

論文

ビジュアルノベルにおける構造とそのリアリティー

—ゲームデザインとゲームプレイをめぐる—

江 葉 航*

はじめに

本論の目的はビジュアルノベルの構造とゲームプレイの側面を通じてビジュアルノベルにおけるプレイヤーと主人公の関係および先行研究で十分に論じられてこなかったゲームとしての本質を解明することである。そこでビジュアルノベルの歴史、ゲームジャンルの定義、構造さらにゲームプレイを分析する。「ビジュアルノベル」というジャンルが認識されたのは、1990年代後半に発売されたLeafの「ビジュアルノベルシリーズ」からである¹。また同じ1990年代の中盤に「サウンドノベル」といったジャンルがチュンソフトの商標登録により確立されている。現在英語圏で使われている「ビジュアルノベル」と異なり、日本では前述したゲームは「ノベルゲーム」として認識されることが多い。ビジュアルノベルは主にテキストに重点を置き、ビジュアル（画像）やサウンド（音声）を伴うものが多く存在する。それ以外の特徴としては、プレイヤーの選択によって異なるエンディングや分岐にたどり着くことができ、そこで新たなシーンが用意され、ゲームをするたびに違うストーリーが展開していくというような錯覚を与えることが挙げられる。さらに美少女ゲームや乙女ゲームなどにおいてもビジュアルノベル式のものが多い。東浩紀（2001）をはじめとする評論家たちは、それらのものをポストモダニズムや日本のキャラクター文化、オタク文化と結びつけて論じており、議論のなかでは美少女ゲームが高い頻度でとりあげられている。

しかしながらビジュアルノベルはしばしば「ゲーム性の低い」もの、あるいは「ゲーム性皆無」のものとして受容されている（Lebowitz & Klug 2011: 130）が、ビジュアルノベルの「ゲーム性」はビジュアルノベルの構造に深く関わるため、一見ボタンを押しながら文章を読んでいくというようなゲームプレイでもその深層にあるアルゴリズムこそがビジュアルノベルの本質を表すと考えられる。そこで本研究はまずビジュアルノベルの構造ひいてはゲームデザインについて考察を行う。画面上にある構成要素であるテキスト表示エリア、キャラクター、背景がどのように配置されているかを分析しつつ、ゲームシステム制御との繋がりについて考える。当然ながらビジュアルノベルのビジュアルだけでなく音声、物語、モードなどもゲームシステムによりコントロールされている。それらの要素は画面上の前景と背景の関係と違ってランダムに組み合わせることができないため、同じデータベースのデータと見なされても、システム上で制御される仕方が異なる。そのためビジュアルノベルでは各要素の組み合わせで多様な演出が可能となり、プレイヤーの感性を刺激する。またビジュアルノベルが持つ構造を理解した上でゲームの一部であるプレイヤーの役割を考えなければならない。それはプレイヤーが主人公としてビジュアルノベルの物語世界に「参加」することと主人公から離れて物語の全体像を把握することが同時に要求されているためである。つぎにビジュアルノベルの構造がゲームプレイに与える影響について考察する。最後にゲームプレイの角度からプレイヤーと主人公キャラクターの関係を分析する。

1992年にチュンソフトのサウンドノベル『弟切草』（スーパーファミコン）の発売により物語そのものがゲームになれる例が示された²。その後チュンソフトによる『かまいたちの夜』（1994 スーパーファミコン）や、1996年に

キーワード：ビジュアルノベル、構造、リアリティー、ゲームデザイン、ゲームプレイ

* 立命館大学大学院先端総合学術研究科 2015年度入学 表象領域

発売されたLeafによる『雫』(PC)と『痕』(PC)の構造は基本的に『弟切草』と同じであるが、キャラクターを提示する仕方に異なるアプローチが見られる。東浩紀(2007: 95)は現実を「写生」する大塚英志のまんが・アニメ的リアリズムに倣ってメタ物語的な想像力からゲーム的リアリズムを見出す。東のゲーム的リアリズムはゲームのようにキャラクター(アバター)の「死」がリセット可能となる、ゲームのような状況を指している。そしてゲーム的リアリズムの物語は複数化し、その可能性を拡張していく。この意味で、『弟切草』をはじめとするビジュアルノベルは、現実に対して透明で不自然であるキャラクターからメタ物語的な可能性を得ていると筆者は考える。しかしゲーム的リアリズムの延長線上でメタ物語的な可能性をより自然に見せかけるもの、ゲーム的リアリズムの不自然な部分を批判するもの、また物語複数化の可能性を切り捨てるような試みが2000年以降のビジュアルノベルにおいてよく見られるようになった。そこでは、プレイヤーはビジュアルノベルの中でゲーム的リアリズムの快感と物語の纏まりを同時に求めていると考えられる。このような現象を説明するにあたって主人公、物語、ゲームシステム、プレイヤーの関係性を再考する必要があると思われる。

1 ビジュアルノベルの歴史と定義

1-1 ビジュアルノベルとは何か

まずビジュアルノベルというのはどういうものなのか、その由来または特徴について説明する。先述したようにチュンソフトの『弟切草』をはじめビジュアルノベル(ノベルゲーム)は1990年代初頭に出現するジャンルである。しかしながら当時チュンソフトは「サウンドノベル」との登録商標を使っており、それに対してLeafは『雫』をはじめとするものを「ビジュアルノベルシリーズ」としていた。そのためビジュアルノベルという言葉は一時期曖昧なままであった。ビジュアルノベルの特徴について多数の先行研究にその定義が見られる。もちろん先行研究における定義はそれぞれの着眼点にもとづいているが、共通している点も多い。主に提示されている項目をまとめると次の通りである。

