

全方位型藝夢真剣考察誌

# GameDeep vol.5

## ゲームプレイ論特集号

PhantasyStarOnline プレイヤー論

交渉ゲームの勧め

全肯定的TRPGスタイル論

他

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

## **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 ポケモンアニメへの回答 コミック版「メダロット・ナビ」

コラム：Metal Gear Solid 2 —— 11

12 自分ではなく、誰かのために-PSO プレイヤー論

16 ゲームは当然変質する 必然としてのゲームの変化

22 交渉ゲームの勧め

コラム：極限の交渉ゲーム —— 31

# ポケモンアニメへの回答

— コミック版「メダロット・ナビ」

雪駄

「ポケットモンスター」というゲームは、ポケモン達を初めから、ゲットし、コレクションし、トレードするモノだと位置づけ、彼らをそのように扱う事によって生じる楽しさを提供する作品だった。

ピカチュウをはじめとするポケモン達とはなんなのかを考えたとき、上記の事実から「仮想現実とはいえ、生き物をモノや奴隷のように扱うのは如何なものか」というオトナの提言をする向きも多々あるだろうけれど、ポケットモンスターという（流通や交渉の対人ゲームを含む）ゲーム作品においてのポケモンという存在を考える場合には、ポケモンを「彼ら」と擬人化して考える事は本質を見誤らせる。

ポケモン達とは、直接的に言えばポケモン遊びの為の道具、モノなのであり、よく言われる事だが、メンコやペーゴマ等と同じように、それを用いてゲームを行なうことも出来る「トイ」に近い。

ゲームボーイ版ポケットモンスターは、多分にそれに自覚的であり、魅力的なトイとそれを用いた魅力的なゲームルール、それを行なう為のゲームボーイという優れた場を提示・利用してゲームを提供した作品である。

ゲームとしてのポケットモンスターを考えるならば、ポケモンはゲームにとっては資産でしかなく（物理的にもデータでしかない）、トイ的性格やキャラクターを持つにしても、それはゲームを彩る要素の一つでしかない。プレイヤーの情操ひいてはゲーム内での行動を左右する存在であるとしても、それはゲーム内に還元される。

ポケモンは大前提として、ポケットモンスターというゲームに必要な不可欠なパーツ（或いはツール）であり、つまりはモノなのである。

プレイヤー達はそれを当然とし、ポケットモンスターというゲームを楽しんだ。

ところがこのゲームとしての当然は、ポケットモンスターがアニメ化され、ポケモンというモノを巡るゲームがサトシ少年の成長物語と変化し、同時にピカチュウ達モノが「ピカ～」と言葉や感情や痛みを目にみえる形で発しはじめた時に揺らぎはじめることとなる。

アニメ版は、ポケモンをモノとして扱う事やポケモン同士を戦わせる事（つまりはゲームの大前提）に「悪」の香りを描いてしまったのだ。

モノであるポケモンを戦い倒しゲットし、さらに他のポケモントレーナーと奪い合うという（ゲームそのままではないにせよ）、ゲーム的には当り前の風景が「楽しいこと」としてテレビ画面に現出する分には問題なかったのだが、モンスターボールに入れられることを拒否したり、戦いを戸惑うポケモン達の描写は、ゲーム版ポケットモンスターにおいてプレイヤーが当然の事として行なっている事を否定しかねなず、ポケモンを商品、つまりはモノのように考え強制的に従わせ扱おうとするロケット団という敵役（さらにロケット団には、例外的に自分の意志を持って行動するポケモン「ニャース」が存在しているのが複雑）を悪としたことは、非常によく似た事をゲームで行なっているプレイヤー達や、それを前提とし推奨するゲーム版のプレイを悪と認識させかねないものであった。

勿論、制作スタッフもそこは自覚しており、サトシのゲームの大前提行為に対して様々な理由付けを行い、また、コレクションするポケモンのことを「友達」と言い換え、共に戦ってくれることも正当化しようとしたが、そのことが逆に、友達であるポケモンを戦わせたり、トレードしたり、レベルアップの為だけに大義名分もなく野良ポケモンに喧嘩を吹っかける等のゲームプレイに疑問を抱かせる結果ともなり、モノであり同時に友達であるポケモンとはなんなのか、ポケモンを使って遊ぶ自分達とはなんなのかという漠然としたテーゼを与えることとなった。

しかし、映画「ミュウツーの逆襲」に見られるとおり、製作者側はこのテーゼの存在を認知している事を窺わせながら、明確な解答を与える事はしていない。

ポケットモンスターの影響下にある、後発の「デジタルモンスター」をはじめとする類似ゲーム作品やアニメ作品もまた同様のテーゼを抱えており、デジモン等、モンスター達が皆人間のように喋り振る舞うような作品では、寧ろポケモンよりもそれが顕著なのだが、敢えて核心に触れるような描写は殆ど見られないというのが現状である。

そもそも表層化していなかっただけで、テーゼを抱えていたことは判りきっていたことなのだろうし、結局のところゲームを飽くまで娯楽と捉え楽しむ事を第一に考えるならば、ゲーム的なことに対する疑問や付随するテーゼを考えるとというのは、ドラクエにおける「一般家庭のタンスの中身を漁る勇者」について考えるのと同じ、ゲームはゲームと割り切るか、ゲーム的な事象や行動を想像力を駆使し都合よく解釈するかというスタンスの違いを測る踏み絵に過ぎないというのも事実であろうし（ゲームをフィクションと置き換えても可）、下手に踏み込んでゲームとしての面白さを疑問視させるよりは、テツガク的なテー

ぜや倫理や道徳と関係無く、楽しいゲームとしてのみ「ポケットモンスター」シリーズが作られ続け、遊ばれ続けているのは至極当然で、製作者側にとってもプレイヤーにとってもベターな状態だということも出来るだろう。

ゲームとは単に面白いから遊び、飽きたらやめるただそれだけのものであるという、この単純な図式が成立していればこそ、製作者は面白いゲームを作りつづけるのだし、プレイヤーもそれを遊び続けるのだから。

しかし、面白いか否か以外の意味をゲームに探すこと、この図式が壊れる事を良しとしなかったポケモンの方で、そのアニメ版が表層化させてしまったテーゼに応えようという受け手達も存在するようである。

ポケモンに影響を受けて発売された、多くの類似ゲームの一シリーズ「メダロット」という作品をご存知だろうか。

ようするにポケットモンスターのロボット版であり、ポケモンの代わりにメダロットと呼ばれるロボットをコレクションし戦わせ、そのパーツをトレードしたりするゲームである。

作中の設定でもロボトル（ロボットバトルの略である）というゲーム（競技）に使うための玩具機械であり、コンビニなどで売り買いされるメダロットは、ポケモンよりも直接的にモノだ。ゲーム中でもキャラクターというよりもSLGにおけるユニット的な性格が色濃い。

一方で設定上の、そしてアニメ版やコミック版においてのメダロットは、アニメ版ポケモンと同様、メダロットは主人公であるメダロッター（ロボトルプレイヤー）の「友達」だと位置づけられるのだが、同時にメダロットが意志をもち、人の言葉を話す存在として描かれることによって、ポケモンの抱えるテーゼをより直接的に顕在化させていた。

そしてこのシリーズは、コミック版「メダロット・ナビ」（フジオカ・ケンキ著。講談社ボンボンコミックス刊）において、遂にポケモンのテーゼに真っ正面から挑んでしまう。

メダロットとは何なのか。

彼らと過ごす事を選んだ人間とはなんなのか。

詳しい言及は避けるが、このコミック版「メダロット・ナビ」は、一夏の少年の物語と、人になりたいと願ったメダロットの物語を通し、ポケモンアニメ版が提示した疑問やテーゼへの一つの解答を描いたとっていい内容である。

ゲームのメダロットの設定を利用して描かれた、ゲームとは別の物語作品であるということも可能だけれど、そうだとすると、いや、そうであればこそ逆に、ゲームのユニットでしかない存在達からあの物語が見出されるという事実

