

序論

ビデオゲームと呼べるものが史上はじめて生まれたのは1958年、現在のビデオゲームの直接的な起源と呼べるものが現れたのは1962年頃、商用ビデオゲームがはじめて現れたのは1971年といわれている。比較的新しいメディアといえる映画・マンガなどと比べても、その歴史はきわめて浅い。しかし現在、ビデオゲームが表現できる範囲は、他のいずれにも増して広いといえる。

商用ビデオゲームが誕生してわずか30年である。しかしその30年のうちに、ビデオゲームは映画や文学をはじめとする他のメディアの様式を貪欲に吸収しながら、その日進月歩ならぬ秒進分歩としばしば形容されるコンピュータ技術の爆発的な発達と普及に支えられて、映画の100年にも比肩しようと誇称されることがあるほどの進化を短期間で遂げ、さらに進化し続けている。現在のビデオゲームの中には、実写と見紛うばかりの3次元映像の中で、プレイヤー(ビデオゲームの鑑賞者。詳しくは第3章第2節で述べる)は自在に登場人物を操作することが可能なものも多い。映像だけでなくその音も現実の音と区別できないほどであり、音楽はときにフルオーケストラと同じ音を奏で、登場人物は自然な音声で語りかけてくる。

1978年にタイトーから発売されたアーケードゲーム『スペースインベーダー』によって、いわゆるインベーダーブームがおこり、日本人の多くはビデオゲームという存在を知ることとなった。当時、その白黒のギザギザのきわめて記号的なキャラクターを見ながらインベーダーゲームに興じていた人々のいったい誰が、二十余年後のこのビデオゲームの姿を予想したであろうか。わずか9年前、1993年に発売されたセガのアーケードゲーム『バーチャファイター』でさえ、折り紙を折って作ったような3次元の人間がそこに存在するにすぎなかったのだ。しかし現在の映像表現は実写に肉薄している。おそらく、当時の人々でも現在のこの状況を想像していた人は皆無に近かったに違いない。映画の中には実写と見分けがつかないCG(コンピュータグラフィックス)表現がすでに用いられはじめてはいたが、それは何千万円もする業務用のスーパーコンピュータで長い時間をかけて描かれたものをフィルムに撮影したものであり、家庭用ゲーム機が実写同様の人物を即時に描き、操作者の意のままに動かせるようになるのはまだまだ先だと思われていたのだ。

しかし、本稿はその映像表現の発達史について論じたいのではない。映像の発達は一見して理解できるために例として挙げたのにすぎない。その内容(表現されるものではなく、表現する方法。といっても映像を描くための技術のことでもない。ゲームデザインと呼ばれるものことである)もまた、映像と並走して発達し、多様化しているのである。しかしこれは一見し

ただけではわかりにくい。

ビデオゲームが大衆化し多様化する一方で、ビデオゲームに関する論究は、皆無ではないがあまり多いとはいえない。これまで学術論文およびそれに順ずる雑誌・書籍においてビデオゲームを扱ったものは、いくつかの傾向に分類することができる。心理学者は主に、ビデオゲームが人間(特に子ども)に悪影響を与えているか否かについて研究してきた。また、あまり数は多くないが、ビデオゲームはなぜ人々に受け入れられたか、なぜ面白いのかという研究も一部ではある。社会学者は主にビデオゲームの社会的影響を論じている。その他では、ビデオゲームがコンピュータリテラシーに貢献しているとする説や、精神科医によるビデオゲームを精神医療に用いる試みなどがある。また、哲学者・思想家による、ビデオゲームを現代を映す鏡などととらえた研究などもある。なお、コンピュータ囲碁・将棋・チェスなどの開発に関しては人工知能研究の一環として研究されているものの、一般的なビデオゲームの開発のノウハウは、日本においてはまだゲームメーカー内での秘密となっている場合が多く、プログラム技術的にもゲームデザインのノウハウ的にも学術的に研究・発表された例は少ない。おそらく唯一の例外が、業界団体である社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会 (CESA) が 1999 年から年 1 回行っている CESA デベロッパーズカンファレンス(CEDEC、<http://cedec.cesa.or.jp/>)の存在である。

社会学者などによるビデオゲームのサブカルチャー的側面に着目した分析の試みは、たとえば米国においてはジョン・フィスク(1998、原著は 1989)のビデオゲームのカウンターカルチャー的側面に関する指摘がある(現在の日本のプレイヤーはフィスクの指摘するプレイヤー像とかけ離れている部分が多いが、ビデオゲームの特性に関する記述は示唆的である)。日本においても、安川一は若者とサブカルチャーという観点から編集された『ポップ・コミュニケーション全書』(1992)の中で「ビデオゲームはなぜ面白いのか」を、同様のテーマの『現代のエスプリ 312 情報化と大衆文化 ビデオゲームとカラオケ』(1993)の中で「ビデオゲーム経験の構造」を論じている。吉井博明(2000)は 1980 年代に登場した「ニューメディア」としてビデオとビデオゲームを挙げ、ビデオゲームが子どもの生活に与えた影響を論考している。ビデオゲーム体験においてプレイヤーが何をするか、どう感じるかなど、ビデオゲーム内容に踏み込んだ論考もあるのだが、残念ながら論文の絶対数が少なく、ビデオゲーム経験の一部しか論じられていない。また、その妥当性を評価する場もできていない。

哲学・思想の分野がビデオゲームについて論じたのは、日本では中沢新一が「ゲームフリークはバグと戯れる」(1988)でシューティングゲーム『ゼビウス』を構造主義的観点から論考したのが最初と思われる。中沢は後に『ポケットの中の野生』(1997)で RPG『ポケットモンスター』を取り上げて、やはり構造主義的観点から論じた。藤井・澤野 編著『人はなぜゲームするのか 脳空間のフィロソフィア』(1993)は、哲学・思想の論考をしている論者たちがその立場からビデオゲーム体験を分析している。東浩紀(2001)は、ビデオゲームのうち特に「ギャルゲー」と呼ばれるものを「オタク系文化」ととらえ、現代思想の立場から論究している。しかし

ながら、哲学・思想の立場からビデオゲームを論じる場合、ゲーム内容に着目し、そこからビデオゲームをプレイする人間や、ビデオゲームを制作した人間について自らの学問的文脈に引き寄せて論じることで時代や社会を論じることを目的とする場合がほとんどである。ゆえに、当然ビデオゲームというメディア自体の分析である場合は少ない。この分野が必然的にしばしばそうであるように、過大評価的な論考も見られる。結局のところあくまでビデオゲームを用いて別の何かを語っているのにすぎず、ビデオゲームというメディアそのものに対する論究ではない場合が多いため、当然のことながら哲学・思想の論文として評価すべきであり、ビデオゲームに関して論じたものとして評価すべきでない場合が多い。その意味で、本稿のようなビデオゲームのメディア特性に関して論じるアプローチにおいてはさほど先行研究とはならない。

心理学者は、主にビデオゲームという存在が人間に与える悪影響について問題としてきた。日本においてビデオゲームが子どもに悪影響を与えるのではないかという議論は、ビデオゲームが一般に浸透するのと時を同じくして現れた。最初に多くの国民がビデオゲームの存在を意識することになったのは前述した 1979 年頃のインベーダーブームである。1978 年発売のアーケードゲーム『スペースインベーダー』が大ヒットし、インベーダーハウスと呼ばれる遊戯施設(喫茶店がそうなった場合が多い)が街に登場した。インベーダーハウスはゲームセンターの登場を促し、アーケードゲーム市場が確立した。ゲームセンターは、当時しばしば「不良のたまり場」と呼ばれ、ゲームセンターに子どもが行くとトラブルに巻き込まれたり、悪い友達が増えるなどといった理由で、多くの学校がゲームセンターへの出入りを校則で禁じた。『スペースインベーダー』が襲来するエイリアンを「殺す」ゲームだったように、当時のアーケードゲームの主題の多くが闘争をモチーフにしたものではあったが、そのゲーム内容が子どもに悪影響を及ぼすと問題にされたというよりも、どちらかといえばゲームセンターという場自体が子どもに悪影響を与えるものという認識が強かったと思われる(なお、後に法律が改正されゲームセンターの営業時間が制限されたり、ビデオゲーム業界の側でもゲームセンター内の照明を明るくしたり、ぬいぐるみをクレーンで取るマシーンを開発して若い女性や親子連れが入れるようにするなど、健全化に努め、不良のたまり場というイメージを払拭しようという努力が行われた)。

しかし、ファミコンすなわち家庭用ビデオゲームが家庭に普及すると、子どもたちはゲームセンターに行かなくとも家庭でビデオゲームを遊べるようになった。家庭で遊ぶ家庭用ビデオゲームに関しては、当然ゲームセンターという場の悪影響は問題とされなくなり、悪影響の有無の興味はビデオゲームの存在そのものや、その内容自体に向けられることになる。特に 1985 年発売の『スーパーマリオブラザーズ』あたりから始まり、1988 年の『ドラゴンクエスト』をピークに 1990 年の『ドラゴンクエスト』の頃まで続いたいわゆるファミコンブームでは、小学生を中心に任天堂のゲーム機ファミリーコンピュータ(ファミコン)が大ヒットし、子どもの動向に敏感な PTA や教育学者がファミコンに注目することになった。たとえば深谷・深谷(1989)『ファミコン・シンドローム』がその一例である。当時よくあった論調としては、ビデ

オゲームは室内で遊ぶものなので子どもが外で遊ぶなくなる・ビデオゲームは一人で遊べるので子どもが友達と遊ぶなくなり対人コミュニケーション能力が落ちる・ビデオゲームは高額な玩具なので、それをめぐって万引きや子供同士の恐喝などトラブルが発生する原因となる・ビデオゲームのやりすぎで視力が悪くなるなどといったビデオゲームの存在自体に関するものと、ビデオゲームは闘争をモチーフとしたものが多いためにその暴力的内容が子どもを暴力的な性格にするという、ビデオゲームの内容に関するものである。特に暴力に関しては、すでにテレビ番組の悪影響が論じられていたため、その延長上での議論が多かった。

日本においてもっともビデオゲームの悪影響に関して検討を重ねている心理学者は坂元章である。坂元はマスコミで盛んなビデオゲーム悪影響論を社会的不適応と攻撃性に集約し、実験室実験によってその妥当性を検討している(たとえば坂元 1999a)。ビデオゲームはメディアの一種である。メディアである以上、受け手に何らかの影響があることは間違いないところであろう(それが悪影響なのかどうか、あるいはどのような影響が悪影響といえるのかはいまだ十分明らかではないといえる)。しかし、心理学者たちはビデオゲームがいかなるメディアであるのかという問題からは目をそらしたままで研究を行っている場合がきわめて多い。それは、いまだビデオゲームがいかなるメディアであるのかということに関する「定説」となる研究がないためである。そのため、恣意的に選択した1本から数本のビデオゲームだけを用いて実験を行っている。マスコミはその結果を受けて、それがビデオゲーム全体にあてはまるかのように喧伝してしまう。だが、(詳しくは後述するが)ビデオゲームは多様化しており、その1本なり数本なりのゲームの結果をもってして他のゲームすべてに当てはめることは不適切である。そしておそらく、なぜそのゲームを実験に使用するために選んだのかという客観的根拠にもとづいた妥当性を説明できる心理学者はいない。「暴力的なゲームを選択した」という論文がしばしばあるが、そのゲームが暴力的であるか否かは主に研究者の主観によって判断されている。統計手法はきわめて客観的で正当に行っているにもかかわらず、使用するビデオゲームの選択という実験の設計を恣意的・主観的に行っているのである。もちろん、何らかの結果が出ればそれはそれでいくばくかの意味を持つが、そのゲームにしか当てはまらない結果である可能性もある。その点に関する説明はまずない。

心理学者などによるビデオゲームの悪影響研究の杜撰さは、研究者がビデオゲームをよく知らないままに研究している場合があるということに起因している。他のメディア研究では、研究者がそのメディアを鑑賞しないで研究することはおそくないだろうが、ビデオゲームを用いた研究の場合は、研究者がビデオゲームを十分にプレイしたことがない場合が多い(ビデオゲームにある程度詳しい者が論文を読めば、そのビデオゲームに関する非常識な記述から、それは容易に推測できる)。坂元(1999b)は「TVゲーム遊びの影響は、旧式のゲームより新式のゲームのほうが大きいであろう」という仮説を検証するために、「新式のゲーム"バーチャコップ"と旧式のゲーム"スペースインベーダ"」を使用している。『スペースインベーダー』(1978)は大ブームを巻き起こしたため、取り上げるのはわかるが、なぜ『バーチャコップ』を選択したの

か判然としない。そもそも『バーチャコップ』はもともとアーケードゲームだが、おそらく実験に使用したのは1995年発売のサターン版であると思われる。1999年の段階ではすでに4年前のゲームであり、技術的進歩の速度の速いビデオゲームにおいては、「新式のゲーム」とはいえない。また、坂元に「なぜ『バーチャコップ』を使用したのか」と口頭で問い合わせたところ、回答は「同じシューティングゲームでしょう。たまたま目についたから」であった。たしかに便宜上、両者は広義のシューティングゲームに分類されるが、『バーチャコップ』は「ガンシューティングゲーム」などと呼ばれる銃の形をしたコントローラーを持ち、画面の目標を狙って引き金を引くタイプのゲームであり、『スペースインベーダー』のような画面内の戦闘機などのキャラクターから弾を発射して敵を倒す狭義のシューティングゲームとはまったく違うタイプのゲームであることはビデオゲームを知る者にとっては常識である。『スペースインベーダー』の頃にもガンシューティングゲームは存在したし、現在も狭義のシューティングゲームは存在する。にもかかわらず、両者を「同じシューティングゲームだから」という理由だけで選んでしまっているのだ。坂元は「新式ゲームとして"バーチャコップ"を使っていたが、ここでは、助けなければならない人が登場して、それを撃つとペナルティが課せられます。つまり、暴力で損をすることもあり、暴力がよいものと学べるばかりとはいえません。」と書いているが、そもそも操作形態(画面に向かって銃型コントローラーを使用するか否か)がまったく異なるゲームを扱った段階で、それによる要因がノイズとして発生してしまい、研究として成立しないと考えるのが常識であろう(銃型コントローラーを使用したか否かの違いを調べる実験なら別であるが)。しかし坂元はその点に関しては何も考慮していない。しかも「この実験のあとも、私の研究室では追加実験をしています。その際には、"エリア51"というゲームを使いました。これは、バーチャガン[『バーチャコップ』に使用するのと同じ銃型コントローラー]が使えるゲームで、よりリアリティの高いゲームです。"エリア51"群と"インベーダーゲーム"群、対照群で調べたところ、インベーダーゲームよりエリア51を使ったほうが悪影響は強くなりました。したがって、より現実的なもののほうが悪影響は高いという結果が得られました。」と続けている。「よりリアリティの高いゲームです」というのは『バーチャコップ』と比してのことであろうが、リアリティが高いかどうか、誰が証明したというのか。おそらく、『エリア51』には実写映像が使われ、『バーチャコップ』にはポリゴンと呼ばれるCG映像が使われていることのみをもってリアリティの高低を判断しているのだろうが、仮にそうだとしてもそれは単純すぎる見方である。アニメーションや音声などの演出や、「手ごたえ」とでもいうべきインタラクティブな感覚なども考慮に入れるべきであるにも関わらず、この論文では何も根拠を示さずにリアリティの高低を断言し、「より現実的なもののほうが悪影響は高いという結果が得られました。」などと結論づけてしまっている。

しかも口頭での答えとはいえ、実験に用いたビデオゲームの選択理由が「たまたま目についたから」というのも話にならない。たとえば仮に「牛肉を食べた被験者A群と、食べていない被験者B群に闘牛を見せたところ、A群の方が有意に闘牛に興奮した。牛肉を食べることと闘

牛を見て興奮することには相関がある」という研究があったとして、被験者 A 群が全員スペイン人で、被験者 B 群が全員日本人だった場合は牛肉を食べたことが要因だとは考えられないだろう。だが「どちらも同じ人間でしょう。たまたま目についたから被験者にした」などと研究者が答えたらその研究に対する評価はどのようなのだろうか。つまり、そのレベルでの杜撰さが、残念ながら現在の心理学におけるビデオゲーム研究においては横行しているのである。「ビデオゲームを自分でプレイするか」とも坂元に質問したが、返ってきた答えはやはり「実験で用いるものはやってみるが、それ以外ではまったくやらない」であった。

しかしながら、これまでの研究者がビデオゲームを研究対象とすることには、たしかに困難な部分があった。まず単純に、1回100円程度で遊べるアーケードゲームはともかくとして、ビデオゲームは価格が高い。家庭用ゲームの場合、まず1~4万円程度するゲーム機を購入しないとプレイできないし、主流のソフトは一般に1本5000円以上する。遊ぶのにも時間がかかり、RPG(ロールプレイングゲーム)は、ビデオゲームに十分熟練したプレイヤーでも、エンディングを迎えるのに最低30時間はかかるものが少なくなく、200時間程度かかるといわれるものもある。たとえば映画が一回観るのに金額が2000円程度、時間が2時間程度なのと比べ、鑑賞するための時間的・金銭的成本はかなり高いといえる。そのうえ、近年発売されるビデオゲームのタイトル数はきわめて多く、話題作だけ全部まともにやろうとしたとしても、到底時間が足りない。さらに、ビデオゲームは誰もが結末を見ることができるとはかぎらない。アクションゲームやシューティングゲームでは、エンディングまで到達できずに挫折するプレイヤーの数が、到達できるプレイヤーの数を凌駕する場合も珍しくない。ここでの挫折は、長大な文学作品を読むのに途中で挫折するのは少し違う。なぜなら、ビデオゲームは原則的に飛ばし読みができないメディアであり、小説の場合、入手できさえすれば、いつでも結末部分を読むことが可能であるが、ビデオゲームの場合は結末に至る過程を達成しなければ結末を見ることはできないのである。また、ビデオゲームはビデオに録画でもしないかぎり、過去に一度見たシーンであっても、後でもう一度見ることもできない。ゆえに、ビデオゲームは分析・引用がしづらいのだ。書物ならページ数を、映画なら時間経過を示してあれば、入手さえできればすぐに該当箇所を参照できるが、ビデオゲームの場合、そもそも該当箇所を明確に指示する方法(ページ数など)が存在しないし、該当箇所がわかったとしても、参照しようとするプレイヤーによっては、「アクションゲームは苦手」とか「このシーンは低い確率で発生し、同じ手順を踏んだとしてもすべてのプレイヤーが見られるとは限らない」などの理由で、参照できるとは限らないのである。ビデオゲームはブラックボックス的であり、繰り返しプレイしたとしても、プレイヤーはすべてのシーンを見たかどうか判断がしづらい場合がある。そのため、仮に「このゲームではこうした表現は登場しない」と論じた場合でも、たまたまその論者がプレイしたときに登場しなかっただけで、他のプレイヤーに対しては登場していたかもしれないのである。ソフトウェアの解析でもしないかぎり、完全に確かめる方法は存在しない。ゆえに、ビデオゲームを研究対象とすることは困難を伴う。

いずれにせよ、従来のビデオゲームの悪影響に関する研究は、ある特定のゲームをプレイさせた結果をもとに、そのゲームが悪影響を及ぼすか否かということを通してビデオゲームというメディア自体が悪影響を持つか否かという結論を導こうとしている。仮に悪影響を及ぼすならば、ビデオゲームのどの部分が悪影響の要因なのか調査することが必要であろう。もし悪影響の要因が明らかとなり、それがビデオゲーム制作者にとって重要でない部分なら(表現の自由があるため、制作者の意向も尊重すべきである)、悪影響のある部分だけ削除あるいは改変すればよく、そうすれば心配される子どもへの悪影響を防ぐことが可能となるだろう。そのためには、ビデオゲームというメディア自体に関する研究が不可欠である。

その他には、ビデオゲームに関する何かの分析というよりは、ビデオゲームを他の何かに利用しようという研究がある。CAI にビデオゲーム的要素を取り入れて教育に生かすという論考(たとえば矢野・林 1996)、ビデオゲームがコンピュータリテラシーに影響を及ぼすのではないかという検討(たとえば森・湯地 1995)、ビデオゲームを精神医療に取り入れようという試み(たとえば香山 1996)などがある。これらは試論的なものが多く、継続的に取り組んでいる研究者もさほどいないため、あまり発展していない。また、ビデオゲームのメディア特性を他に生かそうという研究であるが、メディア特性自体がさほど明らかになっていないまま取り組んでいるため効率が悪く、それが研究の発展を阻害しているとも考えられる。

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、あるいはビデオゲーム制作にも役立つかもしれない。しかし、それだけではない。ビデオゲームというメディアに対する正確な認識は、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。また、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(使いやすさ)を向上させるなどの目的で、ビデオゲームの特長を応用することにも繋がるだろう。しかしながら、学術論文においてはそのような研究は十分になされていない。

一方で、研究者ではなくビデオゲームに関連した職種、すなわちビデオゲーム制作者とビデオゲーム雑誌・書籍関係者が、ビデオゲームに関する論考を発表している。その集大成的なものが雑誌編集者であった平林久和・赤尾晃一の『ゲームの大學』(1996)であり、多方面からビデオゲームの分析が行われており、ゲームデザインおよび、プレイヤーがビデオゲームのどこに快感を覚えるのかに関する論考がある。

ビデオゲーム制作者によるビデオゲーム制作のノウハウ(プログラミングやグラフィックツールなどの制作ツールの使用法に関する解説書を除く)に関する論考は、欧米においては日本と比較すれば多数が出版されている(たとえば邦訳されているローリングス・モリス 2001 や、Bates 2001、Rouse 2001)が、ビデオゲームを複数人数で開発する際のチーム運営方法も同列に述べられていることに象徴されるように実用書側面が強く、ビデオゲームのメディア特性に関する論考よりも、具体的にどのようなゲームデザインをすれば多くのプレイヤーに受け入れられるゲームを制作できるかというところに力点が置かれている。欧米にゲーム制作のノウハ

ウ本が多い理由の1つは、欧米ではオープンアーキテクチャ(ソフトの開発環境を容易に整えられ、販売も自由)であるパソコンゲームが主流であり、一方日本では主流である家庭用ゲーム機がクローズドアーキテクチャ(ゲーム機メーカーと契約して開発機材をレンタルし、ゲーム機メーカーの審査を経て、ロイヤリティを払わないとソフトを開発・販売できない)であることが考えられる。もう1つは、他に先駆けてゲームデザイン論(1982、邦訳は2000)を展開したことで知られるクリス・クロフォードが Game Developer's Conference(<http://www.gdconf.com/>)を主宰し、制作者どうしの交流と研究発表が盛んになっており、雑誌『Game Developer Magazine』(<http://www.gdmag.com/>)も発行されていることなども関係しているだろう。一方、日本においてはビデオゲーム制作のノウハウはゲーム会社内の企業秘密的に扱われ、制作者同士の研究のための交流は前述の CEDEC 以外ではあまり目立っていない。そのためか、ゲーム制作者がゲーム制作について論考した文献は少ない。例外としては、ビデオゲーム工学学会(ゲーム制作者2名の筆名であり、いわゆる学会とは異なる)が、認知科学的アプローチからアーケードゲームを中心としたビデオゲームがプレイヤーに与える快に関して論考したうえで、制作のノウハウについて論じた『ゲームデザイン入門』を、1992年から同人誌即売会イベント「コミックマーケット」で自費出版したことは特筆すべき点である。その他、多摩豊は、パソコンゲーム制作者でもあったが、パソコンゲーム雑誌などに寄稿するビデオゲーム評論家として『コンピュータゲームデザイン教本』(1990)を著し、先見のかつ的確な論考を行っているが、これに関しては第1章で検討する。また、日本の最初期のゲームライター(ゲーム攻略本・ゲーム雑誌に攻略記事・宣伝的紹介記事を書くなどする職業を一般にこう呼ぶ)であり、なおかつビデオゲームを批判的に論じた最初期の人間のひとりである田尻智(後に世界中で大ヒットしたゲームボーイソフト『ポケットモンスター』(1996。通称『ポケモン』)の中心的な制作者としても知られることになる)は、著書『新ゲームデザイン』(1996)で、人気ゲームの分析を通じてビデオゲーム制作のノウハウを論じている。しかしながら、多摩はすでに亡くなっており、田尻はゲーム制作者として成功してからは文筆活動をやめてしまっているため、現在これらの流れは途切れている。その他の日本のゲーム制作者によるゲームデザイン書は論考というよりは、エッセイ的なものが多い。

このように、ビデオゲームの進化・多様化にも関わらず、ビデオゲームに関する論考は乏しい状況にある。本稿は、これまでのビデオゲームが誰にどのように語られてきたのかをふまえ、ビデオゲームをメディアとして捉えた上で、ビデオゲームのメディア特性を明らかにしようとする端緒を開くものである。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検討する。また、これまで漠然と「主人公」などと呼ばれてきたビデオゲーム特有のいわば物語に参加するためのインターフェイスとしてのプレイヤーキャラクターに着目し、そのあり方と機能を検討する。

第1章 ビデオゲームとは何か

本稿で検討するビデオゲームの定義とは、そもそも何なのだろうか。ビデオゲームとは何かを正確に定義することは現在ではきわめて難しい。本章では、これまでのビデオゲーム論を検討しつつ、ビデオゲームは何かを論究するものとする。

第1節 ビデオゲームにおけるインタラクティブ性

ビデオゲームというメディアを論じるうえで、必ずといっていいほど言及されるのが、インタラクティブ(interactive。双方向性・対話性などと訳される)という概念である。ビデオゲームのインタラクティブとは何かについては次節で検討するが、このインタラクティブという概念は、ビデオゲームと他のメディアを区別するうえで、きわめて有効な概念なのである。12年前、多摩豊は、著書『コンピュータゲームデザイン教本』(1990)の序文で次のように書いている。

エンタティメントは大きく二種類にわけられる。能動的なエンタティメントと受動的なエンタティメントである。

受動的なエンタティメントとは、たとえば映画とか小説など、送り手が一方的に自らの作品を提示する類のものである。これに対して能動的なエンタティメントとは、受け手が参加することによって初めて成立するもので、例としてはゲーム、スポーツ、カラオケ(とんでもない例で恐縮だが)などがあげられる。(略) コンピュータゲームは、旧来の意味のゲームという範疇には収まりきらない代物である。なぜなら、このメディアは能動的(すなわちプレイヤーの関与により初めて意味をもつ)メディアでありながら、同時に受動的(作者の創造物を楽しむ)メディアでもあるからである。たとえばアドベンチャーゲーム。これには立派にストーリーがあり、そのストーリーの良し悪しは作品の評価の上でも大事な要素となる。ゲームという形態を取り、参加者の関与があって初めてストーリーが完結されるという側面を持ちながら、そこには 対人競技の道具 以上の意味がこめられている。ゲームシステム、シナリオ、グラフィック、音楽、インターフェイス、こういった個々の要素は、それぞれが映画における演出やシナリオを語るのと同様なレベルで語られてもよいはずである。

しかし、コンピュータ・エンタテインメント、または インターアクティブ・エンタテインメント として新しく位置付けられるべき コンピュータゲーム は、今のところ新しいエンタテインメント・メディアとして認知されてはいない。コンピュータゲーム は、ゲームと名づけられることによって、その受動的エンタテインメントとしての評価を受けないできたのである。

(pp.5-7)

