

# 意思決定について

ラウル (raoul@na.rim.or.jp)

## はじめに

まず、私が唐突にこんな話題を持ち出したことに戸惑っている方もみえるかも知れませんが、この話題がRPGにとって、とても大切なものなんだ、ということから説明するとしましょう。

RPGが大変面白いゲームであるというのはみなさんすでに十分ご存知のことと思いますが、それでは一体何が面白いのでしょうか?この面白さの正体が分かれば、更に面白くするために何をすればよいかが見えてくるはずです。ネット上では、この古い古い問いに対して、多くの議論が繰り返し繰り返し戦わされてきました。

この答えは、もちろんこの記事のテーマである「意思決定」です。意思決定こそがRPGの面白さの源泉なのです。意思決定の欠けたRPGというのは、気が抜けた、締まりのないものになってしまいます。

正確に言うと、意思決定はRPGの面白さの一つです。意思決定自体は、RPGに特有のものではなく、ゲーム全般に見られる特徴です。もちろん、Magic:the Gatheringなどのカードゲームにも見られます。ですから、ゲームの中でも特にRPGに惹かれているのであれば、意思決定以外の、RPGに固有の魅力があると考えるのが自然です。しかし、本記事ではそれらについては取り扱いません。

なお、本記事は「馬場秀和のマスターリング講座」<sup>1</sup>と「コスティキャンのゲーム論」<sup>2</sup>およびNifty-ServeのFRPGM #3 会議室の発言をまとめたものとなっておりますので、これらにアクセスできる方であれば、そちらをご覧になることをお勧めします。

<sup>1</sup><http://www01.u-page.so-net.ne.jp/da2/babahide/master.htm>

<sup>2</sup><http://www01.u-page.so-net.ne.jp/da2/babahide/library/design.j.txt>

## 意思決定の例

「意思決定」というとなんだか高尚で難しそうな感じがしますが、まずは身近な「買い物」という行動を例にとり、意思決定とはどんなものかを見ていきましょう。この例を通じて、まずは「意思決定とはどういったものか」を掴んでいただくとしましょう。

### 例：買い物における意思決定

買い物という行動は、それ自体楽しいものです。特に、車だとかよそ行き服、パソコンといっためったに買わないものを買おうときには非常に楽しいものだというのはみなさん経験があるでしょうし同意して頂けるでしょう。

いろいろ出ている商品を見比べて、あれが良い、いや、これも捨て難いと時には友人を巻き込んで買い物に出かけます。

この「買い物」という行為のどこに面白さがあるかといえば、あーでもないこーでもないと散々悩むところにあるのです。

「あのメーカーのパソコンはいいんだけど、唯一ハードディスクだけが少なすぎてなあ」とか、「C社の製品は申し分ないんだけど、納期に一月以上かかるって言うし」「いっそのこともう少し待っていい製品が出るのを待つか」・・・といった具合に、楽しいショッピングというのはたいてい、どれも一長一短な製品がいくつもあって、どれにしようどれにしようかと悩むものです。

そして、「これにする」と最終的に決めるのが、「意思決定」なのです。

しかし、「どれかを選ぶこと」がすなわち「意思決定」かということ、そうではありません。意思決定が成立してそれを面白いと感じるには、いくつか条件が付くのです。

## 意志決定の要素

では、買い物における意志決定が面白くあるための条件とは何かを以下で抽出してみたいと思います。

ちょっと気を付けてもらいたいのは、「上手な買い物をするための条件」では全くない、ということです。ショッピングそのものが楽しく思えるための条件です。

### 1. 葛藤

「意志決定」の成立条件として、おそらく最初に思い浮かべるのは「選択肢の存在」、そして「葛藤」でしょう。

意志決定の楽しみというのは迷う楽しみであり、従って「葛藤」はその中心的な要素となっています。葛藤が生じるには、当然選択肢が複数なければなりません。一つしかないそれを選んでおしまいです。一昔前の家庭用ゲーム機市場が、「選択肢がない」という状態にかなり近かったんじゃないかと思います。任天堂のファミコン以外に選択肢ってほとんどなかったんじゃないでしょうか。こういう状況では、「全般的に言ってプレステの方が良いんだけど、サターンにも捨て難いゲームがけっこうあるしなぁ」といった複数の選択肢から生じる葛藤は生じません。

