

ゲームを語る、ゲームで語る Vol.19
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。

目 次

あなたの居る場所～ゲーム・プレイヤーが物語で立つところ～ / 雪駄 with jes & white	3
ゲームは当然変質する / 中田吉法	9
人の段階とゲーム / 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。

あなたの居る場所～ゲーム・プレイヤーが物語で立つところ～

雪駄 with jes & white

あなたはそこにいます

Adventure、Zork、Wizardly。

文字や数字、言葉を表示することによって、コンピュータゲームが物語ようになった経緯には、TRPGの **Dungeons & Dragons** の電子化という側面や、人工知能の研究とリンクした部分があり、コンピュータゲームの物語は「機械との対話」から始まっていると言える。

ゲームマスターとして、或いは人工の知性体を模したものとして、コンピュータはプレイヤーに語りかけた。

「あなたは〇〇にいます。目の前に〇〇がある。どうしますか？」

原初、ゲームプレイヤーはコンピュータと一対一で接し、物語上で語られる「あなた」であったのだ。誰とも語られない物語の主人公「あなた」はプレイヤー自身であり、「あなた」がゲームで問われることに対し回答した行動が、ゲームで物語として展開していったのである。

この流れの中で、Wizardly は少々性格を異としていた。TRPGにおける対話よりも戦闘システムを重視し組み込んだ形となる Wizardly は、ゲーム中で自分の操るキャラクターを作成し、コンピュータに命名した任意の名前を呼びかけられるという形であり(例:「戦士1はどうしますか?」「戦士2はどうしますか?」)、操作するキャラクターも一人ではなかったのである(最大6人のキャラクターで組んだパーティを操作する形式)。結果、コンピュータが語りかけるのは単なる「あなた」ではない、あなた(プレイヤー)が操る個(キャラクター)を与えられた存在だったのだ。プレイヤー・キャラクター(PC)である。PCという概念そのものはTRPGに存在したものであり、ゲームをプレイするにあたって、ゲームトークンとしてプレイヤーが作成(或いはGMが用意)したキャラクターのことであるが、コンピュータ・ゲームにおけるPCも、ほぼ同じ意味の存在である。飽くまでゲームトークンである以上、自分の名前を付けたとしても、現実のプレイヤーとは違うキャラクターであるのも同じであったが、プレイヤーがそのキャラクターをロールプレイすることによって、限りなく自己同一化出来ることも同様だった。

これらのゲームが模倣され、ジャンルとしてコンピュータADVやRPGが確立していく中、PCという概念も広がり、任意の名前を入力してコンピュータにゲームの相手としてプレイヤー側をその名で呼ばせる事は一般化していく。

かつて、プレイヤーは「あなた PC」であり、ゲーム、そしてその中で語られる物語と相対する存在だった。

しかし現在のゲームにおいては、プレイヤーは必ずしも物語と相対する存在ではない。

ゲームもコンピュータも進化、複雑化し、テキストだけでなく美しいグラフィックで情景を語るようになり、PCに対するNPCを持ち（これも概念自体はTRPGと一緒に）、今では音声で名前を呼んでくれたりもする。逆にこちらから声で応えたり、呼びかけを行うことが可能な作品もある。デバイスも進化し、テキスト入力やコマンドの選択だけでなく、前述の声や、タッチパネルによる操作、動体センサーに依るプレイヤーの動きの感知など、ゲームとプレイヤーの関わる方法は飛躍的に増えている。あなたと彼女の恋愛を謳うラブプラスなどその好例であろう。けれど繰り返す。現在のゲームに於いては、プレイヤーは必ずしも物語と相対する存在ではない。いつしか一部のゲームは、あなたとコンピュータの対話による物語という図式から、彼(PC)と彼女(NPC)の物語へとシフトしていたのである。

問いかげられる「あなた」であり、プレイヤーが操作しない限り物言わぬ存在であったはずのPCはいつしか独立した個を獲得し始め、プレイヤーがつけるのではない固有の名を持ち、プレイヤーの知らない情報を操作と関係なく話し始めるようになったのである。ともすればPCとNPCどころか、どちらもコンピュータが操作するNPC同士の物語とすら見える場合も存在する。こうなってくるとプレイヤーはゲームプレイという多少複雑なページめくりを行う、物語の観客のような立場となってくる。

勿論、PCの言葉や設定を提示される情報やコモンリッジとして受け入れ、演劇のようにロールプレイするように、TRPGの昔から、プレイヤーの側からPCに近づいていくことも可能ではあったけれど、プレイヤーとPCの間に距離が出来、広がっていったことはゲームの制作者とプレイヤー双方に様々な問題意識や意識変化をもたらした。

ゲームに声を与えた技術革新は、コンピュータがPCの名を呼ぶことを可能としたが、無限でない容量は、固定された名前しか呼べないという制限を持ち、そのために逆にPCとの距離を広げてしまうという結果を呼んだりもした。

