

## 人材育成における遊びの役割とテレビゲーム テレビゲームの構成要素

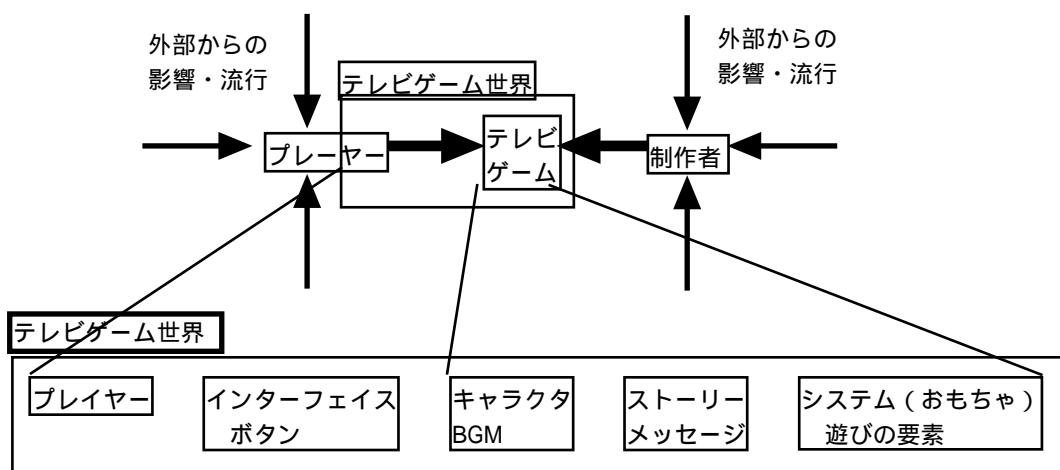
Fukui , Izuta

98.12.25

### テレビゲームの要素分析

#### 1. テレビゲームという遊びのモデル

まず前回に引き続き、テレビゲームという遊びのモデルを考えてみる。前回の研究会において、ご意見頂いた部分をリライトしたモデルが下記のモデルである。



前回のモデルと大きく異なる点は、次の2点である。まず1つは、テレビゲーム世界と外的世界の関係性の明確化を計った事である。次にテレビゲーム世界を構成すると思われる具体的な要素を5つに絞り、要素分析における指針を示した点である。これらについては順番に解説を加えてゆく。

##### 1.1. テレビゲーム世界と外的世界の関係性

1つ目のテレビゲーム世界と外的世界の関係性の明確化についてであるが、前回の様に「外的世界・テレビゲーム世界・プレイヤー」という区分けではなく、「制作者・テレビゲーム・プレイヤー」という区分けに変更した。またテレビゲーム世界を構成する主体としては、テレビゲームとプレイヤーの一部に限定した。

今回の研究としては、遊び／テレビゲームの中でも特にテレビゲーム世界内部にその焦点を当てる方向であるので、あくまで今回はテレビゲームという遊びのモデルを考える上で外的影響を最小限のみ考慮した形として上記の図を提示している。

また上記の様な区分けに至った理由としては、まずテレビゲーム世界を構成する要素として、テレビゲーム自体とプレイヤー以外のモノを含む事は適当でないと判断した為である。なぜなら、外的世界における様々な影響要因や流行などは、テレビゲーム世界そのものに働きかけるのではなく、テレビゲーム自体、もしくはプレイヤーを介して働きかけられるからである。よってテレビゲーム世界に影響を与える外的要因としては、テレビゲーム世界を構成するプレイヤー自身、もしくはテレビゲームを制作している制作者という事になると考えられるからである。

## 1.2. テレビゲーム世界を構成する具体的な5つの要素

次にテレビゲーム世界を構成すると思われる具体的な要素を考える上で、前回の図を簡略化し、テレビゲーム世界に必要不可欠な要素のみを抜き出す事に専念した。抽出に当たっては、プレイヤーからテレビゲーム（制作者側）という軸に沿って考え、特に各ゲームソフトの内容面に捕らわれず、普遍的にテレビゲーム世界を捉えられるものとして、上記の図の5項目に絞られた。

