

ゲームを語る、ゲームで語る Vol.20
GameDeep

main issue

ゲームとコンポーネント

論理構造としてのゲーム
ゲームプレイという様相

Other

人の段階とオバケの階段
- ガイスタートレップと人の発達

2ndLOVE→2ndNOVEL ↓
～物語とゲームプレイヤー～

<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

| | |
|--------------------------------------|----|
| ゲームとコンポーネント / 中田吉法 | 3 |
| 人の段階とオバケの階段 / 中田吉法 | 12 |
| 「2ndLOVE 2ndNOVEL」～物語とゲームプレイヤー～ / 雪駄 | 16 |

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。

ゲームとコンポーネント

中田吉法

ゲームというものを機構の集積であるとみなして俯瞰したとき、ゲームとはルールに基づく操作の集合、あるいはルールに従った論理的操作であると捉えることができる。だがその視点だけでは、ゲームなるものが示す様相を考える上では不十分だ。

実際に人がゲームを行うとき、もちろん根底には論理的な操作の階層がある。だが、ゲームに参加する人＝プレイヤーが論理的な階層を直接目のあたりにし、意識することはまれであろう。ほとんどのゲームでは、論理的なレベルを覆い隠す表現の層が、論理と人間との中間に存在している。プレイヤーはその表現の層を介して、間接的に論理の層を操作することになる。

そしてその「表現の層」は単に人と論理の媒介を行うだけでなく、人とルール＝論理とが成す、ゲームプレイという複雑な様相に、(当然ながら)深く関わり、重要な役割を担っている。

本論では、その「表現の層」を「コンポーネント」と総称したうえで、ゲームにおけるコンポーネントの存在、意味、その担う役割について考察したい。

コンポーネント

ゲームで「コンポーネント」と言った場合に直感的に思い出されるのは、電源を使わない類のゲーム、ボードゲームやカードゲームにおけるボード(ゲーム盤)やカード、駒などの、ゲームを行うための道具を指す言葉だろう。

当然本論の表題における「コンポーネント」もこの言葉を念頭に置いている。

コンポーネントそれ自体は、必ずしもルールを示すものではない。

たとえば有名なボードゲーム「カタン」のプレイ中の光景として、家や道路を表す駒を組み合わせる「カタンロボ」と通称される造形物が組み上げられることがある(他プレイヤーのターン中の暇つぶしとして見られる)。しかしカタンロ

ボはゲームの状況を表示したものではない。

電源を使わない(アンプラグド*¹)ゲームのコンポーネントは、ルールと組み合わせることではじめてルールやルール下での状況・操作を表示するための媒体となる。カタンロボの例で言えば、ロボから切り離されて盤上に置かれて家や道路としての意味を与えられることで、単なる積み木のパーツではなく、ゲームの状態を表す駒、ゲームトークンになる。

ビデオゲームの『コンポーネント』

さて、同様の概念をビデオゲームについても拡張して考えてみよう。

ビデオゲームでコンポーネントに相当する部分は、いささか複雑な構成を取っている。

プレイヤーに直接提示されているのは、入力のためのコントローラーと出力のためのテレビ画面に分けられている。補助的にコントローラーの振動や音声がいられもするし、またマウス/キーボードやその他の入力機器がいられることもある。だが、画面上の表示物を、何らかのコントローラーを介して操作する、という基本構造はおおむね共通している。

この基本構造を、アンプラグドゲームのそれと比較すると、コンポーネントの層が厚くなっていることに気付く。

アンプラグドゲームにおけるコンポーネントとは、ボードにしる、駒にしる、状況を表示しつつも人間の手によって直接操作されるものだった。

しかしビデオゲームでは、表示と操作で媒体が異なる。入力はコントローラーから。出力はテレビからと別の媒体がいられる。画像認識や音声認識など、技術を駆使して両者のギャップを埋めようとする努力は進行しているが、それでも表示されているものと操作しているものは別のものだ。プレイヤーは画面の中に直接手を伸ばせるわけではなく、コントローラーを介して操作をする。しかもそれで操作できるのは、表示されているものの一部分に過ぎない。

