HOKKAIDO UNIVERSITY

Title	ゲームにおけるペナルティーの意義と機能について : ドイツボードゲームにおけるペナルティーの役割についての考察
Author(s)	小名木, 明宏
Citation	北大法学論集, 69(3), 346[1]-324[23]
Issue Date	2018-09-28
Doc URL	http://hdl.handle.net/2115/71605
Type	bulletin (article)
Additional Information	There are other files related to this item in HUSCAP. Check the above URL.
File Information	lawreview_vol69no3_03.pdf

Instructions for use

Hokkaido University Collection of Scholarly and Academic Papers : HUSCAP

論　　説

ゲームにおけるペナルティーの意義と機能について

―― ドイツボードゲームにおけるペナルティーの役割についての考察 ――

小名木　明　宏

目　　次

Ⅰ．はじめに
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
Ⅲ．ゲームにおけるペナルティー
Ⅳ．ドイツボードゲームにおけるペナルティーの具体例
Ⅴ．まとめ

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意義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。そこでは、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ており、たとえば、競争型ゲームにおいては、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、刑事法の分野においては、ペナルティー、つまり刑罰が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贖罪、すなわち、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として分析されている。

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、古くはハムラビ法典やカント、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[1]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[2]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、これらの視点を総合的に考慮する統合説が通説になることでほぼ収束しているが、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[3]。

このような従来の議論に対して、前世紀末から新しい政治的スローガンが加わり、この問題をめぐる現代的意義が増しているように思われる。第１に「被害者保護」の観点であり、これは被害感情への配慮につながる。第２に「安心安全社会の実現」であり、これは法的に平和な社会の実現であり、一般予防の観点につながる。第３に「正義論」であり、ジャスト・ワールドへの期待[4]、正直者が馬鹿をみない世界の実現、ひいては、応報

---

[1] *P. J. A. Feuerbach*, Lehrbuch des Peinlichen Rechts, 11. Aufl., 1832, S. 13 ff. さらに、拙稿「フォイエルバッハの帰責論」『宮澤浩一先生古稀祝賀論文集第２巻』（2000年、成文堂）124頁以下を参照。

[2] *v. Liszt/Eb. Schmidt*, Lehrbuch des deutschen Strafrechts. Allgemeiner Teil, 26. Aufl., 1932, S.31 ff.

[3] この点については、*Roxin*, Strafrecht Allgemeiner Teil, Band.I, 4. Aufl., 2006, S. 64 ff., *Rengier*, Strafrecht Allgemeiner Tei, 7. Aufl., 2015, §3 Rdn.9 ff. を参照

[4] 社会心理学のジャスト・ワールドについては *Melvin J. Lerner and Leo Montada*, An Overview, Advances in Belief in a Just World, Theory and Methode, in Leo Montada & M.J. Lerner (Eds.), Responses to Victimizations

論につながる。さらに、とくにドイツでは「積極的一般予防論」が強く唱えられ、法秩序に対する国民の信頼の維持、規範の妥当性の確立ということが強く主張されている[5]。このように刑罰論は古い克服された議論ではなく、現在でも発展し続けている議論であると言える。

他方、刑罰論を議論するにあたっては、法学者の議論とは別に、国民の意思の反映としての民主主義の要請にも顧慮しなければならないように思われる。端的に言えば、国民の意思が何を望んでいるかである。立法の背景には社会的合意が存在し、これがルールとして実定法化されるという民主主義と法治国家原理を考慮すれば、刑事法のツールとしての刑罰についての理論である刑罰論にも、国民の意思が反映されねばならないであろう。この点、近年の日本における刑事立法をめぐってポピュリズムと批判がなされることがあるが、国民の意思の反映としての民主主義の実現としては不合理とはいえない。具体例としては、センセーショナルな事件をきっかけにして制定された危険運転致死罪や刑法の重罰化が挙げられよう。同様に、死刑をめぐる議論も、廃止の方向には向いていないように思われる。アンケートの取り方にもよるが、大勢は死刑制度維持を支持しているように思われる。

ドイツでの議論として、シュトレング論文「死刑制度－ドイツの視点からの考察」[6]とシューラー＝シュプリンゴールム論文「社会的連帯と刑事政策」[7]に言及しておきたい。前者は、戦後に死刑制度を廃止したドイツにおいて、少なからぬ国民が死刑制度を望んでいても、国家の政策として死刑廃止を維持していく考え方を、後者は犯罪者を更生させるために社会がコストを負担しなければならないことを説き、これを「社会的連帯」という概念で説明する。いずれも社会的目的を実現する手段としての刑罰を主張するものである。刑事法学が国民をリードする形で、刑

---

and Belief in a Just World, Plenum Press, 1998を参照。

[5] *Jakobs*, Strafrecht Allgemener Teil, 2. Aufl., 1993, S. 6 ff.

[6] フランツ・シュトレング「死刑制度－ドイツの視点からの考察」北大法学論集63巻６号（2013年）204-190［321-335］頁（井田良・太田達也編『いま死刑制度を考える』（2014年、慶應義塾大学出版会）87-104頁にも若干修正をして所収）。

[7] *Schüler-Springorum*, Maßregelvollzug und gesellschaftliche Solidarität, ZfStrVo, 2005, 227.

