

# ビデオゲームのストーリーは非整合的なのか Are video game stories incoherent?

倉根啓

Kurane Hajime

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

## Abstract

Some video games, such as open-world game, have challenges that players can tackle at their discretion. On the other hand, the events occurred there are often inconsistent with situations or other events in the stories. However, players seem to understand the stories of video games as consistent despite these inconsistent events. In this paper, I build a framework of videogame narrative with reference to the Kurane's (2023) framework of game environment and diegesis. I apply Herman's (2004) fuzzy temporality to explain how players deal with the inconsistencies of video games.

## 1 はじめに

本稿では、ビデオゲームの物語における時間のある種の非整合性について、フィクションの哲学や物語論の理論を用いて説明する。

本章は以下のような構成になっている。1章では、本稿が問題とするビデオゲームの物語における時間のある種の非整合性とは何であるのかを説明し、その問題点を明らかにする。2章では、ビデオゲームの時間に関する先行研究を取り上げ、本稿の位置付けについて説明する。3章では、倉根(2023)のフィクションの枠組みを元に、ビデオゲームの物語の時間の枠組みを構築する。4章では、Herman (2004)の「フエジーな時間性」を援用し、ビデオゲームにおいても物語世界の順序が不確定になること、順序が不確定になることにより非整合的な内容を両立することが可能になると主張する。

### 1.1 ビデオゲームの物語における時間の非整合性について

ここでは本稿が問題とする非整合性がどのようなものであるのかを説明する。

多くのビデオゲームは虚構世界を持ち、虚構世界を持つビデオゲームの多くは虚構世界で起きる特定の

出来事群を提示している。この特定の出来事群は一般的に「ストーリー」や「シナリオ」と呼ばれている。

このストーリーは、映画や小説など他の物語で語られる出来事群と同様に、ある程度の一貫性を持ったものとして、受容されている。少なくとも、そのように解釈するプレイヤーが一定数いるはずである<sup>1</sup>。しかし、実際のゲームプレイにおいて、プレイヤーが虚構世界で個々の出来事に遭遇する順序を考えると、ビデオゲームのストーリーはそれほど一貫したものでなく、むしろ非整合的で、場合によっては矛盾したものであるように見える。

『ゼノブレイド3』(モリスソフト 2022)を例に考えてみよう。『ゼノブレイド3』において、主人公一行は「本当の敵を倒し秩序と命を取り戻す」ために「シティー」を目指す冒険に出るが、この冒険には時間の制約が存在する。彼らの寿命は10年しかなく、特に主人公の一人のミオには3ヶ月の時間しか残されていない。また、彼らは祖国から命を狙われ追われる状態にある。彼らのシティーを目指す冒険は逃避行の側面を持っている。そのため、メインクエストを見る限りでは主人公たちが寄り道をしたり、引き返す余裕はほとんどないように思われる。

しかし、実際のゲームプレイでは、プレイヤーはメインクエストの冒険を中断して、寄り道をしたり来た道を引き返すことができる。『ゼノブレイド3』では、サブクエストをはじめとしたイベントが豊富に用意

<sup>1</sup> ビデオゲームの物語や虚構世界がどのように解釈されるかは個々のプレイヤーの解釈の実践に依存する。そのため、本稿が問題とする非整合性を気にしないプレイヤーも当然いるだろう。ただ、本稿は全てのプレイヤーの解釈の実践を説明することを目的

としているわけではない。ビデオゲームのストーリー(あるいは物語世界)にある程度の整合性を求めるプレイヤーがいて、そのプレイヤー間では一定の解釈の正当性が成立している。本稿が説明するのはそのようなプレイヤーたちが行う解釈の実践である。



されていて、しかも、それはゲームの進行に応じて順次追加されていく。つまり、『ゼノブレイド3』は寄り道したり来た道を何度も引き返してプレイするようにデザインされている。『ゼノブレイド3』をプレイしたプレイヤーの多くは、実際に冒険の合間に寄り道や逆走を何度も繰り返しているはずである。時間の制約があり、敵から逃げ続ける必要がある中で寄り道や逆走を繰り返すのは、一見すると不自然で非整合的であるように思われる。

また、『ゼノブレイド3』では、冒険の最中、カットシーンを通じて主人公のその場の目的や状況が細かく提示される。このカットシーンを通じて提示される目的や状況は、プレイヤーの寄り道や逆走としばしば衝突する。つまり、カットシーンを見る限りでは主人公たちには寄り道や逆走をしているようには思えないのに、実際のゲームプレイでは寄り道や逆走をしているということがよく起きるのだ。この時、「寄り道したり引き返す余地のない状況」と「サブクエストなどによる寄り道や逆走」が同時に起きていて、両者は矛盾している。

