

間違ったテレビゲーム進化 2 / 2

—遊び概念からの説明—

Video Game Development Going in the Wrong Direction 2/2

—From the Perspective of Play Concept—

小 川 純 生

(Sumio Ogawa)

間違ったテレビゲーム進化 2 / 2

—遊び概念からの説明—

Video Game Development Going in the Wrong Direction 2/2 —From the Perspective of Play Concept—

小川純生

はじめに

1. 情報負荷と遊び概念
2. 取り上げるテレビゲーム機とゲームソフト
3. ファミコンの時代
 - (1) スーパーマリオブラザーズゲーム
 - (2) ドラゴンクエスト
 - (3) ファイナルファンタジー
4. スーパーファミコンの時代
5. プレイステーションの時代
6. プレイステーション2の時代
7. Wiiの時代

前論文

「間違ったテレビゲーム進化 1 / 2」

8. テレビゲーム機のコントローラの比較
9. 上記テレビゲーム機ソフトの相対的・世代的比較
10. 間違ったテレビゲーム進化
 - (1) 最適情報負荷視点
 - (2) 遊び概念視点

本論文

「間違ったテレビゲーム進化 2 / 2」

おわりに

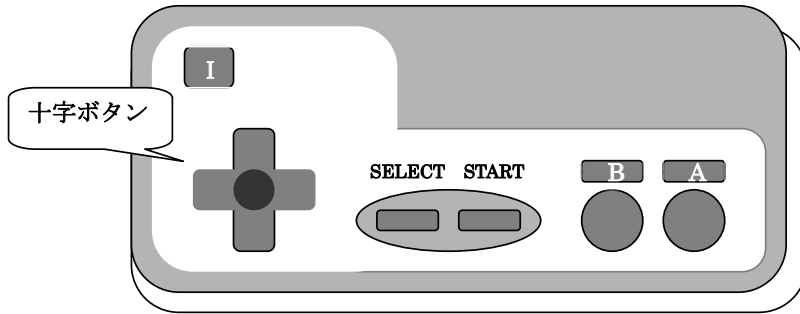
【注】、【参考文献】

8. テレビゲーム機のコントローラの比較

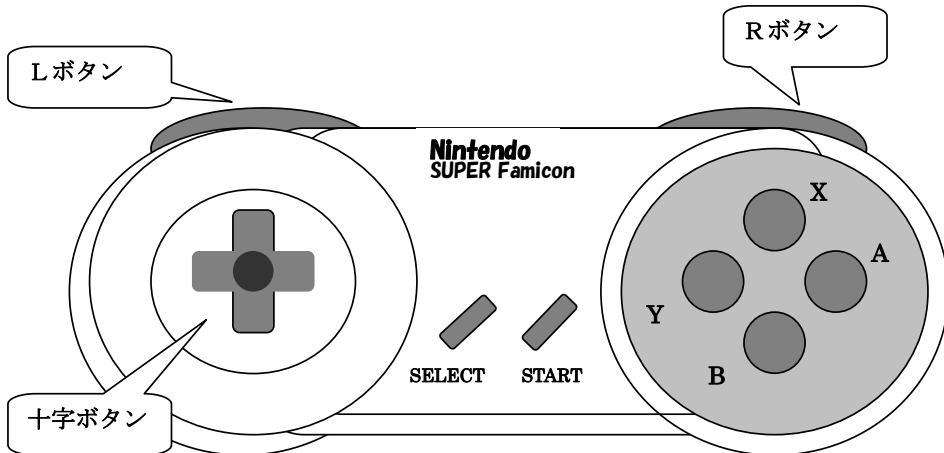
1983年に発売された任天堂のファミコンのコントローラが、「図表9 ファミコンのコントローラ」として示されている。ボタンの数は5つである。十字ボタン1、Aボタン1、Bボタン1、SELECTボタン1、STARTボタン1から構成されている。スーパーマリオブラザーズでは、STARTボタンはゲームを始めるとき、SELECTボタンはゲームの選択、十字ボタンは上下と左右への移動あるいは「しゃがむ」という動作、Aボタンはジャンプしたり泳いだり、Bボタン1は走る（加速）やファイアボール投げという機能実行のためのボタンである。ボタンの数は全部で6つである。

1990年に発売された任天堂のスーパーファミコンのコントローラが、「図表10 スーパーファミコンのコントローラ」として示されている。ボタンの数は9つである。十字ボタン1、Aボタン1、Bボタン1、Xボタン1、Yボタン1、SELECTボタン1、STARTボタン1、そしてRボタン、Lボタンの9つである。ファミコンのコ

図表9 ファミコンのコントローラ



図表10 スーパーファミコンのコントローラ

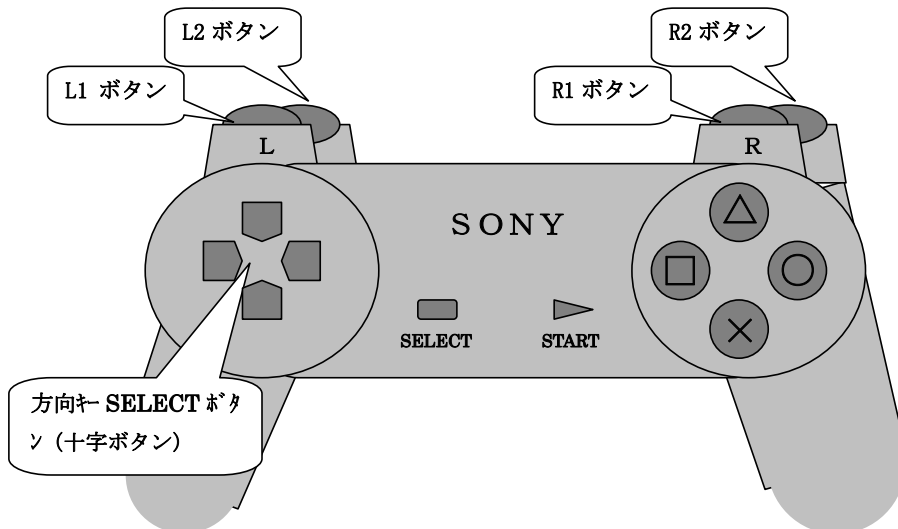


ントローラに比較して、Xボタン1、Yボタン1、Rボタン、Lボタンの4つのボタンが加えられた。

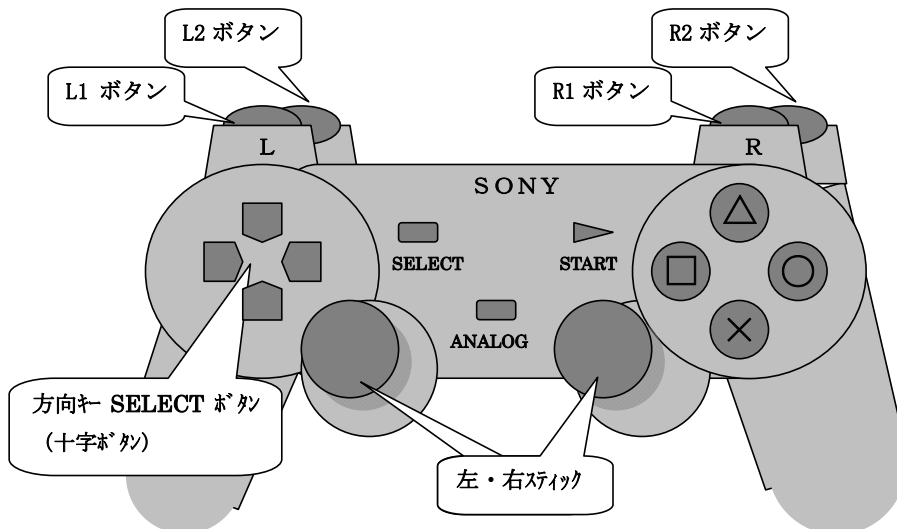
1994年、SCE がプレイステーションを発売した。そのコントローラが、「図表11 SCE プレイステーションのコントローラ」として示されている。ボタンの数11である。方向キー-SELECT ボタン（十字ボタン）1、○ボタン1、×ボタン1、△ボタン1、□ボタン1、SELECT ボタン1、START ボタン1、そしてR 1 ボタン、L 2 ボタン、R 2 ボタン、L 2 ボタンの11である。任天堂スーパーファミコンのコントローラよりもさらにボタンが2つ増えている。

2000年、SCE がプレイステーションの後継機種プレイステーション2を発売した。そのコントローラが、「図表12 SCE プレイステーション2のコントローラ」として示されている。ボタンの数14である。方向キー-SELECT ボタン（十字ボタン）1、○ボタン1、×ボタン1、△ボタン1、□ボタン1、SELECT ボタン1、START ボタン1、ANALOG ボタン1、R 1 ボタン、L 2 ボタン、R 2 ボタン、L 2 ボタン、そして右スティック、左スティックの14である。前機種プレイステーションのコントローラよりもさらにボタンが3つ増えている。

