

Colorful Pieces of Game 16

Re:ゼロから始めるゲームミナリオ



目次

前書き	3
物理本用前書き	4
電子書籍版前書き	5
シナリオとストーリーの違い	7
欧米でのシナリオには2つの意味がある	9
ストーリーとしてのシナリオを腑分けする	21
第一のまとめ	27
ルーク・スカイウォーカー問題	29
ルーク・スカイウォーカー問題のコトハジメ	33
■ 解決策1・クリアできないヤツが悪い	35
■ 解決法2・コンティニュー	36
■ 解決法3・RPG化する	37
体験なのかパズルなのか?	38
プレイ体験と物語のバランス	49
プレイ体験とストーリーテリングの矛盾	58
■ 対立関係をどう作るのか?	61
■ 対立関係からLS問題を説明する	65
■ LS問題と自由度はぶつかって山のように問題を起こす	67
■ ハッピーエンドの呪い、そして振り出しに戻る	70
ルーク・スカイウォーカー問題の総まとめ	79
モバイルで話は必要か?	81
オマケの銀の装備なしでは勝てんのだ	91
参考図書	96
アトガキ	103
物理本版あとがき	104
電子書籍版アトガキ	107

前書き

ゲームとシナリオについて考えたこと

今回はずっと書きたかった話、ゲームのシナリオの話について書いた。

どうにもこうにもロジックが面倒くさい話なのだけど、書いてみたいので、思い切って書いた本だ。

正直、うまくまとまっていないところもある、自分の頭の中身をブチまけた本なので、どうなのかと思うのだけど、まあこれを読んで面白いと思ってくれる人がいるとうれしい。

それでは本文をお楽しみください。

どえらく間を飛ばして、突然 2016 年の夏の同人誌の電子版が出てきた背景を書いておきたい。

そもそも電子書籍版の同人誌を作るのは面倒くさい。

一度作ったものを、また電子版として編集するのは結構大変だ。コミケやいろいろなリアルイベントで出すのと違って、出して、何か高揚感があるわけでもない。作者として一番欲しいのは感想になるけれど、何冊か出して、だいたい感想が来ないのもわかってしまった。

もちろん電子版を出せば、そりゃあそれなりにお金にはなるが、面倒くさいことも多い。

同人誌を作るのは趣味だし、イベントのために書いている本なのに、物理版を出したら SNS とかで「電子書籍、お待ちしてます」とか言われては、まるで本末転倒な感じがしてしまう。

だから僕としては出す気がなくなってしまったし、2年ほど頒布もしていなかった。

仕事が忙しくて、他の原稿も書いている、そのうえあんまやる気が起こらない電子書籍までどうして作らなければならないのか、という話だ。

じゃあなぜ今回は FF13、そしてコレと電子書籍版が出てきたのか？

まあ FF13 本については書きかけて放置していた電子版があったというのが大きかった。久しぶりの電子版のリハビリもかねて、書きかけていたのを終わらせようって、まあ雑な話だ。

ではこのシナリオ本は？

このシナリオ理論の同人誌はプロのために書いたとって間違いではなかった。

というのもストーリーとゲームの相性の問題には、プロならゲームを作っているうちに様々な形で悩んだことがあるはずだ。

ストーリーがあるゲームを作って悩んだことがないなら、それはそれで幸せな仕事をしたのだと思う

それに対して、自分がずっと考えてきたことや海外の連中と仕事をしてきて、思ったとことを書き散らかしたのが物理版の同人誌なのだけど、たまたま UNITY テクノロジーの小林さんにあげたところ、嬉しいことに「人に勧めたいのでぜひ電子版を作ってくれ！」と言われてしまったのだ。

小林さんに言われて作らないのは正直アリエナイ。

これはちょっと頑張ろうと思って作ってみた。

あと、電子書籍版にするにあたって、こまごまとテキストの修正をしたり、ナラティブ論から始まった環境ストーリーテリングなどの比較的新しいネタや、自分的には『進撃のバハムート』から始まって『チェインクロニクル』あたりで完成した感のあるキャラクターにエピソードがひっついている形などについても、取り上げて、出来るだけ、最新のゲーム事情に合わせるようにしたつもりだ。

このストーリーの問題は古くて新しい問題で、これからも続いてくのは間違いないので、何か考える役に立てば幸いである。

それでは本文をお楽しみください。

シナリオとストーリーの違い

シナリオという言葉の腑分けする

本番の話が始める前に、まず用語の整理をしておきたい。

というのも、この本はゲームにおけるストーリーやストーリーテリングの問題点について書いている本なのだけど、ストーリーだけのシナリオだのって**単語そのものにも問題がある**。

なぜなら主に欧米のゲーム業界と日本のゲーム業界でシナリオ（やストーリー）の概念やシナリオと認識される範囲に違いがあるために、欧米のゲームデザイナーとシナリオやナラティブなどの問題を議論するとき、混乱することになってしまう。

さらに書くと、この違いを意識していないインタビューなどでさらに混乱は増幅している例が多々ある。

また日本ではストーリーというものの認識はおおよそ一致しているといえるけれど、ゲーム内で語られる、シナリオライターが作ったストーリーとプレイヤーが体験するストーリーが混同される問題があり、やはり議論の上で混乱することが多々ある。

なので、この本では、本論を書く前の前段として、まずゲームの中にあるお話に関わる要素（これらをまとめて「シナリオ」と呼ぶ）を「**世界観**」、「**シナリオ**」、「**ストーリー構造**」、「**ストーリー体験**」の4つの要素に分解して、定義し、議論の土台がズレないようにするところから始めていきたい。

何を面倒なと思うだろうが、曖昧な定義で話を始めると結局何を言いたいのかわからないことになってしまうので、遠回りでもこうやるのがいい、というのが文化の違う人と仕事をしてきた結論だ。