自分ではないゲーム内の物語の主人公の名を呼ぶ声への違和感。その解消として、たくさん名前を録音することでカバーしたり、音声合成を使って乗り越えたりと、いくつものゲームが「名前を呼ぶ」ことにこだわりを見せてきた。

もちろんそれは音声に限ったことではなくて、むしろ音声がなかったことを逆手に取って「あなた」の名前を呼ぶような仕掛けもまた、多くのゲームが考え、仕込んできた。

その一方で、ゲームはゲームであるとして、PCから離れていく方向を追求することもある。たとえばプレイヤーとPCの乖離をもたらした、ポケモンというメタな構造がある。だがその流れに対するカウンターとして、ポケモンのようにでありながら「あなた」を「あなた」として意識するデジモンのような流れもまた、生まれた。

PCがプレイヤーの分身的立場から離れたことによって、一個のキャラクターとしての立脚する。そうすることで、PCに、彼らを戦わせ自分は何もしないことに対する罪悪感が産まれる。その罪悪感がプレイヤーとの間で共有されれば、今度は逆にあなたの分身でないはずのPCとプレイヤーの距離が、近くなった。

映画サマーウォーズに至り、デジモンが担っていた役はアバターへと変わる。それは純粋なプレイヤー・キャラクターへの回帰なのかもしれない。着飾った服のような、「あなた」の個性としてのキャ

ラクター、アバター。

そんなふうにして、プレイヤーと PC の立場は多様になった。

プレイヤーと、PC と、それらを巡る物語と。

駆け足になるかもしれないが、そんな物語の数々を巡ってみたい。

あなたはそこにいますか？

ドラゴンクエストは、CRPG のふたつの流れが合流したところに生まれた。D&D ZORK という流れと、D&D WIZ という流れの交わったところに生まれた、新しい泉。堀井雄二が一貫して描くのは「もの言わぬ主人公」=プレイヤー 1 人称の系譜を突き詰めた、ドラゴンクエストの「勇者」の姿だ。シリーズの原点が 1 人旅から始まったことによる、PC = あなた = プレイヤー = 勇者という奇跡的な四身一体という概念。その冒険の物語 = ゲームで語られる伝説の主人公が自分 (或いはその分身) であるという快感。特にシリーズ 3 作目、まだ伝説のない世界を巡る物語は、「そして伝説へ…」というサブタイトル通りに、そのラストにて一気に伝説へと昇華する。その四身一体が、時代をも越えて世界とあなたの物語となる。

イースは、「あなた」ではない、アドル・クリスティンの冒険譚だ。

主人公は「あなた」ではなく、異世界の赤毛の少年・アドルがその物語の主人公だ。アドルの生涯に渡る (はずの) 冒険の、その一幕を、ゲームという形を通じて「読む」ことができる、といった感覚。

では彼を操作しているプレイヤーは、「あなた」はこの物語のなんなのか？ 観客、読者、それともパトロン？

それはドラクエの四身一体とはまるで異なる、もうひとつの主人公のありかた、プレイヤー・キャラクターのありかたの対極だ。イースで描かれるのはあなたの物語ではない、彼と彼女の物語を第三者視点から見るとのこと。近くて遠い彼の物語だからこそ、なのに彼のことをよく知るからこそ、心に響くものがある。

それはゲームだからこそ生まれた距離感をもつ、でもあなたのものではない、なのに近い冒険譚だ。

イースの姿の更に先に、ファイアーエムブレムがある。

シミュレーションゲームを土台にしたことで実現したのは、たくさんのプレイヤー・キャラクターという転換。戦場を駆ける彼らを、第三者視点から操作し、ゲームプレイの中で物語を自己演出するという快感。そこでプレイヤーの役割は、まるで物語の演出家のようなのである。

ADV でも変革は起きる。

きっかけは、ゲーム形式の変更。コマンド入力式からコマンド選択式に変わったとき、製作者とプレイヤーとの知恵比べだったゲームに、物語るものへと変わっていく転機が産まれた。

コマンドを「選択」という形式がプレイヤー以外の意思が入る余地、そこに「あなた」ではないプレイヤー・キャラクターの入る余地が産まれた。

それは、ゲームの主人公の一人称により与えられるコモンノリッジであったり、主人公が「あなた」ではないことによる叙述トリックであったりする。

主人公を切り替えるマルチサイト *EVE* では更に、「あなた」の分身であったはずのプレイヤー・キャラクターを複数から「選択」しながら進めていくという形式に発展した。

そしてちょうど RPG におけるイースのような発展として、ノベルゲーム型が発生する。「あなた」ではない誰かの物語を、「行動の選択」ではなく「(物語の)岐枝の選択」という形で読み進めていくという形式。

