

# 私であって私でない存在

## ビデオゲームのプレイヤーはプレイヤーキャラクターをどう認識しているのか

### Player-Character as Me and not as Me

#### How game players recognize Player-Characters

高松美紀 *TAKAMATSU, Miki*

斎藤進也 *SAITO, Shinya*

#### 要旨

ビデオゲームのプレイヤーは、しばしば、自分が操作するプレイヤーキャラクター（以下、PC）の役割を演じ、彼らを自分自身として認識している瞬間がある。一方で、自分自身として認識していたはずのPCを、突如他者として認識する瞬間もある。プレイヤーのPCに対する認識は「同一視」と「他者視」とを行き来しているのである。また、プレイヤーはこの認識の行き来を通して、自らが演じるPCという「役」を形成していると考えられる。プレイヤーのPCに対する認識とその両者の関係性を明らかにすべく、本研究では実況ゲームプレイのビデオエスノグラフィによってこの認識の行き来を構造化し、プレイヤーのPCに対する4つの認識それぞれについて考察を行った。考察には主にミード(1934)の「役割取得」「主我と客我」の理論を援用し、プレイヤーとPCとの関係性についての社会的な理解を試みた。

#### Abstract

When players play games by operating a controller to manipulate Player-Characters (PC), at one moment, they are them. Players recognize PCs as themselves and play PCs' role in the video-game fictions. But, next moment, they are not them anymore. Players suddenly stay away from PCs and regard PCs as others. Thus, players' recognitions towards PCs change between "themselves" and "not-themselves". Furthermore, through these recognition changes, it seems that players even revise PCs' roles in the game stories. To reveal these recognition changes and correlation between players and PCs, I simplified a structure of them by analyzing video-ethnographies of players' gameplay. As a result, 4 types of recognition have appeared. By considering these 4 types of recognition, using mainly Mead's (1934) theory of "I and Me" and "Role-making", I tried to understand sociologically the correlation between players and PCs.

#### キーワード

プレイヤー／プレイヤーキャラクター／ビデオゲーム／同一視／役割取得

#### Keywords

Player／Player-Character／Video game／Identification／Role-making

### 0-1 プレイヤーキャラクターに対する認識

世界には様々なビデオゲームが存在する。勇者を操作して魔王に打ち勝つロールプレイングゲームや、食パンを操作して立派なトーストになることを目指すアクションゲーム、様々な住人を住宅街に住まわせるシミュレーションゲーム、さらには自分のチーム以外を全滅させるファーストパーソンシューティングなど、目的も視点も設定も異なるビデオゲームが世界中でプレイされている。これらのビデオゲームに共通する点として、「プレイヤーは何かしらの視点(立場)を持つ」ということが挙げられる。それは主に人間の視点であるが、例に挙げたように、食パンであったり、はたまた神様の視点であったりする。ビデオゲームをプレイする中で、プレイヤーは、何かになりきったり、何かを見守ったりしながらビデオゲームを進行しているのである。

また、多くのビデオゲームにはキャラクターが登場する。こちらにも、人間のキャラクターがほとんどであるが、犬や猫などの動物、場合によっては食パンなどの物体もキャラクターと見なされる。ゲームキャラクターは、プレイヤーが操作するゲームキャラクターである「プレイヤーキャラクター」(以下、PC)と、プレイヤーが操作しないゲームキャラクターである「ノンプレイヤーキャラクター」(以下、NPC)との2つに区別することが出来る。ビデオゲームによってはPCが複数存在することもあるし、直前までNPCであったゲームキャラクターを操作するような展開になる場合もある。したがって、PCとは特定のキャラクターに固定された名称ではなく、プレイヤーがその時操作できるキャラクターのことを指す。プレイヤーはPCを操ることでビデオゲームの虚構世界に何かしらの影響を及ぼすことが出来る。つまり、PCとはプレイヤーがビデオゲームの虚構世界に介入・干渉するために必要な媒介なのである(茂内2002)。

ロールプレイングゲーム(以下、RPG)の多くの作品では、プレイヤーが画面中央にPCの後ろ姿が見えている状態、すなわち三人称の視点からPCを操作する。RPGとは言葉の通り「<sup>ロールプレイング</sup>役を演じるゲーム」であり、RPGのプレイにおいてプレイヤーは「自分ではない主人公」を演じながらビデオゲームを経験していくことがある。ただし、演じるとはいえ、PCには予め様々な設定(性格や容姿、生い立ち等)が決められており、プレイヤーが担うのはPCの行動の操作のみである。PCの設定の強弱はあれど、PCには固有のアイデンティティが存在し、それはプレイヤー本人のアイデンティティとは別物である。プレイヤーにとって、PCは本来的に他者なのである。

しかし、プレイヤーは、PCの身に起こった出来事により、しばしば自身の感情が揺り動かされることがある。冒険の途中でPCの親友が殺されたことを悲しんだり、PCがその親友の仇を討ち取ったことを、自分事のように喜んだりするのである。戦闘を伴うビデオゲームでは、PCが攻撃を受けた姿を見て、プレイヤー自身が「痛い!」と口走るようなこともある。榊(2008:4)が言うように、本来的に「他者」であるはずのPCの物語を「自己の物語」であると信じ込むということは、ビデオゲームというメディアの非常に奇妙な特徴である。これらの現象は、映画を鑑賞する際のキャラクターへの感情移入や共感とは異なる。なぜならば、プレイヤーはPCという存在を通してそれらの状況を経験していると捉えられるからである。このように、プレイヤーがPCの感覚を自分の感覚として認

知したり、PCの立場になりきってPCを操作したりする現象を、本稿では「PCに対する同一視」と呼ぶことにする。プレイヤーはしばしば、自分とPCを同一視する。一方で、プレイヤーはPCに起こった出来事を、一步引いた視点から客観的に見ていることもある。例えば純粋にPCの容姿が好みであると感じたり、NPCを殺害したPCに対して「残虐な奴だなあ」と思ったりするのである。上記のように、プレイヤー自身が操作しているはずのPCを客観視する感覚も、ビデオゲームのプレイにおいて間違いなく存在する。この感覚を、「PCに対する同一視」に相對するものとして「PCに対する他者視」と名付ける。このように、ビデオゲームをプレイしているプレイヤーは、PCに対する「同一視」「他者視」のどちらの感覚をも持ち合わせていると思われる。つまり、プレイヤーはPCを、時には「自己」として、また時には「他者」として見做す、二つの認識を行き来しながら、ビデオゲームの虚構世界内で様々な経験をしていると考えられる。

## 0-2 「同一視」と「他者視」

同じビデオゲームをプレイしても、そのプレイ経験はプレイヤーによって全く違うものになる。大枠のメインストーリーは全員共通でも、ラストシーンに至るまでの行動の順序や選択は各プレイヤーに一任されているからである。プレイヤーは自由にPCを操作することで、探索や戦闘、物語といったビデオゲームの内容を経験していく。中でも、そうしたRPGにおける行動の多くを占めるのはNPCとの関わりであろう。主人公を中心とした一つの物語をプレイヤーが経験していくにあたって、NPCとのやりとりがその物語の大筋をなしていると言っても過言ではない。NPCと共に冒険をしたり、NPCを殺したり、NPCに「勇者様」と敬われたりしながら、プレイヤーはNPCと共にビデオゲームを経験している。このようなNPCとの交流の中で、プレイヤーは彼らを他者と見なし、他者（NPC）からの反応を基にして「他者から見たPC像」を理解していく。PCとは単に架空の小道具であるだけでなく、プレイヤーがビデオゲームを通して学んだ個々の歴史を持ち、プレイヤーのインタラクティブな選択を通じて追加されていく個人なのである（Tavinor 2009: 71）。NPCと共に冒険する中で「自分は彼らを率いる存在である」と理解したり、NPCに「勇者様」と呼ばれることで「自分は尊敬される立場である」と理解したり、プレイヤーは他者の態度や言動を基に、「自分が振る舞うべきPCの姿」を自ら形成していく。

このようなPC像の形成は、ミード（1934）のいう、現実の人間同士のコミュニケーションにおける「役割取得」になぞらえることが出来る。ミードによると、自我とは社会的経験と社会的活動の過程において他者との関係の結果として生じてくるものである。「意味のある他者（Significant other）」の期待の採り入れ、「役割取得（Role-making）」を通じて、自我は形成される（Mead 1934; 船津 1998）。プレイヤーはゲームプレイの中でPCに期待された役割を理解し、その役割を演じつつ、その役割に関する理解をさらに深めていく。つまり、Role-Playing GameにおけるRole（役）とは、システムに定められた役割（勇者、魔導師、犬、パン…）だけではなく、そこにNPCとの交流を通じたプレイ経験から生まれる「プレイヤーそれぞれにとってのPC」という役割が蓄積されたものであると言える。ある時点までのNPCとの交流によって、プレイヤーが同じ勇者Aに対して「極力命を大事にする勇者A」という印象を抱くか「無鉄砲に突撃しがちな勇者A」という印象を抱くかは異なるのである。

その一方で、プレイヤーは「自分はPCを演じている」という自覚があるから

こそ、ある意味で「自己」であるPCを、自己反省的、客観的に他者視することもあるのではないか。例えばPCがプレイヤーの意志に反した動きをした場合や、PCの容姿を褒める場合には、PC自体を対象とした感情表現や発言がなされる。三人称視点のビデオゲームでは、必然的に自らが操作するPCの姿がプレイヤーの視界に入るため、ビデオゲームにおける自己であるPCの姿が、プレイヤー自身の姿とは異なるものであるという事実が常に突きつけられている。PCを演じている間、プレイヤーはPCを通して他者（NPC）を注視しているが、プレイヤーがPC自体を注視した場合は、「同一視していたはずのPC」が他者視されることになるのである。また、このような場合においても、PCとNPCとの交流を、まさに第三者的な視点から客観的に見ることを通して「自分が振る舞うべきPCの姿」が形成されていると思われる。

プレイヤーは、ある瞬間にはPCを同一視し、その次の瞬間には他者視し得る。「PCに対する同一視」と「PCに対する他者視」とを行き来している。さらに、同じシーンでもプレイヤーによって、PCを同一視するか他者視するかは異なる。では、このPCに対する認識の切り替わりは何故、そしてどのような時に起こるのであろうか。この『PCに対する同一視』と『PCに対する他者視』の「行き来」を構造化することで、プレイヤーがPC、さらにはビデオゲームとどのような関係性を構築・維持しているかを理解することが出来ると考える。本稿では、「プレイヤーは、ゲームプレイの中でプレイヤーが自らが形成する『PCの役割』を演じている」という視座から、実際のゲームプレイをエスノグラフィの手法を用いて分析することで、「PCに対する同一視」と「PCに対する他者視」とを行き来するプレイヤーの認識を明らかにすることを目的とする。

ビデオゲームにおけるPCとプレイヤーの同一性に関する研究は、海外のゲームスタディーズにおいて、1990年頃からIdentification（同一性）というキーワードのもとに進められてきた。プレイヤーとPCとの関係性に着目した研究（Carlson and Taylor 2019; Tavinor 2009）は主に理論研究であり、実証的なデータに基づく研究は少ない。ヒッチェンスら（2012）、ショウ（2011）、マーフィー（2004）の研究では、実際にビデオゲームをプレイした人々へのインタビューを基に考察を行っているが、ゲームプレイの最中の発言は分析対象としていない。また、プエンテ & スキーロス（2019）によるオンラインゲームについての社会学的研究ではゴッフマンのドラマトルギーの概念が用いられているが、オフラインシングルプレイのビデオゲームについての社会学概念の適用は試みられていないようである。一方、日本国内におけるPCについての研究には、ビデオゲームというメディアの特性を物語的な側面から論ずるにあたってPCに着目したもの（榎 2008; 茂内 2002; 西村 1999）が存在する。プレイヤーとPCとの身体の関係についての研究の中で「同一化」という概念が用いられたもの（西村 1999; 堀田 2010）も存在するが、これらもすべて理論研究にとどまっている。

### 0-3 研究方法

研究方法としては、ビデオエスノグラフィの手法を採用した。2人の大学生に同一のタイトルをプレイしてもらい、そのプレイ画面とプレイ中の発言を記録した。プレイタイトルには、『Detroit: Become Human』（ソニー・インタラクティブエンタテインメント 2018）を指定した。全31チャプターをプレイしてもらい、ストーリー中盤とストーリー終了後のタイミングでインタビューを行った。プレイヤーには、プレイ中に思ったことを可能な限りそのまま口に出すようお願いし、その

発言すべてを「同一視」「他者視」等に分類した。プレイヤーの発言と、その発言が行われた前後の文脈とを一つの流れとして捉えて分析することで、「同一視」と「他者視」との行き来を構造化した。分析・考察には、ビデオゲーム、「同一視」(Identification)に関する先行研究や、ミード(1934)の「役割取得」、「主我と客我」の概念を援用した。また、この研究方法はヒッチェンスら(2012)の研究から着想を得たものである。

## 0-4 本論の構成

第1章では、本論に関わる先行研究を整理する。まずはビデオゲームの定義、インタラクティブ性など、本論の基礎となる部分を、ゲームスタディーズの先行研究を繙きながら整理する。次にビデオゲームの同一性について、海外のゲームスタディーズの議論を中心に、その論点をまとめる。

第2章では、実験の詳細や発言の分類方針をまとめる。どのようにしてゲームプレイを記録したのか、また、誰のゲームプレイを記録したのか等、実験の詳細について記述する。さらに、その実験で得られたデータの分類方針を示すことで、第3章での考察への導入とする。

第3章では、ゲームプレイ分析の分類によって浮かび上がった4つのプレイヤーの状態について、それぞれのより詳細なタイプを説明することを通して考察する。さらに、それらを踏まえ、ビデオゲームのプレイにおけるプレイヤーの、PCに対する認識の移り変わりを構造化する。

終章では、結論をまとめるとともに、本論の課題と今後の展望について述べる。

## 第1章 先行研究の整理

第1章では、ビデオゲームに関する先行研究を整理することで、ビデオゲームにおけるプレイヤーとPCとの関係性について論ずるための前提となる概念を、本論の土台として固める。

### 1-1 ビデオゲームとは一体何か

ビデオゲームについて論ずるにあたって、まずは「ビデオゲーム」という言葉の射程を、先行研究によって明らかにする。初めに「ゲーム」とは何かを検討し、その上で「ビデオゲーム」とは何かを定義する。

まず「ゲーム」については、初期のゲームスタディーズにおける理論研究の到達点のひとつとされる *HALF-REAL* (Juul 2005) において、以下のように定義されている。

ゲームは、可変かつ数量化可能な結果を持ったルールに基づくシステムである。そこでは、異なる結果に対して異なる価値が割り当てられており、プレイヤーは、その結果に影響を与えるべく努力をおこない、またその結果に対して感情的なこだわりを感じている。そして、この活動の帰結は取り決め可能である。

(Juul 2005=2016: 50-51 下線は引用者)

ユールは全てのゲームに共通する定義を編纂することを目指し、ホイジンガ(1950)、カイヨワ(1961)、スーツ(1978)、アヴァドン&サットン=スミス(1971)、クロフォード(1982)、ケリー(1988)、サレン&ジーママン(2004)の7つの先行研究が提示するゲームの定義をまとめ、新たにこの「古典的ゲームモデル」を提示した。この定義は6つの要素から成り立っている。1つ目は「ルール」である。プレイヤーがつつがなくゲームをプレイするために、ルールは可能な限り明確である必要がある。また、ゲームのルールは、プレイヤーがそのルールを尊重することで初めて効力を発揮する。つまり、ルールの集合体とも言えるゲームを成立させるには、ルールの存在と、それに対する尊重が必要不可欠なのである。2つ目は「可変且つ数量化可能な結果」である。「可変な結果」とは、ルールによって複数の結果が生じることであり、「数量化可能な結果」とは、ゲームの結果(勝敗)に曖昧さが無いよう、絶対的な指標として数値で結果が表現されるということの意味する。結果が可変であるからこそ、プレイヤーはゲームで遊ぶことができる。3つ目は「結果に対する価値設定」である。どのような結果がポジティブな意味を持つか、またネガティブな意味を持つか設定されることで、プレイヤーはよりポジティブな結果を得ることを目標にゲームをプレイする。4つ目は「プレイヤーの努力」である。プレイヤーがゲームに対して努力する(影響を与える)ことで初めてゲームが成立する。また、この努力の要素は、ゲームの結果に対する責任を生じさせるため、5つ目の要素たる「結果に対するプレイヤーのこだわり」にも関連する。こだわりとは主に「勝ちたい」という感情のことである。これには、前述の様なプレイヤーの努力故の結果へのこだわりに加え、完全に運任せのゲームにおける勝敗に対するこだわりも含まれる。最後の6つ目は、「取り決め可能な帰結」である。これは、現実生活の帰結(Consequence)をゲームの結果(Outcome)に任意で付与できるという意味である。前提として、すべてのゲームはプレイヤーに現実の時間と労力を消費させる。これに加え、「敗者が勝者に食事を奢る」というような帰結を、自由に取り決めることができる。この取り決めに従うか否かは名誉の問題である。

ユールによる定義の有用な点は、一般にはゲームとされるがゲームの定義を満たさないものを「境界事例」として論じることが出来る点にある。境界事例とは、古典的ゲームモデルを部分的に逸脱するゲームのことであり、古典的ゲーム★1とゲームでないものとの間に位置する事例のことである。境界事例という措置により、完全に運任せのギャンブル(プレイヤーの努力なし)や終わりのないシミュレーションゲーム(結果に対する価値設定なし)など、一般にゲームとされる事例を「ゲーム」として扱うことが可能になった。

また、ユールの主張のポイントは、ゲームを「ルールかつフィクション」であると表現したことにある。ゲームスタディーズにおいて、ゲームの本質はルールであり、フィクションは付随的なものにすぎないとされ、「ゲームはルールかフィクションかのどちらか」という論争が繰り広げられてきた。これに対しユールは、ビデオゲームとは現実のルールとやりとりすることであると同時に、虚構世界を想像することでもであると主張し、ルールとフィクションの関係は恣意的ではないと述べた(Juul 2005=2016: 50-51)。ユールはルールとフィクションどちらもの概念を用いて、ゲームの二面性とその相互関係について考察したことで、ゲームスタディーズの理論研究の到達点の一つとされている(松永 2017: 10)。

