

ゲームはどのような移動を与えてくれるのか： マノヴィッチとインゴルドによる移動の感性論

What is It like to Move in Navigable Space of Digital Games?: Manovich and Ingold on the Aesthetics of Locomotion

谷川嘉浩

Yoshihiro Tanigawa

Graduate School of Human and Environmental Studies, Kyoto University, yshr.tngw@gmail.com

Abstract

Some previous studies on tourism have compared “locomotion and perception” in traveling with those in games and vice versa. In addition, game tourism, a kind of content-induced tourism has become well-known. Considering these parallels between game and travel, this paper develops the analytical frame for “locomotion” in digital games using the interaction between players and simulations (representations through dynamic models). This study examines Lev Manovich’s theory of new media with a special emphasis on “navigable space” or “navigation.” Further, this study applies his ideas to the famous FPS game “S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl,” and this frame does not work well in describing locomotion design for users’ experience. Thus, Manovich’s aesthetics of locomotion or “navigation” in gaming is revised by replacing his arguments based on “Doom” and “Myst” with Tim Ingold’s concepts of “transport” and “wayfaring.”

1. ゲームと「移動」

1.1 なぜゲームと観光／移動なのか

シミュレーション、つまり、動的なモデルによる表象からゲームを特徴づける立場がある（Frasca, 2003 など）。モデルは、ルールに基づいた対象の実際の挙動によって表象を生成させるので、設計者の意図を超えて複雑な展開を生じさせる（松永, 2018, ch. 12）。しかし、実際の体験を先回りするシミュレーションを批判する議論があり、同様の発想からゲームが悪用される危険が指摘されもする（山崎, 2007, 65ff.; Baudrillard, 1981; Farocki, 2014 など）。ただし、こうしたシミュレーション批判が傾聴に値するとしても、文明批評的で包括的な立論なので、個別ゲームの検討には役立たない。むしろ、プレイヤーとモデルの相互

作用が個別のゲームでどうデザインされているかに注目する理路の方が、ゲーム研究への貢献しうるのはないか。

本稿では、特にゲーム内の移動、いわば「ゲーム世界の観光」に注目する¹。本稿では、後述する理由からFPSゲームの『S.T.A.L.K.E.R.』（以下SR）を取り上げ、SRにおける移動経験のデザインの革新性を明らかにする。この作業を通じて、ある種のゲーム（デザイン）が提示する移動の様態を記述・解明する分析フレームを発展させていく。

そもそも、ゲームと観光／移動の類比は妥当なのだろうか。操作対象を注意深く移動させる行為を観光に喩えるのが一般的であることは、ゲーム実況が“Walk Through”と呼ばれることにも表れている。また、ゲームブログには「旅行記」と題されたものがあり、観光写真を思わせるスクリーンショットとともに雑感が

¹ 観光の定義が実質的に諦められており、移動と観光は明確に区別しづらいとされる（深見・井出, 2010）。代わりに、人間以外にも含む移動の研究が勢いづいている（Urry, 2000; 2007; 谷川,

2018a）。ただ、本稿の概念を用いれば、単なる移動は「交通」、移動プロセス自体への関心を伴う移動としての観光は「行歩」に相当すると位置づけうる。本稿第四節を参照されたい。



綴られることがある²。実際、オープンワールドゲームの「取材記」や「旅行動画」を残すプレイヤーは少なくないし、そうした動画が研究対象になっており、観光学論集の重要な部門は「ゲーム旅行」と題されてもいる (Fandino 2018)。国内でも中沢 (2016, ch. 5) が、ポケモン論で、子どもが虫取りに興じる際の移動と、ポケモンを探す際のゲーム内の移動を類比した。

観光学の文脈では、岡本 (2015; 2018a) がプレイヤーの「虚構世界への精神的移動」という論点を提出している。ただし、これは「虚構世界《での》移動」ではなく、コンテンツへの想像的参加が主題である。とはいえ、Urry (2000; 2007) がモビリティの社会学を標榜するのに続き、フィクションを視野に入れたモビリティ研究が隆盛を見せている (谷川, 2018a)。加えて、ゲーム作品の虚構的真理を念頭に置き、ゲームのモデルとなった土地を訪問する観光形態があり (cf. 岡本, 2018b; 谷川, 2018b)、特に SR はチェルノブイリ観光の起爆剤である (東, 2013)。要するに、ゲーム／観光が移動という論点において、他方に自身を重ねたことから、「移動」で両者が深く結合していることがわかる。

1.2 空間化された表象を渡り歩く

タークルが言うように、人はスクリーン上の表象を額面通り受け取る (Turkle, 1997)。ゲームで言えば、ゲーム本体がユーザーに不透明となり、画面上の表象を受け取る感性が生まれる (cf. Blomberg, 2018)。「テレビゲームのユーザーにとってはスクリーン上の情報が『世界』のすべてであり、ソフトウェア・カートリッジの着脱などの最低限のハードウェア的操作を例とすれば、『背後』にある機械やプログラムは完全に不可視なものとなっている」 (吉田, 2007, 55)。

こうした機械の不可視性ゆえに、現実と虚構の距離を維持したまま、プレイヤーは「主人公感覚」を持つ (加藤, 2001, ch.7; cf. Hart, 2018; Klimmt et al. 2010)。つまり、ゲーム世界をプレイヤー自身が渡り歩くかのように、プレイヤーは、キャラクターとして移動するのだ。スクリーン上の表象を額面通り知覚する感性 (広瀬, 2017) を背景に、特に 3D ゲームにおいて「ゲー

