HOKKAIDO UNIVERSITY

Title	村上春樹をプレイする ： ビデオゲーム『メモランダ』におけるアダプテーションの試み
Author(s)	ダルミ, カタリン
Citation	層 ： 映像と表現, 18, 152-172
Issue Date	2026-03-09
DOI	https://doi.org/10.14943/2115.98940
Doc URL	https://hdl.handle.net/2115/98940
Type	departmental bulletin paper
File Information	18_09_p152-172.pdf

Hokkaido University Collection of Scholarly and Academic Papers : HUSCAP

村上春樹をプレイする
——ビデオゲーム『メモランダ』におけるアダプテーションの試み

ダルミ・カタリン

はじめに

村上春樹作品のアダプテーションは国内外で多様な形で展開しており、近年では映画や舞台に加えて、村上作品を題材としたビデオゲーム作品[1]も登場している。なお、村上春樹文学のアダプテーションをめぐる研究は活発に行われているものの、ビデオゲームというインタラクティブな媒体に着目した研究は、管見の限り存在しない。

近年のゲーム研究では、ビデオゲームを単なる娯楽ではなく、文学的・文化的表現の一形態として捉える傾向が強まり[2]、とりわけ海外では、アダプテーション研究の視点からの検討も進んでいる。例えば、二〇二二年に刊行された雑誌*Arts*（『芸術』）の特集号では、映画とビデオゲームは現代におけるもっとも影響力のあるメディア[3]として位置づけられており、これらのメディアにおけるアダプテーションの美学と実践が多様な視点から論じられている。また、二〇二三年に刊行された*Videogame Sciences and Arts*（『ビデオゲーム科学と芸術』）に収録された論文の中に、タチヤナ・リスティッチ（Tatjana Ristić）とダルヤン・クビク（Darjan Kubik）は、ビデオゲームの歴史はアダプテーションの歴史だと主張し、複数の例を挙げてその多様性を示している[4]。

しかし、このような研究の多くは、アダプテーション研究の

枠組みをゲーム研究に導入する意義を論じ、あるいはその方法論の構築を目指すものであり、語る形態から直接インタラクティブな形態に翻案されたゲーム作品を詳細に分析した研究が未だに少ないと言える[5]。そこで、本稿では、村上春樹の二〇篇以上の作品にインスパイアされたと公表されている[6]『メモランダ』（英題 *Memoranda*）を取り上げ、アダプテーション研究の視点からの分析を試みたい。

『メモランダ』は、カナダのインディーゲームスタジオ Bit Byterz が二〇一七年にリリースした、２Ｄのポイント＆クリック形式のアドベンチャーゲーム（adventure game、以下ＡＶＧと記す）であり、その枠物語としては村上春樹の「品川猿」（『東京奇譚集』新潮社、二〇〇五）が使用されている。ＡＶＧは、「一定のルールやストーリーのもとで選択や解答の探索を重ねて物語の結末を目指す」[7]ものだが、徐永為が指摘するように、「ＡＶＧのテキストは殆ど、地の文やキャラクターのセリフで構成されて」おり、ビデオゲームの中では「物語性が非常に顕著な」ジャンルである[8]。『メモランダ』も同様に、キャラクターのセリフは音声とともに画面下部に英語字幕として表示されており、その分量[9]からも伺えるように、物語性が強いゲームであり、メディア・文化・言語を越えた物語の移動[10]を論じるために相応しい作品だと考えられる。

小説が「語る」形態、演劇や映画が「見せる」形態であるのに対し、ゲームは「物語とその世界に身体的にもかかわりあう参加の形態」[11]であり、物語の進行においてプレイヤーの介入が不可欠である。ビデオゲーム研究においては、ゲームの構造やルールシステムに着目するルドロジー的なアプローチと、物語分析を重視するナラトロジー的なアプローチが対立してきたが、後者ではゲーム体験が軽視されがちである[12]。こうした問題を補うために、榊祐一はゲーム経験を過去の出来事（完結した物語）として分析する従来のナラトロジー的な方法と区別される「プレイ経験の水準」の分析を提唱した[13]。

榊の言うゲームの出来事とは、「プレイヤーがそのゲームをプレイしつつある中で生じる、ゲームの仮想世界内での様々な出来事であり、よりプレイヤーに即した形で言えば、「今まさにゲームをプレイしているさなかで」プレイヤーにもたらされる、ゲームの仮想世界内での様々な経験」（傍点原文）を指し、氏は「そのようなプレイヤーの経験の水準を、物語という水準でとらえられたゲームの享受経験と区別する意味で」「プレイ経験」と呼んでいる[14]。本稿では、ナラトロジー的分析を基盤としつつも、榊の「プレイ経験」の概念を踏まえ、先行する物語がゲームの進行およびプレイ体験にどのように作用しているかについても考察を加える。

一　『メモランダ』の構造

読者を「謎解き」に誘う村上春樹のフィクションは、試行錯誤を繰り返し、ヒントを探しながら進めていくＡＶＧに相応しい題材だと思われる。斎藤美奈子が皮肉を込めて書いているように、村上文学、とりわけ「宝探し」や「シーク＆ファインド」[15]の構造を持っている初期の作品群は、一般読者のみならず、批評家たちをも謎解きゲームに誘うという、「じじつゲームソフトそのもの」だと言える[16]。なお、斎藤が指摘したように、「コンピュータゲーム『羊をめぐる冒険』以前の初期二作品にも、もっと単純ではあるものの、テキストにゲーム性が認められるの」である[17]。具体的には、デビュー作の『風の歌を聴け』（講談社、一九七九）はジグソーパズルに似ており、『１９７３年のピンボール』（講談社、一九八〇）は「ピンボール的な構造」を持っている「ピンボール小説」だと指摘している[18]。斎藤はここで村上の小説にインスパイアされ、ゲーマー／プレイヤーと化して謎解き本を次々と発表してきた批評家たちを批判しているが、村上の小説は「ゲームソフト」のような働きを持っているという指摘は極めて重要かつ妥当だと思われる。

「品川猿」は斎藤が論じた初期作品群とは時期を異にするが、典型的な「シーク＆ファインド」の物語構造を持ち、ＡＶＧの枠物語として相応しい作品である。物語は、「名前忘れ」に悩む二六歳の安藤みずきが、品川区役所の「心の悩み相談室」を訪れる決意をする場面から始まる。面談を重ねるうち、みずきは高校時代に自殺した寮の下級生・松中優子のことを思い出す。優子は自殺を図る直前に、「いないあいだに猿にとられたりしないように」（一八一頁）と自分の名札をみずきに渡した。みずきは、大事にとっておいた優子の名札と共に、自分の名札もなくなっていることに気づく。カウンセラーの坂木哲子は、区役所で土木課長として勤めている夫の協力を得て犯人とみられる猿を突き止め、区役所の地下室でみずきと対面させる。猿は「あなたのお母さんは、あなたのことを愛してはいません」（二〇五頁）と告げ、名札を返して下水道から出ていく。みずきはその代わりに、松中優子の名札を猿に手渡す。この「喪失した名前を取り戻す」という筋立てが、ＡＶＧにとって適したプロットだと考えられる。