次は、「ビデオゲーム」についてである。松永(2018)は、以下のように「ビデオゲーム作品」★2を定義した。

★1——古典的ゲームモデルに完全に当てはまるゲームのことを指す。

★2——松永(2018)は「ビデオゲーム作品」を「実際にプレイ・評価する対象」、「ビデオゲーム」を「ビデオゲーム作品が所属する種類」として区別している。しかし本稿では区別の必要はないと思われるため、この二つの用語の使い分けはしない。

ビデオゲーム作品とは、(1) 視覚的デジタル媒体を通して実現される人工物であり、かつ、(2) 娯乐的に、あるいは芸術的に受容されることを意図された（あるいは慣習的にそのようなものとして見なされている）ものであり、かつ、(3) その受容のあり方が以下のいずれかであるよう意図された（あるいは慣習的にそのようなものとして見なされている）ものである。(3a) ゲームのプレイ、(3b) インタラクティブなフィクションの受容、(3c) シミュレーションの受容（松永 2018:34-35）

この定義は、サレン&ジーママン（2004）とタヴィナー（2009）によるビデオゲームの定義を基にまとめ直されたものである。コンピュータというビデオゲームの受容媒体やビデオゲームの受容のされ方を前提とし、そのゲーム内容について、古典的ゲーム、インタラクティブなフィクション、シミュレーションという3つの分類によって、選言的に定義できるような工夫が凝らされている。ユールによって境界事例とされたシミュレーションに並ぶ、「インタラクティブなフィクション」は、タヴィナー(2009: 26)によって提示された要素である。タヴィナーはゲームをフィクションと捉え、古典的ゲームモデルから逸脱するようなゲームをゲームとして扱うための指針として、プレイヤーによるゲームのフィクションの受容のされ方に目を付けた。ビデオゲームと同じく電子媒体によって娯乐的、芸術的に受容されるフィクションである映画と、ビデオゲームの受容のされ方の違いとして、ビデオゲームにおいてはそのインタラクティブ性が重要な役割を担っていると説明する（Tavinor 2009: 29）。さらに松永（2018: 142）は、特定の芸術形式ならではの特徴を「ナラデハ特徴」と名付けており、ビデオゲームのナラデハ特徴として「インタラクティブなフィクション」を挙げている。

では、この、ビデオゲームにおいて重要な役割を果たすとされる「インタラクティブなフィクション」とは一体何か。

## 1-2 インタラクティブなフィクション

「インタラクティブなフィクション」とは、受容者がその内容に関与しうるあらゆるフィクションを指す（松永 2017: 138）。タヴィナー（2009: 54-55）はインタラクティブなフィクションを、ゲーム機からの入力に対する物理的なものと、虚構世界で何らかの役割を演じるという虚構的なものとの二つに区別したうえで、後者をビデオゲームの特徴として論じ、ビデオゲームはプレイヤーが虚構世界に「入り込む」ことを可能にするとして主張した。また、松永（2018: 138-139）はこの二つの区別を、前者を「弱い意味でのインタラクティブなフィクション」、後者を「強い意味でのインタラクティブなフィクション」と名付けている。

松永（2018: 140）はタヴィナーの「虚構世界への入り込み」を、「プレイヤーが虚構世界上のキャラクターの認知や行為を自身の認知や行動として想像するという現象を指すもの」であると解釈した。無論、プレイヤーが実際に行っているのは現実世界上の行為（選択）である。しかし、その行為が虚構世界に影響を及ぼし、プレイヤーが行為しなければ起こらなかった事態を引き起こすため、プレイヤーはプレイヤー自身にその事態に対する責任があると想像するのである。松永（2018: 141-142）は、上記のようにプレイヤーが自身についてのものとして想像する虚構的内容がプレイヤーの行為の結果であるという点に重点を置いている。また、松永（2018: 143-144）は、プレイヤーが行動する際の動機が虚構世界内の要素（例えば、特定のNPCのための行為等）に基づくことも、強いインタラクティブ

ブなフィクションに特有のものであると説明しており（「虚構的な動機づけ」、この責任や動機を生ずるような受容の在り方を「自己関与」と呼んでいる。

さらに松永（2018: 144）は、強い意味でのインタラクティブなフィクションには、プレイヤーが自身の実際の行為やその動機を、特定のPCの行為や動機として想像するような受容の仕方もあると説明し、これを「ミミクリ」★<sup>3</sup>と呼んだ。中でも、プレイヤーが操作する対象のふるまいをPCのふるまいと見なすミミクリを「操作的ミミクリ」と呼ぶ。この操作的ミミクリと自己関与の違いは、プレイヤーが想像するPCの動機によって行為するか、それともプレイヤー自身の動機を基に行うかという点である。松永（2018: 145-146）は、操作的ミミクリでは（プレイヤーが行為したにもかかわらず）行為の主語がPCであるために、その行為の責任をプレイヤーが感じにくいのではないかと予想している。

このような、タヴィナーや松永の考える「強いインタラクティブなフィクション」は、まさにプレイヤーとPCとの間をつなぐものとして位置づけられる。「PCに対する同一視」（序章を参照）、つまりは「プレイヤーの虚構世界への入り込み」を考察するための前提として、この概念は本論を支える柱の一つである。

### 1-3 プレイヤーキャラクターという存在

プレイヤーキャラクターとプレイヤーの関係性については1990年代から「Identification」（同一性）というキーワードのもとで議論されてきた。コンピュータが一般に普及し始めた頃に執筆されたタークル（1994）の論文では、ビデオゲームの媒体としてのコンピュータをコミュニケーションメディアと捉えて考察している。何度でも自己をやり直せるというビデオゲームの特性と、コンピュータ自体のコミュニケーション特性から、マルチプレイオンラインゲーム★<sup>4</sup>におけるプレイヤーは、キャラクターを演じることで「自己統治」「自己実現」をしているという。しかし、タークル（1994）をはじめとする初期の「同一性」研究においては、PCとアバター★<sup>5</sup>が区別されていない。つまり、プレイヤーは主に自分で作り上げた虚構の自分自身たるアバターとの同一性を獲得していることが前提になっているのである。2000年代になると、ビデオゲーム特有のフィクション性や物語性を構成する一要素として、PCの虚構的な側面が注目され始める。ニューマン（2002）はプレイヤーが「キャラクター」を同一視するという前提自体に疑問を投げかけている。ニューマンは論文の中でPCという語を用いていないものの、「キャラクター」の例として『Tomb Raider』（Eidos Ltd. 1996）のララ・クロフトや『メタルギアソリッド』（コナミ 1998）のスネーク等を挙げていることから、アバターではなく独自の虚構の物語を持つPCを「同一視」の対象として据えていることが窺える。彼の研究によれば、プレイヤーとPCとの「同一性」は、単にビデオゲームにおける主体（プレイヤー）と対象（PC）との間の関係ではなく、ビデオゲーム全体の要素（アクション、シナリオ等）を総合した経験による現象として捉えるべきであるという。すなわち、プレイヤーとPCとの同一性とは、ビデオゲームのプレイに関するすべての要素からの影響を受けてプレイヤーが抱く感覚であり、PCとプレイヤーという2つの存在だけで成立する関係によって生じる感覚ではないということである。また、タヴィナー（2009: 70）は、アバターとPCとの用語的な差異はさほど無いとしながらも、ビデオゲームのフィクション的な側面を論ずるための重要項として、好んでPCという語を用いた。さらに、カールソン&テイラー（2019）はタヴィナー（2009）の意図に賛同してPCという語を採用し、プレイヤーが一人称を用いて自らのゲームプレイを表現するとい

★<sup>3</sup>——Mimicry. 物まね、模倣、擬態の意。

★<sup>4</sup>——インターネット上のゲームシステムに複数人が同時に参加し、インターネット上でコミュニケーションを取りながら、同一のビデオゲームを体験する形式のビデオゲーム。ビデオゲーム世界内のキャラクターは、プレイヤーのPC、他のプレイヤーのPC、NPCで構成される。

★<sup>5</sup>——プレイヤーの分身となるキャラクターのこと。PCとは異なり、プレイヤー自身で容姿や特性を決めることができる。

う現象の説明を試みている。カールソン&テイラー（2019）は、PCとプレイヤーの非対称性やPCの行為の責任所在に着目していることから、PCがプレイヤー本人とは別個のキャラクター性を有する存在であることを前提としていると推定できる。

日本においては、西村（1999: 127）がビデオゲームのプレイ経験を偶然性と物語性によって論ずる中で、プレイヤーとキャラクターとの「同一化」が身体論として言及されており、その両者の関係性は「物語の人物への共感でも感情移入でもなく、…『シンクロ（同期）』』であると説明されている。その後、堀田（2010）はメルロー＝ポンティ（1945）の身体論を援用し、西村の言う「同期」を「時間と空間の含み合い」として捉え直している。しかし、堀田や西村はあくまで操作対象としてPCを捉えており、PCのキャラクター性・設定などの虚構的な側面を視野に入れていない★6。一方、ビデオゲーム独自の物語性の展開を、物語に参加するためのインターフェイスとしてのPCと物語の「主人公」とを照らし合わせることで論じた茂内（2002: 72）は、PCを「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」存在であると主張している。榊（2008: 18）はこれらの論を踏まえ、ビデオゲームのプレイ経験の特異性を「テレプレゼンス」★7と「物語」との二つの水準で論じ分ける中で西村の主張を支持しつつ、茂内が主張するようなPCという存在も、同様に前述の二つの水準で捉えなおすことができるとした。ただし、これら日本におけるビデオゲーム研究はあくまで理論研究であり、実際のプレイによるプレイヤーの思考や感情を分析したものではない。

海外のゲームスタディーズに関しても理論研究が大半であったが、2010年頃からは実際のゲームプレイとインタビューを用いた実証的な研究が行われ始めた。ショウ（2011: 12）によるインタビュー調査では、プレイヤーはゲーム世界でPCの役割を担っているという意味でPCを認識しているのであって、自動的に知的・感情的な意味での「同一性」が働くことはない結論付けられた。これまでの理論研究では、プレイヤーはビデオゲームのインタラクティブ性ゆえに自動的にPCを同一視すると考えられてきたが、それを反証する結果となったのである。

「PCに対する他者視」を視野に入れた先行研究としては、マーフィー（2004）がある。マーフィー（2004）は「同一視」の要因として、「演者」としてのプレイヤーとビデオゲーム世界のPCとを繋ぐコントローラーに注目した。彼女は、「見ること」と「行うこと」というプレイヤーの立場の切り替わり、プレイヤーのPCに対する「同一視」と「他者視」との切り替わりについても言及している。この点について、自らのプレイ経験を基にした考察がされているが、それらはコントローラーによる操作の可否やプレイヤーの視点によるものではないかという仮定に留まっている。また、ニューマン（2002）も、プレイヤーはオフライン（操作不可能）状態のPCを「キャラクター性」や「個性」「独自性」をもつキャラクターとして認識しているが、一方でオンライン（操作可能）状態のPCは「利用可能な能力の集合体」としか認識されていないと述べている。どちらの見解も実証的なデータに基づくものではないが、「PCに対する『同一視』と『他者視』との切り替わり」において、その操作性が大きな要因となっていることが指摘されている。

本稿では、プレイヤーがPCを「同一視」という現象を、プレイヤーがPCの「役割」を演じている状態であると仮定し、「PCに対する『同一視』と『他者視』との切り替わり」について、実際のゲームプレイ中の発言とインタビュー

★6——西村(1999:114)は「『ファイナルファンタジーV』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」と記述していることから、PCのキャラクター性を考慮に入れていないとわかる。この点については、茂内(2002:72)も著者と同様の指摘を行っている。

★7——テレプレゼンス(Telepresence)とは、「自らの感覚器官の限界を超えて、遠方の世界を非常に高い臨場感のもとで体験」すること(廣瀬 1997: 187)

を基にした実証的な研究を行う。次章では、今回の研究で行った分析について、題材となるビデオゲーム作品や実際の分析の手順などを記述する。

## 第2章 『Detroit: Become Human』のビデオエスノグラフィ

### 2-1 アンドロイドと人間の物語『Detroit: Become Human』



図1: Detroit: Become Human  
「Detroit: Become Human Digital Deluxe Edition」PlayStation  
<https://www.playstation.com/en-in/games/detroit-become-human/> (2023年7月31日アクセス)

『Detroit: Become Human』とは、フランスのゲーム会社Quantic Dreamが開発し、株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメントから2018年5月25日に発売されたビデオゲームである(図1)。ゲームジャンルはソロプレイのオープンシナリオ・アドベンチャー<sup>★8</sup>であり、対応フォーマットはPS4<sup>★9</sup>、Epic Games Store<sup>★10</sup>、Steam<sup>★11</sup>である。この作品では、2038年のデトロイトを舞台に、高度な技術成長により生まれたアンドロイドが社会の労働の要となった社会情勢の中、人間同様の意志や感情を持ち始めたアンドロイド個体である「変異体」が発見されるという物語が描かれている。プレイヤーは作中において、変異体事件の真相を解明するために創られた最新鋭アンドロイドである「コナー」、虐待を受けていた女の子と共に幸せを求めて逃げ出した家政婦アンドロイドである「カーラ」、アンドロイドが命として認められることを願う変異体のリーダーである「マーカス」という3体のアンドロイドを操作する。プレイヤーは、アンドロイドに職を奪われた人間たちの怒りや、人間たちによってモノ同然に扱われるアンドロイドたちの姿を見ながら、自我を持った変異体としてどう生きていくかを選択していくのである。エピソードごとに大まかなストーリーラインとタスクが決まっており、プレイヤーはそれらに対する選択を重ねていくことで、最終的にプレイヤーによって異なるストーリー展開を経験することが出来る。また、プレイ中には、画面に指示が出た直後にプレイヤーが指示通りの操作をすることで達成されるQTE(Quick Time Event)アクションも含まれており、ストーリー中の数々の選択肢やQTEの成否によっては、PCが破壊される(死亡する)結末になり得る緊迫感がある。

本研究で『Detroit: Become Human』を題材に選んだ理由は2つある。まず1

★8——プレイヤーの選択によってストーリーが分岐していき、たどり着くエンディングが複数存在するタイプのゲームジャンルのこと。

★9——ソニー・インタラクティブエンタテインメント株式会社により2013年11月15日に発売された家庭用ゲーム機。

★10——Epic Gamesが運営する、Microsoft WindowsとmacOSや公式Webサイト向けのデジタルゲームストア

★11——Valve Corporationが運営する、PCゲーム・PCソフトウェアおよびストリーミングビデオのダウンロード販売などを目的としたプラットフォーム

つ目は、選択肢（最大4択）を選ぶというシンプルな操作で、それに対する結果がストーリー展開としてわかりやすく示されるからである。分析を進める際には、プレイヤーが選択した行動に対しての結果が分かりやすく、且つ、その結果のゲーム全体への影響が大きいほど、その結果に対する反応としてのプレイヤーの発言を考察しやすい。攻撃方法の選択や、サブクエストに着手する程度など、ゲーム全体にあまり影響を及ぼさないような些細な選択ではなく、人を殺すか殺さないか、暴力で訴えるか平和を謳うかといったような、ゲーム全体に影響を及ぼす重大な選択の方が、プレイヤーの思考を引き出すことが出来ると考えたからである。2つ目の理由は、カットシーン★12の多さやカメラワーク、映像のリアルさといった点で、無数にあるビデオゲームの中でも群を抜いて映画に近いという点である。「映画を見ているよう」なのに、実際に映画を見ている場合にはあり得ないような認知の仕方や思考が、ゲームプレイ中の発言に現れると予想した。そしてその「映画鑑賞ではありえない発言」こそが、ビデオゲームに特有の要素によるものであると考えた。

★12——ビデオゲームのプレイ中に差し込まれる、イベントや会話シーンの映像のこと。カットシーンの間、基本的にプレイヤーはPCを操作することが出来ない。

## 2-2 分析指針

ゲームプレイのビデオエスノグラフィに協力してくれたのは、H、Tの2人の男子大学生である。2人のゲームプレイ経験を簡易的にまとめたものを、表1として示す。本研究はプレイヤーの属性等を根拠に論ずるものではないため、協力者個人に関するこれ以上の詳述は行わない。

	年齢	性別	プレイ年数	得意ジャンル	苦手ジャンル	プレイ頻度
H	22歳	男性	16年	育成ゲーム シミュレーション	RPG アクション	ほぼ毎日
T	23歳	男性	18年	RPG 横スクロール アクション	FPS 格闘ゲーム	たまに

表1: ゲームプレイ経験  
(HとTへのインタビューから、筆者作成)

	ゲームプレイ期間	総プレイ時間	録画形式
H	2021.9.2 - 2021.9.5	約10時間	Youtube
T	2021.9.18 - 2021.9.24	約11時間	Zoom

表2: ゲームプレイ分析の概要  
(Kandume Suzuの動画、Tのゲームプレイ録画をもとに、筆者作成)

表2には今回のゲームプレイ分析の概要をまとめてある。実況ゲームプレイは、期限を設けたうえでそれぞれの好きなタイミングで行ってもらい、それぞれ10時間程度で『Detroit: Become Human』をエンディングまでプレイしてもらった。協力者の二人には事前に「ゲームプレイ中に考えたこと、思ったこと等を、なるべくそのまま発言してほしい」とお願いをしている。また、ストーリーの中間地点（チャプター14終了後）と、エンディング到達後との計2回にわたり、主にビデオゲーム内のキャラクター（PC、NPC）に対する印象について尋ねる半構造化インタビューを行った。2度目のインタビューで1度目のインタビューと同じ質問をすることで、シナリオの進行によってキャラクターに対するプレイヤーの印象の変化を明らかにすることを試みた。ただし、本研究において分析の対象としたのは「ゲームプレイ中のプレイヤーの発言」のみである。インタビューについては特段分析を行わず、考察の内容を補強するための発言事例として用いた。

ゲームプレイ中の発言の分析（以後「ゲームプレイ分析」と呼ぶ）では、プレイヤーの発言はもちろんのこと、PCの発言等ビデオゲーム内のすべてのセリフをスクリプト化した。スクリプト化に伴い、プレイヤーの発言は、発言の対象が変わるタイミング、あるいは、思考のベクトルが変わるタイミングでの切片化を施してある。また、それぞれの発言がどのような状況でなされたか（発言と共にどのような選択・操作を行ったのか等）を分かり易く示すために、ゲーム画面上に表示されるテキスト（〈〉で囲んで表現した）等も併記した。すべての発言・セリフをスクリプト化したうえでプレイヤーの発言を分類し、その分類を基にプレイヤーの認識の移り変わりを構造化することを試みた。

