

## ビデオゲームは芸術か？

松 永 伸 司

本稿の目的は、この問いを明確にすることである。結果として問いに対する一定の答えも提示することになるが、議論の焦点は、答えそのものよりも問いの定式化にある。つまり、「ビデオゲームは芸術か」と問われるとき、そこでなされているのは実際にはどのような問いなのか、そして、それに答えるにはどのような前提が必要なのか、という点を中心に論じる。

一節では、「ビデオゲームは芸術か」に答える諸議論が芸術作品の定義を前提していることを示したうえで、この問いは正確には「ビデオゲームは芸術形式か」と問うべきものであり、それゆえ芸術作品の定義からだけでは答えを導くことができないことを明らかにする。二節では、ある人工物形式が芸術形式であるための必要十分条件を考察する。芸術形式の定義は、その部分として芸術作品の定義を含むように思われるが、芸術形式の定義と芸術作品の定義の概念的関係は単純ではない。それゆえ、まず芸術形式の定義が芸術作品の定義をどのようなかたちで組み込んでいるかを明確にし、そのうえで、芸術形式の定義を部分的に構成するものとしてどのような芸術作品の定義が適切であるかを論じる。三節では、二節で示した芸術形式の条件をビデオゲームが満たすかどうかを考える。得られる答えは、おおむね肯定的なものである。

# 1 問題の設定

## 1・1 問いと議論の実例

ビデオゲーム<sup>(1)</sup>は芸術か否かという問いやその答えをめぐる議論の事例には事欠かない。映画批評家ロジャー・イーバートによる「ビデオゲームは芸術ではありえない」という主張は、市井のゲームプレイヤーの反発だけではなく、著名な論者による反論も引き起こした<sup>(2)</sup>。フランスの文化行政がビデオゲーム産業を伝統的な芸術と同様の文化産業として保護しようとした際には、ビデオゲームの芸術としての地位をめぐる賛否両論の反応が生じた<sup>(3)</sup>。スミソニアン・アメリカ美術館によるビデオゲームの歴史を取り上げた初の大規模な展示は、まさに美術館がビデオゲームを大々的に取り上げるといふ点において注目を集めた<sup>(4)</sup>。日本でも二〇一一年に文化庁メディア芸術祭京都展の一環として「ゲームってアートなの？」と題された企画が催され、そのシンポジウムではビデオゲームと芸術の関係やビデオゲームがなぜメディア芸術に含まれるのかといった論点が論じられた<sup>(5)</sup>。さらに、インターネット上の掲示板やフォーラム、あるいは個人ブログなども含めれば、この問いにかかわる言説は無数にある。

芸術の哲学やゲーム研究においても、しばしばこの問いが正面から取り上げられ、回答が提示される。アロン・スマッツは、再現説、表現説、美的機能説、制度説、歴史説といった主要な芸術定義論にしたがえば、少なくともいくつかのビデオゲームは芸術であると主張する<sup>(6)</sup>。ブレット・マーティンは、写真やビデオアートや映画といった相対的に新しい媒体が芸術として認められてきた歴史的経緯をビデオゲームの現在の状況と重ねて論じている。マーティンによれば、ビデオゲームが芸術として見なされるためには、その媒体固有のポテンシャルが引き出され、かつ、

その内容がアートワールドの文脈において意義あるものとして認められることが必要である<sup>7)</sup>。ドミニク・ロベスは、コンピュータアートが芸術であることを綿密に議論したうえで、ビデオゲームもコンピュータアートの一種であることを積極的に認めている<sup>8)</sup>。グラント・タヴィナーは、ベリス・ゴートやデニス・ダットンによる芸術のクラスタ説を援用しながら、ビデオゲームの多くが芸術の諸規準を満たすことを示している。そのうえで、タヴィナーは、ビデオゲームは「文化的カモノハシ」であると主張する。ビデオゲームは、既存の芸術に多くの点で似てはいるものの、それらにはない特徴、つまり「ゲームプレイ」を備えている。タヴィナーによれば、ビデオゲームは新しい固有の芸術であり、カモノハシの発見が既存の動物分類の枠組みに改定を迫ったのと同じように、その特殊性によって既存の芸術概念を揺さぶるのである<sup>9)</sup>。

## 1・2 前提としての芸術の定義

これらの議論のそれぞれを詳細に検討する余裕は本稿にはない。ここでは、以下の点を確認するにとどめる。これら先行の議論は、スマッツやタヴィナーの戦略に顕著にあらわれているように、明示的にであれ暗示的にであれ、なんらか特定の芸術の定義を前提し、それにもとづいて「ビデオゲームは芸術か」という問いに対する答えを導き出している。論証を定式化すれば、以下のようになる。

〔大前提〕 あるものは、Pであるとき、またそのときにかぎり、芸術である。

〔小前提〕 ビデオゲームはPである／Pでない。

〔結論〕 ビデオゲームは芸術である／芸術でない。

この論証形式はアカデミックな議論においてだけ見られるものではない。ビデオゲームが芸術か否かを論じる批評的あるいは日常的な言説のほとんどすべてが、明示的にであれ暗示的にであれ、この形式をとる。

たとえば、はじめに挙げたイーバートの議論は、おおむね以下のようなものである。「ビデオゲームが本質的に映画や文学よりも劣る」のには「構造的な理由がある」<sup>⑩</sup>。まず、「芸術は、芸術家によって創造される」ものであり、「パイクング料理のように「受容者が」選択できるものではなく、不可避の結末に受容者を導こうとする」ものである<sup>⑪</sup>。一方、ビデオゲームは「その本性上、プレイヤーの選択を必要とする」が、その特徴は「作者による制御を必要とする」芸術とは相容れない<sup>⑫</sup>。ビデオゲームとされるものの中には、勝敗や得点やルールを持たず、プレイヤーの選択を必要としないものもあるかもしれないが、その場合、それは「ゲームであることをやめ、物語、小説、演劇、ダンス、映画になる」<sup>⑬</sup>。

以上のイーバートの議論が先に挙げた論証形式を持つことは明らかだろう。「大前提」あるものが芸術であるためには、それは作り手によって（全体的に）決定されていなければならない、「小前提」ビデオゲームはプレイヤーの選択を必要とするが、プレイヤーの選択は作り手によって決定され得ない、「結論」したがって、ビデオゲームは芸術になり得ない、というわけである。イーバートに対してなされた反論の多くは、イーバートの前提を攻撃しつつ同時に別の前提を提示することでイーバートとは逆の結論を導いているが、それらもまたイーバートと同じ論証形式を持つ<sup>⑭</sup>。

さて、このような論証におけるふたつの前提のうち、小前提についてはそれほど議論が紛糾することはないと思われる。というのも、少なくともビデオゲームが芸術かどうかを論じる文脈においては、ビデオゲームとはどのようなものであるかについての一定の共通理解が通常は得られているはずだからである。もちろん、ビデオゲームの定義を

十全なかたちで提示することは難題だが、ここで要求されるのは大前提で示される条件をビデオゲームが満たすかどうかの判断だけであり、それは芸術の定義よりもはるかに見解の一致が得られやすいものだろう<sup>16)</sup>。したがって、この論証形式を持つ議論において決定的に重要になるのは、大前提、つまり芸術の定義である。

