

〈実践される実践〉：ド・セルトー、ヴィリリオとともに空間をスピードランする

訳注

原注は文末に示した。

レインフォレスト・スカリー = プレイカー¹ 翻訳：大岩雄典²

アブストラクト

本稿は、ゲームプレイの創発的な実践である「スピードラン」³と、また語りの空間としてのゲームとのその関係について論じる。スピードランとは、チートやチート用デバイスを用いずに可能なかぎり速くゲームをクリアする過程を指す。本稿では、ミシェル・ド・セルトーの「空間の実践」概念とポール・ヴィリリオの「速度の暴力」についての議論を枠組みに、スピードランを〈あざやかな走り／破壊的な走り〉という二つに分類してその概念を定義する。〈あざやかな走り〉とは、そのゲーム空間の語りの構造がほぼ損なわれないものを言う。いっぽう〈破壊的な走り〉においてはヴィリリオの言う「速度の暴力」が表出し、ド・セルトーの言う「語りの境界線」はプレイヤーによって引き裂かれる。また、プレイヤーがゲームにおいて出会うルールを〈暗黙のルール／明確なルール〉の二つに区別することもまた、語りの空間としてのゲームとスピードランとの関係を論じるにあたっては不可欠である。〈暗黙のルール〉は、ゲームのバーチャル世界が全体としてまとまっているという前提、ホイジンガの言う「マジック・サークル」によって存在するものである。たいてい〈明確なルール〉は、実際にゲームを統制するものである。スピードランナーは、ゲームプレイ全体の連続性を迂回するためにこの〈明確なルール〉を探し出す。わたしたちはスピードランを、「空間の実践」の中での「空間の実践」、もしくは〈実践された実践〉として見るができるだろう。

キーワード：スピードラン (タイムアタック)、実践、速度、ルール、搾取、ゲーム空間、速度術、物語学

イントロダクション

あるゲームを可能なかぎり速くクリアするというのは、奇怪な実践にさえ見える。というのも、イエスパー・ユールが著書『ハーフリアル』で述べるように、ゲーム空間における語りの構造は「ルールとフィクションの結合体」⁴として機能するはずだからだ。しかし、チート入力以外のあらゆる方法を駆使して可能なかぎり速くゲームをクリアしようと試みる人々——つまり「スピードランナー」として知られるゲーマーたちは、プレイヤーのために詭えられた要素を軒並み侵犯してしまうようにさえ見える。たとえば『ポケットモンスター ピカチュウ』のグリッチを利用したスピードランでは、本来の「たくさんのポケモンをつかまえて、世界中のトレーナーを倒す」……という少年の冒険譚はもはや語られない。その代わりに、「ある朝少年が家を出ると、マサラタウンではなくポケットモンスターの殿堂にワープしており、ポケモンなんか一匹も持っていないのに、彼の勝利が称えられている」……という話にすり替わっているのだ。これをわたしたちはどう捉えられるだろうか？ ゲームの語りのこうした根本的な書き換えは、語りの空間としてのゲームを議論するにあたって、どう関係するのだろうか？

1 : Rainforest Scully-Blaker is a second-year PhD student in Informatics at UC Irvine's Donald Bren School of Information and Computer Sciences. He is a founding member of the department's CATS Lab. Rainforest's current research examines the intersections of speed, time, work, and capital as they function in games and society at large. He received his MA in Media Studies from Concordia University in Montreal in 2016. Contact information: rsullyb@uci.edu (2018年現在)

2: 美術家、東京藝術大学美術研究所。euskeoiwa.com

3 : speedrun は日本語圏では「タイムアタック」とも知られ、とくにアシストツールを用いないものを「Real Time Attack」の頭文字をとって「RTA」と呼ぶことがある。本稿では「スピードラン」に統一する。またスピードランを行うプレイヤーを「スピードランナー」および単に「ランナー」と呼ぶ。

4 : Juul, 2005, p.163 (邦訳 p.201)

『日常実践のポイエティーク』第九章のなかで、ミシェル・ド・セルトーは「どんな物語も旅の物語——つまり空間の実践である」⁵と記している。「すなわち、歩みと行為のたどってゆく物語は、それらが結果としてうみだす場所、またはそれらが権威づける場所を『引用』することによって画定されるのである」⁶。ド・セルトーは、いかなる語りもなんらかのしかたで空間に根付いていると論じている。「空間の実践」についてのド・セルトーの議論の射程全体が真にいかなるものかを判断するのは難しいにせよ、彼のいう「語りの行為」⁷の議論の範疇にビデオゲームを置くことができるのは確かだろう。

5: De Certeau, 1984, Randall(trans.) p.115 (邦訳 p.240)

6: Ibid, p.120 (邦訳 p.247)

7: Ibid, p.116 (邦訳 p.241)



Fig.1: 『ポケットモンスター ピンチ』のグリッチを利用したスピードランの最後に現われる画面。プレイタイムが0秒であることが確認できる。その下のテキストボックスでは、ポケモンずかんもポケモンも初めから受け取っていないプレイヤーに、ポケモンずかんの評価が与えられようとしている。

スクワイアとジェンキンスは「競争空間の作法」というエッセイで、すぐさま読者にこう喚起する。「ゲーム世界はその全体が構築された環境である。ゲームプレイを形作るためであれ、情感や雰囲気のためであれ、パフォーマンスやプレイしやすさ、競争や共同作業を促すためであれ、そこにあつたどの要素もなんらかの目的のためにスクリーンに表示されていたのだ」⁸。ゲーム世界が置かれる空間とは根本的に、プレイヤーとNPCとの、あるいはプレイヤーと環境そのものとのあいだの衝突に満ちたところである、と彼らは論じる。だがこうした「競争空間」を、新たな、そしてはるかに異なったしかたで航行する人々についてはどうだろうか。踏み固められた道から外れてゆくそうしたプレイヤーたちについて、ケイティ・サレンはこう書いている。

