

## 『CLANNAD』の幻想世界についての分析 ーネルソン・グッドマンの記号論を用いてー

川下 輝

『CLANNAD』は、ゲームブランド Key によって制作された PC ゲームであり、2000 年代におけるビジュアルノベルを代表する作品である。本作は、ストーリーが進む中で表れる選択肢によって、ストーリーが分岐するアドベンチャーゲームになっている。『CLANNAD』のゲームをプレイしたプレイヤーは、ストーリー中に挿入される幻想世界やラストシーンのメインヒロインである渚の生還を疑問に感じただろう。本論では、その疑問を解決することを目指す。以下では、『CLANNAD』の作中の現実世界を、私たちが生きる三次元的な現実と区別し、「現実世界」と表記する。

『CLANNAD』に関する先行研究では、『CLANNAD』のストーリーを「居場所」という観点から考察したものや、幻想世界を「ゲーム的な観点」から考察した文献が見られた。また、ネルソン・グッドマンの記号論を用いて藝術を記号論的に分析している先行研究もあった。しかし、『CLANNAD』の作中の「現実世界」と幻想世界の間を記号論的に分析した研究は見受けられなかった。そのため、本研究では、幻想世界と作中の「現実世界」をネルソン・グッドマンの記号論を用いて記号論的に分析していく。

本研究では、まず、幻想世界と「現実世界」の時間的関係を特定するのが困難であることを踏まえて、幻想世界で主要な記号である“僕”、“少女”、“獣”、“ガラクタ”、“光”、“冬”、“小屋”が「現実世界」において指示していると考えられる記号を、言説分析とグッドマンの記号論を用いて特定し、幻想世界と「現実世界」が記号的なつながりがあることを明らかにした。

次に、「現実世界」と幻想世界に異なる姿で存在するが、対応関係にある記号が見られることから、これら2つの世界は、関わりはあるが異なるヴァージョンであると考え、2つのヴァージョンの違いについて考察した。その結果、ヴァージョンの違いは、視点の違いにあり、幻想世界が町の視点のヴァージョン、「現実世界」は人間の視点のヴァージョンであることが明らかになった。

さらに、幻想世界が町の視点を持ったヴァージョンであることを踏まえて、幻想世界の記号を、グッドマンの考えを援用しながら具体的に考察した。その結果、幻想世界が「現実世界」における渚の生還に対して重要な役割を果たしていることが分かった。そして、朋也が町の視点を持ったヴァージョンである幻想世界で経験したことが、「現実世界」における朋也の思考に影響を与え、そのことが、渚の生還をもたらしたということが明らかになった。

(指導教員 横山 幹子)