発言の分類手法としては、全体を大まかに分類した後にそれぞれを細かく分類するトップダウン的な方針を採った。まず初めに「発言の対象がPCであるか否か」に着目することで、「PCを対象とする発言」を「PCに対する他者視」として分類した。これは、PCに対するプレイヤーの認識は「PCに対する同一視」と「PCに対する他者視」とのどちらかであるという、本稿の仮定に基づいた判断である。一方、「PCを対象としない発言」には、PCに対する同一視が窺える発言と、そうでない発言が見受けられた（分類基準については2-3にて詳述）。これらは、プレイヤーがプレイヤー本人として（PCを介すことなく）ビデオゲームの要素（NPCやUI★13、風景、操作等）を受容している発言であったため、新たに「自己視点」と名付けて分類した。この発見を経て、プレイヤーの発言は大きく「PCに対する同一視」「PCに対する他者視」「自己視点」の3つに大分された。この3つの大きな分類は、本分析において「状態」と呼称する。

プレイヤーの発言を大きく3つの区分に分類したのちに、それぞれの分類をさらに細かく分類した。この細かい分類を「タイプ」と呼ぶ。タイプは主にプレイヤーの発言の内容や意図、発言に伴う操作等を基に分類した（タイプの分類基準についても2-3にて詳述）。初めは雑多にタイプ分けし、その後タイプ同士の比較を通じた検討を複数回繰り返すことで、タイプそれぞれの定義を確立させている。

また、ビデオゲームのプレイの場面を、プレイヤーの操作の可否とその自由度によって4つに分けた。まずは、プレイヤーがPCの身体の移動を担当する場面を「身体操作」と呼ぶ。身体操作においては、プレイヤーは三人称視点のカメラを動かしながらPCの身体を操作する。次に、PCの行動を選択する場面を「行動選択」とする。行動選択においてプレイヤーは、いくつかの選択肢（最大4択）の中からPCの行動を選択する。そして、画面に表示されたボタンを押してアクションを遂行する場面を「QTE」とし、プレイヤーがPCを一切操作できない場面を「カットシーン」とする。操作の自由度は「身体操作」「行動選択」「QTE」「カットシーン」の順に高い。

## 2-3 分析結果

以下では、ゲームプレイ分析で抽出された「PCに対する同一視」「PCに対する他者視」「自己視点」の3つの状態、さらにそれぞれの状態の詳細なタイプについて、その定義や分類理由をまとめる。また「PCの同一視」に関しては、プレイヤーのビデオゲームに対する態度から、さらに「PCに対する受動的な同一視」と「PCに対する能動的な同一視」の二つに分類してある。

### 〔自己視点〕

プレイヤーが、プレイヤー本人としてビデオゲームに対する感想や理解を述べているものを「自己視点」として分類する。「自己視点」の分類基準は、プレイ

★13——ユーザーインターフェースの略。コンピュータとユーザーを繋ぐ接点のことを指す。ビデオゲームでは主に、画面上にアイコンやテキストで表示される情報のことを言う。

プレイヤー本人の立場からの発言であるということ、その発言内容にPCの存在が含まれていないこと、ビデオゲーム内の要素（NPCや状況、シナリオ等）への介入の意志がないこと、の3つである。「自己視点」は、プレイヤーが、プレイヤー本人としてビデオゲームから直接刺激を受容している状態である（例：〈身長：189cm 体重：87kg〉という表示を見てH「〈189cm〉〈87kg〉… がかいなあ…」）。

「自己視点」には、「鑑賞」と「タスク取得」との2つのタイプが含まれる。以下で、それぞれの定義と例示を行う。

### 鑑賞

ビデオゲームの様々な要素（NPCやUI、風景等）に対して、純粋にプレイヤー本人としての感想や理解を述べている発言を「鑑賞」として分類した。「鑑賞」は主にカットシーンで発生する発言であり、映画鑑賞でも発言され得るような発言内容である（例：子供のアンドロイドを見てT「ふーん… 子供のアンドロイドなんだ…」）。

### タスク取得

『Detroit: Become Human』では、ビデオゲーム内のUIにより、ゲームを進捗するためにプレイヤーに求められるタスク（達成すべき目的のこと）や操作が提示される。それらの表示を確認し、その表示に対する理解を示したり、意見を述べたりする発言を「タスク取得」に分類する。また、タスク取得は身体操作と行動選択の場面で見受けられた。これは、タスク表示自体の、プレイヤーに行動指針を示すためのものであるという存在理由に起因すると考えられる（例：〈トッド★14〉から新しい指示を受ける〉という表示を見てH「〈トッドから新しい指示を受ける〉了解です。』）。

★14——カーラを購入した所有者。娘であるアリスを虐待している。

### 〔PCに対する能動的な同一視〕

プレイヤーが、自らの意志を基にPCの行動を選択したり、PCの身体を操作しながら経験的に感情を抱いたりする際に発言されたものを「PCに対する能動的な同一視」に分類した。映画の鑑賞では生じ得ないと思われる発言、特に、ビデオゲームの要素（NPC、シナリオ等）への介入の意志が見受けられるという点を、何よりの分類基準としている。すなわち、プレイヤーがPCを通してビデオゲーム世界を実際に経験しているような状態が「PCに対する能動的な同一視」である（例：ハンク★15への対応を選択する際T「ええ？〈茶化す〉？茶化す？茶化… ええ？立ち去りたくないよ!」と発言しながら、〈立ち去る〉と〈茶化す〉の選択肢から〈茶化す〉を選択）。

★15——デトロイト市警に勤務する警部補。変異体がらみの事件を解決するために、コナーとタグを組むことになった。

「PCに対する能動的な同一視」は、「経験」「事前役割取得」「アテレコ」の3つの対イプに分けられる。以下では、上記3つのタイプについて、それぞれの例示と定義を行う。

### 経験

「経験」は、プレイヤーがPCの操作を通して、ビデオゲームの世界を主体的に経験することで感じたことを述べる発言である。主に身体操作の場面で発生する。PCの身体操作に際して、行動の方針や意図を呟くなど、実際に世界を自分自身が動いて回っているかのような発言内容であることが特徴である。自己視点の「鑑賞」との差異は、自らの操作によって情報を得るといふ、プレイヤーの能動的な姿勢にある（例：電子キーの盗み方を模索しながらT「ちょっとここは怖いな…」）。

### 事前役割取得

プレイヤーがPCを操作するにあたって、PCに対するNPCの反応を予測する等、PCの立場を考慮している発言を「事前役割取得」に分類した。主に行動選択の際に発生し、PCの現状を前提に、「NPCからこう思われたい」という願望や「NPCにこう期待されている」という義務感を抱いているものが含まれる（例：

★16——人間から逃げてきた変異体を匿う女性。

例:ローズ★16への質問を選択する際〈助けた変異体の数〉以外を選択しながらH「ちょっと数は気になるけど、聴かない方がいいのかもしれない」。

### アテレコ

プレイヤーがPCの動作に合わせて掛け声を発したり、NPCに語り掛けたり、NPCからの呼びかけに応答したりする発言を「アテレコ」とした。「アテレコ」は主に身体操作の場面で発生したが、カットシーンでも見受けられることがあった。PCの操作の可否に関わらず、NPCに語り掛けるという能動的な介入の姿勢を見て取れるという点が「PCの能動的な同一視」たる所以である(例:例:カール★17「マーカス、やり返してはダメだ いいな?」T「はい」)。

★17——著名な芸術家であり、マーカスの所有者。

### 〔PCに対する受動的な同一視〕

プレイヤーが、PCの身に起こった事態(攻撃される、話しかけられる等)をプレイヤー本人の身に起こった事態として認識したり、プレイヤーが選択したPCの行動の主体はプレイヤー自身であると認識したりした上で発言されているものを「PCに対する受動的な同一視」に分類する。つまり、PCを通してビデオゲーム世界から受け取った刺激に対するプレイヤーの反応が「PCに対する受動的な同一視」である。また、「PCに対する能動的な同一視」との違いは、その発言の受動的な姿勢にある(例:カーラが殴られるのを見てH「ああ、痛い痛いわ!」)。

「PCに対する受動的な同一視」は、「行動主体」「事後役割取得」「情動」の3つのタイプによって構成されている。以下で、3つそれぞれのタイプの例示と定義を行う。

### 行動主体

プレイヤーが操作・選択したPCの行動の帰結に対し、実際に行動したのはPCであるにもかかわらず、プレイヤー本人が達成感、あるいは罪悪感を覚えているような発言を「行動主体」に分類した。発言時の操作状態に依らず、何かしらの行動選択の後に発生する。重大なタスクや選択を終えた後に多く見受けられた(例:QTEの失敗によりサイモン★18が死亡した後H「あと、サイモン助けられなかったのは、本当に辛いなあ…」)。

★18——マーカスの率いる変異体の仲間の中の一人である男性アンドロイド。比較的に冷静。

### 事後役割取得

「事後役割取得」は、プレイヤーが操作・選択したPCの行動の帰結としてのNPCの反応から、PCに望まれている役割を理解するような発言である。こちらも「行動主体」同様、発言時の操作状態に関わらず、何かしらの行動選択の後に発生した。また、「事前役割取得」との違いは、文字通りその発生タイミングにあることに加え、役割取得の態度の違い(能動的か受動的か)にもある(例:アンドロイドを逃がす選択をした後〈ノース★19〉好感度↑)H「お、ノースの好感度が上がった!」)。

★19——マーカスの率いる変異体の仲間の中の一人である女性アンドロイド。比較的好戦的な思想を持つ。

### 情動

PCが抱いているであろう痛みや感覚を自分事のように発言したり、時には当のPC以上に痛みや死への恐怖を叫んだりするような発言を「情動」とした。主にQTEと身体操作の場面で発生し、声の大きさや発言の忙しなさなどから、プレイヤーの焦りが窺えるものが多くあった(例:コナーが変異体に襲われてT「死にたくない…やばいやばいやばい…」)。

### 〔PCに対する他者視〕

プレイヤーがPCについて発言したものを「PCに対する他者視」に類する。よって、「PCに対する他者視」とは、プレイヤーがプレイヤー本人として、ビデオゲームの要素であるPCから受け取った刺激に対する反応である(例:コナーの顔がアップになった際H「彼の顔がとても苦手だ」)。

「PCに対する他者視」の下位分類としては、「鑑賞」「違和感」「役割理解」「な

りきり」「命令」の5つのタイプがある。以下で、これら5つのタイプそれぞれについての例示を行うとともに、その定義をまとめる。

### 鑑賞

PCの容姿や行為、発言等に対して、プレイヤー本人として感想を述べるものを「鑑賞」とする。自己視点での「鑑賞」のうちで、PCがその発言の対象になっているものを指す（例：マーカスが窓ガラスを切る姿を見てT「すごい、丁寧だなあ…」）。

### 違和感

PCの発言内容や行動がプレイヤーが想定していたものではなかったことに言及する発言と、プレイヤーとPCとの違いに気付くような発言を「違和感」に分類する。どの操作状態でも見受けられたが、特にカットシーンと行動選択の場面で多く発言されていた。また、PCに関する想定外に対しては、期待外れと不信感のニュアンスが強く、自分自身との違いの気づきに対しては、驚きと感服のニュアンスが強い（例：マーカス「心の中で叫んでるんだ 俺はただの機械じゃないんだと」H「なんか… 政治的になってきたぞ、マーカスの発言が」）。

### 役割理解

「役割理解」は、PCに対するNPCの反応や情報表示などの情報を基に、PCを主語にとってPCの役割を理解しているような発言である。明確にPCを主語に取っていなくとも、文脈上PCに対して発言されているものも含む。主にカットシーンにおいて発言され、PCというキャラクターを客観的に理解するような発言が分類される（例：ハンクに弁解するコナーに対してT「感情的になってるじゃん…」）。

### なりきり

プレイヤーがPCの行動を選択する際に、「PCならこうするであろう」という想定を行動選択の動機として発言しているものを「なりきり」に分類した。行動選択の場面でのみ見受けられ、シナリオや状況を俯瞰したうえでPCの行動を決定するような冷静さが窺える発言が多くあった（例：カムスキー★20「君はどうなんだ？ コナー どちらの味方なんだ」H「コナーは… コナーは… 〈中立〉ですよ たぶん」〈中立〉を選択）。

### 命令

プレイヤーがPCに対して、何らかの行為を命令する発言を「命令」という分類にまとめた。身体操作、QTE、カットシーンの場面で見受けられ、ビデオゲームの仕様上、プレイヤーの意志では操作できない動作をPCに求めることが多い（例：アリス★21と離れて歩くカーラに対しT「手を繋げ」）。

以上が、ゲームプレイ分析で抽出された、PCに対するプレイヤーの4つの状態と、それらを構成するタイプである。第3章では、ビデオゲームに関する先行研究や社会学的な理論を援用しつつ、それぞれの状態、タイプについての考察を行う。

## 第3章 ゲームプレイの分析と考察

第2章までで、実際に行った分析の方法やその分析指針、分析結果の提示を行った。第3章では、ゲームプレイ分析の結果を例示しながらそれぞれのタイプについて詳述することを通して、PCに対するプレイヤーの4つの認識の状態についての考察を行う。

★20——アンドロイドを開発した研究者であり、アンドロイドの制作・販売を行っているサイバーライフ社の創設者。

★21——トッドの娘。トッドから虐待を受けている。

### 3-1 ビデオゲームの受容「自己視点」

「自己視点」とは、プレイヤー本人が、他の何者でもなく自己としてビデオゲームを受容している状態であった。「自己視点」の発言には、ビデオゲームの様々な要素について感想を述べる「鑑賞」と、プレイヤーとしての役割を取得する「タスク取得」との、二つの異なるタイプが見受けられた。

#### 鑑賞

まずは、「自己視点」における「鑑賞」について説明する。「鑑賞」に分類される発言は、主にプレイヤーがPCを操作することのできない、カットシーンで見受けられた。表3は、その例である。

Ch	シーン	発言者	セリフ・言葉	対象	立場	状態	タイプ	操作
C3	トッドが激昂する	トッド	何してる？	アリス				
C3	トッドが激昂する	アリス	あ、遊んでるの	トッド				
C3	トッドが激昂する	トッド	遊んでる？こう思ってたんだろ…親父はクズだって…。ああ？	アリス				
C3	トッドが激昂する	H	うわ、急に自己嫌悪	トッド	自	自	鑑賞	
			仕事もねえ、甲斐性もねえ負け犬だってな！俺だってこれでも努力はしてんだよ	アリス				
C3	トッドが激昂する	H	殴るの？	トッド	自	自	鑑賞	
C3	トッドが激昂する	トッド	でもどんなに努力してもいつだって誰かが邪魔すんだ！	アリス				
C3	トッドが激昂する	H	わー…こわい親父	トッド	自	自	鑑賞	
C3	トッドが激昂する	トッド	お前も俺のことが…憎いんだろ！俺にはわかってんだ！	アリス				
C3	トッドが激昂する	H	そういうとこやぞ	トッド	自	自	鑑賞	

表3: ゲームプレイ分析 H チャプター3 PC: カーラ  
(Kandume Suzu「DETROIT BECOME HUMAN やります」  
YouTube、2021年9月2日、[https://youtu.be/1X7wxR\\_C-HM](https://youtu.be/1X7wxR_C-HM)(2021年12月14日入手)をもとに、筆者作成)



図2: アリスに激昂するドット  
Kandume Suzu「DETROIT BECOME HUMAN やります」  
YouTube、2021年9月2日、[https://youtu.be/1X7wxR\\_C-HM](https://youtu.be/1X7wxR_C-HM)(2021年12月14日入手)

例示した場面は、突如自己嫌悪に陥ったトッドがアリスに対して激昂している場面を、PCであるカーラが目撃するシーンである(図2)。このシーンにおいて、プレイヤーはPCを操作できず、ただ画面に流れる映像を鑑賞することしかできない。Hはトッドの言動に対し「うわ、急に自己嫌悪」「わー…こわい親父」などと感想を述べた。この例のように、プレイヤーがPCを操作していない状態で発言される「鑑賞」は、映画の鑑賞中でも発言し得るような内容であった。この時プレイヤーには、ビデオゲーム世界内の事態が、自らの干渉し得ないところ(操作外)で進行しているという認識があると思われる。つまり、映像作品としてのビデオゲームを、映画の鑑賞と同じように一方的に受容する状態が「鑑賞」なのである。ただし、詳しくは後述するが、プレイヤーには「PCは操作できるものである」という認識も前提としてあるため、プレイヤーは完全な視聴者(ビデオゲーム世界に決して干渉できない立場)ではない。それでも、「鑑賞」状態のプレイヤーは、限定的とはいえビデオゲームに干渉できない状態にあることや、カットシーンのカメラワークによって、映画を鑑賞する視聴者の特権的な位置から事態

を鑑賞する立場にあると言えるであろう。

### タスク取得

次に、「自己視点」のもう一方のタイプである「タスク取得」について論ずる。『Detroit: Become Human』では、ゲームの進行度に合わせて、随所で「やるべきこと」すなわち「タスク」が表示される。プレイヤーはそのタスクに対し、内容を読み上げることで理解したり、そのタスクについて意見したりすることがあった。表4は、その例である。

Ch	シーン	発言者	セリフ・言葉	対象	立場	状態	タイプ	操作
C3	〈急ぎの作業〉 〈ごみを集める〉	H	〈急ぎの作業〉 〈ごみを集める〉 …なるほど。了解し申した	表示	自	自	タスク	
C3	〈急ぎの作業〉 〈ごみを集める〉	H	ごみはどれだい？	状況	PC	能同	経験	身体
C3	ごみを発見する	H	片付けよう！	状況	PC	能同	セリフ	身体
C3	〈ごみをごみ箱に捨てる〉	H	ゴミ箱を持ってきて、そこで捨てるってことか	表示	PC	能同	タスク	身体

表4: ゲームプレイ分析 H チャプター3 PC: カーラ  
(Kandume Suzu 「DETROIT BECOME HUMAN やります」  
YouTube、2021年9月2日、[https://youtu.be/1X7wxR\\_C-HM](https://youtu.be/1X7wxR_C-HM)(2021年12月14日入手)をもとに、筆者作成)



図3: 表示によるタスク取得  
Kandume Suzu 「DETROIT BECOME HUMAN やります」  
YouTube、2021年9月2日、[https://youtu.be/1X7wxR\\_C-HM](https://youtu.be/1X7wxR_C-HM)(2021年12月14日入手)