*¹ un-plugged. 電源ケーブルが繋がれていない=電源を必要としないゲーム、の意。

そこには物理的な（実世界レベルでの）制約がある。

アンブラグドゲームで他人の駒を動かせないのとは違うレベルの制約だ。

確かにアンブラグドゲームでも、まったく自由にコンポーネントを動かせるわけではない。一部分しか操作できないといっても良い。自分の駒しか動かせないことが一般的だし、得点チップなりを獲得するにもルール上の条件を満たさないと獲得できない。だがアンブラグドゲームでのそういった不自由さは、プレイヤーがルールを受け入れて、「できないこと、やってはいけないこと」に従うことによって成立している。いわば、約束事として禁止されていることがほとんどだ。その気になれば、プレイヤーは駒を自由に扱ってしまうこともできる。盤上をめちゃめちゃにしてしまうこともできる。他人のものも含めた全ての駒を使って巨大カタン口ボを作り上げようとすることもできる。

だがビデオゲームの場合の構造は大きく異なる。

プレイヤーによる物理的な操作は、コントローラーという入力装置によって、すぐに論理的な操作に変換されてしまう。

プレイヤーがどんな操作をしても、ビデオゲームはそのプログラムロジックに許された範囲にしかプレイヤーの操作を反映させない。いわばコントローラーは、プレイヤーの操作をフィルターする機能を果たしてしまっている。それだけではないコントローラーによる入力軸・入力数の制限、それによって操作される画面内のオブジェクトにかかる制限、あるいはゲーム中での（ムービー表示などによる）操作禁止の状況など、プレイヤーの操作は様々な形で制限され、許された範囲を逸脱することがない*2。

ルールによる規約、システムによる制約

アンブラグドゲームはルールによってプレイヤーの行動を規定する。それは規約として存在し、プレイヤーが自発的にルールに従うことによって、はじめてゲームが成立する。もちろん、物理的にはプレイヤーはコンポーネントを本来の

*2 たとえバグなどによる状況であっても、許された範囲を逸脱しているわけではない。それは単に、デザイナーの想定した範囲と、実際の範囲が食い違っているだけであろう。

用途でない目的に使うことも可能ではある。

たとえばカタンの家や道路を表す駒を組み合わせ、しばしば「カタンロボ」と称される造形物を組み上げることもできる(他プレイヤーのターン中の暇つぶしとして見られる)。しかしゲームが進んでロボを構成する部品が本来の駒としての要に用いられる必要が出てきたならば、普通はルールに従うことを——規約を優先して、ロボを解体することになる。

その他、プレイヤーはゲーム盤をひっくり返したり、水をかけたり、可能か不可能でないかでいえば、およそありとあらゆることができる。だが、ゲームに参加している限り、プレイヤーはそういうことをしない。

ビデオゲームに存在するのは、制約だ。論理=プログラムロジックはコンピューターによって厳密に管理される。プレイヤーがルールの遵守を意識するまでもなく、プレイヤー(の操作する画面内のオブジェクト)の行動は制限され、ルールは自動的に守られる。ルールの範囲から逸脱することはないから、可能なことは全てやれる。

コンポーネントがそのまま、論理でもあるのだと言える。

可能なことはすべてやれる、という特性があるために、ビデオゲームとアンブラグドゲームではプレイヤーに対するルールの提示のされ方が変わってくる。

多くのビデオゲームでは、ゲーム中に可能な行動が全て明らかになっていない状態でゲームを開始することができる。プレイヤーはゲーム中に可能な操作を試すことで、ゲーム内でのルールを把握していくという動きを繰り返す。いわば、ルールそのものの探索がゲームプレイに含まれることになる。これはすなわち、ゲームを構成する論理そのものを探り当てるといふ行為であると言える。

