

# 鼎談：トランスメディア・ストーリーテリングとは何か

A Tripartite Discussion: Transmedia Storytelling, Media-Mix, Cross-Media, and other Surrounding Terminology: Academic and Practical Perspectives on their Usage in the West and the East

Department of Communication and Arts, Roskilde University

**Susana Tosca** *TOSCA, Susana*

有限会社エレメンツ *Elements Co., Ltd*

**石川淳一** *ISHIKAWA, Junichi*

立命館大学映像学部 *College of Image Arts and Sciences, Ritsumeikan University*

**中村彰憲** *NAKAMURA, Akinori (Aki)*

## 要旨

本稿は、欧米で展開が進み、国内でも浸透し始めた「トランスメディア・ストーリーテリング」、「メディアミックス」、「クロスメディア」の概念とその周辺領域での用語や概念について、欧米で当概念の研究と検証を長年行ってきた研究者であるSusana Tosca准教授と、日本でこの概念を研究、発表をしているゲームデザイナーである石川淳一氏ならびに、同じくクロスメディア・ブランディングならびにTMS研究を進めてきた筆者とで、2019年9月29日に立命館大学松竹スタジオにて実施した鼎談をまとめたものである。

## Abstract

This discussion is aimed at grasping the emergence and development of the concept regarding "transmedia storytelling," "media-mix," "cross-media," and surrounding terminology, particularly on their usages from both academic and practical perspectives in the West and the East. Those who are on the front line of the aforementioned research topic, both from scholarly and practical fields were gathered on September 29, 2019, at Ritsumeikan Shochiku Studio, and freely discussed the meaning and usages of these terms, comparing the similarities and differences.

## キーワード

トランスメディア・ストーリーテリング / メディアミックス / クロスメディア

## Keywords

Transmedia Storytelling / Media-mix / Cross-Media Promotion

# 1. トランスメディア・ストーリーテリングや メディアミックスを取り巻く諸概念

**中村彰憲** (以下、中村) : 現在、欧米においては、トランスメディア・ストーリーテリング (英語: Transmedia Storytelling, 以下、TMS) という用語がメディア研究者を中心に検証が進んでいます。このような中、国内においても、この概念を用いた検証が進み始めました。ただしこれに類似した用語も数多く提唱されているのも事実です。例えば、クロスメディア (英語: Cross Media) や、Transmedia Narratology、今回、鼎談に参加いただいた Tosca 先生ご自身も Henry Jenkins 氏により TMS が提示された翌年に Transmedial Worlds といった概念を発表しました★<sup>1</sup>。一方、国内では、ゲームデザイナーである石川淳一氏がゲーム業界の研究会などで継続的に TMS について発表されてきました★<sup>2</sup>。また、それ以前にも国内では前述のクロスメディアに加え、メディアミックスといった用語も用いられてきています。また、中村自身も、2006年から京都市太秦地区のクロスメディア・ブランディングのプロジェクトに携わったり★<sup>3</sup>、TMSの研究を進めたりしてきました★<sup>4</sup>。そこで、本鼎談を進めるにあたり、中村より関連用語を図1★<sup>5</sup>のように簡単にまとめさせていただきました。

★<sup>1</sup>—これらの概念整理については中村(2018)を参照のこと。

★<sup>2</sup>—石川(2018: 2019)にその詳細がある。

★<sup>3</sup>—福田 細井 中村(2009)にその経緯が示されている。

★<sup>4</sup>—最初に言及したのが「famitsu.com」でのエッセイである(中村 2015)

★<sup>5</sup>—あくまでも鼎談のきっかけとして示したものであり、全てを網羅する意図は無い。

Media Franchise/メディア・フランチャイズ  
Pan-Entertainment/汎娯楽  
Media-Mix/メディアミックス  
Multi-Media/マルチメディア  
Cross-Media/クロスメディア  
Imaginary Worlds/想像上の世界観  
Transmedial Worlds/トランスメディア的世界観  
Transmedia Storytelling/トランスメディア・ストーリーテリング

図1 『トランスメディア・ストーリーテリングと関連用語』

**中村** : 今回は、まず、ここを起点にそれぞれの考え方についてお話いただければと思います。まずは定義の範囲が広い概念から初めていきましょう。メディア・フランチャイズ (英語 Media Franchise) がそれに該当すると思いますがどうでしょうか?

**Susana Tosca** (以下、Tosca) : そうですね。最も上位に来ると思います。

**中村** : この概念は、メディアに限らず、玩具、衣服、キャラクターの意匠が記されているノートといった文房具などあらゆるキャラクター商品を内包する考え方ですね。

**Tosca** : 遊園地なども状況によっては含まれます。

**中村** : テーマパークですね? ハローキティがいるサンリオピューロランド、ディズニーランドなどですね。では、ある古典的小説、例えば「三国志演義」などから、メディア・フランチャイズが生まれることはあるのでしょうか?

**Tosca** : 基本的にはある企業が知的財産 (Intellectual Property, 以下、IP) を保有していることで、メディア・フランチャイズというのは成立します。なので、IP がパブリックドメインに属している古典小説、物語、伝説、歴史的事実などから派生していった場合、その IP は特定の人たちによって所有されているというわ

けではありません。メディア・フランチャイズとして成立していない好例にハワード・フィリップス・ラヴクラフトによる「クトゥルフ神話」があります★6。この場合、それぞれの作り手がコンテンツを展開し、互いの関係性はありません。とりわけ、誰もIPのライセンスで収益を上げているわけでもありませんからね。

**石川淳一（以下、石川）**：商品化で括ってしまうと非常に狭くなってしまいうような気がしますね。

**中村**：つまりは多くの人口を誇る巨大なファン・フィクションの集合体ということですね？

**Tosca**：そうです。

**中村**：ただ、例えばある映画製作会社が「クトゥルフ」をテーマとして映画をプロデュースし、その映画を所有する組織となれば..

**Tosca**：たしかに。その映画を中心にコンピュータゲームとかカードゲームとかを展開すれば..

**中村**：つまり、「西遊記」などもそうですが、既にIPとしてパブリックドメインに存在しているものは、それを中心としたメディア・フランチャイズは成立しえないものの、それをテーマに独自の映画をつくり、その映画をテーマに様々なもの2次展開すれば★7 ...

