

ビデオゲームは第10の芸術：
フランスにおけるビデオゲーム文化の誕生と文化政策

メタデータ	言語: ja 出版者: 静岡大学人文社会科学部翻訳文化研究会 公開日: 2024-04-03 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: ローベル, ロラン メールアドレス: 所属:
URL	https://doi.org/10.14945/0002000531

ビデオゲームは第10の芸術： フランスにおけるビデオゲーム文化の誕生と文化政策

ローベル ロラン

はじめに

フランスには文化と芸術の振興の長い歴史がある。このフランスの文化を重視する姿勢は、しばしば「文化的例外」という言葉で表される。「文化的例外は、文化（一国の文化的生産物である本・映画など）が経済的自由主義から保護されるべきであるというフランス的な文化概念を象徴（意味）していると同時に、国民的アイデンティティの結合として見なされているという点で、唯一無二であるフランス文化に特有の定義も象徴（意味）している¹」。この「文化的例外」の精神は、フランスにおいてビデオゲームが第10芸術として認識され、2006年以降、フランスのビデオゲームのクリエイターが文化省によって叙勲されるようになった一因だと考えられる。現在、フランスのビデオゲームという「遺産」は博物館で展示され、ゲームの制作は国家によって支援されている。

しかし従来フランスでは、遊びまたはゲーム（フランス語では「遊び」と「ゲーム」は「jeu」という一つの単語で表す）は、子ども向けのものとして、どちらかというとき軽視されがちな活動であると考えられてきた。ゲーム／遊びは子どもたちに固有の学習と娯楽の形態であるということだ。したがって、ビデオゲーム（jeu vidéo）もまた同様に遊戯的で娯楽的な活動として偏見に直面してきた。それは今もなお、根強く残っている。そのため、ビデオゲームが文化的な活動として認められ、ゲームクリエイターが国家や文化省によって、褒章されるようになったというのは決して、当たり前のことではなかった。

一方で、ビデオゲームは情報技術の産物である。学校教育における情報技術の発展と普及は、効果は限定的ではあったものの1970年代以降、フランス政府

¹ Vincent Martigny, Laurent Martin, Emmanuel Wallon (dir.), *Les années Lang : Une histoire des politiques culturelles 1981 - 1993*, La Documentation française, 2021, p. 69

によって支援されてきた。またフランス人の余暇に費やす時間が増えると同時に、ジャック・ラング（1981年～1993年）の文化大臣としての任期中に文化的活動とみなされる対象が拡大し、マルチメディアの制作がその恩恵を受けた。これらの2つの理由、すなわちビデオゲームの技術と文化の大衆化が、ビデオゲームを文化的な活動として評価する基盤を築いたのだと言える。しかし、それはまだ基盤に過ぎなかった。

ビデオゲームが「正統な」文化の仲間入りをするに至るまでには、他の三つの現象が必要だったと考えられる。まず、1980年代のフランスのコンピューターゲームのクリエイターの存在がある。彼らはフランスのビデオゲーム創造の先駆者であり、今もなお健在の、当時「フレンチ・タッチ」と呼ばれたフランスのビデオゲームを生み出した。

もう一つの重要な現象はビデオゲームの大規模な普及だ。まずはアーケードゲームによって、そして1980年代末からフランスに上陸した日本のゲーム機の成功により、これまでのマイクロコンピューター時代とは比較にならないほどの規模で、ゲームが一般大衆に普及した。ビデオゲームは、パーソナルコンピューターの成功により1980年代にはすでに新しい娯楽メディアとして認められていたが、より安価で、使いやすい日本のゲーム機がこの娯楽を実際に大衆化させたのだった。そして日本のゲーム作品は将来のクリエイターにも大きな影響を与えた。

第三に、専門店の活動とともに、専門誌が果たした役割が挙げられる。ゲーム雑誌はビデオゲームの専門家（当時はジャーナリストや業界関係者など）の議論を活性化させ、ゲーム論を育んだ。それらもまた将来のフランスの大学における研究のための重要な資料となった。

このように、コンピューター用の独自性のある作品の登場、日本のゲーム機によるビデオゲームの大衆化、それからゲーム雑誌におけるビデオゲームに関する議論の形成により、フランスの「ビデオゲーム文化」が生まれたと考えられる。最後に、政府やビデオゲーム業界による働きかけ、とりわけ2000年代に実施された施策が、国家機関によるビデオゲーム文化の認識と評価という最終段階を築いたと言える。

1. フランスにおける遊び／ゲーム（jeu）と文化（culture）

最近まで、フランスでは遊びは良いイメージを持っていなかった。「フランスでは伝統的に、無駄だと見なされる活動はもちろんのこと、学習目的であって

も苦労や努力を伴わない活動は、妥当でないと思われてきた。当然、遊びもそうした活動に含まれる。²」

しかし今日、遊びは容認されるようになり、ときに若年層に対しては促進されるべきだとさえ考えられている。しかし、大人に関しては、遊びは依然として社会的なタブーであり、くつろぎや休憩の必要性、または仕事や学びへの有用性といったもっともらしい理由をつけて正当化されなければならない活動である。

「jeuは、生活の中の普通の活動の一つとは見なされていない。ベルギーとフランスの企業でjeuを利用した教育を行うトレーナーたちと話をすると、彼らは両国のアプローチの違いを強調する。フランスでは、彼らはゲームがいかにかに有益であるかを説明し、自分たちの行動を正当化させなければならない。[...] 正当化は、フランスという国に典型的な現象だ。自分がこのjeuをするのは、エネルギーを発散させるため、あるいは充電するために役立つからだ、といった具合だ。ただくつろぐために遊ぶのでもかまわないと認めることがなかなかできないのだ。対して、これがイギリス人だったら、罪悪感を感じることなく、くだらないjeuに興じることができる。イギリス人にはこの「無意味さ」(ナンセンス)の文化がある。彼らは無益さの概念に対してフランス人ほど否定的な見方をしていない³」。

おそらく、フランスのjeuに関する研究が最初にjeuの社会的・哲学的側面を重視した背景にはこうした理由があるのかもしれない。フランスの研究者は当初、あらゆる文化が「ホモ・ルーデンス」の遊びの産物であるとみなしたヨハン・ホイジンガ (Johan Huizinga) によって開かれた領域にインスピレーションを得ながらも、jeuを研究するに際しては、北欧や米英の研究者に比べて、jeuの人間にとっての重要性を示し、正当化しなければならないという必要性に駆られている。社会化や文化的アイデンティティにおけるその役割を明らかにしようとしたカイヨワ (Caillois)、あるいはjeuを通して人間の自由と意志の表現を論じたアンリオ (Henriot) などのように。

ビデオゲームは、90年代初頭からまず英語圏や北欧諸国にてゲーム・スタ

² Catherine Coroller, « Interview : « On n'admet pas de jouer pour le plaisir ». La pédagogue Chantal Barthélemy-Ruiz analyse le boom des jeux vidéo éducatifs », Libération, 1997 (URL : https://www.liberation.fr/vous/1997/12/26/on-n-admet-pas-de-jouer-pour-le-plaisir-la-pedagogue-chantal-barthelemy-ruiz-analyse-le-boom-des-jeu_223275/ 2024. 2. 14閲覧)

