

ゲームシナリオとキャラクター原理 —ゲームは活躍をどのように記述できるか—

高橋 志行

一橋大学社会学研究科 博士後期課程 〒186-8601 東京都国立市中2-1

E-mail: sd10101017@g.hit-u.ac.jp

概要 ゲームにおいてある個人や組織の活躍を再現しようとする時、確率的な困難がしばしばつきまとう。特に、プレイの帰結が「ストーリーの結果」を左右するよう決められた場合、そのゲームは“逆説的に”、ある程度まで活躍と成功が約束されるよう遡及的に規定されてきた。この設計上の逆説をゲームシナリオはどのように扱ってきたか、ビデオゲームや会話型ロールプレイングゲームなどの論説を通じて検討する。

キーワード 物語的要素, ゲームシナリオ, 可能性の空間, キャラクター原理, 望ましくない帰結

1. はじめに

本稿では、ビデオゲームの中でも特に物語的要素 (narrative elements) を扱うゲームにおける3つの作業課題を遂行することを目的とする。

第一に、ゲームとフィクションの関係を論じる言説群の中で、特にシナリオ (scenario) と呼ばれてきた対象が、ゲームによって表されたさまざまな現象の記述であるというよりは、むしろゲームのそれ自体の設計にまで踏み込んだ構造的な作業工程が含まれていることを確認する。

ついで第二に、物語的要素を扱うゲームが、そのプレイ経験において、しばしば(キャラクター原理)とでも呼ぶべき、活躍を約束された存在として想起されることについての整理を行う。

そして第三の課題として、ゲームシナリオがその構造上、キャラクター原理を保証する傾向があることが、ゲームシナリオの設計、分析に対してどのような貢献を果たすか、幾つかの事例を挙げて検討する。

2. ゲームにおける〈シナリオ〉の特性：構造と分岐

「ゲームにはフィクショナルな要素を持つものもあるが、それはゲームにとって普遍的なものではない」^[1]と Jesper Juul が言うように、多くのゲーム (ビデオゲームを含む) にとって、物語／作劇／筋書き／ストーリー／プロット／ドラマ／シナリオ／フィクション／ナラティブ……といった用語で名指されるものは、必須項目ではないものとされている¹。

だがその一方で、「物語的な要素を伴うビデオゲーム」という限定された対象についても、例えばLeBranc^[2]、Wardrip-Fruin and Harrigan編^[3]、前田^[4]など、さまざまな観点からの考察やノウハウが論じられている。

その中で、単に記述の連続として示される物語ではなく、ゲームの構造それ自体を設計することも含むような語として、シナリオ (scenario) という語がある。

「シナリオ」と言った場合、多くの人は通常、演劇や映画、小説などの梗概 (synopsis)、あるいはそのために書かれた脚本 (screen play) のことを示していると考えられるだろう。だが、ビデオゲームのシナリオは、そうした「梗概」や「脚本」と言う言葉で想起される以上の意味——率直に言えば、その構造的性——を、「(ゲームの) シナリオ」に見出している。

たとえばゲームデザイナーの梶田省治は、以下のよう述べる。

¹ story, plot, narrative, fiction, drama scenario といった英単語が名指すものはそれぞれかなりの差異があるが、日本語圏ではそれらがしばしば「物語」あるいは「物語的」という言葉でやや雑駁に論じられることが多い。ただし今回はそうした国内言説の現状について詳細に踏み込むことはしない。

ひとくちにシナリオと言っても、〔……〕実にさまざま。なかでもゲームのシナリオは、かなり特殊だと僕は思う。〔……〕ゲームは、さまざまな判断をプレイヤーに頻繁に強いる。〔……〕ゲーム以外のシナリオはそれ単体で完結し、ゲームのシナリオのみが半完成品のままユーザーに提供されている。そう言い換えてもいい。〔……〕プレイヤーが各場面、各状況下の葛藤のなかで意志を決定する。意志を決定するとは、プレイヤーに自己表現の場を提供していることに他ならない。ゲームにおける、シナリオライターのごとは、プレイヤーが意志確認をできる状況を作り出し、決定させることだ。^[5]

また、塩田信之は、アドベンチャーゲームの特性（特にチュンソフト社の90年代に発表したいわゆる「サウンドノベル」シリーズ）を分析した論考の冒頭で、「サウンドノベルのシナリオは、『チャート』によって構築されている」と述べた。^[6]ここで言う「チャート」とは、アドベンチャーゲームにおける分岐（＝選択肢）をプレイヤーが選ぶことによって、実際にどのような展開が起きるかの流れ図のことを指している。そして塩田は、（コマンド選択式の）アドベンチャーゲームをデザインするにあたって重要な作業