さまざまな点で同書の中の多摩の視点は正確であり、先見性にあふれていたといえる。同書の奥付は1990年4月となっている。ファミコンに続く2番目の家庭用ゲームのデファクトスタンダードと呼べる任天堂のスーパーファミコンが発売されたのは同年の11月である。1988年にはNECホームエレクトロニクスの8ビット機PCエンジン用CD-ROMアダプタが発売されていたとはいえ、同書が刊行された時点での家庭用ゲームの標準機は1983年に発売されたファミコンだったのだ。詳しくは後述することになるが、ファミコンに搭載されていたCPUは8ビットで、同時発色数はわずかに25色、画素も横256×縦240ドットしかなかった。ポリゴンと呼ばれる立体を表現する技術が家庭用ゲーム機で本格的に利用されるようになったのは1994年末に発売されたセガのサターンとソニー・コンピュータエンタテインメントのプレイステーション(ともに32ビット機)であった。多摩がこれを論じた当時は、ビデオゲームの表現能力は現在と比べてきわめて制限されており、現在のように映画と同等の映像をビデオゲームが描くことはまず不可能であった。当時は、ビデオゲームは子どもの遊びであり、おもちゃであるという認識が強く、映画などと比較すべきメディアであると考えるのは現在に比べればかなり少数であったはずである。しかしながら、多摩はビデオゲームの可能性に着目し、その未来に多大なる期待を寄せ、映画などのメディアと比較したうえで、ビデオゲームのインタラクティブ性(インターアクティブ)に着目したのである。多摩は、「コンピュータゲーム は、旧来の意味のゲームという範疇には収まりきらない代物である。なぜなら、このメディアは能動的(すなわちプレイヤーの関与により初めて意味をもつ)メディアでありながら、同時に受動的(作者の創造物を楽しむ)メディアでもあるからである。」と述べているが、本稿では作者の創造物を楽しむメディアという側面においては、後の第2章のビデオゲーム物語に関連する部分を中心に検討するとして、本節では能動的メディア、すなわちインタラクティブ性に関して論究しておきたい。

多摩(1990)は同書の中で欧米のゲーム制作者であるクリス・クロフォード、リチャード・ギャリオット、ウィル・ライトらにインタビューを行っており、その後の著作でも欧米のゲーム制作者へのインタビューを含むものが多い。また、同書に取り上げられているゲームの多くは米国のゲームであり、多摩が主に米国のゲームおよびゲーム制作者から影響を受けていることは間違いない。その中でも、前述したクリス・クロフォードの影響は無視できないと思われる。クロフォードはかなり早い時期からゲームデザインに関する論考を公にしたことでも知られて

おり、1982年に『The Art of Computer Game Design』を著している。現在ではShino・OJによる邦訳が『クロフォードのゲームデザイン論 - コンピュータゲームは芸術たりうるか - 』（2000）としてウェブページで公開されている。同書の中でクロフォードはビデオゲームの特性に関して、「世界の再現」「インタラクティブ性」「対立関係」「安全性」に着目している。やはりここでも多摩のいう「インターアクティブ・エンタティメント」と同じ、インタラクティブという概念が登場している。また、2001年にははじめてビデオゲームをメインテーマとして扱った新書が梶山寛を著者に講談社現代新書で刊行されたが、その題名は『テレビゲーム文化論 インタラクティブ・メディアのゆくえ』であり、副題にやはりインタラクティブというキーワードが用いられている。したがって、ビデオゲームとは何かと考えたとき、インタラクティブという概念はひじょうに重要であると思われる。

インタラクティブであるということは、人間がメディアと相互に(比喩的な意味での)対話ができるということの意味する。その対話のことをインタラクション(interaction、相互作用とも訳される)と呼ぶ。ビデオゲームにおいては、人間とコンピュータのインタラクションが発生していることになる。

人間とコンピュータ、すなわち機械とのインタラクションをもっとも単純に図解すると、図1黒川(1994)p.76のようになる。

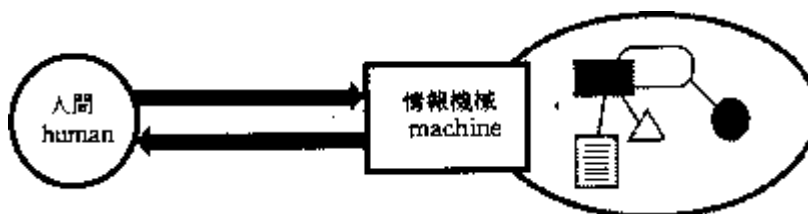


図1 コミュニケーションとしての機械操作 (黒川 1994 による)

しかし、これでは単純化しすぎているので、もう少し詳しく人間がビデオゲームをプレイする場合のモデルを図式化すると、図2のようになる。A,B,Cが人間側であり、a,b,cが機械側(ここでは以後、便宜上機械の部分はすべて「コンピュータ側」に含める)である。

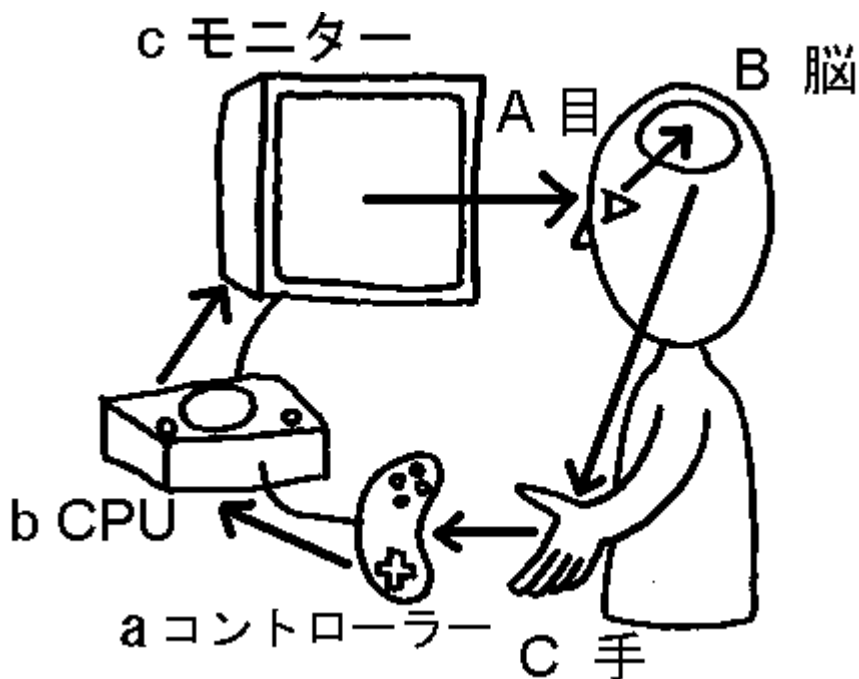


図2 ビデオゲームのインタラクション

A は人間の感覚器官全般である。ここでは便宜上目で表現、すなわち視覚情報に関してのみ言及しているが、これは他の感覚器官も同様であり(現在のところ、味覚刺激や嗅覚刺激を出力するビデオゲームはまずないが)、情報の入力に関する人間の器官を表す。ビデオゲームにおける情報の大部分を占めるとされる画面から出力される視覚情報が入力される目、スピーカーから出力される聴覚情報が入力される耳、コントローラーの振動などによって出力される触覚(ここではシンプルな五感の分類に従い触覚としておく。実際にはアーケードゲーム筐体の揺れに関する平衡感覚なども存在する)情報を入力される皮膚などが含まれる。厳密には、たとえば視覚情報を認識するのは脳であるが、ここでは視覚系全体として目というように表現しておく。

B は脳であり、A 目などから受け取った情報を解釈し、意思決定を行い、操作するために手などに指令を送る役目を行う。この機能を詳しく検討すると、たとえば黒川 p.80 が述べているように、たとえば Norman の 7 階層モデル(知覚・解釈・評価・目標・意図・操作系列・実行)などのように詳しく分解できるが、ここでは人間の認知モデルを議論することを目的としないため、これに関する議論は省略する。

C は手(指)であり、B 脳から受けた指令によって、コントローラーのボタンを押す(音声入力を用いる場合の発声、足など手以外で操作を行う場合もこれに含む)。

aはコントローラーと呼ばれる装置であり、人間のC手などによって出力された情報を受け取るコンピュータ側の入力装置である。入力された情報は、b CPU に送る。

bはCPUである。CPU というのも正確な表現ではないが、コンピュータの計算を行う箇所をここでは便宜上そう呼ぶこととする。a コントローラーによって入力された情報を受け取り、それに対する反応を計算し、c モニターに情報を送る。

cはモニターであり、b CPU で計算された結果に従って映像を映し出すコンピュータ側の出力装置である(スピーカーからの音声の出力、コントローラーの振動なども含む)。ここで人間側にA目を通じて情報を送る。

このように、情報を処理するための器官・装置として人間にはB脳、コンピュータにはb CPU が存在し、コンピュータ側から人間側に情報が送られる際にはc モニター A目というかたちを取り、逆に人間側からコンピュータ側に情報が送られる際にはC手 a コントローラーというかたちをとるといったインタラクションが形成されている。すなわち、入力装置としてA目・a コントローラー、情報処理装置としてのB脳・b CPU、出力装置としてのC手・c モニターが存在し、それぞれは機能として対応していると考えることができる。図3のように、a,b,cを人間に置き換えると、人対人のコミュニケーションモデルが成立することからも、それは明らかである。

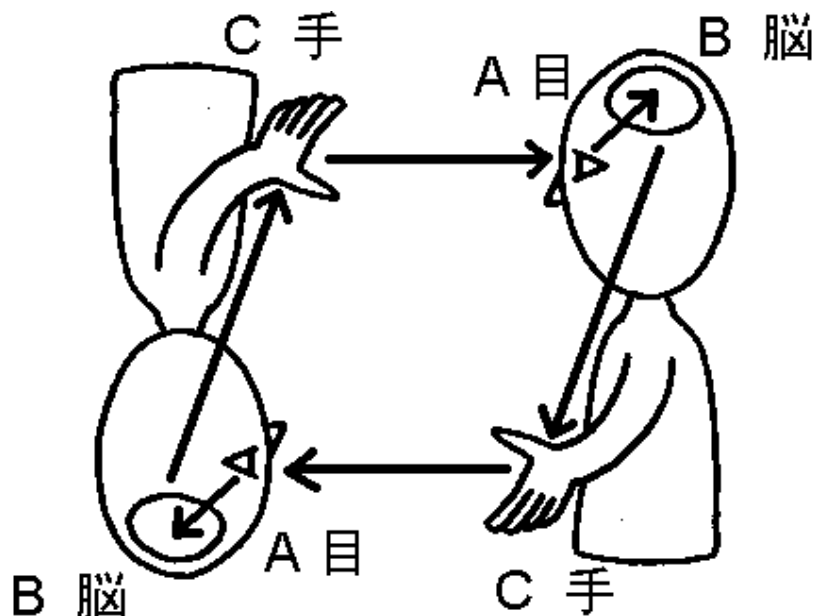


図3 人と人のインタラクションの例

...c A B C a b c A...という情報の流れは不可逆的であり、この環は人間とコンピュータの1対1のインタラクションが続く限り不変である。

このモデルを利用すれば、ビデオゲームの特性の様々な側面が説明できる。

たとえば多摩(1990)はインタラクティブ性について次のように述べている。

コンピュータゲームにとって最も重要な能力は、インターアクティブできるということである。では、コンピュータゲームにこの能力を与えている要因はなんであろうか？

インターアクティブは、情報の双方向性と相互作用というふたつが実現されて初めて可能になる。コンピュータにこのふたつを可能にさせている要因も大きくふたつに分けられる。

まずひとつめはインテリジェンス性、ようするにプレイヤーの手を借りずに、さまざまな計算処理やゲームの進行を司ることができるという能力である。インターアクティブという能力のうち、プレイヤーからの情報を受け取り、それについて考えることは、すべてこのインテリジェンス性があるからこそ可能となる。

ふたつめは表現力。コンピュータはゲーム盤やコマといった道具を必要とせず、現実には表現できないような物事をもディスプレイ上に描き出す能力を持っている。これはコンピュータからプレイヤーに情報を送り際に必要となる能力である。

(pp.81-82)

多摩のいうインテリジェンス性は、コンピュータのCPUが人間のB脳的能力と似たはたらきを持つからである。また、表現力は、c モニターのはたらきによるものだ。

また、榎山(2001)『テレビゲーム文化論 インタラクティブ・メディアのゆくえ』の3章の章名は「「相手をしてくれる」メディア」であるが、これは同書の主要な主張であり、それはすなわち次の部分に集約される。

ここでは話の中心部分をわかりやすくするために、仮説の中心部分を述べておこう。

それは「テレビゲームは人類史上、最初に普及したソフトウェア・ロボットである」というものだ。(略)

テレビゲームをメディアとして考えた場合、その特徴のひとつはインタラクティブであることといわれる。わかりやすくいければ遊び相手をしてくれることだろう。攻撃してくる敵のいないインベーダー、追いかけてくる鬼がいないパックマンはあり得ない。テレビゲームは、原始的な形ながら、明らかに、遊び相手ロボットだったのだ。

(略)そして今、私たちはソフトウェア中心の「遊び相手ロボット=テレビゲーム」

から、身体を持った「パートナー・ロボット」の時代へと大きく踏み出そうとしている。

(pp.21-23)

梶山の「ビデオゲームはロボットである」という主張は、上で見たように、コンピュータ側の a, b, c が人間側の A, B, C と対応しており、人对コンピュータのインタラクション(コミュニケーション)は人对人のコミュニケーションと類似していることに由来すると考えることができる。なお、蛇足ながら身体性に関する点に言及しておけば、同書の結びの部分(pp.169-188)で例に出されているように、ソニーが1999年から販売している娯楽ロボット『AIBO』などが梶山の念頭にあることは間違いない。すなわち、ビデオゲームには遊び相手の人間のように振舞う性質がある(前述の多摩のいう「インテリジェンス性」とおおよそ同じ概念であると考えてよいだろう)。ビデオゲームの表現能力は b モニターにしかないが、それは機械の肉体を持たせることで、肉体自体を出力機器にして、身振り手振りなどを用いた表現が可能となるロボットになる。すなわち、ビデオゲームはロボットに進化しつつある、と大雑把にいえばこうした主張であろう(このビデオゲームがロボットに進化するか否かという問題に関しては、主張の是非自体は本稿の主題とは異なるため、ここでは検討しない)。

ビデオゲーム工学学会(1999。通常の意味での学会ではなく、蓼沼ら2名の筆名である)は、ビデオゲームの面白さを次のように分類している。

ビデオゲームの「面白さ」は、大きく分けて「出力に由来する快感」と「意思決定の快感」に分けられる。(略)

出力に由来する快感は、大きく分けて「見る」「いじる」「勝つ」の三つに分類される。

(p.24)

この指摘に図2のモデルを当てはめれば、「見る」はc モニター A 目、「いじる」はC 手 a コントローラー、「勝つ」「意思決定の快感」はB 脳に関連する快感であるとも考えることもできる。

しかしながら、図2のモデルは、ビデオゲームの定義の一部にはなるが、ビデオゲームの定義そのものにはなりえない。なぜなら、電卓や銀行のATM、ワープロや表計算ソフトなどのパソコンのアプリケーションなどもこの図で説明できるからであり、ビデオゲームとそれらを区別する要因が必要なのである。しかし、それはきわめて難しい。

一般には、ビデオゲームはゲームであり、電卓や銀行のATM、ワープロや表計算ソフトなどのパソコンのアプリケーションはゲームではないというところで区別されているかもしれないが、実はそれは決定的ではない。

ここでひとつ指摘しておきたいのは、ビデオゲームを人間がプレイするとき、その主導権が人間とコンピュータのどちらにあるかということである。廣瀬(1993)は、バーチャルリアリティに関して次のように述べている。

人間の計算機のインタラクションという観点からバーチャル・リアリティを論じてみることも面白い。従来の計算機インタフェースとは全く異なる次元のインタラクションがそこに見られるからである。すなわち、第3の新規性は「インタラクションの仕方自体」である。初期の人間と計算機とのインタラクションは単純で、その主導権は人間に100%帰属していた。すなわち、計算機からの情報が人間に対して提示され、人間がそれに対して計算機にしかるべき指示を出し、その指示は計算機によって100%実行されるという図式である。

ところが、最近の人間と計算機の関係はそうではない。たとえば、Unixのワークステーションで、“cp A B”というコマンドを発したとしよう。いうまでもないことであるが、このコマンドの意味するところはファイルAをBにコピーせよということである。このとき、ユーザにBに対する書き込み権がなかったとしよう。システムはBに手をつけずに、エラーメッセージを発する。つまり、人間側の主導権の一部が、システムに奪われたことになる。

そして、このシステムがもっと発展すると、(略)ユーザはまったく自由ではなく、ある種の文脈のもとで自分の行為が制約されることを知る。

この場合、人間と計算機の情報の流れは、ある意味で完全に融合している。バーチャル・リアリティのシステムにおける仮想環境と人間とのかかわりあいには、この方向のさらに進化したものと考えることができる。インタラクションの主導権は、人間と計算機の間で完全にシェアされることになる。(略)

世界が「サイバースペース」的である場合、計算機の側にかなりな主導権が存在することをここでは強調しておきたい。

(pp.14-15)

この人間とコンピュータのどちらに主導権があるかという議論は興味深い。だが、廣瀬の「初期の人間と計算機とのインタラクションは単純で、その主導権は人間に100%帰属していた」という指摘は厳密には正しいとはいえない。人間は「計算機」が理解できる言語で指示しなければならず、その意味では人間が機械に合わせている部分があり、言語を決める主導権は人間にはなかったはずである。いずれにせよ、コンピュータを人間が利用する場合、それがインタラクションという一種のコミュニケーションである以上、主導権が100%人間側にあるとは限らないのだ。直接的にはC手からの命令をコンピュータが認識するように、cモニターからの情報によって人間は次の意思決定を行う。相互作用である以上、片方が完全に主導権を得る

ことはありえない。

ビデオゲームにおいては、コンピュータが主導権を握っている場合がひじょうに多い。アーケードゲーム(後にプレイステーションなどにも移植された)である音楽ゲーム『ダンス・ダンス・レボリューション』(1998)は、音楽に合わせて画面に提示される指示に沿ってプレイヤーは指定されたパネルを足で踏み、それが成功したか否かが画面でフィードバックされるというゲームである。この場合、もはや人間が機械を操作しているのではなく、逆に機械によって人間が操作されているのは明らかである。基本的にコンピュータは道具であり、道具は人間が使うものだ。しかし人はときにコンピュータによって操作される。他のビデオゲームにおいても、基本的にはビデオゲーム側がルールを規定しており、その意味においてはプレイヤーはコンピュータに対して従属的立場なのである。しかし『ダンス・ダンス・レボリューション』のプレイヤーの多くはこのゲームに楽しみを見出している。このことは、ビデオゲームというメディアを考える上で示唆に富んでいる。

第2節 ビデオゲームはゲームか

ビデオゲームは、その主な呼称である「ビデオゲーム」「テレビゲーム」「コンピュータゲーム」、あるいは略して単に「ゲーム」と呼ぶことから、ビデオゲームは狭義の「ゲーム」であると考えられがちだった(いまでもそう思い込んでいる人々が多い)が、必ずしもその内容は協議のゲームとはいえない。

ゲームをたとえば国語辞典である新村編(1996)『広辞苑 第四版』で引くと、「ゲーム【game】(1)競技。試合。勝負。(2)遊戯。勝負事。(3)テニスの試合で、セットを構成する一区切。相手が三点得ぬ前に四点を、またジュース後は相手より二点よけいに得て一ゲームが終り、六ゲーム先取で一セット。(4)ゲーム セットの略。」とある。(3)と(4)は特殊な場合にしか用いないので、一般には「ゲーム」とは「(1)競技。試合。勝負。(2)遊戯。勝負事。」ということとなるだろう。「遊戯」はともかくとして、他はいずれも勝ち負け(優劣)を競うものである。このように、本稿では「ゲーム」はその意味するところが広いため本稿では、試合・勝負のような勝ち負けを競うもののことを「狭義のゲーム」、遊戯を含めたより広い意味の場合は「広義のゲーム」と呼ぶこととする。

また、「ゲーム」という呼称以外にも、人々の多くがビデオゲームを狭義のゲームだと認識している理由はある。それは、多くの人々がはじめてふれたビデオゲームが狭義のゲーム的であった可能性がきわめて高いことだ。アーケードゲームは、その多くが100円(50円、200円、300円といった場合もある)で数分間プレイできるものにしなければならないという性質上、その黎明期から現在にいたるまで、勝ち負け・点数・到達度などを競うものとなっている。日本においてビデオゲームがブームとなり一般に広く認知されるようになったのは、1978年発売の

『スペースインベーダー』による、いわゆるインベーダーブームであるといえる。また、1万円程度から数万円するハードウェアを購入してからでないといえない家庭用ビデオゲームなどと違って、アーケードゲームは誰でもゲームセンターなどに行けば100円程度で気軽に遊べるものであるため、そうした意味では敷居が低い。そのため、アーケードゲームによってはじめてビデオゲームをプレイした人々も多い。

また、家庭用ビデオゲームが日本において普及したのは1983年発売の任天堂のファミリーコンピュータ（ファミコン）からである。初期のファミコンのゲームソフトの多くはアーケードゲームからの移植作またはアーケードゲームと似たゲームシステムを採用しているもの、そして古典的な対人ゲームである麻雀や五目ならべなどと、野球やテニスなど対戦を目的としたスポーツであり、いずれも狭義のゲームであった。そのため、ファミコンからビデオゲームを知った人の多くは最初は狭義のゲームとしてビデオゲームを認識したのであろう。

現在、幼児から小学生といういわゆる低年齢層に人気があるポケモンこと『ポケットモンスター』（ゲームボーイ用に任天堂から1996年に発売）も、その基本的なゲームシステムはいわゆるRPG（ロールプレイングゲーム）であるが、ひとり遊びにおいては自らが育てたポケモンと呼ばれる動物とともに大会（闘犬の大会のようなもの）に出場し、ポケモン同士を戦わせてチャンピオンを目指すといった物語であり、勝ち負けは重要であるし、ひとり遊びよりもおそらく実質的なプレイの目的であると思われる友人などとの対戦プレイでは、各々が育てたポケモンを戦わせて勝ち負けを競うものであり、やはり勝ち負けは重要な要素なのである。現在の低年齢層はポケモンでビデオゲームを知る場合も多いであろうから、やはりビデオゲームは狭義のゲームだと認識しているかもしれない。

しかしながら、現在のビデオゲームが狭義のゲームであるものばかりではない。古典的ゲームジャンル分類でいえばアドベンチャーゲームとロールプレイングゲーム(RPG)に分類されるゲームでは、物語の鑑賞を主目的とするものが多く、必ずしも勝敗を競わない。もちろん、プレイヤーの意思決定によって物語の展開・結末が変わってくるものの場合、よりよい結末を迎えることができるかとか、展開・結末が変わらない場合でも、なるべく少ない時間で結末を迎えるなどという部分を競うことはできるが、それがすべてではない。

クロフォード(2001)は次のように書いている。

ゲームは、人間の存在そのものと根源から関係している。そのため、ゲーム用語はいつしか、本当の意味でゲームとはいえない活動を表すのにも使われるようになってしまった。特に英語のplayやgameといった単語には慣用語が多く、協力するふりをするとか、計略をめぐらすとか、場合によってさまざまな意味に使われている。このように、人間の活動の中にゲームの概念があまりに浸透しているため、ゲームの本質を理解する上でふたつの問題が出てきてしまった。

第一の問題は、ゲーム用語があまりにあちこちに広まってしまったために、ゲーム

とは何かということを理解したつもりになってしまっていることである。そのために、ゲームに対して学術的な分析を行うときに必要な、注意深い細かな見方ができなくなってしまう、ゲームデザインがいかに複雑なものであるかということのを安易に無視しがちになっている。(略)

第二の問題は、ゲーム用語が指し示す範囲があいまいなことである。言葉の意味を広げすぎてしまったため、その本来の意味は薄められてしまっている。もはや、いま我々が理解しようと努力している「ゲームとはこれこれだ」などという、はっきりとした概念は存在しない。

(「第一章 ゲームとは何か」)

このように、狭義のゲームであることをもってビデオゲームを定義するのはすでに不可能である。一方、ビデオゲームソフトとして発売されているものでは、ゲームでないものも多い。たとえばプレイステーション用の『薬の事典 ピルブック 2001年版 SIMPLE 1500 実用シリーズ Vol.05』(2001)は、薬のデータベースソフトである。また、プレイステーション用の『シネマ英会話 ゾンビ』(1999)は、映画『ゾンビ』をそのまま収録したうえで、英会話教材としての機能を付加したものである。逆に、ゲーム機対応ではなく、DVD プレイヤーのランダムアクセス機能を利用してゲームを行う DVD も発売されている。ゲーム機で再生されるか否かによってビデオゲームか否かを区別することはできない。プレイヤーの利用法しだいでは、電卓でゲームを行うことも可能である(スクロスバーク・ブロックマン 1977)。

ほとんどすべてのビデオゲームは何らかのコントローラーを用いてプレイヤーが何らかの操作を行う。しかし、プレイヤーの操作に応じてコンピュータが何らかの反応を返すというのもまた、すべてのビデオゲームに当てはまるとはいえない。たとえば、“超能力開発ソフト”をうたった『マインドシーカー』(1989)は、プレイヤーは通常、指を使ってコントローラーで操作する。しかしあるシーンでは、プレイヤーの念力によって操作せよというシーンが出てくる。実際は念力測定装置は組み込まれていないものと思われる(ビデオゲームはブラックボックスであるため、ハードウェア・ソフトウェアを分解・解析しないと正確なところは不明だが)。だとすれば、将来用いられる可能性がある脳波コントローラーとでも言うべきものとも違うことになる。脳波コントローラーは脳波を受信する装置である。指でボタンを押すの感知するように、脳波の波形を感知するという点では、指でボタンを押すものと、ここでは大差はないことになる。しかし『マインドシーカー』では、プレイヤーが念力を送ろうとしているときコンピュータ側は何も受信・感知していないことになる(プレイヤーは受信しているように感じるかもしれないが)。ならば念力を送っている間のプレイヤーは操作をしていることになるのだろうか、そうではないのだろうか。これは微妙な問題である。プレイヤーにとっては操作をしている感覚であるが、コンピュータの側ではそうではないのだ。

念力の例でなくとも、いわゆる「目押し」(ボタンを押すタイミングによって任意の場所でド

ラムの回転を止めること)ができないスロットマシンのゲームはどうだろう。ボタンを押した後、どこでドラムが止まるかは完全にランダムに決定されるものだ。あるいはボタンを押す前にどこでドラムが止まるか決定されているがプレイヤーには知らせていないものすらあるはずだ(ビデオゲーム同様ブラックボックスであるために、確認できないが)。ここではプレイヤーはいつボタンを押しても同じ結果にしか実際はならないのに、何かを期待してボタンを押すタイミングを吟味する場合も多いはずだ。同じ状況は一度しか試せないのであれば、「実はすでに決まっている」というのはソフトウェアを解析しない以上、永遠にプレイヤーは知ることができないのである。ビデオゲームがブラックボックスである以上は、これらはプレイヤーにとっては同じ現象としてしか映らない。実際は目押しはできないのに、プレイヤーは目押しできているのではないかと錯覚することがあるはずだ。あるいは自分がボタンを押したタイミングがドラムの停止に影響していると信じて疑わないプレイヤーもいるであろう。これらの場合で、プレイヤーが操作していると思っているとき、実際に操作していることになるのだろうか。たしかにボタンを押したという情報はコンピュータは感知し、ドラムを止める処理に映る。しかしプレイヤーが操作したと感じていることは、実は操作していないことと同じことである。

