

[研究論文]

# テレビゲームの感性学に向けて

吉田 寛

[研究論文]

# テレビゲームの感性学に向けて

吉田 寛

Towards a Conception of Video Game Aesthetics  
Hiroshi Yoshida

Video games have attracted a number of Japanese academic researchers in recent years, but very few attempts have been made in the field of aesthetics, as the science of human senses. The field is already understood from industrial, socio-logical, and technological points of view, but it remains unknown how the experiences of video games have formulated or, at least changed our visual imagination and physical orientation. This paper explores a future conception of "video game aesthetics," examining its specific effects on the human body and senses. As an initial step, we focus here on the "scrolling effects" (the vertical or horizontal scrolling of the TV screen) in video games.

At its beginning stage, namely the days of "Pong" (Atari, 1972) and "Circus" (Exidy, 1977), no video game needed or made use of the scrolling effect. At that time, the physical frame of the TV screen signified the whole universe for the games and their players. Scrolling of the screen first appeared within "Monaco GP" (Sega, 1979), one of the early vertical scrolling driving games. It opened up the game world into upper and lower directions. Horizontal scrolling was then introduced within "Scramble" (Konami, 1981), the foundation of horizontal scrolling shooting games. This opened the universe of the game world, and the visual imagination of the players, into all four directions. These scrolling effects not only introduced the concept of "height" or "gravity" into video games, but also greatly enhanced its powers of expression, even equal to the works of movies, computer graphics, and interactive media art.

## 序

ここ数年、テレビゲームを現代日本に特有の一つの文化として見直そうという試みが盛んになされている。日本のコンピュータ産業の発達史や1980年代以降のサブカルチャーの歴史のなかでテレビゲームを正当に位置づけようという試みは、すでに十分に行われてきた。<sup>(1)</sup>しかしその一方で、テレビゲームによってしか経験できない身体感覺、テレビゲームによってしか喚起されない想像力とか何か、といった問題について満足な考察がなされてきたとは言えない。<sup>(2)</sup>テレビゲームの出現は、われわれの視覚的認知のあり方や空間的想像力には明らかに不可逆的な変化をもたらした、ということを多くの人が直感的に理解しているにも関わらず、である。こうしたテレビゲームの独自性の認識、言い換えれば「テレビゲームに特有のものとは何か」という問いへの手がかりは、それをアニメやマンガといったサブカルチャー全般のなかに回収することからは決して得られないし、またゲームを構成するプログラムをいくら分析しても得られない。サブカルチャー評論家ではなく、またゲーム作家でも、プログラマーでもなく、純粹にプレイヤーの視点から、テレビゲームの感性的経験を考えること。それが、本論が構想する「テレビゲームの感性学」——“aesthetics”をここでは「美学」ではなくこう訳したい——に他ならない。

テレビゲームの感性学には、テレビゲームがわれわれの感覺や身体、想像力にいかなる独自な経験を与える（与えてきた）のか、それはアートやスポーツといった古くから存在した感性的文化とどのくらい同一の次元で理解できるのか、あるいは逆にどこからが異質なのか、といった、これまでの技術的観点や社会学的解釈ではアプローチできなかった様々な問題が含まれる。しかしその全体像を示すことは、この小論にはあまりに過重な課題である。本論ではそのための第一歩として、テレビゲームの最も基本的な構成原理である「スクロール」という問題に焦点を絞り、テレビゲームの感性学的アプローチの意義と方法を確認したい。

## 第1節 スクロール以前のテレビゲーム

周知のようにスクロールとは、テレビ（パソコンのモニタで考えてもよいが）の画面を上下左右に動かし、まるで空間が連続しているかのような効果を与える技術である。

現在、スクロールのないテレビゲームはほとんど考えられない。しかしテレビゲームが登場した当初、画面のスクロールという可能性は誰にも思いつかなかった。テニスゲーム（いわゆるブロック崩し）の原形である『ポン』（アタリ、1972年）や、テレビゲームの概念を日本に普及させるのに貢献した『スペースインベーダー』（タイトー、1978年）といった初期のゲームにはスクロールの概念は存在せず、物理的に定まった画面（ブラウン管）の大きさが、そのままゲームの世界そのものであつ

た。これらのゲームにおいては、ブラウン管に映し出される画面が世界の全体であり、その画面の「外」にプレイヤーの想像力は及ばなかった。例えば『スペースインベーダー』を例に取るなら、左から右に動くUFOが、一体どこから来てどこに行くのか、また敵に当たらずに画面上方に消えていく弾がどこに行くのか、ということは誰も考えなかつた。すなわち最初期のテレビゲームでは、ゲームの空間は基本的に枠付けされた画面のなかで閉じていたのである。この閉じた世界を一気に解き放ったのが、スクロールであった。スクロールの概念が導入されることにより、プレイヤーは、目の前で展開する画面（世界）を直視しつつ、同時にその外の世界についても想像を及ぼすようになつたのである。これはゲームの側にとっても、われわれの身体の側にとっても、重大な変化であった。

