

はじめに——ゲームは政治に影響する

6

第一章 ポストトゥールースと陰謀論

17

- I 分断された人類——『デウスエクスマンカインド・デイバイデッド』
- II 差別を経験するシミュレーター——『ウィッチャー3 ワイルドハント』
- III 情報操作に対抗する個の覚醒——『ベルソナ5』

第二章 分断を超えるために

46

- I 対話と理解の重要性——『VA-II Hall-A: Cyberpunk Bartender Action』
- II 人々を「つなぐ」必要性の体感——『DEATH STRANDING』

第三章 革命と叛乱のジレンマ

73

- I 暴力的な叛乱か、芸術的な抵抗か——『Detroit: Become Human』
- II テクノロジーによる管理からの解放は可能か——『The Stanley Parable』
- III いかにして反抗を正しく導くか——『ライフイズストレンジ』

第四章 新自由主義の終わり

- I 「他者化」「非人間化」に抵抗するために——『The Last of Us Part II』
- II 「選択と集中」の痛みを描く——『イースⅧ Lacrimosa of DANA』
- III 原暴力への贖罪と、宗教的実存への移行
——『レッド・デッド・リデンプションⅡ』

第五章 家族と生命の神話

- I レトロトピアの誘惑——『ドラゴンクエストⅪ 過ぎ去りし時を求めて』
- II 自然や故郷を破壊するエネルギー産業とどう対峙すべきか
——『ファイナルファンタジーⅧ』『ファイナルファンタジーⅧ リメイク』
- III 思いどおりにならない存在と共存する訓練——『ゴッド・オブ・ウォー』
- IV 世界を愛する気持ちを——『Horizon Zero Dawn』

おわりに

註

はじめに——ゲームは政治に影響する

二〇一九年末から始まった新型コロナウイルスのパンデミックで、多くの人が直接的に人と会う機会を失い、遠隔授業やテレワークなどで人と接する時間が増えている。

そのような状況下で、急成長している産業がある。それは、ゲームである。人々は、『あつまれ どうぶつの森』や『フォートナイト』などのオンラインゲームのなかで人と会い、交流し、現実に人と会えない飢餓を埋めているのである。

フェイスブック社は社名を「メタ・プラットフォームズ」に変え、メタバースを展開すると発表した。ゲームの一部も「メタバース」であり、それはSNSに代わる対人コミュニケーションの基本メディアになるかもしれないとまで言われている。

私たちの生活環境、対人コミュニケーションの領域が、急速にゲーム化していこうとしつつあるのだ。

では、その時になにが起きるのか。あるいは、いま、なにが起きているのか。

本書は、そのような未来の展望を探るため、ゲームというメディアの問題点と可能性を吟味する。その上で、私たちがどのようなかを考えるための本である。

東京オリンピックにおける、ゲームの政治利用？

本書が特に主張したいのは、ゲームが「政治」に影響するということだ。

二〇二一年に開催された東京オリンピックの開会式で、ゲームの音楽が使われたのをご存じだろうか。

ゲーム世代の多くの観客にとって、それは驚きと感動と高揚をもたらす出来事であったようだ。自分が愛してきた作品の音楽が国家的なイベントで世界に発信されれば、それは確かに感動するだろう。しかし一方で、国策イベントにおける音楽の使用は、ナショナルリズムを高めるものではないかという懸念や批判も提示され、激しい議論が巻き起こった。

アメリカ大統領選ではバイデン候補が『あつまれ どうぶつの森』を選挙キャンペーンに使い、自民党総裁選で石破茂もそれを試みた。

ゲームは「政治」に影響する。それが、本書の基調となる主張である。ただし、そのような単純な利用のされ方だけによって影響するのではなく、メディアのあり方それ自体が人間を変

