

日本のビデオゲームにおける変革的教育としての共鳴：『あつまれどうぶつの森』と『デス・ストランドィング』の比較分析

SIMOND, Stefan Heinrich
IU -International University of Applied Sciences (Game Design)

鈴木, 篤
九州大学大学院人間環境学研究院

<https://doi.org/10.15017/7347389>

出版情報：大学院教育学研究紀要. 27, pp.63-79, 2025-03-25. Faculty of Human-Environment Studies, Kyushu University
バージョン：
権利関係：



日本のビデオゲームにおける変革的教育としての共鳴

—『あつまれ どうぶつの森』と『デス・ストランディング』の比較分析—

Stefan Heinrich SIMOND 鈴木 篤

1 序論

ビデオゲームにおける世界と私たち人間との関係は、しばしば冷たく敵対的なものとしてみなされることが多い。ゲームの世界はしばしば脅威に満ちた場所であり、プレイヤーは敵を倒し、課題を克服することで、物語を先に進めていかなくてはならない。そこには存在する基本的な相互作用手段は暴力や、少なくとも支配権や影響圏などの拡張であり、これによりプレイヤーとアバターは仮想世界を支配することができる。このような特徴づけは広い意味では正しいとも言えるかもしれないが、ビデオゲームによって生み出される共鳴的な世界関係の多様性を見落としているのではなかろうか。本論文では、ハルトムート・ローザ (Hartmut Rosa) の共鳴 (Resonanz) 理論をビデオゲームに初めて応用し、教育的変革の機会に焦点を当てる。それゆえ本論文の研究課題は次の通りである。ハルトムート・ローザの共鳴の概念はビデオゲームにどのように適用できるのか、共鳴の軸はビデオゲームにおいてどのように構築されるか、そして、上述の構築はどのような変革的教育の可能性を持つのか。

この事例研究は、日本のビデオゲームにおける「心地よさ (Cosy Aesthetics)」の重要性に関する大規模な研究の中での数少ない取り組みである。以前に行われた最初の事例研究では、日本のロールプレイングゲームにおける心地よい美学がミシェル・フーコー (Michel Foucault) の意味でのヘテロトピアと見なすことができる事が実証されている (Simond and Klös 2024)。また、次に行った研究では、日本のビデオゲームにおける禅仏教の側面、例えば反復、マインドフルネス、非二元的思考などが検討された (Simond and Hughes [準備中])。それらを踏まえて、本論文では日本のビデオゲームに焦点を絞ることにする。日本のビデオゲームを構成する要素とは何か、また、それが日本国内で開発される必要があるのか、あるいは日本人の開発者によって制作される必要があるのかについては、議論の余地がある。この論点は Simond and Klös (2024, p. 96-98) で取り上げられており、ここで詳述することは避けたい。そして簡便さを期すため、分析対象のゲームは日本で主に開発されたもの、日本市場向けに開発されたもの、または日本文化と歴史に密接に関連するものに限定した。生産的な比較を可能にするために、『あつまれ どうぶつの森』(Nintendo, 2020年) と『DEATH STRANDING』(コジマプロダクション, 2019年) を対照的な例として選定した。

第2節では、ハルトムート・ローザによって発展させられた共鳴理論に関し、基本的な事項を紹

介する。第2.1項では、教育研究において共鳴理論が持つ変革的潜在力を探求する。第2.2項では、ビデオゲームに対して共鳴理論を適用するための可能性を検討する。第3節では簡潔に方法論の概要を述べた後、第4節と第5節ではそれぞれ『あつまれ どうぶつの森』と『DEATH STRANDING』の分析を行う。第6節では、研究結果の要約、限界の考察、およびさらなる研究の機会を特定する。

2 本研究の理論的基盤としての「共鳴」

共鳴理論は、社会学者ハルトムート・ローザによる著作『Resonanz: Eine Soziologie der Weltbeziehung (共鳴: 世界関係の社会学)』(2016)において確立された理論である⁽¹⁾。同理論は「21世紀の批判理論における最も有望な発展の一つ」(Susem 2020, p. 309)と見なされているが、現時点では社会学以外の分野での応用はほとんど行われていない⁽²⁾。最も基本的なレベルでは、共鳴とは世界と自己との関係を表すものだとされる (Rosa 2016, p. 53)。この関係は、それぞれ独自の声で互いに応答する、操作的に閉じた二つの存在を必要とする⁽³⁾。ローザはこの共鳴関係を「振動する弦」のメタファーで表現している (Rosa 2016, p. 282-284)。このような共鳴が生じるとき、主体は世界に導かれているように感じ、世界と自己が互いに流れ合い、世界が機会や配慮、親切の場であるかのように感じることがある。逆に、共鳴が生じない場合には疎外が生じることになり、その場合、世界は冷たく、無反応で、敵対的なものとして感じられるかもしれない。

マクロ社会学的なレベルでは、現代社会を理解し批判的な省察を加えるためにローザは共鳴の概念を提唱している。現代社会は動的安定化に依存しており、成長を維持するためには絶えず加速することが必要とされる (Rosa 2016, p. 44)。したがって、「良い生活」を確立するためには、資源を最大化して「世界における自らの影響範囲 (Weltreichweite)」を拡大することが重要となる。例えば、より多くの金銭を保有したり高等教育を受けたりすることは、どのような目標のもとにおいても、それらを実現する機会を広げることにつながるため、常にメリットをもたらすものである。

資源の最大化は、世界を所有または取得すべきものとして捉える、客体化的なアプローチにつながるものである。社会学は、資本の不平等な分配を中心的な焦点とすることによって、この概念を再生産している (Rosa 2016, p. 52)。その結果、世界を冷たく敵対的な場所として、そして人間の身体を最適化し制御すべきものとして捉えるという深い疎外がもたらされることになる (Rosa 2016, p. 176)。したがって、疎外は、世界が持つ固有の声や特異性を否定することから生じる。

