

ゲームを語る、ゲームで語る Vol.24

# GameDeep

main issue

## ゲームの外側

ゲームへの欲望の浸入  
お金がかかる、ということ  
マルチプレイヤーズゲームとヘイト値

Other

**国政選挙のゲーム構造:衆院編**

**WiiU の居場所、居間という空間**

## 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

ゲームの「外側」 / 中田吉法 .....	3
国政選挙のゲーム構造：衆院編 / 中田吉法 .....	12
WiiU の居場所、居間という空間 / 中田吉法 .....	19

---

## 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。

---

# ゲームの「外側」

中田吉法

---

## ゲームプレイとゲームの「外側」

そもそもを言えば、ゲームというものは「外界と（仮想的に）区切られた空間の中で、ルールに基づいて相争う」ものである。ゲームがプレイされているときの系の中に、区切りの外・ゲームの外側のものが干渉したり影響してくることは、そのゲームにとって望ましいことではない。

しかし、ゲームにはプレイヤーが必要だ。そして、ゲームをプレイするプレイヤー＝我々人間は、ルールによって区切られた境界をそれほど厳密に守れる存在ではない。プレイヤーなくしてゲームが成立せず、プレイヤーが「外側」を厳密に切り離せない以上、囲われ守られているはずのゲームもまた、外界と接触してしまうことになる。だがそれは決して不幸なことばかりではない。ゲームの系が外界と接触することによって、ゲームの系が見せる動きが複雑で豊穡なものになるという側面も持ち合わせている。あるいは、外界があることが前提となって成立するゲーム、というものも存在する。

そうした、「ゲーム」と「外側」の関係について、いくつかのトピックスを見て行きたい。

## プレイヤー が ふるまう

ほとんどのゲームルールは、ゲームに「目的」を設定する。

ゴールに到達するとか、クリアタイムを競うとか、先に相手のライフゲージを削りきるとか、得点をより多く稼ぐとか、いろいろな目的があるだろう。もちろんプレイヤーは、最初はその目的に従って遊ぶ。しかしゲームを繰り返している

うちに、どういった理由でか、当初の目的をよそに自ら目的を設定してその方向に邁進しはじめるということがある。

たとえばコースを進んでいって所定のゴールを目指すアクションゲームにおいて、道中取ることのできるアイテム群があるでしょう。アイテムを取ること自体は、ゴールを目指すという過程においてそれほど重要ではない。しかし多くのプレイヤーはそれらのアイテムを集めるようにプレイするだろう。その画面に得点が表示されているか否か、アイテムを集めきることに報酬が用意されているかどうかなどのルールの要請とはあまり関係ない。あるていどゲームに慣れているのであれば、自然にそこに配されているアイテムを集めようという傾向を見せるのだ。

もちろん、常にではない。単にゴールを目指すだけでなくクリアタイムを短くしたいとかの『余計な』目的を設定した場合にはアイテムを無視して突き進むこともある。だがそういう目的を特に持たず、自然に（あまり身構えることなく）そのゲームの系に触れられる状態であるとき、人は人として自然な行動を、ゲームの中であっても再現しようとする。

収集というのは人の、あるいはそれ以前の獣にとっても、自然に生じる行動のひとつであろう。またアイテムを取ったときの音や演出が気持ちいいとか、単に収集欲が満たされるとか、理由はさまざまにある。ただ、そこでプレイヤーを支配しているのはルールに基づいての合理的な選択ではなく、プレイヤーの側が元より持っている欲望・欲求によって生じる非合理的な選択である。

無数の選択肢があり、それらにそれほど際立った違いが感じられないというゲーム構造に直面したとき、そこでプレイヤーが実際どのようにふるまうか、というのはもはや性格としか呼びようのない部分だと言える。しかしそこで、プレイヤーはまったくランダムにふるまうのではなく、いくつかの類型的なふるまい=プレイスタイルを見せる。

特にアナログゲームでは複数のプレイヤーが同時に遊ぶ姿が観察されることが多く、また彼らの傾向を知っておくことが場の運営やゲームのデザインに役立つということもあって、過去にもいくつかの類型的な分類が行われてきた。

たとえばテーブルトーク RPG における有名なプレイヤーの分類【リアルマン

( 戦闘好き ) / リアルロールプレイヤー ( 設定重視 ) / ルーニー ( 受け狙い ) / マンチキン ( 有利さ追求 ) や、Magic the Gathering における想定プレイヤー層【Timmy ( 派手好き ) / Johnny ( 変わったもの好き ) / Spike ( 競技指向 )】などは比較的世に知られた分類である。

ビデオゲームにおいても、ただクリアを目指してプレイする、よりエレガントなプレイを目指してやりこむ、ルールを逸脱したところの「面白さ」を追求する、などいくつかの類型が存在しているであろうことが推察できる。

## プレイヤー を ふるまわせる

そうしたプレイスタイルの観点だけでは語りきれないのが、たとえばソーシャルゲームであろう。

旧来のゲームというのは、せいぜいプレイスタイルだけが問われるような構造のものであり、その追及に必要なのはせいぜい時間 ( と、それによって磨き上げられていく技術 ) だけであった。しかしソーシャルゲームをはじめとしたゲーム内へ影響を及ぼす課金システムが存在すると、そこには投入金額という別の要素軸が加わることとなる。

