

文学性の研究

La recherche du littéraire II

梅田祐喜*¹ 八尋茂樹*²

UMEDA Yuki & YAHIRO Shigeki

*1 本学教授

*2 本学学生社会福祉学科在籍

・RPGのレトリックに関する考察

1. 本稿における課題の設定

1 - 1 本稿の目的

文化と芸術の間には大きな壁がある。ひとつの風習や娯楽が大衆化し文化として根付くことはあっても、それが芸術として認められるためには、その大きな壁を乗り越えなければならない。その壁は崇高な英知によって人間が永きにわたり築き上げてきたものである。しかし、それを信奉するあまり、時として「偏狭な保守性」という壁にしてしまうこともある⁽¹⁾。

前稿から始まった「文学性の研究」では、そのような偏狭な保守性に惑わされない議論を目指している。わたしたちの興味は、はたして文学の周縁に位置する物語群の中には、芸術の領域へ踏み込んでいけるだけの文芸的技法がほどこされたものがあるのだろうか、ということに尽きるからである。そして、その議論の最初に採り上げているのが、デジタルコンテンツ時代において真っ先に浸透した物語形態である「ロールプレイング・ゲーム(RPG)」である⁽²⁾。「物語伝達様式」に着目してRPGの物語構造の考察を行った前稿に引き続き、本稿では表象的技法、すなわち「文彩(レトリック)」をとりあげ、RPGの文学性に関する議論を深めていきたい。

現在、「レトリック」(あるいは「メタファー」という言葉は非常に汎用的な性質を帯びており、ちょっとした言い回しや例えを指す言葉として用いられている。また、映画などの映像テキスト内のレトリックに関する議論の多くは、作品論のレベルで行われており、しかもメタファー論(作品内で視覚表象されたものが、深層において何を意味しているかという謎解きのな解説)に絞られてきた⁽³⁾。しかし、本稿は、特定のRPG作品に対する批評(例えば「ドラゴンクエストの社会学的読解」など)という形をとるのではなく、あくまでもRPG一般に共通する、しかもRPG独特の修辭的技法に対しての基礎的な考察を行うことを目指す。

驚くべきことに、Le Groupe μ (1970) が(いくつかの問題点を抱えながらも)修辞学的概念を、映画など様々な物語形態に応用しようと試みてからすでに30年以上の年月が経っているにも関わらずいまだに色あせておらず、また、逆の見方をすれば、いまだにそこから議論は前進していないとも感じられる。少なくともRPGに関する修辞学的考察は皆無であり、本稿における議論は、そのスタートラインに立つことを意味すると思われる。

1 - 2 修辞学的考察の方法論

前述のように、これまでのレトリック論的視座からの議論は、メタファーを切り口としたものが大半であるが、本稿ではRPGの文彩を体系的にとらえることに重点を置くため、メタファーのみならず、他の表現技法にも着目する。

レトリックに関する多くの文献が指摘するように、現代のレトリックの柱は、19世紀後半から衰退した古典及び近代レトリックの中のメタファー(隠喩)、メトニミー(換喩)、シネクドキ(提喩)の3つの転義法からなっている。よって、本稿においても、この3つの文彩をまずとりあげ、その他にも、オクシモロン(撞着法)やユーフェミズム(婉曲法)など数多くの重要な技法にも注目していく。

さて、これまで、ジャンルやメディアを横断して成立する物語の多層的機構への取り組みは、<拡張文学理論>という構想を模索している小方孝らによって主に推進されてきた。彼らは新たな物語・文学現象の考察のパラダイムとして、2つの大きな潮流である文学的アプローチと認知・計算的アプローチ(表1参照)の有機的融合を提示しているが(小方・森田、2002)、本稿においても、基本的には文学的アプローチに足場を置きながらも、議論が直感的認識のみに陥ることを回避するために、認知言語学(認知意味論)の概念を導入しながら、より明瞭な考察を進めていきたいと考える。

文学的アプローチ	認知・計算的アプローチ
<ul style="list-style-type: none"> ・ 知識や方法論の非操作的定義 ・ 実験不可能(記述的方法) ・ 理論の蓄積性は少ない(研究の継承性より個性を重視) ・ 美的、芸術的創造性の問題を指向する傾向にある(文学的作品、テキストとしての物語) ・ 対象は、文学的/芸術的物語が多い ・ 知識や方法論の分類的で網羅的な定義(但し、文学研究総体としては、個別の作品や作家分析が主) ・ 思弁的議論に陥りやすい ・ 日常的創造性へのアプローチは少ない 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 知識や方法論の操作的定義 ・ 特に、コンピュータ上で実験可能 ・ 理論の蓄積がある(研究の継承性や共同性を重視) ・ 日常的創造性の問題を指向する傾向にある(人間の日常的認知としての物語) ・ 対象は、非・純文学的/芸術的物語 ・ 非網羅的定義(個別課題のモデル化や実験を指向) ・ 技術論に陥りやすい ・ 美的、芸術的創造性へのアプローチは少ない

表1 文学への文学的アプローチと認知・計算的アプローチの特性比較

(小方・森田、2002 一部改)

2. 修辞学からみたRPGの表現の彩

まずは、現代の3つの主要文彩（転義）であるメタファー、メトニミー、シネクドキを中心に、各レトリックの特性とRPGの表現形態との関係性についての考察を進めていきたい。

2-1 隠喩（メタファー、metaphor）

その好例として「人生は旅である」という表現がとりあげられるように、メタファーは抽象概念の実体化、構造化の技巧、つまり、直接的に知覚できない抽象的な情報や概念などに具体的な形態を与える文彩を指すが、これはRPGというよりも、テレビゲーム全体において最も特徴的かつ重要なレトリックでもある。

テレビゲームの享受において、自分がどれだけ強いのか、あるいは弱いのか、どれだけ自分が戦力を強化したのか、それによってどれだけ成果をあげたのか、さらには、あとどれだけ被害を受けるとゲームが終了してしまうのかなど、ゲームの面白さ、楽しさに直結している要素はどれも抽象的であり、これらを具体的な情報としてプレイヤーに伝えることが、ゲーム成立のための基本条件と考えられる。そして、この不可欠な条件に対して、テレビゲームは、徹底した数値化という手段をとった（図1左）。強弱、高低、量に関するあらゆる情報は数字として表示し、山下（1993）が指摘するように、RPG（及びシミュレーション・ゲーム）は、「数字に対するフェティシズムを醸成する遊戯」となったと言える。中でも最も重要な情報である「命の量」は、ゲームの区切りや終了と強く関連しているので、図1右のように、視覚的に自分の命の残量を読み取れるようにグラフィックによって表しているものも少なくない⁽⁴⁾。



