

## 第2回アナログゲーム研究会

2026年9月26日

於大阪商業大学 ネットワークレクチャールーム

13:00～13:10 開会・研究会の趣旨説明

13:10～14:00 高橋 浩徳(大阪商業大学 アミューズメント産業研究所)  
「江戸時代の化物絵に見えるゲーム」

14:10～15:00 山崎 有生(奈良文化財研究所 文化遺産部)  
「近世建築の彫刻にみる遊戯 一日光東照宮と歆喜院聖天堂を事例として」

15:10～16:00 高野 保男(大阪公立大学 人文学学際研究センター)  
「哲学者は(どのような)ゲームのプレイヤーなのか」

16:10～17:00 間宮 琴子(立命館大学 先端総合学術研究科)  
「アナログなプレイ実践としての雑誌購読:乙女ゲームを事例として」

17:00～ 閉会・懇親会

世話人

松元一織(大阪商業大学アミューズメント産業研究所)

椎名祐輝(弘前学院大学)

梶浦大起(大阪商業大学)

## 江戸時代の化物絵に見えるゲーム

高橋 浩徳\*

\*大阪商業大学アミューズメント産業研究所

\* rp9h-tkhs@asahi-net.or.jp

**概要：**化物・妖怪といった異形の存在は多くの民族に見られ、日本でも神話の時代のヤマタノオロチ、平安時代の酒吞童子や鶴、鎌倉時代の土蜘蛛、その他、鬼や河童など枚挙にいとまがない。昨今でも漫画・アニメを中心に数多くの妖怪ものが作られ続けている。

江戸時代には印刷技術が高度化し、浮世絵や洒落本など数多くの作品が作られたが、化物・妖怪の画像資料が見られる。一方、ゲームはそれほど庶民の日常で数多く行われたとは限らないが、あまり表面化しなかっただけで幅広く存在していたと考えられる。

本報告では数多くの化物・妖怪絵の中からゲームが登場するものを浮世絵、絵巻物、絵双六、尽くし絵、書籍の媒体別に紹介する。浮世絵は江戸時代の一大娯楽芸術で、役者などの人物、風景などを中心に数多く作られた。絵巻物は紙を横長につないだもので、通常は丸めた状態で保管し、端から広げてみる。物語や説話などを時間の経過を表しながら描くことが多い。絵双六はサイコロを振って駒をスタートからゴールまで進める盤上遊戯である。室町時代に中国大陸から伝来した浄土双六が元と考えられ、当初は仏教の教えを広めるための浄土双六など教育的なものであったが江戸時代に入って印刷技術が高まったことで、多様な題材のゲームが作られた。尽くし絵は多くのマス目を持つ一枚物の玩具で、人物・鳥獣・道具などひとつのジャンルのものを多数描いており、教育的な意味合いもあったと考えられる。書籍も文章を中心とした読本、絵を中心とした草草紙など数多く出版された。

今回の報告では妖怪・化物を題材としたものの中からゲームが登場するものを紹介する。

キーワード：化物・妖怪絵

### 1. はじめに

多くの民族に妖怪や化物といった異形の存在が伝えられている。日本でも古い時代から数多くの妖怪・化物が説話や絵画などに現れている。江戸時代には浮世絵技法の発達や庶民向けの娯楽書籍が刊行されたが、妖怪や化物を題材としたものも少なくない。その中からゲームが描かれているものを紹介する。

### 2. 浮世絵



図1 国芳『源頼光公館土蜘蛛作妖怪図』



図2 国芳「坂田公時、碓氷貞光、源氏綱と化物」



図3 葛飾北洋『骸骨囲碁遊』



図4 国芳「首引きをする奪衣婆と翁稻荷」

### 3. 絵巻物



図5 『筑前化物絵巻』



図6 禁狐(左図拡大)

### 4. もの尽くし絵



図7 『しん板ばけもの尽くし』



図8 さいのめ(左図拡大)

## 5. 絵双六



図9『大新板化物飛廻双六』



図10『大新板化物飛廻双六』の最初のマス目

## 6. 洒落本



図11 かるた(『鬼の趣向草』)



図12 首引き(『妖怪仕内評判記』)



