

## 【研究ノート】

# デジタルゲームにおける 文化記号学的アプローチの可能性

浅野耕一郎

## Cultural Semiotic Approach in Digital Games

Koichiro Asano

**Abstract:** Consideration of developing a new genre of digital games using human abilities treated in cultural semiotics.

**Keywords:** game design,digital games

### まえがき

長らくゲーム制作、運営の現場に携わる中で、何度か新作を一から作り上げる機会に恵まれた。市況を読み、トレンドの先行きを予測して、まだ見ぬ新たなデジタルゲームを作り上げることは、制作者としては血沸き肉躍る体験だ。しかし、一方で物足りなさを感じる経験もいくつかあった。

物足りなさを感じるケースには、共通したニュアンスがある。制作スタッフの間で、どういう体験を提供するゲームなのか、ゲームデザインの核となる部分を共有しないまま、表層的な議論や考察によって進行していってしまうことだ。

例えば「◎◎のようなゲームを作ろう」という場合。こういうことは頻繁にあることなので、そのこと自体に抵抗は無いのだが、肝心の「◎◎のようなゲーム」のゲームデザインとしての核心を掴み、制作メンバーに共有されることがないまま企画が立案されると、詳細な仕様までが、何となくの流れで書かれて行ってしまうことが、ままある。

「高いオリジナリティを持つゲームを作ろう」と宣言された場合でも、やはり核心となるゲーム体験が一体何なのか、そのことについて浅い考察のまま制作が進められれば、同様な結果になる。

デジタルゲームは「ユーザーが遊ぶことで、初めて制作物として完成する。」という性質を持っている。ヒトがデバイスを用いて、画面内のオブジェクトを実際に動かして体験する。という具体的かつ物理的な関わり合いで成立しているからだ（例外はあるが、そうしたゲームにしても「操作しない」というゲームデザインが施されているのである）。

鑑賞者が関わることで完成するのは音楽でも映像でも文学でも同様だ、という考え方もあるが、他のジャンルでは抽象的な関わりであるのに対し、デジタルゲームの場合は具体性の度合いが高い。

これまでゲームデザインに関して、精緻な研究はいくつも行われてきた。それらは過去の名作ゲームに施された素晴らしい仕様設計についての詳らかな分析であったり、デジタルゲームを構成する要素を最小単位まで割り出して「ゲームの作り方」を提示するものであったり、実に様々だ。

本稿では、これまであまり行われなかったアプローチとして、「ヒトがゲームをどのように受容するか」という視点でゲームデザインを考察してみたい。タイトルに表したように、文化記号学的な視座からの考察であるが、何もデジタルゲームに表示される表象を記号として分解するという意味ではない。ヒトに予め備わっている記号学的な能力、すなわち文化的表象を生み出す力に対して、ゲームデザインとしてどう関わるのか、という視点を提示したい。

「ヒトは何故ゲームをするのか」それを解き明かし、その「何故」に呼応するデジタルゲームを制作することができれば、ゲームデザインに対する貢献は計り知れない。その考察の対象はあまりにも広大で深遠であるので、今回はこのアプローチをどのような道筋で進めることが出来るか、その素描またはスケッチとしてお読みいただければ幸いである。

コンピュータの処理能力とコンピュータグラフィックスの表現力の飛躍的な高まり、そしてネットワーク回線の処理能力と高速化の結果、デジタルゲームにおいてはFPSやTPS、バトルアリーナなどの「戦闘」「競争」をゲーム性とした製品が隆盛を極めていて、ヒトの持つ記号的な能力、もっと幅を広く取って言い換えれば想像力に訴求するゲームデザインのノウハウが確立すれば、これまでのデジタルゲーム史上に散見された豊富なイメージネーションを提供したゲームの復権もまた、期待できると考えるからだ。

## 1. 文化記号学的アプローチについて

用語の混乱を避けるために、本稿で採用する文化記号学の基本的な概念を引用しておきたい。

生物学欠損性つまり環境世界への不適応性をなんとかして補償しようと、人間みずからが己れの生産的想像力でもって環境世界とのあいだに張り巡らせた幻想の網 --- それがすなわち人間固有の<表象的次元>であり、<象徴体系>だ。したがって、人間は他の生物とは異なって、環境世界に自分を直接的に適合させるよりはむしろこの象徴体系を介して環境世界の方を自分に適合するように変形するのであって、この逆順応装置として、技術と呪術がともに成立してきたとき、ここにはじめて人間固有の<文化>が誕生したわけである。

