

ゲームの何を保存する？

ゲームのアーカイブと芸術の哲学

松永伸司

あいちトリエンナーレ2016レクチャープログラム | 2016.10.15

今日しゃべること

- ビデオゲーム（以下ゲーム）の収集保存で何が問題になるか
- 収集保存がなぜ哲学の問題になるか
- いろいろな芸術形式ごとの収集保存の特殊性をどう考えるか
- 「ゲームを保存する」には何を保存すればいいのか

ゲームの収集保存の試み*

国外

- Strong Museum of Play (US)
- Stanford University Library (US)
- National Videogame Arcade (UK)
- Computerspielemuseum (DE)

国内

- 立命館大学ゲーム研究センター
- 国立国会図書館
- ゲーム保存協会
- 日本ゲーム博物館（犬山）

* 立命館大学ゲーム研究センター「ゲームアーカイブ所蔵館連携に関わる調査事業実施報告書」（2016、<http://mediag.jp/project/project/27-1.html>）を参照。

ゲームの収集保存で問題になること①*

- なぜ保存するのか (why)
- どの作品・資料を保存するのか (what)
- どうやって保存するのか (how)

これらの問題のあいだに別の問題がある (あまり気づかれない)

* たとえば、日本科学未来館企画展「GAME ON」特別フォーラム「どう残すか——技術と体験のアーカイブ」(2016)は2部に分かれており、前半は「ゲームをなぜ残すか」、後半は「どう残すか」についての議論だった。

ゲームの収集保存で問題になること②

- ゲームは重要な文化だから保存する！（why）
- そのためにこれこれの作品・資料を保存する！（what）
- それらの作品・資料をこれこれの方法で保存する！（how）

具体的にどのブツを残せば「これこれの作品・資料を保存した」ことになるのか？

ゲームアーカイブの対象と方法（一例*）

アーカイブの対象

- 動画キャラクターと背景画
- 効果音と背景音楽
- ゲームの展開順序
- コントローラのボタン操作とゲーム画面の関係
- ゲーム全般の操作感覚

アーカイブの方法

- 現物保存
- エミュレータ
- ビデオ映像

* 細井浩一「デジタルゲームのアーカイブについて——国際的な動向とその本質的な課題」（『カレントアウェアネス』304、2010、<http://current.ndl.go.jp/ca1719>）から。

