

「ビアンカはここにいる」

坂口 裕靖

ナンバータイトルはとりあえず追っかけている私であるため、もちろん映画も観に行ったわけです。映画の内容は楽しみにしている方もいらっしゃるでしょうからここでは置いておくとして、まあDQVが下敷きになってることまでは言っても大丈夫でしょう、きっと。というかあのターバン見たらそりゃDQV。DQVといえば結婚。キャラとの死別はよくありますが、結婚という形でキャラとの関係性を変化させるというのはまったくもって悪魔の所業。さすがという他ありません。生きていて別の人生を歩んでいる相手のところを訪ねた時の、あの心の疼きたるや。なんたる演出装置であることか。

で、映画を見て思ったのは、果たしてビアンカがどこにいるのか、ということ。映画をご覧になっていないと何を言ってるかわからないでしょうが、ここでは一般論と

して、キャラと言われているものがどこにどのような形で存在しているのかを考えてみたいと思います。まあ、ビアンカじゃなくてフローラでもいいんですけどね。

DQVのビアンカ自体は、言ってしまうとプログラムです。キャラクターという表層をまとして、ゲームの物語空間の中で定義・存在しているわけではありますが、ガッチガチに固定されたロジックでのみ実装されたプログラムです。そこには冷徹な因果論にのみ駆動される、決して変わることはない応答しかありません。同一の入力には同一の出力しかなく、プログラムされていないセリフを表示することはありえませんが、可変としてプログラムされた領域内でしか変化することができません。

ビアンカはゲームが始まる前からバイナリコードと初期データ群として存在してま

る変化はセーブファイルの中に保存されません。セーブファイルに保存された値によってビアンカの表現系は変化するわけですが、バイナリコードでプログラムされた範囲を逸脱することはありえません。その意味で、ビアンカは永遠に変化しない実在ということもできます。たとえゲームを終えてデータを削除してしまったとしても、ビアンカに対応するコードも初期データも1ビットたりとも毀損することなく存在し続けます。まるでDQVの石像のようなリジッドな実在がビアンカなのです。

つまり、物理的実在としてのビアンカはゲームをプレイする私が存在することすら認識できず、どういった敵とどうやって戦ったかといった記憶すら、微塵も持っていません。ゲームを実行する環境に対して発生した何らかの入力は特定のルーチンを起動し、それにより決められた応答を出力す

One Point BUZZ WORD

RWC

今年も岩手に行ってきたわけですが、そこそこに交通規制予定の看板が立っており、しかもその上から、内容を隠すような感じで「RWCのため延期します」とか書いてあるわけです。まあ、運転しながらちらちら見るからあまり深いことも考えられず、ああ、RWCがあるから工事が延期になる、なので規制も延期する、ということなんだろうな、とは思いますが、なんだろうRWCって、という疑問が頭の中でぐるぐるするわけです。

で、気になったのでスマホでRWCを検索してみると、ヒットしたのがラグビーワールドカップ。あ、それで頭文字としてRWCなのね、とやっと合点がいったのでした。調べてみると、岩手での試合は9/25のフィジー対ウルグアイ、および10/13のナミビア対カナダが釜石鶴住居(うのすまい)復興スタジアムで行われるようです。もちろん、この公式試合までの間にも各種関連行事もあるでしょうし、そういったスケジュールが目白押

しなので、まずはRWCが無事終了するまで工事は先延ばしにしますわ、ということなのでしょう。釜石は宮古からちょっと離れているのですが、色々影響があるようです。

しかし東京で車の車外温度計が40度だとか42度だとかいっている状態から、岩手に行ってみるとまさかの最高気温22度とか。夜は寒くて震えました。それが翌日30度になったりと、最高気温の乱高下による寒暖差にやられて、夏風邪引きまくって、ヤブ蚊に食われまくって帰ってきました。なんだか知らないけどあちらのヤブ蚊は強力で、1週間ぐらい赤みとかゆみが引かないんだよね。夕方近くの防災放送で、どこどこでクマが出現したからご注意を、とか言っていたので、クマ対応のすごい蚊なのかも。今年の岩泉は、楽天イーグルスが宿泊してて日帰り温泉に入らず。田老の方はクリーニング屋さんが増えたのと、餅屋さんが復活して甘味の提供を始めたという感じ。コンビニも倍増(合計2軒だ)。

