

多元化するゲーム文化の研究課題

Research issues in Pluralistic Game Culture

利用と満足・ゲーム実践・メタゲーム
Uses and Gratifications, Practice of Playing Game, Metagame

松	井	広	志	Hiroshi	MATSUI
井	口	貴	紀	Takanori	IGUCHI
大	石	真	澄	Masumi	OISHI
李		天	能	Tenno	RI

1. ゲーム研究

本論文は、著者らが2015年7月より企画・運営してきた「多元化するゲーム文化研究会」の成果をもとにしつつ、独立した論考としてまとめたものである。論考の目的は、ゲーム研究のこれまでの流れを整理したうえで（第1節）、本研究会の報告内容から発展した3つの研究例を提示して（第2～4節）、今後のゲーム研究の可能性を考える（第5節）ことにある。先に本論文の概要について述べたが、以下で順を追って説明していく。

1-1. ゲーム研究の過去と現在

ゲームは、費やす時間の多さや産業規模の大きさ、青少年問題など、さまざまな社会領域とも関係する。そのため、ゲームについての研究もまた、複数の学問分野で行われてきた。そこで、私たちの研究の位置づけを明確にするため、まず「大きな見取り図」としてゲーム研究の整理を示しておく。

これまでいくつかの学問分野で行われてきたゲームについての研究は、ゲームの開発に関わる情報学・工学的研究、ゲーム産業やマーケティングに関わる経済学・経営学的研究、ゲームの青少年の発達への影響に関する教育学・心理学的研究、物語論の立場からフィクションとしてのゲームを扱う文学的研究、遊びや余暇との関わりから文化としてのゲームを扱う社会学的研究などに分類できるだろう。これらは、各学問分野の関心から、そこで蓄積されてきた理論と方法を新たな対象としてのゲーム、特にビデオゲーム¹⁾に応用する諸研究であった。ただ、ある時期まで、「ゲーム研究」という研究領域や包括的な「ゲーム論」は存在しなかった（あるいは目立っていなかった）と言える²⁾。

しかし近年、ゲームに固有の構造を明らかにする「ルドロジー」(ludology)を理論的基礎としたゲーム研究が盛んになってきている。現代的なゲーム研究におけるルドロジーの概念自体は

1999年にゲームデザイナーのG. フラスカが提唱したものだが、その発想はホイジンガやカイヨワの議論を起源としている。特徴としては、欧米の代表的な研究者であるJ. ユール (Juul 2005=2016)、K. サレンとE. ジーマーマン (Salen and Zimmerman 2003=2011、2013) に見られるように、「ゲーム概念の整理と理論化」や「ゲーム論の体系性」が指摘できよう。

ルドロジーは、従来の物語中心的な「ナラトロジー」(narratology) との区別を念頭においた概念で、ルールやプレイヤー、フィクション世界の存在といったゲームに特有の性質を重視する。ルドロジーの主な担い手はゲームデザインや哲学・美学(感性学)を出自とする研究者だが、より広範囲の人文科学領域を巻き込むかたちで展開されてきた。

現在の欧米における「ゲーム研究」(Game Studies) は、ルドロジー的な視点を前提にしつつ、その他の領域におけるゲームに関する研究を組み込むかたちで発展してきた。さらに、2000年代以降は、急速に学術上の制度化が進んでいる状況である。一般に学問領域の制度化は学会の設立や学術誌の創刊、教科書の出版などで測ることができるが、ゲーム研究の場合、*Game Studies* 誌の創刊(2001)やDiGRA(デジタルゲーム学会)の設立(2003)、論集(Salen and Zimmerman ed. 2005; Wolf and Perron ed. 2013)の発行が続いている。

それに対して日本における制度化は、少し異なった経緯を辿っている。まず、1980年代後半のICTの発展を背景として、早くも1989年には日本シミュレーション&ゲーミング学会が設立されていた。その後、2002年にはより照準をゲームに絞ったゲーム学会(GAS)が創設された。さらに、2000年代後半からは、前述の欧米のゲーム研究に影響を受けた日本デジタルゲーム学会(2006)や立命館大学・ゲーム研究センターの設立(2011)をはじめとした制度化が進んでいる³⁾。

このようにゲーム研究は、国内外でまさに現在盛んになっている領域であり、私たちの議論もそうした動向のなかで存在している。しかし、本論ではあえて、こうしたルドロジー的なゲーム研究では見過ごされがちな点に目を向けていきたい。

そもそも、ルドロジーは、ゲームを成り立たせている日常から離れた時空間である「魔法円」(Magic Circle)⁴⁾について言及して、その内外の区別を行うことが多い。しかし、実際にホイジンガの著作を読むと、魔法円自体についての記述はほとんどない。遊び(play)をめぐる議論において、「空間的制限」のひとつの例として挙げられているのみである(Huizinga 1938=1973: 35)。むしろ、ルドロジーを中心とするゲーム研究が魔法円に関する部分を繰り返し参照することによって、それがあたかもホイジンガの遊び論全体の主要な概念であるかのように強調され、魔法円をめぐる図式が事後的に構築されていったというべきだろう。

ルドロジーにおける魔法円への言及で有名なのは、サレンとジーマーマンの著作(Salen and Zimmerman 2003=2011、2013)である。あるいは、むしろ魔法円は、実質的にサレンとジーマーマンによる概念と言ったほうが適切かもしれない。サレンとジーマーマンにとって、魔法円は「ゲーム」とそれ以外を分ける重要な概念である。そこでは、「ゆるい遊び」と「ゲームの遊び」が区別される。前者が「遊びと遊び以外のこととの間には、ある枠が存在している。だが、その境界ははっきりしない」のに対して、後者について「ゲームは、遊びについて物理的にも時空間的にも定義さ

れた中で行われるもの」として、魔法円の境界は「明確にある」と述べている (*ibid*: 191)

