

「ゲームは〈バッドエンド〉をどう扱ってきたか？——ウォーゲームから『ファミリーズ!』まで」

高橋志行

問：「ゲームという表現形式において、何がどのようにあればバッドな結末だと我々は判断して来たか？」

※最初に抽象的な方向から。後に事例から。結論は出にくい、今回の発表でヒントが捕まえられれば。

■第一段階 {t}

〈バッドエンド〉とは、**何らかの状況の結部についてネガティブな評価を下す**ということである。（仮説）

結末があるということは、そこまでの推移がある。（**函数：〈時間t〉の要請**）

あるスタートとゴールを持つなんらかの時間の区切りがある。（**函数：〈時間t〉の限定**）

時間だけでは名指すような良し悪しはない。（第一ターン、終了）

■第二段階 {t,p}

名指すような対象は、空間的な広がりなしには記述できない。（**函数：〈空間p〉の要請, 時空の成立**）

しかし時空だけでは何もなく、グッドもバッドもない。（第二ターン、終了）

※空間があるからはじめて時間が把握可能なのでは、とかその辺のめんどくさい哲学話はカット。

■第三段階 {t,p,o}

状況には観察する主体があるうがなかるうが、何らかの対象をもつ。（**函数：〈対象o〉の要請**）

何かの対象が時空を推移することなしに、その帰結を論じることはできない。（t,pの召喚）

時間、空間、対象が揃えば、その時空内の対象の推移についての価値判断はできる。それが無生物であっても。（t,p,oが揃う）

意思をもたないある石塊の一生についての価値判断を行えば、その悲喜劇は物語れる。（**最広義のバッドエンドの成立?**）

しかし、対象の推移を記述できたとして、それが悲劇だったり喜劇だったりするということはあるのか？

意思をもたないものの推移に対する価値判断は可能なのか？（バッドエンドの分水嶺）

■第四段階 {t,p,o,c}

（動植物一般から1ステップ飛躍して）明確に意思を持つようなタイプの生物を〈対象〉の一つに含める。

（**函数：〈キャラクターc〉の導入。**）

ここではキャラクターを「意思をもち、それを言表できる生物の一種」とする。ここでは、言語使用が地球の人類によるローカルな文明圏の意味媒介手段であることは一旦無視して、言表という活動をより一般的なものとして考える。

仮に、キャラクターがたった一人（/一匹/一団体）でも、生病老死や何らかの目的の達成/不達成、偶然に翻弄されることの一部始終は記述できる。そのため、自己の生の脈絡に対する価値判断は行われる。

（バッドエンドは成立し得る）。

■第五段階 {t,p,o,v} or {t,p,o,c,v}

そもそも、t,p,oしかない対象の帰結も、人間を含む対象の帰結も、ある倫理的/美的な評価をする他者の認知の働きである。（**函数：〈観察者v〉の導入**）

限定されたtpoを背景に、vがそのtpoの挙動を倫理的/美的に評価するのが「バッドエンド」である。

※ここから、前回RGN-uと関連付けてより具体的に考えてみる。

状況は要素の複雑なネットワークにより表現される。（本当に要素化可能？）

表現の種類：自然言語／形式言語（数学）／図像／音声

二通りの記述の仕方：

〈ナラティブ〉：状況を自然言語・図像・音声等によって記述する方向性（意味論的？）

〈メカニズム〉：状況を形式言語・数学・プログラム等によって記述する方向性（統辞論的？）

■パース記号論におけるindex-symbol

Firstness, icon（独義？）：ある記号が独立した質としてとらえられる

Secondness, **index**（対義？）：ある記号同士が作用・反作用の関係にある

Thirdness, **symbol**（多義？）：記号同士が3項以上の関係を持つ

※今井さんの「統辞論-意味論」の乖離と調整の話は、このパースの記号論におけるindex-symbolを一種の往復関係として観る、ということに近いのではないか。（index-symbolサイクル、と呼んでいる）

