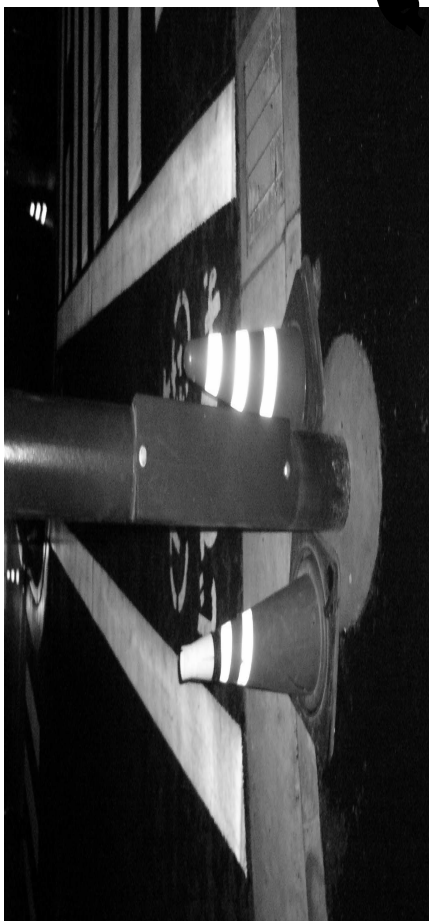


世の中は実に頭が悪い。

無軌道系・総合評論文芸誌 **Vol.21/ 2006.4**

004  
4th series



双六の果てに人は  
ゲームなるものを知るか

アスカの「気持ち悪い」について

なんとなく帰ってきた悪食的映像食記

<http://gamedeep.niu.ne.jp/sharp/>

## 目 次

(なんとなく帰ってきた) 悪食的映像食記 12 / 中田吉法 .....	3
アスカの「気持ち悪い」について / C.F .....	6
双六の果てに人はゲームなるものを知るか / 中田吉法 .....	9

---

## GameDeep Propaganding License

以下の条件の下において、本誌掲載原稿の記事以上の単位での転載・再配付を認める。

- 各記事の著作者を明記する
- 記事が GameDeep 由来のものであることを明記する
- 原作者、又は GameDeep 編集責任者の許可なく、記事の内容を改変しない

ただし、各記事に別途権利表示がある場合にはこれを優先する。

---

## Cover Story: 人は集まると頭が悪い

我が家の近所で道路工事が行われ、その結果として家から駅への唯一信号のある交差点に自転車横断帯が設けられた。だが同時に街灯も一本新設された。その結果は、実に衝撃的な結果が残された、ということで家の方から駅の方へ向かっての一枚。お前ホントにこの横断帯使わせる気あんのかと疑いたくなるスバラシイ位置関係がお分かりいただけるだろうか？

ちなみにこの見事な障害を回避してそのまますすぐ進行すると歩道にはステキな段差があったりして実に危険。っていうか老人ならかなりこけそうだ。むしろ私の KOMA はヤバい。

いったいだれがどういう計画をしたからこうなったのか、ちょっと問い詰めてみたい気分がさせられる。街灯が不要とは思わないが、自転車横断帯引いたのは明らかに無駄だろ、これ。

ところで工事はポイントを移動してまだ継続中なのだが、慌てて置かれた感たっぷりのカラーコーンが回収される日は来るのだろうか。

# (なんとなく帰ってきた) 悪食的映像食記 12

中田吉法

相変わらず週刊こどもニュースは言うことがぶっちゃんけすぎでいてクオリティが高すぎます。見ていて笑いが止まりません。

そんなわけでおよそ一年半ぶりに突発的に悪食的映像食記の時間です。しばしのお目汚しにお許しを。

## GONZO クオリティが相変わらずな件

アニメ者的にはすげえ勢いで番組が入れ替わってかつ増えた感のある 2006 年春改編。そして当然のように GONZO が相変わらずの GONZO クオリティを放っておられるわけですよ。絵は見られる水準であっても気持ちいいかという微妙だし、相変わらず脚本はスーパーな低クオリティを維持してるし。

