



「GameDeepはゲームを基点にあらゆるものを語ります」ってな題目はいいとして日々弱小な活動を行っている我らであります。これでもときどきは真面目にモノを考えたりするので。

ってなことで少々場違い感を感じながらも文学フリマに参上です。

ちなみに「フリマ」はFree marketの略、ではなくてFlea marketの略。直訳すれば「蚤の市」と言われればああそうなのかと思う人もいくらはいたりするのでしょうか。日本ではFreeの方での誤用が多いのを通り越して聞き直ったりしてようですが、“free market”はどう見ても経済学的に言うところの「自由市場」を意味しますので皆様お間違えのないように。日本人が発音するぶんにはどっちでも大差ないかもしれませんがね。ちなみにGoogle様で調べたところの件数は全言語においてはflea market=3,500,000件に対しfree market=12,900,000件。さすがに規模が違います、といったところですか。ところでRMSことGNUでGPLなストールマン氏の言い草を信じるならば日本語の「自由な」は英語の“Free”に比べて包含する意味が大きいので「自由なマーケット」と呼ぶべきだったりするのかもしれませんが。

閑話休題。

そんな微妙に場違いな我々がいったいどんなことを考えているのかを端的に説明するために、近頃代表が一人で勝手に気に入っているある思索について開陳するといたしましょう。徹夜明けで真面目に考えた妄想ですが、あながち単なる電波とも言い切れない…と自分では思っているのですが。…「単なる」じゃなくて「すごい」じゃないのかって？ …そう言っていただけなら否定はしません。きつとすごいことはいいいことです。

◇思索：神と乱数について

定義1：神とは全知全能なものであるとする。
定義2：乱数とは予測不可能な数列であるとする。

証明1：
仮定：神が存在する
このとき、神は全知全能であるので、乱数をも予測できるはずである。
しかし乱数は定義2により予測不可能でなければならない。
ゆえに神が存在するならば、乱数の存在は否定される。
結論：神のある世界に乱数は存在しない。

証明2：
仮定：乱数が存在する
このとき、乱数は予測不可能な数列であるので、神にも予測不可能である。
しかし神は定義1により、乱数をも予測可能でなければならない。
ゆえに乱数が存在するならば、神の存在は否定される。
結論：乱数のある世界に神は存在しない。

証明1と証明2から、神と乱数は排他である。
ただし、例外がある。もしも神が乱数そのものであるならば、神は乱数を否定せずまた乱数も神を否定しない。神（＝乱数）はあらゆる数列を含むので全知であることは間違いない。全能性については疑問が残るが、そもそも全能性なる概念は「意思」なるものを有しなければ問題とされるべきではない。

ゆえに、神は乱数である。

Nintendogs with nene / 中田吉法

Nintendogsを買う。忙しかったので少々放置してあったが、ふと時間が空いた隙に始めてみる。始めてみてすぐに、さっさと始めればよかったと後悔する。

わが仔犬（選んだのはヨークシャ・テリアだ）に名前を呼びかけ、ひたすら画面をタッチでなでてやり、「おすわり」だの「おて」だの「ふせ」だの仕込む。いきなり名前を呼びかけると言われて急場しのぎで思いついた名前だが、呼びかけていちいちかわいいう反応をしてもらえると愛着が湧いて来る。
そのプレイ光景はと言えば、いい歳した大の男がにやにやしながらゲーム機に向かって呼びかけたり息をかけたりと怪しいことこの上ない。でも内心のしっぽを振りながらそうしてしまう自分がある。あっさり陥落させてくれたその上質ぶりに感服。

次の日の晩、同居人（残念ながら同年代の男だ）に誘われたので近所のラーメン屋へ。当然すれちがい通信機能をONにしたDSをぶら下げながら。徒歩の道行き、家を出て私が力説するはあたりまえだが「Nintendogsイイ！」である。
すかさず「でもそれってゲームなの？」と訊かれる。
ううむ。さすが私の同居人と言うべきか。実地的確な質問だ。もちろん胸を張って答える。
「すこいいいイイ（おもちゃ）だね」と。

それは実にいい質問だし、ゲームを評論する前段として必要な分類学のことを考えるならゲームをやっている自分に対して常に問いかけ続けるべき観点でもある。
だがますます目の前にあるゲームを楽しむためには——あるいはやすらして目の前に情報だけあるゲームの楽しさを推測するには、その疑問は忘れるべきでもある。いや、Nintendogsにもそれっぽいものは用意してあるのだが、そんなの（プレイヤーが）とりあえずどうでもいいて思ってしまう。自分が名付けた仔犬が寝たり跳ねたり走ったりしているのを見てにやにやする、それだけで遊びはもう成立するのだ。

というわけでにやにやしてるのが楽しいのだ！ なんてありきたりな結論を出しても仕方がない。それをしないために分類学というものがあるのである。
改めて断言してしまうならNintendogsはゲームではない。目的性と競争性とか、ゲームをゲームたらしめるであろう核心的な部分（間違ってもそれを「ゲーム性」などという曖昧な言葉で呼んではいけない）は、Nintendogsには致命的に欠けている。だが再び分類学に照らした上で別の観点を加えるならば、やはりNintendogsはゲームの系譜の上にあるものだ。
それは単に出力と入力を変えただけの育成ゲーム、だ。パラメーターがちょっと数字として表れず、ひたすら犬の反応によってのみ表現されるというだけのこと、やっぱり中身としては数値があって入力があって数値が動いてパラメーターが変化していくのだろう、ってところまで想像できてしまう。