**Tosca**：突然、産業が生まれるわけですね。

**中村**：Pan-Entertainment（泛媒体）★8は中国で使われている用語でこれもどちらかと言えば、メディア・フランチャイズに近いですね。

**Tosca**：この用語は初めて知りました。

**中村**：これも様々なマーチェンダイズを内包した用語なので、「メディア」ではなく「エンターテインメント」としています。とりわけ、一時期、中国におけるICT最大手のテンセントがこの用語を事業展開のコンセプトとして使っていました★9。

**Tosca**：「エンターテインメント」と示しているのはいいですね。これは「メディア」も含まれているわけですね。

**中村**：マルチメディアはどうですか？

**Tosca**：これは以前よく使われていた用語ですね。90年代ごろです。これは一つの画面上に複数（マルチ）のスクリーンが開かれるものを示しています。同じスクリーン上に映像とテキストが表示されるといったものです。なので、これはインターフェイスの有様を指します。ただ人々はこれらの用語を混同させて使うようにもなっていました。マルチメディア・ストーリーテリングといった使い方もされています。

**中村**：では、Imaginary Worlds★10はどのように使われますか？

**Tosca**：Imaginary Worldsはコンピューター文学から生まれた理論で、主に、現実と虚構との関係を追求する際に用いる概念です。なので、より哲学的な問いに対する使われ方をしています。これに関連する用語にPossibility Worldがあります。これらは物語論（Narratology）の視点から活用され、産業分析などでは使われません。なので、研究上の問いとしては「源氏物語が当時の時代とどう関連しているか」というものになります。その想像上の世界（Imaginary Worlds）と現実はどう違うのかを検証するといったものです。またはひとつのバージョンではある登場人物は死に、他方では生き残るので双方は互換性がないといったことを分析する際に使われます。

★6——これについてはKlastrupとの共著で論じられている（Klastrup and Tosca 2004）

★7——中国における「西遊記」を中心とした様々なメディア展開についてはXiong（2017）がその詳細を解説している。

★8——Pan-Entertainmentについては中村（2018a）の第10章が詳しい。

★9——テンセント自ら2011年から展開をはじめた、同社のPan-Entertainmentブランド戦略について解説している（騰訊 2017）

★10——同コンセプトを仔細にわたり分析、展開した著書に（Wolf 2012）がある。

## 2. 「メディアミックス」の解釈と定義の境界点

**中村：**日本ではメディアミックス（英語：Media-mix）という用語が使われますが、これらには玩具が実際に含まれる場合もあります。

**Tosca：**メディアミックスは、日本で展開されてきたメディア・フランチャイズという現象を理論化したのだと言えます。私の感覚では欧米の研究者がメディアミックスという概念にいきついたのはつい最近だと思います★11。欧米においてメディアミックスについてよく例としてあげられるのがKADOKAWAグループです。特徴として言われているのが常に「次世代のメディアミックス」を作っていくという意図を持っている点です。一般的に派生コンテンツはよりカジュアルに展開されました。例えば、映画を公開し、成功したところで次といった具合です。しかし、KADOKAWAは企画当初から複数の展開をデザインし且つそれらが統合されていました。

**中村：**歴史的な流れとしては赤胴鈴之助などもメディアミックスの事例として挙げられているのでこれらの視点から見ると、メディアミックスとメディア・フランチャイズは定義としては共通するものがありますね。

**Tosca：**そう思います。

**石川：**同人誌はどこに位置づけられるのでしょうか？ ある企業によるコントロールという点で定義を分けてしまうのかどうか。日本の場合、同人誌などを通して逆に認知が広がるパターンというのがあります。これを「メディアミックス」と言えないのかという点の線引きは難しいですね。なので、あくまでも権利を持つひとのものとコントロール下にあるものを「メディアミックス」と呼ぶのか、それともファン・フィクションも含めて「メディアミックス」と呼んでいいのか？

**Tosca：**同人誌は個人やグループがファン活動としてやっていたのですが、その特徴もかなり変わってきているようです。先日、秋葉原に行ってきたのですが、同人誌は商業誌と品質の面で全く変わらないと感じました。作品を手にとってみてもそれが同人誌であるとは分からない程です。その作品は同人誌のみを販売している店舗なので間違いなく同人誌なのです。また、価格的にも商業誌と変わりません。したがって、これは境界線にあたるコンテンツですね。非常に興味深いです。

**中村：**この点においてメディアミックスとメディア・フランチャイズは線引きがされるかもしれませんね？

**Tosca：**確かに。メディア・フランチャイズの定義ではファン・フィクションは許容出来ません。

**中村：**企業としてメディアミックス展開をすると戦略を立てた場合、そこまでメディア・フランチャイズのように法的側面を厳格に見定めながらというよりは、IPを中心としたエコシステムと位置づける場合もあります。中国企業がよく使っているPan-Entertainmentという概念では、ファンによる二次創作を戦略的に容認している場合もあります★12。さらにファンによるコスプレの写真集などをIPホルダー自らが出版するという場合もあるのです。これは海賊版が横行してきた時代からコンテンツを展開してきた企業ならではの発想です。

