

令和 5 年 5 月 23 日現在

機関番号：12601

研究種目：基盤研究(C)（一般）

研究期間：2020～2022

課題番号：20K00123

研究課題名（和文）デジタルゲームにおける没入（イマージョン）概念の美学的考察

研究課題名（英文）Aesthetic consideration of the immersion in digital games

研究代表者

吉田 寛（Yoshida, Hiroshi）

東京大学・大学院人文社会系研究科（文学部）・准教授

研究者番号：40431879

交付決定額（研究期間全体）：（直接経費） 3,400,000円

研究成果の概要（和文）：本研究課題「デジタルゲームにおける没入（イマージョン）概念の美学的考察」は、現代を代表する遊びであるデジタルゲーム（デジタルコンピュータを用いるゲーム）における没入（イマージョン）概念を美学的観点から考察し、それによって最終的には、現代のメディア環境における現実世界と虚構世界（またはバーチャル世界）の関係を解明することにあつた。本研究課題は、研究代表者がこれまで行ってきた錯覚および没入を対象とする包括的研究の成果に立脚しつつ、それをさらに展開し、遊び、メディア、プレイヤーのアイデンティティという三つの軸に沿ってデジタルゲームに特有の没入の様態を解明した。

研究成果の学術的意義や社会的意義
遊び、メディア、プレイヤーという三つの観点からデジタルゲームならではの没入の様態を解明した本研究課題は、狭義の虚構世界を生み出すメディア環境の理解に新知見を提供するだけでなく、バーチャル環境（VR、AR）やウェブデザイン的设计、情報通信技術（ICT）教育、eラーニングの構築など、ユーザーや参加者の積極的関与と没入が要請される多くの社会実践に対して有益な示唆を与えることができた。さらには、現代のメディア環境に特有であるデジタルゲームの没入の現象を分析することで、フロー状態に関する心理学的研究や、依存症・アディクションをめぐる精神医学的研究との連携を行うこともできた。

研究成果の概要（英文）：This research project, "Aesthetic consideration of the immersion in digital games," has examined the concept of immersion in digital games (games that use digital computers), which are representative form of play in our age, from an aesthetic point of view. Ultimately, it was to elucidate the relationship between the real world and the fictional world (or virtual world) in the modern media environment. This research project was based on the achievements of comprehensive research on illusion and immersion that the researcher has conducted so far, and has further developed it, along the three axes of play, media, and player identity, clarifying the mode of immersion peculiar to digital games.

研究分野：美学、感性学、ゲーム研究

キーワード：美学 感性学 ゲーム研究

1. 研究開始当初の背景

本研究課題「デジタルゲームにおける没入(イマージョン)概念の美学的考察」の主題となる「没入」の概念は、1990年代に電腦空間(サイバースペース)研究の中で登場した。この概念は、ロボット工学におけるテレプレゼンス(遠隔臨場感)やバーチャル環境研究におけるプレゼンス(実在感)など、以前から存在していた類似概念と合流して、多様化しつつ進化する現代のメディア経験を理解するための最大のキーワードとなってきた。その結果、今日ではイマーシブ(没入的)という言葉は、映画やゲーム、VR(仮想現実)やAR(拡張現実)といった新たなメディアコンテンツの標準的な評価指標とされているだけでなく、市場における効果的な宣伝文句にもなっている。

しかしすでに指摘されてきたように、「没入」の語には明確な学術的定義がなく、論者の関心や議論の文脈に応じて、その都度、異なる意味で使用される傾向にある。G・カレジャ(『ゲーム内』、2011年)によれば、そのうち少なくとも「没頭(absorption)」という意味での没入と「空間移行(transportation)」という意味での没入は、異なる概念として理解されるべきである。また虚構世界を受け入れる側に「不信の念の自発的な一時的停止」(S・T・コウルリッジ『文学的自叙伝』、1817年)が要求されることは、現代的メディアが登場するはるか以前の19世紀から文学論の中で指摘されてきた。虚構世界を受け入れること全般と、今日没入と呼ばれる経験は、質的にどう異なるのか。それに対する一つの解答として、虚構世界の中に自己同一化する「想像的没入」と知覚の水準で生じる「感覚的没入」を区別する理論が提出されている(L・エルミとF・マコラ「ゲームプレイ経験の根本要素」、2005年)。

