



マリオはなぜ三つの命を持たないか

多くのビデオゲームは、非一貫的な虚構世界(たとえば「マリオは三つの命を持つ」といった一見して奇妙な状況が事実であるような虚構世界)を描いているとしばしば言われる。一節では、その種のビデオゲームは非一貫的な虚構世界を描いているわけではないという解釈が一定の正当性を持つことを示す。二節では、その解釈がどのような概念的枠組みのもとで十全に説明されうるかを考える。三節では、なぜビデオゲームにおいてそのような非一貫的に見える表現が生じるのかという問題を扱う。

1. ビデオゲームにおける虚構世界の非一貫性の問題

1.1 マリオは三つの命を持つ?

イエスパー・ユールは、「マリオはなぜ三つの命を持つか」という表題のもとに、多くのビデオゲーム作品が「非一貫的な世界」(incoherent worlds)を描くという問題を取り上げている (Juul 2005: 123-132, 139-141)。

[...] いくつかの〔伝統的な〕ゲームおよび多くのビデオゲームは、非一貫的な世界であるようなゲーム世界を提示する。そのようなゲームは、自己矛盾しているか、あるいはプレイヤーが完全な虚構世界を想像するのを妨げる。(ibid: 123)

ユールは、非一貫的な世界を描くビデオゲームの事例として『ドンキーコング』(任天堂, 1981)を挙げている。ユールによれば、そのゲームの主人公マリオが三つの命を持つという点において、「われわれは、その世界を想像することの困難さに直面する」。

『ドンキーコング』の虚構世界はごく表面的に描かれているにすぎないが、それでも、マリオのガールフレンドが悪いゴリラにさらわれ、助けを待っている、という世界を想像することはできる。[...] [しかし、] マリオがなぜ三つの命を持つのかを理解するのは困難である。樽や火の玉や鉄床にぶち当たることは、合理的に考えれば

致命的であるはずである。さらに、プレイヤーは10,000点を取ると追加のマリオを獲得する。これらのことは [...] その虚構世界が非一貫的あるいは想像不可能であるという問題である。[もちろん] 厳密に言えばどんな世界も想像することはできるし、魔法や輪廻転生を持ち出すことでマリオの生き返りを説明できるかもしれない。しかし、ここでの要点は、『ドンキーコング』における何物も、人間が死んだあとに魔法によって生き返るような世界を示唆してはいないということである。(ibid: 123-130)

ユールは、ここからさらに議論を進めて、この種の虚構的に非一貫的な事態はふつう虚構世界の側面からではなく「ゲームのルール」の側面から説明されると主張する。ユールが示しているように、実際、ほとんどのプレイヤーは、マリオが三つの命を持つ理由について「命がひとつだとそのゲームが難しくなりすぎるからだ」といった説明をする (ibid: 130)。この論点は三節で取り上げる。

1.2 他の事例

同様の事例を他にもいくつか挙げておこう。ビデオゲームにおける虚構世界の非一貫性(あるいは説明不可能な奇妙さ)を指摘する批評的言説は無数にある。

- れとろげーむまにあ: ドラクエIIの世界の人口を数えてみた
「計179人 [...] これは面白いデータになった。1番少ないのは子供。しかも子供はザハンの町にしか存在しない超レアキャラだったのだ! 王様の人数よりも少ないのには驚いた。少子化恐るべし.....」
<http://nesgbgg.seesaa.net/article/89914449.html>
- ドラクエで死んだ仲間をザオリクで生き返らせることができるのに、物語中に死んだ仲間を生き返らせられないのは納得いかない: GAME・SCOPE・SIZE
「ドラクエなどで戦闘中に死んだ人間が出てきた時に復活の魔法なりアイテムなりを使えば生き返らせることができるのに、ストーリーの進行で仲間が死んでしまった場合には生き返らせることが出来ないというのはおかしい。だけどそんなことを言っても、大抵のプレイヤーは皮膚感覚的にそれが奇妙なことであるとは思わない。」

<http://game-scope-size.cocolog-nifty.com/blog/2013/05/post-6d7b.html>

- ゲームではありがちだけど現実だと絶対におかしいこと - 2ちゃんねる

「膝より低いけど飛び越えられない柵」「同じことを繰り返して話す住人」「民家にノックもなしに侵入、それを見た家主が何も言ってこない」「鞆がないのに多数のアイテムを所持」「宿屋で体力全快」