8: Squire and Jenkins, 2002, Web

生成音楽にせよゲームにせよ創発的なシステムを制作する人々は、そのルールがどのようにプレイされるかを完全に予想することはできない。そのため彼らにできることはせいぜい、イベントのパターンを作り出す形式的な構造をデザインする程度なのだ。ときにそうした構造から創発したプレイの形式

は、それらを圧倒し、変形し、そしてルールに反抗する豊かな結果をもたらす。実のところプレイのもつ力は、ルールの構造そのものを変化させるほどに力強いことがある。⁹

9: Salen, 2002, Web

言うまでもなく、スピードランはそうした創発的なゲームプレイの実践のひとつであり、しばしば「なんらかの目的のためにスクリーンに表示されている」ものを再適用したり無視したりする^{原注¹}。議論のために、本稿ではスピードランという語を、プレイヤーないし「ランナー」が、最初のボタン入力を要するゲームの初期状態から、最後のボタン入力を要するゲームの結末までを、可能なかぎり最短の時間で「旅する」ことを試みる実践を指すのにもちいる。

ゲーム研究におけるスピードラン

スピードランについての文献は多くない。スピードランに言及する論文がせいぜい「Quake Done Quick」シリーズというマシナマの初期の形を参照するにとどまる、というのがその主な理由だ。たしかに重要な点だが、ゲームプレイの創発的な実践がゲーム研究と関わるしかたはこれだけではないだろう。既存のゲーム研究において明らかに不足している、スピードランのゲーム研究における今日的な重要性をより良く理解するために、いくつかの点について議論するべきだ。

ラーケル・ハマレイネン、ヨニ・サロマー、ヨニ・シヴォネンは「なにがゲーマーをハードコアにするのか？」という問いを投げかけた。「ゲームのサブカルチャー」は「カジュアルゲーマーが求めるものである必要はない」と彼らは論じるが、そのひとつこそまさにスピードランである。最終的に彼らはこう記す。「もしプレイヤーがきちんとスピードランを遂行したいならば、そのゲームの隅々に至るまで熟知する必要がある」¹⁰。ハマレイネンらの洞察の多くが今では古めかしいものになったとはいえ（たとえば、いまやプレイヤーはスピードランを録画してアップロードするよりも生配信する傾向にある）、彼らの議論におけるスピードランの扱いは、歴史的な脚注としての単なる言及にとどまらない。

10: Hämäläinen, Salomaa and Sivonen, 2011, Web

論文「ジープタグの意義：ビデオゲームのプレイヤーに課されたルールについて」においてフェラン・パーカーは、一部のプレイヤーたちが「プレイを洗練・拡張して新たなゲーム経験を作り出すために、ルールの追加や差し替えをそのビデオゲームに課す」¹¹ ような「拡張的ゲームプレイ」の一例としてスピードランを引き合いに出し、その理論的な検討をおこなう。パーカーによれば、スピードランとはそうした類の中心的存在だ。いわばそのルールは、『エルダー・スクロール』シリーズでの個人的な「ノーキル」縛りプレイよりも「形式化・社会化されて」おり、『Halo 2』の「ジープタグ」のようなオンライン・マルチプレイヤーのゲームにおける拡張的ゲームプレイの実践ほどには込み入っていない^{原注²}。

11: Parker, 2008, p.1

ケイティ・サレン & エリック・ジーマーマンは『ルールズ・オブ・プレイ：ゲームデザインの基礎』のなかで、「開かれた文化」としてのゲームについて言及する。すなわち、「つまり〔第一に〕創発する、^{オープンエンド}無限定のゲームの遊びが、文化の水準でも生じうるということ。そして〔第二に〕開かれたシステムとして、ゲームはその周囲の文脈と意味を交換するということである」¹²。いっぽうヘンリー・ロウウッドはスピードランの最初のシリーズのひとつ「Quake Done Quick」は、「ヴァーチャルな運動、ゲームエンジンの分析、そしてトリッキーで熟練したゲームプレイとを結合するようなソ

12: Salen and Zimmerman, 2003, chap.31 (邦訳下巻 pp.534-535)

ロプレイヤーによる見世物」だと述べる。そのとき彼はまさしく、スピードランという〈実践される＝熟練された実践〉¹³を、「開かれた文化」の概念と関連づけているのだ。ロウウッドが「Quake Done Quick」の作者のひとりから引用するところによれば、スピードランとは「まったく新たな宇宙のなかでの実験物理」¹⁴なのだ。

最後に、セブ・フランクリンの『ラディカルなグラフィクスだけじゃない、ラディカルなゲームプレイが必要なんだ：コンピューターゲームにおける現代のマイナーな実践に向けて』を紹介しよう。スピードランについても細かく論じられており、とくに注目すべき記述は「ゲームプレイの様式を中心に、スピードランは技術的な巧みさと、ソフトウェア本来の用途を歪めようとする意志とを据え、それを推し進める」¹⁵という箇所だ。彼によれば、スピードランは「ソフトウェアとの関係のなかには存在していない、現代のアヴァンギャルドな実践の中心となるような概念の周辺にその基盤をもつ」。換言すれば、フランクリンによればスピードランとは、前例のない流儀、反主流の流儀でゲームをプレイするために、審判のデジタルな代役ともいえるコーディングを無視するものである。

これらの論考によるスピードランの紹介は意味あるものだが、しかしどれもスピードランを適切に扱っているとはいえない。ゆえに本稿はその最初のステップとして提示するものだ。以降では、空間と速度の概念について、まず一般的に、次にビデオゲームの文脈において検討することで、スピードランの二つのタイプ〈あざやかな走り／破壊的な走り〉を区別する。そして、これらの定義が〈空間の実践〉を適切に扱えることを論じる。その達成のためには、ルールについても二つのタイプの区別が必要になるだろう。〈暗黙のルール／明白なルール〉という区別を導入し、スピードランがゲームのルールとどのように関係しているかをすみやかに説明する。

