

インタラクティブなフィクションとしてのビデオゲーム

松永伸司（東京芸術大学）

G. Tavinor が言うように、ビデオゲーム作品の多くは、虚構世界を描くと同時に、その虚構世界とプレイヤーのインタラク션을可能にする。プレイヤーは虚構世界に入り込み、その中で行為する。この点で、ビデオゲームは映画のような従来の受動的なフィクションとは明らかに異なる。むしろ、ビデオゲームは、ごっこ遊びのようなインタラクティブなフィクションの一種であると言える。

しかし、「プレイヤーは虚構世界の中で行為する」という文は、一見して明らかな存在論的カテゴリ錯誤を犯しているようにも見える。「プレイヤー」の指示対象は現実上の存在者であり、それゆえ虚構世界に位置づけられることもその中で行為することもできないはずだからだ。Tavinor は、この事態を K. Walton の概念を用いて「ゲームワールドと作品世界の区別の曖昧化」として説明する。一方、A. Meskin & J. Robson は、この見解を否定する。Meskin & Robson によれば、Tavinor は複数例作品としてのビデオゲーム作品とその実例である個々のプレイの区別を、作品世界／ゲームワールドの区別と混同しているだけであり、個々のプレイについて言えば作品世界とゲームワールドの区別は明確にある。

Meskin & Robson の主張は正しいと思われるが、カテゴリ錯誤の問題は依然残されている。本発表では、(1)「プレイヤーは虚構世界の中で行為する」という文は実際のところ何を意味しているのか、(2) 一見錯誤に見える文をわれわれはなぜ自然に使うのか、という問いに答えることを目指す。

まず、D. Lopes の議論を援用しながらインタラクティブなフィクションを定義し、ビデオゲームを上位概念としてのインタラクティブなフィクション一般の観点から考える。しかし、この観点からは、ビデオゲームにおけるプレイヤーの虚構世界内行為という問題を説明できない。この問題については、むしろ、ビデオゲームのもうひとつの上位概念であるゲーム一般の観点から考えるのが有効だろう。

ビデオゲームでない伝統的ゲームについては、「プレイヤーはそのルールシステムの中で行為する」という文に存在論的難点はとくにない。このことは、非フィクション的なビデオゲームにも明らかに妥当するが、さらにフィクション的なビデオゲームにも同様に妥当するように思われる。フィクション的なビデオゲームにおいても、ふつう虚構世界内の存在者や行為や事態の描写を通して、プレイヤーの行為を含めたルールシステム内の事態が表されるからだ。

この議論によって、上述の (1) への回答が与えられる。つまり、プレイヤーの虚構世界内行為についての文は、実際には、たんにプレイヤーのルールシステム内行為を意味しているにすぎない。一方、(2) の問いに答えるためには、虚構世界とルールシステムの結びつきがある種の必然性を持つことを示す必要があるように思われる。この必然性は、ルールシステムとそれを表す虚構世界の準同型性という概念によって部分的に説明されるだろう。