

遊びとゲームのヴァーチャル化

ゲーム空間のグローカリゼーション

曾 我 千亜紀[†], ムナン・ジュリアン^{††}, 山 本 晃 輔^{†††}

Virtualization of Play and Video Games

Glocalization of Game Space

SOGA Chiaki[†], MENANT Julien^{††}, YAMAMOTO Kohsuke^{†††}

要 旨

本論ではインターネットというヴァーチャルな空間の中でも、とりわけ、ゲームの世界に注目し、それがどのような空間なのかを問う。世界中からアクセスすることが可能なオンラインゲームの空間は、グローバル化されたものなのだろうか、それともローカルなものに留まるのだろうか。

ゲームの世界は一般に、共通の趣味と興味を有しているメンバーによって構築されているという理由によって、フラットな空間を維持していると考えられている。しかし、この空間もまた社会や文化の影響を受ける以上、ローカルな発展、あるいは、分断が進んでいる可能性がある。

ゲーム空間はプレイヤーにとってどのような空間なのか。もし、プレイヤーに等しくゲーム空間が開かれている可能性があるならば、それはどのような意味においてなのかを明らかにする。

Abstract

In this article, we focus on the virtual space of the Internet, in particular on the world of video games, and ask what kind of space it is. Is the space of online games accessible from all over the world globalized or localized?

The video game world is generally considered a “level” space by virtue of being built by members with common interests and hobbies. However, as this space is also

[†] 大阪産業大学 国際学部国際学科准教授

^{††} 大阪市立大学 文学部特任講師

^{†††} 大阪産業大学 国際学部国際学科准教授

草 稿 提 出 日 11月16日

最 終 原 稿 提 出 日 1 月 7 日

influenced by society and culture, it may be developing locally or becoming more fragmented.

We will analyze these issues: what kind of space is the game space for the player? If there is an equal chance of game space being open to players, in what sense is this possible?

キーワード：ヴァーチャル化，ゲーム，遊び，空間，グローカリゼーション

Keywords：Virtualization, Game, Play, Space, Glocalization

はじめに

本論文は、インターネットというヴァーチャルな空間の中でも、とりわけ、ゲームの世界に注目し、それがどのような空間なのかを問題化する。世界中からアクセスすることが可能なオンラインゲームの空間、あるいは全世界に向けて発売されているビデオゲームの空間は、グローバル化されたものなのか、あるいはローカルなものに留まるのかを問う。

ところで、サイバースペースについて2000年前後までは、初期のいわば理想的なネット空間を踏まえ数多の「ネットユートピア論」が主張されてきた¹⁾。だが、2020年代に入った今、ネット空間はむしろ分断を促進し、差別を助長しているという見解が主流となっている。フィルターバブルやエコーチェンバー現象がその証左である²⁾。

このような状況下にあって、ゲームの世界はそれでもなお、プレイする人に等しく開かれているように思われる。今や、オンラインで世界中から接続するプレイヤーは、各自が好きな言語を選択し、同じゲームを楽しんでいる。これはまさに、グローバル化の実例の一つであるかのように見える。世界のどこからでも、端末を入手しネット環境さえ整えれ

1) たとえば、後に参照するピエール・レヴィによる1994年の著作『ポストメディア人類学に向けて—集合的知性』(Lévy, *L'intelligence collective*) の「第四章 知的都市の活動力—分子的政治のためのマニフェスト」においては、「ヴァーチャル・アゴラ」という《ユートピア的な仮説》が展開されていた。

2) たとえばGoogleなどの検索エンジンが個人に最適化した検索結果を私たちに提示するため、検索する人間によって結果が異なってくる。同じキーワードで検索しても、検索する人間によってネット上で見えているものが違い、しかも異なっていることを意識できない(なぜなら、自分にとってはその世界しか見えないのだから)のである。人々はフィルターバブルの中に知らないうちに閉じ込められ、そのフィルターに気づくことすらできない。詳しくはイーライ・パリサー『閉じこもるインターネット』を参照のこと。このようなバブルの中では、自分の意見は増幅され、あたかもそれがすべて(少なくとも圧倒的なマジョリティ)であるかのように感じられてくる。これをエコーチェンバー現象と言う。

一方で、ネットを原因とする分断はそれほど進んでおらず、むしろネットは自分とは異なる意見に触れる機会を提供しているという調査結果も見られる。詳しくは、田中辰雄・浜屋敏『ネットは社会を分断しない』を参照のこと。

ば、誰でも〈同じ〉ゲーム世界に参加することができるからだ。これは、つきつめれば、それぞれのプレイヤーがいわゆる「現実の世界」で背負っている文化の差、地域の差を小さくする、あるいは、ほとんど無にすることを意味する。プレイヤーは開かれた空間において平等な立場でゲームをプレイすることができるのだ。

しかし、私たちは以下のように問いたい。共通の趣味と興味を有しているメンバーによって構築されているという理由によって、果たしてゲームの世界がフラットな空間を維持していると言えるのだろうか。あるいは逆に、一見、均一で均質な空間が構築されているように思われても、社会や文化の背景を反映してここでも分断が進んでいるのだろうか。もし、それでもなお、プレイヤーに等しくゲーム空間が開かれているとするならば、それはどのような意味においてなのか。本論では以下の流れで、この問いを検討していく。