それと前後する時期に、ノベル型とは別方向の進化を成し遂げた *YU-NO*。ポイント&クリック (P&C) 式 ADV であることがプレイヤーに与えていた、物語への参加感。ゲームの登場人物も誰も知らない、ゲームの OP 画面にある情報を使ってしか解けないゲームの謎。外部記憶装置としてプレイヤーが機能することでしか先に進まない物語。

選択ではなく探索、入力するというこの意味。

君の知らない物語

あるいは、プレイヤー = PC という構造では説明しえない、君の、あなた以外の物語を見せるという流れもある。

たとえば *Final Fantasy IV* における「いっぽうそのころ…」という場面転換。転換先の場面には、プレイヤーの分身たる PC がひとりも存在しないことすらある。それがほんとうにゲームであるならば、PC の存在しない、敵側の話などをプレイヤーに見せるということには違和感がある。けれどもそうすることで描ける物語もまた、ある。

決して特別なことではない。小説や映画では普通に行われていたことだ。けれど、それをゲームで行えたのは、他業種からの参入や、或いは原初の *Adventure*、*Zork*、*Wizardly* などを経ずに作成されることによって生じる、自由さゆえでもあったろう。自由であるからこそ産まれた、自由な物語表現。

彼と彼女の物語を、ときに第三者視点から、ときに彼や彼女の一人称視点から見る面白さがそこにある。ゲーム出身作家である庄司卓のように、それを小説に逆輸入し、小説内で明示的に行う例もある。

ゲームに対する神

押井守はその著書のタイトルで、ゲームプレイヤーを注文の多い傭兵たちと称した。一方、機動警察パトレイバー 2 における以下の台詞もまた、ゲームプレイヤーを想起させる。ゲームという存在に押井守が傾倒していた理由の一端。

この街では誰もが神様みたいなもんさ。いながらにしてその目で見、その手で触れることのできぬあらゆる現実を知る。何一つしない神様だ。(荒川の台詞より抜粋)

だがゲームでなら、モニタの向こうに介入できるのではないか——ゲームではなぜだか自然と、そんな幻想を抱くことができる。

けれども AIR はそれを打ち砕いた。彼の、彼女の物語は、あくまでも彼らの物語のままで、「あなた」にならぬとつ触れさせることなくそのまま終わりを迎える。AIR 以降、エロゲの主人公が PC としての面を問われないようになっていくのは偶然だろうか。

その一方で、高機動幻想ガンパレード・マーチは、「あなた」が「あなた」の意思で彼らの物語を終わらせる道筋をただ用意した。そこに彼らが幸せになる物語がある、君はそれを迎えることもできると、あとは全てを「あなた」に委ねた。

AIR 以降のエロゲでは、ヘタレ主人公、という概念が生まれる。

君が望む永遠の鳴海孝之は、「あなた」の分身らしき、持つ選択肢と得られる展開というものを持ちながら、物語の中で特権的でないひとりのキャラクター、単なる物語の 1 登場人物として判断され、断罪されていく。

そこにいるのは、ただ選択を受けられることのできるだけの、ほんとうにひとりの「あなた」とはほど遠いキャラクターでしかない。近いはずなのに、どこまでも遠いプレイヤー・キャラクター。分身であるはずの孝之自身ではなく、その周辺をとりまくヒロインたちに感情移入するための、舞台装置として機能する。

名前をよんで

「名前を呼ぶ」技術も様々に進化した。

名前に相当する音声データを多数用意するという力技を行ったバーチャコール。音声合成技術を使い、必要な呼び名を作ってしまうという更なる離れ業を行ったときメモ 2。

「妹」や「メイド」が人気な理由の一つとして、彼女らは固有名詞で主人公を呼ばないからだ、という分析を挙げておこう。彼女らは決して「あなた」を名前で呼ばない——二重の意味で。彼女らは「お兄ちゃん」や「ご主人様」などの代名詞で主人公を呼ぶ。だから、代名詞が指す向こう側を入れ替えて、ゲームの主人公の代わりに自分を当て嵌めるのは容易だし、矛盾が起き難い。

エロゲに声がついたとき、主人公の名前はスキップされたり、テキスト上では主人公の名前どころが声では不自然に「キミ」とかに置き換えられたりした。その気持ち悪さといったら。

そんなとき、妹ならば「お兄ちゃん」と、メイドは「ご主人様」と、彼女らだけが違和感のないテキスト通りの台詞を俺らにくれたわけだ。そりゃあ、特別視もする。

けれども極め付けに特別なのは、MOTHER 2 の「あなた」の名前の使い方、だろう。入力されるのが本当に名前かどうか、そんな判断する術はないが、そこを誘導尋問でカバーして、そうやって手に入れた「あなた」の名前を、あんな見事なタイミングで使ってくる。もやもやしていた「あなた」の気持ちを、「あなた」の名前で名付けして、まとまっていなかった「あなた」の気持ちは「いのり」へと変化する。そして「いのり」に応えてなにかが起きる。わかってしまえば子供だましたが、それ

