

Replaying Japan 2017 基調講演

乱反射するヴィジョン

日本のゲームにおける「トランスメディア・ストーリーテリング」

レイチェル・ハッチンソン

(デラウェア大学日本学部准教授)

(本稿は第5回国際日本ゲーム研究カンファレンス-Replaying Japan 2017における基調講演の模様を、広く日本の読者に把握してもらうための参考資料として和訳したものである。従って、研究等で本講演における概念を各分野の専門的な視座から検証する際は、必ず原文にあたって確認していただきたい。)

はじめに：トランスメディア・ストーリーテリングとは何か

(Hutchinson) 我々は自らのアイデンティティを定義し、受け継がれるものを維持し、苦境にある人を励まし、問題を解決し、教訓を与えるために物語を語ります。本講演では、日本のビデオゲームにおけるストーリーテリング、即ち物語の語り方についてお話ししたいと思います。「トランスメディア」ストーリーテリングを理解するための幾つかの視座についてまず紹介し、トランスメディア・ストーリーテリングが「メディア・ミックス」とどう関連するか、あるいは関連しないのかについて述べたいと思います。現代日本におけるトランスメディアの物語の代表作を例示するとともに、プラットフォーム、芸術やジャンルが、いかに現代日本社会の問題点を反映 (reflect) し、また反省 (reflect on) する物語を構築するために使われたかについて再検討を行います。

現代日本のトランスメディア・ストーリーテリングは、しばしばメディア・ミックスとして説明されています。メディア・ミックスとは漫画、アニメ、映画、文芸、詩、ポップ音楽、ライトノベル、ビデオゲーム及びその他の物語形式の集合体で構成され、フィギュア、ぬいぐるみ、弁当箱、バッグ、衣類など、イメージやロゴをあしらった多種多様な関連商品群に現れる

物語や描写を通じて広く浸透しています (Steinberg 2012; Picard and Pelletier-Gagnon 2015)。即ち、現代日本の物語は、多様なアート及び消費者ベースのメディアにまたがって語られているということです。我々はこれを、商品が追加される毎に深さと複雑性が増す多層的かつ統一性のある物語として、また、現代日本の分裂し、屈折したヴィジョンとしても見ることができます。(訳注：以後、「屈折」はすべて光やガラスの「屈折 refract」の意味で使われている。)

日本のメディアを見る視点として、私は両者とも理に適っていると考えます。これらのメディアは、20世紀の日本について語られる物語の、複雑かつ分裂した性質を反映したものだからです。植民地の併合から1923年の関東大震災、アジア太平洋戦争、占領、復興、バブル経済、1990年代の「失われた10年」まで、日本社会と歴史理解の巨大な断層を見る際に、日本の歴史、社会及び文化についての物語は多面的で屈折したヴィジョンを要求してきます。ビデオゲームやゲーム内のテキスト自体を含む様々なアートメディアから見て取れる現代日本の屈折したヴィジョン。これが私の本日の演題の背景です。

「トランスメディア」について論じる際、当然だいたい研究者はHenry Jenkinsの定義を思い浮かべます。Jenkinsは『コンバージェンス・カルチャー』の

用語集の中で、トランスメディア・ストーリーテリングを「複数のメディア・プラットフォーム上で展開され、それぞれに、その世界の理解に対して独自に貢献する物語。原典とそれに付随した作品といったモデルと比べ、フランチャイズ展開に対してより統合的なアプローチを行うもの」と定義しています(2006: 293)。これは、様々な形で繰り返し登場するテキスト間の繋がりを考える際には便利で、しっかりした定義です。このモデルでは、キャラクター、世界観、物語といった共通のものによって繋がりをつくることで、さまざまに異なるメディアや商品へと作品を展開させていきます。

本講演における私の関心は、各タイトルを深く掘り下げ、同一のテキストに於いて様々なメディアがどのように利用されているかを分析することにあります。単一のテキストを「トランスメディア」と見なすことはできるでしょうか？ビデオゲームについて言えば、私はできると考えます。ここでは、ゲームそのものと、統一的なアイデアを展開する共通ユニットとして一連のゲーム群がどのように機能し得るかを理解するため「トランスメディア」という用語の効果的な用法について考えたいと思います。これはHenry Jenkinsの単一的な定義を拡大し、「トランスメディア」に新たな解釈を与えることを意味します。「トランスメディア」という用語の標準的な解釈は非常に有効であり、メディアとの協働関係に対する理解を深める助けになりました。しかし私は、単一のテキストとしてのビデオゲーム、また、ビデオゲーム同士やビデオゲームと社会との関わりをより良く理解するため、メディアを見る別の有益な方法を提案したいと思っています。

まず最も素朴な「トランス (trans-)」の可能な解釈として、「～を越える、繋ぐ、通じる」といったものを考えることができます。同時にこの語は「流動性」という意味も内包しています。横切って運ばれるものの意であり、運ばれたものが複数の媒体をどのように結びつけるかを考えさせる語でもあります。Kalen Thornber (2009) は「越境」する東アジア文学に関する著書で、日中韓および他のアジア地域の作家たちがアイデアやイデオロギーを共有し、各々のレトリック、表象、文化的前提を借り受ける「文学上のコンタクト・スペース」について解説しています。Angela Yiu (2016) も同様に、ある言語を母国語としない者が、当該言語を用いて文芸作品を制作する際に、国境を越えて「越境」または「ポスト国家」の文芸が生まれると指摘しています。以上のことから、私は「トランス」の語が、境界を越えて繋がることによる新たな創造の

