

「ビデオゲームの画面の独自性はどこまで記号学的方法によって定義・記述できるのか？」

吉田 寛(立命館大学大学院先端総合学術研究科・感性学)

→ get contact! : QYY02630@nifty.ne.jp

(1) 「インターフェイス価値」の出現(シェリー・タークル)

MITの臨床心理学者シェリー・タークルは『ライフ・オン・ザ・スクリーン [日本語訳: 接続された心]』(1995年)で、人々の生活の中でのコンピュータ(機械)の位置が、1970年代後半から80年代初頭にかけての時期に一大転換を遂げたことを指摘し、それを「モダニズムにおける計算の文化から、ポストモダニズムにおけるシミュレーションの文化への移行」(タークル 1998, 25)と呼んだ。

彼女はこの変化を幾つかの軸に沿って説明するが、それらはどれも「インターフェイス価値」の出現と結びついている⁽¹⁾。「インターフェイス価値」とは、コンピュータに向き合う際に、その「背後」に機械やプログラムの存在を想定せず、スクリーン(画面)がすべてであると信じる態度のことである⁽²⁾。

彼女によれば、この「インターフェイス価値」はアップル社の「マッキントッシュ」(1984年発売)に代表される、グラフィカルなユーザー・インターフェイス(GUI)をもつコンピュータと共にもたらされた⁽³⁾。マッキントッシュの最大の特徴は「ユーザーが表面的なビジュアル表示のレベルにとどまることを奨励し、内部にあるメカニズムのことを感じさせない」(タークル 1998, 43) ことにある。

その結果、タークルがいう「シミュレーション文化」の中では、プログラミングや言語を扱う代わりに、「視覚化(visualization)や、ヴァーチャル・オブジェクトを操作して直観を発達させること」の重要性が新たに増すことになった(タークル 1998, 69)。

(2) ビデオゲームにおける「インターフェイス価値」の全面化とデスクトップ・メタファー

インターネットの時代におけるわれわれのアイデンティティや主体の変容が焦点となるタークルの議論では殊更主題化されないが、発表者の認識では、ビデオゲーム、とりわけ家庭用テレビゲームの普及こそが、こうした「インターフェイス価値」の全面化をもたらした。

ビデオゲーム、すなわちデジタルな方法でモニター上で遊ばれるゲームの発展は、GUIを備えたコンピュータの普及とほぼ同時期であり⁽⁴⁾、とくにマッキントッシュがゲームマシンとして(も)浸透したことは両者の文化的・技術的相関性を示す。タークルがPCのインターフェイスとPC上で遊ばれる(オンライン)ゲームとビデオゲーム(テレビゲーム)とを「インターフェイス価値」という観点から区別せずに論じるのも、それゆえ根拠がないことではない。

だが、背後にある機械(プログラム)の存在を一切考えることなく、画面に表示される情報のみを信じてプレイする、という「インターフェイス価値」の度合いにおいて、OSもキーボードも持たないビデオゲーム機が圧倒的なことは言うまでもない。例えばファミリーコンピュータの『スーパーマリオブラザーズ』(1985年)をプレイする人は「機械

¹⁾ タークルが指摘する1970年代後半から80年代初頭にかけての変化

- ・モダニズムにおける計算の文化→ポストモダニズムにおけるシミュレーションの文化へ
- ・透明でオープンなマシン(IBM PC)→不透明なテクノロジー(Macintosh)
- ・IBMの還元主義→Macintoshのシミュレーションおよび表層主義
- ・ハッカー文化→ユーザー文化へ

²⁾ 「私たちは、インターフェイスの価値で判断することを学んだ。(…)こうした[デスクトップ上の]オブジェクトと私との関係では、非現実性といった感覚は感じられない。シミュレーションの文化のおかげで、私は画面上に見えるものを“(インター)フェイス・バリュー”でとらえるようになったのである。」(タークル 1998, 30)