とはいえまずは、ふた組の語彙を概観することが必要だろう。ド・セルトーの「空間」と、ポール・ヴィリリオの「速度」である。

空間と速度

空間環境としてどう航行されるかを検討するために、ミシェル・ド・セルトーは「場所」と「空間」とのあいだに区別を設けた。「場所」とは「各々のポジションが一挙にあたえられるような配置」¹⁶であり、空虚のなかに存在するような環境といえる。場所は、理論的で抽象的なものなのだ。いっぽう「空間」は「方向のもつベクトル、速度、時間という変数などを問題としたときに存在する」¹⁷。本質的に「空間とは実践された場所のことである」¹⁸。空間とは具体的なものだ。ド・セルトーはこの相違のわかりやすい例として、「都市計画によって幾何学的にできあがった都市は、そこを歩く者たちによって空間に転換させられてしまう」¹⁹と示す。これと同じように、ゲームの環境においても、あるレベルにおいてプレイヤーがそれを航行するしかたによって決定される、とすることができるだろう。

さらにド・セルトーは、空間の航行をわたしたちがどう記述するかについて、「地図」と「順路」という二つの語の弁証法をもちいて説明している。「地図」とはまさにフロアプランであり、そのロケーションの内部には存在しない人物の視点から描かれたものだ。これは本質的に「場所」を記述するものである（「台所のとなりに、娘たちの部屋があります」²⁰）。地図とは異なり、「順路」はそれが記述するロケーションを実際に航行することへと、観衆をじかに関係づける。つまり順路は「空間」を記述するものであ

13: 本稿はド・セルトーの用語を積極的に参照しているため、「practiced」という語は既存の邦訳も勘案しながら「実践される」と基本的に訳した。しかし「practiced」という形容詞は限定用法として「熟練した・経験で得た」という意味がある。後述されるようにスピードランの達成が「多くの練習時間をかけた」ものであり、また「横たわる〈明確なルール〉を見つけ出す」という技巧的な探索をとまなう以上、スカリー＝プレイヤーが仄めかすように、「practiced」には二重の意味を読み込むのが適当だろう。

14: Lowood, 2006, p.35

15: Franklin, 2009, p.176

16: De Certeau, 1984, Randall(trans.) p.117 (邦訳 p.242)

17: Ibid (邦訳 p.242)

18: Ibid (邦訳 p.243)

19: Ibid (邦訳 p.243)

20: Ibid, p.119 (邦訳 p.245)

る（「右のほうに曲がると居間になっています」²¹）。進む方向というものは通例、地図より順路の形式においてこそ現われるものだ。そもそも順路によって準備された仕事なくして地図はできないだろう。さて、ビデオゲームの場合においても、ゲームデザイナーによって作られた「地図」が、プレイヤーが旅立つ多くの潜在的な「順路」を引き出すことがわかるだろう。ゲームの攻略(ウォークスルー)を考えてもよりはっきり認識しやすいが、こうした議論は反主流のアプローチにも十分あてはまる。

21: Ibid, p.119 (邦訳 p.245)

はたしてビデオゲームやスピードランにとって『日常実践のポイエティック』のもっとも重要なポイントはおそらく、物語をつうじて、個人は空間のなかで「境界線」を画定することができるという論点だ。ド・セルトーは次のように述べる。

こうした「境界画定の操作」は、語るうえでの取り決めや物語の編纂と等しいものであり、先だって存在する物語から取り出した断片を間に合わせのやりかた(プリコラージュ)で寄せ集めることでできている。この意味でそうした操作は、空間を作り出し分節するという機能をもつため、神話の形成に光をあてる。²²

22: Ibid, pp.122-3 (邦訳 p.252)

こうして、所与の空間に課された境界画定の妥当性を保証する手段として、語りは使われるようになる。ド・セルトーはそのまま具体的な世界のほうへと議論を進めるが、わたしたちはヴァーチャルな空間におけるその重要性のほうへ歩を進めよう。とくに、ゲームデザイナーが意図したものと異なる順路をスピードランナーが辿るときの空間について検討をはじめよう。

さて、スピードランのもつ空間的な要素について議論するための用語は出揃った。だが速度のほうはどうだろうか？ 1978年、フランスの学者ポール・ヴィリリオは著書『速度と政治：地政学から時間学へ』を出版した。そのなかで彼は、街とは「様々な軌道の織物であり、街路と大通りの一連である。〔……そこで労働者の群れは〕流浪を取り締まろうとする警察の弾圧にさらされ」²³ ている、と表現している。ここでド・セルトーの「地図」が思い出されるだろう。こうした大通りは、「交通の激しい」領域であり、「生命をもち、人を痙攣させる初めての表現形式」²⁴ となる新しい言語を要求する、とヴィリリオはヨーゼフ・ゲッベルスを引用して述べる。

23: Virilio, 1986, Polizzoti(trans.) p.3 (邦訳 p.10)

24: Ibid, p.4 (邦訳 pp.11-12)

歴史は一種の「交通」に終始突き動かされてきた、とヴィリリオは、ヘーゲルやマルクスの文脈において論じる。人で溢れた交通網や通りはそれ自体、「『ピルグリムの前進』、〔…〕より良きものへの進歩」²⁵ を思い出させるものだ。大量輸送へと焦点を当てながらヴィリリオは、「速度」は「語の最も完全な意味において、稼いだ時間」²⁶ を意味するようになった、と述べる。ある行為が発生する頻度は、しばしば当の行為の本質を変える。ヴィリリオは、高速で発生するものは、そうでないものを支配する傾向にある、と論じているのだ。

25: Ibid, p.7 (邦訳 p.15)

26: Ibid, p.22 (原文の引用では「word」が「world」に関連えられている。邦訳 p.34)

ご存知のように、ヴィリリオは速度というものを、核兵器とミサイルによって現在可能になったような、距離を置いた同時的な破壊行為、戦争の新たな形式に関連づけて論じている。しかしヴィリリオは結論において一段と普遍的な言い回しになる。「速度の暴力が、場所にして法、世界の運命にして目的になったのだ」²⁷。ド・セルトーの場合と同じように、ヴィリリオの焦点はヴァーチャル世界のことからは遠く距たっているが、しかしデジタルの領域に彼の仕事を適用することを妨げはしないだろう。電気的なものであれ都市的なものであれ、ネットワークとはおしなべて意図をもって作られまた通われるものであり、そこにはつねに、最も効率のいい航行者であろうと