ム世界の観光」という発想が出てくる (注 1 参照)。要するに、ゲームはプレイヤーに疑似的な移動の感覚をもたらすので、想像的／物理的という違いこそあれ、ゲームと観光には、「移動経験」という感性論的な共通性がある。

本稿は、ゲーム研究に資する移動概念を整備する。そのために、デジタルゲームにおける移動経験を興味深い仕方でも設計した作品として、SR を検討する。まず、ゲームの移動に関する先行研究を確認することから始める。

2. マノヴィッチのメディア論

2.1 ニューメディアとは何か

ゲームと移動の関係を考察する上で有用なのが、レフ・マノヴィッチの議論である。その検討を通じて、ゲーム分析のためのフレームを得ることが本章の課題である。コンピュータが制作・保存・共有のための「ユニバーサルなメディア機械」となり、1990 年頃にワールドワイドウェブがこの活動に新しい形態を与えたと指摘した上で、彼はニューメディアの台頭について語った。

それと同時に、コンピュータは、旧来的形式の文化だけでなく、一連の新しい形式——ウェブサイト、コンピュータゲーム、ハイパーメディア CD-ROM、インタラクティブなインストール——、要するに、「ニューメディア」を迎え入れ始めた。(Manovich 2001, 4)

彼は 1990 年代以降に拡散した情報技術を念頭において、ニューメディアと呼んだことがわかる。

とはいえ、そうした素朴な理解は早々に棄却される。VR やゲーム、ウェブサイトなどを挙げたあと、これがすべてかと問い直されるからだ。

デジタル映像で撮影され、コンピュータのワークステーション上で編集されたテレビ番組はどうだろうか。あるいは、3D アニメーションとデジタル合成で撮影された長編映画はどうだろう。

² 例えば、「チェルノブイリ旅行記 001 : S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl 始めました」http://kodaigyo-game.com/stalker_soc_001/ (2019.9.1)

これらはニューメディアとみなすべきなのか。写真、イラスト、設計図、広告などのように、コンピュータで作られ、紙に印刷されているような、画像や、文字と画像の組み合わせはどうだろうか。(Ibid., 19)

コンピュータは、文化のやりとり全般に影響を及ぼした。データの形で「記録・保存・創造・配布」される文字・写真・映画のような旧来のすべてのメディアが、新しいものへと変容するという革新が生じたからだ (Ibid., 20)。つまり、情報技術として大抵思い浮かべられるものだけでなく、デジタル化された既存のコンテンツもニューメディアなのだ (例えばコンピュータに導入されたソリティアはニューメディアである)。

2.2 データベースと航行可能な空間

ニューメディア時代、「データベース」と「航行可能な空間」という作品形態があるとされ、マノヴィッチは、これを二つの想像力の問題と捉えた。そもそも、人間には「文書の集積」(Ibid., 214)と「ナラティブ」という「二つの競い合う想像力、二つの基本的な創造的衝動、世界に対する二つの本質的な応答」がある (Ibid., 233)。無数の事柄を収集するやり方と、始まりと終わりがある線型的な形式で特定の視点から語りを進めるやり方である。

「その両方が、近代のメディアよりもずっと前から存在していた」(Ibid.)。古代ギリシアは、長大な叙事詩(ナラティブ)で知られる一方で、プラトンの甥スベウシッポスが百科事典を著したし、また、ディドロは小説を書く一方で、『百科全書』の責任者だった (Ibid., 233-234)。マノヴィッチは、注意深く、一切ナラティブのない純粋な百科全書もなければ、その逆もないと指摘する。にもかかわらず、二つの想像力は、互いに混じり合いながらも、さしあたり異なる形式として理解可能だという点に彼の強勢は置かれる。

ニューメディア時代の二つの想像力は、「データベース」と「航行可能な空間 (navigable space)」と呼ばれることになる。

……ニューメディアでの作品制作は、マルチメディア・データベースへの適切なインターフェイスを構築することか、空間化された表象を通じた航行の方法を定義することのどちらかとして理解できる。

特に後者の典型と目される「ゲームや仮想世界は、想像上の世界の内に心理的に『没入』すること」を企図しており、「それは、以前、文学や映画のナラティブが作り出していたのと同じ効果を達成する」ものである。(Ibid., 215)

マノヴィッチは、ゲーム作品ごとに様々な違いがあることを認めながらも、「3D空間の中の航行こそが、最重要とは言わないまでも、ゲームプレイの本質的な要素の一つなのだ」と指摘する (Ibid., 245)³。それゆえ、ここからは「航行」に絞って話を進める。

2.3 なぜゲームにとって航行が大切か

マノヴィッチは、いずれも1993年に発売されたPCゲームである『Doom』と『Myst』を範例にゲームを論じた⁴。『Doom』(1993, id Software)は、数多くのゲーム賞を受賞し、オンラインゲームやその後のゲームに大きな影響を与えたFPSゲーム。キャラクターは、様々な武器を用いてゾンビや悪霊を倒すよう求められる。他方、『Myst』(1993, Cyan)は、不思議な島を散策するアドベンチャーゲーム。操作可能なオブジェクトをクリックすれば仕掛けを作動させられ、画面をクリックして視点や身体を移動させられる。本ゲームは、美しいグラフィックで知られ、同じく続編が製作された。

これらのゲームを彼はこう対照した。

³ 2Dでも「航行可能な空間」概念は通用するにもかかわらず、3Dが念頭に置かれたのは、論じたゲームが3Dだったこと、また、ゲームに転用された映画的なものに注目する意図があったことに由来する。本稿が念頭に置くのも3Dゲームなので、いずれにせよ本稿でこの点は問題とならない。

