

ビデオゲームの美学

目次

序章 11

- 1 ならではの特徴 12
- 2 問いをはっきりさせる 14
- 3 方法をはっきりさせる 16
- 4 意義をはっきりさせる 18

第1部 芸術としてのビデオゲーム

第一章 ビデオゲームとは何か 25

- 1 定義とは何か 25
- 2 ビデオゲームとビデオゲーム作品 26
- 3 ゲームとして定義する 28
- 4 選言的に定義する 31
- 5 選言的定義を改訂する 34
- 6 ビデオゲームの媒体 36
- 7 「ビデオゲーム」の類義語 38

第二章 ビデオゲームの意味作用 43

- 1 意味作用と行為 43

2	受容とは何か	44
3	作品と適切なカテゴリー	46
4	ビデオゲームと芸術の存在論	48
5	ビデオゲームの受容過程	50
第三章 芸術としてのビデオゲーム		
1	芸術概念の成り立ち	55
2	ビデオゲームは芸術か	56
3	アートワールド	58
4	娯楽と芸術	61
5	ハイブリッドとしてのビデオゲーム	63

第II部 一つの画面と二つの意味

第四章 ビデオゲームの統語論		
1	表象、記号、内容	71
2	記号システム	72
3	統語論と意味論	74
4	ビデオゲームの記号	76
5	記号の素材	79
6	インタラクティブ性とは何か	82
7	「インタラクティブ性」への懐疑	84
8	インタラクティブな芸術の定義	87
9	相互作用の対象	92

第五章 ビデオゲームの意味論 98

1 二種類の意味論 98

2 ビデオゲームの二面性 99

3 量化的ドメイン 103

4 区別の正当化 106

5 内容の名前 109

6 重ね合わせ 111

第六章 虚構世界 116

1 「フィクション」と「物語」 117

2 フィクションの語り方 118

3 虚構世界を表すこと 120

4 虚構世界を作ること 125

5 意図主義と慣習主義 129

6 虚構世界の構成要素 132

7 ビデオゲームフィクションの記号システム 134

8 インタラクティブなフィクション 137

9 行為の結果と行為の動機 140

10 ミミクリ 143

11 フィクションをこえて 147

第七章 ゲームメカニクス 150

1 ルール 150

2 ゲームメカニクスの隠蔽と現実化 158

3	行為のデザイン	162
4	ゲーム行為を定義する	170
5	自己目的的行為	173
6	美的行為	180
7	ゲームメカニクスの構成要素	187
8	ビデオゲームメカニクスの特殊性	197
9	現実か虚構か——ゲームメカニクスの存在論	200
10	制度としてのゲームメカニクス	205
11	ビデオゲームの制度	209
第III部 二つの意味のあいだで遊ぶ		
第八章 二種類の意味論の相互作用		
1	類比的推論	215
2	謎解き	218
3	シミュレーション	220
第九章 ビデオゲームの空間		
1	空間表象の分類論	229
2	統語論的空間	236
3	意味論的空間	240
4	遠近法	242
5	遠近法とゲームメカニクス	246
6	統語論とゲームメカニクス	247