第一章では、ビデオゲーム（デジタルゲーム）について論ずる前に、いわゆるリアルな世界の遊びについて概観し、そこで起こっているヴァーチャル化について考察する。

第二章では、ヴァーチャル化されたゲーム空間がどのようなものを明らかにし、ゲーム空間がプレイヤーにとって等しいものとしてあるのか、それとも、個々のプレイヤーにとって異なる空間として現れるのかを検討する。

第三章では、ゲーム空間におけるローカルという側面の重要性を指摘し、それが差別や分断をもたらしているのか、それとも、別の発展をもたらしているのかを考察する。

最後に、ゲーム空間は、ローカルでもグローバルでもなく、グローカルな空間であることを示し、グローカルな空間がどのような意味において成り立つかを示す。

第一章 遊びがヴァーチャル化するもの—問いの背景

1-1. リアルな世界における遊びの特徴

これまで私たちは、いわゆるリアルな世界（現実の世界）³⁾における遊びの特徴を分析してきた⁴⁾。それはゲーム機やインターネットを必ずしも要しない（いわゆるビデオゲームに限定されない）種々の遊びである。

3) 本論では「リアルな世界」や「現実世界」といったタームをほぼ同じ意味で用いている。「リアル」や「現実」の定義は容易ではないが、ここではまず、一般的に理解されている「現実」、つまり現実世界をreal worldと訳すような理解から始めている。また後に出てくる現前とは、presenceのことであって、まさに目の前に存在していることとまずは捉えておく。リアルとヴァーチャルの関係については、次節「1-2. ヴァーチャル化とは何か」でさらに詳しく論じていく。

4) 詳しくは、拙著「人間にとってゲームとは何か：真面目に遊ぶことの哲学」『人間環境論集18』および「遊びと遊びの融合は可能か?」『名古屋大学哲学論集特別号』を参照のこと。

『遊びと人間』においてカイヨワは、アゴーン（競技、競争）、アレア（さいころ、運）、ミミクリ（模倣、模擬）、イリンクス（渦巻、眩暈）という四つの様相と、パイディア（遊戯）とルドゥス（競技）という二つの要素を組み合わせる遊びを分類した⁵⁾。

例えば、ミミクリ（模倣）の遊びを考えてみよう。子どもたちが複数集まって「ままごと」のような「ごっこ遊び」をする場面を想定してみたい。まず、遊び手が各々の身体的現前によって空間を共有していることが必要とされる。各身体が同じ場に存在し、場を共有することが遊びの出発点となる。その後、遊びのメンバーは、共に創り上げていく想像的空間に入っていく。まさにリアル（現前）を足がかりとした、ヴァーチャル世界の共有である⁶⁾。

そこではいわゆる「現実世界」がヴァーチャル化され、別の世界が構築され、立ち現れる。仮に、その場にいる遊び手が一人でも真面目に遊ぶことをやめてしまうと、そのヴァーチャルな世界はたちまち破壊され消失する。遊び手は、大前提として、真面目にその遊びの世界を受け入れなければならないからだ。

遊びを支えているのは、メンバーが守ろうとするルールであり、共通の世界観の構築であり、想像という運動の共有である。遊びの世界そのものを作り上げ維持することと、その中で何らかのルールにしたがって遊ぶことは並行しておこなわれなければならない。ルールの見直しは遊びの最中にこまめにおこなわれ（子どもたちは現実と虚構を問題なく行き来する）、ルールや世界観についての理解が取れば、子どもたちは再び遊びへと戻っていく。この意味において、子どもたちはかなり高度な行為をなしていると言えよう⁷⁾。

想像の世界を尊重しなければ遊びは成立しない。とはいえ、遊びに対する現実の影響は小さくない。なぜなら「現実世界」の模倣がごっこ遊びのはじまりであるし、現実への参照が不断におこなわれるがゆえに想像の世界が維持されるからである。「現実世界」と「虚構世界（想像の世界）」はリンクしつつ、遠ざかったり近づいたりする。そして、リンクが途切れると遊びもそこで終了する。想像世界の「存在への力」は現実世界から備給され

5) カイヨワ『遊びと人間』pp. 44-45 (Caillois, *Les jeux et les hommes*, pp. 47-48)

6) 虚構世界についてはケンダル・ウォルトンの『フィクションとは何か』(Walton, *Mimesis as Make-Believe*) に詳しい。とくに第一章では、ごっこ遊びについて詳細に分析されている。また、西村清和も『遊びの現象学』の第七章「ごっこの構造」において「ごっこ」についての考察をしている。

7) たとえば、松井広志他編『多元化するゲーム文化と社会』の「第6章 TRPGにおける「ここ」：仮想的秩序と現実世界の秩序との整合をめぐる断章」において、この章の著者である白田泰如は、TRPG（テーブルトークロールプレイングゲーム）の空間について論じている。子どものごっこ遊びと同様なのだが、TRPGでも虚構世界（白田によれば仮想世界）と現実世界の行き来が齟齬なく行われていることがわかる。

