

全方位型藝夢真劍考察誌

GameDeep

Vol. 1

GameDeep!

企画は馬鹿話から産まれたが、やると決めたら本気である。

ともかくにも「全方位型藝夢真剣考察誌」 **GameDeep** をお送りする。

無責任な本である。どうせたかが同人である。しかし、同人だからこそ言えることがある。「長いものには巻かれない」というジャーナリズム精神を、素直に貫ける立場にある。

吹けば飛ぶよな本である。所詮いわゆるマイナーである。けれど、マイナーだからこそ行える実験がある。普通はやれない斬新な視点で、やりたい放題考えられる。

たかが素人の戯言である。結局やるのはアマチュアである。だが、アマチュアだからこそ産まれる力がある。些細な思いつきを形にしてしまえる無謀さがある。

同人で、マイナーで、アマチュアだから。だから向かえるところがある。そうして、「深い」本になりたいと思ってる。これがその第1歩になれるか、単なる大ボラで終わるかは——これから次第ってことだ。

よろしくお付き合い願いたい。

目次

ゲームの正しい因数分解..... 4

物語を探せ！

—創刊記念—挙三回掲載スペシャル—..... 14

サルでも作れる**ゲーム企画書**..... 29

Factorize of Game

ゲームの正しい因数分解

中田 吉法 (white@jks. is. tsukuba. ac. jp)

「ゲーム」という言葉を聞いて、あなたはなにを思い浮かべるだろうか？

多くの人には、ファイナルファンタジー（以下FF）やバイオハザード、あるいはビートマニアなどに代表されるビデオゲームとを思い付いたのではないかな。

一部の人にはD&D (R)をはじめとするテーブルトーク・ロールプレイングゲームを思い付くだろうし、もっと根元的な——将棋やチェスを思い浮かべる人もいることだろう。

では、同じ「ゲーム」という言葉から連想された、FFとチェスは、果たして同じ「ゲーム」なのだろうか？

質問の意図をもう少し噛み砕いてみよう。チェスは知的競技であり、対してFFは競技というよりは映画というべきものである。では、両者は同じ「ゲーム」という言葉でくくられてよいものなのか。

私には、こう思える。両者を同じ「ゲーム」としてくくるとは、あらゆる書き物を「文章」という言葉でくくって、「小説」「詩」「評論」「エッセイ」の違いを全く無視するような、そういう乱暴なやりかたなのではないか、と。

しかし、両者が違うものだったとして——どうにか区別するべきではないか。何の疑問もなく「ゲーム」としてくくられている世界を、見つめ直すべきではないだろうか。

「ゲーム」は「ゲーム」のままでもいい、そんな余計な区別は邪魔だ、とするむきもあるだろう。しかし、少なくともゲームを論じることに限って言うなら、必要になってくる道具立てではないだろうか。チェスを論じるのに、映画的なものと同様に「ストーリーの構造の良し悪し」を考えるのは馬鹿げているし、一本道のストーリーで「この選択は良手だったか」などと考えるのは不可能なのだ。

1: 5 types of "Game" 5種類の、「ゲーム」

「ゲーム」という言葉を分割する上で、まずは「ゲーム」という言葉の指し示す両端を見極めてみる必要があると思う。

一端が、「ゲーム理論」で言われるところの「ゲーム」であることは、おそらく疑いようがない。元々数学の理論として発生し、「囚人

のジレンマ(*1)」などで知られ、今日では経済学や生物学にとってなくてはならない理論となっている、あれである。

とはいえ、ゲーム理論でいうゲームは、あまり一般的な意味でのゲームではない。ゲーム理論でいうゲームは、現実の状況を数学的に取り扱うために、対立的状況のエッセンスだけを取り出して単純化したものだからだ。ゲーム理論のゲームに必要な要素は、対戦相手、状況判断と選択、選択結果による優劣、などだ。

反対の極は、完全に一本道のアドベンチャーゲームではないだろうか。その実体は、コンピューターで展開が制御される、一本道のストーリーであり、対立的状況なんてものは(ストーリー上はいざしらず)かけらほども出て来ない。行動の入力はあるものの、それは本でページをめくるようなものでめくり方で何かが変わるようなことはない。

両端が見えたところで、今度は中間域に目を向けてみよう。

チェスや将棋は「対戦相手がいて有利不利を競う」ものである。これには、プレイ中頻繁に「ゲーム理論のゲーム」的な状況が登場することになる。格闘ゲームにも、「ゲーム理論のゲーム」は頻出する。リアルタイムであるぶん、チェスや将棋より頻度は高いかもしれない。対戦相手・使用キャラの相性などが、状況を生み出す要因である。

すごろくはどうか。有利不利はあるのだが、所詮サイコロの運次第なので、判断・選択は起こらない。だから、「ゲーム理論のゲーム」からはちょっと離れてくる。

テトリスではどうだろう。対戦相手はいないが、どこに落とすべきかという判断はある。ゲーム理論のゲームととれる場面はないが、それなりに似た状況は頻出する。

FFではどうだろう。戦闘シーンにはいくらかの有利不利があるが、大筋(ストーリー上)で有利不利が起こることはまずない。「テトリス」と「アドベンチャーゲーム」の合の子といったあたりだろうか。

ここいらで、一度話をまとめたい。
さしあたり、「ゲーム」というものを次の5つに分割しておこう。

1. 理論ゲーム
ゲーム理論の定義に基づいた、「対戦相手、状況判断と選択、選択結果による優劣」の概念を持った状況(あるいはその連続)。代表例は囚人のジレンマ。
2. 競技ゲーム
ルールに基づいて、対戦相手との間で状況選択による優劣(=勝敗)を競う競技。代表例は将棋やチェス、格闘ゲームなど。
3. 技術ゲーム
対戦相手はいないが、選択性や優劣の強い遊戯物。代表例はテトリス。
4. 遊戯ゲーム

対戦相手、選択性、優劣のいずれか（あるいはうち2つ）を持った遊戯物。代表例はすごろく。

5. ゲーム表現

主にコンピューターによって統御される、インタラクティブ性を伴った娯楽的表現。代表例はFF。

さて、「ゲーム」の分類は行われたが、これを道具として使い出す前に、一つ注意がある。（分類というのは大抵そうだが、）分類通りにきれいに区切れるわけではないという点だ。