- 1) 物語自体の楽しみを重視し、作品の内容は多岐にわたる。
- 2) 画面構造として主に前景となるテキスト、立ち絵と背景で構成されている。
- 3) 物語の進行に応じ色々な要素で物語が「演出」される。画面上の演出として立ち絵の表情と位置の変化、場面となる背景、CGイラストの切り替え、画面エフェクトなどがあげられる。画面上の演出と同時にBGM、キャラクターのボイス、音声エフェクトといった音声面上での演出がされている。
- 4) プレイヤーは選択肢を選ぶことでビジュアルノベルの物語に介入し、マルチシナリオ・マルチエンディングを「読む」体験ができる。

上記4つの特徴はビジュアルノベルに対する基本的な認識と言えよう。なぜならこれらの定義に当てはまるものはビジュアルノベルに限られておらず、ビジュアルノベルであってもここに挙げられている特徴から逸脱するものが存在するからである。それゆえに一度アドベンチャーゲームという大きなジャンルの歴史からビジュアルノベルの誕生ならびに変化を考察しなければならない。上記の4つの特徴だけでは不十分なため、ビジュアルノベルの変遷から、その本質を表すものについて考えたい。

須藤浩章(2016: 13)によれば日本ではじめてのアドベンチャーゲームは1982年に『雑誌月刊アスキー』の付録プログラムとして販売されていた『表参道アドベンチャー』(PC)であった。『表参道アドベンチャー』は、アメリカのプログラマーであるウィル・クラウザー(Wil Crowther, Will)が1970年代に作ったテキストアドベンチャー『コロサル・ケブ・アドベンチャー(Colossal Cave Adventure)』と同じようにテキストで構成されており、特定の英語コマンドを入力することでキャラクターが行動する。その翌年に『ポートピア連続殺人事件』(1983 エニックス)が発売され、それまでのアドベンチャーゲームと一線を画した。その理由について筆者は次のように考える。『ポートピア連続殺人事件』以前のアドベンチャーゲームではプレイヤーは行動をとるたびにコンピュータからコマンドに対する返事をもらう³。ところが、『ポートピア連続殺人事件』では、堀井雄二の巧妙なデザインによって、コマ

ンド=部下の「ヤス」への命令といった構図で、コンピュータの「人格」はキャラクターに回収される⁴。その後のアドベンチャーゲームにおいてコマンド入力操作の簡略化またはグラフィック化が進むなか、プレイヤーはより直感的に行動できるようになった。構造的・技術的にプレイヤーの思考がゲームと同期できるようになったことがビジュアルノベルが現れる前提であったと筆者は考える。ところが『弟切草』以前のアドベンチャーゲームには明確な目標が決められており、進行するために個々のクエストをクリアする必要があり、判定システムの判断次第で進められるような構造がある。

『弟切草』はアドベンチャーゲームの画面構造と物語構造に新しい可能性を示している。サウンドノベルの第一弾として『アドベンチャー』のような空間性を意識したアドベンチャーゲームをノベル化するように、1994年に発売された『かまいたちの夜』はサスペンスミステリーを題材にする。まず『弟切草』においては、背景にアニメーションのエフェクト表現が使用されており、主人公が置かれている状況が直感的に伝わる。それに対して『かまいたちの夜』の背景には静止画が使用されており、さらに複数の登場人物が画面上に提示され、テキストの描写に応じてシルエットの手法で表示されている登場人物の位置や姿勢が変わる。この変化からサウンドノベルのグラフィックでは場所より登場人物の描写に重点が置かれるようになったことが考察できる。また『かまいたちの夜』では物語の成行き自体を楽しむだけでなく、ループを通じて犯人を特定できる情報を収集し物語の全体像を把握することが求められる。恋人とともに無事に生き残るエンディングと恋人を助けられなかったエンディングのデザインは『かまいたちの夜』以降の美少女ゲームにおけるグッドエンドとバッドエンドの原形であるといえよう。

その一方で、1996年にLeafによるビジュアルノベルシリーズである『雫』(PC)と『痕』(PC)の二つのアダルトゲームが発売された。『雫』と『痕』は『弟切草』や『かまいたちの夜』と同じテキストの全画面表示形式である。だがサウンドノベルシリーズの二作品と比較すると、『雫』と『痕』にはアニメーションによる描写が少なく、背景のグラフィックは場所の提示にとどまる。さらにサウンドノベルシリーズの作品との違いはキャラクターの提示にもあり、『雫』においてはアニメ調の「立ち絵」でキャラクターを提示する手法が見られる。八尋茂樹(2005: 233)によるとサウンドノベルシリーズの第二作である『かまいたちの夜』での人物描写はシルエットの手法を取っており、これ以降、Leafのビジュアルノベルシリーズはキャラクターデザイン重視の描写法(映像テキスト)より、「文字テキスト」と「音テキスト」を重要視している。その原因について、サウンドノベルのように従来のアドベンチャーゲーム(空間の探索およびミステリー要素)を意識する必要がなくなり、物語はもっと登場人物自体あるいはキャラクターの内面に注目するようになったと筆者は考える。また『雫』では音による臨場感の演出を重視するサウンドノベルがとるスタンスとは異なるためキャラクターごとにシナリオが用意され、キャラクター自体はプレイヤーがプレイする目的となる。そのためキャラクターのビジュアル化は必須だと考えられる。またプレイヤーは物語の外側から脱出を成功させるあるいは事件を解決するのではなく、主人公になりきって選択(セレクト)をしてゲーム世界に没入する。『雫』のような画面構成は「全画面表示式」あるいは「ビジュアルノベル式」と呼ばれていることが多く、現在でも一部のビジュアルノベルで使われている。

