

ゲームにおける自由について

—— 行為の創造者としてのプレイヤー ——

上 野 悠

1. はじめに

遊びやゲームをめぐる議論において、しばしば自由というものが問題になることがある。この問題は今までに様々な視点のもとで取り沙汰されてきたが、おそらく多くの場合は、遊びの本性が自由概念と密接な関わりがあると考えられている一方で、ゲームはむしろルール（規則）があることによって可能になるものであると考えられていることが焦点となっている⁽¹⁾。なかでも、遊びないしゲームにおける自由とはどのようなものなのかという問題は、本論でも取り上げるように、多くの論者によって論じられてきた。

しかしながら、端的に言って、ゲームにおける自由は、ゲームそのものが様々であるのと同じように様々であるというのが実情だと考えられる。そうであるならば、ゲームにおける自由の特徴づけを試みるには、それぞれの実体を直接的に把握しようとするのではないような、別の角度からのアプローチが必要になるのではないだろうか。そこで本論は、あえていうならば、ゲームにおける自由がなんなのかではなく、いつ・どこで発生するのかというようなアプローチによって特徴づけることを目指す。というのも、ゲームにおける自由は、すべてのゲームのすべての瞬間に当てはまるようなものではなく、むしろ、一部（とは言っても多くの）のゲームのある特定の瞬間に生じるものだと考えられるからだ。というのは、ビデオゲームを評価する際にしばしば「自由度が高い／低い」という評価軸が持ち込まれることから読み取れるだろう。つまり、ゲームにおいて自由が感じられるのはどのような場合なのかを分析することによって、それがどのようなものなのかをより明確に理解できるのである。

そうはいつても、ある程度は「なんなのか」についての輪郭を把握しなければ、そうした作業には移れないだろう。そのため、ゲームにおける自由がどのようなものだと考えるべきなのかについての一定の見解も示さなければならないのだが、ここではその焦点をゲームをプレイするプレイヤーの方に移すことにする。というのは、後述される松永によるゲームメカニクス「行為のデザイン説」を踏まえるならば、ビデオゲームやゲームにおいて重要なのは、それらのルールやゲームメカニクスというより、それらが作り出す「行為」であり、その行為とはプレイヤーによってなされるものであるからだ。そして、その行為の楽しさや面白さ（つまりそのゲームの楽

しさや面白さ)を享受するのもプレイヤー自身である。したがって、重要なのは、プレイヤーが自身の行為を自由であると感じられるかどうかだと考えられる。それゆえ、プレイヤーが自由だと感じるような行為はどのようなものであるのかが主眼となる。

以上のように、本論はゲーム、特にビデオゲームにおいて経験されうる自由について、それにはどのような条件があるのか、また、プレイヤーはどのような自由を求めているのかという方向から、その特徴づけを試みるものである。本論は以下のように展開する。まず、ゲームにおける自由と規則の関係についての吉田寛の議論を概観し、彼が、ゲームにおける自由がゲームのルールを遵守することによって可能となるものであることと、それと対置されるジョス・デ・ムルが言及したようなゲームのルールを自由に弄ぶことのできる自由がどのような点において対立しているのかを見ていく。そこから、ゲーム以前に「遊び」というものが持つ自由のニュアンスが何によってであるのかを確認し、それと「ゲームにおける自由」が同じく「プレイヤーが自らの行為が自らによるものだと実感できること」にその余地があることを示す。これらの作業を通して、本論で取り組むべきゲームにおける自由が、最終的にそれがどのような条件のもとで達成されるのかについての一つの見解を提示する。

2. 対立する二つの「ゲームにおける自由」

吉田(2014)はホイジンガによる遊戯論『ホモ・ルーデンス』の現代的アップデートを試みるジョス・デ・ムル(2013)の論を批判しつつ、ゲームにおける「自由」と「規則」の関係を考察する。吉田はまずホイジンガとカイヨワに倣い、ゲームにおいては規則と自由が互いの存在を前提としているという意味で相互依存的な関係であり、「いわば一つの弁証法的関係」を構築しているのだと指摘する。さらに彼はこの弁証法的関係を推し進めていき、「われわれはむしろ、規則を完全に自らのうちに「内面化」し、それをごく「自然」のものとして受け入れ、それに「厳格」に従って行為することではじめて「自由」を経験することができるのではないか」と提議し、彼の考える「ゲームにおける自由」はこうした自由の一種なのだと主張する。彼はカイヨワたちよりも、自由と規則の間により強い結びつきを想定する。それは、彼が考えているのは「原則として規則違反が不可能なタイプのゲーム」、つまりはビデオゲームにおける自由の経験だからである。

さて、吉田はどのようにしてビデオゲームにおける自由と規則の積極的な結びつきを規定していくのか。彼がもちだすのは言語と思考の間にある関係である。吉田は、スラヴォイ・ジジエックやニーチェ、フレドリック・ジェイムソンを引用しながら、これらの論者が思考というものが言語の強制抜きにはなし得ないのだと主張していることを示す。そして吉田は、これらの関係がゲームにおける自由と規則の関係と類比的に捉えられることを主張する。そのように主張する吉田にとって、「いかにもポストモダンの楽観論が滲み出ているデ・ムルの自由論」は批判の対象

となる。

いくらカルチュラル・スタディーズの理論—例えばデ・ムルが持ち出すスチュアート・ホルの選好的読解／敵対的読解のような—に親しんでも、プレイヤーがゲームの規則を「自由」に「転覆的な仕方」で「弄ぶ」ことなど簡単にできるものではなからう、というのが著者の見方である。それは、われわれがそう簡単には〈言語の外〉に出られないのと同じである。

デ・ムルの論がほんとうにポストモダンの楽観論と言えるようなものなのかどうかはともかくとして、それに対して吉田が考える自由とはどのようなものなのか。彼は、プレイヤーの自由はむしろ規則（ゲームのメカニクス）の中で「がんじがらめになって」プレイする中で獲得されるのであり、そうして得られた自由は「他の種類のゲームや遊び以上に大きい」のではないかと示唆する。彼によると、そのようなゲームにおけるプレイヤーの自由は、以下のような手順で獲得される。

