

お知らせ | 2018.11

イン・ア・ゲームスケープ

ビデオ・ゲームの風景、リアリティ、物語、自我

In a Gamescape

Landscape, Reality, Storytelling and Identity in Video Games

開催概要

2018年12月15日(土)－2019年3月10日(日)

NTTインターコミュニケーション・センター[ICC] ギャラリーA

開館時間：午前11時－午後6時(入館は閉館の30分前まで)

休館日：月曜日(月曜が、祝日もしくは振替休日の場合翌日。ただし2/11[月]は休館、2/12[火]は開館)、
年末年始(12/28-1/4)、保守点検日(2/10)

入場料：一般・大学生 500円(400円)／高校生以下無料 ※()内は15名様以上の団体料金

主催：NTTインターコミュニケーション・センター [ICC]

NTTインターコミュニケーション・センター [ICC]

住所：〒163-1404 東京都新宿区西新宿3-20-2 東京オペラシティタワー 4階

アクセス：京王新線初台駅東口から徒歩2分

お問い合わせ：☎0120-144199 E-mail: query@ntticc.or.jp URL: <http://www.ntticc.or.jp/>

※諸事情により開館時間の変更および休館の可能性がございます。最新情報はホームページなどでお知らせいたします。

プレス内覧会 | 2018年12月14日(金) 午後5時－8時



展覧会概要

現代の文化としてのビデオ・ゲームは、文化庁メディア芸術祭においても顕彰の対象となり、現代の社会にも大きな影響力を持つものとなっています。それは、現代の社会のあり方を反映したものであり、また、これからの社会のありようを見出すことができるものと言ってもいいでしょう。

本展覧会では、現代のビデオ・ゲームのあり方や、それらが創り出す文化を検証することで、そこからどのようなことが読みとれるのかを、インディ・ゲーム及び、ビデオ・ゲーム・アートの2つの動向から捉えることを試みます。

展覧会タイトルの「ゲームスケープ (Gamescape)」とは、ゲームから見た風景・社会という造語で、ビデオ・ゲームがそれぞれのプレイヤー、制作者にもたらす新たな世界観を表現しています。

個人もしくは小規模チームで制作されるビデオ・ゲームは、インディ・ゲーム (Indie Games) と呼ばれています。「Unity」などの、個人でも入手でき、扱いやすいゲームエンジンの浸透による開発環境の発展や、「Steam」に代表されるオンラインストアなどのインフラが整備されるのに伴い、ビデオ・ゲーム産業のなかで一定の影響力と規模を持つものとして定着しました。制作規模の「小ささ」ゆえ、主流となったビデオ・ゲームの概念を覆すような新しい表現の場ともなりつつあり、アニメーション映画、コンテンポラリー・アート、電子音楽など、ビデオ・ゲーム以外のさまざまなコンテクストを出自とする開発者の参入も活発化しています。

また、ビデオ・ゲームに馴染み親しんできたアーティストが、ビデオ・ゲームというメディアを批評的な視座から俯瞰する、メタメディアとしてのアート表現は、「ビデオ・ゲーム・アート」と呼ばれ、現在の「ポスト・インターネット」状況（インターネットが日常化した社会状況のこと）も踏まえながら、メディア・アートのひとつの潮流をなしつつあります。ビデオ・ゲーム・アートでは、ビデオ・ゲームにおけるインターフェースの操作や、ゲームが展開されている空間、またはその構造に着目することで、私たちが日常的にプレイするゲームに潜在するもうひとつの意味を考察しています。

現在では大学などの教育研究機関での文化研究としてのゲーム・スタディーズも充実化する中、ゲームに関する批評も盛り上がりを見せています。この展覧会では、ビデオ・ゲームというプラットフォームを用いた（ビデオ・ゲームというプラットフォームについての）表現を、「風景」「リアリティ」「ストーリーテリング」「自我」といったテーマに沿って集めることで、ビデオ・ゲームがもたらす世界観について考えることを企図しています。

出品作家と 展示予定作品

[インディ・ゲーム]

Giant Sparrow

《What Remains of Edith Finch》2017年

家族唯一の生き残りとなった17歳の少女エディスが生家の屋敷へと戻り、その奇妙に増築された家のなかで、遺品に触ることで、自分以外の一族がいかにして死んでいったのかを追体験するゲームです。