竹内芳郎著「意味への渇き 宗教表象の記号学的考察」

人間以外の動物の生存環境は、「本能」によって予め整合性のある世界として現れる。秋になり植物の実が豊富になれば栄養を蓄積して冬眠に備える動物がいれば、繁殖に適する季節になれば適齢期の動物は発情して交配し子を育てる。気温や季節、経年によって代謝が自然にコントロールされているので、まさに「コスモス」的な整合性のある世界だ。

一方人間は、直立二足歩行を採用し頭蓋骨の、特に前頭部が発達し脳の容量を大きく確

保できる外形的特性を獲得し、大脳新皮質を肥大化させ、様々な能力を獲得して行った。その一方で、自然環境、気温や季節によって代謝を変える機能である「本能」は前頭葉の働きで抑制された、というよりも前頭葉でほとぼしる衝動や妄想、そして文化記号を生成する働きを優先的に使用するようになった。

こうして「本能」から遠ざかった人間にとって、自然および世界は「カオス」として現れる。むき出しの自然環境にあっては、強力な爪や丈夫な歯を持たない人間にとって、自然環境と自身の間「文化」という結界を張り巡らせることで生存戦略とした。

人間が持つこの「文化」を創出する能力こそが、本稿で「記号能力」と呼ぶものに当たる。文化を創出する能力を「記号能力」と規定すれば、宗教や言語、生活文化などはその産物である。だとすれば、電子の流路と量を管理し、数学的な計算を行うコンピュータ技術は、世界の三大宗教にも比肩されるべき記号学的体系であると言えよう。

さらに言えば、そのコンピュータ上で演算と描画を行い、ルールと世界観の設計を施して遊戯を構成するデジタルゲームは、ハードウェアからアプリケーションソフトに至るまで、間違いなく文化表象および文化記号の一つの体系だ。

本能よりも文化表象の創出が優先的に作動し、そこまで昇華されない場合は妄想や衝動が駆動してしまう人間という基本性能に対して、デジタルゲームは何を提供するのが適しているのだろうか。

## 2. ゲームデザインへの応用について

文化記号の能力を持って生まれた「人間」は言語を発明し、宗教的表象を張り巡らせ、農耕や牧畜を行い、あまつさえ都市を形成しインフラストラクチャーを構築し、市場経済を形成して来たことは、歴史を紐解けば容易に理解することができる。

その市場経済の発達の過程において、様々な欲求が商品化されてきた。快適な衣服、快適な住環境、上水道、下水道、好ましい食材、レシピ、流通に必要な運搬手段、自動車、道路、etcetc…。

やがてコンテンツ産業が勃興し、様々な娯楽が提供されるようになる。あるいは映画、あるいは文学、音楽、アニメーション、そしてデジタルゲーム。

本稿においてはそれらを人類の宿痼、「乗り越えられるべき病」として取り扱いたい訳ではない。そもそも「そのように出来てしまっている」人間が、病の外に出る事などは不可能なのだ。それであれば、その妄想や衝動が駆動する世界の外に出られることを夢想するのではなく、少しでも人間同士が永く共存し、極端な主張や行動ではなくそれこそ「持続可能な」社会を形成する助けになるようなことに頭を巡らせるべきと考える。

さて、コンテンツ産業にあって、いわゆるヒット商品はどのような特性を持ったものであるかを、文化記号学的能力の視点から解いていくことで、いくつかのヒントが見出せるであろう。端的に言えば、人間にとって、かつて本能であったものの残滓（身体反応や脳内から出る代謝物質等の総体）は、文化記号を創出する能力を経由して妄想や衝動に転化する。その妄想ないし衝動に対応する商材を生み出し、受け入れられたと考えるのが自然

だ。これまでにどんなコンテンツが多くの人々に受け入れられたであろうか。

#### ・「美男」「美女」への希求

映画産業、テレビ産業等は勃興期から美形の男優、女優を映像に定着させることで広く人々に愛されてきた。近年にあっては、男女問わずアイドルグループとして複数人の異なるタイプのメンバーを揃えることで、幅広く支持者を集める施策が採用されている。

何をもって美男、美女とするか、という点については、それぞれ各地域や時代によって嗜好も変わるだろうし、個人によって様々な嗜好があるだろう。しかしその希求自体は、人間が持つ基本的な能力（そして欲望と衝動）によって支えられているはずだ。

筆者は、「好ましい配偶者を選別したい」欲求の顕在化だと考えている。所属する文化記号の集団によって、好まれる容姿や行動様式が変わることも容易に理解できるし、LGBTQなども含めて個人個人の嗜好によって異なるタイプのキャラクターが求められることだろう。