対して、アンブラグドゲームにおいては、プレイヤーはゲームを運用する上で必要なメカニズム、アルゴリズムを理解して、その上でようやくゲームが開始できる状況となる。ことプレイヤーの論理の把握という面で考えれば、デジタルなものであるはずのビデオゲームのほうが曖昧な状況で開始され、アナログなものであるように思えるアンブラグドゲームの方が、むしろデジタルなもの、論理的・形式的なものとして同意され、運用されることになる。

印象から考えるとこれは奇妙に思えるが、もう少し考えれば決して奇妙なこと

ではない。ビデオゲームにおいてはコンポーネントはコンピューターによって制御される。ゲームにおけるデジタルな部分、ゲームルールという論理を統御する役目はコンピューターが担うから、人間はその負担から解放される。だがアンブラグドゲームではそのような装置は存在しないから、アナログな部分(コンポーネント)を介してデジタルな部分(ルール下の論理操作)を操作する役目も、人間が負うことになる。

コンポーネントの解像度

操作を人間が負うか、コンピューターが負うかという違いは、コンポーネントの意味づけや、あるいはルールの粒度にも影響を及ぼす。

アンブラグドゲームにおいて、コンポーネントはだいたい抽象化されたものとして存在する。獲得した得点を表すチップや、手番プレイヤーを示すマーカー、五角柱の形をした「家」など、比較的シンプルなアイコンとなっていることが多いのも特徴的だ。チェスの駒などでは造形的には精緻なものも多いが、ゲーム内での扱いはだいたい抽象化されたものになる。囲碁に至っては駒に相当するのは単に2色に色分けされた石だけで、抽象度はだいたい極まっている。

このような抽象度は、おそらく人間に処理できる情報の程度に合わせて導かれたものである。

「家」は単にそこに家(建物)があることを示せば十分で、その細かい詳細はたとえば盤上に記されていたりする。1番目の枠に立てられた建物は宿屋の意味を持つが、2番目の枠に立てられた家は馬小屋の意味を持つ、という具合に他のコンポーネントとの組み合わせでルール・意味を表現したりする。

なぜそのようなことが行われるかといえば、人間の手間の問題だ。宿屋と馬小屋用にそれぞれ別の建物コマを用意することももちろんできるが、そうすると建物を建てるとき、いちいちそれぞれに応じたコマを探す手間が増える。だから、たとえば建物の種類が多種にわたるような場合、アンブラグドゲームは抽象的なコンポーネントと具体的なコンポーネントの組み合わせで物事を表現するようになる。

だがビデオゲームでは、その文法が変わる。ビデオゲームでのコンポーネントは、それぞれに具体的な意味を示す方向に進化しがちだ。宿屋は宿屋のような外見で、馬小屋は馬小屋のような外見で表示させてしまえばいい。表示させるのに運用の手間はかからないから、プレイアビリティのためには違う外見にするほうがずっといい。

運用者が人間であるかコンピューターであるかにより、コンポーネントがとれる「解像度」とでも言うべきものは大きく変わる。黎明期のビデオゲームでこそ、コンポーネントはアンブラドゲーム以下の解像度しか持ち得なかったが、ハードウェアスペックの発展によって、コンポーネントの解像度はどんどん上がっていった。

コンポーネントの解像度が上がると、そこで表現できることが変わる。

たとえば初代スーパーマリオ程度の解像度のキャラクターでは、当たり判定の意味分けはどの方向から当たるかくらいでしか表現できなかった。上からなら踏みつけ攻撃、横からなら接触してダメージ、という具合にだ。FPS 的なシューティングゲームであっても、照準の操作はデジタルなパッドからだったりするから、あまり精緻な操作を要求することはできなかった。

しかし技術は進歩した。ビデオゲームは 3D 空間をポリゴンで表現し、それをマウスであったりアナログパッドで操作するようになって、従来にない精緻な操作を行えるようになった。コンポーネントが扱える解像度が飛躍的に上がったことで、表現できるルールの精度も上がる。