上記の図の5項目の各々について簡単な解説を加える。

### 1.2.1. プレイヤー

ゲームをプレーする人間。テレビゲーム世界において意志決定・操作する役割を担う。

### 1.2.2. インターフェイス

ボタンや様々な入力装置など。プレイヤーの意志をゲームソフトに伝え、キャラクタなどを操作する場合のプレイヤーとテレビゲームをつなぐ媒介としての役割を果たす。

例：ファミリーコンピューターでいうコントローラーなど

### 1.2.3. キャラクタ・BGM

テレビ画面上に現れる自分の分身や、各ゲームにおける臨場感を出す為の音楽など。

プレイヤーの意志をテレビゲームの中で発露した形であり、テレビゲームにプレイヤーを同一化させる効果を持つ。

例：スーパーマリオブラザーズでいうマリオ、軽快な音楽・効果音など

### 1.2.4. ストーリー・メッセージ

制作者によって作られた、現実社会とは違う独自の世界観など。

プレイヤーがゲームに興味を持つ様な設定や、キャラクタに対して愛着感を湧かせる事などを目的としている。また制作者からプレイヤーへの具体的なメッセージなどがある場合もある。

例：スーパーマリオブラザーズでいうピーチ姫を助けにいくというストーリーなど

### 1.2.5. システム（おもちゃ）

制作者によって作られた、プレイヤーがゲームの操作自体を楽しむ（おもちゃとして楽しむ）為の部分。プレイヤーがキャラクタを操作という部分、ゲームにおいて設定されたゲームシステムを意図しており、テレビゲームにおける遊びのハード的な意味合いを持つ。

例：スーパーマリオブラザーズでいうジャンプやアスレチックな仕掛け

## 2. テレビゲーム世界のモデル

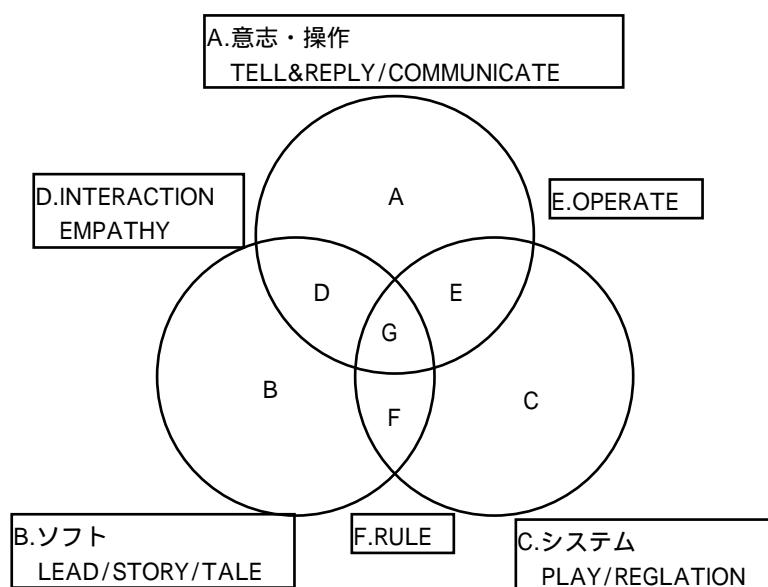
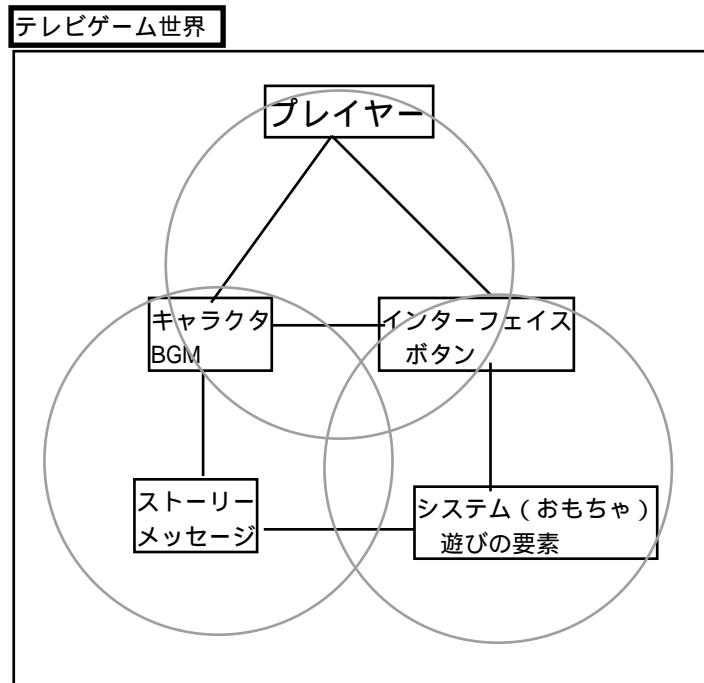
テレビゲーム世界を構成すると思われる具体的な要素を5つに絞り挙げたが、それとの関係性はプレイヤーからテレビゲーム（制作者）という一直線上に表せるものではないという福井/伊豆田の共通認識から、5つの要素の関係性を考える事となった。