可能性を示唆するものと考えています。

次にトランスメディアの「メディア」の部分をよく検討すると、この語は、芸術形式・ジャンル・分野、更にはすべてのものを異なるメディアに分類したいという我々自身のニーズを示しています。ビデオゲームを考える際には、プラットフォーム、そして芸術形式を創造してきたハードウェアとソフトウェアが重要です。James Newman (2017) は世界中の多様な地域プラットフォームへの移植が、ゲーム体験やゲームとの出会いに影響し得ることから、ゲームの個別バージョンを検討することの重要性を指摘しました。ビデオゲームのための「メディア」は、物語の受け皿として、またストーリーテリングの様式として機能するものですが、それを考察していくということは、メディアとは正確には何であるのか、また物語はどのようにして語られるのかといった問いに答えていくということでもあります。

以上を総覧すれば、「トランスメディア」とは「様々なメディアや芸術形式を横断して貫く (across and through)」と意味づけすることができます。

日本のビデオゲームにおけるトランスメディア・ストーリーテリング

日本のゲームにおけるストーリーテリングについて考える時、我々の頭に浮かぶのは『ファイナルファンタジー』や『メタルギアソリッド』『ゼルダの伝説』のような、100時間に及ぶ長大な物語のゲームです。戦略要素や、詳細に作りこまれたキャラクター、さらにはキャラクターとプレイヤー双方の成長が組み込まれたような、シナリオのある冒険です。これらはJRPGの大きな特徴であり、『キングダムハーツ』や『ドラゴンクエスト』、『テイルズ・オブ』シリーズに見られるほか、『ダークソウル』や『悪魔城ドラキュラ』のような、よりアクション性の強いRPGにも同じことが言えます。『ファイナルファンタジー』に代表されるゲームシリーズでは、個々の独立したエピソードが繋ぎの役割を果たす要素で結ばれています。『ゼルダの伝説』や『メタルギアソリッド』などのアクションアドベンチャーゲームでは、シリーズ中の各ゲームに同じ主人公が登場し、形を変えて再登場する敵や味方も存在します。

これらの物語の最も重要な要素の一つに、ハードウェアの進化と共にこれらが発展してきたことが挙げられます。例えば、1997年に『ファイナルファンタジー』

がスーパーファミコンからPlayStationに移行した際、カートリッジからCD-ROM技術に変わったことで、ゲーム構造が拡大するのを我々は目の当たりにしました。物語自体も非常に長くなり、フルモーションビデオや3Dグラフィックスも初めて使われました。1998年に『メタルギア』が2DのMSX上から3DのPlayStationに移行した際、ゲームデザイナーの小島秀夫は超能力を持つキャラクターを作るため、いままでと全く違った方法でメモリーカードを利用しました。それは敵役のサイコ・マンティスがプレイヤーの心を読んでいるように演出するため、ゲーム機のメモリーカードに残る最新のセーブデータとロードデータを読み取ってセリフに反映させることでした。プラットフォームが移っていくことで、同じシリーズの中であっても、これまでとは違う物語の語り方が可能になったのです。では、これ以外に「これがトランスメディア」といえることは何かあるのでしょうか。

「トランスメディア」は、「芸術形式の横断」と捉えることもできます。家庭用ゲームの技術進歩は、単一のゲームテキスト上で利用することができる多様な芸術形式、という意味でのメディアの実験を可能にしました。先にお話した二つの作品について詳しく見てみると『ファイナルファンタジーVII』では複数のアートワークが同じ枠、同じシーンの中に革新的な手法で使用されています。特筆すべきものは、プリ・レンダリングされた背景に、ポリゴンで作成された3Dキャラクターが重ね合わせられていたということです。クラウド・ストライフがエアリスの後を追って古えの森に入るシーンでは、美しい2Dの水彩画が背景に使われており、宮崎駿の『風の谷のナウシカ』や『もののけ姫』の緑豊かな自然の背景を思いおこさせます。

もう一つの好例は、オープニングシーンのミッドガル駅で見られる都市の風景描写です。2Dと3Dアートデザインの革新的な融合は、キャラクターがフィールドマップ上を移動している場面でもはっきりと見て取れますが、丘には等高線があるように見えます。その一方で、戦闘シーンになるとキャラクターたちはより詳細に描画され、頭身は高く、現実の人間により近い姿になっています。フルモーションビデオは更に精細です。物語のクライマックスシーンの静止画では、表情がよりはっきりと見て取れます。思えばこれは1997年、つまり20年前には最先端だったのです。この例を通じて私が言いたいことは『ファイナルファンタジーVII』の物語は「複数の芸術形式」を用いて語られていたということです。

1年後、1998年にリリースされた『メタルギアソリッド』でも、2Dの背景と3Dのポリゴンキャラクターが使われていました。小島氏は、スクウェアのクラウド・ストライフよりも、より一層現実に近いキャラクターをスネークで実現しました。『ファイナルファンタジーVII』と同様、『メタルギアソリッド』にもフルモーションビデオが使われていましたが、小島氏はこれまでにない新たな手法として、核ミサイル及び廃棄施設のドキュメンタリー場면을挿入しました。その場面は、スネークとアームズ・テック社の社長ケネス・ベイカーが会話する、物語のビデオシーン中に挿入されています。場面が再生される間もベイカーは会話を続けており、ゲーム画面に戻ったところでスネークの反応が描写されます。スネークが科学者ハル・エメリッヒと出会うシーンで、ハルが父や祖父から聞いた広島原爆投下の記憶のフラッシュバックを挿入しているのも良い例です。ここでも、ビデオが流れる間にハルの語りが続きます。

