

ゲームの面白さをいこう

山本 政人

以前『大航海時代（正確には大航海時代II）』というゲームにはまったことがある。舞台は十六世紀。ヨーロッパの人々が新大陸やアジアに夢とロマン（と利益）を求めて冒険の旅に乗り出していた時代である。プレイヤーはあるときは未知の世界を探検し、あるときは交易をしてお金を稼ぎ、またあるときは艦隊を率いて他国や海賊と戦うというゲームである。

地理や世界史の知識を持つプレイヤーには、どこに何があるかはおおよそ見当がつくのだが、ゲームでも船を操っての航海はそう簡単なものではなく、航海中に嵐に遭って難破

したり、海賊に襲われて命を落したりしてゲームオーバーになってしまうこともしばしばだった。地中海は陸地が近くて大丈夫なのだが、太平洋や大西洋の大海原に出てしまうと、陸地の方角や陸地までの距離がつかめず、とんでもないところに着いてしまったりすることもあった。ヨーロッパの人々が世界の海に乗り出した理由の一つは、地中海という「練習場」を持っていたことではないかと思った。日本が四方を海に囲まれているにもかかわらず、せいぜい中国と行き来した程度だったのは、やはり太平洋が大きすぎたためではないかと思ったりした。

私は船で世界をくまなく巡った。海はもちろんのこと、ナイル川やアマゾン川、揚子江などの大河も行けるところまで遡った。北極や南極にも行った（何もなかったが）。あくまでゲームであり、実際に行くこととは比べようもないのだが、それでもわくわくした。こういう「わくわく」する感じは子どもころにはよくあったのだろうが、大人になってからはすっかり忘れていたものだった。ゲームのなかにはこの「わくわく」を与えてくれるものがある。それを求めてゲームをする人はたくさんいると思う。何にわくわくするかは人によって違うだろう。私の場合、最初は歴史シミュレーションだった。その後少し広がって、RPG（ロールプレイングゲーム）にもはまるようになった。はまる理由は一言で言えば「わくわく」があるからだ。これについてもう少し考察してみたい。

一体何にわくわくするのだろうか。このことについて『大航海時代Ⅱ』を例に考えてみた

い。このゲームは格好の素材である。私が何にわくわくしたかと言えば、まず「宝探し」である。航海をしながら、世界各地にある未知の遺跡や財宝、珍しい生き物などを発見するのである。ロゼッタ石に始まって、ピラミッド、アンコールワットなどの遺跡、パンダ、コアラなどの動物、イースター島のモアイ像のような不思議なものもある。最初は偶然見つけるのだが、発見物が増えてくると見つけることが目的になる。それで世界中をくまなく探しまわることになる。

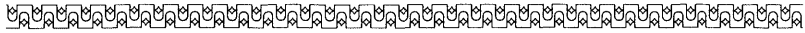
「仲間づくり」も重要なポイントである。航海は一人でするわけではない。船員たちは金で雇えるが、適切な助言をしてくれる有能な部下は探さないと見つからない。港々で酒場に立ち寄り、それらしい男に声をかけて誘うのである。有能な部下には船を任せられるから、たくさんいれば船団を率いて海賊と渡り合うこともできる。ただ、海賊は滅法強いのでこちらからけんかを売ることはないが。「仲間づくり」はRPGなどでは不可欠の要素である。有能な仲間を手に入れられるかどうかゲームの進行を大きく左右する。探すという点では「宝探し」と同じだが、見つけたものがプレイに影響するので、ゲームでは最も重要なポイントである。