図13 かるた(『夜野中狐物』)



図14 双六盤(『化物一代記』)



図 15 かるたばけものつじんのねごと『化物通人寝言』



図 16 かるたばけものひるねのいびき『化物昼寝軒』

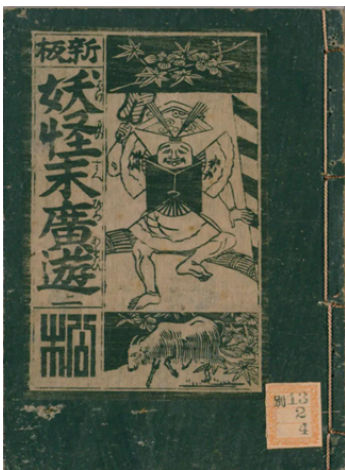


図 17 『妖怪末広遊』ようかいすえひろあそび

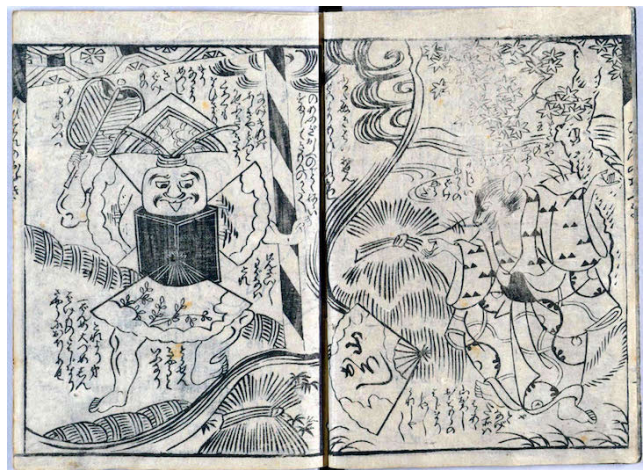


図 18 投扇興(左図内収録)



図 19 左:腕相撲、右:首引きあさひなからこあそび『朝比奈唐子遊』



図 20 かるた(左図同書内)



図 21 ひっぺがし(紋合わせ)



図 22 ひっぺがし・紋合わせ

## 7. 考察

描かれているのは賭博系のゲームが多い。化物に無法者のイメージがあったからではないか。

## 近世建築の彫刻にみる遊戯 ―日光東照宮と歎喜院聖天堂を事例として―

山崎 有生\*

\*奈良文化財研究所 文化遺産部

\* yamazaki-y5g@nich.go.jp

**概要：**安土桃山時代以降、建築彫刻は急速な発展をし、多様な題材が用いられるようになったことはよく知られている。しかし、その建築彫刻の題材の具体的内容がどのようなものであるかや、時代によってどのように変遷しているかについては、あまり関心が払われていない。よって本稿では、「遊戯」の彫刻に注目し、近世前期の事例である日光東照宮と中期の歎喜院聖天堂を比較する。まず、前者に対し、後者の方が「遊戯」の彫刻が圧倒的に多くなっている事実を確認する。ついで、歎喜院聖天堂の彫刻の「見られ方」に注目して「遊戯」の彫刻が多く用いられた背景について若干の考察を行う。

キーワード：近世建築, 日光東照宮, 歎喜院聖天堂

### 1. はじめに

全国に8万～11万社あるとされる神社は、神々を祀るための本殿、礼拝をおこなう拝殿などをはじめとする各種の社殿によって構成される。社殿の形状には様々な形式の分類があるが、中世の後期から近世にかけて、構造が複雑に変化した上に彫刻などの細部の装飾が多くなる傾向にある。特に建築彫刻が著名な事例として、栃木県日光市山内に所在し、東照大権現(徳川家康の神霊)を祭る日光東照宮が挙げられる。同社は多数の国宝・重要文化財建造物を擁するが、本殿・石の間・拝殿はいわゆる権現造<sup>1</sup>の社殿の中で最高峰の建築と評される<sup>2</sup>。一方、日光東照宮と同じ形式の社殿を持つ神社建築として、埼玉県熊谷市妻沼に所在し、大聖歎喜天を祀る歎喜院聖天堂が挙げられる。両者の建築形式は類似するがその建築彫刻は大幅に異なっている。