### 1・3 芸術作品と芸術形式

このように、「ビデオゲームは芸術か」に対する答えは、「芸術とはなにか」に対する答えに大きく依存しているように思われる。とはいえ、事態は単純ではない。「芸術の定義」と呼ばれるもののほとんどは実際には芸術作品の定義である。スマッツやタヴィナーが前提しているのも芸術作品の定義である。しかし、芸術作品の定義は「ビデオゲームは芸術か」に対する答えを導出するための大前提としては明らかに十分ではない。たとえば、「芸術作品とは美的機能を持つよう意図されて作られた事物である」という定義が前提としてあるとしよう。さて、ビデオゲームは美的機能を持つよう意図されて作られた事物だろうか。これは否としか言いようがない。というのも、ビデオゲームはカテゴリー的に事物ではあり得ないからだ。ビデオゲームは特定の人工物の形式であり、事物ではない。ビデオゲームという人工物形式それ自身が芸術作品になることは、絵画や音楽それ自身が芸術作品になることがないのと同様に、カテゴリー的にあり得ない。そして、「ビデオゲームはカテゴリー的に芸術作品ではない」というトリヴィアルな答えは、ここでは求められていない。

もちろん、求められているのが「ある／いくつかの／すべてのビデオゲーム作品は芸術作品である」という種類の答えであるとなれば、芸術作品の定義は大前提として十分に機能する。しかし、ふつう「ビデオゲームは芸術か」と問われる場合に求められているのは、そのような答えではない。その問いは、たとえば、「《モナ・リザ》は芸術か」

や「『タイタニック』は芸術か」や「マルセル・デュシャンが展覧会に出品したあの便器は芸術か」や「机の上にあるあの爪切りは芸術か」などといった種類の問いではなく、「絵画は芸術か」や「映画は芸術か」や「便器は芸術か」や「爪切りは芸術か」などと同じ種類の問いである。前者のグループが諸々の事物が芸術作品であるかどうかを問うものであるのに対し、後者のグループは、ある種の人工物形式が芸術形式 (art form) であるかどうかを問うものである。

スマッツやタヴィナーが、特定の芸術作品の定義を前提したうえで、「少なくともいくつかのビデオゲームは芸術である」という結論を導出するとき、彼らは前者のグループの問いに答えている。そのかぎりでは彼らの論証は妥当である。しかし、彼らがその結論を言うことによって意図しているのは、明らかに「ビデオゲームは芸術形式である」という後者のグループへの回答である。でなければ、そもそも「ビデオゲームは芸術か」という問いかたはせずに、「いくつかの」や「多くの」や「すべての」といった適切な量化を施すか、主語を特定の作品名にするはずだろう。そして、いくつかのビデオゲーム作品が芸術作品であることからは、ビデオゲームが芸術形式であることは導出できない。(たとえば、便器形式を持った事物のいくつかは芸術作品であると思われるが、直観的には便器は芸術形式ではない)。したがって、スマッツやタヴィナーの議論は、「ビデオゲームは芸術か」に対する答えとしては十分ではない<sup>16</sup>。

おそらく、「ビデオゲームは芸術か」という問いのほとんどは、ビデオゲームが絵画や映画と同様の意味で芸術形式であると言えるかどうかを問うている。そして、その答えが大前提として必要とするのは、直接的には芸術作品の定義ではなく芸術形式の定義である。つまり、その答えは次のような論証形式によって導かれるはずである。

〔大前提〕あるものは、Pであるとき、またそのときにかぎり、芸術形式である。

〔小前提〕ビデオゲームはPである／でない。

〔結論〕 ビデオゲームは芸術形式である／でない。

以下、二節では、芸術形式の定義つまりPの内容を考察する。三節では、小前提が成り立つかどうかを考察し、結論を導く。

#### 1・4 本稿の意義

議論を進めるまえに、「ビデオゲームは芸術形式か」という問いを取り上げる意義を明らかにしておく。第一に実践的意義である。ここまでで示したように、すでにこの問いは広く発せられており、その問いの定式化やそれに対する理論的回答には一定の需要がある。

第二に研究上の規範的意義である。芸術学あるいは芸術の哲学では、芸術一般にかんする議論とは別に、個々の芸術形式についての研究が下位領域を構成し、芸術形式ごとにトピックが細分化されるのがふつうである。そこには、伝統的には文学、彫刻、絵画、音楽、建築、演劇、舞踊といった芸術形式が含まれ、より最近では、写真や映画が加えられる<sup>17</sup>。最近の英語圏の美学では、一方では芸術一般の議論よりも個々の芸術形式の特殊性についての議論への志向が強まっており、他方ではポピュラー芸術を取り上げる研究が隆盛を見せている<sup>18</sup>。その流れの一角を占めるものとして、前述のスマッツやタヴィナーをはじめとして、ビデオゲームに焦点をあわせる研究が増えつつあるが、日本の美学・芸術学研究はまったくそのような状況にない。これは、部分的には英語圏と比べた場合の研究上の後進性や保守性、あるいは学説史研究の偏重によるものだろうが、部分的には新たな人工物形式を芸術形式として認定するための明確な理論的基盤がないことに起因するものだろう。本稿は、「ビデオゲームは芸術形式か」という問いの

定式化を通して、ビデオゲームを美学の研究対象として正当に位置づけることはできるのか、また、それに回答するための前提としてなにが必要なかを明らかにする。さらに、本稿の議論は、たとえばマンガやアニメや場合によってはファッションなど、他の人工物形式についての同型の議論にも応用可能だろう。

このようにビデオゲームを（そしてより一般的にはポピュラー文化の諸形式を）美学的研究の対象として見なしうるかどうかを考察する意義は明らかにある。というのも、とくに現代の日本において、それらのポピュラー文化は、モンロー・ビアズリーが言うところの「批評」が内実あるしかたでおこなわれている主要な舞台であるように思われるからである<sup>19</sup>。美学の少なくともひとつの重要な仕事（ビアズリーが言うように）「批評の哲学」ないし「メタ批評」であるとするならば<sup>20</sup>、そして、一般に、ある研究領域の対象は実質に見合ったかたちで適切に編成されるべきであるとするならば、ポピュラー文化の地位を美学的に考えることの重要性は明白である。

もちろん、「芸術」というラベル、自体やそれが場合によっては持ちうるある種の権威は、ここでは一切問題ではない。重要なのは、ビデオゲームがメタ批評としての美学の対象としてふさわしいかどうかであって、それが「芸術」というラベルにふさわしいかどうかではないのである。しかし、「芸術形式」の定義がおそらくは前提している「芸術作品」という概念が美学的な意味でなんらかの実質的な内容を持つかぎり、「ビデオゲームは芸術形式か」というしかたでその美学的地位について問うことは十分に正当化されるだろう。そして、この考えは、先に挙げたこの問いをめぐる諸議論の多くもまた、暗黙のうちにはあれ、共有している前提だと思われる。

