

ゲームを語る、ゲームで語る Vol.28

GameDeep

main issue

ゲームと現実の境界面

現実には侵食するゲーム、
ゲームが侵食する現実

Other

Ingress : Darsana Tokyo 結果分析



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

ゲームと現実の境界面 / 中田吉法	3
Design Your Life, Design Your Ingress / 中田吉法	13
Ingress: Darsana Tokyo の結果を読む / 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。

ゲームと現実の境界面

中田吉法

○ゲーム=現実

まず前提を言ってしまうと、本誌が取り扱う《ゲーム》と現実の間に相違や境界などはない。

現実の様々な局面で、自ずと立ち現れてしまうのが《ゲーム》なのであって、それは「現実とはゲームである」としか表現しようがないものだ。

だが何故現実が《ゲーム》であるかと言えば、それは現実を受け止める我々人間が、周囲の全てを《ゲーム》として解いて最適化するべく育った生き物であるからだ。相互作用のある世界に主体性のある存在が生まれたならば、およそ間違いなくそのように育つであろう。より適切な解に到達したものがより多く生存してしまう。その冷徹な原則は、神なる存在が作る原理よりももっと協力なものとして、相互作用のあるあらゆる世界を貫いているはずである。

従って《ゲーム》とは現実であり、現実とは《ゲーム》である。

以上本稿終わり。

とただこれだけ書いてだけで話が終わる程度には、これまで本誌は様々な形でいかに現実がゲームであるかを幾度と無く語ってきた。

ゲームというものは、まったく現実と切り離せるものではない。だからこそ、世界には様々な形でゲームと現実の境界面が存在することになる。そういった様々の面のいくつかについて、本稿では話をしたい。

○現実の中のゲーム

ビデオゲームはこの数年で急速に日常の中に浸透しつつある。

ひとつには、携帯ゲーム機があたりまえのようにそばにあった世代が長じてきた（今の 18 歳の生まれた年にはもうポケモンが世に出ていた）という、文化的な要因もあるだろう。しかし同時に、ソーシャルゲームのモバイル化と、それを支えるスマートフォンの浸透というタイミングによるところも大きい。

特に日本の場合、大都市部の公共交通網の発達度が高いことから、移動が余剰時間となる層が一定数存在することが大きい。日常持ち歩く道具としての携帯電話がスマートフォンに代わっていくことで、その上で動くゲームの表現能力も大きく向上している。

もちろんスマートフォンは単なるゲームデバイスではない。各種センサーと十分な演算能力と通信機能を備えたコンピュータが皆の手の中に浸透しつつあるという状況は、十年前とは大きく異なる世界を出現させる可能性がある。

○メディアと双方向性

ここ十年間ほどというのは、メディアが双方向化を試みる時代であった。様々な試行錯誤が行われたが、結局のところ電子メール的なもの、あるいはその代替物が既存メディアの双方向化における主流となり、スマートフォンの存在が現実と双方向メディアをつなぐハブとして機能するという図式が多くの場所に敷衍しているように見える。

たとえばテレビはオンデマンド番組配信や地デジ放送の双方向通信機能、あるいはスマート TV といった方向で双方向メディア化を企図したが、結局のところ一定の成功を収めているのは双方向通信を PC/スマホに丸投げする番組連動 twitter のような形式だ。

これはテレビというデバイスの能力に端を発する問題だろう。テレビというのは基本的に一方方向に情報を伝える放送のための装置であって、双方向通信をするならもっと適切なデバイスが既に普及している。だから通信により適したスマートフォンを傍らに配した番組連動なら、適材適所で機能できる。

比較すれば、ラジオのほうはまだ双方向化の可能性が高い。元々ラジオにはハガキ/FAX ベースで聴衆とやりとりする双方向文化があった。だからラジオは素

早くメールベースのやりとりに対応した。番組制作コストが低く、リアルタイムで番組を作りやすいラジオは、実は元から双方向メディアであって、技術の進歩でより迅速な(理想に近い)補助メディアを選択しなおしただけなのだ。

だがテレビの番組には少なからず事前の仕込みがある。ただリアルタイム性を番組に盛り込もうとするだけでテレビは人海戦術的な無理を必要としてしまう。発信者と受信者の双方向要素を加えようとすればなおさらだ。twitter 連動が比較的上手く行っているのは、それが受信者同士の双方向通信を発信者が拾いあげるという形になっているからで、発信者の無理が少ないからだろう。

だがここに、ひとつの魔法の箱がある。ゲーム機だ。映像をその場で生成し、常に入力を受け付け続け、インターネットを介した通信機能も持ち合わせている。テレビというデバイスを双方向化デバイスにするまさに魔法を実現してくれる。

ではゲーム機はテレビというメディアを双方向化させる決定的な武器となるのだろうか。

答えは否、だと思う。ゲーム機を接続され、ゲーム機の画面を映し出すテレビという装置は、もはやゲーム機というメディアの端末にすぎない。撮影した映像を、加工したりしなかったりして遠隔地に届ける、という行為こそがテレビというメディアの核心であって、それはゲームプレイという行為とは根本的に異なる体験だ。

○ビデオゲームという体験と共有

テレビと比較して言うならば、ビデオゲームのプレイとは、その場に限られた体験を構築し没入するという行為であろう。少なくとも 20 世紀のビデオゲームは、おおむねその体験の質を強化する方向で進化していた。