よって、本報告ではまず、日光東照宮と歎喜院聖天堂の建築彫刻を比較し、両者の違いを抽出する。すなわち、後者の方が「遊戯」の彫刻が圧倒的に多くなっている事実を確認する。ついで、歎喜院聖天堂の建立の経緯と彫刻の「見られ方」に注目して「遊戯」の彫刻が多く用いられた背景について若干の考察を行う。廻廊まわりを中心に、本社(本殿)の社殿配置の成立過程とその背景を明らかにすること目的とする。

### 2. 日光東照宮と歎喜院聖天堂の比較

日光東照宮は寛永13年(1636)再建された。本殿の腰羽目には草花の彫刻、大羽目には獅子の絵を入れる。その中には、遊戯に関する彫刻は見受けられない。対して、歎喜院聖天堂は享保20年(1735)に着工し、拝殿を含めた全体が完成したのは宝暦10年(1760)のことである。奥殿の腰羽目には竹馬・小間取・闘鶏・風揚げ・砂取り・盆踊り・獅子舞・雪遊び・相撲、大羽目には唐子遊び・囲碁・双六等の彫刻を入れる。日光東照宮が歎喜院聖天堂に対して遊戯の彫刻が少ないことは明らかである。

<sup>1</sup> 本殿と拝殿を石の間に連結した社殿形式のこと、その平面形状は「工」の字状を呈す。

<sup>2</sup> 大河直躬, 1981, 「概説」『日本建築史基礎資料集成三 社殿Ⅲ』, pp.3-12.



図 23 日光東照宮本殿東面



図 24 歙喜院聖天堂奥殿南面

### 3. 歙喜院聖天堂の建築彫刻

では、歙喜院聖天堂奥殿の遊戯の彫刻はどういった背景に起因するものなのだろうか。ここで延享2年(1745)刊行の絵手本の一種、『絵本直指宝』に着目したい。そこには、囲碁・双六・鬪鶏・小間取り・竹馬・雪遊びといった遊戯が絵(彫刻)の手本として流通していたと推測される。一方で、凧揚げ・砂取り・盆踊り・獅子舞・相撲は歙喜院聖天堂奥殿独自の物である。



図 25 歙喜院聖天堂奥殿西面中大羽目彫刻



図 26 絵本直指宝



図 27 歓喜院聖天堂奥殿西面中大羽目彫刻



図 28 絵本直指宝



図 29 歓喜院聖天堂奥殿縁下腰羽目彫刻 相撲

#### 4. おわりに

歓喜院聖天堂奥殿の彫刻には日光東照宮本殿にはみられない遊戯の彫刻が増えていることが分かった。また、前者の彫刻に絵画の手習書『絵本直指宝』に典拠となる図像が見いだせることがわかった。しかしながら、凧揚げ・砂取り・盆踊り・獅子舞・相撲といった図像は『絵本直指宝』に典拠が見いだせない。これらのことから、民衆の勧進によって建てられた歓喜院聖天堂奥殿の彫刻は、一般に発刊された『絵本直指宝』の影響に加え、当時主要であった遊戯を独自に盛り込んだ可能性が想定できるのではないだろうか。

#### 参考文献

- [1] 太田博太郎編, 1981, 『日本建築史基礎資料集成三 社殿Ⅲ』中央公論美術出版
- [2] 絵手本 DB <https://www.kanazawa-bidai.ac.jp/edehon-db/quick.cgi?mode=result&id=78>

## 哲学者は（どのような）ゲームのプレイヤーなのか

高野 保男\*

\*大阪公立大学大学院文学研究科人文学学際研究センター研究員

\* y.nib.lithium@gmail.com

**概要：**ウィットゲンシュタインは、その後期哲学において、我々は特定の規則や制度に支配された様々な実践を言語（ジェスチャーなども含む）によって行っているということを「言語ゲーム」概念を用いて強調した。たとえば、「おはよう」と言われて「おはよう」と返す（あるいは、黙って頭を下げる）のはそうした「ゲーム」の一例という。仮にそこで「その「おはよう」という言葉できみは何を指示したのか」と問い返したとすれば、それはゲームの規則を理解していないという意味で立派な「哲学的問い」だということになる。