同時に、近代社会は共鳴への感受性を高めてきた。この感受性は、たとえば近代の労働文化に表れている。労働が人類の歴史の大半において主に目的達成の手段であったのに対し、近代社会は、労働が持つ自己表現としての側面を重視している。労働は生計を立てる以上の深い目的を伴うべきであり、共鳴の経験を可能にすべきだとされている。しかし、このような切実な願望は存在論的な必要であるにもかかわらず、多くの場合満たされることはなく、共鳴の約束は実現されないままに近代生活のさまざまな領域で一般的なものとなっている。この約束は、十分な世界が「手の届く範囲に持ち込まれた」ときや特定の製品が手に入れられたときに共鳴が生じるというものである。し

かし、ローザはこのような約束に対して非常に批判的であり、それをあくまで「共鳴のシミュレーション」に過ぎないものと見なしている。そして、「共鳴は近代において約束されるのであるが、しかし、現実には疎外が残り続けるのである」と述べている⁽⁴⁾ (2016, p. 624)。

共鳴の概念を導入することは、教育に関する研究を行う場合にとりわけ有益であろう。というのも、共鳴という関係は何らかの事物の所有ではなく何らかのかたちでの変容に基づいているからである。ローザは栄養の例でこれを説明しており、栄養は直接身体に吸収されるのではなく、身体の作動 (Operationen) に従って「変容」され、処理される (Rosa 2016, pp. 100-101)。教育に関する文脈では、変容を可能にする共鳴の機会を促進することが目的とされる。そして、共鳴とは常に相互的なものであるため、学生と教師の両方が変容に対して開かれていることが必要である。共鳴の概念に基づく教育の理解は、教師、学生、学習教材の変容の可能性に焦点を当てている (Rosa 2016, p. 403)。

2.1 社会システム理論から捉えたビデオゲーム内コミュニケーションと人間変容

こうした共鳴の概念に基づく際、求められるのは我々のコミュニケーションについての理解の修正である。従来、コミュニケーションとは複数人間間でのやりとりを指すものと理解され、対面、あるいはネットワークを通じた関係性の範囲内で生じるものとみなされてきた。しかし、たとえば、社会学者ニクラス・ルーマンがその社会システム理論において前提とするように、人間とはあくまでも「心的システム」、「神経システム」、「生体」の複合体でしかない。

そして、そうした人間同士は直接的に刺激を与えあう関係にあるのではなく、社会システムにおける各種のコミュニケーションを介して、間接的に関わり合うことしかできない存在でもある。たとえば、ルーマンは次のように言う。

心的システムは、意識をとおして意識を再生産しており、その点では他に依存することなく自立しているシステムであり、つまり、意識を外部から手に入れることもなければ、意識を外部に引き渡すこともないシステム【中略】である。【中略】心的システムの環境と心的システムとの接触はすべて（自らの身体【=生体】との接触をも含めて）神経システムを媒介としておこなわれている。（ルーマン 1995, 493頁）。

その際、私たちのコミュニケーションはあくまでその向こう側に人間がいることを想定して行われる（コミュニケーションの相手として人間を想定する）場合が多いものの、こうした想定もまた必ず必要なものとはみなせないだろう。ルーマンはコミュニケーションを「情報」、「伝達」、「理解」という三者の複合体だとみなした上で（ルーマン 1993, 230頁），次のように言う。

送り手側に伝達しようとする意図がなくても、情報と伝達との差異を観察することに受け手たる自我が成功するばあい、確かにコミュニケーションは可能である。【さらに】コミュニケーションは、この差

異を受け手が観察するという条件のもとで、言語なしにも可能である。[中略] たとえば微笑みによつて、問い合わせの眼差しによつて、服装によつて、その人の不在によつて、[中略] 想定されうる期待からの逸脱によつて、コミュニケーションが可能なのである。(ルーマン 1993, 237頁)

それゆえ、私たちのコミュニケーションは（最も極端な場合では）実在の相手を欠いていたとしても、何らかのコミュニケーション相手の存在を想定し、そうした相手からの情報発信を想定する場合には、成立するのである。そして、コミュニケーションは各種の「社会の機能システム」によつて支えられるものであり、その中には教育システムもまた含まれている。それゆえ、上記の主張を再度、言い換えるならば、私たちの教育を含むコミュニケーションは（最も極端な場合では）実在の相手を欠いていたとしても、何らかのコミュニケーション相手の存在を想定し、そうした相手からの情報発信を想定する場合には、成立しうるのである。

そのように考えた場合、ビデオゲームを舞台とし、ゲームをプレイすることで生み出されるゲーム内でのコミュニケーションは、時として私たちに教育的コミュニケーションを提供するものでもあり、私たちに変容を促すものもあると言えるだろう。

2.2 共鳴とビデオゲーム

共鳴のさまざまな形態に関して考察を行うことは、本稿がその可能性に着目するビデオゲームが、理論的な文脈でどのように役立つかを明らかにするためにも有益である。共鳴の経験の多くは一時的なものにとどまるが、以下のような「共鳴の軸」に沿つて、社会的・文化的な定着が行われることもある（Rosa 2016, p. 204）。ローザはこのような三つの軸を以下のように説明している。

- 水平軸：家族や友人との関係、恋愛関係、政治組織などのグループ活動など。
- 対角軸：物体や素材との関係、特定の活動への従事（例えば、学習やスポーツなど）⁽⁵⁾。
- 垂直軸：宗教、自然、芸術、歴史などの抽象的概念との関係（Rosa 2016, p. 331）。

ビデオゲームはその複雑な存在論的地位により、これらの三つの軸すべてに関わることができる。まず水平軸において、ビデオゲームはプレイヤーとキャラクターが互いにコミュニケーションを取る場を提供する。そして対角軸において、ビデオゲームはディスク、コントローラー、コンソール、またはデジタルファイルといった物体として存在し、特定の娯楽としても現れる。そして最後に垂直軸において、ビデオゲームは集団によって作成された芸術的なアーティファクトとして現れ、キャラクターが自然や歴史的な文脈にどのように位置付けられるかについての交渉も提示する。原則として、ビデオゲームはこれらのいずれかまたはすべての軸において共鳴を呼び起こす可能性がある。

