

# コンピュータ・ゲームにおけるリアリティの 多元性に関する研究

松 本 健太郎

## 序 論

本研究の目的は、われわれをプレイヤーとして虚構世界へと誘うコンピュータ・ゲームが現実世界の何をシミュレートして成立しているのかを解明するところにある。コンピュータ・ゲームとは他のメディアムとどのように異なるのか、私たちはゲームに没頭するとき何者になっているのか、あるいはコンピュータ・ゲームの虚構世界は現実の何を模倣もしくはシミュレートしながら組み立てられたものであるといえるのか。われわれは本稿においてコンピュータ・ゲームに照明をあてながら、上記の問いに示唆されるような、その受容の根本的なメカニズムを問い直してみたいと考えている。

コンピュータ・ゲームの受容体験の本質を照射するためには、まず手始めに、そのメディアム論的な固有性に目を向ける必要がある。その第一のポイントとして指摘しうるのはプレイヤーと主人公の近さ（あるいは等価性）であり、第二のポイントとして指摘しうるのはインタラクティビティである。それらのポイントを簡単に説明していく前に、本稿における鍵概念のひとつである「代理行為者」について定義しておこう。

コンピュータ・ゲームの作品世界内における「代理行為者」(agent)とはプレイヤーの代理物であり、仮想現実を疑似体験する際の基点となるキャラクターのことである。もちろん代理行為者の表象には多様な形態があり、また作品によっては

その存在を確認することができないケースもありうる。たとえば『ドラゴンクエスト』のようなRPG（ロール・プレイング・ゲーム）を想起してもらえれば良いのだが、代理行為者が視覚的な形態をとって画面の中央に表示されているものもあるだろう。あるいはコナミの人気サッカーゲーム、『ウイニングイレブン』のように代理行為者が流動的であり、単一の存在として特定することが困難であったり（というのも本作品では、プレイヤーは11人の選手を操作するだけでなく、戦術を決定する監督の役割や、トレードなどの経営判断をおこなうオーナーの役割を担わされるからである）、あるいは他のジャンルのゲームでは代理行為者が人間ではなく戦闘機やモンスターであったりする場合もあるだろう。さらにはFPS（ファーストパーソン・シューティングゲーム）のように、代理行為者が画面上に表示されず、その代わりに主人公の視界が一人称視点からの主観ショット的な映像として再現されているものもあるだろう。他方、ゲームによっては代理行為者の存在を確認することができない、あるいはその存在を必要としないタイプの作品があるということも事実である。その代表的な事例をあげるならば、いわゆる「脳トレ」系のゲームの多くなどがそれに該当すると考えられる。

それでは「プレイヤーと代理行為者の近さ」とはどういうことか。実際に多くの作品をみてみると、格闘ゲームやRPGをはじめとする多くのジャンルにおいて、プレイヤーと代理行為者との間に虚構の設定として「等価性」が付与されている場合が多い。さらに一部の作品では（たとえば任天堂の『Wii スポーツ』等における人間型キャラクターのMiiのように）主人公がプレイヤーの分身（アバター）となり、プレイヤーがそなえる属性（名前、性別、風貌など）をそのキャラクターに対して付与することができる場合もある（図1）。逆に、いわゆる「職ゲー」と呼ばれる作品では、スポーツ選手や市長や航空管制官として設定されている主人公の属性を、仮想現実のなかでプレイヤーに付与することができる場合もあるだろう。つまり多くのコンピュータ・ゲームにおいては、虚構世界に対する没入の前提条件として、プレイヤーと代理行為者との間（換言すれば、「現実の私」と「虚構の私」との間）に疑似的な等号関係、すなわち「イコール」の関係が課されているのだ。



(図1) 人間型キャラクター「Mii」

第二のポイント、つまりコンピュータ・ゲームの固有性を形づくる重要な要素として捉えることができるのは、そのインタラクティビティである。そしてそのインタラクティビティとは、それが特定の作品のなかでどのような形で発現するにせよ、コントローラがプレイヤーと作品世界とを仲立ちするインターフェイスとして介在するからこそ実現されうる、とあってよいだろう。プレイヤーはコントローラによって虚構世界に係留される存在であり、そのコントローラを経由して自らの意志や判断にそった選択をプレイに反映させうるからこそ、能動的な参加者としての自覚（／錯覚）を獲得することができる。そして何よりもコントローラの仲介による没入という受容のメカニズムこそが、他のメディアを前提とする作品形態——たとえば小説、映画、テレビドラマなどにおけるそれ——の受容には認められないようなコンピュータ・ゲームの固有性を形成していると理解することができる。

以上に素描したようなコンピュータ・ゲームの固有性を念頭に置きながら、本稿ではプレイヤーと代理行為者の関係性に目を向け、両者のあいだで仮設される、あるいは捏造される等価性を視野にいれながら、その表象空間に特有の組成を解明していきたいと考えている——コンピュータ・ゲームが提示する世界観がどのような構成原理のもとに成立しているのか、そして、その世界観にプレイヤーがどのようなメカニズムをもって没入していくのか。そしてその際に、コンピュータ・ゲームを構成する「記号の次元」と「メディアの次元」がどのように絡み合っているのか

——われわれの関心が向けられているのはそこである。

## 1. プレイヤー／代理行為者の縫合と断絶

しばしばコンピュータ・ゲームはその受け手に対して、現実とは異なる虚構の人物に扮するように求める。つまりプレイヤーに要求されるのは代理行為者への擬態なのである。たとえばプレイヤーは『ウイニングポスト』においては馬主であったり、『三國無双』においては張飛や呂布であったり、あるいは『ドラゴンクエスト』においては勇者であったりする必要がある。つまり別の何者かに「なる」ことが要請されるのだ。