第十章 ビデオゲームの時間 251

1 時間は重なり合う 251

2 時間の三層モデル 255

3 層の対応 257

4 セーブ、スピード、ターンベース 259

第十一章 プレイヤーの虚構的行為 267

1 虚構的行為文のパズル 267

2 経験説 269

3 バーチャル説 270

4 フィクション説 272

5 インタラクティブなフィクション説 274

6 現実説 276

7 指示移行説 278

8 ゲーム行為としての虚構的行為 281

9 プレイヤーは人を殺しているのか 284

第十二章 行為のシミュレーション 287

1 シミュレーションとは何か 287

2 モデル化 289

3 虚構的なシミュレーションは可能か 291

4 ビデオゲームシミュレーションの特徴 294

5 行為のシミュレーションとしてのビデオゲーム 296

6 行為のシミュレーションとインタラクティブなフィクション

7	シミュレーションのリアリズム	302
8	グラフィックとシミュレーション	307

終章　そして遊びの哲学へ
310

1	行為の芸術	310
2	遊びの哲学	312

註
315

あとがき	349
図版出典	22

ルドグラフィ	20
--------	----

文献一覧	11
------	----

索引	1
----	---

凡例

括弧の用法

「」 引用符。

『』 書名・作品名。

〔 〕 引用内での引用者による補足。

〈 〉 文の構造が曖昧な場合に、語句のまとまりを表すために使う。概念や命題の内容を表すために使うこともある。

《 》 必要な場合に、統語論的要素を表すために使う。

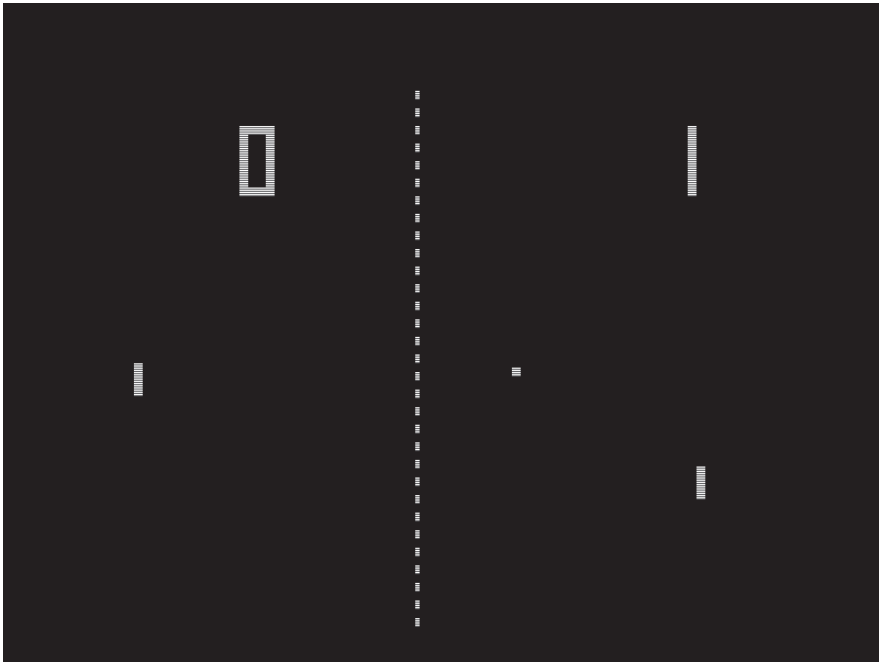
〈 F … 〉 必要な場合に、虚構的内容を表すために使う。

〈 G … 〉 必要な場合に、ゲーム的内容を表すために使う。

外国語文献の引用について

・外国語文献の邦訳を参照・引用する場合、「」内に邦訳のページを示す。

・外国語文献の引用の翻訳は、基本的に引用者による。ただし、引用箇所参照指示に邦訳のページが示されている場合、その邦訳の訳文を部分的または全体的に借用している。



『Pong』 (1972)

序章

一九七二年九月、カリフォルニア州サニーベールの酒場アンディキャップスに、一つの遊戯機械が設置された。この店にはピンボールマシンやジュークボックスがあり、新しい機械はそれらに並ぶかたちで置かれた。この機械は、テレビのようなモニタ画面を見ながら、つまみ式のコントローラを操作して遊ぶというシンプルなものだったが、設置されて間もなく酒場の客を魅了し始めた。この機械は二週間後に故障するが、それは投入されたコインが満杯になったためだったという (Kent 2001, 43-45)。

この有名な伝説がどこまで事実かはともかく、この遊戯機械——『Pong』——が商業的にはじめて成功したビデオゲームであるのはたしかである。それ以来、ビデオゲームは、アンディキャップスの客と同様に人々を魅了してきた。飲食店やゲームセンターに設置されるものであれ、家庭のテレビに接続するものであれ、あるいはポータブルな機器の上で動作するものであれ、多くの人々がビデオゲームをプレイするのに膨大な時間を費やしてきた。ビデオゲームをプレイすることは、現代人の代表的な余暇の活動の一つになっていると断言していいだろう。このことは、ビデオゲームが経済的に重要であることを意味する。しかし、本書の関心は、その消費者人口の多さや産業規模の巨大さにあるわけではない。本書が関心を向けるのは、われわれの社会の文化におけるビデオゲームの重要性である。

