

史上最高のRPGをつくるための方法

—TVゲームとRPGに対する我が主張論—

ゲームとは何か

「じゃんけん」や「しりとり」のような遊びを指す、つまり『ゲーム性』と呼ばれるモノの事ではない。

『TV ゲーム』と称される、コンピュータ上で表現する、又はされる、オモシロさの事である。

※この定義はジャンルや種類を決定するためのモノではなく、これから主張をする対象の事である

故に、私にとっては「ゲームとは何か」はどうでもよい。

重要なこととは、「ゲームの唯一の価値は何であるか」である。

それはなぜならば、

RPG がつまらないからである。

我々がわざわざゲームを選択する最大の理由とは、そこでしか望めない価値があるからであると信ずる。

私は、他の様々なジャンルのゲームについての不満は特には無い。クオリティ（完成度）の差はあれども、私はゲームが好きだから。さして気にはならない。

しかし、RPG に関してはまったく承知できない。

私が「価値あると認めるゲーム」とは、けっしてああいふ類のモノではない。

同時に私は RPG と呼ばれる TV ゲームに強大な可能性を感じる。換言すれば、「強烈に惹かれる」。

しかしこの手のゲームは全く進化せず、別の方向へばかり向かうのである。

私は RPG を一般定義しない。そんなこと私にはできないし、興味もないから。

ペルソナシリーズがアドベンチャーか RPG かと考え決定してみたところで、それは私にはなんの価値もないから。

つまり「ゲームとしてオモシロければなんでも良い」から。ただし「ゲームとしてのオモシロさが無い」でないならば。

私が述べているのは《演出力を高め、諸要素で構成されるゲーム》程度のモノの事である。

この点に関して、「強烈に惹かれる」のである。

私は「この RPG」が本来の姿を取り戻して、進化をしていくために主張したい。

ゲームにとって一番重大なことは『能動性』であると――

それを通じて得られる『体験』であると――

この事は、クオリティ（完成度）を詰める類の話ではない。

ゲームが唯一の価値を持てるかどうかの話である。

〔主張〕私の主張は以下の通りである。

①TV ゲームにとって最も重大なことは《能動性》である。

〔これこそは TV ゲームの最大の特徴であり利点である。これこそはオモシロさを差別化しているモノである。〕

※これによって、ゲームが持っている最大の魅力を明らかにしたい。

②「RPG」を《ゲーム》にしなくてはならない。

〔今の日本のほとんどの RPG は TV ゲームではない。ゲームとしてのオモシロさを認められない。〕

〔その価値を高める為に、往年の名作 RPG は、あるいはそのスタイルはもう貧弱である。進化をしなくてはならない〕

〔ドラゴンクエストのバランスは素晴らしい。しかしそれはいわば、「速度が出ていない中での旨いコーナリング」のようなものである。「各要素」は増強を望まれている。そのパワーでバランスを取ってこそ進化である。その為のノウハウが必要である。〕

※これによって、RPG が持つ魅力を、ゲームとして表現することを目指したい。

③「RPG で面白いモノが一番面白い」という事実。

これに関しては全く理屈などない、ただの心情である。

ただし、本来の姿で作られ、進化を果たしたならば、の話となる。

私はこれによって、RPG が本来向かうべきだったところへ到達することを目指すものである。

これから、『ゼノブレイド』というゲームを通して、私が主張するところのモノを明瞭にしていきたいと思う。

このゲームに対して行われているのは以下の事である。

①主力要素の欠如

- ・ストーリーに依存しないシステム(高い演出力を持ち、同時にゲームで在れる為に最も重大なこと)が必要だという事。
- ・ゲームの「核」になる、能動性を喚起させる基本的要素について。

※つまりこのゲームにはそれがない

②ストーリーとゲームとを結合させよ(いわばゲームライズ)

- ・様々な要素に関して、①能動性を喚起させる②ストーリーとゲームを一体化させる為に有効な要素、使い方に対しての批判と提案と考察。

※つまりこのゲームにはそれがない

③「自分が考える究極の RPG」に必要な諸要素に対する主張と考察。

- ・好みはそれぞれであるが、あえて私が考える究極の RPG に必須と思う要素を主張する。

※つまりこのゲームはそれではない

これらはつまり、「私の主張するモノの立場からの批判」である。

私はこのゲームが非常に高い評価を持っていることを承知している。

それに対して覚えた感情が、今回の主張に強い動機を与えたのである。

私はこのゲームが面白くなかった。

世に多くある、これから私が批判の対象にする多くの RPG と同じ理由によって。

これがキッカケとなった。

多くの人たちが面白いゲームだというのならそれは良いのである。良いことである。良い物に出会えることは。

これらの方々が感じられた感動について、私とやかく言う筋ではないし、そのつもりもない。

しかし、私はそうではなかったのである。それは事実である。

※私はこの挙に関して、美名を持つ作品を批判する事で注目を浴びようなどと考えるものではないし、また、そのようにしか見えない狭隘な輩に対して一瞥もくれてやる気はない。

また、少なからずいる非難者のように、根拠も示さずに、悪辣で低劣な言を狂発する輩と同一視して欲しくはない。

純粹に、ゲームプレイヤーとして堂々と批判の立場に立たせていただく。

私は今まで、自分と同じ気持ちの人、つまり「最近の RPG は画ばかりでつまらない」という人たちと同じであると思っていたが、違うかもしれないと思うようになった。

私が望んでいることは、別に世に望まれているものではなかった事なのか？と。

ゼノブレイドで良いのか？と。RPG は？と。

しかし、非常に勝手な願いであるが、だとすると、

「このままではこの手のゲームしか出回らなくなってしまうのではないか？」という危惧を覚えた。

私はあえて、自分がゲームに望むことをハッキリ表現したくなった。これは自分だけの嗜好かもしれないとおもいつつも、自分がやりたいモノとは、やはり確かにあるのだから。

そしてもしも、非常に困難なことではあるが、

「一人を、最大に満たせるモノとは、多数の人をも魅了できる」という強引な理屈と想いによって、諸賢に主張させていただきたいのである。

『ゼノブレイド』に対する批判

評価が極めて高いゲームであるが批判したいと思う。

なぜならば、

私が『RPG』に望む要素が欠落しているからである。

※私は、このゲームの細かな不備を挙げ連ねて、

悪しざまに非難しようとするものではない。

RPG に取って、ゲームに取って、

《決定的》と思われる要素について指摘したいのである。

それは3つの点から成る

壺、戦略要素 弐、アイテム 参、プレイヤー視点

私は、ゲームは『能動』であると前提しておく。

壱、戦略要素が貧弱に過ぎ、プレイヤーの目的足りえない。

【故に能動性を喚起しない】

このゲームにおける『戦略要素』とは次のモノである、

A『アーツ』、B『ジェムクラフト』、C『装備』、D『パーティ編成』。

これ等の内、CとDについては余り言及しないでおく。なぜならば、
良くも悪くも特筆すべき点が無いからである。しかしこれを非難する気はない。なぜなら、
元々RPGにおける「装備」や「パーティ編成」等は、プレイヤーの目的となるほど充実した内容でない
事は、普通の事だからである。※①

**※『幻想水滸伝』、『無限航路』、
RPGではないが『モンスターハンター』などは別。**

だから私としては、AとBの事について説明したい。

「ジェムクラフト」については一言で十分であると思う。つまり、
派手さが無く【目指し甲斐】が無いということ。

(只し、サブ要素としてなら十分であり、又、そのように作られた要素だと思われるが、ここではあえて、
【目的要素たりえるか】という観点から考えている。)

