

物語構造分析手法の RPG 分析への応用

フェリス女学院大学文学部
大木 智代 高田 明典

I. はじめに

文化の背景として存在する人間精神を直接に把握することは困難である。個別の人間をくまなく精査したとしても、そこに存在するのは個人の精神のみであり、社会の精神や文化圏の精神に至ることのできる可能性はそう多くない。しかしながら、その社会や文化圏において広範に受け入れられている表現や、語り継がれてきた表現を研究対象とすることによって、それは一部可能になると考える。換言するならば、長らく語り継がれてきたということ、また現在において多くの人間が感銘を受けるということ自体に、何らかの理由が存在すると考える立場である。そしてその理由を、その文化圏や社会が持っている精神構造と神話や物語に内在している構造との間に存在する「相同性」であると考え。現代神話学の方法論の端緒が、そこに存在する。

現代神話学は、レヴィ＝ストロースにその端を発する研究分野であるが、そこでは物語構造の分析を契機とし、そこからその物語が示す何らかの精神構造・文化構造を明らかにする試みが行われる。もちろん、神話や物語を何らかの構造に還元した上で理解しようとする試み自体は、レヴィ＝ストロース以前の神話学にも存在した。たとえば、ジョルジュ＝デュメジルは、インド・ローマ・ゲルマンにおける神話の分析を通して、それらの神話が「神聖性/戦闘性/生産性」というの三つの概念によって構成されていると指摘した¹⁾。これは、現代神話学においても頻繁に用いられる研究方略であると言える。すなわち、数多くの「ヴァリエント（派生形）」を収集し、それらに共通する関係構造を抽出し、関係構造から主要概念・主たる構成要素を抽出するという方略である。このようなデュメジルの研究方略は、それ以前の神話学（たとえば、マックス・ミュラーやフレイザーにおける神話学）には存在しないものであった。レヴィ＝ストロースはこのデュメジルの立場をさらに進展させ、力動的心理学のフロイトや、分析心理学のユングなどの創出した概念を援用しつつ、神話に内在している構造と、人間精神の相同性を基礎とした分析を行った。本論においても、基本的な立場としてこのデュメジルおよびレヴィ＝ストロースの立脚点を踏襲する。二十世紀神話学において重要な概念が、この相同性であると考えられるからである。

しかしここで、そのような相同性を抽出可能であったとして、「果たしてそれが何になるのか」という問いにも答えなくてはならない。これに関しては「主体問題」「主体の形而上学」もしくは「主体の復権」という概念を用いて説明しよう。「主体問題」とは、「私たちの思考や価値観の主人は、果たして私たち個人であるのか」という問題のことである。

これも簡単に断じるならば、「果たして私たち個人は、自らの魂のみによって判断し行動できているか」ということとなる。もちろん、私たちの日々の行動は、様々な外界から

の刺激入力によって変容され影響を受けている。「文化」とは、ある程度の（もしくは「かなりの程度の」）慣性力を有しているものである。前時代の文化はたとえそれが次の時代に「否定された」としても、「否定するための精神的闘争」を通してかなりの部分次の時代の価値に影響を与える。ましてや「何ら吟味も検討もされないまま、単なる慣性のままに、それが次の時代の価値となる」場合さえも想定しうる。「文化」は、「神話（ここで使用している「神話」とは、コミックや映画などを含めた広い概念である）」によって維持され、次の時代に渡される。しかしながらそれを吟味することが私たちに与えられる機会はそう多くない。神話研究は、「前の時代から、次の時代に、どのような価値が渡されつつあるのか」を明かにする試みである。そのような研究が存在して初めて、私たちはそれを拒絶することも容認することもできるようになる。これは「単に語り継がれたもの」とであるということの価値に疑義を差し挟み、それを詳細に吟味検討することによって、「歴史や文化を、主体のもとに取り戻す」ための一つのステップであると考えられる。

そのような営みによってのみ、主体は、私たちのもとに取り戻される。人は文化や歴史の流れに単に流される存在なのではなく、自らが歴史を選択し、文化を想像していく役割を担うべきであるという基本的認識が、その底流には存在している。

しかしながら、ある鑑賞者があるテキストもしくは表現制作物に触れて、そこに何らかの意味を見出すという過程を説明することは容易ではないということに注意が必要である。テキストの解釈（あるいは表現制作物の意味の読み取り）は、著作者の意図を理解することではない。そこには著作者の意図を超えた何らかの要素が存在し、ある先入観を持つ解釈者が、主観的かつ主体的に参与していくことによって、そこに意味が発生するとされる。

テキストの解釈もしくは了解は、常に「解釈者によって、新しく了解されること」であり、そこに、著者の意図に到達するという枠組みは存在しえない。たとえば私たちがある古典文学を読むとき、「現代において私たちが知っている価値観」に基礎を置いてしか、それを解釈することができない。たとえ同時代における著作者の作品であっても、それは同様である。それぞれの個人における「価値観」「先入観」が存在し、それに照らし合わせて解釈されるということ想定せざるを得ない。したがって、少なくともその意味における客観的な解釈というものは存在しない。

ガダマーは、その歴史解釈学において、そのような事例を詳細に検討した²⁾。たとえば、「イラク解放作戦」という戦争は、その戦争が勃発した時点と現在においては、異なる「意味」を持つものとして解釈されている。当然、解釈者の立場によっても異なるのであるし、また、解釈者の知識の量と質によっても別様なものとなる。歴史とは、「その事件（出来事）の後に、どのような別の出来事が発生したか」によってもその「意味」が変容し、またその事件の解釈者がどのような知識を持っているかによっても異なる。

歴史解釈学においてのみならず、表現制作物を解釈する際にも同様のことが言える。私たちは、自己が有する「ある価値観」「立場」においてのみ、何らかの解釈を施すことが

できる。

しかし、そのように考えるならば、そもそも「共有しうる意味」「客観的な解釈」を放棄しなければならないとも考えられる。意味や解釈が、個人の知識や先入観によって様々であるなら、そこに「共通の意味」を見出すことは不可能であるということになるからである。

ガダマーは、そのような事例の検討を通して「地平融合」の概念を提起した。表現者は何らかの意味を表現し、それはその表現の受容者によって別様に解釈されるが、そのような両者の営みは、表現を媒介として同じ「方角」を指し示している。表現の受容者は、何の制限もなく解釈を行うわけではなく、表現そのものの中に含まれる「解釈の方向をゆるやかに制限する要素」に影響される。受容者は、その制限を越えた解釈を行う場合があるものの、その乗り越えでさえ、制限によって発生する一つの様相である。そして「解釈の方向」とは、決して一定しているものではなく、また、明確に抽出されうるものでもない。「地平融合」とは、ある定められた一つの方向の存在を示す概念ではなく、決して到達できない「意味の地平」の存在を示す概念であるが、それは「表現制作物（もしくは歴史的イベントなど）」の意味解釈という概念を吟味しなおす契機ともなっている。

本研究の目的は、表現制作物の意味解釈の方法を吟味検討することである。特に、現代の娯楽作品における代表格ともなりつつある「コンピューターゲーム」に対して、物語構造分析の分野において構築されてきた分析手法を援用した分析を施すことが可能であるか否かを分析事例を通して検証することを第一の目的としている。

しかし本研究が論文という形式で公表された時点において、それさえ一つの表現制作物となっているということを確認しておく必要がある。そのとき重要となるのは、解釈の恣意性の排除ではなく、方法論の客観性であると考えられる。解釈は、最終的には恣意的に行われるものでしかないが、その解釈が可能となる方法論の客観性は担保されているべきであると考えられる。そして本研究の主目的である「意味解釈の方法の吟味検討」とは、恣意性を排除するためのものではなく、また、解釈の客観性を担保するためのもでもない。むしろ、解釈者（や分析者）の恣意性を十分に汲み取ることが重要である。そしてそれは、客観的な手順に基づいて行われた分析が提示されたときにこそ可能となると考えられる。方法論や分析手順が精緻であり客観的であればこそ、恣意的な部分を明確に認識することが可能となる。それは同時に「地平融合」を目指す営みの一参加者となることを意味する。

2. 物語構造分析の方法

2.2 概要

アルジルダス・ジュリアン・グレマスは物語構造分析の手法の完成者である。もちろん、手法そのものにはまだ精緻化の余地が存在するが、プロップが提示した分析手法を著しく精緻なものとし、さらにレヴィ＝ストロースやスーリオによる理論などを取り込むことによって、分析手法を実用的なレベルにまで発展させたのは、グレマスの偉大な功績である。端

的にいうならば、プロップ、レヴィ＝ストロース、スーリオの分析手法が、グレマスによって統合整理され、さらに深化されたといえることができる。

「第一段階で、個々別々になされた研究成果—民間伝承についてはプロップのもの、神話構造についてはレヴィ＝ストロースのもの、演劇についてはエティエンヌ・スーリオのもの—の比較によって、自律的な研究分野が存在することを断言できるようになった。次いで新たな方法論上の掘下げ—決定の論理の展望にたつて語りを解釈するクロード・ブレモン、あるいは語り文法という形態を物語の組織に与えることを目指すアラン・ダンダスの掘り下げ—は理論的アプローチのしかたを多様化した。」³⁾

