

ゲームを語る、ゲームで語る Vol.16  
**GameDeep**

main issue

# ゲームという必然

ゲーム、意志性、  
人がゲームをする必然

Other

## やがてディスクのなくなる日？

ゲーム機と「据え置く」ことを考える

<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ぬ」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

ゲームという必然 / 中田吉法	3
1 ゲーム構造	3
2 「ゲーム」でない	4
3 「私にとっての」ゲーム	5
4 ゲーム構造、極小のプレイヤー	6
5 構造の根源	9
6 「ゲーム」と「プレイ」	10
7 ゲーム検出装置としてのヒト	12
8 人はゲームをする	13
やがてディスクのなくなる日？ / 中田吉法	14

---

## 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、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。

---

# ゲームという必然

中田吉法

---

---

ゲームなるものの「本質」とはなんなのか。ゲームを巡り議論し、思考するなかで、それは常につきまとう問いかけだ。

その問いかけがなされるたびに、我々がいかにゲームというものを理解していないかを知らされることとなる。

その問いが持ち出されたとき、確かにそれに答えは出る。けれどそれが、誰にも明らかな回答となることはない。その問いに明確な答えを出せない程度には、我々はゲームのことを知らない。

逆説的に言えば、だからこそ我々はゲームを巡って議論し、考え、問いかけることができるのであるが、なればこそ、「ゲーム」なるものについて我々は今一度（そしておそらくは何度でも）考え、その本質のありようを（明確なものとならないにせよ）確かめておく必要があると思う。

本稿はそんな立場の下、ひとまず「ゲーム」について掘り下げて考えてみた思考の記録である。厳密な意味で論となっているとは言いがたいが、しばしのお目汚しをご容赦願いたい。

## 1 ゲーム構造

そもそも「ゲーム」というのがなんであるのか。

その問いかけに対して（現代において）最も明確な回答をしてくれるのは、（数学の）ゲーム理論であると思う。

ゲーム理論で解析される「ゲーム」は以下のような要件を持つ。

- 複数のプレイヤー
- 行動の選択
- 各プレイヤーの選択の結果

ゲーム理論はこの状況に対して「あるプレイヤーの結果を最適化するための解がある」ことを解析していくための理論であるが、本論ではそちらの方向には踏み込まず、ただゲームの基本構造としてこれら要件のみを借りてくることとしよう。

ただ、上記のような構造をもつ「ゲーム」というものにおいて、最適解とは他のプレイヤーの行動についての考慮なしに得られるものではない、という点だけは把握しておいていただきたい。

## 2 「ゲーム」でない

しかしゲーム理論における「ゲーム」の定義は絶対ではない。

明らかな異論が返ってくるのは、ソロプレイのビデオゲームを取り上げたときであろう。

ソロプレイ——「一人用」、というのは明らかにゲーム理論における「ゲーム」の定義に抵触する。そこにプレイヤーは一人しかおらず、ゆえに相互作用のある利得関数も存在しない。

実際、プレイヤーの行うことを考えるなら、ソロプレイビデオゲームは「ゲーム」というよりは「パズル」と分類されるべきである。

プレイヤーはひとりであり、従って得られる結果は複数のプレイヤーの選択が絡み合った結果のものではない。それはただひとりのプレイヤーの行動の単純な結果でしかない。

単にプレイヤーがやるべきことをやれば、最適の結果が得られる。

そして事実、ソロプレイビデオゲームにおいては、単にプレイヤーがやるべきことをやれば最適の結果が得られる。それはゲーム理論で解析される「ゲーム」の大きな特徴——他のプレイヤーによる結果への干渉という要素を持たない。言ってしまうと、ソロプレイビデオゲームは本質的に「ゲーム」ではない。

だがそのように説かれて、果たして納得できるだろうか。

### 2.1 スゴロクの場合

より顕著に同種の問題が顕れるのは、「スゴロク」について考えたときである。

「スゴロクをする」という行為に、「選択」は存在しない。プレイヤーがすることは、自分の番が回ってきたらサイコロを振ることだけである。そこに選択肢はない。もちろんサイコロを振らずに席を立てて棄権するとか、盤をひっくり返して台無しにするとか、銃を持ち出して隣のプレイヤーを撃ち殺すとか、そういうルールの外側の選択肢は存在するが、単純なスゴロクのルールの中に「選択」は存在しない。

選択が存在しないのだから、それは当然ゲームではない。

「スゴロクをやる」ことは、驚くほどゲームとはほど遠い行為である。たとえば「誰がスゴロクで勝つかを当てる」ほうがよほどゲームに近い。そこには「誰」を選ぶという選択肢が存在する（合理的な選択方法が存在しないので、やはりゲームとはいいい難いのであるが）