いや、個人的には期待しているんですよ GONZO。アニメ業界に厳然と存在する広告代理店による寡奪構造を崩せるとしたらその筆頭になれそうなのはどう見たって GONZO だし。だから経営規模はむしろ拡大していただきたいかと思っているし。

だがこの低クオリティはどうにかならないのか。ウィッチブレイドは結局能登の声を堪能する何かにしかかってないしガラスの艦隊はすごい電波脚本ぶりに唾然を通り越して見ていて笑うしかない勢い。

だがしかし Solty Rei が GONZO 制作とは思えないまともな脚本で終わったのは実に僥倖でありました。ありがとう共同制作の AIC。最終話は蛇足感もややありながら中田譲治の名演でなんとか見られる話にまとまったおかげで DVD 買う踏ん切りがついたよ！ しかも高いほうで！ 前半のヌルさを耐え忍んで見続けてよかったよ、と今にしてみれば思うシリーズでありました。構成としては実際どうかと思うけどな。

## 仮面ライダーカブトがすごかったのだがなんか息切れしてる件

ところで今一番「格好良い映像」にこだわってるのは断然「仮面ライダーカブト」だ！ と思ってたわけでありますよこの春になるまでは。クロックアップによる見え方の変化をどう快感につなげるかとか意識しまくったシチュエーション設定とか、一見無駄な必殺技を出すまでの手順がアクションの中で見せるとなんと格好よいこととか、赤い太陽の前でライダー vs ライダーとか超しびれましたよ！

だがしかし、春になって三番目が出てきたあたりからなんとなく息切れしてる感が強まってまい

りました。流石にネタが尽きたのか。それともシリーズ構成上コミカルな展開になっているのがあるのか。なんにしてもダメになるのかもしれないのが怪しいぎりぎりのあたりを綱渡りしているわけですよ。その綱渡り感が面白い、なんていうマゾヒスティックな見方もできなくはないですが、やっぱりもっと素直に「格好良い映像」に拘って欲しいなあと思う所存。

## 主に個人的好みですが

それにしあって今期の新版アニメは切るのが楽です。好みに合うか合わないかがはっきりしててこりゃダメだと思ったらザクザク切れる。というか万人受けしそうなものが(元々そんな多くもないけど)今期は特にない感じ。敢えてひとつ挙げるなら別名坂本真綾アワーこと桜蘭高校ホスト部でしょうか。原作の魅力をきっちり引き出すかんじの演出のテンポの良さがクオリティ高し。素直に見ていて楽しいです。「万人向け」ど条件つけるならこれがイチオシ。

で、個人的には水曜深夜のラインナップだと思うわけです。非常に個人的ですが。

具体的にはフログマンショーとプリンセスプリンセス。どちらも人を選ぶのが難点。

フログマンショーはシュールなギャグを面白いと思えるセンスが必要です。主にスーパーミルクちゃんとか楽しめる人向け。だがこの時刻(02:40)、いいかげん宵っ張りでゆるくなってきた頭にこの頭の悪さ(褒め言葉)は直撃デスよ。絵とか正直どうでもいいですがすごい頭のおかしさは是非一度体験を。...いやこれっぽっちも万人には勧めませんが。

でもってプリンセスプリンセスは微妙にボーイズラブになるかならないかの境界線あたりっぽい男子校を舞台にした漫画が原作。本編はまあ、やや耽美風だったり妙な設定があったりしつつも基本的には普通のドタバタ学園モノでグリーンウッドとか好きな人にはオススメです。だが真の見所はOPとED、特にEDの方。中島敦子原画の超妖艶な男キャラをすげえ勢いで堪能できますYO! 男キャラ絵を見て本気でドキドキしそうになったのは初めてかもとかそういう感じで。

EDと言えば涼宮ハルヒの憂鬱が話題ですが、実は隠れ注目株は女子高生のEDでしょう。

梅津泰臣の止め絵の美麗さは圧倒的、おそらく梅津氏がコンテ切ったのではないかという動画部分はクオリティにやや難アリですがやるうとすることはなにげにレベル高し。ハルヒのEDは完成度も伴ってるだけ勝負になっちゃいませんが、女子高生のEDも完成系なら負けず劣らずだった予感。動画者としては(本編はともかく)拝んでみるのを推奨ですよ?

