

全方位型藝夢真剣考察誌

GameDeep vol.7

特集：
ゲームという^{コンテンツ}著作物

Keywords:

ティアリングサーガ事件

複製、創作物、不正競争、著作権

ゲームの寿命、デジタルデータ、変化する価値

廉価版、復刻版、ネットワーク、関連商品

<http://gamedeep.niu.ne.jp/>

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。

目 次

結局、ティアリングサーガ事件とはなんだったのか？ / 火塚たつや	3
「ゲーム性」とは何か？ ~制限で生まれる格闘技のゲーム性~ / 雪駄	14
ライフサイクル・ゲーム / 中田吉法	24

GameDeep Propaganding License

以下の条件の下において、本誌掲載原稿の記事以上の単位での転載・再配付を認める。

- 各記事の著作者を明記する
- 記事が GameDeep 由来のものであることを明記する
- 原著作者、又は GameDeep 編集責任者の許可なく、記事の内容を改変しない

ただし、各記事に別途権利表示がある場合にはこれを優先する。

結局、ティアリングサーガ事件とはなんだったのか？

火塚たつや

1 平成 14 年 11 月 14 日平成 13 (ワ) 15594 号事件

平成 14 年 11 月 14 日に、任天堂・インテリジェントシステムズ（以下「イズ」）とエンターブレイン・ティルナノグとの間で起きた、PS 用ゲームソフト『ティアリングサーガ』に関する紛争に対する東京地裁判決がくだった（ティアリングサーガ事件。以下、単に「事件」とする場合もある）。

では、ティアリングサーガ事件とは、一体何だったのか？ 問題の本質を考察してみたい。そして、ひいては、著作権などの知的財産権が、どのような制度であるべきか、そのことについて考えていきたいと思う。

2 ティアリングサーガはファイアーエンブレムシリーズのパクリか？

まず、第一に気を付けねばならないことは、著作者と著作権者とは異なりうる、という事実だ。なんだそれは、と思うかもしれないが、この事件でも問題となっている。

ティアリングサーガを作った、ティルナノグ社長・加賀氏が、かつてはそもそもイズに所属していたことから問題が始まる。裁判所の認定によれば、イズ時代に加賀氏は、会社の職務としてファイアーエンブレムの世界設定を作成、それをゲーム化した。この時点、すなわち、会社の職務と評価される時点で、著作物の著作権は会社に帰属することになる。(1)

したがって、著作者、すなわち、著作物を作成した人物は加賀氏であっても、著作権者、すなわち、実際に著作権を行使する権利者は会社法人であるイズということになる。(2)

このように、著作者でありながら、著作権者として著作物から収益を上げることができない場合が存在することには、注意を要する。

では次に、ティアリングサーガがファイアーエンブレムシリーズをパクったと言えるか？ 法的な用語で言えば、無断で複製または翻案して、複製権・翻案権を侵害したと言えるか（112 条、21 条、27 条）。

この問題はよく、パクリは是か非か、という問題に単純化されがちだ。そして、おきまりのパターンとして、パクリは良くない、もっとオリジナリティを、という回答に、大抵は落ち着くことになる。

しかし、問題はこれほど単純化できるものではない。法的のみならず、社会生活上で考えても、それがパクリかどうかは、なかなか判断つきかねぬところがある（さらに言えば、社会生活上、それがパクリにあたるかどうかは、多くは個人の主観に帰属する問題である）。そして現行法は、素人が思うよりは厳密に、狭く、著作権侵害を認定している。⁽³⁾

ここでは、伝統的な学説にしたがって、まず、ファイアーエンブレムシリーズが著作物にあたると言えるのか、そこから考えてみることにしよう。⁽⁴⁾

著作権法2条1項1号によると、著作物とは、「思想又は感情を創作的に表現したものであって、文芸、学術、美術又は音楽の範囲に属するもの」を言う。ここで重要となるのは、「創作的」な「表現」という二言である。すなわち、著作物として保護されるためには、「創作的」な「表現」である必要がある。⁽⁵⁾

したがって、論理的に見れば当たり前のことだが、「創作的でない表現」も「創作的であるが表現ではないもの」も、著作権では保護されないことになる。

例えば、日常的な慣用語や単なる事実の摘示は「創作的でない表現」であり、著作権で保護されない。⁽⁶⁾

例えば、企画書それ自体は創作的な表現が使われているため著作物と言えるかもしれないが、企画、すなわちアイデアそれ自体は「創作的であるが表現ではないもの」であり、著作権で保護されないことになる。⁽⁷⁾

何故、著作権法がそのような法制度を採用しているか、一口で説明するのは難しい。本論考の趣旨からも著しく逸脱するおそれがあるため、注釈をもって簡単に摘示することにとどめる。詳しくはそちらを参照していただきたい（といっても、それでも触りに過ぎないのだが）。⁽⁸⁾

閑話休題。

判決書では特に詳しくは言及されていないが、ファイアーエンブレムシリーズが著作物であることは、当然のように認められた。

では、ティアリングサーガは、（著作物である）ファイアーエンブレムシリーズの著作権を侵害したと言えるのか？

結論から言えば裁判所は、ファイアーエンブレムシリーズとティアリングサーガとは、確かに表現において似通っているが、その類似は「ありふれた表現」のレベルにとどまり、著作権の侵害を構成しないと結論づけた。

ここで、判決書を実際に手に取ってみよう。判決の中盤以降、「(ア) リーフとリュナン」「(イ) スルーフとセネット」「(ウ) サラとナイファ」……と、法律家が見れば、判決は両者を個別具体的に、詳細に、比較していることが理解できるであろう。(9)

しかし、創作活動に関わる多くの人間が見れば、思わず疑念を抱かざるを得ない。詳細といってもキャラクターといった枝葉末節を比較するとどまり、比較といっても多くは「鼻筋がとおった整った顔立ちで、凜とした表情をしている」といった、わかったんだかわかっていないんだか良く分からないような表現が繰り返されている。本当に、裁判官のおじさま方は事件の本質を理解しているのかしらん？ と、疑念を抱かざるを得ない判決内容であると言わざるを得ない。(10)

だが、しかし、ここにこそ、この事件の本質が潜んでいるのである。

3 不正競争行為差止等請求事件

上記タイトルは、判決文に書かれた、この事件の正式名称である。

この事件、主に注目されたのは、やはり、ティアリングサーガがイズの著作権（ファイアーエンブレムシリーズ）を侵害するか？ という争点であるが、法律、特に知的財産権を学ぶ者としては、不正競争防止法が争点になっていることも見逃せない。

そして、事件の本質を考えるにあたっては、実は、不正競争の争点こそ、先の「同じ表現の繰り返しにこそ問題の本質が潜んでいる」という指摘と合わせて、問題の本質であると言えるのだ。

先に「同じ表現の繰り返しにこそ問題の本質が潜んでいる」と指摘した。

ここで、ゲームに詳しい人間が考えれば、裁判所の認定の仕方がおかしいことは、すぐにわかるであろう。この事件の本質は、そのようなキャラクターの類似性という枝葉末節にあるのではなく、「似たような世界観、似たような世界設定、似たようなキャラ、似たようなシステム、似たようなジャンルを選択す

ることは、まさにパクリと非難されてしかるべきではないか？」ということに尽きる。裁判所は、もっと、全体的に把握すべきではなかったのか？

しかし、これはまさに、著作権の初学者がよく陥りがちな（著作権ゴロもよく陥りがちな）「パクリ=悪」というしごく単純な公式に基づく考え方に過ぎない。

詳しくは、私の修士論文などに譲るが、「複製=悪」という、複製権中心主義を金科玉条のように信奉する必要は、どこにもない。現行著作権法の「複製=悪」という考え方は歴史的経緯から生まれたもので、必然的産物ではなく、状況が変革しつつある現在においてもなお、解釈上、その考え方を維持する必要はないということである。そこで、著作権侵害（複製権侵害）と認める範囲を狭く狭く捕らえる必要がある。⁽¹¹⁾

