

「生まれ直す」ための道程  
-或る暗殺者が、人間となるまで-

**The Way to "Rebirth"**  
**-How An Assassin Becomes A Human-**

和田 みどり  
WADA, Midori



March, 2009

## 卒業論文の一般公開にあたって

本論文は2009年3月にICU(国際基督教大学)を卒業した私こと和田みどりが、同大学教養学部提出するための卒業論文として執筆したものであるが、実際に提出したのは同年1月末の事であった。その当時から現在に至るまで既に一年半以上の年月が経過している事を、まず念頭に置いてから目を通して戴きたい。この間にTVアニメ版が『PHANTOM-Requiem of the Phantom-』として放映され、クオリティの高さもさる事ながらあまりにも衝撃的なラストが反響を呼び、更にTVアニメ版の要素を追加したXBOX360版Phantomの制作も2011年初頭に向けて進められている事が、ニトロプラスのオフィシャルサイトにてアナウンスされている…といった具合に、新たな動きが既に生じている。

しかし本稿においては2009年1月現在までに判明していた事象を踏まえた上で、それまでに世に出てきた資料の数々に基づいて言及している。また本文中に記載のスタッフ名に関しても全て当時のまま原文と同じ名義にて記載してある。但し今回の本論文の一般公開に際して本名表記に関しては、一部の方々の意向ならびにプライバシーへの配慮により伏せている場合もあるので、その点は悪しからずご了承をお願いしたい。

2010年12月

和田みどり

「生まれ直す」ための道程  
-或る暗殺者が、人間となるまで-

**The Way to "Rebirth"**  
**-How An Assassin Becomes A Human-**

English abstract appended

国際基督教大学教授会提出学士論文

A Thesis Presented to the Faculty of  
the International Christian University  
for the Baccalaureate Degree

by

和田 みどり  
WADA, Midori



March, 2009

Approved by \_\_\_\_\_

ツベタナ・クリステワ教授  
論文指導審査教授  
Thesis Advisor

# 目次

はじめに	1
第1章 アインからエレンへ——暗殺者から人間へ、生まれ直すプロセス	4
1 アインとは	
2 Difference between Code Name and THE Name	
3 再誕——「わたしはエレン」	
第2章 アインをエレンへと変えたもの、その障壁	8
1 傍らを歩む者・吾妻玲二	
2 見守るもの・主-イエス = キリスト-	
3 束縛する者・サイス = マスター	
第3章 夢から現への旅路	13
1 夢の風景	
2 「故郷」というもののはたらき	
3 夢の絵が像を結ぶとき	
第4章 プレイヤー(読者)の物語への参加	16
第5章 今後の課題	17
1 物語の、更なる可能性	
2 表現の差異	
3 繋ぐものとしての Phantom	
4 女の視線	
終章 おわりに	21
註	23
参考文献	24
English Abstract	26

## はじめに

もし仮に、人間が生きるために他人を殺さなければならないとしたら、あるいは人を殺す事でしか存在することを許されないのだとしたら、その者達の人間性は一体何処にあると言うのだろうか。そもそも彼らは「人間」として生きる存在であると言えるのだろうか。また、彼らが人間である事を何らかの形で取り戻した時、獲得する人間性というのはどんなものであるだろうか。これらの問い掛けに対する答えを考えさせられる、暗殺者…つまり人殺しを職業とする者達を主人公とした映画が世の中には幾つか存在している。しかしこれは映画の世界だけにおける現象ではない。コンピューターゲームの世界においてもまた、それら映画作品群の影響を受けた作品が現れている。

近年、コンピューター並びにインターネットの爆発的な普及に伴い、それらの媒体における文筆活動もまた急速に広まっている。日本においては作者の死後50年が経過して著作権の切れた近代日本文学作品群を多数収蔵したウェブサイト『青空文庫』は有名であり、更に『名作サウンドノベルシリーズ』等のように「サウンドノベル」…即ち音と映像の付与された電子媒体の「小説」として、太宰治の『走れメロス』や新美南吉の『ごん狐』等がフリーウェアのコンピューターゲームとして公表され、パソコンさえあれば誰でもそれらの物語を読んで、表示される映像や流れる音楽・音声と共に楽しむ事が出来るようになっている。

加えて、こういった類のコンピューター上におけるノベルゲームの持つ特性として、データの暗号化により複数の展開・複数の結末を持った物語を描ききる事が可能であるという点が挙げられる。幾つかの選択肢を提示した上にて、それらの中からいずれか一つを選び、その結果として発生した分岐によって複数の展開・複数の結末を持った物語を描ききる事を可能とする手段を初めて獲得した事は大きい。森鷗外の『舞姫』において、主人公である豊太郎がエリスを追って独逸へと向かう…といった展開もあり得た、というのは鷗外自身も認めるところである<sup>1</sup>。しかし、紙媒体による小説などでは複数の展開を持つ物語を完全な形で描写する事は事実上不可能だった。例えば通常の本の場合だと、後ろの方から読んでいけば結末がすぐに分かってしまう。また、ゲームブックという形態で物語を分岐させて複数の展開と結末とが存在したものであっても、先述の理由にてどういった展開と結末とが用意されているのか分かってしまうという欠点があった。その点において前から後ろ

への一方向で読み進めさせる形態を持った巻物・絵巻という表現手法は優れた方法であるが、今度は描かれた物語を読みたいところから、途中から辿る事ができないといった弱点を持ってしまった。コンピューター上のノベルゲームによるテキストの表現は、暗号化されたデジタルデータにより複数の展開・複数の結末を持った物語を一つの作品内に収めきることを可能とし、またセーブ(保存)・ロード(再開)といった方法を取ることによって、本の途中にしおりを挟むのと全く同じような感覚でプレイを中断あるいは再開する事ができるというものであり、従来の紙媒体による表現に付きまとう欠点をほぼ完全に解消して、新たな文学的表現手段を開拓したと言える。

日本のコンピューターゲームの世界において、このような現状を決定づけたのは、チュンソフトより 1992 年に家庭用ゲーム機・スーパーファミコン用に発売された『弟切草』であると言ってほぼ間違いはないだろう。無論これは 1986 年に第一作が発売されて以来国民的な大ヒットとなっていた『ドラゴンクエスト』シリーズ(エニックス[現スクウェア・エニックス])を筆頭に、ドラマ性に重きを置いたゲームが日本において既に広まっていたという下地があつての事だが、『弟切草』はテレビゲームという電子媒体において「サウンドノベル」という言葉が示す通りに、電子媒体の上においてもテキストを読む事の楽しみを得る事ができる事を証明したという点においてエポックメイキングな作品であると言えよう。その後、同社より『かまいたちの夜』(1994 年)や『街』(1998 年)がそれぞれ発売されたが、家庭用ゲーム機の性能向上によりグラフィック機能が強化されていった結果、皮肉にもプレイヤー達の感心は美しくなっていくグラフィックの方に移っていき、物語を「読んでいく」形態のゲームは、少なくとも家庭用ゲーム機の業界においては主流から外れていく事になった。