しかし今やゲーム機は、ゲームの体験を遠くの誰かに拡散させる機能を持ちつつある。携帯ゲーム機は携帯できるという特性ゆえにもとよりそのような模索がされていたが、今や据置機もそのようなコミュニティ的機能を備えたのだ。PS4 / Xbox One は共にゲームプレイの配信や動画化の機能を標準で有しているし、Wii U もそれらに比べると弱いながらも Miiverse という形でゲーム体験の共有機構を

有している。

それは、長らくビデオゲームというメディアの弱点だった体験の非共有性を解消するための動きだろう。人には体験を共有したいという欲求が少なからずある。インターネットが結局のところ人と人とのつながりを実現するためのメディアとして確立しつつあるのも、そうした衝動に基づくものだ。

考えてみれば、体験そのもののデザイン物であるビデオゲームの消費行為は、もとより他のメディア以上にコミュニティ活動的な側面が強い。体験を語り、体験を共有したいという感情に押されて伝播し、そうして得た自らの体験を誰かと共有したくなる。広く遊ばれるゲームの周囲にはそういうサイクルが存在する。近年のビデオゲームが通信対戦やネットワーク連携など様々な形で体験の共有要素を積極的に取り込んできたのは、ゲーム体験を共有することは楽しい、という極めて単純な事実によりビデオゲームが向かい合ってきた結果だろう。

ではゲーム配信は、ゲーム機が配信機能を標準で積むことで一般化できるだろうか？

残念ながら、答えは否だと思う。ゲーム機が配信機能を持つてしまうというのは、最終的なところで個人的な体験にしかかなりえないビデオゲームというものを、共有しうるものにするための究極的な手段ではあるだろう。

だがビデオゲームというのは本質的にはその場限りの体験を生成することに強みを持つメディアである。だから、真価を発揮する一局面に「プレイヤーを外界から隔絶して没入させる瞬間」があることから逃れられない。それはすなわち、一時的であれ人をコミュニティから切り離す能力に他ならない。

極めて個人的な体験としてゲームを楽しみたいという嗜好もあるだろうし、それをシステムの側が意図的に否定するのでもない限り、配信機能は万人のための機能とはならないだろう。もちろん配信による体験の共有は、ゲームを巡る体験を豊かにするはずだ。発信者を中心としたコミュニティの形成は大いになされるだろうし、ゲームをプレイするとはそうしたコミュニティに接続することと等しくなるかもしれない。対戦を軸にするゲームならば「ゲームの寿命」が伸びる可能性だってある。

そういう動きは、なにも特別なことではない。たとえば MMORPG などでは

既に起こっていたことであるし、ウェブやスマートフォンで行われるソーシャルゲームもまたコミュニティへの接続を促進するようなゲームであった。据置ゲーム機だけがコミュニティ化から無縁ではられない。

だが同時に、たとえば風ノ旅ビトのようにプレイヤーを没入させ周囲から切り離すことで成立するゲームというのも存在する。そういったものは極めて個人的な体験だからこそプレイヤーの心に刺さるのだし、個人的な体験であるからこそ、共有されたくない聖域としてプレイヤーの心を占めることもあるだろう。

配信し、共有するという姿を理想として育っていくゲーム群があるのはもちろん良い。だが同時に、そうでないまるで逆の可能性についても、まだまだ追求していける可能性は残っている。

○人の現実に干渉する

逆に、ゲームの側が人の体験を変容させ、干渉するようなこともまた増えつつある。

「ゲーム廃人」とは古くからある極端な例だが、MMORPG等のネットワークゲームは、人が備えるコミュニティへの欲求をゲーム内で満たせてしまえることからより強烈的な廃人化を引き起こしていた。ソーシャルゲームの登場と時を同じくするゲームの課金構造の変化もまた、様々な側面から人の体験を変化させ、生活をも変化させうるという側面を示すようになった。

そうしたゲームから人への干渉の、現在の最先鋒と言えるのがGPSを使った位置情報ゲーム、Ingressだろう。

位置情報を使ったゲームはこれまでも存在したが、数m精度の測位を必要とするような使われ方をするような、GPSによる計測が必要と言えるレベルで、かつ成功したゲームはIngressがはじめてだと言って良いだろう。

Ingressが提供するの、測位情報を元に、街の中の「文化的な」オブジェクトをポータルというゲーム内オブジェクトに見立てて表示するシンプルなゲーム画面だ。そのポータルに少なくとも40mぐらいの範囲に近づかなければいけない、という点が従来の位置情報ゲームとは大きく異なる。従来の位置情報ゲームに多

かったのは数百メートルから数キロメートル精度の、技術的には携帯電話の基地局単位ぐらいの測位を必要とするゲームであり、これならばプレイヤーの移動は電車やバス、自動車で大雑把に移動すれば十分だった。しかし Ingress に必要とされるのはメートル単位の精度での移動だ。ゲームをプレイしようとするならば、街中を実際に歩くか、それに近い速度で移動することが必要となる。

AR(拡張現実) 技術が様々な技術を使って実現しようとしていた現実の拡張が、情報量を落とした地図に実在しないオブジェクトを表示させるという、もはや大したことのない技術だけで実現されているという点に Ingress の凄みがある。

街というのは本来情報にあふれている。Ingress は、ポータルという形でそこにタグを付けるにすぎない。街中を歩くこと、移動すること、そうやって未知のものに出会うことは、人間本来の欲求を刺激する。移動することも根源的な喜びであれば、好奇心を刺激するのも原始的な喜びに分類されるものだろう。なんの指針もなく目指すものもないように思える街に、Ingress というゲームを通じて目標が設定される。目標に向かってプレイヤーが移動すれば、人はそこに情報を発見する。ゲーム画面が道のつながりだけを示したシンプルなものであるため、どうしても現実の風景を見る必要がある。街中を移動しながら現実とゲーム画面の2つの風景は人間の側で合成され、プレイヤーの中に Ingress を通じた風景が構築される。

