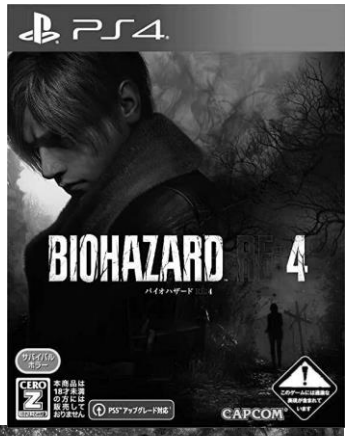
会誌第 112 号（2023 年新歓会誌）

東京大学ゲーム研究会



この会誌には東京大学ゲーム研究会の活動や

会員による様々なゲームの紹介、考察記事が掲載されています。

どうぞご覧ください。

会誌第 112 号　目次

TGA にようこそ！ *3*

TGA の一年 *5*

Speedrun チャート構築体験談 *7*

サーモンランのバイトメンバー募集 *9*

属性（タイプ）と相性 *13*

メタゲームを考える *20*

会員紹介 *25*

TGA にようこそ！

文責：トマノフ

新入生のみなさん、合格おめでとうございます。ようこそ東京大学へ!

さて、この度は私たち東京大学ゲーム研究会（TGA）の会誌を手に取っていただき、ありがとうございます。ここでは私たちのサークル、TGA について簡単な説明をしたいと思います。

◆サークルの情報

・基本情報

TGA は、ゲーム好きの集まる東大生のみのサークルです。駒場に部室があるため、本郷よりも駒場キャンパスでの活動が多くなります。また、2020 年からは Discord 上のオンライン部室での活動が主流にもなっています。会員の多くは Twitter を利用しており、部室以外での会員の交流も活発に行われています。

・会員について

院生を含め現在は 30 人程度の会員が所属しています。ポケモンやスマブラ等の有名ゲームを好む人もいれば、マイナーなジャンルのゲームを好む人もおり、様々な嗜好をもつ会員が集まっています。全会員に共通する事項は「何かしらのゲームが好き」くらいのものです。

・扱うゲームについて

TGA はビデオゲーム全般を活動範囲としています。プラットフォームも Switch、プレステ、PC、スマホなど様々です。現在の TGA 内での主流は Switch でできるゲームな気もしますが、例え主流でなくとも TGA 内での布教活動により流行が変わる可能性もあります。

◆主な活動

TGA の主な活動は以下の通りです。詳しくは本会誌の「TGA の一年」も参照してください。

・オンライン会合
・放課後会合
・休日会合
・会誌の制作
・五月祭や駒場祭での企画

・オンライン会合

Discord 上での活動です。特定のゲームを皆でオンラインプレイするほか、オンライン部室では一人用のゲームを配信したり、ゲームをせずに雑談したりと、皆が思い思いに活動しています。OB の参加も多いです。

・放課後会合

新型コロナの流行以前は、月曜・木曜の週二回、放課後に駒場キャンパスの部室に集まり一緒にゲームをして遊んでいたようです。現在では部室に集まる習慣は薄れてきていますが、今後この活動も復活する可能性があります。部室にはモニターがあるので Switch

や PS4 などの据え置き機で遊ぶことが可能なほか、部室に置かれているゲームをレンタルすることもできます。

・休日会合

概ね 2 ヶ月毎の休日に、学園祭やコミケなどのイベントに関する議題を扱う会合が行われます。その他、「スマブラ会合」や「格ゲー会合」などの会員発案のイベントが開かれることも過去にはあったようです。

・会誌の制作

TGA では年に数冊、ゲームに関する記事をまとめた会誌を作成しています。この『新歓会誌』もその一つです。一部の会誌はコミックマーケットなどのイベントで頒布・配布されます。

・五月祭や駒場祭での企画

東大では年に 2 回学園祭が行われますが、その際に会員が日頃の研究や練習の成果を実演・発表します。企画案は誰でも提案可能であり、参加は任意です。

以上が主な活動になります。会合への参加は強制ではないので、兼サーも可能です。

◆連絡方法

会合の日程などの連絡は Discord を通じて行われます。会合が Discord 上で行われることもあります。

◆会費について

会費の徴収は原則ありません。もちろん遊ぶゲームは自費で購入する必要がありますが、ものによっては部室からレンタルすることもできます。

以上で TGA の説明を終わりにします。もし不明な点があれば、メール(tga22shinkan@gmail.com)や Twitter の DM (@tga_official)でお気軽にお問い合わせください。また、Twitter (@tga_official)では新歓に関する情報を載せております。ぜひご参照ください。

TGA の一年

文責：トマノフ

はじめに

ここでは TGA の一年間の活動をご紹介します。他のサークルと同様、TGA も新型コロナの影響を受けて活動内容がコロナ禍前と後で大きく変わったようです。ただ、筆者が入学した去年の時点で活動の制限はほとんど緩和されていたので、だいたいは去年のスケジュールをそのまま書いています。今年はコロナ渦がほとんど終息したので、様々な活動が活発に行われることでしょう。

TGA の一年間の記録

4 月

より多くの新入生を勧誘するため、ご存じのように新歓活動真っ最中です。コロナ禍以前はスマブラ対戦やポケモン対戦などで盛り上がっていたようです。今年はサーオリ後はおそらくどこかでコンパ的なことをやるんじゃないでしょうか。ぜひ新歓を楽しんでください。

新歓が一段落ついた後には、オンライン部室での新入生と上級生のゲーム交流が盛んになります。すでに TGA 内で流行しているゲームを楽しむのも良いですが、この時期は布教の絶好のチャンスでもあります。新入生の皆さんも自身の好きなゲームを布教していきましょう。

5 月

大学生活に少し慣れてきた頃には五月祭があります。TGA ではゲームの実演企画(対戦や RTA など)を行います。五月祭そのものが行われさえするならオンライン開催であろうとも TGA は企画を行ってきました。今年の五月祭は基本対面での実施ということで久しぶりの対面開催になりますが、どのようになるのでしょうか。過去にはポケモンやスマブラ、ストリートファイターV などの企画が行われました。最近は割と RTA みたいなストイックな企画が多かったのですが、対面開催ならもっとカジュアルな企画ができそうですね。

7-8 月

S セメスターの期末試験を乗り切ると夏休みが到来します。非常に長い大学生の夏休みは、ゲームをするのに打って付けの期間ではありますが、TGA の夏といえば、コミックマーケットらしいです。去年の夏コミでは会誌を販売しました。題材はなんでも構いませんので、皆さんもぜひ記事を書いてみてください。

11-12 月

11 月には駒場祭が開催されます。五月祭と同様に、開催形態によらず TGA ではゲームの企画を行います。おそらく新入生の方々は駒場祭で初めて企画を行うことになるかなと思います。去年の駒場祭は対面でしたし、今年も対面開催でしょう。