ではスゴロクをすることはゲームではないのか？

### 3 「私にとっての」ゲーム

ソロプレイビデオゲームにしろ、スゴロクにしろ、それらは「ゲーム」として分析されるための構造を持っていない。それは確実である。だが一方で人間がそれらに触れるとき、そこから感じるものは「ゲーム」に近い体感であるだろう。

問題は2つある。

- ソロプレイビデオゲームは、ゲームたる要件を不完全にしか満たさない。そこに選択はあるが、プレイヤーは一人であり、多くの場合自らの選択のみが結果を決定する。
- スゴロクにおいては、そもそもゲームたるの要件をなにも満たしていない。なのに人はそれをゲーム的なものであると感じる。

#### 3.1 ソロプレイビデオゲームの場合

ソロプレイビデオゲームでの問題は比較的簡単だろう。

そもそものソロプレイビデオゲームの成立を考えればいい。

ソロプレイビデオゲームとは、対戦相手の代わりにコンピュータに行わせることによって発生したものである。その後の発展過程においてプレイヤーとコンピュータの対象性が失われ、あるいはプレイヤーが一人であることを意識した表現媒体として利用されたりもして、大きく変化をしてはいるが、コンピュータは相変わらず存在していて、対戦相手の代わりに勤めてくれる。

そう、プレイヤーであるところの「私」にとっては、他のプレイヤーが存在しているのと同じことになる。

ただし、この場合においてコンピュータは利得を求めない。ゆえにコンピュータがゲーム理論で言うところの「プレイヤー」に相当するかは微妙なところだ。しかし「私」にとってみれば、コンピュータは「私」の利得（やりたいこと）に素直に従わない参加者であり、「私」とコンピュータとの決定によってゲームが進行していくように思える。

この状態を「私」の視点から考えるならば、ここでは「私」にとって「ゲーム」に思える状況が成立していると言っていいだろう。

無論これは擬似的な状況に過ぎない。ビデオゲームにおけるコンピュータとは、見方を変えればゲームのための道具であって、チェスや将棋などに例えれば、盤が駒に過ぎない。ただコンピュータは盤や駒に比べてずっと複雑で、プレイヤーの行動に対して因果が見えないほど複雑に動いたり、あるいはプレイヤーの行動に関わらずリアルタイムに動いたりするだけ\*<sup>1</sup>のことだ。

---

\*<sup>1</sup> これはもちろん「だけ」と片付けることができるほど単純な違いではない。しかしここでは「私」からの視点を強調して考えるために、あえて「だけ」と

たとえそこで「操作」をしているのがコンピュータであり、あるいはその挙動に乱数性がない（たとえば、プレイヤーの行動をみて反応を決めるようなアルゴリズムが動いている場合など）ときでも、「私」にとってはゲームである。

例外はコンピュータの反応を完全に把握してしまったときだが、多くのゲームではそういった場合を考慮して（あるいは慣習的に）、アルゴリズムに少なからず乱数を盛り込む。そうすれば、「私」はコンピュータの反応のすべてを把握できなくなるから、「私」にとっての擬似ゲームはまだ成立する。

「私」にとっての擬似ゲームが成立しているときのことを——コンピュータ = 擬似プレイヤーについてもう少し考えよう。

擬似プレイヤーはそもそもプレイヤーではない。だから当然、擬似プレイヤーは利得行動を取らない。だがここで擬似プレイヤーをあえてプレイヤーと見なしてみることは可能である。そう、擬似プレイヤーとは「どの行動も等価なプレイヤー」というものであると仮定すれば、そのようなプレイヤーがゲームを行っているのだと見なすことができるのではないだろうか\*2。こうすれば、少なくとも数理的には擬似ゲームをゲーム状況として取り扱うことができる可能性がある。

## 3.2 スゴロクの場合

一方スゴロクは、プレイヤーに選択が与えられないからゲームではない。

しかし人間の体験としては、ゲームに必要なそれ以外の要素はほぼ揃っているとっていい。

他のプレイヤーは存在し、選択はないまでも（サイコロを振るという）行為はある。盤上にはプレイヤーと紐付けられた駒が存在し、それらで競争を行う。

ただ行動に際して選択がなく、それが偶然に委ねられている。その一点だけがスゴロクを致命的にゲームでなくしている。それ以外はほぼゲームをやっているのと近い体験をしている。

これも別種の擬似ゲームと言ってよいであろう。ただし、ソロプレイビデオゲームと違って「私にとってのゲーム」は成立しない。スゴロクは極めてゲームに近くありながら、やはり決定的にゲームではない存在なのだ。

