

全方位型藝夢真劍考察誌

Game Deep

vol.3

GameDeep は、こんな本を目指します。

- 無責任。

でも無責任なだけに、「長いものには巻かれない」精神を素直に貫きます。

- マイナー。

しかしマイナーだからこそできる、大胆な発想を心がけます。

- 所詮アマチュア。

けれどアマチュアゆえの勢いを、無謀にも形にしたいです。

4	Game is Ring
6	サルになるならGPM
19	ゲームの限界 ～GPM・AIR を巡って～
24	GameDeep 座談会 世紀末の新世紀：ガンパレード・マーチ

中田吉法

「くそっ、もう1回だ」 そう言って、コインを放り込む、リセットボタンに手をかける、スタートボタンを連打する、盤の上を片付けて駒を並べ直す。

そんな経験が、きっと君にもあるだろう。「もう1回だ」 負けて悔しかった、失

敗してしまった君は、そう言った。だが、もう Game Over は訪れている。既にゲームは終わっている。終わってしまったものを、取り戻せるチャンスなんてない。しかし君はそれでも言う。「もう1回だ」

retry it

もう1回。ゲームが終わったあと、そう言うことができる。

お金や時間や相手の都合や、事情があるかもしれないが、それを抜きにすれば、たいていは「もう1回」と言える。人生とは違う。やり直しがきく。

たとえば、将棋で「待った」をかけてみる。マナーには反するが、君が初心者

なら大目に見てもらえるかもしれない。盤上の時間が巻き戻される。そうしたら、君はどうするだろうか？

やり直しは、ビデオテープの巻き戻しとは違う。なにかもかが巻き戻されるわけじゃない。君は、さっきの手が悪手だと知っている。たぶん君は、違う手を指す。

It's spiral!

「もっと、よく」 そう考えてやり直す。よくなることもある。悪くなることもある。何度も何度も繰り返せば、いずれはよくなる。

「もう1回」は、ゲームが終わった直後だけの言葉じゃない。同じゲームの中で、以前の失敗を挽回しようとするときがある。そういうとき、「今度こそは」と思ってい

る。これは、形を変えた「もう1回」だ。

あるいは。1つのゲームの中、少しずつ変わっていく局面の中で、何度も手順を繰り返す。こちらの番、相手の番、こちらの番、相手の番。何度も、何度も、繰り返す。

ゲームとは、そのようなものだ。本質的に、ゲームとは繰り返されるものだ。

spiral rule

言うなれば、ゲームとは円だ。

順番に来る手順、繰り返しされる状況、ゲームが終わったあとのもう1回——小さな円が集まって、大きな円を形作る。

局面が変わる。失敗を覚えている。繰り返すたびに、変化する。そうやって、いくつもの円を描きながら、螺旋のように繰り返しは進んでいく。

どんな円が描かれるかは、参加者次第だ。一足飛びに上達する人。あまり上手くならないけれど、過程をたっぷり楽しむ人。地道ながら、着実に進歩する人。

だが、円の描かれかたは、ある程度予想することができる。描き方、描く方法を、決めてやることができるからだ。

描き方とは、ルールに他ならない。

rule talks

ルールとは、ゲームを成立させるための、約束ごとだ。プレイヤー達は、ルールを守ってゲームをする。ルールを守ることで、ゲームは進む。ゲームが進めば、ゲームの円が描かれる。だからこそ、ルールはゲームの円の軌跡をある程度、決定する。たとえば、「絶対に勝てないつまらないルール」に決めたならば、たぶん何回か試した後で、放り出される。「とても奥が深くておもしろい

ルール」だったならば、ハマり込んで何度も何度も繰り返す人と、時間が足りなくなって断念する人とが現れる。

このことを、こんなふうに考えられないだろうか。「ルールとは、どんなゲームの円を描かせるか、との意思を持った表現である」と。逆説的にいうならば。ある円を描かせるために、ルールを組み上げることも可能なはずだ。

talks with you

もちろん、ゲームがただゲームであるならば、そんなことは必要ない。より面白いゲームを目指すのが本道なはずだし、体現すべき意思など必要ない。

その通り、ゲームは長らくゲーム単体で独立したものだ。ゲームの駒が工芸品としての価値を持つことはあっても、チェスの駒が踊り出すことはなかったし、チェスの駒はどこまでいってもチェスをやるためのものだ。

だが、今は違う。皆が普段意識せずに「ゲーム」と呼ぶ、コンピュータゲーム。音楽も、映画も、小説も取り込んで、今やチェスの駒はモニタの向こうでオペラを歌いあげることもできる。

ルールに意思を体現させること、ルールに従うプレイヤーが、望む円を描いてくれること。音楽も、映画も、小説にも

できないことだ。何度音楽を流しても、何度映画を鑑賞しても、何度小説を読み返しても、軌跡を描くのは作り手であり、円環はただ辿られるだけだ。

だが、ゲームでなら。円環を描かせることができる。「もう1回」という時のその悔しさ、乗り越えたときのその喜び、想い果たせなかったときのその悲しみを、君に描かせることができる。

君が明日もゲームを続けるならば、君は新しい物語に出会えるだろう。君がゲームをすることで、新しい物語が産まれるのだ。音楽にも、映画にも、小説にもできないやり方で、ゲームと君は、誰のものでもない、君の物語を語り出すのだ。

だからこそ、君は言う。「もう1回」と。もっとよい物語を、もっとよいゲームを目指すために。

サルになるならGPM

— サルでも作れるゲーム企画書 ・特別篇 —

jes with love-one project

●『それが世界の選択である』

「さて、いよいよ今回は……」

「……やってられっかっての」

「はい？」

「だからそれどころじゃないっての」

「いったい、なにがですか」

「今更ギャルだのエロだの騒いでゲームの企画書なんて作ってられるかつ！
とにかくこれを持てっ！」

「こ、これはプレステのコントローラ、ですよ」

「五月蠅い！ 四の五の抜かすな！」

バキッ！ ベキッ！ ドガシャッ！

「わかったな？」

「は、はいいい」

そして、数時間

「先輩、いったいこのソフトはッ！」

「……」

「せ、先輩っ!？」

振り向いたその視界の中には、誰もいない。ただ一枚の置き手紙があるのみ。

「こ、これは！」

”今の貴様になら、俺の気持ち分かるはずだ。

漢としてッ、ゲーマーとしてッ、俺にはやらねばならんことがあるのだッ！

従ってッ！ 俺は選択するッ！ 今回のサルゲーなど無視無視無視ィィィ！”

「せ、先輩……そ、それはただの無責任……ツスけど……俺も、俺も、漢としてッ、先輩を見習うツスよ！」

……と、というような出来事があったかどうかは定かでない。だが、似たような出来事を引き起こしてしまったゲームは確かにあった。そのゲームの名を、ガンパレード・マーチという。

●そんなこんなで参加者解説

jes 本文の筆者。GPM に関しては「語る術なし、為す術なし！」と蒼天航路に毒された台詞を吐くのが趣味。S ランク取得後もプレイし続け…もう何回目？
 TRY サルゲーの後輩のモデル。つーか本人。GPM は未だ S ランクならず。世界を敵に廻しても好きだと言えるゲームは YsII。ホントにゲーム会社勤務。
 雪ちゃん サルゲーの（以下略）。忙しい中ようやく S ランクを取るも、現在 GPM 封印中。芝村舞をこよなく愛しているが…それは既に俺のもんだっつーの。

●お題その 1：速水厚志と芝村舞

jes：…話が変な方向に飛びすぎる前に、準備体操は終わりにしますか（笑）
 TRY：ちっ…、ツマらん
 jes：ノガミまでテくるぜ？
 TRY：チンコロテッカリやでエ～！（*1）
 jes：各自勝手なテーマを持ちよって、語るっちゅー形式でしたな（説明口調）
 ほんじゃま、どれから始めますかね？
 TRY：キャラ！
 雪：……んでは、まあ、速水（*2）か舞（*3）の話ってあたりですかね。
 jes：速水っていうとあれだな、外道（笑）
 TRY：かな？
 雪：カッコイイけどなあ、2 周目の司令は
 jes：つーか、2 周目で「俺は今までこんな奴を操ってたのかー!？」と驚く（笑）
 TRY：声がつきますしね
 雪：一周目だと「ぽややん」な人
 TRY：「ぽややん」（笑）
 jes：ところが 2 周目は「芝村厚志（*4）」なんだもん（笑）よく見れば、芝村モードのときはいきなり技能増えてるしさー、「殺意の波動に目覚めた厚志」と呼ぶ人もおったよ
 雪：一周目でも、舞の恋人になった速水は、そんな感じだったのかもしれないけど。あと、色々と公式の BBS では裏設定も出てるらしいですな。ようけ知らんけど。
 jes：色々あるらしいですなー。
 TRY：公開されてなきゃ、知る術ありませんねえ。
 TRY：まあ、裏設定なんて、あとでシナリオに矛盾がでないよーにする補助み