これら二本のゲームは、メディアの形式に関する高度な実験を行っており、両者の物語描写にもインパクトを与えていると私は考えています。クラウド、スネークが二人とも不全感のあるアイデンティティをもっていることも——自身が科学実験の対象だったという事実の発見を通じて、彼らが心理的成長をするということも込みで——重要だと考えます。いわば亀裂の入った、また多面的な芸術メディアであるゲームが、主人公の壊れたアイデンティティに一層の意味を加えていると言えるのです。

「トランスメディア」は、複数の空間を横断する動きや流動性という意味でもあります。これには、2Dと3Dが流動的に切り替わり、空間や次元を遊ぶという要素を持つ『ペーパーマリオ』や、『ペルソナ5』の東京のように現実世界をリアルに描き出すゲームが該当すると思います。『ペルソナ5』については、様々なブログやツイッターでゲーム世界と現実世界の比較が行われています（例えば、実在する渋谷のバーが、ゲーム内に非常に忠実に再現されている）（Ashcraft 2017）。ゲーム場面のスクリーンショットを現実世界と詳しく比較することは一つの流行となっており、ファンもゲーム批評家も、その比較を元にゲーム世界がどれだけ「現実的」かを強調しています。

このような現実感を、より早期に登場させたのが『シェンムー』で描かれた横浜（訳注：横須賀の間違いかと思われる）です。Robert Lewis (2014) 等のブロガーをフォローすれば、『シェンムー』の物語に

出てくる重要な場所の「巡礼」を通じて、ゲームと現実の比較をすることができます。

この他にも、現実とゲームの世界を繋げて遊び、二つの世界の狭間でイベントや物語が進行する拡張現実(AR)ゲームがあります。昨年度、ライプツィヒ大学で行われた「Replaying Japan」で人気のあった『ポケモンGO』のようなゲームのことです。このようなゲームは、我々が現実及びゲーム世界との関係性や、二つの世界の間に於けるプレイヤーの立ち位置を再考するための、大きなポテンシャルをもっていると私は考えています。これらのゲームのプレイヤーは、空間自体が「媒介」として機能するトランスメディア体験と出会うことになります。

ビデオゲームにおけるトランスメディアは、ゲーム内において創作的な役割を担う「作者」の遷移をも意味し得ます。ゲームによっては、開発者とプレイヤーとのバランスや比率が異なります。開発者が骨組みや道具を作り、プレイヤーが彼ら自身のアクションのためのコースを作るのです。最も顕著な例は『スーパーマリオメーカー』でしょう。プレイヤーはしばしば悲惨な結果を伴う独自の障害物コースを作り、マリオというキャラクターを、困難すぎる自滅や際限のないやりなおしへの超人的な忍耐力のあるものへと変えます(Newman 2016)。また、キャラクターをカスタマイズする要素のあるゲーム(MMORPGジャンルなどで顕著)では、選んだキャラクターによって経験し得る物語が変化します。

シミュレーションゲームでは、プレイヤーがカスタマイズできる部分、自分で決定できる部分はもちろん多くなります。『牧場物語』(英題Harvest Moon、1996)では庭に作物を植えたり、収穫物を市場に持って行ったりと、行動を自分で決めることができました。『どうぶつの森』(英題Animal Crossing、2001)では、キャラクターの名前・性別・髪型・服装・住居など、高いカスタマイズ性があります。

日本のRPGは、キャラクターのカスタマイズ性や会話の選択における強い縛りを批判されることもありますが、これは視野の狭い見方だと私は思います。確かに、ゲームによっては進む道が単線的であり、自由に動くというよりは、ページをめくるだけのようです。これは、「ビジュアルノベル」を思い起こさせます。とは言え、日本のビジュアルノベルは、物語がより単線的で小説に近い「NVL」と、パズルや謎解きを含むアドベンチャーゲーム「AVG」または「ADV」に

さらに分かれます。これらのゲームでは、プレイヤーの選択が非常に重要です。『逆転裁判』で際立っていたのは、プレイヤーの行動の重要性でした。法廷での尋問がスムーズに進むような会話を選択するだけでなく、証言や証拠の矛盾を指摘する必要もありました。デザイナーの巧舟氏は、シナリオが一本道であるため、プレイヤーに自分自身が行動の主体であるという実感を持たせることが重要だと語っています(Castle 2014)。一方、『ときめきメモリアル』のようなデートゲームやその他のRPGでは、クリア後に再度プレイすることで、物語の別のエンディングを見ることができます。『キャサリン』等のゲームでも、会話ツリーの異なる選択によって、異なるエンディングを体験したり、ゲーム世界の異なる一面を理解できるようになっています。

日本のゲームにおける単線性と物語

ここまで、比較的、理解しやすい物語性のあるゲームについてお話してきました。極端に難しいゲームや、全体を把握するためには何度もプレイする必要のあるゲームもありますが、一般的には物語はその始まりから終わりに向かって展開され、一つまたは複数の結末を迎えます。全てのゲームは、物語を進めるにあたって、Espen Aarsethがいうところの「些細ではない努力(Aarseth 1997)」をプレイヤーに要求します。最も簡単なゲームであっても、ある程度はゲームを理解している必要があります。例えば、マリオは初期画面から右方向に行かなければ前進できない、という必ずしも直感的には分からないことを学ばなければなりません。とは言え、今まで紹介したゲームはどれも、物語の最後に辿り着いてゲームオーバーとなるまでずっと、物語は前に進む形になっています。

