

広島大学学術情報リポジトリ
Hiroshima University Institutional Repository

| | |
|------------|---|
| Title | ドラクエする高橋源一郎 : 高橋文学の「ゲーム文学」性 |
| Author(s) | 大西, 永昭 |
| Citation | 近代文学試論 , 59 : 81 - 92 |
| Issue Date | 2021-12-25 |
| DOI | |
| Self DOI | 10.15027/53453 |
| URL | https://ir.lib.hiroshima-u.ac.jp/00053453 |
| Right | |
| Relation | |



ドラクエする高橋源一郎

— 高橋文学の「ゲーム文学」性 —

大西 永 昭

1. 「ドラクエII」VS「ドラクエIII」

およそこの三十年来、RPGロールプレイングゲーム愛好者たちの間で議論され続けながらいまだに結論の出ない問題がある。結論が出ないというのは、それがそもそも本当に結論を出すことを目的として行われる議論なのではなく、議論することそれ自体が世代や性別を越えたコミュニケーションを可能とする普遍性を持った話題であるために、多くのゲームファンたちを気安く議論の場へ引きずり込むことができたのだともいえる。その話題とは、つまりRPGの人気シリーズ「ドラゴンクエスト」のナンバリングタイトルの中で、はたしてどの作品が一番の傑作か、という問いである。むろんそれが個人の趣味嗜好に根差した問題であるうえに、同シリーズがすでに二〇二一年の時点で正式タイトルが十一作、さらにそれらにそれぞれいくつものリメイク作まであるとなると、当然意見の集約も容易ではない。だが、それでもインターネットなどで行われるその種の議論を眺めていて気づくのは、「ドラクエIII」（正式タイトル「ドラゴンクエストIII」そして伝説へ）エニクス、一九八八年）の高い人気である。元より厳密に統計を取ったわけではない。あくまで印象に過ぎないことを断っておくにしても、特にその発売が社会現象となり、ビデ

オゲームに関心を持たなかった層にも「ドラクエ」の存在を知らしめた「III」の人気に異論のある者はそう多くはないだろう。

しかし、そんな「ドラクエIII」に対し、発売間もない頃から疑義を呈していた者がいる。小説家の高橋源一郎である。誰しもが「ドラクエIII」を絶賛するその中で、高橋は「ドラクエIII」はほんとうに面白いのだろうか」という〈根源的な疑問〉を表明する。

では、「ドラクエIII」のなにか我々に疑問を感じさせたのか。それはまず、第一に、その完璧さなのだった。なるほど、「ドラクエIII」は決して我々を飽きさせたりはしない。だが、それは同時に我々を限界にまでひきずりこめないということなのだ。「ドラクエII」は決して完璧なゲームではなかったし、バランスが取れているとも言い難かった。「中略」「ドラクエIII」は完璧さを身につけるために、

「ドラクエII」のこの過剰さを放棄したのだ。¹⁾

ここで高橋が名前を挙げている「ドラクエII」とは、一九八七年に発売された「ドラゴンクエストII 悪霊の神々」のことである。同作は（既に前作を遊び、RPG初心者を脱却したプレイヤーを対象にしていることもあり、一部の謎解きはかなり難解で戦闘バランスも非常に厳しく設定されており、（ファンの間でもシリーズ屈指の難易度を誇る作品²⁾）

といわれている。そのような「ドラクエII」が持つ性質を「ドラクエIII」の〈完璧さ〉と対照させて、高橋はそれを〈過剰さ〉と呼んでいる。

全体の論調として高橋は、そんな「ドラクエII」の〈過剰さ〉を肯定し、〈完璧なゲーム〉としての「ドラクエIII」よりも高く評価しており、この言説自体も高橋の「ゲーム」観を率直に示すものとして興味深い。ビデオゲームと文学の関わりを考えるうえで見逃せないのは、これに続く箇所に見られる「文学」をめぐる次のような高橋の言葉遣いである。

「ドラクエII」から過剰さを追放するために、制作者たちがとった方法は、その隙間を「物語」で充填することだったのである。我々はこの時点で来てついに「物語」に出会う。「ついに」と言うべきなのか、「やはり」と言うべきなのか、どんな言葉がこの事態に相応しいのか、我々にはわからない。「ドラクエIII」は魔物を退治する単純なロールプレイングゲームに、「母と子」の、また「父と子」の、また「男と女」の「物語」を書き加えた。それは、なんとわかりやすく、なんとよどみなくなれる「物語」であろう。不可解なものや恐怖は追放され、こう言ってはなんなのだが、なんの苦労もなく、身をまかせさえすれば「ドラクエIII」は自動的にクライマックスまで我々を拉致し、運びさつてくれるのである。だが、我々が「ドラクエ」に求めていたのは「物語」だったのだろうか。

こう述べられた後、このエッセイは（我々に必要なのは「善意」にみちた（それが「悪意」でもほとんど変わりはないのだが）「物語」ではなく、底が抜け、その抜けた底から冷たい風が吹きあがる「ゲーム」そのものなのだ）と締め括られる。佐々木敦は、これについて〈独自の「小説IIゲーム」論〉として、〈ほぼ同時期に大塚英志が始めていた「物語」

