

プレイスタイルの裏切り

——ゲームとプレイの哲学——

山田貴裕*

1. 導入

本稿の第一の目的は、プレイスタイルのせいでそれ以上ゲームをプレイし続けることが出来なくなってしまう、という現象のメカニズムを明らかにすることである。「ゲーム」や「プレイスタイル」等に対する定義は次節以降で行うこととし、まずは私自身が体験したケースを提示したい。

私は何年も『麻雀』をプレイしてきた。しかし、いつも負けるわけではないにせよ、勝率は高くなかった。私は、いつからか好みのプレイスタイルというものを持つようになり、それに従ってプレイするようになっていた。だが、同じようにプレイするならば同じような結果が出る、ということはきっと正しい。そして、『麻雀』には「このような時にはこのようにプレイするのがよい」という方針、即ち定石というものがある。或る時、私は幾ら勝つ為とは言え、自分のプレイスタイルを変えてまでその定石に従う気にはなれない、と分かってしまった。勝つ為に自分のしたい事を変えなければならないのだとしたら、そのような勝利は私にとって何の意味もない。だが、そんな私を尻目に、対戦相手達は易々と定石を受け入れて私を破る。急に、『麻雀』をプレイするのが滑稽に思えた。

言ってみれば、私は、自分のプレイスタイルを貫いたまま勝つことに固執するあまり、より効率的に勝利を目指す対戦相手に勝つことが出来なかった。そしてその結果、『麻雀』のプレイそのものが滑稽に思えたのである。

第二の目的は、こうした状況に陥ってしまう可能性が誰にでもあることを示し、またそこから抜け出す方途を模索することである。上は飽くまで私の個人的なケースであったが、私の見る所、或る程度以上「難しい」ゲームに於いては、自ら進んで身に付けたプレイスタイルがそのプレイヤー自身の邪魔をすること（厳密には、邪魔をしていると発覚すること、即ち「裏切り」）は誰にでも起こり得る。私は、単に効率的に勝利しようとするだけでこの「裏切り」に遭遇し得ると論じるつもりである。そして本稿は更に、そうした「裏切り」への対処法を考える。たしかに、問題となっているプレイスタイルを捨て去ればプレイを再開することは可能かも知れない。しかし、

私はそれ以外の方法を模索したい。なぜなら、まず易々と捨て去ることの出来るものが「プレイスタイル」の名に値するかは（少なくとも）疑わしいし、捨て去ることの出来ないプレイスタイルの「裏切り」こそ、検討に値する難問だと思うからである。

本稿の論述は、次のように進む。まず次節に於いて、こうした主題を扱う為の基本的枠組みを Salen & Zimmerman (2004) と Suits (1990) を見比べつつ導入する。前者を取り上げる理由は、これがゲームに関する包括的な考察を展開しており、既に影響力を確立しつつあると思われるからである。他方後者は、本稿が重要な概念と見做す「遊戯的態度 *lusory attitude*」⁽¹⁾ を提出した哲学者スーツの主著である。これらを元に、第3節に於いてプレイスタイルのせいでプレイが阻害されるという現象のメカニズムを、私のケースの分析を通じて明らかにする。ここでは、一定のプレイスタイルが採られていることを前提し、なぜプレイすることが滑稽に思えてしまうのか、の説明に注力する。そして第4節に於いて、「プレイスタイルの裏切り」が誰の身にも起こり得る一般的な「裏切り」の現象であることを示しつつ、更にその「裏切り」のあとに於いてもプレイを続ける方法を探究する。本稿が提案するのは、そのプレイスタイルを採ることが非効率的とならないゲームを探す、というものである。

2. ゲームとプレイの基本的枠組み

本節では、先に述べた主題を扱うに適當と思われる枠組みを Salen & Zimmerman (2004) と Suits (1990) に依拠する形で導入する。始めに本稿が採るゲームとプレイの定義を確認し（2.1）、そののちに遊戯的態度なるものを登場させる（2.2）。本稿は Salen & Zimmerman (2004) が展開した概念的枠組み（ゲームとプレイの定義を含む）を有効と見做して用いるが、その中には Suits (1990) の提出した遊戯的態度という概念に密接に関係するものが含まれる。

