

【論文】

『ブレイク・ウィッチ・プロジェクト』とビデオゲーム

ゲームプレイと映画鑑賞の影響関係

藤原 萌

要旨 1999年公開の『ブレイク・ウィッチ・プロジェクト』は、低予算で製作され大ヒットしたホラー映画である。先行研究では、本作のヒットの理由に焦点をあて、製作・宣伝方法から分析しているものが多い。本稿では先行研究と異なる観点として、公開当時の本作の批評や論文の中に散見される、「ゲームのようだ」という指摘に注目する。やや突飛に思われるこの指摘について、映画作品に対し「ゲームのようだ」と指摘する感覚はどこから来るのか、どのような文脈で言われているのかを紐解いていく。1節では『ブレイク・ウィッチ・プロジェクト』の公式ウェブサイトについて分析し、与えられた情報を元に謎解きをする行為が「ゲームのようだ」と捉えられたのではないかと主張する。2節では、映画作品自体に目を向け、主に映像と観客の視点について検討する。2-1節では『ブレイク・ウィッチ・プロジェクト』におけるPOVショットと、FPSと呼ばれる一人称視点のガンシューティングゲームとの関係性を分析する。2-2節では、ブリタ・ナイツェルが提唱した“point of action”、POAの観点を導入しつつ、一人称という単純な類似ではない、視点の類似の感覚を主張し、さらにそれを補強するものとして、ホラービデオゲームの物語構造との類似を示す。本稿を通して、『ブレイク・ウィッチ・プロジェクト』がビデオゲームと映画の影響関係を考える上でも非常に重要な作品であったと主張する。最後に今後の課題として、ビデオゲーム研究におけるPOAの概念と従来の映画理論との関わりを検討する必要性を提示する。

序論

1999年に公開された『ブレイク・ウィッチ・プロジェクト』は、低予算で製作され大ヒットしたホラー映画として大きな話題となった[1]。1994年に失踪した3人の学生が残したフッター（16mmフィルムとHi8のビデオテープ[2]）が発見されたという設定の本作は、「ファウンドフッターホラー」と呼ばれるホラー映画のサブジャンルを確立させたという点においても重要である[3]。ファウンドフッターホラーと

[1] Telotte, “The Blair Witch Project project,” 32. 当時の様子が詳しく説明されている。

[2] 大竹「全米を震撼させた新世代ホラー」、32頁。

は、失踪もしくは死亡が確認されている者たちが残したフッターを発見し、そのフッターを編集し上映しているという設定のホラー映画のことを指す。『ブレア・ウィッチ・プロジェクト』が公開された当時は、このような映画が一般的ではなかったこと、宣伝方法が秀逸であったことから[4]、学生の失踪とフッターが事実ではないかと考える観客もおり、議論もしばしば行われた[5]。しかし、その後ファウンドフッターホラーという映画ジャンルが浸透するにつれ、人々はこれらの作品がフィクションであるという知識を持つようになり、むしろ映画内で嘘がつかれているということを前提にして映画を楽しむようになった[6]。

このようなファウンドフッターホラーの記念碑的作品である『ブレア・ウィッチ・プロジェクト』に関する先行研究や批評は、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重点を置いたものが多い[7]。それらは主に、無名の監督によって作られた低予算作品が、いかにして注目を集め突出した興行成績を収めたのかということを、製作方法やプロモーションの観点から分析していくという手法をとっている。本論文は、宣伝戦略や社会現象を中心に記述するこれらの先行研究とは異なる部分に焦点をあて、分析することを試みる。

従来の先行研究と異なる観点としてここで注目するのは、本作公開当時の批評や論文の中に散見される、『ブレア・ウィッチ・プロジェクト』はゲームのようだ」という指摘である。やや突飛に思われるこの指摘について、映画作品に対し「ゲームのようだ」と指摘する感覚はどこから来るのか、実際にどのような文脈で言われているのかを紐解いていくのが、本論文の主な目的である[8]。出発点として、実際にそのような言及がなされている批評・論文を紹介する。

『キネマ旬報』2000年1月上旬号の中で映画ライターの金原由佳は「批判的な意味も含め「まるでゲームだ」との意見もある。確かに主人公の目線で映画を体感できる点で、「BWP」はゲームとしてのパッケージの奥行きを持っている。だからこそ攻略本が出、ウェブを利用したの平行的な世界観の提示といった展開も可能となる」と述べている[9]。

また、ジェイ・P・テロットはジャネット・マレーの議論を踏まえ[10]、『ブレア・ウィッチ・プロジェクト』の公式ウェブサイトにおけるゲーム的な体験と、映画の映像におけるPOV (point of view) ショットとビ

[3] これ以降、本論文に登場する「ファウンドフッターホラー」はすべて、映画のジャンル名として用いられている。

[4] Telotte, “The Blair Witch Project project,” 32–3.

