

2000年代の"JRPG"における、ストーリー内での『一般意志』『先見者』の描かれ方

-ゲームストーリーの社会科学的分析-

中尾優奈 松井勇起

一橋大学大学院社会学研究科 筑波大学大学院図書館情報メディア研究科
demone.ecarlate@gmail.com s1011597@klis.tsukuba.ac.jp

概要: 本論考で分析対象とするものは、文明破壊さえ引き起こす大衆の暴走を描き、2010年代の近代社会の深刻な変容を実質的に預言する先見性を示した、2000年代の日本産 RPG(JRPG)を中心とした複数のゲームである。予稿では特に FF10 を扱う。このようなゲームの中で一般意志・先見者がストーリーの中でどのような役割を果たしているかを分析・考察し、『世界観綱引き』というストーリー上の概念を発見した。

キーワード: JRPG, ゲームストーリー, 一般意志, 大衆, 空気, フェリックガール, 先見者

The Depiction of "General will" and "Seer", in 2000s "JRPG"s

-Social Scientific Analysis of Game Stories-

Yuna NAKAO Yuuki MATSUI

Graduate School of Social Science, Hitotsubashi University Graduate School of Library, Information, and Media Studies, University of Tsukuba

demone.ecarlate@gmail.com s1011597@klis.tsukuba.ac.jp

Abstract This paper analyzes a number of games, mainly "JRPGs" of the 2000s, that depicted a collection of masses being out of control; available for destroying civilization, and showed a visionary outlook that practically prophesied the great transformation of modern society of the 2010s. In the presentation abstract, we will focus on FF10. In this kind of games, we analyze and consider what kind of role the general will and seers play in the story. As a result, a concept in the story called "Strife between worldviews" is discovered.

Keyword JRPG, Game story, General will, Masses, Atmosphere, Phallic girl, Seer

1. 序論: 本稿の目的・背景

本稿では、2010年代頃から世界規模で発生した現象である政治的・社会的な大衆の暴走、またそれに伴う近代社会の深刻な変容を実質的に予言する先見性を示した 2000年代の日本製 RPG(JRPG)を分析する。

具体的な分析対象としては、『ファイナルファンタジー X (以下 FF10)』¹⁾をメインに分析する。

FF10は、無秩序に世界を破壊する『シン』と、シンを(一時的に)倒すことができる『究極召喚』を唯一持つユウナレスカ、そして実質的に世界を統制している『エボン教』が絡み合ったシステムにより、1000年間世界が進歩せず作中では「時間が止まっている」と表現されている『スピラ』が舞台である。また、スピラからすると「異世界」である夢のザナルカンドから来た主人公のティータ、究極召喚を使える素質を持つ召喚士のヒロインのユウナ、かつてシンを倒したチームに居て先述のシステムを詳しく知っているアーロンの 3 人を中心に物語が進む。

ここで重要となるのは、物語後半におけるアーロンと敵として出現するスピラのシステムを維持するユウナレスカのやりとりである。魔法、召喚獣、『シン』などの現代世界に存在しない要素を抽象化した場合、システム vs システムをめぐる闘争、というゲーム世界に限らない普遍的な社会科学の要素を見

てとることができる。

社会科学においてケーススタディは史実を事例とすることが一般的であり、フィクションを事例としたケーススタディはもっぱら人文学の領域である。しかし、物語論では、人間は史実であろうとフィクションであろうと、何らかのメディアを通して自身の中に取り込む以上、認知的には差がないとされている。

また、フィクションを社会科学の視点から見ることは、さながら実験場のように、史実では珍しい(あるいは、観察しづらい)事例を事細かに観察することが可能という強みを持つ。