・ゲームデザインのうち、特に変数（パラメータ）を複数定義することによってある状況を表現するというのは、多義的な世界を対義の世界に落としこむということではないか。

・逆に、「ゲームが遊ばれた結果は、具体的な状況の帰結を指し示している」という仮定により経験されたゲームは、対義の世界から多義の世界を読み取る（再解釈する）と言えるのではないか。

※昨年、田中久美子『記号と再帰』で、indexとsymbolの資格を「再帰性」にみていた。ゲームデザインは言語を含めると再帰性を持つ（あるいは、持たざるをえない）。ところが、言語処理を対義の世界に落とすと、安定性は上がるが、ナラティブほど柔軟な対応ができない。田中の議論をうまく検証できるほど理解したわけではないが、メカニズムとナラティブの関係を考える上でヒントにはなりそう。

■事例0：伝統ゲームにおける将棋・チェス

・具体的な事物から既に切り離されている（香車やポーンを取られて、それを「何者かの死」というナラティブを見出すことは困難）。過去にそれが実際何を表現していたとしても、現代から遡ってその意味するものを特定することは難しい。

・逆に、ゲーム文化において「あるゲームデザインは、明らかに何らかの元のナラティブの抽象化である」と特定できるのは、現在からみて近現代にしか見られない現象。（これを何と呼ぼう？）

・統辞論と意味論の調整（前回の今井さんRGN-u発表）は、伝統ゲームにおいてはわずかに想像可能なだけ。

・例外（？）：藤八拳（じゃんけんのリアルタイム・アクション、「狐」「獵師」「庄屋」がキャラクター化）、詳細は草場純、2011、「伝統ゲームを現代にプレイする意義（第6回）」『Analog Game Studies』<http://analoggamestudies.seesaa.net/article/183909998.html>

■事例1：ウォーゲーム

・ウォーゲームは史実の再現であり、悲劇を定義することは困難。

・ウォーゲームについては、蔵原大の発表を参照：Togetter - 2011.02.06(Sun) 蔵原大, SF乱学講座「ウォーゲームの歴史：クラウゼヴィッツ, H.G.ウェルズ, オバマ大統領まで」（講演部分のみ）」

<http://togetter.com/li/97584>

・ただ、大負けしたことによるユニットの大量虐殺等は、遊び手に何らかのネガティブな感想をもたらすかもしれない（例えば、『ダンケルク』）

・ウェルズのLittle Wars（Project Gutenberg <http://www.gutenberg.org/files/3691/3691-h/3691-h.htm>）におけるtoy soldierなど、英国系ミニチュア・ウォーゲームは、トークンが人個人を表現するところには行っていた。

・ウェルズ的には「戦争が起きる」ことがバッドエンド。ゲームの外にゲームを遊ぶ営みの目標を置く。

■事例2：チェーンメール&D&D

- ・『指輪物語』やジャック・ヴァンス作品など、70年代SFファンタジーの影響下にあるウォーゲーム・デザイナーが、(史実ではなく)ファンタジーというナラティブを参照したウォーゲームを設計→TSR社『チェーンメール』のファンタジー拡張サプリメント

■事例3：会話型RPG

- ・『チェーンメール』から『D&D』へ(ウォーゲームの「シナリオ」が、RPGの「シナリオ」に)
- ・「シナリオ」には、ゲーム的勝利条件やマップだけでなく、状況の物語的推移についても言及がある。(行為の成否が、ストーリーの帰結をも決定する)
- ・キャラクターの「死」(基本、生き返らない。蘇生魔法は高価。ただし「生き別れの兄弟」メソッド有)
- ・ファンタジーRPGにおいては「トークンの喪失」(=PLの敗北)へ繋がる
- ・ホラーゲーム(『Call of Cthulhu』等)では、「ナラティブにおける死・狂気」が単なる敗北とは別の解釈が為される→PCをメタに観る視点。ゲーム/ナラティブの乖離・ズラシ。
- ・クロニクル・キャンペーン
- ・「死なないで、バッドエンド」と「死んで、ハッピーエンド」(CD&Dにおける意思決定)