その一方で、2009 年現在において画像・イラストならびに音と同時にテキストを表示して、それをプレイヤーに読んでもらう形態のゲームが主流を成しているゲームの業界がある。俗に「エロゲー」と呼ばれ、可愛い女の子達の CG・イラストによって彩られた、主に性的表現を含むという理由にて 18 歳未満の人間はプレイする事はおろか購入する事も禁止されている、成人向けパソコン用ゲームの業界…即ち、美少女ゲーム業界である。

本論文においては、2000 年にニトロプラスより美少女ゲームとして発売された『Phantom of Inferno』を題材として選択し、その中で綴られていく物語について

論述していくのだが、そのためにはまず、元々は性的な欲求を満たすための道具にしか過ぎなかった筈の美少女ゲームの中から、次々と「物語」が生まれてくるようになった背景を語らねばなるまい。

Windows95が発売されるより前の時代において、パソコンという道具は決して身近な存在であるとは言えなかった。またマシンスペックによるグラフィック表現の制約も大きかった。それ故にプレイヤー層も極めて限定されたものであり、内容も性的な欲望を満足させる事を主眼としたものであったが、『同級生』(elf/1992年)という作品が男女間の恋愛ドラマを描写したのを皮切りに、『DESIRE- 背徳の螺旋-』(C's ware/1994年)、『EVE-burst error-』(同/1995年)、『AmbivalenZ - 二律背反-』(アリスソフト/1994年)など物語を描く事に重点の置かれたゲームが登場するようになっていった。また『同級生』や『EVE-burst error-』等はコンシューマー機(=家庭用ゲーム機)に移植され、そちらでも可愛らしい女性キャラクター達と共に各々の物語性が高い評価を獲得した。更に1996年になってLeafより発売された『雫』に至っては、『弟切草』や『かまいたちの夜』などに見られるのと同様、音楽やCGと共に画面全体に物語のテキストが表示されるといった、ノベルゲームの形態が取られている。これは、美少女ゲームの世界において第一にテキストを見せる事を主眼に置いた作品の、一番最初の事例であると言えるだろう。

『Phantom of Inferno』は、そんな『雫』に続いてLeafより発売された『痕』(1996年)の影響を受けて2000年に生み出された作品である。発売当初は全くと言っていいほど注目されなかった作品だが、のちにインターネットを通じて等の口コミで広まり、爆発的な人気を獲得して家庭用ゲーム機に移植されたりリメイクされたりしながら現在へと至っているゲームである。

本作が全三章から成る長大な物語である事を鑑みて、本論文においてはまず物語開始当初から登場するメインヒロインのアイン(後のエレン)との関係を主眼としたルート…その中でも『蒼穹の道を』とコンシューマー版にて名付けられたエンディングに至るルートの物語について考察していきたい。

また本作は、殆どの美少女ゲームの例に漏れず男性を主人公とした物語ではあるのだが、本論文の筆者である私自身が女性である事も鑑みて、此处では『蒼穹の道を』ルートのメインヒロインであるアイン…後にエレンと名付けられた少女に関する事を主体として述べていくものとする。



# 第1章 アインからエレンへ——暗殺者から人間へ、 生まれ直すプロセス

## 1 アインとは

アインというコードネームは、ドイツ語で "ein"(正確に言えば "eins" だが、此処では確信犯的にそうしているものと思しき作中における表記に倣うものとする) …つまり「1」を意味する言葉に由来したものである。これは彼女から過去の記憶を奪い、暗殺術に長けた「作品」として育て上げたドイツ人科学者サイズ＝マスターによる命名であるのだが、これはサイズが自らの所有物である「作品」に振る記号にしか過ぎない。またアインは闇の犯罪組織であるインフェルノにおいて最高の暗殺者に与えられる「ファントム」の称号をも所持しているが、これもまた彼女自身にとっては一つの記号以上の意味を持ち得ない。何故ならアインはサイズの、ファントムはインフェルノの、それぞれ道具として扱われる存在に過ぎないからである。この事実を裏付ける彼女の台詞として「わたしは人を殺すために生かされてるから。殺せない時は、死ぬ時だから」(第一章)というものがある。つまりこの状況において「アイン」或いは「ファントム」という音声をもつシニフィアンと彼女という存在を形取ったシニフィエは一对一の関係であり、それ故アインはサイズ或いはインフェルノの道具として生かされているだけに過ぎないモノであると己を認識する事により、人を殺すことに対する罪悪感を感じる事もその必要性も全くなかったのである。

しかしこれが、結局の処自身をも欺いてきた、サイズの手による洗脳・訓練という形で被せられた「アイン」という名の暗殺者…その仮面であるという事が、やがて暴かれる事になる。

## 2 Difference between Code Name and THE Name

記号によって示される存在でしかなかった暗殺者という名の道具であったアインであったが、その主であるサイズ＝マスターから突如「用済み」とされて切り捨てられた事によって暗殺者としての、殺戮人形としての、言うなれば「道具」としてのアインは行き場と存在意義とを一度に失う事となる。また、この事実はその瞬間から「名前なら、ないわ」(第一章)と自ら言っていた暗殺者としてのアイデンティティーは崩壊し、ただ一人の精神的にか弱き少女としての、また人間としての葛藤



が始まる事をも意味していた。

その時から彼女の夢の中には、かつて「アイン」として殺害した亡者達の怨念が夢の中に現れるようになり、そのせいで心の中に巣くう亡者達による恐怖に抗う術を持ち合わせていない、「アイン」という名の自己欺瞞を以て自分自身を騙しながら、ありとあらゆる痛みや苦しみ、恐怖、絶望などといった自身を脅かす感情から「自分の中を素通りさせ」つつ護ってきた精神的な面で脆く弱い少女は夜毎悪夢に脅え、涙を流す事となるのである。何故ならば、彼女には己という人間を示す名前が存在しなかったから、別の言い方をすると己が何者なのかさえ分からなかったからである。そうなってくると、名前がそもそも存在しない事の意味するところは何であろうか…といった疑問が必然的に生じてくるのだが、それに対する回答も、実は作中にちゃんと存在している。「だってわたし、もう誰もいないのよ。生きてる理由も、役目もない」(第一章)という彼女の台詞ほどに、名前のない事による虚ろを的確に言い表した言葉もないだろう。

『Phantom of Inferno』の物語本編においては他にも「この世に必要なもの、存在する意味のあるものには、すべからく名前がある。人の名は、祈りだ。斯くあってほしいという願いを込めて、親は子に名をつける。」(第一章)という記述が存在している。それ程までに、人として与えられる名前というものは重大な意味合いを持っているものなのだ。本編における主人公・吾妻玲二は名前というものが持っているこの重要性を事実として認識しているからこそ、彼女に記号などではない「エレン」という名を、過去に犯した数々の罪による恐怖と絶望とに立ち向かい、抗いながら生きていくための祈りと願いと希望とを込めて、贈ったのである。その祈りが、願いが、そして希望が、「エレン」という「平凡な」名を、玲二だけではなく彼女自身にとっても唯一性と特別性を持った名前としたのである。