論や、大塚を踏まえてのちに東浩紀が提起する「ゲーム的リアリズム」にも連なっていく先駆的なもの〉と評したうえで〈「小説」を書くこと／読むことから観念性／文学臭を取り去って、一種のゲームのようにあつかうこと、今やそう出来るのだし、そうしていいのだということ〉を高橋が主張していたと述べている。

たしかに二〇〇〇年代に入ってからの高橋は著書の出版記念で東との対談を行った際、自身の「悪」と戦う⁴と東の「クオンタム・ファミリーズ」が〈似ている〉と発言しており、そのことで高橋の文学観と東の「ゲーム的リアリズム」の親和性が作者本人によって確認されたような印象がある。また、高橋が「ゲーム」に限らずマンガや野球など、様々なものに文学的価値を見出すということも、高橋の基本的なスタンスであり、そうした観点からも佐々木の解釈はひとまず妥当なものといえるだろう。しかし、ここで気がかりなのはこうした発言を行った高橋が九〇年以降、九七年の「ゴーストバスターズ」まで小説を発表しなくなってしまうという事実である。このスランプの背景には、やはり高橋の小説観に何らかの原因があったのではないか。だとするならば〈小説IIゲーム〉という図式を抽出されてしまう、高橋の「ゲーム」観にもその遠因があったと考えられる。

本稿は、八〇年代末における高橋源一郎の文学をその当時のビデオゲームの流行という現象に対照させながら捉えることで、日本の現代文学とメディア文化がどのように併走、あるいは離反しながら今日の文化状況が形成されていったのか、その様相の分析を試みると同時に現代においてありべき「ゲーム文学」の可能性についても言及するものである。

2. 高橋源一郎のゲーム小説

佐々木の指摘の中に挙げられていた「ゲーム的リアリズム」とは、二〇〇八年に批評家の東浩紀が提起した概念⁽⁷⁾である。作中人物が「複層的な生」を生きる様子が描かれたライトノベルをはじめとする日本の現代小説を分析し、それをプレイヤー視点を作中に取り込んだメタフィクション的な作品と論じた東は、そのような作品群の背景にあるのが「ゲーム的」な想像力であると看破した。高橋の「小説Ⅱゲーム」論⁽⁸⁾をそのような東の議論に繋がっていくものとみなすのが佐々木の見解である。

以前、拙稿の中に論じたが、高橋は二〇一〇年に発表された長編「悪」と戦う⁽⁹⁾において、主人公がシチュエーションを変えながら同じような場面をくり返し体験するという設定を描いており、そうした状況に対して作中人物の口から「もう一度、やり直すことができるのはゲームの世界だけ」という言葉が語られる⁽⁸⁾。このことを論拠に高橋と東の間に「ゲーム」によって繋がれる紐帯を見出すことはたしかに可能かもしれない。しかし、だからといって九〇年以前の高橋が「悪」と戦う⁽⁹⁾執筆時と同様の関心から「ゲーム」を眺めていたかということについては一時結論を保留すべきだろう。八〇年代末の高橋が「ゲーム」をどのように捉え、それを小説に関連づけようとしたのかについては、やはりその時期に書かれた高橋の作品を検証することでしか確認できないはずである。

そこでまずは高橋が手がけた「ゲーム」に関する小説をとりあげ、考察を行うこととする。自ら「ゲーム」の出てくる小説を書いたことがあ

る⁽⁹⁾と述べるように、高橋文学にはビデオゲームを題材とした小説がいくつか存在する。そうした作品の嚆矢として確認できるのが、「優雅で感傷的な日本野球」（『文藝』一九八五年十一月〜一九八七年十一月）の一部として発表された「無数の⁽¹⁰⁾たちがたどる冒険、愛、日常等に関する報告書」（『文藝』一九八七年六、七月）である。この小説は（きみ）と呼ばれる少年が自宅で（レーベルもなければ、解説書もない）（名前のないゲーム）をプレイするという設定の下、（⁽¹¹⁾）というアイコンを主人公にして――さらにそのアイコンをそのまま主語に用いて――作中作が展開されるという、いかにもポストモダン文学的なメタフィクションである。文字の代わりにドットによって描かれた図像が紙面に鏤められた本作は、読者が文章を読み始めるその前からこの小説が「ゲーム」を強く意識した小説であることをその特異な表現方法によって視覚的に訴えている。視覚性は一般的に考えられる小説には無い「ゲーム」の構成要素であり、このような実験的な試みを目にするこことによって読者は否応なく「ゲーム」というメディアを参照しながらこの小説を読み進めることを強いられる。

そんなこの小説の中には次のような記述がある。

⁽¹²⁾はひとりなのだろうか、何人もいるのだろうか。もし何人もいるとしたら最初の⁽¹³⁾と二番目の⁽¹⁴⁾の間には何の関係もないのだろうか。もし⁽¹⁵⁾がひとりしかないのなら、やはり最初の⁽¹⁶⁾と二番目の⁽¹⁷⁾との間の関係はどうなっているのだろうか。もちろん、きみがいくら考えても、結論など出る筈がない。何故なら、その全ての謎は画面の向こうにあるのだから。

