

# 人文学部卒業研究

題目 **ビデオゲームにおける  
「ゲーム的リアリティ」の手法について**

---

指導教授 **尾鼻 崇** 印

---

提出年月日 **2018年12月17日**

---

学籍番号 **HI15022**

---

氏名 **黄 崇凡**

---

## 注意

本卒業研究は、著作権の関係上、複写およびPDF等によるデータの受け渡し等は許可しない。また、万が一それらに伴うトラブルが発生した場合も、執筆者と指導教員および中部大学は一切の責任を負わないものとする。

## ビデオゲームにおける「ゲーム的リアリティ」の手法について

HI15022 黄 崇凡

### 要旨

本研究の目的は、ビデオゲーム特有の「ゲーム的リアリティ」の定義について研究するものである。ユール・イエスパーの『ハーフリアル：虚実のあいだのビデオゲーム』（2016）では「フィクション」と「ルールとフィクション」の章において「ゲーム的リアリティ」の一端について触れられているものの、特段に定義はなされていない。そこで、本研究ではビデオゲーム黎明期から今日に至るまでの様々なビデオゲームについて図を提示しながら、そのゲームにおける内容、空間構造、手法、そして問題点を考察する。

本研究の構成は以下の通りである。第二章では、まず本研究に必要とするゲームの本質とその条件の列挙、そしてビデオゲームの誕生の部分では主に1960年代から1990年代までのビデオゲームについて考察する。「リアル」と「リアリティ」の区分では、この2つの単語が持つ意味と本研究における使い分け方について述べる。ビデオゲームにおける「リアリティ」の意義の部分では直接「リアル」をビデオゲーム内に取り込んだゲームから発生したデメリットの一例について紹介する。「ゲーム的リアリティ」の整合性の部分では「リアル」をビデオゲーム内に取り込む際の注意点について筆者の考えを述べる。第三章では、ビデオゲームにおける空間の視点と近年のビデオゲームにおけるマップの特徴を前半の部分で分析した。そして、アクションゲームにおける攻撃と回避、ステータスの可視化を分析し、それらがゲーム内における機能及び問題点を考察し、「ゲーム的リアリティ」の具体像を言及しながら説明する。「結論」の部分では、ビデオゲームにおける「ゲーム的リアリティ」と「不気味の谷」現象モデルとの関係性及びビデオゲーム黎明期から今日に至るまでのビデオゲームにおけるゲーム空間の構成手法を年代別にまとめる。

結論として、「ゲーム的リアリティ」とはゲーム空間がプレイヤーにとって「不気味の谷」に陥らない或いは新たな可能性を見出す基準としてビデオゲームの内部に存在する概念であり、いかにプレイヤーをゲーム空間内に引きずり込めるかが「ゲーム的リアリティ」の目的と言える。

### キーワード

ビデオゲーム ゲーム的リアリティ 虚構 視点 不気味の谷

# 目次

1. 序論.....	1
1.1 研究の背景と意義について .....	1
1.2 研究目的と構成について .....	1
1.2.1 研究目的.....	1
1.2.2 研究の構成.....	2
2. 先行研究及びビデオゲームの歴史 .....	2
2.1 ゲームとは何か.....	2
2.2 ビデオゲームの誕生.....	4
2.3 参考文献における「ゲーム的リアリズム」との相違点.....	11
2.4 「リアル」と「リアリティ」との区分.....	11
2.5 ビデオゲームにおける「リアリティ」の意義.....	13
2.6 整合性のある「ゲーム的リアリティ」 .....	14
3. 世界の合成—「ゲーム的リアリティ」の構成手法について.....	16
3.1 空間について.....	16
3.1.1 視点とリアリティ .....	16
3.1.2 マップとリアリティ .....	21
3.2 アクションゲームにおける攻撃と回避.....	24
3.3 ステータスの可視化.....	26
4. 結論.....	28
参考文献.....	31
参考 Web ページ .....	32
参考ゲームタイトル.....	34