Kobe University Repository : Kernel

PDF issue: 2025-02-25

Analyzing the “Cultural Identity” of Videogames — Through the Comparison Between Final Fantasy and The Witcher Game Series

BAGHBANMOSHIRI, HOMEIRA

(Degree)
博士（学術）

(Date of Degree)
2024-03-25

(Date of Publication)
2025-03-01

(Resource Type)
doctoral thesis

(Report Number)
甲第8793号

(URL)
https://hdl.handle.net/20.500.14094/0100490018

※ 当コンテンツは神戸大学の学術成果です。無断複製・不正使用等を禁じます。著作権法で認められている範囲内で、適切にご利用ください。

論　文　内　容　の　要　旨

論 文 題 目　　**（外国語の場合は、その和訳を併記すること。）**

Analyzing the “Cultural Identity” of Videogames
ー Through the Comparison Between Final Fantasy and The Witcher Game Series

（ビデオゲームにおける「文化的アイデンティティ」の分析

ーファイナルファンタジーゲームシリーズとウィッチャーゲームシリーズの比較を通じて）

氏　　名　：　BAGHBANMOSHIRI HOMEIRA

神戸大学大学院人文学研究科博士課程後期課程社会動態専攻

指導教員氏名　（主）　大橋完太郎　教授

（副）　長坂　一郎　教授

（副）　新川　拓哉　講師

（注）４，０００字程度（日本語による）。必ずページを付けること。

博士論文要旨

ビデオゲーム産業は長い間日本とアメリカの大企業によって主導されてきた。ゲーム内の美学や表象においても両者の影響は同様に大きい。とはいえ、ゲームの多様性と革新性を発展させるためには、小規模でマイナーなもののための領域を創造することも重要であろう。こうしたマイナー性を確保するためのひとつの手段は、ローカルな領域からインスピレーションを得ることである。だが、ローカルな個性をグローバルなレベルで主張するだけでは、巨大な産業や潮流と競争することは難しい。それゆえ、成功を収めたビデオゲームの文化的要素を理解し、それを元にした異なるアプローチを探すことができれば、ゲーム文化のさらなる発展が見込めるのではないだろうか。

こうした理由で、この論文では、ファイナルファンタジーゲームシリーズ（スクウェア・エニックス、以降 FF とする）とウィッチャーゲームシリーズ（CD Projekt）に表れる文化的アイデンティティを比較する。ウィッチャーは西欧型 RPG（以降 WRPG とする）、ファイナルファンタジーは日本型 RPG（以降 JRPG とする）である。ウィッチャーは典型的な WRPG ではないが、東欧をルーツとする特徴のあるゲームであり、西洋における RPG の発展を表している。一方、FF はジャンル内の後続のゲームを形成するほど影響力のある初期 JRPG である。FF の制作当初は WRPG に存在する中世のテーマからインスピレーションを受けていたが、後の作品ではその道を外れ、RPG ジャンルへの独自のアプローチを取りはじめた。テーブルトーク RPG をコンピュータ RPG に適応させるため、デザイナーたちはさまざまなアプローチを採用する必要があったのである。技術的な制約によってもたらされた変更もあったが、多くの変更はゲームクリエイターの文化的な嗜好に影響を受けていた。その結果、日本とヨーロッパで制作されたゲームは、それらが開発された文化を反映することになるのである。本研究では、それ以降 WRPG や JRPG などの独自のジャンルに進化する要因となっているような、ジャンルを形成するパターンを確立するこれらの選択肢を特定することが目標である。ジャンルを形成するこれらの繰り返しのパターンを明らかにするために、RPG における次の 2 つの重要な要素に焦点を当てる。つまりゲーム世界とプレイヤーキャラクター（以降 PC とする）である。ゲーム世界は、物語の世界のテーマ的要素、PC の能力と目標など、ゲームの道筋を確立する。PC は、ゲーム世界との相互作用手段として、プレイヤーのゲーム体験や理解に大きな影響を与える。したがって本論文では、RPG におけるこれらの基本的な要素を分析することを通じて、WRPG と JRPG に表れる文化的アイデンティティを理解することを目的としている。