最後に「アーツ」についてであるが、まず、

内容が極めて乏しく、自由度が極めて低いことを指摘したい。

内容に関しては、習得できる技が少なすぎるし、成長にしても「中級」とか「上級」と言って技名が変わる
でもなく、見た目が向上するモノでもないの、【欲】を刺激しない。

欲が無ければ能動は生まれないのである。

**この事を備えているRPGゲームとして、私としては、『ポケットモンスター』を
挙げておく。なぜならば、「自由にモンスターを捕まえる」事や「進化させる」という、
実に建設的な要素は、常に【想像力を刺激】し、能動を呼び起こすからである。**

※①あえて言えば、装備は見た目のグラフィックが変化するということが、目的やモチベーション上げに近い要素になるが、それだけで終わってしまっているため、サブ的な役割でしかないだろう。勝手な決めつけで申し訳ないが、**またそのようにしか意識されてないだろう。私はこの考え方そのモノに対して批判しているのである。**

そして、パーティ編成はキャラクターの成長による個性の変化も大きくは見られないので（バトル時に使用できる技は固定的で数も少ないなど、これでは少なくともこの点に関してはヤル気は出ない。）、この要素に大きな期待をすることはできないし、またそのように見るのも筋違いだろう。**が、ソコに意識を向けて、大きな要素に発展させることはできるのである。**

例えば幻想水滸伝では編成人数が6人であるというだけでも戦略的に想像できる余地が生まれる。無限航路においても同様で、ジャンルは違うけれどもファイヤーエムブレムはそれを軸に生み出されたゲームであるとも言える。

ここまで、いわば一つの要素を必殺の領域にまで高めることだって可能なのである。

RPGがそこまで個性的になる必要はないが（なぜなら、諸要素によるオモシロさが利点であるから）、強力な、充実した強い要素は必要である。なぜならば、それこそがゲームの性格を決定するからである。それこそが、これからのRPGがドラゴンクエストでない必要がある正当な理由なのである。

その様な要素がないならば、それ等のものはドラゴンクエストでよい。その続編でも良いし、外伝でも良い。

しかし勘違いして欲しくないのが、個性的な要素を多く持った作品は多くある。

ヴァルキリーシルメリア2がその良い例だが、しかしこのゲームの要素は全てにおいて貧弱に過ぎる。

まるですべてがサブ要素である様なモノだった。これは、ゲームの範疇で考えるものではなく「集中の原則」に反している事柄である。特別な理由もなく。まるで無理やりにでもRPGにしたかのようなやり方である。

しかしそれでも、新しい試みをすることは素晴らしく、それが発展途上であるだけであるならば問題ないのであるが、そのように認識されていないように思うのである。もう一度RPGをちゃんと見直して欲しいと切実に思う。

ストーリーを見せたいのは良くわかる。しかしこれもゲームなのだ。RPGはストーリーがメインという考え方は捨てなくてはならない。捨てないのならば、ストーリーとゲームとの「融合」に全力を傾注してほしい。

それさえ考えられぬというならば、よろしい。

RPGというジャンルにはもう使い道はないであろう。

全ての要素でなくて良い。メインがありサブがある。

私が立っている立場とは、この点をハッキリさせることなのである。

だからこのゲームにおけるパーティ編成や装備という要素がサブであるのならそれはそれで良いのである。

というよりも、サブ要素としてならば、装備の見た目が変化することは素晴らしい仕様であるのだから。

※例題にあげたゲームは確かに古いものであるが、特に、00年代以降の作品は映像重視のJRPGが多く、一時の間違いであればよかったのだが、2010年のFF13を代表にまだとどまるところを知らないのである。

オンラインやソーシャルゲームに向かっていく流れの中で、ダラダラと続けていくこの手のゲームでは得られない、完結された芸術的RPGはもう失われかけているように思う。

敢えて言うが、そして説得力はないが、私が主張するゲームとは決して一部のユーザーからしか支持されないようなゲームではないと信じている。

ゲームが持つ魅力を最大限に引き出すものである。

そもそもRPGとはその演出力のために、多くの人がプレイできるという特性がある。

演出とは表現力を高めるものである。故に多くの人に面白さが伝わりやすいのだから。

外章

「戦術要素」に対する『戦略要素』の優位性について

私は、例えば、「戦術要素」（バトルシステム、或いはバトルそのもの）よりも、『戦略要素』（バトル等に影響を与える要素など）の方が重要であると考えます。

と言うのも、「戦術要素」とは結局はそれだけの事なのであり、影響してくる要素が限定的であるため「飽き」もまた早い。

（装備の変化や技の追加などによりいくらか新鮮さを回復するが、しかしこれこそは、『戦略』の功績なのである。）

『戦略要素』は、ゲームの始まりから終わりまで、プレイヤーの目的意識に耐えられるほど内容を充実させる事が出来る。なぜならば、建設的な要素とは、常に、【想像力を刺激】し続けるからである。

こうなると、このゲームの名を挙げずにはおれまい。

『テイルズシリーズ』は、偉大なるゲームと称せられるのに相応しくない。なぜならば、こうして「戦術」を、一層高次の次元に引き上げる事が出来なかったからである。

私としては、この「バトルシステム」に定評のあるゲームを引き合いに出すだけで充分であると思う。なぜならば、

確かに、「バトルシステム」の完成度の高さは評価に値するからである。

**ここまで戦術的要素を高めてみたところで、
プレイヤーの意識をゲームが終わるその時まで持続させることができないのだから。**

この事は空論であるなどとは思っていない。

建設的要素に昇華させていけば十分可能なことである。

二章

諸要素の価値と使い方について

※この項は、厳密には決定的な要素についての言及ではないが、「ゲームにとって RPG にとって最も重大なこと」に対する考えをよく補完しているので記すものである。

二章 第①項

式、「アイテム」が存在しない為に「計画性」も存在しない。

私とて、このゲームの『フィールドマップ』の良さに関しては認める所である。

しかし、その良さを活かす要素を放棄していると言いたいのである。(楽しませる要素なら幾つかあるが)

ここで問題とするのは、『使用アイテム』(HPを回復したりする)の事で、

すなわち、戦力の維持に必要な、管理するアイテムの事である。

が、このゲームにはそれが無い。故に「計画性」が無く「緊張感」が無い。

例えば、洞窟の竜を倒す話があるとする。

ならばプレイヤーは「町」から「竜」までの間で戦力を保持しなくてはならない。

こうした問題が『計画』を生むのである。

そして私ならまず、「どんな敵が出てくるのか」等と、障害を調べ準備する。

遂に実行となった時、この計画への【関心】が「緊張感」を生むのである。

(MP温存のためにしばらくは「やくそう」を使おうとか、毒を受けることが多いから「毒消し」を多めにとか、予想外に強大な敵のために被害を受けて、このまま進もうか退こうか真剣に考えられるのも、『計画』が前提となっている為である。※リスクも障害の一種。)

そしてこの様な工夫は、セーブポイントの位置を云々言うよりもはるかに健全である。

これはやがて「集中」になり、「感情移入」にすら至ることがしばしばある。

このゲームの、気軽にフィールドマップを探索してもらおうとの考えが、

『アイテム』がもたらす有利よりも優先すべきものだとは思えない。なぜならば、RPGであろうとも、『フィールドマップ』は二義的なものに過ぎないからである。

※①

※②

いずれにせよ、私が主張したいのは『アイテム』が生み出す効果であり、その事は証明できたと信じる。

※ここでは『アイテム』が生む【雰囲気良さ】については割愛する。

※① アイテムがフィールドマップより重大だと言っているのではない。

「こういう要素がないことが問題なのである」という事である。

「これらの要素は主力要素を、緊張感や計画性によって大きく有利にする」から。

また、このような要素は強力であるし、フィールドマップにすらやはり必要である。

言い換えれば、

「フィールドマップが大なる存在を占めるこのゲームであればこそ、これ等の要素をこそ欠いて欲しくなかった。」

※重ねて言うが、私はアイテムの必須性を述べているわけではない。

「ただ広大なフィールドを駆け回る行為」という物はすぐに飽きるから。疲れるから。

「自分の興味があることにとって有益なモノが在る場所」を探しだそうとするとき『欲求』が生まれるはずであるし、「探したい」と思わせるから。

『集中』や『緊張感』は、その気持ちから発する行動を一層高めたモノにするのだから。

換言すれば、

「能動性を強化、補完させるという点において、ゼノブレイドのフィールドは、私の言うアイテムに劣る。」

と言うことである。

アイテムを無くさなければ出来ない物でないのだから当然これらのものは両立できるはずである。

※② フィールドマップの広大さ、それ自体は見事に「この先に何があるのか」と『想像力の刺激』をさせている。しかし、そのフィールドにおいて「行えること（先に、楽しませる要素と言ったモノ）」は、このゲームにおいて《大して重要でないし決定的でもない》。（そう作られていないのだから当然であるが）

