

# ゲームを語る、ゲームで語る Vol.21

# GameDeep

main issue

## ゲームルールと公正さ

ゲーム、フェア、ファールプレイ  
マラドーナとファールプレイ

Other

再形式ゲーム:セカンドノベル

ANDREAS SEIFARTH ©

San Juan

金銀銅の結婚、それとも参事会議員か成金士？  
新たな世界でどの役割を選んだとしても、勝利はひとつ。  
それは金と名声を得ること。  
最も輝ける生涯成就を持つのは誰か。  
最も重要な成物を造るのには誰か。  
そして、最後に最も多くの勝利ポイントを獲得するのは誰か。

ゲームの目的

このゲームは、勝利ポイントによってプレイされます。

<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、リーガル、ファールプレイ / 中田吉法	3
マラドーナとファールプレイ / 中田吉法	10
再形式ゲーム：セカンド ノベル / 中田吉法	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、リーガル、ファールプレイ

中田吉法

---

ゲームをプレイする上で常につきまとう概念として、「公正さ」「フェア」というものがある。

ゲームがゲームであるためには、そもそもプレイヤーは規定されたルールについて了解し、それに従う必要がある。だからゲームという行為は本質的にはフェアであることを前提としていると言ってよからう。

だがしかし、ゲームを巡る「フェア」「公正」という概念は、単にルールに従うという前提を越えたところに存在し、ゲームに大いに影響を及ぼす存在でもある。そのような、ゲームにまつわる「フェア」という概念について、本稿ではいくばくかの考察を行いたい。

## ルールの遵守

ゲームにはルールがある。

プレイヤーはルールを守らなければならない。

というのは、ゲームをプレイする上での大前提である。少なくとも、そう認識されている。あるいは、ルールによって区切られた行動に従うことこそが、ゲームであると言い換えてもいい。

その前提を破ったとき、少なからずゲームは壊れることになる。

ルールによって区切られた『ゲーム空間』を壊すような行動、には以下のよなものが挙げられるだろう。

- ゲーム内のルールを守らない。
- ゲームの外部に影響を及ぼすようなプレイをする

両者に共通するのは「ゲームの枠組を壊す」ことである。

ルールを守らないこと、ルールを破ることは、ゲームの前提を破壊することである。それは、事前に了解されていたはずのゲーム空間の論理を少なからず破壊する。

ゲームの外部に影響を及ぼすこともまた同様の結果をもたらす。ゲーム中の行為がゲーム外に影響するのであれば、ゲーム内での選択・判断の基準に、ゲームの外部での判断基準が自然と入り込んでしまう。これが事前に告知されている（ex. ギャンブル）ならばそれも含めて大きなゲームが成立していると言えるが、既に開始されたゲームにそのような変化を導入すれば、やはりゲームの前提は壊れ、ゲームは歪むだろう。

外部への影響という観点でいえば、特に直接対戦型のスポーツ競技は難しい構造をもっている。ゲーム内での勝利のために激しく争うことは必要だが、あまり激しいプレイをすれば身体的な傷害が引き起こされ、ゲーム内の出来事は容易にゲーム外へと影響してしまう。もちろん各種ある反則規定はプレイヤーとゲームを守るのだが、全面的に守れるわけではない。競技が競技であるためには、勝利を掴むためにどうしても争う必要があるからだ。

いわばゲームの枠組み、前提を破壊しないこと、こそが「フェア」なる概念に直結しているのだということではないだろうか。

## ファールプレイ

では、ゲームがフェアに行われることは重要なのか。

適切なゲームを成立させるのにフェアであることはもちろん重要である。

しかし実際にゲームが遊ばれるとき、そこにただゲームのコンテキストだけが存在し、絶対的な存在となることは稀だろう。

現実的にゲームがプレイされる多くの場合において、プレイヤーは単一のゲームにだけ所属しているのではない。ゲームという行為の核の周囲には、いくつかのルールの層がこれを取り巻いていて、プレイヤーはそれら全てに従おうとしながらゲームをプレイすることになる。

