

静岡県立大学短期大学部  
研究紀要17-W号（2003年度）-11

## 文学性の研究

### R P Gの間テクスト的性質に関する考察

梅田 祐喜・八尋 茂樹

#### La recherche du littéraire ( III )

#### Du caractère d'inter-texte du RPG

UMEDA, Yuki and YAHIRO, Shigeki

#### 1. はじめに

##### 1 - 1 日常の体験としての間テクスト性

文学及び文化研究における現代の主要な概念のひとつに「間テクスト性 (intertextuality)」<sup>(1)</sup>がある。例えば、すぐれた古歌の一部を引用することによって詠歌の世界観を広げる本歌取りは、時代的、時間的に先行する本歌が後発の作品に（引用されることで）影響を与えているという引用論、影響論の範疇で語られてきたが、間テクスト性の議論ではさらに、後発の歌が先発の本歌の趣きを変質させることもあるという視点から、それまでの引用論や影響論によって展開されてきた時間的、空間的観念の拘束を脱構築した上で、複数のテクスト (text) が相互 (inter) に作用し合う関係性をそこに見いだそうとするような、パラダイム・シフト的試みがなされてきた<sup>(2)</sup>。

そして、この間テクスト的体験は、決して文芸の中だけで実践されるのではなく、実は日常的に繰り返されているものであることを確認しておきたい。例えば、ここにひとつの人気テレビドラマ<sup>(3)</sup>をとりあげてみよう。その物語は、かつて楽曲の盗作によって音楽業界から追放された男性が、『アメイジング・グレイス』を夜の川辺でひとり歌っている札付きの不良少女を見かけることから始まる。彼は少女の才能を直感し、それを開花させるべく、そして、自らの再起をもかけて、少女の歌手デビューにむけてのオリジナル曲を全力で創り上げ、その期待に見事答えた少女はやがてトップ・シンガーへと登りつめるというサクセス・ストーリーである。このドラマが非常に興味深いのは、盗作という問題を物語の核に絡ませることによって、独創性や起源に対して絶対的な価値を置いている社会を舞台としながらも、既存の作品を

様々な形で引用することによってその物語内容を構築している点である。例えば、物語の下敷きに映画『マイ・フェア・レディ』(1964)に代表されるピグマリオン・コンプレックスがあることは誰も気付くであろうし、さらに、不良少女が口ずさむ曲は反体制的なロック・ミュージックではなく、聖なるイメージを彼女の中に呼び込む目論みから、スピリチュアル・ソングの『アメイジング・グレイス』が採用されている<sup>(4)</sup>。また、このドラマの中で少女が披露したデビュー曲は、ドラマ完結後に彼女が実際の音楽界において歌手デビューするための曲でもあったが、これによって、<虚構世界の歌手である少女>というテキストと<現実世界の歌手である少女>というテキストとが、<曲>というテキストをインターフェイスに相互関連的に結ばれている。

ここで重要なことは、制作者が先行の作品群を後発のこのドラマに引用や模倣の形で通時的に引き寄せている一方で、視聴者はそれら(先行作品と後続作品)を共時的に体験している、あるいは、クロノロジカルな制限を越え、後発のドラマから先行の作品群に遡って触れている点である。よって、仮に、このドラマの視聴者がそれ以前に『マイ・フェア・レディ』を見たことがない、または、『アメイジング・グレイス』を聴いたことがないとすれば、先行作品の『マイ・フェア・レディ』に後に触れた時、それがこのテレビドラマの模倣であるように感じるであろうし、他の歌手の『アメイジング・グレイス』を聴けば、(このドラマの『アメイジング・グレイス』こそがオリジナル曲であると思い込んでいる場合は特に)それをこのドラマ内の曲のカバー曲であると捉えるかもしれない。

さらに、このドラマに出演している俳優たちの他作品における演技間の関連付け(特定俳優の演技というテキストが複数のドラマ間で影響を及ぼし合うこと)も、(好感度や嗜好性などという視点から)視聴者は日常的かつ無意識的に行っていると思われるし<sup>(5)</sup>、作品タイトルのロゴ(意匠文字)を目にした時、テーマ曲を耳にした瞬間、1週間ごとに放映されるそれぞれの回(話)が視聴者の中で部分的に、もしくは全体的に結びつけられていくというように、同一作品内での相互作用も当然考えられるであろう。

こういったことから、私たちは、何十年も前の作品も現代の作品も、高尚と考えられている作品も大衆的と見なされている作品も、作品がどのようなレベルにあらうと、それらを同じ地平に並べ置いてリベラルに読み進めることが可能であることがわかる<sup>(6)</sup>。

## 1 - 2 R P Gの間テキスト的性質

さて、本稿では、「R P G<sup>(7)</sup>の間テキスト的性質」をとりあげる。先述のように、間テキスト的体験が日常的に行われているという観点に立つとすれば、これまで「R P Gの物語伝達様式に関する考察」、「R P Gのレトリックに関する考察」によって、R P Gが十分に物語性を有し、そしてさらにその先に新しい形の文学性を有する可能性があることを確認してきた私たちは、大衆的に消費されているR P G作品も、日常的な間テキスト的体験

のうちに組み込まれると考えることができよう。

RPGは、画、文字、音という3つのチャンネルのテキストによって構成されている。RPGのモチーフ素の多くが、J.R.R.トールキンのファンタジー小説『ロード・オブ・ザ・リング（指輪物語）』（1941）の中に源泉を持つことはRPGファンの間では常識となっているが、例えば、RPGに登場するモンスターの描写（画テキスト）はトールキンによって創造されたモンスター（文字テキスト）からの移植であることが多い<sup>(8)</sup>。また、日本において、シリーズで3千万本以上の売上を誇る『ドラゴンクエスト（以下DQ）』や『ファイナルファンタジー（以下FF）』が、アメリカ産のRPG『ウィザードリィ』と『ウルティマ』のゲームデザインを（画テキスト間で）模倣したことも良く知られているし<sup>(9)</sup>、『DQ』や『FF』のようなシリーズ化されたRPG作品は、テーマ曲や挿入曲、効果音などがシリーズ内で統一されているため、シリーズ作品内の文字及び画テキストの中を音テキストという串が刺し通されている状態であるとも考えることもできよう。

そして、やはりここでもおさえておきたいのは、通時的な影響論や源泉論的視座からではなく、後発の『DQ』や『FF』が成功したことによって、先行作品の『ウィザードリィ』などが日本でもあらためて見直されるようになったり、トールキンの小説が読まれるようになったりするなど、作品間における関係性が時間的、空間的に遡って成立する現象が起きているということである<sup>(10)</sup>。例えば、数百万人の規模でプレイされた『DQ』（1988）には幽霊船が登場する重要なイベントがあるが、『DQ』発表の5年前の栗本薫のファンタジー小説『幽霊船』でも、あるいは200年ほども前のコウルリッジの長詩『老水夫行』でも良いのだが、これらの3作品間における通時的な影響関係を証明していくことには困難が伴うとしても、数百万人の『DQ』読者が後に栗本やコウルリッジの作品に触れる機会があった場合、はたして彼らは、このRPGの幽霊船の場面を媒介としないでこれらを読み、純粋な物語受容を行うことが可能なのであろうかという問いに対しては予測を立てやすいであろう。すなわち、文芸などの分野に多く存在する非大衆的性質の作品や古典の部類に入る作品などよりも、RPGのような娯楽性の強い大衆的作品の方がより多くの読者を獲得しやすいため、特に若年層は、（クロノロジカルな制約を無視して）RPG作品の方にオリジナリティの権限を与えているのではないだろうかと思われるのである。