物語が隠されていて、見つけられない、単線的でもないゲームのジャンルも存在します。例えば『ソウルキャリバー』などの格闘ゲームです。これらのゲームには物語がないと考えられる場合も多く、Janet Murray (1997: 51) やBarry Atkins (2003: 23) らの研究者は、これらの物語の欠如を批判してきました。

これらのゲームの物語はどこにあり、どうすれば見つけられるのでしょうか？古典的なアーケードの格闘ゲームでは、ゲームを開始するとまず、最大で30人程度のキャラクターから自分のプレイするキャラクターを選ぶ画面が出てきます。初期のゲームでは、選択肢は10人程度でした。ゲームが進むと戦闘の難易度が次第に高くなり、多くの場合10回ほどの連戦に勝利して

初めて報酬を得ることができます。一般的には、報酬はそのキャラクター専用のエンディングが見られるというものです。例えば『ソウルエッジ』のジークフリートのエンディングには、彼が光る剣を掲げた絵に「そして、これ以上戦をする必要はなくなった。ソウルエッジは彼のもとにある。この戦士、鎧、剣は休息できる。大きな犠牲のもとに」という言葉が添えられています。キャラクターの専用エンディングでは、プレイヤーはキャラクターの背景や戦う理由を知ることができます。特定のキャラクターを使って勝利するまで、戦う意味や心理、出自についてプレイヤーは知ることができず、それを明らかにできるかは、ほぼ完全にプレイヤーのスキルにかかっています。

先に述べた通り、実際には全てのゲームについて同じことが言えます。進路上の障害をクリアしなければ先へは進めません。格闘ゲームではそれが顕著で、全体の物語のごく一部を知るためにさえ非常に高いスキルが要求されるのです。プレイヤーが一度に入手できるストーリーはごくわずかです。このキャラクターのクリアではこの部分が分かる、そのキャラクターをクリアすればまた別の部分がわかる、という具合です。こういったゲームの面白さは、パズルのピースを組み合わせることで、特定のゲーム世界全体のストーリーが見えるようになるところにあります。『ソウルキャリバー』のような長期に渡るシリーズでは、『ソウルエッジ (1995年)』から『ソウルキャリバー V (2012年)』までの17年間の物語の蓄積があるため、一本のゲーム内でのキャラクター同士の関係性のみならず、ゲームの間の数年で進展した関係や、各キャラクターの成長についても解明する必要があります。物語の緊張感を失わないという意味ではこの戦略は非常に有効ですが、プレイヤーがゲームの物語の全体像を知るには年月を要する可能性があります。

このようにして物語を拡散させることの利点は、プレイヤーが二つの全く異なる視点から戦いのカットシーンを見ることができるのみならず、両方の立場で実際に戦いを経験できることにあります。プレイヤーは、世界全体の物語が個人の小さな物語にどのような影響を与えたのかを掴むこともでき、物語を微視的／巨視的、両方のレベルから体験することができます。さらに、プレイヤーは異なる国の代表者が異なる価値観、目的のために戦う姿を見ることもできます。それは開発者の偏見や、前提を裏切るものです。これらを通じて、非常に豊かなゲームプレイの体験が現れてくることとなります。

JRPGのようなジャンルと比べてみると、格闘ゲームでは物語やキャラクターが持っている機構は大きく異なります。戦いや物語が展開されるより前の段階で、キャラクターとプレイモードを選ぶところからプレイヤーの選択は始まっています（詳細はHutchinson 2007、2015を参照）。私はゲーム研究の場で、格闘ゲームがまるで存在しないかのように、しばしば議論から除外されていることに気づきました。格闘ゲームは、視覚的表象がキャラクターの心理的成長より重視され、物語の筋がとおっていない不完全な物語メディアです。しかし、こういったものが複雑なストーリーに没頭させるということにどのようにメディアが機能するかということを豊かに教えてくれるのです。意図せざるかたちで。

以上を踏まえれば、一つのゲームのテキストを「トランスメディア」の文化的所産として様々な視点からみることができます。興味深く革新的なストーリーテリングとして、ゲームテキストの「トランスメディア」的な要素は、長期間に渡り続いてきたシリーズやフランチャイズだけでなく、一つのゲームのテキストにおいても空間、アート、物語の構造を使ったものとして特徴づけられます。それでは、物語の内容はどうでしょうか。我々が「トランスメディア・ストーリーテリング」に言及する際は、物語の手法だけでなく、その内容にも着目する必要があります。それによって我々は初めて「その語りにおいて、トランスメディアの手法が要請されるようなタイプの物語とは何ものなのか」と問うことができます。

いろいろなゲーム、ジャンル、物語をすべて一つにまとめてみると、ジャンルやカテゴリーをこえて多彩なアーティストや作家が、現代日本社会の問題点を反映し、反省的にとらえることに取り組んでいることが見てとれます。ジャンル横断的な文化的読み方をすれば、日本のビデオゲームの物語からは、様々な懸念や不安（「ビデオゲームの言説 discourse」とでも呼びうるもの）が一貫したトピックとして浮かび上がってきます。戦争及び戦争の記憶、植民地主義及び大日本帝国時代の植民地の遺産、(エネルギー及び兵器としての) 原子力、生命倫理及び生命工学、社会的崩壊、これらは日本にとって（日本のアイデンティティ、文化、歴史にかたちを与える）「自己」を定義するというミッションです。これらの問題点はいずれも、日本のビデオゲーム産業の様々なメディア、プラットフォーム、ジャンルに見出すことができます。「トランスメディア・ストーリーテリング」を通してなされる説明は、日本が国家の自画像を、様々な種類のゲー