たとえば、テニスを例に取ってよう。テニスと言ってもファミコンの「テニス」ではない。ボールとラケットを使ってコートでやる、ほんとうのテニスだ。テニスを大まかに見るなら、「既定のセット数を奪い合う競技ゲーム」だ。しかし、ゲーム中の個々の場面について言うなら、「飛んできた球を上手に打ち返す技術ゲーム」と考えることも可能だろう。こういうときは、大枠を基準に考えた方が良い。しかし、あるゲームの中に、別の小さなゲームが内包されているという事実は重要だ。それぞれのゲームは全く独立した概念ではなく連続的なものなのだ。

連続的な中には、特に密接な関係を持つものもある。理論ゲームと競技ゲームの関係がそうだ。競技ゲームと言うのは、理論ゲームの集合体である場合も多い。もっとも、ゲーム理論というのは「ポーカーにおける駆け引きを数学的に表す」ために考え出されたものだというから、競技ゲームと理論ゲームが蜜月関係なのは当然かもしれないが。

*1 囚人のジレンマ

共犯を行なった二人を別々に監禁し、それぞれに「罪の軽減」を条件に証言を求める。ただし、自分が証言すれば相棒の罪が重くなる。このような状況で、どう行動するのがもっとも得か、という話である。詳しく知りたい人は、

<http://www.eva.ie.u-ryukyu.ac.jp/old/titaru/tyukan/jiremma.html>
あたりを参照のこと。

2: Multi-layer expression

マルチレイヤー

多領域表現という存在

さて、ゲームという言葉の原義を考えるなら——それはおそらく、競技ゲームと技術ゲームと遊技ゲームのうちのどこかに、落ち着くのではないかと思う。理論ゲームは限定され過ぎの感があるし、ゲーム表現の指す範囲はあまりに広い。では試しに、英和辞典を引いてみよう。私が使ったのは、原稿を書いている環境にある、「電子ブック版

辞書検索システム・研究社 新英和中辞典(第5版)」である。全文載せると流石に紙面を食いすぎるので、めばしいところを抜き出してみよう。

game

[名詞]

1. 遊技、遊び
2. 競技、スポーツ
3. 試合ぶり、ゲーム運び
4. 勝負の形勢、(試合の中間)得点
5. (学科目としての)運動競技、スポーツ。
6. 冗談、戯れ、からかい
7. 駆け引き、策略、計略、たくらみ
8. (競争を伴う)仕事、職業
9. 猟鳥[獣]類、(猟の)獲物
 猟鳥[獣]の肉
 (攻撃・嘲笑などの)かっこうな、 「いいかも」

[形容詞]

1. 勇ましい、闘志のある
2. (…を)いとわないで(for)

とりあえずわかるのは、日本語の「ゲーム」と同じく、“game”にも多種多様な意味があること。けれど、ある程度の方向性は見えてくる。いくつかの慣用句からも、その方向は裏付けられる。たとえば“make game of a person”——「人をばかにする」。あるいは“play the game”——「正々堂々と試合をする」あるいは「公明正大に行動する」。

どうもgameという言葉は「楽しむ」「競う」の両面を持っているものらしい。そして、どちらかという「競う」側面の方が強いのではないだろうか。いずれにせよ、受動的な楽しみではない。自分から事を起こしてなにかを楽しむ、あるいは勝つ。そういう、自発性をもった何かであるような気がする。

とりあえず、そういうもやもやしたものを、“game”と呼んでみることにしてみよう。

では、ここいらでまた質問である。
先に挙げた、5種類のゲームは、はたして“game”であるのだろうか？

と、こちらから質問しておいてなんだが、「理論ゲーム」が“game”であるかどうかは、あまり考えるべきでない事柄だ。理論ゲーム(=ゲーム理論におけるゲーム)は、先にも述べたように現実の状況を数学的に取り扱うために、部分的に抜き出したエッセンスだ。だから、外枠が“game”であるかどうかを考えれば、十分でないかと思う。と

はいえ、一応の結論は出しておこう。「楽しむ」という要素が見られないのを理由として、理論ゲームそのものは“game”でないとしておきたい。

「競技ゲーム」「技術ゲーム」「遊戯ゲーム」の3つについては悩むことも少ない。いずれも自発的な楽しみを持つものである。先ほど考えた“game”というものには、ほぼ当てはまると言えるだろう。

問題は、ゲーム表現である。とりあえず、ゲーム表現についての定義を復習してみよう。すなわち、「主にコンピューターによって統御される、インタラクティブ性を伴った娯楽的表現」だ。

これには“game”であるところの「競技・技術・遊戯」の各ゲームと決定的に違う点がある。すなわち、その3つが「競技」ないし「遊戯物」——「する」ものであるのに対し、ゲーム表現は「娯楽的表現」——「される」ものである点だ。ゲーム表現の楽しみは、**演出される**楽しみであって、自発的に産み出す楽しみではない。受動性の楽しみである。これは、「自発的」であるはずの“game”には該当しない。だから、ここでは結論づけたい。すなわち、ゲーム表現は“game”でない。

しかし、ゲーム表現には“game”を含まれている可能性がある。

F Fを例にとると、それはおおむね映画だろう。展開されるのは一本道のストーリーだ。しかし、ところどころ“game”らしきものが見え隠れする。たとえば戦闘であったり、「ミニゲーム」であったり。

丁度テニス競技ゲームの内側に技術ゲームを含んでいたように、ゲーム表現はときおり“game”を含む。そして、ときに“game”を含むがゆえに、ゲーム表現は「ゲーム」と称される。

これは、発展の系譜からすればまったく逆の話だ。コンピューター上で作られた“game”が次第に表現に近づいていったというのが正しいだろう。

初期のコンピューターゲームは、ほとんどが競技ゲーム、あるいは遊技ゲームに分類されるものだった。そこには、発生してしまうストーリーはあっても（「**野球は筋書きのないドラマだ**」という言葉がいい例だ）、当初から意図されたストーリーはなかった。しかし、そこにストーリーを導入するものが現われた。

コンピューターの側の進化も拍車をかけた。最初期のコンピューターゲームは文字で全てを表していたが、今やゲーム表現は、音楽・効果音・音声・文章・画像・映像など、多数の媒体から成る表現なのだ。

3: Think, Select, and Win!