### 1 - 3 課題の設定及び調査方法

では、RPGのどの部分に着目して間テキスト的性質に関する議論を進めるべきであろうか。

この課題設定に関しては、リファテールの文学との対峙姿勢が非常に参考になろう。まず、リファテール（1971）は文学をより科学的に捉えるために「文体」という形式構造に重きを置き、「文体こそが、言語構造によって伝達される情報に、意味をねじ曲げることなく付加された強調」であり、また、

「読者の注意を否応なく喚起する浮彫り」であると考えた。さらに、彼は、読書体験の過程において、文法的特徴によって解釈行為に引っ掛かりを覚える（それまでの思考の流れが遮られる）テキスト部分に、その作品以外の作品との間テキスト的關係にある要素が含まれている可能性が高いという主張を展開したり（1990）、（身分・階級や性別など）特定の社会集団において特有の変形をみせた言語形態（社会方言, *sociolect*）を足がかりにした記号的解釈を行うことを主張したりした点（1984）が非常に目を引く。そして、このリファテールの視点に立ってRPGを眺めなおしてみると、いくつかの重要なことに気付くのである。

表1にあるように、RPGではひとつの物語中、一度に種族や階層、職業など、実に幅広い社会的カテゴリーに属するキャラクター<sup>(11)</sup>が登場するという特徴<sup>(12)</sup>があるが、そのほとんどのセリフが共通語（標準語）で表記されている中、わずかに、特定の社会集団に対してのみ特徴的な文体によるセリフが割り当てられている。日本語の場合、自称詞と文末詞による「わしノ～じゃ」、「おれノ～ぜ」、「わたしノ～わ」、「オラノ～だべ」などの文体は汎用性が高く、文の命題を崩すことなく、機械的にして粗雑にセリフ話者（キャラクター）を社会的属性別にカテゴライズすることを容易にしている。また、社会的地位を判断する手がかりとして、特に日本では「話し方や言葉遣い」が最も重視されるという報告（山本, 1999）や、シェイクスピアがセリフに（地域・階級）方言などの文体的特徴を積極的に取り入れたこと（ブルック, 1976）からも、キャラクター描写の手法に文体を利用することは、たいへん効果的かつ常套的な手段であることがわかる。そして、テレビゲームでは心情の変化をキャラクターの表情に描き込むことは、サイズが小さすぎるなど技術的側面においてマンガやアニメーションに比べると遙かに難しいし、また、日本のRPGのほとんどが物語主導型ではあるものの、地の文は無いに等しく、会話文中心に進展するため、キャラクターの行動・思考様式の設定（キャラクター描写）が、RPGの場合、セリフのみに書き込まれている。

人種や種族	人間（性別、国籍、世代などさらに細分化）、動物、妖怪、モンスター、宇宙人、ロボット 他多数
職業や身分	戦士、騎士、魔法使い、貴族、商人、農民、漁師、職人、娼婦、聖職者、医者、警官、学者、奴隷、侍、忍者、盗賊、冒険家、吟遊詩人、芸人、ギャンブラー 他多数

表1 RPGに登場する種族や職業

他メディアの分野では、フィスク(1987)がテレビドラマの分析において、「登場人物はプロットの関数として行動する。個性化された登場人物を、視聴者をイデオロギーにからめとるカギ針であるとみなすことができる」という見解を示していたり、ジジエク(2000)が映画『スターウォーズ』シリーズのキャラクターは、「コード上では民族的差異を表象し、その差異をありふ

れた人種的ステレオタイプに還元していることは自明であり、特にデジタル化されたキャラクターたちは、動く民族的常套句以外のなにものでもない」という読解を示していたりするように、メディア上のキャラクターが何らかのイデオロギー性を帯びているという指摘が断片的、そして断続的になされてきている。しかし、こういった研究は、カルチュラル・スタディーズの視座からテレビドラマや映画、マンガといった分野では比較的行われてきているものの、まさにデジタル化されたキャラクターが登場するテレビゲームにおいては、若者を中心とした生活文化にすでに溶け込んでいるにも関わらず、研究史的に見て、いまだその例を挙げる事ができない。浜野（1993）が個人的な経験から「小学3年生の娘が、ブラジル人が嫌いだと言い出した。各国代表の武闘家が闘う人気ゲームソフトのブラジル人キャラクターが、悪役のように醜悪にデフォルメされていることが原因のようだ。テレビゲームは、子ども中心の孤立したメディアであるため批判も出ず、子どもたちは知らない間に悪意に満ちたステレオタイプにさらされている（引用者要約）」という指摘を行っているように、テレビゲームの潜在的機能面に「政治性」が内在している可能性は十分にあると考えることができるし、実際、例えば「女性はおわさ話が好き」などといったステレオタイプの命題がRPGに存在することは、簡略的ながらも既に提示してきたところである（八尋，2001）。

つまり、こういった特色をリファテールの視座から捉えてみると、大半の共通語（標準語）のセリフによって情報が流されている中、社会方言的な設定によるセリフによって流れの調子に変化が生じ、そこにRPGの間テクスト的性質が潜在している可能性があるのではないかと、そして、そこには特定の思想的方向性を持った言説が意識的／無意識的に組み込まれているのではないかと考えることができるのである。

さらに、プレイヤーはRPGを体験する過程において、そういった特定の方向性を持つ思想に何度も断続的に接することでそれを自身の中に取り込みやすくなっていったり（親近性原理）、さらにそれを無自覚のまま普遍的知識のように蓄積し（暗黙知）、自己の中で規格化されたその知識にとらわれるようになること（心的世界の呪縛）によって、他者への、あるいは自己に対するラベリングを行うこともあるのではないかとこの予測を立てることも可能である<sup>(13)</sup>。なぜならRPGのシステム上、旅の途中で出会うキャラクターたちとの会話から物語を進展させるための情報を聞き出さなければならぬのだが、一度で簡単に入手することは困難であり、必然的に繰り返し会話をするようになるためである。また、発信される情報量の多さにも注目しておきたい。日本のRPGは物語性を重視する傾向にあり、また、会話主体の進行であるため、文字テキスト（セリフ）の量が豊富である<sup>(14)</sup>。

以上をもって、本稿ではRPGに登場するキャラクターの社会的属性と、そのセリフの命題的内容や文体的特徴との関連性を調査・考察し、特に若年層を中心にRPGに触れるプレイヤー（＝読者）が継承していくであろう「特定の社会集団に対して日本人が抱いているステレオタイプのイメージ（そし

てそこに潜在するイデオロギー性」を明確にした上で、RPGがクロノジカルな流れに逆らう間テクスト的なイデオロギーの源泉（もしくはイデオロギー装置）となる可能性を示唆することを目指したい。

この研究目的に即し、本稿では任天堂のファミリーコンピュータ及びスーパーファミコン用のRPGソフト48タイトル<sup>(15)</sup>を調査した(表2)。プレイしたゲームソフトの内容は全てビデオテープに録画記録(計861時間)した後、セリフのトランスクリプトを作成し、キャラクターの社会的属性別に分類を行った。

