

ビデオゲームの フィクションを分割する

京都大学大学院文学研究科 博士課程2回 倉根啓

本発表の構成

- ①イントロダクション：ビデオゲームの世界は非整合的なのか
- ②フィクションを分割する
- ③物語世界はどのように同定される
- ④フィクションが重なる時 in ビデオゲーム

① イントロダクション：
ビデオゲームの世界は非整合的なのか

ビデオゲームの世界は非整合的？

- ・イエスパー・ユール (2005) 「マリオはなぜ三つの命をもつのか」『Half-Real』

一部のゲームは(あるいはビデオゲームの多くは)、不完全な世界 (incomplete worlds)に加えて、非整合的な世界 (incoherent worlds)をゲームの世界として提示する。非整合な世界を提示するゲームはそれ自身矛盾していたり、プレイヤーが完全な虚構世界を想像するのを妨げたりする。(Juul 2005, 123)

非整合的な世界の例：『ドンキーコング』

- ・ユールはマリオの三つの命のような非整合的な内容はルールの観点から説明されると主張している。

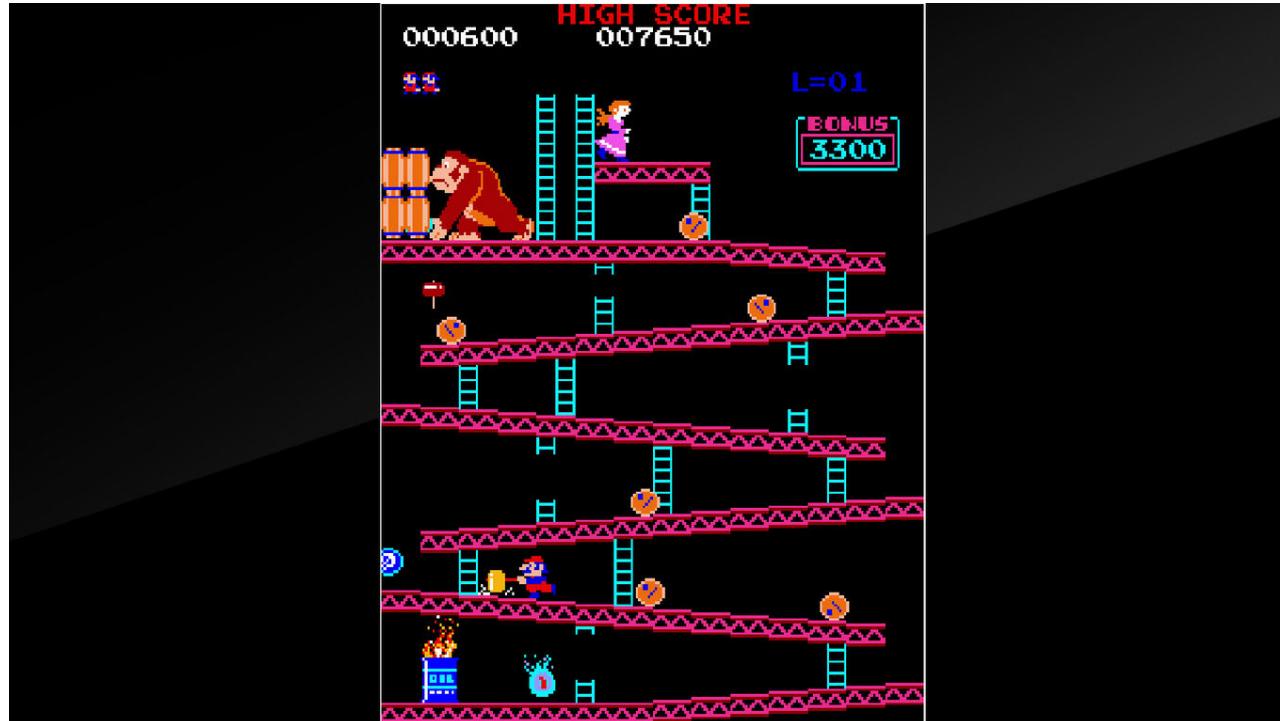


図1：マリオの三つの命
『アーケードアーカイブス ドンキーコング』

ビデオゲームの世界は非整合的？

1. 確かにディスプレイが提示する内容を額面通り（？）に受け取ると、ビデオゲームが表す虚構世界は非整合的であるように思われる。
2. しかし、私たちは実際にビデオゲームの世界をそのように解釈しているのだろうか？

ビデオゲームの世界は非整合的でない？

- 松永伸司 (2013) 「マリオはなぜ三つの命を持たないのか」
 - 松永はビデオゲームの世界が非一貫的 (incoherent) でないという解釈が一定の正当性を持つ理由を三つ挙げている。
 - 理由1：(十分に当該ジャンルに精通した) プレイヤーは非一貫的な表現を不自然なものとして受け取らない。想像的抵抗が起きない。
 - 理由2：ゲームから他のメディア (映像、小説など) に翻案される際に非一貫的な表現は引き継がれない。
 - 理由3：虚構世界上のキャラクターがこのような事態に言及した場合、メタフィクション的な作用が生じる。
 - (参考) 松永が非一貫的な表現として挙げている例：
 - 『ドラクエII』の人口が179人。戦闘中に死んだ仲間は生き返るが、物語中に死んだ仲間は生き返らない。飛び越えられない柵。同じことしか喋らない住人。民家に無断で侵入。ダンジョン内の宝箱。etc...