こうした被験者を「騙して」、無意味あるいは無関係なことをやらせ、被験者は実験者にディブリーフィングで明かされるまで騙されたとは気づかないという実験は心理学の実験室実験ではよくある。たとえば有名なミルグラム(1975)の電気ショックを用いると被験者に説明した実験では、被験者がボタンを押すたびにサクラは電撃ショックを受けて苦しむさまを被験者に見せたが、実際には電気ショックは与えられていなかった。しかし被験者はボタンを押すことでサクラ(だと被験者は知らされてない)に電気ショックを与えていたと信じていたはずであり、実際には違ったものの、被験者にとってはボタンは電気ショックを与えるための装置であったのだ。

これらはやや極端な例だが、このような例も鑑みると、プレイヤーがコントローラーを操作し、それを感知したコンピュータがその操作に応じた処理を行う、というのがビデオゲームの定義であるとは厳密にはいえない。結局はプレイヤーの受け取り方しだいである。

このように、インタラクティブ性もビデオゲームの必要条件とは必ずしもいえない部分がある。それだけでなく、インタラクティブ性はもちろんビデオゲームの特権ではない。ゲーム機以外のコンピュータがインタラクティブ性を持つのはもちろんだが、選択肢を読者が選択して読み進めていく書籍であるゲームブック(塩田 1998, pp.122-123 に詳しい)も、大きいえばインタラクティブであるといえる。実質的なゲームシステムはゲームブックと変わらないビデオゲームも存在するのである。

多摩(1990)は、ビデオゲームを「コンピュータ・エンタテインメント」「インターアクティブ・エンタテインメント」と位置づけていた。その指摘から 10 年後、2000 年に発売されたプレイステーション 2 (128 ビット機)の発売に先立ち、発売元のソニー・コンピュータエンタテインメント(SCE)は次の文面で発表を行っている。

「プレイステーション」は世界で最も普及が進んでいる家庭用ゲーム機として、多くの人に親しまれるフォーマットに育ちました。今回発売する「プレイステーション2」は、従来のゲームの枠をさらに広げ、音楽や映画の世界をも融合した新しいコンピュータエンタテインメントの世界の創造を目指します。

(ソニー・コンピュータエンタテインメント 1999 「新世代コンピュータエンタテインメント・システム「プレイステーション2」」)

SCEは、多摩が使った「コンピュータ・エンタテインメント」と同じ、「コンピュータエンタテインメント」というキーワードを用いている。1993年の設立当初から同社の社名は「コンピュータエンタテインメント」の名を冠していたものの、初代プレイステーションに関して同社は「ゲーム機」であり、再生されるものは「ゲーム」であると定義づけていた。狭義のゲームとは定義しきれないものをゲームと呼ぶのはやめよう、というのが多摩やSCEの発想であろう。しかし一方で、「インタラクティブメディア」ではパソコンの各種アプリケーションや銀行のATMなども含むことができ、定義する範囲が広すぎるし、「コンピュータエンターテイメント」ではエンターテインメント、すなわち娯楽でなければならないという印象を受ける。またビデオゲーム自体が、技術革新が速いためにその姿は近い将来、現在のものとはまた違ったかたちになってしまう可能性がある。そこで本稿では、一般的な呼称である「ビデオゲーム」とそのまま呼ぶ。本稿では「ビデオゲーム」という呼称に狭義の「ゲーム」というニュアンスを込めていないことを明記しておく。

このように、現在の多様化したビデオゲームの状況を鑑みると、ビデオゲーム全てに共通する要素を挙げることは不可能に近い。音のないゲームもあるし、インタラクティブ・ラジオドラマとでもいうべき『リアルサウンド』(1997)のように映像のないゲームすら存在する。ビデオゲームを定義する際には、ビデオゲームとは作り手あるいは送り手側がビデオゲームだとしているもの、または受け手側がビデオゲームだと認識しているもの、とするしかなくなってくる。きわめて曖昧な定義となってしまうが、これはデジタルにおいてメディアが融合している現在、無理からぬことである。

第2章 ビデオゲームと物語

前述したように、これまでビデオゲームは文学・小説、映画・テレビドラマ、マンガなどと同様のメディアの一種であるとは必ずしも捉えられてこなかった。そこで、本稿ではビデオゲームをそのようなメディアの一種であると捉えるにあたって、ビデオゲームの物語性について着目したい。文学・小説、映画・テレビドラマ、マンガなどの、一般に物語性を持つメディアとの比較をすることによって、ビデオゲームがそれらと同様のメディア性を有していることを示し、また他のメディアとは異なるビデオゲームのメディア特性の一端を明らかにすることができるからである。なお、本稿の目的は、文学を研究対象とした物語理論や、映画を研究するための理論などの立場からビデオゲームを分析することではない。あくまでビデオゲームのメディアとしての特殊性を明らかにすることを目的とする。

また、序論において述べたように、ビデオゲームが世間に認知された『スペースインベーダー』のブーム以来、20余年間のビデオゲームにおける表現能力の発達はめざましく、物語性が乏しかった(後述)その初期のイメージのままではビデオゲームを正しく認識できなく、現在のビデオゲームを研究対象とするためには物語性に着目する必要があると考えるためでもある。『スペースインベーダー』には物語性と呼ぶべき点はきわめて微々たるものであったが、現在のビデオゲームは小説や映画のような意味での物語を表現するメディアとなっている場合も多く、現在のビデオゲームを解釈するうえで物語性は欠かせないものとなっているといえよう。

第1節 ビデオゲームの物語

論をはじめるとあって、「物語」の定義をはっきりさせておく必要がある。たとえばプリンス(1991)は、

narrative (物語)

物語とは、一・二名あるいは数名の(多少なりとも顕在的な)語り手(narrator)によって、一・二名あるいは数名の(多少なりとも顕在的な)聞き手(narratee)に伝えられる一ないしそれ以上の現実の、あるいは、虚構の事象(event)の報告(所産と過程、物象と行為、構造と構造化としての)をいう。

(p.117)

と定義している。

あらかじめ送り手(作者)が規定し、受け手(読者、観客)が鑑賞する事象の報告を、ここでは(狭義の)物語とする。ビデオゲームにおいては受け手が「体験する」とでもいうべき要素が加わるのだが、それは後で詳述する。

現在までのビデオゲームには、物語性が強いものと弱いものがある。すべてのビデオゲームをプレイするという体験はプレイヤーにとっては物語であるともいえるし、プレイヤーがビデオゲーム体験をもとに自らそれを物語として再構成し、それをビデオゲームの物語であると認識することも可能である。それらをここでは「広義の物語」とする。一方、ビデオゲーム内(場合によっては取扱説明書などの記述も含む)で直接的に語られる、小説や映画といったメディアが得意とする物語形式を中心とした部分を、ここでは「狭義の物語」と呼ぶ。広義の物語はきわめてその定義する範囲が広く、テキストとして目に見える形では存在しないため、十分に論じるのは困難である。また、ビデオゲームにおける広義の物語について論考するのは、まずテキストとして目に見える形で提示されている狭義の物語に関する論考をふまえてからにすべきである。よって、本稿では狭義の物語に関して検討することとする。なお、以下、単に物語と書く場合は、基本的に狭義の物語のことを指す。

また、小説や映画のような物語を表現するのであれば、ビデオゲームでやる必要はないという議論も多い。実際、映画『シェンムー・ザ・ムービー』(2001)のようにゲーム画面をほぼそのまま使用、編集して1本の劇場公開映画としてしまった例もあるし、横田編(1997)『ファイナルファンタジー インターナショナル・メモリアル アルバム』(書籍)のように、ゲーム画面の写真を多用し、活字でゲーム中の台詞を抜粋して絵物的に構成し、その本を読むだけでそのゲームの物語内容をほぼ理解することができるものもある。そうでなくとも、ビデオゲームの物語を元にノベライズした小説やマンガも数多く出版されている(逆に、小説・映画・マンガ等のビデオゲーム化も多い)。しかしこれらは、ビデオゲームに映画や小説同様の物語性が備わっているという証左とも考えられよう。

本章では、ビデオゲームにいかに関節が導入されていったかということ概観し、そこにどのような物語の語り方があったのかを検討する。ただし、ここでの物語は、主に言語(文字および音声)によって表現されたものを中心とする。なぜなら、文字で表現されたものでないと引用がしにくいと、それが本稿でいう(狭義の)物語と呼ぶべきか否かを検討する必要があるためである。また、ここで問題としたいのはどんな物語内容だったかではない。どのように物語が語られたかという点である。物語論(ナラトロジー)の用語に従えば、物語内容(story)を問題とするのではなく、物語言説(discourse)を問題とするということだ。

第2節 アドベンチャーゲームとロールプレイングゲーム

現在、ゲームジャンル自体の特性として、物語性が強いと一般に考えられているものとして、アドベンチャーゲームとロールプレイングゲーム(RPG)がある。その流れについてまず概説したい。

アドベンチャーゲームとロールプレイングゲームの起源をさかのぼると、トルキンの小説『指輪物語』(原著の初版 1954)に行き着く。コンピュータ RPG のゲームシステムのもととなった、ゲリー・ガイジャックスら制作の『ダンジョンズ・アンド・ドラゴンズ』に始まるテーブルトーク RPG(和製英語で、ビデオゲームの RPG と区別するための便宜的な呼称。なお、テーブルトーク RPG と区別する場合、ビデオゲームの RPG をコンピュータ RPG と呼ぶが、本稿で単に RPG と呼ぶ場合は通例コンピュータ RPG のことである)の世界観が『指輪物語』にはじまるファンタジー小説によるものであったためだ。

ゲリー・ガイジャックス[ゲリー・ガイジャックス]とデイブ・アーンソンは、「指輪物語」の登場人物になりきって体験的な「ごっこ」遊びができないものだろうかと 1974 年「ダンジョンズ・アンド・ドラゴンズ(D&D)」を作り出した。(テレビゲーム・ミュージアム・プロジェクト編 1988 p. 16)

このように、テーブルトーク RPG の祖『ダンジョンズ・アンド・ドラゴンズ』は『指輪物語』に起源がある。なお、『指輪物語』の世界観は脈々と受け継がれ、現在のコンピュータ RPG においても、よく登場する怪物の容姿・名前や、中世ヨーロッパという設定、剣と魔法というモチーフなど、この『指輪物語』を源流とするファンタジー小説に由来するものは少なくない(なお、黎明期のビデオゲーム制作者と『指輪物語』の親和性、ファンタジーとビデオゲームの特性の親和性については、テレビゲーム・ミュージアム・プロジェクト編(1988) p. 15 で指摘・考察されている)。

テーブルトーク RPG の成立と内容について、多摩(1995)は次のように書いている。

コンピュータ RPG の元になったもの、これはいうまでもないことだがテーブルトークのロールプレイングゲームである。

テーブルトークのロールプレイングゲームは、1974 年に作られたダンジョンズ&ドラゴンズがその元祖である。

このダンジョンズ&ドラゴンズは、ゲリー・ガイジャックスが作ったミニアチュール(人形)の兵隊を使う中世の騎馬兵隊の戦闘ゲーム、チェインメールを元にして作られた。通常ミニアチュールのゲームは、騎馬兵隊 1 個のコマで数人の兵士を表す

ルールでゲームを行うのだが、ガイギャックスはここで一つのコマが一人を表すという考え方を導入し、個人戦闘を再現する戦闘システムルールを作った。このルールは単に戦闘だけを再現するシミュレーションゲームだったのだが、そこには今までの“ウォーゲーム”とはちょっと違った視点を取り入れられた。

それまでのウォーゲームは、どういう規模にせよ軍隊を扱うゲームだった。それが一国のすべての軍勢を表す場合もあり、ごく小さな戦闘部隊を表す場合もあったが、とにかく登場するものに、“個人の人格”は存在していなかったのである。

ところが、ガイギャックスのゲームは、ここに“個人”という概念を持ち込んだ。集団としての人間を扱う場合に比べて、それは遥かにプレイヤーの感情移入度を高めることになった。扱うコマが一人の人間であると考え、プレイヤーはそこに“コマ”以上の思い入れを持つようになり、たとえばそのコマに名前をつけ、その生い立ちや生きざま、今なぜここにいるのかななどのストーリーを与えるようになったのである。こういったプレイヤーの願望は、当然のことながらゲーム作りに反映された。

そして、ごく普通に考えて一人の人間が通常行うこと、たとえばお金を稼ぐとか、寝泊りすることなどがデーブ・アーンソンによってルール化され、個人が成長する過程が数値化されてゲーム世界に取り込まれた。こうした要素、さらに中世のファンタジー世界を創り出すためには欠かせない、魔法やモンスターといったルールが規定されて、ついにダンジョンズ&ドラゴンズが誕生するわけである。

(pp.14-16)

多摩の指摘するように、ガイギャックスらは既存のゲームをもとに、個人(プレイヤー)が個人(コマ)の役割を演じるゲーム、すなわちロールプレイングゲーム(テーブルトーク RPG)を作り上げたのである。多摩は次のように続ける。

このダンジョンズ&ドラゴンズは、遊ばれ方に関してもそれまでのシミュレーションゲームとは異なった種類のものとなった。

通常のシミュレーションゲームというのは、AプレイヤーとBプレイヤーが戦うという“対戦”の構図を持つものだった。Aプレイヤーが戦士を扱い、Bプレイヤーがモンスターを扱うというように、ゲームは常に対立の構図を再現したのである。

ところが、ダンジョンズ&ドラゴンズでは、プレイヤーは一人のキャラクターを扱うが、他のプレイヤーはこのキャラクターに敵対する存在とはならない。ゲームは、プレイヤー同士が協力して、ゲームマスターという審判役を相手に進行されるという構図を取ったのである。

普通のシミュレーションゲームなら、プレイヤーは“相手をやっつける”という明白な目的を持つ。ところが、ダンジョンズ&ドラゴンズではこの目的が明確でなくな

ってしまった。そのため、ゲームは様々な違う目的、プレイヤーの動機づけを持つようになる。プレイヤーとゲームマスターが協力して、一つの“お話”を作り上げることがプレイの目的となっていったのである。

こうして、今現在の“ロールプレイングゲーム”の姿が形作られていった。

もちろん、初期のダンジョンズ&ドラゴンズがここまでのビジョンを持って作り出されたというわけではない。ダンジョンズ&ドラゴンズがお話作りゲームになっていったのは、多くのプレイヤーとゲームマスターが、そうあったほうが面白いと判断したためであり、またルールがそれを取り入れていったからである。

(pp.16-17)

このようにテーブルトーク RPG は、プレイヤーどうしが競い合うのではなく、協力して物語を進めていく遊びとなった。第1章第2節で述べたように、ビデオゲームは狭義のゲームとは限らない。その狭義のゲームに当てはまりにくいジャンルである RPG とアドベンチャーゲームは、このテーブルトーク RPG に影響を受けて発生したものなのである。

1969年にWill Crowtherらによって開発されたという『Adventure』(『ADVENT』、『Colossal Cave Adventure』などとも呼ばれる。大学など研究機関の大型コンピュータで遊ばれたものが最初である。詳細は Dibble 2001 p.135 ほか)が自然言語を用いて物語を語るビデオゲームの最初とされており、アドベンチャーゲームとコンピュータロールプレイングゲームの祖でもある。『Adventure』は、テーブルトーク RPG『ダンジョンズ&ドラゴンズ』の影響を受けて生まれた。

スタンフォード大学のハッカー、ドナルド・ウッズは、ある日ゼロックス・リサーチ・コンピュータでとても興味深いゲームを見つけた。それはトルキンの「指輪物語」に大きく影響を受けたもので、地下迷路の中で宝を探し求めて冒険するというものだった。ウッズはこれに異常に関心を持ち、このゲームの作者に会うことにした。そして彼は、その作者ウィリアム・クロウザー[Will Crowther]に、このゲームをスケール・アップして一大冒険物語にしたいと告げた。そうして出来上がったのがアドベンチャー・ゲームの名の由来ともなった「アドベンチャー」である。このゲームでは、プレイヤーは広大な洞窟の中を冒険し、神話に登場するような様々な怪物を倒しながら、その洞窟全体を覆う不思議な魔術の秘密を解き明かしてゆく。ゲームが始まると、まずコンピュータはモニター上に次のように表示してくる。

「あなたは、道の突き当たりの小さなレンガ造りの家の前にいる。まわりは森である。家から流れ出た小川は、溝へ続いている。(原文英語)」

そこでプレイヤーは、自分の行動を決定しなければいけない。例えば、「西へ行く」と入力すると、コンピュータはその結果をモニターに表示してくる。

「あなたは丘を登りきり、まだ森の中にいる。道は丘を下って続いている。遠くには

建物が見える。」

(テレビゲーム・ミュージアム・プロジェクト 編 1988 p. 18)

これがアドベンチャーゲームの誕生である。

第3節 アドベンチャーゲームの発達

『Adventure』は画像がまったくなく、真っ黒な画面に文字で英文が提示され、プレイヤーはキーボードで動詞と名詞をタイプすることによってビデオゲーム世界で行動していくものだった。これは『ZORK』(1980)などのインフォコム社に代表されるテキストアドベンチャーと呼ばれるゲーム群に継承された(ゲーム内容は畑中 1987 に詳しい)。その後、文字に加えて映像を挿画的に用いたものが登場する。

ロバータ・ウィリアムズは、(略)「アドベンチャー」をプレイし、このゲームに夢中になってしまった。そして自分でアドベンチャー・ゲームのオリジナル・シナリオを作り上げた。それを見た夫のケン、そのシナリオを使ったアップル 用のアドベンチャー・ゲームの製作に取り掛かった。こうして 1980 年に出来上がった「ミステリー・ハウス」は、今までの冒険モノとは違うアガサ・クリスティ的な推理小説の展開のものであった。その上、場面に応じた絵を表示させるという全く新しい演出で大ヒットとなった。(略)当時としては革命的なことであり、人々を「あっ」と言わせるのに充分だったのである。「ミステリー・ハウス」はその後のアドベンチャー・ゲームに大きな影響を与えることになった。

ケンとロバータのシェラ・オンライン社は、続いて初めて絵に色がつけられたアドベンチャー・ゲーム「ウィザード・ザ・プリンセス」を発表した。

(テレビゲーム・ミュージアム・プロジェクト編 1988 p. 19)

大型コンピュータで遊ばれていたゲームは、ほとんどグラフィック要素をもっていなかった。なにしろ、ホストと端末をネットワークで結ぶということ自体が研究対象で、まだ大学の研究室にもグラフィック・ディスプレイがそれほどたくさんはない時代である。おまけに、アドベンチャーの場合、その開発の理由に(一応)人工知能の研究とか自然言語理解の研究という題目がついていたため、これに絵をつけるなどというお遊びを許してもらえないわけでもない。グラフィックを持ったゲームなどあるわけがなかったのである。

ところが、パソコンの性能が上がり、さらに外部記憶装置としてディスク・ドライ

ブが普及するようになると、パソコンでもそこそこのグラフィックが表現できるようになる。データをすべてRAMにロードさせなければならない状況と違って、ディスクを使えば結構データ量を食べるグラフィックでも(それも何枚でも)表示することができる。これは大きな技術的進歩だった。

(略)まず最初に、すでに存在していたアドベンチャー・ゲームに挿絵のような絵を付けてみようということになる。こうして登場するのがスコット・アダムズのグラフィック・アドベンチャーである。同時期、シエラ・オンライン社からもハイレゾ・アドベンチャーというシリーズが登場するが、これらのアドベンチャー・ゲームでは、それまでテキストの文字だけで表現されていたゲーム世界を絵であらわすということが行われた。

(多摩 1990 pp.47-49)

(なお、同書 p.50 には図版に「グラフィック・アドベンチャーゲームの雄、シエラ・オンライン社の初期の代表作『ミステリーハウス』というキャプションがついている)

このグラフィック付きアドベンチャーゲームが日本の家庭用ビデオゲームに登場するにはまだ時間を要した。それは後に『ドラゴンクエスト』シリーズの制作者として知られる堀井雄二が、すでにパソコンで発売していた『ポートピア連続殺人事件』を移植したことによって行われた。

彼[堀井]はさまざまなゲームに興味を持ち続けた。中でも、アドベンチャーゲームという新しい形式に強く惹かれた。

もともと、「お話」をつくりたいという志向が強かった彼である。「お話」を語る以外の何ものでもないアドベンチャーという手法に目がいかないはずもなかった。だが、当時堀井が持っていた PC-6001 では、アドベンチャーゲームのソフトは一つも出ていなかった。実際、当時はアドベンチャーゲームといえばアメリカのものしか存在しておらず、かろうじて雑誌「アスキー」に PC-8001 用のゲームのプログラムリストが掲載されている程度だった。普通のユーザーは、それを打ち込む以外にアドベンチャーゲームというもので遊ぶ手だてはなかったのである。

PC-6001 を持っていなかった堀井は、「アスキー」や「ログイン」などの雑誌の記事を読んで、アドベンチャーゲームがどういうものなのかを一生懸命想像した。当然のことながら、自分でもつくってみたいと考えた。(略)

こうして、(略)PC-6001 用のアドベンチャーゲーム「ポートピア連続殺人事件」が完成した。

ゲームはカセットテープからプログラムをロードするスタイルで、三十二Kオンラ

ムという非常に小さなスケールのものであった。(略)このころまだ国産のアドベンチャーゲームはほとんど出ておらず、プログラムからシナリオ、グラフィックまで、すべて堀井一人の手でつくられたこのゲームは、大ヒットを記録した。

(多摩 1994 pp.89-93)

あるインタビュー記事でも、堀井は同様の発言をしており、『ポートピア連続殺人事件』を制作するきっかけとなったゲームとして『ミステリーハウス』の名を挙げている。

堀井 (略)「ログイン」という雑誌があって、海外でアドベンチャーゲームがあるという記事を読んだんだよね。(略)で、記事としてはたったこのぐらいの二分の一スペースぐらいの記事だったの。たぶん、『ミステリーハウス』か何かのだったと思うんだけど。まだ、日本に物が全然ない頃。でも、ああ、そういえばつくれるなと思って、適当に自分でこんなゲームじゃないかと考えながら[PC-6001 版『ポートピア連続殺人事件』を]つくったのがこの時期なの。

(飯野 1998 p.94 インタビュー記事での堀井の発言)

PC-6001 とは、1981 年に NEC が発売したパソコンである(木尾編 1996 p.30)。PC-6001 版の『ポートピア連続殺人事件』は、日本語と英語の違いはあれ、『Adventure』同様、動詞と名詞の組み合わせによるコマンドをキーボードで 1 文字ずつ入力しながら試行錯誤し、正解のコマンドを探さなければならないものだった。コマンドとは命令という意味で、主人公であるプレイヤーキャラクター(詳しくは後述する)に行わせる行動のことを意味する。

彼[堀井]は秋葉原のパソコンショップの店頭で「ポートピア」が遊ばれているのを見て、日本語のヴァリエーションの多さによる問題点を思い知るようになった。

彼は、さまざまなプレイヤーの入力に備えて、かなり多くの単語に答えられる用意をしたつもりだった。しかし、人がプレイしているのを後ろから見ていると、彼らが入力する単語は、自分が予定したものとはまったく異なるものばかりだったのである。

出始めた他社のアドベンチャーゲームを自分でプレイしてみて、彼はその感を一層強くした。さまざまな言葉を入力しても、まともな答えが返ってくることはめったになかったのである。

「単語探しのゲームは辛いな」

堀井は実感した。

日本語の単語の問題、さらには入力の問題などを前にして、堀井はさまざまな方法論を検討した。コンピューターゲームのマニアだけでなく、誰もがプレイして楽しめるアドベンチャー誰でも満足するアドベンチャーをつくる方法を、彼は模索した。そ

の結果、浮かび上がってきたのは、「先に単語を登録しておき、それをプレイヤーに選ばせる」という方法である。

プレイヤーの無限とも思える入力の変種に対応するには、この方法しかなかった。ストーリーにも凝れるし、同義の正しい言葉を考えるという「余計なこと」で、プレイが中断されることもない。単語を選んでいだけなら、プレイが面倒くさくなることもないだろう。(略)

ファミコン版「ポートピア」の移植では、ゲームシステムの改変がおこなわれた。ファミコンにはキーボードなどないから、かな入力式の「ポートピア」をそのまま移植することはできない。堀井は、(略)コマンド選択方式をここでも採用することにして、シナリオを書き直した。(略)

こうして登場したファミコン初のアドベンチャーゲーム「ポートピア連続殺人事件」は、アクションゲームだけしかなかったファミコン界に大きな衝撃を与えた。ファミコンではアドベンチャーゲームはできないという通説をみごとにくつがえしてしまったのである。

そして、このソフトは大ヒットとは言えないまでも、かなりのセールスを記録した。ゲームセンターの影を色濃くひきずっていたファミコンに、新しい世界の展開がもたらされたのである。

(多摩 1994 pp.98-108)

このコマンド選択方式の導入によって、プレイヤーがコマンドとして打ち込むための動詞を思いつかなければならないという欠点は解消された。しかし、それでプレイヤーが物語を完全にスムーズに進められるようになったかといえば、そうではない。当時のアドベンチャーゲームは、容量などの問題もあり、それほど長い物語を表現することはできなかった。だが、たとえば買って1日でプレイヤーは物語の結末まで見てしまうことができ(たとえばファミリーコンピュータ用の『ポートピア連続殺人事件』は正解コマンドさえ知っていれば1時間以内に結末まで見ることができる)、それ以上見ていない要素がない(ソフトウェアに含まれるすべてを見てしまった)ということになれば、それは価格に見合った分だけの時間をプレイヤーを楽しませてくれないソフトと受け取られがちであった。また、「ゲーム」である以上、プレイヤーの意思決定の優劣が問われるべきだというパズル的な要素が必要だとも考えられた。そこで、プレイヤーがさまざまな試行錯誤をしなければ先の物語を見ることができないというスタイルがアドベンチャーゲームに一般的となる。正解のコマンド選択の組み合わせはしばしば思いもよらぬものになり、結局は「コマンド総当り」としばしば表現される、すべてのコマンドの組み合わせを試してみないと進めないようなものが続出したのである。それが小説とは違う、「ゲーム」に必要なことだと当時は思われたのだ。そのため、コマンド探しに苦労しなくてすむゲームに関して、しばしば「これはアドベンチャーゲームではなくデジタルコミックだ」といった言い

方がユーザーの間でなされた。この場合のデジタルコミックとはアドベンチャーゲーム以下のものといった侮蔑的な意味合いである。「デジタルコミック」には、「ゲーム」という用語が含まれていないため、「ゲームではないもの」というニュアンスが含まれていたのだろう。テキスト主体のアドベンチャーゲームはコマンド探しがなければならないという風潮は、家庭用のアドベンチャーゲームにおいては『弟切草』(1992)『かまいたちの夜』(1994)といったサウンドノベルと呼ばれるアドベンチャーゲームの一カテゴリ(後述)が定着するまで続くことになる。

このアドベンチャーゲームに求められた「ゲーム性」とでも呼ぶべきもの、すなわちここではプレイヤーの意思決定の優劣(狭義のゲームの特徴である勝ち負け)を競うゲームシステムに対する問題に関して、たとえば多摩(1990)は次のように述べている。