多くの AR 技術が挑戦しているのは、予め合成された風景を人間に見せようすることだ。それに比べて Ingress が用いている技術は（規模の問題を別にすれば）実に幼稚で他愛もないレベルのものでしかない。しかしそこで、情報を受け取る人間の側を信じること、人間の持つ見えている情報から探索をしていく力を頼ることで、風景の全てにもう一枚のレイヤーが被せられた状況が現出することになる。

Ingress のなかったときより情報量の増えた街は、それだけで楽しい。風景を見て、ゲーム画面を見て、ゲーム画面のどこが現実のどこに相当するかを推測して、実際にそこに移動する。目的地に移動するだけならばもっと便利なナビゲーション機能はとっくに存在しているが、そうではなく、街中をスローに移動して様々なものに出会うことの楽しさを、Ingress という装置は単純に増幅してくれる。

でありながら同時に、Ingress というゲームは世界規模で行われている巨大な

ゲームでもある。たとえば去る 2014/12/13 に東京で Ingress の大規模イベント Darsana が開催された際に Ingress 上では北海道以外のほぼすべてを包む巨大なフィールドが構築されたのだが、その作戦にいったいどれだけの人数が動員されたかを考えてみると、このゲームの巨大さが実感されてくるはずだ。

Ingress でフィールドを作るには三角形の頂点となる各ポータル間に線を引く（リンク）必要がある。あるポータルから別のポータルに線を引くには、対象となるポータルから得られるポータルキーと呼ばれるアイテムが必要で、またそのうち 2 点には実際にプレイヤーが行った上で、リンク操作をする必要がある。今回の巨大フィールドで使われたのは襟裳岬、(中国の) 青島、グアムという 3 点なのだが、予め 1 点に行った上で残りの 2 点にポータルキーを「運ぶ」仕事が必要となる。しかも 3 点間の相互に線を引くためには、それを横切るような線があつてはダメというルールなので、想定される邪魔な線を全て切りに行く役割の人が必要となる。九州北西～西岸、九州南岸、足摺岬、室戸岬、紀伊半島、御前崎、伊豆半島、三浦半島、房総半島、津軽海峡あたりのケアは必要となるだろう。しかも現地に必要な時間に必要な人員を送り込むためには、その数倍の人間に手を広げて人を（予備も含めて）確保する必要がある。必ずしも現地に人を置かずに線を引かせないための妨害線を張っておくという方法もあるのだが、それだって現地に行って作業をする必要はあるから人員が不要となるわけではない。更に敵対陣営側もイベントの日に向けてなにか不穏な動きをしてくることは当然想定しているから、カウンターとして邪魔をする作戦——あるいは同様のフィールドを先に張ろうとするような逆作戦が存在していた可能性があるだろう。果たしてそれだけの動員と指令をするために必要な組織がどれだけの規模になり、どれだけ複雑なオペレーションをしているのか。そういうことを考えると、従来の MMORPG の大規模戦闘の規模を軽く上回るような何かが展開されているのではないかという想像すら浮かんでくる。

世界に敷かれた Ingress のゲーム画面のもたらすプレイヤーが、それほどに複雑な人の交流の網を作り、実際に現実を駆動させる。技術的には存外単純かもしれないが、そのデザインは確かに地球全てをフィールドにし、その規模ゆえのダイナミックな動きを実際に発生させている。

○生活をゲームにする

生活そのもののゲーム化として**#denkimeter**というゲームの名前を聞いたことはあるだろうか。それは、東日本大震災後の電力供給危機の際に考案された、「家庭用電気メーターの数値を戦闘力化して戦うゲーム」だ。生活環境（何人家族なのか、日中どのぐらい家族が自宅にいるかなど）によって基礎的に消費される電力量には差があるから、そのへんの補正をしながら、消費した電力を戦闘力に変換して「戦う」というものである。

大まかな仕組みとしてはバーコードバトラー等の実際のなにかを読み取って数値化するという枠組みにそのものだが、節電の必要が叫ばれた時期に、節電するという行為そのものをゲーム化する試みとして、一時期注目を集めていた。

だがよく考えれば、電力使用のゲーミフィケーションというアイデアは**#denkimeter**がオリジナルというわけではない。電力の需要コントロールは昔から様々なアイデアが出てくる領域であり、日本でも深夜電力という簡易な形ではあるが既に行われている実績がある。

電力需要というのは人が多く活動する昼間～夜が中心に高まるものだが、消費地に電気を送り届けるには様々な設備を経由する必要がある。電気を起こす発電設備にも限界があるし、発電したものを送り届ける送電網にも限界がある。だから、できるならば必ずしも「今」必要でない電力消費は、需要が高まる時間を避けてもらえる方が望ましくなる。

そこで電気給湯器などの電気使用を電力需要の少ない深夜帯にシフトさせるための方策として長年取られてきたのが深夜電力制度だ。これは、需要が高まる時間帯の電気料金を高くする代わりに、深夜帯の電気料金を通常より大きく値下げするという仕組みである。

これは、風呂用の給湯や、暖房用の蓄熱など、なんらかの形でエネルギーを「蓄積」することを促進する技術などと相性が良い。また洗濯機を動かす時間をできれば夜に回すなどの効果も期待できる。