ファミリーコンピュータ
ドラゴンクエスト(86, ENIX, DQ1), ドラゴンクエスト (87, ENIX, DQ2), ファイナルファンタジー(87, SQUARE, FF1), ファイナルファンタジー (88, SQUARE, FF2), ドラゴンクエスト (88, ENIX, DQ3), ドラゴンクエスト (90, ENIX, DQ4), ファイナルファンタジー (90, SQUARE, FF3), サンサーナーガ(90, ビクター, ナーガ)
スーパーファミコン
ファイナルファンタジー (91, SQUARE, FF4), イース (91, トンキンハウス, イース 3), ゼルダの伝説: 神々のトライフォース(91, 任天堂, ZELDA), ファイナルファンタジー (92, SQUARE, FF5), ドラゴンクエスト (92, ENIX, DQ5), ロマンシングサ・ガ(92, SQUARE, ロマサガ 1), ソウルブレイダー(92, ENIX, SOUL), SUPER 伊忍道(92, 光栄, 伊忍道), レナス(92, アスミック, レナス), ヘラクレスの栄光 (92, データイースト, 栄光 3), ロマンシングサ・ガ 2(93, SQUARE, ロマサガ 2), シルヴァサーガ 2(93, セタ, シル 2), モンスターメーカー (93, ソフェル, MON3), ミスティッククエスト(93, SQUARE, MQ), ジャングルウォーズ 2(93, ポニーキャニオン, JUN2), イーハートーヴォ物語(93, ヘクト, イーハ), ガイア幻想紀(93, ENIX, GAIA), エルナード(93, ゲームプラン 21, エル), プレスオブファイア(93, カプコン, FIRE1), ファイナルファンタジー (94, SQUARE, FF6), スラップスティック(94, ENIX, SLAP), MOTHER2(94, 任天堂, マザー2), LIVE A LIVE(94, SQUARE, LIVE), アイデアの日(94, ショウエイシステム, アイデア), DOWN THE WORLD(94, アスキー, DOWN), 大貝獣物語(94, ハドソン, 貝獣), プレスオブファイア (94, カプコン, FIRE2), ブランディッシュ(94, 光栄, DISH), ブレインロード(94, ENIX, LORD), 46 億年物語(94, ゲームプラン 21, 46 億), ドラゴンクエスト (95, ENIX, DQ6), ロマンシングサ・ガ 3(95, SQUARE, ロマサガ 3), 天外魔境 ZERO(95, ハドソン, 天外), スーパーマリオ RPG(95, 任天堂・SQUARE, MARIO), ミスティックアーク(95, ENIX, ARK), エストポリス伝記 (95, タイトー, EST2), クロノトリガー(95, SQUARE, クロノ), トレジャーハンター G(96, SQUARE, ハンター), マーヴェラス(96, 任天堂, マーヴェ), G・O・D(96, イマジニア, GOD)

表2 調査したゲームソフト一覧

ゲームタイトル名に続く( )内は、発売年、発売元、本文中での略称の順に表記

## 2. 事例

調査の結果，ステレオタイプのセリフの内容及び文体的特徴がとりわけ注目される社会集団として，高齢者，精神障害者，農民，商人，職人，アメリカ先住民，中国人，未開人，男／女が挙げられる．

### 2 - 1 RPGにみる高齢者像

河合(1993)などが指摘するように，高齢者を取り囲むタテマエの敬老(老賢者)とホンネの蔑視や無関心(老愚者)の意識は，古来から物語の中でも繰り返し表現されてきており，RPGもその例外ではない．まずは，物語(ゲーム)の進展に必要な助言や助力を主人公に与える老賢者，すなわち「肯定的高齢者像」として描かれた事例から挙げてみたい．

- a) わしは7賢者のひとり宇宙の賢者コンモスじゃ．[DOWN] / おじいちゃんはなんでも知ってるんです．[MARIO] / じいさんはとてもものしりだよ．[FF1] / おバアちゃんの看病はすごいわ！ 私達にわからない事を何でも知ってるし 本当に勉強になるわ．[貝獣]

このような，高齢者に対する肯定的ステレオタイプは数少なく，多くの場合，産業社会における能力主義の下で威信や地位，役割を剥奪されていく高齢者の実像を反映した「老愚者」が描かれている．死に向かう存在としての高齢者は，事例bのように，要望を述べる際にも「死ぬ前に」，「死ぬまでに」という条件をわざわざ提示させられる．

- b) 死ぬ前に一度くらいは外の世界を見たいねえ．[EST2] / 死ぬまでもういちど 馬車の雄姿をこのじいに見せてください！ [DQ6] / わしが生きとるうちに 平和な時代がやってくるかのう．ふがふが．[FF5]

そして，資本主義の下で高齢者は，生産性のある「若さ」の二項対立的存在，すなわち，利潤の望めない，無駄で無意味な行動をする存在として描かれ，また，「じい」，「おいぼれ」，「死にぞこない」という蔑視的な指標が付されることがある(事例c)．

- c) わしゃ 年のせいかな 朝が 早くてね．[DQ6] / 年をとると どうもおしゃべりになるねえ．[ARK] / じっちゃんの昔話は いっつもおんなじ．[MON3] / この大変な時にうちのじいときたらイヌのじまんばっかし...としよりってホントお気ラクでいいよな！ [MON3] / ジジイは説教くさくてたまらんね．[クロノ] / こんなおいぼれに用はないじゃろう？ [DQ6] / ここに来るのは，たいてい死に損ないのじいばかりなのにな．[DISH]

次の事例 d は、身体的、精神的に衰退する高齢者像として、痴呆、視力低下、言語障害などの疾患が利用された例である。

d) ブブイってバアさん。こっちがいくら鍵のこと聞いてもボケたことしか言わないんだ。[シル2]<sup>(16)</sup> / じいさんの話は 気にしないでおくれ。さいきん どうもボケはじめたらしいんじゃ。[エル] / 貝獣仙人様がオーラの玉を間違うなんてねえ...ボケちゃったのかしら？ [貝獣] / やれやれ手もとがよく見えんわい。わしも年かのう。[DQ6] / でちゅー。はっいかん！ ちょっと気をめくと「でちゅ」と言ってしまうでちゅ。[FIRE2]

この事例 d から、痴呆の高齢者に対する蔑視は言うまでもなく、実際には痴呆ではなく、加齢からくる難聴によるコミュニケーションの不成立である可能性（綿森他，1983）を考慮せず、全てを「ボケ」で処理してしまう一般的傾向もみてとれよう。また、幼児音（事例 d では「でちゅ」）の使用によって「子ども返りをした高齢者」という、尊厳性無視の伝統的なステレオタイプ<sup>(17)</sup>の再生産も見受けられる。

さらに、「高齢者の性」への誤った認識からくる偏見も非常に強い。高齢者の性衝動を不潔視したり、タブー視したりする背景には、「無性欲神話」が存在すると言われる（吉沢，1988）。RPGにおいて、露骨なセクシャル・ハラメントを行う役所はきまって高齢者に割り当てられ、生殖能力が著しく低下した高齢者ならば（その裏返しとして）生々しい性的表現と受け取られず許されるという考え方が定着していると思われる（事例 e）。

e) (娘に触れると)「あら、老師様ったら、お若い...。[LIVE] / おお ここは おんなばかりの まちじゃ！ ええのう。じつに ええのう！ [DQ2] / うぷぷっ！ みずぎのぴちぴちギャルは いつみてもいいもんじゃのう。[JUN2] / まみまみ... の さわさわ...で ぺるぺる...の後 こりこりっと来て うっふん...と言うのは どうじゃ？ [FIRE2] / 「おさわり おさわり ベロベロベーだ」「キャーッ！ 何すんのおよ このスケベじじい！」 [貝獣]

## 2 - 2 RPGにみる精神障害者像

精神疾患に関する情報の多くは、マスコミの報道やフィクション作品からに限られ、社会的に誤解や偏見を招く原因にもなっている（坂本，1999）。RPGにおいても精神疾患の描写が度々見られるが、事例 f のようなセリフに、精神障害者に対する一般的なステレオタイプを見いだすことができる。

f) どうして あの手のやつって あったかくなると 出てくるんだろう？ はーい、ちょっと がまんちてね。いい子だからねー。[FIRE2]