また、選択肢がたくさんあったとしても、最良の選択肢を確信を持って選び出せるのであればこれまた意志決定にはなり得ません。そこには葛藤がないからです。

つまり、意志決定が成立するには、選択肢が複数有って、そのどれにも一理ある、という状態でなければなりません。

### 2. 結果に対する責任

意志決定の成立条件としては、葛藤だけでは十分ではありません。

これはたとえば、「今すぐ紙と鉛筆、または何か書くものが欲しい。」というような場合です。当然ながら、家に帰ればそんなものいくらでもあるのです。でも今は持っていない。ちょっとしたメモに必要なのです。

この場合、選択肢は十分にあります。小さな文房具屋にいったとしても、筆記具の選択肢は結構なものになるはずですが、しかし、ショッピングとしては面白いとはいえません。

これは、「結果に対する責任」が欠けているから

です。

買い物にあれだけ頭を悩ませるのは、その選択が後々自分に跳ね返ってくるからです。愚かな買い物をすれば、お金と時間を無駄にしても悔しい思いをします。また、「そんなものを買ったのか」と友人にも馬鹿にされます。

しかし、筆記具の例では、結果に対する責任を感じる事はありません。何を買うかによって後々まで影響が及ぶような事は考えられないからです。このような場合も、意志決定が成立しているとはいえません。

### 3. アカウンタビリティ

さて、だいぶ「意志決定」の境界がはっきりし、絞られてきました。しかし、まだ十分ではありません。

たとえば、どれを買うかを他人に任せきりにするのはどうでしょうか？または、急に必要になったためによく中身を知らないまま買うはめになったときは？

これらは、やはり意思決定をしているとは見做されません。「アカウンタビリティ」が欠けているからです。

「自分がなぜ、どんな理由でその意志決定を行ったのかを、明確な言葉で説明できること」が意志決定におけるアカウンタビリティです。

他人に実際に説明したりできたりする必要はありません。重要なのは、上のような事を意識した上での意志決定なのかどうか、です。

自分の意志以外のものに頼って決めるのはアカウンタビリティを満たしているとはいえません（頼ったものがなぜその選択肢を選んだのか、あなたには説明できますか？）。

また、メリット・デメリットといった条件を十分に認識していないまま選ぶことになったときにも、明瞭な言葉で理由を説明できないでしょうからアカウンタビリティにかけているといえます。

このように、アカウンタビリティを満たすには、選択肢について一定程度の情報を持っている事が必要となります。

## ここまでのまとめ

さて、意志決定の成立条件を抽出し終えましたので、買い物の例はこれで終わりにします。意志決定の輪郭ははっきりしましたね。

もう一度まとめておきますと、

意志決定が成立している事が、楽しさの源泉となっている。これがないと楽しさに欠ける。

「意志決定」が成立するには、次のような条件が必要となる。

- 葛藤
- 結果に対する責任
- アカウンタビリティ

です。よろしいですか？

---

## RPGにおける意志決定

---

今度はゲームに、RPGに即して考えましょう。

上の例では買い物における意志決定でしたが、もちろん意志決定は買い物に固有の楽しさというわけではありません。見たい番組が二つ同じ時間に有るんだけどどちらを見ようかとか、山ほどやりたい事があるんだけど明日の休みに何をやるかとか、普段の生活の中にも意志決定を含んだ場面があちこちに登場しますし、それについて悩むのは些細ではありますが、たいてい楽しいものです。

そして、この意志決定を取り上げて楽しもう、というのが「ゲーム」なのです。

目的としての意志決定 ゲームにおける意志決定に関していえば、選んだ選択肢が最適であるかどうか、というのは必ずしも重大な意味を持ちません。確かに適切な選択を積み重ねていけばゲームにおいては勝てるでしょうし、勝てば気持ち良くなるでしょう。しかし、勝つことはゲームにおける最優先項目ではないのです。

たとえば、最近の将棋ソフトは結構強くなっています。素人に毛が生えた程度の相手なら打ち負かしてしまうでしょう。じゃあ、というので、自分の指し手を将棋ソフトに考えさせてそのとおりに指していった相手に勝ったとして、果たして楽しいでしょうか？