一般的に、ローザはスクリーンメディアを冷たく、無音で、平坦な世界関係と関連付けて捉えている。スクリーンメディアとは、あらゆる種類の活動が実行できる単一のメディアに世界関係を集約するものである。また、スクリーンメディアは世界関係から物理的な特性を奪うという特徴も持

つ (Rosa 2016, pp. 156–157)。カール・マルクスから直接的に引き出された見解として、ローザはスクリーンメディアが人間を直接的な物質的関与から引き離したことが、労働における広範な疎外の主要な理由であると見ている (Rosa 2016, p. 166)。この批判は、特にスポーツやボードゲームと比較した際に、ビデオゲームにも当てはまる。

しかし、ローザのメディアに対する取り組みのいくつかの側面は、共鳴するメディア体験を支持する形で解釈することもできる。例えば、ローザは音楽、物語、映画が共鳴を強く喚起し、文化の共鳴体験の重要な部分を構成することができると繰り返し強調している (Rosa 2016, p. 267)。ローザはまた、大音量の音楽や明示的な暴力を含む映画の楽しみが、主に疎外を助長する世界において共鳴する関係を回復しようとする試みとして解釈できることも指摘している (Rosa 2016, pp. 96–97)。メディアにおける暴力に関する規範的な懸念を一時に脇に置くと、この仮定は少なくともビデオゲームもそのような機能を果たす可能性があることを示唆している。ローザはまた、趣味に生きる人びと (Hobbyist) が「道具」との共鳴関係をどのように確立するかについての分析の中で、ビデオゲームに明示的に言及している：

そのため、共鳴する関係は購入した本とその読者、取得したピアノとピアニスト、または望遠鏡とアマチュア天文学者の間にも確立される可能性があり、これがコンピュータゲームとプレイヤーの間にも当てはまるかもしれない。 (Rosa 2016, p. 429)⁽⁶⁾

したがって、共鳴の理論は少なくともビデオゲームという事例への適用に対しても開かれていると言える。しかし、共鳴は必ずしも規範的な評価を必要としないことに留意することが重要である。例えば、調和が共鳴を必ずしも引き起こすというわけではないし、とりわけ何かを抑制したり排除したりする必要がある場合にはそうでない (Rosa 2016, p. 321)。共鳴には独立した「他者」が必要である。そのため、共鳴は必ずしも心地よく、整然としているわけではなく、ローザがロック音楽の例で示すように、むしろ混沌としていることもある (Rosa 2016, pp. 373–374)。

最後に、共鳴は特に自己効力感の領域でビデオゲームと関連している。Rosa によれば、自己効力感、つまり課題を克服し世界に対して制御的な影響を持つという期待は、「他者」と共鳴する世界関係を確立することでのみ発展することができる (Rosa 2016, p. 278)。ビデオゲームは、原理的に克服可能な課題をプレイヤーに提供することで成功している。しかし、現代の自己効力感の概念は、主に世界の所有に焦点を当てている。共鳴が生じるためには、世界は世界自体の声で評価される必要があり、さもなくば世界は「死んだ資源やカスタマイズ可能な物体」 (Rosa 2016, p. 51)⁽⁷⁾ として現れてしまう。

3 本研究の方法論

概念的には、ビデオゲームにおける共鳴の変容的な可能性を探るには、プレイヤーに関する研究

を行うことが必要である。しかし、本研究の焦点はプレイヤーの体験ではなく、ビデオゲームがその物語、美的要素、およびゲームプレイを通じて共鳴する関係の機会をどのように提供するかに当てられている。こうした機会が実際に生み出されるかどうかは、個人によってだけでなく、瞬間ごとにも大きく異なる可能性がある。それゆえ方法論的に言えば、次節で行うのは実際に発生する共鳴の体験に関する研究ではなく、ビデオゲーム内で共鳴の軸がどのように構築されているかの分析である⁽⁸⁾。

本研究で取り上げる2つのゲームは、最小範囲と最大範囲での対照に基づく比較を行うことを目的として選定された (Dimbath, Ernst-Heidenreich, and Roche 2018)。両タイトルは、主に日本で日本のゲームディレクターによって開発されたため、日本のビデオゲームと見なすことができる。しかし、これらのゲームの内実は大きく異なっている。『あつまれ どうぶつの森』は日本の文化に密接に関連しているのに対し、『DEATH STRANDING』は崩壊後のアメリカ合衆国を舞台にし、国際的なキャストが出演している。両ゲームはともにゲーム世界の横断や創造に重点を置いているが、その美的アプローチには大きな違いがある。『あつまれ どうぶつの森』は鮮やかでカラフルな美学を特徴とし、一方『DEATH STRANDING』は主にフォトリアリズムを追求している。また、資源の獲得やノンプレイヤーキャラクターとの対話は双方のゲームにおいて重要であるが、『あつまれ どうぶつの森』では戦闘が完全に排除されているのに対し、『DEATH STRANDING』では広範な武器とそれらを使用する機会が多数提供されている。また、『あつまれ どうぶつの森』の世界は温かく、開放的で魅力的に設計されているのに対し、『DEATH STRANDING』の世界は冷たく、挑戦的で脅威に満ちている。これらの要因に基づき、両ゲームは共鳴の構築された軸に関する生産的な比較を可能にするために、十分に似ている（最小の対照）と同時に、十分に異なっている（最大の対照）と考えられる。

分析は「close playing」(Tanenbaum 2015; Bizzocchi and Tanenbaum 2011) を用いて行われた。両ゲームはそれぞれ著者により当該ゲームの物語完了時点まで（いわゆるクリアまで）プレイされ、それぞれのオンラインモードもまたプレイされている。『DEATH STRANDING』については、2021年9月にPlayStation 5用に発売されたディレクターズカット版が使用された。プレイ中には本稿著者自身によって、スクリーン録画、スクリーンショット、およびメモが取り入れられ、これらの統合がその後の分析のための研究データとして用いられた。

