであるか、あるいは、空間がどのように表示されているかといった点には、一切かわりがない。それらは、統語論的空間がモニタにおさまる大きさであるか(2)(3)、あるいはモニタを超えて広がっているか(4)(5)(6)、また、モニタを超えている場合、統語論的空間の提示が連続的なしかたでなされるか(4)(5)、離散的なしかたでなされるか(6)、といった、純粋に統語論的空間についての分類なのである。同様に、フェルナンデス＝バラ他の分類軸の(iii)は、統語論的空間についての分類軸である。

吉田が示す「スクロール」概念もまた、部分的には、統語論的空間の観点から定式化されるかもしれない。吉田の「スクロール」概念は、明らかに統語論的空間の展開方式についての意味成分を含んでいるからである。とはいえ、7.1.2 で述べたように、日常的な「スクロール」概念には、たんなる統語論的空間の展開方式以上の



Fig. 7.4 統語論的空間の重なり

意味合いもまた含まれている。もちろん、ここで「スクロール」という用語のつかいかたそれ自体についてなんらかの規範を主張したいわけではない。ここで主張したいのは、日常的な記述概念としての「スクロール」は、純粋に統語論的空間の観点から定義できる概念ではなく、複数の観点が混在した曖昧な概念であるということであり、したがって、それを理論的な記述概念として用いるのは適切ではないということである。日常的な概念としての「スクロール」は、むしろ厳密に定義された理論的枠組みによる分析の対象である。

統語論的空間にかかわる議論は、その展開方式についてのものだけではない。「画面の構成」についても、純粋に統語論的に記述できるように思われる。たとえば、「画面が分割されている」と記述される事態は、モニタの提示領域が複数の統語論的空間が並置されているものとして定式化できるし (Fig. 7.5)、「画面の重なり」として記述される事態は、ある統語論的空間がほかの統語論的空間にスーパーインポーズするかたちで提示されているものとして定式化できる (Fig. 7.4)。あるいはまた、FPS ジャンルに典型的に見られるいわゆるヘッドアップディスプレイ (HUD)——諸々のゲームメカニクス上のパラメータをメインの画像部分に重なるかたちで提示する表現——は、メインの統語論的空間の上に、サブの透明な統語論的空間が



Fig. 7.5 統語論的空間の分割

乗っているものとして定義できるだろう (Fig. 7.6)⁴⁰⁸。ウルフの分類における(9)は、明らかにこの画面構成の観点からの分類である。また(11)も、そこで言われる「地図」や「レーダー」がメインの統語論的空間にスーパーインポーズしたサブの統語論的空間であるかぎり、部分的に統語論的空間がかかわる分類である。

7.2.3 意味論的空間

統語論的空間を通して表示される空間——意味論的空間——について考えよう。意味論的空間は、6章で述べた二種類の意味論に対応するかたちで、二種類の空間に区別される。

当然のことながら、虚構世界内の存在者たちは、虚構世界内の特定の場所に位置づけられたり、他の虚構的存在者との位置関係を持ったりする。Fig. 7.5の虚構的内容について記述すれば、マリオが運転するカートはサーキット上を走っているのであり、またルイージのカートはヨッシーのカートのすぐ後ろを走っているのである。このように〈虚構世界内の存在者に位置属性や位置関係を与えるための潜在的枠組

⁴⁰⁸ ただし、HUDの表現は、あるいみで虚構世界上のプレイヤーキャラクター——ハイテクヘルメットを装着した兵士——が一人称視点で実際に見ているもの（つまりダイエジェティックなもの）として解釈すべきかもしれない。この解釈をとれば、統語論的空間はひとつということになる。これは、当の作品がリアリズムを目指すものであると考えれば、それなりに妥当な解釈だろう。というのも、FPSが追求するリアリズムのひとつのありかたが、一人称の視界をそのまま描出するというものであるならば、画面の分割や重なりといった複数の統語論的空間を見いだすことはリアリズムの障害になるからである。



Fig. 7.6 ヘッドアップディスプレイ

み)を「虚構空間」と呼んでおこう⁴⁰⁹。ビデオゲーム作品は、その統語論的空間を通して、虚構空間とそこに位置づけられる存在者を表示する。

虚構世界について空間が指定できるのとまったく同様に、ゲームメカニクスについても空間が指定できる。これを「ゲーム空間」と呼ぼう。ゲーム空間は、〈ゲームメカニクス上の存在者に位置属性や位置関係を与えるための潜在的枠組み〉である。ゲーム時間は、当のゲームメカニクス上の存在者がとりうる位置属性の総体（つまり可能な位置のすべて）によって定義される。これは、将棋のような抽象的なアナログゲームを例にすればわかりやすいかもしれない。将棋におけるゲーム空間は、盤上の9×9の81個と駒台上の2個の計83個の値を取りうる位置属性を、ゲームメカニクス上の存在者（駒）に与える枠組みである⁴¹⁰。そのゲーム空間は、統語論的空間としての将棋盤とその格子模様によって直接的に表示されている。

フェルナンデス＝バラ他が『スマブラ DX』について「ゲーム世界」という用語のもとに示そうとしたことは、この「ゲーム空間」の概念によって明確に説明でき

⁴⁰⁹ ビデオゲーム研究における先行の空間論では、しばしば「空間」と「世界」が混同されるが、本稿における「虚構空間」は「虚構世界」とは区別される。虚構世界は、すでに6章を通じて論じたように、存在者——個体、出来事、事態等々——の集合としての量化のドメインである。一方、虚構空間は、それら存在者に位置属性や位置関係を与える枠組みである。

⁴¹⁰ 厳密には、ゲーム空間は、文字通りの空間ではない。それは、具体的な空間イメージを通して比喩的に理解・把握されるような（したがって、ふつう統語論的空間を通して表示されるような）ゲームメカニクスの一種であり、本質的には純粹に抽象的なものである。それゆえ、たとえば将棋のゲーム空間は、原理的には、二次元空間のイメージや空間を記述する語彙を一切用いずるに実現することが可能である。

る。つまり、端的に、『スマブラ DX』のゲーム空間は二次元であるということである。『スマブラ DX』のキャラクタたちは、それらが虚構的存在者であるかぎりには、三次元的な虚構空間に位置づけられるが、ゲームメカニクス上の存在者であるかぎりには、それらは二次元的なゲーム空間に位置づけられるのである。フェルナンデス＝バラ他は、「キャラクタたちが二次元平面上でしか動けない」という言いかたでその「ゲーム世界」を特徴づけているが、これは不適切である。というのも、常識的に考えて、そのキャラクタたちは、(いかにそのような描写がされていないとしても) 虚構空間内を三次元方向に動けるはずだからである。また、仮にそのキャラクタたちが三次元的に(つまり画面に対して奥方向へ)動く描写がされていたとしても、それらが虚構世界内の存在者として動いているかぎりには、「ゲーム世界」のありように一切かかわらないだろう⁴¹¹。『スマブラ DX』の統語論的空間は、一方では三次元的な虚構空間を表示しつつ、他方では——ゲームメカニクス上の要素としては二次元平面上でしか動かないキャラクタたちを表示することを通して——二次元のゲーム空間を表示しているのである。

虚構空間は、よほど奇妙な世界観を採用しないかぎりには、ふつう連続的な三次元空間である⁴¹²。一方、ゲーム空間は、『スマブラ DX』や将棋のように二次元の場合もあれば、三次元の場合もある。あるいは、多くのノベルゲームジャンルの作品のようにそもそもゲーム空間を持たない場合もある。いくつかの音楽ゲームは、一次元ゲーム空間を持つと言えるかもしれない。

また、ゲーム空間は、二次元であれ三次元であれ、その密度にちがいがあろう。将棋のように離散的な二次元ゲーム空間もあれば、『スマブラ DX』のように相対的に連続的な二次元ゲーム空間もある。あるいは、『タクティクスオウガ』(1995; Fig. 7.7)のような作品は、離散的な三次元ゲーム空間を持っているし、FPSジャンルの作品は基本的に連続的な三次元ゲーム空間である。このように、空間の「次元の数」や「密度」といった概念は、ゲーム空間の分類にとって有用なものである。重要なことは、ゲーム空間のちがいを虚構空間とは独立に記述できるということである。

⁴¹¹ ステファン・ギュンツェル (Günzel 2008: 176-177) は、「提示された (presented) 空間」と「移動可能 (navigable) な空間」という言いかたで虚構空間とゲーム空間に相当するものを区別しようとしているが、この特徴づけも同じ理由で不適切である。ゲーム空間もまた「提示」ないし表示されるものである。また、虚構空間も移動可能な空間である以上、「移動可能」がどういふみでの移動可能なかをはっきりさせる必要がある。

⁴¹² 虚構世界を表示している作品であるかぎりには、そう言えるように思われる。『Tetris』がなんらかの二次元的な平べったい虚構世界(そこで大量の平べったいテトロミノがどういふわけかくるくる動き回ったり消えたりする虚構世界)を表示しているといった主張はいかにも奇妙だろう。端的に、『Tetris』は(少なくともメインの統語論的空間では)いかなる虚構世界も表示していないというのが自然な説明である。一方、『スーパーマリオブラザーズ』は、それがいかに立体感のない平坦な印象を与える様式を持っていたとしても、三次元的な虚構空間を表示している。マリオやクッパやノコノコは、虚構的存在者としては、明らかに三次元的な広がりを持つものだからである。



Fig. 7.7 タクティクスオウガ (1995)

虚構空間とゲーム空間を区別することによって説明が可能になることは他にもある。たとえば、ビデオゲームについて用いられる「背景」という日常的な記述概念は、〈ゲーム空間の表示には一切かかわりないが、虚構空間の表示にはかかわる記号の集合〉として定式化できるように思われる。

さて、ここで強調したいのは、ゲーム空間が二次元か三次元かといった観点は、そのゲーム空間がどのような視角から表示されているか（たとえばトップビューか一人称視点か）という観点とは、（相性はともかく）本質的には無関係だということである。これはちょうど、将棋盤を真上から眺めようが、斜め45度から眺めようが、そのゲーム空間のありかたにはなんら影響を及ぼさないのと同様である。虚構空間にも同じことが言える。虚構空間やゲーム空間がどのような視角から表示されるか、あるいはより一般化すれば、どのようなしかたで表示されるかは、次に述べる遠近法の問題である。

7.2.4 遠近法

意味論的空間（場合によっては意味論的平面）が二次元の統語論的空間を通して画像的に表示されるには、両者の空間を対応づけるなんらかの規則が前提されている⁴¹³。これは記号と内容を画像的に結びつける記号システムと言ってもよい（4.2.5

⁴¹³ 意味論的空間として表示したい空間を統語論的空間に落とし込むフェーズ（エンコード）と、統語論的空間から意味論的空間を読み出すフェーズ（デコード）が本来別物としてあるが、ここで

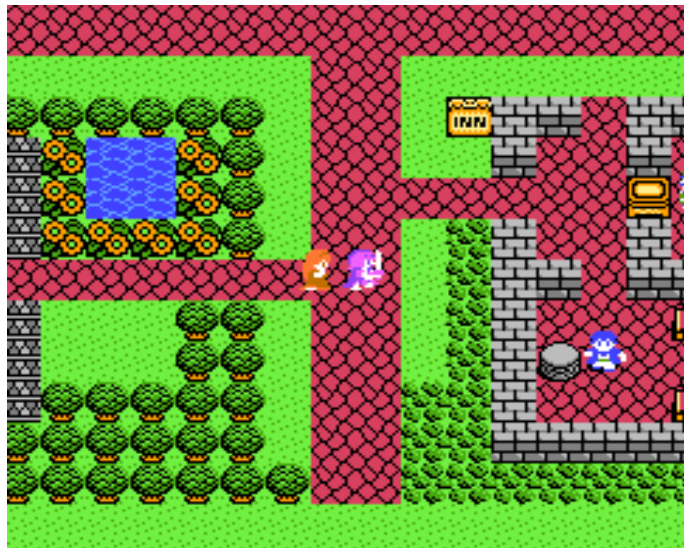


Fig. 7.8 ドラゴンクエスト IV (1989)

を参照)。このような規則を、ボリス・ウスペンスキー（1976: [122-123]）の用語法にしたがって、「遠近法」と呼んでおく。これは、いわゆる線遠近法だけでなく、中世キリスト教絵画における逆遠近法なども含む広い概念である。また、図学における投影法（projection）のように厳密に定義された体系でなくてもよい。

ウスペンスキーが示しているように、事物のかたちや大きさを描くのにつかわれる遠近法と、それらの事物を意味論的空間内に位置づけるのにつかわれる遠近法は、しばしば異なる場合がある⁴⁴。このちがいは、とくに初期のビデオゲームではごく一般的に見られる。たとえば、初期の『ドラゴンクエスト』シリーズにおいて、個々の事物や人物は真上からではなく前方や斜め上から描かれる一方で、それらが位置づけられる空間全体は真上から描かれる（Fig. 7.8）。ここで論じるのは、後者の遠近法である。

「遠近法」概念は、「視角」と「投影法」という概念のセットからなる。視角は、どの方向から（あるいはどの視点から）空間や事物を描くかという概念である。投影法は、（厳密ではない場合はあるにしろ）どのような投影線にしたがって空間や事物を描くかという概念である。吉田が紹介するような「視点」概念や、フェルナンデス＝バラ他による「二次元的表示／三次元的表示」という分類軸は、部分的にこの遠近法の概念によって定式化できるだろう。そしてまた、逆にそのように定式化することによって、「視点」のような日常的概念にたんなる視角や投影法以上の意味

は両者をとくに区別せずに話をすすめる。

⁴⁴ ウスペンスキーは、前者を「意味論的統辞法」、後者を「幾何学的統辞法」と呼ぶが、本稿の諸々の用語法とまぎらわしいので、ここでは用いない。

合いが含まれていることが明らかになる。

遠近法は、二種類の意味論的空間のいずれについても言える。原理上は、虚構空間の表示とゲーム空間の表示はそれぞれ別個の遠近法を用いてなされる。また、別々の遠近法によって描かれた虚構空間とゲーム空間が重なって表示されることもある。たとえば、『MOTHER』（1990）のゲーム空間は、先の『ドラゴンクエストIV』（Fig. 7.8）と同じく古典的なトップビュー視点のRPGの遠近法を用いて表示されているが、一方の虚構空間は、キャビネット投影法を用いた遠近法で表示されている（Fig. 6.12）⁴¹⁵。また、『レイディアントシルバーガン』（1998）のある場面では、ゲーム空間はトップビューの遠近法で表示されるが、虚構空間は背面視点的な視角と線遠近法的な投影法を持った遠近法によって表示されている（Fig. 7.9）。明らかに不自然だが、これは一種の演出として独特の異化作用を生み出すよう意図されたものかもしれない。

以上のように、虚構空間を表す遠近法とゲーム空間を表す遠近法は異なりうる。とはいえ、実際のところ、多くのビデオゲームは、ゲーム空間と虚構空間を同じ遠近法で表示する。つまり、虚構的記号とゲーム的記号が重ね合わせ状態（6.1.5）になるのと同じように、虚構空間とゲーム空間も平行に重なるのである。この空間の重ね合わせは、ゲーム空間が二次元や一次元の場合、あるいはゲーム空間が離散的な場合も問題なく可能である。これによって、空間のシミュレーションが成立する。ゲーム空間を持つビデオゲーム作品のほとんどは、このいみで多かれ少なかれ空間のシミュレーションである。

さて、ゲーム空間が二次元であるか三次元であるかということと、その表示につかわれる遠近法がどのようなものであるかは、本質的には関係がない。このことは、いくつかの事例をみれば明らかである。トップビューの遠近法を持つローグライクゲームが、そのゲーム空間を一切変えないまま、一人称視点の遠近法で表示されることがある。また、『スペースインベーダー・インフィニティゾーン』（2010）は、ゲームメカニクスとしては伝統的な2D縦スクロールシューティングゲームのそれであり、それゆえその遠近法は、基本的にはこのジャンルの特徴であるトップビューを踏襲しているが、シーンによっては、視角がトップビューから背面視点へダイナミックに移行する演出がされる。この場合も、ゲームメカニクスはなんら変化せず、そのゲーム空間は二次元のままである。

これらはゲーム空間が同じで遠近法が異なるという事例だが、遠近法は同じだがゲーム空間は異なるという事例もまた無数にある。たとえば、『A列車で行こうIII』

⁴¹⁵ おそらく画像だけでは虚構空間しかわからない（それゆえ端的にキャビネット投影法を適用しているようにしか見えない）と思われるが、実際に操作してみれば明らかのように、ゲームメカニクス上関与的な空間のありかたがトップビューになっている。



Fig. 7.9 レイディアントシルバーガン (1998)

(1990) と『A 列車で行こう IV』(1993) はともにクォータービューを採用しており、遠近法の点ではまったく変わらないが、前者のゲーム空間が離散的二次元空間であるのに対して、後者のそれは離散的三次元空間である (Fig. 10.4; Fig. 10.5)。

このように遠近法をゲーム空間とは独立に定式化することで、逆にどのような遠近法がどのようなゲーム空間と結びつく傾向にあるのかといった議論が可能になるかもしれない。たとえば、ななめ上の視角から遠近をつけずに描くアイソメトリック図法 (Fig. 7.7) は、離散的三次元空間のゲーム空間と相性がいいと言えるかもしれない。

以上の議論からすでに明らかのように、「二次元／三次元 (2D / 3D)」という用語は、さまざまなレベルに対して異なる意味で適用される。2D 縦スクロールシューティングゲームにおける「2D」は、ゲーム空間が二次元かつゲーム空間の遠近法がトップビューということである。いわゆる 2DRPG ジャンルと 3DRPG ジャンルの区別における「2D / 3D」は、トップビューの遠近法であるか一人称視点の遠近法であるかということである。一方、たとえば『バーチャファイター』(1993) が「3D 格闘ゲーム」であるという場合、その「3D」はポリゴンによる描画という特定のレンダリング技法を意味している。さらに、「2D / 3D」という用語が、〈平べったい／立体感がある〉、〈ドット絵のようである／ポリゴンによる描画のように見える〉といった意味合いで、知覚的な印象や表現様式について適用されることもあるかもしれない。ここで定式化した「遠近法」や「ゲーム空間」といった概念は、これら日常的な用語法を明確化するのにも寄与するだろう。

7.3 統語論的空間とゲーム空間の同一視

統語論的な諸要素が位置づけられる統語論的空間と、ゲームメカニクス上の存在者が位置づけられるゲーム空間を同一視する考えがありうるかもしれない⁴¹⁶。ここでは、統語論的空間とゲーム空間は一致することはあるにせよ、両者を概念的に混同することは誤りであることを簡潔に示しておきたい。

両者が一致するための条件を考える。まず、(1) ゲーム空間が二次元である必要がある。というのも、ゲーム空間が三次元である場合、それは定義上二次元平面である統語論的空間と一致しようがないからである。つぎに、(2) 統語論的空間とそれによって表示される二次元のゲーム空間とが完全に平行であるような遠近法をとる必要がある。つまり、〈統語論的空間にゲーム空間が貼りついている〉といったイメージになる。両者が完全に平行でない場合——たとえば斜め 45 度の視角から二次元のゲーム空間が表示される場合——明らかに統語論的空間とゲーム空間は一致しない（ゲーム空間が正方形ならば、それを表す統語論的空間上の要素の形状は台形だろう）。

(1)と(2)は、ゲーム空間と統語論的空間が一致するための個別に必要な条件である（そして、(1)と(2)をあわせれば両者が一致するための十分条件になるかもしれない）。逆に言えば、(1)と(2)のいずれかを満たしていないビデオゲームでは、両者は一致しない。そして、(1)と(2)のいずれかを満たさないビデオゲームは、実際に無数にある。したがって、ゲーム空間と統語論的空間を概念的に同一視することは誤りである。

もちろん、初期のビデオゲームの多くは、ハードウェア的な制約のおかげで、上記の二つの条件をたまたま満たしていた。たしかに、たとえば『パックマン』のゲーム空間は、まさにその統語論的空間そのものであるかのように見える。しかし、その場合でも、表示するものとしての統語論的空間と、表示されるものとしてのゲーム空間は、概念上区別できるし、また区別しなければならない。その区別によってはじめて、初期のビデオゲーム作品とより新しいビデオゲーム作品を同じ理論的枠組みのなかでとらえ、そして相互に比較することができるからである。

⁴¹⁶ たとえば、吉田 (2013) は、ビデオゲームの「スクリーン」が「アイコン」と「オブジェクト」の二つのレベルに「二重化」されていると主張したうえで、「アイコン」を「意味論的次元」、「オブジェクト」を「統語論的次元」として記述している。吉田が特徴づける「オブジェクト」が本稿におけるゲームメカニクスのレベルにほぼ対応することを考えれば、吉田の議論はゲーム空間を統語論的空間と同一視するものとして解釈できる。この解釈は、吉田自身の記述 (e.g. *ibid.*: 65f) とも整合的である。

8. ビデオゲームの時間

ビデオゲーム作品やジャンルの特徴について語る時、われわれは時間にかかわる概念をしばしばつかう。たとえば、「リアルタイム制」と「ターン制」の区別、「ポーズ」や「ゲームスピード」といったゲーム上の時間進行についての概念などである。また、ビデオゲームの演出法のひとつとしてのいわゆる「カットシーン」は、一連のゲームプレイの時間のうちに、一定の時間幅を持った非操作的なモードが挿入されることを指すだろうし、「セーブ／ロード」はゲーム上の時間が、現実の時間の中にどのように位置づけられるかに明らかにかかわる概念だろう。さらに、ソーシャルゲームの特殊性のひとつとしてゲームプレイにおける時間のありかたが論じられたりする⁴¹⁷。

これらは日常的で曖昧な記述概念であり、ゲーム研究（プレイヤーの経験を扱うものであれ、対象としてのゲーム構造を扱うものであれ）における理論的な記述概念としての使用に十分耐えるものではない。むしろ、それら日常的概念は、理論的概念によって分析される対象である。この章の目的は、ビデオゲームにおける時間のありかたを明確に記述するための、あるいはビデオゲームにおける時間にかかわる日常的な諸概念を理論的に定式化するための、基礎的な理論的枠組みを提示することにある。

8.1 では、先行するビデオゲームの時間論を紹介し、不満な点を述べる。8.2 では、ここまで本稿が定義してきた理論的枠組みをもとに、ビデオゲームの時間を記述するための概念群を定義する。8.3 では、それをつかって、ビデオゲームの時間にかかわる日常的な諸概念を定式化する。

8.1 先行するビデオゲームの時間論

すでに、いく人かのゲーム研究者が、ビデオゲームにおける時間についての概念モデルを提示している⁴¹⁸。それらのモデルは、いずれもビデオゲームの時間を複数

⁴¹⁷ たとえば、Meurs (2011) は、ソーシャルゲームのプレイにおける「待ち時間」のありかたについて、先行の時間論を踏まえながら、入念に論じている。本稿では、ソーシャルゲームの特殊性に焦点をあわせる余裕はないが、この章で提示される三層モデルは、ソーシャルゲームにおける時間のありかたに対しても十分な説明力を持つよう意図されている。

⁴¹⁸ マイケル・ニツェ (Nitsche 2007) は、先行の時間論を、対象の構造的側面に焦点をあわせる

の層に区分している。

8.1.1 ユールの時間モデル

イエスパー・ユール (Juul 2004; 2005) は、ビデオゲームの時間を「プレイ時間」(play time) と「イベント時間」(event time) に区別する。プレイ時間は、プレイヤーがゲームをプレイするのに使う時間であり、したがって、現実上の時間であるとされる。一方のイベント時間は、「ゲーム世界内で生じる出来事」であり、虚構的な時間であるとされる⁴¹⁹。ユールは、この二分法を用いて、両者の対応関係やそれぞれの順序・持続の観点から、「リアルタイム制/ターン制」、「カットシーン」、「ローディング」、「ステージの切り替わり」、「セーブ/ロード」といった時間にかかわる諸概念についての説明を試みている。

8.1.2 ヒッチェンズの時間モデル

マイケル・ヒッチェンズ (Hitchens 2006) は、一方でユールの二つの時間層を継承しつつ、他方で新たに二つの層を追加することによって、合計四層からなる時間モデルを提示している⁴²⁰。ヒッチェンズの「プレイング時間」(playing time) と「ゲーム世界時間」(game world time) は、それぞれユールのプレイ時間とイベント時間におおむね対応する。第三の層である「ゲーム進行時間」(game progress time) は、ゲームの進行度合い(ゲーム状況の変化)を表すための時間である。ユールの二層モデルは基本的に直線的なゲームプレイを想定したものだったが、ゲーム進行時間の層を導入することによって、ビデオゲームのプレイが持つ「非線形性」(nonlinearity) が説明可能になるとされる⁴²¹。第四の層である「エンジン時間」(engine time) は、ゲームエンジンないしソフトウェアが動作するのに使われる時間である。エンジン時間はプレイング時間と同じく現実上の時間であるが、プレイング時間とは概念的に区別される。たとえば、マルチプレイヤーオンラインゲーム

「形式主義的アプローチ」と、プレイヤーの主観的な知覚経験に焦点をあわせる「経験的アプローチ」に区別している。本稿で扱うのは、本稿が提示するモデルも含め、もっぱら前者の形式主義的アプローチをとるものである。経験的アプローチをとる時間論については、Nitsche (2007) を見よ。

⁴¹⁹ 「イベント時間」は、Juul (2005) では、「虚構時間」(fictional time) と言い換えられているが、概念の内容は変わらない。

⁴²⁰ ただし、ここでの説明は、Hitchens (2006) のリバイズ版である Tychsen and Hitchens (2009) による。

⁴²¹ ビデオゲームが持つ非線形性は、(1) 複数の道筋がありうること(分岐可能性)、(2) ある道筋に再び戻ることがありうること(反復可能性)、という二点で特徴づけされる (Tychsen and Hitchens 2009: 19)。

においては、一切プレイされていない（つまり、プレイング時間が進んでいない）場合でも、エンジン時間は進み続ける。この四層モデルによって、ユールのモデルによる説明に加えて、ゲームプレイの非線形性やオンラインゲームにおける時間のありかたについての説明も可能になる、とヒッチェンズは主張する⁴²²。

8.1.3 サガルとマテアスの時間モデル

ホセ・サガルとマイケル・マテアス（Zagal and Mateas 2010）は、「時間フレーム」（temporal frame）を時間的に互いに関係する出来事の集合ととらえたうえで、それらの出来事の種類に応じて、四種類の時間フレームを区別している。「現実世界時間」（real-world time）は、「物理世界で生じる出来事の集合」からなり、ユールのプレイ時間よりも包括的な概念であるとされる。「ゲーム世界時間」（gameworld time）は、「表示されたゲーム世界のなかで生じる出来事の集合」からなる。このフレームには、仮想的な、あるいはシミュレートされた世界と結びついた出来事だけではなく、抽象的なゲームプレイ行為に結びついた出来事も含まれるとされる。したがって、この時間フレームは『テトリス』のような抽象的なゲームにも適用される。「調整時間」（coordination time）は、「複数のプレイヤーや場合によってはゲーム内行為者の行為を調整する出来事の集合」からなるフレームである。これは、「同期や調整を通じてゲームプレイを統制する」ものであり、ターンやラウンドなどの処理によく見られる。たとえば、〈ラウンドが一巡すると、はじめてなんらかの処理が行われる〉といったたぐいのものである。最後に「架空の時間」（fictive time）は、ゲーム上の出来事のある部分に対して「社会文化的なラベル」を与えることから生じる時間フレームである。たとえば、ゲームルール上のラウンドに対して、「日」とか「年」とかいうラベルを与えるたぐいである。このラベルがうまく機能するには「表示的な要素」が必要であり、たとえばチェスのようなゲームのラウンドに「年」というラベルを与えたところで、架空の時間フレームは立ち上がらない、とされる。

以上挙げた先行理論の枠組みは、いずれも一定の説明力と有用性を持つだろうが、共通の難点も抱えている。第一に、これらの理論がそれぞれの時間層に与える定義が、明瞭性の観点から言って不十分であり、そのせいで適用対象が確定的でないように見えるという点である。第二に、区別された層のいくつかが余分であるように思われる点である。つまり、いくつかの層は、他の層と統合が可能であるように思われる。これは、それぞれの層の定義が不十分であることに起因するものだろう。

⁴²² なお、Tychsen and Hitchens (2009) では、これらの四層に加えて、「サーバ時間」（server time）、「ストーリー時間」（story time）、「知覚される時間」（perceived time）という三つの層が追加され、全部で七層からなる時間モデルが提示されている。議論が煩雑になるため、ここではその内容は紹介しない。

以下では、先行のモデルが持つ説明力を保持しつつも、より明確に定義された時間モデルを提示したい。このモデルは、物語論における時間モデルの枠組みをこまごまでの本稿の理論に接続したものである。

8.2 時間の三層モデル

8.2.1 時間

議論を進めるにあたって、時間とはなにかについての便宜上の定義を与えておきたい。時間の存在論的性格については、〈時間は、諸々の事物や出来事のあいだの時間的關係に還元できる〉とする立場や、〈時間は、事物や出来事とは独立に存在する空の容器のようなものである〉とする立場があるが (Markosian 2014: sec.2)⁴²³、いずれの立場をとるにしろ、少なくとも、以下の見解は共通に受け入れられるように思われる。

Definition.