実世界の金銭というのは、ゲームルールに囲われた世界の枠外のものだ。課金によってゲーム内の状況を変化させるということは、ゲームシステム ( ルール ) の側から積極的にゲームの境界を破壊しているのだと言える。

それは、それまで時間だけだったゲームの軸に、資金という別の軸が加えたというだけではない。ソーシャルゲームはプレイヤーの課金を促すために、課金することでしか得られないメリットを提供する。すなわち、課金したプレイヤーについてはルールが変化するということだ。課金をするか否か、どの程度行うのか、という ( 実世界にとっても ) 意味のある選択をすることによって、そのプレイヤーにとってのゲームルールが変わる——変えることを選択できるのだ。

しかし一方で、その境界の綻びの導入が、必ずしもプレイスタイルをより豊かに変化させるとは限らない。むしろ、課金というとても現実的な選択が加わることで、ゲームの枠内でのプレイヤーのふるまいからはプレイスタイルの豊穡さが

奪われている可能性がある。プレイヤーにしてみれば、実世界のトークンを供出するという決定が伴うことで、ゲームプレイの様相が強迫的になってしまうという側面が出てくる。ゲームをデザインする側にしても、遊びを豊穡にするより利益を追求していく方向に傾きがちになる。

金銭が関わることによって、必死さが生じる。それ自体は悪いことではないが、単純に追求していけば歪んだ系ができてしまう。

だが、ソーシャルゲームの大きな特性、「(課金をした)違うルールで動くプレイヤーが少数存在する」ことを、遊びの様相という観点で突き詰めれば、もっとその非対称さを意識したゲームデザインをしていくことも可能であるし、旧来のゲームでは難しい遊びを提供することにもつながっていくだろう。

そういう意味では、単純にお金を賭けてお金を獲るという構造のゲーム——ギャンブルのほうが、実は(ゲームとしては)純粋な構造に近い。

ギャンブル、実世界の金銭を賭けてゲームを行うとき、ゲームと実世界との断面はとてもあいまいになる。ゲームトークンのひとつである賭け金がそのまま実世界のトークンである以上は当然のことなのだが、それによってギャンブルは(賭けの伴わない)ゲームとはまた違う様相を示すことになる。

ゲームプレイとは、リスクとリターンを見据えた選択の連続である。賭けるものと得られるものの天秤を考慮して選択を繰り返す、というのがゲームプレイという行為の中心に存在している。だが、賭けの伴わないゲームでは、その天秤が機能しなくなる瞬間というものが訪れる。賭けが伴わない——外側と切断されたゲームの中のリスクというものは、最終的にはどうなってもいい要素に過ぎない。そこでは、ゲームルール内での破滅はゲーム外での破滅には直結していない。ゆえにゲームの最終局面では、過大なリスクを取って勝利を追及するほうが望ましいという状況が出現し、半ば壊れた一発逆転狙いの行動が、しかし正当な理由で導き出されてしまうことにつながる。

だがギャンブルであれば、ゲーム内での破滅とはゲーム外での(限定的な)破滅である。勝てないにしろ、大きく負けない——ダメージコントロールを優先してリスクを抑え込んでいくほうが良い、という状況が発生することになる。このとき、リスクとリターンを考慮する天秤は、ゲームを通じて常に機能し続ける。

プレイヤー個々の天秤が正常に働くことで、複雑な様相の局面が産まれることになる。

複数のゲームを連続して行う状況、たとえば大会における「トーナメントプレイ」でもまた(個々のゲームについて見れば)ギャンブルのときと同様に、ゲーム外(=トーナメント全体)のことを考えたダメージコントロール的な選択が(合理的な判断として)自然と行われることになる。

例として、サッカーのような競技で、負けている終盤に取るべき行動を考えてみよう。

もし大会が単純なノックアウト形式を取っているのであれば、勝たない限りは他の結果に意味はない。大敗しようが僅差で負けようが単純に同じ敗北という意味しか持たないのであるから、過大なリスクを負ってでも得点を取って勝ちに行くのが(その大会のことだけ考えるならば)正しい選択となる。しかし行われているのが総当りのリーグ戦であり、順位決定に際して個々のゲームの得失点差を勘案する形式なのであれば、リーグ戦の中の1ゲームについては、敗北をやむなしとした上でそれ以上の失点を抑えたり、あるいは主軸選手の休養を目的とした(戦術的には劣った)交代を行ったりすることが合理的となってくる。

また同じリーグ戦でも順位決定に得失点差を考慮しないのであれば、失点を抑える行動はゲームルールの意味がなくなる。この場合は主軸選手は(休養のため)交代させつつ、一か八かの逆転を狙える戦いを選択することが合理的となりうる(ただし、文化的な理由や興行上の理由、あるいはチームのモチベーション維持などを考えて、大敗するのは避けたいという判断が行われる可能性はあるだろう)。