一体なにが "game" なのか

さて。

なにが "game" であり、なにが "game" でないのか。だいたい見えてきたところで、"game" の正体を確かめてみたい。実は、これについては、非常によくできたテキストが存在している。英国のRPG誌、"Interactive Fantasy" に掲載された、「コスティキャンのゲーム論(*2)」というテキストである。今回は、話のとっかかりとして結論だけを借りてきてみよう。

コスティキャンのゲーム論で述べられているところの「ゲーム」とは、以下の3つの要素を含むものであるという。

- 目標
- 資源
- 意志決定

ここで言う意思決定は本文で言うところの「選択」、資源（管理）とは「状況」、目標とは「優劣」にほぼ等しい。

実際にいくつかのゲームについて、この条件を満たすかどうかを考えていくとしよう。なお、ゲーム名の後の（）内は、本文での定義に基づく分類だ。

チェス（競技ゲーム）

目標は、相手の King を取ること。管理される資源は、盤上の駒の配置。意思決定は、自分の手番での駒の移動。

テニス（競技ゲーム）

目標は、既定のセット数を取ること。管理される資源は、現在の得点、サーブ権、ボールの位置・回転・速度。意思決定は、ボールをどこに打つか・打ち返すか。

テトリス（技術ゲーム）

管理される資源は、詰まれているブロックの状況と落ちてくるブロックの向き・形。意思決定は、どこにブロックを落とすか。目標は、一番上まで詰み上がらないこと、あるいは一定数ラインを消すこと。

ちと、ここの「目標」の部分は苦しいか。ひょっとすると「テトリス」はゲームでないのかもしれない。

すごろく（遊戯ゲーム）

目標は、誰よりも早くゴールにたどり着くこと、管理される資源は、現在の位置。意思決定は存在しない（所詮はサイコロの目次第）。

これは本格的な反例のようだ。単純なすごろくには、どうにも意思決定が入り込む余地がないように思う（サイコロの目を自在にできるというなら、「意思決定」は入るかもしれない）。

だが、すごろくには確かにいくばくかの競技性があり、なんとなくゲームっぽく感じることも事実である。

だとすれば、われわれはコスティキヤンのゲーム論におけるよりも少し広い範囲を“game”だと認識しているということではないか。

では、すごろくを「ゲーム」だと感じる要因はどこにあるのだろう。

それを探るために、チェスとの比較を行ってみよう。

チェスは競技ゲームである。ルールにしたがって、どう駒を動かすかの意思決定をする。意思決定を導き出すのは、定石の知識と先読みという技術だ。結果として、チェスにおいては「定石の知識＋先読みの力」が競われることになる。

対して、すごろくは競技ではない。まっとうなすごろくには、（チェスで競われるような）なんらかの技術は影響しない。意思決定の要素もない。しかし、すごろくは公平な競争である。参加者は一律に「サイコロの出目」という公平な（はずの）基準を与えられ、同条件で競争をする。

そういう見方なら、チェスは公平な競争でない。チェスで勝てる意思決定をするには、定石の知識と先読みの力が必要で、極端な話チェス盤を挟んで座った時点で、八割方、勝負が決しているとも言える（*3）。

チェスとすごろくの話をもう少し一般化してみよう。「遊戯ゲームは競うものであればよく、競技である必要はない」といったところだろうか。もう一つ言えることがある。「ゲームは競争であればよく、競技である必要はない」ということだ。

競技ゲームでは、文字通り「技」を競っている。ゲームをすることにより、直接（点数化）なり間接（相手との勝敗）なりで、プレイヤー個人の知識・資質・鍛練を計ることになる。

対して、遊戯ゲームでは個人の技量を計ることはない。遊戯ゲームは競う過程を楽しむことに、その主眼がある。乱暴に言えば、結果が大事なのが競技ゲーム、過程が大事なのが遊戯ゲームとなるかもしれない。

では、技術ゲームはどちらに属するのだろうか。

相手がいない技術ゲームだから、重要なのは過程であるように思える。しかし、そうではない。

そうではないことを実感するために、たとえばテトリスをやってみて欲しい。ちょっと難しめの設定がいい。ゲームオーバーになった。それじゃ、もう一度だ。前より長く続いて、点数も多めに取れた。非

常に喜ばしいことだ。

——さて。このとき、あなたは過去の自分と競っているとは、言えないだろうか。同じ「テトリス」というゲームの結果を出すことで、新旧の自分の比較を行なっていると言えないだろうか。あるいは、友達とどちらが高得点を取れるか競ってもいい。

技術ゲームというのは、本来計ることのできない「技術」を「ルール」に基づいて評点化する作業と言える。評点化することで、直接的に競えないものを、競技化することができるのだ。たとえばテトリスなら「定石の知識」やら「展開予測の技術」が点数に比例することになる。

さて、「ゲームは競争であればよく、競技である必要はない」とするならば、コストエキャンの定義では、少々都合が悪い。競争であるところの遊戯ゲームには、意思決定の要素がないからだ。

目的と資源は問題ないだろう。もう一つ、意思決定に変わる柱が必要だ。競技と競争、両方に存在する要素として「確定的でない状況変化要素」がある。対戦相手がいれば、相手の考えは100%はわからない。個人競技のスポーツだと、自分の体が思い通りにならない部分がそう。すごろくでは、いわずと知れたサイコロになる。そういう、自分の思い通りにならない部分、自分ではどうしようもない部分が、ただの「目標」を「ゲーム」に変えるのではないか。

ここでは、もっと噛み砕いて、「障害」としておこう。

結論は、こうだ。"game" とは、次の3つの要素を持ったものとする。

- 目標
- 資源（状態）
- 障害（不確定性）

(*2) コスティアキャンのゲーム論

この文書については、日本語訳されたものが、インターネット上で閲覧できる。

興味のある方は、

<http://www01.u-page.so-net.ne.jp/da2/babahide/library/design.j.txt>

を参照されたい。

(*3) チェスの勝敗

ちなみに、ゲーム理論によって、チェスには必勝法が存在することが証明されている。（必勝法自体は見つかっていないし、当然見つけられることもないだろう）

4. Let's make rearding into game. 「小説を読む」というゲーム

さて、最後の節は、ちょっとした思考実験から話を始めたい。

評点化によって競技でないものが競技になる、ということを前章でお話した。その話をもう少し広げてみるのが、実験内容だ。題材にするのは、「小説を読む」ことである。

重要なのは、題材がFFじゃないってことだ。FFならまだ「ゲーム表現」であるし、技術ゲーム・遊技ゲームを内包していたりする。ところが小説は、ちっともゲームじゃない。「ゲームブック」などと言われる、順不同に指定されたパラグラフを読んでいく「本」があるが、あれは小説じゃない。小説というのは、順番通りに文章を読んでいくものだ。当然これは、ゲームじゃない。ゲームじゃないものを、ゲームにしようという。実に強引な話である。

