

おんちゃんのゲーム いろいろ試験就労先マルサ花卉農園 澤村知秀著 R6.2月

今日も元気だ書き物日より。書きましよう書きましようとも書かずにはいられないのが分かってしまったからには書きましようともよ。年末のバタつきと一緒においでなすったストレスフルでどうにも頭が働かず、働かないといけないのに、動きが鈍いたらありやしない。これはあれだ、ちゃんと休むなりでリセットしないと逆に働き効率悪くなるやつだ。よし、どうせ休めねえんだ、休めねえなら、書き物しよう。そんなこんなではじめていくとしよう。

今回はゲームにしましょうかね。ゲームと言っても世には様々あるけれど、テレビゲームの類でやらせてもらいます。ボードゲームでもなければカードゲームでもない、ましてやギャンブルでもない、それでもそれらをまとめて遊べちゃう、そいつがゲームです。昔はテレビゲームやビデオゲームなんかと呼ばれてましたが、最近はテレビの前だけでなくスマートフォンでプレイしたりVR仮想現実を使ったりとプレイ環境が大きく変わってゲームと言う言葉の範囲がひろくなりました。インターネット環境の整備もゲーム人口の裾野を広げる事になりゲーム市場は大きくなり続けています。ゲームプレイを仕事にするプロゲーマーも現れ、その瞬間瞬間の判断や的確な操作は観客を呼び込めるほど卓越したものであると評価されています。オリンピック競技になるとの声も聞かれ社会的な影響力も強くなり続けています。しかし、依存性や底なし沼のような課金システムが社会的に悪影響があるとの指摘から規制がかけられる所もあり、ゲームと個人そして社会との位置付けは未だに不安定さも膨れ上がる市場性も相まって定まるタイミングとは言えない所でしょうか。

いやいや、こんな事はどうでもいいんです。むしろ知ったことかレベルの話です。もっとラフに書かないと面倒くさいんです。ザックリバツサリ身も蓋もない、ズバリ言うてしまってもいい。そこからスタートしてみましようか。私も子供の頃からゲームで遊んできたのでゲーム歴数十年といえます、ならばならばの一つの結論が導き出せるはず。よし、思い切って言うてみます、「ゲームは無駄」です。はい、無駄だと思えます。やってもやらなくても現実は変わりません、なんの意味もないんです。ものすごい時間をかけるゲームもありますが現実には無意味で、他に時間を使えるなら使った方が良くと思います。ゲームやらなくても死にはしないし、ゲーム以外の現実に変化はもたらさず、ゲームで失った時間を後悔してしまう事すらありうる。なんて罪な事でしょうか。まったく、ゲームなんて無駄なんです、無駄な事は無駄なだけ無駄な時間も無駄無駄無駄。

ふん、こればあゆうちよいたらかまんろう。いらん事しかせんががワシのスキルじゃき、どればあざっとした事でも拾うてみて、考えてみちよこうかねえ。

ゲームの本質の一つにはシミュレーションという事がいえると思う。シミュレーションとか自分で書いても良く分からないので試行と言い換えてみる。試し行うという意味。わかりやすい例だとスポーツゲームなんかだといいな。サッカーゲームは現実のサッカーにかなり近付いていてゲーム画面なのか本当のテレビ中継なのかぱっと見分からないほどリアルな人物造形かつ運動動

作ができています。もちろんすべてプログラムされたものだけど、ゲームの進化はすごく早い。話が飛びそうなので戻してと。どう試行するかだけど、現実だと日本代表とフランス代表の試合を行うならば膨大な段取りが必要なのはわかると思う、ゲームであればスイッチポンのできるので手間は少ない。どのサッカー場を使い天候や時間も指定でき誰が出場できるかも決められる。サッカーの試合に関することであればほぼすべて指定でき、実際に戦ってみればどんな試合展開になるかプレイすることができる。今の韓国代表とブラジル代表はどっちが強いのか、選手の技量以外の部分で結果に影響するものは何か、それらを全部試して行い結果を知ることができる。選手もデータであるため、往年の選手も亡くなった選手でもデータとして作り上げ 80 年代のオランダチーム対 2000 年代のオランダチームなんてのもシミュレーションできる。誰しもが頭の中で思い浮かべたサッカーの妄想夢想を試行することができる、これがゲームをするという事、試行するという事でしょう。サッカーは現実には存在するのでゲームに落とし込む時にリアルを追求していけば良いので、試行するという本質を理解するのにわかりやすいです。ゲームには現実には存在しない物もたくさんあります。次は空想をゲーム化したものを見てみましょう。