いわば、FF10 のストーリーを抽象化して扱うことを通し、社会科学的に有用となりうる概念を抽出することを本稿では目指していく。

また、デジタルゲームは、他のメディアと異なりストーリーとゲームシステムの間に関連が強く生じる。かつ、コンピュータ相手のインタラクティブなコミュニケーションは、TRPG に代表される人間相手のアナログゲームより融通が効きにくい。そのため主人公視点に立つ、ネガティブに捉えたと「作者の意図」を受け取ることがプレイング上重要となる¹⁾。

そのため、ゲームをプレイすることは、現実で同じような問題と対峙した際のシミュレーションとしての側面を持つ可能性があり、実際の社会問題に取り組む際の武器となりうると思われる。

¹⁾ 例えば『零～紅い蝶～』²⁾や、『DARK SOULS』³⁾などは、世界観やキャラクターの人間関係をプレイヤーに推察させゲーム世界に入り込ませることを、非常にわかりやすいゲームシステムという手法から行っているといえる。紅い蝶、DARK SOULS のどちらも、(バイオハザード等に見られる)ゲーム内の断片的な情報を集める形で人間関係や世界観をプレイヤーが構築していくが、前者は戦闘等の難易度が低く探

索や想像にプレイヤーの認知が向くようになっており、後者は極めて戦闘・探索の難易度が高いことから、プレイヤーは何度も何度も同じ場所を冒険することとなり、いやでも世界観等を認知せざるを得なくなるシステムといえる。

2. 「大衆」と「空気」

大衆とは、オルテガによると他人と同じにいることや凡庸であることに喜び、己の欲望を抑制することなく無責任に生きるような人々のことである[1]。

空気とは、山本によると集団・組織において合理性とは異なる基準で意思決定を行わせてしまう力である[2]。これを価値中立的にまとめれば「視覚化されず、永続性を持たないパワー」に他ならない。

2.1. 大衆的空気操作者の暴走

松井・中尾は、空気を操作することができる人間の存在を仮定し、空気操作者と命名した[3]。

空気操作者は、組織の内外どちらにも影響を及ぼすナポレオンやヒトラーに代表されるディクテーターと、ディクテーターの手足となることで組織内への影響力を持つ補助ディクテーター・そして大衆的空気操作者と区分される。補助ディクテーターと大衆的空気操作者の違いは、自律性があり主体的であるかどうかの度合いである。補助ディクテーターは仕える存在を選び忠義を尽くすことには自律性・主体性が存在するが、大衆的空気操作者にはそれがなく、自分たちで作った、あるいは既に存在する空気に従う他律的存在である。

大衆的空気操作者は、本来組織・集団内でしか動かないが、社会変動が大きな時代であったり、あるいは組織自体の枠組が揺れている場合、自ら作り出した空気をさらに内面化するという形で自己組織化を繰り返すことで、組織外でも暴走を行うことがしばしばある。代表例として、1960年代の東大紛争の際は、リベラル派の筆頭であった丸山眞男や川島武宣でさえ「リベラル派である」学生たちから暴力を加えられて、研究活動に深刻な打撃を与えられた。

2.2. 「大人しい」大衆的空気操作者

一方、大衆的空気操作者は必ずしも明示的な形で暴力的にふるまうわけではない。では、そうした一見「大人しい」大衆的空気操作者は安全な存在である、ということはあるだろうか。

沼上は、そうした一見「大人しい」大衆的空気操作者を、古代中華王朝などで存在していた宦官と同様の存在であると主張した[4]。沼上の説明する現代社会での宦官は、組織内の中で権力者にすり寄り、ルールや情報の非対称性などを悪用しながら他の構成員をいじめるような存在であると説明する。

いわば、一見無害に見える「大人しい」大衆的空気操作者は、さながら沼上が述べる「宦官」同様に、組織・集団を停滞させる存在である。FF10 に当てはめると、エボン教の一部の構成員、及びそのトップであるマイカ総老師はこうした「大人しい」大衆的空気操作者の典型である。