図1 ゲームにおける抽象概念の構造化

（左：数値による表示、右：数値とグラフによる表示）

Dragon Quest III（Enix、1988）／Breath of Fire II（Capcom、1994）

先の「人生は旅である」のような「抽象 具体」という写像関係によって具象化する慣習的メタファー（conventional metaphor）とはやや異なり、テレビゲーム特有のこのメタファーは、力の「強 - 弱」などの抽象的対立軸を数字という抽象性の高い要素に置き換えることで構造化する（「抽象 抽象」という写像関係によって具象化する）点で、汎用メタファー（generic metaphor）に近い性質であると考えられることもできよう。また、数値によるメタファーは、（情報の共有や得点の競い合いなど）ゲームがゲームとして成り立つために、誰の目にも同じように映らなければならない、この性質は、リベラルな読みを許容しない科学的な言説に近い。つまり、読者の多大な想像力によって解釈される詩的（文学的）メタファーが持つ創造性や斬新さといった性質とも異なると言えよう。

2 - 2 換喩（メトニミー、metonymy）

「やかんが沸いた」というような表現は慣習的なメトニミーとしてよく知られているが、これは入れ物を用いて中身を意味する表現（トポニミー：toponymy）に属する。この表現を聞いて、「沸いているのはやかんではなく中の湯である」とわざわざ指摘する人はいないであろう。「電話をとる」という表現も、実際には受話器をとるわけであって、これは全体を用いて部分の意味する表現（パートニミー：partonymy）に属する。RPGにおいて、これらの技法が映像的表現として効果的に用いられていることにここでは注目したい。

まずトポニミーから考えてみよう。図2左の、広いマップ上に城がぼつんと描かれている画像はRPG独特の絵と言えるが、物語の進展において重要となってくるのは、城そのものよりも城内にいる王や、そこに暮らす人々との会話である。つまり、アイコン化された城の全体像は、重要な城の中身と接するためのランドマーク（landmark）であり、城内こそがRPGの物語においてプロファイル（前景化）されるべき部分、すなわちトラジェクター（trajector）という関係を見いだすことができよう。

また、この図2左のアイコン化された城は、同時にパートニミーとしても機能している。プレイヤーは主人公の絵を、この城のどこに触れさせても城内に入ることが可能であることから、城の絵は「全体」でありながら、それは城の門、すなわち「部分」を表しているのである。

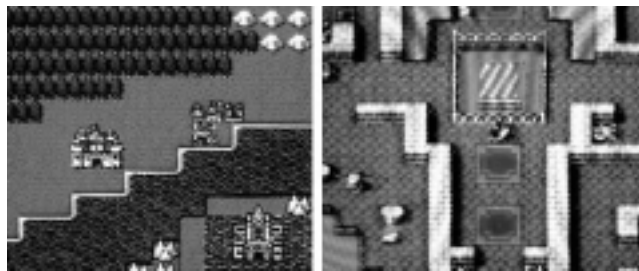


図2 RPGにおけるメトニミー的表現
（左：中の人や物を含む城全体のアイコン化 / 右：城内の具体的映像）
Dragon Quest（Enix、1986）

2 - 3 提喩（シネクドキ、synecdoche）

Jakobson（1956）でさえさほど注目しなかったシネクドキは、非常に地味な文彩であると認識されている。しかし、ことRPGに関しては、目立たないとされるこのレトリックが重要なカギを握っていると思われる。

瀬戸（1997）は、シネクドキについて「類と種の間」の包摂関係に基づく意味的伸縮現象」と定義している。例えば、「お茶でも飲みませんか」という時の「お茶」は、「お茶」そのものではなく「飲み物」全般を指しており、種（＝下位概念）が類（＝上位概念）を表す文彩と言える。また、「花見をする」という時の「花」は具体的に「桜」を指しており、これは類（上位概念）が種（下位概念）を表す文彩である。このような「拡大 - 縮小」のレトリックの特性は「表現の経済性」と考えることもできよう。

RPGにおけるシネクドキ的表現で、前者、すなわち、種（下位概念）が類（上位概念）を表す例として最も注目したいのは、スクリーン上でキャラクターをどのように表示するかという描

写技法である。

図3左は、登場するキャラクターを全てスクリーン上に表示する方法であり、それに対し、図3中のように、仲間のキャラクターは描かず、主人公一人だけ代表して表示する方法をとっている作品も多い。これは選手宣誓や卒業生代表の答辞などのように、代表者ひとりの行為(=種)が他の成員全員(=類)の行為の遂行も意味するシネドキシ機能に通じており、表現の経済性を求めた結果の形態となっている。また、図3右は、左と中との折衷的な技法であり、馬車の中にも数名のキャラクターがいるという意味を持たせている(馬車がシネドキシ的表現となっている)

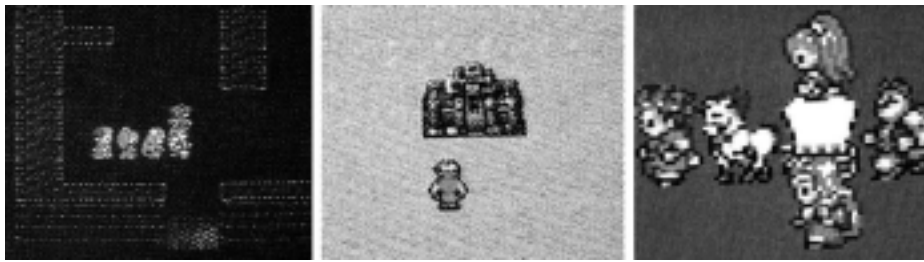


図3 RPGにおけるシネドキシ的表現

(左:全てのキャラクターを表示/中:全てのキャラクターを一人にまとめて表示/右:(一部のキャラクターは馬車に乗せてあると想定して)キャラクターを部分的に表示)

Dragon Quest VI (Enix, 1995) / Final Fantasy VI (Square, 1990) / Dragon Quest IV (Enix, 1990)

さて次に、RPGにおける類(上位概念)が種(下位概念)を表すシネドキシについて考えてみたい。

類が種を表すレトリックは、カテゴリーのプロトタイプ理論を利用すると理解しやすい。例えば、「鳥がいると想像して下さい」と言われて、すぐにダチョウやペンギンを思い浮かべることが少なく、たいていはスズメやハトなどであろう(典型性の測定: Rosch, 1975)。つまり、鳥カテゴリーにおいて、スズメなどは中心的成員であり(他方、ダチョウなどは周辺の成員)「鳥」のイメージは、より中心にいる成員をプロトタイプとして、他の成員との共通項を(羽があり、空を飛び、くちばしがあり、...などという具合に)すくい上げながら抽象的に構造化されていく。そして人々は、「鳥を想像して下さい」という問いかけに対して具体的なイメージを思い浮かべる場合、そのようにしてできあがった抽象的概念(=スキーマ)を参照している。これをRPGに当てはめて考えてみよう。

『ドラゴンクエスト』は日本で最初にヒットしたRPG作品であり、この作品に触れることによって多くのプレイヤーがRPGとはどのようなものかを認識したと言っても過言ではないだろう。RPGの代名詞とも呼ばれるこの作品は、RPGカテゴリーの中心的成員である。続いて人気作品となった『ファイナルファンタジー』によって、多くのプレイヤーは、RPGに対する(拡張された)情報を入手した。『ドラゴンクエスト』をプロトタイプとし、『ファイナルファンタジー』を拡張事例Aと考えると、その共通する特徴がプレイヤーの知識に吸い上げられ、RPGとはこのようなイメージであるという抽象的なスキーマが産み出されたと考えることができ