しかし、簡単な話である。目標を一つ、決めてしまう。それだけでゲームになる。資源は既にある——今まで読んできた内容だ。障害となる、不確定性もある——これから先の（未知の）文章だ。ゲームに必要なのは目標・資源・障害だから、足りないのは目標だけだ。

なんだっていい。大長編小説なら、その長さを読みきることはゲームになるだろう。先の展開を常に予想しながら読む、というのもいい。

では、もしも、映画や小説自身が、鑑賞者に目的を抱かせるような構成になっていれば？ そこから出てくるのは、受動的な楽しみではなく、自発的な楽しみではないのか？ その小説なり映画なりは、ゲームなのではないのか？

確かにそれはゲームかもしれない。自発的な楽しみが、そこにはある。

しかし、残念ながら真性のゲームとは、決定的に違う点もある。

そのような小説や映画は、確かにドラマを演出するだろう。だが、新たなドラマを産む事はない。しかし、真性のゲームは——それがすぐろくであれ野球であれ——新たなドラマを産み出さうる。

じゃんけんみたいな、ごくごく簡単なゲームでだって、ドラマは産まれる。なにげなく始めたつもりが99連勝してしまったら——次の一戦は、ちょっとしたドラマになる。それは、ただの偶然の積み重ねでしかない。だが、映画を何本見ようが新たなドラマは産まれない。そこには、決められた通りのドラマしか発生しない。

けれど、ゲームは思い通りにならない。思い通りにならないから、思い通りのドラマを見せることができない。思い通りのドラマを見せたいならば、小説や映画こそが適している。小説や映画は、ストーリーを語ることで、ドラマを見せることができるのだから。

しかし、ストーリーを「見せ」かつドラマを「産む」ことの出来るものがある。ゲーム表現だ。ゲーム表現は、ストーリーとドラマの中間に存在し、両者のもつ利点を併せ持っている。コンピュータの上に産まれた、ゲーム表現という存在は、どちらにもなれる。ドラマを見せることもできるし、産むこともできる。そして、体感させながら見せることすらも、できるだろう。

無論、この新しい表現形式にこだわる必要はない。映画が産まれてなお、絵も音楽もそれぞれの特性を持った表現として確立しているように、ゲームもまた、徹底的にゲームであることもできるし、純粹表現に近づいていくこともできる。そして第3の道、どちらでもある領域を極めていくことも、もちろんできる。

そして、作るにせよ、見るにせよ、それがどこを目指した表現であるのかには、常に気を配る必要があるだろう。

映画であろうとしているものを「ゲームらしくない」とけなすことも、ゲームに徹しようとしているものを「ストーリーが未熟だ」とあしらうことも、正しいことではない。ゲーム理論で映画の構造が把握できるわけがないように、それぞれに相応しい作り方・見方があるのだ。

コンピュータ上の表現として、ゲームを基にしたものたちは、大きな領域に広がりつつある。そのすべてを認め、それぞれに相応しい評価を下していくことが、これから必要であり、またそのように文化が育っていくことを、願いたいものである。

物語を探せ！

一創刊記念一挙三回掲載スペシャルー

text by 雪駄

第一回「STG」

物語にはゲームは必要じゃなかった。ポリスノーツにも、FF7にも、メタルスレイダーグローリーも、ゲームシーンが邪魔だというレビューが多かった。でも、風のクロノアはゲームでなければ傑作とはなり得ない物語だった。

唐突な始まり方ですいません。ごきげんよう。雪駄です。

現在、ゲーム市場を席巻するファイナルファンタジー（以下FF）シリーズに代表される「映画に近づいたゲーム」とは何なのでしょう？

ゲーム右翼が毛嫌いした「紙芝居ゲーム」とはどう違うのでしょうか？

面白いゲームとしてではなく、面白い物語としてテーマや構造を分析・評価されてしまうテキストアドベンチャーゲームとは一体何なのでしょう？

私はコンピュータゲームという表現を愛する者として、映画や紙芝居という「物語」とコンピュータゲームの関係について深く考えたり考えなかったりしながらこの文章を進めていきたいと思います。

そもそも、コンピュータゲームが物語を語りだしたのは何時の事なのでしょう？

表1：コンピュータゲームの歴史

1962年	スペース・ウォー！
1971年	コンピュータ・スペース (世界初の業務用ゲーム機。 内容はスペース・ウォーと殆ど同じ)
1972年	ポン
1973年	ブレイクアウト (俗にいう「ブロック崩し」)
1977年	サーカス、スペースインベーダー
1983年	ゼビウス ファミリーコンピュータ発売

コンピュータゲームが生まれたのは1950年代後期。有名なのは62年

にマサチューセッツ工科大学 (MIT) の AIラボに所属するスティーブ・ラッセルらが開発した『スペース・ウォー!』で、他の多くもこれの改造品だったといわれています。『スペース・ウォー』は画面中央の敵空母を周囲からのミサイルでやっつける、宇宙が舞台のシューティングゲームであり、このゲームで表現されているのは、宇宙戦争という物語ではなく、宇宙戦争という状況と空母を破壊するという目的が設定された宇宙戦争シミュレーターとでも言うべきものでした。

しかし、その「設定」はプレイヤーにとってどれほどの意味を持っていたでしょうか。

プレイヤーが『スペース・ウォー』をプレイする理由は、宇宙戦争の物語を見ることではなく、弾を撃って空母に命中させるという、パチンコやピンボールの台に立って穴にボールを入れるという遊技と大差はなかったように思われます。そして、パチンコやピンボールの台にも雰囲気づくりの設定 (コミックを原作にしたり、オマージュした物が多いですね) があるのは、皆さんご承知の通りです。

生まれたてのコンピュータゲームとは、パチンコやピンボールのような遊技機械に非常に近い、新しい表現の遊技機械だったといえます。

この後、「ポン」(現在のエアホッケーゲームのようなゲーム) や「ブロック崩し」「スペースインベーダー」となってコンピュータゲームは市場に現れ一般に広がっていきますが、これらは全て新しい遊技機械であり、映画や小説のような物語表現ではありませんでした。

よって物語の終わり、いわゆるエンディングというものが無く、ゲームの終わりがプレイヤーが辞めるか失敗としてのゲームオーバーしかなく、現在のゲームのように面をクリアしていく事によって物語が展開していく事ありませんでした。

黎明期、コンピュータゲームはパチンコやピンボールと同じラインで語るべき新しい遊技機械であり、雰囲気としての「設定」があっても、それは物語を語る装置でも表現でも無かったようです。(現在のアーケードゲームにおいても根本が遊技機械であるのは変わっていませんね)