⁴ 『Doom』と『Myst』はベストセラーに名を連ねており、それによると、現在までに、『Doom』は、200万本以上、『Myst』は600万本以上の製品版を売り上げている。

https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_best-selling_PC_games (2019.9.1)

Doom と Myst がユーザーに提示するのは、渡り歩くための、つまり、動き回ることによってマッピングするための空間である。いずれも、こうした空間のどこかにプレイヤーを投下される。ゲームのナラティブの終わりに至るまでに、プレイヤーは、その地理や地誌を明らかにし、そのロジックや秘密を学びながら、空間の大半を訪ねなければならない。Doom と Myst——と、他の多くのコンピュータゲーム——は、ナラティブと時間そのものが、3D 空間の動き回ること——部屋・レベル・言葉などの進行——と同一視されている。(Ibid. 245)

このことは、人型以外を操作する場合にも当てはまる。

マノヴィッチは、さらに議論を進め、ナラトロジーの術語である「語りと描写 (narration and description)」でなく「ナラティブ行為と探索 (narrative actions and exploration)」という語彙でゲームを考察すべきだと提案し、航行の役割を検討する (Ibid., 247)。

「語り」は、物語行為とも訳される概念で、物語内容 (物語の中身) や物語言説 (物語られたテキスト) と区別される形で、ストーリーの進行を指す。ゲームでは、必要なものを拾ったり、NPC に話しかけたり、敵と戦ったりと、プレイヤーが自ら行動しなければ、ストーリーの進行は止まる。「この観点からすれば、ゲーム世界内の移動は、主要なナラティブ行為の一つである」(Ibid.)。この点は、文学の「語り」とは異なっており、その語彙を無批判には維持できないので、「ナラティブ行為」という見方に代えるべきだと提案されている。⁵

同様の事情で、「探索」という語彙が提案された。

Myst のようなゲームやその後続作品の成功のためには、ゲーム世界を探索すること、つまり、その細部を精査したりイメージを楽しんだりすることが重要である。

航行 (=ゲーム内の移動) は、しばしば視点の移動を伴うので、航行はゲーム世界の「描写」を生成する。「プレイヤーが環境を探索する」と彼が言うとき、そうした描写の生成を含意している。(Ibid., 247)

彼は、探索においてキャラクターのアイデンティティが関係してくると指摘した。「空間を移動することで、個人が、自らのアイデンティティを発見し、キャラクターが作られる (builds character)」(Ibid., 271)。つまり、ある種のゲームにおいて、キャラクターは、「敵を倒し、リソースや……スキルを獲得しながら、空間を移動するにつれ、性格を構築して (building character)」いる (Ibid., 271-272)⁶。

マノヴィッチは、ゲームに典型的に見取れるものとして「航行可能な空間」を挙げた。プレイヤーは、操作対象を通じて空間化された表象を「航行」する。その移動は、その世界の情報を与え、変化を起こすことで、ナラティブを進行させる。FPS や TPS を典型として、操作対象の行為とゲームの視点移動とが一致している場合、航行は、直ちに「描写」を生成する (操作と描写の一致に注目した彼は、それを「探索」と名づけた)。往々にして、探索できるようなゲームでは、しばしば、航行による変化が、操作対象のアイデンティティの生成につながっている。

以上は、ゲーム世界を、キャラクターがどのように渡り歩くのかということ、従って、プレイヤーが操作を通じてどんな移動を経験するかということを検討するためのフレームを提示しており、ゲームが与える移動経験のための分析概念を練り上げる上で非常に有用である。次章では、それを適用する前に SR の周辺情報と選定理由について概説する。

3. S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

3.1 周辺情報

SR は、GSC Game World 開発の FPS ゲームシリーズで、Shadow of Chernobyl (2007) (以下 SC と表記)、Clear Sky (2008)、Call of Pripjat (2009) が発売された。本稿で扱う SC は発売翌年 9 月時点でセールスは

⁵ この段落を書く上で、文学研究者の山根直子氏とのやりとりが有益だった。ここに記して感謝したい。

⁶ 探索概念は、ゲームにだけ当てはまるものでもなければ、すべてのゲームに当てはまるものでもない。実際、マノヴィッチは

「探索」の起源の一つを、キャラクターが移動することでナラティブが駆動される J.F. クーパーやトウェインらの小説に求め、探索が支配的なゲームをアメリカの古典的神話を現代に実現したものとみていた (Manovich, 2001, 271)。

全世界で 200 万本を超える話題作であり、今なおゲーム実況動画が多様な言語で投稿されている⁷。

作品設定を一瞥する。チェルノブイリ原発 (CNPP) 事故で封鎖された地域で、2012 年新たに謎の爆発事故が発生。その後、封鎖地区で奇妙な現象が起きるようになる、そこは「ゾーン」と呼ばれるようになった。ゲームは、ゾーンで活動する人びと(=ストーカー)を描く。

ファンは次の要素に魅力を感じている。

……舞台設定、東欧諸国側のマイナーな銃器類、ゾンビやらミュータントやら廃墟やら雰囲気抜群のホラー感、高度な AI とオープンワールドのような広大なマップ……といった、従来の FPS とは大きく異なった独特のゲームデザインが高く評価され、発売から年月が経った 2017 年現在でもコミュニティや MOD 製作がとて盛ん……である。東欧の FPS ないしビデオゲームにおける近年の金字塔的作品とも言えるだろう。⁸