他の例1：『ゼルダの伝説 風のタクト』

- ・主人公のリンクが剣で草を刈るとバクダンが出現する。
- ・ただ、この「草からバクダンが出る」現象は『風のタクト』の世界の他の事実や私たちの常識に反している。



図2：草を刈ると出てくるバクダン
『ゼルダの伝説 風のタクト』

他の例2：『戦場のヴァルキュリア4』

- 『戦場のヴァルキュリア』の兵士は、銃弾に撃たれるとダメージを受け死亡するが、戦車でいくら轢いてもダメージを受けることはない。



図3：戦車で轢いてもダメージを受けない兵士
『戦場のヴァルキュリア4』

他の例3：『スカーレットネクサス』

- ストーリーの終盤で主人公たちは異空間に閉じ込められ、脱出しようとすると、ストーリーを進めずともファストトラベルで脱出することができる。
- しかも、抛点で登場人物が異空間について言及することがある。

他の例3：『スカーレットネクサス』



図4：異空間から脱出しようとする主人公たち
『スカーレットネクサス』

他の例3：『スカーレットネクサス』



図5：拠点で異空間に言及する登場人物
『スカーレットネクサス』

まとめ

- 松永の主張は十分に説得的で、自分の直感にも合致しているように思われる。
- 一方で、ユールの「非整合的な世界」という考え方も理解できる（少なくとも言葉の上では「ビデオゲームの世界」をこっちの意味で使うこともある）。
- つまり、私たちはある意味では非整合的な内容を虚構世界の一部だと考えているが、ある意味では無視しているように思われる。
- 本発表では、このようなプレイヤーが行なっている（と思われる）区別とは何であるのか（「ある意味」とはどういうことか）を理論的に説明する。

②フィクションを分割する

これからやること

- 先ほどやったこと：ビデオゲームの表す虚構世界について、プレイヤーは何らかの区別を行っているのでは？ということを示した。
- これからやること：先行研究（ゲーム研究、フィクションの哲学）を参考に区別の中身を説明する。

先行研究①：ゲーム環境/虚構世界

- フーゴ・ディルク・ホーゲンビルク、マリーズ・ヴァン・デ・ホーフ、ジョン-ジュールス・チャールズ・マイヤー (2018)
「ゲームの非整合性を解明する」
 - プレイヤーはゲーム環境と虚構世界を区別している。
 - プレイヤーはゲーム環境で与えられる情報を取捨選択することで、虚構世界を理解している。
 - この区別により、「マリオはゲーム環境では生き返るが、虚構世界では生き返らない」という説明ができる。

先行研究①：ゲーム環境/虚構世界

- 問題点：「ゲーム環境」について定義がない（言いたいことはわかるのだが...)。
 - 特徴づけは多少されているものの、分析概念として使うには不十分。
- ホーゲビルクの枠組み（ゲーム環境/物語世界）をフィクションの哲学を参考に精緻化する。

フィクションの内容の複層性

- 視覚的フィクションでは、その作品で描かれているが、その世界の事実にはならない表現がある。
 - 例：少女マンガの花、ミュージカルの歌や踊り
- フィクションの哲学では、このようなフィクションの表す内容の持つ複層性を理論化した研究がいくつある。

先行研究②：Pキャラクタ/Dキャラクタ

- 松永伸司 (2016) 「キャラクタは重なり合う」
 - Pキャラクタ：演じ手としてのキャラクター。Dキャラクタとは別に個別化される。
 - Dキャラクタ：物語世界内のキャラクター。
 - 図像が描写しているのは Pキャラクタの方。

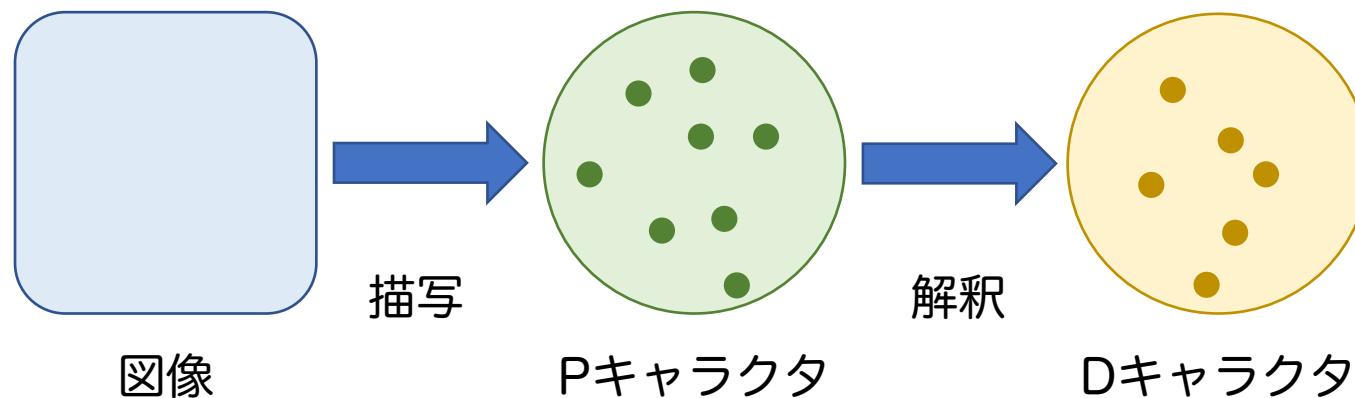


図6：P/Dキャラクタ

先行研究②：P/Dキャラクタの例

- P/Dキャラクタの区別により説明できること
 - 手塚スターシステム：《P》同じキャラクター、《D》異なるキャラクター
 - 同じ童話の違う挿絵：《P》異なるキャラクター、《D》同じキャラクター
 - キャラクターの見た目についての美的判断：
 - 鑑賞者：《P》について判断している。
 - 物語世界内のキャラクター：《D》について判断している。
 - 「このキャラクターは設定上はかわいくないけど、かわいい」は《P》《D》の違いを反映している。