ただ、深夜電力というのは常時一定量の発電を維持するのに向く原子力発電所

の存在があったから有効な策でありえていた面がある。原子力発電所がなくとも電力需要の平均化自体には意味があるが、しかし原子力発電を中心に据えていた状況ほどは有効な手段でなくなっているというのもまた事実だろう。

こうした電力需要調整を更に進めたアイデアが、スマートグリッドと呼ばれる構想や、電力需要売買というものになる。スマートグリッドは電力需要のリアルタイムでの可視化を中心とした技術のことで、地域単位、家庭単位、あるいは機器単位での電力需要を集計したデータとすることをその目標とする。

その構想の更に延長に発生するのが電力需要売買という考えで、電力需要が逼迫した際に必要度の低い電気製品を止めることで供給能力の余裕を産み出そうというものだ。具体的にはリアルタイムで電気料金を上下させるシステムと、その電気料金を見ていて安いなら電気を使うシステムとを組み合わせるような形になるだろう。価格という交換可能な軸をコントロールすることで、そこにゲームを発生させてしまうというわけだ。

○あらゆるものの情報化

前項で説いた電力をめぐる話のような例は他にもどんどん生まれてくるだろう。何故なら今、我々の回りには普通にスマートフォンが存在し、それ以外にもあらゆるところにコンピュータとセンサーが存在し、様々なことを測定して情報化することができるようになりつつあるからだ。

情報化とはすなわち、演算可能化である。これまでそうでなかったものを数値化・データ化すれば、それは計算することができるようになる。計算が成立するということは、そこに価値が付与できるということであり、価値が定められるなら、なんらかの交換が成立するようになることだ。

そもそも通貨というものがそういう性質のものだとも言える。様々なものに価値を付ける軸としての通貨が存在することにより、人間はほんとうに色々なものに価値を付けて売買することができるようになった。来年の秋に収穫される小麦を買い付ける約束、特定の期日にとある株券を決めておいた値段で売り渡す約束、などですらわかりやすいシンプルな例で、もっと複雑な取引を人間は様々な考案

している。それもこれも、全て通貨という基軸が存在することで可能になったものだ。

小さな情報の集まりもまた、そのような価値の源泉になりうる可能性を秘めている。

人々がスマートフォンを普通に持つということは、その画面を通じて現実を重ね合わせるようなレイヤーを見れるようになるということだ。そうなれば、あらゆる場所にインターフェイスやセンサーの塊を、人が勝手に持ち歩いてくれるようになる。

SFが描いたよりもっと緩やかに、しかしもっと大規模な形で、現実の仮想世界化ははじまっている。そこで人を動かすテコとして、ゲームは用いられることになるはずだ。コンピュータによる演算可能な世界と、まだ測定されていない現実をつなぐ最後のパーツとして、人間をその系に組み込んでいく。ゲームというのは、そういう形で、大きく現実を作り替える鍵となっていくのではないだろうか。

Design Your Life, Design Your Ingress

中田吉法

初出：「ぼくたちのイングレス」(サークル染井吉野発行)

”Map-based Mobile Massive Multi-players RPG”

Mを4つ並べるために名付けたであろう実に恣意的なジャンルを名乗る Ingress というゲームを系統的に考察すると、目につくのはソーシャルゲームとの類似と相違だ。

ソーシャルゲームというものは、少なからず生活を侵食する。ソーシャルゲームとはもとよりかなり曖昧な概念だが、従来は余暇になりえなかった小さな時間までもを「いつでもどこでも」消費させるというコンセプトが核だと言えるのではないだろうか。Ingress もまた生活の中から時間を消費させるゲームだが、ゲーム内容が強力に場所に依存している、という点が普通のソーシャルゲームと異なる。似た言葉で称するならば「いつでもどこかへ」とでもなるか。ふつうのソーシャルゲームで競われるのは消費した時間の長さ（と課金量）だが、Ingress は時間だけではなく空間的な最適化も求めてくる。

人の生活には、少なからず移動が伴う。幼児や老人は自宅の近辺から移動しない生活をするかもしれないが、それは彼らが生活のための移動を他の誰かに代行してもらうことで成立するに過ぎない。そもそも都市というのは人に効率の良い移動を促すための社会装置なのだ——というような都市論に脱線していくことをここでは避けるが、現代における人は、誰かの移動に頼らなければ生きていけない、ということは強調しておこう。

そして個人にとっての Ingress とは、人の「移動」を点数化するゲームだ。Ingress を遊ぶには、まず移動しなければならない。そのときの移動の質が AP や実績といった形で計測され、点数化されることになる。

○個人にとっての Ingress

繰り返すが、移動とは生活そのものである。だから、Ingress のプレイはふつうのソーシャルゲームのプレイよりもずっと強力で生活を侵食することになる。

Ingress はポータル争奪という目標を梃子として、プレイヤーの移動＝生活に介入する。どこに住んでいるか、どこに学校や職場があつてどこを經由して移動するか、そのルート上にどのようにポータルが分布していて、少し寄り道することでどこまで行けるか、次の移動の機会をどのように活用するか。生活のための移動の中で、どこで補給をして、どこで戦闘を行うか。そのようなプレイヤーの自発的思考を喚起することで、その人の移動の回数も内容も大きく変化することになる。

従って、その生活スタイルから自ずと各自のプレイスタイルは分かれていくことになるのだが、それだけでは終わらない。高レベル帯で更にレベルを上げていくためには実績メダル収集が必要となるが、実績とはプレイスタイルの反映である。だから、得ていない実績を得るためにはプレイスタイルを変えることが必要だ。そして Ingress のプレイスタイルを変えるとは移動の中身を変えることであり、移動とは生活そのものなのだから、それはすなわち生活を変えることである。