この過程、すなわちプレイヤーと代理行為者との間に等価性が仮設される際に関与することになるのは「記号の次元」と「メディアの次元」である。たとえばRPGの場合、モニターとスピーカとが連動しながら作品世界（たとえば「魔王が支配する」とされる虚構世界）の提示に必要な視聴覚記号を再生し、その総和によって主人公（勇者）とそれをとりまく仮想現実が表象される。そして、そのような舞台装置の存在を前提として、プレイヤーはコントローラの媒介作用によって代理行為者（勇者）を操作し、仮想現実生きる者として自己を仮構していく。そのとき代理行為者は、それを表象するハードウェアと、それを視認し操作するプレイヤーとの結節点として、プレイヤーによるゲーム世界への没入（あるいは感情移入）の受容器として機能することになる。

もちろん上記の説明はあらゆる作品に該当することではないかもしれないが、しかしRPGや格闘ゲーム、あるいはスポーツ・ゲームなど、数多くのジャンルのゲームに認められる機制である。プレイヤーと代理行為者は、作品世界の表象に必要な記号群（音と映像かならる記号の総和）と、それに対する介入にメディア（とりわけマクルーハンの意味で、神経組織を拡張するコントローラ）を紐帯としてイコールで結ばれる。しかし付言しておくならば、それらの等価性はあくまでもプレイヤーにとっては作品に没入している最中においてのみ有効な一過性の事象である。

つまり詩人サミュエル・テイラー・コウルリッジ的な意味での「不信の停止」を前提とするならば、虚構世界への敷居を跨いだときのみ構成される刹那的な体験を基礎とするものだといえる。

二つの「私」の等価性を考えるとき、次のような興味深い作品をあげることもできる。それはエウレカコンピューター株式会社によって制作された『e スポーツグラウンド』である。これは近年人気を博しつつある直観的操作が可能な体験型ゲーム、すなわち『Wii スポーツ』以降のゲーム作品の進化形であるといえるだろう。四畳半程度の物理的空間のうえに、プロジェクターによって投影されたバーチャルなゲーム空間が出現し、そこをスポーツのグラウンドとして生身のプレイヤーがバーチャルなパック（円盤）を手足で打ち合うエア－ホッケーのようなものである。この作品のなかでプレイヤーはゲーム空間の内部に埋め込まれ、そこで表象される登場人物として振る舞い、代理行為者と完全に一致することになる。



(図2) 『e スポーツグラウンド』

この作品が体験型ゲームの進化形であるといえるとするならば、それはプレイヤーと代理行為者との新たな関係性をわれわれに示唆するからである。従来のゲームでは仮想的な水準で想像されていたプレイヤーの没入体験が物理的な水準で実践されている。言い換えれば、そこでは「プレイヤーの身体」と「代理行為者の表象」

との完全な一致が指向されているのだ。

しかし考えてもみれば、そもそもプレイヤーと代理行為者をつなぐ等号は本来的には脆弱なものであり、プレイヤーが虚構世界から離脱することによってあっけなく無効化される性質のものである。そのような契機はゲームのなかで迎えるエンディングだけではなく、ゲームの中断や敗北によっても召喚される。しかしその脆弱性がもっとも顕著に立ち現われるのが、なんといっても作品内で表象される主人公の「死」の瞬間ではないだろうか。

作品世界のなかで主人公＝代理行為者にもたらされる死は、根本的にそれ以外の登場人物の死とは資格を異にするものである。たとえば戦場を舞台とする多くのFPSでは、敵味方含め無数の「死」がそこに表象される。それらは主人公＝代理行為者にとってはゲームの展開上不可避に遭遇する出来事として感覚される。しかし、これに対して主人公の「死」が意味するのはゲームオーバーであり、視点人物の消滅による作品世界の終りであり、さらにそれを本稿の文脈にそって換言するならば、仮構されていた「等価性の失効」であるともいえよう。ひとつ具体的な事例としてゲームソフト社が制作した iPhone 版アプリ『Sandstorm』をあげてみよう。そこで主人公の死へと至る過程をなぞってみるならば、まず浴びる銃弾の数が増えるにしたがって画面上の主観ショット的な映像が次第に赤く血でそまり、次第に視野が狭まるとともに視認性が著しく低下し、さらには作品世界を見通すことが不可能になる。それと同時に主人公の苦しそうな呼吸音が挿入され、また環境音が反響して聞き取りにくくなり、遂にはコントローラを介した主人公の操作が途絶する。まさに魂が抜けていくプロセスを連続的に描写したかのようなその場面によって描出されるのは「負傷」であり、その延長線上にある「死」である。そして、本来的には不可能な体験であるはずの「一人称の死」の視聴覚的表象が意味するものとは何かというと、それはプレイヤーと代理行為者との等号の綻びだといえる。



(図3) 『Sandstorm』における一人称の死のシミュレーション

注目すべきことは、「死」という究極的な事象がプレイヤーに対して、複数の感覚器官をチャンネルとして伝達されている、ということである。作品によっては、それが先述の事例のような視聴覚記号によるものだけではなく、それに加えて、たとえばコントローラの振動技術によって触覚的刺激が伝達され、それによって「負傷」や「死」の衝撃が微弱ながらもプレイヤーへと還元される場合もあるだろう。だが、それもプレイヤーと代理行為者との間に横たわる根本的な断絶を隠蔽するものにはなりえない。というのも、そもそもプレイヤーにとって主人公の死とは（一人称の死がその主体の世界の消滅を意味するのに対して）ゲームの虚構現実の内部において疑似体験された一個の出来事に他ならないからである。

## 2. ゲームの勝者／受益者とは誰か

インタラクティブ・メディアであるコンピュータ・ゲームでは、作品世界に介入するプレイヤーのパフォーマンス、すなわちその主体の判断とそれに依拠する操作の集積が勝敗や成否を分かつと概括することができるだろう。格闘ゲームにしても、あるいは歴史シミュレーションゲームにしても、それぞれのゲームが提示するバーチャルな環境のなかで最適な振る舞いをした者が勝者へと一步近づく。これは大部分の作品に該当することだといえようが、一旦ここで立ちどまって、そもそもプレ

イの成果としてもたらされる勝敗や成否がいったい誰に帰属するものなのか、とあらためて問い直してみることもできるだろう。この問題に対する考察が意味をもつのは、それによって通常のプレイにおいてはあまり意識されないようなプレイヤーと代理行為者の関係性の曖昧さが顕現するからである。