グレマスの分析手法はきわめて難解であるとともに、その「記号の使用」は非常にユニーク（悪く言えば特殊）なものであり、その著書を熟読しつつ練習しても、なかなか分析するところまでには到達できない場合が多いとされる。しかしながら、グレマスの着想と問題意識は「プロップの機能分析」のものをほとんどすべて踏襲しており、その手法の「精緻化」という明確な方向性を有していると考えられる。つまり、プロップの機能分析においては、登場人物の「機能」を中心として物語の類型化が行われたが、グレマスはそれに「行為者」の概念を加えることによって、より抽象度の高い「話素」の抽出を試みた。

しかしながら、物語を「ある状態から別の状態への変遷の連鎖」であるととらえる基本的姿勢はプロップのものとは何ら変わるものではない。また、「物語における状態の変化を惹起するもの」として「行為（機能）」を置いていることも同じである。

ここではまず、物語の構成要素としての「行為」と「状態」に関して、グレマスの分析を見るところからはじめる。

2.2 状態言表と行為言表

グレマスの分析をわかりにくくしている原因の一つとして「記号の特殊性」を指摘したが、ここで説明する状態言表と行為言表に関するグレマスの説明は、その「わかりにくさ」が前面に出ている部分である。

「実際意欲は、行為者を主体、つまり行為のありうべき操作子とする擬人的分類素なのである（しかしそれが必然的に形象的というわけではない。「この規則は……ということ」を要求する」参照）。それゆえ記述言表（ED）の隣りに、新しいタイプの語り言表、すなわち様態言表（EM）を設けることができる。

実際、言語的見地からすると、意欲は、本来的に記述言表を支配する様態述辞なのである。たとえば、

- (1) ジャンはピエールが出てゆくことを望む (Jean vent que Pierre parte)
- (2) ピエールは出かけたが (Pierre vent partir)

これらの言語的言表はひとたび意味論的言表に転記されると、次のような形になる。

- (1) F: 意欲 /S: ジャン ;O (F: 出発 ;A: ピエール)

(2) F: 意欲 / S: ピエール ; O (F: 出発 ; A: ピエール) / [F: 機能、S: 主体、O: 対象、A: 行為者]」⁴⁾

といった具合である。これは決して「翻訳の問題」によるわかりにくさではない。以下に示すように、そのことは翻訳者自身も注意を促している。

「とはいえ、本書でもわかるように、グレマスはけっして読みやしくない。それは、体系的な『構造意味論』でもそれほど変わらない。その理論を構成する用語が、いわゆる言語学用語とはずれた、彼独自の用語体系に基づいていることに加えて、言語学、記号論の論文にしては極めて抽象的な理論に終始し、具体的な例が充分とはとても言えないということによる。」⁵⁾

前述の箇所は、端的に言えば、以下のようになる。

「意欲」は、行為者の「状態」を表している。

したがって、

(1) ジャンはピエールが出て行くことを望む

は、以下のように変換できる

[ジャン]は[ピエールが出て行くこと]を(意欲)する。

これを、[ジャン]を[S]とし、[ピエールが出て行くこと]を[O]とすると、

[S]は[O]を(意欲)する。

となる。

ここで、[ピエールが出て行くこと]を細分化する。

[ピエールが出て行くこと] = [ピエール]が(出て行く)

とし、「出て行く」という行動をF2とおき、「ピエール」をAとおく。ここで、ある対象 α が、ある行動Fをすることを「関数表記」にならって、

F(α)

とおく。

つまり上述の例では、

(意欲する)(出て行く)

という二つの「行動」が存在するので、(意欲する)をF1とおき、(出て行く)をF2とおく。

となると、まず

[ピエールが出て行くこと] = [ピエール]が(出て行く)

は、

F2(A)

となる。さらに、

「[S]は[O]を(意欲)する。」

は、

F1([S], [O])

となる。

ここで、[O]とは、「ピエールが出て行くこと」であり、あらかじめ F2 (A) に変換していたので、それに置き換える。つまり、

F1 (S, F2 (A))

となる。

これは、以下のようにも書ける。

F1 (S, O = F2 (A))

ここにおいて、

S: ジャン

A: ピエール

F1: 意欲する

F2: 出発する

である。このうち、F1: 意欲するは、二つの引数をとる「機能 (関数)」であるので、

F1 (S, O)

となっており、この願意は、「SはOをF1する」となる。

つまり、

「意欲する (ジャン, O)」

であり、

「ジャンは、Oを意欲する。」

と読む。

ここで、Oは、さらに別の機能を持つものであり、

O: 〈F2 (S)〉

となっている。F2は「出発する」という機能(関数)であり、一つの引数を持つ。したがって、

F2 (A)

とは、

出て行く (ピエール)

となる。

すべての記号表現を日本語に戻すならば、以下ようになる。

意欲する (ジャン、(出て行く (ピエール)))

これはすなわち、

「ジャンは、ピエールが出て行くことを、意欲する」となる。

同様に、

(2) ピエールは出かけた

は、以下のように記号化される。

意欲する (ピエール、(出かける (ピエール)))

今、「出て行く」と「出かける」に意味の差異が存在しないものとし、それらを「出発する」という動詞で代表させることにする。

「ピエールは、ピエールが出発することを、意欲する」となる。

さらに、この機能（意欲する）の「意義」を「接近」か「分離（離れること）」かのいずれかに分類する。「意欲する」という動詞の「意義」をこのように「二つの概念のいずれかに分類する」というのは、少々大雑把すぎるように思われるが、重要なのは、「それを目指している」のか、それとも「それを回避しようとしているのか」ということであり、これは、グレマスによる方法の優れた点であると思われる。

（意欲する）は、「接近」であるので、以下のように記号化される。

F1 (S ∩ O (F2 (A))]

ちなみに本研究においては∩∪（もしくは∧∨）の記号が煩雑であることから、よりわかりやすいと思われる+-を使用しているため、以下のようなになる。

F1 (S+O (F2 (A))]⁶⁾

グレマスは、上記のような「意欲」の機能を「状態言表」とおいた。これは、登場人物 S の「状態」を記述するものであるとする考えによる。

さらに、「状態」を変化させる言表として「行為言表」を置く。つまり、
行為（状態 a）→（状態 b）

（[状態 a] は、[行為] が遂行されることによって、[状態 b] となる）

という「関数関係」が置かれることになる。

これを、行為を関数 f1 とおき、状態 a、状態 b をそれぞれ、a、b として、
f1 (a) = (b)

とすれば、まさに「関数関係」となる。

よりグレマスの「記号表現」に近い形で表記するならば、以下のようなになる。

EF1 (EMa) → (EMb)

ここで、

EF1: 行為言表 (Ennonce Faire)

EMa、EMb: 状態言表 (Ennonce Modal)

である。上記のように、「状態」と「行為」を物語の「構成要素」とするところからはじめ、それら「行為」と「状態」をさらに構成単位に分解していく。

2.3 端緒－欲望の関係

グレマスは「魔法物語」の分析を通して、「喪失したもの・失ったものを取り戻す物語」もしくは「得たもの・付着したものを除去する物語」の存在を指摘した。すなわち物語は、以下のように書き下される。

1) 当初、「状態の主体（以下 S1）」が「対象（以下 O）」とが「結合している状態（U）」にあるか、もしくは「分離している状態（∩）」かのいずれかである。これは「状態言表」となる。

2) 「行為の主体（以下 S2）」が、何らかの行為を行うことによって、上記 1) のそれぞれ

の状態を変換する。つまり、

$$S1 \cup O \rightarrow S1 \cap O$$

$$S1 \cap O \rightarrow S1 \cup O^7)$$

となる（この関係は、「行為言表」として記述されている）。

上記 1) 2) を「欲望の関係」と呼ぶ。

グレマスによるこの構造の発見は極めて画期的なものであり、ここにこそ科学としての「現代における物語の構造分析」の端緒が存在すると言える。なぜならば、この「欲望の関係」の定置により、ほぼすべての物語が「3段階」のシーケンスを持つ「極めて単純な枠組み」へと還元され得るからである。つまり、

〈第1段階〉状態の主体 (S1) は、対象 (O) を喪失している (S1 ∩ O)。

〈第2段階〉行為の主体 (S2) は、状態を (S1 ∪ O) に変換するために必要な行為を行う。

〈第3段階〉状態の主体は、対象 (O) を得る (S1 ∪ O)。

が、一つのシーケンスとなり、この系列は前述の

$$EF1 (EMa) \rightarrow (EMb)$$

に等しい。

これは、物語の典型として、

$$D \rightarrow O$$

のパターンとなる。

このとき、

$$\langle \text{第1段階} \rangle = D$$

$$\langle \text{第2段階} \rangle = D \rightarrow O$$

$$\langle \text{第3段階} \rangle = O$$

が定置される。実際の物語としては、

〈1〉秩序ある状態が提示される。

〈2〉秩序が乱される (S1 が O を失う。もしくはそれに気づく)

〈3〉S2 が秩序を回復しようとする。

〈4〉秩序が回復される (S1 が O を得る)。

となり、4段階となるが、上記 〈1〉は、「喪失」を強調するために必要となる段階である。

つまり、上記 $D \rightarrow O$ のシーケンスを持つ物語の多くは、その前提として O (秩序) の表現を伴っているので、結果として、 $(O \rightarrow D \rightarrow O)$ の物語として語られる。さらに、始点が $(S1 \cup O)$ である場合には、以下のようなになる。

