

## なぜいまビデオゲーム研究なのか ——グローバリゼーションと感覚変容の観点から——

吉田 寛

### I はじめに

立命館大学国際言語文化研究所では、2011年度に「グローバル・ヒストリーズ——国民国家から新たな共同体へ」という題名の連続講座を企画し、その第二シリーズとして、同年10月に「歴史のなかの感覚変容」を四回にわたる連続講座として開催した。そのうち第四回目にあたる「グローバリゼーションのなかのビデオゲーム」は2011年10月28日に行われた。本誌が収録するのはその記録である。筆者のここでの責は、当日司会およびコーディネーターを務めた者として、この企画の開催の経緯やその目的を述べることだが、そのためにはまずビデオゲーム研究の現状を説明しなくてはならない。ただし、あまり微に入り細にわたる解説は本誌の性格に照らして場違いであるので、企画当日のテーマに関連する部分を中心に取り上げることにしたい。

### II 日本でのビデオゲーム研究の空白と立命館大学ゲーム研究センター (RCGS) の設立

「グローバリゼーションのなかのビデオゲーム」は立命館大学国際言語文化研究所と立命館大学ゲーム研究センター（以下、RCGSという略称を用いる）との提携企画として行われた。RCGSは上村雅之（当時、立命館大学大学院先端総合学術研究科教授）をセンター長として、2011年4月に新たに本学内に設立された研究センターである。同センターの立ち上げに際し、筆者は事務局長を務めた。実は筆者はその前年度まで国際言語文化研究所に運営委員として所属していたのだが、RCGSの設立と運営に専念するために、2011年度以降はその任から退いている。だがそうした経緯が機縁となり、今回の提携企画が実現したのである。

そして「グローバリゼーションのなかのビデオゲーム」で報告を行ったヤッコ・ヘイッキ・スオミネン (Jaakko Heikki Suominen) 氏は、フィンランドのトゥルク大学の教授であり、RCGSが初めて海外から受け入れた客員研究員である。今回の企画でコメンテーターを務めた天野圭二氏（星城大学）の仲介によって氏との知己を得た筆者が、受け入れ担当教員を務めた。

これまで日本では、海外からのゲーム研究者を公的に受け入れることができるような学術機関が皆無であった。インベーダーゲーム——正式な商品名は「スペースインベーダー」（タイトー、1978年）——やファミリーコンピュータ（任天堂、1983年）——海外ではNintendo Entertainment System (NES) という名称で知られる——の大ヒットによって、日本は世界中からビデオゲーム（この語は業務用アーケードゲームから家庭用テレビゲームまでを含む総称である）の先進国として知られているにもかかわらず、である。また近年では「クールジャパン

戦略」(経済産業省)や「メディア芸術祭」(文化庁)等の国家的事業の中で、ゲームが確実にその一角を占めているにもかかわらず、である。もちろん、日本にはゲーム関連の教育を行っている大学や専門学校は数多くあるし、ゲーム関連の企業も枚挙にいとまがない。だがそれらは学術性と中立性を備えた研究機関としては十分でなく、実際、海外からの研究者の受け入れ先としても機能しえない。また、日本には各地の大学にアカデミックなスタンスでゲームを研究する研究者が少なからず在籍しており、そのための学会も幾つか存在する。だが、とくに海外の研究者から見た場合、それだけではやはり十分とは言えない。

こうした空白を埋めるべく、RCGSは日本で最初にして唯一のゲームを専門とする学術研究機関として設立されたのであった。そしてその設立直後に、スオミネン氏から客員研究員の要請を受けたことで、その目論見が早くも当たった格好となった。フィンランド国家技術庁(TEKES)のファンドを得て、アメリカ、ドイツを回った後に日本にやってきた氏は、フィンランドに帰国するまでの二ヶ月あまりを京都で過ごした。なおスオミネン氏に続き、カナダから来日したジェフリー・マーティン・ロックウェル氏(アルバータ大学)もRCGSの客員研究員となった。

