

第31回日本記号学会

ビデオゲームにおける 二種類の意味

東京芸術大学／日本学術振興会特別研究員

松 永 伸 司



『スーパーマリオブラザーズ』（1985）

マリオが穴に落ちた。



- (クッパにさらわれたピーチ姫を助けに行く途中の配管工) マリオが、(キノコ王国内の) 穴に落ちた。
- プレイヤーキャラクターが、接触するとその残機がひとつ減るポイントに接触した。

発表のねらい

- ビデオゲームにおける「物語的なもの」と「ゲーム的なもの」を、**互いに独立の意味体系**として区別する。
- その区別をもとに、ビデオゲームにおける意味作用のいくつか（シミュレーション、謎解き、一貫性）を、**両者の特殊な関係のしかた**として説明してみる。

二つの意味体系

ゲームシステムの意味

-	通れない場所	-----		
#	通れる場所	...	#####	
.	通れる場所	...	#	#
\$	"所持金"変数を増やす	.\$..+#####		#
+	"開ける"コマンドの対象	...	#	---+---
	通れないところ	-----	#	...
!	"飲む"コマンドの対象		#	!...
			#	...
@	プレイヤーキャラクタ		#	..@..
		----	#	...
D	敵キャラクタ	..	#####	+..D..
<	"移動"コマンドの対象	<+###	#	...
?	"読む"コマンドの対象	----	#	?...
			#####	-----