を「あなた」を呼ぶことで大人だましにするという、快感。

あなたはそこにいますか...？

「あなた」とゲームの間には、様々な距離がある。

どこにいるのか、なんと呼ばれるのか、どのように呼ばれるのか、どんな役割を演じるか。千変万化なそれらを通じて、ゲームと「あなた」は、それぞれの物語を描き出す。

ここにはゲームがあり、ここには物語がある。

そしてその傍らに「あなた」は.....いますか？

ゲームは当然変質する

中田吉法

初出: GameDeep vol.5 / 再掲載にあたり改稿

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、これは否である。確かに、規定されたルールのみだりに変えてよいものではない。しかし、ゲームにおけるルールとは規定されただけ存在ではなく、もっと重層的で複雑なものだ。また、ルールに則ってプレイをするプレイヤーもまた、変わる。そして、プレイヤーが変わる以上はゲームやルールもまた変わる。

むしろ、ゲームとは変わって当然ものと言っていい。

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、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。まず、相手の手に呼応しなければ石がまとも死ね、という状況がまま発生する。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、相手の呼応を否応なしに引き出すような手が必要になる。

そこで定石が出てくる。石の殺し方 / 生かし方に始まる*¹諸々の定石だ。そして、お互いに定石がわかるようになると、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のである。

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だ。組み合わせとも呼べない、ごくごく簡単な操作でもゲームは成立するが、レバーとボタンの組み合わせで出せる、いくつかの動作を覚えると、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

*¹ 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とさえも言える

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 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——というような具合にだ。

このような、プレイヤーの着眼点、あるいは基本技巧の変化に伴うゲームの変質は、プレイヤー視点で言えば単に「上達」でしかない。だがこれを、ゲームの側から言えば「深化」とでも言うべきであろうか。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、その上達に伴ってプレイヤーは意味や価値を見出し、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であっても、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。接待というのはいわゆる極端な例だが、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。

ビデオゲームでなら、いわゆる「やりこみ」がそうだ。たとえば本来ストーリー主導型の RPG において、そのシステムの部分に着目し、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やる。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も存在する。本誌の前提教養とも言える「コスト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。

ビデオゲームにおけるトイの傑作の一つ挙げるとするならば、私は圧倒的に「シムシティ^{*2}」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、まさしくそんなものだ。

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づける。「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。

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

^{*2} [SimCity,1989,PC/AT 他]

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よう。

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よって、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いかない）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。

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.

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。ルールに任せて力づ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*3。

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も言えるべきかも知れない。

*3 だからといって、無法が許されるわけではない。たとえば、『豊饒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、ゲーム内資源の範囲であれば許容されるであろう。

人の段階とゲーム

中田吉法

ゲームにはプレイヤーが必要である。

なにかの仕掛けがあったとして、それを操作し介入する存在がいてはじめて、仕掛けはゲームとなる。あるいは、人が何かに介入することで、人となにかが一体となってひとつのシステムを構成し、そしてようやくゲームとなる。

だが、ゲーム以外でもそのような挙動は頻繁に見られる。

それではどのようなときに、それはゲームとなるのか。

その疑問を、本稿では「プレイヤー」という視点から紐解いてみようと思う。まずはこの問いかけをプレイヤーという視点で考えるために、プレイヤーという軸でもって問いを読み換えてみよう。

すなわち、こうだ：

いったいどうすれば、プレイヤーになれるのか。

だいぶ大雑把でわかりにくいので、もう少し補足しよう。まず前提として、なんらかのシステム、どのようにして動くもの、動かせるものが存在する。そこに、人が加わり、全体としてひとつの系を作る。その系でなにかの条件が満たされれば、その系は全体としてゲームと呼べるものを形成するはずだ。

その条件とはなにか、というのが「いったいどうすれば」ということになる。もう少し変形して、「どのような関わりかたをすれば、人はゲームに参加するもの＝プレイヤーとなれるのか」という問いまでもってくれば、本紙の読者であれば少しはピンとくるかと思う。この種の問いに対する研究も答えらしきものも、いくつか思い付くのではないか。

だが本稿では少し違ったアプローチで話を進めよう。

何ら疑問もなく提示した「人」という要素を、改めて考慮してみたい。

プレイヤーたる人の条件

何の前提もなく「人」と称したが、おそらくプレイヤーは人——いわゆる「人間」でなくともよい可能性がある。類人猿がバックマンをする、などはかなりわかりやすい例だが、それ以外にも犬が競走をする、ライオンの仔のじゃれあい、などはゲーム的な構図を見出しやすい例だろう。

しかし人間以外に目を向けなくとも、人が人たるかどうか疑わしい、境界例を見出だすことができる。人間の仔、子供を対象として考えればいいのである。

子供がゲームをするかということで考えれば、これは間違いなくと言ってよかろう。むしろ大

人より子供のほうがよりゲームをすと言つてよい。ゲームの内容自体は必ずしも高度でないかもしれないが、積極的にゲームをするという意味では子供は間違いなくゲームをする。