少女のPOV (Point Of View=視点) となる画面には独白のテキストが浮かび上がり、追体験のシーンでは、死の間際の穏やかで騒がしい狂気が緩やかに画面を侵食します。主観の奇妙な変容を描くそのストーリー・テリングは、ゲームのみならず映画や文学の延長線にも考えられるもので、ウォーキング・シミュレーターというゲーム・ジャンルの持つ可能性を存分に発揮しています。

アブドゥッラー・カラム&Causa Creations

《Path Out》2017年

2014年、内戦の続くシリアから亡命したアーティスト、アブドゥッラー・カラムの実話を、「RPGソクール」を使ってゲーム化した作品です。ときおり作者本人の実写映像がワイプで入り込み、彼が実際に経験したシリア国内そして亡命の現実についてのコメントリが加えられるなか、プレイヤーはカラム自身を操作しながら、地雷などの様々な罠を回避しつつ、亡命の行為を追体験していきます。「RPGソクール」というツール、そしてアドベンチャーというゲーム形式があってこそ語れる物語があるということを、このゲームは雄弁に物語ります。

デイヴィッド・オライリー

《Mountain》2014年

《Everything》2017年

デイヴィッド・オライリーは、シンプルなデザインのCGにより構築された世界をより多次的に体験させるため、近年、短編アニメーション映画からゲームへとその活動の軸を移しています。《Mountain》は宙空に浮かぶ山をただ眺めるだけ、《Everything》は極小から極大まで画面に移るものすべてに憑依していく、「万物シミュレーター」としてのゲームです。これらの作品は、ビデオ・ゲームに必須だと思われる「ゴール」や「目的」を消去し、永遠に続くように思われる時間の感覚のなか、プレイヤーをその世界のなかにたゆたわせることで、プレイヤーの意識や認識を超=人間的なスケールへと広げていくような効果をもたらします。これらのゲームは、「ゲームは世界のシステムを記述しうる」というオライリーの信念のもと、ビデオ・ゲームの持つ広大な可能性を押し広げるものです。

Playables (ミハエル・フライ&マリオ・フォン・リッケンバッハ)

《Plug & Play》2015年

《Kids》2017-19年

《Coin》2017年

アニメーション作家のミハエル・フライとゲーム・デザイナーのマリオ・フォン・リッケンバッハによるユニット、プレイアブルズ (Playables) は、白黒のみで構成された三つのミニマルな作品を出展します。オスとメスのプラグ人間同士の感情を欠いた交流を描く《Plug & Play》は、フライによる同名の短編アニメーション作品をゲーム化したもので、YouTuberたちによる反応やiOS、Steamなどの主要プラットフォームのレビューを読み上げる“Review Reader”、さらにはゲームを構成する部品である「スプライト・シート」などととも展示されることで、インディ・ゲームをめ

ぐるコミュニティ・経済圏の存在をも可視化します。群衆シミュレーターの《Kids》は、来年リリース予定の新作で、インディ・ゲームが得意とする匿名化された人間像を象徴的に表現します。

《Coin》は、ビデオ・ゲームのインタラクティブ性が持ち合わせる依存性を皮肉る小さなプロジェクトであり、現在に至るまで、1200万枚以上のコインが世界中の人たちにより無為に「貯金」されています。

Playdead《LIMBO》2010年

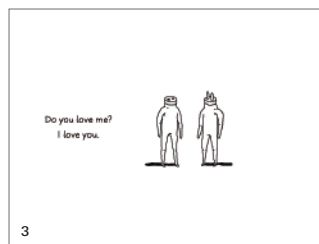
《INSIDE》2016年

デンマークのディヴェロッパー「Playdead」によるこの二作のインディ・ゲームは、共に匿名性の高い少年のキャラクターを主人公として、彼らがふとしたことで命を失い、囚われてしまうような、美しくも残酷な世界観を描き出しています。プレイヤーは舞台背景について十分な情報を与えられることなく、意志とも違う何かに突き動かされるようにしてどこかへと向かう少年を操作することによって、日常的なもののからはみでた「人間」の領域へと踏み込んでいきます。フォトリアルではないヴィジュアルを作り上げることの多いインディ・ゲームは異質なロジックによる世界を創りあげていきますが、Playdeadのこの二作は、その最も凝縮された達成であるといえます。