よう。さらに、その後、プレイヤーは『聖剣伝説』に触れたとすれば、すでにできあがっていたスキーマとこの拡張事例Bとの間で同様のプロセスを踏み、スーパースキーマを構築する(図4)。そして、日本において構築されたRPGのスキーマとは、中世ヨーロッパを舞台とした剣と魔法の世界観であったと言える。そして、このRPG全体のスキーマは、ひとつひとつの 카테고리(騎士、戦士、魔法使いといったキャラクター像から武器やアイテムの種類まで)におけるスキーマが積み重なって成り立っている。このように考えていくと、日本のRPGは、「RPG」そのものが類でありながら種を表現するシネクドキであると考えられよう。

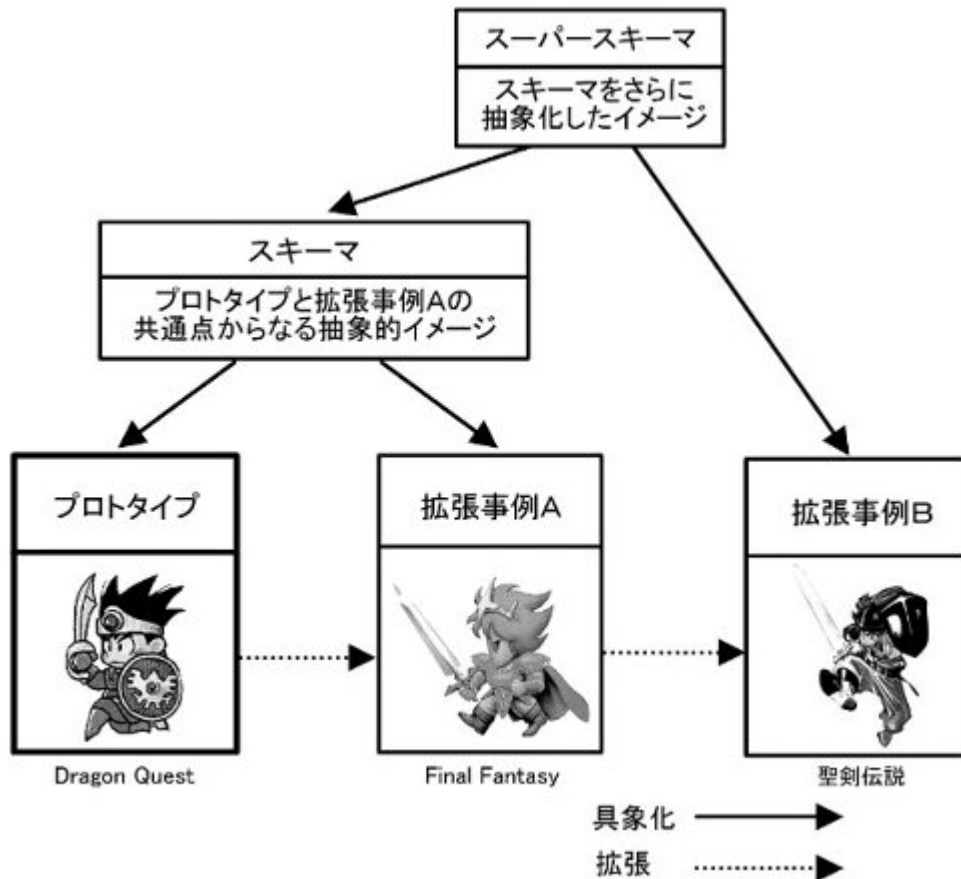


図4 RPGの戦士に関するカテゴリーのネットワーク

Dragon Quest III (Enix、1988) / Final Fantasy IV (Square、1991) / 聖剣伝説3 (Square、1995)

花見に出かけたのに桜ではなく、他の花であったとすれば失望感は大きい。同様に、RPGのゲームソフトを買ってきてプレイしてみたら、自らが参照するスキーマとの間にズレがある作品であったとすれば、その作品は購買層からの支持を得ることが難しくなることもある(5)。極論的な表現をすれば、日本のRPGの拡張事例(『ドラゴンクエスト』以外の作品)がプロトタイプ(『ドラゴンクエスト』)と類似、時には酷似していると感じることが多いのは、RPGが大衆に娯楽商品として大量に消費されることを宿命付けられた物語作品であり、よって、(文学的な作品こそが優れている作品であるかどうかの議論は別として)物語の創造性や斬新さへの純粹

な追求よりも、(特にRPG黎明期において)ヒット作品を追従したRPGの乱造を許した結果、RPGをシネクドキ化してしまったと言えよう。

2 - 4 撞着法 (オクシモロン、oxymoron)

オクシモロンとは、「無冠の帝王」、「近くて遠い国」などといった、相反する意味がぶつかりあいながら第三の意味を融合生成する表現技法であり、対義結合とも呼ばれる。そして、このオクシモロンもRPGにとって欠くことのできないレトリックである。

まず、RPGの重要な遊戯的要素のひとつである「成長(育成)」に着目してみたい。主人公(=プレイヤー)は、物語の終局目的として悪の壊滅に着手することになるが、物語開始時は非力で戦闘能力が低い(たいていの場合、子どもという設定)長時間かけて戦闘を繰り返し、その中で経験値を得、成長することによって、徐々に悪の組織に対抗できるだけの力を蓄えていく。これがRPGの原則である。しかし、非力に見える主人公(=プレイヤー)は、実は闇に包まれた世界を救う勇者である。このことは、物語の結末まで明らかにされないものの、RPGの定番(約束事)でもあるため、プレイヤーは自分自身(=主人公)が勇者であることをもちろん最初から自覚している。つまり、RPGの主人公の設定は、「非力な勇者」というオクシモロンの描写によってなされているのである。

また、RPGは遊戯的特性を顕在的に持った物語形態であるため、「負けるが勝ち」的なオクシモロンを数多く発見することができる。例えば、建物の頂上まで登ることがイベントとして組み込まれていたとすると、床にあいた穴で足を踏み外して下のフロアへ落ちてしまい、時間的にも体力的にも大きな痛手を負わされるのだが、それまで行き止まりと思っていた進路がその場所から開けるようになっていたり、そこで思わぬ素晴らしい宝物を発見したりすることが多い。あるいは、光と闇の2つの世界が存在するような作品では、主人公が闇の世界にとばされてしまうことでマイナスの展開に陥ったように思わせておきながら、闇の世界でのミッションの遂行に成功し、光の世界で行き詰まっていた問題に好影響を与えるというプロットの設定もRPGでは珍しくない。ただし、光と闇、表と裏の世界が設定されているからといって、それが全てオクシモロンの効果を含むRPGであるとは限らない。正と負の意味エネルギーを蓄えたモチーフ素がからみあうことなく、単に表と裏の世界を行き来しているだけでは、「明暗」という表現のように、単純に意味の並列にすぎないからである。

またこの他、テーマにオクシモロンの特性を盛り込んでいるRPG作品も度々見受けられる。例えば、実は自分が「聖なる騎士」であることに気付いていない主人公が、「暗黒の騎士」として行動している自らのアイデンティティに疑問を感じるようになり、葛藤するというようなテーマ⁽⁶⁾は、RPG特有のものと言うわけではない⁽⁷⁾。このオクシモロンのテーマは、(小説から映画まで)様々な物語形態における作品で好まれて使用されており、RPGにおいても採用されることがあると言うにとどまるであろう。