**Tosca：**これに対し、欧米のメディア・フランチャイズにおける知財所有者（IP Holder、以下、IPホルダー）の場合、例えばディズニーやワーナーブラザーズの場合、ファンの行動に対し法的に罰するというものもしています★13。その結果、そのような活動をやめざるを得ないという場合もあります。欧米で展開されるメ

★11——英語圏においてはIto(2001)が日本におけるメディア現象として提示していたが、Steinberg(2012)で一気に広がったとされる。

★12——(中村 2018a p366)を参照のこと。

★13——例えばワーナーはハリーポッターファンによるファンフェスティバル(Associated Press in Philadelphia 2018)を告訴し、ディズニーはファンがスターウォーズ玩具を撮影し、Facebookに掲載したことに対し、著作権法(DMCA)著作権侵害の申し立てをFacebookに送付、その写真はFacebook側より強制的に削除されアカウントも凍結された(O'Neil 2015)。

ディア・フランチャイズの哲学的背景がここから見えてきます。アイデアは彼らの所有物なのです。ですが、アジアではアイデアはより流動的でまるでアイデアそのものに生命があるかのようです。人々はそのアイデアを自ら活用し、遊んでいる。それに対し、欧米は、「これは私のアイデアだ」と主張しているかのようです。アジアはよりその点、リラックスしていますね。これはおそらくアイデアに関わる哲学的観点の違いのようにも見られます。

**石川:** これは定義をすることの難しさを示していますね。僕はクリエイターの方向から考えるんですね。そうすると、ファンが作っているものはコントロールできる範囲外になります。なので、これらはメディアミックス外になる。クリエイターからしたメディアミックスというのは、クリエイターが「こういう風に展開しますよ」という範囲の中のものでしかないのです。その外で起きていることはクリエイターからすると「いい」、「悪い」ではなくて自分のメディアミックスではないわけです。ただ、ビジネスの視点からすると、同人誌と商業誌の境界もあいまいになっていると。

**中村:** とすると、メディアミックスにおいてはアイデアの展開に、柔らかさ、流動性があるのに対し、メディア・フランチャイズはより堅固だということでしょうか？

**石川:** 昔のおもちゃとかは僕はメディアミックスでは無いと思っています。かつては、人気になっていた映像作品をおもちゃに商品化することもありました。たしかにそういったおもちゃを通して子供たちが世界観をイメージするということがあったのですが、それはあくまでも子供たちがおもちゃをトリガーとして見ているだけです。玩具が明らかにメディアミックス的に展開されはじめたのは「機動戦士ガンダム」シリーズ位からではないでしょうか？

### 3. 「トランスメディア・ストーリーテリング」の定義とその解釈<sup>★14</sup>

**中村:** では「トランスメディア・ストーリーテリング」(英語 Transmedia Storytelling, 以下、TMS)と「クロスメディア」について話し合っていきたいと思います。この2つの概念は英語圏においてどのように使い分けられてしますか？

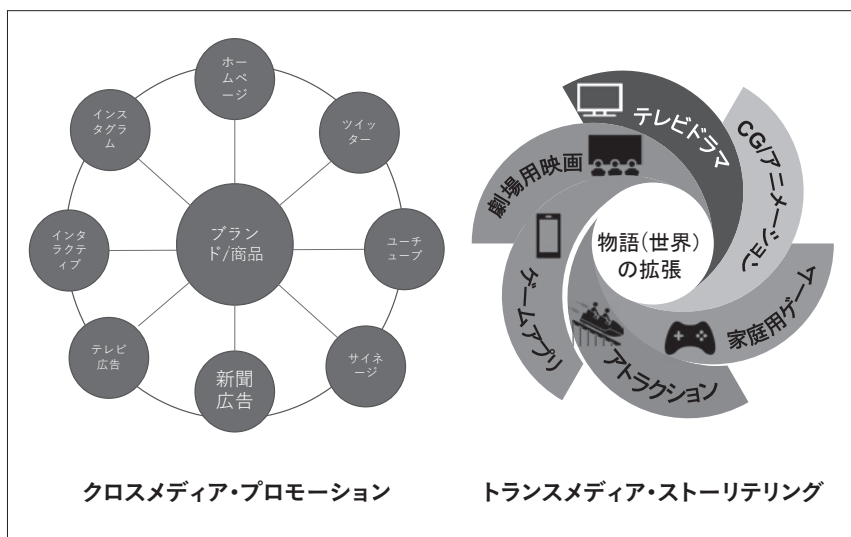


図2 Susana Tosca先生の意見に基づくクロスメディア・ブランディングとストーリーテリングの概念比較

★14——トランスメディア・ストーリーテリングについては、Tosca、石井、中村がそれぞれJenkins (2007)が示した“Transmedia storytelling represents a process where integral elements of a fiction get dispersed systematically across multiple delivery channels for the purpose of creating a unified and coordinated entertainment experience. Ideally, each medium makes its own unique contribution to the unfolding of the story.”(日本語訳「フィクションにおいて不可欠な要素を、統一的且つ連動されたエンターテインメント体験を作り上げる目的のもとに、複数の伝達手段へと系統的に分散するプロセスで、その理想形は、それぞれのメディアが物語展開に独自の貢献をするもの」)であると同意したうえでディスカッションを進めている。

★15——この点についてはHardy(2010)が簡潔にまとめている。

**Tosca** : TMSの中心には「物語」があります。複数のメディアで展開されても、それが最終的に「物語」や「物語世界」の拡張につながっていくのです。これに対してクロスメディアの中心には「ブランドや商品／サービス」がきます★15。たとえ物語が展開されていたとしても、あくまでもブランド／商品／サービスが中心となっているのであり、その中心に物語（ストーリー、筋）がある必要はありません。

