

## 舞踊のゲーム性

——規則と魔法円 (magic circle) の働き  
武藤大祐

(群馬県立女子大学)

近年目覚ましく進展するビデオゲーム研究の領域では、「ゲームとは何か」という、より根本的な議論も深まっている。ビデオゲームの急激で複雑な発達により、かつてホイジンガやカイヨワが開拓した「遊び」論の批判的継承と、「ゲーム」の概念の理論的な研磨が要請されているのである。

本発表では、こうした新しいゲーム論を参照しながら、舞踊をゲームの一種として捉え直してみたい。というのもビデオゲームの文脈において、1990年代末からいわゆるリズムゲーム、すなわち『ダンスダンスレボリューション』(1998年)に代表される、プレイヤーが全身を動かして遊ぶタイプのゲームが発達し、「舞踊」と「ゲーム」の興味深い境界領域が出現しているからである。

今日のリズムゲームの直接の起源は、DJが用いるサンプラーとターンテーブルを模したインターフェイスで人気を呼んだ『beatmania』(1997年)であるが、その翌年、プレイヤーが音楽に合わせて床面に配置されたパネルをリズムカルに踏むことで得点を競う『ダンスダンスレボリューション』が発表されると、従来は指先の操作がプレイの中心を占めていたビデオゲームにおいて全身運動を伴う形態が確立された。やがてプレイヤーの動作をより詳細に検知できる装置が次々に生まれ、2010年に家庭用ゲームとして発表された『Dance Evolution』や『ダンスセントラル』では、プレイヤーの全身の動きがリアルタイムにカメラで捉えられることでスコア判定の対象とされた。こうしてもはや「振付を正しく踊る」と「ゲームで高得点を得る」ことの境界は不分明となった。ちょうどビデオゲームが「ゲーム」の概念の再検討を促したように、リズムゲームもまた「舞踊」と「ゲーム」の概念的相関の再検討を促しているように思われるのである。

事実、このような状況は、そもそも舞踊なるものの中にゲーム的な要素が多く含まれていることを想起させずにおかない。社交ダンスであれ、劇場舞踊であれ、そこにはまずルールが存在し、成否を分ける判定基準がある。その枠組の中で踊り手は確かにある種のゲームに興じている。こうした舞踊観は決して特殊なものではなく、特に民俗舞踊やストリートダンスの文脈では、踊りはしばしば明白なゲーム性を帯びる。またジャドソン教会派は創作にあたってゲームの構造を頻繁に参照した。そうした作品では、踊り手は振付家が事前に定めた動作を順序通りになぞるのではなく、一定のルールの枠内で即興的な判断を繰り返

すことで舞踊が展開する。

このように舞踊のゲーム性に目を向けると、最も前景化してくるのがルール(規則)の働きであろう。「ゲーム」とはそもそも(その形態を問わず)規則に基づいて遊ぶ行為全般をいうとすれば、「舞踊」は身体運動が一定の特殊な(ゲームとしての)規則を得た時に初めて他の身体運動から区別され、「舞踊」と見なされるといえる。イエスパー・ユール(Jesper Juul)は、従来のゲームの諸定義を比較検討しつつ、ルールをめぐって説得力ある見解を提示しているが、その大部分は舞踊にそのまま適用可能である。「ゲームのルールは、潜在的な行為、すなわち当のゲームの内部では意味があるがその外では意味がないような行為を、準備するものでもある」(*Half-Real*, 58)。

キリ・ミラー(Kiri Miller)は、ゲームの規則の全体がリズムゲームのプレイヤーに与える心理的効果について興味深い指摘をしている。すなわち「ルール、加点システム、競技性、段階的な難易度設定」といったゲームの枠組が、踊ることへの恥じらいからプレイヤーを解放する、つまり人前で踊ることに慣れていない人にとってはそれがゲームである(ゲームに過ぎない)ことが言い訳になるというのである(*Playable Bodies*, 53)。ミラーはこれを「安全な空間の枠組」とも表現する。裏を返せば、踊る行為には常に自己の尊厳をめぐる社会的リスクが伴うと同時に、ゲームとしての枠組がそれを中和するのである。

ケイティ・サレン(Katie Salen)とエリック・ジーマーマン(Eric Zimmerman)は、ゲームが作り出す、現実から切り離された特殊な秩序の支配する空間を「魔法円」と呼ぶが(*Rules of Play*, 193)、これはホイジンガ『ホモ・ルーデンス』の一節に由来する。「その形式からすれば、奉獻の目的のために場を画することと、純粋な遊びのためにそれをする」とは、全く同じものだと言える。競馬場、テニス・コート、舗道上に描かれた子供の石蹴りの目、チェス盤は、形式的には神殿や魔法円と変わらない(『ホモ・ルーデンス』中公文庫、56頁)。ここにミラーの指摘を併せ考えるなら、舞踊における魔法円とは、祭儀、娯楽、芸術など様々な文脈と文化的慣習の具体相に先立って、踊る行為を可能にする根本条件を指す概念だといえる。それは様々な意味論的作用を伴いながら踊り手の尊厳を担保する。尊厳のリスクとは、ステップを間違えて転んでしまう可能性とか、不特定多数の観客に値踏みされる等といったことではない。そうした具体的な課題以前に、踊る行為そのものを社会的に正当化するのが魔法円である。ここから、さらに様々な魔法円の構造を比較分析する可能性も開かれる。本発表ではその一端も示したい。