対象となるゲームを分析するために、まずミハイル・バフチンの理論を用い、それぞれのゲームを構築している反復するパターンを示す。バフチン（1981）のクロノトープという概念は、特に文学における時間と空間の相互関係を分析するものである。これは、バフチンの述べる構造化された時間と空間の枠組みの中で出来事を芸術的に表現する方法を示している。バフチンは、ジャンルがそれぞれ独自の時間と空間の特性によって定義され、予測可能なパターンが作られると説明しており、彼はこの理論をさまざまな小説のジャンルを説明するために用いている。しかし、バフチンの理論をゲームというメディアに適用するには、いくつかの変更が必要である。ゲームにおいては、物語の構造だけが決定的な要素ではないからだ。例えば、RPG では、レベルアップ

やスキルの獲得、異なる装備の使用など、ゲームメカニクスがゲームを広範囲にわたり形作っている。さらに、プレイヤーは常にゲームとやり取りし、その行動が直接ゲームに影響を与える。したがって、バフチンの理論はゲーム独自の特徴に対応するために修正が必要である。バフチンの理論をゲームに適応させるために、筆者は 2 つの新しいクロノトープを提案する。1 つは「進行クロノトープ」であり、ゲーム内での進行によるゲーム状態の変化に焦点を当てる。もう 1 つは「歴史的クロノトープ」であり、ゲームが架空の世界に歴史的要素をどのように取り入れているかを調べる。

ゲーム内のクロノトープ要素が特定されることにより、それらをさらに分析するため、ポストモダンの大衆文化やマスメディアに関する理論を用いることが可能になる。まず、ウンベルト・エーコの理論を参照する。エーコ（1972）は、マスメディア内のキャラクターが 2 つの対立する側面を網羅する必要があると主張する。それは新鮮でスリリングな物語を求める観客の期待に応える一方で、類似したキャラクターをめぐる無限の物語を消費することを可能にするという対立である。エーコは、これらの相反する特徴を調和させるために用いられるさまざまな戦略を調査している。この分析を通じて筆者は、WRPG と JRPG がこの矛盾を解消するために用いられている戦略を明らかにする。次に、ポストモダンメディアにおけるシミュレーションとシミュラクルという概念に基づいて、クロノトープの要素を分析する。ボードリヤールはシミュレーションを表象から区別している。つまり表象は現実を指し示すが、シミュレーションは現実に依存せず、それが基づいている現実が消えた後も存在しうるということだ。シミュレーションはポストモダン理論の中心的な概念であり、それは独自に存在し、独自の現実を創造し、オリジナルとコピーとの間の境界をぼかしている。ボードリヤールは、シミュレーションをミニチュアや記憶装置から生成された現実として、何度でも複製可能なものとして説明している。この概念は、東浩紀がオタク文化とポストモダン性との関係を検討した際にも用いられたものである。オタクは、フィクションを社会の規範から外れないようにするための枠組みとして重視する一方で、断片化されたサブカルチャーの要素から作られたデータベースを用いて派生作品を作り出し、オリジナルと派生コンテンツとの間の境界をぼかしている。ウィッチャーとファイナルファンタジーの両方は、ポストモダンメディアとシミュレーションに関するボードリヤールと東浩紀の視点と一致する特定の特性を示している。ただし、両方のゲームがポストモダンのシミュラクルとして機能しているにもかかわらず、文化的な違いによりこのシミュラクルを作成するアプローチは異なっている。この研究の目的は、これらの違いを明らかにすることである。

作品分析：『The Witcher』と『Final Fantasy』

『The Witcher（ウィッチャー）』： アンジェイ・サプコフスキのシリーズ小説に基づくゲーム『ウィッチャー』は、2007 年に CD Projekt から最初のビデオゲームがリリースされ、世界的な人気を博した。 Tomasz Z. Majkowski (2018) によれば、このシリーズはスラブの民話、『美女と野獣』などのヨーロッパのおとぎ話、トールキンの作品からインスピレーションを得ているとされる。