記憶喪失の主人公は、生存と自己探求のために、危険な任務と利害対立に翻弄されながらゾーンの核心に触れていく。自己の謎とゾーンの謎が二重写しになった構成ではあるものの、シリーズ全体を通して、ゾーンの謎について明確な答えがあるわけではない。

3.2 選定理由

SC を選んだ理由は複数ある。第一に、本作はチェルノブイリ観光の振興に一役買っており、現実の観光とリンクする点で議論の発展が見込めること。CNPP4 号機で 1986 年に起きた事故の影響で、現在も廃炉作業が続くものの、作業員・清掃員・料理人など数多くの人が、現実のゾーンで働いているように、多くの人が訪問可能であり、実際に訪れている⁹。

第二に、オープンワールド型ゲームとして、空間を動き回るプレイを促すので、「航行」や「観光」を連想させずにはおかないこと¹⁰。航行では、茫漠たる荒

野、打ち捨てられて朽ちた廃墟群を目にする。これらが美しいグラフィックで表現されており、プレイブログやゲーム実況の発言を見る限り、プレイヤーの多くは風景を観光者のように味わっている。

第三に、SC のキャラクターは記憶喪失であるがゆえに、ゾーンの謎、覇権闘争、自分の過去などの情報を求めるプレイになること。この点で、探索的な移動が、性格や世界に関する描写を生み出しており、マノヴィッチの議論と相性がよい。

第四に、金字塔的と称される SR への例外的評価(広大なマップ/高度な AI/独特なゲームデザイン) が暗示するように、デジタルゲームの移動経験のデザインを確認できる、典型的かつ革新的な作品であること。この点は後程明らかとなる。

4. 航行とゲームメカニクス

4.1 Doom 型と Myst 型

前章で見たように、SC はマノヴィッチの議論に適合的である。空間を航行するとき、どのような「航行」が SC で行われうるかが問題となるだろう。マノヴィッチは、『Doom』と『Myst』を対比しながら、航行の感性論的違いに言及する。

Doom はテンポが速く、Myst はゆっくりだ。Doom において、プレイヤーは、できる限りすばやくステージをクリアすべく、通路を走り抜け、次の通路へと移動する。Myst において、プレイヤーは、道すがらナラティブを明らかにしながら、文字通り、一歩ずつ世界を移動していく。(Manovich 2001, 244)

さらに、移動について彼は補足する。

航行には、感性論的な違いもある。Doom の世界は、直方体に特徴づけられており、プレイヤーは直線で進み、突如として直角に曲がると、新しい

⁷ 「FPS 「S.T.A.L.K.E.R.」, 全世界で 200 万本を超える大ヒットに」 4GAMER.NET (2018. 9. 5)

<https://www.4gamer.net/games/041/G004132/20080905036/>
(2019.9.1)

⁸ ニコニコ大百科「S.T.A.L.K.E.R.」

<http://dic.nicovideo.jp/a/s.t.a.l.k.e.r.> (2019.12.29)

⁹ CNPP はウクライナ全土への送電ハブとして現役。なお、今日では当事者でない人が教育と訓練の上ガイドを務める場合も多いようだ(東編著, 2013)。

¹⁰ この動画は、SR の航行が観光を連想させることを証している。「S.T.A.L.K.E.R. CoP ZONE 観光 PV」

<http://www.nicovideo.jp/watch/sm9949491> (2019.9.1)

通路へ入る。Myst では、航行が、フォームに囚われていない。プレイヤー——より正確には、訪問者——は、ゆっくりと環境を探索する。プレイヤーは、手の込んだダンスをしているかのように、しばらく辺りを見回し、[そこを離れて]ぐるぐると移動して、[また]同じ場所に何度も戻ってくるかもしれない。(Ibid., 244-245)

やや直感的だが、内容は十分把握できるだろう。

『Doom』のゲームメカニクスは、索敵・アイテム取得などクリアに特化した効率的な操作を促すので、直線的で合目的的な航行に対応する¹¹。他方、『Myst』は、何が操作可能で、何が解くべき謎かを知ることから始めねばならないので、さまようような航行に対応する。この事実に基づき、効率的かつ迅速に動くDoom型と、無駄にも思える動きで探索するMyst型という対比が組み上げられた。SCはどちらに該当するだろうか。SCは、敵対者や怪物を倒すFPSなのでDoom型的である一方、風景や廃墟を愛でる感想や、当て所なく歩くようなゲーム実況は数多くみられるので、SCはMyst型でもある¹²。次節では、二つの設計に即してSCの航行を検討する。

4.2 アノーマリー

ゾーンでは、アノーマリーと呼ばれる現象が発生することがある。アノーマリーが生じた空間は若干歪んで見え、そこでは、行動が遅くなる(操作感度の悪化)、燃える、ダメージ、身体がバラバラになるなど、不測の事態が起こる。ストーリーはアノーマリーに気づくと、所持しているボルトを投げて様子を調べ、通行可能な範囲や危険度を把握した上で、安全を確かめながら移動することになる(原作に同様の描写あり)。

アノーマリーは、空間への深い関わり、つまり、移動可能な範囲への注意深い観察を伴った航行を促す。Doom型のように効率よい動線が進もうとしては、た

とえ戦闘中でもアノーマリーに巻き込まれて死にかけないからだ。そもそもゾーンは、アノーマリーだけでなく、敵対勢力やならず者、放射能(毒ダメージ)などがあり、移動中の空間に不注意であるにはあまりに危険だ。しかも、移動中の土地に慎重な知覚を向けることは、風景を楽しむ視点と重なる。アノーマリーに注意する知覚様態と、風景を愛でる知覚様態は、空間に注意深い点で一致している。こうした空間への探索的な関わりは、Myst型的である。