³⁾ グラフィカル・ユーザー・インターフェイス(GUI)を備えた最初期のコンピュータに以下がある。

- ・XEROX Alto (1973年)
- ・Lisa (1983年)
- ・Macintosh 128K (1984年)

⁴⁾ 最初期のビデオゲーム(機)に以下がある。

- ・Spacewar! (1962年5月、DEC社) : 史上初のコンピュータビデオゲーム
- ・Computer Space (1971年10月、ナッチング社) : 史上初の商業用ビデオゲーム
- ・Magnavox Odyssey (1972年8月、マグナボックス社) : 史上初の家庭用ビデオゲーム(テレビゲーム)機
- ・Pong (1972年9月、アタリ社)
- ・Atari 2600 (1977年10月、アタリ社)
- ・スペースインベーダー (1978年7月、タイトー)
- ・ファミリーコンピュータ (1983年7月、任天堂)

と対話をしている」感覚をまったく持たない。家庭用ゲーム機では、カートリッジの抜き差しなど最低限のハードウェア的操作を除けば、画面の上だけですべてが完結する。まさに「インターフェイス価値」の全面化の好例と言えよう。

タークルによれば「インターフェイス価値」を実現するスクリーン上では、思考や操作は徹底して「視覚的」「具体的（オブジェクトベースで）」「プリコラージュ的」に行われるが⁵⁾、そこからPCのインターフェイスやビデオゲームの画面は、独特な視覚的文法や記号体系を発達させた。いわゆる「デスクトップメタファー」である。

周知のように「メタファー」の概念は、マッキントッシュのユーザーインターフェイスの原則にも最初期から書き込まれていた。アップル社がソフトウェア開発者向けに提供してきた『ヒューマン・インターフェイス・ガイドライン』（1987年）はその冒頭に「哲学」を掲げることで名高いが、そこで提示される十の「一般的デザイン原則」のうち第一のものが「現実世界からのメタファー」（Apple Computer 1987, 3）である⁶⁾。

メタファー（比喻）とは、インターフェイス理論の用語では「対応付け」を意味する。新しい機械（道具）に接するユーザーにとっては、それまですでに使ったことがある道具（機器）の使用法や機能との間の対応関係が見出されれば初めてでも使用しやすい。マッキントッシュやウィンドウズのOS上の「ゴミ箱」や「フォルダ」がその典型だが、このようにデスクトップ上のメタファーはアイコン（図像）のかたちを取ることが多い。

同様な「対応付け」の工夫は、実はゲームデザインにおいてもなされている。よいゲームデザインと呼べるのは、初めてのプレイヤーでもすぐに遊べるように、ゲームの世界を理解する上で、プレイヤーがすでに持っている知識や情報をふんだんに利用・応用できるように工夫されたゲームのことである（※例『スーパーマリオブラザーズ』）。

またメタファー（対応付け）だけでなく、先にみたマッキントッシュの「十の原則」のほとんどは、そのままゲームデザインの原則としても通用する。キーボードもマウスももたず、コントローラーのみですべての操作を行える——そう設計する必要がある——テレビゲーム機は、ユーザーインターフェイスの観点からは「もっとも理想のコンピュータである」と言ってもよい。

ゲームデザイナーのサイトウ・アキヒロは「ゲームニクス」なる言葉を発明し、ビデオゲームのインターフェイスや操作性を、家電やATM、医療器具などの開発に応用することを提唱・実践しているが、彼がゲームデザインの原則としてあげる「直感的なユーザー・インターフェイス」（サイトウ 2007, 52）や「マニュアルがなくても、直感的・本能的に理解し、操作できるようにすること」（サイトウ 2007, 47）は、マッキントッシュなどのPCがかねてから目指してきたことであり、発想としては必ずしも新しくないが、なるほど、ゲーム（とくに家庭用ゲーム機）を通じてそうしたデザイン原則が広く社会に浸透してきた、という歴史的事実は無視できない。