ビデオゲームは、その初期においては、子どもの遊び道具か、せいぜいたんなる娯楽²としか見なされていなかった。また、いまでもそのような見方をする人は大勢いるだろう。しかし実際には、いまやビデオゲームは、

制作の観点から言えば芸術的な創造性が、受容の観点から言えば芸術的な感性が発揮される舞台の一つになっている。この意味で、ビデオゲームは、文学、絵画、音楽、彫刻、建築、演劇、ダンス、映画、写真、アニメーション、マンガなどと並んで、芸術形式の一つである³⁾。

本書は、芸術形式の一つとしてのビデオゲームを美学の観点から——より限定すれば、芸術の哲学の観点から——扱うものである。本書の問いを一言でいえば、(ビデオゲームはどのような独特の特徴を持った芸術形式なのか)ということになるだろう。以下、序章では、この問いをより具体的に説明し、本書の全体を通して何が問題にされるのかを明確にする。そのうえで、本書の研究がどんな意義と使い道を持つのかを示したい。本書の位置づけや方法論に関心がなければ、昔のゲームブックのようにページを飛ばして第一章から読み始めてもらってもかまわない。

1 ならではの特徴

それぞれの芸術形式には、できることとできないこと、あるいは得意なことと不得意なことがある。言い換えれば、その芸術形式ならではの特徴がある。たとえば映画は、キャラクターの外見的な身体の動きを表すのは得意だが、内面的な心の動きを表すのはあまり得意ではない。逆に小説は、外見よりも内面を表すのに適している。音楽やダンスは、小説やマンガにくらべれば、(悲しさ)や(愉快さ)のような感情的な性質の表出に向いていると言えるかもしれない。一方でそれらは、明確な筋書きを持った物語の表現には明らかに向いていない。こうした個々の芸術形式がそれぞれに持つ独特の特徴を、便宜的に「ナラデハ特徴」と呼んでおこう。自然に考えれば、ビデオゲームにもナラデハ特徴があるはずだ。それを明らかにすることが本書の大きな目標である。

個々の芸術形式にはそれ特有の特徴があるという考えは、古今の芸術理論や芸術批評のうちに見いだせる。そして、そうした特徴を指すのに、「媒体固有性」(medium specificity)という用語がしばしば使われてきた⁴⁾。本書

における「ナラデハ特徴」を「媒体固有性」と言い換えても実質的には問題ないのだが、この用語を避けるのはいくつか理由がある。

第一に、媒体固有性の議論は、「媒体」という語で、ある芸術形式を特徴づける物理的、な媒体を指す傾向にある。物理的媒体には、作品を形作る物質的な素材（たとえば絵の具やセルロイドフィルム）と、それを操作するための物理的な道具（たとえば絵筆やカメラ）が含まれる（Carroll 2008, 35）。しかし、一つの芸術形式を特徴づけるのは、そうした物理的媒体だけではない。作品のどの側面に注目すべきか、それをどのような規則のもとに読むべきかといった慣習的な事柄もまた、ある芸術形式を特徴づけるものである（Gaut 2010, 288-289）。たとえば、小説とマンガは、ペンとインクによって書かれ、最終的に紙冊子の印刷物のかたちで鑑賞されるという意味で、物理的媒体の点ではほとんどちがいが無い。あるいは、PCやスマートフォンでなんでも鑑賞する現代のわれわれにとっては、映画もマンガも小説も音楽も、すべて物理的に見ればデジタルデータを保持・処理・出力するコンピュータハードウェアである。それらを異なる芸術形式にしているのは、それぞれの物理的媒体のちがいであり、それぞれをどのようなものとして鑑賞することになっているかという慣習のちがいである。

第二に、媒体固有性の議論は、媒体固有性を作品の評価基準の一つとして持ち出す傾向にある（Carroll 2008, ch. 2; Gaut 2010, ch. 7）。その手の議論の基本的な発想は、〈それが属する芸術形式に固有の特徴を活かした作品は、そうでない作品よりも芸術的に良い〉というものだ。あるいは、さらに進んで、〈それが属する芸術形式に固有の特徴以外の、特徴を持つ作品は、そうでない作品よりも芸術的に良くない〉という主張もしばしばなされる。しかし、本書の目標は、ビデオゲームならではの特徴を明らかにすることであって、そうした特徴を持つビデオゲーム作品がより良いとか、ビデオゲーム作品はビデオゲームに固有の特徴だけを持つべきだといった規範的な主張をすることではない。

