

## 遊びとゲームをめぐる試論

—たとえば、にらめっこはコンピュータ・ゲームになるだろうか—

井上明人

Inoue Akito

---

Mobile Society Review 未来心理 [13号] 掲載

2008年9月25日発行

遊びとゲームをめぐる試論

—たとえば、にらめっこはコンピュータ・ゲームになるだろうか—

井上明人 Inoue Akito



はじめ「遊び」について考えはじめたとき、「遊び」という概念の捉えがたさに愕然とした。ぜんぜん一枚岩の概念だという感じがしない。「遊び」を単一の概念で分類、定義をしようと思うと相互に矛盾する性質があまりに多くなる。単一の概念としてこれを語るのは、まず無理だと思った。実際、まともにこの概念と向き合った人は、ほぼ誰もが遊びの中にみられるいくつかの性質を切り分けて捉えている。

私は、コンピュータ・ゲームとは何なのかということを考える文脈の中で、「遊び」について考えてきた。コンピュータ・ゲームについて考えている人間が遊び論を語るときは、ほとんどの人が「遊び」の周辺概念として「ゲーム」という概念を切り分ける。しかし、「遊び」と「ゲーム」の境界設定は、人によってだいぶバリエーションがある。もちろん、概念をどこでどう区切るかということは議論に応じて使い分けられればいいことだが、それ以前にそもそも遊びとかゲームと言われているあたりの概念は、どういったモデルで捉えることが可能なのだろうか。本稿では、遊び論やゲーム論（ゲーム理論ではない）の先行研究や、にらめっこについての考察を交えつつ、私の考える暫定最新版のモデル像を提示してみたいと思う。

### 「ゲーム」をしているのに「遊ぶな」

本論をはじめの前に、「遊び」について考えるための興味深い事例を二つ紹介しておきたい。

中学校のときだったろうか。体育祭で担任教師による学年対抗リレーという催しがあった。正直なところ、誰もさほど本気ではないし、たいして興味を引かない退屈なイベントの一つだなと思って、気にしてもいなかった。だが、事件が起きた。英語教員のM先生が、前のランナーからバトンを渡された直後、トラックに沿って走らず、次のランナーまでトラックを横切って最短距離で直行したのだ。リレーはめっちゃくちゃになってしまったが、これは

観客には大いにウケ、退屈なイベントが一転して盛り上がった。授業もすばらしい先生だったが、本当に面白いことをやる人だなと、感動した覚えがある。

これで終わればよかったのだが、これには後日談がある。  
M先生は校長先生に呼び出されこう言われたという。

「真剣にゲームをしているのに、教師が率先してふざけて遊ぶとは何事か」と。

その話を聞いたとき、校長先生の狭量さにはがっかりしたが、今になって思い返してみるとこの叱り方は面白いな、と思う。本人も意識していないだろうが「ゲーム」をしているのに「遊ぶな」というのだ。直感的には理解できない叱り方ではないけれど、ここで述べられている「ゲームをする」と「遊ぶ」とことは、どう違うのだろうか。

もう一つは、コンピュータ・ゲームに関する問いだ。コンピュータ・ゲームにすることが難しい遊びとはどういうものだろうか、とちょっと考えてみてほしい。より、きちんと言うとコンピュータ・プログラムを相手にして遊ぶ「1」ことが難しい遊びとは何だろうか、と言った方がいいかもしれない。

コンピュータ・ゲームにすることの技術的な難しさで言えば、人間の複雑な身体制御をそのまま持ち込むような試みは難しい。Σが一般に普及したことで、ゲームのインターフェイスに対するイメージはだいぶ向上したが、たとえばあやとりなんかをやると思うと、ハード的にもソフト的にもかなり複雑なインターフェイスが要求されるので難しいだろう。ただし、これは予算と人材を投入してそういう機器をいざ作ろうと思えばある程度のものは作れるような気はする（そのままのものを作ろうとしたら、ただのアナログの劣化コピーになってしまうかもしれない）。

もっと原理的に難しそうなものはなんだろうか。私が今まで考えた中ではおそらく「にらめっこ」がかなり難しい。もちろん、インターネットごしにウェブカメラを用いての対人にならめっこはできるだろうが、そうではなくてコンピュータ・プログラム相手のにならめっこである。時間に余裕のある方は先に読み進む前に、ちょっと考えてみてほしい。

これらの疑問に、さくっと答えられる方は、たぶん、よほど遊びについてよく考えたことのある人だろう。たぶん、遊びに関する著作をちょっと読んだぐらいではわからない。問題を提示しておきながら恐縮だが、私自身も完全に答えることはできない。概念の操作的定義をしようにもなかなかすっきりと考えにくい。にらめっこがコンピュータ・ゲームというメディアに馴染みにくいものではないか、という提案はいろいろな人に話してみたところ、かなり同意を得やすかった。この直感はいったどこから来るのだろうか。

遊びをめぐる議論では、何が言われてきたのだろうか。

### 遊び、という概念の捉えがたさ

遊びという概念は、とても大きな広がりを持っている。また、その大きさゆえに、真正面からこの概念について分析的なモデルを与えようとすると、途端に迷宮に入り込む。プラトン、ホイジンガ、カイヨワ、フロイト、エリクソン、ピアジェ、ミード、ガダマー、サットン・スミス……などなど多くの論者によって語られてきた概念だが、驚くほど捉えどころのない概念である。