結果、世界観やシステム、ジャンルなどは、判決も指摘するようにアイデアに過ぎず、キャラクターの類似性などもありふれた表現であり著作権侵害と認定するには足りないのだ。

しかし同時に、違和感はあるであろう。それは、「本当に保護しなくて良いのか？」という単純な法観念によって支えられる。そして、それは決してあやまった感覚ではない。

そこで、不正競争防止法が問題となるのだ。

実を言えば、この問題に限らず、著作権を巡る多くの紛争の本質は、「それが創作的表現にあたるか？」「類似点は、著作権侵害を構成するに値する創作的表現か？」ということではなく、「企業が莫大な資本を投下して製作した創作物に対してフリーライドすることを認めて良いものか？」ということに尽きる。⁽¹²⁾

多くの企業は、「創作物の複製物が流通している 著作権侵害の問題だ」と、単純化して問題を捕らえてしまう。

しかし問題の本質はそうではなく、企業が莫大な資本を投下して制作した創作物、莫大な広告費をかけて宣伝した創作物に伴うブランドイメージ、それにフリーライド（ただ乗り）することを安易に認めて良いのか？ それを安易に認めては企業が投下した資本を回収できなくなるのではないのか？ 結果、企業が創作物に資本を投下するインセンティブ（動機）を失わしめないか？ まさに、それである。問題の本質は、著作権法の保護範囲ではなく、原告・被告のニーズを的確に法律用語化できていなかった、当事者と法律家との間の意思疎通のつたなさにあったのだ。

不正競争防止法は、まさにそのような問題に対処すべく制定された法律であり、この事件ではまさにその点が問題となったわけだ。

そして、都合がよいことに、この事件ではティルナノグ社長の加賀氏は、はじめイズに所属しており、退社後、ティルナノグを起こしている。これはまさに不正競争防止法が想定している、従業員が企業情報を持ち出すことの是非という問題になる（ただし、現行法上は、営業秘密ではない以上、保護の対象とはならない）。（13）

結局、判決は、ファイアーエンブレムという商品は未だ周知性を獲得しているわけではない以上、商品等の混合を生じるわけではなく、不正競争防止法に違反していないと判断した。

周知性の要件についての認定が適切であったか否かは判断が別れるところではあるが、私は、本判決は、法制度全体に配慮したバランスの良い判断であったと評価したい。（14）

4 お手軽故に強化されていく著作権

このように、この事件を分析すると、同時に、最近のプロパテントの考え方がいかに片手落ちであるかが、良く分かっていただけたかと思う。（15）

最近は、やたらと強化するという結果ばかりが重視され、「何故保護するのか？」「何故強化するのか？」「どうやって保護するのか？」「どの法律で強化するのか？」「そもそも、保護すべきなのか？」そういう議論がすっぱりと抜けているのだ。特に、著作権法は先に*7(2)で示したとおり、お手軽故に、権利者としては、権利強化の誘惑に駆られやすい。

結果、著作権法がブランドイメージを保護していないのは権利保護として不十分であるがゆえに、ブランドイメージも保護すべく（ブランドイメージの保護に馴染まないはずの）著作権法を改正すべきである、といった奇妙な議論が生じることになる。近年の、キャラクターに著作権を認めるべきであるという議論は、まさにそういった議論の延長線上に存在する問題である。（16）

また、著作権は、要件が緩やかなわりにその効果は極めて強力である。著作権法が同時に刑事罰を定めていることを考えると、憲法にいう過度の広汎性故に無効の理論に抵触する。（17）

著作権は、表現活動に対する抑止法でもあることを考えれば、著作権強化は安易に選択で見えるものではないだろう。いまはエンドユーザーであった者も、次の瞬間、著作者となり、いま著作者であったものがエンドユーザとなる、そんな可能性を奪い、著作者とエンドユーザとを固定化する必然性はどこにもない。それを認めることは、表現の自由に対する重大な挑戦である。(18)

問題の本質は、それが著作権が保護される著作物として認定されるかどうかではなく、長い年月をかけ、膨大な人材と金銭とを投下した結果、形成されたブランドイメージなどを、安い投下資本で複製され市場で流通させられるという、不当なただ乗りをどのように把握すべきか、ということにある。もっと言ってしまうと、企業にとっては、それが文化の育成保護に値する創作的な表現であるかどうかは問題ではなく、企業として投下した資本を正当に回収できる機会が保障されているかどうか、ということが問題となる。

とすれば、それが著作権侵害になるかどうかを問題にするよりは、企業の逸失利益の回復を目指し、不正競争的（不法行為的）な構成によって権利保護を図った方が、より問題は明確化し、より確実・適切な回収を図る機会が与えられると言えるのではないか。繰り返すが、現行著作権は、権利を拡大するには、あまりに成立要件が緩やかであるにもかかわらず、効果が絶大（事実上の流通の独占を認めている）である。であるにも関わらず、なお著作権による保護を拘ることは、さながら大砲で雀をねらい撃つようなことであり、また、原子炉で焼き鳥を焼き上げるようなことである。それは、非効率甚だしい上に、周囲に対して過剰な影響、もっと言ってしまうと、無駄に迷惑をかける結果となる。必要なものは、必要な範囲で保護すれば良い。ただ、それだけの話なのだ。(19)

いやまあ、結局、この問題、一言で言い表せば、
「何でもかんでも著作権法の問題とするな！」
ってだけの話なんですけどね。

註

- (1) 15条1項。いわゆる、職務著作物。ただし、この条文は、特許権と異なり、原則、法人に権利が帰属するという条文構造を採用しているため、評判は悪い。様々な説明は試みられているが、何故特許権と異なる条文構造を採用したか、その説明は未だ成功していない。特に、著作権の根拠を、インセンティブ論ではなく自然権的人格権の構成に求める場合、説明に窮することになる（何故、人格の発露である著作権が、ほぼ無条件に法人に移転するのか？）。そして、中村氏の青色ダイオード

事件を発端とする一連（例えば、味の素とか）の職務特許の訴訟を考えてみたとき、この、職務著作物の、条文構造に対する説明不足は、著作権法制そのものに対して疑問を投げかけざるを得ない事態を招くと言えよう。

- (2) おおざっぱに言って（実際は、要件はもう少し細かい）「会社の職務」として著作物を作成していなければ、逆に、職務著作物としては認められず、法人は著作権者とならないことになる。裁判ではこの点も争点にはなかったが、（職務著作物という法制度の妥当性はともかくも、）常識的に考えて、職務著作物として認められた。

- (3) この、伝統的な、「著作物であるか？」「類似点の比較」「類似点は、著作権を侵害するか？」という考え方は、最近の最高裁によって否定された（最高裁平成13年6月28日、江差追分事件）。最高裁は「類似点の比較」「類似点は、著作権侵害を構成するに値する創作的表現か？」という考え方を採用している。

右最高裁の考えは訴訟技術上の必要から採用された考え方である。要は、効率がよい。さらに、最高裁の考え方は確かに、一般人の感覚にも合致している。普通、一般人であれば、それが著作物にあたるかどうかは考えず、直ちにそれがパクリと言えるかどうかを考えるだろう。

しかし、初学者にはまず、基本的な条文構造を理解してもらう必要があるため、敢えて伝統的な学説に乗っ取って説明することにした。初学者はさらに、“パクリ＝悪”という先入観を持っている場合が多く、最高裁のように類似点の比較から入ると、「類似点は、著作権侵害を構成するに値する創作的表現か？」と考えることなしに、いきなり違法という結論に飛びつきかねないため、注意を要する。