そもそもサレンとジーマンは、これまでのゲーム論について、ゲームに固有の論理的・数学的な構造に焦点を当てる「ルール」(rule)、プレイヤーがゲームや他のプレイヤーと結び関係に注目する「遊び」(play)、ゲームが遊ばれる場面などのより広い背景を探求する「文化」(culture) という3つの図式から整理している (*ibid*: 10)。ところがこの3つの図式は、魔法円の〈内〉と〈外〉とを区別する視座が前提となっている。ルールは、デザインされたシステム自体であるから、魔法円の〈内〉に対応している。遊びは、そのシステムに触れた人の経験であり、プレイヤーによる魔法円の〈内〉と〈外〉の越境に関わる。文化は、そのシステムに関わるより広い文化的状況であるので、魔法円の〈外〉に対応している。

しかし、そこにはいくつかの問題がある。魔法円は明確に存在するのだろうか。あるいは、魔法円は誰にとってどのように観察されるものだろうか。

社会学は伝統的に、事象を社会的な「行為」(action)の問題と考えてきた。そこからは、「ゲーム」という概念を研究者がアプリオリに設定するのではなく、「ゲーム」という行為が「社会的文脈において、特定の集団による固有の実践のなかで成立する」と捉えられる。

現在、アナログゲームや従来型の(PCやコンシューマー機中心の)デジタルゲームだけではなく、スマートフォンを使ったソーシャルゲームが一般化している。これらは、遍在化・常時化したインターネット環境を前提としており、従来の魔法円を前提としたゲーム論に再考を促している状況だと言える。

1-2. 多元化するゲーム文化研究会

以上の問題意識に基づき、筆者の4人は、これまでとは違ったゲーム研究の成果を発表し、知見を共有する研究会の組織化を目指した。私たちは、2015年の初頭から何度か会議(プレ研究会)を重ねて、同年9月に第1回の公開研究会を開催した。2016年9月現在、第4回まで開催しているが、その内容は次の通りである。

【第1回研究会】2015年9月11日(金)、大阪国際大学・守口キャンパス、司会：松井 広志

- ・報告1：井上 明人「カイヨワ的な遊び論を議論する：どう学際的に捉え直すか」
- ・報告2：井口 貴紀「大学生のゲームの利用と満足」
- ・コメンテーター：木島 由晶

【第2回研究会】2015年11月29日(金)、桃山学院大学・梅田サテライト、司会：松井 広志

- ・報告1：秦 美香子「女の子のためだけのゲーム誌：『ぴこぷり』に見る女兒とゲームの創造／想像的関わり」
- ・報告2：大石 真澄「ゲームブックにおける「ゲーム実践」とは何か：雑誌『ウォーロック』の読者投稿欄を中心に」

- 【第3回研究会】2016年2月14日(日)、関西大学・千里山キャンパス、司会：松井 広志
- ・報告1：加藤 裕康「ゲームセンター利用者層と利用形態の変遷」
 - ・報告2：李 天能「ゲームを作るゲーム：メタゲームとしてのゲーム文化とメディア」

- 【第4回研究会】2016年8月24日(水)、大阪国際大学・守口キャンパス、司会：松井 広志
- ・報告1：白田 泰如「相互行為としてのTRPG：TRPGにおける役割の用いられ方の分析」
 - ・報告2：東 園子「アーケードゲームのジェンダー化：『オシャレ魔女ラブ and ベリー』を事例に」

本稿では、上記のうち研究会の企画者でもあった井口、大石、李の報告内容から発展させた内容を以下の3つの節で示す。これらの議論に共通するのは、現在のゲーム研究の課題、特にルドルギーに対するオルタナティブを提示する姿勢である。

まず、第2節では、マス・コミュニケーション論で蓄積されてきた「利用と満足」研究の方法をゲーム研究に適用した結果が提示される(井口)。次に、第3節では、エスノメソドロジーの視座をゲーム実践に導入する試みが論じられる(大石)。そして、第4節では、相互行為やコミュニケーションの理論からゲーム文化が読み解かれる(李)。

最後に、第5節では、これからのゲーム研究で重要になりうる課題を提示することを目指す。

2. マス・コミュニケーション論から：ゲームの利用と満足

第2節ではビデオゲーム(以下、本節ではゲームと略す)で遊ぶユーザーについて論じたい。ゲームはユーザーとさまざまな関係をもってきて、時には社会現象として、時には社会問題として取り扱われてきた。そして、そこで話題の中心となったのはゲーム側であった。例えば、「ゲームのこの部分に問題があるからユーザーに悪影響を与えた」などである。しかし、本節で注目したいのはゲーム側ではなくユーザー側である。順をおって論じていこう。

2-1. ゲームとユーザー

ゲームとユーザーを論じる際、歴史的に社会ではゲームは悪影響の対象として語られ関心を持たれてきた。例えば「ゲームで遊ぶと暴力的になる」とか「ゲームで遊ぶと頭が悪くなる」などである。ファミコンで遊ぶことで人との関わりを避けるようになると語った深谷・深谷(1989)やゲームで遊ぶことで痴呆(現在では認知症)と同じ状態になると語った森(2002)などが有名だろう。

そうしたゲーム悪影響論の問題意識に基づいてゲームとユーザーの研究は始まった。研究の中心となったのはゲーム側の立場をとり「ゲームで遊ぶことによって本当にユーザーに悪い影響を与えるのか」という関心に基づいた研究であった。そうした研究は、ゲーム研究においてゲームの悪影響論に関して一定の成果を出している⁵⁾。

しかしゲーム側からの研究は十分であっても、ユーザー側からの研究は十分に行われてこなかった。その結果、現代の社会においてゲーム側からのゲーム研究だけでは十分に答えることができない、さまざまな社会問題や社会現象が起きている。ここでは具体的な事例を二つ挙げてみよう。