## 2 芸術形式の定義

### 2・1 人工物形式

ビデオゲームは事物ではなく人工物形式であると述べた。芸術形式の定義の議論に入るまえに、この「人工物形式」という概念について簡単に説明しておく。

「人工物形式」という語で私が想定しているのは、たとえば、椅子、携帯電話、新聞、布団、料理、レシビ、鉄道路線、鉄道路線図、絵画、絵本、物語、大学、論文、サッカー、サッカーボール等々である。簡単に定義すれば、人工物形式とは、ある（物質的、知覚的、概念的）素材が、特定のしかたでなんらかの機能を果たすよう構成されるところの、そのフォーマットのことである。人工物形式は、直接的には機能のしかたによって同定されるが、それはしばしば物質的素材自体が持つ構造性によって大きく規定される<sup>(2)</sup>。また、構造化された素材の扱いは、多くの場合、特定の技術（制作技術、使用技術）と結びついている。さらに、当然ながら、あるフォーマットとその機能の結びつきには、自然的なものだけではなく、社会的なもの（慣習的なもの、規約的なもの）も多く含まれている。それゆえ、ひとつの人工物形式の同定には、社会的文脈や素材や技術といった諸側面がかかわる。

形式化された素材としての事物と人工物形式それ自体とを概念的に区別しなければならぬ。ある人工物形式Fを持つ個々の事物を「Fプロダクト」と呼ぶことにしよう。また、個々のプロダクトがその当該のフォーマットにしたがって持つ特定の機能を、そのプロダクトの「内容」と呼ぶことにしよう。この用語法にしたがえば、たとえば、いま私書いているのは論文ではなく論文プロダクトであり、それがなんらか特定の内容を持つよう構成されているフォー

マットが論文(という形式)である。あるひとつの事物が複数の人工物形式を持つことはいくらでもある。それゆえ、Aプロダクトの集合とBプロダクトの集合は、入れ子関係になることもあれば、交差関係になることもある。

プロダクトは、物質的に同定されるものであるとはかぎらない。たとえば、山手線は鉄道路線プロダクトだが、それは個々の駅舎や線路や車両といった物質的に同定される諸事物の複合体として同定されるのではなく、それらを総合的に運用するひとつのシステムとして同定される。一方、山手線の個々の車両は、鉄道路線プロダクトではなく鉄道車両プロダクトであり、物質的に同定される。人工物形式ごとにそのプロダクトの存在論的性格が異なるのは、芸術形式(あるいはより細かい芸術ジャンル)ごとに芸術作品の存在論的性格が異なるのと同様である<sup>22)</sup>。

ビデオゲームが一個の人工物形式であるのは明らかだろう。その定義を正確に与えることは困難であるにせよ、また、ビデオゲームプロダクトの存在論的地位やその同一性にとって関連ある諸性質を特定することは困難であるにせよ、ビデオゲームがそれ固有の機能方式を可能にする一個のフォーマットとして社会的に認められていることには議論の余地がない<sup>23)</sup>。

## 2・2 芸術形式の定義と芸術作品の定義の関係

芸術形式は人工物形式の下位クラスであり、したがって、人工物形式であることは芸術形式であるための必要条件である。このことはほとんどトリヴィアルなので、ここでは問題にしない。ここで焦点をあわせるのは、芸術形式である人工物形式を芸術形式でない人工物形式から区別する弁別の特徴はなにかという問題である。つまり、以下の定式における△の内容を問題にする。

ある人工物形式Fは、 $\Delta$ であるとき、またそのときにかぎり、芸術形式である。

直観的には、芸術形式の定義は、なんらかのしかたで芸術作品の定義に依存していると思われる。というのも、芸術作品の定義が変われば、芸術形式の定義も変わるように思われるからである。たとえば、「芸術作品とは自然を再現するものである」という定義を採用する場合と「芸術作品とは作者の感情を表出するものである」という定義を採用する場合とは、芸術形式の外延は明らかに異なるだろう（前者を採用した場合、音楽は芸術形式から排除されるかもしれない）。その依存関係がどのようなものかを考えるために、さしあたり芸術作品の決定的な必要十分条件 $\Phi$ がすでに特定されているものと仮定しよう。 $\Phi$ の内容については次項で扱う。

まず、定義の十全性 (adequacy) の基準として、芸術形式の所与の外延をある程度明確にしておく必要がある。先に挙げた既存の芸術形式（文学、彫刻、絵画、音楽、建築、演劇、舞踊、写真、映画）は、明らかに芸術形式の所与の外延に含まれる。一方、新聞、爪切り、スマートフォン、炊飯器、立て看板、鉄道路線、大学、便器などは明らかに芸術形式ではない人工物形式である。刀剣、焼きもの、絵本、庭園、テレビ番組、テレビCM、ワインなどは境界例と言えるかもしれない。定義による外延が芸術形式の所与の外延を包摂し、同時に非芸術形式の所与の外延を排除できれば、その定義はある程度は十全であると言える。もちろん、境界例（ビデオゲームもここに含まれる）を定義によって芸術形式に含めるか含めないかは、モリス・ウエイツが言うように、最終的には「決定」の問題だろう<sup>24</sup>。しかし、その決定に際して用いられる理論には、所与の外延における芸術形式を適切に芸術形式と見なし、所与の外延における非芸術形式を適切に非芸術形式と見なすという十全性の基準が要求される。

さて、 $\Phi$ をどのようなかたちで $\Delta$ に組み込めば、芸術形式の十全な定義が得られるのか。以下のような条件が容易に思い浮かぶかもしれない。

ある人工物形式Fは、すべてのFプロダクトがΦであるとき、またそのときにかぎり、芸術形式である。

しかし、これは芸術形式の必要十分条件としては明らかに強すぎる。絵画プロダクトや写真プロダクトのすべてが芸術作品であるわけではないが（たとえば、長電話中に落書きした絵画プロダクトや、子どもの運動会を撮った写真プロダクトは、ふつう芸術作品と見なされないだろう）、にもかかわらず、絵画や写真は芸術形式と言えるからである。もちろん、これを必要十分条件ではなく、たんに十分条件としてとれば正しいかもしれない。しかし、実際にそのプロダクトのすべてが芸術作品であるような人工物形式は想定が困難であり、それゆえ、この定義は限定条件としてほとんど機能しない。

このように、すべてのFプロダクトが芸術作品であるという全称命題は、必要条件としては強すぎ、十分条件としてはほとんど役に立たない。一方、それに対応する存在命題「少なくともひとつのFプロダクトは芸術作品である」は、先に示したように、十分条件としては弱すぎる。しかし、必要条件としてはどうか。

ある人工物形式Fが芸術形式であるためには、少なくともひとつのFプロダクトがΦでなければならない。

この必要条件は外延的に見れば明らかに反例がない。既存のすべての芸術形式のそれぞれについて、その芸術形式を持った芸術作品の実例が少なくともひとつあると言えるからである。また直観的に言っても、そのプロダクトのいずれも芸術作品でないような人工物形式が芸術形式として認められることはないように思われる。

もちろん、これは芸術形式の一つの必要条件にすぎず、十分条件に至るにはさらなる条件の限定が必要である。あ

るひとつの芸術作品が複数の人工物形式を持つ場合に、なぜそれらのうちのある人工物形式が芸術形式と見なされ、他の人工物形式は芸術形式と見なされないのかについて考えることがここでは有益だろう。たとえば、デュシヤンの《泉》は、コンセプチュアルアートプロダクトであると同時に便器プロダクトだが、なぜコンセプチュアルアートは芸術形式と見なされ、便器は芸術形式と見なされないのか<sup>25</sup>。あるいは、なぜダミアン・ハーストの《ナチュラール・ヒストリー》シリーズは彫刻作品と見なされ、ホルマリン漬けが芸術形式と見なされないのか。

