

# おもちゃ的自己：存在のモードの美学 Toyful Self: Aesthetics of Ways of Being

難波優輝

Namba Yuuki

Ritsumeikan university, newQ, deinetaton@gmail.com

## Abstract

This article contributes to the ontological critique within the field of game studies (Sicart 2011; 2022) by formulating the concepts of 'Toyful Subject' and 'Toyful Self' as explanatory frameworks for understanding the distinctive ways in which humans interact with objects, situations, and their own self-understandings. Drawing upon insights from the field of play research, this article establishes a conceptual framework to explore the diversity of gameplay experiences in the context of video games. The first section of the article introduces the central research questions, while the second section conducts a comprehensive survey of existing theories related to toys, aiming to provide clarity on the scope of the term "Toys" within the context of this article. In the third section, the article introduces the concepts of play and toys, influenced by the work of Kiyokazu Nishimura (Nishimura 1989). The fourth section offers a detailed exposition of the 'Toyful Subject' and 'Toyful Self' concepts, making reference to Galen Strawson's analysis of four key elements of Narrativity (Strawson 2004) to facilitate a comparison between the 'Toyful Self' and the concept of the Narrative self. Furthermore, based on four criteria—temporal unity, organizational principles, categorization, and revision—this paper proposes the concepts of the 'Gamic Self' and 'Gamblic Self,' presenting an inclusive framework that accounts for the multifaceted nature of the subject/self in various "play" scenarios. In the fifth section, building upon the four aforementioned subject/self concepts, this article extends Miguel Sicart's critique of proceduralism in video games, thereby enriching and broadening the scope of Sicart's critical inquiry within the field of game studies through the lens of the Toyful Self concept.

## 1 私たちがおもちゃであるとしたら

『トイ・ストーリー』（ジョン・ラセター監督作品、1995）の主人公は、少年が持っているおもちゃたちである<sup>1</sup>。彼らは奇妙なことに喋り、感情を持ち、あたかも人間のようなものである。カメラは保安官人形のウッディにフォーカスする。ウッディは誕生日プレゼントとして新たにやってきたおもちゃ、バズライトイヤーの奇妙な態度に苛立ちを覚える。

おもちゃたちは自分たちがおもちゃであることを理解している。だが、バズは自分をおもちゃだとは思っておらず、未知の惑星に不時着してしまったスペースレンジャーだと思込んでいる。

「お前はおもちゃなんだ」とウッディはバズに叫ぶ。しかし、バズは我関せず、少年の一番のお気に入りになる。鬱憤が溜まったウッディは、出来心でバズを少年の部屋の窓から突き落とし、仲間のおもちゃたちから追放される。ウッディは少年のおもちゃ部屋へと戻るために奮闘する——再びおもちゃとして少年に遊んでもらうために。

一見したところ、彼らは擬人化されたおもちゃであり、現実の人間の寓話として読み込まれてきた。アメリカにおける白人男性の男らしさの没落の表象

(Dumm 1997)、ポストモダンにおけるドン・キホーテ(Burningham 2000)、あるいは、多様な男らしさの可能性の兆し(岩田 2021)。

彼らがおもちゃであるという意味をそのまま受け取った解釈は見られない。だが、本稿では異なる立場を取る。『トイ・ストーリー』では、おもちゃを通して人間が描かれているのではなく、人間そのものが描かれている。なぜなら、私たち人間がおもちゃであるからだ。

プラトン『法律』における有名なパッセージで、アテナイからの客人は次のように語る。

.....ほんらい神はすべての浄福な真剣さに値するものであるが、人間の方は、前にも述べましたが、神の玩具としてつくられたものであり、そしてじっさいこのことがまさに、人間にとって最善のことなのだということです。ですから、すべての男も女も、この役割に従って、できるだけ見事な遊びを楽しみながら、その生涯を送らなければなりません、現在とは正反対の考え方をしてね。(803c)

<sup>1</sup> 本稿は著者による既存の発表と論考、難波(2022)、難波(2023a)、難波(2023b)、難波(2023c)に基づいている。



この客人は続けて、戦争ではなく、もっぱら「平和の暮し」を重視して生きることを私たちに勧め、「一種の遊びを楽しみながら」生きるべきであるとする。

「神の玩具としてつくられたものである」というフレーズは、単なる比喻以上のものだと本稿は理解する。例えば、著者にとって、私という存在は、何か特定の究極の目的に向けられているとは感じられず、かといって何の意味ももたないものでもない、つねに遊びの中におもちゃのような存在として感じられる。そして私が惹かれる人々はおもちゃめいている。

以上の2つの事例において、『トイ・ストーリー』では物語の中のキャラクターの存在意義がおもちゃという概念をめぐる争われ、『法律』では人間のあるべきあり方の説明に玩具という概念が用いられている。これらに用いられている「おもちゃ」概念を明晰化することで、私たちはこれまで十分には論じられてこなかったタイプの主体、自己のあり方を具体化することができると私は考えている。そして、おもちゃ的主体、自己のあり方からゲームプレイを考えることで、ゲームをプレイする以外の遊び方の多元性を明確化できる。

本論文は人間がものや状況と付き合う特有のあり方および自己理解を説明するために、遊び研究における議論を手がかりに「おもちゃ的主体」「おもちゃ的自己」概念をつくることで、ビデオゲームの遊び方の多元性を議論できる枠組みを作り出し、ゲーム研究における存在論的な批判(Sicart 2014; 2022)への貢献を行う。第一節では、本稿の問いを共有し、第二節では先行するおもちゃ論をサーベイすることで本稿におけるおもちゃの範囲を明示化し、第三節では西村清和(西村 1989)に影響を受けた遊びとおもちゃ概念を導入し、第四節ではおもちゃ的主体と自己の概念を説明する。その際にはゲイレン・ストローソンの物語性に関わる4つの特徴の分析(Strawson 2004)を手がかりに、おもちゃ的自己の概念を物語的自己と比較する。さらに、時間的統合性、組織化、カテゴリ、改訂の項目から、ゲーム的自己、ギャンブル的自己の概念を整理し、複数の自己の「プレイ」の多義性を包括できる地図を提示する。第五節では、以上の4つの自己の概念に基づき、ミゲル・シカルにおいて提起されたビデオゲームの手続き主義批判を引き継ぎ、おもちゃ的自己の概念がシカルのゲーム研究における批判的プロジェクトを深化し拡張することを論じる。

## 2 おもちゃとは何か

「主な遊び論者〔……〕は、もっぱら遊びの形式としてのゲームに注目するのみで、おもちゃにはほとんど注意を払ってこなかった」(Sicart 2014, 111)とあるように、遊び研究やゲーム研究において、これ