また、12 月には冬コミが開催されます。去年の冬コミには参加したので、おそらく今年も参加することになるでしょう。

2-3 月

A セメスターの期末試験を乗り越えると、これまた長い春休みが到来します。TGA の活動に尽力してくださった先輩方の卒業を祝すイベントが行われます。卒業される先輩方には概ね各自の希望するプレゼントが贈呈されます。まあ、卒業されても TGA の Discord サーバー上には在籍していらっしゃるはずですが。

また、次年度の新歓の準備をする時期でもあります。代表や編集長などの一部メンバーはとても忙しくなります。筆者は新歓活動に伴う色々で忙しく、せっかくサブスクした Xbox game pass をほぼ活用することなく新学期が始まろうとしています。こんな部分まで読んでくださっているあなた、TGA に入会していただけるとそんな一部メンバーの仕事が報われます。

おわりに

以上に一年間を通しての TGA の主な活動を書きました。これら以外に特段のイベントは存在しません。一年間のうち大半の期間は上記のイベントが存在しないわけですが、それらのイベントが存在しない期間、TGA 会員は年がら年中自由な生活を送っています。流行のゲームを楽しむ人もいれば、特定のゲームをやり込む人もいて、対戦をガチる人、皆と気軽にワイワイできれば十分な人、スマブラ会合などのサークル内イベントを企画する人、基本的にずっとソロでプレイしている人などなど、各自が自由に生活しています。

ジャンルやプラットフォームを問わずに何かしらのゲームが好き、そしてそのようなゲーム好きの会員たちと出会いたい、そんなあなたの入会を会員一同、心からお待ちしています。

speedrun チャート構築体験談

文責：Clomy

はじめに

speedrun (RTA/TA)を走る上で欠かせないのが、チャート構築。ここでは、アクションゲームでとにかく最速のチャートを作るにはどうすべきかに焦点を当てる。アクションゲームに限定したのは、3 作品ほど speedrun (RTA/TA)を走ったが、全てそう（カービィシリーズ）だったので、それ以外の方法論を理解していないため。最速を目指すというのは、人間の操作精度としての安定性を考慮する前段階を想定したいため、また、TAS 製作にも応用できそうであったため。また、アクションゲーム全般に通用するだろうものを想定しているが、一般論は概して抽象的なので、その背景となった経験、特に後からより早いチャートが提案された体験を具体例として紹介するという形式とした。

前座：チャートの定義

まず、そもそもチャートという単語について。定義としては「ゲームの進め方」のことを指すとすれば問題ないだろう。個人的に気になっていた点として、作品によって、チャートの内容の違いを感じたので、その点を記しておく。チャートという単語は日本ではしばしば使われるが、おそらく、RPG 作品では、フローチャート的になるということから来ているのではないかと予想している。ともかく、英語の意味としては、diagram (図)である。海外勢との会話では、strat(strategy (戦略)の略)という単語をよく見かけるので、少なくともカービィ speedrun のコミュニティでは strat と言った方が、円滑にコミュニケーションが取れると思われる。ところで今回焦点を当てているアクションゲームでは、単純な進め方よりも、どの座標で、どのボタンをどのタイミングで押すか等の情報が重視されやすい。RPG 作品などでは、そこについての記載があることはあまりないだろう。

さて本題に入ろう。

現実の物理法則からいかに自由になれるか

ゲームで使用されている物理モデルが、どんなに精密に現実を再現しようとしても、あくまでモデルであって、現実とは大小さまざまな違いがある。というのは当然だが、理解しているつもりでも、意外と落とし穴になる場合がある。さて、ここで以下の問題を考えてほしい。

問題: 高いところから落ちる場合どうすれば早く落下できるか。

これでは抽象的過ぎて、何ができるかわからないので、以下の選択肢を考えてほしい。

1. 重力に加えて加速する　2. 重力で自由落下する　3. 重力に逆らって減速する

さて、どうだろうか。と聞くまでもなく現実では 1 が答えとなる。しかしゲームとなると、3 に相当するような動きの方が速いし早い場合もあるのである。

これは、自分が実際やった speedrun ではないのだが、「星のカービィ 参上！ドロッチェ団」の話。この作品の speedrun では、ホイールが上と左右に高速で移動できるため、なるべくこれを多用するのが特徴。この作品の speedrun 中のあるカービィが落下する場所について、それまでは 2 の自由落下をするのが最速だというのが定説だったが、あるとき投稿された TAS 動画で、近くの坂をホイールで駆け下りた方が速いというのがわかった。ホイールが空中で加速している謎はさておき、そこまで高速に横移動しているならば、坂に沿わずに崖から飛び出すように地面から離れてしまいそうだが、この作品ではジャンプしない限り基本は地面に沿って動くという挙動が設定された結果、地面に押された方が速くなったのである。

ゲームの物理モデルをどこまで理解できているか

これは一つ前のテーマと表裏一体で、言い換えにすぎない。ただ、少し気になっていた意見があるのでここに入れておく。それは、

TAS は実機での speedrun をやっていた方が有利か

というもの。自分の意見としては、ゲームの理解という点がまず先だと思う。もちろん、人力でのプレイを経験したほうが理解が深まりやすいということは往々にしてあるので、否定はしないし、できないが、TAS 製作する上ではちゃんと比較検証すればいいだけだと思っている。何なら、先入観を持たない方がいいのではないかとすら感じている。

ここまでは、人力の speedrun だけでなく、TAS にも応用できるであろう考え方を紹介してきたが、最後に人力特有の現象について

チャート比較の際、早い・遅い原因を考える

比較した結果早かった、遅かった、でその部分は良いかもしれない。ただ、似た動作をしている部分に応用が効いたりするので、原因を考えるのは大事。特に、更新案のつもりが実は遅かった場合、他の部分で同じ遅い方の動作をしている部分のチャート更新ができるかもしれない。

意外とミスや事故から更新案が生まれる

そんなの運じゃないかと言われたらそうだというか、結局、人っ子一人の発想には限界があるなというのが感想。走者の数だけ、は言い過ぎだろうが、走者は多い方が着眼点が増えて、新たな更新案が生まれやすいと思う。自分に全くなかった発想は数えきれない。さらには、他の走者の走りにおいてたまたまできたことであっても、まれにあとから更新案として生きているので、初期の走りを確認することをお勧めする。

ここに来てかなりいい加減な発言だが、そもそも新たなチャート案を作ることについて、機械的な方法ではなく発想と言っているのは、そう感じているから。やはり万能の方法など無い、もしくはあっても検証に途方もなく時間がかかるのだろう。

「安定しない」「難しい」にも 2 種類ある

成功率の低いアクションを、「安定しない、難しい」とよく表現されるが、その原因としてとりあえず 2 種類はあると考えている。

一つ目は、猶予が無いこと。位置の猶予が狭い、例えば完璧に座標を合わせないといけないピクセルパーフェクトや、時間の猶予が短い、例えば特定の 1F でボタンを押さなければならないフレームパーフェクト等が代表的である。特に 1-2F は、成功率を上げることはできても、100% にするのはまず不可能で、最後は運次第だと思っている。ともかく、こちらは誰にとっても「難しい」。

