

氏名	松永 伸司
ヨミガナ	マツナガ シンジ
学位の種類	博士（美術）
学位記番号	博美第465号
学位授与年月日	平成27年3月25日
学位論文等題目	〈論文〉 ビデオゲームにおける意味作用

論文等審査委員

（主査）	東京藝術大学	教授	（美術学部）	松尾 大
（副査）	東京藝術大学	准教授	（美術学部）	川瀬 智之
（副査）	東京藝術大学	准教授	（美術学部）	布施 英利

（論文内容の要旨）

本研究は、ひとつの芸術形式としてのビデオゲームの形式的特徴を、とくに意味作用の側面に注目しながら記述することを目的とする。ある芸術形式の形式的特徴は、当の形式を持つ作品の芸術的評価の焦点になる特徴である。ビデオゲーム作品の受容過程は、おおまかに知覚的・認知的側面と行為的側面に区別できる。前者を「意味作用」、後者を「ゲームプレイ」と呼ぶ。意味作用は、モニタやスピーカーといった機器からの出力によって引き起こされるプレイヤーの知覚・認知の過程である。意味作用は、それ自体として芸術的評価の焦点になる一方で、もうひとつの焦点であるゲームプレイの前提としても機能する。

本稿は3部から構成される。第1部（1～3章）では、本研究の目的、背景、前提を述べる。第2部（4～6章）では、ビデオゲームの意味作用を記述するための理論的枠組みを定義しつつ、意味作用の諸相を一般的に論じる。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する。

章ごとの内容は、以下の通りである。

1章では、本研究の目的と位置づけを説明する。本研究は、一方ではビデオゲーム研究における哲学的議論の文脈に、他方では英語圏における芸術の哲学の文脈に位置づけられるものである。

2章では、ビデオゲームの定義について論じる。まず定義の目的を示し、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。また、ビデオゲームの形式的特徴を論じるための前提として、ビデオゲーム作品一般の媒体的構成を説明する。

3章では、ビデオゲームをひとつの芸術形式と見なせるかどうか、またそれを娯楽ではなく芸術と見なすことにどのような意義があるのかという問題を取り上げる。さらに、歴史的観点から、ビデオゲームがゲームかつフィクションというハイブリッドな性格を持つ芸術形式であることを示す。

4章では、意味作用一般を記述するための理論として記号論的枠組みを導入する。これによって、ビデオゲームにおける二つの主要な表示方式である言語と画像を同じ枠組みで扱うことが可能になる。

5章では、ビデオゲームの意味作用における統語論的側面を扱う。ここでは、ビデオゲームの記号の特徴やそれを記述するための枠組みを提示する。また、インタラクティブ性の定義についての議論を取り上げる。

6章では、ビデオゲームの意味作用における意味論的側面を扱う。ビデオゲームは、二種類の意味論を持つという点で特殊である。一方は虚構世界を表すものであり、他方はゲームメカニクスを表すものである。この章の中心的部分は、虚構世界とゲームメカニクスそれぞれの定義である。加えて、インタラクティブなフィクションやゲームプレイといったビデオゲームの重要な特徴も論じられる。さらに、謎解きやシミュレーションといった特殊な側面が二種類の意味論の相互作用として説明される。

7章では、ビデオゲームにおける空間の表示を扱う。この章では、第2部で提示した理論を空間に適用し、統語論的空間や二種類の意味論的空間といった概念を定義する。この枠組みによって、既存の空間論における諸分類やビデオゲームの空間にかかわる日常的な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。ここでもまた、第2部で提示した理論を時間に適用することで、統語論的時間と二種類の意味論的時間を定義する。これら三つの時間軸の対応関係によって、ビデオゲームの時間にかかわる日常的な諸概念が定式化される。

9章では、「現実のプレイヤーは虚構世界上で行為する」という存在論的に受け入れがたい文をどのように説明するかという問題を扱う。諸説を検討したあと、二種類の意味論の区別、記号の個別化、記号の名前といった道具立てを用いれば、この事態を無理なく説明できることを示す。

10章では、プレイヤーの行為と虚構世界上の行為が切り離しがたく結びついているように思えるという直観をどのように説明するかという問題を扱う。これは、行為のシミュレーションとその写実性という観点を導入することで十分に説明される。

11章では、ビデオゲームの虚構世界が整合性を持たないことがしばしばあるという論点を扱う。ここでは、言語行為論の枠組みをもとに、虚構世界の非整合性として記述される事態の内実を明らかにする。そのうえで、この事態がゲームかつフィクションというビデオゲームのハイブリッドな性格からほとんど不可避に帰結するものであることを示す。