通勤通学路を変える、買い物をするために行く店を変える、普段行かない地域に行く、今までしなかった遠出をするようになる。もしかすると引っ越しを考える人や職場を変える人までそのうち出てくるかもしれない。そういう変化が、貴方がたの生活にもあつたろうし、あるいはこれから変化が訪れるに違いない。

○味方と戦う Ingress

しかし Ingress は大人数でポータルと CF の一一地域の争奪をするゲームなので、ひとりでできることには自ずと限界がある。どんなに生活を最適化しようとも、あなたという存在が同時に地球上の 2 点に存在することはできないし、ポータルを巡って争う、争いたい地域は無数とまではいえないがいくらかもある。

ある地域をめぐる争いは、単純化すればどれだけの面積をどれだけの頻度でカ

バーできるかの競争であると考えることができる。あなたが同じ一点にずっと居続けてそこから手の届くいくつかのポータルを死守したところで、敵にその周辺を巡回されて地域全体を制圧されたのではその地域で優勢とは言えないだろう。また、たとえ一点を守ることになろうと思ったところで、あなたにも自分の生活がある。生活するためにはきっと移動する必要があるから、ずっと同じ場所に居続けることはできない。

しかし Ingress はひとりで戦うゲームではない。あなたには、同じゲームフィールドを同じ目的を持って移動する、たくさんの味方が存在する。

ある地域を争うために、あなた一人が必死になって支えるというのは適切な姿ではない。極めて単純化した式として、「地域の争奪＝移動距離×活動時間」というものを考えてみよう。あなたが提供できる移動距離にも活動時間にも限界がある。ならば、誰かを頼ってみてはどうだろう。ひとりがふたりになれば、距離も時間も倍になる。もちろん味方にはそれぞれの生活がある。居てほしいときに確実にそこに居てくれるわけではない。だが味方の数が増えれば、誰かは的確な場所に居てくれる可能性が上がる。

無機的なゲーム画面だけを通してでも、あなたは誰かの存在を感じられるはずだ。

目の前のポータルに挿さったレゾネーター。そこに書いてある、オーナーの名前。はじめて見る名前もあれば、見知った名前もあるかもしれない。

たとえ名前を知らなくとも、たまたま近くを通りがかった味方とうまく連携できることはあるだろう。しかし名前を知っていたほうが、おそらくはより確実になる。見知った名前があるとして、その名前をなぜ見知っているのだ？ それは、彼がよくそのあたりで活動しているからだ。あなたが活動するその地域と、同じ地域で活動しているからだ。誰が、いつ、どこで、どのような活動をしているか。丹念に情報を重ねあわせさえすれば、それらを推測するに足る情報を、Ingress のゲーム画面は提供してくれる。味方のだいたいの活動時間を把握すれば、今作ったこのポータルをいつまで守れば補強されるのが期待できるか推測することができるようになるかもしれない。あるいは逆に、敵の名前をそのように憶えれば、いつごろポータルが壊されるかの予想もできるはずだ。

○人と出会う Ingress

そういった関係をより強化するためには、(地域の)プレイコミュニティに参加するのが近道だろう。

相互に情報交換をすれば、誰がその地域にいるのか、誰にどのぐらいの時間を任せることができるかを知ることができるようになる。そうすれば自分は自分のできる的確な時間・場所をカバーするようにすることで、味方の全体としての力をいっそう増すことにつながる。あるいは戦力の戦略的投入ができるようになるのも魅力的だ。戦力を分散して薄くカバーしたり、逆に、戦力を集中させて手厚く攻略をしかけるといった使い分けはゲーム画面を介するよりも密接に味方との連絡を取り合っているはじめて成立する類の行動だ。

そういう段階に至ると、Ingress というゲームの様相はかなり違ったものになってくる。それは、的確な動員を行うためのゲームだ。

「地域の争奪＝移動距離×活動時間」という式を思いだそう。ただし、この式は単純化しすぎだ。物事には効果的なタイミング・場所というものがある。味方が完全に強化し終えた地域を回っても補給の役には立つが争奪の役には立たない。逆に資源が底を尽きかけているのに敵に制圧された地域を回っても、あまり成果は得られない。自分が戦力となりうるか、戦力たりえないならどうすれば戦力化できるのか、どのような行動をすれば少しはマシな戦力たりえるのか。そういうことを考えて自らを動かすことで価値の高い活動を行うことができる。あるいは○の守りを固めて欲しい、××の敵が今なら柔らかくなっている、などの情報を他のプレイヤーに伝えることもできるだろう。そういう小さな改良で、地域の争奪のための積み重ねをより多く増すことができる。

そして Ingress で動員を図るための行動のひとつが、実際に見かけたエージェントに声をかける「リアルキャプチャ」だろう。

それは様々な目的をもって行われる。同じ地域で活動しているプレイヤーがいて、それを言葉で交わしたというだけでも十分に嬉しい出来事だ。その場で同盟を組んでしばらく一緒に行動してもいいし、情報交換して連携を深めるのもいい

い。告げたエージェント名が印象に残って憶えてもらうだけでも意味があるし、コミュニティに誘ったり誘われたりすることもあるだろう。相手は味方の方が気軽だろうが、敵に声をかけるのもいいだろう。そういう、人の輪を広げていく力が、Ingress はふつうのソーシャルゲームよりずっと強力だと思う。単にゲームの中のシチュエーションではなく、実際にその場をその時間を共有するという特性によるところが大きい。声をかけて、見知った人とまた会えばなんとなく挨拶をするような関係になるかもしれない。画面の中ではガツガツとやりあうゲームだからこそ、リアルではそういう適切な関係を築いておくことが一層大切だったりもする。