先行研究③： 物語世界/分離された虚構世界

- ・シノハラユウキ (2021) 『物語の外の虚構へ』
 - アニメやマンガなどにおいて、虚構世界を2つに分割することができる。
 - 物語世界 (story world) : 物語の出来事が起きている世界。互いに整合的なフィクションが表象する内容 (虚構的真理) の集合。
 - 分離された虚構世界 : 物語世界の内容と整合しない内容の集合。

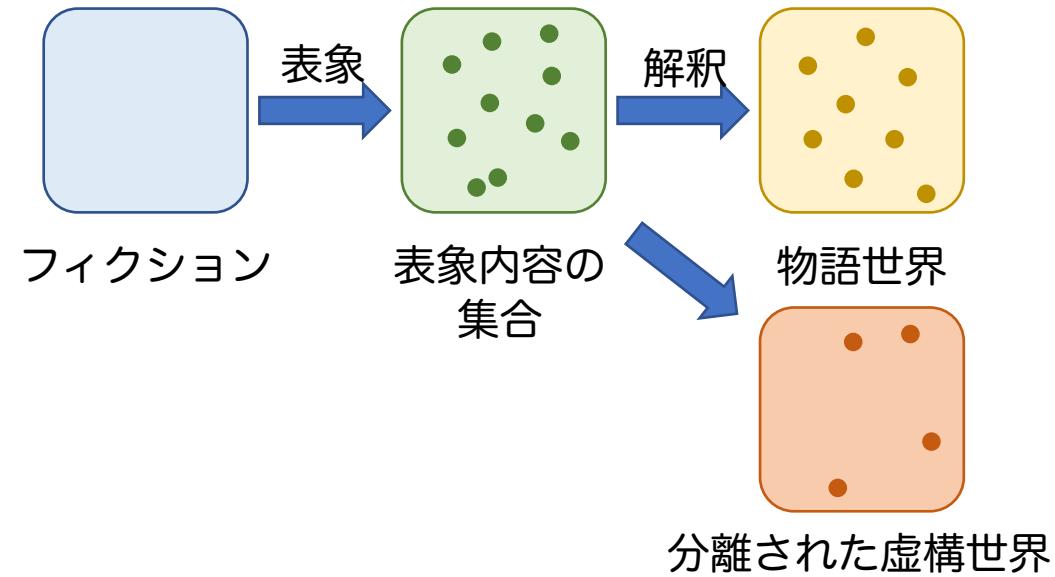


図7：分離された虚構世界/物語世界

先行研究③： 分離された虚構世界/物語世界の例

- ・アニメ『SIROBAKO』の人形(ミモジーとロロ)
 - 物語世界が現実に近い一方で、時折、人形のミモジーとロロが動いたり喋ったりして、状況や主人公の心情を視聴者に解説する。
 - 分離された虚構世界/物語世界の区分を用いることで、ミモジーとロロは分離された虚構世界では動いていて物語世界では動いていないという説明ができる。



図8：ミモジーとロロの会話
『SIROBAKO』8話、07:23

先行研究のまとめ・考察

1. フィクションが表象する内容のすべてが物語世界に含まれるわけではない。物語世界は表象内容の集合から何らかの解釈を経た結果同定されている。
2. 表象内容の集合はPキャラクタのように物語世界とは異なる個別の対象とみなされることがある。ホーゲンビルクらがゲーム環境と呼んでいるものは、表象内容の集合のレベルに相当すると思われる。

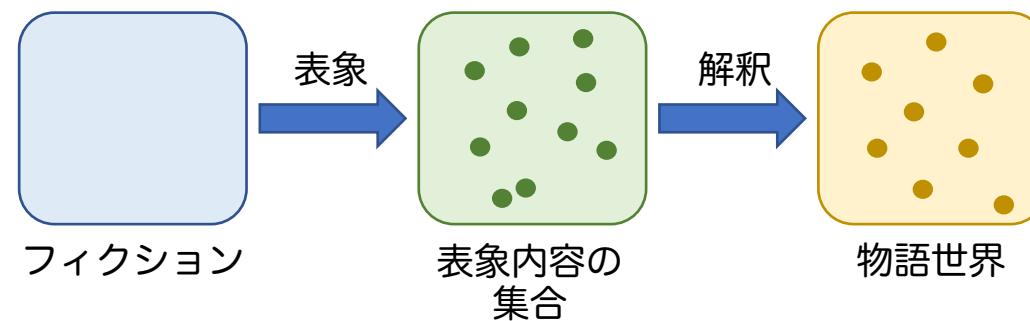


図9：フィクションの内容の複層性

ゲーム環境/物語世界

- ・ゲーム環境：ビデオゲームが表象する内容全体の集合。
- ・物語世界 (diegesis)：ビデオゲームが表す虚構世界。
- ・物語世界の内容はゲーム環境から何らかの解釈を経て同定される。

