

ゲームプレイはいかにして物語になるのか

How Gameplay Becomes Story

倉根 啓

Hajime Kurane

Graduate School of Letters, Kyoto University, kurane.hajime.28v@st.kyoto-u.ac.jp

Abstract

We tend to think that we experience the part of the narrative in the videogame as a game. But do events that occur during gameplay really occur in the videogame narrative? This article argues about whether events during gameplay are interpreted as the part of the videogame story, and if so, how these events interpreted. Referring to the discussion of Hogenbirk, Van de Hoef, and Meyer, this article attempts to distinguish the video game's fictional world into a "game environment" and a "diegesis". The game environment is a space for players to interact with the video game. Events that occur during gameplay take place in the game environment. The diegesis is a fictional world in which the stories take place. I argue that the events that occur in the game environment get interpreted as the events in the diegesis if prescribed.

1. はじめに

本稿の目的はプレイヤーがビデオゲームの物語をどのように理解しているのか、その解釈の一端を明らかにすることにある。

本稿が対象とする「物語」は主にカットシーンやキャラクター同士の会話などによって語られる物語である。この物語はビデオゲームが表象する虚構世界の出来事について語るものであり、その内容は分岐や選択の要素はあれど、ある程度固定された内容とある程度の一貫性を保っていると考えられる¹。プレイヤーはこの物語の一部をゲームとして経験しているはずである。しかし、ゲームプレイ中に起きた出来事は本当に物語上でも起きているのだろうか²。ゲームプレイ中に起きた出来事が物語上で起きているのであれば、一体どのようにしてそのように解釈されるのだろうか。

1.1 先行研究

本稿の関心と近い先行研究として、Dominic Arsenault の「Narration in the Video Game」が挙げられる(Arsenault 2007)。Arsenault は主に映画の物語論を参考に、ゲームプレイ中の出来事が物語として理解される過程を理論化している。Arsenault の提示する理論は次のようなものである。

ビデオゲームの物語は静的な埋め込まれた物語 (embedded narrative、以下 EN) と動的なビデオゲームの物語 (videogame narrative、以下 VN) に分けられる。EN はあらかじめ設計者により定義された物語であり、VN はゲームプレイによって生じる物語である。そして、ゲームプレイ中に起きる出来事は、以下の3つのステップを経て VN として理解される。

¹ 「ある程度の一貫性」とは、小説や映画など他の形式の物語と同程度には、ビデオゲームのストーリーには一貫性が求められているということである。これはビデオゲームのストーリーが評価の対象となり、一貫性を欠いたストーリーには低い評価が下されることから明らかだろう。また、この「ある程度の一貫性」は他の形式の物語がそうであるように、個々の出来事が厳密な因果関係で結ばれていることを意味しない。ここでの「ある程度の一

貫性」は「出来事群が、なんらかの特定の結びつき（たとえば、因果関係）によって全体として一貫性を持ったかたちで理解可能である」(松永 2018, 117)程度のものである。

² 本稿ではゲームプレイを主にゲームメカニクスとのインタラクションという意味で使用する。ゲームメカニクスの詳細は松永 (2018, 150-212)を参照。なお、本稿のゲームプレイの意味はユール(2016, 117)の使用法に近いと思われる。



1. 物語世界化 (Dietization) :
ディスプレイが提示する記号からキャラクターのいる虚構世界を想像する。
2. 物語化 (Narrativization) :
後にストーリーの一部として秩序づけられることを期待して、虚構世界で起きた出来事を物語上の出来事として認識する。
3. 語り (Narration) :
物語化された出来事を結末に沿って構造化する。結末によって、物語は1つの全体として理解することが可能になり、個々の出来事の意味も明らかになる。

最後に、物語調律 (narrative attunement) により、EN と VN の間で相互浸透が起きる。EN が VN に組み込まれることにより、EN は VN の出来事に物語上の意味を付与し、その結果プレイヤーは VN を首尾一貫した体験として理解する。

1.2 ゲームプレイ中に起きた出来事は本当に首尾一貫したストーリーを構成するのか

Arsenault はゲームプレイ中の出来事が埋め込まれた物語といかに相互作用し、全体として首尾一貫したストーリーが構成されるのか、そのプロセスを詳細に説明しているように思える。しかし、Arsenault の理論では実際のプレイヤーの物語の理解を説明することは難しいと思われる。というのも、Arsenault の理論には「ゲームプレイ中の全ての出来事を物語上の出来事とみなす」という仮定が暗にあるからである³。おそらくプレイヤーはゲームプレイ中の出来事の全てがストーリーに組み込まれるとは考えていないし、もしそう考えているのだとしたら首尾一貫したストーリーは成立しないだろう。

具体例として『ゼノブレイド3』のストーリーについて考えてみよう。『ゼノブレイド3』では、ゲーム前半で「主人公一方向が祖国から敵と見なされ、追われる」といったストーリーが展開され、カットシーンによりその逃避行の状況が度々提示される。一見するとプレイヤーのゲームプレイはこの逃避行の中に位置づけられるように思えるが、プレイヤー

は逃避行を中断して一度来た道を引き返すことができる。しかも、これは通常のプレイから逸脱した行動ではない。『ゼノブレイド3』には、サブクエストをはじめとしたイベントが豊富に用意されていて、しかもそれはゲームの進行やキャラクターのレベルに応じて順次追加されていく。つまり、プレイヤーに一度来たエリアをまた訪れる動機が与えられているのだ。そうでなかったとしても、アイテムの収集や敵との戦闘、マップの探索など様々な目的で、一度来たエリアに戻ってくることは普通に行われているだろう。問題はこうしたプレイングはカットシーンなどで提示される状況と整合しないことである。もし、プレイヤーの逆走がストーリーの一部を構成しているのだとしたら、プレイヤーは逃避行と逆走を何度も繰り返すという、極めて奇妙なストーリーを受容していることになる