さらに論理的には、先に論じた職務著作物は、製作物が成立したのちの著作権の移転の問題であり、著作物であるかという問題のあとで論じるべき内容ではあったが、本論考では、論の立て方の関係上、このような論じ方を採用した。

- (4) 条文をより細かく分析すれば、この条項は、「思想又は感情」かつ「創作的」かつ「文芸、学術、美術又は音楽の範囲」に属する「表現」である必要がある。

しかし、通説にしたがえば、「思想又は感情」を著作物のメルクマールにすることは、保護に値する表現がなんであるかを国家が統制することになりかねず、これは憲法が保障する表現の自由に真っ向から対立する結果を導いてしまう。身も蓋もない言い方をすれば、例えば、エロ画像は保護に値しないと国家が決めてしまいかねない。「文芸、学術、美術又は音楽の範囲」と言っても、新しい文化のジャンルが生まれる可能性は往々にしてあり、そのようなジャンルが生まれるたびに法改正するのは煩雑であるため、これをただの例示に過ぎないとすべきであろう。そのため、実際の裁判で問題となるのは、「創作的」な「表現」という、ふたつの要件（法律用語。法的効果を導くための条件）ということになる。

- (5) 例えば、事件報道の場合、被害が起きた場所、被害が起きた態様、被害者、加害者など、記述することは大抵一定しているであろうから、そのような言葉の羅列には「創作」性は認められない。誰が書いてもほぼ同じ文章になるであろうものを、著作物として保護の対象にする必要はないであろう。新聞協会などは盛んに新聞記事の著作物性を唱えているが、一面記事などはともかくも、1段にも満たないような記事の場合、著作物性を認めるだけの創作性があるかどうか、多くは極めて疑問である。そもそも、もし仮に、記事を著作物として認め、著作権の独占を認めるのであれば、それは情報の独占を新聞社に認めることに等しいという危険性は、留意し

ておく必要がある。

(6) 「創作的でない表現」についても問題は同じなのだが、なにも、「創作的であるが表現ではない」企画は法的に保護に値しない、というわけではない。それは単に、著作権法で保護するには相応しくないとしているに過ぎないことに注意しなければならない。それを保護するのに、なにも著作権法を利用する必要はなく、むしろ、著作権法という法制度を使う方が不適切な場合が多いのだ。この点が、まさに本論考の核心である。詳しくは後述に譲る。

(7) 下記のような理由が考えられる。

(1) 模倣なくして創作なし

人によっては意外かもしれないが、創作活動において、パクリというのは当たり前のように行われる。どのような指導者も教本も、創作活動を始めるにあたって「模倣」の重要性を説いている。

もちろん、「はじめは模倣であっても、最終的にオリジナリティを発露すべきであって、そのレベルに達したものが創作活動と呼ぶに値する」と定義することは可能ではある。しかし、物語創作の基礎としてスリーアクトストラクチャーを逸脱するような物語は存在し得ないことを考えたとき、そのような人間のオリジナリティに対する信仰が、果たしてどこまで妥当するか、疑念である。ビジネスを成すにしても、学問を学ぶにしても、スポーツをするにしても、そこには一定の基礎とルールとがあり、その基礎を学ばずしては習熟があり得ない。物語などの著作物創作においても、やはり一定の基礎とルールとが純然と存在する。そして、その基礎とは、一般人が思うよりは、深く広く創作者を縛ることになる。物語の海で泳ぐには、泳ぎ方を学ぶ必要があるのだ。もしも、その基礎を軽視し、創作者のオリジナリティを過大に評価することになれば、物語文化を衰退させるか、数人の創作者に創作活動を独占させるか、どちらにしても惨憺たる結果を導くことになるであろう。

(2) 要件が緩やかなワりに、強力な著作権

ある程度、知的財産法の知識がある人間であれば、ここで、次のような疑問をぶつけてくるであろう。

「アイデアは保護しないと言うが、しかし実際、特許はその著作権法で保護しないアイデアを、まさに保護しているではないか？」

その理由はすなわち、著作権法が採用している法制度に起因する。

著作権法は、(知財に限らず)他の権利と比べてみたとき、成立の要件が緩やかであるにも関わらず(創作的な表現であれば、幼稚園児の落書きでも、特許のような登録もなしに権利が成立する)その効果は絶対的(通説では、著作権法は、著作物に対する“排他”的な“独占”権とされている。これは、事実上の流通の独占を認めることだ)なものである。

これは、お互いの経済活動・創作活動に重大な影響を及ぼしかねない。

広汎かつ強力に保護される著作権が(特許と異なり)公示もされず日常のように生じるとすれば、我々は常に、他人から著作権侵害によって訴えられる危険性に怯えねばならない。仮に、著作権を侵害しないとしても、訴えられる危険性に怯えるあまり、その執筆活動などを自粛せざるを得ない状況に追い詰められるであろう(これを、法律用語で萎縮効果という。最近、二次創作系のHPが閉鎖しているケースが多いと聞かすが、まさに、萎縮効果の結果であろう)。このような状況でバランス良い法制度を目指す場合、できうる限り著作権が成立する範囲を狭く捕らえるか、著

著作権の効果をしてできる限り抑止的に把握する必要がある（このように考えると、著作権保護を安易に推進することが、如何に危険な行為であるかはわかっていただけるかと思う）。

(3) 言論の自由

なお、さらに以下のような反論も考えられよう。

「著作権を抑止的に理解する必要性はわかった。しかし、例えば、アイデアの重要度・創作性をメルクマールにするという法制度があっても良いだろう。なぜそこまで、現行法はアイデア・表現二分論に拘るのか？」

正直、この反論に論理的な再反論を返すのは難しい。

ただ、感覚的な問題として、アイデアが目的とすれば、表現とは、それを伝達する手段である。ここで仮にアイデアを保護するとすれば、裁判所（国家）が、重要なアイデアと重要ではないアイデアとを分けることになり、それは結果的に、国家に必要な言論と国家に必要でない言論とを分けることになりかねない。それであれば手段である表現を規制した方が、まだマシと考えられるであろう。一方、特許は重要なアイデアと重要ではないアイデアとを区別するが、それは経済活動のアイデアであり、言論のアイデアに比べて、まだ、国家が要不要を判断するのが馴染む、と考えうる。

- (8) 驚くべきことに、法律家は、これを詳細な比較と呼ぶのだ。
- (9) ゲーム批評編集部『「ティアリングサーガ事件」に最初の判決 司法はどのような判断を下したのか?!』ゲーム批評 2003 年 1 月号 5 頁は、「そこで前述のように、他のゲームをまとめて“同じようなもの”と括られてしまうと、個別の判断は『似ているけど違うもの』となってしまう。これは、ゲームファンがかねてより感じている、ゲームを知らない方々とのギャップに他ならないのだ」と指摘している。
そのとおり、法律家のおじさんたちは確かに、ゲームを知らなさすぎる。
しかし、ゲーム業界の人間は、法律を知らなさすぎ、さらに業界人はエンドユーザーなどの利害関係人のことを知らなさすぎるのだ。
- (10) 修士論文「エンドユーザーの著作物使用から見える近代著作権法の問題点～利用権中心主義の提言～」[<http://tatuya.d51.net/master.html>]
著作権コラム第二回「現代著作権法の問題点～White 氏と高橋氏との議論をみて～」[<http://tatuya.d51.net/copyright/column/02.html>]
- (11) この考え方は、いま叫ばれているプロパテントの考え方とは真っ向から対立するが、ワリと、若手の著作権法学者の多くの賛同を得ている考え方であるらしい。
- (12) 近時の、ときめきメモリアルメモリーカード事件（最高裁平成 13 年 2 月 18 日）やデットオアアライブヌードプログラム事件（東京地裁平成 14 年 8 月 30 日）も、安易に著作権侵害を認定してしまったが、問題の本質はまさにここにあると言えよう。
- (13) ゲーム批評 2003 年 1 月号 5 頁以下が、「隠された問題点」として、判決によって人材の流出などを招き、「ゲーム制作費の増加を生み出す可能性もある」ことを懸念していることは、（その真偽はともかくとして）問題の本質を捕らえた鋭い指