特に5つの要素の関係性を考えるに当たっては、各々の要素が実際にどの様に結びつき合っているかを重要視し、更にその要素間の結びつきに意味を与え、大きく3つの分類が可能ではないかと考えた。

## 2.1. テレビゲーム世界の意味モデル

テレビゲーム世界を構成すると考えた5つの要素の関係性から、3つの分類があり得るとして、その分類間の関係性から、抽象的な意味やテレビゲーム世界における役割を割だそうと試みた。

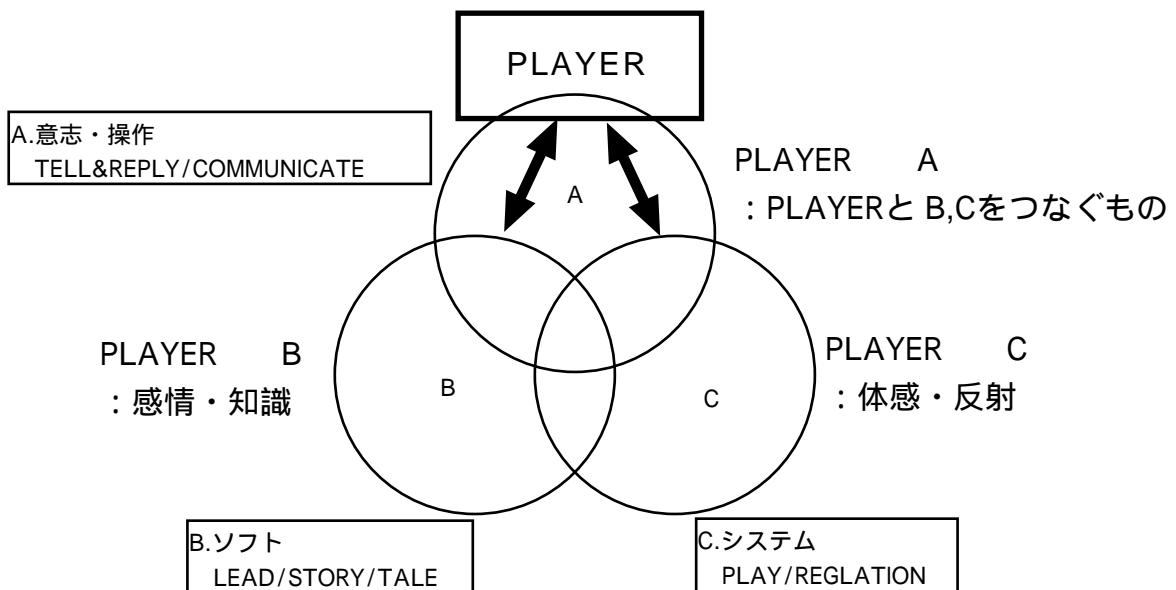
下記の図は、上が2.において示した5つの要素間の結びつきに関する仮説、下が2.1.において表そうとしたテレビゲーム世界の意味モデルである。2.において表している具体的な要素を、2.1.において抽象的に意味を割り出そうと試みた中で、福井/伊豆田間でのイメージ的な共有はなされているが、それらの要素を表す言葉が完全には一致しない部分があった為、それらについては併記しているか省略した。



## 2.2. テレビゲーム世界の影響モデル

テレビゲーム世界を構成すると考えた5つの要素の関係性から、3つの分類とその関係性から2.1のモデルを導き出しました。ここではその意味レベルでのテレビゲーム世界のモデルを踏まえながら、テレビゲームのプレイヤーへの影響モデルを考えた。

本来ならばテレビゲーム世界の意味モデルに対応させた形で、7象限それぞれとプレイヤーの関係・影響のモデルを考えるべきであるが、モデルが複雑になる事で起こりうる弊害を避ける為に、最小限と思われるテレビゲームの要素の3分類を元にテレビゲーム世界のプレイヤーへの影響を考えた。



ここで改めてテレビゲーム世界を構成する要素の3分類の説明を行う。

### 2.2.1. 意志・操作

具体的な5つの要素の中からは、プレイヤー・インターフェイス&ボタン・キャラクター&BGMが入り、役割としては主にプレイヤーとテレビゲームソフトとのTELL&REPLY/COMMUNICATEの役割を果たす。また他の要素とプレイヤーをつなぐための媒介であり、この部分の優劣で他の2分類に含まれる要素が生きるか死ぬかが決まる。

