

美的なゲーム行為について

上野悠 (早稲田大学)

本発表では、ゲームにおける行為（以下、ゲーム行為）を美的行為として特徴づけることを提案した松永伸司の論（松永伸司, 2018. *ビデオゲームの美学*. 慶應義塾大学出版会）を踏まえ、「美的ゲーム行為」の特徴づけを行う。

ゲームとビデオゲームを専門に研究する分野である、ゲーム・スタディーズの研究者たちは、ゲームは社会的批評を提供する一種のコンセプチュアルアートになりうることに価値があると主張するマリー・フラナガンや、ゲームは何かを主張するための効果的な方法でありうるると述べるイアン・ボゴストのように、ゲームを単なる娯楽ではなく、芸術的価値を持ちうるものであることを示すことで、ゲームやビデオゲームを擁護してきた。

一方でC・ティ・グエンは、そうした論者たちが、これまでの芸術形式と同じように、ゲームを「対象」として扱い、何らかの価値ある表現を生み出す限りにおいて擁護しているのであり、ゲームの「過程」としての側面を無視しているということを批判し、従来の「対象芸術 (object art)」に対置する形で、「過程芸術 (process art)」という概念を提示した (Nguyen, C. Thi. 2020. "The arts of action." *Philosophers' Imprint* 20 (14):1-27)。

グエンの論の主眼は、注意の焦点が鑑賞の対象に設定されている、絵画や文学、映画といった対象芸術に対し、鑑賞者自身の思考、選択、反応、動作といった過程に注意の焦点が向けられている過程芸術が歴史的に軽視されてきたことを示し、その地位を擁護することにある。その過程芸術として挙げられている代表的なものが、ゲームである。

松永とグエンは、ゲームの美学的な特徴づけを行う上で、ともにプレイヤーの行為に目を向けているのだが、グエンは、ゲームのほかにもソーシャルタンゴや料理なども挙げており、ゲームだけが過程芸術に含まれるわけではないことが明示されている。一方で、松永が言及しているのは、「ゲーム行為を美的行為として特徴づけられる」ことと「美的行為の事例の中心として「遊び」という行為が想定されている」ことであり、ゲーム行為以外の美的行為が存在することに積極的に触れてはいないが、松永は美的行為を「行為の側面における、美的判断の対応物」として想定していることから、そうした可能性も担保されていると言えるだろう。

以上のことを踏まえ、本発表では、美的行為一般からゲーム行為を区別するような、「美的なゲーム行為」の特徴づけを行う。特徴づけの作業にあたって、イエスパー・ユール (Juul, Jesper. 2005. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, MA: MIT Press) によるゲームの6つの特徴づけを参照し、特に、第二の特徴である、ゲームが「可変的かつ数量化可能な結果 (variable, quantifiable outcome)」を持つことと、第三の特徴である「結果に対する価値設定 (valorization of outcome)」を重視する。というのも、これらの特徴により、ゲーム行為は、行為の持つ効果が明確であるという性質を持つこととなり、そのことが独特な経験の質をもたらしているように考えられるからである。