## 4 ゲーム構造、極小のプレイヤー

プレイヤーにとってのゲーム、という概念について考えを深めたところで、今度は別のアプローチからゲーム構造のことを考えてみよう。

やってみるのは、ゲーム構造を極限まで小さくしてみるという思考実験である。

そして「小さく」する際に、着目するのはプレイヤーだ。プレイヤーという存在をどこまで小さく

---

切って捨てている。

\*2 ただし、そんなプレイヤーが行っているものを果たして（ゲーム理論における）ゲームと呼ぶべきかどうかは、考慮する余地があるだろう。

しても、ゲーム構造は維持されるのか。そんなことを考えてみる。

## 4.1 意思性

手始めに排除してみるのはい意思性である。

これまでの議論では、暗黙のうちにプレイヤーにはゲームに対して勝利する意思があるということ  
を求めてきた。コンピュータによるアルゴリズムをプレイヤーでないと見なし、「擬似ゲーム」なる概  
念を唱えたのも、この（暗黙の）前提があるからである。

だがここでは改めて、その前提を崩していきたい。

まず、主体的にそれが「ゲームである」と認識してゲームをするのは人間だけにみられる\*<sup>3</sup>行動で  
ある。例外に思えるものとして、チンパンジーがパックマンを遊ぶ例や、ドッグスポーツなどの例が存  
在するが、前者はともかく後者での犬に、行っていることがゲームであるかの認識があるかは怪しい。

ただし前者であればなにやら遊びを行っていることは認識していると思われる。だが、そのように  
教育を行った結果のことであるし、あくまでも例外としておくことができると思う。ともかくも、何  
かの行為の「意味」を認識した上で、その行為を行うという特性は、とりあえず人間の特徴である。

（ゲームに対する）この性質を、意思的と呼び換えてもいいだろう。

## 4.2 知性

「意思的」という言葉を提示したところで、改めて疑問を提示しよう。

ゲームはプレイヤーに知性的な態度を要求するのか、という疑問だ。

ゲーム構造についていうのであれば、これは No だ。

生物の生存競争がわかりやすい反例となるだろう。とても典型的なゲーム構造（を含む巨大な構造）  
でありながら、意思的でなくても成立している例である。

ゲーム構造について言うのであれば、更に排除を進めることができる。

脳が司る知性の存在も必要ない。昆虫にも生存競争は存在するが、彼らに脳に相当する器官は備  
わっていない。彼らはおおむね神経系の反射によって動いている——ちょうどビデオゲームにおける  
コンピュータがアルゴリズム（プログラム）通りに動いているのと同じように、だ。

だが彼らは知性がなからうとも極力生存しようと動く。なぜそのように動くのか、という理屈はと  
もかくとして、プレイヤーには目的があるように見える。そのように動く以上、彼らが行う生存競争  
はとてもゲーム的な動きを見せる。ゲームそのものだと言ってもいい。むしろ、意思や知性に装飾さ

---

\*<sup>3</sup> 厳密には「我々の知る限り」という但書きが付くべきである。

れたものより、こちらの方がより「ゲーム」なるものの本質には近いようにすら思える。

### 4.3 主体性

更に排除を進めよう。

「プレイヤー」が生物である必要性も、排除できる可能性がある。

具体的には、惑星軌道における「惑星」の存在だ。数年前に冥王星が惑星でなくなったという話を憶えている読者もいると思うが、あのへんの話である。近傍の軌道にある小天体を引力によって吸収したり弾き出したりして、近傍の軌道において絶対的な質量体となった天体だけが「惑星」と呼ばれる、という定義である。

あくまでも人間が与えた「惑星」という指標にあてはめてみて、の話であるが、小天体たちが惑星へ至れるかどうか、という競争が行われた、と考えてみるというわけだ。

このへんまでくると、そろそろ異論がはっきりと出てくるだろう。排除を進めたこのゲーム(?)では、プレイヤーであるところの「天体」は、もはや「選択」する能力を持っていない。ゆえに、これをゲームと呼ぶのはいよいよ違うと思えても仕方がない。

### 4.4 極限

だがそれでも、排除を極限まで進めてみる。

想定するのは、空っぽの宇宙だ。ただ、我々の宇宙と同様の法則を持っていることとする。そこに、ここにいくつかの質量体を入れてみる。

入れる質量体がひとつであれば、その宇宙ではなにも起こらない——はずだ。そこには質量がない。電場もなければ磁性体もないから、万有引力もそれに類する力も働かない。

では2つになれば？

2つの質量体があれば、それらはお互いに引き合う。引き合って、近づいていき、やがてはまとまってひとつになるはずだ。どちらがどちらを吸い込んだわけでもない。だからそこに優劣はないが、2つの質量体が存在し、万有引力があるというその事実によって世界には動きが起こる。