たいなモノだから、あえてPLが知る必要もないかと（笑）

雪：つーか、速水はいかにもPCですよ。「特別な力があるわけでも勇者でもない」って紹介の通り。ぽややんで、色んな人に好かれて、でも好きな奴の為に頑張って何時の間にかスーパーマンになってシナリオ？の問題を解決する、或いはその手助けをする。エロゲーとかギャルゲーの主人公だわな。二周目って、葵ちゃんシナリオ(*5)の浩之ちゃん

TRY：そうですね

jes：1周目は…舞シナリオの祐一(*6)？（笑）

雪：その舞は、どの舞(*7)？

jes：えーと……ってその聞き方既に重症やん（笑）

雪：……ともかく、「葵ちゃんは強い、葵ちゃんは正しい！」だから頑張って絢爛舞踏(*8)になれ！ 応援するでと。性格とかはわけわかだけど、舞の恋人やってる時の役割とか行動はエロゲーの主人公だよな。

TRY：あ、ストーリーによって主人公がそれに順応する…と

jes：たしかにエロゲーの主人公かもなあ（笑） 「食料」か「戦術」をやらされるときとか、特に。

雪：舞と切り離したら、「ぽややん」で正体不明の人物だけどさ。

TRY：どっちかっていうと、尻にしかれてるかんじが…（苦笑）

雪：でも最終的なイニシアチブは速水の側にあって、舞を完全にコントロールして遊んでるよな（笑）

jes：ああ、そうかも。

TRY：じゃなきゃゲームにならんのでは（笑）

jes：身も蓋もない言い方を（笑）

TRY：すみませんねえ（苦笑）

雪：速水は意識的にPCらしいPCとして作られてるんやね。

TRY：うん。なんといっても特徴が乏しい。性格づけからして狙ってる。

jes：逆に舞ってゆーのが、PCを誘導するNPCとして作られてるってゆー。そのせいで拒否感を覚える人も少なくないんじゃないかね？

TRY：彼女にそれを覚えるなら、全員に対してそうなっちゃうんじゃ？

雪：ラフィール(*9)にアレな人の中にはむーとか思う人もいるみたいやけど。

jes：ラフィールは俺の敵です（断言） あいつのせいで俺の部下がーッ!!（涙）

雪：（無視して）舞は、真っ直ぐだよなあ

TRY：まっすぐが故に、オヤジに遊ばれてる。時計の電池も替えられない（笑）

雪：真っ直ぐなそこが可愛いね。だから変な知識植え付けて遊ぼういうオヤジ

の気持ちは分かるが——オヤジ、ヤな奴だよな

TRY：オチャメかも（爆）

jes：いやー、普通そういう遊びせえへんか？ 俺、甥っ子に試してるで（笑）

TRY：いや、見ず知らずの子供には（笑）

雪：いや、あんないい子があんなオヤジに遊ばれてるのはなんか我慢ならん（笑）

雪：羨まし…、もとい、犯罪じゃよ

jes：嫉妬か？（笑）

TRY：遊ばれてる…（むふふ）

jes：そこ、変なもーそーしないよーに（笑）

TRY：いえ、そんなことないですよ？（ぷるぷる）

雪：変なもーそーしてるのは、jes さんですよ～

TRY：そーそー

雪：や～らし～

TRY：ね～

jes：……殺すぞ貴様ら

雪：まあ、なんにせよ、製作者に利用されてるキャラだよな

jes：そういう意味でも親父に遊ばれてますな（笑）

TRY：…製作者のなにがし、ですね

雪：さっきの速水もそうだけど、製作者に与えられた役割を肯定する為の性格付けや設定がされてるよね。

jes：「HERO」に関しての知識を持ってるとか

雪：なんでそういう知識があるのか、なんでそういう行動をとるのか。製作者がそう設定したからっていうメタ的なものをゲーム内の設定にそのまま反映するとするならさ、綾波とかガンダムの強化人間みたく、そのように「作られたもの」とすることも出来たわけだよな。でもそうしないで、オヤジが素直な娘をそう教育したっていうのは、上手いですよ。

jes：遺伝子いじって作られた、という意味じゃ強化人間とかと一緒にかも（笑）

TRY：そうなんですか？

jes：ええと、『竜(*10)』と戦うイベントってのがあって、その前に『竜』が「今まで遺伝子操作された子供達と戦って」云々言うんやけど、実は5121小隊(*11)（だけじゃないけど）の人間は、遺伝子操作で作られたってゆー設定があるそーなんですわ。

jes：その中でも、（確か）舞だけは「一から遺伝子を設計された」人間だとかー

TRY：まさしく、作られたってか。

jes：他のキャラは、元の遺伝子を少しいじった程度らしいけどな。

雪：そこ、メタ的な話をすると AI の設計がどうこうっていうのに置き換えられると思うんだけどね。

jes：そうやね（笑） 他のキャラはモデルとなる人間がいたけど、舞だけは設定から何から設計者自ら生み出したってゆー意味合い、ですかね。

雪：まあ、話を戻して。広義でいえばオヤジの教育もマインドコントロールだけど、そこに人の温もりを感じさせるっていうのは、作られたキャラであっても一個の人格として可愛がってるっていうアレが感じられてええね。

ともあれ、結果として舞ってキャラは、真っ直ぐだけど、オヤジ（製作者）に変な知識や思想を注入された変な奴で、それがなんかすげえ可愛い、と（笑）

TRY：う～ん、いいように PL が遊ばれてる（苦笑）

雪：一言で言うと、「気が強くて世間を知らない、だけど根は純粋な可愛いお姫様」…って一言じゃないや（笑）

TRY：うむ、可愛さの要素は揃ってるなあ。

jes：「心の気高い王子様」じゃあ駄目ですか？（笑） 役割的にはアンシー（*12）なんだけど。

雪：アンシーは邪悪よ。

jes：はたから見れば、芝村は悪だぜ？（笑） PL の中には、「舞を芝村から抜けさせよう！」って思う人もいるそーだしな。

TRY：彼女は「芝村」だからこそ彼女なんだと思うけど。

雪：相手と自分が違うことを知って、その「違い」を認められれば、同じ芝村になる必要なんてないねんけどね。

そこら辺、気付かないと、自分が「芝村」になるか、舞に「芝村」を止めさせるかしないとか等になれんと思っちゃうのな。

（*1）「ノガミまでテくるぜ？」 & 「チンコロテツカリやでエ～！」 ただの挨拶代りです。ただの。（笑）

（*2）「速水厚志」 性格が「ぼややんな人」。GPM ファーストプレイ、別名「スタート・マーチ」でのプレイヤーキャラ。そのせいか、多くの PL にとっては色々と思い入れがあるキャラのようで…

（*3）「芝村舞」 天才で何でも出来ちゃうヒーロー。「やっぱ天才にはかなわへんねやろかあー」別名「人類決戦存在製造機」。既 PL は未 PL に対し「芝村とは仲良くなれないほうがいいでしょう」とゆー助言を与える始末。

（*4）「芝村厚志」 2 周目以降、PC から NPC になった厚志君と仲良くし過ぎるといきなり豹変してしまうのですが…。その時の彼を「芝村になった」という意味でこう呼ぶことにしております。

(*5) 葵ちゃんシナリオの浩之ちゃん 出典は「To Heart」。素人なのに格闘技のコーチをやったり、「葵ちゃんは強い!」と励ましたりしてた浩之ちゃん（主人公）のこと。

(*6) 「舞シナリオの祐一」 出典は「Kanon」。「何か」と戦っているヒロインを見て、素人のくせにつられて剣術の訓練を始めてしまった祐一（主人公）のこと。

(*7) その舞は、どの舞？ この場合、「Kanon」(Key/Visual Arts) の舞のこと。つか、舞という名はエロ or ギャルゲー的どっかで聞いたよーな名前だからな！

(*8) 「絢爛舞踏」 GPM にて敵を 300 撃破すると貰える「絢爛舞踏章」という勲章、ないしはそれを貰った人のことを指します。人間と人外とを分ける大きな区切りでもあります。

(*9) 「ラフィール」 「星界の紋章」&「星界の戦旗」という作品のヒロイン。世間知らずかつ大仰な言い回しをすることが人気らしいです。PS 版のゲームでは強制イベントで仲間を死なせ、空いたポジションに無理矢理入ってくる死神。(笑)

(*10) 「竜」 ゲーム中の言葉を借りるなら、こういうこと (笑)
「フフフフ…私がこのゲームのラスボスです。カマンカマン!!」

(*11) 「5121 小隊」 PC が所属する部隊の名前です。学徒兵 22 名+教官 2 名+教師 1 名+猫一匹といった構成になっております。

(*12) 「アンシー」 「少女革命ウテナ」のヒロイン。ボケキャラかと思いきや、時折見せる冷静なツッコミが素晴らしい。

●お題その 2：GPM って面白い？

雪：しかしこれって座談会のテーマタイトルっばいな

jes：一つくらいまともなのがあってもええやろ (笑)

雪：ま、それはともかく、俺は面白かったですよ～

jes：うん、俺も面白かったっす

TRY：同じく

jes：んでは、面白かったって結論で、次

雪&TRY：ちよつと待てエ！

jes：いや、冗談、冗談よ (汗) では、具体的にどこが面白かったか、てコトで。

雪：俺はね、まずはさっき話したメタ的な部分のゲームへの落とし方。オープニングの「それが世界の選択である (*13)」からニヤニヤしてた。あとは絶望的な戦争に少年少女が駆り出されて…っていうシチュエーションとか、SF な世界設定とか、戦闘とか、萌えとか。

TRY：俺はですね、単純に「育成&戦術シミュレーション」の部分かな～。あと、「隊の運営」ても、斬新で面白かった。光荣なんかのじゃ、あんなのは楽しめないからなあ

jes：って一か、「三国志」+「アンジェリーク」が、GPM みたいな感じになるんじゃないか？(爆)

TRY：かも(笑)

雪：(ボソリと) ……みつめてナイト

jes：ぎゃはははははははははッ!!