プレイヤーは身体操作の場面であればいつでも、R2 ボタンでGPS★22を起動させてタスクを確認できる(図3)。例に挙げた場面では、GPSを起動し、今やるべきタスクである〈ごみを集める〉を声に出して確認した上で、そのタスクを達成すべくゴミに向かってPCであるカーラを歩かせている。カーラがゴミを手にするると、新たに〈ごみをごみ箱に捨てる〉というタスクが表示され、Hはその情報表示に対する解釈を述べた。

ビデオゲームのプレイにおいてプレイヤーは、そのビデオゲームのエンディングを迎えることを目的とし、ストーリーを進めることを目標にゲームをプレイする。ほとんどのビデオゲームでは、NPCのセリフや情報表示によって、プレイヤーがゲームを進行するためにこなすべきタスクが随所で指示される。プレイヤーはゲームプレイの中でタスクを理解し、プレイヤーが担うべき操作や行動を学んでいく。このようなプレイヤーのビデオゲームに対する理解は、ミード(1934: 188-189)が自我形成の段階の一つとして挙げた「組織化されたゲーム」による役割の取得と同様のプロセスによるものであると考える。ミードによると、ゲームの参加者は他の参加者すべての態度を取得する準備が出来ていなければならない、またそれらの様々な役割が相互に明確な関係をもっていなければならないという。ゲームとはルールが集まりであり、ルールを遵守する人々の間でしか成立し得ないからである。ビデオゲームとは、ゲームのルールがプログラムとしてシステム化されたものであり、プレイヤーはビデオゲームの指示に従わなければ

★22——アンドロイドに搭載されたシステムであり、起動させることで、現在のタスクを確認したり、カメラに写っている範囲内にある「アクションを起こせるポイント」を確認したりすることが出来る。

ストーリーを進行させることが出来ない(この理由から、プレイヤーはビデオゲームのプログラムにない行動を実行することができない)。つまり、人間同士でゲームを成立させるために行われてきた「他の参加者の態度を取得する」という行為は、ビデオゲームにおいては「ゲームのシステムを理解する」という行為に置き換えられる。このことから、ビデオゲームにおけるゲームシステム、すなわちタスクの理解は、プレイヤー本人としての役割取得であると言える。また、「タスク取得」は「鑑賞」とは異なり、ビデオゲームのプレイヤーとゲームプレイの視聴者★23は同等の立場にいない。何故なら、プレイヤーはタスクを理解し、それを実行することでビデオゲームをプレイするが、視聴者はそのタスクを理解することしかできないからである。視聴者にとって、タスクは「プレイヤーはこうするべきであろう」「プレイヤーは今後こういうことをするであろう」といった想像の指針にしかならない。つまり、プレイヤーと視聴者とは、「タスク取得」の意味が異なるのである。

★23——ここでの「視聴者」はp18で記述した、ビデオゲームのプレイを視聴する人、ビデオゲーム世界に決して干渉できない立場にある人のことを指す。

以上が自己視点の2つのタイプについての考察である。「鑑賞」と「タスク取得」とに通ずる要素としては、プレイヤー本人としてのビデオゲームの理解であることと、視聴者でも発言し得るような発言内容であるが、プレイヤーと視聴者とはその内実が異なるということが挙げられる。つまり、ビデオゲームに対するプレイヤーの「自己視点」は、基本的にプレイヤー本人の立場からのビデオゲーム全体に対するまなざしであり、PCを介さない、プレイヤー自身のビデオゲームの受容であると言える。「自己視点」という状態において、プレイヤーは「ビデオゲームを受容する私」であり、PCは「映像作品の一部としてのPC」なのである。

### 3-2 プレイヤーキャラクターは私であるということ「PCに対する能動的な同一視」

次に、「PCに対する能動的な同一視」について考察する。「PCに対する能動的な同一視」に分類されるのは、プレイヤーの、PCを通してビデオゲームを経験しているような感覚が窺える発言であった。序章で述べた同一視の基準の、「PCの立場になりきってPCを操作したり」という部分に当てはまるような状態であると言えるであろう(p.3参照)。また、「PCに対する能動的な同一視」は、基本的にプレイヤーがPCを操作できる状態、つまり身体操作と行動選択の場面において見受けられた。2節では、「経験」「事前役割取得」「アテレコ」の3つのタイプについて解説することを通して、「PCに対する能動的な同一視」とはどのような状態であるのかについて考察する。

#### 経験

1つめは「経験」である。これは、言葉の通り、プレイヤーがビデオゲーム世界を経験することで抱いた感想を述べている発言であった。まずは、Hのゲームプレイ分析を表5に示す。

このチャプターでは、プレイヤーはPCとしてコナーを操作し、自宅で酔いつぶれていたハンクを介抱する。プレイヤーは〈もっとハンクのことを知る〉というタスクのもと、一定時間自由にハンク宅を見て回ることが出来る。Hはまず、棚に置かれていたレコードを手に取り、ハンクがジャズを好むことを知った。「くそメタルが好きって聞いてましたけど?」という発言は、これ以前のチャプターで、ハンクはヘヴィメタルをよく聞くという情報を入手した経験から生まれた疑問である。その後ハンクの飼犬であるスモウを撫で、スモウに対する理解を述べている。次に、部屋をGPSで見渡ししながらアクションを起こせる場所を

Ch	シーン	発言者	セリフ・言葉	対象	立場	状態	タイプ	操作
C17	(AUTUMN BLUES)	H	あ、出た え、でもブルース？	表示	PC	能同	経験	身体
C17	〈ハンクはジャズを好む〉	H	ハンク… あ、ジャズか…そうかそうか なんか、くそメタルが好きって聞いてましたけど？	状況	PC	能同	経験	
C17	〈なでる〉	H	かわいいねえ スモウかわいいねえ	スモウ	PC	能同	アテレコ	身体
C17	〈なでる〉	H	うわあスモウがね かわいいですよね結局	スモウ	自	自	鑑賞	
C17	〈なでる〉	H	いいこいいこ 一番好きかもしれん スモウ…	スモウ	PC	能同	アテレコ	
C17	〈なでる〉	H	てかアンドロイドにでもスモウ撫でられて大丈夫なんだ	スモウ	自	受同	後役	
C17	GPSを起動する	H	あとできるのは？ あっちにもまだなんかある、こっち側ない… で、えっとー なんか見ることも出来る、ついでに なんか見れたな、今	状況	PC	能同	経験	身体
C17	〈ハンクはジャズを好む〉	H	〈ジャズを好む〉情報ね はいはいはい	表示	PC	能同	経験	身体
C17	家の中を歩く	H	で、あとできるのは…	状況	PC	能同	経験	身体
C17	机の上のジャンクフードを見る	H	酒が多いなあ… ああそんな、ジャンキーな食事ばっかしてる	状況	PC	能同	経験	身体
C17	〈見る〉	H	と、だめですわよ、本当にこれ見ていいのかなあ まあみるか	写真	PC	能同	前役	身体
C17	〈死亡〉〈コール・アンダーソン〉	H	子ども？ うわ… 死んだんだ…	表示	PC	能同	経験	
C17	〈ハンクは息子を亡くした〉	H	つら… めちゃくちゃ辛いじゃないですか、それは… かなり辛いエピソードじゃないですか、それは…	状況	PC	能同	経験	

表5: ゲームプレイ分析 H チャプター17 PC: コナー  
(Kandume Suzu「DETROIT BECOME HUMAN やりますの③」  
- YouTube, 2021年9月4日, [https://youtu.be/J9fx3zQo5\\_4](https://youtu.be/J9fx3zQo5_4) (2021年12月14日入手)をもとに、筆者作成)

Ch	シーン	発言者	セリフ・言葉	対象	立場	状態	タイプ	操作
C17	GPSを起動する	T	どっから行くのかな…	状況	PC	能同	経験	身体
C17	〈なでる〉	T	でけえ…	スモウ	自	自	鑑賞	
C17	〈見る〉	T	ん？	表示	PC	能同	経験	身体
C17	〈死亡: コール・アンダーソン〉〈ハンクは息子を亡くした〉	T	あら…	表示	PC	能同	経験	

表6: ゲームプレイ分析 T チャプター17 PC: コナー  
(Tのゲームプレイ録画をもとに、筆者作成)

探し、Hは机の上に広がるジャンクフードについて意見を述べた。最後には、裏向きで置いてあった写真立てを見てハンクの息子が亡くなっていることを知り、ハンクの辛さに共感している。プレイヤーがPCの存在を考慮したのは「アンドロイドにでもスモウ撫でられて大丈夫なんだ」と発言した際の1回きりであり、終始プレイヤー自身が実際にハンクの家を見て回ったかのように発言していることが分かる。

では次に、同じシーンをプレイしたTのゲームプレイ分析も見てみよう(表6)。Tはまず、アクションを起こせる場所を確認するためにGPSを起動した。スモウを撫でて「でけえ…」と感想を述べた後は、無言で家の中を歩いてアクションを起こせる場所を探していたが、特に何も見つけられないままダイニングの机に向かった。そして、H同様、机の上にあった写真立てを見て、ハンクの息子がすでに亡くなっていることを知った。Tは一度もPCについて言及しなかった。2人のゲームプレイから分かるのは、同じビデオゲームをプレイしても、プレイヤーが辿る道筋が同じになることは決してないということ、それから、プレイヤーはPCを操作している間、基本的にPCの存在が意識の外にあるということである。Hは〈ハンクはジャズを好む〉という情報を手に入れたが、Tは手に入れることが出来ないままチャプターを終えた。また、HもTも、ほとんどPCの存在に無関心であった。このことは、ビデオゲームに特有なフィクションの受容の仕方を表している。

フィクションとは虚構世界を作り出すものであると同時に表象するものである(松永 2018: 132)。ここでは、ビデオゲームと映画のフィクションの受容の仕方を比べるために、主に「フィクションは虚構世界を表象するものである」ということを議論の前提として用いる。まず、映画というフィクション作品の受容の仕方は、ストーリーを理解するために必要な無数のカット(虚構世界の映像)を繋ぎ合わせたものを、カメラのレンズを通して眺めるようなものであると説明できる。

視聴者は虚構世界に干渉することもできなければ、カメラフレームに取まらなかつた虚構世界の要素について知る由もない。カットの順序を好きに変えることもできないため、TとHのゲームプレイのように、視聴者によってストーリーの内容が異なることはあり得ない。対して、ビデオゲームというフィクション作品は、いわば虚構世界のデジタルな空間としての具現化である。さらに、ビデオゲームのフィクションというのは「インタラクティブなフィクション」であり、「虚構世界との相互作用」が可能なフィクションなのである (Tavinor 2009: 55)。プレイヤーはPCを操作することで、ビデオゲームの虚構世界を(あくまでルールや制限の中で)自由に動き回ることが可能であり、経験的にフィクションを受容することが出来る。

では、経験的にフィクションを受容するとはどういうことか。もちろん、プレイヤーが実際にビデオゲーム世界に入り込んで、その肌でビデオゲーム世界を経験しているわけではない。プレイヤーは、「PCは私である」と思い込むことで、疑似的にビデオゲーム世界を経験していると考えられる。この「PCは私である」という認知は、「投錨」という概念と、プレイヤーはPCを操作できるという関係性から説明できる。まず「投錨」とは、堀田(2010)がビデオゲームにおける身体について論じる際に援用したメルロー=ポンティ(1945)による概念である。知覚や行動の仕方において生活空間とは異なる奇妙な空間に、その空間を正しく知覚するための基準となる「投錨点」を設けることで、奇妙な空間を普通の我々の生活空間と同様に知覚、行動するために必要な作業が「投錨」である。堀田はこの投錨の概念をビデオゲームに当てはめ、「ゲーム空間では、それ特有の基準に従わねばならず、だからこそ、その基準に適合したキャラクターの身体が投錨点になりうる」(堀田 2019: 123)と述べている。プレイヤーはPCの身体を投錨点とすることで、プレイヤー本人としてのまま、ビデオゲーム世界を相対的に知覚することができるようになるのである。また、この投錨の作業は、ゲームプレイにおいて自動的、且つ、無意識下で行われている。

次に、プレイヤーがPCを操作するという点についてまとめる。ビデオゲームをプレイするにあたって、プレイヤーが直接干渉できるのは基本的にPCのみである。プレイヤーがビデオゲーム世界に干渉するためには、PCの身体を借りる必要があるのである。ビデオゲームのインタラクティブ性により、プレイヤーはPCを自由に操作することが出来る。プレイヤーはPCの操作方法をタスク取得によって学習し、自らが行った動作(PCの操作)の結果を自らの感覚(視覚)で確認することを繰り返すことで、PCの操作を習得していく。プレイヤーは、本来他者であるはずのPCの身体を意のままに動かせるようになることで、PCを「自らの拡張された身体の一部」として認識できるようになるのである(渡辺・中村 2014)。

PCへの投錨とPCの操作を以て、プレイヤーにとってのPCは「ビデオゲーム世界における、意のままに動かすことのできる知覚主体」になる。つまり、プレイヤーは「PCは私である」と認識できるようになるのである。プレイヤーがPCの身体を操作することで、プレイヤーの思考は、疑似的に「PCに乗り移っている」状態になると言える。経験的にフィクションを受容するという事は、プレイヤーがPCに乗り移ることで、フィクション世界を自主的に味わうということなのである。また、プレイヤーがPCを操作する際にほとんどPCを注視しないのは、プレイヤーがビデオゲーム世界内を歩き回るためにPCに乗り移り、PCの立場からビデオゲーム世界をまなざしているからである。このときPCは、ニューマン(2002)の言うような「利用可能な能力」を含む、アンドロイドであること

や警察関係者であること等の役割の集合体としての「役」であると言えよう。

ここまでの考察を踏まえると、「PCに対する能動的な同一視」における「経験」とは、プレイヤーが「役」としてのPCに乗り移り、ビデオゲーム世界を疑似的に経験することで抱かれるプレイヤー自身の感想であると説明できる。また、PCの操作が「PCに対する能動的な同一視」の要素のうちの1つであるために、ゲームプレイの視聴者がPCに感情移入することはあっても、PCを同一視することは無い。「PCに対する能動的な同一視」に分類される発言のほとんどが、その内容的に視聴者からは発言され得ないものであるのは、このためである。

### 事前役割取得

「PCに対する能動的な同一視」の2つ目のタイプは「事前役割取得」である。これは、プレイヤーがPCを取り巻く状況(NPC等)を考慮してその行動を選択するという、文字通り「事前」の役割取得であった。例に沿って考察しよう。

このチャプターは、PCであるコナーがハンクとともに変異体の目撃情報があったアパートを捜査する場面であり、例に挙げたシーンでは、コナーが変異体を追いかける途中で、ビルから落ちそうになっている〈ハンクを救う〉か〈変異体を追う〉かの二択を迫られている(図4)。Tは〈生存率89%〉という情報表示を見て、ハンクに謝りながら〈変異体を追う〉選択をした(表7)。結果としてコナーは変異体に追いつき、ハンクも自力で這い上がって変異体とコナーに追いつ



図4: 〈ハンクを救う〉か〈変異体を追う〉か  
牛沢「このおじさんもうヒロインでしょ【Detroit: Become Human】#12」  
- YouTube, 2018年6月9日、[https://youtu.be/Mtvj\\_5Qc6iU](https://youtu.be/Mtvj_5Qc6iU) (2021年12月14日入手)

Ch	シーン	発言者	セリフ・言葉	対象	立場	状態	タイプ	操作
C14	ハンクがビルから落ちそうになる	T	おっちゃん!	ハンク	PC	能同	アテレコ	
C14	〈変異体を追う〉	T	どっちを助けるってこと? いやー… 〈生存率89%〉か…	表示	PC	能同	前役	選択
C14	〈ハンクの好感度↓〉	T	ごめんなハンク	ハンク	PC	能同	アテレコ	
C14	変異体を追い詰める	変異体	頼む 俺は何もしてないんだ あんただって、捕まったら何をされるか知ってるだろ	コナー				
C14	変異体を追い詰める	コナー	モデル874-004-961 君のソフトウェアにレベル4のエラーを含む、深刻な不具合が見つかった 君は欠陥品として、サイバーライフで機能停止処分となるだろう	変異体				
C14	ハンクが追い付く	T	あ、来た来た来た	ハンク	自	自	鑑賞	
C14	ハンクが追い付く	ハンク	いいか、動くなよ	変異体				
C14	ハンクがコナーを殴る	ハンク	この野郎! 任務を失敗するぐらいなら俺が死んだ方がマシだったのか!	コナー				
C14	ハンクがコナーを殴る	コナー	決断を迫られて… あの時は…	ハンク				
C14	ハンクがコナーを殴る	ハンク	俺は何なんだ? データか! お前にとっちゃ全て0か1なのか! ああ! ? お前にとっちゃ人間は、その程度か	コナー				
C14	ハンクがコナーを殴る	T	ええー?	ハンク	自	自	鑑賞	
C14	ハンクがコナーを殴る	ハンク	ったく	コナー				
C14	ハンクがコナーを殴る	コナー	お怒りは承知しています 私が計算ミスをしたから…	ハンク				
C14	ハンクがコナーを殴る	ハンク	うるせえ! ぶざけた口ききやがって	コナー				
C14	ハンクがコナーを殴る	T	なんだよ、褒めてくれると思ったのに…	ハンク	自	受同	後役	

表7: ゲームプレイ分析 T チャプター14 PC: コナー  
(Tのゲームプレイ録画をもとに、筆者作成)

くことが出来た。しかしハンクは、ハンクの命よりも任務の遂行を採ったコナーに対して激昂し、コナーを殴った。Tはハンクの行動に驚き、「なんだよ、褒めてくれると思ったのに…」と落胆している。また、この場面について、Tはインタビューで以下のように述べた。

