

Title	松井広志・井口貴紀・大石真澄・秦美香子編：『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)
Author	秋谷 直矩
Citation	市大社会学. 17 卷, p.10-15.
Issue Date	2022-03-31
ISSN	2432-9045
Type	Article
Textversion	Publisher
Publisher	大阪市立大学社会学研究会
Description	書評

Placed on: Osaka City University

【書評】

松井広志・井口貴紀・大石真澄・秦美香子 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)

秋谷 直矩 (山口大学)

はじめに

本書評では、「学際的展開を図った新たなゲームの社会学の論集」という本書の特徴付けに焦点化して評する。したがって、本書評では、収録された個々の論考に対する詳細な検討はしない。この点については、ゲームやゲーム文化の専門家による評に託したい。

本書は序章とあとがきに加えて全14章、コラム14編と実にボリュームのある構成となっている。また、個々の内容もヴァリエーションに富むものである。このような広がりや厚みのある本書に対して、編者らは統一感をどのように作り出しているのか。それはどれほど成功しているのか。残された課題は何か。本書評で検討したいのはこういったことである。本題に入る前に、本書について簡単に紹介しよう。

本書の概要

本書では、「多元化」がメインキーワードであるとされている。この「多元化」概念については、ゲームのもつ「複合性」「横断性」「多様性」の3つの特性を包含するものだと定式化されている。複合性とは、「さまざまな人・モノがネットワーク化・ハイブリッド化して形成されている」(本書8頁)特性の要約的表現である。横断性とは、「複合的メディアであるゲームが、他のゲームや他のメディアとメディアミックスすることで、デジタル／アナログを横断して、相互に影響しあっている」(本書9頁)様態のことである。最後の「多様性」については、「異なるメディア環境でプレイされ、さまざまなジャンルにわたって展開される多様なゲーム文化」(本書12頁)を指すと説明されている。以上3点の特性をもつゲームをめぐる文化や社会との関係を捉えることが本書の目的である。この目的を達成するために、本書は第I部「ゲームとユーザー」、第II部「実践のなかのゲーム」、第III部「ゲームとジェンダー」3つの領域に絞って論を進める。

第I部「ゲームとユーザー」は、ゲームで遊んでいるユーザーの社会的属性や背景を対

象とした実証研究により、ゲームにかんする社会現象や社会問題について考察する。収録された論考は、「第1章 大学生のゲームの利用と満足——ユーザー視点の研究（井口貴紀）」、「第2章 携帯する『ゲーム＝遊び』の変容——オンラインゲームの大衆化をめぐる（木島由晶）」、「第3章 ゲームセンター考現学——ゲームセンターにおける高齢者増加の言説をめぐる（加藤裕康）」である。

第II部「実践のなかのゲーム」は、現象学的社会学やエスノメソドロジー・会話分析、ゴッフマンの相互行為秩序の議論などを手掛かりに、ゲームプレイの実践それ自体の組織に焦点化した論考が収録されている。収録された論考は、「第4章 ビデオゲームにおける日常と非日常（李天能）」、「第5章 盤上の同一性、盤面上のリアリティーズ——会話型ロールプレイングゲームによるゲーム論×相互行為論（高橋志行）」、「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とめぐる断章（白田泰如）」、「第7章 人はゲームと相互に作用するのか——ルールを“運用する”ことに見る実践のなかのゲーム概念（大石真澄）」である。

第III部では、ゲームスタディーズにおけるジェンダー研究では注目されてこなかったゲームプレイに着目し、ジェンダーの視点から分析を試みている。収録された論考は、「第8章 プレイヤーキャラクターをジェンダーの視点から見る——『ドラゴンクエスト』と『Final Fantasy』の事例から（秦美香子）」、「第9章 子ども向けアーケードゲームのジェンダー化——『オシャレ魔女ラブ and ベリー』を事例として（東園子）」、「第10章 BLゲームの歴史と構造——ゲームならではのBLの楽しみ（西原麻里）」である。

以上の3部によってゲームを対象とした社会学的研究の実例と必要性を明確化したうえで、既存のゲームスタディーズとの接続を図る第IV部「ゲーム文化と社会」が置かれる。第IV部に収録された論考は、「第11章 ゲームの内と外？ ——マジックサークル再考（松永伸司）」、「第12章 『ゲーム／遊びとは何か？』とは何か——ゲームの定義論をめぐる（井上明人）」、「第13章 『できなくなること』を享受する——日本社会でのデジタルゲーム経験から（鍵本優）」、「第14章 メールゲーム／ネットゲームのコミュニケーションと文化——多元的なゲーム史、ゲーム研究へ（松井広志）」である。以上4部構成から洩れた論点については充実したコラムを複数入れることにより、網羅性を確保している（本書評では紙幅の関係からコラムタイトルの紹介は割愛する）。

