

ビデオゲームにおけるメディア特性

物語性と主人公に着目して

茂内 克彦(7003-0034)

修士論文要旨

日本においてビデオゲームが一般の知るところとなったのは1978年発売の『スペースインベーダー』(タイトー、アーケードゲーム)からである。ビデオゲームはもっとも新しいメディアということができ、文学・映画・マンガなどと比べて、その歴史はきわめて浅い。しかし現在、ビデオゲームは他のあらゆるメディアの特性を吸収したため、その表現できる範囲は、他のいずれのメディアにも増して広い。しかしながら、現状ではビデオゲームに関する研究が十分なされていないといいたい。たとえば心理学では、ビデオゲームのプレイヤーに対する悪影響に関する研究があるが、ビデオゲームのメディア特性に関してはまるで無関心であり、杜撰な研究が繰り返されている。ビデオゲームが人間に悪影響を与えるのであれば、ビデオゲームのどの部分が悪影響を与えるのかを検討すべきであるのだが、ビデオゲームの中身に関する研究、ビデオゲームのメディア特性を明らかにしようという研究はほとんどないというのが現状である。そこで、ビデオゲームのメディア特性を明らかにするために、従来は主人公などと呼ばれてきたプレイヤーキャラクター(PC)というビデオゲーム特有の存在に関して検討したのが本研究である。

現在ほとんどのビデオゲームは物語性を有していることを示し、その観点から映画や小説などのメディアとの比較のために、ビデオゲーム独自の物語性がどのように展開されているかを示した。また、ビデオゲーム特有のいわば物語に参加するためのヒューマンインターフェイスとしてのPCに着目して、そのあり方と機能を検討した。それと並行して、現在流通しているビデオゲームは狭義のゲームであるとか、ビデオゲームはプレイヤーが主人公になるメディアであるとか、プレイヤーはPCにのみ感情移入するといった「常識」に対して反論を試みた。

映画のメディア特性を吸収したビデオゲームは、映画がそうであるように、プレイヤーはPCにのみ感情移入するわけではない。また、ビデオゲームの物語はPCの視点のみから語られなければならないわけでもない。ビデオゲームのプレイヤーは複眼的な視点を有するのである。その意味で、旧来からの「ビデオゲームはプレイヤーが主人公となるメディアである」といった短絡的解釈はもはや通用しない。ビデオゲームがいかなるメディアであるのかを分析することは、心理学などの分野でビデオゲームの影響を研究する際などにも的確な研究手法をとるうえで基礎的事項となるはずであるし、CAIをより楽しく学習できるものとするとか、パソコンのアプリケーションのユーザビリティを向上させるなどにビデオゲームの特長を応用することにも繋がるはずである。ビデオゲーム研究の一層の発展を期待したい。

プレイヤー、PC、主人公

『エースコンバット 04 シャッタード・スカイ』(2001、ナムコ、プレイステーション2用)を例として

従来、ビデオゲームにおいては「プレイヤー=主人公」といった言い方がなされてきた。しかし、かならずしもそうとはかぎらない。プレイヤーはビデオゲームを鑑賞する実在の人間であり、PC(プレイヤーキャラクターの略)はプレイヤーによるコントローラー等の操作によって操作される架空または実在の人物等をモデルとしたキャラクターであり、主人公は架空または実在の人物等をモデルとした主要なキャラクターで関心の主な焦点となる登場人物である(図)。ゆえに、これらは区別すべきである。

プレイヤーは視点人物になりやすいPCに感情移入しやすいが、プ

レイヤーはPCにのみ感情移入するわけではなく、ビデオゲームはPCの視点からのみ語られなければならないわけではない。また、PCの優越性をプレイヤー自身が味わうには一人称視点にした方が(プレイヤーがPCになった気になりやすいために)よいが、ヒーローとして描きやすいのはPCがなりやすい存在である視点人物ではなく、見られる存在である。巧みな物語性を持たせた3Dシューティングゲーム『エースコンバット 04 シャッタード・スカイ』は、これらの要素をほぼすべて取り入れていることになる。

プレイヤー...プレイヤー(メビウス1を操作する/少年の物語を見る)
 PC.....メビウス1(パイロット)
 主人公.....メビウス1、「私」という少年
 (サイドストーリーは、少年が視点人物 見る存在 で、メビウス1の敵にあたるパイロットである“黄色の13”が主人公 見られる存在 と考えることもできる)

『エースコンバット04 シャッタード・スカイ』で、PCは“メビウス1”というパイロットであり、多国籍軍 ISAF に参加しエルジア軍との戦争に参加する。プレイヤーはコクピット視点、つまり一人称視点あるいは追従視点でゲームを行う。頻りに英語の音声による通信が聞こえ(同時に日本語の字幕が表示され)、その通信がメビウス1への指令の場合、プレイヤーはその声に直接「メビウス1」と呼びかけられ、PCメビウス1になったような気になる。しかし、このミッション中ほぼ絶え間なく聞こえてくる無線の音声はメビウス1への呼びかけだけではなく、メビウス1と無関係な敵味方のパイロットや地上の兵士の無線通信も傍受される。その緊迫感のある肉声と内容は、必死に戦う戦場の兵士たちの息吹をプレイヤーに伝え、その姿をプレイヤーに想像させる。ミッション15「解放」においては、あるジャーナリストによるテレビの生中継の音声すら聞こえてくる。現実的に考えて、パイロットであるメビウス1が敵の通信やテレビの放送の音声を戦闘中に聞いているはずはない。超越者の視点を提供するために(メビウス1ではなく)プレイヤーに対して提供される情報であると考えべきだ。これによって、プレイヤーはPCメビウス1の視点だけではなく、必死に戦う味方の兵士、戦闘に巻き込まれた民間人、そして敵の兵士の視点すらも獲得するのである。ゲーム後半になると、メビウス1はエースパイロットとして敵味方に知られる存在となり、味方には頼りにされ、敵には畏怖の対象となることが、この無線通信によって提示される。これは「見られる存在としてのヒーロー」そのものだ。プレイヤーはPCであるメビウス1を操作しながら、同時に通信を聞くことによって敵味方のメビウス1へ対する眼差しを獲得し、メビウス1は見られる存在へと昇華するのである。

