大阪公立大学 Osaka Metropolitan University 学術情報リポジトリ

ビデオゲームにおけるキャラクターカットイン分析：フィクションとゲームメカニクス、時間の視点から

メタデータ	言語: Japanese 出版者: 大阪公立大学大学院文学研究科文化構想学専攻表現文化学教室 公開日: 2025-06-16 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 前原, 亮吾 メールアドレス: 所属:
URL	https://doi.org/10.24729/0002003181

『表現文化』第 14 号
2025 年 3 月 31 日
p. 53-65
大阪公立大学文学研究科
文化構想学専攻
表現文化学教室
ONLINE ISSN:
2758-786X

ビデオゲームにおけるキャラクターカットイン分析

―フィクションとゲームメカニクス、時間の視点から―

前 原 亮 吾

ここに掲載するのは2024年度表現文化コース優秀卒論に選ばれた前原亮吾さんの卒業論文の抜粋（序章、第３章、結論）である。本卒論で前原さんは、現在でも多くのゲームで用いられているキャラクターカットインという演出方法に注目し、それが果たす役割と機能をビデオゲームのフィクションとゲームメカニクスの側面、およびゲームプレイに介在する時間の観点から考察している。論文の主題、研究方法、構成を述べた序章に続いて、第１章ではキャラクターカットインの定義とこの演出手法の歴史が略述される。第２章では、ビデオゲームにおいてキャラクターカットインが果たす機能がフィクションとゲームメカニクスの両面から考察される。そして第３章は、ゲームプレイに関わる時間の問題に注目し、先行研究でなされてきた議論に立脚しつつ、キャラクターカットインがゲームに流れる時間の組織化にどのように関与しているのかを考察している。結論では本論の議論が要約され結論が述べられる。キャラクターカットインはビデオゲームをプレイする人にはお馴染の手法だが、それゆえにまた、とりたてて論じる必要もない周縁的な要素にも感じられる。じっさい、卒論の構想当初は、この演出手法に注目することにどんな意義があるのかが気がかりだった。しかし、本卒論はキャラクターカットインをゲームプレイにおける時間の組織化の問題と結びつけることで、研究対象をより広い研究関心に接続することに成功している。ビデオゲームを卒論のテーマに選ぶ学生は近年増加傾向にあるが、そのさいには参考にして欲しい卒論である。（海老根剛）

序章

本論文では、ビデオゲームにおいてしばしば用いられる演出であるキャラクターカットインに焦点を当て、その一般的な役割と機能について、フィクションとゲームメカニクス、およびビデオゲームに流れる時間の視点から解明を試みる。

ビデオゲームにおけるカットインは一般的に、ビデオゲームのプレイ中に何ら

かの条件を満たした際に、それまでのゲーム画面に挿入するような形で画像や映像が数秒間現れる演出のことを指す。カットインで用いられる映像や画像は、それまでのゲーム画面から完全に切り替わって表示されるか、ゲーム画面の一部のみを覆い隠すように表示される。特に研究対象として挙げているキャラクターカットインは、カットインの中でもキャラクターを表示することを主目的とした演出を指す。カットインのほとんどはキャラクターにフォーカスしたものであり、一般的にカットインと言う時に想起される演出もキャラクターカットインであることが多い。しかし、キャラクターにフォーカスしていないもののカットインに当てはまる可能性がある演出も存在するため、本論文ではキャラクターカットインをカットインの一種として分類し、混同を避けている。なお「カットイン」はビデオゲームをプレイする人々の間である程度認知されている用語であるが、「キャラクターカットイン」は本論文内で分析対象を明確にするために用いる限定的な用語である。本論文内で研究対象をキャラクターカットインに限定している理由の詳細については第１章で述べる。

続いて、研究の手法について説明する。本論文では、ビデオゲームをフィクションとゲームメカニクス（ルール）で構成されるものと捉える先行研究を踏まえ、キャラクターカットインの役割を分析する。管見の限り、フィクションとゲームメカニクスの視点からカットインの詳細な分析を行っている先行研究は存在していない。そこで、ビデオゲームをフィクションとゲームメカニクスの集合として捉える理論において、キャラクターカットインをどのように位置づけることができるのかについて考察を行ってから、複数の作品における具体的なキャラクターカットインの使用例をフィクションとゲームメカニクス、時間の観点から分析することでその役割と機能の解明を目指す。

