

物語構造分析手法のRPG分析への応用

大木智世[†] 西島芳菜[†] 内田彩子[†] 高田明典[†]フェリス女学院大学文学部[†]

1. はじめに

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、ここでは「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。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「ヴァリエーション(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。

デュメジルやレヴィ＝ストロースによる「神話分析」に端を発する「物語構造分析」は、手法の精緻化が試みられ、現在に至っており、また、様々な分野への援用が試みられている。しかしながら「コンピューターゲーム」に構造主義的分析手法が適用された事例は少ない。

多くの子供達が手にする所謂テレビゲームは、歴史はそれほど長くないものの、今や玩具の代表格であるば

りか、日本の代表すべき文化となりつつある。それほどまでにテレビゲームは人々を魅了している。それらは、現代においては「民話」「神話」よりもむしろ大きな影響力を有していると言える。

本研究においては、上記の観点に基づき、「物語構造分析」のコンピューターゲーム(主に物語中心系ゲームとして代表的RPG)への援用の可能性を探ると同時に、コンピューターゲームの訴求構造を抽出すべく分析を行った。

2. 方法および手続き

2.1. 分析手法の概要

本研究に先立って、まずテレビゲームをおおまかに二種類に分類した。一つは、アクションやシューティング等の「操作性中心系ゲーム」であり、もう一つは、RPGに代表される「物語性中心系ゲーム」である。「操作性中心系ゲーム」とは、プレイヤーの知覚 運動協応や運動能力を主に必要とし、操作性の上達を目標とするものであり、物語性、ストーリーの進行にあまり重点が置かれていないものを指す。「物語性中心系ゲーム」とは、「操作性中心系ゲーム」の逆で、物語性やストーリーの進行に重点が置かれ、プレイヤーの知覚 運動協応や運動性にそれほど重点は置かれていないものを指す。つまり、「物語構造分析」の援用の可能性として、テレビゲームの中でも、「物語性中心ゲーム」が最も高いものと推測される。しかし、その可能性はまだ確立されていない。

方法としては、「構造主義分析」に分類されるもののうち、グレアムの「行為項分析」を主として用いた。また、併せて「シーン分析」を用いた。

2.2. 分析対象

本研究においては、2001～2005年に発売されたもののうちでジャンルがRPGに分類される作品の中から、売上が上位だった5本を選択し、分析対象の作品とした。

今回分析対象とした作品を以下に示す。

ポケットモンスター ルビー／サファイア（2002年）
ドラゴンクエスト（2004年）
ファイナルファンタジー（2001年）
ロックマンエグゼ4（2003年）
キングダムハーツ（2002年）

2.3. 手続き

2.3.1 行為項分析

行為項分析とは、登場人物を「行為の主体（もしくは意志の主体）」であると捉え、その「行動の目的・役割」を基礎として分析するという手法である。行為項分析自体が、いくつかの下位手順に区分される。下位手順を以下に示す。

- (1) シーケンス分析による結果を、いくつかのシノプシスに書き下す（話素を抽出する）。
- (2) それぞれのシノプシスを、記号表現する。
- (3) 記号表現されたシノプシスの「機能」を同定する。
- (4) 対象を同定する
- (5) 対象の関係を抽出する
- (6) 登場キャラクターの位置付けを同定する
- (7) 登場キャラクターの関係を抽出する
- (8) 対象の暗喩を推定する
- (9) 深層構造を抽出する

2.3.1 シーン分析

映像作品においては「象徴的な1枚の絵柄」が用いられることがあり、またそれが非常に重要な意味を持つ場合が多々存在する。そのような「象徴的シーン」を、物語分析の手法を用いて解釈することは不可能ではないものの、きわめて困難であると言わざるを得ない。一つの象徴的なシーンを「時系列に添わない1枚の絵画」であると考え、絵画分析の手法を援用してそれらを解釈し、物語分析的手法の一助とすることができると考えられる。

シーン分析の手法は、おおむね以下の手順を経由して行われる。

- (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

3. 結果および考察

今回「物語構造分析」手法を用いて何らかの深層構造を抽出することができたのは、上記5作品の内、4作品であった。うち1作品においては、深層構造の抽出を行うことができなかった。そのうち、「ドラゴンクエスト」においては、以下の深層構造が抽出された。

- ・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

また、今回抽出された深層構造には、共通して「自己表現」「成長の承認（通過儀礼）」「努力した分の結果を得る」という訴求力の核が存在した。深層構造を抽出しえた4作品の内、上記の要素は共通する点が多く、物語性中心ゲームの訴求力を構成する要素であると推測される。また、それらの構造が訴求するということは、プレイヤーが、上記の要素に対して「困難」もしくは「欲求不満」を感じている可能性が示唆される。

「物語構造分析」の援用により、5作品中4作品において深層構造が見出せただけでなく、RPGの訴求力の構造を推定しえたということは、本手法のRPGへの応用の可能性が少なからず存在していることを示唆していると思われる。

コンピューターゲーム分析への本手法の適用可能性は確実とは言えないものの、今後、手法の精緻化を図ることによってある程度十分な分析・抽出力を持ちうると思われる。今後、分析手法の更なる精緻化によって、ますますコンピューターゲーム分析への援用の可能性は確実なものとなる可能性がある。また、今回は分析方法が「行為項分析」「シーン分析」のみだったため、今後は、他の分析手法も試みることによって、更なる援用の可能性を分析したい。

【参考文献】

- クロード・レヴィ・ストロース(著), 荒川 幾男(訳)
構造人類学 みすず書房、1972
- ジョルジュ・デュメジル(著), 丸山静(編集), 前田耕作(編集) デュメジル・コレクション(1)~(4) ちくま学芸文庫 筑摩書房、2001
- 高田明典 コンピュータゲームの心理学 『芸術科学会誌第1号』 夏目書房、2001