るのだ。

1-2. ヴァーチャル化とは何か

これまで本論では、ヴァーチャル、あるいはヴァーチャル化という語を明確に定義せず
に使用してきた。この節では、そもそもヴァーチャル化とは一体どのようなものであり、
何を意味しているのかという点について詳しく考察していきたい。

まずは、〈ヴァーチャル化 virtualisation〉ではなく、〈ヴァーチャル virtuel〉あるいは、
〈ヴァーチャルなもの le virtuel〉について明らかにしていこう。フランスの思想家ピエール・
レヴィは、ヴァーチャル、あるいは、ヴァーチャルなものについて次のように説明する。
ヴァーチャルという言葉は、語源的に遡れば「中世のラテン語の virtualis ヲィルトルゥ
ァリスに由来しており、virtualis という言葉自体も virtus ヲィルトルゥス、すなわち、力、
潜勢態から来て」おり、「スコラ哲学においては、ヴァーチャルとは可能的に存在するも
のであって、現実に存在するものではない」とされている⁸⁾。だが、レヴィの指摘によ
れば、哲学的には「ヴァーチャルなものは、リアルなものではなくアクチュアルなものに
対置され」ており、「ヴァーチャル性とアクチュアル性は、単に二つの異なった存在様式
にすぎない」のである⁹⁾。つまり、物事はヴァーチャルに（可能性として）存在するの
であるが、その可能性の一つが現実のものになる、つまりアクチュアルになることがある。
ヴァーチャルなものは、アクチュアルなものの前段階として存在するのである。

ここで注意しなければならないことが二点ある。一つは、ヴァーチャルなものがどのよ
うな形でアクチュアルなものとなるのかは予め決定されていないということである。
ヴァーチャルなものは何らかの問題を私たちに提起するが、それがどのような形で解決さ
れるのか、前もって知ることはできない¹⁰⁾。もう一つは、ヴァーチャルなものも、アクチュ
アルなもの、それぞれリアリティを持っているということである。この点を、本論ではレ
ヴィとともに強調しておきたい。なぜなら、一般的に、ヴァーチャルなものはリアルな
ものに対置されることが多いからである。リアルなものが「本物」であり「真実」（とき
には「現実のもの」）であるのに対し、ヴァーチャルなものには、「虚構」、「幻」、「偽物」と
いったイメージがつきまとう。しかし、ヴァーチャルにはヴァーチャルとしてのリアリティ

8) 『ヴァーチャルとは何か?』 p. 2 (Lévy, *Qu'est-ce que le virtuel ?*, p. 13)

9) 同上

10) 「安定し、すでに構成されている可能的なものとは違って、ヴァーチャルなものとは、問題提起
的な複合体として」あるというレヴィの指摘も引用しておく (『ヴァーチャルとは何か?』 p. 3
(Lévy, *Qu'est-ce que le virtuel ?*, p. 14))。

があり¹¹⁾、それは決して偽物でも幻でもないのである。

では、ヴァーチャルになること、ヴァーチャル化とは何だろうか。

レヴィによれば、「ヴァーチャル化はアクチュアル化の逆の運動」¹²⁾であり、「問題の発見」¹³⁾として定義される。先程、アクチュアル化とは問題の解決だと述べたが、ヴァーチャル化とはまさに、問題の提起なのである。私たちが普段、常識として疑問を持たず受け入れている事柄、物事、存在者に問いを見出すのがヴァーチャル化の運動であると言えよう。

レヴィは次のように言う。

ある人、ある集団、ある行為、ある情報がヴァーチャル化される時、それらは「そこの外に」置かれる。つまり、脱領土化される。一種のクラッチ操作が、物理的あるいは地理的な一般的空間と時計やカレンダーの時間性からそれらを解き放つのである。繰り返すが、人や集団、行為や情報は、基準となる空間時間から完全に独立というわけではない。なぜなら、それらは常に物体的支持体に付け加えられねばならず、ここであれ他の場所であれ、今であれ後であれ、アクチュアル化されなければならぬからである¹⁴⁾。

ヴァーチャル化されるとは、「そこの外」に置かれること（脱領土化 *déterritorialisation* されること）が重要であって、いわば現実の空間時間から解放され、別の空間時間の出現（アクチュアル化）を可能にするのである。

この主張を踏まえ、もう少し具体的に考察してみよう。たとえば上述のごっこ遊びの空間は、現実世界をヴァーチャル化し（つまり、問い直し）、想像のヴァーチャル空間を出現させていた（これがアクチュアル化に相当する）。現実の空間が脱領土化され、「外に」置かれたわけである。重要なのは、現実の世界や事物がそこになくとも（「ごっこ遊び」では、たとえば、木の葉がお皿、小石が食べ物に見立てられるように、現実の様々な事物が身近にあるもので代用され、遊ばれる）、想像と現実とを繋ぐアイテムさえあれば、遊び手はそのアイテムを手がかりとして想像の空間で遊ぶことができる。