1-2 ビジュアルノベルの定義

1980年代のアドベンチャーゲームを経て1990年代のビジュアルノベルというジャンルが誕生した。その数多くの作品において様々な試みがされてきた。2000年代のビジュアルノベルは形式上固まりつつあったが、新たな試みも発見できるであろう。ここではまずビジュアルノベルに関する定義を整理していく。

先行研究の定義⁵によれば、ビジュアルノベルは物語自体の楽しみを重視するものであり、作品の内容に多様性が見られる。ビジュアルノベルは従来の書籍と違って、主にテキスト、背景、立ち絵で構成されているインタフェース(画面構造)をもつ。物語の進行に応じて立ち絵の位置、表情の変化や画面エフェクト、CGへの切り替えといった画面上の変化とBGM、効果音(音声エフェクト)といった音声面上の演出と合わせる形でビジュアルノベルの語りは完成される。さらにビジュアルノベルにおいてプレイヤーは選択肢を選ぶことで物語に介入することができ、マルチシナリオ・マルチエンディングの見られる「読む」体験ができる。上記の定義であげた作品の中でLeafの『雫』は最初のものであると位置づけられる。東(2007: 202-3)は美少女ゲームの枠組みのなか『雫』と同時期の作品であるコナミの『ときめきメモリアル』(1994 PCエンジン)とセガの『サクラ大戦』(1996 セガサターン)と比べ、『雫』

においてプレイヤーはページを進める・選択するためのクリック以外にすることがないとしている。そのため東は『零』以降の美少女ゲームにおいて、システムが物語とキャラクターデザインしか進化しないと指摘する。

2 ビジュアルノベルの構造

2-1 ビジュアルノベルの画面構造

ビジュアルノベルの画面構成は極めて特徴的なものであり、物語の語り部として機能するだけでなく、物語世界そのものをシミュレーションしてプレイヤーを没入させるインタフェースとも言えよう。基本的にはテキスト欄、キャラクターの立ち絵、背景の3つの要素で画面が構成され、主人公（プレイヤー）の目の前の風景を表している。現行のビジュアルノベルはほぼこのような画面構成を使っており、特にテキスト表示エリアではキャラクター同士の会話だけでなく、主人公が考えていること（心の声、自己言及的なもの）がリアルタイムで表示される。またビジュアル化されているもののさらなる説明と注意喚起や、ビジュアル化されていない情景描写などを通じて、主人公の思考をプレイヤーと同期させる。

現時点のビジュアルノベル制作ツールでは、いままでのビジュアルノベルで使われた画面配置を再現できるようになっており、そこから表層にあるビジュアルが如何に制御されているのかを理解できる。東（2001: 116）は表層にある組み合わせの結果と深層にあるデータベースの使い回しという現象についてビジュアルノベルに対する消費意識の二重化を指摘している。それはビジュアルノベルという作品レベルの「小さな物語」への欲求と二次創作的なデータベースへの欲望である。そこで筆者はビジュアルノベルの画面構成の表象は単なるテキスト、キャラクター、背景の組み合わせだけでなく、プレイヤーにとって意味を持つと主張する。その意味は「台本通り」に制御されてはじめて生まれる。ビジュアルノベル制作過程から見れば、テキスト、キャラクター、背景の3つの要素はプログラム言語で制作者の意図に沿って指定されているものである。例えばテキストの表示速度の変化、キャラクターの登場と退場、さらに背景の切り替えなどがあげられる。そのためビジュアルノベルのゲーム画面というのは指定された演出とも言える。この意味ではビジュアルノベルの画面構成はプレイヤーに何らかの視点を提供し、（ビジュアルとテキストから）疑似的に空間性を感じさせる機能を持つ。東（2001: 118）によれば当時美少女ゲーム（ビジュアルノベル）の画像の組み合わせは制作過程の省力化とハードウェア側の制限によって必然的に求められたものであったという。そして現在の商業用のビジュアルノベルにおいては画像の書き込み量、演出のパターンばかりが増えていく。一方で同人ゲームの領域では構造的にシンプルで作成しやすいため、アイデアを競う有力なジャンルでもある。ビジュアルの要素と同様に音声も演出の一環として考えられる。

一方ビジュアルノベルの深層にはこのジャンルのもっともダイナミックな部分がある。それはビジュアルノベルの物語構造である。ビジュアルノベルの大多数はフローチャート型の構造で作られており、複数のエンディングが用意されている。実際のところ物語は個々のシナリオファイルで構成され、変数の演算を介してシナリオの間で行ったり来たりする。そのためビジュアルノベルのフローチャートはシナリオファイルのマップに例えるとわかりやすい。そしてシステムはプレイヤーの選択を判定してフローチャートで決められたシナリオに移行させる。

ビジュアルノベルの画面配置、特にテキストと画面の関係には多くの作品例から一定の共通点を見出せる。しかしながらビジュアルノベルのみならず恋愛シミュレーションやロールプレイングゲーム、さらに近年人気のモバイルゲームにおいて、テキストと画面の配置にはしばしば類似性が見られる。そのためテキストと画面だけでは、ビジュアルノベルの独自の形式であるとは言えないのが現状である。現在ビジュアルノベルにおいて主に使用されている画面配置といえば、一つはビジュアルノベルというジャンルが確立する前からある従来のアドベンチャーゲームからのものであり、基本的に1980年代アドベンチャーゲームの基本的な図式であるテキスト・グラフィック分割式のように、テキストの表示欄がスクリーン下部に配置されている。もう一つはチュンソフトのサウンドノベルシリーズとLeafのビジュアルノベルシリーズで使われているテキストの全画面表示の形式である。全画面表示形式の欠点に対してそれ以前のアドベンチャーゲーム形式では立ち絵や背景の変化がよく見える一方で、画面上にテキストを表示できる領域が限られているため、全画面表示形式と比べて同時に表示できるテキストの情報量がすくない。「堀井ミステリー三部作」をはじめとする1980年代アドベンチャーゲームの基本的な図式（テキスト・グラフィック分