ビデオゲームには原則として、日常世界の規則を持ち込むことはできない。プレイヤーは常にそのゲームの規則（メカニクス）を一つずつ習得し、それらを自らのうちに内面化しながら、ゲームの中で自分ができることを少しずつ増大・拡張させていくしかない。そしてやがて熟達したプレイヤーは、完全にそのゲームの規則を内面化・身体化することで、「自由」を経験できるまでになるかもしれない。しかしその場合でも、その「自由」はそのゲームの規則に身も心もどっぷり浸かっているときのみ経験可能なものであって、その規則から離れた自由などは存在しないことをプレイヤーは思い知るだろう。先に見たジジェクの言語についてのテーゼを、ゲームに即して言い直すならこうなる。「われわれが〈自由に遊ぶ〉のは、われわれがゲームの規則に、それに気付くことなく従っている場合だけである」と。

つまり、吉田のいうゲームにおける自由とは、プレイヤーがそのゲームのメカニクスに十分に習熟することで、メカニクスをいわば「自分のもの」にしたときに生まれるような経験を指しているのだ。

ここで、明らかに異なる二つの自由の捉え方を見て取ることができる。一つは、吉田が批判したデ・ムルが重視するような、ゲームの規則を転覆的な仕方でも弄ぶことができるような自由であり、もう一つは、吉田の提案するような、ゲームの規則を徹底的に内面化することで獲得できるような自由である。そしてこの二つの自由の在り方は、アイザイア・バーリンによる古典的な自由の二分法を補助線とすることで、その対立軸を明らかにすることができるだろう。

政治哲学で高名なアイザイア・バーリンは積極的自由と消極的自由という自由の二分法的理解

を提案した⁽²⁾。

自由という言葉（私は freedom も liberty も同じ意味で用いる）の政治的な意味の第一は——私はこれを「消極的」negative な意味と名づけるのだが——、次のような問いに対する答えのなかに含まれているものである。その問いとはつまり、「主体——個人あるいは個人の集団——が、いかなる他人からの干渉も受けずに、自分のしたいことをし、自分のありたいものであることを放任されている、あるいは放任されているべき範囲はどのようなものであるか」。第二の意味——これを私は「積極的」positive な意味と名づける——は、次のような問い、つまり「あるひとがあれよりもこれをする、あれよりもこれであること、を決定できる統制ないし干渉の根拠はなんであるか、まただれであるか」という問いに対する答えのなかに含まれている。この二つの問いは、それへの回答は重複することがあるにしても、それぞれ明らかに区別されるちがった問いなのである。（バーリン 1971, 303-304）

大まかに言えば、「～への自由」とも表現される積極的自由が自らの行為を自らの意志において決定できるような自由であるのに対し、「～からの自由」と言われる消極的自由は何にも妨害されないで行為が遂行できること、自由を指している。バーリンによるこうした二つの自由についての記述は自由概念の内実を分析する上で広く参照されているのだが、ここで、これらを前述の吉田論文に登場した二つの自由に適用することを試みたい。

まず、デ・ムル的な自由は「～からの自由」、つまり消極的自由の要素が強く出ているものだとみなすことができるだろう。つまり、「ゲームの規則からの」自由ということだ。では、反対に吉田的な自由はどうだろうか。ゲームの規則には従うものの、その規則の中でその限界を問う、という営みは「～への自由」、つまり積極的自由というべきもののように思える。しかしながら、こうした分け方は、この二つのゲームにおける自由を、規則への態度という側面で捉えているためにそのような帰結が引き出されているのだとも考えられないだろうか。というのは、前者のようなプレイヤー側がゲームの規則を自由に転覆的な仕方で弄んでしまうというような事態は、ゲームの規則に従うのではなく、むしろ規則自体を遊びの対象にしてしまうことに重きが置かれているのだと考えれば、ゲームの規則に対し別の仕方で関わることを試みているという点で、積極的自由に属するのだと見ることも十分可能なように思われるからである。のちに見ていくが、これと似たような立場で、遊びの理論家であるミゲル・シカルは「遊びの持つ変形の力は、ルールを標的にすることもある」と述べている（Sicart 2014）。翻って、後者の方ではプレイヤーがゲームのメカニクスに習熟する過程を考えてみよう。序盤、メカニクスにまだ不慣れなプレイヤーはゲーム内でほとんど自分の思うようにプレイすることができないだろう。それが、だんだんとメカニクスを内面化していくうちに、例えばゲームの進行を妨げようとしてくる敵キャラク

ターなどの障害物たちの妨害をいなせるようになってくる。これはプレイヤーを失敗させようとしてくるゲームの強制力からの自由とも考えられないだろうか。つまり、どの側面を強調するかによって、二つのゲームにおける自由が消極的／積極的自由のどちらと近しいのかは変わってくるのである。したがって、ここで示したいのも、どちらがしかじかの自由なのかということではない。問題は、どちらも積極的自由としての側面を強調したがつているようであることだ。

デ・ムルはホイジンガによる遊びの定義の第一の要素である「人間の自由の表現」は「遊ぶことの自由、遊びのさなかに諸々の決定を行うことの自由、そして世界に対する自由」の三つに区分できるのだとしている。このうち三つめにおいては消極的自由の側面が強められているとも言えるのだが、問題となっている遊びとルールとの関係については「デジタルメディアの双方向的な、参加型」の性質を持つものとして二つめの点と関連づけて論じられており、ここで「デジタルメディアによる管理」と対置されているユーザーによるルールの弄びは管理からの自由というよりは、管理への挑戦として積極的自由としての側面が強められていると考えられる。吉田においても、規則を内面化することによって可能になる自由なプレイが、言語と思考の関係と類比的に理解できると主張していることを鑑みれば、そのプレイがプレイヤーの思い通りの結果であること、つまりは積極的自由が実現されることを意図しているように思える。これまでの議論を総合すると、これら二つのゲームにおける自由は、どちらも「(ビデオ)ゲームにおける積極的自由」を志向しており、さらに言えば、どちらがより意義深い自由なのかということが問題になっている。しかし、本論ではそうした議論には立ち入らずに、あくまでも、プレイヤーがゲームをプレイする中でどのような行為を自由だと感じるのかを考えるために、重要なのはゲームにおける自由には積極的自由のニュアンスが必要であるということだと指摘しておきたい⁽³⁾。