これらの事例についての反省から容易に想定されるのは、その形式を持つおかげで (in virtue of) 芸術作品であるような事物がある場合にかぎり、その形式は芸術形式と見なされるのではないかということである。便器が芸術形式にならないのは、《泉》やそのレプリカ作品は便器を形式として持つおかげで芸術作品であるわけではないからだと、いうわけである<sup>26</sup>。したがって、以下のような必要条件が想定される。

ある人工物形式Fが芸術形式であるためには、FプロダクトであるおかげでΦであるようなFプロダクトが少なくともひとつなければならぬ。

この必要条件も外延的に反例がない。明らかに、既存のすべての芸術形式のそれぞれについて、その形式を持つおかげで芸術作品としての性質を持つようなプロダクトが数多く存在する。たとえば、バーネット・ニューマンの《アンナの光》は、それが（たとえば壁や色見本ではなく）絵画プロダクトとしてあるかぎりにおいて芸術作品であり、ベートーヴェンの《第五交響曲》は、それが（勝利を表すモルルス信号ではなく）音楽プロダクトとしてあるかぎりにおいて芸術作品である<sup>27</sup>。この必要条件は、外延的に適切であるだけでなく、直観的にも広く受け入れられるものだろう。ビデオゲームが芸術かどうかを論じた先行の論者たちもまた（芸術形式と芸術作品の区別については顧慮して

いないものの)、ビデオゲームが芸術として認められるためには、それ自身の権利において芸術でなければならぬと主張している<sup>(28)</sup>。

この必要条件によって、ある人工物形式を持つ芸術作品が存在するにもかかわらず、そして場合によってはその形式を持つことがその作品の内容にとって関連的であるにもかかわらず、なぜその形式が芸術形式ではない場合があるのかの説明される。しかし、この条件は、まだ十分条件には届かないように思われる。地図を考えよう。芸術作品の定義にもよるが、おそらく多くの古地図は芸術作品と見なされうる(少なくとも鑑賞の対象になる)。そして、その場合、それらの地図プロダクトが芸術作品であるのは、(絵画だからでも古文書だからでもなく)まさにそれが地図だからであるはずである。したがって、地図は上記の条件を満たす。しかし、それにもかかわらず、地図は芸術形式とは見なされないだろう。廃墟なども例として挙げられるかもしれない。仮に多くの廃墟プロダクトが芸術作品と見なされている場合、それらが芸術作品であるのは、建築プロダクトであるというよりもまさに廃墟プロダクトであるおかげだろう。しかし、その場合でも、廃墟が芸術形式と見なされることはないように思われる。

既存の芸術形式にあつて地図や廃墟にない特徴は、それらのプロダクトが芸術作品であるよう意図されて作り出されたという点にあると言えるかもしれない。たしかに、廃墟プロダクトや地図プロダクトは、それらが芸術作品であるとしても、芸術作品の条件を満たすよう意図されて作られたわけではないだろう。しかし、実際の作り手の意図は、芸術形式の認定にかんして直接に関連的ではない。仮に、いま芸術作品と見なされている地図プロダクトのすべてについて、実はその作り手が芸術作品を作ろうという意図を持って作ったものであることが明らかになったとしても、地図がただちに芸術形式の地位を獲得することは考えにくい。

むしろ、直接に関連的なのは、その形式が芸術作品を作るための形式として意図的に選択される慣習が成立しているかどうかであるように思われる。地図や廃墟が芸術形式でないのは、それらを芸術作品を作るための形式として選

択するような慣習がないからであるように思われるのである。この必要条件を定式化すれば、以下のようなになる。

ある人工物形式Fが芸術形式であるためには、FプロダクトであるおかげでΦであるようなFプロダクトが少なくともひとつあり、かつ、Φであるものを作ることを目的として意図的に選ばれる人工物形式の候補にFが含まれるような慣習が成立していなければならない。

この必要条件は外延的に反例がない。既存の芸術形式のそれぞれは、芸術作品を作ることを目的として選ばれる人工物形式の候補にまちがいに含まれている。

では、十分条件としてはどうか。この条件が十分条件になるには、いままの限定が必要である。というのも、工業デザインの側面を持つ多くの非芸術形式（たとえば、家具や自動車やスマートフォン）は、少なくとも部分的にはΦであるものを作るために選ばれると言えるからである。ここで、「Φであるものを作ることを主目的として選ばれる」という限定を加えれば、芸術形式の十分条件として外延的な反例がなくなるだろう。というのも、既存の非芸術形式はすべて、Φであるものを主目的とする場合に選択候補に挙げられる形式ではないだろうからである。また、直観的にもこの十分条件は容認できる。たとえば、先に挙げた地図は、仮にそれが芸術作品を作ることを主目的として意図的に選ばれる人工物の候補に含まれるような慣習が成立しているならば、芸術形式であるといって差し支えないだろう。あるいは、ある便器プロダクトがまさに便器であるおかげで芸術作品であり、かつ、芸術作品を作ることを主な目的とする場合に便器という形式が選択されうるような慣習が成立している可能世界においては、便器は芸術形式になるだろう。私は、以上の条件を芸術形式の十全な定義として提案する。定式化すれば、以下のようなになる。

ある人工物形式Fは、以下のとき、またそのときにかぎり、芸術形式である。(a) FプロダクトであるおかげでΦであるようなFプロダクトが少なくともひとつあり、かつ、(b) Φであるものを作ることを主な目的として意図的に選ばれる人工物形式の候補にFが含まれるような慣習が成立しているとき。

もちろん、ある人工物形式の主な目的が何であるかを判定するための基準を示すことは困難である。しかし、われわれは、その基準なしでも、彫刻は芸術作品を作ることとを主な目的とした場合に候補になる形式のひとつであり、ホルマリン漬けはそうではない、という判断をすることができる。もちろん、どちらとも判断がつかないケースはあるが、逆にそのことは境界例の存在を部分的に説明することになる。つまり、境界例のうちの少なくとも一部（たとえば刀剣や庭園）は、それが芸術作品を作ることとを主な目的として意図的に選ばれるものであるかどうかの判断がつかないがゆえに、境界例なのである。

## 2・3 芸術作品の定義

芸術形式の定義のうちに芸術作品の定義がどのように組み込まれているかを示した。続いて、組み込まれるべき内容としての芸術作品の定義を考える。言うまでもなく、美学ないし芸術の哲学の歴史において、「芸術作品とはなにか」という問いに対しては多種多様な答えが提示されてきた。この難問に正面から取り組むことはもちろん本稿の領分を超える。ここで必要なのは、どのような芸術作品の定義が芸術形式の定義を部分的に構成するものとして適切かという問いに答えることだけである。

ここ半世紀の英語圏の美学における主要な説は、ふつう以下の三つにおおまかにまとめられる<sup>20)</sup>。美的機能説は、

芸術作品とはなんらかの美的機能を持つもの（美的経験をもたらすもの、美的性質を成立させるもの）、あるいはそのような機能を持つよう意図されて作られたものであると主張する。典型的な制度説は、芸術作品とは芸術制度によって鑑賞の候補という地位を付与されたものであると主張する。歴史説は、芸術作品とは先行する芸術作品となんらかの関係を持つものであると主張する。