摘であろう。

- (14) それでもなお、個人的な意見を述べさせてもらえば、世界観やシステム、ジャンルに不正競争防止法を適用することは反対である。世界観など、世間にオープンされた情報を、企業に独占させる必要性はないからである。現行法も、営業秘密を保護し、公開されてしまった情報は保護しないというスタンスを取っている。
- もちろん、世界観などをブランドイメージに類似する物と理解し法改正をする、というのであれば、また話は別になってくるであろう。
- しかし、ブランドイメージと比べ、世界観などはあまりに漠然として保護範囲が広汎に過ぎ、(登録が要件となっていない)不正競争防止法の規制対象としては適切ではない。
- そもそも、著作権や不正競争、特許など多種多様な法規制の網にかけるとは、サードパーティーの参入を妨げ、市場活性化を妨げる可能性があることは考慮すべきであろう。我々はなにも、従来の企業の既得権益を保護し、独占させる必要はない。
- (15) 経済学では一時期、知的財産法は果たして経済にインセンティブを与えるか？という議論が真剣に討論されていたらしい。一方、そのころの知的財産法は、法律が存在することを所与の概念とし、知的財産法の趣旨・本質の研究は疎かにされていた節がある。
- それが、ここ数年、状況は一変。プロパテントの時代と知的財産法はもてはやされ、経済学でなされていたインセンティブ論はすっかり影を潜める一方、いい加減、制度のゆがみが無視できないほど増幅した知的財産法を目の当たりにした若手学者たちは、知的財産法の趣旨・本質に疑義を提示しはじめている。
- 本論考は、見る人によっては、懐古主義の、時代に逆行した時代遅れの考え方のようにも見えるかもしれない。
- しかし、このように考えるには、それなりの歴史と根拠が存在するのだ。
- (16) もちろん、著作権法においても、インセンティブ論が有力に主張されてはいる。しかし、現行法がインセンティブに釣り合った制度を提供しているか？ そもそも「表現」にインセンティブがあるのか？ 疑念は尽きない(と言いつつ、自分の考えがまとまっていないことを誤魔化す)。
- (17) 過度の広汎性故に無効の理論
- 雀を撃ち殺すのに大砲を持ち出す莫迦はいない、焼き鳥を焼くのに原子炉を使う莫迦はいない、ということ。目的を達成するには、廻りの迷惑を考えて手段を選ぶというお話。必要以上に自由を制限する必要はどこにもない。
- (18) 詳しくは、私の修士論文 [<http://tatuya.d51.net/master.html>] を参照のこと。
- (19) いわゆるデータベース著作物などで良く主張される「額に汗の理論」も、問題の本質を同じくする。「表現」を保護する著作権法はそもそも、ロック的労働所有権～自分の労働の成果は自分の物である～に基づく「額に汗の理論」に馴染まない。
- かつては、複製権中心主義により、複製や編集といった労働行為に対して利益を分配することで、著作権の根拠を労働所有権的に把握することが、まだできたが(欧米では出版と印刷とは一体化している)それがもはや通用しないというのは、私の修士論文 [<http://tatuya.d51.net/master.html>] が指摘するところである。

「ゲーム性」とは何か？

～ 制限で生まれる格闘技のゲーム性～

雪駄

1、「ゲーム性」とはなにか？

「ゲーム性」という言葉がある。

ゲーム性が高いから、よいゲームだ。

ゲーム性が低いから、つまらない。

ゲーム作品について語られる折に頻繁に出てくる言葉である。

しかし一方で、その「ゲーム性」とはなんなのかと説明を求めたときに、明確な説明が返ってくることは殆どないように思われる。

返ってきたとしても、その定義は人によって（それどころか同一人物であっても時と場合によって）異なり、競技性と類似していたり、インタラクティブ性と呼ばれるようなリアクションの有無・度合いであったり、パズル的な要素を示すものであったりと様々である。

私には「ゲーム性」とは、定義されていない曖昧な概念を表す言葉のように思われた。

ゲームとは何か（Vol.1、中田氏の原稿参照）といったテーゼを始まりの一つとするこのGameDeepという場では、この言葉（概念？）の使用について懐疑的であり、内外を問わずその定義を求めてきているが、いまだそれは見つかっていない。

一方でネットやゲーム雑誌、ファンの間でこの言葉は殆ど何の疑いもなく、ゲームの傾向を表す共通言語として今も機能し続けている。

グラフィックがチープであってもゲーム性が高いから面白い、という感想、絵や音が如何に優れていようと、ゲーム性が低いから、それは駄目であるというような論は、レビュー記事を載せている雑誌やネットサイト・BBSに、ごまんと出てくるのだ。

ならば「ゲーム性」という言葉を用いて語られたゲーム記事と、対象とされた作品群という膨大な事例をもって、ゲーム性とは何かを考察していくこともできるだろう。

そんな考えからゲーム性考察、あわよくば定義という記事企画を立ち上げた

私は、「ゲーム性」という言葉をキーに、改めてネットをさ迷い、ゲーム性が高いということがそのゲーム作品の内容の歓迎の、低いということが非難の理由とされているということの確認をさせられるとともに、ゲーマーによる、ゲーム性という言葉への疑問と回答を数通り得ることとなった。

a) ゲーム性というのは簡単に言えば、「どのようなプレイを望んでいるかというのをルール上で規定するもの」ということです。

b) ものすごく大づかみになるけど「ゲーム性」とはつまり、コントローラをにぎってモニタを凝視するための「必然性」のことじゃないか。ここで「必然性」は、ルールであってもデザインであっても、緊張であっても興奮であってもいい。その限りにおいてはプレイヤーをだましてもいい。

c) 重要なのは、まずは「パズル性」と「ゲーム性」を区別することだ。

ゲームマスターの多くは、ルールメカニズムが提供してくれるものを「ゲーム性」だと誤解している。

d) 広義に難しく考えると「そもゲームとは」という問題に帰着しかねない厄介な疑問だが、狭義のゲーム性については、私は単純に「選択肢の積み重ね」だと思っている。

e) 最近、ようやく「ゲーム性」という言葉が消えつつある。一部の頭の悪いライターは未だに使っているようだが、この言葉を出せばなんとなく通っぽいか、理由は解らんけど面白い/面白くないの説明になるらしい。これは識者のおっさんの「現実との区別がつかなくなって」と同じくらいのゲームライターの必殺技的単語だ。

なぜ素直に「私はこれを面白いと思った」と言えないのか？

一度はゲーム雑誌のライターに問いかけてみたい謎だ。しかし、これについてはだれしもが反省すべき点があるのだ。というのも「音楽性」「エンタテインメント性」「娯楽性」など、言葉は違うがどんな分野でも使っているのだ。

どうやら「性」を付けると評論っぽくなってなんだか格好良く、頭良さそうに聞こえるらしい。確かに「このゲーム、面白いよ」と言うより「このゲームのゲーム性は秀逸」と言ったほうがなんとなく格好いい。この「ゲーム性」と言う言葉は「グラフィックはいいけどゲーム性がね」などと言われるように、他の要素と較べルールメイクやレスポンスなどが悪いときに言われることが多い

ようだ。

ならそう言えよ。始めッから。

[参考 URL]

<http://www.google.com/search?q=cache:fXDHDt-Xt5AC:homepage2.nifty.com/yumeji/honkan/yougi/hon2/hon03.html+>

http://homepage1.nifty.com/dotimpact/think_07.html

http://www.scoopsrpg.com/contents/baba/baba_jul02.html

<http://www.mainichi.co.jp/life/hobby/game/eyes/52.html>

<http://www.nakky.forus.or.jp/game/game599.html>

ところで、そうやってゲーム性とはなんぞやという問題を解くためのヒントを得ていこうとした私は、その過程において、「ゲーム性」という言葉が、ゲーム作品以外の場でも用いられているらしいことも知る。