遊び、という概念にかなり正面から取り組み、要素をいくつかに分けてみせたことで、最もよく知られている研究はカイヨワによる約半世紀前の仕事『遊びと人間』(Les Jeux et les Hommes) [2] だろう。遊びという概念の要素を、アレア(運)、アゴン(競争)、ミミクリ(模擬)、イリンクラス(目眩)と分け、さらにその四つの中でもあまり真剣に遊ばれないパイディア(遊技)に属するような領域と、ルドゥス(競技)に属するような領域があるのではないか、と類型を立てた。カイヨワのモデルには様々な批判(と誤解)があるが、今読み直してもその議論の射程の広さはとても刺激的だ。特に分類に用いられた概念は未だに価値のある参照点である。

一方、遊びの定義はどうだろうか。カイヨワは「遊び (jeux)」[3] を六つの要素によって定義している。(一) 自由な活動、(二) 隔離された活動、(三) 未確定の活動、(四) 非生産的活動、(五) 規則のある活動、(六) 虚構の活動の六つだ。遊戯者が遊ぶことを強制されず、あらかじめ決められた明確な空間と時間の範囲内に制限され、結果があらかじめ決まっておらず、遊びのはじまったときと終わったときで特に新たな現実的な価値のあるものが作られることがなく、特殊な約束ごとに従う活動で、日常生活からした場合の二次的な現実には属するような活動、であるという。

この定義ははじめて聞くと「なるほど、そんなものかな」と思わないでもない。しかし少し考えてみればわかることだが、この六つの定義には数多くの問題が含まれている。たとえば、遊びが自由である、ということと規則に従うものであるという二つの逆向きの性質はどう考えればよいのか。あるいは、虚構の活動であるとか、非生産的活動であると言ったときに、エンターテインメント産業に関わる職業人たちや、「楽しく仕事をする人々」のことをどう捉えればいいのか。または、子供がティッシュをまき散らしたり、かと思えば落書きをしまわるような行為について「規則のある活動」としての遊びの性質を見出していくことにもどこまで有効性があるのだろうか。カイヨワ自身もこうした批判に対する再反論は用意している部分もある。だが、カイヨワの定義は、その分類と比べるとかなり荒削りだと言わざるを得ない。複数の異なった志向性を、その定義に含みこんでいる。そのため、恣意的だとか偏っているというよりも、わけがわからないところがある。なんとなくは、わかるのだけれども。

### ゲームという領域

さて、こうしたカイヨワの歯切れの悪さに対して「遊び (play)」というだけだとあまりに概念として広すぎるので、「ゲーム (game)」という概念

を切り分けて考えてみてはどうか、といった見方がある。かなりおおざっぱに言えば、きっちりとしたルールのあるような遊びや、遊び手が目的意識をもってやるような活動は、目的やルールのゆるいものとはちよつと違うんじゃないか、という提案だ。G・H・ミード「4」や、コストエキャン「5」などがそれにあたる。サレン&ジーマン「6」も含めてもいいかもしれない。

たとえば、発達心理学や教育心理学では、よく子供の遊びについての分類を行う。子供の好きな遊びというのを子供の成長過程に従って観察してゆくと男女共に小学校低学年の頃に明らかな転機がみられる。小学校入学以前の幼児では、お絵かき、砂場遊び、積み木といったようなあまり強い規則を持たない活動が多い。それが小学校低学年になるとコンピュータ・ゲームやカードゲーム、サッカー、ドッジボール、野球といった、特定の規則に積極的に従うことによってはじめて可能になるような遊びをはじめ子供が増えてくる。ミードはこうした活動の変化を、「遊び (play)」を遊んでいた子供が、「ゲーム (game)」を遊ぶようになるのと区分けて捉えた。

では、遊びとは規則の曖昧な活動であり、ゲームとは規則のきっちりとした活動である、ということで捉えればいいのだろうか。これで確かに、最初に挙げた校長先生の怒りを言い換えることはできる。「みんなが規則に従っているのに、規則を曖昧にするとは何事か」と。お叱りの妥当性はさておくとして、内容はこの言い換えで理解できる。

では、規則のはっきりとした活動がゲームで、そうでない領域が遊び、という分け方で、この二つの活動の違いは理解できるのかというところ、まだそれだけだと三割ぐらいである。この「ゲーム」という概念がかなりの曲者なのだ。簡単に話が終わらない。ゲームは、遊びと同じく…いや、それ以上にいろいろな捉え方がある。きっちりとしたルールを持っている「ゲームっぽいもの」の中でも微妙な事例というのがある。議論の分かれる代表的なものを三つ挙げておこう。

### (一) 「くじ」はゲームか？

参加者が努力をしようがしまいが、結果は運で決まっているので、参

加者の努力が意味をなさない。

### (二) 「パズル」はゲームか？ (あるいは、二人零和有限確定完全情報ゲーム)

遊び手の努力や能力によって解けたり解けなかったりするが、ベストの答えは最初から決まっていって結果が変わることがない。

### (三) 「株式市場」はゲームか？

規則ははっきりとあるが、一部の規則や、前提条件(社会状況)に途中で変更が加えられることがある。

このいずれをも含むような包括的な定義を提出することも可能だし、いづれもゲームに含まないとする定義を提出することも可能だ。包括的な定義としては「勝ち負けを判断できるもの」という言い方などがかなり広義の捉え方の一つだろうし、狭く定義したいならば「努力可能で、結果に不確定性があり、初期のルールが裏切られることがない」というような言い方をしてもいい。

