

倫理的なゲームプレイはいかにして可能となるのか

——『The Last of Us PartII』の分析から——

上野 悠

1 インTRODクシヨN

ビデオゲームは現在にいたるまで、デジタル技術の進歩に結びついて表現的な革新を急速に突き進めてきた芸術形式であるのだが、映像の美しさや、メカニクスの斬新さといった側面が強調される一方、フィクションの側面においても一層の複雑さや多様さを持つようになってきていることは誰の目にも明らかだろう。もっとも、ビデオ「ゲーム」である以上は、物語テキストとしてではなく、ゲームメカニクス部分も含め、「ゲームとして」評価や分析の対象とするべきだということは、ゲームスタディーズと呼ばれる人文的なゲーム研究分野でも初期からなされている主張であり¹⁾、その点に異論はない。しかし、ビデオゲームがより表現豊かになるとともに、文化的産物としてのビデオゲームを単なる娯楽以上のものにしようとする動きも見られるようになってきていることは指摘されるべきだろう。そのような、作品とそのプレイを通して「楽しさ」以上の経験的価値や社会批判的な意味を伝えようとする試みは、古くはユージン・ジャーヴィスの『Narc』(ウィリアムズエレクトロニクス、レア、1988年)という、反ドラッグのメッセージが込められたビデオゲームに見ることができる²⁾。以上のことを踏まえ、本論では、フィクションとメカニクスを通して展開されるビデオゲームの経験がいかにして「楽しみ」以上の価値を持つようになるのか、という問題系に寄与する形で、倫理的なゲームのプレイはいかにして可能となるのか、という問いに焦点を当てることにする。この問いを中心にして論じる理由は二つある。一つは、プレイヤーに倫理的な判断や内省を促すというような意図が含まれることが、主に「AAAタイトル」と呼ばれるような大規模な開発の下で製作されるビデオゲーム作品群の中で一つの潮流として見られることが挙げられる。本論で分析対象とするのはそのうちの一つである。筆者の考えでは、この傾向には

ビデオゲームの歴史の大部分が根本的な暴力性と根本的に深く結びついていることが背景にあるように思われるのだが、紙幅の都合からこれについて深く論じることができないだろう。もう一つの理由は、こうした問いかけをただ問いとして提示するだけでなく、プレイヤーのプレイ、つまりは行為についての問いかけがなされ、それにより行為者としてのプレイヤーに変化を促すということがビデオゲームの特異性を形作っているのではないか、という今後の研究に向けた提言につなげることにある。そして最終的には、そうしたビデオゲームの構造がプレイヤーに対して特定の行為や思考を促すことと、プレイヤーが自由な主体であることとを両立させた理論の構築というプロジェクトへと向けられることになるだろう。自らの倫理的な思考やそれに基づいた行為を要求するような作品を論じ、プレイヤーのプレイが自らの動機に基づいて変化する可能性を提示することがその導入への一助となるのだ。

本論は具体的に以下の手順で進められる。はじめに、ビデオゲームがどのように「メッセージ」をプレイヤーに伝えるのか、また、どのように伝えるのが好ましいのかという問いを取り巻く、ゲームスタディーズにおける議論と対立について、焦点となっているのがなんなのかを整理する。まずビデオゲームによって、何らかのメッセージが伝えられる際の理論的な枠組みを提示したものとしてイアン・ボゴストが提示した手続き的レトリック (procedural rhetoric) が挙げられる。さらに、手続き的レトリックに対して批判的な論者による指摘や、類似した問題を取り扱った論考を取り上げ、何が問題となっているのかを示す。その上で具体的なビデオゲーム作品に適用し、いかに作品が諸問題を回避しているのかを分析した上で最終的な主張へとつなげる。

2 手続き的レトリック

イアン・ボゴストは「手続き的レトリック (procedural rhetoric)」、また「説得的ゲーム (persuasive games)」と呼ばれる方法論や枠組みを提唱することで、ビデオゲームがデザイナーの伝えたい事柄を、プレイヤーに対して「説得的」に提示できることを示した。ビデオゲームの「手続き性」に関する議題は、ゲームスタディーズの中で一つの議論の中心となる程には普及したものとなっている。ボゴストは主に、ある政治的メッセージを伝えるためのゲームや、ある商品売り出すためのゲームなどを例にして論じているが、こうした方法論は「レトリッ

ク」であるがゆえに、本論で検討するような、プレイヤーに倫理的な思考を促すために適用することも可能であると指摘されており、またボゴスト自身、そのような使用にビデオゲームの批評的なポテンシャルを見出していることもうかがえる。

ボゴストはまず、オーウェン・ゲーデによって開発された、「PLATO」というコンピューター上の教育システム向けのプログラムである『Tenure』についての記述から始める³⁾。このプログラムは新人の高校教師向けに「一見重要でないような決定が教育経験に与える影響」を理解させるために作られたもので、プレイヤーは生徒たちと校長との間で板ばさみとなりながら、一連の選択を下さなければならない。プレイヤーは複数の選択肢のある質問に応答することでプログラムを進めていき、それらの積み重ねが生徒、教師、校長の態度を変化させていく。ボゴストが説明するところには、それら以外にも生徒の両親の怒りへの対処や、生徒の家庭内暴力への対応など、問題はかなり多岐に渡るようだ。ボゴストは自らのそのゲームでの経験を引き合いに出す。ジャックという優秀な生徒がある日授業に遅刻してきたので、親身になって相談すると数学教師のグリーン先生にその原因があることがわかる。ここで彼は、ジャックをかばってグリーンと対立するのか、校長に訴えるのか、ジャックをたしなめるのか（それによって彼との関係が変化してしまうかもしれない）という葛藤に苛まれる。またそれらの結果も、他の決断の結果や同僚や校長の個性によって左右されることもあるのだ。ボゴストは『Tenure』をこのように評する。

このゲームはこれらの問題（校内政治、個人的な衝突、社会的風評）に対する解決を与えるのではない。むしろ、教育は教室だけで起こっているのではなく、教育的、社会的、そして職業上の目標において、進行中のもろもろの親和と相違の中で起こっていることを示すのである。『Tenure』は高等学校が実際に動作するプロセスを素描し、政治的傾向が学習経験に拭きたい跡を残すことを説得的に論じている。⁴⁾