ルアーフィッシングにおけるゲーム性。

パチスロ台のゲーム性。

総合格闘技におけるゲーム性。

これはなかなか関心を惹かれる事例ではないだろうか？

当初の企画からは少し外れるが、本記事では、こうした事例を元に、ゲーム作品そのものとは別のアプローチから「ゲーム性」を立体的に見ていってみることにする。

2、テレビゲーム作品以外の持つ「ゲーム性」

まず最初の事例を見かけたのは、ルアーツールの広告コピー。原文は『ゲーム性を追求したスピニングモデル』となっていた (<http://www.palms.co.jp/lookat/lookat06.pdf>)。

ゲーム性を追求してデザインされたスピニングモデル

ビッグポッパーでのGTとの豪快なトップウォーターゲーム、シイラとのテクニカルなサイトゲーム、激しくボイルしているキハダやカツオを狙うエキサイティングなゲームなどオフショアゲームにはサーフェイスがステージとなる魅力的なゲームが多くあります。そんな魅力あふれるゲームのためにデザインされたのがコーラルスタースピニングモデルです。

専門用語が多く、門外漢には分かりづらいのだが、どうやらルアーフィッシングにおける「ゲーム性」(或いは「ゲーム」)とは、意味合い的にフィッシングスタイルのことであり、釣りという行為の中にある体感遊戯的な面白さのことであるようだ。釣りという食料を得るための実用的な行為の中にある、釣手が面白いと感じる体感、それを導き出す具体的な技法やスタイルをゲームと呼び、そのゲームを楽しみやすいようにツールをデザインしたことを、「ゲーム性を追及してデザイン」としているのである。

第二のパチスロの場合はゲーム性の紹介と称して、ゲームの流れの説明を行っている (http://www.rodeo.ne.jp/s_kintarou/p_02.html)。

どのように遊んでいくのか、どうすれば当たり、大当たりになるのか。

つまりはゲームの内容、性質をゲーム性としているわけだ。

この二つの事例において用いられている「ゲーム性」とは、文字通りゲームの性質のことであり、そのルールの説明や、その性質にあったツールを作っているというアピールのための言葉である。

当然、高低を論じられるような概念ではなく(枝っきれに糸と針を取り付けただけの竿をゲーム性が低い竿だとは多分言わない)、TVゲームを語る際に用いられているそれらとは違うようだ。上記に取り上げたc)のような論調もその傍証となりそうだが、逆に言うと、高低を語られるゲーム作品の「ゲーム性」とは、個々のゲームの性質のことではないらしい、ということである。

そして最後の総合格闘技における「ゲーム性」というのが最も興味深い。

総合格闘技とは、いわゆるバーリ・トゥード、NHB(ノー・ホールズ・パート)やMMA(ミックスド・マーシャル・アーツ)とも言われる、「なんでもあり」を謳い、殴る蹴るに加え、投げ技、関節技や締め技まで有効とされる格闘競技のことであり。近年だとPRIDEやUFCといった世界規模の大会がテレビで放映され、そこで活躍するグレイシー柔術や桜庭、ボブ・サップの名前を目や耳にしたことのある人も多いだろう。

その総合格闘技のルールについてファンやマスコミが語るとき、「ゲーム性」という言葉が出てくるのである。

最初に相手を極めてもエスケープで逃れた選手が逆転で勝つようなゲーム性の高いエスケープありのルールは、観客にとって、誰がより強くて、より良い技術を持っているのかが、やはり見えづらくなってしまふ。

(<http://i-sheep-web.hp.infoseek.co.jp/index.files/yama-hp/rs5-.htm>)

私が勝手に思うに、別に格闘技だからって殺し合いじゃないんだからゲーム性があっても大いに結構です！

(<http://www5.ocn.ne.jp/daido/flame2.htm>)

押し出しありルールも、今回は使いこなす選手も多く、ゲーム性も高い感じで見ていて痛快。

(http://homepage1.nifty.com/memo8/tad/past0101_2.html)

しかも以上の例のように、総合格闘技では先のルアーやパチプロとは違い、ゲーム作品と同じように、ゲーム性が有無や高低で論じられている。

それどころか、ゲーム作品においては常に好ましい理由とされてきた「ゲーム性の高さ」が否定的に見られている事例が存在しているのだ。

これはゲーム性を考える上で、特筆するべき点ではないだろうか？

3、総合格闘技の「ゲーム性」

総合格闘技においてゲーム性という言葉がメジャーになったのは、どうも総合格闘技の一つである「リングス・ネットワーク」、その主催者だった前田日明の発言にあるようだ。

あのね、プロでしょ、面白くしなきゃいけないんだよ。

でね、競技なんて、どうやって面白くしなきゃいけないかって言ったらね、例えば車のレースを見てみなよ。

ただどの車が速いかだけのことやん。

つまらないやろ。

でも、何で面白いかって言ったらさあ、レギュレーション(規制)ってルールあるわけでしょ。

馬力は何ccまで、ピットインは何回まで、タイヤの材質はどうかとかさ。

そのやりくりが面白いんだよ、見てて。

それが何かって言ったら、ルールで競技をデザインするんだよ。

で、何をデザインするかって言ったら面白味...ゲーム性をルールでデザインするの。

戦略的な部分でのルールによるゲーム性。

うちでも5分2ラウンドの新しい試みを始めたけど、あれもオラ

ンダの奴らがやり出して、見てたら結構いいんだよ。

じゃあ、ウチでもやろうかってなったんだよ。

コンピューター・ゲームのデザインの本を読んだんだけど、勉強になったよ。

いろいろなゲームのカテゴリーがあって、その中で今までと違う独自のものを目指すなら、どういうニーズがあるか考えていくんだよね。

で、ゲームの全体像を大きくイメージ化して、そこから贅肉を取ってって、最終的にどういう面白さがあるんだろうって、面白さを肉付けしていくんだよ。

これって、俺らのルール作りに似てる、ルール作りってこういうことなんだなって思ったよ。

F1でも何でもレギュレーションが毎年変わるじゃん。

だからウチらも…大幅に変更すると選手がついてこれなくなるから、細かいところをちょこっとずつ変えてもいいんじゃないかって思っているよね。

格闘技のレギュレーションを考えるとするじゃん。

例えばレギュレーション0があったとしたら、それは何でもあり。

どっかの体育館にポンと放り込んで、出てきたら勝ちとかさあ。

ね、そういうもんから、すべてカテゴリーに入れられるじゃん。

別の部分で“リングの上でやる”っていうのを前提にしたレギュレーションをA、B、Cとかにしたら、レギュレーション4とレギュレーションGを合わせたレギュレーション4 Gだったら、どんなレギュレーションになるか…そういうことができるじゃない。

そういった意味でルールの体系化ができるんじゃないかと思ってるの。

それこそ竹刀持ってる奴と持てない奴とどうやるかみたいなことも、やろうと思えばできるよ。

ルールっていうのは化け物だから、うまく取り組まないと自分で自分の首を絞めるんだよな。

(http://www.asahi-net.or.jp/ft6a-ootk/404/game/a_6.htm)

興味深いことに、前田氏が言い出した「ゲーム性」とは、残念ながらどのような本なのかは不明だが、コンピューター・ゲームのデザインの本を読んで得た考

え方だという（格闘技雑誌の BN 以外、ネット上でこの発言が読めるのがゲーム大学だったというのも面白い）。

格闘技界において流布された「ゲーム性」という概念は、ルアーやパチスロでの用法とは異なって、コンピュータ・ゲームに用いられているそれに近く、出自もコンピュータ・ゲームであり、これは前田氏や格闘議会なりの解釈ではあるが、ゲーム業界の曖昧なそれとは違い、「ルールによってデザインされる戦略的な面白さ」だと定義されている。