これらのテキストに基づく名前というものの本来持つ重要な意味合いをより強固なものとするため、此処で別の作品における逆の意味を含有した事例を取り上げてみよう。『SWAN SONG』(Le.Chocolat meets FlyingShine・SWAN SONG 製作委員会/2005年)という作品に登場する自閉症のヒロイン・八坂あろえの「あろえ」という名前に対する彼女自身の反応を姉の視線から見た時、母親の言語的なものも含めた虐待を受けてきた結果、自分の事を指す以外に「あなた」「お前」と同等の意味をも含有するものとなってしまっているのでは…といった仮説が立てられている。ボランティアの学生によれば複雑な言葉でも理解できるのに、自分の名前には

無反応だったり間違えて相手を指す時に使ったりしているというのだ<sup>2</sup>。これは本来ならば唯一性と特別性を持ってしかるべき筈の人の名が、母親の悪意の所為でそういう特別性を認識できなくなってしまった…というものだ。

更に、現実世界における事例も紹介しよう。強制収容所や刑務所、拘置所においてそこに囚われた者達は、彼らの名前ではなく番号で呼ばれる…というものだ。事実日本の拘置所においてはそこにいる限りついて回る在監者番号というものがそれぞれに振られ、其処ではその番号によって各々が識別されているという事例が存在している<sup>3</sup>し、アウシュヴィッツでは「収容者に囚人番号が付与されるということは常識だった」<sup>4</sup>という。これらのケースは、名前を持っている人間に番号を振ってそれで呼ぶことにより、その人の名前は「消されて」その結果人間性までもが消される事を意味している事の事例である。

### 3 再誕——「わたしはエレン」

第一章の最後にて死んだと思われていたエレンに、玲二は第二章になってから再会するのだが、その劇中「わたしはアイン…昔も今もただのアイン」(第二章)と口にはしながらも、その一方で彼女はエレンと呼ばれる一人の少女として、「この世界が無限の地獄じゃないとしたら、それはあなたが生きてるからよ」(同)などといった具合に一人の人間として生きる玲二の存在を心の支えとしながら過酷な潜伏期間を生き抜いてきたと言えるだろう。

第三章・日本を舞台とした本作の終盤において、かつての主であり暗殺者としての全てを自分に教え込んだ、サイズ＝マスターと対峙する事となるエレン。彼女の最大の理解者であり生きる支えでもある玲二が、サイズの手の内を知り尽くしているエレンへ頼み、託した事でもあった。暗殺者として持てる知識と経験とを道具として使う一方で人間としての観察眼をも駆使しながら彼の護衛を務める少女達——彼女らもまたサイズによって洗脳され調教された——に立ち向かい、「まるで進歩がない」(第三章)と内心でサイズの歪みきった執着に呆れつつも彼女らを打ち倒し、更に命乞いをするサイズ＝マスターに対しても「アインなんて呼ばないで……わたしはエレン…そう望まれ、そう生きる」(同)と言い切り、そして自らの意思でコルト・パイソンの引き金を引いた時、彼女は真の意味で彼女自身の人生を歩み始める事となったのである。

これは当然のごとく、crime であると同時に sin でもある事象なのではあるが、

やはり宗教的な戒めを知っていてもなお、エレンはサイスを殺さなければならなかった、と私は考えている。作品中でも述べられている通り、エレンにとって大切な者である玲二の人生をサイスが歪めた事に対する憎しみの念も当然あるだろうが、それ以上に彼女自身に架せられた「アイン」という名の呪縛から真の意味で解放されるためには、どうしても必要な事だったと、私自身は解釈している。その理由に関しては、第2章・サイスに関する項目にて後述しよう。

## 第2章 アインをエレンへと変えたもの、その障壁

### 1 傍らを歩く者・吾妻玲二

アインとツヴァイ——後のエレンと吾妻玲二——この二人の共通項は、サイズ＝マスターによって人間としての記憶を奪われ、暗殺者という「道具」に仕立て上げられていったという点に凝縮される。「アイン」「ツヴァイ」ともサイズにとっては自身の「作品」でしかなく、幾らでも代わりを作り出せるモノ…いわば消耗品でしか無かったのだ。

しかし、ツヴァイと呼ばれていた東洋系の少年は、犯罪組織インフェルノの幹部の一人であるクロウディア・マッキエネンの示した日本国のパスポートにより、本当の自分自身を取り戻す事になる。それが『Phantom of Inferno』という物語そのものの主人公…サイズにより「ツヴァイ」というコードネームが振られていた日本人少年・吾妻玲二だ。彼は洗脳によって消されていた記憶を取り戻したその瞬間から、自らの意思で行動し、人間として悩みながら葛藤しながら闇の世界を生き抜いてきた人物である。その存在が、彼からエレンという名前を贈られる一人の少女に多大な影響を与えている事は、物語を追っていけば明白であろう。第二章「この世界が、無限の地獄じゃないとしたら、それはあなたが生きてるからよ」、第三章「わたしの命は…あなたを守るためだけに、ある」等の数々の名台詞が本編中にて描かれているが、これらは全て玲二の存在がエレンとしての彼女を支える芯として存在しているからこそその発言である。先述した通り玲二が彼女に名前を贈った事により、エレンという一人の少女が組織でも指折りの暗殺者であった罪深い過去への恐怖に立ち向かう力を与えた事だけは間違いあるまい。何故ならば玲二もまたサイズの手によって暗殺者に仕立て上げられた存在でありながら、自分自身を取り戻し人生の中でひとりの人間として色々と葛藤しながらも歩み続け、彼女の先を歩む者として存在し続ける事を示しながら生きている人間だからだ。

その玲二が、人間であるが故にこそ絶望を味わうシーンが、本編中に2カ所…第一章と第二章のそれぞれ終盤に存在するのだが、此处で注目したいのは第二章において一緒に過ごした少女・キラルが爆破により死んだ(正確には、そう思わざるを得ない状況だった)事による絶望感から、玲二がエレンに撃ってくれるよう懇願する場面である。此处で玲二を絶望から立ち直らせたのは、彼がエレンにとっての生きる目標となっているという事実を玲二が知った事である。別の言い方をすると、

この場面において玲二を絶望の淵から救い出したのはエレンだったのだ。

要するに、エレンにとって玲二は先を歩む目標となる存在であると同時に傍らを歩むようになる存在でもあるのだ。本作シナリオ担当の虚淵は『美少女ゲームの臨界点+1』(2004年)のインタビューにおいて「男にとって女はラスボス」<sup>5</sup>と語っているが、私はこれに関して100%は賛成しない。実のところ本作においては女にとってもまた男はそういった存在なのだと私は考えているからだ。つまり、作中における男にとって女が決して敵わない存在であるのと全く同じように、女にとっても男は決して敵うことのない存在なのだ。