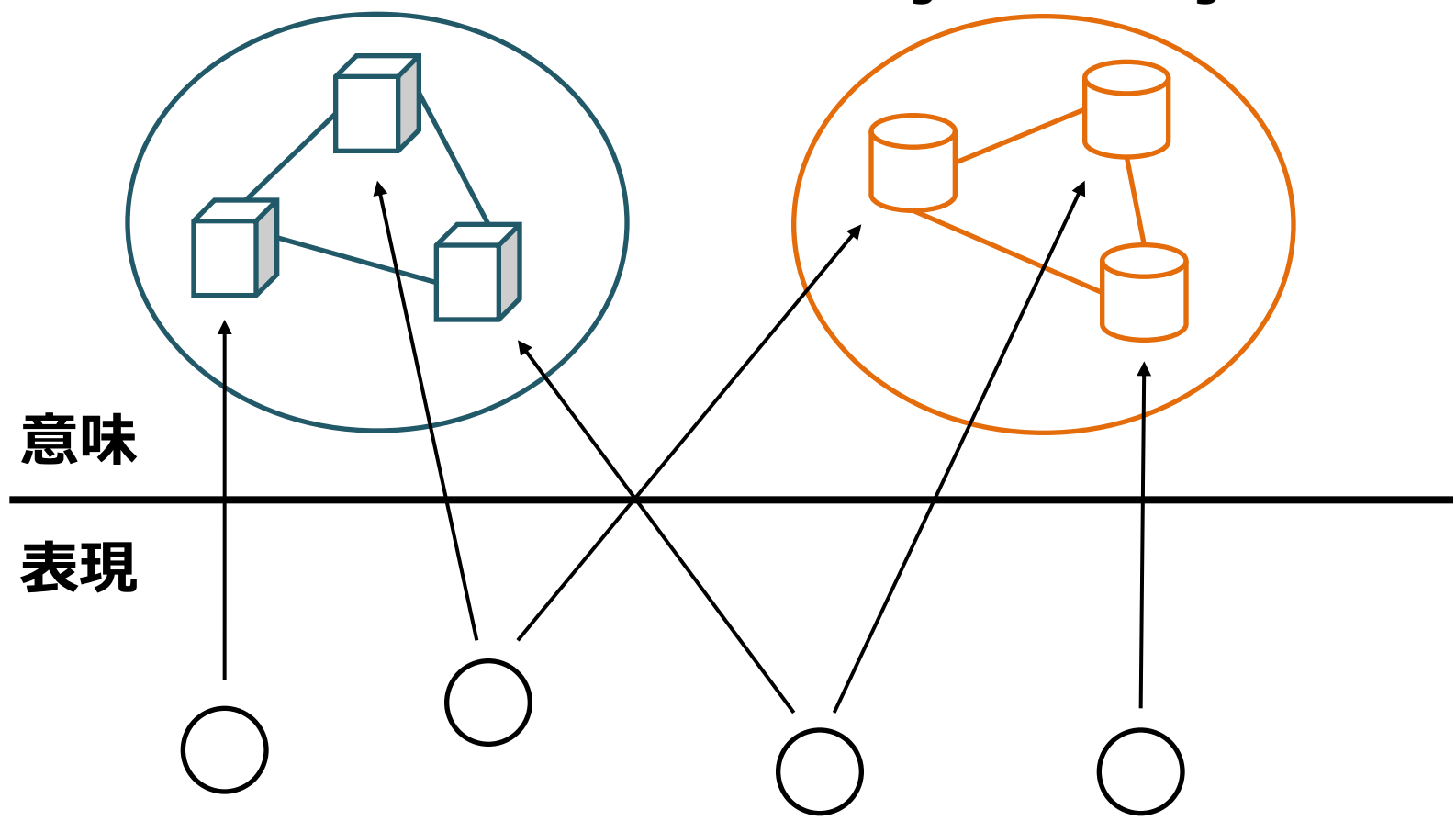
物語世界的意味

-	壁
#	暗い通路
.	照らされた領域
\$	金塊
+	ドア
	壁
!	魔法の薬
@	冒険者
D	レッドドラゴン
<	上階への階段
?	魔法の巻物

A example of Roguelike games

ゲームシステムの意味

物語世界的意味 (diegetic meanings)



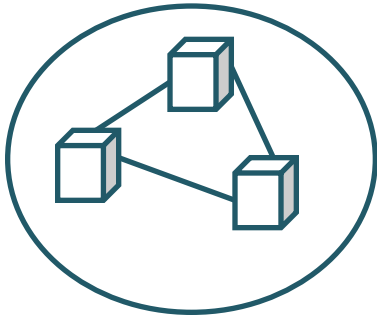
ゲームメカニズム



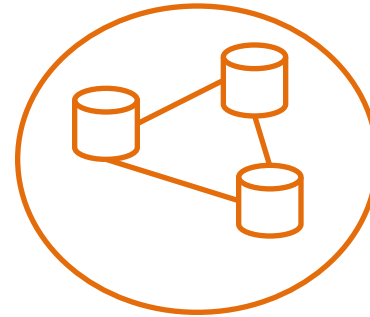
物語世界 (diegesis)