TRY：あと、特筆すべきは戦闘。

jes：危険・手動モード(*14)のこと？

TRY：いや、もっと単純なコトですよ。バトルテック(*15)の難解な部分を全部コンピュータがやってくれるっていうか。手軽にバトルテックが楽しめる。そんなカンジ？

あとは、ストーリーにも絡む部分だけど、遊んでるうちにコツがわかってくるとことか。新しい戦法を見つけた時の爽快感っていったら、もう！戦法を見つけるって意味では降下作戦(*16)とか、本編にもウマく関わるし恐れ入りました。接近戦があんなに重要で効果的だったなんて、あのイベントが無きゃ、多分見逃してた。

雪：戦闘システム単体で、キャンペーン SLG やっても面白かっただろうね。

TRY：あーゆーネットゲーが出ないかな、とマジに考えました

雪：せめて対人戦がやりたい。

TRY：そうそう！ 危険・手動の「コンビネーション(*17)」とかね。

あと、もう一つのメインである「学園編」で、仲良くなると技能(だっけ?)がもらえるっての。

jes：戦闘動作(*18)や提案コマンド(*19)が貰えますね。あと、一緒に訓練すると技能(*20)も貰えたりする。

TRY：で、3周目とかになってくると、絢爛舞踏を目指して初めに戦闘時有利なコマンドくれるヤツに積極的に近づいたりする。つまりは、キャラクターは技能をくれるだけのモノ、ってとらえるようになったんです。…そこでハタと気づいたんです。これって、自分が現実世界でやってるコトと一緒に。常に、相手の持つ何らかの「技能」目当てで他人に接触する自分と…って。

jes：おおう。

TRY：背筋が凍りましたね。いつのまにか仮想空間で、現実と一緒に行動してた…ってコトで、「同調できた」てのよりも先に、恐怖みたいなのを感じました。

雪：GPM のゲーム世界の現実世界の再現性に感嘆するよりも恐怖を感じるというのは、実に面白いですな。

TRY：…ヘン、ですよ(苦笑)

jes：いや、変じゃないと思うよ？

雪：むしろ、恐怖を感じるってのは真っ当ですわ。

TRY：…今までコレほどシンクロさせられたのも、そうないんで。なおさら…。これも「いろんなコトができる」システムが生み出した副産物、なのかと。

(*13) 「それが世界の選択である」 GPM を始めると出てくる謎の言葉。作品の中でもたびたび使用されている言葉だったり。どういう意味なのかは自分の目で見る必要があります。(笑)

(*14) 「危険・手動モード」 GPM では「安全・自動」か「危険・手動」の二つの戦い方が出来ます。前者は1ターン一回行動という初心者向けの操作で、後者はターン開始前に「コマンドワード」と呼ばれる単語を組み合わせ、ターンが開始されるとその組み合わせ通りに行動するという上級者向けの操作です。ただ、「危険・手動」じゃないと出来ない行動が多いため、誰もが後者のほうを多用することが多いです。

(*15) バトルテック 巨大ロボットを動かして戦うゲーム。色々な種類が出ておりますが、この話で出たのはボードゲーム版のことです。

(*16) 降下作戦 悪名高いイベント戦闘の一つです。もう一つのイベント戦闘である「熊本城攻防戦」と並び、幾多のPLを地獄に叩きこんだのですが…。慣れてしまうと逆にあっさりクリアできるので、GPM への習熟度をはかるために使用されることも多いです。

(*17) コンビネーション 「コマンドワード」は「歩く」だと「GFG」、「走る」だと「GFFG」という風に数文字のアルファベットで構成されていますが、「歩く+走る」だと「GFGFFG」というように、重なった文字を短縮できます。これを「コンビネーション」と呼び、誰しも愛着のある「コンビネーション」を幾つか持っていたりします。

(*18) 戦闘動作 前述の「危険・手動モード」時に使用出来るコマンドワードのこと。誰でも最初から全ての動作を使用出来るわけではなく、NPC と仲良くなることによって習得出来るようになっていきます。

(*19) 提案コマンド NPC とのコミュニケーションをはかる時に使うコマンドのこと。使うときに「発言力」をコマンドごとに所定の値消費することで、相手と親密になったり、自分のためにNPCを動かしたり出来るようになります。PC だけが使えるものではなく、逆にNPCから「提案」されることも多いです。

(*20) 技能 GPM では、ある判定に有利な修正を貰えたり、資格や免許として効果を発揮する。技能のレベルは「3」までであり、勿論高ければ高いほど有利な修正が大きくなります。

●打てば響く、面白さ

TRY：じゃ、最後、jes さん。どうぞ～

jes：んー、俺がどこを面白いと思ったかとゆーと…『行動』と、それにともなう『リアクション』ですかね？ てよりは、『行動』によって導かれた『リアクション』ですか、それが面白かったです。すっげえ抽象的な話だけど。

TRY：ケンカイベントとか？

jes：そういうのも含めて。PL が行動できる範囲内で起こる、全てのこと。「戦闘」でさ、真面目に仕事してたりすると修正つくやん？

TRY：ええ

jes：そーゆーとことか、後はアレだ、危険・手動モードだとすっげえことできるやん？ 自分一人で敵を全滅させたり。学園モードでもさ、自分の行動が周りに影響を与えたり、逆に誰かの行動によって、自分が影響されるってことがあったりするしね。改めて言おうとすると上手く言えないんだけど（苦笑）

雪：前も言ったけど、打てば響くってことですな

jes：そうやね、一言で言うならそれ。

TRY：そーそー。挙げ句の果てに自分に返って来たり（笑）

jes：選択肢を選ぶ形式のゲームだと、行動も結果も受身だと感じるんだよな。そう感じるのが正しいのかどうかはさておき、選択肢を選ぶゲームって、同じ行動の結果はいつも同じで。でも、いつも結果が同じじゃつまんねえわけ（断言）

TRY：まあ、飽きが来ますね。

jes：結果が同じになるのには、いくつか理由があるだろうけどさ。PL にとって NPC が都合がいいように作られてるからっつーのが原因のひとつかと。「この選択肢を選ぶと、このキャラの好感度はアップします」みたいな？

かといって、NPC の反応がランダムでも面白くはねえっつーか、ゲームにならねー。でも、GPM は上手くバランスとっているなあ、と。

TRY：相互に影響を及ぼし合ってる、てコトで、NPC の多彩な反応も合点がいくし

jes：追加で言うなら、NPC が都合よくないことに苛立つ PL が理解できんな俺。「（NPC のくせに）何でこんな行動を取るんだろう？」って疑問に思ったりするのって、逆に俺は疑問に思う。

TRY：だから、ゲーマーはリアルでのコミュニケーションが苦手？

雪：疑問に思うのはいいんじゃない？ そこで思考停止しなければ。

jes：疑問に思うだけならともかく、それを「バグ？」とか「理解できない」で終わらせちゃうのはゲームをつまなくしてるわ。そこで思考停止しちゃうような奴は、提案コマンドを文字通りの解釈しかしてないから、不測の事態に対応できんのだな。

「悪い噂を流す」コマンドなんか無くても、意図的に誰かの、他の誰かへの好感度を下げることで出来のにねえ…。NPC のとった行動が、不測の事態の『答え』になってるって、なんでわからないんだー！（カミーユ風）