欧米でのシナリオには2つの意味がある

そもそもシナリオという言葉聞いたとき、どんなものを思い浮かべるだろうか？

「映画・小説・テレビドラマ」のような「シナリオ（ストーリー）」といった表現ではなからうか？

そして思い浮かべるのは**感動的なシナリオのRPG**といった、主に起承転結のある日本の典型的なドラクエやFFのようなRPGではなからうか？

まったく当たり前の反応だと思うのだけど、ところが、ことゲームのシナリオになると、**欧米ではシナリオの意味が日本より幅が広い**ために、議論をすると「ハ？ それ、シナリオなの？」と言いたくなるワケがわからなくなることが起こる。

だから、この本では、まず欧米で言われるシナリオとは、こういう意味（範囲）だという話を最初に書いて、腑分けし、さらにそのシナリオの中で日本で混乱することが多いゲームに用意されているストーリー構造（日本なら起承転結、欧米ではストーリーテリングと表現されることが多い）とプレイヤーの体験を腑分けしたいと思う。

日本でよく混乱している「お話」と「体験」については、欧米では体験至上主義なせいか、ほとんど起こらないのが不思議なところだ。"Player experience"で言語化されているからなのかなって気もするが、なんともかんともだ。

というわけで、まず欧米のゲーム業界でのシナリオという言葉の守備範囲から話を始めたい。

実は「シナリオ (scenario)」という単語は主な意味は「(映画の) 脚本, 撮影台本, シナリオ、(劇・オペラなどの)筋書き」なのだけど、それ以外に二つほど違う意味がある (ついでに書くと、この本で確認するためにイロイロ調べていたら語源がイタリア語だと知った)。

scenario



Pronunciation: /sɪˈnɑːrɪəʊ/ 

NOUN (plural scenarios)

1 A written **outline** of a **film**, **novel**, or stage work giving details of the **plot** and individual **scenes**:

'the scenarios for four short stories'

[+ More example sentences](#)

[+ Synonyms](#)

1.1 A **postulated** sequence or development of events:

'a possible scenario is that he was attacked after opening the front door'

[+ More example sentences](#)

[+ Synonyms](#)

1.2 A setting, in particular for a **work of art** or **literature**:

'the scenario is World War Two'

[+ More example sentences](#)

[+ Synonyms](#)

一つ目の意味が**仮定の含まれたシーケンスやイベント**。

例えば「**考えられるシナリオは、彼は表玄関が開けられたあとで殺害されたということだ**」みたいな使い方をする場合。シナリオを筋書と置き換えると、刑事がしゃべりそうなセリフだ。

二つ目の意味が**(世界観) 設定**の意味。

例えば「**シナリオは第二次世界大戦**」みたいな使い方だ。

この、メインではない二つの意味がゲームではクセモノになっている。

というのも、実はゲームでは、シナリオという言葉は、最初はメインではない「**仮定の筋書**」と「**シナリオは第二次世界大戦**」の方が、意味の中心だったからだ。

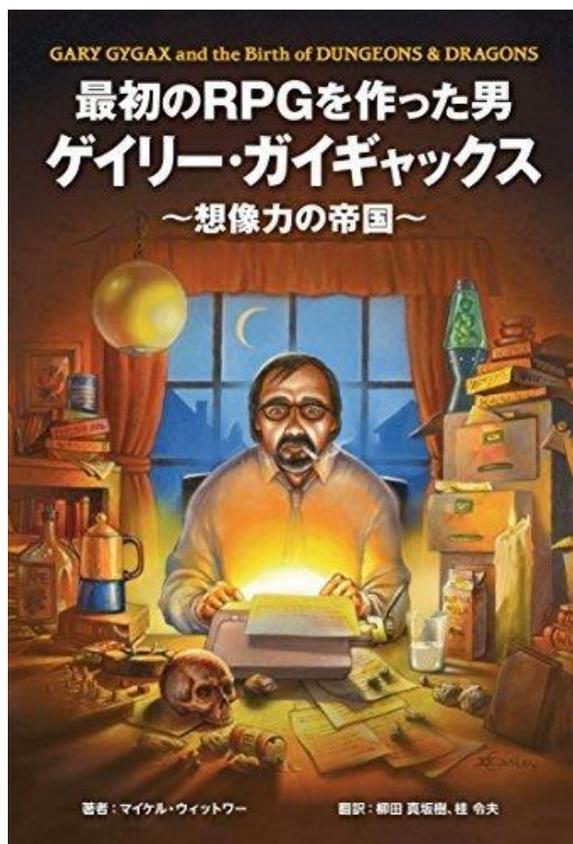
だから欧米のゲーム業界ではシナリオという単語には**小説やドラマと同じような脚本の意味と仮定の筋書+シナリオは第二次世界大戦の意味が混ざっている**のが通常になっている（これを**シナリオの二つ目の意味**、と表記していく）。

そのため欧米のゲームデザイナーが**シナリオ**と表現したとき、特に RPG では日本で常識とされる**映画やテレビのようなシナリオ**だけではなく、二つ目の意味が混ざっていて、議論の状況に応じて使い分けられているために、混乱してしまう。

