

《論文》

デジタルゲームを媒介として伝播する文化的既視感： ネットワーク時代における記憶の再生産と共有

沈佳 *

Cultural Déjà Vu Mediated by Digital Games: Reproduction and Sharing of Memory in the Networked Era

SHEN Jia

This study examines the phenomenon of cultural déjà vu, a collective sense of familiarity that emerges through the recursive transmission and transformation of cultural forms within digital games. Rather than a psychological illusion of recognition, cultural déjà vu describes how players repeatedly encounter archetypal motifs, potions, races, rival figures, and narrative tropes that circulate memetically across titles and genres. These recurring elements, sustained by intertextual references and participatory practices, constitute a shared archive of memory that extends beyond individual play. In the networked era, gameplay is no longer confined to the software itself but unfolds through streaming, wikis, fan theories, mods, and derivative creations that blur the boundaries between consumption and production. This paper situates such dynamics within the broader transition from text to post-text, in which meaning arises collaboratively within participatory archives rather than being fixed by authorial intent. By analyzing how players collectively reconstruct and re-experience virtual worlds, the study positions digital games as generative media of cultural memory, simulations where recognition, competence, and intensity continually reshape the affective and symbolic logic of familiarity that defines contemporary networked play.

キーワード：文化的既視感、参与的アーカイブ、義足の記憶、情動、ポストテキスト

Keywords: cultural déjà vu, participatory archive, prosthetic memory, affect, post-text

* 立命館大学大学院先端総合学術研究科
im0130ps@ed.ritsumeit.ac.jp

Received on 2025/11/1, accepted after peer reviews on 2026/3/20

I. はじめに

一般的にデジタルゲームの歴史は Spacewar! (Steve Russell 1962) を起点として位置づけられている。以降、アーケードゲームや家庭用ゲーム機の登場を経て、60 年以上にわたり技術的・文化的に発展を続けてきた媒体として考えられる。近年デジタルゲームは、物語や記憶の構造、身体感覚、他者との関係性を媒介する表象の場として見なされるようになった。このような文化的読解は、ゲームを能動的に生成されるテキストとして捉える視点 (Aarseth 1997: 1-3) やデジタル環境においてアバターを用いた物語経験の拡張 (Murray 1997: 110-112) に関する研究まで遡ることができる。

たとえば日本製のゲームである DARK SOULS (フロム・ソフトウェア 2011) (以下ダークソウルという) シリーズが描く西洋ファンタジーの世界観に、欧米のプレイヤーは自文化の文脈とは異なる様式美を見出す。その一方、アメリカのデベロッパによって開発された Ghost of Tsushima (Sucker Punch Productions 2020) における対馬の風景に、ノスタルジーを覚える日本人プレイヤーも少なくない。ゲームというフィクションにおいて文化が外部のフィルターを通して再提示される経験は、心理学的既視感とは異なる“文化的既視感”を与えてくれる。しかし本稿が指摘するのは、この感覚の参照元が現実の日本や西洋といった実在の文化圏ではなく、むしろゲーム生態系そのものが自己参照的な循環のなかで形成した、仮想的な文化体系だと考えられる点である。

多くの研究が既視感を認知科学・精神分析・映画論の文脈で扱うのに対し、本稿ではデジタルゲームを中心とする文化圏に内在する模倣の自己再帰性として解釈する。ここで重要なのは、既視感を記憶の錯覚としてではなく“集合的ミームの再出現を意識する感覚”として再解釈することである。それにしたい“デジタルゲームにおける文化的既視感の定義”と事例紹介を経て、リサーチクエスチョンである“デジタルゲームを媒体に伝播する文化的既視感の影響”を段階的に解明していき、デジタルゲームにおける文化的既視感を“memetic (模倣伝播的)”および間テクスト的な知覚として考察していく。

II. デジタルゲームにおける文化的既視感の定義

1. 既視感に関する導入的視点

一般的に心理学や神経科学の領域で“既視感 (déjà vu)”とは、まったく新しい状況に直面しているにもかかわらず、以前にもその瞬間を経験したことがあるように感じる主観的体験を指す。これについて Brown (2003: 394) は“未定義の過去を伴う、現在の経験に対する主観的に不適切な親近感の印象”という解釈を採用している。この“主観的に不適切”という点こそが、単なる記憶錯誤と既視感とを分ける本質的特徴である。すなわち、強烈な親近感を覚えるという主観的事実と、それが新しい状況であるという客観的事実との間に、瞬間的な認知的コンフリクトが生じるのである。

Brown (2003: 394) はこの矛盾した体験を“認知の幻覚 (illusion of recognition)”と呼び、感覚と記憶が交錯する心的過程としてその科学的解明の重要性を指摘した。Brown によれば、既視感の科学的説明は主に四つのカテゴリーに分類される。その一つである神経学的説明では、既視感が“親近性 (familiarity)”を司る側頭葉の活動と密接に関わっているとされている。特に、てんかん患者の発作前兆として同様の体験が現れることから、健常者における既視感もまた、側頭葉におけるごく小規模な一過性の機能異常によって生じる可能性があるとする (Brown 2003: 403)。このように、既視感は

主観と客観、感情と記憶、正常と異常のあいだにまたがる体験であり、人間の知覚がいかにして“経験したことがある”という感覚を生成するかを示す一例である。

そして上記のような親近性による誤認はゲームプレイにおいても、現在のプレイ経験と先行の文化的経験との対比で主観的に生じると考えられる。たとえば特定のシリーズに属する作品群において共有されている特徴によって喚起され、あるいは別々の作品間の類似性によって起こされることが該当する。比較の対象はゲームに留まらず、書籍や映画などの別系統のメディアや現実での経験とも関わる可能性がある。後述のミームの性質により、該当対象の細分化よりもゲームのプレイ経験をトリガーとするプロセスに着目する。