T: 俺むしろ、助けたら「お前、犯人追えよ」って怒られると思って、犯人を捕まえに行ったんだけど…。そしたら、「お前は機械だな」とか言われちゃってさ…。

インタビューの発言から、Tは「もしハンクを助けたら、ハンクは『俺を助けずに変異体を追え』と言うであろう」と予想し、〈変異体を追う〉という選択をすれば「褒めてもらえる」と考えたと分かる。表7の場面をはじめとして、プレイヤーはPCの行動を選択するにあたり、事前にPCが実行する行動(自分が選択する行動)に対するNPCの態度を予測したり、PCの「役」を考慮したりしたうえでPCの行動を選択していた。このようなプレイヤーの行動までの思考の流れは、ミード(1934)による、人間が人間同士のコミュニケーションにおいて他者の期待を採り入れるという役割取得(Role-making)の概念に相当する。プレイヤーはゲームプレイにおいて、PCとしての役割、すなわちPCの「役」を追加形成しているのである(詳しくは3-3を参照)。また、「事前役割取得」では、プレイヤーの思考がPCに乗り移っているとはいえ、例に挙げた場面でTが「ハンクに褒められたい」という思考を動機として行動を選択したように、思考の主体はプレイヤー本人である。プレイヤーはPCの立場に立って、プレイヤー本人の思考を動機として行動を選択している。例えば同じ場面でも、プレイヤーによって物事の解釈や優先順位が異なるために、PCの行動選択に際しての「事前役割取得」の内容が異なり、それを動機として選択される行動も異なる。つまり、「事前役割

Ch	シーン	発言者	セリフ・言葉	対象	立場	状態	タイプ	操作
C24	〈コーヒーを淹れる〉	警察	お二人他に誰か?	カーラ				身体
C24	〈誰もいない〉	T	えええ… 誰もいません	警官	PC	能同	前役	選択
C24	〈誰もいない〉	カーラ	いえ、二人だけです	警官				身体
C24	〈誰もいない〉	警察	お宅にアンドロイドはいますか?	カーラ				身体
C24	〈いいえ〉	カーラ	いえ、アンドロイドはいません	警官				選択
C24	〈いいえ〉	T	いや ひやひやしますねえ…	状況	PC	能同	経験	身体
C24	警官にコーヒーを出す	T	さあ、座れ おっさん、座れよ	警官	PC	能同	アテレコ	身体
C24	警官に歩み寄る	T	珈琲を、飲みなさい、あなた ちょちょちょ…	警官	PC	能同	アテレコ	身体
C24	警官に歩み寄る	T	ほら コーヒー飲めや…	警官	PC	能同	アテレコ	身体
C24	警官がコーヒーを手取る	警察	どうも	カーラ				身体

表8: ゲームプレイ分析 T チャプター24 PC: カーラ  
(Tのゲームプレイ録画をもとに、筆者作成)

Ch	シーン	発言者	セリフ・言葉	対象	立場	状態	タイプ	操作
C11	ジェフリーがハンクに声をかける	ジェフリー	ハンク! オフィスに来い!	ハンク				
C11	〈オフィスで話を聞く〉〈オフィスを探索する〉	H	〈オフィスを探索〉か… 探索するなら… そっつか、一旦見るか	表示	自	自	タスク	身体
C11	GPSを起動する	H	あ、もう読むだけか じゃあもう、行くのがベストか	状況	PC	能同	前役	身体
C11	オフィスでジェフリーとハンクが話している	ジェフリー	毎日十件もアンドロイドがらみの事件が入ってくる…	ハンク				
C11	コナーがオフィスに入る	H	おはようございまーす こんにちはー	ジェフリー	PC	能同	アテレコ	
C11	オフィスでジェフリーの話を聞く	ジェフリー	昔から通報はあったが ばあさんのアンドロイドが行方不明だとか、その程度だった	ハンク				
C11	オフィスでジェフリーの話を聞く	H	ばあさんのアンドロイドが行方不明っておもろいな	ジェフリー	自	自	鑑賞	

表9: ゲームプレイ分析 H チャプター11 PC: コナー  
(Kandume Suzu「DETROIT BECOME HUMAN やりますの②」  
YouTube、2021年9月2日、<https://youtu.be/w0MzpWcp4N4>(2021年12月14日入手)をもとに、筆者作成)

取得」において、プレイヤーはPCという「役」の思考を司っている状態なのである。プレイヤーは、PCとして他者の態度を取得し、自らの思考を動機として、自らが担う「役」であるPCの行動を選択しているとまとめられる。

### アテレコ

最後に、3つ目のタイプである「アテレコ」について考察する。「アテレコ」は、その名の通り、プレイヤーがPCの動きに合わせてセリフを言ったり、かけ声を出したりするものであった。ほとんどの場合、「アテレコ」はプレイヤーがPCの身体操作をする場面で見受けられたが、カットシーンや行動選択の場面で見受けられることもあった。表8は、「アテレコ」の代表的な例である。

チャプター24では、世間のお尋ね者となった変異体を匿い、国外逃亡の助けをしてくれる人間がいるとの情報を得て、PCであるカーラが、アリスとルーサー★24と共に「ローズ」という名の女性の家を訪ねる。例に挙げたのは、ローズが外出したタイミングで、変異体を探す警官が来訪してしまうシーンである。カーラ（プレイヤー）は、自分が変異体であること、そしてローズの家で匿われている複数のアンドロイド達の存在を悟られないよう、ローズの息子であるアダムと共に、上手く警官に应对せねばならない。まず、家に入ってきた警官に应对するために〈コーヒーを淹れる〉というタスクが発生し、T（カーラ）はキッチンに向かった。カーラがコーヒーを入れている間に警官が2つ質問をするが、Tはどちらの質問にも嘘で返している（家にはカーラとアダムの他にもアンドロイドが複数体いる）。そしてこの緊迫した状況に「ひやひやする」と感想を述べた後、カーラがコーヒーを机に出すタイミングで「さあ、座れ おっさん、座れよ」と警官に語りかけた。家の中をまじまじと見てなかなかコーヒーを飲もうとしない警官にしびれを切らすと、「珈琲を、飲みなさい、あなた ちょちょちょ…」と言いながら警官に近づき、体をぶつけるようにしながら「ほら コーヒー飲めや…」と続けた。

Tはコーヒーを出すカーラのしぐさに合わせてセリフを言い、明らかに警官を煽るような行動をとりながら語りかけていた。「経験」と「事前役割取得」との考察で分かったように、プレイヤーがPCに乗り移って、PCとしてセリフを言っているのである。ただし、Tの口調は、PCであるカーラの口調を真似たものではないし、実際にこの発言が警官に届いてしまったら、むしろ逮捕されてしまいそうなものである。Tはカーラの身体を操作できても、自身の声をNPCに直接伝えることはもちろん出来ないし、カーラを意のままに喋らせることもできないと理解している。プレイヤーが司っているのはあくまでPCの思考であって、ビデオゲームに許された範囲でしかPCを自由に動かすことが出来ないのである。従って、プレイヤーがPCに乗り移って発言する「アテレコ」は、言うなれば「心の声」である。PCに乗り移ったT自身の、警官に対する感情（焦りや怒り等）と意思（あまり家を見られたくない）が、ビデオゲーム世界のだれにも届くことのない「心の声」として発言されたものなのである。

また、前述のとおり、「アテレコ」はカットシーンやPCの行動選択時にも見受けられた。表9として例に挙げた場面では、ハンクが上司のジェフリーにオフィスに呼ばれたため、PCであるコナーもオフィスに入ってジェフリーの話を聞いている。Hは〈オフィスで話を聞く〉〈オフィスを探索する〉という選択肢を受け、周囲をGPSで確認したうえでオフィスの探索は充分であると判断し、オフィスに向かうことを選んだ。オフィスのドアに近づくと、そのままカットシーンに突入し、コナーがプレイヤーの操作なしにドアを開けた。Hは、コナーがドアを開ける姿を見ながら「おはようございまーす こんにちはー」とオフィ

★24——カーラが助けを求めてたどり着いた、ズラトコという男の家にいた男性のアンドロイド。カーラとアリスと共に行動している。



図5: オフィスに入るコナー  
Kandume Suzu「DETROIT BECOME HUMAN やりますの②」  
YouTube、2021年9月2日、<https://youtu.be/w0MzpWcP4N4> (2021年12月14日入手)

スの中にいるジェフリーに対して挨拶した (図5)。

カットシーンにおいても「アテレコ」が発生するのは、「私はPCの役を担っている」というプレイヤーの自覚によるものであると考える。つまり、PCを操作している最中に限らず、プレイヤーには「PCは私である」という意識があるのである。表9から、Hがコナーとしてジェフリーに挨拶するカットシーンの直前まで、Hはコナーの身体を操作していることがわかる。Hの意志でコナーを操作できない状態だとしても、画面に映るコナーは自分が担っている「役」という認識から、操作を介さない「心の声」だけはいつでも担当できるのである。このようなプレイヤーの認識は、「PCに対する受動的な同一視」の基盤でもある(3-3参照)。カットシーンにおける「アテレコ」が「PCに対する能動的な同一視」に分類されるのは、プレイヤーが能動的にビデオゲーム世界に干渉しようとする姿勢が見受けられるためである。「アテレコ」は、プレイヤーの思考がPCに乗り移ることで、PCの「心の声」として発言されるプレイヤーの意思であると言える。

以上が、「PCに対する能動的な同一視」に分類される3つのタイプである。それぞれのタイプについての考察を踏まえると、「PCに対する能動的な同一視」とは、プレイヤーが無意識のうちにPCに投錨し、ビデオゲーム世界に干渉するためにPCを操作することを通して疑似的にPCに乗り移ることでPCの「役」を担い、「PCは私である」と認識している状態であるとまとめられる。プレイヤーはビデオゲームのプレイを通して、本来他人であるはずのPCを、自分自身として見做すようになるのである。プレイヤーがPCを能動的に同一視している状態において、プレイヤーは「PCとしての私」であり、PCは「役」である。また、「PCに対する能動的な同一視」が主に身体操作と行動選択の場面において発生したことから、「PCに対する能動的な同一視」の最も大きな要因は、PCの操作にあると考えられる。さらに、「PCに対する受動的な同一視」に繋がる「PCに対する能動的な同一視」の要素として、プレイヤーによるPCの行動選択は、プレイヤー本人の思考を動機として用いたものであるということも強調しておこう。

### 3-3 私はプレイヤーキャラクターであるということ「PCに対する受動的な同一視」

3節では「PCに対する受動的な同一視」について考察する。「PCに対する受動的な同一視」には、プレイヤーが、ビデオゲーム世界内でPCの身に起こった事態(攻撃される、話しかけられる等)を、プレイヤー本人の身に起こった事態とし



図6: アマンダの好感度上昇表示  
 Kandume Suzu 「DETROIT BECOME HUMAN やりますの③」  
 - YouTube, 2021年9月4日, [https://youtu.be/J9fx3zQo5\\_4](https://youtu.be/J9fx3zQo5_4) (2021年12月14日入手)

て知覚しているような発言を分類した。これは、序章で述べた同一視の基準の「PCの感覚を自分の感覚として認知したり」の部分に相当する (p.3)。「PCに対する受動的な同一視」に属する発言は、主にカットシーンにおいて見受けられたが、QTEや身体操作の場面においてもしばしば確認された。「PCに対する受動的な同一視」の下位分類たる「事後役割取得」「行動主体」「情動」の3つのタイプを説明しながら、「PCに対する受動的な同一視」におけるプレイヤーの状態について考察する。

#### 事後役割取得

まずは、「事後役割取得」について分析しよう。「事後役割取得」は、前述の「事前役割取得」に対し、プレイヤーがPCの行動を選択した後で、そのPCの行動の帰結に対するNPC等の反応から役割を取得するような発言であった。ここでは、「事前役割取得」で深く掘り下げなかったプレイヤーのPCとしての役割取得について詳説するとともに、「PCに対する受動的な同一視」と「PCに対する能動的な同一視」との関連性について論ずる。

例に挙げたチャプターは、PCであるコナーがエデンクラブ★25での出来事をアマンダ★26に報告する場面である (表10)。Hの操作により、コナーはエデンクラブにおいて二体の変異体を破壊した。Hが〈エデンクラブ〉についてアマンダに報告することを選んだため、二体の変異体を破壊したことをコナーがアマンダに報告している。するとアマンダの好感度が上昇した旨を表す情報表示が画面上に表示された (図6)。Hは情報表示を、コナーという「役」から離れた自分自身の立場から眺めながら、「変異体をつぶせているのが (省略) アマンダ的な望み…」と発言し、コナーに対するアマンダの期待を取得している。情報表示とは、ビデオゲームからプレイヤー本人に向けられたものである。Hは〈アマダへ〉という文字だけの情報表示を見て、それが「アマンダからコナーへの好感度の上昇」を意味であると理解していた。この理解は、H自身に「私はコナーである」という自覚がなければ、説明がつかない。「事後役割取得」の発言からは、「私はPCである」というプレイヤーの認識が窺えるのである。

ミード (1934: 211) は、「社会的行動のなかで他者に影響を及ぼし、次にその刺激によって引き起こされた他者の態度を取得し、次に今度はこの反応に反作用するという社会過程こそが、自我を構築する」と述べている。例示した場面において、HはコナーというPCを通して他者であるアマンダに影響を及ぼし、それによるアマンダの反応を情報表示によって取得して、アマンダに対してコナーが振る舞うべき振る舞いを理解している。この一連の流れにおいて、Hはミードの言うような自我の構築を行っていると考えられる。また、ミード (1934: 215)

★25——デトロイト市内にある、アンドロイドによる性的サービスを提供する風俗店。

★26——アンドロイドの製造会社であるサイバーライフの取締役。変異体がらみの事件解決のために、コナーを派遣した女性。

によれば自我というものは、他者の態度に対する有機体の反応である「主我」と、主我が想定する他者の態度の組織化された組み合わせである「客我」によって構成されているという。PCを通してプレイヤーが自我を構築するという状況において、ミードの言う「主我」は「プレイヤー」に、「客我」は「PC」に相当すると思われる。つまりプレイヤーは、PCに対するNPCの反応を自分自身に対する反応として認識し、「客我としてのPC像」を作り上げているのである。この「客我としてのPC像」こそが、PCの「役」でもある。ここで重要なのは、あくまで客我とは他者から見た表面上の「役」であり、思考を担っているのは主我たるプレイヤーであるという点である。また、ゲームプレイ分析においてプレイヤーは、PCという「役」から離れたプレイヤー本人の立場に居ながらにして、PCという「役」としての役割を取得していた。このことから、プレイヤーはPCを操作していない場面、すなわちカットシーンにおける自立した他者であるはずのPCを、自らの「役」(客我)として認識していることが分かる(他者としてのPCに関しては、3-4において詳しく論ずる)。すなわち、PCへの投錨とその操作による「PCに対する能動的な同一視」は、プレイヤーがPCに乗り移っている瞬間だけでなく、プレイヤー本人としてPCを見守っている瞬間にも影響を及ぼすものであり、その結果こそが「PCに対する受動的な同一視」である。「PCに対する能動的な

Ch	シーン	発言者	セリフ・言葉	対象	立場	状態	タイプ	操作
C23	〈L1〉 〈R1〉	アマダ	それで 取権はありましたか？	コナー				
C23	〈エデンクラブ〉	H	〈ハンク〉か〈エデンクラブ〉か… まずエデンクラブの話しましょう	表示	PC	能同	行動	行動
C23	〈エデンクラブ〉	コナー	二体の変異体が… エデンクラブに ですが残念ながら、やむを得ず破壊しました	アマダ				
C23	〈アマダ好感度 ↑〉	H	これをどう… ああこれでもアマダ的にはいいんだ	表示	自	受同	後役	
C23	〈アマダ好感度 ↑〉	H	変異体をつぶせていうのが	アマダ	自	受同	後役	
C23	〈アマダ好感度 ↑〉	アマダ	戸惑って… いるのですか？	コナー				
C23	〈アマダ好感度 ↑〉	H	アマダ的な望み…	アマダ	自	受同	後役	

表10: ゲームプレイ分析 H チャプター23 PC: コナー  
Kandume Suzu「DETROIT BECOME HUMAN やりますの③」  
- YouTube, 2021年9月4日, [https://youtu.be/J9fx3zQo5\\_4](https://youtu.be/J9fx3zQo5_4)(2021年12月14日入手)をもと

Ch	シーン	発言者	セリフ・言葉	対象	立場	状態	タイプ	操作
C22	職員が逃げだす	ノース	撃って、マーカス!	マーカス				
C22	職員が逃げだす	ジョッシュ	やめろ!	マーカス				
C22	職員が逃げだす	ノース	通報されるのよ、撃って!	マーカス				
C22	職員が逃げだす	ジョッシュ	だめだ 撃つな!	マーカス				
C22	〈撃つ〉	H	いやこれは… これは… 撃とう じゃあない	表示	PC	能同	前役	行動
C22	〈ノース好感度 ↑〉	ジョッシュ	そんな…	状況				
C22	〈ジョッシュ好感度 ↓〉	ノース	しかたないでしょ…	ジョッシュ				
C22	サイモンが中継の開始を促す	サイモン	メッセージを録画しよう あまり時間がない	マーカス				身体
C22	サイモンが中継の開始を促す	H	こればかりは… ん? こればかりは仕方がないわね	状況	PC	能同	前役	身体
			… 省略 …					
C22	〈希望のメッセージ〉	H	えーっと 〈希望のメッセージ〉で行きましょう	表示	PC	能同	前役	行動
C22	〈希望のメッセージ〉	マーカス	私たちにも尊厳と希望と権利が、与えられるべきなのです 共に、手を取り合って 人間とアンドロイドの輝かしい未来を築き上げていきましょう	視聴者				
C22	〈希望のメッセージ〉	H	これを見たときにじゃあ人間はどう感じるのか	状況	自	自	鑑賞	
C22	〈希望のメッセージ〉	マーカス	これは人々の希望のメッセージです	視聴者				
C22	〈希望のメッセージ〉	H	てか、こいつが、でも 人を殺した…	マーカス	自	他	役割理解	
C22	〈希望のメッセージ〉	マーカス	貴方がたは命をくれた そして今 自由を与える時が来たので	視聴者				
C22	〈希望のメッセージ〉	H	いやあなんかすごい 難しいなあ 俺が今殺しちゃったがあまりに… 何とも言えない気分になるよな…	状況	自	受同	行動主体	

表11: ゲームプレイ分析 H チャプター22 PC: マーカス  
(Kandume Suzu「DETROIT BECOME HUMAN やりますの③」  
- YouTube, 2021年9月4日, [https://youtu.be/J9fx3zQo5\\_4](https://youtu.be/J9fx3zQo5_4)(2021年12月14日入手)をもとに、筆者作成)



図7: 〈撃つ〉か〈見逃す〉か  
Kandume Suzu「DETROIT BECOME HUMAN やりますの③」  
- YouTube, 2021年9月4日, [https://youtu.be/J9fx3zQo5\\_4](https://youtu.be/J9fx3zQo5_4) (2021年12月14日入手)