よくある空想をゲーム化したものは数多くあり、説明が面倒くさいのですがジャンルをロールプレイングゲームにして書いてみましょう。ロールプレイングゲームは剣と魔法世界を舞台にしたものが多くあります。最近は現代から未来の技術を使うゲームもありますが、現実にはあり得ない事(設定)を現実には被せる事で世界が作られています。先に挙げた剣(現実)と魔法(非現実)の世界はわかりやすいかと思います。特にロールプレイングゲームが空想作品の始まりではないですね。物語は小説や映画、童話など人類史に数多あります。ある意味で物語を試行する、これがゲームであると言えるでしょう。決断を迫られる主人公が選択した未来は一つの結末になり終演に向かうでしょう。他の空想物語と違う点は、ゲームの場合は選択によって結末が変化したり、その手前で終わりにしたりする事もできます。一方通行の物語とは違う選択を試行することができるということもできるでしょう。あの時、馬譲を斬らなかつたら、本能寺に向かわなかつたら、サウロンに乗っ取られてしまったら、色々な仮定ができます。それを実際に試しちゃうのがゲームと言えます。

ゲームとは試行することが本質の一つであると書いてきました。次は視点を変えてゲームを遊ぶ側、プレイヤーとゲームの関係を書いてみようと思います。

基本的にゲームはプログラムされた枠組みの中での出来事です。先に挙げたスポーツゲームやロールプレイングゲーム、麻雀やチェス等のボードゲームに競走馬の育成ゲームなんかまで、全てはそれぞれの枠組みの中で、決められた入力に対し決められた反応を返す事でゲームが成立します。唯一、プレイヤーだけはプログラムの外側からゲームに関与します。プレイヤーはゲーム側から提示された選択肢を吟味しうまくいく(勝つ)方法を選んでいきます。ゲームによってはその過程のスピードが大きく変わります。現実でも将棋やチェスでは制限時間がありサッカーでもチャンスタイミングに決定打を合わせられるかが重要ですね。ゲームでも同じく、選択肢の提示、検討、決定、この流れは変わりませんが、その判断にかけられる時間はものの数秒間いやそれ以下から、数分から数十分まで幅広いです。プレイヤーは与えられた時間を使いより良い判断をし結

果に繋げていきます。こう書いてしまえば何だか味気ないものですが、プレイヤーの内面的な部分は個人個人それぞれに豊かな感情が沸き起こります。面白い、楽しい、悔しい、時に悲しい、達成感や徒労感、好き嫌いに歓び、他にもたくさんあることでしょう。これらを思い切って、内面的利益と呼んでみます。ゲームをやる動機には内面的利益があるからこそだと思います。ゲーム市場が膨らむにつれ、内面的利益以外に現実での利益、お金儲けや他者からの承認などが加わってきていますが、プレイヤーの内面的利益はゲームからプレイヤーが得られる最初の利益となります。