4.3 A-Life

SRのNPCは、A-LifeというメタAIで管理されている(cf. 三宅, 2019, 249-269; 水野, 2019)。通常プレイヤーは、画面上や該当マップでだけゲームが進行していると考えよう。実際、「探索」概念は、移動によって描写が生成されることに注目していた。しかしA-Lifeは、マップ外も含めNPCが各人の原理に従ってプレイヤーの都合など関係なしに行動するように設計されている。当初の構想では、NPCがプレイヤーより先にゲームクリアする可能性すらあったが、実際にはマシンの処理速度や開発期間などの事情から完全には実装されなかった。にもかかわらず、当初の設計思想を実感させる適度なランダム性を体験することができる(cf. 松永, 2018, 87-97)。¹³

例えば、NPC同士が戦闘を始め、殺害クエストが自動的に達成されたり、依頼人が死んで報酬がもらえなかったり、勢力図が知らぬ間に塗り替えられたりする。NPCはエリアを越えて移動することもあるので、予期せぬ場所で再会するかもしれないし、ストーリーで一定の役割を果たすはずのNPCが死亡するかもしれない。NPCがプレイヤーの予想やストーリー進行などを無視するような行動を見せるので、当初の構想の雰囲気を感じられるのだ。

¹¹ 『Doom』と同じid Software開発のオンラインFPSゲーム『Quake III Arena』(1999)について、イエスパー・ユールは、慣れたプレイヤーがマシン処理を優先し、効率を追求したプレイがなされていたことに言及する(Juul, 2011, 139-140=2016, 140-141)。マノヴィッチが『Doom』について話すとき、こうした効率重視のプレイヤー層を念頭に置いたと思われる。

¹² 先回りすれば、SCにおけるDoom/Myst型の両立は、リラックスと緊張が交互に来ることではなく、プレイヤーの移動=知覚

様態の問題を意味する。従って『Counter-Strike』(2000, Valve Software)や同社の『Left 4 Dead』(2008)のように緊張の緩急の設計に革新性のあるFPSと、SCの移動は根本的に異なる(cf. 三宅, 2019, 254-258)。

¹³ 以下にA-Lifeの豊かな記述がある。「S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl」PCゲーム道場
<http://seiryu.or.tv/3dfps/STALKER/stalker-top.html> (2019.9.1)

さらに、このシステムは、既に存在する派閥争いに巻き込まれた一個人でしかない感覚をもたらす¹⁴。あるプレイヤーはこう言語化した。

こればかりはプレイしてみないと。ただまあこれが、プレイヤーに対してある種のよそよそしさっていうか、群の中の個っていう感覚を抱かせてくれるんですよね。¹⁵

それを「秩序から放り出されたような心細さ」と言い換えながら、A-Life というプレイヤーに合わせないメタ AI 設計が与える経験を説明している。

SC の FPS としての側面が Doom 型航行を促すと同時に、A-Life は、プレイヤーを Doom 型以外の航行も使用するように促す。出会った NPC の派閥を見極め、死亡等で変化する関係に対する慎重さが求められる。その注意深さがあって初めて、プレイヤーは、ゾーンを取り巻く事態に介入できる。さもなくば何気ない戦闘一つで、友好・敵対関係が変わり、ストーリー展開に影響しかねない。SC では、巻き込まれる当の関係（＝解くべき謎）を知らないままに世界と関わる点で、SC には Myst 型を思い出させる側面がある。

これまで、きびきびした移動たる Doom 型と、無駄や繰り返しの多い冗長な軌跡で表される Myst 型という二つの航行を検討した。モノヴィッチの議論はデジタルゲームというニューメディアにおける移動を記述するものだが、SC について言えば、「二種類の移動がある」と理解する以上の役割を果たさない。SC のようなゲームが与える移動経験を理解するのに、モノヴィッチの道具は及ばない。次章では、彼の図式を修正すべく、社会人類学者ティム・インゴルドの移動論を検討する。

5. ティム・インゴルドの移動論

5.1 インゴルドの近代観

インゴルドは、「歴史の流れの中で、ラインを生み出した移動が、次第にラインから失われていくプロセス」として近代化を論じた。

かつて、連続した身振りの軌跡だったのだが、ラインは——モダニティの支配下にあって——、断片化され、点やドットの連続になってしまった。私が説明することになる、この断片化は、いくつかの関連する領域で起こった。旅行では、行歩 (wayfaring) が目的地志向的な交通 (transport) に取って代わられた。また、地図作成では、手書きのスケッチが経路図に取って代わられた。テキスト性では、物語る行為が構成済みのプロットに取って代わられた。私たちの場所理解も変えてしまった。かつて移動と成長で多様に撚り合わされた糸でできた結び目だったものが、連結器の静態的ネットワークにおけるノードだとみなされている。(Ingold 2007, 77)

近代化を「身振りの軌跡」から「点と点の連結」への移行によって特徴づけている。線の支配的なあり方が、分割できず各人が独自の仕方で引くアナログな線から、部分同士を結ぶだけの形式的でデジタルな線へと変化している。