11) ドゥルーズ『差異と反復』p. 315 (Deleuze, *Différence et répétition*, p. 269)

本論文では、ヴァーチャルな世界を現実の世界と素朴に対立させて、前者を偽の世界、後者を本物の世界と定義する見方を取らない。徐々に明らかとなっていくが、虚構世界（ここではゲームや遊びの世界）と現実世界（人々が普通思い浮かべるリアルワールド）とは相互に影響を与え、作用し、複雑に絡み合っているため、単純な二項対立は成立しない。

12) レヴィ『ヴァーチャルとは何か?』p. 5 (Lévy, *Qu'est-ce que le virtuel ?*, p. 15)

13) 同書, p. 6 (*Ibid.*, p. 16)

14) 同書, p. 10 (*Ibid.*, p. 18)

木の葉をお皿に見立てることはアクチュアル化の一つであるが、それが唯一絶対の答え（つまり、ヴァーチャル化に対する解決）ではない。地面に枝で描いた丸がお皿に見立てられる場合もあるだろう。ヴァーチャル-アクチュアルの不断の運動は遊んでいる間、継続される。何をお皿に見立てるかを定めるルールの再考もまた、おこなわれる。その再考は現実世界に戻ってなされるに違いない。現実と虚構との行き来である。アクチュアル化への道筋は一つではなく、予め決定されてもいない。集うメンバーによって、そのとき共有される想像世界によって、様々な形がありうる。

重要なのは、そこで共有されている現実世界の記憶である。それが解決への力、創造の力の源泉となる。

第二章 ゲーム世界はグローバルなのか、それともローカルなのか？

2-1. ヴァーチャル化されたゲーム空間

上述のように、ごっこ遊びでは、想像の世界を遊び手が共に作り上げねばならず（つまりヴァーチャル化とアクチュアル化の運動を遊び手が担わねばならず）、遊びの中で「現実世界」が常に参照されるという意味において、その影響は大きなものであった。一方、ビデオゲームでは、前提としてプレイヤーに等しく脱領土化されたヴァーチャルな空間が用意されている。そこではプレイヤーにはみな「同じ世界」が展開されているように思われる。ヴァーチャル世界の基礎はすでにゲーム制作者によって構築され、公平に差し出されている。そのため、世界のどこにいても、そして、プレイヤーが現実でどのような特性を持とうと、同じように一つのゲームをプレイできるかのようなのである。共有すべき世界はすでにそこにあるという意味において、ごっこ遊びとビデオゲームでは空間についての前提が異なるように見える。

そもそも、ゲームに限らず、ヴァーチャルなコミュニティは現実社会における制約からの解放だと位置づけられてきた¹⁵⁾。現実では社会的身分や地位などに縛られ許されなかった発言や行動がヴァーチャルなコミュニティでは可能となる。それはヴァーチャル世界のポジティブな側面だと見なされてきた。Inter-net は Inter-national であって、様々な境界を超え、束縛を逃れることができるというユートピアを提供してきたわけである。この理想の発展はグローバル化へとつながるだろう。ゲームに関しても同様である。サイバース

15) ハワード・ラインゴールドは、異なる見解を持つ人々がネットで出会い交流することによってヴァーチャルなコミュニティが形成されることを、肯定的に論じている。詳しくは『バーチャル・コミュニティ』を参照のこと。

ペースにおいては、ゲームが好き、面白いゲームをプレイしたい、といった共通の欲求や興味関心によって作られるヴァーチャルなコミュニティが可能となる。メンバーは流動的で、グループは絶えず拡大縮小を繰り返すが、共有しうる目的は明確である。そのゲームに興味を失えば、メンバーは自ずと離れていくだけであり、離れていったメンバーは別の場でまた新たなグループを形成するであろう。現実世界ではすれ違うことすらなかったかもしれないメンバーによって、自由で自己生成的なグループが作られる。

このように考えると、現実とは切り離されたゲームの世界では、平等で公平な空間が広がっているかのように見える。日本人にとってもアメリカ人にとってもフランス人にとっても、世界中で長年人気を博しているゲーム、たとえば『ストリートファイター』をオンラインでプレイするとき、そこには（たとえ使用する言語が異なっていたとしても）同じゲーム空間が広がっているように思われる。対戦相手はレベルによって自動的にマッチングされ、国籍、居住地域、社会的な身分や地位などを気にすることなく、現実世界の「外」で、ゲームを楽しむことができる。文化の多様性や伝統的な価値観の危機をもたらすがゆえに、世界のフラット化はグローバル化の弊害だと言われる。しかし、誰にとっても等しい世界とは、現実世界でこれまで差別されていた人々が活躍できる世界でもある。ゲーム空間は、その意味においてプレイヤーに公平なものとしてある。