第三に、媒体固有性の議論は、当の芸術形式に、しかない、要素を媒体固有性として挙げる傾向にある。言い換えれば、ほかの芸術形式と共有する要素は、媒体固有性から除外される傾向にある。たとえば、〈三次元空間の表

象は絵画の媒体固有性ではない、なぜならそれは彫刻にも見られるからだ」といったたぐいの議論がある (Greenberg 1960/1993, 86)。本書は、ビデオゲームにしかない要素を重点的に扱うことになるが、ほかの芸術形式にも見られる要素をビデオゲームのナラデハ特徴から除外することはない。たとえば、フィクションや物語はビデオゲームだけでなく映画や小説やマンガにも見られる要素だが、それらもまたビデオゲームに独特のあり方をしているかぎり、ビデオゲームのナラデハ特徴である。

このように「媒体固有性」という用語は、物理的側面の強調や規範的な主張、あるいは観点の不当な限定を伴う傾向にある。こうした含みを避けるために、本書では、ある芸術形式ならではの特徴を指すのに「ナラデハ特徴」という用語を使う。

2 問いをはつきりさせる

ナラデハ特徴を特定することは簡単ではない。ある芸術形式に属する作品が一般に持つ特徴のすべてが、その芸術形式のナラデハ特徴になるわけではない。とはいえ、ひとまず、ナラデハ特徴は当の芸術形式に属する作品が一般に持つ特徴のうちの重要な特徴だけだと言うことはできるだろう。たとえば、絵画作品は一般によく燃えるだろうが、可燃性は明らかに絵画のナラデハ特徴ではない。燃えるか燃えないか、あるいはどのように燃えるかは、おそらくほとんどの絵画作品にとって重要な特徴ではないからだ。しかし、ここでの「重要」とはどういうことなのか。

ある芸術作品の重要な特徴は、さしあたり、その作品の評価に関わる特徴——つまり評価項目——だと言ってよい。たとえば、絵画作品を評価するとき、ふつう、画表面上の形・色・マチエールの配置、描かれた主題、それを描く様式、主題に込められた図像学的な内容や象徴的な意味などが評価項目になる。場合によっては、誰が制作したか、いつどこで制作されたか、誰が注文したか、といった歴史的な要素もその作品の評価に関わってく

るかもしれない。音楽作品の場合は、また別の側面が評価項目になる。音楽作品の評価に関わる特徴は、たとえば、メロディ、和声、リズム、音色などである。もちろん、作品が持つどの特徴がその評価に関わるかは個々の作品ごとに異なりうるが、一つの芸術形式に属する作品のあいだにはおおよそ共通の評価項目がある。あるいは、次のように言うほうがより適切かもしれない。われわれは、おおよそ共通の評価項目を持つ作品群を同じ芸術形式に属するものと見なす、と。

とはいえ、「評価に関わる特徴」という言い方は言葉足らずである。実際には、文脈次第でほとんど任意の特徴が作品の評価項目になりえるからだ。たとえば、美術館に立てこもったテロリストは、燃料やバリエードの材料としてどれだけ優れているかという観点から絵画作品を評価するかもしれない。その文脈では、作品の可燃性や頑丈さや大きさが重要な評価項目になり、画表面上の色と形の配置や描写内容はどうでもよくなるだろう。もちろん、本書が問題にしたいのは、この手の文脈において評価される特徴ではなく、作品を鑑賞する文脈において評価される特徴である。正確には、次のように言ったほうがよい。本書が問題にする芸術作品の重要な特徴とは、それが芸術作品として評価される際にその評価に関わる特徴である。そして、ある芸術形式のナラデハ特徴とは、それに属する作品が、当の芸術形式の作品として、評価される際にふつう評価項目になる特徴である。

先に述べたように、本書の大きな目標は、ビデオゲームのナラデハ特徴を明らかにすることにある。ここまでの議論を踏まえて、この目標は次のように定式化できる。本書の大きな目標は、(ビデオゲーム作品がビデオゲームという芸術形式に属する芸術作品として評価される際にふつう評価項目になる特徴を明らかにすること)である。