第一に、「e-sports」の日本社会における問題を挙げる。e-sportsとはゲームを競技として捉えることである。スポンサーからの援助やe-sportsの大会に出場して賞金を稼いで生計を立てる人をプロゲーマーと呼ぶ。世界的には浸透しているが、日本では十分に受け入れられているとは言い難い。わかりやすく言うならば、ゲームで遊んでお金をもらうことは非常識だとする考え方が日本では一般的だろう。例えば、e-sportsとして取り扱われている「ハースストーン」というゲームの世界大会があった際、日本国内で予選を勝ち抜いたユーザーがアジア予選出場のために休みを上司に申請したところ、上司から「なんなんだよおまえは？（ゲームの大会で）休みが通るわけないだろ」と言われている⁶⁾。これが仮にオリンピックの大会に出るために休みを申請していれば上司も簡単に納得したであろう。なぜ、日本ではゲームの大会だと軽んじられるのだろうか。

第二に、「ソーシャルゲーム重課金問題」を挙げよう。「ソーシャルゲーム重課金問題」とはソーシャルゲームにお金を異常に費やしてしまうことである。「ソーシャルゲーム」の多くでは「ガチャ」と呼ばれる電子くじがあり、ユーザーはお金を使って電子くじを引いて、レアなキャラクターやカードなどを入手できる。その「ガチャ」を使ったソーシャルゲームにおいてユーザーの意図を超えた金額を費やす事例が発生している。ソーシャルゲームのキャラクター欲しさに数十万円使ってしまう事態が起こっているのである。実際にソーシャルゲームの「グランブルーファンタジー」(Cygames, 2014)のレアキャラクター欲しさに70万円費やしたが、欲しいキャラクターが出なかったということで炎上した、「アンチラ問題」と呼ばれる事例がある。このような問題に対して企業側から自主規制やガイドラインが設けられるようになってきている。しかし、そもそもなぜユーザーはソーシャルゲームにそこまでお金を使ってしまうのであろうか。

具体的な事例を2つ挙げたが、これらの問いに対しては、既存の研究だけでは十分に答えることができない。なぜ、日本ではゲームは軽んじられるのだろうか。なぜソーシャルゲームにお金を異常に費やすのだろうか。これらの問題を考える際にゲーム側ではなく、ユーザー側から考えることでひとつの切り口になるのではないか。

そこで筆者はユーザー側に注目して、マス・コミュニケーション論で蓄積されてきた「利用と満足」研究の手法を用いてゲームユーザーに調査を行った。そして分析結果を考察することによってゲーム研究におけるユーザー研究の意義や、先ほど述べたさまざまな社会問題・社会現象に対する仮説を提示する切り口にしたい。

2-2. ゲームの利用と満足

まず、簡単に「利用と満足」研究について論じよう。マス・コミュニケーション論において送り手側と受け手側をめぐる研究がある。送り手側の研究では、マス・コミュニケーションがどのような効果を意図したように受け手の態度や行動が変化しているか検証する研究である。それに対して

「利用と満足」研究では受け手側の立場を取って、マス・コミュニケーションに人々がどのような動機や満足を得ているのかを検証する研究である。「利用と満足」研究は送り手側が意図していなかったことを明らかにすることが醍醐味である。また「利用と満足」研究を行うことによって、多様なメディア利用行動を明らかにするだけでなく、メディア研究においてさまざまな問題提起や仮設提示をすることができる。

海外では、「利用と満足」をビデオゲームに応用した研究がある⁷⁾。そのなかで、本研究で特に参考にしたのはB. グリーンバーグら (Greenberg, Sherry, Lachlan, Lucas, and Holmstrom 2010) の研究である。グリーンバーグは小学生から大学生までを対象とした調査を行い、ゲームで遊ぶ動機を「興奮」「気晴らし」「社会的交流」「空想」「挑戦」「ハイテク」「自我」「競争」「現実」の9つに分類した。ユーザーはゲームで遊ぶ際、さまざまな動機をもつて遊んでいることがわかる。とりわけグリーンバーグはゲームで遊ぶ動機の中でも「競争」は特に重要と述べていた。

では、筆者の行った「利用と満足」研究の調査概要を述べる。筆者は「利用と満足」研究の方法を用いて調査票を作成して2012年に大学生に対して調査を行った。なおサンプリングや分析手段の詳細については井口(2013)を参照されたい。調査の結果、ゲームで遊ぶ動機として「空想」「承認」「趣向」「達成」「友達」「学習」「気晴らし」の7つに分類することができた。利用動機の分類結果を参考にして考察を行おう。

特に注目したい利用動機は「競争」と「承認」である。筆者の作った調査票や仮設の段階では「競争」の利用動機が現れると考えていた。しかし調査の結果では「競争」の利用動機ははっきりと現れなかった。海外の研究ではゲームは「競争」の利用動機は重要であると言われながらも、本調査では現れなかったのである。日本のユーザーはゲームで「競争」したいとあまり考えてないのである。また、もうひとつ注目したいのが「承認」の利用動機である。調査の結果からは、日本のユーザーはゲームを通して他者からの「承認」を得たいということになる。「競争」と「承認」は表裏一体の利用動機とも言える。ユーザーはゲームで「競争」して勝つことで他者からの称賛や「承認」を得る。当然勝たなければ他者からの「承認」を得ることができない。負ければ他者から承認を得どころか、屈辱や敗北感を覚えるだろう。そして日本のユーザーの利用動機を考えると、「競争」はしたくないが他者からの「承認」は得たいのである。