時間とは、〈諸々の存在者（出来事や事態や個体）を時間的に順序づける、あるいは諸々の出来事に時点という属性を与える、潜在的枠組み〉である⁴²⁴。

この定義にしたがえば、たとえば出来事 A と出来事 B があった場合に、「A のあとに B が起きた」とか「A と B は同時に起きた」とか「A はいついつに起きた」といった記述を可能にする枠組みが時間である。

8.2.2 物語論における時間

ビデオゲームの時間論においてしばしば言及されるように、物語論における時間の二層モデル——ジェラルール・ジュネット (Genette 1972) やシーモア・チャットマン (Chatman 1978) によって定式化された「物語言説時間」(discourse time) と「物語内容時間」(story time) の区別——は、ビデオゲームの時間を記述するのに

⁴²³ もちろん、認識論的観点からすれば、たとえばカントのように時間を知覚の主観的条件として考える立場もあるだろう。この場合も時間はあくまで潜在的な条件であり、ここでの説明と本質的に異なるものではない。

⁴²⁴ 「時間」の説明項のうちに「時間的に」や「時点」という項目が入っているため、この定義は明らかに循環的であるが、ここでは厳密な時間の定義は意図されていないし、また必要でもない。

も十分に有用であるように思われる。本稿では、物語論的な時間モデルをビデオゲームに適用したうえで、他の表示形式とは異なる特徴を示すことによってビデオゲームに特有の時間モデルを提示する。

物語言説時間は、物語内容を表すのにつかわれる時間（書かれた文学であれば、文字を目で追うのにかかる時間、映画であれば、映像と音声のシーケンスが表示されるのにかかる時間）であり、物語内容時間は、表される物語内容上の時間である。両者のちがいは、前者は現実上の出来事についての時間であり、後者は物語世界（本稿の語彙では虚構世界）上の出来事についての時間であるという点にある⁴²⁵。

8.2.3 ビデオゲームにおける三つの時間軸

ビデオゲームにおける物語言説時間の対応物は、映画と同様、端的に、映像と音声の生起という出来事の連鎖を時間的に位置づける枠組み（つまり、プレイと表示に費やされる現実上の時間）である。ビデオゲームは必ずしも物語ではない。それゆえ、ビデオゲームにおける物語言説時間の対応物を以下「統語論的時間」と呼ぼう。これは物語言説と物語内容の関係が記号と内容の関係であることを考えれば、自然な言い換えだろう。

一方、ビデオゲームにおける物語内容時間の対応物——以下「意味論的時間」と呼ぶ——は、映画やほかの表示形式のそれとは多少事情が異なっている。もちろんビデオゲームの場合も、虚構世界上の出来事が位置づけられる時間のレベルがあると言えるが⁴²⁶、それに加えて、そのゲームメカニクス上で生起する諸々の出来事が位置づけられる時間のレベルもあると言えるからである。

たとえば、『SimCity』のある特定のプレイについて、「1934年9月に発電所を建てた」という記述がなされる場合、その記述は、〈F:発電所の建設〉という虚構世界上の出来事——プレイヤーが操作する（あるいはそれになりきる）虚構的人物である〈F:市長〉の行為とその結果——を〈F:1934年9月〉というその虚構世界上の特定の時点（あるいは期間）に位置づけている⁴²⁷。一方、同じプレイについて、「ゲームが始まってから比較的すぐに発電所を建てた」という記述がなされる場合、その記述は、「プレイヤーによる入力行為とコンピュータによるその値の処理」というゲ

⁴²⁵ ジュネット（Genette 1972）はまた、物語言説時間と物語内容時間の関係のありかたのタイプを、「順序」、「持続」、「頻度」の三つに分けているが、この概念は以下の議論を整理するうえでも十分に有効であるように思われる。

⁴²⁶ もちろん、完全に抽象的でない虚構世界も表示していないゲームの場合には、このレベルはなくなる。

⁴²⁷ 『SimCity』の事例については、Juul（2004）に借りた。ここでの議論は、『SimCity』やいわゆるシミュレーションゲームジャンルにかぎった話ではなく、虚構世界を表示する（つまり完全に抽象的ではない）ビデオゲーム作品に一般的に適用できる議論である。

ームメカニクス上の出来事を、ゲームメカニクス上の特定の時点（あるいは期間）に位置づけている⁴²⁸。

この二つの記述のちがいは、それぞれが記述する対象のドメインが、一方は虚構世界であり、一方はゲームメカニクスであるという点にある。そして、そのそれぞれの領域に対して時間軸を見いだすことができる。それぞれ「虚構時間」と「ゲーム時間」と呼んでおこう。虚構時間とは〈虚構世界上の存在者に時点属性や順序関係を与えるための潜在的枠組み〉であり、ゲーム時間とは〈ゲームメカニクス上の存在者に時点属性や順序関係を与えるための潜在的枠組み〉である⁴²⁹。

ゲーム時間は、当のゲームメカニクス上の状態がとりうる時点属性の総体（つまり可能な時点のすべて）によって定義される。それは、空間の場合と同様に連続的な場合もあれば離散的な場合もある。一方、虚構時間は当然ながら連続的な時間である。

もちろん、これらの二つの時間は意味論的時間、つまり表される時間であり、それを表すためにつかわれる統語論的時間からは概念的に明確に区別される。統語論的時間は、現実上の諸々の出来事（現実世界上に存在するプレイヤーによるコントローラ操作や、モニタ画面から発せられる光のパターンの変化といった出来事）を時間的に位置づける枠組みである。たとえば、上述の例における現実時間は、「2012年2月24日夜に『SimCity』を少しだけプレイした」といった時間記述を可能にする枠組みである。ゲーム時間と統語論的時間は区別がつきづらいケースがあるかもしれないが、単純にそこで時間的に位置づけられている存在者が現実の事柄であるかゲームメカニクス上の事柄であるかで判断できる。

8.2.4 層のあいだの対応関係

これら三つの時間軸は、それぞれに位置づけられる存在者が属する量化のドメインが互いに独立であるといういみで、互いに独立である⁴³⁰。とはいえ、それらの時間軸のあいだにはなんの関係もないわけではない。統語論的時間は、二つの意味論的時間を表すためのものである。そのいみでそれら時間軸のあいだ——正確にいえ

⁴²⁸ ターン制のゲームメカニクスであれば、この位置づけはフレームよりもむしろターンに対してなされるだろう。というのも、ターン制においてゲームプレイにとって関与的なゲームメカニクス上の情報は、「いまどのフレームか」ではなく「いまどのターンか」だからである。

⁴²⁹ 〈ゲーム時間／虚構時間〉の区別は、ユールの〈プレイ時間／イベント時間〉の区別と適用対象がある程度重なるものの、概念的に一致するわけではない。ユールはむしろ、プレイ時間と統語論的時間を類比的に考えているのである（Juul 2005: 159-160）。ここで、ユールは、自身の二層モデルと物語論的二層モデルがある程度パラレルであることを認めつつも、両者の相違点を五つ挙げている。

⁴³⁰ ただし、現実とゲームメカニクスの存在論的關係については、6.3.5を参照。

ば、それら時間軸に位置づけられる要素のあいだ——には対応関係が成り立つ⁴³¹。

たとえば、『SimCity』の標準的なプレイでは、現実上の二分間はゲームメカニクス上の特定の時間幅に対応し、また虚構世界上の「一年間」と対応する。それゆえ、「2012年2月24日22時38分から40分まで『SimCity』をプレイした」という統語論的時間についての記述は、「1934年から一年間市政をおこなった」という虚構時間についての記述に対応しうるし、また同時に「ゲームメカニクス上で何フレーム数進んだ」といったゲーム時間についての記述にも対応しうる⁴³²。

このような層のあいだの対応関係にはさまざまなバリエーションがある。そして、まさにそのありかたが「ターン制／リアルタイム制」といったジャンル区分や「ポーズ」や「ゲームスピード」といった時間にかかわる諸概念を規定しているように思われる。

8.3 定式化可能な諸概念

以上の枠組みをつかって、ビデオゲームの時間にかかわる日常的な概念を定式化していこう。

ゲームスピード

比較的単純な概念から考えよう。まず「ゲームスピード」の定式化は、物語論によるスローモーションやファーストモーションの定式化をそのまま応用できると思われる。映像におけるスローモーションやファーストモーションは、物語言説時間の幅（duration）と物語内容時間の幅の相対的關係によって説明される。たとえば、10秒間のカットシーンで虚構世界上の10秒間の出来事を表す、というのが通常の状態である場合、物語言説時間の幅が長くなるのがスローモーション、逆に短くなるのがファーストモーションである。

ビデオゲームにおけるゲームスピードの変化がスローモーションと異なるのは、

⁴³¹ もちろん、統語論的時間は、意味論的内容一般を表すのにつかわれる時間であって、とくに意味論的時間のみを表すためのものではない。とはいえ、時間的な表示形式（とくに映像や録音物）の場合、統語論的時間によって意味論的時間を表すことがふつうである（逆に統語論的時間の進行によって意味論的時間変化を表さない技法を「freeze frame」と呼んで特別視する）。

⁴³² 多くの場合、ゲーム時間における特定の時点（フレームであれターンであれ）を表すのに、虚構時間を示すのと同じ表現（「1934年9月」など）が用いられるため、一つの表現が虚構時間とゲーム時間の両方を同時に表示する機能を持つのがふつうである（つまり重ね合わせ）。もちろん、これは本質的な結びつきではなく、虚構時間の表示とゲーム時間表示を別の表現でおこなうことは原理的にいくらでも可能である。

スローモーションが物語言説時間と物語内容時間の関係によって定式化されるのに対して、ゲームスピードは統語論的時間とゲーム時間（虚構時間ではなく）の関係によって定式化されるという点にある。たとえば、『SimCity』のように、統語論的時間の 10 秒間が特定のゲーム時間の幅に対応しているのが通常のスPEEDである場合に、統語論的時間の幅が短くなるのがスピードアップ、逆に長くなるのがスピードダウンである。

一方、虚構時間の幅は、このゲームスピード概念にとって本質的には関係がない。たとえば、当の統語論的時間に対応する虚構時間のスケールが『Civilization』（1991）のように何千年単位であろうが、『ときめきメモリアル』（1994）のように三年間であろうが、ゲームの速度が速いとか遅いとかには一切かわりがない。

ポーズ

「ポーズ」の概念も、統語論的時間とゲーム時間の関係として定式化できるだろう。簡単に考えれば、一切のゲーム時間が止まるのがポーズであり、再びゲーム時間が流れ出すのがポーズ解除であるということになる。とはいえ、正確に「ポーズ」という日常的な概念を捨てるためには、以下二点の条件を追加する必要がある。

第一に、〈当のゲーム時間停止中にはゲームメカニクスへの入力は一切できない〉（つまり行為可能性が与えられていない）という条件が必要である。というのも、この条件がないと、ターン制におけるターン（8.3.5 を参照）との区別がつかないからである⁴³³。第二に、〈ポーズ開始とポーズ解除のタイミングがプレイヤーの任意になる〉という条件も必要である。この「ポーズ」概念と、次の「セーブ/ロード」概念を対比させることで、興味深い論点が浮かび上がる。

セーブ/ロード

統語論的時間とゲーム時間の対応関係を一時的に止める（あるいは一時的な停止を解除する）という意味では、セーブ/ロードとポーズ/ポーズ解除は、少なくとも純粋な機能上はあまりちがわないように思える。実際、セーブとロードは、ポーズと同じ定式化ができるように一見思える。つまり、〈セーブによって一切のゲーム時間が止まり、ロードによってふたたびゲーム時間が流れ出す〉、〈当のゲーム時間停止中にはゲームメカニクスへの入力は一切できない〉、〈セーブとロードのタイミングがプレイヤーの任意になる〉という定式が可能であるように見える。

しかし、ポーズ/ポーズ解除とセーブ/ロードには決定的なちがいがあ

⁴³³ とはいえ、実際にはポーズとターン制が実質的にほとんど変わらないケースはしばしばある。たとえば、リアルタイムログライクである『FTL』ではプレイヤーはつねにポーズができるが、結果としてそれはターン制のゲームプレイと実質的にほとんど変わらなくなる。

ズにおいては、ひとつのポーズに対するポーズ解除が一回きりなのに対し、ひとつのセーブに対するロードは標準的には複数回ありうるのである⁴³⁴。

結果として、セーブと複数回ロードをつかえば、セーブ時点までの時間を共有したゲーム時間（および虚構時間）のクローンが複数存在することが可能になる。これによって、セーブとロードのシステムは、時間の分岐、過去のやり直し、ある時点の反復、といった現実にはありえない時間のありかたをゲームメカニクスとして疑似的に実現することができるようになる。これは、セーブとロードの決定的に重要な機能だろう。

カットシーン

ここまでは、ゲーム時間と虚構時間が基本的に対応しているケースを想定したものだ。意味論的時間をゲーム時間と虚構時間に区別したのは、両者が明らかに対応しない場合があるからである。

いわゆるカットシーンあるいはムービーと呼ばれる演出では、プレイのあいまに虚構世界上の出来事を描写する映像が流される。この場合、もちろん統語論的時間に対応して虚構時間も進むわけだが、この映像が流れているあいだ、ゲームメカニクス上の出来事は一切起こらない。つまり、ゲーム時間が止まっている。ゲーム時間が止まっているあいだは、物語論のモデルと同じように、物語言説時間＝統語論的時間と物語内容時間＝虚構時間の二層になる。それゆえ、カットシーンのあいだは、映画とまったく同じ構造になるのである⁴³⁵。

リアルタイム制／ターン制

最後に、リアルタイム制とターン制について考えよう。まず一点注意しておく。ここでは、なんらかジャンルの定義を目指しているわけではなく、たんにリアルタイム制の特徴とターン制の特徴とはどのようなものなのかの説明を目指している。また、「リアルタイム制」と「ターン制」という概念を、すべてのジャンルに適用できるものとして考えている。

まず、リアルタイム制の時間構造は、一見簡単に図式化できるように思われる。つまり、単純に、統語論的時間とゲーム時間がそのまま同期しているという構造である。この場合、統語論的時間が進めばそれに対応したゲーム時間が進む。これはリアルタイム制の特徴をよく捉えているだろう。

⁴³⁴ 逆に言えば、ロードの権利が完全に一回きりのセーブは（それをセーブと言えとすれば）、純粋な機能上はポーズとまったく変わらない。もちろん、その場合でも、ハードウェアの電源を切ってもゲーム状態が維持されるかどうかでポーズとセーブを区別できるかもしれない。

⁴³⁵ カットシーンとは逆のパターン、つまり、ゲーム時間は進行しているが虚構時間は止まっているというケースも、実際あるかどうかはともかく可能性としてはありえる。

しかし、実際には、これだけではリアルタイム制の特徴づけはできない。というのも、ターン制においても、たとえばコンピュータのターンであるときには、現実時間の進行に同期してゲーム時間が進むが、ふつうそれを「リアルタイム」とは言わないからである。より一般化すれば、プレイヤーがゲームメカニクスに対して一切の入力ができないような場合には、統語論的時間とゲーム時間がたとえ完全に同期していたとしても、リアルタイム制とは言えない。

したがって、リアルタイム制を特徴づけるためには、「入力可能性」あるいは「行為可能性」という概念をつかう必要がある。この概念をつかうことで、リアルタイム制は以下のように十分に特徴づけられるだろう。つまり、リアルタイム制の特徴は、〈入力可能性を伴った統語論的時間時間の進行に対応して、ゲーム時間が進行すること〉である。

リアルタイム制とは逆に、ターン制の特徴は、〈統語論的時間が入力可能性を伴っているときに、ゲーム時間が停止していること〉であると言える。あるいは、このゲームシステム時間停止の状態の解除のタイミングが、プレイヤーの任意になるという条件も必要かもしれない。つまり、ポーズの形式に入力可能性が伴うという構造である。

また、ターン制の場合、ふつうプレイヤーのターンが終了すると同時に、ゲームメカニクスへの入力が不可の状態に変わる。この構造によって、交互に手を指していくという、ターン制に特徴的なゲームプレイが成立する。

以上のように、リアルタイム制とターン制は、統語論的時間が入力可能性を持つ場合にゲーム時間が勝手に進むかどうかという点で区別できる。とはいえ、実際には、より複雑な時間構造をしている事例がしばしばある。いま定式化したような意味でのリアルタイム制とターン制の両方の特徴をあわせ持ったビデオゲーム作品はいくらでもあるだろう。たとえば、コマンド入力の際にポーズがかかるたぐいの RTS などである。

またさらに、リアルタイム制とターン制は、その単位をどういうスコープ（範囲）で取るかによって変わることもある。たとえば、時限付きターン制のゲームの場合、小さいスコープで見れば、ターン制の構造を持つが、大きなスコープで見ればリアルタイム制の構造を持つことになる。また、比較的小さいループ構造をもつリアルタイム制の場合、小さいスコープで見ればもちろんリアルタイム制だが、大きいスコープで見ればターン制の構造になっているということになる（放置していてもループしているだけでゲーム時間が進行しない）。

9. プレイヤーの虚構的行為

9.1 虚構行為文のパズル

小説や映画といったフィクション形式の作品と同様に、多くのビデオゲーム作品は、虚構的なキャラクターや場所や出来事、つまり虚構世界を描く。その意味でビデオゲームはフィクションである。

しかし、ビデオゲームは小説や映画には見られないような特徴も持つ。われわれは、ビデオゲームのプレイを記述する際に、しばしば虚構世界内で行われたと思われる行為を現実のプレイヤーに帰属させる。たとえば、あるプレイヤーSについて、「Sはキノコをとった」、「Sは宿屋に泊まった」、「Sは発電所を建てた」、「Sは車を盗んだ」等々の言明がなされうる。小説や映画では、通常このような言明が受容者についてなされることはない。このように虚構世界内の行為をフィクションの受容者に帰属させる文を以下「虚構的行為文」略して「FA文」と呼ぼう。FA文は、ビデオゲームのプレイを記述するのにわれわれが日常的に用いるものであり、明らかに意味ある文である。

しかし、FA文は厄介な存在論的パズルを提起する。その文を文字通りにとれば、行為主体としてのプレイヤーは現実の存在者であるにもかかわらず、その行為は虚構世界内でなされているように思われるからである。もちろん、ある場所にながらにして、それとは別の場所でなんらかの出来事を引き起こすことや、遠方の人と相互行為することは一般に可能である。しかし、ここでの問題は、たんにある種の行為が距離を超えうるということではない。問題は、個別的出来事としての行為⁴³⁶が位置づけられる空間と、それを行う行為者が位置づけられる空間とのあいだに存在論的なギャップがあるという点にある⁴³⁷。このパズルを定式化すれば以下のようになる。

⁴³⁶ ここでは、行為を出来事として分析するドナルド・デイヴィッドソンの理論を展開させた柏端 (1997) の理論を採用している。しかし、採用する行為や出来事の存在論次第ではパズルの定式化にかんして重大な相違が生じる可能性も排除できないので、別途検討が必要だろう。

⁴³⁷ 現実上の特定の場所に位置していると見なされる虚構的キャラクター（たとえば彦根城にいるひこにゃん）とのインタラクションは可能であるように見える。したがって、FA文のパズルは、行為の相手が虚構的キャラクターであるということよりはむしろ、行為とその相手が虚構世界の空間に位置づけられているというところに焦点がある。ルーネ・クレヴィヤー (Klevjer 2009) は、この論点にかかわる議論を展開している。

- (1) FA 文「プレイヤーSは行為 A を行った」は真でありうる。
- (2) 「S」は現実世界上の存在者を指す。
- (3) 「A」は虚構世界上の行為を指す。
- (4) したがって、現実世界上の存在者が虚構世界上で行為することは真でありうる。
- (5) われわれが通常コミットしている存在論では、現実世界上に存在するものは、虚構世界上の行為を行えない⁴³⁸。

(1)~(3)をすべて受け入れることから導かれる帰結(4)は、常識的な直観である(5)と相反する。それゆえ、常識を擁護しようとするかぎり、(1)~(3)のいずれかが否定されねばならない。このパズルをいかにして解きうるかを明らかにするのが本稿の目的である。

9.2 アプローチと背景

ここでは、言語分析的アプローチをとる。つまり、FA 文はどのような事態や行為を指しているのかを明らかにすることを試みる。このアプローチに求められる要件は以下である。第一に、上記の定式(5)と可能なかぎり相反しないかたちで FA 文を解釈しなければならない。第二に、FA 文の日常的な使用と整合的なかたちで FA 文を解釈しなければならない。第三に、明らかな存在論的錯誤を犯しているように見える FA 文を、われわれはなぜごく自然に使用するのかを合理的に説明しなければならない。以上の三点に満足な答えを与えられれば、パズルの解答として十分であると言えるだろう。

もちろん、FA 文に対する別のアプローチも考えられる。たとえば、FA 文が適用されるケースにおいて、プレイヤーが経験している独特の知覚はいかにして生じるのかを問うものである。この種のアプローチは、FA 文がどのような事態を述べるものとして使用されているかをあらかじめ前提したうえで議論を進める傾向にある。しかし、プレイヤーの知覚を中心的に扱う場合でも、まず第一に FA 文によって問題にされている事態の特定が先行しなければならない。それなしでは、実際に存在

⁴³⁸ (5)について補足しておく。デイヴィッドソン—柏端ラインにしたがえば、「ある主体が行為 A を行った」は「 $\exists x \exists e(A(x,e))$ 」と分析される (x は行為主体、 e は A の諸性質が述語づけられる出来事を指す)。この文が真であるためには、 x と e をそれぞれ満たす個別者が存在しなければならない。また両者はともに具体的な個別者であるから、時空間的に位置づけられていなければならない。それゆえ、FA 文を文字通り解釈すれば、それが真であるために、現実の人間が存在する時空間と虚構世界における出来事が生起する時空間を同じ地平で認めるような奇妙な存在論にコミットしなければならないことになる。この存在論的問題が(5)の内実である。

しないような経験をいたずらに論じる危険性があるからである。

本稿の動機には、純粹に形而上学的な関心もあるが、より実践的な観点からの動機もある。上述のように、FA 文の意味を特定しないまま FA 文が適用される事態について論じる言説は数多い。なかでもとりわけ問題なのは、ビデオゲームが道徳的に（たとえば、プレイヤー自身が虚構世界上で暴力行為を行うものであるとして）非難されるケースである。しかし、「プレイヤーは銃で何人殺した」といった FA 文が実際にはどのような事態を意味しているのかを正確に特定しないかぎり、その行為が本当に非難に値するものなのかどうかは判定できないだろう。本稿は、そのような問題にかんしてなんらかの倫理的な主張や示唆を提示するものではないが、その種の問題をより実態に即したかたちで論じるための概念枠を提供することはできるかもしれない。

9.3 没入説

以下、FA 文のパズルへの考えられる解答を示していこう。ここで挙げる諸説は、もともと FA 文の分析を与えるために提示されたものというわけでは必ずしもない。とはいえ、いずれもビデオゲームにおけるプレイヤーと虚構世界の関係に焦点をあわせるものであり、FA 文の分析の候補として十分検討に値すると思われる。

第一に、以下の答えが容易に思いつくかもしれない。ビデオゲームのプレイヤーは虚構世界に「没入」しているかのような経験、あるいは、虚構世界上で行為するプレイヤーキャラクタと「同一化」しているかのような経験をするのであり、FA 文はその経験についての文である、というものである。この説明を「没入説」と呼んでおこう。没入説は、多くの人々（研究者や開発者からビデオゲームをしない人まで）に広く共有される考えであるように思われる（Salen and Zimmerman 2004: 450-451）。

没入説にしたがえば、おそらく定式の(1)が以下のように修正されることになるだろう。

(1i) 「S は A を行うかのような経験をした」は真でありうる。

この修正によって、(4)と(5)の齟齬は回避される。というのも、経験が事実と食い違うことはありうるからである。つまり、没入説は、ある種の「錯覚」ないし「疑似体験」（松本 2013）を意味するものとして FA 文を分析するのである。

しかし、没入説は FA 文の分析としては明らかに不適當である。まず、FA 文が適

用されるケースのすべてにおいて、プレイヤーがそのような没入や同一化の経験をしているわけでは明らかにない。たとえば『ドラゴンクエスト』のプレイヤーについて「宿屋に泊まる」という行為が帰属されるような事例において、通常そのプレイヤーは宿屋に泊まるかのような経験はいかなる意味でもしていないだろうし、虚構世界上のキャラクタとの同一化もしていないだろう。これは FA 文の特殊な使用事例ではない。FA 文が使われるケースの多くで同様のことが言える。

また、一般に、ビデオゲームのプレイを傍観する人は、プレイヤーの主観的経験について特別な顧慮ぬきにそのプレイヤーについての FA 文を正しく適用できるように思われる。このことは、FA 文が一般に主観的経験を表すものではないことを示している。

したがって、没入説はパズルの解答にならない。もちろん、このことは、ある種のビデオゲームのプレイ経験において没入や同一化の感覚が生じうることを否定するものではない。また仮にそのような事例が実際にあるのだとすれば、その経験を詳細に論じることには大きな意義があるだろう。しかし、上述のように、そのような議論においても、第一にすべきは、問題のケースが本当に没入経験の事例なのか、FA 文の適用とその形式から単純に没入経験の事実を導いてはいないか、ということについての吟味である⁴³⁹。