「新たなゲームの社会学」という特徴付け実践

本書が興味深いのは、ゲームを対象とした社会学的研究とはいかなる実践であるのか、それは他分野の実践とどう区別されるのか、あるいは、その貢献はいかなるものなのかと

ということについて随所で言及することで、本書全体を「新たなゲームの社会学」の提案としてまとめあげていることである。この点について概観しよう。

まず本書の位置付けである。「つまり本書は、作品のルールや虚構世界を考えることに加えて、プレイヤーやゲームの文化を、それを取り巻く社会的文脈のなかで捉える。ただ、これは私たちの独創的な視点ではなく、社会学や、カルチュラルスタディーズ、メディア研究で培われてきた、ある意味ではオーソドックスな視点である」(本書 24 頁)、と述べられている。しかしすぐさま、このようにも述べられる。すなわち、「本書は社会学の知見を踏まえたゲーム文化の論集でありつつも、ゲームスタディーズやさまざまなゲームについての研究をふまえて、それらとの架橋を図った知的挑戦、あるいはゲーム風に言うならば『冒険』の成果でもある」(本書 25 頁)、ということである。これらからわかるとおり、本書はゲームスタディーズの展開を踏まえつつ、自身らの実践(特に第 I~III 部)を他分野との架橋を視野におさめた社会的実践として特徴づけている。

この架橋は無謀なものではない。本書の執筆者の一人である松永が別稿で端的にまとめているように、ゲームスタディーズはその初期において、ニューメディア研究から派生した経緯をもつ。それゆえ、人文学的な研究を中心に発展し、現在は社会学も含む、人文学以外の実践も取り込みながら、学際的領域として成立している(松永 2017)。こうした見立ては、ゲームスタディーズの教科書での分野の歴史の描き方にも共通してみられるものである(たとえば Mäyrä (2008) など)。

また、スタディーズ化が進んだ昨今の社会学において、トピックベースのコミュニティ形成と、そのもとでの異分野交流はもはや珍しくない。編者も挙げているカルチュラルスタディーズやメディア研究はまさにその好例だろう。それ以外でも、ジェンダー論や科学技術社会論などいくらでも例を挙げることができる。スタディーズ化した社会学は、人文諸学を含む隣接領域の知見を取り入れながら展開してきたと言っても過言ではない。実際のところ、ごく近年に社会学者としての教育・訓練を受けてきたであろう編者たちにとって、隣接分野の動向への目配りと、異なる学的背景をもつ研究者との議論は、もはや特別なことではないようにみえる。

以上から、現代ゲーム文化の社会学の成立を狙う本書の編纂作業において、人文諸学をベースとしたゲームスタディーズの先行する取り組みとの接点を見出し、架橋を考えることは、ゲームスタディーズと社会学の性質的にも、編者らの来歴的にも自然なことであつたはずだ。

一方で、架橋という実践においては、かえって社会学的実践のアイデンティティが何たるかをその実践者に対して逆に突きつける。社会学とはなにか。他領域の人びとにとって、社会学はどのようなものとして映るのか。どこに社会学独自の貢献を示しうるのか。

これらについて、編者らは敏感だ。いくつか抜粋してみよう。第 I 部に対しては、例としてゲーム悪影響論を挙げた上で、「しかし、心理学的な実験による研究が充実する一方で、社会学的な実証研究が十分ではなかった。どのような人が、なぜゲームで遊んでいるのか、その社会的属性や背景がまだまだ分からないのである」(本書 13 頁)と述べ、社会学的な実証研究の特徴と貢献について明確化している。第 II 部に対しては、「ゲームの実践を扱うというとき、その多くは実際にゲームプレイで何をしているかということよりも、ゲーム周辺に目を向けがちである傾向は否定できない」(本書 18 頁)とし、実践それ自体の編成に目を向け、秩序現象としてとらえる点に社会学的実践としての特徴付けをしている。第 III 部は「ゲーム作品についてのジェンダー研究は、プレイヤーについての研究に比べて、アニメやマンガとは異なるゲームの独特な側面である『プレイ』には注目してこなかったように思われる」(本書 20 頁)と指摘したうえで、「プレイ」に注目する第 IV 部のオリジナリティを提示してみせる。そして、これらの 3 部の実践を「新たな『ゲームの社会学』とでも言うべきこれらのアプローチ」(本書 20 頁)とまとめ、その新規性も併せて主張する。