だが、子供と呼べる年齢から歳を下のほうへと向けていくと、だんだん事情は異なってくる。幼児ほどとなればぎりぎりゲームが成立するかどうか、といったふうになるし、もう少し下って1、2歳となれば、ゲームらしきことをしないわけではないが、それはもはやゲームとは呼び難い行為となる。そして本当に産まれたばかりの赤ん坊ともなれば全くゲームなどできるものではない。

ゲームのことを考えるのに、ゲームをできるわけがない存在について考えるのは少し考えればナンセンスだが、もう少し深く考えればとても重要であることに気が付く。

産まれたばかりのころにはゲームなどできなかった子供が、大人になるその半分の年齢のころまでには、大人と張りあってゲームができる程度には成長する。それはすなわち、ゲームプレイヤーたりえなかった存在(赤ん坊)が、少年少女と呼べる歳になるころには、ゲームプレイヤーたりえ、しかも主体的にゲームを楽しむ存在となる、ということだ。子供の成育のうちのいくらかは、ゲームプレイの能力でできている、ということだ。

だから子供の発達というものを、ゲームプレイヤーという視点で眺めることから、プレイヤーであるということを探りあててみよう。

子供の発達とプレイヤー化

まずは赤ん坊、それも産まれたばかりの新生児のことを考えよう。

このころの赤ん坊が、プレイ能力を持たない、ゲームをしないことはおそらく自明だ。だが、なぜゲームをしないのか。

いくつかのポイントが挙げられるだろう。自発的な運動能力をほとんど持たないから、他の系と接続することが困難。また、ゲームの中のことをゲームの中のこととして認識する能力も持たない。そもそも、認識する能力、知覚する能力自体がまだ疑わしい。

このころの赤ん坊というのは、内外の刺激に対して反応(泣く)ことしかできない存在だと言つていい。内的な刺激に対しても、外的な刺激に対しても、ほぼ同様に泣くことくらいしかできないわけだ。

そんな状態だから、すべてのことに区別がない。これはゲームだから、これは現実だから、という認識の区別もなしに、すべてに対して同様の必死さで反応する。

刺激が生存に関わるかどうかの区別もつかないから、同様の必死さで泣く。それを受け取って判断するのは周囲の大人の仕事であり、極端な話、シグナルを上げるか上げないかだけの存在である。己の行動が生存に与える影響は、実のところあまり大きくない。すべては周囲に委ねられざるを得ない——そのていどの能力しか持ちあわせていない。

そこから少し長じれば、意志らしきものが出てくる。周囲を知覚しはじめるようになり、笑う・原始的な発声をするなどの周囲からよい刺激、あるいはよい結果を引き出すための行動が出てくる。そ

れらの中には（脳に）固定的に植え付けられたハードウェア機能がもたらすものもありそうだが、それだけではなく、意志は芽生えはじめている。

原始的な発声が、やがて原始的な発語（まだあいまいな母親や父親を意味する発声）へと変わるが、それと前後するあたりの時期に、劇的な変化が起こる。

それは移動の獲得によってもたらされる。移動というには不十分な、寝返りぐらいいしかできなかったものが、四本足による移動——ハイハイができるようになると一気に活動範囲が広がる。周囲寄ってきたものに対する、受動的にならざるをえない活動から、自ら近付いての活動へとの変化である。

ものへの接触の機会は増える。つかまり立ち（＝高さの獲得！）から二本足での歩行となれば、ますます世界は広がる。

遊びのような行動も爆発的に増える。というか、ごくわずかを除けば、自発的な行動の大半は遊びに向けられているようにも見える。

だが、それは大人のいう遊びとは大きく異なる活動だ。少なくとも、この時期の子は「遊ぼう」と思って活動しているわけではない。

いうなれば、活動することそれ自体が目的とでもいうべきか。大人の視点でいえばそれは訓練のための行動、などということになるのだが、きっとそうではない。行動しない遺伝子の子供よりは行動する遺伝子の子のほうが発達しやすいから、遺伝的淘汰によりほとんどの子供は行動するようにできている、というだけだ。

実際、この時期の子供はなにかがあれば触ろうとするし、なにかがやれそうであると認識すれば（目的や目標はあまり関係なしに）やろうとする。やってみて好ましい反応があればそれを何度も繰り返したりもするが、まずはそんなことは関係なく、やれるからやろうとする。

当然ながら、その行動に本気も遊びも存在しない。そんな認識はなく、ただ行動するだけだ。

ことばを発するようになるのは、早ければこのあたりだろう。言葉とは世界を認識したことの証拠であり、認識したものに対して意志を向けていることの証拠でもある。

そして、ことばなる概念を得てしばらくは、子供は急速に発達する。基本的な運動機能が完成したこと、ことばを得ることにより自らの意志なるものに近付いたこと、それらが相互に作用して、急速に知性化されていく。