3. 「空気」への対抗手段としての「先見者」「一般意志」という仮説

先章で扱った大衆的空気操作者に対する対処策として、松井らは「メソッドマン」という可能性を指摘した。メソッドマンとは、「一つの人工的に作られた方法論・知識体系・価値体系(=method)を内面化した存在」と定義できる存在である。オルテガにとっては大衆的な存在の一種に過ぎないと従来言われてきたが、メソッドマンは専門性を内面化することで空気を相対化し、空気操作への抵抗力が強い存在であるということもできる。例えば、FF10 ではケルク老師やキマリがこれに分類される²。

しかし、メソッドマンにはオルテガが指摘した以外の弱点もある。メソッドマンはあくまでメソッドに従った行為にこだわるため、そのメソッドと相性が悪い状況に追い込まれた場合は問題解決が困難になってしまう。実際、ケルク老師はエボン教の伝統的教義、ロンゾ族の規範というメソッドに従うことでマイカ、シーモアによる空気の支配に抵抗できたが、それが故にシーモア相手に戦いを挑み、敗死してしまっている。

3.1. 先見者について

松井は先見者を『先見者』とは常に現実をプラグマティックに観察し、主義を持たず、あるいは主義を持っていてもそれを道具的に利用し、時局に応じて主張を変化させ、未来について複数の選択肢を考慮しながら、社会にとって最善の予測と準備をしようとする存在」と定義した[5]。さらに松井はそうした先見者の特徴として「〈異なる〉メカニズムとの直面」を見抜くことができる、システム論的で長期的・マクロ的な思考をすることができる「認知的不協和に対する耐久能力が高い」存在であると論じている[6]。

JRPG において、先見者の条件を満たしている典型例かつ最初期の例は、『ドラゴンクエスト 5』⁴⁾のゲマである。ゲマは計 2 回戦闘し、そのうち初戦では、主人公を人質にして手出しができない状態で、主人公の父のパパスを残酷に殺害した³。また、PS2 リメイク版では妻を救出しにきた主人公に「世界が滅びるのに何も手を出せない苦痛を与える」という意図のもと石化させるという残酷行為も行った。ゲマにとって主君ミルドラスによる世界支配という秩序構築のためならば、システム思想的に考えて長期的・マクロ的な観点から最適解を選ぶことは非常に合理的であった⁴。

しかし、ゲマ以降、主な JRPG において、先見者の特徴を持つ主要キャラクターは味方サイド・敵サイドともに非常に珍しい。

3.2. 一般意志、そして一般意志の使い手について

一般意志とは、ジャン=ジャック・ルソーが提示した概念[7]である。ルソーによると、一般意志は個人個人の私利私欲を含む意志(特殊意志)の集合である全体意志とは異なる、全

² 事実、キマリはユウナレスカ相手に最初に抵抗の意を示した。

³ SFC 版において、PS2 リメイク版以降は 3 回戦闘となり、その際に主人公の母であるマーサを自ら殺害するなど、より主人公に対して精神的ダメージを与える側面が強調されている。

⁴ しかし一方で、主人公を追い詰めておきながらも、奴隷や石化させ

るという方法で絶望させることを優先するといった精神的なダメージを重視した結果、不屈の精神を持つ主人公の努力によって打ち破られるという失態をする甘さを持っている。その意味で、ゲマは先見者としては自分の嗜好を加味して不必要なことをする、癖がある人物としての側面もあると評価できる。

ての人が同じ内容を共有し、意見が一致する意志である。

一般意志の議論は諸説あるが、ここでは東浩紀[8]に代表される「素朴なルソー解釈」に基づく議論を基盤とする。東は、一般意志にフロイトの議論を取り込み、集合的無意識と同義であると位置付け、より汎用的な概念とした。とはいえ、東は一般意志を最終的に(web2.0 を用いるとはいえ)投票行動という、ルソーによると全体意志の典型とむすびつけており、本稿では一般意志と全体意志の区別については、ルソーの原義に則ることとする。