事政策を推進する姿勢であると評価できよう。すでに100年前にフォン・リストは、行刑において犯罪行為についての無価値判断を教え込むことで法秩序が守られ、国民の法意識が強められるのであり、応報は一般予防に近づき、逆に、応報はもはや自己目的化せず、法秩序の維持のための手段となると説き[8]、予防の意義を強調した。これを受け継ぎ、刑罰の目的と刑法の目的を結びつけ、「法益保護と刑事政策」が融合しているのがドイツの通説の考え方であり、そこでは応報ではなく、刑罰の持つ社会的目的が強調されている[9]。

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問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[10]。

Ⅲ．ゲームにおけるペナルティー

それではゲームにおいてペナルティーはどのような役割を持っているのであろうか。本研究はボードゲームを対象としているが、一般にゲームというとスポーツもこれに該当する。ペナルティーという用語は、とくにサッカーでのペナルティーキックに代表されるように、スポーツにおいて多用されることが多い。そこで、まず、スポーツにおけるペナルティーを概観した後で、ボードゲームについて検討していきたい。

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、一般にはスポーツにおけるペナルティーを想

---

[8] *v. Liszt/Eb. Schmidt*, aaO (Fn.2), S.32

[9] *Rengier*, Strafrecht AT, aaO (Fn.3), §3 Rdn.24.

[10] これらの点については *Rengier*, aaO (Fn.3), §3 Rdn.22を参照。また、刑罰論の全体的な問題については、すでに拙稿「刑罰論の展開」日本犯罪社会学会『第40回大会報告要旨集（2013）』（2014年）48-50頁でも論じているので参照のこと。

起する。そ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。例えば、接触スポーツで相手を故意に倒したり、単に相手を妨害したり、使ってはいけない方法を用いたり、それぞれのスポーツで、それぞれのペナルティーがあり、ここでは枚挙にいとまがない。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。その効果として、野球でいえば、打者がアウトであったり、打者や走者が進塁を認められたり、サッカーでは、フリーキックやペナルティーキックが認められたり、あるいはその他のスポーツでは、相手に得点が入ったりする[11]。

しかし、他方でバイアスロン競技におけるペナルティーは若干意味合いが異なる。クロスカントリースキーと射撃を組み合わせたバイアスロンでは、射撃が立射、伏射によりおこなわれ、標的を外した回数分の周回コースを滑走しなければならない[12]。これはルール違反が行われたこ

---

[11] 野球については、日本野球規則委員会による公認野球規則6.00以下で反則行為とこれに対する制裁を規定している（http://ru.ishibb.com/ 公認野球規則 /（2018年８月30日最終閲覧））。サッカーについては国際サッカー評議会（IFAB：The International Football Association Board）によるサッカー競技規則（http://www.jfa.jp/documents/pdf/soccer/lawsofthegame_201718.pdf （2018年８月30日最終閲覧））の12条以下で「ファウルと不正行為」について規定している。また、バレーボールについては、国際バレーボール連盟の公式ルールにより、フォーメーション、プレイ中の行為、競技者の行動等に分けて、それぞれにルールと制裁が規定されている（http://www.fivb.org/EN/Refereeing-Rules/documents/FIVB-Volleyball_Rules_2017-2020-EN-v06.pdf （2018年８月30日最終閲覧））。囲碁については、日本棋院及び関西棋院による日本囲碁規約第１条から第13条までがルールを規定し、第14条が「一方が以上の規則に反した場合は、双方が勝敗を確認する前であれば、その時点で負けとなる。」として反則負けを規定している（https://www.nihonkiin.or.jp/match/kiyaku/zenbun.html （2018年８月30日最終閲覧））。将棋については日本将棋連盟による対局規定第３章第８条１項で反則に対する制裁として「対局中に反則を犯した対局者は即負けとなる。」と規定している。これについては、https://www.shogi.or.jp/faq/taikyoku-kitei.html を参照（2018年８月30日最終閲覧）。

[12] バイアスロンのルールの詳細については、日本バイアスロン連盟のホーム

とに対するペナルティーではなく、条件を満たさなかった場合に、単に競技遂行上の不利益、すなわち他の競技者よりも長い滑走距離の滑走、を科しているに過ぎない。

以上のことから、スポーツにおけるペナルティーは、ルール違反があった際に科せられるものであり、ルールを守らせるためにその意義があると解される。ただし、その例外として、バイアスロン競技が挙げられる。

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、この前提が守られない限り、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。いわばゲームをプレイする上での一般的共通理解であり、入場制限のようなものである。先に言及したスポーツにこの問題を当てはめると、プレイとは関係のない暴力行為（プロ野球における乱闘[13]）やスポーツ競技を行う前提に反するとされるドーピング