さて、『メモランダ』の物語水準をみると、構成は「品川猿」と呼応していることが分かる。舞台はヨーロッパ風の海辺の町。二五歳の主人公・ミズキ（Mizuki）は不眠症に悩み、時折自分の名前を忘れる。消えたサーカスの象を追いながら、町のカウンセラーに会い、高校時代に亡くなった友人モリコ

(Moriko) のことを思い出す。モリコは森で自殺を図ったが、その前に、猿にとられたりしないように、自分の名札をミズキに渡した。夢から目覚めたミズキは下水道へと導かれ、そこに潜む猿と対面し、地上で拾った兵士の名札を猿に渡す代わりに自分の名札を取り戻す。

【表①】と【表②】は、『メモランダ』の構造を示したものである。これらの表から分かるように、物語の展開は「品川猿」と呼応しており、ゲームの最終目標は短編小説と同じく、主人公の名前を取り戻すことである。リンダ・ハッチオンは小説ではなく、映画の（テレビ）ゲーム・アダプテーションについて論じているが、テレビゲームにおける物語の役割をめぐる指摘は示唆的である。つまり、ハッチオンによれば、冒頭（葛藤の発生）・中間部（葛藤の全ての含意の提示）・結末（葛藤の解決）という構成を持っている映画に対し、テレビゲーム・アダプテーションは、冒頭と結末は見せることによって映画と同様

冒頭部分（オープニング・シークエンス）			
	カットシーン❶：	**3枚の写真をクリックするとミズキのヴォイスオーヴァー**	
	①	この写真は、退屈な生活に飽きたことを夫に伝えた日に友達が撮ってくれた。喧嘩ばかりしていたので、それ以来私たちは別々に暮らしている。	
	②	どんなに頑張っても、ピクニックはいつも母が不機嫌になって終わってしまった。だから、私はいつも父と予定を立てるようになったのだ。	
	③	高校ではみんなこの写真を見てとても羨ましがっていた。あの有名な象に会えるなんて、相当運が良くなければできなかったから。それに、学校で一番人気の女の子と一緒に行ったから、なおさらなんだ。モリコ…どうしてあんなことをしたの。あんなに可愛くて頭がよかったのに…。	
	まぶたが重たくなってきた…今夜は寝むらせてほしい…眠たい…。		
	カットシーン❷（オープニングムービー）：		**ミズキのヴォイスオーヴァー**
	露天掘りの右側にある白いものが見える？恐竜の化石みたいなもの…。子供の頃、新鮮な空気を吸うために父がよくここに連れてきてくれた…。初めてここに来たとき、父はその白い砂の部分を指さし、それは赤ちゃんの恐竜が人間から逃げているものだと教えてくれた。でも、とても暗かったから、赤ちゃんの恐竜は穴に落ちて餓死した。この話を聞いて、私は恐竜なんかよりも穴の向こう側にいる人間たちの方が怖くなってしまった。それが父の狙いだったのかもしれない。露天掘りの向こう側にある工場や家には、夜になると動物に変身する人間たちが住んでいて、私たちから物を盗んでいくと父がよく言っていた。忘れるなら、そんな話を忘れたかったな…。穴の向こう側に住んでいる人たちはもう何年も前にいなくなったけど、そこに誰が住んでいたかは今でも分からない…。お父さん、ここにいてくれたら良かったのに…。一緒に向こう側に行って、近くで見てみたかったよ…。		
	カットシーン❸（オープニングムービー）：		**ミズキの部屋・老水夫とミズキの会話**
	老水夫：	おいおい！眠るんじゃないぞ！目を開けて…寝ないでまだ17日目じゃないか！	
	ミズキ：	顔をこっちに向けないでくれる…その赤い目、怖いのよ…。どうして放っておいてくれないの？いつまで私を苦しめるつもりなの？	
	老水夫：	放っといてあげたいよ。でもできないんだよ。昔、若い船長だった頃から、船員たちが寝ている間は起きていられないんだから。さあ、起きて、ベッドから出なさい。仕事も何日か休みを取ったんじゃない？せめてちょっと遊びに行って来いよ！	
	カットシーン❹（オープニングムービー）：		**ミズキの部屋**
	朝。老水夫が消える。ミズキはコーヒーを飲んでいる。		
タイトル：	**Memoranda. Inspired by Haruki Murakami's short stories 『メモランダ』―ハルキ・ムラカミの短編小説にインスパイアされて**		
インタラクティブな部分（ゲームプレイ）			
	ミズキのヴォイスオーヴァー・キャラクター同士の会話（省略）		

【表①】『メモランダ』の構造―冒頭部分

な物語叙述の作業を行っているが、第二部のゲーム体験（ゲームプレイ）は、プレイヤーの関与によって進行されており、物語は目的そのものではなく、「ゴールへ向かう手段として存在している」という[19]。

物語の水準で考えると、『メモランダ』は「品川猿」と同様な構成（冒頭：主人公の名前忘れが起こる↓中間部：過去と向き合って名前忘れの原因を探る↓結末部分：名前を取り戻す）を持っており、「品川猿」のアダプテーションとしてとらえられる。しかし、『メモランダ』が興味深いのは、「品川猿」の物語展開をなぞりながらも、同時に複数の村上作品から要素

結末部分（エンディングムービー）		
	カットシーン❶：	**猿のテントの中（下水道）・猿とミズキの会話**
	ミズキ：	じゃあ、モリコは何かを知っていたのね。あなたは彼女の自殺に関係あるの？
	猿：	いえいえ、違います。僕は彼女に恋をしておりました。彼女はとても美しかったです。あなたよりも美しかったくらいです。
	ミズキ：	では、どうして彼女の名前を盗んだの？
	猿：	それがですね…。心を惹かれる名前を目の前にすると、ついつい盗んでしまいたくなるのです。母親の背中にくっついていた赤ん坊の頃からずっとそうでした。
	ミズキ：	私達の名前をどうやって知ったの？
	猿：	あなたたちを高校時代から見ておりました。モリコの名前を探すためにあなたの所に来たのです。あの名前にとても心が惹かれていました。
	ミズキ：	でも、金庫の暗証番号がどうして分かったの？自分でも思い出せなかったのに。
	猿：	私が忘れさせたのです。モリコの猫たちはあなたの味方だけではありません。彼女に会うためにまず森の中に入ったのです。
	ミズキ：	どうして私の名前まで盗んだの？
	猿：	そこに置いてあったからついに盗んでしまったのです。正直に言いますと、よく見る時間もなかったのです。
	ミズキ：	じゃあ、返してくれないかしら？
	猿：	もちろんです。約束は約束ですから。あの、あなたのお名前は何でしたかな？
	ミズキ：	私の名前はね…M で始まる…うーん、ちょっと考えさせてちょうだい。
	猿：	焦らなくていいですよ。そのうち思い出しますから。
	ミズキ：	M…ミロ…全く、こんな時に忘れちゃうなんて…。
	猿：	時間はいくらでもありますから。
	ミズキ：	時間はいくらでもある。それはその通りだ。たとえここで何日間いたとしても誰も気づいてくれたりはしない。
	猿：	あなたが思い出すあいだにお茶でも淹れてあげましょう。緊張がほぐれますからね。お互いのことをもうちょっと知りましょうね。
	カットシーン❷：	**真っ暗な場面・ミズキのヴォイスオーヴァー**
	こんなに長い時間誰かと話したのは久しぶりだ。猿は、自分が集めた名前の持ち主について不思議なことをたくさん知っていた。もちろん、私についても。申し訳ないけど、どんなことを知っていたかは言えない。あまり楽しい思い出ではないから。 彼は、いつも夢で見る廃坑に行くように勧めてくれた。それから自分の荷物をまとめて、しばらくついてきてくれた。彼にとっては、下水道はもう安全な場所ではない。 この写真は、彼が出る前に撮ったもの。老人の姿が写るだろうと思ったのに、彼は本当にただの孤独なニホンザルだったようだ。	
	カットシーン❸：	**露天掘りの前・ミズキのヴォイスオーヴァー**
	夜一人でここにいても、もう全然怖くない。朝までここにいて、すべての悩みをここに埋めるつもりだ。家に帰ったとき、すぐに上手くいくわけではないだろうけど、少なくとも自分の名前はある。私だけのもの。	
スタッフロール		