## でもやっぱり騙されるのです、動画には

そういえばエウレカセブンは見事に終わりました。トータルで見るとえらいぐだぐだなシリーズだったけど。それでも最終回スペシャルは見事の一言。どんどん加速していく脚本と、それを見事に納得させるひたすらな絵の気持ちよさ。終わりよければ全てよし、を体現するような見事な押し切

り勝ちって感じで終わってくれました。放映時間帯に負けて脱落した人は多そうなのが残念なところ。

春新番では密かに最も期待していた BLACK LAGOON はまあ期待していて良かったという出来。ちゃんと動く動く。動かせたらこりゃ気持ち良いのはわかっているわけで、まあ好調に見ております。エンディングがハリウッド映画を意識しすぎてやや勘違いっぽくなっているのは御愛嬌。是非是非もっと頭の悪い(褒め言葉)アクションを堪能させていただきたい。

一方まったく期待しておらずにその実 No.1 に躍り出たのは涼宮ハルヒの憂鬱でしょう。

いくら京都アニメーションと言えどこりゃ難産に違いない...という心配はまったく杞憂。原作ファンと京ア二信者だけにターゲットを絞った第 1 話の作りとかやりすぎとしかいいようなし。話は全速、絵は動く、そしてキョン役の杉田智和はよく喋る。...あれでもギャラは普通のお値段なんだろうなあ、と妙なところを心配しつつも頭カラッポにしてひたすら見ていれば幸せな映像快樂っぷりを満喫するのがこしばらくの生活の中心になりそうです。

# アスカの「気持ち悪い」について

C.F

## 人類補完計画

大雑把に言えば人類補完計画は、個人としての人類が持つ他者に対する満たされない志向性あるいはその裏返しとして個々人の欠落感を問題と捉え、それを補おうとする計画である。

この計画の具体的な実現方法は、作品中に登場する勢力の中で複数の思惑があったと理解される。少なくとも人類補完委員会の思惑とネルフ上層部の思惑とは異なっていると考えられるし、さらに他の意志による異なる思惑も考えられる。いずれにせよ、人類補完計画は個々人の欠落感を埋めるために、「本来一つであり」「今は無数の個人に分けられている」人類を再び一つの存在にしようとする計画である。

このうち、人類補完委員会(作品中では主に「ゼーレの老人」として登場する)のそれは、第26話「まごころを、君に」での巨大綾波に示されているように人類を多ではなく単一の存在とすることであり、最終話「世界の中心でアイを叫んだ獣」での「自由の世界」のように多であるが故の他者との衝突や軋轢が存在しないような形式である。

一方、ゲンドウらネルフ上層部の意図した人類補完計画の実施は、単に物質的なものではなかったのではないかと考えられる。この事についてはいくつかの論拠がありうるが、例えば第25話においていわゆるLCLの海へ人々が溶けていく際のこの二者の態度の違いなどに見ることができよう。

## 自己

さて、(存在の場という意味ではなく存在の全体という意味で)世界が単一の存在者で占められ、それゆえに自由が担保されている状況では、「気持ち悪さ」は存在しない。なぜならば、そのような場面では、この後に論ずるような「気持ち悪い」状況も存在もありえないし、そもそも「気持ち悪さ」を感じる主体もないからである。それはまさしく物質的な意味で人類を一つにするような形での人類補完計画の実現そのものである。

ただし、最終話での「自由な世界」やそれに至る碇シンジの内的な対話は、そのような対話が成立しようという意味で何らかの自己が確立され、かの「Cogito ergo sum」がそうであったように可能性としての他者を含んでいる。これは物質的な意味での人類補完そのものではありえず、それよりも一步進んだ形、それによって照らし出されてきたものと考えられる。あるいは、このような物質的な意味での人類補完を通しての反省こそ、ネルフ上層部が意図した意味での人類補完計画であるかもしれない。