**中村** : つまり、クロスメディアについては、タッチポイントが重要ということですね。どのメディア体験を通して最終的にはブランドに行き着くという。

**石川** : タッチポイントを広げるという考え方と、物語をいろいろな形で描くってというのは実は全然並列ではないんです。

**中村** : なるほど。メディアミックスも目的という視点では、タッチポイントを重視する傾向にあります。タッチポイントを広げ、どのメディアを入口にしてもIPのファンになってもらい、そこからさらにメディア作品や関連商品の受容を促すことでの相乗効果を図るという。これに対し、TMSはそれぞれの展開における程度の違いはあれ「世界観の拡張と物語の進展」を意図している。ゲームをデザインするという視点で見るTMSはどのようなものだと考えますか？

**石川** : TMSを代替現実ゲーム（英語 Alternate Reality Game、以下、ARG）の視点から見ると、物語をパーツで組み上げるというのが特徴です。ロバート・プラッテンの書籍「Getting Started in Transmedia Storytelling: A Practical Guide for Beginners」★16で示したTMSの比喩としてストーリーブロックの図があるのですが、定義としてのハマリ具合にすっかりきたんです。もともとARGは、「インターネットという媒体を活かしてどのようなストーリーテリングが可能だろうか」という試行錯誤の中から1つのメディアで完結しないTMS的な手法にたどり着いたという歴史があります。つまり、全体のストーリー構成のために、特定のパーツ（ストーリー的要素）が必ずあるものとされていて、逆に個々のパーツだけでは物語を楽しむことはできないんです。そこが映画などで行われている「単体の物語としても楽しめるけれど、複数の作品を見るとさらに大きな物語や世界観を楽しむことができる」タイプのTMSとは大きく違う所ですね。そういえば、ちょっと思い出したのですが、ゲーム『Halo 2』のARG、『I Love Bees』は、ゲームのキャンペーンを目的につくりあげられました。

**Tosca** : よく覚えています。

**石川** : 『I Love Bees』はARGですので、さきほどお話ししたようにARG内で展開された個々の要素は単独では物語を形成されていない訳です。でも、ARG全体では独立した物語として成立して「Halo」シリーズの中の世界観を拡張している。そこは映画とかのTMSに近い形になっているんですね。さらに面白いのは、『I Love Bees』って、つくった時点では完全に『Halo 2』のプロモーションとしてしかつくっていないんですよ。だから、「Halo」シリーズの世界設定は使っているんですけど、実は「Halo」のタイムラインには当初『I Love Bees』って入っていなかったんです。ところが、『I Love Bees』の人気が出たので、後で「Halo」シリーズのタイムラインに追加されたという。これはTMSを考えた中で非常に面白い例だと思います。

**Tosca** : そうだったんですか？『I Love Bees』が展開されたときは覚えています。最初は誰もこれが「Halo」の一部分だとは思っていなかったんです。でもさらにこれが「Halo」シリーズの正史に加えられていたのは知りませんでした。

**中村** : Transmedial Worldsはご自身で提唱された用語ですよ？ Transmedial WorldsとTMSの違いは？

★16——Pratten(2011)が初版であり、そこから、この例えが使われている。

**Tosca** : これを、Lisbeth Klastrup と考え始めた際、私たちは作り手ではなく受け手に関心を持ったのです。この世界について如何に想像し、それについて演じたりしているのかという点です。これは、Henry Jenkins によるエッセイを読んだ際★17に、彼の視点がプロデューサー視点であると感じたからです。彼の考え方は誰かが物語を考え、それをコントロールしながら、別のメディアへと展開するという話だと思いました。既に固定された物語に対する考え方です。そこで私たちは「ある物語の世界観」がリリースされた際において受容者が自分たちのものにしていく状況を示す別バージョンの用語が必要だと思ったのです。「ある世界」をコンピュータゲームでプレイしたり、玩具で遊んだり、ファン・フィクションを書いたりすればそこで独自のバージョンがつくられていきます。なので「Transmedial Worlds」とすればよりインクルーシブな用語になると考えたわけです。もし、誰かがある世界を作るのにより成功すれば、その世界をより活用したいといった具合です。

★17——Jenkins(2003)のことを指す。

これに対し「Storytelling」という言葉はプロデュースする側であり、そこからメディア・フランチャイズを生み出すといった閉鎖的な用語だと感じました。なので、受け手が自分たちのバージョンの世界を作り上げることの可能性やそれを用いて他の人と交流するという点を言及する必要がある、「Worlds」という言葉を選んだのです。ただ、Transmedial WorldsはTMSより抽象的かもしれません。例えば「指輪物語」を読んだ後にその「世界」を理解したところで、自分自身でその世界をもとに物語を作り上げるといった活動なども含まれるからです。ですので「Story」はきっかけになりますが、それよりもそこで示された「世界」を理解した受け手が新たな「Story」を生み出す可能性に重きをおいた考え方です。その部分を除けば概念としては近いですね。

**中村** : では、Transmedial Worldsの定義ではファン・フィクションも含まれるわけですね？

**Tosca** : そのとおりです。私たちの論考では「人々がその世界を気づかない限り、Transmedial Worldsは存在しない」と書きました。例えば「指輪物語」をもとにした映画を鑑賞したとします。そこで、観客同士が、自身が考える世界観に対し映画が合致しているかについて議論したりします。これはそれぞれが思い描く「世界」を元に議論していることを示しているのです。なので、私たちが示しているのが「Imaginary Worlds」であるのに対し、Henry Jenkinsが示したのは「Canon(正史)」であるともいえます。我々にとって正史はひとつのバージョンであり、ファンによって作り上げられたものも、概念の範疇になるのです。