³ 同上

ディーズとして研究されるようになり、フランスでは主に1990年代末から2000年代初頭にかけて研究されるようになった。やや単純化した図式ではあるが、ゲームの形式（システム、技術、ルール、進化など）を中心に研究する「ゲーム・スタディーズ」に対して、フランスにおけるビデオゲームの研究は、むしろ「プレイ・スタディーズ」と呼ばれるべきものであり、社会におけるゲームの実践と普及の分析に焦点が当てられている（Vinciane Zabban、Fanny Barnabé、Sébastien Genvo、Mathieu Triclot、Alexis Blanchet、Guillaume Montagnon、Colin Sidre、Julien Laluなど）。

ビデオゲームの研究の発展は、ビデオゲームの社会的普及だけでなく、この娯楽とともに育った世代の研究者が登場したこととも関連づけられるべきだろう。2010年頃から研究が増加しているのは、これはビデオゲームがまさに人口に膾炙した娯楽となった時期と重なる。

このビデオゲームの民主化があつてこそ、正当化の必要性から解放されたゲーム研究は、活性化し、多様化したと言える。もちろん、そのような試みの正当性が満場一致で認められたというわけではないが⁴。

それでは、フランスにおいてビデオゲームが普及していった過程をより詳しく見てみよう。

2. マイクロコンピューターの限定的な普及

ビデオゲームは技術的なもの（オブジェ）だ。今日、どれだけ複雑化したものとなつていようが、その本質は変わらない。それは情報技術と共に生まれ、それとともに進化を遂げている。

情報技術の開発は、1966年以降、核保有によってアメリカの覇権下から脱し、アメリカの大企業と競争することを目指して支援されるようになった（「計算」計画、INRIAフランス国立情報学自動制御研究所の設立）。1972年にはMicral（Intel 8008プロセッサ）というフランス初のマイクロコンピューターが設計された。1970年代末には情報技術はフランス政府の重要課題となった。

教育に情報技術を導入する初めての試みも行われた。「58校の高校」の実験（1970-1976）、そして「教育に1万台のマイクロコンピューターを導入する」という提案（1979-1983）がなされた。同時期にマイクロコンピューターの専

⁴ 2011年に、『ビデオゲームの哲学』という本を出版する前に、哲学者Mathieu Triclotは自分のキャリアへの影響を考慮してペンネームを使うかどうかを迷っていたと述べている。

門店が増え、学校ではMicrotel、ADEMIRといったクラブが結成された。そこでは、通信技術者が技術に情熱をささげる若者たちに出会い、BASICプログラミングのコンテストなどが開催された。

1976、77年頃、フランスの大統領ヴァレリー・ジスカール＝デスタンは情報技術の社会的影響に関する報告書の作成を要請した。「情報技術の実用化の発展は、経済的および社会的組織、また生活様式の変革の要因である。我々の社会が情報技術を促進し、制御することで、情報技術を民主主義と人間開発のために役立てるよう努めなければならない⁵」。1978年2月に提出されたこの報告書は「社会の情報化」と題され、同年7月にSeuil社から出版された。これは記念碑的なものとなり、ベストセラーとなった（10万部以上の販売、6カ国語に翻訳）。

この報告書とそれに続くメディアの喧伝（新聞・テレビ）は、中流階級をはじめとする一部の人々に情報技術の重要性を認識させることとなり、情報技術に対する消費の熱狂を巻き起こした。

1981年、社会党が政権に就いた（フランソワ・ミッテラン大統領）。政府は継続的に情報技術分野の活性化と消費者に向けた技術の流通に努めた。1981年に政府は「世界情報センター」（Centre Mondial Informatique）を設立し、産業部門を活性化するためのさらなる措置を講じた。1983年には、フランスをアメリカと日本に次ぐ第三の技術大国にすることを目標に「電子分野の活性化プログラム」（Programme d'Action pour la Filière Electronique）が発足する。また、1985年には「皆のための情報技術計画」（plan Informatique Pour Tous）が発足し、学校にパソコンを導入し、教師に使用方法を教えることを目指した。アップル社のマッキントッシュではなくフランスのコンピューターブランドであるトムソン（Thomson）を参与させ、教育向けのソフトウェアも推奨された（たとえば、InfogramesのCube Basicがあり、これにより会社の売上が増加した）。

しかし、アメリカやイギリスではパソコンが仕事や娯楽の道具として必要不可欠なものになっていったのに対し、フランスではパソコンの普及に時間がかかった。1982年には、パソコンの個人の所有率がイギリスでは1.3%、アメリカでは2.2%であるのに対し、フランスではわずか0.3%にとどまっている。1984

⁵ Andrée Walliser, « Le rapport « Nora-Minc ». Histoire d'un best-seller », Vingtième Siècle, revue d'histoire, numéro 23, juillet / septembre 1989. Dossier : Mai 68. pp. 35-48

年の時点でもイギリスが15%に上昇しているのに対して、フランスは2%である⁶。フランスの情報技術産業は飛躍の足場を見つけることができず、国家の支援を受けてもトムソンはアップル、IBM、その他の企業に対抗することができなかった。

トムソンのCEOは、「家庭用パソコンの市場はまだ存在していない」を当時(1984年)述べていた⁷。当時のパソコンは高価で、まだプロフェッショナルやホビイストの手にしか届かなかった。

同時に、政府は文化の民主化のためにより多くの資金と人材を投入することを決定している。アメリカやイギリス、そして日本に匹敵するコンピューターハードウェア産業を創出することは不可能であっても、デジタルの文化的産物の方は、フランスの文化の重要性のおかげで、存在感を確立することに成功していく。

3. ジャック・ラング文化大臣と「すべては文化」という姿勢

フランスでは1959年、ド・ゴール第5共和政下で、文化省(当時Ministère des Affaires Culturelles)が設立され、それまでさまざまな省庁(教育、通商産業など)に分散していた部門が統合された。文化に特化した省を創設することで、フランス政府は、国内外でフランスの芸術文化を振興する取り組みに資金を提供し、首尾一貫した文化政策を追求する意向を示した。フランスにふさわしいソフトパワーの形態を生み出すことも目的としていた。

この構想はフランスにとってまったく新しいものだったのだろうか。それとも、文化に特化した政府機関の設立を促すような風潮がすでにあったことが功を奏したのだろうか。君主制の時代(中世とアンシャン・レジーム)には、フランス国王はパトロンとして特定の芸術家を庇護していた。ルイ14世の時代には、ニコラ・プッサンとル・ブランが王の首席画家となり、ジャン＝バティスト・リュリは王室の音楽監督を務め、王のお気に入りの俳優であり劇作家であったモリエール(フランス語は今日でも「モリエールの言語」として知られている)は、王とその宮廷のために数多くの演目を考案した。宮廷と国王の好みに応じて選ばれた彼らの芸術は、君主とその宮廷を楽しませ、その名声を高めるために捧げられた。側近や宮廷、そして王の好みによって選ばれた彼らの芸術

⁶ Alexis Blanchet, Guillaume Montagnon, *Une histoire du jeu vidéo en France*, Pix'n love Editions, 2020, p. 203