いわゆるサブ要素であるが、ではメイン要素とはなんであるのだろうか？このゲームにおける要素とは？そのように志されて作られた要素はあるのだろうか？

RPG だからストーリーがメイン要素だなどと言うのは許せない。なぜならば、

TV ゲームはアニメではないから。そこにはやはりゲームならではの要素が是非ともなくてはならないだろう。

我々はアニメを望んだのか。頼んだか。

RPG とは、ストーリーに沿ってフィールド周り、バトルして、レベルアップするだけの物でないはずである。それは単なる形、形式であって、本質ではないはずである。

ドラクエのスタイルに、ストーリーとバトルシステムだけ変えたものが RPG の利点であるなどとは思いたくないし、思えない。

こういう言い方に悪意があるなどと思わないでほしいのである。

これが現状だと私は思うのである。これは失意である。

ともあれ、「ストーリーとゲームとの融合（ゲームライズ）」についての話は他章で論じたい。

メイン要素に関しては、

ゼノブレイドというコンテンツに則っての提案が許されるならば、

「フィールドマップにこそ決定的要素を加えるべきであった」。

フィールドマップにおける、

「コレペディア」（場上に散在する特産アイテムをコレクション）、

「ロケーション」（とても雰囲気向上させる名所巡り）、

「クエストボス」（その地形のヌシのようなモンスター）

などに対する行動（アクション）にもっと《決定的な意味》を持たせるべきであった。

サブ要素としての立場では、そこから得られる効果を、

「大して充実された内容ではない能力や装備やアーツに影響させる」ことにしかならないのだから。

そうでなければ、

単純ではあるがその対象となっている能力や装備やアーツをさらに増強し、

「見た目やエフェクトや規格や立場などに配慮して、《欲》を大いに刺激する要素」にするべきであった。

※ジェムクラフトの「やり方によって効果を上げられる」という仕様、それ自体は能動的である。

なぜならば、「やればやっただけ成果が出る」のだから。ただし、それを望めばの話である。

しかし、『アイテム』があれば良いという訳でもない。

例を挙げる。

『ローグギャラクシー』のステージには「全回復するポイント」が幾らか設けられているが、この事は『緊張感』を軽減してしまう要因となる。

同じものとして、『FF12』が挙げられるが、

「頻度が少ない」事と「アイテムの貴重度」が不利を少なくしている。

(だがこれ等の不利は、開発者が【新しい形】を創り出すために侵さなければならなかったリスクの結果であって、必ずしも非難されるべきでない。)

何にせよ重要なことは、計画や準備などによる【想像力の刺激】や【緊張感】なのであるから、基本的にはその手段は問うところではない。

上記の事が実現されているRPGとしては、私は『ドラゴンクエスト』(シリーズ)しか知らない。後はアドベンチャーに近いが、かなりの所で『ペルソナ4』。少しならば、『ルーンファクトリー』がある。

最後に結論としては、これ等の工夫は確かに^{ゲーム}物語を面白く底上げはするが、

【決定的な要素】ではない。

むしろ【主目的】となる要素をより強化するものである。

【主目的】となる要素とは当然、プレイヤーに目的意識を持たせるほどの【魅力的な要素】であり、

この【引き】が無ければ、或いは 引けなければ 全てが無意味である。

そしてこの要素に対して、計画したり準備をする等して、考え、【想像力を刺激】している時間こそは、【好きなことを考えている時間】なのである。

いったい人間にとってこの事ほど楽しい時間が他にあるのか。

とりわけシミュレーション系のゲームに取って (RPGも含む) 重要極まりないものである。

実にこの様にしてゲームは、他のメディアとは違った仕方で、『感情移入』という最も基本的で、最も効果のある事を演出できるのである。

しかし「JRPG」というジャンルは、この有利を自ら放棄してしまっている。

外章

『自由行動』について、及び『サブ要素』との関係性について

『サブ要素』は、「本来特別には必要でない物事」である。

『自由行動』の本旨は「やればやるだけ成果が出る」にある。

そして、「本来必要でない物事に対する行動」である。

「本来必要でない物事」に対する興味は、一般に、プレイヤーがそのゲームに対して、「最も興味のある物事にとって有益か」で判断される。

換言すれば、※「メイン要素を強化するか」となる。これが【必然性】を生むのである。

この様な場合において、プレイヤーは、その要素がどこに隠されていようとも必ず見つけ出そうとするだろう。

※厳密には「プレイヤーの意識が向けられている要素」＝メイン要素とはそうなるように意識された要素

こうして『サブ要素』は『自由行動』を助長し、一層自由度を高める真の要因と成りうるのである。

(これが無いと自由な時間を与えられてもあまりやる事が無いで終わってしまう)

私は、この状態こそが、

『メイン要素』と『サブ要素』との正当な関係であると確信している。

『龍が如く』の『サブ要素』について

このゲームには様々な『サブ要素』が存在する。サブストーリー（イベント）、ミニゲーム等である。

これ等は、それ自体としては確かに自由度を高めるだろう。しかし【必然性】が足りない。(全てとは言わないが)

このゲームの『メイン要素』とはアクションバトルであり、

ならば『サブ要素』は当然にこれを有利にするよう働かなくてはならない。

(※) もし許されるならば、このゲームに建設的シミュレーション要素を加えたい。

主目的も「勢力拡大」である。※世界観に合わせている。

であるならば、「キャバクラ」等はこれを有利にする『サブ要素』になりうる。

なぜならば、「敵の情報」であるとか、「有力な仲間キャラの加入条件」(局限された表現ではあるが)等が見込まれるからである。(「情報」と「キャバクラ」とは、世界観に合ったつながりという前提)

これこそが【必然性】であり、この事は『サブ要素』を大いに価値あるものにするのである。

(しかしそうだとは言え、『龍が如く』の『サブ要素』は、

世界観に合った行動が取れるという点で『雰囲気』を向上させている。)

(※) 私がこのゲームにシミュレーション要素を加える事を求めたのは、

本来の主要素であるアクションバトルのみでは多くの要素を与えられないと考えたからである。

参、『プレイヤー視点』の導入は、感情移入を決定的にする。

とうとう我々は、RPGの至上命題というべき問題へと足を踏み入れる。

初めに、

このゲームには主人公が存在する。だが私は彼に興味が無い。

故に、このゲームには『プレイヤー視点』が存在しない事になる。

主人公を存在させることによって生じるこの様なリスクは大変なものだと言える。

『プレイヤー視点』とは何か？

それは「ゲームの中の自分」の事である。

この事は、『感情移入』に取って、最も効果的な手段の一つである。

なぜならば、

人間とは一般的に、他者の事よりも自分の事の方がはるかに重大事だからである。

この圧倒的に有力な手段を放棄してまで優先される、ストーリー主人公を据えた受動的ストーリーを導入する事に、いったいどれほどの価値があるのだろうか？

私が考える所では、それは「ストーリー部分」が幾らか作り易くなるという程度のものである。

だがこれは開発側の都合であって、プレイヤーには関係が無い事である。

当然、

他にもいくらかはあり、またその最たるものといえば、「強力で主導的なストーリー演出」であろうが、

「ゲームにおける有力な手段」としては一つとして私には認められない。

しかし、「作り易くなる」という事は「完成度が高くなりやすい」（ストーリーの）という事でもあるが、こんなことはさして重要ではない。

なぜならば、

RPGであろうとゲームである以上は、

『ストーリー』さえもやはり二義的なものに過ぎないからである。

(しかし当然に、「ストーリーが良ければ」愛される作品に近づく事は事実である。)