2.1 ゲームとプレイの定義

Salen & Zimmerman (2004) に於いて、まずゲームは次のように定義される。

ゲームとは、プレイヤー達が、ルールによって定義され定量化可能な結果を生む人工的な対立へと参加するような、システムである。(p.80)

Salen & Zimmerman (2004) ではこの定義に現れる個々の概念に対する説明が為されているが、本稿ではそれを最小限に留めておく。

結果が「定量化 *quantify*」可能であるとは、ゲームのプレイが終わった際の結果が或る種の数値で評価できる、ということを言う。それは、勝ち/負けという二値的な

ものでも、「総得点」のように（或る範囲の）整数値になるものでも良い。プレイヤーは、ルールによる定義を通してゲームが提供してくれる対立構造の一環営に与し、それを克服しようと試みるが、その結果は勝ち・負け、或いはその中間であれ、明確に値が出るものでなければならないのである。（cf. p.80）

また、Salen & Zimmerman (2004) がルールを三つのカテゴリーに分けていることにも触れておく（cf. pp.129-30）。即ち、(i) ゲームのシステムを定義するもの（構築的 constitutive ルール⁽²⁾）、(ii) そのシステムの扱い方（プレイの仕方）を述べるもの（操作的 operational ルール）、(iii) プレイの上でのマナーやエチケットを定めるが、必ずしも明示的に述べられるとは限らないもの（暗黙の implicit ルール）の三つである。

Salen & Zimmerman (2004) に於いて、プレイと呼ばれるものは一般に次のように定義される。

プレイとは、より厳密な構造の中に於ける自由な動きのことである。（p.304）

著者は、プレイを、ゲームのプレイ（即ち「ゲームプレイ」）に限られないものと見做し、広く通用する定義を提案している。その為、ゲームプレイは「より厳密な構造」がゲーム（となっているシステム）である場合のプレイ、として特定される。他方で、例えば壁と「キャッチボール」をする場合、その人は重力やボール、及び投げて取るという運動能力等からなる構造の中でプレイしている、と見做される。この「キャッチボール」がゲームのプレイではないとしても或る意味で「プレイ」と呼び得るとしたら、この定義はその用語法を拘っているのである。

他方 Suits (1990) に於いては、ゲームとプレイが別個に定義されることはなく、ゲームプレイのみが一挙に定義される。

ゲームをプレイするとは、(i) 特定の事態を達成することを、(ii) ルールの許可する手段のみを用いて目指すことである。ここでのルールは (iii) より効率的な手段を禁じ、より非効率的な手段を支持する。(iv) そうしたルールが受け入れられるのは、まさにこのような活動を可能にしてくれるが故である。（cf. p.41）

スーツの用語法では、(i) で言う事態を「前遊戯的 prelusory ゴール」、(ii) で言う手段を「遊戯的手段 lusory means」⁽³⁾、(iii) のような特徴を持つルールを「構成的 constitutive ルール」と呼ぶ。（(iv) は次で取り上げる。）

私は、二者の定義は排他的でないし、また『麻雀』を含む典型的なゲームのプレイはどちらの定義に於いても「ゲームプレイ」と認められるだろう、と考える。それ故、

どちらを採用するかは本質的ではないであろう。本稿が Salen & Zimmerman (2004) のものを採用する理由は、(i) そちらの方がゲームとプレイを切り離して定義しているという点に於いて精密であるから、そして、(ii) のちに導入する付加的な概念の幾つかが Salen & Zimmerman (2004) に由来するから、というものである。

2.2 遊戯的態度の定義

本稿の分析に於いてキーとなるのは、上の (iv) で言われる遊戯的態度の概念である。スーツはこれを「それなしにはゲームがプレイできないような態度」と見做す (Suits, 1990, p.35)。遊戯的態度は、単独で定義される際には次のように言われる。