27: Ibid, p.151 (邦訳 p.214)

する人々がいる。

アレクサンダー・ギャロウェイ&ユージン・サッカーは、著書『搾取:ネットワーク論』のなかで、ヴィリリオの速度の議論をアップデートする。「プロトコルのネットワークの内部で政治的活動は一般的に、ある場所から別の場所への権力の移動によってではなく、システムのなかにすでに存在する権力の差異を搾取することによって行われる」²⁸。確立したコンピューターネットワークの内部で活動する存在であるハッカーについて、彼らが「既存の技術にある穴を発見し、そうした穴をつうじて潜在的な変化を投げかける」と言及する。ヴィリリオが軍事活動について見出したように、互いに距離を置いた行為が同じ速度と有効性をもつことが、電氣的なネットワークについてもそれを維持し搾取するのである。これらすべてを思えば、速度のもつ同様の権力をビデオゲームと関連づけることは難しくはない。セガの有名な「ブラスト・プロセッシング」²⁹を見れば、ゲーマーとゲームにとって速度がいかに重要かわかるだろう^{原注3}。だがここではビデオゲームからスピードランへと議論を集中させよう。ゲームプレイにおけるこの創発的な実践について、搾取、速度、空間という参照点から、なにを導き出せるだろうか？

28: Galloway and Thacker, 2007, p.81

29: Ibid

スピードランはチートか否か —— 〈暗黙のルール〉と〈明確なルール〉

ここまで、空間そして速度について従来論じられてきた意味を概観した。そろそろスピードラン自体に向き直ろう。

この類の議論ではまず、こうしたプレイの実践をチートとみなすかどうかという問題がかならず浮上する。これはわたしが自身に課している原則でもあるのだが、わたしのスピードランの定義に照らすかぎり、チートは明らかに禁則事項だ。わたし自身スピードランのコミュニティを観察してきたが、この実践にたいするもっとも一般的な意見のひとつは、スピードランとチートを結びつける誘惑などない、というものだ。このようなしばしば話題に上がる点だけでなく、チートについての議論は、ゲームの空間によって保証されるものとしてのゲームのルールにとってスピードランが何を意味するか、という議論へと歩を進めさせてくれるだろう。

ミア・コンサルヴォは、ビデオゲームにおけるチートの研究のなかで、個々のプレイヤーは「それぞれ独自の言葉でチートを定義している」と言うが、とはいえ本質的にチートとは、レベルをスキップしたり、キャラクターに無限の体力や武器を与えたりするようなことだ。いわばチートは、わたしが言うゲームの明確なルールよりも、むしろ暗黙なルールのほうを破っているのだ³⁰。

ゲームのルールについての議論は目新しいものではないとはいえ、既存のモデルからできることを統合するより、ここでは独自の用語を作っておく必要があるだろう。イエスパー・ユールが『ハーフリアル』で述べるように、あらゆるゲームはルールをもち、それ固有の限界づけとアフォーダンスをもつと記している。この点にはわたしも同意するが、しかしここで示したいのは、スピードランとは、そうした限界づけを迂回して、デザイナーがゲームを作ったときには思いもしなかったようなアフォーダンスを見つけることで成り立っているということだ。スピードランをデザインの視点から検討することも興味ぶかいが、それは現在の論点にはそぐわない。ユールの言う「創発型/進行形」という対立は、ここでの議論の基盤は提供してくれない。いまだ

30: この箇所は、一見反対のように思われる。破壊的な走りは「物語と協働する暗黙のルールを侵犯しながら明確なルールを見出してプレイするものであり、たいていチートはコードが決定する「明確なルール」まで破って台無しにしてしまう、という対立があるからだ。しかし、本稿の骨子にはもう一つ別の対立があると思われる。上述のものを「物語/コード」の〈静的な対立〉とすれば、それと交差するように、「創発的なラン/そうではないチート」という〈動的な対立〉があるからだ。これはいかなるものか。

終盤でスカリー=プレイヤーは、破壊的な走りは「ゲームのコード自体までも〈暗黙のルール〉になりうるのだ、とさえ示唆する」と言及している。つまり破壊的な走りは、物語にもとづく本来の暗黙のルールを侵犯しながらも、スピードランという新たなゲームを基礎づける「暗黙のルール」をアイロニカルに作り出すという点で「創発的」で「実践される」ものなのだ。たいていチートの本質は、デバイスを用いてコードつまり明確なルールを突破することにあるのではなく、創発的に再施行しうるはずの〈暗黙のルール〉も見出さない。〈暗黙なルール〉を見出そうとするか、そもそも放棄するかという〈動的な対立〉が、ここに見いだせる。

限界のあるスピードラン研究においては、ランナーの視点からルールについて考えることこそがもっと有益だろう。

サレン & ジーマーマン『ルールズ・オブ・プレイ』における広範な調査はプレイヤーの視点からもたらされた分析だが、ここでは議論の糸口にはできない。そもそもスピードランナーは、通常のプレイヤーがするのと同じしかたでゲームと関わっているのではないからだ。ランナーが可能なかぎり速くエンディングに到達するという目的のなかで大きく書き換えられたゲームの語りも、やはり同様に語りではある。しかし両者を区別する言葉を用意しないまま、スピードランから生成された語りと通常の攻略で生まれる語りとを同じように扱うことは、スピードランという実践を理解するうえで生産的ではない。そこで、〈明確なルール／暗黙なルール〉という用語をつくることにしよう。