ここで本論を構成する問いに移ろう。序論で示した通り、まずはゲームにおける自由がどのようなものだと考えるべきなのかについての一定の見解を示さなければならない。そのために、次章では遊びにおける自由がどのようなものとして考えられているのかを見ていく。というのも、ゲームにおける自由にも一定程度、遊びにおける自由のエッセンスが含まれているのだと考えられるからだ。加えて、遊びにおける自由においてもやはり積極的自由のニュアンスが含まれており、ゲームにおける自由の素描を提示する上でそれらの性質の重要性を示しておく必要があるだろう。

3. 遊びにおける自由

遊び研究の第一人者であるミゲル・シカールは、『プレイ・マターズ』において、まず彼がゲームよりも「遊び」そのものの方を重視する立場をとっていることを明確にし、「遊ぶということは世界内に存在するということ」であり、「遊びとは人間であることの一つのモードである」のだと主張する (Sicart 2014, 1)。そうすることによって、シカールは遊びをより広い文脈で捉え

ようとする⁽⁴⁾のだが、この点の重要性については指摘しておくべきだろう。というのも、前述のように、本論はゲームにおける自由を考察するものであり、そのために遊びの持つ自由がどのようにゲームに持ち込まれるのか、保持されるのかを確認する必要があるのだ。したがって、考えるべきは遊びとその下位概念としてのゲームとの間にある関係というよりは、いわば「ゲームの中にある遊び性」とでも言うべきものであり、シカールは「存在のモードとしての」遊びの持つ特性について語っているという点ですぐれていると言えるだろう。

ではシカールは遊びをどのように特徴づけているのか。これについては明確に、シカールは7つの特徴を挙げている (Sicart 2014, 6-17)。第一に文脈に依存する (*contextual*) こと、第二にカーニバル的 (*carnavalesque*) であること、第三に流用的 (*appropriative*) であること、第四に攪乱的 (*disruptive*) であること、第五に自己目的的 (*autotelic*) であること、第六に創造的 (*creative*) であること、第七に個人的 (*personal*) であること、が述べられている。デ・ムルの記述にあった「ゲームの規則を転覆的な仕方で弄ぶことができるような自由」のことを思い出して欲しい。そうした「自由」はシカールが特徴づけたような遊びの特性によく当てはまるのがわかるだろう。シカールの考える遊びとは、既存の文脈を必要とはするものの、それを乗っ取って別のものや真逆のものに変えてしまうような活動や態度のことであり、遊びのもたらす自由とは、そのようにすることでものの見方を変えることのできる自由である。

さらに注目すべきは後半、遊びは「創造的」で、「個人的」なものだとされている点だ。ここで「創造的である」ということは、そこに「表現の可能性がある」ということを意味している。シカールによると、遊ぶことは「事物を通して、他者ととも、他者のために、そして自分たちのために、世界を作ること」であり、遊びは「創造的な表現方法の一つで、共有されているものの、究極的には個人的なもの」である (Sicart 2014, 17)。シカールはここで、ゲームのルールについても触れており、「遊ぶことは、そのゲームのルールを受け入れると同時に、そのルールの範囲内で、自分自身のニーズや個性、あるいはプレイヤーコミュニティの性格にしたがって行為することである」 (*ibid.*) と、「ゲームのルールの中で」自分の個性を発揮して行為することも遊びのうちに入れている。これと似たような立場で、トーマス・S・ヘンリックスは遊びを自己実現 (*self-realization*) の一種として捉えている⁽⁵⁾。

このように、遊びは自己表現や自己実現の手段としての側面が強調される傾向にあることが理解できるだろう。そして、遊びにおける自由の重要な点もここにあると考えられる。つまり、遊びにおける自由とは、遊びを通して、遊ぶ者が彼／彼女ら自身を表現したり、実現したり、変化させたりする自由だということである。さらに言えば、このような自由は前述の積極的自由とも接続されると考えられる。こうして、ゲームにおける自由の輪郭がだんだん見えてきたのではないだろうか。

4. 「意味」のある行為の創造者としての自由

執筆者の考えでは、特にビデオゲームにおいて「ゲームにおける自由」がプレイヤーたちの間で取り沙汰されているときに問題となっているのは、だいたいの場合、吉田寛の言うような「ゲームのメカニクスを完全に内面化した先に現れるような自由」でも、デ・ムルが挙げるような「ゲームの規則を転覆的な仕方で弄ぶことのできる自由」でもないものである。そのことを確認するために、ここではゲームライターである渡邊卓也が「オープンワールド」と呼ばれるゲームジャンルにおける「自由」と「不自由」について論じた記事（渡邊 2021）を参照しよう。

渡邊は、その自由さが魅力であるオープンワールドというジャンルにおいて、それに属する『Ghost of Tsushima』（ソニーインタラクティブ・エンタテインメント、2020年）と『サイバーパンク2077』（CD Projekt RED、2020年）という二つのゲームはむしろ不自由さを感じてしまったのだと評価している。まず渡邊は、オープンワールドを(1)世界をシームレスに移動できる（序盤などで制限もありうるが、基本的に世界のすべてにアクセスできる作りになっている）ことと、(2)世界を冒険するうえでさまざまなクエストや依頼が複数同時発生すること、の2点から特徴づける。このうち重要視するのは後者の方であり、彼はこれにより「システム上、メインクエストとサブクエストが同列に」なり、「どこから手をつけてもいいからこそ、自由に感じられる」のだと分析する。するとここで「ストーリー」の存在が問題になってくる。渡邊は、ストーリーの持つ連続性とオープンワールドのゲームプレイが持つ散発性の相性の悪さを指摘する。こうした問題は、ルールとフィクションの不一致という、よく話題になる問題の一環だと思われるが、興味深いのはそれがプレイヤーの自由を阻害してしまうという点において指摘されていることである。では渡邊は『Ghost of Tsushima』と『サイバーパンク2077』のどのような点が不自由だと考えているのか。