ゲームのストーリーは 13 世紀の東ヨーロッパを彷彿とさせる世界に設定されていて、スラブの起源に忠実であることを目指している。ゲーム内の建築デザインは、クロアチア、ハンガリー、ポーランドの歴史的な都市から着想を得たものである。ゲームの全体的な美学は暗く陰鬱なものであり、これは Helen Young (2015) の指摘する「ざらざらした」「厳粛な」新中世主義の概念と一致している。ゲーム内でプレイヤーは怪物狩りを生業とするウィッチャーと呼ばれる英雄、リヴィアのゲラルトとしてプレイをおこなう。本論文はこのゲームを新中世をテーマにした西洋 RPG の実例として分析する。 WRPG の特性を完全に表現しているとは言えないまでも、西洋文化およびその起源と直接的かつ明白なつながりを持っていると考えられるからである。

『ファイナルファンタジー (FF)』シリーズ: 1980 年代初頭に始まるこの RPG シリーズ は、日本で大きな人気を博し、シリーズとして多数の連続タイトルが制作された。ドラゴンクエスト (チュンソフト、1986 年) やファイナルファンタジー (スクエア、1987 年) などのゲームは、日本で最初に商業的に成功した RPG の 1 ひとつであり、JRPG の確立に重要な役割を果たした。本論文が FF シリーズに注目した理由は、このシリーズのゲーム作品が、アニメスタイルのデザインやターンベースのゲームプレイなど、伝統的な JRPG の要素を維持しながらも進化していることによる。つまり、FF シリーズには JRPG というジャンルを定義づける根本的な性質が変わらず存在していて、その分析を通じて JRPG の本質的な特徴を明らかにすることができるのではないか。1987 年の第一作発売以来、FF シリーズは複数の異なる世界とストーリーを展開し、それぞれの作品に独立性が認められることは、間違いない。ただし、異なるシリーズを結び付ける部分的、断片的、あるいは繰り返し的な要素があり、これらのパターンが JRPG としての FF シリーズの基調をなすと考えられるのである。

『ウィッチャー』と『ファイナルファンタジー』のゲーム世界

『ウィッチャー』は、中世の過去をリアルな感覚で描写することを目指している。このゲームのリアリズムは、長い歴史があるように見える世界の描写によって強調されている。朽ち果てた建物やグロテスクな怪物はこの描写に貢献し、暗く陰鬱な雰囲気を作り出している。ダークファンタジージャンルの一部として、『ウィッチャー』はプレイヤーが現実のように暴力や危険を体験できるゲーム世界を構築しようとしている。それに対して FF は『ウィッチャー』ほどにはリアリティを重視していない。 FF のゲーム世界には、グラフィカルインターフェースや第四の壁を打ち破る審級といったような、没入感を妨げる要素が多く見られる。 FF の世界は、さまざまなジャンルとクロノトープのさまざまな機能の組み合わせから構成されたものであり、その人工的な性質がはっきりと認められる。本論文は世界構築のやり方やそのアプローチに基づいて各ゲームを分類するものだが、これらのやり方は厳密に境界が確定され定義されているわけではない。この分類は各ゲーム内の主要な傾向を説明することを目的とするものであり、異なるアプローチの要素が共存する可能性も否定できない。結局のところ、ゲームとは、あるアプローチが別のアプローチよりも大きく影響を与えているといった、支配的な特徴の組み合わせを示しているものである。 John Clammer (1995) の示唆によれば、西洋と日本のポストモダンの形態は似ているように

見えるが、その根底にある認識論は大きく異なる。クラマーは、日本ではシミュレーション自体が真剣に受け止められておらず、遊ぶものとして認識され、最終的にはその真偽は問われないと説明する。こうした議論を援用すれば、『ウィッチャー』と『FF』という 2 つのゲームの場合において、両者はともにシミュラクラではあるが、シミュレーションへのアプローチが異なるものだと考えることができる。つまり、ウィッチャーは、実際の中世に代わる現実をシミュレートすることで、その人工的な性質を隠すことを目指している。一方で、『FF』はゲーム世界の現実において歴史的な現実性の再現を目指すわけではない。それはプレイ可能なものとして設計されるに過ぎず、歴史的な詳細は切り捨てられている。本論が取り上げる二つのゲームはシミュレーションとして分類できるが、両者の間には、それぞれの文化的背景に起因する認識論的な違いが存在している。