が、「選択肢」「フラグ管理」「エンディング」の各構造を設計することにあることを強調する。

3.〈可能性の空間〉としてのゲームシナリオ

前節で紹介した梶田と塩田の二例だけで、あらゆるジャンルのビデオゲームのシナリオについて網羅できたわけではない。しかし、さしあたって、限定的に次のような事実は確認できる。

- ・他のさまざまな「シナリオ」と異なり、ゲームのシナリオは、プレイヤーが何らかのリアクション（＝意志確認）をする余地が与えられた或る状況を、半完成品として呈示するものであること。

- ・（ゲームの入出力系がどうであるかに関わらず）プレイヤーがゲームに対して返すリアクション次第で幾つかの異なる帰結が与えられうるように構造化されていること。

上記二点をさらに簡潔に言い換えるならば、ゲームシナリオとは、「プレイヤーのリアクションによって幾つかの異なる帰結が与えられうるよう構造化された、或る状況」を構築すること、になるだろう。

ところで、こうしたゲームシナリオの特性は、Salen & Zimmerman による *Rules of Play* においても、

³ たとえば、「ある状況下で、“何もしない”を選択する」ということは、入力せずともリアルタイムで状況が変化するタイプのゲームでは十分に起きうることである。しかもそれは、プレイヤーが自覚して何かを選びとったと言えないケースさえある。さらには、システムから俯瞰できたならば明らかに重大な局面が、プレイヤーにとってすぐさま重大なものと受け取られるとは限らない。むしろ後から振り返って、遡及的に〈あの時・あの場所〉での行為の重要性を再評価することを通じて、ありえた別の結果を、ひいては背後にあるかもしれない幾つかの（ゲーム結果の）分岐点を架構するというはたらきの方が、頻繁に起きているかもしれない。このように、ゲーム経験における意志決定（decision making）を構造分析に適用するアプローチ^[8]について考える際、「何もしない」ことの帰結をどのように捉えるかは、プレイヤーの記憶の（再）編成に大きく関わってくると言える。

類似の議論を確認することができる⁴。

しかしゲームデザイナーは、プレイを直接デザインするわけではない。ゲームデザイナーの仕事は、あくまでプレイが行われる構造 (structures) と背景 (contexts) をデザインして、プレイヤーのアクションを間接的に形作ること (indirectly shaping) だけなのだ。このように、ゲームデザインにより示唆されている (implied by) 未来のアクションについての空間のことを、私たちは〈可能性の空間〉 (the space of possibility) と呼んでいる。⁵

そしてもし、〈可能性の空間〉を設計することがゲームのデザインだとするならば、(幾つかの留保条件を付ける必要はあるものの) ゲームシナリオの作成もまた、その作業工程の一部に〈可能性の空間〉の設計を含めることである、と言い換えることができるだろう。

4. ゲームシナリオにおける〈キャラクター原理〉

本稿ではこれまで、ゲームシナリオの制作が、(プレイヤーの経験するゲーム的な状況に対して) 何らかのアクションを間接的に促すような構造設計をも一程度担っている事実を確認してきた。だが今度は、そのゲームシナリオの特性が、ゲームを通じた物語表現をどのように制約づけているのかについて論じたい。

まず第一に確認しておきたいことは、物語的要素を含むゲームの「帰結 (consequence)」とプレイの関係についてである。

複数の登場人物や、その人物たちにつわる物語的困難をゲームにおいて表現する際、(たとえそれが、悪手によるゲームオーバー以外に一切の分岐のないシナリオであったとしても) 最終的には何らかの帰結にたどり着くことが、実質的なゲームの目的となることがしばしばある。設計されたゲームの楽しみどころがその他の大部分 (たとえば、ゲームのシステム等) にあったとしても、可能性としては、そのゲームの背景設定に矛盾しない範囲での最大限の成果が得られるように、プレイヤーの操作する登場人物はあらかじめ設定される。

たとえば『スーパーマリオブラザーズ』⁶であれば、可能性としては「冒頭の敵に敗れて終わるマリオ」という終わり方も一応は想定可能である。しかし、実際にゲームプレイヤーの間で流布するマリオの表象は、「クッパという強敵を倒し、ピーチ姫を救出したマリオ」という結末に到達したマリオだろう。つまり、『マリオ』というゲームの構造は、説明書の補足を読む読まないに関わらず、「ゴールを達成可能な資質を潜在的に持ち、また実質的に達成させてしまうキャラクターとしての主人公 (=マリオ)」を想起させることに成功しているのだ。⁷

だがゲーム上で定義され、潜在的な活躍を約束された登場人物 (=キャラクター) に対して行ってしまうということは、一体どのような意味を持つのか。

ゲーム批評家の馬場秀和は、このゲームと物語の関係について、「人間原理」という発想を持ち込んでいる¹⁰。馬場は、「ある種の疑問は、その疑問が提起されたことそれ自体によって、回答に制限が付く」という、いわゆる「選択原理」のロジックを応用して、

⁴ 原文は以下： But game designers do not directly design play. They only design the structures and contexts in which play takes place, indirectly shaping the actions of the players. We call the space of future action implied by a game design the space of possibility.