[5] Schreier, “Please Help Me; All I Want to Know Is: Is It Real or Not?.” インターネットのニュースグループにおける議論についてデータを元に検証している。

[6] Sayad, “Found-Footage Horror and the Frame’s Undoing,” 52.

[7] Roscoe, “The Blair Witch Project Mock-documentary goes mainstream,” 3–8や、Schreier, “Please Help Me; All I Want to Know Is: Is It Real or Not?,” 305–34などを参照。

[8] 本論文における「ゲーム」という語句について。単に「ゲーム」としている際には、ビデオゲーム以外のゲーム（アナログゲーム）も含めて検討している。「ビデオゲーム」と記述している箇所では、アナログゲーム（PCやゲーム機を用いないカードゲームやボードゲームなど）は含まない。ただし、先行研究においてこれらが区別されず、ひとくりに「ゲームのようだ」と言われている場合、またそれら先行研究に言及する場合には、単に「ゲーム」で表記している。

[9] 金原「新世代の増加を暗示」。文中の「BWP」は『ブレア・ウィッチ・プロジェクト』の略称。

[10] マレー『デジタル・ストーリーテリング』。

デオゲームとの類似について指摘している[11]。

マーティン・ハリスは『ブレア・ウィッチ・プロジェクト』における一人称視点を「被害者」の視点だと指摘し、当時のビデオゲームにおけるFPS (first-person shooter) ジャンルの流行、そして高校での銃乱射事件を受けてのクリントン大統領の演説と絡めて論じている[12]。ハリスは、本作品のPOVショットは加害者・殺人者ではなく被害者の立場に同一化するものであるため、過激なホラー映画やFPSのカウンターとなりえると主張している。

金原、テロット、ハリスの指摘から、映画公開当時、観客の中に『ブレア・ウィッチ・プロジェクト』を、もしくは作品に付随するウェブサイトや宣伝手法を、ゲームのようだと感じた人々が一定数いたことがわかる。ただし、監督であるダニエル・マイリックとエドゥアルド・サンチェスは製作の際「映画をゲームのように作ろう」と意図していたわけではない。マイリックはインタビューで、自分たちが観て育ってきたホラー映画や、さらには好きで観ていた疑似ドキュメンタリー番組を元にして映画を作ろうとしたと語っている[13]。監督たちが自らのゲームプレイ経験から、意識せずに刺激を受けていたことは十分考えられるが、それでも製作の際にビデオゲームのイメージを中心に据えていなかったことはたしかだ。つまり、監督たちが意図していなかったにもかかわらず、一定数の観客はこの映画をゲームのようだと感じたということである。

このように観客や批評家がゲームのようだと感じた事実について、これまで十分な検討はなされていない。本作品の先行研究においては、前述のように映画がヒットした理由や製作・プロモーションの手法に関する記述が中心的な位置を占めており、テロットらの部分的な言及を除いてゲームのような感覚については詳細に論じられてこなかったのである。

そこで本論文では、映画公開当時の観客が『ブレア・ウィッチ・プロジェクト』を「ゲームのようだ」と感じた理由を検討する。具体的な分析対象としては、『ブレア・ウィッチ・プロジェクト』の映画作品自体に加えて、当時公開に合わせて作られた作品の公式ウェブサイトも扱う。ウェブサイトについての分析は映画自体ではなく、それに付随するメディアコンテンツ体験についての分析となるが、『ブレア・ウィッチ・プロジェクト』という映画をウェブやテレビの宣伝も含めた一種の現象として捉える場合、このような体験も今回の分析において無視できない部分であろう[14]。

1節では『ブレア・ウィッチ・プロジェクト』のウェブサイトにおける「ゲームのような」体験について検証する。映画を盛り上げるための宣伝活動の一環として作られたこのウェブサイトには、映画の舞台と

[11] Telotte, “The Blair Witch Project project,” 35. テロットはここで、『ブレア・ウィッチ・プロジェクト』の公式ウェブサイトが、ゲームのような体験をさせてくれ (a kind of gaming experience)、映画で描かれる世界を拡張していること、登場人物3人の一人称視点 (POVショット) が、3人の間で切り替わりつつもずっと続いていることによって、あたかもビデオゲームの「チームプレイ」をしているかのように感じられると説明している。その際には、ジャネット・マレーが提唱した「没入・代理・変形」という言葉が重要なキーワードとして用いられている。

[12] Harris, “The “Witchcraft” of Media Manipulation,” 88–9.

[13] Myrick, “Interview with The Blair Witch Project director Dan Myrick.”