は重要な意味を持つ。

モノでしかない筈の存在と過ごした時間が、物語を作ったということ。

事象だけを見るなら、メダロットから物語を生んだ（見出した）主体はプレイヤーであって、メダロットというモノではない。

このコミックの存在はそれを示しながらも、その上で、では人間達の物語を生む触媒となった、メダロットというモノはなんなのかと問い掛け、この本や本の中の登場人物やメダロットという「モノ」達の姿を突きつけているのである。

君は泣いていたの？

「ポケットモンスター」というゲームは、ポケモン達を初めから、ゲットし、コレクションし、トレードするモノだと位置づけ、彼らをそのように扱う事によって生じる楽しさを提供する作品だった。

ピカチュウをはじめとするポケモン達とはなんなのかを考えたとき、上記の事実から「仮想現実とはいえ、生き物をモノや奴隷のように扱うのは如何なものか」というオトナの提言をする向きも多々あるだろうけれど、ポケットモンスターという（流通や交渉の対人ゲームを含む）ゲーム作品におけるポケモンという存在を考える場合には、ポケモンを「彼ら」と擬人化して考える事は本質を見誤らせる。

ポケモン達とは、直接的に言えばポケモン遊びの為の道具、モノなのであり、よく言われる事だが、メンコやベーゴマ等と同じように、それをを用いてゲームを行なうことも出来る「玩具」に近い。

ゲームボーイ版ポケットモンスターは、多分にそれに自覚的であり、魅力的な玩具とそれをを用いた魅力的なゲームルール、それを行なう為のゲームボーイという優れた場を提示・利用してゲームを提供した作品である。

ゲームとしてのポケットモンスターを考えるならば、ポケモンはゲームにとっては資産でしかなく（物理的にもデータでしかない）、玩具の性格やキャラクターを持つにしても、それはゲームを彩る要素の一つでしかない。プレイヤーの情操ひいてはゲーム内での行動を左右する存在であるとしても、それはゲーム内に還元される。

ポケモンは大前提として、ポケットモンスターというゲームに必要なパーツ（或いはツール）であり、つまりはモノなのである。

プレイヤー達はそれを当然とし、ポケットモンスターというゲームを楽しんだ。

ところがこのゲームとしての当然は、ポケットモンスターがアニメ化され、ポケモンというモノを巡るゲームがサトシ少年の成長物語と変化し、同時にピ

カチュウ達モノが「ピカ～」と言葉や感情や痛みを目にみえる形で発しはじめた時に揺らぎはじめることとなる。

アニメ版は、ポケモンをモノとして扱う事やポケモン同士を戦わせる事（つまりはゲームの大前提）に「悪」の香りを描いてしまったのだ。

モノであるポケモンを戦い倒しゲットし、さらに他のポケモントレーナーと奪い合うという（ゲームそのままではないにせよ）、ゲーム的には当り前の風景が「楽しいこと」としてテレビ画面に現出する分には問題なかったのだが、モンスターボールに入れられることを拒否したり、戦いを戸惑うポケモン達の描写は、ゲーム版ポケットモンスターにおいてプレイヤーが当然の事として行なっている事を否定しかねなく、ポケモンを商品、つまりはモノのように考え強制的に従わせ扱おうとするロケット団という敵役（さらにロケット団には、例外的に自分の意志を持って行動するポケモン「ニャース」が存在しているのが複雑）を悪としたことは、非常によく似た事をゲームで行なっているプレイヤー達や、それを前提とし推奨するゲーム版のプレイを悪と認識させかねないものであった。

勿論、制作スタッフもそこは自覚しており、サトシのゲーム的大前提行為に対して様々な理由付けを行い、また、コレクションするポケモンのことを「友達」と言い換え、共に戦ってくれることも正当化しようとしたが、そのことが逆に、友達であるポケモンを戦わせたり、トレードしたり、レベルアップの為だけに大義名分もなく野良ポケモンに喧嘩を吹っかける等のゲームプレイに疑問を抱かせる結果ともなり、モノであり同時に友達であるポケモンとはなんなのか、ポケモンを使って遊ぶ自分達とはなんなのかという漠然としたテーゼを与えることとなった。

しかし、映画「ミュウツーの逆襲」に見られるとおり、製作者側はこのテーゼの存在を認知している事を窺わせながら、明確な解答を与える事はしていない。

ポケットモンスターの影響下にある、後発の「デジタルモンスター」をはじめとする類似ゲーム作品やアニメ作品もまた同様のテーゼを抱えており、デジモン等、モンスター達が皆人間のようには喋り振る舞うような作品では、寧ろポケモンよりもそれが顕著なのだが、敢えて核心に触れるような描写は殆ど見られないというのが現状である。

そもそも表層化していなかっただけで、テーゼを抱えていたことは判りきっていたことなのだろうし、結局のところゲームを飽くまで娯楽と捉え楽しむ事を第一に考えるならば、ゲーム的なことに対する疑問や付随するテーゼを考えるとというのは、ドラクエにおける「一般家庭のタンスの中身を漁る勇者」につい

で考えるのと同じ、ゲームはゲームと割り切るか、ゲーム的な事象や行動を想像力を駆使し都合よく解釈するかというスタンスの違いを測る踏み絵に過ぎないというも事実であろうし(ゲームをフィクションと置き換えても可)、下手に踏み込んでゲームとしての面白さを疑問視させるよりは、テツガク的なテーゼや倫理や道徳と関係無く、楽しいゲームとしてのみ「ポケットモンスター」シリーズが作られ続け、遊ばれ続けているのは至極当然で、製作者側にとってもプレイヤーにとってもベターな状態だということも出来るだろう。

ゲームとは単に面白いから遊び、飽きたらやめるただそれだけのものであるという、この単純な図式が成立していればこそ、製作者は面白いゲームを作りつづけるのだし、プレイヤーもそれを遊び続けるのだから。

しかし、面白いか否か以外の意味をゲームに探すこと、この図式が壊れる事を良しとしなかったポケモン的一方で、そのアニメ版が表層化させてしまったテーゼに応えようという受け手達も存在するようである。

ポケモンに影響を受けて発売された、多くの類似ゲームの一シリーズ「メダロット」という作品をご存知だろうか。

ようするにポケットモンスターのロボット版であり、ポケモンの代わりにメダロットと呼ばれるロボットをコレクションし戦わせ、そのパーツをトレードしたりするゲームである。

作中の設定でもロボトル(ロボットバトルの略である)というゲーム(競技)に使うための玩具機械であり、コンビニなどで売り買われるメダロットは、ポケモンよりも直接的にモノだ。ゲーム中でもキャラクターというよりもSLGにおけるユニット的な性格が色濃い。

一方で設定上の、そしてアニメ版やコミック版におけるメダロットは、アニメ版ポケモンと同様、メダロットは主人公であるメダロッター(ロボトルプレイヤー)の「友達」だと位置づけられるのだが、同時にメダロットが意志をもち、人の言葉を話す存在として描かれることによって、ポケモンの抱えるテーゼをより直接的に顕在化させていた。

そしてこのシリーズは、コミック版「メダロット・ナビ」(フジオカ・ケンキ著。講談社ボンボンコミックス刊)において、遂にポケモンのテーゼに真っ正面から挑んでしまう。

メダロットとは何なのか。

彼らと過ごす事を選んだ人間とはなんなのか。

詳しい言及は避けるが、このコミック版「メダロット・ナビ」は、一夏の少年の物語と、人になりたいと願ったメダロットの物語を通し、ポケモンアニメ

版が提示した疑問やテーゼへの一つの解答を描いたとっていい内容である。

ゲームのメダロットの設定を利用して描かれた、ゲームとは別の物語作品であるということも可能だけれど、そうだとすると、いや、そうであればこそ逆に、ゲームのユニットでしかない存在達からあの物語が見出されるという事実は重要な意味を持つ。