ちなみに、もっとややこしい境界例としては「ノミック」というものもある。ノミックでは、プレイの中で常にルール変更が加えられていく。ルールを変更していくこと自体を楽しんでいくものだ。最初にルール設定のためのルールが決められているだけで、勝敗の条件すら最初に決められていない。

こうした様々な境界例をどう位置付けるか、ということに悩んだ挙げ句に提出されたゲームのモデルとしては、コンピュータ・ゲーム研究者のジェスパール・ジュールのモデル「7」などがある。彼は、ゲームとして古典的に考えられている概念の中心性を(一)ルールの有無、(二)可変かつ数値化可能な結果の有無、(三)起りうる結果に課せられる評価の有無、(四)プレイヤーの努力の余地の有無、(五)プレイヤーと結果の関連性の有無、(六)対価交渉の可能な結末(Negotiable consequences)の有無、という要素によって捉え、この六つがどの程度存在しているかによって、どの程度「ゲームっぽい」と考えられることになるかどうか、がグラデーション状に位置付けられる、と示してみせた。グラデーション状にすることで、境界例の問題を丁

寧に説明してみせることが可能になる。どこからどこまでがゲームで、どこからどこまでがゲームでないのか、ということに侃々諤々で議論していても仕方がないので、境界設定よりも、その要素を丁寧に分解してみせることに注力がなされた。確かにこの六つがどの程度あったりなかったりするか、で我々の「ゲームっぽさ」のイメージはだいたい決定されているようなところはある。カイヨワの話からすると、これはだいたい丁寧な話になっている。

### 形式なのか、現象なのか。

もちろん、ジュールのモデルにも批判はいろいろとある。だが、あまりに細々とした話になってしまうので一度ここで視点を変えてみよう。

右記のような捉え方はカイヨワにせよジュールにせよ、「ゲーム」や「遊び」とされるモノの含みこむ要素を形式的に列挙してみせる方法だと言える。ゲームや遊びの具体的な事例の一つ一つを検討しながら、それがゲームであるか、あるいは遊びであるかといったことを考えて頭を捻らせて出てきたようなモデルだ。しかし、ゲームや、遊びというのはそもそも野球だとか、サッカーだとか、ままごとだとか、そういった形式のことを指すものなのだろうか？「8」

たとえば、「〇×ゲーム」を考えてみよう。二人零和有限確定完全情報ゲーム（以下、二人零和ゲーム）と分類される将棋やチェスなどは、対戦相手同士が最善手を取った場合に、先手必勝・後手必勝・両者引分けのいずれかがあらかじめ決まってしまうような最適解を持つことが知られている。なので、あと数十年したらコンピュータの膨大な計算量に対して、人間の将棋の名人や、チェスの達人はどうやっても勝てなくなるといえる。実際、チェスの世界チャンピオンはIBMの開発したスーパーコンピュータに負けている。〇×ゲームはそういった二人零和ゲームの中でもかなり簡単に最適解を知ることができるゲームだ。ちょっと数学的センスのある人同士で遊んでいれば、

すぐに「何度やっても引き分け」の状態になる。こうなると、何度やっても勝敗は決まらなくなる。勝敗が決まらなくなるとつまらなくなってやめてしまう。では、楽しみがなくなってしまう「〇×ゲーム」のような二人零和ゲームというのは、ゲームとして不適合なものなのだろうか？

この問いに「イエス」と答えるのであれば、将棋やチェスもゲームではない、ということになる。一方で、ノーと答えるのであれば、最適解がわかってから、つまらなくなってもやめてしまった人たちに対して、〇×ゲームをゲームであると主張することのナンセンスさに直面することになる。答えられない問いになってしまう。

答えられない問いであるということは、問いの形式が間違っているのか、あるいは深遠な二律背反的な問いを発見してしまったかということのどちらかだろう。この場合は、おそらく前者だ。単に「形式」の水準において捉えようとすることに限界があるのだ。

### 「楽しみ」の成立

そこで、説明力を発揮するモデルが、ゲームや遊びを「遊び手の感覚がどのように成立しているのか」という側面から捉えようとするようなものだ。西村清和「9」や、ラフ・コスターなどの立場がそれだ。タクセントミハイ「10」の議論もこれに含めてもいいかもしれない。自身の考えるゲームや遊びの捉え方も、遊び手の認知的な側面に着目しているので、この系列に属する。

タクセントミハイが楽しみの成立するモデルをまとめた「フロー体験」という言葉はよく知られている。（一）自発的に目標を志向し、（二）ルールがあり、（三）自分が適切に振舞っているかどうかについての明確な手がかりを与えてくれる行為システムの中で、（四）現在立ち向かっている挑戦に自分の能力が適合しているようなときに生じる感覚を「最適経験」と名付け、そのような経験をしているときに生まれる楽しい体験を「フロー体験」

と名付ける。なお、このとき挑戦しているものが、簡単すぎると感じられたり、難しすぎると感じられるとフロー体験は生まれない。難しすぎれば不安だし、簡単すぎれば退屈になる。難しすぎず、簡単すぎないぐらいの明快な課題を、積極的に遂行できているときに生じる経験こそが、楽しみとなりうるのだという。