9.4 バーチャル説

第二の考えられる答えは、ビデオゲームにおけるプレイヤーの行為は、現実的でも虚構的でもなく、「バーチャル」な行為であるとする見解である。バーチャル説もまた、没入説に劣らずポピュラーなものだろう。ここでは、この立場を明確に示しているエスペン・オーシェト (Aarseth 2007) の主張を典型として取り上げよう。

オーシェトは、『Return to Castle Wolfenstein』(2001) におけるドアを例として取り上げている。そこでは、「ドアのほとんどは、たんにドアのように見える壁面上のテクスチャにすぎず、その機能は純粋に装飾的なもの」だが、それとは別に「ドアのようなしかたで実際に挙動する」ドアがあり、それは「開けたり閉じたり見通したり通り抜けたり撃ち抜いたりできる」。オーシェトによれば、前者は「虚構的なドア」であり、後者は「バーチャルなドア」である。もちろん、バーチャルなドアは現実のドアではない。バーチャルであることは「虚構的でも現実的でもない存在

⁴³⁹ ビデオゲームにおける「没入」や「同一化」を扱う議論に広く見られる難点は、それらの概念の内容が不明確であるという点にもある。実際、Calleja (2011: 25-34) が整理しているように、ゲーム研究において用いられてきた「没入」概念はかなり多義的である。

のしかた」である (ibid: 42)。

オーシェットの主張は、現実世界でも虚構世界でもない第三の存在論的領域として「バーチャル世界」を措定するものである。その枠組みによれば、定式の(3)が以下のように修正されるだろう。

(3v) 「A」はバーチャル世界上の行為を指す。

バーチャル世界上の事物は「実際に挙動」し、相互行為可能なものとされる。したがって、(4)と(5)との齟齬は回避される。

バーチャル説の難点は、それ自体ではほとんど説明になっていないという点にある (Sageng 2012: 226-227)。オーシェットは、「バーチャルなもの」を〈リアルではないが相互行為可能なもの〉という以上に規定していないように見えるが、そのような「バーチャル」概念によって FA 文を分析することは問いを循環させるだけである。バーチャル説がなんらかの情報量のある答えになるためには、「バーチャルであるとは何か」というさらなる問いに答える必要がある。

もちろん、「バーチャル」をその本来の意味、つまり〈その対応物と機能を等しくすること〉として定義することはできる (Tavinor 2012: 195-198)。たしかに、この定義は、現実の事物と機能的に同等である現実の事物 (たとえばバーチャルコンピュータやバーチャルメモリ) についてはよく当てはまる。また、「ドアのようなしかたで挙動する」ものを「バーチャルなドア」と呼ぶオーシェットの用語法にも合致しているように見える。しかし、ビデオゲームにおいて「機能を等しくする」とはどういうことなのかはまったく明らかではない。オーシェットが言う「バーチャルなドア」は現実のドアが持つ諸機能を本当に持っていると言えるのか。それは、少なくとも開けたり閉めたりできるという点については現実のドアと機能的に同等ではない。というのも、それは現実のドアと同じ意味では開け閉めできないからである。このことは、現実的対応物が存在しないバーチャルなもの——たとえばバーチャルなゴブリン——を考えてみれば一層はっきりするだろう。いかなる意味で、われわれはある対象を〈ゴブリンと機能を等しくするもの〉として同定できるのか⁴⁴⁰。

結局、ビデオゲームにおける行為やその対象を「バーチャルなもの」と措定することがすでに問題含みなのである。それは、ビデオゲームにおいて「ドアを開ける」ということは一体どういう事態なのかという問いにわれわれを引き戻す。つまり、

⁴⁴⁰ Tavinor (2012: 196) は、「ゲームの描写は実際のゴブリンと行うかもしれない相互行為に対応した相互行為を可能にする」というしかたで虚構的对象についてのバーチャリティを擁護しようとしている。しかし、虚構的对象の機能を反実仮想的に措定したところで問題は解決しない。たとえば、ゴブリンがもし実際にいればそれは殴ったり殴られたりする機能を持つかもしれないが、ビデオゲームのゴブリンは、現実的な意味では殴ったりも殴られたりもできない。

ビデオゲームに対して素朴に適用される「バーチャル」概念は FA 文を説明するものではなく、むしろ FA 文の分析によってはじめて説明されるものである。それゆえ、バーチャル説もパズルの解答にはならない。

9.5 フィクション説

FA 文は真なのではなく虚構的に真であると主張する説も有力な解答候補である⁴⁴¹。これを「フィクション説」と呼ぼう。

(1f) 「S は A を行った」は虚構的に真でありうる。

フィクション説によれば、たとえば「S はキノコをとった」という FA 文が適用されるケースにおいては、「S はキノコをとった」が真であると想像するようななんらかの実践が成り立っている（言い換えれば、そのように想像することがその文脈において指定されている、あるいは、聞き手がそのように想像するよう発話者が意図している）。この場合もやはり(4)と(5)の齟齬は解消される。フィクション説にしたがえば、プレイヤーの虚構世界上での行為はたんに想像されるだけであって、実際には生じていないからである。

フィクション説に対しては、決定的難点とは言えないまでも、容易に解決するのが難しそうな問題を二つ指摘できる。第一に、仮に虚構世界上でのなんらかの行為が想像されるとしても、その想像のなかでの行為主体は本当に現実のプレイヤーなのかという問題がある。「S はキノコをとった」や「S は宿屋に泊まった」という FA 文が適用される場面において、本当に（マリオではなく）S がキノコを手にし、（勇者ではなく）S が宿屋に泊まるということが想像されているのか。これはプレイヤー本人の想像内容についても十分怪しいが、プレイを傍から見ている人の想像内容についてはさらに当てはまらないように思われる。

この問題は、定式(2)に修正を施せば回避できるかもしれない。つまり、われわれは FA 文を使うとき、現実のプレイヤーではなく虚構世界上のプレイヤーがしかじかの行為をしていると想像するのだという主張である。この「虚構世界上のプレイヤー」は、プレイヤーの「虚構的自己」(Davies 2009: 275)あるいは虚構世界上の「代理行為者」(松本 2013: 73)などと呼び換えられるかもしれない。しかし、わ

⁴⁴¹ ここでの「フィクション」や「虚構的に真」は本稿 6.2 で述べたようなフィクション理解にもとづくものである。

れわれはここでまた「虚構的自己」や「代理行為者」とは一体何であるかという問題に答えなければならない。そして、すでに示したように、これを説明するために「同一化」や「バーチャル」に訴えることは、パズルの状況を進展させない。

第二に、フィクション説は、ビデオゲームの特徴を取り逃がしているように見える。フィクション作品の受容者が、その受容過程において、自分自身がしかじかのことをしていると想像するということは、小説や絵画や映画についても一般に言えることであって (Walton 1990)、ビデオゲームに特有のものではない。

これらを整合的に説明できないかぎりには、フィクション説は FA 文のパズルへの解答としては不十分である。しかし、まさにこれらの問題の説明を試みる、より洗練されたフィクション説がある。

9.6 インタラクティブなフィクション説

グラント・タヴィナー (Tavinor 2005) は、ケンダル・ウォルトン (Walton 1990) のごっこ説を援用して、FA 文が指すような事態の説明を試みている。タヴィナーが注目するのは、ウォルトンによる「作品世界」(world of work) と「ごっこ世界」(world of game) の区別である。

ウォルトンの基本的アイデアは、子どものごっこ遊びにおいて、森に切り株があった場合にそれを熊として想像することがその遊びのルールによって指定 (prescribe) されているのと同じように、フィクション作品の受容においても、その作品を使って特定の内容を想像することがその受容実践のルールによって指定されている、というものである (ibid: 35-43; 本稿 6.2.2.5 も参照)。ウォルトンによれば、そのように特定の内容が想像されるよう指定されているという事実が「虚構的真理」だが、それはさらに「作品世界」についての虚構的真理と「ごっこ世界」についての虚構的真理に区別される。簡単に言えば、作品世界とごっこ世界の区別は、ある作品に対する正規の受容実践のすべてにおいて共通に指定される想像内容と、その作品に対する個々の受容実践において指定される想像内容の区別である。たとえば、『グランドジャッド島の日曜日の午後』を鑑賞するある男性リチャードのごっこ遊びにとって、「リチャードはカップルが公園を散策するのを見ている」という命題は虚構的に真だが、同じ絵を見る他の受容者たちにとってはそうではない。一方、「カップルは公園を散策している」という命題は、リチャードのごっこ遊びにおいてのみならず、その作品を使ってなされるあらゆる「公認の」(authorized) のごっこ遊びにおいて虚構的に真である。前者がごっこ世界についての虚構的真理であり、後者が作品世界についての虚構的真理である (ibid: 58-60)。ウォルトンの「作品世

界」はわれわれの議論における「虚構世界」とおおむね重なる外延を持つだろう。ウォルトンの理論のポイントは、作品世界についての虚構的真理だけでなく、ごっこ世界についての虚構的真理というレベルを新たに設定するところにある。

ウォルトンの枠組みを援用するタヴィナーにとって重要なのは、ごっこ世界についての諸命題が受容者自身への指示を含みうるという点である。タヴィナーはこの点を利用して、ビデオゲームの特殊性を説明する。タヴィナーによれば、「伝統的な物語フィクションにおいて非常に明瞭であった作品世界とごっこ世界の区別は、ビデオゲームに目を移すと滲み (smudge) 始める」(Tavinor 2005: 34)。これは、ビデオゲームの「インタラクティブなフィクション」としての特徴、つまり「プレイヤーが作品世界の真理に寄与する」という特徴の帰結である。そのような特徴のおかげで、「ごっこ世界が実際に作品世界に投影され」、結果として「作品世界とごっこ世界の区別がいくらかぼやける (fuzzed)」ことになる (ibid: 33)。言い換えれば、ビデオゲームのような「インタラクティブなフィクション」では、受容者自身が一種の上演者として作品の例化に寄与し、作品世界のありように影響を与えるがゆえに、作品世界とごっこ世界の境界が曖昧になる、という理屈である。

以上のタヴィナーの見解にしたがえば、FA 文は、たんに作品世界について虚構的に真なのではなく、作品世界とごっこ世界の区別が曖昧であるようなしかたで虚構的に真であるということになるだろう。もしこの主張が正しければ、前節で挙げたフィクション説の難点は緩和されるように思われる。というのも、第一に、「虚構的自己」を、作品世界とごっこ世界の区別が曖昧になった状態におけるプレイヤーとして説明できるかもしれないからであり、第二に、インタラクティブなフィクションに特有の事態を表すものとして FA 文を説明できるからである。

しかし、タヴィナーの説明には明らかに問題がある。アーロン・メスキンとジョン・ロブソン (Meskin and Robson 2012) が多数の事例を挙げて示しているように、ビデオゲームにおいても、作品世界とごっこ世界の区別は厳然としてある。たとえば、「リチャードはマリオがキノコをとったのを見た」という命題は、作品世界ではなく当該のごっこ世界においてのみ虚構的に真だろう。両者の区別は、プレイヤーキャラクターの情動とプレイヤー自身の情動が乖離するようなケースではさらに顕著になる (ibid: 212-213)。

メスキン&ロブソンが述べるように、この事態は上演芸術との類比によって適切に整理できる (ibid: 214-215)。タヴィナーは、〈作品世界とごっこ世界の区別〉を〈作品とその実例 (instance) の区別〉と混同しているように見えるが、上演芸術について考えれば明らかなように、これら二種類の区別は別物である。演劇において、戯曲作品自体の作品世界があるだけでなく、個々の上演がそれぞれ独自に持つ作品世界がありうるのと同様に、ビデオゲームにおいても、作品自体の作品世界があるだけでなく、個々のプレイがそれぞれ独自に持つ作品世界がありうる。そして、

それら個々のプレイの中では、作品世界とごっこ世界は依然明確に区別されている。

以上のように、フィクション説には解決すべき問題が残っている。もちろん、冒頭で述べたように、多くのビデオゲーム作品は虚構世界を描くという意味で明らかにフィクションである。また、想像的態度がビデオゲームのプレイにおいて重要な役割を担っていることも確かだろう。しかし、FA 文を、よりはっきり言えばビデオゲームのプレイにおけるプレイヤーの行為を、フィクションの観点から十全に分析するのはさしあたり困難であると言える。

9.7 現実説

FA 文が表す行為はバーチャルなものでも虚構世界上のものでもなく、むしろ現実の行為である、とする主張を最後に検討しよう。

(3r) 「A」は現実の行為を指す。

この説を「現実説」と呼んでおく。現実説にしたがえば、当然ながら(4)と(5)のあいだにはいかなる齟齬も生じない。

現実説として解釈可能な主張を見よう。イエスパー・ユール (Juul 2005) は、ビデオゲームが「現実のルール」と「虚構世界」という二つの側面からなると主張する。この「現実のルール」はプレイヤーが実際に相互行為できるものである。たとえば、『テトリス』のルールについての言明「列をブロックで満たすとその列は消える」は、テニスのルールについての言明と同様に、「現実世界についての言明」であり「通常の意味で真」である。『テトリス』のルールは、物理的なものではなくプログラムされたものだが、そのことはそれが現実世界について検証可能な言明であるという事実を変えるものではない。これは虚構世界を描くビデオゲームでも同様である。『鉄拳タッグトーナメント』(1999)において、プレイヤーが「エディというキャラクタを操作し、カポエイラムーブを使って敵を攻撃することができる」ということは、事実として真である」(ibid: 167-168)。プレイヤーキャラクタを「カーソル」や「道具」として、つまり、虚構世界上の存在者というよりもたんなる「プレイヤーの行為の媒介項」ととらえる論者たち (Klevjer 2007: 61-65) の主張もまた、現実説の立場として解釈可能だろう。

たしかに、スポーツにおける行為やカーソルを操作する行為は、現実の行為と言える。それゆえ、ビデオゲームにおいて FA 文が適用される行為がそれらと同種のものであるならば、FA 文のパズルは解決する。しかし、問題はやはり、「キノコを

とる」や「カポエイラムーブを使って敵を攻撃する」のような表現が実際にどんな現実の事態を指しているのか、どのような意味でテニスの行為やカーソルの操作行為と同種なのか、そしてなぜそのような表現が自然に使用されるのかが説明されていない点にある。これらを説明しないかぎり現実説はパズルの解答としては十分ではない。

以下に示すサゲングの説および私自身の説は、現実説の立場をとったうえでその説明不足を解消しようと試みるものである。

9.8 指示移行説

ヨン・リカード・サゲング (Sageng 2012) は、本稿と同じ問題意識のもとに FA 文が実際のところどのような行為を指しているのかを分析している⁴⁴²。サゲングが議論の拠り所にするのは、FA 文が指す行為に対してプレイヤーが持つ「所有権 (ownership)」へのわれわれのコミットメントである (ibid: 225)。われわれは通常、FA 文が指す行為が他ならぬプレイヤー自身の現実の行為であるということにコミットしている。これは、『すばやい』とか『巧い』とか『正確である』といった […] ゲーム内行為の評価は、全面的に、ゲーム内行為についての自身の意図を実行するプレイヤーの能力に対して適用される」 (ibid: 226) ことから明らかであるとされる。

このように、サゲングは、FA 文を使うわれわれの言語使用の実践を省みることによって現実説の妥当性を擁護している。もちろん、上述のように、現実説は、それは実際にはどのような現実的な行為なのか、そしてそれを記述するのになぜ FA 文のような表現が用いられるのかを説明しなければならない。サゲングは、この両者を「再現された出来事から画面上の空間視覚的出来事への指示の移行 (reference shift)」 (ibid: 219) という観点から説明する。サゲングのアイデアは以下のようなものである。

画像的表示 (pictorial representation) に現実の行為を持ち込むことの意味論的帰結は、プレイヤーの志向的対象が […] 虚構的出来事から彼が今まさに相互行為している事物に——つまり、目の前の画面上に彼が見るところの、コンピュータによって生成された空間視覚的なグラフィック形状 (graphical shapes)

⁴⁴² サゲングは「ゲーム内行為報告文 in-game action report」という用語を使うが、これは、適用事例と問題意識から見るかぎり、本稿における FA 文と実質的に同義と見なしてよい。

に変わるということである。それゆえ、ふつうプレイヤーがゲームプレイの文脈において「撃つ」とか「歩く」を遂行しようと意図する場合、彼の心的状態の内容は、画面上のグラフィカルな出来事へと指示を移行させている。[...] この新たな行為についての問題は、ほとんどの場合、われわれはそれらの行為の同定条件をその表示的役割との履歴的結びつきから知るしかなく、そしてまたほとんどの場合、それらの行為を表す特別な言葉を持たないという点にある。

(ibid: 228-229)

つまり、ある画像的表示 R によって描かれた対象 O に対して行為を行おうとすることは、その意図と行為の対象を O から R の表面へと変化させる。そして、その意図と行為の個別化は、多くの場合、R の表示的機能の履歴の特定によってのみ可能になる。それゆえ、その意図と行為を記述するのに、R が表示していた虚構的对象 (O) についての記述が引き続き用いられる、という理屈である。

サゲングは、さらに議論をすすめて、ビデオゲームにおいては、プレイヤーが行為する「理由」ないし「動機」が、ゲームプレイやごっこ遊びの「欲求」として与えられると論じている (ibid: 229-230)。とはいえ、いずれの場合でも、プレイヤーの行為それ自体は、あくまで「グラフィカルな環境における出来事に影響を与えることに意図的に指し向けられている」(ibid: 229)。つまり、プレイヤーの行為がどのような動機を伴うものであれ、その行為と意図の直接の対象は画面上のグラフィックだということである。

以上のサゲングの議論は多くの点で説得的であると思われる。まず、言語使用の実践の観察にもとづいて、現実説をとる動機を明確に示している。また、FA 文が使われる理由を合理的に説明している。とりわけ、表示対象についての記述が、その対象を表している画面上の要素の個別化と記述につかわれるという主張には説得力がある。さらに、ビデオゲームにおけるプレイヤーの行為が個々のケースにおいて異なる動機を持ちうることを適切に説明している。

しかし、FA 文が指しているとされる現実的行為の内実についてのサゲングの説明には、決定的な難点があるように思われる。サゲングにしたがえば、FA 文はプレイヤーの「グラフィック行為」つまり画面上の「空間視覚的なグラフィック形状」との相互行為を意味するものだが、一般に FA 文が適用されるケースにおいてプレイヤーが行おうと意図する(そして行う)行為は明らかにそのようなものではない。「S は宿屋に泊まる」や「S はキノコをとる」という FA 文が適用されるとき、S は〈F:勇者による宿屋での宿泊〉や〈F:マリオによるキノコの獲得〉といった虚構的行為を表示する(あるいは表示していた)画面上の特定の形状それ自体についてなんらかの行為をすることを意図しているわけではない。というのも、画面自体に対する意図と操作がまったく同じであっても、異なる FA 文が適用されるケースがい

くらでもありうるからである（さらに言えば、画面を非表示にしたとしてもなお、FA 文が適用される行為は遂行可能である）⁴⁴³。たとえば、『スーパーマリオブラザーズ』のルールをまったく把握していない人が意図的にコントローラを操作して〈E: マリオによるキノコの獲得〉を描く画面上の表現をもたらしたとしても、それは通常の FA 文が適用される場合の〈キノコ獲得〉の行為とは言えないだろう。

このことから示唆されるのは、FA 文が指す行為は、画面上のグラフィックという現実的事態についての行為ではなく、その画面を通して把握されるなんらか別の現実的事態を達成しようと意図して行われる行為であるように思われる。もちろん、それはその画面が描く虚構世界上の事態ではない。現実説に残された課題は、この現実的な事態をどのようなものとして考えるかという点にある。

9.9 ゲーム内行為としての虚構的行為

結論から言えば、この課題は、ビデオゲームではない伝統的なゲーム（カードゲームやボードゲームやスポーツ）における行為とその記述の観点から考えることで明快に解決される。私の主張は以下である。(a) 伝統的なゲームは、そのゲームメカニクスによって、そのゲームメカニクス内でのみ可能な行為（ゲーム内行為）を作り出す。(b) しばしば、伝統的なゲームでのゲーム内行為は、その行為を明確化するために導入された専用の記号によって特定および表示され、結果としてその記号の名前を用いた表現によって記述される。(c) この図式は抽象的なビデオゲーム作品にも同じく当てはまる。(d) 虚構世界を描くビデオゲーム作品が特殊なのは、ゲーム内行為を特定・表示する記号が、その虚構的内容にしたがって個別化されるという点にある。(e) 結果として、虚構世界を描くビデオゲーム作品におけるゲーム内行為の記述は、虚構世界についての語彙を用いてなされることになる。以上が私が支持する FA 文の分析およびそれが生じる理由である。それぞれの主張を説明していこう。

(a) 将棋における〈G:王手する〉や〈G:飛車を取る〉、野球における〈G:ホームランを打つ〉や〈G:三振をとる〉といった行為は、将棋や野球のルールがないかぎり存在しない。もちろん、五角形の木片をつまんで木の板の上の特定の場所に移動させる行為や、人が投げたボールを棒で特定の場所まで打って飛ばす行為はそれらのルールの存在を必要としないが、それらが〈G:王手〉や〈G:ホームラン〉と見なされるためにはルールが必要である。ジョン・サールは、言語行為を論じるにあつ

⁴⁴³ 本稿 5.4.4 の議論も参照。

て、ゲームのルール一般が持つ以上のような特徴を取り上げる。サールは、この「新たな行動形態の可能性を創造する」ものとしてのルールを「構成的規則」と呼ぶ (Searle 1969: 33-36)。のちにサールが制度的事実を作り出すものとして構成的規則を持ち出すことを考えれば (Searle 1995; 中山 2011: ch.3)、ゲーム内行為は、少なくとも存在論的には、制度上の行為が現実的であるのと同じ意味で現実的なものと見なせるだろう (本稿 6.3.5.3 を参照) ⁴⁴⁴。このゲーム内行為は、当のゲームにおいてつかわれる道具 (たとえば、トランプカードや将棋の駒や野球バット) に対しておこなう物理的なふるまいそれ自体ではない。ゲーム内行為は、あくまでそのゲーム内で意味づけられたものとしての行為である。

(b) 多くの伝統的ゲームでは、ゲーム内行為を明確に特定するために——つまり、ゲームメカニクス上の運用者としてのプレイヤーや審判がその行為をそれとして識別できるように——、ゲームメカニクス上の諸要素を表すためのある種の記号が導入される。たとえば、将棋の駒とそこに書かれた文字や将棋盤のグリッド模様、野球のベースやファウルラインなどである。これら記号にももちろん名前がついている。たとえば、当のゲームメカニクス上の存在者〈G:飛車〉を特定・表示する記号 (当の物理的な駒) には、「飛車」という名前がついている。この結果として、当のゲーム内行為を記述するために、その記号の名前がふつう使われる。たとえば、「飛車」や「ファウルライン」といった記号の名前を用いて、「飛車を取る」や「ファウルラインぎりぎりにヒットを打つ」といったかたちでゲーム内行為の記述がなされる。

(c) 以上は、伝統的なゲームについての説明図式だが、これはそのまま抽象的ビデオゲーム作品にも適用できる。ビデオゲーム作品におけるゲーム内行為にも構成的規則は必要である (6.3.5.4 を参照)。われわれは、ハードウェア内部の特定の状態が〈G:ゲームクリア〉であり、特定の状態変化が〈G:残機数の増加〉であり…等々と見なすかぎりにおいて特定のゲームをプレイできる。この図式にかんするビデオゲームの特殊性は、ゲームメカニクス上の対象や事態の表示がほぼ全面的にモニタ画面上の視覚的記号に依存するという点にある。それゆえ、ゲーム内行為は、画面上の記号の名前を使って記述されることになる。たとえば、『Tetris』における特定のゲーム内行為について、「棒で四段消しをした」、「四角いのを置くところをまちがえた」といった記述がなされうる。ここで「棒」は画面上の記号としての《棒》の名前であり、また《棒》は当のゲームメカニクス上の存在者〈G:棒のテトロミノ〉を表示するものである (この関係については 5.1.2 を参照)。ここで重要なことは、

⁴⁴⁴ 他の現実的な諸事実との結びつきが強いかわるかという点で、制度的事実とゲーム的事実には程度のちがいがあるだろう。これは遊びやゲームの特徴づけとして伝統的に指摘されてきた〈現実ないし日常生活の利害関心からの分離〉の考えと結びつく。しかし、その差はたんに程度の問題であり、現実世界と虚構世界のあいだにあるように見える空間的ギャップ (本稿注 437 を参照) ではない。6.3.5 の議論も参照。

ビデオゲームにおいても、ゲーム内行為は、画面上の視覚的記号との物理的なインタラクションそれ自体ではないという点である。ゲーム内行為は、あくまで当のプレイの制度のなかでゲームメカニクス内の要素として意味づけられたものである(5.4.4 および 6.3.5.4)。本稿の主張とサゲングの主張は、この点で明確に異なる。

(d) 虚構世界を描くビデオゲームの場合、ゲーム内行為を特定する記号が、通常その虚構的内容にしたがって個別化される。これは、サゲングが示したのと同じメカニズムである。たとえば、〈G:残機数の増加〉や〈G:特定のパラメータの回復〉といったゲーム内事態を表す画面上の記号は、〈F:マリオによる緑色のキノコの獲得〉や〈F:勇者による宿屋での宿泊〉といった虚構的内容によって個別化される。言い換えれば、モニタ画面上のある部分が、特定のゲーム内事態を表す記号であることを知るために、虚構的内容の把握が必要とされる。これは画像ないし映像による虚構世界の表示だけでなく、言語による表示の場合にも適用できる。

(e) このようなケースにおいて、あるプレイヤーSは、特定のゲーム内事態(たとえば〈G:残機数の増加〉)の達成を意図し、コントローラの物理的な操作を通して、虚構的内容(たとえば〈F:マリオによる緑キノコの獲得〉)によって個別化される画面上の記号(たとえば《マリオによる緑キノコの獲得》)によって特定・表示される場所のゲーム内行為(たとえば〈G:残機数を増加させること〉)を行う。この行為の記述は画面上の記号の名前を使ってなされることになるが、その記号は虚構的内容によって個別化されているものなので、多くの場合、その行為の記述には虚構的内容を指すための語彙(たとえば「緑キノコの獲得」)が使われることになる。その結果、Sにゲーム内行為を帰属させる文は「Sは緑キノコをとった」というFA文のかたちをとることになる。

以上の私の説明が含意しているのは、少なくともFA文の適用にかんして、ビデオゲームは、虚構的内容を持つ伝統的なゲーム(たとえば、テーブルトークRPGや野球盤)とまったく同じ理論的枠組みで十全に説明されるということである。言い換えれば、ビデオゲームの固有性はFA文の適用そのものにはない。FA文にかかわるビデオゲームの固有性は、(もしあるとすれば)ゲームメカニクスのありかたが伝統的ゲームに比べてはるかに稠密であり、かつ、そのそれぞれを表す記号が稠密な虚構的内容によって個別化されるという点にある。当然ながら、これにはコンピュータによる高速の演算処理や高度な描画処理といったビデオゲームの媒体的特徴が大きくかかわっている(6.3.4.5も参照)。