プレイヤーキャラクターの新奇性と予測可能性

論考「スーパーマンの神話」の中で、ウンベルト・エーコは、大衆文化のコンテンツ内の登場人物は、視聴者の期待を満たすと同時に、際限のない物語の創造を可能にするために、二つの相反する側面を体現しなければならないと主張している。つまり、神話の登場人物によく見られる一貫性のある予測可能な側面と、小説の登場人物によく見られる常に変化する予測不可能な側面の両者が含まれるとされる。エーコはさらに、単一のキャラクターまたはシリーズ内でこれらの矛盾した特徴を調和させるために使用されるさまざまな戦略について考察している。この論文の分析概念は、ゲームのプレイにおける意識の二重性と関連づけられるものであり、ゲームとは、これらの矛盾に対処する新しい方法と戦略を提供していると考えられる。プレーヤーキャラクターはすでに、プレーヤーとゲーム内キャラクターという 2 つの異なる存在の融合を表している。プレイヤーは自分自身とキャラクターの違いを認識するが、キャラクターを通じてゲーム世界と対話するため、同一視の感覚も発達させる。結果として、プレイヤーの能力や意図とキャラクターの能力や意図の間には、当然のことながら矛盾が生じることになる。

ただし、『The Witcher』と『FF』ではこの機能へのアプローチ方法に顕著な違いがある。ウィッチャーは、プレイヤーがなりたいと願う理想のキャラクターを作成することに重点が置かれている。ゲームの主人公であるゲラルトは、プレイヤーが所有したいと思うさまざまな望ましい特性をすでに体現している。結果として、ゲラルト自身にはゲームごとに大きな変化はみられない。ゲラルトのようになるために進化し、変身する必要があるのはプレイヤーなのである。一方、FF は、絶え間なく変化し発展するキャラクターを提示するという、異なるアプローチを採用している。ゲームの開始時点では、これらのキャラクターは普通の人物であり、ゲーム世界内の他のキャラクターよりも強いわけではなく、場合によってはかなり弱い場合もある。プレイヤーがこれらのキャラクターに最初の脆弱性を関連付けることができるため、これらのキャラクターに共感する強力な機会が生み出される。このゲームは、プレイヤーとキャラクターの両方がより強くなり、進化し、最終的にヒーローになるための旅を提供するものである。ただし、FF シリーズの複数のゲームをプレイしたプレイヤーは、シリーズのプレイ経験から得た知識がベースとして備わ

っている。この知識により、ゲームに対する親近感が生まれるだけでなく、プレイヤーはより巧みかつ専門的にプレイできるようになる。また、これらの機能は厳密には各ゲームに限定されたものではないことに注意することも重要である。たとえば、『ウィッチャー』にもまた、モンスターの能力に関するプレイヤーの知識は有効なものだが、『FF』では、特にシリーズ後半の作品では、プレイヤーの素早い反応が必要となることがある。さらに、両方のシリーズにおいても、主人公には物語の観点から見て、一定かつ進化する特徴が見出される。ただし、総じて考えるならば、『ウィッチャー』と『FF』シリーズには対比的な側面が見出されるであろう。

English Abstract Doctoral Dissertation

The videogame industry has been largely influenced by major companies in Japan and America, dominating the creation and aesthetics of games. It is important to create a space for small and indie games to thrive, fostering diversity and innovation in game development. One avenue to help this cause is to draw inspiration from local cultures. However, asserting a local identity globally and competing with industry giants is challenging. Therefore, understanding the cultural identity in successful games is crucial for inspiring alternative and meaningful approaches to game development. That is why in this paper, I'd like to compare the cultural identity represented in role-playing game (RPG) genre, one in the *Final Fantasy* game series (Square Enix, *FF*) and the other in *The Witcher* game series (CD Projekt). *The Witcher* is a Western RPG (WRPG), while *Final Fantasy* is a JRPG. While not the most typical WRPG, *The Witcher* is a notable game rooted in Eastern Europe, representing the development of RPGs in the West. On the other hand, *FF* is an influential early JRPG that shaped subsequent games in the genre. Initially inspired by medieval themes present in WRPGs, *FF* diverged from that path in later games, showcasing a distinct approach to the RPG genre. In order to adapt tabletop RPG into computer RPGs, designers had to employ various approaches. Some changes were driven by technical limitations, while many others were influenced by the cultural preferences of the game creators. Consequently, games created in Japan and Europe, can reflect the cultures in which they were developed. In this study, my goal is to identify these choices that establish patterns, which in turn evolve into distinct genres such as WRPG and JRPG. To uncover these recurring patterns that shape a genre, I will focus on two crucial elements in RPGs: the game-world and the player-character (PC). The game-world establishes the logic of the game, including the thematic elements of the story world, the abilities and objectives of the PC, and more. The PC, as the player's means of interaction with the game-world, profoundly influences their experience and understanding of the game. Therefore, by analyzing these fundamental elements in RPGs I aim to understand the cultural identity presented in WRPG and JRPG.
In order to analyze the games in question, I will first use Mikhail Bakhtin’s theories to identify the repeated patterns that construct each game. Bakhtin's (1981) concept of chronotope serves as a lens to analyze the interwoven relationship between time and space in literature, particularly in novels. It highlights how authors artistically express events within a structured time-space framework. He explains that genres are defined by their specific time-space characteristics, creating predictable patterns. Bakhtin uses this theory to introduce