「選択肢」や「キャラメイク」等によって【強化】された『プレイヤー視点』の導入こそは、
《ロールプレイング》を、

「プレイヤーをその世界に立たせる」という完全な意味で実現する。

やはりこれこそが、

ゲームが他のメディアとは違った仕方で『感情移入』を演出できるいま一つの手段なのである。

そしてこれこそは、ストーリーとゲームとを結合させるために必須な演出要素なのである。

**もしも、ここでいう『プレイヤー視点』がゲームに導入されるならば、
私はこの手の手段を全面的に信頼している。**

外章

私の言う『プレイヤー視点』は、次のゲームに見る事が出来る。

『ジルオール』、『幻想水滸伝』(「3」を除く)、『ペルソナ 4』、

『ドラゴンクエスト』(シリーズ)、『ポケットモンスター』(シリーズ)等。

※配慮に欠けたものもあり、【強化】されたものとそうでないものを含む。

しかしこれを聞くと、「プレイヤー視点が在ってもつまらないゲームがあるではないか」と言う人がいるかもしれない。これに対して私はこう答えたい、

そのような事はストーリー内容の貧弱さに帰せられるべき問題でなく、常に、ゲームの【核】となるべき戦略要素などの貧弱さに帰せられるべき問題なのであると。

こうなると逆の意見にも答えておかねばなるまい。

それは「プレイヤー視点が無くとも面白いゲームはあるではないか」という事についてである。

だがこれについては簡単である。つまり「他の点で満たされること大」であったからであると。または、偶然にもストーリー主人公たちに感情移入出来た為であると思われる。

『幻想水滸伝 3』の特異性について

このゲームは、特異な状況を作るゲームである。

なぜならば、前作品である「1」や「2」の影響を強く持った作品だからである。

と言うのも、全作品を通じて世界観が統一されており、すべての物事に関連性があるのである。とりわけ、「1」～「3」は一つの作品と言ってもいい程に堅密に結びついているのである。それだから『幻想水滸伝 3』は、前作品群のプレイヤーであればそれはもう既に、ストーリーに感情移入しているも同義なのである。(度合いはあるが)

主人公については「特別に意を用いた主人公である」と言うに留めたい。

(なにしろ『感情移入』できる人物という事柄は、ストーリーの領域に属しているので、この問題に関しては作家の手に委ねたい。)

『白騎士物語』の特異性について

このゲームには珍しいことに、『ストーリー主人公』と『プレイヤー視点』が存在する。

(このプレイヤーキャラは、他の目的のために存在していると思われるが、それには論じない。)

しかしながら、『プレイヤー視点』に対する演出上の配慮はほぼ無いと言っていい。

(話しかけたり、意見を求められたり等※初期の一時のみあるが)

この様な有様では、その要素の効果は知れたものとなるが、それにしても全く無いよりはマシなのである。

『意思決定』の尊重について

『プレイヤー視点』を大きく【強化】するものに、『意思決定』がある。

プレイヤーの意志は尊重されねばならない、故に反映されねばならない。

この事は【やりがい】を生む。

そして自らの「判断」や「行動」に対する「関心」や「反応」は

『プレイヤー視点』を大きく【満足】させる。

こうしてプレイヤーは、最早ストーリーに対して無関心ではいられなくなるのである。

手法としては、『選択肢』や『自由行動』が考えられる。

例として。

ここに、城へ向かおうとする若者達がいる。仲間の一人がこう言った

「右の道から行こう。」 これをただついて行くだけならばそれまでである。

しかし、「どうやって行くか？」等と聞かれた方がはるかに想像の余地が生まれるであろう。

選択肢としては、

「右の道から行く」、

「左の道から行く」、

「馬車を拾う」があるようだ。

右は街道が開けているが、左は森が陰しそうだ……。

私としては馬車を拾いたいところだが、鍛錬も兼ねて「左の道から行く」ことにしよう。

こうして、自らの選択の結果を楽しむ余地が生まれるのである。

勿論、馬車を拾っていたならどうなっていたのだろうか等と気にしながらである。

※よくある例題である。しかしこのような要素は基本にして奥義であるはずである。

聞かれたならば、決定に際して、人は状況を把握しようと務めるものである。

意見を促されることによって、「尊重された」と認識し、

それに応えようとして、状況を把握しようと務める。

自然な「集中」への流れであり、自然な「感情移入」ではないか。

これ等の要素が最も高められたものとしては、(つまりフリーシナリオである)

『ジルオール』、『ロマシング・サガ』等がある。

しかし必ずしもこの領域を求めるものではないし、求めなくてよい。

何にせよ、この要素の度合いがどのようにあるか、と言う事については個々の場合に判断される問題である。

しかし大半の物はその要素が余りにもささやかに過ぎると思うのである。

なんといっても重大な決定には一つも関われないのであるから。

この事は多くのRPGが抱えている問題である。

これは、RPGの宿命などでは断じてないはずである。

プレイヤーの意志を尊重しない受動的ストーリーは、即刻やめるべきである。

なぜならば、今日のRPGの破滅は、

長年に亘ってストーリーに全面的に依存してきたこと以外に原因を持たないのだから。

※ゼノブレイドのストーリーにはこの要素が見られない。

あるいは、強く見られない。

あるいは、本質的ではない。

これはドラゴンクエストに対しても同じことである。

キズナトークなるものの存在はあまりにも矮小にすぎる。

例え些細なものにせよ、メインストーリーに対するなかで実現していて欲しかったのである。

※進化するためには、である。旧態のままが良いのならば、そのクオリティを高めさえすれば良いが

但し、ないよりはマシである。

自分の選択に対する反応が見られるというだけでも価値はあるのだから。

このような仕組みはドラゴンクエストにおいても決定的なものはない。

何度も言うようであるが、これらの作品の個々の仕様は、

「そのように意識されていないのだから当然」である。と言える。

しかし、あえて、私はそれを、否定するのである。

「やろうとしているが、できなかった。」ことに対してやかましく言い立てているのではない。

「やろうとしていないか、価値があると認識していない。」と思われるから否定しているのである。

受動と能動の『感情移入』の違いについて

ストーリー主人公に感情移入する事は、『プレイヤー視点』を使うよりも、一般に見てはるかに困難である。なぜならば、多くの事柄をクリアしなくてはならないからである。

通常、主人公の性格に同調すること、思想に共感すること、
目的に同意すること、正義に理解をもつこと、等が挙げられる。(要は好意、好感)
(この事は、あくまでプレイヤーが操作するキャラに必要なことである。)

ここで一度、映画やアニメ等の受動的（語弊があることは承知の上での表現）メディアについて話すのは「ゲームの感情移入」を理解する上で余計なことではないように思う。

例に「ガンダム」を採りたい。

ここでは必ずしも主人公である「アムロ」に感情移入する必要はないであろう。

かたきやく
敵役である「シャア」に共感しようが好きになろうが、さして問題ではないだろう。

なぜならば、これ等の人物たちが織りなす【物事】について、関心や興味があるのだから。

しかしゲームとなると事情が異なるように思う。

ゲームでは、どんな人物に感情移入した所で操作できるキャラクター（或いは側）は決まっている。

そして換言すれば、「**嫌いな、もしくは興味のないキャラ**」を操作させられる事は
誰であれ愉快なことではない。

こういう事は無用な詮索かと思われるかもしれない。しかし、あながちに不当とは言えないモノなのである。
(しかし上記の考えは、「或いはこういう違いがあるのではないか」という、推論の域を大きく出ないことを許していただきたい。)