モノでしかない筈の存在と過ごした時間が、物語を作ったということ。

事象だけを見るなら、メダロットから物語を生んだ（見出した）主体はプレイヤーであって、メダロットというモノではない。

このコミックの存在はそれを示しながらも、その上で、では人間達の物語を生む触媒となった、メダロットというモノはなんなのかと問い掛け、この本や本の中の登場人物やメダロットという「モノ」達の姿を突きつけているのである。

そして主人公カスミは、そのモノが何なのかというテーゼから、この疑問へと辿り着く。

答えは語られない。しかし、カスミは言う。

僕は泣かない

カスミが得たこのような答えの存在は、私に、今後、ポケットモンスターという作品やプレイヤー達にとって、打ち込まれたテーゼがどのように影響して行くのかという興味を抱かせる。

あと、これは余談なのだけれど。

こうした問いやその答えの向こうに、僕にとってのゲームというモノがなんなのかの答えを見つけてしまった。

人と人を結び付け、共通体験や共通言語を作り出させる媒介。プレイヤーが互いにルールを共有しそれに沿って行動する空間を作り出す、知的遊戯。

そうしたプレイヤーの道具、「モノ」でしかない存在に、僕は泣いていたのかどうか尋ねたいらしい。

救いようのない話である。

コラム：正当の証明 – Metal Gear Solid 2 –

これは、いかに前作が正しかったかの証明だ。

とは、Metal Gear Solid 2[KCEJ,2001,PS2] からまず抱く想いだ。

思えば、PS2 は鳴り物入りで登場した。新しい体験を実感させるとか、ごつてりと売り文句を満載して発売された。ところがその後は、ご存知の不発ぶり。ようやく Final Fantasy X で盛り上がったが、果たして「PS2らしい」タイトルがどれほどあったか。

そんな中、PS2 初期から開発タイトルに数えられ、遂に登場した MGS2 は、「これぞ！」というほど PS2 を感じさせてくれるタイトルであった。

と同時に、驚くほど前作、Metal Gear Solid[KCEJ,1997,PS] のままであった。

矛盾しているって？ なんで「前作のまま」で「PS2らしい」んだって？

いや、事実、そうなのだ。

ならばこう言おう。MGS が、実に PS2 らしいゲームだったのだ。自由に移動できるポリゴン空間、「もう一つの現実」をそこに作り出す。そんな PS2 のコンセプトを、MGS は先取りしていた。

だからこそ、前作の正しさを感じずにはいられない。

あまりに完成されたそのスタイル、それがそこに存在することに感動し、それを PS 上でやり遂げてしまった技術力に感服し、それを企画としてブチ上げる英断に畏念を抱のたく。そしてゲームはハードウェアではない！と頭の悪い原理主義（失礼）のような熱病にうかされつつ、今日も潜入ミッションは続くのである。

そしてまた、思うのだ。前作は正しかったのだ、と。

# 自分ではなく、誰かのために

-PSO プレイヤー論-

jes

## PSO とは何か。

「ファンタシースターオンライン」(以下 PSO)とは、ソニックチーム(以下ソニチ)が開発したコンシューマー初のネットワーク RPG で、最大 4 人のプレイヤーが同時に冒険を楽しむことができるゲームである。

システムのな特徴は様々あるが、オンラインゲームとして特徴的なものは、異なる言語を使うプレイヤー同士が気軽に遊べるように設置された「ワードセレクト機能」や、記号を組み合わせることによって言葉では伝わりにくいニュアンスを容易に伝えられやすいようにした「シンボルチャット機能」、さらにはキャラの名前別に発行される ID (ID によってそのキャラが入手出来るアイテムを制限している) 等がある。

## ソニチの狙いとは。そしてそのためのシステムとは

それは PSO のパッケージに付けられた「英雄は一人じゃない」という言葉が全てを現している。すなわち、多数のプレイヤー同士が様々な形で協力しあうのが製作者が望んだ理想の形である。ここで言う協力とは、一緒に冒険するという意味だけに留まらない、広い意味での「協力」である。

ID によるアイテム入手制限は、違う ID のプレイヤーと共に冒険するために作られたシステムであり、また入手したアイテムが自分の使えないものであった場合には他のプレイヤーとアイテムと交換するという、そういう意味での「協力」をも促すものである。

また Ver2 から導入されたアルティメットモード(以下 Ult)は、Lv100 以上のキャラが複数名で挑戦することを前提として設計されていることから、ソニチが「協力」に拘っていることが容易に伺える。

## 実際にはどのように遊ばれているか

基本的には Wizardry などのように、チームを組んではモンスターと戦い、アイテムを収集するのが殆どである。

このとき、ID による入手アイテムの制限がチームを組む動機につながる。（「あのアイテムが欲しいから、ID が の人と一緒に冒険したい」等。）

あるいは、PSO をゲームとして遊ぶのではなく、機能の充実したチャットソフトとして利用しているプレイヤーも数多い。中にはシンボルチャット機能を用いて様々な作品を作り、それを皆に公開して楽しむという「シンボル職人」と呼ばれるプレイヤーも存在する。

また既存のオンラインゲームと比較した場合に、PSO が優れている点として、グラフィック面の多種多用さがあげられる。

キャラクター自身を形成するパーツのバリエーション自体は確かに限られているが、髪や肌の色、身長や体格などを自由に設定出来る点、さらには特定アイテムを装備した場合それが外見に反映されるという点は、プレイヤーキャラクターを演出する大きな手助けとなる<sup>1</sup>。そのことがプレイヤーに己の分身であるキャラを着飾らせることを第一とする、自己演出とも言える新たな楽しみ方を提示させた。また自己演出の発展形として、既存のゲームや小説、漫画などの特定のキャラを演じることを目的としたチームも数多く存在する。

### プレイヤー間ではどのような問題が発生しているか。そしてその原因とは。

ID 別によるレアアイテム出現法則は、チーム編成のみならずプレイヤー間での交換を促すためのものでもあったが、チートアイテム<sup>2</sup>の氾濫とアイテム交換時の盗難の多さがそれを阻害してしまった。

アイテム盗難に関しては、UO<sup>3</sup>などには存在したトレード用ウィンドウが無く、ただ地面に置いて交換するしかできなかったというシステムの不備が原因だったとみるべきであろう。（要望が多かったせいも、PSO の GameCube 版ではその点を改良するようだが）

不正改造によって生み出されたアイテムの氾濫ただそれだけならば問題も少

---

<sup>1</sup> 装備アイテムがキャラの外見に反映されるだけであれば、PSO 以前のゲームでも行われていた。しかし PSO には、キャラの外見を演出するためだけに用意されたアイテムが存在しているという特徴がある。

<sup>2</sup> データの不正改造によって作成されたアイテムのこと

<sup>3</sup> Ultima Online [Electronic Arts, PC/AT]

なかったのかもしれないが、一部プレイヤーが発した要求に従ってソニチが行った『不正アイテム所持の場合はアカウント停止、ないしは剥奪』という処置が拍車をかけ、全く面識のないプレイヤー同士のアイテム交換は危険なものと認識されるようになり、現在ではアイテム交換そのものが行われることが殆ど無くなってしまった。

また「個人キャラデータの不正書き換え」も、見知らぬ他人同士での冒険が危険なものだという認識を植え付けてしまった。

これは強制的に NPC データを上書きされてしまうという事件で、苦労して育てたキャラが消えてしまうという危険を確実に防ぐ手だても無いため、さらに内輪の人間とでしか冒険しないプレイヤーを増やすことになった。

さらにはプレイヤーの成熟度にも問題がある。

「コンシューマー初のネットワーク RPG」という特徴が幸いして、ネット経験の無い人間をもプレイヤーとして引きこむことに成功したが、逆にネット経験の無さがプレイヤー間の揉め事の発端となったケースも多い。