### Ⅲ ビデオゲーム研究の広がり可能性

スオミネン氏は文化史が専門であり、トゥルク大学では教授としてデジタル文化を講じている。その中で、彼は現在、ビデオゲーム文化における過去の遺産(歴史)の活用というテーマに取り組んでいる。それはつまり、過去のゲーム作品が今日どのようにしてコンテンツとして再利用(リサイクル)されているのか、その中で世代の共通体験や、国・地域の記憶がどのように構築され、共有されているのか、という問題である<sup>1)</sup>。通常ハードウェアとソフトウェアの組み合わせによって構成されるビデオゲームのメディアは、文学(書物)や音楽(レコード、CD)のそれと比べて、相対的に耐久年数が少ない。またビデオゲームのメディアの流通・普及は、国や地域によって大きな差異がある。従って、ビデオゲーム文化が「共有」される度合いは、現在の他の諸文化に比べ、時間的・歴史的にも空間的・地域的にも、はるかに大きく限定されていることになる。だが過去の作品を別のハードウェア上に移植したり、新しいハードウェア上でリメイクしたりすることで、その限定は緩和される。また最近ではWii(任天堂)のバーチャルコンソールが典型的なように、ゲーム企業自らが、過去の作品の管理と再利用に積極的にのりだしている。そうした観点からもスオミネン氏の研究はまさに時宜を得た、興味深いものであると言える。

一方、スオミネン氏の紹介者であり、今回の企画にもコメンテーターとしてご参加いただいた天野圭二氏は経営学者であり、ゲーム研究の専門家ではない。だが彼はフィンランドの産業クラスターの研究者として、スオミネン氏を含めたフィンランドのデジタル文化研究者と密接につながっている。詳細は本誌に掲載予定の彼の論考に譲るが、フィンランドにおける産業クラスターの形成過程には、大学や研究機関が大きく寄与してきた。大学のキャンパス周辺に立地する「サイエンスパーク」と呼ばれる地域で、研究者や企業、ファンド、国や自治体が一体となって研究・開発を進める。そうしたサイエンスパークがフィンランド国内に二十九ある。それによって最新の技術研究をビジネスに結び付けることが、迅速に、そしてさほど大きなコ

ストやリスクを伴わずに可能となる。『アングリーバード (Angry Birds)』という世界中でヒットしたモバイルゲームで知られるロヴィオ (ROVIO) 社も、そうしたフィンランド独自の産業クラスター構造が生み出した企業である。天野氏がとくに考察対象として注目するのは、首都のヘルシンキに次いでハイテク産業が集積しているオウルという都市である<sup>2)</sup>。フィンランドのゲーム企業の実に三割近くがこの都市に集中している。

ここからも分かるように、ゲームは「文化」としての側面と同時に、最先端の高度な技術が惜しみなく投入される「工業製品」としての側面をも持っている。この点でゲームは、しばしば同じサブカルチャーとして一緒に括られるマンガやアニメとは一線を画する。そしてこのことは学術的なゲーム研究のあるべき姿や方向性をも大きく規定する。

まず第一にゲーム研究は、他の文化研究以上に、際だった学際的性格を帯びざるを得ない。一つのビデオゲーム作品が企画・製作されてから、流通し、販売され、遊ばれ、人々や社会に影響を与えるまでの一連の過程を考察する上で必要となる専門的知見は、ソフトウェア、プログラミング、人工知能、ハードウェア、人間工学、機械工学、認知科学、心理学、感性学、経営学、社会学、医学、法学など、実に枚挙にいとまがない。事実、この分野で日本最大規模の学会である「日本デジタルゲーム学会 (DiGRA JAPAN)」には、産業、経済、文化、技術、教育、医学の各分野から専門家が参加している。RCGS も同様に——大学の内部組織であるから誠に慎ましかなものだが——映像学部、法学部、政策科学部、情報理工学部、先端総合学術研究科の教員で構成される学部およびキャンパス横断的な研究センターである。