ム物語を通じて表していることを意味しています。

例えば、昨年の国際日本ゲーム研究カンファレンス(Replaying Japan)において、私は様々なプラットフォーム及びジャンルにおける日本の戦争ゲームについて講演を行いました、(Hutchinson 2016)。『1942』のような射撃アーケードゲーム、『信長の野望』のようなPCの戦略ゲーム、『艦隊これくしょん』のようなオンラインカードゲーム、『メタルギアソリッド』の戦術スパイや、『決戦』のリアルタイム戦略のようなコンソールゲームを取り上げましたが、これらを合わせると、戦争における日本の役割及び日本人が戦争との関連で自らをどのように想像し位置づけるかの真摯な内省が見えてきます。

もう一点、現代日本における生命倫理の問題について考えてみます。『ファイナルファンタジーVI』、『VII』、『メタルギアソリッド』、『鉄拳』そして『バイオハザード(Resident Evil)』をワンセットにして考えると、これらのゲーム及びフランチャイズは全く異なるジャンルで、ゲーム性も異なるように思われますが、テクノロジーへの恐怖や、遺伝子操作への強烈な不安を扱っている点で共通しています。

各ゲームの簡単な概要と、生命倫理との関係について概観したいと思います。

トランスメディアの内省： 日本のビデオゲームにおける生命倫理

『ファイナルファンタジーVI』は遺伝子実験が数多く登場し、物語の展開に不可欠な要素になっています。悪人のケフカは幻獣と呼ばれる魔法の生物を狩って、力を抜き出すことに血道をあげます。4体の幻獣が、ケフカによって魔導研究所内のピーカーに捕らわれていました。ケフカはこれらの生き物から魔力を抜き取り、胸部から強力な光のエネルギービームを放つパワーダース「魔導アーマー」を開発し、権力者であるガストラ皇帝は魔導戦士で構成された最強戦団を編成しています。

物語の中心となるキャラクターは、人間と幻獣のハーフであるティナ(英名Terra)です。ティナは子どもの頃に誘拐され、エリート魔導戦士として育成されました。ケフカはティナに操りの輪を被せて自我を抑え込み、魔導アーマーを纏わせて戦場に送り出しました。『FFVI』のタイトルロゴには魔導アーマーに乗ったティナが描かれており、ティナの経験が物語の主題となっていることは明らかです。魔導アーマーの外見は機械と言うより生物に近く、ピーカーの中の幻獣を犠牲にして作られた兵器の生物的な要素を明示してい

ます。

『ファイナルファンタジー』シリーズにおいて度々登場するキャラクターが、しばしば工学者または科学者として描かれるシドです。『FFVI』では彼は邪悪な科学者シド・デル・ノルテ・マルケズとして現れ、魔導の力を管理しているのみならず、魔導の可能性を知るために村の子どもたちにその力を与えています。悪人であるケフカ自身もまた魔道研究の失敗作であり、ケフカの人格と魔導アーマーを融合させようとした副作用として、精神に変調をきたしていることがゲーム中で明らかになります。本ゲームは、以上のように、生物を戦士や生体兵器として使うことで起きる惨劇を描くものとしても位置付けることができます。

『ファイナルファンタジーVII』でも同様の生命工学がテーマとして登場しています。主人公クラウド・ストライフは友人ザックスと共に神羅屋敷の地下のガラスタンクから逃げ延びますが、ケフカの魔導研究所同様、神羅屋敷では核物質によく似た働きをする「魔晄」を供与することで強力な兵士を育てています。この過程で強力な兵士である「ソルジャー」は青く光る眼を持つようになります。クラウドはこのプロセスを完了してはいませんが、同じ青い眼を持っており、自分がエリート兵士部隊の一員であるかどうか、ゲーム中では常に不明確な状態にあります。このことがプレイヤーをも混乱させ、物語に高度な緊張感を与えるほか、ゲーム世界への没入をもたらししています。更に、邪悪な科学者である宝条教授は、ヴィンセント・バレンタインなど他のキャラクターにも実験を行っています。ヴィンセントは隠されたノートを追うことで、神羅屋敷の地下で出会えるオプショナルなキャラクターです。

『FFVI』に比べ、『FFVII』では生命工学が主たるテーマとなっている訳ではありません。しかし、プレイできる主人公が一名だけであるという事実は重要です。『FFVI』はプレイ可能なキャラクターが最大14名存在するため、ティナとしてプレイする必要もなく、パーティに加える必要さえありません。これに対して『FFVII』ではクラウドとして戦い、彼のアイデンティティ・クライシスの苦しみを共有しなければなりません。ある時にはクラウドが魔晄に毒されて昏睡状態となり、他のキャラクターでのプレイが必要となりますが、これによりプレイヤーがよりクラウドのことを気にかけようになり、物語の緊張感が高まります。このように、生命工学の問題は、ゲームのプレイ経験の重要な要素である、キャラクターの形成や、プレイヤーのキャラクターへの理解に深く関わっています。