<http://www.logsoku.com/r/news4vip/1366080452/>

- R P Gでダンジョン内の宝箱って誰が設置してんの？ - 2ちゃんねる

「弱いモンスターしかいない地域は盗賊が根城にしてたとか説明できるけど 凶悪なモンスターが蠢く人外魔境の地とか説明つかないだろ」「マジレスすると、冒険者が次の冒険者の為にアイテムいれとく。」「マップデザインの通りにプログラマが設置するんでしょ」「魔王様だよ 勇者が宝箱開けたときの笑顔想像しながらホクホク顔で設置してるよ」

<http://www.logsoku.com/r/news4vip/1334886284/>

もちろん、これらの事例が首尾一貫した虚構世界上の事実を描いているとする解釈も原理的には可能である。しかし、ある解釈が可能であるということと、その解釈が正当化されるということは異なる。ユールが『ドンキーコング』について言ったことと同様に、これらの事例においては、その一見して奇妙な状況が整合的に説明されるはずであることを示唆するいかなる手がかりもない。それゆえ、仮に常識的でない世界観を仮定することによって整合的な解釈をすることが可能だったとしても、その解釈は（うまくこじつけているという以上の）正当性を持たない。

1.3 マリオは三つの命を持たない

上に挙げた諸言説は、モニタ画面上の特定の表現が虚構世界上の事実を描くものであることを前提したうえで、その事実の整合的な理解が困難であることを指摘するものである。

しかし、本当に非一貫的な虚構世界上の事実が描かれていると言えるのか。結論から言えば、むしろ、それらの表現は（少なくとも部分的には）そもそも虚構世界上の事実を描くものとして機能していないという解釈を正当化する材料がいくつかある。

第一に、引用のいくつかも言及しているように、多くの標準的なプレイヤーは、実際のところ、この種の表現をとくに不自然なものとして受け取らないだろうという点である。上述のような非一貫性が見出されるのは、プレイヤーがたんに当該のゲームジャンルに不慣れであるせい、あるいは、意図的な深読みとも言うべきある種の反省的態度を取っているせいだろう²。この点で、上述の事例は、いわゆる想像的抵抗 (imaginative resistance) のケースとは異なる。想像的抵抗は、標準的な受容者が虚構世界上の事実として提示された内容に対して明確な違和感を抱くものだからである。

第二に、上述のような非一貫性は、当該のビデオゲーム作品が他のフィクション形式へと翻案される場合（映画化、小説化、マンガ化など）にはふつう引き継がれないという点である（逆に、他のフィクション形式からビデオゲームに翻案される場合に、上述のような非一貫的な要素が付け加えられることもよくある）。通常の翻案においては、虚構世界の同一性がかなりの程度保持されるはずであるから、そこで継承されないような事柄はそもそも虚構世界上の事実ではなかった可能性がある。

第三に、仮に当該の虚構世界上のキャラクターがこの種の奇妙な状況に言及したとすれば、それはおそらくメタフィクション的な作用を生じさせるだろうという点である。たとえば、ある虚構世界上のキャラクターが、主人公の命が三つあることや世界の人口が179人であることについて言及したとすれば、プレイヤーの注意は虚構世界それ自体から虚構世界の描きかたに向けられることになるだろう。キャラクターがたんに虚構世界上の事実について言及する場合には、当然ながらこのような作用は生じないはずである。

以上三点——①標準的なプレイヤーが想像的抵抗のような違和感を感じない、②翻案において引き継がれない、③その状況への言及はメタフィクション的作用を引き起こす——

¹ 虚構世界の空所の補充にかんして一切の手がかりがない場合には、われわれは正当な解釈をおこなうためにマリー＝ローレ・ライアンが言うところの「最小逸脱の原理」(principle of minimal departure) に頼るほかない (Ryan 1991: 48-60)。つまり、とくに言及がない部分にかんしては、その虚構世界のありかたは現実世界（あるいは同種の別の虚構世界）のありかたと同様であると考えねばならない。

² このことは、たとえば、無断で他人の家を物色する「勇者」の行動を極悪非道なものとして描く『MOON』（LOVEdeLIC, 1997）が、主人公がそのような行動を取るのが当たり前であった従来のRPGジャンルのありかたに対する反省をうながす「批評的」あるいは「皮肉的」な作品としてしばしば評価されることから明らかだろう。もしそのような行動が奇妙なものとして明確に認識されているのであれば、この作品は批評として機能しないはずである。

一を考えれば、上に挙げられたような事例はそもそも虚構世界上の事実を描いていないと解釈するのが正当であると言えるだろう。

しかし、一方で、それらの一見して奇妙に見える状況は、ある意味では描かれているようにも思われる。主人公が三つの命を持つという状況やヒーローが他人の家のタンスを勝手に開けるという状況は、確かにモニタ画面上の特定の表現によって描かれているだろう。でなければ、そもそもその状況を同定できないはずだからである。次節では、この〈ある意味では描いているが、ある意味では描いていない〉という事態をどのような理論的枠組みによって説明できるかについて考える。

