

Rules of Play: 7章

久野 靖*

2004.12.x

1 DEFINING GAMES

□ David Parlett, *The Oxford History of Board Games*:

- 「ゲーム」という言葉はあまりに多様な活動に対して使われるので特定の定義がいいとか言うことは無意味。結局、この言葉は多くの分野にまたがって多数の友人や親戚を持っている、ということ。

□ E. M. Avedon, *The Structural Elements of Games*:

- ゲームとは何か？ 器物としての意味？ 行動科学とか社会シミュレーションの意味？ 古代の儀式や魔術行為の痕跡の意味？ 「ゲームとは何か」という質問に答えようとするのは難しい、というより珍奇。ゲームは同時にいくつものものであり得るし、どのゲームも互いに異っているから。で、ゲームって何？

□ 意味のあるプレイ、デザイン、システム、対話性ときて、ようやくゲームの話に到達した。

- というわけで、「何がゲームをゲームたらしめているのか」を定義するのは傾合い。
- しかし定義しようとするべきなのだろうか？

□ David Parlett は「ゲームを定義しようとするいかなる努力もばかげたものである」と警告。

- が、我々の目標の1つはゲームデザインという領域の形式化→だからゲームの定義も必須

□ 歴史的には、play も game もさまざまな方向から研究されてきた。

- 例： 経済学者がゲームみたいなシミュレータを用いる
- 例： 言語学者が文学や言語の面から「play」の意味を研究

□ が、これらは他の分野「のために」 game や play を研究

- 我々はこれらをゲームデザインというフィールドから追求
- ゲームを定義することは、ゲームデザインの他のデザインとの違いを明確化することにも、意味のあるプレイをより理解することにも貢献するはず。

2 Play and Game

□ まず、ゲームと（同様に込み入った）プレイがどう関係しているかについて。

- そもそも、ゲームとプレイは違うものなのか？ 同じものなのか？
- 英語ではもちろん違う単語。だが Palette が *The Oxford History of Board Games* 中で指摘しているように、両者を区別しない言語もある。
- 英：「play a game」→ 仏：「on joue d un jeu」、独：「man spielt ein Spiel」どっちも同じ言葉（の派生語）。
- せっかく英語を使っているのだから game と play が違うという英語の利点をいただこう。

□ play と game は驚くほど複雑な関係。play \subset game でもあり、play \supset game でもある。以下で見ていく。

□ 関係1: game \subset play

- play と呼べるもの： 犬のじゃれ合い、子供の歌、オンラインゲームをしている人たち、…
- これらの一部分だけを game と呼べるように思える。
- 例： ドッジボール。ルールがあり、勝利を競う。
- 例： シーソー、ジャングルジム： play だが game ではなさそう。多くの play は game よりルーズで、組織だっていない。
- 組織だった play は game だと言える。だから game \subset play。

*筑波大学大学院経営システム科学専攻

□ 関係 2: $\text{play} \subset \text{game}$

- 本書は全体がゲームに関する本だが、その要素として play についても扱っている。
- play は game を理解する沢山の切り口のうちの 1 つ。ゲームの多数の側面の 1 つとして play がある。
- もちろん play は game にとって不可欠だが、しかし要素の 1 つではある。

□ $\text{game} \subset \text{play}$ でも $\text{play} \subset \text{game}$ でもあるというのは矛盾しているようだが (そうか?), 決して言葉遊びというわけではない。

- 重要なのは、 game と play に違いがあるということ。英語でこれらが違う言葉なのは普通ではないかも知れないが有益なこと。
- つまり、ゲームの良い定義は両者の違いをはっきりさせてくれるはず。

3 Comparing Definitions

□ 「ゲーム」を理解する上での難しさは、あまりに多くの意味があること。たとえば英語の場合:

- びっこ、かたわ: a game leg
- 狩られた動物: game hunting season is open
- スキルのある (とくにスポーツ、ロマンス): having game
- ギャンブルをする: to spend a night gaming in Vegas
- 社会的、心理学的な操作: playing head games
- 最後に残る手順: playing the waiting game with a stubborn friend
- 生きる糧を稼ぐ分野: a writing game
- いわゆるゲーム: board games, card games, computer games