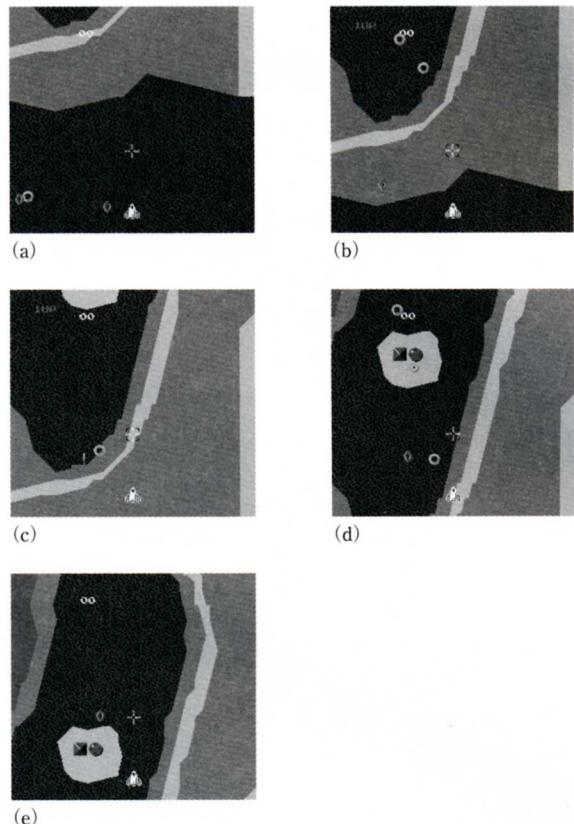
本論ではテレビゲームに初めてスクロールの概念を導入した『モナコGP』（1979年）から「手前へのスクロール」という実験的技法を取り入れた『クラッシュ・バンディー』（1996年）までの展開を考察しながら、ゲームにおけるスクロールがわれわれの感性にもたらす効果を検討する。以後詳細に見ていくことになるが、スクロールがプレイヤーの想像力と心理に及ぼす影響は、それぞれのゲームごとに実に多種多様である。だが確かなことは、テレビゲームが、誕生からわずか30年の間に、単なる反射神経を競う遊具から、一つの世界観をも提示できる文化へと「成長」する——筆者はこの進歩史観には必ずしも賛同できないが——過程で、スクロールの概念は不可欠な要素であった、ということである。

## 第2節 テレビゲームにおけるスクロールの基本的パターン

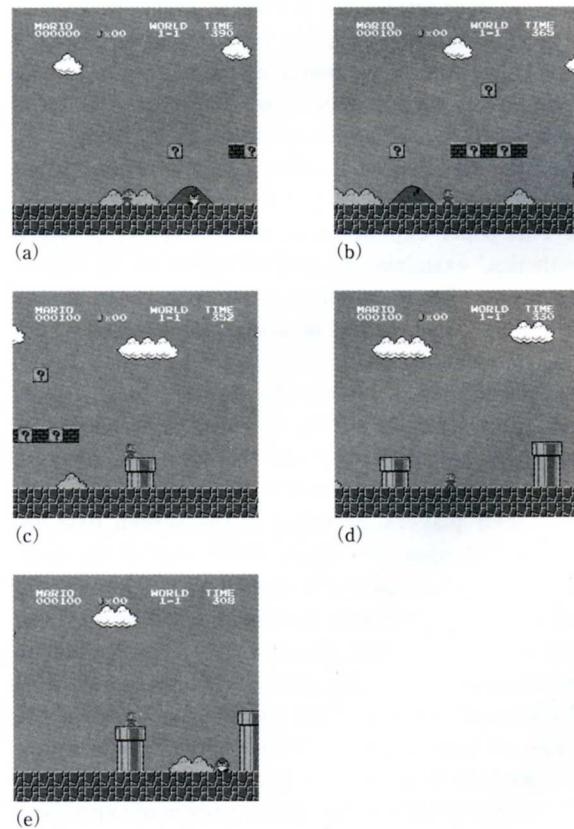
まず初めに、テレビゲームに親しんでいない読者のためにも、スクロールの基本的パターンを確認しておかねばならない。

縦スクロールの例として『ゼビウス』をあげる（画面はファミリーコンピュータ版、1984年）。時間軸に沿って図①（a）から（e）へと進行する。このゲームでは、プレイヤーが操作する自機ソルバルウの位置に依らず、画面は一定の速度で強制的に上方へと進んでいく（第6節で論じる強制スクロール）。

一方、横スクロールの例としてここでは任天堂の『スーパーマリオブラザーズ』（1985年）をあげる。同じく時間軸に沿って図②（a）から（e）へと進行する。ただしこのゲームでは、プレイヤーがキャラクター（マリオ）を動かさない限り、基本的に画面はスクロールしない（第6節で論じる任意スクロール）。ただし、一度右方向に動いた画面構成は、マリオが左端に戻っても変化しない。すなわちプレイヤーは、スクロールと共に右方向に進んでいくものの、一度過ぎ去った左方向には戻れない。これを本論では「不可逆的」なスクロールと呼び、プレイヤーの意志によって自由に画面を左右（もしくは上下）にスクロールできる「可逆的」なそれと区別する。