かつてビデオゲーム内での射撃は、単に的に当たったか当たらなかったかでしか表現できなかった。だが今や、相手の腕や足や頭など、部位を狙わせ当てさせるのは当然のこととなっている。当たったときも単に丸ごと破壊しそのようなエフェクトが出ていたのに対し、その部位だけが破壊され、あるいはダメージを受けたことがきちんと表現されるようになった。

逆に言えば、そのように精緻な表現をできないのであれば、精緻なルールを導入するべきではない。

たとえば、小さくデフォルメされたキャラクターを扱うアクションゲームで、

数ドットしかない腕や足の部位ダメージを再現するのは馬鹿げている。そのようなサイズのゲームであれば、それにふさわしい解像度のルールというものがあるはずだ。こういった考え方はシミュレーションゲームに顕著だろう。再現したい規模に合わせて、適切にコンポーネントを抽象化し、ルール自体もまた適度に抽象化するのである。それでもビデオゲームのほうがアンブラグドゲームより一般的に精緻化されやすくはあるが、シミュレーションゲームはそのゲーム特性もあって、比較的アンブラグドゲームに近いコンポーネントの扱い方をする。

論理の隠蔽、みなしの誘導

ではもとより抽象度の高く、またプレイヤーが論理を理解しているはずのアンブラグドゲームであれば、コンポーネントは精緻である必要はないだろうか。

そんなことはない、ということを説明するために、思考実験を行おう。

考えるのは、スゴロクである。

スゴロクというゲームは、マスが並んだ盤上を、サイコロの出目の数だけ駒が進んでいく、というルールによって構成されている。一人でやることはあまりないので、手番になったら順番にその操作を行うことになる。

ところで、スゴロクというのは、ゲームに必要と思われる要件を一点致命的に欠いている。意思決定という概念がないのである。従って、ルールの構造面から言えばスゴロクがゲームであるとは言い難い。サイコロを正しくサイコロとして使う限り（乱数を出すための装置として、きちんとサイコロを振る限り）、そこに意思決定が入る余地はないのである。

だがしかし、人はスゴロクをやっているとき、ゲームをしていると感じるのだ。

そこにコンポーネントの意味、価値が潜んでいる。

そのことを照らし出すために、スゴロクと論理的に同値なゲームを考えてみよう。盤上を駒が移動する代わりに、数の合計で記録してみるという形式に変えてみるのだ。ゲームの開始時、各プレイヤーは0という数字を持っている。手番がきたらサイコロを振って、出た目を持ち数に加算していく。合計が100になった

ら上がり、としよう。これはスゴロクと論理的には同じ構造を持っている。持ち数がどのぐらいになっているかを見れば、自分の「位置」も把握できる。

更にルールを変形することもできる。用意するのは数字の変換表だ。ある数字を別の数字に変換するための変換表を用意する。1 から始まって 100 回変換すると 100 に到達する。手番になったらサイコロを振って、出目の回数だけ数字を変換する。100 まで至る間に出てくる数がバラバラになるので、そのときの自分の数を見てもゴールまでのどのぐらいの位置にいるのかはすぐには把握できない。だが、結局は通算の出目の合計が 100 になればゴールに到達できる。

これら 3 つは論理的には同じゲームだ。便宜のためにそれぞれを「スゴロク」「加算ゲーム」「変換表ゲーム」と呼ぼう。

3 つは論理的には同じだが、実際に人間がプレイしてみることを考えれば、加算ゲームと変換表ゲームの間に明確なギャップがあるのがわかる。変換表ゲームでは、ゲームの途中で自分がどの位置・どの順位にいるかが把握できないはずだ。変換表ゲームは、プレイヤーから論理の奥にある状況を隠すようにデザインされている。その不透明さはプレイヤーの状況把握を困難にする。結果として、実際に変換表ゲームをやったプレイヤーは、わけのわからない複雑な操作を強要されたと感じるだろう。

