

おと

音

ゲー

遊

つう

通

ろん

論

ハトトトトト

Elrignis 著

音ゲー通論

音ゲーの理性主義的分析

Elrignis

2023-12 CM103



音ゲー通論 目次

前書き	1
---定義編---	5
プレイヤー	6
機械	7
提供される情報	9
操作エリア	11
操作	12
評価	12
記号の予示する内容	17
---譜面編---	19
譜面とは何か?	19
譜面の時間次元	20
譜面の空間次元	22
基本要素	25
譜面に対する理解、其一	28
譜面空間次元のまとめ	30
空間次元と時間次元の統一	30
譜面に対する理解、其二	34

現実の譜面	35
---評価編---	39
操作に対する判定処理	40
空間判定	40
時間判定	42
段位認定、パワー	46
プレイヤーの実力	47
音ゲーがとて小さかった頃	48
音ゲープレイ過程に関する理性主義的反思	50
---応用編---	55
プレイヤーから見た音ゲーの枠組み	55
譜面に対する理解、其三	56
反省会	61
最後の最後、例えの向こうへ	62
音ゲーの理性主義的分析	64
いくつかのコンセプト	64
最初に戻ろう	75
参考文献	77
前書きは執筆後、後書きは執筆前	83

前書き

この本を開いてみる人は、なぜこの著者が「音ゲー通論」というタイトルを名付けて、そしてなぜこれほど傲慢なのか不思議に感じるだろうが、この不思議さがくる前に、音楽ゲーム(以下略して音ゲーという)全体的に関して真面目そうに分析して、このような一冊を書くことに不思議を感じるだろうと思います。

その二つ目の不思議なことの答えとして、自己紹介を行います。私は「鴿屋」(直訳なら鳩の巣、意味がほしいなら「来ると言うけど結局来なかったひとの集める場所」。以下はハトヤと言います)の店員で、店内では「バナナさん」と呼ばれている。ハトヤは音ゲーをやれる場所ですけど、ゲーセンの 1playx00 円と違う、時間貸しサービスだけ提供しています。私の仕事は店内で音ゲーをやること(?)。音ゲーをやり込みにより主に難しそうに見える iidx dp をプレイしており、2 日前に(自分が前書きを書くために、レベルの証が無いと気が弱いので、あえてプレイしてみました)BMS GENOSIDE2018 DP 段位認定 発狂六段に合格したところです。普段、音ゲーをプレイするために来店する多くの友人たちと接する中で、音ゲーに関する理論的な考え方が少しずつ生まれてきた。実は、音ゲーに関する何かを書こうという構想はずいぶん前からあったのだが、音ゲー上達するにはプレイしなければならないので、ゲームをやっているだけなのに、忙しくてなかなか書けず、ずっと先延ばしにしていた。

とはいえ、音ゲー通論のタイトルについては、書いてから考えてこの名前に変えたことになりましたが、当初は絶対にあえてこの名前にはしなかった。

結局、あえてそう言うことにしたのは、第一に、音ゲーという大きなフレームワークのもとで、各種の音ゲーの基礎から分析したりしたときに、見落としがなかったと思うことと、いろいろな音ゲーを想定して、それを

自分が提出した音ゲーを分析するための新たなフレームワークの中に入れてみたところ、かなりしっくりきたような気がしたからです。音ゲー自体はそれほど複雑なものではないし、頭を使ってゲームをプレイして上達論というものを書いている人は本当に少ないので、このような薄い本でも、わかりやすく「音ゲーそのものは何？」を出してできそうな気がする。

もうひとつ、「通論」と名付けているのは、特定の音ゲーにこの一冊で絞っていないようにするからだ。音ゲーは進化して多種多様なものがあるが、音ゲーをある程度のレベルまで上達するには、実はそれなりのやり込みが必要で、特定の音ゲーだけに力を注ぐプレイヤーが多くなっているようだ。つまり、このタイトルは、特定の音ゲーを想定する言うことではなく、この一冊中で構築しようとしたこの音ゲーの一般的なフレームワークこそが、私の分析の焦点であることに語る。