「競争」と「承認」の二つの利用動機の差異が先ほど挙げた社会問題について考える端緒になるであろう。第一に日本で「e-sports」が受け入れられないのはなぜか。それはゲームで「競争」したくないが他者からの「承認」を得たいと望んでいないからではないか。「競争」の競技として認識されていないから軽んじられるのである。第二に「ソーシャルゲーム」に異常にお金を費やしてしまうのはなぜか。「ソーシャルゲーム」でレアなキャラクターやカードが手に入ると、他者から「スゴイ」「羨ましい」といった「承認」を得ることができる。他者とは違う、特別な存在として認められたいのではないか。筆者が対戦ゲームの「ガンダム VS」シリーズを好きなユーザーにインタビューした際も、単に「競争」して勝ちたいわけではないと言っていた⁸⁾。日本でも「競争」を目的とした「対戦ゲーム」は存在している。しかし単純にゲーム上で強いキャラクターを使って

相手に勝ちたいのではない。強いよりも「上手い」と他者から「承認」されたいのである。ユーザーはゲーム上のさまざまなテクニックを使い華麗に勝つところ他者に見せたいのである。日本では「承認」の利用動機が重要になっているのである。

最後に今後の課題について述べたい。この調査はサンプリング等が限定されており、あくまでひとつの結果にすぎない。また、ゲームのデバイスについて詳しく聞いていない。家庭用ゲーム機で遊ぶ人と、スマートフォンのゲームアプリで遊ぶ人とは大きくゲームの利用動機は変わってくるのが予想できる。「利用と満足」研究を用いた調査の結果としてユーザーのさまざまな利用動機が明らかになったが、そこから新たな問いが生まれた。

なぜ、日本において「承認」が重要なのだろうか。なぜ、「競争」の動機ではないのか。そもそもどのような人がゲームユーザーになるのか。今後は、これらの問いをより深く探求するために、さまざまなアプローチを用いたユーザー研究を行っていく必要がある。

3. エスノメソドロジーから：ゲーム実践

3-1. ルールの参照とゲーム実践

本節では、特にプレイの際に「プレイの手がかり」として最も大きな要素のひとつであるルールを切り口にして、「ゲーム実践」に着目し、考察していきたい。

ゲームについての研究の対象が、ビデオゲームやさらに新しいスマートフォンでのソーシャルゲームへと移行していくにつれて、後景化していきつつある問題のひとつが「ルール」についてだろう。なぜならば、ゲームがビデオ、デジタルへと移行するにつれて、ルールはその媒体に組み込まれて制度化されて行く傾向があるからだ。この時ルールはプレイの上で参照するものではなく、「すでに決まっている環境」として働くことになり、ゲームの経験は大きく変えられる。そしてこの結果ルールは、ビデオゲームがプレイヤーに「もたらしているもの」として分析上は扱われるようになるだろう。

上記の点は、第1節におけるルドロジーとナラトロジーの対比の説明を想起させるだろう。ビデオゲームにおける「ルールの環境化」は、一見ゲームをめぐるプレイヤーの意味経験や受容を、あたかもすでに用意されている構造的な物語の経験のように錯覚させてしまう側面をもつからだ。しかし実際のところ、ビデオゲームであってもルールがわからないという事態はよく生じる。私たちは「横一列にブロックを揃えれば消える」というルールを知っているからこそ、『テトリス』というビデオゲームを適切にプレイすることが可能になる。いわばビデオゲームにおいても、私たちはルールを参照することで、ゲームとしての実践を成立させていると考えられるのだ。

このように見ていくと、一方でビデオゲームには、ルールを守らない場合にはゲーム自体が「不成立」になるようなメディア特性があるという点にも思い及ぶ。横一列にブロックを揃えなければ、ブロックはどンドンタテに積み重なり、非情にもゲームオーバーが画面から宣告される。プレイヤーはこれに抗うことはできないし、ルールを知らなければゲームとしての状況も画面からは理解

できない。このことは、まさにビデオゲーム固有の特性と言えらるう。

しかし、一旦ビデオゲームから視野を広げて、より広範に「ゲーム」を参照すると、この特性が無いことに改めて気づく。ボードゲームはルールないしそれに伴うゲームオーバーのチェックを誰かが行わねばならないし⁹⁾、そもそもプレイを完遂した後にルール適用の間違いを発見することはよくある。また、TRPGではゲームマスターがそのチェックを行うということ自体がゲームシステムを決定している。アナログゲームにおいては、ルールは常に意識して参照しなければならないものであり、かつそのこと自体が「ゲームをする」という実践の意味経験を形づくっているのだ。それは単に「ルールを守る」ということとは異なるだろう。

以上のように、ゲームの実践を考えるにあたってルールは重要な要素のひとつであることがわかる。そして上記までの検討からは、ビデオゲームであったとしても、ルールの参照とそれによる「ゲームとしての実践の意味経験の組み立て」がゲームの側ではなく、プレイヤーによって行われているという予想もできるだろう。同時にゲームは法や規範のようにただ守るものなのではなく、それによって「面白さ」をプレイヤーが見出すものでもある。ルールとこの「面白さ」はいかに関連しているのか。

E. ゴッフマン (1961=1985) によれば、ゲームがお互いの役割とその状況定義が組み立てられていく相互行為的状況によって「面白い」と感じられるという。ここでもルールは重要なものである。ゴッフマンは以下のように述べる。

ある状況の中で居心地良くいられるということは、これらのルールに適切にしたがっているということによる。そしてこれは、これらのルールが発生させ安定させている意味によって、夢中にさせられているということである。(Goffman 1961 = 1985 : 80)

ここでは、ルールはゲームの中でのプレイヤーの状況定義とそこへの没入という「面白さ」を守るものでありながら、破られたときにサンクションが生じるような規範的なものではなく、「それがあるからゲームとしての経験が可能になるもの」として扱われているように見える¹⁰⁾。