一つ例を挙げるとすると、泥棒の被害に遭ったプレイヤーが泥棒したキャラの名前を掲示板に公開するという暴挙に出た結果、複数の同性同名キャラがオンライン上で泥棒扱いされるという冤罪を受けた話は有名である<sup>4</sup>。

さらに、ソニチの理想が『英雄は一人じゃない』であったのに対し、各プレイヤーの意識に『英雄は自分一人でよい』という傾向があったことも問題となった。『英雄は自分一人が良い』という考えは、公式掲示板などでよくあがる「フォースは補助係じゃない」や「高Lvキャラが嫌われる」という声から容易に推測できる。

フォースに関しては、直接戦闘に比べるとテクニックによる攻撃が殆ど効果が無い、さらにはUltでの戦闘が補助テクニックを使用することを前提として設計されているという原因から引き起こされた現象であるとも見れるが、高Lvのキャラクターを用いることがタブー視されるという問題はシステムだけでは説明できない。

Ver2の最高Lv200で乱入したところ、データの不正改造の疑いをかけられたという話は別にしても、Lvの低いキャラを使うプレイヤーはLvの高いプレイヤーと共に冒険をするのを嫌う傾向にある。当人達の言い分は「高Lvキャラ

---

<sup>4</sup>このため、現在はたとえ泥棒の被害に遭っても、公式掲示板で犯人キャラの名前を書くことが禁じられている

におんぶされるのが嫌だ」ということだが、これはシステム的には正しい理屈ではない。

Lv100 に到達する前ならばあながち間違っていないが、難易度設定によって回避できる話であるし、Lv100 以上ともなれば幾つかの能力値がカウンターストップしていることもあり、Lv 差が絶対的な差になることはそう多くない。

だがこれらは全て、己の目指すキャラの役割とゲーム内でのバランスから導かれる役割との違いが引き起こした発言なのである。

## プレイヤーにとっての PSO とは何か。

PSO 内でのプレイヤーの行動は、戦闘やその結果であるアイテム収集を含め、全てはキャラを表現するため、ひいては自己表現のために行われているのだと極論できる。

「フォースが補助係ではない！」という声も「自分はこのキャラにこういう活躍をさせたい」という表現の渴望と受け取れるし、高Lvキャラへの反発や、前々からあった「ヒューマー最強」という意見も、実は「強い」からではなく、「他のキャラの役割を奪いかねない」万能性のために嫌われているのである。

また、入手したアイテムがプレイヤーに新たなキャラを作成させる動機になることもある。

これは特殊な形をしたレアアイテム、もしくは特定の職業にしか装備できないアイテムをゲットしたために、それを装備すると似合うキャラや装備出来るキャラを新規で作成するというものである。

すなわち、PSO 内で形成された社会というものは、自己を表現することにより自分自身を満足させ、さらにはそれを見ている第三者をも満足させることを目的とした社会なのである。自己を表現することが自分の中だけで完結してしまっているプレイヤーや、もしくは内輪だけの馴れ合いで終わっている場合も多いが、それをエンターテイメントに発展させ、第三者を楽しませることを目的としているプレイヤー達もきちんと存在するのである。

最後に明記しておくが、筆者は自己を演出するプレイヤーや、それを助長させるシステムを開発し与えたソニチを非難するつもりはない。

不特定多数のプレイヤーが楽しむゲームは得てしてそうなりがちなものだが、PSO が見せてくれた誰もが（自分だけではなく、）他人を楽しませようと努力することが出来るシステムというものは、中々得がたいものであるのだから。

# ゲームは当然変質する

必然としてのゲームの変化

中田吉法

ゲームというのは厳密で、ルール通りにプレイするものだ。

ゲーム原理主義的には、実に正しそうな言葉である。が、これには真っ向から「否！」と言いたい。

確かにルールはあまり変わってよいものではない。しかし、肝心のプレイをする側　プレイヤーは変わるものだし、プレイヤーが変わる以上はゲームも変わる。

むしろ　あれこれ考えてみれば、ゲームとは変わって当然なものなのだ。そんな想いを抱くにいった、思考のあれこれを、紹介してみよう。

## 1 : Game builded on Game. / ゲームが別のゲームになる

囲碁は、非常にシンプルなゲームだ。

根幹となるルールは数えるほどしかない。交互に石を打つ、石の呼吸点、コウの扱い、それから地目の数え方。コミ五目半を入れて、ようやく5つ。プレイヤーができることに至っては、「石を打つ」というそれだけしかない。

では、囲碁とは単純なゲームなのだろうか？

答えは否、だ。

囲碁らしい囲碁をしようと思うと、実は基本ルールではぜんぜん足りない。

なにも知らない状態では、盤面を見て、全ての状況を考えた上で手を決める必要がある。ところが実際の局面においては、石を置いていい場所というのはごく限られた場所ではない。相手の手に呼応しなければ石がまとめて死ぬ、という状況がまま発生するのだ。

ときおり手が空いても、打ってよい場所は限られる。無意味なところに置いたのでは、相手にも手空きの一手を与えてしまうからだ。せっかく得た手空きの一手を自分だけのものにするためにも、相手の呼応を否認なしに引き出すような手が必要になる。

だからこそ、定石が出てくる。石の殺し方 / 生かし方に始まる<sup>1</sup>諸々の定石だ。

---

<sup>1</sup>そもそも囲碁とは石の生き死にが全てであるので、定石には石の殺し方と生かし方しかない

お互い定石がわかると、今度は定石に持ち込むまでの駆け引きが争うべき局面となる。

似たようなことが、ビデオゲームでも起こる。

顕著な例は対戦格闘ゲームであろう。

対戦格闘ゲームで基本となるルールは、キャラクターごとの基本動作と言えるだろう。基本動作は、レバーとボタンの組み合わせで出る。組み合わせとも呼べない、ごくごく簡単な基本動作でもゲームは成立するが、いくつかの基本動作を覚えると、ゲームの幅はぐっと広がる。

基本動作を一通り憶えると、どの技が強いのか、どの場面ではどの技がよいのかが見えてくる。ジャンプして飛び込んできたらこの技、立ち状態の相手にはこの技、という具合に。

そのさらに上に行くと、対応を前提とした選択の強要　いわゆる二択・三択　が発生する。相手がジャンプで飛び込んでくる。ジャンプして飛び込んできたときの（有効な）攻撃はAとB。Aを迎撃しようとするするとBは迎撃できない。AB逆でも然り。さて、AとBのどちらを迎撃するか。

このような変化　プレイヤーの着眼点の変化に伴う、ゲームの変質　を、プレイヤーの側から端的に言えば「上達に伴う理解」となるか。ゲームの側から言えば「深化」であろうか。重要なのは、この変化の過程において、根幹となるルール・システムは、まったく変化していないということだ。

たとえ元がどんなにシンプルなものであっても、プレイヤーはそこに意味を見出す。着眼すべき点を発見していく。その結果、シンプルなシステムの上に多様で複雑な攻防が描かれるようになるのである。

## 2：ゲームが別のゲームを含む。/ Game Includes Game.

接待麻雀という言葉がある。近頃はあまり聞かないかもしれない。あるいは接待ゴルフでもいい。大事なのは頭についている「接待」という言葉だ。

ともかく、あるゲームに「接待」という言葉がつくと、相手を勝たせつつ自分もほどほどに勝つことが目的となる。それが大事だ。大事なのは目的が変化することである。だから「相手を勝たせつつ」ではなくて「負けてもいいから相手を適当に気分良くさせる」でもいいし、「自分もほどほどに勝つ」が「許せる範囲で負ける」であってもいい。

本来の麻雀であれば勝てば勝つほどよいのであるし、ゴルフもスコアが良ければ良いほどいい。だが、「接待」がつくと、そうではなくなる。むしろ勝ち過ぎは失敗であると言っても良い。