4 『あつまれ どうぶつの森』における共鳴

『あつまれ どうぶつの森』は、同一シリーズの第5作目であり、2020年3月に新型コロナウイルス感染症（COVID-19）のパンデミックの最中に発売された。このゲームは、他のプレイヤーを島のリゾートに招待し、そこでプレイヤーは、家具や植物を配置し、資源を収集し、道具を作成し、写真を撮影し、他の村人（NPC）と友情を育み、オンラインで友人と時間を過ごし、さらには一連の繰り返しタスクを行うことができる。本ソフトは、2024年3月31日までに4,536万本の販売を達成し、

Nintendo Switch で過去 2 番目に売れたゲームとなっている (Nintendo 2024)。このソフトは、Humphreys の『Playing with Reality: Gaming in a Pandemic』(2022年) でも重要な作品として取り上げられており、シェフィールドの国立ビデオゲーム博物館では、このゲームの文化的意義を記録するため『Animal Crossing Diaries』(2021年) というオーラル・ヒストリー・プロジェクトが立ち上げられた。本分析では、『あつまれ どうぶつの森』における共鳴の軸とそれぞれの変革的可能性に焦点を当てる。

共鳴の水平軸は、『あつまれ どうぶつの森』がいかにしてコミュニティの形成を促進するかという点に顕著に現れている。プレイヤーがアバターを作成した後、親切なタヌキの「たぬきち」やその仲間たちと共に遠隔地の島へ移住する。時間が経ち、島のインフラが拡張されるにつれて、より多くの住民が島に移住する。この住民との友情を築くには、プレイヤーが彼らと定期的に交流し、彼らの性格に合ったプレゼントを贈ることが必要である。こうした友情の商業化は、一見すると、疎外された関係を示唆するように思える。しかし、『The Sims』(ウィル・ライト 2000年～) などの他のソーシャルシミュレーションゲームとは対照的に、『あつまれ どうぶつの森』にはメトリクス(指標)が表示されない。社会的関係の数値化された側面を排除することで、キャラクターがプレイヤーやその贈り物にどのように反応するかなど、交流の質に焦点を当てることが促進されるのである。同様のダイナミクスは、住民の選定においても観察される。『あつまれ どうぶつの森』には、幅広い個性豊かな住民が登場する。しかし、どの住民を自分の島に迎え入れるかについては、プレイヤーは間接的な制御しか行うことができない。そのため、住民はプレイヤー・アバターの支配下にあるのではなく、応答的で潜在的に共鳴する関係を築く独自の存在として構成されている。

住民とプレイヤーキャラクターの区別は、その外見(デザイン)によってさらに強調される。プレイヤーキャラクターは人間であるのに対し、住民はすべて擬人化された動物である。彼らは直接的な交流や一部の文脈的要因に応じて反応する。例えば、プレイヤーが長期間『あつまれ どうぶつの森』に戻らなかった場合、住民はプレイヤーの不在についてコメントする。また、プレイヤーの誕生日には、住民が集まってお祝いをし、カップケーキや特別な装飾、写真撮影の機会を提供する。これらの要素を考慮すると、『あつまれ どうぶつの森』は「友情の所有」よりも、共鳴する関係に主眼を置いていることが分かるだろう。

こうした焦点の置かれ方は、オンラインプレイにおいても維持されている。友人同士が互いの島を訪れるができるにもかかわらず、『あつまれ どうぶつの森』には従来の競技的要素が存在しない。二人以上のプレイヤーが島を歩き回り、お互いの創造性を称賛し、共に写真を撮り、絵文字やテキストチャットでコミュニケーションを取ることができる。したがって、他のプレイヤーとのつながりは、競争や協力プレイではなく、社会的交流やコミュニケーションに存している。

『あつまれ どうぶつの森』における対角線の軸は、アイテムの収集と購入が中心となっている。プレイヤー・アバターは、自らの住宅の設立と拡張のために常にローンを組み、それをゲーム内通貨

で返済する。収集した装飾アイテムを配置するためには、より多くのスペースが必要となるため、これがさらなる住宅の拡張を促進する。Bogost (2008年, pp. 118–119) は、この構造的ループを資本主義の正当化につながる表現だとして批判的に解釈している。ただし、特に時間制限などは存在しないことから時間的なプレッシャーは存在せず、ゲーム内通貨は主に島での生活のルーティンな活動に従事することで得られるものであることを考慮する必要がある。プレイヤーは「ベルの木」を植えて収穫するなどしてリソースを最大化する努力をすることができるが、それを義務付けられているわけではない。それでも、この点において『あつまれ どうぶつの森』は所有と拡張を中心とした世界関係を育んでいる。

一方で、『あつまれ どうぶつの森』は、プレイヤーが島や自宅、そして『ハッピー・ホーム・パラダイス』のダウンロードコンテンツを購入することで他の住民の家も、作成し、装飾することを可能にしている。他の多くのソーシャルシミュレーションゲームとは対照的に、『あつまれ どうぶつの森』は物との機能的なインタラクションには焦点を当てていない。シャベルやはしごなどの特定のツールを除けば、アイテムは純粋に装飾的なものである。いくつかのアイテムに関しては、音を出したり動作を引き起こしたりするためにインタラクションを行うことができる（例えば、洗濯機の蓋を閉じて電源を入れるなど）が、それらはゲームプレイの上では機能的な目的を持たない。したがって、『あつまれ どうぶつの森』において育まれるのは、機能的価値に基づくのではなく、美的な評価に基づいた、物との関係である。これは、衣服、島の旗、その他のオブジェクトに関し、自分なりのデザインを作成するための多くの選択肢によってさらに強調される。共鳴の観点から見ると、自己効力感は主にゲームプレイの進行からではなく、美的で魅力的なものを創造することから得られる。