ページに競技の説明がある。http://biathlon.or.jp/biathlon/（2018年８月30日最終閲覧）

[13] 公認野球規則6.04（b）（2）は競技中のプレーヤーの禁止事項として「監督、コーチまたはプレーヤーが、試合前、試合中を問わず、いかなるときでも観衆に話しかけたり、または相手チームのプレーヤーと親睦的態度をとること。」と定めており、暴力的行為の禁止は存在せず、審判員に対する暴力行為が、同規則6.04（a）（4）で「どんな形であろうとも、審判員に故意に接触すること。（審判員の身体に触れることはもちろん、審判員に話しかけたり、なれなれしい態度をとること）」として禁止されているにとどまる。しかし、同規則8.04（b）が「審判員がトレーナー、監督、コーチまたはプレーヤーを次の理由で退場さ

行為[14]がこれに該当する。

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。つまり、運が悪かったので、ペナルティーを科せられたということになる。具体的には、「一回休み」であり、また、坊主めくりであれば、自分の引いた札が坊主であったというもので、単なる運の問題である。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。わかりやすい例では、チェス、将棋、囲碁といった確定完全情報ゲームでは、偶然の要素は排除されているのであり、ドイツボードゲームにおいては、若干の偶然要素を残しながらも、戦術と戦略を重視し、他のプレイヤーとの駆け引きを行い、勝利を目指すのである。このようなゲームにあっては、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発揮している。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利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

せた場合には、審判員はその詳細を４時間以内にリーグ会長に報告する義務がある。

すなわち、これらの人々が、審判員、トレーナー、監督、コーチまたはプレーヤーに、野卑不作法な言を用いて黙過できない侮辱を加えたためか、暴力を働いたことが退場理由となった場合がそれである。」と審判員の報告義務を規定しており、例示ながら、暴力行為に対する退場措置が明示されている。

[14] ドーピングについては、拙稿「ドーピングに対する刑事規制について」北大法学論集67巻５号（2017年）486-470［1-17］頁を参照。

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であるから、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。他方、単なる不利益としての機能も存在する。例えば単にそのマスに止まって一回休みという偶発的要素によるペナルティーであり、また、現実にルール違反を行い（例えばカードを引かなかったなど）、それに対するペナルティーが科せられることもある。これらにおいては特定のプレイヤーに対し、ペナルティーが科せられることが特徴となる。

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、あるいは敵は存在せずとも、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にのみ不利益に機能しても、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

それでは、個々のドイツボードゲームを取り上げて、そこでペナルティーがどのように機能しているかを具体的に検討してみよう。ここで検討対象としたボードゲームは主に日本で入手可能なものとした。また、ルールについては日本での販売元や愛好家有志による日本語訳も存在し、インターネットで公表されたりしているが、ここではオリジナルを尊重するため、各メーカーのホームページに掲載されたドイツ語版の公式ルールをリンク先として紹介してある。

1．カタンの開拓者たち（Die Siedler von Catan）

カタンの開拓者たちは1995年に発表されたボードゲームであり、ドイツ人クラウス・トイバー[15]による作品である。その年のドイツゲーム大賞[16]を受賞している。これまでのボードゲームを根本的に変えたと評価する人もあるほど画期的なボードゲームとなっている。ゲームは各プレイヤーが産出物を用いて、開拓者として成功することを目指すものである。

（1）ゲームの概要

木材、粘土、鉱石、穀物、羊毛を産出する各土地プレートには２から12までランダムに番号が振られており、これらの土地プレートに隣接して集落と街を所有するプレイヤーはサイコロの目が出た場合にそれぞれの産出物を獲得し、これら産出物を資源カードとして手札に集め、これらを適宜組み合わせることにより、さらなる道路、集落、街を造成してこれにより勝利ポイントを競うゲームである。

（2）ルール[17]とペナルティーの意義

各プレイヤーは自分の手番で２個のサイコロを振り、出た目の合計が示す番号の土地プレートに隣接する集落、街の所有者が産出物を獲得することになる。２つのサイコロの組み合わせであるので、確率として２や12は出にくく、逆に６、７、８は出易い。その中でも７は一番出現頻度が高いが、これは先に挙げた土地に割り振られる番号ではなく、「群盗」に割り振られている。もし７が出た場合には、８枚以上の資源カードを所持しているプレイヤーは所持するカードの半数を捨てなければならない。また、これとは別に、７を出した手番のプレイヤーは、群盗を任意の土地プレートに移動し、その土地プレートに隣接する集落、街の所有者１名から資源カードをブラインドで引き、自らのカードとすることができる。さらに、この回以降、群盗が配置された土地プレートから

---

[15] クラウス・トイバーについては、https://www.catan.de/ueber-uns/klaus-teuber を参照（2018年８月30日最終閲覧）。

[16] ドイツゲーム大賞は、毎年、作品が選考され、権威の高いものとなっている。これについては、http://spiel-des-jahres.com/ を参照（2018年８月30日最終閲覧）。

[17] ルールについては https://www.catan.de/service/spielregeln を参照（2018年８月30日最終閲覧）。

は産出物が獲得されず、これはこの群盗が他の土地に移動するまで継続する。

このようにカタンにおいては、「７」がペナルティーの役割を果たしていることになる。しかし、そのペナルティー機能は３つ存在することになる。第１に、７を出したプレイヤーが他のプレイヤーの所持するカードを獲得できるという意味で、他のプレイヤーに対する不利益であること、第２に、７を出したプレイヤーが、自己の意思に基づいて、特定の土地プレートの産出物をストップさせるという意味で、他のプレイヤーに対する不利益であること、そして第３に、大量の資源カードを手札にして所持しているプレイヤー全員に対する不利益であること、である。このうち１番目と２番目の機能は、手番のプレイヤーに与えられた特権のようなものであり、とくに注目に値するものではない。