二つ目は、あまりその動作に慣れていない、似たような動作をしたことが無いこと。星のカービィ ウルトラスーパーデラックスの speedrun で度々出てくる、「A を押したまま B を押し、B を離さずに A を一度離してから再度押す」という動作がかなり苦手だった。この動作は、もちろん speedrun としては早い方がいいかもしれないが、ゆっくりやろうとすればいくらでもできる。つまり時間的な猶予は無限。それでもミスが起きるのは、単に慣れていないという方が正確である。実際、練習すればミスしなくなったし、A と B を入れ替えたものは、そこまで苦労せずできるようになったという実体験がその根拠である。

まとめ

まとめられるようなものはないことがまとめ。自分は、あとから更新案が出てくると練習が面倒なので、最初に一通り考えるようにしていたのだが、それでもあとからいくつか出てくることはあった。他走者が積極的に走っている時期にやることをお勧めする。

アルバイト大募集

詳しくは
部員まで
お気軽に！

職種	アルバイト
内容	ホール
時間	シフト制
給与	完全出来高制

備考

お客様より頂いた金のイクラをコンテナへ運ぶだけの
簡単なお仕事です。未経験者歓迎。

連絡先	Twitter: @tga_official

サーモンランのバイトメンバー募集

文責：skt

◆ はじめに

新入生の皆さん、合格及びご入学おめでとうございます。受験を無事に乗り切り、これからバイトを始めてみよう、と考えている方も大勢いるでしょう。私たちのサークルはSplatoon3 で遊べるサーモンランのメンバーを現在募集中です。バイトを探しているそこのあなた、ぜひ一緒に「金イクラ」を納品しましょう！

◆ サーモンランとは(経験者は読み飛ばしていただいて結構です)

皆様は 2022 年 9 月 9 日に任天堂より発売された Switch のゲーム、Splatoon3 をご存知でしょうか？知らない方向けに簡単に説明いたしますと、3 人称視点のシューティングゲーム(TPS)の一種であり、全世界の人々との通信が可能です。このゲームには様々なモードがあり、サーモンランもゲームモードの一種となっております。また、サーモンランは他のゲームモードと異なり、皆で協力しながらコンピューターと対戦していくので、意思疎通ができる人が多いほど、クリアの確率は上昇していきます。

◆ メンバーの募集

さて、意思疎通が可能な人が増えるほど、クリアがしやすくなる、と前述しましたが、私たちのサークルの現役会員でサーモンランを遊んでいる方は私を除くとほぼいないのが現状です。4 月のどこかでサーモンランのスコアを競うイベントが開催されるとのことですので、手伝ってくれる方を募集したいです。やったことがない方、苦手な方も大歓迎ですので、声をかけてくださると嬉しい限りです。

出典: https://twitter.com/SplatoonJP/status/1627594909384589312

以降はクリアのコツについて、簡単にまとめていきますが、遊んだことがある人向けの記事として書いているために専門用語が幾ばくか登場します。未プレイの方は是非、数回遊んだのちに読み直してみてください。

◆ クリアにむけて(初心者向け)

最近はインターネットで検索すると様々な攻略サイトがあり、有用な情報も沢山掲載されていますが、「Splatoon3-スプラトゥーン 3 攻略&検証 Wiki 」[1]が一番便利だと思っています。サーモンランだけではなく、他のゲームモードについてもその辺の企業サイトより圧倒的に詳しいため、このサイトを熟読するだけで十分な知識は得られます。行き詰まった時には是非そのサイトに目を通してみましょう。

ここではサーモンランを遊ぶ上で初心者に特に意識してもらいたいこと 2 点をあげます。

1. **無茶をしない**
2. **スペシャルを出し渋らない**

まず 1 点目の「無茶をしない」ですが、このゲームはプレイヤーが 4 名しかいないのに、敵はゾンビ映画のゾンビの如く大量に出てきます。デスしても復活はできますが、味方が付近にいないと蘇生はできないので、ステージの端まで無茶をしに行ってデスされてしまうとプレイヤーが 3 人の状況が長引き、戦線が崩壊しやすくなります。また、味方が死んだことに気づいてくれない場合もあるので、デスしても恥ずかしがらずにヘルプサインを押してください。

2 点目についてですが、初心者に限らず中級者にもみられることですが、スペシャルウエポンを使わなかった上でクリアに失敗してしまうことです。遊んでみた方はわかると思いますが、このサーモンランは 1 ゲーム 3 ラウンドに分かれており、ラウンドが進むにつれて難易度も上がっていきます。後のラウンドのことを考慮してスペシャルウエポンを残しておきたい気持ちも分かりますが、ラウンド 2 をクリアしないと評価値(いわゆるランク)が減少するゲームシステムになっているので、ラウンド 2 のクリアをとりあえず最優先事項としましょう。当然ですが、ラウンド 1 でもクリアが難しいと思われる場合は即時スペシャルの使用を行ってください。

無茶かどうかの判断及びスペシャルの使用タイミングなどは経験を積むことで感覚的に理解していけると思いますが、最初は非常に難しいと考えられます。そのため、試合中にアドバイスしてくれる慣れている人と一緒にやることをオススメします。入部後に、サーモンランをやりたい、と声をかけてくだされば、すぐ駆けつけるので、何卒よろしくお願いします。

◆ クリアにむけて(中級者向け)

ある程度サーモンランをやっており、評価値が「伝説 40」まで上がっている方々にぜひ読んでもらいところです。なんとサーモンランの本番はここからです。伝説 40 以降のサーモンランは「**寄せ**」という概念が大切になってきます。それぐらい知ってるよ、という方もいるかもしれませんが、その場合でも改めて意識し直すだけでもクリア率は上昇すると思います。

寄せとはコンテナ周辺にオオモノシャケを近づけてから倒すという作戦の一種です。こうすることで金イクラをコンテナまで運搬する時間が減り、多くの金イクラを納品することが可能となります。代表例として、**テッパン、モグラ、ダイバー**の 3 種が寄せの対象となってきます。**ヘビ、バグダン、ナベブタ**も場合によっては寄せの対象となりますが、コンテナ周辺が崩壊する危険度も同時に上昇するのでサーモンランに慣れてきたら挑戦してみましょう。逆に**タワー**や**カタパッド、テッキュウ**の 3 種は沿岸部にしか生息しない上に危険度も高いので、見つけ次第倒しに向かってください。

あとは練習あるのみです。一緒に頑張ってハイスコアを目指しましょう！

---

1. https://wikiwiki.jp/splatoon3mix/

属性（タイプ）と相性

文責：MMO

0. はじめに

新入生の皆さん、ご入学おめでとうございます。この会誌を手に取って頂いたということは、少なからずゲームに興味を持っていらっしゃるのではないでしょうか。ゲームにかかわることを何かしようと思っている方ならば、TGA に所属して損はないと思います。みなさんと TGA でお会いできる日を楽しみにしています。