この種の出来事の順序に由来する非整合や矛盾は、『ゼノブレイド3』に限った話ではない。例えば、渡邊(2021)は、オープンワールドの作品におけるストーリーとゲームの相性の悪さについて指摘している。

たとえば『サイバーパンク 2077』では、クエストとクエストの間に時間を挟む(1日後に連絡が来るなど)して、プレイヤーを意図的に寄り道させるようにしている。

[……]

とはいえ、それでも相性の悪さは解決しきれない。そもそも本作のストーリーでは、主人公があとどれだけ生きられるのかわからないのだ。にも関わらず、娼婦を買ったりボクシングなんかをしている場合だろうか？ 実際、作中のキャラクターから「早く来てくれ」などと急かされることがあるし、頭の中のチップが定期的に違和感を引き起こして死期が迫っているように思わせる演出もある。(渡邊 2021)

渡邊が『サイバーパンク 2077』(CD Projekt RED 2020)の例で指摘しているのは、複数のクエストを任意の順序で取り組むことができるというオープンワールドの特徴が、ストーリーにおいて非整合を生み出しているということである。渡邊はこの種の非整合の原因を物語が持つ一貫性の観点から説明している。

ここで問題になるのがストーリーの存在である。長いストーリーには前後関係があり時間・場所の制約が発生しうる。たとえば「桃太郎」であれば川から桃が流れてきて、それを切ったら子供が生まれ、成長して鬼退治をしに行く……と、前後関係もしくは連続性が存在するのだ。これらが複数同列に発生するのはありえない。(渡邊 2021)

渡邊の説明は的確であるように思われる。物語ではそこで起きる出来事に一貫性(前後関係)が要求されるが、サブクエストなどのプレイヤーが任意に選択できる出来事は任意に選択できるが故に、この一貫性を突き崩してしまうことがある。こうした非整合性は、プレイヤーが遭遇するストーリー上の出来事の順序について、同様の特徴を持つ作品に広く見られる現象であるように思われる。

## 1.2 本稿で明らかにすること

ただ、ビデオゲームのストーリーを一貫したものとして解釈するプレイヤーは、この種の非整合を実際に非整合的なものとして解釈してはいないように思われる。もちろん、渡邊のように、ストーリーで提示された状況と整合しない行動を行えることに不自然さを感じるプレイヤーは多いだろう。しかし、その一方で、このような非整合があったとしても、その作品で語られるストーリーが一貫性に欠けたものであると解釈されることはあまりないように思われる。プレイヤーがあくまでストーリーを一貫した形で理解しているということは、何らかの方法で非整合性を解決しているはずである。

非整合性を解決する有力な方法は、非整合的な内容を無視することである(Van de Mosselaer and Wildman 2021, 304)。実際にビデオゲーム研究においても、例えば『ドンキーコング』においてマリオの命が三つある」といった非整合的な内容を表す表現について、これらの表現は虚構世界の事実を描いていないと説明する論者がいる(松永 2013; Hogenbirk, Hoef, and Meyer 2018)。

しかし、本稿が問題とする非整合性は非整合的な内容を無視することでは説明できない。『ゼノブレイド3』において、主人公がメインクエストで一本道の冒険をしたことも、寄り道や逆走をしてサブクエストで提示される出来事を経験したことも、同様に『ゼノブレイド3』の虚構世界における事実であるはずである。このことは『ゼノブレイド3』のストーリーの終盤でサブクエストで助けた仲間が、今度は主人公を助けに駆けつけることから明らかだろう。

この場合、どちらか一方を無視することで非整合を解決する方法は取ることができない。『ゼノブレイド3』に見られるようなこの種の非整合性の特殊な点は、両者の内容が非整合的であったり矛盾するにもかかわらず、ある種両立しているように思われる点である。

本稿では、先ほど挙げたような出来事の順序に由来する非整合性がどのように解決されているのかについて、フィクションの哲学や物語論を参考に、ビデオゲームの時間の枠組みを構築することで説明する。

### 1.3 本稿が考察の対象とする物語について

本稿は、ビデオゲームの物語の特性の一端を明らかにする研究として位置付けられるが、現状、ビデオゲーム研究において「物語」という用語はさまざまな意味で使用されている(Juul 2005, 156)。本稿では、「物語」が指すさまざまな概念のうち特定の概念のみを考察の対象とする。

本稿が研究の対象とする物語は、以下の条件を満たすような出来事群・事態群の表象である。

1. 一連の出来事群が時間的な順序関係を持っている。
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。
4. 作者によって出来事群・事態群全体が「特定の」一貫した形で理解されるように意図されている。