ルーカス・ポーブ

《Papers, Please》2013年

内戦・隣国との戦争が終結したばかりの架空の王国アルストツカの入国審査官となり、次々と訪れる入国希望者を「審査」するゲームです。プレイヤーが偽物のパスポートを見破ることができれば国内でテロが発生したり、逆に疑心暗鬼になりすぎることによって善良な国民の夢や生活を砕いてしまうことになったり、審査の成否は家族を養う必要のあるプレイヤー自身の給料・査定に直結したり、入国スタンプを押すこと／押さずに追い返すことが様々な現実的な結果をもたらします。ビデオ・ゲームに付随する「ボタンを押



1. Giant Sparrow《What Remains of Edith Finch》2017年 2. アブドゥッラー・カラム&Causa Creations《Path Out》2017年 3. Playables (ミハエル・フライ&マリオ・フォン・リッケンバッハ)《Plug & Play》2015年 4. Playdead《INSIDE》2016年 5. ルーカス・ポーブ《Papers, Please》2013年 6. 和田淳《マイエクササイズ》2017-19年

す」ことの倫理性の問題が、本作では浮き彫りとなります。

和田淳《マイエクササイズ》2017-19年

和田淳は、心地良い触感と間の表現によりアニメーション界で高い評価を得ているアーティストであり、この作品は、和田が取り組む、初のビデオ・ゲーム作品です。

プレイヤーがボタンを押すと「いがり坊主」が腹筋運動をし、秋田犬にバフとめりこむ……、ただそれだけのシンプルなゲームですが、ビデオ・ゲームのインタラクションを通じて、和田が追求する、アニメーションというフォーマットでは必ずしも受容者に届くとは限らない「個人的な気持ちよさ」が、プレイヤーとダイレクトに接続されます。今回は、「ボタンを押す」という経験にフォーカスを当てるための特別な装置が用意された「展示版」が出展されます。

[ビデオ・ゲーム・アート]

COLL.EO

《Postcards from Italy》2016年

あるレース・ゲームの中で撮影された写真を実際に絵葉書として印刷した作品です。そこには、イタリアをモデルに構築された、実在しない街の景色が映し出されています。COLL.EOは、スティーヴン・ショアやマーティン・パーといった写真家を参照しながら、ゲームの風景から退屈な絵葉書を作り出すことで現実の風景とゲーム内の風景との関係や、ゲームの中で撮影された写真が持つ意味を浮かび上げさせます。

ジョセフ・デラップ

《dead-in-iraq》2006-11年

《Elegy: GTA USA Gun Homicides》2018-19年

《dead-in-iraq》は、アメリカ陸軍が企画・製作した「America's Army」というオンラインのFPS*ゲームの中で行なわれたパフォーマンス作品です。デラップは、このゲームの中で、イラク戦争で実際に亡くなった兵士の情報をチャット画面に淡々と入力し続けました。《Elegy: GTA USA Gun Homicides》は、2018年1月1日から現在までのアメリカ国内の銃による死者の数を「Grand Theft Auto V」の一日の中でシミュレートし、その様子を生中継しています。デラップは、ゲームの中での死と、現実の死を重ね合わせることで、現実の社会における戦争や銃社会について描いています。

*FPS: First Person Shooterの略。主人公=プレイヤー本人の視点でゲーム中の空間を任意に移動でき、武器もしくは素手などを用いて戦うアクションゲームのスタイル。

ハルン・ファロッキ

《パラレル I-IV》2012-14年

《パラレル》は、四つのパートからなる映像インスタレーションです。様々なビデオ・ゲームの映像を参照しながら、ゲームの中で描かれる自然の風景や世界の境界、オブジェクトの性質、人々の振る舞いにつ

いて追求していきます。そこには、現実の風景とは全く異なる論理や法則によって構成されるビデオ・ゲーム特有の世界の美学が現われています。

イップ・ユック = ユー

《Another Day of Depression in Kowloon》2012年

《The Plastic Garden》2013年

イップは、「CALL OF DUTY: BLACK OPS」というゲームを改造し、画面のインターフェースやキャラクターを取り除いて、二つのマシニマ（ゲームエンジンを用いた映像作品）を制作しました。《Another Day of Depression in Kowloon》は、ゲームを通じて見える香港の風景に着目した作品です。そこには、植民地からの返還によって消滅した九龍城が映し出されています。

