

推論するプレイヤーたち

アナログゲームとデジタルゲームにおける解釈実践の比較

平田 清音

立命館大学 先端総合学術研究科

gr0583vs@ed.ritsumei.ac.jp

概要：本発表は、「考察」が文学的な作品解釈とゲーム的な攻略・推論を横断する文化実践として成立している点に着目する。これにより、「考察」どのような文化実践であるのか、また、「考察」の対象はどこへ向けられているかを明らかにする。

現代のウェブ空間において、「考察」と呼ばれる受容者によって作品を論じる言説空間がある。「考察」はウェブ空間を中心に発展した、断片化された情報から全体像を再構築しようとする推論実践であり、不完全情報ゲーム的な性質を持つ。また、その対象となる作品はアニメや漫画、ゲームやテレビドラマといった大衆文化全般でみられる。現代ゲーム文化における「考察」は大きく分けて3つの側面が指摘できる。一つはソウルライクなゲームにおけるlore考察などゲーム内の世界設定やキャラクター同士の関係性、時系列の整理などビデオゲームのフィクションの掘り下げを目的とした物語推論の側面(茅野, 2020)で、文学的な作品読解に近い性質を持つ。二つ目はARG(Alternate Reality Game)や隠された伏線、イースターエッグなど作者の意図を推論する側面(神山, 2026)であり、三宅(2025)が「作者の意図を当てるゲーム」であると指摘している。三つ目はキャラクターの性能の考察やメタ分析、最適構成の検討といったシステムを解釈する側面であり、ルールの読解に焦点が当てられている。しかし従来のゲーム研究やファンダム研究では、「考察」は作品解釈、攻略、推論をそれぞれ単独で論じる研究はあるものの、異なる実践の総称として十分整理されてこなかった。

このような問題点を踏まえ、本発表では「考察」の対象となるアナログゲームをビデオゲームも含めて比較し、質的な分析を行う。アナログゲームからはTRPG・人狼ゲーム・マードゥーミステリーなどを取り上げ、ビデオゲームからはlore考察やキャラクター性能分析を取り上げ、「考察」の対象を比較軸とする。

これにより、「考察」は文学における「解釈」とゲームにおける「攻略」および「推論」の双方を対象としている、不完全な情報環境における推論実践であるという仮説を提示する。また、ビデオゲームにおいて「考察」と呼ばれる概念は物語読解、攻略、謎解きという要素を併せ持っていることと、ビデオゲームと比べてアナログゲームでは「考察」される対象が「他者」へ向きやすい点が指摘できる。

キーワード：ゲーム研究、考察文化、推論実践、不完全情報ゲーム、解釈/攻略

近年のゲーム文化では、「考察」という語が広く用いられている。この語は、例えばビデオゲーム内の明示されていない情報について、ファンが自ら手がかりを集めて推論したものである。この推論は、X 上の140字以内に収まるような短いものから、note などである程度の長さで形式に則ったアカデミアに近いものまで幅広い形が見られる。また、特筆すべき点として「考察」という用語が、物語解釈、謎解き、システム分析を一語で横断していることも挙げられる。本発表は、「考察」が文学的な作品解釈とゲーム的な攻略・推論を横断する文化実践として成立している点に着目する。これにより、「考察」どのような文化実践であるのか、また、「考察」の対象はどこへ向けられているかを明らかにする。

ビデオゲームにおける物語における研究は、小説や映画と同様の手法を用いて新たな表現メディアという位置づけ (Murray, 1998=2000; Aarseth, 1997) から、ゲームのルールなどの遊び的な側面とゲーム内で表現される虚構世界や物語の共存した独自のメディアとして論じられるようになった (Juul, 2011=2016; 松永, 2018; Forbeck, 2011; Sorvo, 2017)。また、「考察」について、三宅香帆と茅野は異なる面を論じている (三宅, 2025; 茅野, 2020)。作品内の空所を作品内の情報で補うという点で両社は一致するが、作者との意図当てゲームとして論じた三宅と調査と思考のプロセスが重要視される批評的解釈として論じた茅野とで異なる実践が指摘されている。ファン研究の文脈において「考察」と類似するファンの行動として、Henry Jenkins はファンが様々なメディアに赴き、複数のメディアによって一つの巨大な世界観を構築するトランスメディア・ストーリーテリングを論じている (Jenkins, 2006) が、「考察」は単一のメディア作品内で完結する点異なる。

本発表はまず「考察」という用語を、「考察」する対象とプレイヤーが抱く関心の対象から整理し、3 類型を提示する。次に、競争型ボードゲーム、人狼ゲーム、マードーミステリー、TRPG の 4 種類のアナログゲームにおける「考察」の対象を検討する。各アナログゲームは、遊び方やルールというメカニクスの側面と各ゲームが内包する物語であるメタファーの側面から分析する。結論部分では、「考察」が不完全情報環境における推論実践であること、ビデオゲーム文化において「考察」という語の用法が拡張されたこと、およびアナログゲームを対象にした「考察」の特徴を示す。

分析の結果、競争型ボードゲームから人狼ゲーム、マードーミステリー、TRPG になるにつれて、それぞれのゲームにおける遊びに対して物語が不可分になることが明らかになった。これにより、「考察」は文学における「解釈」とゲームにおける「攻略」および「推論」の双方を対象としている、不完全な情報環境における推論実践であるという仮説を提示する。また、ビデオゲームにおいて「考察」はゲームプレイを中断して行われ、物語読解、攻略、謎解きという要素を併せ持っているが、ビデオゲームと比べてアナログゲームではゲームプレイと「考察」は同時に発生し、「考察」される対象が「他者」へ向きやすい点が指摘できる。

参考文献

- [1] Aarseth, Espen J, 1997, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: JHU Press.
- [2] 東浩紀, 2001, 『動物化するポストモダン オタクから見た日本社会』講談社.
- [3] 茅野. 「ゲーム考察を考察する - ゲーム考察入門書」, 世界観警察, 2020 年 4 月 22 日. <https://sylphes.hatenablog.com/entry/2020/04/22/121556>.
- [4] Jenkins, Henry, 2006, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.
- [5] Forbeck, Matt, 2011, “Metaphor vs. Mechanics: Don’t Fight the Fusion”, *The Kobold Guide to Board Game Design*, Kirkland, WA: Open Design LLC.
- [6] Juul, Jesper, 2011, *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, The MIT Press. (=松永伸司訳, 2016, 『ハーリアル: 虚実のあいだのビデオゲーム』合同会社ニューゲームズオーダー.)
- [7] 神山六人. 「考察と攻略の交錯(仮)② | 神山六人」, note, 2026 年 2 月 16 日. https://note.com/photo_1236/n/n518fc41ace9c.
- [8] 松永伸司, 2018, 『ビデオゲームの美学』慶應義塾大学出版会.

- [9] 三宅香帆, 2025, 『考察する若者たち』 PHP 研究所.
- [10] Murray, Janet H, 1998, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, The MIT Press. (= 有馬哲夫訳, 2000, 『デジタル・ストーリーテリング: 電脳空間におけるナラティブの未来形』国文社.)
- [11] Sorvo, Roope, 2017, “WORLDBUILDING IN GAMES: Creating a Functioning World For a Role-Playing Game”, Bachelor of Culture and Arts, South-Eastern Finland University.