ただし、レヴィの次のような指摘は重要である。レヴィはヴァーチャルな空間を考える前に、現実の世界における空間時間の複数性について言及している¹⁶⁾。たとえば、生物にはそれぞれ種に固有の空間時間があるが、それは人間についても同様である¹⁷⁾。人間には各文化に固有の空間があり、現実世界においても空間は唯一絶対のものではない。それらが、ヴァーチャル化される時、ただ一つの空間となるのだろうか？ この問いは、より具体的に次のように言い換えられる。個々のゲームにおいては、それぞれ異なる空間が広がっているだろう。しかし、ある一つのゲーム世界の内部はフラットなのだろうか？ それとも同じ一つのゲームの空間であっても、複数のものとしてあり（つまり、プレイヤーごとに異なる世界が広がっており）、棲み分け、あるいは分断が進んでいるのだろうか？

2-2. ゲームの空間の複数性—分断のリスク

Chloé Paberz は、主に韓国を調査対象としてゲーム文化を民俗学の視点から分析している。「Rendre compte d'un ancrage local : l'apport original de l'ethnologie aux Game

16) レヴィ『ヴァーチャルとは何か？』p. 12 (Lévy, *Qu'est-ce que le virtuel ?*, pp. 19-20)

17) 生物学者のユクスキュルはこれを環世界という概念で説明をしている。詳しくは『生物から見た世界』を参照のこと。

Studies au-delà de l'ethnographie (ローカルという重要性についての報告: エスノロジーを超えたエスノグラフィーのゲーム研究への独自の貢献)」という論文における「ヴァーチャル世界の複数性」¹⁸⁾と題された節で、ヴァーチャルな世界やコミュニティも現実の影響を受けており、単純に「ヴァーチャル」ということをもって「一つ」であるとは言えないと主張している。Paberzによれば、ネットによって促進される「技術やアイデアの循環は、世界の標準化につながるのではなく、むしろ「再領土化」につながっている¹⁹⁾。

Paberz は次のように言う。

現実とヴァーチャルの境界はきわめて浸透しやすく、ヴァーチャルな文明は強固なコードに支配された複数のコミュニティに分断されていく。こうしてヴァーチャル世界の複数性が提起される。一つの現実社会に対して複数のヴァーチャル社会が存在するのではなく、複数の現実社会に対して複数のヴァーチャル社会が存在することを付け加えておく²⁰⁾。

ここで、「ヴァーチャルなコミュニティも強固なコードに支配されている」と指摘されている点に注意しよう。現実社会の、しかも、ときには差別的なコードがヴァーチャル社会にも存続している。それによって、複数のヴァーチャルコミュニティが並存するだけでなく、同じ一つの(と見なされている)空間の中でも分断が進むのである。

なかでも顕著なのが言語の障壁である。実際、サイバースペース上で、たとえば英語を理解することができなかった場合、多くの情報を見逃すことになる。Paberzはオンラインゲームをプレイする際にも言語が障壁となる例を挙げている。

インターネットユーザーの大多数は、主に母国語でコミュニケーションをとっている。英語の普及は部分的なものであるだけでなく(誰もが英語を習得しているわけではなく、特にインターネットの若年層や高齢者についてはそうである)、限られたものでもある。外国語で自分自身を表現することは、母国語が提供するニュアンスや自発性を得ることができない²¹⁾。

18) 原文では « une pluralité de mondes virtuels » と題された節である。ここで、「複数性」には単数の不定冠詞が付いており、「ヴァーチャル世界」は複数形とされている点に注意しておきたい。

19) « Rendre compte d'un ancrage local : l'apport original de l'ethnologie aux Game Studies au-delà de l'ethnographie » dans *Espaces et temps des jeux vidéo*, p. 245

20) *Ibid.*, p. 244

21) *Ibid.*, pp. 246-247

そのため、文化によって、国によって、使用する言語によって、ゲーム空間もまた異なる様相を呈している。たとえば、言語を共有しないギルド（ゲームのグループ）に参加することは、ほぼ不可能である²²⁾。

Paberzはまた、仮想世界のアバターですら、利用者が内面化している現実社会の規範によって方向づけられていると指摘する。つまり、ヴァーチャルな身体ですら、社会によって形作られているわけである²³⁾。技術の発展、とりわけインターネットの普及が国際的な交流を促したのは確かであり、その潮流は今後も続くに違いない。しかしながら、その潮流が国境を完全になくすることも、個々の文化の差異をなくすることもできなかつたし、おそらく今後もなされないであろう。

よりわかりやすい例を挙げてみよう。今、ゲームは複数の国に向けて、それぞれの国の言語で発売（配信）されているが、それでも以下のような人気の違いが出てくる。『ファミ通ゲーム白書2020』によれば、2019年の日本、フランス、アメリカにおけるパッケージゲームの販売本数ランキングは、以下の表のようになっている²⁴⁾。

2019年 国別パッケージゲーム販売本数TOP5

順位	日本	フランス	アメリカ
1	ポケットモンスター ソード・シールド (ポケモン)	FIFA20 (エレクトロニック・アーツ)	コールオブデューティ モダン・ウォーフェア (ソニー・インタラクティブエンタテインメント)
2	大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL (任天堂)	コールオブデューティ モダン・ウォーフェア (ソニー・インタラクティブエンタテインメント)	ポケットモンスター ソード (任天堂)
3	キングダムハーツIII (スクウェア・エニックス)	マリオカート8 デラックス (任天堂)	Madden NFL20 (エレクトロニック・アーツ)
4	スーパーマリオメーカー2 (任天堂)	ルイージマンション3 (任天堂)	NBA 2K20 (2K)
5	NewスーパーマリオブラザーズUデラックス (任天堂)	ポケットモンスター ソード (任天堂)	大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL (任天堂)