⁷ 同上

は、そのすべてが、王と宮廷の娯楽と輝きのために捧げられていた。

19世紀に入ると、事態は一変した。ナポレオンは1802年、内務省（治安・陸軍）付属の美術館総局を創設した。ヴィヴァン・ドゥノンの主導のもと、美術館総局は、ルーヴル美術館（当時はナポレオン美術館）、貨幣美術館、ゴブラン織工場など、フランスの主要な美術学校と美術館を統括し、美術品の輸送と取得を監督した。統領政府時代には、王の庇護が「国の威光と名声のために、国家最高位で決定される、調和のとれた文化政策」へと発展した。ナポレオンはアンシャン・レジームの実践の流れを汲んでおり、芸術は君主とその政治的・軍事的活動の威光に貢献した⁸。

大まかな特徴に着目すれば、このような君主による芸術家の保護は、民主主義的な政府による文化省の設立の先駆けであるとみなすことはできるが、それが直接の起源であるとは言えない。この背景にはまた別の大きな影響があるだろう。それはロマン主義である。この運動により、芸術は従来への公的権力の真善美を賛美し、宗教的教義を凶像するという機能から不可逆的に決別し、市井の人の生活や感情に焦点をあてるようになった。美しさは醜さと、喜びは苦悩と隣り合わせにある。ヴィクトル・ユーゴー、ギュスターヴ・ドレ、シャルル・ボードレールらによって、芸術はその幅を広げ、人間生活全体の啓示となった。これは、芸術の定義における新たな大きな転換点であった。また、近現代芸術においては、鑑賞者を思索に誘うような意図や工夫が目を引く。芸術の庇護は変わらずとも、芸術とみなされるものは変化し、これこそが、国王やナポレオンのもとでの芸術支援と、フランス第五共和国の文化省のもとで行われた芸術支援、すなわち国家のプロパガンダではない芸術支援とを最も根本的に区別するものである。

話を現代に戻そう。ド・ゴールによって創設された文化省は、まず作家のアンドレ・マルローに託され、彼は10年間（1959-1969年）その活動を指導した。マルローの文化政策の構想が、現代におけるフランスの文化政策の指針となっている。マルローによる文化省は、1961年に芸術創造部門（Service de la création artistique）、1967年に国立現代芸術センター（Centre national d'art contemporain）、遺産修復プロジェクト、国立考古学発掘部門（Service des fouilles archéologiques nationales）、そして後のビデオゲーム産業に大きな影響を与えることになる映

⁸ Arthur Chevallier, « Quand Napoléon Bonaparte inventait le ministère de la Culture », Le Point, 2024 (URL : https://www.lepoint.fr/histoire/quand-napoleon-bonaparte-inventait-le-ministere-de-la-culture-16-01-2024-2549925_1615.php 2024, 2. 14閲覧)

画アーカイブセンター（Centre des archives du film）、文化的意義を備えた映画に対する映画産業支援基金（fonds de soutien pour les professions cinématographiques）を設立した。

ジャック・シャバン＝デルマスが首相に就任した際（1969－1972年）、彼は産業を発展させ、自由化を促進するべく、「触手のように」四方八方に伸び、「フランス社会全体を監視下に置いていた」国家によるコントロールを制限し、そうすることで、当時の課題（人口爆発、脱植民地化、国際競争など）を克服しようと考えた。シャバン＝デルマスにとって、保守主義は社会的な面においても精神的な面においてもフランスにとって不可欠な近代化の障害になるものだった。時代は68年5月の直後だった。進歩的で自由主義的な改革を緊急に望む首相の姿勢は、文化的機関の共鳴するところでもあり、1971年から1973年にかけて文化大臣を務めたジャック・デュアメルは、フランスの「新しい社会」の構築と連携させる形で、この文化の自由化政策を実施した。文化はより広く、より自由に普及しなければならなかった。文化の発展は、文化省以外の他の省庁の参加を必要とする問題となり、文化的介入の柔軟な基金が他の省や地元の公共団体との共同で賄われた。テレビ放送局による映画業界の収益減少は映画支援資金によって補填された。デュアメルの政策を引き継いだミシェル・ギーは映画博物館を創設し、写真芸術を推進し、支援金も倍増させた。

ジャック・ラングが文化大臣を務めた1981年から1986年、および1988年から1993年までの長期にわたる任期は、フランスの文化政策の成熟期となった。フランスの制度・経済上の地方分権化により、中央集権的な管理が緩和し、意思決定機関の多様化がもたらされた。ラング文化大臣は、文化に割り当てられた予算を10年間で5倍に増やした。芸術分野での専門教育の道も整備された（バカロレアでの芸術の選択、高校における映画専攻など）。文化の領域が拡大し、芸術の間のヒエラルキーが解消されたこともラングの功績だろう。ダンス、シャンソン、ラップやジャズなどのポピュラー音楽、ファッション、広告、デザインなどの装飾美術、料理なども、国が支援し普及させるべき芸術活動として認定された。国立歌謡曲センターが設立され、大規模なコンサートホールやスペクタクル施設が建設された（ゼニス）。写真、広告ポスター、バンドデシネが博物館に登場するようになった。また、著名な外国の音楽家が定期的にパリのオペラやオデオン劇場を指導するために招かれた。

ラングは、文化開発局を設立し、この省庁間組織は後に、文化制作への財政

支援を目的とした、映画文化産業金融公社（IFCIC）、映画視聴覚金融公社（SOFICA）の元となった。こうして最終的に、文化の分野で公的機関と民間機関の協力関係が生まれた。美術館の関連商品を担当する国立美術館連合（Réunion des musées nationaux）は利益を生み、国立文学センター（Centre national des lettres）は出版社によって運営された。国立映画撮影センター（CNC、Centre national de la cinématographie）は政府機関と民間企業が対等な立場で運営している。大企業も後援によって文化活動に関与している⁹。

80年代から90年代にかけて、文化は民主化・分権化した。新しい協同組合組織が誕生し、「文化産業」の誕生となった。

4. デジタル文化産業の構築

こうした枠組みの中で1983年、ラングはダニエル・ポピュルス（Daniel Populus）の発案により、オクテット組織（agence Octet）を設立した。文化省と産業省に帰属するこの機関は、あらゆる文化的分野において新技術を開発することを目的としている。オクテットはミュージック・ビデオの制作支援（映画監督リュック・ベッソンが注目されている）、映像インタラクティブ計画（Plan images-interactives）の立ち上げ、映像制作部門の促進（Centre de création vidéo de Montbéliard、Centre de la maison de l'image de Bourges）などを行っている。1983年6月にはアニメーション計画が開始し（当時のフランスのテレビ局は95%のコンテンツをアメリカと日本から購入していた）、その枠組みの中で、フランスのアニメ製作に使用されるPsychéというソフトウェアが開発された。

1983年12月に発行された『科学とライフ マイコン』誌の創刊号によると、オクテットはフランスのビデオゲーム制作の着手に貢献するイニシアチブとみなされている。同誌は、オクテットがボルドーで開催した「ビデオゲーム・アーキテクチャー」をテーマにしたセミナーについて詳細に紹介している。そこではグラフィックデザイナー、音楽家、編集者、情報処理技術者、脚本家、テレビプロデューサーが一堂に会し、ゲームシナリオの制作に取り組んだ。このコースは、ビデオゲームの歴史、アメリカでの創作、ゲームの未来についての講義で補完されている。ビデオゲームの歴史、アメリカにおけるゲーム制作、ゲームの未来についての講演も行われた¹⁰。

