書　評

Raph Koster（著）
酒井皇治（翻訳）

「おもしろい」のゲームデザイン
ー楽しいゲームを作る理論

オライリー・ジャパン，304p.，2,520円（税込）
ISBN4-87311-255-9

かつてゲームといえば，花札，マージャンであった熟年世代も，ゲーム機をつかったゲームに興じる時代になってきました．そのような時代を反映して，以前はオタクだけが集まるローカルな展示会であったE3（Electronic Entertainment Expo）は，ソニー・コンピュータエンタテインメント，任天堂，マイクロソフトの3大プラットフォームホルダーが激突する場所として，メディアの注目を集めるようになってきています．莫大な開発費を投じた製品がその正体を現すわけですが，その有様は，CG（Computer Graphics）の国際学会SIGGRAPHの展示会で，SGI（Silicon Graphics Inc.）社がGWS（Graphics Workstation）を発表するのを，メディアが追いかけていた時代（15年ほど前）を彷彿とさせます．

一方では，社員わずか15人の出版社の「数独」というパズルが流行しており，車中で真剣に取り組んでいる人を見かけます．筆者の家人も，ハワイに遊びにいっても，海にもプールにも入らず，浜辺で「数独」にはまっていました．

ゲームのおもしろさというのが，一筋縄ではいかないものであることは承知してはいますが，それでも，ゲーム開発者は何を拠り所にしているのかを知りたくて，Ultima Online, Ever Questなどの制作責任者であるRaph Kosterが執筆した本書を読みました．基本的には見開きの左に文章，右側にイラストがあるという構成になっており，一見とっつきやすそうなデザインとは反対に，最初，膨大な注釈に邪魔され，著者のKoster氏の思考の飛んだり跳ねたりするパターンを捉えられず，ギブアップしかかりました．それでも読み続けるうちに，ちょうどゲームでパターンを学習するように，その思考の飛び方のパターンをなんとなく学びました．

本書の98ページで触れられているように，著者は「おもしろさ」を「おもしろさ（fun）」「美しい外観（aesthetic appreciation）」「本能的反応（visceral reaction）」「社会的地位の演習（social status maneuver）」のどれかに成功することとしています．これは生き残るための訓練を人間にさせるために，脳が与えるインセンティブであるとしています．

そして，いよいよ成功したゲームの種明かしをしてくれます．

「準備」「空間の感覚」「中核となる堅牢な仕組み」「挑戦の範囲」「課題の解決に必要な能力の範囲」「能力を使いこなすのに必要な技術」といった経験を含んで（P.132），それを学習体験に変えるために（P.134），「変動するフィードバック機構」「習熟度の問題への対処」「失敗への機会損失」を組み込んでいることが，ゲーム成功の鍵になっているようです．

さらに著者は，ゲームが芸術媒体として成熟していく過程の一つとして，「人間の行動に対するゲームの役割」を「建設的」「体験的」「非建設的」の3つの目的に関して，「協調」「競合」「単独」の観点で分類しています（P.157）．この分類表は，「人間の行動の役割」（P.161）や「人間の行動に対する音楽の役割」（P.159）にも対応しています．これから類推するに，どうも著者の考える「おもしろい」ゲームは，4つの「おもしろさ」の要素「おもしろさ」「美しい外観」「本能的反応」「社会的地位の演習」のうち，課題を精神的に習得する行為である「おもしろさ」と共同体内での立場を演習する「社会的地位の演習」の2つに重きがあるようです．

そういう点で，本書は「おもしろい」ゲームを作るための設計指示書というよりは，「人間の行動」を知り，適切なフィードバックを組み込み，「社会的行動」が実行できるか否かを考える哲学書に近いかもしれません．また，膨大な注釈には，多くのゲームやゲームデザイナなどゲーム関連の知識が盛り込まれており，これを見るだけでも，結構おもしろいのが不思議です．いろいろな読み方ができる，つまりいろいろな攻略法を用意しているのも，ゲームデザイナである著者ならではかもしれません．

（土井美和子／（株）東芝）