もっというならば、ゲームで「遊ぶ」とき、そこにはゲームであるより先に「遊

ぶ」というコンテキストが存在しているのだ。

ひとりでビデオゲームをプレイしているときですらそれは起こる。ソロプレイのビデオゲームをプレイしていて、途中で飽きて放り出すことは頻繁に見られる。このときプレイヤーは、ビデオゲームのプレイを放棄してゲーム外へと逃亡してしまうことになる。ゲームを続ける公正さは失われ、ゲームプレイは消滅する。このように、たとえゲーム内では間違っている、「遊ぶ」であることを優先すれば当然のようにファールプレイが起きる。その一方で「遊ぶ」という大きな目的からすれば、詰まらないうちで思っているルール通りのプレイを続けることこそが『ファールプレイ』であろう。

階層の違うふたつのルールが互いに矛盾すれば、それはどちらかの層でのファールプレイを誘発してしまう、というわけだ。

同様の様相は、層が同じであるはずの同一ゲームの中ですら起こる。というよりは、ゲームのルールというものがそのような性質を帯びたものなのだろう。

プレイヤーの行動可能な領域を、ルールによって制限し、ゲームという世界の内側に押し留めることこそがゲームにおいてルールに期待される役割だ。そもそもゲームという様相において、プレイヤーにはルールによって目標が与えられるが、その達成を阻むのもルールによって課せられた制約である。あるいは、プレイヤーに目標とそれに反する制約を与えるためにルールというものは機能する、といってもよい。

そしてその制約を打破しようとする過程において、同一階層でのファールプレイというものが生じうる。制約に抗するためにはときに制約に正面から立ち向かう必要がある。これにメタゲームが関わった場合もまた同様で、異なるレベルのルールが互いに衝突した場合に、ファールプレイが発生する。

## ゲーム空間とファールプレイ

ルールのありかたによって、実際のファールプレイの発生の仕方もまた異なる。物理性、あるいは身体性を伴うゲーム（大半の運動競技がこれに該当するだろ

う)の場合、ゲームルールの上位のメタゲームとして物理的可能性が存在している。プレイヤーはルールに関わらず物理的に可能なことをやっしまえし、やろうという意志がなくとも誤操作やミスによって(物理的には可能だが)ルールのにはファールとされる行動をしてしまう。このときルールはファールプレイの発生を前提としたうえで、実際に発生した場合の対処方法・与えられるべきペナルティに言及するという形で設定されることになる。

数理的、あるいは論理的な手順で進められるゲーム——ボードゲームやカードゲームのほとんど、いわゆる「アナログゲーム」の場合、物理的空間と切り離されたところに、数理的なゲーム空間が設定される。物理的に配置されるコマや盤は、数理空間の状況を示す単なる表示装置であって、それが物理的にどう操作しうかはゲーム内部の数理空間には一切関係がない。このような性質を持つゲームの場合、ルールとはその数理空間における法則を記述するものとして設定される。ゆえに、適切なルール運用が行なわれている限り、ファールプレイは起こりえない。実際にはプレイヤーの錯誤やルールの誤認によってしばしば意図せぬファールプレイは発生するが、数理的なルールは本質的にはその発生を考慮することはない(現実的には「よくある質問」のような形でルール設計上やコンポーネント設計上の都合で頻出してしまふファールプレイに対し、解決策を提示しておくことも多い)。

ビデオゲームの場合、両方の特性を兼ね備えうる。プレイヤーはコントローラを通じて仮想的な物理空間の中の事物を操作するが、その仮想空間には数理的にルールが設定されている。すべての操作に制約を課してルール運用が徹底された数理ゲームとすることもできるし、その中にあえて「可能だが違反的なこと」の余地——ファールプレイの余地を残すようにすることもできる。身体性のレイヤと、数理性的のレイヤの双方から、ルールを自由に構築できることは、ビデオゲームのルール設計における極めて重要な特徴だろう。

## 故意のファールプレイ

ゲームの枠組を守るために反則が行なわれることも、ある。

たとえばサッカーで誰か選手が傷んで倒れているとき、わざとボールをフィールド外へ蹴り出すことがある。

ボールがフィールド外に出すのは、程度こそ軽いが「反則」行為ではある。反則だからその時点でゲームは中断、ボールが出た地点から相手チームのスローインでゲームは再開される——のだが、プレイヤーたちは自主的にこの「反則」を判断する。

もちろん審判には、ゲームを続行するのが危険な状況のときにはゲームを中断する権限を持ってはいる。持ってはいるのだが、それはあくまで例外規定だ。

そこでプレイヤーたちは、自主的にボールをフィールド外へ蹴り出す。ゲームはそこで中断、倒れている選手が起きあがるなり担架でかつぎ出されるなりするまで待ったら、もちろんルールに従って相手チームのスローインからゲームは再開、となる。そしてこのとき、相手チームもボールをすぐにフィールド外へ蹴り出して、元々ボールを持っていたチームにスローインの権利を移動させる、ということを行う。

