

ゲームにおけるペナルティーの意義と機能について



北海道大学大学院 法学研究科

教授 小名木 明宏

I. はじめに

本研究は近年ブームとなっているドイツボードゲームにおけるペナルティーの役割と機能を刑事法的観点としての刑罰論から検討するものである。

ドイツボードゲームに代表されるボードゲームにおいては、ペナルティーの役割が非常に大きい。ここでは、当該ペナルティーが様々な機能を果たしている。これはボードゲームの最終目標にも関係し、たとえば各プレイヤーの均衡化による競争の白熱化、偶発的な罰則、また協力型ゲームにおいては共通の障害として機能している。他方で、申請者が注たる研究活動領域としている刑事法の分野においては、ペナルティー＝刑罰的犯罪行為に対する制裁として機能しており、これが、犯罪者個人に対する正義の要請としての応報、社会一般に対する威嚇としての一般予防効果、犯罪者自身に対する教育効果に分析される。

本研究においては、社会の縮図としてのゲームプレイヤーたちに科されるゲーム上のペナルティーの多様性を分析し、これを刑事法学における刑罰論と比較することによって、ゲームにおけるペナルティーの意義と機能について検討することを目的とする。

II. 刑事法学におけるペナルティーの意義についての概観

刑罰を科する目的は何かという問題は、古来、議論されてきた難問である。歴史的にみると、古くはムラヒ法典やカント、ヘーゲルに代表される応報刑論、フォイエルバッハによる心理強制説に代表される一般予防論、フォン・リストに代表される特別予防論をめぐって議論がなされてきた。現在、この議論はドイツにおいては統合説が通説となることでは収束しているが、それでも重点の置き方をめぐって少なからぬ議論がなされている。

予防に重点を置くにしても、最後に問題となるのは、応報という要素をどこまで残すかである。この直接的な「正義感の要請」にどこまで社会が固執するか、あるいは断念できるのかが争われなければならない。直感的には日本はこれに固執しているが、ドイツはこれを重視していないように思われる。対称的にドイツでも判例は応報の要素を決して放棄してはいないと解されている。

III. ゲームにおけるペナルティー

1. スポーツにおけるペナルティー

ペナルティーというと、一般的にはスポーツにおけるペナルティーを想起する。ここではルール違反があった場合に、これに対する制裁としてのペナルティーが科せられる。総じて言えることは、ルールに反した不正な行為が行われ、これに対する制裁としてペナルティーが科せられるというものである。

2. ボードゲームにおけるペナルティー

(1) 概論

まず、最初に、ボードゲームをプレイするにあたっての一般ルール違反にはゲームでのペナルティーが科されるものではないということを確認しておく必要がある。これはゲーム中に、他人のカードを覗きこむ、カードを不正に交換する、極端な場合、他のプレイヤーからカードを盗む等、ゲームのルールによる規制とは関係のない一般的な不正な行為が行われた場合である。当然のことながら、このような一般ルール違反行為に対して、ゲームのルールはペナルティーを規定していない。プレイヤー同士が誠実にプレイすることを前提としているのであるから、この前提が守れない限り、このようなプレイヤーにはプレイの続行を断り、参加を拒否することになる。

次に、ゲームにおけるペナルティーとゲームの進行との関係について簡単に言及しておきたい。日本の伝統的な双六やアメリカのモノポリーや人生ゲームに代表されるサイコロの目の運不運によって、これがペナルティーにもつながるゲームでは、ペナルティーは単なる嫌がらせとしてのみ機能する。これに対して、ドイツボードゲームにおいては、ゲームを進めるにあたって、プレイヤーは単なる運に頼るのではなく、駆け引きを行うことこそが重要であり、戦術と戦略が重要視される。このようなゲームにあつては、サイコロやルーレットの目による運不運とは異なり、ペナルティーは独自性を十分に發揮している。そこでこのようなゲームにおけるペナルティーの意義と機能を分析するとどのような特徴が認められるのかを検討するのが本研究課題なのである。

(2) 競争型ゲームと協力型ゲームにおけるペナルティー

ゲームの目的との関係で、ゲームは2種類に分類される。他の

プレイヤーとの競争の中でゲームが進行し、プレイヤーの中から勝者が出る競争型ゲームと各プレイヤーが協力することで、目的を達成し、参加者全員が勝利するか、あるいは全員が敗北するかという協力型ゲームである。