図① 『ゼビウス』における縦スクロール  
(a から e の順序で進行する) (©ナムコ, 1984)



図② 『スーパーマリオブラザーズ』における横スクロール  
(a から e の順序で進行する) (©任天堂, 1985)

### 第3節 縦スクロールの登場——「エレメカ」から『クレイジークライマー』

さてテレビゲームの歴史上、初めてスクロールを導入した作品は、セガが1979年に発表したレーシングゲーム『モナコGP』である（図③）。今日も続くF1ゲームの元祖とされるこの作品では、車が進むのに応じて背景（他の車、道路）が上から下へと流れる。スクロールがレーシングゲームと共に始まったことには、次のような歴史的必然性があった。

ゲームセンターというのは戦後の進駐軍文化から育ったものであり、言うまでもなくビデオゲームがそこに入ってくる前——すなわち『ポン』が登場した1972年以前——から存在していた。当時ゲームセンターには、ジューキボックスやビリヤードと並んで、いわゆる「エレメカ」と呼ばれるアナログな——ICチップを持たない——電気式遊戯機具が置かれていた。エレメカには、スロットマシンやモグラ叩き、潜水艦、ガン射撃、エアホッケーといった数多くの種類が存在したが、その一つとして、背景が上から下に流れていくなかをプレイヤーがハンドルを使って車を左右に操作するドライブゲームがあった。初期のビデオゲームは、こうしたエレメカの代替物、もしくはその延長として開発されたから、レーシングゲームは当然その代表的ジャンルとなった。

実はセガには、これ以前にも『ロードレース』（1976年）というスクロールを用いたゲームがあるが、それは背景（道の外部）がモニタに直接印刷されている点で、依然エレメカに近いものであった（図④）。それに対して『モナコGP』では、自分の操作する車、自分以外の車、道路を含めた背景、それらのすべてがプログラムによって画面上にドット（電子の点）で描かれ、さらに、あたかも車が前進しているかのように、背景が上から下へと流れるのである。このゲームの縦スクロール（縦方向へのスクロールをこう呼ぶ）は、今日の意味でのスクロールの起源といえる。

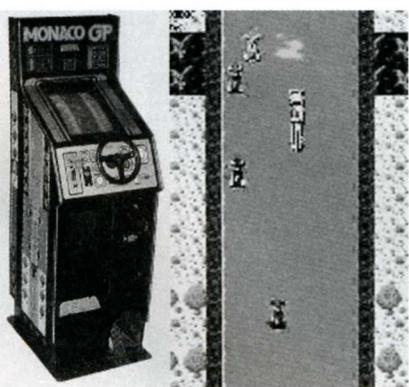
しかしその一方、『モナコGP』の縦スクロールは既存のエレメカを模倣・再現したものであり、テレビゲームに独自の可

能性を追求したものではない、という見方もできよう。そう考えるならば、真に「テレビゲーム的」な縦スクロールの誕生は、『クレイジークライマー』であるといえるかもしれない。

『スペースインベーダー』に続く大ヒット作となった『クレイジークライマー』（日本物産、1980年）は、2本のレバー（両手）を操作して、ビルの壁を上へ上へと上っていくゲームである（図⑤）。それを邪魔するべく、「敵」がカラスの糞や植木鉢を落としてくる。最上階にはキングコングがいるが——いわゆる「ボスキャラ」の観念もこのゲームで成立した——それをかわして屋上まで登れば、ヘリコプターで無事に脱出できる。縦スクロールはこのゲームの世界を拡大するばかりでなく、その目的=終点へのベクトルを形成している。つまりこのゲームはスクロールなしには成立しない。

またもう一つ重要なのは、スクロールによってプレイヤーが混乱しないよう、オリエンテーションの工夫がなされていることだ。画面の左端に現在どの地点まで登ってきたかを示す図が出ていていることがそれである。スクロールの導入によりプレイヤーは画面に見えている範囲を超えた大きな無限界の世界に一気に投げ込まれることになり、それはプレイヤーの心理に目的意識の希薄化や不安感を与えることになる。『クレイジークライマー』では、この問題を解決するべく、ビルの全体図と現在地を左端に表示したのである。

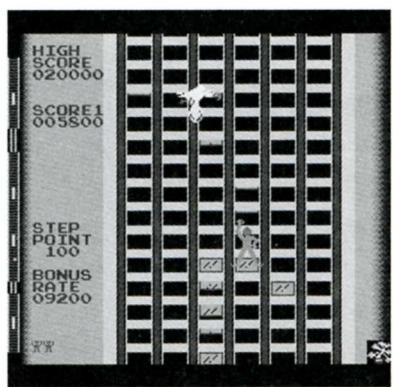
また、下方向のスクロールを取り入れた初期のゲームとして『スペランカー』（プローダーバンド、1983年）がある（図⑥）。このゲームでプレイヤーは、洞窟探検家を操作して、洞窟最下層にある秘宝の山を目指す。そのため当然、ゲーム進行は下方向を指向し、画面のスクロールは下方向となる。『クレイジーカライマー』のような視覚的全体図は与えられないが、代わりに「深度」の数字表記が画面の右上に常に示される。また何もしなくとも減っていく画面上部のゲージは、空気（酸素）の量を表していると解釈され（ピンの形をしたアイテムを取ると一定量回復する）、このゲームに一種の時間制限を付与すると同時に、地下に降りていくという緊張感をもたらしている（なお