さらに、「近代的な大都市社会の人びとは、連結した諸要素の集合として作られた環境に自分たちがいることを、ますます自覚している」と記した上で、近代的な環境下でも、人は「自分の行く進路を描きながら、こうした環境を縫うようにして進み続けている」と補足される (Ibid.)。ここから二つのことを読み取れる。第一に、線の比喩を移動と重ねたこと。さらに直後での議論を踏まえると、線と移動と物語は、想像的ないし物理的に動き回るという点で、等号で結ばれる (Ibid., 90-91)。第二に、近代的な「交通」が支配的ではあるが、この移動形態からの逸脱が常に可能であること。私たちは、主に交通的に生きているし、私たちが生きる環境も交通的に構成されている。しかし、行歩ができないわけではない。インゴルドの移動論における「交通／行歩」概念は、こうした前提下にある。

5.2 「行歩」と「交通」

¹⁴ キャラクター側の行動で戦況が大きく変わるメタ AI という点だけで言えば、ソニー・コンピュータエンタテインメント開発の『高機動幻想ガンパレード・マーチ』(2000) や『絢爛舞踏祭』(2005) などのシミュレーションゲームがある。

¹⁵ 「S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl 01 VOICEROID commentaryJP」 <https://youtu.be/seCN6Nr-bNg> (2019.9.1)

インゴルドは、イヌイットと英国海軍の移動を対比する。この対照から導かれるのは、「旅行の進路に沿って (along)、世界の中を (through) 移動した」イヌイットスタイルと、「地球の表面とみなされたものを横断して (across) 航海した」海軍スタイルである (Ibid., 75)。イヌイット型は、気の向くままに散策し、自らの道筋を作る移動なのに対して、海軍型は、表層に位置する点を連結する合目的な移動である。前者が前近代に支配的だった移動様態であり、後者が近代に支配的な移動様態である。これらは Doom/Myst 型と同じに見える。しかし、インゴルドの議論はモノヴィッチに修正を迫るものだ。

マレーシア先住民のバテクに言及しながら、注意深い知覚による土地への参加が行歩の基底にあると彼は指摘する。

……行歩する者は、自分の進路に沿って開けてくる土地に積極的に関わることを通じて、知覚的にも、物質的にも、自分自身を維持せねばならない。……「道筋を歩きながら、バテクの人びとは、それを熱心に注視して」、有用な植物素材を集めるべく探し、動物の足跡や通り道がないか探している。 (Ibid., 76)

行歩では、自らの道筋を作り出すように進むので、進路と移動者本人が一体化するとされる (Ibid., 75-76)。つまり、行歩では移動する空間への注意深い知覚が、同時に、移動者の自己を生成することでもある¹⁶。探索のように、行歩では、移動に伴って移動者の性質が変わる。最終目的地を持たない「行歩や行航 (seafaring) とは違って」、交通は「目的地志向的だ」 (Ibid., 77)。それゆえ、交通での注意は、目的地への到達のために必要な情報を取得するためだけに用いられる。

「交通」の知覚は、目的地への到達に最適化されており、合目的である。

……交通は、機械的手段の利用でなく、行歩にみられる移動と知覚の緊密な絆が解体したことによって区別される。交通的な旅行者は、自分自身

が移動するのではなく、場所から場所へ動かされる。その通過の間に旅行者に呼びかけてくる光景・音・感覚は、旅行者を運ぶ動きに一切影響しない。 (Ibid., 78)

「交通的な旅行者やその荷物は、すべての目的地が終着点である」ことがその背景にある (Ibid., 77)。合目的な移動は、移動中の知覚を最適化する。交通で移動者の知覚は鈍感になり、偶然性を排除して、頑固なまでに形式的に目的地へ至る予測された経路を進む。交通は、目的地への到着自体が達成であり、流通や運搬の問題となる。

5.3 移動＝知覚の感性論へ

交通／行歩の対比は、モノヴィッチの Doom/Myst 型に似ている。しかし、二つの点でインゴルドは彼と異なる。第一に、彼は、「移動における知覚」や「土地への参加」という論点を明示的に取り込み、移動者と空間との関わりを主題化した¹⁷。さらに、彼は、移動概念と近代化論を接合した。近代で「交通」が支配的となり、至る所で交通的移動が促される中で、どのように行歩を確保できるかとの問題意識に支えられているのだ (Ibid., 77-78)。この観点からすると、モノヴィッチは、ゲームメカニクスの検討を怠ったために移動中の空間を扱い損ね、移動の背景にある問題を語り落した。さらに、モノヴィッチが、一つのゲームに一つの航行を包括的に対応させる技術決定論的な立論を採ったのに対して、インゴルドは、プレイヤーとゲームメカニクスの相互作用を適切に練り込んだものとして理解できる移動の感性論を展開した。以上を踏まえると、インゴルドの移動論は SR の移動を検討するのに有望であると考えられる。

6. ゲームにおける移動のデザイン

大抵の FPS ゲームでは、基本的に、索敵、アイテム入手、ステージクリアなどの目的に向かう効率的な航行になりがちである (Manovich, 2001, 244-245; cf. Juul, 2011, 139-140=2016, 140-141)。こうしたゲームは、さまざまような移動は、FPS で瞬間的にも生じうるが、

¹⁶ 土地からの影響を絶縁する交通には、移動中に移動者が変化する余地がない。インゴルドは、人を変化させる要素の有無を念頭にアイデンティティという論点を追加したと考えられる。

¹⁷ 交通／行歩は、知覚と移動を一体のものとして扱う概念装置であり、移動と知覚のどちらかに比重があるわけではない。

謎や自己の探求もなく、土地への注意深い知覚もないので、「行歩」ではない。それゆえ、大抵の FPS ゲームではごく「交通」が促されている。戦闘中は、冗長な軌跡を描いては、敵に攻撃されてしまうからだ。また、長距離移動が必要な状況でも、詳細な注意を向けるストレスを避けて、交通的移動をベースに置かざるをえないだろう¹⁸。