〈明確なルール／暗黙なルール〉という語の意味を区別するために、『ゼルダの伝説 時のオカリナ』（任天堂、1998）を例にとる。このゲームの操作方法とグラフィックは、発売当時もっともリアリスティックなプレイ体験のひとつを作り出した。そのため平均的なプレイヤーは、ゲーム内のアバターが扉をすり抜けるとか、ハイファンタジーの設定で宇宙船と戦うとかいったことは思いもしなかったはずだ。これこそが〈暗黙のルール〉であり、通常の攻略を統制するものだ。ゲームにおいてその限界づけやアフォーダンスを配置するのは、（ホイジンガに由来して）「マジック・サークル」とコンサルヴォが呼ぶ、またはヴァーチャルなプレイ行為によって作られる「通常の空間から切り取られた空間」と言及するものでしかない。そのことに注意を向けるためにも〈暗黙のルール〉は重要である。しかし、これはそのルールが必ずしも適用されることを意味はしない。

実は〈明確なルール〉のほうに照らせば、ドアを通り抜けるというのも、宇宙船を戦うというのも、どちらも『時のオカリナ』でプレイヤーが可能なことの実例である。明確なルールを言葉で表現するのはむずかしいが、強いて言えば、「ドアを通り抜けることはできない」というのが〈暗黙のルール〉だとすれば、〈明確なルール〉とは、「ふつうはドアを通り抜けられないが、『時の神殿』の中では、適切なタイミングで横っ飛びした瞬間を利用して、キャラクターがわずかに壁の中に入り込むことで、『時の扉』をすり抜けてジャンプすることができる」といったものだ。

この明確なルールは「時の扉抜け」としてよく知られており、あるまじったゲームプレイをまるごと（この場合は初めの三つのダンジョン）をスキップできる多くの代表的な仕掛けのなかでも唯一無二のものである。〈明確なルール〉はたしかに回りくどいが、それが適用されているゲームの実際の立脚点を反映したものであり、そしてスピードランを統制するところのものでもある（もちろん、あらゆるプレイセッションが明確なルールに統制されている。とはいえふつうのプレイヤーは、見つけた扉でいちいち実際に通り抜けようとはしないだろう。この意味で〈明確なルール〉はゲームにさほど内在的なものではない）^{原注4}。

スピードランナーはたしかに、あるゲームの〈暗黙のルール〉については明らかに侵犯しているが、ゲームの〈明確なルール〉に関してはチートを行なっているとはいえない。明確なルールは破ることさえできないのだ。じっさいややもすると、十分のゲームに触れる時間さえあれば、当のゲームをデザインした人物よりもランナーのほうが、その明確なルールについては熟知するだろう。

スピードランをチートだとみなす人々にたいしてわたしは、それはあまりに安直な見方だと言おう。スピードランが根本的にプレイとマジック・サークルに結びついた



Fig. 2 : 「時の扉抜け」中のスクリーンショット。



Fig. 3 : 『スターフォックス 64』の戦闘機アーウィンとリンクが戦っているスクリーンショット。おそらく、飛行するタイプの敵のテスト AI として実装された宇宙船が、結局コードから除去されなかったものだと思う。

活動だと見なす人がそれを「チート」と呼ぶなら理解できるが、そもそもマジック・サークルの領域とスピードランナーの領域とは全く別種のものだろう。スピードランナーが「ソフトウェアとの関係には存在していない」³¹ものを伴うというフランクリンの主張にわたしが同意できないのもそうした理由からである。スピードランナーはゲームのルールを無視しているのではなく、むしろ〈暗黙のルール〉の足場を切り崩すことによって、その下に横たわる〈明確なルール〉を見つけ出すのだ。

ところで、パーカーの「ジープタグの定義」における「固定されたルール／課されるルール」も比較に値するだろう。パーカーの定義によれば、固定されたルールとは「プレイヤーが拒否できないルール」、課されるルールとは「拡張的なゲームプレイのなかで生まれるルール」³²である。わたしが本稿で提示した〈明確なルール〉とは、ゲームの「固定されたルール」をもっと洗練させた理解である。ただし〈暗黙なルール〉

とは、プレイヤーがゲームについてその語りの水準で理解するものであり、いっぽうパーカーの「課されるルール」はメタナラティブの標準化を構築するようなものであり、スピードラン自体のルールにあたるといえる^{原注5}。

スピードランをどう語るか

パーカーの「課されるルール」をもとにスピードランを分類する方法もいくつかあるが^(原注5を見よ)、そうした焦点はむしろ、ランナーのゲーム内での振る舞いというより、ランそのものが持つ生産的な側面のほうに向けられているはずだ。スピードランを語る語彙にむけて、新たな概念をここで導入する。それは空間の実践と関係するような区別だ。スピードランには〈あざやかな走り〉と〈破壊的な走り〉がある。

〈あざやかな走り〉とは、ゲームデザイナーの考える「理想的な」プレイヤーの極端な延長としてゲームとインタラクトするようなプレイヤーによるランである。この走りはゲームを破壊するようなグリッチを利用しない。ド・セルトーの用語でいえば、あざやかな走りはゲーム空間のもっとも効率的な順路を実現する。ゲームを極端な効率をもって航行しながらも、その「語りの境界線」については十分尊重している。こうした走りは、暗黙のルールと明確なルールが同型になっているゲームでよく見られる。ヴィリリオの言う「速度の暴力」もないわけではないが、あくまで些細で限られた範囲のものにすぎない。「革命とは運動にほかならないが、運動は革命ではないのだ³³」とヴィリリオは記すが、あざやかな走りとは運動に適用された速度であり、全面的な革命とはいえないだろう。

33: Virilio, 1986, Polizzoti(trans.) p.18 (邦訳 p.30)

〈破壊的な走り〉とは、定められた一連の流れを破壊し、ときにはゲームプレイを数時間もスキップするために、ゲーム内のグリッチを〈搾取〉しながら行われるものだ。またド・セルトーの用語でいえば、破壊的な走りは、文字通りの語りとゲーム空間のデザインに意図された語り（暗黙のルール）との両方を侵犯することで、語りの境界線を分解する。破壊的な走りのためには、プレイヤーは本来の語りの順路から抜け出すような固有の方法を見つけ出し、ときにはゲームのコードに含まれる「場所の地図」さえ理解しなければならない。ヴィリリオの「速度の暴力」は、破壊的な走りにおいては十全な意味で存在している。プレイヤーはゲーム空間にある語りにたいして明らかに暴力を行使して、自己のための語りを見つけ出す。破壊的な走りこそ、空間的な意味でも語りについての意味でも、革命へと適用された速度を示しているといえる。