なお以上は、研究代表者が「没入(イマージョン)概念の美学的再検討」(基盤研究C、平成29~令和元年度)で明らかにしたことの一部である。その研究は、様々な芸術ジャンルやメディアにおける没入を包括的に考察するものであり、デジタルゲームもそこに含まれてはいたが、ゲームの本質と結び付けて没入概念を批判的に再検討する作業は行われなかった。本研究課題がまさにそれを行うものとして着想された。その理由を以下に述べる。

研究代表者が本研究課題を着想した背景には、没入概念に否定的な、すなわち「ゲームプレイの際に没入は生じない」と主張するゲーム研究者が一定数存在するという事実がある。研究代表者はそこから、没入概念が定着している他の研究分野とゲーム研究の間の溝を早急に埋める必要があると考えた。

没入を否定するゲーム研究者には、K・サレンとE・ジマーマン(『ルールズ・オブ・プレイ』、2004年)やJ・ユール(『ハーフリアル』、2005年)らがいる。前者は、「あらゆる娯楽は、プレイヤーが知覚されたことを現実として受け取るようにデザインされなければならない」という見解(F・D・ララメ)を「没入の誤謬」と呼んで退けた。また後者は、現実世界と区別がつかない完璧なVRを理想的な没入システムとみなす説(J・H・マレー)を取り上げ、そうした現象はビデオゲームでは起こらないと反論した。

むしろその一方、映画やVRの鑑賞経験において生じるものと同種の没入がゲームプレイにも生じるという想定のもと、デジタルゲームの没入を肯定的に分析する研究動向も存在する。ゲームの没入は関与、夢中、全面没入という三段階を経て達成されるとし、各段階の障壁を分析したE・ブラウンとP・ケアンズ(「ゲームの没入についての根拠ある調査」、2004年)や、「感覚的没入」と「挑戦的に基づく没入」と「想像的没入」の三種からなる多次元的现象(SCIモデル)としてゲームにおける没入を説明したL・エルミとF・マコラ(「ゲームプレイ経験の根本要素」、2005年)などが、この動向を代表する。

本研究課題は、デジタルゲームの文化的・メディア的特性に立脚しつつ、これら二つの対立する動向を調停することを試みるものとして構想された。

2. 研究の目的

本研究課題の目的は、デジタルゲームに特有な没入の様態を明らかにして、先行研究における対立や矛盾を解消することである。デジタルゲームで生じるとされる没入はどのような意味での没入なのか、そしてデジタルゲームにおける没入を、他の芸術ジャンルやメディアの場合とは違った、独自のものにしていく要因は一体何なのか、それらを明らかにすることが目的である。そのために必要なことは、現実世界と虚構世界の関係という点でデジタルゲームはどのように独特なのか、すなわち、他の芸術ジャンル(文学や絵画、映画)やメディア(インターネットやバーチャル環境)とデジタルゲームとでは、虚構世界とその受容者(読者や鑑賞者、ユーザー、プレイヤー)の関係がどのように異なるのかを特定する作業である。そのためにはもちろん、デジタルゲームの本質についての理解が必要になる。そして、そのようにデジタルゲームにおける没入概念を原理的かつ総合的アプローチで考察した研究は、世界的に見ても、まだ存在していない。これが本研究課題の学術的独自性と創造性である。

同じく虚構世界に関与する経験でありながら、デジタルゲームにおける没入が、他の芸術ジャンルやメディアにおけるそれとは区別されるのはなぜか。それは、デジタルゲームが以下の三点で独自だからである。それが現実世界から隔離された「遊び」という営みであること、