【表②】『メモランダ』の構造―結末部分

を引用・再構成している点である。

ゲームデザイナーのサハンド・サエディ（Sahand Saedi）氏は、村上春樹の作品をもとにゲームを制作することになった経緯を次のように語っている。つまり、彼は友人とＡＶＧの企画について話し合っていた際、偶然にも二人がともに村上春樹の短編集『めくらやなぎと眠る女』（新潮社、二〇〇九、英：*Blind Willow, Sleeping Woman*, 二〇〇六）を読んでいたことがわかった。そこでサエディ氏は、「彼（注：村上春樹）の物語には、奇妙なキャラクターや神秘的な雰囲気など、ＡＶＧを作るための要素がすべて揃っている」[20]と気づき、この発見が『メモランダ』を構想するきっかけになったという。さらに彼は、制作の具体的なプロセスについて次のように述べている。

> 村上作品におけるマジック・リアリズムは、雰囲気づくりに欠かせない要素でした―私がやったのは、複数の物語からいくつかのストーリーラインや登場人物を選び出し、それらをひとつに組み合わせることだけでした。だから、このゲームは村上作品を読んだことのある人にとって、より一層面白く感じられるかもしれません[21]。（下線引用者）

『メモランダ』におけるマジック・リアリズム（魔術的リアリズム）については次節で詳しく述べるが、ここで着目したいのは、サエディ氏が村上文学を一つの物語世界として捉え、そこから要素を抽出し再編集するという方法である。つまり、原作「品川猿」の忠実な再現よりも、複数テクストの再構成そのものが創作行為の中心となっており、村上作品の世界観がデータベース的に消費[22]・再生産されていると言える。

【図①】露天掘り
Memoranda. Version 9.0c for Windows PC, Bit Byterz/ Digital Dragon Games, 2017.

『メモランダ』のインタラクティブな部分では「品川猿」のほか、「眠り」（主人公が一七日間も眠れない設定）や「象の消滅」（突然消えた象の跡を追う展開）、更に「かえるくん、東京を救う」（かえるくんとみみずくんの闘いの再現）などの村上作品のプロットが引用されており、ストーリーは「品川猿」から逸脱しながら展開されていく。これらに加え、『神の子どもたちはみな踊る』（新潮社、二〇〇〇）を想起させる地震や

『海辺のカフカ』（新潮社、二〇〇二）を思い起こさせるオペラ歌手の猫（Opera Singer Cat）というキャラクターが登場し、小道具としては二二編以上の作品から引用が行われている。全ての要素を列挙することは難しいが、『メモランダ』では、短編集『めくらやなぎと眠る女』『象の消滅　短篇選集　1980-1991』（新潮社、二〇〇五、英：*The Elephant Vanishes*, 一九九三）『神の子どもたちはみな踊る』（英：*after the quake*, 二〇〇二）のほか、長編小説『ねじまき鳥クロニクル』（新潮社、一九九四～九五、英：*The Wind-Up Bird Chronicle*, 一九九七）及び『海辺のカフカ』（英：*Kafka on the Shore*, 二〇〇五）など、英語圏で広く知られている作品群から小道具やモチーフが多層的に引用されている。こうしたコラージュ的な引用は、複数の村上作品をひとつの「データベース的世界」として再構成し、プレイヤーに物語の断片を自らたどり、意味を構築していくような能動的な体験を促す仕組みとして機能している。

一方で、『メモランダ』にはオリジナルな設定も多い。例えば、ゲームの枠組みを示す機能を持っている冒頭部分のオープニングムービー（【表①】、カットシーン❷）に描かれている露天掘り（open pit、【図①】）は、村上春樹作品にしばしば登場する井戸のモチーフを連想させるが、そこには恐竜の化石みたいなものが映っており、穴に落ちて死んだ恐竜の赤ちゃんの話が語られている。更に、その露天掘りの向こう側に、夜動物に変身する人間たちが暮らしており、時折こちら側に住んでいる人たちの物を盗んでいくという話が語られている。この設定は、多くの村上作品に共通する「こちら側」と「あちら側」の対立構造をなぞっているのが明らかである。一方で、動物に変身する人間たちという設定は言うまでもなく、フランツ・カフカの『変身』に通じるモチーフであり、シュールな雰囲気を醸し出すための手段として用いられていると共に、「名前忘れ」という主題を新たな文脈に移し替えている。

以上を踏まえ、『メモランダ』を「品川猿」のアダプテーションとして捉えるなら、次に問われるのは、先行する村上春樹の物語がゲームプレイにどのような影響を及ぼしているのかという点である。次節ではこの問題を、榊祐一のいう「プレイ経験の水準」から検討する。

二　プレイ経験の水準の分析

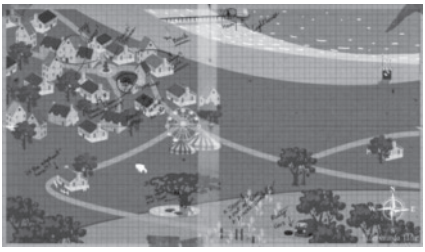
プレイ経験をテレプレゼンス経験[23]として捉えた榊は、プレイ経験については、「ゲームが提示した仮想空間内部での双方向的な情報のやりとりを含むという点でインタラクティブという性格を有するものであり、また、そのような経験は、文字通