さらに共鳴の垂直軸において、『あつまれ どうぶつの森』は自然と歴史との対照的な関係を確立している。自然との関係は、リアルタイムでの接続によって共鳴的なものとなっている。Nintendo Switch の内部の日時設定により、ゲームは昼夜のサイクルや四季の移り変わりをシミュレートすることができる。これは、世界の一部が利用できないことを強く意識させるものであり、共鳴的な関係を育むことにつながるだろう。島の施設には開館時間と閉館時間が設けられており、特定の魚は一日の特定の時間にしか釣ることができず、利用可能な装飾アイテムやゲームプレイの機能も季節に応じて変化する⁽⁹⁾。

対照的に、歴史との関わりは主に獲得や占有 (Aneignung) に基づいている。主な方法の一つは化石の収集であり、それらは島の博物館に展示される。たしかに、化石は鑑賞することが可能であり、博物館の館長である「フータ」は各恐竜について短い解説を行ってくれる。しかし、これらの情報的側面は、所有のダイナミクスに組み込まれており、対象との間の疎外的な関係を示唆するものである⁽¹⁰⁾。



図1：「どうぶつの森」では、季節に特有の活動がある。例えば、雪だるまを作ることである。これにより、ゲーム内で自然と共鳴したつながりが深まる（出典：著者撮影）。

以上で確認してきたように、『あつまれ どうぶつの森』は多くの側面において、強く共鳴を喚起するものであると考えられる。ゲーム内のキャラクター関係は、数値化された指標ではなく、交流の質に焦点を当てている。住民の迎え入れに関し、プレイヤーは完全な制御を行うことはできないが、活気に満ちた大きなコミュニティを築き、その一部となることで、帰属感を育むことができる。キャラクターやアイテムの装飾やデザインを行う機会を得ることで、共鳴に基づく形での自己効力感の形成が可能となり、自然をコントロールすることが出来ない点などは現実の時間との同期によって一貫して強調される。しかし同時に、『あつまれ どうぶつの森』ではアイテムやゲーム内通貨を集めめる必要がある点などにより、疎外感が促進されもする。また、芸術や歴史の垂直軸はほぼ完全に取り込みに焦点を当てている。そして一般的には、『あつまれ どうぶつの森』はキャラクターが飢餓や安全といった基本的なニーズから解放されているため、世界に守られているような感覚を可能にする。このようにして、『あつまれ どうぶつの森』はゲーム全体を通して、「心地よさ」によって満たされている。次の『DEATH STRANDING』の分析は、これらの知見と対比する役割を果たす。

5 『DEATH STRANDING』における共鳴

『DEATH STRANDING』が描くのは、サム・ポーター・ブリッジズ（ノーマン・リーダス）が崩壊後のアメリカ合衆国を舞台とした終末的な地域を横断する物語である。プロのポーターであるサムは、荷物を避難所や配送センターに運びながら、過酷な地形やテロリスト、そして「BT」（ビーチド・シングス）と呼ばれる不吉なモンスターなどの敵と戦い続ける。アメリカ合衆都市（UCA）からの任務を受けて、サムは各地点でネットワーク接続を拡張し、「カイラル通信」を回復させ⁽¹¹⁾、故大統領の娘であるアメリー・ストランドの救出を支援することを目指す。本分析では、『DEATH

『STRANDING』から抽出された特徴的な場面に焦点を当て、ゲーム内で構築される共鳴の軸を明示する。

横軸では、『DEATH STRANDING』は孤立という主要なテーマを設定しているが、それを次第に覆していく。サムは「ドゥームズ」と呼ばれる希少な病気を患っており、家族とは疎遠であり、UCAの政治的な志に対して失望している。彼の役割は、アメリカの西部開拓の旅に似た孤独なカウボーイのようなものである (Kurasov 2022, p. 137)。また、サムは触れられることに対する不合理な恐怖である「触覚恐怖症」を抱えている。しかし、ゲームが進むにつれて、彼はこの恐怖を克服していく。彼は他のキャラクターの協力を受け入れ、彼らとの絆を深め、共鳴的と解釈できるそのつながりの中に力を見出すようになる。Navarro-Remesal (2023年) は次のように感慨深く述べている。「The game shows us that, as individuals, we are vulnerable.」 (Navarro-Remesal 2023, p. 230)

『DEATH STRANDING』が共鳴的関係を明示的に論じるもう一つの側面は、声と手の対比にある。Rosa (2016, p. 109) は手を、世界を把握したり操作したりするための道具的な世界関係と象徴的に関連付けている。一方、声は「呼びかけ」と答えを求める希望と結び付けられている。『DEATH STRANDING』では手は、目に見えないが物質的な表面に手形を残す BT と関連付けられている。ゲーム内のキャラクターとのメール交換では、手形が「世界に触れる」象徴として解釈される。他方で、声はキャラクターとのインタラクションに使用され、しばしば詳細に彼らの背景が明かされる。また、プレイヤーはボタンを押すことでサムに呼びかけさせることができる。サムは、周囲のキャラクターや、時には目に見えない他のプレイヤーからの応答を受け取ることがある。呼びかけにはゲームプレイ上の利点はないが、孤立した世界の中で共鳴的な応答を求める欲望を象徴している (Bostan 2023, p. 105)。

サムが北アメリカ全域に徐々に拡張していくカイラル通信は、現代のインターネットに対する批判的な関わりとして解釈することができる。終末的な風景のもと、人々は各避難所に孤立して存在している。カイラル通信は通信手段を再構築し、3D プリンティングの形式を通じて重要な支援を提供する。しかし、現代のインターネットの疎外的な側面を模倣するのではなく、カイラル通信は、サムが新しい「ノード」をアクティプにするたびに、あたかも魔法のような縫い目として流れる。経済的インフラは主に他者からの「いいね」という評価の獲得に基づいて運用されているが、システムとしては対立よりも協力に重点を置いているように見える。したがって、カイラル通信は、人々を結びつける比喩的な橋として解釈することができる。これは、同名の会社 BRIDGES やサムの姓 (ブリッジズ) と同一である。