このようなルール運用の仕方は実際のゲームプレイ場面からも分析されている。K. リーバーマン (2013) では、ルールを全く知らないグループがボードゲームの箱を開けてプレイを完遂するまでの分析を行っている¹¹⁾。ここでは、「ルールを読んでその知識があっても実際にプレイできるとは限らない」ことや、プレイの最中にルールを飛ばしたり、変更したりしていくプレイヤーの実践が見える。そして最終的にルールは、「隷属的に〈従う〉」ものではなく、プレイヤーの創造性のために選択的に適用されるものであり、その創造性こそが、ゲームプレイの「満足感」に関与している、とリーバーマンは結論づける (Lieberman 2013 : 134)。

これらの研究ではいずれも、ゲームにおいてはルールがすでに外側にあって、それを守るのだ、という前提は破棄されているように見える。ルールは、参照しつつゲーム実践を作るための手がかりなのだ。そして、その参照は複数人数で行われる相互行為の中で行われているということもわかる。

しかし、ビデオゲームとアナログゲームの知見をつなげようというときにルール参照を相互行為にのみ求めることは最大の問題になりうる。なぜならば、対戦や協力といった要素はありつつも、ビデオゲームは基本的には画面にひとりて向かう局面が多くなると考えられるからだ。そして、ひとりで「ゲーム」をするという場合に想定されるのが「ルールのごまかし」の問題である。ひとりでゲームをしているときに、ルールを必ず守るのだとすれば、それはなぜなのだろうか。誰も見ていないし、自分にしか影響がないのになぜだろうか。

3-2. ゲームブックのゲーム実践：『ウォーロック』の分析

前項で提示した疑問、すなわち「ひとりでゲームをするということ」とルールとの関係を知るために、ゲームブックのファン向け雑誌を対象に分析を行った。ゲームブックとは、ダイスを振ったり、選択肢を選ぶことで、指示されるパラグラフに飛ぶようになっており、ロールプレイングゲームのような経験ができる書籍である。進めていく中では「戦闘」も生じることがある。日本では長く見積もって1985年～1989年頃に爆発的にブームになった。

分析対象の雑誌は、1986～1992年に全64号が刊行された『ウォーロック』（社会思想社）で

ある¹²⁾。そのうち、ちょうど前半の半分である32号分の分析を行った。前半のみを対象とした主な理由は、33号以降、ゲームブックの人气が衰退し、雑誌自体がTRPGのファン向けの内容に舵を切ったからである。

雑誌記事はゲームブックの紹介、オリジナルゲームブックの連載、TRPGに関する記事などが主である。この雑誌の読者投稿欄を見てみると、興味深いひとつのイラスト投稿がある（図1）。当然ながら、これはあくまでゲームブックプレイヤーのファン雑誌であり、そのこと自体がもつメディア特性がもちろんある。これを含み込みながら、このイラスト投稿について考えてみたい。



図1 『ウォーロック』初期のイラスト投稿
(第7号、1987年、56ページ)

このために本論では、リーバermanも採用していたエスノメソドロロジーの立場を導入したい。エスノメソドロロジーは「(ある社会の)メンバーのやり方」に着目する視点である(Garfinkel 1967)。特定の雑誌の記事についての分析であるので、ここでは読者がその記事をどのように理解しているか、そのことと「ゲームブックプレイヤーが属する固有の社会」との接続について考えていきたい。

このイラストでは、囚われたと思われる姫を勇者らしき人が助けに来ている。ここで注目したいのが、せっかく助けに来ているというのに、姫は「原点数をごまかすような人には助けて欲しくな

い」と述べて、助けに来た勇者を“叱責”している点だ。このシーンの真意を理解するには、イラスト下部の「原点数」の表が示す意味を理解することが必要になる。

ゲームブックの日本での流行の嚆矢は1985年に翻訳が出された『火吹山の魔法使い』（社会思想社）であり、この本を含む「ファイティングファンタジー」シリーズはゲームブックでも長い歴史を誇る人気シリーズである。このシリーズにおける最初のプレイヤーがもつ「原点」と呼ばれるゲームに必要な点数の出し方を知っていると、この勇者が「チート」をしていることがたちどころにわかる。それが、このイラストの重要なポイントである。これらはいずれも、最初の原点数を決定するために振るサイコロが、複数の試行ですべて極大値を示さねばあり得ない数値なのだ。この説明が無くとも「理解されるだろう」という可能性を含んでいるからこそ、この雑誌の投稿欄に採用されていると考えられる。

またここからは、このイラストが読者に「ちょっと笑えるあるある話」として理解されうる点にも注意したい。すなわち、これが「ジョーク」として機能していないのであれば、単に「ゲームのルールを破る」行為として叱責されうるものであるのだ（Sacks 1974を参照のこと）。ゲームブックに関するルール破りの行為として他に、「分岐点の恣意的な操作」や「ページの遡及」が考えられるが、これらは投稿で扱われることはほとんどない。

すなわち、原点数を乱数で決定するという操作が、ゲームブックのゲーム実践上でかなりの重要性をもち、かつ「あるある」として理解されることによって、「ゲームブックプレイヤーとしてのメンバーシップの確認」という雑誌の読者同士の相互行為が誌上で行われているのだ。そして、このルールの重視からは、ゲームブックプレイにおける「面白さ」が単に「姫を助ける」ということではなく、そのプロセスにあることがわかる。

このイラストや他の投稿、及び誌面からはまだまだ分かることもあるが、ゲーム実践におけるルールと面白さの関係を端的に知るには、上記は良い事例となったのではないだろうか。ゲームブックは「ひとりでやるもの」だけに、分析手法が難しいところがあり雑誌を参照した。しかし今後は、実際のプレイ場面をフィールドワークや、ビデオ分析などで考察していくことが、ゲーム研究全般における「実践を見る」分析としては必要になっていくだろう。