**中村** : 様々なバージョンを容認するということは、整合性もあまり気にしないということですか？

**Tosca** : それぞれのバージョンの整合性を示すうえで、私たちは「World-ness」という用語を提案しました。これは、その世界を認識させるために必要な品質を示しています。これに加え、ethos(倫理観)、topos(時空間設定)、そしてmythos(対立軸)といった項目を設け、これらを通して、その世界を認識させるために何が存在しどのようなシステムが必要なのかを示しました★18。テーブルトークロールプレイングゲーム(英語名 Table Talk Role Playing Game、以下、TRPG)をプレイしたことはありますか？

★18——(Klastrup and Tosca 2004)

**石川** : 昔、『ルーンクエスト』とかやりましたね。

**Tosca** : そうです。『ルーンクエスト』ではプレイヤーが物語をデザインします。ゲーム自体にはルールブック、キャラクター、場所がありますが、ストーリーそのものは存在しません。ストーリーづくりをプレイヤーにゆだねるのです。つま

り、『ルーンクエスト』は「世界」であるのに対し、『指輪物語』は「物語」です。でもこの物語の中にも「世界」は存在し、人々はその世界観を取り出して自らのバージョンの物語を作り上げるのです。私たちは受容者が作り上げる物語に興味があります。プロデューサーとして時には「世界」を創り上げることもあります。TRPGの『ルーンクエスト』や『ダンジョン&ドラゴン』などです。逆に物語からユーザーがその世界を抽出するということがあるのです。

そのうちに世界が重厚になり、その他の多くの人もその世界をもとに物語を語りたくなるのです。Henry Jenkinsの概念だと物語も世界もあるのですが、これらをオープンにするのではなく、メディア・フランチャイズとしてコントロールするというのが前提になっています。私たちが示している「世界」は誰にも属するべきものではありません。

**石川**：たぶん、作り手の視点から言うと Transmedial Worldsは設定や、世界の在り方で、TMSはテクニックなのです。つまり、TMSはTransmedial Worldsを描く方法、技法であると。逆に言うと、Transmedial WorldsではあってもTMSではないという作り方も出来ます。例えば、TRPGなどの場合、ゲームデザイナーはシステムをつくっていますが、TMSはやってないですね。だけど逆にTMSをつかって、Transmedial Worldsを描くことは出来る。これは、Worldにアプローチする方法としてTMSがあるという感じであると思います。

**Tosca**：これは重要な点ですね。ユーザー側としては、通常のようにTRPGのセッション中に物語を描く場合もあれば、歌を作ることも出来る、または、絵が描くことも出来る。だから、Transmedial Worldsをもとにどう「物語る」かについて私たちのアイデアとしてはコントロールすることが出来ません。Henry Jenkinsの提示する概念は如何にひとつの媒体から、別の媒体へと翻訳するかを表しています。映画を製作した場合、どの部分をコンピュータゲームにするのが適してかを検証するというものです。「どの部分はレーシングゲームにしよう」とか、「どの部分を玩具化しようか」といった発想です★19。なので、ストーリーをどこかの媒体へと翻訳する行為です。Transmedial Worldsにはそのような行為は定義に含まれていません。なぜなら「World」があり「表現」があるからです。

★19——好例としては「スター・ウォーズ」シリーズの「エピソード1から3」が展開されていた際、「ポッドレース」のみに焦点をあてた『Star Wars Episode 1 Racer』(1999)がLucas Artsから、「ハリー・ポッター」シリーズからは、エレクトロニクス・アーツから『ハリー・ポッター キディッチ ワールドカップ』(2002)がリリースされている。

#### 4. トランスメディア・ストーリーテリングと多様な物語体系の関係性

★20——様々な物語の形態を示してはいるが鼎談を円滑に進める目的で掲示しており、全ての類型を網羅する目的ではない。

**中村**：物語の続編や拡張に関しては、図3のとおり★20、様々な継続形態がありますがこれらをTMSの視点から見た際、興味深いのは？

**Tosca**：偽典は面白いですね。実際、これは「聖書の世界」においてこれらの文章が正典として認定されていないからというだけです。また、実際、これらがどのように伝わってきたかは定かではありません。Canon(正典)として承認された部分自体も断片をつなぎ合わせて生まれているものなので。だから、誰が権限をもってこれらを正典の中とするのか外とするのかを考える必要があります。ですので、これらはTMSと言えるでしょう。これらの書物は聖書と関連があり、現段階では認定されていなくても将来的には認定される場合もありますから★21。

**中村**：石川さん、この中の物語体系をTMSの視点でみた場合、興味深いものは？

**石川**：マルチ・バースですね。例えば、J・J・エイブラムスの「スター・トレック」シリーズなどはオリジナルと接点があるんですけど、アメリカンコミックでやっているマルチ・バースの場合、どちらかというと商売目的で繋がりが全くなかつ

★21——例えば『エノク書』はほとんどのキリスト教会で偽典とされているが、エチオピア正教会では同教会公式ホームページ、正典リストの旧約聖書欄に示している<<https://www.ethiopianorthodox.org/english/canonical/books.html>>(2019年12月7日アクセス)。



