

全方位型藝夢真剣考察誌

Vol.12

GameDeep



ゲーム評論の難しさ

That's all game.

other

人の限界とソリテア

MMORPG と経済価値

<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

ゲームを巡るバベル：ゲーム、拡散、その評論の難しさ / 中田吉法 …… 3

人の限界とソリテア / 中田吉法 …… 19

”Level” is Money : MMORPG と経済価値 / 中田吉法 …… 23

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。

ゲームを巡るバベル：ゲーム、拡散、その評論の難しさ

中田吉法

雑誌「ゲーム批評」誌が2006年7月号をもって休刊した。まだ「CONTINUE」誌は残っているがこちらはゲーム周辺の文化を広範に取り扱うサブカルチャー誌としての色が濃いし、「ゲーム批評」の後継誌である「G-navi」はより「普通の」ゲーム雑誌寄りの誌面を目指すようである。

これは、ゲーム評論を中心的に取り扱う商業誌がなくなったと言ってよい状況だろう。

12年間続いた「ゲーム批評」誌であるが、もとより同誌はビデオゲームソフトに対するレビュー、あるいは商業面でのビデオゲーム業界分析中心とした誌面作りをしていたこともあり、評論のための基盤として残したものはさほど多くないとも思う。

商業誌である以上、より客がつく方向に向かうのはやむを得まいが、もとより商業的な価値はある程度外視して立ち上げられたであろう雑誌だっただけに、その点が残念でならない。

商業的にはそのような状況であるのに、一方で日本におけるゲーム評論の場は今年に入り急速に立ち上がりはじめた。欧米を中心としたゲーム研究の学会 DiGRA の総会の日本招致が決まったこと、それに伴う日本支部 DiGRA JAPAN の設立とそれに伴う周辺活動の活発化により、関東圏でもゲームを研究するための土壌が揃いはじめた。もとより関西を中心とした活動として日本ゲーム学会やゲームアーカイブプロジェクトなどが存在していたが、一層状況が進んだといえよう。

そのような状況を鑑みた上で本誌としては、改めてゲームを巡る言説に不足しているものを見直すべく、ゲームを評論する上での問題点・未整備な部分に目を向けてみたい。

1. 話者の問題

レビューという活動

ゲームに限らず、今日なにかについての言説において、もっとも基本的な活動は「レビュー」だろう。作品や商品を論者なりに評価して他者に示すというその活動は、購買行動の指針となるという点において現代資本主義社会との親和性が高い。

だが一方で、レビューという活動は、どうしても評価対象となる作品・商品にだけに着目したものになる。比較対象という形で類似品のことを取り上げることはあっても、横断的な視点や、歴史的な視点はどうしても取り入れにくく

なる。

レビューという形式の持つもう一つの問題は、それが結局作品そのものの評価のためのものである、という点だろう。レビューとはあくまでも作品の良し悪しを語るものであり、作品の中に見られる特徴的な点や興味深い点について子細な分析・考察をするためのものではない。重視されるのは議論の厳密さや興味深さではなく、そもそも議論を提示するためのものでもない。求められるのはあくまでも、やや客観化した感想だ。学究的な態度と正反対であるとまでは言えないが、指向が明らかに違うことは間違いない。

そうしたレビューという形式が持つ指向ゆえに、レビューという活動だけではその言説が曖昧さを持ったまま進行してしまう。ゲームのレビューにおいては、そのゲームのジャンルは何か、ということが併せて書かれることが多いが、RPG、ADV、STG、SLG などそこで示される「ジャンル」にはおおむねの共通認識こそあるものの、厳密な定義が存在するわけではない。

もちろん同一論者によるレビューを集めれば、そのレビュー集には何らかの通低する視点を見出せることだろう。しかしここでは共通した問題意識が見出せはしても、その問題意識そのものが直接的に語られるわけではないし、また解題も行われることはない。

少なくともレビューという形で活動を続ける限り、帰納なり演繹なりといった形で、なんらかの知見を導き出すことは難しいだろう。

「ゲーム性」という語

日本におけるゲームを巡る言説について、その混乱を示す特徴的な語がある。「ゲーム性」という語である。

ゲーム作品のゲームらしさ、というものを示すものとして「ゲーム性」という語は用いられることが多い。しかしながら、この語が用いられるときにその背景にあるはずの「ゲームらしさ」について確固たる定義が考慮されていることはまれである。

「ゲーム性」という言葉が用いられるとき、話者が「ゲームらしさ」を意識し

ていることは間違いない。なぜ意識するかといえば、ゲームについて語り考えるときに、その「ゲームらしさ」が重要だと思っているからだろう。

にも関わらず、そこに厳密な定義はない。なのに話者はまるで「ゲームらしさ」が自明であるかのように「ゲーム性」という言葉を用い、自明であるかのように語り考える。

「ゲームらしさ」あるいは「ゲーム性」なる言葉が暗に示すなにかが存在しないわけではない。だがそれは、自明であるといえるほど確たるものでもない。たとえば「 にはゲーム性が足りない」と言う言及は、いったい何の不足に対する言及なのか — ということを考えれば、その自明でなさは明らかになる。

その自明でなさを理解したうえで「ゲーム性」という言葉を選択するのならよいだろう。確かにそのように呼べるなにかはあり、ただそこに厳密な定義はなされていない、ということを知った上で、その曖昧なものにそれでも言及したいとき、「ゲーム性」という言葉はひどく便利なものとして機能する。

だが同時に「ゲーム性」という語を用いることで、論のある部分が曖昧なものになることも覚悟すべきだろう。まさにその部分を突き詰めるための話であるとき（「テトリスのゲーム性はどこにあるか」などという論のとき）や、逆にその部分が全体としては重要でないとき（「ゲーム性どころはさておいて、」などの軽い言及）であればその曖昧さはさほど危険ではない。しかしその危険さを理解しないまま「ゲーム性」を重く用いれば、それは論自体を曖昧なものにしかねない。

そもそもそれほど重く「ゲーム性」という言葉を使うのであれば、「ゲーム性」という曖昧な言葉自体を排除すべきであろう。そこに代わる確たる定義がない、という状況は確かにあるが、真にゲームを論じようとするのであれば「ゲーム性」なる語が曖昧としたまま指し示しているその領域に目を向ける態度がどうしても必要なはずだ。