以上の説明は、ビデオゲームのプレイヤーの行為についての議論としては、まったく不満足なものかもしれない。というのも、その説明は、FA文が適用されるケースにおけるプレイヤーの行為の独特のありかたについてなにも述べていないからである。その主張は、たんにFA文において述べられる行為がすべて存在論的に言えばゲーム内行為であり、その記述がFA文の形式をとるのはしかじかの意味作用

の構造があるからであり、そしてまたそう考えることによって冒頭のパズルが解決する、という以上のものではないのである。このプレイヤーの行為の実質的な特徴についての議論は、次章にまわすことにしよう。

10. 行為のシミュレーション

前章では、以下の主張を提示した。プレイヤーに虚構世界上での行為を帰属させるように見える虚構的行為文は、実際には虚構世界上の行為ではなくゲーム内の行為——したがって、存在論的には現実の行為（6.3.5）——について述べるものである。ゲーム内行為の記述に虚構的内容を持つ語彙がつかわれるのは、その行為を画面上で表す記号が、その記号の虚構的内容によって個別化されているからである。

以上の議論は、ビデオゲームにおけるプレイヤーの行為の存在論的身分と、その行為の記述に虚構的な語彙が用いられる理由を論じるものである。しかし、この議論は、個々の行為が、なぜほかの虚構的内容ではなくまさにその特定の虚構的内容を持つ記号によって表されなければならなかったのかという問題を論じていない。言い換えれば、プレイヤーの行為と特定の虚構的内容のあいだに、ある種の自然な関係、つまり有契的 (motivated) な関係があるように思えるという論点を扱っていない。虚構的行為文とそれが適用される行為を十分に説明するには、この有契性を十分に説明しなければならない。というのも、前章で虚構的行為文の分析としては不相当であると却下されたいくつかの説（没入説やバーチャル説）は、おそらくこの有契性についての直観を主な拠りどころにしているだろうからである。以下、この章では、ビデオゲームを行為のシミュレーションとして捉えたうえで、行為のシミュレーションの写実性 (realism) という観点から、この有契性の説明を試みる。

10.1 シミュレーションの本性

行為のシミュレーションを特徴づけるために、まずシミュレーション一般の本性を明らかにしよう。すでに 6.4.3 でビデオゲームの意味論レベルにおける虚構的内容とゲーム的内容の関係がシミュレーションとして機能することを示したが、この章では、シミュレーションを一般的に明確に定義したうえで、その概念が正しくビデオゲームに適用されうることを示す。

10.1.1 フラスカとヤルヴィネンの定義

ビデオゲームをシミュレーションの観点から論じたものとして、ゴンサロ・フラスカ (Frasca 2001a; Frasca 2001b; Frasca 2003) とアキ・ヤルヴィネン (Järvinen 2003;

Järvinen 2007) による優れた議論がある。フラスカは、シミュレーションを以下のように定義する。

「シミュレートするとは、ある（元になる）システム⁴⁴⁵を、そのシステムの挙動（behavior）のいくつかを（ある人にとって）保持している別のシステムによって、モデル化する（model）ことである」。ここで重要な語は、「挙動」である。シミュレーションは、たんにその対象の——ふつう視聴覚的な——特徴を保持するだけでなく、その挙動のモデルを含むものでもある。このモデルは、一連の条件にしたがって、特定の刺激（入力データ、ボタン押し、ジョイスティックの動き）に対して反応する。（Frasca 2003: 223）

ヤルヴィネンは、このフラスカの定義に加えて、キャシー・スタイン・グリーンブラットによる定義を挙げる。

グリーンブラットは、シミュレーションを以下のように定義する。「シミュレーションとは、現実の、あるいは構想された、システム・過程・環境が持つ中心的な特徴ないし要素の作動モデル（operating model）である」。グリーンブラットは、シミュレーションの重要な側面を強調している。第一に、シミュレーションは動的モデルであるということ、第二に、対象システム（referent system）⁴⁴⁶のうちの選ばれた要素のみが〔モデルに〕含まれるということ、また第三に、対象システムにはいくつかの異なる種類がありうるということである。（Järvinen 2007: 58）

フラスカとヤルヴィネン（グリーンブラット）が提示する定義は、いずれも、あるシステムによる別のシステムのモデル化であるという点と、そのモデル化が動的な側面にかかわるという点にシミュレーションの中心的な特徴を見いだしている。両者の定義を踏まえ、さしあたり以下のようにシミュレーションを特徴づけて問題ないだろう。

Definition.

シミュレーションは、ある動的システムによる別のシステムの挙動のモデル化であ

⁴⁴⁵ フラスカは「システム」という語を〈結合して有機的全体を形づくる諸要素の集合〉という意味で使っている（Frasca 2001a: 21）。本稿もこれにならう。

⁴⁴⁶ シミュレーションの哲学では、「referent system」よりも「target system」のほうが標準的な用語である。本稿では、いずれも「対象システム」と訳す。

る⁴⁴⁷。

以下、シミュレートするシステムを「モデル」、シミュレートされるシステムを「対象システム」と呼ぶ⁴⁴⁸。この特徴づけをもとに、シミュレーションの本性を考えていこう。

10.1.2 挙動のモデル化と同型性

一見して明らかなように、この特徴づけの核は、「挙動のモデル化」という概念である。一般に、モデルは、それとは別のもの（世界の一部や理論）を特殊なしかたで表すものである（Frigg and Hartmann 2012: 1）。そのかぎりで、シミュレーションは表示の一種である。それゆえ、シミュレーションの本性は、表示一般に対するシミュレーションの種差を考えることでより明確になるだろう。

フラスカは、絵画や映画に代表されるような種類の表示とシミュレーションのちがいを強調している（Frasca 2001b: 3）⁴⁴⁹。たとえば、都市を描いた絵画と『SimCity』（1989）のような都市開発シミュレーションゲームは決定的に異なる。フラスカによれば、両者のちがいは「挙動のルール」（behavioral rule）を備えているかどうかという点にある。『SimCity』は〈工場が稼働するには送電線によって発電所とつながる必要がある〉といった挙動のルールを持ち、そしてそのルールにもとづいた実

⁴⁴⁷ 本稿は基本的にゲーム研究の文脈に接続するものだが、科学哲学の下位領域であるシミュレーションの哲学の文脈でも「シミュレーション」の定義についての議論の蓄積がある（Frigg and Reiss 2009: 596; Grüne-Yanoff and Weirich 2010: 21-23）。そこでなされているシミュレーションの本性についての議論は、科学におけるシミュレーションの役割に主な焦点があることを除けば、本稿の議論と大きく異なるものではない。とりわけ、シミュレーションが動的側面に関わるものであることについては、ほとんどの論者の見解は一致している（cf. Grüne-Yanoff and Weirich 2010: 23）。

⁴⁴⁸ 「シミュレーション」という語が、〈モデル化（モデルと対象システムの関係）〉だけではなく、〈モデル自体〉を指すものとしてつかわれる場合がしばしばある。これは、「表示」という語が、〈表すものと表されるものの関係〉だけではなく、〈表すもの自体〉を指すものにつかわれることがしばしばあるのと同様である。本稿でも、便宜上両用につかっている。さらにまた、「モデル」を〈対象システムを抽象化した概念モデル〉を指す語としてつかい、一方で「シミュレーション」を〈そのモデルを具体化するシステム〉を指す語としてつかう用語法もある（Grüne-Yanoff and Weirich 2010: 22-26）。これは、対象システムをモデル化するレベルと、そのモデルが実際に実行可能なシステムとして現実化されるレベルを区別するための用語法だが、この章ではそこまで細かい議論を必要としないので、「モデル化／モデル」と「シミュレーション」をおおよそ交換可能な語としてつかう。

⁴⁴⁹ ここでフラスカはシミュレーションと表示を対置しているが、別の論文では明示的にシミュレーションを表示の一種と見なしている（Frasca 2001a: 12, 25-26, 79）。本文で述べたように、シミュレーションにおけるモデルと対象システムの関係は〈表す／表される〉の関係であり、そのかぎりではシミュレーションを広義の表示に含めない理由はない。シミュレーションと表示が対置されるのは、「表示」という言葉が狭い意味で（たとえば、画像や映像による物語的な表示を限定的に指すために）つかわれている場合に限られるだろう。

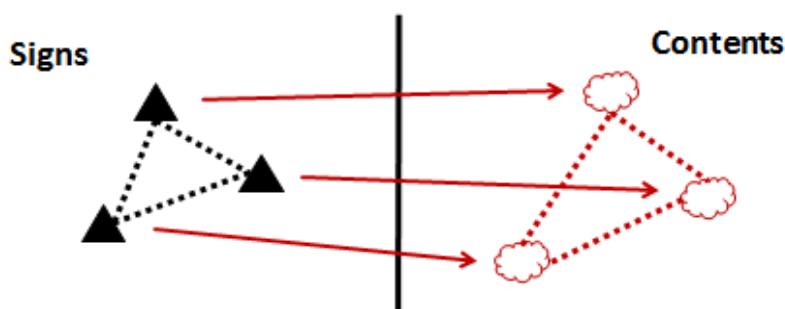


Fig. 10.1 同型的表示

際の挙動によって都市の挙動とそのルールを表すが、都市を描く絵画や映画はそのようなしかたで都市を表すわけではない。もちろん、映画などでも、個別的な場面の描写によって〈工場が稼働するには送電線によって発電所とつながる必要がある〉といった挙動のルールを表すことはできる。しかし、「そのルールがその映画に対して動的なしかたで適用されることはない」(ibid)。絵画や映画は、それ自体としては挙動のルールを持たない。われわれは、せいぜいそこで描かれた個別的な出来事から挙動のルールを「一般化」したり「推論」したりするだけである。

以上のフラスカの議論は、おおむね受け入れられるものだが、十分ではない。というのも、挙動のルールを持ち、それを通じて対象システムの挙動のルールを表すことは、シミュレーションに特有の事柄ではないからである。映画のような表示も、ある意味で特定の挙動のルール（たとえば〈再生ボタンを押せば映像が再生される〉というルール）を持ち、またそのルールにもとづいた実際の挙動（映像の再生）を通じてその内容を表すと言える。

ここで容易に想定される応答は、シミュレーションは対象が持つ挙動のルールと同じルールを持つが、他の種類の表示はそうではない、というものだろう。しかし、ここでまた別の問題が生じる。「対象と同じ挙動のルールを持つ」とはどういうことか。現実の事物の挙動のルールと『SimCity』の挙動のルールは、ある意味ではまったく異なる。現実の都市の工場が電力を必要とするのは運動エネルギーの問題だが、『SimCity』における工場が「電力」を必要とするのは、そのような熱力学的な問題ではなく、コンピュータプログラムの問題である。『SimCity』の工場を動かすのに、そのビデオゲーム作品のハードウェアを動かす以上の電力は必要ない。『SimCity』の工場が必要とする「電力」は、現実の工場が必要とする電力とはまったく別のなにかである。

おそらく、この問題に対する適切な答えは、シミュレーションにおいては、モデ

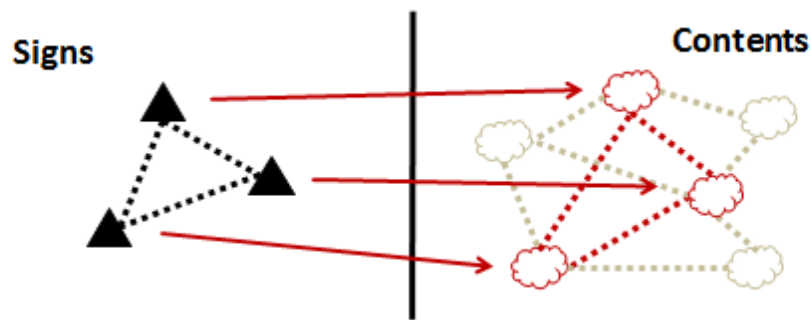


Fig. 10.2 部分的同型

ルの挙動のルールと対象システムの挙動のルールとが同型 (isomorphic) である——つまり構造的に同じである——というものである⁴⁵⁰。ジョン・カルヴィッキにしたがえば、同型的表示は、表すものの諸要素間の関係が、表される対象の諸要素間の関係を反映している表示である (Kulvicki 2006a: 94; Kulvicki 2014: 104-105, 196)

(Fig. 10.1)。この種の表示には、図表 (diagram) やグラフが含まれる。同型的表示においては、表すものと表されるものの個々の要素は必ずしも似ていない。このみで、同型性は、質的な類似性——たとえば、絵画がその描出対象と色や形状のような質 (quality) を共有しているという意味での類似性——とは区別される⁴⁵¹。

たしかに、『SimCity』における工場、発電所、送電線、電力、工場の稼働、工場の稼働が電力を必要とすること等々は、現実の都市におけるそれらの対応物に質の点ではまったく似ていない。しかし、その構造に目を移せば、両者は似ている。つまり、工場、電力、工場の稼働条件等々の諸要素間の関係が同じなのである。さらに、工場の稼働と人口や公害の関係、人口密度と犯罪発生率の関係等の諸々の挙動のルールについても、両システム間に同型性を見いだせるだろう。一方、映画がそれ自体として持つ挙動のルールと、それが表示する挙動のルールは、通常はいかなる意味でも同型ではない。まさにこの点で、映画や絵画のような表示とシミュレーションは区別される⁴⁵²。

⁴⁵⁰ 正確には「準同型」(homomorphic) というべきだが、さしあたりそのちがいは重要ではない。準同型性は、本文では「部分的に同型」という概念で拾われることになる。

⁴⁵¹ カルヴィッキにしたがえば、質的類似性は構造的類似性を含意する。それゆえ、対象に類似した表示としての画像的表示もまた、同型的表示の一種である (本稿 4.2.5 における画像の文法の特徴づけもまた、統語論的な空間的關係と意味論的な空間的關係の同型性を示すものである)。しかし、構造的類似性は質的類似性を含意しない (Kulvicki 2014: 105)。図表に典型的に見られるように、対象と同型だがそれに質的に似ていないような表示は無数にある。

⁴⁵² なお、ここでの主張は、対象との質的同一性ないし類似性はシミュレーションの必要条件としては強すぎるということだけであって、対象と質的に類似したシミュレーションの可能性を排除しているわけではない。実際、対象システムの物理的特徴を模倣した「具体的モデル」もまたしばし

シミュレーションにおける同型性について二点注記しておこう。第一に、グリーンブラットが指摘しているように、それはふつう部分的な同型性にとどまる (Fig. 10.2)。言い換えれば、モデルは、ふつう対象システムのある部分だけをシミュレートするにすぎない⁴⁵³。この点について重要なのは、その部分の選択は、当のシミュレーションの目的に沿ってなされるということである。後述するように、これはシミュレーションの写実性の基準にかかわる。

第二に、シミュレーションにおけるモデルと対象システムは、必ずしも実際に同型である必要はない。シミュレーションの要件は、ある動的システムが与えられているとき、それがなんらかの特定の対象と挙動にかんして同型のものとして見なされる (あるいはそのように意図されている) ことである。それが実際に同型かどうかは、当の動的システムがシミュレーションかどうかには直接関与しない。実際に挙動のルールが同型かどうかは、むしろそのシミュレーションが正しいシミュレーションであるかどうかにかかわるものである。

以上の議論を踏まえ、シミュレーションを以下のように定義できるだろう。

Definition.

シミュレーションとは、ある動的システムによって、それとは別のシステムの動的側面を、両者の挙動のルールが少なくとも部分的に同型であるものとして表すことである。

10.1.3 シミュレーションとしてのビデオゲーム

ビデオゲームをシミュレーションとして捉える場合、モデルと対象システムに相当するものはなにか⁴⁵⁴。イエスパー・ユールにしたがえば、両者はそれぞれゲームルール (本稿におけるゲームメカニクス) と虚構世界ということになる。

ばシミュレーションの一種と見なされる (Weisberg 2013)。また、モデルと対象システムが、挙動以外 (たとえば視覚的な外見) の点で構造的ないし質的に類似する可能性も排除していない。

⁴⁵³ ヤルヴィネンは、この部分的同型の関係を二つのシステムの包含関係の図として描いている (Järvinen 2003)。しかし、モデルが対象システムにはない特徴を備えることがしばしばあることを考えれば、包含関係ではなく交差関係のほうがより適切な図式だろう。

⁴⁵⁴ 私は、すべてのビデオゲーム作品がシミュレーションであるという立場は採らない。たしかに、フラスカが強調するように (Frasca 2001a: 27, 29ff)、あるものがシミュレーションとして機能するかどうかは解釈の問題であり、それゆえ、解釈次第であらゆるビデオゲーム作品はなんらかのシミュレーションとして機能しうるかもしれない。たとえば、悪名高いジャネット・マレーの解釈によれば、『Tetris』は「1990年代アメリカの過重労働生活の完全な上演 (enactment) である」(Murray 1997: 144)。しかし、解釈が自由だとしても、その解釈が正当なものであるかどうかのなんらかの基準 (たとえば作者の意図や受容の慣習) は存在するだろう。そのかぎりでは、『SimCity』は明らかに都市のシミュレーションだが、『Tetris』はいかなるもののシミュレーションでもない。

基本的に、虚構世界を持つゲームは、シミュレーションとして、つまりゲームのルールのうち虚構世界を実装するもの (implementation) として見なしうる。(Juul 2005: 170)

この見解は妥当だと思われる。定義上モデルは実際に操作可能なものでなければならないが、すでに述べたように (5.4 および 6 章)、ビデオゲームにおいてプレイヤーが直接にインタラクトする対象はゲームメカニクスである。それゆえ、ゲームメカニクスをビデオゲームシミュレーションにおけるモデルと見なすのはごく自然な発想である。また、ビデオゲームシミュレーションの対象システムが、多くのケースにおいて当の作品の虚構世界であるのは明らかであるように思われる。多くのビデオゲーム作品は、映像やテキストを通して虚構世界を描くと同時に、ゲームメカニクスによってその世界の挙動をモデル化あるいは実装している。この考えは、標準的なプレイヤーの直観に合致するものだろう。

6 章を通して論じたように、ゲームメカニクスは基本的に基本的にディスプレイ上の記号のゲーム的内容によってのみアクセスされるものであり、また虚構世界は、記号の虚構的内容によって想像されるものである。それゆえ、ビデオゲームシミュレーションは、ゲームメカニクスによる虚構世界の表示というよりは、ゲーム的内容による虚構的内容の表示ということになるだろう。つまり、プレイヤーは、ゲーム的内容を通してゲームメカニクスについての信念を得つつ、そのゲーム的内容と部分的に同型のものとして虚構的内容を導き、そしてその虚構的内容をつかって虚構世界がしかじかのありようをしているということを想像するのである。

ビデオゲームシミュレーションの対象システムについて一点補足しておこう。従来のいみでのシミュレーション (たとえば自然科学におけるシミュレーション) では、その対象はふつう現実である。しかし、シミュレーションの対象が現実でなければならない理由はない (Frasca 2001a: 25-26; Järvinen 2003)。虚構世界も、それが当のシミュレーションから独立に同定されるかぎり、モデル化の対象になりうる。ビデオゲームにおける言語的・画像的な虚構的記号は、シミュレーション以前にそれぞれ単独で虚構世界のありかたを表すものである。これは、当のゲームメカニクスがどんな虚構世界をモデル化するものなのかをプレイヤーに知らせるものとして機能する⁴⁵⁵。そのためにつかわれる典型的な技法は、ゲーム的内容と虚構的内容の重ね合わせ (6.1.5 参照) である。

もちろん、ビデオゲームシミュレーションの対象を虚構世界に限定すべきでもな

⁴⁵⁵ これは、シミュレーションのためにはシミュレーションから独立の虚構的記号が必須であるということの意味しない。本稿 6.4.3 の議論を参照。

い。歴史シミュレーションやフライトシミュレータや一部のオープンワールドジャンルの作品のように、現実の部分的な再現を意図したビデオゲームもまた数多くある。スポーツをシミュレートするビデオゲーム(いわゆるスポーツゲームジャンル)もまた、現実のシミュレーションの一種であると言えるだろう⁴⁵⁶。

以上から、ビデオゲームシミュレーションを以下のように定義することができる。

Definition.

ビデオゲームにおけるシミュレーションは、ゲームメカニクスによって、現実ないし虚構世界の動的側面を、両者の挙動のルールが少なくとも部分的に同型であるものとして表すことである⁴⁵⁷。

10.2 行為のシミュレーション

行為のシミュレーションの議論に移ろう。ここまでの議論にもとづけば、行為のシミュレーションは、〈対象システムにおける特定の行為のモデル化を含むシミュレーション〉と定義できる。これは、モデルに対してユーザがおこなう行為が、それと同型なものとして、対象システム上のなんらかの行為を表すということである。この定義から、行為のシミュレーションが持ついくつかの特徴が導かれる。

⁴⁵⁶ 一方、ボードゲームやカードゲームを再現するビデオゲーム作品は、それらのシミュレーションというより、そのビデオゲームバージョンといったほうがおそらく適切である。将棋やチェスなど多くのボードゲームがそうであるように、そのシステムそれ自体が完全に形式的なもの(ゲームトークンの実質的な性質がそのシステムの同一性にとって関わらないもの)をシミュレートする場合、そのシミュレーションは、部分的同型ではなく完全な同型になりうる。それゆえ、たとえばチェスをシミュレートするビデオゲーム作品は、チェスのシミュレーションであると同時に、それ自体がチェスである。一方、スポーツのように実質的・物理的な側面がその同一性に関わるシステムをシミュレートする場合、完全な同型性は成り立たない。それゆえ、ビデオゲームのスポーツゲームは、当のスポーツのシミュレーションではあるが、当のスポーツではない。

⁴⁵⁷ なお、本稿が論じるビデオゲームシミュレーションは、いわゆるシミュレーションゲームジャンルに限定されるものではない。アドベンチャーゲーム、RPG、シューティングゲーム、アクションゲーム、スポーツゲーム等々の他の多くのジャンルもまた、多かれ少なかれシミュレーションの特徴を持つ。ただし、虚構的内容を持つすべてのビデオゲーム作品がシミュレーションであるわけではない。たとえば、『ぷよぷよ』のように、明らかな虚構的内容を持つものの、ゲームメカニクスがまったくシミュレーションとして機能しない作品もある(もちろん、それをシミュレーションとして強引に読むこともできるかもしれない)。

10.2.1 行為の自由

第一に、行為のシミュレーションにおけるモデルは、そのシステムへの入力にかんして、ユーザに一定の自由を与えなければならない。一切の入力を受けつけないシステムあるいは決まった入力しかできないシステムに対してなされるユーザのふるまいは、そのシステムに対する行為になりえないからである⁴⁵⁸。そのようなふるまいは、行為の不自由さのシミュレーションにもならないだろう。不自由な行為をシミュレートするためにも最低限の入力の自由は必要とされる⁴⁵⁹。

モデルもまた、そのユーザにとってある種の行為の設計（本稿 6.3.2 を参照）として機能する。モデルに対するユーザの行為は、①そのシステムに対してどのような入力が可能であり、またそれがシステム全体の挙動とどのように関係するか、②①についての情報をユーザにどのように与えるか、③どのような目標を提示するか、といったモデルのありかたによって形づくられる。③は目的を与え、①はそのための可能な手段を、②は可能な手段についての信念をユーザに与える。ドナルド・ノーマン（Norman 2002: 16-17）の概念を借用して言えば、ユーザは、システムとの実際のインタラクションや「システムイメージ」を通して、そのシステムについての「メンタルモデル」を作り上げていく。そして、そのメンタルモデル——言い換えれば、構造化された信念——をもとに、特定の目的に対する手段としての行為をおこなっていくのである。

このようにして形づくられるモデルに対する行為が、対象システムにおけるなんらかの行為と同型なものとして見立てられるとき、行為のシミュレーションが成立する。ビデオゲームにおいては、ゲームメカニクスに対する行為（つまりゲーム内行為）が虚構世界におけるなんらかの行為と同型なものとして見立てられるとき、行為のシミュレーションが成立する。たとえば、『ドラゴンクエスト』（エニックス、1986）において、そのゲーム的内容は、目標（ゲームクリア）と、その手段（移動する、フラグを立てる、戦闘する、リソースをやりくりする等々）と、その手段についての情報（これこれのアイテムが必要である、どの方角になにがある等々）をプレイヤーに与える。プレイヤーはそれらにもとづいて自身の行為を組み立ててい

⁴⁵⁸ ここまでの議論は、シミュレーションにおいて、ユーザによるモデルへの入力可能性があることが自明であるかのような印象を与えるものだったかもしれない。しかし、ユーザにいかなる入力の自由も与えない（言い換えればユーザが存在しない）シミュレーションはありうる。たとえば、「コンウェイのライフゲーム」のようなセル・オートマトンは、初期状態の決定後はもはやいかなる入力も受けつけないが、にもかかわらずそれはシミュレーションであり続ける。

⁴⁵⁹ たとえば、「労働による疎外とその拒絶という実存的テーマ」を持つアートゲーム『Every Day the Same Dream』（2009）ですら、その不自由さと閉塞感を表現するために一定の行為の自由をプレイヤーに与えている。拘束され処刑される人物の行為をシミュレートする『Call of Duty 4: Modern Warfare』（2007）のプロローグステージもまた同様である。

くが、その行為やその他のゲームメカニクス上の諸要素の関係が、虚構世界上の勇者の行為やその他の虚構世界上の諸要素の関係と、少なくとも部分的に同型のものとして見立てられることになる。そのかぎりでは、『ドラゴンクエスト』は行為のシミュレーションである。

10.2.2 シミュレートされるのは誰の行為か

第二に、行為のシミュレーションが可能であるためには、対象システムのうちになんらかの行為者が含まれていなければならない。モデルに対するユーザの行為がシミュレートするのは、対象システム上の特定の行為者の行為だからである。虚構世界を描くビデオゲームにはふつう数多くのキャラクターが登場するが、プレイヤーの行為がシミュレートするのは、通常そのうちの特定のキャラクター（「プレイヤーキャラクター」と呼ばれる）の行為だけである⁴⁶⁰。

プレイヤーキャラクターのありかたにはバリエーションがある。たとえば、アクションゲームやアドベンチャーゲームやFPSの場合、ふつう虚構世界上のある個人（つまり主人公）の行為を一貫してシミュレートすることになる。伝統的な日本のRPGのパーティ戦闘のように、複数のキャラクターのそれぞれの行為をシミュレートする場合もある。ストラテジーゲームにおいて複数のユニットのそれぞれを操作する場合は、指揮官の作戦立案と命令の行為をシミュレートしていると言えるかもしれない。都市開発ゲームや国家運営ゲームの場合、市長や君主の経営行為をシミュレートする。いわゆるゴッドゲームは、文字通りその世界の神の行為をシミュレートする。もちろん、これらの中には、先にゲームメカニクスがあり、あとからそれと整合的な虚構世界の設定を与えたというケースも含まれるかもしれない。とはいえ、構想の段階でどちらが先行したにせよ、また誰のどのような行為を対象にしているにせよ、いずれのケースにおいても、ゲームメカニクスに対するプレイヤーの行為と虚構世界上の特定のキャラクターの行為が少なくとも部分的に同型なものとして見なされており、それゆえ行為のシミュレーションが成立している。