これは、明らかに前節のものとは異なる変化だ。

前節で挙げた深化では、ゲームの基本的な枠組みに変化はなかった。ところがここでは、枠組みの一部である勝利条件が変化している。接待というのはかなり極端な例だが、ゲームがこのように変質する状況というのはわりあい頻繁に発生する。

たとえばビデオゲームでなら、いわゆる「やりこみ」。たとえば本来ストーリー主導型のRPGにおいて、そのシステム的な部分に着目し、普通では考えられないスタイルでのプレイを行うことだ。

このとき、元々のゲーム(=ストーリー主導型のRPG)はまったく変化していない。そのゲームは相変わらず一本道のストーリーを先に進めることをプレイヤーに求めるし、それ以外のことはまったく要求しない。

にも関わらず、そこで行われることはストーリーを進めていくゲームではなく、別のなにかになってしまう。それはたとえば、アイテム全収集だったり、低レベルクリアだったり、最速クリアだったりする。

本当にその目的だけ達成したいなら(違法かもしれないが)いわゆる改造コードなどを使えばよい。だが、そうしない。敢えてまっとうにそのゲームに取り組んで、なおかつ本来の想定外の遊び方をする。そういうことが、やりこみでは起こる。

接待ややりこみにおいては、本来のゲームの勝利条件は無視される。代わりに、仕事の都合やらプレイヤー目標設定やらが、新たに勝利条件に据わる。

それでも、本来のゲームの勝利条件はまだ残っている。ゲームは一応本来の勝利条件を残したままで遊ばれる。しかしながら、接待では本来の勝利条件(得点・スコア)はただの資源に成り下がっている。やりこみに至っては、本来の勝利条件など放棄されることがままある。

いずれにせよ、こういった変質は、元のルールの外側に、別のルール(=評価軸)が付加されてしまうことによって起こるのだと言えよう。

### 3 : トイがゲームになる / Now Toy becomes game!

ところで、ビデオゲームの全てが、厳密な意味でのゲームに属しているわけではない。

中には、明らかにゲームとは別のものも存在する。本誌の前提教養とも言える「コスティキャンのゲーム論」では、そういったものを「トイ（おもちゃ）」や「パズル」と分類している。

ここで、ビデオゲームにおけるトイの傑作を一つ挙げるとするならば、私は圧倒的に「シムシティ<sup>2</sup>」を推したい。

シムシティは、実にトイである。シムシティというソフトそれ自体は、あくまでも都市のシミュレータしか提供しないのだ。しかし、シムシティはビデオゲームとして一つのジャンルを築き、今なお続編が作られているほどの人気ゲームとなった。

逆にいえば、シミュレータ、トイでしかないはずのものが、ゲームとなりうるところに、シムシティというゲームのデザインの妙があったのだとも言える。

シムシティでプレイヤーができることは、実はそんなに多くない。

端的にいうなら、いくつかの設備を建てることしかできない。しかも、街の主要素である住宅、商業、工業の各地域については、計画用地を建てることしかできない。

逆にいえば、そこまでしかコントロールできないからこそ、シムシティは面白い。

「盆栽ゲー」とはシムシティのような（トイ的な）ゲームを指している言葉であるが、これは実に言い得て妙だ。盆栽というのは、勝手気ままに伸びていく木をいかに思い通りに育てるか、というところに面白みがある。

シムシティは、まさしくそれだ。

用地を割り当て、それがきちんと機能するように周辺環境を整え、生育（＝発展）するのを待つ。時折手を入れてやりながら、思い通りに行くように眺めつつける。「こうしたい」という設計図はプレイヤーの頭の中にある。しかしながら、シムシティというシミュレータは、設計図通りの都市を簡単に作らせてくれない。だが、簡単でないからこそ、そこが楽しい。思い通りにならないものを、思い通りにしていく楽しみがそこに生まれる。

---

<sup>2</sup>[SimCity,19??,PC 他]

その楽しみを産んでいるのは、他ならぬプレイヤー自身である。プレイヤー自身が「こうしたい」と思う 目的を持つ ことにより、ただのシミュレータでしかなかったシムシティが、ゲーム性を獲得することができるのだ。

この現象は、目的の付与によってトイがゲーム化するのだ、と考えることができる。

#### 4 : ゲームがトイになる / Game drops identity.

一方で、ゲームがトイ化してしまうこともある。

ゲームの構成要素 勝利条件、資源、選択 のいずれかが成立しなくなれば、それだけで終わる。

主に成立しなくなるのは、やはり勝利条件だ。

たとえばぷよぷよは、良くできたりリアルタイムパズルゲームであるが、これを対戦で遊ぶとき、それも多人数で時間潰しとして楽しんでいるときを考えてみる。

このとき、実は勝利条件はそれほど重要ではない。むしろ大事なのは、ぷよぷよで遊んでいること、場が盛り上がる要因を作ることにあって、ぷよぷよ自体の勝敗はあまり省みられる事項ではない。

ぷよぷよのゲームプレイそのものはゲームとして成立しているものの、外から見れば非常にトイ的に遊ばれているのである。

これは、本来ゲームであるぷよぷよがトイとして用いられている、ゲームがトイ化していると言えるだろう。

特にビデオゲームでは、プレイヤーが一人しかいない（不確定要素が乱数ぐらいしかない）ために、ゲームがトイ化しやすい傾向がある。中には、それが特に顕著なものもある。

たとえば Wizardry。ある程度以上の強さとなると、金も経験値もさほど意味がなくなり、アイテム収集が極限までレベルを上げるかぐらいしか遊びようがなくなる。非常にトイ化しやすいゲームであると言える。にも関わらず、やりこみとして単にゲームを続けるという遊び方に突入するプレイヤーが少なくない。

最近のゲームであると、Phantasy Star Online などがこの系統に該当するだろう。

既に気が付かれた読者もいるかもしれないが、2項で挙げた「やりこみ」では、実は背景としてゲームのトイ化が起こっている、ことが多い。

本来のゲームはその勝利条件を放棄されて、一旦トイになる。だが、トイになったゲームに対し、プレイヤーが目的を見出し（トイのゲーム化が働く）別のやりこみゲームが発生する、という図式である。

## 5：マルチプレイヤーズゲームの場合 / extended Game.

さて最後に、ビデオゲームではあまり起こらない状況　多人数プレイゲームにおける、ゲームの変質を挙げてみよう。

プレイヤーが多人数いる場合、「交渉」が発生することが多い。

基本的に交渉は、利害が一致するときに発生する。

あるいは、プレイヤー A と B の利害が衝突するときにも発生する。ルールに任せてカブくで解決してもよいのだが、すると他のプレイヤーに対して不利になる。これを避ける（ここで利害が一致する）ために、交渉が起こる。

だが、交渉について明確に規定のあるゲームは少ない。というより、ほとんどない。しかしながら、ルールに規定がないのに、交渉が起こることを前提としたデザインをされたゲーム　ディプロマシーなど　というものも存在する。

そもそも交渉というものは、ある限りの資源を元に可能な限りの条件を付き合わせて妥結を導くものである。ゆえに、交渉になんらかの枠組みを設けてしまうことは、交渉を阻害する以上の結果にはつながらない。ゆえに、交渉を重視するゲームほど、交渉について特に規定を定めない傾向が強い<sup>3</sup>。

これは、1で取り上げた、「上達に伴う理解」「深化」に近い概念である。

だが、交渉が「確立した定石」と異なる点は、あまり決まった方法論が定まらない点にある。もちろん、ある程度は定石が定まっていく（ある場面でのどの資源が重要か、経験則的に理解する）が、常に正解があるというものではない。

プレイヤー1人の主観/思考にのみ着目すれば単に乱数性が強いだけと見えるかもしれないが、そうではない。各プレイヤーの思考をきちんと把握していけば、かなり必然で多人数交渉ゲームは動いていく。

ただ、誰かの起こした変化が、あまりに劇的にゲームの状況を変えてしまうだけのことだ。　それゆえに、多人数ゲームは面白いのであるが。いわば変化を内包してしまっているとでも言うべきかも、しれない。