[14] 例えばテロットは論文の題名を“The Blair Witch Project project”とし、『ブレア・ウィッチ・プロジェクト』を1つの映画作品としてではなく、さらに広がりを持つ「プロジェクト」として捉えている。

なっているブラック・ヒルズの森とブレアの魔女(ブレア・ウィッチ)に関する伝承や、失踪した学生たちの写真や失踪経緯など豊富な情報が掲載されていた[15]。情報はすべてフィクションだが、まるで事実であるかのように記述され、映画作品の背景を豊かにするものとして機能した。本節では、これらのウェブサイトと与えられた情報を元にして、ブレア・ウィッチ伝説や失踪学生の謎を解き明かそうとする行為が「ゲームのようだ」と捉えられたのではないかと主張する。

2節では、映画作品自体に目を向け、『ブレア・ウィッチ・プロジェクト』における映像と観客の視点について主に検討する。2-1節では『ブレア・ウィッチ・プロジェクト』におけるPOVショットと、FPSと呼ばれる一人称視点のガンシューティングゲームとの関係性を分析する。具体的には、役者が持つカメラによって撮られた『ブレア・ウィッチ・プロジェクト』のPOVショットとビデオゲームジャンルであるFPSとの視点の類似を示し、視点が似ているためにビデオゲームのプレイ経験があった一定数の観客が「ゲームのようだ」という感想を持った可能性を主張する。

2-2節では、ビデオゲームの議論においてブリタ・ナイツェルが提唱した“point of action”、POAの観点を導入しつつ、一人称という単純な類似ではない、『ブレア・ウィッチ・プロジェクト』とビデオゲームとの視点の類似の感覚、さらにはそれを補強するものとして、ホラービデオゲームの物語構造との類似を示す。具体的には、サバイバルホラーと呼ばれるビデオゲームジャンルのプレイ体験と『ブレア・ウィッチ・プロジェクト』の鑑賞体験とを比較検討し、揺れ動くカメラによって生まれるPOAのような感覚に、閉ざされて入り組んだ空間で、怪物におびえながら脱出を目指すという物語構造が相まって、「ゲームのようだ」と感じられた可能性を指摘する。

『ブレア・ウィッチ・プロジェクト』に関する以上の分析を通して、今まで広く研究されてきた宣伝方法や製作方法とは異なる面に光を当てつつ、公開当時、1999年から2000年代前半におけるビデオゲームのプレイ経験と本作の鑑賞体験との影響関係を明らかにする。これらの分析によって、本映画作品の新たな論点を提示するだけでなく、当時いかに社会にビデオゲームが浸透し、それが異なるメディアである映画鑑賞に影響を与えていたのかを考える手がかりを得ることができる。

1. ウェブサイトにおける「ゲーム的」な体験

『ブレア・ウィッチ・プロジェクト』のウェブサイトには、映画が公開される以前から多くの資料や証言、ブレアの魔女伝説についての詳細などが掲載されており、それらを見た人々が、与えられた情報から様々な考察を行えるようになっていた。このサイトは本作の配給権を購入し宣伝をつとめることになったアーティザンによってさらに充実し、公式サイトとなった初週には11万件のヒットを記録した[16]。テロットはこのサイトについて、『ブレア・ウィッチ・プロジェクト』の物語の一員となって謎を解くロールプ

[15] Wayback Machine, “The Blair Witch Project.” 1999年5月8日当時のウェブサイトのアーカイブ。本作公式サイトへの参照に関しては、以下同様。

[16] 「「ブレア・ウィッチ・プロジェクト」公開までの流れ」。

レイをしているようだ、と分析しており、映画で語られる物語世界を拡張していく行為がゲームのようだと指摘している[17]。これは、上述した金原の「パラレル的な世界観の提示」という指摘とも重なる。金原の文章は2000年、テロットの文章は2001年のものであり、公開当時の実体験として、これらの感覚が共有されていたことがわかる。

では、断片的な情報を集めることによって物語の背景や世界観がわかる、ということが、なぜゲームのように感じられるのだろうか。テロットの指摘にある「ロールプレイ」という語からわかるように、1980年代すでに多くの作品が生まれていたCRPG (computer role playing game) やそれ以前のTRPG (tabletop role playing game/テーブルトークRPG)、同じく80年代以降発展していったADV (adventure game) 作品との関わりが指摘できるだろう。また、1990年代にその原型が現れるARG (alternate reality game/代替現実ゲーム) との繋がりも考えられる。しかしここでは、一つ一つの具体例をもとに詳細な比較をすることは避け、ゲームにおける物語構造を分析したヘンリー・ジェンキンスの2004年の先行研究を検討する[18]。

ジェンキンスは論文の中で、当時議論されていたビデオゲーム研究における「ルドロジスト」と「ナラトロジスト」の対立構造に疑問を呈し、ゲームにおける特徴的な物語構造を分析することを試みている[19]。ジェンキンスによれば、ゲームにおいて、この文脈ではビデオゲームに限らず、ボードゲームなどのアナログゲームにおいても、「空間性 (spatiality)」を持ったストーリーテリングが非常に重要になってくる[20]。例として論文ではボードゲームのモノポリーがあげられているが、モノポリーでは、その都度引くチャンスカードにプレイヤーが行う行動の理由・背景が書かれており、その物語を背景として特定の行為が行われる。各所に存在する断片的で小さな物語 (micronarratives) を集めることで、ゲーム空間に存在する大きな世界観が見えてくるようになる[21]。よりわかりやすい例でいえば、ホラービデオゲーム『バイオハザード』(1996) [22]で探索中に見つかる断片的なメモによって、物語の全体的な背景が見えてくることも、ジェンキンスのいう空間性を持ったストーリーテリングだといえる。ジェンキンスはこのような物語構造を、映画など他のメディアでも作品によってはみられる構造ではあるものの、特にゲームではその性質を持つものが非常に多く、特筆すべきだと主張している。