競争型ゲームにおいては、それぞれのプレイヤーが競争的にプレイしているのだから、これに対して科されるペナルティーは、特定のプレイヤーを念頭に置くことになる。このような競争型ゲームにおいては、ペナルティーは特定のプレイヤーがゲームの進行上、突出することを防ぐ均衡化機能を持つのであり、これによりゲームの白熱化が期待できる。

これに対して、協力型ゲームにおいては、プレイヤー全員に障害としてのペナルティーが科せられることが多い。それは各プレイヤーが競争的なゲームを行っているのではなく、仮想的な共通の敵に勝てるか、あるいは敵が存在せずとも、共通の目標を達成できるかというゲームの目的からこれが導き出される。一義的には特定のプレイヤーのみが不利に機能しても、実はチーム全体に対するダメージであることがある。例えば、あるプレイヤーが一回休みになることで、チーム全体の戦略が変更を余儀なくされるような場合である。

このように競争型ゲームであるか、協力型ゲームであるかというゲームの目的との関係でペナルティーはその機能が異なるのであり、しかも、さらにさまざまな側面を有しているのである。

IV. ドイツボードゲームにおけるペナルティーの具体例

カタンの開拓者、ディクシット、おぼけキャッチ、ミステリウム、ナイアガラ、プエルト・リコ、ポーナンツァ、禁断の島、イムホテプをゲームの概要とルールの中から具体的に検討する。

V. まとめ

1. 協力型ゲームにおけるペナルティーと競争型ゲームにおけるペナルティーの相違

協力型ゲームにおいては、ペナルティーによる不利益は、チーム全体に対するものと解される。一義的には特定のプレイヤーに対するペナルティーが生じることはあっても、究極的には、これはチーム全体に対するものであり、ゲームの勝利条件の困難化を意味する。これに対して、競争型ゲームにおいては、ペナルティーによる不利益は、基本的に当該プレイヤーに対して効果を持つ。

2. ペナルティーの意義

刑事法において刑罰の目的は、応報、一般予防、特別予防であり、それぞれの強調の程度は異なるものの、3つの要素を総合的に勘案する見解が主流である。一言でいうと、応報とは、正義の要請であり、自分の所業に対する贖罪であり、一般予防とは、威嚇であり、特別予防は、再犯回避のための教育である。このうち、

あとの2つは、予防であり、将来の行動を規制するための政策的配慮である。

これら3つの観点でゲームでのペナルティーに当てはめてみると、少なくとも本研究で取り上げたテーマに関しては、予防的配慮がないように思われる。つまり、ある行動を行い、これに対してペナルティーが科せられる場合、同種の行動が将来に向かって行われることを回避することが予防であるのであるから、ゲームにおいてプレイヤーの行動を規制するための予防的效果としてのペナルティーは、本研究でほとんど見受けられなかったのである。プレイヤーがリスクに富んだ行動を選択し、これに対して運悪く不利益が科された場合、プレイヤーに対して「リスクのある行動をするとこのような結果を招く」というメッセージが示されることになるが、これとて、純粋に、プレイヤーの将来の行動を規制するためのものではない。むしろ、プレイヤーの行動がハイリスク・ハイリターンであることを示したに過ぎない。

逆に、ゲームにおいては抗制的側面が前面に押し出されているように思われる。つまり、自己の選択した行動に対する帰結としてのペナルティーなのである。ハイリスク・ハイリターンである行動が失敗した場合の効果でしかないのである。プレイヤーは常にこのリスクを念頭に置きながら行動しており、これがゲームにおける緊張を醸し出している。

プレイヤーは勝利を目指して自己決定し、行動を選択しているが、ここでの葛藤要素としてペナルティーは機能しているのである。例えば、イムホテプのように、純粋にペナルティーのないゲームでは、他のプレイヤーとの絡みによる不利益、つまり、自己の選択した行動を先んじて実現されてしまったり、自分が選択したくなかった結果を実現されるなどの不利益が発生することも、ペナルティーと同様の側面を持つのである。

このように、刑事法における刑罰論との関係では、ゲームにおけるペナルティーの意義は予防ではなく、応報、それも自己の選択した行動に対する最悪の帰結を意味しているものと解される。プレイヤーはこの最悪の帰結を勘案して、意思決定を行い、これがゲームのバランスを取っているのである。

3. 結び

本研究においてドイツボードゲームのペナルティーの意義を検索した。現在、ボードゲームがコミュニケーション形成に役立つ教育ツールとして注目されているが、本研究において、自己決定とペナルティーの意義を関連付けることができたように思われる。

本研究は、公益財団法人中山雄雄科学技術文化財団の研究助成によるものであり、研究にご理解をいただいたことに深く感謝する次第である。