ストーリーの一貫性を損なうゲームプレイの例としても一つ、『ファイアーエムブレム』シリーズで行われる「ボスチク」について考えてみよう。ボスチクとは敵将ユニットが毎ターン体力を回復することを利用して、何度も戦闘を繰り返し経験値を稼ぐテクニックである。『ファイアーエムブレム』シリーズでは、経験値を獲得する手段は限られているため、こうした経験値を稼ぐテクニックはごく普通に行われている。問題はこのプレイングがキャラクターの行動の一貫性を損なうことである。例えば『ファイアーエムブレム 封印の剣』の主人公のロイは「必要以上の戦いを好まない穏やかな性格」(任天堂 n.d.)と説明されている。もし、ボスチクがストーリーの一部として理解されたのだとしたら、ボスチクは「キャラクターが敵将を死なない程度にいたぶり続けている」と解釈されるだろう。プレイヤーが行うボスチクはロイの人物像と全くあっていない。

以上の例から分かるように、ゲームプレイ中に起きた出来事全てが物語上でも起きたと仮定すると、そのストーリーは出来事やキャラクターの行動の一貫性をひどく欠いた(場合によっては矛盾し

³ Arsenault(2007)が、実際にそのような仮定を行なっていると明言しているわけではないが、例えば次のような発言が論文中でなされている。「私たちはビデオゲームを見る時、ちょうど小説や映画を見るように、全てに意味がある(あるいはそうなる)と考え、偶然の産物は何もないと考える」(Arsenault 2007, 84)。「フィクション化のモードでゲームに臨むプレイヤーにとって、全てが物語であり、ゲームのランスルーはこの点においてゲームの「最

後の言葉」で具体化するであろう物語なのである」(Arsenault 2007, 95-96)。また、Arsenault が自身の理論に取り入れている映画理論(「物語調律」など)は、映像全体を物語言説とみなしていること、ゲームプレイ中の出来事をストーリーから除外するプロセスが提示された理論にないことから、Arsenault がゲームプレイ中のシークエンス全体を物語言説であると考えていることは間違いないと思われる。

た)ものになってしまう⁴。しかし、プレイヤーはビデオゲームのストーリーをそのようには考えていないだろう。あくまである程度の一貫性を持ったものとしてストーリーを考えているはずである。

そうであるならば、少なくともゲームプレイ中の出来事の一部はストーリーに含まれないことになる。これは、プレイヤーがビデオゲームによって提示される出来事を物語として理解する際に、一貫性を損なうような出来事が省略されて理解されるということではない。たとえ理解の過程で省略されたとしても、その出来事が虚構世界で起きていることには変わらない。つまり、物語的な理解によって、その出来事が生み出す非一貫性や矛盾が解消されるわけではないのである。したがって、ゲームプレイ中の出来事の一部は、物語の舞台である虚構世界で起きていないと考えるしかない。

1.3 本稿で明らかにすること

しかし、この結論は私たちの直感に大きく反しているだろう。私たちは普通ビデオゲームをプレイする時、その作品が描いている虚構世界の中でキャラクターを操作していると考えている。もし、ゲームプレイ中の出来事が虚構世界で起きていないのだとしたら、それは一体どこで起きているのだろうか。

そして、虚構世界の問題が解決したとしても、問題はまだ残っている。それは、ゲームプレイ中のある出来事がストーリーに組み込まれ、ある出来事が組み込まれないのだとしたら、それを決めるのは何であるのかという問題である。前節では、ゲームプレイ中の出来事の全てがストーリーにはならないことを一貫性の観点から説明したが、果たしてプレイヤーは一貫性の観点からストーリー（虚構世界上）で起きる出来事を判断しているのだろうか。前節ではプレイヤーの行動がストーリーの出来事やキャラクターの行動と整合しない場合があることを説明したが、もし、自身の行動がストーリーを構成する、あるいは、ストーリーに何らかの影響を与えると考えているのであれば、プレイヤーはもっと慎重に行動するはずである。そのような行動を気軽に行うことができるのは、そもそもプレイヤーは自分の行動

がストーリーに含まれると初めから考えていないのではないだろうか。

本稿では、これまでの議論で生じた問題「1. ゲームプレイ中に起きた出来事はどこで起きているのか」「2. ゲームプレイ中に起きた出来事はどのような時に物語上で起きるのか」を、理論的に明らかにすることを目指す。

1.4 本稿の構成

本稿の構成は次のようになっている。2章では、本稿で明らかにしようとしている「物語」がどのようなものなのかについて説明する。3章では、ビデオゲームの虚構世界（と一般的に呼ばれているもの）は、ディスプレイが提示する空間である「ゲーム環境」と、物語上の出来事が起きる場である「物語世界」の2つに区別されることを示し、ゲームプレイ中の出来事はゲーム環境で起きていると主張する。4章では、3章の議論を踏まえて、ゲーム環境で起きた出来事がどのような時に物語世界（物語上）でも起きたと解釈されるのか、その条件について考察する。最後に5章で、これまでの議論をまとめる。

1.5 本稿で対象とする作品

また、本稿で対象とするビデオゲームは、1. 虚構世界を持ち、2. 固定されたストーリーを持ち、3. 選択肢のみによってゲームが進行しない、4. オフラインかつシングルプレイの、作品に限定される。1と2を設けた理由は、本稿が対象とする「物語」を持たない作品を除外するためである。1により『テトリス』などの抽象的なゲームが、2により『The Sims』などのシミュレーションゲームが除外される。3を設けた理由は、選択肢はストーリーの分岐や選択に直接影響するため、本稿で取り上げる意味があまり無いからである⁵。3によってノベルゲームが除外される。4を設けた理由は、本稿ではオンラインやマルチプレイの要素を扱わないためである。4によって『大乱闘スマッシュブラザーズ DX』などのマルチプレイゲームやソーシャルゲームが除外される。

⁴ ゲームプレイがストーリーの一貫性を破壊することは他の論者も指摘している。Aarseth (2004)は、アドベンチャーゲームにおいて、ゲームのシミュレーションの側面が、ストーリーを破壊させる行為を可能にすると論じている。また、Frasca (n.d.)も、MUD