行為のシミュレーションにおけるユーザの行為は、あくまでモデルに対する行為であり、対象システム上の行為ではない。これは、ビデオゲームにおけるプレイヤーの行為を、虚構世界上の行為ではなく、あくまでゲーム内行為であるとする前章の主張と整合する。このことはまた、インタラクティブなフィクション（本稿 6.2.7 を参照）と行為のシミュレーションの概念的関係にかかわるものでもある。この点

⁴⁶⁰ シミュレートされる行為は、通常は一人の人間（ないし人間に類した存在者）の行為だが、場合によっては複数の行為者による共同行為がシミュレーションの対象になることもある。このとき、モデルに対する行為もまた共同行為になる場合がある。たとえば、プレイヤー同士の対戦や協力プレイが全体としてシミュレーションになる場合である。

については後述する (10.2.4)。

10.2.3 行為の部分的同型性

第三に、モデルに対する行為と対象システム上の行為は、ふつう部分的に同型であるにすぎない。このことは、ある行為の全体についてはプレイヤーの行為と言えるにもかかわらず、その行為の部分についてはプレイヤーの行為とは言えないように見えるケースを適切に説明する。たとえば、以下のようなケースがある。

オープンワールド型のクライムアクションゲームである『Grand Theft Auto IV』(2008; 以下『GTA IV』)において、プレイヤーは、信号などで停車中の車を強奪することができる。この強奪はコントローラのボタンひとつでおこなえる。車のそばでボタンを押すと、プレイヤーキャラクタであるニコ・ベリックは、車のドアに駆け寄り、ドアを開け、車の中にいる人の胸ぐらをつかみ、引きずり出し、車に乗り込み、そしてドアを閉める。車の強奪後、犯罪者と見なされ、パトカーが追ってくる。それゆえ、警察に捕まらないために、車を運転して逃げなければならない⁴⁶¹。

さて、「車の強奪が可能である」、「車を強奪すると犯罪者認定される」、「犯罪者認定されると警察が追ってくる」、「警察に追いつかれると逮捕ないし射殺される」、「逮捕を避けるためには逃げる必要がある」、「車を運転できる」、「徒歩より車のほうが移動スピードが早い」、「移動できる場所が限られ、小回りも利かず、それゆえ警察の目につきやすい」等々の言明は、プレイヤーの状況と行為についても、ニコの状況と行為についても、ともに適用可能である。つまり、これらの言明に含まれる諸要素は、ゲームメカニクスの要素としても虚構世界の要素とも言えるのである。これら諸要素の関係が両システム間で正確に対応しているという意味で、『GTA IV』はかなり密度の濃いシミュレーションである。

しかし、一方で、はじめに挙げた車の強奪行為のディテール——車のドアを開けること、車の中の人を引きずり出すこと、車に乗り込むこと等々——は、ニコの行為としては言えるが、プレイヤーの行為としては言えない。この一見奇妙な事態は、ゲームメカニクスの要素として、〈車を強奪する〉という虚構的内容に対応するものはあるが、〈ドアを開ける〉や〈中の人を引きずり出す〉といった虚構的内容に対応するものはないと考えることによって容易かつ十全に理解できる。ニコが車に駆け寄ってからドアを閉めるまでの一連の虚構世界内行為を表す画面上の記号は、その全体としてゲームメカニクスに対するプレイヤーの行為〈G:車の強奪〉を表すのであり、一方、その記号を構成する部分のそれぞれは、虚構的内容は持つものの、いかなるゲーム内行為も表さないのである (Fig. 10.3)。

⁴⁶¹ この事例の記述のいくつかはユール (Juul 2005: 170) から借りている。

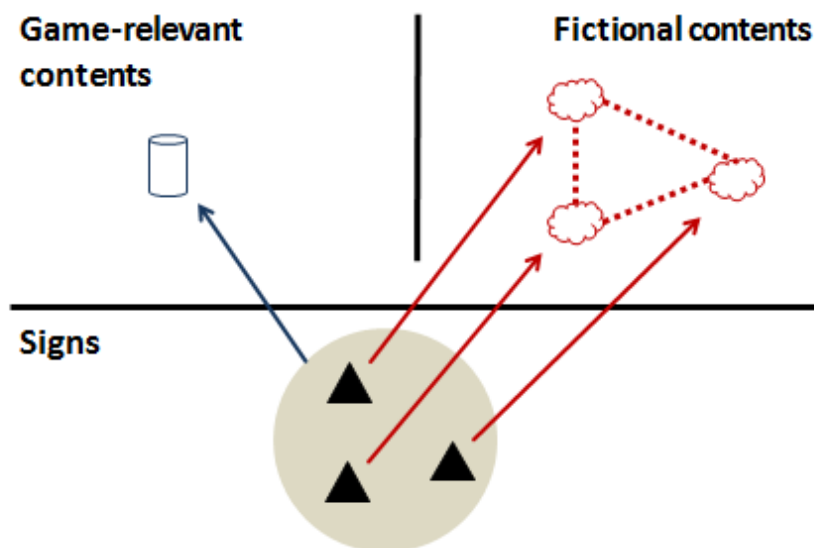


Fig. 10.3 個々の部分は虚構的内容を持つがゲーム的内容を持たない

この説明が、ゲーム的内容と虚構的内容という二種類の意味論の区別と、両者の相互関係としてのシミュレーションという観点によって可能になっていることに注意しよう。プレイヤーの行為と虚構世界上の行為を同一視する観点、あるいは、没入やプレイヤーと虚構世界的キャラクターの同一化といった観点からは、この現象を説明するのは困難である。

10.2.4 行為のシミュレーションとインタラクティブなフィクション

行為のシミュレーションとインタラクティブなフィクションは、概念的にどのような関係にあるのか。グラント・タヴィナーが述べる広義のインタラクティブなフィクションは、プレイヤーが虚構的記号とインタラクトすることが可能であり、それゆえその虚構的内容を少なくとも部分的に左右できるようなものである(6.2.7.1)。この定義にもとづけば、すべての行為のシミュレーションは広義のインタラクティブなフィクションに含まれる。というのも、行為のシミュレーションは、プレイヤーがインタラクト可能なゲーム的内容が虚構的記号として機能するものだからである⁴⁶²。

⁴⁶² 細かいことを言えば、この包含関係は、インタラクティブなフィクションにおける虚構的記号をディスプレイ上の記号に限定しないかぎり(つまり、当のインタラクティブな虚構的記号を、ディスプレイから直接に虚構的内容を表すものとして限定しないかぎり)という条件がつく。逆に、インタラクティブなフィクションにおける虚構的記号をディスプレイ上のものに限定すれば、必ずしもすべての行為のシミュレーションが広義のインタラクティブなフィクションであるわけ

一方、行為のシミュレーションは、必ずしも、狭義のインタラクティブなフィクション (6.2.7.2; 6.2.7.3) やミミクリ (6.2.7.4) として機能するわけではない。行為のシミュレーションの要件は、たんにゲーム内行為を虚構世界上の行為と同型のものとして見立てるというだけであって、プレイヤーが虚構的な動機にもとづいて行為したり、自分自身が虚構世界上にいると想像したり、虚構的なキャラクタになりきったりする必要はないからである。行為のシミュレーションにおける行為は、直接的にはあくまでゲームメカニクスによって設計され、ゲームメカニクス上で意味づけられるものである。

より重要なことだが、すべての狭義のインタラクティブなフィクションやミミクリが行為のシミュレーションであるわけでもない。狭義のインタラクティブなフィクションやミミクリの要件は、たんに虚構的内容を左右する行為を虚構世界上の行為として想像するというだけであって、その虚構的内容を左右する行為がゲーム内行為である必要がないからである。たんに画面上の記号とその内容を動かせるというだけでもインタラクティブなフィクションは成立しうる。言い換えれば、インタラクティブなフィクションやミミクリが生じるために、ゲームメカニクスやゲームの内容は必要ないのである。一方、行為のシミュレーションは、ゲームメカニクスについての理解を定義上不可避に含んでいる。

もちろん、行為のシミュレーションと没入やなりきりは相互に排他的なものではない。また、実際のプレイにおいて、両者はしばしば重なるものかもしれない。しかし、両者を区別することには、明確な理論的利点がある。前章で示した没入説やインタラクティブなフィクション説は、いずれもプレイヤーの行為と虚構世界のあいだの有契性を説明するのにプレイヤーの心理的状态や想像的態度を持ち出していた。それらの説明は、自身が虚構世界にいるかのような経験、あるいは自身が虚構世界にいるという想像をする態度が、その有契性を生み出しているのだといったものである。行為のシミュレーションという観点を持ち込むことで、この種の心理的側面への言及を含まないかたちでの有契性の説明が可能になる。以下で述べるように、本稿の説明は、その結びつきは当のシミュレーションの写実性によって成立しているというものである。その説明は、プレイヤーの直観に合致するものでもあるだろう。というのも、われわれは、とくに虚構世界への「没入感」やキャラクタとの「一体感」、「感情移入」、「なりきり」などといった心理的状态や態度を伴わなくとも、自身の行為と虚構的内容の有契的な結びつきを見いだすことができるはずだからである⁴⁶³。

ではないという帰結になる。とはいえ、インタラクティブなフィクションの定義にそのような限定をかけるべき必要性はとくにないように思われる。

⁴⁶³ もちろんこのことは、ビデオゲームのプレイにおいて没入や一体化の経験があることを否定するものではないし、その種の経験がプレイヤーの行為と虚構的内容の有契的關係をまったく説明し

10.3 行為のシミュレーションの写実性

ある事物が表示的絵画であるかどうかという判断とは別に、それがより写實的 (realistic) な表示的絵画であるかどうかという判断がありうる。それと同じように、あるビデオゲーム作品がシミュレーションであるかどうかという判断とは別に、あるビデオゲーム作品がより写實的なシミュレーションであるかどうかという判断がありうる。たとえば、『A 列車で行こう III』(1990; Fig. 10.4) と『A 列車で行こう IV』(1993; Fig. 10.5) はともに鉄道会社経営と都市開発をシミュレートする作品だが、後者では、前者にはなかった〈線路の高低〉という概念がゲームメカニクスに導入され、線路を立体交差させることが可能になっている。少なくともその点において、後者は前者よりも写實的なシミュレーションであるように思われる。

写實的な表示は一般に有契性を持つ。ネルソン・グッドマンのように、写實性を完全に相対的な慣習の問題と考える論者ですら、その慣習内での写實的表示の「自動性」や「透明性」を、つまり、その表示にある種の自然さを認める (Goodman 1976: 36)。シミュレーションが表示の一種だとすれば、表示一般と同様に、写實的なシミュレーションもまた有契性を持つはずである。そして、これが正しければ、行為のシミュレーションについても同じことが言えるだろう。

これまでの議論をあわせて考えれば、行為のシミュレーションの写實性は、モデルに対する行為と対象システム上の行為のあいだに有契的關係をもたらしものである。ビデオゲームシミュレーションにおいては、それはゲームメカニクスに対するプレイヤーの行為と虚構世界上のキャラクターの行為のあいだの有契的關係である。これは、この章で明らかにしようとしているものにほかならない。したがって、この章の問いは、行為のシミュレーションの写實性がどのようにして成立するのかを説明することによって答えられることになる。

シミュレーションの写實性を考えるために、まず画像的表示の写實性の議論を参照しよう。カルヴィッキは、先行諸説を整理しながら、画像の写實性の基準を以下の三つのタイプに区別している (Kulvicki 2014: ch. 6)。

- 内容の写實性 (content realism)
- 描きかたの写實性 (manner realism)
- 種類の写實性 (kind realism)

ないということでもない。ここでの主張は、その有契性をすべてそのような心理的・情動的な側面に還元することはできないということである。



Fig. 10.4 A列車で行こう III (1990)

ごく大雑把に言えば、内容の写実性は、その画像がその内容としての情報量をどれだけ持っているかという基準である。描きかたの写実性は、その画像がどれだけ正確に (accurately) 描写対象を描いているかという基準である。種類の写実性は、その画像が画像的表示一般の「典型」(exemplar) であるかどうか、言い換えれば、その画像が、われわれが慣れ親しんでいる「表示システム」にどれだけ則しているかという基準である⁴⁶⁴。ある画像が写実的であるかどうかの判断は、これらの基準の組み合わせにもとづいてなされる⁴⁶⁵。

これら三つの基準は、シミュレーションおよび行為のシミュレーションの写実性にそのまま適用できるように思われる。

シミュレーションの情報量は、モデルがどれだけ詳細に作られているかである。行為のシミュレーションの情報量は、モデルがどれだけ幅広い入力を受け入れるか、あるいは、入力にかんしてユーザがどれだけ多くの情報を参照することができるか

⁴⁶⁴ 種類の写実性は、ほかの二種類にくらべていくらか特殊なものかもしれない。それは、ある画像を自然に感じる、あるいはそれに対する抵抗感がない、といった直観を拾うものだが、この側面が画像の写実性に積極的になしかたで関与することはないかもしれない。どれだけ慣習に即していても、それ自体では写実性が増すことはないように思われるからである。とはいえ、この基準は、消極的になしかたでは写実性に寄与する。いかに対象に忠実かつ情報量が多いかたちで描いたとしても、それがまったく慣習に即した表現でないならば、その画像は不自然で違和感のあるもの(それゆえ写実的でないもの)として見なされるだろうからである。

⁴⁶⁵ カルヴィッキによれば、実際には、これらの基準は協働することもあれば、弱めあうこともある。カルヴィッキは、これらの写実性の基準が互いに持つある種の「トレードオフ」の関係が、画像的表示に特有のものであるとしている (Kulvicki 2014: 126ff)。

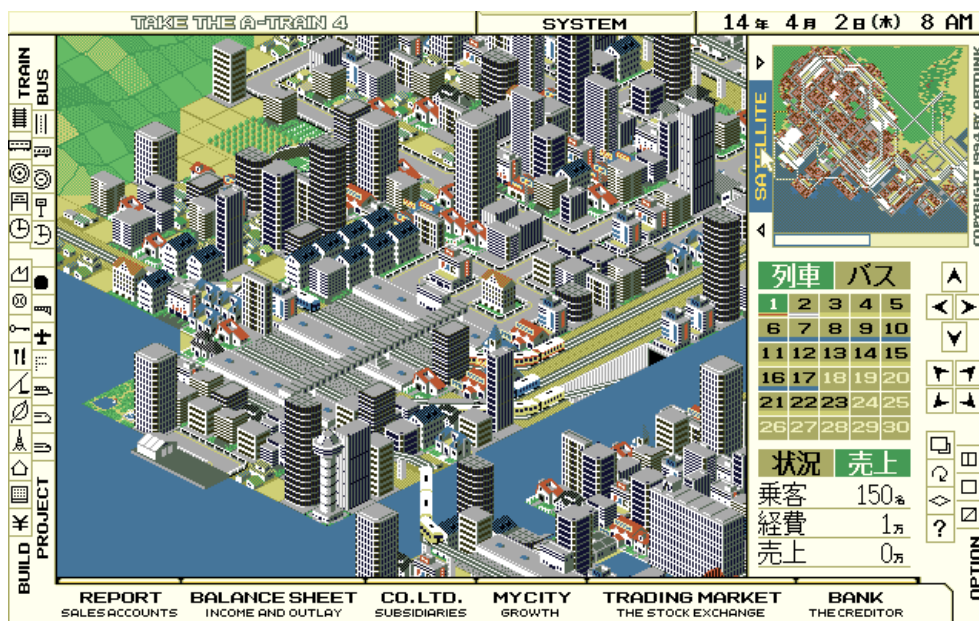


Fig. 10.5 A列車で行こう IV (1993)

である。ビデオゲームの場合、プレイに関連するパラメータが多ければ多いほど、また行動やコマンドの選択の幅が広ければ広いほど、入力にかんする情報量が多いということになるだろう。

シミュレーションの正確さは、モデルが対象システムとどれだけ同型であるかである⁴⁶⁶。カルヴィッキが言うように、ふつう情報量は正確さと結びつくことで写実性に寄与する。

種類の写実性の基準もまた、シミュレーションに適用できる。たとえばゲームメカニクス上の特定のパラメータを「ヒットポイント」や「力」と呼ぶのが自然であるという場合、その自然さは、そのゲームメカニクスが虚構世界における生命力や腕力を正確かつ十分にシミュレートしているかどうかという点よりも、その作品が属するジャンルのゲームメカニクスの典型にどれだけ即しているかという点で判断されているように思われる。この基準は、シミュレーションの写実性に積極的に寄与することは少ないにしろ、消極的にはしばしば寄与するだろう。われわれは、慣

⁴⁶⁶ 正確さの判断をするには、対象システムをモデルとは別個に同定する必要がある。一般に、ビデオゲームシミュレーションの対象システムになりうるのは、①現実、②既存の虚構世界（たとえば映画の翻案やスピンオフの場合）、③そのゲーム作品がはじめて描く虚構世界、の三種類である。①と②の同定には通常なんの問題もない。③についても、その多くの部分は作品自体の映像やテキストを通じて同定できるが、一方で、虚構世界上の事実かどうか判断に迷う場面もしばしばある（たとえば、マリオは実際に三つの命を持つのか？勇者は実際に他人の家のタンスを漁るような人物なのか？等々）。これはビデオゲームがしばしば非一貫的な（incoherent）虚構世界を描くように見えるという問題（Juul 2005: 123-130, 139-141）につながる。本稿 11 章を参照。

習に反する表示に対して、それが対象をいかに正確に表していたとしても、不自然さを感じる傾向にある。

まとめれば、シミュレーションの写実性は、種類の写実性の基準に反しないかぎり、対象システムを正確かつ情報量の多いかたちでシミュレートすることによって成立すると言える。とはいえ、実際には、シミュレーションの写実性の判断はもう少し複雑である。

正確性と情報量の多さという基準は基本的には正しいだろうが、必ずしも当てはまらない側面もまたある。たとえば、先に例に挙げた『GTA IV』において、仮に、〈G:ドアを開ける〉、〈G:人の胸ぐらをつかむ〉、〈G:人を引きずり降ろす〉、〈G:車に乗り込む〉、〈G:ドアを閉める〉等々に対応するコマンドをゲームメカニクスが実装したとしよう（当然ながら、このコマンドは無限に細分化できる）。このゲームメカニクスは、より正確かつ情報量の多いものになる。しかし、おそらくそれは、たんに面白くならないだけでなく、写実性も増さないだろう。情報量の多さや正確性が、逆に写実性を阻害するケースもありうる。トイレがゲームメカニクスの要素として登場するゲームがほとんどないことはよく知られているが⁴⁶⁷、仮に、RPG や FPS といったジャンルの作品にトイレとその必要性をシミュレートするパラメータを実装したとすれば、それはそれらの作品の写実性を損なうことになると思われる（正確性や情報量は増しているにもかかわらず）。少なくとも、それはプレイヤーがそれらのジャンルに求める写実性——ファンタジー世界での冒険や現代戦についての写実性——と折り合わない。

ここから示唆されるのは、シミュレーションの写実性は、なんらかの情報の関連性（*relevance*）を前提しているということである⁴⁶⁸。なにが関連ある情報であるかは、シミュレーションの目的、つまり対象システムのどの側面のシミュレーションが目指されているかに依存する。この目的はジャンルや作品ごとに異なる。『GTA IV』は、逃走行為や車の運転をシミュレートすることが目的なのであって、車を奪う行為の細かい手続きに関心があるわけではないのである⁴⁶⁹。

⁴⁶⁷ 古典的な例外は『ラサール石井のチャイルズクエスト』（1989）だが、これは明らかにシミュレーションというよりもRPGジャンルのパロディを意図したものだだろう。まじめなシミュレーションの一部としてトイレを登場させる作品の例としては、生活シミュレーションゲーム『The Sims』（2000）がある。

⁴⁶⁸ 画像的表示の写実性についても同様の議論がある（Kulvicki 2014: 119-122）。

⁴⁶⁹ 実際には、ほとんどのビデオゲーム作品は、シミュレーションのみを目的として作られるわけではない。むしろ、通常はゲームプレイの楽しさが（つまりゲームメカニクスとしての完成度が）優先される。吉田寛が適切に指摘するように、「ゲームは『訓練』ではなく『遊び』」なのであり、それゆえ対象システムとモデルの「違いは許容される」のである（吉田 2013: 69）。とはいえ、ビデオゲームシミュレーションの多くは、写実的なシミュレーションであることを通してゲームプレイの楽しさを作り出そうという意図のもとに作られているかもしれない。結果として、それらの多くは、それ自体ですすで対立的・挑戦的な状況（戦争や格闘や冒険や経営）をシミュレートするこ

また、シミュレーションの写実性は、シミュレーションの目的だけでなく、対象システムがどのようなものとして考えられているかにも依存する。カルヴィッキが言うように、「[画像]写実性の判断は、その対象に対するその人の理解 (conception) のなかで、その対象がそのような性質を持つものとして知覚されうると考えられているところの諸性質についてなされる」(Kulvicki 2014: 120)。つまり、画像的写実性の判断が直接に参照するのは、その表示対象が実際にどういう性質を持つかではなく、われわれがその対象をどういう性質を持つものとして理解しているかということである。行為のシミュレーションの写実性についても同じことが言えるだろう。行為のシミュレーションの写実性の判断に直接にかかわるのは、対象システムにおける行為の実際のありかたではなく、その行為についてのわれわれの理解である。この特徴づけは、写実的とされる行為のシミュレーションがしばしばある種の単純化や理想化を含むことを説明する。

以上の行為のシミュレーションの写実性についての議論をまとめよう。あるゲームメカニクスが行為のシミュレーションとして写実的であると判断されるのは、そのゲームメカニクスに対する行為と、われわれが理解するかぎりでの現実ないし虚構世界上における行為とが、慣習に反しないかぎり、そのシミュレーションの目的にとって十分に情報量を持ち、より正確に同型であるときである。このような場合に、プレイヤーの実際の行為と虚構世界上のキャラクターの行為は、有契的な関係を持つことになる。

行為のシミュレーションの写実性の基準についての議論は以上である。最後に、ビデオゲームにおける画像の写実性と行為のシミュレーションの写実性の関係について若干の考察を加えておく。

10.4 画像と行為のシミュレーション

ビデオゲームの画像ないし映像が写実的であるかどうかは、それ自体はシミュレーションの写実性の問題ではない⁴⁷⁰。先に挙げた『A 列車で行こう III』(Fig. 10.4)

とになる。この種の発想の背後には〈ゲームプレイとシミュレーションの統合〉という理念があるように思われるが、この理念はビデオゲームという媒体を用いるあらゆる表現が必然的に追求せねばならないものではない。

⁴⁷⁰ 松本健太郎は、スポーツゲームにおける「リアリティ」が判断されるレベルとして、「ルールのシミュレーション」、「世界のシミュレーション」、「動作のシミュレーション」の三つを挙げている(松本 2013: 77-79)。「ルールのシミュレーション」は、本稿におけるシミュレーションの特殊ケース、つまり現実のスポーツのルールを対象にしたシミュレーションである。「世界のシミュレーション」における「リアリティ」は、ここでの画像の写実性におおむね対応する。残る「動



Fig. 10.6 電車でGO! (1997)

と『A列車で行こう IV』(Fig. 10.5)は、映像の写実性の点で言えばほとんど差がないが、行為のシミュレーションの写実性という点では異なる。また、仮にそれらがフル 3D レンダリングされていたとしても、あるいはアスキー文字だけで表されていたとしても、ゲームメカニクスが同じであるかぎりには行為のシミュレーションの写実性は変わらないだろう。

しかし一方で、画像の写実性が行為のシミュレーションの写実性に密接にかかわるケースもある。たとえば、『電車でGO!』(1997; Fig. 10.6)が目指す行為のシミュレーションは、3D レンダリングかつ一人称視点を採用してはじめて成り立つものであり、『A列車で行こう III』のようなアイソメトリック視点のドット絵では成り立たないように思われる。これは、『電車でGO!』がシミュレートしようとする行為(鉄道車両の運転行為)の特定の側面が、その行為者(運転士)の知覚のありかたに完全に依存するものだからである。つまり、その作品は、〈信号や標識や駅のホームを自視しながら、電車を適切なスピードで走らせ、適切に停車させる〉という

作のシミュレーション」について一言述べておく。これは、おおまかにいえば、入力インターフェイスによって規定されるプレイヤーの身体的動作とプレイヤーキャラクタのそれとのあいだの模倣性ないし有契性が判断されるレベルである。このレベルの「リアリティ」は、Wii リモコンや Kinect などのいわゆる模倣的インターフェイスによってもたらされるとされる。私は、この入力インターフェイスの模倣性は、少なくとも現在の技術的制約のかぎりでは、行為のシミュレーションの写実性に寄与しない(むしろ多くの場合それを阻害する)と考えている。というのも、松本自身が適切に補足するように (ibid: 78-79, fn.8)、実際は、その入力デバイスをつかって正確に意図したとおりに入力するために(テニスラケットではなく)まさにそのデバイスについての固有の技術の習得が必要であり、そしてそのような技術をつかう行為は対象システムのうちにまったく対応物を見いだせないはずだからである。

行為をシミュレートすること意図しているのであり、それゆえ、運転士の視界をその行為にかかわるかぎりで視覚的に模倣する（つまり写實的に描出する）必要があるのである⁴⁷¹。

一般化すれば、対象システムにおけるなんらかの行為のある側面をシミュレートする場合、その側面に行為者の知覚がかかわるかぎりで、その行為のモデルもその知覚を再現する必要がある。画像の写実性が行為のシミュレーションの写実性にかかわるのは、この点においてである。もちろん、これはシミュレーションの目的次第で変わる。それゆえ、ジャンルや作品によって、画像の写実性が行為のシミュレーションの写実性にとって重要な場合もあれば、まったく重要でない場合もある。

⁴⁷¹ おそらく『電車でGO!』における行為のシミュレーションの写実性にとって重要なのは、視点と空間の描きかた（遠近法）であり、事物や人物のディテールやテクスチャはそれほど重要ではない。それらディテールの写実性についての要求がもしあるとすれば、それは行為のシミュレーションの写実性についての要求ではなく、たんに画像の写実性それ自体についての要求だろう。

11. 虚構世界の非一貫性

多くのビデオゲームは、非一貫的な虚構世界（たとえば「マリオは三つの命を持つ」といった一見して奇妙な状況が事実であるような虚構世界）を描いているとしばしば言われる。以下、11.1 では、その種のビデオゲームは非一貫的な虚構世界を描いているわけではないという解釈が一定の正当性を持つことを示す。11.2 では、その解釈がどのような概念的枠組みのもとで十全に説明されうるかを考える。11.3 では、なぜビデオゲームにおいてそのような非一貫的に見える表現が生じるのかという問題を扱う。

11.1 マリオは三つの命を持つか

11.1.1 なぜマリオは三つの命を持つか

イエスパー・ユールは、「マリオはなぜ三つの命 (life) を持つか」という表題のもとに、多くのビデオゲーム作品が「非一貫的な世界」(incoherent worlds) を描くという問題を取り上げている (Juul 2005: 123-132, 139-141)。

[...] いくつかの〔伝統的な〕ゲームおよび多くのビデオゲームは、非一貫的な世界であるようなゲーム世界を提示する。そのようなゲームは、自己矛盾しているか、あるいはプレイヤーが完全な虚構世界を想像するのを妨げる。(ibid: 123)

ユールは、非一貫的な世界を描くビデオゲームの事例として『ドンキーコング』(任天堂, 1981) を挙げている。ユールによれば、そのゲームの主人公マリオが三つの命を持つという点において、「われわれは、その世界を想像することの困難さに直面する」。

『ドンキーコング』の虚構世界はごく表面的に描かれているにすぎないが、それでも、マリオのガールフレンドが悪いゴリラにさらわれ、助けを待っている、という世界を想像することはできる。[...] [しかし、] マリオがなぜ三つの命を持つのかを理解するのは困難である。樽や火の玉や鉄床にぶち当たることは、

合理的に考えれば致命的であるはずである。さらに、プレイヤーは10,000点を取ると追加のマリオを獲得する。これらのことは […] その虚構世界が非一貫的あるいは想像不可能であるという問題である。[もちろん] 厳密に言えばどんな世界も想像することはできるし、魔法や輪廻転生を持ち出すことでマリオの生き返りを説明できるかもしれない。しかし、ここでの要点は、『ドンキーコング』における何物も、人間が死んだあとに魔法によって生き返るような世界を示唆してはいないということである。(ibid: 123-130)

ユールは、ここからさらに議論を進めて、この種の虚構的に非一貫的な事態はふつう虚構世界の側面からではなく「ルール」つまりゲームメカニクスの側面から説明されると主張する。ユールが示しているように、実際、ほとんどのプレイヤーは、マリオが三つの命を持つ理由について「命がひとつだとそのゲームが難しくなりすぎるからだ」といった説明をする (ibid: 130) ⁴⁷²。

11.1.2 非一貫性の事例

同様の事例を他にもいくつか挙げておこう。ビデオゲームにおける虚構世界の非一貫性（あるいは説明不可能な奇妙さ）を指摘するインターネット上の批評的言説は無数にある。

ドラクエ II の世界の人口を数えてみた⁴⁷³

計 179 人 […] これは面白いデータになった。1 番少ないのは子供。しかも子供はザハンの町にしか存在しない超レアキャラだったのだ！王様の人数よりも少ないのには驚いた。少子化恐るべし……

ドラクエで死んだ仲間をザオリクで生き返らせることができるのに、物語中に死んだ仲間を生き返らせられないのは納得いかない⁴⁷⁴

ドラクエなどで戦闘中に死んだ人間が出てきた時に復活の魔法なりアイテムなりを使えば生き返らせることができるのに、ストーリーの進行で仲間が死んで

⁴⁷² ここでは「life」を「ライフ」と訳したほうがしっくりくるだろう。まさに「life」を「命」と「ライフ」とに訳しわけることによって拾える直観があるという事実が、ユールがこの事例を通して示そうとしたことだと思われる。

⁴⁷³ 「れとろげーむまにあ: ドラクエ II の世界の人口を数えてみた」 Accessed July 24, 2013. <http://nesbgg.seesaa.net/article/89914449.html>.

