

ビデオゲームのエコクリティシズム ：欧米日作品における環境物語の対照

エスカンド・ジェシ（早稲田大学高等研究所）

発表要旨：

本発表では、文学理論におけるエコクリティシズム——人間と自然環境との関係性を文学や文化表現を通じて批評的に考察する手法——を応用し、日本のビデオゲームがエコロジイ的テーマをいかにインタラクティブかつシステム的に表現しているかを分析する。特に、アニミズム、里山思想、そして日本の産業史に根ざした視点に注目し、それらがゲームのナラティブおよびメカニクスにどのような影響を与えているかを検討する。

西洋の環境ディストピア物語がしばしば崩壊と生存に焦点を当てるのに対し、日本のゲーム作品は、自然を再生的・循環的な存在として、また人間の営みと本質的に結びついたものとして描く傾向がある。本発表では、拡張された比較枠組みに基づき、ポストアポカリプス的な希少性や環境不安を主題とする西洋のゲーム（例：『The Last of Us』

『Frostpunk』『Horizon Zero Dawn』）と、再生、均衡、そして人と自然の相互関係を強調する日本のゲーム（例：『大神』『天穂のサクナヒメ』『ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド』）を対比する。さらに、文化的・宗教的要素がゲームデザインにおける自然観や人間観をいかに形作っているかを考察する。

結論として、日本のエコクリティカルなゲームデザインは、強い傾向として、西洋的なポストアポカリプス的世界観を超え、環境持続可能性と人と自然の相互連関性をルドロジー（遊びの理論）的観点から探求するための独自のパラダイムを提示していることを提案する。