2 - 5 婉曲法 (ユーフェミズム、euphemism)

ユーフェミズムとは、露骨であったり現実的であったりする表現を避け、社会的・精神的な摩擦を和らげることを目指す用法である。例えば瀬戸(1997)は、「老夫婦」「熟年カップル」、「肥満サイズ」「ゆったりサイズ」といった、意味をぼかしたりずらしたりする手法、そして

時には「死亡保険」「生命保険」と反転による手法まで様々であることを示している。

実はユーフェミズムとRPGは、昨日今日の関係ではない。RPGでは怪物相手とはいえ、戦闘・殺戮の繰り返しによって主人公(=プレイヤー)は成長していくため、このような遊戯的特性が凶悪な少年犯罪と結びつけられることは少なくない。例えば、1988年の東京・目黒の少年による両親・祖母殺害事件は、「目黒の中学生による家族殺害事件の報道に接したとき、まず私の脳裏に浮かんだものは、なぜかそのドラゴンクエストの画面だった。というのは、少年が殺害を果たすとき、金属バット、包丁、電気コード、と少なくとも三種類の凶器を用意したとあったからである」というような解釈がなされたことがあった⁽⁸⁾。テレビゲームに対するこの種の解釈に対して、最も敏感に反応し、レトリックによる問題解消に意欲的に取り組んだのはコピーライターの糸井重里であった。糸井はRPGの中でバットを武器として使用することに対して、「バットで敵を殴るのは陰惨であるし、特に木製バットよりも金属バットは陰惨さが増す。だから、ボロのバット、普通のバット、いいバット、最高のバットという表現を使うことで、より強力なバットが欲しいのではなく、単にいいものが欲しいというイメージに変えて、バットが武器として存在していながらも武器としての意味をなくす工夫をした」と語っている⁽⁹⁾。また、おびただしい数の敵を殺すだけでなく、主人公が死んでしまうと「あなたは死にました」と表示されたりするなど⁽¹⁰⁾、RPGは仮想的な死にあふれているという批判も多い。そこで糸井は、敵を倒しても、ゾンビの場合は「土にかえた」、動物の場合は「おとなしくなった」、ロボットは「破壊された」、人間は「我にかえた」というように、ここでもユーフェミズムを駆使した表現を用いている。これは Mitchell (1986) の「映像(画像)テキストは、そこに付加される文字テキストによって意味が変化する」というような考え方に通ずる手法である。例えば、図5は左右同じグラフィックであるが、そこに表示する文字テキストを変えることによって、グラフィックが内包する意味に差異が生じることがわかる。



図5 映像(画像)テキストと言語テキストの関係性
グラフィックにはMystic Ark (Enix, 1995)を使用。

RPGは子どもが積極的に、時には熱狂的に接する物語形態である。よって、そこでの表現には、教育的配慮が要求される(あるいは教育的イデオロギーによる圧力がかかる)ことが多々あるのである⁽¹¹⁾。

2 - 6 その他(音喩、隠喩、誇張法)

さて、これまでみてきた修辭的技法以外にもRPGにおいて確認できるものは多いが、RPG

G特有であるとは言えないため、ここでは簡単に触れるだけにとどめておく。

まず音喩に関しては、マンガが、本来無形であるはずのオノマトペを、形あるグラフィック的記号へと変質させ多用してきた特性に比べると、RPGにはそのような技法は見当たらない。しかし、糸井の『MOTHER』シリーズは、RPG特有の音喩の創造が可能であることを示唆している。例えば、RPGでは、ロボットの性能とランクに関する情報は戦闘上重要となってくるが、「クルーン/クルルーン/クルンクルーン」とオノマトペによる名前がつけられた3種類のロボットは、右の名ほど性能が高いことを伝達しており、シニフィアンとシニフィエの両方の戯れをそこに見ることができる。この他、「ガミガミレディ」よりも「ガミガミガミレディ」、あるいは「スパイダー！」よりも「スパイダー！！！！」の方が強いという創作は、単純ではあるが、マンガ文化で醸成された<視覚的な音>の楽しさを再確認させてくれるものである。

次に引喩であるが、これは「よく知られた対象」の名称を利用した表現であり、野内(2002)に記されているように、この技法はパロディー的ではあるが、理解するには予備知識が必要となるため、少々知的な文彩である。例えば、2-3で少々触れたように、中世ヨーロッパを舞台に物語が展開されるというスキーマがRPGには存在しており、英雄伝説で最も有名なアーサー王の物語に登場するエクスカリバーという聖剣が、どのRPGにも何の説明もなく当然のように登場するが、これは間テクスト的に引喩されている事例のひとつである。あるいは、再び『MOTHER』に注目してみると、糸井は作品発表当時に流行していた「ナタデココ」という食品の響きを利用して、「ミタ・メ・タコ」や「マル・デ・タコ」などというタコの形をした怪物ロボットを創作しているが、これは音喩と引喩を一度に使った表現と言えよう。さらに、シリーズ化している人気作品の大半は、テーマ曲は言うまでもなく、ゲーム中の場面の雰囲気にあわせて流れる音楽も統一されており、シリーズ作品間における「音の引喩」をプレイヤーは間テクスト的に享受していると考えられる。Chion(1985)は視覚的な「視点」に対して、聴覚的な「聴取点」⁽¹²⁾の重要性を説いているが、RPG体験をした者であれば、確かに聴取点によってとらえた音によって作品内の世界観を再構築しており、それが他の映像物語よりも強いという印象を持つことであろう。

さて、RPG作品の大半はファンタジーの世界観でもある。よって、人間以外のもの(物や植物や動物など)が人間のように意志を持って動き回る。RPGの世界観ではそれが当然であり、擬人法(パーソニフィケーション)を超え、誇張法(ハイパーバリー)に属する表現にあふれていると言えよう。大げさな魔法や変身といった誇張法も、マンガやアニメーション同様、RPGには欠かせない表現方法となっている。

2-7 統語論的文彩(転位)

さて、ここまで進めてきた「RPGのレトリックに関する考察」は、記号の意味の操作に基づく範列的文彩、すなわち転義を切り口としてきた。よって、最後に統語論的文彩、すなわち転位を切り口とした考察も行っておきたい。

ここでまず注目されるのは「位置・反復・量」の3つである。特に戦闘シーンは、位置・反復・量のいずれも他の物語形態には見られない特徴を備えている。RPGでは図2左のようなマップ上を歩いていると時間的にも地理上の位置的にも不意に(ランダムに)戦闘シーンへと引き込まれるが、この作業は物語を終結させるまでの数十時間、大量に反復される。RPGにおいて、

ストーリー（あるいはプロット）が縦の糸であるとすれば、戦闘シーンは横の糸である。では、この戦闘シーンの位置・反復・量がプレイヤーに提示している意味内容は何であろうか。