TRY：そーいう日常でアタリマエのことも、「ゲーム」ってフィルターをみんなかけちゃってるから、気づかないんだよね、きっと。現に自分もシンクロ体験するまで、そうでしたし（苦笑）

jes：ま、GPM があーいうゲームだからこそ、「ゲーム」っていうフィルターをかけちゃいけないだけかもしれんしな

TRY：うんうん

jes：つーかさ、逆にゲームだと思わないと、争奪戦(*21) 怖さに女を殴ったりはせえへんよな？（爆）

TRY：…スゲえ例え。でも、確かに。

雪：んー、結局、GPM 世界の法則っていうのがキチッと出来てるんだよね

jes：GPM の世界にだけ通じる法則ってのがありますな

TRY：まあ、そこが「GPM はやっぱゲーム」でコトの証明なんだろうけど

雪：色々試すのと、それにちょっと想像力を駆使してロールプレイ、もしくはシミュレートするとその法則が見えてくる。で、その法則をプレイヤーはプレイヤーとして利用するのよ。PC としてじゃなく。

jes：さっきの TRY の「使える技能を持ってるキャラと仲良くする」とか、「争奪戦怖さに殴って好感度を下げる」とかですな。

TRY：あ、なるほど

雪：そうしなきゃ S ランクだのなんだのは取れない

jes：そうだね

TRY：ぐ…

雪：だから、GPM って、CD の中に世界あるけど、その中に入り込めるけど、入ったままだとクリアできないんだよね。なりきってロールプレイしてちゃ、現実逃避をしてちゃその世界を救えない。パッド握って GPM っていうゲームをやってるプレイヤーである自分に戻れないといけない。

jes：PBM プレイヤーに見習わせたいですな、そういうところ（笑）

TRY：でも、醍醐味は入り込むところにあるんじゃないか…

雪：一回は世界の中に入り込まなきゃクリアの為に必要な世界の法則がわからないっていうのがミソですよ

TRY：あー、”いつまでも ”してちゃダメってコトか

jes：入りこんで、なおかつ『抜け出さない』といけんつーことですな

雪：ゲームって、終わらせる為にやるわけじゃないですか

TRY：うん

雪：でも、面白いゲームって終わらせたくないですよな

TRY：言えてるなあ（笑） 矛盾、ですね。

雪：もう、エロゲーなんかやってて、この娘と離れるなんて嫌じゃ、一生傍に
いるんじゃ、クリアでハッピーエンドを迎えたい、だけどそうしたら別れなきゃ！

ギニャ〜！！ …という、ジレンマですわな

TRY：ぎゃひゃひゃひゃ！！（爆笑）

雪：そのジレンマをある意味では GPM は解決してるんですよ。その世界を好き
になって、救おうと思ったら、そこから出てってプレイヤーになればええって。

TRY：ああ！ 一度客観的見地に立たなきゃいけない、と

雪：「それが出来るとしたら、本来の意味で幻獣にうらみをもっていない…そ
う、別の世界の人間だけだろう。」って。

TRY：そっか、HEROって、そういう意味なんだ〜。深いなあ〜。

jes：滝川（*22）の、「お前、どこから来たんだ？」つーのもありましたな。俺は
「別の世界から」と答えた人間ですが（笑）

TRY：「○○地方」（苦笑）

jes：正直者め（笑） > TRY

TRY：いきなりそんな覚めた目でゲームを見れませんよ（苦笑） あ、雪ちゃ
んは？（ときどき）

雪：「別の世界」

TRY：ギニャ〜！ …もういいです、ぼくなんて。

jes：「それが世界の選択である」つー台詞から考えて、そう答えてしまったけ
どなあ（笑）

雪：ゲームをプレイして、入り込むだけハマっても気持ち良く終えられるよう
になってるんやねえ。

TRY：あ、もう一方の方法ですね？ 法則を見つけるための。色々試すってい
う…>ハマっても気持ちよく〜。

雪：うん。ていうか、普通、世界とか物語のあるゲームにハマったら、入り込
んじやうでしょう。それを否定してるわけじゃないんですよ。むしろ、入りこ
んでもらわな困る。でもね、出てこないでいられても困るわけですよ。色々と
（笑）

TRY：そうですねえ。入り込むのが、楽しいんだから。

雪：でも出てきてもらわんと次のゲーム買ってもらえないし。

TRY：たはは（苦笑）

jes：いつまでも夢を見たい人間は、「続編」を買うかもしれませんけどね。

TRY：でも、入りこんで出て来ないってのは、ある意味「理想のゲーム」です

よね。

雪：UO とかだったら、それでも接続料とかで稼げるけど。

jes：そうやな、そこがオンラインゲームの一番のシノギやろね

雪：あとさ、終わらない夢、終わらない物語って理想だけど、怖くもあるんだよね。

TRY：現実に戻ってこれない、と。ピーターパンやアリスにも終わりが在る様に、なのかな。…ちと違うか。

雪：あと、UO みたいに対人で無限に広がっていくならまだしも、そうでないゲームって終わりが無くても飽きるじゃない。ずーっとやってたら、きっとね。

まあ、ネットハックとかは怪しいけど（爆）

jes：マインスイーパーも飽きないですなあ（笑）

jes：後、ティル・ナ・ノーグ (*23) とか（笑）

TRY：ま、ティルナとはNHは似た者同士…かな？

雪：まあ、なんにせよ大概のゲームって終わりがあるわけだよね

TRY：ですねえ。

雪：クリエイターは楽しませようとしてゲームを提供するわけだけど、楽しければ楽しいほど終わりが切ない

TRY：そりゃま、勿論。思わずもっかいやったりして。YsII とかそうでした。

雪：そうなってくると、楽しませるはずのゲームなのに、のめり込めて楽しければ楽しいほど終わりで嫌な思いを味わうことになっちゃう。

TRY：嫌、かなあ？ 名残惜しさ、じゃないですか？

雪：うん、名残惜しさやね。でもさ、そこを思いっきり強調してやると、すげえ後悔を味合わせる事が出来たいするわけですよ

jes：（にやにや）

雪：こんなゲーム、やらなきゃよかったのについていう

TRY：…そこまでいきますかね？

雪：いや、某エロゲー (*24) なんですがね

TRY：そのゲームが、余程、好きだったんですねえ。

雪：好きっていうか、あれは…

jes：（にやにや）

雪：あうー、にはははははは

jes：さて、話を戻しますか（笑）

TRY：そこまでPLに言ってもらえりゃ、クリエイター冥利に尽きますよ。嫉妬すんなあ、その会社。

jes：だけど、GPM はそうじゃなかった、とゆーことですな。

雪：そうそう。着眼点は同じだけど、全く逆だよなっていう。こういうふうなゲームの終わりへのPL心理を見据えたゲームって、その某エロゲーに限らず結構あるですよ。大概、強烈に切なくてある意味とてもやな想いを味合わせしてくれるんですが。

TRY：それでそれで？

雪：でもその切なさの先にゲームの行き着く先としての表現が待ってるのかなって思ってたんですよ。

TRY：それこそ製作者が意図してる点かな、なんて（笑）

雪：当然、某エロゲーとか、その切なさで泣かせようと意図して組んでるんですよ。しかし、GPM は同じ視点から別アプローチで終わりが切くない、辛くない、楽しいというゲームを見せてくれたわけで。目から鱗落ちて、そういう点でも俺はGPM 面白かったっすねえ。

TRY：ふ～む。ふむふむ

雪：楽しければ終わりが辛いって、それ人生そのものでもあるし。終わる為にゲームをプレイが、死ぬ為に生きる、と対応してるとか。そういう話をやるのにゲームって形式はすげえ合ってるんですよ。

TRY：…僕はまだ完全に解いてないんで言えないんですけど、jes さんはその点をどう考えてます？

jes：んー…某エロゲーはつまんなかった。GPM は面白かった、以上。

TRY：………

jes：いや、ゲームを否定的に見せてくれるよりも、肯定してくれたほうが良いって一意味で、ですね。

TRY：ん～…なんか釈然としないけど。まあ、そういうことですかね。

(*21)「争奪戦」 複数の異性 NPC との好感度が一定以上で起こる修羅場のこと。誰にでも愛想を良くしていると、よく発生します。下手すると後ろから刺されてゲームオーバーになったり…。

(*22) 滝川 GPM に登場する NPC の一人。熱血バカ。CV:山口勝平（笑）

(*23)「ネットハック」&「マインスイーパー」&「ティル・ナ・ノーグ」 ネットです。笑ってください。（笑）

(*24)「某エロゲー」 某「空気」のことです。（爆）

ゲームの限界 ～GPM・AIRを巡って～

C.F

0, < PL > 概念

ネットワークゲームや PBM、つまりは一般に多人数型のゲーム¹では、複数の PL がそのゲームに参加している。だが、ゲームに参加している PL の中で、際立って固有の特徴をもつ存在がある。私という PL である。この私という PL について、ここでは論じたい。

私が GPM をやる。その時に PSone につないだデュアルショックを持って AIW でキャプチャーされた画面を見ている私。先ほどまで大学にいて、今はこの文章を打っている私。この私という PL が問題なのである。

GPM は、PS というスタンドアローンなゲーム機によって実現されているにも関わらず、あたかも PL が複数存在するようなシステムやシナリオを持っている。それ故、岩田の向こう側に誰が居かなどが問題として議論される。だが、そのようなディスプレイに映る世界の更に向こう側についての議論ではなくて、ここでの議論はディスプレイのこちら側についてのものである。

私がゲームをやる、その私という PL は、そのゲームにおける他のどの PL も持ちえない特徴を持っている。この私であるところの PL を < PL > と呼ぼう。

1, 世界を選択する

「世界は何故そのようなのか」

このように世界が問われる際には、2 種類の問いが含まれている。原因結果における問いと、手段目的における問いである。

原因結果の問いでは世界のシステムやシナリオが問われている。つまり、デザイナー、ガバナー、ゲームマスター、彼らが設定したシステムやシナリオがゲーム世界の移り変わりに作用している。原因結果を問題にする限り、世界は製作者がシステムやシナリオを設定した時点で、全ては定まっている。