当該の構成的ルールを受け入れることによって可能になる活動をまさに生じ得る
ようにする為に、その構成的ルールを受け入れること。 (p.40)⁽⁴⁾

この概念を理解する上では、ルールの受け入れがそれ自身の理由によって区別されている、という点に注意するのが良いだろう。スーツが示唆するように、遊戯的態度と対照的なのは、命じられている事柄が（道徳的に）正しいが故にそのルールを受け入れる、という態度である。道徳的ルールと呼ばれるものは、典型的にはこのような理由によって受け入れられる。例えば、「嘘をつくな」というルールが道徳的ルールとして受け入れられるとしたら、その受け入れの理由は、嘘をつかないことが正しいと判断されるが故に、というものであろう (cf. Suits, 1990, pp.30-2)。他方、ゲームのルールはそのゲームのプレイを可能にする為に受け入れられる。「道徳の場面ではルールに従うことが行為を正しくする make the action right。しかしゲームに於いてはそのことが行為を成り立たせる make the action」 というわけである (p.32)⁽⁵⁾。

3. 事例の分析：プレイスタイルは如何にしてプレイを滑稽に思わせるか

本節では、プレイスタイルがプレイを滑稽に思わせるメカニズムを、私のケースを分析することで明らかにする。冒頭で描写した特定の現象を、一般的な条件で特徴付けるのが、本節の目的である。以下では、まず「滑稽に思われる」ということの内実を見定める (3.1)。その上でその「滑稽さ」が生じる仕方を説明し、更に「滑稽さ」の故にゲームをプレイすることそのものが出来なくなってしまう理由を説明する (3.2)。

だがそれに先立って、「プレイスタイル」なるものをここで特徴付けておきたい。但し、本稿ではその基礎に「可能性の空間 space of possibility」という概念を用いる。

可能性の空間なるものは Salen & Zimmerman (2004) に由来し、ルールが定まることで決定される可能な行為の幅、とでも言うべきものである。ゲームをプレイする時、

プレイヤーはゲームのルール（からなるシステム）によって選択を迫られる。或いは、その場面毎にルールが許す範囲で自分の行動を選択する。そしてプレイヤーの選択は或る種の結果を齎し、それがその後の選択の判断材料となる（cf. pp.61-7）。私の理解では、可能性の空間とはこうした選択の場面及び選択肢が作る網目の総体のことである。この概念はプレイの説明と良く適合していると言えよう。即ち、ゲームをプレイすることは、そのゲームの可能性の空間に於いて行為を選び取ることだ、とすることが出来よう。⁽⁶⁾

私の言う「プレイスタイル」とは、次のようなものである。

当該の人の、当該のゲームに於けるプレイスタイルとは、その人がそのゲームの可能性の空間に於いて選択をする際の、偏りのことである。

従って個々のプレイスタイルの特定は、どのような選択の場面に於いてどのような選択を行う傾向にあるか、ということ特定することによって為される。選択の場面や選択肢を特定する際の細かさによって、プレイスタイルの特定の細かさも決まるであろう。なお、この定義はプレイスタイルがどの程度捨て去り易いかに言及しないが、本稿にとって興味深いのは、捨て去ることの出来ないプレイスタイルのみである。

3.1 「滑稽さ」の内実

さて、私が『麻雀』をプレイすることに対して感じた「滑稽さ」は、何に由来するものなのか。コストが回収できないことに伴う滑稽さであろうか。確かに私の勝率は低く、掛けた時間ほど楽しめていなかったように思う。或いは、「ゲーム」なるものが持つ根本的な滑稽さであろうか。確かにそのような意見が語られることもある。例えば、ゲームに於ける勝利はそもそもゲームの外では何の価値も持たない、といったように⁽⁷⁾。