ジェンキンスの、ゲームにおける物語構造の記述と関連付けられるのは、日本の文脈であれば東浩紀のデータベース消費、大塚英志の物語消費論だろう[23]。東と大塚の議論はそれぞれ異なる部分があるものの、物語の小さな断片やキャラクターのデータを元にして、その背後に存在する大きな物

[17] ここでテロットは、注10でも示したマレーの議論を用いている。

[18] Jenkins, "Game Design as Narrative Architecture."

[19] 「ルドロジー・ナラロジー論争」に関しては、松永「ゲーム研究の全体マップ」9頁を参照のこと。

[20] Jenkins, "Game Design as Narrative Architecture," 121.

[21] Ibid., 125.

[22] 本論文ではビデオゲームの題名表記について、邦題があるものを『]、邦題がなく原題で示しているものを「」で表記している。

[23] 東『動物化するポストモダン』、大塚『物語消費論』。

語、世界観を想像し楽しむという物語の消費について言及しているという点では同じ流れに属する議論である[24]。これらの指摘は、ポストモダンの時代に行われる幅広い消費活動についてなされているが、ジェンキンスの指摘のようにゲームの物語消費について考える際にも有効な議論である。

以上を踏まえ筆者は、『ブレア・ウィッチ・プロジェクト』のウェブサイトについて、断片的な情報を集めその背景にある大きな物語を想像するという行為が、ジェンキンスの言う「空間性」を持つ物語構造を特徴とするゲームの性質と類似していたことにより、ウェブサイトを閲覧し物語の考察を行う者にゲームのようだという感覚を抱かせたのだと主張する。大塚によれば「小さな物語」から「大きな物語」へという物語消費は、ゲームに限らずポストモダンの時代において幅広い場面で行われたものであるが、筆者は、その中でゲームは一定の地位を占めており、とりわけビデオゲームについては1980年代以降の発展によって存在感のあるものとなっていたと主張する[25]。よって、断片化された情報を集めそれらを元に背後の物語を探る、真相を突き止めるという行為自体が、ゲームの経験と容易に結びつけられ、ウェブサイトの閲覧者が「ゲームのようだ」という感想を持つにいたったのではないだろうか。

2. 映画『ブレア・ウィッチ・プロジェクト』における「ゲーム的」な視点

映画『ブレア・ウィッチ・プロジェクト』は冒頭、「これから流すのは、1994年に失踪した3人の若者たちによって撮影され、発見後に編集された映像である」という主旨の前書きが提示されることから始まる。舞台は1994年、大学の映画学科に所属する3人の学生、ヘザー、ジョシュ、マイクは「ブレアの魔女」(ブレア・ウィッチ)伝説が語り継がれるブラック・ヒルズの森に向かい、ドキュメンタリー映画を撮影することを試みるも、森の中で迷ってしまい、不可解な現象に巻き込まれていく。映画冒頭で知らされたように、本編は登場人物たちが撮影したという映像で構成されており、16mmフィルムとHi8の2種類の映像が、モノクロとカラーという分かりやすい区別を伴って、交互に映されていく。実際にこれらの映像はメインキャストである3人の役者たちがほとんどアドリブで撮影したもので、各々の視界をそのまま体験するようなPOVショットで構成されている[26]。

本節では、『ブレア・ウィッチ・プロジェクト』における「ゲーム的」な視点について検討する。2-1節では本作品のPOVショット(一人称視点)とビデオゲームジャンルであるFPSの視点との類似の指摘、2-2節では映画の映像と、ビデオゲームジャンルであるサバイバルホラー(三人称視点)との類似、その類似の感覚を補助するものとしての物語構造の指摘を行う。

2-1. POVショットとFPSにおける一人称視点の類似

本節では『ブレア・ウィッチ・プロジェクト』における重要な要素の一つである、ほとんどの映像が撮

[24] 東と大塚の議論の詳細な比較については、梅津「物語消費」概念の再考」を参照。

[25] 中川『現代ゲーム全史』、129-316頁を根拠としている。

[26] 大竹、前掲、32-33頁。

影者の視線と同じ、つまりPOVショットになっているという点に注目する。

ジェーン・ロスコーは『ブレア・ウィッチ・プロジェクト』におけるPOVショットについて、「カメラを通して映像を見ているというよりもむしろ、私たち自身の目で起こる出来事を見ているように感じる」と述べている[27]。自分自身の目で出来事を体験しているような感覚は、金原やテロットが指摘するPOVショットにおけるゲームのような感覚とも重なっている。つまり、撮影者の交替がありつつも、映像が常にカメラを通した撮影者の一人称視点であることは大きな特徴であり、ゲームのようだと感じられた主要な要因の一つなのである。