○敵と戦う Ingress

根本的なところでは、すべてがプレイヤーの行動に委ねられている、というのも Ingress の大きな特徴だろう。

ソーシャルゲームをはじめとする多くの多人数ゲームにおいて、プレイヤーは少なからず他のプレイヤーと競争をしている。そこではシステムが「敵」を用意し、そこから得られる成果の多寡を競うことになる。

だが Ingress は違う。その系に「システムの用意した敵」はない。プレイヤーはポータルの争奪を介して、敵陣営のプレイヤーたちと直接争うことになる。もし一方の陣営が一切のプレイを放棄するようなことがあれば、Ingress というゲームはそこで死んでしまうことになるだろう。戦って AP を稼ぐためには、まず敵が活動して、戦える環境を生み出してもらわなければならない。敵にしても事情は同じで、双方が活動して互いにとっての闘争点を作り続けなければならない。活動する余地自体がなくなってしまう。それが Ingress というゲームの根本に据えられた構造だ。

ゲームという行為は、本質的にはメッセージを送り合う行為である。

着手をもって己の意志を発露させ、あるいは意志を隠蔽しながら真の意図を指して状況を構築する。受け側はそれを読み解き対抗するように手を打っていく。だからゲームというのは本質的に双方向の通信行為だ。

Ingress も例外ではない。まず Ingress というゲームのシステムが提供するの

は、ポータルという環境を通じて敵にメッセージを送りつけるためのインターフェースだ。攻撃する、デプロイする、MODを挿す、そういうゲーム中の行動のひとつひとつが、敵に対する強いメッセージとなる。レベルが上がれば上がるほど、あるいは環境の中で重要な役割を担うようになれば、己の行動が敵の行動を引き起こすし、そうして起きた敵の行動がまた自分の行動を引き起こすことにつながる。そのようなプロセスを通じて、そこにゲームシステムを介した闘争=対話が生じていくはずだ。

そこから何を読み解くか、それをどのように解釈するかは、もちろん個々のプレイヤーに委ねられている。だが、無機的な Ingress の画面から互いの意志を感じ合い、そこで繰り広げられる意志のぶつかり合いを、少しでも有利に運ぼうとする。そのための行為の全てが、Ingress というゲームをプレイするということではないだろうか。

いつもの駅前で戦うためには、そこを行き交う敵エージェントの存在が不可欠である。彼らの存在を感じ、名前を憶え、そうしてその地域の環境を育てていくこともまた、Ingress を構成する一部分なのだ。

ゲームをプレイするために、生活そのものをデザインしていく。読者の多くの方は Ingress のプレイを通じて既にそのような実感を得ているかもしれないし、あるいはプレイを深めるにつれてそれを痛感していくことだろう。そこで本稿のタイトルを、改めて（祝福の言葉として）送ろうと思う。 ”Design Your Life, Design Your Ingress.” よき Ingress が、あなたの生活と共にあらんことを。

Ingress: Darsana Tokyo の結果を読む

中田吉法

去る 2014 年 12 月 13 日、Darsana XM Anomaly Primary Site, Tokyo, JP が開催された。

Ingress というゲームそのものについては自力で調べていただくとして、まずはまるで暗号のようなイベント名から説明していこう。

XM Anomaly : Ingress 公式の（大規模な）イベントのこと。

Darsana : 10～12 月にかけて行われた一連の XM Anomaly のシリーズ名

1 回の XM Anomaly は世界の 3～5ヶ所で同時に開催され、うち 1 箇所が Primary Site、残りは Satellite Site となる。各 Site では予め指定されたポータル群の争奪戦が行われる。1 回の戦闘で使われる指定地域を「クラスタ」と呼び、各回ごとにクラスタを移動しながら、1 時間毎に 4 回行ったクラスタ戦の得点合計で各 Site の勝敗が決する。各 Satellite の結果は Primary Site にボーナス加算要素として反映され、XM Anomaly 全体の勝敗は Primary Site の得点で決定される。

Darsana では全部で 6 回の XM Anomaly が行われ*1、シリーズ全体としてはレジスタンス*2陣営が勝利を取めたが、参加者 5000 人超を集め Ingress 史上最大のイベントとなった東京の XM Anomaly を制したのはエンライテンド*3陣営だった。劇的だったのはクラスタ 1 開始直後に北海道を除くほぼ日本全域を ENL の巨大 Control Field*4が覆ったことについて、非 Ingress プレイヤーでも画像を Twitter や Facebook 等で見かけた方もいるのではないだろうか。

*1 Darsana シリーズでは、更に広域争奪戦イベント Darsana Global の結果が加えられた。

*2 謎のエネルギー XM に人類が支配されることに抵抗する陣営。以下 RES と表記。

*3 人類の XM 利用を促進し、覚醒された人類となることを目指す陣営。以下 ENL と表記。

*4 3 つのポータル間を結ぶ線で囲われた地域のこと。以下 CF。

今回この記事では、その Darsana Tokyo の結果について、公開されている情報から可能な範囲でデータを集計してみた。

元にしたのは、事前発表されたクラスタ指定の一覧と、各クラスタごとの結果サマリだ。Darsana Tokyo は参加者多数だったため、大きく分けて「新橋」「麻布」「代官山」の3つの戦域が設定された。これらを集計して各戦域各クラスタごとの結果を表にしてみたのが表1となる*5。