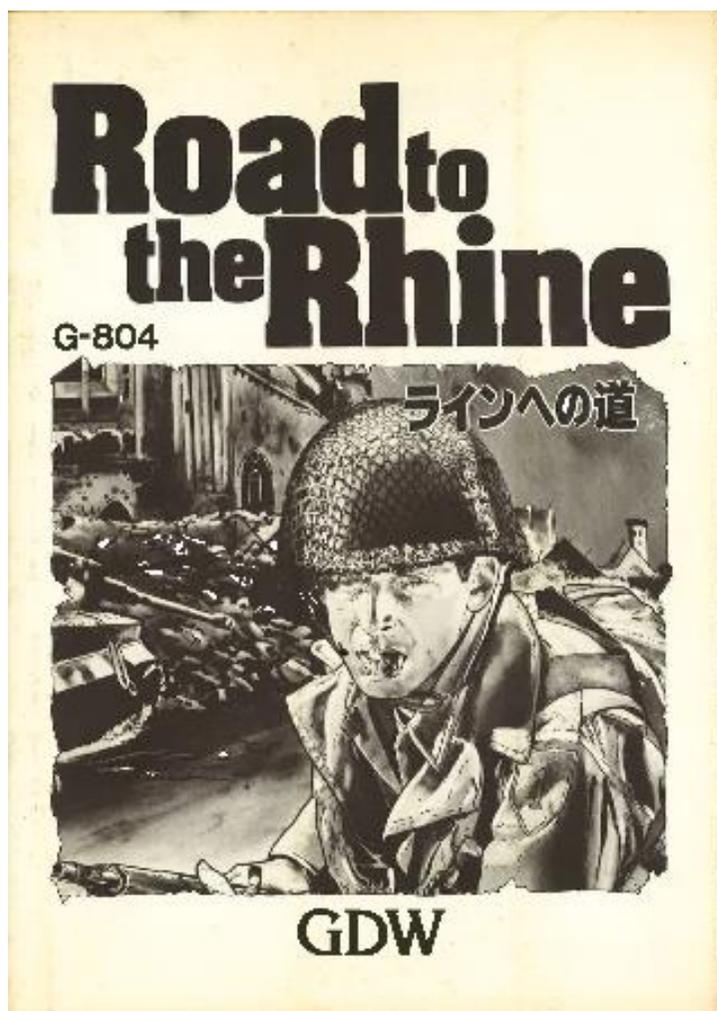
なぜ二つめの意味が当たり前のように使われていたのかについても理由がある。

コンピュータ RPG の源をたどるとテーブルトーク RPG に至り、テーブルトーク RPG の源流はというと、1974 年にリリースされた "Dungeons & Dragons" が始祖で、そのご先祖様はというと、いわゆるボードシミュレーションゲーム、もうちょっと乱暴な枠で書くとウォーゲームになる。

そしてこのウォーゲームには2番の意味でのシナリオが含まれているのが当たり前だった。



例えば「第二次世界大戦で、対ソビエト戦を3か月ヒトラーが早く始めた」とか「織田信長が本能寺を生き延びた」とか、そういう IF であつたり、それとも「第二次世界大戦のかくかくしかじかの状況下であなたは司令官として戦っていく」みたいな風に、二番目の意味でのシナリオがあるのが常識だったのだ。



というのも、大半のボードウォーゲームは、だいたい史実の戦いがあつて、その史実に対して自分ならどうするかを反映させるゲームだった（ヒストリカルシミュレーションゲーム、すなわち歴史に基づいたシミュレーションゲームと呼ばれた）。

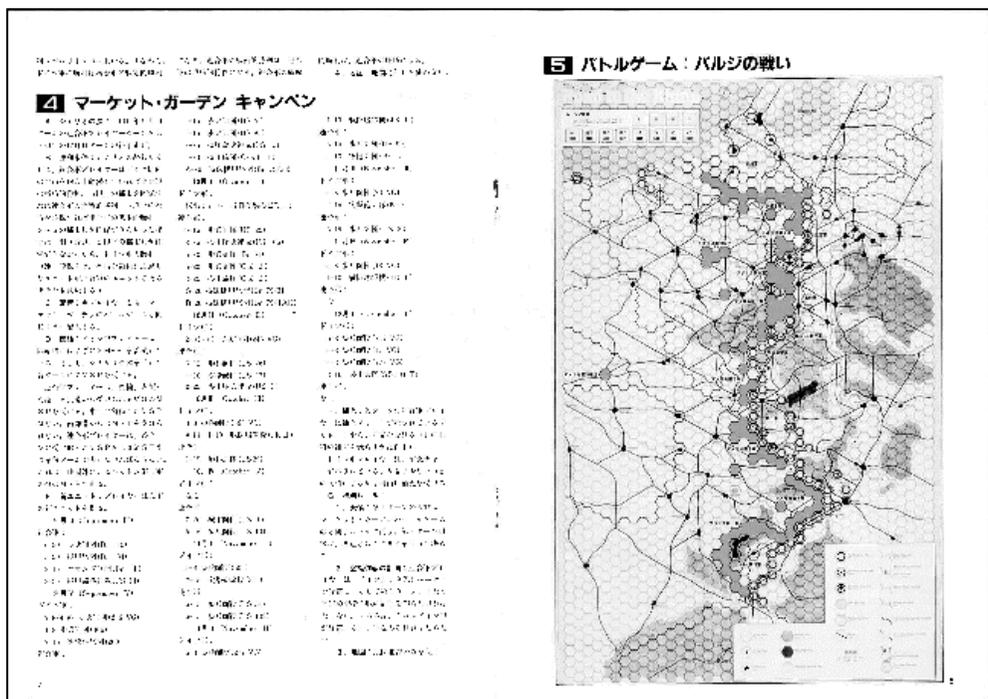
例えば、左は GDW 社の "Road to the Rhine" (ラインへの道) のホビージャパンが出版した翻訳されたバージョンのマニュアルだが、このゲームのテーマは 1944

年の9月から 1945 年の4月までの、第二次世界大戦での西部戦線の連合軍とドイツ軍の戦いを様々な角度からシミュレーションするゲームだ。で、当時のウォーシミュレーションゲームは、こんな風に歴史の一局面を取り扱うゲームが普通だった。