4. コミュニケーション論から：メタゲーム

本論の第1節でも述べたように、「魔法円」はゲームについて考えるに際して重要な概念である。多くのゲームに関する議論では、魔法円は単にゲームとその外側を切り分ける「枠」だと位置づけられ、主にその内部に焦点を当てて議論が展開されてきた。

しかし、ゲームの定義にも深く関係しているその重要性にもかかわらず、魔法円のゲームにおける機能については十分に考察されてこなかったと考えられる。それは結果としてゲーム研究の対象を曖昧にし、魔法円の外部に関心をもった他の学術的な領域との接合に際しても障壁になっている。

そこで本節ではこれまでのゲーム研究で自明視されてきた魔法円の性質、機能について考察した

い。特に、コミュニケーション学や社会学における相互行為論で用いられる「フレーム理論」を導き糸として、両者の共通点や差異を中心に考察し、両者を架橋する概念として「メタゲーム」というゲームの外側に形成されるゲームを位置づけてみたい。

4-1. コミュニケーションのフレーム

まず、ゲームにおける魔法円の位置づけを確認しておこう。第1節でも触れられているように、サレンとジーマーマンによれば、魔法円は「その中に入っているものは「遊んでいる」ということ、そしてその遊びの空間はいろいろな仕方現実世界から分離されているということを伝えるもの」(Salen and Zimmerman 2003=2011: 190)として機能している。

つまり、魔法円という「枠(フレーム)」は、第一にその遊びやゲームという行為の「内部と外部を分離」させ、第二に「その内部では「遊び」が行われていることをプレイヤーに知らせる」という二つの機能を果たすことで、ゲームとその外部を切り分けてゲームという経験を成り立たせているものであると考えることができる。

このような、特定のコミュニケーション(相互行為)に「フレーム」を設けて、囲い込むという私たちの心理の働きは遊びやゲームに限らず、コミュニケーション一般でしばしば見出されるものである。そのような働きに注目したのが「フレーム理論」である。例えば、私たちが用いる言語も「日本語」や「英語」というような枠組みを持ち、文法というルールに従っている。そうすることによってはじめて、私たちの言語によるコミュニケーションが可能となるのである。

フレーム理論を展開したG.ベイトソンは動物が行う「噛みつきっこ」を例に挙げて、その性質を次のように説明している。「噛みつきっこ」が成り立つには、「噛みつく」という行為と同時に「今やっているこれらの行為は、それが表す行為が表すところのものを表しはしない」(Bateson 1972=2000: 262)という一見矛盾したメッセージが交わされていなければならない。そして、このようなコミュニケーションが可能となるのは、「噛みつき」という行為が単なる行為(メッセージではない)という認識と同時に、「噛みつきっこ」というコミュニケーションを枠(フレーム)で囲い込んでいるためだとベイトソンは指摘する。すなわち、「噛みつく」というフレーム「内」で行われるコミュニケーションと「ここで噛みつくことは敵意を意味しない」というフレーム「外」のメタ・コミュニケーションが、フレームによって区別されて理解されることによって、私たちは「噛みつきっこ」におけるメッセージの矛盾を解消しているのである。

彼の議論を魔法円に当てはめて考えてみよう。先述したように、魔法円は単にその内側と外側を切り分けているだけではなく、「その内部では『遊び』が行われていることをプレイヤーに知らせる」という役割も果たしているのであった。しかしながら、そのメッセージを魔法円の内部で発することは、ゲームが単なる「虚構」にすぎないことを指摘することになる。それは結果としてゲームの現実感(リアリティ)をうすれさせ、その「遊び」を白けさせてしまう。例えば「たかだかゲーム」というようなメッセージは、しばしばゲームに崩壊の危機をもたらす。そうならないために「これは遊びである」というメッセージはフレームで囲われた外側において、すなわちメタ・コミュニ

ケーションのレベルでゲームの参加者に伝えられる必要がある。そうすることによってはじめて、私たちは虚構であるゲームを現実と混同せず、かつ現実感をもって遊ぶことができるのである。

このように、ゲームにおける魔法円は、コミュニケーションにおけるフレームと同じ機能を果たしていると考えられる。ゲーム研究において魔法円が特に強調されるのは、そのフレームの内外の切り分けが、まさに「魔力的」と言えるほど極端なためだが、それはフレームと魔法円が異質なものであることを意味しない。

4-2. ゲームのフレーム、ゲームの魔法円

フレームの理論は、ゲームを考える際に多様な示唆に富んだものである。そのなかで特に注目したいのは、フレームによる囲い込みが、多層的な構造を持ち、しばしば変化するという点だ。

フレームによる囲い込み (framing) を「状況の定義」であるとし、その在り方を考察した A. ゴッフマンは、コミュニケーションの過程で新たなフレーム (別種の状況の定義) が生まれたり、別のフレームへと差し戻されるといったフレームの多層性、複数性を指摘している (Goffman 1972 : 41-42)。例えば、ボクシングの試合としてはじまった行為が、単なる乱闘騒ぎに発展する場合がある。このように、私たちのコミュニケーションのフレームは、ゴッフマンが「一次的枠組み」(primary framework) と呼んだ最初のフレームから様々と変化していく。

また、ゴッフマンによれば、そのようなフレームは「堅い壁というよりも、むしろスクリーンのようなものであり、このスクリーンは、それを通過するものを単に選択するだけでなく、変形させたり修正したりする」(Goffman 1961=1985 : 23) ものである。そうしたフレームの多層性とスクリーンとしての働きは、ゲームにおいても頻繁に見出される。例えば、将棋やチェスにおいて対戦相手の好みの戦法、癖を研究する「棋譜研究」は、明らかに将棋やチェスのルールの「外側」にありながらも、多くの場合、将棋やチェスに関わる行為の一部であるとみなされている。