終章では、本稿で論じきれなかったいくつかの問題、とりわけゲームプレイの問題と、今後の研究の見通しを示す。ゲームをゲームプレイの経験を作り出すものとして考えれば、ゲーム一般とその現代的あらわれであるビデオゲームを行為の芸術としてとらえる観点がひらける。これはまた、遊びと美的なもの類比という伝統的な考えについて新たな光を投げかけるものでもある。

(総合審査結果の要旨)

本論文は芸術形式としてのビデオゲームを理論的に記述することを目的とする。かかる理論には、形式を対象とすることから明晰さが、記述であることから、記述されるべき対象との対応が、理論であることから体系性が要求される。

明晰さは理論がそれ自体として持つべき性質である。「芸術形式としてのビデオゲーム」と言う場合の「形式」とは諸部分の関係に他ならないから、日常的直観では必ずしも明瞭に分節化されていないビデオゲームという対象を明確に構造化するために、理論を構成する各概念は明晰、厳密な規定を受けている必要がある。各概念がそのように規定されていることによって、概念相互の整合性も保証される。

対象との対応は対象との関係において理論が持つべき性質である。つまり対象であるビデオゲームについてのわれわれの直観と一致したり、ビデオゲームについての経験的事実を説明する力を持ったりしている必要がある。

体系性は、他の理論との関係において理論が持つべき性質である。それは他の理論との整合性によって本論文の理論に妥当性を付与すると同時に、知の全体性に対して本論文の理論が寄与することを可能にする。

以上の三つの要件を本論文は極めて高い程度に満たしている。

厳密性について言えば、申請者は個々の概念の明晰性を徹底的に追及し、高度の厳密性を達成している。一例として、ゲームメカニクスを論じる際の、先行研究では曖昧なままである「ゲームプレイ」「ルール」「フィクション」「虚構世界」「表示」といった諸概念の明確化の作業が挙げられよう。

対象との対応について言えば、先ず本論文は対象の直観との一致にしばしば訴えている。例えば、本論文の要であるフィクションとゲームメカニクスという二面性について言えば、論証でなくわれわれの直観との一致によって申請者はそれを正当化する。この方式は他の多くの言明についても採用されている。また対象との対応のもう一つの面である説明力について言えば、特に第3部で本論文の枠組は特殊な対象に適用されることによってその説明力が検証されている。

体系性について言えば、記号論的概念(統語論、意味論、語用論)、文藝理論的概念(フィクション)、画像理論的概念(描出、遠近法)など、既存の理論体系から活用可能なものを取り込むことによって、ビデオゲームにおける意味作用を包括的に記述しうる体系に仕上げている。

以上の三つの要件が従来の研究によっては十分に充足されていないことは、申請者の言うとおりである。これに対し本論文は、芸術「形式」としてのビデオゲームを考察する論文としての三つの要件をきわめて高

い程度に満たしている。

さて、論文には主題の如何を問わず充たすべきもう一つの要件がある。オリジナリティーである。むろん本論文のすべての部分がオリジナルであるわけではない。ゼロからすべてを自作することはそもそも不可能であり、ナンセンスでもあるからである。したがって本論文は目的に応じて先行研究の提供する概念や見解に言及する。ただし本論文はそれらを単に提示、紹介するわけではない。そうではなくて、それらを分析したり、展開したり、明確化したり、批判したり、擁護したり、修正したり、組み合わせたり、新たな対象に適用したりして、その理論構築の素材として使用している。この利用の仕方に本論文のオリジナリティーが存する。

例としてここでは本論文の提示する理論の中核部のオリジナリティーを一つだけ挙げる。タイトルが示すように、本論文はビデオゲームにおける意味作用を扱うが、その際、虚構世界だけでなく、ビデオゲームを構成するもう一つの面であるゲームメカニクスについても意味作用という観点を導入している。これは本論文のオリジナリティーである。二面における意味作用というこの構図は、本論文の6割を占める第2部の意味作用の理論の基本構造を与えると同時に、その枠組を特殊なものに適用する第3部の諸章の基本図式にもなっている。その意味で本論文の中核に位置する。むろんゲームメカニクス、意味作用という概念自体は必ずしも申請者のオリジナルではない。しかしゲームメカニクスをビデオゲームにおけるインタラクションの対象として焦点化し、それを意味作用の対象として虚構世界と並列させることは、従来なされていない。つまりこれらの概念をこの仕方と組み合わせることで理論を構築したことは申請者のオリジナリティーの一つである。そしてこのオリジナリティーの持つ価値は大きい。なぜならそれは、例えばフィクションの意味作用とゲームメカニクスの意味作用の相互関係を主題化する視座を構築するなど、理論的生産性に富む理説であるからである。

以上、ビデオゲームについてのすぐれた理論を提示するものとして高い価値を持つ論文である。したがって博士学位を認定する十分な根拠となる。