この辺りが、たとえば会社経営における意志決定などとは大きく違うところです。どんな方法を使おうがとにかく業績や利益を上げることのできる決定が下せば良いのが会社経営における意志決定のありようです。コンサルタントの意見に全面的に頼ろうが、占いで決めようが、コンピュータに解析させようが、とにかく会社が上手く動いていけばよいわけです。

ところが、ゲームにおける意志決定はそうではありません。熟練プレイヤーの言う事に従うとか、ダイスを振って行動を決めるとか、そういった決定の仕方はナンセンスです。

これは、会社経営が結果を求められる（意志決定はいつでもよい）のに対して、ゲームにおいては過程が重視される（意志決定こそが重要）からです。

## 葛藤

葛藤が生じるには、言うまでもなくまず選択肢が存在していなければなりません。しかもその選択肢は、それぞれ一長一短であり、理詰めでもどうにも決めがたい、というものでなければなりません。理詰めでは決められない、それでもなお、より良い選択肢を選ぶんだという意志を持って決定を下すのが「意志決定」なのです。

選択肢の不在 選択肢が無いという事で最もよく批判の対象として持ち出されるのがいわゆる「一本道シナリオ」<sup>3</sup>です。過度にストーリー性を重視したマスターがなぜ批判されるのか、もうみなさんは明瞭に理解できた事と思います。

最適解と意志決定 買い物の例を思い出してください。もし、コスト品質その他全ての条件で群を抜いた商品があるならば、迷わずそれを買えばよい事になります。

また、選択肢が複数提示されていたとしても、考えを詰めれば「これが一番有利だぜ」というのが分かってしまうようなものも意志決定とは違います。なぜなら、そこには葛藤が無いからです。論理的な思考によって最適解を導き出しそれを選ぶというのは意志決定とは違うのです<sup>4</sup>。

<sup>3</sup>物語の完成度に過度の重点を置いてしまい、マスターが決めた通りにしか話が展開しない、というタイプのシナリオ。

<sup>4</sup>これを目的とした娯楽は、パズルと呼ばれます。

## 結果に対する責任

「キャラクターの行動の結果が、キャラクター自身に跳ね返ってくる」と意識する事は、意志決定において非常に重要です。

キャンペーンが面白いといわれる理由の一つがこれです。キャラクター使い捨ての単発シナリオでは、正直言って報酬が金貨 100 枚だろうが 100 万枚だろうが、あまり関係ありません。単発シナリオでは、どっちにしる使えないんです。

しかし、キャンペーンとなると話は別です。今回のシナリオで手に入れた報酬は次回使う事ができるわけですから、金貨 100 枚の報酬と 100 万枚の報酬では話が全く違ってきます。シナリオの中でキャラクターに採らせる行動の一つ一つが重要な意味を持ててきます。同じ行動でも、持つ意味が異なってきます。たとえば、「報酬が得られない事になってこの親子を助ける」という行動は、単発シナリオでは非常に軽い選択です。どっちにしる、報酬は使えないのですから。一方、キャンペーンでそういう行動をとるとするのは、手に入れて、使えるはずの報酬がなくなってしまうのですから重大な選択になります。きっとあなたは悩むでしょう。しかし、意志決定はより面白いものになります。

## アカウンタビリティ

あまり聞き慣れない言葉かもしれませんが、もう一度繰り返しておきますが、

「自分がなぜ、どんな理由でその意志決定を行ったのかを、明確な言葉で説明できること」

が意志決定におけるアカウンタビリティです。

これは「ダイスを振って決めた」とか「ルールがそれが良いて言うから」とかいう理由では駄目です。「なんとなく」っていうのも不可です。こういった回答はアカウンタビリティが欠落しており、従って意志決定になっていません。実際、こういった決めかたをしても、面白くも何ともありません。

また「追手から必死で逃げている。しかし、見知らぬ街路を逃げることになり、ふと前を見ると二手に道が分かれている。右に行くか、左に行くか」という状況を思い浮かべてください。選択肢は提示されています。結果に対する責任も重大です。もし袋小路に繋がる道を選んだりしたら絶体絶命の危機に

陥るからです。しかし、これはアカウンタビリティに欠けています。逃走者は、選択肢に関して条件を把握できていません。それぞれの道について、どういうメリットとデメリットがあるのかわかりません。ですから、これは意志決定ではありません。