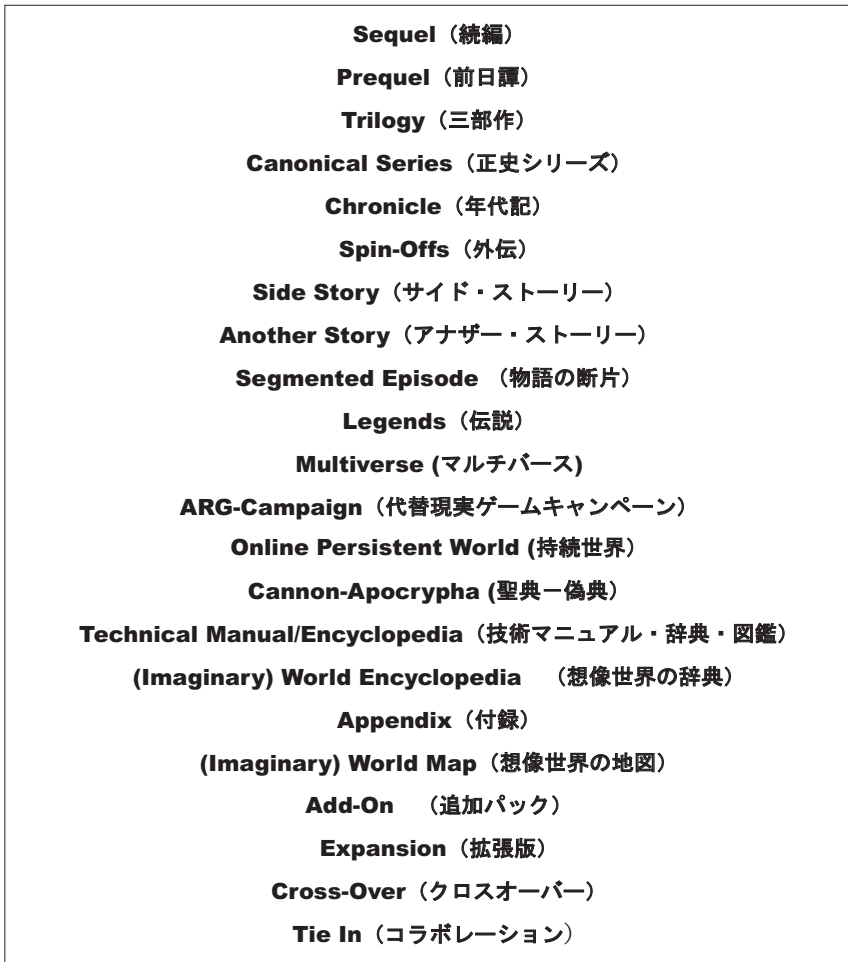


図3 Story Strucyure (物語体系)

たりするわけです。そうすると、それはTMSとは違うんじゃないかなと思うんです。

**Tosca**：「スパイダーマン」シリーズは毎回新シリーズをやる場合は、パラレル・ユニバースとは言わず、リブートや、再始動 (Rehash) と呼んでいます。

**石川**：けっこうあるのが、つくられた時点では全くTMSではないんですけど——まさにアメリカンコミックとかがその例ですが——非常に優れたクリエイターがそれをうまくつなぐエピソードをつくと、TMSになるんですよ。ただ作られた時点でそれが意識されていたかというそれは全然なくて、結果的に繋がったというところがあるのでちょっと微妙かなと思います。

**Tosca**：たしかに、まだいくつかの物語については、定義があいまいな部分がありますが、如何に物語が拡張されるかという点を示すうえでは図3のようなものを見ながら、どう発展させられるかを確認出来ることは重要です。

**中村**：こうなってくると、それぞれの展開を Convergence-Divergence (収斂型か拡散型か) で整理したほうがいいのかもかもしれません。

**Tosca**：それぞれの作品の関係性を見るうえではその類型で見てもいいかもかもしれません。

**中村**：これは、「機動戦士ガンダム」シリーズを私と Tosca 先生で整理する際に使いました★22。TMSかメディアミックスかというよりは、ストーリーを基軸にそのIPを収斂するものか、拡散するものなのかで整理するという提案です。この視点で見ると、マルチ・バースはむしろ拡散につながると見ることが出来ます。これに対し前日譚や続編は収斂化に寄与するという感じですね。また、世界観を説明する資料、地図とその世界の技術マニュアルといったものもTMSの一環と

★22——Nakamura and Tosca (2019)

言えます。これに対し、全く違う世界観のキャラクターが対戦するようなクロスオーバー作品、例えば「マーベル VS. DC ヒーロー」シリーズや『ルパン三世vs名探偵コナン THE MOVIE』などは拡散的、メディアミックス的プロジェクトと言えます。

**Tosca** : 「エイリアンVSプレデター」シリーズなどもそうですね。でも、このようなものはそこまで多くありません。『Frankenstein Meets The Wolfman』（日本語訳『フランケンシュタインと狼男』、日本未公開）のようなホラーフィルムなどでもクロスオーバーでした。最近ユニバーサルが「Dark Universe」として展開しようとしたが、これは旧作についてです。いくつかはこのようにモンスターを戦わせようとしています、あまりいい作品ではないですね（苦笑）

**石川** : クロスオーバーで難しいのは、最初から同じワールドで別々に展開していたキャラクターをちゃんとクロスオーバーさせる例と、全く関係がないキャラクターをクロスオーバーさせる場合のどちらも「クロスオーバー」と称されることです。これはちゃんと分類されるべきだと思います。

**中村** : ARGの中でもTMSになっていない場合はありえるのでしょうか？

**石川** : もともとARGはメディアを分断することによって物語を構成するという構造なので、ARGでTMSでないものというのはひょっとしたら斬新なシステムとして誰かが発明しているかもしれないですけど、僕はイメージが出来ないですね。

**中村** : 石川さんとしては、ARGは本質的にTMSであるとのことですが、Tosca先生はどう思われますか？

**Tosca** : そうですね。形式の一部だと思います。ARGとして成立するためにはトランスメディアである必要がありますから。もともと受容者に複数のメディアを活用させてストーリーを統合化する必要があるのです。

**中村** : ARGと一般的なメディアにおけるTMS的構成に如何なる違いがありますか？

**Tosca** : 一般的なメディアの場合、TMSであっても一つのパズルは単体でも物語として成立している必要があります。例えば「スパイダーマン」シリーズの場合、3部作であっても1つの作品はそれのみで成立します。ですが、ARGの場合、一つのパズルを見つけたら、他のパズルも見つけてつながらない限り楽しむことは出来ません。全てである必要はなくとも、かなり多くのパズルを集めないと思えません。おそらくほとんどのパズルです。「スパイダーマン」シリーズの場合、1作品のみを見て、それ以外は二度と見なかったとしても体験としては楽しいです。石川さんはARGのデザイナーですね？ どう思いますか？