りそれ自体として見るならば「不確実な未来を孕みこんだ経験」という位相においてとらえうるものだ」[24]と指摘している。榊が指摘する、プレイ経験は偶然性を孕んだものだという見解は、西村清和の議論[25]に基づくものであり、簡単に言うと、プレイヤーはプレイしている最中に次の展開やゲームの結末を知らないことを意味している。榊の指摘は妥当であるが、ゲームが特定の作品のアダプテーション、すなわち「ひとつ、もしくは複数の認識可能な別作品の承認された置換」[26]である場合には、考察の余地があると思われる。

ハッチオンが述べるように、ゲームプレイにおける先行する物語は「ゴールへ向かう手段として存在」するならば、プレイヤーにとって先行する物語はゲームをクリアする手がかりとして機能するはずである。従って、『メモランダ』のプレイ経験を分析する際に問うべきなのは、「品川猿」などの先行する物語は、プレイ経験の偶然性に如何なる影響を及ぼすかということである。具体的に着目したいのは、「品川猿」など、先行する村上作品の展開を把握していることが、ゲームをクリアする上でプレイヤーの助けとなるかという点である。

プレイ経験は「不確実な未来を孕みこんだ経験」（榊）ではある一方で、『メモランダ』が基本的に「品川猿」の構造をなぞりつつ、複数の村上作品のプロットを引用しながら展開していくことに気づく場合、プレイヤーはゴール＝ミズキの名前を取り戻すために、名前を盗んだ猿が下水道に潜んでいると予測し、それに合わせて行動するはずである。

ゲームのインタラクティブな部分はミズキの部屋から始まる。プレイヤーはプレイヤーキャラクターであるミズキを操作し、物を拾ったりノンプレイヤーキャラクターと会話したりしながらゲームを進めていく。ミズキの部屋に最初から用意されているアイテムの一つが町の地図である（【図②】）。地図は次々に現れるパズル（謎）を解くたびに更新され、新しいエリアへのアクセスが可能になる。『メモランダ』の主な舞台は、次の通りである。①ミズキのマンション（1階：受付、2階：エンジニアの部屋、3階：逃げた男の部屋、4階：ミズキの部屋、5階：スクリーニング・ルーム）②タヌキ広場（パン屋、花屋、ヴァーニャのカフェ）③レキシントンストリート（暗い路地・かいつぶりの事務所・



【図②】町の地図
Memoranda. Version 9.0c for Windows PC, Bit Byterz/ Digital Dragon Games, 2017.

人形使いの家）④ミスター・スパゲッティの別荘と鼠の穴⑤カウンセラーのオフィス⑥ビーチと灯台⑦沼（老木、二〇〇匹の蛙の池、郊外）⑧下水道。

プレイヤーは、新しい舞台を開拓しながら、インベントリに保管されているアイテムを組み合わせるなど、様々なパズルを解き、最終的に猿が身を隠している郊外の下水道にたどり着く。松永伸司が指摘したように、謎解きは「ビデオゲーム作品の評価の焦点にもしばしばなる」[27]重要な要素である。しかし、PCゲームの配信プラットフォームである *Steam* に投稿された多数のレビューを見ると、『メモランダ』におけるパズルの多くが論理性を欠いており、ゲームを進行させること自体が多くのプレイヤーにとって困難であることがうかがえる[28]。実際、*Steam* のレビューの中には、「このゲームを楽しむには、村上春樹の作品をどれぐらい読んでおく必要があるんだろう？」と皮肉を込めてつぶやくプレイヤーもいる[29]。このコメントは、先行する村上作品を読んでいることがゲーム体験の向上に繋がる可能性を示唆している。しかし、筆者自身の経験から言えば、先行する村上作品を把握していることは必ずしもパズルを解く手助けにはならない[30]。

プレイヤーに与えられる選択肢はきわめて限定的であるため、行き詰まったプレイヤーは同じ場所を行き来し、同じキャラクターと同じ会話を繰り返すというループに陥りやすい。こうした状況を避けるために、ゲーム内のヒントやウォークスルー（攻略手引き）などに頼らざるを得ない。その結果、インタラクティブであるはずのゲーム部分においてさえ、プレイヤーはウォークスルーなどを見て／読んでそれを模倣するという、つまり映画の観客に近い受動的な立場に置かれることがしばしばある。

パズルが難解で、時々論理性を欠いているのは『メモランダ』の弱点だと言えるが、一方で、手書きの独自のグラフィックスタイルと、ビデオゲームにおいて珍しいとされている[31]マジック・リアリズムの手法は本ゲームの評価すべき点として挙げられてきた。インディーゲームとして開発された『メモランダ』は、クラウドファンディングサイト *Kickstarter* で「マジック・リアリズムの要素を取り入れたポイント&クリック形式のアドベンチャーゲーム！」[32]として紹介されており、宣伝段階から村上春樹の名とともに「マジック・リアリズム」という言葉が積極的に用いられてきた。

マジック・リアリズムはファンタジーのサブジャンルとみなされ、一般に現実的な舞台に非現実的なキャラクターや出来事を導入し、それを現実の一部として提示する手法と説明できる[33]。こうしたマジック・リアリズムは、欧米では村上文学の

特徴として頻繁に言及されており、前節で引用したサエディ氏とのインタビューから伺えるように、『メモランダ』の制作においても重視された要素である。さて、ビデオゲームは一般に構造性と一貫性を重視するメディアであるため、マジック・リアリズムをゲームに適用する際の重要なポイントは、ゲームプレイを損なわないよう、非現実的な要素や展開をゲーム構造の内部に矛盾なく組み込むことである[34]。

ヨーロッパの街並みを思わせる『メモランダ』の舞台は、「タヌキ広場」など架空の要素を含みながらも、ハイファンタジー作品のような異世界設定ではなく、あくまで現実的な環境として描かれている。ファンタジー的要素は、動物に変身する人間や、主人公が一七日間も眠れないという非現実的な設定に見られ、村上文学の雰囲気を再現する手段としては有効に機能している。

なお、寺尾隆吉によれば、マジック・リアリズムは「「正常」とされる日常的視点を離れて、「異常」・「非日常的」視点から現実世界を捉え直す」[35]手法であり、「「異常」が「普通」と化した世界を作ることで、日常世界の「普通」が「普通」に見えないようにする」[36]ものだという。小説においては、日常を離れた「非日常」的視点を構築し、読者を「「異常」が「普通」と化した世界」（寺尾）に導くのは語り手の役割であるのに対し、インタラクティブな形態であるゲームにおいてゲーム（物語）を進行させる主体はプレイヤーである。したがって、『メモランダ』のように選択肢が限られたＡＶＧにおいては、プレイヤーがゲームの提示する「非日常」的な視点にどこまで同化し、パズルを解けるかが重要となる。