そして第二にゲーム研究は、大学や学会の中に自閉したかたちで存在する研究分野ではなく、企業や地域、政府、自治体といったアカデミズムの外部とつねに連携しながら展開されるべきものである。これまで日本のゲーム企業は、欧米の企業に比べて、産学連携が苦手であると言われてきた。そしてそのことが、近年グローバルな市場で日本のゲーム企業が苦戦している一つの原因であると考えられている。一方、政府や自治体も、対外的な文化宣伝や輸出政策、地域振興の軸としてゲームを起用する意欲を見せながらも、実際どのようにゲームを扱えばよいかの知恵と方策がなく、手をこまねいている現状である。そうした観点からも、ゲームを研究対象として扱う専門家の集団や組織が今こそ必要であろう。むろん大学は中立的な学術機関であり、企業や政府と利害を一にするものではないが、互いの立場の相違を理解・尊重しつつ、それぞれの長所をさらに伸ばすようなかたちでの連携は十分可能であろう。

#### IV ビデオゲームというメディア——ノンヴァーバル／インタラクティブ／ユニヴァーサル

さて次に、本企画のテーマである「グローバル化のなかのビデオゲーム」および「歴史のなかの感覚変容」という点について、筆者自身の関心の在処も明らかにしつつ述べたい。

ビデオゲーム（ここではテレビゲーム、コンピュータゲームなどを広く含めてこう呼ぶ）は間違いなく、今日もっともグローバルに流通している文化である。それが日本生まれであるという認識の有無はさておき、任天堂のゲームキャラクターである「マリオ」は世界中の子供たち——すなわち将来の大人たち——に知られているといつてよい。その認知と人気の高さはディズニーのキャラクターのミッキーマウスに匹敵する。ただしミッキーマウスが100年近くかけ

て築き上げた地位に、マリオがたかだか30年で並んでしまったことは驚愕に値する。それは明らかに、ビデオゲームというメディアが持つ幾つかの特性が作用した結果である。

その一点目は、ビデオゲームが基本的に「ノンヴァーバル（非言語的）」なメディアであることだ。文字やテキストよりも、画像とサウンドに重きをおくのが多くのゲームの特徴である。また触覚的インターフェースを用いるその操作方法も、直感的で、誰でもすぐに習得可能である。ビデオゲームにおいては、実社会での知識や技術、経験、文化的コードはさほど必要とされない。子供から大人まで平等に楽しめる理由もそこにある。その意味でゲームは「ユニヴァーサル」（普遍的）なメディアであると言える。そのためゲームは、マンガやアニメよりもはるかに易々と、世代や性別、階級、人種、国境をこえることができる。そして二点目は、ビデオゲームが「インタラクティブ」（対話的）なメディアであることだ。単なる「観賞型」の文化・芸術とは異なり、ゲームは受容者に感覚的で直感的な「行為」を要求する。これはゲームの「遊び」としての性格を決定づけるだけでなく、ゲームがわれわれの認知や知覚、行動の仕方を強く方向付けるメディアであることを意味する。われわれは『スーパーマリオブラザーズ』（任天堂、1985年）の中で、あたかもわれわれ自身が「マリオ」であるかのように行動することができる。そればかりか、そのように行動しないとこのゲームを進めることができない。すなわちゲームは、マンガを読んだりアニメを観たりするときには到底得られないような強い没入感と感情移入をプレイヤーにもたらす。

ビデオゲームのプレイヤーは、画面上での物体や運動をどのように認知し、それにどのように反応するか、またその際どのような思考や判断を働かせているのか。筆者はこれまでこの問題に、主に感性学の立場からアプローチしてきた<sup>3)</sup>。そして感性学（エステティックス）を専門とする筆者がビデオゲームに注目する理由は、まさに今回のテーマである「感覚変容」に関わる。ビデオゲームはノンヴァーバルでユニヴァーサル、それゆえグローバルなメディアである、と先に述べたが、むしろそれはあくまでも他のメディアと比較した場合の相対的特性であり、年齢や教育、文化的背景の違いに依存する部分が無いわけではない。だが確実なのは、ビデオゲームがそれ以前には前例のない、直感的で全感覚的なメディアであり、単なる「娯楽」として無視ないし軽視することができない人類史的意義を持つ、ということだ。