えていくことを通じて、政治的現実を変容させていくのだ。本書が、ゲーム世代以外の読者に向かつて理解を求めたいのは、そのことである。

それはどうやって？と思われる読者もいらっしやるかもしれない。たとえば、新聞やテレビが政治に影響する、と聞いて、疑問を抱く人は少ないだろう。映画であっても、その影響を疑う人は少ないだろう。だが、ゲームと聞くと「そうか？」と思う読者も多いはずだ。しかし、ゲームはもはや、映画などに匹敵する産業にまで成長し、ある世代以降では非常に多くの時間が費やされており、内面や感性に多くの影響を与えているという現実がある。そしてそれは、具体的な物語や主題だけではなく、メディアのあり方それ自体に由来する部分も無視できなくなっている。

かつて、黒人奴隷の悲惨な境遇を描いたストー夫人の小説『アンクルトムの小屋』が、読者に対して黒人奴隷の境遇への共感を巻き起こしたことで、奴隷解放の論調が高まり、アメリカの南北戦争に影響していったように、フィクションは人々の感じ方や世界に対する理解を変えることを通じて、政治的な現実を変える。

本書が中心的に論じていきたいのはそれよりも先にある、もっと深いレベルの話だ。ゲームやSNSなどのメディアが人間の神経や脳を変え、世界認識や知覚や思考それ自体を変え、結

果として政治的な現実をも変えていく、そういうプロセスについてである。

アメリカ合衆国連邦議会議事堂を襲撃した陰謀論者たち

その具体的な例として、二〇二一年一月六日に起こったアメリカ合衆国連邦議会議事堂襲撃事件を見てみよう。

アメリカ民主主義の聖地とも言える合衆国連邦議会議事堂を襲撃し、占拠したのは「Qアノン」と呼ばれるトランプ支持の陰謀論者たちであった。この事件では、五名が死亡している。筆者の考えでは、これこそがゲームというメディアが引き起こした政治的現実の顕著な例である。

Qアノンたちは、リベラルやメディアや政府が「ディープステート」と呼ばれる闇の秘密組織に支配されていると思い、トランプはそれと戦い世界を守っている「光の戦士」だと考えていた。幼稚な妄想と陰謀論にすぎないが、それがまことしやかにネットで広がり、行動を実行する者が出た。そのような新しい政治的現実には、ゲームが大きくかかわっている。

トランプ支持で、陰謀論を信じていたオルタナ右翼やQアノンの前身となる人々は、日本のネット掲示板「ふたば☆ちゃんねる」を参考に作られた匿名掲示板の4chanというオタク系

の掲示板を本拠地のひとつにしており、二〇一四年に「ゲーマーゲート事件」を起こしている。これは、LGBTをテーマにした作品を作る女性作家のゲームレビューが高いのは「枕営業」ではないかという疑惑と陰謀論により、個人情報流出させたり殺害予告・脅迫などが繰り返されたりするに至った事件だ。

二〇一六年にはAchanから「ピザゲート事件」が起こった。「ピザゲート」はオルタナ右翼たちが、当時の民主党大統領候補、ヒラリー・クリントンを陥れるための陰謀論で、選挙結果にも影響を与えたと分析されている。ヒラリー陣営である民主党のジョン・ポデスタ議員が、児童性愛と売買春のネットワークを作っているという説が広められ、匿名掲示板の人々はさまざまな資料の「暗号解説」と「相関図」の作成に勤しんだ。

まず、ウィキリークスに流出したポデスタがチーズピザなどを買った領収書にあった「cheese pizza (チーズピザ)」とこう言葉が「child pornography (児童ポルノ)」の暗号であるという書きこみを匿名の誰かが行った。その「ネタ」があたかも本当であるかのように拡散していった、実際「Comet Ping Pong (コメットピンポン)」というピザ店が銃撃や放火の被害に遭ったのである。この店が拠点だと言われたのは、児童ポルノと同じ「CP」という頭文字だったからだ。冗談のようだが、ある調査^{*}では、トランプを支持した人々の四〇%以上が児童売