《The Plastic Garden》は、冷戦時代のアメリカで、核実験場に作られた無人の都市の風景を映しています。無人の建物のなか、マネキンが佇んでいる様子は、何も起こらない穏やかな光景に見えます。しかしそこは人間の生きられない風景であり、カメラの視線は誰のものでもない機械の冷徹さでそれを眺めているかのようです。

JODI《SOD》1999年

《Untitled - game》1998-2001年

《Street Legal》2004年

JODIは1996年よりウェブ上で「jodi.org」を展開するネット・アートのカリスマ的な2人組のアート・ユニットです。《SOD》は1992年発売のFPSゲーム「Wolfenstein 3D」を改造し、ミニマルで抽象的な空間へと変容させました。《Untitled - game》も同様に、1996年発売の「Quake」を改造し、ヴァリエーションとして展開し、ほとんどゲーム自体が壊れてしまったかのような状態へと作り変えて見せました。《Street Legal》は同名のオープンワールドレーシングゲームを用いた映像作品です。作品では、常にスピンを続ける一台の自動車を撮影しつづけます。他の車両と衝突しながらも淡々とタイヤ痕を道路に刻み続けます。こうした一連のビデオ・ゲームを用いたJODIの作品は、構築されたゲームの世界をモチーフにしなが、まったく別の世界へ異化します。

ミルトス・マネタス《Miracle》1996年 ほか

ミルトス・マネタスはネット・アート (net.art) のムーヴメント「Neen」の首謀者であり、1990年代からビデオ・ゲームを扱った作品を数多く残しています。特に「マシニマ」（ゲームエンジンを用いた映像作品）として制作された《Miracle》は、フライト・シミュレーション・ゲームである角度から着水すると戦闘機が絶妙なバランスで水面の上を滑走しつづける様子を映し続ける映像作品です。通常のプレイとは異なる形でゲームと関わることで生じる奇妙な瞬間を作品にしています。

谷口暁彦《何も起きない》2017年

5つのディスプレイからなる映像インスタレーションです。それぞれの画面にはゲームエンジンによって構築された架空の都市の1日の様子が映し出されています。そこでは見慣れた日用品で形作られたキャラクターが生活している様子を見ることができます。この作品の世界は、ゲーム用の天候シミュレーターやAIによってシミュレーションされ、常に異なる瞬間を生成し続けることで、ゲームの世界のリアリティを現前させようとしています。

ジョナタン・ヴィネル

《Martin Cries》2017年

キャロライン・ボギとの共同作品《ショットガンが残るかぎり》(ベルリン映画祭短編部門金熊賞受賞) や《Jessica Forever》(長編デビュー作) で知られるジョナタン・ヴィネルによる、《Grand Theft Auto V》のゲーム映像を用いた「マシニマ」(ゲームエンジンを用いた映像作品) 作品です。ある日目が覚めると友人や恋人全員が消えていたマルタンが、彼女らを探しながら、そのやるせない気持ちを暴発させるがごとく、肉弾戦からロケットランチャーまで、様々な武器で暴力をふるっていきます。その様子は、初めはコミカルで笑えますが、彼の行動は次第に得も知れぬリアリティを獲得していくこととなります。ゲームと現実・日常が重なり合い、絡み合った時代の現実が描かれます。

ブレント・ワタナベ

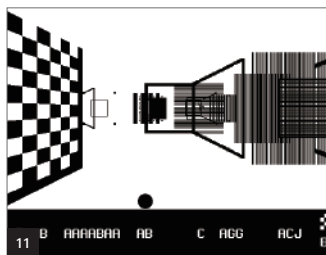
《San Andreas Streaming Deer Cam》2016年

広大なオープンワールドのゲーム（舞台となる広大な世界を自由に動き回って探索・攻略できるように設計されたゲーム）の中に登場する一匹の鹿を中継し続ける作品です。この鹿はプレイヤーが操作しているのではなく、プレイヤー以外のキャラクターを動かすためのAIによって動作しています。プレイヤーの存在しないゲームの世界が、自律的に動いている様子を淡々と写し続けています。

山内祥太《ZONE EATER》2017年

ヘッド・マウント・ディスプレイを使用した体験型のVR作品です。3Dスキャンによって形作られた部屋の中に、同じく3Dスキャンで作られた少し不気味な人物たちが登場します。鑑賞者は、コントローラーを使って人物に憑依することで、その人物に関する様々な行為をコントロールできるようになります。この作品では、VRにおけるプレイヤーの身体性と、プレイヤーとゲーム内のキャラクターの憑依的な関係性が組み合わせることで、体験者自身の存在を不確かなものへと変えようとしています。