1, 2, 3 は Carroll (2001)の議論をまとめたもので、私たちが「物語」と呼んでいる表象(小説、映画、歴史記述、自分の体験を語ることなど)の多くはこの条件を満たすだろう。4 は筆者が新たに追加したもので、4 を設けた理由は、ビデオゲーム研究で「物語」として扱われている概念全体から、本稿で対象としている物語を区別するためである。

ビデオゲーム研究では、「何らかの点で」一貫した形で理解できる出来事群・事態群が「物語」として扱われる傾向がある。例えば、創発的物語(サレンとジマーマン 2013, chap. 26; Jenkins 2004)やゲームプレイ経験が物語化されたもの(榎 2008 ; 増田 2006)、あるいは、ゲームの何らかの側面やゲームそれ自体が「物語」として扱われることもある<sup>2</sup>。

<sup>2</sup> このほかにも「物語」を虚構世界と交換可能な形で用いている研究もある。これらの研究についての詳細な説明やその批判については榎(2016)の注 21 を参照。

これらの物語は確かに 1, 2, 3 の条件を満たす(少なくとも満たしうる)ものだろう。しかし、これらの物語における出来事群の一貫性はプレイヤー(あるいはゲームプレイの鑑賞者)によって見出されるものであり、その内容の解釈に正当性を問えるものではない。

本稿が問題としている物語、すなわち「ストーリー」と呼ばれる特定の出来事群の表象は、作者によって特定の形で理解されるように意図されており、その内容の解釈に一定の正当性が成立するものである。この特徴は物語論が分析の対象としてきた小説や映画などの物語作品にも概ね当てはまる特徴であり、本稿が問題としている物語は他の物語とはこの点において区別される。

本稿では以後「物語」をこの意味で用いる。

### 1.4 本稿が分析の対象とする作品や事例について

本稿が考察するのは先ほど説明したようなビデオゲームの物語を持つ時間の特性である。したがって、本稿が分析の対象とする作品はこの意味での物語を持つ作品に限られる。『テトリス』(Pajitnov 1984)などの抽象的なゲームや、『The Sims』(Maxis 2000)などのシミュレーションゲームは分析対象から除外される。

また、本稿が問題とするビデオゲームの時間の非整合性は、主にプレイヤーがキャラクターを虚構世界のある地点から別の地点へ移動させることが可能な作品に見られるものと思われる。したがって、そのような特徴を持つ作品のみを対象とし、この特徴を持たない作品(ノベルゲームなど)は扱わないものとする。

最後に、議論が煩雑にならないようにするために、本稿では扱う事例をオフラインのシングルプレイに限定し、ポーズやセーブ・ロードといったプレイヤーが介入するタイプの時間の操作については扱わないものとする。

## 2. 先行研究

本章では、先行するビデオゲームの時間の理論を紹介し、本稿が示すべき課題点を明らかにする。

### 2.1 物語論における時間の理論

まず、本稿で必要な範囲で物語論における時間の理論について説明する。

物語論において物語は物語言説と物語内容に分けて考えられている。物語言説は、物語内容を表象する



一連の表現を指し、小説ならテキスト、映画なら映像表現が物語言説に相当する。ビデオゲームの場合、物語言説は個々のゲームプレイにおいて出力される映像表現が該当する。物語内容は、物語言説が表象する一連の出来事群・事態群を指し、これらは物語が表す物語世界(diegesis)で起きる出来事群・事態群と言い換えられるものである。

そして、物語言説と物語内容はそれぞれ異なる時間の枠組みを持つとされている。物語言説の時間は、物語言説が位置づけられる時間で、小説ならテキストを読むのに必要とされる時間、映画の場合は映像が流れる実時間が該当する<sup>3</sup>。ビデオゲームの場合、物語言説の時間は映画と同様に実時間が該当する。物語内容の時間は、物語内容が位置づけられる時間で、物語世界で流れる時間とも言い換えられる。ジュネット(1985)は両者の時間の関係を順序・持続(時間の幅)・頻度の3つに分類している。本稿が問題とするのは順序に関する非整合性である。

## 2.2 ビデオゲームにおける時間の理論

物語論では、時間の枠組みは表象するもの(物語言説)と表象されるもの(物語内容)の2つの層に分割され、物語における時間の操作(フラッシュバックなど)は両者の間の関係として説明されている。松永がまとめているように、ビデオゲームにおける時間の理論も、物語論と同様に何らかの点で時間の枠組みを複数の層に分割するものが多い(松永 2018, chap. 10)。