ここで一旦『Tenure』がどのように機能しているかを整理しよう。まず、『Tenure』は「一見重要でないような決定が教育経験に与える影響を理解させること」を目的に作られている。そのために様々な人格や目的意識を持った人物を登場させ、それらが複雑に絡み合うような（現実似せた）状況を作る。ここで効果的に働くのがプレイヤーにある種の板挟み的な葛藤を体験させる選択肢の

数々である。選択の結果はそれらキャラクター同士の信条や政治性の違いや近縁によってもたらされることもあるし、別の選択やキャラクター同士の関係性に影響を与えることもある。このように、インタラクティブなフィクション⁵⁾に特有の側面がテクニクとして使われており、プレイヤーを虚構上の因果の繋がりの中に引き込む。プレイヤーがゲーム内でする行為は教師や高校といった現実の存在物の動作をシミュレートしたようなものであると言えるだろう。美学者の松永伸司によれば、ビデオゲームのこうした側面は「行為のシミュレーション」⁶⁾として捉えられる。

ボゴストは『Tenure』のような作品が用いる、新しいタイプの説得と表現の実践を「手続き的レトリック」と呼ぶ。「手続き的レトリック」とは「プロセスを説得的に利用する実践」⁷⁾であり、それは特にコンピューターシステムとの相性がいい。

「手続き性」についてボゴストが最初にする重要な指摘は、我々は「プロセスに直面したときにのみそれが見えるようになる傾向にある」ということだ⁸⁾。加えて、我々は手続きという言葉聞いたとき、それと官僚制や法廷などを結びつける。こうした語への共通認識により、「手続き」が固定されていて疑いのようなもののように思われ、それはトップダウン式の権威と結びつく。

手続きは時にイデオロギーと結びつく。手続きは我々の別の考え方を検討する能力を鈍らせることができる。例えば、明確に非倫理的な行為を犯した警察官や軍人が後になって弁明するところを想像してみよう、「私は手続きに従っただけだ。」

手続き性がこうした態度を生むことと、ビデオゲームがプレイヤーに決められた形式での行為を要請することのつながりは深く考えるに値するだろう。イエスパー・ユールが言うようにゲームとはそのルールを全面的に受け入れることで可能になるものなのだが⁹⁾、そうした内在的な仕組みがあるがゆえに特有の倫理的な問題が発生する可能性が存在してしまうことは指摘しておかねばならない。

ボゴストはインタラクティビティについても言及する。「手続き的表象は必ずしもユーザー・インタラクションを支えるものではない」¹⁰⁾が、「多くの計算機的シミュレーション手法が物質的世界におけるプロセスについての主張をしてきたが、ユーザーの参与を著しく制限してきた」と、ここでもプレイヤーが対象に直接関わるという観点からの説明がなされている。興味深いのは『Grand Theft

Auto Ⅲ』について論じた箇所である。『Grand Theft Auto Ⅲ』とは、2001年の米国の架空の大都市「リバティーシティ」を舞台とし、街中にある自動車を窃取しながら、次々と与えられるミッションをこなしていくゲームだ。タイトルが「大自動車泥棒」とでも訳せることから明らかなように、そのミッションのほとんどは犯罪に関するものとなっている。ボゴストは「ユーザーのエンパワーメントを生み出すものとしてのインタラクティビティ」として『GTA Ⅲ』を挙げている¹¹⁾。ボゴストによると『GTA Ⅲ』はその自由度を好意的に評価されているが、実際にプレイヤーが保障されているのは「ゲームのパラメーター」¹²⁾の範囲内のみの自由であり、例えば、車両の乗り降りは自由な一方で通行人との会話はできないことが指摘されている。だがこれはビデオゲームの限界ではなく、むしろこのことによってこのゲームが手続き的に表現に富むようになっているのだという。また、「ゲームがプレイヤーの操作とゲームプレイの効果を結びつけることで得られるインタラクティブ性は、ゲームとプレイヤーがその後に作り出す表現空間よりもはるかに狭いもの」であり、プレイヤーは「かなり多くの心理的統合を行い、主観とゲームプロセスの間のギャップを埋める」ことになる。

まず、ゲーム中で省略されている機能は、そのゲームの限界ではなく、手続き的な表現に富むことになるとはどういうことなのか。ボゴストは「没入型(immersive)」という考えによらないインタラクティビティについての価値基準を提示する。

しばしば、とりわけ人を引きこむような、もしくは「没入型」と言われるものがよりよいインタラクティビティだと考えられている。(中略)。しかし、私は、迫真性(vividness)は没入ではなく、抽象(abstraction)に由来しているのだと主張したい。¹³⁾

「リアル」であればあるほどいいのだとする価値判断は、ビデオゲームの文化圏において開発者や消費者を問わず広く見られる。それに対して、ボゴストが「ビデオゲームにおける意味は世界の再創造ではなく、その世界に適切な要素を選択的にモデリングすることを通して構築されるのだ」と論じ、「システムが表象上の目的としているものが文脈となっている上でのインタラクションの関連性が最重要である」と指摘したのはまさしく慧眼であると言えよう。だがビデオゲームのメカニクスは、プレイヤーにみえる形で提示されているのは一部である上、そのメカニクス自体がモデル化の対象となっていたシステムの一部がモデリン

グされたものであるゆえに、元のモデルからの抽象化の度合いによって製作者の意図を汲み取るというのはなかなか容易ではないことのように思える。ここでユールが論じているようにフィクションがルールを理解を容易にしたり深めたりする機能を持つようになる可能性もある¹⁴⁾。特に、『GTA Ⅲ』のようなケースは描かれている虚構世界が現実世界に近いような特徴を持っていることで、抽象化に関する予測がある程度容易になっているかもしれない。また、ある程度多様なタイプのゲームをプレイした人なら、その豊富なプレイ経験の蓄積から何かに気づくことも考えられる。ボゴストは、こうしたフィクションとゲームメカニクス、対象システムとそのモデルとの間に潜む、何らかの違和感として生じるようなものを「シミュレーションギャップ」と、実際にそれに直面することでプレイヤーに生じる情動を「シミュレーションフィーバー」と定義している¹⁵⁾。