さて、今回私がここに記そうと思うのは、様々なゲームに登場する『属性』もしくは『タイプ』と呼ばれるものの相性についてです。タイプと聞いて、真っ先に思いつくのは、ポケモンシリーズに登場する「ほのおタイプ」などでしょう。たとえば、ほのおタイプはくさタイプに「こうかはばつぐん」つまりは、有利です。逆にほのおタイプはみずタイプに「こうかはいまひとつ」となり、不利です。このように各属性が相互に作用する時、有利・不利（ダメージに倍率がかかるなど）が生じるゲーム内の挙動について例を交えながら取り留めもなく論じていくというのがこの記事の主旨になります。

1. 属性相性について表で表してみる

属性についてもう少し掘り下げたいと思います。ゲーム内で何かが何かに攻撃する場合、多くは攻撃する側と防御する側に分かれるはずです。よって、攻撃が持つ属性と防御が持つ属性の二つに区別できます。２つの異なる属性がありもっとも単純な場合、次の表のようなパターンが現れます。〇を有利、×を不利としています。（実際のゲームでは、相性にも程度があることが多く、それらはダメージ倍率に現れる場合が多いです。）

		防　御	
		属性 A	属性 B
攻撃	属性 A	①〇or×	②〇or×
	属性 B	③〇or×	④〇or×

単純に２の４乗で 16 パターンと言いたいところですが、属性 A と属性 B を区別しないなら、10 パターンです。実際は有利でも不利でもない場合もあるのですが、それもダメージが通るという意味で〇（有利）とするのが無難かと思います。

とにかく、異なる２つの属性の相性をほぼすべてをこの表に（無理やり）当てはめることができるでしょう。

では、このモデルに従っていくつかよく見られる例を挙げてみます。主に表の②、③に注目します。

1.1. 一方向的に強い

①〇or×、**②〇、③×**、④〇or×のパターンです。おそらく最もなじみのあるパターンだと思います。ポケモンで例えるなら、属性 A がほのおタイプで属性 B がくさタイプです。攻撃する側に立つとき強いなら、防御する側でも強いという直感的にもしっくりくる最もよく見られる属性相性のパターンでしょう。ポケモンの中でもさらに挙げられますが、他にはパズル＆ドラゴンズ（パズドラ）における火属性と木属性や、Fate/Grand Order（FGO）におけるセイバーとランサーなどが挙げられます。

1.2. 双方向的に攻撃が強いもしくは防御が弱い

①○or×、②○、③○、④○or×のパターンです。○をダメージ倍率的に等倍以上とするなら、無関係な属性同士の多くがこのパターンです。しっかりとダメージに倍率が乗るものとなると、パズドラにおける光属性と闇属性でしょう。

1.3. 双方向的に攻撃が弱いもしくは防御が強い

①○or×、②×、③×、④○or×のパターンです。あまり見ない形かもしれませんが、これまたポケモンに頼るなら、ノーマルタイプとゴーストタイプが挙げられます。

②、③に注目するなら、この３つのパターンに分けられるでしょう。ここまでお読みになった方は、①と④はどうしたのか、そんな表よりもっと分かりやすい表現の仕方があるのではないか、とお思いでしょうが、それは次のチャプターをお読みになればわかると思います。

2. 表を拡張する。

前チャプターで登場させた表は２行２列でしたが、それが１行１列になってもよく、３行以上３列以上の表になっても良いのです。もちろん行数と列数が異なる場合もあると思います。この表の拡張方法について考えてみます。

2.1. １行１列

		防　御
		属性Ａ
攻撃	属性Ａ	○or×

１属性のみを考えたい場合です。ポケモンのいくらかのタイプはこの場合×になりますが、ドラゴンタイプだと、○になるでしょう。

１属性しかない場合は、正直このような表で表す意味があまりないと思いますが、例示ということで一応載せてみました

2.2. 三竦み

		防　御		
		ほのお	みず	くさ
攻撃	ほのお	×	×	○
	みず	○	×	×
	くさ	×	○	×

３行３列にすると、御三家ポケモンの相性については左の表のようにあらわすことができます。それぞれこの中から異なる２つのタイプを取っても 1.1 の一方的に強い形になるので、表よりも矢印で三竦みを表現したほうが良い気がしますが、これも例示ということで。

2.3. もっと複雑なもの

実際今まで見てきた表はどこかで見たことがあると思います。そうです。ポケモンの相性表です。ポケモンオフィシャルサイトより拝借してみます（ここまでの例も多くはポケモンから出しているので、当然のことですが……）。

使用する技のタイプ ＼ 防御側のポケモンのタイプ	ノーマル	ほのお	みず	でんき	くさ	こおり	かくとう	どく	じめん	ひこう	エスパー	むし	いわ	ゴースト	ドラゴン	あく	はがね	フェアリー
ノーマル													△	×			△	
ほのお		△	△		○	○						○	△		△		○	
みず		○	△		△				○				○		△			
でんき			○	△	△				×	○					△			
くさ		△	○		△			△	○	△		△	○		△		△	
こおり		△	△		○	△			○	○					○		△	
かくとう	○					○		△		△	△	△	○	×		○	○	△
どく					○			△	△				△	△			×	○
じめん		○		○	△			○		×		△	○				○	
ひこう				△	○		○					○	△				△	
エスパー							○	○			△					×	△	
むし		△			○		△	△		△	○			△		○	△	△
いわ		○				○	△		△	○		○					△	
ゴースト	×										○			○		△		
ドラゴン															○		△	×
あく							△				○			○		△		△
はがね		△	△	△		○							○				△	○
フェアリー		△					○	△							○	○	△	

この表の場合は、「ばつぐん」を○、「いまひとつ」を△、「こうががない」を×としています。また、ダメージ倍率が等倍の場合は何も書いていないようです。

この表は、1. チャプターで登場させた表の拡張と言えるでしょう。タイプは全部で 18 種類、○×以外に△と無表記を登場させ、複雑なタイプ相性について１つの表で完璧に表現できています。

これが拡張したものであるなら、逆に分解も可能です。それは、今まで見てきた２行２列の表の属性に適当に選んだタイプを当てはめるだけでよいというのは、すぐに納得いただけると思います。

1. チャプターで単純なものとして、２行２列の表を紹介したのは、この相性表の単位となるものを紹介したかったということです。実際 18 タイプすべてを俯瞰することは難しく、みなさんもタイプ相性を確認する場合は、２つのタイプのみを取り出して確認をしていると思います。表を単純化すると見やすくなります。分析や攻略する際に役に立つでしょう。

行数と列数が違うものがあるということも 2. チャプター冒頭で書いてしまったので、その例も挙げておきます。ブルーアーカイブから引用します。

相性情報 ?

