

優秀修士論文概要

ビデオゲームにおけるプレイの失敗について

—— 失敗がもたらすプレイヤーの自由 ——

上 野 悠

一般的に言って、ゲームは単なる暇つぶしや退屈しのぎに過ぎないような、つまらない、取るに足らないようなものとして扱われることが多い。ビデオゲームの人文学的な分析に関する研究成果を残してきた主だった研究者たちは、そうではなく、ビデオゲームには確かな価値があるのだということを、それぞれのやり方で論じてきた。ビデオゲームを人文学的に研究する試みはそれ以前よりあったのだが、ビデオゲームを研究対象とする人文学的かつ学際的な分野として「ゲームスタディーズ」が成立してからはより体系的に研究されるようになった。

そこでは数多くの研究がビデオゲームを形式的に分析し、それをうまく説明することに注力しているのだが、本研究は、そのような背景のもとで、「失敗」をテーマにしたビデオゲームの人文学的な探求を試みる。ゲームには失敗がつきものである、と言っていいほどに数多のゲームには失敗が存在し、失敗が存在しないようなケースも一部ありはするが、ゲームをプレイする者たちはたいていの場合、適度に歯ごたえのあるゲームを求めている。彼らは失敗を避けたいと思っているにもかかわらず、同時に全く失敗しないことも忌避しているのである。イエスパー・ユールによる、その名も『The Art of Failure』(MIT Press, 2013) は、このようなパラドクスを論じた興味深い研究成果である。しかし、ユールはゲームの中でプレイヤーはなぜふつうは避けるはずの失敗を求めるのかというパラドクスに関しては取り組んでいるものの、なぜ(一部の)ゲームにおいて失敗はなくてはならないものとされているのか、という問いについてはあまり論じていない。

そこで本論ではこの問いから出発し、失敗があることでゲームの中で何が可能になるのか、プレイヤーにとって失敗にはどんな意味があるのかについて、様々な解釈を与えていくことを目的とする。本論の後半では、そこで得られたゲームにおける失敗についての考察をもとに、ゲームに特有な美的性質についての、一つの思索を提示する。その取り組みはゲームスタディーズにおけるある対立、いわば、ゲームそのものを捉えようとする人々と、プレイヤーないしはプレイ(=遊び)を中心にして考えようとする人々の間にある対立を、部分的に解決可能にするものとなりうるだろう。

1章では、まず失敗の存在は我々が出来事を因果的に捉えることを前提としているとの考えから、因果性についての有名な議論をいくつか参照し、我々が普段失敗をどのように捉えているかを見ていく。そこから、失敗の簡単な定義として「何らかの行為によってもたらされる帰結のうち、行為者にとって好ましくないとされるもの」だとし、ここにさらに「その行為によってもたらされる帰結が好ましいものであった可能性がある」ことが条件として付け足されることになる。では、このように定義された失敗は、ビデオゲームにおいてどのような効果を持つようになるのだろうか。それを考える上で重要なこととして、因果的構造としてのビデオゲームがある種の決定論的な問題を含みうることを指摘する。

さらに指摘すべきは、多くのビデオゲームがプレイヤーに「挑戦課題」を課すことによって、当のゲー

ムプレイを成り立たせている点である。こうしたビデオゲームにおいては、プレイヤーは常に「成功」を目指して行為することを強制されているのである。そうであるなら、むしろ「失敗」しているときプレイヤーはより自由な存在になれるのではないか、ということが考えられるだろう。しかし、そうすると、プレイヤーは自由な存在であるためには常に失敗し続けなければならないということになってしまう。そこで本論では、プレイヤーは成功しているときにおいても「失敗することもできた」という意味で、ゲームプレイにおける失敗可能性に目を向ける。結果として、本論で提示されるモデルは以下のようなものである。