いずれにしろ、万人に嫌われないキャラとはつまらなく、万人に好かれるキャラもつまらない。これらのことを行うよりも、プレイヤー視点を導入すべきである。

『ストーリー』の役割について、相性について

RPGにおける『ストーリー』とはなにか？、それは例外なく『雰囲気』である。

**たとえば、「自分がどんな状況で戦っているか」等と意識をすることによって
気分を【高揚】させるのである。**

(雰囲気を向上させる手段には様々あるが、グラフィック、サウンド、世界観等があるだろう)

例として、『パワフルプロ野球』で考えてみたい。

ただ野球をするより

「地区大会」であるとか「甲子園」などの状況設定の下で野球をする方が「面白く」なるはずである。

私としてはこの例を挙げるだけで充分であると思う。

そして私は、ゲームに取ってはストーリーさえ

ゲームの【核】となるべき要素や仕組みを【強化】するものである事を強く主張したい。

確かにRPGは『雰囲気』を重要とするかもしれない。

しかしだからと言ってストーリーの度合いを強くし過ぎれば

いよいよ受動的な物へと性質が変化してしまうのである。

この事は、「ストーリー主人公」を据えたことによって

「ストーリーが作り易くなる」事に遠因があるだろう。

最後に、私は、受動的な物、すなわち映画やアニメというメディアそのものを非難するものでもなければ、

「面白くない物」などと主張するものではない。

ただ、「ゲームがやりたい」時には「ゲームの面白さ」を味わいたいのである。

物事には相性があるとおもう。

それはストーリーとシステムにおいても同じであろう。

これに対する主張も簡単である。すなわち、「ストーリーとシステムのイメージは全て関連させるべきである」。

なぜならば、状況と行動があっていなければ気分高揚は望めないからである。

ローマ戦士の格好をしたキャラクターが戦う場所が

ニューヨークシティのミッドタウンであるだろうか？そんな常態があるだろうか？

そのようなことがあるとすればよほどの特別時であると言わねばならない。

※サムライウエスタンのようなそういう趣向で意を用いられて作られているもの話ではない。

例として 幻想水滸伝は、ゲームのシステムを良く観せるためにできたストーリーであると思う。

なぜならば、よく世界観に合っているし、ストーリーがまたシステムを盛り立てている。

例えば、RPGによくあるバトルシステムだが

ストーリーは戦争を扱うため「戦う」というシステムがストーリーによって盛り上げられている。

当たり前過ぎて例えに相応しくないように思うかもしれないが私はこれを非常に重視しているのである。

これに反した例を挙げる。グランディアⅢは主人公が飛行機乗り憧れている少年である。

が、彼は当たり前のようにモンスターと戦っているし、戦っていく。

試験飛行が墜落し、謎の少女と出会い、悪と戦うのだが、それがなぜなのかわからない（いわゆる動機付け）というのはストーリーの領域であるが、バトルシステムを助長してくれる設定ではないことは確かである。

彼は剣を持って戦うのではなく、飛行機に乗って戦って欲しかった。

それならば私は飛行機乗りとしての設定の中で気分を盛り上げながら戦えたであろう。

当然飛行機はカスタマイズできる筈で、ここに想像力を刺激するような能動的要素を作る。（OP テーマは良い）

続けて、テイルズオブジアビスは、前例題作ほど全体に亘ってズレているわけではないが、あえて一点あげるならば、哲学的に悩むシーンが非常に多い。

この状態でフィールドに出されて戦わされても気分高揚とはいかない。

だったら、もうそのまま話を進めてほしいのである。

いちいちコントローラーを握らせたくない。なぜならば、「今そういう気分じゃないのだから」。

※この例はあくまでストーリーとシステムが相乗しあう効果について明らかにすべく例えてあげた点であるので、この一点からこのコンテンツを非難するものではないし、その価値を決定するものではない。

あくまで展開の一つでしかないのだから。

あえて考えたいことであるが、私は RPG には「バトルシステム」は必ず必要であると考えていない。

どうして必要なのだろうか？

人間が本能的に他に勝ることを欲するからであろうか？

そうかもしれないしそうではないかもしれない。

しかし重要なことは、意味を持たせることである。

「なぜその要素なのか、そうであるならばほかの要素はどうであるべきであろうか」と。

パズドラというゲームを考えてもらいたい。単純な例えである。

「モンスターをパズルで倒す」というシステムは、

別に、「難題をパズルで解く」でも「料理をパズルで作る」でも良いはずである。

※一部分を明らかにする為の例えであるので成長&戦略要素については論じない。

あくまでそのシステムが面白いのであれば。

システム上することを変える必要はないのだから。することは同じである。

すなわち、「成長戦略の成果をパズルシステムによって楽しむ（逆でもよいが）」という行為である。

対する演出として「ファンタジー世界の竜使い」なる設定に価値を認めてこれを採用したのだろうしであるからこそ「モンスターをパズルで倒す」形になる訳である。それが自然であるから。

「竜使い」が料理をしたり難題を解く探偵であるよりも「戦う」ことは自然であるから。

これらの事は、次のことを示している。すなわち、

「同在するものは互いに連携し合わなければならない」と。それが自然であるから。

システムが先に有るならば、それに関係させた形で他の要素はあるべきである。

あまり望ましいことでないが、ストーリーが先にあるのならば、それに関係させたシステムであるべきである。

グランディア3が最初から、「主人公が剣で戦うシステム」を存在させるのならば

ストーリーはそれと合致させなくてはならない。

そのシステムのゲームにおける頻度が多いならば特に。そのゲームにおける大なる部分であればあるほどに。

すくなくとも、演出しようというのならばこうでなくてはならないはずである。

RPG というだけでバトル要素を設定し、その存在の意味を無視して

関係性の薄い別のストーリーを据えることは不合理である。

知らなければならぬであろう。

フィールドマップを移動する意味を、
アイテムを管理する意味を、
人物に話しかけられるという意味を、
バトルをするという意味を。

それを知らなければ、それに意味と価値を持たせることはできないのだから。

そうであるならば、ソーシャルゲームやオンラインゲームに対して優越できはしない。

**なぜフィールドマップを探索させるという要素を排除したソーシャルゲームが人気であるのか
なぜストーリー演出の薄いオンラインゲームが人気であるのか**

理解は、全てこの点にかかっている。

確かに面白さは理屈で認めて作るものではない。

しかし、

「面白い」と感じて掴むものは感性であるが、その追求には知性の働きも必要なのである。

「ムービーシーンが長い」と言われることについて

一般に、「ムービーシーンが長い」（或いは話が長い）と非難される事について
それ自体としてなら私も賛成である。（この事は「度合い」の問題の一つだが）
しかし全面的にと言うのなら、それは違う。