本論文の章構成は次の通りである。前述のようにカットインに関しては、ビデオゲームをプレイする人々の間である程度の共通認識が存在している。しかし、表現自体の幅が大きく明確な定義が広まっていない演出であるため、個人間で認識に差異が生じていると思われる。そのため、第１章では詳細な分析に入る前段階として、研究対象をキャラクターカットインに限定する理由について説明し、ビデオゲームにおけるキャラクターカットインの変遷についてビデオゲームの歴史を踏まえつつ確認する。第２章では、キャラクターカットインについて考察するために必要な概念としてフィクションとゲームメカニクスを導入する。そして、フィクションとゲームメカニクスそれぞれの側面からキャラクターカットインの特性を分析し、具体的な用例も交えつつその役割の考察を行う。第３章では、第２章における議論を踏まえ、焦点をビデオゲームにおける時間とキャラクターカットインの関係性に絞る。キャラクターカットインがビデオゲームの時間の流れに与えている影響について考察することで、ビデオゲームと時間に関する研究を前

進させることを試みる。

第３章　ゲームの時間とカットイン

前章では、フィクションとゲームメカニクスの側面から、キャラクターカットインの役割を「キャラクターの行為の描写」と「ゲームメカニクス上の変化の伝達」の２つであると明らかにした。それを踏まえ、ここからはキャラクターカットインがどのようにしてこれらの役割を果たしているのかを考察する。これらの役割を果たすための条件を考えると、進行するゲームプレイの中で時間を余分に確保する必要があるという点を挙げることができる。例えば、キャラクターの行為を描くには数秒程度の時間がかかるが、ゲーム内にそのための時間を確保する必要がある。またゲームメカニクスの変化を伝えるにも、その情報を表示するための時間が必要であり、プレイヤーがその情報を認識して備えるためにもいくらかの時間が必要だといえるだろう。しかし、戦闘などの通常のゲームプレイがすでに進行している場合、ゲーム画面はその様子を描写するために使われており、そのままでは余分に時間を確保することはできない。キャラクターカットインはこのような状況下において登場し、前述の２つの役割を果たしているのである。ここから、キャラクターカットインは時間を確保するという性質を持ち、それにより２つの役割を達成しているとの仮説を立てることができる。第３章ではこの仮説を検証するべく、キャラクターカットインのいくつかの事例について、時間の流れに注目して分析を行う。

第１節 ゲームと時間に関する先行研究

ビデオゲームと時間の関係については多数の先行研究が存在している。本論文ではその中でも比較的新しく、複数の先行研究を踏まえた形で理論の提唱を行っている松永の議論を参照し、カットインと時間の関係について考える。松永は『ビデオゲームの美学』で、３つの先行研究におけるビデオゲームの時間の分類方法を踏まえて、新たにビデオゲームにおける時間を以下の３種類に分類した[(1)]。

(1) 松永伸司『ビデオゲームの美学』慶應義塾大学出版会、2018年、254頁。

① 統語論的時間
② ゲーム時間
③ 虚構時間

松永は統語論的時間を「映像や音声がディスプレイに表示される現実の時間[(2)]」、ゲーム時間を「ゲームメカニクス上で起きる諸々の出来事が位置づけられる時間[(3)]」、

(2) 同書、256頁。
(3) 同書、256頁。

虚構時間を「虚構世界上の出来事が位置づけられる時間[4]」とそれぞれ説明している。『スーパーマリオブラザーズ』を例に考えると、「午後５時から『マリオ』を１時間プレイした」は統語論的時間に基づく文章、「ステージ１－２の開始後すぐにアイテムを拾って強化状態になった」はゲーム時間に基づく文章、「マリオは長い冒険を経て、遂にクッパを倒しピーチ姫を救出した」は虚構時間に基づく文章であるとそれぞれ言うことができる。そしてビデオゲームでは、これら３種類の時間がプレイの状況に応じて対応関係のあり方を変化させながら流れている[5]。第３章冒頭で述べたように、キャラクターカットインが自身の役割を果たすために時間を確保しているのだとすると、キャラクターカットインの前後でこの３つの時間にそれを示す何らかの変化が生じていると考えられる。そこで、これらのビデオゲームの時間がキャラクターカットインの前後でどのように流れているのかを、２つの作品の事例において確認する。

