

絵本から見たデジタルゲーム制作
—絵本とデジタルゲームの比較と融合—

東京藝術大学大学院映像研究科アニメーション専攻

学籍番号 3223359

潘宇/Pan Yu

絵本から見たデジタルゲーム制作 ―絵本とデジタルゲームの比較と融合―

要旨：

筆者の自主制作『居場所』および一年次制作『Walking Teddy』は、絵本を表現の出発点としたデジタルゲーム作品である。本論文では、絵本の視点から出発し、これらのデジタルゲームの制作動機、そして絵本とデジタルゲームの間の境界線について考察する。

序論

絵本とデジタルゲームは異なるエンターテインメント形式で、それぞれ独自で長い歴史を持っている。絵本は 19 世紀末から 20 世紀初頭にかけての童話の本が起源である。デジタルゲームは 20 世紀中ごろに誕生して以来、アーケード、家庭用ゲーム機、インターネット、モバイルゲームなどの進化を遂げてきた。

近年、絵本とデジタルゲームは既存の技術をベースに新たな試みがなされ、両者の境界が曖昧になってきている。一方では、絵本は紙の上だけのものではない。一方、デジタルゲームはもはやエンターテインメントにとどまらず、ストーリーテリングや芸術的表現に重きを置いている。また、絵本とデジタルゲームの相互作用はますます大きくなっている。古典的な絵本がインタラクティブなゲーム化されたり、絵本の画風を取り入れたりすることで、ゲームのグラフィックがより想像力豊かで芸術的なものになったりしている。絵本のストーリーがゲームプラットフォームに移植されたり、ゲームのキャラクターやストーリーが絵本に翻案されたりと、クロスメディアのコラボレーション・プロジェクトは数多く存在し、観客やゲーマーに、より豊かで多様なエンターテインメントの選択肢を提供している。

絵本といえば、世間一般では常に児童教育の色彩を帯びているが、実は筆者が幼少の頃に絵本との接点は全くなかった。2002 年に台湾の絵本作家幾米（ジミー）が『ターンレフト ターンライト(向左走 向右走)』という絵本を出版したのをきっかけに、絵本という概念が徐々に中国大陆に浸透していったからだ。当時は筆者の両親でさえ絵本を知らなかった。そのため、絵本に触れたのは 10 代の頃だった。「絵本は子どものもの」と思っていた筆者は、佐野洋子さんの絵本『100 万回生きたねこ』を初めて読んだとき、深い感動を覚えた。絵本の魅力は子ども向けのイラストが満載で、限られたスペースで魅力的なストーリーを練り上げるところにあるのかもしれない。筆者はこれを機に絵を習い始め、絵本作家を目指し、大学時代に 2 冊の絵本を出版した。絵本を描いていたときの癖が残っているため、その後ゲームを作るときは、いつも無意識に絵本の作者の視点に置き換えていた。

また、筆者は小学生の頃にパソコンを始めた頃から、2004年に誕生した韓国のフラッシュゲーム『PanyPang』シリーズなど、いくつかのWebフラッシュゲームにはまっていた。これらのゲームはたいてい平面2Dの形式で、クリックによって小さなインタラクションのシンプルなアニメーションを実現し、ゲーム内容は主に女の子にメイクやドレスアップをさせるもので、電子版のままごと遊びようなものだ(図1)。ゲーム操作が苦手な筆者は、クリックすることで思いがけないインタラクションが生まれるこうしたシンプルなゲームに深く惹かれ、マウスを通して画面との密接なつながりを感じていた。筆者にとって、これらのフラッシュゲームは動く絵本のようなものである。



図 1 フラッシュゲーム『PanyPang』の画面

筆者の自主制作のゲーム『居場所』は、1942年にアメリカで出版された児童絵本『The Little House』からインスピレーションを得ており、これをパズルゲームの形式で表現している。一年次作品『Walking Teddy』は、キーホルダーのくまが主人を離れて冒険に出る童話のようなストーリーをインタラクティブなアニメーションで語っている。両方の作品はクリックのインタラクションを通じて絵本の物語を表現しており、本論文ではこれらの作品を通じて絵本視点のゲーム制作の意義について論じる。