ることはあっても、入力の向こうや出力の向こうがどうなっているのか、認識できる能力などないのです。ぼちぼちとボタンを押しているのはデバッグ環境のロボットハンドかも知れませんが、ディスプレイを見つめているのは記録するためのカメラかも知れません。あるいは人間が見て触っているのかもしれませんが、バイナリな実在としてのピアンカには関係も興味もない話です。

でも、我々はそういったビットの塊でしかないピアンカというコード群がゲーム環境で実行されるのを見たとき、そのふるまいに人格を感じ、感情の発露を受け止め、共に行動しているという実感をいただきます。表示された画像が数十ビット変化したのを見て「笑った」と解釈しますし、HPが数十減ったのを見て「痛そうだ」と思ったりします。ディスプレイの中の、リアルから程遠い画像を透かして、その画像がリアルな人格だった場合にありそうなことを投影して感情移入するわけです。そうして初めて、ピアンカというキャラクターがプレイヤーにとって存在感のある実在として感じられるものとなるわけです。

この「動けない石像」の描像は、小説の中のキャラクターも一緒ですし、映画の中のキャラクターも同様です。ゲームの場合はいくばくかの可変域があるのに対し、文章や映像では可変域がゼロになっているという違いがある程度。これらのデータが織りなす姿を透かし、そこに人格を見出すことで、初めて作品の中のキャラクターが受け取り手にとって実在しているように感じられるわけです。

ゲームに限らずメディアが提供できるものはキャラクターのテンプレートであり、それを受け手側が受け手側の持つ能力によ

って「実在化」し、「感情移入」して、初めて体温を持った人格として、存在を感じ取れるようになります。つまり、ピアンカはメディアの中ではなく、自分と外界の境界線上に存在しているわけです。

プログラムがある応答、例えば「ふーん」というセリフを返したとして、それをどう解釈するかは受け取り手次第です。30%の人は皮肉をとるかも知れませんが、65%の人は単純に納得したことを表す表現、5%の人はデレな表現として受け取るかも知れません。細かい表情が表現されていないために、想像や妄想が入り込む余地は膨大です。どう解釈するかは受け取り手それぞれの中で「実体化」したピアンカの描像によって異なることでしょう。そうすると、万人同一の「動けない石像」を渡されるにもかかわらず、受け取り手各々の中で実体化したピアンカは、まさに受け取り手の数だけバリエーションがあることになるわけです。そして、このピアンカ相互を直接比較する手段はありません。

我々は本質的に他人とコミュニケーションすることはできません。いやまあ話したり触ったりできるじゃないかと言えばそうなんですけど、でもそれって自分の脳に対する入出力の繰り返しだったりするじゃないですか。目の前にいるAさんについて、目で存在を感じますし、肌では体温を、鼻では匂いを感じます。でも、自分の感覚器を超越して実在を確認する手段はどこにもありません。Aさんが喋っている、と自分の感覚器が伝えてきたことに対し、自分の思いを言葉として出力することはできませんが、Aさんに届いたかどうか、感覚器を超越して確認する手段はありません。逆に言えば、目の前に座っている（と感覚器が伝えている）Aさんの実在具合と、DQVを

プレイ中に感じるピアンカの実在具合には違いなどないのです。そもそも、我々は何らかのメカニズムにより、物理的には存在しないはずのAさんが座っているという「幻影」が生じることすら知っているわけなのですから。ほら、夢の中では常々経験していることではありませんか。夢の中の相手は返事を返してくれますが、それは明らかに自分の脳の中でぐるぐるまわっているだけで、本当の相手がしゃべるわけではありません。感覚器がAさんの実在を告げた場合、「Aさんは実在する」と判断し、「これからしゃべることは独り言じゃなくて、Aさんとコミュニケーションするため」と決めつけて処理して生活しているわけです。他人とのコミュニケーションは、この想定の上でしか存在しえません。ここでAさんが本当に存在するかどうかはあまり考える意味がないので、省略しているわけです。確認のしようがないですからね。それに、このモデルで第三者が絡んだ場合でも不都合や矛盾は特に感じないので、それが自然な描像ということになります。

一過性の関係の場合、自分の内部に形成される、相手の人物像は荒削りです。一方で長い時間を共に過ごす、折りに触れ想像してなかった応答に出くわすこととなり、歴史として積み上がっていきます。その結果、人物像がより細かく・深く形成されていくことになります。この積み重ねを人生と呼ぶのなら、ゲーム空間の中でピアンカと過ごした時間もまた人生。我がピアンカは、我が身・我が記憶と共に露と消えるのでしょうかなあ。

Hiroyasu Sakaguchi
株式会社 IMAGICA Lab.