『ウイニングイレブン』を例に考えてみるならば、プレイヤーがスペインのバルセロナを選択し、自軍を率いてリーガ・エスパニョーラでバレンシアに2-1で撃破した場合、そのスコアが帰属するのはあくまでもチームである。あるいはリーグ戦やカップ戦での優勝が決定した際に、自軍の選手たちによるウイニングランの光景がムービーで再生され、優勝カップを高々と掲げて喜びを露わにする選手たちの姿が映しだされるが、その勝利の栄光が誰に帰属するものかといえば、それはプレイヤーというよりはむしろチームであり、より具体的にいえば、チームを構成する監督や選手たち、すなわちプレイヤーによる操作の対象であった代理行為者の総体であると考えることができる。ゲーム内で描写されるウイニングランは、現実のリアリスティックな表象であるとしても、それはあくまでも虚構世界における架空の出来事に他ならず、そこでのパフォーマンスの結果として優勝を手にしたのは代理行為者であると解釈するのが妥当であろう。

これとは別の事例も検討しておこう。たとえば『スペースインベーダー』の画面上方にはプレイによって獲得されたスコアが表示されるが、それは倒した敵の数に応じて自機が達成したパフォーマンスをプレイヤー向けに数値化したものであり、(『ウイニングイレブン』における勝敗スコアとは違って) その数字そのものは代理行為者(=自機)にとっては全く無意味なものであると考えられる。しかも本作品においては、スコアだけでなく勝敗の帰属先に関しても、それがプレイヤーなのか代理行為者なのか——つまり勝ったのはプレイヤーなのか、あるいは自機なのか——その判定は難しいといえるのではないだろうか(『ウイニングイレブン』と『スペースインベーダー』とを比較した場合の根本的な相違として考慮に入れる必要があると考えられるのは、プレイの結果としてのスコアがシミュレーションの対象となる「スポーツの現実」もしくは「宇宙戦争の現実」にあらかじめプログラムされ



ているか否か、ということである)。



(図4) 『スペースインベーダー』

上記の二例は代理行為者を介した虚構世界への没入を前提とするゲーム作品であったが、これに対して、一見すると代理行為者の介在を前提としないように見える作品もある。たとえば『テトリス』のような落ち物パズルの場合には、パズルの格子に一人称視点から向き合う虚構の私を仮設する必要はない。むしろプレイヤーは代理行為者を媒介せずに仮想空間に向き合っていると理解するのが適切な解釈であるといえるのではないだろうか(つまりパズルを楽しんでいるのは、ゲーム内の仮想の私ではなく、ゲーム外の現実の私である)。そう考えるならば、そもそもその画面上に表示されるスコアに関して、それがプレイヤーに対して向けられたものであると理解するのが適当であろう。

代理行為者の不在(もしくは代理行為者の必要性の欠如)ということであれば、いわゆる脳トレ系のゲームなどもその事例としてあげることができる。というのもこのジャンルのゲームの場合、プレイの結果として「脳力」が向上するとされるのは代理行為者ではなく、あくまでもプレイヤーだからである。たとえば、このジャ

ソールの代表的なソフトのひとつである任天堂の『もっと脳を鍛える大人のDSトレーニング』では、プレイヤーの「脳年齢」なるものをチェックする機能がそなえられている。そして、この実益型のソフトを活用したトレーニングの帰結として仮に「脳力」の向上が果たされるとするならば、プレイのパフォーマンスが還元されるのは代理行為者ではなく、まさにプレイヤーだということになる。

以上、われわれはプレイの成果（勝敗や成否）が代理行為者に還元される事例（①）、還元の対象が代理行為者になるのかプレイヤーになるのか曖昧な事例（②）、プレイヤーに還元される事例（③）の三つのパターンをとりあげてきた。①のものに関しては、プレイの受益者となるのは虚構世界のなかの代理行為者に他ならず、③のものに関しては、プレイの受益者となるのは現実世界のなかのプレイヤーに他ならない。おそらくそれらの差異が生じるのは、それぞれの作品の虚構性の度合いや画面構成の相違（一人称視点／三人称視点）など様々な要因が関与していると推察されるが、ここで注目すべきなのは②のようなタイプのゲームである。

ここで再度、『スペースインベーダー』の画面構成を確認すると、そこでは代理行為者（＝自機）向けの情報（たとえば敵としてのインベーダー）とプレイヤー向けの情報（たとえば画面上方に表示されるスコア）が混在している。そしてプレイヤーがそれらの異質な情報を同時受信（および縫合）しながらプレイを楽しむとき、そこではコントローラを握る「現実の私」（プレイヤー）による情報処理と、画面に表示された「虚構の私」（代理行為者）による情報処理との並列が成立している、と考えることができる。

実は注意深くみても、この「混在」という現象は同一画面内の事象でなくとも、別のかたちで上記①の事例としてとりあげた作品、『ウイニングイレブン』のなかでも確認することができる。当該ゲームでは試合終了後に別画面に切り替わり、WEN という単位のポイントが勝利や得点におうじて加算される仕組みになっている。そしてプレイヤーは蓄積された WEN ポイントと引き換えに、ゲーム世界の設計に関する多様な選択肢を獲得することができるのである。これは代理行為者である選手や監督に対して与えられるポイントではなく、あくまでもプレイヤーに対し

て与えられるポイントである。つまり『ウイニングイレブン』においても隣接する場面のシーケンスを通観すれば、そこに異質な水準の情報の混在という、ある種のハイブリディティを確認することができるのである。

以上のような分析は、ゲーム空間においてプレイヤーが依拠する視点の恣意性・可変性を浮き彫りにする。プレイヤーはゲーム世界のなかでプレイヤー自身として振る舞うこともあれば、代理行為者として振る舞うこともある、柔軟きわまりない存在なのである。そして、そのようなプレイヤーの視点の柔軟性にそったかたちで、しばしば同一画面のなかに、あるいは隣接場面のなかに、プレイヤー向けの情報と代理行為者向けの情報が混在する、ということがゲームの仮想世界においては起こりうるのである。