割式) から 1980 年代のアドベンチャーゲームのグラフィックとテキストの表示領域がはっきり分けられていることが分かる。しかし『弟切草』をはじめとするビジュアルノベルはテキストとグラフィックが重なるような構造をとっている。1980 年代のアドベンチャーゲームと比べてビジュアルノベルのグラフィックとテキストはそれぞれのレイヤーをもつ (図 1)。

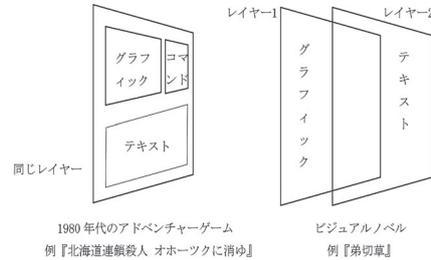


図 1) ビジュアルノベルの画面配列

次に、1980 年代のアドベンチャーゲームの画面配列のようにビジュアルノベルのテキストとグラフィックの機能をさらに探り、スクリプトソフト TyranoScript⁶ を使って分析を行う。



図 2) ビジュアルノベルのテキストと画面

図 2 のようにビジュアルノベルは基本的に背景、キャラクターの立ち絵、テキスト欄で構成されている。これは主人公が登校して二人の同級生と話している最中に先生が授業を始めようとするシーンである。このシーンから得られる情報を分析していくと、まず場所は朝の教室であり、登場人物は主人公、同級生の二人、先生 (最小 4 人) である。グラフィックから分かる情報は場所と主人公の目の前にいる同級生で、テキストで分かる情報は画面以外の登場人物 (この場合は発話者の先生) とセリフである。このようにグラフィックとテキストはお互いに情報を補い合う関係にある。しかしながらビジュアルノベルは基本的な画面構成のグラフィックから場所、キャラクターの状態 (表情や服装など) 以外のほとんどをテキストで表現するため、テキストがもつ役割および機能について考察が必要と思われる。

このシーンにあるものとして、発話者のセリフの表示以外に、例えば主人公が思っていること、情景描写、擬音語による音声の描写などがあげられる。ビジュアルノベルの特徴として、セリフを除いて圧倒的に多いのは第一人称視点の記述であると、涼元悠一はシナリオライターの立場からビジュアルノベルで使われているテキストについて次のようにまとめている。

- 1) セリフが多い
- 2) セリフのフォロー (「○○は言った」という地書き) は不要なために少ない
- 3) 擬音のみの地書きがよく使われる
- 4) 情景描写が薄目、あるいはほとんど見られない
- 5) 主人公の『心の声』が地書きの代わりに用いられる場合がある (涼元 2008: 131)

上記まとめからビジュアルノベルにおけるテキストの役割に限られており、とりわけ初期のアドベンチャーゲームのような情景描写、状況説明が少ないことがわかる。この現象については、まずプレイヤーが主人公の立場に立つため主人公が思っていること、つまり「心の声」によって回収されており、またビジュアルノベルにはどこに誰といるかを示すキャラクター・場所の画像、また雰囲気や現す音声にもある程度同じ役割を果たしていることが指摘できる。同様にビジュアルノベルにおいては様々な手法を用いて発話しているキャラクターを提示できており、日本語の多様な擬音語が直感的に伝わるため、セリフのフォローの不要や擬音語の多用もビジュアルノベルの特徴だといえる。

次にテキストをグラフィックの一種として捉える。図3ようにビジュアルノベルのテキストの大きさ、フォント、カラー、表示の速さなどの調整は可能である。これらテキストの演出については、状況に応じて、例えばボイスの大きさと速さ、発話者を色で分けるなど様々な使い方を想定できる。



図3) テキストの演出

2-2 画面以外の構造

実際のところ、画面テキストと画面の関係だけでなく、レイヤー的思考はビジュアルノベルのところどころに当てはまる。東(2001)は、オタク消費文化のなかでは表層にあるキャラクター、小さな物語というシミュラクルよりも、反対側にある「萌え要素」などを含む巨大なデータベースが求められているとしている。同様にビジュアルノベル(ノベルゲーム)の消費においても、表層にある萌えキャラの立ち絵やテキストで表示される物語にとどまらず、プレイヤーは物語を動かせるシステムをも求める。ビジュアルノベルの場合スクリーン上に表示されるものは一種のシミュラクルでとして捉えられ、画像データの立ち絵や背景、テキストデータの物語といったものがデータベースである。同じようにグラフィック、音声、システムという側面よりさらなる分析が可能だと考えられる。

例えばあるところに一人の主人公がいるとしよう。その主人公は今日新しい学校に転校することになった。(a) 朝起きて爽やかなBGMが流れ、目の前に主人公の部屋の画像が映る。一連の心理描写、状況描写の後に主人公が登校する。(b) ドアを締める音と共に主人公は家から出て、背景が切り替わり青い空の景色が広がっていく。(c) 主人公は学校に到着し、背景が校門になる。その時何年も会っていなかった幼なじみと偶然に出会い、幼なじみの立ち絵が出現し、BGMが幼なじみキャラクターのリズムが変わる。(d) 幼なじみは最初驚いた顔をしているが、その後は普通に会話をし、二人は同じクラスであることが分かった。(e) 主人公が黒板の前に立っているCGになり、主人公は自己紹介する。(f) 午後体育の授業、キャラクターが体操服に着替える。(g) 学校の日が終わり、主人公は下校してシーンが主人公の部屋に戻り、朝と比べて暖かい色調の環境光になっている。(h) 主人公は「おやすみ」と呟いて画面が真っ暗になり、BGMも停止する。