までおもちゃについて哲学的な観点からまとまった仕方でも主題的に語られてきたものはほとんどない。

ここでは、先行研究をまとめ、そのうちでどのようなタイプのおもちゃの用いられ方を本稿で扱うのかを限定する。

本稿ではまず、おもちゃ論ではほぼ定説とも言える立場に立つ。すなわち、どのようなものも可能性としてはおもちゃになりうるし、特定の目的でデザインされたおもちゃも、別の遊び方をすることができるために、おもちゃをその機能で分けるのではなく、おもちゃの使われ方に注目すべきだと考える(cf. 柳田 1976, 44-45; 松田 2003,10; 西村 1989,147; Sicart 2014, 39-40; Levinovitz 2017; ベンヤミン 1981)。

そこで、これまでおもちゃに関して指摘されてきたおもちゃのモードをおもちゃの用いられ方から6つに分ける(表1)。

第一に、虚構や想像力と結びつけられたおもちゃのモードがある。オイゲン・フィンクは、遊戯のあり方を現象学的に分析するなかで「遊具の遊具性、その本質は、まさにその魔術的な性格にある」(フィンク 1976a, 44, 強調は原文)として、一方では人形は「現実的な世界の一片」であるが「遊ぶ少女の眼から見れば、人形は子供であり、少女はその母親である」(フィンク 1976a, 43)と、遊具を虚構的な遊びに用いるものだとしている。シャルル・ボードレーは「おもちゃの哲学」のうちで、戦争ごっこをする子どもたちに注目し、想像力の重要性を強調している(Baudelaire 1964)。

第二に、おもちゃを退屈しのぎのものであるとする立場がある。幼児教育にも大きな影響を与えているモンテッソーリは「子どもの生活では遊びは二の次で、もっとまじな、高く評価できることが何もないときだけ、間に合わせにするものだという事です。それはわたしら自身でも大して変わりません」と述べる(モンテッソーリ 1986, 143)。

第三に、教育の道具としてのおもちゃの言説がある。フレーベルは、人間の文化的活動の源である想像力を乳幼児期に開発するためのおもちゃを「恩物(gift)」として開発した(是澤 2009, 116)。児童におもちゃを用いた活動を行わせるなかで、情動的であったり美的な趣味を涵養し、あるいは手先の器用さなどを高めることを目的として、おもちゃを用いた遊びそのものの楽しみはあくまで副次的であるというおもちゃ観がある。

第四に、おもちゃを用いた(繰り返しの)行為の楽しみがおもちゃの本性について、ベンヤミンは以下のように述べている。「ふつうの意味でおもしろければおもしろいほど、おもちゃは、おもちゃでなくなるわけだし、模倣が無制限に行われれば行われるほど、おもちゃは、生きいきしたあそびからは遠ざかる」とする(ベンヤミン 1981, 55)。「子どもはな

表 1. おもちゃの 6 つのモード

おもちゃのモード	そのモードで典型的に用いられる対象	論者
1 フィクションを生み出すもの	人形、仮面	オイゲン・フィンク(フィンク 1976a, 42-44; 1976b) シャルル・ボードレール(Baudelaire 1964)
2 退屈しのぎの道具	台所道具のおもちゃ、チェス、ブリッジ	マリア・モンテッソーリ(モンテッソーリ 1986, 143)
3 学習を助けるもの	積み木、ブロック	フリードリヒ・フレーベル(cf. Wilson 1967; 是澤 2009)
4 (繰り返しの)行為の楽しみを生み出すもの	ボール、輪、羽根車、凧	ヴァルター・ベンヤミン(ベンヤミン 1981)
5 遊動を生み出すもの	独楽、ハンマー、ボール、毛玉	ハンス＝ゲオルク・ガダマー(ガダマー1986) 西村清和(西村 1984)
6 流用的な遊びを生み出すもの	フリスビー、自転車、ソフトウェア・トイ	ミゲル・シカル(Sicart 2014, ch3; Sicart 2021; Sicart 2023a, 2023b)

にかを引っぱりたいから馬になる。砂あそびをした  
いからパン屋さんになる。隠れんぼをしたいから泥  
棒やお巡りさんになる」(ibid., 54-55)と指摘してお  
り、おもちゃの本性はフィクションではなく、行為  
に対する関心であると述べていると解釈できる。

第五に、遊び手との間に相互行為を生み出すもの  
としておもちゃがある。西村清和は『遊びの現象  
学』において「玩具の玩具性とは、遊びの隙、遊び  
の場所を遊び手に提供し、そこで、あるいはそれに  
即して、遊び関係が、遊動の同調の輪がひとつにむ  
すばれるように遊び手にそそのかす、いわば「相即  
性」とでもいうべき存在性格にある」(西村 1989,  
153)と主張する。ガダマーは、芸術作品の存在論的  
解明に向けて「遊び」概念を提示し、「すべての遊  
びは遊ばれることだ」と述べ、遊び手の主体性から  
ではなく、遊び手と遊び相手との関係から遊びを分  
析している(ガダマー 1986, 152)。

第六に、おもちゃは様々な流用を可能にするもの  
とされる。ミゲル・シカルは『プレイ・マター  
ズ』において、人間の「存在のモード」としての遊  
び(play)、そして、そうした活動としての遊びの特  
徴を引き継いだ態度を「遊び心(playfulness)」と呼  
び、とりわけ流用的(appropriative)な遊びについて紙  
幅を割いている(Sicart 2014)。シカルは、それが置  
かれる空間やそこにいる人の注意を本来の機能や用  
途とは別の仕方を用いることをサポートする点にお  
もちゃの特徴を見出している。

本稿で取り扱うのは主に、行為の楽しみを生み出  
すおもちゃモード(第四のモード)、遊動としてのお  
もちゃ(第五のモード)、そして流用を可能にするモ  
ード(第六のモード)である<sup>2</sup>。

### 3 遊びとおもちゃ

本節では、前節で述べたように、行動がもたらす  
価値、遊動、流用の 3 つの側面を前提として含み込  
む遊びとおもちゃの概念を提示する。この作業は、  
本稿の目的であるおもちゃ的自己を考えるための準  
備作業である。まず、本稿での「遊び」とは次のも  
のだ：

遊び(Play)とは、おもちゃと遊び手とのあいだ  
で生まれる偶然的で脱目的な中動相的關係であ  
り、浮遊と同調を特徴とする存在状況である。

そして、本稿での「おもちゃ」とは次のものだ：

おもちゃ(Toy)とは、遊び手と関わることで、  
遊びを可能にし、あるいは一定のあいだ可能にし  
続けるものである<sup>3</sup>。

まず、遊びとはおもちゃと遊び手とのあいだで生  
まれる関係の存在状況である。それが偶然的で脱目  
的的であるとは、おもちゃを用いた遊び手の関与の  
あり方が特定の明確で究極的な目的を目掛けて開始  
されないし、行われたいということである。たとえ