そして知性化されていくことで、その行動は急速にゲームめいてくる。何かのパターンを見出して（往々にして大人には理解できない思い込みだったりもする）それに固執する。自らの読み取ったフレームを他者と共有して、なにやらルールに則ったらしい動きの反復を行う。ただ触るとかただ音を出すという行動から、規則性を持たせようとしているかのような行動へと進歩して行く。また、単に自ら行動するか、やってもらうかだけだったところから、一緒にやる、ということへのこだわりを見せたりするようになる。

それらは、幼稚ではあるし、そこにある（らしい）規則が必ずしも一緒に遊ぶ大人と共有されるわけではないが、それまでに比べて明らかにゲームめいている。

彼らはその行動を「遊び」というが、彼らがそれを遊びと称するのは、周囲の大人がそのような行動を「遊び」と称するからだろう。それは大人が思う遊びとは、おそらく異なるなにかである。だが

それは、大人から見たときには「遊び」と思える行動だから「遊び」と称されることには留意しておくべきだろう。

3歳あたりからが、おそらくは次の転換点となる。

他者なるものを認識し、また生活を少なからず共にする家族以外との接触が増えてくる時期だ。それはすなわち、遊びに際しての規則の共用が、(家族の間ではそれで済んでいた)暗黙では済まなくなってくるあたりでもある。

「遊ぶ」と称して好きな行動、やりたい行動をしていたところから、やりかたを聞いて、共有し、行動してみる、という様相が増えてくる。

たとえばただ走っていただけのところから、追いかけてこへとルールが変わるのが、これまでの様相だった。しかしルールは更に先、鬼ごっこへと進む、というのがこの段階だ。

それは、みつけたルールではなく、与えられたルールへの参加、ということである。

この段階前後で見られる、「みそっかす」という扱いには着目しておくべきだろう。ルールの一部を適用されないまま同じく遊ぶ(主に年少の)子=みそっかすの存在が、この段階の前後のギャップについての示唆である。その子だけは追いかけてっこをしていながら、周囲の一緒に遊んでいる子は鬼ごっこをしている、というような状況が産まれる。

実を言えば、みそっかすの子と一緒に遊んではいない。ただ、空間的に同じ場所を共有しながら、別の遊びをしているだけだ。しかし、その子にとっての場の認識は追いかけてっこであり、だからその子は一緒に遊んでいると感じることができる。

原初にはルールのない状態、単に動くこと、走ることが楽しい状態がある。次に、ルールらしきものを自ら定め、それに沿って遊ぶ段階(追いかけてっこ)がある。この第二段階では、その子の中にはルールがあるかもしれないが、それは必ずしも共有されていない。ただ周囲がそれに従っているかのように動く限りは、ルールは破壊されないから、系は(その子にとって)問題なく動いているし、その子の遊びもまた問題なく機能する。

そして更にその先に、定められたルールに従い遊ぶ第三の段階(鬼ごっこ)がある。そして、第二と第三の段階の中間的な橋渡しとして、みそっかすが存在する。

みそっかすの子は第二段階の遊びをしている。ルールはよくわかっていない(ルール概念を持っているのかもやや怪しい)が、回りがやっているようにやりたいとは思っている。あるいは、ルールに従うという遊びをやらうとする。

一方で周囲の子らは、第三段階の、ルール化された遊びをやっている。単純に走り回るだけではなく、ルールに従って追う側と追われる側に分かれて追いかけてっこがある。そして、この第三段階の遊びは、あまり疑う余地なくゲームである。

すなわち、この第二段階と第三段階の違いが、ゲームなるものと、ゲーム化される前の単なる遊び^{プレイ}とを分ける分水嶺なのである。

そしてその違いとは、「共有されたルールへの従属」であろう。

たとえば、砂場遊びはゲームではない。各人はそれぞれ作りたいものを作るだけだ。そこで何を作

るのかを共有すれば、これは少しゲームに近づく。だがそこで砂山に棒を立て、棒を倒したものを負けとすれば、これはまさしくゲームとなる。

砂山と棒、という先行する前提に、どう関わるかが重要だ。棒を立て、倒したら負けと宣言するだけでは、ゲームにならない。そこでその宣言に従属し、なおかつ負けうるにも関わらず山を崩そうとすることで、はじめてゲームが成立する。山を削るのに順番を定めて、必ずその順で山に触れるようにする——などという運用面のルールは、従属した大ルールに従ううえでの副次的な条件に過ぎない。

ここで、ひとり極端に幼い子が——ルールへの従属という概念をまだ持たない子が同じ砂場に紛れていると、問題が起こる。ゲームが成立しなくなるのだ。ゲームを成立させるためには、仕方ないのでその子を（おそらくは暴力的に）排除せざるを得ない。でなければ、その子が暴力的にゲームを破壊するのをやむなく受け取るのだ^{*1}。