だから、ありえた歴史の IF として「ヒットラーが（現実の歴史ではやらなかった）かくかくしかじかの判断をした」や「当時のアレクサンダー大王と同じ状況を与えられた」といったモノが、シナリオとしてたくさん用意されているのが当たり前だった。

下は前のページと同じ GDW 社の『ラインへの道』のシナリオで、左側は第二次世界大戦の有名な空挺作戦、マーケットガーデン作戦（映画『遠すぎた橋』の題材やドラマ『バンド・オブ・ブラザーズ』の題材にもなっている）をシミュレーションするシナリオで、右側は同じく第二次世界大戦の有名なドイツ軍の最後の大規模な反攻で知られるバルジの戦いをシミュレートするためのマップ上でのユニットの配置図。

見てわかる通り、マップ上にどのようにユニットを配置するか、どのような制限があるかといった、設定と、あと「これはそもそもいつまでの戦いで



アナログの紙のボードなので自分でユニットを配置しなければならない。この初期配置のことをセットアップと呼んだ。

んな風になりました」なんて背景説明で、映画のようなシナリオとはかけ離れた代物だ。

この手の第二の意味でのシナリオは、今でも、いわゆるシミュレーションゲームでは当たり前のように見ることが出来る。

例えば、コーエーの『**信長の野望・創造**』をチェックすると、下のように追加シナリオが用意されていたりする。

■シナリオ「独眼竜、起つ」

繰り返される戦と偽りの和平。血の因襲に縛られた奥州で、政宗は新たな世を創ろうとしていた。

余人の遥か先、海の彼方まで見据えるその姿は、どこかあの英雄に重なる。

だが惜しいかな、生まれるのが遅すぎた。僅かな可能性に賭け、独眼竜は天下を目指す。

このシナリオという単語は、映画や小説のような脚本の意味ではなく二つ目の意味なのはすぐにわかるだろう。

ゲームの世界では、今でもこのようなシナリオの使い方はここでいったん中間の結論をまとめよう。

1. ボードゲームはコンピュータゲームよりはるかに歴史は古い（これは誰でもわかるだろう）。
2. 映画や芝居のようなシナリオは、そもそもボードゲームの世界にはなかった。
3. その代わりに、ボードシミュレーションゲームの世界では第二の意味でのシナリオが存在した。
4. だから、ゲームの世界では第二の意味でのシナリオの方が当たり前だった。

と、こういうことだ。

映画や芝居のようなシナリオはそもそもゲームにはなかった？ と、驚く人もいるかもしれないが、その通り。

トラディショナルな（伝統的な）、非常に古くからあるゲームを考えてみるといい。

例えば、トランプ（カード）を使って遊ぶ一連のカードゲーム・チェス・将棋・囲碁・バックギャモン etc…映画や芝居のようなシナリオがあるゲームが存在するか？

どう見てもない。

それどころか伝統的なゲームで、第二の意味でのシナリオのあるものすら、ほぼ存在しないのは明らかだ。

では、この第二の意味でのシナリオがどこから出てきたのか？

答えはまたボードシミュレーションゲーム（ウォーゲーム）になってしまう。

どうしてそうなのかというと、ボードシミュレーション（ウォーゲーム）のそもそもは、軍隊がやっていた図上演習が原点だ。軍隊がやっていた図上演習は、例えば――

日本海軍がアメリカ海軍と太平洋で洋上決戦することになった、日本海軍は戦艦 13 隻、アメリカ軍は 21 隻。
天気は晴れ、視界は快晴。

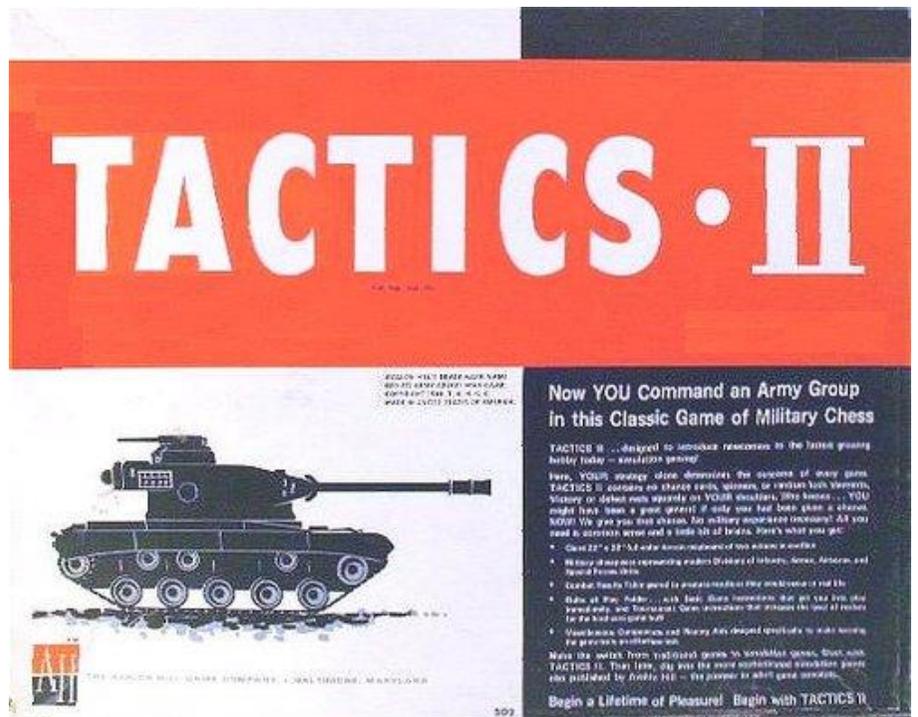
などという具合に設定し、両軍がそれぞれユニットを動かし、互いに攻撃や防御をしあって結果をシミュレーションする、まさにボードシミュレーションゲームのご先祖様。