ここでは（⁽¹⁸⁾）が死んでも再び登場することについて、（何人もいる

のだろうか」と語り手の思考が連鎖していくが、これは主人公が「複層的な生」を生きたという「ゲーム的リアリズム」を彷彿とさせる問題を扱っているようにみえる。これと同時に発表されたSF作家の川又千秋による「ゲーム」をモチーフにした小説「あなたは しにました」(『SFアドベンチャー』一九八七年二月)にも死んでも蘇り何度もやり直しを強いられる主人公が描かれており、八〇年代末からすでに「ゲーム」におけるチャレンジとリスタートというルールに文学の側から関心が向けられていたことがわかる。しかし、このときの高橋が「ゲーム的リアリズム」的な「複層的な生」というテーマに焦点を当ててこの小説を書いたのかというと、それは疑わしい。

この小説では目まぐるしく場面転換が行われるが、そこで明確に(1)の死が描かれた後に同場面の冒頭からのリスタートが行われるのは二回しかない。小説全体で(2)を主体としたパートは全部で八場面あるが、その中でリスタートが二回しか描かれていないというのは決して高い頻度とはいえないだろう。この小説の中で(3)は三つのエピソード——①タクシー乗り場での騙し合い、②風俗店と思しき場所での女の子との会話、③殺人事件現場で交わされる奇妙なやりとり——を経験するが、これらは相互の関連性が不明瞭であり、一つのエピソードから次のエピソードへどのような経緯で場面転換したのかということについても一切説明が無い。この作品を読んでいて不可解に感じる点の一つである。この小説では(4)の蘇りよりも、むしろこの脈絡のない場面転換にこそ主眼が置かれているようにさえ思われる。一体、高橋は何を企図して「ゲーム」な意匠を小説に取り入れたのだろうか。それを考えるためには、この小説の他の特徴についても考察する必要があるだろう。

3. 「ゲーム的」な小説の「ゲーム的」な要素

先に引いた『海燕』連載の文芸時評の中で高橋は、「ゲーム」を話題にあげたうえで(メタ・フィクション)は小説の虚構性を強く押し出す考え方でそれはもちろん小説の発生以来ずっとあったのだが、どういうわけか最近になってそんなメタ・フィクションの作家の強い虚構意識に負けないほどテンションの高い虚構意識の持ち主が小説とは全然関係ないところに大量に発生した」と述べており、この頃の高橋が「ゲーム」をメタフィクションとの関わりにおいて捉えようとしていたことがわかる。そして、そのことはこの小説の「語り」の構造からも窺うことができる。

この小説には(5)の行動を描いた物語世界の外側にそれを「ゲーム」としてプレイする(きみ)について語る(わたし)の登場するパートがあり、小説の開始早々(わたし)と名乗る語り手は(きみのやっていることが何でも見える)と述べる。これは語り手が超越的な視点を持った、(きみ)がいる物語世界の枠外に位置する存在であることを示している。つまり、この小説は(きみ)——(きみ)——(わたし)という三層から成る構造を持っており、(きみ)は「ゲーム」のプレイヤーとして(わたし)を眺める位置に在るが、(わたし)が(きみ)と(きみ)を眺めることができるのは、(きみ)の部屋のどこかに潜んで窃視しているためではなく、単に小説としての仕組みによるものである。このことから(わたし)を「作者」に等しい存在とみなしても問題はないだろう。プレイヤーが「ゲーム」のキャラクターを眺める視点と作者が登場人物を眺める視点

が同居する、こうした視点の位置取りが示されるこの小説には、「ゲーム」体験に準じた側面と小説の機構に準じた側面の両方が備わっているということになる。

この小説の「語り」に関して、もう一点注意すべきなのは、「わたし」が〈きみ〉という二人称を用いて作中人物である〈少年〉を指呼する点である。〈きみ〉は〈少年〉であることが明記されているのだから、全編を〈少年〉で通すことも可能だったはずだが、あえて〈きみ〉という二人称が採用されたところをみると、やはりそこには何らかの意図が込められていると考えるべきだろう。〈きみ〉を行動主体とするこのパートのみをみると、その形式はミシェル・ビュートル「心変わり」やイタロ・カルヴィーノ「冬の夜ひとりの旅人が」などで知られる二人称小説とみなすことができる。同じく二人称小説であるジェイ・マキナーの「ブライトライツ・ビッグシティ」（一九八四年）の翻訳を一九八八年に発表していることからも、この時期の高橋が二人称小説それ自体への関心を持っていたことが窺えるが、そうした高橋の二人称小説への関心が「ゲーム」と結び付くことをただの偶然としてのみ片付けることはできない。

黎明期のビデオゲームではプレイヤーがコマンドを入力して操作するのは「自分自身」であることがほとんどだった¹¹といわれるように、プレイヤーの「ゲーム」内の世界への没入を促すため、操作キャラクターにプレイヤー自身を重ねるための表現が試みられてきた。そこで用いられたのが「ゲーム」内での二人称の採用である。「ウルティマ」や「ウイザードリィ」といった海外製のRPGでは進行状況を表すメッセージの中に「YOU」という二人称が用いられていたり、それら海外製のRPG

