

“A HIDEO KOJIMA GAME”（小島秀夫監督）の
存在論的／記号学的分析に向けて：「ゲーム化する世界」のあとに
河井延晃（実践女子大学 現代生活学科）

概要

2011 年に「ゲーム化する世界」を統一テーマとし、工藤祐司氏（ハドソン創業者）を基調講演に迎えた記号学会大会から 10 年以上が経過した。本研究は小島秀夫監督作品の分析について、学際的方法論であるサイバネティクス的手法を用いる。なお、サイバネティクスにおける記号学の役割は知られており、また、ゲーム研究でもこれらの接点がないわけではない。まず本論では、方法論的な基礎として、文化庁（2019）や日本記号学会編（2013）を参照しつつ方法論的の整理をおこなう。本研究では、イコノグラフィカルな「作品／表象記号」分析や「文学／物語論」というより、“A HIDEO KOJIMA GAME”の「技術論的－記号過程」的な「認識論的／存在論的」ダイナミクスに着目する。この点で彼自身が造り上げたゲームジャンルやゲーム性（デザイン）そのものの解明へ向けられるため、「送り手的／受け手図式」やメディアの道具性そのものを問いかける点で）メディア論や技術哲学的な側面が強い。

本研究の対象である“A HIDEO KOJIMA GAME”とは、ゲームデザイナーである小島秀夫監督によって制作／命名された一連の作品を指すが、彼は彼自身の独自のハードウェアやインターフェイス解釈によっても、独自の小島監督的世界（＝ゲーム）を自己定義し創出してきたといえる。分析に際してはサイバネティクス学者のグレゴリー・ベイトソンの提示した「ロジカルタイプ」「メタコミュニケーション」や、ホワイトヘッドらから着想を得た「遊びと空想」などを援用しつつ分析する。彼の作品は SF やサイバーパンクなどのシリアスなジャンルに分類されつつも、度々生じる「笑い」は技術の道具性へのメタ解釈に随伴するという特徴がみられる。本研究は、HCI（Human-Computer Interaction）や MMI(Man-Machine Interface)研究なども参照することで、広くサイバネティクス研究やデザイン研究に対しても相互に示唆を与える。

参考文献

- Bateson, G. (1972). *Steps to an Ecology of Mind*, Harper & Row（佐藤良明（1990）『精神の生態学』思索社）
- Bateson, G. (1979). *Mind and Nature: A Necessary Unity*, Dutton（佐藤良明（2022）『精神と自然：生きた世界の認識論』岩波書店）
- Beer, S. (1970) An Argument of Change: Homo Gubernator (*Platform For Change*, John Wiley & Sons, 21-53)
- 文化庁（2019）『メディア芸術・研究マッピング ゲーム研究の手引き II』
- 日本記号学会 編（2013）『ゲーム化する世界 コンピュータゲームの記号論』新曜社