同一視」と「PCに対する受動的な同一視」との間には、因果関係があるのである。また、「PCに対する同一視」による役割取得は、プレイヤーの、PCという「役」としての役割取得であった。プレイヤー本人として求められている役割の取得ではないという点が、自己視点における「タスク取得」との違いである。さらに、役割を取得している主体がプレイヤー本人であるということは、プレイヤーによってPCに対する印象が異なることの要因にもなっている。この点に関しては、他者視における「役割理解」において詳しく論ずることにしよう。

### 行動主体

次に、「行動主体」に分類される発言を考察することを通して、プレイヤーがPCを操作することによって発生する責任について説明する。「行動主体」とは、ゲームプレイを通してプレイヤーが抱いた達成感や罪悪感が、その発言から見受けられる発言であった。ここでは、Hのゲームプレイにおいて顕著に表れた、プレイヤーの罪悪感に着目して論を展開していく。

このチャプターは、PCであるマークスと3人の仲間が、放送局を乗っ取り、人間に対してアンドロイドの声明を放映する場面である。表11に例示したシーンでは、占拠した放送室から逃げようとした放送局職員を撃つかどうか、深刻な二択がマークス（プレイヤー）に突き付けられている（図7）。ノースには「撃って!」、ジョッシュ<sup>★27</sup>には「撃つな!」と叫ばれる中、Hは職員を〈撃つ〉ことを選択した。明確な動機は述べられていないが、その後「仕方がない」と発言していることを踏まえると、通報されることによってもたらされる何らかの悲劇を予想し、それを避けるために〈撃つ〉を選択したと推測される。表記を省略した部分では、Hがアンドロイドの代表として人間に要求する内容を選択し（労働の対価や平等の権利、所有権）、その選択に沿って、マークスが人間に向けてスピーチをしている。Hはスピーチの最後に、〈希望のメッセージ〉と〈断固とした態度で〉という選択肢から、〈希望のメッセージ〉を選んだ。「手を取り合って、人間とアンドロイドの輝かしい未来を築き上げよう」と話すマークスに対してHは、先刻マークスが人を殺したという事実を思い出し、この声明に対する客観的な感想を述べた。しかしその後、マークスという「役」から離れたプレイヤー本人の立場から、今度は「俺が今殺しちゃったあまりに…」と一人称を用いて、職員を撃つ選択をしたことを後悔している。このことから、HはPCであるマークスの行動の主体を、H自身であると認識しているということが分かる。これは、Hの、客我であるマークスとして選択した行動が、主我であるHの思考に基づいたものであるという自覚の現れであると言えよう。

そして、この選択に対する罪悪感がより興味深い形で表れているのが、次に例

★27——マークスの率いる変異体の仲間のうちの一人である男性アンドロイド。比較的平和的な思想を持つ。



図8: コナーとして結果に向き合う  
Kandume Suzu「DETROIT BECOME HUMAN やりますの③」  
- YouTube、2021年9月4日、[https://youtu.be/J9fx3zQo5\\_4](https://youtu.be/J9fx3zQo5_4) (2021年12月14日入手)

Ch	シーン	発言者	セリフ・言葉	対象	立場	状態	タイプ	操作
C23	クリスとハンクについていく	クリス	局の職員が…	ハンク				
C23	職員の死体を見る	H	うわあ、申し訳ない… 殺しちゃって申し訳ないです…	職員	自	受同	行動主体	
C23	職員の死体を見る	クリス	逃げようとしたところを、後ろから撃たれたようです	ハンク				
C23	職員の死体を見る	H	まさかこんなに死ぬとは…	状況	自	受同	行動主体	
C23	職員の死体を見る	クリス	射撃ギリギリから、心臓めがけて一発	ハンク				
C23	職員の死体を見る	H	うわあすごい… 逆に すごい	状況	自	自	鑑賞	
C23	職員の死体を見る	クリス	アンドロイドじゃなきゃ そんな芸当むりでしょうね	ハンク				
C23	クリスとハンクについていく	H	結局だから アンドロイドがこういうことをしたのに対して、なってしまうというのが すごい、矛盾させてしまったのが… 悔しいですね、結局	状況	自	受同	行動主体	
C23	クリスとハンクについていく	ハンク	で 従業員の数は？	クリス				
C23	クリスとハンクについていく	クリス	職員2名と3体のアンドロイドだけです 犯人は職員を人質にとって、声明を生で放送した後、屋上から逃げたそうです	ハンク				
C23	クリスとハンクについていく	H	んーなんか… みずったなあ…	状況	自	受同	行動主体	

表12: ゲームプレイ分析 H チャプター23 PC: コナー  
Kandume Suzu「DETROIT BECOME HUMAN やりますの③」  
- YouTube、2021年9月4日、[https://youtu.be/J9fx3zQo5\\_4](https://youtu.be/J9fx3zQo5_4) (2021年12月14日入手)をもとに、筆者作成

示する場面である。こちらのチャプターでは、HはコナーをPCとして操作し、マークスが襲撃した放送局を捜査することになる(図8)。Hは放送室に向かう途中で、マークスが射殺した職員の死体と対面し、職員に対し謝罪の意を述べている。クリス★28の説明を受け、アンドロイドの精密さに感嘆したのちに、「アンドロイドがこういうことをしたのに対して…(省略)矛盾させてしまったのが…悔しいですね」と発言した。Hが言わんとしたことは「マークスに平和的なスピーチを行わせたのに、そのマークスに人を殺させてしまったことで、マークスの信念と行動との間に矛盾を生んでしまった」ということに対する後悔であると思われる。表12の例において着目すべきは、HがコナーをPCとしてプレイしている状態で、マークスをPCとしてプレイした際に選択したマークスの行動の帰結について、コナーとしてでもマークスとしてでもなく、プレイヤー自身として罪悪感を抱いている点である。プレイヤーは自らのゲームプレイの記憶を思い返す際に、その時操作しているPCに限らず、その記憶においてプレイヤーが操作していたPCを同一視して思い出を語ることがあった。これは、どのPCとしてプレイした場合でも、その主体がいつでもプレイヤー本人であるため、「自分が〇〇(PC)であったとき」というように、プレイヤー本人を主体として記憶が作られているからであると思われる。さらに、エンディング後のインタビューにおいて、Hはこの場面について以下のように語っている。

H: あそこで殺さなかった方が…、たぶん、その、話に整合性を持てるというか マークスをもっとちゃんとした目で見られてんけど… あそこで、なんか一瞬たぶん変な気の揺らぎとかがあったんやろな、俺の

★28——デトロイト市警に勤務する、ハンクの部下にあたる警官。

中で。ノースの好感度あげた方がいいんじゃないか?とか。

この発言から、〈撃つ〉という選択がH自身の思考によるものであったこと、そしてマークスの「話に整合性を持って」なくなってしまったという後悔の理由が読み取れる。さらにHはこの発言の後にも、「いやーあれは本当に…、やらなかったらよかったって思ってる。いまだに思ってる。」「殺してしまったっていう自負があるから…」と話しており、プレイ終了後でも罪悪感を抱え続けていることが窺える。

この事例のような、プレイヤーが選択したPCの行動が引き起こすビデオゲーム世界内の事態に対してプレイヤー自身が罪悪感を抱くという現象は、松永(2018: 141-142)がインタラクティブなフィクションの特徴的な受容の仕方の一つとして挙げた「自己関与」型のプレイにおける、事後的な意味付けとしての責任感によるものであると思われる。この責任感、プレイヤーの現実世界上の行為(入力)が無ければ、その行為の帰結としてのビデオゲーム世界内の事態は起こりえないという因果関係を根拠とするものである。松永はこの責任感に名前を付けていないので、この概念を本論文で用いるために、これを「プレイ責任」と呼ぶことにする。プレイ責任とは、主我たるプレイヤーが選択した、客我としてのPCの行動の帰結に対して、その帰結の素因であるプレイヤー本人が負う責任であると言えよう。つまり、プレイヤーが客我たるPCの行動の帰結を客観的に振り返った時に、PCの操作に伴って発生したプレイ責任によって引き起こされるプレイヤーの感情こそが、「行動主体」の発言として現れているのである。

ここでは、わかりやすくプレイ責任を表すために罪悪感を取り上げたが、達成感に関しても発生要因は同じである。プレイヤーは、PCの行動を選択することでPCの行動の帰結が目標(タスクやプレイヤー個人の欲求)達成に繋がると、自らのことのように喜ぶ。すなわち、プレイ責任がプレイヤーに対してネガティブな方向に働いた場合には罪悪感が、ポジティブな方向に働いた場合には達成感がプレイヤーに生じるのである。また、プレイヤーにとっての達成目標はタスクであることがほとんどである。ビデオゲームにおけるタスクというのは、PCの思考(アリスを守りたい、事件を解決したい、アンドロイドの命を人間に認めさせたい等)に沿うように設定されていることが多い。つまり、「アリスを守りたい」というカーラの思考に沿ったタスク(アリスを探す等)をプレイヤーが達成しようとする過程で、結果的にプレイヤーも「アリスを守る」ために動くことになるのである。プレイヤーがタスクの達成を目指すことで、プレイヤーの思考とPCの思考とが結果的に近似する。このような、本来他者であるはずのPCとプレイヤーとの思考の近似は、カットシーンにおけるPCへの感情移入を容易にしたり、タスクの理解を容易にしたり等、プレイヤーをビデオゲームに感情的に没入させる方向に作用していると思われる。この意味で、ビデオゲームにおけるタスクとは、プレイヤーをビデオゲーム世界に没入させるためのアーキテクチャであるとも言えるであろう。以上より、「行動主体」とは、「PCに対する能動的な同一視」を前提として発生するプレイ責任がプレイヤーに引き起こす、感情の表出であると説明できる。

## 情動

プレイヤーは、PCの操作を担う緊迫した場面(逃げたり隠れたり)、主に身体操作やQTEの際に、PCが感じているであろう痛みや焦りについて、あたかも自らがPCと同じ状況にあるかのように発言することがあった。ここでは、そうしたプレイヤーの「情動」が表れた発言について考察を行う。これは多くのビデオゲームプレイにおいてみられる、最も奇妙で想像しやすい「PCに対する受動的

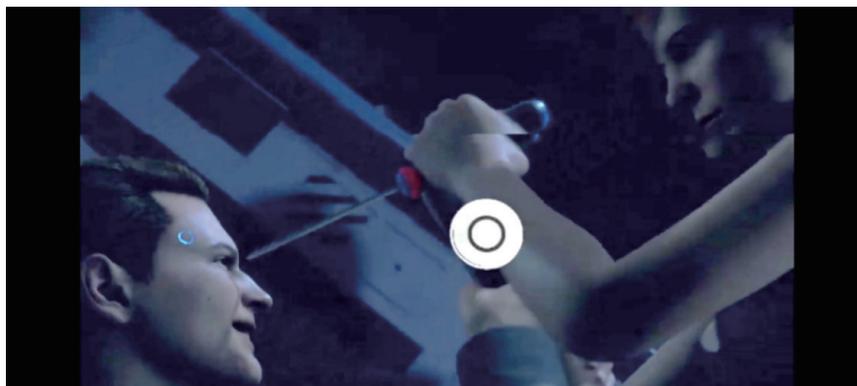


図9: コナーとして結果に向き合う  
Kandume Suzu「DETROIT BECOME HUMAN やりますの③」  
- YouTube、2021年9月4日、[https://youtu.be/J9fx3zQo5\\_4](https://youtu.be/J9fx3zQo5_4) (2021年12月14日入手)

Ch	シーン	発言者	セリフ・言葉	対象	立場	状態	タイプ	操作
C19	アンドロイドがナイフを手にする	H	わあ怖い怖い怖い	状況	自	自	鑑賞	
C19	アンドロイドの持つナイフが迫る	H	あああ 死にたくない死にたくない	状況	PC	受同	情動	QTE
C19	QTEに失敗する	H	あ、間違えた	操作	自	自	タスク	QTE
C19	アンドロイドに蹴られる	H	痛い!	状況	PC	受同	情動	

表13: ゲームプレイ分析 H チャプター19 PC: コナー  
Kandume Suzu「DETROIT BECOME HUMAN やりますの③」  
- YouTube、2021年9月4日、[https://youtu.be/J9fx3zQo5\\_4](https://youtu.be/J9fx3zQo5_4) (2021年12月14日入手)をもとに、筆者作成

な同一視」であると思われる。

例示したチャプター19のゲームプレイでは、エデンクラブでの殺人事件の容疑者であるアンドロイドと、PCであるコナーが乱闘を繰り広げる(図9)。「わあ怖い怖い怖い」という最初の発言は、この映像が映画だとしてもあり得るが、その次の「あああ 死にたくない死にたくない」という発言は、ビデオゲームのプレイ中だからこそ、ましてやコナーがPCであるからこそ成立する(表13)。Hはコナーの危機的状況を自らの危機として感じているのである。例示したシーンをはじめとする「情動」の発言は、主にQTEの場面で行われ、またその内容からは「死にたくない」や「痛い」等の本能的な危機感が見て取れた。さらに、発言の際の音量が他のシーンと比べて大きくなったり、早口になったり、口数が増えたりする等、プレイヤー自身の言動にも影響が見受けられた(体温の上昇が見受けられることもあった)★29。「経験」が、プレイヤーがPCとしてビデオゲーム世界を経験することで生じた知覚であるのに対し、「情動」は、PCに起こった事態をプレイヤー本人に起こったものとして誤認することによる、より本能的な感覚であると言えよう。

PCの身に起こった事態によって、プレイヤー自身の身体が生理的な反応をするほどの情動が発生するのは何故であろうか。もちろんプレイヤーは、コナーが死んだら現実世界の自分も死ぬとは考えていないはずである。ただし、コナーの命運はプレイヤーの操作に係っているということは理解しているはずである。なぜなら、プレイヤーには「PCは私である」という認識があることに加え、プレイヤーはPCの操作に対してプレイ責任を負っているからである。また、『Detroit: Become Human』におけるコナーの死とは、「コナーを操作する機会の喪失」であると考えられる。プレイヤーにとって「特定のPCを操作する機会の喪失」は、PCのその後の物語を経験することが出来なくなるということを意味する。そしてPCにとって、死は文字通り自らの物語の終わりを意味する。コナーであれば、彼の目標である、変異体がらみの事件の真相を究明することが不可能になるし、カーラであれば、アリスを守ることが不可能になる。PCの死と

★29——Zoomで動画を撮影したTのゲームプレイにおいては、QTEの場面の途中で「暑い暑い」と言いながら、エアコンのスイッチを入れる姿が見受けられた。

は、プレイヤー本人にとってもPCにとっても、いわゆるバッドエンドなのである。ほとんどの人はバッドエンドを望まない。つまり、PCの命が危ぶまれる場面において、「バッドエンドを避けたい」というプレイヤーの想いと、「死ぬわけにはいかない」というPCの想いとが重なり合い、結果的にプレイヤーとPCとの思考が近似した状態になるのである。前述したように、この思考の近似は、主にカットシーンにおけるプレイヤーのPCへの感情移入を促進する。さらに、QTEの場面では、コントローラーが振動したり、恐怖を駆り立てるようなBGMが大音量で流れたりする。こうしたビデオゲームの演出によっても、思考の近似は促進されると思われる。QTEの場面ではPCの操作の自由度が低いため、プレイヤーはPCの命運を握っているというプレイ責任を感じながら、ほとんどひとりだけで動いて戦っているPCへの感情移入をも同時に行っていると考えられる。プレイヤーは、プレイヤーとPCとの思考の近似による死への恐怖と、自らの操作の失敗が死に繋がるというプレイ責任とを同時に感じることで、PCの危機を自らの危機と誤認してしまうのである。つまり、「情動」とは、思考の近似による感情移入とプレイ責任によって引き起こされる本能的な恐怖や焦りの感覚であると説明できる。

以上までで、「PCに対する受動的な同一視」の3つのタイプについての説明を終えた。それぞれのタイプに通ずる要点をまとめると、「PCに対する受動的な同一視」とは、思考の近似やプレイ責任といった、「PCは私である」というプレイヤーの認識を根拠とする要素が絡み合ってもたらされる「私はPCである」という認識であると言える。従って、「PCに対する受動的な同一視」は、二次的な「PCに対する同一視」であると言えよう。「PCに対する能動的な同一視」が無ければ、「PCに対する受動的な同一視」は有り得ないのである。また、「PCに対する受動的な同一視」の特徴は、PCを操作できない場面において、プレイヤーがPCという「役」から離れた自分自身の立場から、自立して動くPCを自らの「役」として認識しているという点にあった。つまり、「PCに対する受動的な同一視」の状態におけるプレイヤーは「PCとしての私」であり、PCは「自立した役」であると言い表すことが出来るであろう。

### 3-4 私はプレイヤーキャラクターではないということ「PCに対する他者視」

ここまでで、「自己視点」と「PCに対する同一視」との考察を終えた。残るのは「PCに対する他者視」である。「PCに対する他者視」に分類されるのは、プレイヤーがPCを注視し、PCについて意見や感想を述べる発言であった。にタイプ分けできる。この節では、「鑑賞」「違和感」「役割理解」「なりきり」「命令」の5つのタイプを操作の形式ごとにまとめて考察することを通して、ビデオゲームにおける「PCに対する他者視」という認識の特異性について論述していく。

はじめに、カットシーンにおいて発生する「PCに対する他者視」である「鑑賞」「違和感」「役割理解」について、順を追って考察する。カットシーンにおいてPCは、プレイヤーの操作なしに動き、発言している。また、ビデオゲームのストーリーを開始してからプレイヤーが初めてPCを操作するまでのカットシーンを除き、プレイヤーには常に「私はPCである」という認識がある。これらの前提を基に、カットシーンにおける「PCに対する他者視」について論を進めていこう。

Ch	シーン	発言者	セリフ・言葉	対象	立場	状態	タイプ	操作
C27	ノースとマーカスが会話している	ノース	ニュースは昨夜の話題で持ちきりみたい 人間はおびえている 内戦の勃発にね あの後、たくさんの仲間が処刑された 人間 が私たちに、自由を与えるはずがないわ	マーカス				
C27	<決意>	T	<決意>です…	表示	PC	能同	前役	行動
C27	<決意>	マーカス	耳を貸さないなら、戦うのみだ	ノース				
C27	<決意>	T	あ、そーいう決意か…	マーカス	自	他	違和感	

表14: ゲームプレイ分析 T チャプター27 PC: マーカス  
Tのゲームプレイ録画をもとに、筆者作成



図10: 葛藤するマーカス  
Kandume Suzu「DETROIT BECOME HUMAN やりますの④」  
YouTube、2021年9月5日、<https://youtu.be/dwQfNFF2290> (2021年12月14日入手)