それは他にもない、単純明瞭な言葉による直接的なエネルギーの伝達であろう。戦闘シーンでは画面下のウインドウに「ヒミコ（怪物の名称例）があらわれた！」「タケシ（主人公の名称例）のこうげき！」「ヒミコに 300 のダメージ！」「ヒミコをたおした！」というような平易な文字テキストが表示される。確かに小説に見られるような文彩と比較すると稚拙な表現であるとしか言いようがない。例えば、この一連の文と、これと同じ場面で、小説化された以下の文と比較すると、その文彩の違いは明白であろう。

次の瞬間、バギ、いやバギマ級の真空の渦が大蛇の頭を直撃した。血が噴き出し、肉が千切れ、赤ん坊の頭ほどある眼球が弾け飛んだ。（高屋敷、1991）

しかしこれに対して、RPGのスピーディーな戦闘シーンをプレイしている最中では、簡潔な文による付随的解説（画面追い）の方が、かえって戦闘のエネルギーをリズム良く、かつ効率的に伝達しているとも考えられる。例えば、「タケシのこうげき！」「ヒミコに 300 のダメージ！」という連続する文において、最初の文ではタケシがトラジェクター、ヒミコが（隠れた）ランドマークであり、次の文ではその逆になっていることから理解できるように、攻撃のエネルギーの伝達を効果的に前景化、プロファイルしている。また、さらに「ヒミコをたおした！」という文がこれらの後に続けば、行為 変化 状態という因果関係がセットで表示されることになり、繰り返されるこのパターンをイベント・スキーマとしてプレイヤーが読み込み、吸収することによって、短時間での効果的なエネルギーの伝達がより一層可能となると考えられる。川邊（1999）やいとう（2001）がRPGの文字テキストを「稚拙な文」、「クズのような文」としながらも「ぬくもりがある」、「文字によって語られる文」⁽¹³⁾と評価するように、そこに息づかいを感じとりたくなるような、独特のレトリックであるとも思われるのである。

また、レトリックの表現単位を意味ネットワークに拡張して考えてみた場合、プレイヤーは、実に複雑なレトリック空間の中に身を置いているとも考えられる。例えば、図6は、2人のキャラクターと4つの武器の関係性を中心に、敵を倒す準備をするまでの意味ネットワークを図にしたものである⁽¹⁴⁾。ゲーム中では、武器は武器屋、防具は防具屋など、カテゴリーごとに分類され、しかもカタログ的に商品を単純に陳列しているだけに見える。しかし実際には、キャラクターごとに装備できる武器や防具の種類は異なり、また、どこでそれを購入できるか、あるいはそれはすぐに購入できるほどの安さなのか、そして、それを装備すれば強くなるのか、などといった情報それぞれが強力にリンクされることによって、意味的融合が行われ、物語内容をより深くしていく。実際のRPGでは図6以上に多くのキャラクターと武器、あるいは防具や薬などのアイテムなどとの関係性を結んでいるため、非常に複雑なネットワークができあがる。そしてRPGでは、どれをリンクしていくかを定める選択権、決定権がプレイヤーに委ねられている点で、他の物語形態とは異なり、ネットワーク的なレトリックを変化させていくことも可能である。RPGの面白さのひとつは、この複雑なネットワーク的なレトリックを知的に駆使し、物語を展開させていくことにある。

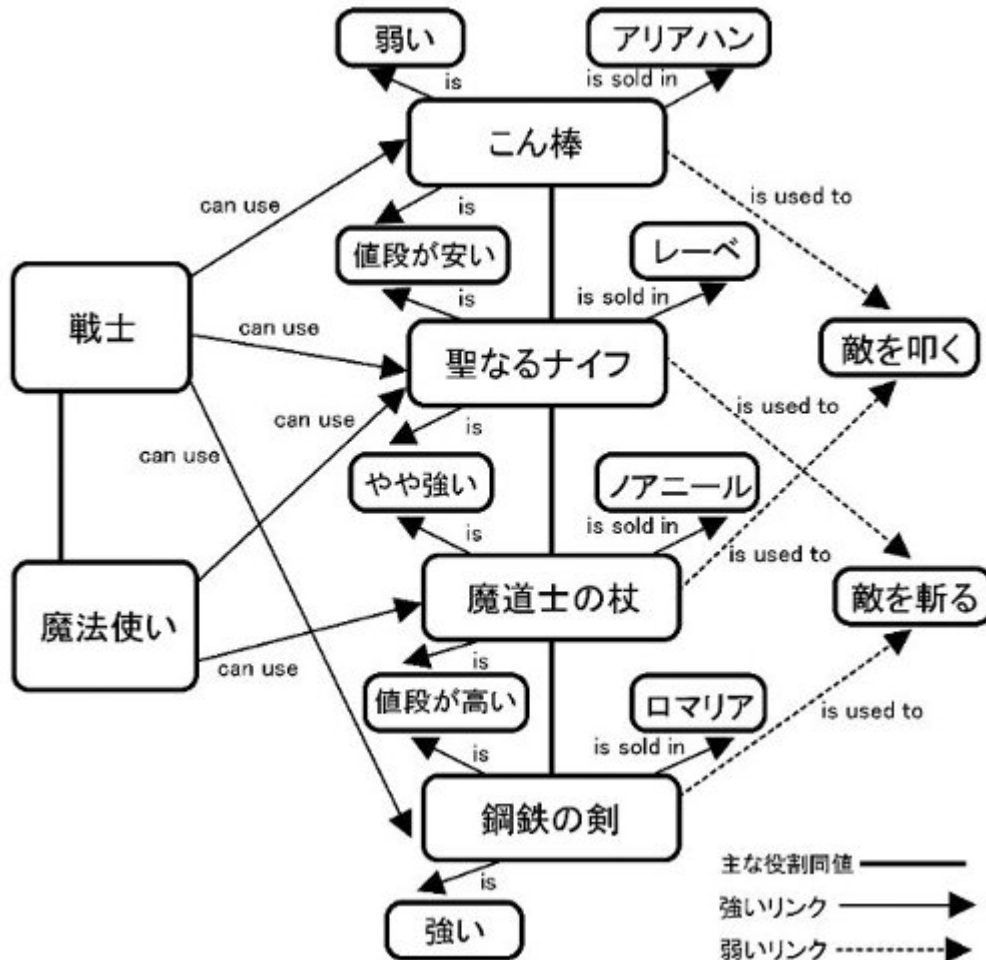


図6 武器を中心にみた意味ネットワーク (Dragon Quest III 参考)

3. 結びにかえて

メタファーの節であえて触れなかったが、コンピュータを利用した「ごっこ遊び」であるRPGで展開される世界は、(広義の)メタファーによって構築された世界そのものである。例えば、戦士のキャラクターは、実在した戦士、あるいは戦士という概念のメタファーである。

興味深いことに、昔のRPG作品の戦士と、現在の作品の戦士を比較してみると、そのメタファーの質が決して同じではないことがわかる。実体のある物を撮影するといった技法が中心の映画などとは異なり、テレビゲームはコンピュータ・グラフィックス(CG)を利用して、無から像を作り上げるため、テレビゲームの視覚表象の技法は技術革新と非常に密接な関係にあるからである。技術革新が進めば進むほど、テレビゲームの画像/映像は繊細になるが、約15年の間に37.6万倍にふくれあがったと言われるデータ量の差(そして解析能力の差)が、そのまま表現力の差にもなっていることは図7を見れば一目瞭然である⁽¹⁵⁾。ところが、虚構の世界がリアリティを持てば持つほど、かつてテレビゲームに熱中したファンが反比例的に離れていくという声も度々耳にする⁽¹⁶⁾。なぜであろうか。