⁵ 本来ならば、この引用部のみで〈可能性の空間〉を物語的要素のあるゲームと結びつけるのは困難である。なぜなら *Rules of Play* 序盤の〈可能性の空間〉についての定義論は、ゲーム全般の定義に係るものであり、物語的要素について限定した議論になっていないためである。ただし、*Rules of Play* の第2部第26章では、〈ナラティブ・プレイ〉 (narrative play) としてのゲーム経験について論点整理の試みがなされており、その中で、ナラティブのある種の構造として見立てることで〈可能性の空間〉と接続する考え方が呈示されている。仔細な考察は本稿の課題を逸脱するため、措くこととする。

⁶ ここでは、ゲームシナリオに限らない、さまざまな表現形式から受取りうるストーリーテリングの受容を念頭においている。

⁷ もちろん、こうした型通りの想定は、凡庸な展開から逸脱したプレイングを編み出すプレイヤーによって容易く覆される。そうした多様な受容をも含めたゲームの作品論に向けた枠組み構築は、たとえば井上明人が「認知的作品」に関する考察⁹などで試みている。

「あるキャラクターがゲームの登場人物としてそこに存在すること」それ自体が、キャラクターのゲームにおける一定の活躍を（潜在的に）保証している、という逆説を導き出そうとした。

TRPG〔引用者注：会話型のロールプレイング・ゲームのこと〕の背景世界というものは、偶然に存在しているわけでもなく、無作為に創られたわけでもない。その存在理由は、ただ一つ。キャラクター達が活躍するためである。〔中略〕背景世界は、キャラクターのために存在するのだ。「背景世界はなぜこうなっているのか」という疑問に対する回答は、ほとんどの場合「キャラクターに活躍の機会を与えるため」ということになる。そもそも、ある特定の世界がTRPGの“背景”世界であるという前提によって、必然的にその世界はキャラクターの存在、活躍、そしてその結果として生ずる物語を、許容する、というか積極的に支援するような世界でなければならないことになる。〔後略〕^[11]

この馬場の会話型RPGに関する言及は、おそらく会話型RPGにのみ限定されるものではない。ゲームが間接的にプレイヤーの応答を期待する構造であるためには、どこかに必ず、プレイヤーが（多くは、プレイヤーの操作可能なキャラクターがあてがわれることによって）活躍できる機会が十分に設けられている必要がある。

馬場のこのゲーム的人間原理のアイデアをもとに、

ゲームの登場人物の活躍が一程度約束されることを本稿では〈キャラクター原理〉(characteropic principle)⁸と名付けたい。

5 キャラクター原理と望ましくない帰結

ゲームシナリオにおいて〈キャラクター原理〉が働いていると想定することは、つまるところ、キャラクターが、そのキャラクターにとっての望ましくない帰結(undesireble consequence)を一定度避けようような（あるいは、多少の苦難はあっても乗り越えられるような）資質をあらかじめ備えていることが保証されている、ということである⁹。

ところが一方、そうした〈キャラクター原理〉を体現したゲームは、一定の成功を約束される環境から抜け出難いような¹⁰ゲームでもある、ということになる。ゲームから〈キャラクター原理〉を外せば、プレイヤーの操作するキャラクターは活躍を保証されなくなる。攻略可能性を完全に塞がれた状態で不幸な事件に巻き込まれたり、理解の範疇を超えた理不尽な眼に遭う、といった事象は、ゲームメカニズムの側から適切な課題として処理されない限り¹¹、多くのプレイヤーにとって耐えがたいものとなるだろう。

文献

- [1] Juul, J. (2005) *Half-real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. MIT Press, pp.34.