こうした見方が「適切な言語ゲームからの逸脱こそ哲学だ」という考えを示唆する一方、哲学それ自体がひとつの「ゲーム」として成立しているか否かという論点も存在する。後期ウィットゲンシュタイン哲学を批判的に受容したリチャード・ローティは、議論を決着させる取り決めがあることを「ゲーム性」とする規定に言及したうえで、哲学は「なんでもあり」のため正当なゲームにはならないという懐疑論、哲学の議論はすべて決着に至るプロセスだとする实在論、哲学はコミュニケーションを継続させるゲームだとするプラグマティズムという3つのメタ哲学的立場があると主張した。本発表では、以上の諸見解をもとに、哲学を「ゲーム性」という観点から特徴づける試みを多角的に検討する。

**キーワード：**言語ゲーム、規則と目的、コミュニケーション（会話）、メタ哲学

### 1. はじめに

本発表の目的は、後期ウィットゲンシュタインの哲学批判を念頭に、哲学それ自体の「ゲーム性」について多角的に考察することである。伝統的に哲学の目標は「あらゆる文化や時代の違いを超越する絶対（普遍）的真理」の発見とされることが多い。だが、そのような真理がそもそもあるかないか定かではないという声も根強く、特にその存在を疑う向きには、「絶対的真理獲得ゲーム」としての哲学がはじめてから「無理ゲー」にしか見えないのも確かだ。

現に、ウィットゲンシュタインは、その後期哲学において、従来の哲学を「幻獣狩り」（ないものねだり）だと批判した<sup>3</sup>。ただし、後期ウィットゲンシュタインの哲学観は、突き詰めると哲学者の議論をその対象（概念）についての正常な理解とまったく噛み合っていない「ナンセンスな語り」とするものだったため、そこには「絶対的真理」の存在に懐疑的な陣営からも異論が相次いだ。仮に哲学が「無理ゲー」だとしても、だからといってそれがナンセンスだとは限らないからだ。

ウィットゲンシュタインから強い影響を受ける形で、哲学が真理の探求だというイメージや、そもそも我々の生きる世界にあらゆる文化や時代の違いを超越する真理が隠されているという想定から我々は自由になるべきだと説きながら、哲学の新たな役割を模索したのがローティである。ローティの構想には非常に興味深い論点が多数含まれているが、本発表では、その初期段階における独自の哲学分類法に着目する。そこで際立つ特徴のひとつこそ、哲学に「ゲーム性」を読み込む姿勢にはかならない。具体的にいえば、ローティは哲学を、ルール無用の「なんでもあり」とみなす懐疑論、ルールに沿って議論に決着をつけ

---

<sup>3</sup> Cf. Wittgenstein [1968], § 94.

るゲームとする実在論、コミュニケーションを継続させるゲームと捉えるプラグマティズムの三つに分類するのである。

## 2. 哲学は（どのような）ゲームか：ローティによる論点整理

哲学史上においてローティは、普遍（絶対）的真理の発見による議論の終結を目指す従来のな哲学の在り方を批判し、そのような真理が不在の世界で異なる立場にいる人々が衝突せず社会を営んでいく方法を模索し続ける必要性を説いた「リベラル・アイロニスト」<sup>4</sup>として知られている。ローティによると、我々の織り成す歴史は、いつか特定の文化だけが絶対的に正しいと判明し、他の文化がその「正しさ」を獲得することで大団円を迎えるといったものでは決してない。ゆえに、そうした理想の「正しさ」を前提したあらゆる営みから我々は距離を取るべきなのである。

ローティは、自身のこのような哲学観を「プラグマティズム」と呼び、その目的を哲学者、ひいては人類の会話の継続とする。従来の哲学が真理獲得による議論の終結を目的としたのに対し、プラグマティズムは哲学者に「絶対的真理獲得ゲーム」から降りよう促すだけでなく、哲学者同士、そして哲学者と非哲学者の会話継続への貢献という新たなゲームへの参加を薦めるのである。