買春ネットワークの陰謀を信じていたという。

この匿名掲示板で陰謀論が広がっていくさまは、集団で謎を解いて強い敵を倒そうとするゲームのように見えた。「インタールコミュニケーション」(NTT出版)の編集をしていた武邑光裕たけむらみつひろは、Qアノンらには現実の政治などをゲームのようにプレイする「ゲーミフィケーション」の側面があると分析している。^{*2}

筆者は、これらの掲示板や、日本版であるJアノンらの掲示板に実際にアクセスして、リアルタイムでの書きこみを見てみた。ゲームにはプレイヤーが能動的にさまざま断片を集めて謎を解いたり、世界の全体像を想像したりする楽しさ、そして「世界の真実」を知り「世界を救う」快楽がある。ゲーマーとしての筆者も、「真相」を求めて、先へ先へと進んでいく興奮に駆動される、あのトランス状態のような至福をよく知っている。「悪」の「陰謀」を暴く「光の戦士」としてゲームのなかで戦い、人類を救ったことも数知れない。オンラインゲームでは、ものすごく強い敵を集団で倒すことで、連帯感と達成感を得たこともある。

ゲームデザイナーのジェイン・マクゴニガルは『幸せな未来は「ゲーム」が創る』(妹尾堅一郎監修、藤本徹・藤井清美訳、早川書房、二〇一一年)で、そのようなゲームの仕組みを政治的なアクションに使う「ゲーミフィケーション」を紹介している。それは、「ガーディアン」紙が

行った「地元選出議員の経費を調べよう」というプロジェクトで、議員の領収書を集団で精査し、弾劾していく左派的なプロジェクトであった。それにならって言えば、Qアノンたちは、右派の政治のゲーミフィケーションだと分析できるだろう。彼らは、匿名掲示板への書きこみを通じて現実の政治を動かすというアクションを、いわばオンラインゲームのようにプレイしているのだ。これまでのメディアと違い、リアルタイムでインタラクティブな電子メディアであるという点で、ゲームとインターネットには共通性がある。そのメディアに育まれた感性や習慣、行動などが、全世界を大きく動かすうねりに影響を与えているのではないだろうか。

ゲームが他のメディアと違うのは、「過集中」を起こす点である。過集中とは、なにかに夢中になり寝食を忘れて集中してしまう現象を言う。いわゆる「ハマる」というやつだ。次から次へと脳に刺激を与え、脳内報酬系が反応し、一種のお祭りのような状態になってしまい、次から次に、もっと先へ先へと進みたいという欲求が生まれてしまうのだ。

この祝祭的な快樂、脳内麻薬が大量に分泌され、さまざまなことを明らかにしていく喜びは、当然、依存症をもたらず。その時の脳内現象としては、精神を安定させる役割を果たすセロトニンが欠乏する^{*3}。過集中の時には疲労や苦痛も感じにくくなっているが、過集中が終わった時に、疲労があとからどっと押し寄せ、鬱や不安や疑心暗鬼などに陥りやすくなる。同じことは、

SNSや匿名掲示板の書きこみややりとりで夢中になり、ハマった時にも起こるのではないか。

ゲームやSNSが人間の思考をどう変えたか

ゲームや、それとほぼ同じ仕組みを使っているSNSなどは、リアルタイムの双方向のリアクションを積みあげ、その快楽を経験させるように作られている。私たちは、金銭的な報酬がないにもかかわらず、文章や写真をアップし、そこにつく「いいね！」に喜びを得るが、それはそのように仕組みがデザインされているからである。双方向のメディアは、書籍や新聞などのメディアとは、人々の思考や内面の形式を違うものにするだろうと予測される。

メディア論の第一人者であるマーシャル・マクルーハンは、近代的な人間の内面は、本を読んで沈黙考するという経験から生まれたと考えていた。整然と並んでいる活字を黙読する経験が、近代的な内面を発生させ、沈黙考し理性的な判断をするように人を訓練させたのだ。