図③ 『モナコGP』の筐体と画面  
（©セガ、1979）



図④ 『ロードレース』  
（©セガ、1976）



図⑤ 『クレイジーカライマー』  
（©日本物産、1980）

ファミリーコンピュータ版 [1985年] にはこのゲージはないため、ゲーム内容自体が大きく変質している)。

#### 第4節 横スクロールの登場——右側に気をつけろ！

一方、横方向へのスクロール、いわゆる横スクロールは、シーティングゲーム（ミサイルを発射して標的に当てるタイプのゲーム）のジャンルの発展から生まれた。最初に横スクロールを導入したゲームは『スクランブル』（コナミ、1981年）である（図⑦）。『スペースインベーダー』や『ギャラクシアン』といった、それまでのシーティングゲームは、プレイヤーが操作する機体が左か右に動いて上方に向かってミサイルを発射するものであった（ただしどちらも画面のスクロールはない）。これに対して『スクランブル』が横方向のスクロールによって作られた理由は、対空用のミサイル（ショット）と対地用のそれ（ボム）を使い分けて、空と陸の双方の敵を破壊していくというオリジナルな戦術を売りにしたからである。すなわちここでわれわれは、横スクロールのゲームには縦スクロールのゲームにない「高さ」の観念がある、ということに気付かされるのだ。

だがここで一つ問題なのは、その方向である。『スクランブル』が前例をなし、今日のゲームでも支配的になっている、左から右へと自機が進行するという方向性（これ以後、右スクロールと呼ぶ）はどうして決定されたのか、言い換れば、逆はどうしてまずかったのか、という点である。縦スクロールの場合、これは問題にならない。プレイヤーの視線（手前から奥、下から上）が決まっている上、前進（ドライブゲームの場合）や重力（『クレイジークライマー』）の観念が前提にあるために、下から上へのスクロールが自然である。『スペースインベーダー』では自機が「こちらから向こうに」（＝下から上に）ミサイルを発射するのに対し、敵は上から下へと弾を「落として」くる。逆はありえない。ところが横スクロールの場合、原理的には、自機は左右のどちらに進んでもいいはずだ。ではどうして『スクランブル』では右スクロールが選ばれたのか。

この問い合わせに対して本論では二つの仮説を提示したい。第一にフィジカルな理由として、左手で十字（方向）レバーを操作し

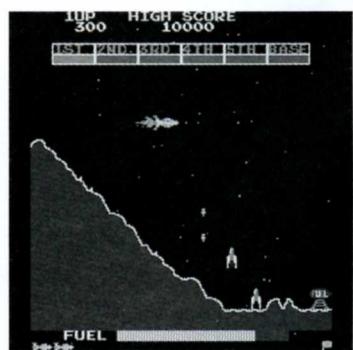
て右手でミサイルを発射するというボタン入力の方法（後にファミコンのコントローラーにも継承されるもの）が、すでに『スペースインベーダー』以降、定着していたことがあげられる。この場合、われわれが体の内側（すなわち右）にレバーを倒す（体軸を閉じる）と自機が前進し、外側に倒す（体軸を開く）と自機が後退するという方向性は、緊張を伴う身体的動作の観点でも、またゲーム画面の構成原理の面からも、自然である。自機は画面の左側（できれば左端）にいるのがノーマルな状態であり、そうなるとミサイルは自ずと左から右へと進むことになる。その結果、敵は右側から登場し、スクロールは右方向となる。

第二に、われわれの目は左よりも右にいっそ注意を向ける傾向があるという認知生理学的な要因がある。もっともこれもどこまで一般的かは分からぬが、右利きの人が多いとされる日本人の場合、とくにそれは顕著である。しかしヨーロッパでも古くから、文字を左から右に読み書きする習慣があり、そこでも視線のベクトルは左から右にスクロールする。また演劇の世界でも重要な人物は観客からみて右手（上手）から登場させる慣習が一般的である。さらに初期の映画の例を考えてもいいだろう。それを見た当時の観客が驚いて思わず身を引いたことで知られる、リュミエール兄弟の有名な『ラ・シオタ駅への列車の到着』（1897年1月4日以前）では列車は右手からホームに入ってくる（図⑧）。また1900年のパリ万博開催中に彼らが撮った映像の一つで、最古のスクロール映像と言われる『動く歩道と電車 Plate-forme mobile et train électrique』は、図らずもテレビゲームの空間を予見している（図⑨）。ここでは右手から左手へと電車が走る様子を背景にして、左から右に人々を乗せて動く歩道が映されているのだ（いわば強制的右スクロール！）。これらが象徴するように、「重要な何か」が右から登場し、われわれの注意を右側に引きつけることは、映画の黎明期からの基本的文法の一つとなってきた。ゴダール映画のタイトルを借りて言うなら、まさに「右側に気を付けろ！」ということだ。<sup>(3)</sup>