以上のように、ビジュアルノベルに一般的なシーンの描写だが、グラフィック、音声、テキストが絡み合いながらの演出となっている。基本的に、グラフィックには背景レイヤーと前景レイヤー(立ち絵)、画面エフェクトがある。音声にBGM、効果音、ボイスがある。『ノベルゲームのシナリオ作成技法 第2版』では、立ち絵をそれぞれ服装、表情、体向、腕パーツ、特殊小物の5つにパーツ化している。具体的にどのように細分化されたかは使用するゲームエンジン(またはスクリプトエンジン)の仕様によって変わるが、前述した例であれば(d)(f)のように立ち絵をさらに、表情・服装・ポーズレベルの変化に細かく制御できる。また(a)(g)のように同じ場所であっても光源や時間の変化を表現できる。エフェクトに関して画面全体の切り替えから、立ち絵の移動や雨のアニメーションエ

フェクトなど様々ある。その中でも製作者の工夫によるものが多く、『弟切草』の背景にあるアニメーションのような演出は臨場感をいっそう高める。そして多かれ少なかれそれらの「データベース」を制御できるシステムはルート管理やフラグ管理を通じて物語進行にも関与する。

東 (2001: 154) は HTML をデスクトップの超平面的世界としており、例えばユーザーが使っているウェブページと開発者がプログラミングしているページは超越的、過視的に同時に存在することがあげられる。同じようにビジュアルノベルも HTML のように並列するものとして分析可能である。

前節図 2、図 3 は筆者が TeraPad というテキストエディタを使って作成したものである。スクリプトソフトに識別できる文法で背景、立ち絵、テキスト出現のタイミングなどを制御できる。以下は図 2、図 3 のテキストエディタでの表現である。

```

76 [c]
77 |
78 |
79 |
80 |
81 |
82 |
83 |
84 |
85 |
86 |
87 |
88 |
89 |
90 |
91 |
92 |
93 |
94 |
95 |
96 |
97 |
98 |
99 |
100 |
101 |
102 |
103 |
104 |
105 |

```

図 4) テキストエディタで見るテキスト

図 4 ようにテキストエディタ環境の「テキスト」はさらに多くのプログラミング言語に囲まれており、「テキスト」それぞれ表示するサイズ、タイミングなどが決められている。そのためビジュアルノベルの文字というのは規律的でコントロールされている動的なものである。ビジュアルノベルの文字は従来の書籍またそれを模倣する電子書籍と異なり、一種の演出として考えられる。ビジュアルノベルの文字には動きが与えられ、プレイヤーに視覚的な刺激を与えることができ、マウスのクリックやボタンの入力に「反応」するインタラクティブな性質をもつ。

3 ビジュアルノベルのゲームプレイ

3-1 プレイヤーの役割

以上の考察から、プレイヤーのビジュアルノベルの構造上における基本的な位置付けがわかる。ここではプレイヤーの物語との関わり方からプレイヤーの役割を考えたい。ビジュアルノベルにおいてプレイヤーがまず主人公の目を通して演出されたリアリティー（ビジュアルシステムが描写する物語世界）を感受しながら物語の一部として物語世界を体験していくのは、よく使われている手法である。そこでプレイヤーはつぎの手順を踏む。1) 主人公のいる状況を把握（自己認識）し、ほかの登場キャラクターと出会う。2) プレイヤーは出会ったキャラクターを認識し、そのキャラクターの第一印象を得る。3) 物語が進んでいくなかプレイヤーは選択を行い、特定のキャラクターあるいはシナリオを一段深く理解する。4) エンディングを迎える。

このようにプレイヤーは主人公を演じる役割を与えられており、物語世界に感情移入する機会を得る。シナリオまたはキャラクターを理解する役割を与えるという意味で、登場キャラクターそれぞれの視点から物語世界をみるマルチサイト手法や主人公不在視点があげられる。そのなかで特にマルチエンディングのものにおいてプレイヤーがプレイヤーらしい役割を果たせるように物語の全体像を把握させ、主人公から離れてメタ視点に立たせる手法が見られる。

こうしたビジュアルノベルのインターフェースは、初期のアドベンチャーゲームを経て「読むこと」を重視するスタイルを確立する中で、さらにキャラクターのビジュアル化を重視しつつある。ビジュアルノベルは、「空間構成」

および「ビュー」という点で、他のジャンルのゲームと比べてかなり特殊な形式をとっていると思われる。ビデオゲームの黎明期と言われる1970、80年代において様々なゲーム形式が確立されてきた。吉田寛(2011: 34-39)によれば、その時代のビデオゲームの空間構成はいくつかの「ビュー」に分けられる。まずは『ボン』や『スペースインベーダー』を始めとする特定の視点を持たないものであり、三次元でない抽象的な空間として認識できる。『ポケモン』などのRPGが使用している形式であるトップビューや『スーパーマリオ』を始めとしたサイドビュー、レーシングゲームでよく使われているリアルビュー、さらに投影の手法で疑似3Dを表現するクォータービューと一人称視点が議論されている。その6つの形式はいずれも3DCG技術が出現する以前に疑似的に一種の空間性を表現する試みである。

ビジュアルノベルもまた3DCGと縁の遠い時代からその形式を確立しており、場所を示す背景や登場人物の立ち絵などで場面を疑似的に表現していると考えられる。そのため、文章とビジュアルでビジュアルノベルのリアリティーが形成される。もう一つの特徴として、前述した6つのデジタルゲーム形式にはいずれも操作しているキャラクター、およびモノが決まった空間に登場する。すなわちプレイヤーキャラクターおよびオブジェクトが見えている状態で画面上にその位置を確認できることが共通している。ところがビジュアルノベルにおいてはプレイヤーキャラクターの空間性に曖昧さがあることが指摘できる。その結果ビジュアルノベルのインタフェースに独自のスタンスがあることがうかがえる。