たとえば『サイバーパンク2077』では、クエストとクエストの間に時間を挟む（1日後に連絡が来るなど）して、プレイヤーを意図的に寄り道させるようにしている。（…）とはいえ、それでも相性の悪さは解決しきれない。そもそも本作のストーリーでは、主人公があとどれだけ生きられるのかわからないのだ。にも関わらず、娼婦を買ったりボクシングなんかをしている場合だろうか？ 実際、作中のキャラクターから「早く来てくれ」などと急かされることがあるし、頭の中のチップが定期的に違和感を引き起こして死期が迫っているように思わせる演出もある。（…）『Ghost of Tsushima』はもっと一本道なストーリーだ。プレイヤーは侍としての誉を守るために正々堂々と戦うか、あるいは民を守るために鬼になるかを選ぶ。しかし、ストーリー上でプレイヤーの意思は反映されず、主人公は後者を選んでしまう。また、この設定のために村人を殺したりもできない（攻撃はできるが、矢が刺さったり村人

が驚くだけで終わる)。

ここで指摘されているのは、どちらもプレイヤーに「メインクエストとサブクエストのどこからでも手をつけていい自由」を与えた結果、フィクションとの齟齬が生まれてしまっている、ということだと考えていいだろう。渡邊はこうした齟齬の発生から読み取れる帰結として次のように述べる。

結局のところ、ストーリーが強いと連続性が必要になり、設定的な縛りも発生し、散発的な展開が行われるオープンワールドと相性の悪さが出てしまうのである。もっと単純にいえば、プレイヤーキャラクターやストーリーが作り込まれていると「使命」ができてしまう。自由とは何物にも縛られない状態なわけで、使命と正反対の概念なわけだ。ゆえにこの2作品は不自由さを感じる。

渡邊は「何物にも縛られない状態」を自由だと捉え、それがフィクションにおけるキャラクターの使命によって阻害されてしまうのだと主張している。だが、上の二つのゲームの事例では、歪みが生じているのはフィクションの方であり、依然としてプレイヤーのゲームメカニクス上での行為にはそれなりに自由が与えられているように思える。取り組むクエストの組み合わせや順序を自分で決めたいのならストーリーを無視すればよく、その余地は十分に含まれているだろう。つまり、『Ghost of Tsushima』や『サイバーパンク2077』において問題視されているのは、むしろ自由によってプレイヤーとキャラクターとの同一化が阻害されてしまうということだとみるべきだろう。

ビデオゲームにおけるフィクションの効果の一つとして、キャラクターとの同一化があげられる。では何故、プレイヤーによる行為とキャラクターによる行為が同一化されたほうが好ましいのだろうか。理由の一つとして考えられるのは、それによってプレイヤーは自らの行為により強い「意味」を感じられるようになるからであろう。プレイヤーは現実での自らの行為と虚構世界上のキャラクターの行為を同一視することによって、行為に二重の意味を感じられるようになる。プレイヤーはゲームメカニクス上であれ、虚構世界上であれ、ゲーム内の出来事が自らの行為の結果であると実感できることを求めているのであり、キャラクターの「使命」によって自由が阻害されることを忌避する傾向があるのも、一面にはそれによって自らが行為を決定しているのだという実感が失われてしまうからであるとも考えられるだろう。自らの行為が自らによるものだと感じていたいのである。

ケイティ・サレンとエリック・ジーマーマンはゲームで生じる意味について次のように述べている。

ゲームにおける自由について

ゲームをするということは、選択し、行為を起こすことを意味する。全てのこうした活動は、意味のある選択をサポートするためにデザインされたゲームシステムのうちで起こる。なされた行為のすべては、当のゲームのシステム全体に影響を与える変化をもたらす。別の言い方をすると、ゲーム内でプレイヤーがとる行為は、システム内に新たな意味の創造をもたらすということである。たとえば、チェスで駒を移動させたら、駒同士の間で新しい関係が確立され、それにより、新たな意味——プレイヤーの行為によって創造される意味——の組み合わせが生じるのである。(Salen and Zimmerman 2004, 33 [ユニット1, 28])

このように、プレイヤーがゲーム上で起こした行為は、ゲームシステム上に変化をもたらし、それによってゲームシステムの状態全体に影響する。これがゲーム上における行為の「意味」であり、「ゲームにおける自由」とはこの点において経験されるのではないだろうか。というのは、これまでのいくつかの論者による主張を加味すると、ゲームにおける自由というのはプレイヤーが自らの行為に新たな意味を付加するか、自らが意味のある行為の創造者であると実感できるかのどちらか、もしくはその両方が達成されているときにその余地が生まれると思われるからだ。

ここで一度、ゲームにおける自由について整理しよう。一つは、デ・ムルが言うような「ゲームの規則を転覆的な仕方で弄ぶことのできる自由」である。デ・ムルがスチュアート・ホールの選好的読解／敵対的読解に言及していることを考慮すると、これはおそらく「プレイヤーがゲームのルールが持つ意味を独自に解釈すること」か⁽⁶⁾、もしくは「ゲームデザイン上の意図とは全く異なった仕方でプレイするような事態」が想定されていると捉えるべきだろう。前者に関しては「自らの行為に新たな意味を付加する」ことに含まれるが、後者はそもそもそのゲームをプレイしているとは言えないと考えるべきだろう。C・ティ・グエンはゲーム作品には「正しい遊び方」があると主張している。グエンは『スーパーマリオワールド』（任天堂、1990年）におけるスピードランニング⁽⁷⁾について次のように述べる。