蹴り出した側が自主的に反則をし、それに応じて相手も反則することで、倒れている選手がいるという状況を相互に承認する。ファールプレイを通じて、より深刻かもしれない状況（怪我人の発生）に自主的に対応する。そこで起きているのは、そのような手続きであると言える。

もちろん実際には、そこまで意識して一連の行為が行なわれることはないだろう。それは、もっと慣習的、儀式的に行なわれているはずだ。だが、激しい身体接触もありうるサッカーというスポーツを行うのに、この一連の手続きに従えないプレイヤーは、そもそもゲームに参加するに適格であるかが疑わしい。

そしてそこでは、「お互いを尊重し、意図的には傷つけない」という、（ルールには明記されていない）大ルールが改めて確認されることになる。より上位のルールに、「サッカー」というゲームは従うべきである、ということが（改めて）明確にされる。

## 文化というルール

アナログゲームでは、数理的にはファールプレイが起こりえない。

しかしそのアナログゲームでは、頻繁にプレイの公正さの問題が起こる。

公正さの問題とは非公正な行為が起きたことに端を発することがほとんどだ。すなわち、アナログゲームでは頻繁にファールプレイが発生するから、公正さの問題もまた頻繁に起こるということになる。

数理的にファールプレイは起こりえないのに、だ。

それらのファールプレイは、数理的な階層で起こっているのではない。

ルールに記述された、数理的に可能なこととは別に、プレイヤーが公正と思っているルールの枠を（暗に）設定することにより、問題が生じるのである。

それらの「ファールプレイ」はルールにも従っているしゲームの外部にも影響しない。

だがルールにはその背景となった「ルールの意図」が存在する。またゲームプレイの場には、どのようなプレイを行うかについてのゆるやかな同意＝場の雰囲気というものが存在する。

これらは頻繁に衝突しうる。ルールの意図は個人によって捉え方が異なる場合が多い。雰囲気というものはゆるやかに同意されているはずのものだが、ゲームプレイ中の行為が雰囲気に抵触すると、その同意が解けてしまうようなことが起こる。

だがそれらはいずれも（数理的なルールの階層からすれば）ゲームの外部から持ち込まれた「文化」の層なのである。

ゲームの周囲にはしばしば文化の層が発生する。それはゲームを巡る行動最適化の結果であったり、あるいはメンバーの嗜好を反映したものだったりする。そのようにして何重もの非明確なルールを認識し、それらが折り重なった場こそそのゲームであると認識してしまう。

そしてその「文化」を共有しないまま別の「文化」を持つ場所に持ち込むと、同じルールで遊んでいるのに頻繁に「不公正」に思えるプレイが発生する、ということが起きてしまうのである。



## ファールプレイという文化

またその一方で、ファールプレイそのものが新しい文化、遊びとなることもある。

たとえば TRPG のことを考えよう。TRPG というのは、ゲーム開始時にはほぼなにも定まっていない奇妙な遊びである。開始時に共有されているのは、ただ TRPG で遊ぶということだけであり、遊ぶという手段であり目的 = 勝利条件がゆるやかに認識されている。これはそもそも、ファールプレイするしかない状態からゲームが始まっていると言ってもいい。その非明確な状態から、判定のためのルールセットとその運用を介して、ゲームがゲームたる要件を構築し、物語をゲームとして解決しようとする過程こそが TRPG にみられる運動ではないだろうか。

ゲームブックにおける、「本來到達しえないパラグラフ」もまた、ファールプレイを前提とした文化であろう。不正な遊び方をするプレイヤーへの警告であると同時に、作者とプレイヤーの間に設けられた共犯的な約束は、媒体の限界ゆえにゲームが正しく遊ばれないことを強く意図しているからこそ成立しているものだ。

ルールを共有して行われるゲームがそのようになることは稀だが、アーティストックな活動というものは、まさしくファールプレイを巡る行為の連続によって生じるものだろう。

規範的なアート作品とはその分野に敷かれた数々の規範を守りながら規範の内で可能となる限界を目指して先鋭化されるものであるし、逸脱的なアート作品というのは先行する規範を前提として、それに対するファールプレイを繰り返すことで生ずるものである。