スゴロクと加算ゲームは、変換表ゲームに比べれば、ずっと状況が明確になる。しかし加算ゲームでは論理が数学的な形で表現され、スゴロクでは盤上を移動していく駒という形で表現されているという違いがある。

第三者がゲームをしている状況を見たときに、両者の違いが見えてくる。

加算ゲームもスゴロクも、出目を積み上げていくという点では違いがないが、加算ゲームでは現状は積み重なった数として表現される。だがスゴロクでは、むしろ他の駒との進み具合の差という形で具現化される。

もちろん計算すれば、加算ゲームであっても進み具合の差は出てくるだろう。だがスゴロクは、計算せずとも差を簡単に表現することができる。そして更に、近づいたり離れたったりという動きが可視化されることにより、その競争性が強調された形でプレイヤーに届く。そして、サイコロを各人が振り、手ずから駒を動かすことで、その駒が自らの投影であるという錯覚が引き起こされる。

実際には、サイコロは乱数に過ぎない。だから駒はプレイヤーとは関係なく、順番にランダムで進んでいるだけだ。だから、スゴロクをやっていることは、論理的にはサイコロを振らずにいくつかの数字が増えていくのを眺めているのと大差ない。しかしそこには駒というコンポーネントがあり、それを操作する過程に関与することによって、目の前で起こっている事象はなにかの動きではなく、「わたし」の動きとしてプレイヤーに認識される。

それはゲームルールの外側で、プレイヤーの意識を誘導し、見立て・みなしを成立させるための機構が働くということだ。そしてその機構の成立に、コンポーネントは大きく関与している。

ゲームとコンポーネント

ビデオゲームであれば、もっと顕著だ。コンピュータ内で、全ては数値の塊として存在している。だが人間は、そこにある数値の存在をあまり意識することなく、目の前に表示された表現 = コンポーネントをなにかに見立て、それを操作し、コンポーネントの変化として結果を受け取る。

コンポーネントは決してゲームルールではない。ゲームルールの根幹にあるものではなく、ルールの外側に設定されたものに過ぎない。だがしかし、ゲームルールという論理構造の外側において、人間の見立て・みなしを導くアーキテクチャとして機能する。論理構造にかぶさった表現の層として、ゲームプレイにおける人間の側の部分、錯覚のほとんどを導き出す役割を担う。これをゲームプレイという動きの様相全体で見ると、論理構造以外のほとんどの部分が、コンポーネントに依存して導かれている。

もちろん、優れたコンポーネントなしの、むきだしの論理でもゲームは成立しうるだろう。だがゲームプレイという、単に論理の操作に留まらない豊かな動き / 現象は、コンポーネントによってこそ導かれる。根幹にある論理そのものを描き出すものではないが、コンポーネントもまた、ルールに従ったゲームプレイという動きを定義する、拡張的なルール表現なのである。

人の段階とオバケの階段

中田吉法

本論では、本誌 vol.19 掲載「人の段階とゲーム」の補稿として、人の段階（発達）という観点から見たときの、ボードゲーム「ガイスタートレップ」のデザインの優秀さを取り上げて紹介する。



「ガイスタートレップ」は2003年発売のドイツ製のボードゲームだ。ゲームの基本ルールはスゴロクなのだが、単なるスゴロクではない。そのルール上の特徴はサイコロとコマにあらわれている。

サイコロは、1から4までの目と、オバケの目が2つで構成されている。ゲームの最初、各プレイヤーは色分けされた子どもコマをひとつ受け持って、ゲームを開始する。子どものコマと一緒に、自分がどの色を担当しているかがわかるように、色分けされたチップも受け取って、自分の前に置いておく。