■事例4：コンピュータRPG

- ・「全滅」あるいは「HPO」に「死」の意味合いは薄い(ラスボス倒してハッピーエンド)
- ・Wizardryやファイアーエムブレム等、「キャラクターの死」が不可逆な場合(でもリセット可能)
- ・『ロマンシングサ・ガ』におけるLP
- ・『ロマンシングサ・ガ』におけるカンバーランド滅亡/人魚イベント/コムルーン火山
- ・『コープス・パーティ』におけるマルチエンディング
- ・その他、良い事例あれば下さい

■事例5：旧RGNにおける「キャラクターの死」ほか議論

- ・「死=バッドエンド」というわけでは必ずしもないが……。

■事例6：サウンドノベル&ノベルゲーム

- ・弟切草&かまいたちの夜
 - A.意思決定が、秘匿された設定も含む状況自体を改変するような選択肢
 - B.意思決定が、一意に決定された状況の趨勢を決定するような選択肢
 - C.意思決定が、ある数値(感情値など?)を変動させるような選択肢
 - D.何を選んでも、その後の展開に影響をもたらさない、描写に留まる選択肢ABCはメカニズムと相互作用し、Dはナラティブのみに関わる。
(※『かまいたちの夜』公式ファンブックか何かに適切な分類論があったように思うが、調べられなかった)
- ・街
 - 全て適切な選択肢が選ばれたときに全員がハッピーエンドになる。
 - それ以外はバッドエンド(=用意された結末まで辿りつけず、脱線する)。
 - ちょっとしたなんでもない選択肢が、他者の脚を思い切り引っ張りうる。
- ・TYPE-MOON(『月姫』『Fate/stay night』『Fate/hollow ataraxia』)
 - BAD ENDとDEATH ENDに区別がある。(死なないが、望ましくないエンドと、死ぬエンド。DEATH ENDの豊富さはFateにも受け継がれる。褒美としての「知恵留先生」「タイガー道場」)
 - Fate/hollow ataraxiaは、場所選択式のループゲーム。どれも平穏な進行だが、シナリオ消化率の高さが高まるたびに事件が進行していく。(事件が進行しないことがある種のバッドエンドである、というのは、押井守『うる星やつら ビューティフルドリーマー』の構造に近似。いわゆる「終わらない日常」がハッピーかバッドかという問題圏。)

110226Sat_RGN-u What's "bad-end"?

・最近『Steins; Gate』のフォン・トリガーシステムが「ありえた別の世界」においてそれぞれ最善とはいえない帰結を示すらしいけれど、やっていない（やる暇がなかった）のでよくわからない。

■事例7：『ひぐらしのなく頃に』

- ・ナラティブに時間操作のメカニズムを組み入れる（ループだから良い、というわけではない。ループしたとしてもある状況が起きること／起きないことの整理がついていることが重要）
- ・確率的な部分と、確実に起こる部分がある。
- ・自由意志論と決定論
- ・ひぐらしのなく頃に『賽殺し篇』（第九話）の解釈
- ・（うみねこは1話しかやってないので省略）

■事例8：浅川河畔スタジオ（同人TRPGデザインのサークル）

- ・『月夜埜綺譚RPG』→放っておけばバッドエンドが確定するところに、好きな設定を上書きする。
- ・『ファミリーズ!』→そもそも世界が不定である（ゲームマスターから確定可能な具体的設定はなく、ただ事実／家族／家事のみがある）。
- ・〈fix〉という発想

■補その1（なぜ『魔法少女まどかマギカ』はフリーゲームを誘発するか？）

『魔法少女まどかマギカ』3話後のフリーゲーム

『ほむほむジャンプ』 http://void.heteml.jp/flash/hmhm_jump/

『THROW THE JEM』 http://void.heteml.jp/flash/throw_gem/

『ホムホムパニック』 <http://kazumi386.org/~kairo/mmggame/110226.htm>