⁸ 人間原理 (anthropic principle) のanthropicに倣って名付けた。

⁹ この例外として、『ファイナルファンタジーVII』⁽²⁾における「エアリスの死」などに代表される、戦闘における死と、イベント上の固有の死との間の分裂が挙げられる^[12]。また、ここで論じ切れていない問題として、松永伸司が記号論学会で論じた「ゲームシステムに対応する意味」(＝ゲームシステムの意味)と、「物語世界 (diagesis) に対応する意味」(＝物語世界的意味)の区別がある^[12]。

¹⁰ ただし、プレイヤー自身の技量とゲーム的課題のマッチングの問題や、ゲームのリセット可能性が個々のゲーム作品においてどこまで保証され前提されているかといった問題など、考慮すべき条件は幾つもある。

¹¹ ホラー系会話型ロールプレイングゲーム『クトゥルフの呼び声』^[14]など、生還の保証が為されないことを前提にプレイを楽しむような種類のゲームも一定数存在する。また、『スペランカー』⁽³⁾など、極端に難易度が高いとされるゲームにおいても、その受容においてキャラクターの死を話のタネとするような楽しみ方に遷移することがありうる。さらには、理不尽な集団死からの回避を描くためにSF的ループ構造を適用したノベルゲーム『ひぐらしのなく頃に』シリーズや、「キャラクターの努力」と「望ましくない帰結の回避」とのあいだに一切の因果関係を認めない会話型RPG『ファミリーズ!』^[15]のような事例にも注意を払いたい。

- [2] LeBran, M. (2005) Tools for Creating Dramatic Game Dynamics Salen, K. and Zimmerman, E (ED.), *The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology*. MIT Pr, pp. 438-59.
- [3] Wardrip-Fruin, N. and Harrigan, P. (ED.)(2004) *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. The MIT Press.
- [4] 前田圭士 (編著) (2007). ゲームシナリオライターの仕事：名作RPGから学ぶシナリオ創作術 ソフトバンククリエイティブ
- [5] 梶田省治 (2007). ゲームシナリオの特異性 前田圭士(編著) (2007). ゲームシナリオライターの仕事：名作RPGから学ぶシナリオ創作術 ソフトバンククリエイティブ pp.84-5.
- [6] 塩田信之 (1998). 街 チャート構造解析&サウンドノベルシナリオ講座 塩田信之&CB's Project (編著) 街 スペシャルガイド：サウンドノベルシナリオ入門 pp.105-135.
- [7] Salen, K. and E. Zimmerman, (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Mit Press, pp. 67. 訳出は発表者による。
- [8] Costikyan, G. (1994). I Have No Words & I Must Design, Salen, K., Zimmerman, E., (2005). *The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology*, MIT Press, pp.192-211.
- [9] 井上明人 (2009). 認知的作品：〈いま・ここ〉を切り取ることをめぐって 早稲田文学増刊U30 pp. 142-147.
- [10] 馬場秀和 (2003). 背景世界とキャラクターをつなぐもの <http://www.scoopsrpg.com/contents/baba/baba_20031106.html> (2012.07.19)
- [11] 馬場秀和 (2004). R P G と物語に関するごく短い断章 <http://www.scoopsrpg.com/contents/baba/baba_20040106.html> (2012.07.19)
- [12] 井上明人 (2003). ゲーム表現の根本問題：死の表現をめぐって ゲーム学会第四回全国大会論文集 pp.13-8.
- [13] 松永伸司 (2011). ビデオゲームにおける二種類の意味. 第31回日本記号学会大会 <http://www.geidai.ac.jp/labs/aesthetics/matsunaga/20110515_matsunaga.pdf> (2012.07.19)
- [14] Petersen, S., et al. (2005). *Call of Cthulhu: Horror Roleplaying in the Worlds of H. P. Lovecraft*, 6th edition. Chaosium,inc.
- [15] 浅川河畔スタジオ (2010). ファミリーズ！：空前絶後!! 主婦/夫専用RPG!! K9 (コミックマーケットC81頒布) .

ゲーム

- (1) 『スーパーマリオブラザーズ』, 任天堂, 1985.(FC)
- (2) 『ファイナルファンタジーVII』, スクウェア, 1997.(PS)
- (3) 『スペランカー』, マイクログラフィック, アイレム, 1983.(Atari 64bit), 1985.(FC)

Game Scenarios and Characteristic Principle

— How can we describe character's successes by game scenario designing? —

Muneyuki TAKAHASHI

Ph.D student of Hitotsubashi University, 2-1, Naka, Kunitachi, 186-8601 Japan

E-mail: sd10101017@g.hit-u.ac.jp

Abstract When we represent successes of fictive characters (or their organizations) on a game world, we will become aware that it will be difficult because of their accomplishments with high probability. The games which have prolific narrative elements consists the characters which is basically promised certain degree of successes with some reservations, that is to say, the protagonists. That results is retroactive and preestablished phenomena. In this paper I will argue that we have dealt with scenario designing through refer to some discourses about videogames and fantasy roleplaying games.

Keywords narrative elements, game scenarios, space of possibility, characteristic principle, undesirable consequences