表1 Darsana Tokyo クラスタ-戦域別獲得ポータル数集計

		Portals				Volatile Portals			
戦域	クラス スタ	ENL	NEU	RES	計	ENL	NEU	RES	計
新橋	1	44	6	33	83	2	0	1	3
	2	40	10	27	77	2	0	1	3
	3	35	9	28	72	0	0	3	3
	4	29	11	42	82	2	1	0	3
	戦域合計	148	36	130	314	6	1	5	12
麻布	1	13	3	21	37	0	0	1	1
	2	9	4	20	33	0	0	1	1
	3	13	4	19	36	0	0	1	1
	4	10	0	26	36	1	0	0	1
	戦域合計	45	11	86	142	1	0	3	4
代官山	1	15	4	20	39	0	0	1	1
	2	15	9	15	39	0	0	1	1
	3	18	2	17	37	0	0	1	1
	4	12	6	20	38	1	0	0	1
	戦域合計	60	21	72	153	1	0	3	4
全戦域合計		253	68	288	609	8	1	11	20

*5 元データは <http://goo.gl/Vxb4yP> から取得できる。

争奪されるポータルのうち、いくつかのポータルは volatile Portal に指定され、通常の 10 倍の点数が設定される。どれが volatile Portal であるかは、計測時間*6の 30 分前に隠し場所のヒントが公開される Dead Drop*7 の中に記載されている。この点数の割合が大きいため集計表でも通常ポータルと volatile を分割した。

表 2 戦域別勝率

戦域		Normal Portal		volatile Portal		合計	
戦域	クラス スタ	ENL	RES	ENL	RES	ENL	RES
新橋	1	53.01%	39.76%	66.67%	33.33%	53.49%	39.53%
	2	51.95%	35.06%	66.67%	33.33%	52.50%	35.00%
	3	48.61%	38.89%	0.00%	100.00%	46.67%	41.33%
	4	35.37%	51.22%	66.67%	0.00%	36.47%	49.41%
	戦域合計	47.13%	41.40%	50.00%	41.67%	47.24%	41.41%
麻布	1	35.14%	56.76%	0.00%	100.00%	34.21%	57.89%
	2	27.27%	60.61%	0.00%	100.00%	26.47%	61.76%
	3	36.11%	52.78%	0.00%	100.00%	35.14%	54.05%
	4	27.78%	72.22%	100.00%	0.00%	29.73%	70.27%
	戦域合計	31.69%	60.56%	25.00%	75.00%	31.51%	60.96%
代官山	1	38.46%	51.28%	0.00%	100.00%	37.50%	52.50%
	2	38.46%	38.46%	0.00%	100.00%	37.50%	40.00%
	3	48.65%	45.95%	0.00%	100.00%	47.37%	47.37%
	4	31.58%	52.63%	100.00%	0.00%	33.33%	51.28%
	戦域合計	39.22%	47.06%	25.00%	75.00%	38.85%	47.77%
全戦域合計		41.54%	47.29%	40.00%	55.00%	41.49%	47.54%

*6 毎時 0 分からの 10 分間のどこかでポータルの保持状況が得点化される

*7 スパイ用語で「指定した場所に手紙や小包だけ置いてを受け渡しを行うこと、あるいはその荷物」の意。以下 DD。

ポータル争奪数そのままでは多少見にくいので、勝率にして見てみよう(表2)。左から通常ポータルだけの勝率、volatile Portal だけの勝率、通常 +volatile の勝率、となる。

新橋では ENL が互角よりやや有利に戦いを進めているが、それ以外の戦域ではおおむね RES が互角～優位を確保しているのがわかる。

面白いのはその新橋戦域の勝率の推移だ。他の2戦域の勝率の推移はだいたい押し合いになっているのだが、新橋戦域においては一方的に RES が ENL を押し込んでいく流れが見える。これを素直に受け止めれば、戦力の追加投入が行われたと見るのが筋だが、いったいその要員がどこからやってきたかについてはこのデータからではわからない。展開として面白いのは「RES 陣営が用意していたリンク要員を戦域争奪に振り分け直した」という可能性だろうが、単に当日の流れをよくわからないで日比谷公園あたりに来た人がなんとなく多かっただけとか、そういう可能性もある。他にもいろいろ考えられることはあるが、このへんは裏付け情報が出てくるのを期待はせずに待ちたいところだろう。

しかし単純な勝率では勝負は決まらない。重要なのは得点だ。通常ポータル=2点、volatile=20点という得点換算をしてみよう(表3)。

本来ならここにクラスタ内のポータルに対するリンクによる加点が行われるのだが、Darsana Tokyo では全域を ENL の巨大 CF が覆ったため*8「戦域全体を単一の CF で覆った」ことによる +40% ボーナスが (ENL だけに) 適用される形となった。

勝率で見えていた ENL 新橋戦域の印象は、得点で見直すことで更に強まる。ENL は得点の大半を新橋戦域で稼ぎ出しており、対する RES は全域で平均的に点数を稼ぐ体制になっており、他戦域での結果で新橋での負けを取り戻しているという構図が見える。