私の自己診断はこうである。即ち、私が感じた滑稽さはそのどちらでもなく、皆がずるをする中で一人忠実にルールを守っている時の滑稽さ、言わば、「正直者が馬鹿を見る」と言う時の滑稽さである。私のプレイスタイルは相当に強固なもので、特定の選択肢以外を禁じる一種のルールのように機能していた。私が感じた滑稽さは、対戦相手が私のプレイスタイルの下では禁じられている行動を取り、それによって私よりも効率よく勝利に向かって行くのを見る時に強く感じられた滑稽さであった。

これは、自分以外が「チート」をしているゲームをプレイする際の滑稽さに似ている。チートをする者（「チーター cheater (cheat)」）とは、Salen & Zimmerman (2004) の用語法で言えば、ゲーム上の利益を得る為にゲームの操作的ルールをこっそりと破

る者のことである (cf. pp.274-5)。もしルールを守るのが自分一人であり、他の誰もがチートをするということが分かっているならば、そのゲームをプレイするというのは滑稽なことである。

勿論、特定のプレイスタイルの採用は個々人の意志によるのであって、『麻雀』のルールが強制することではない。だから、私のように自分のプレイスタイルに従わぬ周囲をチーター扱いし、状況を滑稽と思うというのは、我が儘、或いは不合理なことである。

3.2 「滑稽さ」の発生、そしてそれがプレイを阻む仕方

次には、こうした不合理な現象（心的状態）が生じた理由を明らかにし、その上で、プレイが不可能になってしまう理由を説明する。まず私の見る所、不合理な心的状態が生じた理由は、次の四点から説明できる。即ち、(i) そのプレイスタイルがそれを採る当人にとってルールのように機能すること、(ii) それを採ることが勝利を目指す上で不利に働くこと、(iii) それを選び、かつ捨てずに保持しているのは当人の意志によるということ、そして、(iv) そのプレイスタイルに従うことを他のプレイヤーにも期待してしまうこと、である。

周囲がチーターに見えてしまうのは、まず (i) プレイスタイルが当人の行動を制限し、かつ (ii) 勝利を遠ざけるからである。今、プレイスタイルは、選択をする際の単なる偏りではなく、当該の選択肢以外を選ぶことを禁じる（個人的な）ルールとして機能していると想定しよう。すると、そのプレイスタイルを採らないプレイヤーは全て、或る種のルール違反をしているように見える。そして、私はプレイスタイルのせいで一方的なハンデを背負うことになり、相対的に他のプレイヤーが（プレイスタイルに従わないことで）利を得ていると思われるのである。そして、このことが不合理であるのは、(iii) そのプレイスタイルを捨てられずにいるのが、まさに私のせいだからである。

だが、ここで重要なのは、(iv) 自分がプレイスタイルに従っているが故に、他のプレイヤーにもそれを期待してしまう、ということである。他のプレイヤーにはプレイスタイルに従わない自由があるはずなのに、私にはそれがルール違反に見えてしまう。その理由は、私がそうした期待を抱いているからなのである。この期待がなければ、私は単に自分がハンデを背負っているだけと思い、周囲をルール違反者と思ってしまうことはなかつただろう。

私がプレイできなくなってしまったのは、この期待が叶うことはないと分かって（思い出して）しまったからである。次にはこのことを述べたい。まず、この期待が何に

由来するものかを述べ、その上でこの期待とプレイの可能性の関係を述べる。

私の見る所、この期待は、根源的にはゲームに於ける対立は公平（若しくは平等）なものだという信念に由来する。勿論、実際にはハンデを付けたり、運の要素を取り入れたりすることがある。しかし、ハンデはプレイヤー間の能力差を是正する為にプレイヤーの同意の下で設定されるものであるし、運の要素は誰にとっても同じような仕方に取り入れられる。チーティング等のルール違反が許されない理由は、この公平性を破るからである。