ではなぜ、常に一人称視点であることがゲームのように感じられるのか。それは、現在FPSと呼ばれている一人称視点で遊ぶシューティングゲームが、映画の公開当時には既に何作も登場しており、ビデオゲームを遊ぶ層にとっては身近なジャンルになっていたことが原因であろう。ハリスは2001年の論文の中で、1999年4月に起きたコロラド州コロンバイン高校銃乱射事件後のクリントン大統領の演説を取り上げ、演説の中で有害な娯楽の一つとしてシューティングゲームがあげられ、実際の社会に悪影響を与えていると主張されたことを示している[28]。特にハリスは「DOOM」(1993年)や「Quake」(1996年)といった作品をあげ、殺人者の立場でプレイするこれらの作品が流行しつつも、悪いイメージを持たれていたことを説明する。ハリスが論文中で紹介しているのは一人称視点のシューティングゲームが実際の銃撃事件を引き起こす要因になっているのではないかというネガティブな言説の例だが、当時の大統領が言及するほどに、現在ではFPSと呼ばれているビデオゲームジャンルが、特にアメリカにおいては広く浸透していたことがわかる。

また、FPSにおける一人称視点と映画の一人称視点の関係については、アレクサンダー・ギャロウェイが詳しく記述している。映画作品において、FPSというビデオゲームジャンルが台頭する数十年も前に、一人称視点を実験的に用いた作品がいくつか製作されていた[29]。このような作品の具体例としては、全編一人称視点で描かれるロバート・モンゴメリーの『湖中の女』(1946年)や、一人称視点で銃を持った登場人物の手だけが映るショットが存在するヒッチコックの『白い恐怖』(1945年)などがあげられる。しかし、これらの作品は様々な試みを行っているものの、全編一人称視点の映像や銃を持った手だけのショットが映画における表現として定着しポピュラーになったわけではなく、あくまで特殊な例にとどまっている。

また1970年代には、『ハロウィン』(1978年)に代表されるスラッシャー映画が台頭したが、このような映画作品においては殺人者や怪物から見た一人称視点の映像がしばしば挿入される。ギャロウェイ

[27] Roscoe, “The Blair Witch Project Mock-documentary goes mainstream.” しかし一方で、映像の粗さや登場人物のカメラへの言及から、観客が撮影者の存在を思い出すことになるため、POVショットへの同一化と、撮影者という他者の存在を思い出すこと、2つの感覚の二項対立が生じている、とロスコーは主張している。本節では、議論の煩雑化を防ぐため、詳しく論じることはしないが、2-2節において展開するPOA概念との関連性において一部これらの二項対立について言及する。

[28] Harris, “The “Witchcraft” of Media Manipulation,” 88–9.

[29] Galloway, *Gaming*, 39–69.

イによれば、このような一人称視点は、映画における恐怖やサスペンスの効果を高める特殊な意味を持ったものとなっている。これらをふまえてギャロウェイは、FPSにおける一人称視点を、サスペンス映画やホラー映画と異なり、それ自体では暴力や恐怖などの意味をもたないもの、さらに、プレイヤーが常に通常の設定として受け入れているものであるとして、映画作品とFPSの一人称視点の違いを強調して結論に到っている[30]。つまり、ビデオゲーム以前に映画作品で試みられた実験的な一人称視点は、ポピュラーな表現方法として定着することはなく、その後台頭してきたスラッシャー映画におけるモンスターや殺人鬼の一人称視点も、それ自体が恐怖の意味を持つという特殊な文脈を持っていたため、ビデオゲーム、特にFPSにおける一人称視点とは異なる性質のものだったということである。

これをふまえ、再度FPSとファウンドフッテージホラーである『ブレア・ウィッチ・プロジェクト』の映像表現との類似を検討する。当時FPSというジャンル名は確立されていなかったものの、前述した「DOOM」「Quake」、さらには「Unreal」(1998年)、『ハーフライフ』(日本では1999年発売)といった一人称視点のシューティングゲーム作品群は1999年の『ブレア・ウィッチ・プロジェクト』公開以前から一定以上の人気を得ていた[31]。これらを知っている、プレイしたことのある観客であれば、それらのビデオゲーム作品と『ブレア・ウィッチ・プロジェクト』の一人称視点の映像に何らかの類似を見出すことは大いにあり得ることだろう。

ギャロウェイの指摘にあるように一人称視点を実験的に用いた映画作品はビデオゲームの登場以前に存在していたが、それらの表現方法は一般に広く定着していたとはいえない。一方で、一人称視点のシューティングゲームはそれらの作品よりも後になって作られたものであるが、非常に多くの人々にその存在や特徴が共有されていた。そのため、観客は『ブレア・ウィッチ・プロジェクト』における一人称視点を観た際に、まずビデオゲームを思い浮かべることになったのではないだろうか。