ゲームアーカイブの概念モデル（一例*）

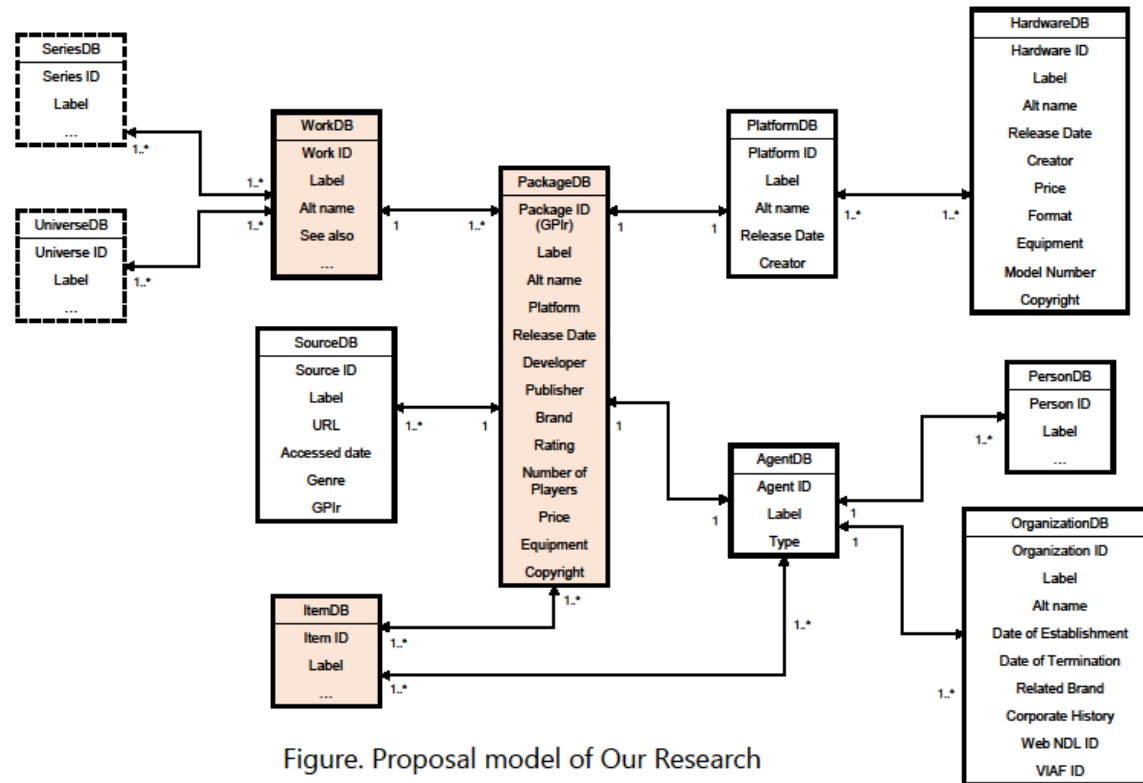


Figure. Proposal model of Our Research

17

* Fukuda K., Inoue A., and Hosoi K., "Proposal and Validation of the Data Model of Video Game Database," *Replaying Japan 2016*, 2016. http://researchmap.jp/?action=cv_download_main&upload_id=114528.

もうちょっと詳しい概念がほしい

- どんなアーカイブであれ、直接に収集保存するのは具体的な物
- 実践指向のモデルだと以下のような問題にぱっと答えづらい

どういう根拠でその物を保存するのか

「作品」とはなんなのか

物と作品の関係はどのようなものなのか

- こうした問題を明確に説明したり考えたりする理論的基盤がほしい

芸術の存在論の観点から

- この種の問題を考えるには、分析美学における芸術の哲学、とりわけ**芸術の存在論**と呼ばれる領域*で使われてきた枠組みが役立つ
- 芸術の存在論の論点**

芸術作品はどのような種類の事物なのか

すべての作品が複数の事例を持つのか、一部の作品だけがそうなのか

個々の作品はどのように個別化されるのか

* ここでの「存在論」(ontology)は分析哲学独特の使い方。ほかの文脈での「存在論」と結びつけないほうがよい。

** P. Livingston, "History of the Ontology of Art," *Stanford Encyclopedia of Philosophy*, 2016.

<http://plato.stanford.edu/entries/art-ontology-history/>.

なぜ作品の保存が哲学の問題になるのか

- 作品の保存をするには、作品の個別化・同一性や、作品と事例の関係を前提にする必要がある
- つまり、以下の問いへの答えを前提にする必要がある

何が**ひとつの作品**なのか

どういう点で同じなら**作品として同じ**なのか

何がその**作品の事例** (instance) なのか

- そして、答えは芸術形式ごとに異なる

具体的に考えてみる

- 文学？ 複数の本が同じ作品に属する？
- 音楽？ 楽譜は作品？ 演奏は作品？ ライブとCDで話がちがう？
- 建築？ 設計図と建物の関係は？
- 版画？ 版と印刷物の関係は？
- 絵画？ 同じようなものを作ると贋作になる？
- 演劇？ 同じ作品の複数の上演？
- 映画？ 映画の上映は演劇の上演とどうちがう？
- ゲーム？？？