(4) 同書、256頁。

(5) 同書、258頁。

第２節　具体例の分析

（１）ゲーム時間の停止を伴う事例

まず『勝利の女神：NIKKE』（以下『NIKKE』、Level Infinite、2022）におけるキャラクターカットインを例に考えてみよう。この作品ではプレイヤーがキャラクターカットインのタイプやオンオフを設定で切り替えることが可能で、キャラクターカットインの有無による時間の流れの変化を同一作品内で比較できるため、今回の分析に適していると判断して具体例の１つとして取り上げている。ここで扱うキャラクターカットインは『NIKKE』の戦闘パートにおいて、「バーストスキル」と呼ばれる特別な技の発動時に挿入される。戦闘画面から完全にカットを切り替える形で表示され、武器を構えるといったような若干の動きを備えたキャラクターの２Ｄアニメーションがカットイン内で描写される。またキャラクターごとに異なる特別な効果音やセリフなども再生される。ここから、このカットインでは特定の1人のキャラクターが決めポーズをとる様子を描写し、バーストスキルの発動というゲームメカニクス上の変化をプレイヤーに伝えていると言うことができる。具体的な登場前後のゲームの流れは以下の通りである。

① 通常の戦闘画面で攻撃し、画面右端に表示されているゲージを溜める（図17）。
② ゲージが完全に溜まった状態で、画面右端に表示されるキャラクターのアイコンをタップする（図18）。
③ 通常の戦闘画面が隠され、キャラクターカットインが挿入される（図19）。
④ 通常の戦闘画面に戻り、バーストスキルの効果が発動する（図20）。

図 17

図 18

図 19

図 20

図版出典:『勝利の女神:NIKKE』、Level Infinite、2022年。

ここからは各段階におけるビデオゲームの時間の状況を確認する。まず統語論的時間について考える。統語論的時間はビデオゲームをプレイ中に現実世界で流れている時間であるため、日常生活でゲームをプレイする範囲では、流れる速さが変化したり静止したりしない不変の存在である。そのため残り２種類の時間の流れの変化を判断するための指標として用いることができる。続いてゲーム時間について確認する。①の段階において、ゲーム時間はプレイヤーがポーズなどの特別な操作を行わない限り、一定の速度で流れている。そのことは残り時間を示すタイマーが一定の速度で進み、リアルタイムで敵キャラクターにダメージを与えていることからもうかがえる。この状況は、②でプレイヤーがキャラクターのアイコンをタップするまで継続される。キャラクターのアイコンをタップすると③の段階へと移行する。このときキャラクターカットインで隠された戦闘画面の状態は保存されており、④で通常の戦闘画面に戻るとその保存された状態から再開する。このことから、キャラクターカットインの出現中は戦闘画面が停止し、それに伴ってここまで流れていたゲーム時間も停止していると考えられる。なお、キャラクターカットインの出現自体もゲームメカニクス上の出来事として捉えられるため、完全にゲーム時間が存在しなくなるわけではないが、少なくともそれまでの戦闘を表現していたゲームメカニクスに紐づくゲーム時間は停止している。最後に虚構時間の流れを確認する。虚構時間は、①から④まで敵と味方キャラクターが戦う様子を描くために流れ続けている。基本的に一定の速度を維持し続けているものの、キャラクターカットインの挿入時のみ特殊な挙動をみせる。①から②、および④以降は敵と味方キャラクターの戦いの様子を滞りなく描き、虚構時間は統語論的時間に対応する形で進み続けているが、キャラクターカットインの発動時は前述のように戦闘画面が停止しているため、その影響で敵と味方キャラクターの戦いという出来事に紐づく虚構時間は停止している。しかし、③の段階でもバーストスキルを発動したキャラクターの行為、すなわち決めポーズの描写は続いているため、虚構時間が完全に存在しなくなっているとはいえない。ただし、ここで効力を発揮している虚構時間はキャラクターカットインで注目されている特定の１人のキャラクターの行動のみに紐づいているのである。ここまでで確認した①から④までにおける時間の流れをまとめると図21の通りになる。なお、①から②および④以降で機能している虚構時間を「虚構時間A」、カットイン中の