こちらの信念から、どのプレイヤーにとってもゲームのルールは同一だという信念が派生する。この派生が生じるのは、私の考えでは、もし異なったルールに従うプレイヤーが居るとしたらその対立は公平にならない、と（誰もが）無意識に感付くからである。実際に上の期待を齎すのは、こちらの信念であろう。勿論、こちらの信念から自然に生じる期待は、誰もが同じルールに従うというものであって、同じプレイスタイルに従うという期待ではない。従って私は、自分が抱いていた期待は、上の (i) の要因によってプレイスタイルをルールと取り違えた結果であると診断する。

そして、この期待が満たされないと分かった際にプレイすることが不可能になるのは、遊戯的態度が保てなくなるからである。この論点に関しては Salen & Zimmerman (2004) も語っているので、まずはそれを見してみる。著者は、プレイヤー達は競争したいが故にゲームのルールに従うという協調を行う、と言う (cf. p.256)。そして、ゲームのシステムが齎す対立は公平でなければならないとし、この公平性が遊戯的態度の重要な構成要素だと言う (cf. p.260)。しかし、著者はなぜ公平性が重要であるかを説明していない。私に言わせれば、それは、当該のゲームの対立が公平性という重要な要素を欠いていると分かっている時、人はそのゲームのプレイを可能にしたいと思わないから、である。そして、ゲームプレイを可能にしたいと思わない時、遊戯的態度が生じることはない。⁽⁸⁾

これを踏まえて、プレイが出来なくなってしまった理由を期待という観点から語れば、次のようになるだろう。まず、私は誰もが同じ（即ち、私の）プレイスタイルに従うはずだという期待を抱きつつ、それが満たされることはないことに思い至った。このことは、私にとって『麻雀』というゲームは公平でないということを意味する。それであれば、私が『麻雀』のルールをわざわざ受け入れて、プレイに参加することの眼目は全く存在しない。こうして私は、『麻雀』のルールに対して遊戯的態度を採ることが出来なくなり、プレイヤーとなる為の要件を欠くに至ったのである。

4. 事例の一般化と、「裏切り」からの回復

前節では、私が遭遇した特定のケースを一般的な条件によって分析した。本節ではその分析を踏まえ、まず自分が遭遇したプレイの阻害が誰にでも起こり得るプレイスタイルの「裏切り」であることを示す(4.1)。次いで、その「裏切り」のあとでもプレイを続けられるとしたらそれはどのようにしてか、を考える(4.2)。

だがその前に、「短期的 short-term ゴール」という概念を導入しておきたい。これは、Salen & Zimmerman (2004) がゲームプレイの楽しさ pleasure を語る際に提出したもので、以降の議論に於いて用いることになる。

私の見る所、Salen & Zimmerman (2004) はプレイの楽しさの同一性を決定するゲームシステム側の要素を、三つに分類している。一つ目はゲームの最終的なゴール(スツツの用語法で言えば前遊戯的ゴール)であり、二つ目は著者が「コアメカニック core mechanic」と呼ぶもの、そして第三のものが短期的ゴールである。

最終的なゴールは、典型的には容易に達成できないよう設定されており、プレイヤーは基本的にこれの達成によって得られる楽しさを目指してプレイする。そして大抵のゲームは、その達成に至る間にもプレイヤーがその他の要因によって楽しさを得ることが出来るよう、デザインされている(pp.342-3)。

コアメカニックは、次のように言われる。

コアメカニックとは、プレイヤーがゲーム[のプレイ]に於いて何度も行うことになる、本質的なプレイ活動のことである。(p.316)

コアメカニックは、プレイ活動の単位となり得るものとして意図されている。例えば、アクションゲームに於けるコントローラーによるキャラクター操作や、『野球』に於ける打・走・捕・投の複合、等が挙げられている。著者の言う所では、コアメカニックによる楽しさは感覚的である(p.344)。また、これはプレイ経験の多寡によらず容易に何度も享受することが出来るから、コアメカニックのデザイン次第では、プレイヤーが最終的なゴールを気にせずにプレイしてくれる、ということもあり得る(cf. p.340)。