この定義の上で、ゲーム性の有無、高低が批判されたのである。

上記の発言の当時、リングスはルールを改正した。俗に言う KOK ルールの採用である。

そして前田氏がこのルールを採用する理由としたのが、この「ゲーム性」という言葉だった。

しかし KOK ルールは、世界的な総合格闘技の流れ　スタンド、グラウンド問わず顔面パンチ OK のルールなどが常識となりつつあった　に逆行するもので、グラウンドでの顔面パンチの禁止、寝技の攻防も動きが少なくなると即ブレイク、スタンドから再開という制限の多いルールであり、本当の「なんでもあり」を求め、無制限を賛美する傾向にあったファンや関係者から不評を浴びたのである。

寝技に対応できないキック系の選手でも、グラウンドのブレイクルールを利用し、グラウンドに持ち込まれてもディフェンスに徹して耐えることで有利に戦うことが出来、逆にグラウンドに持ち込んでもすぐブレイクされることで、ディフェンス側のスタミナ切れを待つ戦法が取れない寝技系の選手も即攻でしとめるようにアグレッシブなファイトに徹するよう仕向けられた。

KOK はスピーディーでアグレッシブな試合展開を生み出すように組まれたルールだった。

しかし K-1 やプロレスではなく総合格闘技を望んだファンやマスコミ、そして一部の選手が求めていたのは、まさしくレギュレーション 0 による戦いであり、ルールによって制限されることで生まれる面白さではなく、顔面パンチがあったら（なかったら）、グローブがあったら（なかったら）といった、ルール制限という状況で生まれる仮定や言い訳の存在しない世界であり、オリンピック柔道やボクシングのようにポイントの奪い合いによる判定決着のようにその競技の巧い人間が勝つのではなく、本当に強い人間の勝つところが見たい、素手ゴロタイマン勝負で本当に強いのは誰なのかという、単純な興味を満たすことにあったのだ。

レギュレーション0という無限大の自由度の戦いから、一対一でなくてはならない、武器を使ってはいけない、などといった制限を加えていくなら、究極的に制限した戦いとはゲー、チョコキ、パーしか出してはいけないジャンケンのようなものになってしまい、格闘技の中にある闘いという要素は薄れていってしまうのではないかという危惧もあった。

ゲーム性（面白さ）を生むルールよりも、ゲーム性の無いノーレールの試合を、というわけである。

また、ルールが定着するにつれ、故意にブレイクになるように仕向け、仕切りなおすといった、ゲーム業界的に言えばマンチキンな選手が出てきたことも批判に繋がっていたようだ。

勿論、賛否両論と書いたように、この前田氏の持ち込んだ「ゲーム性」という概念を肯定的に捉える向きもあり、現在でも KOK ルールの試合は一定の支持者を持ち、ZST という大会において行われている（しかしリングスは2002年活動休止）前田氏の発言はあまり影響していなかもしれないが、総合格闘技は初期の時間無制限からラウンド制に変わり、グラウンド状態での打撃や肘打ち、頭突き等の制限、ブレイク制の採用、判定決着制など、完全なノーレールからは離れつつあるが、総合格闘技がノーレールではなく、相撲や K-1 よりも若干やれることの多い格闘競技なのだという認知が進み、また、競技内容が認知されると同時に、一定のセオリーが生まれ、このルールだからこそ生まれる、スweepなどの柔術的な動きや駆け引きの面白さ、つまりは総合格闘技の（現行ルールの生む）ゲーム性を楽しむことが選手やファンの目的となってきたもいるようである。

4、自由度の制限によって作られるゲーム性

前田氏は、総合格闘技の「ゲーム性」とは、状況判断に対する選択であり、やりくりであり、駆け引きによる面白さであると言った。

これは、ゲームの面白さは「意思決定」にあるという馬場秀和氏 (<http://www004.upp.sonnet.ne.jp/babahide/index.html>) の論に近い。

その上でレギュレーション（ルール）によって出来ることを制限し、選択せざるを得ない状況や駆け引きを意図的に生み出すことでそのゲーム性を高めようという思想は、1章で上げた

a) ゲーム性というのは簡単に言えば、「どのようなプレイを望んでいるかとい

うのをルール上で規定するもの」ということです。

という論に近い。

ゲーム性とは意思決定の面白さであり、その高低はルールによる状況の制限、レギュレーションによって制御できるという思想。

ノールール、レギュレーションが何も無い自由な状況をルールで制限することで意図的に資源のやりくりやプレイヤー同士の駆け引きを引き起こし、面白さの度合い、つまりはゲーム性を生むという考え方となるだろうか。

勿論、これはルールが多ければゲーム性が高く、少なければゲーム性が低いというわけではない。

ゲーム性を生むのはレギュレーションだが、ゲーム性の高低とは、ようするにレギュレーションされた結果の内容の面白さの度合いであって、レギュレーションの度合いではないからだ。

総合格闘技におけるゲーム性というにもまた、面白さという曖昧な概念に過ぎないようであり、ときにその高さ（つまりは面白さ）が否定されるのは、格闘技に求められるのが勝負論など、面白さだけではないからなのだろう。

また、ゲーム性を生むのがルール、レギュレーションであることから、ノールールを心棒する者たちの間で、レギュレーションをもってゲーム性（面白さ）を生み出そうという向きに対しての反発として、レギュレーションはいらないとし、それでゲーム性が得られるという意見に対して、ゲーム性もいらないとなくなっていったのではないだろうか。

総合格闘技の中にはコンピュータ・ゲームを祖とすると思われるゲーム性という言葉が存在し、それを生み出すのはルールによるレギュレーションであるという考え方があった。

自由を制限することによってゲーム性が生まれる。

この思想は、テレビゲームなどのゲーム作品を考える上でもいろいろと参考になりそうである。

クリアのためにはタイミングに合わせてボタンを押すことしか認められない、音ゲーやダンスゲーという、いわばがんじがらめのルール、レギュレーションを持っていながら、そこからの逸脱をこそ推奨されるゲーム作品。

ゲーム操作という過程を規定するために専用コンポーネントを作るということ、その極北である鉄騎。

フラグ管理により徐々に増える選択肢など、制限からの開放がもたらすカタ

ルシス。

そして、そもそも、ハードの技術的な理由で自由など最初から無かった初期のゲームほどゲーム性が高いと言われきたという事実。

ゲームというメディア自体の制限の開放。そこになにが起こっているのか？

こういったことを、ゲーム性と並んで曖昧な「自由度」という言葉を着に考えてみるのも面白いかもしれない。

ライフサイクル・ゲーム

中田吉法

ゲームの寿命

「デジタルデータであるゲームソフトでは情報が欠落しないため、その価値はどんなに時間が経っても減少しない」という、論がある。中古ゲームソフト裁判¹を巡る議論の中で、原告サイド (ACCS・メーカー側) が一貫して訴えてきた論だ。

しかしこれは、嘘だ。

嘘と言うのは言いすぎか。だが、少なくとも完全な真実ではない。

なるほど、デジタル的に記録されたデータは劣化しにくい。アナログ的に記録されたデータに比べると、ずっと欠損しにくいし、コピーすればほぼ元通りのものを取り出すことが可能である。

けれど、その上に載せられたデータはただの情報に過ぎない。

デジタル化された情報そのものに、寿命はない。

何万年でも、何億年でも、定期的なメンテナンスのコストさえ支払えば、デジタル化された情報はいつまでも保存できるだろう。

しかし、情報の価値は一定ではない。情報は、時間の経過と共にその価値を変えていくものだ。たとえば、「昨日の新聞は今日の新聞より役に立たない」という言葉には多くの人がうなずくだろう。昨日の新聞には、今日のニュースが載っていないからだ。昨日読んでしまった新聞に、今日の読んでいない新聞ほどの価値はない。