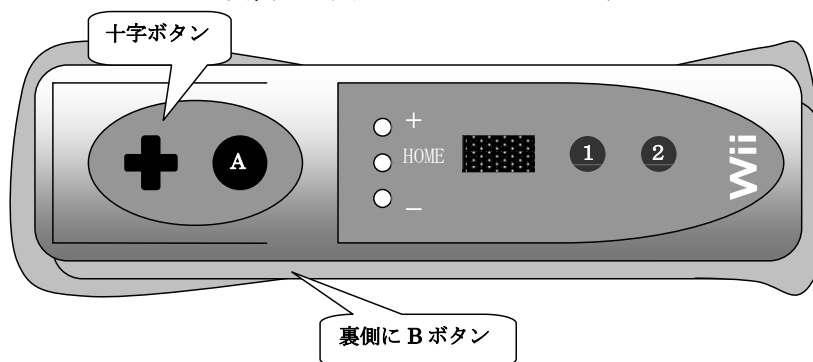
図表11 SCE プレーステーションのコントローラ



図表12 SCE プレーステーション2のコントローラ



図表13 任天堂 Wii のコントローラ



2006年に発売された任天堂 Wii のコントローラが、「図表13 任天堂 Wii のコントローラ」として示されている。ボタンの数は、十字ボタン1、Aボタン1、Bボタン1、1ボタン1、2ボタン1、HOME ボタン1、+ボタン1、-ボタン1の8つである。

9. 上記テレビゲーム機ソフトの機種別・世代的比較

本節では、ゲームソフトを軸として、いままで述べてきたゲームソフトの機種別・世代的比較を行なってみる。これらソフトにおいて、スーパーマリオブラザーズ、マリオカート、グランツーリスモは、すべての時代、すべての機種に存在していない。一方、ドラゴンクエストとファイナルファンタジーは、すべての時代、すべての機種に存在している。したがって、スーパーマリオブラザーズ、マリオカート、グランツーリスモは比較できる範囲内で、ドラゴンクエストとファイナルファンタジーは全体を通して機種別・世代的比較を行ない、ゲームソフトの変化を追ってみる。

スーパーマリオブラザーズ

ファミコンのスーパーマリオブラザーズ（1985年）では、ゲーム進行上において8ワールド、その各々のワールドの中に4つのエリアが存在し、都合32エリアがあった。その発展形であるスーパーマリオブラザーズ2（1986年）では、13ワールド（1～9ワールド+A～Dワールド）各々4つのエリアということで、52エリアとなっている。それが次世代機のスーパーファミコンのスーパーマリオブラザーズ3（1993年スーパーマリオコレクション版）になると、8ワールド（1ワールド8～15エリア）の89エリアとなっていた。そして、Wii の New スーパーマリオブラザーズ Wii（2009年）では、8ワールド+1ワールド（1ワールド8～9エリア）の76エリアとなった。

ゲーム進行上の道具の種類も同様に増え、攻撃の種類はスーパーマリオブラザーズでは4種類であったものがスーパーマリオブラザーズ3では8種類に、そして New スーパーマリオブラザーズ Wii では6種類になった。ゲーム進行上のアイテムはスーパーマリオブラザーズでは5種類、スーパーマリオブラザーズ3では16種類に増え、そして New スーパーマリオブラザーズ Wii では24種類になっている。

ファミコン時代のスーパーマリオブラザーズでは、大魔王クッパ1、その他敵12であったものが、スーパーマリオブラザーズ3では大魔王クッパ1、子クッパ7、その他敵約54種類になり、New スーパーマリオブラザーズ Wii では、大魔王クッパ1、ボス敵9、その他敵81となっている。

マリオ自体の変身が、ファミコンのスーパーマリオブラザーズではノーマルのマリオ、スーパーマリオ、ファイアマリオの3タイプ、スーパーマリオブラザーズ3ではノーマルのマリオ、スーパーマリオ、ファイアマリオに加えてシッポマリオ、タヌキマリオ、じぞうマリオ、カエルマリオ、ハンマーマリオの9タイプ、そして、New スーパーマリオブラザーズ Wii では、ノーマルのマリオ、スーパーマリオ、ファイアマリオの他にプロペラマリオ、アイスマリオ、ペンギンマリオ、マメマリオの7タイプとなっている。

スーパーマリオカートとグランツーリスモ

任天堂のスーパーマリオカートは1992年に発売された。ゲームの種類は、スーパー・アクションレーシングゲームと呼ばれ、普通のカーレースに障害と攻撃という要素が加わっている。画像は2次元動画である。ゲーム構成は、基本7種類のレースコース、4つグランプリレースシリーズを制覇するとという4グランプリ×5コース=20コースのゲーム展開でゲームクリアとなる。主人公は1人で、8つのキャラクターから1つ(人)を選択する。マリオカートのゲーム取り扱い説明書は32頁である。攻略本は、160頁である。クリアまでに要した時間は、1時間7分(マリオカート3年の経験)であった。

グランツーリスモは1992年、グランツーリスモ3・A-specは2001年にSCEから発売された。ゲームの種類は、両者ともリアルなレーシングゲームを意図し、現実のカーレースに限りなく近づこうというゲームである。画像は3次元動画である。グランツーリスモは、基本11種類のレースコース、4グランプリ×5コース=20コースという延べ20コースのゲーム展開となる。一方、グランツーリスモ3・A-specは、基本19種類のコースで逆方向のレースを含めて38種類のレースコース、5つのリーグ、103種類のレースのゲーム展開である。グランツーリスモでは、ゲーム実行者は現実に存在している100車種146グレードから1車種を選択する。グランツーリスモ3・A-specでは、約140車種以上から1~200台(200台収容のガレージを所有)を選択できる。ゲーム取り扱い説明書は、グランツーリスモ96頁と53頁、グランツーリスモ3・A-spec40頁と179頁である。攻略本は、グランツーリスモ319頁、グランツーリスモ3・A-spec191頁である。クリアに要した時間は、グランツーリスモは、ゲーム実行者の不適應によるゲーム中断で未記録である。グランツーリスモ3・A-specは、30数時間ゲーム遂行したが、やはり中断している。

ドラゴンクエスト

主人公と仲間と敵の数

ゲームソフトのドラゴンクエストはどのような変化を見せているか、テレビゲーム機の変遷とともに追ってみよう。当初、ファミコンの時代には、ドラゴンクエスト(1986年)は約14エリアを巡り、主人公は1人で最終標的の魔王1人、その他モンスター40であった。スーパーファミコンの時代のドラゴンクエストIV(1995年)では、約56エリアを巡り、主人公は1+8(モンスター?)、敵は大魔王1人、ボスモンスター25、敵モンスター201となった。プレイステーションの時代のドラゴンクエストVII(2000年)では、約47エリアを巡り、主人公は1+10、敵は大魔王1人、要注意モンスター38、敵モンスター282となった。そして、プレイステーション2の時代のドラゴンクエストVIII(2004年)では、約60エリア(×2;昼夜)を巡り、主人公は1+3(+1)+その他キャラクター5、敵は暗黒神ラプソーン1人、ボス級モンスター11、敵モンスター276となった。Wiiの時代のドラゴンクエスト ソード仮面の女王と鏡の塔(2007年)では、主人公は1人、8エリアを巡る。仲間は3人、その他登場人物4人、魔王ジェイム1人、敵ボスモンスター7、モンスターは69である。

ドラゴンクエスト	エリアの数	主人公の数(戦闘人数)	仲間の数	敵の数
ファミコン	14	1	0	41
スーパーファミコン	56	4	8	245
プレイステ	47	4	5	321
プレイステ2	60 (×2;昼夜)	4	4	288
Wii	8	1	3	78

主人公のできること

ドラゴンクエストの主人公のできることは、ファミコンの時代、歩く、ワープする、話す(文字により)、呪文を唱える、攻撃する、逃げることであった。スーパーファミコンの時代、それに加えて船、カヌー、飛行船、潜水艦にのるという交通手段を加えた。プレイステーションの時代、それらに加えて、探索する、道具を使う、乗る(船、イカダ、魔法のじゅうたん、飛空石、巨大船)が加わり、プレイステーション2の時代、乗物が、船、キラールパンサー、鳥になった。そして、Wiiの時代は歩く、話す、探索する、剣と盾の操作、作戦を立てるということができ、乗り物はイカダのみになった。

道具の種類

ゲームにおいて使われる道具の種類は、ファミコンの時代は約45種類、スーパーファミコンの時代は約387種類、プレイステーションの時代は約573種類、そしてプレイステーション2の時代は約486種類となっている。このプレイステーション2の時代、ドラゴンクエストVIIIにおいて、これらの道具を組み合わせて、新しい道具を作り出すことができるようになった。Wiiの時代は、約89種類となっている。

ゲーム取り扱い説明書・攻略本

ドラゴンクエストのゲーム取り扱い説明書は、ファミコンの時代は「縦10.5×横6.8センチ」の44頁、スーパーファミコンの時代は「縦15.0×横8.5センチ」の59頁、プレイステーションの時代は「縦12.0×横12.0センチ」の54頁、そしてプレイステーション2の時代は「縦18.4×横11.5センチ」39頁となっている。Wiiの時代は「縦18.0×横11.5センチ」39頁となっている。取り扱い説明書は、テレビゲーム機の変遷に関わらず、それほど頁数は増加していない。

ゲーム攻略本は、ファミコンの時代は「縦18.0×横13.0センチ」96頁、スーパーファミコンの時代は「縦18.0×横13.0センチ」上巻207頁と下巻255頁、プレイステーションの時代は「縦21.0×横15.0センチ」上巻271頁と下巻335頁、そしてプレイステーション2の時代は「縦21.0×横15.0センチ」上巻367頁と下巻495頁となっている。Wiiの時代は「縦21.0×横15.0センチ」143頁で剣術指南DVD付きとなっている。

最終クリアに要した時間

ファミコンの時代のドラゴンクエストは34時間55分、スーパーファミコンの時代のドラゴンクエストIVでは42時間36分、プレイステーションの時代のドラゴンクエストVIIは154時間1分、プレイステーション2の時代のドラゴンクエストVIIIは93時間9分であった。Wiiの時代のドラゴンクエスト・ソードは、18時間40分であった。