短期的ゴールはこれら二つの中間に位置する。明確な定義は与えられていないが、ゲームの最終的なゴールを達成する為に前以て達成しておかねばならない事態、と見做すことが出来るだろう。著者の考えでは、コアメカニックの積み重ねが最終的なゴールの達成に寄与するのはこの短期的ゴールを介してである。例えば、『三目並べ』に於いては二目を揃えることが一つの短期的ゴールとなる。小さな子供にとっては、石を置く(丸を書く)という動作が如何にして勝利(三目を並べること)へ結び付き得る

かを示す上で有効だ、というわけである。短期的ゴールの特徴は、プレイヤーが独自に発見・設定することもあるという点である。それは、ゲームシステム中の行為（原因）と結果の結び付きのパターンの理解が進むことによって可能となる。システムの理解に基づいて、プレイヤーは最終的なゴールに至るまでの道のりを計画する、というわけである。そして、こうした短期的ゴールの達成は、プレイヤーにゲームをコントロールしているという楽しさを与える、とされる。(cf. pp.343-4)

4.1 「裏切り」の一般性

さて、前節に於いて私は自分のケースを引き起こしていた原因として、大きく四つを特定した。これらの内、始めの三つは実際に採用されているプレイスタイルと関わり、四つ目は、(i) が甚だしい程度で起こった場合にゲームプレイの本性を誤解することで成立する。そこで私はまず、そうと知らぬ内に始めの三つの原因が揃ってしまう状況を描くことで、プレイの阻害が一般に起こりうることを示す。そののちに、その阻害が「裏切り」と呼ぶに値すると述べる。

私見では、ゲームが少なくとも『麻雀』と同じくらい「難しい」時、そのプレイには先程の三つを招く誘因がある。ここで私が「難しい」ゲームと呼んでいるのは、ゲームのシステムに対する理解が中々進まないが故に、最終的なゴールを効率的に達成する為にはどのような短期的ゴールを設定すべきかが判然としないゲームのことである。

まず、このようなゲームに於いても効率的に勝利を目指そうとするならば、或る程度固定したプレイスタイルを採ることになる、ということを指摘したい。効率的に勝利を目指すという時にプレイヤーがすべきことは、その為の方法、所謂「定石」を探すことである。これは、信頼に足るプレイスタイルを探すということに他ならない。そしてそのようなプレイヤーは、プレイスタイルを信頼している限り、そのプレイスタイルを採用し、かつ遵守するであろう（原因 (i) の生起）。なぜなら、それを破ることは勝利が遠のくことを意味するからである。

しかし、難しいゲームに於いてはどのプレイスタイルが信頼に足るかが判然としない。ここに、ひとたび選び取ったプレイスタイルがその後非効率的だと判明するという危険性（原因 (ii)）の余地が生まれる。慎重なプレイヤーは、効率的であることが確立されているプレイスタイルだけを信頼し、採用するであろう。しかし、定石の研究に於いて他のプレイヤーに先んじ、より良い定石をより多く身に付けるのでなければ、勝率は上がるまい。そこで野心のあるプレイヤーは、より不確かな証拠に基づいて特定のプレイスタイルを実験的に採用するに至る。

賢明なプレイヤーは、その実験的なプレイスタイルに不備を認めればすぐに採用を

中断するだろう。しかし賢明であっても、もしそのプレイスタイルを採ると共に偶然・一時的にでも勝率が上がったとしたら、そのプレイスタイルを信頼し、これに執着するようになってしまうかも知れない（原因 (iii)）。この執着が起こるのは、私の考えでは、Salen & Zimmerman (2004) の言い分とは少し異なって、特定の短期的ゴールの組み合わせ（即ち、特定のプレイスタイルの採用）によって効率的に最終的なゴールを達成することも、プレイヤーにゲームをコントロールしているという楽しさを与えるからである。これは、効率的なプレイスタイルの採用が、多くの場合、そのゲームシステムに対する正しい理解に基づく、という事実による。ここで私が想定しているのは、偶然的な勝利をシステムに対する正しい理解に基づくものと誤解し、その故に楽しさを感じ、そしてそのプレイスタイルを信頼すると共にその楽しさに惹かれることによって、そのプレイスタイルに執着するようになる、というストーリーである。