ただし、チクセントミハイの議論を遊び論の文脈で参照する上で気を付けなければいけないのは、チクセントミハイの議論はあくまで「楽しさ」についてのモデル化であって、遊びや、ゲームといった意識が成立する場合について述べたものではない、ということだ。もちろん、「楽しさ」の議論と、重なる領域は大きい。しかし、ゲームや遊びといった現象は、「楽しさ」の部分集合であるわけではない。たとえば接待ゴルフや、プロボクサーにとってのボクシングのような場合を考えてみてほしい。遊びや、ゲームの認知的な側面からのモデル化というのは、「楽しみ」のモデル化そのものではない。[11]

となると、ここに来て、議論は少しわかりにくくなるかもしれない。つまり、こういうことだ。「ゲームをしている」「遊びをしている」というときに生じる、感覚そのものは楽しさや、喜びといった経験とは別の様相として観察可能だ、という前提を置くことになる。これは人の直感的理解から、少しだけジャンプを要するかもしれない。「ゲームをしている」「遊びをしている」という感覚が「楽しい」や「悲しい」といった感覚と同様に、取り出すことが可能なカテゴリーであるという仮説を要請することになるのだ。そして、その「ゲーム」や「遊び」というカテゴリーは、今まで議論してきた通り極めて曖昧なカテゴリーなのだ。

### ゲームをする認知プロセス

ラフ・コスターと、西村清和はそれぞれ「ゲーム」と「遊び」の領域にお

いて、この仮説を前提とした上での冒険を試みている。

ラフ・コスターの議論は先ほどの〇×ゲームのような事例の説明として、わかりやすいものになっている。ラフ・コスターによれば、ゲームという現象は、アフオーダンスの獲得や、学習のような過程とほぼ同列のものである。すなわち、認知のパターンや行為を調整、修正していく過程こそがゲームであり、その調整が行われなくなったときにゲームはつまらなくなり、飽きられて、終わってしまう。

すなわち、先ほどの〇×ゲームの例でいえば、〇×ゲームをはじめてプレイするときから最適解の存在がいきなりわかる人はまずいない。そのため、〇×ゲームをスタートしてから数回のうちは、戦略を試行錯誤することになる。この間はラフ・コスターによれば、方法についての調整が行われているためゲームが成立しているといえる段階だ。しかし、慣れてきてしまうと何度やっても同じ結果に落ち着くようになる。あるいは〇×ゲーム以外のものであっても似たような結果しか生まなくなってくれば、それはそのように感じられた瞬間に「ゲームではなくなる」。

つまり、ゲームとは「ある形式Aがゲームであるかどうか」と問うことができる。あるものがゲームとして感じられるようになったり、ならなかったりするという遊び手にとっての意識の変遷の過程があるだけなのだ。ゲームという現象が存在しているのであって、ゲームというモノや形式が固定してあるわけではない。

### ゲームは終わるのか、続けるのか。

ラフ・コスターのモデルは、シンプルなモデルながらも、かなり説明力が高い。このモデルは、フロー体験も説明に含みこめるし、ジュールの提示したような古典的なゲームモデルの概念ともかなり整合的だ。ラフ・コスターのモデルに従えば、フロー体験というのはゲームという体験の中でもプ

レイヤーにとって、とても楽しく感じられるようなゲーム。学習体験をきちんと誘発してくれるようなゲームに共通してみられる現象のことを指している。よくできたゲームでは、プレイヤーがほどよい刺激を受けながら、試行錯誤の学習を経験してゆく。そうしたゲームでは、プレイヤーの行為に対する明瞭なフィードバック——たとえば明確なルールの下での数値化された結果——があつたりすることで、プレイヤーが試行錯誤を重ねやすいような形式を整えていることが多いということだ。

ただし、ラフ・コストアのモデルが高い整合性を備えているというのは、ある意味で当然とも言える。ラフ・コストアの議論は人間の認知メカニズムの一部を切り分け、その現象に「ゲーム」という概念をマッピングしてみせるような方法だったと言ってもいい。それゆえに、彼のモデルは認知科学や、脳科学が現在持ち得ている説明力の高さをほぼそのまま受け継いでいる。

しかし、このモデルは致命的なほどに直感に反する要素がある。彼の説明に従えば、ゲームとは常に「終わること」を宿命付けられている。ゲームに習熟し終えたとき、われわれはゲームを終える。習熟とゲームエンドは常に同時に、両義的に成立することになる。ゲームに少し習熟するごとに、われわれは少しずつゲームの終わりに向かうことになる。ゲームをマスターすることとは、遊び手にとってゲームを陳腐化させてしまうことに他ならない。

だが、どうだろうか。本当に、ゲームに習熟するということは、ゲームの終わりといコールなのだろうか。たとえば、『テトリス』や、『ぶよぶよ』といったゲームはどうだろうか。一〇年も二〇年もずっと『テトリス』を遊んでいる人の行為をいったいどのように説明すればいいのだろうか。あるいは、『バイオハザード』のプレイヤーはゲームに習熟した瞬間にゲームを終えるのだろうか？ シューティング・ゲームのプレイヤーは、ゲームに習熟したとき、本当にゲームを終えるのだろうか？

実際に観察されることは、彼らは必ずしもゲームを止めない、ということだ。むしろ、バグを探しはじめたり<sup>[12]</sup>、独自のルールを設けてそれまで遊んでいたゲームを勝手に「別のゲーム」の経験として再設定して遊びを続けてしまう。このとき、ゲームはいままで経っても終わらない。増田泰子はこ