グラフィック・アドベンチャーは、やはり 対人競技の道具 という性格を持ちあわせない代物であった。そして、受け手の反応で多用に変化するストーリーメディア という、コンピュータゲームの新しい特性をより一層前面に押し出したソフトであった。しかし、ひじょうに残念なことは、この段階では、コンピュータゲームをそういった新しいメディアとして捉える向きがそれほど多くなかったということである。

ゲームという枠にとらわれている限り、グラフィック・アドベンチャーもゲームとしてデザインされる。そこにはプレイヤーに対する動機付けがあり(つまり、なぜそのゲームを進めていくかの理由となるものごと)、プレイヤーの最終目的となるゴールがあり、そこにいたる間に数々の試練が用意される。ゴールに着くためには試練をかいくぐって行かなければならず、その試練はある程度難しいものでなければならない。

よいアドベンチャー、すなわちよりゲーム性の高いもの、と定義されてしまうと、それは結局難易度の高いパズルと同じことになってしまう。つまり、ひとつの試練をくぐり抜けるのに数分から数時間、場合によっては数日(と、友人の助言)が必要になってくるわけである。ゲーム性という要素を第一に考えた場合、ストーリーは流れるように進んでいくわけではなくなってしまう。

これはストーリーメディアという観点からすると、ひじょうに大きな問題であった。しかし、この時期にコンピュータゲームを お話を伝えるメディア と考えていた者はほとんどいなかったため、アドベンチャーゲームはより一層 コマンド探しゲーム という色合いを強めていってしまうのである。

コンピュータゲームはすでにこの段階で ゲーム とは違った代物になろうとしていた。しかし、それが誰の目にも明らかになるまでには、まだ数年の時間を要することでもあったのである。

(pp.50-52)

ここで多摩が述べているように、アドベンチャーゲームはその黎明期から「お話を伝えるメディア」すなわち、物語を語るメディアという要素を強く有していた。特に、はじまりがあって終わり(エンディング)があるという完結する線的な要素を持っていたことは特筆すべき特徴である。なぜなら、アーケードゲームを中心とする初期のビデオゲームのほとんどはエンドレスなもの、すなわち、ゲームオーバーにならない限りずっと遊べるものであって、ゲームオーバーは完結を意味せず、それは中断を意味するものであり、物語の結末としてのエンディングシーンが存在しなかったからである。

しかしながら、黎明期のアドベンチャーゲームは、物語を語りうるメディアではあったが、厳密には物語を語るためのメディアではなかった。あくまで、文字と映像で状況を表現し、自然言葉をインターフェイスとしてプレイヤーキャラクターを操作できるもの、というイメージが強く、物語的なものはそれを実現するための手段にすぎなかった。しかし物語はしだいに手段から目的へと変質していく。

『弟切草』(1992)、『かまいたちの夜』(1994)は、「サウンドノベル」と自称するタイプのアドベンチャーゲームで、ゲームブックを電子化し、映像と音楽・効果音を加えたものである。プレイヤーは小説のように提示される文章を読んでいき、たまに出てくる選択肢(PCの行動の意思決定)を行う。物語は選択肢によって分岐し、選択によって異なる展開・結末が提示される。この強制選択肢の導入によって、サウンドノベルはアドベンチャーゲームの欠点であったコマンド探しあるいはコマンド総当りゲームであることを克服し、意思決定によって展開がどう変わるかを楽しむゲームとなった。しかしながら、プレイヤーの意思決定が物語にどう影響したかをプレイヤーが知るには、対照実験が必要である。すなわち、再び最初あるいは途中からプレイし、以前とは異なった選択肢を選択してみて展開がどう変わるかを楽しむのである。ゲーム自体もそのような前提で作られており、以前に選んだ選択肢によって、次以降のプレイ時の選択肢は増えていき、同じ舞台・同じ登場人物を用いたまったく違う物語となっていく。『かまいたちの夜』では、基本は殺人事件の犯人探しをするミステリー物であるが、選択肢によっては登場人物の役割が変化し、スパイ物やオカルト物になったり、果ては本編的位置づけてあるミステリー物のセルフパロディ的な展開になったりもするようになる。

その後いくつか発売されたサウンドノベルやビジュアルノベルと呼ばれるジャンルのゲームは、おおよそ『かまいたちの夜』と同じゲームシステムのゲームであった。しかし『弟切草』『かまいたちの夜』と同じスタッフが制作した『街』(1998)は、繰り返しプレイし異なる結末を見るところに主眼がおかれておらず、ザッピングと呼ばれるキャラクター切り替えシステムをゲームシステムの核としている。これに関しては第3章第3節で述べる。

第4節 ロールプレイングゲームの発生と発達

『Adventure』と、それに強い影響を受けた『ZORK』(1980)は、テーブルトーク RPG 的なものをコンピュータ上で表現することにある程度成功した。1975年頃(1980年ともいわれる)にカリフォルニア大学バークレイ校で作られたという『ROGUE』は、コンピュータで一般に用いられる英数字と記号を並べることによって地図やキャラクターを表現した RPG であった。これは用いたものこそ文字であるが、それは映像を構成するパーツとして用いており、実質的に視覚表現を用いたコンピュータ RPG の祖といえよう。リチャード・ギャリオットによって制作された1981年の『ウルティマ』、ロバート・ウッドヘッドとアンディー・グリーンバーグによって制作された同じく1981年の『ウィザードリィ』によってコンピュータ RPG のシステムは確立し、後の RPG に大きな影響を与えることとなった。

日本の家庭用ゲームにおいては、『ウルティマ』と『ウィザードリィ』の強い影響のもと、堀井雄二らが『ドラゴンクエスト』(1986)を制作した。『ウィザードリィ』に物語性は希薄だったが、堀井は『ドラゴンクエスト』で物語を導入した。

もとはといえば、インタラクティブな形で物語が書ける、これは面白そうだな、というのが出発点だったんですよ。それで、コンピュータメディアのインタラクティブな視点を使ってお話を作ってみようということで『ポートピア連続殺人事件』が出来たわけです。その後『ウィザードリィ』や『ウルティマ』といった RPG にハマりまして、それにアドベンチャーじゃないけど、お話を載せてみよう。だからどっちが先になるのか分からないけど、僕にとってはどちらも重要だったんですね。話を書くだけだったらマンガや小説を書けばいい。でも、そうじゃなくてインタラクティブなものを作るんだから、同時に考えるよね。

(堀井・談 1999 p.27)

この発言からもわかるように、マンガ原作者小池一夫が主宰する劇画村塾に学び、本田一景のペンネームでマンガの原作を書いてもいたという堀井はもともと物語志向が強く、物語を表現する手段として RPG を選んだのである。『ドラゴンクエスト』シリーズは大ヒットし、『ドラゴンクエスト』の影響のもと多くの RPG が制作され、RPG とは『ドラゴンクエスト』的なゲームという認識が浸透し、RPG は物語性の強いゲームジャンルとなったのである。後に『ドラゴンクエスト』シリーズと並ぶ大人気 RPG シリーズとなった『ファイナルファンタジー』(1987)シリーズは、シリーズを重ねるごとに視覚的表現を工夫し、プレイステーション用となった『ファイナルファンタジー』(1997)以降は CG ムービーと呼ばれる表現方法を用い、映画的な視覚表現を多用するようになった。

第5節 ゲームへの物語性の導入

ここまでは、物語性が強いジャンルであるアドベンチャーゲームとロールプレイングゲームに関して概観した。しかしビデオゲームの物語性はこれら2つのジャンルに分類されるゲームにのみ存在するのではない。アドベンチャーゲームとロールプレイングゲームはいずれもパソコン用ゲームとして一般化し、家庭用ゲームに輸入されたジャンルであり、アーケードゲームにはほとんど見られない。それはアドベンチャーゲームやロールプレイングゲームのエンディングシーンに到達するまでに要する時間が、(解法を知らなければ)数時間から数十時間以上を要するものであり、数分単位で行われるアーケードゲームにそぐわなかったためである。一方、アーケードゲームから家庭用ゲームに輸入されたアクションゲームやシューティングゲームなどにも物語と呼ぶことができる要素は存在する。ここではこれを検討していくことにする。

初期のアーケードゲームには、物語と呼べるものはほとんど存在していない。たとえば1979年にセガが発売したアーケードゲーム『ヘッドオン』は、「同心円状に作られたドットを敵車との正面衝突をレバーとハイスピードボタンを使って避けつつ消していくドットイートタイプのゲーム」(BrainBusters 1995 p.22)であるが、プレイヤーが操作する車と、その車で集めなければならない画面上に置かれたドット(点)の関係は不明であり、なぜドットを集めなければならないかも不明である。また、1980年に日本物産が発売したアーケードゲーム『クレイジー・クライマー』は、「筐体にセットされた2本のレバーを使って、「クライマー」を操作し、上階から落ちてくる障害物や妨害をうまく避け、屋上を目指してビルを登攀する」(BrainBusters 1995 p.46)ゲームだが、なぜプレイヤーが操作するキャラクターがビルに登らなければならないのか、そしてそれがなぜ敵キャラクターから妨害されるのかは不明である。

1980年代のはじめまで、アーケードゲームにはゲーム内に物語と呼べるような要素が持ち込まれることはきわめて少なかった。それは容量の制限による理由もあったが、一番大きな理由は、それが必要とされていなかった点にある。初期のアーケードゲームは、ピンボールやパチンコ、エレメカ(斉藤ら 1993 p.58によれば、「機械仕掛けとエレクトロニクスの複合により動作するゲーム全般の呼称。一般的には機械部分をコンピューターなどのエレクトロニクス技術でコントロールしている遊戯機器を指す。ゲームセンターにある射撃ゲームやモグラ叩きなどがその代表」)などの延長上に位置していた。ゆえに、それは物語メディアとは程遠く、物語の要素は必要だとは特に考えられていなかったのである。当時のアーケードゲームは純粋に狭義の「ゲーム」であり、ゲームをする動機や目的は不問とされた。それはたとえば狭義のゲームであるスポーツなどと同じである。スポーツでは、なぜボールを投げなければならないのか、なぜボールを打たなければならないのかなどという点に関して、理由など特に存在しない。存在するとすれば、それがそのゲームのルールであるから、ということになる。当時のアーケードゲームも同様に、プレイヤーが何かをしなければならないのは、それがそのゲームのルール

だからだ、ということで納得するしかなかった。

しかしながら、画面内にグラフィックで表現されたものは何かの見立てであることは多かった。たとえば『ヘッドオン』のプレイヤーが操作するキャラクターは自動車であるし、『クレイジー・クライマー』のそれは人間で、人間が登る対象はビルである。これは設定と呼んでよいだろう。『スペースインベーダー』(1978)の場合、宇宙から侵略してきたエイリアンの攻撃を避けつつ撃退するといった漠然とした設定と呼べるものがある。そこには物語と呼べるものを確認するのは難しいが、敵キャラクターはエイリアンであり、それが侵略してきており、プレイヤーが操作するキャラクターは砲台であり、それを操作してエイリアンを撃退するという設定および状況がある。ここに物語の萌芽を見てとることは不可能ではない。『スペースインベーダー』の制作者西角友宏は次のように発言している。

まず、初めは敵をタンクにしたんです。でもね、タンクって砲台の向きが進行方向にないと、かっこ悪いわけです。私の作ろうとしているゲームは、キャラクターが横に動くゲームだったから、砲台が横を向いてしまう。だから、ボツ。じゃあ、タンクの代わりに飛行機にしようと思ったけど、まだ当時の技術ではキャラクターの動きがスムーズにならない。ならば、宇宙人ならガクガクしても変じゃないんじゃないか、一段前進する動きが、ガクッとしてもいいなあ、と思ひまして。

(志田 2000 p.19 西角の発言)

このように、現実や空想の事象の何かを再現しようとしたゲームデザインだけではなく、ゲームシステムが先にあり、設定を後付けした場合もある。しかし、設定がある以上、そこに何らかの物語的なものは含まれる。

シューティングゲーム『ゼビウス』(1983)の制作者である遠藤雅信は、自らが著した『ゼビウス』のノベライズ本のあとがきで次のように書いている。

シューティングゲームはなぜ戦うんだろうか？ この疑問を常々抱いていた僕は、その答えも用意しなければ気がすまなかった。

敵はいったい何者なのか、どんな目的で攻撃してくるのか、この二つを含めてあらゆるゲーム設定に、なんらかの説明ができる根拠は作っておく必要がある。(略)そこで古代文明が宇宙に移民し、現代に帰ってくるアウトラインを設定し、この小説の原型となる物を大学ノートに書き始めた。

(遠藤 1991 p.249)

中沢(1988)も指摘しているように、『ゼビウス』のゲーム画面には言語による物語の説明は何もなかったが、その当時としてはきわめて斬新な美しさを持っていた神秘的ともいえる映像が、

プレイヤーに物語性を強く感じさせた。また、遠藤の手による『ゼビウス』の物語設定にあたる小説の抄録が公表され、アクションゲームやシューティングゲーム主体のゲームにも物語設定が必要であるという認識が一般的となった。以後、インストラクションカード(アーケードゲーム筐体に掲示してある説明書)やアドバイズデモ画面やオープニング画面で簡単な物語設定を日本語あるいは英語によって説明するものが増え、ゲーム開始後もステージ間の幕間のシーンなどで物語を表現するものなどが現れるようになった。

このように、元々すべてが言語で表現されていたアドベンチャーゲーム・RPG は小説などをインタラクティブ化したもの、すなわち物語に狭義のゲーム的な要素を付加していったとも考えられ、一方、アクションゲームやシューティングゲームを中心とするアーケードゲームでは、狭義のゲームに物語性を付加してきたと解釈できる。しかし現在のビデオゲームは、過去の様々なビデオゲームだけでなく、さまざまな媒体から影響を受けており、どちらの流れに属するのかはもはや不明であるものも多い。

第3章 ビデオゲームの主人公

ビデオゲームのメディア特性の大きな一要因がインタラクティブ性にあることは前述した。前章で述べたように、物語性を持つビデオゲームにおいて、それはたとえばプレイヤーの選択の結果としてのシナリオの分岐などといった柔軟性に現れる。だが、それだけではなく、インタラクティブ性を担う一種のヒューマンインターフェイスとしてのキャラクターがビデオゲームに存在することは無視できない。

本章では、プレイヤーがビデオゲームの物語あるいは世界などに働きかける媒介としてのプレイヤーキャラクター(PC)に注目し、プレイヤーや主人公との関係を検討する。

第1節 ビデオゲームにおける主人公と「あなた」

稲増(1991)は、次のように書いている。

八〇年代半ばになり、ロールプレイング・ゲームという物語性のあるテレビゲームが大流行して、テレビゲームの価値が変化したのです。たとえば、大ヒットした「ドラゴンクエスト」シリーズなどは、いままで挙げてきた映画、テレビ、VTRといったメディアでは得られなかった、物語への能動的参加を可能にしたのです。

まず、自分自身が主人公と一体化することができます。主人公に名前をつけたりするのですが、自分の名前をつければ、まるで自分が戦ったような気持ちになります。(略)

テレビゲームというメディアは、物語世界に自分たちが能動的に参加するという一点が加わったことによって、いままでのメディアとの熱中度が違ったのです。そして、熱中して物語世界に入っていくと、勧善懲悪といった普遍的な物語構造がわれわれの心をうつのです。われわれは理性ではそんな古くさいパターンはつまらないといくらでもいえますが、ゲームに熱中してしまうと、そうした理屈はどこかへいってしまいます。

つまり、いままで映画やテレビという既存のメディアがすでに失っていた物語性が、このテレビゲームのなかで再生してきているのではないかと思います。

(pp.31-32)

稲増は、プレイヤーが「主人公と一体化することができ」というビデオゲームのメディア特性によって、「映画やテレビという既存のメディアがすでに失っていた物語性が」ビデオゲームにおいて「再生してきている」と論じている。映画が失った物語性がビデオゲームに存在しているかどうかはともかくとして、たしかに「プレイヤーが主人公になれるところがビデオゲームをビデオゲームたらしめている」といった言い方はよく耳にする。山下(1995)も次のように論じている。

人はなぜRPGを好むのだろうか？ (略)やはり、一般的な説としては、ゲームの主人公に対する同一視であろう。たとえば、「ドラゴンクエスト」などでは、ゲームのはじめに主人公の名前を自由に入力するようになっている。

(p.44)

しかし、この「ビデオゲームではプレイヤーが主人公と一体になれる」という「常識」は正しいのだろうか。まず、前出の初のアドベンチャーゲーム『Adventure』(1969)の語り口をもう一度確認してみたい。

At End Of Road

You are standing at the end of a road before a small brick building. Around you is a forest. A small stream flows out of the building and down a gully.

(『Adventure』冒頭より)

同様に、『ADVENTURE』にゲームシステムを倣った『ZORK』(1980)でも次のようになっている。

West of House

You are standing in an open field west of a white house, with a boarded front door. There is a small mailbox here.

(『ZORK I』冒頭より)

これらで、主人公とおぼしき人物は何と呼ばれているか。「you(あなた)」である。この語り手が語りかけている「あなた」とは誰のことなのだろうか。プレイヤーのことに思えるが、厳密にはプレイヤー自身ではありえない。なぜなら、プレイヤーはモニターの前でこの文章を読んでいるのであり、「at the end of a road before a small brick building」や「in an open field west of a white house」に「standing」しているわけではない。「Around you is a forest」ではなく、おそらくプレイヤーは部屋の中にいるはずであり、おそらく「small mailbox」もプレイヤーの周りにはないはずだ。ではいったい、この「あなた」とは何者なのか。

RPG『ドラゴンクエスト』（1988）の取扱説明書には、次のような記述がある。

ものがたり

その昔、アリアハン国は世界中を治めておりました。

しかし、大きな戦争が起り、国は分裂してアリアハンも、今では小さな国…。

その戦いののち、アリアハンの勇敢なる戦士オルテガは、火山に落ちて、その命を絶ったと伝えられています。

そして今、国王の待つ城へと向かう、ひとりの若者の姿があります。この者こそ、あの勇士オルテガの息子だったので…！

亡き父のあとを継ぎ、冒険の旅に出るといふ若者に、国王は重大な任務を命じました。それは闇の国より現れた魔王バラモスを倒すこと…。

世界中の人々は、まだバラモスの名さえも知りません。しかし、このままでは世界は、滅ぼされてしまうのです。

アリアハンの若き勇者、それがあなたです。

さあ、仲間を集め、魔王バラモスを倒すべく、立ちあがってください！

こうして、あなたの冒険の旅がはじまったのです…！

（『ドラゴンクエスト』取扱説明書 p.6）

この「あなた」は誰なのだろう。『ドラゴンクエスト』のゲームをスタートさせると、「あなた」に平仮名4文字（濁点・半濁点も1文字）で名前をつけ、性別を選ぶことができる（であるから、正確にはゲーム中では「あなた」はオルテガの息子あるいは娘となる）。そこに自分の名前を入れ、同じ性別を選べば、とりあえず「あなた」はプレイヤーと同じ名・同じ性にすることができる。しかし、「あなた」は「若者」であり「オルテガの息子」であると定義されている。プレイヤーは若者とは限らないし、アリアハンのオルテガの息子であるはずはない。ゲーム画面に映し出されている「あなた」は、プレイヤーの容貌や服装と似つかないものであるはずだ。

アクションゲーム『スーパーマリオブラザーズ』（ディスクシステム版、1986）の取扱説明書には、次の記述がある。

ものがたり

キノコ達の住む平和な王国に、ある日、強力な魔法を操る大カメクッパ一族が侵略して来ました。おとなしいキノコ一族は、皆その魔力によって岩やレンガ、つくし等に姿を変えられてしまい、キノコ王国は亡びてしまったのです。

このキノコ達の魔法を解き、よみがえらす事ができるのはキノコ王国のお姫様ピーチ姫だけ。彼女は今、大魔王クッパの手中にあります。

マリオは、カメ一族を倒してピーチ姫を救出し、再び平和なキノコ王国を築くため

に立ち上がりました。

テレビの中のマリオはあなたです。このアドベンチャークエスト(遠征)を完結できるのは、あなただけなのです。

(『スーパーマリオブラザーズ』 ディスクシステム版 取扱説明書 p.4)

やはり、「テレビの中のマリオはあなたです」と定義しているが、プレイヤーの大半はマリオという名前ではなく、オーバーオールを着ている髭を生やした男ではなく、キノコ王国になど行ったことがあるはずがない。

RPG『ファイナルファンタジー 』(2001、略称『FF 』)の取扱説明書には次の記述がある。

FF は召喚士ユウナの『シン』を倒すための旅の物語です。プレイヤーは主人公ティーダとなって、いろいろな出来事を体験していきます。

(『ファイナルファンタジー 』 取扱説明書 p.5)

この表現もやや矛盾がある。「FF は召喚士ユウナの『シン』を倒すための旅の物語です」と定義しているのだ。この表現を見ると、『FF 』の主人公は「召喚士ユウナ」ではないのだろうか。しかし「主人公ティーダ」とある。しかもプレイヤーがティーダとなるとある。『FF 』のゲーム中では、基本的にプレイヤーはティーダの体験する出来事を見ていくことになるが、しばしばティーダの見ていないシーンを見る場合がある。また、基本的にプレイヤーはティーダを操作するが、ティーダとその仲間一行の移動時の場合、画面には一行の代表としてティーダのみが表示される。しかしそれはティーダが一行のシンボルとなっているだけであり、実質的にはプレイヤーは一行全員を操作していることになる。また、敵モンスターとの戦闘時にはティーダだけでなく、仲間全員を操作する必要がある。また、移動時の街の人々などとの会話などの際、しばしばティーダは他の仲間のキャラクター同様、プレイヤーの意志に関係なく発話したり行動したりする。プレイヤーがティーダとなるといっても、場合によりプレイヤーはティーダ以外のキャラクターも操作するし、逆にプレイヤーがティーダを操作できない場合も多いのである。

第2節 プレイヤー・PC・主人公

前節で述べたような問題を扱うにあたって、ここで本稿で用いる用語 プレイヤー PC 主人公 を整理しておきたい。これらは、しばしば区別を意識しなかったり、混同されて使われている概念であり、その明確な区別・整理も本稿の目的のひとつである。本稿では次のように定義する(図4)。

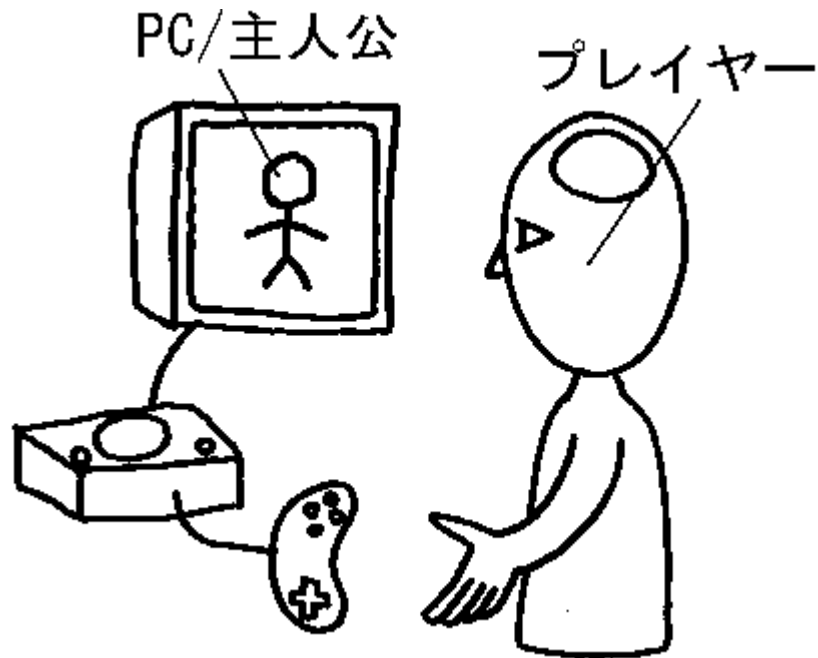


図4 プレイヤーとPC/主人公

プレイヤー

ビデオゲームを鑑賞する実在の人間。モニターを見、スピーカーからの音を聞き、コントローラーや筐体の振動などを感じてビデオゲームの状況を判断して意思決定し、コントローラーを操作するなどしてコンピュータに指示を与えてその結果を見ていく。ユーザー。インタラクター(Interactor)、あるいはゲーマーなどとも呼ぶ場合もある。小説やマンガにおいては読者、映画においては観客に相当するが、ビデオゲームのプレイヤーの場合は操作をすることによってメディアの内容にある程度介入できるため、それ以上の存在といえる。

PC

プレイヤーキャラクターの略。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の、または実在の人物等をモデルとしたキャラクター。画面に描画される場合とそうでない場合がある。人間を含めた動物のみならず、戦闘機や戦車といった無機物の場合もある。アバター(avatar。化身の意)などとも呼ばれる。ビデオゲームが仮想的に構築する世界におけるプレイヤーの代理であるともいえるが、ビデオゲーム内世界で完結せず、現実世界をもビデ

オゲームの世界の一部であると設定している場合、代理という行為は成立せず、プレイヤー自身が PC 的役割を担う場合がある。ビデオゲーム特有の概念であるが、小説における読者・映画における観客が感情移入しやすいキャラクター(たとえば視点人物)と類似性がある。対義語は NPC(ノンプレイヤーキャラクター)。PC・NPC とも本来、テーブルトーク RPG の用語であるが、意味する内容はビデオゲームとテーブルトーク RPG では微妙に異なる。なお、ゲームブックには PC と呼べる存在が登場するが多い。

主人公

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。関心の主な焦点となる登場人物。小説・マンガ・映画における主人公と同意と考えてよい。PC が主人公となる場合も多い。ビデオゲームに必ず存在するとは限らない。

すなわち、前出の「あなた」とは、PC のことなのである。PC は一般にプレイヤーによって操作されるので、PC のことを「あなた」というようにプレイヤーと同義の言葉で呼んでも、そう不都合はなかったのである。しかし、プレイヤーと PC の区別は必要である。ビデオゲームをプレイする人間であるプレイヤーが、どのようにビデオゲームと関わっているのか、すなわちインタラクションしているのかということを考えるうえで、その区別が重要となってくるからだ。プレイヤー・PC・主人公のうち、現実世界に実在する人間なのはプレイヤーのみであり、PC・主人公はビデオゲーム内の世界に存在するとされている架空の存在である。

ここでは、まずプレイヤーと PC の関係を検討することとする。『ドラゴンクエスト』シリーズの制作者である堀井雄二は次のように発言している。

僕は、『ドラクエ』の場合、枷を付けてるんですね。主人公はプレイヤーの分身だからプレイヤーの思惑通りにしか動かないと。

(堀井・談 1999 p.28)

ここで堀井がいう主人公とは、厳密には本稿でいう主人公のことではなく、PC のことだと解釈すべきである。堀井の手による RPG 『ドラゴンクエスト』シリーズでは、数少ない例外を除いて PC は一言も台詞を発さない。要求に応じてプレイヤーが「はい/いいえ」を選択するのみである。PC が発言すべき箇所は省略されるか、他の登場人物が代弁する。また、ほとんどの場合、PC はプレイヤーの操作によって行動するのみで(他の登場人物に引っ張られる場合などもあるが)、プレイヤーの意志と関係なく PC 自身の意志によって PC が行動することはまずない。あくまで、PC はプレイヤーの分身・化身であるという考えである。