⁹ Augustin Girard, « Les politiques culturelles d'André Malraux à Jack Lang : ruptures et continuités, histoire d'une modernisation », Hermès, la revue, numéro 20, février 1996, pp. 27-41

¹⁰ « Actualités : du jeu vidéo *made in France* », *Science et Vie Micro*, numéro 1, décembre 1983, p. 11

1983年の3月3日にはADI（情報科学機関Agence de l'Informatique、1981年に産業省によって設立され、INRIAが果たす役割の一部を引き継いでいる）によって「ビデオゲームについて考える日」が開催された。

1985年にはオクテットはソフトウェアデザインコンクールを開始し、10点の最優秀プロジェクトに、その開発・発行にかかる費用の半額が文化省と産業再配置・対外貿易省から支給されることとなった¹¹。ビデオゲームは、人々にコンピューターに親しんでもらう手段であると同時に、新たな最先端技術を生み出す促進剤にもなると考えられていた。

大手出版社もまた学習用ゲームの制作と販売を開始し始めたが、これらの試みはあまり成功せず、短い期間で終了した。

1986年、リベラル右派（ジャック・シラク首相とのコアピタシオン）への転換があり、多くの文化開発機関が廃止され（CMI、ADI、オクテット）、「Informatique pour Tous」計画も放棄された。これらの組織の権限と責任は、CNC（フランス国立映画センター）に委ねられ、CNCは文化制作の資金を管理する中央機関となって、文化的・創造的製作と商業市場をつなぐ役割を担った。

しかし、情報技術と芸術創造の連携を活性化させたのはオクテットの業績であり、その中で、フランスのビデオゲーム制作の土壌が育まれたのである。ただし、国家によるビデオゲームの積極的な支援が再開するまで、約20年待たなければならなかった。

5. 「フレンチ・タッチ」のビデオゲーム

1980年代、ビデオゲームはまだニッチな活動で、（将来の）フランスのクリエイターたちは、アメリカ（Apple、Atari、Commodore）や特にイギリス（Oric、Sinclair、Amstrad）からやってきた（安価な）マシンでビデオゲームをプレイしていた。80年代には、アメリカとは全く比べものにならないような小さなコミュニティだった。

フランスのビデオゲーム制作の先駆者の面々は次のとおりである。

ジャン＝ルイ・ル・ブルトン（Jean-Louis Le Breton）は、シンセサイザーを売ってApple IIを購入し、そこで史上初のグラフィックアドベンチャーゲームであるSierraの『Mystery House』に出会う。これに触発された彼は、1983年にApple II向けに発売されたフランス初のテキストアドベンチャーゲーム『Le

¹¹ « Tilt Journal : à vos claviers », *Tilt*, numéro 19, mars 1985, p. 16

Vampire Fou』(発狂したヴァンパイア、Ciel Bleu)をプログラミングした。ル・ブルトンは友人のファブリス・ジル (Fabrice Gille、当時、ドゥノエル社の有名なSF文学コレクション『Présence du Futur』の編集長であったエリザベット・ジルの息子)と手を組み、開発・販売会社Froggy Softwareを設立した。ジルとル・ブルトンは『La Souris Golotte』(1984年)、『Paranoiak』(1984年)、『Le Crime du parking』(1985年)を開発した。クロチルド・マリオン (Clotilde Marion)の脚本をもとに『Même les pommes de terre ont des yeux』(ジャガイモも目を持っている、1985年)を制作した。このゲームの目標は、監視社会を利用している独裁者を打ち倒すことだ。1986年、アップル社がApple IIの代わりにMacintoshに集中することになると、Froggy Softwareは活動を停止した。

Microtelのクラブを作ったベルトラン・ブロカール (Bertrand Brocard)はジル・ベルタン (Gilles Bertin)と組んでCobrasoft (1985~1990)を設立し、1985年にミステリーゲーム『Meurtre à Grande Vitesse』と『Cobra Pinball』で成功を収めた。

同年には、フランスの諜報機関によるグリーンピース船「レインボーウォーリア号」の破壊工作をモチーフにした『Dossier G.: L'Affaire du Rainbow-Warrior』、1987年には、ソ連の赤の広場にマティアス・ルストのドイツ機が着陸した事件をモチーフにした航空機シミュレーション『Cessna Over Moscow』を発表した。『Hist'Oric』や『Oenol'Oric』(料理とワインのマッチングクイズ)といった教育クイズゲームの開発も特筆に値する。

1984年、音楽好きで歌手としてのキャリアを思い描いていたフィリップ・ウルリシュ (Philippe Ulrich)は、前年にゲームの開発・販売会社Ere informatiqueを設立したエマニュエル・ヴィオ (Emmanuel Viau)と手を組んだ。マルク＝アンドレ・ランパン (Marc-André Rampan)が制作した『Mission Delta』が彼らの最初の成功作となった。彼らはレミー・エルプロ (Remi Herbulot)を採用し、『Macadam Bumper』(ソニーの優秀賞)と『Crafton & Xunk』という2つの大ヒット作品を生み出した。

経済的な問題に直面したEre InformatiqueはInfogramesに買収され、InfogramesはEreが開発したゲームの販売を引き継いだ。ウルリシュとディディエ・ブション (Didier Bouchon)は、1988年に発売されたゲーム『L'Arche du Captain Blood』を制作した。このゲームの音楽はジャン＝ミシェル・ジャール (Jean-Michel Jarre)とウルリシュによる共作である。このゲームは世界的な大成功を収め、ウルリシュの才能を世に知らしめた。

マルティニーク出身のフランス人女性ミュリエル・トラミス (Muriel Tramis) は、パリのゲームパブリッシャーCoktel Vision (1984年～2005年) に入社し、後にフランスの文学賞であるゴンクール賞を受賞するパトリック・シャモワゾー (Patrick Chamoiseau) との共作で、1987年に最初のゲーム『Mévilo』を発表した。このゲームは、トラミスの生まれ故郷であるマルティニークを舞台にしている。1988年、トラミスとシャモワゾーは、マルティニークを舞台にした新作ゲーム『Freedom: Rebels in the Darkness』を発表した。サトウキビ農園の経営者に対する奴隷の反乱を率いることを目的とするゲームだ。

1983年5月、ローラン・ヴェイル (Laurant Weill) がマルク・ベイル (Marc Bayle) とともにLoriciel社を設立した。ルイ＝マリー・ロック (Louis-Marie Rocques) が開発し、1984年に発売された『L'Aigle d'or』は、最優秀アドベンチャーゲーム賞のティルト・ドールを受賞した (『Tilt』パソコン専門誌が主催)。