2. 文化的ミームとアーカイブの関係性

文化的既視感の参照元は、現実の国や地域の文化ではなく、ゲームというメディア生態系のなかで自己増殖してきた特有のミーム・プールそのものである。ミームとは人々の間で模倣を通じて、脳から脳へとコピーされていく文化的な情報の単位である (Dawkins 1976: 192)。生物学的な遺伝子 (gene) が自己を複製して身体を作るように、ミームは文化的な遺伝子として自己を複製し、文化を形成していく。生物学の“遺伝子プール (gene pool)”に倣い、その文化版ともいえるミーム・プールとは、ある文化圏や集団に存在するあらゆる概念やキャラクターの“アーキタイプ (archetype)” (Jung 1968: para. 4)、アイデア、ナラティブのような文化的情報の全体を指す。

これに対しアーカイブとは、“蓄積記憶 (storage memory)”が制度的に保存・整理され、現在のコンテクストにおいて参照可能な“機能記憶 (functional memory)”を成立させるファンデーションに相当する (Assmann 2011: 127-128)。文化記憶は、単なる情報のストックである蓄積記憶と、現在のアイデンティティ形成に寄与する機能記憶の2層から成る。蓄積記憶はそれ自体では“現在との生命的な繋がりを持たない”静的な貯蔵庫に過ぎないが (Assmann 2011: 123)、それが特定の文脈において選択・接続・構成されることで、生きた機能記憶へと転化する。

デジタルゲームの文脈において、この移行を担うのは、プレイヤーの遂行的な実践である。De Kosnik (2016: 1-2) によれば、デジタル時代におけるアーカイブとは、公的機関による静的な保存物ではなく、ユーザーの情動的な参与によって絶えず更新・維持される“ローグ・アーカイブ (rogue archives)”としての性質を帯びる。これらのアーカイブは、専門的訓練や制度的正統性を必ずしも前提とせず、ネットワーク上で共有・更新される文化的資料を集合的实践によって保存し、将来的なアクセス可能性を確保する点に特徴がある。

本稿においてミーム・プールとアーカイブは、静的な貯蔵庫と動的な構築プロセスという異なる位相を指す概念として使い分けられる。

この観点をデジタルゲーム分析に応用すると以下のような例を挙げられる。日本で独自の発展を遂げたロールプレイングゲーム (以下 JRPG という) は、特定の記号的・構造的特徴を長年反復的に継承しており、文化的既視感の蓄積を確認するうえで適切な対象である。JRPG は、ターン制バトルや特定のキャラクター造形といった“お約束 (trope)”を共有することで、プレイヤーの過去の経験と結びつく強固な慣習的体系を形成している。本稿では、こうしたジャンル固有の蓄積が、プレイヤーの主観においていかなる文化的既視感を喚起するのかを検討する。

過去数十年間の蓄積により JRPG のミーム・プールでは、部分的に外見と性格を結びつけるキャラクター性、ターン制バトルやレベルアップのシステム、仲間と一緒に世界を救うプロット、アニメ調

の表象デザインなどすべてがミームとして数えられる。ゲーム開発者はゼロから新作を作るのではなく、このミーム・プールから様々な要素を選び出し組み合わせ、変異させることで新しい JRPG らしい作品を生み出せる。プレイヤーが初めてプレイするゲームに文化的既視感を覚えるのは、そのゲームがプレイヤーのよく知るミーム・プールから作られたからと考えられる。

異なるゲームタイトルを横断して繰り返し現れる特定のアーキタイプやお約束に触れたとき、プレイヤーが感じる親近感を特定の文化への既視感につなぐというのは再考の余地がある。むしろ、JRPG 文化やオープンワールド・ファンタジー文化といった、ときにはゲームジャンルが独自に形成した架空の文化への既視感のほうが適切だと考えられる。HP や MP ポーション、エルフやドワーフの種族設定、終盤で仲間になるライバルキャラといった要素は、文化的なミームとして作品から作品へと複製・伝播されていく。プレイヤーはミーム・プールに繰り返し触れることで、その文化圏の“ネイティブ”のような感覚を身につけていく。なぜならプレイヤーは作品ごとに新しい世界を経験しているようでいて、実際には共通のミーム群に繰り返し接触することで、対応する文化的リテラシーを身につけていくからである。このときの既視感は、記憶の錯覚ではなくミーム・プールへの無意識的なアクセスとして機能する。

このミーム・プールを構成する要素は、その性質とプレイヤーに与える影響に応じて、以下の三つの階層に分節化して捉える必要がある。第一に、具体的な意匠や台詞、アイテム名といった“表象・記号的階層”である。第二に、ゲームシステムやジャンルの慣習、物語の定石を含む“構造・慣習的階層”である。そして第三に、他者の体験やそれ自体に付随する情動が伝播する“身体・情動的階層”である。これら三つの階層は、プレイヤーに対して異なる質の既視感を喚起する。第一・第二の階層における既視感は、主に情報の認知的な再認や文化的リテラシーの獲得に基づくものである。一方、第三の“身体・情動的階層”においては、単なる情報の受容を超え、他者の主観的な経験が自身の身体へと転化するプロセスが生じる。第三の階層における変換メカニズムについては、次節において記述する。

3. 間テキスト性から文化的既視感へ：概念の差別化

あらゆる作品は先行する作品の引用や変容によって成り立っているという出発点から、プレイヤーが感じる文化的既視感は、先行作品群の記憶アーカイブが、無意識のうちに喚起されることで生じる、間テキスト的な認識として考えられる。

“間テキスト性 (intertextuality)”というのは、どのようなテキストも“引用のモザイクとして構築され、それぞれが他のテキストの吸収であり変形である” (Kristeva 1980: 66) ことを主旨とする理論である。いかなるテキストもゼロから創造されるのではなく、つねに先行する文化的なテキストのネットワークのなかに位置づけられる。意識的・無意識的にかかわらず、作者は既存のテキストを自らの作品に織り込む。その結果、テキストの意味は作者が一方的に込めたものではなく、読者と他のテキスト群との相互作用のなかで動的に生成される。