いずれにしても『スクランブル』および、その発展作として大ヒットした『グラディウス』（コナミ、1985年）のヒットに



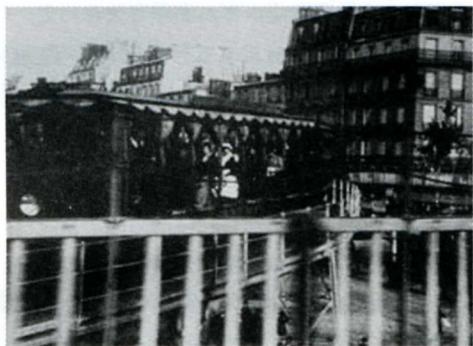
図⑥ 『スペランカー』（©ブローダーバンド、1983）



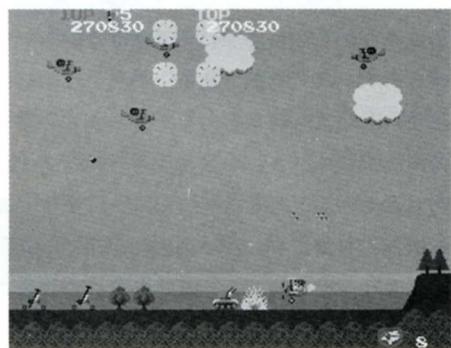
図⑦ 『スクランブル』（©コナミ、1981）



図⑧ リュミエール兄弟『ラ・シオタ駅への列車の到着 (Arrivée d'un train à la Ciotat)』(1897年1月4日以前)



図⑨ リュミエール兄弟『動く歩道と電車 (Plate-forme mobile et train électrique)』(1900年)



図⑩ 『スカイキッド』(©ナムコ, 1985)



図⑪ 『ザクソン』(©セガ, 1982)

よって、左から右へのスクロールがテレビゲームの不動の文法として確立された。これにあえて挑戦するかのように、ナムコは『スカイキッド』(1985年)で右から左への横スクロールを導入したが、単発の試みに終わり、このゲームは結果的に日本で唯一の左方向スクロールのシューティングゲームとして名を残すことになった(図⑩)。なお他のジャンルの例では、『ボコスカウォーズ』(アスキー, 1984年)なども左スクロールである。

### 第5節 縦スクロールにおける「高さ」の表現——『ザクソン』と『ゼビウス』

先述のように横スクロールはテレビゲームの世界に「高さ」の観念をもたらし、対地上と対空中のミサイルを打ち分ける楽しみをプレイヤーにもたらした。『スクランブル』の新しさはそこにあった。しかし1980年代前半のテレビゲームは、「高さ」の表現のために、他にも様々な試行錯誤を行っていた。それはブラウン管の二次元空間のなかに、いかにしてヴァーチャルに三次元の空間を作り出すかという、今日まで様々な分野で挑戦されている技術的課題の原形でもあった。

例えば『ザクソン』(セガ, 1982年)は斜め方向へのスクロール(いわゆるクォータービュー)を採用して、「高さ」の次元を直接に表現しようとした(図⑪)。この珍しいシューティングゲームでは、プレイヤーは通常のように自機を前後左右ではなく、上下左右に動かす。しかし機体の現在の「高さ」が分かりにくく、地上の障害物に衝突しやすい。というのも、クォータービューの画面では——結局は二次元座標に投影されるので——「高低」は「前後」および「左右」の動きと区別がつかないからである。そのため『ザクソン』では、自機の現在の「高さ」を示す座標軸が画面の左端に別についている。この視覚化しきれない「高さ」の次元を身体化できるかどうかが、このゲームのポイントである(実際、難しい)。『ザクソン』の魅力(と同時に欠陥)はここにあった。このゲームは(斜めスクロール自体の限界なのだが)地上の障害物に衝突しやすい、ミサイルを敵に当てづらいなど、あまりに難易度が高く、家庭用ゲーム機にも移植されずに忘れ去られた。またこれ以降も、斜めスクロールのゲームは『メルヘンメイズ』(ナムコ, 1988年)などわずかな例外を除いてほとんど作られていない。

では、従来の縦スクロールのゲームにおいて「高さ」の観念を表現するのは不可能なのか? この問題に挑戦してエレガントな解決を与えたのが、『ゼビウス』(ナムコ, 1983年)であった(図⑫)。横スクロールのゲームの特権と考えられてきた空中と地上への弾丸の打ち分けを『ゼビウス』は縦スクロールにおいて可能にした。このゲームでは対空への攻撃はこれまで通りの(『スペースインベーダー』と同様の)感覚で行われるのに対して、地上への攻撃はブラスターの「照準」を合わせて行う(図⑬)。照準が合った時点で発射しすると、ワンテンポ