規範的存在論によって主張されるのは、スピードランニングは、物質的な基盤としてのゲームとのオルタナティブな出会いのモードであって、『スーパーマリオワールド』という作品との出会いではない、ということだけである。『スーパーマリオワールド』のソフトウェアを用いたスピードランニングは、端的にオリジナルの『スーパーマリオワールド』とは異なったゲームなのである。(中略) 実際、スピードランナーたちは、既存の作品からソフトウェアの素材を流用し、異なる規範を持つ異なる社会的実践に溶け込ませることで、新しく別の作品を生み出していると述べるのが最も妥当だろう。(Nguyen 2019)

スピードランという営み自体は非常に興味深いものであり、否定するべくもないが、ここでグエ

ンが指摘していることには妥当性があるだろう。本邦においては「RTA（リアルタイムアタックの略）」と呼ばれているものがスピードランに値しているのだが、このRTAには「Any%」と呼ばれるカテゴリがある。「Any%」とはコレクター要素などを度外視してエンディングのみをクリア条件とするルールなのだが、その結果通常のプレイでは通らなければならない要素を何らかの方法で無視したり、製作者が明らかに意図していないやり方でプレイしてしまう、いわゆる「バグ」や「グリッチ」と呼ばれるものを使用したりするケースが多い。もちろん、そうしたグリッチが禁止されることもあるのだが、多くの場合、RTAのAny%においては、見る側には予想もつかないようなグリッチが使用されることが醍醐味とされており、むしろその技術を競い合っているような側面もある。例えば、「RTA in Japan」というRTAの大規模なイベントの、2021年12月の開催時には、『ドラゴンクエストⅢ』（エニックス、1988年）の「Any% 任意コード実行」というカテゴリでのRTAレースが行われた⁽⁸⁾。参加者の一人であるピロ彦氏は、ゲームが始まった途端カセットを『ファミリーベーシック』に取り替え、キーボードを用いて文字列を打ち込む。再びカセットを『ドラクエⅢ』に替え、王様に話しかけると、何とエンディングのファンファーレが流れ始め、クリアタイムは50秒という驚異的な記録を打ち立てた。少々極端な例ではあるが、このようなプレイは明らかに「『ドラゴンクエストⅢ』をプレイした」経験からは大きく外れたものだろう⁽⁹⁾。グエンが言うには、こうした事例は「既存の作品からソフトウェアの素材を流用し、異なる規範を持つ独特の社会的実践に融合させることで、新たな独自の作品を生み出している」ものであり、このような自由な遊びが持つ価値は否定すべくもないのだが、彼はこうした「自由形式の遊びだけがゲームの正当な目的であるという主張に抵抗したい」のだと述べている。本論もこれと似たような立場をとり、デ・ムルの主張するような自由の重要性を認めつつも、「転覆的なプレイ」によらない、いわば「ふつうのプレイ」のうちにおいても、十分に価値のある自由が経験できるのだということを主張したいと考えている。

残った「プレイヤーがゲームのルールが持つ意味を独自に解釈すること」に関しては有名な事例があるので紹介しよう。『モノポリー』というゲームは、「占有」というタイトルの通り、双六のような盤面上で土地を買い取り、家やホテルを建てることでそこに止まったプレイヤーからレンタル料を徴収し、最終的に他のすべてのプレイヤーを破産させることを勝利条件としたゲームである。一見するとこのゲームは経済的不平等を促進しているかのように思えるが、実はこのゲームの大元はエリザベス・マギーという人物が制作した『The Landlord's Game』というゲームで、ジョージズムの支持者であったマギーが土地の独占所有のもたらす不平等に対する警告の意味が込められたものだった。このように、ルールから読み取れる意味は真逆にもなりうるものであり、それを「読解」していく作業には創造性を見て取ることができるだろう。しかしながら、ゲームの核がとなる部分が行為にあるのだと考えたときに、ルールの解釈が行為の内容自体には影響を与えないことに注目されたい。『モノポリー』の例で言えば、それが土地の独占所有によ

る富の増幅を推奨していようが、それについて警鐘を鳴らしていようが、ゲームをプレイするときの態度には影響を与えるかもしれないが、ゲームのルールによって定められた行為自体は変わらないだろう。したがって、こちらも本論において論じる対象としての「ゲームにおける自由」としては退けられたい。以上、ジョス・デ・ムルによる「ゲームの規則を転覆的な仕方で行うことのできる自由」を検討した結果、それに重要な意義があることは認めるのだが、本論で捉えたいものとは異なっていることが明確になった⁽¹⁰⁾。となると、次に検討していくのは吉田寛による「ゲームにおける自由」なのだが、本論ではこちらの方に近い立場をとることになる。というのは、こちらの方が「プレイヤーはどのような行為を自由だと感じるのか」という問いに論点が近いと考えられるからである。

では、吉田寛の主張した「ゲームの規則を徹底的に内面化することで獲得できるような自由」と、オープンワールドにおける問題において浮上した「ゲーム上での自らの行為が自らの意志によるものであるという自由」を見ていこう。これらとともに、「自らが意味のある行為の創造者であると実感できるか」どうかにかかっていると思われる。後者についてはいうまでもないと思われるので、前者について検討してみよう。吉田の主張を取り入れるためには、ゲームにおける「創発」という概念を参照することが有効だと思われる。イエスパー・ユールはゲームにおける創発について以下のように整理している。

創発型ゲームでは、ルールは少数しかないものの、それらが組み合わさることで多数のゲームツリーが生まれる。つまり、ゲームプレイのあり方がきわめて多様であり、そのなかでプレイヤーは戦略を練りながら課題に取り組んでいく。(…) 創発型ゲームでは、ゲームルールが相対的に単純であるのに対して、実際のプレイは相対的に複雑になる。(…) ひとつの創発型ゲームには、おおまかに定義されたひとつの目標がある——つまり、その目標と見なされるゲーム状態が多数ある——とともに、それらの状態に到達する経路が多数ある。(Juul 2005, 104 [102-103])