Gをお手本に作られた初代「ドラゴンクエスト」でも操作キャラクターが力尽きた際には「あなたはしにました」というメッセージが表示されるなど、ゲーム内のキャラクタープレイヤーという構図が提示されている。この例にも代表されるように、小説においては特異な二人称を主体とした表現は、ビデオゲームにおいてはありふれた形式であり、「ゲーム」をテーマとしたこの作品が二人称小説として書かれているのも、そうした「ゲーム的」な表現手法と受け取ることができる。

したがって、この小説においては〈きみ〉と指呼される対象は〈中学生〉の〈少年〉であると同時に小説を読んでいる読者の存在もそこに含意されている。ビデオゲームにおいてプレイヤーが自分とは全く異なる姿をしているキャラクターにも自己投影できてしまうというのは別段珍しくもないことだが、この小説においても〈きみ〉と呼びかけられることによつて読者は自分の年齢性別がどうであれ、「中学生の少年」への同化が求められている。ただし、プレイヤーがキャラクターを自分の意志で操作できる「ゲーム」に比べ、小説の場合、読者は記された文章を読むことしかできず、話の展開に介入することもできないため、たとえ二人称性を備えていたとしても結局読者に許されるのは「小説を読む」という行為のみである。この点は「ゲーム」と小説のメディア特性を考慮するうえで大きな相違点であるように思える。だが、本当に「ゲーム」は小説と比べて能動性の高いメディアなのかということについては一度懷疑してみるべきだろう。

〈きみ〉がこの「ゲーム」をプレイし始めた当初、Activision社の「Little Computer People Project」のように、きみと登場人物との会話によつて進行するゲームだと思ふ場面が描かれている。ここで名指しされ

ているのはアメリカの Activision 社が開発し、一九八五年（日本版は一九八七年）に発売された「リトル・コンピュータ・ピープル（Little Computer People）」のことだと思われる。「リトル・コンピュータ・ピープル」は、それまでのビデオゲームのように課題解決を目的としておらず、プレイヤーは画面内のキャラクターを操作することもできない。この「ゲーム」で可能なのは基本的にキャラクターの行動を観察することだけという、当時においてはかなり斬新な作品だった。興味深いのはこの「ゲーム」に登場するキャラクターは自身が「ゲーム」の中での存在であることを認識しているという設定を持っており、プレイヤーと擬似的なコミュニケーションを行うということである。このような「リトル・コンピュータ・ピープル」の特徴は、虚構と現実の境界を飛び越えようとするメタフィクションの発想そのものである。

「リトル・コンピュータ・ピープル」のような「ゲーム」の存在が作中で示されることによって、「ゲーム」は小説に較べて能動的なメディアであるという固定観念は根底から揺るがされ、逆に小説と「ゲーム」の共通点が強調されることになる。このようにみると佐々木の「小説Ⅱゲーム」という認識を高橋が持つていたという指摘にもさらに説得力が増すだろう。では、高橋は何を目的として小説と「ゲーム」の共通性を殊更に主張したのであるか。そこにはこの作品が発表された当時の文学場にまつわる特殊な状況が関与していたと考えられる。

4. 「ゲーム」と「物語」の八〇年代

高橋が「ドラクエⅢ」への不満を露わにしたこの時期は、今から振り

返ってみれば文学と「ゲーム」が出会い、交錯する可能性が最も夢見られた時代だったといえる。家庭用ゲーム機の普及に伴うプレイヤー人口の増加、ビデオゲームの弊害に関する言説の流布など、新メディアとしてのビデオゲームが社会の中で良きにつけ悪しきにつけ脚光を浴びていたことは紛れもない事実だろう。だが、それらのこと以上に「ゲーム」が発展途上であったがゆえに、この未知のメディアをめぐる夢が様々に展開された。そして、ちょうど日本の思想界におけるポストモダンの流行も追い風となって、日本の人文知は「ゲーム」の方へにじり寄っていったのである。

そんな中で発表された中沢新一の「ゲームフリークはバグと戯れる」（『現代思想』一九八四年六月）¹² は、ビデオゲームを題材として本格的な批評を行った言説としてエポックを画するものだったといえる。そのエッセイの中で中沢は一九八三年にナムコから発表された「ゼビウス」を批評対象としてとりあげ、隠れキャラやバグといったゲームの表面には表れないものと戯れるという、本来のゲームプレイとは異なった遊び方を楽しむプレイヤーたちの姿に注目し、これを他には見られない「ゲーム」固有のメディア特性と論じた。

こうした「ゲーム」への眼差しは高橋にも同様に確認することができる。「無数の罅」には（おそろしいほどの偶然で（と言っても、コンピュータにプログラム・ミスはつきものである以上、単なる偶然とは言えないのだが）、このゲームの制作者さえ知らない新しいルートを見つけたのかも知れないのだ」という記述があり、高橋も中沢と同じく（プログラム・ミス）によって、プレイヤーが制作者の意図から脱して「ゲーム」を享受することができると考えていたことがわかる。ここ