3つではもう少し劇的なことが起こる。

3つの物質は互いに干渉しながら複雑な軌道を取り——その結果がどうなるかはわからない。3つの質量体がひとつになることもあるだろうし、3つの質量体が絶妙なバランスを取って安定した軌道で相互の周囲を回りあう可能性もあるだろう。あるいは質量体のうちの2つが実質一体化し、残りのひとつをいわば「吸い込む」ようなことも考えられる。

もちろんそこには意思性はない。知性もなければ、目的もない。



惑星へと至る小天体のせめぎあいにあるような、カオス性もない。むしろ質量体が配置された時点でその系の動きは決定される、その程度の単純な世界である。

しかしそれでも、生存競争にあるのと同様の相互干渉がそこにはある。

個々の質量体をプレイヤーと見なせば\*4、その世界には確かに相互干渉があり、その干渉の結果として世界は終局を迎えることとなる。

2つが一体化してひとつを吸い込む——それはまさしくマルチプレイヤーズゲームによく見られる構図だ。そのことから、このように言うことができないだろうか。すなわち、「質量体が複数あればゲームの局面で見られる構造が起こりうる」と。そしてこれを更に言い換えよう。「宇宙は本質的にゲーム構造（もしくはそれにつながる構造）を孕んでいる」と。

## 5 構造の根源

方向を少し変えて、更に思考を進める。

（少なくとも）我々の宇宙のかなり根源のところまで掘り返してなお、ゲーム構造的なものは依然として残るといえることが見えてきた。ではその構造は、この宇宙が今のよう宇宙であるためなのか、それとも異なる宇宙でも普遍的に通じるものなのか。

先の章での思考実験では、ゲーム構造からプレイヤーの要素をほぼ排除した。

プレイヤーが選択性をどれほど失っていても、そこにゲーム構造を連想させる構造は残る、ということを示したつもりである。

だがその提示にも例外があった。それは空っぽの宇宙と、質量体をひとつだけ入れた宇宙である。質量体——「プレイヤー」となりうるモノが世界にいくつあるか、という観点でこれを捉えなおそう。

モノが0個、または1個の世界が例外的にゲーム構造的なものがなく、2個以上ある世界にはゲーム構造的なものが発生する。

### 5.1 相互作用

鍵となる差異は、「相互作用」あるいは「相互干渉」だろう。

相手に影響を与えることができれば、そこにゲーム構造的なものが発生する。

それがゲーム構造と呼べるものになるには、「プレイヤー」が目的性や意思性といったものを獲得していく必要があるが、しかし先行して存在し、ゲームの根源となるのは相互干渉・相互作用のほうである。

相互作用のない宇宙であれば、おそらくゲーム構造的なものは生まれない。だが相互作用のない世

---

\*4 この見なしが、既にして人間原理的であることには留意せよ。

界とは、モノが0個もしくは1個の世界だろう。

もしかすると複数のそれらが単に重ね合わさって見える世界、という存在も考えられるかもしれない。しかしながら、観測とは干渉である。干渉ができない以上観測も起こりえないので、相互干渉できないそれらはいわば完全に独立した別の世界にあるのと同じ。

## 5.2 原ゲーム構造

無論、相互作用そのものはゲーム構造ではない。

しかし(少なくともこの世界では)全く相互作用を起こさずに物が存在することはできない。その、相互干渉せざるを得ないという事実があるために、物事が複雑化した場所ではゲーム的な構造が導き出されることになる。

ゲーム構造の源泉、あるいは「原ゲーム構造」とでもいうべきものは、「相互作用がある」という、この世界の絶対的なルールに根付いているのである。

## 5.3 世界の分割

この、「相互」で世界にゲーム構造が産まれるという話を、どれかひとつのモノを軸にして捉え直してみよう。

これはすなわち、世界に「自ら以外」が存在し、それを観測(=干渉)可能であれば、ゲーム構造が産まれるということである。あるいは、世界を「私の属する部分」と「それ以外」に分割できる、と言い換えてもいいかもしれない。

## 6 「ゲーム」と「プレイ」

擬似ゲーム。

ゲーム構造。

ゲーム構造の極小化。

原ゲーム構造。

本論では、ゲームについて(やや方向に難はあるものの)徹底して考えることで、いくつかの概念を示してきた。しかしこれらはいずれも、我々の「ゲームをする」という行為や、「ゲームをしている」ときの感触からはほど遠いものだと思うだろう。