ニュースは新しいこと、まだ読んでいないことに価値がある。流行小説は流行している間に読むことに価値がある。一度読んでしまった推理小説からは、犯人を読み解く面白さが失われてしまう。

ある人にとっての価値ということで考えるなら、情報にだって寿命はあるのだ。

映画であれ、小説であれ、音楽であれ、鑑賞していくうちに、鑑賞した人の

¹東京ではエニックス、大阪ではゲームメーカー6社が中古ゲームソフトの無許可販売の差し止めを求めた裁判。事実上は、メーカー側団体である社団法人コンピュータソフトウェア著作権協会 (ACCS) と販売店側団体であるテレビゲームソフトウェア流通協会 (ARTS) の代理戦争的な裁判となった。2002年4月25日に両訴訟共に最高裁の上告棄却により「中古ゲームソフト販売は合法」で決審。

中では価値が変化していく。

中には思い出に強く刻まれ、生涯で何度も繰り返されるような、いわばその人の血肉とまで化す幸せな作品も存在するだろう。だが、多くの作品は 情報は 鑑賞されれば以前ほどの価値を失って、少なくともその人に対しては「死んで」いくことになる。

ゲームもその例外ではない。

一度クリアしてしまったゲームの価値は、まだクリアしていないゲームとは違う。特にコンピュータ RPG や ADV では、クリアしてしまったゲームの価値は如実に下る。

端的に言えば、ゲームにだって寿命がある。

本稿では、この「ゲームの寿命」という言葉を中心に、とりとめもなく論を投げかけてみたいと思う。

死ぬゲーム / 死なないゲーム

もっとも小さなレベルでの「ゲームの寿命」は、いつまでそのゲームで遊べるか、ということだろうと思う。

お気に入りの、何度も繰り返しやるゲーム。一回やったきり、そのまま忘れられてしまうゲーム。買ってきたのはいいものの、結局封も開けられないゲーム。

遊ばないゲームには、ゲームとしての価値はない(少なくともここでは、そういうことにしておこう)。もちろん思い出の品は思い出の品として持っておくことに価値があって、例えば転校していってしまった音信不通の親友から借りたゲームなどは特にそういった価値を持ちそうだが、それはあくまで「思い出の品」としての話であって、「ゲーム」としての価値ではなからう。

長く遊べるゲーム、といっても単純ではない。「長く」には内訳がある。ただ単に一回のプレイが長いゲームと、何度も何度も繰り返しやるゲームとを、単純に遊べる時間の長さで計るのは乱暴だ。

一回のプレイが長いゲーム、というのはいわゆる「大作」だ。クリアするのに 100 時間かかるような RPG たとえばファイナルファンタジーやドラゴンクエスト、などである。

対して、繰り返し遊ばれるゲームの代表 となると、チェスや将棋やブリッジに勝てるものはなかなかない。これらはそれこそ一生もののゲームだ。コン

コンピュータゲームということでは、Wizardry やテトリスなどが相当に息が長い
が、やはりチェス等にはかなわない。

ところで、「死ぬ / 死なない」の観点で観るのなら、何度も繰り返すゲームの
方が、「死に」にくいのではないだろうか。

一回が「長い」ゲームは、長いがゆえに繰り返しがされにくい。もちろん、
好きで好きで仕方がなくてついつい繰り返してしまうプレイヤーだっているだ
ろう。しかし、「長い」ゲームはプレイの途中で放置されれば以前の進行を忘れ
てしまうし、そもそも一気にクリアするモチベーションがなければなかなかエン
ディングまでたどり着けないものだ(そうやってゲームを「積んで」しまった
経験は、ないだろうか?)。

対して、一回のプレイが短い格闘ゲームやシューティングゲームは、気軽に
遊べる。そういうゲームを、ちょっとした暇つぶしのつもりで遊び始めて、気
がつくと夢中になって延々食い潰してしまった という経験のある読者も多
いだろう。

こういうお気に入りのゲームは、存外手放しにくいものだ。そんなに遊ぶわ
けでもないのだが、思い出したように遊ぶから、手放そうとも決断しにくい。
中には、「 が遊びたいからこのハードも捨てない」なんて話もあるのではな
いか、と思う。というか、私が実際そうであるからして。

再生への模索

ところでゲームの生き死には、個人にとっての生き死には別の尺度も存在
する。

ビデオゲームに顕著だが、商品としてのゲームには、「商品としての生き死
に」という厳然たる尺度が存在する。

商品としてのゲームソフトは、一種の季節商品である。発売直後に売れ行き
のピークがあり、以後の売れ行きは次第に低調になっていく。そして、廉価版
パッケージが出るような、発売後半年～数年が経過した時点では、もはや商品
としては「死に体」となっているとと言っても問題ないだろう。

経済学の考えを導入するなら、需要が飽和している状態、といったところだ
ろうか。わかりやすく言うなら、「欲しい人は皆持っている」という状態であ
る。もはや本来の価格(引くことの店頭での値引き幅)では、客の需要は喚起さ
れない状態、というわけだ。ゲームソフトはデジタル情報で滅多に欠損しない

ため、消耗による再購入需要もほとんど発生しない。

折角経済学の考えを導入したのだ。もう少し経済学を使ってみよう。

需要が飽和しているのは、需要と供給が現在の価格でつり合っているからである。このとき、需要は動かさない。供給をすれば動くかということ、値引きには仕入れ値という限界があるからこれ以上は下がらない。

では、仕入れ値という限界を外すとどうなるか？

という、理屈の実践が「廉価版ソフト」だ。価格を下げることで、需要を再度喚起する、というモデルである。価格が下がれば需要が産まれる。需要があれば利幅は小さくとも売れる、というわけである。

少し異なるモデルもある。

前項で出た「お気に入りのゲーム」に関係する話だ。

実は、ビデオゲームにはゲームの寿命を決める要素がもうひとつある。

それは、ハード自身の寿命である。御存じの通り、ビデオゲームのハードには事実上の寿命がある。古いハードは店頭から消える。新しいハードでは古いハードのソフトは動かない。ごくわずかな例外を除けば、これはビデオゲームにおける鉄則だった²。

それでも昔やったあのゲームに愛着を持っている人というのはいるわけで、けれど希少になってしまったあのころのハードを入手するのはこれが存外困難だったりするわけだ。そこまで躍起になってやろうとは思わないが、でも遊べるものなら遊んでみてもいいかも、という心が、微妙にあったりなかったりする。「遊んでみてもいいかも、という心」は、すなわち需要である。

需要に供給をぶつければ、売り上げが出る。

というわけで、過去の作品を新しいハードで動くようにして売る、というモデルが発生してきた。復刻版、などとして分類される商品である。

復刻のついでに全面リニューアルして半ば新作として発表する(ドラゴンクエストシリーズのリメイク版など)ことで、単なる懐古的以外の需要を積極的に引き起こそうというケースもある。

いずれにしても共通するのは、商品としては既に「死んだ」、しかしユーザーのレベルではまだ「生きる」可能性のある作品を、どうにか商品として再利用する、という考え方だ。

²この点、アーケードゲームはもっとシビアな世界である。アーケードでは、インカムが入らなくなれば店頭から消える。インカムさえ入れれば生きていられるという点では「優しい」可能性は高いのだが、実際はそんなに優しくもない

似たような例として、新作ソフトに旧作をそのまま収録、というパターンがある。近頃では、「ゼルダの伝説 風のタクト³」が旧作である「時のオカリナ⁴」の GameCube 版を予約特典として提供することで、「予約品 (= 値崩れ前に売れる品)」の価値を高めたケースが記憶に新しいところである。