よくある区別いろいろ

- 単一事例芸術 vs 複数事例芸術

ひとつの作品に対して、その事例がひとつか複数かの区別

- 一段階芸術 vs 多段階芸術

制作段階がひとつか複数かの区別

- オートグラフィック芸術 vs アロググラフィック芸術

贋作がありえるかどうかの区別

- 上演芸術 vs 非上演芸術

最終的な制作物が出来事か物かの区別（もっと細かい区別は後述）

	絵画	版画	文学	音楽	演劇	建築	映画	ゲーム
First Stage	Singular	Singular	Multiple	Multiple	Multiple	Multiple	Singular	Multiple
	Autographic	Autographic	Allographic	Allographic	Allographic	Allographic	?	?
	not Performing	not Performing	not Performing	not Performing	not Performing	not Performing	not Performing	not Performing
Second Stage		Multiple		Multiple	Multiple	Singular	Multiple	Multiple
		Autographic		Allographic	Allographic	?	?	?
		not Performing		Performing	Performing	not Performing	Performing	Performing

分類の内容は
適当です

上演？再生？プレイ？

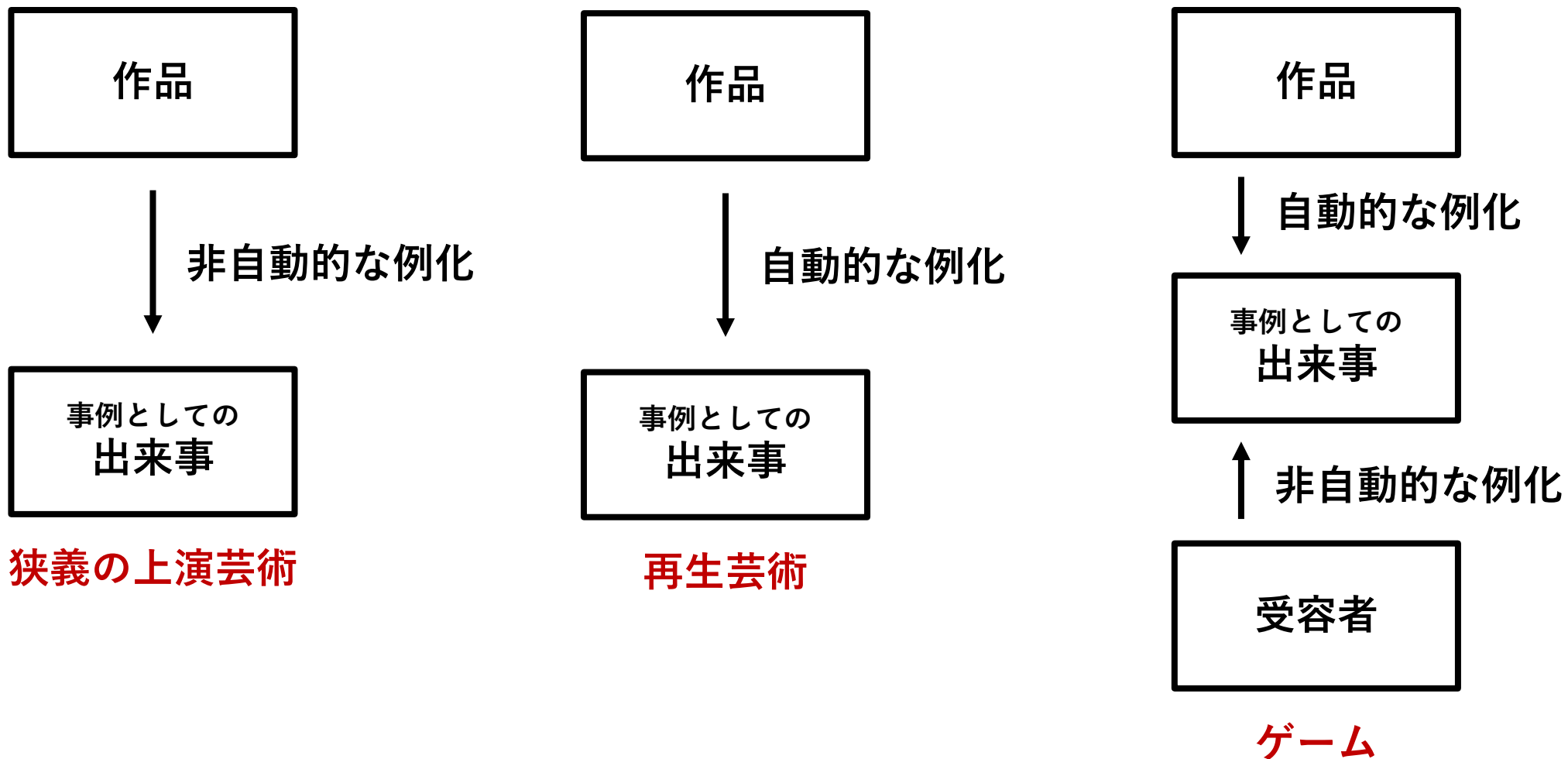
- 「上演芸術」はややあいまいな言い方かもしれない
 - たとえば、映画の上映やCDの再生は「上演」なのか？
- 「出来事芸術」としてまとめた方がより正確
- 狭義の上演芸術（演劇、ライブ音楽など）、再生芸術（映画、CD音楽など）は、出来事芸術の下位分類として考えたほうがよい
 - 上演芸術……作品の事例としての出来事の例化が自動的でないもの
 - 再生芸術……作品の事例としての出来事の例化が自動的なもの
- ゲームのプレイは？