虚構時間を「虚構時間B」と呼称している。

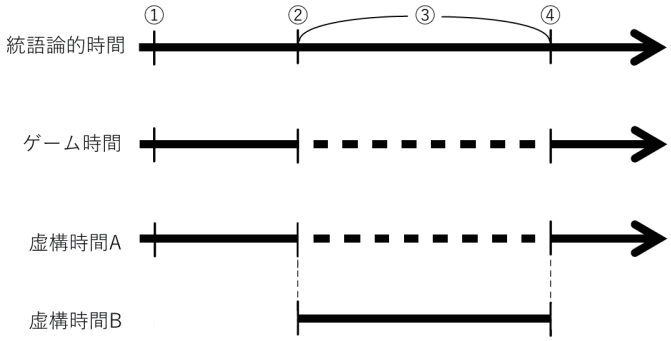

図 21

ここで虚構時間Aにおける②と④は同一の瞬間であるという点に注目したい。虚構時間Aは③の間は停止しているため②の直後が④にあたるのは当然のことであるが、ゲーム全体の虚構世界は虚構時間Bが存在していることにより静止せずに動き続けている。そのため虚構世界全体で考えると、１人のキャラクターが決めポーズをとっている間、他のキャラクターたちの時間が止まっているという奇妙な状態にあると受け取れる。しかし大半のプレイヤーは、１人の決めポーズが終わるのを全員が待っているとも、１人を除く全員の時間が止まっているとも考えず、戦闘が繰り広げられる中で決めポーズと共に特別な技を繰り出している描写として受け取るだろう。これは、カットインの出現によって戦闘とそれに関与しているキャラクターたち全員に流れていた虚構時間Aは停止し、特定のキャラクターにのみ流れる虚構時間Bに移行しているにも関わらず、その虚構時間Bで描かれた出来事を停止しているはずの虚構時間A上での出来事として捉えていると言い換えることができる。つまり、虚構時間Aにおいて同一の瞬間である②と④の間に隙間はないにもかかわらず、プレイヤーはその間に虚構時間Bで描かれた出来事が発生する余地があると錯覚して受け入れているのである。このような形で『NIKKE』におけるキャラクターカットインは虚構世界に存在していないはずの時間、つまり虚構時間Bを生みだすとともに、その中で描かれた出来事を虚構時間Aで発生している一連の出来事の１つであるかのように見せることで、キャラクターカットインの役割の１つである「キャラクターの行為の描写」を行うための時間を確保している。またその行為をゲームメカニクス上の変化を示唆する内容にすることにより、もう１つの役割である「ゲームメカニクス上の変化の伝達」も同時に達成している。

続いて、キャラクターカットインをオフにした場合について確認する。この場合、前述のゲームの流れから③の段階が完全に飛ばされることになる。そのため、時間の流れは以下の図22のように表せる。