熟練のサイクル

といったところで話を戻して、「個人にとってのゲームの寿命」がなぜ定まってしまうのか、ということを考えてみる。

長いゲームの場合はわかりやすく思える。単純に時間がかかる、からだ。あんまり時間がかかりすぎて、もう一度やる気が起こらなくなってしまう、というわけだ。

では、短いゲームの場合は？

答えは明解だ。時間がかかる、からだ。

もちろん、これは乱暴な言い方だ。

もう少し詳しく言おう。(個人にとっての)ゲームの寿命が訪れるのは、そのゲームに時間をかけることに価値を感じなくなるからだ。

なぜ、そうなるのか。

1つには、外部の力もあるだろう。仕事や勉強があるならば、そちらが優先されるだろう。読書や音楽鑑賞やスポーツなど、他のやりたいことが優先される可能性もあるだろう。だがもう1つ、ゲーム自身の価値の低下というものもある。

なぜ価値が低下するかと言えば、慣れるからだ。

いわゆる「ゲーム性」とやらの弱いゲームであれば、「一度見た映画をもう一度見るか？」と同根の話になる。

逆に「ゲーム性」とやらの強いゲームであれば、これは「(狭義の)ゲーム」の本質から来る必然となる。ゲームをプレイすると、上達する。繰り返しは、プレイヤーにとってのゲームを変質させる。以前は把握仕切れなかったゲームにおける状況を、より緻密に把握できるようになる。

結局のところ、問題は、「ゲーム性」と関わりのないレベルに還元される。すなわち、提供される刺激に反応するかどうか、にだ。

³[2002/任天堂/GC]

⁴[1998/任天堂/N64]

これを打破するにはどうすればいいか？

簡単だ。ゲーム自身が、変わってしまえばいい。

ということを見ると、対人ゲームが「死に」にくい理由が見えてくる。対戦相手もまたプレイヤーであるから、彼も変化するのだ。結局のところ人を相手にプレイするしかないチェスや将棋やブリッジが、一生もののゲームになるのは、当然のことだとも言える。

逆に、ストーリー指向のコンピュータ RPG や ADV ゲームが消費財として使い捨てるようにプレイされることが多いのも、当然のことだと言えるだろう。これらは変化に乏しいがゆえに、慣れのサイクルということでは、すぐに慣れられてしまう 定常的な刺激しか返さない のである。

ミュートーション・ストラテジー

ゲーム自身が変わってしまえばいい には、別種の解答もある。

あるゲームについて考えよう。そのゲームの名前は、Magic: the Gathering(以下 Magic) という。

Magic といえば、世界初のトレーディングカードゲーム (以下 TCG) として名を馳せ、今や世界規模の賞金トーナメントが開かれるという一種の「競技」ともなっているゲームである。

しかし Magic というゲーム、実は最初はまったく違うゲームだった。

初期の Magic は、購入して開封したパックの中から、何が出てくるかわからない、というところに面白みを持たせようとしていた部分が強かった。また、希少度の高いカードは、単純に「強い」ことが多かった。結局のところ、非ゲームなトレーディングカードでの、パックを開けるときの感覚とそう変わらない楽しみを念頭に置いたデザインであったとも言える。

それが変質を始めたのは、このゲームが競技として遊ばれるようになってからだ。

あるいは、プレイヤーが投下する資金が変わってから、であるとも言える。

初期の Magic は、プレイヤーが全種類のカードを揃えることなど念頭に置いていなかった。普通ゲームにつきこむ程度の金額で買ったカードを、なんとかやりくりして、場合によってはトレードして遊ぶ、ということ念頭に置いていた。

しかしこれを逸脱して金をつぎこめば、強いカードだけでデッキを構成できるようになる。ということで、トーナメント用にゲームの整備が始まった。デッキに入れられる同名のカードの枚数を制限した。極端に強いカードは競技環境からは次第に外されていった。レアは単純に「強い」カードではなくなり、むしろ「奇妙」な効果を発生させるようなカードへと変質していった。

そして変化していった結果、現在の Magic へと至るわけである。

現在の Magic は、まさしくルールが変化していくゲームである。トーナメントにおいては、使用する拡張セットを一定周期で入れ換えることで、プレイヤーには常に新しい環境に適応することを要求する。

拡張セット自身のデザインにしても、全く新たなカードだけで構成するのではなく、過去に登場したカードの再収録することが多くなった。他の多くの TCG と違い、「追加」というよりは「入れ換え」という概念が徹底してきている、と言ってもよいだろう。

このようなルールの激変を経て、Magic というゲームは単なるおもちゃ箱的な遊戯から、チェスなどと比肩されるべき知的ゲームへと変化しつつある、稀有な例となりえたのである。

またこの話は、ネットゲームのデザイン/ライフサイクルについての興味深い先例でもあるのだが、その話は別の機会に あるいは何れかの読者による考察に譲るとしたい。

クリエイション・サイクル

最後に1つ、素朴な疑問を提示しよう。

息の長いゲームは、果していいゲームなのだろうか、ということだ。

ビデオゲームの売れ方、売り方を見ると、「ボリューム」は本来武器であった。実際、現在もボリュームはまだ武器として依然存在を誇示している。長いシナリオ、大量に存在するユニット、広いマップ、豊富なイベント、等々。

だがしかし、業界全体のことを考えるなら、実はボリュームは悪でもある。

ボリュームの大きな、コストパフォーマンスのよいと言われるようなゲームは、プレイヤーが新たなゲームを遊ぶ機会を奪っているとも言えるからだ。

製作側にも負担がかかる。以前以上のボリュームを、言ってしまうと以前と同

じ値段で提供することを要求されることになるからだ。これに対しては、ゲームエンジンの共有化や、ゲーム単体ではなくコンテンツ全体での利益回収 (= 関連商品によるグッズ商売)、という、いわば大量生産的なモデルへの変質も発生している。

だが一方で、いわゆる名作というものが、非常に練り込まれた、極めて危ういバランス調整の下にこそ、多く産まれるという事実もある。まったく矛盾することに、大ヒットするような商品を目指すならば、極めて手工業的な緻密な作業が要求されてしまうのである。

ならば。

最初から、「息の長さ」を求めないのも、ひとつの作戦ではあるまいか。

たとえば、いわゆる廉価版ではない、最初から低価格のソフトなどは、このような流れの現れだろう。極めてスタンダードな開発をして、大ヒットは目指さない。初期こそロングセラーを狙えるような商品構成が中心であったが、昨今ではある意味究極の消費財的なゲームとして、一定の地位を確立している感もある。

それはすなわち、ゲーム業界という環境を見据えたときの、適応戦術だったのではないかということだ。大きくなった業界では、夕様なニーズが存在する。それらのニーズにどう対応していくか。いわば製作側の自己デザインこそが、これから求められていくのかも、しれない。

編集後記

第7号「ゲームという著作物^{コンテンツ}」をお送りします。

GameDeepの裏原則にはゲームの有り様を全肯定する、という題目が一応あることはありまして、となれば「商品」としての部分はやはり無視できない、ということでもあります。ただやはり、商品としてよりは遊びとして、ゲームつてもものには触れて行きたい、と願うのは個人的な感傷ですが。ともかく、ゲームが好きなら避けては通れない話でしょう。

次号は例によって夏発刊を予定しています。いいかげんネタも尽きつつありますが、それはゲームをやっていないのがむしろ大きな理由であって。とにかくにも、「ゲームとは何ぞや?」という本誌の探求は、まだまだ不足していると感じる次第でありますからして。なんにせよ、また何れお目にかかるべきでは、あるのです。

それではまた。

GameDeep

vol.7

2002年12月28日発行

編集・発行 GameDeep

<http://gamedeep.niu.ne.jp/>

e-mail: info@gamedeep.niu.ne.jp

代表 中田吉法

〒133-0073 東京都江戸川区鹿骨 2-26-2-106