※このほかの出品作家や作品については、ICCホームページにて最新の情報をお知らせします。



7. COLL.EO《Postcards from Italy》2016年 8. ジョセフ・デラップ《Elegy: GTA USA Gun Homicides》2018-19年 9. ハルン・ファロッキ《パラレル I-IV》2012-14年 展示風景 (Galerie Thaddaeus Ropa、パリ、2014年) 撮影: Philip SERVENT 10. イップ・ユック=ユー《Another Day of Depression of Kowloon》2016年 11. JODI《SOD》1999年 12. ミルトス・マネタス《Miracle》1996年 展示風景 (LUX GALLERY、ロンドン、2000年) 13. 谷口暁彦《何も起きない》2017年 14. ジョナタン・ヴィネル《Martin Cries》2013年 15. プレント・ワタナベ《San Andreas Streaming Deer Cam》2015-16年 16. 山内祥太《ZONE EATER》2017年

共同キュレーション

土居伸彰

1981年東京生まれ。株式会社ニューディアー代表、新千歳空港国際アニメーション映画祭フェスティバル・ディレクター。インディペンデント・アニメーションについての研究者としてキャリアをスタートさせたのち、長編作品の劇場用配給、イベントの企画などを通じて、世界の現代作品を精力的に紹介する事業を行なうようになる。著書に『個人的なハーモニー ノルシュテインと現代アニメーション論』（日本アニメーション学会賞受賞）、『21世紀のアニメーションがわかる本』（ともにフィルムアート社）。近年はプロデュースも積極的に行ない、インディ・ゲームとアニメーションの連携の可能性にも着目。和田淳らとともにゲーム《マイエクササイズ》を開発中。

谷口暁彦

1983年生まれ。メディア・アーティスト。多摩美術大学情報デザイン学科メディア芸術コース専任講師。メディア・アート、ネット・アート、映像、彫刻など、さまざまな形態で作品を発表している。主な展覧会に「[[インターネットアートこれから]]——ポスト・インターネットのリアリティ」(ICC、2012)、「SeMA Biennale Mediacity Seoul 2016」(ソウル市立美術館、2016)、個展に「滲み出る板」(GALLERY MIDORI、SO、東京、2015)、「超・いま・ここ」(CALM & PUNK GALLERY、東京、2017)など。

関連イベント

会期中には出品作家、来日するアーティストらによるイベントを開催予定です。

※ICCホームページにて最新の情報をお知らせします。

東京オペラシティアートギャラリーとの相互割引

東京オペラシティアートギャラリーで同時期に開催の企画展「田根剛 | 未来の記憶Archaeology of the Future —Digging & Building」「石川直樹 この星の光の地図を写す」の入場券をICC受付にてご呈示いただくと、本展に団体料金でご入場いただけます。また、東京オペラシティアートギャラリーご入場の際に、本展入場券をご呈示いただいた場合も、団体料金でご入場いただけます（他の割引との併用不可。ご本人のみ1回限り有効）。

同時開催の展示

「オープン・スペース 2018 イン・トランジション」

会期：2018年6月2日（土）－2019年3月10日（日）

会場：NTTインターコミュニケーション・センター [ICC]

開館時間：午前11時－午後6時

休館日：月曜日（月曜が、祝日もしくは振替休日の場合翌日。ただし2/11〔月〕は休館、2/12〔火〕は開館）、
年末年始（12/28－1/4）、保守点検日（2/10）

入場無料

主催：NTTインターコミュニケーション・センター [ICC]

NTTインターコミュニケーション・センター[ICC]は、日本の電話事業100周年(1990年)の記念事業として1997年4月19日、東京／西新宿・東京オペラシティタワーにオープンしたNTT東日本が運営する文化施設です。ICCは「コミュニケーション」というテーマを軸に科学技術と芸術文化の対話を促進し、豊かな未来社会を構想していきます。(東京2020公認プログラム)

●広報に関するお問い合わせ

NTTインターコミュニケーション・センター [ICC]

企画担当：畠中実 広報担当：赤坂恵美子

TEL: 03-5353-0800 FAX: 03-5353-0900

E-mail: query@ntticc.or.jp

URL: <http://www.ntticc.or.jp/>