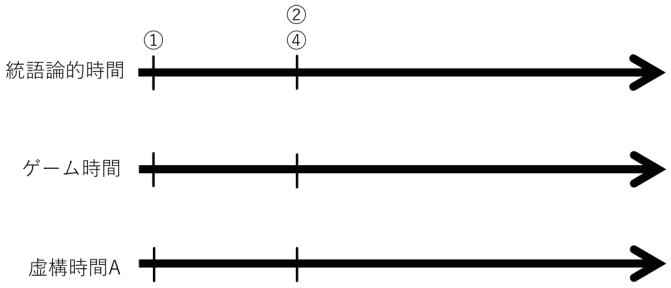

図 22

キャラクターカットインの為に費やしていた統語論的時間が削減されるため、オンの場合と比べて早い時点で④の段階に突入できる。またゲーム時間や虚構時間Aの停止も発生せず、当然ではあるが虚構時間Bも存在しない。そのためキャラクターカットインをオフにすることにより、キャラクターカットインによって果たされるはずだった役割、すなわち決めポーズの描写と特別な技の発動の予告が失われる代わりに、ゲームプレイにかかる時間が短縮するという効果が発生しているといえる。虚構世界の描写やプレイヤーが受け取るゲームメカニクス上の情報を削減するというのは通常望まれない要素であり、わざわざプレイヤーが選択できるようにする必要はないように思われる。しかし、キャラクターカットインは繰り返し使用することが意図された演出である点に注目すると、この機能の価値が浮き彫りとなる。キャラクターカットインは繰り返し登場するため、ゲームを長くプレイしているうちに、場合によっては数えきれないほど表示され、描写される決めポーズは見慣れたものになり、特別な技が発動するということも予告が無くとも分かり切った要素になってしまう。『NIKKE』が、戦闘を何度も繰り返してストーリーを読み進めたり、アイテムを集めたりする作りだという点も演出のマンネリ化に拍車をかけるといえるだろう。そうしたプレイヤーにとっては、キャラクターカットインを消し、素早く戦闘を進められるというのは十分なメリットになり得るのである。

なお『NIKKE』では、キャラクターカットインのオンオフに加えて簡易表示という設定も存在する。簡易表示した場合は戦闘画面を完全に隠すのではなく部分的に隠す形でキャラクターカットインが表示される（図23）。カットイン内で描かれるキャラクターのアニメーションは元のキャラクターカットインで用いられていた専用のものから、立ち絵としてゲーム中の他の場面でも使われる汎用のものへと変更される。また持続時間も3秒以上かかっていた元のキャラクターカットインから１秒程度へと大幅に短縮される。とはいえ前掲の図21における③の時間が短縮されるのみで、時間の流れ方自体が大きく変わることはない。キャラクターカットインを完全にオフにはしたくないが、ゲームプレイにかかる時間も短縮し

たいというプレイヤーに向けた、オンとオフの中間のような選択肢であると考えられる。

図 23

図版出典:『勝利の女神:NIKKE』、Level Infinite、2022年。

（２）ゲーム時間の停止を伴わない事例

ここまで『NIKKE』を事例にキャラクターカットインの時間の流れを確認してきた。演出の発生時にそれまでのゲーム時間が停止するタイプのキャラクターカットインに関してはほとんどの作品において、図21で示したものと同じような形で時間が流れていると考えられる。しかし、キャラクターカットインの中にはゲーム時間を停止せずに演出が発生するタイプのものも存在する。そこで最後に『ドラゴンボール ザ ブレイカーズ』（以下『ブレイカーズ』、バンダイナムコエンターテインメント、2022）における事例を確認し、ゲーム時間を停止しないキャラクターカットインにおける時間の流れを明らかにする。『ブレイカーズ』は、レイダーと呼ばれる１人のプレイヤーと、サバイバーと呼ばれる７人でチームを組んだプレイヤーたちが戦うオンライン対戦型のビデオゲームである。レイダーはサバイバーたちを攻撃して全員を倒すことを目指し、サバイバーはレイダーから逃げ切ることを目指す。ここで注目するキャラクターカットインはサバイバー側でプレイする際に出現するもので、サバイバー役のプレイヤーが切り札ともいえる変身能力を使用した際に表示される（図25）。このカットインは画面に縦線が引かれ、そこから広がるような演出と共に登場する。カットイン内で描かれるキャラクターは静止画であり、持続するのは１秒ほどである。また自分以外のプレイヤーが変身した場合は、画面右下の小型のキャラクターカットインのみが表示される（図26）。このカットインは大きさが違うのみで出現の流れや持続時間などは図25のものとほとんど同じである。これらのキャラクターカットインは、キャラクターの変身という虚構世界上の出来事を描写しつつ、プレイヤーが対戦の切り札となる機能を使用したというゲームメカニクス上の出来事を伝える役割を持つと考えられる。キャラクターカットイン出現前後のゲームの流れは以下の通りである。

① 対戦中にいくつかの条件を満たして画面左下のゲージを溜める（図24）。
② ゲージが溜まった状態でボタンを押す。
③ キャラクターが変身し、キャラクターカットインが挿入される（図25）。