この点について、同じシリーズから二つゲームを例に出して、わたしの述べたいことを明確にしよう。ただしわたしの知る限り、あざやかな走りや破壊的な走りに特定のジャンルや時代のゲームが用いられる傾向にあるわけではないことに注意されたい。わたしが選んだ二つの例はあくまでゲームとスピードランにかんする個人的な経験に見つかるものであり、スピードランの理想的なゲームとは限らない。〈あざやかな走り〉のケーススタディには『スーパーマリオブラザーズ』(任天堂, 1985)、〈破壊的な走り〉のケーススタディには『スーパーマリオ 64』(任天堂, 1996)を例に挙げよう。

Andrew Gardkis による『スーパーマリオブラザーズ』—— 〈あざやかな走り〉

1985年に「ファミリーコンピュータ」向けに発売された『スーパーマリオブラザー

ズ』は、それぞれ四つのレベルからなる八つのワールドから成る。現在の標準に比べれば相対的に短くはあるものの、『スーパーマリオブラザーズ』は明確な終わりをもつ最初期のゲームのひとつであり、平均して一時間そこそこでクリアできる（このタイムも、ひとえにゲームの空間の実践を磨くための何時間にもわたる試行錯誤の成果である）。クリアタイムの平均は年々短くなり、ゲームのもつ境界線もかなり理解された。はじめて衆目を集めたランは、2004年2月26日にScott Kesslerが達成したもので、5分11秒で初めの画面から最後の画面まで走り抜けている。そしてAndrew Gardkisによって2011年12月15日に達成された、『スーパーマリオブラザーズ』のスピードランでは最も有名な公式記録では、最後のボタン入力まで4分58秒で完遂している。



Fig. 4 : 『スーパーマリオブラザーズ』のスピードランの公式クリアの瞬間のスクリーンショット。最終ステージで残り時間が314という点だけでも、その「速度の暴力」はうかがえるだろう。

はじめのボタン入力（タイトルスクリーンでスタートボタンを押して）から、最後（触れればクッパをマグマに落とすことができる斧に向かってマリオをジャンプさせるAボタンを押した瞬間）まで、Gardkisのランの軌跡を前にして、わたしたちは何を見ているのだろうか？ それは『スーパーマリオブラザーズ』の〈あざやかな走り〉のほぼ完璧な例だ。Gardkisは自身のランについてこう語っている。

「[...] 競い合うのは楽しかったし、まるごとこのプロジェクトにかけたこの数年も愉快なものだった。もちろん他のプレイヤーたちもこのタイムに迫ることはできると思うし、何ミリ秒か更新できるだろうけれど、でも4分57秒まで縮めることはやはりできないと思う。ありえる限界の速さがこれだと思う。何か新しい発見でもないかぎり、とりあえずはこれでよくやったと思う。いつかもっと速くクリアできるだろうけれど、4分57秒で達成できるとは思わない。³⁴

34: Gardkis, 2011

Gardkisはワープゾーンといくつかのデザインの見落とし（とくに一部の敵の当たり判定）を

利用してはいるが、ゲームの破壊とわたしが呼ぶようなものではない。そうした利用は、ゲームの語りに確立されたゲーム世界の物理的な境界線を脅かすものではないのだ。そうとはいえ『スーパーマリオブラザーズ』のデザイナーは、これほど速くクリアされるもとは思わなかつただろう。Gardkisのスピードランはゲーム世界の語りにほとんど暴力を行使しないが、その五分間のプレイセッションが標準のゲームプレイの実践を示しているとはまさか言えないだろう。Gardkisのプレイスタイルは、多くの練習時間をかけたという意味でも、またゲームのプレイにおける空間の実践への流れるような手さばきがそれ自体で新たな実践に達しているという意味でも、〈実践される＝熟練した実践〉のある形を示しているといえるだろう。

FunilaSM64による『スーパーマリオ 64』——〈破壊的な走り〉

〈破壊的な走り〉については、1995年の古典的作品『スーパーマリオ 64』に注目しよう。ゲームの流れは、世界全体で120個にも上るスターを集めることを中心としており、スターを集めていくと新たなエリアにアクセスできるようになる。プレイヤーは120個のスターをすべて集めなくてもラスボスに挑戦できるようになるし、最低70個あればまともにクリアできるようになっていて、攻略にかかる平均タイムは一時間強といったところだ。そのため、『スーパーマリオ 64』のスピードランには、100%クリアからスター70個でのクリア、さらにはスター16個でクリアするようなものまで、さまざまなカテゴリが存在する。だがここで話題にしたいランは、それらではない。

2011年11月4日、ランナーFunilaSM64が『スーパーマリオ 64』の「スター0個」ランを、6分41秒で達成した。これこそ、ゲーム空間を完全に連続したフレーム単位にまで分解し、ゲームの見えない壁に穴を開けた完璧な破壊的な走りの例として紹介できる。はじめこのランは、「ツール・アシステッド・スピードラン (TAS)」、すなわちランナーの現在の知見にもとづく完璧なプレイを実現するために、ゲームのフレームごとに入力できるようなコンピューターを利用してはじめて可能になるものだと思われていた。しかしその憶測は誤っていた。FunilaSM64のランは、類似のテクニックとして知られる「ポーズ・バッファリング」を用いたものだった。

マリオが動くアニメーションが特定のフレームになるようゲームをポーズするといった操作は、そうした方法以外では人間には不可能な正確を期した入力をFunilaSM64に可能にした。このフレーム分解のプロセスでは、必ずしも速度を伴いはしない。しかしひとたびフレームどうしが結び合わされ、スターを一個も集めないままマリオがクッパを倒すとき、そこにはヴィリリオの速度の革命的な暴力を、完全な状態で見とることができるといえる。ド・セルトーの「語りの境界線」は目の前で崩れ落ち、定められたイベントもその連続性ももっていたあらゆる意味を失う。壁は、いかに冒険が経験されるかを導く堅固な境界線どころか、単なる提案に成り下がる。このランは〈実践される実践〉としてのスピードランの本性を体現しているとも言えるが、しかしそれに伴ってその語りを書き換えている。先に例に挙げた『ポケットモンスターピカチュウ』も同じカテゴリに属するだろう。ゲームを0分0秒でクリアしようと望むプレイヤーは、ゲームのRAMを書き換えるまでに至り、その空間的な論理を骨抜きにするだけでなく、ゲームのコード自体までも〈暗黙のルール〉になりうるのだ、とさえ示唆する。