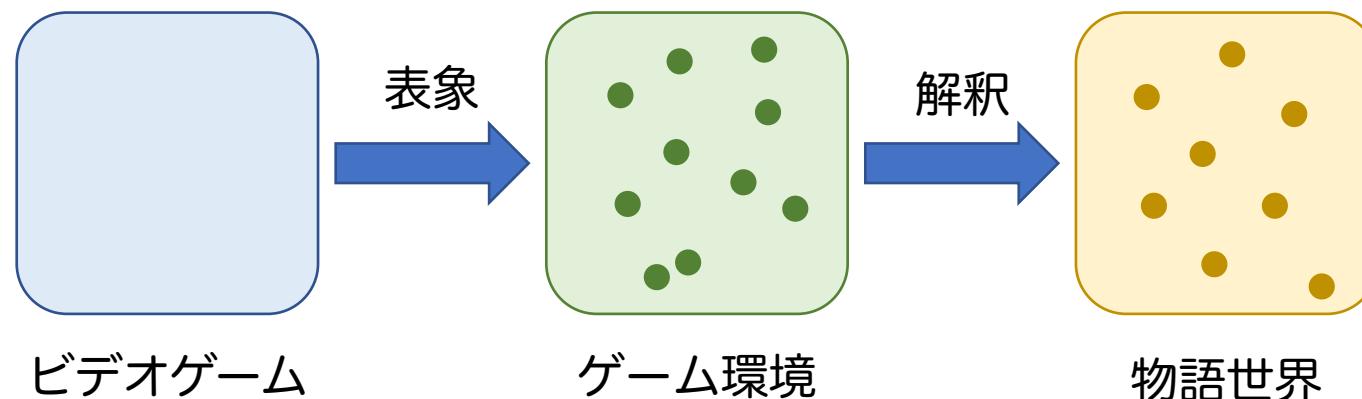


図10：ゲーム環境/物語世界

プレイヤーが行っている区別の説明

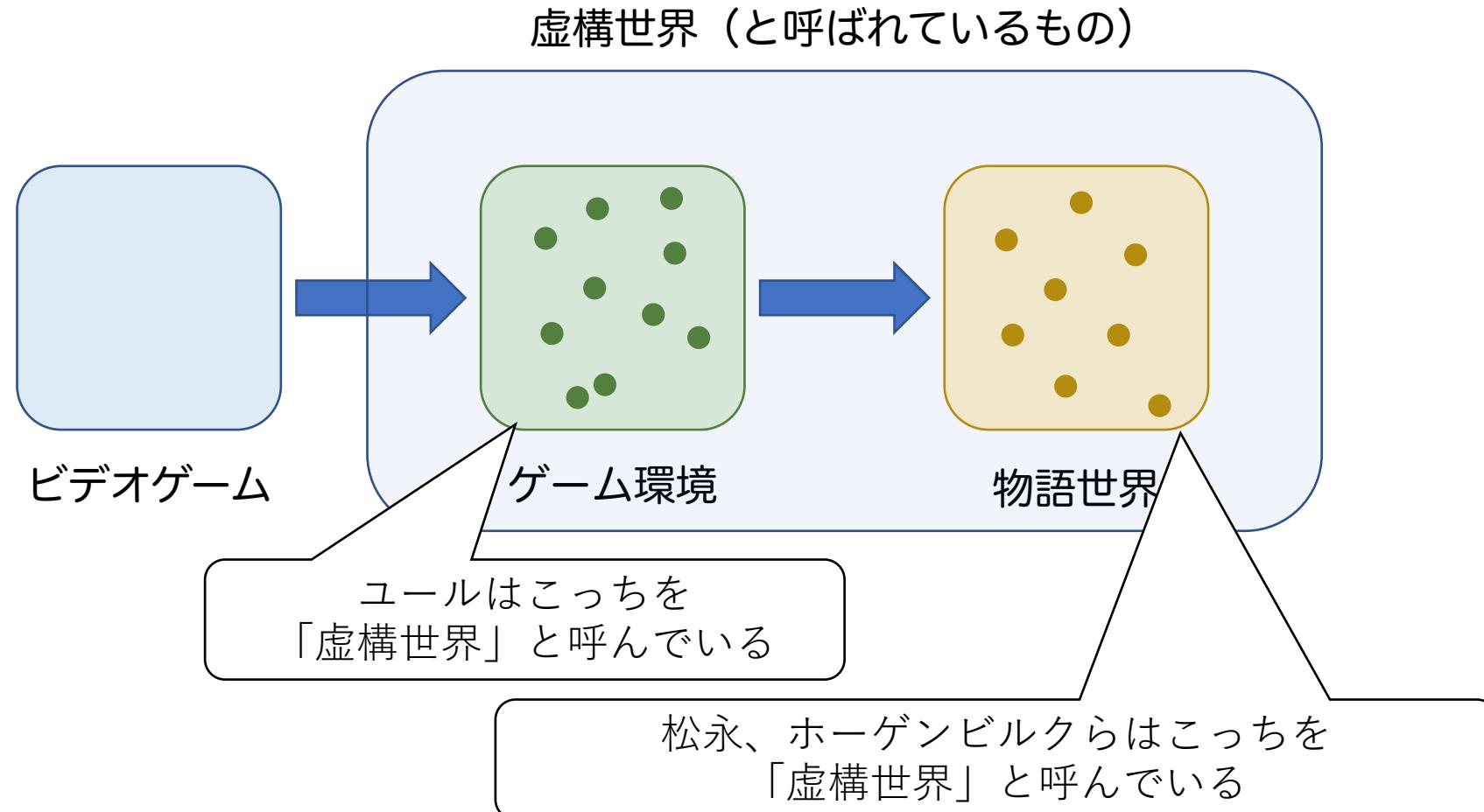


図11：虚構世界の中身

まとめと問題点

- ・ビデオゲームのフィクションについて、プレイヤーが行っている（と思われる）区別は、ゲーム環境と物語世界の区別として説明できる。
 - ゲーム環境：ビデオゲームが表象する内容全体の集合。
 - 物語世界：ビデオゲームが表す虚構世界。
 - 物語世界の内容はゲーム環境から何らかの解釈を経て同定される。
- ・ゲーム環境から物語世界がいかにして同定されるのか（「解釈」の部分）が、まだ説明できていない。