⁴⁷⁴ 「ドラクエで死んだ仲間をザオリクで生き返らせることができるのに、物語中に死んだ仲間を生き返らせられないのは納得いかない: GAME・SCOPE・SIZE」 Accessed July 24, 2013. <http://game-scope-size.cocolog-nifty.com/blog/2013/05/post-6d7b.html>.

しまった場合には生き返らせることが出来ないというのはおかしい。けどそんなことを言っても、大抵のプレイヤーは皮膚感覚的にそれが奇妙なことであるとは思わない。

ゲームではありがちだけど現実だと絶対におかしいこと⁴⁷⁵

- 膝より低いけど飛び越えられない柵 […]
- 同じことを繰り返して話す住人 […]
- 民家にロックもなしに侵入、それを見た家主が何も言っていない […]
- 鞆がないのに多数のアイテムを所持 […]
- 宿屋で体力全快

RPG でダンジョン内の宝箱って誰が設置してんの？⁴⁷⁶

- 弱いモンスターしかいない地域は盗賊が根城にしてたとか説明できるけど凶悪なモンスターが蠢く人外魔境の地とか説明つかないだろ […]
- マジレスすると、冒険者が次の冒険者の為にアイテムいれとく。 […]
- マップデザインの通りにプログラマが設置するんでしょ […]
- 魔王様だよ 勇者が宝箱開けたときの笑顔想像しながらホクホク顔で設置してるよ

これらの事例が首尾一貫した虚構世界上の事実を描いているとする解釈も原理的には可能である。しかし、ある解釈が可能であるということと、その解釈が正当化されうるということは異なる。ユールが『ドンキーコング』について言ったことと同様に、これらの事例においては、その一見して奇妙な状況が整合的に説明されるはずであることを示唆するいかなる手がかりもない。それゆえ、仮に常識的でない世界観を仮定することによって整合的な解釈をすることが可能だったとしても、その解釈は（うまくこじつけているという以上の）正当性を持たない⁴⁷⁷。

⁴⁷⁵ 「ゲームではありがちだけど現実だと絶対におかしいこと -2ちゃんねる」 Accessed July 24, 2013. <http://www.logsoku.com/r/news4vip/1366080452/>.

⁴⁷⁶ 「RPG でダンジョン内の宝箱って誰が設置してんの？ -2ちゃんねる」 Accessed July 24, 2013. <http://www.logsoku.com/r/news4vip/1334886284/>.

⁴⁷⁷ 虚構世界の空所の補充にかんして一切の手がかりがない場合には、われわれは正当な解釈をおこなうためにマリー＝ロール・ライアンが言うところの「最小逸脱の原理」(principle of minimal departure) に頼るほかない (Ryan 1991: 48-60)。つまり、とくに言及がない部分にかんしては、その虚構世界のありかたは現実世界 (あるいは同種の別の虚構世界) のありかたと同様であると考えねばならない。

11.1.3 マリオは三つの命を持たない

上に挙げた諸言説は、モニタ画面上の特定の表現が虚構世界上の事実を描くものであることを前提したうえで、その事実の整合的な理解が困難であることを指摘するものである。しかし、本当に非一貫的な虚構世界上の事実が描かれていると言えるのか。結論から言えば、むしろ、それらの表現は（少なくとも部分的には）そもそも虚構世界上の事実を描くものとして機能していないという解釈を正当化する材料がいくつかある。

第一に、引用のいくつかも言及しているように、多くの標準的なプレイヤーは、実際のところ、この種の表現をとくに不自然なものとして受け取らないだろうという点である。上述のような非一貫性が見いだされるのは、プレイヤーがたんに当該のゲームジャンルに（あるいはそもそもビデオゲームに）不慣れであるせい、あるいは、意図的な深読みとでも言うべきある種の反省的態度を取っているせいかもしれない⁴⁷⁸。この点で、上述の事例は、いわゆる想像的抵抗 (imaginative resistance) のケースとは異なる。というのも、想像的抵抗は、標準的な受容者が作品の内容に対して明確な違和感を抱くものだからである。そして、そこで違和感を抱かれるのは、その世界の倫理観や登場人物の心理や感情といった虚構世界上の事実である⁴⁷⁹。

第二に、上述のような非一貫性は、当該のビデオゲーム作品が他のフィクション形式へと翻案される場合（映画化、小説化、マンガ化など）にはふつう引き継がれないという点である（逆に、他のフィクション形式からビデオゲームに翻案される場合に、上述のような非一貫的な要素が付け加えられることもよくある）。通常の翻案においては、虚構世界の同一性がかなりの程度保持されるはずであるから、そこで継承されないような事柄はそもそも虚構世界上の事実ではなかった可能性がある。

第三に、仮に当該の虚構世界上のキャラクターがこの種の奇妙な状況に言及したとすれば、それはおそらくメタフィクション的な作用を生じさせるだろうという点である。たとえば、ある虚構世界上のキャラクターが、主人公の命が三つあることや世界の人口が 179 人であることについて言及したとすれば、プレイヤーの注意は、虚

⁴⁷⁸ このことは、たとえば、無断で他人の家を物色する「勇者」の行動を極悪非道なものとして描く『MOON』（1997）が、主人公がそのような行動を取るのが当たり前であった従来の RPG ジャンルのありかたに対する反省をうながす「批評的」あるいは「皮肉的」な作品としてしばしば評価されることから明らかだろう。もしそのような行動が奇妙なものとして明確に認識されているのであれば、この作品は批評として機能しないはずである。

⁴⁷⁹ 抵抗感の種類は、少なくとも二種類に分かれる。作品が述べている事柄が当の虚構世界上の事実であることが想像できない（つまりそのような虚構世界上の事態は不可能であるように思える）というケースと、述べられている事柄を虚構世界上の事実として想像したくない（するのに躊躇する）というケースである（Gendler 2011: 5.2）。とはいえ、いずれも本稿がここで扱っているケースとは異なる。

構世界からそれを描くものとしてのフィクションそれ自体に向けられることになるだろう。キャラクターがたんに虚構世界上の事実について言及する場合には、当然ながらこのような作用は生じないはずである。

以上三点——①標準的なプレイヤーが想像的抵抗のような違和感を感じない、②翻案において引き継がれない、③その状況への言及はメタフィクション的作用を引き起こす——を考えれば、上に挙げられたような事例はそもそも虚構世界上の事実を描いていないと解釈するのが正当であると言えるだろう。

しかし、一方で、それらの一見して奇妙に見える状況は、ある意味では描かれているようにも思われる。主人公が三つの命を持つという状況やヒーローが他人の家のタンスを勝手に開けるといった状況は、確かにモニタ画面上の特定の表現によって描かれているだろう。でなければ、そもそもその状況を同定できないはずだからである。次節では、この〈ある意味では描いているが、ある意味では描いていない〉という事態をどのように説明できるかについて考える。

11.2 描かれてはいるが虚構的事実ではない

上に挙げた諸事例は、虚構世界上の事実を描いていないが、なんらかのいみで特定の内容を持つ表現であると言える。このような表現のことを「内容を持つが虚構世界の事実について述べていない表現」(expressions that have contents but do not state the facts in the fictional world) 略して「CNF 表現」と呼ぶことにしよう。

11.2.1 他のフィクション形式における CNF 表現

CNF 表現はビデオゲームにおいてだけでなく、他のフィクション形式においてもしばしば見られるものである。たとえば、ミュージカル(演劇、映画にかかわらず)において、あるキャラクターが歌ったり踊ったりする状況が内容として描かれる場合、一般に、その虚構世界上の事実としてはそのキャラクターは歌ったり踊ったりしていない。この解釈は、前節で示したのとまったく同じ理由で正当化される。つまり、①ミュージカルの標準的な受容者は想像的抵抗を感じないし、②ミュージカルがほかの形式に翻案される場合、歌や踊りの部分は通常引き継がれない。また、③その世界上のキャラクターが歌や踊りについて言及すると、メタフィクション的な作用が引き起こされるだろう。

古典的な少女マンガにおいてキャラクターの背後に描かれる大量の花や、ヒロインもの・ヒーローもののアニメにおいてしばしば見られる長々とした変身シーンなど

も同様の事例と言えるかもしれない。それらについても①～③の事柄が当てはまるだろう。このようにフィクション一般に広く見られる CNF 表現は、どのようにして十全に説明されるのか。

11.2.2 CNF 表現の定式化

CNF 表現は、内容は持つが虚構世界の事実を述べていないものとして特徴づけされた。それゆえ、ある表現が世界の事実を述べるものとして機能するということは一般にどういうことなのかを考えるのがここでは有益だろう。

すでに述べたように (4.1.7; 4.3)、ある発話者が (それが真であれ偽であれ、またそれを本当に信じていようがいまいが) 世界の事実について述べることは、言語行為論の枠組みにおいて、確言という発話内行為として扱われる。たとえば、ある人による「雨が降っている」という発話が「私 (発話者) は雨が降っているということを主張する」という発話と言い換え可能であるようなケースにおいて、その発話者は、その発話の時点と場所において雨が降っているという事柄が真である (つまり世界の事実である) と確言するという発話内行為をおこなっている。それは、発話者の信念の表現であり、世界の事実についての発話者のコミットメントの表現である (Searle 1979a)。このようなケースにおいて、〈雨が降っていること〉という内容と、その内容が真であることを確言する発話内行為とは区別されなければならない。ジョン・サールは、これを「発話内行為と発話内行為の命題内容 (propositional content) との間の区別」として定式化した (Searle 1969: 29-33)。サールによれば、命題内容は、一般に *that* 節つまり「～ということ」という形式で表現可能なものであり、それ自体は完結した文ではない。また、同じ命題内容を持った異なる発話内行為がありうる⁴⁸⁰。

本発表の議論にとって重要なのは次の二点である。第一に、命題内容それ自体は世界の事実について述べるものではないということである。「すべての人間は死ぬ」という発話は (確言として取られるならば) 世界の事実について述べるものだが、〈すべての人間は死ぬということ〉という命題内容は、世界の事実について何事も述べるものではない。第二に、命題内容は発話内行為とは独立に同定できる——少なくとも、命題内容の部分を分離して特定できる——ということである (ibid: 41-42)。

この枠組みは、フィクションについてもそのまま適用できる。というのも、すでに論じたように、本稿はフィクションの発話を言語行為とパラレルなものとしてと

⁴⁸⁰ たとえば、「雨が降っているだろうか」という疑問、つまり「〈雨が降っていること〉は真であるかどうか」という疑問は、「雨が降っている」という確言と同じ命題内容〈雨が降っていること〉を含んでいる。

らえる枠組みを採用しているからである (6.2.4)。この枠組みによれば、フィクションの発話は、特定の命題内容を確認するふり、あるいは、それによって受容者が当の命題内容が真であると想像することを意図された発話である⁴⁸¹。したがって、CNF表現は、〈特定の命題内容を表現してはいるが、作者がその内容を虚構世界上の事実として確認するふりをしていない、あるいはそのように受容者が想像することを意図していない表現〉として定式化される。単純に言えば、たんに内容を提示しているだけで、それをつかって虚構構成的発話をおこなっていないものである。もちろん、これは画像的なフィクションについても言える (4.3.6)。画像的な CNF 表現では、当の画像の意味論的内容それ自体によって、あるいはその画像をつかった虚構的指示や述定を通して、特定の命題内容を構成するところまでは成立している。しかし、その命題内容が当の虚構世界上の事実として確認されずに終わっているのである。

『ドンキーコング』において、確かに〈マリオの命が三つあること〉という命題内容は画面によって表されているが、そこでは、その命題内容がその当の虚構世界について真である想像することが求められてない。同様に、ミュージカルにおいて、〈あるキャラクターが歌っていること〉という命題内容は確かに表現されているが、そのキャラクターが歌っていることが当の虚構世界上の事実であるとは確認されていない。これが CNF 表現が持つ〈ある意味では描いているが、ある意味では描いていない〉という特徴の内実である。

11.3 非一貫性はなぜ生じるのか

CNF 表現は、非一貫的な虚構世界を表すものではない。とはいえ、それは非一貫的な虚構的内容を持つものではある。ここで疑問が生じる。なぜ多くの——おそらくすべての——ビデオゲームフィクションは多かれ少なかれ非一貫的な虚構的内容を持つのか。最後に、この問いに答えることを試みる。

3.4 で述べたように、ビデオゲームは歴史的に見てハイブリッドな芸術形式としての性格を持っている。ビデオゲーム作品は、一方ではゲームプレイを生み出すゲームとして受容され、他方では虚構世界を描くフィクションとして受容される。

ビデオゲームはハイブリッドな形式だが、しかしそのディスプレイはひとつである。つまり、ビデオゲーム作品は、ひとつのディスプレイを通して、一方でゲーム

⁴⁸¹ ここでは意図主義的に説明しているが、意図主義的説明は容易に慣習主義的説明に変換可能である。CNF 表現の問題が作者と受容者のコミュニケーションの問題というよりも受容者の解釈の問題だとすれば、慣習主義的に説明するべきかもしれない。

メカニクスを表示し、もう一方で虚構世界を表示することになる。もちろん、虚構的記号とゲーム的記号が完全に独立であれば——つまり記号の素材を共有しなければ——両者の競合は生じない。しかし、実際には、両者はほとんどのケースにおいて記号の素材を共有する。この重ね合わせが生じる理由は、ゲームデザイン上の合理性（6.1.5）から類比的推論（6.4.1）やシミュレーション（6.4.3）を目的としたものまでさまざまであるだろう。とはいえ、いずれの場合も、同じひとつの要素がゲーム的内容と虚構的内容を同時に持つことになる。

虚構的内容の非一貫性は、この重ね合わせという現象からほとんど不可避に生じる。その構造は以下のようなものだろう。諸々のゲーム的記号が、ゲームメカニクスを表すものとしてある。ゲームメカニクスは、ゲームプレイを生むためにある種の統一性を持っている。そのいみで、それを表す個々のゲーム的記号は互いに緊密な関係にある。一方、そのゲーム的記号のそれぞれは、虚構的記号と重ね合わせ状態にある。ここで、ゲーム的記号間の結びつきにしたがって、虚構的記号も結びつくことになる。しかし、それらはゲームメカニクスの統一性のための結びつきであり、虚構世界の一貫性のためのものではない。それゆえ、虚構的内容のほうに齟齬が生じることになる⁴⁸²。

具体的にマリオの命のケースで考えてみよう。《マリオ》が〈FG:マリオ〉（以下重ね合わせを表すためにこの表記を用いる）を表すという重ね合わせ状態にある。同様に、〈FG:マリオは命を持つ〉〈FG:樽に当たる〉、〈FG:樽に当たると命がなくなる〉がある。さて、ゲームメカニクスの観点から言って、〈G:マリオ〉が3回〈G:樽に当たる〉と〈G:ゲームオーバーになる〉という関係が統一的なもの（つまり面白いゲームメカニクス）だとしよう。当然ながら、ゲームデザイン上の正解は〈G:マリオは3つの命を持つ〉にすることである。一方、虚構世界の観点から言って、〈F:樽に当たると命がなくなる〉、〈F:マリオは命を持つ〉といった命題内容はとくに不自然ではない。しかし、それらがゲームメカニクスの都合で結びつけられた結果、〈FG:マリオは3つの命を持つ〉という重ね合わせが生じてしまう。〈G:マリオは3つの命を持つ〉はゲームメカニクスの面白さを重視するかぎりが必要だが、その結果生じる〈F:マリオは3つの命を持つ〉は虚構的に非一貫的である。

重ね合わせを保持しつつ、またゲームプレイの面白さに配慮しつつ、虚構的内容の非一貫性を避けるには、ゲームメカニクスの要素間の関係の統一性と虚構的内容間の関係の一貫性が同時に成り立つように両者の要素を重ね合わせなければならない。これは、ゲームデザインの理念としてはあっていいかもしれないが、おそらく実現が困難なものである。ゲームメカニクスの面白さに配慮すればするほど、その

⁴⁸² もちろん、これは逆もありうる。虚構世界の一貫性を重視した結果、ゲームメカニクスの統一性が疎かになることは、とりわけシミュレーションのリアリズムを追求するようなケースにおいて、いくらでもあるだろう。

諸要素に対応する虚構的内容間の一貫性が犠牲になる。一方、虚構的内容の整合性を重視すれば、それに対応するゲームメカニクスの質は疎かになる。これは両者がそれぞれ独立の統一原理を持つ以上当然の帰結だろう。

したがって、制作者がいかに関一貫性に配慮したとしても、ゲームプレイを重視しつつ重ね合わせという手法をつかうかぎり、その非一貫性は不可避に生じる。それを避けるには、ゲームプレイを犠牲にするか、あるいは重ね合わせをやめるかいずれかを選択する必要がある。重ね合わせを放棄することは、類比的推論やシミュレーションを犠牲にすることになるだろう。このように、ビデオゲームの諸々の評価軸は互いにトレードオフの関係にある⁴⁸³。

もちろん、両者が本質的に緊張関係にあるものであることを認めただけで、それをどのように料理しているかを評価する観点もありうる。このような観点においては、ビデオゲームはもはやフィクションとゲームのハイブリッドではないかもしれない。それはむしろ、〈ゲームとフィクションの緊張関係の取り扱い〉をひとつの評価の焦点にする一個の非ハイブリッドな芸術形式かもしれない。

実際、歴史的にハイブリッドであった芸術形式がひとつの純粋な芸術形式になることは珍しいことではないだろう。映画は写真と演劇のハイブリッドだったかもしれないが、いまやそのような観点で（写真や演劇として）映画作品を評価することは考えにくい。映画作品は映画として評価される。同様に、ビデオゲーム作品が、ゲームでもフィクションでもなく、あるいはシミュレーションとしてでもなく、純粋にビデオゲームとして評価されることがあってもいいだろう。

⁴⁸³ このように評価軸がトレードオフであることは、個々のビデオゲーム作品の評価において必ず欠点が見いだされるということではない。というのも、どの基準を重視するかは、作品ごとにちがっていいからである。たとえば、ゲームメカニクスの統一性が卓越した作品について、その虚構的内容の非一貫性を難じるのは適切な評価ではない。

12. 結び——そして遊びの哲学へ

この章では、結びとして、本稿で取り上げなかった問題について説明し、またそれについての今後の展望を示す⁴⁸⁴。ビデオゲームの形式的特徴にかんして本稿が論じ残した重要な問題が少なくとも二つある。第一に、ビデオゲームにおける物語の問題、第二に、ビデオゲームの受容におけるゲームプレイの側面である。それぞれ説明しよう。

12.1 ビデオゲームと物語

ビデオゲームフィクションの多くは、虚構世界を表すだけでなく、そのなかで展開するストーリーを描くといういみで明らかに物語である⁴⁸⁵。しかし、2000年代初頭のゲーム研究の草創期において、いく人かの論者はビデオゲームのゲームとしての特徴が本質的に物語と対立するものであると主張した (Eskelinen 2001; Eskelinen 2004; Juul 2001; Frasca 2003a; Frasca 2003b)。彼らの基本的なアイデアは、物語の線形性や不変性とゲームの非線形性や非決定性は相性が悪いというものである。すでに起こったことを特定の順序で語るのが物語であり、まだ起きていないことを決まっていなしかたで起こそうとするのがゲームだというわけである。

この主張はそれなりに妥当だと思われるが、一方で当然のように反論を招いた。たとえ、標準的な物語とゲームが対立するものだとしても、ビデオゲームにはそれ特有の物語の表現——あるいは経験——のしかたがあるのではないかというものである。ビデオゲームに特殊な物語のひとつの可能性は、いわゆる分岐物語である。古典的なインタラクティブフィクションにすでにみられるように、プレイヤー自身の選択がストーリー上で異なる帰結をもたらすという側面はビデオゲーム（少なくともインタラクティブなフィクション）に独特な特徴だろう。第二の可能性は「環境による物語」である (Juul 2012)。これは、プレイヤーが虚構世界を探索し、そこに置かれた事物や人物とのインタラクションを通してストーリーを主体的に構成するというものである。これもまた、インタラクティブなフィクションに特有のポ

⁴⁸⁴ この章では結論めいたことは述べない。本稿全体の見取り図や各章の要約は、1.8 および各章冒頭を参照。

⁴⁸⁵ ここで「物語」は、〈なんらか統一性をもった複数の出来事を表示すること〉という程度のいみである。物語によって表示される出来事の時系列順の総体がストーリーである。

テンシヤルかもしれない。第三に、プレイヤー自身のゲームプレイ行為が物語化されるという可能性がある (Pearce 2004)。ゲームプレイのプロセスは、外的に見れば、障害、挫折、克服といったようなある種の劇的構造を持っている。そして、プレイヤーは、自身のゲームプレイを反省することで、それをひとつの統一的な出来事連鎖として——つまりストーリーとして——とらえることができるというわけである。

これらは、いずれもほかの物語形式に見いだせる種類のものではない。それらはまた、ビデオゲーム作品の評価の重要な焦点になるものである⁴⁸⁶。それゆえ、ビデオゲームの形式的特徴を十全なたちで論じるのであれば、これら特殊な物語を取り上げなければならない。

本稿は、ビデオゲームにおける物語について直接的にはほとんどなにも論じていないという点で不十分なものである。とはいえ、本稿が提示した理論的枠組み——とりわけ、フィクション、インタラクティブなフィクション、シミュレーション、ゲームプレイといった概念——は、物語についての論点の整理に役立つものだろう。その枠組みをつかってまとまった議論をするのは、別の機会に譲ることにしよう。

12.2 行為の芸術

十分に論じることができなかった第二の問題は、ビデオゲーム作品の受容過程における行為の部分、つまりゲームプレイの問題である。本稿でゲームプレイが問題にされたのは 6.3.3 のみである。そこでは、ゲームプレイの定義がゲームメカニクスの定義のために要請された。そして、ゲームプレイは自己目的的行為として定義され、またその内在的性質についての試論が「美的行為」という概念を中心にして展開された。

この「美的行為」という概念の導入はアドホックなものではない。それは、ゲーム一般を行為の芸術として捉えるという理論的意図のもとに導入されたものである。以下、この「行為の芸術」というアイデアについて簡単に説明しよう。それによってまた、本稿の議論がどういう方向に展開しうるかについてのひとつの見通しを示したい。

人間の活動は、およそ知覚や認識のように世界から働きかけられる側面と、意図や行為のように世界に働きかける側面に二分できると言える。前者でつかわれる

⁴⁸⁶ 実際、ビデオゲームデザインにおける「物語デザイン」の文脈では、これらビデオゲーム特有の——そしておそらくプレイヤーのふるまいに決定的に依存する——物語をどのようにコントロールするかという点で議論が続けられている。

能力が特定のしかたで（おそらく自己目的性や快を伴うしかたで）働くことが美的経験だという考えがあるかもしれない。そして、そのような経験をもたらすべく意図的に作られた人工物が芸術作品だという考えがあるかもしれない⁴⁸⁷。

さて、ここでのアイデアは、後者、つまり意図や行為の側面にもこれと同型のことが言えるのではないかというものである。意思決定や行為においてつかわれる能力が特定のしかたで（おそらく自己目的性や快を伴うしかたで）働くことが美的行為の経験であり、そのような経験をもたらすべく意図的に作られた人工物がありうるのではないか。そのようないみでの美的行為には「遊び」と呼ばれてきたものが含まれ、それを作り出すための人工物には「ゲーム」と呼ばれてきたものが含まれるのではないか。そのいみで、ゲームを「行為の芸術」（美的行為を作り出すための芸術）として理解できるのではないか、という発想である。

美的なもの遊びを並べること自体は突飛な考えではない。実際、遊びについての古典的研究は、無関心性、自己目的性、自由、快といった美に結びつけられがちな性格を遊びに見いだしてきた。また、美と遊びを（比喩であれなんであれ）結びつける考えは美学史上珍しいものではない。ここでの主張になんらか新しいところがあるとすれば、遊びを明確に行為としてとらえること、行為に「美的」という語を結びつけること、および「そのような行為を意図的に作り上げる（あるいは設計する）人工物」という概念を持ち出すことにある⁴⁸⁸。

この行為の芸術というアイデアとビデオゲームはどのような関係にあるのか。一言で言えば、行為の芸術としてのゲームは古来から存在したが、そこで作り出される行為が多様かつ洗練されたのは、行為の芸術がコンピュータテクノロジーと結びついて以降、つまりビデオゲームの登場以降だということである。それゆえ、ビデオゲームは、たんに行為の芸術の現代版というのではなく、行為の芸術の可能性を決定的に広げたものとして位置づけられる⁴⁸⁹。