のような現象を、サレン&ジマーマンを引きつつ「プレイヤーによる Rule Breaking」と名付け、ゲームにとってかなり一般的に観察される現象であることを指摘している。<sup>[13]</sup>

もちろん、このような事態があるからと言って、ラフ・コストアのモデルが崩れたことにはならない、と捉えることもできる。ラフ・コストアの議論はあくまで、学習過程のことをゲームと名付けているだけであって、それを抜け出る行為が『バイオハザード』とか『ゼビウス』といった特定のゲームソフトに関連付けられて引き起こされるのは、ゲームという現象とは別の現象が引き起こされているだけである。別に学習過程そのものがなくなつたわけではなく、学習過程とは別の現象が引き起こされているだけだ、と。確かに、そう位置付けたほうが概念設定としての切り分けは見通しがよいものになるだろう。ラフ・コストアのモデルの整合性は確かに崩れていない。だが、このことから明らかにされる重要なことは、ラフ・コストアのモデルがゲームという現象の全体ではなく、その一部に着目したモデルに過ぎないということである。整合性は保たれても、網羅性に限界が生まれる。「われわれは『テトリス』を遊んでいるのではなく、『テトリス』と向かい合ったときにそういう意識が芽生えている瞬間があるだけだ」としてしまうことによって、今度は『テトリス』や「おにごっこ」といったモノや形式を遊ぶ行為の基準と考えることができなくなる。だが、実際には我々は『テトリス』の基本的な遊び方に習熟することができると同時に、『テトリス』を介した遊び方を無限に考案することができる。

ここでは二つのシステムの作動を確認することができる。一つは、遊び手がゲームの形式に適応・学習し遊びを制御していく、すなわち遊び手が遊びを「遊ぶ」システムである。もう一つは、遊びの形式自体が無限のバリエーションを生み出し、遊びの形式自体が遊び手をどこまでも広がる世界へとといざなっていくようなモノや形式自体が遊び手の行動に働きかけてゆくかのような遊び手によって遊びが「遊ばれる」システムだ。たとえば、ブランコを遊ぶときブランコを制御しようとする遊び手は、同時にブランコの動きによって体を揺り動かされブランコによって翻弄される。

ガダマー「14」は、遊ぶものの意識よりも遊びそのものが先行する事態を指して「遊びとは遊ばれることに他ならない」と述べている。遊び手は、遊びを遊ぶときそれほど明確な目的意識を持ちながら遊びを遊ぶわけではなく、何が目的で何が手段であったのか渾然一体とした状況に陥る。「裏技」や「バグ技」を楽しむゲームプレイヤーたちは、まさにその最たる例だろう。そして、西村清和はこの指摘を引きつぎつつ、遊びにおいて「遊ばれる」ことと、「遊ぶ」こととの二重性が常に成立し、遊びと遊び手のどちらかが絶対的な優位性を持つわけでもなく、ただ両者の間の往還運動が成立しているとしか名指ししない事態をこそ「遊び」であると位置付ける。

ラフ・コスターに従えば「ゲーム」とはプレイヤーによって終わらされるものである。しかし、「ゲーム」や「遊び」において作動する現象全体を観察したとき、遊びにおける遊び手の優位性はすぐに怪しくなる。プレイヤーだけが遊びを終了させることができるのではなく、遊びと遊び手の二つのシステムが互いに互いを引き込み合う。たとえば、シューティング・ゲーム『ゼビウス』に熟達するゲームプレイヤーたちは、『ゼビウス』に熟達すること」というモジュールのみを丁寧に切り分けて楽しんだりはしない。『ゼビウス』という形で一括りに認識されているものを楽しむために、新しい遊び方を勝手に見出したり、バグ技や、『ゼビウス』をめぐる怪しい都市伝説にまみれる。遊び手は遊びを遊びつつ、遊びによって遊ばれる。

以上、遊び手と遊び、あるいはゲームプレイヤーとゲームの関係性について述べた。しかし西村の言うような遊びの持つ二重性への指摘によって、ラフ・コスターがゲームという現象を学習や適応の過程として位置付けたことのすべてが無効化されるわけではない。西村の議論は実はゲームと遊びの双方に共通する性質を述べたのであって、ゲームと遊びの差異を述べることには注力がないわけではない「15」。遊び手側の認知プロセスについてのみ言うのであれば、「ゲーム」を学習や適応、調整の過程として捉えることが、高い説明力を持つことは評価されるべきだろう。明確なルール、目的、行為に対するフィードバックといった諸要素が、なぜゲームという現象を支えるものとして見出されるのか、この視点に立てばいくらかでも説明可能だ。

明確なルールや目的、フィードバックといった諸要素は、フロー体験的な学習・適応のプロセスを引き起こすのに適した要素なのである。それ自体は、学習や適応そのものではないので、それらの諸要素を「本質」などと規定してしまうとしばしば混乱を引き起こすが、それらは単に学習・適応のプロセスに親和的なものなのだ。

では、ゲームの認知プロセスとして、学習や適応といったモデルを採用できる「16」として、ゲームに対するもう一つの領域である「遊び」の感覚とほどのようなものなのか。ここで、ようやく、この問題について考えることができる。最初に提示したもう一つの疑問——コンピュータ・プログラムとにらめっこができるのか？——に戻ってみたい。