まず、ゲームはプレイヤーに新たな「エージェンシー」を与えるものであるというC・ティ・グエンの指摘を参照し、そこからさらにプレイヤーはそのエージェンシーを受け入れる中で自らの全体的なエージェンシーを変革させることができるのだという考えへと発展させた。そのエージェンシーがある程度強固になると、今度はプレイヤーはそのエージェンシーの新しい使い方を考えるようになる。そのために、プレイヤーは自らのエージェンシーを新たに解釈しようとするのだが、こうしたエージェンシーの受容や変成の過程が実際に行われていることは失敗の存在によって保証されるのである。ということかという、プレイヤーは失敗が重なることで自分が今までやってこなかったことに挑戦していることを実感できるのであり、逆に失敗しないことはすでにそのエージェンシー（に近しいもの）が獲得されていることを意味しているのである。このように、獲得された（もしくははされている最中である）エージェンシーを用いながら、プレイヤーが「どのように為すのか」の自由を行使することで、自らの主体性を発揮しているときの「プレイヤーの態度の性質」を指すものを、「プレイングのモード」と名付け、本章は締めくくられる。

2章では、1章での議論に基づいて、『The Last of Us Part II』（Naughty Dog, 2020）と『Detroit: Become Human』（Quantic Dream, 2018）という二つの作品を分析対象とし、両者を比較しながら「倫理的プレイ」の可能性について論じる。この章では「倫理的プレイ」についての探求を通じて、ゲームスタディーズにおける諸理論を取り上げながら、それらとの比較検討の中で、本論の主張をさらに強固なものにしていく。

作品分析に移る前に、イアン・ボゴストによって提示された「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参照する。これらの考えの核にあるのは、ビデオゲームはその「仕組み」（とそれを覆っているフィクション）を通して、プレイヤーに作者のメッセージを説得的に伝えるためのツールとして価値があるのだという考えである。しかし、こうした主張には批判も多くある。ミゲル・シカールは、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」であると指摘し、プレイヤーは自らの価値観や倫理的な考えをゲーム内で表現するという点で、創造的で関与的でなければならないのだと主張している。これと似たような立場をとるものとして、オリ・タビオ・レイノは、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。

以上の議論を参照した上で、『ラストオブアス2』や『Detroit』がそれぞれほとんど真逆の方法によって、「倫理的なプレイ」を可能にしていることを論じる。これらのビデオゲーム作品は、それぞれ違ったやり方でプレイヤーへの「帰責可能性」を生み出しており、それによってビデオゲームならではの「悲

劇」を描くことができているのである。こうした場合においても「失敗」の重要性が見出せる。というのも、特に『Detroit』において、プレイヤーはゲームの中で「取り返しのつかない失敗」をする可能性があり、このことが物語の結末に反映されることによって、プレイヤーは物語における悲劇が自らの手によるものであると実感できるという、他の芸術形式にはない経験が可能になるのである。

3章では、2章で行なった分析をふまえて、ゲームにおける「ゴール」についての理論や、芸術形式としてのゲームの特徴を「エージェンシー」の提供に主軸に置いて説明した理論との兼ね合いの中で、「プレイングのモード」をさらに明確に位置付けることを試みる。まず、ゴールについての理論との比較の中で、本論で示した「何を為すのか」と「どのように為すのか」の違いが、グレッグ・コスティキアンが提示した、勝利条件としての「明示的なゴール」と、ゲームのアーティファクトの層を利用し、プレイヤーが自ら決定する「暗示的なゴール」の違いには還元されないことを示し、むしろ、二つの定義づけが互いに補い合うことができることも指摘される。つづいて、C・ティ・グエンによるビデオゲームの「正しい遊び方」や「エージェンシーのモード」といった理論との兼ね合いについても検討する。まずビデオゲームには「正しい遊び方」があると述べてグエンが主張するのは、個々のビデオゲーム作品にはそれが「プレイされた」と見なされるための規範が存在しており、そのもとでプレイされない限りは実際に「その作品をプレイした」とは言えない、ということである。こうした立場はミゲル・シカルのような「遊び」中心の論者とは対立するものののだが、本論が提示する「プレイングのモード」はそれらの間を取り持つものとして考えることができるのだと主張する。

終章では、それまでの議論を整理しつつ、暇と退屈に関する哲学的考察や、すべての欲求が満たされるユートピア世界を想定したときにゲームがいかに重要となるのかといった構想を参照しながら、今後の研究がどのように展開しうるのであるのかを示す。