2. 内容を持つが虚構世界の実事について述べていない表現

2.1 他のフィクション形式における CNF 表現

上に挙げた諸事例は、虚構世界上の事実を描いていないが、なんらかの意味で特定の内容を持つ表現であると言える。このような表現のことを「内容を持つが虚構世界の実事について述べていない表現」(expressions that have contents but do not state the facts in the fictional world) 略して「CNF 表現」と呼ぶことにしよう。CNF 表現はビデオゲームにおいてだけでなく、他のフィクション形式においてもしばしば見られるものである。

たとえば、ミュージカル(演劇、映画にかかわらず)において、あるキャラクターが歌ったり踊ったりする状況が内容として描かれる場合、一般に、その虚構世界上の事実としてはそのキャラクターは歌ったり踊ったりしていない。この解釈は、前節で示したのとまったく同じ理由で正当化される。つまり、①ミュージカルの標準的な受容者は想像的抵抗を感じないし、②ミュージカルが他の形式に翻案される場合、歌や踊りの部分は通常引き継がれない。また、③その世界上のキャラクターが歌や踊りについて言及すると、メタフィクション的な作用が引き起こされるだろう。

古典的な少女マンガにおいてキャラクターの背後に描かれる大量の花や、ヒロインもの・ヒーローもののアニメにおいてしばしば見られる長々とした変身シーンなども同様の事例と言えるかもしれない。それらについても①～③の事柄が当てはまるだろう。このようにフィクション一般に広く見られる CNF 表現は、どのような理論的枠組みにおいて十分に説明されるのかを考えたい。

2.2 言語行為論的枠組みによる CNF 表現の定式化

CNF 表現は、内容は持つが虚構世界の実事を述べていないものとして特徴づけされた。それゆえ、ある表現が世界の実事を述べるものとして機能するということは一般にどういふことなのかを考えるのがここでは有益だろう。そうするにあたって、ここでは言語行為論的な枠組みを採用する。

ある発話者が(それが真であれ偽であれ、またそれを本当に信じていようがいまいが)世界の実事について述べることは、言語行為論的枠組みにおいて、確言(assertion)という発語内行為として扱われる。たとえば、ある人による「雨が降っている」という発話が「私(発話者)は雨が降っているということを主張する」という発話と言い換え可能であるようなケースにおいて、その発話者は、その発話の時点と場所において雨が降っているという事柄が真である(つまり世界の実事である)と確言するという発語内行為をおこなっている。それは、発話者の信念の表現であり、世界の実事についての発話者のコミットメントの表現である(Searle 1969: 66; Searle 1979)。このようなケースにおいて、〈雨が降っていること〉という内容と、その内容が真であることを確言する発語内行為とは区別されなければならない。ジョン・サールは、これを「発語内行為と発語内行為の命題内容(propositional content)との間の区別」として定式化した(Searle 1969: 29-33)。サールによれば、命題内容は、一般に that 節つまり「～ということ」という形式で表現可能なものであり、それ自体は完結した文ではない。また、同じ命題内容を持った異なる発語内行為がありうる³。

本発表の議論にとって重要なのは次の二点である。第一に、命題内容それ自体は世界の実事について述べるものではないということである。「すべての人間は死ぬ」という発話は(確言として取られるならば)世界の実事について述べるものだが、〈すべての人間は死ぬということ〉という命題内容は、世界の実事について何事も述べるものではない。第二に、命題内容は発語内行為とは独立に同定できるということである(ibid: 29)。これは、確言という発語内行為をすることなしに命題内容を表現できることを意味する。

この枠組みを CNF 表現に適用すれば、以下のように言えるだろう。CNF 表現は、特定の命題内容を表現してはいるが、その命題が(少なくともその当該の)虚構世界について真であることを確言していないような表現である。『ドンキーコ

³ たとえば、「雨が降っているだろうか」という疑問は「雨が降っている」という確言と同じ命題内容〈雨が降っているということ〉を含んでいる。

ング』において、確かに〈マリオの命が三つあること〉という命題内容は画面によって表されているが、その作品は、その命題がその当該の虚構世界について真であると確言していない。同様に、ミュージカルにおいて、〈あるキャラクターが歌っていること〉という命題内容は確かに表現されているが、そのキャラクターが歌っていることが当該の虚構世界上の事実であるとは確言されていない。これが、CNF 表現が持つ〈ある意味では描いているが、ある意味では描いていない〉という特徴の内実であると考えられる。