（3）スクリーンにおけるイメージとシンボルの「二重化」（タークル、ジジェク、東）

だがPCのデスクトップにせよ、ビデオゲームの画面にせよ、スクリーンを単に「視覚的メタファーによって構成される単一平面（一つのレイヤー）」と見なすのは誤りである。デスクトップ上のアイコンは、単なるメタファー（記号）ではなく、あるいはそうであると同時に、独自のリアリティと「イメージ」としての物質性を持つからだ。

東浩紀は「サイバースペースは何故そう呼ばれるか」（1997～2000年）で、このことを指して「イメージとシンボルの二重化」と呼んだ。「インターフェイスの主体、言い換えればポストモダンの主体は、スクリーンをたえずイメージとシンボルとに二重化している」（東 2011, 96）のだ。実は東のこの主張は、先にみたタークルのサイバースペース論へのスラヴォイ・ジジェクの批判をさらに修正するために提示されたものである。ジジェクのタークル批判、および東によるその反論の全容を理解するのは本発表の主旨から外れるので、ここでは最低限の骨子の説明に留める。

タークルによれば、マッキントッシュ的な「マルチウィンドウ」のスクリーンはわれわれのアイデンティティを複数化し、主体を解体する。われわれはスクリーン上の複数の画面で複数の自己を演じることになる。こうした些か短絡的で楽観的な「ポストモダン」的ビジョンに対し、ジジェクは例によって手厳しい。彼によれば、サイバースペースでは一見すると象徴的秩序＝法が消去されているように見えるが、実はそこでは複数のアイデンティティ（自己イメージ）が

⁵⁾ 「シミュレーション文化の中でプリコラージュを再評価することは、視覚化（visualization）や、ヴァーチャル・オブジェクトを操作して直観を発達させることを、新たに重要視することでもある。」（タークル 1998, 69）

⁶⁾ 十の「一般デザイン原則」は以下（Apple Computer 1987, 3-9）。なお『インサイド・マッキントッシュ』第一巻（1985年）も「ユーザー・インターフェイス・ガイドライン」の章を含むが、そこではまだ十項目に整理されていない。

1. Metaphors from the Real World（現実世界からのメタファー）
2. Direct Manipulation（直接的操作）
3. See-and-Point (Instead of Remember-and-Type)（見て選ぶ（記憶したものを入力する代わりに））
4. Consistency（一貫性）
5. WYSIWYG (What You See Is What You Get)（見た通りのものが得られる）
6. User Control（ユーザーによる主導権）
7. Feedback and Dialog（フィードバックして対話する）
8. Forgiveness（寛容性）
9. Perceived Stability（知覚できる安定性）
10. Aesthetic Integrity（美的完全さ）

自由に選ばれているわけではない。むしろわれわれはどの（選ばれる）自己も信じていない。つまり自己の（変化する）複数の同一化（アイデンティティ）を可能にする「空集合」、「何にでもなれる」という〈空っぽの主体〉（ラカン）の座を、われわれは（象徴的同一化を果たせないまま）マゾヒスティックに維持している。そこからジジエクは、サイバースペースにおいては、ラカンのいう象徴界の論理——「あなたの目にとられるのではなく、私の言葉（論証）を信じなさい」という——が「逆転」して導入されているという。つまり「インターフェイス的主体」がスクリーンしか信じず、その「背後」を考えようとししない態度を取るの、象徴的秩序（知識）を受け入れないために、その画面が虚構だと知りながら「あえて」騙されているからに他ならない⁽⁷⁾。

だが東は、ジジエクがいう「逆転」を認めず、「インターフェイス価値」的態度は「むしろ、目よりも言葉、イメージよりもシンボル（文字）を信じていることで維持されている」という。「ゴミ箱」のアイコンにせよ、ゲームのキャラクターにせよ、画面上のオブジェクトは「イメージではなく、あくまでもシンボル、（…）メタファー」と言わなくてはならない⁽⁸⁾。だが東の指摘の中でより重要なのは、スクリーン上で起こっていることは（ジジエクが指摘したような）「逆転」ではなく「二重化」であるという点だ。これが先に述べた「イメージとシンボルの二重化」である。