にみられる作品の受け手が作者の意図から解放されることを積極的に肯定する風潮は、八〇年代を席卷した読者論の流行と軌を一にしているだろう。文学が脱作者的な試みを模索していたその頃に、理論的な背景を持たないままそのような受容をすずく実践していた「ゲーム」に人文系からの視線が注がれたのも無理からぬことだろう。しかし、中沢や高橋らが注目した「ゲーム」のバグも今日ではネットを介して修正されることが通例であり、バグを利用したゲームプレイを試みようとしても作者側はソフト発売後でも制限を追加することが可能となっている。つまり、中沢らが見出した「ゲーム」の特性は、あくまでその当時だったからこそ強調されたものであって、「ゲーム」における本質的な特徴とまではいえない。だが、「ゲーム」を享受者が制作者の意図を超えることのできるメディアと捉えてしまったことが、高橋の「ゲーム」観を形成する発想の一つとしてその根幹を成しているだろう。

さらに高橋の「ゲーム」観への影響を探るうえで、当時の文学場の言説状況もふまえておく必要がある。本稿の冒頭に引いた高橋の「ドラクエ」評へ再度目を転じると、そこで「ゲーム」という語に對置されていたのは「文学」や「小説」ではなく、「物語」だったということに気づく。なぜそこでは「物語」という語が選ばれたのだろうか。

「ドラクエ」の熱狂が最も社会を席卷していたその頃は、蓮實重彦が一九八五年に「物語批判序説」、一九八九年には「小説から遠く離れて」といった「物語」をめぐる議論を世に問い、それに応答するようなかたちで笠井潔や竹田青嗣らがそれぞれに論陣を張るといった一種の物語論の季節でもあった。そして、高橋もまたこの状況にコミットし、『国文学』誌上で蓮實と対談を行ったり、『海燕』に連載されていた文

芸時評に蓮實の著作をとりあげ、「物語」というタームを駆使しながらこれを論じるなど、蓮實重彦という存在を中心に展開する文脈へ自ら接近していった様子を確認することができる。そうした環境で高橋が「ドラクエ」について語るときに用いる「物語」という語もまた、蓮實的な言説の影響下で発されたものだったと考えるべきだろう。

〈物語の装置が有効かつ円滑に機能して知と同調しうる空間〉である〈説話論的な磁場〉において「物語」が産み出されるという蓮實の発想は、〈そこで口を開くとき、人は、語るのではなく、語らされてしまう〉¹⁷⁾という言葉にも表れているように、「物語」は制度として振る舞い、そのような「物語」に対して人は決して主体的な位置に立つことはできないとするものである。こうした「物語」制度¹⁸⁾批判は、初期の高橋が〈言葉の「暴力」〉という表現で訴えた、言語の制度性への批判とも共時的に通底しているだろう。

このことをふまえれば高橋が「ドラクエⅢ」に「物語」を見出し、これを批判したことの意味も明瞭となる。そもそも高橋は「ドラクエⅢ」を「Ⅱ」と比較してそれが一層「物語」的であることを批判していたが、いずれもメインシナリオとして準備されているのは「勇者が仲間と協力して魔王を倒す」という素朴な「物語」に過ぎない。にも拘わらず「Ⅲ」の方が「Ⅱ」よりも「物語」的であるようにみえてしまうのは、シナリオの質の問題ではなくエンディングに至るまでに用意されたイベントの数に因るところが大きいだろう。「ドラクエⅢ」は「Ⅱ」に比べデータ容量が増加したことにより、長大となったシナリオに配置されるイベント数が増加している。これはクリアまでに解決しなければならぬ課題が増えたということでもあるが、裏を返せばプレイヤーにクリアする

までのスモールステップを踏ませるということでもある。仮にゲームクリアに必要なレベルが四十だったとすると、ただ黙々と作業的にレベルアップを重ねることに比べれば、イベントに取り組んでいるうちに気付けばクリアに必要なレベルに到達していたという方がプレイする側にとってみても心理的負担感は少ないはずである。高橋がいう〈隙間を「物語」で充填する〉やり方とは、「物語」のかたちで課題を与えることでクリアまでの道筋をプレイヤーに示すというレベルデザインのことだったと考えられる。

このように「ドラクエⅢ」があたかも「物語」を読むかのようにプレイできたことは対照的に、レベルアップが不十分であると次のエリアに移動した途端に主人公たちが辺りを徘徊している野生動物や蛮族にたちまちにして全滅させられてしまうことも往々にして起こりうる。「ドラクエⅡ」は、「物語」を淀みなく進行させること自体がそれほど容易ではない。これは「ゲーム」の要素によって「物語」の進行が阻害された事態だといえる。そして、この場合「ゲーム」は「物語」に対立的に作用する要素であるともみなすことができる。高橋が「ゲーム」と「物語」を対比させたのも、こうした「ゲーム」が「物語」に対立するという認識に拠るものだろう。高橋の「ゲーム」観は八〇年代という状況下において自身の文学観との相関の中から形成されたものであり、したがってこれは「ゲーム」というメディアに止まらない、文学の問題でもあったのである。そして、高橋が九〇年代のほとんどをスランプに陥ったまま過ごさねばならなかった理由の一端は、まさにそこにこそあるだろう。