以上で述べたように、『メモランダ』はパズルの論理性を欠く点で批判されてきたが、その背景には、マジック・リアリズムにおけるシュールな物語展開や合理性を離れた視点をゲームへ翻案しようとする意図があったと考えられる。例えば、クライマックスでは、ミズキの名前を盗んだ猿に告白させるため、猿が浸かっている湯の中に、人をぼうっとさせる効果を持つ架空の植物「ブラッディミント（bloody mint）」を用いた「麻酔薬（anaesthetic）」を入れる必要がある。常識的には麻酔薬は感覚や言語活動を鈍らせるものだが、「もうすぐ麻酔薬が効いてくるはずよ。そうなったら、あなたはもう口を閉じていられないわよ」というミズキの言葉が示すように、本作ではむしろ「無意識に人を喋らせる」効果をもつものとして機能している。麻痺と告白という本来両立しがたい効果をあえて結びつけたこの結末は、合理的・論理的な視点から見れば矛盾している。しかし、意識と身体が乖離し、猿との闘いが意識のレベルで行われている『メモランダ』の世界においては、このような逆説的

展開も成立しうるのである。

また別の場面では、プレイヤーがインベントリ内のアイテムを組み合わせる際、ミズキが「奇妙な組み合わせだってことは、私も分かってるよ」とコメントする。『メモランダ』では、しばしばこのような「奇妙な組み合わせ（bizarre combination）」こそが正解となる場合があり、ゲームを進行させるためには、プレイヤーは通常の論理的思考から一歩離れることを求められる。このように、『メモランダ』におけるマジック・リアリズムの手法の適用は、村上文学の雰囲気を再現するうえで効果的に機能している一方で、パズルの難解さという問題も同時に生み出している。この点は、村上春樹のテクストをＡＶＧというインタラクティブな媒体へと翻案する際の一つの限界を示していると同時に、新しい表現の試みとして高く評価すべき点でもある。

三　「品川猿」のアダプテーションとしての『メモランダ』

「品川猿」や、ゲーム内で引用されている他の村上作品の展開を把握していても、物語の進行やゲームの攻略に直接関わるわけではない。しかし、『メモランダ』の主題や結末の意味を理解するためには、それらの作品への理解が欠かせない。

ＡＶＧのレビューサイト *Adventure Gamers* に投稿された二〇一七年の批評では、ストーリーの複雑さやパズルの難解さに加え、結末の曖昧さが批判の対象となっている。レビュアーは、ゲーム終了後もミズキをめぐる多くの謎が残ると指摘し、とりわけ、暗い過去をほのめかしながら詳細な説明が省かれている点、さらに結末部の会話で一部のセリフが欠落しているように感じられる点を問題視している[37]。この指摘はおそらく妥当であろう。

クライマックスは、プレイヤーが町はずれの下水道へ降り、潜伏している猿と対面する場面に設定されている（【図③】）。『メモランダ』における猿は、主要舞台から隔絶された空間に配置され、いわゆる「ボスキャラクター」、すなわちプレイヤーが攻略すべき強敵[38]としてデザインされている。しかしその「闘い」は、「かえるく

【図③】猿との対面
Memoranda. Version 9.0c for Windows PC, Bit Byterz/ Digital Dragon Games, 2017.

ん、東京を救う」におけるかえるくんとみみずくんの対決をなぞるものであり、物理的戦闘ではなく意識のレベルで展開される。

多くのゲームに共通する「ボス撃破」というクリア条件に相当する手順としては、まず路地に身を潜める「かえるくん(Super Frog)」を見つけ、彼から「マジックの言葉(magic words)」を受け取る必要がある。猿は「不思議な力(a strange force)」に守られており、近づく者に頭痛を引き起こす設定である。「かえるくん」から「マジックの言葉」を受け取ったミズキは、「頭の中で何百匹もの蛙が歓声を上げて『みみずくんと戦え!』と叫ぶのを感じて」猿に近づけるようになる。そして、ボス撃破は、一種の「麻酔薬」を使って、口を噤んでいる猿に告白を強制する展開へと置き換えられる。ここでインタラクティブな部分は終了し、猿の告白を含むエンディングムービーが流れる。

【表②】が示すとおり、結末部分のカットシーン❷で、ミズキは「猿は、自分が集めた名前の持ち主について不思議なことをたくさん知っていた」と言いつつも、「あまり楽しい思い出ではないから」とし、その内容をプレイヤーに打ち明けることを拒む。ここで省略されているのは言うまでもなく、短編小説における猿の衝撃的な発言、つまり「あなたのお母さんは、あなたのことを愛してはいません。小さい頃から今にいたるまで、あなたを愛したことは一度もありません」(二〇五頁)である。

「愛着障害」を主題とする作品として位置づけられる[39]「品川猿」では、みずきの「名前忘れ」は母娘関係の複雑さに結びつく問題として提示される。短編小説では、猿は名前を盗むと同時に、「名前に付帯しているネガティブな要素をも、いくぶん持ち去る」(二〇二頁)という設定であり、みずきは名前を取り戻す代わりに、自身の「心に潜む闇のようなもの」(二〇二頁)、つまり母の愛情不足ゆえに他者を愛せないという事実を認識する。これに対し『メモランダ』では、自己の負の側面の認識とアイデンティティ再構築という主題が、象徴的な「父殺し」と、幼少期に起因する恐怖の克服という普遍的テーマへと置き換えられている。

『メモランダ』でミズキの母への言及は「どんなに頑張っても、ピクニックはいつも母が不機嫌になって終わってしまった」(【表①】カットシーン❶)にとどまり、代わって父の存在が強調される。幼いミズキは父と親しく、恐怖の対象である露天掘りと、その向こう側に住む生き物の話を父から聞いたという設定である。子ども時代を回想する冒頭部分のカットシーン❷(【表①】)では、「お父さん、ここにいてくれたら良かったのに…」というミズキの語りによって、父の不在への寂しさと

不安が露わにされる。

これに呼応して結末部では、名前を取り戻すと同時に、猿から「いつも夢で見る廃坑（＝露天掘り）に行く」、すなわち恐怖と向き合うよう促される（【表②】カットシーン❷）。さらに注目すべきは、「それから（注：猿が）自分の荷物をまとめて、しばらくついてきてくれた」という展開である。要するに、ミズキにとって猿は、カウンセラーの役割を果たすと同時に、父の身代わりとして配置されている。結末のカットシーン❸（【表②】）でミズキが「夜一人でここ（注：露天掘り）にいても、もう全然怖くない。朝までここにいて、すべての悩みをここに埋めるつもりだ」と語るのは、恐怖の対象に一人で向き合い、悩みを埋めて先へ進めるようになったことを示している。悩みの具体的内容は明示されないが、そこにはおそらく父の不在に由来する喪失感も含まれるだろう[40]。

『メモランダ』では、多くのキャラクターが何らかの精神的問題や喪失感を抱え、ミズキは自分の名前を取り戻す前に、他のキャラクターの問題を解決しなければならない。この構造は、自己の内面に向き合うことをとおして他者と繋がるという、村上春樹のいわゆる「コミットメント」の問題意識を反映している。「品川猿」が、無意識に埋もれていた自己の負の部分を掘り起こし、アイデンティティを再構築する物語であるのに対し、『メモランダ』は、過去へ引き戻す喪失感を埋めることで成長へ向かうという、普遍的な成長物語として解釈できる。