それが常にコントローラーやスクリーンといったインタフェースに媒介されていること、そしてそれが現実世界内のプレイヤーと虚構世界内のキャラクター(アバター)が分離しつつ重なっている独特な虚構世界経験であること、以上の三点である。つまり本研究には、没入と

いう現象を通してデジタルゲームの本質を再発見・再検証するという、逆の方向での新奇性もあるといえる。

ただし本研究課題の学術的意義はそれにはとどまらない。というのも、インタラクティブな参加型メディアが広範に普及・定着している今日にあって、ユーザーや参加者の没入をめぐる理論や知見は、ゲームや娯楽のみならず、きわめて多くの社会的場面や実用的分野で必要とされているからだ。例えばICT教育やeラーニングの基盤となっているインターネット・ブラウジングにおける没入を理解するうえでも、その成果は有益である。

3. 研究の方法

令和2年度から4年度までの三年計画で遂行された本研究課題は、遊び、メディア、プレイヤーのアイデンティティという三つの観点からデジタルゲームの没入の独自性を解明するものであった。これら三つのうち、遊びについては、美学・感性学の分野で豊富な蓄積があり（E・フィンク、西村清和、J・デ・ムルなど）、本研究課題はそれらを精査して、デジタルゲームの遊戯性にアプローチし、デジタル時代の遊びにおける没入の理論を構築した。

初年度である令和2年度には、メディアとインタフェースの問題に焦点を当てた。没入に類する問題を扱っているメディア理論を調査し、デジタルゲームの分析に応用した。ニューメディアのユーザーはイリュージョンの成立と消滅の切り替えを主体的にコントロールしている、というL・マノヴィッチの説（『ニューメディアの言語』、2001年）や、メディアが意識されないこと（直接性）と意識されること（超媒介性）の間の振動としてあらゆるメディア経験を説明したJ・D・ボルターとR・グルーシンの説（『リメディアーション』、1999年）などが参照された。またインタフェースについては、認知工学（D・A・ノーマンなど）の蓄積を活用した。

第二年度である令和3年度は、プレイヤーのアイデンティティの問題に焦点を当てた。その際、物語論や相互行為論が参照された。具体的には、小説における語りの水準を分析する文学理論（G・ジュネット）や、デジタルゲームではないが、テーブルトーク・ロールプレイングゲーム（TRPG）の分析蓄積がある社会学的相互行為論（G・A・ファイン）が役に立った。これらの理論に依拠し、ゲーム研究の分野での蓄積も活用しつつ、デジタルゲームのプレイヤーが虚構世界（ゲーム内）のキャラクターやアバターとどのような関係を取り結んでいるかが理論化された。YouTubeなど動画共有サービスにおけるゲーム関連コンテンツも分析対象として含まれた。

そして最終年度である令和4年度には、以上の二年間の成果、すなわちメディアとプレイヤーのアイデンティティに関する知見を、デジタル時代に対応する遊びの美学理論の中に再統合し、他の芸術ジャンルやメディアにおける没入との共通点と相違点を明らかにしたうえで、デジタルゲームにおける没入の理論を構築した。

4. 研究成果

これまでメディア研究者ならびにゲーム研究者は、映画やVRの鑑賞経験において生じるものと同種の没入がゲームプレイにおいても生じるという立場（ブラウンとケアンズ、エルミとマユラ）と、デジタルゲームのプレイでは没入は生じていないという立場（サレンとジマーマン、ユール）に分裂してきた。本研究課題は、デジタルゲームの文化的・メディア的特性に着目することで、これら二つの対立する立場を調停することを目指すものであった。そしてそれは、デジタルゲームを「インタラクティブなフィクション」という物語理論上、独特な地位をもつものとして規定することで可能となった。その独特な地位とは、具体的には以下の三点から説明される。

- (1) 現実世界から隔離された「遊び」という営みであること
- (2) 常にコントローラーやスクリーンといったインタフェースに媒介されていること
- (3) 現実世界内のプレイヤーと虚構世界内のキャラクター（アバター）が分離しつつ重なっている独特な虚構世界経験を与えること