遅れて地上の敵に当たるのである。空中の敵はすぐ目の前にいても瞬時に打ち落とせるが、地上の敵は（そこにミサイルが落ちるまでの）一定の時間をする。『ゼビウス』では、「照準合わせ」に含まれるこの時間差によって「高さ=地上への距離」が表現されているのだ。この「照準合わせ」のシステムはその後『ツインビー』（コナミ、1985年）でも採用され、縦スクロールのシューティングゲームの基本文法として確立された。他方で、『スターフォース』（テーカン、1984年）や『スター・ソルジャー』（ハドソン、1986年）のように、「高さ」の観念がない（すなわち対空ミサイルで地上の敵も倒せる）縦スクロールのシューティングゲームも数多く作られたが、ゲームの文法が洗練されていく過程で、操作が単調であるだけでなく、世界観としても「不自然」とみなされ、次第に淘汰されていった。

#### 第6節 スクロールと結びついた諸問題

さてスクロールとゲーム空間との関わりを考える上で「高さ」にならんで重要な要素に「時間」がある。ある一定の速度で画面がスクロールすることには実は「時間」の観念が内包されているのだ。『ゼビウス』と『グラディウス』はスクロールの方向が縦か横かという違いはある、プレイヤーの意志に関わらず常に一定の速度で画面が流れていくという点では同じである。プレイヤーの操作によらず、いわば画面自体が勝手に、目的地に向かって進んでいってしまうのだ。これを本論では「強制スクロール」と呼びたい。そこには客観的（そしてプレイヤーにとって超越的）な時間の進行がある。

この強制スクロールは、基本的に「停止」しない飛行機をプレイヤーが操作するようなゲームでは「自然」であるが、そうではない種類のゲームもある。『クレイジークライマー』のようにプレイヤーの止まる、あるいは戻るという動作に合わせて、画面を任意にスクロールさせなくてはならないゲームも存在する。これをここでは任意スクロールと呼ぼう。シューティングゲームでは『ファンタジーゾーン』（セガ、1986年）が、アクションゲームでは『スーパーマリオブラザーズ』（任天堂、

1985年）が横方向の任意スクロール（ただし後者のスクロールは不可逆的）の代表的な作品である（図14）。

これら任意スクロールのゲームでは、強制スクロールとは異なり、画面の進行がプレイヤーの操作に委ねられる。つまりそのゲームの世界の「時間」はプレイヤーの主観的な時間と一致することになる。そのため、強制スクロールのゲームにはない要素として「制限時間」が新たに設けられる。この制限時間は、強制スクロールのスピードと同様に、恣意的（とはいえゲームがバランスよく成立するための配慮が必要だが）かつプレイヤーにとって超越的な（無根拠かつ操作不能）ものである。もちろんゲームセンターにおいては、回転率という経営的観点からも制限時間は必要なわけだが、任意スクロールのゲームは、ゲームとしての本性上、それが不可欠なのだ。そもそも（テレビゲームに限らず）あらゆるゲームには、超越的な「法=規則」が必要である。プレイヤーはその「法=規則」を内面化することで初めて目的意識を持ち、ゲームを楽しむことができる。

さらに、またプレイヤーが上下左右に自由に画面をスクロールできるゲームも存在する。その最初期の例は『ラリーX』（ナムコ、1980年）である（図15）。敵の自動車をかわしつつ迷路のなかを縦横無尽に走り回りながらフラッグを全て取るのがこのゲームの目的である。当然、この種の全方向スクロールのゲームでは、何らかの手がかりがない限り、プレイヤーはどの方向に進めばよいか選択できない。スクロール自体がゲームの目的を規定しないからである。『ラリーX』の場合は、メイン画面の右側にレーダーの画面が設けられ、自機と敵機、取るべきフラッグの位置を示している。ただしこのレーダーは座標関係を示すものでしかなく、実際に走るコースでは思わず迂回を強いられることがしばしばである。つまりこのレーダーは現

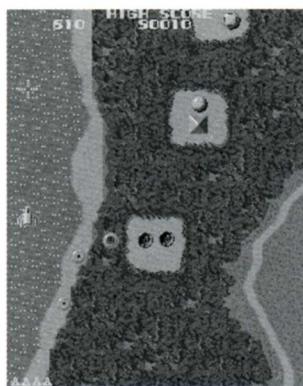


図12 『ゼビウス』（©ナムコ、1983）

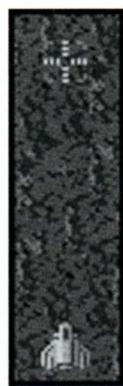


図13 『ゼビウス』の対地上用ミサイル（ブロスター）の照準（©ナムコ、1983）

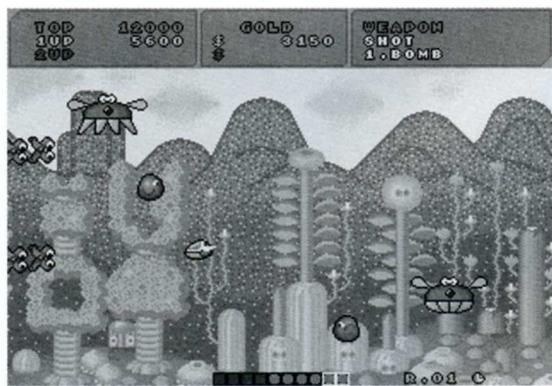


図14 『ファンタジーゾーン』（©セガ、1986）

実のカーナビゲータに比べて圧倒的に不便であるが、実はこの「不便さ」がこのゲームの快楽の源となっている。『ラリー X』のプレイヤーは、二つの画面をつねに交互に見比べて、進むべきコースを戦略的に考えなくてはならないが、実はこの「不自由」なプレイスタイルこそが、このゲーム独自のスリルと刺激を生んでいるのだ。