考えられることは、例えば図7の1987年の粗い画像の戦士は、その粗さゆえに、断片的な情

報しかプレイヤーに伝えられないが、逆にプレイヤーは戦士に対する自分の中の想像力をかきたてられ、自分の感性が物語に入り込む余地がある楽しみを無意識の中で確認しながらRPGに接していたのではないだろうか。現在のようにCGが精巧になればなるほど、より多くの情報が直接的に伝えられるため、プレイヤーはすでにできあがったキャラクターへの感情移入を迫られ、かつての楽しさを知るファンが、美しいCGに対して言いようのない違和感を感じることに繋がってはいないだろうか。Garard (1991) が「映画が小説世界を忠実に表現していないとき、小説の読者のなかには失望を表明する者が多い。そうした読者の多くは、実は小説を読んでみずから思い描いた画像を一致するような映画を求めているということが分かる」と述べているように、音声言語や書記言語による物語に触れると、聞き手や読者はそこに自分好みの心的映像の世界を構築する。つまり、かつてのテレビゲームは、より書記言語に近い映像記号による情報伝達であったとも考えられ、(現在の繊細なCGと比べるとすれば)かつてのテレビゲームの映像は、様々な解釈を許容する詩的・文学的映像のような性質を持ち合わせていたとも考えよう⁽¹⁷⁾。技術的な限界から表現の経済性を求められたにせよ、そのデフォルメによるぼかしの描写が、偶然にも「余情性」をかもし出すことにつながったとも考えられる。

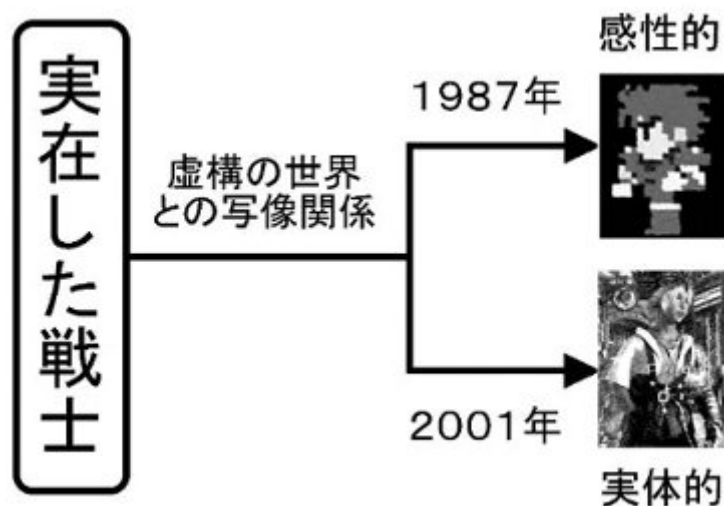


図7 技術革新とCGによる視覚表現技巧との関係

Final Fantasy (Square, 1987) / Final fantasy X (Square, 2001)

また、Wallbott (1991) は、画質が相当悪くても、人間は情報伝達上、かなり高い認知度を持っているという報告をしているし、中島 (1996) は「あいまいな図形が提示され、それを描写することが求められる際に、特定の名称と一緒に与えられると、われわれの想起内容はその名称のものへと形状を変容させていく」と述べている。2 - 3では、日本のRPGのスキーマは固定されており、それゆえに類似した作品が多く、RPGと言えば中世ヨーロッパを舞台とする剣と魔法の世界観が定番となっていることを指摘したが、それでもなお、画像の粗い時代は、その画像なりの多義的なエクリチュールを楽しめた時代でもあったのではないだろうか。つまり、「テレビゲームの視覚表象の技巧が精巧になればなるほど心が離れていく」という声は、単なるノスタルジックな意見ではなく、RPGを含む視覚表象による物語への評価は、見た目の美しさ、華

やかさだけでは決まらないという示唆に富んだ声ともとれる。

さて、テレビゲームは数年前まで日本で「ファミコン」、アメリカでは「NINTENDO」と呼ばれていた。これはホッチキスと同じように固有名詞の普通名詞化（種から類への意味変化）すなわちシネクドキの一種である。さらに「ゲーム」のシネクドキは、現在ではテレビゲームが中心的成員であり、かつての中心的成員であった花札やトランプを周辺の成員に追いやった⁽¹⁸⁾。また、トートロジーというレトリックは、例えば、「ベンツはベンツだ」が「どんなベンツでもやはりいいものだ」というプラスの強調であり、「戦争は戦争だ」の場合はマイナスの強調となるが、それでは「ゲームはゲームだ」はどうであろうか。

テレビゲームはすでに地球規模で浸透しているが、世界に誇る真の日本の文化へと成熟するためには、まずは偏狭な保守性をもって評価しないことであり、そしてそれが、芸術の領域の前に立つ高い壁との距離感をつかむことにつながっていくことであろう。

注

- (1) 2003年のアカデミー賞において、「芸術性」を理由にアニメーション映画『千と千尋の神隠し』が受賞したことで、日本の代表的文化のひとつであるアニメーションは、その高い壁を乗り越えつつある（『朝日新聞』朝刊、2003年3月25日付）。しかし、同じく日本を代表する文化であるマンガやテレビゲームにはアカデミー賞のような場が存在せず、芸術の分野で大きな社会的認知を獲得するための挑戦権すら与えられていないとも感じられる。
- (2) R P Gの人気作品（『ドラゴンクエスト』シリーズ、『ファイナルファンタジー』シリーズ）は、出荷本数において、これまで大半がトリプルミリオン（300万本以上）を記録してきた。
- (3) 例えば、水原（2001）は映画『アラビアのロレンス』や『マルコムX』の映像テキストの読解において、スクリーン中の黒＝不純、白＝純粹というカルチュラル・スタディーズ的な視座からの解釈を示している。また、平松（1993）は特撮テレビドラマ『ウルトラマン』において、子どもたちが巨大化するウルトラマンの変身シーンを真似する自己同一化の行為は、変身願望だけでなく、成長願望、すなわち、子どもとしての〈死〉と大人としての〈再生〉のイニシエーションのメタファーであると心理学的な解釈をしている。
- (4) この他、力のメタファーもR P Gでは重要である。特に武器や防具を身につける場合、数値による力の足し算、引き算が行われることは興味深い。例えば、守備力+10のヘルメットと守備力+5の小手を身につけると守備力は15上がり、そこに攻撃力は+10だがそれは重いために守備力が-3の剣を装備すると攻撃力は+10だが守備力が12に下がってしまう。
- (5) 国や地域による文化差にも着目する必要があるだろう。もともと、個人個人によって、物事を理解するための知識構造（フレーム）には差異が存在するが、そういった個人レベルのフレームの特性を、日本人とアメリカ人というように国や地域に拡張して見直してみると、大きな差異が見られると予想できる。つまり、フレームのスキーマ化を国レベルの視点で行った場合、日本人、アメリカ人それぞれ特有のフレームのスキーマ（Lakoff, 1987ではこれを理想化認知モデル：Idealized Cognitive Model, ICMと呼んでいる）が存在するということである。例えば、2 - 1では生命力や力の強さなどが数字というメタファーで表示されていることを指摘したが、アメリカのR P G（例えば『Wizardry』シリーズや『Eye of the Beholder』など）ではそれら