このように基本的には規範的な理念型とされる一般意志の議論であるが、事実として一般意志は存在するのであろうか、また存在するとしたらどのようなメカニズムを取るものであろうか。

フランス革命時の政治家マクシミリアン・ロベスピエールは、ルソーを引用し自らが一般意志の代弁者であると主張し、いわゆるジャコバン独裁を行った。同様にヒトラーも、カール・シュミットの一般意志解釈を援用しながら独裁のための根拠として用いた。

ここで重要となるのは、多くの人は本当に「主体性」を持っているのか、という話がある。事実、アーレント[9]フロム[10]等は、ヒトラーに対して自ら従属していったドイツ人達を指摘している。先章の空気論を踏まえてこの事例を捉え直すと、多くの人々の特殊意志の大部分は空気への従属から構成されていると仮説を立てられる。

そして、先述の「空気の永続性の弱さ」という点を考えると、空気に「水を差し」、かつ集団的無意識を自分の希望通りに切り取って編集できるアクターが「一般意志の代弁者」と考えられる。

3.3. 『ファリック・ガール』

ファリック・ガール(ペニスを持った少女)とは、斎藤環[11]が提示した日本コンテンツ特有の概念である。

まず斎藤は、ラカンの提唱した「ファリック・マザー(ペニスを持った母親)」に小谷真理の概念を援用することで、欧米のコミック等に現れるアマゾネス的な女性の分析を行った。斎藤によると、ファリック・マザーは何らかの深いトラウマや傷を負い、それを埋め合わせようと男性同様に戦場に身を置く存在である。

一方、「戦闘美少女」とも呼ばれるファリック・ガールは、何も(あるいはごく弱くしか)トラウマや傷を受けておらず、ファリック・マザーと比べて精神的動機が極めて弱いまま大きな戦場に身を投じる、意志を持たず現実性に欠ける虚構的な存在であると論じられている。

しかし、ファリック・ガールを別の視点から捉えると、「極めて意志が強い存在である」とも考えられる。ファリック・ガールは欠落というネガティブな動機がなく、しかし場当たりのでもない形で行動を行える存在である。いわば、何らかの欠落を埋め合わせるといった自動的で本質的に他律的な行動ではなく、自己の意志力で戦いに身を投じることができると捉えると、斎藤の解釈から一転することとなる。

そして、ヴェーバーはカリスマ型支配の議論で、カリスマの中身を、呪術的能力、英雄性、精神力といった力と述べた[12]。また人々は、カリスマ型支配者の新たななるもの、非日常

性・未曾有性への帰依という形でカリスマを受けると論じた。

斎藤はファリック・ガールが「空虚であるが故に」その非現実性に人気が起こっていると主張している。しかし、斎藤が述べているファリック・ガールの典型例である「風の谷のナウシカ」のナウシカの人気に見られるように、ファリック・ガールに強力な意志力があるという解釈でも同じ「人気」という結論にたどり着くことは可能である。

すなわち、自己の意志力で戦いに身を投じることができる強力な意志力が非日常性、英雄性へと繋がり、このような自律的な主体は先節の「一般意志の代弁者」とも近い性質を持つと考えられる。

4. 事例研究:FF10 より見る「世界観綱引き」

最後に、「世界観綱引き」という概念を定義する。その方法として、FF10 でのストーリーに準じてアーロン・ユウナ・ユウナレスカのやりとりに注目することで分析を行う。

4.1 アーロン、ユウナ、ユウナレスカの特異性

FF10 での主要登場人物であるアーロンは先見者、ユウナは一般意志の使い手であるファリック・ガールの典型例であると考えられる。このことはストーリー上非常に重要である。第一に、先見者であるアーロンはスピラのシステムをマクロの観点から総体的に把握することができ、その欠陥を見破ることが可能であったことを指摘できる。第二に、ユウナがファリック・ガールであることにより、一般意志の使い手としてエボン教の教義に服する大衆やエボン教陣営たち、更にはスピラのシステムを維持する「敵の側の」先見者であるユウナレスカに対してアーロンの見出したアンチテーゼをぶつけることができると解釈できる。