ここで重要なのは、以上のような見解から前節末尾で述べた哲学のゲーム性にまつわる三つの立場（懐疑論、実在論、プラグマティズム）を看取できるということだ。以下ではそれらを、ローティが1960年代初頭における英米哲学の現状をメタ的に分析した論文をもとに改めてまとめ直すこととしたい<sup>5</sup>。

### 2.1. 懐疑論

懐疑論は、哲学にはそこで行われる議論の勝敗を決するための共通規則が存在しないと考える。哲学的議論においては、いかなる論証も自らへの反論を封殺するような仕方で構成することができるのである。仮にそのような構成が不十分な論証があったとしても、それは数学の答案に紛れ込む計算ミスのようなもので、真の意味で議論に決着をつける要素ではない、というわけだ。

たとえば或る論証に循環や無限後退が生じた場合、それはその論証がいわば「反則負け」をしている証拠のように見えるかもしれない。しかし、哲学において循環や無限後退を回避ないし無害化する手段はいくらでもあるため、それらが指摘されたところで議論に最終的な決着がつくことは実際にはない。議論における反則負けを回避する手段を取らないことは単なる怠惰のあらわれであり、議論の決着を可能にする規則の存在を示唆する根拠にはならないのだ。

### 2.2. 実在論

実在論によれば、対立する様々な哲学理論（それらがどのようなものであれ）のうちのどれが正しいのかを決定する基準が存在し、哲学はその基準に沿って行われるゲームとみなすことができる。これまで行われてきた論争が現状として「なんでもあり」状態になっていたとしても、それはその論争を終わらせる術がないと判断する理由にはならず、いかなる議論も無視できない基準が現実にはあるのだ。

そのような基準を具体的に何と考えるかによって、実在論はさらに細分化されうる。たとえば、それは「常識」かもしれない、あるいは「歴史」かもしれない。だが、もっともシンプルな実在論は、その基準を文字通り「実在」そのものとする。より正確には、未来における探求の終点で得られる絶対的真理、すなわち、実在世界をそのまま反映した最終理論こそ、あらゆる哲学的議論の到達目標と考える。哲学が絶対的真理

<sup>4</sup> Cf. 朱 [2026], pp.62-63.

<sup>5</sup> Cf. Rorty [1961], pp.299-302.

を獲得した未来においてはじめて、これまでの対立が疑似的なもので、ゆえに議論の決着に関する懐疑論が誤りだったと哲学者は気づくことができるのである。

### 2.3. プラグマティズム

プラグマティズムは、議論の決着を保証する基準ないし規則が哲学にあるかどうかをそもそも問題視せず、哲学は自らの規則性そのものについて検討するメタ・ゲームなのだと主張する。だとすると、これまでの伝統的な哲学、すなわち形而上学、認識論、価値論などはすべて再検証の対象となることを免れず、これらにおいて機能していた（ように見える）規則についての再考ないし反省が哲学の主要な課題ということになる。つまり、従来の哲学はメタ哲学になるのである。

プラグマティックな（メタ）哲学の具体的な使命は、議論の土台を異にする哲学者同士の意思疎通を可能とすることである。プラグマティズムが推進する哲学の目的は、何らかの基準によって議論を終わらせること、言い換えれば論敵を永久に黙らせることではなく、哲学者同士のコミュニケーションの継続なのである。

### 3. 発展的考察に向けて

ここまで、ローティによるメタ哲学的立場の分類を見てきた。では、これらは実際の哲学者の議論にどのように適用できるだろうか。ローティによれば、ひとつの哲学的見解は複数のメタ哲学的立場にまたがっているのがふつうである<sup>6</sup>。比較的わかりやすい可能性を挙げれば、現状認識において懐疑論に与しながら、あるべき哲学の姿として实在論を採用する哲学者は一定数いると思われる。哲学者は、哲学の現状についての認識と、その理想の姿についての見解とで、異なるメタ哲学的立場を採用することがあるのだ。現に、20世紀以降の英語圏の哲学で多数派を占める科学的自然主義には、従来の哲学における未解決問題は自然科学の要素を取り入れる（哲学が科学化する）ことで解決されると考える傾向がある。たとえば、心の哲学における唯物論的一元論（心は存在しないか、物的存在の派生物かである）と心身二元論（あらゆる存在は物的なものと心的なものに分けられる）の対立は現在でも続いているが、将来、唯物論が科学の最終理論として認められたときに二元論の敗北が確定する、と科学的自然主義者はいうかもしれない。