本論の最後の仕事として、ゲームをバラバラに解体してできたこれら概念をもう一度組み上げていくことで、これら抽象的に過ぎる概念をゲームという観点で統合しなおしながら、「人にとってのゲーム」というものについていくらかの考察を行おう。

もっとも統合の道筋は既に提示してあるのであるが、まあとりあえずはゆっくり行こう。

## 6.1 ゲーム運動、意思性

さて、ゲーム構造に従って動く——「ゲーム運動」をすることは、人間のみに与えられた特権的行為ではない。そのことは、プレイヤーという概念をどんどん削ぎ取っていった過程から既に読み取られていることだろう。

小天体が惑星に至るまでの万有引力による「ゲーム」。原始的な生物の生存競争。それらは明らかなゲーム構造を持ち、小天体や原始生物はその環境での競争において、ゲーム運動を行うことを余儀なくされる。知性、あるいは意思性が乏しくてもゲーム運動を（結果として）行ってしまうことはできる。

そう、意思性だ。

人がゲームを行うとき、人はそれがゲームであると認識している。生存競争のような必然ではなく、もっともっと自発的な態度で、人はゲームをすることがある。

## 6.2 「遊び」

「ゲーム」らしいゲームをするとき、人が行っているのは単なるゲーム運動ではない。それは同時に「遊び」でもあるのだ。

「ゲーム」と「遊び」は独立した概念である。遊びとしてゲームを行うことはあるが、すべてのゲームが遊びに含まれるわけではないし、逆に遊びがゲームに含まれるわけでもない。

「遊び」はゲーム構造とは対照的に、その根源から意思性や知性を排除できないものであろう。本質的には必要でない、強制されない行為を自発的に行うこと。その目的は訓練であったり文化的なものであったりするのだが、その根源に横たわっているのは意思性や知性だ。

そう、我々が「ゲーム」を遊ぶプレイするときに行っているのは、「遊び」としての「ゲーム」である。参加するにあたっての意思性はそれが「遊び」であることによって担保され、実のところ「ゲーム」の層は楽しむことにはさほど関与しなくてもよい<sup>\*5\*6</sup>。

そして「遊びとしてのゲーム」以外にも、「真にシリアスなゲーム」が世界には無数に存在する。生存競争はまさに「真にシリアスなゲーム」の一翼であるし、極端なことを言えば（物理的な）相互作用というものがゲーム構造につながる以上、あらゆる局面はゲーム構造化する可能性を持っていると

<sup>\*5</sup> 「ゲーム」の層が決して重要でないのは、TRPG をプレイするときや、クソゲーをクソゲーと知って楽しむ場合などに顕著

<sup>\*6</sup> TRPG は他の多くのゲーム作品に比べて「遊び」と「ゲーム」の混ぜ込み方が特異的である。ゲームとして成立しえないほどに緩い「ルール=ゲーム」の層を、プレイヤーの「遊び」意識が支えている構造は、ゲームというものを考える上で重要な示唆となるであろう。

も言える。

これに対して、「遊び」であるところの文化的なゲームはずっと複雑に構成されている。

そもそも文化的なゲームとは、プレイヤーの合意によってのみ形成されるものだ。たとえば人の行う戦争ですら、プレイヤー（国家）間には一定の同意が存在し、ルールに則って行われるのだから。

## 7 ゲーム検出装置としてのヒト

ではそういった文化的なゲームに向かうときの人間と、もっと原始的な（非文化的な）ゲーム局面に向かうときの人間にはどれほどの差があるのだろうか。

実を言うと、両者には大差がないのではないか、と思われる。

そう、人間はそれらを区別しない。いいや、区別しないで扱うことができるよう、それをゲーム構造とみなして事に取り組む能力こそが、人が入たれる上での要なのである。

### 7.1 進化ゲーム

相互作用がゲーム構造をもたらす。

その視座から見れば、世界はゲームにあふれている。そしておそらく、生物の種が進化していくという「ゲーム」は、世界にあふれる無数のゲーム構造へ対応し続ける<sup>\*7</sup>という構造をしているだろう。

人間はいわば、進化ゲーム = 無数のゲーム構造への対応を十数億年繰り返してきた結果の産物である。おそらく（地球上では）「ゲーム」への適応において頂点にいる生物種だろう。