すくなくとも、「ゲーム性」という曖昧な言葉を一度は分解する必要がある。そこに確たる定義を立てることが理想であるが、とりあえず立てられた定義を借りてきたり、自分なりの仮の定義を求めてみてもよいだろう。

もちろん「ゲーム性」という語はひどく便利なのだ。

それは日本語の「～性」という言葉がひどく便利なのだろう。本質を曖昧に

したまま、その曖昧な本質を指すことができるというのがとても便利なのはまちがいない。

そしてその便利さが、ゲームほど急速に進歩したものを語る上では半ば必要なものとして機能してきた。それが現状なのだと思う。

だがだからこそ、改めて「ゲーム性」という語を見直すべきだろう。すくなくとも、無思慮なまま「ゲーム性」という言葉を使う限り、ゲームを巡る言説に進歩はないであろうから。

ゲームの範囲

「ゲーム性」なる語が存在し、それが曖昧なまま使われている現状は、そのまま論者間で認識される「ゲーム」の範囲がそれだけ多岐にわたっているという現状の象徴である。ことによると認識される「ゲーム」の範囲が論者によって根本的に違うようなこともある。それゆえゲームを巡る言説を読む際には、論者の意識する「ゲーム」の範囲を読むことが半ば必須の作業となる。

その実際を、少し掘り下げて考えてみよう。

今日「ゲーム」と言われれば、多くはまずビデオゲームを思い浮かべることだろう。おそらくは無意識的に「ゲーム＝ビデオゲーム」と連想し、そのままに「ゲーム＝ビデオゲーム」と考える人々である。

一方で、ビデオゲームこそが特殊例であると考え人もいる。たとえば歴史的な認識を重視する人などだ。ビデオゲームは歴史の長さからすればこの半世紀ほど、最大限に考えたとしても 20 世紀に入ってからの存在である。対して、その源流となった諸々のゲーム チェスや囲碁など の歴史は少なくとも千年単位になる。多様性や数の多さでビデオゲームは数々の源流たちを圧倒しているかもしれないが、やはりビデオゲームは全体の中の一部でしかない、というような認識に基づいた態度である。

それ以外にも、「ゲーム」を「広く」取る人々がいる。だが「広く」取る場合でも、やはり意見が分かれる点はある。たとえばスポーツやもっと広範な「遊び」を「ゲーム」に含めるかどうかは、意見の分かれるところだろう。

ビデオゲームの中でも、同様の議論は存在する。たとえば、いわゆる「ゲーム性」の高さを重視し、ある程度以上のゲームらしさがなければそれはゲームではない、という意見はそれなりに根強いといえるだろう。

2. ゲームという構造

ここまで、用語や認識の不統一さを問題として挙げてきた。しかしこれらは批評や研究の土俵が整っていないための、いわば社会的な要因であるということもできる。批評や研究を行う側の人間が、底本となるべきテキストを整備し、場を構築していけば十分に克服可能な部分だ。欧米を中心として研究が立ち上がってきていることもあり、そう遠くないうちに現状ほどに混乱した状況は解消されるであろう。

だが、研究者の努力だけでは克服できない困難も存在する。
続いては、そういった要素を挙げていきたいと思う。

引用困難性

批評や研究は、対象となるものがあって始めて成立する。それら研究活動は、対象を分析し、その結果から何かを読み取ることで成立する。そうして読み取った結果を表明する際、分析元を示す必要がある。明確な実験が行える理学や工学であれば（再現可能性を持つ）実験の結果が付されるし、数学や理論物理学では厳密な証明・推論過程の提示が求められる。

そして作品分析においては引用が行われる。引用元の作品名や、分析における重要な一部分などが提示される。そうして原典へ触れる手段を確保することで、研究成果ははじめて意味を成す情報となる。

過去には多くのものが引用困難であった。だが技術の進歩が、写真、録音、動画などの形で引用の困難さを押し下げてきた。もちろん完全な理解のためには原典そのものに触れることは重要である。しかし部分的であれ引用は原典に触れるのが困難な場合の補助や、分析の文脈に沿った原典の提示手段として、やはり大きな役割を果たす。

彫刻や絵画や建築の評論における写真、生態学における録音や動画などはわかりやすい例である。また、音楽においては録音技術の発達により一般的な受容活動までも変化させた（生演奏のみだった時代から、CD等によって録音を聞くものへと変化した）。

ただしこれら例に挙げた作品群には共通した特徴がある。すなわち、完成した作品が基本的には変化しないこと、静的なものだということである。小説、絵画、音楽、彫刻、映画、建築、いずれも基本的には静的なものだ。

建築においては増築などが動的な部分となりえる。小説においても版が進む際の改稿などを動的な、生態学的なもの扱おうという論点もある。しかし建築や小説におけるそのような「動的」部分は静的な点がまず存在し、その上でようやく成立するものに過ぎない。

また、本質的に静的であっても、読者との関係において静的であることを克服しようとした作品は存在する。しかしそれでも作品の持つ根本的な枠組みは静的なものであり、ゆえに引用すること、あるいは原典の所定の一点を指し示すことは可能であり容易であったし、今後ますます容易になるだろう。

しかしゲームにおいては、この前提が成立しない。

ゲームという作品は、本質的に動的なものであるからだ。

引用や参照位置の提示が行えるのは、作品が静的であるからだ。

本であれば、出版時の版を指定し、そのページ数や行数を指定すれば位置を特定できる。音楽や映画なら「開始から 分経過後」とすればよい。本なら指定されたページを開けば毎回同じ版面が表示されるし、音楽や映画であれば時間経過と共に毎回同じ展開が起こる。

だがゲームでは、プレイヤーの操作という要素が入り込む。同じゲームを始めても、プレイのたびに少しずつ違う体験が展開される。開始から1時間経過後の局面は、まず同一ではないだろう。

同様の問題を抱えるものとして、たとえば現代芸術におけるインタラクティブ・アートを挙げることができる。インタラクティブ・アートもゲーム同様に「動的」なものである。それゆえ、ゲームと同様の困難さを抱えることになる。