	ノーマル	爆発	貫通	神秘	破壊
軽装備	Normal	Weak	Resist	Normal	Resist
重装甲	Normal	Normal	Weak	Resist	Resist
特殊装甲	Normal	Resist	Normal	Weak	Resist
構造物	Resist	Resist	Resist	Resist	Weak

○×表記ではありませんし、攻撃と防御が他の表と逆になっていますが、4 行５列の表となっています。攻撃側と防御側の属性数が違う場合このような表になります。1. チャプターで紹介した表の拡張であり、逆に分解も可能です。

相性についてこの表を用いて表現することができるということを示せたのではないかと思います。もちろんこの表だけで表したものだけが相性のすべてとは言いません。これを用いてゲームを様々な視点から攻略したり、評したりできるようになると思います。

3. 潜在的属性

今までのものは、属性というものがゲームの制作の段階ではっきりと決められているものでした。ほのおタイプはプログラム上ではっきりとほのおタイプであると定められ、ダメージにもはっきりと現れているものです。これを**顕在的属性**と呼ぶことにしましょう。それに対して、プログラム上にも明記されてはいないけれど、プレイしていると、こいつにはこいつをぶつければ良いというような組み合わせに出会うことがあるのではないでしょうか。これを**潜在的属性**と呼ぶことにしましょう。このチャプターでは、表ではなく属性の定義を拡張し、潜在的属性にも表を使ってみるということをしてみます。

おそらくは、RPG の形式のものより、アクション系のゲームに潜在的属性というものは現れやすいと思います。例を挙げてみますと、FPS などのシューティングゲームによくみられるのではないかと思います。

		防　御	
		スナイパー	近接
攻撃	スナイパー	―	○
	近接	×	―

スタートがある程度の距離がある場合とない場合で２つの武器種の有利不利は分かれると思います。表はある程度距離がある場合です。スナイパーは攻撃範囲が広いために、近接武器はなすすべもなく、射貫かれやすいはずで、逆に近接武器は奇襲を除けば、攻めあぐねるのではないでしょうか。スプラトゥーンのチャージャーとローラーも同じような感じだと思います。

このように、ダメージ倍率などプログラム上はっきりと設計されていない場合でも、属性を自ら定義することによって、表を作ることができるのではないかという紹介でした。はっきりと属性が明示されなくとも、属性として扱ってしまえばいろいろ分析がしやすくなるかもしれない、という話でした。

4.　表の見方・使い方

なんだかライトな教科書みたいになってきました。実際、ポケモンの相性表があるようにここまでで導入した一般的な表も実用化できるのではないかと思います。表の扱い方を半分こじつけのような形ですが、考えてみました。

4.1. 分析

これまたポケモンを例にとってみるのですが、ポケモンの相性表の一番上の行、ノーマルタイプのところを見てみると、○や×が他のタイプに比べて少ないことが見て取れると思います。○にあたるものが何一つないことから、属性としてはかなり弱いということが見て取れるでしょう。しかし、この表はポケモンの公式が発表し、この通りにダメージ倍率がかかり、実際に成立しているゲームの仕様なのです。よって、そのバランスを整えるために、技の豊富さや威力の高さ、その他のステータスの高さで補填しているのではないかと、ゲームのシステムを**分析**することができると考えることが可能なのではないでしょうか。

4.2. 攻略

単純に相性が良いものを見つけて、敵にそれをぶつけるという攻略法は普段、無意識的にゲーマーの皆さんならやっていると思います。もう少し複雑な状況、たとえば複数のユニットで一つの部隊を編成するとき、提供されたものでも、自分で作ったものでも、相性表と見比べて、バランスよく編成ができているかどうかを○と×の数を数えるなどして、編成することも可能でしょう。

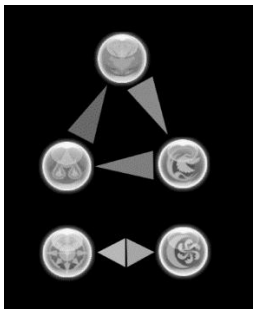
また、自分の編成の足りないところを補うように、ゲーム内のアイテムを購入するなど、ゲーム内の諸活動における効率を上げるということにも一役買うのではないでしょうか。

どちらかというと、表より相性を見た上での分析・攻略の方法を論じてしまったような気がしますが、相性を踏まえての攻略法は各々の攻略記事等を参照するのが良いです。ただ、自分で考えてゲームをクリアするというのも醍醐味だと思うので、「自分でやるなら」という体で書いてみました。

5. 実際のゲームにおける属性と相性

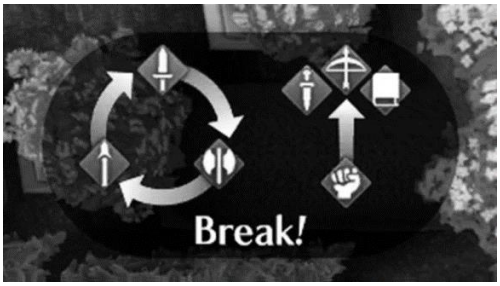
このチャプターでは、打って変わって実際のゲームの属性についてみてみようと思います。実際属性に絡んで様々な要素も関係するため、相性どころではないゲームの方が多いですが、個人的によくやっているゲームを中心に紹介して、何となくコメントしてみようと思います。未プレイの人に配慮はしていません。ごめんなさい。

5.1. パズル＆ドラゴンズ（パズドラ）



先日、11 周年を迎えたパズドラです。分かりやすい三竦みと二対立の複合パターンです。味方側の防御と敵側の攻撃に属性はかかわってこないため、属性としては光と闇がどのダンジョンを攻略するにしろ使えるというような印象です。しかし、度重なるインフレが起き、今ではダメージカンストが当たり前になってしまっているようです。属性によってダメージが吸収されるというギミックがあるため、属性の意味が全くなくなっているとは言えませんが、もはや相性という概念は消失しているような気がします。

5.2. ファイアーエムブレム



ファイアーエムブレムエンゲージから引っ張ってきました。武器相性に関しては、前作である風花雪月ではありませんでしたが、三竦みの属性の関係が定番になっています。細かい点はタイトルによって違うようです。エンゲージでは、弱点となる属性で攻撃をすると「ブレイク」することができ、相手の武器を落として、そのターン中、反撃ができなくなる仕様が採用されました。ダメージ倍率以外での属性に関わる有利不利の良い例だと思います。

体術は短剣、魔法、弓に強いですが、全体的に射程が短いなど、それに対する３つの属性の敵が固いなど一概に一方的に殴れるものではないというのが現状のようです。

クラスのスキルによって、ブレイクを無効にするなど、属性と関係のないところで複雑に有利不利が絡み合っている作品なので、属性だけで本ゲームのバトルは語れないと思います。

5.3. ブルーアーカイブ

相性情報

	ノーマル	爆発	貫通	神秘	破壊
軽装備	Normal	Weak	Resist	Normal	Resist
重装甲	Normal	Normal	Weak	Resist	Resist
特殊装甲	Normal	Resist	Normal	Weak	Resist
構造物	Resist	Resist	Resist	Resist	Weak