第1章で述べた先行研究におけるビジュアルノベルの定義を振り返ってみると、ビジュアルノベルは物語自体の楽しみを重視するものであり、作品の内容に多様性が見られ、従来の書籍と違って、主にテキスト、背景、立ち絵で構成されているインタフェースをもつ。物語の進行に応じて、立ち絵の位置、表情の変化や画面エフェクト、CGへの切り替えといった画面上の変化とBGM、効果音(音声エフェクト)といった音声面上の演出と合わせる形でビジュアルノベルの語りが完成する。さらにビジュアルノベルにおいてプレイヤーは選択肢を選ぶことで物語に介入することができ、マルチシナリオ・マルチエンディングの「読む」体験ができる。

その中でインタフェースと直接的に関連するものとして「画面構成」、「画像切り替え手法」、「音声の演出」があるが、いずれもビジュアルノベルならではの特徴とは言いづらい。筆者はビジュアルノベルの特徴がプレイヤーとビジュアルノベルのゲーム世界との関わり方にあると考えている。その関わりを可能にさせるのはゲーム世界とプレイヤーの間に存在するインタフェースである。インタフェースである以上、機能性があると思われる。まずビジュアルノベルにはいくつかの進み方がある。現在のビジュアルノベルでよく使われている基本の機能は次のとおりである。基本のプレイとしてプレイヤーはクリックしながらテキスト欄に表示されている文章を読んでいく。選択肢が出現する時に選ぶことやしおりを扶むような行動として1) セーブ、ロード/クイックセーブ、クイックロードなどもあげられる。また2) 進む、バックログで細かい単位のテキストを読む振り返ることができる。3) 早送り(スキップ)、早戻しでは既読のテキストをとばす、あるいは前の選択肢に戻るのに使われる。これらの機能はビジュアルノベルのゲームプレイにおけるプレイヤーの基本の操作となる。このような操作はまたビジュアルノベルの特徴でもある。

ビジュアルノベルのもう一つの特徴として主人公の視点に立つことがあげられる。ビジュアルノベルはアニメ調の立ち絵をプレイヤー(主人公)に向かわせるような画面構成を使用しており、登場キャラクター同士が会話していてもプレイヤー(主人公)に向いているという不自然な光景がよく見られる。また重要でないキャラクターは立ち絵もなく登場することなどがあげられる。

3-2 プレイヤーとゲームの関係性

ビジュアルノベルはマルチシナリオ・マルチエンディングが特徴であるため、物語構造はよく取り上げられる。レボウィッツはゲームデザイナーの立場からビデオゲームにおけるストーリーを次のように分類している。

- (a) 完全一本道型(直線型)ストーリー (Full traditional stories)、(b) インタラクティブ一本道型ストーリー (Interactive traditional stories)、(c) マルチエンディング型ストーリー (Multiple-ending stories)、(d) マルチシナリオ型ストーリー (Branching path stories)、(e) オープンエンディッド型ストーリー (Open-ended stories)、(f) 完全プレイヤー主導型ストーリー (Fully player-driven stories) (g) ストーリーのないゲーム

(Games without stories) (Lebowitz & Klug 2011: 119-123)

レボウィッツの提示したゲームの物語構造に当てはめると、完全一本道型ストーリーは、『ひぐらしのなく頃に』など分岐のないものがそれに当たる。一般的なビジュアルノベルはマルチエンディング型ストーリーおよびマルチシナリオ型ストーリーに当てはまると考えられる。レボウィッツの指摘にあるように、完全一本道型ストーリーのビジュアルノベルがゲームであるとは言い難い。クリックでテキストを進めること以外のインタラクションがまったくないため、インタラクティブ性とゲーム要素が欠けている。しかしながら、『ひぐらしのなく頃に』においてインタラクティブ性がないことは、必ずしも面白みがないということではない。『ひぐらしのなく頃に』の作品群では異なるキャラクターの視点から一つの物語を描写する。また先行作品で謎を出して次の作品で回答するのが特徴である。そのため1990年代に多く作られ、ゲームとして検証されてきたマルチシナリオ型ストーリーの作品にも、分岐構造をもつビジュアルノベルの「形」を引き継いだ完全一本道型ストーリーの作品にも共通する、ビジュアルノベルの根本にあるシステムにこそ注目する意味があるであろう。

ここで注目するシステムは、物語の構成だけでなく、それに時間軸という概念を加える考え方である。ビジュアルノベルをノベルとするように、ここではビジュアルノベルのセーブデータをしおりとする。