ゲーム機によって存在が示唆される仮想的な世界、ビデオゲーム世界と呼ぶべきものが(認識上)存在すると考えることができる。これは一種のサイバースペースである。プレイヤーは、自

らの分身・化身として、PC をその世界に送り込む(あるいはその世界にもともといたキャラクターをPCとして乗っ取る)という図式である。すなわち、プレイヤーがその世界に介入・干渉するには、何らかの媒介が必要となり、その媒介としてPCが存在するわけである。同じくサイバースペースに人間が介入・干渉するバーチャルリアリティにおける研究でも、次のように言われている。

人工現実感においては、1)三次元の空間性、2)実時間の相互作用、3)自己投射性、の3点が最大の特徴である。(略)

(1)三次元の空間性

「三次元の空間性」とは、コンピュータの生成した立体的な視空間、立体的な聴空間が人間の現前に広がることである。(略)

(2)実時間の相互作用

「実時間の相互作用」とは、実時間にコンピュータの生成した空間が人間の動きにより改変されることを意味する。バーチャルリアリティを従来からの立体視から区別する大きな特徴の一つは頭部運動や体幹の運動により生ずる視点移動に対する的確な観測対象の視覚像の変化である。(略)

(3)自己投射性

「自己投射性」とは、コンピュータの生成した空間内に自己の身体を有することである。自己の身体性を有して空間内での行動と行為が可能になる点でバーチャルリアリティの重要な要件となる。(略)

(舘 2000 pp.5-8)

舘のいう「自己投射性」がビデオゲームにおけるPCに相当すると考えることができる(なお、実時間の相互作用は前述のインタラクティブ性に相当し、三次元の空間性は有しているゲームとそうでないゲームがある)。インタラクティブであるためにはインタラクションが必要である。プレイヤーがビデオゲーム世界とインタラクションするための一手段として、PCという媒介が存在するのである。

パソコンなどのコンピュータで作業する場合、視覚的に直接操作を行う際にはカーソル(縦棒や などと表現されることが多い)やマウスポインタ(矢印や指のイラストで表現されることが多い)などと呼ばれるキャラクター(記号)を操作によって移動させることになる。これらのキャラクターは画面に表示されるヒューマンインターフェイスの一種と考えることができる。ビデオゲームにおけるPCの機能もこれらのキャラクターと本質的には同じであると思われる。違いがあるとすれば、それはPCは擬人化されたキャラクターであることが多いことである。

しかしPCの機能は、インターフェイスとしての側面だけではない。プレイヤーの意識がビデオゲーム世界へ没入するための媒介、すなわち感情移入の対象ともなる。パソコンなどにおい

て、マウスなどのポインティングデバイスを介してユーザーに操作されるキャラクター(記号)であるポインタは、GUI(Graphical User Interface)の重要な一要素である。ポインタは、一般に直接操作においてのみ用いる。カーソルも、上下左右に自由にユーザーが動かせるのであれば、その意味ではGUI的であるといえよう。多くのビデオゲームにおいて、PCはグラフィックで表現されるため、これらはGUI的であるといえる(たとえば『スーパーマリオブラザーズ』のプレイヤーは、PCマリオをマウスポインタのように、直接的に操作することができる)。

ヒューマンインターフェイス設計の概念として、メタファというものがある。海保(1991)らによれば、それは次のようなものだ。

メタファを使ったインタフェースとしては、視覚的メタファであるオフィス・メタファの例がなじみ深い。これは、コンピュータ・ファイルとその管理システムを表現するのに、文書や文書ホルダー、あるいはキャビネットというオフィス内部に日常的に見受けられる品物をアイコンによって表現したものである。(略)このように、インタフェースにメタファを利用すると、生のコンピュータの複雑な姿をユーザの眼から隠し、ユーザの日常的な動作によってコンピュータ環境を比喩的に利用できるようになる。これは、基本的にはユーザの長期記憶に蓄えられた知識ないしその枠組みを利用して、理解の促進をはかり、あるいは意味の複層化をねらう手法である。

(pp.151-152)

PCを含め、ビデオゲームのキャラクターの多くもまた、一種の視覚的メタファを利用した記号であると考えることができる。『Adventure』のようにPCが文字だけで表現されるのではなく、グラフィックでPCが表現されるPC顕在型(後述)では、たとえば弓を持った狩人の姿のPCになっていれば、「PCは弓を射て敵を攻撃できる」ということを言葉で説明されなくてもプレイヤーは視覚的に理解でき、オフィスメタファの例のように映像表現によってプレイヤーの理解の促進を図ることが可能なのである。

しかし、ビデオゲームにおけるPCは直接操作においてのみ存在するとは限らない。前述の『ADVENTURE』や『ZORK』における「あなた」とは、PCのことである。しかしこれらのゲームは文字のみですべてが表現され、画像が用いられていないし、PCに行わせたい行動をプレイヤーがキーボードで動詞と名詞の組み合わせをタイピングすることでPCに命令する(すなわち自然言語がコマンド言語となっている)ため、CUI(Character User Interface)である。この場合、PCは直接操作の対象となるキャラクター(記号)ではない。しかし、プレイヤーが感情移入する対象としてのキャラクター(登場人物)として、その存在が言語によって表現されているのだ。たとえ映像で表現されていないとしても、『ADVENTURE』や『ZORK』のPCである「あなた」は、プレイヤーによって操作される。その意味で、映像で表現されるマリオと違いはない。

通例、パソコンのユーザーはマウスポインタに感情移入することはおそくない。なぜなら

それは擬人化されておらず、またマウスポインタは狭義の物語の渦中に存在しないからである。しかし PC の多くは擬人化されており、物語の一部をなす。そのため、プレイヤーは PC に感情移入するのだ。

ただし、小説や映画の登場人物とビデオゲームにおける PC には違う点がある。PC の感情にプレイヤーが移入する場合があるという点では小説や映画とほぼ同じだが、ビデオゲームではプレイヤーの感情を PC に移入させる場合もあることである。

第3節 複数の PC

ところで、PC はひとりでなければならないということはない。たとえば RPG 『ロマンシング サ・ガ 2』(1993)や RPG 『俺の屍を越えてゆけ』(1999)は、PC の世代交代をゲームシステムに組み込んでいる。PC は寿命などで死に、次の世代が新たな PC となる。これらは PC の切り替えが起こる例である。アドベンチャーゲーム『新・鬼ヶ島』(1987)では、PC が男の子と女の子(いずれも名前は任意に設定)の 2 人おり、プレイヤーは「ひとかえる」というコマンドで任意に操作する PC を切り替えなければ先に進めない。アドベンチャーゲーム『EVE burst error』(1997)では、同様に小次郎とまりなという 2 人の PC をプレイヤーは任意に切り替える。『新・鬼ヶ島』はどちらかという 2 人の PC が多くの場合同行しており、各自のスキルを用いるために PC を切り替える場合が多かったのに対し、『EVE burst error』では 2 人は完全に別行動しており、PC はそれぞれ別の視点から 1 つの事件を眺め、プレイヤーはその両方を見ることで複眼的な視点から 1 つの事件を知ることができる。サウンドノベル『街』(1998)では、8 人の PC が登場し、プレイヤーは自由に 8 人それぞれの物語を任意に途中で切り替えるが、8 人の PC それぞれは同じ街に住みながらまったく別の人生を生き、『EVE burst error』のように 1 つの事件を複数の視点から追っていくようなものではない。『街』の PC 8 人は知らないうちに相互の行動に影響を与えている。プレイヤーはその相互作用を見極めたうえで、それぞれの PC の行動を選び、それぞれの物語を(制作者があらかじめ決めた)正しい結末に導くため、相互作用を完成させなければならない。プレイヤーにとっては他の PC に影響を与えるための意図的な選択でも、その選択によって行動する PC にとっては特に意図はない(そもそも他の PC のことなど知らない)行動として処理される。

複数の PC を切り替えずに同時に直接的に(自然言語などによるコマンドや選択肢を用いずに)操作するゲームも少数ながら存在する。パズル的なアクションゲーム『リプルラブル』(1983)では、PC はリプルとラブルという赤青 2 つの矢印状のキャラクター(魔法の道具だと説明されている)である。その 2 つはロープのような線で結ばれており、その線で敵やアイテムなどを囲むことがゲームの目的である。独特なのはその操作方法で、プレイヤーはそれぞれがリプルとラブルを操作できるレバー 2 本を同時に操る必要がある。すなわち、2 人同時プレイのアクショ

ンゲームで、プレイヤーが1人で2個のコントローラーを持って同時に2つのPCを別々に操作する感覚に近い。大局を見極め、2つのPCを同時に別々に操作しなければならないため、かなり困難である。おそらく人は体を1つしか持っていないため、2つ(以上)のキャラクターを同時に動かすということが感覚的に掴みづらいのであろう。しかし、たとえば練習しだいで両手で同時に別々の鍵盤を押してピアノを弾くことができるようになるように、この『リブルラブル』も熟練したプレイヤーであれば2つのキャラクターを同時に操作できるようになる。

ゲーム&ウォッチの『MARIO BROS.』(1983)は、アーケードやファミコン用の同名ソフトとはまったく違った内容で、左右にマリオとルイージというPCがひとりずつおり、工場のベルトコンベアに製品が入った箱を載せたり下ろしたりしている。プレイヤーは箱を落とさないように2人のPCを操作しなければならない。これもまたプレイヤー1人で実行するのはなかなか困難である。しかし、プレイヤー2人でマリオとルイージをそれぞれ分担して操作すれば、かなり楽になる。これも1人でプレイする場合は、2つのPCを同時に別々に操作する例である。『リブルラブル』の場合、2つのPCの連携がひじょうに重要なため、意志の疎通がしづらい2人ではプレイしづらいのだが、『MARIO BROS.』の場合は2人の連携はあまり関係ないので、2人でプレイすることを容易にしている。

複数のPCを別々にではなく、一斉に動かすゲームも存在する。別々と一斉がどう違うかといえば、別々とは個別のPCにプレイヤーがそれぞれ別の指令を与える場合である。対して、一斉にとは、一つのプレイヤーの指令によってPCが同時に動くものである。野球ゲーム『プロ野球ファミリースタジアム』(1986)で、守備側を操作している場合、通常はボールを持っている選手を動かすのだが、バッターが球を打った場合、捕球するために守備側の選手を一斉に動かすことができる。すなわち、プレイヤーが上ボタンを押した場合、9人いる守備側の選手全員が同じタイミングで画面上方向に走り出すのである(ゆえに、このゲームでは現実の野球で見られるような、たとえばセンターとライトの中間のフライになり、センターとライトの選手が相互に近寄ったりぶつかったりするなどといったことはありえない)。これは、9人全員がPCとなっているといえるが、9人全員を別々に動かしているとはいえない場合である。

ややこしいが、プレイヤーはPCを一斉に動かす操作をするが、PCは別々に動くというゲームもある。『バイナリランド』(1985)は、その名の通り、つがいのペンギンであるグリーンとマロンという2つのPCを同時に操作し、迷路を抜けるゲームである。プレイヤーは十字キー1つの操作でグリーンとマロンを操作するが、グリーンとマロンは左右反対に動く性質がある。つまり、グリーンを左に動かせば、同じだけマロンは右に動くのである。迷路が左右対称の場合は特に問題はないが、そうはなっていない。どうすればよいかというと、グリーンだけを左に動かしたい場合、マロンをすぐ右の壁に向かって足踏みさせるのである。そうすれば、マロンは同じ場所にとどまり、グリーンだけ左に進ませることができる。このテクニックを駆使して迷路を抜けるのだが、かなりパズル性が高い内容である。2つのPCを一斉に操作し別々に動かすことの困難さを利用したゲームであるといえる。

第4節 PC 顕在型・PC 潜在型・PC 不在型

PC というビデオゲーム特有の存在を検討するにあたって、ここでは PC の映像表現的観点からの分類を試みる。『ADVENTURE』や『ZORK』の PC である「あなた」は映像で表現されていないことは先述した。一方、『スーパーマリオブラザーズ』のマリオは基本的に常に画面内に描かれている。まず、このように画面に映し出されているかどうかで分類できる(顕在か否か)。しかし、PC が画面に映っていなかった場合、それは2種類に分類できる(外在か否か)。

1. PC 顕在型

PC が画面に映っている。

2. PC 潜在型

PC が画面に映っていないが、カメラの手前などビデオゲーム世界内に存在する(ことが示唆されている)。

3. PC 不在型

PC が画面に映っていない。なぜなら PC はビデオゲーム世界に存在しない。プレイヤーは現実世界からビデオゲーム世界に PC という媒介を用いずに介入・干渉する。

1. PC 顕在型は、PC が画面に映っているので容易に区別できる。多くのビデオゲームがこれにあたる。例は『スーパーマリオブラザーズ』『ファイナルファンタジー』など。映画でいう俯瞰視点を用いるゲームの多くはこれにあたる。

2. PC 潜在型は、PC が画面に映っていないという意味では PC 不在型と同じだが、PC の存在という意味ではまったく異なる。それは PC が単に画面に映っていないにすぎなく、PC はビデオゲーム世界内に存在する(ことになっている)。一般に、PC が見た映像がそのまま映し出されているという設定である。映画でいう一人称視点である。映画制作関係者であり、映画制作のためのノウハウを論じたキャッツ(1996)は、次のように映画の一人称視点に関して述べている。

映画においては、観客はカメラと同一化される。カメラ位置がトラッキングショットや編集によって移動するとき、観客は位置によるセンセーションを体験し、しばしばスクリーン上の映像を映画館の空間よりもリアルに感じる。心理学者はこの幻想を感情移入と呼んでいる。これはあまり認められていないが、映画で視点とアングルが多様化[原文ママ]されている理由の一つは、感情移入した観客を物理的に興奮させるためであり、それこそが映画ならではの視覚体験である。

(p.264)

三次元 CG を用いたビデオゲームでは、映画に倣って視点位置のことをカメラの位置などというが、PC 潜在型はカメラの手前に PC がいるという設定である場合が多い。だから、PC の手などが見えることはあっても、鏡の前にも行かない限り(たとえばガンシューティングゲーム『タイムクライシス』(1997)では基本的に一人称視点だが、PC が鏡に映る演出が登場する)PC の顔は見えない。自動車を運転するなどの乗り物シミュレータ要素が強い、三次元映像が重要なゲームの多くがこれを採用している。例は自動車を運転するゲーム『リッジレーサー』(1993)、迷宮を探索する RPG『ウィザードリィ』(1987)。

3.PC 不在型は、PC 顕在型と PC 潜在型とは大きく異なる。PC 顕在型と PC 潜在型はビデオゲーム世界内に PC が存在したのに対し、PC 不在型はそうではない。一般に、PC 不在型では現実世界に存在するプレイヤー自身が PC 的役割を行う。第 1 章第 1 節で述べたように、ビデオゲームをプレイするという行為は、しばしば擬人化された存在として振舞うコンピュータとの対話という側面を持っている。『どこでもいっしょ』(1999)や『シーマン』(1999)の場合、画面に登場する擬人化された動物である猫のトロや人面魚のシーマンは PC ではなく、プレイヤーの会話相手として振舞う。プレイヤーは文字入力や音声入力を用いて自然言語でそのキャラクターと会話する。この場合の PC は存在しないか、存在するとすれば現実世界に存在するプレイヤー自身が PC 的役割を行う。これは、ビデオゲームが定義するビデオゲーム世界が現実世界を内包している(あるいは現実世界までビデオゲーム世界が延長されている)と考えることもできる。

見た目では PC 顕在型であるか否かの区別は容易だが、その意味するところは PC がビデオゲーム世界に存在しているという意味で PC 顕在型と PC 潜在型はそう違いがない。むしろ PC 不在型であるか否かの区別の方が重要な意味を持つてくる場合が多いことに注意するべきである。

PC 潜在型の場合、ほとんどが一人称視点であるため、PC の視点とプレイヤーの視点を同一にすることができるのが特長である。しかしながら、現行のモニター(テレビ画面など)が描画できる範囲は人間の視野に比べて狭く、モニターだけでは PC の視界を十分に表現できない。また画面は平面でありプレイヤーが見たいものだけに(操作なしに)焦点をあわせることができないのはもちろん、首を動かして違う方向を見ることさえも操作が必要であり、自然な意味での一人称的視点とは印象が大きく異なる。また、音響環境などによってある程度は克服できるものの、「後ろから近づく気配」などを感じることは現行の一人称視点ではカバーできていないといえる。

PC 顕在型の特長は、状況判断がしやすいことである。俯瞰で PC の周りを映し出している場合、人間の自然な視点とは違うものの、空間認識的には近い場合も多い。たとえばある駅と別の駅の位置関係を認識するとき、地図をイメージする場合があるが、俯瞰視点はその感覚に近いのである。俯瞰視点では、「後ろから近づく気配」に気づくことは容易であるが、一方で日常的には気づかないはずの「気配を殺して忍び足で後ろから近づく何か」に気づいてしまうといった欠点があり、表現手法としては万能ではない。

PC 顕在型の利点を維持しつつ、その欠点を補うための手法として、追従視点ともいべき視点も多用されている。これは、PC が背を向けて画面中央下に表示されているものである。プレイステーションに移植された『リッジレーサー』(1994)では、視点切り替えが採用され、PC の車(あるいは PC の乗る車)の後方から見た視点すなわち追従視点でもプレイできるようになり、PC 顕在型と PC 潜在型がスイッチでき、どちらのプレイ感覚もそう変わらない。戦闘機を操縦するゲームである『エースコンバット 04 シャッタードスカイ』(2001)も同様に PC である戦闘機の追従視点に視点切り替えが可能である。

PC 顕在型と PC 潜在型は単に表現上の違いであるため、その切り替えは容易である。たとえば『ドラゴンクエスト』シリーズでは移動中は PC が見えている PC 顕在型だが、戦闘時には敵キャラクターだけが表示される PC 潜在型になる。『メタルギアソリッド』(1998)や『ゼルダの伝説 時のオカリナ』(1998)も、通常は PC 顕在型だが、任意に一人称視点すなわち PC 潜在型に切り替えることができる。

PC 不在型はビデオゲームが擬人化する場合が多い。前述の梶山の、ビデオゲームは遊び相手、すなわちソフトウェア・ロボットであるという主張は、この PC 潜在型に特に当てはまる。梶山は AIBO などの娯楽用ロボットをビデオゲームの延長と考えているが、AIBO の場合もプレイヤーと AIBO の直接のコミュニケーションであり、「遊び場」はプレイヤーがいる現実世界である。PC 潜在型のゲームもまた、プレイヤーがいる現実世界をビデオゲーム世界に内包する。

マレー(2000)は『ZORK』の本来の意味とは違うプレイヤーの楽しみについて次のように指摘している。

『ゾーク』の参加者の楽しみは、プログラムの反応の限界を試すことにある。そして、クリエイターたちはかなり不適切なアクションをも予想したということに誇りを感じている。たとえば、魔法のボートに乗って凍った川を旅しているときにブイが流れてきたら「ブイを食べる」と打ち込むと、ゲームはそうしないでブイを取り込んだと告げるだろう。そして、「赤いブイはあなたに賛成しないでしょう」というだろう。もし、「敵を新聞でやっつけろ」と打ち込むならば、ゲームは「新聞で敵を攻撃するのは無謀です」と答えるだろう。(略)不適切なオブジェクトの名前を打ち込むというカテゴリーの侵犯は、こういった皮肉なテンプレートのひとつを誘発する。(略)シミュレーション・デザインと人工知能からとられたこれらのテクニックは『ゾーク』をプログラムしたチームがダイナミックな虚構の宇宙を創造することを可能にした。
(pp.125-126)

前述したように、『ZORK』などの初期のアドベンチャーゲームは(少なくとも名目上は)人工知能研究の一環という側面を持っていた。このコンピュータとの対話は、文字通りインタラクションである。人の脳を機械によって再現あるいは拡張しようという側面がコンピュータという

存在自体にある以上、ビデオゲームが人間のように振舞うことはよくあることであり、プレイヤーと自然言語で対話する可能性があることは必然的なものである。マレーの例の、『ZORK』というゲームの限界を試す行為をゲームの一部だとするならば、そうした行為をする場合はもはやPCという概念は意味をなさなくなり、PC不在型のコンピュータとの直接対話に近いものとなる。これは、『ZORK』のコンピュータに自然言語で命令するというゲームシステムに由来している。この、初期アドベンチャーゲームの、コンピュータに自然言語で命令するという要素をうまく利用したのが、前述の堀井雄二の手による『ポートピア連続殺人事件』である。

『ポートピア連続殺人事件』では、PCは「ボス」と部下から呼ばれる刑事であり、PC潜在型であるといえる。しかしながら、ボスは自らビデオゲーム世界の物に触れたり、他人に話しかけることをしないのである。どのようにボスが捜査を行うかといえば、常に同伴する部下の刑事である「ヤス」に命令を与えることによる。その意味で、ヤスはPC的である。ヤスはボスが突飛な命令をした場合、『ZORK』におけるコンピュータと同じような反応を返してくる。すなわち、『ZORK』では曖昧な語り手として存在したコンピュータの役目を、『ポートピア連続殺人事件』ではヤスが行っているのである。それは事実上、コンピュータによって表現されたヤスという人工知能とプレイヤーが直接的に対話していることを意味する。その意味で、『ポートピア連続殺人事件』はPC不在型に近い。PCの機能をヤスとボスとに分けたと考えることもできるし、プレイヤーの命令によって動かされるというPCの本質を、ボスによって命令されるヤスというキャラクターによって表現したともいえる。

堀井は前述の「PCはプレイヤーの分身だからプレイヤーの思惑通りにしか動かない」というルールをこの『ポートピア連続殺人事件』でも、ある意味実践している。プレイヤーが選択したコマンドの組み合わせという形でしかボスは台詞を発さない。語り手はヤスであり、ヤス以外の登場人物の発話を除いて、すべての情報はヤスの発話によってプレイヤーに提供される。すなわち、地の文はいっさい登場しない、映像と発話だけで語られる物語なのである。これは堀井がマンガ原作者でもあったことが関係しているのだろう。

ところで、『ポートピア連続殺人事件』の結末はプレイヤーにとって驚くべきものだ。連続殺人事件の犯人はヤスだったというのが真相なのである。これまでボスの手足であり、まるでPCのように振舞っていたヤスが犯人であるというのは、きわめて斬新であった。PC的キャラクターが実はプレイヤーの想像していたキャラクターではなかったという展開、すなわちPCのプレイヤーへの裏切りという主題は、後のRPG『ヘラクレスの栄光 神々の沈黙』(1992)やRPG『ファイナルファンタジー』(1997)、フライトシューティングゲーム『エースコンバット3 エレクトロスフィア』(1999)などでも用いられている。推理小説などにおいても視点人物が読者を裏切ることは読者の意表をつくという意味では効果的である(あるいは過去において効果的であった)が、ビデオゲームの場合PCは操作でき、プレイヤーはPCを半ば自分の分身と考える傾向にあるため、その衝撃は大きなものとなる。

第5節 PC と主人公

これまでの引用でもわかる通り、ビデオゲームにおける PC のことを主人公と呼ぶ場合が多かった。「PC」という用語はそれほど一般的でないため、本稿は論題に「主人公」という用語を用いているが、ここで検討を試みているのは主人公についてというより PC についてである。実際、主人公と PC を区別しなくともよいゲームは多い。しかし、主人公と PC を区別することはビデオゲームという表現媒体を考えるうえで重要なことである。本稿における主人公の定義は前述したが、物語論(ナラトロジー)における主人公の定義は、たとえばプリンス(1991)によれば、次のようになる。

protagonist (主人公)

主要な登場人物(character)。関心の主な焦点となる登場人物。登場人物間の葛藤(conflict)によって分節される物語には、対立する目標を持った二人の主要な登場人物、つまり、主人公あるいはヒーロー(hero)と競争者(antagonist)がいる。

(p.156)

プレイヤー・PC・主人公のうち、現実世界に実在する人間なのはプレイヤーのみであり、PC・主人公はビデオゲーム内の世界に存在するとされている架空の存在である。これらの定義にしたがって具体例を挙げてみよう。プレイヤーに関しては、すでに明らかであるので省く。アクションゲーム『スーパーマリオブラザーズ』(1985)の PC はマリオであり、主人公もまたマリオである(ルイージはマリオと同様)。ロールプレイングゲーム『ドラゴンクエスト』(1986)の PC は「ロトのちをひくもの」(名前は平仮名 4 文字以外でプレイヤーが最初に命名する)であり、主人公もまた同じである。

このように、PC と主人公が同じキャラクターになるビデオゲームは多い。しかしそうでなければならぬわけではない。よって、この 2 つは区別すべきなのである。

たとえば、「人生介入型シミュレーション」と銘打たれた(あえて古典的ゲームジャンルに分類するならおそらくアドベンチャーゲームということになる)『ルーマニア#203』(2000)の場合は、主人公と PC を区別しなければならない。どのような内容かということ、パッケージには次のような記述がある。

新感覚・人生介入型シミュレーション！？

とあるアパートの 203 号室に住む大学生、ネジタイヘイ。

あなたの使命は、彼の生活をのぞいて、

クリックで関心を引いたり、いたずらしたりして、遊ぶ.....。

のではなくて、彼に波乱に富んだドラマ？を見せてあげること。
しかし、困ったことに彼は言うことを聞いてくれるとは限らないのだ。
どうやって新しいドラマを見せるか。
そこがあなたの腕の見せどころ……。
(『ルーマニア#203』パッケージ裏側の記述)

取扱説明書の記述によれば、プレイヤーは平凡な大学生ネジタイヘイの住むあるアパートの203号室に住みついた「神」の役割を演じるという。「神」ができる行動は、ネジの気を引くことと、ネジがいないときに部屋に置いてある特定の物を少し動かすことだけとあってよい。「神」はネジの部屋から出られないため、見聞きできるのはネジの部屋の中だけであり、それゆえに物語はすべてネジの部屋の中だけで展開される(部屋の外で展開された物語は、部屋の中でネジたち登場人物が発する言葉、ネジの日記、部屋にあるテレビなどから示唆される)。よって、主人公は明らかにネジタイヘイであり、PCは「神」である。ただし、PC「神」はゲーム画面で描画されないし、また、取扱説明書には「神」という記述があるが、ゲーム中には神であるという表現はいっさい出てこなく、PCの立場は曖昧で、どちらかといえばPC不在型ゲームをプレイする感覚に近い。

しかしながら、主人公と呼べるキャラクターが登場するビデオゲームでは、PCと主人公が一致するものがほとんどであるといえる。『ルーマニア#203』のように、PCと主人公が一致しないゲームの場合、PCの役割は主人公を傍観し、ときに主人公を導くなど主人公のアシストをする場合が多いが、こういったタイプのゲームは少ない。この理由に対するひとつの仮説は、ビデオゲームが特別な存在を体験することが可能なメディアであることと関係があることだ。

第6節 超越者としてのプレイヤー

ビデオゲームは、PC以外のキャラクター(NPC)をすべてコンピュータが操作することが可能だ。人間は、自意識を持ち、自由にコントロールできるのは自分の肉体ただひとつであるという意味で、自己は他者と違い、常に特別である。しかしながら、社会集団の中では、人はみな平等であるとされ法的にも特別扱いはされないし、何らかの才能や運がなければ自己が社会的に特別であるという体験を得ることは難しく、人の多くは大なり小なり「特別になりたいがなれない」という現実に直面していると考えられる。ビデオゲームではPCが特別な存在になることは容易であり、それを通じてプレイヤーが特別な存在となった疑似体験をすることができる。