□ 我々の目的には、この中の 1 つの部分集合だけが重要。プロパーなゲームのカテゴリ。ボードゲーム、カードゲーム、スポーツ、コンピュータゲーム、等を含む。

- 言い替えれば、ゲームとはゲームデザイナーが作るようなもの。
- この視点は重要だが、何がゲームであるか/ないかを識別する上での前進はない。

□ 幸い、先人の試みがある。以下で 8 つの先人による定義を検討。

- どれにも似たような困難が繰り返しあらわれる。
- ゲームをゲームたらしめる特性という点でも、ゲームと類似概念 (他の種類の play 、衝突、競争など) の区別という点でも。
- 「ゲーム」の定義と「ゲームをすること」の定義もまた違う。

□ game と play の違いについてもうひとつ。

- 以下の定義はさまざまな言語が原典で、それを英語に直したとき play と game の間の混同があるかも知れない。
- そのため、 game の定義に加えて play の定義も見てみる。ただし play の定義を求めているのではなく、 play の定義が game の理解に役立つかどうかという点から見る。

4 Def 1: David Palett

□ ゲーム歴史家で、カードゲーム、ボードゲームについて多数の記述。

- 前述のように、ゲームという用語の定義について懐疑的だが、ゲームの理解のためのモデルについて記している。
- formal game と informal game の違いを述べている。 informal game は「方向のない play で、子供や仔犬がじゃれているようなもの」

□ formal game について...

- 「終わり」と「手段」という 2 つの側面を持つ構造。
- 「終わり」...何らかの目的を達成する競技であり、いずれかの競技者 (個人でもチームでも) がそれを達成できる。達成することが勝利であり、従って formal game は勝利者がいる。勝利することでゲームは終わる。
- 「手段」...合意された道具とその道具を操作して勝利の状態に向かう手続き的なルールが存在。

□ 上記 formal/informal の違いはゲームとそうでないものの違いを述べているとも考えられる。彼のいう formal game の 2 つの要素:

- 終わり: formal game は終了点を目標とする競技である。
- 手段: その競技に用いる合意されたルールと材料がある。

5 Def 2: Clark C. Abt

□ 書籍「Serious Games」での記述:

- 形式面のエッセンスを追求すると、ゲームは2ないしそれ以上の独立者による「活動」であり、かれらは「限定されたコンテキスト」内で「決定判断」を通じて「目標」を達成する。
- もっとくだけた言い方としては「ゲームとはルールを持つコンテキストであり、参加者はその中で目標達成を競う」

□ 上記ではプレーヤの能動的役割に焦点がある。4つの主要概念:

- 活動: ゲームは活動、イベント、プロセスである。
- 決定判断: ゲームはプレーヤに能動的な decision making を求める。
- 目標: Palrett と同様。ゲームは目標がある。
- 限定されたコンテキスト: ゲームはその構造や活動を限定するルールを持つ。

□ Abt を Palrett と比べると、ゴール/目標は共通。

- ルールによる「手段」について、それが「限定」であるという精選化をしている。
- が、もっとも重要なのは「プレーヤの決定判断活動」。我々も meaningful play のところで、決定判断→意味のある結果、について議論した。

□ Abt のスコープは狭すぎたり広すぎたりしないか? つまり、ゲームでないものを含んでしまったり、ゲームなのに洩れるものがあつたりしないか?→同じ本にそういう話が。

- 「この定義の問題は、すべてのゲームが参加者間の競技ではないことに対応していない。ゲームによっては、参加者が協力して障害や自然の力(目標を持たないのでゲーム参加者ではない)に対抗して目標を達成しようとする。」
- つまり協調的ゲーム、一人遊びに対応していない。

□ さらに、広すぎる部分についても述べられている。

- 「もちろん、実生活も限定されたコンテキストで目標に向かって独立者が決定判断をする。政治的、社会的状況はゲーム。選挙はゲーム。国際関係はゲーム。ほとんどのビジネス活動はゲーム。政治、戦争、経済、対人関係、いずれも資源力、スキル、知識、好運に左右され、独立者による相互の決定であり、少なくとも部分的には対立する目標を持つ。」

□ もちろん、戦争、選挙、議論、その他人間の対立までゲームにしたいわけではない。ゲームの定義についてもっと検討必要。

6 定義3: Hohann Huizinga

□ 1983年にオランダの人類学者Huizingaが文化におけるプレイについての画期的な研究を発表: 「Homo Ludens (Man the Player)」

- (play は) 自由な活動であり、「シリアスでない」という点で通常の活動とはっきり区別されるが、同時にプレーヤを完全に集中的に従事させる。物的利益に直接結びつかず、利益も得られない。それ自身の時空的境界内で決まったルールに基づき整合的に進む。社会的グループ形成を促進し、その中で機密性を生むことが多く、仮装等の手段で外界との違いをもたらしがち。