や『D&D』において、プレイヤーは物語のキャラクターのように首尾一貫した行動を取らないことを指摘している。

⁵ 作品によっては、選択肢がストーリーの分岐や選択に影響を与えないケースもあるが、その場合であっても、本稿で取り上げる意味があまりないことには変わりがない。

2. 物語とは何か

ここでは本稿で考察する「物語 (narrative)」がどのような物語であるのかについて説明する。というのも、ユール(2016)が指摘するように、ビデオゲーム研究において物語はさまざまな文脈・意味で用いられており、その意味を明示しない限り無意味な言葉になってしまうからである。

2.1 どのようなものを物語と呼ぶか

物語論において物語は「出来事の表象」であること考えられている。しかし、この定義ではビデオゲームで起きるありとあらゆる出来事は物語であるということになってしまう。そこで、本稿ではこれに加えて表象される出来事にいくつか条件を加える。

1. 一連の出来事が時間順に並んでいる。
2. 少なくとも一つまとまった主題を持つ。
3. 出来事の間には物語的結合（主に因果関係）がある⁶。

この条件はキャロル(2001)の議論をまとめたものである。この条件によりさまざまな「出来事の表象」から、我々が一般的に思い浮かべる物語（小説や映画などで語られる物語）を区別することができる。本稿ではこれを満たすものを物語とみなす。

また、本稿では物語を物語内容 (story) と物語言説 (discourse) に分けて考える。物語内容は物語によって語られた内容や出来事を指し、物語言説は物

語内容を語る方法やテキストを指している。チャットマンは「ストーリーとは、物語の中で何が描かれているかであり、ディスコースとは、どのように描かれているかである(チャットマン, 2021, 26)」と説明している。これは物語論において一般的になされている区別である⁷。1章で「ストーリー」と呼んでいたものは「物語内容」のことである。以後、わかりやすさを優先して「物語内容」を「ストーリー」と呼ぶことにする。

2.2 本稿で考察する「物語」

前節ではどのような特徴を持つものを物語と呼ぶかについて説明した。ここでは物語の定義を満たすもののうち、本稿で考察する「物語」が何であるのかを説明する。

というのも、出来事の持つ特徴によって物語を定義しても、ビデオゲームには「物語」と呼べるものがまだ複数考えられるからである。例えば、物語の定義を満たしうるものとして、「創発的物語⁸」や「ゲーム経験の物語化⁹」などが挙げられる¹⁰。しかし、本稿で扱いたいのはこのような物語ではない。

本稿で考察する物語は主にカットシーンや会話などによって虚構世界の出来事を語る物語である¹¹。一般的に「ゲームのストーリー」と呼ばれているのは、この種の物語で語られるストーリーのことだろう。この物語はあらかじめ書かれた (pre-scripted, pre-written) 物語や、埋め込まれた (embedded) 物語とも呼ばれる¹²。

⁶ 物語的結合とは、Carroll (2001)が提案した物語が物語であるために必要な出来事間のつながり（関係）を指す概念である。

⁷ 細かい分け方や呼び方は論者により異なる（各論者の分け方や呼び方についてはオニール (2001) 参照）。ただ、どの論者も物語内容と物語言説の二つに分けることに関しては概ね一致している。

⁸ 「創発的物語」は例えば次のようなものであると説明される。「創発的物語 (emergent narratives) は、あらかじめ構造化されていたりプログラムされているわけではなく、ゲームプレイを通じて形作られるものであるが、人生それ自体ほどには、構造化されていないわけでも、無秩序でも、いら立たせるものでもない。」(Jenkins 2004, 128)。

⁹ 榊 (2008) は、プレイヤーのビデオゲームでの経験（ゲーム経験）が物語として理解されることやその特殊性を、「物語化」という概念を用いて説明している。増田(2006)も「動機の話」 という概念を用いて、榊とは異なる形でこの種の物語を説明している。

¹⁰ Ryan(2001)のように受け手に形成される心的表象のレベルで物語性を定義しようとする論者にとって、「創発的物語」や「ゲーム経験の物語化」も、2.1 で定義した物語の条件を満たすと考えられるかもしれない。しかし、これらは、私たちが何らかの出来事や経験を物語として語る際に行なっている、ある種の物事の理解の仕方に重点が置かれている点で、従来の物語論で扱ってきた物語の概念や枠組みから大きく外れたものである。本稿ではこれらの物語は扱わないが、もし物語論の枠組みを用いて、これらの物語について論じるのであれば、細心の注意を払って両者のすり合わせをする必要がある。

¹¹ 『Undertale』などメタフィクションを含む作品は、虚構世界の出来事のみについて語っているとは言い難い。本稿では議論が煩雑になるのを避けるため、メタフィクションを含む物語に関してはひとまず考えないものとする。

¹² 物語論の文脈において、「埋め込まれた物語 (embedded narrative)」には「物語中の物語。メタ物語世界的物語 (metadiegetic narrative)」という用法があるが(プリンス, 2001,

サレンとジーママンはこの物語を次のように説明している。

固定した [embedded : 引用者注] 物語では、物語の中身が事前に作られており、プレイヤーがゲームとやりとりする前から既に存在している。ゲームの出来事と行動への欲求を駆り立てるように計画^{デザイン}されており、プレイヤーは、ストーリーの状況^{コンテキスト}として固定した物語を経験することになる。...この物語はプレイヤーとのやりとりを通じて経験されるものだが、形式上は、そのやりとりとは別に存在している(サレン・ジーママン 2013, 188)。

サレンとジーママンの説明は我々がビデオゲームのストーリーに対して抱いている直感をうまく拾っているように思える。ビデオゲームのストーリーは、主にカットシーンや会話などによって伝えられるが、それだけが全てではない。そして、このストーリーがどのように語られているのかを完全に説明するのは困難だが、我々は確かにその内容を理解している。