この図上演習を商業的なボードゲームにして一般化したのがアバロンヒルってアメリカの会社で、できたのが1950年代なのだ。

だから実は第二の意味でのシナリオが一般的なゲームにもたらされて、わずか60年ほどしか経っていないことになるわけだ。

この第二の意味でのシナリオが標準的な意味だったシミュレーションゲームのマニアックなタイプのゲームにイロイロ付け加わって、個人の成長のルールが付け加わり、史上初のテーブルトークRPG "Dungeons & Dragons" が出来上がり、それがベースになって、コンピュータRPGとアドベンチャーゲームが登場するのがゲームの歴史だ。

そしてテーブルトークRPGの初期はやはり今でいう映画のようなシナリオ(ストーリー)はなく、ウォーゲームの延長にある第二の意味のシナリオが普通だったので、欧米のコンピュータゲームの世界では、シナリオにウォーゲームのような「そこに至るまでの世界設定(状況説明)と、それに基づいてセットアップされるマップ」の意味が常識的に含まれていたわけだ。



史上初の商用ウォーゲー”TACTICS II”
このゲームではまだヘックスが使われていない

これを理解したうえで、**雑誌ロールプレイングサイド**でのロバート・ウッドヘッド（ウィザードリィの作者）が答えたインタビューを読むと――

「ウィザードリィ」の功績をもうひとつ挙げるなら、それは物語の要素を強化したことだろう。ウッドヘッド氏はそのために、わざわざシナリオエディターを作った。シナリオの内容については主に、共同開発者であるアンドリュー・グリーンバーグ (Andrew Greenberg) 氏――彼もまた PLATO のヘビーユーザーだった――の功績である。「1 人用だからこそ物語を加えることができた。それ（と魅力的なアイテムたち）のおかげで、戦闘と略奪を繰り返すだけのゲームを超えることができたんだ」と、ウッドヘッド氏は述べている。大まかなバックグラウンド・ストーリーはそれまでの PLATO CRPG にも存在していたが、それがゲームプレイに直接かかわってくることはなかった。しかし「ウィザードリィ」では、数々の謎解きを進める中で、狂王トレポーやワードナの思感がプレイヤーに伝わってくる。この試みは後述する「ウルティマー (Ultima) とともに、ストーリー指向 CRPG の第一歩となったのである。

「ストーリー指向の CRPG の」とぎょうぎょうしく書いているが、ここでウッドヘッドが言っている**物語**は第二の意味でのシナリオとプレイヤーの体験から出来上がる物語で、間違っても日本のファミラルファンタジーに代表されるようないわゆる映画的な物語の話ではない。

ウィザードリィ 1 を実際にプレイした人ならわかるだろうが、ウィザードリィのシナリオは、前記したウォーゲームのようなシナリオで、間違っても起承転結がある作品ではない。

ではウィザードリィのシナリオとはどのようなものなのかというところ…なぜ、プレイヤー（達）がそこにいるのかを説明する、世界観設定——

王様のトレボーが魔術師フードナーに護符を奪われた。護符はフードナーの手で地下 10 階に隠された。これを取り返すためにトレボーは冒険者たちを呼び寄せた。迷宮はいつしか「狂王の訓練場」と呼ばれるようになった

ぐらいしかなく、日本でいうような起承転結のある映画のようなストーリー（まさにここで定義しようとしているわけだが）は全くと断言できる。

インタビュワーは海外ゲームデザイナーの語るユニバース（“universe”）すなわち世界観と第二の意味でのシナリオを、日本的なドラクエ的なシナリオと勘違いしてストーリー指向と書いてしまっているの、間違いでしかないという話なのだけど、第二の意味でのシナリオを踏まえられないわけもないので、それは仕方ないだろう。

ところで、どうしてこのようなゲーム構造をシナリオと呼ぶのかについてはシナリオの二つ目の意味だった、という歴史的な経緯に加えて、もう一つの理由、「何をもってストーリーとするのか？」という問題があるのだけど、これについてはこの次の項目で書きたい。

というわけで、まとめると海外のゲームデザイナーの言う第二の意味でのシナリオには、以下の3つの要素がある。

- プレイヤーがなぜそこにいるのかを説明する世界観（世界設定、と言い換えてもよい。海外の連中と話をしていると”universe”って表現が使われることが多い）
- プレイヤーが置かれているシチュエーションの説明
- 世界に置かれている様々なナゾ（パズル）やヒント

そしてもちろん**上記に加えて映画や演劇のようなシナリオも、欧米のゲームデザイナーにとってはシナリオだ**ということだ。
これで混乱しないための第一の腑分けの準備ができた。

■世界観 (universe)

プレイヤーが入る世界を規定する、プレイヤーがその世界に登場するまでの前説部分。プレイヤーは体験してもしなくてもかまわない。プレイヤーに説明する必要もない。
これは国内でも海外でも全く変わらない。

■シナリオ

プレイヤーが体験するゲームのパーツの集合体。
国内でも海外でもシナリオこういう扱いをすることはないが、すべての意味を取ると、ここまで広くなりえる。
またシナリオの一個一個の要素を「シナリオエレメント」と呼ぶことにしておく。

としたいと思う。

どうしてこんな腑分けにするのか？

こうしておくとしナリオには、NPC+セリフだろうが、ダンジョンだろうが、仕掛けだろうが、あらゆるゲームの中に存在する、プレイヤーとかかわるゲームのパーツを含めることができ、そして海外のゲームデザイナーの言う第二の意味でのシナリオ・レベルデザイン・ナラティブの延長上で使う環境ストーリーテリング (environmental storytelling) まで含むことが出来るからだ。