このように、ゲームのメカニクスは、それよりも複雑で多様なゲームプレイを生み出してくれるのだ。ユールは続けて、ゲームデザイナーのハーヴィ・スミスによる創発的ゲームプレイについての主張を参照している。スミスは「ゲームとは、プレイヤーに自分を表現させるもの」だと考えており、彼の携わった『Deus EX』(Ion Storm, 2000年)というゲームでは、「プレイヤーが自分の選んだ筋道でゲームにアプローチし、私たちが許容する選択肢の中から自分なりのプレイスタイルを作り上げていくことができるようにしたかった」のだと述べている (Smith 2001)。吉田のいう自由とは、こうした「ゲームの創発性」によるものだと考えることができるかもしれない。つまり、ルールに従って行為することで、ルールよりも複雑なゲームプレイを生み出すこ

とが可能になり、さらにはそうしたゲームプレイを通して自己表現も可能となる、というのが吉田の考える「ゲームにおける自由」なのだと考えられないだろうか。しかしながら、吉田自身は「創発」という概念について一切触れていない。そうであるならば、なぜこのように捉えることが可能になるのかというと、まず、吉田のいう「ゲームの規則を完全に自分の中に取り込む」というのは、そのゲームのメカニクスが作り出している行為のバリエーションを十分に多く習得するということだと考えられるだろう。すると、プレイヤーはそのバリエーションを組み合わせることでより複雑かつ「自由な」ゲームプレイを経験することができるのだということになる。そこには前述のようにゲームの創発性が関連していると考えられるというわけである。するとやはりこちらも、ゲーム内で「自らが意味のある行為の創造者であると実感できる」とことと似たような事態が想定されていると言えるだろう。例をあげよう。2022年に任天堂から発売された『スプラトゥーン3』は対戦要素が含まれた、TPS（Third Person Shootingの略）と呼ばれる第三人称視点のシューティングゲームを特徴とするジャンルの作品であり、人気シリーズの第三作である。このゲームの特徴は、壁や地面を武器から発射される攻撃手段でもある「インク」で塗ることで、自陣営のキャラはそこにもぐることができ、敵陣営は逆にそれによって行動を阻害されてしまうことで戦略性が生まれている点である。また、もう一つの特徴として、このゲームの専用媒体である「Nintendo Switch」に搭載された「ジャイロセンサー」という、コントローラーを傾けることによって視点移動が可能となる独特の操作方法である。この二つの特異さにより、初心者である執筆者は、はじめ、かなり習熟にてこずり、明らかな「不自由さ」を感じていた。しかし、その操作や戦略性に徐々に習熟していくにつれて、その不自由さから解放されていった。つまり、行為のバリエーションが増えていったわけである。だがこのゲームで感じた自由はそれだけではない。一定以上に習熟すると、戦闘の中でただ敵を倒すだけではなく、次第により洗練された、より美しいやり方で倒すことに強い楽しみを見出すようになるのだ。このようなただ敵を倒すのではない「より洗練されたやり方で」プレイすることができるのは、ゲームに創発性があるおかげだろう。それによって、プレイヤーはルールに従いながらも、自らの行為の全てがルールによって決定されているとは感じずにいられるのだ。

以上の議論を踏まえて、本論では「ゲームにおける自由」を「プレイヤーがゲーム内での自らの行為の創造者が自分であると実感できること」として考えることとする。そして、次章では、プレイヤーがゲーム内での自らの行為の創造者が自分であると実感できるのはどのような条件が必要なのかについての一つの仮説を主張して本論の締めくくりにする。

5. 行為の二つの内容

ビデオゲーム全般について考える際には、まずビデオゲームのどのような側面に焦点を当てるのが問題になる。まず第一に、ビデオゲームを「ゲームプレイ」として捉えることが挙げられ

る。これは「個々のプレイヤーがその作品をプレイするごとに生じる」、「ビデオゲーム作品の事例としての出来事」を指す用語であり（松永 2018, 49）、ビデオゲームが受容される際にその対象となるものとして考えられている。二つ目には、ビデオゲームを「ゲームメカニクス」、つまりそのルールやシステムを中心に考えることが挙げられるだろう。しかし、前章までの議論を踏まえて、本論ではそのどちらでもなく、「行為」を中心にしてビデオゲームについて考えることを試みたい。そこで、松永伸司による「ゲーム行為」という概念を参照しよう。

松永はゲームメカニクスを「行為のデザイン」の一つとして捉えようとするのだが、そこからさらにゲームメカニクスを他の種類の行為のデザインから区別するものとして「ゲーム行為」という概念を提示している（松永 2018, 162-180）。行為のデザインは、目的にすべき事態の提示である「目的のデザイン」（*ibid*, 165-166）、現実についての情報の操作からなる「信念のデザイン」（*ibid*, 167-169）、そして、行為者が実際に何ができ、何ができないかという意味での行為可能性のデザインである「現実のデザイン」（*ibid*, 169-170）の3つから構成される。これらのデザインをすることで、「人間の行為が特定のかたちになるように、行為が関わる対象をあらかじめ特定のかたちにしておくこと」（*ibid*, 163）が行為のデザインである。しかし、こうした行為のデザインはゲームメカニクス以外にも存在している⁽¹¹⁾。そこで、松永はゲームメカニクスを他の行為のデザインから区別するために「どのような仕方で行為を作り出すか」という点から考えるアプローチと「どのような行為を作り出すか」という点から考えるアプローチの二つを提示し、後者の方が有望であるとし（*ibid*, 171）、ゲームメカニクスが作り出す行為として「ゲーム行為」を定義する作業に移る。

松永は「ゲーム行為」を自己目的的な行為という点から特徴づけることを試みる。しかし、ゲーム行為を特徴づけるためには「それ自体の目的の観点だけでは不十分」であり、「それに参加するという行為のあり方にも注目する必要がある」のだとする（*ibid*, 178）。最終的に松永は次のようにゲーム行為を特徴づける。