これらの説は、少なくとも本稿の目的にとつては、それぞれ決定的な難点を持つように思われる。美的機能説は、すでに数多くの批判がなされているように、芸術作品の十分条件としても必要条件としても明らかに外延的に適切ではない。その定義にしたがえば、すでに芸術作品と見なされているものが排除される一方で、芸術作品とは見なされていないものが芸術作品に含まれてしまうのである<sup>30</sup>。それゆえ、この説は、所与の外延との一致を定義の十全性のひとつの基準として考える本稿の戦略と基本的に相容れない。

制度説が持つ名高い難点はその循環性である。つまり、芸術制度によって芸術作品を定義できるとしても、その芸術制度は結局芸術作品によって定義せざるを得ないというわけである。もちろん、制度説の主唱者であるジョージ・ディッキー自身が言うように、芸術作品が制度的に認定されるものであるという事実を明らかにしている点で、また芸術制度の実態についてわれわれがすでに知識を持っているかぎりでは、制度説は一定の説明力を持っている<sup>31</sup>。しかし、制度説は本稿の問いには答えてくれないだろう。というのも、「芸術形式とはなにか」と問われるような場面では、芸術形式の認定にかかわる芸術制度が何であるかは自明の事実として与えられていないからである。

ジェロルド・レヴィンソンの歴史説によれば、芸術作品とは「既存の芸術作品が正しく重んじられて (regard) いる (いた) しかたで重んじられるべくまじめに意図されたもの」である<sup>32</sup>。この一見したところの循環性は、定義の再帰性によって回避される。つまり、先行の芸術作品は、それに先行する芸術作品との関係によって定義され、それもまたさらに先行する芸術作品との関係によって定義される、という具合である<sup>33</sup>。この説の難点は、「先行の

芸術作品が重んじられている（いた）しかた」の具体的内容を欠くという点にある。個々の作品間については、この関係を具体的に特定することができるかもしれない。しかし、その関係は作品ごとに、また歴史的に変化するものもあり、一般化できるものではない（逆に一般化できるとすれば、再帰的形式をとる必要がなくなる）。それゆえ、この定義は、あるものが芸術作品かどうかの判定基準としては機能せず、もっぱら既存の芸術作品がなぜ芸術作品と見なされているのかを説明するためのものになる。この現状追認性は、歴史説一般が持つ特徴である。歴史説は、芸術形式の定義についても追認的にならざるを得ない。というのも、あるものが先行する芸術作品と取り結ぶことによつて芸術作品になっているような関係を具体的に特定できる時点で、すでにそれらを芸術作品たらしめている芸術形式は特定されているだろうからである<sup>(34)</sup>。

芸術形式の定義に組み込まれるべき芸術作品の定義として私が支持したいのは、ベリス・ゴートのクラスタ説が提示する規準である。ゴートによれば、あるものが芸術作品と見なされるのに寄与するような性質は以下の十項目である<sup>(35)</sup>。

- (1) ポジティブな美的性質を持つこと
- (2) 情動の表現であること
- (3) 知的に挑戦的であること（一般的に受け入れられているもの見かたに疑問を投げかけること）
- (4) 形式的に複雑かつ一貫性があること
- (5) 複雑な意味を伝達する能力があること
- (6) 個人的な観点を提示していること
- (7) 創造的想像力の行使であること（独創的であること）

- (8) 高度な技術の所産であるような人工物ないしパフォーマンスであること
- (9) 確立されている芸術形式に属していること
- (10) 芸術作品を作ろうという意図の産物であること

ゴート自身は、このリストを芸術作品の必要十分条件ではなく「特徴づけ」として提示している。つまり、これらの性質はいずれも芸術作品であるための個別に必要な条件ではないが、これらのうち一定数以上を満たすことは芸術作品であるための十分条件であり、またこれらのいずれも満たさないものは芸術作品ではない<sup>(36)</sup>。ゴートのクラスタ説は、基本的にこのような条件の「形式」を主張するものであり、規準リストの「内容」についてはそれほど強い主張はしていない<sup>(37)</sup>。とはいえ、挙げられている項目は、芸術作品が持つ性質としてそれなりにもっともらしいように思われる。

これらの規準を芸術形式の定義の内容として組み込むにあたって、(9)と(10)の項目を排除しておいたほうがよい。というのも、いずれも循環的な問題を生じさせるからである。また、(1)と(8)のすべてを満たすという条件は、芸術作品の一般的な条件としては明らかに強すぎる。それゆえ、ゴートが言うように、これらの項目のうちの一定数以上を満たせば芸術作品であり、かつ、芸術作品であるためには一定数以上（あるいは少なくともひとつ以上）を満たさなければならぬという条件が穏当だろう。もちろん、「一定数以上」という言いかたでは条件が正確に特定できない。しかし、このあいまいさは、芸術形式と非芸術形式のあいだの境界例の存在を考えれば、むしろ好ましいものであるように思われる。実際、いくつかの境界例（たとえば絵本）は、そのプロダクトがこれらの性質の一定数以上を満たすかどうかがいまいであるという点で、境界例になっていると言える。

以上の議論から、本稿が最終的に支持する芸術形式の定義が得られる。定式化すれば、以下のようなになる。

ある人工物形式Fは、以下のとき、またそのときにかぎり、芸術形式である。(a) Fプロダクトであるおかげで八つの規準のうち的一定数以上を満たすFプロダクトが少なくともひとつあり、かつ、(b) 八つの規準のうち的一定数以上を満たすものを作ることを主な目的として意図的に選ばれる人工物形式の候補にFが含まれるような慣習が成立しているとき。ここで、八つの規準とは、ゴートのクラスタ説における(1)～(8)の項目である。

この定義は、既存の芸術形式を包摂しつつ、既存の非芸術形式を排除しているという点で、また、いくつかの人工物形式が境界例である理由を示せるという点で、外延的に十全であると言えるだろう。

### 3 ビデオゲームは芸術形式か

#### 3・1 ビデオゲームの芸術性

以上で定義した芸術形式の必要十分条件をビデオゲームが満たすかどうかを考えよう。おそらく、(b)の条件は容易に満たすと言える。とくに、近年の独立系小規模開発のビデオゲーム作品（インディーゲーム）の多くは、ゴートの諸規準が示すような芸術的質を作り出すことを明らかに志向しており、また、インディーゲームの裾野の広がりを見れば明らかのように、そのような志向は慣習と呼べるほど十分に成熟している<sup>38)</sup>。

(a)の条件についても、ゴートの諸規準を実際に満たしていると思なされるようなビデオゲーム作品がすでに数多く

あるだろう。たとえば、『Re』は、美的性質、独創性、形式的複雑さと一貫性、意味論的複雑さ、高度な技術の所産といった点で、少なくとも既存のメディア芸術作品と同等以上には芸術作品の規準を満たしていると言える。しかし、芸術作品の規準を満たす実例があるだけでは(a)の条件を満たすのに十分ではない。ビデオゲームが芸術形式として認定されるためのもっとも大きい障壁は、この点にあると思われる。つまり、ビデオゲームであるおかげで、芸術作品の諸規準を満たすようなビデオゲームプロダクトがあると言えるかどうかが問題である。『Re』は、ビデオゲームとしてではなく、たんにインタラクティブなビデオアートとしてその芸術的質を持つと言えなくもないのである。そして、ビデオゲームが芸術形式の条件を満たすと言うためには、ビデオゲームという形式がそれ固有のしかたでどのようにして芸術的質の構成に寄与するかを(いわばビデオゲームの芸術性を)まず明らかにしなければならぬ。それによつてはじめて、あるビデオゲームプロダクトがビデオゲーム形式を持つおかげでその芸術的質を持つと言えるようになる。