<sup>2</sup> 本稿で扱われないのは、第一から第三のモードである。第一の  
フィクションを生み出すものとしてのおもちゃのモードは、いく  
つかのおもちゃ論でもおもちゃならではの特徵ではないとされて  
おり、本稿も踏襲する(cf. 西村 1989; Levinovitz 2017; Sicart 2014)。  
第二の退屈しのぎとしての使用はおもちゃでなくとも構わず、第  
三の知育玩具としてのおもちゃのモードもまた、教育用の道具に  
関する観点であり(是澤 2009)、本稿ではおもちゃの典型例として  
は扱わないこととする。

<sup>3</sup> おもちゃとして、物理的な対象(木や布のおもちゃから、機械、  
画面の映像)を典型的に考えてはいるが、想像的表象、心的表象  
もおもちゃから排除されない。また、遊びとおもちゃと遊び手が  
定義的に循環していることをむしろ強調する。遊びはおもちゃと  
遊び手と同時に生成される存在状況であり、現実構成関係として  
循環しているからだ。おもちゃなしでは遊び手は存在せず、遊  
び手なしではおもちゃは存在せず、遊び手とおもちゃは入れ替わ  
り、おもちゃと遊び手なしでは遊びは現実化しない。

ば、ハンマーを用いるとき、用い手は釘を打ったり、物を壊したりといった特定の明確で個別的な目的、あるいは、家を建てるという究極的な目的を目掛けてハンマーに手を伸ばし、関与する。しかし、恋人と私の目がふと合って、互いに変な顔をしたりして遊ぶとき、私は恋人と偶然的で脱目的に関与している。このとき、恋人と私は遊んでいる。より正確には、こうした存在状況のただなかに私と恋人がいる。遊びの中にいる。そして、私は恋人がどのような反応をするのかを指定しようとしたり、目的的に特定の反応を引き出すための最短距離を進むために意図的に行為したのではなかった(cf. 西村 1989, 29; 30; 32)。

遊びは中動相的關係である。「私が猫と遊んでいるとき、私が猫を相手に暇つぶしをしているのか、猫が私を相手に暇つぶしをしているのか、私にはわからない」とモンテーニュが言う(モンテーニュ 2010, 33)。私が恋人を笑わせようとするとき、恋人はただ笑わせられるのを待っているのではなく、私を笑わせようとするし、私もまた笑うまいと堪える。私がお手玉で遊ぶとき、お手玉をコントロールしようとしてもあちらこちらに飛んでいき、手をすり抜け、軽い音を立てて地面に落ちるとき、私はお手玉に翻弄され「遊ばれて」いる。西村清和は遊びのこうした関係、「この、わたしともの、遊び手と遊び相手とのあいだにおのずから生じる、主・客わがちがたい関係、存在様態を、ガダマーは、遊びのもっとも根源的な意味としての「中動相的な意味(der mediale Sinn)」と呼ぶ」(西村 1989, 32; cf. ガダマー 1986, 148-149)と言う。遊び手たる私の思い通りになるようなものとしておもちゃとしての恋人が遊ばれるのではなく、遊び手はいつのまにかおもちゃと触れ合い遊びの中に入っていた。遊び手がおもちゃで遊ぶとき、比喩的にはあるが、遊び手もまたおもちゃに遊ばれている。遊び手と遊び相手がつねに入れ替わり、明確に分割できないような存在状況が遊びなのだ。「遊ぶという行動様態は、つねに、同時に遊ばれることでもある」(西村 1989, 33)。遊び手とおもちゃはつねに入れ替わる。遊び手はおもちゃのおもちゃになり、おもちゃが遊び手になる。お手玉が私をおもちゃにして、恋人が私をおもちゃにする。

遊び手はおもちゃにひたすらに翻弄されるわけではない。嵐のなかで吹き飛ばされそうとき、私は嵐に弄ばれてはいても嵐と遊んでいるわけではない。遊びにはまず同調がある。私と恋人は、どちらともなく変な顔をしだすと、相手を笑わそうしたり、あるいは、どこまで変な顔を二人で生み出せるかを遊ぶ。ある一定の期待を遊び手とおもちゃが共通してもっていることが「同調」である。ただしもちろん、私がお手玉で遊ぶときは、意識のないお手玉と私は心的状態としての期待を共有することはできないが、遊び相手である私の方でお手玉の動きに勝手に期待を読み取り、それに自分の期待を合わせ

る(cf. 西村 1989, 37)。こうした同調があるゆえに、おもちゃを用いた遊びはいつも信頼や安心の雰囲気満ちている。緊張や恐怖というよりも、伸びやかな「軽やかさ」(ガダマー 1986, 150)がある。

しかし、遊びは私の思い通りになるだけでは立ち消えてしまう。必ずそこには、私の期待が一瞬でもはぐらかされ、宙吊りになる瞬間がある。これが「浮遊」である。「ボール遊びが無限に続くのも、いわばそれ自身が思いもよらないことをしてくれるボールのまったく自由な動きによるのである」(ガダマー 1986, 151)。私の思い通りに落ちてくるようにとお手玉に私は期待するものの、それは全然違う場所へと飛んでいく。恋人は私の会心の変な顔に笑うかと思いきや急に真顔になる。しかし次の瞬間、お手玉に急いで伸ばした指はうまくそれを掴むことができたし、恋人はついに堪えきれなくなり明るい笑い声を上げる(cf. 西村 1989, 38)。おもちゃはこの遊びという存在状況を生み出し、支える力を持つ。

第二節で述べたように、おもちゃであるものたちは、遊びの存在状況においてはじめておもちゃになり、遊びが終わるとおもちゃではなくなる。ふつう、多くのおもちゃは、デザインされたおもちゃであり、遊びをいかに誘いかけ、いかに持続させるか、デザイナーの意図が込められている。しかし、デザインされたおもちゃでさえ遊びを生み出すのに不適合であればおもちゃでなくなることがある。

おもちゃは遊びという存在状況においてのみおもちゃとなる。可能性としては、あらゆるものはおもちゃになりうる。恋人がおもちゃになるように、意識をもった存在たちもおもちゃになる。あらゆるもの(物理的・想像的対象、空間・場所 etc.)は遊びという存在状況に引き入れられるとおもちゃになってしまう。遊びとは、磁場のように、その存在状況に入ったものの役割を変えてしまう。フリスビーや自転車、スケートボードを用いて、本来遊びの外にある都市空間をおもちゃにすることさえできる(cf. Sicart 2014, ch.3)。

## 4 おもちゃ的自己

### 4.1 自己了解のあり方としてのおもちゃ的自己

本節では、前節の遊びとおもちゃ概念に基づいて、人間がものや状況と付き合う特有のあり方を説明する概念として「おもちゃ的主体」「おもちゃ的自己」という概念の提案を行う。まず、おもちゃ的主体とは次のものである：