デジタルゲームを代表とする仮想世界は“存在の不条理を隔離し、意味のある世界を人工的に再構成する技術” (Gualeni and Vella 2020: 80) として捉えられる。ゲームにおける身体は単一の人間主体ではなく、人間と機械、現実と仮想、社会と物質のあいだに生じるサイバネティックな複合体 (Keogh 2018: 22) として位置づけられる。プレイヤーがゲームを体験するのは、スクリーン上の情報を目や耳で読むだけではない。現象学的なアプローチに基づき、プレイヤーがコントローラーを通して仮想的な身体を動かし、世界と物理的に関わる身体的な実践を通じて意味を理解していく。プレイヤーの

身体とゲームの身体は、もともと別々に存在しているのではなく、プレイ行為のなかで相互に生成される。多くのゲームが現実世界を認識論的にシミュレートするのに対し、一部のゲームは“存在する意味”そのものを問い直させる。こうした“存在論的シミュレーション (ontological simulation)”ともいえるゲームは、プレイヤーに明確な目的や意味を与えず“何者として存在し、何を意味とするか”といった問いを突きつけ、解釈の行為そのものをプレイヤーに委ねる。“ゲームをプレイしている”のではなく、“ゲームと自己との複合体がプレイという出来事を生み出している”ともいえる生成的な共身体性が、これらの視点により言及される。

上記を踏まえたうえ、前節で提示した“身体・情動的階層”の既視感において、他者の体験がいかなるプロセスを経てプレイヤー個人の主観へと転化するのかという点に関し、さらなる理論的検討が必要である。Landsberg が提唱した“義足の記憶 (prosthetic memory)”によれば、映画や博物館といった近代的なメディア体験を通じて、個人は直接体験していないはずの過去を、あたかも自身の記憶の一部であるかのように身体的に内面化することができる (Landsberg 2004: 2-3)。この内面化の実効性を支えるのが、身体に先行して生じる情動的な強度である。Massumi によれば、“アフェクト”とは意識によって感情へと組織化される以前の“強度 (intensity)”であり、身体が受ける直接的な触発を指す (Massumi 2002: 27)。

“作者の死 (death of the author)”という観点からすれば、意味の生成主体は作者ではなく読者であり (Barthes 1977: 148)、プレイヤー自身が解釈を通じて作品世界を再構築することになる。こうした理論的背景は、デジタルゲームにおける余白がプレイヤーによってナラティブ的に埋められていく過程にも通じる。Jenkins (2004: 119) は、ゲームデザインを“ナラティブ構造 (narrative architecture)”として捉え、プレイヤーの探索と解釈によって主観的なナラティブが生成される構造を指摘している。デジタルゲームにおける文化的既視感とは、アーカイブに蓄積された他者の記憶が“強度”を伴ってプレイヤーの身体を^{いきか}閾下で刺激し、意味的な認識に先んじて主観的なリアリティを立ち上げる過程を指す。Landsberg が論じるように、メディアによって媒介された記憶は身体的かつ感覚的な経験を通じて“個人的な記憶”へと縫い合わされるが (Landsberg 2004: 20)、ゲームにおいてはインターラクティブな入力とその縫合を完成させる。すなわち、アーカイブという既存の正典と自身のプレイという実践が重なり合う界面において生じるアフェクティブな共鳴こそが、本稿の定義する文化的既視感の本質である。

さらに、これらの相互作用を可能にする現代的条件を、本稿では“ポストテキスト”と呼称する。これは、単一の完結したゲームソフトという境界を越え、複数のメディアにまたがる情報の流動性と、それらを主体的に横断する受容者の実践によって形成されるメディア環境を指している。

Jenkins (2006: 3) は、コンテンツが複数のメディア・プラットフォームを横断して流通し、メディア消費者が自ら望む体験を求めて複数のメディアを渡り歩くという、社会的・文化的な変容を“コンバージェンス (融合)”と定義している。Jenkins によれば、コンバージェンスとは単なる技術的・産業的な変化ではなく、分散したメディア・コンテンツの間を消費者が自らつなぎ合わせるという“文化的なシフト”を意味する。

本稿で用いるポストテキストとは、まさにこの融合的なメディア環境において、ゲームソフト (テキスト) の自律性が消失し、攻略 Wiki、SNS、MOD (ユーザー参加型の追加データ)、実況動画といった“参与型文化 (participatory culture)” (Jenkins 2006: 3) のなかでミームが不断に再構成される状況を指している。間テキスト性が主にテキスト間の静的な関係を記述するのに対し、文化的既視感は、こ

のポストテキストというコンバージェンス環境を航行するためにプレイヤーが内面化する、動的なナビゲーション能力（リテラシー）として定義されるのである。

その典型例として挙げられるのが、ストーリーの余白が際立つダークソウル・シリーズのゲームに対するプレイヤーたちの様々な考察である。考察における正誤の判断がされない状況下で、考察する行為そのものが意味生成の役割を果たしている。ダークソウルのようなシリーズ作品では、作品間の細かなつながりやオマージュも多く、間テキスト自体に作品の歴史変遷が潜められている。

III. ゲーム事例紹介

1. 『DARK SOULS』シリーズとコミュニティ

Demon's Souls（フロム・ソフトウェア 2009）を皮切りに、主にシステム上の類似性に起因しダークソウル三部作、Bloodborne（フロム・ソフトウェア 2015）および ELDEN RING（フロム・ソフトウェア 2022）を一つのシリーズとして扱うのが通説である。このようなシリーズ化は、スピンオフである ELDEN RING NIGHTREIGN（フロム・ソフトウェア 2025）において、Demon's Souls に遡る過去作のボスを登場させたことから妥当と考えられる。ダークソウル・シリーズは断片的なナラティブ構造と高い難易度によって知られている。その余白を多く残す意図的なゲームデザインはミーム・プールの形成を論じるにあたり適しており、本稿では 2011 年のダークソウル・シリーズ第 1 作を主な例とする。