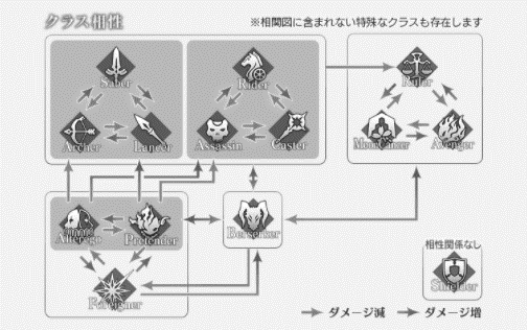
最近のアップデートで実はこの相性表は変化してしまったようですが、自分がやっているゲームの中では、行数と列数が異なるゲームがこれしか思いつかなかったので、ここで触れておきます。

本ゲームは、属性によってダメージ倍率が入り、バト

ルに制限時間があることから、速さも求められるため、攻撃に関して属性相性が重要になっている印象です。神秘の攻撃を持つキャラが少なく、重宝される傾向があるなど、属性によって使いやすいキャラ、攻略しにくいステージなどがはっきりしており、他のゲームよりも属性相性に影響を受けているような気がします。

属性の壁を壊すような強力なスキルを持ったキャラがいたり、特定のボスキャラに特化したようなキャラもいたりするので、キャラが育てば育つほど、属性に依る有利不利の重要性が小さくなっていくこともあるみたいです。

5.4.FGO



これも古株のソシャゲです。クラス数が膨れ上がって、矢印も複雑なことになっています。三竦みを基本として、例外的な矢印が数本伸びているという感じです。

特徴的なのは、バーサーカーという属性（クラス）です。ほとんどのクラスにおいて攻撃が強く、防御が弱いというジョーカーの様なポジションです。また、多くのクラスの攻撃に強いルーラーというクラスもあり、属性相性故に強いというキャラ（サーヴァント）もいくらか存在するようです。

また、プログラム上では存在するが、公表されていない属性として、天・地・人・星・獣という５属性もそれぞれのキャラに割り振られ、ダメージ倍率がかかっているようです。

しかし、属性以上に強いスキルを持ったキャラも多く、ある程度は属性も重要視されるようですが、必ずしも属性はこのゲームを支配している要素ではないと言えます。

5.5.ポケットモンスター

防御側のポケモンのタイプ

使用する技のタイプ	ノーマル	ほのお	みず	でんき	くさ	こおり	かくとう	どく	じめん	ひこう	エスパー	むし	いわ	ゴースト	ドラゴン	あく	はがね	フェアリー
ノーマル													△	×			△	
ほのお		△	△		○	○						○	△		△		○	
みず		○	△		△				○				○		△			
でんき			○	△	△				×	○					△			
くさ		△	○		△			△	○	△		△	○		△		△	
こおり		△	△		○	△			○	○					○		△	
かくとう	○					○		△		△	△	△	○	×		○	○	△
どく					○			△	△				△	△			×	○
じめん		○		○	△			○		×		△	○				○	
ひこう				△	○		○					○	△				△	
エスパー							○	○			△					×	△	
むし		△			○		△	△		△	○			△		○	△	△
いわ		○				○	△		△	○		○					△	
ゴースト	×										○			○		△		
ドラゴン															○		△	×
あく							△				○			○		△		△
はがね		△	△	△		○							○				△	○
フェアリー		△					○	△							○	○	△	

何度も登場しているポケモンです。驚異の 18 属性ということで、筆者自身もエスパー、あく、むし、ゴーストあたりの属性関係はよくわかっていません。戦略上属性の相性の重要度がかなり大きい本ゲームシリーズですが、自分の属性と同じ属性の技を使うだけで威力が上がったり、２つタイプを持っていたり、場合によっては４倍のダメージ倍率がかかるなど、考慮する点が多いです。実装されていない複合タイプもありますが、組み合わせによっては弱点が少なくなったり、逆に多くなったりもするようです。

世代によっては、相性も変わることもあるようで、常に戦略が様々なところで練られているというのも納得です。これほどまでに属性相性がかかわるゲームはな

かなかないのではないかと思います。

プログラム上、決められてしまっているので、あまり考えることが少ないですが、なぜゴーストがエスパーに攻撃すると強いのかなど、なぜその相性なのかというのも何点かあり、それについて考えてみるのも面白いと思いました。

５つのゲーム（シリーズ）を属性・相性の観点から見てみました。ここで紹介していない属性がゲーム内で存在するゲームは無数にあります。属性の相性の型などは Wiki でまとめられています。興味があれば見てみてください。

個人的には、属性・相性をゲームの主要素としないのであれば、それほど複雑にするべきではないと思います。ポケモンはタイプ相性がゲームシステムの大部分を占めているのに対して、パズドラのようにスキルが重要なゲーム等では相性はさほど重要ではなく、それほど相性を考える戦略性を推さないのであれば、複雑な属性の相性関係はかえってプレイヤーにストレスを与えてしまう一因になるのではないかと思います。

6. おわりに―まとめ―

かなり欲張りに属性・相性の見方から属性・相性の観点からゲームを評するということをやってみました。参考資料は特にないので、かなり独断と偏見が入っていますが、ゲームを遊ぶ以外の方向から楽しむということは初めてだったので、非常に楽しかったです。

属性・相性は、ゲームをプレイしているとどこかで目にする要素だと思います。それがゲームによってどのように作用しているかは様々であり、その度合いもそのゲームの大きな特徴だと思います。ゲームバランスにおいても重要な要素ですので、属性・相性を考えることは、クリエイターの目線に立った気にもなれるので、みなさんも自分の好きなゲームの属性・相性について考えてみると面白いと思います。

メタゲームを考える
～何故『ダンガンロンパ V3』は失敗したのか～

文責：ホドウ

始めに

ゲームジャンルや、ゲームを区分する用語は曖昧なものが多い。「オープンワールド」とか「メトロイドヴァニア」とかも、明確な定義づけは為されていない。制作側が提示するジャンルも、「ネイチャーアドベンチャー」やら「爆乳ハイパークッキングバトル」など、よくわからないものが出てくる。ゲームのジャンルは、タグ付け・ラベル付けに近く、歴史的文脈の中での、プレイヤーたちのなんとなくの了解で形作られているだろう。またそれゆえに、1 つのゲームはいくつものジャンルの複合によって成り立っている。

そのゲームジャンルの 1 つに「メタゲーム」というジャンルがあるだろう。これはゲームの物語を語るという側面からの図式であり、ジャンルとしてスポットライトを浴びる機会も少なくない。本稿では、このメタゲームについて考えていきたい。しかし、メタゲームの分析ともなると、先人の後追いになり、ともすれば小難しく退屈な話にもなりかねない。そこで 1 つのタイトル、『ダンガンロンパ V3』に焦点を当て、他のゲームを引き合いに出したりしながら、批評というスタイルを取ってメタゲームを考えていきたい。