## プレイヤーたちが 相互に

ゲームの中のあらゆる様相は、プレイヤー数が増えると一気に複雑化する。  
ゲームの外部との関係においても、それは例外ではない。

まず前提として、ゲームの内部の事情として、マルチプレイヤーズゲームには合理的な選択がない場合があるということを把握していただきたい。ゲームとい

うのはプレイヤー達の相互作用による系であり、ゲームにおいて「行動する」ということは、自分の利得を変化させるだけでなく、他人の利得を（相対的に）変化させるということでもある。これがソリテア（一人遊び）、あるいは二人用のゲームであれば、それほど問題にはならない。それらにおいて、ゲームの中で起きる行動とは、すべて自分が招くものと考えることができる。ソリテアであれば当然に、そして二人用であれば自分の選択に対して相手が応じるということであるから、どれほど不利益な結果が起こったにせよ、それを読みきれなかった自分が悪い、というところに帰着させることができる<sup>\*1</sup>。

マルチプレイヤーズゲームでは話が異なってくる。プレイヤーは複数人存在し、それぞれが選択を起こったとき、それによって与えられる各人への（相対的な）利得の変化には、どうしても差が生じる<sup>\*2</sup>。一見すれば、そこには「誰か」によって差を付けられる、という構図が存在しているように思える。だがゲーム中に産まれた決定的な差の、さらにその要因を探れば、それは別の誰かの選択によって生じたものということになるだろう。そうして根源をたどっていけば、おそらくその決定的な差にはプレイヤー全員が関与していることになる。

どれを選んでも「自分には同程度の利益がある」が「別の（選択によって異なる）誰かに不利益がある」という構図・構造があるとき、それでもプレイヤーは（ルールの要請により）どれかを選ばねばならない。選べば、自分の利益と引き換えに誰かに不利益を押し付けることになる。選ぶことによって、意図したか意図しないかの別はあれ、ゲームの系の中に差を生むことになる。

さて、あるゲームが進行していく状況を眺めたとき、その中に登場する個々の選択の局面というのは、それ自体が小さな独立したゲームと捉えることができる。この見方をするとき、そのゲーム全体というのは、個々の局面をくるむ「外側」のゲームと考えることができる。

個々の局面においての最適な行動というのが定義できるのだとすれば、それは相対差をもっとも得られる行動だろう。もちろん、局面から必然的に合理的な行

---

<sup>\*1</sup> その責任構造を運の要素で中和する、というデザインも良く見られはする

<sup>\*2</sup> ここで差が生じないゲームというのは、実は並列してソリテアをやっているだけである可能性が高い



動が導かれることがほとんどだろう。しかし時折、そういった合理性のない選択の局面が訪れることがある。どれを選んでもまったく同程度の相対差が得られるが、そのとき誰により多くの不利益を与えるかだけが少し違う複数の行動があり、これを決定する論理的理由が存在しない。そういう状況だ。理由は存在しないが、プレイヤーはそこで決断する必要がある。なんとなくでも、なりゆきでも、決定することを迫られる。

このとき立ち上がってくるのが、局面の「外側」であるゲーム全体における記憶である。合理よりは論理性の低い指針として、そのゲーム内での記憶、過去に与えられた不利益の大小が、決定に関与する。自然発生的なヘイト（敵対）値、とでも言うべき作用である。

そして実際これは、どうしても選ばねばならない「不利益を被る誰か」を選択する基準としては有効に機能するし、繰り返しゲームの構造的にも正しい（しつぺ返しをしておけば、今後の局面では自分を選ばせないバイアスを与えられる、かもしれないので）。この「ヘイト値」という概念は、マルチプレイヤーズゲームのゲーム内の構造から導かれる、必然なのである。

ゲームが存在し、複数人でプレイすることでヘイト値が生まれてしまうとして、それはどこまで続いていく概念となるのだろうか。少なくともそのゲームの外側にで行われる、別の（同じルールの）ゲームまでは連続していくであろう。

ゲームが始まったばかりで、まだ記憶がない場合のことを考えればいい。そのゲームの中においては、まだ一切の記録／記憶がないのであるからランダムに選んでしまうのが適切だ。しかしプレイヤーは本来的にゲームの外側の存在であり、ゲームに加わるにあたって都合よくその記憶をリセットできる存在ではない。だから、このゲームの以前にプレイしたゲームの記憶をどうしても継承してしまう。かくして、至極簡単にヘイト値は別のゲームへと継承される。

同様に、他の（ルールの異なる）ゲームにもヘイト値的なものが容易に継承されることは明白だろう。以前にプレイした似たようなゲームから、ときにはゲームに関係のない日常の行動から記憶がゲームの中に持ち込まれ、プレイヤーの行動・その選択によって生じる各人の差の部分に干渉することになる。

## 没入をデザインする

結論してしまうならば、ゲームには少なからずゲームの外部の事情や記憶が没入してきてしまうものなのだ。そもそもほとんどのプレイヤーは「楽しみたい」というゲーム外部の事情でゲームプレイに参加する。である以上、ゲームに先行する大ルールとしてのゲーム外部の事情がゲームプレイから切り離されることは絶対にないと言ってもいい。