3 失敗のレトリック

ボゴストによる分析でとりわけ興味深いのが、「失敗」をその機能の中心として利用したようなゲームである。ボゴストによるとビデオゲームは「物事がどのようにうまくいかないかについても主張することができる」¹⁶⁾。そのうちの一つが、リー・シェンシンが提示した「決して勝てない (you-never-win)」ゲームである¹⁷⁾。リーは『New York Defender』と『Kabul Kaboom』という二つの例を挙げ、そのどちらもアーケードゲームに由来する「プレイヤーが猛攻撃に追いつけなくなるまでゲームが続くテクニックを利用する」ことで、プレイヤーに、デザイナーによって意図された政治的メッセージを効果的な方法で理解させていることを指摘している。ボゴストは加えて『Kabul Kaboom』のデザイナーであるゴンザロ・フラスカによる『September 12』を挙げる。「ニュースゲームズ」の第一弾であるこのゲームは、アメリカのイラクに対する攻撃をシミュレートしているのだが、ゲームは何の目標も完了した状態も提示しないし、プレイヤーが課されることもないので、前二つのゲームとは逆に際限なく続けることができる。このゲームではミサイルを撃ってイラクのテロリストを斃していくのだが、それに巻き込まれた罪のない人の周りに悲しむ人々が集まり、彼らが新たなテロリストとなってしまうという一連の因果関係が画面上で表されている。フラスカはこのゲームを通じて、長距離精密戦闘の精度に問題はないとする対テロリズムの論理が実際には破綻していることを痛烈に批判するのである。ボゴストは最後に

「ニュースゲームズ」の第二弾である『Madrid』を「失敗のレトリックを採用している」としばしば勘違いされている」ゲームとして挙げる。2004年3月に起こった、ゲームのタイトルともなっているスペインの都市へのテロ攻撃から48時間後以内に作られたこのゲームは、ろうそくの火を灯すことで追悼を捧げる風習をモチーフにしている。プレイヤーは画面上の人々が持っているろうそくの火をクリックしてできるだけ燃えている状態を保つようにプレイしなければならないのだが、クリアが非常に難しくなるよう作られている。これによりゲームは「どんなに喪に服しても足りないくらい、我々はろうそくの火を灯し続けなければならない¹⁷⁾」というメッセージに関する手続き的レトリックを達成しているのだ。

こうした失敗のレトリックは主に政治的・倫理的なメッセージのために使われている。多くのゲームが、最終的にプレイヤーが挑戦課題を達成するように作られているのに対し、こうしたゲームはプレイヤーの最終的な「失敗」を前提/目標としている。しかし、どんなに努力しても「プレイヤーが挑戦課題に対してどうにもできない」ようなゲームでありながら、これらはその意図やメッセージを見事に（手続き的に）伝えることに成功している。プレイヤーが必ず失敗するように作られているゲームがだめなゲームとは限らないのである¹⁸⁾。

4 手続き的レトリックへの批判

こうした手続き的レトリックの論理は、ゲームデザイン分野にも影響を与えるほどに波及したのだが、同時に批判も寄せられることになる。ミゲル・シカールはその代表者と言える人物であり、彼のゲームスタディーズに寄せた、手続き的レトリックへの批判となる論文¹⁹⁾には多くの引用が見られることからそのことがうかがえるだろう。

シカールはまず、手続き主義がルールの形式的特性によってゲームの価値を定めていることを指摘する。彼によると、手続き主義的な志向のもとでは、プレイヤーのできることとは、「ルールによって提示されて誘導される意味を積極的に完成させること」である。ある種の形式主義者である手続き主義者たちにとって、ゲームとはその存在論的な定義においても、オブジェクトとしての機能としても、「ルール」そのものである。このようにゲームがルールによって究極的に還元されてしまうことは、プレイヤーやプレイの存在が軽視されることにつながる。ゲームの意味はプレイヤーによって表現されるものではなく、デザイナー

によってルールの中に埋め込まれ、プレイヤーによって発見されるべきものとして、ただひとところに決定されてしまうことになる。

手続き主義者にとって、ゲームが意味するのはルールが意味することであり、ゲームが何であるのかを理解することはそれらのルールが記述していることを理解することである。プレイヤーは重要だが、それはゲームに含まれている意味を稼働させるというプロセスの触媒としてなのだ。ルールはゲームの手続き的な主張を構成するものであり、プレイはそのプロセスの実現に過ぎない。さらに、ゲームはその形式的な性質のおかげで意味を生み出し、その意味はプレイヤーがゲームのルールのプロセスに従事することで完成する。意味のある遊びとは、ルールに従って遊ぶことであり、ゲームの意味は、ルールに従うことの意味から生まれるのである。²⁰⁾

シカールは手続き主義のこのような考えが、ゲームにいくらかの文化的、また存在論的な特異性をもたらした点は認めるものの、それが広く受け入れられたことによって美的・文化的な可能性が狭められてしまったのだと主張する。さらにここでシカールは、手続き主義の影響を受けたインディペンデント系のゲームデザイナーたちを引き合いに出し、彼らが自らをデザイナーではなくアーティストとしてみているのではないかと示唆する。

シカールは続く展開として、道具的プレイという概念を導入し、批判理論の観点からの手続き主義の分析を試みる。彼によると手続き主義とは道具的プレイを求めるモデルなのである。シカールは道具的プレイを、「1950年代に、批判理論を展開したフランクフルト学派によって初めて記述された「道具的理性」の概念を取り入れたもの」として概念化する。道具的理性とは、「本来は、近代性と、それが証明や証拠に重きを置いているにもかかわらず依然として神話に深く根ざした理性のモデルを信奉していることを批判する際に用いられる主張」である。彼の狙いは、こうした近代的精神の持つ「理性」中心の決定論的かつ全体論的なモデルを手続き主義のルール中心のモデルと重ねて批判することにある。前章の失敗のレトリックと照らし合わせることでこの点をより明確に浮かび上がらせることができるだろう。『Kabul Kaboom』や『September 19』をプレイするプレイヤーはあらかじめ失敗することが決定づけられており、さらにそこから反戦的なテーマを読み取ることが作品の一部としてすでに組み込まれているのである²¹⁾。このようなゲームの中では、プレイヤーはプレイを通して自己表現をす