**石川** : 逆に言えばARGはそこが構造的な欠点でもあります。途中から入ったときに分からなくなるとか。なので、ARGで重要なのはまとめサイトになります★23。個々が体験できるパーツがすべて体験出来るとは限らないので、そこが十分でなかったりすると、よく分からないままに離脱したり、後から入ったひとが全然物語を把握出来なかったりしてしまうんです。

**Tosca** : でもそこはユーザー同士が助け合うんですよね？

**石川** : 助け合う様子が見えていればいいんですが、助け合っているのがうまく繋がらない時もあります。ある人が見つけた情報が、うまく共有されるかどうか。実はこれが日本のARGがいまち盛り上がらない理由の一つでもあるんです。アメリカだと、初期の段階からARGがある程度成功したために、ARGのプレイ人口が多いのです。なので、情報共有サイトもたくさん立ち上がったし★24、積

★23——日本では石川氏が代表を務めるIGDA日本 SIG-ARGにてARG情報局< <https://arg.igda.jp/> >を運営している。

★24——例えば英語圏ではARGNET<<https://www.argn.com/>>が2002年から運営を開始している。

積極的に交流があったんですが、日本の場合、ARGをプレイする人口が少ないものだから情報共有がうまくいっていないことも結構起こるんですね。特に新しい人が入ってきたときに、何をすればいいのか、どこを見ればいいのか、どう情報を他のひとと共有すればいいのか分からないというのがよく起こっていました。

**中村:** では、体験記、共有サイトはTMSの一部と出来るのでしょうか？

**Tosca:** 例えばARGを体験したビデオをインターネットにアップするとかですか？

**石川:** 可能性はあると思いますが、体験記が必ずTMSになるとは限りません。

**中村:** Ingressなどの特別イベントを体験者がブログなどでその結果を綴ったりするとTMSとなりえますね★25。

**Tosca:** Persistent World（永続的世界）はMMORPGなどがその好例ですが、単体ではTMSとは言えないですね。他のメディアと関連づけがされればそれらもTMSとなると思います。

**石川:** ただ、デジタルゲームも物語をインタラクティブな形で成立させるために、情報を分断化してプレイヤーごとの物語体験ができるように設計されているんですね。そういった中で、人との会話や、拾った手紙に物語が提示されたり、看板に文字が書かれていたり、というゲーム内での疑似TMSが行われている★26。

**Tosca:** たしかに、『MYST（ミスト）』などは、様々なメディアをひとつの入れ物に入れているかのようです。つまり、マイクロレベルで、ゲームを構成するひとつひとつのピースを見ていくと、いくつかのメディアが統合されている。

**石川:** ただ、デジタルゲームの場合、すべての構成物がデジタルゲームの画面上になるので、その中でメディアを分断化してもプレイヤー体験の刺激がデジタルゲームの画面を通さざるを得ないことから、トランスメディアの効果も限定的にはなります。例えば、ゲームの中で電話がかかってくる、ここで電話に出て会話をしても、直接電話に出ている体験にはならないんです。実体験としては限定的なので、ゲームの外にあるメディアを使った方がその体験感にはメリハリが付きやすいですね。

**Tosca:** たしかにそうですがこれが90年代だったら、これらはマルチメディアと分類されていたでしょう。まだ、TMSという言葉もなかったのです。現在なら、これ自身をTMSと呼べると思います。

**中村:** では、TMSの未来とはどのようになるでしょう？

**Tosca:** ひとつ言えるのは将来的により様々なものが混ざり合うようになるでしょう。全てが統合化されるようになります。同時に各媒体が相互に感染し合うような。具体的な例はNetflix（ネットフリックス）が展開した『ブラック・ミラー：バンダースナッチ』です。これはインタラクティブ要素を映像作品に統合化した例です。同時にインタラクティブな要素は多くのプレイヤーが興味を持ちますからハイブリッドなメディアが生まれるでしょう。

**石川:** まさにそう思いますね。ゲーム以外の例も結果的にデジタルゲームのせいでいろいろなジャンルが刺激を受けてきています。例えばイマーシブ・シアターのような観客と舞台の境界をとろうという試みは歴史的にはずっとおこなわれてきたんです。ですが、最近またブームになっている原因の一つは、デジタルゲームのような双方向性に刺激を受けた人たちがいるからです。アート系などもそうです。インタラクティブなアートもすごく増えています。そうなるあらゆる娯楽やメディアの中にTMS的要素が入り込む動きが出てくるのは間違いないだろうと思います。同時に混乱が発生しているのも事実です。例えばイマーシブ・シアターで、いままで観客と舞台をきっちり分けていたのを、観客が能動的に行動

★25——例えば、東京で2014年に展開されたARG兼GPSゲーム、IngressにおけるDarsanaという大規模イベントでの展開がニュースのようにTogetherでまとめられている（siela 2014）。

★26——この点についてはHutchinson(2017)も言及している。

出来るようにしたときに、どう上手く体験をコントロールすればいいのかというところのノウハウが無くて、芝居を見てほしいシーンで別の要素に意識が向いてしまったり、シーンが断片的になりすぎて物語が分からなくなってしまうとかの問題が出てきている。ただ、これはいろんなジャンルが混ざっている混乱期にはありがちな事なので、そこを貫いて見通せる人が出てきたときに、まったく新しい体験の成功例が出てくるのではという将来への期待がともありますね。