ブルーノ・ボネル (Bruno Bonnell、トムソンのセールスマン) とクリストフ・サペ (Christophe Sapet、テキサス・インスツルメンツ出身) は1983年、共同執筆した書籍『Pratique de l'ordinateur familial』(家庭用パソコンの使い方) の売上を元手に、Infogrames社を設立した。開発・販売会社であるInfogramesはすぐに成功し、ポピュレール銀行から企業創設賞を授与された。その少し後、Infogramesは、Ere informatique社、Cobrasoft社、その他の開発・販売社を買収する。自社では、『Mandrakore』(1984年)、『L'affaire Vera Cruz』(1986年)、フランスの政治を題材にしたユーモラスなゲーム『Politik Poker』(1986年)、プレイヤーが機動隊あるいはデモ参加者の一人となってプレイするウォーゲーム風の『Pouvoir』(1986年) などのゲームを開発した。Infogrames所属のフレデリック・レイナル (Frédéric Raynal) などは、ラヴクラフトの作品にインスピレーションを得たゲーム『Alone in the dark』(1992年) を開発し、そのために初期の「3Dエンジン」の一つを製作した。このゲームは最初のサバイバル・ホラーとして広く認知され、『バイオハザード』シリーズのデザインに大きな影響を与えた。このゲームはCGW誌 (イギリス) のゲーム・オブ・ザ・イヤーを受賞した。

Delphine Software社では、2人のプログラマー、ポール・キュイッセ (Paul Cuisset) とエリック・シャヒ (Eric Chahi) もまた、『Les voyageurs du temps』、『Stealth』、『Croisière pour un cadavre』をリリースし、大きな成果を収めた。キュイッセはその後、『Flashback』を開発し、シャヒの『アウトターワールド』

(Another World) は世界的な成功を収めた。Delphine Software社内での不和を機に、シャヒは退社する。Delphine Softwareの社長ポール・ド・セネヴィルは、キュイッセとクリエイティブ・チームの再結成を模索する中、同じくInfogramesの経営方針と対立していたレイナルとそのチームを説得し、Adeline Software社を設立する。レイナルは、独裁化社会を舞台とした『Little Big Adventure』の制作に使用されることになる新しい3Dエンジンの開発に取り組んだ。

ウルリシュもまた、Ere informatique/Infogramesを去り、ヴァージン・ロワジールの門をたたいた。ヴァージン・ゲームズはセガの販売代理店として、セガのゲーム機の販売促進を考えていた（1991年からセガは自社のゲーム機を直接販売するようになる）。ウルリシュは新しい開発会社、Cryoを立ち上げ、そこでフランク・ハーバートのSF小説『デューン』のアダプテーションを手がけ、メガCD（1993年）としてリリースした。1996年には、国立美術館連合と有料民家テレビ局Canal +のために、3Dコンピューターグラフィックスを使った歴史ゲーム『Versailles 1685: Complot à la cour du Roi Soleil』を開発し、プレイステーション、PC、Macでリリースした。

最後に、農業に携わっていたブルターニュ出身のギュモ（Guillemot）5兄弟によって1986年に設立されたUbisoftは、今日まで最も成功したフランスのビデオゲーム企業である。主に歴史ゲーム『アサシンクリード』シリーズのフランチャイズで知られているUbisoftの最初の国際的な成功は、フランスのビデオゲーム制作の第一人者ミシェル・アンセル（Michel Ancel）の指揮下で開発され、1995年にプレイステーションで発売された『Rayman』である。現在、同社は世界各地に数十の開発スタジオを所有し、一般大衆向けのゲームを工業的な規模で制作している。しかし、それにもかかわらず、フィクションの世界についての歴史的情報を提供する『アサシンクリード』のゲーム内索引や、『アサシンクリード』の舞台となった場所（古代エジプト、古代ギリシャ、10世紀のイギリス）を観光客のように訪れることができる「ディスカバリーツアー」版、あるいは当時の資料をゲーム内で閲覧可能にした、第一次世界大戦を舞台とする『ヴァリエント・ハーツ：ザ・グレート・ウォー』からは、Ubisoftにフランスの他の小規模開発者にも通じるような精神があることが見て取れる。

変化のめまぐるしい80年代、トップを走り、生き残ることができたのはInfogrames、Ubisoft、Focus Entertainment（旧Innelec）など、ゲーム制作や発売と並行してビデオゲームの流通活動を熱心に展開し、国際的な事業展開も行った

た企業で、現在ではそのすべてが上場企業となっている。90年代初頭のCryo (Cryo Interactive) もその一つであった。

一方で、Ere informatique、Cobrasoft、Loriciel、Delphine Software、Coktel Visionのように小規模なスタジオの大半は遅くとも2000年代初頭までには姿を消したが、それらはフランス風のスタイル、すなわち史実、社会批判、ユーモア、独創的な美学への嗜好を組み合わせたスタイルを形成したという功労を残した。

アメリカ、そして日本の生産物の影響を受けながらも、フランスのゲームには、好き嫌いに応じて魅力にも欠点にもなる、独特のタッチがある。今日のフランスの小中規模スタジオ (Don't Nod、Asobo、Spiders、Quantic Dream、Arkane...) はこうした特徴をもったゲームを制作し、それらは今もなお国内外のゲーマーや批評家に好意的に受け入れられている。彼らは直系の後継者であり、「フレンチ・タッチ」、すなわちビデオゲームに投影されたフランス文化を守り続けているように思われる。

6. アーケードと日本のゲーム機

パソコンへの関心と情熱は高まりつつあったが、一般家庭への普及は非常に遅く、ビデオゲームは主にアーケード、そして (一部がフランスで直接製造された) ポンのゲーム機 (『Pong』というゲームをプレイできる様々なゲーム機のこと) を介して、フランス人の日常に浸透し、公共の場に導入されていく。それは70年代末以降のことである。

アミューズメント家具 (ビリヤード、テーブルフットボール…) の販売会社はまず移動遊園地、バーやカフェのような施設に新しい「ゲーム用家具」を提供し、そうした「家具」がゲームセンターなどの用途の定まった場所に集約されるのに時間はかからなかった。

したがって、フランス初のビデオゲームが1982年に発売されたアーケードゲーム『Le bagnard』だったのは偶然ではない。「ドンキーコング」(1981年、任天堂) に強くインスパイアされた「クレイジーコング」(1981年、ファルコン社) の影響を受けて作られたゲームだが、『バグマン』(日本ではタイトーが販売) という名でアメリカと日本に輸出され、成功を収めた。1984年には続編も作られた。ヴァラドン社 (Valadon) はその後、『Tank Busters』(1985年) を制作したが、成功には至らなかった。

競合他社からアイディアを借用し、先行して市場に流通させるという方針は

アタリの怒りを買ひ、アタリはヴァラドンに対して、『Asterock』や『Mill-Pac』が『アステロイド』や『センチピード』のコピーのようなゲームであると訴え、裁判を起こした。裁判所はアタリに有利な判決を下したが、この裁判はビデオゲームが映画作品と同等の知的著作物として公式に認められるきっかけにもなった（1985年）。

アタリ・ショック（1983年）はアメリカのゲーム機に事実上の終焉をもたらし、同時に消費がパソコンに集中する原因となった。フランス政府が、ゲームセンターを多少なりともギャンブルと同一視して、度重なる税金を課したことは1982年以降、ゲームセンターの数を縮小させた。売れなくなったビデオゲームを抱えるアタリのように、フランス人のアーケードの経営者は、高い税のためそのマシンの大部分を廃棄せざるを得なくなった。