2-2. サバイバルホラーゲームとの類似——POAによる同一化と物語構造

2-1節ではPOVショットに注目して『ブレア・ウィッチ・プロジェクト』とFPSとの類似を検討したが、ここでは本作の映像とビデオゲームを結びつけるもう一つの可能性を考える。テロットやハリスの先行研究で『ブレア・ウィッチ・プロジェクト』の映画本編がビデオゲームと比較される際は、一人称視点であることが主な要因となり、特にFPSとの関係性が指摘されてきた。しかしここで考えたいのは、一人称視点という理由だけではないビデオゲームとの類似(後述するPOAの感覚)、特にその感覚を補強する物語構造を持つ「サバイバルホラー」と呼ばれるホラーゲームジャンルとの類似である[32]。

アダム・ハートは、先述のギャロウェイの分析を引用しつつ、殺人者の一人称視点(ハートは「killer POV」と呼んでいる)とファウンドフッテージにおける一人称視点に加えて、アメリカのダイレクト・シネマやフランスのシネマ・ヴェリテといったドキュメンタリー映画にも言及し、自由なカメラの動きに注目して

[30] Ibid., 68-9.

[31] 中川、前掲、359-64頁。

[32] これ以降、本論文に登場する「サバイバルホラー」はすべて、ビデオゲームのジャンル名として用いられている。

FPSとの映像の関連性を分析している[33]。ハートによれば『ブレア・ウィッチ・プロジェクト』を含むファウンドフッテージホラーにおける恐怖は、一人称視点であるのに、観客には恐怖を取り去る努力をすることはできない、何もできないという無力感があることによって生み出されると分析している[34]。ハートが指摘する「無力感」は、映画を観ている観客が、自分が登場人物を動かせると感じてしまうのに、何もできないことで生じる無力感である。

ではなぜこのような無力感が生じるのか。観客が登場人物に同一化しているということになるが、ここではその同一化の性質を検討する。そこで導入するのがビデオゲームにおける視点と同一化の関係を分析したブリタ・ナイツェルの議論である。ナイツェルは論文の中で以下のような「POA (point of action)」という概念を導入している。

我々はコンピュータゲームのことを、連続的なフィードバックを伴う自己観察の過程だと定義することができる。この過程において、プレイヤーの立場は二重化される。すべてのゲームにおいてプレイヤーは「キャラクターの」代理人としての位置に加えて、観察者としての位置も割り当てられ、それが同様に視覚空間におけるプレイヤーの代理人としての位置を決定するのだ。[...]用語の拡張を防ぐために、ここでは、「キャラクターの代理人/動作主体としての」能動的な立場を point of action、観察者の立場を point of view と呼ぶことにする。[35]

ベルナルド・ペロンはこのPOAの概念を用いて、サバイバルホラーにおける視点について整理している[36]。ペロンによれば、POAとPOVは一人称視点のゲームで一致し、三人称視点のゲームで区別される。しかし、三人称視点だとしても、POAがプレイヤーと一致し、代理人としてゲームのプレイヤーを動かすことが可能である時、「その場所にいる」という感覚が強調され、根本的、精神的な部分では一人称視点と同様のゲーム体験となっている。つまり、たとえ自分が動かすキャラクターの背中が見えているような三人称視点の状況であっても、自分がそのキャラクターに対して直進するためのコマンドを入力した際に、同じタイミングでキャラクターが直進すれば、自らの意思とキャラクターの行動が一致するために、そのキャラクターと同一化することができ、一人称視点で行うビデオゲームと同様の心理状態になっている、ということである。

初期のサバイバルホラーゲームでは、三人称視点を用いられていることが多かった。「サバイバルホラー」とは1996年に発売された『バイオハザード』が初めて宣伝文句として用いた用語で、それ以降ホラーゲームのジャンルとして広く用いられる言葉になっている[37]。厳密な定義はないが、主に迷路

[33] Hart, “The Searching Camera,” 81.

[34] Ibid., 86.

[35] Neitzel, “Narrativity in Computer Games,” 230–1. なお、Perron, *The World of Scary Video Games*, 251でも同じ箇所が引用されている。

[36] Perron, *The World of Scary Video Games*, 251ff.

[37] Ibid., 33–6.