このように精神障害者は退行した存在として扱われることが多いが、RPGに度々登場する「過酷な冒険や凶悪な怪物などとの闘いの恐怖から精神疾患にみまわれた者」という設定のキャラクターにも、この精神障害者像は共通している（事例g及びh）。

g) ロブの父：ぼくね、こないだ おともだちと たんけんに行ったの。こわかったけど たのしかったあ。/ロブ：どうやら 頭をやられちまってるみたいだ... / (ロブの父に対して) 村人：頭のおかしい おじいさんって すごいしらがだけど 本当は まだ若いんですって。何か よっぽど こわいめに あったのかしら。[GAIA]

h) 男：うん ぼく アレクスっていうんだよ。えーん かいぶつが おそってくるよお。こわいよお... / (妻と対面し、我に返って) 男：まったくオレとしたことが... かいぶつどもにおそわれ きょうふでこどもがえりしたらしい。[DQ4]

別の人格と交代する症状（例えば、乖離性同一性障害）において、入れ替わる人格には、性別や年齢層、性格上の特質などの組み合わせによって、実際には多くの選択肢があるとされる。にも関わらず、フィクションの世界では事例gやhのように幼児退行として描かれることが多い<sup>(18)</sup>。

## 2 - 3 RPGにみる職業集団 / 民族

意図的にセリフに方言が取り込まれている職業集団や、片言語を話す民族が登場するケースも多い。

### 2 - 3 - 1 職業集団と地域方言

RPGにおいて地域方言をセリフに取り込んでいる職業集団とは、商人、職人（主に大工）、農民であり、それぞれ、商人 = 大阪、職人 = 江戸っ子、農民 = 田舎の関係をイメージする方言が使用され、職業集団が地域方言と相補分布的に密接な結びつきを持たされていることがわかる（事例i, j, k）。

i) 商人：しょうひんがこんからしょうばいあがったりや。[FIRE1] / いい商売になりませ。[FF6] / カネは 天下のまわりもんや！おかげでわてらも ずいぶんと大もうけさしてもらいましたわ！[天外] / ゼニムさんのおかげで商売は んじょう。たまりまへんなア！[貝獣] / どないな用件でっか？何買いはります？おおきに。またきてや。[アイデア] / まいどおおきに。もうかりまっか？うちらもうさっぱりやわ。どないなようでっか？[JUN2]

事例iは、大阪が「天下の台所」という肯定的イメージと結びついているためともとれるが、その一方で、「こんなおいしいギャンブル わいしらんわ。

おおもつけやでえ．[ナーガ]」と商業に限らず，金銭にからむ場合，関西弁で表現されがちでもあり，大阪的性格＝金銭第一主義という否定的イメージが内包されているとも考えられる．

j) 職人：なんでい！ なんかようか！ おらぁ大工のゲンだ！ キッチリおぼえときな！ [天外] / みなさんに助けてもらった ごおんはわすれやせんぜ！ ... 気をつけてたびをおつづけんなくてだせえよ！ [FIRE2] / うるせいや べらぼうめ！ さあ仕事のジャマだ．とっとと出て行ってくん！ [DQ6] / さっきはあんがとよ．[クロノ] / ほらほら，シロウトが手を出すんじゃねえよ．じゃまになっていけねえやい． [ZELDA]

事例 j は，「仕事に対する誇りと責任感からくる頑固ながらも実直な倫理観」(大場，1973) という本来の職人氣質の基底が，江戸っ子ことばの割り当てによって東京下町気質の「短気，威勢の良さ，見栄っ張り」<sup>(19)</sup> という部分と結びつけられ，やがて「偏狭な名人気質」というような面白おかしく歪曲された職人像へと変質した結果ではないかと思われる．

k) 農民：これで ことしもぶじに イネをかりいれられますだ． [天外] / 鋤を持った男：村長さんなら家の中だべ． [DQ6] / むらのむすめたちがみんなどこかにいってしまっただよ．イナカがいやになってでていったんだべか． [FIRE1]

事例 k には，農業が都会との対比の上での田舎の代名詞として語られ，威信や貴賤の次元において負のイメージを持たされてきた背景を見ることができよう．洋の東西を問わず，フィクションの世界では，文法的誤りや田舎を連想させる語の使用をもって農民ことばとする人工的な「舞台方言」が存在し<sup>(20)</sup>，この手法が，農業従事者に対する社会的な職業威信の低さ(直井・鈴木，1977) や，日本の農業高校が校名から「農業」の文字を削らざるをえない昨今の事情<sup>(21)</sup> と無縁であるとは考えにくい．

このように，頂点となる英雄的主人公には必ず標準語<sup>(22)</sup> を，そして特定の社会集団に属するキャラクターには特定のイメージが付随した方言を割り当てることによって，社会的階層の序列化と言語間の格差を同時に再生産していると指摘できよう．

### 2 - 3 - 2 民族と片言語

続いては，民族・種族という社会集団の事例をとりあげたい．ほぼ全てのセリフが標準的日本語で占められている中，アメリカ先住民や中国人，そして未開民族といったキャラクターには，片言の日本語を割り当てていることがある(事例 l, m, n)．

l) インディオのスー族：わたしたち うそつかない ... これ わたしのうま． [DQ3]

m) 中国人：たれか手をかすアル～！ ウチでゴチソウするアルよ！ [LIVE] / あなた体こわす．子どもタイヘン．わかるあるね． [GOD] / わたし 兵隊になりに来たあるよ． [DQ6]

n) 未開民族：ここからおまえひとり！おれ ここで待つ！ [SLAP]

指摘するまでもないことだが，アメリカ先住民や中国人，あるいは未開民族にもそれぞれ独自の言語（母語）があり，決して彼らが言語習得上（あるいは彼らの言語が）劣った集団であるという事実・実態はない．自民族中心主義，西洋中心主義により，支配集団の言語への同化が求められ，言語の生態系が崩れる過程が片言語として現れると考えれば，アメリカ先住民の片言語は白人側から見た征服の史実が日本に輸入されたものであり<sup>(23)</sup>，中国人の片言語は，「東亜共通語」概念<sup>(24)</sup>に基づく（満州や台湾などでの）日本語教育といった歴史的想起も可能であろう．レヴィ＝ストロースは，未開民族の思考法が西洋の科学的思考と比べて幼稚で劣っているという西洋中心主義に押しつけられた俗説を覆すことに努めてきたが，その業績に対する評価の高さほどは一般的には浸透しておらず<sup>(25)</sup>，彼らは次の事例oのような「原始人」と同列に扱われ続けていることがわかる<sup>(26)</sup>．

o) 原始人エイラ：エイラ達 行く．(仲間のキーノに向かって) キーノ 村 もどる． [クロノ]

このような，(不完全な言語としての)片言語の使用は，物語内に言語的力関係を持ち込むことで，間接的に社会的・政治的権力構造をテキスト内に構築する方法である<sup>(27)</sup>．

## 2 - 4 R P Gにおける性役割

日本語における男ことばと女ことば（ジェンダレクト；gender+dialect）の差異がなくなってきたと言われて久しいが，小説などでは典型的なジェンダレクトが使われ続けている<sup>(28)</sup>．R P Gも同様で，例えば，図1の架空の種族のキャラクターの絵からは性別の判断はつかないが，セリフpを見れば，「おれノ～ぜ」，「わたしノ～わ」という自称詞と文末詞による文体的特徴が，皆同じ姿であるこのキャラクターの性別指標となっていることが理解できる．



図1 架空の種族のキャラクターの顔 [レナス]

p) おれを なかまにしねえか？もちろんただでいいぜ！ / きゃあ！わたしのいないあいだに だいじなものがなくなっているわ！ [レナス]