ソフトの価格

ドラゴンクエストのソフト価格は、ファミコンの時代が5,500円、スーパーファミ

コンの時代のドラゴンクエストIVは11,400円、プレイステーションの時代のドラゴンクエストVIIは7,800円、プレイステーション2の時代のドラゴンクエストVIIIは8,800円となっている。Wiiの時代のドラゴンクエスト ソードは6,800円である。

ドラゴンクエスト	道具の種類	取り扱い説明書	攻略本	最終クリアに要した時間	ソフトの価格
ファミコン	45	44ページ	96ページ	34時間55分	5500円
スーパーファミコン	387	59ページ	207+255ページ	42時間36分	11400円
プレステ	573	54ページ	271+335ページ	154時間1分	7800円
プレステ2	486	39ページ	367+495ページ	93時間9分	8800円
Wii	89	39ページ	143ページ	18時間 40分	6800円

ファイナルファンタジー

主人公と敵の数

ゲームソフトのファイナルファンタジー（1987年）は、ファミコンの時代に、約29エリアを巡り、主人公は4人、最終標的のカオス1人、その他ボスモンスター14、他のモンスター114であった。スーパーファミコンの時代には、ファイナルファンタジーIV（1994年）は、約155エリアを巡り、主人公は1+3（14人から3人を選び、4人一組で戦う）、敵はボス1人、その他モンスター332であった。プレイステーションの時代のファイナルファンタジーVIII（1999年）では、約34エリアを巡り、主人公は1+2（13人から2人を選び、3人一組で戦う）、敵はボス「アルティミシア」1人、その他ボスモンスター60、モンスター64であった。そして、プレイステーション2の時代のファイナルファンタジーX（2001年）では、約24エリアを巡り、主人公は1+2（6人から2人を選び、3人一組で戦う）、敵はボス「シン」1人、その他ボスモンスター39、モンスター193となった。Wiiの時代のファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル クリスタルベアラーでは、約9エリアを巡り、主人公1人（仲間7人）、敵はボス「アマダテリオン（ヤカン頭）」1人、ジュグランの戦艦1、モンスター約44である。

ファイナルファンタジー	エリアの数	主人公の数(戦闘人数)	仲間の数	敵の数
ファミコン	29	4	6	129
スーパーファミコン	74	4	17	337
プレステ	34	3	13	125
プレステ2	24	3	6	233
Wii	9	1	7	46

主人公のできること

ファイナルファンタジーの主人公のできることは、ファミコンの時代、歩く、ワープする、話す（文字により）、呪文を唱える、攻撃する、逃げる、そして船、カヌー、飛行船、潜水艦に乗ることであった。

スーパーファミコンの時代、主人公のできることは、ファミコンの時代と同様に、歩く、話す（文字により）、呪文を唱える、攻撃する、逃げるということであった。乗り物は、チョコボという万能の乗り物と飛行艇に代わった。プレイステーションの時代、話す（文字により）、呪文を唱える、攻撃する、逃げる以外に、調べる、貰う、

拾う、買う、売る、作り出す、魔法のドロー（吸収）、ぶんどるということができるようになった。乗り物がチョコボ、そして車、高速上陸艇、鉄道、モノレールとなった。また、プレイステーション2の時代、主人公のできることは、話す（音声）と感情の表現ができるようになり、さらに魔法・技の調合ということができるようになった。乗り物は、チョコボに加えて連絡船、シバーフ、機械の船、空飛ぶ船が加わった。Wiiの時代、主人公のできることは限定され、歩く、走る、ローリング（前転）、話す（音声）、調べる、受身を取る、引力を操る、買い物をするになり、乗物は飛空艇とチョコボになった。魔法・技の調合はできない。

道具の種類

ゲームにおいて使われる道具の種類は、ファミコンの時代のファイナルファンタジーは約170種類、スーパーファミコンの時代は約327種類、プレイステーションの時代は約517種類、そしてプレイステーション2の時代は約1392種類となっている。Wiiの時代は約395種類である。

ゲーム取り扱い説明書・攻略本

ファイナルファンタジーのゲーム取り扱い説明書は、ファミコンの時代は「縦10.5×横6.8センチ」の44頁、スーパーファミコンの時代は「縦15.0×横8.5センチ」の47頁、プレイステーションの時代は「縦12.0×横12.0センチ」の25頁、そしてプレイステーション2の時代は「縦18.4×横11.5センチ」17頁となっている。取り扱い説明書は、テレビゲーム機の変遷とともに、逆にその頁数は減少させている。Wiiの時代は、「縦18.0×横11.5センチ」27頁となっている。

ゲーム攻略本は、ファミコンの時代ファイナルファンタジーは「縦17.5×横10.5センチ」63頁、スーパーファミコンの時代は「縦21.0×横18.3センチ」347頁、プレイステーションの時代は「縦21.0×横15.0センチ」473頁、そしてプレイステーション2の時代は「縦21.0×横15.0センチ」443頁2巻となっている。ゲーム攻略本は、明らかにその頁数を増やしている。Wiiの時代は、「縦21.0×横14.5センチ」226頁である。

最終クリアに要した時間

ファミコンの時代のファイナルファンタジーは114時間25分、スーパーファミコンの時代のファイナルファンタジーVIでは33時間38分、プレイステーションの時代のファイナルファンタジーVIIは162時間48分、プレイステーション2の時代のファイナルファンタジーXは26時間00分であった。Wiiの時代のファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル クリスタルベアラーは、10時間30分であった。

ソフトの価格

ファイナルファンタジーのソフト価格は、ファミコンの時代が5,900円、スーパーファミコンの時代は11,400円、プレイステーションの時代は7,800円、プレイステーション2の時代は8,800円、そしてWiiの時代は7,340円となっている。

ファイナルファンタジー	道具の種類	取り扱い説明書	攻略本	最終クリアに要した時間	ソフトの価格
ファミコン	170	44ページ	63ページ	114時間25分	5900円
スーパーファミコン	327	47ページ	347ページ	33時間38分	11400円
プレイステ	517	25ページ	473ページ	162時間48分	7800円
プレイステ2	1392	17ページ	443+443ページ	26時間00分	8800円
Wii	395	27ページ	226ページ	10時間30分	7340円

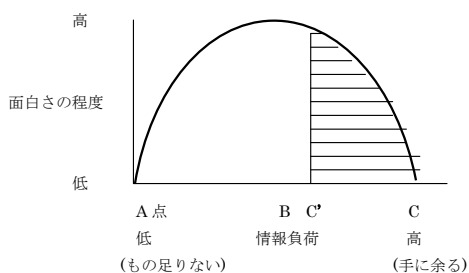
10. 間違ったテレビゲーム進化

(1) 最適情報負荷視点

「2. 情報負荷と遊び概念」の節で述べたように、本論の主張は下記のものであった。テレビゲーム機器の高性能化が、高画質化、高音質化とともに、ゲーム操作の複雑化、ゲーム内容の複雑化、ゲームの長時間化へと一方向的に向けられてきた。それは結果的に、使う側の情報負荷を加速度的に増やしてしまった。この使う側の情報負荷の増大が、消費者のテレビゲーム離れをもたらした。

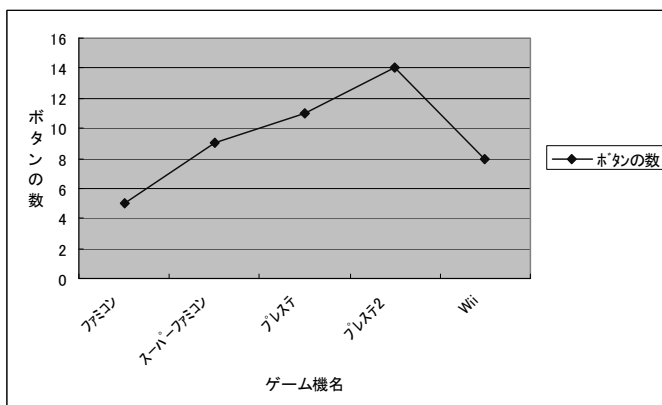
「図表13 面白さと情報負荷の関係」を再掲し、その図上に現在の情報負荷状態を大まかに示すと、現在のテレビゲーム機の機能、ゲームソフトの状態は、「図表13 面白さと情報負荷の現在状態」のC'点とC点の位置にある。この状況をこの節で追ってみる。

図表13 面白さと情報負荷の現在状態



まず、テレビゲーム機のコントローラの情報負荷の変化を見てみる。「9. テレビゲーム機のコントローラの比較」の節で記述したように、ファミコンのコントローラから、プレイステーション2のコントローラまで、テレビゲーム機、ゲームを操作するボタンの数が増え続けている。ファミコンのコントローラのとかが5つ、スーパーファミコンは9つ、プレイステーションは11、プレイステーション2は14、そして任天堂 Wii のコントローラは8つとなっている。以上5テレビゲーム機のボタンの数を図表化すると、「図表14 5テレビゲーム機のボタンの数」のように示される。