この目標への疑問がいくつかあるかもしれない。第一に、「芸術作品として評価する」とはどういうことなのか。たとえば、燃料やバリエードの材料としての評価が芸術作品としての評価と言えないのはなぜなのか。第二に、ある作品は、どれか一つの決まった芸術形式に属すると言えるのか。たとえば、『Grand Theft Auto V』はビデオゲームとしてだけでなく、CG映画としても評価できるのではないか。だとすれば、『GTA V』が持つ特

徴のうちのごとまでがビデオゲームのナラデハ特徴であり、どこからが映画のナラデハ特徴であるかは、まったく不確定になってしまうのではないか。第三に、ビデオゲームはそもそも芸術なのか。芸術であるかないかの基準は何か。あるいは、ビデオゲームを芸術として扱うことに何か意義や意図はあるのか。

これらはいずれも美学の問題である。本書が芸術の哲学を名乗るかぎりは、以上の疑問に答えなければならぬ。とはいえ、これらの問題は、第二章と第三章に先送りすることにしよう。さしあたりこの序章では、より根本的な次の疑問に答えておきたい。ビデオゲームのナラデハ特徴を明らかにするという研究にはそもそも意義があるのか、あるとすればどんな意義なのか、という疑問である。これに対する答えは、「明らかにする」ということの中身に完全に依存する。それゆえ、まず「明らかにする」を明らかにしよう。

3 方法をはつきりさせる

「ビデオゲームのナラデハ特徴を明らかにする」における「明らかにする」が意味しているのは、簡単に言えば「理論的に記述すること」、より正確に言えば「理論的枠組み——明確に定義された概念群——を使って、一般性を持ったかたちで記述すること」である。もちろん、ビデオゲームのナラデハ特徴を記述するための理論的枠組みは、最初から与えられているわけではない。それゆえ、本書でなされる作業には、この理論的枠組みを作り上げることも含まれている。理論的枠組みを提示したうえで、それをビデオゲームに特有のいろいろな具体的なケースに適用し、それを通してビデオゲームならではの特徴を一般的に記述すること。これが、本書でなされることのほとんどすべてだと考えてよい。

理論は気の向くままに作ってよいものではない。本書で提示される理論は、次の二つの基準を満たすべく作られている。第一に、説明力を持つこと。これは、ビデオゲームに特有の現象やそれに対するわれわれの直観をどれだけ十分かつ整合的に説明できているかという基準である。第二に、体系的性を持つこと。これは、概念の定義

がどれだけ基礎的で一般的なものか——空間的な比喻を使えば、どれだけ深くて広いものであるか——、そして、確立された既存の理論とどれだけ接続できているかという基準である。

おおまかに言えば、本書の第Ⅱ部が理論の提示パートであり、第Ⅲ部が理論の適用パートである。しかし、実際のところ、理論の提示と適用は、それほど明確に区別できるものではない。理論は具体的なケースを記述するために作られるものだ。一方で、適切な理論を作るには、まず具体的なケースを観察して、そこから一般的な概念を引き出さなければならない。理論の提示と適用は、いわば循環関係にある。比喻として、パン切りナイフを作ることを考えよう。ナイフのデザインがまだ確立していない段階では、試しにナイフを作ってから実際にパンを切ってみて切れ味を確認するという作業を繰り返す必要がある。第Ⅱ部と第Ⅲ部のちがいは、ナイフを作ることに注意を向けるか、パンを切ることに注意を向けるかという焦点のちがいである。

焦点のちがいは、具体例——個々のビデオゲーム作品、ゲームジャンル、ビデオゲームに関わる独特の現象など——の選び方にも影響する。理論の提示パートでは、先行研究で使われている事例や古典的な事例を選んでいる。古典的な事例とは、広く知られている、よりオリジナルである（時代的により古い）、範例的である、といった特徴を持つ事例のことだ。一方、理論の適用パートでは、より特殊な問題を的確に示す作品やジャンルを選んでいる。もちろん、著者の好みや知識の偏りが少なからず反映されている箇所もあるだろう。いずれにせよ、ここであらかじめ断っておきたいのは、本書に登場する具体例は、理論的枠組みによって記述されるもの、その枠組みの説明力を確かめるもの、その枠組みを例示するもの、という複数の役割を担っているということである。それゆえ、個々の作品の扱いが雑に見える箇所があったとしても（実際その手の箇所は本書に少なからずあるだろう）、そこでの目的が具体例の記述ではなく理論の例示や切れ味の確認であるかぎりには、その「雑さ」は大目に見ていただきたい。本書は作品論ではないのだ。