一方、プレイヤーの敵として出現するユウナレスカもまた先見者であると言える。彼女もまた、エボンの作ったシンとスピラとの関係をシステムと見なし、永遠に維持する役割を担ったうえで、このシステムをスピラの大衆に提供する存在だからである。このシステムは、ユウナに言わせれば「まやかしの希望」に過ぎず、主人公側との対決は不可避なものとなった。

4.2. 考察:「世界観の綱引き」としてのアーロン、ユウナ対ユウナレスカ

大きくまとめると、ユウナの、「まやかしの希望なんて、いらぬ！」という、既に存在する空気・規範に「水を差し」言葉により、ユウナレスカという強力な象徴価値に対してティータ達は抵抗できた。また、アーロンが「究極召喚を使わずにシンを倒す」という可能性を導いたことで、ユウナレスカの世界観と対決することができたといえる。

この対決を「世界観綱引き」と概念化する。まず、世界観そのものはシステム論的に把握するものであり、それは先見者のみが行える行為である。よって、まずユウナレスカがスピラのシステムを維持しこれを正当化してエボン教の基盤と成すところから物語は始まる。ユウナレスカのシステムを前提とするエボン教への不信から始まり、そのシステムそのものの欠陥を見出したアーロンによって、システム論レベルでのアンチテーゼが作られることとなった。つまり、ユウナレスカとア

一ロンは世界観そのものを巡って鋭く対立することとなる。

しかしアーロンはあくまでアンチテーゼを作ることが仕事であり、ユウナレスカを打ち倒す力までは持っていなかった。そこで、ファリック・ガールであるユウナの出番である。ユウナは空虚な存在でありつつも、極めて意志が強い存在であるという二面性を持った人物である。さらに、ゲーム内に「時間の流れ」が存在するだけでなく、プレイヤーを強制的にゲーム世界の時間の流れに同期させるという特徴を持つインタラクティブ・メディアとしてのデジタルゲームの特性上、ユウナのようなファリック・ガールはゲームというメディアと非常に相性が良い。そうした視点から考えれば、アーロンの提示したアンチテーゼをユウナが納得するまで長い時間と経験をかけていき、納得するとユウナレスカと対決に臨むといった流れであると物語をまとめることも可能である。こうすることで、ユウナはアーロンとユウナレスカとの綱引きを、ユウナレスカ側であるエボン教の一般意志に立ち向かい、アーロン側へと一般意志を引っ張る存在であると見なすことが可能である。

4.3. 何故「先見者」と予測できるアーロンはプレイヤーより嫌悪感を持たれなかったのか

松井によると、先見者の認識や発言は、大衆に対して認知的不協和を起こさせるが故に排斥されるということが述べられている[5]。事実、ゲマは数多く存在するドラゴンクエストのボスの中でも、特にプレイヤーから嫌われている一人である。しかし、アーロンは作中でも主要人物たちから信頼されており、また FF10 キャラクター人気投票で1位になるなど、プレイヤーからも高い人気がある[13]。仮にアーロンを先見者と捉えた場合、何故アーロンは嫌悪されないのだろうか。

まず、スピラと現代日本が文化的・世界観的に大きく離れていることがある。それ故に、プレイヤーはアーロンから距離を置くことが可能となり、アーロンの決断の現実性というポジティブな側面がより強く印象づけられる。

次に、デジタルゲームというメディアの、作り手が提供する視点にプレイヤーが縛られる性質により、主人公視点(ティータ・ユウナ・アーロン)側に視点が固定されることがある⁵。松井が例に出したのはあくまで史実の人物、しかも史料も多く残っており、様々なメディアで題材にされる近現代の人物中心であり、否が応でも多面的に観察されることとなる。故にアーロンは多くの先見者に見られる「他人に意見を聞いてもらえず排斥される」という宿命から逃れられたのではないだろうか。