にらめっこはいかにして成立するのか。

さて、まだ考えていない人は少し考えてみてほしいのだが、「にらめっこ」をコンピュータ・ゲームにできるだろうか？

「にらめっこ」プログラムらしきもの」を作ることとは比較的簡単に可能だろうという人は多いだろうと思う。人間の表情筋の動きを認識して、CGでレンドリングされた顔の表情が応答を返すようなものは確かに作れる。ただ、それを人間対人間のにらめっこと比べるとどうか。それをにらめっこと呼ぶるのかという疑問は残る。まず作りやすいプログラムは、お粗末なカラオケの採点機械のようなプログラムになるだろうと予想が付く。派手に表情を動かしたり、標準的な表情から大きく逸脱した場合に、勝ち負け判定がされるようなものだ。それは、カラオケの採点機械が人間の声に対する美的感覚をなかなか反映してくれないように、人間の笑いの感覚をまともに反映したものは素直に感じられないだろう。たとえば、奇妙な表情をされるよりも真顔で延々とみつめられた方が、場の空気に耐えられなくなって笑い出してしまう人もいる。こうした現象をどうやって反映すればよいのだろうか。ま

た、コンピュータの側が人間の振る舞いをどこまで理解できるかという問題と同時に、人間の側がコンピュータを相手にまともに向き合えるのか、という問題もある。ドラえもんのような強いAI「17」ならいざ知らず、とても人間だと思えないようなものを相手に、どこまで人間と同じような感覚でにらめっこが可能なのか、ということもある。すなわち、この問題はAIのフレーム問題のような要素や、チューリング・テストのような要素を含みこんでいる。

にらめっこという遊びの特殊性はそれだけに止まらない。チェスや将棋などと違って、にらめっこでは「自分がどのような戦略を行使できているのか」ということが、自分自身にとって完全に観察できない。にらめっこをするとき、自らにとっての武器となる自らの表情は、対戦相手に向けられている。自らの表情は、ただ対戦相手に観察されるのみで、自らは観察することができない。自らの表情を観察したのであれば、相手と自分との間に鏡を置く必要がある。しかし、そんなことをしてしまえばその途端に、互いの顔が見えなくなり、にらめっこは成立しなくなる。「18」にらめっこをするとき人は今まで鏡を通してみた自分のことを思い浮かべつつ顔を動かしていくという、どうにも曖昧な武器しか持ち得ない。すなわち、にらめっこという遊びでは、自らが自らの振る舞いを制御、調整する仕組みの一部が失われているのだ。振る舞いを最適化させていくための重要な部分が、ひどく不完全な状態に置かれているのである。

ここでは、ゲームⅡ学習・適応の仕組みは成立しがたくなる。「にらめっこ」は学習し、努力し、習熟し、熟達するという在り方とそぐわない。確かににらめっこが強い人と、弱い人というのは存在する。が、それはにらめっこについて訓練しているか訓練していないか、熟達しているかどうか、というよりも、単に笑いのツボが狭い人が強かったり、相手の表情をみることを意識的にシャットアウトできるような人が強かったりする。あるいは相手によって違うということも多い。お互いに相手の視線によく慣れているような親友とであれば大丈夫だが、あまりよく知らない人を相手にやってみると妙に緊張していたたまれなくて照れ笑いをしてしまうということもある。また、

ヒアリングをしてみると、にらめっこの強い人は焦点を少しズラすことで相手と真正面から見つめ合わないようにしているという人も多いようだ。

にらめっこというのは、考えてみれば不思議な遊びだ。場合によっては変に表情を動かす必要すらなく、単にお互いをみつめ合うだけの遊びになることも多い。普通の表情の人の顔をみて笑うというのは失礼といえば、失礼なことだ。普段、相手の顔をみて笑ってしまったら間違ひなく失礼になる。だが、あまりそういうことは起こらない。にらめっこのときだけ、妙に気恥ずかしくなったりして笑ってしまう。これはなぜかといえは、普段われわれはそんなに相手の顔をまじまじとみていないのだ。みているにしても「相手が私のことをみている」のをそれほど強く意識することなしに、漫然と相手の顔をみていることが多い。すなわち、我々が人の顔に対処している普段の適応の仕方とは「相手の顔をあまりみないこと」である。

もしも、にらめっこを訓練しようというのであれば、それは「相手の顔をみないようにすること」になるだろうが、「相手の顔をみてしまうこと」こそがにらめっこを成立させるのであれば、にらめっこに強い人というのは、まともにならめっこをしないことによって負けられないようにしていると言ってもいい。

つまり、何が言いたいかというと、「それまでの適応の仕方を外してしまふ」ことによってこそ、にらめっこという遊びは成立するのではないか、ということだ。言うまでもなく、これはゲームⅡ学習・適応という事態と真逆をゆく行為である。普段やっていたことの外側に出ること、適応から離れること、日常に飽きた先にある行為。そのようなものが遊び、と呼ばれているのではないか、ということだ。もちろん、この定義自体は決して新しいものではない。プラトンの時代から提出されている案の一つだ。

重要なことは、この事態が成立するための他の事態との関係性を理解することにある。適応した状態から外れるためには、それに先行して適応した状態が要請されるということだ。その二つの運動は別々の事態ではあるが、片方の事態が成立するためには、もう片方の事態が常に要請されるような、地と図の関係を結ぶ相補性を持ったものである。ある感覚を壊すためには、壊