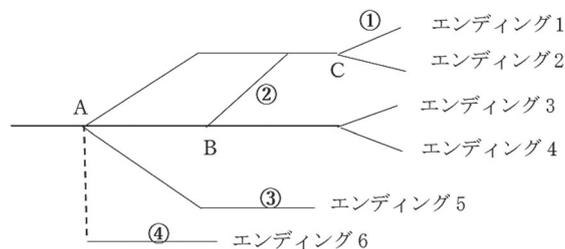


図5) 物語と時間軸

ビジュアルノベルのゲームプレイでは、従来のような書籍を読む体験と異なり、プレイヤーが辿り着いていないテキストへのアクセスはできない。つまり読んでいない部分を先に見ることができないことを前提としている。そこでビジュアルノベルのセーブデータはしおりらしい機能をもつ、従来の紙媒体のしおりと異なる機能をもっていることも考えられる。図5のように物語の進行につれて分岐が現れ、A、B、Cのようにビジュアルノベルに分岐点が設置されており、プレイヤーの選択によって物語が異なる方向に向かう。プレイヤーは①、②、③、④のように見たところでセーブすることができる。また②と③は同じ時間軸である。例えばプレイヤーは①でセーブし、それ以外の分岐に辿り着いていないとしよう。この状態でセーブデータをロードしても、③のストーリーを見ることできない。③のストーリーを見るためにはAからそのルートに対応する選択肢を選ぶしかない。さらに同じ条件で②でセーブとする場合、そのセーブデータをロードし、物語は必ずCの方向に向かうことになる。そのためマルチエンディングのビジュアルノベルのゲームプレイでは戦略的にセーブすることがマルチストーリーを楽しむためのオーソドックスなやり方である。分岐のないビジュアルノベルでは分岐点の存在がなく、一直線の構図になる。また④のようにマルチエンディングのビジュアルノベルではしばしばいくつかのエンディングをクリアした後に④に対応する選択肢が開放されることがある。それゆえにゲームの反復性を利用したマルチエンディングのビジュアルノベルのこうした条件もまたパズル的である。

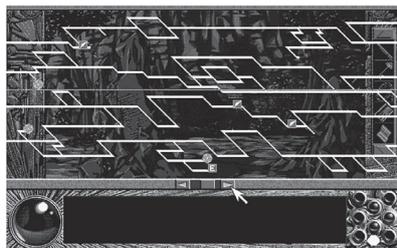


図6) 分岐システムの可視化

『この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO』(エルフ 1996 PC)

プレイヤーは主人公として「行動」することができる。『動物化するポストモダン』において東 (2001: 164) は『YU-NO』を取り上げ、主人公が時空間を移動できるという設定で、表層にある物語に対して従来の美少女ゲームで可視化されてこなかった裏側にある分岐システムを前面に出すことができたとしている。それに対して多くのビジュアルノベルにおいて背後のシステムがほとんど可視化されておらず、またプレイヤーは必ずしもいつまでも主人公として存在することはできない。それは、ビジュアルノベルの物語を楽しむために、同一化とは別にプレイヤーが主人公の視点から離脱しメタ視点に立つことが要求されているからである。ここではまずプレイヤーの視点を主人公視点とメタ視点に分ける。

メディアミックスという手法が多く使われている今、マルチエンディング型のビジュアルノベル作品がアニメ化、漫画化されるときにいつも直面するのは、一つの物語としてどのように収束するかという問題である。その中で一つのルートにだけ特化するのによく使われている手法である。2012年にアニメ化された『リトルバスターズ!』(Key 2007、PC) ではマルチエンディングのループものが美しい形にまとまっていると言えよう。『リトルバスターズ!』は友情をテーマとした学園ものである。主人公は幼なじみの四人と野球チームを作り、社会に出る前に幼いころのように最後の高校生活を送ろうとしている。もちろん従来のマルチエンディング型のビジュアルノベルと同じように登場キャラクターを攻略できるが、いくつかのループを経て主人公は自分のいる世界の不自然さに気付く。実際のところ、主人公たちは修学旅行中にバスの事故にあい、全員の思いで夢の世界が築かれていた。しかし、思いが弱まるにつれ夢の世界にあるものがどんどん消えていく。みんなの思いを受け取った主人公は夢の世界から目覚め、全員を救えたことで物語は最後の友情エンドに回収される。さらに『リトルバスターズ!』では多くのミニゲームが物語の間に盛り込まれており、面白さが一層高まる。その構造はその後の『Rewrite』(Key 2011、PC) に影響を及ぼしている。『リトルバスターズ!』もまたゲーム的リアリズム (反復) を回収できている。

メタ視点とこれまでのビジュアルノベル物語構造を批判する作品として従来のループものの美少女ゲームを踏まえるならば、それらのゲームにおけるゲームプレイを批判するような物語・インタフェース構造をとっている作品として『君と彼女と彼女の恋。』(ニトロプラス 2013、PC) が挙げられる。『君と彼女と彼女の恋。』ではプレイヤーは登場する二人のヒロインの片方しか選べないように設定されている。二週目以降のゲームプレイでプレイヤーがもう一人のヒロインを攻略しようとする、主人公は一人目のヒロインに「セーブさえできない携帯の旧式ゲーム」に閉じこめられることになる。またプレイヤーが二人目のヒロインを選び続けて旧式ゲームから脱出できた場合、一人目のヒロインが消失し、彼女に対する主人公の記憶やCGシーンなどのシステム情報が消される。従来のマルチエンディング型物語と同じく、異なる物語の展開が見られるが、インタフェースがセーブのできない旧式ものへ変換することや、プレイヤーに選ばれなかったヒロインが消えるという設定は、従来の美少女ゲームにおいてプレイヤーが繰り返されるループのなかで全てのキャラクターを攻略しようとするプレイ行為に対して批判的である。

おわりに

本稿ではビジュアルノベルのいくつかの問題点について分析してきた。まずビジュアルノベルは文字、ビジュアル、音声などの要素で演出されており、プレイヤーの介入によって物語の方向性が変わることが明らかになった。また物語の進行は登場キャラクターと強く関連し、主人公 (プレイヤー) とそのキャラクターの関係がゲームプレイに繋がる。物語の複数化によってプレイヤーは主人公視点から離脱し、ビジュアルノベルのゲームプレイにメタ視点が必要されることが明らかになった。

ビジュアルノベルの「視点」というものは文字や立ち絵だけでなく、主人公キャラクターが考えていることや雰囲気を示すエフェクト表現、さらに表示領域の色の変化からも影響を受ける。記憶のずれが生じることで主人公とプレイヤーはときに一体化し、ときに導きあう関係にある一方、ゲームプレイにおいて提示される選択肢以外のもは選択できないまま、プレイヤーの行動はビジュアルノベルのシステムに制限されている。そのためプレイヤーと主人公との間に齟齬が生じる。その齟齬がビジュアルノベルのゲーム性を成り立たせる。つまりビジュアルノベルにおいては、断片的なストーリーをひとつの完成した物語にすることが要求されながら、用意されたパターンのなかプレイヤーの欲望に応じて異なるフィードバックが得られるのである。