ビデオゲーム史上最も分かりやすく生命倫理を扱った物語が『メタルギアソリッド』シリーズです。『メタルギア』の筋書きには幾つかの想像を超える紆余曲折があり、ゲームをプレイしたことがあっても、誰が誰のクローンであるか、何人にどれだけの人体実験が行われたかを理解することは困難です。このシリーズにはクローンの超戦士、人間兵器、機械の外骨格を有する人間、血が液体プラスチックで代替された人間、ナノウイルス、クローンの基にする細胞を採取するために人工的に仮死状態にされた人間（人間の代理母によりクローンが誕生する）が登場し、これらの全てに軍の組織が出資しています。同シリーズの中でも特に重要な遺伝子実験は「恐るべき子供達」計画として知られ、ビッグボスという世界最強の戦士から採取した細胞から子どもたちが生まれます。メタルギアソリッドの生命倫理についての話は本がたくさん書けるくらいあるのでここで止めますが、このゲームは他のどのゲームより、生命工学や軍について可能な限りほぼすべてのアングルから様々な要素を追求しています。

ここで分析している他のゲームとは異なり、『鉄拳』は拡散型の物語構造を持つ格闘ゲームです。『鉄拳4』以降に存在感を増すキャラクターの一人、風間仁は、祖母の一美から父の一八に受け継がれた「デビルの遺伝子（デビルの血、デビルの因子、デビルの力）」を有しています。この「デビルの遺伝子」が実際どんなものであるのか、起源がどこにあるのかは説明されていませんが、三島財閥とG社がその力を欲していたことは明確です。G社は細胞実験によりデビルの遺伝子を操作し、人間のより強力なハイブリッドを作ろうとしていました。この計画の一部は「GENOCELL」プログラムとして知られ、多くのキャラクターが遺伝子実験の被験者としてネパールやアメリカ・ネブラスカ州の生体工学施設に連れ去られました。

「デビルの遺伝子」の効果は、風間仁（かざま・じん）というキャラクターにおいて体现されています。彼は通常、怖い顔と筋骨隆々の肉体というこのゲームのジャンルによく見られる闘士の風貌をしています。しかし、デビルの遺伝子が発現すると、顔の変化は獐犷さが増す程度で大きくないものの、頭にはツノ、背中には黒い翼が生え、眼球の光彩は黄色に変わります。この変化はゲームプレイのダイナミクスに直接反映され、遺伝子発現中の仁は普段とは異なる攻撃を行います。このため、仁でプレイする場合にはキャラクター動作を二通り覚えなければならないことになります。しかしプレイヤーの挑戦は、仁の戦略の幅が広がるという形で報われます。このように、生命工学は仁の能

力と、それを通じてプレイヤー自身のスキルと能力にも直接影響を与えています。これは、格闘ゲームがそのテーマ性をゲームの技術的側面に転換させる最も直接的な手法の一つです。

同様に、『メタルギアソリッド』のプレイヤーも、ステルスや戦闘能力の上昇というスネークの優れた生体特性によりゲームを進める上で大きな恩恵を受けていることに触れておかなければならないでしょう。『FFVI』のティナもバトルシーンが起動されると簡単に敵を倒すことができますし、HP（ヒットポイント、またはヘルスポイント）も他のメンバーより高くなっています。クラウドだけは魔晄タンクでの経験により体にダメージを負っています。他のキャラクターも身体能力の向上や、体に受けた科学実験の影響で精神的な傷を負っていますが、ゲームの世界のほかのキャラクターたちよりも高い能力を発揮できます。クラウドは彼の敵でありクローンであるセフィロスと比べ身体的にも精神的にも非常に弱いままほとんどの時間を過ごし、プレイヤーがゲームを進め、高いHPやスキルを身につける最終盤になって初めて、自分の過去を理解し受け容れます。この例では、物語の進展とキャラクターの能力が一緒に進化し、最終的に恐怖を乗り越えたクラウドが仲間を束ねて敵を倒す場面に大きなインパクトを与えています。

最後に、『バイオハザード』（英題Resident Evil）について考察します。このシリーズは今までにご紹介して来たものとはジャンルが違い、日本のサバイバルホラーの最初期の作品です。『バイオハザード』というタイトルは、ゲームの物語に描かれる、生物学的な懸念を表しています。このゲームに登場するアンブレラ社は、製薬会社としての顔を持ちながら裏では極秘の遺伝子操作を行っており、生命工学によりタイラントという強力な生物兵器を作成しています。このことが、T-ウイルスと呼ばれる生物学的な突然変異誘発物質の流出をきっかけとした大災害へと繋がります。生物の体内に変異細胞が生まれると、その生物は「感染」したとされ、タイトルの『バイオハザード』はこのことを表しています。このゲームの興味深いところは、人間と動物両方の感染を扱っており、異なる種の間の病原体の感染経路を考えていることですが、最終的には唯一の解決方法は核攻撃による破壊しかないとされ、事件の舞台であるラクーンシティは消滅することとなりました。

これらのゲームをセットとして考えてみると、企業による生命工学研究や政府との共謀、スーパー戦士や

生物兵器の作成など、共通項が多く存在します。死者の細胞や遺伝子は実験材料として使われ（『メタルギアソリッド』のビッグボス、『鉄拳』の一八）、科学実験は被験者（クラウドやティナ）の意思に反して行われます。更に、これらのゲームには狂気の科学者も登場します。『バイオハザード2』のウィリアム・バーキン、自身の科学実験によって恐ろしい姿に変異しています（相応しい末路と言えるでしょう）。他の敵役、科学者も同様で、ケフカと宝条は最終の戦闘でいくつかの形態に変異します。ボスの形態が変化するというゲーム構成は『ファイナルファンタジー』や『ドラゴンクエスト』などでもその最初期から見られるものではありますが、ここに述べたようなゲームでは明確な物語上の意義を持っています。これらの例からは、科学者や、軍による生体実験という背景を持つ物語に対する、ネガティブな判断やバイアスを見ることができません。