図表14 5テレビゲーム機のボタンの数

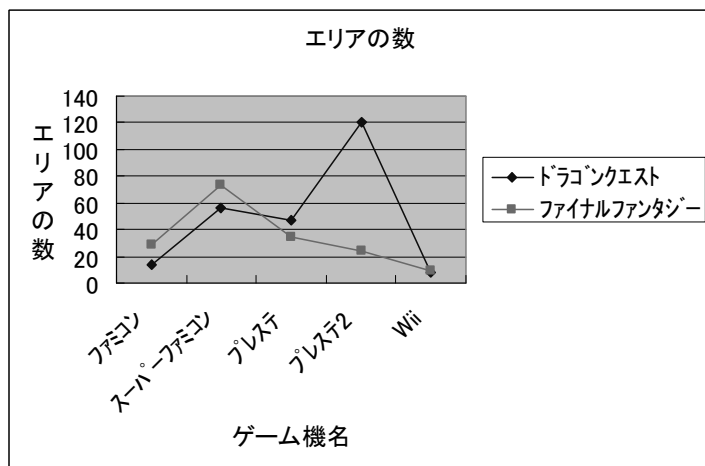


操作性の向上、形状の変化を別にするならば、単純に操作のためのボタンが増えれば、使う側にとっての負担は増える。言葉を変えれば情報負荷が増えることになる。ファミコンからプレイステーション2まで、一貫してコントローラのボタンは増え続けた。しかし、Wiiの時代、そのコントローラのボタンの数を久しぶりに減じた。コントローラに関わる情報負荷は増え続けたが、Wiiのコントローラは、久しぶりに使う側の情報負荷を減らしたと言える。

エリアの数

ファミコンの時代はドラゴンクエストの約14エリアとファイナルファンタジーの約29エリア、スーパーファミコンの時代はドラゴンクエストIV（1995年）の約56エリアとファイナルファンタジーIVは約74エリア、プレイステーション時代のドラゴンクエストVIIの約47エリアとファイナルファンタジーVIIIの約34エリア、プレイステーション2時代はドラゴンクエストVIIIの約60エリア（×2；昼夜）=120エリアとファイナルファンタジーXは約24エリア、そしてWiiの時代はドラゴンクエスト ソード仮面の女王と鏡の塔の8エリアとファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル クリスタルベアラーの約9エリアとなっている。

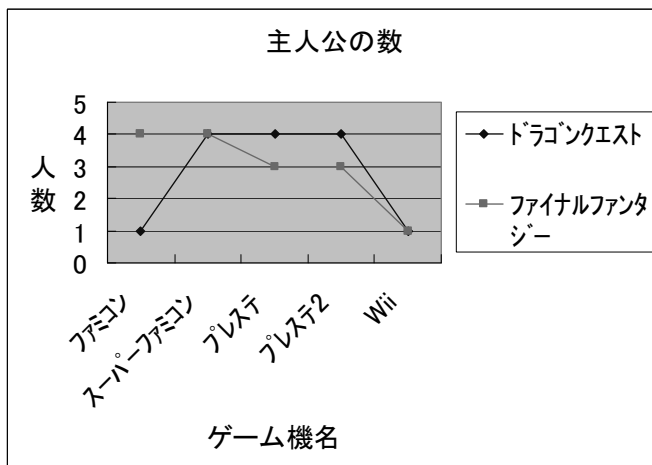
図表15 エリアの数



主人公の数と仲間と敵

主人公の数は当初1人であったものが、ドラゴンクエストからファイナルファンタジーへ、そしてそれらのゲームソフトのシリーズが時代を経るに従い、主人公は1人の戦闘から、3人あるいは4人一組の戦闘へと進化した（図表16 主人公の数）。

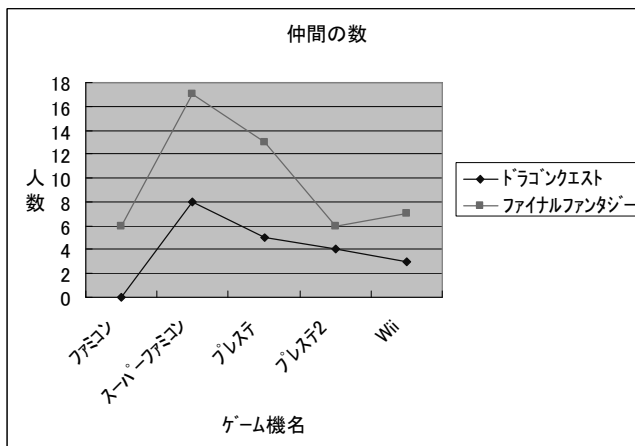
図表16 主人公の数



仲間の数

また主人公の仲間の選択肢（戦闘に加わるメンバー）が、5人から8人、14人、17人、13人、5人、8人の中から選択するというように選択肢の数が増えている（図表17 仲間の数）。

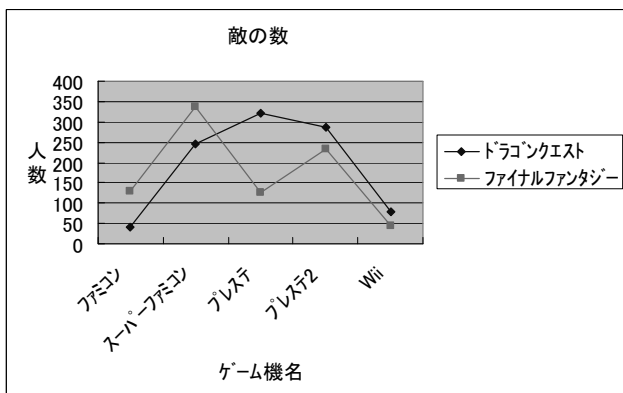
図表17 仲間の数



敵の数

そして、それと平行して倒すべき敵の数が、41人（モンスター？）、129人、337人、243人、125人、321人、233人、356人へと変化している。しかし、Wiiの時代になると、倒すべき敵の数が、ドラゴンクエスト ソード 仮面の女王と鏡の塔では77人、ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル クリスタルベアラーでは45人と減っている（図表18 敵の数）。

図表18 敵の数



これら主人公と敵の数の変化を、ドラゴンクエストとファイナルファンタジーを総合して見ると、「図表18 主人公と敵の数」のように示される。主人公の数は、最初1人から4人、そして3人から4人、そして1人と変化している。仲間の数は、0人から38人まで増えて、Wiiの時代に7人になっている。敵の数は、当初ファミコンの時代13~129から、プレイステーション2の時代に356までに増え、Wiiの時に45~78に減少している。情報負荷は、特に敵の数に関して、ファミコンからプレイステーション2まで一方的に増え続け、Wiiの時に減少した。

図表19 主人公と仲間と敵の数

	エリアの数	主人公の数	仲間の数	敵の数
ファミコン	14~29	1~4	0~6	13~129
スーパーファミコン	56~74	4	8~14	245~337
プレステ	34~47	3~4	5~13	125~321
プレステ2	24~60	3~4	9~38	233~356
Wii	8~9	1	7	45~78

敵の数が増えることのゲーム上の意味を次に記しておく。最終目標のボスモンスターを倒す前に、敵モンスターの弱点を知り、倒すために攻略本あるいはインターネット上における情報収集と検索という手間ひまを掛ける必要がある。この作業は、モンスターの数が増えれば増えただけ増加し、余程の忍耐と時間を掛けなければならなくなった。また、敵モンスターの数が増すと同時に、それに比例して敵の最終ボスモンスターの戦闘能力が高く設定された。その為に、さらにそれに対応して主人公の戦闘能力を高度化する必要が生じた。この主人公の戦闘能力の高度化は、経験値という数値で測定され、この経験値が高いと戦闘能力が高いことになる。この経験値は、ゲーム上のお金で買うことはできず、敵と遭遇して、戦い、そして勝つことによって、少しずつ上げることができる。最終的なボスモンスターを倒すまでの経験値を獲得するには、単純作業とも言えるこの戦いを何度も何度も繰り返す必要がある。この作業は、ゲームという世界の中に、仕事に限りなく近い単純作業という労苦をゲームの実行者にたいしていや応なく課している。

主人公のできること

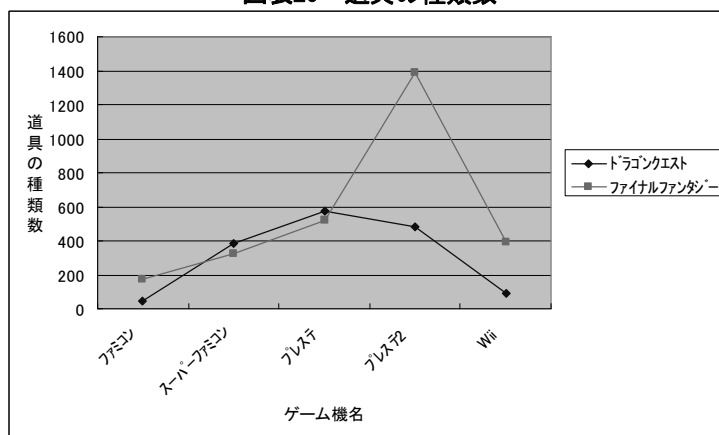
ドラゴンクエストもファイナルファンタジーも、最初、主人公のできることは、歩く、ワープする、話す（文字により）、呪文を唱える、攻撃する、逃げる、買う、売ることであった。プレイステーションの時代、探索する、道具を使う、調べる、貰う、拾う、作り出す、魔法のドロー（吸収）、ぶんどるなどができるようになった。プレイステーション2の時代、ファイナルファンタジーXでは、主人公は、魔法・技の調合ということができるようになった。この魔法・技の調合は、魔法・技の組み合わせで新しいタイプの魔法・技を創り出すことである。それは、格段に魔法と技の種類を増やすことを意味しており、ゲームの戦い的手段を非常に複雑化した。しかし、Wiiの時代、ドラゴンクエストもファイナルファンタジーも主人公のできることは、それ以前よりも減少した。