この例と違って理解が難しいのが、ローティによる後期ウィトゲンシュタイン解釈である。すでに述べたように、後期ウィトゲンシュタインは「絶対的真理獲得ゲーム」としての哲学を「ナンセンス」だと批判した。ここでその見解を改めて敷衍してみよう。ウィトゲンシュタインによれば、哲学者が真理の確定によって解決されるとする様々な問題は、実のところ、自分の理想とする世界への見方と現実世界のギャップが生み出した幻想であり、要するに疑似問題でしかない。すでに示したように、哲学者は「心は存在するか」という問いの正解を求めて議論する。だが、多くの文化は「心についての多種多様な語り（言語ゲーム）」の成立を前提としており、必ずしも心をつちノコのように「实在が未確認の存在者」とはみなさないため、心に関する哲学的議論は「心は存在するかしらないか、いずれかであるはずだ」という二者択一の問題設定に依拠したナンセンスということになるのだ。

まず難しいのは、以上のようなウィトゲンシュタインの立場のメタ哲学的分析である。一見すると、それは、我々の営む文化的常識と矛盾しない哲学的議論が正しいと主張しているかのようである。だとすれば、それは常識的实在論に与することになるだろう。だが、ウィトゲンシュタインは、哲学的問題は疑似的

---

<sup>6</sup> Cf. *ibid.*, p.302.

(問題として不成立)だと考えているのであって、哲学的問題に対する解答の正誤は常識が決めると言っているわけではない。これを哲学的問題の原理的な解決不可能性を支持するものと捉えれば、それは限りなく懐疑論に近くなる。

ところが、ローティは、ウィトゲンシュタインを自身と同じプラグマティズムの陣営に引き入れようとする<sup>7</sup>。その理解によると、ウィトゲンシュタインは過去の哲学的議論を我々の文化的常識と相容れないナンセンスとしているが、それは半分正解で半分誤りである。ローティもまた、自分がどのような文化に生まれ、何を常識として身につけてきたかを重視する。そして、様々な文化の偶然的な違いを消し去るような絶対的真理の成立を否定する。そのため、「絶対的真理獲得ゲーム」が不成立であることを示そうとしたウィトゲンシュタインをローティは高く評価する一方、哲学をナンセンスとして終わらせようとしたウィトゲンシュタインに従う必要はないと主張するのである。結果、哲学というゲームのルール変更に寄与した「ゲーム・チェンジャー」としてのウィトゲンシュタインだけが残る、というわけだ。

ここから得られる教訓は何だろうか。おそらく、メタ哲学にも哲学そのものに関する評価と同じ不確定性がつきまとう、ということだろう。たとえば、心の存在をめぐる哲学的議論は正当なゲームか、というローティ的(プラグマティック)な問いは、それを終わる見込みのない不毛な営みとみなす見解にも、いずれ手に入る真理へいたるゲームとする見解にも、いずれにも開かれているように思われる。そうである以上、ここで取り組むべきは、おそらくそれ自体が「哲学的」とみなされかねない問い、すなわち「ゲームとは何か」という問いである。しかし、このことが意味するのは、ローティのいう「メタ哲学的問い」は結局のところどこかで「哲学的問い」に対する一定の解答に依存せざるをえない、ということではないだろうか。

#### 4. そもそもゲームとは何か：結論のようなもの

これまでの考察から、哲学のゲーム性を問うこと自体が、何らかの前提に依存している可能性が浮かび上がった。そこで、そもそも「ゲーム」とは何かを検討することで、哲学をゲームとみなす意義を改めて考察したい。一般に我々は様々なものをゲームに喩えたがる。とりわけ、「人生はゲームだ」という喩えは非常にポピュラーといえるだろう。だが、平尾昌宏によれば、この喩えの適切さについて正確に判断するには、「ゲーム」という概念の勘所を掴まねばならない<sup>8</sup>。すなわち、「ゲーム」という既知の概念についてより明晰に理解せねばならない。