東によれば、サイバースペース的主体（またはインターフェイス的主体）の「主体性」は、ゲームの画面におけるキャラクターの図像（アイコン）を「イメージ」（自己をそこに投影できるもの）として受け入れつつ、同時に「シンボル」（記号）として処理している、というその二重性の上に成り立っている⁽⁹⁾。

（4）ビデオゲームの画面におけるアイコン／イメージの二重性

東がそのサイバースペース論で指摘した「スクリーンの二重化」は、ビデオゲームの画面（その独自性）を理解する上できわめて示唆的だと発表者は考える。ただし発表者は、精神分析や主体性の議論には深入りするつもりはなく、また東の語彙を踏襲しつつも（とくに「イメージ」の語に関して）その定義・意味を完全に変更している。

本発表ではビデオゲームの画面におけるアイコンとイメージを以下のように定義したい。

アイコン＝ゲームの外の世界における既知のものを参照する記号（メタファー）

イメージ＝ゲームの内の世界での独自のリアリティと物質性を持つもの

この両者は識別可能ではあるが、境界は曖昧であり、どちらかに決定することも不可能である。例えば『スーパーマリオブラザーズ』の画面上のキャラクター「マリオ」は「アイコン」として理解することもできる——その場合に、その記号としての参照先がパッケージの絵か、実写版映画の俳優か、それとも別の何かかは分からないが——が、それと同時に、縦16ドット×横12ドットの正方形群からなる「イメージ」として理解することもできる。そしてこの二つの知覚（理解）のモードはつねに同時に、二重化されて起こっている。画面上のオブジェクトである以上、視覚的物質性を持たない「アイコン」は存在しないし、また逆に、記号的性格を持たない純粋な「イメージ」であるオブジェクトも存在しない（なお「純粋なアイコン」に限りなく近い「限界的事例」としてファミリーコンピュータ版の『本将棋』や『オセロ』のコマ（チップ）があげられる。これらは実際の将棋やオセロとゲーム性がほとんど変わらない）。

むしろこの「二重化」は、東が指摘する通り、基本的にはあらゆる仮想空間上——PCのデスクトップ（GUI）、インターネット、オンラインゲーム、テレビゲーム——で生じている。だがビデオゲームの画面上での「二重化」のあり方は、他の仮想空間のそれとは幾分異なるように発表者には思われる。すなわち、ビデオゲームの画面では「アイコン／イメージ」の二重性がしばしば「イメージ」の側に大きく傾き、バランスが壊れるのである。

ここでは二つの例をあげてそれを考えてみたい。一つ目は『テトリス』（1984年）である。このゲームのブロック（四つの正方形の組み合わせから成る）を、ゲームの外の世界に存在するブロックを参照する記号（メタファー）として見ることはもちろん可能である。だがその参照関係は、このゲームをプレイする上ではまったく意味を持たない。む

⁷⁾ 「逆に、仮想現実というシミュラクルの場合には、理屈はこうなる。「私が見ているものはデジタルの機械が作り出した幻想だということはよく分かっている、しかし私はそれでもそこに没入し、それを信じているかのようにふるまうことを受け入れる。」——ここでは、私は自分もつ（象徴による）知識が教えてくれることを否認し、目に見えるものだけを信じることを選択している。」（Žižek 1998, 498）

⁸⁾ 「そこでの仮想現実感、「at interface value」的態度はむしろ、目よりも言葉、イメージよりもシンボル（文字）を信じることで維持されている。そしてシンボルのこの優位は、GUIや仮想現実の構成一般を支えている。「デスクトップ」や「ゴミ箱」はイメージではなく、あくまでもシンボル、ブレンダ・ローレルの表現で言えばメタファーなのである。」（東 2011, 91）