various novel genres. However, applying Bakhtin's theory to the medium of game, requires some changes. In games, the narrative structure is not the sole determining factor. For example, in RPGs, game mechanics, such as leveling up, acquiring skills, and using different equipment, significantly shape the game. Moreover, the players are constantly interacting with the game and their actions directly impacting the game. Thus, Bakhtin's theory requires modification to accommodate the distinct features of games. To adapt Bakhtin's theories to games, I propose two new chronotopes which include the "Progress Chronotope," focusing on transformations in the game state through progressing in the game, and the "Historical Chronotope," examining how games incorporate historical elements within their fictional worlds.

Once the chronotropic elements within the game have been identified, they can be further analyzed using theories connect to postmodern popular culture and mass media. First, is Umberto Eco's theories. Eco (1972) argues that characters in mass media need to encompass two conflicting aspects: meeting audience expectations for fresh and thrilling narratives, while also allowing for the consumption of endless stories revolving around similar characters. Eco explores various strategies used to reconcile these contradictory features. In this analysis I will try to discover the strategies that WRPGs and JRPGs use in order to address this contradiction. Secondly, I will analyze the chronotropic elements based on the idea of simulation and simulacra in postmodern media. Baudrillard distinguishes simulation from representation: while representation refers to reality, simulation doesn't rely on reality and can persist even after the reality it was based on vanishes. Simulations exist independently, creating their own distinct reality, blurring the line between the original and the copy, an idea central to postmodern theories. Baudrillard describes simulation as reality generated from miniature elements and memory banks, replicable countless times. This notion echoes in Azuma's examination of otaku culture's relationship with postmodernity. Otakus create derivative works using a database created from fragmented subculture pieces, blurring the lines between original and derived content, while placing importance on fiction as a framework to navigate society's norms. Both *The Witcher* and *Final Fantasy* exhibit specific characteristics that align with the perspectives of Baudrillard and Azuma regarding postmodern media and simulation. However, it is crucial to note that although both games serve as postmodern simulacra, their approaches to creating this simulacrum differ due to cultural distinctions. The aim of this research is to understand these differences.

Case studies:

The Witcher: *The Witcher* games, based on Andrzej Sapkowski's book series, gained worldwide popularity with the release of the first video game in 2007 by CD Projekt. According to Tomasz Z. Majkowski (2018), the books draw inspiration from Slavic folk tales, European fairy tales like The Beauty and the Beast, and Tolkien's work. The game's story is set in a world reminiscent of 13th-century Eastern Europe, aiming to stay faithful to its Slavic origins. The architectural design in the game takes cues from historical cities in Croatia, Hungary, and Poland. The overall aesthetic of the game is dark and gloomy, aligning with Helen Young's (2015) notion of "gritty" and "grimdark" neomedievalism. Players assume the role of Geralt of Rivia, a witcher who hunts monsters for a living. This game serves as an illustrative example of a western RPG with a neomedieval theme. It does not claim to represent WRPGs comprehensively, but it does possess a direct and evident connection to Western culture in terms of its origins.