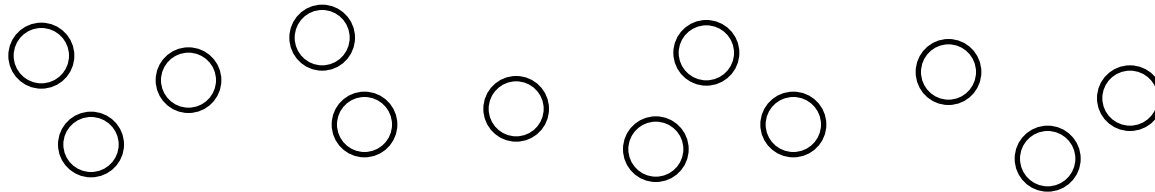
ゲームシステムの意味



物語世界的意味



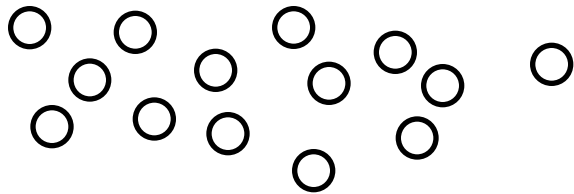
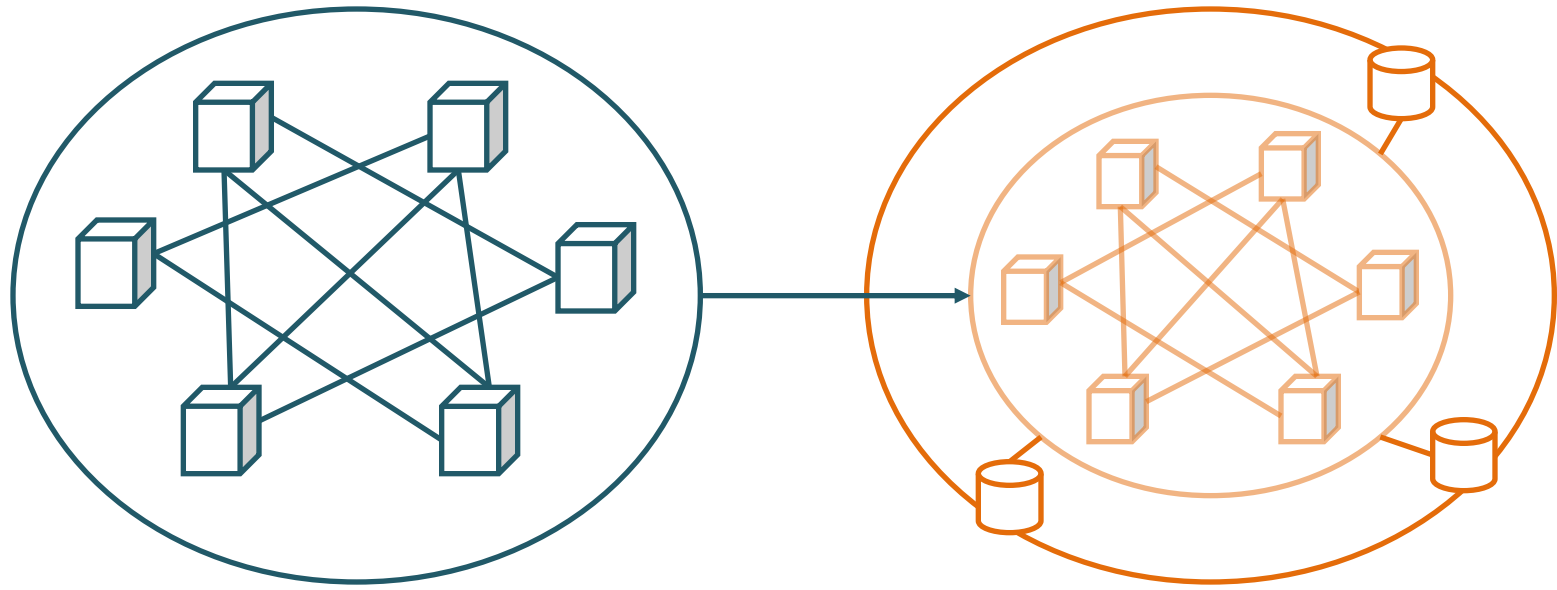
表現



シミュレーション

Balance of Power (1986)