⁹⁾ 「筆者はここで、「at interface value」的態度においては、スクリーンそのものが二重化されているという観点を導入したいと思う。（…）[その二重化とは] 目と言葉、イメージとシンボル、仮想現実の虚構性を伝える情報と現実性を仮構する情報とが、ともに並んでスクリーンの上に見いだされることだ。インターフェイス的主体は、スクリーンの上の文字列や図像（アイコン）を、一方で虚構的イメージとして処理しつつ、他方で現実的シンボルとして処理する。つまり彼らはMUDの仮想人格やゲームのキャラクターを、一方で文字や絵として扱いつつ、他方で「人格」とも見なすのであり、この処理のずれ（あえて騙されること）こそが仮想現実に現実性を、またインターフェイス的主体に主体性を与える。」（東 2011, 92）

しろ『テトリス』のブロックは、ゲームの外の世界の何ものをも模倣・指示してはおらず、二次元のゲーム空間内においてのみリアリティをもつ物質(すなわち「イメージ」)である、と言った方が実態に即しているだろう。

第二の例として、いわゆる「デカキャラ」をあげたい。「デカキャラ」と呼ばれるキャラクターが最初に登場したゲームは『ゼビウス』(1983年)であると言われている(議論の余地があるが本発表の主題ではない)。そこに出てくる「アンドア・ジェネシス」は、単に敵を指示する「アイコン」が大きくなったもの、ではない。「アイコン」(記号)ならば、大きさに依らず同一の指示機能を果たしうるのである、何も「大きくする」必要はない。これはむしろ「イメージ」の領域が「アイコン」の領域にはみ出してきたもの、あるいは端的に「イメージ」と考えるべきである。われわれは『スペースインベーダー』(1978年)のUFOを指して「UFOのアイコン」(記号)と呼ぶことはできても、同じ意味で『ゼビウス』の「アンドア・ジェネシス」を「アイコン」とは呼べない。それはゲームの世界の外の「何か」を指示するメタファーというより、それ自体が「現実」である。その「証拠」に、当時作られた『ゼビウス』のポスターでは「アンドア・ジェネシス」は「ドット絵」の写真がそのまま用いられている。

すべてのオブジェクトが「二重性」を含むとはいえ、『テトリス』のブロックや『ゼビウス』のデカキャラは、通常理解されるデスクトップ・メタファー(「ゴミ箱」アイコンのような)とは明らかに異質な記号的性格を持っている。そうした性格をここでは仮に「イメージ」と(いう曖昧な語で)呼んだわけだが、この違いをより厳密に定義するために、記号学の知見を導入してみたい。

(5) ビデオゲームの画面における「意味論的」次元と「統語論的」次元の二重性

チャールズ・ウィリアム・モリスは『記号理論の基礎』(1938年)で、記号過程(semiosis)の三つの次元として意味論/統語論/語用論の三つを区別し、それぞれを記号学(semiotic)の別個の対象領域とした。意味論(semantics)とは「記号と対象との関係」を、統語論(syntactics)とは「記号と記号との関係」を、そして語用論(pragmatic)とは「記号と解釈者との関係」をそれぞれ対象とする¹⁰⁾。このうち発表者が注目するのは意味論と統語論の区別である。本発表ではモリスの区分を援用し、ビデオゲームの画面における「意味論的次元」と「統語論的次元」を次のように定義したい。

意味論的次元＝画面上の物体や行為が持つ、画面外(ゲーム世界外)の事象との間の対応関係(メタファー、類似)
統語論的次元＝画面上の物体や行為が持つ、画面内(ゲーム世界内)での意味や機能

言うまでもなくこの区別は、前節で論じた「アイコン/イメージ」の二重性に重なるが、こう定義することでより厳密な定義・議論が可能となる。また東がジジエクに反論するために導入した「スクリーンの二重化」も、記号学的視点に立つことでよりエレガントに説明可能である。

さてそれでは、ビデオゲームの画面における「意味論的」次元と「統語論的」次元の二重性とはいかなる事態か。それを理解する上でもっとも適切なジャンルはスポーツゲームである。