るような主体ではなく、ルールによって導かれた行動を通してデザイナーを表現するための存在となってしまう、外部から与えられた論理によって操作される客体なのである。

このような問題点に対し、シカールが提案するのは失われたプレイ＝遊びの復活である。手続き主義が否定しているのは、「プレイヤーが自らの美德によってゲームに影響を与え、自らの価値観や政治的な考えを持ってしてゲームが提示しているものとの関係を探る能力」である。自らの価値観によって動く、創造的で関与的なプレイヤーを取り戻すためには、遊びが必要だというのだ。遊びは、それ自体が美德であるとともにプレイヤーが自身の美德を表現する方法でもあり、ルールを理解し、それに則って行為することを通して、他者（ゲームのシステムも含まれる）と関係するための能力である。シカールは遊びという、より広大で深遠な分野においてゲームやルールを捉えることを提言する。彼の考えでは、ゲームやルールが遊びを利用して（道具的プレイにすることで）そこに込められた意図を達成するのではなく、遊びこそがゲームやルールを利用し、何か創造的で生産的な行為にコミットするのである。そうした枠組みの中で捉えられるゲームは、プレイヤーの持つ感性や倫理観や考えや価値観がそこに反映されるような、かなり強い意味でプレイヤー中心のものとなる。遊びを通して、ゲームはプレイヤーによる自己表現や自己構築の場となるのだ。

シカールの手続き主義への反発や、それが根ざしている遊びやプレイヤー中心の考え方は、民主主義的ともいえる独自の倫理的な規範に根ざしている。彼は倫理的なゲームプレイとそれを志向したゲームデザインについての論文の中で、倫理的ゲームプレイが、ゲームシステムによって評価された道徳的なパラメーターに基づいてプレイヤーが選択をする分岐型ストーリーテリングのバリエーションと混同されてしまっていることを指摘し、ゲームプレイの中で倫理的な能力や言説を構築することを望み、またそうしなければならない構成主義的なエージェントとしての倫理的プレイヤーのモデルを考慮しなければならないと主張している²²⁾。元々は倫理的なゲームプレイがいかにして可能になるのかについての考えが、手続き主義への批判、さらには遊び中心のゲームデザイン論²³⁾へと展開していったのだと考えられるだろう。

しかし、シカールの遊び中心主義的な議論は、本論にとっては不都合となりうるような側面も持っている。第一に、遊びの理論はビデオゲームの形式的な特異性をあまり重視しないということと、第二に作品分析をする上で、どうしても作品の持つ価値ではなくプレイヤーの自己創造的なプロセスがいかに達成さ

れるかという点にあまりにも大きな比重が置かれてしまうということである。シカール自身は手続き主義を必ずしも全面的に否定するわけではなく、手続き主義的な言説を説明し、補完するものとして遊びの理論を掲げているのだが、具体的なそのやり方やどう組み合わせるべきかについての言及は論文中には見当たらない。そこで、手続き主義と遊びの理論を取りまとめるための手がかりとして、ビデオゲームについての理論をもう一つ提示することにした。

5 「プレイできる」とはどういうことか

オリ・タピオ・レイノはいくつかのアートゲームが戦略としてプレイ可能性の不在を利用していることを、インタラクティブアートとコンピューターゲームの両方の言説を援用しながら批判している²⁴⁾。彼は、手続き主義にも、もちろん遊び中心主義にも、直接的に批判を加えているわけではないが、彼のプレイ可能性のないアートゲームへの批判に見られる指摘は、手続き主義の問題点を、遊びという広すぎる文脈の中においてしまうことなく、十分に明確にしてくれるものである。レイノはエド・キーとデイビッド・カナガの開発した『Proteus』というウォーキングシミュレーターと呼ばれるジャンルのビデオゲーム作品に対して批判的な検討を加える。孤島の中をただ歩き回り、光景を楽しむためのビデオゲームである『Proteus』を、彼は次のように批判する。

『Proteus』のようなプレイ可能でないアートゲームでは、一瞬一瞬はプレイヤーが感覚的なスキルや忍耐、知性を駆使してそれを作り出したために美しいのではなく、アーティファクトに込められた「美」のコンセプトを受け入れた人にとってのみ美しいのだ。

上述のように、この批判はデザイナーによる意図が含まれたゲームを、プレイヤーが意図通りに駆動させることで完成するような、シカールが批判した手続き主義のゲームへのそれと一致する。シカールがデザイナーたちのアーティスト志向を指摘していたのとも共鳴するだろう。しかし、レイノの独自性はそれを同じ「プレイ」の欠如としながら、よりビデオゲーム独特の美的な価値観との対比によって浮かび上がらせている点にある。

さらにレイノは『Proteus』をオープンエンドで曖昧なものとしているのは、目

標や挑戦、勝利条件などの「ゲーム性 (gameness)」のなさではなく、「ゲームプレイの条件」の欠如であるという。「ゲームプレイの条件」とはサルトルの「人間の条件」になぞらえてレイノが定義したものであり²⁵⁾、ビデオゲームがプレイヤーが享受する自由に対して責任を持たせていることをさす。ビデオゲームはプレイヤーの攻略しようとする意志や行為に対し、「抵抗」の形で、つまり失敗をもたらすという形でプレイヤーの行為の自由に対し責任を引き受けさせるのだ。プレイ可能性のないアートゲームに欠けているのはまさにこの点である。法律がなければ法律を破ることができないように、抵抗がなければプレイ可能性も生まれない。この意味で、失敗を含まないようなアートゲームにはプレイ可能性がないのである。