Fig. 5: 『スーパーマリオ64』のスピードランの公式クリアの瞬間のスクリーンショット。ビデオで見るとその「速度の暴力」がより顕著だろうが、(いずれにせよ) スター0個でのクリアは異例である。

用語の再検討と結論

これらが、わたしが考える二つのタイプのスピードランである。

Andrew Gardkisの『スーパーマリオブラザーズ』の〈あざやかな走り〉は、やや法外な長さでクリアする「理想のプレイヤー」のひとつの例として捉えられる。タイトルスクリーンで始まりクッパを倒して終わるまでの旅を、あくまでゲームの語りの空間が打ち立てたルールと境界線のもとで加速するためにすべてはなされている。「空間の実践」のほうに、「速度」が極端に適用されており、こうしたスピードランはその独自の〈実践される実践〉であると言えるだろう。それが空間にアプローチする仕方は、標準的なブロックやコイン、クリボーのは位置にもとづきながらそれを超え出ている。

FunilaSM64の『スーパーマリオ64』の〈破壊的な走り〉は、ド・セルトーが空間の保証とみなした語りをあまねく分解する。何度も挑戦されてクリアされるはずのゲームを7分もかけずしてクリアするというのは、まさに〈破壊的な走り〉の最極端な例としてうってつけだ。TASでしか見られないとされる離れ業の目録を、スピードランの実践が減らし続けていることが、こうしたランを見ればよくわかるだろう。このランは「速度の暴力」の象徴的な一例であり、空間的な語りを完膚なきまでに分解している。これは〈あざやかな走り〉と同じ意味で〈実践される実践〉であるのみならず、ゲーム空間の論理までも超え出ているとさえいえるだろう。〈あざやかな走り〉がゲームのなかでのゲームのようなもの(あるいは実践のなかでの実践)だとすれば、破壊的な走りは一歩先に進んでおり、それ自体がゲーム(ないし実践)——全く別種の〈実践される実践〉と化しているのだ。

わたしが提示する用語がフランクリンのそれよりも好ましいのはこのためである。

スピードランナーが「通り抜けられないようにコーディングされた壁をすり抜けたり、一定量のダメージを与えるはずの敵に無傷で触れたりする」というのはその通りだとしても、しかしわたしが思うに、スピードランナーがゲームのあらゆる側面を理解しようとする労力が、「ソフトウェアの関係において存在していない」ところを目指しているわけがない。むしろ、スピードランはゲーム空間のなかでより鋭く存在する、いわば「超存在」する必要があるのだ。スピードランが「現代のアヴァンギャルドな実践」³⁵であるのもたしかだが、しかし〈実践される実践〉としてそれを考えるほうが、より賢明なはずだ。

35: Franklin, 2009, p.176

原注

[1] 「創発的な (emergent)」という語はここで、また一貫してサレン & ジマーマンの提示する意味で使用しており、ユーラが『ハーファリアル』で「古くからあるゲームの構造」に言及するとき使う語「創発型 (emergence)」とは混乱しないよう注意されたい。彼の「創発型／進行形」という概念はいずれもデザインの視点の内にもとづいたものだが、後半でわたしが示すように、本稿の目的にとってはランナーの視点のほうが有用だ。

[2] 「ノーキル」縛りはおそらくよく知られたものだが、「ジープタグ」については説明が必要だろう。パーカーによれば、ジープタグの公式ルールとは以下の通りである。

1. プレイヤーひとりが〈オニ (it)〉となって M12 ワートホグを操縦し、走行しながら他のプレイヤーを撃つことで得点を得る。
2. 他の全てのプレイヤーはロケットランチャーとフラッググレネードを装備し、〈オニ〉であるプレイヤーを倒して得点を得るよりも、生き残ろう努めなければならない。
3. 〈オニ〉であるプレイヤーが倒された場合、それを倒したプレイヤーがワートホグの〈オニ〉ポジションを引き受け、倒されたプレイヤーと立場が入れ替わる。
4. 〈オニ〉であるプレイヤーがワートホグから外に出されても生き残っている場合、ゲームプレイを一旦止めて、車内に戻るための時間を与える。また再開のまえにおよそ 2 秒ほどハンデを与える。
5. 〈オニ〉ではないプレイヤーは、互いを攻撃してはいけない。
6. 「付着する」プラズマグレネードは、他の武器や車同様に一切認められない。
7. あらかじめ決めておいた時間が終わったとき、あるいは特定の得点に達成したときにゲームは終了する。最も高得点を得たプレイヤーが勝者である。³⁶

36: Parker, 2008, p.1

[3] 「プラスチック・プロセッシング」³⁷とは、セガの「メガドライブ」の広報で用いられた造語。同社は、対抗企業である任天堂のコンソール機より高い処理能力をメガドライブがもつことを強調し、広告のなかでは、中古車に結び付けられたファミリーコンピュータを、レーシングカーに結び付けられたメガドライブが煙のなかに置き去りにするというコマーシャル映像を打った。このフレーズはあくまで市場のからくりとみなされ、一般的な信用を得てはいない。

37: 米国・カナダでのコマーシャル。日本でのキャッチフレーズは「時代が求めた 16-BIT」であり、やはり処理能力を強調しているが、速度のイメージはない。

[4] ここではゲームの論理と空間を統制するものとして〈暗黙のルール／明確なルール〉に注目しているが、ゲームの機能についての別の側面にもこれらの用語はもちろん適用できる。アイテムがどう機能するか、得点がどう計算されるか、さらにはゲームのセーブシステムまで幅広い要素が、『ポケットモンスター ピカチュウ』のケースではそのゲームの RAM を書き換えることを可能にするよう破壊されうるように、スピードランナーは〈暗黙なルール〉を解体し、〈明確なルール〉の正確な輪郭をたどろうとするのである。