この事は、私が考える所では、「プレイヤーが観る気」になっているか、言い換えれば
そういう状態になっているか、が、関係しているように思うからである。

この状態が訪れるのは次のような時期であると思われる。それは、

1、「達成感の後」（余韻中） 2、何かしらの物事が「一段落」した後、などである。

（この二つは或いは同じ事かもしれない）

この時期ならば、「ムービーや話が長い」という事は、特別には非難されないと思う。

**なぜならば、この様な演出は、
大体においてプレイヤーの【成果】を雰囲気の中で【拡大】するからである。**

（あくまでも、そのムービーシーンや会話イベントが必要なのであればだが。）

しかしこれ等の時期以外となると、一気に受動的度合いを強くするようである。

**「話」の部分が周到に用いられているRPGとして、
『ドラゴンクエスト』（シリーズ）、『ペルソナ4』を挙げれば充分であろうと思う。**

しかし何にせよ

それはプレイヤーが望んだ目的の後にのみ、通用する事なのだという事を忘れてはならない。

最後に、基本的にはイベントシーンは手動が良いと思う。なぜならば、
これ等のものは「内容」に意味があるからであり、手動であればテンポが良くなると思うからである。

映像自体で「魅せられる物」（スピード感や迫力がある等）ならば当然に
ムービーシーンとなって良いだろう。

このことは考察の域を出ないにしろ

そして何にせよ、この様な事はあまりたいした事でないが。

三章の終わりに

焼肉を食べたあとに頼んだのはヴァニラのアイスであって、またの焼肉ではない——

「面白ければなんでもイイ」 当然である。私もそう思う。

面白いと感じることに制限はいらないし、そう思う人を否定するなどという気は全くない。
ただ、やはり、ゲームを手にする時には、そこにしかない何かを求めて、私はそれを手にするのだと思う。
それを期待しているのだ。その何かを。

それとは、それこそは、私は【能動】だと思うに至ったのである。

ヴァニラが食べたいから頼んだのであるのに、焼肉が来ても困るのである。

しかし、それが真に焼肉であるのならばそれほど問題ではない。
別の時に食べればいいのであるから。

しかし、ゲームの問題となるとそう単純ではないはずである。

ストーリーと、ゲームとが大なる要素を占めて混在する RPG においては、
やはり、これらのものは互いに完全な結合をしていなくてはならない。あくまで理想は。
一つのモノに収まっている以上は。

※そしてこの事にとって私が最も重大であると考えるものが、「強化されたプレイヤー視点」なのである。

しかしこの願いが叶わない場合、どんなに良いストーリーでも良く観せることはできない。
なぜならば、
別に混在するゲーム的要素のために、その演出機能を制限されてしまうからである。

アニメや映画の演出とは凄まじいスキルノウハウによって構築されるはずである。
ある小説家は、

「私には 文章を表現の手段に選んだ者としての意地がある。

しかしときにこの世には、 私たちが逆立ちしたって勝てない映像がある。」 と言った。

それほどのことである。

中途半端な状態の、
半分別の要素であるようなゲームで、
半分手足を縛られたような状態で、

ストーリーだけで人を魅了できる訳が無い。

実際、「ゲームとしてはつまらなかったがストーリーだけは良かった」というものには出会ったことがない。そんなことはありえないと思う。

ゲームにおけるストーリーが、あのような映像に勝ろうとすれば、

ゲームの中に存在する全ての要素を完全に合致させなければならないだろう。

そしてそれは観るだけでは味わえない

自分の意思と行動の成果によって

またはそれに関する関心の記憶、感情の記憶によって、思い出によって、すなわち《体験》として——
他では得られないオモシロさを味わえるのだと信じる。

私のこれまでの話は、RPGの事でなくシミュレーションの事ではないのかと思うかもしれない。そこでこの問題をできるだけ明確にしてみたい。

私はRPGを一般定義しない。なぜならば、それは要素比率の結果に対する名称に過ぎないからである。

私にとってはやはり最初に掲げた通り、
《高い演出力を持ち、諸要素で構成されるゲーム》程度のモノであるし
そこに魅力を認めて
そういう前提でこのジャンル名を使用している。

**「フィールドマップ」や「ストーリー」という要素に望む要求は主張してきた。
そしてまた私は、充実した「メイン要素」が必要であると言った。
プレイヤーの目的となるものが、能動性を喚起させる要素が必要であると言った。
これが何故RPGに必要なのか、それはゲームだからであると。**

私が意図した所では、RPGとシミュレーションとでは「ストーリー」の割合が違う。
そして果たす意味が違うということであった。
シミュレーションの「ストーリー」とはむしろ【イベント】であり、主導的でない分
自由度が高い。
そして「ストーリー」とは雰囲気向上であると言った。であるならばRPGとは
雰囲気を高めたゲームである と言える。

**つまり「メイン要素」を、RPGは雰囲気向上の点で強化するし、
シミュレーションは自由度や戦略性の点で強化するのである。** ※言うまでもなく、互いに重なる要素を持つが
(そして当然に、ゲームのスタイルが選定される理由とは上記の理由から判断されるだろうし判断されるべきである。)

だからこの両者に対する「メイン要素」とは、
【強度】の点で調整されるべきでなく【範囲】の点で考慮されるべきなのである。

私の言う【強度】とは内容の濃さであるが、派手さであったり、その世界で主役となっているような物事などであったりする。

【範囲】とは、考察される情報の多寡、影響してくる物事の多寡などである。

「ストーリー」要素が多いからといって

「メイン要素」が低下していい理由にはならない。

なぜならば、限られた状況の中でもやりようはあるからである。

そしてこの事は、技術によるよりはむしろ【意識】によって実現するだろう。

例えば、プレイヤーが何処かの領主を任される話があるとする。

ここでプレイヤーに対して、攻撃目標や外交権が与えられる事になれば、

【範囲】が多い事になるし、これは多分にシミュレーション的と言える。

なぜならば、これ等の自由によって「ストーリー」が大きく変わってしまうからである。

こうなると特定のストーリー表現はやはり困難になるだろう。

(勿論、これ等の自由がそのゲームに合った、純度や仕方で使用されるならば

私が今まで述べてきた事情によって、つまり『意思決定の尊重』の点で、

それがどんなジャンルのゲームであろうと『面白く』してくれるはずである。)

しかし、これ等の自由が無いか少ないにしても、領主が行うであろう面白い要素(「メイン要素」)は存在するのだから、【強度】を落としてもいい理由にはならないであろう。

領主にはストーリーの主導によって攻撃目標は決まってくるだろうし、外交はおそらくイベントシーンで描かれるだろう。

しかしこの領主は辣腕なことに、軍備を整えたり、将軍を育成したり、開墾をしたり、治水をやったりと、国力(戦力)を向上させる戦略要素には事欠かないのである。

そしてこれ等の要素が「メイン要素」となりうる様に、

【意識】されて作られるべきなのである。

してみると【強度】とは、【密度】の点で【範囲】に対抗しうると言える。

こうして「RPG」、或いはこの手のスタイルは、シミュレーション等と並んでゲームの列に名を連ねる事ができる。

——これは私見である。私の独断である。

「RPGとは、ただドラゴンクエストの形式の、ストーリーをすげ替えたモノである。」

ではない。

断じて違うはずである。

RPGをプレイした時にいつも感じる可能性はそんなところではなかったと思う。

根拠がないし、説明できてないが。

私はRPGと呼ばれるゲームの最大の特徴とは、演出にあると思う。

演出によって高められた気分によってゲームをプレイする。

最高の状態で最高のことを。

シミュレーションゲームでは、あの状態は味わえなかった。

チンギスハーン、太閤立志伝、三国志、

ウイニングポスト、ザコンビニ、サカつく、モンスターファーム…

いずれも素晴らしいゲームである。

しかし、RPGが持っているであろうモノとは違うのである。当たり前のことだが。

非常に感情的なことではあるが、

「この主張は決してシミュレーションを望むものではない。」

この一点において私の主張は支えられているものである。

最後に、進化について言挙げをさせていただきたい。

換言すればゼノブレイドは、或いはこの手の JRPG は、

「多くの要素が貧弱に過ぎ、何一つとして私を満足させてくれなかったし、互の連携が薄弱であった為に、全てを持ってしても私を満足させてくれなかった。」

となる。

ドラゴンクエストなどの RPG にある、
世界観、ストーリー、選択肢、フィールド、アイテム管理、街（拠点）の有効利用、
仲間、戦闘、スキル、魔法、モンスター・・・