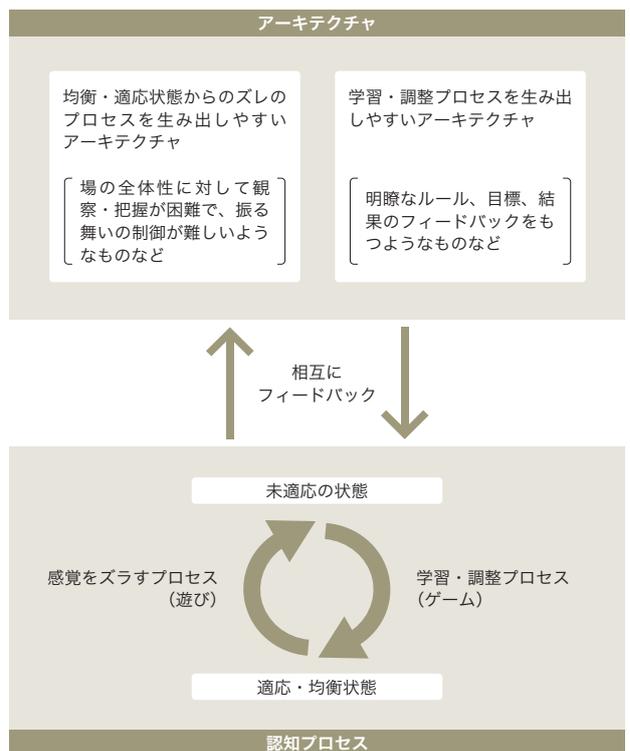
すことに先行して壊す対象である感覚が成立させられていなければならない。にらめっこがコンピュータ・ゲームになりえないとすれば、それは眼差される対象たる人間の顔の模造品が、人間だという感覚を成立させることに失敗する可能性の高さゆえだろう。モノと人の間で、人と人の間と同様の感覚を成立させることには困難が伴う。逆に、モノと人の間であっても、人と人の間で感じるのと同様の感覚さえ成立すればこれは可能となる可能性が高い。たとえば、人形に魂があるのではないかという感覚が強い人であれば、人形の目にみつめられたときにギョッとしたり、いたたまれない気分になることもあるだろう。それは、人形が真に高度な知性を持つかどうかというよりも「もしかしたら高度な知性を持っているのではないか」と、観察する側の信念によって支えられているのだ。

### 情報環境IIアーキテクチャの時代において、ゲーム／遊びを論じること

まだ、語り足りないことは多いが、とりあえずここで一段落付けて、キーボードを叩く手を止めることにしたい。

あらためて確認するが、語彙や概念の境界設定は本稿の目的とするところではない。遊びやゲームといった現象が、どういふものなのかという理解さえ与えられれば個別の語彙や範囲設定は二次的な問題にすぎない。

遊びや、ゲームという現象においては、静的な形式に着目するだけでは何もみえてこない。そうではなく、遊び手の認識に変容がもたらされるプロセスがあり、認識の変容と、遊び手の振る舞い、遊びの環境・構造の間のフィードバックがある。遊び手の認識が変化するプロセスでは複数の心的モジュールのようなものが作動しており、その一方は学習・適応的な志向性であり、もう一方はそれを抜け出ようとするような志向性だと考えられる。それらのプロセスと強く結び付いた形式を我々はゲームと呼んでみたり、遊びと呼ん



- 多くの場合、二次的現実には属する行為となる(そうでない場合もある)。
- 多くの場合、行為を続けるためのインセンティブとして「楽しさ」が要請される(別のインセンティブが機能する場合もある)。

でみたりする。その結び付きの強度のなだらかさを想起することで、我々は概念のグラデーションを理解することも可能になる。

近年では、シリアス・ゲームという「社会的に役に立つゲーム」の研究がなされるようになってきたが、ときには「不真面目なもの」ともされる「遊び」が、「真面目なもの」に寄りしうるといふ逆説を理解することも、今までの議論を踏まればそれほど難しくはないはずだ。

最後に、本稿の積み残している重要な論点を示しておきたい。まず、ゲームが学習や、適応のモデルとして捉えることができるのであるとすれば、ここで行われている「学習」とはいかなるものなのか、ということだ。宣言的知識の学習なのか、手続き的知識の学習なのか。単純な条件付けの学習なのか、もっと高次の学習なのか。なんなのか。ゲーム理論では「均衡状態」というアイデアと共にゲームという枠組みが用いられてきたが、複数人の合意形成やコミュニケーションの問題でありうると共に、もっとミクロな適応や学習に関わるプロセスとしても、「ゲーム」や「遊び」は極め

て興味深い現象である。また、哲学者の東浩紀は、コンピュータ・ゲームもたらずリアリティ変容を捉えるために想像力の環境「19」という概念を用意している。わざわざ東が「環境」という言葉を用いた背景には、より複雑化・高度化をきわめていく情報社会において、肥大化する環境管理型権力の問題がある。ゲームや遊びといった現象は、環境管理を可能にするアーキテ

クチャと強力に結び付きながら人のリアリティに変化を要請する現象である。人が行為する場所／アーキテクチャがダイナミックに変容を遂げていく現在において、アーキテクチャとそれに関わる人々の関係性は最大のホット・トピックの一つである。ゲームや遊びといった現象を捉えていくことは、環境と人間の問題をめぐる重要なヒントになりうることだろう。