以上の説明が正当化されるためには、さらに以下の二点を説得力あるかたちで示さねばならないが、今回は論じる余裕がない。

- (1) 言語行為論的枠組みを、現実についてのコミュニケーションを超えて、フィクションの受容に適用することの妥当性
- (2) 言語行為論的枠組みを、言語的コミュニケーションを超えて、映像や画像によるコミュニケーションに適用することの妥当性⁴

最後に、次節では、冒頭に挙げたようなビデオゲームにおける CNF 表現がなぜ虚構的に非一貫性を持つものとして見なされるのかという問題を取り上げたい。結論を先取りすれば、ビデオゲームにおける CNF 表現に非一貫性が見出されてしまうのは、ビデオゲームがゲームとフィクションを統合したハイブリッドな芸術形式であり、かつ、両者の側面が要素を共有するせいである。

3. ハイブリッドな芸術形式としてのビデオゲーム

3.1 ハイブリッドな芸術形式

ジェロルド・レヴィンソンは、「ハイブリッドな芸術形式」を「先行する複数の芸術形式の実際的な組み合わせ (combination) あるいは相互浸透 (interpenetration) から生じた芸術形式」と定義する (Levinson 1984: 6)。レヴィンソンによれば、ハイブリッドな芸術形式は、たんに素材の点で複数の要素から構成されているということではない。

むしろ、ハイブリッドな身分は、まずもって歴史的な事柄である。[...] ある芸術形式がハイブリッドであるのは、その発展と起源の点において、つまり、それが既存の芸術的な活動と関心事のいくつかをなんらかの意味で組み合わせるところから創発したという点においてである。(ibid: 6)

結果として、ハイブリッドな芸術形式を持つ作品の鑑賞においては、その複数の側面が、それらのももとの形式の観点からも理解・評価されることになる (ibid: 6-7)。

レヴィンソンによれば、ハイブリッドな芸術形式には、オペラ (歌+劇)、具体詩 (詩+図形)、シェイブドキャンパス (絵画+彫刻)、キネティック彫刻 (彫刻+ダンス)、映画 (写真+演劇) 等々が含まれる。アーロン・メスキンによれば、コミック (画像+物語) もまたハイブリッドな芸術形式であるとされる (Meskin 2009)。

ハイブリッドな芸術形式については、それを構成する複数の側面同士の緊張関係がしばしば問題にされる。たとえば、オペラについて、音楽と虚構的物語のあいだに本来的な緊張ないし対立があると論じられてきた (see Meskin 2013: 579)。この種の問題は、構成要素の側面のそれぞれが、そのももとのカテゴリの観点から別個に評価されるという点に起因するものだろう。つまり、オペラの音楽的側面を音楽として評価し、オペラのフィクション的側面をフィクションとして評価することが可能なのだが、まさにそれゆえに、いずれかの側面の整合性を重視するともう一方の側面の整合性が阻害されるという緊張関係が生じるのである。オペラをハイブリッドな形式ではなく一個の純粋な形式として見るかぎりには、そのような側面同士の対立は見出しえないだろう。

ビデオゲームにおける CNF 表現に虚構世界の非一貫性が見出されるのも、これと似たような事情によるものであると思われる。

3.2 ゲーム+フィクションとしてのビデオゲーム

ビデオゲームが、一方で、伝統的なゲームと同じく、ルールとゲームプレイを提供するゲームの側面を持ち、もう一方で、映画などと同じく、虚構世界を描くフィクションの側面を持つことは、多くの論者の認めるところである (e.g. Juul 2005; Taviner 2009)。これは、ビデオゲームの歴史的展開の経緯から言っても妥当な主張だと思われる⁵。その意味で、ビ

⁴ (1)については、サール自身によるふり説やグレゴリー・カーリー (Currie 1990) による意図主義的なメイクビリーブ説が適用できるだろう。(2)については、画像を言語行為論的枠組みでとらえようとする議論はすでに豊富にある (see Korsmeyer 1985)。