なぜビデオゲームなのか、インタラクティブなデジタルアートもまたコンピュータテクノロジーをつかった行為の芸術ではないのか、という問いがあるかもしれない。私は、それがビデオゲームと同じ性格を持ちうるものであることは否定しない

⁴⁸⁷ これは芸術作品についての素朴な美的機能主義だが、その種の説は単純で粗雑ではあれ、事柄の本質を半分程度はすくっているだろう。

⁴⁸⁸ 「行為の設計としてのゲーム」という考えは、6.3の全体を通して議論された。

⁴⁸⁹ コンピュータテクノロジーが行為の芸術の発展に大きく寄与した部分は、その自動性や即時性によって、身体的行動レベルの美的行為の設計の可能性を広げたというところである（6.3.4.5）。伝統的なゲームにおいてそのパートを担っていたのはスポーツだが、そのゲームメカニクスはつねに物理的条件に制限されるものである。一方、戦略性のような意図や思考レベルの美的行為の設計は、すでに将棋などの洗練された伝統的な対人ゲームでもある程度実現できているが、たとえばRTS（リアルタイムストラテジー）のような忙しい戦略的ゲームプレイが可能になったのはコンピュータの存在のおかげだろう。

が、しかし一般的に言ってインタラクティブなデジタルアートは私が想定する「行為」を設計するものではないだろう。ここでの行為の設計は、かなり狭い意味である。それは、すでに述べたように(6.3.2)、目標を設定し、そのための手段の系列を作り、そしてそれについての信念を与えるために情報をコントロールするといったしかたで、明確な意図を持った真剣な行為を設計するということである。たんに、インタラクティブな事物とインタラクトさせることで独特の経験をさせるという話ではない。

前章までの本稿が行為の芸術の議論にとってどのような意義を持つかをはっきりさせておこう。ゲームメカニクスやゲームプレイにかんする本稿の議論(6.3)は、すべて行為の芸術としてのビデオゲームについての議論である。その議論は、ゲームプレイの特徴づけや行為の設計の一般化といった点で明らかに不十分さが残るものだが、行為の芸術についておおよそのイメージをつかむための最低限の素描はできたと思われる。

12.3 遊びの哲学

「行為の芸術」の概念は、「美的行為」という概念に依存している。「美的行為」の概念は、アナロジーによって引き出されたものであり、〈行為の側面における美的なものへの対応物〉という以上の規定を持たない。私が美的行為の外延の中心として想定しているのは「遊び」と呼ばれる行為である。この想定がなんらかの正当性を持つためには、遊びのうちに、「美的行為」という概念に適した特徴を見いださなければならない。

これは以下のような問いに答えることだろう。遊びとはそもそもなにか。その外延としてどのようなものを想定しているのか。それは行為と言えるものなのか。遊びは美的なものとの点で似ているのか。遊びは少なくとも美的なものと同程度に価値あるものなのか。遊びにはどんな種類があるのか。これらの問題を考えるのは、遊びの哲学の仕事である。私の6.3.3での試みも、拙劣なものではあれ、遊びの哲学の一種だろう。

遊びについてなにがしかを論じた哲学者は少なくない。とはいえ、それらの言説が、遊びの哲学と呼べるほどまとまりあるかたちでひとつの議論の文脈をかたちづけているわけではない。これはおそらく理由のないことではない。われわれは少なくとも現在までのところ遊びについて確かな直観を持っているわけではないように思われるし、遊びにかんして明確な論点を設定して議論することもない。ようするに、問題がはっきりしていないのである。

ビデオゲームの哲学も含め、個別芸術の哲学にはっきり見られることだが、当の芸術形式についての問題が明確なかたちをとって哲学的議論の主題になるのは、実際にそれを問題にしている文脈があるからである。たとえば、ビデオゲーム作品の倫理についての哲学的議論が成立するのは、実際にビデオゲーム作品の倫理が哲学外部のさまざまな場面で問われ、議論されているからである。

それゆえ、遊びの哲学がその問いとともにはっきりした輪郭をもって現れてくるとすれば、遊びにかんして論じる文脈が成立するときだろう。私は、これは早晩ビデオゲームの文脈で成立するものだろうと思っている。ビデオゲームの受容慣習において、批評の実践自体はすでに明確に成り立っているし、またゲームプレイの質について述べる語彙も豊富にあるからである。

その文脈では、遊びとはなにか、ゲームプレイの質とはなにか、遊ぶことの価値はなにか、なにがいいゲームプレイなのか等々といった論点とそれについての議論が生じるかもしれない。「美的行為」や「行為の芸術」といった概念が遊びやゲームを特徴づけるものとして適切であるかどうかは、そのときに試されることになるだろう。

Bibliography

- Aarseth, Espen. 1997. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- . 2007. "Doors and Perception: Fiction vs. Simulation in Games." *Intermedialités* 9: 35-44.
- Abell, Catharine. 2011. "Art: What It Is and Why It Matters." *Philosophy and Phenomenological Research* 85(3): 671-691.
- Abell, Catharine, and Katerina Bantinaki. 2010. "Introduction." In *Philosophical Perspectives on Depiction*, eds. Catharine Abell and Katerina Bantinaki, 1-24. Oxford: Oxford University Press.
- Adams, Ernest W., and Joris Dormans. 2012. *Game Mechanics: Advanced Game Design*. Berkeley, CA: New Riders Games. (『ゲームメカニクス——おもしろくするためのゲームデザイン』ホジソンますみ・田中幸訳. ソフトバンククリエイティブ. 2013.)
- Anscombe, Gertrude Elizabeth Margaret. 1963/2000. *Intention*. Second Edition. Cambridge, MA: Harvard University Press. (『インテンション——実践知の考察』菅豊彦訳. 産業図書. 1984.)
- Austin, John L. 1962. *How to Do Things with Words*. Oxford: Oxford Press. (『言語と行為』坂本百大訳. 大修館書店. 1978.)
- Beardsley, Monroe C. 1973. "What Is an Aesthetic Quality?" *Theoria* 39(1-3): 50-70.
- . 1978/1997. "Languages of Art and Art Criticism." In *Nelson Goodman's Philosophy of Art*, ed. C. Z. Elgin. New York: Garland Publishing, Inc.
- . 1981. *Aesthetics: Problems in the Philosophy of Criticism*. Second Edition. Indianapolis: Hackett.
- Bennett, John G. 1974. "Depiction and Convention." *Monist* 58(2): 255-268.
- Caillois, Roger. 1967. *Les jeux et les hommes*. Paris: Gallimard. (『遊びと人間』多田道太郎訳. 講談社学術文庫. 1990.)
- Calleja, Gordon. 2011. *In-Game: From Immersion to Incorporation*. Cambridge, MA: MIT Press.
- . 2012. "Erasing the Magic Circle." In *The Philosophy of Computer Games*, eds. John Richard Sageng, Hallvard Fossheim, and Tarjei Mandt Larsen, 77-91. Dordrecht: Springer.
- Carnap, Rudolf. 1962. *Logical Foundations of Probability*. Second Edition. Chicago: University of Chicago Press.
- Carroll, Noël. 1998. *A Philosophy of Mass Art*. Oxford: Oxford University Press.
- Chatman, Seymour. 1978. *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. Ithaca: Cornell University Press.
- Crawford, Chris. 1984/2011. *The Art of Computer Game Design*. Kindle Edition.
- Cruse, Alan. 2011. *Meaning in Language: An Introduction to Semantics and Pragmatics*. Third Edition. Oxford: Oxford University Press. (『言語における意味——意味論と語用論』片岡宏仁訳. 東京電機大学出版局. 2012.)
- Cuddy, Luke, ed. 2008. *The Legend of Zelda and Philosophy: I Link Therefore I Am*. Chicago: Open Court.
- Currie, Gregory. 1990. *The Nature of Fiction*. Cambridge: Cambridge University Press.
- . 1993. "The Long Goodbye: The Imaginary Language of Film." *British Journal of Aesthetics* 33(3): 207-219.
- Davies, Stephen. 2009. "Responding Emotionally to Fictions." *Journal of Aesthetics and Art Criticism* 67(3): 269-284.

- Deen, Phillip D. 2011. "Interactivity, Inhabitation and Pragmatist Aesthetics." *Game Studies* 11(2). Accessed January 14, 2015. <http://gamestudies.org/1102/articles/deen>.
- DeLeon, Chris. 2013. "Rules in Computer Games Compared to Rules in Traditional Games." In *Proceedings of DiGRA 2013: DeFragging Game Studies*. Atlanta.
- Dickie, George. 1974. *Art and the Aesthetic: An Institutional Analysis*. Ithaca, NY: Cornell University Press.
- Dretske, Fred. 1988. *Explaining Behavior: Reasons in a World of Causes*. Cambridge, MA: MIT Press. (『行動を説明する——因果の世界における理由』水本正晴訳. 勁草書房. 2005.)
- Dunnigan, James F. 2000. *Wargames Handbook: How to Play and Design Commercial and Professional Wargames*. Third Edition. San Jose: Writers Club Press.
- Eaton, Marcia. 1980. "Truth in Pictures." *Journal of Aesthetics and Art Criticism* 39(1): 15-26.
- Eco, Umberto. 1976. *A Theory of Semiotics*. Bloomington: Indiana University Press. (『記号論 I』池上嘉彦訳. 講談社学術文庫. 2013. 『記号論 II』池上嘉彦訳. 講談社学術文庫. 2013.)
- Egenfeldt-Nielsen, Simon, Jonas Heide Smith, and Susana Pajares Tosca. 2013. *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. 2nd Edition. New York: Routledge.
- Ermi, Laura, and Frans Mäyrä. 2005. "Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion." In *Selected Papers of DiGRA Conference 2005: Changing Views: Worlds in Play*, eds Suzanne de Castell and Jennifer Jenson, 15-27. Vancouver.
- Eskelinen, Markku. 2001. "The Gaming Situation." *Game Studies* 1(1). Accessed July 21, 2014. <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>.
- . 2004. "Towards Computer Game Studies." In *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, eds. Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan, 36-44. Cambridge, MA: MIT Press.
- Fernández-Vara, Clara, José Pablo Zagal, and Michael Mateas. 2005a. "Evolution of Spatial Configurations in Videogames." In *Proceedings of DiGRA Conference 2005: Changing Views: Worlds in Play*. Vancouver.
- Fernández-Vara, Clara, José Pablo Zagal, Michael Mateas, Brian Hochhalter, and Nolan Licht. 2005b. "Towards an Ontological Language for Game Analysis." In *Proceedings of DiGRA Conference 2005: Changing Views: Worlds in Play*. Vancouver.
- Frasca, Gonzalo. 1999. "Ludology Meets Narratology: Similitude and Differences between (Video) Games and Narrative." Original Finnish version published in *Parnasso* #3. Helsinki. Accessed June 5, 2014. <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>.
- . 2001a. "Videogames of the Oppressed: Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate." Master's Thesis, Georgia Institute of Technology.
- . 2001b. "Simulation 101. Simulation versus Representation." Accessed June 5, 2014. <http://www.ludology.org/articles/sim1/simulation101.html>.
- . 2003a. "Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology." In *The Video Game Theory Reader*, eds. Mark J. P. Wolf and Bernard Perron, 221-235. London: Routledge.
- . 2003b. "Ludologists Love Stories, Too: Notes from a Debate That Never Took Place." In *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, eds. Marinka Copier and Joost Raessens. Utrecht: University of Utrecht.
- Friend, Stacie. 2008. "Imagining Fact and Fiction." In *New Waves in Aesthetics*, eds. Kathleen Stock and Katherine Thomson-Jones, 150-169. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Frigg, Roman, and Julian Reiss. 2009. "The Philosophy of Simulation: Hot New Issues or Same Old Stew?" *Synthese* 169(3): 593-613.
- Frome, Jonathan. 2009. "The Ontology of Interactivity." In *Proceedings of The Philosophy of*

- Computer Games Conference 2009*, ed. John Richard Sageng. Oslo: University of Oslo. Accessed July 16, 2014. <http://proceedings2009.gamephilosophy.org/>.
- Gaut, Berys. 2000. "Art' as a Cluster Concept." In *Theories of Art Today*, ed. Noël Carroll, 25-44. Madison: University of Wisconsin Press.
- Gendler, Tamar. 2011. "Imagination." In *Stanford Encyclopedia of Philosophy*, ed. Edward N. Zalta. Fall 2013 Edition. Accessed January 14, 2015. <http://plato.stanford.edu/archives/fall2013/entries/imagination/>.
- Genette, Gérard. 1972. "Discours de récit." In *Figure III*, 65-273. Paris: Éditions du Seuil. (『物語のディスクール——方法論の試み』花輪光・和泉涼一訳. 書肆風の薔薇. 1985.)
- Glezakos, Stavroula. 2012. "Truth and Reference in Fiction." In *Routledge Companion to the Philosophy of Language*, eds. Gillian Russell and Delia Graff Fara, 177-185. London: Routledge.
- Goffman, Erving. *Encounters: Two Studies in the Sociology of Interaction*. London: Allen Lane. (『出会い——相互行為の社会学』佐藤毅・折橋徹彦訳. 誠信書房. 1985.)
- Gombrich, Ernst H. 1961. *Art and Illusion: A Study in the Psychology of Pictorial Representation*. 2nd Edition. New York: Bollingen Foundation. (『芸術と幻影——絵画的表現の心理学的研究』瀬戸慶久訳. 岩崎美術社. 1979.)
- Goodman, Nelson. 1976. *Languages of Art: An Approach to a Theory of Symbols*. Second Edition. Indianapolis: Hackett.
- Goodman, Nelson, and Catherine Z. Elgin. 1988. *Reconceptions in Philosophy and Other Arts and Sciences*. London: Routledge. (『記号主義——哲学の新たな構想』菅野盾樹訳. みすず書房. 2001.)
- Grice, Paul. 1989. *Studies in the Way of Words*. Cambridge, MA: Harvard University Press. (『論理と会話』清塚邦彦訳. 勁草書房. 1998.)
- Grimshaw, Mark, ed. 2010. *Game Sound Technology and Player Interaction: Concepts and Developments*. Hershey: Information Science Reference.
- Grüne-Yanoff, Till, and Paul Weirich. 2010. "The Philosophy and Epistemology of Simulation: A Review." *Simulation & Gaming* 41(1): 20-50.
- Günzel, Stephan. 2008. "The Space-Image: Interactivity and Spatiality of Computer Games." In *Proceedings of The Philosophy of Computer Games Conference 2008*, 170-189. Potsdam.
- Gupta, Anil. 2008. "Definitions." In *Stanford Encyclopedia of Philosophy*, ed. Edward N. Zalta. Fall 2014 Edition. Accessed December 23, 2014. <http://plato.stanford.edu/archives/fall2014/entries/definitions/>.
- Hitchens, Michael. 2006. "Time and Computer Games Or 'No, That's Not What Happened'." In *Proceedings of Third Australasian Conference on Interactive Entertainment*, 41-51. Perth: Murdoch University.
- Hjelmslev, Louis. 1953. *Prolegomena to a Theory of Language*, trans. Francis J. Whitfield. Baltimore: Indiana University Press. (『言語理論序説』林栄一訳. ゆまに書房. 1959.)
- Huggett, Nick, and Carl Hoefer. "Absolute and Relational Theories of Space and Motion." In *Stanford Encyclopedia of Philosophy*, ed. Edward N. Zalta. Fall 2009 Edition. Accessed August 28, 2014. <http://plato.stanford.edu/archives/fall2009/entries/spacetime-theories/>.
- Hughes, Linda. 2005. "Beyond the Rules of the Game: Why Are Rooie Rules Nice?" In *The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology*, eds. Katie Salen and Eric Zimmerman, 504-516. Cambridge, MA: MIT Press.
- Huizinga, Johan. 1949. *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*, trans. R. F. C. Hull. London: Routledge & Kegan Paul. (『ホモ・ルーデンス——人類文化と遊戯』高橋英夫訳. 中央公論社. 1971.)

- Hunicke, Robin, Marc LeBlanc, and Robert Zubek. 2004. "MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research." *Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI*. San Jose, CA.
- Irvin, Sherri. 2006. "Authors, Intentions, and Literary Meaning." *Philosophy Compass* 1(2): 114-128.
- Järvinen, Aki. 2003a. "The Elements of Simulation in Digital Games: System, Representation and Interface in *Grand Theft Auto: Vice City*." *Dichtung Digital* 4. Accessed February 22, 2014.
<http://www.dichtung-digital.org/2003/issue/4/jaervinen/index.htm>.
- . 2003b. "Making and Breaking Games: A Typology of Rules." In *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, eds. Marinka Copier and Joost Raessens, 68-79. Utrecht: University of Utrecht.
- . 2007. "Games without Frontiers: Theories and Methods for Game Studies and Design." Doctoral Dissertation, University of Tampere.
- Jenkins, Henry. 2004. "Game Design as Narrative Architecture." In *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, eds. Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan, 118-130. Cambridge, MA: MIT Press.
- Jørgensen, Kristine. 2008. "Audio and Gameplay: An Analysis of PvP Battlegrounds in World of Warcraft." *Game Studies* 8(2). Accessed July 20, 2014.
<http://gamestudies.org/0802/articles/jorgensen>.
- Juul, Jesper. 2001. "Games Telling Stories? A Brief Note on Games and Narratives." *Game Studies* 1(1). Accessed August 20, 2014.
<http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>.
- . 2004. "Introduction to Game Time." In *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, eds. Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan, 131-142. Cambridge, MA: MIT Press.
- . 2005. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, MA: MIT Press.
- . 2012. "Narrative." In *Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming*, vol. 2, ed. Mark J. P. Wolf, 430-433. Santa Barbara: Greenwood.
- . 2013. *The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Kaplan, Harry, and Jimmy Maher. 2009/2010. "Interactive Fiction, from Birth through Precocious Adolescence: A Conversation with Jimmy Maher." *Adventure Classic Gaming*. Accessed January 10, 2015.
<http://www.adventureclassicgaming.com/index.php/site/features/503/>.
- Kent, Steven L. 2001. *The Ultimate History of Video Games*. New York: Three Rivers Press.
- Kjørup, Søren. 1974. "George Inness and the Battle at Hastings, or Doing Things with Pictures." *Monist* 58(2): 216-235.
- Klevjer, Rune. 2007. "What Is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games." Doctoral Dissertation, University of Bergen.
- . 2009. "Model and Image: Towards a Theory of Computer Game Depiction." In *Proceedings of The Philosophy of Computer Games Conference 2009*, ed. John Richard Sageng. Oslo: University of Oslo. Accessed August 16, 2014.
<http://proceedings2009.gamephilosophy.org/>.
- . 2012. "Enter the Avatar: The Phenomenology of Prothetic Telepresence in Computer Games." In *The Philosophy of Computer Games*, eds. John Richard Sageng, Hallvard Fossheim, and Tarjei Mandt Larsen, 17-38. Dordrecht: Springer.

- Korsmeyer, Carolyn. 1985. "Pictorial Assertion." *Journal of Aesthetics and Art Criticism* 43(3): 257-265.
- Kroon, Fred, and Alberto Voltolini. 2011. "Fiction." In *Stanford Encyclopedia of Philosophy*, ed. Edward N. Zalta. Fall 2011 Edition. Accessed August 14, 2014.
<http://plato.stanford.edu/archives/fall2011/entries/fiction/>.
- Kulvicki, John. 2003. "Image Structure." *Journal of Aesthetics and Art Criticism* 61(4): 323-340.
- . 2006a. *On Images: Their Structure and Content*. Oxford: Oxford University Press.
- . 2006b. "Pictorial Representation." *Philosophy Compass* 1(6): 535-546.
- . 2014. *Images*. London: Routledge.
- Levinson, Jerrold. 1984. "Hybrid Art Forms." *Journal of Aesthetic Education* 18(4): 5-13.
- . 1996. "Intention and Interpretation in Literature." In *The Pleasures of Aesthetics: Philosophical Essays*, 175-213. Ithaca: Cornell University Press.
- Lewis, David. 1983. "Truth in Fiction." In *Philosophical Papers*, vol.1, 261-280. Oxford: Oxford Press. (「フィクションの真理」樋口えり子訳. 『現代思想』23(4): 163-179. 青土社. 1995.)
- Liebe, Michael. 2008. "There Is No Magic Circle: On the Difference between Computer Games and Traditional Games." In *Proceedings of Philosophy of Computer Games Conference 2008*. Potsdam.
- Livingston, Paisley. 2013. "Narrative." In *The Routledge Companion to Aesthetics*, eds. Berys Gaut and Dominic Lopes, 340-350. 3rd Edition. London: Routledge.
- Lopes, Dominic. 1996. *Understanding Pictures*. Oxford: Oxford University Press.
- . 2001. "The Ontology of Interactive Art." *Journal of Aesthetic Education* 35(4): 65-81.
- . 2010. *A Philosophy of Computer Art*. New York: Routledge.
- Ludlow, Peter. 2013. "Descriptions." In *Stanford Encyclopedia of Philosophy*, ed. E. N. Zalta. Fall 2013 Edition. Accessed September 16, 2014.
<http://plato.stanford.edu/archives/fall2013/entries/descriptions/>.
- Manovich, Lev. 2001. *The Language of New Media*. Cambridge, MA: MIT Press. (『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. みすず書房. 2013.)
- Markosian, Ned. 2014. "Time." In *Stanford Encyclopedia of Philosophy*, ed. Edward N. Zalta. Spring 2014 Edition. Accessed August 28, 2014.
<http://plato.stanford.edu/archives/spr2014/entries/time/>.
- Mäyrä, Frans. 2008. *An Introduction to Game Studies: Games in Culture*. London: Sage Publications.
- Meskin, Aaron. 2009. "Comics as Literature?" *British Journal of Aesthetics* 49(3): 219-239.
- . 2013. "Comics." In *The Routledge Companion to Aesthetics*, eds. Berys Gaut and Dominic Lopes, 575-584. 3rd Edition. London: Routledge.
- Meskin, Aaron, and Roy T. Cook. 2012. "The Art and Philosophy of Comics: An Introduction." In *The Art of Comics: A Philosophical Approach*, eds. Aaron Meskin and Roy T. Cook, xiv-xli. Malden, MA: Wiley-Blackwell.
- Meskin, Aaron, and Jon Robson. 2012. "Fiction and Fictional Worlds in Videogames." In *The Philosophy of Computer Games*, eds. John Richard Sageng, Hallvard Fossheim, and Tarjei Mandt Larsen, 201-217. Dordrecht: Springer.
- Meurs, Richard van. 2011. "And Then You Wait: The Issue of Dead Time in Social Network Games." In *Proceedings of DiGRA Conference 2011: Think Design Play*. Hilversum.
- Murray, Janet. H. 1997. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. New York: Free Press. (『デジタル・ストーリーテリング——電腦空間におけるナラティブの未来形』有馬哲夫訳. 国文社. 2000.)
- . 2005/2013. "The Last Word on Ludology v Narratology." Keynote paper at DiGRA 2005 Conference. Reposted online. Accessed July 25, 2014.

- <http://inventingthemedium.com/2013/06/28/the-last-word-on-ludology-v-narratology-2005/>.
- Nanay, Bence. 2005. "Is Twofoldness Necessary for Representational Seeing?" *British Journal of Aesthetics* 45(3): 248-257.
- . 2010. "Imaginative Resistance and Conversational Implicature." *Philosophical Quarterly* 60(240): 586-600.
- Nitsche, Michael. 2007. "Mapping Time in Video Games." In *Proceedings of DiGRA Conference 2007: Situated Play*. Tokyo.
- . 2008. *Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Worlds*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Norman, Donald A. 2002. *The Design of Everyday Things*. Reprint Edition. New York: Basic Books. (『誰のためのデザイン?——認知科学者のデザイン原論』野島久雄訳. 新曜社. 1990.)
- Nöth, Winfried. 1990. *Handbook of Semiotics*. Bloomington: Indiana University Press.
- Novitz, David. 1975. "Picturing." *Journal of Aesthetics and Art Criticism* 34(2): 145-155.
- . 1977. *Pictures and Their Use in Communication: A Philosophical Essay*. The Hague: Martinus Nijhoff.
- Panovsky, Erwin. 1962. *Studies in Iconology: Humanistic Themes in the Art of the Renaissance*. New York: Harper Torchbooks. (『イコノロジー研究 上』浅野徹・阿天坊耀・塚田孝雄・永澤峻・福部信敏訳. ちくま学芸文庫. 2002; 『イコノロジー研究 下』浅野徹・阿天坊耀・塚田孝雄・永澤峻・福部信敏訳. ちくま学芸文庫. 2002.)
- Parker, Felan. 2013. "An Art World for Art Games." *Loading...* 7(11): 41-60.
- Peacocke, Christopher. 1987. "Depiction." *Philosophical Review* 96(3): 383-410.
- Pearce, Celia. 2004. "Towards a Game Theory of Game." In *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, eds. Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan, 143-153. Cambridge, MA: MIT Press.
- Poole, Steven. 2000. *Trigger Happy: Videogames and the Entertainment Revolution*. New York: Arcade Publishing.
- Quine, Willard van Orman. 1980. "On What There Is." In *From a Logical Point of View: Nine Logico-Philosophical Essays*, 1-19. 2nd Revised Edition. Cambridge, MA: Harvard University Press. (「何があるのかについて」飯田隆訳. 『論理的観点から——論理と哲学をめぐる九章』所収, 1-29. 勁草書房. 1992.)
- Ryan, Marie-Laure. 1991. *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*. Bloomington: Indiana University Press. (『可能世界・人工知能・物語理論』岩松正洋訳. 水声社. 2006.)
- Sageng, John Richard. 2012. "In-Game Action." In *The Philosophy of Computer Games*, eds. John Richard Sageng, Hallvard Fossheim, and Tarjei Mandt Larsen, 219-232. Dordrecht: Springer.
- Sageng, John Richard, Hallvard Fossheim, and Tarjei Mandt Larsen, eds. 2012. *The Philosophy of Computer Games*. Dordrecht: Springer.
- Salen, Katie, and Eric Zimmerman. 2004. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, MA: MIT Press. (『ルールズ・オブ・プレイ 上』山本貴光訳. ソフトバンククリエイティブ. 2011; 『ルールズ・オブ・プレイ 下』山本貴光訳. ソフトバンククリエイティブ. 2013.)
- Sanford, David H. 2011. "Determinates vs. Determinables." In *Stanford Encyclopedia of Philosophy*, ed. Edward N. Zalta. Winter 2014 Edition. Accessed January 12, 2015. <http://plato.stanford.edu/archives/win2014/entries/determinate-determinables/>.
- Saussure, Ferdinand de. 1949. *Cours de linguistique générale*. Paris: Payot. (『一般言語学講義』