おもちゃ的主体(Toyful Subject)とは、遊びという存在状況において世界や他者と関わる存在者である。

主体とは、ある存在状況に投げ込まれているものを意味する。おもちゃ的主体は自分が遊びの状況に

いることを自覚している必要はなく、動物であってもおもちゃ的主体になれる。子どもがおもちゃと遊んでいる際、その子は遊びの中で全身全霊を傾けて楽しんでいる。子どもは遊びの世界に没入し、子ども自身が遊びの一部となり、おもちゃ的主体としてその存在状況にいる。子どもは遊びの中で世界やおもちゃと対話し、関わることで自己の表現や創造力を発揮している。

おもちゃ的自己(Toyful Self)とは、自らのありようをおもちゃ的主体とみなして、意識的に遊びという存在状況において世界や他者と関わる、あるいは関わろうとしている存在者である。

自己とは、自己理解を行う存在者である。自分のあり方に自覚的であるとき、存在者は自己理解を行っている。おもちゃ的自己は自分が遊びの中のことを自覚的に引き受けており、そこになんらかの価値を見出している。小さな子どもや動物がおもちゃ的自己になるのは多くの場合難しいといえる。

こうしたおもちゃ的自己を自己理解の主たるモードとする/基調とする人をおもちゃ的自己タイプと呼ぶなら、著者はおもちゃ的自己タイプである。生きているなかで、私は他者や世界や存在者を遊び手として、自分というおもちゃで遊ぶように誘いかける。他者に対して隙のある言葉を言ったり、変な動きをしたりして、相手が私の言動に突っ込んだり、一緒に変な動きをしたりして遊べるように誘いかける。未来の人生設計や将来どうなりたいかを聞かれても、うまく答えることはできず、目の前にあるものに集中して、現在を生きている。

## 4.2 物語的自己との比較

おもちゃ的主体とおもちゃ的自己の概念をより正確に際立たせるために、先行する人口に膾炙した自己理解の概念である物語的自己(Narrative Self)の概念と対比しよう。物語的自己の理解に関しては、ゲイレン・ストローソンが提示した物語性(Narrativity)を特徴づける 4 つの要素を紹介する。それは通時性、組織化、ストーリーテリング、改訂の 4 つである(Strawson 2004)。

第一に、通時的自己経験(Diachronic self-experience)とは「(これまでの)過去に存在し、(これからの)未来にも存在するものとして、自らを自己(self)として自然にとらえる」ことである(Strawson 2004, 430)。

第二に、形式-発見の傾向(form-finding tendency)を「ある種の比較的大規模な首尾一貫性の追求、単一性の追求、パターンの追求」と呼ぶ(Strawson 2004, 441)。「物語の観点は明らかに、自分の人生の出来事、あるいは人生の一部に、ある種の解釈、つまり統一的な解釈、あるいは形を見出す解釈を加えることを含んで」おり、通時的自己経験に何らか

のパターンや統合を与える傾向を意味する(Strawson 2004, 440-441)。

第三に、ストーリーテリングの傾向(story-telling tendency)は「人は自分自身と自分の人生を、何らかの認知された物語ジャンルの形式に適合したものであると認識したり考えたりする傾向がなければならない」とし、「単に正しい順序で並べるだけでなく、関連した説明の中に位置づける」(Strawson 2004, 442-443)、喜劇や悲劇、ビルトゥンクスロマンなどといった物語ジャンル形式に合わせて自らの人生を認識することを意味すると理解できる。

そして、第四に、改訂(revision)として「物語性は常にある種の改訂の傾向を伴っている。(人は改竄することなく、単に物事をより明確に見るようになることで、自分の人生の事実に対する見方を変えることができる)」、そして「記憶を削除し、要約し、編集し、並べ替え、強調する」(Strawson 2004, 443-444)。

本稿では、以上の 4 つの要素から特徴づけられる仕方世界や他者と関わる存在者を物語的主体と呼び、自らのありようを物語的主体とみなして世界や他者と関わる存在者を物語的自己と呼ぶ。

物語的主体・自己の概念が定式化されたところで、しかし、このままではおもちゃ的主体・自己と比較できない。なぜなら、これら 4 つの要素の有無によっておもちゃ的主体・自己が特徴づけられるわけではないからだ。そこで、4 つの要素を包括する新たな 4 つの項目を提示することで、2 つの主体・自己の比較を行う。

第一項は、時間的統合性(temporal unity)である。これは、自己のあり方を経験する時間的なまとまりの項目である。物語的主体・自己は通時的な時間的統合性を持つが、おもちゃ的主体・自己はただ現在のなかにいる。つまり、おもちゃ的主体・自己は時間的統合性を持たない。遊びの中にいるとき、私は未来に向けた企てを行うわけでもなく、過去の出来事を回顧しているわけでもなく、ただ、恋人の動きや表情に目を向けている。現在に積極的に焦点が当てられており、「可能性を未来に意志し、企て、決断する自由な主体の意識ではな」い(西村 1989, 112)。

第二項は、組織化の方法(organizational principles)である。これは、経験に何らかの統一的な解釈や形式を与える方法の項目である。物語的主体・自己は、経験に何らかのパターンを与える、つまり、X が起こったから今の私があり、それゆえに未来の Y が起きる……といった理由の関係において自分の経験を解釈するのに対し、おもちゃ的主体・自己は浮遊と同調を特徴とする遊動状態の維持として経験に形式を与える。

第三項は、カテゴリ(categoriess)である。何らかの認知されたカテゴリに基づいて自らの経験を認識する項目である。物語的主体・自己は、小説、演劇、エッセイ、映画、悲劇、喜劇といったカテゴリを用

い、おもちゃ的主体・自己は、そもそも意識的にカテゴリを用いることはない<sup>4</sup>。

第四項は、改訂である。これは、人生の出来事に対する再構造化のやり方を意味する。物語的主体・自己は出来事の再配置・重みづけを行い、おもちゃ的主体・自己は遊びの中での指し手(e.g., お手玉の投げ方、恋人への笑いかけ方)および、よりメタ的に遊びのかたちそのもの(お手玉を落とさないことから、お手玉をできるだけ高く投げる遊びに変更する)を調整する。

まとめると、物語的主体・自己が線的・面的な時間経験、理由によって構造化され、再解釈がなされ続け、多種多様な物語的カテゴリによってかたちづくられるのに対し、おもちゃ的主体・自己は点的な時間経験をしており、遊動状態を中心に経験が理解される。時間的統合性、組織化の方法、カテゴリ、そして改訂の4項目によって、物語的主体・自己とおもちゃ的主体・自己のあいだには、かなり大きな違いを見つけ出すことができる。

本稿はビデオゲームの遊び方の多元性を議論できる枠組みをつくらうとしている。だとすれば、物語的主体・自己と比較するだけではなく、他の主体・自己のあり方も遊び方を軸に考える必要がある。