(…) ゲーム行為 G は次の二つの特徴を持つ。

(a) G の第一目的は、それ自体として必ずしも望ましいものではない。

(b) G をし始める（あるいはし続ける）という行為 P の第一目的は、〈G の第一目的を受け入れることによって、一連の手段系列としての G のプロセスを生じさせること〉にある。（*ibid*, 179-180）

さて、こうして特徴づけられたゲーム行為は、それを行うこと自体が望ましいものであるというニュアンスが捉えられており、ゲーム内におけるプレイヤーの行為一般を、現実における他の行為と区別しながら説明したものとして納得のいくものになっているだろう。ここから、プレイ

ヤーによる行為の自由を措定するために、本論ではこの「ゲーム行為」には二つの側面があることを主張する。

筆者の考えでは、ゲーム行為は「何を」するのかという見方と「どのように」するのかという見方の二つの側面から理解することが可能である。本論が主張するのは、ビデオゲームの自由において重要なのは、これらのうちの「どのように為すのか」の方だということだ。松永はゲーム行為を目的と手段の面から特徴づけているが、「何を」と「どのように」の区別はこれとは異なるものである。ゲーム一般においてよく言われるのが、ゲームは大抵の場合、目的は定められているものの、そこに至るための手段が定められていないためにプレイヤーの自由が存在するのだという考えである。実際そのことは否定すべくもないだろう。しかし、その手段すら（ビデオゲームにおいては特に）一定の範囲内に限定されているのがふつうである。ハーヴィー・スミスも前述の引用部分において「自分なりのプレイスタイルを作り上げていくことができる」のは「私たちが許容する選択肢の中から」と述べていた。しかし、いうまでもなくそれはビデオゲーム作品を面白くするためであり、そのことでプレイヤーの自由が不当に狭められていると主張するつもりは毛頭ない。ここで言いたいのは、ビデオゲームにおいては「何をするのか」はあらかじめ決められており、プレイヤーが決められるのはそれを「どのように為すのか」であるということだ。例えば、『スーパーマリオブラザーズ』（任天堂、1985年）において、プレイヤーはゲームをクリアするため（第一目的）に、敵キャラクターの攻撃を回避しなければならない。このとき、「回避する」という行為は否応なくしなければならないものだが、ジャンプによって回避するのか、攻撃の下をくぐり抜けることで回避するのかはプレイヤーの自由である。このときプレイヤーは攻撃の下をくぐり抜けることは無理だと判断し、仕方なしにジャンプすることも考えられるし、特になんの考えもなく、感覚的にただ避けただけかもしれない。しかし、このような自由の「余地」があることによってプレイヤーは自らがその行為の創造者である実感できるのだということも十分に考えられるだろう。

ここで、これら行為の二つの側面のうち、「何をするのか」ということに焦点を置いたものを、行為の〈抽象的内容〉、「どのようにするのか」に焦点を置いたものを、行為の〈実質的内容〉と呼ぶことにしたい。こう呼ぶことによって、何をなすのか／どのようになすのかという区分がそれぞれ表しているものが明確になる。たとえば、日常生活の中で「何をすればいい？」と聞いて、「皿を洗ってほしい」と返事が来たとき、「皿を洗う」という表現は皿を洗うという実際の行為をいくぶんか「抽象的に」表したものである。これに対して、あなたは洗い方がわからず、「皿を洗うとはどのようにすればいいのか」と聞けば、相手は「片手に皿を持ち、もう片方の手に持ったあわ立てたスポンジでそれをこする」というように、実際の動作の「実質」がより詳しく伝わるように説明するだろう。このように、ある行為のうち、何をなすのかという側面については抽象的内容、どのようになすのかという側面については実質的内容と呼ぶことができる。

ゲームにおける自由について

以上のように定義した上で、本論では、ゲームにおける自由がゲーム行為の実質的内容において達成されるものであると主張する。この主張によるメリットは、ゲーム行為が一般性を持ちつつ人によって様々でもあるということが説明できることにある。これによってあるゲーム作品がもたらすゲーム行為について語るときに、それが一般性を持ったものとして語られているのか、それとも語り手の経験したものとして語られているのかについてわかりやすく整理できるようになるだろう。二つめのメリットは、プレイヤーによる自己表現や自己実現の余地を、ゲームをプレイしている間に起こった出来事の総体としてのゲームプレイや、攻略の手順などに加えて、ひとつひとつの「行為」というより小さなユニットにおいても考えられるようになることである。そうした自己表現が行為の抽象的内容と実質的内容との間にある「ギャップ」によって存在しているのだとすれば、個々の行為のどこにそのプレイヤーらしさが表れているのか、どこに自己表現の余地があるのか、などの議論をより正確に行うことができるようになるだろう。

以上が「ゲームにおける自由」についての本論における見解となるが、本論は不十分な点も残している。まず、プレイヤーが自らのゲーム行為に意味を見出すにはどのような条件があるのかに関しては十分な考察を残せていない。そのためには、そもそも、行為における「意味」とはどのようなことを指しているのか、ということから考え始める必要があるだろう。また、本論はゲームメカニクス上におけるプレイヤーの自由の余地についての考察が中心であり、それと虚構世界上でのプレイヤーの行為との関係や、プレイヤーが虚構世界上での行為においてもより自由を感じられるのはどのようなときなのか、という問いも探求されるべきだろう。今後の課題としては、以上のことを踏まえて、「ビデオゲームにおける自由」について、さらに多くの観点からの分析を行っていく必要があるだろう。