本来なら、プレイヤーが体験するゲームのメカニクスの集合体とか書きたいところだが、シナリオにはセリフなど**説明すること**で**モノゴトが進行する要素**があるので、メカニクスだけでは内容をうまく記述出来ないところの一つだ。

上記を補足説明すると「**私がお前の父だ!**」とストーリー上の伏線を暴露するのは、物語の上ではとんでもないビッグイベントかもしれないが、メカニクスとしては特筆するものではないどころか、ウィンドウに表示されるテキストでしかなかったりする。ストーリー上の重要性とメカニクスの複雑さには相関がないということだ。

「私がお前の父だ!」というセリフは言うまでもなくスターウォーズのEP5『帝国の逆襲』での超有名な大どんでん返しのセリフで、当時純真な高校生だった僕は心臓が止まりそうなほど驚いたわけだけど、ジョージ・ルーカスが最初からダースベイダーがルークの父親という構想を持っていたのか、おおいに僕には疑問なのである。

ストーリーとしてのシナリオを腑分けする

前のパートで二つ目の意味でのシナリオの定義が終わったので、次に一つ目の意味でのシナリオ、つまり**ストーリー（日本でいういわゆるシナリオ）**を腑分けすればいいが、これまた混乱する要素になっているので、順を追って書いていきたい。

この前の節では、海外のゲームデザイナーのいうシナリオには日本でいう映画的なシナリオとかストーリーという意味と第二の意味でのシナリオが含まれていると書いたが、ではこの二つをどういう風に使い分けているのか？

基本的には起承転結があるところはストーリーの意味でしゃべっている気がする。

気がするというと、これまたあいまいな話になるが、今まで欧米や韓国のゲームデザイナーと議論したとき、だいたいにおいてストーリーテリングとか、ストーリーって言葉を使いたすときは起承転結が明白にあって、強い誘導（場合によっては強制）が行われるところについて話をしているときだからだ。

ところで日本での話になると、ストーリーとシナリオの違いは何かというと、ストーリーは起承転結の流れの概要で、シナリオはセリフなどまで含めた詳細…というイメージがあるが、これまたあくまで印象論だ。

ここで印象論になっているのは本当に話していて「こんな感じだよなあ」としか言えないからだ。

どちらも印象論になってしまうのだけど、ストーリーには洋の東西を問わず、起承転結があるのはさすがに間違いない。

というわけで、以下でストーリーに関係する一つ目の要素を定義しよう。

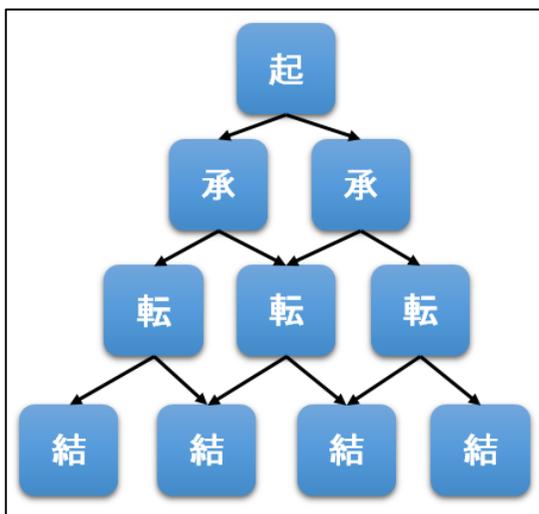
■ストーリー構造

シナリオの中で順番が決まっており、一連の順序でしか実行できない複数の<シナリオエレメント>。

パーツの数は不定であり、またさらにゲームには複数の独立したストーリー構造が入っている場合もある。

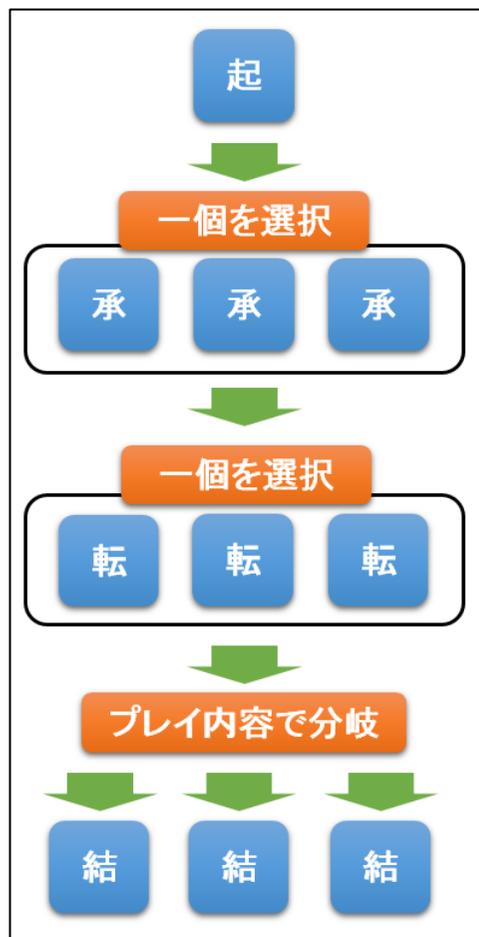
つまりストーリー構造はシナリオエレメントに実行順序の定義を付け加えたものになる。

この定義では、例えば起承転結のうち、起だけは一個で、あとは



ツリー型

プールからいろいろなトリガーで選択するマルチパスを持ったストーリーや、ツリー型になっているマルチエンド型のストーリーなどはストーリー構造に含まれるのか？ という問題が出てくるし、入れ子構造の記述もされていないとかあったりするけれど、ここでは議論を単純化するために、マルチパスは含めないとしておきたい。



