

研究結果

日本の伝統遊び文化との連関性を中心とした

日本のビデオゲームの特徴に関する研究

日本の伝統遊び【play；遊戯】は人間と人間との関係のみならず、人間と自然、そして、人間と超自然的な存在である神との関係を土台として、参加者【player；ユーザー】に動機と楽しさを与える傾向が強く現われており、このような特徴と傾向は、日本の伝統遊びの文化的土台を形成しているアニミズム的要素に起因しているとみることができる。特に、その代表として、祭りのような日本の伝統遊びの中には神という超自然的対象が共存するという意識が強く現われており、他の日本の伝統遊びの場合にもそういう特徴を基に参加者は遊びの行為に対する動機と楽しさを得るようになるのである。

日本の伝統遊びのこのような文化的特徴は、他の文化圏ではあまりみられない。地理的に近い韓国にも、行為者(参加者を含む)と神との関係を通じて、遊びを含んだ公演美学を説明する「シンミョンブリ；カタルシス(ギリシャ語:katharsis、英語:catharsis)」という原理が存在はしているが、日本の場合のように、自我のアイデンティティを維持しながら神との共存を楽しむということではない。すなわち、「シンミョンブリ」とは、神との合一を通じて、もう一つの自我を具体化するものである。そして、このような両国の差別化した遊びの原理の特徴は、それぞれある程度、いやそれ以上の影響を現代のエンターテイメント様式に自然に影響を及ぼしただろうと推測するのは大きな間違いではないだろう。実際に、日本のビデオゲームは、ゲームをする動機的観点、ゲームの空間的観点、ゲームに登場するキャラクターのアイデンティティの側面において、日本の伝統遊びと類似した点が見られる。ここで、類似した点と言うのは、日本の伝統遊びとビデオゲームに共存する形式的、美学的要素であり、そして言い換えれば、このような要素が共存することができる基盤は、日本社会の中で長年の間伝え受け継がれ、維持されて来たアニミズム的文化と言えよう。一番目に、動機的観点から見た時、日本のビデオゲームは神という超自然的な対象とのコミュニケーションと共存が主なゲームの動機となる。これは、お金、愛、権力、名誉、永遠の命といった一般的な人間の五つの欲望を追求し、成就するのがゲームの主要動機として現われ、他の文化圏のビデオゲームとは異なった次元の観点である。二番目に、空間的観点からよく見ると、日本のビデオゲームは、空間の非連続性を通して、自我とゲームの世界に存在する神との関係性を持続的に維持し、また換気して、ゲームを楽しむようにしている。日本のビデオゲームを楽しむ日本のユーザーにとって、空間的連続性を通したゲームの主動的な展開は、それほど重要ではない。ゲームの参加者は、神という存在と共存するゲームの世界で、完全なる没入による神に対しての忘却よりは、ステージ形式の空間的展開の中で神の存在を持続的に意識できるということが、より大きな楽しみであろう。そして、日本のビデオゲームが持っている複雑で繊細なストーリーラインは、上記のような日本のビデオゲームの空間的展開の中で参加者のゲーム動機をより極大化する効果を与えるのである。終りに、日本のゲームユーザーは、ゲームのストーリーが作ってくれる神との共存的

な期待感と空間の非連続的環境の中で衝突する挑戦的行為を持続するのである。そして、自我を忘れてゲームキャラクターに没入するより、キャラクターは、神に向かって近づきたいという自分に代わる、一つの道具として認識する傾向が強いと考えられる。これは、ゲームに対する技術力と挑戦が、ある程度の水準以上で均衡を保つ状態の時に、無理なくゲームキャラクターに没入し、一体化する欧米の一般的なゲームユーザーの特徴とは異なっているのである。

上記の内容を、すべての日本のビデオゲームや日本のビデオゲームを楽しむ他文化圏のユーザーにまで、一率的に適用して説明するには、確かに限界があるだろう。だが、日本のビデオゲーム固有の特徴に近づく一つの観点として、そして方法論としては十分な学術的な価値があると言えよう。そして、遊びに対する一般的な議論から見れば、遊びというのは確かに人間と人間の関係が基本である。ビデオゲームは、大概一人でするもので、相手と対戦(競争)しているように見えるものの、それは、プログラムが判断して作り出す相対的行為である。そのため、むしろゲームの参加者同士間での疎通(コミュニケーション)と共同作業が可能なMMORPG(Massively Multiplayer Online Role-Playing Game)のようなオンラインゲームが、伝統遊びにより近い形態であると考えられる。しかし、これはあくまでも日本の伝統遊びが持っているアニミズム的特徴が読取れてない上滑りのような視覚でしかない。言い換えれば、日本のゲームユーザーは人間だけでなく、私たちと共存する有形無形すべての対象を、敬畏と疎通の対象として意識することができる文化的背景を持っているのである。それが故に、日本のビデオゲームと日本の伝統遊びの間には、確かに連関性が存在しているし、そういう関係に基づいた特徴を日本のビデオゲームが遊びとして持っている固有の特徴であると拡大して考えるべきであろう。

研究成果の公表について(予定も含む)

口頭発表 (題名・発表者名・会議名・日時・場所等)

論文 (題名・発表者名・論文掲載誌・掲載時期等)

Now, I am going to submit the thesis, which has been written with this research project, to **International Journal of Contents**. Therefore, possibly, it will be published in this year.