③物語世界はどのように同定されるのか

これからやること

- ・先ほどやったこと：虚構世界をゲーム環境と物語世界の2つの概念に分割した。
- ・問題点：ゲーム環境から物語世界がどのようにして同定されるのかがわからない。
- ・これからやること：同定方法について先行研究の議論を検討しながら考察する。

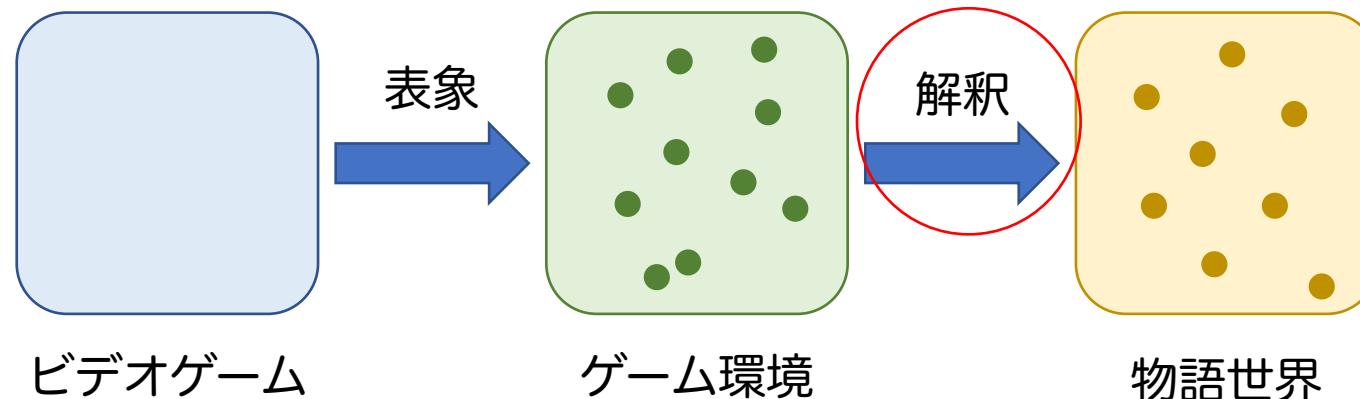


図10：ゲーム環境/物語世界

フィクション一般における同定方法

- 映画研究における物語世界 (diegesis) の同定方法
 - 知覚可能性：何が物語世界に含まれるかは、その世界のキャラクターが知覚できるかで判断できる。
 - 例：映画における音の分類
 - ① 物語世界内に音源がある音：物音、キャラクターのセリフなど
 - ② 物語世界内に音源がない音：BGM、ボイスオーバー（画面外の声による語り）
 - キャラクターは①を聞くことはできるが、②を聞くことはできない。

視覚的フィクションにおける同定方法

- 図像におけるフィクショナルキャラクターの同定方法（高田 2014–2015）
 - キャラクターの言及可能性：あるキャラクターの図像の形象的特徴がそのキャラクターに帰属するかは、その世界のキャラクターが真面目に言及できるか（言及がメタフィクションにならないか）で判断できる。
 - 例：目が大きく描かれているキャラクターに対し、別のキャラクターが「あなたの目は大きい」と（メタフィクションにならない形で）言及できるか。

視覚的フィクションにおける同定方法

- ・マンガ・アニメにおける物語世界の同定方法（シノハラ 2021）
 - 一貫性：何が物語世界の内容となるかは、その前後の出来事や事態と一貫しているかで判断できる。
 - 例：『四月は君の嘘』では、ピアノの演奏場所がステージ->水面に切り替わるシーンがあるが、前後の一貫性がないため、実際に水面で演奏しているわけではないことがわかる。



図12：ステージで演奏
『四月は君の嘘』 22話、02:28



図13：水上で演奏
『四月は君の嘘』 22話、06:42

同定方法はビデオゲームにも適用可能か

- 知覚可能性・言及可能性

- ゲーム環境において、実際にプレイヤーキャラクターは多くのNPCやオブジェクトと相互作用ができる。
- そのため、知覚可能性や言及可能性を基準に考えると、ゲーム環境の内容の多くは物語世界に含まれることになる。
- ただ、これは明らかに物語世界に含まれないような内容も物語世界に含まれてしまうことになる。
 - 例：マリオの複数の命や生き返り、『ゼルダ』の草を刈ると出てくるバクダンなど
- 知覚可能性・言及可能性によるテストには、最初にテストなしに「物語世界内にいる」と見なせるキャラクターが必要だが、ビデオゲームの場合はそれがあまり自明ではないのでは？