のような入り組んだ場所を探索し謎を解き、度々襲ってくるモンスターから逃げたり戦ったりしながら、生き延びることを目的とするビデオゲームのことを指す。これら三人称視点のサバイバルホラーゲームでも同一化が生じるのは、POAの概念が存在しているからである、というのがペロンの主張である。

前述したように、ファウンドフッテージホラーは一人称視点であるということから、FPSとの共通点を指摘されてきた。しかし、ナイツェルとペロンの議論によれば、「そこにいる」という感覚は一人称視点のゲームのみが持ち合わせている特徴ではない。三人称視点のビデオゲームであっても、そのキャラクターを自分が操作しているとプレイヤーが認識すれば、キャラクターとプレイヤーは同一化するのである。

そこで、サバイバルホラーゲームと『ブレア・ウィッチ・プロジェクト』の物語構造の類似を考える。途中で謎が解けずに、敵の襲撃におびえながら同じような場所を堂々巡りするというサバイバルホラーの構図は、不可解な現象に会いつつ、何とか森から脱出しようとする『ブレア・ウィッチ・プロジェクト』の物語と類似している。『ブレア・ウィッチ・プロジェクト』においては、ビデオゲームのように謎解きが行われることはなく、実際の敵やブレアの魔女も出てこないが、何者かがどこから出て来るかもしれないと恐怖しながら森の中を行ったり来たりする様子はこれらビデオゲームの体験と類似しているといえるだろう。

以上をふまえれば、『ブレア・ウィッチ・プロジェクト』が公開された当時は三人称視点の主であったサバイバルホラーゲームと本映画について、POAの感覚とそれを補強する物語構造という意味でより多くの共通点を考えることができる。『ブレア・ウィッチ・プロジェクト』を鑑賞する際には、ビデオゲームにおけるPOAのような感覚が存在し、カメラの向こうで起きる出来事を追体験する代理人としての自分と、画質の粗いフッテージを冷静に鑑賞する観察者としての自分、その双方を意識しながらも、最終的には映画内の登場人物に同一化することで、ビデオゲームにおいて主人公のキャラクターを操作している時と似たような心理状態になっている。しかしそこではビデオゲームと異なり、観客自身がキャラクターを動かすことができないため、同一化したとしても操作はできない、ハートのいう無力感に襲われることで、『ブレア・ウィッチ・プロジェクト』の持つ独特な不気味さが生じるのではないだろうか。さらにその上で、「迷路のような場所を探索する」「生き延びようとさまよう」という物語構造が加わることによって、ビデオゲームの中でも特にサバイバルホラーというジャンルの性質が加わり、「サバイバルホラーゲームのような映画」という印象を観客に与えることになるのではないだろうか。

繰り返すが、映画は鑑賞するもので、実際にコントローラーを動かして登場人物を操作することはできない。しかし、『ブレア・ウィッチ・プロジェクト』においては、手持ちカメラを用いていることに起因する画面の揺れや、奔放な映像の動きが、自由に動きまわられるようなビデオゲームをプレイしている最中の視点状況にはからずも似ていたことで、他の映画作品よりもビデオゲームに近い映像表現となり、観客がPOAの感覚を持つにいたったと考えられる。筆者の考えでは、このような、映像に対してPOAの感覚を覚えるという鑑賞体験は他の映画作品に必ずしも当てはまるものではない。先述のように『ブレア・ウィッチ・プロジェクト』では、役者がほとんどアドリブで演技を行い、撮影についてもその3人が自ら行っていた。この状況で、即興的に自由に動き回るカメラアングルであったからこそ、強く感じられた感覚なのではないだろうか。

また、『ブレア・ウィッチ・プロジェクト』以前に、ドキュメンタリー映画でも手持ちカメラは用いられていたし、ホラー映画でも本作品の物語と同じくモンスターのような脅威から逃げること、生き延びようとするは以前から主要なテーマの一つであった。『ブレア・ウィッチ・プロジェクト』において特筆すべきなのは、ドキュメンタリー映画で多く用いられていた手持ちカメラの揺れと、ホラー映画では以前から存在していた従来のテーマの2つが重なりあったことであり、それらから生じるPOAの感覚と物語構造によってサバイバルホラーゲームの体験と非常に類似した作品となり、ビデオゲームがポピュラーなものとして広がっていた時代背景も相まって、鑑賞者に「ゲームのようだ」という感想を抱かせたのだと考えられる。

結論

本論文では『ブレア・ウィッチ・プロジェクト』公開当時の批評・議論から出発し、本作とビデオゲームとの関連性を分析してきた。「ゲームのようだ」という当時の指摘からは、断片的な情報の収集という性質とウェブサイトとの関係性、FPSやサバイバルホラーといったビデオゲームジャンルとの類似など、多くの「ゲーム的」な存在が浮かびあがってきた。ここまでの分析でわかるのは、ゲーム、特にビデオゲームを日々受容し日常の中に取り入れていた一定数の観客にとっては、『ブレア・ウィッチ・プロジェクト』は複合的にみて「ゲームのよう」に感じられたということである。

『ブレア・ウィッチ・プロジェクト』は、公開当時から大きな反響を呼び、映画におけるファウンドフッテージホラージャンルを確立し、その後のホラー映画に大きな影響を与えた。しかしそれだけではなく本作は、世紀の変り目という時代におけるビデオゲームと映画の影響関係を考える上でも、非常に重要な作品だったのである。