さてゲームが開始されれば、もちろんサイコロを振って出た目の数だけ自分の色のコマを進めるのだが、一筋縄ではいかない。

サイコロを振っていると、そのうち当然オバケの目が出てくる。そこで出てくるのが、大きくて白いオバケのコマだ。オバケの目が出たとき、その目を出したプレイヤーは、どれか好きな子どもコマにオバケのコマをかぶせてしまう。大きくて白いオバケのコマは、中が空洞になっていて、すっぱり子どもコマを覆い隠す。子どもコマのてっぺんの黒い髪の毛を模した部分は実は磁石でできているので、オバケのコマの中の鉄ネジにぴったり張り付いて、オバケと子どもが一体化してしまう。

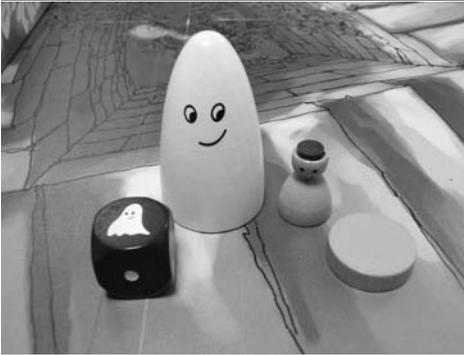
オバケのコマの色はみんな一緒だ。だから、そのうちにどのオバケのなかに自分の子どもがいるかがよくわからなくなってくる。だから、自分の色の子どもが入っていると思うコマを選んで動かすことになる。

すべてのコマがオバケになってからは、もっと大変だ。オバケの目が出るたびに、どれか2つのオバケの場所を入れ替える、のである。

などなどあって大混乱が起こりながら、どれかのコマがボード上の階段のてっぺん、ゴールにたどり着いたらゲームはおしまい。白いオバケを外してみても、出てきた色の子どもが勝ちとなる。

というゲームであるガイスタートレップは、ドイツで「子供向けゲーム」の賞を取っている。

このゲーム、別に大人がやっても大変なことにはならない。たかだか4つのコマの色ぐらい、それなりの知能があれば憶えていられるし、そもそも自分の色がどのオバケに入っているかさえ憶えていれば十分だ。しかし上級ルールとしてオバケの目が出たときに「担当色チップを入れ替え」てもよい、というルールがあり、これを入れると少し大人にとっても手ごわいゲームになるだろう。とは言っても大して難しいゲームではない。



大人にとっては。

ところがこれを、子供の視点、それも発達途中の子供の視点で考えると、途端に様相が変わってくる。

基本ルールで遊ぶとき、大人はたぶん担当色チップを見ない。自分が何色であるかは記憶していて、むしろ自分の色のコマが入っているオバケに注目し続けながら遊ぶだろう。

しかしこのゲームを遊ぶ子供には、いくつかの段階がある。

とりあえずサイコロの出目に従ってコマを進めることができるぐらいには、分別がついている、というのは前提にしてよいだろう。さてこれが普通のスゴロクであれば、自分のコマの色を忘れても「わたしのコマどれー？」みたいな質問を大人にして教えてもらって進めればよい。必ずしも自分のコマを認識しなくても、ゲームに参加することはできる。

ところがガイスタートレップでは、その質問が実質禁止される。子供はどのコマが自分の色のコマであったかを、記憶しなければならなくなる。目の前の状況に反応して行動するのではなく、過去からの連続としての現在という概念を持った上で、その概念に基づいて自明でないことを決定する必要が生じる。

あるいは、入れ替えの際に先頭と自分のコマを入れ替えればよい、という損得勘定も早い段階で獲得されることであろう。

その壁を乗り越えると、今度は他人の心の問題に行きつく。

コマを入れ替えるという操作を、単に自分のコマを有利にするためではなく、他人を混乱させるために使うようになるのである。過去からの連続としての現在、というのが他人にもあるということを知りしはじめるわけだ。