主人公の移動手段も、当初は歩く、走ることであったが、すぐに乗り物が使われるようになり、乗り物の種類も、船、カヌー、飛行船（艇）、潜水艦から、船、イカダ、魔法のじゅうたん、飛空石、巨大船、キラーパンサー、鳥、チョコボ、高速上陸艇、鉄道、モノレール等が加わった。但し、Wiiの時代、乗り物は、ドラゴンクエスト ソード仮面の女王と鏡の塔ではイカダに、ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル クリスタルベアラーではチョコボと飛行艇に限定された。

道具の種類

ゲームにおいて使われる道具の種類は、ファミコンの時代のドラゴンクエストが約45種類、ファイナルファンタジーが約170種類に始まった。それが、ドラゴンクエストは約387種類、約573種類、約486種類（道具の組み合わせが可能）、Wiiの時代に約89種類に一挙に減少した。一方、ファイナルファンタジーは約327種類、約517種類、約1392種類にまでになり、Wiiの時代に約395種類に減少した（「図表20 道具の種類数」参照）。

図表20 道具の種類数



特徴的なことは、プレイステーション2の時代のドラゴンクエストVIIIは、約486種類の道具を組み合わせ、新しい道具を創り出すことができるようになったことであ

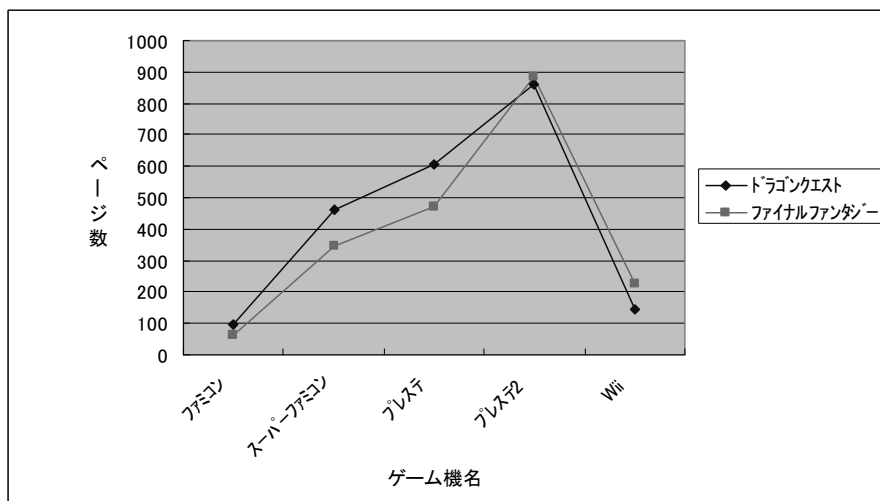
る。このことは、先に述べた魔法・技の調合と同様に、非常な数の組み合わせにもとづいて道具が創りだされ、それを戦いに使えることになる。しかし、それは情報を複雑化することになり、ゲーム実行者に、過度の思考、負担を課すことになる。

ゲーム取り扱い説明書・攻略本

ドラゴンクエストのゲーム取り扱い説明書は、取り扱い説明書の縦・横のサイズは微妙に大きくなっているが、頁数、内容量としては、ファミコンの時代44頁、スーパーファミコンの時代59頁、プレイステーションの時代54頁、プレイステーション2の時代39頁となっており、テレビゲーム機の変遷に関わらず、それほど増加していない。ファイナルファンタジーのゲーム取り扱い説明書は、ドラゴンクエストと同様に縦・横のサイズは少し大きくなっているが、ファミコンの時代44頁、スーパーファミコンの時代47頁、プレイステーションの時代は25頁、そしてプレイステーション2の時代17頁となっている。ファイナルファンタジーの場合、取り扱い説明書は、テレビゲーム機の変遷とともに、逆にその頁数は減少している。Wiiの時代、微妙にそのページを増やして27頁となっている。

一方ゲーム攻略本に関しては、ゲーム取り扱い説明書とは異なり、ますますその分量を増やしてきた。ドラゴンクエストのゲーム攻略本は、ファミコンの時代96頁、スーパーファミコンの時代上巻207頁と下巻255頁（合計462頁）、プレイステーションの時代上巻271頁と下巻335頁（合計606頁）、プレイステーション2の時代上巻367頁と下巻495（合計862頁）頁、そしてWiiの時代143頁となっている。ファイナルファンタジーの場合は、ファミコンの時代63頁、スーパーファミコンの時代347頁、プレイステーションの時代473頁、プレイステーション2の時代443頁2巻（合計886頁）、そしてWiiの時代226頁となっている（図表21 攻略本の頁数）。ゲーム攻略本は、着実にその頁数を増やしてきたが、Wiiの時代にその頁数は半減した。ゲームという遊びのために約400頁以上の本を2冊、手元に置いておかなければならない、読まなければならないというのは、遊びの範囲を超えてしまっている。

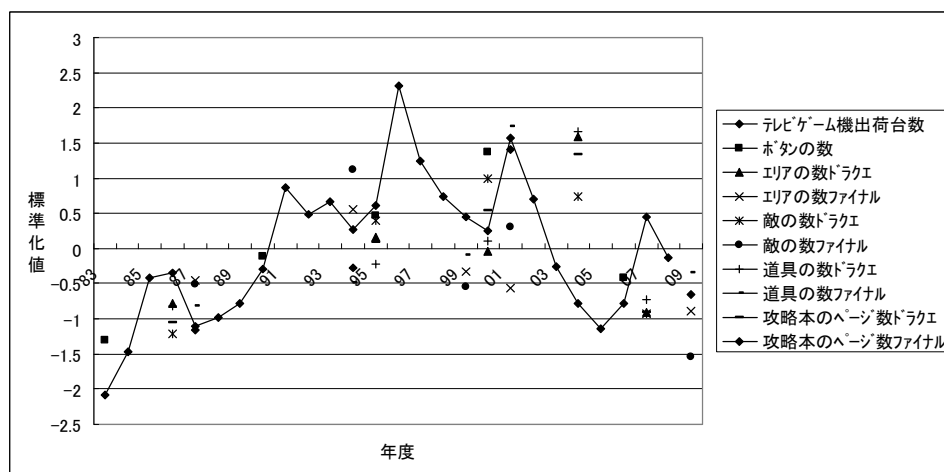
図表21 攻略本の頁数



以上のことから、コントローラのボタンの数、エリアの数、主人公の数、仲間の数、敵の数、主人公のできることの数、移動手段数、道具の種類数、攻略本の頁数において、明らかに時代を経るに従い情報負荷が増大し続けた。しかし、それらは Wii の時代に一挙に減じている。

これらのうちとくに変化の顕著なコントローラのボタンの数、エリアの数、敵の数、道具の種類数、攻略本の頁数とテレビゲーム機の出荷台数との関係をグラフ化すると、「図表22 テレビゲーム機の出荷台数とコントローラのボタンの数、その他変数との関係」のように示される。それぞれの数値を平均0、標準偏差1に標準化した上で図表化してある（注12）。

図表22 テレビゲーム機の出荷台数とコントローラのボタンの数、その他変数との関係



全体的に、1983年のファミコン発売後、情報負荷が右上がり増加しており、それが2000年のプレイステーション2まで続き、2006年のWiiの出現において初めて情報負荷が減じた。

1983年のファミコンが出た後、ゲームソフトのスーパーマリオのおかげで、テレビゲーム機は急速にその出荷台数を伸ばした。売り上げの伸びに陰りが見えた1986～88年のときに、ドラゴンクエスト（1986年）とファイナルファンタジー（1987年）のゲームソフトが市場に導入され、ゲームファンを吸引し、出荷台数をさらに伸ばした。1990年、スーパーファミコンが、この出荷台数の上昇の勢いをそのままに引き継いだ。しかし、それも長くは続かず、1994年にファイナルファンタジーVI、1995年にドラゴンクエストIVが、てこ入れのために導入されたのであるが、時代はファミコンからプレイステーションへと移行した。1994年プレイステーションが市場に導入された時、ゲーム実行者にとって新奇という意味において、そしてコントローラのボタンの数のさらなる増加、エリアの数、敵の数、道具の数、攻略本の頁数の増加が、ゲーム実行者にとっての情報負荷の増加をもたらし、それが再度急速なゲーム実行者の吸引を導いた。

ところが、「図表22 テレビゲーム機の出荷台数とコントローラのボタンの数、そ

の他変数との関係」をみると、1997年を境にテレビゲーム機市場全体が下降傾向を示している。この期を境にして、ゲーム実行者の求める情報負荷と実際のゲームソフト等が与えるゲーム実行者にたいする情報負荷が乖離しだしていったのである。「図表13 面白さと情報負荷の現在状態」におけるC'点とC点の位置に来てしまったのである。1997年までは、テレビゲーム機、ゲームソフトの情報負荷の増加が、ゲーム実行者の求める情報負荷の増加、ゲームの複雑化に対応しつつ適合してきた。しかし、この1997年時点からゲーム側の情報負荷の増大が、ゲーム実行者の求める情報負荷を越えてしまったのである。その典型的な状態が、1985年であり、テレビゲーム機のボタンの数、ゲームソフトのエリアの数、敵の数、道具の数とう情報負荷の増大とテレビゲーム機出荷台数が反比例してしまったのである。