結論として、ビジュアルノベルは物語自体を可変的なものとして構造化させ、プレイヤーのインタラクションにより変化する。プレイヤーもまたその構造の中に没入していき、ビジュアルノベルの登場キャラクターや物語世界を自分の身の周りにある環境として認識する。つまりビジュアルノベルのリアリティーはビジュアルノベルの諸要素で構成され、プレイヤーがそれらの要素とやり取りして初めて意味を持つ。

[注]

- 1 Leafの『雫』(1996 PC)、『痕』(1996 PC)、『To heart』(1997 PC) が後に「ビジュアルノベルシリーズ」の三部作とされている。チュンソフト初期の「サウンドノベル」と違って立ち絵のレイヤーが背景とテキストの中間に配置される。
- 2 従来のゲームブックやテーブルトークRPGなどと異なり、『弟切草』では行動を決めるための計算、乱数による判定が存在しない。また本稿の分析対象はデジタルゲームに限定する。
- 3 テキストアドベンチャーにおける人称は典型的なもので、基本的にプレイヤーはコンピュータから「You are」から始まる状況説明を受ける。もしプログラムに認識できないコマンドが入力されるとコンピュータが「I don't understand」という文字列で返してくれる。
- 4 テキストアドベンチャーのようにコンピュータとやりとりをするよりも、部下である「ヤス」に命令することで行動を行う。
- 5 Dani Cavallaro (2009: 8)、Lebowitz & Klug (2011: 128)、東 (2001: 110)、七邊信重 (2006: 70)、涼元悠一 (2008: 3) の定義を参照した。
- 6 スクリプトソフトはビジュアルノベルのソフトウェア環境であり、その環境を編集するにはもう一つのソフトウェア環境であるテキストエディタが必要になる。

文献

- 東浩紀, 2001, 『動物化するポストモダン——オタクから見た日本社会』講談社.
- , 2007, 『ゲーム的リアリズムの誕生——動物化するポストモダン2』講談社.
- Cavallaro, Dani, 2009, *Anime and the Visual Novel: Narrative Structure, Design and Play at the Crossroads of Animation and Computer Games*, McFarland & Co Inc Pub.
- 七邊信重, 2006, 「文化創造の条件——2つのゲーム「場」の文化生産論的考察から」『早稲田大学大学院文学研究科紀要』51: 65-73.
- Lebowitz, Josiah and Chris Klug, 2011, *Interactive Storytelling for Video Games: A Player-Centered Approach to Creating Memorable Characters and Stories*, Focal Press. (= 2014, 佐藤理絵子訳『おもしろいゲームシナリオの作り方——41の人気ゲームに学ぶ企画構成テクニック』オライリージャパン.)
- 須藤浩章, 2016, 『OLD GAMERS HISTORY Vol. 11 アドベンチャーゲーム・パズルゲーム草創期編』メディア・パル.
- 涼元悠一, 2008, 『ノベルゲームのシナリオ作成技法 第2版』秀和システム.
- 八尋茂樹, 2005, 『テレビゲーム解釈論序説』現代書館.
- 吉田寛, 2011, 「ビデオゲームにとって「リアルな空間」とは何か? : <第三の次元>の表現技法を中心に (<特集>テレビゲームの感性的論理: ニューメディアと文化)」『美学芸術学論集』7: 31-49.

Structure and Reality in Visual Novel: Focusing on Game Design and Game Play

JIANG Yehang

Abstract:

Visual novel is a game genre which was born in Japan in the early 1990s. This paper studies structure and the relationship between player and protagonist in visual novels, in order to clarify the essence of visual novel as a game, which has been overlooked by previous studies. The result finds, as a game structure, that visual novels produce reality of the game world by using texts, visuals, and sounds comprehensively. The player experiences game world reality through the eyes of protagonist, as well as creating the story by player's choice. In the relationship of game play, the result finds the progress of story is strongly related to characters, the relation between protagonist (ie. player) and the other characters is highly connected to the game play, and the protagonist's viewpoint and meta viewpoint are requested at the same time. In this way, players immerse themselves in the structure of visual novel, while they recognize the characters in game and the world of the story as an environment around players themselves. In conclusion, I argue the reality of visual novels is constructed with these structural elements, and when players interact with them, game play has a meaning for the first time.

Keywords: visual novel, structure, reality, game design, game play

ビジュアルノベルにおける構造とそのリアリティー ——ゲームデザインとゲームプレイをめぐって——

江 葉 航

要旨:

ビジュアルノベルは1990年代初頭の日本に生まれたゲームジャンルである。本稿の目的はビジュアルノベルにおけるプレイヤーと主人公の関係および先行研究で十分に論じられてこなかったゲームとしての本質を解明することである。ビジュアルノベルのリアリティーは文字、ビジュアル、音声などの要素によって演出される。プレイヤーが主人公の目を通してゲーム世界を体験するなか、選択することで物語に変化をもたらす。また物語の進行は登場キャラクターと強く関連しており、主人公（プレイヤー）とそのキャラクターの関係がゲームプレイに繋がるため主人公視点とメタ視点が同時に要求される。その結果プレイヤーはビジュアルノベルの構造の中に没入していき、ビジュアルノベルの登場キャラクターや物語世界を自分の身の回りにある環境として認識する。プレイヤーがビジュアルノベルのリアリティーを構成する諸要素とやり取りして初めて、そのゲームプレイは意味を持つ。