さて、コンピュータゲームが大ヒットすると後続の会社がコンピュータゲーム業界に参入し出しました。

同業種の業界において、一番大切なのは同業他社との差別化です。

新規参入会社は、コンピュータゲーム作製技術で先行した会社に一步も二歩も出遅れていたため、結果的に先行したゲーム機械のコピーを作る事しか出来ず、差別化を行うのが困難な状況でした。

そこで彼らはゲーム機械はそのままに、雰囲気や設定の違いをウリにしましたのです。

敵をインベーダーではなく悪魔にしよう、攻撃するのは移動砲台、守るものは自機ではなく王様にしよう…

ドットで描かれた記号の形が変えられる事で、同じゲームは元にな

ったゲームとは別の設定をプレイヤーに提供しはじめま、設定の変化によって付加変更されたゲームの目的は、ゲームのルールを少しずつ変えさせていきます。

例) 「スペースインベーダー」から派生した「キング&バルーン」

さらに骨子足るゲーム製作の技術が競争の中で磨かれ、後続の会社が新しいゲーム機械を作ると、また同様に追従する会社が差別化を狙って雰囲気、物語を変えてアレンジするというイタチごっこが続き、ゲーム製作の現場では「新しいゲーム機械」の製作競争と並行して、差別化の為のCGの表現技術、さらには効果音という要素の進化、競争というものが起こっていきました。

そうした中、似たようなコンピュータゲームへの後づけである雰囲気の違いでしかなかった筈の記号、効果音といった要素を表現する部分は一人歩きを始めます。

技術の変化は記号をCGという「絵」であると、効果音はゲームミュージックという「音楽」であると受け手や製作者に認識させるに至ったのです。

コンピュータゲーム「サーカス」の音楽でデビューした「YMO」が、後にテクノポップの旗手として人気を得ていったのは有名な話ですね。

こうして、CGとGM、それぞれの製作者はゲーム製作職人ではなく、絵描き、ミュージシャンとして如何に魅力的にゲームという媒体で自分の作品をプレイヤーに感じさせるかということに意識を向け始めます。

何時の間にか、遊技機械としての面白さとは別のテーマをコンピュータゲームは得ていたのです。

そして「ゼビウス」というSTGが現われます。

ゼビウスがどんなゲームであったかは今更言うまでもないでしょうが、それを初めて目にした人間の驚きについては書き記しておかなければなりません。

ゲームを始めると、僕の分身である戦闘機が、広い森林の上空を飛んでいる。森林の左側に海が見える、綺麗だ。戦闘機には、白地でグレーのラインが入っている。テーブルの説明カードによると、名前は、ソルバルウというそうだ。

そして、どこからともなく、グレーのリアルな敵飛行物体が、次々と飛んでくる。なんて説明したらいいのか、金属のような、石のような色をした立体的なキャラクターが、いばいやってくるんだ。

こんな謎の敵キャラクターを、撃ち落としていくゲームだった。一方、地上には、やはりグレーの、ドームのような建物が、点々と建っていた。そのドームの窓に、

赤い光がゆっくりと点滅していた。これは、神秘的な光景だった。

遊んでみて、変わってるなと思ったのは、まず敵のキャラクターたちの攻撃が、押し寄せるようにたくさん来たかと思うと、急にになにも出て来なくなったりするところだ。あれはどうも変な感じがする。そんなゲームは、いままでやったことはない。しゃっくりと同じで、今にも出そうでなかなか出てこない、でないなと思ってるとうたたりする。

敵が全然攻撃してこないとき、見えない敵の圧迫感を感じるんだ。

ゲームの最初に出てくる敵キャラクターは、結構印象的だった。こいつは、自分の戦闘機に近づいてきたかと思うと、すぐに逃げるように去ってしまう。まるで偵察機のような感じだ。僕は、敵キャラクターたちに、意志があるように感じられてならなかった。

以上はゲーム「ポケットモンスター」の作者として知られる田尻智氏が著書「バックランドでつかまえて」においてゼビウスに遭遇したときの事をつづった文章です。

ゼビウスはCGと動きによって細やかな性格設定を行った敵キャラが多数登場し、その敵キャラたちと背景CGでゲームのバックボーンにある設定を語りはじめたゲームでした。

面を追うごとに背景が変化し、現われる敵キャラの動きや種類も増えていきます。最終面である16面をクリアすると7面に戻り、以後ループするというところで物語の終わり、エンディングこそ語られはしませんでした。面をクリアする事で物語が展開していったのです。

面をクリアするごとに現われる設定の断片からプレイヤーが設定の全体像を再構築したとき、そこにゲームの説明カードに書かれた設定としての「ゲームの目的」以上の物語が生まれていったのです。

ゼビウスはやがてその世界観を哲学とまで呼ばれ、世界観を巡っての議論（などというほどの物ではなかったかもしれませんが）がエスカレートし、有名なゼビウス星のデマを生み出すまでになり、遊技機械としての面白さ以外の要素、ゲームに添えられた「物語」がプレイヤーを熱狂させようと初めて示したゲームだったのです。

ゼビウスは大ヒットし、以降のゲームはゼビウスに倣って、積極的に物語という要素をゲームに付加しようとしはじめ、それは現在のアーケードゲームにも受け継がれています。

今では当然のようにゲームは物語を持ち、面クリアは「物語の次のステージへ進む」という意味合いとなり、敵キャラの性格付けはより顕著になり、最終面のボスを倒したとき「物語が終わり」、映画のようなスタッフロールが流れるようになっていきます。

アーケードにおいて、コンピュータゲームが本格的に物語を語り出す基礎を作ったのは1983年「ゼビウス」だったといえるでしょう。

さて、以上まで読んできた方はADVやRPGの話が全く出てこないのを少し不思議に思ったかもしれません。

ゼビウスの1983年といえば、その前にゾークだって、ウルティマだって出ていますからね。

実は今まで書いてきたゼビウスまでの流れは、『スペース・ウォー!』がMITの研究室から市場に出たことから始まった、コンピュータゲームの進化の一方だけ、アーケードゲームの流れだけを示した物なのです。便宜上「STG」の流れとでもしましょうか。

そう。コンピュータゲームの進化には、もう一方の流れがあります。そちらの流れこそがADVやRPGというコンピュータゲームのジャンルを生み出した流れであり、そしてそれは『スペース・ウォー!』とは無関係の遊びを源流とする流れです。