そうだとすると、書籍ではなく、ゲームやSNSなどに多く触れるようになった人々は、近代的自我とは異なる内面を持つようになっていると推測される。彼らが主役となる民主主義の政治も、近代的なものとは違う可能性が高い。

ゲームの特徴は、インタラクティブであることだ。それは、「相手をしてくれるメディア」

である。^{*4} 一人でいてさみしい時、リアクションがないと辛い^{つ5}。即座のレスポンスが来ることに慣れ切ってしまう、そのリアクションに依存してしまう。それは、ゲームやSNSなどの、リアルタイムでリアクションが来ることが当たり前であるメディアが育んだ感性だ。

そのようなリアルタイムのリアクションを中心としたメディア環境に生きれば、自然と、理性や思考力は低下するだろう。

ノーベル賞を受賞した行動経済学者ダニエル・カーネマンが、心理学者のキース・スタノヴィッチとリチャード・ウエストの理論を発展させた「二重過程理論」というものがある。人間の思考には、速くて直感的な「システム1」と、深く遅い「システム2」があるという。SNSやゲームで優勢になりやすいのは、「システム1」である。論理的あるいは統計的に思考しようとする「システム2」は脳に対する負担が大きいため好まれないのだが、それを鍛える訓練の機会もどんどん減っていく。この「システム1」は、バイアスや偏見の影響を受けやすいことも分かっている。

「ポストトゥルース」と呼ばれる、人々が論理や証拠を重視せず、深く考えず、情動や好悪で世論が動いていく傾向を持ち始めている状況も、このようなメディアの変化から説明が可能だろう。一人一人の市民が理性を働かせて判断することを前提とする民主主義というシステムが

危機に陥っているのも、メディアが訓練する人々のあり方の変化による必然なのではないか。

現代ゲームの「思想」

本書が「ゲームの思想」として読み解きたいのは、このような、ゲームというメディアがもたらした（かもしれない）影響についての反省的自覚を織りこみ、同時代の社会的・政治的な現実と格闘するために、ゲームというメディア特有の性質を活かして行われていることについてである。

誤解されると困るので言っておくと、本書は「ゲーム害悪論」「ゲーム叩き論^{たた}」ではない。ゲームやそれと似た仕組みを持つインターネットには固有の問題があるが、それはメディアの環境が大きく変わったことに随伴して生じたものであり、メディア環境の変化は簡単には元に戻すことができないものである。だから、単に叩き嘆くだけの行為に意味があるとは思えない。むしろ、そのような問題を認識しながら、それを乗り越える努力を、ゲーム自身がどのように行っているのか。そのことにこそ「思想」を見いだし、その意義を検討したいのだ。

そのため、本書は「現代ゲーム」という概念を導入する。それは、「ゲームというメディアそれ自体に自己批評的な視点を向け」「政治的・社会的・歴史的な主題に取り組み」ゲームで

ある。特に、二〇一〇年代以降にそのようなゲームの成熟と発展が目立った。

たとえば、差別、貧困、ジェンダー、LGBT、フェイクニュースなどを問題とする社会性・政治性の強い作品がたくさんある。人類とはなにか、テクノロジーとどう付きあうのか、AI（人工知能）とどう共存するのか、というシビリアな主題と、ゲームならではの方法で格闘している作品も多くある。

ベネズエラの不可解な現状を日本のアニメの絵で伝える作品もあれば、チェルノブイリ原発を探検するホラーゲームもあり、アウシュビッツのあるポーランドからは差別と虐殺をテーマにするファンタジー大作が出てくる。アメリカのデトロイトを舞台にした、アンドロイド排斥差別運動を扱うゲームもあれば、「選択と集中」時代の哀^{かな}しさを描くロールプレイングゲームもある。

ゲームは時代を映す鏡である。現在の悪戦苦闘がそこには映しだされ、そして、ゲームでしか可能ではないかたちで答えを模索しているのだ。そこで葛藤されていること、答えを出そうとしている論点、そして回答は、私たちの未来を作りあげていく上でも、さまざまに示唆し、触発するものがあるはずだ。