しかし、SC のゾーンでは、アノーマリーや A-Life が準備したアクシデントに満ちている。これが直ちにキャラクターの不幸に直結する以上、戦闘中の移動であれ、風景を楽しむ移動であれ、土地に積極的に参加することが促される。この意味で、FPS ゲームであるはずの SC は「行歩」をも惹起している。

要するに、SC は、典型的な FPS ゲームと同様に交通的航行を促すと同時に、一部のゲームメカニクスが、それを絶えず中断し、行歩的航行に変更するよう迫っている。というのも、プレイヤーが移動する土地の危険が、交通的航行を遮断し、行歩的航行に転換させるからだ。つまり、交通という近代的な移動が支配的なゲームの中に、行歩というアナログな移動の必要性を間歇的に差し込んでいるのだ。

さらに、記憶喪失の主人公が、クエストを効率よくこなし、戦闘をきびきびと移動して切り抜ける一方で、自然や建築の美しさを味わい、ゾーンと自己の謎に向かっていくという構成もまた、交通と行歩が頻繁にスイッチされる移動経験と調和している¹⁹。生活のために暗殺やアイテム取得のクエストを次々とこなす「交通」、その過程で、自己とゾーンの謎を探索し、風景を味わう「行歩」である。特に、風景については多くの言説が見つかる。例えば、ある実況者は、戦闘中に目撃した建物の荒廃ぶりをこう語る。

屋根なんか崩れ落ちたりしてるのに、それがさも当然かのように風景とマッチしてるな。なんていうか、そもそも人が居るほうが mismatch な程に、自然の一部って感じがする。²⁰

¹⁸ ドラゴンクエストシリーズの魔法ルーラで可能になる、長距離移動の短縮は、移動中の時空間が無化される点で交通的であり、この移動も交通概念の適用範囲として妥当だと思われる。しかし、議論をシンプルにするため、本稿では移動プロセス自体を無化しないような移動を念頭に置く。

¹⁹ 以下の記事は、記憶喪失が「行歩」を誘発すると示唆している。「『S.T.A.L.K.E.R.』という傑作を改めて語りたい「ウクラ

交通が促されるはずの戦闘中にすら、美しいグラフィックが、移動中に行歩的知覚を促すことがうかがえる。

7. ゲームにおける移動の研究に向けて

これまで見てきたように、SC は、移動経験のデザインという観点からみて、極めて周到な作品である。SC の移動は、『Doom』のように交通が基本である。しかし同時に、交通の最中に行歩を断続的に惹起し、基底をなす交通的移動が攪乱される。これは、近代において近代を超える「移動＝知覚」を確保する試みに他ならない。近代社会のように、交通が支配的な FPS にあって、SC は、インゴルドの議論を思い出させる仕方で、執拗なほど行歩を促す。近代にあって、現実の日常を交通に埋没させているプレイヤーに、稀有となった行歩を交通の只中で間歇的に立ち上げる。

これは、交通と行歩の両方が単にあればいいとの話ではない。交通が支配的な（＝近代的な）ゲームにおいて、交通の最中に、（脱近代的な）行歩を間歇的に引き起こす点に、SC における移動経験のデザインの周到さがある。SC の評判、当時の技術、ゲームメカニクス、グラフィックなどを考慮すれば、様々な要素を組み合わせて、こうした移動をデザインした SC は、実に革新的だったと言える。そして、移動モードを間歇的にスイッチングさせられるとの特徴を備えたゲームの移動経験を検討するならば、移動中の「土地との関わり」の確保というインゴルド的な視点抜きには十全に把握することが困難である。

本稿は、ゲームに実装されたシミュレーション（動的モデルによる表象）とプレイヤーの相互作用の一つとして移動に注目し、モノヴィッチの感性論的な移動概念を修正する形で、インゴルドの移動＝知覚論を導入した。こうして実地に適用され、練り上げられた「航行」の分析フレームは、SC と同時期以降の様々なオー

イナ版異世界転生 FPS」としての魅力」ゲーマー日日新聞 <http://arcadia11.hatenablog.com/entry/2018/08/27/200000> (2019.9.1)

²⁰ 前掲の「S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl 01 VOICEROID commentaryJP」。事後的に音声当てたものではあるが、説明が端的だったのでこれを採用した。

ブンワールドにおける航行を記述するのに役立つだろう。例えば、『The Elder Scrolls V: Skyrim』（2011, Bethesda Game Studios）のように、多数派閥があり、グラフィックが洗練されているオープンワールド型のゲームでも、交通の最中に行歩が断続的に生じるような移動を体験できるだろう。本作だけでなく、前作の『Oblivion』（2006）でも、SC と類似の分析を引き出すことは恐らく可能であり、実際、観光記風のプレイ日記を多数見つけられる²¹。

ゲームを支える技術が変化する以上、本稿で、行歩と交通の间断的な転換を引き起こすすべての要素を挙げ尽くしたとは言えない。また、プレイヤーとゲームの相互作用によって描写が生み出される以上、要素がすべて揃わなければ、「行歩」や「交通」が確認できないわけでもない。例えば、グラフィックが高度化した現在、ますます多くの作品で風景を愛でる「行歩」が見られるだろう。また、（単なる緊張感の緩急でなく）注意深さの緩急をデザインしたアクションゲームやFPS ゲームでは、SC のような交通と行歩の间断的な転換が見られるかもしれない。極めて感受性豊かなプレイヤーなら、乏しい要素に喚起され、行歩することもありえる。このように、これらの概念は、SC に限らずデジタルゲームの移動を論じる上で有益だと思われる。加えて、SC のような特徴的な移動経験のデザインを持つ作品と、現実の聖地巡礼（ゲーム観光）の様態がどう関係しているかを調べるといった発展的な研究を見込むこともできる。これらの積み残した論点の検討は、他日を期したい。

謝辞

原稿を検討してくれた高橋志行氏に感謝する。また、本研究はJSPS 科研費 18J14052 の助成を受けた。

参考文献

東浩紀編。チェルノブイリ・ダークツーリズム・ガイド：思想地図β。vol. 4, no. 1, ゲンロン, 2013。
Baudrillard, Jean. Simulacres Et Simulation. Éditions Galilée, 1981.