[5] 一般的に、スピードランを規定する「課されるルール」はランが行われる対象のゲームにもとづいており、スピードランに参加する人数が増えるにつれてしばしばいくつも変化をこうむる。それら「課されるルール」は、あるゲームのどのバージョンが認めているか（ゲーム機でのプレイか、エミュレーターでのプレイか）、あるいはランのタイムがどう計測されるか（実時間かゲーム内のタイマーか）といったスピードランの諸側面の標準を定める。

[6] 最近わかったことだが、はたして Gardkis は見誤っていた。彼がまだ 4 分 57 秒までタイムを縮められない間に、2014 年 6 月 25 日の時点で、Blubbler という名で知られるプレイヤーが 4 分 57 秒 69 の記録を達成した。長らく Gardkis は、タイムを 4 分 58 秒ぴったり近くに近づけようと、コンマ 89 から最近ではコンマ 09 まで縮めていた。しかし現在の世界記録は TAS を用いた最速記録 4 分 57 秒 31 をあと数フレームでとらえており、彼の標石を遠く抜き去ってしまった。

参考文献

Consalvo, M. (2007). Cheating: Gaining Advantage in Videogames. Cambridge: MIT Press.

De Certeau, M. (1984). Spatial Stories. In S. Randall (Trans.), The Practice of Everyday Life (pp. 115-130). Berkeley: University of California Press. 邦訳: ミシェル・ド・セルトー『日常実践のポイエティック』, 山田登世子訳, 1987 年, 国文社。本稿では参照しながら適宜改めて訳し、語を統一した。

Franklin, S. (2009). "We Need Radical Gameplay, Not Just Radical Graphics": Towards a Contemporary Minor Practice in Computer Gaming. *sympløke*, Vol 17, (1), pp.163-180.

Galloway, A. R. and Thacker, E. (2007). *The Exploit: A Theory of Networks*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Hämäläinen, R., Salomaa, J., and Sivonen, J. (2011). What Makes a Gamer Hardcore? Copy Paste Culture. Retrieved August 28, 2013

FunilaSM64 (2011). 0:06:41. SpeedDemosArchive. Retrieved August 15, 2013.

Gardkis, A. (2010). 0:04:58. SpeedDemosArchive. Retrieved August 15, 2013.

Juul, J. (2005). *half-real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: MIT Press. 邦訳：イエスパー・ユール『ハーフリアル：虚実のあいだのビデオゲーム』, 松永伸司訳, 2016年, ニューゲームズオーダー

Lowood, H. (2006). High-performance play: The making of Machinima. *Journal of Media Practice*, Vol 7, (1), pp.25-42.

Parker, F. (2008). The Significance of Jeep Tag: On Player-Imposed Rules in Videogames" *Loading...* Vol 2, (3). Retrieved August 28, 2013

Parker, F. (2011). What Would Foucault Think About Speed Runs, Jeep Jumps, and Zombie? In L. Cuddy (Ed.), *Halo and Philosophy: Intellect Evolved* (pp.175-190). Peterborough: Open Court Publishing Company.

Salen, K. (2002). *Quake! DOOM! Sims! Transforming Play: Family Albums and Monster Movies*, Walker Art Center. Retrieved August 30, 2013.

Salen, K. and Zimmerman, E. (2003). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, Cambridge, MA: MIT Press. 邦訳：ケイティ・サレン&エリック・ジマーマン『ルールズ・オブ・プレイ：ゲームデザインの基礎』山本貴光訳, (上)2011年, (下)2013年, SBクリエイティブ

Squire, K. and Jenkins, H. (2002). "The Art of Contested Spaces." Retrieved August 24, 2013

Taylor, T.L. (2012). *Raising The Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming*. Cambridge: MIT Press.

Virilio, P. (1986). *Speed and Politics: An Essay on Dromology*. In M. Polizzoti (Trans.). New York: Semiotext. 邦訳：ポール・ヴィリリオ『速度と政治：地政学から時政学へ』, 市田良彦訳, 2001年, 平凡社

ルドグラフィ

任天堂, 1985, 『スーパーマリオブラザーズ』(ファミリーコンピュータ)

任天堂, 1996, 『スーパーマリオ64』(NINTENDO64)

任天堂, 1998, 『ポケットモンスター ピカチュウ』(ゲームボーイ)

任天堂, 1998, 『ゼルダの伝説 時のオカリナ』(NINTENDO64)

その他

Wersterによる『ポケットモンスター ピカチュウ』0分0秒でのラン (Fig. 1): <https://www.youtube.com/watch?v=VImoEpNNIVl>

Runnerguy2489による「時の扉抜け」(Fig. 2): <https://www.youtube.com/watch?v=E-wylfEgPHQ>

TheNewerGuyによる『時のオカリナ』のアーウィン出現 (Fig. 3): <https://www.youtube.com/watch?v=H10TI3sTpWM>

Andrew Gardkisによる『スーパーマリオブラザーズ』ラン (Fig. 4): <http://speeddemosarchive.com/Mario1.html#norm>

FunilaSM64による『スーパーマリオ64』スター0個でのラン (Fig. 5): <http://speeddemosarchive.com/Mario64.html#lowp>

(2018年10月31日23時19分 訳者がすべて閲覧確認)

本訳稿は、Rainforest Scully-Blaker, 2014, 'A Practiced Practice: Speedrunning Through Space With de Certeau and Virilio' in "Game Studies - issue 1401" <http://gamestudies.org/1401/articles/scullyblaker> を訳出したものである。スピードランに関する Scully-Blaker の論文はほかに、Scully-Blaker, 2018, 'The Speedrunning museum of accidents' in "Kinephanos - Special Issue, August 2018" <https://www.kinephanos.ca/2018/the-speedrunning-museum-of-accidents/> がある。