第 1 章 絵本とデジタルゲームの比較

1.1 絵本とデジタルゲームの共通点

絵本とデジタルゲームの最初の共通点はストーリーテリングである。絵本もデジタルゲームも、魅力的なグラフィック、魅力的なキャラクター、魅力的な感情体験を通じて、読者やプレイヤーを惹きつけるストーリーテリングに重点を置いている点が共通している。絵本のグラフィックとデジタルゲームのバーチャルな世界の両方において、ストーリーテリングに重点を置いていることが、観客にアピールする共通の特徴である。

2 つ目の共通点は自発性で、これは程度の差こそあれ、絵本にもデジタルゲームにも共通している。絵本は、能動的なめくりによって、読者を物語の主観的理解に導く。一方、デジタルゲームは、プレイヤーの行動や選択によってストーリーの展開が変化する。どちらも、観客はより能動的にコンテンツと対話することができる。

3 つ目の共通点は、創造的な体験である。絵本もデジタルゲームも、観客に創造的な体験を提供する。絵本では、読者は絵と言葉の連想を通して、ユニークな想像空間を構築することができる。一方、デジタルゲームでは、プレイヤーは仮想世界やインタラクティブなデザインを通じて、ユニークな体験を創造し、探求し、形作ることができる。

1.2 絵本とデジタルゲームの相違点

絵本とデジタルゲームの違いは、まずその表現方法にある。もちろん、絵本は幅広い概念であり、絵本の表現形式や技法は多くの芸術ジャンルを含み、絵本の形状やデザインも決まった形に限定されるものではなく、例えば、一般的な平面絵本もあれば、紙の絵と画像を組み合わせる立体的な視覚空間を作り出す立体絵本もある。一般的な平面絵本については、絵本は依然として伝統的な紙媒体に属し、絵と言葉の組み合わせによるストーリーテリングである。絵本は通常 32 ページ程度に限られ、限られたスペースで完結したストーリーを表現する。たとえ文章を読まなくても、1 枚の画像から必要な情報をすべて得ることができる幼児にとって、絵本を身近なものにしている。一方、デジタルゲームは、サウンド、グラフィック、インタラクションなど複数の要素が組み合わされた統合メディアであり、その表現はより複雑だ。ページをめくるだけでなく、キーボードのタップ、マウスのクリックやドラッグなどより複雑な操作で情報にアクセスできる。

2 つ目の違いは視点であり、絵本は読み手が俯瞰的な視点で見えるのに対し、ゲームは細

かいところから見ることができる。例えば、日本の絵本『迷路探偵ピエール』と、それをゲーム化した『迷路探偵ピエール』では、絵本版とゲーム版のプロットや目的はほぼ同じで、どちらも読者やプレイヤーは、めくるめく大きなシーンの中から対応するアイテムを探し出す必要がある。今回のゲーム化では、絵本全体がゲームに登場し、紙版にはないさまざまなインタラクティブ体験ができる。迷路探偵を例にとると、絵本とゲームは同じストーリーだが、その体験はまったく異なる。絵本はシーン全体を俯瞰する視点、つまり神の視点に似ている。神の視点では読者がアイテムなど直接見つけることができるため、自由度が非常に高い。また、ゲーム内の視点は制限されており、名探偵ピエールの視点に切り替わる。これは一般的な RPG（ロールプレイングゲーム）の視点に近く、より多くの場所を探索するためにはピエールを操作して移動しなければならない。目的のアイテムが丘の上にある場合は、ピエールを操作して丘の上まで移動し、目的のアイテムを手に入れる必要がある。

3 つ目の相違点は、バーチャルとリアルの違いである。絵本の媒体は基本的に紙であり、絵本を 1 ページずつめくるプロセスや、活字の質感に触れる体験は絵本ならではのものである。また、絵本をめくる時間や回数が増えれば、それに応じた物理的な痕跡も残る。それに対して、電子製品を媒体とするデジタルゲームは、時間の流れによって物理的な性質が変化することはなく、絵本のような体験の身体性に欠けている。

