ビデオゲームの フィクションを分割する

- 文学研究科博士課程2回の倉根です。
- よろしくお願いします。

本発表の構成

- 本発表では、虚構世界（と呼ばれている）概念を2つに分割することで、プレイヤーが行っている（であろう）解釈の実践を説明します。
- 本発表の構成は次のようになっています。
  - 1章では、本発表で説明したい解釈の実践というのがどういうものなのかを説明します。
  - 2章、3章では、フィクションの哲学で行われている議論を参考に、理論を構築していきます。
  - 4章では、2、3章の理論を応用して、ある作品のプレイ経験を説明します。
- 123章がメインで4章はおまけです。
- 4章は時間があれば取り上げます。

②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

- 1章では、先行研究や事例を提示しながら、本発表の説明したい解釈の実践とは何であるのかを説明します。

ビデオゲームの世界は非整合的?

- ビデオゲーム研究では、ビデオゲームの世界、つまりゲームが表す虚構世界が非整合的であるという主張があります。
- （ユールの主張読み上げ）

非整合的な世界の例:『ドンキーコング』

- ユールは非整合的な世界の例として『ドンキーコング』を挙げています。
- ユールは『ドンキーコング』でマリオの命が3つあること（ストックのこと）を指摘し、このことはフィクションの観点から説明することは困難で、普通はルールの観点から説明されると主張しています。

ビデオゲームの世界は非整合的?

- （読み上げ）

ビデオゲームの世界は非整合的でない?

- ユールのビデオゲームの世界は非整合的であるという主張に対し、ビデオゲームの世界はあくまで整合的であるという主張もあります。
- （読み上げ）
  - 松永は非整合的な表現は虚構世界の事実を表していないと主張している。
  - 非一貫的はincoherenceの訳語なので非整合的と意味は一緒
  - （理由3は下の具体例に言及しながら説明する）

他の例1:『ゼルダの伝説 風のタクト』

- ビデオゲームの世界は非整合的なのか、いくつか具体例を挙げて考えてみます。
- （読み上げ）
- ゼルダシリーズでは草からアイテムや魔法瓶を補充するのはある種お約束になっていますが、実際に草からアイテムや魔法瓶が出てくることを考えるとかなり不自然であるように思えます。

他の例2:『戦場のヴァルキュリア4』

- 二つ目の例は架空のヨーロッパで行われた戦争を題材としたSRPGの戦場のヴァルキュリアです。
- このゲームでは、戦車を操作することができ、敵兵を轢くことができます。
- ただ、敵を轢いても位置が変わるだけで、ダメージを与えられる訳ではありません。
- とはいっても、戦場のヴァルキュリアの世界の人間が私たちと比べてはるかに頑丈であるとも思えません。少なくとも、ストイーリー場ではそのようには描かれていないです。

他の例3:『スカーレットネクサス』

- 最後に僕が最近プレイした『スカーレットネクサス』を取り上げます。
- （読み上げ）
  - カットシーンを見る限りでは、主人公たちはステージを奥に進むことで初めて脱出できたように見えますが、実際にはファストトラベルで何度も脱出しています。

他の例3:『スカーレットネクサス』

他の例3:『スカーレットネクサス』

まとめ

- ここまでの話をまとめます。
  - ユールはビデオゲームの世界は非整合的であると主張し、松永はあくまで整合的であると主張しています。
  - これは画面に移す光景を私たちは額面通りに受け取っているのかどうかという問題でもあります。
  - 私は松永の主張の方が説得力があると考えています。
  - ただ、ユールの主張も正しいように思われます。少なくとも、言葉上では私たちは額面通りに映る光景の方を「ゲームの世界」と呼んでいることも多いからです。
  - （ここからは読み上げ）

②フィクションを分割する

- 2章に移ります。

これからやること

- ２章で何をするかを説明します。
  - 1章では、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ないだろうか、ということを示しました。
  - 2章では、先行研究(ゲーム研究、フィクションの哲学) を参考にこの区別とは何であるのかを説明します。

先行研究1:ゲーム環境/虚構世界

- ここで、本発表と同じ問題を取り扱っている研究を紹介します。
  - ホーゲンビルクらは、ビデオゲームのフィクションについて、プレイヤーはゲーム環境と虚構世界を区別していると主張しています。
  - 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

- 本発表でも、ホーベンビルクらとだいたい同じ方向性で説明します。
- ただ、ホーベンビルクらの説明には少し問題点があります。それは「ゲーム環境」が何であるのかが明確でないことです。
- 「ゲーム環境」の定義や特徴づけが不足しているために、分析概念として扱うのが難しくなっています。
- 本発表では、フィクションの哲学の議論を接木することで、ホーベンビルクらの枠組みを補強します。

フィクションの内容の複層性

- まず、フィクションの哲学でどのような議論が行われているのかを説明します。
- （読み上げ）
  - 視覚的フィクション（映画、マンガ、演劇など）

先行研究2:Pキャラクタ/ Dキャラクタ

- 紹介する先行研究の一つ目は松永によるP/Dキャラクタの区別です。
- 松永は図像で表されるキャラクターをP/Dキャラクタの2つに分割し、両者の関係を俳優と俳優が演じるキャラクターの関係として説明しています。
- （読み上げ）
- 松永の議論のポイントはPキャラクタがDキャラクタから独立した個別の対象として区別できるという点です。