ここで、このような文脈において自己が自己を認識する際のやり方は、最終話でも指摘されてい

るように、非自己としての他者を自己に先立って認識し、その余剰を計る事によって間接的に自己を描き出すことによってなされる。先に述べたデカルト的な自己反省という形式にしても、その前提となる他者への視線を「反省される自己」へと移し、そのことにより「反省する自己」の存在を示すという形式を持っている。

## 多

最終話では「その全てを記すにはあまりにも時間が足りない」とされ、単にシンジの「補完」が彼個人に閉じたものとして示されているのみである。一方、第 26 話においては、より多くのキャラクターの「補完」が語られる。妻の名を呼ぶゲンドウ、教え子の名をつぶやく冬月、「I need you.」という言葉が契機にするマヤなど。

そして、作品の最後で示されるのが、問題の言葉が登場するシンジとアスカによって演じられるシーンとなる。アスカの首を絞めながら、泣くシンジ。その姿にアスカがつぶやく言葉が「気持ち悪い」である。

この言葉が示すのは、単なるシンジへの嫌悪感ではない。

前段までに述べたように、「気持ち悪さ」が成立するための条件として、この「気持ち悪さ」を感じ発言する自己の存在があり、「気持ち悪さ」の対象としての他者が存在する。すなわち「気持ち悪さ」の具体的な内容について考えるまでもなく、単に人類を単一の存在とするような「人類の補完」では成立し得ない言葉である。

「気持ち悪さ」の具体的な内容については、もちろん複合的なものであろう。そのうちの一つとして「人類補完」とその後という文脈で考えるならば、今まさに自分の上に乗れ、首を絞め、そして泣いている碓シンジという他者は、アスカが自ら認識する自己とは無関係の他人ではありえない。一度こうして関わってしまった以上、アスカの自己は碓シンジという他者との関係を無視することはできない。シンジの行為に抵抗するのか嫌悪感を持つのか、あるいはまったく無視するのか。存在してしまった関係に対しての態度表明は避けることはできず、そしてその態度表明によって自己が規定される。

## 「気持ち悪い」

単に人類を物理的に単一の存在とするのでなく、あるいは最終話の様に個人で完結するようなものでもなく、多数に分かれた中で個々人として生きる。結局元に戻っただけではあるのだが、そのような自己が「多」として存在するような状況に至って、初めてこの「気持ち悪い」という語がある。

つまり、「気持ち悪い」という言葉は、単なる他者への感情の表出であり、その感情も含めて他者との関係によって規定される自己自身に向けられた言葉でもあり、そうした複数の個によって構成される自己や他者への規定の網という構造そのものへの言葉でもありえる。

何よりもそうした「気持ち悪い」あり方を避けがたく強いられる世界に対して、対峙していこうとするアスカ自身の意志の表れとして「気持ち悪い」という言葉はある。そしてこの言葉は、母親からの過剰な干渉、母の死後に与えられた外面的な評価、そうしたものを病的に拒絶したり、あるいは依存したりと、シンジとはまた違う意味で他者との関係性に失敗していたアスカが他者との関わり方を仕切りなおす契機となる。



# 双六の果てに人はゲームなるものを知るか

中田吉法

御存知の通り (?)GD#は GameDeep というゲーム評論同人誌の別冊的な存在として「そんないいから blog かなんかに垂れ流しとけよ！」というレベルのぐだぐだと下らないどうでもいいことを垂れ流す系のペラ紙本だが、その意義は何がしかについて考えるための機会を作るために比較的高頻度な締め切りを提供することにある。そんなわけだから実のところ原稿ができた時点で発行している我々の側は既に成果を得ている状態なわけで、そんな（微妙すぎる）ものを買っていただくお客様には大変感謝なのだがそれはともかく。