### 3. コンピュータ・ゲームの表象世界における時空の歪み

プレイヤーはゲームの虚構世界に没入する際に、自らを別のキャラクターへと流し込むという心理的操作を実践する。そこでアイデンティティの歪みが生じるわけだが、現実から虚構への越境に際して「歪み」が派生するのは代理行為者の次元のみではない。代理行為者である主人公をとりまく人工的なゲーム環境そのものにも「歪み」は認められるのである。

制作における人為的な手続きを通過することで、ゲーム世界の時空は大きく歪められる。現実に依拠して制作された作品の例としてスポーツ・ゲームを取りあげてみても、そのような変換をとまなわなない作品は皆無であるといえるだろう。たとえば『ウイニングイレブン』の場合には、現実には前後半各 45 分の試合がゲーム中では各 10 分（これはあくまでもデフォルトの設定であり、プレイヤーによる変更は可能である）へと圧縮されている。あるいは EA スポーツの『FIFA 11』の場合には、デフォルトの設定で前後半各 3 分へと圧縮されている。

他方、スポーツ・ゲームに限らず多くのゲームで採用されているポーズ機能は、実時間と並走していたゲーム進行を途絶させるものであり、見方をかえれば「プレ

「プレイヤーの時間」と「代理行為者の時間」の断絶を示唆するものとも、あるいは代理行為者が生きる仮想時間の編集可能性をプレイヤーに付与するものともいえる。

「時空の変換・圧縮」ということでいえば、上記のような圧縮や歪みが発生するのは時間構造の次元だけではない。それは空間構造の次元においても発生しうるのである。スポーツ・ゲームの多くにおいては、代理行為者（視点人物）を中心として視覚世界が構造化されており、その空間の構成は均質ではない。一例をあげるならば、たとえばプレイ中に画面が観客席へと切り替わる際に、そのエリアで描写される人々の姿が粗かったり、あるいは奥行きを欠いた二次元であったりすることに違和感を覚えるプレイヤーも少なくはないだろう。これは代理行為者である選手の外観（実在の人物の模倣を指向した顔貌や、スポンサーの企業ロゴまでもが忠実にプリントされたユニフォーム等）が高い精度で構成されているのと比較すると、あまりにも対照的であるといえる。



(図5) スタンドの観客たちの平面的描写

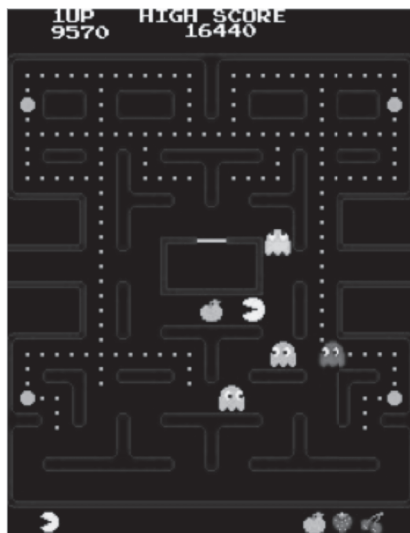
以上のようにゲーム世界における時間や空間は、その本来の構造を喪失して圧縮され変容する。そして代理行為者としての振る舞いを課されるプレイヤーは、その人工的な時空への適応をプレイに際して要求されることになる。それでは私たちがプレイヤーとして没入するコンピュータ・ゲームの仮想世界は、どのような基準の

もとで構成されているのだろうか。次節ではこの問題を三つの観点から考察していきたい。

#### 4. スポーツ・ゲームは現実の何をシミュレートして成立するのか

現実のシミュレーションという問題に関していえば、コンピュータ・ゲームは現実世界のある局面を「多少なりとも」シミュレートすることによって成立している、と考えることができる。ここで「多少なりとも」という文言をあえて強調したのは、個々の作品によってシミュレーションの程度や形態が大きく異なると考えられるからである。スポーツ・ゲームの場合には、話は単純である。というのも、それは現実世界のなかに模倣の対象をもつ、言い換えれば、現実のスポーツをシミュレートしたものであるため、基準となる現実との近似性の度合いによってリアリティが評価されることになるからである。

これに対して、一見すると現実との模倣関係が明確ではないようにみえるタイプのゲームもある。たとえばその一例としてナムコの『パックマン』をあげることができるだろう。



(図6) 『パックマン』

この作品で表象されるように、青い壁にかこまれた暗く狭い迷路のなかで、パックマンになりモンスターたちを回避しながらクッキーを食べつくす、という世界は、われわれが生きる現実のなかには当然実在しない。あるいは、たとえば『テトリス』や『ぷよぷよ』などのような落ち物パズルなどに関しても同様のことがいえるだろう（たとえば『テトリス』にみられるように、土台に適合する形状のブロックを落としてやることで、それが消滅するなどということは、われわれが生きる世界のなかでは当然起こりえない）。しかし、これらの作品において現実との照合関係が皆無であるかといわれると、そうではないだろう。物理的な移動という面についていっても、たとえば暗い通路を移動する際の、あるいはブロックが上方から下方へと落下する際の、それらの光景は、ある程度、われわれの現実世界における物理法則をシミュレートして成立したのものとして捉えることもできる。

コンピュータ・ゲームには現実世界のなかに直接的な模倣の対象を有するものもあればそうでないものもあるだろうが、しかし見方によっては、あらゆる作品が何らかのかたちで現実性に依拠するものである、と捉えてみることもできるのではないだろうか。現実世界に類似した対象をもたないパックマンのようなキャラクターでさえ、見方を変えれば、迫りくる危機を打破して生存を欲する人間のごく現実的な欲望を反映している、と解釈することもできる。そして、このような観点からいえば、コンピュータ・ゲームは現実世界における任意のアスペクトをシミュレートすることによって成立するものである、と理解可能ではないだろうか。

とはいえ様々なジャンルのゲームを概観してみると、個々の作品世界によってシミュレートされる現実の局面が一様ではない、ということに気づくことができるだろう。たとえば「ドラゴンクエスト」のようなRPGなどは、戦闘や冒険の末の勝利という人々の願望を充足させる虚構的な舞台を提供するものであるが、それは「指輪物語」や「ウィザードリイ」のような先行作品をインターテキストとして成立したものである限りにおいて、ある意味で現実世界のなかに模倣の対象を持つといえる。また、チェスや将棋などの娯楽や、あるいはサッカーや野球などのスポーツを題材としたコンピュータ・ゲームも、現実世界におけるゲーム（遊び／試合）