### 鑑賞

まず「鑑賞」は、「自己視点」における「鑑賞」のうちで、PCがその発言内容の対象になっているものである。その内容は、PCの容姿や行為について感嘆を述べたり、PCの発言で笑ったりするものであった。また、そのほとんどが、「自己視点」での「鑑賞」と同様に、ゲームプレイの視聴者でも発言し得る内容である。「鑑賞」のうちの「PCに対する他者視」はPCの言動を、ビデオゲームにおける一つの要素として眺めるプレイヤーのまなざしであると言える<sup>★30</sup>。

### 違和感

次に、プレイヤーがPCに対して抱く「違和感」に分類される発言について論説する。プレイヤーは、PCが自分の想定通りに行動しなかった時や、自分とPCとの思考の違いが見受けられた時に、PCに対して違和感を抱いているようであった。まずは例を提示する。

表14として例示したシーンは、変異体のリーダーとなったマーカスが、人気のない場所でノースと会話する場面である。4つの選択肢からマーカスの発言を選ぶ場面で、Tは<決意>を選択した(図10)。その選択により、マーカスが「耳を貸さないなら、戦うのみだ」と、「戦いも辞さない」という決意を述べた。しかしTはその発言を受け、「あ、そーいう決意か…」とマーカスの発言に違和感を抱いている。Tはゲームプレイにおいて、常に「平和的な解決」を望んでいたため、Tは<決意>という選択肢を「戦わない決意」と解釈したと思われる。つまり、<決意>という選択肢に対する思考が、Tとマーカスとで異なっていたのである。表14の例のように、プレイヤーが選択したPCの行為が思い通りのものではなかった場合、プレイヤーとPCとの思考の違いが明らかになることで、「私」であるはずのPCが、プレイヤー自身のものとは異なる自立した思考を持っていることを理解せざるを得なくなる。こうした、PCに見出される自立した思考を「キャラクター性」と呼んでおこう。「違和感」に分類される発言は、カットシーンにおいて、行動選択後に限らずしばしば発生した。プレイヤーとPCとの思考の違いを思い知らされる場面が、プレイヤーの中の「私はPCである」という認知を崩し、プレイヤーが「私」であったはずのPCに自立性を認める要因

★30——3-1で論じた内容との重複を避けるため、「鑑賞」についてこれ以上の論述はしない。

Ch	シーン	発言者	セリフ・言葉	対象	立場	状態	タイプ	操作
C15	ルーシーと交信する	ルーシー	全て持ち	マーカス				
C15	ルーシーと交信する	H	はい	ルーシー	PC	能同	アテレコ	
C15	ルーシーと交信する	ルーシー	すべて失い	マーカス				
C15	ルーシーと交信する	H	はい	ルーシー	PC	能同	アテレコ	
C15	ルーシーと交信する	ルーシー	そのあとひどい地獄を見てきた	マーカス				
C15	ルーシーと交信する	H	はい… 結局、家族の頃っていうのはすごよかったんだろ うな…	マーカス	自	他	役割理解	
C15	ルーシーと交信する	ルーシー	心は闇に覆われ でも影もあり、また光もある… どちらが勝 つか… 私たちの運命は 貴方の手の中に	マーカス				
C15	ルーシーと交信する	H	結構 大きい使命を課せられましたね 彼は 全然どうい う…	マーカス	自	他	役割理解	

表15: ゲームプレイ分析 H チャプター17 PC: マーカス

Kandume Suzu「DETROIT BECOME HUMAN やりますの③」

- YouTube, 2021年9月4日, [https://youtu.be/J9fx3zQo5\\_4](https://youtu.be/J9fx3zQo5_4) (2021年12月14日入手)をもとに、筆者作成

になると考えられる。しかし、そもそもPCとは本来プレイヤーにとって他者である。プレイヤーのPCに対する「違和感」は、PCを操作することで「PCに対する同一視」に浸りきっていたプレイヤーの目を覚ますような、「PCは私ではない」という「PCに対する他者視」の起点であると言えるであろう。

### 役割理解

では次に、カットシーンにおける「役割理解」についても考察していこう。「役割理解」に分類されるのは、プレイヤーが、PCがプレイヤーの思惑から外れた動きをした場合のような、PCが自立して行為している姿を見て、PCという存在について客観的な理解をする発言であった。こちらも例を見ていこう。

取り上げたチャプターは、PCであるマーカスが、ジェリコ★31で初めて変異体の仲間たちと出会う場面である。例で示したシーンでは、ジェリコにおける長のような存在であるルーシーが、マーカスと交信することで知り得た、知られざるマーカスの過去と素質ついて語っている。Hはルーシーの言葉に相槌を打つように応答した後、ルーシーが見たマーカスの過去についての発言から、マーカスがカールと共に過ごした過去が素晴らしいものであったことを理解している。最後にルーシーから「私たちの運命は あなたの手の中に…」と言われたことに対し、「大きい使命を課せられましたね 彼は」と発言した。この一連の発言から、Hはマーカスを主語として、自分の知らないマーカスの過去について、そしてジェリコの命運を預けられたマーカスの使命の大きさを理解していることが分かる。表15の例のように、プレイヤーがPCを他者視して「PCはこういう存在なのだ」という理解を重ねることを、プレイヤー本人が(本人として、或いはPCとして)役割を「取得」することとの差別化を図るために、役割「理解」とした。PCがビデオゲーム世界において取得しているであろう役割を、プレイヤーが第三者として理解するような、あくまでPCを客観的に見る状況を表現している。また、プレイヤーがPCを他者として理解する状態において、PCは「役★32ではなく、キャラクター性を持つ「キャラクター」として認識されている。すなわち、「役割理解」とは、自立した「キャラクター」であるPCの、プレイヤーが知らなかった情報(生い立ちや性格など)を知ることでPCとプレイヤー自身との差異を自覚することにより、客観的に「役」を理解していく状態である。『Detroit: Become Human』では特に、PCとプレイヤーとの差異の自覚として、PCのアンドロイドらしさが他者視のきっかけになることが多かった。これは、プレイヤーは人間であり、PCはアンドロイドであるという両者の間の本質的な違いによるものであると考えられる。

また、「PCに対する同一視」による役割取得において、プレイヤー本人が役割取得の主体であることから、プレイヤーそれぞれによってPCに対する印象が異なるものになると述べた。プレイヤーのPCに対する印象は、プレイヤーがPCを客我として取得したPCの役割と、「キャラクター」としてのPCから読み

★31——変異体たちが人の目を避けるために隠れている廃船。

★32——「PCに対する能動的な同一視」においてプレイヤーが乗り移っている、PCの立場や役割の集合体のことを指す。P23参照。

ビデオゲームのプレイヤーはプレイヤーキャラクターをどう認識しているのか

	中間インタビュー	エンディング後インタビュー
H	完全に機械、アンドロイドとして行動させているコナー	コナーはそういうアンドロイドになっていったんじゃないかと。最終的に、人を助けるように… (中略) アンドロイド側に回りつつも、ハンクは助けるってところが、まあある種自分の中で作れたってことは結構満足してるかな。最初はずっとアンドロイドで行かせようとしてたけど、そこがだから、最後の最期でちょっと揺らいだっていう…
T	一見冷徹というか…。 (中略) 合理的に動いているけど、 (中略) 相手の心の隙を突くこともできる	最初は、任務遂行のためのまじめなキャラクターだったけど、まあだんだんその人間らしい片鱗は見えてて… ようやく最後に人間に開花したけど…

表16: プレイヤーのPCに対する印象  
(HとTへのインタビューから、筆者作成)

取った役割が合わさったものである。プレイヤーはPCの行動選択を重ねることで、自らが主体として取得した役割をPCという「役」に蓄積し続けている。そして、自立した「キャラクター」としてのPCからプレイヤーが理解する役割は、シナリオ上ある程度定められたものである。すなわち、プレイヤーにとってのPCは、それぞれのプレイヤーがPCとして行動してきたものの集大成なのである。そのため、プレイヤーが客観的にPCを他者視した時に抱く印象というのは、プレイヤーひとりひとりの役割取得の仕方によって異なる。このことの証明として、TとHとのコナーに対する印象の違いをまとめて例示しておこう。

これらの発言はインタビューから引用したものである (表16)。着目すべきはHのエンディング後インタビューでの発言である。Hは、自らの行動選択によってコナーが「アンドロイド側に回りつつも、ハンクは助ける」という状態を「自分の中で作れた」と発言した。これは、プレイヤーがコナーという「役」として採ってきた行動が、積み重なってコナーに対する客観的な印象を構成しているという自覚の表出であると思われる。また、Hはコナーを完全に機械として認識していたことに対し、Tはコナーを機械と見なしながらも、コナーにも人間らしい部分があると認識していることが分かる。コナーを操作する中で、Hは「コナーは機械らしく振る舞うべきである」という客我としての「役」を、Tは「コナーは人間らしくもあるべきである」という「役」を作り上げていた。つまり、プレイヤーは、或る時は自らが主体となってPCの役割を取得し、或る時はPCを他者と見なししてその役割を理解することで、PCという「役」を作り上げているのである。

以上が、カットシーンにおける「PCに対する他者視」である。3つのタイプを考察することを通して、プレイヤーはカットシーンにおいて、プレイヤー自身とPCとの差異に気付くことで「私はPCである」という認識から目を覚まし、自立した「キャラクター」としてのPCの役割を客観的に理解していることが分かった。また、こうした一連の思考は「私はPCである」という「PCに対する



図11: 凍えるアリス  
Kandume Suzu「DETROIT BECOME HUMAN やりますの②」  
YouTube, 2021年9月2日, <https://youtu.be/w0MzpWcP4N4> (2021年12月14日入手)

Ch	シーン	発言者	セリフ・言葉	対象	立場	状態	タイプ	操作
C9	〈話す〉	カーラ	アリス、体が冷え切ってる	アリス				
C9	〈話す〉	アリス	平気だよ 寒くない	カーラ				
C9	〈話す〉	アンドロイド	困ってるのかい？	カーラ				
C9	〈話す〉	カーラ	行く当てがないの	アンドロイド				
C9	アンドロイドから情報を受け取る	アンドロイド	この人を頼るといい	カーラ				
C9	アンドロイドから情報を受け取る	カーラ	そこじゃ遠すぎる… 今夜泊まりたいの！	アンドロイド				
C9	アンドロイドが姿を消す	T	え？	状況	自	自	鑑賞	
C9	アリスと歩き出す	カーラ	行こう、アリス	アリス				
C9	アリスと歩き出す	T	さずってやって…	カーラ	自	他	命令	身体

表17: ゲームプレイ分析 T チャプター9 PC: カーラ  
(Tのゲームプレイ録画をもとに、筆者作成)

「同一視」を前提としたものであるために、「PCに対する他者視」はプレイヤー自身にしか意味を持たないものである。

## 命令

次に考察するのは、カットシーンのみならず、身体操作やQTEの場面でも見受けられた「命令」である。これは、「(アリスと)手を繋いで」や「逃げて!」等、PCに何かしらの行動を命令するようなものであった。

このチャプターでは、トッドの家から逃げてきたアリスとPCであるカーラが、雨の中、一晩泊まれる場所を探し求めて歩いている。例示したシーンは、寒くて座り込んでしまったアリスにカーラが話しかけたところにアンドロイドが通りかかり、彼から頼れる人間の情報を受け取る場面である(図11)。Tはアリスが寒さに凍えていると理解し、カットシーンが終わって身体操作の場面に移ると、PCとしてアリスの隣を歩きながら、PCであるカーラに「さずってやって…」とお願いしている(表17)。

身体操作の場面における「命令」は、プレイヤーがPCに乗り移りながら、PCを他者と捉えて命令している状態である。Tはカーラに乗り移りながら、「寒そうなアリスを少しでも暖かくしてあげたい」と考えたのであろう。このような発想は、T自身のアリスに対する愛着にある★33。しかし、プレイヤーによるPCの操作には限界があり、身体操作の場面において、プレイヤーは基本的にPCを歩かせることしかできない。つまり、Tはアリスを温めるために「さずってあげる」という行為を思いついたが、その行為をPCとして実行することが出来ないと分かっていたのである。この場合、PCの操作には限界があるというプレイヤーの自覚が、プレイヤーの「私はPCである」という認識を崩し、PCのキャラクター性を認めることに繋がっていると考えられる。すなわち、プレイヤーは、PCに乗り移りながらもPCのキャラクター性を認めており、「キャラクター」としてのPCに対して特定の行為を要求しているのである。ここでは、プレイヤーがPCに乗り移っている状態での他者視という特異性について論ずるために、身体操作の場面における「命令」を取り上げた。カットシーンやQTEの場面における「命令」に関しては、プレイヤーがPCを一切操作できないことに起因する、自立した「キャラクター」としてのPCへの要求であると言える。以上から、「命令」とは、PCの操作の限界に起因するPCのキャラクター性をプレイヤーが容認していることを前提とした、「キャラクター」としてのPCへの行為の要求であると説明できる。

## なりきり

最後に、行動選択の場面において発生する「PCに対する他者視」である「な

★33——中間インタビューにおいて、Tに「アリスってどんな人？」という質問をした際、「かわいい」と即答し、その後も「なんか、よしよってしたくなる」「恵まれてほしいわ…。幸せになってほしい」「守ってあげたい」と発言していた。

Ch	シーン	発言者	セリフ・言葉	対象	立場	状態	タイプ	操作
C26	カムスキーが銃を渡す	カムスキー	君は何者だ？ 従順な機械なのか… それとも意思を 授かった 生き物なのか…	コナー				
	カムスキーが銃を渡す	ハンク	もういいでしょう コナー、帰るぞ！	コナー				
C26	カムスキーが銃を渡す	カムスキー	引き金を引けば…	コナー				
	カムスキーが銃を渡す	H	んん…	状況	PC	能同	前役	
C26	カムスキーが銃を渡す	ハンク	コナー！ やめろ	コナー				
	カムスキーが銃を渡す	カムスキー	知りたいことを、おしえてやろう	コナー				
C26	〈撃たない〉	H	いや、これは… コナーは、あくまでも その、従って身やとしたときに 「帰るぞ」 っていうことに対して、〈撃たない〉が正解な気がする	コナー	自	他	なりきり	行動
	〈撃たない〉	カムスキー	素晴らしい… 人間を救うサイバーライフの最後の切り札がまさか変異体だったとはな…	コナー				
C26	〈撃たない〉	コナー	私は… 変異体ではありません	カムスキー				
C26	〈撃たない〉	カムスキー	任務達成よりも機械の命を選んだんだよ…	コナー				
C26	〈撃たない〉	H	いやこれは、そうとらえるのか それとも…	状況	自	他	なりきり	
C26	〈撃たない〉	カムスキー	このアンドロイドに命を見出したんだよ…	コナー				
C26	〈撃たない〉	H	いやこれ冷艦に行った方がいいのかな…	状況	自	受同	後役	
C26	〈撃たない〉	カムスキー	同情したんだ	コナー				
C26	〈撃たない〉	H	どうなんだろう どっちが正解だったんだろうな…	状況	自	受同	後役	

表18: ゲームプレイ分析 H チャプター26 PC: コナー  
Kandume Suzu 「DETROIT BECOME HUMAN やりますの④」  
YouTube、2021年9月5日、<https://youtu.be/dwQfNFF2290> (2021年12月14日入手)をもとに、筆者作成

Ch	シーン	発言者	セリフ・言葉	対象	立場	状態	タイプ	操作
C26	カムスキーの家から出る	ハンク	何で撃たなかったんだ？	コナー				
	カムスキーの家から出る	コナー	彼女の眼を見たら 撃てなくなった それだけです	ハンク				
C26	カムスキーの家から出る	ハンク	任務達成の為なら 何でもするって言ってたよな	コナー				
	カムスキーの家から出る	H	いや そうか、そこに撃がんの？ うわー…	ハンク	自	受同	後役	
C26	カムスキーの家から出る	ハンク	絶好のチャンスをお前は逃したんだぞ	コナー				
	カムスキーの家から出る	H	失敗か…	ハンク	自	受同	後役	
C26	カムスキーの家から出る	コナー	どうすべきかはわかっていましたが、撃てなかったんです！ ご希望に添えず、すみません	ハンク				
	カムスキーの家から出る	H	俺は… あくまでもハンクに従ったつもりでいたんだけどな…	状況	自	受同	後役	
C26	友情	ハンク	あれでよかったのかもな	コナー				
	友情	H	あー、ハンクはそれでいいんだ よしよしよし	表示	自	受同	後役	

表19: ゲームプレイ分析 H チャプター26 PC: コナー  
Kandume Suzu 「DETROIT BECOME HUMAN やりますの④」  
YouTube、2021年9月5日、<https://youtu.be/dwQfNFF2290> (2021年12月14日入手)をもとに、筆者作成

りきり」について論ずる。ゲームプレイ分析を実施する以前は、「PCに対する同一視」の一種として「なりきり」を掲げていた。しかし、実際のゲームプレイを分析したことで分かったのは、プレイヤーがPCになりきる時にはPCを他者視するという予想外の結果であった。

このチャプターは、PCであるコナーがハンクと共に、アンドロイドの開発者であるカムスキーに話を聞きに行く場面である (表18)。例に挙げたシーンにおいてコナー (プレイヤー) は、目の前のアンドロイドを撃ってカムスキーから情報を聴き出すか、アンドロイドを撃たずに情報を手に入れられないまま帰るか、アンドロイドに命を見出すか否かという究極の二択を迫られている (図12)。ハンクに「やめろ」と叫ばれる中、Hは「コナーはハンクに従う身であるから、ハンクの『帰るぞ』という命令に従うために〈撃たない〉という選択肢を採るであろう」というコナーの思考を想定し、それを動機として〈撃たない〉を選択した。しかしその後のカムスキーの反応をうけ、Hは「〈撃つ〉選択をした方が良かったのではないか」という疑念を抱いている。「なりきり」に分類される発言は行動選択の場面において見受けられたが、その数自体は少なかった。

例のように、プレイヤーが「PCならこうするであろう」というPCの思考を



図12: カムスキーテスト  
Kandume Suzu「DETROIT BECOME HUMAN やりますの④」  
YouTube, 2021年9月5日、<https://youtu.be/dwQfNFF2290> (2021年12月14日入手)