その一方、『DEATH STRANDING』には、拒絶的な世界関係も確認することができる。ゲームの主な内容は戦闘ではないが、サムはテロリストや反乱ボーター、BT などと戦う必要がある。しかし、人間の敵が殺されると、遅れて壊滅的な爆発 (ボイドアウト) が引き起こされる。サムは遺体を焼却炉に運ぶか、非致死的な手段を用いる必要がある。このことは、他者との遭遇が敵対的である事実を変えるものではないが、サムに対して無差別な殺害を避けるよう促すものもある。BT と

の戦闘も同様の対比を示す。BTは通常の手段では傷つけることができない。その代わりに、サムは自分の血液を注入した武器や手榴弾を使用しなければならない。つまり、BTを倒すためには、サム自身が必然的に傷を負う必要があるのである。他方、BTはへその緒によって世界と繋がっているため、へその緒を切断することには代償が伴う。

共鳴と疎外の相互作用は、非同期型のマルチプレイヤーという仕組みにも見られる⁽¹²⁾。プレイヤー同士の直接的なインタラクションは不可能であるが、カイラル通信が拡張されると、構造物や設備は自動的に共有される。道路などの重要なインフラは、複数のプレイヤーが資源を寄付することによって再建され、維持される。また、他のプレイヤーと間接的にコミュニケーションをとるための多数のサインを構築することもでき、例えば、潜在的な危険を警告したり、安全な旅行を願ったりすることが可能である。この結果、「community of shared practice」(Radchenko 2023, p. 11) が形成され、Navarro-Remesal (2023) は「By playing in parallel, the multiple 'Sams' of many players are healing the world.」と述べている (p. 231)。

『DEATH STRANDING』における共鳴の対角軸は、荷物の配達の重要性により特に重要である。プレイ時間の大多数は、荷物の輸送または在庫の管理に費やされる。『DEATH STRANDING』は、各コンテナの内容が誰かにとって意味があることを繰り返し強調する。例えば、サムは高齢者のためにアレルギー薬を運び、レトロ愛好者のためにボードゲームを運び、時にはビールやピザさえも運ぶ。途中、荷物は損傷から守られなければならず、配達時には発生した損傷の有無が評価される。多くの物品はカイラル通信を通じて印刷可能であるにもかかわらず、世界は依然としてポーターに依存しており、これが物に対する共鳴的な関係を示している。これは、薬や他の必需品だけでなく、コレクターズアイテム、エンターテインメント、趣味のための品々にも当てはまり、すべてがキャラクターのアイデンティティ構築に寄与している。

この文脈において、特別な役割を果たしているのがブリッジ・ベイビー (BB) である。ゲームのほとんどの間、サムは人工子宮にいる赤ちゃんを運び、BTを検出する⁽¹³⁾。このBBは昏睡状態の母親の子宮から取り出されたため、死者の領域とつながりを持っている。他のキャラクターはBBが機器の一部であり、サムが感情移入しないようにするべきだと繰り返し強調するが⁽¹⁴⁾、サムは次第に感情的に依存していく。BBに対して美的かつ共鳴的なかたちで行われる養育やケアの絆は、BBとサムの着用する特殊なスーツとをつなぐ人工のへその緒によって確立される。ゲームをプレイする際には、プレイヤーはコントローラーをゆっくりと揺らしながらサムが子守唄を歌うことでBBを落ち着かせることができる。サムはBBに「ルー」という名前を付け、この関係に個人的な意味を与える。そしてゲームの終わりに、サムはUCAでの役割を放棄し、BBのポッドを開ける。このように、『DEATH STRANDING』は、BBとの対角的な関係を水平的な関係に徐々に変換し、ポッドの開放が誕生を象徴する。

それに対し、『DEATH STRANDING』の縦の共鳴軸は、自然、歴史、芸術の領域で特に顕著に現



図2：「DEATH STRANDING」では、主人公のサムは人工子宮に胎児を携えている。サムと「BB」の間の共鳴的な関係は、ゲームを通じて斜めの「物」の関係から水平的な対人関係へと発展していく（出典：著者撮影）。

れる。まず自然に関しては、『DEATH STRANDING』は、生者の世界と死者の世界の衝突によって引き起こされたエコディストピアを構築している（Paquet 2021, p. 84; Navarro-Remesal 2023, p. 233）。広大な風景はこのカタストロフィによって形作られ、自然の破壊的な力が強調される。例えば、同名の「DEATH STRANDING」により、いわゆる「タイムフォール」（時雨）が発生する。この種の激しい雨は急速に老化と腐食を進行させる。登場するキャラクターの一人であるフラジールは、タイムフォールの中に下着とフェイスマスクだけで放り出され、その結果、若い顔を持ちながらも老年の体を持つこととなった。ゲームプレイの要素として、タイムフォールはプレイヤーが設置した構造物を徐々に破壊する。しかし、タイムフォールはまた自然の育成的な力も強調する。「タイムフォールファーム」と呼ばれる場所では、雨が小麦の急速な成長や（サムがプライベートルームで飲むことのできる）ビール「タイムフォールポーター」の醸造に利用される。このように、その条件は厳しく、キャラクターの多くはシェルターに隠れることによって自然との関係を否定するのだとしても、共鳴の機会も存在している。

同様に、歴史との結びつきも大幅に断絶されている。『DEATH STRANDING』では、インフラの喪失により社会の大部分は歴史的な文脈を失っている。しかし、個々の人々が「ストランディング」以前の時代を覚えているだけでなく、カイラル通信が拡張するにつれて、歴史の多くの側面が明らかになっていく。最終的には、ストランディングがどのように発生したのか、またその理由が、惑星の歴史と大量絶滅事件の研究の中に見出される。人類の時代における位置を徐々に理解すること