本稿で考察するのはこの物語である。以後特に断りがない場合は「物語」をこの意味で用いる。

3. ゲームプレイ中に起きた出来事はどこで起きているのか

1章では、ビデオゲームのストーリーがあくまである程度の一貫性を持っているのであれば、少なくともゲームプレイ中の出来事の一部は虚構世界で起きていないことになる¹³と主張した。そして、このような立場は「ゲームプレイ中の出来事は虚構世界で起きている」という私たちの直感に反することも説明した。3章では、ビデオゲームの虚構世界（と一般的に呼ばれているもの）は、ディスプレイが提示する空間である「ゲーム環境」と、物語上の出来事が起きる場である「物語世界」の2つに区別されることを示し、ゲームプレイ中の出来事はゲーム環境で起きていると主張する。ゲーム環境と物語世界を

区別することで、両者の対立は無理なく解消することができるはずである。

3.1 ビデオゲームの虚構世界は非整合な世界なのか

ここでは、私たちが普段虚構世界と呼んでいるものが、ビデオゲームがディスプレイを用いて提示する空間とそこから解釈を経て想像される虚構世界に区別されることを、先行研究を参照しながら説明する¹³。

ビデオゲームがディスプレイに映し出す世界は、額面通りに受け取ると非常に奇妙な世界に見える。例えば、『ポケットモンスター ルビー・サファイア』で登場する都市（トウカシティなど）は、都市と呼ぶには明らかに建物と人の数が少ないし、『戦場のヴァルキュリア』では戦車で敵兵を轢いても全くダメージを与えることはできない。果たしてプレイヤーは、ディスプレイが表象するこの不可思議な事態や出来事を虚構世界の内容であると考えているのだろうか。

ユール(2016)はこの奇妙な世界を「非整合的な世界 (incoherent world)」と呼んでいる。ユールは具体例として『ドンキーコング』のマリオの命が3つあること（3回死ぬことができること）を挙げている。ユールは「『ドンキーコング』には、人が死んだ後に魔法の力で生き返るような世界のあり方を示唆するものはひとつもない」と指摘し、「ゲームの虚構世界の空所を埋めるのにかなりの努力が必要な場合は、ルール指向な説明に頼る必要がある」と論じている(ユール, 2016, 162)。そして、ユールは「マリオが生き返っているわけではない（フィクション）。たんにプレイヤーに3つの命が与えられているというだけだ（ルール）」(ユール, 2016, 162)と説明している。この記述は、非整合的な世界の内容のうち、非整合的な要素はフィクションの内容には含まれないとも読めるが、ユールは非整合的な世界とフィクションの関係についてこれ以上言及していない。ユールはあくまで非整合的な世界をビデオゲームの虚構世界の特徴として説明していて、非整合的な世界と虚構世界の間には何らかの区別が行われているわけではない¹⁴。

51)、これはビデオゲームにおける「埋め込まれた物語」とは関係がない。

¹³ 便宜上「空間」と書いたが、この空間は厳密には3Dグラフィックなどで視覚的に描写される空間のみならず、テキストなどにより表象される内容も含む。

¹⁴ 虚構世界とは通常フィクション（作品）が表象する世界、あるいはフィクションを通じて想像される世界のことを指している。ユール(2016)のルールの観点から3つの命が理解されるという説明は、好意的な解釈をすればユールは非整合的な世界を虚構世界から区別をしていて、虚構世界は整合的であると主張していたと読むことができるかもしれない。しかし、ユールはビデオゲーム

ユールの「非整合的な世界」の議論に対して、ビデオゲームの虚構世界は整合的であるとする主張がある¹⁵。Hogenbirk, van de Hoef, Meyer (2018)は「Clarifying Incoherence in Games」で、ディスプレイが提示する空間を「ゲーム環境」と呼び虚構世界と区別している。そして、Hogenbirkらはマリオの転生はゲーム環境での出来事であり、虚構世界ではマリオは生き返っていないと説明している¹⁶。

プレイヤーはゲーム環境から情報を与えられる。この情報はその後プレイヤーの解釈を経て、ほとんどの情報はゲームのフィクションの理解に、すなわち虚構世界に入り込んでいく。しかし、ゲーム環境で起きる出来事の一部はプレイヤーによって脇に追いやられ、虚構世界に入り込んでいくことはない。(Hogenbirk, Van de Hoef, and Meyer 2018, 10)

Hogenbirkらはビデオゲームの非整合的に見える事態や出来事に対して、ユールよりも説得力のある説明を与えているように思われる。つまり、プレイヤーがマリオの3つの命はルールの内容であり、フィクションの内容ではないと区別できるのは、ビデオゲームの虚構世界が非整合的な世界であるからでなく、Hogenbirkらが説明するように、プレイヤーはディスプレイが提示する空間と虚構世界を区別し

の虚構世界の特徴として非整合な世界を説明していること、非整合的な世界と虚構世界を区別するような記述が見られないことから、他の論者(松永 2013; Wesp 2014; Hogenbirk, Van de Hoef, and Meyer 2018)がそうしているように、あくまでユールの非整合的な世界はフィクションが表象する虚構世界を指していると解釈すべきである。

¹⁵ ここでいう「整合的」とは、ビデオゲームは他の形式のフィクションと同程度には整合的な虚構世界を描いているということである。虚構世界が作られたものである以上、その整合性はある程度のものでしかない。

¹⁶ ビデオゲームの虚構世界は整合的であると主張する研究として、Hogenbirkら(2018)の他に松永(2013)も挙げられる。松永は「マリオはなぜ三つの命を持たないか」で、ビデオゲームは非一貫的な虚構世界(本稿でいう物語世界)を描いているわけではないと主張し、非一貫的に見える表現を「内容を持つが虚構世界の事実について述べていない表現」、略して「CNF表現」と呼んでいる(松永 2013)。