なお「ダンガンロンパ」シリーズはミステリの要素を含むため、コミュニティでは事前情報を入れずにプレイすることが推奨されている。未プレイの方は警戒していただきたい。

メタゲームとは

「いやいや、メタゲームって、先に教えてもらったら意味ね―ジャンよ！」という声が聞こえてくる。これはごもっともなのである。「メタゲームである」ということ自体が、秘匿されるべき情報である。ひとまず、メタゲームとは何かを簡単にさらっておきたい。

メタ(meta)とは、ラテン語で「超えて」「について」等の意味を持つ。サレンとツィマーマンの言葉を借りて、メタゲームとは「ゲームについてのゲーム(game beyond the game)」のことである。ガーフィールドは「ゲームがその外側と接する仕方」と定義して、メタゲームを広く取り扱う。これによれば、ゲームについて語ることや、装備を考えること、さらには RTA(Real Time Attack：実測するクリア時間を競う競技)や DPS(Damage Per Second：ダメージ効率のこと)を計算することなども、メタゲームに含まれる。ともすれば、メタゲームの無いゲームは無いと言ってもいいかもしれない。

しかし、このような説明では今一つ納得がいかないだろう。メタゲームという言葉は、元々ゲーム理論で使われていたものであったが、現在のゲームプレイヤーコミュニティでの使われ方は最初と乖離がある。恐らく、多くの人が考えるメタゲームとは、「ゲーム内の物語世界で、その世界がゲームの物語世界であるという言及がなされるもの」という認識ではないだろうか。この認識が通じているのは、「ゲームについて遊ぶゲーム」という「遊び」よりも、「物語についての物語」「自己言及的な物語」という「物語」である。ユールは、ゲームが「ルール」と「虚構世界」によって成り立っていると言ったが、この後者を軸とした表現が、多くの人が考える「メタゲーム」だろう。

これは、「メタプレシス」という詩の修辞に近い。それは例えば、語り手と物語世界の登場人物の次元が、時に同一化するような物語である。つまり、メタゲームとは、もはやゲームの遊びを

離れた、小説の技法に近いストーリーテリングの在り方ではないか。このような考えが浮かぶが、もちろんこれは違う。メタプレシスは、物語の既存構造を揺らがせ、乗っ取っている。ジュネットが言うように、それは「遊戯的」なのである。ゆえにこれはゲームというメディアで最大限に生かされなければならないのだ。

もう少しだけ、ゲームの構造について言及しておこう。

ゲームの二つの層

ゲームはプレイヤーに遊ばれて成立する。当たり前であるが大事なことだ。ゆえにゲームの物語には二つの種類がある。ここでもサレンとツィマーマンの言葉を借りよう。ひとつは「固定された物語」である。小説や映画と同様に既に存在する筋書きが、テキストやプリレンダリングムービーを使って描かれる。もうひとつがゲームの特徴となる「創発する物語」である。ときに「ナラティブ」と呼ばれる対象となるこれは、例えば「今のナワバリバトルはドラマティックな勝利だった」といった具合に、ゲーム内の物語世界でプレイヤー自身の行動によって紡がれる。ここではさらに広く意味をとり、プレイヤーの情動が生み出す物語をも含める。「大変な局面だったが主人公は乗り越えた」という、やや曖昧な部分も、創発する物語としてしまおう。

小説や映画と違うもうひとつのゲームの特徴は、相互性＝インタラクティビティである。ここでも、「プレイヤーキャラクター」という存在によって、二つの層ができる。ひとつは、キャラクターを「外」から見る視点。これも小説や映画と同様に、プレイヤーは「マリオがジャンプして敵を踏んだ」という具合に、キャラクターの行動を観測する。もうひとつはキャラクター「として」見る視点。「私はそこで咄嗟にステップを踏んで輸血液を使った」と言えば、プレイヤーは、自分の意思が反映されたゲーム内キャラクターの行動を、そのまま自分の行動のように語ることが出来る。これは二つの物語の語り方ともある程度対応する。しかし場面によって、そしてゲームによって、このどちらの語りとなるかは異なるし、その条件も複雑だろう。ここでは、このふたつの層があると言うにとどめたい。

基本をおさえる

さて、これらを前提としつつ、そろそろ『ダンガンロンパ V3』の話をしていきたい。「ダンガンロンパ」シリーズはスパイク・チュンソフトのアドベンチャーゲーム。簡易的な移動可能なフィールドとノベルゲームのフォーマットで進む会話パート、学級裁判と言われる推理ゲームで進むパートで物語が進む……と、基本的な事項を知らない人がいるとは思えないので端折らせてもらう。注目したいのは、シリーズ最終作『ダンガンロンパ V3』が終盤の物語展開によって、賛否両論と相成っていることである。そこで物語は突然メタフィクションとなり、プレイヤーを大いに困惑させる。様々な観点からの批評が考えうるが、メタゲームとして見た際には、それは明確に失敗しているのだ。

メタゲームの面白さを考えた時に、それは前述の様に、自己言及的な語りの遊びをいかにゲームの遊びとして表象するか、ということにある。『ダンガンロンパ V3』がとったのは、ゲームキャラクターとプレイヤーの次元を一致させることで、ゲームキャラクターを「他者」として認識させて、プレイヤーのゲームプレイに対して疑問を投げかける、という手である。すなわち、プレイヤー＝キャラクターという基本的な構造を遊んだうえに、自己批判を投げかけてこようとしている。これをいくつかの図式に分けて見ていこう。

キャラクターのアイデンティティ

『ダンガンロンパ V3』でも使われる、主人公の記憶が定かではないという設定は、ゲームにおいて多用される。古くから使われるこの設定は、プレイヤーのキャラクターへの没入を容易にする。複雑なパーソナリティを持つ人物は、そもそも共感が難しく、そのようなキャラクターへの没入は難しい。ゲームのプレイにおける、固定された物語の展開と創発される物語の体験を通じて、彼の選択を理解し共感することで、プレイヤーは没入していくのだ。

選択―これは重要な概念だ。ゲームとは選択可能ないわば「可能性の空間」である。ゲームのインタラクティビティとは、プレイヤーの選択がゲーム内で観測可能な形で反映されることだ。もちろんそれは「右に避けたから攻撃が当たらなかった」という「創発する物語」の条件であり、「固定された物語」までもが変化する事例はほとんど無い。それでも、固定された物語における選択が、プレイヤーの選択であるように思わせるのは、ゲームプレイにおいては非常に重要である。選択肢を選んだりするのでなければ、キャラクターの選択がプレイヤーのそれと重なることは重要である。

メタゲームの可能性は、これをひっくり返すところにある。『FINAL FANTASY 7』において、クラウドがプレイヤーの「やって欲しくないこと」をする。『METAL GEAR SOLID 3』で、プレイヤーが引き金を引かなくても、スネークは引き金を引く。これまで、思う様に操作していたキャラクターが逆らうことで、プレイヤーは物語を痛切に感じることが出来るのだ。