---

<sup>3</sup>だからといって、無法が許されるわけではない。たとえば、『昼飯おごるから手を貸して』というのは明らかにマナー違反だ。一般には、ゲーム内資源の範疇であれば許容されるであろう。

# 交渉ゲームの勧め

火塚たつや ( <http://tatuya.d51.net/> )

TRPG とは、GM と PL という二人以上の参加者によって構成され、GM 主催の元、参加者全員によって採択された統一的なルールによって運用される遊戯である。

## プレイスタイル論の誤り

プレイスタイル論。TRPG について論じる際、避けて通れない論点、鬼門とされる論点です。

ある論曰く、「TRPG はゲームである以上、ルールを守らなければならない」。ところがその一方で、TRPG のルールブックに必ずと言っていいほど書いてある文言があります。曰く、「GM はこのシステムの気に入らない部分を改変する権限を有する」。矛盾しています。TRPG はゲームとされ、ゲームである以上ルールを守らねばならないはずなのに、ルールを破ることを認める旨の文言がルールブックに必ず記述されているのです。

結果、プレイスタイル論として、さまざまな「望ましい遊び方」が流布されることになりました。美しいストーリーのためには、ルールは無視してもよい。みんなでノリ良く楽しめればルールは破ってもよい。いや、ルールはルール、ルールの範囲内で遊ぶからこそ楽しい... などなど。派閥間の闘争は激烈を極め、最終的には両方大事だから、両方重視しましょう、バランスを取りましょうと仲裁が入って論争が終わる、ということがほとんどでした。あるいは、モラルとして、それぞれのプレイスタイルの差を尊重し合うというやり方で片づけられてきました。

ここで、バランスやモラルの重要性を説けば話は簡単でしょう。

しかし、思うのです。そんなに簡単に話を片づけて良いものなのか？ それは、単なる思考停止ではないのか？ それで簡単に話が片づくのであれば、何故、度々激論が繰り広げられてしまうのか？ 単に相手が頑固だからと言ってしまえば話は簡単ですが、我々はもっと、対立が生じる根本的な原因を直視する必要があるのではないのでしょうか？ 相反する二つのテーゼ　ルールは守らねばならないと、ルールは破ってもよい　が同時に存在する不思議な遊戯

である TRPG という現象を、我々は真摯に観察する必要があります。

## TRPG はゲームなのか？

ところで、上記において、私は TRPG がゲームであるということを所与のものとしてきました。では、TRPG がゲームであるという前提がそもそも誤りであったとしたら？

思うに、プレイスタイル論の混迷の根本的な原因は、ゲームの定義の混乱にあるのではないのでしょうか。

例えば、いまやゲームの代表という感もある TCG という遊戯を見てみましょう。

ここでプリミティブな意味でゲームが成立するのは、大会、それも世界トップクラス同士の対戦の場面においてのみでしょう（“のみ”というのは、明らかに言いすぎですが）。すなわち、競技です。競技としてのゲーム、これをゲームと呼ぶことにためらいを覚える人は少ないでしょう。これを仮に、“狭義のゲーム”と呼ぶことにしましょう。

そして、この“狭義のゲーム”においては、ルールは常に絶対とされます。競技とは、己の技量以外すべての面で対等のスタートラインに立ってはじめて成立する概念だからです。ルールの絶対性は、意思決定にあたって予断・予測を与えるものとしても重要です。

また、“狭義のゲーム”においては、技量を競った結果得られる勝敗が、極めて重視されるということも、多くの方に肯首していただけることかと思えます。

ところが、同じ TCG においても、技量を競い勝敗をつけるということからはずれた遊び方も存在します。例えばファンデッキ。そこでは、技量の意味は（通常、競技でそう呼ばれる意味から）歪められ、どれだけカードで己の想像力が描いた世界を再現するかということとされ、特定の状況さえ再現できれば勝敗など大した問題とはされないという遊び方です。さらに、場合によっては、状況の再現のために、意図的にルールを無視する場合もあるかもしれません（ルールの範囲内で如何に再現することにこそ芸があるとおっしゃる玄人もいるでしょうが）。

そうでなくとも、仲間内で遊ぶ場合、ハウスルールなどを取り入れて遊ぶ場合も多いのではないかと推察します。ここでも、実はルールはその絶対性を保障されていないのです。

このように、本来ルールが厳格に運用されるべきであるとされる TCG においても、場合においてはルールは無視され、技量は競われることなく、勝敗は重

視されないのです。

しかし、それでも、TCG は間違いなくゲームと呼ぶべきでしょう。もちろん、そこには競技性という意味でのゲームは薄れていますが（そして、少なからず、そんな物はゲームではない！ ゲームとして墮落している！ と主張する人はいるでしょう）なお、多くの人がそれをゲームと呼ぶからです。そこで、このような意味でのゲームを、“ 広義のゲーム ”と呼ぶことにします。“ 広義のゲーム ”は、競技よりも、“ いわゆる遊戯性 ”を多く兼ね備えていると考えられます。

このような事例は、多くのゲームに見られることでしょう。テニスとママさんテニス、バレーとママさんバレーなどなど、js<sub>l</sub>快拳/s<sub>l</sub>jin<sub>l</sub>枚拳/ins<sub>l</sub>にいとまがありません（もちろん、ママさんバレーの中には、しごく真剣に競技性を目指しているものもありますが...）。そして、例えばママさんテニスにおいてルールが厳密に適用されるかといえ、そうではないということを我々は体験しています。ここでテニスとはコミュニケーションツールとしての意味合いを持ち、より多くボールをラリーすることを重視し、本来重要なルールであるはずのタッチラインの概念が重視されないことがあることを目撃するでしょう。得点を特に気にせず、勝敗を考えないということも目撃するかと思います。

このように、競技とは遊戯となり、また逆に遊戯が競技となることは数多く存在するのです。そして、どちらも、日本語においては“ ゲームと呼ばれる ”のです。TRPG におけるプレイスタイル論の混迷の原因は、このような、“ ゲーム ”の定義の二重取り三重取りにあったと思われる。

上記の議論を前提にしたとき、TRPG の特徴が見えてくるかと思います。

思うに、TRPG にいうゲームとは、“ 狭義のゲーム ”競技ゲームではありません。もちろん、TRPG においても、競技性を見いだすことは可能ですが、その場合、「GMvsPL たち」という、いささかいびつな図式が見いだされることになるでしょう。なぜなら、スタートラインの時点で GM と PL との間には明らかな有利不利の関係が見いだされるからです。シーンセッティングや障害の設置など、GM に認められる権限は大きく、そこにはおよそ公平さに欠ける力関係が見られるかと思います。さらには、GM はゲームの参加者であると同時に、ゲームの裁定者・審判でもあるのです。これはいびつ以外の何者でもありません（それが TRPG の特徴である、と強弁することももちろん可能ですが、世界初の TRPG、D&D の初版においては、GM と裁定者・審判とが分離していたという事実を看過してはなりません）。そこでは、幾らルールを厳密に運営しようとも、競技性を見いだすことは困難を極めることになるでしょう（不可能、では

ありませんが、それを言い出すとキリがないので、程度問題として考えます。

ここで、我々はTRPGについてよくなされる言及を思い出さねばなりません。

「TRPGにおいてはストーリーが重要だ」「TRPGにおいてはノリが重要だ」  
などなど...思うに、これらはすべて、遊戯性の現れではないでしょうか。

重要なのは、「TRPGにおいてはストーリーが重要だ」といった言葉の是非ではなく、そのような言説が発生するという現象そのものです。

すなわち、TRPGとは、その成立段階において、競技性よりも遊戯性をより多く備えた“ 広義のゲーム ”だと考えるべきではないでしょうか。

これは実を言えば、どのような遊戯においても共通する話ではあります。

言うまでもなく、どのような遊戯であっても、競技として技量の追求が重視される一方、ノリがよいことが好まれますし、また、そこに時にストーリー性が見いだされることは数多くあります（代打逆転サヨナラ満塁ホームランなど）。