¹⁷ 私がここで「物語世界」という用語を当てる動機は、松永(2016, 79)と同じである。なお、「物語世界」は“diegesis”の定訳で

ていて、この提示された空間から解釈を経て虚構世界を想像しているからだと考えられる。

ただ、両者は実際のところ同じ虚構世界としてしばしば混同されている。本稿では、両者を明確に区別するために、提示された空間をHogenbirkらの用語を借りて「ゲーム環境(game environment)」と呼び、虚構世界を物語論や映画理論の用語を借りて「物語世界(diegesis)」と呼ぶことにする¹⁷。

3.2 ゲーム環境と物語世界

本稿ではゲーム環境と物語世界を次のように定義する。

- ・ゲーム環境：
ビデオゲームがディスプレイを通じて提示する空間。
- ・物語世界：
ゲーム環境から解釈を経て想像される虚構世界。

3.2.1 ゲーム環境

ゲーム環境とは、ビデオゲームがディスプレイを通じて提示する空間のことである。この空間は、フィクションが表象する内容の集合から構成される。松永(2016)はフィクション作品が表象する内容と物語世界の内容が異なると指摘している¹⁸。

一方で、フィクション作品が表す内容——より限定して言えば表象(represent)する内容——

あって、「物語」という語に何らかの含意があるわけではない。つまり、ここでの「物語世界」の概念は物語の概念とは独立に定義されている。ただし、(本稿で扱うような)物語を持たない作品では、ゲーム環境と物語世界を区別する意味はあまりないのかもしれない。例えば、『Minecraft』において、プレイヤーはゲーム環境と物語世界を区別しているようには思えない。プレイヤーはゲーム環境が提示する内容をそのまま物語世界の内容として受け取っているように思われる。この点において物語世界と物語の間には何らかの関係があると言えるかもしれないが、それについて考えるのは現状困難であるし、本筋から外れるので、本稿ではこれ以上の考察は行わない。

¹⁸ フィクションの哲学において、フィクションの概念は想像によって定義されることが多いが、実際のフィクション作品において、想像された内容全てがそのフィクションの表象する虚構世界の内容になるわけではない。このことは、想像によってフィクションの概念を定義する論者の代表であるケンダル・ウォルトンも認めている。「想像の指定は、虚構性の必要条件ではあるが十分条件ではない」(Walton 2015, 17)。

の全てが、当の作品が表す世界に含まれるわけではない。言い換えれば、あるフィクション作品の表象内容とその虚構世界〔引用者注：物語世界〕は同じではない¹⁹。(松永 2016, 78)

松永がこの性質をフィクション作品一般の性質として論じているように、提示された空間（ゲーム環境）と物語世界の区別それ自体は、ビデオゲームに特有の性質ではない。同様の区別は他のメディアでも行われている。例えば、映画『地球の静止する日』では「継ぎ目のない宇宙船」が登場するが、映像をよく見ると継ぎ目が見える。しかし、観客は「継ぎ目がある宇宙船」を見たとしても、劇中の発言から「宇宙船には継ぎ目がない」と解釈するはずである。観客が「宇宙船には継ぎ目がない」と解釈できるのは、提示された空間と物語世界を区別しているからである。

『地球の静止する日』の場合だと、提示された空間はもっぱら物語世界を表すために使われているが、フィクション作品によっては、提示された空間は物語世界の内容を表すこと以外の様々な用途で用いられることがある。例えば、ミュージカル映画では、提示された空間において役者が歌やダンスをする場面が提示されるが、この歌やダンスは映画のストーリーとは別にそれ自体が鑑賞の対象となっている。この場合、提示された空間は歌やダンスを披露するために使われている。アニメやマンガなど図像を用いたフィクションにおいても、提示された空間はキャラクターの心情やその場の雰囲気象徴的に表現するなどの用途で使われることがある²⁰。

ビデオゲームの場合、ゲーム環境（提示された空間）は、物語世界を表すために使われる他、ゲームプレイの場としても使われる。すなわち、ゲームプレイでプレイヤーが起こす行動やゲームプレイ中に起きる出来事は、ゲーム環境で起きている。

また、ゲーム環境は想像された内容から構成される空間であるが、次の点で物語世界とは異なる特徴をもつ²¹。ひとつは、ゲーム環境はフィクションが表象する内容の集合なので、物語世界で求められるようなある程度の整合性を必要としないことである。ゲーム環境ではユール(2016)が指摘するような、非整合的な出来事や事態が平然と起きるのはこのためである。ふたつは、ゲーム環境は物語世界の想像の際に行われる解釈行為が行われないことである。もちろん、ゲーム環境でもフィクションが表象する内容が何であるのかを解釈するプロセスは存在する。しかし、物語世界の場合は、ゲーム環境の内容のうち何が物語世界に含まれるのかを解釈するプロセスの他にも、ゲーム環境で提示されていない物語世界の内容（空所）を補って解釈するプロセスが存在する。フィクション作品が提示する内容は、その作品の物語世界の内容全てを説明しているわけではない。そのため、受け手は説明されていない空所を適宜補って物語世界を構築する必要がある²²。ゲーム環境にはそのような空所を補充するプロセスがない²³。

3.2.2 物語世界

物語世界は、ゲーム環境から解釈を経て想像される虚構世界のことである²⁴。ストーリー上の出来事は物語世界で起きている。物語世界は、その世界に

¹⁹ この後、松永は本稿と同じように「虚構世界」を「物語世界」と言い換えている(松永 2016, 79-80)。

²⁰ もちろん物語世界にある事物を用いて象徴的な表現を行うことは可能であるが、アニメやマンガでは、それとは別に物語世界にないものを（提示された空間内で）用いて象徴的な表現が行われることがある。例えば、少女マンガではキャラクターの周りに大量の花が登場し、その人物の華やかな雰囲気を表現しているが、この花は物語世界に存在するわけではない。シノハラ(2021)は「分離された虚構世界」という「提示された空間」とは異なる概念を用いて、このことについて詳細に論じている。なお、シノハラは「物語世界」を“story world”の訳語として使用しているが、その定義や特徴づけの点から本稿の「物語世界 (diegesis)」とほぼ同じ概念と考えて問題ないと思われる。