(なお予め断っておけば、発表者はこの記号学的区分は、今後ビデオゲームのジャンルを定義・説明していく上できわめて有効であろうと考えている。すなわちジャンルによって、この二つの次元の関係には様々な偏差がある。だが本発表ではそこまで踏み込めない。)

例えば『プロ野球 ファミリースタジアム』(1986年)を初心者がプレイする際にもっとも苦労するのが「フライ」の処理である。このゲームはボールの「影」を地面に表示することで「高さ」の次元を擬似的に表現する¹¹⁾。そこから「フライを捕る」という行為は「ボールの影と野手のキャラクターの座標を重ねる」というこのゲーム独特の行為に置き換えられる。むしろ「フライを捕る」という行為そのものは、現実の野球の運動を模した「メタファー」と言えるが、実際にこのゲームの中で行われる行為(影合わせ)はおよそ現実の野球とは関係がない。すなわちここでは、意味論的次元(「フライを捕ってアウトにする」行為)と統語論的次元(「ボールの影と野手の座標を合わせる」行為)が著しく乖離していることになる。

そしてこの二つの次元の区分はゲームの上達方法を理解する上でも有益である。初心者は、あるゲームの「意味」や内容を理解するために、まずはその意味論的原理を習得しなくてはならない。だがそれだけではただ「遊べる」という段階を出ず、そのゲームが「うまくなる」ためには、むしろ意味論的原理(それはしばしば「邪魔」な先入観となる)を一旦「括弧」に入れて、そのゲームの統語論的原理をマスターしなくてはならないのだ。

¹⁰⁾ モリスによる記号過程の三分類(Morris 1938, 6-7)。

(1) 記号過程の意味論的次元(semantical dimension of semiosis) = 記号と記号を適用できる対象との間の関係

(2) 記号過程の語用論的次元(pragmatic dimension of semiosis) = 記号と解釈者との間の関係

(3) 記号過程の構文論的次元(syntactical dimension of semiosis) = 記号どうしの形式的な関係

¹¹⁾ 2D(二次元)グラフィックのビデオゲームにおける擬似3D(pseudo-3D)の表現のヴァリエーション——「影」の表示もその一つである——については以下の拙論に詳しい。吉田寛「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『美学芸術学論集』第7号、2011年、pp. 31-49(近刊)。

だがその場合でも、意味論的原理がまったく不要となる、という訳ではない。現実の野球のルールや運動との対応関係がなければ、そもそも「野球ゲーム」を遊ぶことはできない。

さらに、この意味論／統語論の区分を導入することで、しばしば曖昧に用いられるゲームの「リアリティ」という概念を比較的すっきりと説明し直すことができる。一般に、あるゲームが「リアル」であると言われるとき、そこで意味されているのは「グラフィックの綺麗さ・精密さ」であることが大半である。だがこれは「意味論的次元におけるリアリティ」でしかない。他方「統語論的次元におけるリアリティ」は、あるオブジェクト（キャラクター）の運動や行為がそのゲーム世界内部で首尾一貫性や必然性、恒常性を持つかどうかに関わる。言い換えると、インタラクティブなメディアであるビデオゲームにおいては、キャラクターのアイコンやオブジェクトをより複雑・精緻に描画すれば、それだけで「リアリティ」が得られるわけではない。それは「意味論的リアリティ」にすぎない。その複雑・精緻になったアイコンやオブジェクトをゲームの画面内の動作やアルゴリズム（当たり判定など）の中でしっかりと位置付け、機能付けることで、つまり「統語論的リアリティ」を付与することで、はじめてゲームは「リアル」になるのだ。そしてこの点でビデオゲームは——もしも仮に「意味論的」には同じ題材やキャラクターを扱っていても——アニメーションや漫画から大きく隔たっていると言えよう。