これらの要素は、特にシステムであるものは揃って貧弱である。

（戦闘、転職、装備、アイテム、パーティ編成…）

何一つとして、それ自体に特化したシミュレーションなどに遅れを取るであろう。

しかし、

一貫されたテーマ(互の連携)によって、演出し、全体によってコレに優っているのである。

※ドラゴンクエストが勿論ゲームの頂点に在るだなどと言うのではない。

私個人としては、「最高のシミュレーション」には勝てないとすら思う。

ジャンルに優越をつけることが許されるならば、そして今のままのスタイルでは。

RPG とは、少なくとも日本では、

ドラゴンクエストの、ストーリー世界観を変えたものでしかないように思う。

そして大なる部分を、やれフィールドマップが在るだとか、やり込み要素があるだとかで、

RPG としている。

やり込み要素のようなものはつくろうと思えばいくらでも作れるのである。

龍が如くが良い例であるし、ドラクエとてもこの例に漏れない。

加えてゼノブレイドの無念は、ストーリーに感情移入させる手段を持たせなかったことである。

全ての内在する要素は連携させなければならないのに。

一つのモノに収まっている以上は。

“真”に偉大であるとは、これらの物を連携させることである。一個としての全体を与えることである。

フィールドマップに関しても最近では、とりわけ 00 年代以降のゲームに多く見られるが、ダンジョンマップのようなモノの連結でフィールドを成り立たせたモノが多い。

ローグギャラクシーや FF13 のようなモノである。

開発者が一体どういう理由によってこの形式を採ったかは知れないが、そこには何か理由があるであろう。単に「RPG とはフィールドマップ的な何かを必要とする」的な漠然とした理由で採用したとは思いたくない。その点に説明できるだけの価値を持ったからこそ導入しているはずである。

一方で、「広いフィールドマップ」は、あの手のダンジョンマップとは隔絶した価値を持つのも事実である。

開放感、冒険感、これらは自由度に関係しているのかもしれないし、雰囲気向上かもしれない。

いずれにしろ、
また、だからといって、

広いフィールドマップが採用されたからといって、なるほど、それは古き良き RPG の再来とはなっても、進化した RPG とはならないはずである。

広いフィールドを備え、ドラゴンクエスト的システム群を備え、やり込み要素を適当に散りばめさえすれば、それで良いであろうか？

私はそれに加えて、ストーリーとゲームとの軽い結合を見れば、なるほど、ドラゴンクエストの完成となると思う。

簡単に言えば、ゼノブレイドとてもこの例に漏れず、違うことは最後の点、重ねて言うがすなわち、「ストーリーとゲームとの結合」を怠った点である。

この点さえ配慮されていたならば、私も昔の RPG を遊ぶ気持ちでこのコンテンツを楽しめたであろう。

私はドラゴンクエストを至上のものとみなすものではない。

比較対象にしているだけである。それはなぜならば、

世に、言い換えれば、パッケージに自らを「RPG」と書いてあるモノのほとんどはドラゴンクエストを原型としていることを認めるからである。

ドラゴンクエストがRPGであるかという議論は、最初に掲げたように**私にはなんでもよい**。
ウィザードリィのような形式でなくてはならないだとかの論は**私には関係がない**。
最初のRPGこそがRPGであるとかいう論も**私にはどうでもよい**。

私がドラゴンクエストに認める価値は、

「能動性を喚起させるシステム群と世界観によって生み出された『雰囲気』」である。

※ちなみに私はドラゴンクエストが固有に生み出しているこの雰囲気を「冒険感」としている。

幻想水滸伝ならば「戦争感」であろうか。あえて言うならばである。人がそれに何を感じようとも自由である。しかし、何かを感じさせられるだけのモノとは、それだけの迫力があるし、それはいいかげんなデザインからは決して生まれないはずである。一つ一つの要素に意味を持たせてデザインし、「一個の作品」として一つの目標に向けてこそ迫力は生まれると考える。

なおこれらの事は、ひとによっては「ごっこ遊び」などと呼ばれるとおもう。

私が認めるこの手のジャンルの真骨頂はつまりはソレである。

ゲームとしての能動性。

ストーリー(あるいはそれらを形成する、世界観、人物、設定など)の演出力。

この事は、アドベンチャーゲームと言われるジャンルのものよりも遥かに多彩な表現をしている。

つまり、バランスが良い。私は勝手にそう思う。

言うまでもないことであるが、アドベンチャー(この定義も最早一定でないが)に対して優越していると言うのではない。

単にこの魅力に強烈に惹かれるのである。

ゼノブレイドは、或いはテイルズシリーズは、この「雰囲気を体験する」価値において、ストーリーからプレイヤーを遠ざけるという愚を犯した。

ゲームの中に在る限られた要素の中から、これだけ大なる要素を占める「ストーリー」という要素から、プレイヤーを締め出したのである。

なるほど、確かに私の論をもってして行われた

「ゲームライズされないストーリー」(演出手段を制限された映像又は物語)ととも、

人を惹きつけられることはあるかもしれない。或いは、偶然にも、その方々と相性が合ったとして、この方々の優れた感性によって拾い上げられて想像力によって補完されたのなら。

しかし、ひとつの中に二つの別の要素が、別々に存在していることには変わらず、これらを結合させればより完成度が高くなる。という事実は変わらない。

ゲームである。これはゲームである。

どうか、プレイヤーにその世界を《体験》させて欲しい。傍観者とさせないでほしいのである。

そしてまた、古典的な RPG を作れだなどと言っているのではない。

ドラゴンクエストのような、
或いは、ゼノブレイドのストーリーをゲームライズさせただけで満足せよだなどと言っているのではない。

ゲームが、《能動性》だというのならば、この点をこそ突き詰めるべきであるという「進化」を求めているのである。
私の主張はこの事のためにしていることなのである。

私から言わせれば、「ドラクエ形式の代表格である広いフィールドマップ」が存在しないモノ、
すなわち、
ペルソナや或いはガンパレードマーチにしたって RPG と言って構わない。

アドベンチャーRPG だろうと、シミュレーションアドベンチャーRPG であろうとなんでも良い。
そんな区分は購入者に一定の指針を与える指標に過ぎない。

大事なことは

「そういう面白さがあるかどうか」である。

強引に換言してしまえば、かつての伝説の RPG 達とても「能動性」は足りないのである。

では私が言うところによれば、
ドラゴンクエストの《意図された能動的要素》(メイン・主力) とはなんであるのだろうか、

それは成長システムなどの戦略要素のことである。

※このことに関してドラゴンクエストの魅力がそれで全てであるなどと言っているのではない。
ゲームとしての基本はそこにあるとみなしているのである。

なぜならば、プレイヤーの意思が強く反映される場所がココにあるからである。

その他の要素は全て演出的性格を持ち、喚起された能動性を、直接に反映させる場所ではないから。
※私の言う能動性とはつまり、その程度の基本的な要素がもたらせることなのである。

「人が何に魅せられ、それに対して行動を起こすのか」は、それは本人にしか解らないだろう。
ストーリーが良いということも人を動かすし、フィールドの綺麗さも人を動かすだろう。
ただし動けるならば。そのような余地があるならば。

選択肢のないストーリーは行動する余地がない。一枚絵のみのワールドマップでは行動する余地はない。

これこそが演出のみとみなす最たる理由である。※ドラゴンクエストはそうではないが。その要素は弱い。

しかしそれに対して、大なる要素を占めるバトル要素に強く影響する「成長システム」は、
「プレイヤーの意思を反映させられるように作られている」のである。

※バトルそのものも確かに「どう攻めようか？」という点で意思を反映するが。ゲームの全体にわたってプレイヤーの欲を牽引するものではない。
なぜならば、建設的ではないから。建設的なものとは常に想像力を刺激し、能動性を喚起させるのである。