しかし現在の多くのインタラクティブ・アートは比較的単純な体験を 読者

に経験させるものであるに過ぎない。完全な理解のためには直接作品に触れることが必須であることは間違いないが、言語や映像や音声などにその体験の要素を分解して入れ込むような、「引用」は可能である¹。

対してゲームにおいては、特にビデオゲームにおいては、体験そのものが複雑である。インタラクティブ・アートにおいて作品の焦点となる体験が、ビデオゲームにおいてはゲーム中の単なる事態となることがままある。たとえば「ボタンを押すと音がする」はインタラクティブ・アートならそれだけでも作品として成立可能²である。しかしビデオゲームにおいて音とボタンの、

- 単純にボタンに反応して音がする（ex. 選択音）
- ボタンに反応して起きた事態により別の事態が引き起こされ音がする（ex. 弾を撃って当たったので命中音がする）
- ボタンを押すことへの要求として音がする（ex. 入力待ち音）
- ボタンを押すべき事態の発生を知らせるものとして音がする（ex. 敵の射撃音）

などなど、他にも挙げれば枚挙に暇がない。これらのうちのいくつかが同じゲームの中で用いられるうえ、それはゲーム体験全体の一部に過ぎない。同様のことはすくなくとも映像面にも存在し、そのうえ更にルールに基づいたゲームプレイの層が重なってくる。

より簡潔に言おう。ビデオゲームのプレイとは、少なくとも音と映像と（コントローラーを介した）操作が重層的に重なった複雑な体験となる。

もちろんこれに対抗する試みは様々に行われている。

ゲーム名だけを提示し、プレイした／することを前提とした上で、重要な部分を言語化して抜き出すことはよく行われる。しかしこの手法は、受け手の側の経験に依存する部分がどうしても大きくなる。特にプレイ経験がない場合に

¹無論将来においてはその限りではないし、現在においてもその「引用」の精度は低いものに過ぎない。また、インタラクティブ・アートがゲーム同様かそれ以上の複雑さを獲得する可能性は十分にある。そもそも両者の境界は極めて曖昧なものに過ぎない。

²もちろん現在の実際のインタラクティブ・アートはそこまで単純ではない。

は、遊ばずにゲームを評価する³ような技術が要求されることになる。

「見えているもの」 —プレイヤーが受け取った経験だけを取り出して引用するのなら、録画して動画の形で取り出すのが現実的かつ再現性も高くなるだろう。しかし操作する側の体験が重要なゲームに対しての場合、この手法で自ずと限界が来る。

途中経過をセーブ可能なゲームなら、セーブデータの配布という形で実現できる可能性はあるだろう。ただし、これにもいくつか問題がある：

- 再生に元となるゲームそのものが必要である
- ほとんどのゲームコンソールはセーブデータを配布することを考慮した設計にはなっていない。なんらかの煩雑な（ときには非正規な）手段を間に介する必要がある。
- セーブデータの配布行為そのものが著作権的に問題がある可能性
- 任意の時点をロードできたとして、そこからプレイが再現できるか（操作への熟練不足、乱数の問題など）

ゲーム途中でセーブができず、代わりにリプレイ機能が存在するものもある（レースゲームなど）。これはプレイヤーが受け取った情報の多くをそのまま残せる引用向きの機能であるが、操作側の体験までは当然反映されていないという問題がある。

またセーブにせよリプレイにせよ、機能そのものがゲームソフトの実装に依存しているという問題もある。セーブやリプレイの機能の実装上の制約（セーブポイントが固定されているなど）により、本当に任意の部分の抽出できない可能性は高い。

実装の問題については、パソコンの上で動くエミュレーターを使用するなどの手段により克服することも可能だろう。しかしこれは著作権等の部分で問題を抱える手法であり、公的な研究活動に使用してよいものかという疑問が残る。

ビデオゲームを離れ、非ビデオゲームに向かえば、やや問題は緩和される。しかしそれでも、ゲームが動的であるという問題からは逃れ得ない。

³<http://www11.ocn.ne.jp/~zaru/zaru/about/promise.html> ざるの会五つの誓い、にて提示されている概念。

古くからのゲームであれば棋譜のような形で再現のシステムが整っていることがある。技術の入る余地のある物理的な判定（ジェンガや山崩し（将棋崩し）など）やなんらかのリアルタイム性（ワードバスケットなど）を有しているゲームでは無理であるが、そのような要素がないゲームなら再現譜を作ることは可能であろう。

しかし棋譜でも情報は落ちる。プレイしているときに何を考えその手を指したかを棋譜から想像することはできるが、それはやはり想像に過ぎない。そして単にゲームを遊び、攻略するという段階ではなく、たとえばゲームをプレイしているという状況ごとを研究の対象にするのであれば、その欠落してしまう部分こそ再現される必要がある。

ゲームが創る用語と認識

ビデオゲームのみを遊ぶ人にとって、ビデオゲームの特殊さを意識するのは難しい。むしろそのような人にとっては、ビデオゲームでないものこそが特殊に見えるかもしれない。

それゆえ、「ゲーム」と言われたときにビデオゲームを中心に考える人と、そうでない人の間には、「特殊さの壁」とでも言うべきものが生まれうる。ときとして、その壁が両者の対話をひどく困難なものにする場合がある。

同様の構図は、範囲をビデオゲームに区切った場合でも発生する。

コンピュータRPG、格闘ゲーム、FPS、などなど　ひとくくりにビデオゲームと言っても、いくつかのジャンル（あるいはドメイン、領域などと呼ぶべきか）に区切られる。より一般化された「ビデオゲーム」という領域から見た場合、ある領域のゲームは「特殊」なものとなる。

だがその特定の領域のゲームしか遊ばない人にとっては、その特殊さは極めて自然に受け入れられてしまう。それゆえ、その特殊さが理解できない壁となる。特定の領域しか見ていないがために、その領域特有の性質を極めて自然なものと考え、一般化されたものとみなしてしまうことがその壁を生む。