5. 「物語」をめぐる齟齬

高橋が「ゲーム」によって「物語」の相対化を試みようとしたことは、その痕跡を「無数の罅」の中にも見つけることができる。この小説では、脈絡のないエピソードが列記されるという構成がとられていたが、これは一つのステージをクリアするとそれまでとは全く異なった景観のステージへ放り出されるという、「ゲーム」にしばしば見られる場面転換の手法に準じたものと考えられる。特に八〇年代のビデオゲームではどういった経緯で場面転換したのか描かれなこともしばしばであったため、プレイヤーからしてみれば唐突に場面が切り替わったかのような印象を受ける。「無数の罅」は、そうした「ゲーム」の特徴が小説上で再現されたことで、首尾一貫した「物語」というものが解体されてしまっている。結局、高橋が「ゲーム」の特徴を付与された小説を書いたのは、反物語的な小説の実践を行ううえで「物語」に対立するメディアとして認識されていた「ゲーム」をこれに利用しようとしていたからだといえるだろう。

そんな高橋は一九九〇年に敢行した『惑星P-13の秘密』以降、九七年発表の『ゴーストバスターズ』までのおおよそ七年間、小説が書けなくなってしまふ。『惑星P-13の秘密』は極度に細分化された、まさに「物語」の解体を突き詰めたような作品であるが、それを最後に高橋は深大なスランプに陥ってしまったのである。高橋がスランプに陥っていたのは対照的に、その期間もコンスタントに小説を発表し続けていたのが村上春樹である。デビュー時期も近く、ともに初期はアメリカ文学からの影響を指摘され、何かと比較されることもあった両者であるが、この

頃にはすでに両者の作家としての評価はまったく異なったものとなっていた。特に村上が高橋と最も対照的であるのは「物語」に対するスタンスである。村上には河合隼雄と行った対談の中で〈デタッチメント、アフォリズムという部分を、だんだん「物語」に置き換えていった〉と述べ、〈その最初の作品が、『羊をめぐる冒険』という長編⁵⁾〉だったことを明かしている。

蓮實が「小説から遠く離れて」（『海燕』一九八七年三月〜一九八八年九月）の中で村上のこの小説をとりあげていることにも明白なように、日本の文壇の物語批判の動因の一つには、「物語」を小説の要件とした村上文学への対抗という意味合いが多分に含まれていただろう。むしろ高橋らと村上においてそこで用いられている「物語」の語義が一致しているわけではない。それでも社会現象的な人気を獲得しながら世界的にもその評価を高めていった村上と、小説を書けなくなってしまう高橋の対照性は、八〇年代以降の日本社会が文学場の物語批判をよそに結局「物語」を追い求めずにはやまなかったことを象徴的に描きだしている。奇しくもその同時期、「ドラクエ」に代表される日本のRPGはシリーズを重ねることに物語性を強めていき、高橋が望んだ「ゲーム」とはかけ離れた方向へと進化していった。特に東浩紀が「ゲーム的リアリズム」のアイデアを得るきっかけとなったノベルゲームの流行は、「ゲーム的」という語の意味を根本から覆してしまっているだろう。「ゲーム」が「物語」であることを選んだ結果、その時点で高橋の〈「小説Ⅱゲーム」論〉は物語批判という本来の文脈から逸脱していくしかなかったのである。「物語」をめぐる日本社会と高橋源一郎という作家の間に起きた齟齬が高橋の創作姿勢に一つの影を落としていたことは、スランプからの

復調を果たした後の高橋の作品をみるとよくわかる。森鷗外と樋口一葉の恋愛を描いたという話題が先行した二〇〇二年の「官能小説家」は、その中心にあるのはとてもシンプルな男女の「物語」であった。また、二〇〇八年に発表された「いつかソウル・トレインに乗る日まで」は以前の高橋からは考えられない、あまりに「物語」的なラブ・ストーリーであったり、二〇一八年の「ゆっくりおやすみ、樹の下で」では作者にとつて初の児童文学が試みられた。こうしたことから二〇〇〇年代以降、高橋が「物語」への態度を変更させたことは明らかである。そして、結果的に「物語」を厭わず執筆するようになったことが、恒常的な小説の発表を可能とさせたのだといえる。

6. 「ゲーム文学」の可能性

ここまで高橋の「ゲーム」観を考察することを通して、初期の高橋文学が物語批判を軸に展開していたことと、そのことの限界が九〇年代のスランプに繋がり、その後の「物語」に対する態度変更を余儀なくされたということ論じてきた。結局、高橋がかつて抱いた〈「小説Ⅱゲーム」論〉は作家自身においても放棄されたかのようにみえるが、そこに文学的可能性は残されていないのだろうか。本稿の最後に高橋が示した「ゲーム文学」の可能性を模索したい。

八〇年代末に人文界隈で注目された「ゲーム」は、高橋が思い描いたような反物語的なものではなかったということであったが、ならば「ゲーム」の普遍的な特徴とは一体どのようなことをいうのだろうか。そのことについて〈ビデオゲームに特徴的なのは、享受者の参入度の高さを