ビデオゲームの快を欲求充足という点で考えると、ビデオゲームが提供できる欲求は、生理的欲求と社会的欲求に分ければ、社会的欲求のみということになる。なぜなら、ビデオゲームをプレイすることによって食欲が満たされることもないし、暖を得ることもできないからであ

る(たとえばビデオゲームで勝つと食べ物がもらえるなどという条件があったとき、それはもはやビデオゲーム内に目的がないことになる。なお、「エロゲー」と呼ばれる主にポルノを目的としたゲームの場合、生理的欲求である性欲をある程度充足できるかもしれないので、その意味でも「エロゲー」は特殊である)。優越、達成というのはそれぞれ社会的欲求に分類される重要な要素のひとつなのだ。ビデオゲームは現実とは違い、競争相手はあらかじめPCよりも弱くなるように設定することができる(実際多くのゲームでは程度の差はあれ、そうになっている。そうでなければたとえば「クリア不可能なゲーム」「面白くないゲーム」ということになり、欠陥品という評価を下されてしまう)。すなわち、NPCは「わざと負けてくれる」のである。ゆえに、PCはそのビデオゲームの中では特別な存在となることができ、プレイヤーは特別な存在となることを疑似体験することができるのである。ゲームには競争するもの、すなわち勝利者を目指すものが多いが、勝利者とは特別な存在である。現実のゲームでは対戦者が人間であることが多いため、自分だけが常に勝利者となることは難しい。ビデオゲームにも競争を行うものが多いが、1人でプレイする場合は対戦者はコンピュータが操作するNPCであり、わざと負けてくれるために、比較的容易にPCひいてはプレイヤーは勝利者すなわち特別な存在となることが可能だ。

また、特別な存在を体験することがプレイヤーにとって快であるなら、特別であればあるほど快感情も高まるとも考えられる。もっとも特別な、すなわちもっとも力を持ち、もっとも偉大な存在は、おそらく神や救世主ということになる。神や救世主がPCであるゲームは実に多い。PCが神であるゲームというのは、たとえPCが全知全能ではなくとも、超越者として大局を眺め、人知を超えた力を行使できるというゲームシステムのゲームであり、シミュレーションゲームによく見られる。救世主とは、世界の破滅を防ぐ者がPCとなっているゲームが相当し、通例そのPCは「勇者」と呼ばれ、RPGによく見られる。ビデオゲームでなくとも、演劇や文学作品とその流れを汲む小説・映画・マンガなどでは、主人公は特別な存在(たとえば英雄、王などの貴種やその子孫)であることが多かった。それも観客や読者が感情移入する相手としての主人公に特別な存在であることが望まれたからであろう。

しかしながら、ビデオゲームの場合、PCひいてはプレイヤーが容易に勝利者になればなれるほど快であるとはかぎらない。なぜなら、簡単すぎるとコンピュータがわざと負けていることをプレイヤーが自覚してしまうことが多いからだ。このいわゆる難易度調整は通例、ビデオゲーム制作者が行う。すなわち、簡単すぎるゲームでは、プレイヤーは制作者という神の掌の上で遊んでいることを自覚してしまい、興がそがれてしまうのだ。また、通例ゲームの難易度が高ければ高いほど勝利・達成した場合のプレイヤーの快感情も高まると考えられる。心理学における研究を持ち出すまでもなく、苦勞が大きければ大きいほど達成の快は高まる場合が多いであろうことは半ば自明である。また、簡単すぎるゲームを達成したプレイヤーは、他の誰でも達成できると容易に想像できてしまうが、難しいゲームの場合、優れている自分だからこそ達成できたとプレイヤーが思うことができ、快感情は高くなるだろう。しかしながら、ビデ

オゲームの快は競争だけではない。前述したように、ビデオゲームは狭義のゲームではなく、その疑似体験的な本質は、達成や優越といった競争的なものに限らない、生理的欲求以外のさまざまな欲求をプレイヤーに充足させることが可能となるのである。ゆえに、PC が特別な存在である必要は必ずしもない。ビデオゲームがその他の欲求を充足してくれるものとなっていればかまわないのである。実際、「毎回勇者になるのは飽きたらう。このゲームは違う」というようにプレイヤーにアピールするようなゲームも増えてきている。

ただし、PC が超越者であるビデオゲームが多いのはユーザーの欲求充足のためだけであるというわけではないだろう。神でなくとも戦闘部隊など、集団の指揮官になるゲームは多い。これはコントローラーで操作する、すなわち行動をコンピュータに指示するのがビデオゲームの本質的側面としてあることと関係がありそうである。ビデオゲームにおけるプレイヤーは、画面に提示される情報を読み取って状況を判断、意思決定しコントローラーでPCなどに指示を与える。これは、斥候や現場の指揮官からの情報を聞いて情報を判断、意思決定し部下に指示を与える司令官の立場と酷似している。前述のようにコンピュータはコミュニケーション相手(人間)の役割を演じる場合がある、またはその役割を演じているのと類似した役割を持っているが、プレイヤーは擬似的な他者であるコンピュータに指示をする(コンピュータに指示もされるが)という操作体系を構築しているために、ゲーム内でも擬似的な他者である誰かに指示をするという体系が有効であり、そのようなゲームシステムを採用したゲームが多い結果、PC が超越者の立場をとるゲームが多いのだともいえるだろう。

第7節 PC の自由と主人公性の相克

ビデオゲームはインタラクティブであり、インタラクティブというのは現代的であるということである。プレイヤーの意思決定が物語を規定するならば、物語はその場で決定される。一方、小説・映画・マンガなどの物語は過去に作者によって語られたものである。そこにビデオゲームと物語の相克が発生すると考えられる。ビデオゲームのメディア特性と他の物語メディアの物語との相克はしばしば論じられており、たとえば雑誌『ゲーム批評』に掲載された後藤(2000)の「ゲームと物語の相克」と題された文がある。編集部がつけたとおぼしきリード文には次の通りである。

ストーリーテリングとロールプレイング、ナラティブとインタラクティブ、強制と自由、受動と能動！ そんな対立に充ちたゲームと映画が水と油と言われたのは昔の話。いまやストーリーテリングの要素を含まないゲームがあるだろうか？ スタッフロールが流れただけで否定する必要はないんじゃないのか？

(p.529)

しかし後藤による本文は「ゲームと物語の相克」自体をテーマとはせず、ムービーすなわち(あらかじめ録画された)動画再生機能を用いた映画的演出という表現形式が、ビデオゲームに向いているかどうかという検討が中心である。ビデオゲームは映画やマンガと同様、視覚的な物語メディアとなりえるが、インタラクティブという意味で映画やマンガとは異なる。家庭用ゲームにおいては 1994 年頃に発売されたゲーム機(たとえばプレイステーション)の登場と前後して、ビデオゲームは(あらかじめ録画された)動画再生機能を獲得し、また立体的な映像をその場で描くことが可能となった。それにより、実写映画的な映像手法(さまざまなカメラアングルやパンなど)を活用することが可能になったが、ビデオゲームのインタラクティブ性と映画の演出手法は馴染まないとする主張もしばしば見られ、この後藤の主張もその 1 つである。これはこの文章が「DQ FF 物語ゲーム進化の優劣」という特集の一部として書かれたため、プレイステーション用の『ファイナルファンタジー』シリーズがムービーの多用によって成立していることと、また少なからぬプレイヤーがそのムービーの多用を非難していることを念頭においての内容なのであろう。後藤は次のように書いている。

[RPG における]ストーリーはプレイヤーとゲームの外側にある、戦意を高揚させるためのモチベーションであるということだ。(略)

ストーリーをムービー、つまりプレイヤーの操作を受け付けられないデモとして表現するかぎり、この内と外の関係は崩せない。ムービーはプレイヤーにとって体験ではないから、ゲームを遊びたいプレイヤーはムービーを飛ばしたがるし、ムービーを鑑賞したい観客はプレイアブルな部分を彼氏にやってもらうことになる。しかし内と外の乖離が問題なのではない。内と外のバランスをどう保つかが重要なのだし、その乖離を縮めることも十分可能だ。(略)

ひと昔前にゲームと映画は水と油、混ざり合うわけがないと否定的な意見が世間を飛び交ったのを思い出す。ここで問題となるのは、ムービーという表現形式そのものは、ストーリーを語るには古くなってしまっているということだ。その古い手法を改良なしに用いた場合、ゲームとストーリーが乖離してしまうのも無理はない。ストーリーテリングの舞台を手でいじくれるなどという事態はコンピュータが出現するまでなきに等しかったわけだから。むしろこの「手でいじくれる」ということを利用して、新しいストーリーの語り方を見つけるべきなのだ。

(pp.52-53)

プレイヤーが PC などを操作可能であるというビデオゲームの特性と、ムービーと呼ばれるプレイヤーは操作できずにただ見ていることしかできない映画同様の演出手法の両方を用いることによって発生する齟齬について、ここで後藤は論じているのである。後藤はムービーに着目

しているわけだが、インタラクティブ性と物語性の相克は、何もムービーという演出形式に限ったものではない。前述のように、現在の、プレイヤーの意思決定が物語の展開に反映されうるといったインタラクティブ性と、過去に作者によって規定されているという物語性に相克があると考えべきである。

映画は一般に、最適化されたシナリオや編集によって成立している。監督などの作り手によって、必要ない部分は省略され、重要な部分は強調される。だからこそ、文字通りドラマチックな演出が可能となるのである。しかしビデオゲームにおいては、プレイヤーが自由に動ける場合、それを行うのが難しい。プレイヤー主導で物語を進められた場合、ドラマチックな展開を演出するのはきわめて困難となる。そこで、結局ゲーム制作者があらかじめドラマチックな物語を用意しておき、PCは行動の自由を制限され、プレイヤーはPCの自由度と引き換えにドラマチックな演出を享受するというかたちになる場合が多い。

無限の自由がPCに与えられている場合、あらかじめ制作者によって仕掛けられたドラマチックな展開を引き起こすのは難しくなる。また、プレイヤーの自由を制限したとしても、プレイヤーの行動ごとにドラマチックな展開を用意しておくのは、きわめて手間を要する。小説や映画の場合、ひとつの展開と結末を用意するだけでよいが、プレイヤーが展開を選択できる場合、その選択の数だけ展開を用意しておかねばならないのである。選択肢のうちひとつしかプレイヤーが選ばないのであれば、他の選択肢のために制作者がかけた作業量は、そのプレイヤーにとっては無駄ということになってしまう。逆に、ひとつの展開と結末を作るのと同じだけの手間しかかけられないのに複数の展開と結末を用意しようとするのであれば、選択肢ひとつあたりの展開は乏しいものになってしまう。そこで、前述の『弟切草』や『かまいたちの夜』はプレイヤーに繰り返しプレイさせ、すべての展開と結末を見ることを推奨するシステムとなっているのである。

もう一点、ビデオゲームで物語を表現するうえで、インタラクティブであるがゆえのジレンマが存在する。それは、PCの行動をある程度プレイヤーに委ねているために、キャラクターの1人であるPCを制作者が自由に描けないという点である。たとえば制作者がPCを完全無欠のヒーローとして描きたい場合でも、プレイヤーがヒーローらしからぬ行動をPCにとらせてしまうと破綻するのである。

それと関連してもう1点問題がある。ビデオゲームにおいてPCは基本的に視点人物であり、その意味でどうしてもプレイヤーが感情移入してしまうが、感情移入する対象として、ヒーローは向いていないという指摘があるのである。マンガにおける視点人物の分析をした笹本(1996)は、マンガにおいて各キャラクターが発する内語の頻度の分析を通じて、次のように指摘している。

[美内すずえ作のマンガ『ガラスの仮面』に関して]彼女[登場人物である姫川亜弓]はたいいてい、他の登場人物や、それから読者の関心が集中する中心にいる。そして、周

困から発せられる、賞賛や驚嘆や嫉妬や恐れといった、卓越した存在としての認定を一手に引き受けるのである。そうした存在である為の条件は、何よりも超越性である。すなわち他からの理解を阻む神秘性である。従って彼女は内面を見せず、内語を発しない。彼女は、絶えず見られる存在であって、見る存在、内語を持った視点所有者にはなり得ないのである。(略)

女優として舞台上に立っている(略)彼女[主人公である北島マヤ]は、皆に見つめられる位置にいる。物語世界を読者としてとともに眺める立場を離れ、内語を発する視点所有者ではなく、他の様々な人々の発する内語や、局外者の語りの声(狭義のナレーション)による賞賛を一身に集める、見られるだけの存在と化している。当然読者も、ここでは彼女の観客の1人なのである。

(p.173)

すなわち、主人公マヤは通常視点人物であり、内語を発し、読者の感情移入対象となっている。しかし、マヤは女優としては天才であり、舞台上に立っているシーンにおいてマヤは超越性を持ち、読者の感情移入すべき視点人物ではなくなり、読者から見られる存在へ変化するという指摘である。他のマンガの例でも同様のことを確認した上で、笹本は次のように結論づけている。

[マンガの]読者は、見られる存在である人物を見つめ、その力に動かされる位置にいるが、それはあくまで語りの進行係である視点所有者に同調しているからである。見られる存在に魅了されるのは、誰よりもまず見る存在である視点所有者である。読者は、彼と視点を共有することで、彼の認識を、自分の認識とするのである。このとき、その視点所有者が作中人物であれば、上に見た様に、それは相対的な弱者である。すなわち読者は、作中の弱者とのみ同化するのである。

読者が同化するのは、主体であり、「わたし」である。それが弱者であるとは、「わたし」はヒーローにはなり得ないということである。逆にいえば、ヒーローとは、二人称または三人称で語られる、見られる存在としてしかあり得ないということである。

(p.179)

ビデオゲームにおいて、PCが実質的な視点人物になる場合は多い。PC顕在型の場合は、PCを眺めることが可能であり、その意味では、PCが「見られる存在・ヒーロー」になることは可能である。また前節で述べたように、PCがヒーロー的な特別な存在となることを、プレイヤーから期待されている場合が多い。しかし、マンガの主人公の場合とは違い、ビデオゲームにおけるPCはプレイヤーの分身的な側面をも持つ。ビデオゲームにおけるPCは、自己と同一視する対象、すなわち見る主体でありながら、かつ見られる対象(客体)でもありうるという相反す

る要素を併せ持つところに特異性がある。PC 顕在型のビデオゲームにおける PC は、プレイヤーにとって主体であるにも関わらず、基本的に客体として眺めることでしか状態を把握できない。すなわち客体として眺めることによって始めて、主体として状態を把握することができるのである。廣瀬(1993)は、バーチャルリアリティにおいて、PC 的存在を外から見る感覚の新鮮さを指摘している。

自らの視点から世界を眺めるということによってではなく、自らの分身が別の空間に投射されるのだという考え方をすることによって没入を実感するのである。この場合には主観的視点という考え方ではなしに、むしろ客観的視点から別空間に投射された自己を眺めるということになる。(略)

別の世界においてはその世界の枠組みの中で規定されたもうひとつの自己、すなわち仮想身体をわれわれは必要とする。これまで人間と機械との関係とはある意味で対立的であったわけで、機械の内側に自己的な部分が存在することはなかった。それに対して、先にも少し述べたように、バーチャル・リアリティにおける人間とシステムの関係ははるかに複雑である。自己と非自己の境界がきわめて曖昧になる。もっといえば、これまでにない身体感覚を経験させてくれることになるわけである。

(pp.11-12)

PC 顕在型のゲームにおいては、PC を外から眺めるという行為が常に存在する。その PC を眺めるという行為自体をプレイヤーにとっての楽しみとして演出したゲームも存在する。「スタイリッシュ ハードアクション」を謳う『デビル メイ クライ』(2001)では、PC が華麗なアクションを行い、PC を眺める楽しみをリアルタイムで味わうことができる。しかしながら、笹本の説にしたがえば、PC が視点人物である場合、「見られる存在」にはなりえなく、ゆえに PC がヒーローになることはきわめて難しいとも考えられる。

雑誌『ニューズウィーク日本版』(米国版にも同様の記事がある)で「WHO'S NEXT 2002 年は彼らが主役」の7人の中に日本人で唯一取り上げられたコナミのゲーム制作者小島秀夫は、映画的演出をビデオゲームに取り入れることで知られている。

小島の最新作『メタルギア ソリッド 2(MGS2) サンズ・オブ・リパティ』は、ゲームファン待望のソフトだった。

昨年アメリカでの記者発表会では、映画のような映像に会場が静まり返った。(略)『スーパーマリオブラザーズ』と、映画『恐怖の報酬』の登場人物との間に類似点を見つける人はあまりいないが、小島の目にはそう映った。そして、映画の技法をゲームに取り入れるのが彼のスタイルとなった。

(クロール・糸井 2002 p.49)

小島は、自らが監督・脚本を務めた物語性の強いアクションゲーム『メタルギアソリッド2 サンズ・オブ・リバティ』(2001)について、次のように発言している。

[前作『メタルギアソリッド』の PC である]スネークは伝説の英雄と呼ばれるほどの人なので、失敗してゲームオーバーになるのは設定的にはおかしな話じゃないですか。そこで[『メタルギアソリッド2 サンズ・オブ・リバティ』の PC として]雷電が生まれました。実戦は初めてというキャラなので、MGS[『メタルギアソリッド』シリーズ]を初めてプレイする人に気持ちが近いんです。(略)

新米だから成り立つ話なんです。ゲーム上の新しいシステムやルールを無線機で教えられるための設定でした。ゲームという都合上そうになっていたんです。(略)

雷電はあくまでプレイヤーキャラであって、物語の主人公はスネークです。一人称の小説で自分(語り部)の近くに主人公がいるというものがありますよね?主人公はシャーロック・ホームズだけど一人称はワトソン、とか。そのゲーム版です。プレイヤーの立場がスネークから変わることで、彼のかっこよさが際立ったり、オタコンとのつながりが深く見えてくる。

(小島秀夫・談 『メタルギアソリッド2 サンズ・オブ・リバティ』プレミアムパッケージ付属のパンフレット)

前作『メタルギアソリッド』では、PCかつ主人公は伝説の傭兵であるスネークだったが、今作『メタルギアソリッド2 サンズ・オブ・リバティ』では、スネークは登場するものの、(プロローグである「タンカー編」を除いては)PCは新米兵士という設定の雷電に交代している。前に指摘したように、PCがプレイヤーに操作されると、ヒーローらしからぬ行動をとられてしまう(実際、『メタルギアソリッド』ではそれを利用したメタ的なギャグが多用されている)という点と、笹本が指摘するように、ヒーローは視点人物にはなりえず、「見られる存在」として存在するのが自然であるという理由によって、『メタルギアソリッド2 サンズ・オブ・リバティ』のPCが交代したことは小島の発言によって裏付けられている。映画において観客は、主人公に感情移入するだけでなく、ヒーローとして活躍する主人公を見るという楽しみも有する。映画的演出を好む小島がこの後者の手法をとったのも不思議ではない。

第8節 プレイヤーの登場人物への感情移入

ビデオゲームは他のあらゆるメディアの表現形式を利用することができるメディアであり、前節で述べたように映画も例外ではないのだ。キャッツ(1996)の指摘によれば、映画において

は、次のような視点を持つ。

一人称の視点

一人称の物語では、観客は“私”である主人公の目を通して出来事を見る。ヒッチコックの主観撮影の技法が好例である。主観の視点が広範囲に活用された劇映画は、大抵ぎこちないものになる。主な理由は、観客は人物一人の視点を与えられているだけであり、顔の表情やその他のしぐさも含め、その自分のリアクションを見ることができないからである。

三人称に限定された視点

三人称の視点は、理想的立場の人物の視点でアクションが提示されたもので、ハリウッド映画の最も一般的な物語スタイルであるが、しかしそれだけで使われることはない。ほとんどの場合、全知の視点や主観の視点などと、ある程度組み合わせられる。

全知の視点

映画で全知の視点を提供することは、観客に人物が考えていることを知らせることである。これは、ある種のナレーション、ボイスオーバー、もしくはグラフィックを必要とする。(略)

(pp.288-289)

このように、映画において、キャッツの定義では3種類の視点が存在し、ほとんどの場合それを組み合わせて用いられている。一人称視点で映画の観客が主人公に同一化することは先述したが、同一化の方法はそれだけではない。キャッツは次のように論じている。

観客の巻き込みと同一化

観客の同一化を決定づける手法は二つである。一つはグラフィックによるコントロールで、もう一つは物語によるコントロールだ。グラフィックコントロールでは、構図や配置演出などが利用され、観客の登場人物への同一化が図られる。前ページで検証した変形主観ショットは、グラフィックによるコントロールの一例であり、フレーム内での人物の構図の具合によって同一化がコントロールされている。

物語によるコントロールでは複数の方法が用いられ、観客の同一化が図られるが、その中で主となるのは編集法である。たとえば、探偵物のプロットは通常、探偵の行動を追って展開される。シーンは探偵が現場に到着したところから始まり、探偵がそのシーンから立ち去るところで終わるわけだ。この種のストーリーが、たとえ三人称で閉じた構図のカメラセットアップで写されているとしても、物語のコンテクスト

により出来事は探偵の視点で捉えられているということは明らかである。

(p.291)

つまり、いうまでもないことであるが、一人称視点だけが映画において観客が同一化する、すなわち感情移入する方法ではないのだ。それはビデオゲームにおいてもあてはまる。前述の笹本は、内語を発する存在に読者が同化すると指摘している。すなわち、読者が感情移入するのは、その瞬間に何を思っているのか知ることができる人物であるということになる。登場人物が何を考えているのかは、何も内語に限らない。しぐさや台詞の言い方などからも、その人物の心情を察することができ、その人物に感情移入することが可能だ。

前述の小島が制作に関わったゲームのほとんどが映画的演出方法を取り入れている。小島が演出指導・スーパーバイザーとしてクレジットされている『ときめきメモリアル ドラマシリーズ vol.3 旅立ちの詩』(1999)は、恋愛シミュレーションゲーム『ときめきメモリアル』(1994)を題材にアドベンチャーゲームとして再構成したもので、PCである男子高校生と同じ高校の女子学生との恋愛をテーマとした青春ドラマである。2人いるヒロイン(どちらのヒロインとの物語とするかはプレイヤーが選択する)のうちの1人である館林見晴の場合、実は以前からPCのことが好きだったという設定で物語ははじまる。しかし、当初PCは館林のことを知らず、知り合ってから終盤までPCは館林が自分を好きなことに気づかない。館林は偶然の出会いを装ってPCに近づき、PCと館林は知り合いとなる。物語の中盤で、館林はPCに自分には好きな相手がいると打ち明けるが、当初はPCではなく他の男子高校生であるかのごとく説明し、PCに自分はどう行動すべきか相談するのである。PCは親身になって館林の相談に乗るが、館林の意中の相手が自分であるとはまったく気づかない。しかしながら、ここが重要な点であるが、プレイヤーにとって館林の好きな相手がPCであることは館林が登場したときから明白なのである。その理由としては、原作となった『ときめきメモリアル』において館林がPCに陰ながら想いを寄せているという設定が有名であり、『ときめきメモリアル ドラマシリーズ vol.3 旅立ちの詩』のプレイヤーの多くがそれを知っているということもあるが、そうでなくとも、館林の態度や言葉の端々に出てしまう本音によって、誰の目にも明らかである。しかしPCは「鈍感」な男であると設定されているので、館林の気持ちにまったく気づかないのである。このように、プレイヤーはPCに対して超越的な視点を有しており、しかもプレイヤーはPCに館林の気持ちを伝えることができない。終盤において、友人から館林が意中の人に愛の告白をするために、その練習相手になってやればどうかとアドバイスされたPCは、館林にとっては残酷にもそれを実行してしまう。プレイヤーはその行動を止めることができない。そのシーンは、アニメ的なイラストを用いて次のようにカット割りされたシーンで構成される。



画面写真1 カット1

『ときめきメモリアル ドラマシリーズ vol.3 旅立ちの詩』より(以下同じ)

カット1(画面写真1) 主観 館林の顔のアップ

[下校時の会話]

PC ちょっと、座っていこう?

館林 うん...



画面写真2 カット2

カット2(画面写真2) 客観 土手の階段に座る PC と館林。手前に PC、奥に館林のほぼ全身

PC あの...、見晴の告白のことなんだけど...

館林 うん...

PC おせっかいかもしれないけど...やっぱり思い切って実行した方がいいと思うんだ。

館林 ...。

PC このまま卒業したら、きっと後悔すると思うよ。

館林 そんなこと言われても...

PC 見晴...



画面写真3 カット3

カット3(画面写真3) 主観 館林の横顔 正面顔のアップ

館林 私、やっぱりあきらめる...

PC え...

館林 やっぱり言えないよ...

館林 その人に「好きだ」なんて...言えないよ...

PC ...あきらめちゃダメだよ。

館林 私...あなたみたいに強くなれない...

PC なれるよ。

館林 ...。

PC (なんとかして勇気を持たせてあげたい...)

館林 ...。

PC ...練習...してみようか?

[館林、正面を向く]

館林 え?

PC 告白の練習...

館林 告白の練習?

PC 俺をその相手の人だと思ってさ、好きだって言う練習をするんだよ。

館林 そんな...



画面写真4 カット4

カット4(画面写真4) 客観 土手の階段に座る PC と館林。手前に PC、奥に館林のほぼ全身(カット2と同じ絵)

PC そ、そりゃ、その人とは違うから雰囲気は出ないだろうし、

PC 俺じゃ役不足かもしれないけど、少しは度胸がつくかもしれないし。

館林 でも...

PC 照れくさいのはわかるけど...

館林 ...。

PC ね? やってみようよ。

館林 ...。

PC ね?

館林 ...う、うん。



画面写真5 カット5

カット5(画面写真5) 客観 川岸に向かい合って立つPCと館林の俯瞰。

PC 俺をその人だと思って...

館林 ...。

PC がんばって...



画面写真6 カット6

カット6(画面写真6) 客観 館林の左手のアップ。スカートを握っている。

館林 ...。

[館林の左手、スカートをより強く握り締める]

PC ...。



画面写真7 カット7

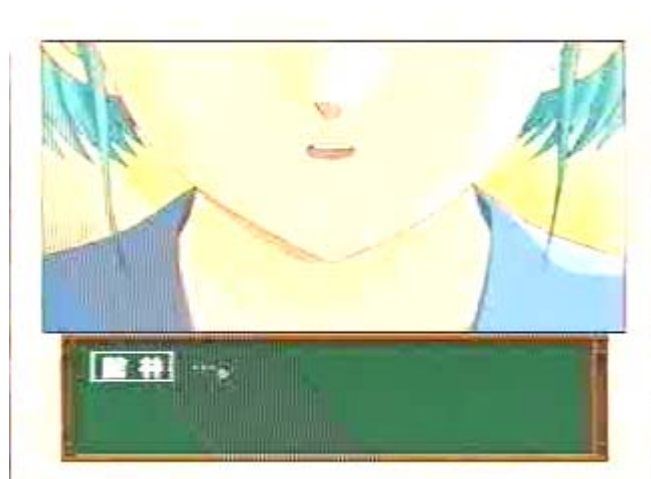
カット7(画面写真7) 主観的客観 PCの肩越しに館林のバストショット。

館林 あなたが...

PC ...。

館林 あなたが好きです...

PC ほ、ほら、言えたじゃない。それと同じことをその人に...