あるいは領域内ですら同様のことが起こる。例として、Wizardryの魔法システムを取り上げよう。

現在のコンピュータ RPG の多くは、魔法的なものの使用のために「MP」あるいは「SP」と呼ばれる単一の数値を一定数消費する、というシステムを採用している。これは半ば常識化していると言えるだろう。しかしコンピュータ RPG において古典のひとつである Wizardry において、魔法はいくつかのレベルに分類されており、各レベルごとに別々の MP が割り振られているというシステムが採用されている⁴。それゆえ、コンピュータ RPG をよく遊ぶが Wizardry を未プレイだった人が、特に説明なしに Wizardry をプレイした場合、その違いゆえに最初はシステムを理解できない。そして、意識できてからもしばらくはシステム自体を理不尽なものと思うだろう。

本来そこにあるのは「単にそのようなルールである」という事実だけだ。だが、プレイヤーが常識だと思っている知識のために、錯誤を発生させ、理解を妨げ、不慣れゆえの不快感（それゆえの理不尽感）がもたらされてしまうのである。

ゲームにいう行動が本質的に持つ、行動自体の深化という特性も、領域を越えた理解の困難さに拍車をかける。

勝つためのゲームプレイはルール下での行動の指向・最適化をどうしても伴う（そして大半のゲームは勝つために行われる）。この最適化の過程で、そのゲームに対するプレイヤーの意識・認識は確実に変化する。

そうして最適化された結果の行動を一般化しようとするとき、名付けが行われることになる。こうした傾向は、攻撃性が高い場合（頻繁に行動最適化が行われるため）、あるいは対人戦が頻繁に行われる場合（対戦するプレイヤー間での認識の統一のため）であろう。

名付けられた結果の用語は、もちろん領域特有のものになる。用語の背景には、そのゲームのルール、攻略するための思考・試行などが含まれることとなる。場合によっては文化的な背景すら有することもあるだろう。

そしてこのように複雑な背景を持つ語が、領域外の人間にはまったく理解できないものとなる。

特に名付けが顕著なドメインは、日本であれば格闘ゲームだろう。

「待ち」「ハメ」「キャンセル」「硬直」「ガードキャンセル」等々の用語は領域

⁴FC 版の FF3 など同様のシステムを採用していた。また、Wizardry も初期の D&D(R) のシステムに影響されてそのような実装を採用したと思われる

内プレイヤーにとってはもはや意識せずにはおれない基本概念となっている。しかし領域外プレイヤーにとっては聞いたことがあっても中身までは知らない、あるいはそもそも聞いたことがない語であるかもしれない。だが、格闘ゲームの細かいゲームプレイを語るためにはこれらの語は必須となる。

あるいはデザインする側もこうした用語とその指す内容を意識し、プレイヤーがその概念を理解できる前提でデザイン作業を行うことになる。それにより更に新たな概念が追加され、格闘ゲームというドメイン自体が更なる深化の中に入り込んでいった、というのは格闘ゲームの歴史を紐解けばよく理解できる事実だろう。

急速な拡散

領域が各々に深化していってしまうという状況は、それだけで評論の困難さを招く。評論の対象が急速に変化してしまえば、その実情を追うことも困難になるからである。

これを更に悪化させるのが、領域そのものが増えていく、あるいは拡大していくという事実だろう。特にビデオゲームにおいて顕著な問題だ。

たとえば、同じRPGに属するものでも、最初期のものであるRogueと、現在の最先端であるFinal Fantasyの最新作との間では、とても大きな違いがある。また、塊魂のようにジャンルの枠をはみ出しかけるようなゲームもそれなりの頻度で生み出される。

後述する物量の問題が、この問題を更に悪化させる。

用語の整備も、論者の対応も追いつかない。その状況のまま新たなゲームは次々とデザインされる。多様性が広がっていくことは歓迎すべき事実であるが、その多様性に追従するための術を欠いたままの現状では、言説の難しさが一方的に悪化していくばかりであろう。

逆に、大きな変化もないのに着目する人口が少ないなどの原因で、用語が未整備な部分もある。たとえばコンピューターを用いないゲームに対する総称的なものには、「非電源ゲーム」「アナログゲーム」「非ビデオゲーム」「オールド

ゲーム」「伝統的ゲーム」「ボードゲーム」などなどの言い方が存在する。どの語も「ビデオゲーム」や「TVゲーム」ほどは広範に認知されておらず、しかも語によっては指す領域が曖昧である。

だがこの状況も、見方によっては急速な拡散の産物であるといえる。

単に非ビデオゲームのみを「ゲーム」と呼べばよかった時代から、言語の側の十分な対応の猶予を待つことなく、急速にビデオゲームが「ゲーム」の中心的存在となってしまった。その拡散は、あまりに急激で劇的だった。もともとゲーム文化がなかった日本ではそれが顕著で、アナログゲームの土壌なしにビデオゲームが入ってきてしまった。それが今日の、「ゲーム＝ビデオゲーム」と発想する状況につながっているのだろう。

コンピューターという装置

ほぼビデオゲームに限られた話になるが、コンピューターという装置の本質という問題がある。

コンピューターは、万能な機械である。コンピューターは入力と内部状態に対し複雑な演算を行い、新たな内部状態と出力を作る。入力も出力もコンピューターに入る時点でデータ化され、コンピューターはただデータの操作だけを行う。それが実世界のなかに紐付けられるかは入出力装置によって変わることになる。

そのような特性の結果、コンピューターは万能機械となる。それは音楽を流すこともできるし、映像を流すこともできる。小説を見せることもできれば、狭い意味でのゲームを遊ばせることもできる。

そしてそのようなコンピューターを使う以上、ビデオゲームもそのようなものとなる可能性を秘めている。

万能、というよりは多様、あるいは多態という言葉を使うほうがいいだろう。

ビデオゲームは多様なものになりうる。ときに映画で、ときに小説で、ときにゲームであるものになれる。あるいは映画を見せながらゲームをさせることもでき、それこそ映画でありながら同時にゲームであることもできるだろう。

そして多態なものに対する以上、論者もまたその言説を多態に使い分ける必要がある。映画のようなゲームであれば映画に対するように、音楽のようなゲー

ムであれば音楽に対するように。接したゲームの特質を見抜き、適切な言説を使い分ける — そのような所作がいかに困難であるかは、実際にそのような言説を試みればすぐにわかることだろう。