例えば、Juul はビデオゲームにおける時間を、プレイ時間(play time)とイベント時間(event time)の2つに分割している<sup>4</sup>(Juul 2004; Juul 2005)。プレイ時間はゲームをプレイするのに要する時間で、イベント時間はゲームの世界で起きる出来事が位置づけられる時間である。Juul は両者の時間の関係について「投影(projection)」という概念を導入している。「投影とは、プレイヤーの時間と行為がゲームの世界に投影され、虚構的な意味を帯びることである」(Juul 2005, 143)。

松永自身も物語論を参考にビデオゲームにおける時間を統語論的時間(表象するものが位置づけられる時間)と意味論的時間(表象されるものが位置づけられる時間)の2つの層に分割している。ただし、松永

は意味論的時間をゲーム時間と虚構時間の2層にさらに分割している。ゲーム時間はゲームメカニクス上の出来事が位置づけられる時間で、虚構時間は虚構世界上の出来事が位置づけられる時間である。松永も Juul 同様に統語論的時間と意味論的時間の対応関係により、ビデオゲームにおける時間のあり方を説明しているが、意味論的時間を2層に分けることで、ゲームメカニクスの時間のあり方と虚構世界の時間のあり方を区別して論じることが可能になっている。

## 2.3 ビデオゲームの時間の理論による非整合性の説明

ビデオゲームの時間に関する理論的研究は、ビデオゲームの時間の枠組みを複数の層に分け、ビデオゲームの時間のあり方やそれを指示する概念を説明するものであった。これらの研究の中には、ビデオゲームの虚構世界の時間について非整合的に見える表現を一部扱っている研究もある。

先行する時間の理論的研究において、扱われている非整合性は主に持続に関するものである。例えば、Juul は、サッカーゲームの『2002 FIFA World Cup』(Electronic Arts 2002)において、実時間にして9分で試合時間の90分が経過することが示されているにもかかわらず、キャラクターは実時間と同じ速度で動いているようにしか見えないことを指摘している(Juul 2005, 151-152)。

Juul 自身はこうした非整合性があることそれ自体がビデオゲームの虚構世界の特徴であると説明しているが、異なる時間の層の間の関係として説明する論者もいる。Zagal と Mateas (2010)も、ビデオゲームの時間の枠組みを複数に分割した上で、これら異なる時間の枠組み同士の関係が、非一貫的、あるいは現実世界の時間感覚と矛盾した時間感覚を引き起こすと説明している。Tychsen と Hitchens は、『FIFA』のようなビデオゲームの場合、「世界時間は、世界それ自体とそこで行動するキャラクターとで別々に写像(mapping)される必要があるかもしれない」(Tychsen and Hitchens 2009, 193)と述べている<sup>5</sup>。

ただ、先ほど説明したように、これらの研究で主に扱われている非整合性は持続に関するものである。順

<sup>3</sup> 小説における物語言説の時間は、実際にテキストを読むのにかかる実時間ではなく、テキストの現れる順序や長さなどから構成される擬似的な時間、あるいは換喩的な時間である。詳細な説明は(ジュネット 1985, 27-29)を参照。

<sup>4</sup> Juul は『Half-Real』ではイベント時間を「虚構時間(fictional time)」と言い換えているが、後述する松永の時間の枠組みにおけ

る虚構時間と区別するために、ここでは「イベント時間」と呼ぶ。

<sup>5</sup> 「世界時間」はおおよそ虚構世界の時間を指していると思われる。「写像(mapping)」は Juul の「投影(projection)」と同じ概念で、前後の文脈からここで論じている写像は、プレイ時間から世界時間への写像のことだと思われる。

序に関する非整合性を扱っている研究は筆者の知る限りではない。また、先行研究の枠組みでは本稿が問題とするような順序に関する非整合性を解決することは困難であるように思われる。

例えば、Juulのように「投影」によってプレイ時間(実時間)と虚構世界の時間の関係を説明するモデルの場合、明確なシーンの切り替わりがない限り、虚構世界の出来事の順序はゲームプレイで起きた順序と厳密に一致することになり、非整合性は解決されないことになる。松永のように「投影」を用いない場合でも、虚構世界(物語内容)の出来事が虚構世界の時間上にどのように位置付けられるのかを説明する概念なり枠組みが必要になるだろう。

したがって、本稿ではビデオゲームの物語に関する時間の枠組みを新たに提示することで、順序に関する非整合性を説明することを試みる。

### 3 物語の時間の3層モデル

本章では、倉根(2023)のフィクションの枠組みを参考に、ビデオゲームの物語の時間を説明する理論的枠組みを構築する。なお、先行研究ではゲームメカニクスやゲームエンジンなどに関わる出来事が位置付けられる時間の層が提案されているが、本稿では議論が煩雑になるのを避けるため、これらの時間の層については扱わないものとする。