私はインタラクティブなアート作品が、自分自身の表現のためにユーザーを利用するために非倫理的だと主張しようとしているのではない（この言明は「共著」を擁護することを意味している）。そうではなく—ここがインタラクティブアートとコンピューターゲームの伝統の相互露出の焦点である—プレイ可能なアートの観点から、プレイ可能でないインタラクティブなアート作品が観客に作品との関係を結ぶことを提案しながら、その関係の条件を探求し問いかける可能性を観客に与えないという点において、非倫理的であると主張しているのである。²⁶⁾

レイノはプレイ可能性のないアートゲームについてこのように結論するのだが、やはりシカールの手続き主義批判では見られなかった重要な点がある。批判されるべきは、こうした作品がプレイヤーに作品との相互関係を結ぶことを期待させながら、プレイヤーが作品との関係について探求するような余地がないことなのである²⁷⁾。そして、そうした「余地」はまさにゲームプレイの条件の存在によって可能となる。つまり、プレイヤーが失敗できるということである。しかしながら、これによってシカールの指摘が無意味であるということを言いたいわけではない。むしろ、シカールのゲームを遊びというより大きな枠組みの中で位置付けるというプロジェクトは、ゲームの価値を遊びとの関係の中から捉え直すという点でも極めて有用なものであり、そこにビデオゲーム文化の新たな地平を見出すことも十分に可能だろう。

最後に、これまでの議論を整理して次の章に移りたいと思う。まず、イアン・ボゴストを中心に手続き的レトリックについて紹介した。手続き的レトリックは

ビデオゲームのルール、つまり「仕組み」を通じて、現実の何かを表現したり、説得的に何かを論じたりするために使われる手法である。ボゴストはビデオゲームの抽象作用に着目する。つまり対象となっているシステムのどの部分がモデル化されているのか（また、されていないのか）について考えることによって、プレイヤーのゲームについての理解が促されるのである。このような手続き的レトリックはビデオゲームにおける失敗を効果的に利用することで、失敗のレトリックと呼ばれるような手法に昇華させ、政治的・倫理的な問題についての問いかけを説得的かつ美的に展開することを可能にした。

しかし、「手続き主義」には次のような批判がある。遊びの理論家であるミゲル・シカルはまさにその手続き的な手法により、プレイヤーのプレイが作品の表現のための道具に陥ってしまっていることを指摘した。失敗のレトリックの例で言えば、プレイヤーは失敗をさせられることで、むしろ失敗が不可能なのであり、あらかじめルールに埋め込まれた通りにプレイし、デザイナーの意図通りにそこに隠されたメッセージを読み取るだけの存在となってしまうのである。シカルはこうした倫理的な問題に対し、遊びの理論によって手続き主義を補完することを提案した。プレイヤーは遊びの態度を持ち込むことによって、自らの価値観や倫理的な考えを表現することが可能になるのだ。

オリ・タピオ・レイノはプレイ可能性のないアートゲーム（筆者の考えでは、これはシカルのいう道具的プレイと同じ問題を抱えている）を批判する中で、ゲームプレイの条件という概念を提示し、重要な示唆を残した。ゲームプレイの条件とはプレイヤーが自らの享受する自由に責任を持つことであり、それはビデオゲームの中での失敗が可能であることによって条件づけられる。彼が批判対象とするアートゲームの欠点とは、まさに失敗の余地がないことである。つまり、プレイ可能性のないアートゲームや道具的プレイがその倫理性を回復するためには、プレイヤーに帰責可能性を持たせることが必要であり、プレイヤーは例えばゲームオーバーなどを「これは私の失敗である」と認めることができないなければならないのである。

以上の議論は倫理的なゲームプレイはいかにして可能となるのか、という本論における問いの中で、作品としてのビデオゲームについての側面に向けられたボゴストと、実際のゲームプレイに向けられたシカルやレイノ、というように分けられるだろう。彼らの間の対立はまさにこの点において生じているとも考えられるかもしれないが、このように二つの側面から倫理性について論じられているということは、本論に大きく利することになる。次章では、実際のビデオゲー

ム作品と筆者によるそのゲームプレイの経験について、これまでの諸理論を適用して論じていく中で、当のゲーム作品がこれまでに提示されてきた問題点を乗り越えていることを示唆し、それが「何によって可能となっているのか」について、筆者の見解を展開していく。

6 『The Last of Us Part II』に見る倫理的な問いかけ

本論で取り上げるビデオゲーム作品は『The Last of Us Part II』（ノーティドッグ、2020年）である。菌類を媒介としたゾンビパンデミックによって崩壊した世界のアメリカを、とある目的で横断する壮年の男性・ジョエルと少女・エリーの物語を描いた人気作の続編である本作は、前作から5年経った世界を舞台にしている²⁸⁾。本作では前作最終局面でのある決断による「報い」によって、序盤で前作主人公であるジョエルが殺されてしまう。この展開は多くのプレイヤーたちにとってもショックな出来事だったはずだ。血の繋がらない娘ようになっていたエリーは目の前で父親が殺害された怒りや喪失感から、その殺した相手である「WLF」というコミュニティに復讐するためにシアトルへ赴くというのが主なストーリーである。だが、後半で物語は大きく転換する。エリーの「父親」を殺した宿敵であるはずのアビーに操作キャラクターが移るのである。そこでプレイヤーは、アビーもまた前作でジョエルによって殺害された実の父親の復讐を目的としていたことがわかる。しかしながら、アビーも父親を失ったときのトラウマとジョエルを殺害したときの罪悪感からPTSDのように何度も悪夢をみるほど精神的な不安を抱えていた。エリーとはまさしく鏡写しのようなキャラクターである。「エリーとアビーの人生を体験したプレイヤーは、片方の立場に立つことが難しくなる。つまり、プレイヤーの視点はキャラクター個人に合わせるのではなく、もっと引いた立場になっていく。プレイヤーはジョエルになるのではなく、エリーになるのではなく、アビーになるわけでもないのだ」とゲームライターの渡邊卓也が論じているように、没入的で情緒豊かなストーリーゆえに人気を博していた前作や、ショッキングで陰惨でありながらそれゆえのプレイヤーによる没入を促進していた前半のエリー・パートを大きく裏切るような形で、プレイヤーはキャラクターとの間に断絶を経験する。おそらく多くのプレイヤーは前作主人公であるジョエルに思い入れがあることから、エリーに同一化する形で復讐の「ロールプレイ」をし、アビーに対する嫌悪や憎悪を動機の一部にしていたこ