同定方法はビデオゲームにも適用可能か

- 一貫性
 - ゲーム環境で起きる出来事は全体として一貫性がほとんどない。
 - ゲームの観点から見るとある種の一貫性は見出せるかもしれないが、少なくとも物語世界内の人物から見たら一貫性があるとは言えない（一貫性が見出せたとしてもそれが正しい解釈として正当化されるかどうか怪しい...）。
 - 例：『スカーレットネクサス』の状況を無視したファストトラベルはプレイヤーの動機の観点からは説明可能（「やり残したサブクエを消化したい」）だが、（物語世界内の）キャラクターの動機としては説明が困難である。
 - そうでなかったとしても、ゲーム環境で起きる出来事の多くはプレイヤーの行動やその結果として説明されるのが普通で、（物語世界内の）キャラクターの行動やその結果として説明されるのはあまりないと思う。
 - 一貫性によるテストでは、最初にテストなしに「物語世界で起きた」と見なせる出来事が必要だが、ビデオゲームの場合はそれがあまり自明ではないのでは？

同定方法—まとめ

知覚可能性：知覚可能性の基準となるキャラクターが必要。

言及可能性：言及可能性の基準となるキャラクターが必要。

一貫性：一貫性の基準となる出来事が必要。

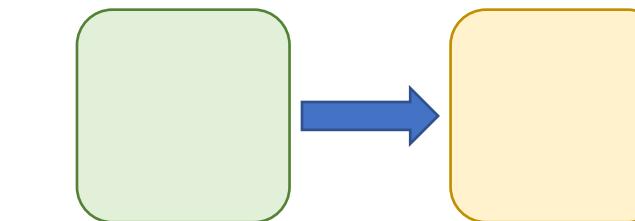
-
- ・ビデオゲームの場合、少なくとも各同定方法において基準となる別の何かが必要となる。
 - ・では、その「何か」はどのようにして同定されるのか。

慣習的な基準

- ・ビデオゲームの場合、特定の表現や内容などが物語世界の内容を判断する基準として採用されているのでは？
 - 例：カットシーン、セリフ、プレイヤーが行う特定の行動やその結果、環境ストーリーテリングなど
 - 「プレイヤーが行う特定の行動やその結果」とは以下のようなものを想定している。戦闘で敗北し死亡する（『ファイアーエムブレム 封印の剣』）、飛空挺で突進し山を破壊する（『ファイナルファンタジー III』）。
 - 例に挙げたものに該当するものの全てが物語世界の内容になると限らない（例えば、全てのカットシーンが物語世界の出来事を表しているわけではないし、カットシーン中に表象されている内容の全てが物語世界に含まれるわけではない）。

慣習的な基準で判断されない部分はどうなる？

- ・少なくとも自分は、「ゲーム環境で起きた出来事の大半は物語世界の内容としてカウントされない」という直感を持っているが、それがプレイヤー一般に言えるか、プレイヤー間で正当化されるかはわからない。
- ・とはいえ、ゲーム環境で起きた出来事の大半が、物語内容の解釈などあまり重要視されないのは確かだと思う。
- ・ここからは上記の2点について、ゲーム環境と物語世界の関係を分析することで説明する。



表象内容の集合 物語世界

の2つのパターン

A. レイヤー型

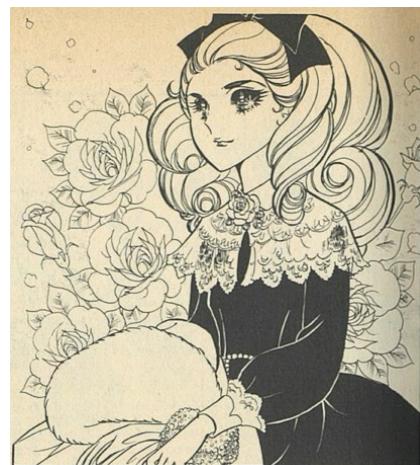
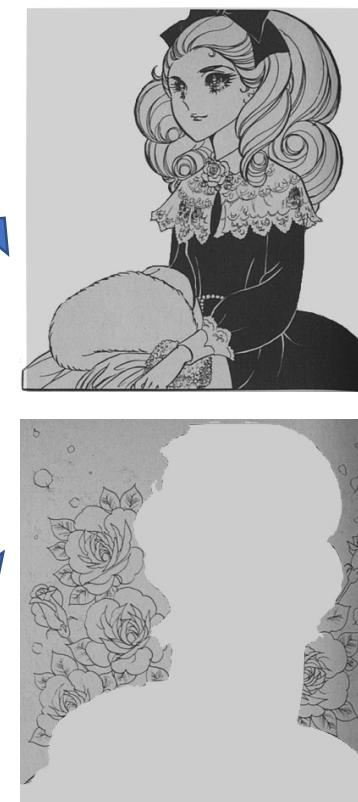
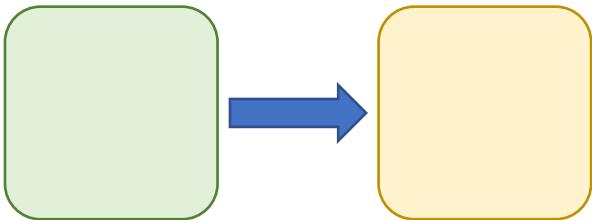


図14：花と少女
『ガラスの仮面』4巻、p. 7



画像15：花、少女
『ガラスの仮面』4巻、p. 7
発表者が編集

- 少女マンガの花の場合は、キャラクターは物語世界に含まれるが、花は含まれないと判断できる。
- レイヤー型では、表象内容の集合から物語世界に含まれるものとそうでないものをはっきりと分類することができる。



表象内容の集合

物語世界

の2つのパターン

B. 舞台型



図15：ダンスシーン
『雨に唄えば』 0:47:29

- ・ ミュージカル映画などで「実際には歌ったり踊っていない」と解釈される場合、キャラクターが実際には何をしていたのかを鑑賞者は詳細に知ることはできない。
- ・ 舞台型では、表象内容の集合から物語世界を詳細には同定できない。
- ・ ビデオゲームは舞台型の側面が強いのは？