例：プレイヤーの指からボタン、ボタンから画面への意志・操作の伝達の速さや程度と、画面にてた結果がプレイヤーに届くまでのインタラクションの速さ・程度など

### 2.2.2. ソフト

具体的な5つの要素の中からは、キャラクター&BGM・ストーリー&メッセージが入り、役割としては主にテレビゲーム世界にプレイヤーを引き込む（LEAD）為の環境や世界観を作り出す役割を果たす。この部分はプレイヤーをテレビゲーム世界に同一化させる為の要素の集合であり、この部分を通じてプレイヤーは感情的影響や知的影響（制作者からのメッセージやストーリーの理解など）を受けると推測される。

例：キャラクタとの一体化やストーリーの進行に対してわき出す喜怒哀楽の感情歴史になぞらえて作られた世界観やそこからのメッセージへの反応など

### 2.2.3.システム

具体的な5つの要素の中からは、インターフェイス&ボタン・システム（おもちゃ）&遊びの要素が入り、役割としては主にテレビゲーム世界においてプレイヤーを楽しませる・遊ばせる（PLAY）為の仕組みを作り出す（REGULATION）役割を担っている。この部分はテレビゲームにおいて様々な形態の遊びを提供する部分であり、テレビゲームのおもちゃとしての価値を計る所であると考えられる。プレイヤーが受ける影響としては、体感的・反射的・直感的な影響がある事が推測される。

例：テレビゲームを一つの玩具として捉えた時に、おもちゃとして楽しめる部分など

### 2.3.テレビゲーム世界モデルの今後の課題

今回、テレビゲーム世界の意味モデル・影響モデルを考えたが、これを更に深め内容のあるものにしていきたい。例えば、テレビゲーム世界の3分類した各要素の占める割合の違いによる評価軸の提示や、各要素の重なりの部分の内容検証などが想定される。また前々回に提示した各要素を、もう一度このモデルに当てはめてみる事も意義があるかも知れない。更に、今回導き出した影響モデルを参考に、実際のアーカイブを用いて更に注意深く検証していく方向性も考えられる。

現在、福井/伊豆田が考えている今後の方針としては、マンガ学(スコット・マクラウド著)を参考にしながら、テレビゲームにおける各要素のプレイヤーへの影響について深めていくかという事となっている。彼がマンガ学で提示している、マンガにおける枠組みを考える上での一般的に用いられる表現技法から見た、マンガというメディアの枠組みに共通な点（マンガのボキャブラリー）と同様に、私達も枠組みや表現形式などからテレビゲームのボキャブラリーを探していくと考えている。

この方向性で進めていく事で、テレビゲームという遊びの構成を捉える事ができるであろうと予測すると共に、影響面から捉えるという事によって「すかっとするゲーム」「ドキドキするゲーム」「悲しくなるゲーム」などという分類基準を作り出せる可能性がでてくるのではないかと希望的観測を持っている。なるべくデータベースの項目として生かせる形として結果が出せればと考えている。

### 3.「マンガ学」（スコット・マクラウド著 岡田斗司夫監訳）にみるメディアの定義と分類法 ～～テレビゲームへの応用の可能性～～

今回は数ある我々の参考文献の中から特にこの「マンガ学」（スコット・マクラウド著 岡田斗司夫監訳）に注目してみた。この本が示すマンガと言うメディアの定義と分類法を考えながら、テレビゲームの要素・面白さについて考えてみたい。それぞれの項目について簡単な説明とそれをテレビゲームに当てはめることができないかということを考察してみる。

#### 3.1.マンガの記号論

この項でスコット・マクラウド（以下マクラウド）はデフォルメのもつ「意味の強調」と「一般化の力」について言及している。デフォルメされたキャラクター（登場人物）を通して読者は感覚的刺激に満ちたリアルな世界へ入っていくとも述べている。

テレビゲームにおいてもデフォルメは頻繁に使用されている。初期には少ないドットと色を使用してキャラクターを制作しないといけないという技術的制約から（その制約から生みだされたのが任天堂の看板キャラクター、マリオのグラフィックである）、アイテム表現における（ディティールの）簡略化、キャラクタの動きなどがその例である。

また、RPG・シミュレーションゲームなどにおける各種パラメータは、数字を使って情報を分かりやすくしているといえる。このようにデフォルメはプレイヤーが能動的にプレイヤーが入りやすくするためにマンガと同じように使われている。