(6) 語用論的次元の交差——「キャラクター」の存在

さてそうすると、モリスによる記号過程の三区分のうちのもう一つ、語用論はどうなるだろうか。ここで（やや強引に）それをビデオゲームの画面と関係づけてみよう。

（私の当初の関心は、アイコン／イメージの二重性を記号学を援用して説明することにあり、意味論／統語論の区別が使えることを「発見」して満足していた。だが主催者側との打ち合わせ時に「では語用論は？」と聞かれて、そこから俄に考え始めた。従って本節の考察はまだ深みに欠ける。）

「記号と記号の解釈者と間の関係」を対象とする語用論は、モリスによれば、記号の意味や解釈というより、その成立条件に関わる¹²⁾。従って、ビデオゲームの画面の独自性を語用論的観点で考察する場合には、そのインタラクティブ性が重要になるのは間違いない。だがインタラクティブなメディアは他にもたくさんある。その中からビデオゲームのインタラクティブ性をとくに際立たせるのは「キャラクター」の存在である。PCのデスクトップ（OS）上に「アイコン」や「カーソル」はあっても「キャラクター」はない。そこには「私」も「相手」もない。逆に言えば、PCのデスクトップでも携帯電話のモニターでもインタラクティブアートでも、画面の上に「操作可能なキャラクター」が出てきた時点で、それはすでに「ゲーム」と言える。

この「キャラクター」を基点として、画面（空間）の認知や出来事の認識、あるいはそもそも世界の分節化自体が生じることが、ビデオゲームの最大の特徴である。ウォルフによれば、ビデオゲームの画面内で起こっていることは基本的に以下の四つのどれかに該当する（Wolf 2003, 50）。

- ①＝プレイヤーが操作するキャラクター（player-character）
- ②＝コンピュータが操作するキャラクター（computer-controlled character）
- ③＝①と②によって操作もしくは使用可能なオブジェクト（objects）
- ④＝①と②によって操作や変更が不可能な背景環境（background environment）

むしろこれらのカテゴリーは固定的ではなく、ある一つのオブジェクトがこれらのカテゴリー間を自由に移動することもできる。境界も曖昧である。例えば、最初は③としてプレイヤーの目に映っていたオブジェクトが突如②に変わる、ということはゲームデザインの常套手段である。

また①は必ずしも画面上に表示されるとは限らない。いわゆる「FPS」（ファーストパーソン・シューティングゲーム）では当然「自分」は画面上に表示されない（オフスクリーン）し、『テトリス』（③→④の反復によって「自分」の存在が暗示される）のようなパズルゲーム等でも同様である。つまり①はさらに次のように下位区分が可能である。

- ❶（アイコン等によって）代理表象される場合
 - ・キャラクターベース（パックマン、マリオ etc...）
 - ・機能ベース（車、タンク、飛行機、パドル etc...）
- ❷暗示される場合
 - ・非一人称視点
 - ・一人称視点（主観視点）

¹²⁾ 「語用論的規則（pragmatic rules）は、記号媒体（sign vehicle）が解釈者のどういう条件のもとで記号（sign）になっているかというその条件を述べる。」（Morris 1938, 35）

そしてビデオゲームの画面を語用論という観点から捉える場合、とくに興味深いのは②の(とくにそのうち一人称視点の)ケースである。その場合、ゲームの画面は、画面外(オフスクリーン)にいと「暗示」される「私」の視点に基づいて構成・描画される。つまりそこでは、読解されるべき「記号の体系」そのものの成立と変化を、画面外に暗示される「私」が司っていることになる。これが単なる「キャラクター」の問題系を超えることは明らかだ。ここには、先にわれわれが「意味論的次元と統語論的次元の二重体」と定義したゲームの画面に対し、いわば「垂直」に交差する次元——あるいは「メタ」の次元——として、画面外に暗示される「私」と画面との緊密な結びつきが生じている。これこそまさに語用論の次元である。