これに対して３番目の観点は非常に重要な機能である。このペナルティーは手番のプレイヤーに有利に働いたり、不利に働いたりするものではなく、手番のプレイヤーも含めて、全プレイヤーを対象としたもので、しかも、資源カードを大量に所持している、いわば裕福なプレイヤーに不利に機能するものである。つまり、持つ者と持たざる者の均衡化として機能するものであり、配分的正義を実現するものなのである。他方で、所持する手札の数を過度に増やさず、適度に消費するという心理面での効果があり、その意味で各プレイヤーの行動も規制している。これは刑罰論でいう一般予防効果となっている。

このように、カタンの開拓者たちのペナルティーは非常によく考えられたルールに基づいていることがわかる。

２．ディクシット（Dixit）

ディクシットは2008年に発表されたフランス人ジャン・ルイ・ルビラによるボードゲームで、2010年にドイツゲーム大賞を受賞している。また、スペイン、フランスでもゲーム大賞を受賞している。パーティーゲームと呼ばれているものであり、勝ち負けよりも雰囲気の盛り上がりを楽しむことに重点が置かれていると解される[18]。

[18] 本ゲームはドイツの雑誌 Focus でも取り上げられた。記事については、

（1）ゲームの概要

様々な解釈が可能な絵の描かれた1枚ごとに異なるイメージカードがあり、これを各プレイヤーに6枚づつ配布する。手番のプレイヤーは手札から一枚選び、これを秘して、そのイメージを言葉で表現する。イメージに合った「お題」を示すのである。他のプレイヤーは自分の手持ちのイメージカードから手番プレイヤーのお題に最も適合したイメージカードを選ぶ。それぞれを伏して、手番プレイヤーに手渡し、手番プレイヤーはこれをオープンし、他のプレイヤーがその中から手番プレイヤーの選んだカードを当てるというもので、これを当てたプレイヤーに得点が入り、コマを進める。これを各プレイヤーが順番に行い、自分のコマが早くゴールした者が勝ちとなる。

（2）ルール[19]とペナルティーの意義

手番プレイヤーは自分の選んだカードのイメージを言葉で表現し、これを他のプレイヤーに分かってもらえば良い。しかし、これをストレートに表現したのであれば、誰にでも分かることであり、ゲームの面白味がない。そこで得点ルールとして、もし全員がカードを当てた場合には、手番プレイヤーは得点ゼロで、他のプレイヤーには2点が加算される。逆に、誰にも当てられないような場違いの表現で、一人も当てられなかった場合も、手番プレイヤーは得点ゼロで、他のプレイヤーには2点が加算される。従って、全員には分からず、さりとて、一人も正解を選べないような事態にはしない微妙な表現力が必要となる。そして、その場合には手番プレイヤーと正解を選んだプレイヤーには3点が加算され、正解を選べなかったプレイヤーは得点ゼロとなる。

このゲームにおけるペナルティーは、2つの側面がある。一つは手番プレイヤーに対するもので、全員に当てられた、あるいは、誰にも分からなかった際に、得点がゼロとなり、他のプレイヤーには得点が加算されるという点である。もう一つの側面は、正解を選べたプレイヤーがい

---

https://www.focus.de/panorama/welt/freizeit-und132dixitund147-ist-spiel-des-jahres-2010_aid_524374.html を参照（2018年8月30日最終閲覧）。

[19] ルールについては http://de.asmodee.com/ressources/bonus/spielregel-korr-dixit.pdf を参照（2018年8月30日最終閲覧）。

たにもかかわらず、正解を選べなかったプレイヤーには得点が加算されないという点である。後者については多言を要しない。要は、「他の人が分かるのにあなたは間違えましたね」という罰ゲーム的発想である。

他方、前者は意味合いが異なる。ゲームとして成立させるためには「誰にでも分かるようなストレートな表現をするな、誰にも分からないような難解な表現をするな」という要請があり、これを守らない場合には不利益となるというものである。例えば、このディクシットを小さな素直な子供がプレイすると、あまりにも簡単な、誰にでも分かるようなストレートな表現をしてしまい、手番プレイヤーの一人負けとなってしまう。ゲームの盛り上がりを維持するためには、微妙な分かりやすさと分かりにくさを表現せよというゲーム作者の意図が示されているのである。このように、このゲームにおけるペナルティーの意義は、手番プレイヤーの行動の規制にあると言える。そしてその行動規制の背後には、このゲームをパーティーゲームとして盛り上げるためにはどのようの演出が必要かを考えたゲームの根本設計があるのである。