第 2 章 絵本とデジタルゲームの融合

2.1 絵本型ゲームの物語

絵本型ゲームとは、絵本をデジタルゲーム化したものではない。むしろ、芸術表現、感情伝達、物語技法、体験的アプローチなどの点で絵本との類似性が高く、絵本とデジタルゲームに挟まれたユニークな体験を共同で構築するものである。絵本は通常、シンプルなストーリーテリングによって読者を惹きつけるが、絵本型ゲームはストーリーテリングを重視し、絵本と同様の物語的アプローチをとる。例えば、オーストラリアのゲームスタジオが 2018 年に発表したパズルゲーム『Florence』である（図 2）。実はこの作品、世間的にはジャンルの定義が難しく、ある者は絵本と呼び、またある者はミニゲーム集と呼ぶ。ここでは筆者は絵本式ゲームと定義している。

『Florence』は、主人公の少女フローレンスの日常から、クリシュとの初恋、同棲、そしてお互いの存在に少しずつ順応し、最後には別れるまでの物語を描いた特別なインタラクションだ。ストーリーがゲームの核であり、全編が大人向けの絵本のようなのだ。



図 2 『Florence』

もうひとつの典型的な絵本型ゲーム作品『Arrog』は、開発者が死後の白黒世界を作り上げたもので、約 30 分のプロセスを経て、プレイヤーは老人の死にゆく夢の中に飛び込み、臨死から死、そして輪廻転生に至る老人の旅のひとつを体験する（図 3）。中南米の死生観を掘り下げ、「死と再生」をユニークに捉え直した作品だ。絵本は感情豊かなストーリーやキャラクターを通して読者の共感を呼ぶことが多く、絵本型ゲームは強い物語性と感情的な体験、そして絵本と同じようにプレイヤーの感情を結びつけるストーリーベースのインタラクションを特徴としている。



図 3 『Arrog』

2.2 絵本型ゲームのインタラクション

絵本型ゲームのもうひとつの特徴は、言葉による介入を排除し、イメージとインタラクションを最大限に利用して、プレイヤー／読者を物語に引き込み、身体的参加を通じて心理的主体性を動員することである。

例えば、『Florence』の序盤では、プレイヤーは歯を磨く、SNSで機械的に「いいね!」を押す、母親からのしつこい電話に対応するといった行動を繰り返させられ、日常の退屈さや寂しさを表現する。ある日、フローレンスが街を歩いていると、突然ヘッドセットの電池が切れるという場面がある。ヘッドセットを外した後、美しいチェロの音楽が流れ、プレイヤーが画面上の音符をクリックすると、フローレンスが徐々に音楽に向かって歩き出し、プレイヤーがクリックしている間にフローレンスがチェロの演奏者、将来の恋人であるクリシュに向かって浮き上がる（図4）。文学的表現としては、このシーンはある意味で陳腐とさえ言えるかもしれない。しかし、このやりとりの深い埋め込みによって、以前の反復的で退屈な操作とは対照的なものとなっている。ゲームの最終章では、男女の主人公が相容れない思いから別れに直面する。プレイヤーが画面をタップし続けて離さなければフローレンスとクリシュは別れないが、プレイヤーが離さなければストーリー／ゲームは進まない。上記のシナリオとそれに対応するインタラクションは、間違いなくプレイヤーにとって非常に没入感のあるものだ。絵本型ゲームは、ジグソーパズルのようなシンプルなインタラクションの数々を通して、入念に組み立てられたストーリーを提示し、プレイヤーの行動を誘導することで、プレイヤーの心の琴線に触れさせようとする。



図4 『Florence』中のインタラクション

『Arrog』でのインタラクションはもう少し複雑で、例えば、プレイヤーは線路の形をしたジグソーパズルを完成させなければならないが、これは死者が次の人生へ進む道を開くことの象徴でもある（図5）。プレイヤーがパズルを完成させるにつれて、主人公は死へと一步步近づいていき、完全な死のプロセスが世界の新しい命へと転生するまで続く。

最後に、絵本を読むのに障壁はほとんどない。同様に、絵本型ゲームの障壁は、通常のゲームよりもはるかに低い。プレイヤーが3Aの超大作を体験するには高度な技術が必要かもしれないが、VRゲームでは適切な機器と環境があれば体験できる。これに対し、絵本型ゲームは、ゲームプレイの経験がなくても簡単に対応できる。



図5 『Arrog』中のインタラクション

2.3 絵本型ゲームのビジュアル

絵本型ゲームのもう一つの特徴は、アートスタイルやビジュアル表現が絵本に似ていることである。だからといって、このタイプのゲームはグラフィックがとても美しいというわけではなく、「絵で物語を伝える」とも言われるように、一枚の絵が伝えるメッセージに焦点が当てられている。絵本を読んでいるような体験ができ、作品のメッセージを理解しやすい。