これらのゲームの科学者の中で同情的に描かれるのは『メタルギアソリッド』に登場するハル・エメリッヒ（オタコン）のみですが、彼は遺伝子操作に関与していません。彼はメタルギアを意図せず作ったことに深い自責と後悔の念を感じており、兵器の破壊に手を貸しています。一方ナオミ・ハンター博士は否定的に描かれています。彼女は遺伝子治療に通じ、軍の特殊任務に使われたFOXIEウイルスやナノテクノロジーを開発しました。この対比は興味深いと思います。

『ファイナルファンタジー』シリーズと他のゲームの大きな違いは、シリーズ内の作品が直接には繋がっておらず、別の物語であるということです。『メタルギアソリッド』『鉄拳』『バイオハザード』はそれぞれのシリーズに七本〜八本のゲームが含まれますが、一つの物語が広がっていくため、企業と科学、政府の秘密の協力関係についてより深い「影の物語」を描くことができるようになっています。これらの物語には米政府や世界的な陰謀に対する深い懸念が込められており、生命倫理や核エネルギー、テロリズム、資本の独占、社会・産業・政府に蔓延する汚職などを含む包括的な不安が表されています。

文化の融合とトランスメディア・ストーリーテリング

日本のゲームにおける生命倫理の問題を検討し始めたころ、多くのゲームが1990年代中頃に発表されたものであることに気づいて驚かされました。本講演でご紹介したゲームの発売日を見ていただくと、1996年

を中心に固まっています。この年はクローン羊のドリーが生まれ、生命工学やクローン技術に関する議論が世界中で巻き起こった年でした。この種の研究は1990年代を通じて大きく進展したもので、ドリーの誕生をその研究の頂点、人類の発明の奇跡と見る向きもありましたが、自然の世界に手を加えることは倫理的に問題があり、やめるべきだと考える人もいました。ドリーの健康状態はメディアにより広く報道され、100%健康なわけではないと判明した際は、多くの人々がそれを、生命工学が非倫理的かつ背徳的である証左だと考えました。

日本及びアジア各国では、人間の体は自然なままであるべきで、生前も死後も手を加えるべきでないとする仏教の教えのためにこの不安が増幅されました（Namihara 1997）。日本における臓器提供は、欧米諸国に比べて歴史的にみて非常に少数で（Hoshino 1997）、2000年には胚からのクローン作製が禁止されました。これは世界的に大きなニュースであり（2000年のCBSニュースなどを参照）、これにより1990年代後半から2000年代初期に同じく世間を賑わせた幹細胞研究などにも影響を与えました。幹細胞研究に関する日本政府内の議論はその後10年続き、結論に至るまでに非常に長い時間を要したことで国民の批判を受けました（Sleeboom-Faulkner 2014参照）。今日では日本は世界の幹細胞研究において先導的な役割を果たしていますが、1990年代には異なる状況だったのです。

2001年のより詳細な「ヒトに関するクローン技術等の規制に関する法律」は、人間または動物の胚の移植を禁止したため、生殖補助医療（ART）を求める人たちが影響を被りました。つまり日本では、体外受精や使用できる精子・卵子に関する規制は非常に厳しくなっています。クローン技術以外の生殖補助医療についても、日本産婦人科学会により自主規制されています。日本の法律では母とは妊娠し出産した者とされているため、代理母制度についても未だ非常に難しい問題となっています。この問題に関する不安は『メタルギアソリッド』におけるEVA（エヴァ）のキャラクターに明確に体现されており、全ての「恐るべき子供」は体細胞の核移植と代理母出産によって生まれたとされています。その後2003年には、カルタヘナ法により遺伝子組み換え生物（GMO）が規制され、以来日本では商業用のGMO作物は生産されていません。2000年代初頭のこれらの法制度は、1990年代の生命工学および生命倫理に関する熾烈な議論の結果とも見ることができます。

これまで見てきた通り、本講演でご紹介したゲームは全て、1996年を中心として一つの時期に集約されています。これらが開発されたのは、クローン、生命工学、人間の遺伝子情報の利用に大きな関心が集まっていた時期でした。これらの問題はテレビ・新聞・学術誌・雑誌等で広く議論され、漫画や小説、アニメやビデオゲーム等の人気のあるフィクションの文脈でも取り上げられました。これにより、異なるジャンルや物語の手法の間で「対話(Discourse)」が生まれ、共通の主題を反映し、課題とするために統合されています。言い換えれば、生命倫理に関する日本の不安という物語が、様々な手段、媒体、芸術の形で、ストーリーやキャラクターを通じて伝達されるということです。これらのゲームは我々に、様々な種類の作者としての役割や、実験的アート、物語の手段を与えてくれるものです。単線的なものもあれば、分岐するものもあります。簡単なものもあれば、恐ろしく難しいものもあり、個々に独立した物語である場合もあれば、そうでないものもあります。以上、これらがきわめて重要な問題に対するトランスメディア的な思索(transmedia meditations)であると考える理由です。