ビデオゲームにおける シミュレーションの意味構造

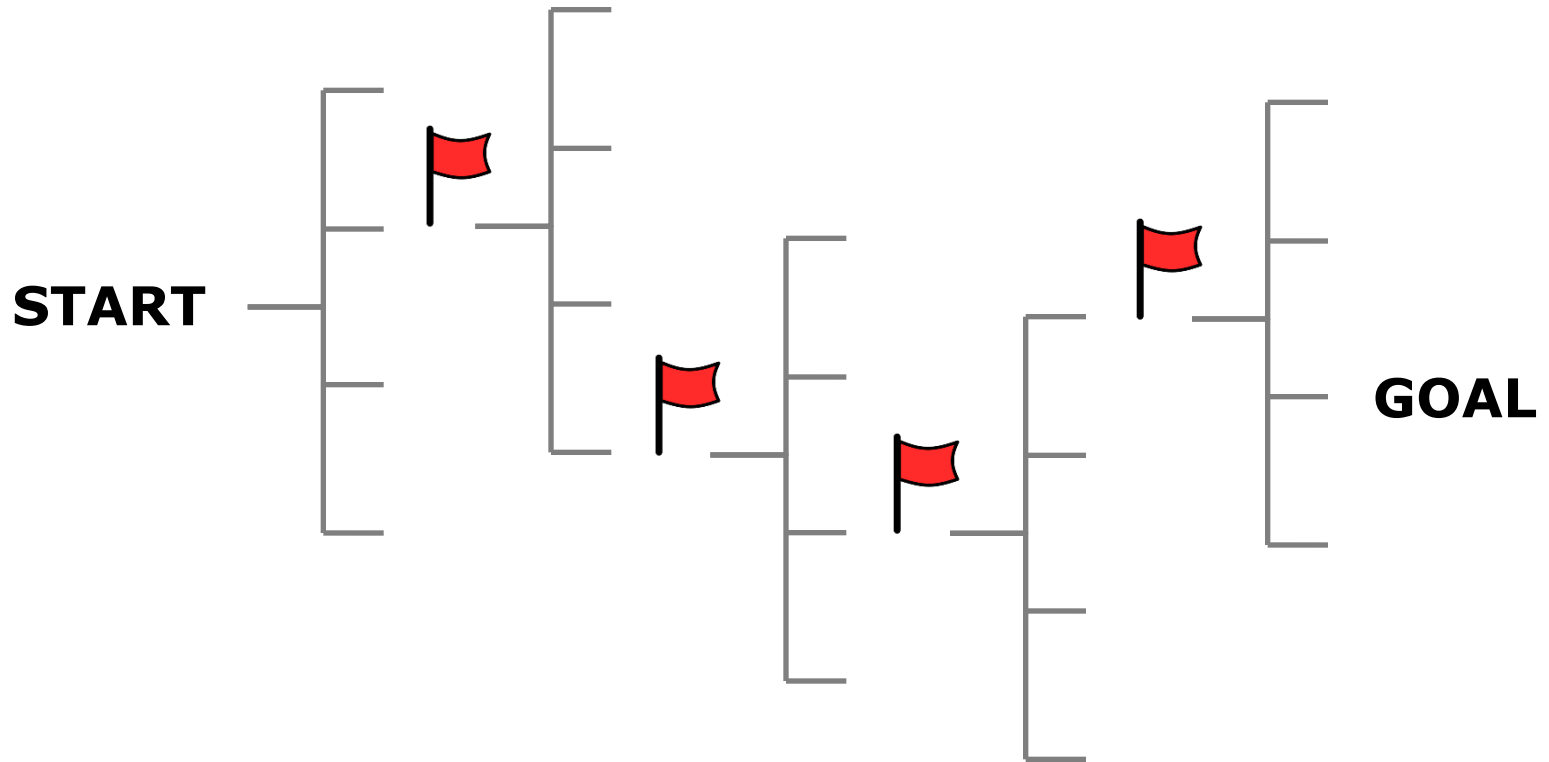


謎解き