自由度の高さと誤認させる仕組みだ²⁰という和田敦彦の指摘は重要だろう。和田は「ビデオゲーム経験自体が、一見して能動的で享受者主導型の体験と思われがちだが、それらが同時に従属や服従のメカニズムとしてとらえられる」と述べ、さらに「読書においても、私たちは絶えず小説のルールに従っている」とも共通していると述べている。つまり、小説に比べて「ゲーム」が享受者の自由を許容するメディアであるなどということはなく、「ゲーム」も小説もともにその享受にあたっては（ルールに服従すること）において共通しているということである。

「ゲーム」の特徴をこう捉えると、高橋は「ゲーム」という規則への従属を特徴とするメディアにおいて、その中でさらにその規則から逸脱する作品にこそ期待を寄せていたという見方ができる。高橋は、早くから文学を中心に規則から逸脱した表現を高く評価するという批評基準を示しており、長期連載となった評論「ニッポンの小説」（『文学界』二〇〇五年一月〜二〇一四年八月）の中でも猫田道子やヘンリー・ダーガーらの作品のような、一般的な規則から逸脱し、どこか壊れてしまったような印象を残す作品をとりあげ、それらを好意的に論じてきた。そのことから敷衍すれば「ゲーム」についても高橋が評価したのが「ドラクエII」のような（過剰）な「ゲーム」であったり、「ゲーム」のルールを逸脱するようなバグについてであったことも理解できる。また、付け加えていうならば高橋が関心を示した時期の「ゲーム」というメディアそのものが未成熟であったがために、それ自身が（完璧さ）に對置するものとして「規則への侵犯²¹」を行っているように目に映ってしまったということもあるだろう。

その意味ではおおよそ高橋の「ゲーム」観は見当違いであり、そこから

試みられた高橋の「ゲーム文学」も時代の徒花として忘れ去られてしかるべきものなのかもしれない。しかし、高橋が「ゲーム」に夢想した時期から時が流れ、「ゲーム」そのものとそれをとりまく環境の変化した現在においてこそ、再度高橋の試行は検討されるべきなのではないだろうか。

先に引いた論稿の中で和田は「活字媒体ももちろん多くの約束事、規約をもつが、同時に、私たちがその約束事を改変、再構成することができる大きな特徴」であるとし、「私たちはそうした規約を利用して、活字によって新たな物語を書くことができる」とする一方で、「ビデオゲーム体験においては、こうした規約の再構成、新たなビデオゲームの作成、といったことは通常難しい」として、小説と「ゲーム」の相違点を「改変、再構成」の可能性に見出していた。だが、今日においてはむしろ「ゲーム」こそが「改変、再構成」をジャンルとしての特徴として取り込んでおり、modificationの略称としてMODと呼ばれる「ゲーム」の改造データが氾濫する現在の「ゲーム」環境は、和田が見据えたそれとは状況を一変させている。特にMODを語る際に挙げられることの多い「ハーフライフ」（Sierra Studios、一九九八年）のMODとして製作された「カウンターストライク」（3A、一九九九年）がその完成度と世間での評判の良さによってメーカーからの後援を受けて製品化された事例などは、ゲーム業界においてすでにMODがただのオリジナルと海賊版との関係を意味するに止まらないことを示している。これはジャンルの黎明期においてヒット作が出れば他社がその作品を模倣・剽窃をくり返しながら発展してきた「ゲーム」というメディアの宿命ともいえるべき特性である。MODに関してはそれを前提として公開される

「ゲーム」まである一方で、絶対に容認しないメーカーもあるなど、著作権の上でも必ずしもクリアになっているわけではなく、決して手放しで肯定することのできない様々な問題を抱えていることも事実であるが、MODの存在によってゲーム文化のあり方は確実に新たな地平が切り拓かれたといえる。少なくともこの二十年ほどの間で〈改変、再構成〉といったことは小説以上に「ゲーム」を象徴する現象となった観がある。

こうしたMODを自明とする環境を受けて竹本竜都は〈中沢はその営為を、ゲームを通して世界の外部性に触れようとする試みであるとみなしたが、ゲームフリークたちがバグを通して触れようとしたものは、実はゲームの外部ではなく、ゲームを形作るCODEそのものではなかっただろうか。そして、CODEの不完全さと積極的に戯れていくという、その試みの延長に、MODは存在している²²⁾と、八〇年代に試みられた「ゲーム」評価を今日的な観点から読み替えようとしている。現在における「ゲーム」をそのようなものと捉えるならば、高橋文学の中核にはそうしたMOD的志向があるといえるだろう。東日本大震災と福島原発事故を受けて書かれた「恋する原発」（『群像』二〇一一年十一月）は、九・一一のアメリカ同時多発テロを受けて書かれた未完の小説「メイキング・オブ・同時多発エロ」（『群像』二〇一二年十月）のMODであり、日本の近代作家たちを主人公とした「日本文学盛衰史」〔群像』一九九七年五月〜二〇〇〇年十一月）は、関川夏央原作の漫画「坊っちゃん」の時代「のMOD」ということができる。そもそも高橋は自作、他作を問わず〈改変、再構成〉することを創作の一技法としてきた作家であり、そこにはオリジナルの規則を侵犯しようとする意志が潜在していたはずである。そうした志向は「MOD的」なゲーム的²³⁾なものともみな