もちろん、ビデオゲームがどのような特徴を持った人工物形式であるかを正確に特定するプロジェクトは、来たるべきビデオゲーム美学の仕事であり、本稿の手に余る。ここでは、試論として、ゴートの諸規準のそれぞれにかんしてビデオゲームに固有であるように思われる特徴をいくつか示すとどめる。

- (1) 美的性質について。ビデオゲームは基本的には映像形式であり、その視聴覚的性質に依存する美的性質は映画やアニメのそれと原理的には変わらない。しかし、ビデオゲームは、入力インターフェイスを持つがゆえに、入力における触覚的性質と出力における視聴覚的性質の連動によるある種の運動感覚的(kinesthetic)性質を与え、それに依存した独特の美的性質の構成を可能にする。もちろん、このような視聴覚的・運動感覚的な美的性質は、ビデオゲームのプレイにかぎらず、触覚的入力と視聴覚的出力を持つあらゆるユーザーインター

フェイス（たとえば、テレビのリモコン、PCのマウス、スマートフォンやタブレットの操作においても生じる。しかし、通常のインターフェイスでは、その性質はとくに重要でないかせいぜい有用性の点で評価される程度であるのに対し、ビデオゲームでは、その性質自体が焦点化されて評価される場合がしばしばある。

- (2) 情動の表現について。他の芸術形式における情動は、なんらかの表現的質によるものであれ虚構的再現によるものであれ、作り手ないし虚構的キャラクターが抱く情動の伝達ないし共感によるものか、受動的状況にかかわる情動（たとえば恐怖）のいずれかである。ビデオゲームでは、そのインタラクティブ性のおかげでプレイヤーに特定の状況における態度決定を迫ることができる。それゆえ、プレイヤーを心理的ジレンマのような状況に置くことで（あるいは態度決定の帰結を示すことで）、たとえば葛藤や罪悪感や達成感といった能動的状况にかかわる情動を（伝達や共感ではなく）プレイヤー自身のもものとして感じさせることができる<sup>(39)</sup>。

- (3) 知的挑戦について。知的に挑戦的であることは一般になんらかの能動的態度を鑑賞者に要求するが、通常の芸術形式の場合、それは解釈レベルの能動性にとどまる。一方、ビデオゲームのような媒体的にインタラクティブな形式では、知的な問いかけに対して**実際**に**応答**することが可能になる<sup>(40)</sup>。そして、さらにその答えに対してフィードバックが与えられるといったしかたで、より複雑な挑戦的構造が可能になる。

- (4) 形式的側面について。美的性質と同様に、原理的には映像形式一般と同じである。しかし、歴史的に見れば、ビデオゲームは、その初期におけるCG表現上の媒体的制約のおかげで、独特の表現様式（たとえばドット絵表現やポリゴン表現）を發展させてきた。また、ビデオゲームは、ふつうゲームシステム上の情報（パラメータ等）を画面上に配置する必要があるが、その表現手法もまた独自の様式史を持っている。これらの事

情から、ビデオゲームは、他の映像形式とは明らかに区別される固有の画面構成の規則を持つ。

- (5) 意味論的側面について。多くのゲーム研究がこの側面に焦点をあわせていることから明らかに、ビデオゲームのもっとも特徴的な側面はその意味作用のありかたにある。第一に、インタラクティブなフィクションとしての特性である。伝統的なフィクションでは鑑賞者はあくまで虚構世界の観察者にとどまるが、ビデオゲームではプレイヤー自身が虚構世界内で行為しているかのような経験が可能になる。第二に、意味作用の二重性である。ビデオゲームは、一方で虚構世界を描きつつ、他方でゲームシステム上の要素や事態を表示する。多くの場合、この二つの意味作用は依存関係や補完関係を結んでいるが、その関係のおかげで全体として独特の意味作用が生じる。第三に、物語表現の新しい可能性である。映画や小説は原理的に単線的であり、物語言説時間の進行に沿って定められた物語内容が示されていくほかないのに対し、ビデオゲームでは、そのインタラクティブ性によって、新しい物語表現が可能になる。たとえば、プレイヤーの行為によって分岐する物語や、断片的情報の能動的発見による主体的な物語内容の構成などである。また、視点（あるいは視点人物）自体の操作を可能にすることで、独特の物語的質を生むこともできる<sup>41</sup>。

個人的視点の提示(6)のしかたは、(2)や(3)や(5)に依存していると言える。また、獨創性(7)および高度な技術(8)のありかたが個々の形式ごとに異なるのは自明である。もちろん、映画などと共有する映像的・音響的性質や単線的な物語もまた（固有ではないものの）ビデオゲームに備わる特徴である。ビデオゲームは、これらすべての特徴を統合した人工物形式であると言える。

### 3・2 事例

ビデオゲームに固有の芸術性の候補を示した。先に示したように、これらの特徴の点で芸術作品であるようなビデオゲームの実例があれば、ビデオゲームが芸術形式と見なされるのに十分である。結論から言えば、以下に(ごく主観的にはあるが)示すように、これらの規準のうちの少なくとも複数を満たす実例はすでに数多くある。

日本のインディーゲームの草分けである『洞窟物語』は、『スーパーマリオブラザーズ』などに代表されるいわゆる2Dプラットフォームジャンルのアクションゲームだが、キャラクターの操作にかんして、優美さやダイナミックさといったポジティブな美的性質と言えるような独特のプレイ感覚を達成している。また、ドット絵や8ビット音源風のサウンドを意識的に採用し、ファミコン時代のレトロ感漂う様式を洗練させた形式的統一を果たしている。

同様に2Dプラットフォームジャンルのパズルゲームである『Braid』は、時間進行を部分的に自在に操るような感覚を与える独特のゲームシステムで有名である。一貫して時間を主題にしており、時間の不可逆性や、それにかかわる後悔や他責といった情動を、まさにそのゲームシステムとフィクションの融合を通して表現している。また、物語自体はあくまで暗示的に語られ、全体的に寓意が散りばめられており、プレイヤーの能動的な解釈を要求する。

『September 12th』は、非常に単純なシミュレーションだが、ビデオゲームというフォーマットをうまく使うことで、対テロ戦争が根本的にはらむ問題を鮮やかに描き出している。それをほんの数分プレイすることで、プレイヤーは、テロリストを排除する行為が新たなテロリストを生むという事態を、たんに概念的に理解するのではなく、直観的に把握することになる。

『Every Day the Same Dream』も同様に社会批判的な実験的作品であり、「労働疎外やその拒絶」という実存主義的な主題をシニカルに描いている。内容は、日々ほとんどなにも変わらない(とはいえ、わずかな変化はある)サラリー

マン生活を続けさせられるというもので、プレイヤーはなんとも言えない閉塞感を味わうが、その中であって、生の意味や自由について反省せざるを得なくなる。これは、ビデオゲームに通常期待される自由さ（あるいは異なる入力に対して異なる帰結にいたる分岐）や最終的な満足の保証を前提してはじめて（そしてその前提が裏切られることによって）成立する表現である。