現在ハードの進化によりリアルな描写というものが増えているが、人間が思う通りの動きをしなければリアルに見えず、また快適でない操作はリアルであっても娯楽として失格である。そう考えればテレビゲームにおいては「リアルとデフォルメのバランス感覚」というものがテレビゲームにおける記号論を解くカギではないだろうか。

### 3.2. マンガにおける補完という表現形式

マクラウドによれば一部から全体を類推することが「補完」であり、マンガは補完という表現形式によって成立し、観客（読者）自身が積極的に補完に協力し、変化・時間・動作の全てを補完で行うメディアであるとしている。記号をマンガのボキャブラリーとするなら補完はマンガの文法的役割とも述べている。例えば同一人物のコマとコマの間に墨塗りのコマをいれることによってその人物の心理を読者が補完するといったことである。

同じ補完であってもテレビゲームとマンガのそれとは意味を少し異にする。テレビゲームというのは例え製作側から提示された完全に一本道にレールの敷かれたシナリオのゲームであっても、操作をするということにおいてシナリオを補完することが出来る。例として、「友達はああやってバスを倒していたけど俺はこういう方法でやってみよう。そのほうがかっこいいだろう。」とかいったことである。

これに操作の技術が要求されるとさらにテレビゲームの面白さの神髄と考えている「インタラクティビティー」による補完が行われる。例として、「もう体力も残り少ない。一発逆転を狙って攻勢に転じるか、それとも防御に徹しておいてスキを見て必殺技を繰り出そうか。でもうまく必殺技が出せるとは限らないし、どうしたものか……と考えてる間に敵は攻撃を仕掛けてきた、じゃあ今度は……」というようなことを数瞬の間で行っているのである。

自らが補完を行いストーリーテラーとなって最後まで進んでいくことろまではマンガと同じでも、自分でその最後に至る話を作れるということが、テレビゲームにおける補完の特徴と言えよう。私自身としては、ここに達成感の獲得という要素を加えることでテレビゲームの面白さが定義出来ないかと考えている。

### 3.3. マンガにおける色彩学

マクラウドは、マンガにおける色彩について（コスト的・技術的なことを除けば）モノクロでは概念が伝わりやすく意味が形を超えて言語に近づき、カラーでは形態そのものに重きが置かれ、モノの形と空間性の面白さを強調できるとしている。

テレビゲームにおける色彩というのは、ある程度ステレオタイプである。デフォルメのためにカラーであっても言語化したもの（宝箱・アイテム等分かりやすくするために背景とわざと色調を変えたりする）が見受けられる。またきちんと光源を設定するということがハード的の能力的な問題から実現することが困難であった為、特に初期の作品にはべたつとした画面の印象を受けるものも多い。

以前ゲームサロン（京都府主催）に参加させていただいた折り、任天堂第2開発部長の上村氏が話しておられた事で、スーパーファミコンの発売に際してファミコンとの大きな違いに色数の差を挙げておられた。これはテレビゲームにおいて空間性の面白さが重視されたことを感じておられたのかも知れない。この色彩に関しての研究は、ハード・ソフト両面から考えてみる必要があるだろう。

### 3.4. テレビゲームの要素分析研究に関する今後の課題

以上、メディア学（特に焦点としてマンガ）の本として「マンガ学」をテレビゲームの要素や文法解析に流用できないかと考えて重要と思われる部分をまとめて、それをテレビゲームに当てはめるとどうなるかということをまとめた。

「どうしてテレビゲームはおもしろいのか？」ということについて他にもこの本だけではカバーしきれない事柄も多い。当然ながら音楽的要素は全く入っていないかったし、操作ということについても補完要素としてあげたこと以外にまだまだ述べることがあるはずだ。

今後の課題としては、どの辺りまでをカバーして考えるかということが問題になるかと思われる。要素分析の際にもメタレベルでの要素しか入れないことにしていたのだが、今後「面白さ」を研究するならばもう一段踏み込んで考えていかなくてはならない。

#### 今後の課題

今回提示したテレビゲーム世界の各モデルを更に深く掘り下げて研究すると共に、他のメディアや芸術分野の要素分類を参考に、テレビゲームの面白さの要素分析を続けていきたい。予定としては、次回の我々の研究会までにある一定の報告を終え、次々回からは福井/伊豆田の各自のテーマと絡めた研究を繰り広げる予定である。

#### 参考文献

- 「電子遊戲考古学現講座」（田尻智著）「ゲーム批評」マイクロデザイン社vol.4～13連載
- 「マンガ学」（スコット・マクラウド著 岡田斗司夫監訳）美術出版社
- 「ゲーム批評vol.11 23」マイクロデザイン社