ただ、TRPGが他の遊戯と異なるのは、「GMとPLという」立場的に異質な「二人以上の参加者によって構成」されている遊戯であるということです。この図式の前では競技性が見いだされにくいということは、重ねて説明をするまでもないでしょう（そして、重ねて説明しますが、見いだすことが困難であるとするだけであって、見いだすことが不可能であるとは考えていません...ただ、見いだしにくい以上、競技としてプレイする必要性はそれほど高くはないでしょう）。

結局、TRPGとは、ある時はキャラになりきり、ある時はストーリーに耳を傾け、ある時は戦略・戦術を練り、ある時は運に天を任せる、そんな、なんでもありな遊戯“ 広義のゲーム ”なのでしょう。

## 交渉ゲームと論理ゲーム

上記のように、TRPGは実に多様な遊び方が出来る遊戯“ 広義のゲーム ”です。

ところが、ここに問題があります。TRPGは、 $i/s_i$ 上記のように $i/s_i$ 多様な遊び方が出来るのが魅力ですが、それは同時にTRPGの最大の欠点でもあるのです。

例えば、卓を同じくしたある参加者は運を天に任せることを好むのに対し、ある参加者は戦略・戦術の最適化を好み、さらに別の参加者はより美しい物語を紡ぐことにこそ最大の関心を持った場合、その卓ではセッションが成立するのでしょうか？ それはさながら、ルーニーとリアルマンとリアルロールプレイヤーとマンチキンとが同居しているようなものです。

たとえここまで極端な例ではなくとも、いわゆる戦略・戦術に基づいてシー

ンをセッティングする参加者と、いわゆる物語の観点からシーンをセッティングする参加者との間で摩擦が生じるということは、決して珍しいことではないでしょう。

そこで重要となるのが“交渉ゲーム”の概念です。

従来であれば、この問題は、モラルやバランス論として理解されていました。

しかし、モラルやバランス論というのはセンスが問われ、一朝一夕では身に付くものではありません。しかも、TRPGは身内で遊ぶことが多い遊戯であり、そこでのモラルやバランス論もしょせん身内に特化した概念にとどまる危険性があります。身内の常識が他人の非常識である可能性も否認できません。(正直に告白すれば、そういう場面に出会いショックを受けたことは一度や二度ではありません)。

そもそも似通った趣味の持ち主同士でプレイすることもあるでしょう。しかし、何時までも身内でのみプレイできる保障はどこにもありません。たとえば、新しい風を求めコンベンションに出かけ、そこでトラブルに見舞われた場合、身内での経験はなんの役にも立たないでしょう。身内だけで遊ぶことは、プレイスタイルの硬直化を招き、趣味として長続きしない遠因となるかもしれません。なによりも、似通っても他人は他人、意志の齟齬からトラブルが起きる危険性は常につきまとうのです。

交渉ゲームとは、ゲーム理論で言うところのゲームです。

ここでは、実際の政治外交やマルチゲームを想像してもらおうと分かりやすいでしょう。例えば、シミュレーションゲームであれば、戦闘という交渉を通じてお互いに自軍の勝利を目指すことになります(この例はゼロサムゲームであるので、例としてはあまり適当ではありませんが...)。二人以上の人間が存在する場合に必ず自然発生的に発生するゲーム状況においては、人は、己の利益追求のため、他者と様々な交渉行為(戦闘・買収・説得・泣き落としなど)を行うことになるわけです。

“広義のゲーム”に限らず、二人以上が参加している遊戯はすべてかならず交渉ゲームになります(そして、二人以上が同じフィールドに立つとき、すべての事象が交渉ゲームとなりうるのです)。

なお、TRPGのプレイング論として有名な、「馬場秀和のマスターリング講座」<sup>1</sup>及び『馬場秀和ライブラリ』<sup>2</sup>で示される「意思決定」とは、視点が異なる

---

<sup>1</sup><http://www01.u-page.so-net.ne.jp/da2/babahide/master.htm>

<sup>2</sup><http://www01.u-page.so-net.ne.jp/da2/babahide/index.htm>

るだけで、基本的に交渉ゲームと同義と考えられます。

一方、交渉ゲームと似て異なるものに論理ゲームがあります。

論理ゲームとは、“狭義のゲーム”競技ゲームとほぼ同義と考えてくださってけっこうです。

論理ゲームとは、数値をこねくり回すゲームです。様々な数値・方式を組み合わせ、最適化された戦術を模索します。囲碁・将棋。最近であれば、TCGが分かりやすい例でしょう。例えばTCGにおいては、デッキ構築により複数のカードを組み合わせ、カードの効率を劇的に向上させます。この、効率を向上させ最適化を目指すという行為こそ、論理ゲームの最大の特徴となるわけです。

ここで、ほぼ同義とは、論理ゲームが必ずしも競技性、すなわち対戦相手の存在を必要としているとは限らないからです。例えば、テレビゲームの多くは、対戦相手は存在せず、せいぜい、プログラム上に仮想敵を見いだすだけです。論理ゲームは、競技ゲームとは異なり、対戦相手が不在でも成立するのです。

では、交渉ゲームと論理ゲームとは、実際にどのような異同が見られるでしょうか？

共通点としては、両者とも、ゲームと呼ばれるだけの特性を備えていることが挙げられます。

ゲームとは、「PL」が「資源」を「用いる」ことで自身の「勝利」を導く（目指す、とは限りません）という行為です。アクションゲームであれば、自機のライフを維持しつつ、有効なアイテムを回収し、それによって最終的な勝利（ゲームクリア）を目指すことになります。博打は、自身の金銭と運とイカサマの腕前とそれからゲームそのものの実力を資源としてプラス収支を目指すことを勝利条件としています。政治外交であれば、およそありとあらゆる状態を利用して、最終的に自国の得になるような条件を相手にのませることを目的としましょう。

交渉ゲームは、あらゆる要素を「資源」化し、あらゆる要素を「用いる」ことで、個々人の「勝利」を目指します。

論理ゲームは、各種数値という「資源」を用い、数値の操作という形で効率を高め（「用いる」）、自身の「勝利」を目指します。

一方、相違点は、論理ゲームにおいては、ルールが絶対視されるのに対して、交渉ゲームではルールは絶対視されず、時にルールの発見が行われることすらあるということです（交渉ゲームのノールール性）。

博打を例に説明をしてみましょう。

論理ゲームにおいては、イカサマは絶対にしてはならない行為です。イカサマはルールの外に置かれ、イカサマをした者には厳しいペナルティ（テーブルからの退場）が待っています。

ところが、交渉ゲームにおいては、イカサマは重要な交渉手段・資源の一つとされます。交渉ゲームのルールの中においては、イカサマも当然に想定されるべき行為であり、同時に、イカサマを発見するテクニックおよびイカサマを摘発するテクニックも重要な交渉手段・資源になります。ただイカサマを発見・摘発するだけでなく、イカサマ師にとって最も致命的な瞬間（観客がイカサマ師を絶対悪と認識してしまう瞬間であり、かつ、イカサマ師が言い逃れが出来ない瞬間）にそのイカサマを摘発する必要さえあるのです（なお、イカサマの摘発が、交渉ゲームにおいて有効な交渉材料・資源となりうるのは、論理ゲームにおいて「イカサマが許されざる行為である」ということを資源として活用した結果です）。

また、交渉ゲームは論理ゲームと異なり、PL間の資源差、不均衡について無頓着です。外交において、強国が常に交渉のアドバンテージを取れるとは限らず、弱者は弱者なりに知恵を絞り、団結し、相手国のメディアに訴え、勝利する場合も珍しくありません。それはすべて、交渉の進め方次第で決まるに過ぎないのです。