物量の問題。

より単純な問題もある。

それは、物量の問題だ。

ゲームを遊ぶのには時間がかかる。非ビデオゲームのボード/カードゲームであればプレイヤーの確保の問題があって使う時間が限られる。1 ゲーム 30 分で終わるものでも、理解するためにはある程度繰り返し遊ぶ必要があるのもそれなりの時間がかかる。

ビデオゲームになると問題は更に顕著だ。まず、作品数が多い。しかも個々の作品を体験するのにかかる時間も長い。商業ゲーム作品のほとんどは最低限の体験をするのでも数時間を要する。大作のゲームともなれば完遂するのに 100 時間以上かかるものもある。

映画や小説や音楽などで、これほどの時間を要求することはまれだろう。むしろゲーム以外でも世に出された全ての作品を網羅することは叶わないことだ。しかしゲーム以外のものならば、主要な作品群であればぎりぎり網羅できる程度の時間で収まる。映画なら、日に 12 時間を観るのに費やせるなら、1 週間あれば 40 本ほどを観ることができる。まれに規格外の大作が出てくるが、それを勘案しても週に 20~30 作品を消費することができるのは堅い。音楽や小説も多少の差はあれ同様だろう。フルタイムで研究等の活動に取り組むなら、必要なものへの十分な時間をかけたアクセスは確保できないことはない。

これがゲームとなると、下手をすれば日に 16 時間を 1 週間費やして、ようやく 1 作品が消化できる、という事態に陥る。

これに対抗するためには、それこそ「遊ばずにゲームを評価する」ような技術が必要となってしまう。

またこの物量の問題が、引用の重要性を更に高めてしまうことも指摘しておこう。それだけ長い時間がかかるものであるから、安易に「自分でやれ」という態度に出ることが難しいのである。無論原典に当たることは極めて重要であ

るが、長い必要プレイ時間は、単にひとつの論を理解するためのコストとしては、過大なものとなるであろう。

体験の核心の違い

「ゲーム」の意味を広く取った場合に顕著な問題として、「ゲーム」がもたらす体験も広がってしまう、という事実も挙げられる。

たとえばアクション主体のビデオゲーム、シューティングや格闘ゲームなどを遊ぶ人にとって、まずは操作体系そのもの、コントローラーをいかに扱うか、というのがゲーム行動の出発点であり、中心となる。

対して思考型（非リアルタイムパズルやSLGなど）のゲームを遊ぶ場合、コントローラーによる操作の部分が中心たりえることはまれだろう。むしろ中心となるのは、単純な操作の部分を越えた先、ゲーム内オブジェクトをいかに扱うか、という部分になる。

同様のことは非ビデオゲームでも言える。

身体的スポーツであればアクション主体のものと同様、ただし対象はコントローラーではなく自身の体となるだろう。

思考型のボードゲームであれば、やはり問題はまずゲーム内オブジェクトをいかに扱うかという部分になる。

また、ビデオ/非ビデオを問わず三人以上で遊ばれるマルチプレイヤーズゲームの場合、プレイヤーの相互操作という部分が浮上してくる。足止め、妨害などの要素があれば、（勝つためには）プレイヤー個々の資源操作よりも、それらのプレイヤー間操作の方が重要になる。そのようなゲームにおいて、プレイヤーは必然的にプレイヤー相互の競争を意識の中心に置くことになる。

いずれも「ゲームらしい」と感じられる中心的な部分ではあるが、実際にはこれだけ核心となる部分が違う。これらをまとめて「ゲーム性」と呼ぶことはそれだけで危険なことであろうという好例だ。

さらに、これら「勝つため」のゲームが中心的でないゲームプレイも存在する。たとえば映画的な CRPG においては、戦闘などの「ゲームらしい」要素はより大きなシナリオの下での副次的な要素であるといえるだろう。それは、映画のシーンを「体験」するための機構として用いられるに過ぎず、全体としてはやはりシナリオを 読み 進めていくものである。

また、システムそのものは「勝つため」のゲームでありながら、プレイヤーがコンテキスト（文脈・背景）によってそのような行動を取らないケースもある。例えばビデオゲーム上でテーブルゲームを再現した桃太郎電鉄などでは、真剣勝負としてではなくよりカジュアルに、過程を楽しむことに重きが置かれる場合が多いだろう。

3. まとめ：拡散した状況に対抗する

拡散した状況に甘んじて、拡散したまま各論を並べ書いてきたが、ひとまずまとめらしきものを書いて本稿を締めたいと思う。

これまで書いてきたとおり、現代におけるゲームは大変に拡散した状況にあり、まだなお拡散していくであろうと思われる。

このような状況に対抗するためには、主に2つの道具立てが必要であると思う。ひとつは狭い意味での ゲーム を厳密に定義することであり、もうひとつは広い意味での「ゲーム」を分類するための分類学である。

定義は「ゲーム」なるものの核心を定めるための指標となる。無論定義を逸脱するゲーム作品は無数にあるが、指標があることにより、それらがどの程度逸脱しているかを把握することができるようになる。

一方分類学は、逸脱したそれらがどのようなものであるか位置づけるための指針になる。定義が内側からのアプローチであるなら、こちらは外側からのアプローチであると言えよう。

核心となるべき、ゲームの厳密な定義については、過去にいくつかの研究があり、また現代でも研究が進められているのでそちらに譲り、ここでは本稿のまとめを兼ねて、ゲーム分類学がどのようなものになるかについて考察してみたい。

RPG、STG、パズルなどの単純な分類は現在でもそれなりに機能しているだろう。だがそれらは十分ではない。もっと複雑な分類学が必要であろう。

まずは ゲーム の主従は重要な分類点になるだろう。ゲーム それ自体を遊ばせるためのゲームと、何かを表現するための手法として ゲーム を用いるものとは、ゲーム が主であるか従であるかという点で違うものであると考えるべきだろう。

ゲーム の遊ばせ方も着目すべき点である。操作そのものが主眼となる場合、システム内の状況を動かすことが主眼となる場合、ルール下で他のプレイヤーと競うもの、などの分類である。

媒体の違いを重視することもできるだろう。ビデオゲームとアナログゲームはやはり違うものだし、スポーツもまた別のものとして考えられるべきである。媒体の違いとは、そのまま入出力の手段の違いと言い直すこともできよう。