Title is “ A Research on the Characteristics of Japan’ s Video Game : With Focus on Their Connectivity to Japan’ s Traditional Play Culture.”

書籍 (題名・著者名・出版社・発行時期等)

Research Summary

A Research on the Characteristics of Japan's Video Games With Focus on Their Connectivity to Japan's Traditional Play Culture

Japanese traditional play, which is based not only on the relationship between humans and other humans but also on the relationships between humans and nature and humans and *kami*, a supernatural being, has a strong tendency to provide the players with momentum and fun. This characteristic and tendency may have come from animism-related factors, which constitute the cultural foundation of Japan's traditional play. In particular, a tendency for *kami* to coexist with Japan's traditional play, typically represented by *matzuri*, is vividly shown, and the players can get momentum for and interest in the activity of playing from other forms of Japanese traditional play, based on these characteristics.

These cultural characteristics of Japan's traditional play cannot be easily found in other cultural areas. While *shinmyungpulee*, which accounts for performance aesthetics, including play, through the relationship between the performers (including the participants) and God, exists in South Korea, which is geographically close to Japan, it does not preach coexistence with God while maintaining the identity of the ego, as in Japan. That is, *shinmyungpulee* materializes another ego through union with God, and it can be said that the characteristics of these differentiated play principles of Japan and South Korea have had an influence, to some extent, on the modern entertainment culture of the two nations. In reality, similar characteristics can be found between Japan's video games and its traditional play culture from the viewpoint of momentum for playing a game, the space viewpoint of the game, and the identities of the game characters. *Similarity* here means the formal and aesthetic factors that coexist between Japan's traditional play and video games. As mentioned earlier, the foundation for these factors' coexistence can be attributed to the animism culture that has been handed down and preserved in the Japanese society through the years. First, from the viewpoint of momentum, Japan's video games employ communication and coexistence with *kami* as a major momentum for the game. This view brings Japan's video games to a level different from that of the video games of other cultural areas, in which the game emerges as a major momentum to crave for and pursue the five general human desires of money, love, power, honor, and eternal life. Second, when Japan's video games are seen from the space viewpoint, they allow the players to enjoy the game while maintaining and continuously reminding them of the relationship between their ego and *kami*, which exists in the game world, through the discontinuity of space. The leading game development style through the space continuity may not be very important to a Japanese player enjoying a Japanese video game. It may bring greater joy to a player to be continuously conscious of the existence of *kami* in the space development, in stage form, rather than oblivion of *kami* through a complete immersion in the game world, where the player exists together with the being of *kami*. Moreover, the complicated and sophisticated storylines of Japan's video games are effective in further maximiz

ing the game momentum for a player in its space development. Finally, a Japanese player goes on with the challenging activities with which the player is faced in a sense of expectation for coexistence with *kami* created by the game's story and discontinuous space environment. In addition, instead of forgetting his ego and getting immersed in the game characters, the player shows a strong tendency to see the characters as instruments that take the place of the player as *kami*. This characteristic is different from that of a typical Western player, who is deeply immersed in the game characters and identifies them with himself in a situation where the game technology and challenge are balanced at a more than certain level.

There must be a limitation to the uniform application of all the above-mentioned contents to all the Japanese video games or players in other cultural areas that are enjoying them, but it can be said that the foregoing viewpoint has an academic value to a large degree, and is a kind of methodology for approaching the unique characteristics of Japanese video games. Further, in the general discussion about the players, play is obviously the relationship between humans and other humans. Although it looks like a player takes on another player even though a video game is usually enjoyed by a single individual, a video game is a relative activity created by its program involving coming up with a judgment. Therefore, online games like MMORPGs (Massively Multiplayer Online Role Playing Games), in which communication and cooperation can be done between a player and another player, can be seen as closer to traditional play. This is a superficial viewpoint, however, that overlooks the animism characteristics possessed by Japan's traditional play. In other words, a Japanese player has a cultural background through which he can perceive all the material and immaterial subjects that coexist with humans as well as humans as a subject of awe and communication. Consequently, it is evident that there is a certain connectivity between Japan's video games and traditional play, and it would be desirable to further see the characteristics of such relationship.

研究成果の公表について(予定も含む) (英文)

口頭発表 (題名・発表者名・会議名・日時・場所等)

論文 (題名・発表者名・論文掲載誌・掲載時期等)

Now, I am going to submit the thesis, which has been written with this research project, to **International Journal of Contents**. Therefore, possibly, it will be published in this year.

Title is “ A Research on the Characteristics of Japan’ s Video Game : With Focus on Their Connectivity to Japan’ s Traditional Play Culture.”

書籍 (題名・著者名・出版社・発行時期等)

以上