それでも、ゲームのルール/システムにおいて工夫を施せば、上手にそうした没入を取り扱うことができる。ゲームと現実の切断面として、ルール/システムを設定することは十分に可能である。

端的には、ゲーム中の行動として、他のプレイヤーの不利益を狙えるという、ゼロサム的な構造の存在自体がゲーム外部からのプレイヤーの記憶の没入を招く一因となる。ゲームの構造の問題であるのだから、ゲームの構造を工夫すれば没入は抑止できるのだ。

ひとつの方法は、「狙う」という行為を成立させないことである。他者への干渉を基本的には全員に同様の累が及ぶ「全員攻撃」を原則としてしまうのである。

選択の結果起こることを、ゼロサム的な「押し下げる」効果の代わりに「(自分と一緒に)押し上げる」プラスサム的な効果を導入するという方法もある。数理で見ればゼロサムもプラスサムも変わらないのであるが、実際には人=プレイヤーの認識は変わる。選択の余波が押し下げではなく押し上げになることによって、ヘイト値に関する印象は違ったものとなる。また、こうした施しの効果があることで、ゲーム中の協力関係が生まれやすいという点も重要だろう。ただ、プラスサムによる解決は時にゲーム外の記憶(関係性)に基づいた極端な押し上げにつながることもある点には注意が必要だろう。

勝ち負けがどうでもいいゲームにするのも解消の方法になる。1つのゲームを短い時間で終わらせる、運まみれで実力があまり反映されないようにするなどの方法を探り、ゲームの中の展開で起こることを楽しませることを目指すのである。

この方針を採る場合、プレイヤーが（その場限りで）ヘイト値を上げ下げすることは、むしろゲームの展開に彩りを加える（ルール外の）フレーバーとなりうる。ビデオゲームの多人数バトルロイヤルでは、（おそらくは無意識的に）この構造を採っている場合が多い。

---

# 国政選挙のゲーム構造：衆院編

中田吉法

---

去る12月16日に衆議院選挙が行われ、自民党の圧勝というべき結果が出た。前回選挙は民主党の圧勝であったことから、この選挙制度の欠陥を指摘するような議論も見られている。

だが話はそう単純ではない。今回の選挙は、これまでの流れとこれからの流れを象徴するようないくつかの特徴が見られる「面白い」選挙だった。極めてゲーム的な構造をしている選挙制度というものを本誌的な視点で捉えるという試みもかねて、今の衆議院選挙の特徴、そこから見える経緯と未来について、記していきたいと思う。

## 日本と選挙制度

日本では長らく大選挙区制(中選挙区制)を基本とした選挙制度の下で、各種議会選挙が行われてきた。

市町村議会は自治体全域で単一区の大選挙区制であり、都道府県議会や国政選挙も区割りこそ違いがひとつの選挙区に対して複数の議席が割り当てられる大選挙区制を取っていた。

都道府県議会や国政選挙での大選挙区においては、だいたい選挙区全体の1~2割ほどの得票があればその区での議席を確保することができていた。ゆえに、日本における主要な政党は全国的な組織を持ち、全国から薄く広く支持を得ることで国会の議席を確保するという戦略を採ってきた。

衆参両院ともに中選挙区制度であり、また地方議会選挙も大選挙区制度であったのだから、これは大変に合理的な選択だ。同様に選挙戦を展開する選挙組織があれば、どちらの選挙にも対応することができるのだから。またそのような状況に呼応するように、投票する側の行動も極めて中選挙区的な適応をしていて、全

国を見通したときにわりあい均質な投票傾向が見られる。

これは、世界的に見れば極めて人口が密集した国ゆえの特性のように思う。世界に類を見ない超巨大都市群と、それを取り囲むように延々と続く長い郊外。国土面積に占める平地が少なく、平坦な地でさえあれば全国の至る所に人が密集して住んでいる日本は、世界基準で見れば極端に都市化の進んだ国である。その国土の発展の均質性が、全国的な投票結果の均質性に繋がっているのだろう。

しかしその選挙制度が 1996 年に大きく変更された。地方議会選挙は変わらず大選挙区制で行われるが、衆議院については小選挙区比例代表並立制という制度に改められた。

現制度下での衆議院選挙は今回（2012 年 12 月）で 6 回目だが、前の 3 回は自民党が第一党となるも単独過半数は確保できないという結果であり、後ろの 3 回は第一党が全体の 6 割以上を確保するという圧勝の結果となっている。

これは、定数 1 人の小選挙区制度でありながら、毎回多くの政党が小選挙区に候補を立てたことに起因する。個々の選挙区について候補者は 4~5 人というところが大半だが、小選挙区制としてはこれでも候補者数が多すぎる。多すぎる候補者が、全国の選挙区でそれなりに拮抗した戦いを演じることで票は分散されてしまう。しかも、多数ある各政党があまり強い地域性を持っておらず、全国的に投票傾向が均質であることから、ある党への支持の流れが強まると、全国で一斉に強まってしまうことに繋がる。こうした諸々の条件の積み重ねが、今回の選挙を含めた小選挙区での優位の極端な増幅、4 割強の得票で 6 割ほどの議席を確保するという選挙結果に至っているのだろう。