だが、手段目的を問題にする時では異なる。

¹ モノポリーやカタン、囲碁や将棋など。一人で行うタイプのゲームにおいても、例えばそのゲームを友人同士が共にプレイする事によって、多人数型ゲームとして転化する事もあるが、ここではそれを論じない。

< PL > によってプレイされる以前のゲーム世界は無目的である。GPM やワーネバ、ルナドンや太陽のしっぽを想起して貰えば良いのだが、PC が一人も存在せず NPC のみで構成されるゲーム世界は、ランダム要素とプログラムされただけのシステムやシナリオから出現する無目的な存在である。だが、そのようなゲーム世界に < PL > が関わった瞬間、世界に手段目的の連鎖が導入される。その際に、未だ世界が NPC のみで構成されていたとしても、< PL > はそのような世界を読み、目的を世界に設定するであろう²。< PL > が世界に対して具体的に見える形で関与する装置である PC の存在は、< PL > が世界に目的を設定する際に必要不可欠ではない。ゲーム以外の殆どの表現ではそのような装置は存在しないが、< PL > に該当する存在 (視聴者や読者) は世界に目的を設定している。

< PL > は世界に含まれない。世界のどこを探しても、< PL > は発見されない。だが、世界の全てが < PL > の存在を示唆している。写真にその写真をとった当のカメラが写る事はない。だが、写真はカメラで撮られなければならない。人間は自分の目を見る事はできない。だが、人間は目でみなければならない。このような < PL > だからこそ、世界に対して自由であり、世界がこうあるべきであると、手段目的の秩序を持った世界を選択する事ができるのである。< PL > から世界は始まる。

「それが出来るとしたら、本来的な意味で幻獣にうらみをもっていない…そう、別の世界の人間だけだろう。」(Gun Parade March)

GPM で絢爛舞踏について、こう語られる。この別の世界とは何か、第 7 世界か。そうではない、ディスプレイのこちら側である。第 7 世界は第 6 世界に介入できる以上、「本来的に」幻獣にうらみを持たない事などできない。第 7 世界もまたディスプレイの向こう側である事にはかわりがない、ただそれがブラウン管から網膜にかわっただけだ。

絢爛舞踏になれるもの。決戦存在 HERO を構成していくもの。それが < PL > である。

世界が特定の手段目的の秩序を備えてディスプレイに現れている。これを成立させているのが < PL > である。

「それが世界の選択である。」(Gun Parade March)

²例：ライフゲーム

2, 選択肢という装置

前節でも触れたように、＜PL＞が世界に対して具体的に関与する装置(PC、選択肢、メッセージ送り³)がなくとも、依然として＜PL＞は世界を構成できる。よって、このような装置は世界を構成する上で、構成の契機や助けとなるものでしかない。ただし、AIR や ONE を代表として、選択肢という装置のこの機能を自覚してシステム/シナリオが設定されているゲームは存在する。当節では、この点について論じる。

さて、選択肢と言ってもその形態は多様である。例えば、GPM ではイベントにおいて選択肢の典型例(会話の選択)が現れるが、学園パートや戦闘パートでのPCの移動やコマンド入力は全て選択肢としての機能を果たしていると言える。だが、ここではそのような広義の選択肢の中でも、より狭義の選択肢、つまりノベルゲームやADVにおける選択肢を問題とする。

このような選択肢の場合、一般には提示されつつあるシナリオに対する選択肢である。何らの選択肢の無いゲーム(例えば完全に偶然的であるとか、AIRのSUMMER篇など)や、あるいは小説や映画といった場合には、シナリオはただ製作者によって提示されるのみである。だが、選択肢を選ぶことによってシナリオを選択できる場合、製作者が提示する複数のシナリオから一つのシナリオを選択することになる。すなわち、マルチ(ルート/エンディング)シナリオである。

さて、このようなマルチシナリオをシステム/シナリオとして採用している世界に対する＜PL＞の構成作用は、選択肢の無い場合とは異なってくる。選択肢の無い場合では、＜PL＞の世界構成は「ある一つの世界が、＜PL＞の世界構成によって現れてくる」という形を取る。これに対し、マルチシナリオが採用されている場合、「＜PL＞が自らが構成しうる複数の世界を可能性として意識した上で」の、ある一つの世界の構成となる。

選択肢がある事によって、＜PL＞は世界を構成していく助けを得る事になる。そして、それよりも重要なのは、他の可能性を選ばないという要素が世界構成において加わる点である。選ぶ事選ばない事、こうした世界への関わりの積み重ねが、次節で述べる＜PL＞の自由と＜PL＞の責任へと導いていく。

だが、一方で注意せねばならないのは、選択肢の数は有限個に限定されている事である。そのため、＜PL＞の無限の構想可能性を選択肢が提示される事

³ 「GAME OVER ～物語の終わり～」(雪駄, 物語を探せ! 第5回, GameDeep vol.2, 2000) を参照のこと

によって、＜PL＞自身が狭めてしまう懸念がある。GPM の SCE オフィシャルページで提示されている「Summary of GPM 出来ること一覧」⁴は、その意味で問題を持っている。

3, ＜PL＞の自由・＜PL＞の責任

前節の最後で述べたように、選択肢の数は有限個に限定されている。そして、選択肢の数に限らず、およそシステムは有限的である。当節では、そのようなシステムの限定とは全く無関係に現れてくる、＜PL＞の完全な自由と＜PL＞の責任について論じる

さて、今日多くのゲーム関連の言説には、あるゲームの評価について、そのゲームの「自由度」から判断している傾向が多い。例えば、前述の GPM でもオフィシャルページ等では幾度となく可能性や自由度が喧伝されている。そして他方で、AIR には世界への具体的な関与の自由が殆ど無い点から極めて辛い批判が加えられている。

だが、このような場合に問題とされているのは、「PC が何が出来るか」や「選択肢が実際にシナリオを選択するか」といった問題である点には注意すべきである。冒頭でも述べたように、PC や選択肢といったものは、システムの一つの装置に過ぎないのであって、有限的でしかありえない。

世界が自由であるかどうか、すなわち世界が無限の多様性を持っているかどうか、この事はシステムの自由度の高低から決定されるのではない。前節で議論したように、選択肢をはじめとする各種の装置は、＜PL＞が世界を構成する契機や助けでしかない。端的に言えば、＜PL＞にはゲームを放棄する自由が常に保持されているのであるし、下らない・出来の悪いゲームをそれ自体一種のギャグとして楽しむ⁵自由も保持されている。

世界が多様な可能性を持ちうるかどうかは、そのような装置を活かして、＜PL＞が世界を多様に構成できるかにかかっている。

続いて、＜PL＞の責任について考えてみよう。

世界を多様に構成しうる＜PL＞の自由とは言うものの、一方では＜PL＞はある一つの世界を実際に構成していく事になる。ここに、＜PL＞の責任という問題が現れてくる。

AIR の秀逸さは、この＜PL＞の責任という問題点を意識してシステムと

⁴<http://www.scei.co.jp/sd2/gpm/summary.html>

⁵例：デスクリムゾン

シナリオが提示されている点にある。AIR において、選択肢を選び続ける事によって、＜PL＞は世界に関わっていく。そうして、システムやシナリオの助けを借りて＜PL＞が世界を構成していった先に、AIR におけるシステムでは選択肢はシナリオを選択するの力を持たず、世界にただ関与するのみである事が現れてくる。

登場人物たちに幸せをもたらそうと、ハッピーエンドを向かえようと、世界を構想し、その様に世界を構成するために選択肢を選んできたのにも関わらず、世界はその様にならない。そして、世界に関わりつづけたという責任のみが残るのである。このような世界を実現させたのは他ならぬ＜PL＞だと。ゲームを途中で放棄する自由は常に保証されていたのにも関わらず、世界に関わりつづけた結果の責任を＜PL＞は負う事になる。

このような AIR のシステム面の特徴がシナリオ面と対応する事、これが AIR の秀逸な点である。すなわち、DREAM 篇においては往人が観鈴に関わり続ける事で観鈴の発作を始めとする状況を引き起こし終には別れねばならなかった事、AIR 篇においてはそのような関わりをもった事の責任として観鈴達の行く末を見届ける事、これらにシステム面から＜PL＞が追い込まれた状況は対応する。

このように、＜PL＞は自らの自由な構成によって実現した世界に対して責任をもつ事になる。ここで、この責任は選択肢という装置を通してのみ現れるのではない。およそ＜PL＞が自由に世界に関わり構成する限り、必ず現れてくる。何度も繰り返す事だが、＜PL＞は途中でその世界に関わる事をやめる自由があったのであるし、そもそも世界に関わるかどうかにも自由であった。⁶

最後になるが、＜PL＞の責任は決して＜PL＞にとって足枷ではない事に注意しよう。＜PL＞が自ら構成した世界に責任を持つ事は、その世界を構成しえた事に誇りを持つ事と同義である。

⁶＜PL＞が関わらなくとも世界はそうにあると、それゆえ責任などありえないと主張する人があるかもしれない。この主張は、＜PL＞が関わらない限り、＜PL＞の責任が論ぜられるべき世界は構成されないという点を見落としている。