#### 3.1 ゲーム環境/物語世界

まず、本稿における時間の枠組みの元となる倉根(2023)のフィクションの枠組みについて説明する。

ディスプレイが提示する内容を額面取りに受け取ると、ビデオゲームの虚構世界は不自然で非整合的な世界に見える。例えば、『ポケットモンスター ルビー・サファイア』(ゲームフリーク 2002)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』(セガ 2008)では兵士は銃弾に撃たれると死んでしまうが、一方で戦車に轢かれても全くダメージを受けることはない。

倉根はこうした非整合的な内容がどのように解釈されているのかについて、一般的に「虚構世界」と呼ばれている概念を「ゲーム環境(game environment)」と「物語世界(diegesis)」の2つに分けることで説明している。

ゲーム環境はビデオゲームがディスプレイを通じて提示する空間で、この空間はビデオゲームが表象する内容全体の集合から構成される。物語世界はビデオゲームが表す作品世界であり、物語世界の内容はゲー

ム環境から解釈を経て同定される。ゲーム環境はゲームメカニクスを表すのにも使われ、そこで起きる出来事に整合性が求められないのに対し、物語世界は小説や映画の場合と同様に一定の整合性が求められる。

ゲームプレイで起きる出来事が非整合的で一貫性に欠けるにもかかわらず、プレイヤーが一貫した物語内容を受容できるのは、ゲーム環境と物語世界を区別して、ゲーム環境から特定の出来事を物語世界の出来事として同定しているからである。

最後に、倉根はゲーム環境から物語世界がどのように同定されるのかについて、ビデオゲーム(の作者)とプレイヤーの間に成立している慣習が大きな役割を果たすと主張している。

以上が倉根のフィクションの枠組みの概要である。

#### 3.2 実時間/ゲーム環境時間/物語世界時間

倉根が提示したフィクションの枠組みは、虚構世界をゲーム環境と物語世界の2つに分割し、物語世界はゲーム環境から解釈を経て同定されるというものだった。

このゲーム環境と物語世界の関係は時間についても同様に成立していると考えられる。つまり、ゲーム環境と物語世界はそれぞれ異なる時間の枠組みを持ち、物語世界の時間はゲーム環境から解釈を経て同定されると考えられる。これはJuul(2005)の「イベント時間」や松永(2018)「虚構時間」などの、虚構世界の出来事が位置付けられる時間の枠組みを2つに分割するということである。ここに実時間が加わる。

- ・ 実時間：映像が流れる現実世界の時間。
- ・ ゲーム環境時間：ゲーム環境の出来事が位置付けられる時間。
- ・ 物語世界時間：物語世界の出来事が位置付けられる時間。

実時間は映像が流れる現実世界の時間で、物語言説の時間に相当する。ゲーム環境時間はビデオゲームが表象する出来事が位置付けられる時間で、物語論でゲーム環境時間に相当する時間の枠組みはない。ゲーム環境時間における出来事の順序・持続はビデオゲームが提示する映像表現によって決定される。すなわち、明確なシーンの切り替わりがない場合、出来事の順序は実時間で表象された順序で起き、時間の持続は映像の流れる速度と実時間の関係から同定される。物語世界時間は物語世界で起きる出来事が位置付けられる時間で、物語内容の時間に相当する。物語世界時間に

おける出来事の順序・持続は、ゲーム環境から何らかの解釈を経て同定される。

Juulの「イベント時間」はゲーム環境時間に相当し、松永の「虚構時間」は物語世界時間に相当する。Juulの「投影」が成立するのは実時間とゲーム環境の間である。ビデオゲームにおいて非整合的な内容が同時に起きているにもかかわらず、それを非整合的に解釈しないことが可能なのは、プレイヤーがゲーム環境と物語世界で流れる時間を区別しているからである。私たちはゲーム環境時間と物語世界時間を区別することで、ゲーム環境で起きた出来事の順序と物語世界で起きた出来事の順序を区別して論じることができる。

物語世界時間において出来事の順序がどのように同定されるのかについては次章で詳しく論じる。

## 4 ビデオゲームとファジーな時間性

前章では、ビデオゲームの物語の時間は実時間/ゲーム環境時間/物語世界の3層に分かれ、実時間/物語世界時間が物語言説時間/物語内容時間に相当すること、ゲーム環境時間はビデオゲームが提示する映像表現によって決定されると説明した。

本章では、ゲーム環境から物語世界の出来事の順序がいかにして同定されるのかを論じる。そして、Herman(2004)の「ファジーな時間性」を援用し、ビデオゲームにおいても物語世界の出来事の順序が不確定になることがあり、この不確定性が本稿で問題とする順序の非整合性を解決していると主張する。