〈第1段階〉状態の主体 (S1) は、対象 (O) を持っている ($S1 \cup O$)。

〈第2段階〉行為の主体 (S2) は、状態を ($S1 \cap O$) に変換するために必要な行為を行う。

〈第3段階〉状態の主体は、対象 (O) を喪失する ($S1 \cap O$)。

たとえば、対象 (O) が「不安」を象徴する何かである場合、このシーケンスが該当する。

しかしながら、対象 (O) が「負の価値 (たとえば不安) である場合には、「安心を失う状態」

であるとも考えられるので、これらの二つのシーケンスは、対象の符号（+ -：正負）をいずれにとるかによって決せられるものでしかないとも言える。

もちろん、対象（O）が「正の価値」を持つ場合であっても S1 U O が始点となる場合はあるが、物語の枠組みとしては存在するものの、その訴求力は大きくないと言える。なぜなら、「物語は、喪失の回復であるときに訴求力を持つ」と考えられるからである。

2.4 契約関係

上述の「欲望の関係」においては、行為の主体者、状態の主体者、対象という三つの要素の関係が定置されているが、それだけでは物語の構造として十分ではないとグレイマスは考えた。なぜなら、そこには「意志」もしくは「物語を駆動する原動力」が存在しないからである。グレイマスは、「物語を駆動する原動力」として「送り手」という行為項を想定したが、それは同時に「意志の主体」であると考えることができる。

意志の主体が、行為の主体とは別物として定置されていることや、また「状態の主体者」とも別であると想定されていることに多少の違和感を感じる人も多いだろうと思われる。

なぜなら、一般的な生活空間においては、人は「自分の意志で、自分のために、自分で行動をする」からである。物語においては、この三者の乖離が存在するというのが、グレイマスの到達した二つ目の重要な点である。

神話や民話などの物語が語られる目的は、長い間「その物語を伝承する共同体において、推奨される行動を伝達する」というものであった。そのとき、「意志」「行為」「状態」は、それぞれ別物として語られる必要があった。なぜなら、当該の物語を「語られた側」の人間にとっては、それは「直接経験」ではないからである。物語は、それを聞く者にとっては、「どこか別の世界の物語」でしかない。その中に身をおき、主人公に自己を投影し、もしくは同一視を果たすためには、「意志」「行為」「状態」が段階的に語られている必要がある。

それらのそれぞれに「Yes もしくは No」の選択をしようとする「自由」が与えられていて始めて、その物語を「自らの物語」として選択することが可能となる。「意志」「行為」「状態（欲望）」がいっしょくたに一つの行為項（登場人物）のものとして表現されている物語が訴求力を持たないのは、それらの個々に関して「選択の自由」が与えられていないからである。物語は、結局のところ「虚構」でしかない。その虚構の世界の中への「没入」や、主人公への「自己投影」の可能性は、「選択の自由」が与えられていることによって担保される。

この選択の自由は、「依頼と代行」とも呼ばれる。もしも「依頼と代行」という構図が存在しなければ、そこには「選択の自由」は存在しない。「意志の主体」と「行為の主体」の乖離が存在してはじめて「依頼と代行」の構図が出現し、「依頼の拒否」という「選択の自由」を担保する行為の可能性が存在することに注意すべきである。事実、多くの神話においては、初期に「依頼の拒絶」という段階が含まれている。

端的に言うならば、「契約関係」もしくは「依頼と代行」という構図は、読む側が自己投影しやすいものであると言える。なぜなら、そこには「自らの意志によって遂行される

ものではない」という構図が、あらかじめセットされているからである。

また、「神話・民話」を「語る側」の気持ちとしても、この「依頼と代行」という構図は好まれたと推測される。当然のことながら、「物語の語り手」は、「依頼する側」であり、共同体の意志を具現する者であった。

契約関係についてのグレマスの説明は、非常に煩雑である。そこでは移動言表 (ET: Ennonce Translatif) が置かれ、

ET = F: 移動 (D1 → O → D2) [ET: 移動言表、D1: 送り手、D2: 受け手]

という記号化が行われている。⁹⁾

単純化するならば、「移動言表」とは、「行為言表」の下位概念であり、三つの引数を持つものとして定義されている。

より「妥当な」記号化に換言するならば、以下のようになる。

ET (EMa) → EMb

(移動言表 ET は、状態言表 EMa を EMb に変化させる)

ただし、

EMa = EM (D1, O)

(状態言表 EMa とは、送り手 D1 が対象 O と接合している状態を指す)

EMb = EM (D2, O)

(状態言表 EMb とは、受け手 D2 が対象 O と接合している状態を指す)

つまり、

f1 (Di, x) → (Dj, x)

なる関数 (機能) f1 の表現が、「移動言表」となる。

ここで、

Di: 行為項 i

Dj: 行為項 j

x: x ∈ O (O は対象)

である。対象 O は、呪具であったり、力であったり、求められる登場人物であったりと、さまざまなものとなる。

2.5 敵対の関係

「意志」「行為」「状態」という三つの要素に加えて、「敵対」という要素をグレマスは定置した。もしも、ある「状態 a」を「状態 b」にしたいという「意志」が存在し、それを主人公が何らかの「行為」によって実現するのであれば、それで問題はないのだが、実際には「物語」としては成立しにくい。

神話・民話は、その共同体や部族における「行動規範」という要素を多分に有しているが、その意味を超えて「行動のマニュアル」であったと考えるべきである。

行為の主体者の行為を f とおくと、その関数関係は、

f (状態 a) → (状態 b)

であり、これは、「行動の規範」ともいうべき構造を持っている。もちろん、この関数関係を「意志」するものは「意志の主体者」である。

しかしながら、もしも上記の関係のみを提示するのであれば、マニュアルとしては「不出来」と言わざるを得ない。なぜなら、状態 a を状態 b に誘導することは、それほど簡単ではなく、また、非定型業務であることが想定されるからである。端的に言うならば、「こういうトラブルが発生する可能性があるが、その場合にはこう行動する」という「トラブルシューティング」の記述が十分に備えられていて、はじめて「マニュアル」として機能する。

グレマスは、物語における「トラブルシューティング」を「敵対者の存在と、その解決」という形で定置した。そこにおいて「反対者」は、単に「反対する勢力や人物の存在」のみを示すものではなく、広く「反対する力」「物語の目的を阻害する様々な要因」と考えるべきである。

さらに、「補助者」の行為項を置き、補助者の協力があつてはじめて目的を完遂することができるという構造を定置した。もちろんこれも「反対者」同様に、「そのような能力や道具が、目的遂行には必要となる場合がある」ということの例示であると考えることができる。

これは、「神話・民話」が「共同体・部族」におけるマニュアルだと考えると、たいへんよく理解しうる。敵対者の属性や、補助者（協力者）の適格性などを、「物語」の中に織り込むことによって、「より効率的」に目的を達成しうるよう構成することが可能となる。

2.6 分析手法のまとめ

グレマスの理論は、難解に見えるが、その実、「構造的」にはきわめてエレガントな構成を有している。

- ① [物語] は [語り言表 :EN (Ennonce Narratif)] のシーケンスである。
- ② [語り言表 :EN] は、[状態言表 :EM] と [行為言表 :EF] で構成される。
- ③ [状態言表 :EM] は、[行為項 :D] と [対象 :O] の [接合および分離] で表現される。
- ④ [行為言表 :EF] は、ある状態言表 EMa を、別の状態言表 EMb に変化させる。
- ⑤ [行為言表 :EF] の下位区分として以下の言表を置く。
 - ⑤- 1 [獲得言表 :EA] は、行為項 Di が、何らかの対象と接合することを示す言表である。
 - ⑤- 2 [移動言表 :ET] は、行為項 Dj が、何らかの対象と接合することを示す言表である。
そのとき、当該対象と以前に接合していた行為項 Di は、対象と分離する。すなわち、行為項 Di から Dj へと「対象」が移動することを指す。
 - ⑤- 3 [上記以外の行為言表] として、多種を想定することが可能であるが、それらは「対象の性質」および「接合/分離」に依存して決定される「機能名」で表される。

3. 手続き

3.1 分析対象

2001年～2005年に発売されたテレビゲームの内、ジャンルがRPGに分類される作品の中から、売上が上位だったもの5本を選択し、分析対象とした。ただし、同一シリーズのゲームでナンバーやバージョンが異なるものの場合、そのうち最上位のもののみを一つ選択した。今回分析対象として選択したゲームは以下の5本であった。

- ①ドラゴンクエストVIII (2004年)
- ②ポケットモンスター ルビー/サファイア (2002年)
- ③ファイナルファンタジーX (2001年)
- ④ロックマンエグゼ4 レッドサン/ブルームーン (2003年)
- ⑤キングダムハーツ (2002年)

3.2 分析手順

以下の1)～9)の手順に従って行為項分析を行った。

1) 標準の話素の抽出



Fig. 1 ドラゴンクエストVIII (2004年)



Fig. 2 ポケットモンスター ルビー/サファイア(2002年)



Fig. 3 ファイナルファンタジーX (2001年)



Fig.4 ロックマンエクゼ4 レッドサン/ブルームーン (2003年)

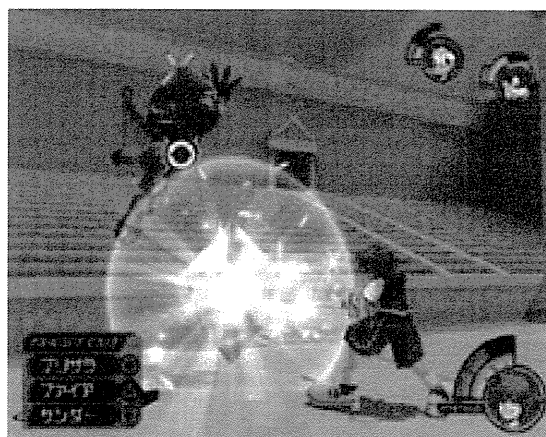


Fig.5 キングダムハーツ (2002年)