画面写真8 カット8

カット8(画面写真8) 主観 館林の顔下半分のアップ(館林の目はフレームの外)

館林 ...。

[館林が唇を噛み締めるのと同時に館林の左目から一粒の涙が落ちる]



画面写真9 カット9

カット9(画面写真9) 主観 館林の正面顔のアップ。館林はPC(カメラ)を涙を湛えた目で見つめている。

[瞬きして、決意を秘めたやや明るい表情になる館林。PCの前の発言を無視して言葉を続ける]

館林 あなたのこと...

館林 ...ずっと前から...

館林 ...大好きです。

PC え...



画面写真 10 カット 10

カット 10(画面写真 10) 客観 土手の階段を駆け上がる館林。手前には館林を呆然と見上げる PC の背中。

[走り去る館林]

PC 見晴...



画面写真 11 カット 11

カット 11(画面写真 11) 客観 土手で呆然と立ち尽くす PC を正面から撮ったロングショット。

PC どういうことだ...?

[PC の背後の鉄橋を電車が通過する]

このシーンで、プレイヤーは館林の気持ちを知っており、また PC の無自覚さをも知っている。プレイヤーは PC の鈍感さに飽きれるとともに、館林の心情を慮る。つまりここで PC はプレイ

ヤーの分身などではない。そしておそらくプレイヤーは館林に感情移入するのである。カット割りに細かく言及してシーンを引用したのは、その画像、すなわちカメラの位置がプレイヤーの感情移入をどう誘導するかを示すためである。

カット 1 は、PC の主観視点であり、館林の顔のアップになっているので、プレイヤーは PC の立場に立ったような気になっている。実際、この下校シーンは館林と会話を楽しむためのパートである。

カット 2 では、客観視点であり、PC と館林が見える。ここで館林の告白について他人事のように話す PC とプレイヤーは分離される。PC はプレイヤーから見られる存在になり、画面に映っている PC に対してプレイヤーは「鈍感な PC よ、早く館林の気持ちに気づけ」といったメッセージを送りたい衝動にかられるはずである。

カット 3 では、再び PC の主観視点で、館林の顔のアップになり、プレイヤーは再び PC の視点に同化し、館林に直接語りかけられているような気になる。しかし、プレイヤーの意志とは関係なく発話する PC の感情には移入しない。

カット 4・5 では、客観視点となり、ふたたびプレイヤーは画面に映る PC に対してやるせない思いを抱くことになる。

カット 6 ではスカートを握り締める館林の左手のアップが映し出される。これは PC の視点の可能性もなくはないが、カメラは PC の目の位置から見下ろしているのではなく、水平から映しているため、おそらくそうではなく客観視点である。スカートを握り締める館林の動作は、館林の緊張した心情を表現している。つまり、ここでプレイヤーは館林に感情移入するはずなのだ。

カット 7 は主観的客観視点とも呼ぶべきもので、PC の肩越しに館林のバストショットが映る。これは一般には PC の主観視点とほぼ同じ効果を持ち、PC に感情移入しやすい視点であるといえるが、事実上館林の表情に焦点が合わされており、前のカットの印象をプレイヤーは引きずっているため、どちらかという館林にプレイヤーは感情移入しているのではないと思われる。

カット 8・9 では、PC の主観視点となり、館林の正面顔のアップが映し出される。館林は涙を湛えた目でカメラを見つめており、プレイヤーは館林に見つめられたような気分になり、練習であるはずなのに真に迫った愛の告白をしてくる館林に驚く PC の感情にある程度移入する。しかしそれだけでなく、これまでの展開や直前までのカットの影響から、プレイヤーは同時に館林の心情もありありと理解できるはずである。すなわち、ここでプレイヤーは PC と館林の両方に同時に感情移入している可能性がある。

カット 10 は客観視点で、突然土手の階段を駆け上がり立ち去る館林を、いまだ状況を理解できずに呆然と見送る PC の視点をプレイヤーは共有する。

カット 11 は客観で、土手でそのまま呆然と立ち尽くす PC を正面から撮ったロングショットとなる。これは館林の心情を理解しているプレイヤーと、館林の心情をこのシーンにいたるま

でついに理解できなかった PC との距離感を巧みに表現している。ここでの PC は明らかにプレイヤーの感情移入の対象ではない。プレイヤーから鈍感な男として見られるある 1 人のキャラクターにすぎないのだ。

このように、プレイヤーが感情移入をするのは PC に限らないし、PC が気づかないことをプレイヤーが気づいてもかまわないのである。プレイヤーと PC はイコールでなければならないというのは誤解である。

プレイヤーは PC 以外に感情移入してもかまわない。近年、「エロゲー」と呼ばれるパソコンゲームにおいて、プレイヤーが感動して「泣ける」というゲームが人気となっているが、同じことはこれにもおそらくあてはめることができるだろう。

感動。ハッキリ言ってしまうえば、本来の意味での「エロゲー」とこれほど無縁に感じる言葉はないと思う。(略)

しかし、『To Heart』で登場した、マルチのシナリオ辺りから見られたコレ系の感動シナリオは、『One』『Kanon』などに積極的に取り入れられ、今やエロゲーの「もう一つの可能性」としてすかり定着してしまった感がある。本作『加奈』はそういった「感動系」エロゲーがたどり着いた、一つの究極の形ではないだろうか。

この典型的な「お涙頂戴」シナリオの、余りにストレートな姿勢(略)
(羽田 2000 p.111)

Key が制作した九九年の『Kanon』と二〇〇〇年の『Air』という二つの作品である。

この両作は、販売上は成人向けゲームとされてはいるものの、もはやポルノグラフィックなイラストをほとんど含まない。Key のゲームは、消費者にエロティックな満足を与えるよりも、むしろ、オタクたちに人気のある萌え要素[プレイヤーである男性に人気がある、女性キャラクターが有する個人属性の各要素]を徹底的に組み合わせ、彼らが効率よく泣き、萌える[「萌え」の概念に関しては、議論が分かれており、また複雑な要素であるらしく、ここでその意味を説明するのは難しい。あえていえば「惚れる」に近い]ための一種の模範解答を提供するために作られている。たとえば『Air』では、ギャルゲーの目的がエロティックな満足にあるという前提を拒否するかのように、あらゆるポルノグラフィックなイラストはすべて前半に押し込められている。一〇時間以上にも及ぶプレイ時間の後半は、実質的な選択肢もなく、ヒロインのメロドラマが語られていくのを淡々と読むだけだ。そしてそのメロドラマも、「不治の病」「前世からの宿命」「友だちの作れない孤独な女の子」といった萌え要素が組みあわされて作られた、きわめて典型的で抽象的な物語である。

(東 2001 pp.113-114)

東が例示しているように、これらの「泣ける」ゲームの場合、不治の病などの不幸であったり健気であったりするヒロインが登場するものがほとんどで、一般にPCである男性がそのヒロインと交際するという内容である。プレイヤーたちはなぜ泣くのか。それは、おそらく不幸なヒロインに同情している、すなわち感情移入しているからであると考えられる。だからこそ、泣けるのではないだろうか。プレイヤーは、PCにではなく、PCではないヒロインに感情移入している可能性が強い。

これらの例を考えると、ビデオゲームにおいてPCのみが感情移入の対象であるというのは誤解であるといえる。もちろん、通常はPCが感情移入対象であることは間違いない。しかし、プレイヤーが感情移入してよいのはPCに限らないのである。プレイヤーはPCを操作し、しばしばプレイヤーとPCは同一視されるが、PCに自分の名前がついているから感情移入しやすいという常識は、短絡である。前述の『ファイナルファンタジー』では、PCである少年ティーダの目を通して、ヒロインのユウナの行動を見ていくが、プレイヤーは、ティーダだけではなく、ユウナに感情移入する場合もあるのである。

複数の人物の心情がわかるということは、プレイヤーがある意味、超越者的視点を得ていることになる。前述の『街』においては、プレイヤーは超越者として、互いに知らずに行動しているPC8人の行動を調整して、8人の物語を完結させる。PC8人の行動は相互に影響を与えるが、PCはそれを知ることができず(なにしろPCどうしは面識がなく、互いの存在を知らない場合が多い)、それを知ることができるのはプレイヤーのみなのである。これはプレイヤーが超越者的な視点を獲得することができる楽しみを提供している。

第9節 複眼的視点をもつプレイヤー

以上のような議論をふまえると、たとえば、次の西村(1999)のような主張には反論を行う必要がある。

なるほどゲームはドラマではなく、「ゲーム」の主人公はプレイヤー自身である。それゆえここではむしろ、プレイヤーは主人公のキャラクターに同一化する必要があるというのは、まちがいではない。またそのかぎり、「ときめきメモリアル」や「ドラゴンクエスト」のように、モニター上のキャラとが直接視点をかわす主観視点も、ときに有効である。だからといって、これこそがゲーム本来の視点というわけでもない。じっさい「ストリートファイター」や「トゥームレイダース」のようなアクション・ゲームで、「主人公=プレイヤー」が複雑な迷路を探索したり、モンスターや格闘家との戦いに多彩な技や魔法をくりだしたりするにはどうあっても、そうした探索がとられる一定の状況と、そこにみずから立って身構えるための身体を必要とする。

モニター上の主人公のキャラは、プレイヤーが受肉し同一化するための媒体である。もちろんこの「同一化」は、物語の登場人物に対して観客がもつ「共感」とはちがう。物語の観客は、迷路を探索し、モンスターと戦う「人物」の運命の行く末を、賞賛と共感のうちに、固唾を飲んで見まもる。だがゲームのプレイヤーは、迷路やフィールドとして設定された状況のなかに、キャラの身体を借りて立ち、「みずから」謎を解いたりモンスターと戦ったりする。モンスターや迷路は虚構だが、それを舞台としてくりひろげられる戦闘は、将棋で相手の駒の動きに応じてこちらがさす一手と同様、まぎれもなく現実にコントローラを操作してそのつど一手をくりだすわたしのゲーム行動である。

それゆえ、ゲームにおけるプレイヤーのキャラとの「同一化」とは、物語の人物への共感でも感情移入でもなく、最近よく使われることばをもちいば、「シンクロ(同期)」である。プレイヤーはキャラの身体を借り、これとシンクロすることで、みずからがそのつど設定された新奇な状況に応じた多彩な手をくりだす。マンガや映画の物語とはちがって、ゲームのシナリオを書くうえでの心得として、「キャラは描くな、状況と葛藤を精緻に描け」というのが業界にはあるらしいが、これも、ゲーム行動にとってなによりも重要なのは、登場人物のキャラクターに支えられた物語の展開ではなく、プレイヤーがキャラの身体にシンクロして得られるゲームの「行動感」だからである。状況とそれがはらむ葛藤は、ドラマにおけるように運命として「人物」に背負わされるのではなく、戦闘というゲーム行動の主体である「プレイヤー」に背負わされる。状況の精緻な描写は、戦闘というゲームが展開する場面の变化、新奇さ、多彩さに捧げられている。

(pp.125-127)

西村の主張には、主人公と PC という区別が行われていない。そのため、視点人物としての PC が物語の展開を見るという場合があるという発想がないのである。また、その前に「『ファイナルファンタジー』をすこしプレイしてみるとすぐ感じるのだが、勇者に自分の名前をつけ主人公になったつもりでも、このキャラはただの通りすがりの旅人にすぎず、物語のキャラクターとしてはほとんど空白である」(p.114)と書いていることからわかるように、PC は単に無個性で自ら思考しないただのプレイヤーの依代として存在するだけだと考えているようであるが、そうとは限らず、PC が自ら思考するキャラクターであり、何らかの感情をプレイヤーに対して表明する場合があることを考慮に入れていない。たしかに、PC がプレイヤーが乗り移るためのただの人形であるならば、PC はキャラクターとしての感情を持たず、プレイヤーが共感するということはありえない。しかし、そのようなゲームがすべてではないのである。それはおそらく西村がそのようなゲームをプレイしたことがないことに由来するのであろう。前述したように、ビデオゲームは小説や映画など、他の物語メディアの性質のほとんどすべてを

原理的には吸収できる。そして PC はもちろん、PC でないキャラクターにまでプレイヤーは感情移入する(プレイヤーに感情移入させる)ことが可能なのである。

このように、PC 以外にも感情移入できるのは、おそらく PC などという存在がない映画における演出手法をビデオゲームが取り入れていたり、あるいはこれまでのメディア接触経験から、プレイヤーが映画的な複眼的視点に慣れているためだと思われる。人間は日常的には基本的に一人称的な視点しかもてないが、映画を見ると複眼的・超越者の視点を得ることができる。ビデオゲームで、一人称的な視点しか持たないのであれば、それはまさに一人称的な体験が可能であり、それが快となる場合もある。しかし、ビデオゲームは映画同様、一人称視点にこだわる必要がない。畑中(1987)はインタラクティブ・フィクションと称された『Adventure』や『ZORK』とほぼ同じ、常に PC の視点で展開されるシステムのゲームに関して、次のように論じている。

[インタラクティブ・フィクションでは]第三者的にスパイ映画を眺めるのではなく、一人称的にそれを体験させられるのである。それなら、ぼくの一拳手一投足にただならぬ臨場感がみなぎり、これはまぎれもない現実なのだという感覚がひたひたとおしよせてきそうなものではないか。

ところが、それとはまったく逆のことが起こる。一人称的な体験であればあるほど、現実感が蒸発し、ゲーム的になるという逆説がここに現れる。

(p.191)

インタラクティブ・フィクションは小説には似ていない その似ていなさのしわよせを一身に食らっているのが主人公(略)だ。この[『ムーンミスト』の PC かつ主人公である]「ヤング・シャーロック」とも呼ばれる名探偵は、まず満足に口を利くことができない。まわりでは誰もが流暢にイングリッシュをしゃべっているのに、彼一人だけがことばの不自由な外国人のように、カタコトの英語で口ごもっている。そしてそのことを、誰も不自然だとは思わない。こちらの口下手に、誰もが気づかないふりをしている。慇懃無礼である。うすきみわるいほどに慇懃無礼である。

そしてまわりの登場人物たちは、誰もが肉体的特徴を持っているのに、主人公だけは描写がゼロである。プレイヤーを差別しない以上、彼は彼でも彼女でもありうるし、黒人でも白人でも黄色人種でもありうる。子供でも老人でもありうる。それなら実際のところ、「ぼく」はいったいどんな恰好をして、どんな風貌でトレシリアン城の中を歩き回っているのか。それはわからない。見えない。物語の死角である。(略)

主人公の存在意義は、まず一人称の視点であることだろう。すなわち移動する主観カメラである。それなら「ぼく」は、きっと、エレファントマンみたいに頭からズダ袋をかぶって、目の所の穴からカメラのレンズを突き出して、あちらへふらふら、こちらへよろよろ、身の置き所のないデクの坊みたいにさまよっているのにちがいな

い。いささか突飛な想像に見えようが、これほどインタラクティブ・フィクションのヒーローの実感を生々しく伝えるイメージはない。頭から何かをかぶせられているというもどかしさ、拘束感を、ぼくにはどうしてもぬぐえないのだ。

つまり、あなたは小説の中の主人公その人なのですよ、というプリテンスを、あまりにも律儀に文字どおりにプリテンドするなら、一人称は馬鹿げたお荷物になってしまうということだ。一人称とは、ものすごくカサバる具体性を丸ごとブキッコにしようい込んでしまうということなのだ。小説における主人公たちの、あのさりげない自然な物腰、存在の流暢さは、実は様々なごまかしの上に成り立っている。それをごまかし抜きで、リテラルに模倣したりしたら、まるで、ブカッコウな気密服をまとった宇宙飛行士がサロンでカクテルを飲んでいるみたいなことになってしまう。このような存在を、誰が「作中人物に似ている」と言えるか。

問題を今、次のように総括することができる。インタラクティブ・フィクションがめざしているのは、絶対的な一人称の境地である。そしてそれが、決定的な錯誤である。なぜなら、われわれは誰も小説の登場人物になってみたいなどとは思っていない。われわれはむしろ、一人称から解放されたいと願っている。自分が誰でもないような、自分が誰かということ完全を忘れてしまえるような、透明な視点そのものになってあたりを浮遊したいと願っている。

二十世紀の意味深い事件といえれば一つしかなくて、それは小説が映画に負けたということである。人間をいやおうなく一人称的にしてしまうことばの呪縛から、われわれは映画によって解き放たれた。一人称でも三人称でもない、いわば無人称ともいべき直接さで世界の表面と触れ合うことを覚えた。あなたは誰でもない。どこにいてもない。だからこそ、美しい女優の表情のドラマに身をゆだね、その感情を共有しつつ、なおかつその顔の輝かしい表面をいつまでも見詰めつづけることができる。これは、小説には、つまりことばには、絶対になしえないことなのだ。(略)

絶対的な一人称の境地で書かれた小説というものを想像してみるがいい。自分はことばであり、ことばでしかないということの厭わしさ、呪わしさを、すでにドストエフスキーの『地下生活者の手記』が証言しているではないか。絶対的な主観カメラで一部始終を撮られた映画というものを想像してみるがいい。それが見るもムザンな奇形的失敗作であることは誰の目にも明らかではないか。

(pp.220-223)

畑中が指摘するように、人は映画によって個人という枠の中からの視点から解放されたのである。ゆえに、ビデオゲームにおけるPCもまた、個人が個人であることに固執する必要はないのである。むしろ個人を超えることができるからこそ、しばしばそれはビデオゲームの快となる。

シミュレーションゲーム『アドバンスド ワールドウォー 千年帝国の興亡』では、ウォーシミュレーションにRPG的なPCを導入しており、取扱説明書には次のように書いてある。

キャンペーンモードは、第二次世界大戦の歴史上の作戦をプレイヤーが将軍として指揮しながら戦っていきます。システムは、ひとつのシナリオをクリアして次のシナリオへ進むというキャンペーンスタイルをとっています。

またシナリオをクリアして、次のシナリオへと移行する前に、作戦図というシステムがあります。ここで、兵器開発、兵器生産、改造、兵器の下取り出しなどができます。さらに特定のポイントでは、プレイヤーがどちらに進むか選択できるシナリオ分岐もあります。

(『アドバンスド ワールドウォー 千年帝国の興亡』取扱説明書 p.20)

キャンペーンモードの場合、「プレイヤーが将軍として指揮しながら戦っていい」とあるが、ゲーム開始時に、プレイヤーはドイツ陸軍の指揮官であるPCの名前を命名し、顔グラフィックを選択する。PCは、他に登場する歴史上実在したドイツ陸軍の将軍ロンメル、グデーリアン、マンシュタインなどと同格の存在であり、それぞれが自らの軍団を指揮している。すなわち、PCに自分の名前をつければ、プレイヤーが当時の将軍になり、ロンメルらとともに戦うという疑似体験ができるということになる。プレイヤーは当然、PCが指揮する軍団にそれぞれ指示を与えることができる。しかし、マップによっては他の将軍はNPCとしてコンピュータの判断により軍団を自動的に動かすが、あるマップではプレイヤーはPC以外の将軍の軍団(将軍自身も)も動かすことができるのである。つまり、ロンメルたちの上官の立場もプレイヤーは兼ねることができ、仮にそれがPCが行っているのだとすれば、PCはロンメルらと同格であったはずなので、越権行為ということとなる。このように、たとえPCが1人設定されていたとしても、プレイヤーはそのPCのロールプレイに専念するとは限らない。PCが行う以上のことをときに行う場合があるのである。『アドバンスド ワールドウォー 千年帝国の興亡』でプレイヤーは、全軍を指揮する司令官の立場になったり、そのうちの一軍団を指揮するPCの立場になったり、さらには指揮される一部隊の兵士の立場になったりする。この場合、誰がPCかという議論はあまり意味を持たない。あえていえば、自軍の部隊を構成する将官1人1人がPCとなりうるのである。

これまで見てきたように、プレイヤーは視点人物となることが多いPCに感情移入しがちであるが、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よいが、ヒーローとして描きやすいのは、PCがなりやすい見る存在である視点人物ではなく、見られる存在であるということになる。巧みな物語性を持たせたフライト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』(2001)は、巧みにもこれ

らの要素をほぼすべて取り入れていることになる。

『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”(通信時のコールサインであり、本名は登場しない。また、コクピットにヘルメットをかぶって座っているの見える以外は外見も登場せず、発話もしない)というパイロットであり、多国籍軍 ISAF に所属しエルジア軍との戦争に参加する。他に PC は登場しない。

プレイヤーはコクピット視点、つまり一人称視点か追従視点でゲームを行う。頻繁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い。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。そしてひとつの音声のバックグラウンドで、その兵士がいる場所の環境音(銃撃や砲撃の音など)も聞こえ、戦場のリアリティをプレイヤーに感じさせる。無線通信は、それ自身が独立した物語の提示方法ともなっている。たとえば、ミッション 9「バンカーショット作戦」という上陸作戦では、冒頭で地上部隊指揮官ベルツと作戦本部のやりとりが次のように聞こえてくる。

FRIEND.G 《こちらクラウンビーチ。B 部隊指揮官のベルツ中尉だ！》

FRIEND.G 《ビーチの制空権が取れてない。話が違うぞ！》

HQ 《こちら作戦本部、増援の航空機を送った。彼らが何とかする。海岸線を確保せよ。》

FRIEND.G 《わかった。努力する。パイロットたちに大陸で会おうと伝えてくれ！以上！》

ここでベルツは「パイロットたちに」「伝えてくれ」という表現を用いている。すなわち、これはあくまでベルツと作戦本部の間の通信であり、ベルツの言葉はパイロットである PC メビウス 1 に語りかけているわけではなく、PC とは無関係の会話であるということになる。ミッション中、必死で戦う地上部隊の兵士たちの通信が漏れ聞こえてくる。それは悲壮な音楽と相まって、映画『プライベート・ライアン』(1998)の冒頭で描かれたノルマンディー上陸作戦のような壮絶な上陸作戦が行われていることをプレイヤーに示唆する。そして、ミッションをクリアすると次の会話が提示される。

AWACS 《すべての A - 10 を撃墜した！クラウンビーチは B 部隊が確保した模様！》

HQ 《了解、よくやった。作戦は成功だ。》

HQ 《ベルツ中尉、パイロットたちに伝えることはあるか？》

しかし地上部隊指揮官ベルツは答えない。数秒間沈黙ののち、次の台詞が入る。

FRIEND.G 《こちら、コリンズ軍曹。B部隊の指揮を引き継ぎました。》

FRIEND.G 《支援攻撃に感謝するとお伝えください。》

HQ 《...作戦本部、了解。作戦を終了する。》

直接には語られていないが、数秒間の沈黙と作戦本部の返答が一瞬言葉に詰まることから、冒頭で「パイロットたちに大陸で会おうと伝えてくれ」と語ったベルツ中尉が戦死したことは明白だ。このたった10個の台詞だけで、ベルツ中尉という一軍人の物語を語ることに成功しているのである。それは少し前まで普通に話していた人間が次の瞬間には死んでいるという戦場の残酷さをプレイヤーに垣間見せる。

ミッション15「解放」においては、次のような、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。

REPORT 《...爆発音と戦闘機の爆音が聞こえます。》

REPORT 《...街の光が、一斉につきました。》

REPORT 《ユージア中央標準時、午前0時5分...》

REPORT 《...日の出を待たずして、戦闘が開始されました。》

REPORT 《...一部画像と音声が乱れていることを、おわびします。》

REPORT 《...歴史上、幾度となく戦場となってきたこの都市で...》

REPORT 《...サンサルバシオンが再び戦火に包まれています。》

REPORT 《...曳光弾の軌跡とエンジンの炎、そして爆発だけが見えます。》

REPORT 《...光と音からして、かなりの数の戦闘機です！》

重要なのは、味方の通信だけでなく敵の通信やテレビ中継のジャーナリストの声が聞こえてくることだ。現実的に考えて、パイロットであるPCメビウス1が敵の通信やテレビ放送の音声を戦闘中に聞いているはずはない。これは超越者的視点を提供するために(PCメビウス1ではなく)プレイヤーに対して提供されていると考えるべきだ。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。

ゲーム後半ともなると、PC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「リボン」と呼ばれて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。たとえば次のようなものだ(画面写真12)。FRIEND.Gは味方地上部隊、ENEMY.Gは敵地上部隊、REPORTはさきほどのジャーナリストの台詞である。



画面写真 12 無線通信字幕

『エースコンバット 04 シャッタード・スカイ』より

FRIEND.G 《メビウス 1 が来ている。勝てるぞ。》

FRIEND.G 《当てるよ！メビウス 1 ばかりに手柄をとられるな！》

FRIEND.G 《ひるむな！メビウス 1 の下にいれば生き残れるぞ。》

FRIEND.G 《メビウス 1 が来ていると言っとけ！嘘でもいい！》

ENEMY.G 《くそ、リボン付きの飛行機だ。あいつは死神だ。》

ENEMY.G 《手だれとはいえ 1 機だぞ！何とかならんのか！》

ENEMY.G 《頭の上をリボンが飛んでる！》

REPORT 《...戦闘機の姿は見えませんが、エンジン音が聞こえます。》

REPORT 《...あのリボンのエンブレムの戦闘機が、この中にいるのでしょうか？》

これらはもちろん PC メビウス 1 への語りかけではない。彼らはメビウス 1 に聞かれているとは思っていない。しかしプレイヤーは超越者の立場から、彼らの台詞を聞くことができる。ここでの PC メビウス 1 は、前述の「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や民間人のメビウス 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。

ところで、『エースコンバット 04 シャッタード・スカイ』における PC はメビウス 1 ただ 1 人だが、主人公はメビウス 1 の他に少なくとももう 1 人いる。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 1 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(プレイヤーはスキップする以外の操作できなく、ただ見るのみである)のである。もう 1 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、戦時下を過ごした、

ある名前の登場しない少年である(この少年は操作できない。つまり PC ではない)。実はゲームをスタートするとすぐにこの少年の独白が始まり、少年は PC であるメビウス 1 よりも先に登場する。少年の物語は、中盤までメビウス 1 とはまったく無関係に展開されていく。この少年の物語は、ゲーム内のメニュー画面ではサイドストーリーと呼ばれているので、ここでもサイドストーリーと称することとする。

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。少年が家を出ると、上空では無数の戦闘機が空中戦を展開していた。少年は恐れるどころか、それを美しいと感じ、見入る。しかし次の瞬間、「13」とペイントされた黄色の戦闘機によって撃墜された戦闘機が少年の家族のいる家に墜落し、少年は家族を失う。少年は叔父の住処に移るが、叔父は働かず、少年は駐留している敵軍の兵士たちが集まる酒場で得意のハモニカを吹いて叔父の生計を助ける。そして少年はその酒場で、家族の仇であるパイロット“黄色の 13”と出会う。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、少年はしだいに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 の敵軍にあた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 にとっての敵パイロット、黄色の 13 を眺めていくわけである。

そのサイドストーリーと並行して、プレイヤーの操作による PC メビウス 1 は毎回のミッションを成功させ、新米パイロットからベテランへと成長していく。サイドストーリーとは逆に、メビウス 1 の所属する軍である ISAF 側の兵士の日常はいっさい描写されない。当然、メビウス 1 の日常も描写されない。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るときには上空を飛ぶ戦闘機を見上げる少年、両方の視点を獲得し、戦争を複眼的視点で見ていくことになる。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って、時間軸のズレがそこにはある。これこそ、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。