休眠状態にあったフランス市場に任天堂のファミコンが登場したのは、セガのマスターシステムと同時期（1987年秋）だった。この2つのメーカーの「戦争」は、当時のゲーマーの記憶に残っている。この戦いはしばらく続いたが、スーパーファミコン（1992年）がついにライバルのメガドライブを打ち負かした。

1995年、ソニーはプレイステーションを掲げてゲーム機市場に参入した。サターンもニンテンドー64（1997年）も対抗できず、プレイステーションがゲーム機として特権的に選ばれるようになった。これは、ソニーが家庭のリビングで覇権を握るきっかけとなったが（このゲーム機は徐々にCDプレイヤー、DVDプレイヤー、ブルーレイ、インターネットの機能を備えていき、多種多様なゲームを提供した）、任天堂はゲームボーイ（1990年）とその後継機で携帯ゲーム機の領域を掌握した。Xboxはヨーロッパでは一定の成功を収めたが、ソニーのゲーム機には遠く及ばない。

90年代、特に日本のゲーム機のおかげで、ビデオゲームは大衆のレジャーとなった（PCはまだ高価だった）。

1987年から1991年にかけてのゲーム機の販売台数 ¹²				
1987	1988	1989	1990	1991
80 000	120 000	250 000	832 000	2 319 000

¹² Serge Dupuy-Fromy, *Les jeux vidéo dans la société française : des années 1970 au début des années 2000* (Thèse de doctorat en histoire contemporaine), Université Paris-Est, 2012, p. 316

7. ゲーム専門誌の功績

ゲームメディアの普及と定着を語るにあたって、ゲーム専門誌が果たした役割を過小評価することはできない（もちろん専門店も同様の役割を果たしていた）。ゲーム専門誌は、一般のコンピューター誌（『L'ordinateur individuel』、『Hebdogiciel』など）から1982年に離脱した。1982年9月に「Jeux électroniques」という副題を伴って創刊された『Tilt』誌は、コンピューターゲームに特化したフランス初の雑誌である（創刊者のジャン＝ミシェル・プロティエールJean-Michel Blottièreは後に「Micro Kid's」というゲームTV番組の司会を務めた）。1987年にはパソコン・ゲームに特化した2番目の有力雑誌『Génération 4』が誕生し、1990年には3番目の『Joystick』が創刊された。90年代に入ると、今度はゲーム機専門誌が増え、最も影響力があったのは間違いなく『Player One』、『Console +』、『Joypad』だった。90年代末には、ビデオゲームのニュース全体を扱う主要雑誌に加え、公式雑誌（Nintendo Player、Playstation Mag）、単一ゲーム機専門誌（N64 Player）、あるいは特定のゲームジャンルに特化した専門誌（Gameplay RPG）などが登場し、出版物の種類はピークに達した。

とはいえ、紙媒体の出版物の繁栄はインターネットの波には逆らうことができず、1997年以降、ゲーム専用コンテンツはデジタルへの移行が始まり、2000年代にはそれが加速した（jeuxvideo.com 1997～、Gamekult 2000～、Gameblog 2007～）。紙媒体の出版物の多くは2000年前後に休刊し（GEN 4、Joystick、Player One）、根強く抵抗した専門誌も2010年頃までには休刊の道をたどった（Joypad、Console +、Playstation Magazine、Nintendo Magazine）。

インターネットがいつでもどこにいてもほとんど無料でアクセスできるようになるまでの20年間は紙媒体のメディアが果たした役割は決定的だった。

専門誌のおかげで、読者はE3や東京ゲームショウでの発表を知ったり、ゲーム機とゲーム、またその関連商品を買ったり、懸賞で当てたり、ゲームのヒントや攻略方法を得たり、フランスでは未発売の数多くのゲームやその製作者について知ったりすることができた。

今日YouTubeやTwitchでストリーマーがゲームをプレイしているのを視聴するのと同じように、ゲームを持っていなくても、読者は攻略情報のページを読むことで追体験的にゲームをプレイすることもできた。当時、たしかに、ゲーム専門誌と同時に誕生したゲームセンターやゲームショップに出入りすることはできたが、日本人やアメリカ人と同じゲームを同時期にプレイすることはほとんど不可能だった。例えば『ファイナルファンタジー』シリーズに関して言

えば、フランス語に訳されてフランスで発売されるまで、7作目である『ファイナルファンタジー7』を待たなくてはならなかった。

日本やアメリカのゲームを直輸入している店もあったが、それは稀なケースであり、輸入品は高価で、実際にプレイするまでの手間が複雑だった。外国語のゲームであり、その上輸入されたゲーム機を使用しなくてはならず、そのためにはフランスの電源やテレビで作動させるためのアダプターが必要だった。あるいはフランスのゲーム機を改造して動くようにするなど。まるで障害物競走さながらの苦勞だ。

フランス人にとって、ゲーム雑誌は未来に向かって開かれた窓だった。雑誌のページに見える世界は、数年後にフランスで発売される（あるいはまったく発売されない）ゲームやゲーム機であふれていた。技術についての言説には常に未来のビジョン（期待あるいは夢）が込められているが、フランスにおけるビデオゲームの場合、それは幻想ではなく、確実にそうなるであろう数年後のフランスの姿だった。80年代から90年代にかけて、日本とアメリカはまさにフランスの（近）未来だった。

80年代と90年代のジャーナリストや専門家たちは、ビデオゲームに特化した語彙を作り、普及させることに貢献したと評価することができる。彼らはビデオゲームを他のあらゆる形態のゲーム（ボードゲーム、紙のロールプレイングゲーム、ウォーゲームなど）から独立させた。ビデオゲームに関する言語を一般の読者に紹介し、ビデオゲームを中心とした文化（その語彙、願望、価値観とともに）を構築した。

一般紙も徐々にこのビデオゲームというメディアを取り上げるようになるが（Le Monde紙など）、その先駆けはLibération紙である。

8. ビデオゲーム業界への公的支援

1990年代半ば、政府はビデオゲーム産業を把握するための事業に着手した。例として文化・フランス語圏大臣ジャック・トゥーボンが1994年9月に作成した、マルチメディア研究委員会によるフランスのマルチメディア産業に関する報告書などが挙げられる。とはいえ、この報告書は、ゲーム機に対するコンピューターと情報技術の優位性を強調するものとなっている。政府の活動は新技術の分析と導入に重点を置いており、ビデオゲーム（とインターネット）にはまだほとんど注意を払っていなかった。ビデオゲームと同様、インターネッ

トの出現も、一部の政治エリートたちにとって、また日本文化の「ファン」であったジャック・シラク大統領にとってさえも、関心事ではなかったようだ。その起源が外国にあり、その利用が一過性の現象とみなされていたこのネットワークに対して不信感があったのだ¹³。

しかし2000年代初頭、フランス政府はビデオゲーム（およびインターネット）という課題に真剣に取り組みはじめ、ビデオゲーム産業に関する調査を実施した。2001年には「2001年のフランスにおけるビデオゲームの制作」と題された調査により、ビデオゲーム産業がどのように機能しているかが説明された。これはフランスの産業と市場を概観したものであり、経済的および法的な問題に焦点を当てている。2003年には2回目の調査が「フランスにおけるビデオゲーム産業発展のための提案」というタイトルでFabrice Friesによって行われた¹⁴。