④　キャラクターカットイン終了後も変身した状態で対戦が継続される（図27）。

図 24

図 25

図 26

図 27

図版出典:『ドラゴンボール ザ ブレイカーズ』、バンダイナムコエンターテインメント、2022年。

これらの番号の並びは、②の操作により③でキャラクターカットインが挿入され、④からゲームプレイが続くといったように、前述の『NIKKE』の例における番号とある程度対応するように割り振っている。『NIKKE』との最大の違いは、③の段階においてゲーム時間が停止せずに継続しており、引き続きキャラクターを操作することが可能だという点である。これは『ブレイカーズ』におけるキャラクターカットインが画面の一部のみを隠すように表示されており、元々のゲーム画面の大半を視認し続けられるからこそ可能になっている。もしも画面全体を覆い隠すようなキャラクターカットインを用いつつゲーム時間を停止しなかった場合、プレイヤーは目隠しをしたままゲームをプレイしているも同然の状態になり、ゲーム体験を損なってしまうだろう。ゲーム時間の停止を伴わないという特徴を踏まえて、キャラクターカットイン出現前後の統語論的時間、ゲーム時間、虚構時間の流れを図示したものが図28である。

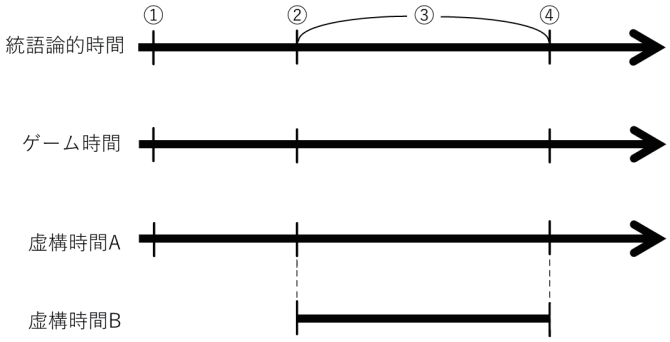

図 28

キャラクターカットインにより虚構時間Bが登場する部分は『NIKKE』と同じだが、その間もキャラクターの操作等は可能であり、他のプレイヤーを含む虚構世界自体も動き続けている。そのため、『ブレイカーズ』では、キャラクターカットイン中も統語論的時間に対応してゲーム時間と虚構時間Aが流れ続けているといえる。統語論的時間、ゲーム時間、虚構時間が並行して流れるのは一般的なゲームプレイ時の状況と同じだが、虚構時間AとBが並行して流れるのは特殊な事態だといえる。これはそれまでのゲーム画面に加えて、キャラクターカットイン画

面という２つ目の視点がもたらされたことで実現している。なお虚構時間Ｂの中でキャラクターが変身の決めポーズをとっている最中でも、虚構時間Ａではプレイヤーの操作により同じキャラクターが既に別の行動に移っているという状況も起こり得るため、単に１つの出来事を２つの視点から見ているという訳ではなく、別の虚構時間が進行していると考えられる。しかし、プレイヤーはこの描写を時間軸の分裂などと捉えることはなく、変身を済ませてから戦っているという虚構世界上の一連の出来事として解釈する。このように『ブレイカーズ』では虚構時間を二層化しつつ、それらの時間で描かれた出来事を一連の出来事であると認識させることで、虚構世界の描写を破綻させることなくキャラクターカットインの２つの役割を果たすための時間を確保しているのである。

なお『ブレイカーズ』でゲーム時間を停止しないキャラクターカットインが採用されている理由は次のように考えられる。『ブレイカーズ』は同時に８人のプレイヤーがプレイするビデオゲームであるため、ゲーム時間の停止を伴うキャラクターカットインを用いようとすると、カットインの出現中は関係のない他のプレイヤーについても一緒に操作を不可能にするか、あるいは変身したプレイヤーの操作のみ不可能にするといういずれかの形をとらざるを得ない。前者の場合、１回の対戦において各プレイヤーが２～３回以上変身することも珍しくないため、合計で数十回もキャラクターカットインが発生し、そのたびに数秒の待ち時間が発生することになる。これは『NIKKE』の事例でも見られたように演出のマンネリ化を招き、ゲームプレイのテンポを阻害してしまうと考えられる。後者の場合、切り札であるはずの変身を使っても操作が可能になる前にレイダー役のプレイヤーに倒されるという対戦バランス上の問題が生じてしまう。『ブレイカーズ』では、これらの問題を解決するためにゲーム時間を停止しないキャラクターカットインを採用しているのだと考えられる。