これは、前者の文体が「荒々しさ」、後者が「柔らかさ」という社会的意味を持ち、それが「男はたくましく、女は控えめに」などのステレオタイプによって構成された「性の二重基準」上にある役割期待と一致するからである（中村，2001）。

このような、ことばの構造による性別分担に加え、ことばの命題的機能におけるジェンダーステレオタイプも多い。まずは、RPGにおいて典型的役割と言える、さらわれたり、生け贄にされたりする役割としての女性である（事例q）。

q) とらわれの姫ってのはいいねえ。ウデをふるうにはもってこいだ。 [MON3] / わかいむすめをしらないか？たかくかわせてもらうよ！ [栄光 3] / その娘は私へのささげものだぞ。よこどりするきか？ [ロマサガ 1]

加藤(1995)は、見る / 見られる、選び / 選ばれる、獲得し / 獲得される、所有し / 所有される、ひいては、買い / 買われるというように、男性と女性は主体 / 客体の一方的な関係であると指摘する<sup>(29)</sup>。そして、モノとしての女性は値踏みされ、身体のカテゴリー化がなされるが、そこには男性側からの美醜、老若の二項対立的価値観が持ち込まれる（事例r）。

r) となりまちのラーツクには ミディアとかいう すっげえびじんのせいれいつかいがいるらしいぜ！ [レナス] / きれーなねーちゃんがたおれてて だれかのいえにかつぎこまれたらしーぜ。 [FF4] / 若くてきれいなおねえちゃん達は みんなドグラーにさらわれたよ。 [貝獣] / 若い未婚の女だけ...となるといけにえだな。 [EST2]

また、歴史的に蓄積され、自明化、規範化されてきたジェンダーステレオタイプを下敷きとしたセリフはその他にも多数存在する（事例s, t）。

s) いいか 男の子はどんなときでも 泣いちゃダメだぜ！ [DQ5] / レインさんはまたどこかにいっちゃったみたい。男ってほんとに自分かってよねっ！ [LORD] / こんなとき たくましいおとこのひとが いてくれたなら！ [栄光 3]

t) ママが危ないからダメって言うの。女の子ってこういう時損よね。あたし男に生まれたかったわ。 [SLAP] / 仕事のじゃまだよ。女はとっとと出てった。 [MON3] / 亭主と子供が帰ってくるまでに夕食をつくっておかなきゃ。 [DQ5] / 私も 主人につれられてここまで来たのですが 女の足ではツライものがありましたわ。 [DQ6]

物語の多様性を求めてか、あるいは男性中心のテレビゲーム購買層に女性を取り込む狙いからか、主人公に女性を設定する（あるいはプレイヤーの好みで設定できる）RPGが増えてきた。そして、一国の姫が冒険をするという物語は、「男唱女随」の関係を転覆しにかかっているように見える。しかしその物語は、事例uのようにそれが「正しい女性像ではない」ことも同時に提示している。

u) ひめ！すこしは おんならしくしていただかないと。/このしろのおひめさまは とんでもないおてんばだとか。[DQ4]

このように、「一方の手で女性の頭を撫でておきながら（男性優位主義への批判）、他方の手で頬を叩く（男性優位主義の上に立つ）」とフェミニズムから批判を受ける矛盾した言説は、次の事例vにもみることができよう。

v) 我々は、女性が隊長であることにほこりを持っています。それほどまでに、セレナ隊長は強く、いまいな方なのです。[EST2] /われらを 女だと言って なめてかかると いたい目に会うぞ。[MON3]

つまりこれらは「ジェンダーバイアスからの解放という視点に立っている」と評価される一方で、「女性が非力であり、被支配の立場にあることが大前提とされているからこそ成立するセリフ（設定）」と捉えることもできる。

### 3. まとめ / RPGのイデオロギーの源泉としての可能性

ジェイムソン（1981）は、「個々のテキストを階級的・政治的力学のパロールと考え、そのラングにあたるものとして階級的ディスクールを考えると、その階級ディスクールを構成する最小単位がイデオロギー素である」というテキスト読解概念<sup>(30)</sup>を提示したが、この概念の援用によって、否定的にステレオタイプ化されたキャラクターの構造について考察することが可能にもなる。つまり、前節で提示した事例（具体的テキスト）を階級的・政治的力学のパロールととらえると、ラングにあたるディスクールは、高齢者に対するエイジズム、特定の民族に対するレイシズム、女性に対するセクシズム、さらに事例全体をながめると、社会的マイノリティを排除するソーシャル・ダーウィニズムとも考えられる。そして、これらのディスクールを構成するイデオロギー素が、「優/劣」、「老/若」、「美/醜」などといった西洋中心主義や自民族中心主義、男性中心主義などの上に成り立つ二項対立的価値観である。すなわち、RPGのキャラクターには、描写の段階で、このイデオロギー素を関数として支配/被支配の関係を自明化しにかかるとディスクールを包含させられたものが存在すると考えることができる。

そして、そのイデオロギー素を規則的に体系づける方法、すなわち、キャラクターにこの支配／被支配ディスクールを帯びさせる方法として、今回の調査からは2つの方法を見いだすことができる。ひとつは「女性は非力である」とか「関西人は金儲けに固執する」などといったステレオタイプ化された命題を組み込むことによって、ディスクールを直接的に、積極的に提示する方法。もうひとつは片言語の使用によって「未開民族は言語や文化が未発達である」とか、あるいは、田舎のマイナス・イメージの部分を強調し拡散するような人工的な方言の押しつけによって「農業従事者は文化水準が低い」などという意味をテキストに埋め込むといった、特定の文体を特定の社会集団に割り当てることで、その文体に付随した社会的意味（その多くが否定的な意味）を、割り当てた集団の指標とする、間接的な提示方法である。さらに後者（片言語や方言などを利用したディスクール形成）は、社会集団間に格差をもたらすだけでなく、同時に言語間においても、標準語を頂点とする階層的ヒエラルキーを構築し、言語的力関係を強化すること（言語ヘゲモニー<sup>(31)</sup>）にもつながるキャラクター描写であると言えよう。

そして、ここで、このような構造で支配／被支配ディスクールを内包するキャラクターが、テレビゲームを媒介として、どのような形でプレイヤーにイデオロギーを拡散するのか、テレビゲームのイデオロギー装置的機能についてまとめておきたい。

シェフ（1979）は、メディアによる精神障害者に対する伝統的ステレオタイプの拡散が、精神科医などの医学的議論を凌駕し、精神障害者の役割を世論だけでなく、障害者自身に自己概念の一部として受容させる圧力となっていると示唆したが<sup>(32)</sup>、「人はみな老いる」という生物学的な老いとは別に、このように社会が高齢者を〈老人〉という存在に仕立てあげた上で排除している（老人化メカニズム）という視点に立つとすれば、支配／被支配ディスクールを内包するRPGのキャラクターは、〈男〉、〈女〉、〈老人〉、〈精神障害者〉、〈田舎者〉、〈未開人〉という存在を作り上げ（または再生産し）、制度化するドラマトルギーの（全てではないにしても）一端を担う可能性を指摘することもできよう。

さらにここで、ジェイムソン（前掲）の「沈殿モデル」というテキスト概念にも注目しておきたい。これは、支配／被支配ディスクールを形成しているイデオロギー素は物語の中に沈殿しており、物語自体が歴史的に古くなったとしても、イデオロギー素は新しい物語パラダイムに吸収され、メッセージを発し続けるという概念である。本稿において提示した否定的にステレオタイプ化された命題や社会的格差が貼付された文体も、それらはRPGがオリジナルとして産出したものではなく、ゲームソフト制作者がクロノロジカルな流れにそって過去の文芸作品や映画などの影響を受けた際に、そこに沈殿するイデオロギー素を受け継ぎ、自らもまたRPGという新たな物語パラダイムにおいて再生産したものであると考えることは自然であろう。つまり、テレビゲームのプレイヤーたちは、このクロノロジカルなイデオロギー素の