その段階に行き着いたら、そろそろ上級ルールを入れてもいい。記憶しなければならないこと（オバケの中身）は一気に4倍が増える。ひとつだけ憶えていればよかったこれまでに比べれば格段に難しいが、それもいつか簡単にこなせるようになるはずだ。

まあそんなわけで大人としては、子供を相手に適当なレベルでつきあってやる、というのがガイスタートレップの正しい使い方なのであるが、最後に余談として大人でも楽しめるガイスタートレップ、というのを紹介しておこう。

やりかたはひどく簡単だ。酒を飲んで酔っ払ってから、おもむろにガイスタートレップを始めればいい。上級ルールまで含めてやれば、酔っ払った自分たちが驚くほどのことを憶えていられないことに気付けることだろう。あるいは酒の楽しみというのは、大人になることで一度昇った発達という階段を、一時的にわざわざ降りなおすということなのかもしれない。

「2ndLOVE 2ndNOVEL」～物語とゲーム プレイヤー～

雪駄

編註：諸般の事情で正式な形ではお送りできなかった「セカンドノベル小特集」の断片として、本記事を掲載する。セカンドノベル小特集については、改めて本誌次号、あるいは増刊のような形で2011年夏までに特集を組みたいが、ひとまずはこの、短くはあるが来るべき特集のはっきりとした縦系となっている本稿を、ひとまずは予告編的に眺めていただければ幸いである。

ゲーム作品とそこで紡がれる物語について思うとき、自分のゲームプレイがその物語に何をもたらしているのか、ふと考えることがある。アクションゲームやRPGにおける戦闘の勝利、パズルやクイズの回答。それらは物語を進行させる為の複雑なページ捲りに過ぎないのだろうか。一方でアドベンチャーゲーム、特にサウンドノベル系のゲームだと、ゲームプレイの動作はほぼボタンを押すだけ、マウスをクリックするだけの単純なものとなる。電子書籍という形態も一般化しつつあり、本とゲームの境界は曖昧だ。選択肢を選ぶ、選べる。ただそれだけの違いを以て読者とゲームプレイヤーは分かたれるものだろうか。ファイルの中から読みたい本を読む読者と、美少女ゲームで攻略対象として好きな女の子のルートを選ぶことの間、どれだけの差があるものだろうか。

ゲームプレイヤーとは、ゲームで紡がれる物語にとってなんなのだろう。進行させるためのパーツ？ ゲームプレイによって物語を作り出している神のような存在？ プレイヤー・キャラクターを通し物語世界に介入しているイレギュラー？

量子論的な観測者？ それとも、単なる読者？ 勿論それは個々のゲーム作品がそれぞれプレイヤー (PL) やプレイヤー・キャラクター (PC) をどのような存在として扱っているかで違ってくるものだけれど、深沢豊の送り出した諸作品群 (『2ndLOVE』『書淫、或いは失われた夢の物語。』『忘れものと落し物』) 、そして『セカンドノベル』というゲームにおける物語、そこにおける PL や PC の意味付けは毛色が随分とまた特殊であり、その本質について考えさせてくれるものとなっている。

以下の文章には、前述した深沢豊の諸作品群のゲームプレイの楽しみを奪いか

ねない情報(いわゆるネタバレ)が含まれるので、ご注意願いたい。

PLがPCの行動を選択し、物語に介入し、分岐させる。それによって同じスタート地点から始まる、複数のルートを通る物語が複数存在する。

マルチシナリオ、マルチエンディングと銘打たれた、ゲームプレイによって展開や結末が変化するそういった物語構造は一般化して久しい。特に、複数の女の子を恋愛の攻略対象とするようになった美少女ゲームでは、その殆どがゲーム中の選択肢の選択によるフラグ立てと、それによって物語が分岐する構造を内在するようになっている。シングルスタート/マルチパス/マルチエンド。この分岐する物語構造を作中内で解釈した結果として、構造を運命の系統樹と図式化し多元宇宙や並行世界として捉えた『YU-NO』があり、ループものと呼ばれる諸作品群があるが、『2ndLOVE』もまた別方向からのアプローチであると言える。しかしそれらの作品と明確に違う点を『2ndLOVE』は持っている。複数の女の子が登場し、それぞれの女の子を恋人とするルートを持つが、分岐はしないのだ。無数の選択肢を選び進行してはいくが、それに依ってルートが分かれることはなく、それぞれのルートを決まった順に読み進めていく、一本道のゲームなのである。