そんな「人間」はゲーム構造には思わず挑みたくなる、ゲーム構造を知って有利な行動を取りたがる、物事をゲーム構造としてみる、などの特質を持っているはずだ。

そのような特質を持っているであろうことは、とても単純な数的事実から推測できる。

なぜなら——あるゲーム構造に挑まず回避したものより、そのゲーム構造に挑んで克服したものが、有利だからだ。そうしない奴よりそうする奴の方が、1

一世代の間であれば回避したほうが生き残りやすいかもしれない。だが、進化ゲームとは世代を重ねて行うものだ。生物の世代はどんどん回る。多くの種は数年で一世代を重ねる。個々の世代では1だから人間は「いままでで最も勝ってきた！」種であるはずなのだ。

### 7.2 ゲームと人間

そして人間はついに「ゲーム構造」が存在することに気が着いた。

単なる行動特性としてではなく、知性に基づいてゲーム構造の存在を認識し、意識的にゲーム構造

---

<sup>\*7</sup> 対応の必要性を無視することも含めて「対応」である。

に挑む。それは人間が勝ってくるために必要だった本能であるが、その本能を更に一段高いところで再構成するところに至っている。

逆説的に言うならば、人間が反応して対ゲーム構造な行動を取るならば、その対象となる事物はまたゲームなのだとも言えるだろう。

## 8 人はゲームをする

「人は何故ゲームをするのか」という問いがある。

だがそれは問いとして適切でない。人とはそもそもゲーム構造に挑むもの、ゲームに挑むものなのだ。今まで他のどの種よりもうまく挑んできた結果、人はここにこのような形で存在する。

世界をゲームと見なし、ゲームであるところの世界に挑んでいく。人とはそのような存在なのだ、というのをひとまずの結論として、本論の筆を置くこととする。

---

# やがてディスクのなくなる日？

中田吉法

---

PS3は(まだ)持っていない。そんなわけで、我が家のAVラックにはゲーム機が3台並んでいる。PS2、XBox360、Wiiの3つである。そう、AVラックに並んで鎮座している。思えばゲーム機を鎮座させるようになったのはいつごろからだったろう。

一人暮らしを始めた大学生のころにはもうゲーム機ってのは据えられて動かないものだったような気がする。まあ個人の部屋だとそういうものという気もするが。

そんなわけで、ゲーム機と「据置」ということを、ちょっと考えてみたい。

## 据え置かれなかったころ

という枕はともかく、もう少し広い視野でこの話を眺めていこう。

さて、据置型ゲーム機といいながら、かつて据置型ゲーム機はあまり据え置かれていなかった。もちろん遊ぶときには据え置かれていたが、それは床の上にある。ゲームをするときに押入れなりから引き出されてきて、その場で電源と映像出力とを配線して、遊び終わったらまたしまう。そういう使われ方をしていた。

ハードの側もそういう状況は考慮していて、たとえばファミコンやセガ・マークIIIには本体横にコントローラーを置いておくための溝が付けられていた。また、カセットを挿入するスロットは上部に存在し、これはすなわち上から本体へのアクセス性が確保されていること、AVボード等には入っていないことが暗に想定されていた。

電源もACアダプタ供給で、差し込み部分が大きく丈夫なものばかり。頻繁に抜き差しする用途ではまあ正解だが、その実取り回しはしづらかった。

## 据え置けないものたち

そういった事情がやや変わってきたのは、CD-ROMドライブが出てきてからであろうか。

ひとつには、単純にハードが大型化してしまったという事実が。本体だけなら小さい部類に入るPCエンジンは、CD-ROM<sup>2</sup>システムを装着するとたんにXBox(初代)もかくや、という大型ハードに変貌したし、メガドライブ+メガCDにしても図体はやたらにデカかった。おまけに馬鹿でかいACアダプタ付き。こんなものを遊ぶたびにいちいち出し入れしてられるか、というわけでやむなく据置機は据え置かれることにならざるを得なかった。

しかし CD-ROM を巡る問題は「結果としてそうなってしまった」という話であって、たとえばセガはその後セガサターン、ドリームキャストとむしろ本体サイズを縮める方向に向かっていった。

## 据え置いてほしいころ

明確な転換点になったのは、おそらく 3DO あたりだろう。

3DO が出たころは、もっとも華やかにいろんなハードが出ては散っていった時期であった。

1994 年に 3DO、プレイディア、セガサターン、ネオジオ CD、プレイステーション、PC-FX、と発売され、数年遅れてピピンアットマーク、NINTENDO64 が続いた時代である。少し毛色の違うものとしては FM TOWNS MARTY なんてのもあった。