本書が取り上げる具体例には、一つだけ大きな制限がある。本書は、複数人によるプレイが重要な仕方に関わる事例については、原則的に一切扱わない。たとえば、対戦プレイ、協力プレイ、マルチプレイヤーオンライン

ゲームなどに特殊な事柄は扱わない。つまり本書は、基本的にシングルプレイに射程を限定している。マルチプレイによって成立するプレイヤー間の関係——ある種の社会的関係——は、ビデオゲーム文化における諸現象のなかでもとりわけ興味深いものだろう。それゆえ、この側面を扱わないという点で、本書は決定的に不十分なものである。とはいえ、本書の理論的枠組みは、マルチプレイを論じる際にも十分有用であるよう意図されている。シングルプレイの理論は、マルチプレイの理論にとって不十分なものはあるだろうが、その基礎を提供するものにはなるだろう。

本書には、対象の点だけではなく、方法の点でも制限がある。本書では、ビデオゲームにまつわる諸現象に関する直観的な理解を筆者と読者がすでに共有していることを議論の前提とする。言い換えれば、ビデオゲーム文化に参加している人であれば誰もがうすうす（場合によってははっきりと）気づいているであろう事柄が存在することについては、本書はほとんどいかなる論証も示さない。本書の仕事は、その共有された直観——ゲーム者にとっては、ある意味であたりまえのこと——を例示したうえで、それに概念的な定式化を与えることである。その直観が実際にどの程度共有されているかを実証したり、誰も知らなかった新たな事実を発見したりすることは、本書の仕事ではない。

本書は、ビデオゲーム文化をその内側から眺めるものだ。その意味で、本書のアプローチは社会科学的なものではない。われわれがすでになじんでいる実践を内側から概念的に明確化し、場合によっては、その明確化の結果として生じる概念的な諸問題を明示し、（うまくいけば）それを解決すること。こうした営みを「哲学」と呼ぶなら、本書がとるアプローチはまぎれもなく哲学的なものである。

4 意義をはっきりさせる

さて、ビデオゲームならではの特徴を哲学的なアプローチで研究することにはどんな意義があるのか。それは

何かの役に立つのか。これに答えるまえに、まずビデオゲームを研究すること自体にどんな意義があるのかについてわたしの見解を示しておきたい。ビデオゲームをプレイすることが先進諸国における現代文化の中心的な現象の一つである以上、それを研究する意義は自明であるように思われるが、ここではそれに加えてビデオゲーム研究に関して特筆すべき点を二つ指摘しておこう。

第一に、ビデオゲームは、現代のテクノロジ、とりわけコンピュータテクノロジーが人間の認知的活動に及ぼす影響を及ぼすかという点で、興味深い側面を持っている。コンピュータシミュレーションやバーチャルリアリティ、あるいは3Dコンピュータグラフィクスといった技術は、(少なくとも商業的な観点から言えば)ビデオゲームを主要な適用先にしており、また同時にビデオゲーム文化がそうした技術の発展と普及をうながしてきた側面もある。実際、一九七〇年代後半から一九八〇年代にかけてのパーソナルコンピュータの普及の背後には、確実にビデオゲーム文化の存在がある。また、現代のOSのグラフィカルユーザーインターフェイス(GUI)やモバイル機器のユーザーインターフェイスは、少なくとも部分的にビデオゲームのユーザーインターフェイス(コントローラやGUI)のデザインにおいて培われた技法や様式や慣習を受け継いでいるだろう。それゆえ、ビデオゲームを研究することは、コンピュータテクノロジーを使用する現代のわれわれの知覚や認知や行為の体制がどのようなものであるか、またそれがコンピュータテクノロジーによってどのように影響を受けてきたかを明らかにすることに大きく寄与する。^⑥