例えば、ゲームデザイナーのクリス・クロフォード（1950-）は論文「コンピューターゲーム・デザインから学ぶ」（1990年）の中で、ゲーム・デザインの三つの特徴、すなわち（1）キーボードから離れること、（2）グラフィックスとサウンドに重点を置くこと、（3）インタラクションを強調することは、そのままユーザーインターフェースの設計原理として活かすことができると述べている<sup>4)</sup>。また「認知工学（cognitive engineering）」の生みの親にして「ユーザー中心のデザイン」の提唱者であるドナルド・アーサー・ノーマン（1935-）は『日用品の心理学』（1988年、日本語訳『誰のためのデザイン？』）の中で、ビデオゲーム機が持つ「探索可能なシステム」（失敗を重ねながら段階的に使い方を学習できるシステム）や、ゲームにおいて高度に発達した「直接操作モード」（または「第一人称インタラクション」）がプレイヤーに与える「自分が行為を直接的にコントロールしているという感覚」を高く評価し、来るべき「見えないコンピュータ」の原理をそこに見出した<sup>5)</sup>。なおノーマンはその後、アップル・コンピュータ社の副社長となって、マッキントッシュの「ヒューマン・インターフェース・ガイドライン」の策定に関わって



いく人物である。ここから分かるのは、ノンヴァーバルでインタラクティブな特性を持つゲームのデザインは、1990年代以降に普及するコンピュータの「グラフィカルユーザーインターフェース (GUI)」を予見していたばかりでなく、その構想と開発に直に示唆を与えたのである。

こうした観点を踏まえて、筆者は、1980年代に登場し、瞬く間に世界中に浸透したビデオゲームが引き起こしてきた「感覚変容」こそが、情報技術 (IT) の時代におけるわれわれの情報リテラシーや情報処理能力、問題解決能力、機械 (コンピュータを含めた諸々のデバイス) 操作能力の基礎をかたちづかった、という仮説を提起している。「歴史のなかの感覚変容」という連続講座の中でビデオゲームを取り上げることにした——正確には、そうした要請を受け入れる決定をした——のもそのためである。

## V 「グローバリゼーションのなかのビデオゲーム」——企画を振り返って

「グローバリゼーションのなかのビデオゲーム」は、2011年10月28日に立命館大学衣笠キャンパス末川記念会館第3会議室にて行われた。まずスオミネン氏が「グローバリゼーションの中のビデオゲーム——フィンランドの事例」と題された英語の発表を行った。逐次通訳を交えながらの一時間程度の発表となった。その後、休憩を挟んで、天野氏が「グローバリゼーションの時代の中のビデオゲーム——コメントと話題提供」という報告を日本語で行った。それに続いて、会場を交えてのディスカッションを行った。

先述のように、スオミネン氏の目下の関心はビデオゲーム文化における過去 (歴史) の再利用というテーマにあるが、今回の発表では、ゲーム文化のグローバリゼーションにおけるフィンランドの位置づけに焦点が当てられた。氏の発表の中で、とりわけ筆者が強く興味を引かれた点は、フィンランドにビデオゲームが浸透した歴史的過程とその独自性である。氏は、フィンランドのビデオゲーム文化のあり方を決定づけた文化的社会的要因として、(1) 全人口が五百万人程度と小規模であること、(2) 周辺諸国とは異なる固有の言語を使用していること、(3) コインによって操作する機械に対して強い国家的規制があること、(4) 娯楽のための消費を好まない国民性を持つこと、をあげる。そこから帰結して、(1) フィンランド向けに開発もしくはローカライズされたフィンランド語のゲーム (機) が存在しなかったこと、(2) 日本やアメリカのようなゲームセンター (商業用遊戯施設) は出現せず、ゲームはもっぱら家庭を通じて普及したこと、(3) ゲーム専用機ではなく、キーボードが付いた家庭用コンピュータ——それらは表向きは「教育用」であった——がゲーム文化の中心を担ったこと、というフィンランドのゲーム文化の独自の特徴が形成された。氏によれば、1980年代にフィンランドでもっとも普及した「ゲーム機」は、アメリカ製の家庭用コンピュータ「コモドール64」(コモドール社、1982年)であるそうだが、これは「Apple II」(アップル社、1977年)をも凌ぐ性能を持つ8ビットコンピュータであり、そのゲーム機で遊んだ子供は、自ずとコンピュータのプログラミング能力を習得することになった。そうした子供たちが現在、大人になり、レメディ社やロヴィオ社といった、モバイルゲームで世界的に名を馳せるフィンランドのゲーム会社を支える人材となっているとのことだ。