そして、このことに気づいた任天堂が、この絶え間ない持続的な情報負荷の増加を反省し、逆方向へ、すなわち情報負荷の減少へと向かったテレビゲーム機 Wii を2006年に市場導入した。そのかいあって、出荷台数が一挙に盛り返した(注13)。この時点において、ゲーム実行者の求める情報負荷とテレビゲーム機、ゲームソフトのあたえる情報負荷がマッチングしたのである。だが、この出荷台数の増加には、はやくも陰りが生じている。この陰りの理由は、この情報負荷の理由とは異なったことから生じている。この点に関しては、次の「(2) 遊び概念視点」のところで考察する。

(2) 遊び概念視点

ここでは遊び概念の視点から、テレビゲーム機の出荷台数変動を考察してみよう。「2. 情報負荷と遊び概念」の節の後半で述べた遊び概念の定義を再掲する。これらの①から⑥が満たされるならば、遊びは遊びとして機能し、より遊びを楽しむことができるはずである。①自由な活動である。②隔離された活動である。③未確定の活動である。④非生産的活動である。⑤固有の規則がある。⑥虚構の活動である。

①自由な活動である。

これは次のことを意味する。遊技者は遊びを強制されない、いつでも延期できるし、止めることができる。ゲーム実行者が、ゲームをやりたいと思った時にゲームを始め、止めたいと思ったときにゲームを止めることができるかどうかという点である。ゲームではないリアルな世界の実社会では、自分の人生を自分の意志で始めたのではない、そして、自分の人生を途中で、嫌になったからといって簡単に止めることはできない。簡単に始める、止めるという意味では、通常のテレビゲームは、ほとんどゲームを好きなときに始められ、好きなときに止めることができる。最後まで一挙にクリアするまでではなく、途中で中断して、その後、時間があるとき、ゲームをやりたいと思った時、その中断したところからゲームを再開できる。この意味においては、テレビゲームは、全体的にこの遊びの条件に当てはまっており、楽しむ条件を満たしている。

一方、テレビゲーム機の本体(ハード)価格とゲームソフト価格の視点に立つと、ゲームを好きなときに始める(ゲーム機の取得)ということに関して、ハードルの高さが漸次増加してきていた。テレビゲーム機の本体(ハード)価格が、任天堂ファミコン14,800円、任天堂スーパーファミコン25,000円、SCEのプレイステーション

39,800円、SCEのプレイステーション2 39,800円と上昇し、ゲーム参加のハードルを一方的的に高めてきたのであった。しかし、任天堂が2006年、25,000円の価格でWiiを市場に導入し、少しハードルが低くなった。

ソフトの価格は、次の展開になっている。ファミコン時代、ドラゴンクエストとファイナルファンタジーのソフトの価格はともに5,500円であったが、スーパーファミコンの時代に11,400円の高価格を付けた。次のプレイステーションの時代7,800円にいったん下がり、プレイステーション2の時代にまた上がり8,800円になった。そして、Wiiの時代ドラゴンクエストが6,800円、ファイナルファンタジーが7,340円になり、少し下がった。このゲームソフトの価格が、高いとみなすか、お手頃とみなすかは、個人のゲームにたいする思い入れに依存するであろう。一般的には、音楽CDなどと比較すれば高いと言えるが、1つのゲームソフトで何10時間も遊べると思えば安いとも言える。

テレビゲーム機そしてゲームソフトの価格が高くなればなるほど、経済的に日常の他の消費とより深く関係することになる。それらの価格が他の支出に比較して相対的に高くなればなる程、消費に占める割合は高くなり、それ以外への支出が低くなる。それが過度に進むと、生活必需的な消費である食費や生活費等に影響を与え、日常生活に支障をきたしてしまう可能性がある。これらのことを考えると、遊びの道具として、テレビゲーム機本体の価格、39,800円は明らかに高いであろう、25,000円は微妙な価格である。ゲームソフトの価格、11,400円は、そのつど何本も買うと言うことを前提とするならば、やはり高過ぎるであろう、6,800円は人によっては高いと感じられ、人によっては妥当と感じる価格かもしれない。

いずれにしても、簡単に、容易に、手軽に購入できる価格ではなくなっている。この意味では、ゲームをいつでも好きなときに始めることができるという条件は、満たされがなくなっていると言える。

②隔離された活動である。

この隔離された活動とは、遊びは日常生活から区別され、決められた明確な空間と時間の範囲内に制限され、そのなかで終わる、という意味である。遊びを面白く感じさせるポイントは、遊び空間と日常空間を明確に峻別することにある。遊び空間と日常空間の隔たりを曖昧にしてはならない。曖昧にすると、それぞれの持ち味が損なわれる。遊びに日常を持ち込むと、余計な日常の情報、雑念が持ち込まれ、遊び世界が複雑になり、情報負荷が高まり、遊びを堪能できなくなる、日常に遊びを持ち込むと、日常が正常に機能しなくなる可能性がある。

通常、日常空間と遊び空間を分離する方法は、時間と空間によってそれを区別する。時間によって区別するというのは、ゲームの始まりと終わりの時間を決めておく（前半45分、後半45分などのように）、勝利あるいは敗北のゲーム得点を決めておく、ゲーム実行数を決めておく、などによって日常の時間と遊びの時間の区切りをつけることである。空間によって区別するというのは、野球場、テニスコート、ビリヤード台、将棋盤などのように、日常の空間と遊びの空間の区切りをつけることである。これらの方法により、日常空間と遊び空間の峻別が明確にできればできるだけ、日常ではない遊びの中に没入することができ、遊びを堪能できる。

空間的には、テレビゲーム機による遊びは、テレビにゲーム機を接続して、テレビの前でコントローラを操作して行なう。その空間が遊び空間になる。その範囲外が日常空間である。意識的には、テレビの前に座りコントローラを握った時点で、ゲーム実行者は遊び空間に没入する。その意味では、その位置から離れるかどうかにより、遊び空間と日常空間の分離は簡単で明白である。

時間的には、テレビゲーム機による遊びは、前述したように途中で中断できる。その意味では、日常の時間と遊びの時間を容易に区別できる。しかし、テレビゲーム機による遊びを、ゲームソフトのクリアまでが1つの遊びの区切りとみなすならば、状況は異なってくる。その最終クリアに要した時間を列举してみる。実際は、ゲーム実行者が違うのでゲームにたいする習熟度が異なっており厳密には比較できないが、大まかな目安として記述してみる。

ファミコンの時代、スーパーファミコンの時代、プレイステーションの時代、プレイステーション2の時代、そしてWiiの時代を通じて、ゲームをクリアするまでに掛かる時間は、スーパーマリオブラザーズは16時間50分～62時間35分の間、ドラゴンクエストは34時間55分～154時間1分の間、ファイナルファンタジーは33時間38分～162時間48分の間というようになっている。例えば、この中で最長の162時間48分をゲームに費やしたとするならば、1日2時間ゲームをやった場合、クリアまでに81.4日を使うことになる。1日4時間ゲームをやった場合、クリアまでに40.7日を使うことになる。1日8時間ゲームをやった場合でも、クリアまでに約20.4日を使うことになる。1日8時間ゲームをやるということは、一日のほとんどをゲームに費やすことになる。それを20日間続けるのは尋常なことではない。あるいは、1日2時間で81日間毎日ゲームをし続ける場合には、1年間のうちの約1/4をたったひとつのゲームのために消費してしまうことになる。これだけの時間、日数をゲームに費やすということは必然的に日常生活に抵触する。ゲーム時間が日常時間を侵食している。このことは、最初に述べた「遊びは日常生活から区別され、決められた明確な空間と時間の範囲内に制限され、そのなかで終わる」に反することになる。決められた時間を際限なく超えてしまうというのは、遊びが遊びの範囲を超えて日常と同一化する、あるいは日常よりも遊び時間が多くなる可能性までも秘めている。それは、もう遊びではない。

③未確定の活動である。これは、遊びは不確実なもので、ゲーム展開や結果が前もって分かっていないことを意味している。前もって展開がわからないゆえに、緊張感が生じ、面白く感じるのである。前もって展開や結果がわかっていると、面白みが半減する。テレビゲームでは、

途中経過では、未確定の部分が多くハラハラドキドキさせる展開になる。しかし、最終的には、ゲーム実行者が大体において勝つ、というか実行者が勝つまでやることになる。

④非生産的の活動である。これは、遊びは物質的、経済的な新要素を作り出さない、遊戯者間での所有権の移動をのぞいて、勝負開始時と同じ状態に帰着する、ということの意味している。テレビゲームの世界では、ゲーム製作者側以外は、まさにこのことは真である。ゲーム実行者は何時間ゲームに費やしても、何らの経済的な利益は得られない。あえて言うならば、逆に機会費用を失っていると言えるかもしれない。

⑤固有の規則がある。これは次のことを意味する。遊びは、通常の規則を停止し、一時的に遊びの中だけで成立する規則を設定する。そしてこの規則だけが遊びの中で通用する。テレビゲームの世界では、ゲーム取扱説明書あるいはゲーム攻略本に、詳細にゲーム方法とルールが記載されている。そこにおいては、現実とは異なった世界でゲームが進行する。それは、ゲーム内の世界でしか出来ないことができるし、現実では出来るがゲーム内では出来ないこともある。ゲームの世界特有の規則がその中で、構築されている。通常、遊びの中では、日常の世界よりもシンプルな規則が想定され、それがゆえに遊びの中にシンプルに没頭できる状況が作られている。

実社会の仕事、人間関係は複雑で個人にとって過重な情報負荷をもたらしていると感じたとき、個人は、実社会よりも比較的単純なゲームという小さな世界に入ることがある。そこにおいて、個人は複雑な実社会から一時的に離れて、一息つくことができる、あるいは単純ゆえに思い通りのことができるということを意図してゲーム世界に入る。