３．おばけキャッチ（Geistesblitz）

おばけキャッチは2011年に発表され、同年のドイツゲーム大賞の候補にもなった。また、2012年フィンランド家族ゲーム大賞受賞、2012年子どもゲーム大賞最終選考対象作品でもある。ゲームデザイナーは、ゴキブリポーカーで有名なルクセンブルク人ジャック・ゼメである。本ゲームは、端的に表現すれば、３次元かるたであり、カードに示されたターゲットをいち早く掴み取るゲームである。ターゲットをいち早く摑んだ者がカードをもらい、一番多くのカードを手にした者が勝者となる。

（１）ゲームの概要

緑の瓶、青い本、赤いソファー、灰色のネズミ、白いおばけがターゲットであり、一回一回カードをめくり、ターゲットをいち早く掴み取ることがゲームの内容である。カードには、一つだけ正しいターゲットが写り込んでいるので、これを掴み取れば良い。ただし、ターゲットが写り込んでいないカードも存在する。その場合は、カードに示されていないターゲット、カードに示されていない色の両条件を満たすものが正解となる。従って、カードに青い瓶、白いソファが描かれていたら、正解は

ネズミであり、これをいち早く掴んだものが勝ちとなる。

（２）ルール[20]とペナルティーの意義

上に述べたようにゲームのルール自体は簡単であるが、カードに存在する場合は存在する物を、存在しない場合は存在しない物を素早く掴み取る必要があり、お手つきをした場合には当該プレイヤーがすでに取得したカードを差し出さねばならない。これはかるた遊びでも一般に見られるルールである。ここでのペナルティーの意義は、お手つき、すなわち自己のミス行為に対する制裁であり、お手つきを理由とし、それに見合った等価的なペナルティーとしてカードを１枚差し出すことなのである。

このように本ゲームのペナルティーは非常にプリミティブであるが、その前提となるお手つき、つまりファウルを誘発する「求められる正しい解答」の設計が興味深い。刑法で言えば構成要件に該当するが、存在する対象物と存在しない対象物がルールの中で両立しており、作為犯と不真正不作為犯の関係のようである。

４．ミステリウム（Mysterium）

ミステリウムは2015年に発表され、2016年のフランスゲーム大賞を受賞した作品で、ウクライナのゲームデザイナーであるオレクサンドル・ネヴスキーとオレグ・シドレンコによるものである。先に紹介したディクシットと同様にイメージカードを用いたヒントを元に、各プレイヤーが推理を行うものである。

（１）ゲームの概要

最初にプレイヤーは、１名が殺人事件の被害者である幽霊役、残りが霊媒役と分かれる。ゲーム自体は第１フェーズと第２フェーズに分かれている。第１フェーズは、各霊媒が幽霊役から真犯人特定のための容疑者を絞り込み、第２フェーズでは、各霊媒が話し合いの上、最終的な真犯人を特定する。幽霊役は一切言葉を使えず、代わりにそれぞれの霊媒

[20] ルールについては http://cdn.simba-dickie-group.de/downloads/601129800/601129800_Geistesblitz_Rules-online_DE-EN-FR-IT.pdf を参照（2018年８月30日最終閲覧）。

役にイメージカードを示し、各霊媒ごとに犯人、犯行現場、凶器を特定させ、候補者を絞り込むことになる。ゲームの目的は幽霊からのイメージ伝達により、真犯人を特定し、事件を解明することであり、幽霊役のイニシアチブの下で、最終的には各プレイヤーが協力して目的を達成する非対称型の協力型のゲームである。

（２）ルール[21]とペナルティーの意義

幽霊役が提示するイメージカードに託された意図を読み取り、これをヒントに犯人、犯行現場、凶器を推理することになるが、幽霊役の意図を読み違えると、ヒントの回数が減ってきて、推理のチャンスが少なくなり、それでも正解に至らなければ、時間切れで、全員が負けとなる。最終的な目的が全員協力による事件の解明であるが、それ至る過程で、霊媒役である各プレイヤーに対するヒントの減少という個別のプレイヤーに対するペナルティーがあり、これが各プレイヤー判断ミスに対するペナルティーとして機能している。他方で、これは間接的には幽霊役、霊媒役を問わず、全員に対するペナルティーであり、ゲームの目的達成を困難にする障壁ともなる。以上のことから、本ゲームにおけるペナルティーは、判断ミスに対する制裁であり、さらに、協力型ゲームの特徴を反映し、目的達成条件の困難化によるゲーム自体の演出としても機能しているのである。

５．ナイアガラ（Niagara）

ナイアガラは2004年に発表され、2005年のドイツゲーム大賞を獲得した。デザイナーは、ドイツ人トーマス・リーシングである。各プレイヤーは、滝のある急流でカヌーを操り、岸辺にある宝石の原石を収集する。

（１）ゲームの概要

各プレイヤーは１から６および天候変更カードを手札に持ち、これを随時プレイすることにより自分のカヌーを進め、川岸にある宝石の原石を収集する。７枚の手札の出し方は各プレイヤーがそれぞれ判断するが、各回ごとに、全プレイヤーの出したカードのうち、一番少ないカードの

[21] ルールについてはhttp://de.asmodee.com/ressources/bonus/mysterium-spielregeln.pdfを参照（2018年８月30日最終閲覧）。