たまにはゲームのことも考えてみようと思うわけだ、折角だから。

---

そんなわけで、双六である。スゴロク。すごろく。あのサイコロを振って出た目の数だけ進んで進んだマスに書いてある指示になにやら従ってゴールを目指すあれだ。

この双六というやつが、実に難物なのである。

……遊ぶのが難しいとかそういうことはぜんぜんない。ハードルといえればせいぜい遊ぶのに必要な人員を集めることぐらい（ひとりでやるのはあまりに寂しいからな！）で、集まってしまう後はどうと言うことはない。サイコロの代振りが許されるのであれば犬にだって出来るぐらいだ。終了まで犬が大人しく座ってしてくれるかは甚だ疑問であるが。

難しいのは、そんな極めて簡単なはずの双六というやつが、果たしてゲームなのかどうか、という点なのだ。

そもそもゲームとはなんなのか。

本気でゲームを語るなら、それも現代のゲームを語るなら、こいつは避けて通れない疑問だ。このゲームについてそのゲームの示す範囲内で語る——感想やレビューで済ませるならそもそもブチ当たることはないのだが、少しでも横断的に「ゲーム」なるものを語ろうと思えば、たちまち湧き上がってくる疑問である。

ゲームと近い概念として、「遊び」というものがある。「遊び」はゲームよりもいくらか大きな範囲を指している——というのは広く合意が得られるだろう。では、「ゲーム」と「遊び」を分ける決定的な境界条件は存在するのか？ 存在するとして、それはどのような条件なのか？

そんな抽象的な疑問を一気にわかりやすくしてくれるモノがある。

双六だ。

双六とは、ゲームと遊びの境界問題そのものだ。双六について考えることは、ゲームと遊びの境界問題を考えることとほぼ等しい。だからゲームと遊びの境界問題、などというわかりにくい質問を、双六でもって考えてみればこれは一気にわかりやすくなる。

---

ということで、双六を題材にして先の質問、「ゲームと遊びの境界問題」を書き直してみよう。

双六を遊んでいるとき、ぼくらは極めてゲーム的な感覚を得る。しかし冷静に考えればどこか決定的にゲームに必要な何か欠けているようにも思われる。では果たして、双六というのはゲームなのか？

この疑問を紐解くには、「欠けているように思われる何か」を探ればいいはずだ。

では、いったい何が欠けている？

困ったときには先人の言葉を引くのが良い。

ということで、偉大な先人の結論を持ってくることにする。ホイジンガは『ホモ・ルーデンス』で人の活動の至るところにゲーム的なものがあると論じ、カイヨワは『遊びと人間』でホイジンガの論を受けて人の行うゲーム的なものの構成要素をを再分類した。コスティキャンはゲームデザイナーという極めて現代的な職業の観点から（面白い）ゲームをデザインする上で必要な要素を整理して提示し、クロフォードはコスティキャンと同様の整理・提示をビデオゲームという領域に特化して行った。

これら4つが、現代までに提示された「ゲーム」なるものの定義を巡る有力な言説であると思う。そこで双六という難物を、彼らの論から眺めてみることにしよう。

ホイジンガの論は歴史学という行動学的な見地が強い論である。たんなる遊戯を少しでも越えればそれはゲームと見なされるだろう。ゆえにホイジンガによるならば、双六はゲーム的なものとははずだ。ゆえに「双六＝ゲーム」に1票。

カイヨワの論で言うならば、双六はアゴン（競争）とアレア（偶然）から成る立派な遊びである。だが、カイヨワの論は「何が遊びか」を論ずるものであって「何がゲームか」を論ずるものであるとは言い難いのが問題だ。「わからない」に1票、あるいは「双六＝ゲーム」に一票。どちらにするべきか判断が難しい。仕方ないので0.5ずつにしておこう。

コスティキャンの論で見ると、双六は明らかにゲームではない。コスティキャンは「意志決定」「資源管理」「目標」をゲームの必須要素と論の中で結論付けたが、双六には意思決定要素が明らかに欠けている。「双六 ゲーム」に1票。