そして規範的な行動やファールプレイを重ねていきながら、新たなる規範を形成して行き、文化というルールそのものを書き換えていく活動こそが、アートというものではないだろうか。

---

# マラドーナとファールプレイ

中田吉法

---

ディエゴ・マラドーナという元サッカー選手がいる。

サッカー史上においておそらく最高クラスの選手ではあるが、様々な不祥事、毀誉褒貶の激しい性格などを合わせて考えると、本当にナンバーワンかと問われればおそらくは違うと答えざるを得ない。だが、サッカーの歴史において決定的な楔を打ち込んだ選手ではある。あるいは、サッカーというゲームにひとりの選手が与えた影響ということで考えれば、最大の寄与度を誇っているのは彼かもしれない。

本稿では彼を巡るエピソードについて、「ファールプレイ」というキーワードを軸に2つのテーマに着眼して語ってみた。ひとつは彼に対するファールプレイについてであり、もうひとつは彼の行ったファールプレイについてである。

1

1980～90年代のプロサッカーにおいて最高峰のリーグはおそらくイタリア・セリエAであり、そのころのセリエAにおいて黄金期を迎えたチームがふたつある。ひとつはナポリで、もうひとつはACミランだ。

ナポリは1980年代後半にマラドーナを擁することでチームの黄金時代を迎えた。もちろんマラドーナだけではなく、その他にも各国代表級の選手を擁してはいたが、チームの絶対的な中心はマラドーナであり、その戦術も要するに「マラドーナ」だった。極端な話マラドーナがいればなんとかなる、という戦術もへったくれもないサッカーだ。というか、マラドーナがいてその能力を活用しようとするれば自然とそんなサッカーになる。

ところでそのころの試合の映像と現代の試合の映像を見ると、明らかに気付けることが一点ある。過去の映像では、ボールを持っている選手へのタックルが明らかに上げつない、のである。

このあたりは1990年代にサッカーのルールが大きく変わった点のひとつだ。ボールではなく身体を狙ったタックルへの厳罰化、後方からのタックルの反則化などにより、1990年代を境にサッカーにおける守備の仕方は大きく変わった。

以前はもうすこしラフなプレーが認められていて、体格のいい選手がぶつかったりドリブルする選手の足を蹴ったりと、まあそういう直接的な守備がある程度は黙認されていた。特にマラドーナへのタックルはだいたい容赦がなかった。並のタックルを喰らわせてもちっとも倒れないマラドーナを倒すために、これは格闘技ではないのかという勢いのタックルが、しかも背後から飛ぶ。だがそれでもマラドーナは倒れない。二重三重にそんなタックルをお見舞いして、それでようやく運が良ければマラドーナは倒れるのだが、そのときにはもう決定的なパスが前線に放り込まれていたりする。そんな映像を見ていると、マラドーナの周囲でだけはサッカーというゲームの法則が歪んでいる、とすら感じられる。

いわば、サッカーというゲームの中においてマラドーナとは存在そのものが反則だった。常識的な守備ではまったく止まらないマラドーナには、常識外れの危険なタックルが続々とお見舞いされ、しかしマラドーナのほうもまるで背中に目がついているかの如くそれを避け、あるいは明らかに直撃を喰らっても平然と耐えてドリブルを続ける。そんな光景は、マラドーナの周囲でだけは日常だった。

あまりに圧倒的な個人力でナポリは1987年にセリエAで優勝し、そんなわけで1980年代後半のセリエAにおいて「いかにマラドーナを止めるか」というのは無視できないテーマのひとつとなった。

それにひとつの回答を出したのがACミランだ。1970年代のオランダ代表などに範を取ったプレッシングという守備戦術により、フィールド全面で守備を展開して相手のチームをそもそも機能させず、「そもそもマラドーナにボールを触らせない」ことによりマラドーナをも抑えることに成功した。この戦術の導入により、1988年にはACミランがセリエAを制する。

1989年のインテルの優勝のあと、1990年は再びナポリがセリエAを制したが、ナポリの黄金時代はこのぐらいまでで、その後1990年代前半にはミランの黄金時代が到来することになる。

マラドーナぐらいにボールを失わない選手は史上他にも存在する。しかしマラドーナの時代は、ルール上許容される接触行為の程度が高く、そこにプレッシングをはじめとする守備戦術の高度化が合わさった。おそらくは、サッカー史上最も苛烈な守備が行なわれていた時代にあたるのではないか。