Final Fantasy: RPGs gained significant popularity in Japan during the early 1980s, leading to the creation of numerous RPG titles. Games such as Dragon Quest (Chunsoft, 1986) and *Final Fantasy* (Square, 1987) were among the first commercially successful RPGs in Japan. These games played a crucial role in establishing and the JRPG genre. Among the popular JRPGs, I have chosen *FF* as my focus because it has evolved away from traditional JRPG elements, such as anime-style design and turn-based gameplay, while still maintaining its classification as a JRPG. This suggests that there is a fundamental essence within the JRPG genre that defines it, and my aim is to uncover this characteristic through an analysis of the *FF* series. Since its debut in 1987, the *FF* series has expanded with multiple distinct universes and storylines, each installment standing independently. However, there are recurring elements that tie them together as part of the series, and examining these patterns is a key objective of this article.

The game-world in *The Witcher* and *Final Fantasy*: *The Witcher* aims to depict a medieval past in a manner that evokes a sense of realism. This emphasis on realism is achieved through the portrayal of a world that seems to have long history. decaying buildings and grotesque monsters contribute to this depiction while creating a dark and gloomy atmosphere. As part of the grimdark fantasy genre, *The Witcher* strives to create a game-world where players can experience violence and danger in a way that feels real. In contrast, *FF* does not prioritize realism to the same extent as *The Witcher*. The game world of *FF* is filled with elements that disrupt immersion, such as graphical interfaces and instances that break the fourth wall. *FF* combines various features from different genres and chronotopes, resulting in a game world that openly embraces its artificial nature. It is important to highlight that while I am categorizing each game based on their approach to world-building, the boundaries between these approaches are not rigidly defined. The classification is meant to illustrate the predominant tendencies within each game, but it is possible for elements from different approaches to coexist. Ultimately, the games exhibit a combination of features that suggest a stronger inclination towards one approach rather than the other. John Clammer (1995) suggests that while forms of postmodernity in the Weste and Japan might seem similar, their underlying epistemologies differ significantly. Clammer explains that in Japan the simulation itself is not taken seriously and is recognized as something to be played with and eventually discarded. Similarly, in the case of these two games, both can be considered as simulacra. However, they differ in their approach to simulation. *The Witcher* aims to conceal its artificial nature by simulating a reality that substitutes the actual Middle Ages. On the other hand, *FF* does not treat the reality of its game-world with the same seriousness. It is designed to be played with and discarded. As a result, although both games can be classified as simulations, there are epistemological differences between them that stem from their respective cultural backgrounds.

Novelty and predictability in player-character: In Eco's essay "The Myth of Superman," he argues that characters in mass media must embody two contradictory aspects to satisfy audience expectations while also allowing for the creation of endless stories. These aspects include a consistent and predictable side, often associated with mythical characters, and an ever-changing and unpredictable side, commonly found in novel characters. Eco further explores various strategies used to reconcile these contradictory features within a single character or series. The analysis in this paper highlights that games provide new ways and strategies to address these contradictions, thanks to the concept of double consciousness of play. The player-character

already represents a fusion of two distinct entities: the player and the in-game character. Players recognize the difference between themselves and the character, but since they interact with the game-world through this character, they also develop a sense of identification. As a result, paradoxes and inconsistencies can naturally arise between the abilities and intentions of the players and those of the characters.

However, there are notable differences in how *The Witcher* and *FF* approach this feature. *The Witcher* focuses on creating an ideal character, someone for players to aspire to become. Geralt embodies various desirable traits that players might wish to possess. As a result, Geralt himself does not undergo significant changes from one game to another; instead, it is the players who need to evolve and transform to become like Geralt. On the other hand, *FF* takes a different approach by presenting characters that undergo constant change and development. At the beginning of the game, these characters are ordinary individuals, not significantly stronger than others within the game world, and perhaps even weaker. This creates a strong opportunity for players to identify with these characters, as they can relate to their initial vulnerabilities. However, the game then offers a journey for both the players and the characters to grow stronger, evolve, and ultimately become heroes. But players possess a knowledge base that they have acquired through playing multiple games within the *FF* series. This knowledge not only creates a sense of familiarity with the game but also enables players to play more skillfully and expertly. It is important to note that these features are not strictly exclusive to each game. For instance, *The Witcher* also incorporates players' knowledge of monster abilities, and *FF* occasionally requires fast reactions from players, particularly in later installments. Additionally, both series have protagonists with constant and evolving characteristics from a narrative standpoint. However, when considering the overall perspective, it appears that each game places a greater emphasis on one strategy over the other.