およそのゲームにおいてプレイヤーは世界の意味を主観的体験で発見し解釈していくプロセスが存在する。ダークソウルは情報を断片的に与え、プレイヤーに空白を埋めさせる設計で知られている。まさにその“不完全性（incompleteness）”を狙った設計がプレイヤーによるナラティブの完成を要請している（Wildman and Woodward 2018: 10–12）。欠落・不在のデザインはプレイヤー間の痕跡（環境の手がかりや他プレイヤーによるメッセージ、霊体表示など）を意味生成の根幹へと引き込む。プレイヤーは他者の残した痕跡を読み取りながら、自らの経験を他者の記憶と結びつけていく。そしてプレイヤーは提示された情報の少なさを補うために、自ら考察を行いネット上で他者と理論を交換する流れにつながる。

こうした読解行為は、Kristeva（1980: 66）が言及した“引用のモザイク”のゲーム的変形であり、先行テキストや神話的断片はプレイヤーによる主観的な再構成で新たな文脈が獲得される。つまり、ゲーム体験とは単なる情報取得ではなく、虚構世界の“記憶を編み直す”反復的实践だと考えられる。プレイヤーは他者の残したメッセージや行動を参照しながら、自分自身の記憶を他者の記憶へと接続する。その過程で、テキストは静的な物語ではなく参与的アーカイブとして機能し始める。

たとえばゲーム内の NPC（プレイヤー以外のキャラクター）“アストラのソラル”のセリフとジェスチャーである“太陽賛美（Praise the Sun）”はゲームプレイ上の意味がないにもかかわらず、ダークソウルコミュニティへの所属を示すための挨拶や合言葉として機能する。このシンプルでありながら独特なフレーズはコミュニティへの参入障壁を低くし、より広いコミュニティを緩やかに結びつける包括的なミームの役割を果たしている。

“太陽賛美”という言葉は、コミュニティの“再帰的な解釈実践（reflexive interpretive practices）”によって意味を付与されてきた。それはゲーム自体への言及として機能すると同時に、その言

葉の発話やジェスチャーを行う主体が、当該コミュニティの一員であることを示す手段となっている。こうした象徴としての性質は、段階的に形成されてきたものと推察される。ゲーム内部において、プレイヤーはマルチプレイでこのジェスチャーを行い他者とコミュニケーションをとったり、あるいは“太陽賛美”のメッセージを地面に残したりすることができる。ゲームの枠を越えれば、この言葉とジェスチャーは喜びの象徴や挨拶として用いられるようになった。この意味において、“太陽賛美”とは、そのコミュニケーション上の伝達内容のためというよりは、むしろダークソウルに関わる、曖昧に定義された“実践共同体 (community of practice)”への所属をシグナリングする機能のために用いられる言葉なのである。(Mühleder and Roth 2021: 318–319)

上記の言及が示したように、これらの現象は、プレイヤーが意味の生産者として機能し、テキストを読むことに留まらず自ら構築する方向へ転換した事象として考えられる。プレイヤーたちがゲームの内外で形成するコミュニティの実践は“ミーム的实践 (memetic practices)”が要因となり生まれてから維持・分化していく。加えて Mühleder and Roth は、特に YouTube や Twitch といった外部プラットフォームがその実践において中心的な役割を果たしていると説明した。

英語圏で絶大な人気を誇る“太陽賛美”のミームは、日本語圏のコメントではほとんど見られない。代わりに日本語圏では、別のセリフ(“太陽あれ!”)が参照される傾向にあるが、その使われ方は英語圏のミームほど拡散・定着していない。ミームは言語の壁を容易には越えない。コミュニティの実践は、言語空間ごとに異なる論理や文脈で形成される。ミーム的实践は、プレイヤーたちに“共通の基盤 (common ground)”を提供しコミュニティを形成する一方で、専門知識や言語によって内部を階層化し、断片化させる働きも持つ。

この点で、ダークソウルの文化的既視感とは“外部化された記憶の読み取り”として現れる。ネット上の考察や実況動画、ガイド、フォーラム上のやりとりは開発者の提示した断片に対して二次的解釈を重ねていく。その重層的プロセスが共同アーカイブを生成し、次のプレイヤーの経験を予め方向づける。プレイヤーが既視感を感じる瞬間は、自らが踏む道筋がすでに誰かによって敷かれた痕跡と重なり、過去のプレイ記憶と現在の感受が合流するときに生じる。ゲーム文化研究はゲーム単体のテキストだけでなく、それを取り巻く多様なプラットフォームや言語空間を横断的に分析する必要があると考えられる。

2. 『UNDERTALE』と脱構築

ダークソウルがジャンル内部のミーム・プールを形成する事例であるとすれば、UNDERTALE (Toby Fox 2015) (以下アンダーテールという) は RPG というジャンルのミーム・プールそのものを批評的に問い直す“脱構築 (deconstruction)”の事例として重要である。このゲームは、プレイヤーの倫理観に直接訴えかけ、暴力とその結果に対する意識を高めることを目的として設計されている (Seraphine 2018: 2)。

Jenkins (2004: 119) が述べた“ナラティブの可能性に満ちた空間 (spaces ripe with narrative possibility)”によれば、ゲーム空間は物語を語る“場”と見なされる。アンダーテールは、この空間でプレイヤーをいかにして物語の主体へと変容させるかを示す好例である。Barthes (1977: 148) の“作者の死”の概念を援用しつつ、そこでは作者に代わり、プレイヤーが罪悪感や後悔といった情動を伴う“記憶の

再演者”としての役割を担う（Seraphine 2018: 11）。この情動的プロセスは、ゲームがプレイヤーを“アポリア（決定不可能な状況）”へと意図的に追い込むことで生成される（Seraphine 2018: 9）。たとえば、保護者キャラクター“トリエル”との戦闘では、プレイヤーは従来のRPGの約束事を信じて攻撃し、意図せず彼女を殺害してしまうことで、強烈な罪悪感を植え付けられる（Seraphine 2018: 10）。この感情的記憶こそが、プレイヤーを懺悔と再試行（2周目のプレイ）へと駆り立て、ゲーム内外の境界を曖昧化させるのである（Seraphine 2018: 11）。