プール型

あと、前述の定義だと、ダンジョンのスイッチの順番がストーリー構造に含まれるといった若干の不具合があるのだけど、スイッチの順番が、実際にストーリーの重要な部分をなす場合はありえるので、許容することにしたい。

王家の代々の王の継承順でスイッチを入れなければ正式な王子と認められないというナゾなら、これは明白にストーリー構造と表現できることになる。

だけど、なんつーか実際にあったらショボいよね、このナゾ。

また、この本では**日本でいうシナリオという言葉**は使わないことにしたい。

つまり、この本でシナリオというと、例えば「日本の」とか映画的などといった但し書きがついてない限り、第二の意味でのシナリオとしておきたい。

ところで、こんな簡単な定義ならストーリーに混乱する要素はないのでは？　と思うかもしれないが、実はこの簡単な定義の中にも混乱が生じる要素があるのがゲームの困るところだ。

では、ストーリー構造の何が混乱する要素になっているのか？

プレイヤーがゲームでストーリーを知る方法は、基本的にはゲームをプレイすること以外ない。

だからプレイヤーはストーリーをプレイして得られる体験として受け取る。そしてプレイヤーごとにこの体験は違う。

「基本的には」と書いたのは、例えば攻略本を読む、ネタバレ OK の wiki を読むといった手段で知っておくことが出来るのが現在の常識だから。

具体的な例で考えてみよう。

なんの関係もない都市A、BとダンジョンCがあり、ダンジョンCには武器Zが置かれているとする。そしてプレイヤー1は都市Aからゲームをスタートするとする。

プレイヤー1は、都市AからダンジョンCを探索し、武器Zを手に入れたのち、都市Bに行ったとしよう。

そこにはゲーム的にはなんのストーリー構造もないが（この本の定義ではシナリオはあるのに注意）、プレイヤー1に「**このゲームはどんな話だった？**」と説明を聞くと、プレイヤー1は「**都市AからダンジョンCに行つて、武器Zを手に入れて、都市Bに行つたんだよね**」と説明するだろうし、間違いなくこれをストーリーとして認識しているだろう。

また、別のプレイヤー2はA→B→Cと移動し、なおかつZを手に入れなかったとする。

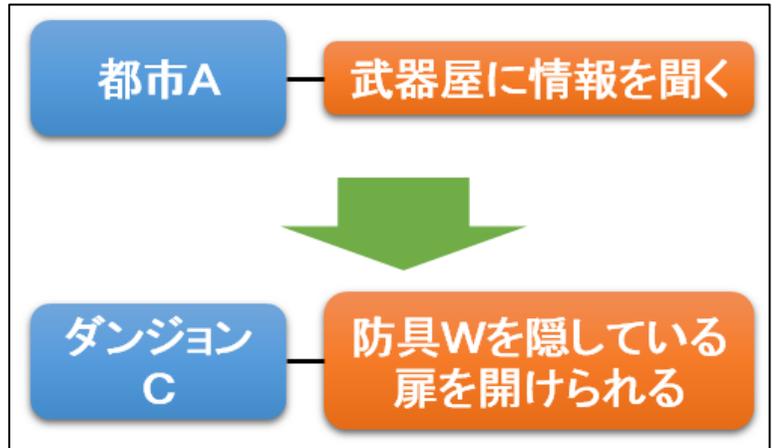
するとプレイヤー2のストーリーは「**都市Aから都市Bに行つて、ダンジョンCに行つたんだよね**」になり、プレイヤー1とは少し違うストーリーだと認識しているだろう（実際は「うわ、Zってそんなところにあつたの！？」とかだろうけど）。

人はストーリーを作る動物だという表現があるが、要は起承転結など一切なく適当にモノをマップに配置したゲームであろうと、プレイヤーがシナリオエレメントをプレイした順番で、勝手にプレイヤーの心の中にストーリーが出来上がってしまうのだ。

適当にモノが配置されているわけではなく、慎重にレベルデザインされているが、オープンワールド型のゲームは、基本的には、この体験をしてもらうゲームだ。

そして、さらにプレイヤーがプレイして得る体験は、ストーリー構造と混ざる。

さきの例に追加して、ダンジョンCに武器Z以外に特別な部屋に置かれている防具Wがあり、部屋を開けるためには、都市Aの武器屋に開け方を聞かないと開けないでしょう。



追加されるストーリー構造

この防具Wを手に入れる過程は極めてシンプルなストーリー構造だが、プレイヤーの取りうるコースはA→Z→A→W（Aで聞き忘れて、たまたまAに戻って聞いた）とか、A→W→Z→B（Wを先にとってからZを取ってBに向かった）とか、無数にバリエーションが存在し、プレイヤーごとに体験は少しずつ違うことになる。

この簡単な例でわかる通り、ゲームからプレイヤーが受け取る体験には――

- 作り手側が用意した起承転結のあるストーリー構造
 - シナリオエレメント
 - プレイヤーが体験したそれ以外
- ストーリー構造を追っていくとき、バトルで死んだとか、ダンジョンで迷ったといった経験

上記の3種類が入り混じった状態でプレイヤーは体験、すなわちプレイヤーにとってのストーリーと認識することになる。

もちろんプレイヤーはこれらをまぜこぜにして受け取っても全く問題ないし、それこそゲームというメディアの面白くもあり、そしてストーリーのことを難しくしているポイントでもある。

だが、理屈を考える側では、この混同ももちろん望ましくないので、プレイヤーの体験から勝手にプレイヤーの心の中に出来上がるストーリーとゲームの作り手側が用意した、起承転結のあるストーリーを腑分けしておきたい。