□ 整理すると、Huizingaの定義で強調されていることは:

- 通常の生活の外にあり、
- シリアスでなく、
- 集中的に従事、
- 物の利得や利益がなく、
- 固有の時空境界内で起こり、
- ルールに従って進み、
- 外部から分離された社会的グループを形成。

□ この定義の利点は、プレイの分かりにくく抽象的な側面を捉えていること。

- 集中させるがシリアスでない、というのはいまい。
- 一方でこのような経験面でうまくゲームが定義できるかは不明。へボなゲームで熱中でいないからといってゲームでなくなるわけではないはず。
- プレイが通常生活から分離とか、境界内とかは、ゲームの人工性を述べている。これがゲームを明確に定義するかどうか?→あとで

□ Huizingaの定義は多くの重要なアイデアを含むが、全体としては問題あり。

- 社会的グループとかはプレイやゲームの「効果」でありゲーム自身の性質ではない。
- 利得がないとかはHomo Ludensのイデオロギーに密接しすぎ。
- 彼の定義は汎用性がありすぎるのが弱点。playとgameを区別していない。

7 定義 4: Roger Caillois

□ フランスの社会学者で、Huizinga の仕事を 1960 年代に拡張。Man, Play and Games でゲームを次のように記述:

- 自由: プレイは強制されない。強制されたら娯楽でなくなる。
- 分離: あかじめ決まった空間に囲まれている。
- 不確実: 筋道や結果が決まっていない。プレーヤによる発明の余地。
- 非生産的: ものや富を生み出さない。プレーヤ間の交換だけならある。
- ルール支配: 通常の法律でなく、固有のルールによって律される。
- 信仰: 実人生と別の、特別な非現実の意識を伴う。

□ いくつかは前の定義から来ているが新しいものも。

- ここまでの全てがゲームのルールによる支配を述べている。
- 限定された空間、利益を生まない、は Huizinga から。
- 自由、ボランタリーというのは新しい。結果が決まっていない、信仰、というのも。

□ これらは本当に必要か? 直観的にはそれらしいが、これらが成り立たないゲームは考えられる。

- プレイしたくないゲームをさせられることもある。チェスマスターと初心者が対戦したら結果は分かっているのでは? マルバツに信仰はあるの?

□ Caillois の定義の問題は Huizinga と同様、範囲が広すぎる。彼は劇場とか家さがしまでゲームとしてあげている。

- これらも play ではあるだろうが、もっとゲーム固有の定義を求めたい。

8 定義 5: Bernard Suits

□ Brenerd Suits: 哲学者で、ゲームに興味。「Grashopper: Games, Life, and Utopia」→ゲームの本質についての議論。定義も:

- ゲームを play するとは、ルールによって許されている手段のみを用いて特定の状態を実現する活動。ルールは効率よい方法を禁止し非効率的な方法を強制する。そのルールが受け入れられるのはそのような活動を可能にしていることによる。

- または: ゲームを play するとは、不必要な障害を克服するという必須でない活動。

□ Suits の定義は抽象的に見えるが、これまでに見て来たものと共通点が多い。主要な要素:

- 活動: Abt と同様、ゲームをするという活動を強調。
- 必須でない: ゲームをするもしないも自由。
- 特定の状態: ゲームには goal がある。
- ルール: これまでのと同様、Suits もルールがゲームの要素としている。
- 非効率性: ルールは行動を制約し、より非効率的にする。
- ルールは受け入れられる: ゲームを play するとは、ルールを受け入れること。

□ 他の定義もこれらの多くを含んでいる。

□ しかし、非効率性と受け入れのところは新しい→ゲームプレーヤの lusory attitude (と彼が呼ぶところのもの)

- 非効率性: 走り手はトラックを回らずにフィールドを横切ると効率がいいが、ルールがあるからそうしない。
- 受け入れ: 「不必要な障害」を受け入れる(ゲームをするために)。

□ →ゲームが意味を作り出すことを指していると考えられる。

□ Suits はゲームの定義ではなく、ゲームを play する活動の定義を行っている、ということにも注意すべき。

- Huizinga も Callois も実際のところそう。
- しかし次ではゲームそのものの定義が。

9 定義 6: Chris Crawford

□ Chris Crawford: コンピュータゲームデザイナーとして先駆者で、ゲームデザインについて多く語っている。

□ 「The Art of Computer Game Design」→ゲームの定義はないが、我々がゲームと呼ぶもののカテゴリを定義する 4 つの量について語っている。