[課程博士用]
(別紙１)
論　文　審　査　の　結　果　の　要　旨

氏　　名	BAGHBANMOSHIRI HOMEIRA
論 文 題 目	Analyzing the "Cultural Identity" of Videogames — Through the Comparison Between Final Fantasy and The Witcher Game Series （ビデオゲームにおける「文化的アイデンティティ」の分析ーファイナルファンタジーゲームシリーズとウィッチャーゲームシリーズの比較を通じて）

要　　旨

本論文は、日本および欧米で製作された代表的なヴィデオゲームを対象にして、ヴィデオゲームにおける世界製作やキャラクター造形に働く文化的な力学を考察する。より詳細に言えば、本論文の議論は、対象ジャンルとしてロールプレイングゲーム（RPG）を取り上げ、それを日本型 RPG（JRPG）および世界型 RPG（WRPG）に区分し、両者に属する代表的作品の対比から導き出されるゲーム世界の表象やそのあり方を明らかにすることで、現実をゲーム化する原理、あるいはその限界を明らかにしようとする試みである。

第１章では、問題のゲームを分析するために、出発点としてミハイル・バフチンの理論を取り上げ、各ゲームを構成する反復パターンを特定する。 バフチンのクロノトープの概念は、文学、特に小説における時間と空間の織り交ぜられた関係を分析する概念であり、構造化された時空間の枠組みの中で作家がどのように出来事を表現するのかを説明するものである。バフチンによれば、ジャンルはその特定の時空間的特性によって定義され、予測可能なパターンを生み出すとされる。バフチンはこの理論を利用してさまざまな小説ジャンルを説明するが、これをゲーム研究に適用するにはいくつかの変更が必要となる。すなわちゲームでは、物語の構造だけが決定要因として機能するわけではない。さらに、プレイヤーは常にゲームとインターアクティヴな関係に置かれており、プレイヤーのアクションがゲームに直接影響を与える。バフチンの理論をゲームに適応させるために、本論は 2 つの新しいクロノトープを提案するに至った。 1 つは、ゲームの進行によるゲーム状態の変化に焦点を当てた「進行クロノトープ」であり、もうひとつは、ゲームが架空の世界に歴史的要素をどのように組み込むかに関わる「歴史的クロノトープ」である。

上記の仕方でゲーム内の変時性要素が特定したのち、第２章において、ポストモダンの大衆文化やマスメディアに関連する理論が分析格子として検討される。ひとつはウンベルト・エーコの理論である。エーコによれば、マスメディアの登場人物は２つの相反する側面を包含する必要がある。すなわち、新鮮でスリリングな物語に対する視聴者の期待に応えると同時に、同様の登場人物を中心に展開する無限の物語の消費を可能にせねばならない。エーコは、これらの相反する特徴を調和させるためのさまざまな戦略を説明している。本論では、この矛盾に対処するために WRPG と JRPG が使用する戦略を指摘することが試みられた。次いで本論は、ポストモダンメディアにおけるシミュレーションとシミュラクラの考え方に基づいて変時性要素を分析する。ここではボードリヤールの理論が援用される。本論に従えば、現実を思考する表現と、現実に依存せず、基礎となった現実が消滅した後でも存続することができるシミュレーションは区別される。すなわち、シミュレーションは独立して存在し、独自の明確な現実を作り出し、オリジナルとコピーの間の境界線を曖昧にするに至る。本論は、これをポストモダン理論の中心となる考え方として理解している。ボードリヤールは、シミュレーションを、ミニチュア要素とメモリバンクから生成され、無数に複製可能な現実として説明するが、ボードリヤールのこの概念は、オタク文化とポストモダンの関係についての東浩紀の考察にもその影響が見られる。すなわちオタクは、サブカルチャーの断片から作成されたデータベースを使用して二次的作品を作成し、オリジナルのコンテンツと派生コンテンツの境界線を曖昧にする一方、社会の規範をナビゲートするためのフレームワークとしてフィクションを重視する。次章以降で本論文が取り上げる WRPG の『ウィッチャー』と JRPG である『ファイナルファンタジー』は、ポストモダン的なメディアとシミュレーションに関して、いずれもがボードリヤールおよび東の視点と一致する特有の特徴を示している。だが、どちらのゲーム世界もポストモダンのシミュラクルとして機能するものの、このシミュラクルを作成するアプローチは文化的な違いにより異なっていることが重要なのであり、これらの違いを理解することが本研究の理論的な賭金である。