他にも挙げるべき点は多岐にわたると思われる。

重要なのは、分類学の定義は静的なものではないということだ。ゲームが動的に拡散していくのであれば、分類学もまた拡散に対応し広がっていく可能性を有している必要があるだろう。そうして正しく分類学を機能させることで、異なる様式のゲームは正しく「別のもの」として分析しなければならない。

そのように分類学により正しく「別のもの」とすることにより、議論すべき点と議論すべきでない点を分けることが可能になる。あるいは、別けられたものの共通点を再統合して議論することが可能となるはずだ。

あるいは本稿が問題があるとしてきた「ゲーム性」という語が、いくらかの補足で問題なく用いることができるようになる状況こそが、望まれているものかもしれない。分類学を隠してしまうための用語でなく、逆に分類学を意識させるための語に新生させること。

それこそがゲーム評論の基盤として必要なものであろう。

人の限界とソリテア

中田吉法

本稿は本誌 vol.9 掲載の「人の限界とゲーム」の補論である。

本稿では、「人の限界とゲーム」においては自明であろうとして簡単にしか触れなかった単一プレイヤーによるゲーム、いわゆるソリテアについてより詳細な検討を試みる。

基本的には「人の限界とゲーム」で述べた内容について、筆者が自明であると考え割愛した拡張について説明するものである。

なお、本稿では「人の限界とゲーム」と同様に、ゲーム理論の想定するような無限の計算能力を持つ、あるいはそれ以上の能力を持つ完全なプレイヤーを「オラクル」と呼び、対してそのような能力を持たない「一般的な」プレイヤーを単に「プレイヤー」と呼ぶ。

オラクルとプレイヤーとゲーム

オラクルとはゲーム理論の想定する完全なプレイヤーであると定義した。そのため、多くのことが自明となる。だが、本稿の理解の助けのために、「人の限界とゲーム」で示したいいくつかの事項について簡単に説明する。

二人有限確定完全情報ゲームでは、双方のプレイヤーが最善の選択を続けた場合、ゲームの結果は先手必勝、後手必勝、引き分けいずれかできあがる事が確定している。オラクルはその最善の手順を知っており、そのため結果もまた知っている¹。

従って、オラクルによるゲームプレイの遂行には、プレイヤーがゲームに対するときのような態度が存在しない。プレイヤーは局面に対し思考し逡巡し選択を行うが、オラクルにとって局面で行うべき選択は自明である。自明な手を

¹この「知っている」について厳密に考えるならば、オラクルがどのように世界を認識しているか、そもそもオラクルは世界を認識しているものなのか、という議論に踏みこむ必要がある。これは本稿の意図するところを大幅に逸脱した議論となるので、本稿ではこの部分は割愛したい。

指すだけの行動は、プレイヤーによるゲームプレイとは異質な、単なる手順の遂行であろう。よって、オラクルによる（オラクル的な）ゲームプレイを、以降「手順」と呼ぶ。

ただし、人間にもチクタクツ²のように情報量の少ないゲームであれば手順を遂行することができる。

オラクルと人間が、十分複雑な（人間には手順化不能な）ゲームで対戦することを考える。

オラクルにとってそれは手順である。しかし人間にとってそれは非手順である。このため、オラクルは単に手順を遂行しているのに、プレイヤーはゲームをプレイしているように感じている、という事態が発生する。この事態を「一方的手順」と呼ぼう。

一方的手順の実施において、人間はオラクルが決して選ばない、ゲーム開始時点で確定しているはずの結果を覆すような選択を行う可能性がある。

オラクル必勝の場合、この事実は結果に影響を及ぼさない。

しかしオラクル必敗の場合、人間の選択がこのゲームを引き分けもしくはオラクル必勝に変化させることがある。同様に、引き分け確定の場合からでも人間の選択がゲームをオラクル必勝に変化させることがある。

この事実をオラクル側から眺めたとき、プレイヤーの不合理性が乱数のように働いて、オラクルの行うゲームを変質させていることがわかる。確定完全情報ゲームをプレイしていたはずのオラクルが、不確定完全情報ゲームをプレイすることになるのである。

確定ソリテアとオラクル

ソリテアは、一人で行なわれる遊びのうち、ゲーム的な要素、状況を持つものである³。ほとんどの一人用ビデオゲームは、ソリテアに分類される。

ここではひとまず、ソリテアを以下の2つに大別する。

²3×3の盤による3目並べ。いわゆる n ゲーム

³これは極めて曖昧な定義である。「ゲーム的」なる語についての、適切な定義がなされていないので、厳密には定義と認めるべきではないほどに。ただし本稿はこの部分の厳密な定義を求めるものではないので、この部分の検討については省かせていただきたい。

- 確定ソリテア
- 不確定ソリテア

確定ソリテアとは、その操作・ルールのうち乱数を含まないものである。対して不確定ソリテアは乱数を含むものである。

純粋な確定ソリテアは、いわゆるパズルと呼ばれるものに相当するだろう。全ての資源が明らかになっており、まさに手順を見つけ出すのがその遊びの中心となるものである。代表的なものは詰め将棋などである。

確定ソリテア＝パズルとは、プレイヤーに対し計算を要求するものである。したがって、オラクルの定義からして自明であるが、オラクルに対し純粋な確定ソリテアは単なる手順である。確定ソリテアが要求する計算を、オラクルは無限の計算能力で難なく解くであろう。

ところで確定ソリテアには、思考が許容される時間に有限の制約がかかっているものもある。

もちろん制限時間のかかりかたは様々であるが、特に特徴的な傾向を示すのは、思考を許容する時間が皆無に近い場合、すなわちリアルタイム的な制約がかかっている場合だろう。例えばレースゲームにおけるタイムアタックである。

人間がこのようなものをプレイする場合、問題となるのは思考とその実現を両方こなさなければならないという条件となる。プレイヤーは操作しながら同時に次の局面を予想し思考することを要求され、仮に操作でミスが発生させた場合、その対処にも追われることとなる。

対してオラクルがこのようなものをプレイする場合、思考は問題とならないので、操作の実現能力だけが問われる。単に計算量の高いだけの単純なオラクルであれば、操作の成否を決める身体制約性の部分だけが、ゲームプレイのように働けよう。そして、オラクルが身体制約性の部分でも拡張され、思考した結果に基づく操作を完全にこなせるようになれば、やはりこれは手順となってしまう。