## 2 見守るもの・主 - イエス = キリスト -

戦後の日本文学において、現代の日本における宗教と真正面から向き合うという事は多大なリスクを伴う。何故なら現代日本社会そのものが「宗教」というものに触れることをタブーとしているからだ。一つの例を挙げるならば、韓流スター達のプロフィール欄には必ずと言っていいほど「宗教」という項目が存在しているが、日本の有名人のプロフィールにおいてその項目が書かれていることは、まず皆無だ。また、私が現在、学籍を置いているICU(国際基督教大学)は常勤の教員全てがクリスチャンである事を表明しているが、これは特定の宗教に拠ることのない現代日本においては非常に特殊な世界であると断言できる。特にオウム真理教などの宗教カルトが社会問題化して以降は、その傾向がより顕著なものとなったと言えるだろう。

これに関しては、コンピューターゲームの世界においても例外ではない。宗教や神・或いはそれに類する存在といった命題を扱う時、大抵は架空の世界観・宗教観などという形のオブラートが被せられているのが現状だ。『DiaboLiQuE』(アリスソフト/1998年)、『シェル・クレイル - 愛し合う逃避の中で -』(同/2003年)、『天使の二挺拳銃 - Angelos Armas -』(ニトロプラス/2005年)等の事例を見ていけば、その実情は明白であると言える。無論、2009年現在においても実在する宗教を踏まえた上で製作されたゲームも存在しない訳ではない。実際そういったゲームは『narcissu SIDE 2nd』(ステージなな/2007年)や『神武 - カムナガラ -』(アリスソフト/1989年-)のように同人作品あるいはそれに類した形態にて頒布・配布されている。しかしながら『Phantom of Inferno』という作品において、キリスト教そのものが物語の重大な要素となっているとは、上記の実態から鑑みてもやはり



考えにくい。

そのためには、エレンがキリスト教と出会うこととなる第三部の舞台となっている、現代日本の宗教に対する一般的な捉え方を説明する必要があるだろう。

毎年正月に神社やお寺へと初詣に向かい、お盆には仏教の風習に則って先祖のお墓参り…そうかと思えば本来キリスト教の行事であるクリスマスを家族やカップルで祝ったりもする、等などといった具合に様々な宗教における祝い事を取り入れているのが一般的な日本人の在り方であるが、しかしこれら一連の行事の中においてさえもその宗教的な意味合いを把握しているかどうかは甚だ怪しいものがある。更に付け加えるならば、各家庭において一応の宗派はあっても、その構成員たる個人は確固たる神仏への信仰を有していない場合が殆どなのだ。

そういった意味において玲二は「典型的な」現代日本人であり、暗殺者として闇の世界に身を墮としてもなお光条を求めて足掻きながら生きている人間であると言えることができるだろう。

では、肝心のエレンはと言うと、どうだろうか？

玲二の発言を借りれば、エレンは「哲学としてキリスト教に感心を示している」(第三章)という。エレンのキャラクター構築に関しては映画『ニキータ』の影響が指摘されており、キリスト教圏に身を置いているものと考えられる同映画の監督・脚本家であるならまだともかく、それらの映画への純粋な愛を込めて『Phantom of Inferno』のシナリオを書いたものと思しき虚淵がキリスト教の宗教そのものを踏まえていたとは、やはり考えにくい。特定の宗教を仰ぐ事のない日本人の大多数にとっては、「キリスト教」という概念も十字架すらも、一つの小道具にしか過ぎないと結論付ける事ができるのだ。

さりとて、エレンがサイス＝マスターを銃殺し日本を離れた後も、主を仰ぎ己の過ちを悔い改め続け救いを求め続ける…という解釈の可能性それ自体を否定するものでもない事は、日本という国の文学的風土と「あいまいさ」を否定しない日本語という言語そのものが保証している。第一、そうでなければマンガや小説、アニメ、ゲームを原作とした様々な形での二次創作という表現形態そのものが存在し得ないからだ。これだけでは理解できない文学者の方々のために付け加えると、井原西鶴の『好色一代男』辺りなどはまさしく『源氏物語』など当代でも権威のあった古代日本文学のパロディであり、更に時代を遡っていけば和歌における本歌取りという手法はあまりにも有名なものである…というのは周知の事実だろう。

実際、自分で言うのも何であるが血を分けた己の肉親さえ心からは信頼できない程にまで歪んだ家庭に生まれ育ち、(今にして思えば)その呪縛を断ち切るために母以外の家族の反対を振り切ってICUへと進学し、そしてクリスチャンである事を誰かに押しつけられた訳でもなく自らの意思で選び取った今の私には、誰も訪れる者のなくなった礼拝堂にて主を仰ぎ静かに祈りを捧げてきたエレンが、最後の最後でその信仰を捨てたとまでは考えにくい。自身の犯した殺人という罪…それも暗殺者としての自分の礎を構築してきたある意味では師とも言える人物を、自らの意思で手に掛けた罪を、嘆き、その罪深さに恐れおののきながらも、しかし主の許しを希い癒しを得ていくといった生活を送っているのではないだろうか…といった想像を巡らせる事ができる。彼女の故郷であるモンゴルで、或いは更にモンゴルを離れて、玲二と共にインフェルノの追っ手から逃走する日々の中で、何処かの教会でやはり一人静かに祈りを捧げるエレン…という図も、ひとつの可能性として確かに存在しているのだらうと私は考えている。

### 3 束縛する者・サイズ＝マスター

かつて「アイン」という記号を振られ、「ファントム」の称号を与えられていたエレンという一人の少女を語る上にて、決して欠かすことの出来ないもう一人の人物がサイズ＝マスターである。但し、その与えた影響は玲二によるものとは全く違う。彼女から過去の記憶を奪い、暗殺者へと仕立て上げたこの男こそが、エレンという一人の少女を「アイン」という記号を以て呪縛してきた張本人なのである。しかし記憶を取り戻すや、己の人生を歪め狂わせたサイズへの憎悪を顕わにした玲二はともかくとしてエレンの方がこの事実気づき、憎悪を以て銃口を向けるに至るまでにはかなりの時間を要している。

そのサイズ＝マスターにアインとしての忠誠を尽くしながらも、それこそ一度は身を挺して一命を守りながらも、しかし最終的には玲二を護るためにコルト・パイソンの銃口を向けて、そして月光の下にて自身の意思で引き金を引いた事…それこそが実は、彼女が暗殺者としてではなく一人の人間として生きていく事を選択した事の決意表明なのだ。此処で注目すべきなのが、エレンが自らの意思でもって、自らの憎しみをもってその決断を下した事実である。

エレンにとってサイズ＝マスターが自らを束縛する存在である、という事に彼女自身が気づくには、本編中でもかなりの時間を必要としている。少なくともサイ



スの前であっても自らの意思で「エレン」と名乗り、自らに架せられていた「アイン」という名の呪縛を断ち切るのは、エレンに関する描写がメインとなるこのルートにおいても本当に最後の方となっているのだ。

エレンにとっての明確な分岐点になったものと思われるイベントとなったのは何処なのだろうか？ 最終的には自らの意思でかつての主に対して引き金を引いたエレンでも「どうしていいのか分からない」（第三章）と言った命題が一つ存在している。これに対する玲二なりの回答はバージョンによって二通り存在しているのだが、「回答」それ自体の差異はあくまでも倫理規定による描写の違いによるものであり、結局の処はエレンへの愛を証したものであるという点に集約されている。「わたしは、あなたのものよ」（同）——得られたその温かい確証により、彼女はサイスとの決別という決断を下すことが出来たのだと私は解釈する。