GameDeep 座談会

世紀末の新世紀：ガンパレード・マーチ

中田：えーと、まずは参加者のプロフィールを自己紹介で、お願いしますね
雪駄：TRPG の幻想ゆえに。何よりも先ずゲームであることから逃れられないという不幸。それは幸福でもある。——なんて書かれてます、S.M.A.P. の雪駄です。

C.F：哲学系シナリオ論者。えいえんを語りつづけて2年。多分一番年少な C.F.F. の C.F です

jes：jes です。職業はゲーマー。ゲームの合間に人生やってます（笑）

中田：White こと中田@筑波大です。いちおう GameDeep の主催、ということになってます。他にもいろいろやりすぎた挙げ句、今では放校間近、といううわさもありますが。

振り返ってみると……

中田：今年の下半期は、ゲーマー的には不作の時期なんじゃないかと、思うんですよ。メーカー的には、PS2 に乗り換えとかの影響があるのかと思うんですが。FF9 とかドラクエとかも下半期ですけど、GameDeep 的にはイマイチ話題にならないし。

雪駄：私は最近エロゲーばっか見てて、コンシューマーのゲームってリアルタイムで追ってないんですよ。

中田：最近の話題としては、ワンダースワンカラーってのがありますけど。

C.F：JAVA 対応 i モードとか、どうでしょうね？

中田：んー、ちょっと違うでしょ。確かに、面白そうですけど。

雪駄：ハードの話題なら、Game Cube とか X-BOX とか GB Advance とか。

中田：どれもまだ売ってませんってば（笑）

雪駄：携帯機だと、ポケステってのもありますね。

jes：ポケステは、「どこでもいっしょ」のおかげで、俺の周囲では持っている人が多いですね。

C.F：コミケの行列とかで結構見かけましたね。

雪駄：あれはときめきを与えてくれましたよね、色んな意味で。

jes：ポケステをとある事情で購入したのでやってみました、三日で飽きました（苦笑）

中田：えーと、失礼な言い方をさせていただきますと、ゲーマー的に命を削ってやるもんじゃないからかな、と（笑）むしろ、日常にこっそり忍ばせるもの、ですよ。

C.F：携帯電話とかと同じですね。

雪駄：あれにはゲームに介入する、介入される面白さっていうのがありましたね。

中田：しかし、結局ポケステを有効に使えたのはあれ一本きりという感も……

jes：そうですね、他はポケステはおまけ、みたいな感じで

雪駄：ゲーム世界への介入の手段としては面白いと思うんですけどね。ダイレクトに本体と繋がってないのはネックでしょうけど、もっと色々できると思うんですけど。

ゲームと視点

雪駄：それはそうと、上半期まで目を広げれば、いろいろ語りたいものはあるんですよ。クレイジータクシーとか。

C.F：クレイジータクシーは発想として面白かったですね。

jes：クレイジータクシーのためにDC 買おうと思ってます（笑）

雪駄：セガガガとか（笑）

中田：それもまだ出てませんってば（笑）まあ、サンバ・デ・アミーゴあたりからですかね。近頃セガは、一発ネタ的なところが面白いですね。

雪駄：ルーマニア#203とかも、ですね。

中田：あとは、ぼくのなつやすみとかムジュラとかも語りたいですね。

雪駄：そのへんで共通して話題になるのは、ゲームへの視点、ですよ。ちょっとゲームへの視点って奴を整理してみますと、大きく分けて三つくらい。

プレイヤー＝主人公としてゲーム世界をシミュレートする、ヴァーチャルリアリティ(VR)的な方向がまず一つ。

プレイヤーはあくまでプレイヤー、ゲームは勝負のルールでしかない、みたいなのが一つ。

あとは、主人公も含めてゲーム世界、そこに別世界から介入してるんだっていう視点が一つ。

jes：ほとんどは、一番目の方向へ向かってますね。ハードの進化もその方向だし。

C.F:でも、VRって追求されると、ゲームの域を出てしまいそうな気が……

jes:ゲームとして記号化したほうが、かえってリアリティを感じるときもありますよね

中田:それは、リアリティよりは没入の問題だと思うんです。逆に言えば、没入さえできれば、みかけがリアルである必要はない。

雪駄:気持ち良く騙されたいんだけど、チープなオブジェで興が醒めてしまうなんてことがあった。そこで本物に限りなく近いオブジェを求めるのが、VR志向になるのかな。だけどオブジェが本物っぽければ良いというものでもない。

C.F:感覚的部分が秀逸なのって、却って没入を妨げますよね。余計なものに気がいってしまう。

中田:気持ちよくだましてくれるものって、世の中見ればあるんですよ。プロレスとか、香港映画とか。どっちもリアルとはほど遠いけど、没入させるなにはある。

雪駄:どう騙すか、どう気持ちよくさせるかっていうのが大事ってことですよ。ということで、下半期のゲームとして、AIR を取り上げてみたいんですけども。

AIR に見る発想の転換

雪駄: AIR のとった方法っていうのは、メタフィクション的だと思うんですが。ゲームであることを駆使すれば「騙し」をもの凄く高められる。で、AIR っていうのは、高まった「騙し」を物語の演出に使ってる作品ですよ。

jes: AIR は…選択肢を選ばされてる、という感じがありました。だからですか、俺は AIR を凄くつまらないって思いましたね。

たとえば SUMMER 篇とか、あれには「SUMMER 篇に入る」以外の選択肢がないけど、まあ事実上入るしかない。そういう点、「選ばされている」という感じが…

中田:そこで、「選ばされてる」と感じる人には、やめてもらいたくないんじゃないでしょうかね。

jes: そうですね (苦笑)

雪駄: AIR は、ゲームから生まれたけれど、飽くまで物語を語る手段ですよ。手段というか、表現、ですか。ゲーム表現。。その中では「選ばされる」というそれ自体演出になっちゃってる。

中田:そこで思うことが、「もどかしい」なのか「不愉快だ」なのか。「もどかしい」になるように、あれこれ工夫はしてありますけど。でも、選択をプレイ

ヤーに任せるあたりが、表現ですよ。

jes：AIR では選択なんかさせてもらえなかったように俺は感じるんですが…。

中田：いや、選べないことが表現なんです（苦笑） 選択肢があるようで、実はなくて、でも選ばせる。そのところが表現。

C.F：たとえ選択肢が一つしかなくとも、選ぶという行為が重要という事ですか。

中田：そうです。

雪駄：選択させることで、P L に責任を強引に負わせるというか。

C.F：プレイヤーとの共犯関係をつくる、と。

jes：その点は理解しているのですが、肌に合わなかったんですよ。

中田：Air は、やり口が強引ですからね。肌に合わない人は当然出てくる。

雪駄：今ある殆どのシナリオ付きゲームって、クリアには責任を感じられないじゃないですか。GameOVER には感じるけど、クリアだと製作者の作ったレールを進まされた、みたいに思う。

クリアに責任を感じられない、じゃ、どうすれば遊び手にクリアした達成感を与えられるか？ それを考えての試行錯誤が ONE だったと思うんですよ。難しい選択肢を与えるとか、ですね。結果としては、達成感どころか疲労感を残すだけでしたけど。

でも、実験してみて、結局は製作者の思惑通りにプレイヤーを動かすしか出来ないんだっていう絶望みたいなのに行き着いたんじゃないかと思うんです。

なら、そのやるせなさを利用してやろうってのが AIR だったんじゃないかと。たとえば、SUMMER 篇の最初、途中下車してもいいようになってるとかは、上手いですよ。

jes：途中下車出来るわけねえだろう！って思いますけど（笑）

雪駄：でも、途中下車することを否定しないんですよ。そこで終わっても良いんだよって。先に進むのはお前の選択だよって。先に何が待ち構えていようと、選ぶのはお前だよって。で、進んだ結果、何も出来ない。

中田：なににもできないもどかしさを痛感させる、と。

雪駄：それって凄いですけど、酷いですよ。この上なくゲームを利用しているけど、ゲームの一番辛い部分というか限界を利用してますよね。まあ、Air に対しては、発想の転換なんだろうけど、釈然としないものがあります。愛憎入り交じって凄く複雑な感情です。殺したいくらい愛しいというか。

ガンパレード・マーチ

中田：と、発売前からの期待通り、AIR は賛否両論を産んだ下半期最大の嵐、となるはずだったんですが。ところがどっこい予想を覆す嬉しい悲鳴が上がったわけです。

jes：「ガンパレード・マーチ」ですね。

中田：はい。みなさん、それぞれに煽られたようで。

jes：「ネットで評判」とまだ未プレイだった雪駄に煽られて購入しました（笑）

C.F：雪駄さんのメールの翌日に本体、3日後に GPM を買って、今に至ります。雪駄：元々は私はなんかの非ゲーム雑誌で知ったんですよね。白黒ページに、なんでも出来る、という胡散臭い紹介文とゲーム画面の写真があって。なんか変なゲームなのかなあ…と思ってたら、web の海で「出来ること一覧」に出会った。