平尾はまず、規則と目的があることをゲームの必要条件とみなす<sup>9</sup>。それは逆に言えば、両者はゲームがゲームであるための十分条件ではないということだ。たとえば、電車に乗って特定の目的地(勤務先)に行くことは、まったく無規則な営みでもなければ当然無目的な行動でもない。だが、ただそれだけで電車通勤がゲームになるわけではない。

平尾によれば、まず、ゲームの規則は、その目的の達成を適度に「制限」する(縛る)ものでなければならない<sup>10</sup>。ゴルフが「ゲーム」なのは、「ボールをカップに入れる」という目的に様々な「制限(縛り)」があるからだ。他方、単なる電車通勤はそこに時間や使用できる電車に関する制限を(無理やり)加えないかぎりゲームにはなりえない。次に、ゲームの目的は、ゲームそれ自体でなければならない、ゲームへの参加は自発的でなければならない、と平尾はいう<sup>11</sup>。だとすると、電車通勤は仕事を行うための手段でしかないと

<sup>7</sup> Cf. Rorty [2013], pp.130-134.

<sup>8</sup> Cf. 平尾 [2022], p.43.

<sup>9</sup> Cf. ibid., pp.45-48.

<sup>10</sup> Cf. ibid., pp.72-78.

<sup>11</sup> Cf. ibid., pp.91-100.

いいうる点で、そこにゲーム性を見出すことは難しいことになる。電車通勤は少なくともそのままではゲームではないのである。

以上のことから、人生もまたゲームではないとわかると平尾は主張する。まず、人生には明確な目的がないばかりか、それはいつの間にか始まっているもので、生まれる前に「人生」に「参加」するか否かを自分で決めることは不可能である。それに対し、ゲームには特有の目的と規則の共有による始まりと目的の達成という終わりがある。かくして、ゲームは人生の一部ではありえても、人生そのものはゲームではない、ということになるのである<sup>12</sup>。

では、「哲学はゲームだ」という喩えは適切だろうか。おそらくそうとはいえないだろう<sup>13</sup>。まず、哲学は真理を獲得するゲームだとしてみよう。真理獲得はそれ自体に価値がある明確な目的といいうるため、この想定は妥当に思える。だが、実のところ、哲学者が発見すべき真理とはどのようなものか、それはどのような手続きで発見されるかについてさえ共通の理解は得られていない。科学的自然主義は科学の方法とそれによって発見される真理が哲学を規定するというが、すべての哲学者が自然主義に同意しているわけではない。哲学にはそれを正当なゲームとみなせるような規則が欠落しているのである。

次に、ローティのプラグマティズムのように、哲学は自らを成立させる規則についての果てしなき問いかけであり、哲学者同士の会話継続を目指す営みだとしてみよう。哲学の目的を哲学それ自体と捉えているとも読めるこの規定は、哲学をゲームとみなす方向へ我々を歩ませるように見えるかもしれない。だが、そこに哲学の目的を適度に制限する規則はある(必要)だろうか。会話にはもちろん一定の規則がある。だが、それは会話を円滑かつ安全に進める規則であり、そこに(「しりとり」のルールのような)「縛り」をかけることはローティの意図するところではないだろう。その縛りのために会話が滞ったり終わったりしてしまっはならないからだ。だとすると、哲学には会話が維持されるための条件ないし方法を考えるという役割がなによりも求められていることになるのではないだろうか。

もしそうだとすれば、哲学のゲーム性について考えるにあたって新たな選択肢が提示できるかもしれない。すでに示唆したように、既知の概念についての理解の明確化も哲学の役割のひとつといえる。これは哲学を「概念分析」とみなす(それなりに由緒のある)見方である。あるいは、そこからさらに進んで、特定の問題解決のために既知の概念を改良する「概念工学」を哲学の本領とみなす向きもある。重要なのは、概念分析(工学)としての哲学は、それ自体がゲームであるというより、ゲームの遂行をスムーズにする補助作業といいうることである。これは、ローティのプラグマティズムが、会話を維持する条件についての考察として哲学を特徴づける可能性を示していたことと呼応するだろう。両者に共通するのは、哲学者はゲームのプレイヤーである前に、ゲームの規則や条件そのものについて考え、整理し、ときに改良を試みる「裏方」だという見方なのである。