- 2) それぞれのシノプシスの記号表現
- 3) 記号表現されたシノプシスの「機能」の同定
- 4) 対象の同定
- 5) 対象の関係の
- 6) 登場キャラクターの位置付けの同定
- 7) 登場キャラクターの関係の抽出
- 8) 対象の暗喩の推定
- 9) 深層構造の抽出

また、RPGにおいては特徴的かつ頻繁に出現するものとして「戦闘シーン」があることから、そのシーン分析を以下の手順で行った。ここで、シーン分析とは、一連のシーンの視聴によって、視聴者の内部に発生すると推測される「物語」を同定することを目的とする分析手法である。手順を以下に示す。

- 1) シーン抽出
- 2) シーンに存在するアイテムなどの抽出
- 3) シーンに存在する アイテム・キャラクターの比喩の特定
- 4) 深層における物語の同定

4. 結果

4.1 ドラゴンクエストVIII

〈全体のシーケンス〉

1. 呪いを解くための旅に出る
2. 街に行き、情報を得る
3. ダンジョンに行き、モンスターとバトル
4. オーブを集める
5. 最終ボスとバトル
6. 呪いが解ける

〈標準のシーケンス〉

全体のシーケンスの2、3が繰り返される。

- 2 - 1. 新たな街に着く
- 2 - 2. 村人と会話する
- 2 - 3. 依頼を受ける
- 3 - 1. ダンジョンに行く
- 3 - 2. ダンジョン最深部にてモンスター（ボス）と遭遇
- 3 - 3. モンスター（ボス）とバトル
- 3 - 4. モンスター（ボス）に勝利

3-5. 依頼を完了する

3-6. 次の街へ出発する

〈標準のシーケンス分析〉

上記の標準のシーケンスが、このゲームにおける基本的な行動である。このゲームにおける目的は、呪いを解くために、呪いをかけた暗黒神を倒すことである。つまり、かけられた「呪縛（束縛）」から解放されるために、「暗黒神（極めて威圧的な存在）」を倒すことがこのゲームの目的となる。

標準のシーケンスの機能を要素的に考察してみると、

「到着」→「出会い」→「束縛」→「探索」→「襲撃」→「対立」→「獲得」→「解放」→「出発」

となる。以下に行為項分析の結果を示す (Table 1)。

「出会い」—「出発」、「探索」—「獲得」、「出会い」—「対立」、「出発」—「到着」という対立構造が組み込まれていることが分かる。

これは、「成長」「通過儀礼」と置き換えることができる。ある人生のステージに「到着」し、様々な人に「出会い」、「対立」する。また、自分の現状、未来を「探索（模索）」しながら、様々な問題に「遭遇（襲撃）」し、その経験から成長を「獲得」し、次の人生のステージへ「出発」する。現実世界では難しいことであっても、ゲームの中では、時間をかけて経験値を溜めることによって、その行為を比較的簡単に体験することが可能となっている。

次に、敵キャラクターを分析した。敵キャラクターとして主に挙げられるのは、最終ボスである暗黒神ラプソーンと、ラプソーンに操られていたドルマゲス（大人の男性）、ゼシカ（仲間の少女）、レオバルド（犬）、マルチェロ（大人の男性）である。

Table 1. ドラゴンクエストVIIIの行為項分析

シ ノ ブ シ ス	変 換 I	機 能	行 為 の 主 体 者	意 志 の 主 体 者	離 合	対 象
1 新たな街に到着する	[主人公] : [主人公] が [街] に (到着する)	1 (到着)	S1 : S1	+	O1	
2 村人と話す	[主人公] : [主人公] が [村人] と (会話する)	2 (出会い)	S1 : S1	+	S2	
3 依頼を受ける	[主人公] : [主人公] が [依頼] に (束縛される)	3 (束縛)	S1 : S1	+	O2	
4 ダンジョンに行く	[主人公] : [主人公] が [ダンジョン] を (探索する)	4 (探索)	S1 : S1	+	O3	
5 モンスターに遭遇	[モンスター] : [モンスター] が [主人公] を (襲撃する)	5 (襲撃)	S3 : S3	+	S1	
6 モンスターとバトル	[主人公] : [主人公] が [モンスター] と (戦闘する)	6 (対立)	S1 : S1	-	S3	
7 モンスターに勝利	[主人公] : [主人公] が [勝利] を (獲得する)	7 (獲得)	S1 : S1	+	O4	
8 依頼を完了する	[主人公] : [主人公] が [依頼] から (解放される)	8 (解放)	S1 : S1	-	O2	
9 次の街へ出発する	[主人公] : [主人公] が [街] に (出発する)	9 (出発)	S1 : S1	-	O1	

全ての原因である暗黒神は、脂肪が多く太っており、髭を生やして、威圧感が強いという、外見的特徴を言うと中年男性を思わせる存在である。その暗黒神によってかけられた「呪縛（束縛）」から解放されたい、というこのゲームの目的は、大人から（地位が上の存在から）の拘束を免れたいという表現として考えることが可能である。また、「威厳ある存在の打破」は、「通過儀礼」においても重要な要素である。このゲームの目的は、その「威厳ある存在」を打破することによって、「束縛」から解放されることにあると言える。

ラブソーンに操られていた敵キャラクターの内、ドルマゲスとマルチェロは、二人とも大人の男性で、威圧的な存在で主人公たちの前に立ちふさがり、ラブソーンと同じ「通過儀礼」としての打破すべき「威厳ある存在」という解釈が可能であると思われる。

そしてゼシカとレオパルドであるが、片方は今まで共に戦ってきた少女（戦闘後、呪いからは解き放たれ、再び共に旅をする）、片や犬である。この犬は、特に主人公と仲が良いというわけではないものの、犬という動物は、人間に忠実で仲が良いという印象が一般的にあるため、犬=友達という解釈で考えると、友人との対立ということになる。

〈戦闘シーンの分析〉

次に、戦闘シーンの分析を行った。戦闘は、街の外やダンジョン内において、移動中の殆どに遭遇するものであり、ゲームでは重要な意味を持つものと考えられる。移動中、突然襲ってくるモンスターを退治するというのは、突然の困難を打破していくという、先に述べた「通過儀礼」の面で解釈することが出来る。また、この戦闘において重要なのは、戦闘を終了すると、経験値が獲得出来るという点である。つまり、先に『ポケットモンスター』で述べた通り、時間をかければかけた分だけ、経験値が獲得することが出来、時間分の努力が数値によって証明されるわけである。また、「スキルポイントシステム」も注目すべき点であると考えられる。このシステムは、レベルが上がるごとに、何ポイントかが与えられ、そのポイントを、各々の4つの技術の中から自分で選択し、好きな技術を高めていくというシステムだ。つまり、それぞれの個性により、剣が得意な者、魔法が得意な者等、自分でチームをコーディネートすることが出来る。これは、「自己表現」に繋がるものと考えられる。また、レベルが上がる毎にこのポイントは獲得できるため、レベルを上げれば上げるほど、つまり、時間をかければかけた分だけ、自分の自己表現の可能性は広がり、より強いチームを作ることが出来る。そして、このチームで敵を打破していくことは、「個性を貫くこと」に繋がる。ドラゴンクエストⅧのシーン分析の結果を Table 2 として示す。

〈深層構造の同定〉

以上の分析から、このゲームの目的は、

- ・ 威厳ある存在を打破して、束縛から逃れること、
- ・ 努力した分の結果を得ること

Table 2. ドラゴンクエストⅧのシーン分析

段階	#	小見出し	比喩表現		比喩対象		深層修飾語句	深層名詞
			表層修飾語句	表層名詞	比喩種類	比喩		
目的の準備	1	モンスターと遭遇	主人公に迫っていく 武器を構える 登場する	画面 主人公達 モンスター	隠喩 直喩 提喩	困難 プレイヤー 困難	迫り来る 困難に立ち向かう 立ちほだかる	恐怖 準備 困難
目的の準備	2	行動の選択	一列に並ぶ 選択する	モンスター 行動	提喩 提喩	困難 方法	行く手を阻む 困難を打ち砕く自 分なりの	困難 方法
目的的行動	3	攻撃	攻撃する 攻撃をする 攻撃を受ける 攻撃を受けて 消える	主人公たち モンスター 主人公たち モンスター	直喩 提喩 直喩 提喩	プレイヤー 困難 自分	困難を打破しよう とする 自分を苦しめる 困難に苦しむ 消滅した	自分 困難 自分 困難
目的の終了	4	戦闘終了	武器をしまう 獲得した	主人公たち 経験値、お金	直喩 提喩	プレイヤー プレイヤー	困難を乗り越えた 努力した分の	達成感 成果

・自己表現を行い、それを貫くこと
であることが分かる。

つまり、このゲームのプレイヤーは、

- ・威厳ある存在から束縛をされている状況下にある
 - ・努力したにも関わらず、満足した結果が得られない
 - ・自己表現が行えない、また、それを貫くことが出来ない
- という「困難」に直面していると考えることが出来る。