最後に、今後も引き続き考えるべき論点として、ビデオゲーム研究におけるPOAの概念と従来の映画理論との関わりを検討する。

映画と観客の関係性については、映画研究の中で様々な議論がなされてきた。ジャン＝ピエール・ウダールに代表される縫合論や、ローラ・マルヴィの「視覚的快楽」論、デヴィッド・ボードウェルの認知心理学的映画理論など、数多くの理論が形成されている[38]。その中で、POA概念との関連性について筆者は、現象学にもとづく映画理論の検討必要性を主張する。これは、ヴィヴィアン・ソブチャックを代表とする理論の系譜であり、映画観客を中心として、映画を観る際に彼ら/彼女らが実際にどのような状態であるのかを解明していこうとする分析である[39]。議論を展開させる中でソブチャックは、映画を鑑賞している際には、観客から映画への一方的な干渉ではなく、映画から観客への作用も働いており、それらの相互作用は常に存在していると主張している[40]。現象学的映画理論におけ

[38] レヴェンテ「精神・身体・視覚的支配」の文献整理を参照している。

[39] 同上。

[40] Sobchack, *The Address of the Eye*.

る議論をPOA概念と徹底的に比較するような分析は不要だが、観客の鑑賞体験を中心に据え、映画によって影響を受ける身体、知覚を詳細に分析したこれらの議論からは、ビデオゲーム研究と映画理論を関連付けて考える際に何らかのヒントが得られるのではないだろうか。

[引用文献]

- 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』講談社現代新書、2001年
「「ブレア・ウィッチ・プロジェクト」公開までの流れ」、『キネマ旬報』2000年1月上旬号、2000年、31–4頁
- Galloway, Alexander R. *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006.
- Harris, Martin. “The “Witchcraft” of Media Manipulation: Pamela and The Blair Witch Project,” *The Journal of Popular Culture* 34, no.4 (Spring 2001): 75–107.
- Hart, Adam Charles. “The Searching Camera: First-Person Shooters, Found-Footage Horror Films, and the Documentary Tradition,” *The Journal for Cinema and Media Studies* 58, no.4 (Summer 2019): 73–91.
- Jenkins, Henry. “Game Design as Narrative Architecture,” in *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, eds. Noah Wardrip-Fruin, Pat Harrigan (Cambridge, Mass.: MIT Press, 2004), 118–30.
- 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
- レヴェンテ、モルナール「精神・身体・視覚的支配——現象学に基づく映画理論における映画と観客の関係性をめぐって」、『研究論集』北海道大学文学研究科、18巻、2018年、109–123頁
- 松永伸司「ゲーム研究の全体マップ」、『ゲーム研究の手引き』文化庁、2017年、3–17頁
- マレー、ジャネット・H『デジタル・ストーリーテリング——電脳空間におけるナラティブの未来形』有馬哲夫訳、国文社、2000年
- Myrick, Dan. “Interview with The Blair Witch Project director Dan Myrick” Interview, Movidiam, <https://medium.com/movidiam/interview-with-the-blair-witch-project-director-dan-myrick-dcc5ee9f238> (記事掲載2016年6月23日、最終閲覧2021年11月29日)
- 中川大地『現代ゲーム全史』早川書房、2016年
- Neitzel, Britta, “Narrativity in Computer Games,” in *Handbook of Computer Game Studies*, eds. Joost Raessens and Jeffrey Goldstein (Cambridge, MA: MIT Press, 2005), 227–45.
- 大竹秀子「全米を震撼させた新世代ホラー「ブレア・ウィッチ・プロジェクト」の全貌」、『キネマ旬報』2000年1月上旬号、2000年、31–4頁
- 大塚英志『物語消費論——「ビックリマン」の神話学』、星海社新書、2021年
- Perron, Bernard. *The World of Scary Video Games: A Study in Videoludic Horror*. New York: Bloomsbury Academic, 2018.
- Roscoe, Jane. “The Blair Witch Project Mock-documentary goes mainstream,” *Jump Cut*, no. 43 (July 2000): 3–8, <http://www.ejumpcut.org/archive/onlinessays/JC43folder/BlairWitch.html> (最終閲覧2021年11月29日)
- Sayad, Cecilia. “Found-Footage Horror and the Frame’s Undoing,” *Cinema Journal* 55, no.2 (Winter 2016): 43–54.
- Sobchack, Vivian. *The Address of the Eye: A Phenomenology of Film Experience*. Princeton: Princeton University Press, 1992.
- Schreier, Margrit. ““Please Help Me; All I Want to Know Is: Is It Real or Not?”: How Recipients View the Reality Status of The Blair Witch Project,” *Poetics Today* 25, no.2 (Summer 2004): 305–34.
- Telotte, Jay P. “The Blair Witch Project project: film and the internet,” *Film Quarterly* 54, no.3 (Spring 2001): 32–9.

“The Blair Witch Project,” Wayback Machine, <https://web.archive.org/web/19990508123402/http://www.blairwitch.com/main.html> (最終閲覧2021年11月29日)

梅津顕一郎「『物語消費』概念の再考——ナラティブとサーガをめぐって」、『宮崎公立大学人文学部紀要』第29巻第1号、2022年、193–202頁