
「開かれた作品」としてのビデオゲーム——相対的自由、管理社会、そして創造的越境

路潔(東京大学)

本発表では、ビデオゲームを「開かれた作品」として捉え、その自由性と制限、そしてその制限を超える創造的行為の可能性について論じる。とりわけ、ウンベルト・エーコの「開かれた作品」概念、ジル・ドゥルーズの「管理社会」論、さらには「創造的プレイ」および「カウンタープレイ」の実例を踏まえ、現代における遊びと芸術、権力と主体の関係性を再考することを目的とする。

第一に、エーコによれば「開かれた作品」は受容者に能動的な解釈の自由を促すが、この自由は決して無制限なものではない。ビデオゲームにおけるプレイヤーの自由もまた、「絶対的自由」ではなく、ゲームシステムや開発者の意図によって構築された「相対的自由」にすぎない。ゲーム世界における選択肢や行動の自由は、あらかじめ設定されたルール、地理的制限、技術的仕様、あるいはストーリー構造の中に収まっており、自由は常に設計された枠組みの中で成立している。

第二に、この「自由の条件付き構造」は、ドゥルーズの「管理社会」概念と重なり合う。管理社会では、従来の閉鎖空間(学校・工場・病院など)を介した規律ではなく、ネットワーク化された開放的環境の中で、個人が流動的に、かつ持続的に管理される。これはまさに、ビデオゲームのプレイヤーが「自由に動ける」と感じつつも、実際にはアルゴリズムやデータ追跡、報酬構造によって誘導される状況と一致する。このように、ビデオゲームの「開放性」は、むしろ新しい管理とコントロールの形態を体現しているとも言える。

しかし第三に、こうした制限された自由や管理の構造の中にあっても、プレイヤーは創造的に越境する可能性を持つ。本発表では、創造的プレイとカウンタープレイという二つの実践に注目する。前者は、例えば『マイクラフト』のように、既存のルールや制約の中で創意を発揮し、新たな表現や構造を生み出す行為である。これは、カントが述べた「美しい技術=芸術」に通じる精神の積極的関与を含む。一方、後者のカウンタープレイは、ゲームルール自体に異議を唱え、時に開発者の想定を逸脱して、ゲーム環境そのものを変化させる。たとえば、ゲーム内の時間操作やセーブ&ロードの濫用、チート行為などは、単なるズルではなく、ルール構造への対抗的行為として位置付けられる。このような実践は、しばしば批判の対象となりながらも、管理的な枠組みの中で主体が自らの位置を問い直す行為でもある。

以上のように、本発表では、ビデオゲームというメディアが「自由」と「制限」、「開放」と「管理」の交錯する場であることを明らかにし、そこにおいてプレイヤーがいかに創造的に越境するかを論じる。最終的に、本研究は、ゲームを単なる娯楽としてではなく、権力構造と主体性の交差点として捉え直し、現代芸術論およびメディア論における新たな視座を提供するものである。