簡単に説明すると、本作品では、音ゲーのフレームワークの構築と、プレイヤーが音ゲーをプレイしながら、音ゲーのプレイプロセスに対する理解をどのように構築していくかを論じている。本書は「定義」「譜面」「判定」「応用」の4つのセクションに分かれている。これらのセクションを理解することがプレイ行為自体に役に立つかどうかは別として、ゲームをより深く理解することの方が、ゲームの上達に役立つ可能性が高いと思う。私自身の経験では、こうしたことを考えた末に上達したので、これからはプレイをするときに何に重点を置くかを積極的に選ぶようにすると、内省の効率が上がるかもしれない。もう一つの考え方は、何かを考えてそして書くことが、音ゲーよりも空間的に複雑で、言葉を使うことに慣れて慣れるほど、より複雑な空間状態間の変化を少しずつマスターしようとしている可能性もある。

ハトヤ、そしてハトヤで出会った音ゲーについて喜んで話してくれるプレイヤーさんたちに感謝している。彼らなしではこの本はできなかっただろう。

私がハトヤにいるように仕事を続けることを理解し、サポートしてくれた家族にも感謝している。それに加えて、最初の 2 章の下書きを読んだ私の母が、アートワークの手伝いを申し出てくれて、現在の表紙になりました。もともとは濁心スカジを描き貰いたかったのですが、お母さんは持っていないので普通の方にしました。乗っている黒い魚は Evans、jubeat の元ボス曲カバーのもので、覚えている人も結構いるはずだ。

飛び入りで CP28 音ゲー部門(なぜかリズムゲーム部門という名前になってしまったが)を喜んで作ってくれたサークルさんとプレイヤーたちに感謝。

そして、ページをめくってくれた読者に。

2021 年 6 月 4 日 南京 ハトヤ

---定義編---

私が考える音ゲーのプレイプロセス:

プレイヤーは機械から提供される情報をもとに操作エリアを操作し、機械はプレイヤーの行動を評価する。図にすると:

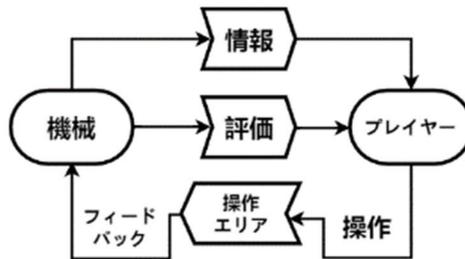


図 1 音ゲーのプレイプロセス

定義に関するさらなるメモ

私の音ゲーの定義が最終的に何をカバーするのか、あるいはこのパンフレットが一体何を論じたいのかをできるだけ説明的にするためには、定義の中に登場する様々な要素を検証するための余分な作業が必要だと感じている。というか、あるゲームが音ゲーかどうかは誰でもわかるが、その境界線はいったいどこにあるのか、ここではそれを論じる試みである。おそらく、ある程度の正確さのために議論するのに長い文を書くことは、多くの人にとって読みやすいとは言えないだろうが、私はそれを議論する必要性を感じ、その議論を冒頭にあえて置いた。おそらくこの段落は、読んでいる間はとりあえず全部読み飛ばしてもらって構わないが、音ゲーにもっと力を入れたいと思っているプレイヤーの皆さんには、音ゲーとは一体何なのかについて、もっと考えてみることを強く