### 4.1 物語世界の出来事の順序はいかに同定されるのか

前章では、ゲーム環境時間は映像表現によって決定され、物語世界時間はゲーム環境から同定されると説明したが、この同定はどのようにして行われるのだろうか。

出来事の順序を同定する上で最も有力な手掛かりとなるのは、出来事間で成立する因果関係(あるいは、Carroll(2001)が「物語的結合(narrative connection)」と呼ぶもの)だろう<sup>6</sup>。物語内容の出来事の多くは別の出来事と因果関係、もしくは因果関係より弱い因果的關係を持っている(Carroll 2001)。プレイヤーは出来事間を結びつける因果関係を特定することができれば、原因となる出来事を「前」、結果となる出来事を「後」に位置付けることができる。因果関係以外にも、出来

事が起きた時間や出来事間の時間的前後関係が物語言説で明示されていた場合、論理的に出来事の順序を導き出すことが可能だろう。

ビデオゲームの場合、これらに加えて、フィクション外の文脈も同定の手掛かりとなるかもしれない。例えば、RPGなどのジャンルでは「メインクエスト」「サブクエスト」といった区分が用いられることが多いが、こうしたクエストの持つある種の構造がそこで提示される出来事同士の連鎖を示唆しているのはよくあることだろう。プレイヤーは、ゲームメカニクスが提示するある種の構造やビデオゲームで成立する慣習を利用して、出来事の順序を同定することが可能であると思われる。

### 4.2 ファジーな時間性(fuzzy temporality)

ここからはHerman(2004)の「ファジーな時間性」について説明する。

HermanはAnna Seghersの小説『Der Ausflug der toten Mädchen』(2000)などを事例に挙げ、物語の中には、語られた出来事を物語世界(story world)の時間軸上に厳密に位置付けることが困難、あるいは不可能な作品があることを指摘している<sup>7</sup>。

語り手の回顧的な説明は、読者に語り手の過去に起きた出来事についてのモデルを構築する手掛かりを与える[……]と同時に、彼女の話で語られる状況と出来事のうち、あるものは時間軸上に位置づけられ、前あるいは後に起きたものとして物語化できるのに対し、他のものはそのようにして時系列順に配列できないことを示唆している。(Herman 2004, 223)

Hermanはこのような時間関係を「ファジーな時間性(fuzzy temporality)」と呼んでいる。HermanはUri Margolinのコメントを参照し、出来事の順序関係を以下のように分類している(Herman 2004, 213)。

1. 完全な順序づけ：どの2つの出来事についても、一方が他方に対して前、後、同時かを決定可能である。
2. ランダムな順序づけ：全ての数学的に可能な配列が等しくありうる。

<sup>6</sup> 物語的結合とは、Carroll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。

<sup>7</sup> “story world”の特徴づけについてはHerman(2004, 1-24)を参照。Hermanの特徴づけを見る限りでは、“story world”は本稿の“diegesis”とほぼ同じ概念と捉えて問題ないと思われる。



3. 複数の順序づけ：複数の可能な配列が等しく(あるいは等しくない確率で)ありうる。
4. 部分的順序づけ：①ある要素は他の全ての要素に対し一意に順序づけられ、②ある要素は他のいくつかの要素に対してのみ一意に順序づけられ、③ある要素は他のどの要素に対しても順序づけられない。

Herman の記述を見るに、これら 4 つの分類のうち、ファジーな時間性で問題となるのは、主に複数の順序づけと部分的順序づけであると思われる。

### 4.3 ビデオゲームにおけるファジーな時間性

Herman がファジーな時間性の例として挙げているのは小説や映画であるが、ファジーな時間性はビデオゲームにおいても同様に見られると思われる<sup>8</sup>。つまり、ビデオゲームにおいてもゲーム環境から物語世界の時間を同定する際に、ある出来事は他のある出来事に対し順序関係を決定することができるが、別のある出来事に対しては決定することができないということが起こり得るということである。例えば、RPG の場合、多くの NPC との会話は多くの他の出来事に対し因果関係や構造的なつながりを持っていないだろう。サブクエストとして提示される出来事も、大筋となる物語内容の出来事の全てと、あるいはその一部としかつながりを持っていないことが多々あるだろう。多くのビデオゲームにおいて成立する順序関係は「部分的順序づけ」であるように思われる<sup>9</sup>。そして、上に挙げたような出来事は「部分的順序づけ」の②や③に該当するように思われる。

出来事の順序について不確定な部分を含む場合、物語世界の時間はどのように同定されるのだろうか。Herman は「順序の不正確さは読者にある出来事の時

間的位置が不確定な(indeterminate)状態で世界をモデル化するように促す」(Herman2004, 218)と主張している。おそらく、ビデオゲームにおいても、不確定な部分は不確定なままの状態では物語世界の時間は同定されないと考えられる。