一方、サレンとジーマーマンは「メタゲーム」という言葉を用いて、ゲームにおけるこのような現象について考察している。彼らによれば「メタゲーム」とは、「ゲームを超えたゲーム」という意味であり、ゲームのルールからではなく、周囲の文脈 (コンテクスト) との相互作用 (インタープレイ) から生じてくるゲームの遊びという側面 (Salen&Zimmerman 2004=2011b : 419) である。このメタゲームという概念を用いてサレンとジーマーマンはプレイヤーがゲームにさまざまなものを持ち込んだり、あるいはさまざまなものを持ち出したりすることが可能であると述べている (ibid : 422-423)。彼らのそうした見解は、浸透膜としてのフレームの性質をゲームについて当てはめたゴッフマンと、共通する部分がある。

しかし、ゲームの魔法円 (フレーム) が変化していくことについては、両者には明確な認識の違いがある。サレンとジーマーマンにとって、ゲームの魔法円は少なくとも、個々のゲームにおいては不変のものである。だが、ゴッフマンの見解に沿うならば、ゲームのフレームとは個々のゲームの間にもさまざまな形で変化していくものである。ただ、この両者の差異は、「ゲームの魔法円」と「ゲームのフレーム」が異なるものであることを意味しているわけではない。両者の差異は、その

性質の違いではなく、時系列的なとらえ方の差異、あるいはゲームそのものの定義の差異であると考えられる。

サレンとジーママンにとって、ゲームの魔法円はそのゲームのルールや独自のシステムが切り出す空間である。それはゴッフマンの議論に当てはめれば、「一次的枠組み」を指している。一方、ゴッフマンはゲームを一連の「流れ」としてとらえ、その中でゲームのフレームが「一次的枠組み」から変化¹³⁾する瞬間を発見する。これはサレンとジーママンの議論でいえば「メタゲーム」が生まれることだと考えられる。すなわち、メタゲームとはゴッフマンの言葉を用いるならば、「一次的枠組み」から変化した、しかしながら依然としてゲームである」フレームを指し、実際にプレイヤーによってゲームがプレイされるという現象としてのゲームを構成する重要な一部分なのである。

ここまでの議論の整理で、私たちは魔法円の「単なるゲームとその外部を切り分ける壁」以上の機能を確認した。そしてゲームを考察する際に、外部との相互作用が作り出すメタゲームの重要性を確認し、コミュニケーション論的な、あるいは社会学的な文脈の中に位置づける手がかりを得た。

今日のビデオゲームはインターネットに接続したものが多いが、それらは頻繁にアップデートが加えられている。それはゲームの「一次的枠組み」が頻繁に変化していることを意味しており、第1節でも述べられているように、魔法円概念だけでゲームを定義し、考察することは困難になっている。そのような環境下で、フレーム理論が示唆するゲームのフレームの多層性や複数性、メタゲームといった魔法円の〈外〉への着目は、ゲームのルールやシステムといった魔法円の〈内〉の要素を考察する際にも重要となるだろう。

5. 多元化するゲーム文化の研究課題

最後の節では、以上3つの節の議論から見えた課題をまとめつつ、これからのゲーム研究が向かうべき方向性のひとつを示していきたい。

第2節では、e-sportsの日本での不人気やソーシャルゲームの重課金問題の理由を明らかにするために、「利用と満足」研究が不可欠であることが示された。このことは、e-sportsやソーシャルゲームに留まらず、さまざまなゲームに当てはまる。例えば、現在「Pokémon GO」(Niantic 2016)が世界的な人気を博しているが、その「理由」の考察は、個人の実感による印象論が目立っている。しかし、綿密に設計された社会調査の分析結果に基づかなければ、ブームの理由は印象論の域を脱しないだろう。

第3節では、実践から立ち現れるルールという点について、ゲームブックの分析から論じられた。本稿での例は「ひとりでやるもの」としてのゲームブックだったが、こうした観点はさまざまなゲーム実践に敷衍できる。例えば、ビデオゲームにおいても、システム上は許されているにもかかわらずわざと制限を課す「縛りプレイ」というふるまいが見られる。これらは、送り手の考えたゲームシステム上の「ルール」だけでは、ゲームのルール(的なもの)のすべては捉えられないことの証左だろう。

第4節では、メタゲームという概念への注目から、ゲームの〈内〉と〈外〉を越境する思考の可能性が示された。それは、現実の位置情報による拡張現実 (augmented reality) 技術が不可欠の要素として用いられるゲームに応用できるだろう。例えば、「Ingress」(Niantic, 2013) や先の「Pokémon GO」は、スマートフォンのGPSとの連動によってリアル空間とヴァーチャル空間が重なるシステムを採用している。そのため、生身の身体による地理的な移動が、ゲーム世界におけるアバターの「移動」にもなる。そこでは日常生活と魔法円の境界、魔法円の〈内〉と〈外〉は不明確である。

以上の視点はそれぞれ別個のものであり、相互に対立する部分も含んでいる。しかし、これらに共通するのは、ゲーム自体よりプレイヤーやユーザー、あるいはゲームを取り巻く文化や社会的脈絡に注目する姿勢である。だが、これは私たちの独創的な主張ではなく、文化の社会学や、カルチュラル・スタディーズ、メディア論のオーディエンス研究で培われてきた、ある意味ではオーソドックスな視点である。

現在は、ボードゲームやTRPGなどのアナログゲームが消えるどころか再注目され、アーケードやコンシューマー機でのビデオゲームに加えて、スマートフォンでのソーシャルゲームも定着しつつある。それに加えて、ヘッドマウントディスプレイによるVRゲームも次々と登場していだろう。そうしたゲームの未来は、まさに「多元化するゲーム」と呼ぶにふさわしいものではないだろうか。「多元化するゲーム」をめぐる「文化」や「社会」を捉えていくことこそが、ゲーム研究の今後の課題のひとつである。