中村：みなさま、ありがとうございました。

#### 参考文献

##### (日本語文献)

- siela 編 (2014)「イングリッシュでイベント開催中の東京どころか日本がコントロールフィールドに沈没 #Ingress #Darsana」『togatther.com』<<https://togetter.com/li/757118>>
- 石川淳一、築瀬洋平 (2018)『トランスメディア・ストーリーテリングから学ぶ「ゲームで物語る」手法』CEDEC+ KYUSHU 2018 発表資料 <<https://www.slideshare.net/elejun/cedec-kyushu2018-trancemedia>>
- 石川淳一 (2019a)『トランスメディア・ストーリーテリングから学ぶ「ゲームで物語る」手法 2019』CEDEC 2019 発表資料 <<https://www.slideshare.net/elejun/2019-169957648>>
- \_\_\_\_\_ (2019b)『トランスメディア ストーリーテリングから学ぶ「ゲームで物語る」手法 ver.201911130』第1回九州体験型エンタメ情報交流会発表資料 <<https://www.slideshare.net/elejun/2019-169957648>>
- 中村彰憲 (2015)「多メディア化時代のトランス・メディア・ストーリーテリング」『ファミ通.com』<<https://www.famitsu.com/guc/blog/108583/13065.html>>
- \_\_\_\_\_ (2018a)『中国ゲーム産業史』Gzブレイン：東京
- \_\_\_\_\_ (2018b)「日本製コンテンツにおけるトランスメディア・ストーリーテリング型展開に関する比較事例研究」『立命館映像学』v11:pp 6-29

##### (中国語文献)

- 騰訊遊戲 (2017)「回顧過去6年のUP发布会 騰訊泛娛樂戰略在不斷進化」『騰訊遊戲』<<https://games.qq.com/a/20170414/032332.htm>>

##### (英語文献)

- Associated Press in Philadelphia. "Harry rotters: Warner Bros cracks down on Potter fan festivals in US." *The Guardian*, June 16, 2018.
- Hardy, J 2010 *Cross-Media Promotion* New York: Peter Lang Publishing
- Hutchinson, R. 2017 "Refracted Visions: Transmedia Storytelling in Japanese Games." *Replaying Japan* inaugural preparatory issue, pp.68-76<[http://r-cube.ritsumei.ac.jp/repo/repository/rcube/10890/rcgs\\_0\\_hutchinson\\_e.pdf](http://r-cube.ritsumei.ac.jp/repo/repository/rcube/10890/rcgs_0_hutchinson_e.pdf)>
- Ito, M "The Media Mix: Multiple Embodiments of Japanimation Characters" Presented at "the Annual Meeting for the Society for the Social Studies of Science" November, 2001<<http://www.itofisher.com/PEOPLE/mito/Ito.4S2001.yugi.pdf>>
- Jenkins, H 2003 "Transmedia Storytelling: Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling." *MIT Technology Review* <<https://www.technologyreview.com/s/401760/transmedia-storytelling/>> (2018年6月1日アクセス)
- \_\_\_\_\_ 2007 "Transmedia Storytelling 101" *Henry Jenkins Official Blog* <[http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia\\_storytelling\\_101.html](http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html)> (2019年12月7日アクセス)
- Klasrup, L. and S. Tosca. 2004 "Transmedial Worlds-Rethinking Cyberworld Design" *Proceedings of the 2004 International Conference on Cyberworlds (CW04)* IEEE: <[http://www.itu.dk/people/klastrup/klastruptosca\\_transworlds.pdf](http://www.itu.dk/people/klastrup/klastruptosca_transworlds.pdf)> (2018年6月2日 アクセス)
- Nakamura, A. and S. Tosca. 2019 "The Mobile Suit Gundam Franchise: a Case Study of Transmedia Storytelling Practices and the Role of Digital Games in Japan" *DiGRA '19 - Proceedings of the 2019 DiGRA International Conference: Game, Play and the Emerging Ludo-Mix* <[http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DiGRA\\_2019\\_paper\\_235.pdf](http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DiGRA_2019_paper_235.pdf)>
- O'Neil, Lauren. "Disney slaps Star Wars fans with copyright notices for sharing pictures of a toy online." *CBC News*, December 15, 2015.
- Pratten, R (2011) *Getting Started in Transmedia Storytelling: A Practical Guide for Beginners*. CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Wolf, M. J.P 2012 *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*: New York: Routledge
- Xiong, Shuo "Chapter 8 Game Design by Cross Media: case study use Journey to the West" In "A New Paradigm in Game Design using Game Refinement Theory and Cross Media" PhD diss., Japan Advanced Institute of Science and Technology, 2017.

参照作品(発売年は国内販売がされていないものを除き、日本基準)

小説

トールキン, J. R. R. 2005『新版 指輪物語 全10巻セット』瀬田貞二、田中明子訳、東京：評論社文庫 J.R.R.  
Talken 1954-1955 The Lord of the Rings, London: Allen & Unwin

映画

Neill, Roy William Frankenstein Meets the Wolfman, Universal Pictures, 1943

インタラクティブ映画

スレイド, デヴィッド『ブラック・ミラー：バンダースナッチ』, House of Tomorrow, Netflix, 2018

ゲーム

『ヘイロー 2』, バンジースタジオ、マイクロソフト、2004. (Xbox)

『MYST(ミスト)』, Cyan、サン電子、1994. (セガサターン)

現実拡張オンラインゲーム

『Ingress』, Niantic, Niantic, 2013

現実代替ゲーム

『I Loves Bees/Halo 2』42 Entertainment, Microsoft, 2004

テーブルトークRPG

『ダンジョン&ドラゴン』, TSR、新和、1985

『ルーンクエスト』, アバロンヒル、ホビージャパン、1987