とだろう。しかし今度は先ほどまで憎んでいた相手を操作しなければならなくなる。プレイヤーの強い感情はくすぶり続けるが、ゲームメカニクスは淡々とプレイヤーに対し挑戦課題を提供し、ゲームの強制力には抗うことができず、さなければゲームをやめるしかない。『The Last of Us』シリーズのシナリオは前作から引き続き、プレイヤーに虚構上の選択をほとんど与えない、いわゆる一本道のシナリオであり、プレイヤーに対しシナリオ上の出来事に責任を負わせるようなことは見られない。プレイヤーはキャラクターの感情に自らを同調させていたのだが、一度断絶が起こると、この「関与」のなさが一つのレトリックとして機能し、プレイヤーはもはやキャラクターと同一化を果たせなくなり、単なる観客となってしまう。観客としてのプレイヤーが見るのは、文明崩壊により「法」が失われた世界で、「報い」という言葉で正当化される暴力の応酬が生み出す結果である。

『ラストオブアス 2』を渡邊のように、人間の残酷さや世界のグロテスクさ、そしてそこから浮かび上がる虚無感を表現するための芸術作品として捉え、ストーリー上の重要な局面における選択の余地をプレイヤーに全く与えないということを手続き的レトリックとして見る場合、その目論見は成功していると言えるだろう。これはある種の選択的な抽象化によるレトリックであり、この場合はプレイヤーに対して重大な決断に関する選択権を与える最近の流行りのシナリオデザインとの比較によって生じるようなものである。プレイヤーの選択可能性の「不在が存在する」ことによってシミュレーションフィーバーが誘発され、エリーやアビーが抱く「他にどうすることもできなかった」という感じがプレイヤーにも擬似的に経験されることになるだろう。しかし、こうした考察はあくまでフィクションとそれに対するプレイヤーの行為に関してのものにとどまり、シカールやレイノが望むようにプレイヤーの価値観が反映されたり、プレイヤーによる自己表現が実現したりするような余地はこの「分岐型ストーリーテリングのパリエーション」のようなところにはないだろう。彼らが注視するのはむしろより複雑なゲームメカニクス上のプレイヤーが行為できる空間である。

本作のゲームメカニクスは「TPS (Third-person shooter)」と呼ばれる、三人称視点でのガンシューティングや格闘を中心としたアクションと、敵の位置を把握しながら採集した素材を使って装備を作り、それらを使って敵の目を逃れたり効果的にダメージを与えたりするストラテジーの要素が組み合わさったものである。敵の数の割に銃弾や消費アイテムの素材などの物資が少ないので、プレイヤーは敵にバレないように目的地まで移動するステルスを中心に攻略していく

ことになる。敵キャラクターは菌類に感染し、ゾンビのようになって襲いかかってくる感染者と、武装してスクワッドを組んでいる敵対組織のメンバーたちである。自我を失った感染者はともかくとして、人間である敵対組織もこちらを発見すると見境なく攻撃してくる。つまり、そこには例えば「交渉」などの比較的穏当な選択肢どころか、殺すのではなく昏倒させる、などの行為のバリエーションすら最初からオミットされており、プレイヤーに委ねられているのは攻撃するかどうか、そして殺してしまうかどうかの判断だけである。

そして、重大なことにはこうしたゲームメカニクスはプレイヤーが「楽しめる」ように設計されているのだ。プレイヤーは戦場の緊張感や戦略の工夫などによって増幅された、ゲームメカニクス上での暴力の楽しみを享受する。手続き的レトリックとして捉えるならば、『ラストオブアス2』のメッセージは暴力の部分的な肯定ということになるだろう。それも一つの側面かもしれないが、本作にはゲームプレイをそれ以上のものにするための「仕掛け」がなされているのである。

プレイヤーが殺してしまった敵キャラクターをその仲間が発見すると、「キャシー!」「ジョン!」というように、そのキャラクターの名前を悲痛に叫ぶのである。プレイヤーはほぼゲームプレイを通してこれを聞くことになる。フィクションで提示されるのがキャラクターたちの暴力の応酬が生み出す空しさであるならば、こちらではプレイヤー自身の暴力性とその帰結を嫌という程目にするようになる。もちろん、松永が指摘しているように²⁹⁾、プレイヤーの行為は本質的にゲームメカニクスに対してのものなのだが、ここでは敵キャラクターを殺すというプレイヤーの行為の結果が、ショッキングな仕方で提示されることによって手続き的なレトリックが機能し、プレイヤーはビデオゲームの暴力的な慣習のために、これまではほとんど無自覚であっただろう自らの暴力性に対し、内省的になるよう仕向けられる。ゲーム上の人間を殺すことが嫌になったとしても、非殺傷武器を用いるといった選択肢はないため、遭遇すれば殺すか逃げるかの選択肢しかない。それゆえ、プレイヤーはやはりできるだけ敵に見つからないようにしなければならぬのだが、後半になるにつれそれも難しくなっていく。実際、筆者はいくつかの場面で、人を殺さずしてなんとか切り抜けるプレイを模索していたものの、巡回する複数の敵の目をかいくぐることは難しく、結局は何人かをステルススキルしてしまった³⁰⁾。そして重要なのはこうしたプレイに必要なのはプレイスキルというよりは「忍耐強さ」であることだ。殺さないプレイは銃器が使えないので正確に狙う必要がないし、敵の攻撃を避けながら的確にこちらの攻撃を当てる格闘スキルも必要ない。このゲームには失敗したらそこから直前の