²¹ ここで説明している内容はビデオゲーム以外のフィクションにも当てはまる。

²² 例えば、SFでない大抵の小説では物理法則についての記述がないが、読者はおおよそ現実世界と同じ物理法則が働いているものとして物語を読むだろう。この物語世界（虚構世界）の空所がいかにか補われるのかという問題について、フィクションの哲学では議論がいくつかなされている。空所補充の問題についての詳細な説明は清塚(2017, ch. 6)を参照。

²³ これはゲーム環境では空所の補充が全く行われていないということではない。ゲーム環境においても、例えば、わずかに見えるあたりを頼りに、暗闇で見えない空間を推測すると言ったことは普通に行われているだろう。ただ、そこで行われている空所の補充は、物語世界の想像の際に行われているものとは異なるものである。

²⁴ 厳密には、この解釈にはゲーム環境の内容だけではなく、説明書や公式サイトの説明などビデオゲーム作品周辺の情報も関わってくるだろう。

において真である命題（虚構的真理）の集合から構成される。例えば『ドンキーコング』の物語世界において、「マリオの命が3つある」という命題は真ではないが、「マリオの命が1つある」という命題は真である。ここでは、わかりやすさを優先して、虚構的真理を「物語世界の内容」あるいは「物語世界の出来事や事態」などと表現する。

物語世界はゲーム環境とは異なり、ある程度の整合性が求められ、提示されていない内容については適宜その空所を補って構築される。ゲーム環境で提示される内容のうち、どれが物語世界の内容になるかは一定の基準があると考えられる²⁵。その基準が何であるのかは4章で考察する。

4. ゲーム環境の出来事はどのような時に物語世界の出来事になるのか

3章では、ビデオゲームの虚構世界は「ゲーム環境」と「物語世界」の2つに区別され、ゲームプレイ中の出来事はゲーム環境で起きていると主張した。4章では、ゲーム環境で起きた出来事（ゲームプレイ中に起きた出来事）がどのような時に物語世界（物語上）でも起きたと解釈されるのかを考察する。

3章で説明したように、ゲーム環境のどの出来事が物語世界に組み込まれるのかは、プレイヤーの自由な解釈に基づくのではなく、他の形式のフィクションと同様に、そこには一定の解釈の基準があるはずである。4章では、その解釈の基準を特定することで、ゲーム環境の出来事がどのような時に物語世界でも起きたと解釈されるのか、その条件を明らかにすることを目指す。

4.1 アニメやマンガと同じ解釈の基準がビデオゲームにも適用できるのか

ここでは何が解釈の基準となるのかについて、まずはシノハラ(2021)の議論を参考に考えていく。

²⁵ 何が物語世界の内容に含まれるかはプレイヤーの解釈行為に依存するので、最終的にはプレイヤー次第ということになるが、そうだとするとプレイヤー間で一定の解釈の基準は成立しているはずである。プレイヤーごとに全く異なる解釈を行っていた場合、ビデオゲームの物語世界やストーリーについて、（ブレイングによる差異を考慮した上で）ある程度同じ内容を持ったものとして語ることは不可能だろう。

²⁶ 現実性原則とは Walton (1990)が提案した、本稿でいう空所の補充の際に適用される原則の一つで、シノハラは次のように説明し

シノハラ(2021, 194–199)は、マンガやアニメにおいて、物語世界の内容を同定する基準として、前後の事態や出来事との一貫性、現実性原則²⁶、類似ジャンル作品の知識、キャラクターが言及できるかどうか²⁷を挙げている。

シノハラの提示した基準はビデオゲームにおいてもある程度は有効に機能するだろう。しかし、ゲーム環境から物語世界の出来事を同定する際には、これらの基準では十分に判断することは難しいように思われる。

例えば、アニメやマンガの場合、提示された空間は基本的には物語世界の出来事を表すために使われるという前提がある。そのため、提示された空間で起きる出来事のうち、物語世界に含まれない出来事を「前後の事態や出来事との一貫性」を持たない例外として特定し、残りの大半を物語世界の出来事として同定することができる。しかし、ビデオゲームの場合、このような手法を取ることができない。ゲーム環境はゲームプレイの場としても使われるため、プレイヤーの行動により出来事間の非一貫性や矛盾が多発し、物語世界に含まれない出来事を例外として特定することが困難だからである。

キャラクターの言及可能性に訴えることも難しいだろう。なぜならゲーム環境において、プレイヤーキャラクターやNPCは、ゲーム環境の事物と相互作用することができるので、ゲーム環境で起きるほとんどの出来事は言及することが可能になってしまうからである。

現実性原則や類似ジャンル作品の知識もある程度は参考になるだろうが、そこで判断できるのは「その出来事が物語世界で起き得るか否か」だけで、物語世界の出来事を同定する決定打にはならない。

4.2 慣習説

では、どのようにしてプレイヤーはゲーム環境から物語世界の出来事を同定しているのか。シノハラは提示したものとは異なる説として、プレイヤーは

「簡単に言えば、考えられる物語世界の中でもっとも現実世界に近い世界を採用するというものである」(シノハラ 2021, 193)。また、Lewis (1983)やライアン(2006)も同様の原則を提案している。

²⁷ これは物語世界内にいるキャラクターが知覚しているなら、それは物語世界にあることの証拠となるということである。松永(2016, 78–79)も、何が物語世界に含まれるのかについて、物語世界内にいるキャラクターが知り得るか（あるいは言及可能か）で、おおよそテストすることができるかと論じている。

慣習を解釈の基準としているという説が考えられる。つまり、プレイヤーはゲーム環境で起きる出来事の性質や関係から物語世界の出来事を判断しているのではなく、ビデオゲーム（作者）とプレイヤーの間にはある慣習が成立していて、それを手掛かりにプレイヤーは物語世界の出来事を判断しているということである。