そこで、先行する遊び論を振り返る。西村の議論において、遊びは、フィクション、おもちゃ、ゲーム、そしてギャンブルの側面から分析されている(西村 1989)。カイヨワにおいては、アゴン(競争)、アレア(運)、ミミクリ(模擬)、イリンクス(眩暈)の4つの遊びが分類されている(カイヨワ 1990)。以上をまとめると、フィクション、ミミクリに物語的主体・自己が対応し、おもちゃやイリンクスに部分的におもちゃ的主体・自己が対応する。こう考えると類推的にいって、おそらく、おもちゃ的主体・自己おもちゃ的な遊びの態度とパラレルにゲームプレイやギャンブルにおける遊びの態度がありえる。遊びゲーム/アゴン、ギャンブル/アレアに対応するような主体・自己のあり方を考察することが必要になる。そこで、次項では、他のあり方もさらに比較していく。

### 4.3 ゲーム的自己、ギャンブル的自己との比較

本項では、物語的主体・自己のみならず、さらに他の2つの主体・自己との関係においておもちゃ的主体・自己を捉えることで、主体像・自己像のより豊かな生態系を描き出し、次節で論じる複数の自己の「プレイ」の多義性を包括できる地図を提示する。

表 2.4つの主体と自己：物語的、ゲーム的、おもちゃ的、ギャンブル的

主体・自己	時間的統合性	組織化の方式	カテゴリ	改訂
物語的主体・自己	通時性	理由の関係	物語(小説、演劇、エッセイ、映画、悲劇、喜劇)	出来事の配置
ゲーム的主体・自己	ゲーム毎の反復と連なり	課題と挑戦	ゲームプレイ(RPG、格闘ゲーム、育成・恋愛シミュレーション、パズル)	指し手の選択
おもちゃ的主体・自己	現在	遊動状態の維持	遊び	指し手と遊び方の調整
ギャンブル的主体・自己	断絶	賭け	ギャンブル(くじ、競馬、パチンコ、丁半)	なし

ここで、ゲーム的主体・自己(Gamic subject, Gamic self)、ギャンブル的主体・自己(Gamblic Subject, Gamblic Self)を加え、4つの主体および自己のあり方を時間的統合性、組織化の方式、カテゴリ、改訂の4つの項目からマッピングすることができる(表 2)。

ゲーム的主体・自己タイプは人生をゲームとして捉え、勝ち負けや能力(の上昇)、内省的な自己点検によって特徴づけられる。典型的には周りの人と自分の達成を比べ、これからのキャリアアップを考

え、自分の修練を欠かさず、目標に向かって最適な効率を見つけ出そうとする人物像である。

ゲーム的主体とは、ひとまとまりのゲームプレイがゲーム毎に反復され、それが連なっている時間的統合性を持ち、それらのゲームプレイの経験は課題の設定とそれに対する挑戦から組織化されており、その経験は目標志向のゲームプレイ(RPG、格闘ゲーム、育成・恋愛シミュレーション、パズル)としてカテゴライズされ、ゲーム毎

<sup>4</sup> 他人がおもちゃ的主体・自己を観察して反省的に彼らの遊びを何らかのカテゴリに分類することはできるが、その手がかりとなるカテゴリは物語的主体・自己と比較するとあまり明確ではない

し豊かでもないだろう。この点について明確化するよう指摘いただいた匿名の査読者に感謝する。

の指し手の再選択を改訂していくような存在状況において世界や他者と関わる存在者である<sup>5</sup>。

例えば、『弱キャラ友崎くん』(屋久ユウキ著、講談社、2016年～)という人気ライトノベルはゲーム的主体・自己を描いている。主人公である友崎は日本一の格闘ゲーマーだが、学校生活では自分自身納得のいかない生活をしてきた。そこで、ある時出会った「リア充」である日南葵からレッスンを受け、友崎は見た目や姿勢や喋り方を変えていく。「クラスメイトに話しかける」「何かを頼む」といったステップごとの課題をクリアしていくことで彼が望んでいた友人や恋人に出会う(ゲーム毎の反復と連なり・課題と挑戦)。人生はステージとレベルと成長の観点から捉えられ、彼は失敗を重ねながら、次の成功可能性を高めるために指し手を改訂し、次第に人間としての「スキル」を上げていく(ゲームプレイ・指し手の選択)<sup>6</sup>。

ギャンブル的主体・自己タイプとは、自分を運に賭けることで、自己変容を体感し、何らかの超越を目指す人物像である。ギャンブル的主体・自己は「自己の存在を、過去にも未来にも支えをもたない純粋な偶然、遇運(テューケー)の現在の遊びにひきわたす」(西村 1989, 332)。すなわち、

ギャンブル的主体とは、未来に自らの重要なものを投げ出すので、断絶的な時間的統合性を持ち、その経験は、自分がコントロールできないルーレットやサイコロの出目といった不確定性に対する自らの選択にコミットメントすることで、何かを賭ける仕方で組織化し、そして、ギャンブルのカテゴリ(くじ、競馬、パチンコ、丁半)において経験は認識され、断絶ゆえに改訂が起こらないような存在状況において世界や他者と関わる存在者である<sup>7</sup>。

ギャンブル的主体・自己を描いた作品として『賭博黙示録カイジ』(福本伸行著、講談社、1996-1999年)では、ギャンブル漬けで自堕落な青年カイジが借金返済を目論んでギャンブルに身を投じる。騙され裏切られながら、人生を賭けたギャンブルに望むとき「何者か」に変わる瞬間を感じ「己が存在の現実感(リアリティ)」としての「生」を感じる(断絶・不確定性の中での選択とコミットメント)。このよ

うにギャンブル的主体・自己は「自己の現実存在を無化し、あるいは変容しようとする危機状況に位置して、これを超越し、あるいはこれからの脱出をはかるといふ身構え」を持つ(西村 1989, 66)<sup>8</sup>。

以上の主体・自己と比較することでおもちゃ的主体・自己の特徴を整理する。

時間的統合性においておもちゃ的主体・自己は点的である。物語的/ゲーム的主体・自己が通時的な流れとゲーム毎というひとまとまりを持ち、ギャンブル的主体・自己もまた、断絶の以前以後のつながりを意識するからこそ断絶が可能になるのに対して、おもちゃ的主体・自己は現在へのフォーカスが際立つ。

組織化の方式においても、理由によって経験をつなぎ合わせるのでもなく、課題に対する挑戦の繰り返しでもなく、賭けることでもない。ゆえに、おもちゃ的主体・自己は軽やかである。

カテゴリについておもちゃ的主体・自己は明確な形式を持ち得ない。なぜなら、おもちゃ的主体・自己の時間的統合性、組織化は点的で非目的であるからこそ、あいまいさが生まれる。

改訂においては、そもそも配置する出来事はなく、ゲーム的主体・自己のようにゲームの勝利のために指し手を修正するのではなく、断絶が起こるのでもなく、現在の遊動を維持するために調整が行われ続ける。