4.2 ポケットモンスター ルビー/サファイア

〈全体シーケンス〉

1. 主人公の出身地を出発する
2. ファーストポケモンを貰う
3. 新たな街、ダンジョンを冒険する
4. ジムに挑戦してバッジを貰う
5. チャンピオンと対決する
6. ポケモンリーグチャンピオンになる

〈標準シーケンス〉

〈全体シーケンス〉の3、4が繰り返される

- 3-1. 街を出発する
- 3-2. 道路を通過する

- 3-3. ダンジョンに入る
- 3-4. マグマ団（アクア団）と遭遇
- 3-5. マグマ団（アクア団）と戦闘
- 3-6. マグマ団（アクア団）に勝利
- 3-7. （お礼を貰う）
- 3-8. 道路を抜ける
- 3-9. 新たな街に到着する
- 4-1. 街のジムに挑戦する
- 4-2. ジムリーダーと戦闘
- 4-3. ジムリーダーに勝利
- 4-4. バッジを獲得する

〈標準シーケンスの分析〉

上記の標準シーケンスがこのゲームの基本的な行動となる。
 このゲーム中における目的は、ポケモンリーグチャンピオンになること、つまり、チャンピオンに挑戦するために、決められたバッジを集めることが目的となっている。そして、その目的遂行のための絶対条件となってくるのは、仲間を増やすこと＝野生ポケモンの捕獲、育成となっている。

野生ポケモンの捕獲、育成は、標準のシーケンスにおいて3-2、3-3、3-7（育成のみは3-5、3-6、4-1、4-2、4-3）で行える。街を歩く以外は、ほとんどの時間を、野生ポケモンの捕獲、育成に費やすことになる。これについては、後の〈戦闘のシーン分析〉において述べる。

標準シーケンスを要素的に見てみると、
 「出発」→「通過」→「探索」→「出会い」→「戦闘」→「勝利（獲得）」→「通過」→「到着」→「挑戦」→「戦闘」→「勝利（獲得）」→「獲得」
 となる。最後の要素である「獲得」のために、「出発」～「勝利」までの行程を行っているとすると、「探索（模索）」し、「戦闘（衝突）」し、「勝利」して「通過」する、そして、「挑戦」をして、「戦闘（衝突）」をし、「勝利」するという行程を踏む必要性があり、これを行った上で「獲得」をすることがこのゲームをプレイする意義であると言える。これは、人生における「成長」や「通過儀礼」に置き換えることが可能である。「成長」するためには、「探索（模索）」や「挑戦」を行い、その中で問題と「衝突」することによって、それを乗り越え（＝「勝利」）、成長していく。現実には「衝突」をして乗り越えられない時（ゲームで言う「敗北」）はあるが、ゲーム中では、多少時間をかけてポケモンを育成することによって、この「敗北」を味わうことはなく、ゲームを進める（＝「勝利」）することが可能である。この「通過儀礼」の置き換えは、対戦相手である敵キャラクター（標準シーケンスにおける、

3-4~6のマグマ団（アクア団）、4のジムリーダー（全体のシーケンスにおける5のチャンピオン含む）からも考えることが出来る。まず、ジムリーダーから考察する。標準シーケンスからも理解出来る通り、ゲームの目的は「バッジを獲得」することである。そのために打破しなければならない存在がこのジムリーダーである。ジムリーダーの多くは大人（もしくは主人公よりも年上の若者）の風貌であり、ジムを任せられ、トレーナーに崇められている。しかも、バッジを与えるという資格を持っている「威厳ある存在」である。このような「威厳ある大人」の打破が、ゲームの目的を遂行するために必要な行為、つまりこのゲームの快樂の要素であると言える。つまり、擬似的に「成長」、「通過儀礼」を経験することがこのゲームの目的に含まれていることが考えられる。

また、各ジムリーダーは、手持ちのポケモンを各々の得意な種類のポケモンで統一している。これは、一つの種類の職務の責任のある地位に就く、いわば現実社会における会社の「部長・課長」のような存在であると想定出来る。これを、主人公が様々な種類のポケモンを持って挑み、勝利することは、「型にはまった社会・雇われ、従う未来」を打破し、「自分の個性を承認してもらい、自由に成長したい」という表現でもあると考えられる。ジムリーダーに勝利した際に獲得するバッジは、1個ずつ集まるにつれて、扱えるポケモンのレベルや、使用出来る技、移動できる範囲が拡大していき、これが8個集まることによって初めてチャンピオンに挑戦することが出来る。これは成長するにつれて出来ることや活動範囲が広まることと同じであると考えることが出来、ここからもこのゲームが「通過儀礼」の置き換えであることが考えられる。つまり、このバッジは、「成長」と「個性」の「承認」を意味しており、この「承認」を得るためにゲームを行っていると考えられる。

次にマグマ団（アクア団）について考察する。マグマ団（アクア）団は自分達のエゴだけで世界を変えてしまおうとする大人達の集団である。これを打破し、計画を止めるのが主人公であるが、主人公は頼まれたからマグマ団（アクア団）を打破するのではなく、自分の意志で闘っている。つまり、「言われたから倒す」のではなく、「自分の意志で倒す」のである。これは、先にジムリーダーの際に述べた「従う未来」ではなく、「自分の意志を貫きたい」という点に繋がるといえる。また、マグマ団（アクア団）は世界を変えてしまおうとする「悪」の存在であり、それは、使用するポケモンのタイプが「悪」や「毒」が多いことから窺える。自分達のエゴで世界を変えようとする大人達を「悪」として、それを打破してゲームを進める。ここからも、「通過儀礼」の要素が組み込まれていると考えられる。

また、野生ポケモンも敵として登場するが、後に述べるように、遭遇して、戦闘（対立）はするものの、捕獲して仲間にすることが可能であるため、完全な敵キャラクターと特定するのは適当ではないと言える。また、敵キャラクターとしては、道路やダンジョンで遭遇するトレーナー（主人公のライバルも含む）も存在するが、このトレーナーは、野生ポケモンと同じ意味合いを持つ存在であり、遭遇し、戦闘（対立）はするものの、その後「友情」が芽生える存在であるため、完全なる敵キャラクターと特定するには、野性ポケモンと同

様、適当ではないと考える。この「友情」は、戦闘後、アイテムに友達登録をして、連絡を取り合う仲に発展することからも窺える。

〈戦闘シーンの分析〉

次に、戦闘シーンの分析を行った。戦闘には二種類あり、一つは、道路の草むらやダンジョン内で遭遇する野生ポケモンとの戦闘、もう一つは、ジムリーダーやマグマ団（アクア団）、トレーナー等の人間との戦闘（実際戦闘を行うのはポケモン）である。後者の戦闘の目的は先に述べたように「通過儀礼」的な意味合いを持っている。ここでは特に前者について分析を行った。

草むらやダンジョンで遭遇する野生ポケモンは、戦闘はするが、決してドラゴンクエスト等のRPGのようにモンスターがただ単に襲ってくるのではなく、道を通りがかった際に、「驚いて」飛び出してきたという、「偶然の出会い」の意味合いが強い。また、この野生ポケモンは、「モンスターボール」というアイテムを投げることによって捕獲することが出来る。先にも述べた通り、「バッジを獲得する」という目的を遂行するためには、敵を打破するためにも、手持ちのポケモンを捕獲して増やし、育成することが絶対条件となってくる。一番始めに貰う「ファーストポケモン」一匹でクリアが不可能というわけではないが、そのためには膨大な時間と苦勞、忍耐を必要とされ、ゲームの目的を遂行することがとても困難になる。これはプレイヤーの意図するところではないと考える。野生ポケモンを捕獲して仲間を増やし、育成していった方が効率も良く、ゲームをより簡単にクリアできるようになるため、野生ポケモンを捕獲し、手持ちポケモンを増やし、育成していくことは、このゲームのもう一つの目的であるとも言える。このことを、先程の「成長」「通過儀礼」と合わせて考えると、この野生ポケモンの捕獲は、「成長」していく上での「仲間を増やす」という事に置き換えられると想定出来る。仲間が一人では進めることに非常に困難であるが、様々な種類の仲間を集めることにより、問題に直面した際にも、乗り越えることが容易になる。つまり、「仲間を増やすこと」が目的遂行に必要である。

この「仲間」を増やすため、戦闘においてポケモンを捕獲するわけであるが、ただモンスターボールを投げただけでは捕獲することは出来ない。ある程度ダメージを与えた上でモンスターボールを投げないと捕獲することは出来ないのである。これは、「友情」を作るためには「衝突」があるという、「対立と友情」の要素を表現していると考えられる。

そして、その後、そのポケモンを時間をかけて育成させることで、経験値を得て、ポケモンは強くなる。つまり、最初是对立をして衝突はしたけれど、その後に仲間になったポケモンは、時間をかければかけるほど仲良くなり、強くなるという事が、この戦闘から窺うことが出来る。捕獲したポケモンにニックネームが付けられることも、捕獲したポケモンが自分の「親しい仲間」である意味合いを強くするための行為であると考えられる。また、時間をかけただけの成果が得られるということは、時間をかけた分の行為が正当に評価されるという意味も含まれていることが分かる。つまり、時間をかけさえすれば、必ずその