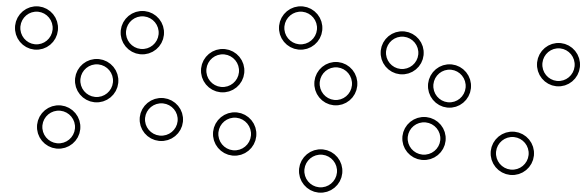
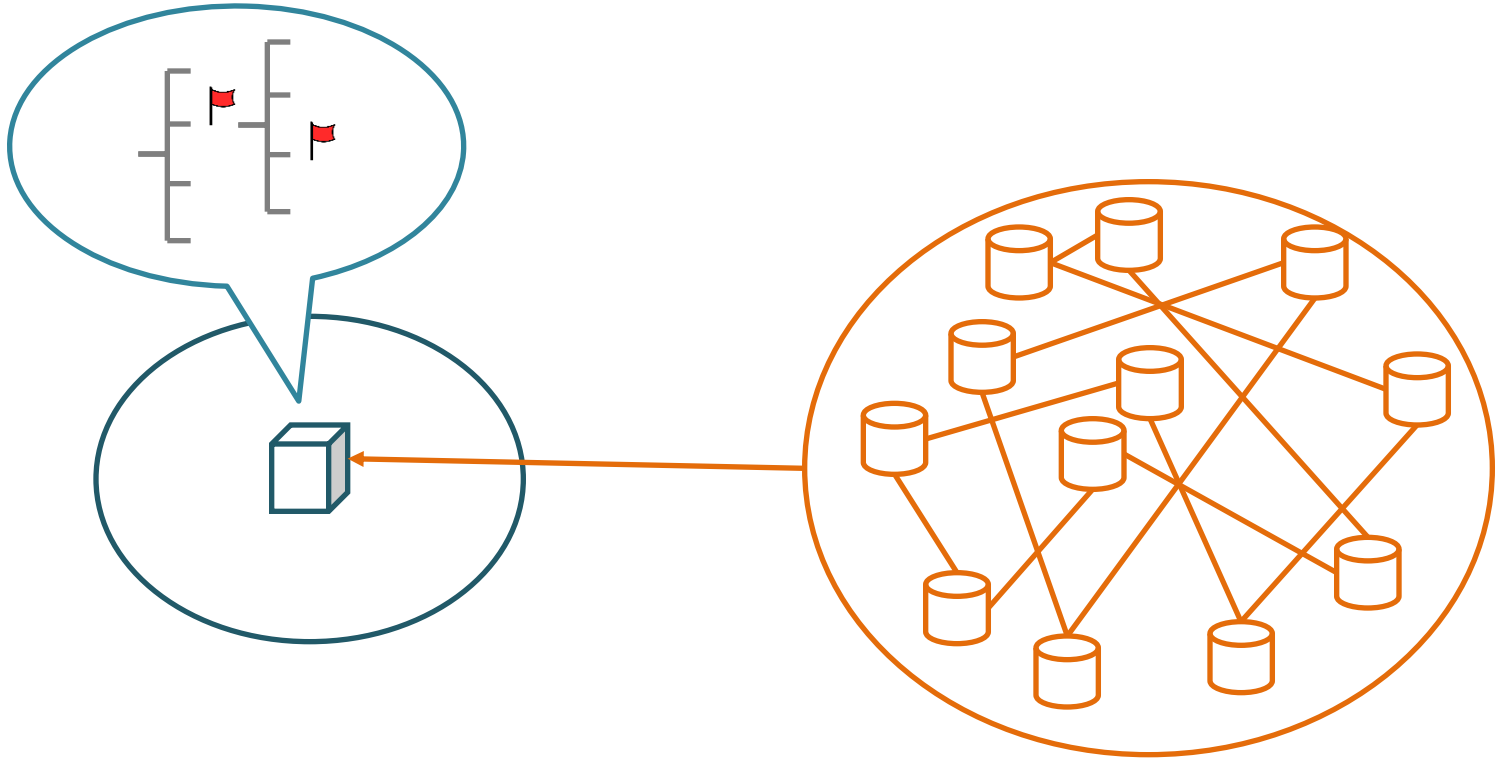