22) 共著者が実際に体験した例であるが、日本語を使用してコミュニケーションしているにも関わらず、外国人を入れることを拒むオンラインゲームのギルドやグループがある。このような体験が例外的でないとするれば、母国語以外の言語を使用してギルドに参加することをためらう人々は少なくないであろう。

23) Paberzはアバターのデザインであっても、現実社会で「好ましくない」と考えられている身体的特徴は、選択肢にごくわずかしかないか、あるいは完全に排除されていると指摘している。

24) 『ファミ通ゲーム白書2020』p. 324およびp. 327より著者が表を再構成した。

サッカー文化の国であるフランスでは、『FIFA20』が第1位であり、アメリカンフットボールのゲームである『Madden NFL20』はアメリカで第3位となっている。一方で、任天堂Switchのゲームは、順位の差こそあれ、どの国でもランクインしている。

アプリゲームではさらに違いは顕著であり、2018年の上半期（1月～9月）という少し古いデータだが、日本とその他の国とでは傾向が異なることがはっきりと見て取れる。日本ではランキングベスト3が、『Fate/Grand Order』、『モンスターストライク』、『パズル&ドラゴンズ』となっており、アメリカでは『Candy Crush Saga』、『Fortnite』、『ROBLOX』、フランスでは『Candy Crush Saga』、『Clash of Clans』、『DRAGON BALL Z DOKKAN BATTLE』となっている²⁵⁾。日本では、他の国とは全く異なるアプリゲーム文化が展開されていると言ってよいだろう。

Paberzは、現実の世界もヴァーチャルの世界も複数であるとし、ゲーム文化のローカル性、すなわち地理的な地域による影響を主張する。ゲーム世界が現実から完全に解放され、自由であったことなど実はなかったのである。レヴィはヴァーチャル空間の脱領土性を強調したが、Paberzは逆に、そのローカル性、さらに言えば領土性に注目する。

私は、ヴァーチャルと現実とを分ける領土的次元を回復することを提案する。いわゆる「ヴァーチャル」な諸世界も、現代のオブジェクトの中では例外ではなく、それぞれの社会で異なった仕方で構築されている²⁶⁾。

Paberzはそこから、ゲーム研究に「ローカル」という視点を導入することを提案する。脱領土化を強調しすぎることによって隠蔽されてしまう何ものかは、「ローカル」や「多様性」という観点から再び掘り起こされる。

第三章 グローカルなゲーム

3-1. ローカルとグローバルの円環

「脱領土化」されたヴァーチャル世界の「再領土化」という概念は、以上のように、ヴァーチャル社会を分断させるおそれがある。現実社会の影響、しかも負の影響が、ときにヴァーチャルコミュニティの中で増幅される可能性があるからだ。ローカル化、あるいは再領土化には常にこのような危険が伴っている。

25) 『ファミ通モバイルゲーム白書2019』第5章の最新売上ランキングデータを参照した。

26) Paberz, *op. cit.*, p. 246

しかしながら再領土化には、ローカルな文化を多様に、しかも広く発展させるという側面もある。たしかに、ゲーム以外でも、ネットが普及するにしたがって、ローカルな文化がグローバルに広く評価されるといった現象が起こっている。日本の漫画や韓国のポップミュージック（K-POP）といったローカルな文化が、世界的な人気を獲得していることは周知のとおりである。ゲームで言えば、たとえば、『ペルソナ5』という日本の高校生を主人公としたRPGが海外で人気を博した²⁷⁾。プロデューサーの橋野桂は次のように言う。

海外では『ペルソナ5』のような作品はめずらしいと言われます。たしかにそうだと思います。現代日本を舞台に高校生が街を歩きさまざまな事件に挑んでいくという、じつに日本的な作品なんです。バトルもコマンド選択式のバトルなので、30年以上前からあるオーソドックスなシステムです²⁸⁾。

プロデューサー自身が述べているようにゲームシステムも古典的であり、絵柄は日本的なアニメを採用し（つまり、欧米で主流のリアリストタイプの絵柄ではなく）、しかも文化的背景として日本の高校生活を知らなければよくわからない描写も出てくる²⁹⁾。プロデューサーは敢えて細部の描写にローカルなリアリティを埋め込んでいる。

ぼくたちは世界市場のことは考えず、むしろ日本のユーザーのことだけを考えてコツコツと制作に臨んでいました。ヒット作は偶然を含めいくつもの条件が揃って生まれるもので、そこは明確に分析できていません。市場がわからないがゆえに、逆にいままでどおりのやり方を貫いて自分たちが思い描いた作品に仕上げられたのかもしれない³⁰⁾。

徹底的に日本の社会に即して制作されたゲームが、それでも海外でヒットしたのは、そのテーマや面白さに何らかの普遍性があったからである³¹⁾。それは、ローカルを突き詰め