『Florence』のビジュアルは複雑ではなく、典型的な現代のヨーロッパやアメリカの絵本のスタイルで、鋭いエッジがなく、わずかにカーブした手描きの線は、おとぎ話の非現実的な美学により富んでいる。明暗と色彩を動員した『Florence』の穏やかな画風は、感傷的な感情を物語る機能も効果的に担っている。同時に雰囲気を変える必要があるときには、色彩を変えて望ましい効果を得る。そして、それぞれの画像は実際にフローレンスの現在の生活状態をはっきりと示しており、プレ

イヤーに非常に直接的なメッセージを提示している。『Arrog』のビジュアルは、ストーリー自体がやや抽象的なものであるため、どこか流れ作業的で曖昧だ。また、死についての物語でもあるため、手描きのモノクロのアートスタイルが選ばれ、コミック本のようなスタイルにもなっている。視点も絵本によくある俯瞰的なものだ。俯瞰の視点は、すべての情報がダイレクトにプレイヤーに伝わる。

第3章 個人制作の模索

3.1 入学前の自主制作『居場所』

筆者の自主制作ゲーム『居場所』は、1942年に出版されたアメリカの児童絵本『The Little House』からのインスピレーションを受けている。『The Little House』は小さな家の視点から田舎の変遷を詩的で美しい画面で描いており、その美しい絵の裏には小さな家の波乱に満ちた運命がある。この絵本のコンセプトは児童向け絵本だが、筆者は大学時代に初めて読んだとき、深い共鳴を覚えた。筆者は中国で急速に都市化が進んだ20年間を経験し、その結果、子供の頃に出会った風景はほとんど消えてしまった。21世紀の今読むと、どんな時代にも『The Little House』と似たような物語はあるのだと感じた。この物語をデジタルゲームの形で表現すれば、見る者の没入感を高めることができるのではないかと考えた。

『居場所』という作品では、筆者は小さな家を固定した視点で町の移り変わりを表現し、ゲーム全体が時計回りの物語で進行する。固定された視点は、実は絵本では非常によく使われるネタである。固定された視点は時間の経過を表すのに適しており、例えば

「Hello, lighthouse」「There」など、時間の変化をテーマにした絵本では固定された視点が多く採用されている。視覚的には、筆者はゲーム画面がより絵本のようになることを願っており、手描きの水彩画風のデジタルシミュレーションを使用して、意図的または無意識に絵本の絵の質感の一部を模倣した。

ゲームは2つのパートに分かれており、左側には家を中心とした固定カメラの画面（絵本の画面にもなっている）があり、右側にはインタラクティブなジグソーパズルがある。プレイヤーは右のパズルを完成させることでゲームをプレイし、左のシーンでは時間が経過するそして、パズルの右側はゲームのストーリーにつながるようにデザインされて

いる。例えば、ゲームの最初のシーンで、左側の小屋がまだ灰色だったとき、右側の家型パズルを完成させると、左側の小屋の色が明るくなる。この家型パズルは、家を建てる過程をゲーミフィケーションしたもので、このシンプルで小さなパズルゲームを通して、自分の手で家を建てるという体験をしてもらいたいと願っている。

3.2 一年次制作『walking teddy』

『walking teddy』は、ある日道端で出会った迷子のクマのキーホルダーからインスピレーションを受け、持ち主が見つからなかったらクマのキーホルダーはどこへ行くのだろうと考えた。筆者の空想では、迷子になったクマのキーホルダーが旅に出て、人間には見えない素晴らしい風景をたくさん見たり、人間にはできない面白い友だちを作ったりできることを願っている。幼稚な物語を伝えると同時に、筆者自身の願いも伝えたい。筆者は井の中の蛙のように育ち、大学に入るまで、世の中の知識はほとんど本とテレビから得ていた。だから、ゲームの冒頭でこんなシーンがある。クマのキーホルダーをカバンにぶら下げ、持ち主はいろいろな場所に行ったが、どうやっても自由になれない。だから、自由になりたければ、いろんなところに行って、違う世界を見ればいい。