結論

さいごに本講演を通じて、日本のビデオゲームに

は、JRPGの向こう側に、複合的なストーリーテリングが存在していることをお伝えできていれば幸いです。それは、プラットフォームやハードウェアの世代、アートメディアやジャンルを横断するかたちのものです。単一のゲームのテキスト、そして複数のゲームを横断したテキストにおいて、「トランスメディア・ストーリーテリング」の新たな考え方をいくつか提示してきました。トランスメディア・ストーリーテリングという考え方を通して、芸術作品としての日本のゲームが重要な時代や地域をどのように反映し、より広いイメージを提示できたならば嬉しく思います。ゲームは社会的・文化的・歴史的コンテキストのヴィジョンを我々に伝えます。このヴィジョンは様々なプラットフォーム、ジャンル、ハードウェアの世代を横断して貫き、そしてアート、空間・次元の様々な使い方を横断して貫き、そして異なるモードの物語へのアクセス、キャラクターの育成や世界の構築などを横断して貫くかたちで、伝えられていくものです。同時に、こうした乱反射したヴィジョンは、現代日本の多面的で複合的な歴史認識によって要請されたものでもあります。日本のゲームの「トランスメディア」ストーリーは、日本の歴史自体と同じように、多層的であり、また切断されています。日本の20世紀を理解するためには、おそらく、ビデオゲームの乱反射したヴィジョンは、有益であり、また必要でもあるのでしょう。

引用文献

- Aarseth, Espen J. (1997) *Cybertext—Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Ashcraft, Brian (2017) "Persona 5's In-Game Locations Compared To The Real World," Kotaku (original post 27 September 2016; updated 10 April 2017) <https://kotaku.com/persona-5s-in-game-locations-compared-to-the-real-world-1787125885> Last accessed 27 November 2017.
- Atkins, Barry (2003) *More than a game: The Computer Game as Fictional Form*, Manchester, UK: Manchester University Press, pp. 23.
- Castle, Matthew (2014) "Interview: Shu Takumi on the Phoenix Wright trilogy," *Official Nintendo Magazine* (16 June; archived on 9 October 2014). Last accessed 27 November 2017.
- CBS News (2000) "Anti-cloning Law Passed in Japan," CBS News (November 20). <https://www.cbsnews.com/news/anti-cloning-law-passed-in-japan/> Last accessed 27 November 2017.
- Hoshino, Kazumasa (1997) "Bioethics in the Light of Japanese Sentiments," in *Japanese and Western Bioethics: Studies in Moral Diversity*, ed. Kazumasa Hoshino, Dordrecht, Boston and London: Kluwer, pp. 13-23.
- Hutchinson, Rachael (2007) "Performing the Self: Subverting the Binary in Combat Games," *Games and Culture* 2:4 (Fall), pp. 283-299.
- Hutchinson, Rachael (2015) "Race and Gender Stereotypes in Japanese Fighting Games: effects on identification and immersion," *NMEDIAC: Journal of New Media and Culture*, 10.1 (Summer). <http://ibiblio.org/nmediac/summer2015/GenderStereotypes.htm> Last accessed 27 November 2017.
- Hutchinson, Rachael (2016) "Distancing War: Japanese Videogames and WWII," *Replaying Japan*.

- Hutchinson, Rachael (2017) "Representing Race and Disability: GTA San Andreas as a Whole Text," in *Gaming Representation: Race, Gender and Sexuality in Videogames*, ed. TreaAndrea Russworm and Jennifer Malkowski. Bloomington: Indiana University Press, pp.164-178.
- Itoh, Project (Itō Keikaku) (2012) *Metal Gear Solid: Guns of the Patriots*, trans. Nathan Collins, San Francisco: Haika Soru. (伊藤計劃 [2012]『メタルギアソリッド：ガンズオブザパトリオット』)
- Jenkins, Henry (2006) *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York: New York University Press, pp. 293.
- Lewis, Robert (2014) "A Shenmue pilgrimage: Visiting the scenic real-life locations from Sega's game," *Venture Beat*. (September 7). <https://venturebeat.com/community/2014/09/07/shenmue-a-gamers-pilgrimage/> Last accessed 27 November 2017.
- Maeda Ai (1982) *Toshi kūkan no naka no bungaku*. Tokyo: Chikuma Shobō. (前田愛 [1982],『都市空間の中の文学』筑摩書房.)
- Murray, Janet (1997) *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, New York: Free Press, pp. 51.
- Namihara, Emiko (1997) "The Characteristics of Japanese Concepts and Attitudes with Regard to Human Remains," in *Japanese and Western Bioethics: Studies in Moral Diversity*, ed. Kazumasa Hoshino, Dordrecht, Boston and London: Kluwer, pp. 61-69.
- Newman, James (2016) "Kaizo Mario Maker: ROM hacking, abusive game design and Nintendo's Super Mario Maker," *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* (15 November) <http://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/1354856516677540> Last accessed 27 November 2017.
- Newman, James (2017) "'Slower, Squashed and Six Months Late': Playing Japanese Videogames in Europe 1991-2017," *Replaying Japan*.
- Picard, Martin and Pelletier-Gagnon, Jérémie (2015) "Geemu, Media Mix, and the State of Japanese Video Game Studies," *Kinephanos* 5.1 (December). <http://www.kinephanos.ca/2015/introduction-geemu-media-mix-en/>
- Sleeboom-Faulkner, Margaret (ed.) (2014) *Global Morality and Life Science Practices in Asia: Assemblages of Life*, London: Palgrave Macmillan.
- Steinberg, Marc (2012) *Anime's Media Mix: Franchising Toys and Characters in Japan*, London and Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Thornber, Karen (2009) *Empires of Texts in Motion: Chinese, Japanese, and Korean Transculturations of Japanese Literature*, Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Yiu, Angela (2016) "National Literatures and Beyond: Mizumura Minae and Hideo Levy," in *The Routledge Handbook of Modern Japanese Literature*, ed. Rachael Hutchinson and Leith Morton, New York and London: Routledge, pp. 227-240.