ナムコはこのレーダーマップのシステムをシューティングゲームに応用し、初の全方向（実際には8方向）スクロールシューティングである『ボスコニアン』（1981年）を作った（図16）。この作品では自機はつねに画面中央に位置し、方向レバーを倒すと「地」（背景）である宇宙空間の方が8方向にスクロールする。だが、宇宙を舞台にしたシューティングゲームでこのシステムは失敗であった。というのも、画面の9割以上を占める「地」の部分が動くために多くのプレイヤーは現実にゲーム酔いしてしまうからである。そのためかどうかは分からぬが、このゲームはプレステーションの『ナムコミュージアム Vol.1』（1999年）に収録されるまでどの家庭用ゲーム機にも移植されなかった。

## 第7節 3D（立体的）スクロールとテレビゲームの未来

歴史を振り返ってみると、今日のテレビゲームの根本的文法である画面のスクロールは、基本概念としてはすでに1980年代前半に完成されていたと言える。画面の「奥」の消失点に向かってのスクロール（いわゆる「3D」ゲーム）は、レーシングゲームの『ポールポジション』（ナムコ、1983年）が初めて導入したものだが、『スペースハリアー』（セガ、1985年）がそれをシューティングゲームに取り入れて以後、急速に普及した（図17）。もちろんテレビゲームである以上、「3D」もヴァーチャルな効果にすぎないのだが、少なくともプレイヤーの想像力にとっては「3D」のゲームは「2D」のそれに比べてより「リアル」であった。今日全盛を誇る「ポリゴン」ゲームのルーツもここにある。だがこの「3D」には大きな落とし穴がある。3D技術の向上による「リアルさ」の追求が、しばしば、テレビゲーム本来の価値の追求と無関係になされることだ。経験的にいえば、機械の性能の向上と相俟って「現実模倣」の傾向がゲームの業界を支配するようになって以後、冒頭でも述べた「テレビゲームに特有のものとは何か」という問い合わせなくなっている。ゲームは果たして「進歩」するのか、もしするとしても技術の進歩が必ずしもゲームの進歩とはいえないのではないか、技術的な可能性の増大はむしろゲーム的な想像力を萎縮ないし退化させてしまうのではないか、われわれは今こそ問わねばならない。

テレビゲームの行方を考えるために、本論が最後に取り上げる例は『クラッシュ・バンディクー』（ソニー・コンピュータエンタテインメント、1996年）である。このゲームには従来

までの横スクロールに加えて、奥方向へのスクロール、手前方向へのスクロールが登場する。このうち奥スクロールは通常の3Dゲームの延長上にあるといえるが、手前スクロールはこのゲームのオリジナリティである。このゲームの開発者マーク・サニーは早くから3Dの表現に積極的に取り組んできたプログラマーであり、かつてアタリ社で『マーブル・マッドネス』（1984年）を制作し、ポリゴンかと見紛うような高質の3D画面（実際はクォータービュー）を実現した（図18）。『クラッシュ・バンディクー』の手前スクロールはもちろんポリゴン技術によって可能となったものだが、興味深いのは、これがどういった必要からこのゲームに導入されたかという点である。

『クラッシュ・バンディクー』は、テレビゲームとしては珍しく「逃げる」という主題を扱っており、そこに手前スクロールの必然性があった。「画面の奥（あちら）に向かって逃げる」という設定ももちろん不可能ではないが、そうすると逃げる主人公の背中しかプレイヤーには見えないことになる。逃げる主人公ができるだけ大きく映し出し、その表情や身振りにプレイヤーを効果的に感情移入させるためには、「画面の手前（こちら）に向かって逃げる」という設定の方があきらかに優れている（図19）。このゲームの手前スクロールの面を見て、映画『レイダース～失われた聖櫃』（1981年）のインディー・ジョンズが岩から逃げるシーンにそっくりだと感じる人も多いはずだ。実際、このゲームはサニーが「ハリウッドの見せるノウハウを生かし（…）ゲームを作ろうというコンセプト」で、映画会社のユニヴァーサル・インターラクティブ・スタジオで製作したものである。手前スクロールは、その後も『デューブリズム』（スクエア、1999年）や『ドナルドダック』（ubi、2001年）によって取り入れられたが、いずれもその目的や必然性が曖昧なために失敗作となっている。技法の新奇さだけではゲームとして成り立たないことを示す好例であろう。