## 二大政党制における政党

小選挙区制度というのは、互いに拮抗する少数の、より具体的に言ってしまうと 2 つの政党が相争う環境でなら力を発揮する方式だ。しかし日本の政党政治をめぐり環境は、現行の衆議院が採る小選挙区制に適合しているとは言い難い。

二大政党制を機能させるためには、国が抱える様々な問題について、その論点を大きな（ひとつの）軸に収束できることが望ましい。アメリカを例に挙げると、

論点となる問題というのは、ほぼ経済に絞られていると言っても良い。経済を回すために大きな政府を指向するのか、それとも小さな政府を指向するのか。アメリカの国政選挙の論点とは、単純化してしまえばそこに収束する。経済の状況の計測として重視される失業率を改善することを目指して、与党は国家を運営する。国政選挙における国民の投票行動もそれに影響されており、現在の政策運営を支持するなら与党に、変化を求めるなら野党に投票する、という指針が明確になっている。

はっきりした指針とわかりやすい投票基準の代わりに、二大政党制における政党は百家争鳴というべき様々な意見を持つ人々の集合となる。なにしろ国中の意見を、たった二つの政党に分割して持たせるのである。巨大政党は大きな寄り合い所帯であり、その巨大さゆえに内部の意見は必ずしも一致しない。だから、二大政党制を成すふたつの政党には、様々な(多様な)意見を取り込みつつも、大きな目的を果たすために党の内部で適切に意見調整をしていくという機能が求められるのである。

アメリカの場合、意見調整において重要な役割を担うのが、党の大統領候補を選出する大統領予備選挙だろう。大統領選挙前半の約半年間、各候補が徹底的に国の抱える問題について議論を行いながら、州ごとに投票を行っていく。その議論と調査の繰り返しの中で、党の目指すべき方針を共有し決定・調整していくとともに、広く国民に伝えるという役割をも果たしているのだ。

## 自民党ともう片翼

日本の場合はどうかというと、自民党においては「派閥」がそのような内部調整機構としての役割を果たしている側面がある。自民党における派閥の力はかつてに比べて衰えているとも言われるが、グループ単位で(政党内政党として)意見調整することで、大きな寄り合い所帯としての統一した動きを形成していくという機能そのものはまだ健在であるように思う。外部から見たときに密室的な議論になりがちであったり、国民から意見を吸い上げるあたりの動きが不透明に思えたりという問題はあるものの、元より二大政党制の片翼としての機能を備えていたことは間違いなからう。

問題となるのは、これに対抗する対立政党だ。

少なくとも今回の選挙における民主党は、党内での意見調整が行えない状況のまま運営されていた。政権与党という重みで無理矢理にくっついてきたものの、対立を対立として抱え込み続けたままであった結果が、選挙直前での分解の一因であろう。

民主主義国家における政治というのは、決して己の信じるイデオロギーを唱える行為ではない。目的を果たすために様々な妥協を受け入れながらも意見を調整し、合意を作り上げていく行為こそが「政治」と呼ぶに値するものであろう。民主党は与党であるという事実をもってひとつの政党として形を成していたが、その内部における熟議・意見調整の機能には欠けていた。前回衆議院選挙での民主党とは1990年代以降の「選挙のたびに新党ができる」状況の末に行き着いたひとつの回答であり、強すぎる自民党を打破して選挙に勝つための政党としての完成系ではあった。しかし巨大プロジェクト運営型のその組織は、ついで（政治を実現するための）調整型の組織へと変貌することのないまま、分解をしてしまった。

これを、強いリーダーシップの不足が原因と見るような向きもあろう。しかしそうではない。巨大政党というのはそもそもその巨大さゆえにまとまらない、寄り合い所帯となるのは宿命なのだ。そして民主党に欠けていたのは、様々な意見を拾い上げながらも一本化していくという熟議、あるいは「政治そのもの」というべきプロセス、合意を形成していくという過程が機能していなかったことにあるのではないかと思う。かつての社会党が巨大な第二党たる大きさまでその勢力を伸ばしながらも、イデオロギー的な政党であったという出自ゆえに調整型の組織に変わることにより失敗し、分解していったことを、もっと大きな規模で、そしてもっと短期間でなぞりかえしたのではないか、というような感もある。

政党というのは、選挙に勝つことを目的とした組織ではないのだ。政策を実現して世の中をよりよくしていくことこそが政党の存在意義であり、選挙に勝つこと・議席に議席を持つことは、その手段に過ぎない。しかし民主党やそこに至るまでの様々な新党の盛衰は数を合わせることに夢中になりすぎた、その結末のようにも思えてくる。

片翼になろうと志すも、その道半ばで民主党が解体された今、日本の国政の議

会地図は、二大政党制の片翼たり得る自民党に対して、片翼としてまとめ切れぬ多数の中小政党、という構図になってしまった。

## 日本共産党というありかた

自民党と共に日本の民主制においての特徴的な存在は、日本共産党だろう。

日本の政治における日本共産党は、地方政治におけるその役割の大きさに特徴がある。

彼らの主戦場は、国政でも都道府県議会でもなく、市町村議会だ。市町村単位でネットワークを張り、それをベースに国政にも議員を送り込む。そういう戦略の構成が成されているように見える。

