

場所の「表象／シミュレーション」を考える

マンガ『アンゴルモア 元寇合戦記』とゲーム『Ghost of Tsushima』の比較を中心に

呉宇恒（二松学舎大学 国際日本学研究科）

『Ghost of Tsushima』アメリカのゲーム会社 Sucker Punch が製作した PS4 のタイトルである。それは鎌倉時代の「文永の役」を題材に開発されたものであり、アメリカの企業が製作したものでありながら「日本文化」を象徴する要素を多分に盛り込んでいる。しかしその一方で、当該のゲームはしばしば、「文永の役」をめぐる歴史や、舞台となった対馬の地理などに忠実でないとも評価され、話題になっている。

ゲームとは、映画やマンガといった他のフィクション形式とは異なる仕方で虚構世界を描くものといえよう。イエスパー・ユールが主張するように、「プレイヤーに自由な想像の余地を与えるかたちで虚構世界を提示するゲームも多い。（中略）虚構世界を想像するようプレイヤーに促すわけだが、そのやり方はいろいろある」（ユール, 2016）。では、ゲームはそれ以外の映画やマンガなどと比べたとき、いかなるかたちで虚構世界を提示するのだろうか。

本研究では筆者が 2023 年 3 月に実施した現地調査を起点としつつ、対馬を舞台とし、なおかつ「文永の役」を題材とする作品として、マンガ『アンゴルモア 元寇合戦記』とゲーム『Ghost of Tsushima』を考察の俎上に載せる。その際、とりわけ「表象」と「シミュレーション」の差異をめぐる松永伸司の言説を援用するなどしながら、両作品に包含される記号世界の組成を精査していくことになる。

松永によれば「虚構世界がゲームメカニクスという実体に支えられることによって、ビデオゲームのフィクションは、ただのフィクションではなく、ある種の手ごたえのあるフィクションに変わる」（松永 2018）と指摘されるが、本研究ではゲームデザインそのものというよりも、ゲームのルールにもとづいたプレイヤーの行動や、それと虚構世界におけるキャラクターの行動との繋がりに着眼しつつ、ゲームが受け手にもたらす体験をマンガのそれとの比較のなかで分析していく。

参考文献

イエスパー・ユール（著） 松永 伸司（訳）（2016/9/30）『ハーブリアル ―虚実のあいだのビデオゲーム』ニューゲームズオーダー

松永 伸司（著）（2018/10/20）『ビデオゲームの美学』慶應義塾大学出版会