を模倣して成立したものである限りにおいて、やはり現実世界のなかに模倣の対象を持つといえる。つまりコンピュータ・ゲームが現実の何をシミュレートして成立したものであるのかを問い直してみたとき、その回答は作品によってもジャンルによっても大きく異なる、と推察することができるのである。

全般的にいつて、コンピュータ・ゲームの組成を考えようとしたときに留意しなければならないのは、たとえば写真が透明なメディアであり、現実の光景をありのままに模写するのと同じような水準で、コンピュータ・ゲームが現実を完璧に模倣するなどということは（少なくとも現時点での技術的水準においては）想定できない、ということである。たとえばコーエーの人気ソフト「三国無双」シリーズなどを考えてみても、それは一定の度合いで史実に依拠するものではあるが、登場人物である武将の風貌などは歴史考証上の精確性をともなうものとはいえず、むしろプレイヤーの欲望に迎合するかたちで創作された意匠に依拠するものといえる。このようにコンピュータ・ゲームの表象世界とは、現実世界に由来する諸要素と、（クリエイターあるいはプレイヤーの）想像世界に由来する諸要素の混成物として産出されたものであると理解することができるのだ。

コンピュータ・ゲームの基盤を、現実のシミュレーションという観点から把握しようとしても、実際にシミュレートされる現実の局面は作品によっても、あるいはジャンルによっても、おおきな隔たりがあるといえる。そこで本稿では以下、分析の対象を絞り込んで現実世界の事象に依拠するゲーム作品、とくにスポーツという現実の行為を題材とした作品（以下では原則的にそれを「スポーツ・ゲーム」として表記する）に局限して議論をすすめていきたい。そして、そのうえでコンピュータ・ゲームを単純な現実の模倣ではなく、むしろ複数の基準に依拠した現実のシミュレーションを基盤として成立するものとして把握し、さらなる本稿での分析を深化させていきたいと構想している。

コンピュータ・ゲームは現実の何を模倣することにより成立するのか。この問いに対する回答を導出するために本稿で提案する考察の枠組みをあらかじめ明示しておくならば、それは以下の表としてまとめることができる。

	1. ルールのシミュレーション	2. 世界のシミュレーション	3. 動作のシミュレーション
シミュレートされるもの	世界を構成するルール	世界の視聴覚的表象	世界内での身体運動
代理行為者の次元	ルールに従属する主体	仮想現実における感覚主体	仮想現実における運動主体
プレイヤーの次元	新たな自己の獲得	新たな世界の獲得	新たな可動性の獲得
プレイヤーにとってのリアリティの基準	ルールの訴求力 現実との対応関係	グラフィックのリアルさ 環境音の臨場感	コントローラの操作性 「変換」の有無

(図 7) 三つのシミュレーション

この表で基軸となるのは、三つの異なる次元における「シミュレーション」——すなわち「1. ルールのシミュレーション」「2. 世界のシミュレーション」「3. 動作のシミュレーション」——である。以下では、その三点について順次説明を加えていく。

### 5. ルールのシミュレーション——それによる仮想現実の組織化

あらゆるゲームには、作品世界の構成する基礎となるルールが内包されている。それは RPG でもパズルゲームでも同様であり、それぞれの作品ごとにルールが規定され、そのルールにしたがって優れたパフォーマンスを発揮した者が勝利や成功へと近づく。

また、あるゲーム作品の基盤となるルールの総体は、プレイヤーを代理行為者として主体化する象徴秩序のようなものとして機能する。つまりプレイヤーは作品世界を構成するルールに従属する主体、すなわち代理行為者として陶冶され、「虚構の私」としての疑似体験と、仮想世界における二次的な現実とを同時に獲得することになる。このゲーム世界における主体化のプロセスは、当然のことながらスポーツ・ゲームの受容体験においても認めることができる。スポーツ・ゲームの内部で、人々はその所与の環境におけるルールに従いながら、選手や監督として、あるいはオーナーとしての活躍を志向することになる。



本節ではコンピュータ・ゲームのなかのスポーツ・ゲームを分析の対象としていくわけだが、そもそも「コンピュータ・ゲーム」と「スポーツ」の間には何か似ているところがありはしないだろうか。この問題を考えるにあたって、記号論的な視点からスポーツを考察する多木浩二の次のような考察が参考になると思われる。

「スポーツについての記号論的分析は、簡単にいうと規則（ルール）とゲームというふたつの領域に向けられうるのである。ある一組のルールによって、ボールゲームも、格闘技も、ランニングも成り立つ。ルールとゲームの関係は、言語におけるラング／パロール、通信理論におけるコード／メッセージの関係とほぼ等しい。しかしここでは言語モデルに言及する必要はさほどない。ここで問題なのはスポーツである。ルールは永遠不変のものではないし、同じルールに従ったとしても、決して二度と同じゲームが成り立つことはない。ゲームの遂行（パフォーマンス）は多様である」（多木 1995, 110）。

たしかにスポーツに関しても何らかのルールがあり、その枠組みのなかで展開されるゲームがあり、プレイヤーによってそのパフォーマンスは多様である。他方でコンピュータ・ゲームに関しても（スポーツ・ゲームに限らず、ゲーム全般に関して考えてみても）何らかのルールがあり、その枠組みのなかで展開されるゲームがあり、プレイヤーによってそのパフォーマンスは多様なのである。

ここでスポーツ・ゲームのルールが現実のスポーツのルールをシミュレートすること構成されている、という事実をあらためて意識しておくことは重要である。考えてみれば、そもそもスポーツとはその実践そのものがゲーム（＝試合）であり、それは一定のルールのもとで実現される。これに対してコンピュータ・ゲーム化されたスポーツ・ゲームをプレイする場合、その実践（ゲーム＝遊び）はシミュレートされたスポーツのルールにしたがって遂行される。つまりスポーツ・ゲームの世界を構成している規則と実践は、現実のスポーツの規則と実践をシミュレートすることで成り立つわけであり、ここで仮想と現実との間に入れ子図式をイメージする