その構成は、必然だったのだと思う。

背景になっているのは、地方の問題を単に地方の問題として地方の権限の中で解決できない、中央集権構造だ。地方の問題を解決するためには、少なからず国政に干渉する必要があった。全国組織型の政党というのは、そのような活動をするために形成されていったのだろう。地方議会と国会との両方で一定の勢力を持つために、中選挙区の中で広く薄く全国から少数ずつの議席を確保する。そうすることで、国会では決して無視できない数の勢力を得る。

そういう戦略のために構築された構造をいまだに色濃く残しているのが共産党で、その厚くはないが強固な地盤ゆえに今でも国会に一定の勢力を保ってはいる。しかし現行の衆院の選挙制度の下では、全国的に候補を擁立するというその戦術はあまり望ましいものではない。小選挙区比例代表並立制では比例区の票を集めるために地方区での死票を増やすという結果を招いている。それは党が生き残る戦略としては正しいのかもしれないが、衆院の選挙制度というルールが望むゲームから考えれば望ましくない異物だ。特筆すべきはその得票効率の悪さで、たとえば今回の選挙での共産党の小選挙区での全国得票率 7.8% は、みんなの党や日本未来の党を上回り、日本維新の会に迫ろうかという数字なのだが、小選挙区での獲得議席数は 0 なのだ。地方と国政という両輪のうち、国政に議員を送り込むという機能は大幅に低下してしまった。このままでは遠からず、地方でもその地



位を失っていくことになるのではないかと、という危惧を抱かざるを得まい。

## 地域政党という生存戦略

しかし一方で今回の衆院選では今後を見据えたときに見逃せない動きも見えた。それは「地域政党」という選択である。

今回躍進した日本維新の会は、大阪での小選挙区で多くの勝利を収めているのが特徴だ。

ルールを考慮してみても、これは悪くない戦略である。ある特定の地域に地盤を置いて、その地域の小選挙区の 1/3～1/2 ぐらいを勝つことを目指す。そうすれば、その地域の比例ブロックでもそれなりの数を取ることができる。実際、今選挙での日本維新の会は、大阪だけで見れば 19 区中 12 区を取った第一党で、比例区近畿ブロックにおいても自民党を上回る議席を獲得している。総数 54 議席のうち、22 議席を大阪と近畿ブロックで取っているわけで、勢力のおよそ半分を大阪だけで稼いでいるということに他ならない。

その勝ちパターンは「地方首長選挙 地方議会選挙 国政選挙」という流れにあるだろう。

実際に地方政治を大きく動かすことのできる地方首長選挙で勝利し、実際に自治体改革を進めることで地域での評価を高める。高まった評価を背景に地方議会選挙で多数を取り、その流れのまま国政選挙に討って出る。この見事な流れが、大阪では実際に実現したのだと言える。

この戦略において、大阪という土地を選んだのはじつに良い狙いであろう。狭い地域に多くの人口が密集しているというのが良い。たとえ地域で圧倒的な支持を得られても、その地域に割り当てられた議席数がそれなりに多くないと、国政に関与するに足る十分な勢力を得られないからである。その点大阪は実に申し分ない。

とはいえ日本維新の会は、全国の比例区でも薄く広く議席を得ている。現実としては「地域政党＋共産党型」のハイブリッド的な戦略を選んだのだと見るべきだろう。

この点惜しいことをしたと思わせるのが減税日本であろう。そもそもその勢力は名古屋市議会で第一党となっている程度で、日本維新の会が大阪で得ているほど強い支持を得られているわけではない。地域政党から国政に進出するには時期尚早で、まだまだ地方自治の中での地位を高めるべき状況だったと思うのだが、選挙直前の流れの中で国民新党と共に日本未来の会に合流したことで、愛知県内で得られたであろう優位を捨ててしまった感がある。もちろん愛知県を中心とした東海地方であれば、地域政党が存立するに足る人口を抱えていることは確かであるので、今後（主に地方議会から）勢力を拡大させていく可能性は残っているのではないだろうか。

もっとも、狭い地域を制圧するだけでまとまった数を送り込める地域が日本にそんなにあるわけではない。埼玉や千葉、神奈川などは選挙区の議席数こそ多いものの、東京に近すぎるのが災いし、地域性を訴えていく戦術そのものが成立しにくいだろう。大阪でこの戦術が成立したのは19小選挙区+比例近畿ブロック29という大きな枠があったからで、比較的条件の良い北海道（12区+比例8）や宮城（6区+比例東北14）、新潟（6区+比例北陸信越11）では圧倒的支配を得られたとしても得られるのは10議席程度、国政でそれなりの力を得るにはやや数が足りない。狙い目なのはやはり愛知（15区+比例東海21）で大阪に次ぐ可能性が見出せるが、福岡（11区+比例九州21）なら九州全域での優位を目指すという戦略が取れるかもしれない。