サイス＝マスターの過ちは、人が人を愛するという感情の強さ、純粹さ、激しさを決定的・致命的にはき違えていた、という点だ。何故に玲二が、そしてエレンがそれぞれの感情を以て、躊躇う事なくサイスに銃を向ける事ができたのか——それらは決して、サイスの執着心に歪んだ「心理学」では測る事のできない類のものだったのである。何しろそれは専門家である臨床心理士や精神科医であっても異口同音に「難しい事だ」と口を揃える事なのだから。

## 第3章 夢から現への旅路

### 1 夢の風景

劇中においてツヴァイが夢の事に関して訊いてきた折に、アインは口を開く。それらの内容は「ときどき、色の夢を見る」「それと…風」「青と、白と、波打つ緑色と……それだけしかない、あとは何もない場所」「でも、眩しいぐらい明るくて、……それで、風が吹いてる。すごく強い風が」(以上すべて第一章より)という、色彩と風という漠然とした要素だけが聞き手の印象に残る内容のものであった。此处で「色の夢」だと彼女が言っているそれを、彼女自身は風景とは認識していないのである。「だとしても、それが何?」(同)と冷水を浴びせるがごとくに切り捨てて、その上で故郷を思い出したくはないのかと尚も詰問するツヴァイに対しても「だとしても、そこがあなたを受け入れる場所?」(同)といった具合に容赦なく感傷を切り捨てるかのごとく言葉を紡ぐのであった。

この段階ではその夢が何を意味しているのかはアインにとって重要な事ではなく、またプレイヤー達も本文を読み進めていくうちに忘れてしまいうだろう事なのだが、後で見たらその意味するところがカタルシスをもたらす重要な伏線となっている事に気づくだろう。

この段階では、その夢がリアリティを持ったものとしては扱われていない事に注目したい。アインにとってその夢はあくまでも夢という名の空しい幻影でしかないのだ。

### 2 「故郷」というもののはたらき

第三章…玲二と共にインフェルノの追っ手から逃れる事となったエレンは、「玲二の双子の妹・吾妻江蓮」という設定にて日本の学園へと潜伏する事になる。先にも述べた通り、日本という国は吾妻玲二の祖国である。玲二にとってはあまりにも慣れた光景、慣れた空気…学園という共同体の中において平穏である事が当たり前である玲二の祖国において「心がどんどん裸になっていく」(第三章)という指摘がエレンによって成されている。この一連の流れにおいて着目すべきは、日本で「故郷」というものを語るに当たってエレンはあくまでも玲二の観察者という立ち位置であり、祖国にあつて己にとって当たり前だったものを取り戻していく玲二の姿を通して、「故郷」というものの果たす役割を知る事となる、という点だ。しか

し玲二にとっての祖国も、エレンにとっては数ある通過点の一つにしか過ぎない——その事実もまた、彼女自身がよく知っていたのである。

### 3 夢の絵が像を結ぶとき

日本を後にしたエレンと玲二の二人は、エレンの故郷を探すための旅路に出る事となる。彼らがかつて裏世界の住人として培ってきた情報網を駆使してサイズ＝マスターの経歴を調べ上げ、エレンが何処でサイズによって見出されたのかを調べたのである。

その結果、香港の娼館において、ベルリンの壁崩壊・バルト三国の独立・ソビエト連邦の解体・連邦内ならびに周辺の世界主義国家の民主化…といった状況下で混乱の只中であつたモンゴルから攫われてきたという証言が得られたものの、其処で手掛かりはぶつくりと途絶えていた。しかし、モンゴル現地のホテルの通訳の助言によって微かな道筋は開かれる。その助言とは「草原に行きなさい。草原で、空を見上げてごらんください。きっとそれで確かめられます。あなたがモンゴルの子であるならば、空を忘れてはいるはずがありません。」(第三章)というものであつた。そうして赴いた草原でのその光景は現実のものとして、リアルを感じさせるものとしてエレンの血肉に働きかけたのだ。それはエレンにとって何度も夢に見た、確かに記憶の中にある光景だつたのだ。

「ここで、いい」と笑顔で言ったエレンに思いを馳せつつ、ICU キャンパス内の空を見上げた折に私自らが綴つた詩が一つある。以下にそれを記そう。

空が 青い  
深い深い 青から蒼へ——  
鮮やかなグラデーションを描きながら  
所々に 白とグレーの雲々を浮かべながら  
空は 何処までも続いていく

この空を描くのに  
PL フィルター<sup>6</sup>などといった  
小細工なんてものは何も要らない  
ただ Velvia<sup>7</sup>が一本あれば それだけでいい

遙か遠く 彼方へと続いていくという この空は  
あの国の 草原にも続いているだろうか？

古くは万葉集の時代から現代に至るまで絶えることなく、日本人の血の中に脈々と受け継がれている、色というものに対する並々ならぬこだわり…空の青と、雲の白と、そして草原の緑と…先述した通り『レオン』や『ニキータ』といった数々の西洋映画の影響を受けてきた作品のエンディングでありながら、日本人らしさが実によく滲み出ている名場面であると私は考えている。

## 第4章 プレイヤー（読者）と物語との関係

此処までの記述においてはエレンの観点を主軸としたものとして書いているが、翻って本章では読者であるプレイヤーの視点を主体としてみよう。

本作のプレイヤーは、主にツヴァイ…後の吾妻玲二の視点からこの物語を読み進めていく事になるのだが、旅先のロスで捕らえられてサイスの手によって洗脳されるまではごく普通の生活を送っていた日本人少年であるという玲二の設定は、プレイヤーの物語世界への没入を容易なものとしている。何故なら、本作プレイヤーの多くは日本人で、尚かつ男性といった具合に玲二と共通したバックグラウンドを有しているからだ。

そんな背景を持ったプレイヤー達は、物語の冒頭において冷たい瞳をして銃を手にした少女に追い掛けられる夢から始まる一連の状況に翻弄され、やがてツヴァイと呼ばれていた主人公が吾妻玲二としての記憶を取り戻すと、彼の視点を通してエレンをはじめとした周囲の登場人物達と接する事になる。玲二は闇の世界に生きる暗殺者という、現実世界の現代日本に生きる者達には決して理解不能な側面を持つ一方で、己が何者であるかを知っている人間でもあり、それゆえに生じる葛藤はただ単純に「暗殺者である」というキャラクターよりも深く直接的な形でプレイヤー達の心を揺さぶり、どうすればいいのかという問いを投げ掛けている。その結果として物語の深い次元へとプレイヤー達を誘うことに成功しているという訳だ。

## 第5章 今後の課題

### 1 物語の、更なる可能性

本論文においては『蒼穹の道を』と題されたルートのみを絞って論述していったが、既に序章でも述べたとおり『Phantom of Inferno』は全三章構成・合計9通り(PS2版とINTEGRATIONでは11通り)の結末を持った<sup>8</sup>大作であり、いずれは他の可能性についても論述していく必要があるだろう。