5: 結論

本論における結論は以下の通りである。本論で扱った FF10 を事例に、アーロンとユウナを中心に分析を行い、大衆の空気操作者・一般意志の使い手・先見者から成り立つ、

『世界観綱引き』という概念を見出した。

世界観綱引きの発想に従えば、先見者は綱そのものを作り、一般意志の使い手たるファリック・ガールは綱を引く能力を持ち、大衆の空気操作者によって作られる一般意志、および既に存在する「世界観(=システム)」に対して対抗することが可能となる。その際、先見者と一般意志の使い手は、お互い分業と協業を行うこととなる。

参考文献

- [1] ガセット, オルテガ, E., 佐々木孝訳 (2020) 大衆の反逆. 岩波書店.
- [2] 山本七平 (1983) 空気の研究. 文藝春秋.
- [3] 松井勇起・中尾優奈 (2020) 「空気」、そして「空気」の操作主体に対する社会科学的考察-富永恭次陸軍中将・東條英機陸軍大將間の組織内コミュニケーション行為分析より-, 戦略研究, 27, pp.未定
- [4] 沼上幹 (2003) 組織戦略の考え方-企業経営の健全性のために-. 筑摩書房
- [5] 松井勇起 (2018) 『先見の明』は科学的に解明できるか? . アレ★Club, 5.
- [6] 松井勇起 (2020) 「時を動かす」ということについて 「〈異なる〉メカニズムとの直面」における「認知的不協和」の克服, アレ★Club, 8.
- [7] ルソー, ジャン=ジャック, 桑原武夫, 前川貞次郎訳 (1954) 社会契約説. 岩波書店.
- [8] 東浩紀 (2015) 一般意志 2.0 ルソー, フロイト, グーグル. 講談社.
- [9] アーレント, ハンナ, 大久保和郎訳 (2017) エルサレムのアイヒマン 悪の陳腐さについての報告. みすず書房.
- [10] フロム, エーリッヒ, 日高六郎訳 (1952) 自由からの逃走. 東京創元社.
- [11] 斎藤環 (2006) 戦闘美少女の精神分析. 筑摩書房.
- [12] ヴェーバー, マックス, 脇圭平訳 (1980) 職業としての政治. 岩波書店.
- [13] Studio BentStuff (2002) ファイナルファンタジーX アルティマニア Ω. デジキューブ.

ゲーム

- (1) 『ファイナルファンタジー10』, スクウェア, 2001. (PS2)
- (2) 『零～紅い蝶～』, テクモ, 2003. (PS2, リメイク版『零～真紅の蝶～』はコーエーテクモ, 任天堂, 2012, Wii)
- (3) 『DARK SOULS』, フロム・ソフトウェア, 2011. (PS3)
- (4) 『ドラゴンクエスト 5 天空の花嫁』, チュンソフト, エニックス, 1992. (SFC, リメイク版はマトリックス, スクウェア・エニックス, 2004, PS2)

⁵ 類似として、三国志演義における諸葛亮が同様の位置付けである。三国志演義が成立した元末・明初の儒教的価値観の影響で、漢の後継者である蜀漢の劉備、そしてそのライバルである魏の曹操の視点で描かれることとなった。そのため劉備・曹操が病死した後は、儒教的正統性を持つ蜀漢の視点で描く必要が現れ、諸葛亮を主人公とし、司馬懿との対決を中心とおいた描かれ方となることを余儀なくされた。こ

の両者の対決は蜀漢・魏晋による天下争いという世界観綱引きを行うものと見なせる。また、諸葛亮自身、システム上の合理性から(南蛮制圧などで)始皇帝・項羽などに類する残虐な計略等を行っているが、「戦略的合理性として」彼らと異なり正義側として描かれている。