ジャン＝ピエール・ラファラン首相が2002年に打ち出したRE/SO 2007計画（「情報社会におけるデジタル共和国のために」）の一環として、フランスではゲーム産業への支援が組まれている。

将来的に、ゲーム開発の幹部やプロジェクトマネージャーを養成するための国立学校「École Nationale du Jeu vidéo et des Médias Interactifs」（ENJMIN、2006年設立）を設立することに加え、CNCが管理する400万ユーロの基金「Fonds d'Aide pour l'Édition Multimédia」（FAEM）が形成された。この援助は、映画業界ではすでに行われているように、プロジェクトが成功した場合に償還可能という資金貸付の形をとっている¹⁵。

2007年、ニコラ・サルコジ大統領は欧州委員会に企業向け税額控除案を提出し、2008年に承認された。2009年以降、CNC（現在のフランス国立映画・アニメ映像センター）がビデオゲーム部門を管轄している。

9. 第10の芸術の殿堂入り

当初から、プロやゲーマー、専門ジャーナリストたちは、ビデオゲームの文化的・芸術的な可能性を認識しており、アングロサクソン系の（そして日本の）作品が占拠するこの分野におけるフランスの制作を評価することに敏感だった。

ティルト・ドール賞の開催時にはすでに、アングロサクソンの覇権に対抗し

¹³ 同上、p. 698

¹⁴ 同上、p. 186

¹⁵ Laurent Mauriac, « Un coup de pouce pour le jeu vidéo », Libération, 21 avril 2003 (URL : https://www.liberation.fr/futurs/2003/04/21/un-coup-de-pouce-pour-le-jeu-video_462189/ 2024. 2. 14閲覧)

てフランスのビデオゲームの「遺産」を重視するということが争点となり、審査員の間で辛辣な議論が交わされていた¹⁶。アメリカのゲーム（後に日本のゲームも）の「エキゾチシズム」から発せられる魅力の強さは、フランスの作品の影をやや薄くしていたが、同時に「メイド・イン・フランス」の愛国主義的な精神も表れていた。ビデオゲームをめぐる文化の創造において、専門誌が果たした重要な役割についてはすでに述べた。

1980年代初頭から、愛好家たちの企画による展示会やイベントが開催されてきた（ゲーム雑誌の賞、ビデオゲームの夜など）。

日本のゲーム機やゲームの成功以来、フランスにおけるビデオゲーム文化は日本文化の影響を強く受けている。2000年に誕生した「Japan Expo」は日本文化（伝統的なものから現代的なものまで）に特化したフェスティバルで、ビデオゲームも礼賛されている。

AFJV、フランス・ビデオゲーム事務所（2003年～、フランスのビデオゲームコミュニティにおける雇用とビジネス創出の促進を目的とする民間団体）とGames-Fedは、ビデオゲーム・フェスティバル（2006年～2010年）を創設した。

これは、SELL（娯楽ソフト販売者組合¹⁷）によって引き継がれたことで、拡大され、2011年にはParis Games Week（現在、フランスで最大のビデオゲームのフェスティバル）となった。第2回のフェスティバルからは、フランスの作品に特化したエリアが設けられている。この他にもStunfest（レンヌ、2005年～）やStart to Play（ストラスブール、2013年～）がある。

ビデオゲーム・フェスティバルでは、毎回フランスのベストゲーム賞（Milthon du jeu vidéo）が授与されてきたが、AFJVがビデオゲーム・フェスティバルを主催しなくなってからは、Ping賞となった。2020年には、国立ビデオゲーム組合SNJV（旧マルチメディア映画製作者協会（APOM）、2001年または2002年～2008年）とCNCの庇護のもと、ペガサス賞が日の目を見る番となった。

¹⁶ AFJV, « 1983 / 2023 : Il y a 40 ans naissent les premiers éditeurs français de jeux vidéo », YouTube (URL : <https://www.youtube.com/watch?v=1HniMkTb82g> 2024. 2. 14閲覧) »

¹⁷ 1995年、Infogrames会長のBruno Bonnellによって娯楽ソフト販売者組合（SELL, Syndicat des Editeurs de Logiciels de Loisir）が設立された。1999年、SELLはヨーロッパで初めてビデオゲームの年齢レイティング基準を導入した。これは1994年に設定されたアメリカのESRB基準を採用してから1年後のことである。2003年には、ISFE（ヨーロッパインタラクティブソフトウェア連盟）が作成したヨーロッパ基準のPEGIに変わった。SELLは、企業向けにIDEF（Interactive & Digital Entertainment Festival, カンヌ）を主催した。2014年以降、毎年SELLは「フランス人とビデオゲーム」に関する報告書を発表し、マーケティング色が強いものの、ビデオゲーム市場の動向を追っている。

2000年代初頭、政府がビデオゲーム産業への関心を新たにすると同時に、ビデオゲームが展示会や美術館に陳列されるようになった。このメディアはまだ比較的若かったが、経済的な重要性とは別に歴史が紡がれ始め（ビデオゲームの過去が現れた）、画期的な作品（ビデオゲーム史における古典）が崇められるようになった。ビデオゲームは、愛好家とアマチュアの間、親と子の間など、水平的にも垂直的にも共有できる文化に徐々になりつつある。

ビデオゲーム、文化、技術普及を結びつけるオクテットの活動の一環として、文化省は1984年に『Mandrakore』（Infogrames）にアーケード賞を授与した。2006年以降、文化省はフランス国内外のビデオゲームデザイナーに定期的に賞を授与している。2006年には、ミシエル・アンセル（『Rayman』）とフレデリック・レイナル（『Alone in the dark』）が、宮本茂と並んで芸術文化勲章シュヴァリエを授与された。2007年には、David Cage（ダヴィド・カージュ、Quantic Dreamのクリエイティブ・ディレクター）が表彰された。カージュは2014年にレジオンドヌール勲章も受章した。彼の最初のゲーム『The Nomad Soul』（デヴィッド・ボウイが音楽を担当）は1997年に発売された。その後、『Heavy Rain』（2010年）、『Beyond: Two Souls』（2013年）を発表し、『Detroit: Become Human』（2018年）で世界的にブレイクした。Yves GuillemotとMuriel Tramisも、2016年と2018年にレジオンドヌール勲章を受章した。また、2021年にエリック・シャヒは国家功労勲章シュヴァリエを授与され、生涯功労賞としてペガサス賞を授与された。彼のゲーム「アウトワールド」は2012年にニューヨーク近代美術館（MoMA）のコレクションに選定されている¹⁸。

2007年、フランスのルノー・ドヌデュー・ドゥ・ヴァーブル大臣は受賞者に向けて、「今朝、あなた方を文化通信省にお迎えできることを嬉しく思います。この省は創造を司る省であるため、私はこの省をビデオゲームの省にもしたかったです¹⁹」と語りかけた。2021年、ロゼリーヌ・バシュロ大臣は「私はビデオゲームの大臣です。ビデオゲームは主要な文化表現であり、文化省にまったくもってふさわしいものです²⁰」と宣言した。