そして、交渉ゲームと論理ゲームとは、異なる概念として理解されていますが、両者は矛盾することなく、多くの、特に多人数で遊ばれるゲームが両者の側面を備えることは、決して珍しいことではありません。論理ゲームの代表格である囲碁・将棋・TCGでも、PL間での心理戦という形で交渉ゲームは行われます。相手のミスを誘うために悪手を打つ場合も十分にあり得るでしょう。交渉ゲームと論理ゲーム、似て非なる二つのゲームは、ゲームと呼ばれる事象において、常に内在し続けるのです。

## TRPGとは交渉ゲームである

さて、このように、ゲームを二分して考えたとき、TRPGのゲーム性の正体があるか明らかになったと思います。（広義のゲームである）TRPGのゲーム性の特徴は、その論理ゲーム性にあるのではなく、交渉ゲーム性にこそあるのです。ルールを破っても良いというTRPGのテーゼは、交渉ゲームのノールール性に通じるところがあるでしょう。

では、このように、TRPGを交渉ゲームとして理解したとき、先のプレイス

タイトル論はどのように理解されるのでしょうか？

ここで重要なのは、ルールの絶対性を過信しないというスタイルです。

論理ゲームではその絶対性が重視されるべきであるルールも、交渉ゲームにおいては、交渉材料の一つに過ぎません。交渉ゲームにおいては、ルールは常に発見され、交渉され、書き換えられます。交渉ゲームでは、交渉の結果、時には美しい物語が、時には楽しいノリが優先されることが珍しくありません。

たしかに、論理ゲームのルールは、数値の採用などその論理性・客観性ゆえ、多くの人の共感を勝ち得る強力な交渉材料となるでしょう。しかし、交渉ゲームにおいては、客観性・論理性が交渉のすべてではありません。泣き落としなど、感情的に訴える方が有効な場合も時にはあるのです。

もし貴方が、論理ゲームのルール、システムのルールを主張する場合、卓の参加者をいま一度見渡し、それがその卓に相応しい主張であるか、良く考えてみる必要があるでしょう。交渉ゲームとしてTRPGをとらえると、TRPGとは、ルールやストーリーやノリといった（さらに邪な物言いをすれば、実際の間人間関係までの）あまたの事象を利用し、各々の参加者が己の目的（楽しみたい、楽しませたい）という欲求を満たす遊戯である、ということが理解できるかと思います。もっと柔軟に、もっとフレキシブルに、ルールの絶対性を過信することなく、美しいストーリーを強要することなく、ノリに付いていけない他者を排除することなく、参加者全員を巻き込んで楽しむのに最も相応しい方法がなんであるか常に模索すべきでしょう。重ねて書きます。ルールは絶対ではありません。ストーリーを押しつけてはいけません。いつもノリだけで遊べるとも限りません。そこにあるのは、常に、どのような資源を用い、どのように交渉するかという、真摯な姿勢があるのみです。ある人はルールによって交渉するでしょう。ある人はストーリーによって交渉するでしょう。ある人はノリによって交渉するでしょう。一つに固執することなく、そのときに最も適切な手法を模索してください。交渉ゲームにおいて最も大切なことは、妥協を覚えるということです。

TRPGの交渉ゲーム性を強調することには、もう一つ理由があります。GMが遊戯の参加者としてPLと対等な立場に立てるのは、交渉ゲームとしてTRPGを運営しなければならないからです。前述したとおり、TRPGにおいて、GMとPLとは平等な関係には立っていません。そもそも、TRPGは論理ゲームとしては成立していません。TRPGは論理ゲームにしてはGMに委ねられた権限が強大すぎます。それでも論理ゲームを成立させる　世界そのものを資源と

する GM に対抗するために、PL は一丸となって GM に立ち向かう必要があったのです。あるいはルールが守られなければならないことを楯に、ルールブックを精読して GM の暴虐に対抗しようとしたのです。そのような努力の下に、なんとか論理ゲームめいた構造を成立させていた、というのが「論理ゲームとしての TRPG」の構造です。

そしてこの構造が、論理ゲームとして如何に歪んだ構造であったかは、自明であると言えるでしょう。いかなる手当をしたところで、参加者間で資源の不均衡が起きている時点で、論理ゲーム的にはゲームが成立していないことになるからです。論理ゲームとして遊べる TRPG システムは、世界広しと言えども、『S=F』や『 트레이ダーズ! 』ぐらいでしょう。

ところが、TRPG を交渉ゲームとして把握した場合、事情は一変します。交渉ゲームにおいては、明確な資源差さえただの交渉材料の一つに過ぎず、GM は、審判役という形で強大な権限という資源を有した一参加者に過ぎないことになります。圧倒的な勝者は他の参加者の反感を招きやすく、特権を振るえは振るうほど、他の参加者（この場合は PL たち）は団結し特権行使に対抗することになります。そこで、GM は、意図的に特権行使をゆるめ、PL 側に歩み寄り、PL の一部の困り込みをおこなうといった政治行為・交渉を行う必要が出てくるのです。このような理解の元では、GM と PL との間に本質的な差異は認められず（もちろん、実務的には決定的な差異がありますが）同じ視点で論じることが可能となります。

GM といえども、TRPG の参加者の一人にすぎないのです。

では、良き交渉を！

## 言い訳と後書きみたいなもの

以上が、「交渉ゲームの勧め」の骨子です。この記事では、正確な論証はせず、交渉ゲームの重要性を分かりやすく記述する事に勤めました。

なお、この論考は、このあとさらに各論に続き、「交渉ゲームの難しさと論理ゲームの誤解」「ストーリープレイの勧め（ゲームであることを利用する）」「交渉ゲームの論理ゲーム化（FEAR 作品の真意）」「TRPG で論理ゲームをする方法（GM は公平であるべきか？）」「意思決定とはなにか？（意味ある選択肢の作り方）」「フラグ管理の在り方」「共有の正体」「プレイスタイルが異なる者同士が卓を同じくするために」といった、個別論点を論じる予定です。

## コラム：交渉ゲーム化の極限：EATMAN-RPG

第3号で紹介した自作 TRPG ルール「EATMAN-RPG」。

実は、本号掲載の「交渉ゲームの勧め」で提示されている「交渉ゲームとしてのTRPG」の極限の姿のひとつが、あれである。

キャラクターの能力も、サイコロもカードもない、特異なルール。認められているのはPCとしての発言と、PCの行動宣言だけ。ロールプレイではあるが、とてもゲームには思えない。

しかし、ひとたび見方を変えればそれは純然たる交渉ゲームとなる。PCとしての発言と、PCとしての行動宣言のみから、他のプレイヤーに意思（今後に展開したいストーリーの構造）を伝える。それを拾い上げ、同意ないしは拒否を伝えるのも、PCの行動を通してのみ行える。

本来そういった交渉は、ゲームを離れた交渉のテーブルで行われるべきものである。しかしそこで「交渉のテーブル」の存在を禁止してしまう。残された手段は、許されるあらゆる場所で交渉を行うこと、だ。

もちろんそんなことを強要するゲームと言うのは出鱈目なものであり、それゆえ EATMAN-RPG は作った本人たちの間でも「禁断のゲーム」と化した、のは余談である。

## 編集後記

第5号「ゲームを巡るゲーム空間」改め「ゲームプレイ論」をお送りします。激しく非電源シフトしてしまったばかりか、ゲームそのものの論ではなくなっているあたり、どことなくやりすぎな感もありますが、「全方位型」のうたい文句からすればようやく本道かもしれません。今号は、いまいち取り上げるべき目玉もなかったために、言わば足場固めに徹したわけですが、次はGameCubeやXBoxなどいろいろと話題がありそうです。それではまた、お会いしましょう。

### GameDeep

vol.5

2001年12月28日発行

編集・発行 GameDeep

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

e-mail: [gamedeep@white.vis.ne.jp](mailto:gamedeep@white.vis.ne.jp)

代表 中田吉法

〒133-0073 東京都江戸川区鹿骨 2-26-2-106