主査記載 氏名（自署）	大橋完太郎

第３章で『ウィッチャー』および『ファイナルファンタジー』シリーズのシステムや制作経緯、プレイ上の特徴などが示されたのち、第４章でシミュレーション世界としての両ゲームの比較がなされる。本論文によれば、『ウィッチャー』は中世の過去をリアルな感覚で描写することを目指している。このリアリズムは、長い歴史を経てきたように見える世界の描写に基づいている。朽ち果てた建物やグロテスクな怪物はこの描写にふさわしいものであり、暗く陰鬱な雰囲気が作り出されている。厳しいダークファンタジージャンルの一部として、『ウィッチャー』はプレイヤーが現実のように暴力や危険を体験できるゲーム世界の構築に努めていることがわかる。それに対して、『ファイナルファンタジー』シリーズ（以下 FF）は『ウィッチャー』のようなリアリティを重視していない。 FF のゲーム世界には、グラフィカルインターフェースや第四の壁を打ち破る審級など、没入感を妨げる要素が多く見られる。 FF では、さまざまなジャンルとクロノトープのさまざまな機能を組み合わされ、その人工的な性質を公然と受け入れるゲーム世界を生み出されていることが判明する。本論文は世界構築のアプローチに基づいて各ゲームを分類するものだが、このアプローチの境界が厳密に定義されていないことに強調すべき点である。この分類は、各ゲーム内の主な傾向を示すことを目的とするものだが、異なるアプローチの要素が共存する可能性もある。最終的に、ゲームにおいては、一方のアプローチよりも他方のアプローチへの強い傾向をもつことがわかる。 John Clammer (1995) は、西洋と日本のポストモダンの形態は似ているように見えるかもしれないが、その根底にある認識論は大きく異なると示唆している。たとえばクラマーは、日本ではシミュレーション自体が真剣に受け止められておらず、遊ぶものとして認識され、最終的には捨てられてしまうと説明している。これと同様に、『ウィッチャー』と『ファイナルファンタジー』シリーズという 2 つのゲームは、両方ともシミュラクラと考えることもできる。ただし両者においてはシミュレーションへのアプローチが異なっている。『ウィッチャー』は、実際の中世に代わる現実をシミュレートすることで、その人工的な性質を隠している。他方、『FF』はゲーム世界の現実を現実と同じような忠実さでは扱っていない。その世界は遊んだり捨てたりできるように設計されている。すなわち、ふたつのゲームは同じシミュレーションとして分類できるものの、それぞれの文化的背景に起因する認識論的な違いがそれらの間に存在し、その結果、全く異なるシミュレーションの様態を備えたふたつの世界が存在することになる。

補論的な扱いとなる第５章では、上記の分析を踏まえた上で、イランのゲームである *The Tale of Bisum* を取り上げ、その世界イメージの構築やキャラクター造形において、従来のゲーム制作的な手法では説明が十分にできない仕組みを文化的差異の観点から説明することが試みられている。

上記のように、本論文は、これまでの文化理論の批評理論における最新の理論、あるいは未だその有効性が認められてこなかった理論を用いて、現実をゲーム化する具体的な過程を分析することを試み、狭い範囲の比較ではあるが、WRPG と JRPG（およびイランの RPG）におけるその共通性と差異を析出することに成功した。分析においてまだ粗いところはあるが、斬新な理論的布置を適用し、その有効性を示すことでヴィデオゲーム分析に新たな視座を開くなど、最新の研究成果として、世界的なレベルで見ても啓発的な指摘を少なからず含む論考であることが確認された。以上の点から、本研究は比較文化的な観点からなされたゲーム美学の研究として、重要な知見を含むものであり、独創的な価値のあるものである。よって、学位申請者の HOMEIRA 氏に、博士（学術）の学位を得る資格があることを、審査委員全員一致で認める。

審査委員

区　分	職　名	氏　　名（自　署）	区　分	職　名	氏　　名（自　署）
主　査	教授	大橋完太郎	副　査	教授	長坂一郎
副　査	講師	小寺里枝	副　査	講師	新山格成
副　査	助教	渡部宏樹			