マラドーナの存在は守備戦術の高度化を招いたが、マラドーナ自身はそれでもなお高度化された守備戦術へのアンチテーゼとしての個人技を体現し続けた。最も苛烈だった時期の守備をくぐり抜けてマラドーナはなお活躍したが、それに対する守備の苛烈さはその強靱な肉体にも影響を与えたはずだ。

プレッシングによってもたらされる絶え間ない守備は、攻撃する選手を絶え間ない激しいタックルの嵐に晒すことにつながる。1980年代終盤から引退まで、マラドーナにさえも負傷の影が常につきまとった。本人の不摂生（薬物常用者だったという噂もある）というのも大きかろうが、激しい守備網に晒されることが怪我の頻度を増やしていた可能性もまた否定できまい。

1990年代におけるいくつかのルール改訂で、後方からやボール以外を狙ったもの、足（スパイクシューズ）の裏を見せてのタックルについては反則化・厳罰化が行われたが、戦術の進化により守備の密度・頻度が向上し、それによって増加した選手の怪我を抑止する狙いがあったと思われる。

守備の戦術や技術もルール改訂に応じて更なる進化を遂げることになるが、プレッシングはなお有効な守備戦術として生き残り、強力な個人技を抑える手段として、あるいは強力な個人技を誇るチームが更に相手を完封するために頻用されるようになった。

## 2

脅威的なボール保持能力と、状況の把握能力。それこそがマラドーナという選手の肝であった。だから1982年のワールドカップ・決勝トーナメントにおけるアルゼンチン vs イングランド戦は、マラドーナという選手のハイライトとして語られることが多い。

この試合で、マラドーナはふたつのゴールを決め、2-0でアルゼンチンが勝利した。そして語り草になるのは、そのふたつのゴールの中身である。

後に決めたほうのゴール、俗に言う「5人抜き」はサッカー史上稀にみるスーパープレイと言われている。センターサークル付近でボールを受け取ると、そこからマラドーナは押し寄せるイングランド守備陣を一人また一人と抜き去っていき、最終的にはゴールキーパまでもかわして無人のゴールにボールを転がし入れた。サッカーというスポーツが想定する器用さを遙かに越えたマラドーナのボールコントロール能力が、そのプレイには凝縮されている。

とにかくマラドーナは普通にやったらちっともボールを失わない選手で、そんなマラドーナを止めるためには反則寸前の危険なタックルが続々とお見舞いされることになるのだが、真骨頂を發揮してしまうとそもそも反則技をお見舞いする隙すらない、というのが「5人抜き」に見るべき構図だろう。「イングランドのプレーがフェアだったおかげだ」というマラドーナの発言も残っているが、やはり究極的には相手が悪かったとか、日のめぐり合わせだとか、もうそんなレベルでどうしようもないことがマラドーナぐらいの選手がいると起こりえて、そして起きた、と捉えるべきだろう。

しかし本稿で着目したいのはそんなフェアなプレイの話ではなく、その試合の先に決めたゴールのほうの話である。

そのゴールは実に物議を醸すプレイから生まれたものだった。

ゴール前でのゴールキーパとの交錯寸前にどこからともなく伸びた拳がボールを叩き、ボールはゴールに吸い込まれた——どこからどう見てもマラドーナの反則だが、審判はその手の存在が見えておらず、ゴールはそのまま認められた。その「手」のことについて聞かれて、マラドーナが「きっと神の手だろう」とうそぶいたことから「神の手ゴール」と呼ばれるようになったプレイである。

手でボールをゴールに押し込むのはもちろんサッカーのルールにおいては反則で、だからマラドーナのプレイも本来であれば間違いなく反則だ。だがこのプレイについて語るならば、反則であるがゆえにそのプレイの凄みが高まっているという、逆接的な存在なのである。

普通に考えて、手でボールをゴールに決めて認められるだけがない。といっても審判は人間なので、触っているかいないかよくわからないプレイの場合、誤審を

することもあるだろう。

だが「神の手」のそれは（見えていれば）あまりにあからさまに触れていることがわかる類のものだ。いったいこいつは自分がサッカーをやっていることをわかっているのか、と疑いたくなるぐらいに手でバッチリと触っている。

それはいわばボールに対してではなく相手選手の顔面を狙って飛び蹴りを放つのと似たようなプレイであり、もはやサッカーのプレイと呼べるかも疑わしい、異次元の領域の所業である\*1。