しかし、最近のテレビゲームの世界は、ファミコン、スーパーファミコン、プレイステーション、プレイステーション2と時代を経るに従い、ゲームルール、ゲーム内容がますます複雑化してきた。一部は、現実世界にない武器や魔法や薬などにより、現実よりも複雑になっている。この意味においては、テレビゲームの規則が、ゲーム実行者の求める規則よりも複雑化していると言えるであろう。

⑥虚構の活動である。これは、遊ぶ人間が、日常生活と対比した場合、二次的な現実、または明白に非現実であるという意識を伴って遊んでいるという意味である。遊んでいる人間は、いま遊んでいるんだ、遊びの世界にいるんだという意識を持っているということであり、現実と遊びの世界を混同していないことが、遊びにおいては重要な要件であることを示している。普通一般的には、ゲーム実行者はゲーム自体が現実世界ではない、ということも理解しながらゲームをしている。

以上、遊び概念視点からの考察をまとめると、テレビゲームの遊びの条件の充足程度は、下記ようになる。④非生産的活動、⑥虚構の活動の観点からは、テレビゲームの遊びは、遊びの条件を満たしている。③未確定の活動は、一部当てはまるが完全でない、⑤固有の規則は、テレビゲームの中で逆に複雑化されている。①自由な活動と②隔離された活動は、テレビゲームの中では、ほとんど遊びの条件を満たしていない。

おわりに

最適情報負荷、遊び概念、そしてゲーム時間と空間の超越（ゲーム実行の分散化）という視点を加えて、本論文を最後にまとめる。

最適な情報負荷という視点に立つと、下記のことが言えた。テレビゲーム機、ゲームコントローラ、ゲームソフト、これらは、全てが機能的に関連している。テレビゲーム機の高性能化が同時にゲームコントローラの高機能化、ゲームソフトの複雑化を伴い、そのことがゲーム実行者にたいする情報負荷の加重へと向かってしまった。ゲームコントローラのボタンの数、ゲーム構成、主人公の数、敵の数・種類、できること、道具の種類、ゲーム取り扱い説明書、攻略本の分量、いずれにおいても数量が増加している。

ゲーム実行者はゲームをいくつかクリアすると、それら既存のゲームではもの足りなくなってくる。それにたいして、テレビゲーム機、ゲームソフト供給側は、既存のものよりも少し複雑で、情報負荷が微妙に高いものを市場に導入する。それに呼応して既存のゲームにももの足りなくなったゲーム実行者は、その新しいテレビゲーム機、ゲームソフトに飛びつく。そして、それら新しいテレビゲーム機、ゲームソフトもクリアできると、ゲーム実行者は、やはりそれらのテレビゲーム機、ゲームソフトにももの足りなさを感じる。そうすると、テレビゲーム機、ゲームソフト供給側は、既存のものよりもさらに複雑で、情報負荷が高いものを市場に導入する・・・、ということが繰り返されてきた。

このことは、次のことを意味する。当初からゲームに親しんできたゲーム実行者は、段階を少しずつ昇るようにテレビゲーム機、ゲームソフトの複雑化、高情報負荷化に慣れ、対応できるようにそれら複雑性を学習してきた。しかし、あとからテレビゲームに参加しようと思う消費者にとっては、既に存在するテレビゲーム機、ゲームソフトの複雑化、高情報負荷化に対応できない。すなわち、テレビゲーム機、ゲームソフトを購入しないことになる。あるいは、既存のゲーム実行者のうち何割かの人たちは、ゲームソフトの複雑化、高情報負荷化について行けないということも大いにある。新しく購入者が増えない、既存のゲーム実行者が何割かずつ減少していく、ということであれば必然的に、ゲーム実行者は減少していくのは明白である。

テレビゲーム機の高性能化を、ゲーム機メーカー、ゲームソフトメーカーは、情報量の少ないゲームから情報量の多いゲームへとゲーム内容を変化させた。その情報量の豊富化を、ゲームの複雑化、難易度の上昇、ゲーム時間の延長、画像・音へのこだわりへと結びつけた。その高性能化は、ゲーム実行者の情報負荷を減らせる方向には向けなかった。複雑なゲームをそのままに、複雑なコントローラで、複雑にプレーするという状況になってしまった。複雑なゲームをより容易な方法で、適度な情報負荷で楽しませる工夫を怠ってきたと言えるであろう。2006年12月、このことに任天堂が気づき、コントローラの単純化、操作の容易さを携えたテレビゲーム任天堂 Wii を市場に導入し、同時にそれに対応したゲームソフトを供給した。情報負荷の少ないやさしいゲームゆえに、任天堂 Wii は一挙に出荷台数を回復させた。しかし、それもつかの間、2007年をピークに2008年には、早くも出荷台数が減少している。

遊び概念の視点に立つと、下記のことが言えた。遊び概念の定義から、次の①から⑥の条件が満たされるならば、遊びは遊びとして機能し、より遊びを楽しむことができる。①自由な活動である。②隔離された活動である。③未確定の活動である。④非生産的活動である。⑤固有の規則がある。⑥虚構の活動である。この点から、いままでのテレビゲーム機、ゲームソフトを考察すると、次のようになる。

①自由な活動に関して、テレビゲーム機本体とソフト価格は高くなりすぎて、容易には、遊びの開始に踏み切れない状況になっている。この意味では、いつでも好きなときに遊びを始めることができるという遊びの条件を満たしていない。②隔離された活動に関しては、テレビゲームのゲームは画面内において展開されるという意味で、空間的には限定されており、テレビゲームはこの遊びの条件を満たしている。しかし、時間的には、ゲームクリアという視点に立つと、ゲーム時間が非常に長くなり、遊び

が日常に食い込むことによって、日常と遊びを区別する、日常の生活を犯さないという意味では遊びの条件を満たしていない。③未確定の活動に関しては、テレビゲームのゲーム途中では常に結果は一様でなく未確定であるが、最終的にゲーム実行者が、ほぼクリアするという確定的な結果になる。したがって、未確定の活動という意味では、テレビゲームは遊びの条件を一部満たしているが、完全には満たしていない。④非生産的活動に関しては、テレビゲームの実行は何も経済的なものを創りださないという意味で、遊びの条件を満たしている。⑤固有の規則に関しては、テレビゲームでは、遊びの中での規則を設定し、その規則だけが遊びの中で通用するという事なので、遊びの条件を満たしている。しかし、最近のゲームは複雑な規則、ルールが蔓延しており、現実世界以上に複雑化している。通常、遊びの規則の存在は、遊びの世界を現実の世界よりも単純にすることでより遊びが面白くなり、それを意図して作られるのであるが、この意味では、複雑な規則、ルールを持ったテレビゲームは、遊びの条件を満たしていないと言える。そして、⑥虚構の活動に関しては、テレビゲームは遊びの条件を十分に満たしている。テレビゲームをやっているとき、実行者は、それが虚構の世界であり、現実の世界でないということを通常は意識している。以上の考察をまとめると、テレビゲームの遊びの条件の充足程度は、下記ようになる。④非生産的活動、⑥虚構の活動の視点からは、テレビゲームの遊びは、遊びの条件を満たしている。③未確定の活動は、一部当てはまるが完全でない、⑤固有の規則は、テレビゲームの中で逆に複雑化されている。①自由な活動と②隔離された活動は、テレビゲームの中では、ほとんど遊びの条件を満たしていない。

以上の遊び概念の視点から見たとき、特に問題となるのは①自由な活動と②隔離された活動であろう。①自由な活動は、テレビゲーム機本体とソフトの高価格化により阻害されている。そして、②隔離された活動は、テレビゲームがあまりに長時間のゲーム時間を費やすことを必要とするゲーム形式・内容になっており、遊びという非日常空間が日常空間を侵している。

ゲーム空間と時間の超越（ゲーム実行の分散化）

ここまで、最適情報負荷と遊び概念の視点から、テレビゲーム機出荷台数の減少を説明してきた。しかし、最後にゲーム空間と時間の超越（ゲーム実行の分散化）という視点から、記述してみる。それは最近、ゲーム実行者がゲームをする場合、ゲーム実行の場所と実行の時間が、家の中という枠組みから飛び出しているということである。携帯型ゲーム機である任天堂 DS やソニー PSP（プレイステーション・ポータブル）の普及、あるいはゲームのできる携帯電話などの普及により、ゲーム自体が家の中で行なわれるというよりも、通勤・通学等の電車内、車の中、カフェやファーストフード店内、あるいは勤務先のオフィス内などで行なわれることが多く見られる。家の中でじっくりとゲームをやるのではなく、通勤・通学時間の合間、ちょっとした空いた時間にゲームを実行することになり、ゲームの時間はこま切れに行なわれる。ゲームを行なう空間が、さまざまな場所でこま切れに行なわれ、さまざまな空いた時間にこま切れに行なわれるのである。ゲーム実行が家という空間内において、特定の時間に集中的に行なうのではなく、さまざまな空間と時間にこま切れに分散してゲームを行うのである。このように、ゲーム実行の形態、方法が変化している中であって、テレ

ビデオゲーム機はゲーム実行者を家の中に押し止めようとしているのである。それは、もはや時代に逆行した方向付けであると言える。長時間、固定した空間と時間の中にゲーム実行者を押し込めるといった時代は終わったのかもしれない。