- 小林英夫訳. 岩波書店. 1972.)
- Schier, Flint. 1986. *Deeper into Pictures: An Essay on Pictorial Representation*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Searle, John R. 1969. *Speech Acts: An Essay in the Philosophy of Language*. Cambridge: Cambridge University Press. (『言語行為』坂本百大・土屋俊訳. 勁草書房. 1980.)
- . 1979a. "A Taxonomy of Illocutionary Acts." In *Expression and Meaning: Studies in the Theory of Speech Acts*, 1-29. Cambridge: Cambridge University Press. (「発語内行為の分類法」山田友幸訳. 『表現と意味——言語行為論研究』所収, 1-51. 誠信書房. 2006.)
- . 1979b. "The Logical Status of Fictional Discourse." In *Expression and Meaning: Studies in the Theory of Speech Acts*, 58-75. Cambridge: Cambridge University Press. (「フィクションの論理的身分」山田友幸訳. 『表現と意味——言語行為論研究』所収, 95-123. 誠信書房. 2006.)
- . 1995. *The Construction of Social Reality*. London: Penguin Books.
- Sibley, Frank. 1959/2007. "Aesthetic Concepts." In *Approach to Aesthetics: Collected Papers on Philosophical Aesthetics*, eds. John Benson, Betty Redfern, and Jeremy Roxbee Cox, 1-23. Oxford: Oxford University Press.
- . 1965/2007. "Aesthetic and Non-Aesthetic." In *Approach to Aesthetics: Collected Papers on Philosophical Aesthetics*, eds. John Benson, Betty Redfern, and Jeremy Roxbee Cox, 33-51. Oxford: Oxford University Press.
- . 1974/2007. "Particularity, Art, and Evaluation." In *Approach to Aesthetics: Collected Papers on Philosophical Aesthetics*, eds. John Benson, Betty Redfern, and Jeremy Roxbee Cox, 88-103. Oxford: Oxford University Press.
- Sicart, Miguel. 2008. "Defining Game Mechanics." *Game Studies* 8(2). Accessed August 19, 2014. <http://gamestudies.org/0802/articles/sicart>.
- Smuts, Aaron. 2005. "Are Video Games Art?" *Contemporary Aesthetics* 3. Accessed August 25, 2014. <http://www.contempaesthetics.org/newvolume/pages/article.php?articleID=299>.
- . 2009. "What is Interactivity?" *Journal of Aesthetic Education* 49(4): 53-74.
- Speak, Jeff. 2014. "Theories of Meaning." In *Stanford Encyclopedia of Philosophy*, ed. Edward N. Zalta. Summer 2014 Edition. Accessed August 1, 2014. <http://plato.stanford.edu/archives/sum2014/entries/meaning/>.
- Stanley, Jason, and Zoltán Gendler Szabó. 2000. "On Quantifier Domain Restriction." *Mind & Language* 15(2-3): 219-261.
- Stecker, Robert. 2000. "Is It Reasonable to Attempt to Define Art?" In *Theories of Art Today*, ed. Noël Carroll, 45-64. Madison: University of Wisconsin Press.
- . 2010. *Aesthetics and the Philosophy of Art: An Introduction*. Lanham: Rowman & Littlefield Publishers, Inc. 2nd Edition. (『分析美学入門』森功次訳. 勁草書房. 2013.)
- Suits, Bernard. 1977. "Words on Play." *Journal of Philosophy of Sport* 4(1): 117-131.
- . 1978/2005. *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*. Peterborough, ON: Broadview Press.
- Swink, Steve. 2009. *Game Feel: A Game Designer's Guide to Virtual Sensation*. Amsterdam: Morgan Kaufmann Publishers.
- Szabó, Zoltán Gendler. 2012. "Compositionality." In *Stanford Encyclopedia of Philosophy*, ed. Edward N. Zalta. Fall 2013 Edition. Accessed August 1, 2014. <http://plato.stanford.edu/archives/fall2013/entries/compositionality/>.
- Tavinor, Grant. 2005. "Videogames and Interactive Fiction." *Philosophy and Literature* 29(1): 24-40.
- . 2009a. *The Art of Videogames*. Malden, MA: Wiley-Blackwell.
- . 2009b. "The Definition of Videogames Revisited." In *Proceedings of The Philosophy of*

- Computer Games Conference 2009*, ed. John Richard Sageng. Oslo: University of Oslo. Accessed July 16, 2014. <http://proceedings2009.gamephilosophy.org/>.
- . 2011. "Video Games as Mass Art." *Contemporary Aesthetics* 9. Accessed Aug 25, 2014. <http://www.contempaesthetics.org/newvolume/pages/article.php?articleID=616>
- . 2012. "Videogames and Fictionalism." In *The Philosophy of Computer Games*, eds. John Richard Sageng, Hallvard Fossheim, and Tarjei Mandt Larsen, 185-199. Dordrecht: Springer.
- . 2013. "Videogames." In *The Routledge Companion to Aesthetics*, eds. Berys Gaut and Dominic Lopes, 564-574. 3rd Edition. London: Routledge.
- Thomasson, Amie L. 2003. "Speaking Fictional Characters." *Dialectica* 57(2): 205-223.
- . 2009. "Fictional Entities." In *A Companion to Metaphysics*, eds. Jaegwon Kim, Ernest Sosa, and Gary Rosenkrantz, 10-18. 2nd Edition. Malden, MA: Wiley-Blackwell.
- Tolhurst, William E. 1979. "On What a Text Is and How It Means." *British Journal of Aesthetics* 19(1): 3-14.
- Tychsen, Anders, and Michael Hitchens. 2009. "Game Time: Modeling and Analyzing Time in Multiplayer and Massively Multiplayer Games." *Games and Culture* 4(2): 170-201.
- Uspensky, Boris A. 1976. *The Semiotics of the Russian Icon*, trans. P. A. Reed, ed. Stephen Ruby. Lisse: Peter de Ridder Press. (『アイコンの記号学——中世の絵を読むために』北岡誠司訳. 新時代社. 1983.)
- Walton, Kendall. 1970/2004. "Categories of Art." In *Aesthetics and the Philosophy of Art - The Analytic Tradition: An Anthology*, eds. Peter Lamarque and Stein Haugom Olsen, 142-157. Malden, MA: Blackwell Publishing.
- . 1990. *Mimesis as Make-Believe: On the Foundations of the Representational Arts*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- . 2015. "It's Only a Game!': Sports as Fiction." In *In Other Shoes: Music, Metaphor, Empathy, Existence*, chapter 5. Oxford: Oxford University Press. Kindle version.
- Weisberg, Michael. 2013. *Simulation and Similarity: Using Models to Understand the World*. Oxford: Oxford University Press.
- Wilson, George, and Samuel Shpall. 2012. "Action." In *Stanford Encyclopedia of Philosophy*, ed. Edward N. Zalta. Summer 2012 Edition. Accessed December 31, 2014. <http://plato.stanford.edu/archives/sum2012/entries/action/>.
- Wolf, Mark J. P. 2001. "Space in the Video Game." In *The Medium of the Video Game*, ed. Mark J. P. Wolf, 51-75. Austin: University of Texas Press.
- Wollheim, Richard. 1980. "Seeing-as, Seeing-in, and Pictorial Representation." In *Art and Its Objects*, 205-226. 2nd Edition. Cambridge: Cambridge University Press.
- . 1987. *Painting as an Art*. Princeton: Princeton University Press.
- Zagal, José P., and Michael Mateas. 2010. "Time in Video Games: A Survey and Analysis." *Simulation and Gaming* 41(6): 844-868.
- Zagal, José P., and Noriko Tomuro. 2010. "The Aesthetics of Gameplay: A Lexical Approach." In *Proceedings of the 14th International Academic Mindtrek Conference*, 9-16. Tampere.
- Zangwill, Nick. 1995. "The Beautiful, the Dainty and the Dumpy." *British Journal of Aesthetics* 35(4): 317-329.
- 井頭昌彦. 2009. 「スーパーヴィーニエンス・テーゼと存在論的コミットメント——物理主義の存在論的含意の把握に向けて」『科学哲学』42(2): 59-73.
- 石岡良治, 井上明人, 濱野智史, 黒瀬洋平. 2009. 「『批評』としてのゲーム実況」『Review House 03』所収. Review House 編集室.
- 井上明人. 2006. 「宮本茂をめぐって——コンピュータゲームにおける作者の成立」『ユリイカ』38(6): 181-189. 青土社.

- , 2008. 「遊びとゲームをめぐる試論——たとえば、にらめっこはコンピュータ・ゲームになるだろうか」『Mobile Society Review 未来心理』13: 28-39.
- , 2009a. 「〈リテラシー〉という解釈システム」『ユリイカ』41(4): 154-161. 青土社.
- , 2009b. 「チュートリアルリズムの成立——認知プロセスとしてのゲーム観」『デジタルゲーム学研究』3(1): 59-66.
- 植村玄輝. 2010/2013. 「『存在しない対象が存在する』というマイノングの主張について——明確化の試み」草稿. Accessed Aug 7, 2014.
http://researchmap.jp/mu7uxs4xm-9640/#_9640.
- 柏端達也. 1997. 『行為と出来事存在論——デイヴィッドソンの視点から』勁草書房.
- 河田学. 2013. 「(コンピュータ・) ゲームの存在論——その虚構性と身体性」日本記号学会編『ゲーム化する世界——コンピュータゲームの記号論』所収, 88-105. 新曜社.
- 清塚邦彦. 2009. 『フィクションの哲学』勁草書房.
- Game Life. 2012. 「『ビデオゲーム』がゲームである必要はあるか」GAME LIFE. Accessed December 30, 2014. <http://www.game-damashi.com/articles/201202/262583/>.
- 源河亨. 2014. 「美的性質と知覚的証明」『科学哲学』47(2).
- さやわか. 2012. 『僕たちのゲーム史』星海社新書.
- 戸田山和久. 2014. 『哲学入門』ちくま新書.
- 中沢新一. 1984. 「ゲームフリークはバグと戯れる——ビデオゲーム『ゼビウス』論」『現代思想』12(6): 190-203.
- 中山康雄. 2011. 『規範とゲーム——社会の哲学入門』勁草書房.
- Hally. 2014. 「真説・コンピュータ RPG の起源」『ロールプレイングゲームサイド』1: 83-101. マイクロマガジン社.
- 藤川直也. 2008. 「直接指示論とフィクションにおける名前」『哲学論叢』35: 177-188.
- , 2014. 『名前に何の意味があるのか』勁草書房.
- 松永伸司. 2012. 「ビデオゲームは芸術か」『カリスタ』19: 27-55.
- , 2013. 「ビデオゲームにおけるプレイヤーの虚構的行為」『美学』243: 97-108.
- 松本健太郎. 2013. 「スポーツゲームの組成——それは現実の何を模倣して成立するのか」日本記号学会編『ゲーム化する世界——コンピュータゲームの記号論』所収, 71-87. 新曜社.
- 森功次. 2011. 「ウォルトンのフィクション論における情動の問題」『美学芸術学研究』29: 43-83.
- 吉田寛. 2007. 「テレビゲームの感性学に向けて」『多摩美術大学研究紀要』22: 183-190.
- , 2011. 「ビデオゲームにとって『リアルな空間』とは何か? ——〈第三の次元〉の表現技法を中心に」『美学芸術学論集』7: 31-49.
- , 2013. 「ビデオゲームの記号論的分析——〈スクリーンの二重化〉をめぐる」日本記号学会編『ゲーム化する世界——コンピュータゲームの記号論』所収, 54-70. 新曜社.

Ludography

- 以下に、本稿で参照指示したビデオゲーム作品を挙げる。
- リストの書式は以下の通り。
[タイトル]. [出版年]. [プラットフォーム]. [開発者], [出版者].
- プラットフォームの略号は以下の通り。
AC: アーケードゲーム
BG: ブラウザゲーム
DS: ニンテンドーDS
FC: ファミリーコンピュータ
GB: ゲームボーイ
GC: ニンテンドーゲームキューブ
MD: メガドライブ
N64: NINTENDO64
PC: パーソナルコンピュータ (メインフレーム等の汎用コンピュータ一般を含む)
PCE: PC エンジン
PS: プレイステーション
SFC: スーパーファミコン
- 開発者と出版者が同じ場合は一方を省略した。
- 開発者が複数ある場合は「/」で区切って示した。
- 基本的にオリジナル作品を挙げているが、移植作品やリメイク作品も一部含まれる。
- 同一作品が複数のプラットフォームで発表されている場合は、原則もっとも早く発表されたものを挙げたが、筆者がプレイしたものを挙げている場合もある。
- 個別作品ではなくシリーズにのみ言及しているものは含めていない。

Akarabeth. 1979/1980. PC. Richard Garriott, California Pacific Computer Co.

Angry Birds. 2009. iOS. Rovio Entertainment, Chillingo/Clickgamer.

Breakout. 1976. AC. Atari.

Braid. 2008. Xbox 360. Number None, Inc., Microsoft Game Studios.

Call of Duty 4: Modern Warfare. 2007. PC. Infinity Ward, Activision.

Civilization. 1991. PC. MacroProse.

Colossal Cave Adventure. 1976/1977. PC. William Crowther / Don Woods.

Dear Esther. 2012. PC. The Chinese Room.

dnd. 1975. PC. Gary Whisenhunt and Ray Wood.

Dungeon. 1975/1976. PC. Don Daglow et al.

Every Day the Same Dream. 2009. BG. Paolo Pedercini, Molleindustria. Accessed January 10, 2015. <http://www.molleindustria.org/everydaythesamedream/everydaythesamedream.html>.

Fez. 2012. Xbox 360. Polytron Corporation, Trapdoor.

Grand Theft Auto IV. 2008. Xbox 360. Rockstar North, Rockstar Games.

McPixel. 2012. PC. Mikolaj Kamiński.

Metris. 2005. PC. InspiredCode.

Minecraft. 2009. PC. Mojang.

Mountain. 2014. iOS. David O'Reilly, Double Fine.

Mystery House. 1980. PC. On-Line Systems.

- NetHack*. 1987. PC. The NetHack DevTeam.
- Passage*. 2007. PC. Jason Rohrer.
- pedit5*. 1975. PC. Rusty Rutherford.
- Pong*. 1972. AC. Atari.
- Portal*. 2007. Xbox 360. Valve.
- Rogue*. 1980. PC. Michael Toy and Glenn Wichman.
- Return to Castle Wolfenstein*. 2001. PC. Gray Matter Interactive, Activision.
- September 12th: A Toy World*. 2003. BG. Gonzalo Frasca, Newsgaming. Accessed January 10, 2015. <http://www.newsgaming.com/games/index12.htm>.
- SimCity*. 1989. PC. Maxis.
- The Sims*. 2000. PC. Maxis, Electronic Arts.
- Spacewar!* 1961/62. PC. Steve Russell et al.
- Spy vs. Spy*. 1984. Commodore 64. First Star Software, Beyond Software.
- Superbrothers: Sword & Sworcery EP*. 2011. iOS. Superbrothers / Capybara Games.
- Super Hexagon*. 2012. iOS. Terry Cavanagh.
- Tennis for Two*. 1958. PC. William Higinbotham.
- Tetris*. 1984. PC. Alexey Pajitnov.
- Ultima Online*. 1997. PC. Origin Systems, Electronic Arts.
- Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord*. 1981. PC. Sir-Tech Software, Inc.
- 『ウィザードリィ II』 1989. FC. リメイク版. ゲームスタジオ, アスキー.
- 『A列車で行こう III』 1990. PC. アートディンク.
- 『A列車で行こう IV』 1993. PC. アートディンク.
- 『ギャラクシアン』 1979. AC. ナムコ.
- 『グラディウス』 1986. FC. 移植版. コナミ.
- 『ストリートファイターII』 1991. AC. カプコン.
- 『スーパーマリオカート』 1992. SFC. 任天堂.
- 『スーパーマリオブラザーズ』 1985. FC. 任天堂.
- 『スーパーマリオ 64』 1996. N64. 任天堂.
- 『スペースインベーダー』 1978. AC. タイトー.
- 『スペースインベーダー・インフィニティージーン』 2010. Xbox 360. タイトー.
- 『ゼビウス』 1983. AC. ナムコ.
- 『ゼルダの伝説』 1986. FC. 任天堂.
- 『大乱闘スマッシュブラザーズ DX』 2001. GC. HAL 研究所, 任天堂.
- 『タクティクスオウガ』 1995. SFC. クエスト.
- 『鉄拳タッグトーナメント』 1999. AC. ナムコ.
- 『電車でGO!』 1997. AC. タイトー.
- 『ときめきメモリアル』 1994. PCE. コナミ.
- 『ドラゴンクエスト』 1986. FC. チュンソフト, エニックス.
- 『ドラゴンクエスト II』 1987. FC. チュンソフト, エニックス.
- 『ドラゴンクエスト IV』 1989. FC. チュンソフト, エニックス.
- 『ドラゴンクエスト V』 1992. SFC. チュンソフト, エニックス.
- 『ドンキーコング』 1981. AC. 任天堂.
- 『パーチャファイター』 1993. AC. セガ.
- 『パックマン』 1980. AC. ナムコ.
- 『ひぐらしのなく頃に』 2002-2006. PC. 07th Expansion.
- 『ファイナルファンタジーIII』 1990. FC. スクウェア.
- 『ぷよぷよ』 1992. MD. 移植版. コンパイル, セガ・エンタープライゼス.
- 『ポケットモンスター赤・緑』 1996. GB. ゲームフリーク/クリエーターズ, 任天堂.

- 『ポートピア連続殺人事件』 1985. FC. 移植版. チュンソフト, エニックス.
『ポールポジション』 1982. AC. ナムコ.
『MOTHER』 1989. FC. パックスソフトニカ/APE, 任天堂.
『マリオブラザーズ』 1983. AC. 任天堂.
『MOON』 1997. PS. ラブデリック, アスキー.
『メトロイドプライム』 2003. GC. レトロスタジオ, 任天堂.
『ゆめにつき』 2004. PC. ききやま.
『ラサール石井のチャイルズクエスト』 1989. FC. ナムコ.
『レイディアントシルバーガン』 1998. AC. トレジャー, セガ.

Figures

- Fig.1.1. A screenshot of *Pong*. 2006. Online image. By User:Bumm13. Public Domain. Retrieved June 24, 2015. <https://en.wikipedia.org/wiki/File:Pong.png>.
- Fig.2.1. A screenshot of *Passage*. 2009. Online image. From Jordan Magnuson, "Life in a Bottle," *Necessary Games*. Retrieved June 24, 2015. <http://www.necessarygames.com/reviews/passage-game-free-download-independent-linux-mac-os-x-windows-art-game-abstract-singleplayer>.
- Fig.2.2. A screenshot of *Every Day the Same Dream*. 2010. Online image. From James DeRosa, "10 Artsy-Fartsy Games for People Who Like Artsy-Fartsy Things," *GamesBeat*. Retrieved June 24, 2015. <http://venturebeat.com/community/2010/07/09/10-artsy-fartsy-games-for-people-who-like-artsy-fartsy-things/>.
- Fig.2.3. *Donkey Kong* arcade at the QuakeCon 2005, without the background. 2005. Online image. By ZapWizard / bayo. Creative Commons Attribution-ShareAlike 2.0 Generic. Retrieved June 24, 2015. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Donkey_Kong_arcade.jpg.
- Fig.2.4. Transparent version of NES console. 2010. Online image. By Evan-Amos. Public Domain. Retrieved June 24, 2015. <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:NES-Console-Set.png>.
- Fig.2.5. Nintendo Gameboy. 2009. Online image. By William Warby. Creative Commons Attribution 2.0 Generic. Retrieved June 24, 2015. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Nintendo_Gameboy.jpg.
- Fig.2.6. Apple II. 2013. Online image. By Devin Cook / Rama & Musée Bolo. Creative Commons Attribution-ShareAlike 2.0 France. Retrieved June 24, 2015. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Apple_II_transparent_800.png.
- Fig.2.7. A screenshot of *Angry Birds*. 2012. Online image. By GTramp. Retrieved June 24, 2015. <http://www.mobymgames.com/game/android/angry-birds/screenshots/gameShotId,547317/>.
- Fig.4.1. Daniel Ted Felociano, *The Cat Beggar*. 2010. Online image. Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 2.0 Generic. Retrieved June 24, 2014. <https://www.flickr.com/photos/danieltedcfelociano/4526878469/>.
- Fig.4.2. My modification of Felociano's *The Cat Beggar*. 2014. Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 2.0 Generic.
- Fig.4.3. My modification of Felociano's *The Cat Beggar*. 2014. Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 2.0 Generic.
- Fig.4.4. George Inness, *The Lackawanna Valley*. 1856. Oil on canvas. National Gallery of Art, Washington, DC. Digital image downloaded. Retrieved June 24, 2015. <http://www.nga.gov/content/ngaweb/Collection/art-object-page.30776.html>.
- Fig.4.5. Cindy See, *Chocolate Reality*. 2008. Online image. Creative Commons Attribution-ShareAlike 2.0 Generic. Retrieved June 24, 2015. <https://www.flickr.com/photos/25214524@N04/3119673112>.
- Fig.4.6. *Voynich Manuscript Cipher Manuscript*. Manuscript. Yale University Library. Digital image downloaded. Retrieved June 24, 2015. <http://brbl-dl.library.yale.edu/vufind/Record/3519597>.

- Fig.4.7. 『本居宣長六十一歳自画自賛像』 1790. 紙本著色. 本居宣長記念館. Digital image downloaded. Retrieved June 24, 2015.
http://www.norinagakinenkan.com/collect/61_24.html.
- Fig.5.1. A screenshot of *Pong*. 2006. Online image. By User:Bumm13. Public Domain. Retrieved June 24, 2015. <https://en.wikipedia.org/wiki/File:Pong.png>.
- Fig.5.2. A screenshot of *Spece Invaders*. Online image. Retrieved June 24, 2015.
<http://3generations.eu/blog/archives/7713>.
- Fig.5.3. A screenshot of *Donkey Kong*. Online image. Retrieved June 24, 2015.
<https://trapolimdotempo.wordpress.com/category/talking/>.
- Fig.5.4. Original *Tetris* emulation. Online image. By necrosaro. Retrieved June 24, 2015.
<http://tetrisconcept.net/threads/original-tetris-emulation.2130/>.
- Fig.5.5. My screenshot of *Dragon Quest II*. 2015.
- Fig.5.6l. A screenshot of *Pac-Man*. Online image. From The International Arcade Museum at Museum of the Game. Retrieved June 24, 2015.
http://www.arcade-museum.com/game_detail.php?game_id=10816.
- Fig.5.6r. *Pac-Man* split-screen kill screen. 2012. Online image. Retrieved June 24, 2015.
https://en.wikipedia.org/wiki/File:Pac-Man_split-screen_kill_screen.png.
- Fig.5.7. My screenshot of *Final Fantasy III*. 2014.
- Fig.6.1. My screenshot of *Super Mario Brothers*. 2015.
- Fig.6.2. *Super Mario's* signs. 2014. My modification of my screenshot of *Super Mario Brothers*.
- Fig.6.3. Three kinds of signs in videogames. 2014. Original.
- Fig.6.4. A screenshot of *NetHack*. 2003. Online image. By David B. Thomas. Retrieved July 21, 2014. <http://dt.prohosting.com/hacks/nethack.html>.
- Fig.6.5. Pierre-Auguste Renoir, *Les Baigneuses*. 1918-1919. Oil on canvas. Musée d'Orsay, Paris. Digital image downloaded. Retrieved August 3, 2014.
<http://www.aparences.net/periodes/impressionnisme-3/pierre-auguste-renoir/>.
- Fig.6.6. The real-time rendering engine *Mizuchi*. Online image. Retrieved January 1, 2015.
<http://www.siliconstudio.co.jp/middleware/mizuchi/>.
- Fig.6.7. A screenshot of *Sword & Sworcery EP*. Online image. Retrieved January 1, 2015.
<http://unreal.rgr.jp/diary.cgi?field=4>.
- Fig.6.8. A screenshot of *Dragon Quest V*. 2011. Online image. By anonymous. Retrieved July 20, 2014. http://detail.chiebukuro.yahoo.co.jp/qa/question_detail/q1072457520.
- Fig.6.9. The state tree. 2015. Original.
- Fig.6.10. The relation between domains. 2015. Original.
- Fig.6.11. My screenshot of *Dragon Quest*. 2014.
- Fig.6.12. My screenshot of *Mother*. 2014.
- Fig.6.13. The analogical inference from fictional contents to game-relevant contents. 2015. Original.
- Fig.6.14. A screenshot of *Colossal Cave Adventure*. Online image. From Gamasutra. Retrieved December 15, 2014.
http://www.gamasutra.com/view/feature/1499/the_history_of_zork.php?print=1.
- Fig.6.15. My screenshot of *The Portopia Serial Murder Case*. 2014.
- Fig.6.16. A screenshot of *McPixel*. Online image. From Google Play Store. Retrieved December 15, 2014. <https://play.google.com/store/apps/details?id=air.gd.sos.mcpixel>.
- Fig.6.17. A screenshot of *SimCity*. Online image. Retrieved December 15, 2014.
<http://theretrogaminggeek.blogspot.jp/2013/03/retro-review-simcity-snes-1991.html>.
- Fig.6.18. The signification of simulation. 2015. Original.

- Fig.6.19. A screenshot of *Spacewar!* Online image. Retrieved December 15, 2014.
http://www.thocp.net/software/games/early_years.htm.
- Fig.6.20. A screenshot of *September 12th*. Online image. Retrieved December 15, 2014.
http://www.lemonde.fr/actualite-medias/article/2010/07/15/jeu-video-je-perds-donc-je-pense-serious-games-2-5_1385386_3236.html.
- Fig.6.21. A screenshot of *Fez*. Online image. Retrieved December 15, 2014.
<http://www.ps4fans.net/fez/>.
- Fig.7.1. A screenshot of *Super Smash Bros. Melee*. Online image. Retrieved June 8, 2015.
<http://smashboards.com/threads/melee-hacks-and-you-updated-5-21-2015.247119/page-109>.
- Fig.7.2. A screenshot of *Darkhall* with wire-frame graphics. Online image. Retrieved October 5, 2011. <http://wiz.morphball.net/darkhall/manual/system-menu.html>.
- Fig.7.3. Screen scrolling from my screenshots of *Xevious*. 2011.
- Fig.7.4. A screenshot of *Ultima Online*. Online image. Retrieved July 24, 2014.
http://www.uoguide.com/Classic_Client.
- Fig.7.5. A screenshot of *Super Mario Kart*. Online image. Retrieved July 24, 2014.
https://en.wikipedia.org/wiki/File:Super_Mario_Kart_screen_shot.jpg.
- Fig.7.6. A example of head-up display from a screenshot of *Metroid Prime*. Retrieved January 12, 2015. <http://metopal.com/2013/09/30/pret-a-jouer-and-videogame-couture/>.
- Fig.7.7. A screenshot of *Tactics Ogre*. Online image. Retrieved July 24, 2014.
<http://www.kanshin.com/keyword/370048>.
- Fig.7.8. My screenshot of *Dragon Quest IV*. 2014.
- Fig.7.9. A screenshot of *Radiant Silvergun*. Online image. Retrieved July 24, 2014.
<http://www.neogaf.com/forum/showthread.php?t=743650&page=3>.
- Fig.10.1. Isomorphic representation. 2014. Original.
- Fig.10.2. Partial isomorphism. 2014. Original.
- Fig.10.3. Parts with fictional contents but without game-relevant contents. 2014. Original.
- Fig.10.4. A screenshot of *A-Train III*. Online image. Retrieved January 11, 2015.
http://www.artdink.co.jp/japanese/title/LEG/ALP/ALP_summary.html.
- Fig.10.5. A screenshot of *A-Train IV*. Online image. Retrieved January 11, 2015.
<http://melog.info/archives/2004/11/20113826.html>.
- Fig.10.6. A screenshot of *Densha de GO!* Online image. Retrieved January 11, 2015.
http://blogs.yahoo.co.jp/eby_ss/11162319.html.