不確定ソリテア

不確定ソリテアは、コンピューターによる操作を擬似プレイヤーであると考えなかった場合の一人用ビデオゲームのほとんどを含むだろう。

不確定ソリテアもまた、リアルタイム性の有無でこれを大別すべきであるかもしれないが、局面に対する選択の判断さえできてしまえば、リアルタイム性は身体制約性の程度にしかつながらない。よってここでは、まず局面に対する選択の判断について考えよう。

人間にとって、不確定ソリテアは十分に要求計算量の大きな確定ソリテアとあまり変わらないものとして映る。そこにある不可知性の要因が、過大な計算量要求であれ、乱数という限界であれ、見通せないという意味では大差がない。

一方オラクルにとって、確定ソリテアと不確定ソリテアは決定的に違う。前者がオラクルの有する計算能力をもってすれば必ず可知になるのに対し、後者はまさに乱数の存在により、必ず不可知となるからである。

しかし、オラクルが不確定ソリテアを通じて乱数と対している図式を俯瞰すると、これはオラクルがゲームを通じてプレイヤーと対している図式と相似していることに気付く。ゲームを通じてプレイヤーと対峙していた場合にプレイヤーの不合理性が担っていた乱数性を、不確定ソリテアと対峙する場合にはまさしく乱数が担うことになっているわけである。

”Level” is Money : MMORPG と経済価値

中田吉法

MMORPG というゲームジャンルが、少なくとも商業上では隆盛を見せている。

既に市場規模の拡大には一段落した感もあり、むしろ今後は淘汰が待っているようにも思うが、ここまでの立ち上がりは家庭用ゲーム機並みかそれ以上に順調だったと言ってもいいように思う。

だが同時に、MMORPG 作品はほぼ例外なくある問題に直面している。

Real Money Trade(RMT) と呼ばれる、ゲーム内資産と現実の通貨の交換が行われる、という問題である。多くの MMORPG 運営会社は、この交換をゲーム性を損なう不適切なものとみなして、規約上などで制約を課す文言を加えていることが多い。

この問題は、既に各所で繰り返し述べられている話であるが、かなり身も蓋もない視点で改めて分析してみたい。

MMORPG は経済である

MMORPG というものをデザインする以上、それは本質的に経済系デザインであることを避けられない。

スタンドアローンの CRPG にも、暗に経済系は存在していた。ゲームシステムの側が、ゲームプレイに対して貨幣やその他価値のあるものを放出し、プレイヤーはそれを蓄積したり消費したりする。それはまさしく経済系だろう。ただ、スタンドアローンであれば個々の世界が切り離され、独立している。価値を交換しようにも、世界（セーブデータ）丸ごとという単位でしか交換できない。だから問題が顕在化しなかった。

しかし MMORPG は違う。各プレイヤーが接続している世界は同じものである。そこに価値の交換を導入すればどうなるか。 そのようなパラノイア的思考をベースにデザインされた MMORPG は、おそらく皆無だろう。だからほとんどの MMORPG システムは無批判のまま半ば必須のものであるとして、プ

レイヤーによるアイテム交換のシステムを導入した。世界の中で価値の交換が可能ないようにしてしまった。

Time is money という言葉がある。

実のところ時間が金に変わるためには、背後で様々なメカニズムが機能しているのだが、ともかく結果として貨幣経済における一つの真理になっている。

ところがゲームにおいては、背後の複雑なメカニズムなしに、時間が価値に換わるシステムを組んでしまうことができる。時間に比例して経験値が入り、時間に比例して金が入り、時間に比例してアイテムが入る。実世界において複雑なメカニズムを背後に実現されていたはずのそれらの事象は、スタンドアロンのCRPGではなんとなく無思慮に導入されていた。スタンドアロンのゲームの経済系は閉鎖系であるから、それでも大して問題がなかった。

そしてMMORPGでも、それらが無思慮のまま継承されてしまった。

だがMMORPGは、多数のプレイヤーが同時接続する、というその点において、開放系になってしまうことを避けられない。

プレイヤーがゲームに投入できる時間には、限界がある。ゲームだけが生活のすべてではないから、それは当然のことだろう。

一方で、MMORPGがその謳い文句としているごとく、本当に誰もが一緒になって楽しむためには、複数の進行度が違うプレイヤーが同時に楽しめるバランスを創出する必要がある。しかしながら、多くのMMORPGで(プレイヤーの没入を誘うために)採用されるキャラクターの成長システムは、これと真っ向から対立する概念である。

成長システム、すなわちキャラクターのレベル付けは、いわばプレイヤー間に格差を産むものとして機能する。ただでさえ投入時間に差があるところに、レベル付けによっても差が産まれる。金銭システムも同様である。投入時間によって差が付くのなら、この部分でも差が付く。装備品でも然りである。

キャラクターの成長システムについてはある程度仕方のない部分もあるだろう。しかし金銭や装備品についてはやはり問題がある。しかもそれらがプレイヤーキャラクター間でやりとりできることは、まったく問題の解決にならないどころか、逆に悪化を招く。

多くを投入したプレイヤーは、金銭も装備品も潤沢である。少なくとも投入できなかったプレイヤーは、乏しい金銭で多くを投入したプレイヤーから装備品を買う。富めるものはますます富み、貧しいものはますます貧する。

この構造を打開する外装システムとして考えるなら、RMTは極めて合理的なのである。

買う側からすれば、プレイヤーがゲームに時間を投入できない代わりに（仕事に）時間を投入して得た金銭を、ゲーム内のリソースに変換してくれる。売る側からすれば、ゲームに投入して得たリソースを、金銭というゲーム外のリソースに変換してくれる。こうすると、ゲームは労働と等しい価値を持つようになってしまう。

だが、本来投入された価値、すなわち時間が現実の貨幣に交換できる以上、これは純粹に経済系からみれば自然な交換であろう。投入された価値をアイテムやゲーム内通貨という小さな単位でやりとりできるのだから、現実の通貨との交換を押し留める機能はモラルしか残らない。そして人が通貨的価値を欲するとき、容易にモラルを破棄することがあるのは、現実の経済事犯を見ても明らかだろう。