まとめ

- ・ ゲーム環境から物語世界への同定方法には、視覚的フィクション一般に適用される規則の他に、何らかの慣習的な基準が必要になる。
- ・ 表象内容と物語世界の関係には2パターン（レイヤー型、舞台型）あり、ビデオゲームは舞台型の側面が強いのではないだろうか。
 - ゲーム環境の出来事の大半が物語世界に含まれない、あるいは物語内容の解釈などで重要視されないのはこのためではないだろうか。

おまけ

④ フィクションが重なる時
in ビデオゲーム

これからやること

- ・目標：ビデオゲーム特有のストーリーテリングの手法（の一つ）を理論的に説明する。
- ・方法：シノハラ（2021）の理論をビデオゲームに応用する。

説明したい事例：王国裁判（『クロノ・トリガー』）

- ・『クロノ・トリガー』では、ストーリーの序盤で主人公が裁判にかけられるが、この裁判で取り上げられるられるのは、プレイヤーがその前に広場で行った行動である。
 - 例：ペンダントを拾う、弁当を調べる（食べる）、少女の頼みを聞かないなど



図16：裁判のシーン
『クロノ・トリガー』

王国裁判の詳細

- 王国裁判で問題として取り上げられるプレイヤーの行動の一部は、プレイヤーがゲームとして行った行動である。

通常、ゲーム内のNPCに対する行為なんかは、とくに礼儀も何も気にしない人も多いだろうが、まずはその点が問われる。たとえば、人の弁当を勝手に食べたり、人のものを勝手に売ったりしようとするような明らかに悪いことをしていると、裁判員の心証が悪くなり、裁判に不利になる。

また、それだけでなく一次的現実の対人関係であっても気に留めないであろう部分までもが裁判では取り上げられる。

マールと最初に出会う時、主人公とマールがぶつかるのだが、そのときマール本人が落としたペンダントを落としてしまう。このとき、マール本人がペンダントをとるより前に、親切のつもりでペンダントをとって渡そうとすると、陪審員が「財産目当てで近づいたのではないか」と感じ、心証がマイナスになる。（下線発表者）（井上 2017）

王国裁判の詳細

- ・王国裁判でプレイヤーが受ける驚きには、単にプレイヤーの行動がNPCに誤解された以上のものがある（ように思われる）。

ルピーのために家へ押し入っても何の影響もないことに慣れているから、あなたは妻が用意した弁当を食べたのだろうか。XPやお金がもらえるなどの明確な見返りがないから、あなたは猫を探す少女を置き去りにしたのか。イベントリにある余分なものを売り払うことに慣れているから、あなたは王女の貴重なネックレスをその重要性を教えられた文字通り数秒後にすぐ売ろうとしたのか。ゲームが行動を条件付ける方法のせいで、私が合法的にひどい人間であることで有罪になったのは、愉快であると同時に目を見張るものであった。（下線発表者）
(Taveras 2023)

王国裁判の詳細

- ・王国裁判でプレイヤーが受ける驚きには、単にプレイヤーの行動がNPCに誤解された以上のものがある（ように思われる）。

裁判が始まる。カットシーンについては忘れて、彼らは今までに**あなたに**王女の金を狙っているのか尋ねている。馬鹿馬鹿しい！もちろん違う！私は答える。それで、理事長は証人を呼び、あなたと少女が市場でぶつかったとき、彼女が無事かどうか確認せずに、彼女のペンダントを拾いに行ったことを説明する。そして、それではまだ十分ではないかのように、彼らはあなたがまさにそうしているところをビデオのリプレイで見せる。あなたはイスから立ち上がり彼らに呼び出したくなるはずだ。馬鹿な！これはビデオゲームだ！最初に光るものを持入れるのは当然だろう！（下線発表者）（Souki 2011）

ここまでまとめ・説明すべき点

- ・「王国裁判」は単に「プレイヤーの起こした行動がNPCに誤解された」という話ではない。
 - 少なくとも弁当の盗み食いに関しては弁解の余地はない。
 - 例えば、『クロノ・トリガー』がアニメ化された場合、「王国裁判」はゲームのような衝撃を与えることはないだろう。
- ・その驚きには、プレイヤーがゲームとして行っていた行動がストーリーに反映されるというある種の理不尽さ(?)が含まれている。
- ・ただ、この「反映される」ということがどういうことなのかが説明できていない。