インタラクティブ性

- ビデオゲームは、作品から受容者への内容の提示が機械によって自動的になされる（上演者を必要としない）という点で、映画やCD音楽と同じであり、演劇やライブ音楽と異なる
- しかし、ゲームのプレイは、受容者自身の行為が当の出来事のあり方に関与的であるという点で、つまり、**インタラクティブである**という点で、映画とも演劇ともちがう*

* 実際には、この意味での「インタラクティブ」を正確に定義するにはかなりややこしい操作が必要になる。松永伸司「ビデオゲームにおける意味作用」（東京藝術大学博士論文、2015、sec.5.4）を参照。

出来事芸術のいろいろなパターン



出来事芸術の保存

- 自動性を持つ芸術は、自動化のための機械を物として保存できる
- 上演者とその技術は物として保存できない

なんらかの仕方で残そうとすれば、**記録**（映像、写真、ドキュメント、etc.）というかたちになる

- ゲームは、両方の側面を持つ

芸術の何を残すかの考え方

- 作品の事例と作品の例化に関わる物を収集保存する
- 事例のあり方は芸術形式ごとに異なるので、それにあわせて保存のあり方も変わる
- 一段階かつ単一事例の芸術（たとえば絵画）の場合、何を残すべきかは自明（ただ修復の場面で存在論的な問題にはなる*）
- 出来事芸術の場合、物としての事例の保存だけではなく、出来事としての事例の記録もほしい

* R. De Clercq, "The Metaphysics of Art Restoration," *British Journal of Aesthetics* 53(3): 261–275, 2013.

ゲームの何を残すかの考え方

- ゲームは出来事芸術だが、それ以外にいろいろな特徴も持つ

多段階芸術……プログラム、ハードウェア、実際のゲームプレイなど、多様なレベルで制作物を持つ

インタラクティブ……例化が、作品からの提示の側面と、受容者自身の行為による入力の側面とに分かれる

自動的かつ非自動的な例化……作品からの提示は自動的だが、受容者による入力は非自動的

- 制作物自体に加えて、例化のための機械、入力行為のあり方の記録なども残すことが重要になる

今日しゃべり損ねたこと

- ゲームのジャンルごとに話がだいぶちがったりする
家庭用ゲーム、アーケードゲーム、スマホアプリ、オンラインゲーム、etc.
- ソフトウェアプログラムの存在論的身分をどう考えるか
ソースコードは抽象的存在者？
低水準言語と高水準言語の存在論的な関係は？
プログラムの同一性は仕様書が指定するもの？

今日しゃべったこと

- ゲームの収集保存で何が問題になるか
- 収集保存がなぜ哲学の問題になるか
- いろいろな芸術形式ごとの収集保存の特殊性をどう考えるか
- 「ゲームを保存する」には何を保存すればいいのか