時間分の結果が反映するということである。この点も、戦闘において重要であると考えられる。

次に、手持ちポケモンについて考察する。手持ちポケモン（戦闘を行うポケモン）は、基本的に野生ポケモンを捕獲した物の中から6匹を選び、冒険に連れていくことが可能であり、いつでも好きなときにポケモンを変更することも可能である。つまり、この6匹は自分の好きなメンバーでチームを構成することが出来る。ポケモンは通常全部で200種類が存在し、全て捕獲することが出来れば、それだけ選択の幅が広がる。その自分が捕獲した中から自分が好きなメンバーでチームを構成することは、「自己表現」をすることであると言える。そして自分のチームで敵を打破していくことは、先にも述べたように、「個性を貫く」ことに置き換えることが出来る。つまり、野生ポケモンを捕獲すればするほど、自己表現の場は広がることになる。捕獲したポケモンにニックネームが付けられることも、この観点から考えると、自己表現に繋がるとも考えられる。

〈深層構造の同定〉

以上の分析から、このゲームの目的は、

- ・成長を承認してもらうこと
 - ・仲間を増やすこと、そしてより親しくなること
 - ・自己表現を行い、それを承認してもらうこと
 - ・努力しただけの結果を得ること
- であるということが分かる。

つまり、このゲームのプレイヤーは、

- ・成長を承認してもらえない
 - ・仲間を増やすことが出来ない、より親しくなることができない
 - ・自己表現が出来ない、また、それを承認してもらえない
 - ・努力したにも関わらず、満足する結果が得られない
- という「困難」に直面していると考えることが出来る。

4-3 ファイナルファンタジー X

〈全体シーケンス〉¹⁰⁾

1. 主人公が災害（シン）に巻き込まれ、未来（1000年後）に移動
2. 仲間（ユウナたち）と出会う
3. 新たな街、寺院に向かう
4. 寺院で召喚獣を得る
5. 究極召喚獣を得る
6. シンと戦う
7. 主人公ももとの居場所へ還る

〈標準シーケンス〉

〈全体シーケンス〉の3, 4が繰り返される

- 3-1. 街を出発する
- 3-2. 道路を通過する
- 3-3. モンスターと遭遇
- 3-4. モンスターと戦闘
- 3-5. モンスターに勝利
- 3-6. 経験値、お金、(アイテム)を得る
- 3-7. 道路を抜ける
- 3-8. 新たな街(寺院)に到着する
- 4-1. 寺院の謎解き(パズル)に挑戦する
- 4-2. 祈り子の間に到着
- 4-3. 召喚獣を得る

〈標準シーケンスおよびシナリオの分析〉

上記の標準シーケンスがこのゲームの基本的な行動となる。

このゲーム中における目的は「シンを倒すこと」。シンを倒すために究極召喚獣を手に入れなければならない、そのために召喚獣を集めなければならないと言うことである。

ただし、究極召喚を手に入れるのは主人公ではなくユウナ(ヒロイン)である。そして主人公の最初の目的は「シンを倒すこと」ではなく、「元の場所(時代)に帰ること」。これが「シンを倒すこと」に完全一致するのはゲーム後半である。しかし、主人公とヒロインは同じ目的に向かい、物語は進行しなくてはならない。これについては主人公とヒロインのキャラクターを分析して類似点などを比べながら述べていく。

この物語はシナリオ上「父親」が重要なポジションを占めている。「父親」は「偉大」で、周囲からの「承認」を受けており、超えるべきハードルとして主人公とヒロインに用意されている。そして二人の共通するものが「父親と同じ職業」である。

ティーダ(主人公)はブリッツボール(スポーツ)の有名選手であるが、父親ジェクトはさらに有名な選手で名声を超えられずにいる。父親にコンプレックスを感じており、父親が嫌いである。

対してユウナ(ヒロイン)も召喚士(シンを倒す職業)だが、父親はシンを倒した大召喚士プラスカである。つまり、シンを倒していないユウナは父を超えられない。父親は好きだが、周りからの期待(父親が大召喚士なので)にプレッシャーを感じている。これは父親に対するコンプレックスとも取れる。

二人とも父親にコンプレックスを感じており、超えなくてはいけないと思っている。(ティーダはブリッツボールの名選手になることで、ユウナはシンを倒すことで。)そしてジェクト(主人公の父親)もプラスカ(ユウナの父親)のガードであったことが判明する

と、物語の途中ユウナのガード（護衛）を務めるになった主人公にはまた「父親」という壁がはだかることになる。だが、ここではまだ二人の「目標」は完全一致していない。ところがジェクト（主人公の父親）がシンである、という事実によってブリッツボールで超えるのではなく、「シン（＝父親）を倒す」というように変化し、ユウナの「シンを倒す」という「目標」と一致する。つまり、ゲームの目的である「シンを倒す」と言うことはつまり「父親を超える」ことに他ならない。そして「父親」はそれぞれの職業において有名人であることから周囲から承認を受けた「地位ある存在」であり、「威厳ある存在」であることが覗える。

このゲームの目的は、その「威厳ある存在」を打破することによって、「束縛」から解放されることにあると言える。

ここで標準シーケンスの基本的行動に戻るが、ガードとしてヒロインを守るためにも、シンを倒すためにも、主人公パーティのレベルアップは絶対条件である。それは移動間にモンスターとエンカウントし戦闘することで行われる。これについては、後の〈戦闘のシーン分析〉において述べることとする。

もうひとつ、シーケンスの『4-1. 寺院の謎解き（パズル）に挑戦する』であるが、これは前にも述べたように召喚獣を手に入れなくてはならないので避けては通れない試練である。パズルのようなものでこれを解かなくては召喚獣も得られず、先にも進めない。つまり「問題」を解くことで得られる召喚獣は、このパズルにおいて「承認」の証ではないかと考えられる。

次に、敵キャラクターを考察してみる。敵キャラクターとしてまず挙げられるのは、シンである。ゲーム内でシンは「人間の罪の象徴」とされている。

最終戦ではシンの中でいくつかの敵キャラと対戦することになる。はじめにシーモア（寺院の老師、グアド族族長）と戦うが、シーモアは老師、族長と社会的地位の高い存在である。何度か述べているように「威厳ある存在の打破」は、「通過儀礼」においても重要な要素である。そのほかにもこのキャラクターはユウナ（ヒロイン）に結婚を迫るなど、主人公のライバル的存在も示している。さらにはこのゲームのテーマともいえる「父親を超える」という問題を過去の父親殺害によって成していると考えられる。

次はブラスカ（ヒロインの父親）とジェクト（主人公の父親）である。これはいままでテーマにしてきた「父親」の直接的な「打破」となる。父親を直接打ち破ることで主人公は「父親」と同じラインに立つことが出来た。これにより今までの確執も氷解し、さらに上のステップに進む準備を終えたことになる。

そして次には今まで共に戦ってきた召喚獣（仲間）との「対立」と「打破」である。この戦闘はやむを得なく行われている（元凶の敵を倒すために媒介となる召喚獣を倒さなくてはならないため）という形をとっている。これは社会によって対立させられてしまった友人との「別れ」を「打破」し、さらなる目標にむけて先に進んでいくことによって通過儀礼を示していると考えられる。

最後の敵は元凶となったエボン＝ジュ（昔の召喚士の魂）である。この「父親も倒せなかったもの」を倒すことによって、これは父の成した功績（シンを倒したこと）を打ち破り、シンを復活させないという父を超える功績を成した。ここからは「打破」から父を超えた「超越」を見ることができる。

そしてこの戦いの後エンディングでは今まで父親の代理であったアーロン（大人の男性）が消えてゆく。アーロンは両方の父親の共通の友人であり、重要な存在であった。アーロンは「強さ」「名声」「地位」を兼ね備え、ハードルである父親たちと旅を共にし「経験」を積み全てを知っていた存在で、物語中「父親に代わる大人」として、主人公たちを導く役割を担っていた。そのアーロンが「消滅」する、これは主人公が一人前になり、「大人」の手助けが必要なくなったこと、つまり「大人」から「承認」を得たことを暗示している。

そして主人公も消えてしまうが、これは目標を達成し、昇華することを表しているのと同時に数々の「威厳ある存在」を打破することによって、「束縛」から解放されることを表しているのではないかと考えられる。補足すれば、これは主人公とヒロインの関係から言えば悲しい結末である。それはヒロインとの恋愛関係を「束縛」として捉えている面からではないかと思われる。これはシーモアとの結婚の儀式も想像されることである。

そしてゲーム中、エボンというスピラ（ゲーム世界）全土に強く普及している宗教がでてくる。寺院は社会組織であり、エボンの教えは社会の「規律」である。エボンの普及した世界は「規律」に「拘束された社会の象徴」を表している。シンの中心にいたエボン＝ジュはエボンの名のおり宗教・文化などの刷り込まれた「価値観」の象徴である。一方シンはゲームでは「人間の罪の象徴」だったが、主人公にとっては「超えるべきもの」の集合体、つまり「大人」「社会」の象徴だった。さらにシンはスピラ（世界）を「抑圧」する存在でもあった。そのシンの魂でもあるエボン＝ジュを「打破」することで「価値観の解放」と「抑圧からの解放」の二重の「解放」を表していると考えられる。

つまりこのゲームの目的は、「威厳ある存在」を「打破」することによって、「社会」「大人（父親）」などもろもろの「束縛」から解放されることにあると言える。さらにゲーム序盤「正義」とされていた寺院に裏があったことで「正義」は主人公たちのものになった。正当な理由（「悪」の寺院を倒す）を得て、理不尽な社会を「打破」したことが快樂的要因の一つであると考えられる。