中田：ゲーム系の雑誌では、1 誌だけ、電撃 PS がやたら力を入れて取り上げてますが。まだいいものを作ればメディアは応えてくれるんだ、と久しぶりに安心してます。

jes：ですね。

中田：取り上げかたに、ちょっと同人ノリが強いのが、複雑な気分なんですけど。でも、ゲームそのものは堅実な作りが大前提ですよ。とにかくよく作り込んである。

C.F：小技が集積して、全体の仕上がりに結実してますね、視線システムとか、手動モードとか。

jes：発言力システムなんか、それ一つでゲームになりそう。

中田：でも、斬新な部分があるかというところでもない。派手な演出もないし、作りもストイックだし。それでいて、これは新しい、凄い！ と感じる。

雪駄：新しいですけど、でもあれって今のゲームが忘れていた、本来向かっていたはずの方向って気もします。

中田：気の効いたアイデアがいくつも使われてるんですけど、どれをウリにするでもなく、惜し気もなく全体の一部にしちゃう。思わず前面に出さないで、さっと使っちゃう。

究極の VR

雪駄：ある意味、すごく贅沢な作り込みですよ。

jes：俺がなにより押したいのは、NPC が都合のいい存在でない点ですね。大抵のゲームの NPC は、プレイヤーにとっては都合のいい存在にしかねないので

すが、GPM の場合はそうでない。ここはすごく評価したい。

C.F: 重要なポイントですよ。NPC の行動決定にニューラルネットでも使ってるのかなあ、と。というか、よくよく考えるとゲーム内世界全体がニューラルネット的なんですよ。

雪駄：ですね。GPM のシステムって、ゲーム内世界を構築するシステムと、それに介入するシステム、というふうに見れると思うんですよ。

中田：ゲーム内世界からすれば、プレイヤーも世界に参加している一人、単に思考ルーチンの代わりにプレイヤーがコントローラ握ってるに過ぎないですよ。

雪駄：世界の中で NPC と等価になるのに、AIR があれだけ回りくどい方法で実現したことを、あっさりと超えていってますよね。

中田：ええ。あんまりにもあっさりと越えてて、だから凄い。

結局、まず自律系ありき、でシステムを組んだからこそできたことだと思うんですよ。プレイしてて、気が付くと自分が組み込まれている。これって、ある意味究極のヴァーチャル・リアリティですよ。

C.F: そうですね

jes: そこで、組み込まれていると感じられない人は、戸惑ってしまうようで。なぜ NPC が不可解な行動をとる？ とか感じる人は、特にそう。

中田：最初から「攻略対象」とか「数値データの集まり」と考える限り、この面白さはわからないでしょう。恥ずかしくてもなりきって入り込まないといけない。

C.F: でも、「恥ずかしいけど」って躊躇がないと、やっぱり駄目ですね。

jes: なんか、PBM の理想形を見てるような気分です。もしかすると、GPM は PBM 初心者向けの最高の練習材料なのかも。

中田：ただ、自律系に入らせるだけだったら、前例はあるんですよ。「どきどきポヤッチオ」とか「ワールドネバーランド」とか。

jes: あとは、「悠久幻想曲 3」とかもですね。

中田：ええ。でも、そういった前例と GPM の大きな違いは、プレイヤーが特別だと、認めたところなのかなと。

雪駄：ゲーム中の言葉で言うと「動きが違う」ですね。世界では設定されない、プレイヤーの思考が介在するか、っていう。

jes: あとは、「勝つまで学習し続ける」とか。

中田：GPM で S ランクエンドに至るまでの過程を、プレイヤーの視点ってことで考えるなら、一度視点をゲームの中に誘導された後で、ゲームの外に戻れと

言われるわけですね。しかも、君が入り込んだこの世界を愛すればこそ、と。雪駄：上手いですよね、本当。YU-NO の神奈シナリオなんかでも似たようなことやってますがあれは PC = プレイヤーだから、実は全然違う。

C.F：それって、AIR に似てませんか。世界を愛すればこそその撤退とか。

中田：すごく、似てると思います。最後にプレイヤーの負う役割が、英雄か傍観者かという違いこそあれ。

C.F：責任を取るって点では、最後まで見届ける AIR と、英雄になる GPM とで、大きくは変わらないと思いますけど。

jes：んーと、ちょっと話がそれて、「ペルソナ 2 罪 & 罰」の話なんですけど。

「罰」では「罪」の記憶が一切失われてるんです。ですが、たった一人だけ「罪」の記憶を持ってる人間がいる。それがきっかけになって「罰」の事件が起こる。そういう明示はないのですが、これってプレイヤー = 介入者 なんじゃないかと。事件を引き起こすのもプレイヤーなら、それを解決するのもプレイヤーだという点で。

中田：それは、ゲームってものの持つて本質的な性質ですね。始まりも、終わりも、本来はプレイヤーの選択の結果としてしか起こりえない。

雪駄：…筈なんだけど、プレイヤーではなくゲームの製作者の決めた結果にすぎないんじゃないか。その絶望というかやるせなさというか、それが AIR でプレイヤーが傍観者に回された理由なんじゃないかと思うんです。

プレイヤーは運命をハッピーに変えられる、特別な存在だっていう幻想を剥ぎ取ったのが AIR、逆に変えられるところに意義を見出そうとしたのが GPM、なのかなと。

だから、AIR・ONE 論者には是非とも GPM やらせたいですね。

C.F：ああ、同感ですね。

現実からの介入・現実への介入

中田：さっき、PBM の理想系、って話がでましたけど、自分の選択がなにかを変えられるかもしれない、という期待感・雰囲気は、GPM と PBM って、通じるものがありますよね。

jes：そうですね。

中田：ところで PBM と言えば、近頃のアルファの Web ページ、そこの、GPM の世界設定 Q&A って BBS なんですが。最近、ユーザーが制作者の施した世界の謎に挑む、というような形になってるんですよ。

雪駄：へえ。

中田：そろそろ収束してるかと思うんですけど。ただ、実はそれって GPM そのものの構造と同じなんじゃないかと、思うんです。プレイヤーという自律存在が集まった系が存在し、そこに制作者がいくらかの調整を加えてる、という。

C.F：なるほど。

jes：たしかに、そうかも。

雪駄：プレイヤー同士の議論ってあそこで行われてるんですか？

中田：議論というよりは推理というか……ネットゲームが行われてる、と認識するのが正しいと思うんですけど。

雪駄：推論＝アクション、返答 スタッフの返答＝リアクション、ですか。

中田：ええ。そんな感じですね。とにかく、制作者側は、明らかに誘ってると思うんですよ。目的がどこにあるかは、不明ですけど。

C.F：そうした中から、プレイヤーが芝村＝製作者になる事を狙ってるんじゃないですか？

中田：「俺たちの用意したもの(＝GPM)と戦えるお前らの決戦存在を準備しろ」と？

雪駄：そういえば…裏設定＝公式設定じゃない、みたいな発言があったとかなかったとか。だけど、そういう裏設定について、敢えて流出させてるようですよ、たしかに狙いがあるのかも、ですね。ただ、そういうのはどうも。「パッケージに納められたもの以上でも以下でもない¹」ってのと、同意見なので。

jes：俺も同感です。

C.F：パッケージ以上でも以下でもないってのは、ちょっと保守的な気がするのですが

中田：いや、商品としてのゲームは、パッケージ以上でも以下でもないでしょう。それを起点に、外側に遊びを広げていくのは自由ですけど、少なくとも商品としてはそこで完成してないといけない。もっとも、その点で考えても、GPM は十分に合格点ですけど。

C.F：GPM の S ランク後に出てくるメッセージ「次のミッション」が、WEB 板での活動に(も)ある……と思うんですけど。

中田：それは狙ってるかもしれませんね。ただ、GPM 的には選択するのはあくまで自分なので、Web で制作者の仕掛けたゲームに参加するのもいいし、金輪際縁を斬ってもいい。

雪駄：謎への議論というのは、エヴァや ONE でもあったわけですよ。それらと GPM が違うのは、訊けば答えが返ってくるってところだと思うんです

¹<http://www.mars.dti.ne.jp/%7Erms/kaze52.htm#001125>

がそれでゲーム、というのはちょっと良く判らないんですけど。

中田：ゲームという言い方がよくないのかもしれませんがね。ゲームというよりは、環境。エンターテインメントとして参加できる場、だと思うんです。

C.F：環境の割には、口うるさい管理人がいますけどね。でもまあ、場、というのはあたってと思います。パッケージにしろ、Web にしろ。

雪駄：いや、管理人＝ホストって考えると、あれで正しいかも。しかしなるほど、参加できる場、ですか。

C.F：となると、なおさら GPM が一種の VR に思えてきますね。

中田：あと、アルファの Web の記述から読める話なんですけど、VR というか、自律系として GPM 以上のものを作りたい、という指向もあるみたいです。もっと自由に動くものが作りたいと