すことができるのではないだろうか。

東の「ゲーム的リアリズム」は「ゲーム」が「物語」を持つことが当たり前となった時代に、文学場ではメタフィクションとしてすでによく知られていた手法をゼロ年代を象徴する様式として再評価してみせたものである。だが、ゲーム評論家の中川大地が高橋の「ドラクエ」評を〈日本の物語ゲームの発展に対する典型的な批判²⁴⁾〉と解釈していたことにも顕著のように、物語化した「ゲーム」に関しては、高橋以外のゲーム・ユーザーからも不満の声があがっていた。「ゲーム」のゲーム性を重視する動向は常にゲーム業界にあつたのであり、「ゲーム的リアリズム」が依拠する「ゲーム」観も実際には一面的なものでしかない。そう考えると「ゲーム」をMODの観点から捉えた「ゲーム」観というものもまた可能なのではなからうか。

すでに現代のメディア文化における二次創作の広がりや周知のところである。ジェイ・オースティンの小説をマッシュアップして書かれたセス・グレアム・スミス²⁵⁾の話題作「高慢と偏見とゾンビ」（二〇〇九年）などはさらに実験意識を先鋭化させたMOD的作品といえることができる。その是非はともかく、こうした手法を一層過激化していくことは原理的に可能であるし、そのような発想はMODの思想と共鳴しており、現代社会はそういったMOD的な作品が発生しやすい環境にあるといえる。そして、話題作があればその特徴的な手法を積極的に、あるいは無節操に自作の中に取り入れていく高橋の作品は実にMOD的な、つまり今日における「ゲーム的」な文学ということであり、そのような作品を読み解くことで描かれる現代文学の風景というものがすでに到来しているはずである。そのことはさらに高橋以降のゲーム文学とゲーム研

究の動向を踏まえて検討されるべきであるが、今回はすでに紙数が尽きたため、その詳細については続稿への課題としたい。

注

- (1) 高橋源一郎「ドラゴン・クエストⅢ」、物語は勝利したか」（『文学がこんなにわかっていいかしら』福武書店、一九八九年四月）
- (2) 『甦る伝説のRPG大全 Vol.1 隆盛期編』（須藤浩章／加藤一・編、メディアバル、二〇二〇年十二月）
- (3) 佐々木敦『ニッポンの文学』（講談社、二〇一六年二月）
- (4) 高橋源一郎「動物の謝肉祭 「悪」と戦う」（『文藝』二〇〇七年冬号／二〇〇九年冬号）↓『「悪」と戦う』（河出書房新社、二〇一〇年五月）
- (5) 東浩紀「ファンタム・クオントム」（『新潮』二〇〇八年五月／二〇〇九年八月）↓『クオントム・ファミリーズ』（新潮社、二〇〇九年二月）
- (6) 高橋源一郎／東浩紀・対談「救済装置としての「小説」の可能性」（『文藝』二〇一〇年八月）
- (7) 東浩紀『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、二〇〇七年三月）
- (8) 詳細は、拙稿「高橋源一郎とゼロ年代の小説―「悪」と戦う」試論―」（『近代文学試論』49、二〇一一年十二月）に依る。
- (9) 高橋源一郎「「たけのくん」のゲーム」（『海燕』一九八八年三月）
- (10) ジェイ・マキナニー『プライトライツ・ビッグシテイ』（高橋源一郎・訳、新潮社、一九八八年一月）
- (11) さやわか『僕たちのゲーム史』（講談社、二〇一二年九月）
- (12) 中沢新一『雪片曲線論』（一九八五年一月、青土社）
- (13) 笠井潔『「戯れ」という制度』（作品社、一九八五年六月）
- (14) 竹田青嗣『「世界」の輪郭』（国文社、一九八七年四月）
- (15) 蓮實重彦／高橋源一郎「対談 天使たちへのサイン」（『国文学』一九八八年八月）
- (16) 高橋源一郎「文芸時評 蓮實先生の大著を論ず」（『海燕』一九八九年二月）
- (17) 蓮實重彦『物語批判序説』（中央公論社、一九八五年二月）
- (18) 高橋源一郎「言葉と暴力―ある友人への手紙」（『現代詩手帳』一九八三年七月）↓高橋源一郎『ぼくがしまうま語をしゃべった頃』（JICC出版局、一九八五年六月）
- (19) 河合隼雄／村上春樹『村上春樹、河合隼雄に会いに行く』（新潮社、二〇〇六年十二月）
- (20) 和田敦彦「メディアの中の読書行為 ビデオゲームと戦争の表象」（『日本文学』二〇〇〇年八月）
- (21) 高橋文学における「規則への侵犯」への志向については、拙稿「高橋源一郎と連合赤軍事件―ジョン・レノン対火星人」試論―」（『近代文学試論』46、二〇〇八年十二月）において詳述した。
- (22) 竹本竜都「ModderはCODEと戯れる―ゲームのアーキテクチャとMOD論」（『プレイヤーはどこへ行くのか デジタルゲームへの批評的接近』限界研・編、南雲堂、二〇一八年十二月）
- (23) 中川大地『現代ゲーム全史 文明の遊戯史観から』（早川書房、二〇一六年八月）

（おおにし ひさあき、松江工業高等専門学校准教授）