

# IMI講義 『ゲームスフィア』ゲームの世界を理解するために

講師 マルチメディア研究者・IMI講座ディレクター 野々村文宏氏

1998年 7月25日に、大阪南港のWTCビル21FにあるIMI（インターメディアウム研究所）に於いて、GAPでお世話になって

いる野々村先生の講義を聞いてきましたので、簡単に報告いたします。

野々村文宏氏はモダンアートから建築、コンピュータ文化など様々な分野に精通しておられ、ゲームに限れば、82年にアスキー出版（当時）が発行した雑誌、アスキー別冊「ログイン」編集部スタッフとしてゲーム黎明期から携わっていた方です。

この定義は70年に発表されたものなのですが、今でも当てはまることが多いので、遊びを本質的に説明するとこれらの要素が入ってくるのが分かると思います。

今回の講義のタイトルは「ゲームスフィア」ゲームの世界を理解するために」で、「ゲーム」「遊び」を社会学・コンピュータサイエンス双方の観点で概観されました。

ミニクリは子供がよくやる、「こっこ遊び」、アゴンはスポーツにおける勝敗、アレアは双六などの偶然性と戦略性を合わせたもの、イリンクスはジェットコースターやプランコ遊びが例として上げられていました。

ちなみに「ゲームスフィア」という耳慣れない言葉は造語で、ゲーム的な価値観を受容する社会という意味です。

「遊び」「ゲーム」は非生産的な活動とみなされがちですが、現在を見てみると、「デリバティブ」といわれるような金融派生商品は非線形数学の応用による取引であり、それは多分に遊べる要素が採り入れられている訳で、単に生産/非生産という言葉では世の中の価値は語れなくなっている、というテーゼでもあります。

また、ここでいう「ゲーム」とはコンピュータを用いたゲームだけでなく、広くゲーム性を持った活動全てを指しています。

コンピュータサイエンスからのアプローチとしてはハード＝ラインゴールド、「思考のための道具」が上げられていました。

社会学からのアプローチとしてロジェ・カイヨワ「遊びと人間」を題材として取り上げ、遊びにおける

周知のようにコンピュータは最初、ロケットの弾道計算をするために

開発されたものですが、年月を経てそれはコンピュータゲームやインターネット、マルチメディアなど生活を豊かにしてくれるもの、仕事をより快適にすすめる道具としても使われるようになってきました。

のゲームの会社には、哲学的発想が必要なんだろうな」と感じました。また、講義中も触れられていたが、我々は北半球に住んでいて、人類の作り出した楽園を享受していませんが、南半球では未だ壮絶な生存競争が繰り広げられているわけで、その矛盾と問題点を次世代の人材が解決してくれるであろうと、祈りながら、キーボードを叩くのを止めたいと思います。

講義では現在のコンピュータアーキテクチャの基礎であるノイマン型コンピュータの概説や、60年代からのいわゆるライフゲームに言及し、人工生命とはどのようなものか、コンピュータ（機械）は人間の代行を出来るのか、考えることが出来るのかについて触れられました。

人工生命を例に取ると、現在、混同されがちなのは

- ・ 自己複製的
- ・ 見た目が生物らしいこと

の二つで、ここでいう人工生命は当然、前者であり、さらには物事を考え、判断し、行動するエージェントが志向されるものということですが。

講義を聴いてのベタな感想は、技術的な制約がほとんど取り払われた今では、遊びの本質をついたゲームを生み出さないと、ユーザーもクリエイターも納得しないので、これから

講義を聴いてのベタな感想は、

技術的な制約がほとんど取り払われた

今では、遊びの本質をついたゲームを生み出さないと、ユーザーもクリエイターも納得しないので、これから

講義を聴いてのベタな感想は、



TEXT  
まさゆう

講義中の文献

・ ハワード・ラインゴールド (1987) 「思考のための道具」 パーソナルメディア  
SBN-4893620355

・ ロジェ・カイヨワ (1990) 「遊びと人間」 講談社学術文庫  
SBN-4061589202