

「〈ビデオゲームに固有なもの〉の感性学、その捏造の軌跡」（吉田 寛）

(1) ビデオゲーム研究における吉田の立ち位置

- ・ビデオゲームをめぐる吉田の個人史
 - ・ゲーム&ウォッチ（1980年）、スーパーカセットビジョン（1984年）からスーパーファミコン（1990年）まで
 - ・PC-8801などパソコンゲーム
 - ・（とくに最近の）ゲームのことはほとんど知らない
- ・美学＝感性学（aesthetics）の研究者として
 - ・「美と芸術の学」としてのエステティックから遠く離れて cf. ヴェルシュ（1990）、ペーメ（2001）
 - ・「感性学」を鍛え直すための実験場としてのビデオゲーム

(2) 感性学とビデオゲームに固有のもの

- ・感性学とは何か？
 - ・ライプニッツ～バウムガルテンの問題系＝記号、認知、表象、想像力 etc.
 - ・ライプニッツ
 - ・「認識、真理、観念についての省察」（1684年）＝曖昧な認識から十全な認識への階梯を分節化。
 - ・バウムガルテン
 - ・『形而上学』（1739年）＝存在論、宇宙論、心理学（感性学を含む）、自然神学の全四部。
 - ・『感性学』（1750/58年）＝発見論、配列論、記号論の全三章。第一章の途中で中断。
 - ・「下位認識」の八種＝再生的想像力／鋭敏さ／記憶／創作力／予見／判断／予知／表示能力（『形而上学』）
 - ・カントによる「形而上学的」方向転換、ヘーゲルによる「芸術学的」方向転換
 - ・一方、感覚と知覚の考察は、認知科学へと引き継がれる。
- ・「ビデオゲームに固有のもの」とは何か？
 - ・「漫画を漫画たらしめている内的法則の検討」「漫画に固有の表象システムの領域」（四方田犬彦『漫画原論』1994年）
 - 「ビデオゲームをビデオゲームたらしめている内的法則の検討」「ビデオゲームに固有の表象システムの領域」
 - ・「ビデオゲームを独自のメディアたらしめているものの中核」である四要素＝アルゴリズム、プレイヤー行為、インターフェイス、グラフィックス（ウォルフ&ペロン、2003）
 - ・「ゲームデザインの領域にはそれ自体に固有の感性学がある。」（フランツ・ランク、『ルール・オブ・プレイ』序、2004年）

(3) これまでやってきたこと

2007

- ・スクロール論（当初『issues』用に執筆→色々あって『多摩美術大学研究紀要』に掲載）①

2009

- ・GCOE「日本文化デジタルヒューマニティーズ」主催「第一回ビデオゲーム・カンファレンス」（ビデオゲームの固有のものを表象理論で分析）①

2010

- ・GCOE「生存学」主催座談会→『生存学』Vol. 4（ビデオゲームと高齢化＝エイジング）②→④
- ・神戸大学でのフォーラム「テレビゲームの感性的論理」→神戸大学芸術学研究室編『美学芸術学論集』第7号（主に擬似3D時代のビデオゲームにおける空間構築の仕方を、視点、スクロール、高さや奥行き表現を中心に分析）③→②、④→③

2011

- ・日本記号学会第31回大会でのセッション「ゲームにおける身体の位置——時間／イメージ／インターフェイス」（ビデオゲームの画面に独自なものを記号学的方法を用いて記述・言語化する試み）⑤

【参考】

- ・これまでやってきたこと（詳細は→<http://d.hatena.ne.jp/aesthetica/20110618>）
（論文その他、出版物）

- ①「テレビゲームの感性学に向けて」（2007）
- ②「ビデオゲームにとって「リアルな空間」とは何か？——〈第三の次元〉の表現技法を中心に」（2011）
- ③討議「テレビゲームの感性的論理——ニューメディアと文化」（2011）
- ④座談会「〈老化〉するゲーム文化——ビデオゲームの三つのエイジングをめぐって」（2011）

（発表その他、話したこと）

- ① 「「ビデオゲームに固有のもの」とは何か？——表象理論からのアプローチ」（2009）
- ② 「ビデオゲームと高齢化社会——遊び／技術／生存」（2010）→論文④
- ③ 「ビデオゲームにとってリアルとは何か？——〈第三の次元〉の表現をめぐる冒険」（2010）→論文②
- ④ 「テレビゲームの感性的論理——ニューメディアと文化」（2010）→論文③
- ⑤ 「ビデオゲームの画面の独自性はどこまで記号学的方法によって定義・記述できるのか？」（2011）

（4）日本記号学会での発表を振り返る

「ビデオゲームの画面の独自性はどこまで記号学的方法によって定義・記述できるのか？」

- ・「インターフェイス価値」の出現（シェリー・タークル）
- ・ビデオゲームにおける「インターフェイス価値」の全面化とデスクトップ・メタファー
→この主張はある程度自信があるが、言わずもがなの、当たり前の話とも言える。
- ・スクリーンにおけるイメージとシンボルの「二重化」（タークル、ジジエク、東）
→タークルの議論を自説に結びつけるためのステップ。精神分析に深入りしないとはいえ、東の指摘する「二重化」は重要だと思われる。
- ・ビデオゲームの画面におけるアイコン／イメージの二重性
→「イメージ」という用語法に困難を感じるが、よい代案が思い付かず。記号／非記号、（記号の）意味論的側面／統語論的側面など？
- ・ビデオゲームの画面における「意味論的」次元と「統語論的」次元の二重性
→今回の発表の中心部分。
→今井氏の用語法との相違と共通点が気になる。
→「ジャンル」による違い（グラデーションのようなもの）をうまく解決できていない。
- ・語用論的次元の交差——「キャラクター」の存在
→「おまけ」で付けた節なので、かなり厳密さに欠く。
→だがモリスによれば「意味論／統語論／語用論」はあらゆる記号にあるはずなので、何らかのことは言えるはず。

→そもそもビデオゲームを研究・理解する上で記号学が有用かどうか？

→松永氏の「ビデオゲームにおける二種類の意味」における「物語的なもの」と「ゲーム的なもの」の区別もそうだが、視点や切り口こそ違え、ビデオゲームの中に「二重性」を見出すことは多くの研究者の関心事？ ある種の常套手段？ ジュールが指摘した“narratology versus ludology” (Jul 2005, 15-16) や “games and narratives” (ibid., 156-159) も同様。