にも関わらず、マラドーナは手を使って鮮やかにゴールを決めた。しかもおそらくは「このプレイが審判には見えない」ことを認識していた。

本来手を使えないはずのスポーツで、ゴール前の混戦の最中に、審判が離れた位置にいて自分のプレイを遠目にしか確認できないであろうことを確信し、おそらくは自分の体を使って手を隠すように動く——その背景には、サッカー選手としてのとても高度なセンスに加えて、「手を使う」というサッカー選手には本来ありえない判断が潜んでいる。

それは疑いようもなくファールプレイなのだが、同時に極めて高度な能力の発露でもあるのだ。それはサッカーの正当なプレイとはいいい難いが、正当でないはずのものをその知覚・技術によって成立させてしまったゆえに、マラドーナの「神の手」は妙技と呼ばざるを得ないのである。

しかもその試合には、更なるおまけとして、政治的な因縁を見て取ることもできるのだ。

件の試合が行なわれたワールドカップの3年前、イギリスとアルゼンチンの間でフォークランド紛争が起こった。紛争はアルゼンチンの敗北で終わったのだが、その試合はその復讐戦である、だとみる目線である。

そういったアングルもまた、「神の手」がある種の賞賛を勝ちえている理由のひとつだろう。

サッカーの試合で、手を使ったプレイが認められる。これほど対戦相手を馬鹿にしたプレイはそうそうあるまい。それを「復讐戦」ともみなされる試合で出し、

---

\*1 ところでサッカーの試合中に観客に飛び蹴りを喰らわせるという本当に異次元のプレイ(?)がサッカー史には存在はしている エリック・カントナのカンフーキック事件

しかも成立させてしまう。

それはもはやサッカー選手の枠を越えている。サッカーの試合中のプレイのはずなのに、サッカーのゲーム外の認識や因縁がそこに表出してしまふ。とにもかくにも、サッカーのプレイヤーであるはずのマラドーナは、ルールなりなんんりの枠を破壊する存在であった。フィールド内でボールを持てば通常のプレイを遥かに越え、ときにはゲーム中のプレイが試合の外側に直結してしまうというようなこともたびたび引き起こした。

その図式は、言ってしまうとプロレスのようでもある。ショーとして単に試合の中だけでなく試合の外までも「見せる」プロレスのようなことを、マラドーナというサッカー選手は実に自然に行った。それはサッカーというゲームからすればこれ以上なく枠を壊す「ファールプレイ」であったのではないだろうか。そしてまた、ファンはその「ファールプレイ」ぶりも含めて、マラドーナという選手を愛したのである。

---

# 再形式ゲーム：セカンド ノベル

中田吉法

---

恋愛ゲーム総合論集 収録「非形式ゲーム、その解体と解答としてのセカンド ノベル」より抜粋、

## 1. 形式的

狭義の『ゲーム』が成立するためには、いくつかの形式が必要だ。

前提の認知、行動の選択の幅、行動の入力、それによる結果、という過程（インタラクション）が繰り返されることは、その条件として挙げられるだろう。

この条件は、アクションゲームやシューティングゲームにおいてはほぼ自動的に満たされる。これら「動きの激しい」ゲームは UI の段階で既に多くのインタラクションに満ち、入力と結果と認知の繰り返しリアルタイムに展開されるといふ形式を持っているからだ。

## 2. 非形式的

その観点において、ADV というのは不利な形式を持つ。元よりテキストでの進行を主体とし、リアルタイム性もインタラクションの密度も低い。より現代的な形式である分岐選択式 ADV やノベルゲームとなれば、もはや「ゲームを成立させるための機構」を失っている。

それは決して退化ではない。ADV やノベルゲームは、複数の表現レイヤを適切に使いこなして表現の密度や印象をコントロールする、というビデオゲームの側面を素直に拡張する形で進化した形式というだけのことだ。

だが同時に、ADV / ノベルゲームにとって、それが『ゲーム』であることはやはり重要だ。それは、文章や音や絵と並ぶ、「もうひとつの表現レイヤ」としての価値を持つ。

その要素は薄くとも、ADV やノベルゲームのプレイヤーは、映画や小説におけ



る観客や読者とは違う。プレイヤーは単なる受容者ではなく、より積極的に物語に関わる存在としてゲームの物語に関わる。

だから ADV / ノベルゲームでは、ゲームとしてのプレイ体験を担保するために、ゲームの前景として提示される物語に（ゲーム的な）選択を組み込んだり、物語の示すジレンマを端的に選択として示すことによって、UI とは異なる別の層で「ゲーム」を提供する必要がある。