なお、見逃せないのは、『メモランダ』の結末部分（【表②】カットシーン❶）でミズキの名前が具体的に語られない点である[41]。猿に名前を聞かれたミズキは「M…ミロ…全く、こんな時に忘れちゃうなんて…」とつぶやくのみで、自ら名を口にせず、名札も登場しない。これに対し、「品川猿」のラストでは、「家に戻り、みずきは猿から返してもらった「大沢みずき」の古い名札と、「安藤（大沢）みずき」という名前が刻まれた銀のブレスレットを、茶色い事務封筒に入れて封をし、それを押入の段ボール箱に入れた。ようやく自分の名前が手もとに戻ってきたのだ」と叙述され、「ほかに名前はないのだ」（二一〇頁）とまで強調される。『メモランダ』ではこれが、「家に帰ったとき、すぐに上手くいくわけではないだろうけど、少なくとも自分の名前はある。私だけのもの」（【表②】カットシーン❸）へと書き換えられている。

榊は、「自己の物語」という概念を導入し、「小説や映画と異なる、ゲーム固有と言えるだろう物語的経験の特徴」を「ゲームが提示する物語をプレイヤーが「自己の物語」として把握しうるという点」において見出した[42]。すなわち、榊によれば、「小説や映画等の物語メディアの場合、基本的に読者／観客は

そこで提示される物語を「他者の物語」として享受する」のに対し、ゲームは「自分だけの物語を体験するメディア」[43]だと述べている。前節で述べたように、こうしたインタラクティブな体験はパズル設計によっては妨げられることもあるが、結末における原作からの逸脱の背景には、プレイヤーキャラクターへの感情移入・一体化を促す工夫があると考えられる。つまり、結末部分においてミズキの名前が敢えて明示されないことにより、キャラクターの他者性は意図的に弱められており、プレイヤーがミズキに自己投影をするための空白が生じる。

「少なくとも自分の名前はある」と語り、不安定な世界で自立した個として生きる決意を示すミズキの姿は、多くの若者が通過する普遍的な成長過程、しいて言えば象徴的な父殺しを映し出す。とはいえ、『メモランダ』における「名前忘れ」の原因は最後まで明かされない。結末のカットシーン❷（【表②】）では「老人の姿が写るだろうと思ったのに、彼は本当にただの孤独なニホンザルだったようだ」というセリフとともに、ミズキが撮った一枚の写真が示され、猿が露天掘りの「向こう側」に住む人々とは無関係であることが示唆される。要するに、『メモランダ』の猿は、理解不可能な他者として設定され、ミズキの「名前忘れ」は象の消滅と同様、原因不明で理不尽な出来事として位置づけられている。

『メモランダ』に登場するサーカスの象フィル（Phil）は、ミスター・スパゲッティの別荘に身を隠しており、人間へと変身する途中の状態にある（【図④】）。象の行方を追い、「ヒューマニマル・ポーション（humanimal potion）」を入手してフィルに渡し、人間への変身を助けるという一連の流れは、重要なクエストの一つとして設定されている。

【図④】人間へと変身する途中の象
Memoranda. Version 9.0c for Windows PC, Bit Byterz/ Digital Dragon Games, 2017.

しかしこのエピソードは、最終的にミズキの「名前探し」の物語とは直接関係のない、独立した謎として提示されている。複数の謎を解き、かいつぶり（Mr. Dabchick）というキャラクターから「ヒューマニマル・ポーション」を受け取る一連の過程は、ミスター・スパゲッティが仕組んだ「無駄な追跡（a wild goose chase）」にほかならない。言うまでもなく、この展開は英語圏で *A Wild Sheep Chase* と訳された『羊をめぐる冒険』（講談社、一九八二、英訳一九八九年刊行）の構造を踏襲しており、全てが無駄であったことが明らかになった時にプレ

イヤーが抱く怒りや失望感は、『羊をめぐる冒険』の「僕」が物語の終盤で味わう感情に通じている。

謎解きゲームが多くの謎を残したまま終わることに、プレイヤーが違和感を覚えるのは当然である。しかし、謎を残したまま物語を閉じることは、初期作品から現在に至るまで一貫して見られる村上春樹文学の特徴である。『メモランダ』は、インタラクティブな部分では「品川猿」から逸脱しているものの、この点においては、村上作品を読む体験を忠実に再現しているゲームであると言える。

おわりに

最後に、村上作品への忠実性という観点から言及しておくべきなのは「悪」の描写である。

『メモランダ』では悪の問題が全面的に提示されているわけではないが、前節で述べたように、「品川猿」は最終的に「心の闇」や個人の負の部分の認識へと至る物語である。『メモランダ』における猿は、みみずくんに通じる悪質な力によって守られている一方で、名前を盗むという行為が結果的に名前の持ち主の心を癒すというポジティブな効果をもたらす。すなわち、原作と同様に、猿は善と悪の双方を内包した両義的な存在として描かれている。この両義性は、ミズキというキャラクターの描写にも反映されている。『メモランダ』のミズキは、他者の問題を解決しながらゴールを目指すが、その行動はしばしば倫理的な曖昧さを帯びる。自らの名前を取り戻すために、彼女は猿を脅迫したり、忘れ去られた兵士たちの名札を軽々しく猿に渡したりする。選択肢が与えられないプレイヤーは、たとえミズキの行動に疑問を抱いたとしても、ゲームを進めるために倫理的に問題のある行為を取らざるを得ない。こうしたデザインに対し、一部のプレイヤーが不快感を示している[44]が、それは、『メモランダ』のプレイを通じて、人間が普段は目をそらしがちな心の闇と向き合わされることによる戸惑いと解釈できるのではないだろうか。

「このゲームが醸し出す雰囲気や感覚を通じて、これまで文学に関心のなかったゲーマーたちにも好奇心が芽生え、村上春樹の原作を読んでみたいと思ってもらえることを願っています」[45]という、ゲームデザイナーのサエディ氏の言葉は示唆的である。『メモランダ』のようなメディア横断的なアダプテーション作品は、原作の新しい読者層を開拓し、文学的体験を拡張する可能性を示している。村上春樹は『アンダーグラウンド』（講談社、一九九七）のあとがきで、自我を「物語」や「お話」にたとえ、私たちはそれぞれの「お話」の中で、「物語

を作る「メーカー」であると同時に、「その物語を体験する「プレーヤー」である」と述べている[46]。ビデオゲームは、村上春樹の言う「物語を作る」と「生きる」ことの同時的な体験を、文学を読むこととは異なる形でプレイヤーに身体的に経験させる媒体であり、村上文学におけるアダプテーションの可能性を考察するうえで、今後さらに注目すべき領域である。

テクスト

Memoranda. Version 9.0c for Windows PC, Bit Byterz/Digital Dragon Games, 2017.