ゲームとプレイヤーの関係でもう一つ言えることがあります。それはゲーム対プレイヤーか、もしくはゲームを使ってプレイヤー対プレイヤー(対人戦)をするか。この2点は大きく重要な点になります。先に挙げていたロールプレイングゲームはゲーム黎明期よりゲーム対プレイヤーの構図となっていました。ゲームデザイナーは如何に心揺さぶるストーリー体験を作れるか、これがロールプレイングゲームを作り上げる上でとても大切なポイントでした。時代が進み映像表現が高度微細になりましたが軸は変わらずです。しかし革命的な情報通信手段インターネットとゲームの出会いにはロールプレイングゲームに違った軸をもたらしました。MMOと呼ばれるロールプレイングゲームに対人戦の要素を追加したゲームが現れました。これまでは一つの世界に一人のプレイヤーの存在でしたが、MMOでは一つの世界に1万人、10万人と同時に存在できるようになりました。小さな市町村から中核都市レベルの人間が一つのゲーム内にプレイヤーとして存在する状態はこれまでのゲームではありえませんでした。人が集まれば様々な事が起こるもの、ゲーム内でもそれはわかりません。ゲーム進行を手助けしてくれる世話焼きな人、ひたすら対人戦を繰り返す者、トレード機能を使い詐欺を働く者、信頼を築き現実に結婚する者、もはやストーリーは付録やオマケ程度で現実と変わらない人間ドラマがゲーム内で起こります。ゲーム内のコミュニケーション方法はタイピングによるチャットやマイクを介してのボイスチャット、プレイヤーキャラクターを介してのエモート(感情)表現などが挙げられます。現実のコミュニケーションとは違い年齢も背格好も人種もゲーム内ではプレイヤーの属性として反映されないため、その制限されたコミュニケーションは逆に自由を感じる部分もあり多くのプレイヤーが参加していたようです。MMOに限らず、今や世界中のプレイヤーとゲームができる環境が整っています。ROBLOXというゲームプラットフォームは世界中で二億人以上のプレイヤーを獲得する巨大なメタバースを構築しつつあります。もはや国単位をはるかに超える規模です。ゲーム内には現実のしがらみも歴史も性別や属性も無いため、現実の人間関係が苦しくなった人には息抜きやすいでしょう。ゲーム内でも嫌がらせやハラスメントは存在しますがゲームを閉じれば終わらせられます。なんなら別のアカウントを作り直す事もできます。今のゲーム制作会社はゲームを作るだけでなくゲームを管理運営する必要があるのは、インターネットを介しリアルタイムにプレイヤー同士が遊ぶからです。作られたゲームを試行するだけでなくプレイヤー同士の人間関係も試行する。ゲーム環境は遊び半分の試行から現実の社会環境の試行に近付きつつあるのかもしれませんが。私はMMOをやっていた時に知り合った友人が言っていた事が忘れられません。「現実で遊びに行かなくてもこの世界の中に全部あるから行く必要が無い。」恐ろしくもありますが、不必要なリスクがない点は分からなくもない考え方かもしれませんね。

さあ、まとめの時間となりました。そして読み返して思いました。こじゃんち読みにくい。ちつくと書くがから離れちよつたら、あつちゆうまに書く力が落ちちよつた。なんたるちーや。毎日書かんといかんぞと思うたもんよ。

じゃあ、いざまとめてみるとですね。こんな感じになりますかね。

ゲームは無駄。

ゲームの本質は試行する事。

ゲームで社会も試行できはじめている。

と、まあ私らが生きていく上でゲームはいらんのですが、いろいろ試せて遊べますよと。そうすると、人がどんどん集まってきて社会形成し始めるまでに増えてきちゃいましたよと。じゃあこれからゲームはどうなるんでしょうかと。ええ、んなもん分かりません。知ったことかいです。まあ、ちょこっと違う目線で見るとですね。こんだけ AI 利用が促進されている昨今で、AI にゲームをやらせている人までいます。囲碁や将棋が AI に攻略されているなら、ゲームも必然的にそうなります。AI にゲームをさせる意味は、その過程をコンテンツとする、AI の研究とする、対人戦で人を超える、いろいろあるでしょう。一つ、超越的な所から見るとどうでしょう。誰かがゲームを作り誰かがゲームをプレイする。誰かとは人である、はずなのにプレイヤー(AI)も人が作ってしまっています。人がゲームを作り AI がプレイする、もっと進めましょう、AI がゲームを作り AI がプレイする。人はそれを見る？更に進めましょう。誰かを超自然的な何かにしてしまおうとどうでしょう。神がゲームを作り神がプレイする。神がそれを見る。もしこの人の世はゲームだとしたら？いや、ゲームじゃないと言えないのではないか？もし、この社会を無駄な物として考える人がいればゲームとして成立してしまいはしないだろうか。

ちょっと怖い想像になっちゃいましたが、この世界の捉え方としては面白いかも。もし社会が苦痛で理解しにくい場合はゲームとして受け入れるのはどうでしょう。ゲーム内のルールを法律として置き換え、科学をプログラムとして置き換える。ゲーム攻略を金儲けにしたり、成功者をゴールに据えてみる。はたまた善人プレイを極め名声を獲得していく。名も無き哲学者プレイヤーとして深遠に迫り続けるのも面白い。普通の家庭を築き普通一般プレイをやるのもありかも。ルールやプログラムの隙間を探し裏口を探索するデバッグプレイも思いついた。想像するだけで幾万ものプレイスタイルが存在しそう。

よし、最後だ。

ゲームなんて無駄なんじゃい！でも無駄じゃなかったらつまらないんじゃい！もう真実言っちゃう、だいたい全部無駄なんじゃい！意義とか意味を貼り付けて無駄じゃないって言ってるだけなんじゃい！皆ほんとは知ってるけど自分が無駄な存在って認めたくないから言わないだけなんじゃい！でも秘密なんじゃい、ここだけの秘密なんじゃい！そういうゲームやからな！