■プレイ体験

プレイヤーがゲームをプレイすることでシナリオから得られる体験。プレイヤーはこれをストーリーと受け取るが、実際にはストーリーテリングと、シナリオエレメントとその他のメカニクスから、プレイヤーが勝手に作ったプレイフラグメントが混ざる。

■ストーリーテリング

ゲームの作り手が用意したストーリー構造、すなわち起承転結のあるシナリオエレメント群をプレイヤーがプレイして得られる体験。戦闘の勝敗などまで含めて、作り手側のコントロールの下にある。ストーリー構造では間に挟まっているものがない状態を想定するが、ストーリーテリングになるとプレイ体験なので、間にモノが挟まり、プレイヤーごとに変化する。

第一のまとめ

これで、最初に書いた「世界観」、「シナリオ」、「プレイ体験」、「ストーリーテリング」の4つに腑分けして、かつそれぞれについての定義もできた。

というわけで、以下に全部まとめて再掲しておきたい。

■世界観

プレイヤーが入る世界を規定する、プレイヤーがその世界に登場するまでの前説部分。プレイヤーは体験してもしなくてもかまわない。プレイヤーに説明する必要もない。

■シナリオ

プレイヤーが体験するゲームの要素の集合体。この一個一個の要素を「シナリオエレメント」と呼ぶ。

■ストーリー構造

シナリオの中で順番が決まっており、一連の順序でしか実行できない複数のシナリオエレメント。これをプレイヤーが体験することでストーリーテリングになる。

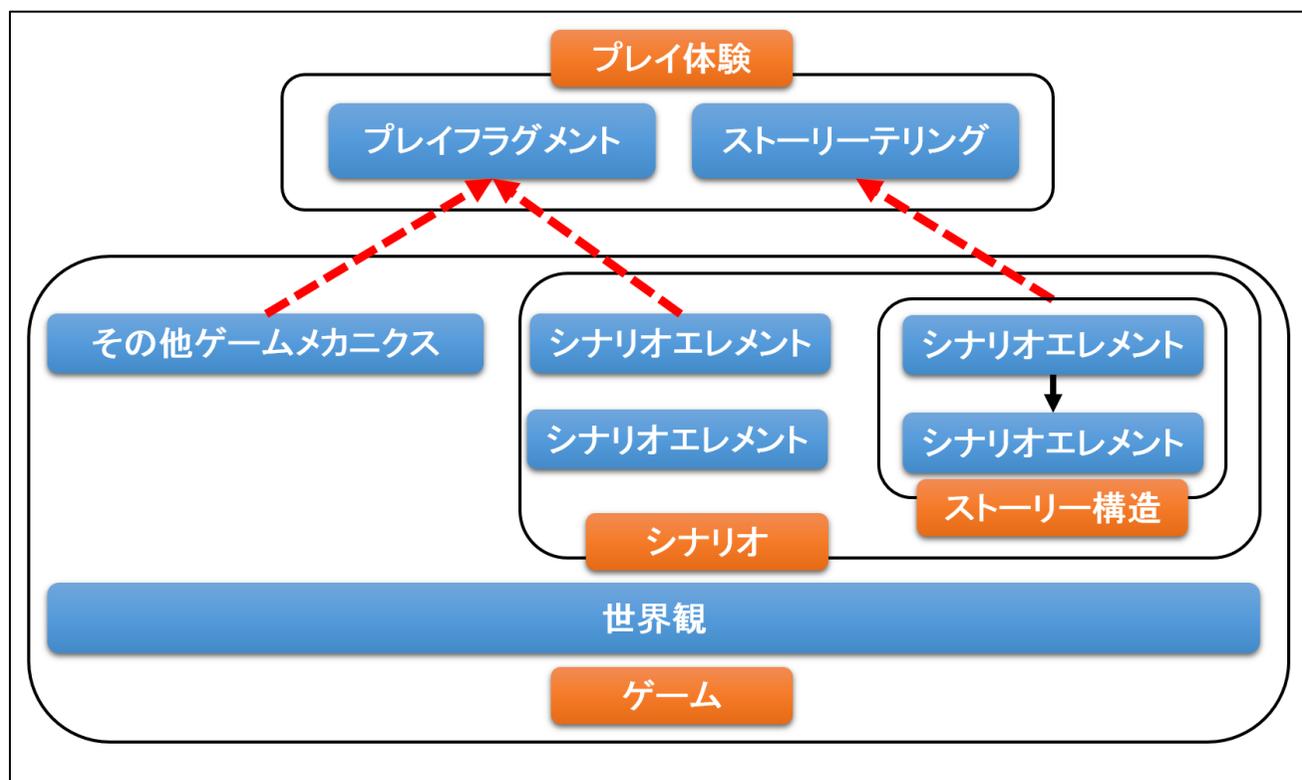
■プレイ体験

プレイヤーがゲームをプレイすることでシナリオから得られる体験。プレイヤーはこれをストーリーと受け取るが、実際にはストーリーテリングとシナリオエレメントとその他のメカニクスからプレイヤーが勝手に作ったプレイフラグメントが混ざる。

■ストーリーテリング

ゲームの作り手が用意したストーリー構造、すなわち起承転結のあるシナリオエレメント群をプレイヤーがプレイして得られる体験。戦闘の勝敗などまで含めて、作り手側のコントロールの下にある。ストーリー構造では間に挟まっているものがない状態を想定するが、ストーリーテリングになるとプレイ体験なので、間にモノが挟まり、プレイヤーごとに変化する。

そして、この章で書いてきたことをまとめると、下のような図になる。



というわけで、次の章からは、いよいよ本番。

世にも面倒くさいゲームの持っている特性と、プレイ体験と、ストーリーテリングが混ざると、ゲームの世界で何が起こるのかについて書いてきたいと思う。