だがそれでも、数値を見せないこと、ひたすら犬の動きや反応のみで現況を見せるようにしたことによって、育成ゲームを育成ゲームたらしめていた数値への関心ってやつをプレイヤーから拭い去り、ひたすら仔犬を愛でることに集中させることに成功している。

そんなわけでデザインに遺伝子みたいなものがあるとすれば、確かにNintendogsはゲームの子供なのだろう。だがそれはゲームをゲームたらしめていた要素：目的性を自ら放棄することで、別の性質を獲得した。デザインの持つ遺伝子のようなもの——それであるべきであろう適切な言葉として、模倣子（ミーム）というのを借りてこよう。そしてNintendogsへの言及を言い換えるのであれば、「それは育成ゲームのミームを受け継ぎながら逸脱によって非ゲームとなったイイ」なのだ。

そういうものを「ゲーム」と呼んでいいのかどうか。
という疑問には当然行き当たるし、ゲームの評論なんてことをやっていれば当然行き当たる問題だ。だがそんな疑問にも関わらず、Nintendogsなり、あるいは同じ疑問を提示する他の逸脱物にしたって、たいがいはい問答無用で「楽しい」（というが楽しいからこそ、その疑問に行き当たるわけだけ）。

ところでラーメン屋への道では、すれちがい通信が成立したりはしなかった。翌朝マクドナルドへ朝食を食べに行ったらときもス力。都内とはいえぎりぎり都内なあたりでは、人口密度がやはり低いカー、なんてしょんぼりしながら、ともかく出発の日がやってきた。

そして、そんなことを軸になにやら原稿を書こうと思いながら乗った羽田空港への電車にて、遂に初すれちがい通信成功！ 跑到放り込んでいたので気づいたのは電車を降りてからだったが、なにやら知らない動きをする相手の犬が画面の中で私の犬と戯れていた。餌い主情報を見れば随分やりこんでおる様子。むむむ。大層も同じだし、俺の犬もこんなふうに着つたのだからなんだろう。

羽田空港で同道の友人たちと合流。彼らもやはりNintendogsの飼主であるので、当然のようにすれちがい通信だった。これって基本的にポケモンでやっていることと一緒だから、と思うながら、そうかこれはむしろポケモンのミームを色濃く受け継いでいるのか、と思い至る。まあ、NintendoDS自体がポケモンのミームを色濃く反映したハードなのだから、当然と言えば当然か。（ゲーム内の）競技会の話とか聞いて、早速挑戦してみる。惨敗。その場でちょっぴりコッソリ聞いて、二回目は少しマシになる。ドッグスポーツは飼主の鍛錬も重要なのだなあ、と思う次第。これもミーム（＝飼主の知識）とゲーム（ドッグスポーツ）の図式か。

それを言うならそもそも自分がNintendogsを買ったのが友人が楽しそうに遊んでいるのを見たからであって。そこもまたミームがゲームか。「Nintendogsをやる」という行動のミームが、その発揮を通じて私に伝染してきた。その結果、Nintendogsをやる人間がまた増えた、ということだ。ゲーム業界におけるNintendogsの勢力拡大に加担した、というわけだ。

そのようにあれこれを延々ミームで考えてみれば、およそほとんどのことがミームとゲームで解釈できることに気がつく。あるいは、ゲームとは基本的にミームが進化・発展する過程であると考えられることもできよう。ゲームがあるからミームがあるのか、ミームがあるからゲームがあるのか、そここのところはわからないが、ミームとゲームは切っても切れない関係にあることだけはかなり確信を持ってそうだ。

まあそれはそうとして、そろそろ我が仔犬がお腹を空かせているころだろう。
良い飼主となるためには、これから筆を置いて餌をあたえてやらねばなるまい。あるいは、私の対Nintendogsのミームを発展させなければ、良い飼主にはなれないってことだ。かくてまともな原稿を書くという私の行動のミームは打ち捨てられ、Nintendogsに夢中というミームがその地位を奪い去る、ということだ。

全方位型藝夢真剣考察誌 GameDeep

Vol.1 - 4

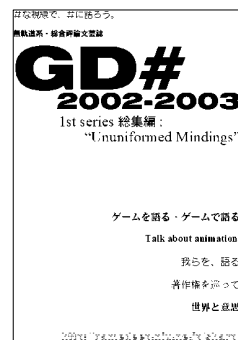
総集編とりあえず版: 300yen

Vol.5 - 10 Price: 200 yen



GD# GameDeep発、普段着で評論(?)誌

GD# 1st Series



総集編
(vol.1 - 7収録)
Price: 300 yen

GD# 2nd Series

総集編
(vol.8-15 収録)
Price: 300 yen

(vol.12)
Price: 200 yen
(other)
Price: 100 yen



GD# 3rd Series

(vol.16 -)
Price: 100 yen