流れに乗る形で、RPG体験からそれを吸収したり、強化したりしていくと考えることができるのである。

しかしながら、ほとんどの子どもたちは、時間的順序・秩序からすればゲームソフトにイデオロギー素を移し与えた先行文芸作品などよりも先にゲームソフトに触れる可能性が高く、(文芸作品からではなく)ゲームソフトから得たイメージ(ディスクール)こそが彼らにとっての<オリジナル>となりうると考えることができる。つまり、(若い)RPGプレイヤー(読者)の大多数にとってイデオロギーの源泉は、彼らにはほこりをかぶったように見える文芸作品よりも、魅力的に輝いて見えるRPGにこそ存在するのである。その点で、テレビゲームソフトの影響力は大きく、功罪もまた大きいといえ、RPGの内容(本稿ではキャラクターの描かれ方に注目した)によっては、プレイヤーに支配的イデオロギーを刷り込んだり再強化したり、逆に、既に化石化(fossilization)した伝統的ステレオタイプであったとしても、それを転覆させ、過去の作品の見直しをさせることも可能であると思われる<sup>(33)</sup>。「伝統的ステレオタイプは幼児期に学習され始める」というシェフ(前掲)をはじめとする社会学や心理学的視座からの指摘も、テレビゲームにおける、この「間テクスト的特質」の重大性の示唆を擁護することになる。

#### 4. 結びにかえて

少年:あそこはよくオヤジになぐられた。なんかやるたびに、なぐられたなあ。

少女:おとうさんのこと大好きなのね。

少年:え?え?どうして!?

少女:だって、おとうさんの話をするときとっても楽しそうなんだもの。

[ハンター]

この作品の発表当時(1996年)と児童虐待防止法施行後(2000年以降)を比較すると、児童虐待への社会的関心度は大きく異なり<sup>(34)</sup>、かつては気にとめられなかった(もしくは、微笑ましい場面であると肯定的に受け止められたかもしれない)このテキストが、現在の社会的コンテクストにおいて「虐待を美化することで、パタナリズム(家父長制)の受容をはかっている」と否定的に読解されることも可能となってくる<sup>(35)</sup>。今や「躰か虐待か」という線引き的な論点からではなく、暴力を振るう行為、それ自体が問題なのであるという視点が社会通念的に広がりつつあるからである<sup>(36)</sup>。

本稿では、特定の社会集団にとってネガティブに働くイデオロギーがゲームソフトに包含させられていることを確認してきたが、この他にもゲームからは特定の方向性をもつ性観念や死生観も発信されていることがわかっている(八尋,2004及び八尋・山下,2004)。そのようなゲームソフトを制作することが意図的であろうとなかろうと、意識の有無に関係なく、イデオロギ

一性を帯びているという事実それ自体がもはや大きな問題であるという考え方がゲームに対しても向けられるようになるとすれば、今後は、これまで問題視されてきたテレビゲームの暴力性といった可視的な問題だけでなく、こういった潜在的な機能面でも批判の対象とされるようになるとも考えられる。特にRPGは、間テクスト的な関係において非常に重要な（同時に危険な）特性を持ち合わせた装置となる可能性を、ここで認識しておくべきであろう。

#### 注

- (1) 間テクスト性は、「あらゆるテキストは引用のモザイクとして構築されている。テキストはすべて、もうひとつの別なテキストを吸収、変形したものである」という一節に代表されるクリステヴァ（1969）に始まる。
- (2) 本歌取りに関する間テクスト性的観点からの議論については、例えば、篠原（1999）が「本歌取りにより詠まれた歌は…本歌に対して、それを新たなものへと生成させるだけでなく、本歌自体を別様のおもむきへと変質させもする。すなわち、生成変化は現在だけでなく、過去、未来をも変質させ、それらを相互に過剰なものとして浮上させるのだ」と述べている。
- (3) 『傷だらけのラブソング』（2001年10月～12月）フジテレビ系放映、全11話、制作：関西テレビ、MMJ、プロデュース：三宅喜重、東城祐司、伊藤達哉、脚本：尾崎将也、主題歌：中島美嘉『STARS』。
- (4) 『マイ・フェア・レディ』（1964）、監督：ジョージ・キューカー、原作：ジョージ・バーナード・ショウ（『ピグマリオン』、1912）、配給：ワーナー・ブラザーズ、主演：オードリー・ヘップバーン、アカデミー賞8部門受賞。また、『アメイジング・グレイス』は19世紀初頭、アメリカ南東部の民謡のメロディーにジョン・ニュートンの詩がつき全米に普及。その後、伝統的なスピリチュアル・ソング（霊歌）として長く親しまれてきた。
- (5) この他、黒澤作品がそうであるように、特に映画の場合は、＜映画監督＞というテキストで作品間が結びつくことも多い。
- (6) 誤読、ストロング・リーディング、そして新たな「間読み性（interlectuality）」という概念についての議論は、土田（2000）を参照のこと。
- (7) RPG（ロールプレイング・ゲーム）とは、プレイヤーが物語の主人公の役割を演じ、虚構の世界を冒険するというテレビゲームのジャンル名である。本稿で言うRPGとは、原則としてコンピュータRPGを指す。
- (8) 早川（1986）によると、例えば、トールキンがオークというモンスターを「豚の顔」としたことや、「パーティーを組んで冒険をする」というスタイルにしたことなどがその後のRPGにおいて一般化、定着したという。もちろん、RPGの源泉が全てトールキンの作品に限定されるということではなく、聖書や聖人の伝説に始まり、数々の神話などの寄せ集めによってRPGの世界観は構築されている。
- (9) これについては『ドラゴンクエスト』のゲームデザイナー堀井雄二自身が言及し



ている（マイクロデザイン出版局，1996）．さらに，コンピュータRPGの『ウィザードリィ』や『ウルティマ』は，テーブルトークRPGである『ダンジョンズ&ドラゴンズ』を，そしてこの『ダンジョンズ&ドラゴンズ』は小説『ロード・オブ・ザ・リング』を源流としており，これらの作品が間テクスト的關係にあることは容易に理解できる．