注

- 1) 「ビデオゲーム」は、ディスプレイとデジタル技術を用いたゲームであり、和製英語では「テレビゲーム」と呼ばれる対象をさす。また、「デジタルゲーム」もほぼ同じ意味をもつ。対照語は、ボードゲームやテーブルトークRPGなどの「アナログゲーム」となる。
- 2) 例えば、谷岡一郎は2000年代初めの時点で、「実を言えば「ゲーム論」などという学問はあるのかないのか分からないが、ゲームを数理的、心理的、(大衆)文化的に研究し、その発展・進化・伝播を考える学問」(谷岡2003:20)であると述べている。
- 3) なお日本では、独自に発達した言論・批評によるゲーム関連の知見が豊富である。近年では、哲学や感性学を出自とした研究者が、欧米のルドロジーの成果を導入しつつ、日本独自の批評の成果を取り込んだゲーム研究が出てきている。例えば、吉田寛は、ルドロジー的なジュールらの論考を、大塚英志の「まんが・アニメ的リアリズム」や東浩紀の「ゲーム的リアリズム」をめぐる議論と比較検討しながら、欧米のゲーム研究においても未解決な「死」の問題を論じている(吉田2016)。
- 4) 魔法円は、ホイジンガの原著では“toovercirkel”という語である。また、中公文庫版の翻訳(Huizinga 1938=1973)では、「魔術の円陣」と和訳されている。
- 5) この種の研究の集大成のひとつとして坂元章(2004)がある。
- 6) 詳しくは以下のwebページを参照されたい
(<http://buzz-plus.com/article/2016/03/15/ganbare-ittekoi-hollywood/>)。

- 7) 「利用と満足」研究をはじめてビデオゲームに適用したのは、G. セルナウ (Selnow 1984) である。
- 8) インタビューの詳細は井口 (2013: 73) を参照されたい。
- 9) 多くのボードゲームでは、このチェックがどのようなタイミングで、誰が行うべきかがルールに明記してある。
- 10) ルールのこのような性格については、ゲーム特有のものではない。ハート (1961=1976) では、スポーツのルールが、「スポーツでプレイヤーがすべきこと」の指示にもなっているという行為遂行的な側面を例に、法について論じている。
- 11) なお、ここでプレイされているのは「カタンの開拓者たち」(日本語版題名) という、エポックメイキングなボードゲームである。
- 12) 雑誌刊行に至る経緯やゲームブック自体の歴史などは、本節とは直接関係ないため割愛する。より詳細な分析は、別稿で展開予定である。
- 13) ゴッフマンはこのような変化を「転調」と呼ぶ

参考文献

- Bateson, G., 1972, *Steps to An Ecology of Mind*: University of Chicago Press. (=1990, 佐藤良明訳『精神の生態学』思索社.)
- 深谷昌志・深谷和子, 1989, 『ファミコン・シンドローム』同朋舎出版.
- Goffman, E., 1961, "Fun in Games," *Encounters Two studies in the sociology of interaction*, The Bobbs-Merrill Company. (=1985, 佐藤毅・折橋徹彦訳「ゲームの面白さ」『ゴッフマンの社会学2 出会い 相互行為の社会学』誠信書房, 3-81.)
- , 1974, *Frame Analysis: An Essay on the Organization of Experience*, Harvard University Press.
- Greenberg, B., Sherry, J., Lachlan, K., Lucas, K., and Holmstrom, A., 2010, "Orientations to Video Games Among Gender and Age Groups", *Simulation & Gaming*, 41, 238-259.
- Hart, H., 1961, *The Concept of law*, Clarendon press. (=1976, 矢崎光圀訳『法の概念』みすず書房.)
- Huizinga, J., 1938, *Proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur*. (=1973, 高橋英夫訳『ホモ・ルーデンス』中央公論社.)
- 井口貴紀, 2013, 「現代日本の大学生におけるゲームの利用と満足: ゲームユーザー研究の構築に向けて」『情報通信学会誌』31 (2): 67-76.
- Juul, J., 2005, *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, The MIT Press. (=2016, 松永伸司訳『ハーフリアル』ニューゲームズオーダー.)
- Liberman, K. 2013, "The reflexivity of rules in games," *More Studies in Ethnomethodology*, SUNY Press: New York, 83-134.
- 森昭雄, 2002, 『ゲーム脳の恐怖』日本放送出版協会.
- 坂元章, 2004, 『テレビゲームと子どもの心: 子どもたちは狂暴化していくのか?』メタモル出版.
- Sacks, H. 1974, "An Analysis of the Course of a Joke's telling in Conversation," Bauman, R. and Sherzer J.F. (eds.) *Explorations in the Ethnography of Speaking*, Cambridge, UK; Cambridge University Press, 337-353.
- Salen, K., and Zimmerman, E., 2003, *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, MIT Press. (=2011,

山本貴光訳『ルールズ・オブ・プレイ(上)』; 2013, 山本貴光訳『ルールズ・オブ・プレイ(下)』
ソフトバンククリエイティブ.)

Salen, K., and Zimmerman, E.(ed.), 2005, *The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology*, MIT Press.

Selnow,G., 1984, "Playing Videogames: The Electronic Friend", *Journal of Communication*, Vol34(2), 148-156.

谷岡一郎, 2003, 「囲碁盤はなぜ19路なのか：ゲーム論から見たそのルーツに関する仮説」『大阪商業大学論集』130, 19-45.

Wolf, M., and Perron, B.(ed.), 2014, *The Routledge Companion to Video Game Studies*, Rutledge.

吉田寛, 2016, 「ゲームにとって死とは何か? : 「ゲーム的リアリズム」問題再訪」『ポピュラーカルチャーの美学構築に関する基盤研究』12-25.