〈戦闘のシーン分析〉

このゲームの特徴としてスフィア盤というものがある。これは網の目状のルートから、選択により、キャラクターを成長させるシステムである。最初は決まったルートしか進めないが、経験値を上げ、アイテムを手に入れるにつれて自由にキャラクターを育てることが出来るようになる。まず戦闘で経験値を得て、スフィアレベルを上げる。そして戦闘で得たスフィア（魔力スフィア、スピードスフィアなど）をスフィア盤に埋め込みキャラクターを成長させる。

このことは時間をかければ、その時間分反映され「成長」でき、さらに自由に成長させることで「個性」を表現できることを示している。

〈深層構造の同定〉

以上の分析から、このゲームの目的は

- ・威厳ある存在を打破して、束縛（抑圧）から逃れること
 - ・成長を承認されること
 - ・努力した分の結果を得ること
 - ・自己表現を行うこと
- であることが分かる。

つまり、このゲームのプレイヤーは、

- ・威厳ある存在から束縛（抑圧）をされている状況下にある
 - ・成長を承認してもらえない
 - ・努力したにも関わらず、満足した結果が得られない
 - ・自己表現が行えない
- という「困難」に直面していると推測される。

4-4 ロックマンエグゼ4 レッドサン/ブルームーン

〈全体のシーケンス〉

1. シェードマンの事件を解決
2. シティトーナメント制覇
3. シェードマンの事件を解決
4. ホークトーナメント制覇
5. ネビュラと遭遇
6. 世界トーナメント制覇
7. デューオを倒す

〈標準シーケンス〉

〈全体のシーケンス〉のトーナメント部分において、以下の行動が繰り返される。

1. 対戦相手が発表される
2. 対戦相手と出会う
3. 依頼を受ける
4. プラグイン
5. 依頼を完了する
6. ウイルスの襲撃

7. ウイルスとバトル
8. ウイルスをデリート
9. プラグアウト
10. トーナメント会場へ行く
11. 対戦相手と戦う
12. 対戦相手に勝利する

上記のシーケンスより、このゲームにおける目的は、一つはトーナメントを制覇すること、もう一つは悪の組織の野望を打ち砕くことであることが分かる。しかしこのゲームの最大のポイントは、他の RPG と違い、「時間をかければかけただけの成果」が必ずしも得られるとは限らないということである。この点については、後の〈戦闘シーン分析〉にて述べることにする。

まず、標準のシーケンスを要素的に考察してみると、
「認知」→「出会い」→「受付」→「送信」→「完了」→「出現」→「対立」→「消去」→「受信」→「出発」→「対立」→「獲得」

となる。つまり、ゲームの目的の一つであるトーナメント制覇は、「獲得」をするために依頼をこなし、敵を打破して進んでいることになる。しかも、それはすべて「認知」と「出会い」から始まっており、「出会い」が無ければ「獲得」は出来ないという構図になる。

このトーナメントにおける「獲得」は、「勝利」はもちろんのこと、トーナメント制覇という「承認」や、対戦相手との「友情」を得ることにもなる。トーナメント制覇という「承認」は、他作品とは違い、特にアイテムが貰えるわけではない。そのため、「承認された」という印象が他作品に比べ弱いと考える。しかし、印象は弱いものの、制覇すれば次のトーナメントに進めたり、行動範囲が広まる等、「承認された見返り」が無いわけではないので、「承認される」という事が目的の一つであるという認識は可能であると考えられる。

また、制覇すればするほど行動範囲が広まることから、この「承認」は「成長」や「通過儀礼」の暗喩であると考えることが出来る。

また、もう一つの「友情」であるが、標準シーケンスにもあるように、トーナメントで対戦する前に、必ず対戦相手に出会い、その相手が起こした問題を解決する行程を踏まなければトーナメントで対戦することは出来ない。出会って、問題を解決してあげることにより、信頼関係が成立する。

その後には衝突することにより、より強い信頼関係を得るという「友情と対立」の構造が組み込まれていると考えることが出来る。これは、戦闘システム「ソウルユニゾンシステム」からも窺える。このシステムは、各トーナメントにおいて対戦した後、より信頼し合う仲になった場合、相手のナビの特徴をロックマンと合体させて、その後に戦闘を有利に進めることが出来るシステムである。つまり、友情が深まれば助け合うことが出来、ゲームを進めることがより容易になるということである。この「友情の獲得」は、このゲーム

において重要な要素であると考える。

敵キャラクターを考えても、この「友情」について考えることが出来る。まずトーナメントの相手であるが、この相手は必ず対戦前に相手から話し掛けてくるなど、親しみがある人々ばかりであるということが分かる。同じ年の風貌の子供はもちろん、大人さえも、小学生の主人公に頼み事をするといった「対等な立場」で親しくなろうとする人々ばかりである。つまり、対戦相手は、相手から仲良くしようと歩み寄ってきてくれる人々だと認識することが出来る。これは、「友情」を獲得する上で、「自分から」歩み寄って行くのではなく、「相手から」歩み寄ってくれるという構図になっており、重要なポイントであると考えられる。

次に、もう一つの目的である「悪の組織の野望を打ち砕く」という目的について考察する。敵キャラクターを分析すると、皆大人の風貌をしていて、威圧感ある態度であることから、大人の暗喩であると考えることが出来る。そして、この悪の組織は、主人公に「ダークチップ」を与え、それを使って悪の心に染まるよう促す。「ダークチップ」とは、ロックマンの体力が減ってきた危険時に突然登場するチップで、通常のチップに比べてとても強力なものばかりが揃っている。これを使用すれば、格段に楽にウイルスをデリート出来るが、ダークチップを使用するごとに最大体力が1ずつ減る等、自分を蝕んでいくチップである。

この誘惑をいかに跳ね飛ばし、組織を倒すかがこのゲームのもう一つの目的である。これは、「大人の言う通りに進むと困難は軽く解決できるが自分を蝕んでいく」という、大人へのコンプレックスを表現しているものと考えることが出来る。つまり、この目的も成人するための「通過儀礼」の暗喩である。

〈戦闘シーン分析〉

まず、この戦闘において最大のポイントは、先にも述べたとおり、「時間をかければかけただけの成果」が必ずしも得られるわけではないということである。これは、戦闘を行い、チップやお金は手に入るものの、「経験値」というものは存在しないからである。これは、このゲームの戦闘が半分「アクション」になっていることも関わってくるが、アクション性よりも、一回の選択において、いかに効果的なチップを送信するか、決められたフォルダ内にどのように上手くチップを組み込んでいくかが、戦闘の大きなカギになってくる。

つまり、自分の判断の良し悪しによって、戦況は大きく左右される。これは、このゲームが、時間をかけることよりも「判断力」を要求しているということを意味している。この「判断力」は、先に述べた「ダークチップ」にも大きく関係しており、自分の選択によって自分を生かしても殺してもするという「判断力」が要求されるものである。また、30枚まで決められたフォルダ内に、200枚前後程の種類のチップの中から選択して自分のフォルダを作り、ウイルスをバスターしていくことは、「自己表現」によって困難を打破していくことにも繋がると考える。他にも、ロックマンを強化するためのプログラム組み込みなど、自己表現をする事が多い。「判断」をして、自分なりの「自己表現」をするこ

とによって困難を打破していくというのが、この戦闘が表現するものであると考える。

〈深層構造の同定〉

以上の分析から、このゲームの深層構造は、

- ・友人を作ること、そしてより親しくなること
 - ・判断力を発揮すること
 - ・自己表現すること
 - ・成長を承認されること
- であることが分かる。

つまり、このゲームのプレイヤーは、

- ・友人が作れない、また、より親しくなることが出来ない
 - ・判断力を発揮できない（判断力が要求される作業を困難と感じている）
 - ・自己表現が出来ない
 - ・成長を承認してもらえない
- という困難に直面していることが推測される。

4-5 キングダムハーツ

〈全体シーケンス〉

1. 親友が消える
2. キーブレードを手に入れる
3. 自身の世界から旅立つ
4. 新たな世界に降り立つ
5. 悪役を倒す
6. 鍵穴を封印する
7. 親友を見つける

〈標準シーケンス〉

- 4-1. 世界（物語）に降り立つ
- 4-2. ゲストキャラクターと出会う
- 4-3. ゲストキャラクターに関連した事件を解決する
- 5-1. その世界（物語）の悪役を倒す
- 5-2. アイテム、アビリティを入手する
- 6-1. 鍵穴を封印する
- 6-2. ゲストキャラクターと別れる

〈標準シーケンスに関して〉

このゲームにおいて目的は「親友を探し出すこと」そして連なる形で、「世界を救うこと」だと考えられる。そもそもディズニーとスクウェア（現：スクウェア・エニックス）のコラボレーションと銘打たれた本作だが、キャラクターに依存している部分が多い。世界を冒険する、というよりも、とある物語の中に入り込む（イレギュラー）印象を受ける。もし、この物語の中にいたら、という「if」の感覚がこのゲームにおける重要な部分のひとつであると考えられる。

出会い→会話→支援、もしくは、救出→戦闘→勝利→入手+習得→封印→別れ
という機能の一連が繰り返される。

会話の部分はイベントとして進むことが大半を占める。「街の住人から情報を収集する」といったRPG的な要素は余りなく、自分から動かなければストーリーが展開しないことはない。主体的に働きかける必要性は必ずしも求められていない。故に、積極的に動くことは想定されていないと考えられる。例えば、ストーリーとは別にレベルを上げてキャラクター強化する、俗にいうレベル上げを行うことは難しい。