これら4つの主体・自己は概念的に相互排他的であり、かつ互いに還元不可能である。だが、これらの4つの主体・自己のあり方は一人の人間にいずれも含まれており、時と場合によっていずれかが優勢になったり入れ替わる。その主体・自己のあり方の複数性こそが、ゲーム研究・遊び研究において見逃されていた多元的な遊び方の指摘につながることを次節で論じたい。

## 5 ゲーム研究・遊び研究への貢献——手続き主義批判

本節では、前節までの主体・自己の多元性の議論を手がかりにゲームプレイの多元性について論じることで、本稿における議論がゲーム研究にもたらす貢献を手続き主義批判に関して提示する。

本稿は、メディア中心のゲーム研究から、プレイヤー中心のアプローチへと視点を転換し、主体・自己の視点からではなく、かつ、既存の「ゲーム的

<sup>5</sup> ゲームジャンルについては、井口(2015)を参照した。

<sup>6</sup> バーナード・レジンスターが描くニーチェはゲーム的自己タイプである。単に苦痛がない状態ではなく「抵抗を克服するという活動そのものへの意志」としての力への意志をニヒリズムに対抗するためにニーチェは提唱した(レジンスター 2020, 213)。力への意志とは課題と挑戦の態度そのものであり、抵抗に打ち克ち、自己が成長していく人生にニーチェは価値を見出している。彼の一連の著作はゲーム的自己への誘いかけである(cf. 川谷 2012, 15)。

<sup>7</sup> ふつうのギャンブル的主体・自己の場合はゲーム的主体・自己へとチェンジすることで、指し手の再選択を行う。しかし、理想

的なギャンブル的主体・自己の場合は、一度賭けが終われば結果が出た後はもはや同じ主体・自己ではなく、改訂は起こらない。カイジはふつうのギャンブル的主体・自己である。ギャンブル的主体・自己とゲーム的主体・自己を行き来し、過去の反省を行うときは物語的主体・自己となっている。

<sup>8</sup> L・A・ポールは結婚や出産や転職など、その前後で自分自身の認識や嗜好自体が変化してしまい二度とそれ以前には戻れない経験を変容的経験と呼んでいるが、変容的経験そのものを愛好する人はギャンブル的主体・自己タイプである(ポール 2017)。

物語の主体・自己」に限定されないゲームプレイの研究を「主体・自己」という観点から統合し、新たな分類体系を作り上げることで<sup>9</sup>、ゲームや遊びを新たな枠組みから考察することを目指す。

ゲーム研究者のアレックス・ゲッカーは「他の多くの分野とは異なる分野を定義し、守らなければならないという歴史的な切迫感から」、何がゲームなのかの存在論的な境界を明確化しようとしてきたゲームスタディーズの歴史があるとする(Gekker 2021, 76)。ゲッカーはゲームスタディという名称からプレイスタディへの変更を提案しつつ「二元的な存在論〔ビデオゲームとゲームでないものという区別：筆者注〕から流動的で包括的なものへと移行する」必要を強調している(Gekker 2021, 79)<sup>10</sup>。

ゲッカーの指摘は、本稿の視点からみると、ゲーム研究において特定の対象を「ビデオゲーム」というメディアとして存在論的に明確に区切ることで、そうした対象と関与する仕方、すなわち、プレイヤーの遊び方を一義的なもの——すなわちゲームプレイ——と想定して、他のプレイの仕方を研究の対象外にしてしまうことが問題化されていると理解できる。

ゲッカーが批判するようなアプローチを、本稿では「メディア中心のアプローチ」と呼ぼう。このアプローチでは、ゲーム研究者のミゲル・シカル(Sicart 2022)が指摘するように、一つのビデオゲームが複数のプレイの対象になるという事態をうまく扱えない。シカルが挙げるように『ゼルダの伝説 ブレスオブザワイルド』は明確にビデオゲームであり、同時に、明確におもちゃでもある。『ブレスオブザワイルド』には、「ヒーロー、物語、ゴール、チェックポイント、ボス戦がある」(Sicart 2022, 144)、アドベンチャーゲームとして物語・ゲームの枠組みから分析することができ、かつ「プレイヤーは石を飛行機械として使うことができ、好奇心と身体化された楽しみの観点から世界との相互作用にアプローチすることが奨励されているおもちゃとし

て分析することもできるという(Sicart 2022, 144–145)。

これら複数のプレイの対象になる、という点からシカルは本作をビデオゲームであり、かつおもちゃでもありうるようなメディア(=遊び道具(plaything))として概念化し、多くのビデオゲームが遊び道具でありうるとして、ビデオゲームというメディアを別メディアへと読み替えることを提案する。

シカルの分析を手がかりに、メディア中心のアプローチからプレイヤー中心のアプローチに転換し、4つの主体・自己の枠組みから考えることで、一つのビデオゲームが複数のプレイの対象になるという事態をうまく捉えられる<sup>11</sup>。私たちはつねに4つの主体・自己のいずれかを基調として生き、その主体・自己のあり方においてビデオゲームにも関わる。ゆえに、ビデオゲームが多様なプレイの対象になることを日常経験からの自然な流れとして捉えられる<sup>12</sup>。

本稿は、ゲーム的/物語の主体・自己に限定されないゲームプレイのあり方の中でも、ギャンブル的の主体・自己的なものではないおもちゃの主体・自己的なゲームプレイを重視する。その意義をシカルの「手続き主義」批判から明確化したい。

Sicart(2011)において、ビデオゲームの本性とはルールであり、ゲームデザイナーはそのルールをうまくデザインすることで、プレイヤーのプレイを規定できるという立場を「手続き主義」と呼び批判されている。

手続き主義は「ゲームの意味はゲームの形式的なシステムにのみ含まれている〔……〕プレイヤーが行うのは、デザイナーによって定義されたルールに埋め込まれた意味を再構成することである。そして、プレイすることは、ゲームに埋め込まれたシステムベースのメッセージを受け入れ、そこから学ぶことになる」とする考えである。

<sup>9</sup> 例えば、カイヨワのゲームの分類(アゴン、アレア、ミミクリ、イリンクス)は、主体・自己の視点からではなく、ゲームプレイの特性に基づいて行われている。

<sup>10</sup> ゲッカーは二元論を超え出るものとして「ビデオゲームだけでなく、ボードゲーム、インタラクティブストーリー、テーブルトップ、eスポーツ、スポーツ(ゲーム)、そしてゲームとして簡単に分類されないが、現在何らかの側面やデジタルインフラを共有している他の多くの活動(ソーシャルメディアや Tinder が思い浮かぶ)」としている(Gekker 2021, 79)。