ADVやRPGというのはコンピュータゲームの元祖『スペース・ウォー!』が発展進化した物ではなく、別種の遊びの流れが『スペース・ウォー!』の生まれたMITに派生し、そこでたまたまコンピュータという機械に出会ったことで生まれた物であり、『スペース・ウォー!』とは直接的には全く無関係なのです。

えー、長くなってきたので一旦区切り、このもう一方の流れについてはまた次回ということにします。

ちなみに、次回語る事柄、コンピュータゲームのもう一つの流れ「RPG」についてですが、引き合いに出すゲームを以下に記入しておきますので。興味のある方は各自で予習などしておいて下さい。

…なんか、これだけで分かる人は次回において何が書かれるかを判ってしまうような気がしないでもありませんが、ま、それはそれとして。

- 1971年 「Chainmail」
(ミニチュアウォーシミュレーションゲーム)
- 1974年 「Dungeons & Dragons (R)」
(世界初のTRPG<非コンピュータゲーム)
- 1977年 「DUNGEON」(MITにて完成。後のゾーク)
- 1980年 「Ultima」
「Rogue」(1975年完成との説もあり)
- 1981年 「Wizardry」
「火吹き山の魔法使い」(世界初のゲームブック)

「小便は済ませたか？」

神様にお祈りは？

部屋の隅で奥歯をガタガタ言わせて命乞いする心の準備はOK？」
(TRPG「ダークコンスピラシー」、もしくは
アーケードゲーム「ハウス・オブ・ザ・デッド」プレイ中に)

第2回 「RPG」

ごきげんよう、雪駄です。

さて、今回はADVやRPGというジャンルを生み出した、コンピュータゲームのもう一方の源流について。

あ、冒頭の文句は本編とは無関係なので忘れて下さい。

言ってみただけです。

今回は前回予告した通り、コンピュータゲームのもう一つの流れの話です。

この流れは源流がコンピュータゲームではなく電源を使わないテーブルゲームにあるため、コンピュータゲームの話になるまで少々時間がかかりますが、RPGと呼ばれるジャンルのゲームが好きな人間なら、覚えておいても損がない話でありますので、どうか最後まで眠らずに。いいですか？

それでは始めましょう。

アメリカやヨーロッパではチェスの発展系のような形である、多数のミニチュア・フィギュアを大きなテーブルの上でルールにしたがって動かし、戦争を再現するミニチュア・ウォーシミュレーションゲームが古くから趣味のひとつとして受け入れられてきました。

かつて日本でも流行したボードシミュレーションゲームや、コンピュータゲームの大戦略等の大元ですね。

そんなミニチュア・ウォーシミュレーションゲームの一つである「Chainmail」は中世の騎士同士の戦いを扱うゲームでした。

テーブルに敷いたゲーム盤をマップに、ユニットをフィギュア、ユニットのステータスを紙のシートに、命中やダメージの判断を計算式に乗っ取ったルールと乱数としてのサイコロの目で出す「ファイアーエムブレム」のような物ですね。

このゲームがコンピュータゲームに物語をもたらしただけの源流の一つです。

「Chainmail」が発売された頃、アメリカではファンタジー小説「The Lord of the Rings (指輪物語)」が大流行していました。

その影響か、「Chainmail」の第2版(1972年)の選択ルールとして「ファンタシィ・サプリメント」が発表されます。

魔法使いやドラゴン、エルフ、ドワーフなどがルールに追加され、「指輪物語」のストーリー的な要素が組み込まれました。

そしてこの事は一方のプレイヤー側の騎士や魔法使いを物語の主役

として認識させ、その結果として、敵側のプレイヤーは組み込まれた物語的要素を表現する為に悪役を演じる事になり、勝敗で物語が完成するという、一種演劇じみたゲームを生み出す事となります。

これがRPGと呼ばれるゲームの黎明です。

1974年、その演劇的になった「Chainmail」を更に推し進める形で世界最初にRPGを名乗るゲーム、「Dungeons & Dragons (R) (以下『D&D (R)』)」が生まれます。

プレイヤーに敵味方という概念が無くなり、迷宮に潜る物語の主人公一行をプレイするサイドと、彼らが挑む気の利いた謎や艱難辛苦が待ち受ける迷宮を用意し、演出しながらゲームを進めていくダンジョンマスターというサイド、二サイド非対立型のゲームが生まれたのです。

「D&D (R)」の迷宮攻略側のプレイヤーが望むのは、スリリングな迷宮攻略のゲームとしての面白さであり、「指輪物語」のような体験です。

ダンジョンマスター側が望むのは攻略側を全滅させる事ではなく、攻略側にスリルと興奮を与える事、そしてゲーム終了時に魅力的な物語を攻略側のプレイヤーと自分が作り出していることでした。

「D&D (R)」は世界で初めて勝敗でないものを目的とした多人数参加ゲームだったのです(むしろゲームというより、ジェットコースターのようなアトラクションや演劇に近いかもしれませんが、複数の人間が同じルールにのっとなって行動する事によって生じる遊びは、やはりゲームであるといえるでしょう)。

そして、「D&D (R)」の目的の中の一つに「物語」の体験と作製が含まれていたのです。

この時、小説や映画、演劇等と同じように、ゲームは「物語」を語りはじめたのです。こうしたゲームはRPG(ロールプレイング・ゲーム)と呼ばれました。現在、日本ではコンピュータゲームのジャンルとしてのRPGと区別する為、TRPG(テーブルトークロールプレイングゲーム)と呼ばれていますね。

このRPGこそが「スペースウォー」と並び、そしてADV、そしてコンピュータRPGというジャンルを生み出した、コンピュータゲームのもう一つの源流なのです。以後、便宜上この「D&D (R)」からの流れをRPG、「スペースウォー」からの流れをSTGと呼称します。