[1] 橋山寛『テレビゲーム文化論』(二〇〇一、講談社)は、コンピュータ・ゲームを「遊ぶ相手をしてくれるメディア」として位置付けている。

[2] 訳については、多田道太郎訳『遊びと人間』(一九九一、講談社学術文庫)を用いた。

[3] フランス語である点に注意したい。フランス語の「jouer」やドイツ語の「spielen」は、英語の「play」や、日本語の「遊び」とは違う語感を持っており、遊び／ゲームという分節化が意識されにくい。

[4] 参考：G・H・ミード、河村望訳『精神・自我・社会』(一九九五、人間の科学社)

[5] 『Have No Words & I Must Design』1994, <http://www.costik.com/nowords.html> (邦訳：言葉ではなく、デザインのみが、ゲームを語ってくれる)・・・コストキヤンの言葉では「遊びとゲーム」ではなく「toy と game」という形で、分類が具体的なモノのレベルでなされている。

[6] Katie Salen & Zimmerman 『Rules of Play』2003, MIT Press

[7] Jesper Juul: "The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gamesness". In Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings, edited by Maritza Copier and Joost Raessens, 30-45. Utrecht: Utrecht University, 2003. (邦訳：「ゲーム、プレイヤー、ワールド・・・ゲームたらしめるものの核心を探る」)

[8] この批判を、ジャンルに対して向けるのは本当は話をはしょっている。ジャンルは、ゲームという行為がメディア間を横断可能であることを指摘している。つまり、モノやメディアの水準でゲームを捉えることの馬鹿らしさに腹を立てている人である。ただ、ジャンルのモデルは確かにモノのことを指しているわけではないが、かといって意識のみを取り出して扱っているわけでもない。なので、ジャンルの指摘は評価できるもののだが、本稿ではジャンルのモデルが不徹底であることを批判する形をとった。

[9] 西村清和『遊びの現象学』(一九八九、勁草書房)

[10] M・チクセントミハイ『フロー体験 喜びの現象学』(一九九六、世界思想社)

[11] では、なぜ楽しみが、遊びの中でも特に重要な側面として見出されるのかという疑問もあるだろう。後の論点と関わるが適応的行為にせよ、適応から抜け出る行為にせよ、日常とは別の活動を新しくはじめるというときに、その活動のために日常と別のインセンティブが確保される必要がある。それが、楽しみというインセンティブである頻度が多いにすぎない、と私は思う。適応や、適応を外すためのインセンティブが楽しみではなく、名誉や金銭といった別種のインセンティブのシステムであっても、特にそれは問題なく機能するだろう。

[12] これは中沢新一「ゲームフリークはバグと戯れる」ビデオゲーム『ゼビウス』論』(一九八四『現代思想』Vol.12-6、青土社)でも指摘されている。

[13] コンピュータ・ゲームのデザインと物語についての研究会：RCN #3 第三回発表(二〇〇六)にて発表された。

[14] 梶田收他訳『真理と方法 I』(一九八六、法政大学出版局)

[15] こう言うと、少し語弊はある。西村は遊びの中にみられる適応・学習的なプロセスとそうでないプロセスの差異にはもちろん気付いている。「同調」と「浮遊」という概念によってそれらを位置付けているが、西村の著書ではそれらが渾然一体と交じり合う事態を描写することに主眼が置かれている。

[16] 瑣末な議論になるかもしれないが、このモデルでは「勝ち負け」がゲームである、という感覚を処理しづらい、と考える人は多いだろうと思う。この指摘を処理するためには確かに学習・適応モデルだけでは十分ではない。本論では詳細に述べる紙幅がないが、もしその指摘も処理するような、より包括的な定義を立てるのであれば「より最適な振り舞いへの期待の構造」というような言い方がいいだろうと考えている。適応という概念と何が違うのかと思われるかもしれないが、この言い方であれば「強くあること」と、「勝つこと」の二つの問題をどちらとも含みこむことが可能になる。適応や学習というものは「勝つ」というよりも、複数回の試合において繰り返し「強く」あることに近い。一方、「勝つ」ということは、一回限りの試合において最も良いとされる振り舞いをするということである。

[17] 哲学者、ジョン・サルによる概念。意識を持ち、独自の推論能力を持つとされるようなAI。これに対して、特定の問題解決のための推論機能、パターン認識の機能しか持たないようなAIが弱いAIと呼ばれる。

[18] ただし、ウェブカメラなどの電子機器を用いて、対戦相手の表情を観察すると同時に自分の表情を観察するという状態を作り出すことが、最近では技術的には可能になっている。そのような仕組みで、プリミティブならめっことではおそらく、経験の様相が異なる可能性が高い。こうした場合についても考察も可能だろうが、本稿の論旨を展開する上で、今回そこまでは扱わない。

[19] 東浩紀『ゲーム的リアリズムの誕生』(二〇〇七、講談社現代新書)

井上明人（いのうえ あきと）

一九八〇年生まれ。国際大学GLOOM研究員／助教。慶應義塾大学SF  
C研究所訪問研究員。二〇〇三年慶應義塾大学総合政策学部卒。二〇〇五年  
慶應義塾大学院政策・メディア研究科修士課程修了。二〇〇六年より国際大  
学GLOOM研究員。二〇〇七年より同、助教。専門はコンピュータ・ゲ  
ームの言説史、産業史。

プロフィールは発行当時のものです。