ゲーム性については、筆者自身がゲームの操作が苦手で、筆者にとってゲームの思考が十分でないため、ゲームの操作性を強く打ち出すことも難しい。筆者がこの物語を伝えるために最も重要なのは、ゲームの操作や機能そのものではないだろう。筆者が望んでいるのは、プレイヤーに絵本をめくるような体験をしてもらうことだ。例えば、読者は絵本をめくるとき、次のページに何が書いてあるのかわからず、次の物語に興味と期待を抱き、次のページをめくったとき、絵の全体像が目飛び込んでくるような驚きを持つことが多いと考えている。この驚きは、インタラクティブな要素を持つゲームに投影される。プレイヤーは、画面の中でクリックすることでインタラクションが発生する場所を探すことになるが、画面をクリックするたびにアニメーションが表示されることで、絵本をめくるような驚きをプレイヤーに体験させることができる。そこで、ゲーム中にクリックできる仕掛けをいくつか設定した。たとえば、森の中でキノコをクリックすると、キノコがまだら模様の虫に変身する。夜の公園でブランコをクリックすると、小さなおばけがゆっくりと姿を現す。

最後に、一年次制作に関して反省点がいくつかある。筆者が絵本に最も惹かれるのは、楽しく手軽に体験できることなのだが、一年次作品では、アニメーションのシークエンス

やシーンのサイズが比較的大きいため、実行プログラムが大きくなり、ウェブページへのアップロードができない可能性があるほか、体験中のラグやパソコンへの過度な負荷など、筆者が最初にこの作品を作ったときの「誰にでも手軽に体験してほしい」という意図から完全に逸脱している。また、インタラクションのある部分では、プレイヤーは熊の役割を演じているように見える。しかし、インタラクションの別の部分では、プレイヤーはスクリーンの外の現実で私たちの役を演じているように見える。この視点の曖昧さは、プレイヤーの行動にある種の混乱を生じさせる傾向がある。ストーリーは自由を得ようとするクマの話であるはずなのに、クマの行動力は大きく低下しているように見える。

結論

デジタルゲームの発展がコンピュータ技術の進歩と表裏一体であることは、デジタルゲームの歴史を通じて明らかである。しかし、現在ではコンピュータ技術に依存しない作品も増え始めており、それらをゲームと呼べるのかという議論も生まれている。本論を執筆する前、実は筆者にとって、自分の創作スタイルの原点や制作の動機を言葉で説明することは困難であり、作品の明確な定義もできないでいた。著者は自分の作品を「ゲームらしくないゲーム」だと考え、長い混乱期に陥った。しかし、この論文を書きながら、著者は自分の作品に共通する点をじっくり考え、自分にもずっと実践してきた独自の視点があることに気づいた。筆者が絵本のようなゲーム作品を制作するのは、自己満足的一种なのかもしれないが、現代アートが従来のアート認識に挑戦し続けているように、マルセル・デュシャンが『噴水』という男性用小便器を美術展に出品したことで、広く論争を巻き起こした。また、既存の遊びの枠組みを解体し、再構成しようとするゲーム作品はこの10年で飛躍的に増えた。ゲームは快楽か悲哀か、人間の精神に響くメディアアートであるか、などと無理に学問的に定義してしまうことで、ゲームはゲームではなくなってしまうのかもしれない。

実際に筆者の一年次制作には納得できない点多すぎる。筆者は絵本のように誰でも気軽に体験できる作品を作りたかったが、ゲーム全体のプログラムを巨大化させたため、本末転倒になってしまった。くまの視点に立った作品であるべきものが、大きくおろそかにされた。筆者は自分の意識を貫きたかったが、混乱しながら自分の考えを貫くことができ

なかった。そこで、修了制作では、一年目の作品から感じた欠点を再点検し、よりリラックスした自由な作品を作りたいと思っている。

参考文献・作品：

- ・ 岩渕貞哉（2020）『美術手帖「ゲーム×アート」特集』美術出版
- ・ 小野憲史（2022）東京藝術大学大学院映像研究科ゲームコース講義
- ・ デジタルえほんアワード web サイト受賞作品ページ
(<http://www.digitalehonaward.net/sakuhin/number/4th/>)
- ・ Mountains. 「Florence」 （2018）
- ・ Hermanos Magia、 Leap Game Studios. 「Arrog」 （2020）