メビウス1は、それぞれのミッションをこなしていくが、その幕間にもう一人の主人公の独白とイラストによる物語が同時に展開されていく(この主人公は操作できない)。もう一人の主人公とは、「私」という大人の男性の声によって回想される、戦時下を過ごすある名前の登場しない少年である。この少年のサイドストーリーは、戦争勃発のニュースを遠い国の出来事としてテレビで見ているごく普通の家族の朝からはじまるが、撃墜された戦闘機が家に墜落し、少年は家族を失う。叔父のもとに身を寄せた少年は、家族の仇であるパイロット“黄色の13”とある酒場で出会う。しかし13は憎むほどに悪い男ではなく、敵であり家族の仇であるはずの13が所属する黄色中隊に少年は家族の温かみを感じるようになってしまう。そのような物語に沿って、少年の目から見た戦時下における市民の日常や、実はレジスタンスである酒場の主人とその娘の抵抗運動、そして黄色中隊を中心にメビウス1の敵軍であるエルジア兵士たちの日常が描写されていく。プレイヤーは、視点人物である少年に感情移入し、PCであるメビウス1にとつての敵パイロット、黄色の13を眺めていくわけである。

プレイヤーの操作するメビウス1の物語と、少年のサイドストーリーは交互に提示され、並行して進んでいく。プレイヤーは、上空から

戦場を見下ろすPCメビウス1と、地上で戦時下の日常を見つめ、ときには上空を飛び戦闘機を見上げる少年の視点の両方を獲得し、戦争を複眼的視点で見えていくことになる。当然、少年の物語はメビウス1の知るところではない。しかしプレイヤーには少年の物語がなぜか提示される。エンディングにおいて、サイドストーリーは戦後かつて少年だった「私」からメビウス1に送られてきた手紙の内容だったということが明かされるが、それでもプレイヤーは本来、PCであるメビウス1の物語にリアルタイムで介入しているはずなのであり、未来にメビウス1が読むことになる手紙の内容も同時進行で見るといふ、時間軸のズレがある。これは、現在形で語られるビデオゲームのリアルタイム性と、過去形で語られる物語の両立である。

サイドストーリーを見るプレイヤーは少年あるいは黄色の13に感情移入しているはずだ。プレイヤーの操作によって、PCメビウス1は黄色の13を撃墜するが、少年の視点から見たサイドストーリーによって、撃墜され死んだ黄色の13にプレイヤーは同情する。彼を撃墜したのはプレイヤー自身であるにも関わらず。超越者の視点から両軍の視点から戦争を眺めることによって、戦争の無情さをプレイヤーは感じるのである。

『エースコンバット04 シャッタードスカイ』でプレイヤーが操作するPCは、誰よりも敵を倒す大活躍をし、戦争を終結に導いた英雄メビウス1である。しかし、この少年のサイドストーリーと無線通信の演出によって、プレイヤーが受ける印象はむしろ逆であり、反戦映画のそれである。かつて語られてきた典型的なビデオゲーム観であれば、「プレイヤーが戦闘機のパイロットとなって敵を殺しまくり、それによって英雄となるシューティングゲームなら、プレイヤーは敵を殺すことに楽しみを見出し、それが正しいことだと思い込むだろう」となるだろう。だがビデオゲームはすでにそんな短絡的解釈が通用するほど単純なメディアではないのだ。ビデオゲームでプレイヤーはPCにのみ感情移入するわけではなく、ビデオゲームの物語はPCの視点のみから語られなければならないわけではない。そこに到達した現在のビデオゲームの姿のひとつが、この『エースコンバット04 シャッタードスカイ』であるといえる。

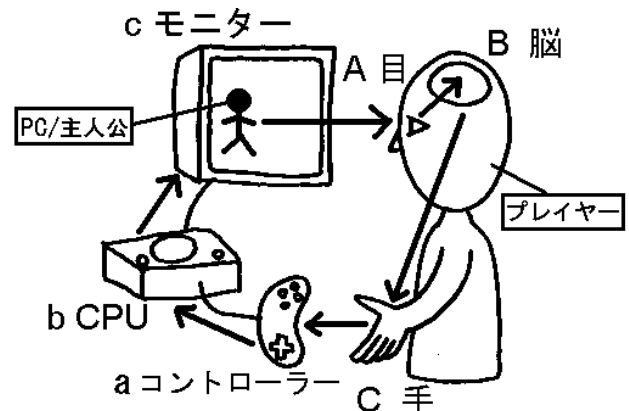


図 ビデオゲームのインタラクション および プレイヤー/PC/主人公概念図