さてこれらの中で 3DO は明らかに違う立ち位置をとっていた。

それは、単なるゲーム機としてではなく、「情報家電」として売り込まれていた点である。

実のところ前世代の PC エンジンも同様の構想（コア構想）なんてものを持っていたが、最初から本体に CD-ROM を内蔵した、それもトレイローディング方式で、というあたりが「据置」をやや意識していたように思う。といってもインターネットもまだまだ普及には遠かった時期のこと、いったいなにをどう売り込むかのビジョンなんてあるはずもなく、実際にはただのゲーム機として扱われ、そしてソフトの数・魅力の乏しさよりよくあるように破れていった。

実際に本当に据え置かれる据置ハードウェアとしての地位を確立したのは、やはりプレイステーション 2 だろう。トレイローディング、電源装置は本体内蔵、大本のスイッチは背面にありながら、ソフト的に動く表側電源スイッチを備え、そして DVD 再生機能を持つ。この DVD 再生機能が大きかった。ゲームをするときだけでなく、映画を見るときにも PS2 は必要で、ちょうど DVD が普及期にあったという追い風もあり、PS2 と DVD は揃って勢力を伸ばしていった。

時期をやや遅れて登場した XBox は巨大さゆえに据え置くしかないという一世逆戻り感を醸し出していたが、ハードディスクが内蔵されている以上出し入れされるべきではなく、そういう意味ではあのサイズも正解（？）だったのかもしれない。

## ところで

ところで本誌におけるその手の話の常として、任天堂は我が道を行っていたという話をしておこう。任天堂の、ハードを据え置かないことへのこだわりは強かった。任天堂発売で最大級のハードはファミコン+ディスクシステム（任天堂発売ではないがツインファミコンがこれに匹敵する）、ファミコン内蔵テレビをどう考えるかが微妙だが、あれはむしろ究極のダウンサイジングだと思いたい。で、それ以降の本体サイズはスーパーファミコン・NINTENDO64 あたりをピークにむしろ縮小の一途を辿っている。

おまけに GameCube に至っては本体にハンドルまで付いていた。持ち運びどころまで考えていたか

どうかは怪しいが、しかし AV 端子は長年普及した任天堂共通のあの端子、そういえばポケモン人気なんてものもあったから、意外と本気で持ち運びまで考えていた可能性もある。

しかしまあ、それも次の世代でころっと変わるのである。

## 据え置かれるべき世代たち

話を戻す。

そんな紆余曲折の末の現行世代は、見事に「据え置かれるゲーム機」が揃っている。

PS3 も、XBox360 も、そして Wii ももの見事に「据え置かれる」発想でまとめられている。PS3 / XBox360 はネットワークとハードディスクという 2 つの点から据え置かれるべき必要があるし、Wii はセンサーバーというアイデアのために据え置く以外の選択肢が実質なくなった。

そして据え置かれるのに対応して本体にいくらかの記憶装置を積み、ディスクの中のゲーム以外のこともできるようにしてみた。そんな感じで各ハードが「据え置かれるためのゲーム機」として据え置かれるようになった結果。

ここからは極めて個人的な話になる。なるが、そこここで同様のことが起きているという確信もある。まあ私の話だ。少なくとも私の場合、こいつらの中のゲームディスクを入れ替える頻度が極めて減った。

ファミコンのころ、ゲーム機を取り出すときは作業がいろいろ多くてカセットの入れ替えとか大して苦になる作業じゃなかった。

それが今の世代はどうだ、本体に近づかなくてもコントローラーから電源が入る。そんなもってメニュー画面でなにかを選んで使い始めるわけだ。それなのになんで、わざわざディスクを入れ替えるという作業をせにやなんのだ。

とまあ皆がそんなことを思うかの同意までは求めない。ただ、少なくとも私はそう思う。

というか、PS2 の時点をわりかしそんな運用には近づいていた。しかしあれは電源を押すという作業があるぶんまだ入れ替えようという気になった。「どのゲームで遊ぼう」と決めてから、電源を入れる、というのが流れだった。最近の小さくなった廉価版 PS2 とか、もうまるっきりおもちゃみたいな雰囲気だし。

しかし XBox360 にしろ Wii にしろあるは PS3 にしろ、もうそんな感じではない。とりえず電源を入れてから、メニューをみて何をするかを決める、でいいのである。すると当然のようにディスクなんぞ入れ替えない。かくて XBox360 は PC サーバの中の mp3 を再生しつつ Live ARCADE で遊ぶためだけの機械になり、Wii もバーチャルコンソールと Wii ウェアしか動かせないハードと相成った。

PS3 は比較的ディスクの出し入れを要求するハードだろうか。ただしゲーム機としてというよりは



AV 機器として。だが一方でネットワークメディアプレイヤーとして優秀すぎる PS3こそディスクどころかゲームを買わずとも使える、なんて話もある。

同様のことが携帯機である PSP でも起こっている。そのとき UMD に入れているゲームが一本と、あとはゲームアーカイブスのゲームが数本。最近ではひたすら「アストロノカ」が稼働中。むしろ邪魔だから UMD とか入れたくない、などと思ったりもするわけだ。