お勧めする。

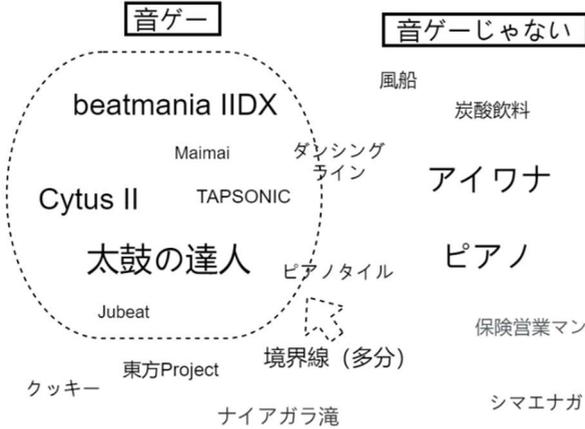


図 2 音ゲーの境界線

プレイヤー

プレイヤーという言葉は自明かもしれないし、ゲームをプレイするという行為がたまたま主語を必要とし、その言葉が勝手に現れただけかもしれない。しかし、例えば光学センサーとかによる譜面情報採取に従って、何かの仕掛けを連動操作し、過剰な精度で音ゲーを理論的に最高の判定を光るという行為を見ると、確かに「プレイヤー」が音ゲーをプレイしているようではない。実際、そのような装置のプレイ動画はYouTubeでアップロードされたし、機械が譜面の降りるパターンを分析することによってボタンを押すタイミングを見つけるのだが、これはプレイヤーが不在の状況と認めます。もう一つの例えを見てみましょう。音ゲーの仕組みをまったく理解できず、キーボードとかのコントロールフィールドを譜面に無関係にタップする人の場合はどうなる。おそらく

彼は、タップすること自体にも楽しさを得ているのだろうが、そのような行動をゲームをプレイしているとは呼んでほしくない。この態度は主観的なものかもしれないが、私がここで伝えようとしているのは、プレイヤーという言葉には、機械が与えるフィードバックに従って自分の行動を徐々に修正していくという字面ではない部分が含まれているということだ。

機械

機械はコンピューター式のことだろう。アンプラグ音ゲーは見かけないが、もしかしたら、誰かのために譜面を並べ、同時にその人の音ゲー風のプレイを観察し、そのプレイ結果に基づいて適切な判定を下すできる非常に強い人がいるかもしれないが、機械じゃないかと判断する。そんな超能力者が存在するはずはないと思うが、先ほど記述にあるこの行動も音ゲーとみなすことができるのであれば、議論されているこの機械はコンピュータに限定されるものではない。結局のところ、この推論によれば、教師が生徒に宿題を出し、後でそれを訂正する行為さえも、音ゲーの中に入れてもいいこととなる。あるフレームワークを作って、そして様々な音ゲーを中に入れようとするのは、いつのまにか話題が暴走し始めた。この考察が広い範囲に適していないことにしようか。もちろん、機械という単語が曖昧にすることなく、説明せずに直接機械とかなんとかに言うでも、読者はそのまま理解できるはず。これは本当にここでこの段落に最初の一言だけ書くと短すぎる。短いものは正しくないものと認めがちだから、少しだけ長めに書いた。些細な反抗としてちょっとした楽しみがあるのでご了承の程よろしく。

私は機械相手に音ゲーをやる

プレイヤーと機械という2つの要素の範囲について考察したところで、音ゲーをプレイするという行為に立ち返って考察してみよう。

音ゲーをプレイするとき、プレイヤーは私であり、私は譜面に触れ、操作エリアと対話し、記号の予示するものを参照しながら入力し、評価を受ける。(この場合の「私」とは、プレイヤーが観察した一人称視点の自分という意味であり、代入してプレイしているふりをすることもできる)

私(この場合の「私」とは、記事を執筆している人で、なかなか代入しづらい)も、プレイヤー視点から観察したいろいろなことを論じようとしていて、分析する際には主観をできるだけ排除したいと思っている。主観をなるべく排除した上、私は分析するとき、自分をプレイヤーとみなしていません。でも、実際に音ゲー経験が結構もっているし、プレイヤー視点でなくても私はプレイヤーとみなすことはできそう。今言った「私」も含めて、言葉が曖昧で面倒。そうでなければ、「音ゲー」の定義をこだわる必要はない。

音ゲーをプレイしている私が触れるものはすべて、定義の中の機械によってもたらされる。では、私にとっての機械とは何なのか。

直感だけで見れば、機械は私に譜面を投げ続け、私の入力状態を分析し続けるものだと思えることができる。コンピュータの中身がどうなっていて、どのようにプログラムされ、どのような機能を果たしているのか、おおよその見当はつくものの、ここで正確なことにこだわる必要はない。このハードウェアやソフトウェアやその他もろもろの部分を徹底的に分析することで、どうやらプレイヤーに音ゲーをプレイしているのを感じさせたのかを解明できるかもしれないが、ちょっと本題から外れている。ここで少し実用主義の考え方を応用してみよう。機械そのものについては何もわからなくても、スイッチが入り、電気が点けばそれでいいのだ。もしかしたら、どこかで読んだ画像のように、コンピュータ画面の後ろの黒いケースの中に見れば、あら不思議、本当に 7 人の小さな天使がゴミ使いのように音符を捨ててきて、そして譜面になる。より一層研究がしたら、不正解の可能性があることを意識して、このままここで止めましょう。

