

氏名	山形 一生
ヨミガナ	ヤマガタ イッセイ
学位の種類	博士（学術）
学位記番号	博映第30号
学位授与年月日	令和7年3月25日
学位論文等題目	〈論文〉 お見送りとしてのセーブ表現 現実とビデオゲームをつなぐために、ソファに座り、削除されて、休む
論文等審査委員	
主査	東京藝術大学 教授 （映像研究科） 桐山 孝司
副査	東京藝術大学 教授 （映像研究科） 布山 タルト
副査	東京藝術大学 准教授 （映像研究科） 牧 奈歩美
副査	デジタルハリウッド大学 特任教授 米光 一成

（論文内容の要旨）

要旨

「セーブ」とは、ビデオゲームの進行状況を保存する機能である。セーブはビデオゲームの機能であると同時に、虚構世界を描く一部でもある。本論では、セーブが虚構世界の一部として扱われる表現を、「セーブ表現」と呼ぶ。

本論は、個々のビデオゲームが実践してきたセーブ表現と、歴史的変遷を解説し、セーブ表現がどのように発展し、虚構世界でどのように利用されてきたかを明らかにする。例として、《MOTHER》の虚構世界において、セーブをすることは、「パパに電話をかける」ことである。《ICO》の虚構世界において、セーブをすることは、「イコとヨルダがソファに座る」ことである。セーブ表現は、セーブという現実的な行為を、虚構世界の出来事として置き換えることで、虚構世界の一部にしているのである。一方で、虚構世界では、プレイヤーのセーブデータを削除する表現も行われる。この表現は、プレイヤーの選択に責任を持たせるとともに、虚構世界のキャラクターが、現実に影響を与えるような錯覚を生じさせている。セーブは、単なる機能ではなく、現実と虚構世界をつなぐ役割を果たす。ビデオゲームの虚構世界では、様々な行動が行われ、同じプレイが起きることはない。しかし、ビデオゲームは、ロードで始まり、セーブに終わる。セーブは、虚構世界で最も現実に近い場所にあり、虚構世界における出口のような存在である。出口から現実へと帰っていくプレイヤーを、虚構世界が見送ることが、セーブが持つひとつの役割なのである。

（総合審査結果の要旨）

本論文は、ビデオゲームにおけるセーブの歴史的変遷と、個々のゲーム作品が採用してきた「セーブ表現（Save Representation）」について考察したものである。最初期のセーブ機能はPLATOコンピュータで動作する《Dungeon》（1975）で、プレイヤーキャラクターが死ぬとデータが削除される形で実装された。家庭用ビデオゲームでのセーブは《ポップ&チップス》（1985）が初期にバッテリーバックアップで実現し、後に《ゼルダの伝説》（1986）がファミリーコンピュータディスクシステムで普及させた。また《Pharaoh's Curse》（1983）はパスワードを入れることで特定のレベルから再開できるセーブの方法をとった最初のゲームである。その後、セーブはハードウェアの進化とともに外部メモリに保存されるようになり、現在ではオンライン上のクラウドデータとして保存されるため、ユーザはセーブを意識することがなくなっている。

セーブはゲームの進行状況を保存する機能でありながら、ゲームの虚構世界と一体化し、物語の一部として演出されることがある。《ICO》（2001）では、イコとヨルダがソファに座ることでセーブが行われる。セーブしたデータをロードすると、イコとヨルダが最後に座っていたソファから再開され、プレイヤーがゲームの世界へと帰還するような演出がなされる。また《MOTHER》（1989）ではプレイヤーがパパに電話をかけて、パパが『もう寝る時間だよ』と語りかけることで、虚構の世界で起きたことを一旦仕舞ってプレイヤーに現実世界に戻ることを優しく促す演出がなされる。このような「お見送り」としてのセーブ表現は、プレイヤーをゲーム世界から現実世界へと送り出すための重要な儀式である。

本論文はセーブの表現に着目した独自の視点での研究であり、プレイヤーを虚構の世界から現実世界に送り出す「お見送り」の役割を果たす役割の考察はユニークである。ゲームの研究として価値があると認められるため、合格と判定した。