## 参考文献

- [1] 朱喜哲 [2026]、『バラバラな世界で共に生きる:リチャード・ローティの哲学』、NHK 出版新書
- [2] 平尾昌宏 [2022]、『人生はゲームなのだろうか?』、ちくまプリマー新書
- [3] Rorty, R. [1961], 'Recent Metaphilosophy', *The Review of Metaphysics*, Vol. 15(2), pp. 299-318
- [4] Rorty .R. [2013], 'Wittgenstein and the linguistic turn', Wittgenstein's Philosophical

---

<sup>12</sup> Cf. *ibid.*, pp.163-164.

<sup>13</sup> Cf. *ibid.*, p.230.

Investigations: A Critical Guide, Cambridge University Press, pp.129-144

[5] Wittgenstein, L. [1968], *Philosophische Untersuchungen*, Oxford: Blackwell

## アナログなプレイ実践としての雑誌購読

### 乙女ゲームを事例として

間宮 琴子\*

\*立命館大学 先端総合学術研究科

\* gr0636hh@ed.ritsumeai.ac.jp

**概要：**本発表では、女性向けゲーム雑誌の継続的な購読を、デジタルゲームの経験を画面外で構成するアナログなプレイ実践として捉える。具体的には、女性向けゲーム雑誌『B's-LOG』に掲載された乙女ゲーム『ピオフィオーレの晩鐘』の関連記事を通時的に分析する。これにより、各号に分散して定期的に開示される情報がキャラクター、世界観、物語に関する作品理解を段階的に構成していく過程を明らかにする。

**キーワード：**雑誌研究、乙女ゲーム、パラテキスト

デジタルゲームのプレイ経験は、ゲームソフトの操作のみで完結するものではない。プレイヤーは、発売前の広告、パッケージ、取扱説明書、雑誌記事など、さまざまな媒体から得た情報を総合し作品を理解しながらゲームをプレイする。Consalvo (2007)は、ゲーム専門誌や攻略本など、ゲームの意味づけとプレイの仕方を枠づける周辺のメディアを拡張的な「パラテキスト」として論じた。さらに、研究対象の設定によってゲーム自体が別のテキストのパラテキストになりうることを示し、ゲームを固定的な中心とみなす見方を批判した (Consalvo 2017)。他方でアナログゲーム研究は、アナログとデジタルを排他的な区分とせず、物理的なテキストや道具、身体的・社会的行為を、混成的なプレイ経験の構成要素として扱ってきた。両者は、ゲームをソフト内部に閉じた対象ではなく、複数の媒体と実践の結合として捉える点で接続する。すなわち、パラテキスト研究が雑誌とゲーム本編の中心／周縁関係を相対化するのに対し、アナログゲーム研究は雑誌の物質性や刊行周期、それに沿った読者の情報収集と解釈を、段階的に展開するプレイ実践として捉える視点を与える。

この二つの視点を接続するうえで、乙女ゲームは有効な事例となる。本発表における乙女ゲームとは、「女性向けに制作・販売された、女性主人公と男性キャラとの恋愛要素があるゲーム」である (向江 2024)。乙女ゲームは、ゲームソフトに加え、雑誌、グッズ、ドラマ CD、イベントなどメディアミックス展開を前提としている (週刊ファミ通編集部 2015 ほか)。そのため、プレイ経験をゲーム画面の内部のみに限定して捉えることは難しい。雑誌を継続的に購読する行為がゲーム発売前後のプレイ経験や作品理解をどのように構成するかについては、なお検討の余地がある。

そこで本研究では、女性向けゲーム雑誌『B's-LOG』(2002 年創刊、エンターブレイン)を対象とし、乙女ゲーム『ピオフィオーレの晩鐘』(2018 年、アイディアファクトリー)に関する記事を通時的に分析する。これにより、雑誌の刊行周期に沿った情報の蓄積と解釈が、ゲーム発売前から進行するアナログなゲームプレイをいかに可能にするかを検討する。以上を通じて、雑誌とゲーム本編のいずれかを中心または周縁に固定するのではなく、両者を横断することでゲーム作品の理解が構成されることを明らかにする。