ことは難しくはないだろう（ちなみに同様の図式は、コンピュータ・ゲーム化された将棋やチェスなどにおいても確認することができる）。

ともかくスポーツとコンピュータ・ゲームの間には上記のような共通性——規則と実践の二重性——があるわけだが、本題であるコンピュータ・ゲーム化されたスポーツに話を戻すならば、ルールの問題に関しては二点ほど指摘しておくべきことがある。まず一点目だが、現実世界におけるスポーツのルールが仮想世界へと移植されるとき（たとえばサッカーのルールが『ウイニングイレブン』の世界へと移植されるとき）、3で論じたような変換の帰結としての「歪み」がルールの水準においても発生しうることである（たとえば初期のサッカーゲームであるSEGAの『チャンピオンサッカー』では、そのルールのなかにオフサイドが導入されていない）。もちろんスポーツ・ゲームは現実のスポーツの模倣を指向して制作されるものだろうが、当時の技術的制約によって作品世界に反映されなかった規則も少なくはないのである。



(図8) 『チャンピオンサッカー』

第二点目だが、スポーツ・ゲームの作品世界は、模倣されたスポーツのルールのみから成り立つものではない。作品によってはスポーツそのものに対して外在的な諸要素を組み込んでいるものも多数存在する。たとえば『ウイニングイレブン』では選手のトレードなどを行うこともできるわけだが、それはどちらかという選手

や監督ではなくオーナーとしての職分に属する業務であり、試合のルールとは別の水準で定められる経営上のルールのもとで実践される。また競馬シミュレーションゲームである『ウイニングポスト』では、プレイヤーは馬主となって牧場の拡張・競走馬の育成・業界におけるキーパーソンとの交流などに従事するが、その成功のためには「スポーツとしての競馬」のものとは別の様々なルールに習熟する必要がある。このようにスポーツ・ゲームの作品世界とは、スポーツ内のルールと、(どちらかといえば副次的な) スポーツ外のルールとの複合によって形成されている。

## 6. 世界のシミュレーション——それによる視聴覚世界の表象化

昨今では、コンピュータグラフィックスの技術的進歩の成果をうけて、現実の光景を描写する際の精度は以前に増して高まりつつある。端的に言って、視覚的なリアリティの精度が著しく向上しているのだ。そして、そのような傾向によって、とくに映像分野における表象と実在との関係も以前に増して錯綜したものになりつつある、といえるのではないだろうか。



(図9) テクノ画像とデジタルイメージのリアリティ

上記のように「コンピュータ・ゲームのなかのサッカー表象」と「実写映像のなかのサッカー表象」の二つの画像を並べてみた場合、それらの世界観にはどのよう

な組成上の差異が認められるのだろうか。そもそもコンピュータ・ゲームとはデジタルイメージによって構成されたものであり、その成り立ちは（ヴィレム・フルッサーが「テクノ画像」と呼ぶところの、カメラによって撮影された）写真・映画・テレビなどの映像とは質的に異なっている。

ロラン・バルトは写真について、それを現実の光景をあるがままに模写する透明な表象形式として理解し、そのような観点から写真を「コードのないメッセージ」として、あるいは現実の「完全なアナログン」を構成するものとして規定した。つまり写真とは人為的変換によらずとも、被写体のイメージを完全に再配置すると捉えたわけである。彼の理解によると、たとえば絵画や言説の指示対象が空想されたもの、あるいは虚構でありうるのに対して、写真の指示対象は「必ず現実の事物でなければならない」。写真家は「主題、構図、アングルを選ぶことはできるが、（トリックを除いて）対象の内部に干渉することはできない」というのである。

これに対してコンピュータ・ゲームの場合、ハードウェアの進化にともなってグラフィックの精度がどれほど向上したとしても、バルトが写真という表象形式に見出したような現実の「完全なアナログン」を産出することはない。たとえ、あるゲーム作品がいかにも現実世界のリアリスティックな表象を指向するものであったとしても、それはあくまでもゲームクリエイターの想像力の産物として構築されたものであり、その限りにおいて現実の光景の精確な模写というよりは、（ほとんどの場合には複数の人物——たとえばディレクター・グラフィッカー・プログラマー・サウンドコンポーザーなど——による）現実に対する解釈や変換のプロセスを経由した複合的な産物であるといえる。ようするにコンピュータ・ゲームには作り手による空想の表象化という側面があり、歴史シミュレーションゲームや経営シミュレーションゲームのように現実の事象を題材にした現実指向型の作品であったとしても、その表象が物理的な現実と完全に一致することなどありえないのである。

いずれにせよ、コンピュータ・ゲームのハードウェアは音と映像によって作品世界をシミュレートする。そしてプレイヤーは代理行為者として、あるいは聴覚記号・視覚記号を感覚する主体として、フィクショナルな世界を疑似体験していくこ

とになる。ふたたび『ウイニングイレブン』を例にとると、そこでは多種多様な映像や音声によってスタジアムの環境が人工的に再現されている。プレイヤーはプレイ中（＝試合中）、俯瞰的な視点からグラウンドを見渡すために「カメラの視点」を選択することができるが、これは文字どおり、その場面がカメラによって撮影される映像のシミュレーションであることを示唆している。また同じくプレイ中（＝試合中）に、プレイヤーは解説者の実況やスタジアムの環境音のボリュームなどをも自在に切り替えることができる。その際に、もし実況をオフにして環境音のみを楽しむならば、まさにスタンドにいるかのような臨場感を味わえるし、また、実況をオンにするならば、テレビを介したサッカー観戦に近いような感覚をシミュレートすることができる。ここでコンピュータ・ゲームの映像と音声は、それを受容する代理行為者の五感を合成しようとするかのようなのである。