膨大なスケールで描かれた本作の中から二・三の例を挙げるならば、まず一つめは第二章・ロサンゼルスを舞台とした章の冒頭で玲二が会うアメリカ人少女・キャルを主軸にした、『砂塵の道を』と呼ばれるルート…その第三章・日本にてキャルがエレンの最期を看取った後で、玲二に「この子の本当の名前を呼んでやれば良かった」と後悔の念を述べるシーン。違うヒロインの視点からエレンという少女を見た場合の心境が描かれた、『Phantom of Inferno』という作品における名場面の一つである。

もう一つ…日本文学を扱う者であるならば絶対的に見逃せない場面がある。PS2版からのバージョンにて追加されたEDの一つ、『月輝る夜に独り』だ。残念ながら私自身は時間的な制約などの関係もあり、二次資料でしかこのEDにおける場面を見ていないのだが、月というものは日本文学を語る上においては決して欠かすことのできない重大な要素であり、これまた知的好奇心をくすぐられる、非常に興味深い場面である。

これらのエピソードに限らず、本作においては実に数多くの名場面が存在している。また分岐された物語の可能性を広げるという意味においても今後の更なる研究が期待される。

### 2 表現の差異

本論文にて取り上げた『Phantom of Inferno』であるが、実は大別して2通りに表現・表示方法は分ける事ができる。まず一つはマンガにおける「吹き出し」に似た形態でキャラクターの台詞が立っているキャラクターの絵の横に、本文とは別の位置に表示されるもの、もう一つは映画の字幕のような形態で各キャラクターの台詞ならびにナレーションが表示されるものである。2000年に発売されたオリジナル版、並びにリメイク版『Phantom INTEGRATION』はいずれも前者の方法が、



DVD-Video 版ならびに PS2 版では後者の方法が、それぞれ選択されている。その理由として幾つかの要素が指摘できるが、中でも最大のものはキャラクターボイス並びにナレーション音声の有無によるものだと言えよう。

また、細かく見ていると実はテキスト自体も各々の表現形態によって、普通にプレイしていたら性的描写に関わる部分を例外として両者の違いに気づかないであろう程度に異なっていたりもするのだが、それぞれの形態に応じて最適化されたテキストはプラットフォームの差異による違和感を全く感じさせることなくプレイヤーを物語世界へと誘うことに成功している。これらのテキストの差異については本論文では触れないが、また別の機会があるならばその時に述べていきたい。

### 3 繋ぐものとしての Phantom

本作が映画『レオン』『男達の挽歌』『SCORE』の影響を強く受けている事は、インタビュー記事や小説版の後書きにて虚淵自身も認めているところである<sup>9</sup>。また、ヒロインとなる女性の主要な登場人物達のキャラクター構築についてはアニメーション『新世紀エヴァンゲリオン』(GAINAX/Project Eva., TV Tokyo, NAS/1995-1996年)の影響が指摘されており、これについてもやはりインタビュー記事にて虚淵自身が是認している事が明らかにされている<sup>10</sup>。しかし残念なことに、地方出身者で尚かつ地理的制約あるいは生活サイクル等の様々な条件から映画やテレビアニメというものに接する機会の極端に少ないまま現在に至っている今の私には、本作におけるどの部分がどのような影響を受けているのかについて、断定的に論ずることはできない。こういった分野においては今後の研究が待たれるところであろう。

これとは別に、DVD-Video 版が発売された 2001 年当時は、折しも『NOIR』というタイトルの、『Phantom of Inferno』と同様に美少女の暗殺者達を主人公としたテレビアニメが放映されていた時期でもあり、その放映時に流された DVD-Video 版のテレビコマーシャルは非常に大きなプラスの相乗効果を生み出した。これは『NOIR』という作品そのものが、銃器への徹底したこだわり、ジュヴナイルという側面を含有した物語である、等の『Phantom of Inferno』と共通した側面を持ちながら、男性キャラクターが主人公である Phantom に対して『NOIR』の場合は主人公となるキャラクターが二人とも少女である、等などの異なる部分もまた少なからず含んでいる作品であるから、どちらか片方の作品のファンはその差異



を楽しみながらもう片方の作品を楽しむことができる…といった次第なのである。当時テレビコマーシャルに用いたムービーの製作を担当したもえらのインタビュー記事によると、件のコマーシャルに用いたムービーは一日で制作されたものであるとの事<sup>11</sup>だが、一体誰が最初に言い出した事なのだろうかと、実に興味深いところである。そしてその『NOIR』を作り上げたスタッフ達により、2009年——ニトロプラスがホームページを開設した時から数えると丁度10年にあたるその年に、Phantomがテレビアニメ化される<sup>12</sup>というのだから世の中面白いものである。

更に本作は『To Heart』（リーフ/1997年）に代表されるような「萌えゲー」とも呼ばれる恋愛もののゲームが全盛を迎えていた当時の状況に対し、飢餓感を覚えていたゲーマー達の間において広く受け入れられる事となった。そういった層の中からやがて『斬魔大聖デモンベイン』（ニトロプラス/2003年）にて生命賛歌を唄い上げる事となる鋼屋ジンを筆頭とした後進のクリエイター達が生まれていった。また『月姫』（TYPE-MOON/2000年）や『Fate-stay night-』（同/2004年）等にて一躍脚光を浴びる事となった奈須きのこも、虚淵の熱烈なファンである事を認めている<sup>13</sup>。その奈須もまた虚淵に少なからぬ影響を与えており、それによって虚淵は『Fate-stay night-』の公式外伝『Fate/Zero』（2006年-2007年）を小説として書き上げ、TYPE-MOONより発刊している程でもある。そしてこの『Fate/Zero』という「ゼロ」という名を冠せられた作品を一つの起点として、まずはZIZZ STUDIOから作品のイメージサウンドトラックとして『RETURN TO ZERO』（2007年）が発売され、更には全四巻予定で『Fate/Zero』のドラマCDが発売されるといった具合に、企業という名の社会的な枠組みを超越した、縦と横の繋がりを現在進行形にて示しつつこの世界は広まりを見せている。

#### 4 女の目線

美少女ゲームに関する学術的な論評それ自体は、既に東浩紀やササキバラ・ゴウらの手によって成されてはいる。しかし現存しているそれらは全て男性の視点に基づいたものであり、女性の視点に基づいた学術的研究はいまだ成されていないというのが現状と言ってほぼ差し支えはあるまい。

美少女ゲームというジャンルが成立したほぼ当初から存在しているアリスソフトにおいては、その設立当初から現在に至るまで幾人もの女性クリエイター達が第一線で活躍しているし、他のソフトハウスを観察してみても、『下級生』の原画を担

当した門井亜矢や、『顔のない月』(ROOT/2000年)等の原画を担当して一世を風靡した CARNELIAN、等などといったそれぞれの個性を発揮している女性クリエイター達の姿がある。本論文にて扱ってきた『Phantom of Inferno』の原画を担当した矢野口君もまた、実は女性なのだ。