- Blomberg, Johan. “The Semiotics of the Game Controller”. *Game Studies*. 2018, vol. 18 issue 2.
- Farocki, Harun. “Serious Games”. *Intervalla*. 2014, vol. 2, p. 123-126.
- Fandino, Daniel. “Remembering Fictional History and Virtual War in EVE Online”. *Virtual Dark Tourism: Ghost Roads*. MacDaniel, K. D., ed. Palgrave Macmillan, 2018, p. 287-308.
- Frasca, Gonzalo. “Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology”. *The Video Game Theory Reader*. Wolf, M. J. P. and Perron, B. eds. Routledge, 2003, p. 221-235.
- 深見聡・井出明編『観光とまちづくり：地域を活かす新しい視点』古今書院, 2010.
- 広瀬正浩. 仮想世界の中の身体：川原礫『ソードアートオンライン』アインクラッド編から考える. 文学研究から現代日本の批評を考える. 西田谷洋編. ひつじ書房, 2017, p. 130-149.
- Hart, Casey. *Getting Into the Game: An Examination of Player Personality Projection in Videogame Avator*. *Game Studies*. 2017, vol. 17 issue 2.
- Ingold, Tim. *Lines: A Brief History*. Routledge, 2007.
- Juul, Jesper. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. MIT Press, 2011. 松永伸司訳. ハーフリアル：虚実のあいだのビデオゲーム. ニューゲームズオーダー, 2016.
- 加藤晴明. *メディア文化の社会学*. 福村出版, 2001.
- Kirkpatrick, Graeme. “Constitutive Tensions of Gaming’s Field: UK gaming magazines and the formation of gaming culture 1981-1995”. *Game Studies*. 2012, vol. 12, issue 1.
- Klimmt, Christoph, Hefner, Dorothée, Vorderer, Peter, Roth, Christian, & Blake, Christopher. Identification with video game characters as automatic shift of self-perceptions. *Media Psychology*. 2010, 13(4), p. 323–338.
- Klimmt, Christoph, Hefner, Dorothée, Vorderer, Peter, Roth, Christian, & Blake, Christopher. Identification With Video Game Characters as Automatic Shift of Self-Perceptions. *Media Psychology*. 2011, 13(4), p. 323-338.

²¹ 『Oblivion』は、SC と同時期の作品である点で重要な作品であり、「オートラン」などの注目すべき移動機能もある。しかし、ゲームジャンルとして『Doom』との連続性を想定しやすいこと、メタ AI の設計思想に関する記述、現実の観光との接続、プ

レイ日記の膨大さなどを考慮して、本稿では、「交通の最中に行歩を断続的に織り込む移動経験のデザイン」を持つ作品として SC を典型とした。

- Manovich, Lev. *The Language of New Media*. MIT Press, 2001.
- 松永伸司. *ビデオゲームの美学*. 慶応大学出版会, 2018.
- 三宅陽一郎. *ゲーム AI 技術入門：広大な人工知能の世界を体系的に学ぶ*. 技術評論社, 2019.
- 水野勇太. 〈メタ AI〉がひらく可能性：よりリアルになるゲーム世界へ向けて. *ゲーム学の新時代：遊戯の原理、AI の野生、拡張するリアリティ*. NTT 出版, 2019, p. 189-201.
- 中沢新一. *ポケモンの神話学：新版ポケットの中の野生*. KADOKAWA, 2016.
- 岡本健. *コンテンツツーリズムの現場からみる空間概念：現実・情報・虚構空間をめぐる観光旅行のあり方*. *地理*. 2015, vol. 60, no. 6, p. 20-28.
- 岡本健. *スマートフォンゲームの観光メディアコミュニケーション：『Pokémon GO』のフィールドワークからの観光の再定義*. *奈良県立大学研究季報*. 2018a, vol. 28, no. 3, p.37-62.
- 岡本健. *アニメ聖地巡礼の観光社会学*. 法律文化社, 2018b.
- 谷川嘉浩. 『〈移動〉の風景』とジョン・アーリ：移動・近代・文学. *観光学評論*. 2018a, vol. 6, no. 2, p. 197-199.
- 谷川嘉浩. *コンテンツ・ツーリズムから《聖地巡礼的なもの》へ：コンテンツの二次的消費のための新しいカテゴリ*. *フィルカル*. 2018b, vol. 3, no. 2, p. 140-174.
- Turkle, Sherry. *Life on the Screen*. Simon & Schuster, 1997.
- Urry, John. *Sociology Beyond Societies: Mobilities for the Twenty-First Century*. Routledge, 2000.
- Urry, John. *Mobilities*. Polity, 2007.
- 山崎正和. *混沌からの表現*. 筑摩書房, 2007.
- 吉田寛. *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*. *ゲーム化する世界：コンピュータゲームの記号論*. 日本記号論学会編. 新曜社, 2013, p. 54-70.