デジタルゲームやCGアニメーションの発達により、地域ごとにキャラクターのデザインを変更するなどの対応は21世紀になって頻繁に行われるようになった。新たなタイプや嗜好のリサーチと需要の掘り起こしで、今後もこのジャンルは売れ続けることと思われる。デジタルゲームにおいては、キャラクターデザインのみならず、プレイヤーが自身を投影する為に共感しやすい行動原理などもデザインすると、より効果的なデザインワークとなることが期待できる。

映画や放送局が重厚長大産業化する中で、生身の人間がコンテンツ的嗜好に応えようとした時、それを生業とする人物の人生を収奪するようなことがしばしば起こっていたが、願わくば今後そのような事例が減ることを祈る。

#### ・「カワイイ」嗜好

人間はもとより、コンパニオンアニマルに限らず動物の赤ちゃんなども、多くの人を惹きつけて止まない。これはまさに育児や小児保護に関する本能の残滓であろう。

デザインとしての幼体愛護は、例えば「ポケットモンスター」におけるピカチュウの容姿でも具現化されていると言える。アニメーションにも登場するピカチュウの腰や足回りなどはまさしく赤ん坊の頃の人間の丸みであるし、鳴き声の「ピカチュウ！」は幼児の発話のカリカチュアライズと考えるとしっくり来る。

デジタルゲームにおいては、愛護する、育成するなどのゲームメカニクスその他、愛玩する上でのギャラリー機能やデザインバリエーションの豊富さ、ちょっとした仕草をスクリーンショットとしてコレクションするなどのメカニクスを入れると、かなりの需要が続くと思われる。

哺乳類としての育児、小児保護志向が、残滓とはいえ本能的に残っていることはある意味安堵することでもある。このジャンルの志向が多くの人に未永く残っていて欲しいものだ。

### ・「競争」「戦闘」

これに対する嗜好は、群れの生き物としてのサル時代から存在したであろう、群れあるいはコロニーにおける順位争いで、優位に立ちたいという本能残滓が根源にあると考えると理解し易い。しばらく前に使われ始めた流行語から、定着した感のある「マウンティング」と呼ばれる行為もまた、典型的な、群れの中での順位争いと言えるだろう。

コンテンツに限らず実社会においても、学校でも職場でも当然のこととして行われているため、「競争」はデジタルゲームにおいても根強く採用されている。それこそ、最初に作られたコンピュータゲーム「Tennis for Two」にしても、最初のアーケードゲームである「PONG」にしても、スポーツの形態を採ってはいるが、勝敗のつくゲームだった。

ただ、惜まれるのは、ネットワークの高速化とコンピュータのグラフィック処理能力の向上が、デジタルゲームにおいては「競争」「戦闘」系のゲームの隆盛にばかり寄与していることだ。

ロジェ・カイヨワの「遊びと人間」から引けば、遊びの四分類には<競争><偶然><模擬><眩暈>があり、複数の分類要素を組み合わせることで、より多様な遊びを創出することが可能なはずだ。一つの要素だけが量産される事態は、デジタルゲームの多様性と将来性のために好ましいことではない。

### ・多様なジャンル創出のために

デジタルゲームもまた、重厚長大路線に傾いており、本来の姿としてアイデアやイメージネーションを幅広く豊かに展開することで進化してきたデジタルゲームが、コンピュータの表現力が向上によって、デザインワークが高負荷化して作りづらくなって来ているのは皮肉なことだ。

一つ二つのジャンルばかりが隆盛を極めることは健全なこととは言えず（「戦闘」系ゲームの他の多作ジャンルは「パズルゲーム」だ）、プレイヤーに飽きられ人心が離れる危険が潜んでいる。これまでもデジタルゲームは、飽和状態が蔓延した時に危機を迎えたところで思わぬ新ジャンルの人気ゲームやプラットフォームが登場することで延命して来た。そろそろ新たなジャンルに登場願いたいところだ。

とはいえ、漫然と期待されるばかりではクリエイターや志望者には迷惑な話であろう。新たなジャンル発想のためのきっかけの一つとして、「人間の持つ文化記号能力」、そして「本能の残滓としての基本的な欲求」の掛け合わせを提案する次第だ。発想の一助となれば幸いである。

### 参考文献

- [1] 竹内芳郎「意味への渇き 宗教表象の記号学的考察」筑摩書房 1988年刊
- [2] 小山友介「日本デジタルゲーム産業史」人文書院 2016年刊
- [3] 小阪修平、竹田青嗣ほか「現代思想・入門」宝島社刊

浅野耕一郎 東京国際工科大学 工科学部

デジタルエンタテインメント学科 講師