このとき、物語世界の時間はもはや単線的な図で表すことができないだろう。Herman は、部分的な順序づけや複数の順序づけにより直線性(linearity)に意図的に抵抗するような語りの様式を「多時法(polychrony)」と呼んでいる<sup>10</sup>。ビデオゲームに見られる、出来事の順序関係を部分的にしか特定できない形で物語内容を提示する方法も、多時法の一種であると言えるだろう。

### 4.4 ファジーな時間性による非整合性の説明

最後に、物語世界における出来事の順序の不確定性が、ビデオゲームの物語における順序の非整合性を解決していると主張する。

まず本稿が問題とする非整合性について確認する。本稿で問題とする非整合性とは、サブクエストなどのプレイヤーが任意に選択できる物語内容の出来事が、その出来事が位置付けられる物語内容全体の状況や他の出来事と非整合を起こすということである。1章で例に挙げた『ゼノブレイド3』の場合は、主人公たちの冒険を取り巻く環境やカットシーンで提示される個々の状況が、サブクエストをはじめとした寄り道や逆走と非整合を引き起こしている。この種の非整合性の特殊な点は、両者の内容が非整合的であるにもかかわらず、ある種両立しているように思われる点である。

前節では、物語世界の時間を同定する際に、時間的位置を特定できない出来事があり、そのような出来事の時間的位置については不確定のまま物語世界の時

<sup>8</sup> Herman の「ファジーな時間性」をビデオゲーム研究に応用した先行研究として Wei, Bizzocchi, Calvert (2010)や Anyò (2015)が挙げられる。ただ、彼らがそこで説明しているのは、物語内容の時間における出来事の順序(の一部)がプレイヤーによって決定され、それゆえ、ゲームプレイごとに物語内容の出来事の順序が異なるということである。一方で、Herman が主張しているのは、物語言説から物語内容の出来事の順序を確定させることができないような語り的手法があるということである。つまり、Herman が「ファジーな時間性」で論じているのは物語の解釈についてであり、インタラクティブ性により物語内容の出来事の順序が決定されることに適用するのは不適切であるように思われる。少なくとも、彼らの枠組みの中では、個々のゲームプレイにおいて、物語言説から物語内容の順序は一意に確定できるはずであ

る。おそらく彼らが「不確定な(indeterminate)」ものとして扱っているのは、ゲームプレイ(事例)を経るまで物語内容の出来事(の一部)が確定しないということであり、彼らが論じるべきなのは作品と事例の関係だろう。ビデオゲームのフィクションにおける作品と事例の関係については、Willis (2019)や Nader (2022)を参照。

<sup>9</sup> もちろんビデオゲームの中には「完全な順序づけ」が可能な作品もあるだろう。例えば Juul が進行型ゲーム(Games of Progression)と呼ぶ作品の一部はそれに該当するかもしれない(Juul 2005, chap. 3)。

<sup>10</sup> ここで「直線性」と呼ばれているものは、物語の解釈において、物語世界の出来事が物語世界の時間軸上に一列に配列されることであるが、これはビデオゲームでよく指摘される直線性とは別物である。

間は同定されると説明した。この同定の際に不確定なまま出来事が位置付けられることが、非整合性を解決しているように思われる。つまり、非整合を起こす出来事(サブクエストなど)は確かに起きたのだが、その出来事は物語世界時間の特定の地点に位置付けられないため、プレイヤーは具体的に非整合がどの出来事とどの出来事の間で起きたのか曖昧なままにすることができる。『ゼノブレイド3』の場合は、サブクエストで提示される出来事が、メインクエストを構成する一連の出来事の中に時間的に位置付けられないために、メインクエストのどの時点で寄り道や逆走を行ったのが曖昧になっているのだ。

これにより、プレイヤーは互いに非整合な内容(P、-P)を想像しつつも、それらが同時に起きること(P、-P)を想像することを避けることができる。

## 5 まとめ

本稿では、ビデオゲームの物語における順序に由来する非整合性が、プレイヤーの解釈においてどのように解決されるのかについて説明した。

本稿で説明する非整合性とは、サブクエストなどのプレイヤーが任意に選択できる物語内容の出来事が、その出来事が位置付けられる物語内容全体の状況や他の出来事と非整合を起こすことである。この非整合性の特殊な点は、両者の内容が非整合的であるにもかかわらず、ある種両立しているように思われる点である。

本稿では、まずビデオゲームにおいて虚構世界と呼ばれている概念をゲーム環境と物語世界の2つに分け、ゲーム環境と物語世界においてそれぞれ異なる時間の枠組みがあると主張した。

次に、ゲーム環境から物語世界の時間を同定する過程で時間的位置付けが不確定になる出来事があることを指摘した。

最後に、出来事の時間的位置付けが不確定になることにより、非整合が起こる時点が曖昧になり、非整合的な出来事が同時に起きることを想像するのを避けることができると主張した。

## 謝辞

本研究活動を経済的に支え、積極的に議論に応じしてくれた京都大学熊野寮とその寮生に感謝します。

## 参考文献

Anyó, Lluís. 2015. "Narrative time in video games and film." *Game. The Italian Journal of Game Studies* núm. 4, 2015: 63–74.