しかしいずれの暴力も発生させないためのやりかたが、みそっかすとしてその子を受け入れることだ。場を運営するための最低限のルールだけ守らせるが、その前提となっているはずの従属すべき大ルールには従わなくてもよいとするのだ。それにより、場を成立させ、かつみそっかすの子の第二段階の第二段階の遊びと他の子らによる第三段階のゲームとを同時に両立させるわけだ。

それは同時に、第三段階へ向けての訓練でもある。純粋な第二段階と異なり、みそっかすの子にはいくらかのルールが課せられている。そうやってルールに従いながら遊ぶことを覚え、覚えられたらもう少しルールを追加してやる。そうすると、やがては第二段階と第三段階の間のギャップを——「遊び」と「ゲーム」の間のギャップを、乗り越えることになる。

これはハンディキャップとは少し異なる概念だろう。ハンディキャップとは、実力差のある両者がゲームのルールに従う合意をしたうえで、それでもゲームを五分に近い競争とするために存在するものだ。

みそっかす扱いは、ルールへの従属を部分的にしかできない場合に必要とされるものだ。双方にとって楽しみを確保する、ルール条件の一部を修正して適用するなど共通点は多いが、必要とされる理由がやはり異なることは、両者を分ける大きな差だ。

ゲームへのコミットメント

子供が発達するに従って、その行動を単なる「遊び」から、ルールへの従属である「ゲームプレイ」に発展させる課程を、簡単ではあるが考察した。もちろん、本当はもっと複雑な話である。ゲームプレイを覚えて以降でも、第二段階の、単なる遊びはなお楽しいし、未知のものに対しては、まずは単なる遊びのほうが発揮されることになる。

しかし遊びがゲームに変わるとき、そこにはルールへの承認と従属が間違いなく存在している。

ルールへの承認は、たいていの場合暗黙的で事後的だ。

^{*1} ここで暴力、という言葉が安易に使っているが、むしろルールへの非従属者によってルールが破壊されるという構図こそが、「暴力」なる概念の源泉であることには留意されたい。

特にビデオゲームにおいてはその傾向が強い。プレイヤーはまずルールで縛られたゲームの場に放り込まれ、ルールを学ぶと同時に承認しながら、ルールの中で必要ないどには洗練された行動を探っていくことになる。ゲーム内での行動は、そのシステムによってあらかじめ制限されてしまっている。

そしてときには、必要以上にルールを承認してしまうことがある。存在しないはずの前提のあるものと思ってしまう（あるいは信じていることの抜け道に気付かなくて）自らの行動を規定してしまったりする。

ちょうど、子供が第二段階の遊びで自らに勝手なルールを課していたようなことが、ゲームプレイの中で起きるのである。

そのような場合に、勝手なルールの存在に気付いてそれを打破するのをもまた、ゲームプレイには含まれる。それは、ルールの中で遊びながら、そのルール自体を変化させていくということだ。

ところでゲームルールとは重層的なものである。

文字どおりの規則としてのルールもあれば、実質的にありえない行動を取らないという不文律、あるいは研究の結果として定跡など、ゲームプレイの課程で、実質的なルールは（元のルールが不変のままであっても）複雑化していく。

そして、その複雑化の課程において、文化的な要素が組み込まれることもよくある。「楽しくないから はしない」というようなものが典型的だ。

加えて、ほとんどのプレイヤーはルールの重層構造に自覚的でない。自分が従っているそのルールが、いったい何に由来しているものなのかについて、あまり意識を持たない。

ソロプレイのビデオゲームであれば、これが悲劇を招くことは少ない。それぞれのプレイは独立しているから、違うものとして遊ばれる、だけのことだ（そういう点では、ソロプレイゲームとは本質的に第二段階の「遊び」に近いものなのかもしれない）。

だが対戦ゲームやマルチプレイヤーなゲームでは、同じゲームを狭んで向かい合う各人が、暗黙のうちに従っているルールが、実は（特に重層化した部分について）異なっている、ということが発生する。

具体的には、

- 待ちプレイ禁止 / OK（格闘ゲーム）
- トップを追い落とすための協定禁止 / OK
- 互いの消耗を避けるための八百長の許容 / 禁止

といった様相として出現する。

そもそものルールを曲げている、イカサマなどであれば、それは（そもそものルールに反しているのだから）禁止、やったものには厳罰、ということで問題がないだろう。

しかし上に挙げたようなこれらの様相は、困ったことにどちらもそれぞれの文脈においては正しい。そして、どちらの文脈が正しいのかは決めてしまうこと——すなわち、文脈によって付加的に決めら

れたルールにも従うと決めることでしか決められない。

それで起こるのが、互いの思っているルールの探りあい、あるいは押し付けあいである。それは、暴力的になりがちだ。いや、既存のルールの破壊であったり、ルール外からのルールの導入こそが、暴力というものなのだと言べきだろう。だからルール同士の戦いは、常に暴力的となる。

