

レベル
階あげ

ゲームとインスタレーションの時空間

駒込倉庫

2019.02.24

ビデオゲームの美学

松永伸司



ビデオゲームは 芸術だ！

ゲーム研究はいま、ここからはじまる。

慶應義塾大学出版会 定価 1,618円(200円＋税)

「ゲーム研究」は、現代の文化批評の重要な一環として、ゲーム研究の重要性を指摘する。本書は、ゲーム研究の重要性を指摘する。本書は、ゲーム研究の重要性を指摘する。

行為のデザイン

『ビデオゲームの美学』

第7章 第3節

行為のデザイン

- 人の行為を特定のあり方にするべく意図された人工物。
- ゲームは行為のデザインの一つ。
- ゲーム以外にも行為のデザインはいろいろある。
{規範、制度、法律、建物、道具、玩具、UI、etc.}

行為のデザインのメカニズム

- 物理的に人の行為をデザインする。たとえば物理的に何かをできなくしたり、できるようにしたりする。
{建物、壁、道具、玩具、etc.}
- 心理的に人の行為をデザインする。たとえばある事態や行動になんらかの社会的な意味合いを持たせる。
{規範、制度、法律、etc.}
- (ざっくり) ボードゲームは心理的なデザイン、ビデオゲームは物理的なデザイン、スポーツは両方。

行為のデザインの3つの側面

1. 人の目的をデザインする。
2. 現実（目的に対する手段）をデザインする。
3. 人の信念（現実に対する理解）をデザインする。

※既存の目的、現実、信念を流用することもできる。

目的のデザイン

何が望ましいか
what is desirable

人は何をすべきか
what you should do

人は何をしたいか
what you want to do

現実のデザイン

何が実際に起きうるか
what is possible

いまどんな状態か
what is actual

何が起きたらどうなるか
if p then q

人が実際に何をできるか
what you can do

信念のデザイン

人は何が事実だと思うか
what you believe that is true

人は自分が何をできると
思うか
what you believe that
you can do

レベルデザイン

- ビデオゲーム制作において、空間設計を通じてプレイヤーの行為をデザインすること。オブジェクトの空間的な配置も含む。（※レベル＝面＝ステージ）
- レベルデザインには、現実のデザイン（物理的な制約の設計）の側面だけでなく、信念のデザイン（プレイヤーに見えるものの設計）という側面もある。