具体的には「転職」を筆頭にした各成長システムであろうか。

故に、単純比較すれば「6」が最も充実している。

次いで、転職がない「5」。モンスターを仲間にできない「3 (SF版)」「7」。

形が変わりもはや単純比較は出来なくされたが、種類が減った「8」となる。※フィールドは素晴らしいのだが

※この番付けはあくまでシステム上の充実度に関してである。 ※各サブ要素、やり込み要素などは一時的なものであり、やはり建設的でない。

換言すればこれらの要素は「好きに選べるし、望める」のである。

この点に関して、私はゼノブレイドの戦略要素を非難した。

確かにそれなりには選べるし、ホンの少しだけ、習得する順番を変える事くらいには自分の意思を通せるであろう。

だがハッキリと言わねばならないこととは、魅力である。

数字が上がるだけのジェムクラフト、

種類の極端に少なく世界観にも合致させていないアーツ、

変化させる余地のないキャラ成長などは人の気を引けるであろうか

私は、RPG における面白さを、これらの要素にだけ背負わせようなどと言っているのではないのである。

基本として考えてもらいたい事であると言いたいのである。

それを演出力やその他の要素や手段によって必殺の領域にまで高めるのである。

これが RPG 固有の魅力を生む所以である。

だから ジェムクラフト、アーツ、成長要素、装備などは、ゲーム性なるものを強化するに止めるべきでなく、能動性のために、想像力を刺激する、欲を刺激するようにデザインするべきであった。その意志を反映させられるように、種類や範囲や強度を高めたデザインにするべきであった。これこそが私の言う「充実した内容を持った戦略要素」である。※①

換言すれば、「動きたいと思わせずにいられない要素」なのである。ほかに存在するならばこのように言い立てたりはしないのである。

※私は理論上においてどちらかのゲームに優劣をつけたいのではない。どちらが人にとって価値が有り魅力的であるかを理論上において決めつけたいのではない。作品の至らなかつた点と自分の主張を明確に示しているつもりである。

能動の反映たる基礎の要素、仕組みこそは、バランスを作るために欠かせないものであると主張する。このことに関して、有名な名文句を口にするのを許していただきたい――

「重心のない作戦は、顔のない人間と同じである。」

大きな能動要素を持った RPG――
これは決してただの空論や理想論ではないはずである。

※① 勿論のこと、今挙げた諸要素はすべてサブ要素である。メインにするのならば一つが良い。容量の問題を無視することはできないのだから。これに関してのみ、RPGの命題と言える。

RPG は——

あるいは私の言う RPG は多くの要素で成り立っている。故に、バランスが難しく、またキモである。というよりも、「バランスをとる」というのが、この世において最大に困難なのではなからうか。

この事は多大な技術を必要とする。ノウハウが。時間が。
だから私のような者があれこれと、いちいちの問題に対して、
いわば局地論のように言い立ててもしょうがない。

しかしこの事に対して、ひとつの方針を与えることはできるはずである。すなわち、
「主力要素をつくり、それに対して全ての要素をデザインする。」という方針によって。

なぜならば、

重要でないものは重要なものに、従属的なものは本質的なモノに依存するから。

小さな要素は、大きな要素に依存することで、自らの小ささを補えるから。

大きな要素は、小さな要素によって、多彩となるから。

この働きこそ、RPG から得られる「多様にして満足感のあるオモシロさ」であることを我々は認めるだろう。

基軸となる要素である——

核となる要素をもって、その他の要素をデザインし、
核となる要素をより多彩に強化していくことで、

「強力な要素を持ちながらも、多くの要素を楽しめる」という状態が作り出せるはずである。

欲を生み出し、想像力が刺激され、目的を生み計画を生み、それが集中と理解と行動に向かう。
集中は感情移入を生んで行動を助長し、
行動は結果を生み、
理解は結果を楽しむ。そしてまた想像力が刺激され、知性を満足させる。

この流れの源流はいうまでもなく「欲」に始まる。

《欲を刺激して能動性を生み出すためだけに作られた主力要素》が

ストーリー、世界観、音楽、等によって**「演出」**され

多彩なサブ要素によって、必然性のある**「自由度」**の点で高められ

選択肢やその反応によって、思考、集中、関心、意思決定で**「感情移入」**をさせる。

重ねて、

これによって本来 RPG が向かうはずだった場所へ到達することを 此処にこうして願う。

——ただ史上最高の RPG を。

終わりに。

まず、決定的な意識と、多くを教えてもらえた「ゼノブレイド」並びに多くのタイトルに感謝致します。

今回は、あえてこの様な形で言挙げを行わせていただきました。

何分私は学がなく、「伝える」ということに関しての技術を持ちませんでした。

私は自分の想いを「強く」伝える為に、最も伝わりやすいと認める手段に頼りました。

その為に、古典の和訳に見られる文体に拠って、また、その力を借りて

そして自分自身の本心の感情に拠って

主張をさせていただきました。

そして、

理論は――

それ自体で完結し、いわば図書館の棚にしまっておいて満足するためのものではありません。

「考察し易くするために物事を整理した姿」に他ならないと考えます。

私が望むことは、これによってゲームを、とりわけ RPG を

本来の姿に戻し、進化させたいということなのであります。

これは「ゲームにとって最も重要なことは何であるか」という立場から主張したことであります。

しかし未だに不完全なものです。

勝手なことではありますが、

この中から本当に価値があるモノを読み取って利用してくれることを望んでいます。

他日、私よりも優れた人がゲームに対して一層明瞭な性格を与えるでしょう。

作り手の方々に対して――――

私は、開発者の皆様方が常にどんな作品を作る際においても、

多大な労苦をもって生み出していることを承知しています。どんな作品であっても常に。

様々な試みや仕様に対しても、専門家としての考えを持ち、ある手段を用いる際には理由を持ち、

逐一にユーザーの意見を受けずとも、

ご自身たちによって動作させて、不備のあるさいにはこれを認めているのだということ。

そのなかでもやはり、あるいはやろうとしてもなかなか出来るものではないのだという事を承知しています。

そしてまた当然のことではありますが、

私等よりもはるかに作り手として多くの事をご理解なさっておられることを。

そのような立場の方々に対して失礼なことと知りつつも、

私からこの様な言挙げをすることをどうかお許しいただきたいのです。

ゲームプレイヤーの方々に対して――

幾つかのゲームを例題としました。

その時引き合いに出された点のみによってそれらのモノを評価しているつもりはありません。

そしてまた、多くの作品に対して、単純比較している点があるにせよ、

それのみで作品の魅力を論じ決定しているつもりもありません。

世にある多くの作品一つ一つに対して

また多くの方々が、非常に思い入れのある作品を持つことを承知しています。

それは多くの場合、大事な思い出として、大切にされているのだという事も。

その点に関して、ただ端的に触れることのみによっての使用をどうかお許しいただきたい。

私はこの主張に関して、

諸賢の同意を求めているものではありません。

そしてまた、

自説の正当性を証明することに固執して事実を捻じ曲げるつもりもありません。

それだから、多くの論理的整合性を欠く点があっても、

それをただ表面上の論だけでつじつま合わせをしようだなどとは考えてはいません。

もしそのように見える箇所があるにせよ、表現が稚拙であるだけで、また正しくなかっただけであります。

その場合に本当に申し訳なく思います。

私は絶対的な評価を見つけ出して、「こうであった」などと押し付ける気はありません。

私としては、自分が価値あると感じ考えるモノを、

懸命に顕して伝えようとしているだけなのです。

そして叶うならば、

価値ある《ゲーム》の姿を掴み取って、皆の前に置きたい。

2011年8月 及び 2013年10月

宮崎 薫 (むらくも)