### 3. セカンド ノベル

その流れからすれば、セカンド ノベルは異端の部類に属する。

その UI 面において特徴的なのはゲーム内で「フラグメント」と呼ばれる、シーンのあらすじや選択肢をまとめたカードの存在だ。

それは物語中、ストーリーの語り手である彩野の欠落を補助するためのものとして登場する。過去の事件の後遺症で前向き健忘という障害を負い、15分ほどしか記憶を留められなくなった彼女に、過去の記憶から物語を紐解かせるための鍵として、プレイヤーキャラクターである直哉が名刺の裏に書き留めた「あらすじ」という形で現れる。

そしてそれは、ゲームシステムという観点で考えれば、ノベルゲームが行っているフラグ管理そのものを、プレイヤーの目に見える形に変換したのものである。

ノベルゲームのシステムでは暗黙化していた、いくつかの作業がセカンド ノベルではプレイヤーの目に晒す形へと変更されている。「シーンスキップ」「選択肢の派生」などが、プレイヤーが主体的に実行するものとして委ねられることで、意識することなく進行を読み進めるといったノベルゲームの形式は解体され、意識しながら進めていく形式へと変換されている。

## 4. 再形式化

セカンドノベルの物語中、プレイヤーキャラクターである直哉の担う役割は、彩野のために物語の展開を記録すること、選択肢の派生を管理すること、あるいは過去の展開を示すことでフラグが満たされていることを提示することである。

従来のノベルゲームでそういった役割を果たしていた存在は誰であったか——それらはずべて「ゲームシステム」が担っている役割だ。

そう、セカンドノベルにおいてプレイヤーキャラクターである直哉が、あるいは彼を介してゲーム画面のこちら側のプレイヤーが負う役割は、従来のノベルゲームにおける《システム》のそれなのだ。

その役割を担う必然を、物語が強化する。ストーリーの語り手、すなわち《シナリオ》を担う彩野は、前向き健忘という障害を負い、15分しか記憶を留められない。彼女はシーン数個ぶんの断章しか一度に語るができないから、《システム》は断章を記憶管理しなければならない。

《システム》と《シナリオ》と《プレイヤー》。ノベルゲームという体験の系を構成していた三者は、セカンドノベルにも存在している。だがその位置する場所は組み替えられている。

従来のノベルゲームは、「プレイヤー = 《プレイヤー》と作品 = 《シナリオ》 + 《ゲームシステム》」が相対しているという図式を持っていた。だがセカンドノベルではその図式が大幅に組み替えられ、「プレイヤー = 《システム》と作品 = 《シナリオ》 + 《プレイヤー》」が相対するという図式になった。

ノベルゲームの図式における各者の立場を組み替え、もっともゲーム的な強度の高い《システム》の役割をプレイヤーに負わせることで、セカンドノベルはノベルゲームのままでありながら形式的なゲーム性を大幅に回復させている。

もちろん開幕からそのような仕掛けを施してくる、メタな構造を意図的に構築したゲームが、その関係をゲームの最後まで保つはずはない。解体と再配置という極めて系統的な手法を用いて、「ゲームが語る」ことの意味を変化させ、役割

---

の転倒させたという驚きは、物語中でも幾度ともなく意識的に反復される。その  
基石として優れた《ゲームデザイン》が存在し、形式的にはゲーム外に属するノ  
ベルゲームを、鮮やかな『ゲーム』に仕立て上げた手腕については留意し、着目  
すべきであろう。

## 編集後記

vol.21、「ゲームルールと公正さ」をお送りします。

予告しておりました「セカンドノベル特集」は結果的に theoria さんの恋愛ゲーム総合論集 (<http://d.hatena.ne.jp/then-d/20110621>) の方に統合されましたので、本誌としてはそこより私の記事の縮小版を再掲載、ということでご容赦ください。

表紙は我が家に転がっていたルールブックの数々をば。それだけだと彩り足りないのでコンポーネントもついでに並べてみました。

次号についてはだいぶ未定ですが、ボードゲームのデザインランゲージの話とかどうかなあ、と薄々は思っております。申し込み期限までの約2週間で、なにか思いつくかどうか、といったところ。

### GameDeep# vol.21

2011年8月12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