27) アトラスによる2016年発売のゲーム。プロデューサーの橋野桂によれば日本国内で約60万本、海外で約140万本の売り上げがあった（『ゲンロン8 ゲームの時代』p. 158）。海外版は英語翻訳で売り出され、英語を母語としない人々によってもプレイされた。

28) 『ゲンロン8 ゲームの時代』p. 158

29) 定期券を使つての電車通学、定期試験、先輩と後輩の関係など、日本独特の高校生活が描写されている。

30) 『ゲンロン8 ゲームの時代』p. 159

31) 『ペルソナ』シリーズは基本的に主人公の成長物語を描いている。その意味において、普遍性を

ることによって得られたグローバル性である。橋野は「日本人にしか受けなさそうなファンタジーを作るほうが、逆に海外でも受けるだろう」³²⁾とも予測している。

ローカルなプレイヤーの興味を重視してゲームを制作した方が、結果的にグローバルになる。これはまさに「再領土化」が、もう一度「脱領土化」される動きだと言える。この動きは、さらに「再領土化」を招くこともあるだろう。異なる文化を背景を持つ人たちが、何らかの文化に興味を持つ場合、そこにはローカルとグローバルが円を描いている。そのとき文化はグローバルな発展をしばじめる。ローカルとグローバルの円環は、常に動きながら、グローバルな空間を生み出している。

ローカルな文化が、グローバルに対して完全に背を向けていては、人気を博す可能性は低い。たとえば、JRPG (Japanese Role Playing Game) のようなローカルなジャンルは、グローバルな文化、RPG (あるいは TRPG) とファンタジーという海外で生まれた文化の文脈の中で評価される³³⁾。一方、最初から均一、あるいは均質な文化を想定して、グローバルな展開を目指そうとすると、ローカルの個性が失われる。このローカルなトピック、このローカルな要素は、別の地域の人々にその意味が伝わらないかもしれない。それでも敢えて、それらを作品の中で表現する。結果的にその「謎」こそが他の人々を惹きつける。

JRPG の Japanese とは地理的な条件ではなく、文化圏を指していた。だからこそ、フランスのゲームスタジオが JRPG を制作することも可能となる。それは、日本のポップカルチャーの影響を受けた中国が、今や「日系文化」を吸収、消化し、「和風」のゲームやアニメを制作、配信するに至っている現状と相似形である。そこでは日本人も中国人も、制作者の国籍を気にすることなく、共通の仮想的な「日系」で「和風」の世界を楽しんでいる³⁴⁾。異文化融合、すなわちグローバルな展開はこのように実現されているのだ。

3-2. ポリフォニックなゲーム空間

ゲーム空間は脱領土化されたヴァーチャルな空間としてプレイヤーに差し出されるが、そこには常に現実世界の影響、さらに言えばローカルな影響が入り込む。それゆえ、そこには常に再領土化され、分断がもたらされる可能性がつきまとう。ただし、再領土化はロー

持つと言えよう。橋野は現実世界に飽き足らないプレイヤーが異なる世界に没入して、現実世界に異を唱えるような作品を目指していると語っている (同上, p. 165)。

32) 同上, p. 168

33) 詳しくは拙論「Le JRPG est-il un genre?」『人間環境論集18』を参照のこと。

34) それを現実の日本だと見ると事態を捉え損なう。幻想の日本を中国と日本が共に作り上げている現状がある。詳しくは拙論「日本市場における中国製ゲームアプリに関する研究：異文化融合と中国製「日系ゲーム」」『人間環境論集 19』を参照のこと。

カルという特性を突き詰めていったゲームがグローバルにプレイされたり評価されたりするというポジティブな側面も合わせ持つ。それがゲームのグローバル化なのである。日本で生まれたジャンルが、フランスや中国で受け入れられ、今度はそこで新たな作品が作られる。それら「和風」の作品が今度は日本にもたらされ評価される。ゲームをめぐる形成されるコミュニティは、差別と分断をもたらすリスクもある一方、従来の境界を超える可能性も秘めている。グローバルとローカルはこのように終わりのない円環を描いている。

ヴァーチャル（化）は万能ではないが、可能性としては大きなポテンシャルを有している。ヴァーチャル化は、それまで漫然と受け入れられてきたことに対して問題を提起することができるというその一点において評価しうる運動なのである。それによって人々はこれまで気づくことのなかった問いを発見するだけでなく、しかも、その問題への答えは一律ではないからである。ヴァーチャルなものはそれゆえ、多様な何ものかを私たちに提示している。そこは過小評価してはならない。ネット空間やネットに繋がったゲームは、「現実の」空間と時間（もちろんここには複数性がすでに入り込んでいるのだが）に制限されない世界を拓くという意味で、たしかに、私たちの世界を拡大したのである。