- (10) 社団法人日本映画製作者連盟 (<http://www.Eiren.org/>) によると，2002年に日本で公開された映画『ロード・オブ・ザ・リング』は90億円以上の興行成績を残したというが，この興行的成功も，それ以前に『DQ』や『FF』がファンタジー物語の世界観を一般的水準へと押し上げてあったためと考えることもできよう．
- (11) キャラクターには「登場人物」と「性格」の2つの意味があるが，本稿では「キャラクター」とのみ表記する場合は「登場人物」，「キャラクター描写」と記す場合は「登場人物の性格」の意味とするが，さらにこの「性格」はパーソナリティの意味ではなく，「アイデンティティ」の意味で使用することを明記しておく．
- (12) 一般的に物語では，例えば病気の克服を主題とするならば病院に關係のある職業であったり，刑事ドラマであれば警察関連であったりするなど，それぞれのテーマに沿った社会的属性を持つキャラクターを中心に物語設定がなされる．この点においてRPGが特異であることは，文学史的にながめてみても，登場人物の社会的属性を幅広く採用した作品として，14世紀の『デカメロン物語』（ボッカチオ）や『カンタベリー物語』（チョーサー）などしか挙げるできないことからわかる．
- (13) 下條（1996）は，サブリミナル効果について，人間は刺激を無意識的に認知し，技能や知識として身につけることがあると指摘し，例えば，1度見たものは2度目以降に見やすくなり，反応が早くなるプライミング効果や，特定の対象を繰り返し経験するだけで愛着や選好性が増す親近性原理などを挙げている．潜在的，無意識的な認知過程によって蓄積されている技能や知識である暗黙知についての議論はポラニー（1966）を参照．また，山下（1984）は，規範や物事が自明化・常識化しているように感じられるために懐疑的になれず，むしろそれに拘束されてしまうことを「心的世界の呪縛」と呼んだ．
- (14) テクストの情報量の多さでは日本ではテキストタイプのアドベンチャーゲームも挙げられるが，RPGに比べタイトル数が極端に少ないため，本稿ではRPGのみに絞った．
- (15) 本稿では1996年までに発表された任天堂のファミリーコンピュータ及びスーパーファミコン用のRPGソフトをとりあげたが，これは，テレビゲームの業界団体（コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会）によって日本国内のゲームの表現に対する倫理規定を定められた1997年以前は，各ゲーム会社の独自の倫理基準に委ねられていたため，各社自由に表現活動を行っていたという点に注目したこと（よって，1997年以降発表のRPG作品と本稿の結果との比較を今後の課題とする予定），1997年以前は任天堂のゲーム機をプラットフォームにするRPG作品の数が圧倒的に多く，調査資料の収集が容易であるという2点からである．
- (16) このゲームソフトの攻略本にも以下のようにある：「ばあさんはちょっとボケぎみだ．ぼけた言葉の中からヒントを読みとろう．」（ファイティングスタジオ，1993）

- (17) オズグッド(1994)は、「高齢者は気難しい、性的関心がない」など高齢者差別につながる11の神話のうちの1つとして「子ども返りする高齢者」を提示した。これは、シェイクスピアの『お気に召すまま』(1623)の「第二の嬰兒」(第二幕第七場)や、日本においても「赤ちゃんに戻る」という意味から還暦祝いに赤色の物が贈られるように、古くから存在する伝統的高齢者像である。
- (18) 例えば、新谷(1982)では、主人公は火災体験の恐怖から、火を見ると幼児退行を起こす。また、鴎外の『舞姫』(1890)にも「精神の作用はほとんど全く廃して、その痴なること赤児のごとくなり」とある。
- (19) 「短気、威勢の良さ、見栄っ張り」といった東京下町の江戸っ子気質は、職人よりもむしろ、江戸という大消費都市での商人たちの激しい売り込み競争から生まれたという説もある(祖父江, 1971)。
- (20) シェイクスピアについては本文中で言及したが、他にも例えば、クノーの『文体練習』(1947)における舞台方言を用いた農民ことばがよく知られる。落語のレトリックとしても定着しているこの設定は、農民以外にも「使用人」が「田舎からの上京者」(一例として、春風亭小柳枝の『権助魚』を挙げておこう)とされることとも共通し、『DQ5』においても、「あんな男、お供にしたのはまちがいったざあますわ。」「す、すみません、奥さま。オラは、オラは...」と、経済的に裕福な者に対して皮肉的な文体を用いる一方で、使用人に対しては地域方言を割り当てている。
- (21) 『朝日新聞』1998年3月1日など。
- (22) 「標準語」は現在、全国どこでも通じることばという意味で「共通語」に置き換えられたが、本稿では、方言を否定することで正当化されてきた歴史的背景を持つ「標準語」という用語をあえて(意図的に)使用する。
- (23) 例えば『ピーターパン』(1911): ...その美しい女インディアンは答えます。「ピーターパン、このわたし救う。わたし、ピーターのたいへんいい友だち。わたし、海賊に、ピーターのこと、けがさせない。(原文: ...that lovely creature would reply. 'Peter Pan save me, me his velly nice friend. Me not let pirates hurt him.」)(パリ, 1911: 石井桃子訳, 1972)。また、インディオに関しての他の事例を挙げるとすれば、RPG作品『マーヴェラス』で描かれているインディオの墓には十字架がついているが、かつてインディオが、武力によって政治的にキリスト教へと組み込まれていった悲史を考慮すると、その説明もないまま提示されているのは、特に若年層には不親切であると言わざるをえないだろう(図2)。



図2 インディオの墓の十字架 [マーヴェ]

- (24) 帝国日本の大東亜共栄圏構想下において、統治目的(特に中国人の日本感化)として日本語を東洋全体の共通語とする言語政策があった(安田, 2000)。

- (25) 例えば、パプア・ニューギニアの奥地で暮らす民族の家族と日本人の家族がお互いの生活を体験するという趣旨の番組が度々放映されているが(テレビ朝日系放映の『秘境とニッポン交換生活』など)、「生活習慣の違いを体験し認識することで民族間の差異を乗り越え、そこに通じ合うものを得る喜びを映像化した番組」と肯定的に解釈することができる一方で、「科学的な文明の発達の数合わせのみによって生活水準の高低を計り、電化製品のない生活を不便だと嘆く日本人や、逆に電化製品のひとつずつに驚きと戸惑いを見せる人たちの表情を、彼らに対する優越感に浸りながら映像におさめる感性が、番組を作る側にも見る側にも日本人の中には一般的に存在する」と否定的に捉えることもできよう。
- (26) 事例oの原始人エイラは、同名の主人公が登場するジーン・アウルのベストセラーシリーズの影響を受けていると思われるが、この作品でも片言語が使用されている:「エイラ、はなす、だめ。(原文:Ayla no talk good.)」(アウル, 1982: 中村妙子訳, 1985)。
- (27) これに対して、事例xのような、未開の地から連行された奴隷のセリフや、パキスタン、インド、ネパールなどのカーペット産業問題に触れている事例yのように、サバルタン(被抑圧者)に関する政治的問題を直接的に提示したものもある。
- x) わたし少しだけ言葉わかる。...母国の言葉 しゃべりたい。でもそうすると たたかれる。...わたしたち ここで言葉を教え込まれ また別のところへ 売られていく。[GAIA]
- y) この女たちはじゅうたんを織っているのさ。これは織り上がるまでになんと 40年近いさい月がかかる。子供のころからその作業を始め、遊ぶヒマなく働き続け、完成時には中年を過ぎている女。ぼうず覚えておくんだな。こんな運命の下に生まれる人もいるってことを。[GAIA]
- なお、カーペット産業で働く子どもは、例えばパキスタンで50万人とも言われる。
- (28) 「会話の名手」と名高い村上春樹の作品でさえもその例外ではない:「是非見てみたいわ。」、「...僕だって知らなかったぜ。」(村上, 1980)。
- (29) レヴィ=ストロース(1949)は人類社会の普遍的規則であるインセスト・タブー(近親婚の禁止)の解明において、自集団の女性を譲渡する見返りに他集団の女性を獲得するといった互酬的な贈与交換という視点から外婚制に着目したが、原則として交換されるのは女性であり、決して男性ではない。これは家系とは男性の家系であるというフェミニズムからの批判と重なる。
- (30) ここに引用したジェイムソンのテキスト読解概念の定義は、訳者の大橋洋一によって解説されたもの。
- (31) グラムシの「ヘゲモニー」の定義を援用した「言語ヘゲモニー」に関する議論は、糟谷(2000)を参照。
- (32) 例えば日本精神神経学会は、人格否定の響きを持つ「精神分裂病」の名称を「統合失調症」に変更すると発表した。(『朝日新聞』2002年1月20日)
- (33) 言語教育において、誤った言語運用形式が学習者の中に頑なに残ってしまい、なかなか直すことができない状態を「化石化(fossilization)」と呼ぶが、人が特定の社会集団に対して抱いているステレオタイプについても同様の「化石化」が起こ