注

- (1) 例えば、古典的なところで言えば、ロジェ・カイヨワ（1990）は遊びを分類する中で、統制のない気ままなものである「パイディア」と、規約にしたがったり障害を設けたりすることで可能になるものである「ルドゥス」の二つの極を設けている（43～44頁）。
- (2) 以下、バーリンによる著作をはじめ、外国語文献で日本語訳のあるものは、基本的には日本語訳を参照しつつ、必要に応じて執筆者が改訳をしている。
- (3) バーリンによる消極的自由／積極的自由という二分法の持つ思想史的な含意、つまりは自由主義思想の伝統と深く結びついた意味合いは、ビデオゲームにおいても類似の論点になりうる。本論で示したように、積極的自由が、ビデオゲームにおいてはプレイを通じた自己表現や自己実現と結びつけられる一方で、本論では扱わなかった消極的自由の方は、リバタリアン的な「愚行の自由」と結びつけられると言えるだろう。つまり、ビデオゲーム内でならば、いかなる残虐行為や、倫理に悖る行いであっても許されるのだという姿勢である。この意味での「ゲームにおける自由」は否定こそしないが、考察対象としてあまり魅力的ではない。こうした意味でも、積極的自由を中心にしてゲームにおける自由を考察する意義があるのだと言えるかもしれない。
- (4) ここで仮想敵にされているのはホイジンガ（1973）である。彼は、有名なマジック・サークル論に示され

ているような遊びが現実とは異なる世界を作り出しているのだとするホイジンガの論に反意を示し、むしろ遊びは「現実や仕事、儀式やスポーツ」を含んだあらゆるものに見出せるものとして考えている (Sicart 2014, 2)。

- (5) ヘンリックスは「我々にとっての外部である物質的世界や文化のみならず、我々の身体や心でさえ、我々のコントロールの外にあること」を示した上で、次のように述べる。「自己を持つとは、我々が自分のものだと主張できるような、これらの進行中のパターンやプロセスを見つけ出し、これら所有物を我々の人生をうまくいかせるための資源にすることである。この自己探求は、遊びの探求と同一視されるだろう。要するに、遊びとは力と困難の探求である。我々は、自分たちに何ができて—何ができないのか—を見つけ出し、我々の能力を拡張できるのかどうかを見るために遊ぶ。これらの試みの結果、我々は世界が我々に対して何ができるのかを学ぶのである。」(Henricks 2014)
- (6) たとえば、ジャネット・マレーが『Tetris』を「90年代のアメリカ人の働き過ぎの生活を完全に再現するもの」(Murray 1997, 144) として解釈したようなことが例として挙げられる。
- (7) スピードランニングとは、ビデオゲーム作品を、定められた条件のもとでできる限り早くクリアすることを競う、競技的なタイムアタック方式のプレイスタイルやプレイの形式のことである。
- (8) このRTAについては以下の記事を参照した。ねとらば『「ドラゴンクエストⅢ」何でもありRTAが1年間でさらなる進化を遂げる ゾーマを倒さずゲーム開始50秒でエンディングへ』2021年 Available at <https://nlab.itmedia.co.jp/nl/articles/2112/29/news074.html> (2022年10月10日にアクセス)
- (9) 注記しておく、執筆者は、グリッチの使用が即座にゲームプレイの規範から外れるわけではないと考えている。問題は、『ドラクエⅢ』のRTAのように、そのゲーム作品の一般的なゲームプレイから大きく外れるときである。さらに、何をもちて「大きく外れる」のかという問題については、その都度そのゲーム作品の持つ特徴を参照すべきであると考えている。
- (10) 追記すると、デ・ムルが示唆している、ホイジンガの遊戯論から「ルールの転覆的な弄び」を導いている、カルチュアルスタディーズにおける「儀礼を通じた反抗」のモチーフについては、それがゲーム研究にもたらしうる示唆を含め、その精査は今後の課題とされたい。
- (11) 例えば、松永が挙げているのは制度、法律、建物、交通機関である (松永 2018, 163)。

文献表

- Henricks, Thomas S. 2014. "Play as Self-Realization: Toward a General Theory of Play." *American Journal of Play* 6 (2014): 190-213.
- Jos de Mul. 2013. "Homo Ludens 2.0: Play, Media and Identity." In *Play, Media and Identity*, 5. Ritsumeikan University, Kyoto.
- Juul, Jesper. 2005. *Half-real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: MIT Press. (『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)
- Murray, Janet. 1997. *Hamlet on the Holodeck*. New York: The Free Press. (『デジタル・ストーリーテリング』有馬哲夫訳、国文社、2000年)
- Nguyen, C. Thi. 2019. "The Right Way to Play a Game." *Game Studies* 19 (1).
- Salen, Katie, and Eric Zimmerman. 2004. *Rules of Play*. Cambridge: MIT Press. (『ルールズ・オブ・プレイ』(ユニット1/4、2/4、3/4、4/4) 山本貴光訳、ニューゲームズオーダー、2019年)
- Sicart, Miguel. 2014. *Play Matters*. Cambridge: MIT Press. (『プレイマターズ 遊び心の哲学』松永伸司訳、フィルムアート社、2019年)
- Smith, Harvey. 2001. "The Future of Game Design: Moving beyond Deus Ex and Other Dated Paradigms." IGDA. Available at <https://www.witchboy.net/articles/the-future-of-game-design-moving-beyond-deus-ex-and-other-dated-paradigms/> (2022年8月23日にアクセス)

ゲームにおける自由について

バーリン、アイザイア『自由論』小川晃一・小池銈・福田愼一・生松敬三訳、みすず書房、1971年。

カイヨワ、ロジェ『遊びと人間』多田道太郎・塚崎幹夫訳、講談社、1990年。

松永伸司『ビデオゲームの美学』慶應義塾大学出版会、2018年。

吉田寛「規則と自由の弁証法としてのゲーム——〈ルールの牢獄〉でいかに自由が可能か？」『立命館言語文化研究 第26巻1号』所収、2014年、19-27。

ヨハン・ホイジンガ『ホモ・ルーデンス』高橋英夫訳、中央公論新社、1973年。

渡邊卓也『オープンワールドの「自由」ってなんだ？ そして、『サイバーパンク2077』と『Ghost of Tsushima』の不自由さはどこから来るのか』IGN JAPAN、2021年 Available at <https://jp.ign.com/cyberpunk-2077/49362/opinion/2077ghost-of-tsushima> (2022年10月10日にアクセス)