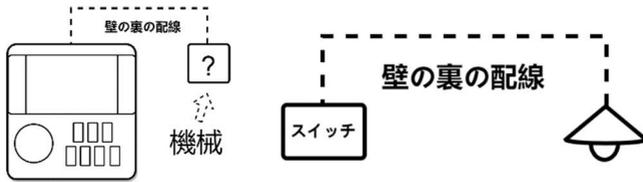


図 3 実用主義的思考

というわけで、機械だけでなくプレイヤーに関しても、それ以上に分析しなくても、話題が進めるということなのだろう(機械が作動不良の時スタッフさんに呼びましょう)。

提供される情報

提供される情報は、商業目的や製作者の趣味で盛り込まれる演出効果や視点変更などの動画要素や、キャラクターの絵などを除けば、単に譜面と呼べることもかもしれない。これらはプレイ中の体験を豊かにするかもしれないが、音ゲーという概念に必要な不可欠なものではない。提供される情報には、おそらく音声の一部も含まれるだろう。例として、グルーヴ・コスターの譜面には隠し音符がある。機械がプレイヤーに何を入力させるかは示すことが完備していないので、曲のリズムに合ったボタンを自由に押してみると、隠し音符に当たることもある(もしくは暗記)。

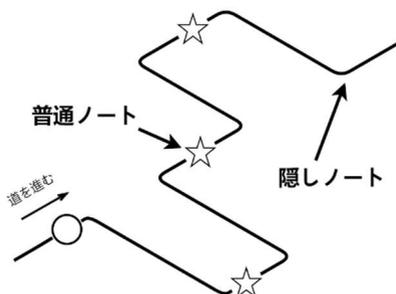


図 4 グルーヴ・コスターの隠し音符

Sound Voltex のある曲には、エイプリルフールの譜面があり。この譜面の一部の音符が旋律のピッチと対応し、曲の「Listen」セクションにて特定の旋律が流れ後、「Go!」のセクションにて対応の鍵盤を叩く必要がある(もしくは暗記)。MaiMai も譜面が一切なく、メトロノームが徐々になくなる音声だけの曲がある(もしくは 2p を低難易度で譜面参照)。ですけど、そのような例があったとしても、市販されている音ゲーの大半は、提供される情報が譜面に限っている。普通にうまい人は「自分が譜面を暗記してプレイする」とか、「なんちゃって」とか言う場合があるけど、暗記が音ゲーの主要な側面ではないと思う。さらに、異なる楽曲を区別し、より聴覚的に心地よい組み合わせ方を選択するゲームも「音楽ゲーム」と呼ぶことができそうだ。例として、Digital Tentacle さんの『Circuits』では、さまざまなくぎり音声を音楽的に適切な場所に配置することでプレイしますが、このようなより音楽に近いゲームプレイは、情報が音楽以外表示していないためここで触れたい内容から割愛。そこで、今はこのことを迂回し、以降の段落で、譜面は機械がプレイヤーに提供するすべての情報として仮定しよう。

操作エリア

操作エリアはプレイヤーが譜面にしたがって何をしたかを機械に伝えるために使われる。機械の考え方によれば(存在すると仮定しよう)、プレイヤーがプレイ中何かが着けているのは音ゲーと無関係とし、機械に認識されるべきではなく、関係のない他の行動とともに除外される。とはいえ、誰かが曲のBPMの変化による低速パートに対して視覚を抑制するためにダックテールを着用するかもしれないし、より良いスコアに到達するために2人以上で操作エリアを共有するかもしれない。機械自体はどちらに対しても疑問を持たないだろうが、他のプレイヤーは特定のギミック対策に異議を唱え、2人でのプレイを不正行為と認定するかもしれない。ゲームが設計されたときに考慮されなかった、あるいは考慮されることを意図せずに、先ほど言う機械の考え方となった。つまり、この操作エリアに含まれる最終的な範囲は、プレイ行為が始まる前に決定された。4鍵盤のドロップ式音ゲーの場合、最初から最後まで4番目のトラック目に音符が来なくても、4番目とそれに対応する操作エリアは存在することとなる。Pigeon GamesさんのPhigrosにて判定ラインが時間経過とともに移動したり回転したりすることがあったとしても、操作エリアは譜面に基づいてあらかじめ決定されることになる。操作エリアはボタンであろう。JUST DANCEのようにカメラやジョイスティックの動きからプレイヤーの動きを読み取り、センサーを通じて間接的にプレイヤーの行動を読み取るものであったりするが、これも今回議論したい操作エリアの一部と考えるべきだろう。操作エリアそのものについては、ここで分類して詳細に検討する必要はなさそう。音ゲーのコアな判定過程にとって、操作エリアはあくまで中間的なものであり、すべてが正常に動作することは当然のことであると見なす(時にゲームセンターのスタッフさんに呼び必要があるが)。操作エリアに関するより詳細な分析については後述する。