一人称視点型シューティングゲーム『Call of Duty: Modern Warfare 2』は、市街戦を中心にした現代的戦争をその背景にある物語とともに非常に写實的な映像表現によって描く作品である。物語自体は単線的ではあるものの、一人称視点の映像表現という特徴と、ゲームプレイと同時に進行的に物語を描いていくという独特の手法によって、プレイヤー自身が次々に起こる出来事に巻き込まれているかのような独特の感覚を与える。また、いやおうなく民間人の虐殺をせざるを得ない状況にプレイヤーをおくものとして非難された有名な「No Russian」ミッションに顕著なように、自責のような能動的状況にかかわる情動をプレイヤー自身のもとして生み出すことに成功している。

感動的な物語内容の点で高く評価される『To the Moon』は、多くのゲームが持つ挑戦的構造やアクション要素をほとんど持たず、たんに物語を描いているだけという意味で、文章をひたすら読んでいくノベルゲームジャンルに属すると言えなくもない（このジャンルは、しばしばゲームではないと言われる）。しかし、その空間表現や操作のシステムは『ドラゴンクエスト』のような日本の古典的な上方視点型ロールプレイングゲームジャンルに完全に則っており、そのシステムを活かしたかたちで物語を描いている。この作品は、古典的なロールプレイングゲームが培ってきた独特の物語表現技法を明らかに意識的に採用しており、そしてまさにその技法において卓越している。また、たんに空間や操作だけでなく、ドット絵キャラクターによる洗練され抑制の効いた人物描写の新しい可能性も示している。

もちろん、これらは主観的な判断であり、あらゆる人の同意が得られるとはかぎらない。また、仮に同意が得られ

たとしても、これらの作品が芸術作品と見なされるかどうかは、芸術作品の定義における「一定数以上」をどれだけ強くとるかに依存する。しかし、少なくとも、ビデオゲーム作品がビデオゲームであるおかげで芸術作品と見なされる可能性が大いにあることは明らかである。そして、芸術的質を作り出すためにビデオゲームが意図的に選ばれる慣習は、すでに明確に成立している。したがって、二節で示した芸術形式の定義を前提するかぎりでは、「ビデオゲームは芸術形式である」という答えは十分に正当化されるだろう。以上が本稿の結論である。

#### 参考文献

- Abell, Catharine (2012). "Art: What it Is and Why it Matters." *Philosophy and Phenomenological Research* 85(3): 671-791.
- Adajian, Thomas (2012). "The Definition of Art." Edward N. Zalta (ed). *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Winter 2012 Edition). <<http://plato.stanford.edu/archives/win2012/entries/art-definition/>>
- Beardsley, Monroe C. (1958). *Aesthetics: Problems in the Philosophy of Criticism*. New York: Harcourt.
- Davies, Stephen (2007). *Philosophical Perspectives on Art*. Oxford: Oxford University Press.
- Dickie, George (1974). *Art and the Aesthetic: An Institutional Analysis*. Ithaca, NY: Cornell University Press.
- Ebert, Roger (2005). "Answer Man." *rogerebert.com*. November 27, 2005. <<http://rogerebert.suntimes.com/apps/pbcs.dll?section?category=ANSWERMAN&date=20051127>> (retrieved Oct 27, 2012)
- Ebert, Roger (2007). "Games vs. Art: Ebert vs. Barker." *rogerebert.com*. July 21, 2007. <<http://rogerebert.suntimes.com/apps/pbcs.dll?article?AID=/20070721/COMMENTARY/70721001>> (retrieved Oct 27, 2012)
- Ebert, Roger (2010). "Video Games Can Never Be Art." *Roger Ebert's Journal*. April 16, 2010. <[http://blogs.suntimes.com/ebert/2010/04/video\\_games\\_can\\_never\\_be\\_art.html](http://blogs.suntimes.com/ebert/2010/04/video_games_can_never_be_art.html)> (retrieved Oct 27, 2012)

- Gaut, Berys (2000). "'Art' as a Cluster Concept." In Noël Carroll (ed), *Theories of Art Today*. Madison: University of Wisconsin Press. 25-44.
- Gaut, Berys & Dominic McIver Lopes (eds) (2005), *The Routledge Companion to Aesthetics* (2nd Edition). London: Routledge.
- Jenkins, Henry (2004). "Game Design as Narrative Architecture." In Noah Wardrip-Fruin & Pat Harrigan (eds), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge, MA: The MIT Press. 118-130.
- Juul, Jesper (2005), *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Levinson, Jerrold (1989). "Refining Art Historically." *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 47(1): 21-33.
- Lopes, Dominic McIver (2009), *A Philosophy of Computer Art*. London: Routledge.
- Martin, Brett (2007). "Should Videogames Be Viewed as Art?" In Andy Clarke & Grethe Mitchell (eds), *Videogames and Art*. Chicago: Chicago University Press: 201-210.
- 松永伸司 (11010)：「芸術の定義形式とプレイのインタラクション」『カリスト』一七号、一四一—一五二頁。
- Meskin, Aaron & Roy T. Cook (2012). "The Art and Philosophy of Comics: An Introduction." In Meskin & Cook (eds), *The Art of Comics: A Philosophical Approach*. Malden: Wiley-Blackwell: xiv-xli.
- Sheffield, Brandon (2007). "H&G: Clive Barker Talks Games as Art, *Jericho*." *Gamasutra*. June 27, 2007.  
 <[http://www.gamasutra.com/php-bin/news\\_index.php?story=14478](http://www.gamasutra.com/php-bin/news_index.php?story=14478)> (retrieved Oct 27, 2012)
- Smuts, Aaron (2005). "Are Video Games Art?" *Contemporary Aesthetics* 3.  
 <<http://www.contempaesthetics.org/newvolume/pages/article.php?articleID=299>>
- Stecker Robert (2010), *Aesthetics and Philosophy of Art: An Introduction* (2nd Edition). Lanham: Rowman & Littlefield.
- Tavinor, Grant (2009), *The Art of Videogames*. Malden, MA: Wiley-Blackwell.
- Tavinor, Grant (2011). "Video Games as Mass Art." *Contemporary Aesthetics* 9.

<<http://www.contempaesthetics.org/newvolume/pages/article.php?articleID=616>>

Walton, Kendall L. (2004 [1970]). "Categories of Art." Reprinted in Peter Lamarque & Stein Haugom Olsen (eds.), *Aesthetics and the Philosophy of*

*Art: The Analytic Tradition: An Anthology*. Malden, MA: Blackwell: 142-157.

Weitz, Morris (1956). "The Role of Theory in Aesthetics." *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 15(1): 27-36.