村上春樹「品川猿」『東京奇譚集』新潮社、二〇〇五年。

付記

ゲームからの引用はすべて私訳によった。

本稿は、二〇二五年第十四回村上春樹国際シンポジウムにおける口頭発表「「品川猿」から『メモランダ』へ―文学とビデオゲームのパートナーシップの可能性」（二〇二五年七月五日、京都大学）及び第四十八回村上春樹とアダプテーション研究会における口頭発表「村上春樹をプレイする―ビデオゲーム『メモランダ（Memoranda）』におけるアダプテーションの試み」（二〇二五年八月二四日、オンライン）の原稿に加筆修正を加えたものである。貴重なご意見をいただいた皆さまに深く感謝申し上げる。

注

1 ビデオゲーム作品については松永伸司による以下の定義を使用する。「ビデオゲーム作品とは、(1)視覚的デジタル媒体を通して実現される人工物であり、かつ、(2)娯楽的に、あるいは、芸術的に受容されることを意図された（あるいは慣習的にそのようなものとして見なされている）ものであり、かつ、(3)その受容のあり方が以下のいずれかであるよう意図された（あるいは慣習的にそのようなものとして見なされている）ものである。(3a)ゲームのプレイ、(3b)インタラクティブなフィクションの受容、(3c)シミュレーションの受容。」（松永伸司『ビデオゲームの美学』慶應義塾大学出版会、二〇一八、三四～三五頁。）

2 Shahad Adel Mustafa Abdullah, "Narrative Structures and Literary Adaptations in Video Games and Literature," *East Journal of Human Science*, Vol. 1, Issue 5, September 3, 2025, https://eastpublication.com/index.php/ejhs/article/view/150/64（二〇二五年一二月三日参照）。

3 Christian Thomas, "Introduction: The Art of Adaptation in Film and Video Games," Christian Thomas (ed.), *The Art of Adaptation in Film*

and Video Games (Printed Edition of the Special Issue Published in Arts), MDPI, 2022, p.1, https://doi.org/10.3390/arts11040071（二〇二二年一二月三日参照）。

4 Tatjana Ristić and Darjan Kubik, "Video Games and Adaptation: An Introduction" in Liliana Vale Costa et al., eds., *Videogame Sciences and Arts: 13th International Conference, VJ 2023, Aveiro, Portugal, November 28-30, 2023, Revised Selected Papers*, Springer Cham, 2024, pp.187–201.
(https://doi.org/10.1007/978-3-031-51452-4_14)

5 文学作品からビデオゲームへというアダプテーションの形態を詳細に論じるものが少ない中、『ハムレット』の四つのビデオゲーム・アダプテーションを分析し、シェイクスピアの悲劇に潜んでいるインタラクティブ性を指摘している Julian Novitz, "'The Time is out of Joint': Interactivity and Player Agency in Videogame Adaptations of *Hamlet*" (*Arts* 9, no.4: 122, 2020) が注目に値する。
https://doi.org/10.3390/arts9040122（二〇二五年一二月三日参照）。

6 https://store.steampowered.com/app/430410/Memoranda/（二〇二五年一〇月二三日参照）。

7 多根清史「アドベンチャーゲームの歴史」武内静夫編『アドベンチャーゲームサイド＝Adventure GAMESIDE』第一号、二〇一三、一頁。

8 徐永為「アドベンチャー（ママ）ベーム論―ループものを中心に」『日本近代文学会北海道支部会報』第二十二号、二〇一九・五、六八頁。

9 筆者が *YouTube* に掲載されているプレイスルーの文字起こしを行ったところ、その分量は一万語（英語）を超えた。
GamingSugoi, "Memoranda FULL Game Walkthrough / Playthrough – Let's Play (No Commentary)" *YouTube*, 二〇二一年七月一四日公開、https://www.youtube.com/watch?v=h8cBz5_n1M0（二〇二五年一〇月六日参照）。
なお、雑誌『ニューヨーカー』に掲載された「品川猿」の英訳版は約八千五百語であり、『メモランダ』の分量は短編小説よりも長いことが分かる。
Haruki Murakami, "A Shinagawa Monkey," Translated by Philip Gabriel, *The New Yorker*, February 5, 2006, https://www.newyorker.com/magazine/2006/02/13/a-shinagawa-monkey（二〇二五年一〇月六日参照）。

10 なお、リンダ・ハッチオンは、『アダプテーションの理論』（片渕悦久・鴨川啓信・武田雅史訳、晃洋書房、二〇一二）において、「翻訳と同様に、アダプテーションとはひとつのコミュニケーションの体系から別の体系へコードが変換されるひとつの形態である」と述べ、「ある物語がメディアだけでなく文化や言語を越え翻案される、すなわち新たな文化的環境へと「順化」され、それゆえ新たな、また必

然的に異なる意味を与えられるときに生じる「通文化的な」移動の様式」と定義している（ⅲ頁）。

11 リンダ・ハッチオン、前掲書、二八頁。

12 James Newman, *Videogames*, Routledge, 2004, pp.91-92.

13 榊祐一「ビデオゲーム／物語／テレプレゼンス」『層―映像と表現』第二号、二〇〇八・八、六四頁。

14 注13に同じ。

15 ここで言う「宝探し」の物語とは、蓮實重彦が『小説から遠く離れて』（日本文芸社、一九八九）の中で、『羊をめぐる冒険』およびその他の同時代の長編小説に共通する基本的な構造を捉えるために用いた表現である。なお、「シーク&ファインド」（＝「探し求めて、探し出す」）というのは、村上春樹が川本三郎との対談「R・チャンドラー―あるいは都市小説について」（『ユリイカ』一九八二・七）においてチャンドラーの小説に対して用いた表現であるが、チャンドラー作品と同様の物語構造を有する村上作品に対してもしばしば用いられてきた。

16 斎藤美奈子「村上春樹　ゲーム批評にあけくれて」『文壇アイドル論』岩波書店、二〇〇二、一九頁。

17 注16に同じ。

18 注16に同じ。

19 リンダ・ハッチオン、前掲書、一六～一七頁。

20 MCV Staff, "Interview: Bit ByterZ Sahand Saedi talks about Memoranda," *MCV/DEVELOP Magazine*, January 5, 2017, https://mcvuk.com/development-news/interview-bit-byterz-sahand-saedi-talks-about-memoranda/（二〇一七年一〇月六日参照）

21 注20に同じ。

"The magical realism in Murakami's stories was the key element that helped us create the atmosphere — I just selected some storylines and characters from lots of different stories and blended them into one. That's why the game might be more interesting for people who have read Murakami's works."