分だけ、全員のカヌーが流される。他のプレイヤーの出すであろうカードを予測しながら、自分のカヌーをコントロールし、原石を収集し、上流にあるベースに運ぶことが求められる。なお、天候変更カードにより、晴天では川の流れが遅く、荒天では流れが早くなる。

（２）ルール[22]とペナルティーの意義

各プレイヤーは各自の判断で原石を収集すべくカヌーを進めるが、カードは１から６までと天候変更カードであり、どのタイミングでどのカードを出すかが重要な戦略となる。そしてもしカヌーが滝に落ちてしまうと、運んでいた原石は元の川岸に戻され、プレイヤーはカヌーをあたらかに購入しなければならない。これが本ゲームにおけるペナルティーである。従ってこのペナルティーはプレイヤーの判断ミスに対する制裁として機能していることになる。

他方、川の流れは各プレイヤーに平等に向けられており、上流に向かおうとするプレイヤーにはペナルティーとして機能しているが、他方で、下流に向かおうとしているプレイヤーにはアドバンテージとして機能する場合がある。このペナルティーは目的達成の困難化というゲーム進行上の演出の一つであると解される。

６．プエルト・リコ（Puerto Rico）

2002年に発表され、同年のドイツゲーム大賞を獲得したゲームで、デザイナーはドイツ人アンドレアス・ザイファルトである。プレイヤーは各フェーズごとに、役割を選択し、その特性を活かしながら、得点を増やし、ゲームに勝利することを目指す。非常に複雑であるが、評価の高いゲームである。

（１）ゲームの概要

プレイヤーは各フェーズごと、市長、監督官、船長、開拓者、商人を選択する。その役割の効果は全員に反映される。他方、各プレイヤーは土地を開墾し、ここに入植者を配置し、生産物を生産し、これを船で出

[22] ルールについては http://cdn.simba-dickie-group.de/downloads/601124900/601124900_Niagara_Rules-online_DE-EN-FR-IT.pdf を参照（2018年８月30日最終閲覧）。

荷することで得点を獲得する。また、生産物を販売することで現金化し、これにより、工場を建築したり、港を建築したり、倉庫を建築したりして、生産性を高めることもできる。最終的には、船で出荷した勝利ポイントと街を発展させたポイントを合算し、得点の高いプレイヤーが勝利者となる。プレイヤーは自分の手番の時にどの役割を選択するか、また、建物を建てる時にどの建物を建てるか、入植者をどこに配置するか等、非常に多元的な判断力が要求される。

（２）ルール[23]とペナルティーの意義

上に述べたように、役割が選択されると、効果はプレイヤー全員に反映される。市長が選択されると入植者が配置され、監督官が選択されると入植地から生産物が産出され、船長が選択されると生産物が出荷され、開拓者が選択されると土地が開墾され、商人が選択されると生産物が販売される。このように役割が選択されると、その効果は自動的に生ずるが、その効果が生ずる条件を持たないプレイヤーには効果は生じない。具体的には、プレイヤーが畑を所有していなかったり、所有していたとしても入植者がおらず、何も生産できない場合である。この意味で特定のプレイヤーに不利益が生じるようになっているが、これはペナルティーというよりもむしろ利益を生じないというだけのことであろう。

他方、いずれかのプレイヤーが船長となった場合、生産物の出荷がなされるが、その際、積載できなかった余剰生産物は廃棄される。積み荷の配置により、特定のプレイヤーは自分の生産物を出荷できず、よってこれらを廃棄しなければならないことになる。これは特定のプレイヤーに対する不利益を生じさせる戦術であり、ゲーム遂行上のテクニックである。先に述べた役割はプレイの順番はさておき、オープンなのであるから、当該状況において適切な役割を引き受けることにより避けることもでき、当該局面での適切な判断が求められるのである。しかし、生産物の廃棄は船長を選択したプレイヤーにも効果として生ずる可能性もあるので、このペナルティーはプレイヤー全員にも向けられているとも解

[23] ルールについては https://www.ravensburger.com/content/wcm/mediadata/pdf/Microsites/Alea/Puerto%20Rico/Spielregeln_Puerto_Rico_neu.pdf を参照（2018年８月30日最終閲覧）。

される。このようにこのペナルティーは、戦術として他のプレイヤーを不利にする機能としても、また、余剰利益の収奪という均衡化の機能としても作用するのである。

プエルト・リコは、運の要素が少なく、他のプレイヤーの行動を注視しながら、自分の行動を律する必要のある非常に複雑なゲームである。その中で、ここで取り上げた余剰生産物の廃棄は、多面的な側面を持ったペナルティーであると評価することができる。

7．ボーナンツァ（Bohnanza）

ボーナンツァは1997年のドイツゲーム大賞の候補に挙げられたカードゲームで、デザイナーはドイツ人ウヴェ・ローゼンベルクである。自分の手札を中心に自分の場に豆を植え、これを育て、収穫し、得点を競うものである。

