

京都大学映画メディア合同研究室主催第1回シンポジウム  
「ポスト・シネマの映像——ゆるる身体とメディアの今——」

---

発表者3

藤原 萌（京都大学大学院）

タイトル

ビデオゲームのプレイ体験から考える『ブレア・ウィッチ・プロジェクト』

発表要旨

1999年に公開された映画『ブレア・ウィッチ・プロジェクト』（BWP）は、低予算で制作され大ヒットし、ファウンドフットージホラーというジャンルを確立させた作品である。この作品については、戦略的な宣伝方法や撮影方法、リアルとフィクションの間の揺れなどについて分析されることが多いが、興味深いのは、それら先行研究や批評の中に「ゲームのようだ」という指摘が散見されることである<sup>(1)</sup>。具体的には、①作品のウェブサイトに掲載された情報を手掛かりに謎に迫る行為がゲームのようである②作品映像自体がビデオゲームのように感じられる、という主に二つの理由による指摘だ。本発表では、②の作品映像自体のビデオゲームとの類似、鑑賞者が映像を「ゲームのようである」と感じた理由について考察する。

具体的には、1999年当時のビデオゲームの受容とそれによる映画の鑑賞方法への影響を議論する。BWP公開の数年前にはFPS『DOOM』（1993年）や、サバイバルホラーというジャンルを確立させた『バイオハザード』（1996年）など、大ヒットしたゲーム作品が登場している。「ゲームのようだ」というBWPの映像に対する指摘は、これらのゲームをプレイしたことのある、もしくは知っている者が、ゲームのプレイ体験を重ね合わせたところから生まれたものだと推測できる。ゲームのプレイという身体性を伴う体験を映画の映像に重ね合わせるといふ行為は、ビデオゲームの普及によって生まれた新しい映像体験であり、ポスト・シネマの一側面だと言えるだろう。監督も予期せず、一部の観客がゲームのようだと感じるに至ったBWPは、20世紀末に制作された作品として、次の時代を予期させるものであったのだ。本発表は、BWPをこのように捉えることで、ポスト・シネマ以前と以後を繋ぐものとしての重要性を指摘し、その後のビデオゲームと映画との影響関係を考える手がかりを示すことを目的とする。

[注]

(1) 主に以下2点を参照。

金原由佳「新世代の増加を暗示」『キネマ旬報』2000年1月上旬号、2000年、37頁

Telotte, Jay P. "The *Blair Witch Project* Project: Film and the Internet," *Film Quarterly* 54, no.3 (Spring 2001): 32-9.