基本的には各世界は独立しているため、ひとつの世界をクリアすると一旦物語は完結する。「ソラ」というオリジナルのキャラクターの物語が独立した物語群を繋ぎ止めている状態といえる。しかし、それだけではイメージ的な違和感を払拭しきれない部分をディズニーの代表的キャラクターである「ドナルド」「グーフィー」をパーティに配置することで緩和していると考えられる。機能の中の「出会い」と「別れ」に注目してみたい。対応したふたつは目的の中にも見られる。親友（リク、カイリ）との「別れ」からはじまり、「出会い」を目指し、そしてエンディングで再び「別れる」。個々の世界のゲストキャラクターとも「出会い」、「別れ」る。そして、このゲームにおける「別れ」は旅立ち、の意味が強い。

また、友情もテーマのひとつである。親友（カイリ）を救う方法を通して、親友（リク）と対立するものの、結果として3人の友情は深まる。上記の「出会い」と「別れ」にも関係していると考えられる。また、闇と光を全体のモチーフとして様々な要素として盛り込まれている。これは心の闇と希望を指し示している。

ストーリーの中で説明されない部分が幾つか見受けられた。

- ・キーブレードの正当な持ち主は誰か。
- ・何故ソラの心の中にプリンセスたちの心があったのか。
- ・エンディングでのソラとカイリのやりとりの意味。
- ・何故王様とリクは扉の向こう側に居たのか。

これらは開発者インタビューのみに解答がある、もしくは完全にプレイヤーの想像に任されている。物語としては想像の余地が残されていることが望ましいが、想像を助ける要素が少なく説明不足な感じが否めない。

〈戦闘シーンの分析〉

ファイナルファンタジーやドラゴンクエストのようにコマンド入力ではなく、主人公キャラクター「ソラ」をプレイヤーが文字通り、「動かす」アクションタイプの戦闘である。ドナルド、グーフィーやその他ワールド毎のゲストキャラクターのパーティメンバーはソラをサポートする形で参加する。あくまでサポーターであり、コンビネーションはない。ソラ、ドナルド、グーフィーに限りトリニティミットという技があるが例外である。

ここで問題として挙げられるのは、群れになって対峙してくる敵を次々と打ち倒していく戦闘であるにも関わらず、爽快感が得られないことだろう。題材としているディズニーは「夢」というイメージと連結している。それに由縁して、残酷な表現が排除され、「夢」を壊さないビジュアル、サウンドが用いられているためか、キャラクターのモーションが軽快に操作できることと相まって違和感を生み出している。

要素としての戦闘はシーケンスの「悪役を倒す」という意味しか持たない。だが、主体性の必要としないこのゲームにおいて自由が利く部分、つまり積極性が活かされる部分であるともいえる。

〈深層構造について〉

分析の手順から辿ると前述のようになるが、これによって十分な深層構造を同定することは不可能であると考えられる。チュートリアルやメニューの丁寧さから低年齢、もしくはゲームにあまり馴染みのないような層を対象ともとれるが、敵のHP配分や戦闘シーンにおけるプレイヤーの感覚をとれば、ゲームをよくプレイする人間でも受け入れられるかという疑問が残る（あくまで純粋なプレイ感覚のみを抽出した場合に限る。登場キャラクターで楽しむ場合はこれに限らない）。また、ストーリー上の空白部分が多く、それを補完できる年齢でないと楽しめない可能性が考えられる（これは逆にプレイ感覚のみに寄った場合は限らない）。ディズニーとスクウェアという二大ブランドを並べて、ゲームの体験頻度の低い層から高い層、加えて幅広い年齢を対象にしているとみられるが、意図は見えない。

5. まとめ

各作品の、訴求力の核となる要素を、改めてまとめると以下のようなになる。

ポケットモンスター

- ・成長を承認してもらうこと
- ・仲間を増やすこと、そしてより親しくなること
- ・自己表現を行い、それを承認してもらうこと
- ・努力した分の結果を得ること

ドラゴンクエスト

- ・ 威厳ある存在を打破して、束縛から逃れること、
- ・ 努力した分の結果を得ること
- ・ 自己表現を行い、それを貫くこと

ファンナルファンタジー

- ・ 威厳ある存在を打破して、束縛（抑圧）から逃れること
- ・ 成長を承認されること
- ・ 努力した分の結果を得ること
- ・ 自己表現を行うこと

ロックマンエグゼ

- ・ 友人を作ること、そしてより親しくなること
- ・ 判断力を発揮すること
- ・ 自己表現を行うこと
- ・ 成長を承認されること

これら4つの作品に共通してみられる要素は、「自己表現」である。逆を言うと、「自己表現」を行えない、または上手く行えないプレイヤーが多いということになる。「個性の尊重」と言われながらも、学力社会の中で、点数のみで判断されてきた子供達において、「個性を発揮する」機会はとても少ない。そのような状況下が、「自己表現」の場を欲するプレイヤーを多く生み出したのかもしれない。ドラゴンクエストとファイナルファンタジーという、比較的年齢層が幅広い作品では、「威厳ある存在を打破して、束縛から逃れること」、ポケットモンスターとロックマンエグゼという幼児～小学生向けの作品は「友人を作ること、そしてより親しくなること」が共通している。これは、プレイヤーの年齢層による訴求であると思われる。ドラゴンクエストやファイナルファンタジーのプレイヤーの年齢層は幅広く、中高生も含まれると考えられる。中高生という思春期において、「威厳ある存在の抑圧」は最も感じるものであり、解放されたいものである。また、ポケットモンスターやロックマンエグゼのプレイヤーの幼児～小学生において、「友人を作る」ということは、自己の社会においてとても重要な事であり、また、それに対して恐怖感を感じているため、このような要素が含まれているものとする。

また、「威厳ある存在を打破して、束縛から逃れること」は、3作品に共通する要素である「成長を承認されること（通過儀礼）」にも繋がる要素であるとする。「威厳ある存在を打破して、束縛から逃れること」は、管理下に置かれる立場では無くなる、つまりは大人になるということである。また、「友人を作る」ということも、自分のコミュニティを広げるということであり、「成長」に繋がるだろう。

また、「努力した分の結果を得る」という要素は、3作品に共通している。これは、RPGというゲームにおいて重要な要素であり、それは、多くの作品において「経験値」というものが存在することからも窺える。つまり、プレイヤーは、努力したにも関わらず、正当な評価を受けないことに不満を抱いているということになる。また、RPGにも関わらず「経験値」の要素が含まれていない「ロックマンエグゼ」においては、要素として「判断力を発揮する」がある。これは、「自分の判断によって結果を得る」ということであり、努力しただけでは駄目で、それ以上の物を常に求められているプレイヤーの現状が窺える。したがって、「判断力を発揮する」は、「努力した分の結果を得る」に近い要素であると考ええる。

以上より、今回対象としたRPGの訴求力の核となる要素は、「自己表現」「成長の承認(通過儀礼)」、「努力した分の結果を得る」であると考ええる。

最後に「物語構造分析」の援用の可能性について考察する。上記にもあるように、5作品中、4作品は、「物語構造分析」手法により、深層構造を見出すことが出来た。しかし、「キングダムハーツ」においては深層構造の同定が難しく、コンピューターゲームにおける「物語構造分析」の援用は、確実なものでは無いことがわかる。4作品に援用可能であったことから、他作品への援用の可能性は十分にあるが、今後さらなる手法の精緻化が望まれる。

【注】

注1) ジョルジュ デュメジル (著) 丸山 静 (編), 前田 耕作 (編), デュメジル・コレクション (1) ちくま学芸文庫, 2001

注2) たとえば Hans-Georg Gadamer, Joel Weinsheimer, Donald G. Marshall Truth And Method Continuum Intl Pub Group, 2005 に詳しい。

注3) アルジルダス・ジュリアン・グレマス (著) 赤羽研三 (訳) 意味について 水声社 1992, p181

注4) 同前, p195

注5) 赤羽研三 グレマスの記号論について 『意味について』所収, p406

注6) ちなみに \wedge のかわりに \cap , \vee のかわりに \cup を使用する場合もある。その「煩雑さ」を回避するといういみもあって、本書での分析においては極力 $+$ を用いることとしたが、個々の事例における分析担当者によっては使用している記号が異なる場合もあることに注意されたい。まとめるならば「 $\wedge = \cap = +$ 」であり、「 $\vee = \cup = -$ 」である。

注7) 結合および分離の記号表現に関しては、 \cup の代わりに \vee , \cap の代わりに \wedge が用いられる場合もある。さらに、本書の分析の章においては、この記号は煩雑でわかりにくいので、代替として $+$ と $-$ を使用している。記号は「使いやすいもの」「わかりやすいもの」を使用すればよいと考えるが、ここでは、グレマスの記述方法に従う。

注8) Order (秩序) \rightarrow Disorder (無秩序) \rightarrow Order (秩序) のシーケンス。グレマスの表記とは異なるが、意味は同じである。

注 9) ちなみに,

ET = F : 移動 ($D1 \rightarrow O \rightarrow D2$)

という「記号表現」は、「一般的な記号表現の方法」からあまりにも逸脱している。グレマスの説明がともすれば「難解で理解しにくい」とされるのは、この種の「逸脱した記号表記法」にその原因の一つが存在すると考えられる。

注 10) 特筆すべきこととして、この物語は回想であるということである。主人公の視点で進める現在進行形の物語ではなく、主人公が体験した物語を辿ることになる。