（1）ゲームの概要

各プレイヤーは５枚のカードを手札として持ち、この順番に変更を加えることなく、プレイし、手番においては、①手札からカードを出し、畑の豆を育てる（カードを置き、これを伸ばす）、②２枚新しいカードを山札から引く、③これを他のプレイヤーと取引し、それらのカードを場に出す、④すべてのプレイヤーが取引された畑の豆を育てる、⑤１枚新しいカードを山札から引くということを繰り返す。プレイヤーは自分の畑を２つ持ち、そこで同種の豆を育て、ある程度育ったら、これを刈り取ることで得点を獲得する。山札がなくなったら、捨てカードをよく切り、これを山札とし、これを２度続けたところで、ゲームは終了する。合計得点が一番多いプレイヤーが勝利者となる。

（2）ルール[24]とペナルティーの意義

すでに述べたように、各プレイヤーは５枚のカードを手札として持ち、この順番に変更を加えてはならない。したがって、プレイヤーは一番上のカードから順にプレイすることになる。これは絶対的ルールで、これ

[24] ルールについてはhttps://www.amigo-spiele.de/content/download.php?group=rule&file=01661-DE-AmigoRule.pdf&title=01661-DE-AmigoRule.pdfを参照（2018年８月30日最終閲覧）。

に対するペナルティーは存在しない。したがって、先に論じた一般ルール違反となり、失格となると考える。

ルールで規定されたペナルティーに関しては、手番の一番最初、すなわち、自分の手札からカードを出し、自分の畑の豆を育てる場面で、もし、育てている豆の以外の豆を出す場合、すでに育てている豆を刈り取らなければならない点である。これは「自分の手札の順番を変えてはならない」という大原則からすれば、運が悪いという以外ない。つまり、自分の判断では次に出すカードを変えられないからである。しかし、他方で、実はプレイヤーはこれ以前にそのカードを変えておく可能性があったのであり、その段階で変えていなかった判断ミスに対するペナルティーであるといえる。つまり、短期的には運が悪いとしか言いようのないペナルティーであるが、長期的視野では、次の自分の手番に何が起こるかを予測できていたのであり、これに対応しなかったという判断に対するペナルティーであるといえる。

このゲームでは、他のプレイヤーとの取引が行なえ、その段階で、他のプレイヤーの協力を引き出すことができる。この交渉をうまく成功させることが、長期的視野でのカードの処理に影響を与えているのであり、ここにこのゲームの本質がある。端的に言えば、このゲームは純粋な競争型ゲームでも、純粋な協力型ゲームでもない。ある意味で協力型ゲームであり、しかし、各プレイヤーはそれぞれの勝利を目指すという特徴を持っている。育てた豆を刈り取らねばならないというペナルティーは、いささか比喩的であるが、孤立と不運に対する制裁であるかのようである。

8．禁断の島（Die verbotene Insel）

禁断の島は2011年のドイツゲーム大賞にノミネートされた協力型ゲームであり、ゲームデザイナーはアメリカ人マック・リーコックである。禁断の島に降り立ち、隠された４つの財宝をプレイヤー全員が協力して探し出し、島から脱出することが目的である。

（１）ゲームの概要

プレイヤーは、研究者、パイロット、ナビゲーター、ダイバー、エンジニア、伝令のひとりになり、それぞれの特技を生かして、チームとし

て行動し、財宝カードを集め、「炎のクリスタル」「風の彫像」「海の聖杯」「大地の石」の財宝を収集する。他方、沈みゆく島であるため、島の水位は徐々に上がり始めており、これに対する対応も必要となる。プレイヤーは、手番において、①３つまでのアクション（移動する、水位上昇を防止する、財宝カードを他のプレイヤーに手渡す、財宝を見つける）を行い、②山札の財宝カードから２枚を引き、③水位上昇を調整する。各プレイヤーはお互いにコミュニケーションを行い、今何を行うのがベストかを見極め、連係プレイで行動し、最終的には、すべての財宝を獲得して、島から脱出することを目指す。これが達成されれば、全員の勝利であり、達成できなければ、全員の負けとなる協力型ゲームである。

（２）ルール[25]とペナルティーの意義

各プレイヤーは、それぞれの役割を与えられており、また、それにより各自の特技を併せ持つ。例えば、研究者は斜めにも移動可能、パイロットはどこにでも自由に移動可能、ナビゲーターは他のプレイヤーを移動可能、ダイバーは水の中も移動可能などである。他方、プレイヤーたちに不利なルールとしては、財宝カードは手札としては５枚までしか保持できず、それ以上のカードは破棄しなければならない。また、プレイヤーがプレイするごとに、島の地面が浸水してくる（初期設定では毎回２地域づつ浸水するが、財宝カードには水位上昇カードが混ぜられており、これにより浸水が加速する）ので、これに対する対策がなされないと、その地域が完全に水没してしまう。さらに、レアケースだが、四方が水没した地域にプレイヤーがおり、その土地も水没した場合は、プレイヤーは救われず、直ちにゲームエンドとなる。このようなルールに則り、プレイヤーは３つまでのアクションという制限の中で、財宝を獲得する条件である４枚の同じカードを特定のプレイヤーに集めさせるよう協力し、財宝を獲得しなければならない。

このように見てくると、協力型ゲームである本ゲームにおけるペナルティーは、チーム全体に向けられており、目的達成に対するハードルとして機能していることが明白である。プレイヤーのゲーム練度に応じて、