□ Representation: ゲームは閉じたフォーマルなシステムであり、主観的に現実のサブセットを表現。閉じた、とは、ゲームが構造として完結し自己充足しているということ。ゲームが作り出すモデル世界は完結していて、

外部を参照する必要がない。フォーマルとは、ゲームが明示的なルールを持つということ。ゲームは複雑に干渉し合う部分の集まり。ゲームは情動的な現実の簡略化された表現を作り出す。

- **Interaction:** 現実のもっともすばらしいところは、存在するとか、変化するとかではなく、*どう*変化するか、原因と結果の結び付き、その込み入ったつながり。この込み入ったものを適切に表現するには、聴取にあらゆる隅々を探検してもらい、原因を起こし結果を観察してもらわなければならない。ゲームはこの対話的要素を提供し、それが本質的な魅力。
- **Conflict:** ゲームのやりとりから必然的に生まれる。プレイヤーが目標を追求するが、障害はそれを妨げる。だから衝突はゲームの本質的な要素。それは直接的でも間接的でも、暴力的でも非暴力でもいいが、ともかくすべてのゲームにある。
- **Safety:** 衝突は危険を意味するが、ゲームでは人工的な衝突や危険であり物理的な害はない。ゲームは現実を安全に体験する手段。だから、ゲームの結果はゲームがモデル化しているものより常により無害。
- 以下で順次検討。
 - **representation** は Callois の信仰に似ているが、表現をルールとリンクさせたところ、状態を要素を結び付けるシステムとしているところが進歩。
 - ゲームをシステムと呼んだ最初のもの←デジタルゲームの視点から書いた最初の人だからかも。
 - **interaction** もシステムと密接につながり。原因と効果というのは前の章にある動作と結果というのに対応。
 - **conflict** を挙げた最初のもの (Abt や Crawford にも多少それらしいものはあるが)。衝突はゲームの目的とつながっている。
 - **safety** といのはゲームの人工性、通常の生活と隔たったところにあることに対応。
 - 以上 4 点はゲームの特性については述べているが、定義ではない。

10 定義 7: Greg Costikyan

- **Costikyan:** ゲームデザイナーかつライター。「I have no words and I must design」というエッセイ中で定義について述べている。

- ゲームは芸術の 1 形態であり、参加者 (プレイヤー) はゲームトークンを通じてゲーム内の資源を管理する判断を行い、ゴールを追求する。

□ 主要な要素:

- **Art:** ゲームは文化の 1 形態である。
- **Decision-making players:** ゲームは積極的に参加し選択を行う必要がある。
- **Resource management:** プレーヤの判断は資源管理のため。
- **Game tokens:** 判断の結果を実行する手段。
- **Goal:** ゲームには目標がある。

- **Costikyan** もデジタルゲームデザインに影響され、判断と対話性を重視。ゴールはこれまで同様だが新しい面も。

- ルールに言及していないのははじめて。
- ゲームトークンを通じた資源管理とか細かいのははじめて。
- 芸術とか文化面に言及しているのははじめて。もっとも文化は我々も同意するが、art だと言ったからといって何かいいことがあるわけではない。ハイカルチャー対ローカルチャー、社会的地位に関係。

11 定義 8: Elliot Avedon, Brian Sutton-Smith

- **Sutton-Smith** は 20 世紀のゲームとプレイに関する最も多産で重要な研究者。Study of Gaems (Avedon と共著) でゲームの定義:

- ゲームはボランティアな制御システムの演習であり、そこではルールによって制限された力どうしの競争があり、非平衡的な結果がもたらされる。

□ 主要な要素:

- **Excercise of control systems:** ゲームは何らかの物理的ないし知的活動を伴う。
- **Volantary:** ゲームはするもしないも自由。
- **Contentst between powers:** ゲームはプレーヤ間の衝突
- **Confined by rules:** ルールが制限的であることが強調されている。

- **Disequilibrium outcome:** ゲームの結果は目的状態であり、それは初期状態とは異なる。

□ これらのすべてがオリジナルではないが、コンパクトで、明快で、ゲーム自体に言及している。

- ゲーム以外の遊びを除外してゲームに絞るところもエレガント。
- 他の定義にあってこれにないものもある。→整理すべき時 (p79 の表)