っていると考えることができよう。

(34) 厚生労働省の調査によると、児童相談所に寄せられた児童虐待の相談件数は、96年度の4千件に対し、児童虐待防止法が施行された2000年度は約5倍の1万9千件であった。

(35) 児童虐待やドメスティック・バイオレンス(DV)の起因のひとつとしてアルコール依存症が注目されるようになったが、RPG作品において、飲酒が現実逃避の手段として描かれていることについての議論も必要であろう：

このところしごとがなくなってきたから、まい日酒場にいりびたっちゃってるの[LORD] / てなワケで俺はこうして酒に逃げているのさ。ヒック！[クロノ] / (漁師が) さかながさっぱりつれねえ！これがのまずにいられるかっていうんだ！[FF1] / とちやいえをぜーんぶだましとられたんだぞ。ウイー。...どうあがいてもかてやしねえ！おれはよっぱらちゃ、ヒック、いねえよ！[マザー2] / いまのおれは、やくたたずののんだくれさ[レナス]。

(36) 例えば、中村(2001)は「差別表現を使うこと自体が社会的差別行為である」という視点に立っている。

## 謝辞

本稿執筆にあたり、資料を快く提供してくれた太田一臣氏に感謝します。

## 引用・参考文献

- アウル, J., 中村妙子訳(1985;原著1982)『恋をするエイラ』, 評論社。  
 飯島健男(1991)『コンピューターRPGの作り方』, マイクロデザイン出版局。  
 井上史雄(2000)『日本語の値段』, 大修館書店。  
 梅田祐喜・八尋茂樹(2003a)「文学性の研究 : ロールプレイング・ゲームの物語伝達様式に関する考察」『静岡県立大学短期大学部研究紀要』16, 17-35。  
 —————(2003b)「文学性の研究 : ロールプレイング・ゲームのレトリックに関する考察」『静岡県立大学短期大学部研究紀要』16, WEB版。  
 大場隆道(1973)「中小企業と技能職業の変貌」『職場・職業社会』, 学陽書房, 207-210。  
 オズグッド, N. J., 野坂秀雄訳(1994;原著1992)『老人と自殺』, 春秋社。  
 オニール, P., 遠藤健一監訳(2001;原著1994)『言説のフィクション』, 松柏社。  
 糟谷啓介・三浦信孝・安田敏朗他(2000)『言語帝国主義とは何か』, 藤原書店。  
 河合隼雄(1993)「老人の知恵～物語に見る老賢者と老愚者」『老年発見』, NTT出版, 78-91。  
 クノー, R., 朝比奈弘治訳(1996;原著1947)『文体練習』, 朝日出版社。  
 クリステヴァ, J., 原田邦夫訳(1983, 原著;1969)『記号の解体学: セメイオチケ』, せりか書房。  
 栗本薫(1983)『幽霊船』, 早川書房。  
 コウルリッジ, S. T. (1966;原著1798)『老水夫行』, 研究社小英文叢書。  
 ゴフマン, E., 石黒毅訳(1970;原著1963)『スティグマの社会学』, せりか書房。

- 坂本真士 (1999) 「精神疾患患者と身体疾患患者のステレオタイプ」『現代のエスプリ』384, 至文堂, 162-171.
- シェイクスピア, W., 阿部知二訳 (1939; 原著1623) 『お気に召すまま』, 岩波文庫.
- ジェイムソン, F., 大橋洋一・木村茂雄・太田耕人訳 (1989; 原著 1981) 『政治的無意識』, 平凡社.
- シェフ, T. J., 市川孝一・真田孝昭訳 (1979; 原著 1966) 『狂気の烙印～精神病の社会学』, 誠信書房.
- ジジエク, S., 中山徹訳 (2001; 原著2000) 『脆弱なる絶対』, 青土社, 16.
- 篠原資明 (1999) 『エーコ：記号の時空』, 講談社.
- 下條信輔 (1996) 『サブリミナル・マインド』, 中央公論新社.
- 新谷かおる (1982) 『ふたり鷹』, 4, 小学館.
- 祖父江孝男 (1971) 『県民性～文化人類学的考察』, 中央公論新社.
- 高畑直彦 (1998) 『臨床精神医学講座・第23巻～他文化間精神医学』, 中山書店, 6-9.
- 田中和子・加藤春恵子他 (1995) 『日本のフェミニズム7・表現とメディア』, 岩波書店.
- 土田知則 (2000) 『間テクスト性の戦略』, 夏目書房.
- ・青柳悦子・伊藤直哉 (1996) 『現代文学理論』, 新曜社.
- トールキン, J. R. R., 瀬田貞二・田中明子訳 (1992; 原著1954) 『指輪物語』, 評論社.
- 直井優・鈴木達三 (1977) 「職業の社会的評価の分析」『現代社会学』, 8, 講談社, 115-154.
- 中村桃子 (2001) 『ことばとジェンダー』, 勁草書房.
- 生瀬克己編著 (1986) 『障害者と差別語～健常者への問いかけ』, 明石書店.
- 浜野保樹 (1993) 『マルチメディアマインド』, BNN.
- 早川浩 (1986) 『RPG幻想事典』, ソフトバンク.
- バリ, J. M., 石井桃子訳 (1972; 原著1911) 『ピーターパン』, 福音館書店.
- ファイティングスタジオ (1993) 『シルヴァサーガ2必勝攻略法』, 双葉社, 30.
- フィスク, J., 伊藤守他訳 (1996; 原著 1987) 『テレビジョン・カルチャー』, 梓出版社, 185.
- ブルック, G. L., 三輪伸春他訳 (1998; 原著 1976) 『シェイクスピアの英語』, 松柏社.
- マイクロデザイン出版局 (1996) 『ゲーム批評』 8, マイクロデザイン出版局, 54-61.
- 丸山林平 (1942) 「満州国に於ける日本語」『国語文化講座 6』, 朝日新聞社, 120-138.
- 村上春樹 (1980) 『1973年のピンボール』, 講談社.
- 森鷗外 (1985) 「舞姫」『阿部一族・舞姫』, 新潮文庫.
- 八尋茂樹 (2001) 「テレビゲームとイデオロギー～テレビゲームの潜在的特性に関する実証的研究」『シミュレーション&ゲーミング』, 11 (1), 16-27.
- (2003) 「テレビゲームからみた日米言語文化比較：ルールプレイング・ゲームはなぜ日本の遊戯文化として定着したか」『言語文化研究』 2, 31-53.
- (2004) 「記号的恋愛のディスクール：テレビゲームの中の<エロティシズム>」『言語文化研究』 3, 55-77.
- ・山下恒男 (2004) 「テレビゲームに描かれる<死>」『茨城大学教育学部紀要 (人文・社会科学・芸術)』 53.

- 山下恒男(1984)『差別の心的世界』, 現代書館 .
- 山本真理子(1999)『地位・職業ステレオタイプ』『現代のエスプリ』384 ,至文堂 ,119-129 .
- 吉沢勲(1988)「老人の性に対する偏見」『老人の性』, 中央法規出版 , 38-50 .
- リファテール, M. , 福井芳男・宮原信・今井成美訳(1978 ; 原著 1971)『文体論序説』, 朝日出版社 .
- (1984) Intertextual representation: on mimesis as interpretive discourse, *Critical Inquiry* 11(1), 141-162.
- (1990) Compulsory reader response: the intertextual drive, *Intertextuality: theories and practices*, 56-78.
- レヴィ=ストロース, C. , 馬淵東一他訳(1977;原著 1949)『親族の基本構造』, 番町書房 .
- , 大橋保夫訳(1976;原著 1962)『野生の思考』, みすず書房 .
- 綿森淑子他(1983)「老年痴呆における言語の問題」『精神医学』, 25(9), 914-922 .

(2004年3月24日 受理)