⁵ ビデオゲームはいくつかの系統の起源を持つ。それは、一方では、ボードゲームやカードゲーム、ピンボールやスロットマシンなどの

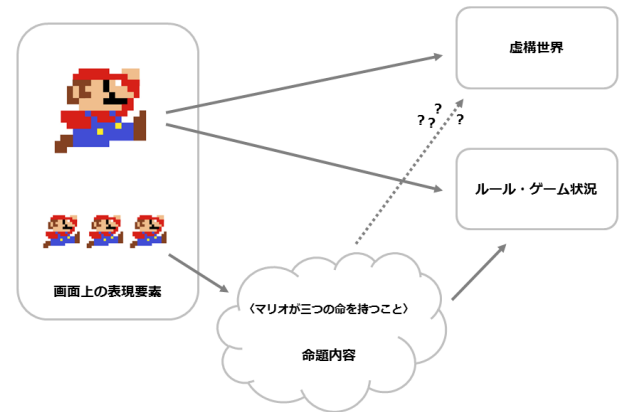
デオゲームはハイブリッドな芸術形式の要件を満たす。

ゲームとフィクションのハイブリッドとしてのビデオゲームは、モニタ画面を通して、一方でゲーム上の状況を表示しつつ、もう一方で虚構世界上の状況を表示することになる。問題は、ゲーム状況の表示が、虚構世界を描くのと同一種類の表現要素を用いて、あるいは同一種類の表現要素によって表された命題内容を通してなされるという点にある(右図)。たとえば、虚構世界上のキャラクタとしてのマリオを表す画面上の表現要素と同じものが、プレイヤーが操作する駒というゲーム上の存在者を表示する表現になる。また、〈マリオの命が増えたり減ったりすること〉という命題内容を表現することを通して、プレイヤーのリトライ回数の増減が表される。虚構世界の「非一貫性」が見出されるのは、まさにこの点においてであるように思われる。その構造は以下のようなものだろう。

まず、ある画面上の表現要素やそれによって表された命題内容が、ゲーム状況を整合的に表示するためのものとして提示されているという状況がある。その意味で、それらの表現は、ゲーム状況を表すものとして(言い換えればビデオゲームのゲーム的側面として)解釈するのが適切である。一方で、それらの表現は虚構世界を表すものとしても(言い換えればビデオゲームのフィクション的側面としても)解釈可能である。標準的なプレイヤーは通常それらをゲーム的側面として適切に解釈するが、少しひねくれた読みをするプレイヤーは、それらの表現をあえて虚構世界上の事実を描くものとして(つまり、虚構世界についての確言として)解釈するかもしれない。しかし、それらの表現は、ゲーム状況にかんして整合的であるよう作られたものであって、虚構世界にかんしてはふつう整合的でない。その結果、非一貫的な虚構世界が見出されてしまう。

冒頭のユールの議論において「マリオの命はなぜ三つあるのか」と問われたプレイヤーの多くがゲームの側面から答えたわけについても説明できるだろう。多くのプレイヤーは、〈マリオが三つの命を持つこと〉という命題内容を、たんにゲームルールを表すものとして解釈しているのであって、虚構世界上の事実についての確言として解釈しているのではないということである。

遊戯機械、スポーツや伝統的な子どもの遊びなどに歴史的に接続するが、もう一方では、いわゆるウォーシミュレーションやテーブルトークRPG、テキストアドベンチャーといったシミュレーションや(インタラクティブ)フィクションに接続する。この起源の複数性は、70~80年代におけるビデオゲームの諸ジャンルの創発のありかたに色濃く反映されている。



とはいえ、実際には、多くのケースにおいて、ゲームの側面のための表現とフィクションの側面のための表現の区別はそれほどはっきりとしていない。そのようなケースでは、もはやビデオゲームをハイブリッドな形式として見るのではなく、分割不可能な一個の形式として見るのが適切であると言えるかもしれない。

References

- Currie, G. 1990. *The Nature of Fiction*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Juul, J. 2005. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Korsmeyer, C. 1985. "Pictorial Assertion." *Journal of Aesthetics and Art Criticism* 43(3): 257-265.
- Levinson, J. 1984. "Hybrid Art Forms." *Journal of Aesthetic Education* 18(4): 5-13.
- Meskin, A. 2009. "Comics as Literature?" *British Journal of Aesthetics* 49(3): 219-239.
- Meskin, A. 2013. "Comics." In B. Gaut & D. McIver Lopes (eds.), *The Routledge Companion to Aesthetics* (3rd Edition). London: Routledge.
- Ryan, M.-L. 1991. *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*. Bloomington: Indiana UP.
- Searle, J. 1969. *Speech Acts: An Essay in the Philosophy of Language*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Searle, J. 1979. "A Taxonomy of Illocutionary Acts." In *Expression and Meaning: Studies in the Theory of Speech Acts*, 1-29. Cambridge: Cambridge University Press.
- Tavinor, G. 2009. *The Art of Videogames*. Malden, MA: Wiley-Blackwell.