なお、コラージュのような引用が見られるのは『メモランダ』だけではない。二〇一四年に公演された日英国際共同制作による舞台『品川猿の告白（Confessions of a Shinagawa Monkey）』は、「品川猿」とその続編である「品川猿の告白」（『文学界』二〇一〇・一）のほか、「眠り」など、複数の村上作品から材を得て構成されており、観客による物語の再構築を促す手法が見られる。舞台の分析について、藤城孝輔「アダプテーションの「正しさ」―村上春樹原作『品川猿の告白』を反証として（『シアターアーツ』第六十九号、二〇一五）を参照されたい。

22「データベース消費」とは、東浩紀が『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、二〇〇一）において、大塚英志の

「物語消費」と対比する形で提唱した概念である。物語そのものではなく、物語を構成するあらゆる要素が個別に消費されていくという、一九九〇年代以降のポストモダン的オタク文化の潮流を指している。

23 榊による「テレプレゼンス」の定義は、「「今・ここ」に存在しつつ、同時に、「ここ」ではない「どこか」に存在し、かつ、その「どこか」の環境に何らかの影響を与えうるような形で行為が可能であるような状態」である。榊祐一、前掲論文、六九〜七〇頁。

24 榊祐一、前掲論文、七〇頁。

25 西村清和『電脳遊戯の少年少女たち』講談社、一九九九。

26 リンダ・ハッチオン、前掲書、一一頁。

27 松永伸司、前掲書、二一五頁。

28 注6に同じ。例えば、次のような口コミが代表的である。

「何度か、次に何をすればいいのか全く分からなくなって「行き詰まって」しまった。結局、無駄にクリックし続けるのを避けるために、ゲーム中に三回もウォークスルーを参考してしまった。("Several times I got 'stuck' without any idea of what to do next. I ended up consulting a walk through 3 times during the game just to stop clicking around aimlessly." Sheepish. 2017.2.21. 私訳、以下同様。)

「シュールなストーリーは全然問題ないけど、パズルはもう少し論理的な方がよかった。説明がほとんどなかったせいで、ウォークスルーなしで最後までやりきるほどの根気はなかった。("I have no problem with surreal story but the puzzles could have been more logical. The lack of instruction made it impossible for me to be patient enough to complete the game without walkthrough." Fernofarch. 2017.11.13.)(二〇二五年一〇月六日参照)

29 注6に同じ。「見た目はいいけど、浅いと感じた。アドベンチャーゲーム嫌いが増えるようなタイプのパズルばっかり。このゲームを楽しむには、村上春樹の作品をどれぐらい読んでおく必要があるんだろう?」"Looks good but ultimately felt kind of hollow, with the kind of puzzles that make people hate adventure games. How much Murakami do I need to read to enjoy this game?" Thinkofabettername. 2024.12.13.)(二〇二五年一〇月六日参照)。

30 筆者のプレイ経験から一例を挙げる。ミズキと同じビルに住むエンジニアがDTMF機械を完成させるには、必要な周波数を集める必要がある。そのため、プレイヤーはオペラ歌手の猫がいるカウンセラー事務所前を訪れ、楽譜を歌ってもらう必要がある。しかし猫は咳き込み、触れられないシャボン玉しか発しない。ここでインベントリ内のジュースと液体プロパンを混ぜて飲ませると、周波数を固定して回収できる。オペラ歌手の猫というキャラクターは例えば『海辺のカフカ』を想起させる一方、液体プロパンをジュースに混ぜて猫に飲ませるという行為自体は、ゲーム全体の流れや村上作品の

文脈からも導き出しがたい、多くのプレイヤーを混乱させるシュールな展開である。

31 Chloi Rad, "The magical realism of Japanese author Murakami gets its own videogame," *Killscreen*, October 12, 2015, https://www.killscreen.com/magical-realism-japanese-author-murakami-videogame/（二〇二五年一〇月六日参照）。

32 "A point & click adventure game with a touch of magical realism!," *Memoranda, Kickstarter*, 最終更新　二〇一七年一〇月二九日、https://www.kickstarter.com/projects/bitbyterz/memoranda（二〇二五年一〇月六日参照）。

33 Lois Parkinson Zamora and Wendy B. Faris, "Introduction: Daiquiri Birds and Flaubertian Parrot(ie)s" in Lois Parkinson Zamora and Wendy B. Faris (eds.), *Magical Realism, Theory, History, Community*, Duke University Press, 1995, p.3.

34 Ben Turpin, "Why There Isn't More Magical Realism In Games, And Why There Should Be," *Twisted Beard Gaming*, August 31, 2017, https://twistedbard.com/why-there-isnt-more-magical-realism-in-games-and-why-there-should-be/（二〇二五年一〇月六日参照）。

35 寺尾隆吉『魔術的リアリズム　二〇世紀のラテンアメリカ小説』（水声社、二〇一二年）一二八頁。

36 寺尾隆吉、前掲書、一二九頁。

37 Courtney Ehrenhofer, "Review for Memoranda," *Adventure Gamers*, March 22, 2017.
"The game swings back and forth so much that eventually you give up trying to figure out what the developers were aiming for. (…) The game keeps hinting at a dark past, but refuses to go into detail about her parents and relatives while continually trying to poke you in the direction of something clearly ominous. It almost seems as if whole portions of dialogue were accidentally skipped over." https://adventuregamers.com/articles/view/32312（二〇二五年五月一三日参照）なお、二〇二五年一〇月現在はアクセス不可能になっている。

38 James Newman、前掲書、七八頁。

39 中村三春「〈愛されない〉ということ―村上春樹「品川猿」など」『層―映像と表現』第十号、二〇一八・三、二七一頁。

40 女性キャラクターが主人公である短編小説を枠組みとして用いながら、村上春樹の男性主人公が体験するような通過儀礼を主題としている点も、『メモランダ』の興味深い特徴である。その背景には、成長物語がＡＶＧやＲＰＧ（ロールプレイングゲーム）の典型的な物語形式であることに加え、クリエーターたちによる個人的な解釈が関与していると推測できる。

41 ところが、他のキャラクターはミズキを名前で呼び、字幕にも「Mizuki」と表示されているため、プレイヤーはゲーム開始時点から

すでに彼女の名前を知っていることになる。こうした設定はゲーム体験の没入感を損なう一方で、原作の語りには忠実である。

42 榊祐一、前掲論文、六一頁。

43 榊祐一、前掲論文、六一〜六二頁。

44 注37に同じ。

"One of the objectives that did not sit well with me is when Mizuki needs to enable an alcoholic to continue. In addition to having a disgusting conclusion, it was easily avoidable and needlessly cruel. (...) Mizuki does this without questioning it or even attempting to find another solution to the problem, seemingly oblivious to the consequences of her actions, which is not a problem unique to this puzzle."
(納得できなかった課題のひとつは、ミズキがアルコール依存者に酒を渡す場面である。その結末は気持ち悪いものであったうえに、簡単に回避できたはずで、必要以上に残酷だった。(中略)ミズキはためらうこともなく、別の解決策を探そうともしないため、自分の行動の結果に無関心であるように見える。これは、このパズルに限られた問題ではない。)

45 Ryan Meitzler, "Memoranda Interview — Adventure Gaming Inspired by Literature," *DualShockers*, Published January 23, 2017, https://www.dualshockers.com/memoranda-interview/ (二〇二五年一〇月六日参照)。

"I hope that the game's feel and atmosphere inspires [sic] those gamers that are not very much interested in literature to become curious and read some of the original Murakami stories."

46 村上春樹「「目じるしのない悪夢」—私たちはどこに向かおうとしているのだろう?」『村上春樹全作品1990〜2000 ⑥ アンダーグラウンド』講談社、二〇〇三、六五一頁。