例えば、次のような解釈はビデオゲームにおいて一般的に行われているが、これらの事例は慣習によってのみ説明できるように思われる。

4.2.1 指定

ゲーム環境のある出来事が選び抜かれ、物語世界の中に組み込まれることがある。本稿ではこれを「指定」と呼ぶことにする。プレイヤーはどのようなどきに出来事が指定されているのかを慣習的に理解することができる²⁸。

「指定」の具体例として、『ファイアーエムブレム 封印の剣』（以下、『封印の剣』）のユニット（ゲームでコマとして動くキャラクター）の死亡が挙げられる。『封印の剣』では、一部のキャラクターを除いて自軍ユニットが戦闘で敗北すると死亡し、ゲームをリセットしない限り二度と登場しない。この時、ゲーム環境で起きたユニットの敗北及び死亡は物語世界の出来事として指定される。ゲームプレイで死亡したキャラクターは、戦闘でユニットとして二度と使うことができなくなるだけでなく、『封印の剣』のストーリーにおいても死亡した扱いになり二度と登場しなくなる²⁹。

「指定」はカットシーンや会話などでも成立している。例えば、NPCに話しかけ会話が発生した時には「話しかけたこと」が指定され、ある地点まで移動しカットシーンを見た時は「その地点に到達したこと」が指定されている。

ここで注意しないといけないのは、ゲーム環境の出来事が指定されたとしても、その出来事に至るまでの過程までもが指定されている訳ではないということである。『封印の剣』のユニットの死亡の場合は、ユニットが戦闘に敗北し死亡したことのみに物

語世界の出来事となり、ユニットが敗北するに至るまでの出来事は物語世界の内容に含まれない。ユニットがなぜ敗北し死亡したかは、物語世界内部の論理ではなく、もっぱら物語世界外部にいるプレイヤーの観点から説明されるだろう³⁰。

4.2.2 意味づけ

ゲーム環境の出来事がただ物語世界の出来事として指定されるだけでなく出来事が起きた原因や行為者の動機・意図、物語世界の他の出来事との関係などが示されることがある。本稿ではこれを「意味付け」と呼ぶことにする。

意味付けの具体例として、『英雄伝説 空の軌跡 FC：改 HD EDITION』（以下、『空の軌跡 FC』）でのNPCとの会話を取り上げる。『空の軌跡 FC』において、NPCの会話内容はゲームの進行状況に応じて細かく変化する。図1は主人公のエステルがNPCのステラと会話をしている場面である。エステルは「おばさん、聞いて聞いて！」と会話を切り出し、自分がブレイザー（『空の軌跡 FC』に登場する架空の職業）になったことを報告している。



図 1: NPC との会話『空の軌跡 FC』

プレイヤーがステラに話しかけた動機はなんであれ、エステルの表情と会話内容から、エステルはブレイザーになれたことが嬉しくて、ステラに報告したくなり、声をかけたことがわかる。この時、ゲーム環境でプレイヤーが行なった「話しかける」行動

²⁸ 「指定」が起きる条件について本稿で詳しく考察する余裕はないが、少なくとも次のようなことは言えると思われる（「意味づけ」も同様）。「指定」が起きる条件は大きく分けると、①ほぼ全てのビデオゲームに当てはまるもの、②あるジャンルにのみ当てはまるもの、③ある作品にしか当てはまらないもの、の3種類に分けることができる。①には、カットシーンや会話など一般的にストーリーを表していると考えられているものが当てはまる

が、②や③については、具体的なジャンルや作品を分析する必要があるだろう。

²⁹ 井上(2004)が論じている《試合》と《物語》の死を再結合させる試みの一部は、「指定」によって説明できるかもしれない。

³⁰ 例えば、綾茂(2020)は自身の評論で、『ファイアーエムブレム』シリーズでのユニットの敗北がなぜプレイヤーの責任であると感じられるのかを論じている。

は指定され、エステルの動機が「話しかける」行動に意味づけされる。

また、「指定」の場合と同様に「意味付け」の場合でも、指定された前後の出来事はストーリーには組み込まれないだろう。「意味付け」によって、プレイヤーは指定された出来事を物語世界内部の論理で説明することができるようになるが、指定された前後の出来事に関してはそうではないからである。

5. まとめ

本稿の目的はゲームプレイ中に起きた出来事が、物語上でも起きているのか、起きているのであれば、どのようにしてそのように解釈されるのかを明らかにすることにあつた。1章では、具体例をいくつか提示して問題点を明確化した。具体例を通じて確認されたのは、ゲームプレイ中に起きた出来事の一部は物語上の出来事にはならないこと、そして、そのような出来事は虚構世界で起きていないことだった。しかし、これによって、ゲームプレイ中に起きた出来事はどこで起きているのかという問題が新たに生じた。2章では、本稿で対象とする物語について説明した。3章では、ビデオゲームの虚構世界（と一般的に呼ばれているもの）は、ディスプレイが提示する空間である「ゲーム環境」と、ゲーム環境から解釈を経て想像される虚構世界である「物語世界」の2つに区別されることを示した。ゲームプレイ中の出来事はゲーム環境で起きていて、物語は物語世界で起きている。ゲーム環境の出来事が物語世界の出来事に組み込まれるためには、何らかの条件が必要となる。4章では、その条件とは何であるのかを考察した。ビデオゲームの場合、マンガやアニメの解釈の基準が適用できないことを示し、プレイヤーが物語世界の出来事の同定の際に参照しているのは、ビデオゲーム（制作者）とプレイヤーの間に成立している慣習であると主張した。最後にその慣習を裏付ける事例として、「指定」と「意味づけ」を紹介した。