[25] ルールについては https://www.schmidtspiele.de/media/files/Die_verbotene_Insel49013D.pdf を参照（2018年８月30日最終閲覧）。

手番ごとの浸水の地域数を増やせるので、ゲームの難易度を揚げることは可能である。しかし、ただハードルを上げればいいというものではなく、ゲーム遂行の困難さのバランスが求められることになるが、これはペナルティーと直結していることになる。まさに協力型ゲームの特徴であるプレイヤー全員に向けられたペナルティーということになる。

９．イムホテプ（Imhotep）

イムホテプは2016年のドイツゲーム大賞の候補になったゲームで、オーストラリア人フィルウォーカーハーディングによるものである。古代エジプトの建築家をイメージして、市場、ピラミッド、神殿、埋葬室、オベリスクに自分の石を運搬し、それぞれを建築して、ポイントを獲得し、競うゲームである。

（１）ゲームの概要

プレイヤーは、自分の手番で、①採石場から３つまでの石を手元に運んでくる、②石材をひとつ船に載せる、③船を建築現場に移動させる、④手持ちのカードをプレイする､のうちから､どれかひとつを実施する。船は建築現場に到着すると、自動的に船首から積み下ろされ、それぞれの建築現場で建築に使われる。４艘の船がすべて建築現場に着いたら、１ラウンドが終了で、これが６ラウンド実施される。得点のルールは建築現場ごとに決められており、これに基づいて得点計算が行われ、勝利者が決定される。

（２）ルール[26]とペナルティーの意義

本ゲームにおいては、得点の計算方法が一番のキーとなっている。すなわち、ピラミッドにおいては、自分の石が置かれた場所により得点が異なり、神殿では上から見たときに見える石の色と個数が得点であり、埋葬室では直接並びあった石の個数によって得点が異なり、オベリスクでは一番高いオベリスクを立てたプレイヤーが一番得点を獲得する。石の配置は船から陸揚げした時の順序であり、それは船に載せた順序によ

[26] ルールについてはhttps://www.kosmos.de/content/fileadmin/Media/Anleitungen_FAQ/4002051692384581 66fdd01d28_Imhotep.pdfを参照（2018年８月30日最終閲覧）。

り決定されているが、船をどの建築現場に運搬するかは、このアクションを選ぶプレイヤーの判断による。このように得点の差異が各プレイヤーの判断に直結してきているのである。

これに対して、本ゲームにおいては、ペナルティーは存在していない。特定のことができなければ、得点がマイナスされるということは規定されていない[27]。むしろ、各プレイヤーの石の配置によって得点に差異が生じるということが重要な意味を持ち、ペナルティーではないものの、各プレイヤーの駆け引きを惹起している。つまり、各プレイヤーは自分の行動が如何に自分の利益につながり、他のプレイヤーの不利益につながるかを考えながらベストな行動をとることが求められているのである。

Ⅴ．まとめ

ここまで、いわゆるドイツボードゲームと呼ばれるボードゲームを中心にルールとペナルティーの意義を具体的に検討してみた。そこで最後にこれらを整理してその機能を検証してみよう。

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。

どちらのゲームにおいても、ペナルティーを科せられたプレイヤーに

[27] エキスパートルールでは、プレイヤーは、ピラミッド、神殿、埋葬室、オベリスクのすべてに少なくとも一つは自分の石を置かねばならず、そうでない場合は「ファラオの怒り」として、5点がマイナスされるというルールがある。これは特定の条件を満たさなかった場合に科せられるペナルティーということになる。

とっては、ゲームの遂行に対する阻害要因となることは同様であるが、協力型ゲームか競争型ゲームかというゲームのデザインの違いにより、ペナルティーの効果の範囲が異なるのである。

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つの観点を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、予防的配慮は少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効果としてのペナルティーは、本研究では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、ゲームにおいては応報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、自分の選択したかった行動を先

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。

ただ、カタンの開拓者やプエルト・リコに見られるように、富める者に対する規制という機能を持つ場合がある。自分の手番でない場合に、ペナルティーが科せられるという意味で、自己の選択した行動に対するペナルティーではない。しかし、遡れば、自分の手番において特定の行動を選択した、あるいはしなかったという自己決定に対する帰結でもあるのである。

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討した。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着目されているが、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。本稿において検討したボードゲーム以外にも、ルールとペナルティーの関係を論ずるにあたって非常に興味深い設定をしている作品も多い。例えば、カルカソンヌ（Carcassonne）、ケルティス（Keltis）、チケット・トゥー・ライド（Ticket to Ride / Zug um Zug）、エルグランデ（El Grande）、トゥルン・ウント・タクシス（Thurn und Taxis）、キングダム・ビルダー（Kingdom Builder）などであり、これらはいずれもドイツゲーム大賞かその候補にノミネートされた実績を持ち、しかも、ユーザーの評価が高いものである。これらのゲームについては今後あらためて検討の機会を持ちたい。

なお、本研究は、公益財団法人中山隼雄科学技術文化財団の平成28年度研究助成 A-2によるものであり、研究にご理解をいただいた同財団に深く感謝する次第である。