で、『DEATH STRANDING』は歴史との共鳴的な関係を育み、プレイヤーが惑星や自らを理解する手助けをすることになる。

最後に、『DEATH STRANDING』はとりわけ芸術や文化との強力な関係を有している。ローザ (Rosa 2016) の仮説に従うと、そこでは音楽が重要な役割を果たしている。サムが環境の中を移動する長い区間では、音楽が伴うことが多く、これは自然の中にいる感覚に音楽の感情的影響を吹き込もうとする試みと解釈できる。さらに、いくつかのキャラクターは芸術と文化の側面を楽しんでいる。例えば、UCA の主要な科学者であるハートマンは、映画や音楽のレコードで満載のオフィスを持っている。他のサイドキャラクター、例えば「ルーデンスファン」と呼ばれるキャラクター (ジェフ・キーリー) は、プレイの美德やビデオゲームへの愛、さらにはホイジンガー (Huizinga 1980) の「ホモ・ルーデンス」のようなゲーム研究の理論的概念に言及している。このように、『DEATH STRANDING』は芸術と文化との共鳴的な関係を構築しており、それは単に超越的なものではなく、人類にとって批判的なかたちでの重要性を持つ⁽¹⁵⁾。

要するに、『DEATH STRANDING』においては、その冷酷なポストアポカリプスのゲーム世界と、共鳴の徐々の回復の過程とが対比されている。こうしたゲームのプレイを通した変容の可能性は、現代社会が自然や歴史、さらには相互の関係からの疎外をどのように引き起こしたかの明示的な議論を引き起こす点にある。『DEATH STRANDING』の進行を通じてこれらの関係が回復されることにより、プレイヤーは政治的な断片化、ソーシャルメディアの出現、そして遍在するデジタル化が世界との関係にどのような影響を与えたかについて批判的に考察することができる。これは、比喩的な「ストランディング」をどのように回避するかについて、生産的な視点を提供する可能性をもたらすものであろう。

6 結論

本稿における共鳴の軸の分析は、『あつまれ どうぶつの森』と『DEATH STRANDING』の両方がいずれも共鳴というテーマに取り組んでいることを示したが、そのアプローチは根本的に異なるものであった。『あつまれ どうぶつの森』は調和と居心地の良さを楽しむものである。共鳴の軸は、詳細に検討すると部分的な不整合が見られるとしても、全体としての変容の可能性は、現代社会の日常生活における他の側面で欠けている共鳴を補う機会を提供するものであるように思われる。この解釈は、COVID-19パンデミック中において『あつまれ どうぶつの森』が収めた圧倒的な成功と一致するものだろう。

他方、『DEATH STRANDING』はリラクゼーションのオアシスを提供するのではなく、現代社会に蔓延する疎外について、しばしば劇的かつ対立的な方法で明示的に議論するものである。デジタル化による物質的な疎外、断片化による政治的な疎外、ソーシャルメディアによる相互疎外は、共鳴する関係の徐々の回復と対比される。『DEATH STRANDING』の変容の可能性は、現代社会との

批判的な関わりに見出すことができる。

これらはあくまでいくつかの事例に基づく検討に過ぎず、ローザの提唱する共鳴理論のうち個々の側面のみが適用されたが、それでも本研究における検討を通して、共鳴の軸がビデオゲーム分析において生産的なツールとして機能する可能性を明らかにすることができた。とりわけ共鳴の体験は教育においても重要であり得るため、さらに広範な事例においてこの変容の可能性を探る研究が求められるだろう。また、教育学的な意図のもと、ゲーム分析を共鳴という特定の側面から分析することは、どのような種類の世界との関係を奨励するかを評価する上でとりわけ有望であるかもしれない。

附記

なお、本稿の執筆においては、「2.1 社会システム理論から捉えたビデオゲーム内コミュニケーションと人間変容」を鈴木が、そしてそれ以外の全ての部分を Stefan Heinrich Simond が担当した。それゆえ、本稿の学問的成果やオリジナリティは基本的に Simond に帰すものである（2.1のみ鈴木の文責となる）。

註

- (1) 英語版の翻訳『Resonance: A Sociology of Our Relationship to the World』は、2019年に出版された。
- (2) 例えば、Van Boxtel et al. (2023) は、共鳴の概念を主要な特徴として統合する形で多元主義の理解を提示している。
- (3) 操作的閉鎖の概念はシステム理論に関連しており、第2.2章でさらに詳しく探究されている。
- (4) ドイツ語：「Resonanz bleibt das Versprechen der Moderne, Entfremdung aber ist ihre Realität.」；著者による翻訳。
- (5) アクター・ネットワーク理論などの new materialism の形態に沿って、共鳴する関係は人間と物の間でも生じる可能性がある (Cheng 2023)。
- (6) ドイツ語：「Erst recht können sich zwischen dem gekauften Buch und seinem Leser, zwischen dem erworbenen Klavier und dem Pianisten oder zwischen einem Teleskop und dem Hobbyastronomen Resonanzbeziehungen etablieren, und das mag auch für ein Computerspiel und den Spieler gelten.」；著者による翻訳。
- (7) ドイツ語：「tote Ressource und gestaltbares Objekt.」；著者による翻訳。
- (8) 現在までのところ、個々の人々が共鳴をどのように体験しているかに関する実証的な研究は行われていない。
- (9) 内部のシステムクロックは「タイムジャンプ」を行うために操作可能である。しかし、この形式のサブバージョンプレイは効率性を可能にし、ここで説明された共鳴の可能性を妨げる可

能性が高い。

- (10) 芸術の文脈においても、同様の取り込みと疎外のダイナミクスが見られる。芸術作品は収集され、ある程度遊び心を持って関与することができる。
- (11) カイラル通信は、架空の「futuristic WiFi service」(Ryan 2020, p. 294) であり、リモート通信と物質的な物体の印刷を可能にする。
- (12) ここでの焦点は、協力型マルチプレイヤーにある。しかし、『DEATH STRANDING』には競争的な側面も存在し、それらは射撃場でのハイスコア競争や再挑戦可能なボス戦に限定されている。
- (13) 『DEATH STRANDING』は、象徴的な男性妊娠のフィクションに取り組んでいる (Navarro-Remesal 2023, p. 229)。
- (14) BB が装置としての機能を強調するために、通常「BB-28」と呼ばれており、これは他にも多くの BB が存在することを示唆している。
- (15) Ryan (2020) は、この概念に対する批判的な読みを提示しており、『DEATH STRANDING』におけるプレイの儀式化が、プレイの主要な美德に反することを強調している (p. 308)。