MMORPG 経済系とパチンコ店経済系

こうして発生してしまったRMTは、やがて組織化されていくことになる。

RMT業者の発生である。RMT業者はプレイヤーからゲーム内価値を買い、別のプレイヤーにゲーム内価値を売る。いわば現実における古物商か貿易商のような働きをする。古物商や貿易商と違うのは、倉庫コストがかからないという点ぐらいだろうか。倉庫は売買の対象となるゲームシステムがやってくれる。必要なのは管理コストだけだから、ある程度の規模さえ見込めるならば立ち上げリスクの少ない商売となるだろう。

こうして成立したRMT業者とプレイヤーそして運営側の成す図式は、パチンコ屋が客と特殊景品買取所の間で作る図式に良く似ていることに気付く。

パチンコ屋は客に特殊景品を払い出し、客は特殊景品を買取所に持ち込む。買取所は特殊景品を客から買い、これをパチンコ屋に再び売る。この図式において、特殊景品は通貨に兌換可能な地域通貨としての価値を有している。

対して MMORPG の方の系はどうか。

運営側はプレイヤーに対し価値となるものを払い出す。プレイヤーは価値を RMT 業者に持ち込んで金に換える。RMT 業者はゲーム内価値を他のプレイヤーに売ることによって金に換える。

この系において、運営側はもともとの価値を払い出した存在でありながら、以後その流通に触れることができない。価値はプレイヤー群と RMT 業者の間でのみ取引されることになる。

どちらの図式がより実際の経済に近いのかといえば、どちらも微妙に違う、と言うべきだろう。実際の通貨流通において、通貨発行元 (= 政府) はパチンコ屋のように全てを回収したりしない。むしろ MMORPG の系のように、使用者間での取引に任せる。一方で、まったく回収しないかということ、税金のような形で一定の割合を還流させ、自らの活動の原資とする。いわば中間的なモデルになっていると言ってもよい。

ここでは敢えてどの系がもっとも健全かということは述べないことにしよう。

ただ、MMORPG 運営側がよく口にする、「ゲームという土俵の上で勝手に商売をするのは許しがたい」という類の発言は、「俺らは政府ではなくてパチンコ屋 (の元締め) になりたいのだ」と言っているのに近いかもしれない、という点にだけは言及しておきたいと思う。

経済に対抗する、あるいは抱擁する

さて、MMORPG の系は経済化することを避けられない。

その上で、発生する RMT の規模を小さくしたい、もしくは発生しないようにしたいのであれば、そのようにゲームをデザインするほかないだろう。

そのようなアイデアをいくつか紹介して、散漫としているが本稿の締めとしたい。

まず、経済価値そのものを軽視するデザインというのが考えられる。

現状では Guild Wars がこの概念をもっとも忠実に実践しているだろう。プレイヤー同士の対戦をゲームの主軸に据えた上で、プレイヤースキル重視・レベル概念の事実上の撤廃を行って、この構造問題を突破しようとするデザインを

行った。対戦重視という前提を作ることで、ゲームバランス調整をプレイヤー任せにするというのはある意味卑怯だが確実な方法だ。アイテムやキャラクターの能力よりもプレイヤーの技術や知識に依存した部分が大きいのも重要である。強くなりたいのなら、RMT などやっているよりひたすら（プレイヤーの）鍛錬をしたほうがいい、というのは極端だが理想的なデザインの一つだろう。

経済システムそのものをゲーム化に取り入れてしまうのも一つの手だろう。

そのもっとも極端な実現は、仮想通貨・仮想空間シミュレーターであるという割り切った態度に出ることだ。Second Life などがこの手法を採用している。

RMT を公式に認めてしまうことも、これに通じるものがあるだろう。

もう少しマイルドな手法としては、最近採用するゲームが増えているアイテム課金システムなどが存在する。

それら現実の通貨価値を公式に認めてしまう方法は、行き着いてしまった発想かもしれない。そうなる手前のところで、経済システムをゲームに組み込むという手もある。たとえば大航海時代オンラインは、交易という価値交換 = 経済そのものをゲームの中軸に据えることにより、バランス調整がそのまま経済バランス調整となるようなシステム構造となっている。

高額売買されそうなアイテムを、キャラクターやアカウントに紐付けてしまうというのは露骨であるが有効な対抗手段である。

現実と同様に税金を課して、無理矢理資金を還流させる — というのは大胆すぎる手法だろうか。だが、取引時の手数料などのような形で限定的に実現している例は多い。

ゲーム内価値、具体的にはアイテムの消耗を積極的に行うのもよい方策だろう。心情的にレアアイテムに対しこれを行うのはやや憚られるが、実際はレアアイテムにこそやる方が効果的である。その点で、損耗に例外が存在しない mabinogi などは極めて意識的に回収行為が行われている例だろう。

また、おそらく実装したゲームはまだないと思われるが、プレイしない時間に比例しても金銭などを蓄積させる手法などにも合理性はありそうだ。課金システムと蓄積を連動させれば、捨てアカウントを作って放置して稼ぐことにも対処できるだろう。

編集後記

vol.12、「ゲーム評論の難しさ」をお送りします。

相手が相手だっただけに、ひどく散漫とした、とりとめのないメイン記事になってしまいましたが、いちおう一通り言いたいことは書けたかな、とは思ってます.....すみません嘘ですすごく書き直したいのですがでもでも考えがよくまとまってません。えええと、気力と時間がございましたら是非 Web 上にて改訂版を出したいと思しますのでひとつよろしく。

結果としては埋め草のつもりで書いたサブ記事の方が出来がいいという始末。っていうかなにこの一人本？

表紙は「That's all game」ということで、そこらにあったゲームを適当に並べてみました。Q-JET、ぶつ森 onDS、Blood on PSP、PC 上でカタンと Wizardry に、GPO 青の箱。本当は PSP の画面にはサッカーの試合の動画でも入れたかったのですが、時間不足と判断して今回は断念。今思うと、ノート PC のキーボードの上に Q-JET の盤を置けば良かったですね。安定させるの大変そうだけど。

GameDeep vol.12

2006 年 8 月 11 日発行

編集・発行 GameDeep

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

e-mail: 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