

コンピュータと遊びたい！！

* 深山鷹一
無所属

〒222-0036 神奈川県 横浜市 港北区 小机町 67-1 エクセルシティ小机 I 302 号室

miyama@fw.ipsj.or.jp

Abstract:いままでのコンピュータゲームはあくまでコンピュータを道具としての利用であった。そこで発想の転換を行い、コンピュータを道具ではなく仲間として共に遊ぶ“共遊”という概念を導入し、どうコンピュータと”共に”遊ぶかを考察する。

1. はじめに

ソクラテスの時代において、議論する事そのものが愉しみであった。相手の言い分を看破しそして、自分の主張を納得させる、負けた方は悔しいため再度勉強し相手に挑むというのはとてもアカデミックな行為であり、これにより詭弁・問答法などの学問の基礎となる分野が発展していった。

現在でも議論や討論によって進めていくゲームがある、たとえば人狼、細かいルールについては後記するが、議論により悪者を排除する側と、悪者として排除されないように言い逃れる側をもったゲームである。このようなゲームは人同士では度々行われている。

次にコンピュータとゲームの話をしたい。従来コンピュータゲームと呼ばれるものは、RPG などあるシナリオに基づきゲームを進めていく課題達成型と囲碁・将棋などの対決型の二通りであった。

後者の対決型はコンピュータのアルゴリズムと親和性がよく、特にアブストラクトゲームと呼ばれる分野はさかんに研究をされている。

しかし、ソクラテス時代のように友達と会話をし感情を伝え合う事による楽しみはコンピュータゲームにおいては現在失われているといえる。筆者はコンピュータと共に意思を疎通し合い、感情を伝え合うことにより、互いに愉しむ同士の関係を結びたいと考え、従来のコンピュータ”で”遊ぶからコンピュータ”と”遊ぶに”変革するためには、どうすればいいのかの議論を深めていく。

2. ゲームの楽しさとは

ゲームをコンピュータと共に楽しみたいと前節で論じたが、その前にゲームが何故楽しく感ずるのかを知る必要があるだろう。楽しいと思うゲームはゲーム自体が面白く、プレイヤーのレベルが一致しており、他のプレイヤーと楽しさを共有している場合である。どれが一つ欠けてもそのゲームは十分楽しめるものではなくなってしまうであろう。

プレイヤーのレベルの一致は、コマを落としたり、特定の行動をとらないようにするなどハンデをつけることによりプレイヤー同士の実力を均衡させることができ、上級者も初級者も共に楽しむことが出来る。

次節にて残りの2点、すなわち楽しいと思うゲームはどのようなゲームなのかと、他のプレイヤーと特にコンピュータと楽しさを共有するための条件を考察する。

3. 楽しいゲームとは

ゲームは偶然性と戦略性の二つの要素のバランスによって成り立っている。

偶然性とは、偶然に左右される事柄である。丁半博奕やフォーファイブシックス(ちんちろりん)等のゲームは偶然性のみにより成立している。

丁半博奕は二つのサイコロをツボの中に入れて振り、ツボの中にあるサイコロの目が奇数か偶数かによって勝負をするというゲームである。またフォーファイブシックスは三つのサイコロをツボの中に入れて振り、ツボの中にあるサイコロの目のうち2つが一致した場合残った賽の目を記録し、相手にツボとサイコロを渡し相手も同様にサイコロを振り2つが一致した賽の目同士で大きかった方が勝ちとなる。また、3度振っても2つ同じ数字が現れなかった場合は自動的に敗北となる。

特殊な数字として3つのサイコロの目が123だったら自動的敗北、456だったら自動的勝利となる。

これらのルールを見れば分かるように、戦略など全く必要がなくただサイコロを振って振った数のみにより決着がつくゲームを偶然性みのゲームであり、経験をつんだものでも初心者でも全く影響しない。

しかし、やりこんでも実力の強化という意味では意味がない。

戦略性とはプレイヤーの熟練度により左右される。将棋やオセロ等の全ての情報が明らかになっている完全情報ゲームは戦略性が重要である。

将棋は味方のコマを相手のコマをぶつけることにより、相手のコマを取得することが出来、相手側の王または玉を取得することが目的となる。

オセロは黒陣営と白陣営にわかれ、お互いのコマを挟むことにより、挟んだコマが自陣営に寝返るというゲームであり、終局までにより多くの自陣営のコマを得た方が勝ちとなる。

これらのゲームはアブストラクトゲームと言い、ゲーム上の全ての情報が明らかになっており(完全情報)、自分の陣営の利益が即相手陣営の損害となり(2人零和)、ゲームの展開が巡回せずに、また巡回を許さずずっとゲームが終わらないという状態が発生しない(有限)、ゲームのことであり二人零和有限確定完全情報ゲームともよぶが、このゲームは不確定要素がまったく無いため双方が同じ手を打ったら必ず同じ展開が発生するゲームである。このことより各種の定石、打ち方の決まりごとをより多く知っていた人の方が勝ちやすい、熟練者ほど強いゲームであるといえる。そのため若干間口は狭くなる。

偶然性と戦略性を兼ね備えたゲームとして麻雀や大貧民などがある。

麻雀は、山と呼ばれる牌を積んである所から一つずつ牌を引き、自分の手の中の牌を所定の形にするのが目的となる。また大貧民はカードを使うゲームで、カードを低い順番から積み重ねていき自分の手の中のカードが無くなった人から勝利となる。