に加え、「善悪」の項目や「信仰心」の項目まで設けられている。また、大堀（2002）が専門知識（expert knowledge）であっても、日常的な民俗知識（folk knowledge）化することがあると指摘しているように、日本ではRPGは大衆化しているため、例えば魔法にしても、『ドラゴンクエスト』ではメガンテ（自分の命を犠牲にして仲間を救う）ラリホー（敵を眠らせる）ホイミ（体力回復）など表現に凝っているが、RPGが一般的な遊戯として定着していないアメリカではこれらが Sacrifice、Sleep、Heal というように、直接的な表現でしか翻訳されていない。雨宮（2002）が提示した＜感性認知記号論＞の枠組み（図8）は、マンガやアニメをはじめとする視覚表象文化に対する反応のプロセスを理解する際に役立つが、RPGの定着した日本とそうでないアメリカとの間で差異が生じるプロセスを構造的に理解する際の助けにもなる。

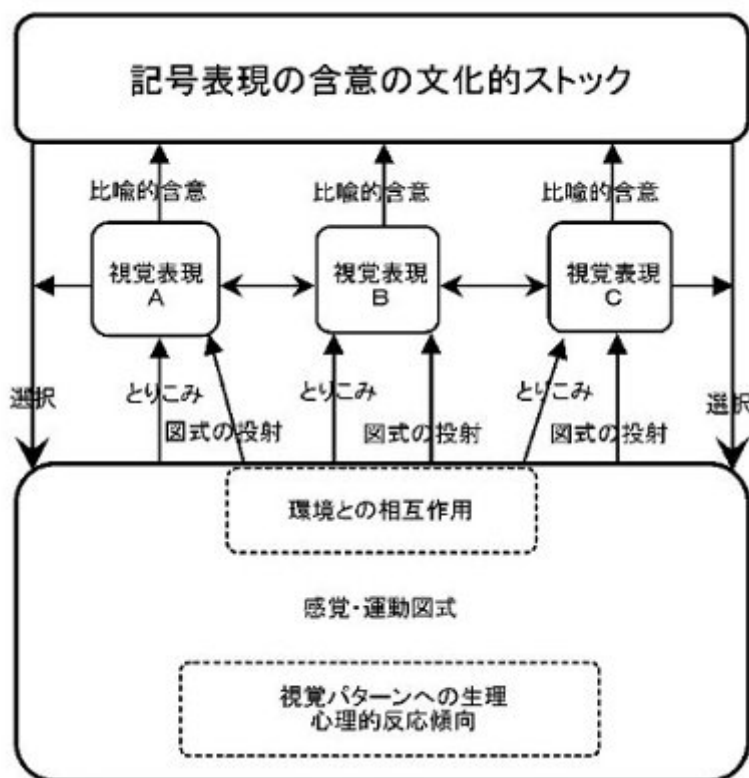


図8 感性認知記号論の枠組み（雨宮、2002）

- (6) 『ファイナルファンタジーIV』（スクウェア、1991）
- (7) 例えば、悪の組織によって創りだされたヒーローについての物語群である特撮ドラマ『仮面ライダー』シリーズや、善の心を持つ妖怪の悲劇物語であるアニメーション『妖怪人間ベム』などが挙げられよう。
- (8) 藤原新也。『朝日新聞』、1988年7月19日付。これに対して山下（1993）が、「問題は藤原の推測の真偽ではなく、彼がこの『事件』と人気RPGのドラクエを結びつけたという事実である」と述べているように、テレビゲームは、フラストレーションの解消につながるなどといった肯定的解釈（例えば、Schwartz、1994）よりも、社会的不安を反映した否定的解釈となって表明されることの方が圧倒的に多い。
- (9) 本稿における糸井の発言については「インタビュー・糸井重里が語る MOTHER」『ファミコ

ン必勝本』、1989年5月19日号から抜粋して引用。

- (10) 例えば、『ドラゴンクエスト』
- (11) この他、例えば、『ドラゴンクエスト』シリーズに登場する「ばふばふしない？」と主人公を誘う女性が売春婦を連想させるという指摘が度々あるように（藤井、1993など）、「ばふばふ」はユーフェミズムの対象となる意味領域の中の「性」に属する表現である。
- (12) 聴取点はクロード・ベブレ（Claude Baibré）による術語であると Chion は述べている。
- (13) ここでは、例えば琵琶法師が語ったことばを文章化した『平家物語』と逆の関係にあり、文字によって語るという意味に力点が置かれている。
- (14) 実際のRPGのプレイでは、敵を倒すことと倒し方（叩く／斬るの区別など）はさほど重視されず、より強力な武器を求めることに興味が集中するため、図では武器と倒し方は「弱いリンク」として表示しておいた。熱狂的なRPGファンとは異なり、一般的なプレイヤーにはこのリンクがない場合が多いと思われる。
- (15) さらにコンピュータRPGの源流にまでさかのぼってみてみると、1975年に作られた『ローグ』では、文字を利用してRPGの世界が全て構築されていた。山下（1995）によると「ゲームの目的は怪物たちと戦いながら、洞窟を探検し、イエンダーの護符なるものを捜し出すことである。ところが、ゲームの画面上では、この護符というのは単なる「,」という記号でしかない。モンスターたちもAからZまでのアルファベットの大文字で表記されているにすぎない。主人公であるプレイヤーは@、階段は%、金塊が*、武器が) といったぐあいである」とされている。
- (16) 例えば、「天声人語」『朝日新聞』、2002年3月2日付。
- (17) テレビゲームのCGがより繊細なものになればなるほど、プレイヤーは視覚表象に対する誤読が許されなくなり、ここに科学的な言説との性質の類似をみる。その点において、かつての画像の粗いCGは、多義的であり、柔軟な解釈を許容するが、それは詩的・文学的メタファーの特性の一部に類似しているにすぎないことも確認しておく必要がある。詩的・文学的メタファーとは、例えば、雪がちらほらと舞い降りてくる様を「冬の蝶が舞う」などと表現するように、喩えるものと喩えられるものとが日常の経験に基づいた自然な写像関係になく、読者／聞き手に想像力を要求する表現である。RPGにおいて詩的・文学的メタファーを見いだそうとするならば、注14において触れた『ローグ』における「主人公=@、階段=%」というような写像関係を挙げることができよう。
- (18) このような意味カテゴリーにおける再編は、かつて花札やトランプを販売していた任天堂自身によって行われたということになる。