また、隠れた地域政党+共産党型として見逃せないのはみんなの党だろうか。北海道・中国・四国を除く比例区で薄く議席を得ながら、小選挙区で得た4議席は関東に集中している。案外「関東圏の政党」として勢力を伸ばしていくことが、将来の躍進に繋がる戦略となるかもしれない。

---

# WiiU の居場所、居間という空間

中田吉法

---

初出：GD# vol.44 (2012/11/18)、再録にあたり改稿  
任天堂の新しい据え置きゲーム機、WiiU が発売される。

日付で言えば、この記事の書かれた号の発刊日である 11/18 が、まさしくアメリカでの発売日となる。日本とアメリカの時差、早く発売されるであろう東海岸の時刻でだいたい半日なので、日本からの体感だともう半日後になるわけであるし、日本での発売日はそれより3週も遅れた 12/8 なのだが、ともかくそのぐらいのタイミングでいよいよ世に送り出される。

なんとも絶妙な時期である。次世代の先陣を切ってというべきか、はたまた遅れてきた HD 世代機というべきか、そのスペックのことを考えても実に絶妙といわざるを得ない。

今の世代で任天堂の Wii と戦う 2 つのゲーム機、XBox360 と PS3 は共に表示環境についてはかなり思い切って見切り発車をした。発売された時点ですら HD テレビはまだ普及しているとは言えず、でもまあデジタルテレビへの切り替え等でたぶん環境が追いついてくるだろう、という見込みでもってそれらのスペック目標は設定された。開発期間のことを考えると発売よりさらにもう 2 ~ 3 年前に最初のターゲットを定めているはずで、そのときの見切り発車感は並大抵のものではなかっただろうと推察される。というわけで設定された主なターゲットは 720p での映像出力、ということと相成った。見切り発車だったことを考えると、悪くない設定だ。というか、半導体技術の進展でどこらへんのメモリ帯域がリーズナブルなお値段で提供できるようになっているかとか、それを表示する HD テレビがどんなスペックに落ち着いていくかとか、そういうことを総合的に考えたら必然的にそうなる、という数字だと言える。実際 XBox や PS3 を発売した時期

になってみると、HD テレビのラインナップのほうは廉価な 720p 用と高級機の 1080p 用が併売されている状態で、まあ普及機は 720p ということになるかもね、というような雰囲気であった。なかなか悪くない読みである。

一方 Wii はそんな HD 化の流れをまるっと無視して、相変わらずの SD 解像度で入力方式をガラッと変えた Wii を発売して、それまでのスペック競争を放棄して、突如別の戦場を構築するというブルーオーシャン的戦略を取ってきた。

さてそれから 6~7 年ほどが経過した。

HD テレビは普及した。すごい勢いで普及した。日本では普及しすぎて反動でテレビの売り上げが激減したほどである。また世界的には韓国勢の仕掛けた強烈な価格競争によって、HD テレビの商品価格帯はぐっと押し下げられた。

そうして一般化してみると、あのころ思っていたよりも 1080p が表示できる環境はずっと広まっている、という状況になった。すると HD 対応したゲーム機の方は少し困ってしまうことになった。720p をターゲットに性能を設定したこれらのハードウェアで、「フル HD」とも呼ばれる 1080p を素直に出力するには、正直スペックが（主にメモリ帯域が）足りないため、プログラムの側でなんらかの工夫を要求されてしまうことになる。数年間の技術開発で工夫の仕方もだいぶわかってきているが、思っていた以上に 1080p が主流となってしまった今となっては正直若干辛くなってきた、というのが正直なところだと思う。

ということで満を持して、ようやく任天堂が HD 対応のゲーム機として WiiU を出すことになった。もちろんいまだきに出すのであるから、1080p の出力を目標としたスペック設定がされているわけである。というか、実際にはもう少し上の演算能力を持たされているはずだ。なにしろ WiiU は据え置き型のゲーム機なのにコントローラの側に本格的な画面を持ち、TV を使わずコントローラ単体でもゲームが遊べる。加えて TV とコントローラ側を併用した利用シーンも織り込まれ済だ。コントローラを複数台繋いでの利用も想定されているようであるから、単純な 1080p よりはもう少し「広い」画面を想定しているのは間違いない。

そしてその、コントローラの側の画面、というのがおそらく WiiU の設計コンセプトの結実である。

これは携帯ゲーム機ではない。無線で画面を表示しているが、あくまでも WiiU 本体がそばにないと使えない、本体に（無線経由で）ぶら下がった「端末」に過ぎない。個人がどこにでも持って歩けるパーソナルなゲーム機、3DS とは異なる存在である。

実は、携帯機はビデオゲームをするという行為ととても相性がいい。ビデオゲームというのは根本的にひどく個人的な行為だ。ビデオゲームをしている人間は画面に向かって没入し、周囲の現実空間からは少なからず隔離されて、自分（とゲーム機）だけのパーソナルスペースを作り出す。携帯ゲーム機というのは、いわば都市空間の中でどこにでもパーソナルスペースを築くための「壁」として持ち歩かれているのだとも言える。