クロフォードの論では、この問いは肯定も否定もされていない。どちらかといえば否定よりも思えるが、断定はされていない。『ボードゲームにおけるプレイヤーの最大の関心事は、各自のコマがボード上でどんな位置関係にあるかを分析することである』という記述がその根拠だが、双六について言うならば絶対に避けて通っているという気もする。「わからない」に1票、としておこう。

集計してみると、こうだ：

「双六＝ゲーム」1.5票。「わからない」1.5票。「双六 ゲーム」1票。

4つの論を同等の比重で考えるなら、極めて僅差で双六はゲームであるらしい。

だがそもそも、4つの論は同等に考えてよいものかは疑問である。4つの論はそれぞれに立場が

違う。論者の目指しているところもまちまちだ。

ゲームをデザインするという見地を重くみるなら、有効なのはコストイキャン・クロフォードの論だろう。その見地からすると、おそらく双六はゲームではない。

対して人間というものの普遍的な行動という社会学だか哲学だかに属する方向から考えるならばホイジンガ・カイヨワの論を重く見るべきだ。こうすると双六はゲームだということになる。

ではどちらの結論が正しいのだ？

おそらくどちらも正しく、どちらも正しくない。

カイヨワはホイジンガという先駆者がいたにも関わらず遊びというものを再分類し、コストイキャンはカイヨワが分類した結構使い勝手の良い分類をにも関わらず放棄して独自の構成要素を再定義した。続くクロフォードもコストイキャンの出した結論は頭頭に置きつつも（ビデオゲームのために）敢えて無視して独自の定義を持ち出した。

それぞれが論じたいものが違うから、それぞれ見方、見る世界が変わる。だから「ゲーム」というものに対する定義も変わる。そこに「望ましい解」はあっても「唯一の正解」は得られまい。

---

ところで双六は、ゲームというものを考える上でもうひとつの難しい側面をも見せてくれる。

犬にとって、おそらく双六は遊びではないという事実だ。

犬は双六という行為を認識しない。猿あたりまで来れば根気よく教えれば理解するかもしれないが、それを「楽しいもの」と思えるかどうかはまだ怪しい。

そう、双六は人間にとってしか「遊び」でもないし「ゲーム」でもない。これはホイジンガや主に論じている部分である。「遊び」の違いこそが人間と動物の違いを示している、「遊び」の高度化こそが人間を人間たらしめ、文化というものを築き上げた、という考えだ。

この疑問をより深く考えていくと——「遊び」と「ゲーム」を微妙に違うものと感じること、何かを「ゲーム」であると感じられること、というのが知性というものにとって非常に重要であるかもしれない、という仮説に行き着く。そういう意味では、ゲームについて考えることは、人間が人間たることを考えることでもあると言えよう。

そして「遊び」であるのか「ゲーム」であるのか非常に曖昧な存在：双六について知ることができれば、人間にとっての遊び、人間にとってのゲーム、動物にとっての遊び、などについて、多くを理解できることになるだろう。

## 編集後記

今回はサラリーマン NEO の再放送がとか定期化してくれとか言ったら、この春からレギュラー枠で絶賛放送中ですよ！ ということで実は今期一番の注目番組はそいつなので、などと信仰告白をしてみたり。

そんなわけで今年最初の GD#をお送りします。表紙はまあマイナーチェンジ程度で。ドラスティックに変えてみた去年に手ごたえがあったので、ひとまず継続する方向ですね、とかいうとそれっばいですね。単に時間がなかっただけですが。2002年に始めたのでそれで数えると既に5年目突入です。そりゃボリュームナンバーも20とか越えますね。2005年総集編は順調に遅れて夏発行の気配が濃厚、5月仙台に前倒ししておくとか楽なんですけどといったところです。

それではまだ原稿が出揃っていない日付変更直後ですが、これにて。

### GD# vol.21

2006年4月30日発行

編集・発行 GameDeep

<http://gamedeep.niu.ne.jp/sharp/>

e-mail: [gamedeep@niu.ne.jp](mailto:gamedeep@niu.ne.jp)

代表 中田吉法

〒133-0073 東京都江戸川区鹿骨 2-26-2-106