これらは、公開していないカードや牌を引くことにより、手をそろえたりするため相手の情報を分かる事が出来ないため、自分の所に来るカードや牌に偶然性がある、しかし偶然性だけではなくその後のカードの捨て方、牌の捨て方によりプレイヤーの実力が関与する場面もある。

このようなゲームは戦略性みのゲームほど間口は狭くは無く、またやりこむごとに強くなっていく。

これらのどれが優れていて劣っているというわけではない。簡単なゲームをしたい人にとってはサイコロを転がすだけで結果が出るゲームを楽しみたいだろうし、ゲームをやりこみたい人にとっては再現性のあるアブストラクトゲームが良いだろう。

しかし、アブストラクトゲームは一種の難解なパズルな為、必勝法を発見してしまったらその時点で楽しめるゲームでは無くなる。必勝法がよく知られているゲームとしてはマルバツゲームがある。

マルバツゲームとは、3x3マスの陣地に○と×を一つずつ置いていき、タテ・ヨコ・ナナメのいずれかで自分のマークを三つ並べた方が勝ちとなるが、このゲームにおいて先手が最善手を打ったばあい、後手は引き分けに持ち込むことしかできないことはよく知られている。

このことより、個人の嗜好に合い、その上必勝法が発見されていず、先手後手共に有利不利が小さいゲームが楽しいゲームといえるだろう。

4. 他のプレイヤーと愉しむ

人間同士でも他のプレイヤーとプレイを行っていて愉快なときもあれば不愉快のときもある。

まず、愉快に感じるときは相手と話しても弾み、表情豊かで、マナーも良く、真剣にプレーをしてくれる人には好感が持てるが寡黙で、ムスツとしていて、しかもマナーも悪くやり投げな人とのプレーは不愉快になる。また負けたら急に不機嫌になったりされても不愉快になるだろう。

コンピュータと『楽しさ』を分かち合うためには、物事をやり終えたという『達成感』と『会話を愉しむ』等のコミュニケーション両面が必要だ。

この際、高度な弁論術をコンピュータに持たせ、ウィットの富んだ会話を行わせるのも大切だが、もっとも大切な事は人間と同じように機微を感じとり人に不愉快にさせないことである。

もう一つ大切なことに、相手がコンピュータだと関知されないことが必要である。このことは矛盾を生じているところもあるが、私たちはコンピュータに感情が無いことを予め知識として持っている。

そのため無意識にレッテルを貼ってしまうところがある。音楽演奏でも、人が演奏したものは感動するが同じ演奏を機械が弾いたとしても感動しない[1]ということが分かっている。

しかし、実際には機械がピアノを弾いているにしろ、機械を見えないように配置し筆者が弾いているように見せかければ聞いているひとは感動すると考えられる。つまり人が機械の演奏に感動や関心を覚えないのは、相手が自分と同じく感動や関心を覚えないものだと知っているからである。

5. コンピュータにとって“楽しい”とは？

私たちは様々な事に楽しさを感じることができるが、一様にいえるのは新しい情報を得たときに楽しさを得ることが出来るのではないだろうか？

本を何度も読むと新たな発見があるが、人間が情報を取りこぼしているため読む毎に新たな発見を得ているから楽しめるのだと思う。逆につまらない場合はなにかというと全く情報を受けない時は退屈であるといえるだろう。

コンピュータにも同様に情報を得ることを楽しさの指標の一つといえるだろう。

また情報でも知って楽しい情報と、辛い情報が含まれているのは周知の事実だろう。それらのことも勘案

して考える必要がある。

コンピュータが楽しいという概念に関し、本稿を書いている段階ではまだまとまっておらず歯切れの悪い報告となってしまったが、発表の際はこの概念について掘り下げたいと思う。

6. おわりに

本研究は、従来のコンピュータゲームにおいて、従来の『コンピュータで遊ぶ』型のゲームから、『コンピュータと共に遊ぶ』共遊型のゲームを目標にした。

これにより課題達成型とはまた違った『面白さ』を提供しより豊かな生活を送ることができる事を目標にする。

7. 参考文献

[1]情報処理学会研究報告 2003-MUS -50 pp.33-38

[2]ゲーム探検隊 -改訂新版- 草葉ら 株式会社グランベール

8. 付録

コンピュータと共に遊ぶために、用いる予定の幾つかの会話・駆け引き型ゲームを付録として、以下に紹介する。

8.1 ハッターゲーム（ブラフと人狼）

ゲームの要素として、プレイヤー同士の駆け引きにハッター(ブラフ)を掛けあうことによるゲームなどもある。たとえばブラフや人狼などである。

ブラフは賽子をみんなで振って、その出目の個数を当てるゲームであるが、お互いに嘘やあえて本当の事を言ったりしつつ、ハッターを掛けることによりゲームの面白さを増している。

人狼というゲームは、プレイヤーを人間と狼男・狼女の二つの立場に分け、人間側は誰が人間か狼か情報を持っていないが、狼男・狼女は誰が同類で誰が人間か情報を持っている。

プレイヤー全員は表面上人間の振りをして、狼男・狼女を処刑する努力をするが、狼男・狼女は自分チームへの追求をかわし、人間側に処刑者ができるように口頭にて弁明をするという高度な駆け引きのゲームである。

8.2 テーブルトーク RPG

TRPGとは、Table talk Role Playing Gameの頭文字を取ったもので、各々がキャラクターに扮して、物語を複数人で作って行くゲームである。

大まかには Game Master と呼ばれる人が大筋のシナリオと状況を Player に提示し、Player は Game Master が提示したシナリオを元に、シナリオを展開していく。

故に、従来 Game Master と Player はお互い会話によって意志疎通をスムーズに行う事ができる必要がある。