一方、

「いろいろ迷ったんだけど、まず状況を冷静に判断すると A 案と D 案の二つに絞られる。どっちかという A 案の方がよさそうなんだけど、慎重なこのキャラクターの性格からいって D 案を選ぶことにした」

というのは、アカウンタビリティを満たしている一例といえましょう。

\*\*

さて、ここまで見てきた中で、意志決定とはどんなものか、ゲームの中ではどういう位置づけにあるのかがお分かり頂けた事と思います。次節からは、ちょっと応用的な事を考えてみたいと思います。

---

## マスターと意志決定

---

まずは、マスターにとっての意志決定について考えましょう。

マスターは普通、何とかゲームを面白くしようという工夫を凝らすものです。幸い、我々は既に意志決定がゲームの面白さの源泉であり、その成立条件についての理解までも得るに至りました。

ですから、まず面白い RPG と面白くない RPG というのを判別できるようになった事と思います。

一本道シナリオは面白くない RPG です。なぜならそこに葛藤が存在せず、従って意志決定も成立しないからです。

もしくは、プレイヤーは意思決定をしてもその結果はゲームに反映されません。この場合、「どういう行動をとろうとも、結末は決められている」と感じて、「結果に対する責任」の意識が急速に薄れていくことになり、意志決定は成立しません。

酒場でキャラクター達が騒ぐだけの RPG は面白くない RPG です。なぜなら、キャラクターがどういう行動をとろうが、その結果はキャラクター達に何の影響も与えません。「結果に対す

る責任」が欠けており、従って意志決定は成立しません。

延々トラップが続いているダンジョンを舞台としたRPGは面白くないRPGです。なるほど、トラップを探したり、解除に頭をひねったりと頭は使いますが、最適解(トラップを外す方法)が存在してそれを探すとという行為には葛藤が含まれておらず、したがって意志決定が成立していません。これは、ゲームではなくパズルと呼ぶべきものです。

---

## プレイヤーと意志決定

---

次に、プレイヤーの行う意思決定についてみてみましょう。もし、「今日のセッションは今イチ面白くなかったなあ」と思ったら、果たしてそのセッションの中に意志決定が含まれていたのかどうか、省みってみるといいでしょう。

その場のノリで行動を決定するのは葛藤が含まれておらず、意志決定が成立していません。

「キャラクターの性格だから」と行動を即決するのは、やはり葛藤が含まれておらず、意志決定は成立していません。キャラクターの性格は、行動を決める際の要素の一つとして考えるべきものです。

重大な決断を迫られるとダイスを振って決めようとするのは、アカウントピリティが欠けており意志決定が成立していません。さらには、「ダイスでそういう目が出たんだから」という「結果に対する責任」を回避しようという無責任な態度もそこには潜んでいるといえましょう

最も有利な行動を選び出す、というのは、意志決定成立の条件ではありませんし、必ずしも「良い意志決定」というわけでもありません。選ぶ際に葛藤がなければ、それは単にパズルを解いているだけです。

ですから、「どうも私はゲームが下手で」という人でも、ゲームを楽しむのに支障はありません。「あれにしようか、これにしようか。でもこっちも良さげだ」といった悩むような状況が発生すれば楽しむことができるわけです。

逆に、どんなに強くても「うーん、どうしようか」という状況が発生しなければ、楽しむ事はできないかもしれません。

みんながあっと驚くような独創性のある解決策を思い付くというのは、意志決定とは関係ありません。これは、買い物例を思い浮かべれば納得して頂けるでしょう。買い物で「独創的な買い方」なんて普通ありませんが、そんなものとは無関係に買い物は楽しいのです。

独創性のある解決策を思い付き、それがうまく行くというのはそれはそれで楽しいでしょうし、なかなか格好良いといえましょう。

しかし、思い付くこと自体は意志決定とは関係ありません。ですから、「プレイ中どうも上手い解決策を思い付けないうあ」といって悩む必要はありません。「二つの選択肢のどちらかを選ぶ」というような状況はゲームの中ではよく発生します。これには独創性のかけらもありませんが、非常に楽しい決定になり得るものです。ルールなどに詳しくないプレイヤーに対して、「こういう行動をとって」と逐一指示するのは、相手の意志決定の楽しみを奪ってしまう行為です。こういう事が続けば、その人がつまらなく感じてRPGを止めてしまったとしても当然といえましょう。