参考文献

- 赤羽研三（1998）『言葉と意味を考える：隠喩とイメージ』、夏目書房。
- 雨宮俊彦（2002）「マンガ表現の時空（3）：マンガの感性認知記号論の枠組み」『関西大学社会学部 紀要』33（2）、143-191。
- 浅野智明他編（2002）『僕たちの好きなファイナルファンタジー』、宝島社。
- Balázs, B. (1949) *Der Film*. : 佐々木基一訳（1992）『映画の理論』、學藝書林。

- Chion, M. (1985) *Le Son au Cinéma*. : 川竹英克・J. Pinon 訳 (1993) 『映画にとって音とはなにか』、勁草書房.
- エニックス編 (1988) 『ドラゴンクエスト /そして伝説へ:公式ガイドブック』、エニックス.
 ————— (1996) 『ドラゴンクエスト /幻の大地:公式ガイドブック上巻』、エニックス.
- ファイティングスタジオ編 (1994) 『プレスオブファイア :必勝攻略法』、双葉社.
- 藤井雅美 (1993) 「ゲームのフェティシズム」 『人はなぜゲームするのか』、洋泉社、114-126.
- Garard, C. (1991) *Point of View in Fiction and Film: Focus on Jhon Fowles*. : 江藤茂博・中村真吾・片田一義・藤崎二郎・榊原理枝子訳 (2002) 『ジョン・ファウルズの小説と映画:小説と映像の視点』、松柏社.
- G-trance・罰帝編 (2002) 『そうだ、ゲームミュージックを聴こう!』、マイクロマガジン社.
- 樋口桂子 (1995) 『イソップのレトリック:メタファーからメトニミーへ』、勁草書房.
- 平松洋 (1993) 『ヒーローの修辞学』、青弓社.
- 池上嘉彦 (1984) 『記号論への招待』、岩波書店.
- いとうせいこう (2001) 「ロールプレイング・ゲームと文学」 筒井康隆編 『21世紀・文学の創造3:方法の冒険』、岩波書店.
- Jakobson, R. (1956) Two aspects of language and two types of aphasic disturbances, *Roman Jakobson Selected Writings, 2: Word and Language*, 239-259 : 川本茂雄監訳 (1973) 「言語の二つの面と失語症の二つのタイプ」 『一般言語学』、みすず書房.
- 川邊一外 (1999) 『ゲームシナリオ作法』、新紀元社.
- Lakoff, G. (1987) *Women, Fire, and Dangerous Things: What Categories Reveal about the Mind*. : 池上嘉彦・河上誓作・辻幸夫・西村義樹・坪井栄治郎・梅原大輔・大森文子・岡田禎之訳 (1993) 『認知意味論:言語から見た人間の心』、紀伊國屋書店.
- and M. Johnson (1980) *Metaphors We Live By*. : 渡部昇一・楠瀬淳三・下谷和幸訳 (1986) 『レトリックと人生』、大修館書店.
- Langacker, R. W. (1987) *Foundations of Cognitive Grammar, Vol.1: Theoretical Perspective*. Stanford Univ. Press.
- (1991) *Foundations of Cognitive Grammar, Vol.2: Descriptive Application*. Stanford Univ. Press.
- Le Groupe μ (1970) *Rhetorique Generale*. : 佐々木健一・樋口桂子訳 (1981) 『一般修辞学』、大修館書店.
- Mitchell, W. J. T. (1986) *Iconology:Image, Text, Ideology*. : 鈴木聡・藤巻明訳 (1992) 『イコノロジー:イメージ・テキスト・イデオロギー』、勁草書房.
- 水原文人 (2001) 「映画理論でシーンを読み解く」 石原陽一郎編 『映画批評のリテラシー』、フィルムアート社、102 - 107、190-193.
- 中島義明 (1996) 『映像の心理学:マルチメディアの基礎』、サイエンス社.
- 野内良三 (2000) 『レトリックと認識』、日本放送出版協会.
- (2002) 『レトリック入門:修辞と論証』、世界思想社.
- 小方孝・森田均 (2002) 「拡張文学理論の基本コンセプト:シミュレーションとしての物語」 『シミュレーション&ゲーミング』 12 (1) 13-23.

- 大堀壽夫 (2002) 『認知言語学』、東京大学出版会。
- 折原茂編 (2000) 『認知言語学の発展』、ひつじ書房。
- Plett, H. F. (1971) *Einführung in die Rhetorische Textanalyse*. : 永谷益朗訳 (2000) 『レトリックとテキスト分析：レトリックの視点からのテキスト分析入門』、同学社。
- Rosch, E. (1975) Cognitive Representations of Semantic Categories, *Journal of Experimental Psychology: General* 104(3), 192-233.
- 佐藤信夫 (1978) 『レトリック感覚：ことばは新しい視点をひらく』、講談社。
- (1986) 『意味の弾性：レトリックの意味論へ』、岩波書店。
- 佐藤俊之・稲葉義明・F. E. A. R. (1997) 『聖剣伝説』、新紀元社、74-82.
- Schwartz, S. A. (1994) *Parent's Guide to Video Games*, Prima Publishing.
- 瀬戸賢一 (1995) 『メタファー思考：意味と認識のしくみ』、講談社。
- (1997) 『認識のレトリック』、海鳴社。
- スクウェア編 (1991) 『ファイナルファンタジー : イージータイプ』、NTT出版。
- (1995) 『聖剣伝説3 : 完全攻略編』、NTT出版。
- Sussure, F. de (1910-1991) *Troisième Cours de linguistique Générale..d'après les cahiers d'Emile Constantin*. : 相原奈津江・秋津伶訳 (2003) 『フェルディナン・ド・ソシュールノ一般言語学第三回講義：エミール・コンスタンタンによる講義記録』、エディット・パルク。
- 高屋敷英夫 (1991) 『小説・ドラゴンクエストIII：そして伝説へ... 上』、エニックス、182。
- Taylor, J. R. (1987) *Linguistic Categorization : Prototypes in Linguistic Theory*. : 辻幸夫訳 (1996) 『認知言語学のための14章』、紀伊國屋書店。
- 辻幸夫編 (2001) 『ことばの認知科学事典』、大修館書店。
- (2002) 『認知言語学キーワード事典』、研究社。
- 梅田祐喜・八尋茂樹 (2003) 「文学性の研究 : RPGの物語伝達様式に関する考察」『静岡県立大学短期学部研究紀要』16、17-35。
- Wallbott, H. G. (1991) The robustness of communication of emotion via facial expression: Emotion recognition from photographs with deteriorated pictorial quality. *European Journal of Social Psychology*, 21, 89-98.
- 八尋茂樹 (2002) 「テキストの快楽：シェイクスピアからテレビゲームまで」『静岡県立大学短期学部言語文化研究』1、37-50。
- (2003) 「テレビゲームからみた日米言語文化比較：ロールプレイング・ゲームはなぜ日本の遊戯文化として定着したか」『静岡県立大学短期学部言語文化研究』2、31-53。
- 山梨正明 (1988) 『比喩と理解』、東京大学出版会。
- 山下恒男 (1993) 『子どもという不安：情報社会の「リアル」』、現代書館。
- (1995) 『テレビゲームから見る世界』、ジャストシステム。
- 安田雪 (1997) 『ネットワーク分析：何が行為を決定するか』、新曜社。

(平成15年3月27日受理)