各部の特徴付け実践に共通しているのは、既存の取り組みにおいて十分に取られてこなかったことにリーチしているという話法を採用していることである。それにより、「新しいゲームの社会学」がどのような点で新しいのか、そして、社会学独自の貢献とはいかなるものなのかを、読者に対して直接的に伝えようとしている点は高く評価できる。ただし、個々の主張が本当に「新しい」「社会学独自」のものかどうかは、本書が他領域に届いたときにあらためて評価されるものでもあるだろう。

ただ、領域としての制度化が進められ、いまやゲーム研究の中心となっているゲームスタディーズにおける社会学的研究の全体的傾向や展開についてはさほど言及されていない点は気になった。個々のトピックベースでの新規性の主張や、日本国内ではさほど研究の蓄積がないということをもつての「新しいゲームの社会学」の提案は頷けるものの、国際的かつ学際的領域であるゲームスタディーズ全体のなかでの一冊の書籍としての本書の意義や新規性についてははっきりしない。ゲームスタディーズと社会学との架橋を狙うのであれば、この点を中心的に取り扱った章は必要であったように思われる。

「架橋」その先に

すでに紹介したように、第 IV 部は、本書第 I~III 部で示した「新たなゲームの社会学」のアプローチとゲームスタディーズとの接続を試みる部として位置づけられている。「協働」「学際」「融合」そして「架橋」といったワードは、古きに必要以上に絡め取られるこ

となく新しくてよいことをやっているという主張を含意して用いられることが多い。個人的なことで恐縮だが、社会学のネットワーク内よりも圧倒的に他分野で活動することが多い評者にとって、実際のところ、これらのワードのもとでなされる実践は「さまざまな悩ましさを多く含むものだ」という実感がある。そういうこともあって、第 IV 部はもっとも関心をもって読んだ。

ひとつの「架橋」のあり方として提示されているのは、学際的領域にはありがちな概念や定義の混乱の指摘と、整理作業によって見通しをよくすることである。第 11 章と第 12 章はそのお手本として読むこともできるだろう。

他方で、第 13 章と第 14 章は、架橋の試みというよりは、第 I~III 部の「新たなゲームの社会学」としての試みに近いように見えた。実際、第 13 章に対しては「……こうしたタイプの文化社会学は、解釈学≒人文学的な要素を含むという意味で、哲学・美学領域で先んじて展開されているゲームスタディーズと架橋しうる可能性を秘めている」（本書 24 頁）と述べられていることが示すように、可能性の示唆にとどまっている。第 14 章も、メディア考古学的アプローチを提案しているという点は異なるものの、その特徴付け実践自体は第 I~III 部と同じである。

では、概念や定義の混乱の整理作業の先に、あるいは社会学的実践としての新規性の主張の先に打たれる次の一手はどのようなものが考えられるだろうか？あるいは、どうあるべきだろうか？橋を架けるということは、交流がないところに交流をうみ、絶え間ない往来を可能にすることである。橋を架けてみたはいいものの誰も渡らないとか、一方通行であってはあまり意味がない。その意味で、持続可能なコミュニティ作りや、異分野間での建設的な議論の設計方法、「架橋」の意義の共有など、文献の相互参照にとどまらない、じつにさまざまな課題がその先にあると予想される。本書序章で触れられている、編者らが中心となって 2015 年より開催してきた「多元化するゲーム文化研究会」は今後どのように展開するのだろうか。編者らによる「次なる一手」がどのようなものになるか、期待して待ちたいと思う。

おわりに

いろいろ述べてきたが、ゲームスタディーズの展開を視野に入れつつ「新たなゲームの社会学」としての本書を作りあげたことは、後進にとって「ここから始める」ことができるという点で、非常に大きな価値を持つものであろう。本書が出版されたばかりで次のことを言うのも何だが、ここからどのような展開がうまれるのか、大変楽しみである。

参考文献

- Mäyrä, F., 2008, *Introduction to Game Studies: Games in Culture*, London & NY: Sage Publications.
- 松永伸司編, 2017, 『平成 28 年度メディア芸術連携促進事業——ゲーム研究の手引き』文化庁.