<sup>11</sup> しかし、シカルもまた半ばメディア中心的である。なぜなら、シカルは遊び道具というメディアのレベルでビデオゲームの分析をスライドさせることを目指すからだ。半ば、と言ったのは、シカルはプレイする行為にも注目しているからだ。カレン・バラッドのエージェント実在論(agential realism)を参照し(cf. Barad 2007)、私たちの特定の関与によってモノが生み出されるという存在論的—認識論的枠組みを提示する(Sicart 2022, 147-149)。そして「遊び道具概念を用いることで、特定のもつれ(entanglement)がどんなものであるのか、それがどのように理解

されているのかというニュアンスの区別ができるようになる」(Sicart 2022, 149、強調は本文)と述べている。本稿では、遊び道具概念を介さずに、4つの主体・自己がどのようにある対象でプレイするかに関心がある。

<sup>12</sup> 例えば、おもちゃの主体・自己/ギャンブル的の主体・自己がビデオゲームに関わるあり方を捉えたものとして、Hutchinson(2021)、Perreault et al. (2021)、Denoo et al. (2023)を本稿の枠組みに位置づけることができる。このように、これまでもビデオゲーム研究においてはおもちゃの主体、ギャンブル的の主体を扱った研究として位置づけられうる研究がなされてきた。しかし、それらは、個別のゲームと特定のプレイのあり方を一対一対応で関係づけることを前提とした研究であったと考える。これらの研究と比較した際の本稿の特徴は、一つのビデオゲームが複数のプレイの対象になること、すなわち、4つの主体・自己によって特徴づけられるプレイヤーという行為者が先に存在し、それがビデオゲームと関わることで、一つのビデオゲームに対して複数のプレイの仕方が可能になるというプレイヤー中心の枠組みを提示することにある。この点について明確化するよう指摘頂いた匿名の査読者に感謝する。



シカールは、手続き主義が、「プレイや余暇を、労働と同じ生産・消費モデルに従った、プロセスの機械的な結果として理解することにつながる」と批判する。「後期資本主義のもとでの娯楽とは、労働の延長である」(Horkheimer & Adorno 2001, 145)という言葉を引きながら、シカールは次のように言う。

ゲームの本質の中核にシステムを求め、表現的な遊びや非効果的な遊びを軽視する手続き主義は、ゲームをプレイするという行為を労働に似た行為に変え、プレイヤー以外の他者によって設計された、外的に決定された、あらかじめ決められた、合理的な結果に向かう作業に変えてしまう。遊びは、プレイヤーと遊びの文脈の外部にあるものとなる。(Sicart 2011、強調は原文)

手続き主義のより具体的な問題とは、このようにして「プレイヤーを無視することは、ゲームの最も重要な倫理的・政治的・創造的要素、すなわちプレイに参加するプレイヤーの価値観や意見、文化的存在を無視することを意味する。そして最大のリスクは、こうした理論によって特定のゲームが開発されてしまうことだ」(Sicart 2011)とする。

手続き主義の問題に対してシカールが提案するのが「遊び(play)」の概念であり、「遊び(play)が生産的であるためには、自由で柔軟で交渉的な活動でなければならない。ゲームの意味、その本質は、ルールによって決まるのではなく、プレイヤーがそのルールにどう関わるか、どう遊ぶかによって決まる。ゲームの意味は、手続き的に生み出されるのではなく、遊ばれるものなのだ」(Sicart 2011)と主張する。

ここで、前節で議論した4つの主体・自己概念を活用することで、シカールの批判を精緻化できる。すなわち、手続き主義批判とは、ビデオゲームのルールによって、ビデオゲームに関与する人々をゲーム的主体として管理することに対する批判であると整理できる。加えて、より重要なポイントとして、シカールにおいて十分に指摘されているわけではないが、手続き主義においては物語的主体としてビデオゲームを遊ぶ者が管理される点に注目したい。多くのビデオゲームは、ゲーム研究者イエスパー・ユールが指摘するように(ユール 2016, 155)、ルールのみならず、物語的フィクションの側面があり、手続き主義の中には、ルールのみならず、物語の進行へとプレイヤーを拘束する側面もある。つまり、手続き主義には、プレイヤーをゲーム的主体としてスキル向上や勝利に向かわせる一方で、特定の物語を進めるための理由づけを行う2つの側面が同居しており、それゆえ、プレイヤーはより深く手続きに引き

込まれることができってしまう。いわば、ゲーム的な啓蒙と物語的な啓蒙が同時に発生しうる。

だが、私たちは、ある一つのビデオゲームに対して、ゲーム的主体・自己や物語的主体・自己としてビデオゲームを遊ぶだけでない。おもちゃ的主体・自己として遊びの存在状況のうちで遊ぶこともできるし、ギャンブル的主体として遊ぶこともできる。

手続き主義では、ゲームプレイは、ゲーム的/物語的な時間的統合、組織化、カテゴリ、改訂から主体・自己のあり方がデザインされる。対して、おもちゃ的主体・自己は、現在へと時間的統合を解体し、組織化を遊動状態の維持にし、カテゴリを用いず、プレイの仕方それ自体を改訂する。そうすることで、おもちゃ的主体・自己は、「ゲームをプレイするという行為を労働に似た行為に変え」てしまうような手続き主義を批判できる<sup>13</sup>。

私たちは、ビデオゲームをプレイ(play)し、物語を上演する(play)だけではなく、おもちゃとして遊び(play)、自己を賭ける(play)こともできる。

一つのビデオゲームを通じて、4つの主体・自己がゲーム文化や遊びの文化を形成してきたのかを追求するプロジェクトとして、シカールの議論を位置づけることができる。これにより、本稿はある一つのビデオゲームに対して一つのプレイのあり方に限定される、という考え方を修正することでゲーム研究におけるプレイヤー中心のアプローチの可能性を示唆する。

## 6 結論

本稿では、おもちゃ的主体・自己概念を他の3つの主体・自己のあり方との関係のなかで明確化し、手続き主義批判をより具体化することで、批判的ゲーム研究への寄与を目指した。

おもちゃ的主体・自己の概念が、私たちがどのようにビデオゲームと関わるのかについての考察を進めるための道具として役立てられることを期待する。発展的には、私たちが本稿で論じた4つの主体・自己がどのように入れ替わり、組み合わせられることで様々な多面的な遊びが生み出されているのかを考察できる。物語的、ゲーム的、おもちゃ的、ギャンブル的主体・自己の概念を手がかりに、現在どのようなタイプのゲームに注目が集まっているのかを分析するのみならず、ゲームデザインの際に、どのような主体・自己を生み出すことをデザイン目的にしているのかを整理するために本稿の概念が役立てられることを望む。

<sup>13</sup> この分析は、シカールによるゲーム研究批判を象徴する「流用」概念を具体化したものである(cf. Sicart 2014)。シカールの存在のモードとしての遊び概念、および態度としての遊び心とは、流用に重きを置いたおもちゃ的主体・自己だと理解できる。シカールの流用への注目は、私たちの存在のモードが社会的な制度に