12 A Comparison

□ 表に完結にまとめるため、各著者の文脈や詳細は省かれている。

- Grawford と Costikyan 以外はゲームデザインの分野外からの視点。
- ほとんどの著者がルールを入れている。
- 15 項目のうち 10 までは 2 人以上があげている。
- ルールと目標以外はあまり多数ない。
- すべてを入れる必要はなさそう。ボランティアとか非効率とかは不要だろう。社会的グループとかは効果でありゲーム自体ではない。表現とか信仰とかは他のメディアにもある。

13 Our Definition

□ これらを参考に我々の定義を示す:

- [定義] ゲームはシステムであり、その中でプレイヤーはルールの定める人工的な衝突に従事し、数量化可能な結果をもたらす。

□ 構造的には Sutton-Smith らに似ているが他の著者の成果も入れた。

- **System:** 5 章にあるように、システムは我々のアプローチの本質。
- **Players:** ゲームは 1 人以上のプレイヤーによる。プレイヤーはシステムとやりとりし、ゲームを体験。
- **Artificial:** ゲームは実人生とは隔たっている。このことはゲームの重要な要素。
- **Conflict:** すべてのゲームは力の競争。形態はさまざま。人どうし、人とシステム、など。しかし衝突は不可欠。

- **Rules:** ルールは本質的に必要と考える。ルールが構造を定め、プレイヤーが何が出来る何ができないかを定め、そこからプレイが生まれる。

- **Quantifiable outcome:** ゲームは数量化可能な結果をもたらす。ゲームの終わりに、プレイヤーは勝ったり負けたり、または点数を持っていたりする。このことが他のインフォーマルな遊びと違うところ。

□ 以下ではゲームといえば上記定義のものとする。すべてのゲーム、コンピュータゲームでも室内ゲームでもスポーツでも、にあてはまる。本書の扱う範囲の記述にも使える:

- ゲームデザインとは、ゲームデザイナーがゲームをデザインするプロセスをいう。そのゲームはプレイヤーが参加し、意味のあるプレイが生じるはずである。

□ 本書が何の本か分かってよかったですね (笑)。

14 The Puzzle of Puzzles

□ 上記の定義は意図的に狭くしてある。

- というのは、広範囲なプレイのあり方を理解することが目的なのではなく、ゲームとゲームデザインの範囲を明確に区分することが目的だから。
- 明らかにゲームなのに上記定義に入らないもの、というのはあるか?
- 以下で 2 つのゲーム的活動かつ上記定義に入らないかも知れないものを挙げる。
- そのような境界線上のものを検討することで、ゲーム的活動に対して我々の定義がどう有効かを明らかにできる。

□ その 1: パズルはゲームか?

□ パズルはゲームか?

- Scott Kim (パズルならびにゲームデザイナー) によると、パズルは「正解」があるからゲームとは違う。
- 例: クロスワードパズル --- デザイナは正解をパズルに作り込む。プレイヤーはその正解を再構築する。
- これはゲーム (例: ポーカー) とは全然違う。ポーカーには作り込まれた「正解」はない。プレイヤーは代わりに全ての瞬間においてゲームのダイナミクスを考慮しながら複雑な判断を行う。

□ だが、それだけで「パズルはゲームでない」とは言えない。我々の定義を再掲:

- [定義] ゲームはシステムであり、その中でプレイヤーはルールの定める人工的な衝突に従事し、数量化可能な結果をもたらす。
 - クロスワードパズルはこの定義に含まれるすべての要素を持つ。まず目と文字とヒントのシステム、ルールに従い、適切な結果をめざす。
 - 衝突はプレイヤー間ではないがプレイヤーとシステムの間にあるが、そういうわけでクロスワードパズルはゲームといえる。
 - すべてのパズルはゲーム。確かに特別な部分集合だが、我々の定義にはかなっていない。
- あるゲームがパズルかどうかを決めるのは難しいことがある。
- 「What is a puzzle?」で、KimはKevin Maroneyがトランプの一人遊びがパズルかどうか境界線上だと述べているのを紹介。
 - 一人遊びがさまざまな形で遊べることを考えると、それはパズルではない。
 - しかし、ある特定の山には決まった解法がある（または全くない）ことを考えると、パズルだとも言える。カードを切ることは、ランダムに新しいパズルを生成すること。
- 重箱の隅をつつくつもりはない。我々の考えでは、すべてのパズルはゲームなのでそれでいい。
- あるゲームがパズルかどうか→あるゲームが「正解」を持つかどうかという視点で見るとは有用。
- たとえば、あなたの3Dアドベンチャーがプレイ感がなさすぎる？ それはあまりにパズル的だからかも。つまりすべての結果は予め決まっているから。とすれば、デザインを見直してパズルから遠ざける。
 - 逆に、そのゲームがあまりに開放的すぎるなら、パズル的要素を入れてプレイヤーの達成感を増すようにする。
- いずれも、プレイヤーは物語世界の中でキャラクタを制御していく。
- RPGは確かにゲームっぽい。紙のRPGはサイコロ、ルールブック、統計、そして戦略的プレイを持つ。
- つまりRPGは我々の定義でいうゲームの特性を備える。ただ1つだけ、「数量化可能な結果」を除いて。
 - RPGプレイヤーはゲームのストーリーをたどり、ルールに従い、障害を克服し、指令を達成し、キャラクタの能力を増大させる。
 - ただ、ゲームの終了点というのは欠けている。
 - RPGは直線的な物語でセッションごとに発展していく。
 - 終わることもあるし、終わらないこともある。キャラクタが死んでしまっても、別のキャラクタとして再参加できる。
 - つまり、すべてのプレイヤーがめざす共通のゴールというものが無い。
- RPGが終わるとしても、それは数量的に、つまりプレイヤーが勝ったり負けたり特定点数を受けたりしてではない。
- Gray Gygax (Dungeons & Dragonsのデザイナーの一人): 「Advanced D&Dは、他の多くのRPG同様、オープン。勝利者はいないし、最終目標もない。成長につれて戦役も大きくなり変化する。」
 - これは紙のRPGでもコンピュータのでも同様。(1プレイヤーのコンピュータRPGはアドベンチャー的な勝利という結果を持つという点で違っているのが普通。)
- この記述から、複数プレイヤーのRPGはゲームではないように思える。けど、その結論はばかっている。だってRPGはゲームの開発において、ゲーム文化において、中心的だから。
- 我々の見解: RPGは数量的結果があるともないともどちらにも捉えられる。
 - ゲーム全体として見た場合は、単一の支配的ゴールはない。
 - しかし、セッション単位のミッションを考えたり、プレイヤーが自ら設定する目標を考えたり、プレイヤーの到達レベルを考えれば、RPGにも数量化可能な結果がある。
 - そう考えるなら、RPGはその中にゲームプレイを含む大きなシステムであり、その中で一連の結果が時とともに生まれてくるといえる。

15 Role-Playing Games

- もう1つの境界例: RPG。
- コンピュータ外でもDungeons & Dragonsとかがある。プレイヤーが想像世界内で役を演じる。
 - コンピュータのRPGも、1プレイヤーのアドベンチャー(Ultimaとか)、複数プレイヤーコミュニティ型(EverQuest)とかある。

- Costikyan: 「勝利の条件は確かでない。が、RPGには確かに目標があり(しかも多数)、あなたはそこから選ぶ。経験値を貯めるとか、GMが与えた探求を達成するとか、帝国を再建して文明の破滅を救うとか、修行の達成とか、何でも。」
- もちろん、PRGをもっとゲームっぽくもできる。
 - よくあるのは、トーナメント型。プレイヤーやチームが競争や目標達成でポイントを獲得し、最後はどれか1つが勝つ。
 - 逆にパワーとか数量とか進歩とかを抑制して物語中心にしたRPGもある。そうになると我々のいうゲームっぽくはなくなる。
- 我々の定義の境界上にあるのはRPGだけではない。SimCityなども決まった目標がなく、ゲームというよりおもちゃ。
 - しかし、デザイナー Will Wright が言うように、プレイヤーは自分で目標を定めることによりそれをゲーム化できる。
 - SimCityがインフォーマルな遊びなのかフォーマルなゲームなのかは、どういう枠組みで考えるかによる。
- あるゲームがゲームであるとかないとかは、眺める人次第ということもある。
 - ゲームのような複雑な現象の定義となると、その境界のはっきりしないところは常に存在する。
 - そこは定義の欠陥と考えるのではなく、ゲームを全体として理解するための貴重な機会だと考えればよい。
 - より確個たる定義の境界を求めることで、豊富な知見や探索の機会がある。
 - この楽しく豊かな空間において、前提はチャレンジされ、アイデアは発展し、定義は変化する。このような変化の遊びが我々のゲームデザインモデルの核心となる。