操作

操作に関しては、プレイヤーが機械に入力し、その後の分析・判定のために行う動作に限定し、ゲーム中に帽子をかぶったり、音楽に合わせて体を揺らしたりするような動作は除外したい。これは少し循環論証のようなものが混ぜたかもしれないが、プレイヤーは操作エリアであらゆるアクションをしていると同時に、機械はどのアクションが操作かを操作エリアでフィルタリングしているのだから。この循環論証の感覚は、まるで別の言い方で操作と操作エリアをもう少し明確にできるはずだと暗示しているが、今のところまだ考えつかない。もしかしたら、私が考えている枠組みでは「操作エリアを操作」はそもそも一つで二つ割り出ないものだろうか。あるいは、プレイヤーを抜きにして操作を語ることはできないし、プレイヤーがあると、主観的な意見が多数出る。それはいけないので、話したい部分と話したくない部分を区別するために、操作と操作エリアをあえて分別しているのかもしれない。

評価

ゲームをプレイする際にプレイヤーが受けるフィードバックは非常に重要であり、評価は音ゲーの仕組みに関わるフィードバックと解釈できると感じている。評価には、プレイヤーがひとつのキー入力をしたときの評価や、プレイの出来をゲージで示し、ゲージがゼロになるとゲームから投げ出されるというゲームのルールなど、成績画面に含まれる一連のものがある。もしかしたら、プレイヤーのプレイ履歴から算出される総合的なレベル値も含まれるかもしれない。一般的に、音ゲーの枠組みの中で、評価システムは、プレイヤーが時間的にも空間的にも可能な限り正確な行動を行うことを期待する。空間的评价とは、プレイヤーの入力が操作エリアで行われた場合にのみ機械に認識・判断されることを意味し、時間的评价とは、システムが判断する時点において、プレイ

ヤーが可能な限り正確な入力を行う必要があることを意味する。

以上、音ゲーのプレイプロセスを 5 つの要素にまとめてみたが、これがそのプロセスであるという意味ではなく、あくまで私が考えるプロセスをまとめたものであり、私が気づかなかった重要なことを見落としているかもしれない。

アイワナも音ゲーなんですか？

実は、ハトヤでプレイヤーたちと話した後、現在議論されているこの定義は広すぎるのではないかと気づいた。例えば、東方プロジェクトのようなシューティングゲームや他の 2D 横スクロールゲームを見ましょう。そのゲームプレイを検証してみると、機械が情報を提供し、プレイヤーの操作の結果を評価するという同じモデルを使って分析してみましましょう。ゲーム I Wanna Be the Guy とこのゲームにインスパイアされたアイワナシリーズ作品(プレイヤーが矢印キーとジャンプキーだけを利用して kid というキャラを制御し、特定のいばらの山で前進する。もちろん、画面上のヒントのない理不盡要素もあるけど、ここで一旦無視します)について考えると、プレイヤーは、画面を見て、入力して操作を出す。そして機械は kid がいばらにぶちこむかどうかを判定して、ゲームオーバーになるかを評価する。ぶち込んでない場合、kid は生き残る、でないとゲームオーバー。

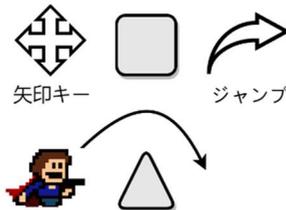


図 5 アイワナシリーズ

この違いはおそらく、プラットフォーム中の移動可能なルートがプレイヤーの解明が必要とする。それに対し、音ゲーの譜面が提供する情報は翻訳を必要とせず、はるかに単純であるということだろう。おそらく、アイワナ中の難易度の高いジャンプパターンは、より低い誤差許容空間を意味するのだろう。生き残る可能性のある結果は、やはりいくつかの操作の連結によって得られる範囲である。