参考文献

- Aarseth, Espen. 2004. "Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation." in *First Person*, edited by Pat Harrigan and Noah Wardrip-Fruin, 44–55. London, England: MIT Press.
- Arsenault, Dominic. 2007. "Narration in the Video Game." Master's thesis, Université de Montréal. Translated by the author from the original French version.
- https://www.academia.edu/224771/Narration_in_the_Video_Game_An_Apologia_of_Interactive_Storytelling_and_an_Apology_to_Cut_Scene_Lovers.
- 綾茂勝太郎(GAMIAN). "敗戦の責任は誰にあるか ファイアーエムブレムシリーズ (1)". note. 2020-08-31. <https://note.com/aysgstr/n/n7b543c2f4d08>, (参照 2022-10-30).
- Carroll, Noël. 2001. "On the Narrative Connection." In *Beyond aesthetics: Philosophical essays*, 118–133. Cambridge: Cambridge University Press.
- チャットマン, シーモア. ストーリーとディスコース: 小説と映画における物語構造. 玉井暉訳. 水声社, 2021.
- Frasca, Gonzalo. n.d. "Ludology Meets Narratology: similitudes and differences between (video)games and narrative." Accessed January 19, 2023. <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/ludology.htm>. Originally published in Finnish as "Ludologia kohtaa narratologian." in *Parnasso* 3, 1999.
- Hogenbirk, Hugo Dirk, Marries van de Hoef, and John-Jules Charles Meyer. 2018. "Clarifying Incoherence in Games." *Journal of the Philosophy of Games* 1, no. 1. <https://doi.org/10.5617/jpg.2653>.
- 井上明人. ゲーム表現の根本問題: 死の表現をめぐって. ゲーム学会第四回全国大会論文集, 2005, 3–18.
- Jenkins, Henry. 2004. "Game Design as Narrative Architecture." In *First Person*, edited by Pat Harrigan and Noah Wardrip-Fruin, 118–130. London, England: MIT Press.
- イエスパー, ユール. ハーフリアル: 虚実の間のビデオゲーム. 松永伸司訳. ニューゲームズオーダー, 2016. 原書名 *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, 2005.
- 清塚邦彦. フィクションの哲学. 改訂版, 勁草書房, 2017.
- Lewis, David. 1983. "Truth in Fiction." In *Philosophical Papers: Volume 1*, 261–275. New York: Oxford University Press.
- 増田泰子. 物語行為としてのテレビゲーム経験. 武蔵野大学現代社会学部紀要, 2006, (7), 185–198.
- 松永伸司. "マリオはなぜ三つの命を持たないか". researchmap. 2013-07-30. https://researchmap.jp/multidatabases/multidatabase_contents/detail/243574/37c086702616b25960923bd07d85c983?frame_id=726294#:~:text=matsunaga_2013_mario_three_lives.pdf, (参照 2021-10-19).

- 松永伸司. キャラクタは重なり合う. フィルカル. 2016, 1(2), 76-111.
- 松永伸司. ビデオゲームの美学. 慶應義塾大学出版会, 2018.
- 任天堂. “ロイ 『封印の剣』 | CHARACTERS | ファイアーエムブレムワールド【FIRE EMBLEM WORLD】”. 任天堂ホームページ. n.d. <https://www.nintendo.co.jp/fe/characters/smashbros/detail/roy01.html>, (参照 2023-1-20).
- オニール, パトリック. 言説のフィクション: ポスト・モダンのナラトロジー. 遠藤健一, 小野寺進, 高橋了治訳. 松柏社, 2001.
- プリンス, ジェラルド. 物語論辞典. 遠藤健一訳. 増補版, 松柏社, 2001.
- Ryan, Marie-Laure. 2001. “Beyond Myth and Metaphor - The Case of Narrative in Digital Media.” *Game Studies* 1, no. 1. <http://www.gamestudies.org/0101/ryan/>
- ライアン, マリー＝ロール. “テキスト宇宙の再構築——最小離脱法則”. 可能世界・人工知能・物語論. 岩松正洋訳. 水声社, 2006, 89-109.
- 榊祐一. ビデオゲーム／物語／テレプレゼンス. 層 : 映像と表現, 2008, 2(2), 59-86.
- 松永伸司. キャラクタは重なり合う. フィルカル. 2016, 1(2), 76-111.
- サレン, ケイティ; ジマーマン, エリック. ルールズ・オブ・プレイ 下: ゲームデザインの基礎. 山本貴光訳. ソフトバンククリエイティブ, 2013.
- シノハラユウキ. 物語の外の虚構へ. logical cypher books 02, 2021.
- Walton, Kendall L. 1990. *Mimesis as make-believe: On the foundations of the representational arts*. London: Harvard University Press.
- Walton, Kendall L. 1990. “Fictionality and Imagination: Mind the Gap.” In *In Other Shoes: Music, Metapher, Empathy, Existence*, 17-35. New York: Oxford University Press.
- Wesp, Edward. 2014. “A Too-Coherent World: Game Studies and the Myth of “Narrative” Media.” *Game Studies* 14, no. 2. <http://gamestudies.org/1402/articles/wesp>.
- 日本ファルコム. 2012. 英雄伝説 空の軌跡 FC : 改HD EDITION. PlayStation 3.
- インテリジェントシステムズ・任天堂. 2002. ファイアーエムブレム 封印の剣. ゲームボーイアドバンス.
- Mojang. 2009. *Minecraft*. PC. ゲームフリーク・任天堂. 2002. ポケットモンスター ルビー・サファイア. ゲームボーイアドバンス.
- セガ. 2008. 戦場のヴァルキュリア. PlayStation 3.
- Alexey Pajitnov. 1984. *Tetris*. PC.
- Maxis. Electronic Arts. 2000. *The Sims*. PC.
- Toby Fox. 2015. *Undertale*. コンピューターゲーム.
- モノリスソフト・任天堂. 2022. ゼノブレイド 3. Nintendo Switch.

映画

- ワイズ, ロバート. 1951. 地球の静止する日. ジュリアン・ブロースタイン. 20世紀フォックス. Prime Video. <https://www.amazon.co.jp/gp/video/detail/B07PPQBPPQ>, (参照 2023-01-20).

ゲームリファレンス

- ハル研究所・任天堂. 2001. 大乱闘スマッシュブラザーズ DX. ニンテンドーゲームキューブ.
- 任天堂. 1981. ドンキーコング. アーケードゲーム.