チェックポイントまで戻る機能がついており、繰り返しながら敵の位置や巡回のパターンを把握してなんとかやり過ごししながら、的確な抜け道を発見するようなプレイが必要とされる。これは先ほどの『Madrid』と似たようなケースだ。プレイヤーが人をできるだけ殺さないことを貫くなら、特別なゲームスキルというよりは根気のいるプレイが必要となり、こうした遊び方はかなりストレスフルで、もっと言えば、敵にバレないようにステルススキルしたり、逆に真正面から敵とやり合うようなプレイと比べ、相対的に退屈なのである。もしプレイヤーがゲームのプレイを通して倫理的であることを望むなら、彼らはゲームを楽しみたい欲求とできるだけ殺したくない欲求との間で葛藤することになる。

このようなプレイが示唆されているとの解釈は主観的で恣意的なものに過ぎないとの指摘もあるかもしれない。だが、フィクション上の仕掛けとしてこのゲームが二つの視点を持っていたことを思い出して欲しい。エリーのパートでは敵対者だったコミュニティはアビーのパートにおいては共同生活を送る仲間であり、厄介だった猟犬も愛情深いパートナーたちだったことがわかる。今まで何とはなしに斃してきた相手にも人格が存在していたことをまざまざと見せつけられるのである。さらにはアビー・パートの終盤で、アビーは今まで属していたコミュニティから離反者の烙印を捺されてしまい、彼らの包囲網をくぐり抜けなければならなくなる。かつての仲間たちを殺すことに抵抗を覚えるのはアビー自身の心情に限らずおそらくプレイヤーも同様だが、この場面で一人も殺さずに切り抜けるのはやはりかなり難易度が高いのだ。

このように『ラストオブアス2』には、プレイヤーがゲームのプレイの中で自らの倫理的な価値観を形作っていくことのできる、倫理的な「可能性の空間」が広がっている。このときプレイヤーによって行なわれているのは「新たに失敗の条件を付け足す」という操作である。この余計な操作のおかげで、プレイヤーが（筆者のように）何度も失敗を繰り返しているとき、ビデオゲームは倫理的な主体としてのプレイヤーに対して抵抗しているのだ。これこそが倫理的な条件下でのプレイ可能性であるといえよう。また、これをある種の「遊び」として捉えることもできる。シカールは遊びの定義の中でも、それが「流用的 (appropriative)」であることをとりわけ重要視している。流用的であるとは、遊びがそれを成立させている文脈を乗っ取って、別のものに変えてしまうということである。この場合は、本来は緊張感や戦略を楽しむためのものであったゲームプレイをプレイヤーが自らの倫理的な可能性を試す場として流用していることが指摘できるだろう。こうしたプレイヤーの行為の状況が変化するような事態は手続き的レト

リックでは明らかに扱えないものだ。ルールに埋め込まれたデザイナーの意図に訴えるだけではプレイのバリエーションがどのように生まれるかの予測が完全になるわけではないからである。

『ラストオブアス 2』のゲームプレイは暴力の魅力や快樂を見せつけるが、同時にそれとは別の可能性も提示する。そしてそれは、ビデオゲームによって提示されるプレイヤーの行為可能性のうちの一つに過ぎないがゆえに、道具的プレイやプレイ不可能なゲームのようにプレイヤーの行為や解釈を一義的に決定するような形でもないのだ。もちろんそのことによって、そうした退屈なプレイを拒否するプレイヤーや、倫理的な問いかけを煩わしく感じてむしろ殺戮に勤しむようなプレイヤーも存在しうることになるだろう。本作は一つのパターンのシナリオしか含まない以上、殺害してしまった人間の数で何かが左右されるわけではないという点もある。しかし、そうであるがゆえにプレイヤーは純粋に自発的な動機によって、倫理的な観点から自らの行為に目を向けられる可能性があるのだ。

ここまでの議論を踏まえ、『The Last of Us Part II』における倫理的なゲームプレイの可能性は、芸術形式としてのビデオゲームが持つ重要かつ本質的な部分を浮かび上がらせていると考えられる。というのも、『ラストオブアス 2』は様々な点で非凡な作品であると思われるのだが、本作が本論で取り上げたそれぞれの理論に対して応答可能だったのは、むしろ一般的な意味でのビデオゲームないしはゲームプレイが当たり前を持ちうる特徴によるものである。

ビデオゲームはプレイヤーにあらかじめ決められた方法での行為によってあらかじめ決められたゴールを目指すことを強制する。このことは、プレイヤーには、いわば「何を為すのか」についての自由がないことを意味している。しかし、プレイヤーはその代わりに「どのように為すのか」についての自由を与えられる。今回の場合はまさに「倫理的なプレイ」がそれである。「倫理的なプレイ」は縛りプレイの一種としても理解されうるかもしれないが、そうでなくともプレイヤーにはより「上手く」や、より「自分らしく」というようなゲームプレイ上での自らの行為に対する執着が、本質的に存在しているのではないだろうか。そして筆者の考えでは、それはビデオゲームが「何を為すのか」についての自由を制限し、「どのように為すのか」の自由のみをプレイヤーに与えていることに由来している。

おわりに

本論では、手続き的レトリックとそれが表すものに反発する二つの理論のそれぞれとそれらの間の対立について記述し、『The Last of Us Part II』に適用する形で、それら理論や実際のプレイ経験から倫理的なプレイがどのようなものとして導き出せるかについて論じた。だが本論は倫理的なプレイこそがプレイヤーに必要な態度なのだという規範的な主張ではない。倫理的なプレイの可能性に着目することにしたのは、ビデオゲームの文化と歴史が暴力性と深く結びついていからであり、プレイヤーの主体性を発揮するためにはそうした慣習の中で位置付けられた自らの行為に眼差しを向ける必要があるということを示し、プレイヤーは何について自由であるかの議論につなげることが目的だった。

しかしながら、それがビデオゲームの芸術形式としての特異性によるものだとするためには、プレイヤーの主体性や自己構築的な能力に任せっきりにするわけにはいかない。というわけで、本論ではゲーム中心の理論とプレイヤー中心の理論の両方を使うことになったのである。

