

発表要旨

E. Aarseth (2001) が言うように、ビデオゲームは「それらがどのように空間を再現 (represent) あるいは実装 (implement) するかにもとづいて分類されうる」。このような観点からビデオゲームを分類する研究はすでにいくつもある (Wolf, 2001; Fernández-Vara, et al, 2005; Aarseth, et al, 2003; 吉田, 2011)。しかし、これらの先行研究では「空間」という語が複数の異なる側面に適用されており、その結果、それらの分類は部分的に曖昧になっているように思われる。本発表では、以下のようないくつかの概念を導入し、ビデオゲームにおける空間再現の分類を形式的により明確なかたちで提示したい。

第一に、〈再現する空間〉のレベルと〈再現される空間〉のレベルを概念的に区別する。前者はモニタ画面上の空間であり、後者はそれを通して再現される空間である。

第二に、再現される空間のレベルのうちに〈物語世界空間〉と〈ゲームシステム空間〉を区別する。物語世界空間は、あるビデオゲーム作品が再現する物語世界内の諸々の存在者 (たとえばマリオやキノコ) が位置づけられ、それらが相互に物語世界上の位置関係を結ぶ空間である。ゲームシステム空間は、あるビデオゲーム作品における諸々のゲーム構成要素 (プレイヤーの操作対象やゲームルール上の特定の機能を持つオブジェクト) が位置づけられ、それらが相互にゲームシステムないしゲームルール上の位置関係を結ぶ空間である。物語世界の空間はふつう連続的な三次元空間だが、ゲームシステム空間がそれと一致するとはかぎらない。たとえば、『不思議のダンジョン』シリーズを含むローグライクゲームでは、三次元の物語世界空間がどのようなかたちで再現されようが、そのゲームシステム空間は二次元であり、かつ離散的である。

空間の再現は、特定の再現システム (視点や投影法を含めた広義の遠近法) を前提する。それゆえ、再現対象の別にしたがって、物語世界空間を再現するための再現システムと、ゲームシステム空間を再現するための再現システムが原理的にはそれぞれ別個にありうることになる。この区別によって、先行の分類において境界例とされていた事例のいくつかを十分に説明することができる。たとえば、『MOTHER』(任天堂, 1989) のフィールド画面は、物語世界空間をキャビネット投影法で表しつつ、二次元のゲームシステム空間をトップビューで表している。

以上のような概念的な枠組みを導入することで、ビデオゲームにおける空間再現の分類は、画面の展開のしかた、ゲームシステム空間の次元および密度、ゲームシステム空間の再現システム、物語世界空間の再現システム、といった複数の軸にもとづいて再整理される。この分類は、先行研究による諸分類を包含し、それらを形式的により明確化しつつ、新たな観点をつけ加えるものである。また、この枠組みは、ビデオゲームの諸作品や諸ジャンルの形式的な特徴づけやそれらの比較のための概念道具として十分に有用であると思われる。

(東京芸術大学)