さらに、記憶の再演は実況動画や配信文化において第三者によって再体験される。Seraphine の調査によれば、罪の意識を伴う“ジェノサイド・ルート”は、自らプレイする者よりも、他者のプレイを観察する者の方が圧倒的に多い（Seraphine 2018: 7）。観察者は、プレイヤーが負うべき責任や罪悪感から距離を置きつつ、その感情的記憶を安全に消費する（Seraphine 2018: 12）。

Mawhorter らの“選択の詩学（choice poetics）”は、アンダーテールの中心的反復選択が、プレイヤーの目的意識（パワープレイヤーあるいはストーリープレイヤー）によって、いかに異なる意味を持つかを構造的に解明する枠組みである（Mawhorter et al. 2018: 5）。この理論によれば、プレイヤーの経験は単なる出来事の痕跡ではない。選択肢の提示構造と、それによってもたらされる“予期的／回想的分析（prospective/retrospective analysis）”が複合的に作用し、次なる選択を方向付ける動的な詩学として生成されることが考えられる（Mawhorter et al. 2018: 2）。

そこでは、他者のプレイ記憶が模倣・参照され、プレイヤーでない観客までもが擬似的既視感を共有する共同的アーカイブが形成される。たとえば、多くの新規プレイヤーや観察者は、トリエル戦の“正解”を自らの経験からではなく、アーカイブ化された集合的記憶から事前に“知らせられている”。これは Seraphine が指摘した“ファンダム（fandom）”による“ゲームのメッセージに関する、ある種の既成の解釈へと新規プレイヤーを方向付ける”（Seraphine 2018: 18）という現象に他ならない。

アンダーテールが効果を発揮するための大前提は、プレイヤーがRPGというジャンル特有のミーム・プール、すなわち“敵を倒し経験値を得て強くなる”という文化に慣れ親しんでいることである。Mawhorter らが分析した“パワープレイヤー”は、まさにこの文化的既視感に基づいて行動するプレイヤーモデルである。ジャンルへの既視感が破壊された後、プレイヤーは自らの選択によって“分岐した世界（divergent worlds）”を能動的に構築する主体となる（Mawhorter et al. 2018: 8）。この個人的な選択と、そこから生まれる罪悪感や後悔といった情動的な経験こそが、アンダーテールにおける文化の核となる。この主観的な文化は、動画配信やコミュニティでの議論を通じて、ゲームの外部に共同的な記憶のアーカイブを形成する。Seraphine（2018: 10）の調査が示すように、多くの人々は罪悪感を伴うルートを自らプレイするのではなく観察者としてこのアーカイブにアクセスする。

したがって、アンダーテールにおける“共同体のアーカイブへの擬似的既視感”は、単なる事前学習の確認作業ではない。たとえば、実況動画を通じてトリエル戦の解決法を既知としているプレイヤーが、敢えて攻撃を選択する際に引き起こされる反応は、アーカイブの知識に対し照合する“再認（recognition）”ではなく、Massumi（2002: 30）が言及した“強度（intensity）”の身体的な再起動である。プレイヤーは動画視聴などを通じて、他者の罪悪感をあらかじめ記号として摂取している。しかし、自身のプレイにおいてその状況を反復する際、外部の記憶は“義足の記憶”（Landsberg 2004）として自己へ接続されると同時に、インターラクティブな入力という身体運動を介して、意識的な感情へと組織化される以前の“アフェクト”として再起動される（Massumi 2002: 28）。Seraphine（2018）が指摘する通り、ファンダムによる既成の解釈は新規プレイヤーの行動を方向付けるが、それは単なるマ

ニュアルの遂行には留まらない。むしろ、アーカイブ化された他者の痛みが、コントローラーを介した自身の指先の動きと同期することで、プレイヤー自身の身体に直接的な強度として伝播するのである。このとき生じる「この痛みを、私はかつて（アーカイブを通じて）知っていた」という遡行的な確信こそが、プレイヤーを倫理的なアポリアへと追い込む文化的既視感の正体である。

言い換えれば文化的既視感とは、インターラクティブな実践を通じ、外部記憶（アーカイブ）を自身の“強度”として身体へ縫合するプロセスを指している。それはプレイヤーを単なる情報の消費者から、共同体的な記憶を分有する倫理的主体へと変容させるのである。

IV. 文化的既視感の影響

1. テキストからポストテキストへ

従来、文学や映画におけるテキストとは、作者によって制作され、受け手が鑑賞する比較的閉じた作品を指してきた。しかしデジタルゲーム、とりわけネットワーク環境下のゲーム文化では、プレイヤーの経験はゲームソフトという単体のテキスト内に留まらない。プレイは実況配信、Wiki、考察ブログ、SNS上のミーム、MODや二次創作など、多数の派生的実践を通じて拡張され、作品の外部で継続的に再生産されていく。つまり現代のゲーム文化では、テキストはもはや完結した作品ではなく、他者との接触によって常に変形し続ける過程そのものである。

本稿では、このように作品を取り巻く多層的な文化実践の総体を“ポストテキスト”と呼ぶ。このポストテキスト的環境の到来は、Jenkins (2006: 3) が論じた“参加型文化 (participatory culture)”、Pearce (2009: 141) が示した“生産的な遊び (productive play)”、そして Taylor (2018: 23) が指摘した“ネットワーク化された放送 (networked broadcasting)”が交差した結果として理解できる。これらの概念が示すのは、情報流通の主導権が作者や企業から共同体へと移行し、創作と消費、観察と参与の境界が溶解していくプロセスである。

このような環境下では、個々のプレイヤーの記憶や解釈はネットワークを介し即座に他者と結びついて共有・再構成される。そこに生成されるのは、単なる集合知ではなく、文化的記憶の巨大なアーカイブである。文化的既視感とは、こうしたアーカイブに繰り返し触れることによって形成される認識の残響であり、プレイヤーがテキストとポストテキストのあいだを往還しながら、自らの文化的帰属を再確認する行為でもある。

