

2016年9月23日金

イスパー・ユール著 『ハーフリアル』 後編

報告者：草場 純

5. ルールとフィクション p.199～

①ルールとフィクション p.199

以下のあらましを説明。

①世界空間とゲーム空間 p.200

世界からゲームを ルール/フィクション によって分離する。

ゲーム空間の背後にある虚構世界…整合性が取れていないとシラケる

②半分現実のゲーム p.204

現実世界の中の真実と、虚構世界の中の真実。

※小説の虚構とビデオゲームの虚構の違い。

③虚構世界を実装する — 様式化されたシミュレーション p.206

ゲーム世界の虚構を現実のシミュレーションと捉ると、忠実度に差がある。とはいえ忠実度が高いほどよいというものではない。表現手段としての様式化としてのマンガ表現の例。何から何まで表現(シミュレート)する必要はない。

• 剣で勝つためにパズルを解く p.210

よいスマッシュと指を離す瞬間の関係…両方とも難しい。課題の置き換え(比喻)

④ルールの理解を促すフィクションと、フィクションの理解を促すルール p.213

現実の「任意」の部分が実装されていない。

ビデオゲームはやってみるとルールが分かる。/ルールは隠されている。プレイヤーはルールを体験する。

ルールから逆に虚構世界を推察する。

⑤ルールとフィクションの対立 — 良い面と悪い面 p.215

ルールとフィクションの不一致…できそうなのにできないことがやたらとある。できるのにできそうに見えないことがやたらとある。

このような不調和の逆用もありえる。

• 透明な壁の向こう側から — プレーヤーを知っているキャラクタ p.221

自分がキャラクタであることを知っているキャラクタ

※マジックサークルの越境

• 風刺 p.222

例示されている事例が分からないが、不一致を暗喩や皮肉として使えそう。

⑥ルールとフィクションが一致することはあるのか — ビデオゲームにおける空間

図面上の地形がそのままルールと重なることはありえる。

⑦世界を実装することの問題 p.224

特定のルールが特定のフィクションを必須とする訳ではない(取り替え可能)。とは言えゲームの善し悪しにフィクションが無関係ということにはならない。しかし現実には複雑なので、実装しにくい要素も多い。

⑧ビデオゲームの青い矢印 p.225

ゲームはプレーヤーに「これはゲームにすぎない」とは思わせない方がよい。とは言うが、過度に「没入」に期待すべきではない。

⑨ゲームが意味するもの p.226

人はゲームを解釈したがらる。しかしゲームをやってみるとしばしば裏切られる。

• 道徳はどこにあるのか p.227

物語の主人公はいつも善人というわけではない。悪が描かれた作品では、それに批判的なのかそうでないのかが、しばしば問題になる。

• 『Monopoly』は何を意味するのか p.228

同じルールと同じフィクションを持っているゲームですら、解釈は様々だ。

• 意味のある自動車事故 p.229

ゲームは欲望充足の道具? 様々なことを試してみることでできる遊び場。

• ルールとフィクションの相互作用 p.231

ルールとフィクションの整合性が高い…進行型

ルールとフィクションの整合性が低い…創発型 という傾向がある。とは言え、

ルールとフィクションは果たして一致し得るのか?

ルールとフィクションのかかわりの諸相。 ※ある種の序論か?

6. 結び p.233 改行位置が変?

① p.233

ルール/フィクション軸と、ゲーム/プレーヤー/世界の軸とのマトリクス

①古典的ゲームモデル p.234

古典的ゲームモデルのまとめと、ビデオゲームの登場によるそれから外れるゲームの成立。

②半分現実 p.236

ルールとフィクションの関係のまとめ。ゲームの抽象性。関係の時代的变化。

③ゲームをすること p.238

ビデオゲームは新しく「文化」となった。プレーヤーはルールとフィクションを行き来しつつそのあわいに楽しみを見つける。