今後の展開としては、まずプレイヤーの行為がいかにして自由な行為でありうるのかを示すために、自由な行為とは何かについての既存の議論を取り上げた上で論じなければならないだろう。その上で本論の最後に述べた「どのように為すのか」の自由について、それが何によって可能となっているのかをビデオゲームの性質によって説明しなければならない。筆者の考えでは、鍵となるのは「失敗」である。というのも、レイノがいみじくも指摘するように、ゲームプレイが可能であるのはそこに失敗する可能性があることによってであると言えるからだ。それゆえ、今後焦点となるのは、ビデオゲームにおける失敗とプレイヤーの自由な行為との関係だろう。

注

- 1) 例えば、Frasca Gonzalo, “Ludology Meets Narratology: Similitude and Differences Between (Video) Games and Narrative,” 1999.
- 2) Lee Shuen-shing, ““I Lose, Therefore I Think”— A Search for Contemplation amid Wars of Push-Button Glare,” *Game Studies* 3, no. 2 (2003).
- 3) Ian Bogost, *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, The MIT Press, 2010, p. 1. また、『Tenure』については、“Tenure, a game by Owen Gaede — The

example title that opens my book *Persuasive Games*.” 〈<http://bogost.com/writing/blog/tenure-the-game/>〉にその発見の経緯とともにそのファイルリンクが貼ってあったのだが、筆者が閲覧した 2021 年 9 月 30 日現在はリンク切れになっている。

- 4) *Ibid.*, p. 2. () 内の補完は引用者による
- 5) ビデオゲームについての言説上で使われる「インタラクティブなフィクション」の概念としての分析は松永によるものがよく整理されているだろう。松永によると、ゲームのようなインタラクティブなフィクションに「特有の側面」は「プレイヤーが自身についてのものとして想像する虚構的内容が、プレイヤーの行為の結果でありうるという点」にある。その結果、プレイヤーは「自身の行為の結果をフィクションとして使うこと」ができ、「場合によっては、行為の結果としての虚構的内容を使った想像が、その虚構的内容をもたらしただけの実際の行為をあとから虚構的に意味づけること」もできる。つまり、虚構世界上で起こった出来事を自分の何らかのゲームプレイの結果によるものだとすることが可能なのである。さらに松永は「場合によっては行為の事前のフェーズについてもインタラクティブなフィクションに特有の特徴を見いだせる」のだという。松永伸司『ビデオゲームの美学』慶應義塾大学出版会、2018 年、137～143 頁。
- 6) 松永伸司、前掲書、287～309 頁。
- 7) Bogost, *op. cit.*, p. 3.
- 8) *Ibid.*
- 9) 「ルールそれ自体が明確な場合でも、ゲームの活動が成り立つためには、さらにプレイヤーがそのゲームを尊重する必要がある。」Jesper Juul, *HALF-REAL: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, The MIT Press, 2011, p. 38. / イェスパー・ユール『ハーフリアル——虚実のあいだのビデオゲーム』松永伸司訳、ニューゲームズオーダー、2016 年、53 頁。
- 10) Bogost, *op. cit.*, p. 40.
- 11) Bogost, *op. cit.*, p. 43.
- 12) *Ibid.* 「ゲームのパラメーターはゲームがサポートするプロセスと除外するプロセスから構成されている」
- 13) *Ibid.*, p. 45.
- 14) 「虚構世界はたんに虚構的な空間であるだけでなく、当のゲームのルールについてのプレイヤーの理解に影響を与えるものでもある。」Juul, *op. cit.*, p. 167. / 訳書、206 頁。
- 15) 『*Persuasive Games*』でもなんども触れられているが、同著者による前著において導入されている「シミュレーションギャップ」や「シミュレーションフィーバー」という概念は極めて重要なものである。Bogost Ian, *Unit Operations — An Approach to Videogame Criticism*, The MIT Press, 2007. p. 129-136.
- 16) Bogost, *Persuasive Games*, p. 85. 強調は引用者による。
- 17) Lee, *op. cit.*

- 18) Bogost, *Persuasive Games*, p. 89.
- 19) Sicart Miguel, “Against Procedurality.” *Game Studies* 11, no. 3 (2011).
- 20) *Ibid.*
- 21) ただし、シカール自身は『September 19』について肯定的な評価を与えている。Sicart Miguel, “The Banality of Simulated Evil: Designing Ethical Gameplay.” *Ethics and Information Technology* 11, 191-202 (2002).
- 22) *Ibid.*
- 23) Sicart Miguel, *Play Matters*. Cambridge: MIT Press, 2014.
- 24) Leino Olli Tapio, “Playability and its Absence - a Post-Ludological Critique.” *DiGRA Conference*, 2013.
- 25) Leino Olli Tapio, “Understanding Games as Played: Sketch for a First-person Perspective for Computer Game Analysis.” *Proceedings of the Philosophy of Computer Games Conference 2009*. Oslo, Oslo University, 2009.
- 26) Leino, “Playability and its Absence.”
- 27) もし、シカールのいう道具的プレイとプレイ可能性のないアートゲームの抱える問題が同じところにあるのなら、シカールが向けるべき批判はこのような側面に集約されることになり、彼はそれを手続き主義そのものへ向ける必要はなかったことになるだろう。実際ボゴストが例証として持ち込んだ『Tenure』のようなゲームに対し、シカールやレイノはそれほど熱心に批判を浴びせるだろうか。
- 28) 前作と本作のストーリーの概説については、「WIRED：【ネタバレあり】「The Last of Us Part II」には、“考え続けずにはいられない何か” がある：ゲームレビュー」〈<https://wired.jp/2020/08/17/article-last-of-us-part-2/>〉や「IGN JAPAN：【ネタバレコラム】『The Last of Us Part II』は“絶対におすすめしないAAA 怪作”である——このゲームは残酷で愚かで空虚だが、私は大好きだ（レビュー：渡邊卓也）」〈<https://jp.ign.com/the-last-of-us-2/45221/feature/the-last-of-us-part-ii-aaa>〉を参照するとよい。
- 29) 松永、『ビデオゲームの美学』、284～286 頁を参照のこと。
- 30) 特に後半から、プレイヤーを匂いで探知する犬が登場する。そして、犬にも名前がついており、犬が殺されると同じように名前を呼びながら悲しむ。

(うえの・ゆう 早稲田大学大学院文学研究科 修士課程)