現在の携帯型ゲーム機は、以前の据え置き型テレビゲーム機ファミコン、スーパーファミコン、プレイステーションの性能を凌いでいる。以前、それらファミコン等でベストセラーとなっていたスーパーマリオブラザーズ、ドラゴンクエスト、ファイナルファンタジー等のソフトが、携帯型ゲーム機に移植され、携帯型ゲーム機で遊ぶことができる時代になっている。2000年に一時的に、そして2004年に決定的に、据え置き型テレビゲーム機と携帯型ゲーム機の出荷台数が逆転した(図表1、あるいは図表2)。この2000年～2004年近辺において、性能的にも機能的にも、十分、携帯型ゲーム機が据え置き型テレビゲーム機を凌駕した。言葉を代えて言うならば、ゲーム実行者の求めるもの、適度な情報負荷なり、遊び条件の充足なり、そしてゲーム空間と時間の超越なりを、携帯型ゲーム機は、据え置き型テレビゲーム機よりも、より良く満たしていると言えるであろう。

最後に、本研究の次の課題を指摘しておきたい。それは、情報負荷に関して「量の比較から質の比較へ」ということである。本論では、ゲームソフト等の情報負荷を情報の量という側面から扱ってきた。そこに含まれている情報の内容へはほとんど踏み込まずに、もっぱら情報の量の測定、比較を行ってきた。本来ならば、情報の量と平行して、情報の内容にまで踏み込んで、最適な情報負荷を検討するべきである。このことはまた、ゲームの面白さの内容にも、深く触れることができなかつたことを意味する。次への課題は、何が面白いのか、どこが面白いのかというような情報の質的側面をも検討したうえで、なぜテレビゲーム機の出荷台数が減少していくのか、どうしたらその減少を食い止めることができるのかを、究明することである。

【注】

(注1) テレビゲーム機という語に関連して、ビデオゲーム機という言葉がある。ビデオゲーム機という言葉を使用した場合は、ゲーム機の前に「家庭用」、「業務用」という言葉を付けて、家庭で使用される「家庭用ビデオゲーム機」、そしていわゆるゲームセンター等で営業用で使用される「業務用ビデオゲーム機」(アーケードゲーム機とも呼ばれる)というように区別がなされる。本論では、一般に広く利用されているテレビゲーム機という語を、業務用ではない家庭用ビデオゲーム機という意味で使用する。(CESA、2009年、99頁)

(注2) 遊びは、このような最適情報負荷の追及というものに動機づけられているとエリスは述べている(M.J.エリス、1986年、195頁)。また、フロー概念で著名なチクセントミハイは、行為する人の技能と挑戦対象の難しさの水準が適合するならばフローをもたらずと述べ、行為者と挑戦対象の情報負荷のマッチングの大切さを指摘している(M. Csikszentmihalyi、1975、p. 49)。

(注3) ゲーム実行者が、ゲームの中の主人公になりきって、問題解決、ゲームクリアを目指してゲームを進めるものをロールプレイングゲームという。

(注4) 2009年5月17日(日)～6月14日(日)。筆者が実際にゲームを行った。ちなみに、筆者はこのゲームをやるまでは全くテレビゲーム歴はなかった。

- (注5) この本に加えて、スクウェアソフト編『ファイナルファンタジーVI 基礎知識編』NTT出版、1994年、縦18.3×横13.0センチ、143頁、スクウェアソフト編『ファイナルファンタジーVI 冒険ガイドブック』NTT出版、1994年、縦21.0×横15.0センチ、144頁も、出版されている。
- (注6) 2009年9月1日(火)～10月14日(水)。当時、大学3年生の那須太郎君がゲームを行った。那須君のテレビゲーム経験は、下記のようなものである。マリオカートは3年間のゲーム経験があり得意中の得意であった。ファイナルファンタジーに関しては、今回のファイナルファンタジーVIは初めてであったが、過去にファイナルファンタジーIII、IV、V、VII、VIII、IX、X IIをクリアしたことがあった。ドラゴンクエストに関しては、ドラゴンクエストIIIはゲームボーイで経験済みであった。
- (注7) ソニープレイステーションのゲーム実行者、小野寺至君(2009年度 東洋大学3年)のゲーム経験は、ドラクエ8、ファイナルファンタジー7、9を経験済みということであった。
- (注8) その他に下記の本もある。デジキューブ編『ファイナルファンタジーVIII 最速攻略本 for beginners』デジキューブ、1999年2月、127頁。
- (注9) ソニープレイステーションのゲーム実行者、山根弘義(2009年度 東洋大学3年)のゲーム経験は、ファイナルファンタジー4、5、6、7、8、9、10、11、12、13を、ドラゴンクエスト3、4を、経験済みということであった。
- (注10) その他に下記の本もある。デジキューブ編『ファイナルファンタジーX 最速攻略本 for beginners』デジキューブ、2001年7月
- (注11) 任天堂 Wiiのゲーム実行者、大友竜助(2010年度 東洋大学大学院生)のゲーム経験は、ファイナルファンタジー4、5、6、7、8、9、10、11、12、13を、ドラク3、4を、経験済みということであった。
- (注12) プレイステーション2におけるドラゴンクエストVIIIの道具の種類数は、その組み合わせを考慮すると非常な数の道具の種類が使えてしまう。ここでは、それらを少なく見積もって、もとの道具数486種類を3倍ほどにした数値で示した。
- (注13) 情報負荷の減少というゲームの単純化は、既存のいわゆるゲーマーと言われる、ゲームのヘビーユーザーはWiiというテレビゲーム機へは向かわなかった。一方、新規のゲームに慣れていない初心的なゲーム実行者を引き付け、それら初心者市場をWiiは再開拓したと考えられる。

【参考文献】

- エイフ小学館編(1992年)『SUPER MARIO KART 任天堂公式ガイドブック スーパーマリオカート』小学館
- エニックス編(1988年)『ドラゴンクエスト 公式ガイドブック』エニックス
- エニックス編(1996年)『ドラゴンクエストVI 幻の大地 公式ガイドブック上巻・世界編』エニックス、エニックス編『ドラゴンクエストVI 幻の大地 公式ガイドブック下巻・知識編』エニックス
- M. J. エリス著、森林、大塚忠剛、田中亨胤訳(昭和61年(1986年))『人間はなぜ遊ぶかー遊びの総合理論ー』黎明書房(Michael J. Ellis *Why People Play*, Prentice-Hall, 1973)

- 小川純生 (2011年) 「テレビゲーム機の変遷—ファミコン、スーパーファミコン、プレステ、プレステ2、Wii まで—」『経営論集』第77号、東洋大学経営学部
- R. カイヨワ著、多田道太郎、塚崎幹夫訳『遊びと人間』講談社学術文庫、1990年 (Roger Caillois, *Les Jeux et les Hommes (Le masque et le vertige)*, edition revue et augmentee. Gallimard, 1967)
- キュービスト編 (2001年) 『グランツーリスモ3 A-spec 公式ガイドブック BASIC MASTER—』ソフトバンクパブリッシング
- O. E. クラップ著、小池和子訳『過剰と退屈—情報社会の生活と質—』勁草書房、1988年 (Orrin E. Klapp, *Overload and Boredom : Essays on the Quality of Life in the Information Society*, Greenwood Press, Inc., 1986)
- CESA (社団法人コンピュータエンターテインメント協会) (2009年) 『2009 CESA ゲーム白書』社団法人コンピュータエンターテインメント協会
- 株式会社不知火プロ (2007年) 『ドラゴンクエスト ソード 仮面の女王と鏡の塔 公式ガイドブック』株式会社社会スクウェア・エニックス
- スクウェアソフト編 (1994年) 『ファイナルファンタジーVI ザ・コンプリート』NTT出版
- スクウェア・エニックス編 (2000年) 『ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち 公式ガイドブック上巻・世界編』、『ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち 公式ガイドブック下巻・知識編』エニックス
- スクウェア・エニックス編 (2005年) 『ドラゴンクエストVIII 空と海と大地と呪われし姫君 公式ガイドブック上巻・世界編』、『ドラゴンクエストVIII 空と海と大地と呪われし姫君 エデンの戦士たち 公式ガイドブック下巻・知識編』エニックス
- デジキューブ編 (1999年) 『ファイナルファンタジーVIII アルティマニア』デジキューブ
- デジキューブ編 (2001年) 『ファイナルファンタジーX バトルアルティマニア』、『ファイナルファンタジーX シナリオアルティマニア』デジキューブ
- ファミ通編 (1998年) 『グランツーリスモ公式ガイドブック』アスペクト
- ファミ通責任編集 (2009年) 『ニュー・スーパーマリオブラザーズ・Wii パーフェクトガイド』エンターブレイン
- ファミリーコンピュータ Magazine 編集部編 (1988年) 『ファイナルファンタジー完全攻略本』徳間書店
- Vジャンプ編集部 (2009年) 『ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル クリスタルベアラー』集英社
- 二見書房編 (昭和60年 (1985年)) 『裏ワザ大全集決定版 スーパーマリオブラザーズ』二見書房
- J. ホイジンガ著、高橋英夫訳『ホモ・ルーデンス』中公文庫、1973年 (Johan Huizinga, *Homo Ludens : A study of the play element in culture*, New York : Harper & Row 1939 (1970))
- M. Csikszentmihalyi (1975) *Beyond Boredom and Anxiety—Experiencing Flow in Works and Play—*, San Francisco: Jossey-Bass, 1975 (チクセントミハイ著 (1991年) 『楽しむということ』思索社、86頁)
- D.O.Hebb, *The organization of behavior*, New York: Wiley & Sons, 1966

(2011年12月6日受理)