そして、他のメディアとは異なるデジタルゲームに特有の没入のあり方を明らかにした本研究課題は、裏返しに言えば、没入という現象を通してデジタルゲームの本質を再発見・再検証することに成功したことになる。それによって美学・感性学のみならずデジタルゲーム研究への寄与も果たしたことになる。その成果は、「Japanese Digital Games in the Tradition of Toy」（ストックホルム大学、スウェーデン、2022年）、「Game Studies as a Node of Multiple Disciplines and Methodologies」（ストックホルム大学、スウェーデン、2022年）、「Rethinking Digital Games between Virtual and Physical: Japanese Video Games in the Tradition of Toys」（ロンドン大学、イギリス、2023年）、「Between Virtual and Physical: Japanese Video Games in the Tradition of Toys」（ケンブリッジ大学、イギリス、2023年）での口頭発表を通して公表された。

また以下に各論での研究成果も報告する。

メディアの問題に関しては、M・マクラーハンやJ・D・ボルターとR・グルーシンのリメディアーション（最メディア化）の理論に基づいて、デジタルゲームのメディアとしての特性を解明した。その成果は、論文「ゲーム研究——ゲームが「メディア」であるとはいかなる意味か」（伊藤守編著『ポストメディア・セオリーズ——メディア研究の新展開』、ミネルヴァ書

房、2021年)として発表された。

またインタフェースの問題に関しては、eスポーツと伝統的スポーツの違い、および玩具としてのデジタルゲームという観点からアプローチした。前者の成果は、論文「eスポーツから考える 身体、技術、コミュニケーションの現在と未来」(『Fashion Talks...』第12号、2020年)として発表された。後者の成果は、学会発表「Japanese Digital Games in the Tradition of Toys」(ストックホルム大学、スウェーデン、2020年)として発表された。

ゲームプレイヤーのアイデンティティの問題に関しては、とりわけ、スポーツとゲームの共通点と相違に着目し、その研究成果は、「芸術とスポーツ」での「芸術、スポーツ、ゲーム三項関係で考える」(第15回芸術学関連学会連合公開シンポジウム、2021年)で公開された。また現代の多様なメディア文化におけるプレイヤーについては、マーティン・ロート、マーティン・ピカールとの共編著『ローカルとグローバルの間の日本の現代メディア文化』(2021年)を公刊することで研究成果を発表した。このうち後者は、研究代表者がこれまで数年かけて行ってきた日本とドイツ(主にライプツィヒ大学)の共同研究の成果であり、それによって、本研究課題を、地域研究やメディア研究の視点から日本のデジタルゲーム文化に関心をもつヨーロッパの若手研究者の研究プロジェクトと接続することができた。

5. 主な発表論文等

〔雑誌論文〕 計3件（うち査読付論文 1件/うち国際共著 1件/うちオープンアクセス 1件）

1. 著者名 YOSHIDA, Hiroshi	4. 巻 44
2. 論文標題 L'expérience vidéoludique en tant que double processus sémiotique	5. 発行年 2020年
3. 雑誌名 JTLA (Journal of the Faculty of Letters, The University of Tokyo, Aesthetics)	6. 最初と最後の頁 51-57
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスとしている (また、その予定である)	国際共著 該当する

1. 著者名 吉田寛	4. 巻 12
2. 論文標題 eスポーツから考える 身体、技術、コミュニケーションの現在と未来	5. 発行年 2020年
3. 雑誌名 Fashion Talks...	6. 最初と最後の頁 28-37
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 吉田寛	4. 巻 1
2. 論文標題 RTAIはゲームを再創造する	5. 発行年 2022年
3. 雑誌名 BANDIT	6. 最初と最後の頁 46-53
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