よって固定され、自分自身が自律的に選択したわけではない社会的な構造のなかに道具的に位置づけられていることに対する哲学的な批判的態度に由来している。

## 謝辞

立命館大学ゲーム研究センター2022年度第1回定例研究会および2023年度第5回定例研究会、表象文化論学会オンライン研究フォーラム2023の聴衆の方々に感謝する。草稿にコメントいただいた松永伸司、萬屋博喜、伊藤迅亮、村山正碩、江永泉、そして本誌の匿名の査読者2名に感謝する。

## 参考文献

- Baudelaire, Charles. 1964. "The philosophy of toys." In *The painter of modern life and other essays*. Baudelaire, C., and Mayne, J. 197–203. New York, N.Y. : Da Capo Press. <https://ci.nii.ac.jp/ncid/BA20694573>.
- Burningham, Bruce, R. 2000. "Walt Disney's Toy Story as Postmodern Don Quixote." *Cervantes: Bulletin of the Cervantes Society of America*, 20(1), 57–174.
- Deterding, Sebastian. 2015. "A Manifesto, With Footnotes. A Review of Miguel Sicart's 'Play Matters'". *Game Studies* 15(1). [https://gamestudies.org/1501/articles/deterding\\_s](https://gamestudies.org/1501/articles/deterding_s).
- Denoo, Maarten, Dupont, Bruno, Zaman, Bieke, Grosemans, Eva, and Malliet, Steven. 2023. "Making Complexity Measurable in Practice: A Formal Analysis of Gamble-Play media." *Games and Culture*. 15554120231175615. <https://doi.org/10.1177/15554120231175615>.
- Dumm, Thomas, L. 1997. "Toy Stories: Downsizing American Masculinity." *Journal for Cultural Research* 1(1), 81–100.
- Gekker, Alex. 2021. "Against game studies." *Media and Communication* 9(1), 73–83. <https://doi.org/10.17645/mac.v9i1.3315>.
- Horkheimer, Max., and Adorno, Theodor W. 2001. *Dialektik der Aufklärung. Philosophische Fragmente*. Fischer Taschenbuch. 徳永恂訳. 啓蒙の弁証法. 2007. 岩波書店.
- Hutchinson, Rachael. 2021. "Observant Play: Colonial Ideology in The Legend of Zelda: Breath of the Wild." *Game Studies* 21(3). <https://www.gamestudies.org/2103/articles/hutchinson>.
- Levinovitz, Alan. 2017. "Towards a theory of toys and toy-play." *Human Studies* 40, 267–284.
- Perreault, Gregory, P., Daniel Jr, Emory, and Tham, Samuel, M. 2021. "The Gamification of Gambling: A case study of the mobile game Final Fantasy Brave Exvius." *Game Studies* 21(2). [https://gamestudies.org/2102/articles/perreault\\_daniel\\_tham](https://gamestudies.org/2102/articles/perreault_daniel_tham).
- Sicart, Miguel. 2011. "Against procedurality." *Game studies* 11(3), 209. [https://gamestudies.org/1103/articles/sicart\\_ap](https://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap).
- Sicart, Miguel. 2014. *Play matters*. The MIT Press. 松永伸司訳. プレイマターズ：遊び心の哲学. 2019年. フィルムアート社.
- Sicart, Miguel. 2022. "Playthings." *Games and Culture* 17(1), 140–155. <https://doi.org/10.1177/15554120211020380>.
- Strawson, Galen. 2004. "Against narrativity." *Ratio* 17(4), 428–452. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9329.2004.00264.x>.
- Wilson, Stuart. 1967. "The 'Gifts' of Friedrich Froebel." *Journal of the Society of Architectural Historians* 26(4), 238–241. <https://doi.org/10.2307/988449>.
- 井口貴紀. 2015. 大学生のゲーム利用実態：ゲームジャンルと利用動機を中心とした考察. 情報通信学会誌 33(2). 41–51.
- 岩田隼之介. 2021. 『トイ・ストーリー』が育んだ「男らしさ」の行方. BLAZEVEY. <https://blazevy.com/total-art/20211119-14499/>.
- カイヨワ. ロジェ. 1990. 遊びと人間. 多田道太郎・塚崎幹夫訳. 講談社.
- 川谷茂樹. 2012. 〈人生〉がゲームであるという可能性について. 北海学園大学学園論集 151. 1–23.
- 是澤博昭. 2009. 教育玩具の近代：教育対象としての子どもの誕生. 世織書房.
- フィンク. オイゲン. 1976a. 遊戯の存在論：幸福のオアシス. 石原達二訳. せりか書房.
- フィンク. オイゲン. 1976b. 遊び：世界の象徴として. 千田義光訳. せりか書房.
- プラトン. 1981. 法律. プラトン全集〈13〉ミノス・法律所収. 池田美恵. 森進一. 加来彰俊訳. 岩波書店.
- ベンヤミン. ヴァルター. 1981. 教育としての遊び. 丘澤静也訳. 晶文社.
- ホイジンガ. ヨハン. 2018. ホモ・ルーデンス：文化のもつ遊びの要素についてのある定義づけの試み. 里見元一郎訳. 講談社.
- ポール. L. A. 2017. 今夜ヴァンパイアになる前に：分析的実存哲学入門. 奥田太郎. 薄井尚樹訳. 名古屋大学出版会.
- 松田恵示. 2003. おもちゃと遊びのリアル. 世界思想社.
- モンテーニュ. ミシェル・ド. 2010. エッセー4. 宮下志朗訳. みすず書房.
- 難波優輝. 2022. 隠喩としてのゲーム：人生はゲームとして生きられるべきなのか？. 立命館大学ゲーム研究センター2022年度第1回定例研究会. <https://www.rcgs.jp/?p=1752>.
- 難波優輝. 2023a. 人間の4つの実存方略：物語的自己、ゲーム的自己、おもちゃ的自己、ギャンブル的自己. *Lichtung*. <https://lichtung.hatenablog.com/>.
- 難波優輝. 2023b. おもちゃの哲学：テロス、遊動、不安. 立命館大学ゲーム研究センター2023年度第5回定例研究会. <https://www.rcgs.jp/?p=2603>.
- 難波優輝. 2023c. ゲーム的主体の誕生：ゲーム的規律型社会に対する批判. 表象文化論学会オンライン研究フォーラム2023.
- 西村清和. 1989. 遊びの現象学. 勁草書房.

柳田国男. 1976. こども風土記 母の手毬歌. 岩波書房.  
レジスター. バーナード. 2020. 生の肯定：ニーチ  
ェによるニヒリズムの克服. 岡村俊史. 竹内綱史.  
新名隆志訳. 法政大学出版局.  
以上インターネット上の文献の最終アクセスは  
2023-11-16.