例えば、キー入力を記録する小さなソフトウェアを見つけ、プレイ中にキーボードの入力信号時間をかけて選別し、特定のレベルのアイワナに必要なすべてのキー(例:上、下、左、右、ジャンプ)について、ゲームクリアのための5鍵用の「譜面」を作成することができます。

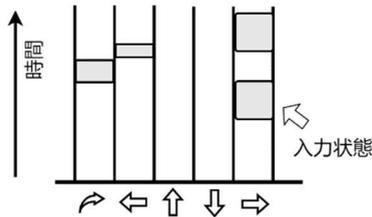


図 6 プレイヤーのプレイ記録

もちろん、この「譜面」はプレイヤーのプレイスタイルを記録したものであり、それに従う必要はない。それに対して、音ゲーの入力も記録することができる。音ゲーの場合、機械が判定する基準は固定されているが、プレイヤーの操作ははっきりそうではない。アイワナを通過できるように想定されている5鍵の譜面のような結果は、多くの状況があるし、ある程度でランダムであるかもしれない。例えば、休憩エリアでぶらぶらする、この休憩の時間は完全にプレイヤーの判断に任されている。おそらく、定義における操作エリアに関する制限によって、この2つを直接的に区別することができるだろうが、きっとこの区別は、この定義をもう少し美しく書くために、何かもっと適切な方法で記述すべくことに

示す。アイワナ(あるいは、東方プロジェクトのような、精度の高い操作を必要とし、一緒に議論されている他のゲーム)が音ゲーという冗談を言うなら、必要であれば、この段落を反論として使うことができるだろう。

ダンシング・ラインズも音ゲーなのか？

ダンシングラインが音ゲーかどうかを議論する分析を挿入する必要性を感じる。これは音ゲーの外延がどこまで拡張されるかに関連するものであり。評価編より、ここに置いておく方が適しているかもしれない。

まず、私のこの枠組みでは、ダンスラインは音ゲーではないという結論から始めよう。連続する 2 つのコーナーを通過しようとする場合を考えてみよう。ゲームの設計上、線は一定の速度で伸びるので、壁の幅は判定の幅を意味し、異なる時点で 2 つの異なる入力を行った後、線がゲームの設定した判定区間内に位置できるかどうかを議論することができる。

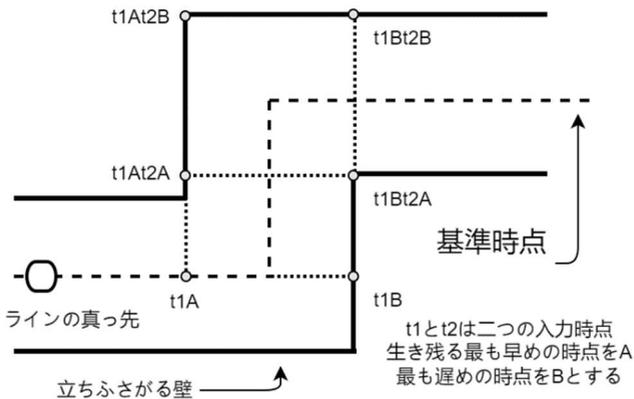


図 7 ダンシングライン

ここで、基準時点は線がフィールドの中心を通過する瞬間に位置し、

前の操作の結果は次の操作が通過できる時間範囲に影響し、最終的に平行四辺形として描画できることがわかる。つまり、2つの入力の時点が連動して最終的な結果に影響を与えるということだ。私が分析している音ゲーの外延では、プレイヤーが期待する最終結果は範囲ではなく点である。私の側では、音楽のリズムに基づいてレベルをデザインする1D アイワナゲームであるダンシングラインは、この音ゲーの定義から除外されることを期待するである。