「D&D (R)」は大ヒットし、それを模倣したTRPGが発売され、RPGという新しい遊び、ゲームの流れは学生を中心に広まっていきます。

そんな中、1977年、MITの或研究室で世界初のテキスト・オンリー・アドベンチャーゲーム「DUNGEON」が生まれます。

後に分割され「ZORK123」として発売されるこのゲームは、その名の通り地下世界を探索するゲームでした。

プレイヤー「扉を開ける」
ダンジョンマスター「鍵がかかっているね」
プレイヤー「さっき拾った錆びた鍵を使う」
ダンジョンマスター「鍵は合わないようだ」

…といった、ダンジョンマスターとの会話で進められていた「D&D」のダンジョン攻略を、コンピュータ相手に筆談で行うといった風情ですね。

D&D (R) と同じように、プレイヤーは考えつく限りの事を大抵出来ません。

鏡を割ろうが、ロウソクの火を消そうが、プレイヤーの思いのままにキーボードに入力すればよほど変な事でない限りDUNGEONはその結果を出力しました。

「叫ぶ」を入力すれば「うわあああ！」と返って来ますし、既に開いているドアがある場面で「ドアを開ける」と入力すれば、「目は大丈夫ですか？」と返してきたのです。

プレイヤーはそうした行動の結果としてダンジョン内の隠し扉を見つかけたり、宝物を手に入れたり、運悪く罠を発動させてしまって死んでしまったりします。

それが「DUNGEON」というゲームでした。

これはまさしく「D&D (R)」における攻略側プレイヤーとダンジョンマスターの会話であり、ある意味での「D&D (R)」のプレイ風景の再現でした。

コンピュータの中にダンジョンマスターがいるようなゲーム「DUNGEON」。

世界初のADV「DUNGEON」は「D&D (R)」の影響下に生まれたゲームであった事が伺えます。

恐らく、「D&D (R)」の熱心なプレイヤーが、一人でも遊べる「D&D (R)」を作ろうとしてコンピュータを理由したのでしょう。奇しくもそれは「スペース・ウォー」と同じくMITで生まれました。

そして「スペース・ウォー」が「コンピュータ・スペース」としてアーケードに出ていったように、「DUNGEON」もまた、「ZORK」として市販されていくのです。

やがて「DUNGEON」とは違った形でRPGの面白さをコンピュータ上で表現しようとして、「DUNGEON」には無かった数値や乱数的な戦闘の面白さを表現した「Rogue」「Ultima」「Wizardry」等が生まれ、これらコンピュータRPGと同時期に、「DUNGEON」の影響が伺える書籍媒体のRPG、ゲームブック「火吹き山の魔法使い」が生まれ大ヒット、やがてそれが逆にTRPG化されたりコンピュータRPGに影響を与えるなど、RPGという勝敗以外の物を目的とするゲームはそのメディアムーブメント同士が影響しあい、非常に混沌とした進化を続けていきます。

※この間、「スペースウォー」から連なる一連のアーケードゲームを主体とするSTGとRPGという大きな流れもまた相互に影響しあっています。時代的に見ても、STGがゼビウスで物語を得る事となったきっかけにRPGという流れの影響は少なくないと思われます。

これはコンピュータゲーム雑誌にTRPGの記事が多くのもっていたことから伺えます。ゲームで物語をプレイヤーに体感させるというRPGの方向性と、STG系から派生した体感シミュレーター等が目指す方向も相似（いわゆるバーチャルリアリティですね）でありますし、電源のある無し、RPGかSTGかという流れの違いで区別することなく、製作者もプレイヤー達もそれらを同じ「ゲーム」として受け入れていたと考えられます。

「火吹き山の魔法使い」は書籍故の文章やイラストの美しさをプレイヤーに与え、今までは体感でしかなかったRPGの「物語」に客観性を与えました。

それはコンピュータRPG、ADVにも波及し、ゲームをクリアする為の情報でしかなかったテキストに、文芸的な美しさが求められるようになっていきます。

プレイヤーの行動に対するリアクション、情報でしかなかったテキストが小説のように、一人称や三人称で統一、連続した読み物として書かれるようになり、ダンジョン探索ではなく殺人事件の捜査と解決を目的としたゲームが生まれ、それがミステリー小説と結びついた事によって事件はドラマ性を増していきました。

やがてクリアした後、一本の小説として読む事が可能なテキストアドベンチャーなども現われはじめました。

コンピュータRPGやADV、ゲームブックのプレイヤーは自分がプレイするゲームに客観的な物語としての美しさを求めるようになり、製作者もそれを受け、RPGというゲームの流れは、用意された物語を見る、見せるという事に比重を置くようになっていったのです。

RPGという物語の体験を根幹の一つに置く新しいゲームの流れはコンピュータゲームに派生し、コンピュータRPG、ADVというやはり物語の体験を根幹に置くゲームを生み、そしてそれは物語を見せるというテーマをゲームに与えました。

1980年代。

STGは物語を表現する事を「ゼビウス」で覚え、RPGは物語を表現することを目的の一つに置くゲーム「コンピュータRPG」と「ADV」という二つのジャンルを与えました。

そして任天堂ファミリーコンピュータが世界的にヒットし、家庭でその双方の流れが生んだゲームがプレイされるようになっていき、交わった流れは物語るゲーム、物語表現としてのゲーム、ゲーム表現としての物語をより具体的に進化、普及させていくのです。

こうして物語を得たゲームは、作り手が作った物語を客に見せるの

ではなく「体感させる」事が出来る殆ど唯一にして初めての商業メディアとなりました。

しかし、新しい物語の表現であるゲームとは熱狂を持って受け入れられましたが、新しい表現であるが故に作り手側にはそのノウハウが無く、物語を志向するニーズに答える為に「物語を体感させるプロ」ではなく、「物語を見せるプロ」を起用してしまい、映画や小説の出来損ないをゲーム機上で表現してしまうといった状況が生まれたり、逆に見せる側の人間や全く新しい才能がこの新しい表現に気付き、全く新しい形で物語を提供し始めました。

そして今やそれから10年以上がすぎた現在、ハードの進化により動画や音声ゲームは得て、ゲームという表現は多くの可能性と幾つかの到達点を我々の前に示しています。

ゲーム機上で映画の出来損ないでなく、映画そのものが動き出すようにしている「ファイナルファンタジー」。

借り物ではない、ゲームでしか語れない物語をプレイヤーの体感させたゲーム「風のクロノア」。

STGという流れは「バイオハザード」で恐怖を体験させる事に成功し、RPGという流れはマルチシナリオADVという流れを経て、「サウンドノベル」「やるドラ」といった、全く新たな物語の表現形式を手に入れたつあります。

そしてまだまだコンピュータゲームという表現は進化を続けています。

※コンピュータゲームが映画になる。

それはスリルや興奮をプレイヤーに体験させてくれるはずだったゲームがそれを放棄し始めたといえるかもしれません。

ゲーム右翼系の人々が体験させずに「見せる」ゲームを嫌うのは、それが彼らにとって愛好してきたゲームであることを放棄した存在だからなのでしょう。

彼らが嫌うFFが大ヒットしSTGが売れないのは、FFが彼ら言うところのゲームでなく、STGがゲームだからではないかとかいう見方もあるのですが、まあ、それはさておき。