さて、上のような状況が遠因となって四つの原因が成立し、阻害が生じる為には、次のような、補助的な第五の原因が必要となることを指摘しなければならない。即ち、他のプレイヤーの定石の方がより良いプレイスタイルだと気付くなどして、自分のプレイスタイルが非効率的なものだと思うこと、である。前節では、この要因は前景には現れていなかった。しかし私の見る所、阻害が「プレイスタイルの裏切り」として生じるのはまさにこれの故である。

この第五の原因の成立によってプレイの阻害が結果した時、プレイヤーがプレイスタイルに「裏切られた」と思うのは自然なことであろう。なぜなら、四つの原因からプレイすることの滑稽さや遊戯的態度の喪失が生じるのは、効率的だと思って信頼していたプレイスタイルがその実、非効率的であるということに気付き、信頼が裏切られることによってだからである。

十分に難しいゲームの場合、この第五の原因がいつ成立するかを予言することは出来ない。これは、プレイスタイルの裏切りは意図して回避することが出来ない、ということの意味する。たしかに、幸運にもその成立が比較的早いならばプレイスタイルへの執着も弱いかも知れず、別のプレイスタイルを模索しプレイを続けるということも可能であろう。しかし、執着が十分強まってしまっていた場合、プレイスタイルによるプレイの阻害は避けられない。

4.2 「裏切り」からの回復

では、プレイスタイルの裏切りのあとに、なおもプレイが続けられるとしたらそれはどのような場合であろうか。私は特に、目下非効率的だと判明したプレイスタイルを保持しつつプレイする方法を考えたい。

本稿で私が提案するのは、当該のプレイスタイルが非効率的にならないという点を除いて元のゲームによく似たゲーム（「代替ゲーム」）をプレイする、というものである。この方法の尤もらしさを、(i) ゲームを跨いでのプレイスタイルの同一性、(ii) 代替ゲームをプレイする動機、の二点から論じる。

まず、異なったゲームをプレイすることは、それだけで「プレイスタイルを保持しつつプレイする」ということを不可能にするのではないか、と思われるだろう。なぜなら、一見、どんなプレイスタイルもそれぞれのゲームシステムに於いてだけ定義可能だ（有意味である）と思われるからである。しかし、プレイスタイルの特定が度合いを許すものであることを踏まえれば、そう考える必要はないと分かる。プレイスタイルの特定が十分粗く、代替ゲームの可能性の空間が元のゲームのそれに十分似ていれば、どちらに於いても意味を為すプレイスタイルを考えることが出来るだろう。

他方で、代替ゲームをプレイすれば良いとは言っても、新しいゲームに向かう動機は無いかも知れない。それはたしかなことだが、次のように言って動機を応援することは可能である。即ち、代替ゲームは元のゲームに似た楽しさを与えてくれるはずだ、と言うのである。代替ゲームに於いて旧来のプレイスタイルが意味を持つ為には、代替ゲームには元のゲームと同様の短期的ゴールが見出せるのでなければならない。これには、同様の最終的ゴール、及びコアメカニックを持つことが必要である。では、代替ゲームはそれらを備えることになるのだから、得られる楽しさも似通ったものになるのではないか、というわけである。

私が『麻雀』の代替ゲームの例を挙げるならば、それは『三人麻雀』である。幸いなことに、私を裏切ったプレイスタイルは『三人麻雀』でも有意味であり、かつ今のところ有効と信頼することが出来る。たしかに、『三人麻雀』に於いてもこのプレイスタイルが再び私を裏切る可能性は残されている。しかし、その時には『三人麻雀』のルールを改めることで対処することが出来よう。