これを裏返しに言えば、ビデオゲームをプレイする「私」とは、画面の「語用論的効果」として画面外(オフスクリーン)に暗示(捏造)される「記号学的」存在である。それは単なる「鑑賞者」としての「私」ではない、ビデオゲームの経験に特有の「私」である。その「私」はゲームをプレイする(モニターの前に座る)現実の「私」とは必ずしも重ならず、それどころか、しばしばそれよりも「強い」。つまりここにも「二重性」とズレがある。このズレは「キャラクターに感情移入ができない」といった観念的次元に属するというより、それ以前の、もっと物質的——あえて発表者が不慣れな言葉を使えば「身体的」——な次元の問題である。いわゆる「ゲーム酔い」は、こうしたズレ、つまりゲーム画面の「語用論的効果」として生じる「私」と、現実の「私」との乖離が拡大したときに生じる現象として(も)説明可能だろう(もちろん、ビデオゲームが目と耳と手の複合メディアであることも大きく作用している)。「ゲーム酔い」の対策として通常——科学的根拠は疑わしいが——「慣れれば大丈夫」と言われることも、それが車酔いなどとは違い、あくまでも「記号学的」な酔いであることを証し立てていよう。

以上、本発表では記号過程の三区分別を援用して、ビデオゲームの画面の独自性を分析・記述する、という試みを行ってきた。発表の中では、コンピュータのデスクトップ(GUI)やアニメーションなど近接領域に対するビデオゲームの画面の独自性を過度に強調(捏造?)した自覚があるが、それは本発表が、ビデオゲームに独自なものを感性学的に考察するプロジェクトの一環であるという性格に鑑みて、ご容赦願いたい。発表者は実際には、ビデオゲームの独自性にさほど拘っているわけではなく、考察を重ねた結果、最終的にそうしたものが無いなら無いでまったく構わない。このプロジェクト自体が一つの「ゲーム」なのであるから。

また発表中にも触れたが、本発表を準備しながら、記号学的な統語論/意味論の区別は、ビデオゲームにおけるジャンルの区分や特性を検討する際にいっそう大きな力を発揮するだろうと薄々感じてきた。例えば、統語論的次元と意味論的次元の乖離は、スポーツゲームでは相対的に大きい、パズルゲームでは小さい。またグラフィックが「リアル」なゲームほど、統語論的次元をきっちりと確立できず、結果的に「クソゲー」が生まれるリスクが高い、等等。

いずれにせよ、発表者が構想するビデオゲームの感性学にとって、記号学が重要であることがますます分かってきたので、よろしくご教示をお願いしたい。

【引用文献】

Apple Computer. *Human Interface Guidelines: The Apple Desktop Interface*. Reading, Mass.: Addison-Wesley, 1987.

東浩紀「サイバースペースは何故そう呼ばれるか」(初出1997~2000年)、同『サイバースペースはなぜそう呼ばれるか+』河出書房新社、2011年、pp. 7-215に所収。

Morris, Charles W. *Foundations of the Theory of Signs*. Chicago: University of Chicago Press, 1938.

(=チャールズ・ウィリアム・モリス著、内田種臣・小林昭世訳『記号理論の基礎』勁草書房、1988年)

サイトウ・アキヒロ『ゲームニクスとは何か——日本発、世界基準のものづくり法則』幻冬舎、2007年。

タークル、シェリー『接続された心——インターネット時代のアイデンティティ』日暮雅通訳、早川書房、1998年。

(=Sherry Turkle. *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. New York: Simon & Schuster, 1995)

Wolf, Mark J. P. "Abstraction in the Video Game." in: Mark J. P. Wolf & Bernard Perron (eds.). *The Video Game Theory Reader*. New York & London: Routledge, 2003, pp. 47-65.

吉田寛「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『美学芸術学論集』第7号、2011年、pp. 31-49(近刊)。

Žižek, Slavoj. "Cyberspace, or, How to Traverse the Fantasy in the Age of the Retreat of the Big Other." in: *Public Culture*. Volume 10, Issue 3, 1998, pp. 483-513.

(=スラヴォイ・ジジェク著、松浦俊輔訳「サイバースペース、あるいは幻想を横断する可能性」、『InterCommunication』24号(1998年春)、pp. 84-97)