フィクションは重なる（シノハラ 2021）

- アニメやマンガなどのある種の表現において、分離された虚構世界と物語世界の区別がつかなくなることがある。

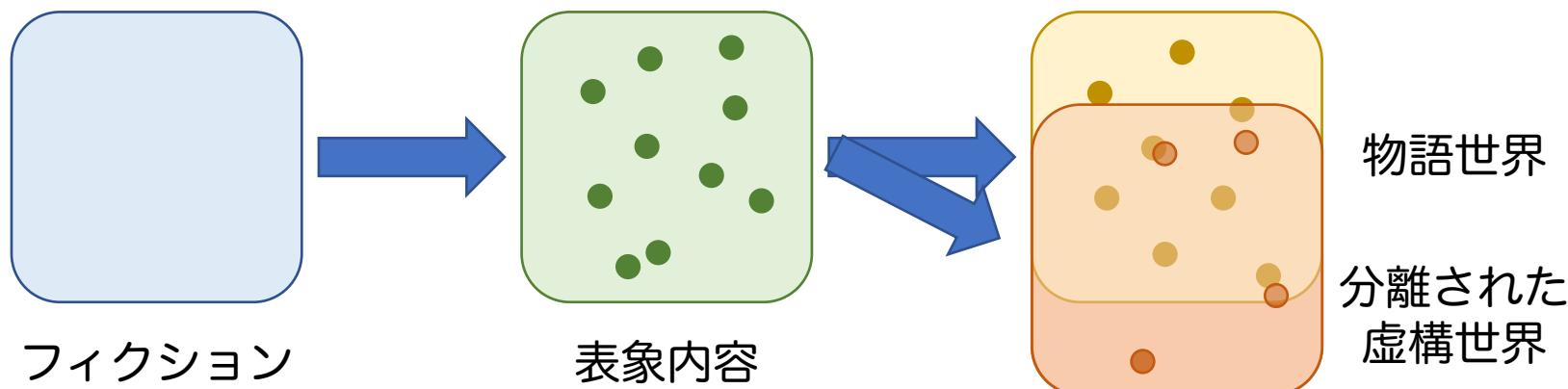


図17：フィクションが重なる

フィクションが重なる例

- ・『SIROBAKO』の世界では人形が動くことは他の事実と整合しない。そのため、人形が動くのは分離された虚構世界の出来事と解釈される。
- ・しかし、図18のシーンで主人公宮森は人形の口口に叱咤され頬を叩かれる。この口口の叱咤に言及せずに宮守の心情の変化を説明するのは困難である。
- ・この時、口口の叱咤は分離された虚構世界でも物語世界でも事実となっている。



図18：動かないはずの人形に叩かれる
『SIROBAKO』24話、16:39

ビデオゲームでもフィクションは重なる

- 「王国裁判」もフィクションが重なり合う例として説明できるのでは?
 - 広場で行った行動（の一部）は分離された虚構世界の出来事として解釈される。
 - しかし、裁判で取り上げられたことによって、事後的に物語世界に組み込まれる。
 - プレイヤーが「王国裁判」で受けた驚きは、物語世界に含まれないと解釈していた出来事が、物語世界に組み込まれることによって生じているのでは？

参考文献

- Hogenbirk, Hugo Dirk, Marries Van de Hoef, and John-Jules Charles Meyer. 2018. "Clarifying Incoherence in Games." *Journal of the Philosophy of Games* 1 (1). <https://doi.org/10.5617/jpg.2653>.
- 井上明人 (2017) 「ゲームから物語へ (2)」 | 井上明人」 note、2017年11月9日、最終閲覧日：2023年1月22日、<https://note.com/wakusei2nd/n/nbb36af42f93b>
- Juul, Jespoer. 2005. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: MIT Press.
- 松永伸司 (2013) 「マリオはなぜ三つの命を持たないのか」 reserchmap、2013年7月30日、最終閲覧日：2021年10月 19日、https://researchmap.jp/multidatabases/multidatabase_contents/detail/243574/37c086702616b25960923bd07d85c983?frame_id=726294#:~:text=matsunaga_2013_mario_three_lives.pdf
- 松永伸司 (2016) 「キャラクタは重なり合う」 『フィルカル』 1巻、2号、76–111頁
- シノハラユウキ (2021) 『物語の外の虚構へ』 logical cypher books 02
- Souki, Francisco. 2011. "Anything you can do, Chrono Trigger can do better." In *Well Played 3.0: Video Games, Value and Meaning*, edited by Drew Davidson, 127–135. Morrisville, NC: Lulu.com.
- 高田淳史 (2014–2015) 「図像的フィクションキャラクターの問題」 『Contemporary and Applied Philosophy』 6号、16–36頁、<https://repository.kulib.kyoto-u.ac.jp/dspace/handle/2433/226263>
- Taveras, Moises. 2023. "Chrono Trigger Is Still Wonderful and Surprising." Paste Magazine. January 3, 2023. Accessed November 17, 2023. <https://www.pastemagazine.com/games/chrono-trigger/chrono-trigger>.

作品

ビデオゲーム

- ・ インテリジェントシステムズ (2002) 『ファイアーエムブレム 封印の剣』 任天堂、ゲームボーイアドバンス
- ・ スクウェア (1990) 『ファイナルファンタジーIII』 ファミリーコンピューター
- ・ トーセ (1999) 『クロノ・トリガー』 スクウェア、PS
- ・ 任天堂 (1981) 『ドンキーコング』 アーケード
- ・ 任天堂 (2002) 『ゼルダの伝説 風のタクト』 ニンテンドーゲームキューブ
- ・ ハムスター (2018) 『アーケードアーカイブス ドンキーコング』 Nintendo Switch
- ・ バンダイナムコスタジオ、トーセ (2021) 『スカーレットネクサス』 バンダイナムコエンターテインメント、PlayStation 4
- ・ メディア・ビジョン、セガ (2018) 『戦場のヴァルキュリア4』 Nintendo Switch

作品

映画・アニメ

- A-1 Pictures (2014–2015) 『四月は君の嘘』 U-NEXT、
<https://video.unext.jp/title/SID0012508>
- ドーネン、スタンリー、ジーン・ケリー (1952) 『雨に唄えば』 Loew's Inc、Prime Video、<https://www.amazon.co.jp/dp/B07NQ48Z8C>
- P.A.WORKS (2014–2015) 『SIROBAKO』 U-NEXT、<https://www-video-ip.unext.jp/title/SID0011933>

マンガ

- 美内すずえ (1977) 『ガラスの仮面』 4巻、白泉社