〔学会発表〕 計7件（うち招待講演 7件/うち国際学会 6件）

1. 発表者名 YOSHIDA, Hiroshi
2. 発表標題 Japanese Digital Games in the Tradition of Toys
3. 学会等名 Playing Japan: Toys, Games, Literature, and Language Education (Stockholm University) (招待講演) (国際学会)
4. 発表年 2020年

1. 発表者名 吉田寛
2. 発表標題 玩具の伝統のなかで日本のデジタルゲームを再検討する
3. 学会等名 ゲームと異文化間コミュニケーションに関する国際フォーラム（上海交通大学、中国）（招待講演）（国際学会）
4. 発表年 2020年

1. 発表者名 吉田寛
2. 発表標題 芸術、スポーツ、ゲーム 三項関係で考える
3. 学会等名 第15回藝術学関連学会連合公開シンポジウム（招待講演）
4. 発表年 2021年

1. 発表者名 YOSHIDA, Hiroshi
2. 発表標題 Relocating Digital Game in the Tradition of Toy
3. 学会等名 Workshop on Digital Humanities, Linked Open Data and Games Research, Stuttgart Media University（招待講演）（国際学会）
4. 発表年 2022年

1. 発表者名 YOSHIDA, Hiroshi
2. 発表標題 Game Studies as a Node of Multiple Disciplines and Methodologies
3. 学会等名 Seminar at Department of Asian and Middle Eastern Studies, Stockholm University（招待講演）（国際学会）
4. 発表年 2022年

1. 発表者名 YOSHIDA, Hiroshi
2. 発表標題 Rethinking Digital Games between Virtual and Physical
3. 学会等名 Special Seminar at SOAS, London University (招待講演) (国際学会)
4. 発表年 2023年

1. 発表者名 YOSHIDA, Hiroshi
2. 発表標題 Between Virtual and Physical
3. 学会等名 Occupied by Play: Rethinking Reading and Learning in Japan (招待講演) (国際学会)
4. 発表年 2023年

〔図書〕 計7件

1. 著者名 Martin Roth, Hiroshi Yoshida & Martin Picard (eds.)	4. 発行年 2021年
2. 出版社 CrossAsia-eBooks	5. 総ページ数 340
3. 書名 Japan's Contemporary Media Culture between Local and Global, Introduction	

1. 著者名 吉田寛	4. 発行年 2020年
2. 出版社 ミネルヴァ書房	5. 総ページ数 360
3. 書名 デジタルゲーム研究入門、デジタルゲーム固有の経験とはなにか	

1. 著者名 吉田寛	4. 発行年 2020年
2. 出版社 丸善出版	5. 総ページ数 735
3. 書名 美学の事典、遊びとゲーム	

1. 著者名 吉田寛	4. 発行年 2021年
2. 出版社 フィルムアート社	5. 総ページ数 296
3. 書名 クリティカル・ワード メディア論、遊び/ゲーム	

1. 著者名 吉田寛	4. 発行年 2021年
2. 出版社 ミネルヴァ書房	5. 総ページ数 393
3. 書名 ポストメディア・セオリーズ、ゲーム研究	

1. 著者名 吉田寛	4. 発行年 2021年
2. 出版社 新曜社	5. 総ページ数 248
3. 書名 文化資源学、文化資源としてのゲーム	

1. 著者名 吉田寛	4. 発行年 2021年
2. 出版社 アルテスパブリッシング	5. 総ページ数 640
3. 書名 音と耳から考える、ゲームにとって音とは何か	

〔産業財産権〕

〔その他〕

-

6. 研究組織

氏名 (ローマ字氏名) (研究者番号)	所属研究機関・部局・職 (機関番号)	備考
---------------------------	-----------------------	----

7. 科研費を使用して開催した国際研究集会

〔国際研究集会〕 計0件

8. 本研究に関連して実施した国際共同研究の実施状況

共同研究相手国	相手方研究機関			
スペイン	Universidad de Zaragoza			
イタリア	Universita di Bologna			
ドイツ	Universitaet Leipzig			
スウェーデン	Stockholms universitet			
ドイツ	Hochschule der Medien, Stuttgart			