『2ndLOVE』は美少女ゲームがヒロイン毎に物語を持つ複数ルート構造である理由を、その物語そのものが紡がれる理由に求めた。つまり、違う展開や結末に向かうのは、その物語を書き直している誰かがいるからである。プレイヤーがなぞることになる正しい選択肢とは、その誰かが物語を書き直す過程であり、辿り着くのは、誰が、なぜこの物語を書き、何度も書き直したのかというその裏側である。物語の主人公たるPCを操っていたのは作品外部的にはPLなのだが、同時に作品内部的には物語の書き手であるという一見矛盾する事実がしかし物語内で解消される結末には舌を巻くと同時に、ゲームと物語や、ゲームの製作者とプレイヤーとの関係等について考えさせられる。深沢豊のゲーム作品は、『書淫』にしる『忘れものと落し物』にしる、この『2ndLOVE』と同様にプレイヤーがゲームをプレイする部分が作品内部、物語内部に於いて意味付けされていることが終盤で叙述トリック的に明かされ、自身の行為、存在が物語内部に組み込まれていく快感をもたらした。しかし一方でそれは、最初からプレイヤーの全てのプレイや選択がゲーム製作者に仕込まれているということをも剥き出しにする。自分が

何を選んだところで物語は変わらない。そして冒頭に書いたような疑問が沸き起こるのだ。自分のゲームプレイは、自分は、自分の操っていた主人公とは、この物語にとってなんなのか。

そして『セカンドノベル』は、そういったプレイヤーに考えさせる部分を、より先鋭化させた作品である。「物語」を主題に置くこの作品に置いて、物語を紡ぐのはヒロインであると規定される。PL/PCは「Story」モードと「Fragment」モードを行き来し、「Story」物語を読み進め得た断片を以て「Fragment」モードでフラグを立て(なんという言葉遊びだろう!)、更なる物語をヒロインに「Story」モードで進行させていくという、非常にメタ的なゲーム内容なのだ。そしてヒロインを始めとした現実の登場人物をモデルとしたように思える、ヒロインとPL/PCとで紡いでいく「物語」にはPCの姿がない。物語に対するPL/PCの不在。それが意味することとは。

多くは語るまい。実際にプレイし、気づき、考える事でしかそれを表現し得ないからこそ、ゲームという表現形態が選ばれたのだとも思うから。

ゲームプレイヤーには物語を作ること、紡ぐことも、介入し改変することも出来ないかもしれない。けれど、ゲームプレイの中で物語を見つけることは出来る。ひょっとしたら、作者すら気付けなかった物語すら。結果はどうあれ、それをプレイに反映する体験が出来るということ、それに対し抱く感情、想いこそがゲームプレイという行為や、プレイヤーの存在する意味なのかもしれない。

ゲームプレイヤーよ。「物語を探せ」。

編集後記

vol.20、「ゲームとコンポーネント」をお送りします。

予定していた2つのうちの片割れ、「セカンドノベル小特集」はご覧のようにほぼ落ちました。いちおうリベンジ企画を文学フリマでの合体先である theoriaさんと相談してたりしますので、夏ぐらいまでにはなにかお見せできるのではないかと思います。

表紙は「カタンロボ」+手元でもっともコンポーネントと物理操作の一致度の高そうだった「ぼちゃぼちゃあひるちゃん」のプレイ光景と一緒に。カタンロボ組むの久しぶりで何度も失敗しました。腕が鈍った。

GameDeep vol.20

2010年12月29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