アンコミットメントゲーム

だが、ルール同士がプレイヤーを介して戦うのはまだマシだ。

ルールがないところに、いきなりルールの存在を宣言する、あるいは宣伝すらせずにルールを成立させてしまうこともまた、ある種の暴力だろう。そこで物理的な暴力が支配する世界を打ち立てるのはまだマシなほうだ。それは、物理的な暴力で打破しうる。

よりひどいのは、事実上の大前提としてルールが存在しているのに、それへのコミットメントがおよそ十分な形ではなされることのない、そんなケースだ。

そんなに実例が、ある。

単にあるだけではない。おそらく我々のすべてが、離脱しようもないくらい深く参加せざるを得ないのに、参加者の大半が十分な了解も承認もないままに参加しているゲームがある。

それは、貨幣経済、あるいは経済そのものだ。

貨幣経済というのは、複雑にルール化された、互いの了解で動いているはずの系だ。しかしながら、そこに参加するプレイヤーの数は膨大で、関わりの深さも大きさもまちまちだ。各人の深さや大きさ——参加の程度もまちまちだから、各人の了解や承認の程度もまちまちで、しかしその了解の程度に応じてルールの一部のみを適用とするような機能はあまり有効には働いてくれない。至極当然な話で、ルールを十分に知らないプレイヤーとはいつだってカモにされるのだ。

これはひどくアンフェアなゲームだ。

もちろんゲームには多かれ少なかれそういう側面がある。彼我のルールに対する了解の程度は違おうし、だからゲームをすれば差が出る。けれどもゲームの反復のそのうちに、ルールの了解の程度もなになが差になっていたかもわかるようになってくる。フェアなゲームとは、そうなっているべきだ。

しかし貨幣経済はあまりそうになっていない。アンフェアなことをしたものがますますアンフェアなことができるようになっていく。ゲームの状況がリセットされることもないので、その程度はますますひどくなる。

しかも、マルチプレイヤーゲームだから、深く了解したものの行動が、十分に了解していないものにも及んでしまう。社員の努力にも関わらず経営に失敗した会社は倒産しうるし、投資家の大失敗は系全体の動きに影響を及ぼしてしまう。そして、未了解なプレイヤーほど系の動き（景気）への依存性が高くなるために、本人の行動に関わらず、より苦境に陥りやすいという構造を持ってしまう。

しかもこのゲームは大きく生存に直結する、社会インフラそのものなので、未了解なままゲームに

参加していることによる責任だ、と割りきれない。だから近現代の国家には、未了解なカモ予備軍を適切に守る仕組みの提供という役割が課せられてきた。だが大半の仕組みは事後的で、必ずしも失敗を帳消ししてくれるものではない。

そこで行なわれるのが、ルールを遵守させる側と、ルールぎりぎりルール・ブレイキングを行なおうとするものの闘争だ。大前提として「公正さ」にすべては従うべきであるが、既述されたルールは公正さを保証しない/できない。どんなルールを作っても、ルールの存在しないところ、ルールの隙間を使って公正さを破ることが可能となる。

だから、実際の行動を後追いでルールが制限していくしかない。

金融規制などが典型例で、もちろん予防的なルールも多いのだが、新たな問題が起こった場合には事後的にルールを追加して行く。

また、単に制限となる規則を制定するだけでなく、ルール下での条件設定を変えて誘導するようなこともある（金利の設定など）

通貨経済があまりにゲームであるというのは、必ずしも悪いことばかりではない。それは多くのプレイヤーが抜け道を探すゲームであり、それはすなわち、状況設定さえ正しくしてやれば、通貨経済という系そのものが、問題への解をすばやく探すための演算機構となってくれるということでもある。

誘動によるゲーム維持の応用編というわけだ。

直接的なやりかたは懸賞金だろうが、もっと大胆なことも試行されている。経済という観点外の問題を、経済の枠内にひきずり込むことで、ゲーム化してしまうという運用だ。たとえば二酸化炭素の排出権取引などがわかりやすい例だろう。

編集後記

vol.19、「プレイヤーであるということ」をお送りします。

抽象論と具体論、というバランスのいい構成になるのはいつ以来のことか！と感激しつつも、全体としてはなんどこかで見たような...的な印象もあるのは、半分くらい自覚してます。バックナンバー売り対象外となっている vol.1, 2, 5 あたりからの再掲載・再構築ぶんがやや多めに含まれておりますことを、あらかじめ、ではないかもしれませんがこの場にてお断りしておきたいところ。

表紙はボードゲームのルールブックに、「最初の意思選択」であるところの画像を貼り付けたものを。ここで D&D 赤箱とか持てれば最高なんですが、子供には高いアレは友人が買って俺は借りて GM してたんだよなあ...などという思い出にふけてみたり。

GameDeep vol.19

2010 年 8 月 13 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