¹⁸ Vie publique, « Le jeu vidéo en France : une industrie et une pratique en progression continue », 18 août 2023 (URL : <https://www.vie-publique.fr/eclairage/284130-le-jeu-video-en-france-une-industrie-et-une-pratique-en-progression> 2024. 2. 14閲覧)

¹⁹ Marion Bargiacchi, « Éric Chahi, distingué de l'ordre national du Mérite : une excellente nouvelle pour le jeu vidéo », Ouest France, 8 mai 2021 (URL : <https://www.ouest-france.fr/gaming/eric-chahi-distingue-de-l-ordre-national-du-merite-une-excellente-nouvelle-pour-le-jeu-video-970510fc-acc1-11eb-bcfd-058885220c6f> 2024. 2. 14閲覧)

²⁰ 同上

2019年以降、ビデオゲームはフランス文化省が創設した「カルチャー・パス」の対象となった。カルチャー・パスとは18歳の若者に付与され、2年以内に使用可能な300ユーロの無料クレジットを含む制度で、文化的な外出や文化的な商品の入手のために、アプリケーションを介して利用することができる。

ビデオゲームはまだ両義的な対象であるため、さまざまな要因から、提供されるビデオゲームの種類はまだ非常に限られているが、これは興味深い取り組みであると言える。カルチャー・パスで入手可能なのは、ビデオゲーム税額控除、または経済財政省とCNCが共同出資するビデオゲーム支援基金の対象となっており、非物質化された形で入手可能で、フランスで製造され、過度の暴力を含まず、発売元が提供を申請したビデオゲームのみである。しかも、カルチャー・パスのクレジットでゲームが提供されるため、発売元には報酬が入らない。つまり、クリエイターにはあまりインセンティブがないのだ。しかし、DoWiNoがラジオ・フランスと提携して開発したユニークなオーディオ・ビデオゲーム『A Blind Legend』や、『Assassin's Creed』の「ディスクバリーツアー」、優れた『ヴァリアント・ハーツ』などUbisoftのゲームが入手可能となっている（『ライダーズ・リパブリック』や『トラックマニア』などの純粋なエンターテインメントゲームもある）。

2001年、第6回リヨン現代美術ビエンナーレの期間中、ある役員がビデオゲームを展示のテーマに選んだ²¹。2002年にはパリで、ビデオゲームにインスパイアされた2つの現代美術展が開催された（ピエール・ジネール「Some Crashes」、Kolkozグループ）²²。2002年11月には、フランス国立図書館が「ビデオゲーム：文化と遺産」というテーマの研究ワークショップを開催した²³。また、1993年以降、フランスで販売されたビデオゲームの物理的なコピーをフランス国立図書館に納品することが義務付けられている。

2010年、国立美術館でビデオゲームに関する初の展覧会「Muséogames - une

²¹ « La biennale de Lyon. Intention des commissaires 2001. Laurence Dreyfus », (URL : <https://www.labiennaledelyon.com/archives-generale/art-contemporain-2001/les-intentions-des-commissaires-2024>, 2. 14 閲覧)

²² Annick Rivoire, « Culture : les jeux vidéo explosent la galerie », Libération, 14 mai 2002 (URL : https://www.liberation.fr/culture/2002/05/14/les-jeux-video-explosent-la-galerie_403412/ 2024, 2. 14 閲覧)

²³ « Jeux vidéo et patrimoine : la BNF rappelle l'obligation du dépôt légal aux acteurs du marché », Le Monde, 15 novembre 2002 (URL : https://www.lemonde.fr/archives/article/2002/11/15/jeux-video-et-patrimoine-la-bnf-rappelle-l-obligation-du-depot-legal-aux-acteurs-du-marche_298344_1819218.html 2024, 2. 14 閲覧)

histoire à rejouer」、2011年11月、グラン・パレでは、文化省の後援による展覧会「Game story」、2013年10月には、科学産業都市で「Jeu vidéo, l'expo」が次々と開催された。同年、ビデオゲームの芸術に特化した私立美術館（ジャン＝ジャック&ディアヌ・ローニエ）が開館した。Les arts ludiquesである。2016年、ベルトラン・ブロカール（Cobrasoft創業者）がCNJV（国立ゲームコンセルヴァトワール、Conservatoire National du Jeu Vidéo）を設立した。2017年には、ストラスブール近郊にピクセル・ミュージアムが開館した。

そしてつい最近では2022年に、エマニュエル・マクロン大統領が、フランスに世界最大のビデオゲーム博物館を建設するプロジェクトへの支援を発表した。

ヘーゲルが定めた5つの伝統芸術（建築、彫刻、絵画、音楽、詩）は、20世紀に入ると、演劇と舞台芸術（第6の芸術）、映画（第7の芸術）、ラジオとテレビ（第8の芸術）、コミックス／バンドデシネ（第9の芸術）が加わり、徐々に増えていった。そして21世紀の幕開けとともに、ついにビデオゲーム（そして一部の人々にとってはより広範なデジタルアート）が第10の芸術として認められた。

おわりに

フランスでは、ビデオゲームは当初、教育的な側面において政府の関心を集めた。1980年代にはパーソナルコンピューターに限定されていたビデオゲームだが、1991年以降、ゲーム機が大量に流通するようになると、このメディアへの関心が再び高まり、2000年代以降は庇護の恩恵を受けた（販売促進、要請、研究、経済的支援）。

今日、ビデオゲームは、観光産業に次いで、フランス第二のレジャー産業としての地位を確立しており、その勢いは映画や音楽を凌ぐ。フランス政府は、主にCNCを通じて、この分野を積極的に支援しており、特にフランス製ビデオゲームの開発に対して財政支援を行っている。ビデオゲームは芸術の一形態として認められており、第10芸術と呼ばれ、イベントで喝采を浴び、美術館にも展示されている。しかし、ビデオゲームはその性質上、娯楽と芸術の間に緊張を生じさせるものでもある。それゆえ今もなお批判（道徳的、健康的）の的となっている。まるでビデオゲームを美術館に展示するだけではこのハイブリッドなメディアを完全に正統化するには不十分であるかのよう。

ギョモ兄弟がUbisoftをLVMHやシャネル、ミシュランの次元にまで引き上げたのは並大抵のことではない。しかし、創造的な熱量は主に小中規模な制作チームの中にあるように思われる（現在のインディペンデントゲームの成功、さらにはレトロゲームへの感心はこの傾向を示している）。ローラン・ヴェイルが言うように、「フランス人のブランドイメージは、クレイジーで少しくリエイティブだが、産業的ではないという評判だった」²⁴。1980年代以降、フランスのゲームは奴隷制度、植民地化、独裁、選挙、歴史、戦争、技術の進歩など、社会全体に関わる重要なテーマも真正面から扱ってきた。

しかし、大企業が主に経済的な理想を掲げて、買収や人員整理を繰り返すといった攻撃的な活動を推し進めているこの分野で、こうしたフランスの独立系スタジオやそれに類するスタジオが今日存在し、輝いているとすれば、それは遅れ馳せながら2000年代以降、ビデオゲーム制作を支援するフランス政府の文化政策によるところが大きいと言えるだろう。

²⁴ Alexis Blanchet, Guillaume Montagnon, *Une histoire du jeu vidéo en France*, Pix'n love Editions, 2020, p. 313