その一方で、パソコンの普及などの要因に伴い美少女ゲームをプレイする女性ユーザーが増大し、また女性クリエイターが台頭している現在、男性側の視点のみに基づいた分析のみでは片手落ちに陥ってしまう危険性が少なからず存在している。もし今後のコンピューターゲーム業界において女の目線というものを無視したならば、いずれその企業あるいは分析者・研究者は、遅かれ早かれ傾く事になるであろうとも私からは警鐘を発する。

## 終章 おわりに

確かにコンピューターゲームというメディアは、例えば純文学のように権威を以て語られるものではない。少なくとも日本では、2006年になってようやくデジタルゲームの学術的な研究の場として日本デジタルゲーム学会が立ち上げられたばかりだ。ましてや美少女ゲームとなると尚更のことだろう。少なくとも今の文学界における現状ではそうだと間違いなく断言できる。しかし私はあえて美少女ゲームの一つを…それも2009年現在の段階で比較的頻繁に学術的な書籍或いは文芸誌において引用されている『AIR』(Key/2000年)でも『月姫』(TYPE-MOON/2000年)でも、そして『ひぐらしのなく頃に』(07th expansion/2002-2006年)でもなく、『Phantom of Inferno』を本論文における題材として選択した。その理由は、制作者が意図している訳でもないのに後世へとその作品が伝えられる要素があると、私が考えたからだ。丁度井原西鶴の『好色一代男』に代表される好色本の一部が、恐らくはそうであったように。

また、本論文においては美少女ゲームのプレイヤー層を構成するオタク達の一般的な物語消費の在り方に関する論述を避けたが、これは本作を製作するに当たって虚淵が「『痕』をやってみたら、ちゃんと普通にアドベンチャーゲームだった」<sup>14</sup>と語っているように開き直ってシナリオを書いた結果、いわゆる流行の「萌えゲー」からは掛け離れた内容の作品となっているため、それらと全く同列に扱うわけにはいかないと判断したからである。

今後も私自身は、何らかの形でコンピューターゲームという文学的表現の一形態に関わり続けていく所存である。その布石のひとつとして、片岡ともによる『narcissu』(2005年・2007年)を原作とする二次創作デジタルノベルゲーム『Kyrie Eleison』を、そして「差異」をメインテーマとしたオリジナル作品である『12×12』(仮題)を、いずれも大学卒業後に制作するつもりである。

そして、自戒の念も込め…日本文学の観点から切り込んでいくという本論文の性質上、「作者」に関してはシナリオライターとその作風に焦点を当てる論述方法にせざるを得なかったが、ごく一握りの例外を除いて基本的にゲームというものは多くの人々が力を合わせて作り上げて初めてひとつの作品として世に送り出している…という事実を、コンピューターゲームのみならずゲームというものに携わる全ての者は決して忘れてはならない。

日本文学という世界においては殆ど前例のないコンピューターゲーム…それも美少女ゲームを題材とした上で、日本文学のアプローチに基づいた卒業論文の執筆を認め、ご指導下さったツベタナ・クリステワ先生、表現の手段としてのコンピューターゲームといった側面にてサポートして下さった Lucas Pichl 先生ならびに本学の大学院生・田頭正太郎氏、それと本論文を執筆する上にて様々な形でご助言を下さった、あるいは情報をご提供下さった、株式会社ニトロプラスをはじめとした関係各社スタッフの皆様方に感謝の意を表しつつ、本論文の結びとする。

## 註

- <sup>1</sup> 猪狩 2006、近代日本文学 II
- <sup>2</sup> プレ・スワンソング 2008、[http://www.saibunkan.co.jp/lechocolat/soft/ka\\_swan/images/preswan.htm](http://www.saibunkan.co.jp/lechocolat/soft/ka_swan/images/preswan.htm)
- <sup>3</sup> 佐藤 2002、66-67 頁
- <sup>4</sup> 中谷 2007、12 頁
- <sup>5</sup> 東編 2004、28 頁、34 頁
- <sup>6</sup> 偏光フィルターとも。写真撮影の際、水面の反射を抑えたり青空の濃度を上げたり、等のために用いられる。(逸見編 2003、97 頁)
- <sup>7</sup> 1990 年に富士フィルムから発売された写真用カラーフィルム、「フジクローム・ベルビア・プロフェッショナル」のこと。特にネイチャーフォトにおいてプロ・アマの双方から人気を得た。(逸見編 2003、137 頁)
- <sup>8</sup> 鎌滝編 2001、82 頁 加藤・田村・比嘉編 2003、54-55 頁
- <sup>9</sup> 鎌滝編 2001、55 頁 加藤・田村・比嘉編 2003、82 頁
- <sup>10</sup> 東編 2004、9 頁
- <sup>11</sup> 加藤・田村・比嘉編 2003、85 頁
- <sup>12</sup> 『Phantom』アニメ化に際して 2008、<http://www.nitroplus.co.jp/pc/special/phantom/>
- <sup>13</sup> 奈須による解説には「私などはファン心理が強すぎてあの方をお願いするのなんてもう無理も無理、神さまに語りかけるようなもの」とある。なお、文中にある「あの方」とは虚淵の事を指している。(虚淵 2006、403 頁)
- <sup>14</sup> 東編 2004、8 頁

## 参考文献

### 一次資料

#### [書籍]

- 虚淵玄 +(有)リアクション、『ファントム アイン』、角川書店、2002年  
虚淵玄 +(有)リアクション、『ファントム ツヴァイ』、角川書店、2002年  
虚淵玄、『鬼哭街 - 鬼眼麗人 -』、角川書店 2005年  
虚淵玄、『Fate/Zero Vol.1- 第四次聖杯戦争秘話 -』、TYPE-MOON、2006年  
虚淵玄、『Fate/Zero Vol.4- 煉獄の炎 -』、TYPE-MOON、2007年  
加藤寛之・田村淳一郎・比嘉直哉編、『Phantom ~Phantom of Inferno~ オフィシャルガイド -Memories of Assassin』、角川書店、2003年  
鎌滝一郎編、『Phantom~PHANTOM OF INFERNO~Perfect Graphics』、晋遊舎、2001年  
東浩紀編、『美少女ゲームの臨界点 +1』、波状言論、2004年

#### [インターネット]

- 名作サウンドノベルシリーズ メインページ、<http://project-lips.net/products/meisaku/index.html>、2007.12.23  
青空文庫、<http://www.aozora.gr.jp/>、2008.01.30  
プレ・スワンソング、[http://www.saibunkan.co.jp/lechocolat/soft/ka\\_swan/images/preswan.htm](http://www.saibunkan.co.jp/lechocolat/soft/ka_swan/images/preswan.htm)、2008.12.14  
『Phantom』 アニメ化に際して、<http://www.nitroplus.co.jp/pc/special/phantom/>、2008.12.16

#### [コンピューターゲーム]

- 『Phantom-Phantom Of Inferno-』、ニトロプラス、2000年  
『Phantom INTEGRATION』、ニトロプラス、2004年  
『Phantom-Phantom Of Inferno- DVD-Video Edition』、ニトロプラス / デジターボ、2001年  
『Phantom-Phantom Of Inferno-』、プリンセスソフト、2003年  
『EVE-burst error-』、シーズウェア、1995年  
『narcissu SIDE 2nd』、ステージ☆なな、2007年