2. アーカイブ性と参与的記憶の形態

プレイヤーはゲーム世界のなかで、物語や設定を自らの解釈を通して経験し、その断片を記憶として蓄積する。やがてそれらの記憶は、コミュニティやファンダムのなかで他者と照合され、語り直されることによって、集合的な記憶アーカイブを形成していく。この往還構造において、記憶はもはや個人の内部に閉じたものではなく、文化的に循環するテキストの一部として機能する。

ゲーム実況の視聴は、単なる受動的な観察にとどまらない。それは、他者のプレイを代行的に体験する形態であり、観察者の側にプレイしているかのような“疑似参与 (pseudo-participation)”をもたらす。コントローラーを握っていないくても、観客は“一次的なプレイヤーを介して媒介されながらも、単なる傍観者や観察者のそれを超えるレベルの関心と経験的エンゲージメント”を示すのである (Taylor 2018: 38)。この観客による参与は、視聴者が求めるコミュニティ感覚によってさらなる集合

的な体験へと高められる（Taylor 2018: 41）。

そうした流れを形として実現した事例に Twitch Plays Pokémon を挙げられる。これは Twitch のチャット機能をゲームのコマンド入力に直接活用し、視聴者が集合的にプレイすることを可能にした画期的な試みであった（Taylor 2018: 43）。この試みにおいて数千人もの人々が同時にコマンドを入力することで、しばしば混沌としたユーモラスな状況が生まれた。しかし、そのカオスからプレイヤーたちが“民主主義（投票で行動を決める）”あるいは“アナキー（各々の入力を直接反映する）”といったプレイスタイルをめぐる議論や、複雑な神話体系といった独自の文化を創発させていったのである（Taylor 2018: 44）。この事例は、ゲーム実況における観客がもはや単なる視聴者ではなく、チャットやミームを通じて放送に介入し、ときにはゲームプレイそのものを共同で構築する“ネットワーク化された観客（the networked audience）”であることを明確に示している。

対して考察文化は、プレイ体験ののちに形成される“意味の残響”であり、テキストの外部で再び物語構造を組み直す行為として考えられる。プレイヤーは、作品の断片的な情報や曖昧な設定を自らの知識・感情・推論を通じて再接続し、欠落した部分を補うように語り直す。その過程は、単なる読解や評論を超えた、二次的な創作行為であると言える。このようにプレイ文化に意味ある成果物を生み出す創造的再構成を、Pearce（2009: 141）は“生産的な遊び（productive play）”と呼び、遊びが労働的・文化的生産へと変化していく現象として捉えている。さらに Pearce は、この生産的な遊びを“遊びが創造的成果や社会的関係を生み出す活動に変化する”過程として定義し（Pearce 2009: 156）、プレイヤー同士の交流や模倣、共有が、文化的持続を支える要素であると指摘している。

したがって、考察とは個人的な記憶の再構築であると同時に、他者との相互参照を通じて生成される集合的な物語再生産のプロセスである。プレイヤーの解釈は、コメントや実況動画、Wiki、SNS といったネットワーク的環境を介して相互に結びつき、やがてゲームを超えた“物語的アーカイブ”として蓄積されていく。考察文化はこのようにして、ゲーム体験を静的な記録ではなく、動的な再語りの連鎖として継承させる装置となり、個人の体験を共同体的記憶へと変換する役割を果たしている。

一方、MOD 制作や二次創作は Postigo（2007: 309）が指摘したように、プレイヤー自身が制作者へと転化するプロセスである。Postigo は“Modder たちは自らの活動を、ゲーム共同体に美的な貢献をもたらす創造的な出口と見なす”（Postigo 2007: 309）という見解から“多くの人にとって Modding とはゲームを自分のものにする方法”であり、原作の再構成や個人的表現の手段であると説明している（Postigo 2007: 310）。すなわち、プレイヤーは既存の作品を素材として再構成し、自らの記憶や感情を新しい形で表現することで原作の再演と拡張的記憶の生成を同時に実現している。

表1が示すように、ミーム・プールは表を構成する全データであり、アーカイブは機能と形態に示される、組織化された記憶のファンデーションである。表象レベルでの記号の共有から、構造レベルでの文法の内面化、そして身体レベルでの“強度”の再受肉へと至る重層的なプロセスこそが、本稿の定義するアーカイブ化の動態である。特に第三の“身体・情動的階層”において、プレイヤーは Frasca（2003: 223）のいう“シミュレーション”空間での能動的な操作を介し、単に情報を参照するに留まらず、他者の記憶を自らのアイデンティティへと接続する。この階層間の連鎖が、ネットワーク時代における新たな“帰属の技法”として機能するのである。

表1 デジタルゲームにおける文化的既視感の階層別アーカイブ化モデル

階層	既視感の質	アーカイブの機能と形態	変換プロセスと再生産の形態
表象・記号	再認 (Recognition)	シグナルとしての共有：具体的な意匠、台詞、アイテム名等の断片的な記録。	【共有】模倣と反復による記号の普及。コミュニティ内での合言葉や“アイコン”の創出。
構造・慣習	リテラシーの獲得 (Competence)	プロトコルとしての蓄積：ジャンル固有のお約束やゲームシステム (JRPG のターン制等) の体系化。	【解釈】攻略 Wiki や考察等を通じたルールの内面化。ジャンルの文法の言語化・マニュアル化。
身体・情動	強度 (Intensity)	強度の貯蔵庫としての再演：“強度” (Masumi 2002) の蓄積。実況動画等を通じた代行的な一次記憶。	【創造】MOD や二次創作を通じた“義足の記憶”(Landsberg 2004) の縫合。他者の体験を身体的に再受肉させる。

(出所：筆者作成)

3. ポストテキスト時代における主体の再定義

本稿が文化的既視感という概念を提唱し、分析を試みてきた学術的意義は、従来の間テキスト性の理論では捉えきれない、現代のゲーム生態系における文化継承の動態を記述することにある。間テキスト性が主に静的なテキスト間の参照関係を指すのに対し、文化的既視感は、プレイヤー、観客、ミーム、プラットフォームが絶えず相互作用する動的な“ポストテキスト”を航行するためにプレイヤーが内面化する、高度なナビゲーション的リテラシーを指している。