## 7. 動作のシミュレーション——それによる身体運動の同期化

本稿でコンピュータ・ゲームと身体とのかかわりを考えようとしたときに、われわれをその虚構世界へと接続するインターフェイスの役割に目を向ける必要があることは言を俟たない。コンピュータ・ゲームにおけるインターフェイス、とくにそのコントローラとは、マーシャル・マクルーハンが主張する「人間拡張」を実現するものとして捉えることもできる。彼によると「すべてのメディアは人間のいずれかの能力——心的または肉体的——の延長である」（マクルーハン他 1995,26）と定義されるが、ゲームのコントローラもまた中枢神経を拡張し、人間をその先にある仮想空間へと接続する役割をはたすという意味で拡張力をそなえていると理解することができるのだ。そしてコントローラの拡張作用によって、プレイヤーは虚構世界との間に新たな関係を打ち立てるのである。

先述のようにコンピュータ・ゲームの受容のプロセスには、作品世界の認識にかかわる記号論的なメカニズムと、プレイヤーの身体がハードウェアに接合されるメディア論的なメカニズムが連動している、と整理することができる。つまりコンピ

ュータ・ゲームをプレイするとき、私たちは以下の二つの回路を經由して作品世界に「没入」している、と理解することができるのだ。ちなみに前節で既述の「世界のシミュレーション」との対比でいえば、以下のうちコントローラが実現するのは「動作のシミュレーション」であるとも考えることができる。

- ①視聴覚記号による世界表象の次元（記号技術の次元）
- ②コントローラによる人間拡張の次元（メディア技術の次元）

なお、（ゲーム機が再生する）視聴覚記号の認知と（神経組織を延長する）コントローラの操作によってプレイヤーによる作品世界への「没入」が惹起されるとき、以下の三つの次元における同期化がその前提として不可欠となる。このうち第一のものとは記号技術の次元における「視覚記号と聴覚記号の同期化」である。つまり作品世界の表象に際して、スピーカが再生する音声と、モニターが表示する映像とのあいだに同調関係・連動関係が成り立っている必要がある、ということである。つづく第二のものとはメディア技術の次元における「身体と（その延長としての）コントローラの同期化」である。これも当然のことではあるが、インターフェイスを經由した身体動作の介入なしにはゲームが展開されていくことはないのである。

さらに重要なことは、身体とコントローラの同期化はそれ単独で達成されるものではなく、視聴覚記号との関係性のなかで進展していくことである（これが第三の同期化、すなわち「コントローラを介した身体と視聴覚記号との同期化」である）。というのもプレイヤーは、仮想世界のなかの主人公の動作と、コントローラを操作する指先の動きを同調させながらゲームを実行するからである。たとえば『ウイニングイレブン』でのPKの局面において、ボールがとぶ方向を予測して方向キーを押すと、それにあわせてキーパーがジャンプする。ここではプレイヤーと代理行為者との間で物理的プロパティの共有がはかれるとともに、プレイヤーの身体動作とゲームの視聴覚記号との同調性・連動性が確立されるのだ。



(図 10) 物理的プロパティの共有

以上で確認されるように、身体・インターフェイス・記号が緊密かつ有機的に連動して、プレイヤーによるゲーム世界への「没入」が実現されているのだ。

## 8. 三つのシミュレーション／三つのリアリズム

前節までは「コンピュータ・ゲームは現実の何をシミュレートして成立するのか」という問いを出発点とし、その回答としてスポーツ・ゲームの仮想現実を構成する諸要素を析出するために、三つの次元のシミュレーション——ルール of 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——を本稿における分析のフレームとして導入してきた。つづく本節でまず指摘しておきたいのは、スポーツ・ゲームがそれら三つの次元のシミュレーションの複合物として形成されている、ということである。逆にいえば、どれか一つの次元のシミュレーションのみから形成されているゲームはない、と考えることができるのだ。

あらゆるゲームには勝敗や成否を規定するルール（ルールのシミュレーション）があり、そのルールとハードウェアの性能に依拠しながら視聴覚世界が表象され（世界のシミュレーション）、さらにコントローラがプレイヤーと代理行為者の身体動作を架橋することで「没入」の体験が合成される（動作のシミュレーション）。しかもそれら三つの次元におけるシミュレーションには、それぞれ圧縮や変換の過程（および、その過程に由来する「歪み」）が随伴している。ちなみに、このうち

「世界／ルールのシミュレーション」から派生する歪みに関しては、それぞれ3および5において既述のとおりであるが、ここで注目してみたいのは「動作のシミュレーション」である。

コンピュータ・ゲームのプレイヤーは、一人称的であると同時に三人称的でもある。一人称的というのは、プレイヤーがコントローラを経由して代理行為者になりきり、その主人公の視点から虚構世界を疑似体験するからであり、三人称的というのは、画面をとおして虚構世界を見渡しながら、俯瞰的な視座を確保しつつ自らの代理物を操作するからである。なぜ、このような主体の分裂的な構造によってプレイヤーのゲーム体験が破綻しないかということ、それはどの作品においても「動作のシミュレーション」と「世界のシミュレーション」とを円滑に連動させるようなシステムが駆動しているからであると考えられる。

「動作のシミュレーション」に関する考察の題材を提供するために以下、幾つかのスポーツ・ゲームに含まれる事例をとりあげておきたい。まずは『ウイニングイレブン』であるが、その試合中の操作では○ボタンの作動は攻撃時にはロングパスを、守備時には相手選手へのスライディングを誘発する。他方、×ボタンの作動は攻撃時にはショートパスを誘発し、守備時には相手ボールの奪取を誘発する。ここで特定のボタンと、それが誘発する代理行為者のアクションとの間には、あらかじめ必然的な結びつきがあるわけではない。むしろ両者の間に存在するのは恣意的ともいえる関係である。であるにもかかわらず、プレイヤーは操作に馴化するにしたがって、(身体の延長としての)コントローラをまさに手足のように使いこなせるようになる。そうすることでプレイヤーと代理行為者との間にある恣意的変換の不自然さは次第に緩和・隠蔽されていくのである(対照的に、操作性が悪いことでプレイヤーによる「没入」が阻害される作品もあるだろう。これは「動作のシミュレーション」における不具合の事例として理解することができる)。