ゲーム空間では、誰ともつながらずプレイすることも、現実社会においてすでに築いた関係を持ち込んでプレイすることも、新しくコミュニティを作ってプレイすることもできる。その意味においてネット上の SNS で築かれる関係とも相似形である。ただし、ゲームは全世界でリリースされ、それを楽しみたいという人々が集まってくる。ゲームが巻き込みうる人々の規模はグローバルである。そこでは、単にゲームをプレイすることだけでなく、ゲームについて語ること、ゲームのプレイ動画を配信すること・視聴することも可能であり、種々のアクチュアル化に応じて多様なコミュニティが展開される。誰かとながらすることも、一人でプレイすることも、プレイをせずにゲーム実況のみを楽しむことすらできるのである。こうして、ゲームをめぐる、事後的に、共通の世界が立ち現れる。その世界は通常の時間や空間を超えたところにある。多様なコミュニティが並存しうる可能性を持っているゲーム世界はポリフォニックであり、新たな関係を模索するプレイヤーにとっては、制約を超える空間となりうるのだ。

おわりに

以上のように、ゲームには単なるグローバルでも単なるローカルでもないグローバルな発展をする可能性が秘められている。ゲーム空間は、分断をもたらす危険性を持ちながらも、それを超える契機を含んでいる。

ヴァーチャルにおける共通の世界は事後的に立ち現れる。ゲームの世界はその基礎となるものが予め提示されているため、あたかも初めから共通世界が広がっているかのように見える。しかし、それをそのまま共通の空間として理解してはならない。そのヴァーチャル空間がアクチュアル化されること（ここではゲームとしてプレイされること）によって、初めて、共通項としての空間が顕在化する。すなわち、ゲームは誰によってどのようにプレイされるかにかかっている。

ゲーム空間は、現実社会の影響から逃れ得ないという意味で、ローカルなものに留まりうるが、ローカルなものが普遍性を得てグローバルに展開する可能性を常に保持している。この意味において、現実社会の制約を超えたところに、参加メンバーにとって等しい機会を持つものとしてゲーム空間は立ち現れる。ヴァーチャルな空間をどのようにアクチュアル化するかはプレイヤーに委ねられており、そこで現実社会の規範をそのまま再現してしまうか、新たなコミュニティや関係性を模索し、築くことができるかはプレイヤー次第なのである。

参考文献リスト

- Caillois, R., *Les jeux et les hommes*, Gallimard, 1958 (ロジェ・カイヨワ『遊びと人間』多田道太郎・塚崎幹夫訳、講談社文庫、1973年)
- Deleuze, G., *Différence et répétition*, PUF, 1968 (ジル・ドゥルーズ『差異と反復』河出書房新社、1992年)
- Lévy, P., *L'intelligence collective*, La Découverte, 1994 (米山優他訳『ポストメディア人類学に向けて—集合的知性』水声社、2015年)
- *Qu'est-ce que le virtuel ?*, La Découverte, 1995 (ピエール・レヴィ『ヴァーチャルとは何か?』米山優監訳、昭和堂、2006年)
- Authier, M. et Lévy, P., *Les arbres de connaissances*, La Découverte, 1992
- Pariser, E., *The Filter Bubble: What the Internet is Hiding from You*, 2011, (イーライ・パリサー『閉じこもるインターネット』井口耕二訳、早川書房、2012年)
- Rheingold, H., *The virtual community*, Addison-Wesley, 1993 (ハワード・ラインゴールド『バーチャル・コミュニティ』会津泉訳、三田出版会、1995年)
- Uexküll, J., *Streifzüge durch die Umwelten von Tieren und Menschen: Ein Bilderbuch unsichtbarer Welten*, 1934 (ユクスキュル『生物から見た世界』岩波文庫、2005年)
- Walton, K., *Mimesis as Make-Believe*, Harvard University Press, 1990 (ケンダル・ウォルトン『フィクションとは何か』田村均訳、名古屋大学出版会、2016年)

- 東浩紀編『ゲンロン8 ゲームの時代』ゲンロン, 2018年
- 田中辰雄・浜屋敏『ネットは社会を分断しない』角川新書, 2019年
- 西村清和『遊びの現象学』勁草書房, 1989年
- 松井広志他編『多元化するゲーム文化と社会』ニューゲームズオーダー, 2019年
- 『ファミ通ゲーム白書2020』KADOKAWA Game Linkage, 2020年
- 『ファミ通モバイルゲーム白書2019』Gzブレイン, 2019年
- 曾我千亜紀, 山本晃輔, ムナン・ジュリアン「人間にとってゲームとは何か: 真面目に遊ぶことの哲学」『人間環境論集18』2019年
- MENANT Julien, SOGA Chiaki, YAMAMOTO Kohsuke, « Le JRPG est-il un genre ? » 『人間環境論集18』2019年
- 劉雨晨, 曾我千亜紀「日本市場における中国製ゲームアプリに関する研究: 異文化融合と中国製「日系ゲーム」」『人間環境論集19』2020年
- 曾我千亜紀「学びと遊びの融合は可能か?」『名古屋大学哲学論集特別号』2020年
- Paberz, C., « Rendre compte d'un ancrage local : l'apport original de l'ethnologie aux Game Studies au-delà de l'ethnographie », dans *Espaces et temps des jeux vidéo*, Questions théoriques, 2012

【付記】

本研究はJSPS科研費20K03166の助成を受けた。