『NIKKE』と『ブレイカーズ』の事例を通して確認してきたように、キャラクターカットインは、ゲーム画面に割り込むことによってもう１つの虚構時間を導入することができ、それにより「キャラクターの行為の描写」と「ゲームメカニクス上の変化の伝達」という２つの役割を達成するための時間を確保しているのである。そして、そのもう１つの虚構時間は、キャラクターカットインの形態によって、元の虚構時間に本来は存在しないはずの隙間を作り出してそこに圧縮して配置されることもあれば、元の虚構時間と同時並行し二層化することもある。しかしプレイヤーはこの時間の流れの異常に気づかず、あるいは気づいた上で見逃して、全てが１つの虚構時間上の出来事であると認識する。３章冒頭で仮説として述べたように、キャラクターカットインはゲーム中に余分な時間を生み出すことが可能であり、それは上記のような方法で行われているのである。

結論

本論文では、ビデオゲームに用いられる演出の１つであるキャラクターカットインの役割を明らかにするために、フィクションとゲームメカニクス、そして時間の観点から実際の用例を確認しつつ分析を行った。

１章では、キャラクターカットインの実態を把握するために、その歴史について大まかに確認した。少なくとも1990年初頭にはキャラクターカットインは登場し始めており、1990年代半ばにビデオゲームの3Dグラフィック化が進んだ後も、２Ｄゲーム、３Ｄゲームの両方でキャラクターカットインを使用している作品が散見された。また2000年代に入ってもその勢いは衰えず、むしろ携帯型ゲーム機へと活躍の舞台を広げている。しかし、同時期から現在までに広まったフォトリアリスティックなグラフィックを持つ作品では、キャラクターカットインが登場する事例は少ない。現在では、アニメ調のグラフィックを持つ作品やドット絵の作品などで用いられることがほとんどである。

２章では、フィクションとゲームメカニクスに関する先行研究を確認し、『ダンガンロンパ』や『FE風花雪月』、『ゼノブレイド３』に登場するキャラクターカットインの分析を行った。分析を通して、キャラクターカットインはフィクションの側面ではキャラクターの行為を表現し、ゲームメカニクスの側面では直後に発生するゲームメカニクス上の変化を伝達するという２つの役割を果たしていると考えた。ここで描かれるキャラクターの行為は単純なものであることが多いため、カットシーンと異なり、１つのビデオゲーム内で何度も再利用することが可能となっている。

３章では、キャラクターカットインは、２章で明らかにした２つの役割を果たす上で、ビデオゲームの時間に影響を及ぼしているのではないかとの仮説に基づき、ビデオゲームの時間を「統語論的時間」「ゲーム時間」「虚構時間」に分類した松永の先行研究を踏まえた上で、『NIKKE』と『ブレイカーズ』の２作品におけるキャラクターカットイン登場時の時間の流れ方を分析した。結果として、キャラクターカットインは、元のゲームプレイで流れているものとは別の新しい虚構時間を作り出すことで前述の２つの役割を果たしているとの結論に達した。その新しい虚構時間は、登場中にゲーム時間が停止するタイプのキャラクターカットインでは存在しないはずの虚構時間の隙間に圧縮する形で、ゲーム時間が停止しないタイプのキャラクターカットインでは元の虚構時間と二層化する形でそれぞれもたらされている。

このように一般的なキャラクターカットインは、キャラクターの行為を描写しつつ、その行為に対応する形で発生するゲームメカニクスの変化をプレイヤーに伝達するという役割をもってビデオゲームに登場している。加えてキャラクター

カットインは、本来その虚構世界には存在していないはずの虚構時間をゲーム中に作り出しているが、プレイヤーはそれをその虚構世界内の出来事の１つとして受容するという特徴を持つ。キャラクターカットインは、この特徴を持つことで前述の２つの役割を果たすために適した演出となり、現代においても用いられ続けているのだと考えられる。