- Carroll, Noël. 2001. "On the Narrative Connection." In *Beyond Aesthetics*, 118–133. Cambridge: Cambridge University Press.
- Genette, Gérard. 1983. *Nouveau Discours du récit*, Seuil. 花輪光・和泉涼一訳. 物語のディスコース. 水声社, 1985.
- Herman, David. 2004. *Story logic: Problems and possibilities of narrative*. Lincoln: University of Nebraska Press.
- Hogenbirk, Hugo Dirkn, Marries Van de Hoef, and John-Jules Charles Meyer. 2018. "Clarifying Incoherence in Games." *Journal of the Philosophy of Games* 1 (1). <https://doi.org/10.5617/jpg.2653>.
- Jenkins, Henry. 2004. "Game Design as Narrative Architecture." In *First Person*, edited by Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan, 118–130. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Juul, Jesper. 2004. "Introduction to Game Time." In *First Person*, edited by Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan, 131–142. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Juul, Jesper. 2005. *Half-Real*. Cambridge: MIT Press.
- Nader, Karim. 2022. "Video Game Fictions: A Dual-Work View." *Journal of the Philosophy of Games* 4 (1). <https://doi.org/10.5617/jpg.9230>.
- Salen, Katie, and Eric Zimmerman. 2003. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, MIT: Press. 山本貴光訳. ルールズ・オブ・プレイ: ゲームデザインの基礎. 下. ソフトバンククリエイティブ, 2013.
- Tychsen, Anders and Michael Hitchens. 2009. "Game Time: Modeling and Analyzing Time in Multiplayer and Massively Multiplayer Games." *Games and Culture* 4 (2): 170–201. <https://doi.org/10.1177/1555412008325479>.
- Van De Mosselaer, Nele and Nathan Wildman. 2021. "Glitches as Fictional (Mis)Communication." In *Miscommunications*, edited by Timothy Barker and Maria Korolkova, 300–315. New York: Bloomsbury Academic.
- Wei, Huaxin, Jim Bizzocchi, and Tom Calvert. 2010. "Time and Space in Digital Game Storytelling." *International Journal of Computer Games Technology* 2010: 1–23. <https://doi.org/10.1155/2010/897217>.
- Willis, Marissa D. 2019. "Choose Your Own Adventure: Examining the Fictional Content of Video Games as Interactive Fictions." *Journal of Aesthetics and Art*



*Criticism* 77 (1): 43–53.

<https://doi.org/10.1111/jaac.12605>.

Zagal, Josè P and Michael Mateas. 2010. “Time in Video Games: A Survey and Analysis.” *Simulation & Gaming* 41 (6): 844–868.

倉根啓. 2023. ゲームプレイはいかにして物語となるのか. *REPLAYING JAPAN*. 2023, 5, pp. 109-119.

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/ 北海道大学大学院文学研究院映像・現代文化論研究室 編. 2008, 2 (2), pp. 59-86.

榊祐一. 2015. 物語としてのゲーム/テレプレゼンスとしてのゲーム. 日本サブカルチャーを読む: 銀河鉄道の夜から AKB 48 まで. 押野武志編. 北海道大学出版会, 2016, pp. 253-286.

増田泰子. 2006. 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, (7), pp. 185-198.

松永伸司. 2013. 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](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. 2018. ビデオゲームの美学. 慶應義塾大学出版会.

渡邊卓也. 2021. 『オープンワールドの「自由」ってなんだ? そして、『サイバーパンク 2077』と『Ghost of Tsushima』. *IGN JAPAN*. 2021-01-09.

<https://jp.ign.com/cyberpunk-2077/49362/opinion/2077ghost-of-tsushima>, (参照 2023-08-22)

## ゲームリファレンス

Maxis. 2000. *The Sims*. PC. Electronic Arts.

Pajitnov, Alexey. 1984. *Tetris*. PC. Alexey Pajitnov.

ゲームフリーク. 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. 任天堂.

セガ. 2008. 戦場のヴァルキュリア. PlayStation

3. セガ.

任天堂. 1981. ドンキーコング. アーケードゲーム. 任天堂

モノリスソフト. 2022. ゼノブレイド 3. Nintendo Switch. 任天堂.