先行研究2:P/ Dキャラクタの例

- 松永は、P/Dキャラクタの区別によって次のようなことが説明できると主張しています。
- （読み上げ）

先行研究3: 物語世界/分離された虚構世界

- 二つ目の先行研究はシノハラユウキによるP/Dキャラクタの区別です。
  - （読み上げ）
  - 図の説明もする。

先行研究3: 分離された虚構世界/物語世界の例

- 分離された虚構世界と物語世界の区別で説明できる例として、シノハラはアニメ『SRIBAKO』の人形（ミモジーとロロ）をあげています。
  - （読み上げ）

先行研究のまとめ・考察

- 先行研究でフィクションにおける内容の複層性がどのように説明されているかをまとめます。
- 松永、シノハラの理論んを大雑把にまとめると次のような図になると思います。
- （読み上げ）

ゲーム環境/物語世界

- フィクションの哲学の議論をもとに、ホーゲンビルクらの概念を再定義します。
  - （読み上げ）

プレイヤーが行っている区別の説明

- ゲーム環境/物語世界の区別により、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であろう区別を説明することができます。
- 私たちが日常的に「虚構世界」と呼んでいるものはゲーム環境と物語世界の両者にまたがっています。しかし、私たちがある虚構世界に言及するときはどちらか一方を指しています。
- ユールはを 「虚構世界」と呼んでいるのは「ゲーム環境」で、松永、ホーゲンビルクらが 「虚構世界」と呼んでいるのは「物語世界」の方です。

まとめと問題点

- （読み上げ）

③物語世界はどのように同定されるのか

- ３章に移ります。

これからやること

- 3章でやることについて説明します。
  - 2章では、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
  - ただ、それではまだ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説明できていません。
  - 3章では、ゲーム環境から物語世界がどのように同定されるのかについて先行研究の議論を検討しながら考察していきます。

フィクション一般における同定方法

- フィクションが表象する内容全体からどのように物語世界の内容が導かれるかについては、既に先行研究がいくつかあります。
- まずはそれらについて紹介します。
- （読み上げ）

視覚的フィクションにおける同定方法

- （読み上げ）

視覚的フィクションにおける同定方法

- （読み上げ）

同定方法はビデオゲームにも適用可能か

- ここからは先ほど挙げた同定方法がビデオゲームにも適用可能なのかを検討していきます。
- 結論から言うと他のフィクションで用いられている同定方法をビデオゲームに適用するのは難しいように思われます。
- （読み上げ）

同定方法はビデオゲームにも適用可能か

- （読み上げ）
  - 一貫性があるかないかについては意見が分かれることに言及。自分は一貫性はないと思っている。
  - ゲーム環境で起きる出来事の説明の例として、マリオとか挙げる。

同定方法—まとめ

- （読み上げ）

慣習的な基準

- ゲーム環境からどのようにして物語世界が同定されるのかについて、慣習的な基準が採用されていると主張します。
- （読み上げ）

慣習的な基準で判断されない部分はどうなる？

- （読み上げ）
  - 知覚可能性、言及可能性、一貫性が適用される部分もあると思うが、…

の2つのパターン

- （読み上げ）

の2つのパターン

- （読み上げ）
  - 雨に唄えばは例としては微妙…

まとめ

- 3章の内容をまとめます。
- （読み上げ）

④フィクションが重なる時 in ビデオゲーム

- 4章に移ります。

これからやること

- （読み上げ）

説明したい事例:王国裁判(『クロノ・トリガー』)

- 4章でどのような事例を説明したのかを説明します。
  - ４章で取り上げたいのは『クロノ・トリガー』の王国裁判です。
  - 『クロノ・トリガー』では、ゲーム序盤に主人公のクロノがあらぬ容疑で裁判にかけられますが、この裁判ではプレイヤーがそれまでに広場で行ってきた行動が取り上げられます。

王国裁判の詳細

- 王国裁判が説明すべき点を明らかにするために、いくつか記事を取り上げながら裁判の詳細を説明します。
- （読み上げ）

王国裁判の詳細

- そこには～～～
- （読み上げ）
  - 訳がよくないことに言及。

王国裁判の詳細

- もう一つ王国裁判について書かれた記事を引用します。
- （読み上げ）

ここまでのまとめ・説明すべき点

- ここまでの話をまとめます
- （読み上げ）
  - 「理不尽さ」はそう言っていいものなのか気にする。
- 4章では、この「反映される」とはどういうことなのかを説明します。

フィクションは重なる(シノハラ 2021)

- まずは、4章での説明で参考にするシノハラユウキのフィクションは重なるの議論を紹介します。
- （読み上げ）

フィクションが重なる例

- シノハラはフィクションが重なる例として、『SIROBAKO』のあるシーンを取り上げています。
- （読み上げ）

ビデオゲームでもフィクションは重なる

- シノハラの議論を踏まえると、「王国裁判」の事例はフィクションが重なる例として説明できると考えられます。
- （読み上げ）