参考文献一覧

図書

さやわか『僕たちのゲーム史』、星海社、東京、2012年。

多根清史『教養としてのゲーム史』、筑摩書房、東京、2011年。

中川大地『現代ゲーム全史 文明の遊戯史観から』早川書房、東京、2016年。

松永伸司『ビデオゲームの美学』慶應義塾大学出版会、東京、2018年。

イェスパー・ユール『ハーフリアル—虚実のあいだのビデオゲーム』松永伸司訳、ニューゲームズオーダー、東京、2016年。

吉田寛『デジタルゲーム研究』東京大学出版会、東京、2023年、16-17頁。

論文

Rune Klevjer “In Defense of Cutscenes” in *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings*, Ed. Frans Mäyrä. Tampere: Tampere University Press, 2002.

鈴木香織「デジタルベースド・インタラクティヴィティの確立—デジタルゲームとインタラクティヴ・アートの作品比較を通じて—」『デジタルゲーム学研究』（4巻2号）、日本デジタルゲーム学会、東京、2010年、23頁。

ウェブサイト・記事

北村孝和「元気、アーケードで稼動中のレースゲームをPS2に移植「湾岸ミッドナイト」を2002年3月に発売」『Game Watch』https://game.watch.impress.co.jp/docs/20011228/genki.htm（最終閲覧2024年12月30日）。

国立アートリサーチセンター『メディア芸術データベース』https://mediaarts-db.artmuseums.go.jp/（最終閲覧2024年12月29日）。

ナムコ未来研究所「第22回『怒濤のカットイン』の巻」『湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE』https://bandainamco-am.co.jp/am/vg/wanganmaxi/staff_miraiken_050329.php（最終閲覧2024年12月29日）。

任天堂『My Nintendo Store』https://store-jp.nintendo.com/ （最終閲覧2024年12月29日）。

YouTube, Enrique G. Gálvez「Dragon Ball Z 2 Gekishin Freeza!! (NES) - Full complete - Part 06/40」https://www.youtube.com/watch?v=BcZ6tYWmksU（最終閲覧 2024年12月30日）

ゲーム作品

『X-MEN VS. STREET FIGHTER』カプコン、1996、AC。
『勝利の女神：NIKKE』Level Infinite、2022、モバイル。
『新スーパーロボット大戦』バンプレスト、1996、PS。
『スーパーマリオコレクション』任天堂、1993、SFC。
『スーパーマリオブラザーズ』任天堂、1985、FC。
『ゼノブレイド3』任天堂、2022、SW。
『ダンガンロンパ 希望の学園と絶望の高校生』スパイク、2010、PSP。
『Team Fortress 2』Valve、2007、PC。
『テイルズオブエターニア』ナムコ、2000、PS。
『ドラゴンクエスト』エニックス、1986、FC。
『ドラゴンボール ザ ブレイカーズ』バンダイナムコエンターテインメント、2022、SW。
『ドラゴンボールZ 超サイヤ伝説』バンダイ、1992、SFC。
『ドラゴンボールZII 激神フリーザ!!』バンダイ、1991、SFC。
『ファイアーエムブレム 風花雪月』任天堂、2019、SW。
『ぷよぷよSUN』コンパイル、1996、AC。
『ペルソナ3』アトラス、2006、PS2。
『ペルソナ5』アトラス、2016、PS4。
『魔界戦記ディスガイア』日本一ソフトウェア、2003、PS2。
『魔界戦記ディスガイア4』日本一ソフトウェア、2011、PS3。
『METAL SLUG TACTICS』SNK、2024、SW。
『ロマンシングサガ2リベンジオブザセブン』スクウェア・エニックス、2024、PC。
『湾岸ミッドナイト』ナムコ、2001、AC。
『湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE』ナムコ、2004、AC。

複数機種に対応する作品については、論文執筆時に映像や画像、実機で参照した機種を記載している。対応機種の略称は以下の通りである。
AC：アーケード、FC：ファミリーコンピュータ、PC：パーソナルコンピューター、PS：PlayStation、PS2：PlayStation 2、PS3：PlayStation 3、PSP：PlayStation Portable、SFC：スーパーファミコン、SW：Nintendo Switch