想定し、そのPCの思考を動機として行動選択を行っていることが窺える発言が「なりきり」である。自分自身になりきるといことは通常有り得ない。つまり、PCになりきるといことは、プレイヤーがPCを自立した他者である「キャラクター」と見なしているということが前提となる。また、「なりきり」において重要なのは、PCの行動選択に用いられる動機の所在であると考えられる。プレイヤーが「PCに対する能動的な同一視」の状態ではPCという「役」として行動を選択する場合には、あくまでもプレイヤー本人の思考が動機として用いられる。プレイヤーは「役」を演じているのではなく、「役」の立場に立っているだけなのである。それに対して「なりきり」では、プレイヤーは「キャラクター」としてのPCの中に動機を見出し、それを動機としてPCの行動を選択する。自らの思考よりもPCのキャラクター性を尊重し、PCという「キャラクター」を演じているのである。

このような、プレイヤーが想定したPCの動機を基に行動選択をするようなゲームプレイは、ビデオゲームにおける強い意味でのインタラクティブなフィクションの受容の仕方の一つである「操作的ミミクリ」に相当する(松永2018: 144-146)。また、松永は、操作的ミミクリでは行動選択の動機がプレイヤーに無いため、PCの動機による行為がもたらした帰結に対して、プレイヤーはプレイ責任を感じにくいのではないかと予想していた。

しかし、ゲームプレイ分析においてHは、〈撃たない〉という選択を行った後で以下のように発言している(表19)。カムスキーの家から退出した後、ハンクはコナーを「何故撃たなかったのか」と問い詰めた。それを受けて、Hは「ハンクはコナーに対して、アンドロイドを撃つことを期待していた」と解釈し、「失敗か…」と〈撃たない〉という選択をしたことを後悔している。そして、「俺は… あくまでもハンクに従ったつもりでいたんだけどな…」と、一人称を以て〈撃たない〉という選択を行った際の動機について語った。このことから、Hはコナーの動機を基に選択したにもかかわらず、その選択が自らの思考によるものであると認識していることが分かる。さらに、一人称を用いて改めて動機を弁解していることから、Hによる「コナーならこうするであろう」という想像は、自らの選択を肯定するためのものであったと考えられる。つまり、行動選択に用いられた動機がPCのキャラクター性から生ずるものであるとはいえ、それはあくまでもプレイヤーによって想定されたプレイヤーにとって都合のいいPCの動機なのである。プレイヤーはそのことを自覚しているからこそ、PCの動機を基に選択した行動の帰結に対する責任を放棄することはできないと考えられる。これ

らのことから、「PCに対する他者視」における「なりきり」とは、PCの行動選択の動機としてPCのキャラクター性を動機として用いることで、プレイヤーが当の行動選択に正当性を持たせようとする現象であるとまとめられよう。

以上が「PCに対する他者視」における3つの操作状態、さらには5つのタイプについての説明である。ここまでの論述を踏まえて、「PCに対する他者視」とは、プレイヤーが自身とPCとの差異を理解することでPCを、自立した「キャラクター」として見做している状態であると分かった。このような状態において、プレイヤーは「PCを注視する私」であり、PCは「キャラクター」である。また、PCは本来他者であるため、カットシーンにおけるPCを改めて他者として見做すという現象は、「PCに対する同一視」を前提とするものである。このことから、「PCに対する受動的な同一視」のみならず「PCに対する他者視」も「PCに対する能動的な同一視」によってもたらされる結果であると言えよう。また、プレイヤーがPCを演じるということは「PCに対する同一視」ではなく「PCに対する他者視」であるということも分かった。これは予想を裏切る結果であったが、プレイヤーとPCとの関係性における重要な気づきであったと言えるであろう。

### 3-5 PCに対する認識の移り変わり

4節までで「自己視点」「PCに対する能動的な同一視」「PCに対する受動的な同一視」そして「PCに対する他者視」それぞれについての考察を終えた。5節では、4つの認識を総括することでプレイヤーの認識の移り変わりを構造化する。

**表20**は4つの状態についての考察を、発生場面をはじめ、プレイヤーとPCの状態やその関係性等の観点ごとにまとめたものである。また、構造が複雑になりすぎないように、それぞれの要素にはあくまで基本的な状態のものをを用い、例外的なタイプは除いた。**表20**からは、以下の様なプレイヤーの認識の移り変わりが見て取れる。まず、プレイヤーは、プレイヤーがPCを操作することで『PCは私である』と認識できるようになる(PCに対する能動的な同一視)。その後、プレイヤー自身とPCとの何らかの違いに直面した場合は『私はPCではない』という認識を抱き(PCに対する他者視)、そうでない場合は『私はPCである』と認識し続ける(PCに対する受動的な同一視)。また、場面中にPCが不在である場合、ビデオゲーム世界の理解にPCの存在を必要としないような場合は、プレイヤーはプレイヤー本人として、ビデオゲームを受容している(自己視点)。以上が、本研究で導かれたビデオゲームのプレイにおけるプレイヤーの認識の移り変わりの構造である。

	自己視点	PCに対する能動的な同一視	PCに対する受動的な同一視	PCに対する他者視
主な発生場面	カットシーン	身体操作 行動選択	身体操作 カットシーン	カットシーン
プレイヤーの立場	自己	PC	自己・PC	自己
プレイヤーの状態	ビデオゲームを受容する私	PCとしての私	PCとしての私	PCを注視する私
PCの状態	映像作品の一部	役	役	キャラクター
プレイヤーとPCの関係		PCは私である	私はPCである	私はPCではない
発生要因		PCへの投錨 PCの操作	思考の近似 プレイ責任	プレイヤー自身とPCとの違い

**表20:** ビデオゲームに対するプレイヤーの認識  
(本稿第3章での考察をもとに、筆者作成)

## 終章 結論・今後の展望

### 4-1 結論

本研究では「プレイヤーは、ゲームプレイの中でプレイヤーが自ら形成する『PCの役割』を演じている」という見方から、ビデオゲームにおけるプレイヤーの「PCに対する同一視」と「PCに対する他者視」との認識の行き来を構造化することを通して、それら認識の内実を明らかにすることを目的としていた。

まず第1章で、本論の支えとなる先行研究をまとめた。プレイヤーとPCとの「同一性」に関する先行研究を紹介することで本研究の方向性を示すとともに、その独自性を確立した。第2章では、実際に行ったゲームプレイ分析についての情報をまとめた。『Detroit: Become Human』というゲームの選定理由をはじめ、調査の詳細や分析の方針などを記述した。また、ゲームプレイの分析にあたって、ビデオゲームにおけるプレイヤーのPCに対する認識は「自己視点」「PCに対する能動的な同一視」「PCに対する受動的な同一視」「PCに対する他者視」の4つに分類できると分かった。第3章では、プレイヤーの4つの認識についてそれぞれ考察した後に、その認識の移り変わりを構造化した。「自己視点」は、プレイヤーがプレイヤー本人としてビデオゲームを受容する状態であった。「PCに対する能動的な同一視」は、プレイヤーがPCに乗り移るようにして得た「PCは私である」という認識であった。「PCに対する受動的な同一視」は、プレイヤーとPCの思考の近似やプレイ責任から発生した「私はPCである」という認識であった。「PCに対する他者視」は、プレイヤー自身とPCとの違いが明らかになることで生じた「私はPCではない」という認識であった。そして、ビデオゲームに対するプレイヤーの認識は、基本的に「PCに対する能動的な同一視」から「PCに対する受動的な同一視」、もしくは「PCに対する他者視」へと移り変わると分かった。また、「自己視点」はこのような移り変わりの中で、PCの存在が重要視されない場面に差し込まれると分かった。

また、本研究は「プレイヤーは、ゲームプレイにおいてプレイヤーが自ら形成する『PCの役割』を演じている」という観点に立脚してきた。しかし、ゲームプレイ分析により、PCへの「なりきり」において、プレイヤーはPCを他者視していることが分かった。さらに、プレイヤーはゲームプレイにおいて、PCを演じているとき（なりきり）よりも、PCに乗り移ってビデオゲーム世界を経験しているとき（PCに対する能動的な同一視）の方が圧倒的に多かった。つまり、ビデオゲームのプレイヤーには、「『PCの役割』を演じている」という認識があまりなかったのである。ビデオゲームのプレイにおいて、プレイヤーはPCを演じているというよりも、PCの立場に乗り移ることで彼らを操っている。行動の主導権を握っているのは、あらかじめ設定されたPCという役ではなく、PCを操るプレイヤーなのである。すなわち、ロールプレイングゲームとは、PCという「役を演じるゲーム」ではなく、PCという「役を奏でるゲーム」であると表現できるであろう。

### 4-2 課題と今後の展望

本研究で行ったゲームプレイのエスノグラフィの手法には、3つの課題点がある。まず1つ目は、プレイヤーの発言がプレイヤーの思考の全てを表出している

わけではないという点である。本研究では、ゲームプレイ中のプレイヤーの思考をできるだけ可視化するために、「ビデオゲームのプレイ中に思ったことをすべて口に出してほしい」とプレイヤーにお願いしていた。しかし、普通のゲームプレイでは、思ったことを全て口にしながらかプレイするようなことも、自らのゲームプレイを他人に監視されるようなこともない。プレイヤーたちはきっと、他人に聞かれたくないような思いは口にしなかったはずである。今回考察に用いたゲームプレイ分析は、プレイヤーの思考の全てを明らかにしたものではないと言えよう。また、今回の実験を通して、ゲームプレイの最中に思ったことを口に出し続けるということは、かなり難しいことであるとも分かった。実は、被験者の年代や性別に幅を設けるために、HとTの他に50代の女性にも実験への参加を依頼していた。しかし、実際にゲームプレイを録画してみると、彼女はビデオゲームの操作に必死になってしまい、ほとんど自分の思考について発言できなかった。ゲームのプレイと同時に自らの思考の言語化を行うには、プレイヤーにそれだけの余裕が無ければいけないのである。この余裕は、プレイヤーがビデオゲームのプレイに慣れていなければ生まれない。つまり、本研究で用いた実験方法では、被験者であるプレイヤーにある程度のゲームプレイ経験がなければデータが取れないということになる。プレイヤーのゲーム経験の有無による思考の違いを比較するには、本研究で用いた手法は適さないと言えるであろう。

2つ目は、主語が省略できるという日本語の言語性から生じる発言意図の曖昧さである。実際にゲームプレイ中の発言を分析してみると、その発言の主語が誰であるか、また発言の対象が何であるかが曖昧なことが多々あった。ゲームプレイにおけるプレイヤーの発言を分析するという実験方法は、ヒッチェンスら(2012)の先行研究からアイディアを得たものであった。著者は、ヒッチェンスらの研究のように、プレイヤーはゲームプレイ中に一人称を多用すると想定していた。しかし、主語を省略しても支障がないという日本語の言語性により、プレイヤーはほとんど一人称を用いなかったのである。TもHも、QTEの場面において「死ぬ、死ぬ」と連呼することがあったが、その発言が「PCが死んでしまう」という意味なのか、はたまた「自分が死んでしまう」という意味なのか、判別の仕様がなかった。日本語という言語は、ゲームプレイ分析には不向きであったと思われる。

3つ目は、題材に選んだゲームの特異性である。本研究で題材とした『Detroit: Become Human』というビデオゲームほど、プレイヤーの選択が物語の展開に影響するビデオゲームはなかなかない。つまり、プレイヤーが実際の人間同士のコミュニケーションに近い状態で役割取得を行う機会が、普通のRPGゲームと比べて圧倒的に多いのである。従って、本研究で導かれた結論が、ビデオゲーム一般にどの程度共通するものであるかはわからない。それを明らかにするには、他のビデオゲームを同様に分析した結果と比較する必要があるだろう。以上が、本研究で用いたゲームプレイ分析の課題点である。

一方で、本研究が採用した分析方法は、YouTubeに投稿されたゲームプレイの実況動画を題材にすることもできるため、ゲームプレイを改めて録画する手間を省けるという点や、分析素材となる動画の多さという点で、かなり画期的な手法であると思われる。とはいえ、分析メソッドとして確立された手法ではないため、今後、改めて妥当性を検証していく必要があるであろう。GTA(グラウンデッド・セオリー・アプローチ)などの広く認められた手法を用いた分析を行うことも検討したい。

本研究において、PCとプレイヤーの関係性について論ずることはできたが、NPCとプレイヤーとの関係性についてはほぼ言及できなかった。ビデオゲームにおいてNPCは、プレイヤーの遊び相手をしてくれる重要な存在である。本研究で整理したプレイヤーとPCとの関係性を土台に、プレイヤーとNPCとの関係性について研究することを次の目標とする。

## 引用文献リスト

(書籍・論文)

- 井上俊、船津衛(編)(2005)『自己と他者の社会学』株式会社有斐閣
- 榊祐一(2008)「ビデオゲーム/物語/テレプレゼンス」『層—映像と表現—』2巻(2)、ゆまに書房、pp.59-86
- 茂内克彦(2002)『ゲームにおけるメディア特性—物語性と主人公に注目して』修士論文、静岡大学大学院情報学研究科
- 西村清和(1999)『電脳遊戯の少年少女たち』講談社
- 廣瀬通孝(1997)『バーチャル・リアリティってなんだろう—仮想と現実のあいだ』ダイヤモンド社
- 船津衛(1998)「自我のゆくえ」『社会学評論』48巻(4)、日本社会学会、pp.407-418
- 堀田裕子(2010)「テレビゲーム体験における身体：M.メルロー=ポンティによる時間性と空間性に関する議論を手がかりに」『現代社会学理論研究』4巻、日本社会学理論学会、pp.119-132
- 松永伸司(編)(2017)『平成28年度メディア芸術連携促進事業 ゲーム研究の手引き』文化庁
- 松永伸司(2018)『ビデオゲームの美学』慶応義塾大学出版
- 三宅陽一郎(2019)「人工知能を体験する「デトロイト ピカム ヒューマン」」『人工知能』34巻、一般社団法人人工知能学会、pp.381-384
- 渡辺修司、中村彰憲(2014)『なぜ人はゲームにハマるのか 開発現場から得た「ゲーム性」の本質』SBクリエイティブ
- Caillois, Roger (1967) *Les jeux et les hommes*. Paris: Gallimard
- Carlson, Matthew & Logan Taylor (2019) "Me and My Avatar: Player-Character as Fictional Proxy." *Journal of the Philosophy of Games*, 2(1)
- Hitchens, Michael, Drachen Anders, & Deborah Richards, (2012) An investigation of player to player character identification via personal pronouns, *IE'12: The 8th Australasian Conference on Interactive Entertainment: Playing the System*, pp.1-11
- Huizinga, Johan (1949) *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*, trans, R. F. C. Hull. London: Routledge & Kegan Paul
- Juul, Jesper (2005) *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge, MA: MIT Press (ユール、イエスパー(著)松永伸司(訳)(2016)『ハーフリアル——虚実のあいだのビデオゲーム』合同会社ニューゲームズオーター)
- Mead, George Herbert (1934) *Mind, Self, and Society, from the standpoint of a social behaviorist*, Chicago: The University of Chicago Press (デューイ、ジョン&ジョージ・ハーバード・ミード(著)河村望(訳)(1995)『精神・自我・社会』人間の科学社)
- Merleau-Ponty, Maurice (1945) *Phinomenologie de la perception*, Paris: Gallimard (メルロー=ポンティ、モーリス(著)竹内芳郎、小木貞孝(訳)(1967, 1974)『知覚の現象学 I・II』みすず書房)
- Newman, James (2002) The myth of the ergodic videogame. *Game studies*, 2(1) (<http://www.gamestudies.org/0102/>) (2021年8月25日閲覧)
- Puente Bienvenido, Héctor & Costán Sequeiros Bruna (2019) A Sociological Look at Gaming Software: Erving Goffman's Dramaturgy in Video Games, *Revista Española de Investigaciones Sociológicas*, 166, Centro de Investigaciones Sociológicas, pp.135-152
- Salen, Katie & Eric Zimmerman (2004) *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, Cambridge, MA: MIT Press (サレン、ケイティ&エリック・ジマーマン(著)山本貴光(訳)(2011)『ルールズ・オブ・プレイ』ソフトバンククリエイティブ)
- Shaw, Adrienne (2011) He could be a bunny rabbit for all I care": Exploring identification in digital games, *DiGRA '11 - Proceedings of the 2011 DiGRA International Conference: Think Design Play*, 6 (<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/11313.28005.pdf>) (2021年8月24日閲覧)
- Tavinor, Grant (2009) *The Art of Videogames*, Malden, MA: Wiley-Blackwell (ウェブサイト)
- 「Detroit: Become Human オフィシャルサイト」プレイステーション(<https://www.jp.playstation.com/games/detroit-become-human/>) (2021年12月1日閲覧)
- 「Detroit: Become Human Digital Deluxe Edition」PlayStation(<https://www.playstation.com/en-in/games/detroit-become-human/>) (2023年7月31日閲覧)
- (ビデオゲーム)
- 『Detroit: Become Human』(2018)Quantic Dream、ソニー・インタラクティブエンタテインメント
- 『Tomb Raider』(1996)Core Design、Eidos Ltd.
- 『メタルギアソリッド』(1998)コナミコンピュータエンタテインメントジャパン、コナミ
- (映像)
- Kandume Suzu「DETROIT BECOME HUMAN やります」YouTube、2021年9月2日([https://youtu.be/1X7wxR\\_C-HM](https://youtu.be/1X7wxR_C-HM)) (2021年12月14日入手)
- Kandume Suzu「DETROIT BECOME HUMAN やりますの②」YouTube、2021年9月2日(<https://youtu.be/w0MzpWcP4N4>) (2021年12月14日入手)
- Kandume Suzu「DETROIT BECOME HUMAN やりますの③」 – YouTube、2021年9月4日([https://youtu.be/J9fx3zQo5\\_4](https://youtu.be/J9fx3zQo5_4)) (2021年12月14日入手)
- Kandume Suzu「DETROIT BECOME HUMAN やりますの④」 YouTube、2021年9月5日(<https://youtu.be/dwQfNFF2290>) (2021年12月14日入手)
- Kandume Suzu「DETROIT BECOME HUMAN やりますの⑤」 – YouTube、2021年9月5日(<https://youtu.be/rV4GKqJJC9U>) (2021年12月14日入手)
- 牛沢「このおじさんもうヒロインでしょ【Detroit: Become Human】#12」 – YouTube、2018年6月9日([https://youtu.be/MtvY\\_5Qc6IU](https://youtu.be/MtvY_5Qc6IU)) (2021年12月14日入手)