## ビデオゲーム作品

*Braid* (2008). Number None, Inc. (XBLA)

*Call of Duty: Modern Warfare 2* (2009). Infinity Ward, Activision. (Xbox 360)

『異変参謀』 (2004). Studio Pixel. (Windows)

*Every Day the Same Dream* (2009). Mollieindustria. (browser based)

<<http://www.mollieindustria.org/everydaythesamedream>> (accessed October 30, 2012)

*Rez* (2001). United Game Artists, Sega. (PS2)

*September 12th: A Toy World* (2003). Gonzalo Frasca, Newsgaming. (browser based)

<<http://www.newsgaming.com/games/index12.htm>> (accessed October 30, 2012)

*To the Moon* (2011). Freebird Games. (Windows)

## 註

(一) 本稿は「コンピュータゲーム」「テレビゲーム」「デジタルゲーム」といった類義語をすべて含む包括的な用語として「ビデオゲーム」(videogames)を採用する。ビデオゲームには「PlayStation 3 や Xbox 360 や Nintendo 3DS といった家庭用ゲーム機上で動作するものだけでは

なく、業務用ゲーム機、PC、スマートフォンなどで動作するものも含まれる。

- (2) Sheffield (2007); Ebert (2005; 2007; 2010).
- (23) Thomas Crampton, "For France, Video Games Are as Artful as Cinema," *New York Times*, November 6, 2006. <<http://www.nytimes.com/2006/11/06/business/worldbusiness/06game.html>> (retrieved October 27, 2012); David Chazan, "France Glimpses Art in Video Games," *BBC News*, January 17, 2007. <<http://news.bbc.co.uk/2/hi/europe/6272301.stm>> (retrieved October 27, 2012)
- (4) *The Art of Video Games* at Smithsonian American Art Museum, 2012. オンラインサイトの広報サイトが提供している「よくある質問」の中に「なぜ美術館でビデオゲームを取り上げられるのですか」という想定質問とそれへの回答がある。<[http://americanart.si.edu/exhibitions/archive/2012/games/taovg\\_faq.pdf](http://americanart.si.edu/exhibitions/archive/2012/games/taovg_faq.pdf)> (retrieved October 27, 2012)
- (5) シンポジウム「メディア芸術の中のゲーム——これまでとこれから」(文化庁メディア芸術祭京都展「パラレルワールド京都」エンターテインメント部門特別企画)「ゲームってアートなの?」エンターテインメントのいま・これから」京都国立近代博物館)。<<http://www.usstream.tv/recorded/18317438>> (accessed October 27, 2012)
- (9) Smuts (2005).
- (7) Martin (2007).
- (8) Lopes (2009: ch.7).
- (6) Tavinor (2009: ch.9).
- (10) Ebert (2005).
- (11) Ebert (2007).
- (12) Ebert (2005).
- (13) Ebert (2010).

- (14) たとえば、小説家のクライヴ・バーカーによる批判 (Sheffield 2007; Ebert 2007)、「ゲームデザイナーのケリー・サンティアゴによる批判 (Ebert 2010) を見よ。
- (15) ビデオゲームの定義や、より一般的にゲームの定義の試みについては、Juul (2005: ch.2); Tavinor (2009: ch.2) を見よ。
- (16) 一方、後述の定義にしたがえば、その否定命題「いかなるビデオゲーム作品も芸術作品でない」からは「ビデオゲームは芸術形式ではない」という結論を導出できる。そのかぎりでは、イーバートの論証は形式的に妥当である。
- (17) E.g. Gaut & Lopes (2005).
- (18) Maskin & Cook (2012: xvii-xviii).
- (19) ここでピアズリーが「批評」として考えている営みは、作品についての非規範的な言明である「記述」と「解釈」、および規範的な言明である「評価」を合わせたものである (Beardsley, 1958: 9)。本稿は、ポピュラー文化においてそのような美的な批評的実践が豊かなしかたで存在することを前提しているが、その前提を立証することは残念ながら本稿の仕事ではない。その立証には、たとえば種々の社会学的方法のようななんらかの経験的アプローチが必要になるだろう。
- (20) Beardsley (1958: 4).
- (21) 芸術形式が「媒体」と呼ばれる場合には、しばしばこの素材性が強調されるように思われる。
- (22) 同様に、個々の人工物プロダクトの存在論的地位は、タイプである場合もあればトークンである場合もある。人工物形式／プロダクトの区別は、タイプ／トークンの区別とは異なるものであることを注記しておく。
- (23) ビデオゲーム作品の存在論の試みは、Tavinor (2011) を見よ。
- (24) Weitz (1956: 31).
- (25) 私はコンセプトチュアルアートが (ジャンルや様式というよりも) 一つの芸術形式であると考えている。というのも、《泉》や《Yes》の芸術的内容を機能させているのは、その彫刻性や音楽性ではなく、なぞなぞ性とも呼ぶべきもの、つまり、その対象や状況や意図に対する概念的理

解への志向性を刺激するなんらかのフォーマットだろうからである。

- (26) もちろん、《泉》の芸術的内容の少なくとも一部（挑戦的である、制度批判的である、シニカルである、特定のイメージを連想させる等々）は、それが便器という人工物形式をとっていることに多分に依存している。しかし、ここで「おかげである」という用語が意味しているのは、「どのよう、な、内容を持つか (what) にかんして依存している」ということではなく、「どのよう、に、して、内容を持つか (how) にかんして依存している」ということである。その意味で、《泉》がなんらかの芸術的内容を持つのは、便器であるおかげではなくコンセプチュアルアートであるおかげであると言える。

- (27) この議論は、ケンダル・ウォルトンの芸術カテゴリー説のアイデアに沿ったものである。ウォルトンの「芸術カテゴリー」概念の適用範囲はかなり幅広いものであり、そこには「媒体」（本稿における芸術形式）に加えて「ジャンル、様式、形式、等々」も含まれる（Walton 2004: 144）。

- (28) Martin (2007: 205-206); Lopes (2009: 114-116)。

- (29) 本稿では、個々の説についての細かい議論はできない。分析美学における芸術定義論の概史は、Stecker (2010: ch.5); Adajian (2012); Davies (2007: part I) を見よ。

- (30) Stecker (2010: 104-105) を見よ。この問題は、そもそも美的機能説の多くが芸術作品の記述的に十全な定義というよりも、その評価基準の定義を志向しているという点に理由があると言えるかもしれない。

- (31) Dickie (1974: 43-44)。

- (32) Levinson (1989: 21)。

- (33) 当然の帰結として、歴史説は、それ以上さかのぼることのできない「最初の芸術作品」なるものを想定することになる。この最初の芸術作品は、再帰的な部分とは別のしかたで定義されなければならない。

- (34) 別の観点から言えば、制度説や歴史説は、「芸術作品」という概念がどのようなしかたで定義され運用されているかを説明する理論であり、その運用における概念の内容に踏み込むものではない。それゆえ、たとえば Abell (2012) が実際にしているように、制度説や歴史説の内容を充填し

ようとするときに、美的機能説やクラスタ説が示すようなさまざまな定義内容を採用することが可能なのである。そのような性格を持つ制度説や歴史説は、本稿が求める芸術の定義の内容としては根本的に不適である。

(35) Gaut (2000: 28).

(36) Gaut (2000: 26-27).

(37) 芸術の定義ないし特徴づけの形式としてのクラスタ説を取り巻く諸問題については、松永(二〇一〇)を見よ。

(38) インディーゲームの芸術的志向については、たとえば、インディーゲーム開発者取材したドキュメンタリー映画 (James Swirsky & Lisanne Rajot, *Indie Game: The Movie*, 2012) を見よ。

(39) ビデオゲームにおける情動については、Tavinor (2009: ch.7) にまとまった議論がある。

(40) インタラクティブ性のいくつかのレベルの区分については、Lopes (2009: 36-42) を見よ。

(41) ビデオゲームの意味論的な側面に注目する研究は数多くあるが、特に以下が優れている。Jenkins (2004); Juul (2005); Tavinor (2009).

(まづなが しんじ・東京藝術大学)