『ポトピア連続殺人事件』（1985）

アドベンチャーゲームにおける ゲーム進行のゲームメカニズム



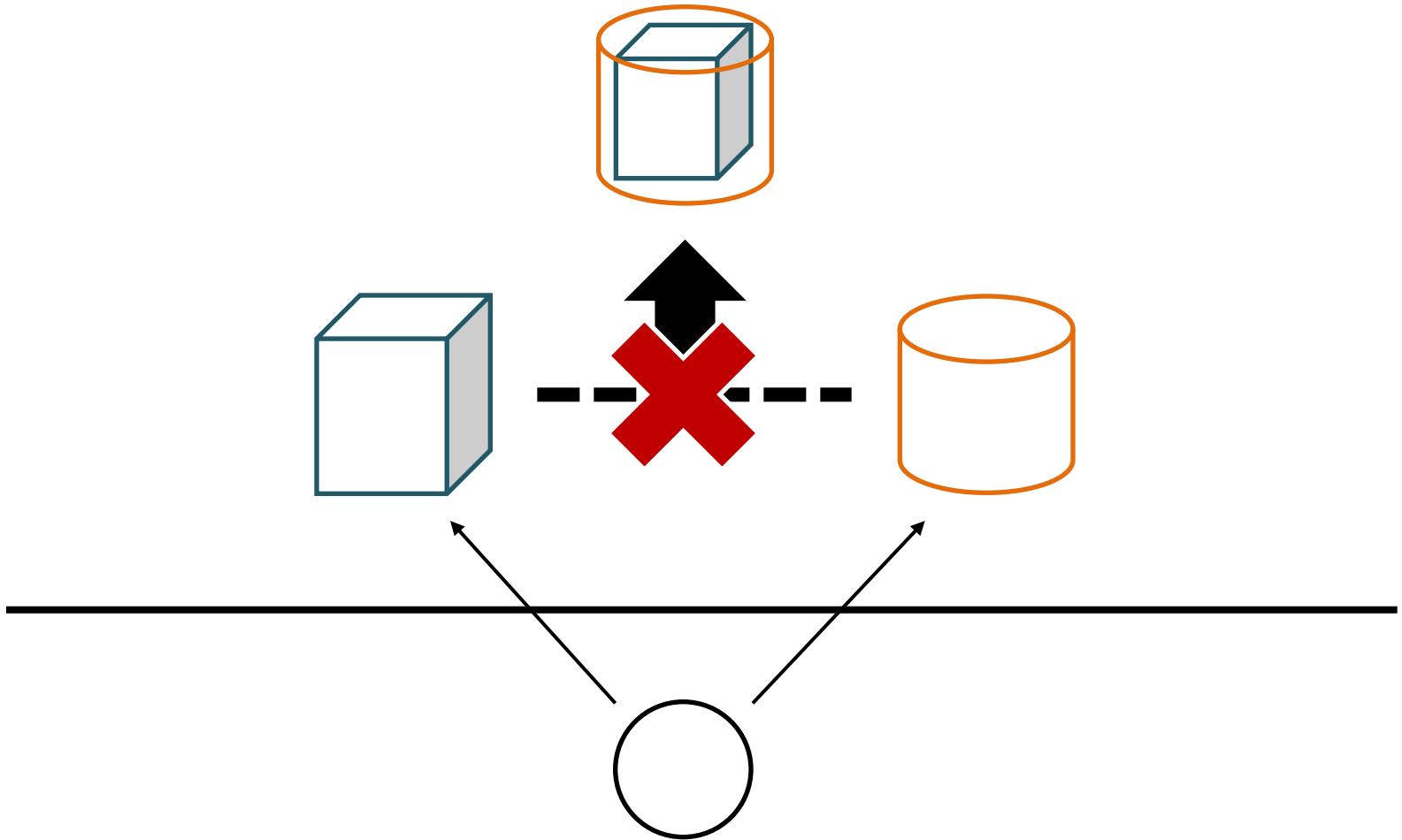
ビデオゲームにおける 謎解きの意味構造



対応づけと一貫性

『超兄貴』（1992）

対応づけと重ね合わせ



ドラクエの宿屋の値段問題



『ドラゴンクエスト』（1986）

「やどや」



街にある宿泊施設

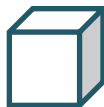


HP/MPの全回復契機

「6ゴールド」

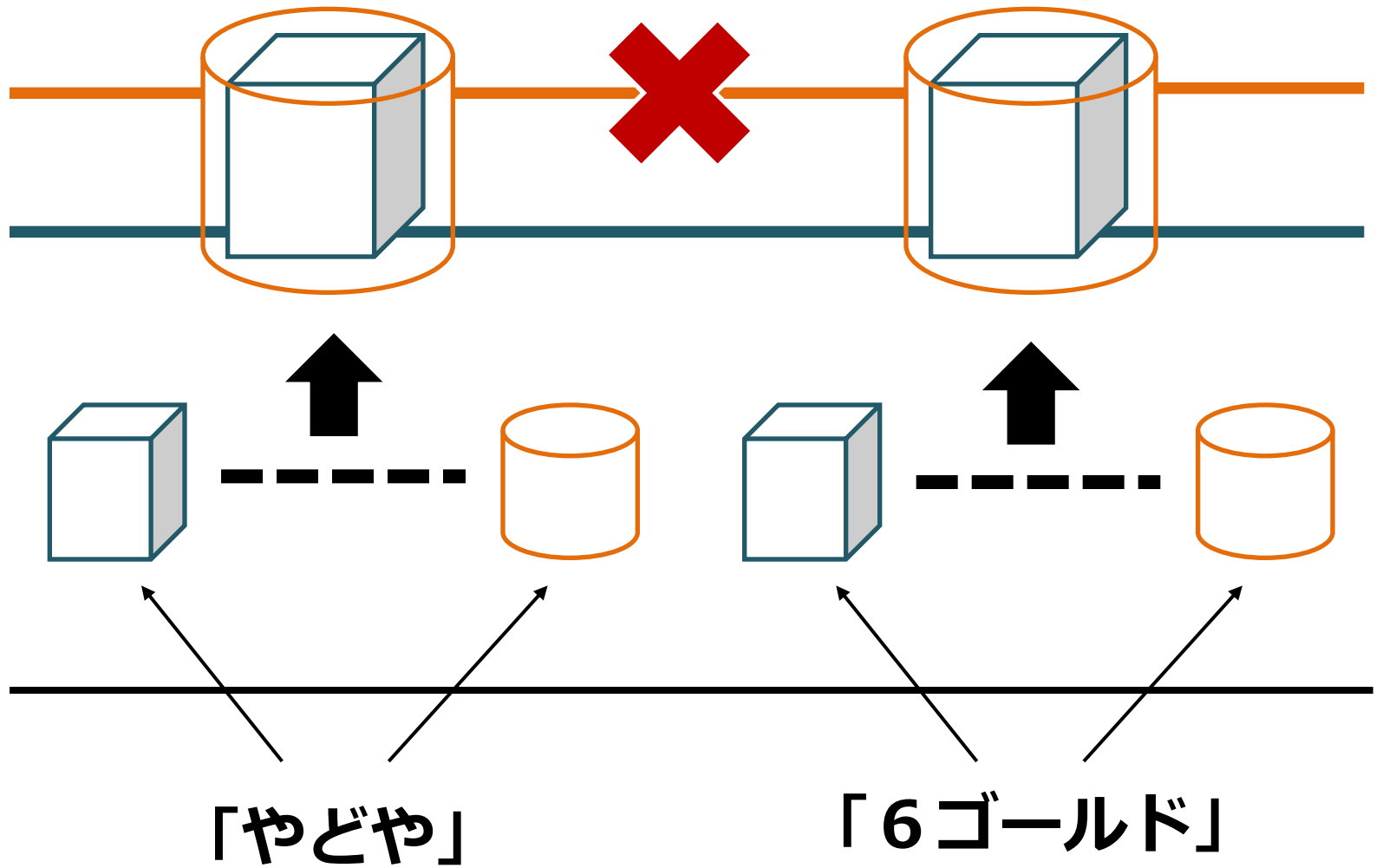


通貨単位×6



いろいろなものと交換可能な変数
の値の単位×6

「ドラクエの宿屋安すぎ」の意味構造



発表まとめ

物語世界についての意味である「**物語世界的意味**」と、ゲームメカニズムについての意味である「**ゲームシステムの意味**」を区別し、その区別をもとに、ビデオゲームにおける意味作用のいくつか（シミュレーション、謎解き、一貫性）を、両者の特殊な関係のしかたとして説明してみた。

References

- Aarseth, Espen (2004) "Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation", in Noah Wardrip-Fruin & Pat Harrigan (eds.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge, MA; London: The MIT Press.
- Eskelinen, Markku (2001) "The Gaming Situation," *Game Studies*, 1(1).
Online: <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>
- Frasca, Gonzalo (2001) "Simulation 101: Simulation versus Representation".
Online: <http://www.ludology.org/articles/sim1/simulation101.html>
- Frasca, Gonzalo (2003a) "Ludologists Love Stories, Too: Notes from a Debate That Never Took Place", in Marinka Copier & Joost Raessens (eds.), *Level-Up: DiGRA Conference Proceedings*, Utrecht: Utrecht University.
Online: <http://www.digra.org/dl/db/05163.01125>
- Frasca, Gonzalo (2003b) "Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology", in Mark Wolf & Bernard Perron (eds.), *The Video Game Theory Reader*. New York; London: Routledge.
Online: http://www.ludology.org/articles/VGT_final.pdf