第二に、ビデオゲームは、現代における制度^①化された遊び^②——つまりゲーム^③——の中心の一つであると同時に、遊びのあり方を劇的に変革したものである。ヨハン・ホイジンガ(Huizinga 1949)が強調するように、遊びが人間の根源的な営為の一つであるならば、その現代的なあらわれであるビデオゲームを研究することは、人間本性の研究におのずと接続する。この観点から見れば、現代の遊びがコンピュータテクノロジーと結びつくことで大きく発展したという事実はきわめて重要だろう。この事実は、遊びやゲームの本性についての手がかりを与えるように思われるからである。この点でもまた、ビデオゲーム研究は、コンピュータテクノロジーと人間の関係

を明らかにすることに寄与する。

このように、ビデオゲーム研究一般の意義は明らかであるように思われる。では、ビデオゲームの哲学的研究としての本書は、そのなかでどのように位置づけられるのか。アカデミック内部での本書の位置づけは、比較的はつきりしている。まず、ビデオゲーム研究の全体からすれば、本書はビデオゲームの特徴を一般的に記述するための道具立てを提供する理論研究として位置づけられる。実証的な研究であれ、実践的な研究であれ、その基礎として十分な説明力と体系性を持った理論が求められる^⑤。実際、本書の理論は、個々のビデオゲーム作品やゲームジャンルごとの特徴を記述したり、それら同士の比較をする際に有用だろう。それゆえ、本書は、たとえば個々の作品の歴史的な位置づけやジャンルの展開といったトピックを扱うゲーム史研究にとつて基礎的なツールを与えるものとなる^⑥。次に、美学・芸術の哲学の全体からすれば、本書は、ビデオゲームという新興の芸術形式の特徴を明らかにする個別芸術学的な研究として位置づけられる。本書は、ビデオゲームそれ自体についての研究であると同時に、ビデオゲームを含む上位の芸術種（たとえば、コンピュータを使った芸術形式やインタラクティブな芸術形式）の特徴を論じる研究であり、さらにはビデオゲームとその他の芸術形式の比較論でもある。一方、アカデミックの外部に対してはどうなのか。本書は、ビデオゲーム文化の受け手と作り手にとつてどんな意義を持つのか。これは実際に本書を読んで判断してもらったほうが早いように思うが、少なくとも次の二点は言えると思われる。

第一に、本書を通して、ビデオゲーム作品を受容する実践についての理解と反省を深めることができるだろう。本書の理論的枠組みは、プレイヤーが経験するものとしてのビデオゲーム作品の構造を分析したり、ビデオゲーム作品の評価項目を記述したりするための道具立てを与える。その枠組みは、当然ながらプレイヤーが自分自身の経験を反省的に理解するのに役立つ。また、プレイヤーが批評——理由にもとづいた価値づけ^⑩——をする際には、その考えの整理や表現の正確さに寄与するだろう。概念は、考えるための、そして考えを言葉にするための道具なのだ。

第二に、本書が提示する理論は、ビデオゲーム作品を制作する実践においても十分に役立ちうる。ビデオゲーム開発——とくに狭義のゲームデザイン——においてもまた、考えの整理や表現の正確さは重要だからである。概念を明確にすることの重要さは、複数人のチームで作品が制作される場合には、とりわけ顕著になるかもしれない。複数人による制作では、意思疎通のために言葉づかいを確認する作業がほとんど必然的に伴うだろうから。そういうわけで、ビデオゲーム作品の構造についてのコミュニケーションを正確におこなうための概念群は、ビデオゲーム制作の実践にとっても有用である。

もちろん、本書はこうした実践的な有用性を第一に目指して書かれたものではない。本書は、基本的に哲学の本であり、哲学的に考える人に向けて書かれた本である。哲学における典型的な問いのかたちは、日常的な事柄について「……とは何か」と問うものだ。本書もまた、そうした由緒ある悪癖を引き継いでいる。ビデオゲームとは何か。芸術とは何か。フィクションとは何か。インタラクティブとは何か。シミュレーションとは何か。遊びとは何か——。本書は、何よりもまず、こうした問いが気になる人に向けて書かれている。