一方、天野氏の報告は、1990年代初頭の景気後退から短期間で立ち直り、「ノキアからロヴィ

オへ」という標語に象徴される産業構造の転換を果たしたフィンランドという国が、いかなる産業振興政策をとってきたのか、先述のサイエンスパークを舞台とする産学官連携がいかなる効果を発揮したのか、そしてその中でビデオゲームというコンテンツはどのような位置づけにあるのか、ということ簡潔に俯瞰するものであった。それは、スオミネン氏の発表内容とその背景をさらに深く理解するために有益であったばかりでなく、ポスト・ハードウェア産業の筆頭ともいえるゲーム（を含むソフトウェアコンテンツ）に関して、どのようなかたちで研究と開発、投資、政策が結びつけばよいのかを大学研究者の視点からあらためて考える上でとても良い機会となった。

スオミネン氏の発表と天野氏の報告のいずれについても、当日の内容をバージョンアップしたものが本誌に掲載されているので、詳細はそちらをお読みいただければ幸いである。残念ながらディスカッションの様子は掲載できないが、長時間にわたる、たいへん充実した、熱のこもったやり取りが展開したことをご報告しておく。

最後になったが、このような貴重な機会を与えて下さった国際言語文化研究所の崎山政毅所長および関係者の皆様に、あらためて御礼を申し上げる次第である。

## 註

- 1) 英語で読める論文として以下がある。Jaakko Suominen. "The Past as the Future? Nostalgia and Retrogaming in Digital Culture." in: *Fibreculture*. Issue 11 (2008) . <[http://journal.fibreculture.org/issue11/issue11\\_suominen.html](http://journal.fibreculture.org/issue11/issue11_suominen.html)>.
- 2) 燈田順子, 天野圭二 「「場」を動かすナレッジ・イネープリング——フィンランドの産業クラスターモデル」, 『2006 年度組織学会年次大会報告要旨集』(2005 年), 19-24 ページ。
- 3) 以下の拙論を参照せよ。吉田寛 「テレビゲームの感性学に向けて」, 多摩美術大学研究紀要編集委員会編 『多摩美術大学研究紀要』第 22 号, 2008 年 3 月, 183-190 ページ, 同 「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」, 神戸大学芸術学研究室編 『美学芸術論集』第 7 号, 2011 年 3 月, 31-49 ページ。
- 4) Chris Crawford. "Lessons from Computer Game Design." in: Brenda Laurel (ed.). *The Art of Human-Computer Interface Design*. Reading, MA: Addison-Wesley, 1990, pp. 103-111. クリス・クロフォード著, 安村通見監訳, 伊賀聡一郎訳 「コンピューターゲームデザインから学ぶ」, ブレンダ・ローレル編, 上條史彦・小嶋隆一・白井靖人・安村通見・山本和明訳 『ヒューマンインターフェースの発想と展開——人間のためのコンピューター [新装版]』ピアソン・エデュケーション, 2002 年, 103-113 ページ。
- 5) D・A・ノーマン 『誰のためのデザイン? ——認知科学者のデザイン原論』新曜社, 1990 年, 300-306 ページ。原著は以下。Donald A. Norman. *The Psychology of Everyday Things*. New York: Basic Books, 1988.