これに対して任天堂の『Wii Sports』のように、プレイヤーとキャラクターの身体的な動作に直接的な連動関係が成立しているようにみえる作品もある。一例として、このソフトに収録されるテニスゲームを取りあげてみよう。このゲームで



は、プレイヤーが右手に握った Wii リモコンを振ると、その代理行為者であるキャラクターが右手でラケットを振る、という仕組みになっている。つまり従来型のコントローラを使用した恣意的な「変換」を要するゲームに対して、Wii リモコンを使用した一部のゲームでは、プレイヤーとキャラクターの身体的な動作に無媒介的な関係が成り立っているように見えるのである。しかも指先だけでプレイできる従来のスポーツ・ゲームは、到底スポーツ自体にはなりえなかったわけだが、全身運動さえも要求する Wii リモコンの導入によって、プレイヤーはコンピュータ・ゲームの遊び手であると同時に、その仮想空間に没入しながら実際に汗を流すスポーツ選手でもある、という両義的な存在になりうる（ちなみに本稿の2では「ゲームの勝者／受益者とは誰か」という問いのもとで議論を展開したが、『Wii Sports』に関しては勝利を手にする主人公と、健康を手にするプレイヤーの双方が同時に受益者になると捉えることができる）。

ダウンロードして手軽に遊べるスマートフォン版のゲームアプリや、あるいは Wii のような<sup>ミメティック</sup>擬態的なインターフェイスを前提とした新しいタイプのゲームは、イエスパー・ユールのいう「革命」(casual revolution) をゲーム業界にもたらしつつあると考えられるが、そのなかでも『Wii Sports』のようなタイプの体感型の作品は「動作のシミュレーション」を実現するうえで、従来のものとは比較にならないリアリティをプレイヤーにもたらし、と理解することができる。というのも「○ボタンによってロングパスを導出する」といった操作の手続きに一定の「変換」が随伴するのは対照的に、「右手に握った Wii リモコンを振ることでキャラクターが右手でラケットを振る」という操作の手続きにおいては「動作のシミュレーション」が成し遂げられる過程での不自然な変換が介在しないように見えるからである。つまり、よりリアルな身体動作が作品中で反映されているように見えるのだ。

リアリティについて付言しておくならば、ゲーム作品におけるそれは「動作のシミュレーション」の次元のみならず、「世界のシミュレーション」や「ルール of シミュレーション」の次元においても問題として顕在化する。前節の冒頭に掲げた図表にも記載したことだが、視聴覚記号によって構成された作品世界のリアリティに

関しては、たとえばグラフィックのリアルさや環境音の臨場感などがその判定に影響を及ぼしている、と考えられる。あるいは作品世界を構成するルールに関しても、(スポーツ・ゲームのように現実依存型の作品の場合には)それが模倣される現実  
に忠実でなかったり、あるいはプレイヤーに訴えかける魅力的な要素をもつもので  
なかったりすれば、誰がリアリティを感じつつ作品世界に没頭できるのか疑問である。

本節では冒頭で、あらゆるゲームが三つの次元のシミュレーション——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——の複合物として形成されていると指摘したが、われわれはそれら各次元に即して、現実をシミュレートする過程における「ルールのリアリズム」「世界のリアリズム」「動作のリアリズム」の存在を想定することができる。プレイヤーがゲームの仮想現実のなかで感じとるリアリティの源泉となりうるのは、ときに現実に対するルールの忠実性であるかもしれないし、グラフィックのリアルさ精密さであるかもしれないし、ときにコントローラの操作性であるかもしれない。もちろんプレイヤーがどの局面のリアリティを重視するかは、そこでプレイされるゲームのジャンルによっても異なるだろう。たとえば『テトリス』のようなパズルゲームではグラフィックの美しさはさほど必要とされないだろうし、また『信長の野望』のような歴史シミュレーションゲームでは身体動作の対応関係は重要ではないだろう。ある特定の作品においてどの種類のリアリズムが要求されるのかは、その作品が属するジャンル(あるいはそこに包含されるコンベンション)によっても左右される。そしてそのリアリズムの配合こそがまさに作品のアイデンティティを規定する、と考えることもできるかもしれない。

## 結 論

映画を觀賞するとき、(たとえばカットバックで撮影された場面などを例として想定すれば理解されるように)観客は複数の視点から撮影された映像を自然なもの

として処理し、それをもとに一定の連続性をもつストーリーを解釈過程において組み上げていく。映画との比較でいうならば、コンピュータ・ゲームのプレイヤーは自らの視覚的視点に加えて、複数の代理行為者の役割を渡り歩きながら、提供されたコンテンツを一貫性のあるものとして受容していく。そしてその営為に伴う心理的操作は、かなりの複雑性をともなうものといえる。

本稿で論述した代理行為者の視点の恣意性・可動性・流動性は、コンピュータ・ゲームそのものが現実のさまざまな局面をシミュレートした複合的産物として制作されたものであることと決して無関係ではないだろう。コンピュータ・ゲームの複合的なリアリティは、その多元的なシミュレーションの間隙でゲームの主体を立ちあがらせるのである。

#### ○参考文献

- Barthes, R. 1993. *Œuvres complètes, Tome I 1942-1965*, Éditions du Seuil
- フルッサー, V. 1999. 『写真の哲学のために—テクノロジーとヴィジュアルカルチャー』 勁草書房。
- Juul, J. 2010. *A casual revolution : reinventing video games and their players*, MIT Press.
- マクルーハン, M. 他. 1995. 『メディアはマッサージである』 南博訳 河出書房新社。
- 松本健太郎, 2011. 「『接続される私』と『表象される私』——コンピュータ・ゲームをめぐる記号論的・メディア論的考察の可能性」、日本記号学会編『新記号論叢書セミオトポス⑥いのちとからだのコミュニケーション』 慶應大学出版会。
- ロビンス, K. 2003. 『サイバー・メディア・スタディーズ——映像社会の〈事件〉を読む』 田畑暁生訳。フィルムアート社。
- 多木浩二, 1995. 『スポーツを考える—身体・資本・ナショナリズム』 筑摩書房。