中盤まで、少年の物語とメビウス 1 の物語は交わらない。しかし、ミッション 12「ストーンヘンジ攻撃」において(全 18 ミッションであるから、全体の 3 分の 2 の時点である)その物語は交錯する。ミッション 11 の終了時に、サイドストーリーではレジスタンスの破壊工作により、黄色の 13 の片腕ともいえる女性パイロット“黄色の 4”が負傷、同時にその機体も損傷したが、そのまま黄色の 13 と 4 は出撃していったという少年の目撃談が語られる。その後のミッション

12 で、メビウス 1 を撃墜するために黄色の 13 が率いる黄色中隊機 5 機が出現し、メビウス 1 と黄色中隊は初めて本格的に交戦することになる。メビウス 1 が黄色中隊機を 1 機撃墜すると、黄色の 13 の声による次の無線メッセージが表示される。

YELLOW 《黄 4、脱出しろ。》

YELLOW 《こちら黄 1 3。黄 4 の脱出を見た者はいるか。》

すなわち、黄色中隊機 5 機のうち、メビウス 1 が撃墜した機が黄色の 4 の乗機だったとプレイヤーは知る(5 機のうちどの機体を撃墜してもそれが黄色の 4 だったということになる)。黄色の 4 は、機体も損傷し、パイロット自身も負傷したまま出撃してきたため、上手く飛べず、メビウス 1 に撃墜されてしまったということになるのである。PC メビウス 1 は黄色の 13 のことも 4 のことも知らない。しかしプレイヤーは少年のサイドストーリーを見ているので、この 2 人のことを知っている。次に、メビウス 1 に指令を出す管制機 AWACS から次の無線通信が喜びの声とともに聞こえてくる。

AWACS 《メビウス 1、他の機影も撤退していく！》

AWACS 《黄色中隊機、1 機の撃墜を確認した！ 我々の完全勝利だ！》

この喜びの声とは裏腹に、プレイヤーの心境は複雑である。PC メビウス 1 としては、戦功を上げたので喜ぶべきなのだ。しかしプレイヤーは少年の視点を通して知っていた黄色の 4 を、PC メビウス 1 を操作することで殺してしまったのである。ミッション 12 終了後のサイドストーリーでは、少年の視点から、黄色の 4 を失った黄色の 13 の様子が次のように描かれる(画面写真 13)。



画面写真 13 少年と黄色の 13
『エースコンバット 04 シャッタード・スカイ』より

「4」を失い
しかし 決して表には出されぬ「13」の悲しみ
私はそれを知ってしまった
彼は 静かに 「4」の遺品の
ハンカチを見つめていた
私に見られていることに
気づいた彼は言った
「理由はどうあれ」
「不調機で上がった者に文句は言えん
どんな場合でも」
「操縦者が自分で負うしかないことなのだ」
それから彼は 彼女と出会ったころの話始めた
教官だった彼に教え込まれる前の
まだ戦う操縦士ではなく
ただの娘だった彼女の話
それは誰に向けた言葉でもなく
しかし この世に語り残して
おかなければならない 大切な記憶として

彼女の残したハンカチの
かすかな香水の香り

このシーン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。PC メビウス 1 を操作して黄色の 4 を撃墜したのはプレイヤー自身であるにも関わらず。むしろプレイヤー自身であるからこそ、戦争のやるせなさがプレイヤーには強く感じられるのである。ミッション 17 において、悲壮な戦いののち、メビウス 1 は黄色の 13 をも撃墜する。その後のサイドストーリーは次のようなものだ。

「黄色の 13」の肉体は大空に消え
地上に戻ることはない
彼の消えた空中から ただ一枚の
ハンカチが舞い落ちるのみ
うっすらとした香水の香り
はるばる中隊の後を追って来た 酒場の娘と私は
それぞれの思いとともに ハンカチを埋めた
それが「13」の墓なのか 「4」の墓なのか
もはやどちらでもよい
彼らの記憶は混然となり ひとつの夢となって
現実の舞台を去った
その日 降伏勧告が受諾され
戦争は終わった

プレイヤーはすでに、強敵を撃墜した喜びを持つことはできない。親の仇である黄色の 13 を少年が憎むことができなかつたように、プレイヤーもまたその超越者的視点から、メビウス 1 の敵である黄色の 13 を憎むこともできず、黄色の 4 や 13 を殺した PC メビウス 1 を恨むこともできない。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』の物語が、かつて少年だった「私」の独白(サイドストーリー部分)によってはじまったように、物語はやはり「私」の独白によって終わる。最後のミッションで敵の要塞を破壊した PC メビウス 1 は賞賛され、そこでメビウス 1 は退場するが、物語はそこで終わらない。その直後にサイドストーリーが挿入される。それは終戦から数年から数十年後、メビウス 1 に手紙を書いているかつて少年だった「私」の独白のシーンであり、それが終わると静かな音楽とともにスタッフロールが流れ、ゲームは終了する。プレイヤーが最後に感情移入するのは PC メビウス 1 ではなく「私」であり、エンディングの余韻に浸

ることになる。『エースコンバット 04 シャッタードスカイ』は、「私」の語りで幕を開け、「私」の語りで幕を閉じる物語なのだ。「サイド」ストーリーとはいいながら、PC メビウス 1 の物語はこの「私」の物語に内包される。そして最後にプレイヤーの心に残るのは少年の物語であり、戦争の悲惨さである。『エースコンバット 04 シャッタードスカイ』の物語は、複眼的視点をプレイヤーに提供することによって成立しているのである。

結論

本稿は、ビデオゲームのメディア特性を明らかにしようとするための端緒となる研究である。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検討した。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プレイヤーキャラクター(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。

これまで述べてきたように、多くのビデオゲームは物語性を有する。しかし、その物語は必ずしもPCの視点で語られるわけではない。前述のフライト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』でプレイヤーが操作するPCは、パイロットとして誰よりも敵を倒す大活躍をし、戦争を終結に導いた英雄であるメビウス1である。しかし、少年のサイドストーリーと無線通信の演出によって、プレイヤーは複眼的視点を持つ。そのため、ゲームを終えたプレイヤーが受けるこのゲームに対する印象は、戦争の英雄を描いた栄光の物語などではなく、むしろ逆に、反戦映画のそれである。たとえば坂元(1999a)の「テレビゲーム遊びでは、プレイヤー自身の暴力が報奨される。例えば、自分自身の暴力によって相手を倒せば、得点を稼げたり、新しい話の展開を楽しめたり、印象的な映像や音楽に触れられるなどの恩恵がある。これは(略)強い悪影響をもたらしうるものと考えられる。」というようなかつて語られてきた典型的なビデオゲーム観においては、「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、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、映画等の演出手法を取り入れたこのゲームは、初期のビデオゲーム観とは大きく異なったメディアになっており、そうした見方はもはや通用しない。ビデオゲームはすでに従来の、1つの動作を延々と繰り返すだけのような単純な狭義のゲームではない。そのような旧来のビデオゲームをイメージした短絡的解釈が通用するメディアではなくなっているのである。

従来、ビデオゲームはその主人公らしきキャラクターをプレイヤーが操作できるという他の物語メディアにはない特性を持ち、ビデオゲームの作り手の側も、プレイヤーに対して「あなたが主人公です」といった言い方をしてきたため、プレイヤーが主人公となるメディアだと考えられてきた。しかし、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

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。

ビデオゲームは、ハードウェア・ソフトウェアの技術の進歩により、他のメディアにおいて用いられる表現のほとんどが可能となった。そのため、ビデオゲームはそのインタラクティブという特権的な特性を維持しつつ、映画など他のメディアの特性を貪欲に吸収し続けている。ビデオゲームが吸収するメディアは、小説や映画のような、通常送り手から受け手に一方向に情報が伝達されるものに限らない。インターネットなどの回線を利用して遠隔地にいる複数のプレイヤーが同時にプレイするネットワークゲームは、ビデオゲームが電話のメディア特性を吸収したととらえることもできる。ビデオゲームは、そうした複雑な要素を持ったメディアなのである。それにも関わらず、これまではそうしたメディアとしてとらえられ、十分な研究がなされてきたとはいえない。ビデオゲームのメディア特性を明らかにする研究が必要であり、その研究成果をふまえたうえでビデオゲームに関連する研究が行われることが望まれる。

引用ビデオゲーム

『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(制作：一柳宏之ほか)

『エースコンバット 3 エレクトロスフィア』 1999 ナムコ プレイステーション用(制作：岩崎拓矢、佐藤大ほか)

『アドバンスド ワールドウォー 千年帝国の興亡』 1997 セガ サターン用 (制作：日並雅宏ほか)

『Adventure』 1969,1973,1977 etc. (制作：Will Crowther。別名『ADVENT』『Colossal Cave Adventure』。 <http://www.ifiction.org/games/play.php?game=1&mode=html> でインターネットブラウザ上でプレイ可能)

『バイナリランド』 1985 ハドソン ファミリーコンピュータ用

『シネマ英会話 ゾンビ』 1999 サクセス プレイステーション用

『クレイジー・クライマー』 1980 日本物産 アーケード

『ダンス・ダンス・レボリューション』 1998 コナミ アーケード

『デビル メイ クライ』 2001 コナミ プレイステーション 2 用(制作：神谷英樹ほか)

『どこでもいっしょ』 1999 ソニー・コンピュータエンタテインメント プレイステーション用

『ドラゴンクエスト』 1986 エニックス ファミリーコンピュータ用(制作：堀井雄二、中村光一ほか)

『ドラゴンクエスト 』 1988 エニックス ファミリーコンピュータ用(制作：堀井雄二、中村光一ほか)

『ドラゴンクエスト 』 1990 エニックス ファミリーコンピュータ用(制作：堀井雄二、中村光一ほか)

『EVE burst error』 1997 シーズウェア セガサターン用(制作：菅野ひろゆきほか)

『ファイナルファンタジー』 1987 スクウェア ファミリーコンピュータ用(制作：坂口博信、寺田憲史ほか)

『ファイナルファンタジー 』 1997 スクウェア プレイステーション用(制作：坂口博信、野島一成ほか)

『ファイナルファンタジー 』 2001 スクウェア プレイステーション 2 用(制作：北瀬佳範、野島一成ほか)

『ヘッドオン』 1979 セガ アーケード

『ヘラクレスの栄光 神々の沈黙』 1992 データイースト スーパーファミコン用(制作：野島一成ほか)

『かまいたちの夜』 1994 チュンソフト スーパーファミコン用(制作：中村光一 我孫子竹丸
ほか)

『葉の事典 ピルブック 2001 年版 SIMPLE 1500 実用シリーズ Vol.05』 2001 デースリー・
パブリッシャー プレイステーション用

『リプルラブル』 1983 ナムコ アーケード(制作：岩谷徹ほか)

『街』 1998 チュンソフト セガサターン用(制作：中村光一 長坂秀佳ほか)

『MARIO BROS.』 1983 任天堂 ゲーム&ウォッチ

『メタルギアソリッド』 1998 コナミ プレイステーション用(制作：小島秀夫ほか)

『メタルギアソリッド2 サンズ・オブ・リパティ』 2001 コナミ プレイステーション2用(制
作：小島秀夫ほか)

『マインドシーカー』 1989 ナムコ ファミリーコンピュータ用

『MYSTERY HOUSE』 1980 シェラ・オンライン社 アップル 、アタリ 800 用他(制作：ケン・
ウィリアムズ ロバータ・ウィリアムズ)

『俺の屍を越えてゆけ』 1999 ソニー・コンピュータエンタテインメント プレイステーショ
ン用(制作：榎田省治ほか)

『弟切草』 1992 チュンソフト スーパーファミコン用(制作：中村光一 長坂秀佳ほか)

『ポケットモンスター』 1996 任天堂 ゲームボーイ用(制作：田尻智ほか)

『ポートピア連続殺人事件』 1983 エニックス PC-6001 用(制作：堀井雄二)

『ポートピア連続殺人事件』 1985 エニックス ファミリーコンピュータ用(制作：堀井雄二 中
村光一ほか)

『プロ野球ファミリースタジアム』 1986 ナムコ ファミリーコンピュータ用

『リアルサウンド 風のリグレット』 1997 ワープ セガサターン用(制作：飯野賢治、坂元裕
二ほか)

『リッジレーサー』 1993 ナムコ アーケード

『リッジレーサー』 1994 ナムコ プレイステーション用

『ロマンシング サ・ガ2』 1993 スクウェア スーパーファミコン用

『ルーマニア#203』 2000 セガ ドリームキャスト用

『シーマン』 1999 ビバリウム ドリームキャスト用(制作：斉藤由多加ほか)

『新・鬼ヶ島』 1987 任天堂 ファミリーコンピュータディスクシステム用(制作：宮本茂ほ
か)

『スペースインベーダー』 1978 タイトー アーケード(制作：西角友宏)

『スーパーマリオブラザーズ』 1985 任天堂 ファミリーコンピュータ用(制作：宮本茂ほか)

『スーパーマリオブラザーズ』 1986 任天堂 ファミリーコンピュータディスクシステム用
(制作：宮本茂ほか)

『タイムクライシス』 1997 ナムコ プレイステーション用

『ときめきメモリアル』 1994 コナミ PC エンジン用(制作：永山義明ほか)

『ときめきメモリアル ドラマシリーズ vol.3 旅立ちの詩』 1999 コナミ セガサターン用
(制作：吉富賢介、井出安軌、小島秀夫ほか。プレイステーション用もあり)

『Ultima』 1981 カリフォルニア・パシフィック社 パソコン用(制作：リチャード・ギャリオット)

『バーチャコップ』 1995 セガ セガサターン用

『ウィザードリィ』 1987 アスキー ファミリーコンピュータ用(オリジナルはロバート・ウッドヘッドとアンドリュー・グリーンバーグによって制作され、1981年にサーテック社からパソコン用に発売された)

『ゼビウス』 1983 ナムコ アーケード(制作：遠藤雅信ほか)

『ゼルダの伝説 時のオカリナ』 1998 任天堂 ニンテンドウ 64 用(制作：宮本茂ほか)

『ZORK』 1980,1981 etc. Infocom パソコン用(制作：デイブ・レプリングほか。
<http://www.ifiction.org/games/play.phpz?cat=2&game=3&mode=html> でインターネットブラウザ上でプレイ可能。スピア 1995 によれば、原型は1977年にMITでPDP-10用に制作された『Dungeon』)

ビデオゲームは発売・発表年度などの確実なデータに乏しい。金田一 監修(1998) 『超絶大技林 '98 秋版』のほか、開発・発売・販売会社等のウェブページを参考とした。殊に初期のビデオゲーム、特に商品とならなかったものではそれが顕著で、文献によって年代が異なる場合も多い。

引用映画

『シェンムー・ザ・ムービー』 2001 脚本・監督 鈴木裕

『プライベート・ライアン』 1998 監督 スティーブン・スピルバーグ

引用文献

東浩紀 2001 『動物化するポストモダン オタクから見た日本社会』 講談社現代新書

Bob Bates 2001 『GAME DESIGN: THE ART & BUSINESS OF CREATING GAMES』 PRIMA TECH

BrainBusters 1995 『帰ってきた名作ゲーム 1978~1987』 リイド社

エンガイ・クロール、糸井恵 2002 「WHO'S NEXT 2002 年は彼らが主役 小島秀夫」『ニューズウィーク日本版』 Vol.17 No.3 p.49

- クリス・クロフォード、Shino O J 訳 2000 『クロフォードのゲームデザイン論 - コンピュータゲームは芸術たりうるか - 』 <http://www2.airnet.ne.jp/ojima/acgd/Coverpagej.html> (原著『The Art of Computer Game Design』初版は1982年。現在は <http://www.vancouver.wsu.edu/fac/peabody/game-book/Coverpage.html> で公開されている)
- Julian Dibbell 2001 「Adventure」 Van Burnham 『Supercade a visual history of the videogame age 1971-1984』 The MIT Press p.135
- 遠藤雅信 1991 『小説 ゼビウス ファードラウトサーガ』 双葉社
- ジョン・フィスク、山本雄二 訳 1998 『抵抗の快楽 ポピュラー・カルチャーの記号論』 世界思想社(原著は1989年)
- 藤井雅実 澤野雅樹 編著 1993 『人はなぜゲームするのか 電腦空間のフィロソフィア』 洋泉社
- 深谷昌志 深谷和子 編、内山喜久雄 筒井未春 上里一郎 監修 1989 『ファミコン・シンドローム』 同朋舎
- 後藤勝 2000 「ゲームと物語の相克」『ゲーム批評』7(8) 通巻 56号 マイクロデザイン pp.52-57
- 畑中佳樹 1987 『電子小説批評序説』 BNN
- 羽田一弥 2000 「涙なしでは語れない。感動の物語がここに 加奈～いもうと～」 滝沢嘉一 編 『美少女ゲームマニアックス』 キルタイムコミュニケーション
- 平林久和 赤尾晃一 1996 『ゲームの大學』 メディアファクトリー
- 平林久和 2001 「テレビゲーム」 山形正男 編 『情報・知識 imidas 2001』 集英社 pp.1165-1169
- 廣瀬通孝 1993 『バーチャル・リアリティ』 産業図書
- 堀井雄二 談 1999 「堀井雄二インタビュー 「遊ぶ才能」を補完する。『ゲーム批評 Thunder』(6)32 通巻 46号 マイクロデザイン pp.27-29
- 飯野賢治 1998 『スーパーヒットゲーム学』 扶桑社
- 稲増龍夫 1991 『フリッパーズ・テレビ TV文化の近未来形』 筑摩書房
- 海保博之 原田悦子 黒須正明 1991 『認知的インタフェース コンピュータとの知的つきあい方』 新曜社
- スティーブン・D・キャッツ、津谷祐司 訳 1996 『映画監督術 SHOT BY SHOT』 フィルムアート社(原著は1991年)
- 香山リカ 1996 『テレビゲームと癒し』 岩波書店
- 木尾保男 編 1996 『Mondo Computer』 アスキー
- 金田一技彦 監修 1998 『超絶大技林 '98秋版』 徳間書店/インターメディア・カンパニー
- 黒川隆夫 1994 『ノンバーバルインタフェース』 オーム社
- 梶山寛 2001 『テレビゲーム文化論 インタラクティブ・メディアのゆくえ』 講談社現代新

書

- ミルグラム、岸田秀 訳 1975 『服従の心理』 河出書房新社(原著は1974年)
- 森榊 湯地宏樹 1995 「コンピュータ・リテラシーとテレビゲーム体験との関連分析」『広島大学教育学部紀要 第一部(心理学)』 44 pp.167-174
- ジャネット・H・マレー、有馬哲夫 訳 2000 『デジタル・ストーリーテリング 電腦空間におけるナラティブの未来形』 国文社(原著は1997年)
- 中沢新一 1988 「ゲームフリークはバグと戯れる」『切片曲線論』 中公文庫 pp.174-197(初出は1984年)
- 中沢新一 1997 『ポケットの中の野生』 岩波書店
- 新村出 編 1996 『広辞苑 第四版 電子ブック(補訂)版』 岩波書店
- 西村清和 1999 『電腦遊戲の少年少女たち』 講談社現代新書
- ジェラルド・プリンス、遠藤健一 訳 1991 『物語論辞典』 松柏社(原著は1987年)
- アンドリュー・ローリングス デイブ・モリス、アクロバイト 監訳 2001 『ゲームクリエイターズ バイブル』 インプレス(原著は2000年)
- Richard Rouse III 2001 『Game Design Theory & Practice』 WORDWARE
- 斉藤伸 上野利幸 渋谷洋一 1993 『ゲームプレイヤーの知恵ぶくろ ゲーム用語事典』 アスキー出版局
- 坂元章 1999a 「テレビゲームは暴力性を高めるか」『児童心理』 53(2) pp.105-112
- 坂元章 1999b 「VRゲームは人間の暴力に悪影響を及ぼすか」 第13回「大学と科学」公開シンポジウム組織委員会 編 『バーチャルリアリティ -人工現実感と人間のかかわりを考える』クバプロ pp.116-123
- 笹本純 1996 「マンガの語りにおける視点とその決定因としての内語」『多文化主義[マルチカルチュラルイズム]の記号論(記号学研究16)』 東海大学出版会 pp.161-180
- エドウィン・スクロスバーグ&ジョン・ブロックマン、多湖輝 訳編 1977 『電卓ゲーム』 三笠書房
- 志田英邦 2000 『ゲーム・マエストロ VOL.1』 毎日コミュニケーションズ
- 塩田信之 1998 「チャート構造解析&サウンドノベルシナリオ講座」 塩田信之&CB's Project 編著 『街 スペシャルガイド~サウンドノベルシナリオ入門~』 メディアファクトリー pp.105-135
- ソニー・コンピュータエンタテインメント 1999 「新世代コンピュータエンタテインメント・システム「プレイステーション2」」 1999年9月13日付けのプレスリリース
http://www.scei.co.jp/corporate/release/pdf/990913_5.pdf
- ピーター・スピア、望月美英子 訳 1995 『リターン・トゥ・ゾーク・シークレットブック』 翔泳社(原著は1994年)
- 舘暲 2000 『バーチャルリアリティの基礎1 人工現実感の基礎』 培風館

- 田尻智 1996 『新ゲームデザイン』 エニックス
- 多摩豊 1990 『コンピュータゲームデザイン教本』 ビジネスアスキー
- 多摩豊 1994 『テレビゲームの神々』 光栄
- 多摩豊 1995 『次世代RPGはこーなる!』 電撃ゲーム文庫
- テレビゲーム・ミュージアム・プロジェクト 編 1988 『テレビゲーム 電撃ゲーム大全 TV-GAMES』 ユー・ピー・ユー
- J・R・R・トールキン、瀬田貞二 田中明子訳 1992 『新版 指輪物語 1 旅の仲間 上1』 評論社文庫（原著初版は1954）
- とみさわ昭仁 2000 『ゲームフリーク 遊びの世界標準を塗り替えるクリエイティブ集団』 メディアファクトリー
- ビデオゲーム工学学会 1999 『ゲームデザイン入門<第六版>』（自費出版物。初版1992年。現在ではウェブページ <http://www18.u-page.so-net.ne.jp/fb3/zaruo/zaru/backnumber/nyuumon/index.html> で公開されている）
- 山下恒男 1995 『テレビゲームから見る世界』 ジャストシステム
- 矢野米雄 林敏浩 1996 「ゲームとCAI」 原島博 廣瀬通孝 下條信輔 『仮想現実への序曲 バーチャルリアリティドリーム』 共立出版 pp.192-199
- 安川一 1992 「ビデオゲームはなぜ面白いのか」 アクロス編集室 編 『ポップ・コミュニケーション全書』 PARCO 出版
- 安川一 1993 「ビデオゲーム経験の構造」 『現代のエスプリ 312 情報化と大衆文化 ビデオゲームとカラオケ』 至文堂
- 横田洋文 編 1997 『ファイナルファンタジー インターナショナル・メモリアル アルバム』 デジキューブ
- 吉井博明 2000 『情報のエコロジー 情報社会のダイナミズム』 北樹出版

参考文献リストは筆者のウェブページ <http://www.intara.net/book/> 参照。

表記は一般に用いられているものを優先した。ゆえに、用語によって不統一となっている。たとえば「ビデオゲーム」は「ヴィデオゲーム」などと表記される場合は少ない。また、一般にビデオゲーム関連書では「プレイヤ」ではなく「プレイヤー」と表記する。しかし、「ポインター」より「ポインタ」と表記されているのを多く見かける。それぞれ、用いられる頻度が多いと思われるものを採用した。

人名やビデオゲームタイトルなどの固有名詞に関して、アルファベット表記とカタカナ表記が混在しているが、これは参照した文献等の表記に従ったためである。

引用文中 [] でくくった部分は筆者注である。

引用文中 「 」と『 』では印象が大きく異なるため、原文のニュアンスが変わってしまうなどの理由と、単に煩雑になるという理由などから、引用文中などで「 」や()などが入れ子構造となる場合でも、違う記号への置き換えをあえて行わなかった。

引用文中 「 」の前に句点をあえて打ってあるのは、それが原文で連体形などではなく終止形で言い切りの形をとっていることを示すためである。

文中に使用した古典的ゲームジャンル分類など、ビデオゲーム用語に関しては平林(2001)や斉藤ら(1993)を参照のこと。

謝辞

この論文は、赤尾晃一助教授のご指導によって書くことができた。そもそも、赤尾助教授という存在がなかったら、私が大学院という研究の場を得て修士論文を書くことはできなかったはずである。

静岡大学・静岡大学大学院の学生では伊藤泰久氏、伊藤悠氏、植木和宏氏、小柳津拓也氏、学外の志田英邦氏、早川光氏との会話を通して、彼らから示唆を受けたり、数々問題点の発見をすることができた。

同様に、インターネット上で議論を交わすことができた磯部好信氏、MCD氏、織羽聡之助氏、かりぷそ氏、上智氏、DISK氏、dot impact こと田中孝太郎氏、永川成基氏、ボン高田氏、福田岳士氏、他の方々のおかげで、論考を深めることができた。

本稿の内容には直接的には反映されていないが、木村武志氏、鈴木正俊氏、日高彰氏をはじめとする静岡大学・静岡大学大学院の学生の方々には日頃からお世話になり、研究生活を進める上での大きな助けとなった。

黒須正明教授、中尾健二教授、森野聡子助教授、山本和明教授をはじめ、静岡大学の教官の方々からご指導・励ましを受けた。

ビデオゲームに精通した赤池泰斗氏、あびょん・いとう氏、吉田武氏、和田俊輔氏の各氏からも、興味深いお話を伺えた。

すでにゲーム評論の場にはいない故・多摩豊氏、田尻智氏、赤尾助教授とともに『ゲームの大學』を著した平林久和氏、『テレビ遊戯大全』などの資料的価値の高い著作を数多く書かれている榊山寛氏、ホームページでビデオゲームに関する論考を試みている沢月耀氏、野安ゆきお氏、『ファミリーコンピュータマガジン』の編集長であった山森尚氏、『週刊ファミ通』の編集長である浜村弘一氏、その他ビデオゲームに関する雑誌・書籍等の制作に関わった方々、これらの方々が書いた文章を読むことで、私は現在の問題意識を持ち、ビデオゲームを研究対象とすることができたのである。

筑波大学の笹本純助教授は、ご好意で論文のコピーを送ってくださり、本稿で引用したように、本研究に多大なる示唆を与えてくださった。

マンガ研究を行っている秋田孝宏氏、糸山敏和氏、鶴野孝紀氏、瓜生吉則氏、金川和子氏、斎藤宣彦氏、竹内哲夫氏、竹熊健太郎氏、坪居大介氏、内記稔夫氏、夏目房之介氏、ジェニファー・プロー氏、丸山昭氏、宮本大人氏、ヤマダトモコ氏ほかの方々にもご助言いただき、視野を広げることができた。

私をはじめてふれたビデオゲーム『マリオブラザーズ』の作者である宮本茂氏、『ポートピア連続殺人事件』『ドラゴンクエスト』シリーズで家庭用ゲームに物語性の強いゲームを定着させた堀井雄二氏をはじめ、これまで私がふれてきたビデオゲーム、また私がこれまでふれてきたビデオゲームに影響を与えたビデオゲームの制作・販売に関わった方々、私はこれらのビデオ

ゲームにふれることによって、ビデオゲームというメディアに興味を持ち、論考を重ねることができたのである。

『ドラゴンクエスト』シリーズなどの作曲家であるすぎやまこういち氏には、お会いした際に多大なる励ましを受けた。

そして、祖父、祖母、父、母、弟は、私が大学院に進学し、研究をすることを許してくれた。

すべての方々に深く感謝する。

(なお、連名の場合のお名前は基本的にアイウエオ順である)