
代理話者——作者の声を代弁するキャラクター

倉根啓(京都大学)

ビデオゲームでは、しばしばゲーム世界内部のキャラクターがコントローラーなど現実の物事に言及することがある。例えば、『マリオサンシャイン』のポンプはマリオに自身の操作方法を説明する際にコントローラーの R ボタンに言及している。『ピクミン』のオリマーは自身の日誌で「今私にできることは A を試すことぐらいだろう」と語っている。さらに、彼らの声は明らかに現実のプレイヤーに対して向けられていて、プレイヤーに対し何かの指示を行っている。ここではこのような表現を「メタ的指示表現」と呼ぶことにする。

メタ指示的表現は一見するとメタフィクションの一種であるように見える。これまでに、メタ的指示表現に対し「メタレプシス」(Ryan 2006; 吉田 2023)や「第四の壁の破壊」(Jørgensen 2013; Klevjer 2022)といった概念による説明が試みられた。しかし、これらの研究が明らかにしたのはメタ的指示表現は両概念が示すような逸脱的表現ではないということであり、メタ的指示表現がどのような表現であるのか、その内実はまだ十分に説明されていない。

本発表では、メタ的指示表現を虚構的キャラクターを媒介としたコミュニケーションの一種として説明する。キャラクターを媒介としたコミュニケーションの事例は、ビデオゲームに限らずごく一般的に見られる。例えば、私たちは看板に描かれたキャラクターから「止まれ」と命令されたり、「ゆっくり霊夢」から作者の日常生活について聞かされたり、小説の語り手から作者が作り出した物語を伝えられたりする。

本発表ではこのような作者の言語行為を代理するキャラクターを「代理話者」、キャラクターによる言語行為の代理を「代理発話」と呼ぶ。そして、言語行為論 (Searle 1969 など) や物語論の語りの理論 (Chatman 1980) をもとに、代理発話の特徴付けを行い、代理話者を通じて作者と受け手がどのようにコミュニケーションを行っているのかを明らかにする。

代理発話という独特なコミュニケーションの形態として捉えることで、ビデオゲームにおけるメタ的指示表現の特殊性やその多様性、他の様々な代理発話の事例との類似と相違が体系的に説明できるだろう。加えて、物語論における語り手の概念に新たな視点を提供したり、フィクションを通じた主張行為 (Garcia-Carpintero 2019; 伊勢田 2021) の実践を明らかにするのにも貢献するだろう。