- ジュネット, ジェラルール (1985) 『物語のディスクリール: 方法論の試み』花輪光・和泉涼一訳, 水声社.
- Järvinen, Aki (2003a) "Making and Breaking Games: a Typology of Rules", in Marinka Copier & Joost Raessens (eds.), *Level-Up: DiGRA Conference Proceedings*, Utrecht: Utrecht University.
Online: <http://www.digra.org/dl/db/05163.56503>
- Järvinen, Aki (2003b) "The Elements of Simulation in Digital Games: System, Representation and Interface in *Grand Theft Auto: Vice*", *Dichtung-Digital*, 30.
Online: <http://dichtung-digital.mewi.unibas.ch/2003/issue/4/jaervinen/index.htm>
- Juul, Jesper (2005) *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, MA; London: The MIT Press.
- Mäyrä, Frans (2008) *An Introduction to Game Studies: Games in Culture*. Los Angeles; London; New Delhi; Singapore: Sage Publications.
- Murray, Janet H. (2005) "The Last Word on Ludology v Narratology in Game Studies", delivered at *DiGRA 2005 Conference*, Vancouver CA.
Online: <http://lcc.gatech.edu/~murray/digra05/lastword.pdf>
- Myer, David (2003) "The Attack of the Backstories (and Why They Won't Win)", in Marinka Copier & Joost Raessens (eds.), *Level-Up: DiGRA Conference Proceedings*, Utrecht: Utrecht University.
Online: <http://www.digra.org/dl/db/05150.39290>
- Nöth, Winfried (1990) *Handbook of Semiotics*. Bloomington: Indiana University Press.
- Souriau, Étienne (1990) *Vocabulaire d'esthétique*. Publié sous la direction de Anne Souriau, Paris: Presses universitaires de France.
- Tavinor, Grant (2009) *The Art of Videogames*. Oxford: Wiley-Blackwell.