『神武 - カムナガラ -』、アリスソフト、1989年・2004年・2005年

『DiaboLiQuE』、アリスソフト、1998年

『シェル・クレイル - 愛し合う逃避の中で -』、アリスソフト、2003年

『天使ノ二挺拳銃 -Angelos Armas-』、ニトロプラス、2005年

『SWAN SONG』、SWAN SONG 製作委員会、2005年

#### [アニメーション]

『NOIR』、月村了衛・ビートレイン・ビクターエンタテインメント、2001年

### 二次資料

#### [書籍]

『テレビゲームとデジタル科学』、国立科学博物館/TBS/読売広告社、2004年

東浩紀編、『美少女ゲームの臨界点』、波状言論、2004年

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、2007年

東浩紀、『動物化するポストモダン—オタクから見た日本社会』、講談社、2001年

『夢幻泡影 原画 & 設定資料集』、ソフトバンク、1996年

佐藤友之、『ニッポン監獄事情 堀の向こうの閉じられた世界』、平凡社、2002年

中谷剛、『ホロコーストを次世代に伝える アウシュヴィッツ・ミュージアムのガイドとして』、岩波書店、2007年

逸見仁編、『カラーリバーサル撮影術』、日本カメラ社、2003年

#### [インターネット]

GAINAX NET|Works|Animation & Films| 新世紀エヴァンゲリオン | スタッフ、  
<http://www.gainax.co.jp/anime/eva/staff.html>、2007.12.30

日本デジタルゲーム学会、<http://www.digrajapan.org/>、2008.12.14



## English Abstract

This paper aims to show the possibility of computer games as a new way of literary expression by following the process of an assassin being a human in "Phantom of Inferno" released in 2000 from Nitroplus. In Japan, since "Otogirisou" was released in 1992, novel games were spread among game users, especially computer users. The features of novel games as a way of literary expression are that more than one story can be written into one work and be able to save and load the data just like putting a bookmark between the pages of a book.

In this paper, I will deal with the route whose heroine is "Ein" (=Elen).

The first in the story "Ein" recognized herself as a "tool" for killing others. Therefore she did not feel a sense of guilt at all, as far as people around her need her as an assassin called a code name of "Ein" or "Phantom".

However when "Ein" was left by Scythe Master who had made her an assassin, she lost her identity as a "tool", a "killing machine". Just then she became to feel terror to her nightmare from a sense of guilt that she had killed many people, because she didn't know who she is and she had no way to resist the terror that she had committed so many crimes. Therefore, in order to give the power to fight against the terror, Reiji Azuma, who was also robbed his memory and was made an assassin and called a code name of "Zwei", gave her the name of Elen with a prayer and hope. The name of the human is only and special one. If the name is "robbed" by being put the number or code name, it means that the humanity is also robbed with the name.

After a few years of escape with Reiji from Inferno, she finally chose to live as Elen, as a human by shooting Scythe Master who had bound her with a code name of "Ein" with

her own hand. Although this is of course both crime and sin, I think this is essential for her to release herself from Scythe and "Ein".

Then what changed "Ein" to Elen? What changed an assassin to a human? What is the obstacle to the process?

The first and the strongest supporter to become Elen is Reiji Azuma, the hero of "Phantom of Inferno". He was also erased his humanity and was made an assassin by Scythe Master, yet he recovered his memory and act his own will, suffering with various kinds of trouble. Following the words of Elen, it is obvious that she was encouraged by the existence of Reiji. Furthermore the fact that she was encouraged by the way to live of Reiji saved him from despair. In short, Reiji is Elen's goal in life and a partner of life.

The second one is The Lord. Elen met and believe in Christianity in Japanese high school in the story and she knew the belief in God. Japanese society, however, consider talking about religion as a taboo. It is no exception in the field of computer games. Judging from those situation, it is hard to consider Christianity as an important element in the story of "Phantom of Inferno". Like most people in Japan, "Christianity" and the cross are considered as gadgets. Yet it does not mean the possibility of interpretation that Elen continue to pray God for forgiveness of sin of killing Scythe Master who was the basement of her as an assassin.

Scythe Master is the obstacle to the process changing from "Ein" to Elen, from an assassin to a human. Scythe is the root of all evil who robbed her memory and made her an assassin with a code name of "Ein", and she was bound with his existence without being recognized for a long time. What determined Elen to part from Scythe was a conviction of being loved by Reiji and a warm love to him.

The sight of the dream is drawn in "Phantom of Inferno" as bringing a catharsis

about homeland in the story. "Ein" sometimes saw the dream of colors and wind. At first, however, it was not considered an important element for her and it didn't have a reality at this point in time. In Chapter 3, when Elen and Reiji hid in a high school as students of the school in Japan, which is the home for Reiji. There she watched him getting back what he had lost in his life as an assassin, and she knew the role of homeland in his mind. After they left Japan, they went to look for the homeland of Elen and finally got an evidence that she had been kidnapped from Mongolia. However the clues ceased there completely. When they almost gave up, an interpreter in a hotel gave them some advice to go to the grassland and look up to the sky there. They went to the grassland of Mongolia following the word of the interpreter, and Elen found the sight of there as having had in her memory with reality. It was a scene which Elen had dreamed many times.

The players of this game mainly read the story from the point of view of "Zwei"...Reiji Azuma. Reiji is a Japanese boy who lived his life as a common student until he was caught and given a brain wash by Scythe Master. Since many of the players of "Phantom of Inferno" are Japanese men, this setting for Reiji makes them easier to be engrossed in reading the text. Reiji is an assassin who lives in the world of darkness. And at the same time he is a human who knows who he is. Therefore he struggles with his difficulties which he didn't annoyed if he considered himself as a mere assassin. His distress moves heart of the players and casts the questions what should they do.

This paper deal with only one route with one ending, but "Phantom of Inferno" has nine or eleven kinds of endings within a single work. We will have to treat other possibilities of this work someday. In addition, there are two variations of indicating the text depending on whether or not it has voices of characters. The text itself also differs between the variations in degree without recognizing the differences except the sexual expressions.

"Phantom of Inferno" is influenced by films and animations. However I cannot describe those effects because I had few opportunities to watch movies or animations. "Phantom of Inferno" and its scenario writer Gen Urobuchi also influenced other game creators. Now they influence each other and create various works beyond organizations. Academic criticism on nymph games are performed by Hiroki Azuma, Gou Sasakibara, and some other people. However there is no academic criticism from the point view of women in spite of the increase of female creators and players.

Certainly computer games does not have authority, much less nymph games. Yet I picked up "Phantom of Inferno" in this paper because I thought that it has elements to be handed down from generation to generation just like *Koshoku Ichidai Otoko* (The Life of an Amorous Man). This paper does not mention how the players consume the stories of nymph games because "Phantom of Inferno" was far from the trend in works at the time it was released.

I will be concerned with computer games as a way of literary expression in some way. This paper considers the scenario writers as "authors" since it was written in a field of Japanese literature. Still we should never forget that a computer game is finished for the first time by being created by many hands.