仲間にはいろいろな能力を持った者がいる。たとえば戦闘に秀でた者がいると、戦いの



ときは心強い。ゲームを進める上で戦いに勝つことは不可欠である。「戦い」はSLG（シミュレーションゲーム）でもRPGでも重要な要素だが、なぜ戦いにわくわくするかと言えば、結末がわからないからだと思う。勝つとわかっている戦いはつまらない。勝てるかどうかかわからないからこそ面白い。負けたとしてもゲームである。いくらでもやり直しができる。わくわくするのは戦いそのものにとりより、勝てるかどうかかわからないギャンブル的要素があるためではないかと思う、私が一番わくわくした戦いは、『三国志』シリーズに出てくる一騎打ちである。それだけで戦いの勝敗が決まるわけではないが、一騎打ちで敵の武將を倒せば、その武將の率いる部隊が戦闘不能となり形勢を大きく左右する。私の場合は一騎打ちに敗れて有能な武將を失ってしまったことが何度もある。負けると大損害だが、「はらはら」する感じが忘れられず、つい一騎打ちを選んでしまう。

アイテムを探し、仲間を集め、戦う。ゲームはこれの繰り返しである。戦いに勝つとプレイヤーの操作するキャラクターユニットや仲間たちのレベルが上がる。成長するのである。ユニットが成長しながらゲームが進んでいく。ユニットの成長がゲームの目的ではないが、プレイヤーにとっては自分のユニットが成長することも楽しみとなる。私はあまりやらないが、ゲーム本来の目的はそっちのけでとにかくユニットのレベルを上げること躍起になるプレイヤーがいる。それだけユニットへの思い入れが強いのだろうが、「育てる」ことに喜びを見いだすプレイヤーは少なくない。



「育てる」ことが強力な魅力を持つことは最近の『たまごっち』などの例を見れば明らかである。しかし電子ペットの場合、ただ単に「育てる」ことの楽しさという程度のもではないようである。その行動に一喜一憂し、生き物にするのと同じように（あるいはそれ以上に）それに愛情を注ぎ、死んでしまったりすると深刻な喪失感を味わう。たかが電子玩具ではない。それはプレイヤーの心をしっかりとつかんで放さない。ゲームのユニットの育成も同じようなことが起きる。それこそ丹精込めて育てたユニットが倒されて消えてしまったときにはゲームをやめたくなる。しかし私の場合は「それも人生だ」と思っけてリセットせずにゲームを続ける。

リセットはゲームならではの最終手段である。私は何か卑怯なことをしている（誰もそんなことは言わないが）ような気がしてなるべく使わないようにしているが、人によってよく使うようである。私は人生はリセットできないから、ゲームもなるべくリセットしないで、つまり現実の人生と同じような気持ちでやっているように思う。これはどうもおかしい。ゲームは遊びなのだからそんなこだわりを持たなくてもいいはずである。ところがそうではない。遊びと言えども真剣勝負であるところに面白さがある。よく言われる現実と非現実の混乱云々の問題は、どうもこのあたりに鍵があるような気がする。遊びに真



剣になってしまい、それが日常生活のさまざまな場面にあふれ出てしまうために、現実と非現実が混同されているかのように見えるのではないだろうか。

日常生活においてゲームが占める時間的および空間的な位置の変化も大きい、かつてコンピュータゲームはゲームセンターにしかなかった。ところが家庭用ゲーム機や携帯用のものが普及し、いつでもどこでもゲームができるようになった。これまで述べてきたように、ゲームは想像力を刺激し、かなり強力な心理的作用をもたらすから、ゲームをしていないときでも、あれこれ想像する時間は長くなっている。そしてその結果、ゲームに登場するキャラクターたちが巷にあふれるという現象が起きている。プラモデル、ぬいぐるみ、トレーディングカードなどの玩具はもとより、身につける物、食べる物、ありとあらゆるものにゲームのキャラクターがくっついている。ポケモンがその最たるものだが、マニアの間ではキャラクターグッズにべらぼうなプレミアがつくこともあるらしい。世の中不景気なのに、この世界は不景気とは縁がないようだ。

ゲームは記憶し想像するものである。しかし人は形のあるものを求める。私の家にも小さなポケモンやロボットたちがずらりと並んでいる。こつこつと集めたのがいつの間にかちよつとしたパノラマになっている。ふと目をやると、彼らは私を励ましてくれているような気がする。これはやはり現実と非現実の混同だろうか。

(お茶の水女子大学)