逆に据え置き機が居間に置かれると、その個人性が露になってしまう。たとえ居間でも、ビデオゲームをプレイすればパーソナルスペースをそこに築いてしまう。今の中心に置かれたテレビを通じて、テレビのチャンネル争いよりもずっと強力に、一人の欲望のための空間が出現してしまうのである。家族みんなで過ごすはずの空間に、極めてパーソナルな装置が出現してしまうことは、居間という空間の機能を根本的に侵害する。

Wii は体感型のゲームという機軸を持ち込むことで、その「家庭とゲーム機の相性が悪い」という問題に対抗しようとした。それはひとまずの成功を得たとはいえる。だがそれでもゲーム機で一人向けのゲームを遊べば強いパーソナルスペースが発生するし、たとえ Wii であってもパーソナルスペースの現出は居間全体を巻き込んでしまう。

任天堂のゲーム機設計の思想にはある時期からゲーム機がどのように置かれるかということに対する着目が入ってきた。顕著になってきたのは GameCube からで、本体にハンドルを付けたそのデザインは「しまう」「(家の中で)持ち歩く」

ことをとても強く指向していた。Wii では、その体感的なゲームプレイのスタイルとの相性から、リビングルームの大きなテレビの横に置かれることを意識した各種サービスが提供された。

その思想の延長線上に、WiiU はある。

Wii はいわば、ゲーム機がパーソナルスペースを作ることを阻止しようとしてみた装置だった。居間という空間の中で体を動かせば、いやでも周囲を巻き込んでいくはずで、そうすればゲームプレイ空間を作りながらも同時に家族の接触という居間の機能を維持できるのだ、とばかりに。だが実際やってみると、狙いとは逆に大きなパーソナルスペースを発生させるだけに終わってしまうことも多かった。

そこで WiiU は別のアプローチを用意した。パーソナルスペースを積極的に作りにいってしまう、という発想を導入したのだ。

WiiU GamePad を持ってゲームを始めれば、パーソナルスペースが現出するだろう。心理的には極めて個人的な空間が形成されるはずだ。しかし携帯ゲーム機と違って、WiiU GamePad には物理的な移動の制約があり、母艦としての WiiU 本体からそれほど離れることができない。おそらくは壁や階を隔てることのない

見通せる程度の範囲に、留まっているはずだろう。TV を占有せず、ゆえに居間を支配下に置いてしまうこともなく、けれど居間から大きく離れてしまうでもない。それは、家族がそれぞれ思い思いのことをしながらもひとまず空間を共有する、居間という場所に、あるいはその機能に相応しい距離の置き方だ。

iPad を始めとするタブレットデバイスを居間に置いたときにも、おそらく似たような特性が生まれる。ノートパソコンでは強いパーソナルスペースが発生してしまうが、タブレットデバイスなら(その形状的に)そこだけに長時間没入するのは少々難しい。それでいて、欲しいときには個人的な知的活動への窓を提供してくれる。

そして極めて重要な機能として、WiiU GamePad には「テレビのリモコンになる」ことができるのだ。それは、WiiU GamePad が居間のどこかになんとなく置かれておくための権利であり、同時にゲームをしていないときにもなんとなく手

---

を伸ばしてもらうための動機付けでもあるだろう。大きな WiiU GamePad は、普通のリモコンよりもずっと姿をくらしにくい。誰かがテレビのリモコンを探したそのとき、大きな WiiU GamePad が目に付けば、そこに手を伸ばしてくれるようになるかもしれない。ゲームをしようと思いつつまで仕舞われるのではなく、居間に必要な機能の一部になれば、しめたものだ。今のテーブルの上にその体を横たえ、なにかあれば触れてもらえるデバイスになる。そうして単純に手に触れる機会が増えれば、自ずと思い出して遊んでもらえる機会も増える。

ゲーム機というのは生活の中の必需品ではない。テレビや冷蔵庫や洗濯機ほどに存在を主張できる機械ではない。それは、家の中にあって自ずと忘れられる側の存在だった。けれど WiiU は、忘れられない側の機械になるための努力に、更に磨きをかける方向を選んだのだ。Wii のときのなによりの特徴であった「居間の一員となる」という目標を、更に高いレベルで実現しようとしている。そんな小さくも大きな野心、そのために追求されたデザインが、どのように結実していくのが楽しみだ。

## 編集後記

vol.24、ゲームの外側、をお送りします。

と言いつつ、実は今回はサブ記事のはずの衆院選構造考察の方が内容的にはよっぽどメインぽかったり。もう少しデータを詳細に(きちんと)挙げて、いろいろ分析できそうな内容でありますので、次号には参院編を用意できれば、と珍しい次号予告など。

WiiU 記事は文学フリマで GD#に書いたレビュー的記事の再録ですが、実機買ったら驚くほど事前の予想との違和感がなかった(というか本家任天堂が既にほぼ同内容語ってるので当然ですが)ので、もうなんかこのままレビュー扱いでいいや、というのが実感。我が家では居間のテーブルの上にすっかり鎮座され、時折テレビ閲覧中 Web ブラウザとしての役目を果たしているということを申し添えておきたいと思います。

### GameDeep vol.24

2012 年 12 月 30 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