C.F：こっち側の世界と対置しうるだけの、もう一つの世界を作りたいんでしょうか

雪駄：私が思うのは、まず「世界」を作って、そこに介入するというツールを作って、で、それで商売するというシステムを作りだそうとしてんじゃないかと思うのですが。

jes：それこそ「脳天使」の話になりますね（笑）

中田：あるいは、自律系とその効果的な誘導法とを確立して、それで表現をしたい、とか。

C.F：世界とそこに介入するデバイスを作るってことは、向こうからこっちに介入の窓を開ける事になりますなあ。

中田：それは、既に GPM でも介入されてますよね（笑）

中田：ハマってる人にとっては、確実に介入されてますよね。生活変わっちゃう。

C.F：そうですね。

jes：滅茶苦茶介入されてます（笑）

C.F：実は介入は相互的に起こってて、世界はとりあえず 2 つになって再び 1 つに収束する、というか。

中田：よく、ゲームを捕まえて「現実じゃない」なんて言われることがありますけど。最近だと、新宿の爆弾事件とマンガ、とかがそんな感じですか。けど、そうじゃないですよ。ゲームがあることも含めて、現実なわけ。

雪駄：ゲームが現実であるというそれを証明してみせよう、みたいなところがあるんですかね？

中田：そのへんを、どこまで自覚してるのかわからないけど、少なくともある程度は狙った上で、GPM というものは仕掛けられてるんじゃないかと。そう考

えると、この現象自体が、とても面白いなあ、と思います。

まとめ……ない（笑）

中田：他にもいろいろ語れることはあるんですけどね。GPM の物語の提示のしかたとか。

雪駄：あうー

中田：あとは、情報の提示の仕方とかもですか。どこまでも選択を任せてしまってる部分とか、GameDeep 的には語れることはいくらでも出てくるんですが（笑）

jes：ちょっとここでは語り尽くせない、ですかね。

中田：まあ、そうですね。サルゲーの特別篇でフォローはされてますが、GPM ってゲーム一本が、本当にいろいろと革命的な事を内包してるってことは、まだまだ語りきれないな、と。それだけ可能性の詰まった凄いものだ、とにかく一度やってみろ、なんて話にまとめてもいいんですけど、それよりはむしろまだ語りたいな、と思うわけで。

というか、GPM って革命的と言うよりは、集大成的なゲームですよ。それが、世紀末に間に合ったってのは大きな意味がある。でですね、それから世紀を越えて、ネットで引き続き話を、ってことにしたいなと思うわけです。原稿上がってないのも含めて。

雪駄：あうううう

中田：いや、いぢめてるつもりはないんですよ。それをいうなら、Web の更新も滞ってますし（汗）

えー、とにかくですね、まだまだ GPM については、いろいろ語りたいと思いますんで。できれば、この本は前触れに過ぎなかった、ってぐらいまで。

jes：んな無茶な。

中田：いや、無茶だろうとですね、負けなければいつかは勝てますよ。勝つまで繰り返せば、GPM 的には OK ですから（笑）

EAT-MAN RPG β -Test-Version

ここで紹介するのは、ロールプレイングゲームのルールである。ここでは、抄版のルールをみの紹介に留まるが、ここには、まったく革新的な RPG の姿が秘められている。興味がある方は、一度お試しいただきたいと考え、紹介する。抄版のルールの掲載を許可して頂いた、井筒晴之氏に、この場を借りてお礼を申し上げたい。

EAT-MAN RPG は、コミック原作の TV アニメ、"EAT-MAN" をモチーフとした RPG です。

ゲームの目的 あらかじめ決められたセリフと行動を織り込みつつ、EAT-MAN のようなお話を作ることが各プレイヤー (以下 PL) の目的です。

一番大切なルール このゲームでは PL 間の相談を禁止します。自分の意図はキャラクターの行動によって表し、他人の意図もキャラクターの行動から読みとってください。

キャラクター PC として使用するキャラクターは次の通りです。

●**主人公** 世界一の冒険屋です。運動能力に優れ、多くの知識があります。加えて、食べて機械などを手から出す、という特殊能力の持ち主です。必ず使用します。

●**女** シナリオごとに登場する女性キャラクターです。多くの場合、自分では解決できないようなトラブルに見舞われています。主人公の依頼主であるとは限りません。必ず使用します。

●**男** シナリオごとに登場する男性キャラクターです。使用しなくても構いません。それ以外のキャラクターは NPC としてゲームマスター (以下 GM) が管理します。

キャラクターの能力 厳密には定めません。各々常識を働かせてください。判断に困った場合は、GM が判断してください。

セッションの流れ まず、表にしたがってサイコロを振り、女の職業、男と女の関係¹、アイテム (主人公が手から出す)、の各項目を決めます。

次に、「女」「男」の名前や年齢、詳しい設定などを決めます。なお、すでにゲームは始まっています。相談は禁止です。

キャラクターができあがったら、GM は予告を作ります。予告とは TV アニメ EAT-MAN の次回予告のように主人公と女のセリフを一つずつ以上定めたものです。ここで決められたセリフはゲーム中に必ず発せられなければなりません。

予告が完成したら、セッションを開始します。

セッションはシーンの連続で組み立てられます。各シーンの状況 (いつ、どこ、誰がいるかなど) は GM が決定します。PL の意見を聞いても構いませんが、決定権は GM にあります。

「主人公」役の PL はシーンが終わった後、依頼のシーンを行うことを宣言できます。依頼のシーンの状況の決定権は、「主人公」役の PL にあります。依頼のシーンは必ず行ってください。

「女」役の PL はシーンが終わった後、回想シーンを行うことを宣言できます。回想シーンの状況の決定権は、「女」役の PL にあります。回想シーンは行わなくても構いません。

¹立場とは社会的な立場のことです。上下というのは、上司と部下、雇用関係、指揮系統の上下などを意味します。これら以外の関係が対等な関係です。たとえばスリと警察官は対等な関係です。

セッション時間の目安は、60 分程度です。それ以上経過しても終わりが見えてこないときには、GM はプレイヤーに射して敗北を宣言してください。

セッションの途中で 1 度休憩を入れてください。休憩中もプレイヤー間の相談は禁止ですが、セッション中で起こったことについての確認は認めます。

各種条件（予告のセリフ、アイテム表のアイテム）を見だし、ストーリーが完結すれば PL の勝利です。ただし、よりよい（満足いく）物語を達成できれば、より高い段階の勝利になります。全員が満足のいくセッション目指してがんばってください。

予告紹介／原作の次回予告より

第 3 話 約束の部屋 ホテルオーナー、
(男：使用せず)、ライフル

「女にとっては生命がけの冒険ですわ」
「アンタの人生だ。俺がとやかく言うことじゃない」

第 5 話 雨、そのあと ダンサー、照明係（既知、対等）、ラジオ

「いい夢だな」
「笑わないの」
「自分の力でなりたいものになればいい」

第 8 話 氷柱の沈黙 軍人、裁判所長（知り合って日が浅い、立場が上）、拳銃

「法廷が裁いたのは国家に対する罪だ」
「家族まで処刑するほど重い罪なのか」

第 9 話 心の空 人妻、女の夫で解体屋（既知、対等）、フックガン

「止めなくていいのか」
「彼に最高の仕事をさせてあげてね」

職業決定表

1-1 村娘	3-1 医師	5-1 軍人
1-2 街娘	3-2 宗教家	5-2 スパイ
1-3 人妻	3-3 看護婦	5-3 警察官
1-4 少女	3-4 教師	5-4 裁判官
1-5 老婆	3-5 母親	5-5 政治家
1-6 小母さん	3-6 姉	5-6 官僚
2-1 ホテルオーナー	4-1 生物学者	6-1 冒険屋
2-2 ダンサー	4-2 飛空艇屋	6-2 テロリスト
2-3 歌手	4-3 解体屋	6-3 ゲリラ
2-4 ウェイトレス	4-4 科学者	6-4 スリ
2-5 ホステス	4-5 歴史学者	6-5 賊
2-6 娼婦	4-6 哲学者	6-6 マフィア

1D6「女」との面識

1-3 未知あるいは知り合って日が浅い

4-6 既知

1D6「女」との関係

1-2 「女」よりも立場が上

3-4 「女」と対等

5-6 「女」よりも立場が下

アイテム表

2D6	アイテム
2-6	拳銃
7	小火器(ライフルなどの、主に対人用の火器)
8	中型火器(バズーカ砲などの、主に対物用の火器)
9	大型火器(普通人間が携行することのない大きさの火器)
10	非殺傷火器(殺傷を目的としない、照明弾やフックガンといった類のもの)
11-12	火器以外(ラジオなど機域ならなんでも)

編集後記

第3号です。この冬に出す予定なんてなかったのに、どういうことか出てしまいました。悪いのはみなガンパレード・マーチなのよ、ということで、ガンパレード・マーチ特集号です。

Web とかそのほか、卒業と放校の瀬戸際にある代表がどうにかなったぐらいで、リニューアル、って腹積もりでいます。もうちょっと日常的に、ゲームについて語っていければ、ということ。

GameDeep

vol.3

2000 年 12 月 30 日発行

編集・発行 GameDeep

<http://white.vis.ne.jp/GameDeep/>

e-mail: gamedeep@white.vis.ne.jp

代表 中田吉法

〒 305-0821 つくば市春日 4-19-8 やまと荘 A103