映画の演出をヒントにして、それをインターラクティブなテレビゲームの世界へと変換した『クラッシュ・バンディクー』の手前スクロールの例は、今日テレビゲームが他のあらゆるアートの領域を取り込み、かつそれを凌駕しうるメディアにまで成長したことを示唆している。今後テレビゲームに課された使命の一つは、一つの柔軟な媒介=転換機（メディア）として自らを提示・開放し、ゲームの世界の外側で育まれた様々な想像力を取り込み、ゲームとしての新たな形式や運動を与えていくことかもしれない。そこにおいてテレビゲームはほとんどインターラクティブなメディアアートと境界が無くなるだろう。それをテレビゲームの完成と呼ぶべきか、あるいは終焉と呼ぶべきかは、まだ分からぬ。だが少なくともいえることは、リアルな現実世界の模倣・再現を追求するのか、あるいは純粋なゲーム的想像力を回復するのか、という二者択一的なゲーム論争は、そろそろ歴史的役割を終えつつあるということだ。そのために

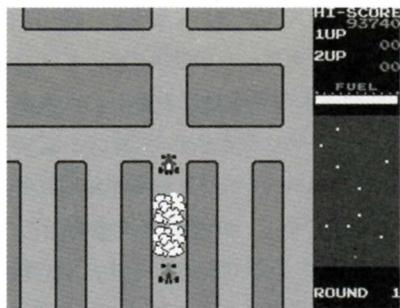


図15 『ラリーX』(©ナムコ, 1980)

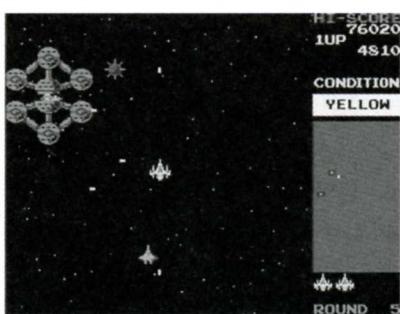


図16 『ボスコニアン』(©ナムコ, 1981)

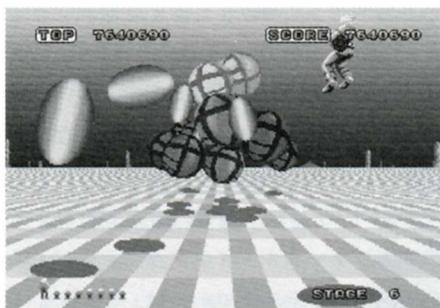


図17 『スペースハリアー』(©セガ, 1985)

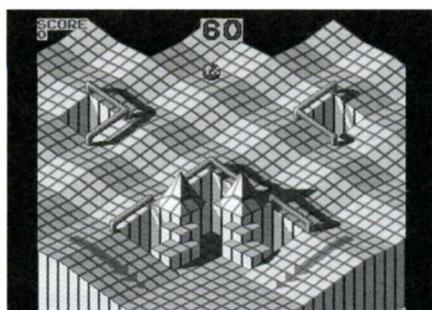


図18 『マーブル・マッドネス』(©ATARI, 1984)



図19 『クラッシュ・バンディクー』(©SCE, 1996)

もテレビゲームの感性学は、あたかも美やアートの歴史を一から辿り直すような手つきでテレビゲームの発展をつぶさに検証しながら、テレビゲームに特有の感性的な経験の位相を焙り出す思考を止めるわけにはいかないのだ。

### 註

- (1) 例えば以下の文献を参照。西村清和『電腦遊戲の少年少女たち』(講談社, 1999年), 榎山寛『テレビゲーム文化論——インタラクティブ・メディアのゆくえ』(講談社, 2001年).
- (2) 本論の出版直前に出た、サイトウ・アキヒロ, 小野憲史著『任天堂DSが売れる理由』(秀和システム, 2007年)は、「ゲームニクス」という独自の語を用いてテレビゲームの感性学的側面にアプローチしており注目できる。なお本論では、初期の業務用ビデオゲーム(アーケードゲーム)から今日の家庭用ゲームまでを総称して「テレビゲーム」と呼ぶ、かつては日本語でも「ビデオゲーム」の語がしばしば使用されたが、『テレビゲーム文化論』や『テレビゲーム解釈論序説』(八尋茂樹著, 2005年)等の題名が示すように、今日では「テレビゲーム」の語の方が、より人口に膚浅していると判断されるからである。例えば『広辞苑』(第四版, 1991年)は「テレビゲーム」を「(和製語)コンピューターを使い、ディスプレー上で行うゲーム、マイクロコンピューターの普及に伴い、一九七〇年代後半から流行」と説明する一方で、「ビデオゲーム」の項目は持たない。なお英語では今日でも“video game”的名称が一般的である。
- (3) もっとも、リュミエール兄弟の残した映像にも右から左に画面がスクロールするものがないわけではなく、テレビゲームにおける右スクロール優位の仮説を、視覚文化の歴史的伝統から説明することには、相当な慎重さを要するだろう。絵巻物やパノラマなど、映画以前の視覚文化におけるスクロールの方向性の検討も含めて、今後の課題としたい。