## ディスクもやがては消える……のか？

今はまだゲームソフトは店頭で買うものでゲーム機に入れて遊ぶもの、なのである。また DVD 数枚組みやら BD-ROM をフルに使ってしまうようなゲームにしても、ディスク以外で提供するのはまだまだ難しかろう。

しかし世の中そういうゲームばかりではない。おまけに不揮発メモリの値段が今はガンガン下がっている。SD カードとか、16GB で 5000 円を切ったりするのだ。この手のものは値段が下がるときには半額ぐらいにドンと下がるから、2~3 回値下がりがあれば 16GB でも 1000 円以下が見えてくる。このぐらになれば、ディスクの代わりにデータ提供用に使うことを考えてみたくなくなる。

まあそれでも一足飛びに販売がなくなる、とまではいかないだろう。お店で売っている、という安心感、わかりやすさはまだまだ重要であろうから。特に DS/Wii の力でビデオゲームをする層が高年齢層に広がると思えば、実体での商売は維持されるだろう。違うことをするのにディスクを入れ替える、というのもまたわかりやすいメタファだから、そう簡単にはなくなるならない。

だが一方で、長期的にはやはりディスクは消えるだろう。

もちろん大作ゲームのサイズの増加は続く。しかし、今まで規模の経済に依存して育たざるを得なかった部分にとって、ダウンロード販売は福音だ。規模に見合っただけの、手軽な値段でゲームを売ることができるなら、多様な売り方が可能となる。

そうして多様に売れるようになると、今度はその便利さが際立ってくる。大した手間なく、気軽に遊ぶゲームを切り替えられる。その利便性は重要だ。

Wii はそのあたりに致命的な問題があって、本体記憶装置が少ないのである。本体内蔵のフラッシュメモリは 512MB、SD カードスロットを使っても 2GB 増やせるだけ。このサイズの小ささが、Wii の寿命を決めそうに思う。

だが一方で、大作はやっぱりディスクでいいのかもしれない。

ディスク提供のゲームが減るなら、ディスクドライブには安心して入れっぱなしにしておくことができるわけで。入れっぱなしにしたまま、そのときの気分で小品をちょろっと遊んだり、大作にがつり取り組んだり。でもブルーレイディスクの入れ替えとか必要になるとまた面倒になりそうだ。

そういう意味で試金石となるのは iPhone だろうか。通信機能を内蔵した万能端末で、ゲームもやっ  
てしまう、とそういうわけだ。いやそもそも、携帯電話のゲーム業界への浸入はこっそり着実に進行  
しているという話もある。

まあ Nokia の N-GAGE が見事にコケたなんて話もある。「情報端末」がなんだかんだで 10 年以上  
かかってようやくそれっぽく据え置かれるようになったのだから、ゲーム機っぽい携帯電話が本格的  
に世に広まるにしてもそのぐらいの時間が必要ないように思われる。

まあ、それでもやっぱり勝ったのは任天堂が重いその腰を動かしたらだった、というオチが待って  
いるんじゃないかという気もする。

## 編集後記

vol.16、「ゲームという必然」.....をお送りします。

まあ数年来書きたかった内容ではあるのです。やや準備不足のまま突入してみましたが、思ったよりはましなものが書けたという実感です。.....とりあえず、この話をこれ以上わかりやすく書く技量は俺にはないぞ、という点においては満足なのかもしれません。 そんなわけで普段より抽象度300% といった風情です。

困ったのは表紙。 しかたないのでサブ記事から、Wii に UMD を無理矢理入れてみるの図、であります。PSP もゲームなんて DVD で売って PS3 からインストールするようにすればいいのにね、なんて無責任なことを思ってみたり。でもそうじゃないからモンハンの力で PSP って売れたんだよなあ。

と、巷ではモンハンの力で好調と噂の PSP ですが、本当は PS3 での開発に耐えられなくても DS で作るほどせせこましくもなく、って奴らが PS2 の次に PSP を選んでるだけじゃないかね、なんてことを思ってます。

あと次の世代のゲーム機は、本体にコントローラーの充電スタンドを内臓させるといいと思います。もしくは最初からオプション品を売ってくれ、とワイヤレスコントローラーが増えまくる現状に思うのであります。

### GameDeep# vol.16

2008 年 8 月 16 日発行

編集・発行 GameDeep

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

e-mail: [gamedeep@niu.ne.jp](mailto: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