そのとき、キャラクターはプレイヤーから乖離する。そして没入していた世界だからこそ、プレイヤーはキャラクターを同一の次元で見ることが出来る。『ICEY』では、ナレーターがプレイヤーと物語世界の両方にまたがる存在として存在する。それを通して、最後には主人公のキャラクターをプレイヤーから独立した存在として生かすかどうか、という選択へと導こうとした。

あるいは、今まで客体として、心無きものとして扱っていた存在が、突然意思を持ってこちらにまなざしを向けてくるショックを描くことも可能だろう。『Detroit: Become Human』の、メニュー画面のナビゲーターはどうだろうか。物語が進むと、彼女は自我を手にしたように振る舞い始める。人工知能が自我を持つというテーマについて、ゲームと現実の境界線上＝メニュー画面で遊ぼうと試みている例だ。

あるいは『METAL GEAR SOLID V』がとった手法も興味深い。操作するキャラクターが「自分の知るスネークではない」と知るとき、プレイヤーは改めて、これまで自分と同一化していたキャラクターと向き合うことになるのだ。シリーズを通したアイコン的キャラクターを遊びにしてしまうこの例は、ある程度ショッキングだろう。

ともかく、プレイヤー＝キャラクターの基本構造を遊んでしまう例は決して少なくない。では最原終一が「ダンガンロンパを否定」したとき、何が問題だったのだろうか？

プレイヤーはどこに？

問題は、「ダンガンロンパ」におけるプレイヤーの立ち位置がはっきりとしていないことにある。「ダンガンロンパ」でプレイヤーが操作するのは、基本的にひとりのキャラクターだ。そしてチュートリアルでは、謎の存在が「プレイヤーに」語りかける。プレイヤーはあくまでプレイをする存在で、それに従ってキャラクターが動き、物語が進行する。わかる通り固定された物語が主であり、ミステリと謎解きという要素が創発性を演出する他は、どのキャラクターとのサブ会話を見るかくらいしか創発する物語は無い。

これ自体は多くのゲームで取られているシステムだが、物語がメタフィクションになってからは足かせとなる。物語は「ダンガンロンパ１・２はゲームだったが、ダンガンロパ V3 はリアリティーショー」という設定が明かされてからやや崩れ始める。『ダンガンロンパ V3』の物語世界は「ダンガンロンパ」2 作品が発売されている、つまりプレイヤーの現実世界とリンクさせたいという意図が読み取れる。既存の物語が物語内物語として扱われることは少なくない。受容者は、

現実世界との矛盾が少ない虚構世界をより自然に受容する、という疑わしい仮説にも従っている。しかし、プレイヤーは『ダンガンロンパ V3』を今ここにプレイしているではないか。この矛盾の解消は為されないまま、さりとてこの世界のねじれを遊ぶわけでもなく、物語は進む。

コロシアイを楽しみにしているオーディエンスというのも、シリーズを追ってきたプレイヤーのことを指すと考えて良いだろう。では、なおさらプレイヤーは今どこにいるのだろう。最原終一がダンガンロンパの放棄を宣言した後、ミニゲームが表示されるが、これを一切プレイしないことで話は進む。プレイヤーは最原「として」ゲームを放棄するのだろうか。しかし、システムはゲームを遊ぶ部分をプレイヤーにゆだねていた。では最原「とともに」ダンガンロンパを放棄するのだろうか。しかし、物語の続きを読むためにボタンを押しているのは、他ならぬプレイヤーだ。ボタンを押したら、次の台詞が表示される、というのも、行動がゲームに結果として反映される、相互性のあるゲームプレイの一環だ。そうこうするうちに、ミニゲーム「理論武装」が始まり、プレイヤーはこれをプレイしなければならない。プレイヤーがゲームを放棄したわけではなかったのか？そこに「敵」として登場するのは、ゲーム内でプレイヤーを仄めかしていた悪意あるオーディエンスである。一体プレイヤーはどこにいるのだ！？

ゲームとして見る

ゲームにおいて重要なのは、プレイヤーの現在と目標、そしてそのための手段が分かりやすく示されることだ。その意味で『ダンガンロンパ V3』6 章は、ミクロな点―ミニゲームの解き方や推理を当てればよいこと―は示されているが、マクロな点――一体プレイヤーはどのような存在としてゲームと関わればよいのか―が迷子になる。これはゲームとしての欠陥である。

そう、ゲームとして。ただ何作か続いた物語というだけではなく、ゲームの物語なのである。プレイヤーは読者ではない。彼らは体験の中で、固定された物語のみならず、創発する物語を生み出しているのだ。ゲームというメディアであることに鋭敏になれなかったのが、『ダンガンロンパ V3』のメタゲームとしての失敗である。

もうひとつ付け加えるとすれば、先述の通りゲームをとりまくゲームとしてのメタゲームがある。「ダンガンロンパ」シリーズは、二次創作やゲーム外の活動が活発である。『ダンガンロンパ V3』はこのメタゲームの環境に介入した。ホイジンガ曰く、遊びへの参入は自由でなければならない…自由な遊びの空間に強権的に切り込んだことも、“プレイヤー”という存在を意識すれば、あるいは問題点となるかもしれない。

メタゲームとしてプレイヤーの存在を力強く指摘した例としては『UNDERTALE』などが挙げられるだろうか。色々と語るとオタクになってしまうので控えるが、ゲームは須らくメタゲームである、という言説のとおり、ゲームであることを意識したメタゲームは、上手く働けば唯一無二のプレイ体験をもたらすのだ。

メタに負けるな

始めにいったように、メタゲームとして以外にも、色んな批評が考えられる。別の見方をすれば(わかんないけど)、マンネリズムの打破やコンテンツと読者自身への自己批判はそれ自体間違ったアプローチとは言い難いのでは、などなど。個人的には「嘘」のテーマなど、予想を裏切ることに固執して扱いきれていない要素は多いと思うが。

あとは、過去作の扱いだろうか。どれも面白いだけに、ファンがショックを受けるのは理解できる。これに限った話ではないが、コンテンツに自分の生き方を預けすぎて、傷ついた時に心を守る為に過激な擁護へと走る、コンテンツ・ストックホルム症候群とでも言うべき事態は健康によろしくないと思う。コンテンツとは、適切な温度湿度で接していこう。

ありがとうえらい人たち
ヨハン・ホイジンガ先生。ケイティ・サレン先生。エリック・ツィマーマン先生。リチャード・ガーフィールド先生。イェスパー・ユール先生。ジュラール・ジュネット先生。吉田寛先生。

会誌第 112 号

TGA にようこそ！	3	属性（タイプ）と相性	13
TGA の一年	5	メタゲームを考える	20
speedrun チャート構築体験談	7	会員紹介	25
サーモンランのバイトメンバー募集	9		

東京大学ゲーム研究会 会誌第 111 号

2022 年 3 月 19 日発行

執筆　東京大学ゲーム研究会

編集・レイアウト　東京大学ゲーム研究会

印刷・製本　東京大学ゲーム研究会

内容の転載等は自由ですが、

その際には東京大学ゲーム研究会までご一報下さい。

Twitter @tga_official