このリテラシーとしての文化的既視感は、ポストテキストの形成下で、主体とコミュニティに対して二つの決定的な変容をもたらす。

第一に、プレイヤーを、単なる情報の鑑賞者から他者による可視化を前提とした“パフォーマー (performer)”へと変容していく。Taylor によれば、ライブストリーミング等のデジタルプラットフォームにおいて、プレイヤーは“ネットワーク化された観客”という他者の存在を常に内面化しており、自らのプレイを公共的なパフォーマンスへと接続させている (Taylor 2018: 144)。Mühleder and Roth (2021) が言及した“太陽賛美”は“表象・記号的階層”に位置し、この文脈において、コミュニティという舞台で正統なメンバーであることを証明するためのパスワードとして機能する。このようなシグナリングを他者の視線が介在する空間で適切に遂行 (perform) し、他者からの社会的承認を獲得することこそが、プレイヤーがコミュニティ内で正統なアイデンティティを形成するための成立条件となるのである。

第二に、コミュニティ内に情動的な境界線を生成し、新たな文化資本として機能するようになる。Seraphine (2018) が明らかにしたアンダーテールにおけるトリエル殺害に伴う罪悪感は“身体・情動的階層”に属する経験である。この経験を共有する者とそうでない者との間には、単なる知識の有無を超えた情動的な隔たりが生じる。この既視感を保持する者は、コミュニティの中心的な倫理観を分かち合うインサイダーとなり、持たざる者はアウトサイダーとなる。ポストテキストは、この強度の濃淡によって絶えず階層化され、再編され続けるのである。

こうした変容プロセスを詳述する上で、プレイヤーの“主体性 (agency)”の性質については、プラットフォームのアルゴリズムによる媒介性を考慮した慎重な検討が求められる。現代のゲーム文化において、プレイヤーが特定のアーカイブに接触し、既視感を抱く過程は、必ずしも自律的な探索の結果

のみに帰せられるものではない。むしろ、アルゴリズム的推薦によって優先的に可視化された既視感を喚起しやすい情報に対し、プレイヤーがアフェクティブに応答することによって、その主体性は事後的に構成される側面を持つ。

しかし、たとえ情報の提示がアルゴリズムによって先占されていたとしても、それが“シミュレーション”の空間において起動するとき、文化の遊戯化（gamification）は実効的なものとなる。“シミュレーション”の受け手は提示されたシステムを操作（manipulate）し、その内部で自律的な選択を行うことを要請される（Frasca 2003: 223–225）。この操作の過程で、Massumi（2002）のいう強度が身体的に再起動され、Landsberg（2004）のいう“義足の記憶”としてアイデンティティに縫合されるとき、その既視感は代替不可能な主観的真実へと転化する。

したがって、プレイヤーの主体性とは、システムによってあらかじめ分配された可能性の範囲内で、他者の記憶を参照しつつ、それを自らの経験的な“強度”として引き受け直す遂行的な能力として捉え直される。

文化的既視感を分析することの最終的な意義は、この現代文化の構造転換を、プレイヤーというミクロな主体の感覚から解明する視座を提供することにある。文化的既視感とは、マクロなアルゴリズムの作用と、ミクロな身体的反応が交差する点において生成される、ネットワーク時代の新たな帰属の技法である。それは、現代人が自らのアイデンティティを、生まれ育った現実の文化圏（ナショナリティやエスニシティ）からだけでなく、自らが選択し参与しプレイする仮想的な文化圏への帰属意識からも形成しているという、より大きな時代の変化を映し出す鏡である。

V. おわりに

本稿では、デジタルゲームを媒介として伝播する“文化的既視感”を定義し、ネットワーク時代における記憶の再生産と共有の動態を明らかにしてきた。

本研究の主要な理論的貢献は、既視感を、単なる個人の心理的錯覚から、参与型アーカイブへの能動的なアクセス、および他者の記憶を自身の身体へと帰属させる“帰属の技法”へと再定義した点にある。第II章では、文化的ミームを“表象・記号”、“構造・慣習”、“身体・情動”の三階層に分節化し、それぞれの変換プロセスを特定した。続く第III章の事例分析では、これらの階層がいかにして主観的なリアリティを伴う既視感へと転化するのかを例証した。

本稿の中心的主張は、文化的既視感がMassumi（2002: 27）のいう“強度”の身体的な再起動を伴う現象であるという点に集約される。第IV章で詳述した通り、現代のプレイヤーは、Frasca（2003: 223）が定義する“シミュレーション”としてのポストテキスト環境を航行するなかで、アルゴリズムによって媒介された他者の経験を、自らの身体的実践を通じてLandsberg（2004: 2–3）のいう“義足の記憶”へと縫合している。このプロセスにおいて、個人の内的な記憶と、他者によって蓄積されるアーカイブの境界は情動的に架橋され、主体は情報の受容者から、記憶の能動的な当事者へと再定義されるのである。

本稿が提示した“参与的アーカイブに宿る間テクスト的親近性（intertextual familiarity within participatory archives）”という視座は、従来の研究が看過してきたデジタルメディア環境における情動の消費と再構成という動態を記述するものである。文化的既視感とは、記号の知識の再認に留まらず、ネットワークを介して伝播する“アフェクト”が、プレイヤーの身体を閾下で触発することで生じる、

動的な文化継承の様態として考えられる。

今後の課題として、情動的プロセスが、運営型ゲーム (live-service games) の変遷やメタゲーム (meta-gaming) の拡大にいかなる質的变化をもたらすのかを分析する方向性が考えられる。具体的には、プレイヤーの主体性を形成するアルゴリズム的推薦が、コミュニティによる正典の固定化や断絶にいかに関与するのかという、ゲームデザイン上の設計思想を問う必要がある。また、参与型文化において不断に更新される“動的なアーカイブ”を、サービス終了やプラットフォームの閉鎖といったデジタルメディア固有の時限性のなかでいかに保存・継承し得るのかという、ゲームアーカイブ論的な課題も残されている。