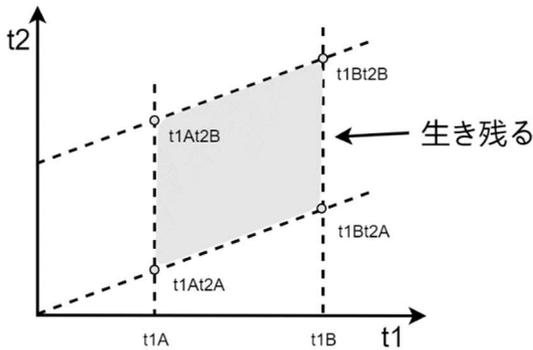


図 8 レベルをパスできる時間枠

もちろん、だからといって音ゲーと呼ぶことを止めるわけではない。ダンシングラインは評価の新しい方式を設計した音ゲーとも言える。ただし、音ゲーの範囲を議論するときには、どこかで立ち止まる必要があり、ダンシングラインはその境界線近くに位置しているので、音ゲーの概念の外側の限界を、小さめに区切るラインを引いてみました。

ラインを明確に引くために、よく考えてみると、定義にもう一つ要素を加えようと思う。それは、記号の予示する内容である。

記号の予示する内容

記号の予示する内容を分析することは考えていなかった。なぜなら、音ゲーに慣れ親しんでいるプレイヤーにとっては、音符と言う記号が何を意味するはもう当たり前のことにしたことからだ。音符が落ちてきて、判定ラインに落ちる瞬間に、対応するボタンを押すことが期待されている。音ゲーを始めるときになかなか合わせないが、それにしなければならない。そして上達するうちに、いつのまにか、当たり前のことになっている。具体的に分析しようと思えば、スマホを使っているときに、下に引くメニューを出す、上に戻すアプリを閉じるなどの記号とその記号の予示することに対して、なぜ例えば高齢の方はそのような意識を持たないのか。その記号と動作を対応させる意識は一体どこから来るのか、というところまで遡って検討するのが、初歩からの研究になるのではないかと思う。これは分析する価値のあることだと思うが、ここではないし、すでに詳しく分析されているかもしれないのだろう。

しかし、そこまで深く調べるつもりがないのであれば、音ゲーを始めるときに何が起るのかを調べてみてもいいかもしれない。あるいは、前述した音ゲー内の他のコンテンツに興味を惹かれ、音ゲーを試してみたものの、仕組みのせいで掘り下げなかったプレイヤー、いわゆる完全素人の状況から見る。彼らはボタンを押してみても、おそらく曲について自分なりの考えを持ち、馴染みのある曲の一部だけを巡り、ボタンを叩きながら曲調を口ずさむこともできただろう。しかし、残念なことに、このゲームの音符は、人が歌うときに集中するメロディに従ってボタンを配置するとは限らない。譜面を取り違えたようなもので、もしかしたらその曲をそのまま歌えたのかもしれないが、歌うのと同じようにボタンを押すのは、この記号が望んでいることではない。その結果、最終的な評価は非常に悪いものとなり、彼はそれ以上挑戦せず、コンソールを後にした。彼にとっては、音楽に興味がないからゲームをあきらめたのではなく、ノーツが判定ライン上に落ちるといことが、この仕組みで

は本当に問う必要のないことだということに気づかず、言われたとおりにプレイしなかった。

アップデート後の定義

音ゲーとアイワナの比較とそれを契機に行われたいくつかの研究は、おそらくこの定義をもう少し正確に書き直し、音ゲーを他の何かと区別しているようだ。また何か漠然としたものが出てくるまで、ここで一旦休憩。音ゲー研究は自然科学ではないが、この一文はここにふさわしくないとは思えない。「要するに、事実は事実であり、もしそれが予測に合致して現れたとしても、それは我々の自由な活動の結果ではない。未加工の事実と科学的な事実との間に正確な線引きはなく、ある事実の定式化が他のものよりも粗野であるか、逆に科学的であると言うことができるだけである。」(ポアンカレ『科学の価値』)

上述した定義を(長い限定詞の多い文章が嫌いでなければ)少し補足すると、音ゲーは:プレイヤーは提供された情報に基づいて、あらかじめ決められた対応する操作エリアに対して、その情報が予示する内容とできるだけ一致するような操作を行い、機械は予示された内容に基づいて、プレイヤーが情報を参照して行った操作を評価すること。

では、現在手元にあるこの定義を合理するものとし、続いて分析して見よう。