参考文献

- ‘Animal Crossing Diaries’. 2021. The NVM - Animal Crossing Diaries. 2021. <https://animalcrossingdiaries.thenvnm.org/>.
- Bizzocchi, Jim, and Theresa Jean Tanenbaum. 2011. ‘Well Read: Applying Close Reading Techniques to Gameplay Experiences’. In *Well Played 3.0*, edited by Drew Davidson, 289–316. Well Played Series. ETC Press.
- Bogost, Ian. 2008. ‘The Rhetoric of Video Games’. In *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning*, edited by Katie Salen, 117–40. The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Series on Digital Media and Learning. Cambridge, MA: MIT Press.
- Bostan, Barbaros, and Sercan Şengün. 2023. ‘Forging Connections: The Social Dynamics of “Death Stranding” as a Paradigm Shift in Gaming’. *New Trends in Computer Sciences* 1 (2): 97–112.
- Bourdieu, Pierre. 2021. *Forms of Capital: Lectures at the Collège de France 1983–84*. Vol. 3. General Sociology. Cambridge, UK and Medford, MA: Polity Press.
- Cheng, Tsuo-Yu. 2023. ‘On the Quadrants of the Thing-World Relations: A Critical Revision of Hartmut Rosa’s Resonance Theory in Terms of Thing-World’. *The Journal of Chinese Sociology* 10 (11) : 1–19.
- Dimbath, Oliver, Michael Ernst-Heidenreich, and Matthias Roche. 2018. ‘Praxis und Theorie des Theoretical Sampling. Methodologische Überlegungen zum Verfahren einer verlaufsorientierten Fallauswahl’. *Forum Qualitative Sozialforschung* 19 (3).
- Huizinga, Johan. 1980. *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. Reprint. International

- Library of Sociology. London: Routledge & Kegan Paul.
- Humphreys, Alex. 2022. Playing with Reality: Gaming in a Pandemic. London: Renard Press.
- Kurasov, Anja. 2022. 'American Exceptionalism in Death Stranding: Videogames and Culture'. ForAP-Forschungsergebnisse von Absolventen und Promovierenden der SLK 5 (5): 131–46.
- ルーマン, N. 著, 佐藤勉ほか訳 (1993) 『社会システム理論』(上巻) 恒星社厚生閣。
- ルーマン, N. 著, 佐藤勉ほか訳 (1995) 『社会システム理論』(下巻) 恒星社厚生閣。
- Navarro-Remesal, Víctor, and Mateo Terrasa Torres. 2023. 'Healing a Life out of Balance: Slowness and Ecosophy in Death Stranding'. In Ecogames, by Laura Op De Beke, Joost Raessens, Stefan Werning, and Gerald Farca, 223–239. Nieuwe Prinsengracht 89 1018 VR Amsterdam Nederland: Amsterdam University Press.
- Nintendo. 2024. 'Sales Data - Top Selling Title Sales Units'. Nintendo. 31 March 2024. <http://www.nintendo.co.jp/ir/en/finance/software/index.html>.
- Paquet, Alexandre. 2021. 'Delivering Packages in Apocalyptic Times: Utopia and Collectives in Death Stranding'. Replaying Japan 3 (March): 77–86.
- Radchenko, Simon. 2023. 'Metamodern Nature of Hideo Kojima's Death Stranding Synopsis and Gameplay'. Games and Culture, July, 1–18.
- Rosa, Hartmut. 2016. Resonanz: Eine Soziologie der Weltbeziehung. 3rd ed. Berlin: Suhrkamp.
- . 2019. Resonance: A Sociology of Our Relationship to the World. Medford, MA: Polity Press.
- Ryan, House. 2020. 'Likers Get Liked. Platform Capitalism and the Precariat in Death Stranding'. Gamevironments, December, 290–316.
- Simond, Stefan H, and Tobias Klös. 2024. 'Cozy Heterotopias in JRPGs: A Foucauldian Perspective on the Spatiality of Coziness in Japanese Role-Playing Games'. Replay. The Polish Journal of Game Studies 11 (1): 93–109.
- Susen, Simon. 2020. 'The Resonance of Resonance: Critical Theory as a Sociology of World-Relations?' International Journal of Politics, Culture, and Society 33 (3): 309–344.
- Tanenbaum, Theresa Jean. 2015. 'Hermeneutic Inquiry for Digital Games Research'. The Computer Games Journal 4 (1–2): 59–80.
- Van Boxtel, Bram, Fernando Suárez-Müller, Isolde De Groot, and Laurens Ten Kate. 2023. 'Resonance as Pluralism: Toward an Existential-Phenomenological Approach to Relational Plurality, in Dialogue with Rosa and Arendt'. Religions 14 (8): 957–970.

Resonance as Transformative Education in Japanese Video Games. A comparative Analysis of *Animal Crossing* and *Death Stranding*

Stefan Heinrich SIMOND Atsushi SUZUKI

In this article, we apply Hartmut Rosa's theory of resonance to Japanese video games, examining how resonant experiences in these games can foster educational transformation. Resonance theory is particularly valuable here as it provides a framework for understanding 'world relationships' along three axes: relationships among humans and groups (horizontal axis), relationships with objects (diagonal axis), and relationships with transcendent concepts like nature or history (vertical axis). Through analyzing these three axes in *Animal Crossing: New Horizons* (Nintendo, 2020) and *Death Stranding* (Kojima Productions, 2021), we demonstrate that both games offer potential for educational transformation. While *Animal Crossing* creates resonance through its comforting space and connection with nature, *Death Stranding* offers a critical examination of modern society's resonance crisis.