5. 結語

本稿は、プレイスタイルのせいでプレイが阻害されるという現象を取り上げた。即ち、本稿はまず、そのような現象の実例を提出して阻害のメカニズムを分析し、更に、誰でもこの現象に遭遇する可能性があるということ、そしてこれが「裏切り」と呼び得るものであることを示した。加えて、本稿はその「裏切り」の状況から回復する手立てを検討し、「代替ゲーム」をプレイすることを提案した。

私は、本稿の取り上げた現象が万人に馴染み深いものだとは言わない。しかし、本稿は全てのプレイヤーに対して、自分がゲームプレイに何を求めているかを問い直す

よう促す。本稿の言うように、自分のプレイスタイルが「裏切る」可能性を認める者は、自身のプレイしているゲームの「代替ゲーム」は何かと思案するであろう。その時には、自分がそのゲームのプレイの何を楽しいと感じているのか、を反省することになる。こうした視点は、人生の楽しさの一部がゲームプレイに由来していることを認める者にとって、価値あるものとなるだろう。

註

* g.yamadatakahiro@gmail.com

(1) ‘lusory attitude’ を何と訳すかには一考の余地があるだろう。‘lusory’ は、「ゲーム」を意味するラテン語の ‘ludus’ に由来する (cf. Suits, 1990, p.35)。川谷 (2012) は「ゲーム内在的な態度」(p.(1)) とし、Salen & Zimmerman (2004) の邦訳である山本 (2011) は「楽しもうとする心構え」(p.154; cf. 訳注 3) としている。本稿は、原語の把握しやすさを考慮し、敢えて「遊戯的態度」を訳語として用いる。

(2) Salen & Zimmerman (2004) は ‘constituative’ なる語を用いる。本稿は、この語を「構成的 constitutive」と意味合いの上であまり変わらないものと見做しつつ、訳語を変えて「構築的」と訳すことにする。

(3) 先に述べたのと同じ理由により、‘prelusory’ を「前遊戯的」、‘lusory’ を「遊戯的」と訳すことにする。

(4) なお、この定義は Suits (1990, Ch.13) に於いて更なる精密化が図られている。しかし、目下の目的に於いてはこちらで十分であろう。

(5) 正しいが故にそのルールを受け入れる、という態度は「道徳的態度」と呼ぶことが出来よう。但し Suits (1967) に於いては、道徳的ルール（と呼ばれるもの）は全て偽装されたゲームのルールであり、人は遊戯的態度を以てそれらを受け入れている、という可能性が述べられている。その場合には、道徳的態度なるものは実際には存在しないということになるだろう。

(6) 実際、Salen & Zimmerman (2004) は可能性の空間に於いて行為を選び取ることを「空間」の中を「移動」することに見立てて、「ナビゲートする」、或いは「踏査する explore」と表現する (p.67; passim)。

(7) 私は、単純にゲームに於ける勝利はゲームの外では価値を持たないと言うことは誤りであると思う。しかし、ここでは人がゲームを根本的に滑稽なものと思う理由は重要でない。

(8) この点を Suits (1990, Ch.13) が述べるプロフェッショナルの観点から考察することは興味深い、本稿は追及しない。

文献

Salen, K. & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, Cambridge: The MIT Press, (山本貴光訳『ルールズ・オブ・プレイ 上——ゲームデザインの基礎』, ソフトバンク クリエイティブ株式会社, 2011 年)。

Suits, B. (1967). ‘Is Life a Game We Are Playing?’, *Ethics*, 77, 209-213.

—— (1990). *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*, Boston: David R. Godine, Publisher (originally published in 1978: University of Toronto Press).

川谷茂樹 (2012). 「人生 がゲームであるという可能性について」, 『北海学園大学学園論集』, 第 151 巻, (1)-(23) 頁。

〔京都大学大学院博士課程・哲学 / 日本学術振興会特別研究員〕