実際どれだけ ENL が新橋戦域に依存した戦いをしていたかを見るため、全体

*8 XM Anomaly に限らない Ingress 全体のルールとして、CF 範囲内ではリンクを張ることができないという制限が課せられる。

表 3 戦域別獲得点数

戦域		Normal Portal		volatile Portal		合計		ボーナス適用	
戦域	クラス スタ	ENL	RES	ENL	RES	ENL	RES	ENL	RES
新橋	1	88	66	40	20	128	86	179.2	86
	2	80	54	40	20	120	74	168	74
	3	70	56	0	60	70	116	98	116
	4	58	84	40	0	98	84	137.2	84
	戦域合計	296	260	120	100	416	360	582.4	360
麻布	1	26	42	0	20	26	62	36.4	62
	2	18	40	0	20	18	60	25.2	60
	3	26	38	0	20	26	58	36.4	58
	4	20	52	20	0	40	52	56	52
	戦域合計	90	172	20	60	110	232	154	232
代官山	1	30	40	0	20	30	60	42	60
	2	30	30	0	20	30	50	42	50
	3	36	34	0	20	36	54	50.4	54
	4	24	40	20	0	44	40	61.6	40
	戦域合計	120	144	20	60	140	204	196	204
全戦域合計		506	576	160	220	666	796	932.4	796

の得点配分と各陣営の獲得点数分布を表 4 にまとめてみた。全体得点配分はクラススタ指定された全ポータル総得点に占める各クラススタのポータル総得点の割合であり、各陣営得点分布はそれぞれの総獲得点に占める各分布域の点数の割合だ。

通常と volatile 合わせた得点配分が 53.65% の新橋から、ENL は 62.46% を稼いでいる。いっぽうで麻布戦域の ENL は総配分 22.5% に対して 16.5% の獲得で、これは明らかに低い数字だと言わざるを得ない。当然、麻布戦域の RES の数字は優秀さが目につくものになる。クラススタ 4こそ volatile を取られたために負けているが、かなりの僅差。実際、あとたった 2 ポータル奪えていれば volatile を取られてなお勝つという圧倒的な強さを見せられるところだった。これら特徴

表 4 戦域別得点率

戦域		全体得点配分		ENL 得点分布		RES 得点分布	
戦域	クラスタ	Nor.	Vol.	Nor.	Vol.	Nor.	Vol.
新橋	1	10.26%	3.71%	13.21%	6.01%	8.29%	2.51%
	2	9.52%	3.71%	12.01%	6.01%	6.78%	2.51%
	3	8.90%	3.71%	10.51%	0.00%	7.04%	7.54%
	4	10.14%	3.71%	8.71%	6.01%	10.55%	0.00%
	戦域合計	38.81%	14.83%	44.44%	18.02%	32.66%	12.56%
麻布	1	4.57%	1.24%	3.90%	0.00%	5.28%	2.51%
	2	4.08%	1.24%	2.70%	0.00%	5.03%	2.51%
	3	4.45%	1.24%	3.90%	0.00%	4.77%	2.51%
	4	4.45%	1.24%	3.00%	3.00%	6.53%	0.00%
	戦域合計	17.55%	4.94%	13.51%	3.00%	21.61%	7.54%
代官山	1	4.82%	1.24%	4.50%	0.00%	5.03%	2.51%
	2	4.82%	1.24%	4.50%	0.00%	3.77%	2.51%
	3	4.57%	1.24%	5.41%	0.00%	4.27%	2.51%
	4	4.70%	1.24%	3.60%	3.00%	5.03%	0.00%
	戦域合計	18.91%	4.94%	18.02%	3.00%	18.09%	7.54%
全戦域合計		75.28%	24.72%	75.98%	24.02%	72.36%	27.64%

のある他戦域に対して、代官山戦域は両陣営とも全体配分からあまり乖離しておらず、わりあい分布どおりの結果が出ているように見受けられる。

戦域別得点率からもうひとつ顕著に見えてくるのは、volatile Portal の重要さだろう。全 629 個のポータルの中のわずか 20 個に総得点の 24.72% が配分されているというのは大きい。

前半のクラスタ 1/2 については新橋戦域では 3 個を 2:1 で分けあい、他戦域では RES が 1 個を占有した。だがクラスタ 3 では RES が全 volatile を、逆にクラスタ 4 では ENL が全 volatile を獲得している。このことから、C3 では RES が、C4 では ENL が DD を獲得したであろうことが推測できる。表 III に戻って獲得

率で見ると、特に C4 での ENL が全域で大きく獲得率を落としながら、代わりに volatile の獲得率を高めているのが見て取れる。ここから、DD 情報を元に volatile の獲得に戦力を集中させたのであろうことが容易に見て取れる。なおどの戦域でも獲得ポイントは向上しているので、戦力傾斜をさせた判断自体は正しかったと言えよう。対する C3 の RES は全体獲得率をあまり落とさないままで全 volatile を確保している。別に戦力を傾斜させても手薄にならないということで、このへんに RES と ENL の物量差を感じたりもできるデータである。

実際 DD の獲得とそこからつながる volatile の確保は全体の流れを大きく傾ける要因となりうる。たとえばクラスタ 4 で全 volatile が RES の手に渡っていたのなら、最終的に勝利していたのは RES だった可能性が高いだろう。

編集後記

GameDeep vol.28、「ゲームと現実の間に」をお送りします。

この半年ぐらいゲームと言えば Ingress しかしてないからこれは Ingress 本になるぞ！と思っていたら紙幅的にはそんな感じですが、中身的にはそうでもない一冊になったかな、という感を抱いておりますが、でも Ingress やってない方にはごめんなさい。

「Ingress : Darsana Tokyo の結果を読む」については、これどっちかということ GD#向けだなあとはいつつも今回諸事情あってこちらは枠を空けておきたい、ということでこちらに収録いたしました。

GameDeep vol.28

2014 年 12 月 29 日発行

2015 年 8 月 14 日第 2 版

編集・発行 GameDeep

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

e-mail: gamedeep@niu.ne.jp

代表 中田吉法