さらに、近年の生成 AI や大規模言語モデル (LLM) の発展が、参与型アーカイブにいかなる質的変容をもたらすのかを検討することも急務である。AI が既存のミーム・プールを学習し、物語や意匠を自動生成する事態は、本稿で論じた“シミュレーション”の自動化を意味している。そこでは、AI が過去のアーカイブから抽出したもっともらしい既視感をプレイヤーに提示し、人間と非人間的なエージェントが共創する新たなアーカイブの形態が出現しつつある。この合成された記憶のなかで、プレイヤーの身体的“強度”がいかなる真実性を担保し得るのかという問いは、デジタルゲーム研究における新たなフロンティアとなろう。

本研究の分析枠組みは、デジタルゲームに留まらず、ショート動画プラットフォーム等における情報の連鎖が、いかにして現代人の歴史意識や共同体感覚を形成しているかという、より広範な社会的変容の解明にも応用可能である。デジタル化された文化が記憶と身体性をいかに根底から書き換えているのか。その解明のための一助として、本稿の知見が今後のゲーム研究のさらなる深化に寄与することを期待する。

参考文献

- Aarseth, Espen J. 1997. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore, MD: Johns Hopkins University Press.
- Assmann, Aleida. 2011. *Cultural Memory and Western Civilization: Functions, Media, Archives*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Barthes, Roland. 1977. *Image, Music, Text*. Translated by Stephen Heath. London: Fontana Press.
- Brown, Alan S. 2003. A Review of the Déjà Vu Experience. *Psychological Bulletin* 129(3), 394–413.
- Dawkins, R. 1976. *The Selfish Gene*. Oxford, UK: Oxford University Press.
- De Kosnik, Abigail. 2016. *Rogue Archives: Digital Cultural Memory and Media Fandom*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Frasca, Gonzalo. 2003. Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology. In Mark J. P. Wolf and Bernard Perron (eds.), *The Video Game Theory Reader*. New York: Routledge, 221–235.
- Gualeni, Stefano and Daniel Vella. 2020. *Virtual Existentialism: Meaning and Subjectivity in Virtual Worlds*. Cham, Switzerland: Palgrave Macmillan.
- Jenkins, Henry. 2004. Game Design as Narrative Architecture. In Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan (eds.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge, MA: MIT Press, 118–130.

- . 2006. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.
- Jung, C. G. 1968. *The Archetypes and the Collective Unconscious*. Translated by R. F. C. Hull. The Collected Works of C. G. Jung. New York: Routledge.
- Keogh, Brendan. 2018. *A Play of Bodies: How We Perceive Videogames*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Kristeva, Julia. 1980. *Desire in Language: A Semiotic Approach to Literature and Art*. Edited by Leon S. Roudiez. Translated by Thomas Gora, Alice Jardine, and Leon S. Roudiez. New York: Columbia University Press.
- Landsberg, Alison. 2004. *Prosthetic Memory: The Transformation of American Remembrance in the Age of Mass Culture*. New York: Columbia University Press.
- Massumi, Brian. 2002. *Parables for the Virtual: Movement, Affect, Sensation*. Durham: Duke University Press.
- Mawhorter, Peter, Christopher Ziemkiewicz, Arnav Jhala, Michael Mateas, and Noah Wardrip-Fruin. 2018. Choice Poetics by Example. *Arts* 7(3), 47.
- Murray, Janet H. 1997. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Mühleder, Peter and Martin Roth. 2021. Playing Out of Bounds? In Martin Roth, Hiroshi Yoshida, and Martin Picard (eds.), *Japan's Contemporary Media Culture between Local and Global*. Berlin: CrossAsia-eBooks, 315–334.
- Pearce, Celia. 2009. *Communities of Play: Emergent Cultures in Multiplayer Games and Virtual Worlds*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Postigo, Hector. 2007. Of Mods and Modders: Chasing Down the Value of Fan-Based Digital Game Modifications. *Games and Culture* 2(4), 300–313.
- Seraphine, Frederic. 2018. Ethics at Play in Undertale: Rhetoric, Identity and Deconstruction. In *Proceedings of DiGRA 2018 Conference: The Game Is the Message*. <<https://doi.org/10.26503/dl.v2018i1.960>>.
- Taylor, T. L. 2018. *Watch Me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming*. Princeton: Princeton University Press.
- Wildman, Nathan and Richard Woodward. 2018. Interactivity, Fictionality, and Incompleteness. In Jon Robson and Grant Tavinor (eds.), *The Aesthetics of Videogames*. New York: Routledge, 112–127.

ゲームリファレンス

- Steve Russell. 1962. Spacewar! PDP-1. Steve Russell.
- Sucker Punch Productions. 2020. Ghost of Tsushima. PlayStation 4. Sony Interactive Entertainment.
- Toby Fox. 2015. Undertale. Windows. Toby Fox.
- フロム・ソフトウェア, SCE ジャパンスタジオ. 2009. Demon's Souls. PlayStation 3. ソニー・コンピュータエンタテインメント.
- フロム・ソフトウェア. 2011. DARK SOULS. PlayStation 3. フロム・ソフトウェア.
- フロム・ソフトウェア. 2014. DARK SOULS II. PlayStation 3. フロム・ソフトウェア.
- フロム・ソフトウェア. 2015. Bloodborne. PlayStation 4. ソニー・コンピュータエンタテインメント.
- フロム・ソフトウェア. 2016. DARK SOULS III. PlayStation 4. フロム・ソフトウェア.

フロム・ソフトウェア. 2022. ELDEN RING. Windows. フロム・ソフトウェア.

フロム・ソフトウェア. 2025. ELDEN RING NIGHTREIGN. Windows. バンダイナムコエンターテインメント, フロム・ソフトウェア.