どうして良いかわからなくて困っているときには、「行動Aにはこういうメリットとこういうデメリットがある。行動Bにはデメリットはないけどメリットも非常に薄い。行動Cにはこういうメリットがあるけど、その効果は不安定」といったように選択肢を提示し、どれを選ぶかは本人に任せるとする方法が良いでしょう。

---

## 意志決定の例

---

ここまでは、主に「こういったものは意志決定になっていない」という否定の形で説明してきましたが、ここでひとつ、具体的なケースを挙げてみましょう。

アーサルドは親の敵である「片目の男」についての情報を集めています。そして、情報を持っていると思しき男を見つけました。

しかし、その男は、なぜアーサルドがその情報を欲しがっているのか理由を知りたいです。

素直に話せば、その男はきっと納得することでしょう。しかし、目の前のこの男は、実は「片目の男」の仲間であるという可能性も否定できません。

一方、商談でもなんでも、適当な理由をでっち上げて男に理由として話すことも出来ます。このばあい、もし嘘がばれると相手の信頼を失い、情報は手に入らないでしょう。話のちょっとした矛盾や、顔の表情などから、嘘がばれる可能性も考えられます。

力にものを言わせて無理やり口を割らせる、という方法も無いではありませんが、まだ会ったばかりのこの男の力は不明ですし、バックに何らかの組織があるかもしれません。

結局アーサルドは、男の態度から見て「片目の男」の仲間だと判断し、力づくで口を割らせることにしました…。

この例について、今まで見てきた意思決定の成立条件を満たしているかどうかを検証してみましょう。

再度述べますが、意思決定の成立条件は、

1. 葛藤
2. 結果に対する責任
3. アカウンタビリティ

でしたね。

まず、葛藤については問題なく満たしています。選択肢はいくつか有りますし、どれもそれぞれ長所と短所があってもっともらしいものです。おそらく、状況が少し変わったり、プレイヤーが違っていたり、同じプレイヤーでもやる日が違っていたら別の選択を選んでいただかもしれません（プレイヤーが誰であろうと同じ答えを選ぶであろう、というのであれば、繰り返しになりますが、葛藤がなく意思決定は成立していません）。

結果に対する責任も、満たされています。選んだ結果は、このキャラクターにとって意義のあるものです。うまくいけば、仇に一步近づけるわけです。逆に失敗すれば、近づけないばかりか遠ざかってしまう可能性だってあるのです。

アカウンタビリティについても、選択肢を考えたときに一緒に説明されています。プレイヤーは、それぞれの選択肢の長所と短所をちゃんと認識しています（その認識が正しいものかどうかは別の問題です）。そしてその認識に基づいて、自分で判断を下しています。

---

## おわりに

---

以上で、意志決定についての説明を終わります。

最初に申しましたように、意志決定はRPGにおいて、またゲームにおいて中心的な楽しみとなるものです。それがきちんと理解できているかどうかは、特にマスターにとって非常に大切な事です。

本記事ではやや否定的に書かれているパズルやストーリー性といった意志決定以外の要素ですが、たとえば「パズル」の要素だってRPGから完全に切り離せるわけではありませんし、無理にそうしようという必要もありません。パズル自体、非常に面白い娯楽です。ただ、そうした「意志決定以外の要素」でゲームの全てが埋められてしまっていないかは注意する必要があります。

面白いパズル、面白いストーリーを作り出すより、面白いゲーム（意志決定を迫る場面）を作る方がずっと簡単だと私は思います。実際、マスターをやっていると、プレイヤーたちというのは結構些細なところであっちの方が良いんじゃないか、こっちの方が良いんじゃないかと悩んでくれます。たとえば、ロープ10mは役に立つかそれともお荷物になるか、とか。持っていけないと道中困ることがきっと起きるだろうというプレイヤーもいれば、持っていけば重くてすぐ疲れるし逃げる際に不利だとか言い出す奴もいます。どっちでもいいから早く決めてシナリオを進めよう、と考えるのはたいていマスターだけだったりします。

それでは、皆さん、楽しいRPGライフを。

筆者のホームページ

<http://www.na.rim.or.jp/~raoul/>