この時代に生まれた我々は、コンピュータゲームという新しいムーブメントの目撃者です。

それは娯楽であり、遊技であり、物語であり、文芸であり、音楽であり、映画であり、それと同時にそれらとは違った何かです。

これからコンピュータゲームという表現上で一体何が見れるのだろうか。何を体験できるのだろうか。何が作れるのだろうか…。考えるとワクワクしませんか？

さて、以上でコンピュータゲームが物語を如何にして得たかの説明は一応の終わりです。

コンピュータゲームにはSTGとRPGという流れがあり、それぞれ別のルートで発展し、物語を得、別々の流れとして影響しあいながら発展

していったのですね。

二つの流れが交わるきっかけとなったファミリーコンピュータの普及、それによって生まれた二つの流れの結晶であるアクションRPG「ゼルダの伝説」、物語の再現、生成という見地から生まれたTRPGとそれから生まれた物語「ドラゴンランス」や「ロードス島」のヒットなど、時代背景についてはまだ色々と言いたいた事がありますが、それはまた、別の機会に。

今回は「物語を得たゲームが成し遂げたもの」について。「体験する物語」と「見せる物語」の違いについてなど語りたいたかと思いません。

それでは、また。

ファミコンロッキーとかファミコンCAPとかファミ拳リュウとか…覚えてますか？

少年漫画誌で連載されていたファミコン漫画です。

その中の一つに、池原しげと「ファミコン風雲児」という作品がありました。

他の漫画の多くが拳法で一秒間に16発の指拳で連射したり、腕を分身させたり、気功でコントローラーを操作するといった力技であった中、この「ファミコン風雲児」では、登場人物が極度の集中力をもって「ドットチェンジ」の掛け声でゲーム内で自分が操作しているキャラと一体化、ゲーム内でライバルと戦いを繰り広げる（といってもこの頃はクリアまでの速度や点数を競うのが一般的なので結構平和的）という差別化が為された物でした。

第3回「ドットチェンジ～ 見る物語から体験する物語へ～」

今回の題目はキカイダー…ではなく、「ファミコン風雲児」で語られていたドットチェンジなるもの。

プレイヤーとプレイヤーが操作するゲーム画面上のキャラクターのシンクロシティについて。

それは物語るゲームだけが必要とする要素です。。

ピンボールやパチンコのようなゲームではドットチェンジしても仕方が無い事は一目瞭然ですよね。

自分が操作しているキャラクターを媒介にし、時にはそのキャラクターと一体になって物語に参加するというそれは、ゲームという物語を表現するメディアの中でも究極に近い物語との関わり合いの状態といえるでしょう。

一番分かりやすいのは「勝負」という物語。

一方が勝ち、他方が負けるというただそれだけの、単純ですが、それ故に深いドラマですね。

剣豪小説、格闘小説、格闘漫画、映画、或いはボクシング、プロレス、ローマのコロッセオでの決闘の観戦等、古来から「勝負」事は大衆に受け入れられてきました。

人間の闘争本能を刺激する快感でありながら、様々な理由でそれを行わ（え）ない観戦者にとって、それを行う競技者はヒーローとなり、彼らに自分を投影する事で競技の観戦は「勝負」を擬似的に体験する事に繋がります。賭博等が人を熱狂させる理由の一つは、この勝負への疑似体験をより高める効果があるからなのでしょう。

しかし観戦者にとって、観戦は何処までいっても「勝負をした」という体験にはならず、「勝負を見た」という体験にしかありません。

実際に勝負を行う側の人間にならない限り、如何なりリアルな小説であろうと、間近で見た試合であろうと、勝負を行った体験だけは手に入れられませんが、理解も出来ません。どんなに金を積んでも、戦う側にならない限り、無理です。

そんな中、勝負事を扱ったゲームはプレイヤーを擬似的ではありますが、勝負をする側の人間にしてくれます。

グラフィックや文章による戦いの描写が実際の観戦風景や、立派な小説に対してどんなに稚拙であろうと、観戦者ではなく、競技者の気分を味合わせてくれる。

それが物語を表現するメディアとしてのゲームの、最大の強みです。

ゲームの中の登場人物と一体化し、そこで語られている物語を観覧するのではなく、体験する。

この最大の強みをより強くする方向でゲームは進化していきます。

プレイヤーとゲームの一体感、語られる物語の質ともに、最大のネックはゲーム内の状況、行動の描写の稚拙さ——木が棒にしか見えず、侍同士が戦っている姿がダンスしているようにしか見えない、数値の加減による成長では何がどうなったのかイメージしにくい、語られる物語が稚拙すぎて興味を引かないなどの理由でプレイヤーが物語に入り込みづらかった——を打開する為に、描写力の強化が行われました。

やがてゲームの開発技術が高まり、また、プレイヤーがゲーム内の操作キャラクターに自己投影する事が一般化してくると、そこでゲームの進化方向に二つの流れが生まれる事になります。

一つは、体験する物語の質を上げていく事でゲームという表現を高めていこうとする流れ。

もう一つは、ゲームとの一体感をより高めていこうという流れです。

前者の代表格が、ゲームを映画にしようという動きの「ファイナルファンタジー」であり、後者の代表格が、「ストリートファイター2」に代表される格闘ゲームや「ポケットモンスター」等のトレーデ

イングゲームですね。

「ファイナルファンタジー」は物語自体の完成度を高める進化を続け、客観的な物語としての面白さを求め、揺らぎの無い完成した物語を提供するようになります。現在では、それまでゲームでは常識であった、プレイヤー視点で語られていた一人称の物語を三人称で語られる物語へと変化させることでゲーム内に立体的な物語を導入する事に成功しましたが、代わりに操作キャラとプレイヤーの一体感を削ぐ結果となり、賛否両論を巻き起こしました。

一方の「スト2」「ポケモン」は、単純な勝負をゲーム内の物語に置き、しかも対戦相手もまた人間であるという状況をとることで、プレイヤー＝操作キャラクターという概念をほぼ完成させたと言っているでしょう。

小説や映画等においては、その物語内で強いキャラクターというのは、物語上そのように設定されたからであって、読み手の能力が全く関係しないのに対し、ゲームでは「ゲーム内で強い操作キャラクター＝ゲーム操作が上手いプレイヤー」であり、それをシンプルに、誰にでも分かりやすい対人対戦という形で示したのが、この二つのゲームの成功の理由の一つでしょう。

ゲーム内だけでなく、現実世界での他人の自分の強さへの追認は心地よい物ですしね。

街へ繰り出せば、そこに現実に対戦者がいる。戦う場所はモニターの中だけけれど、戦っているのは自分自身であり、ゲームボーイの中に持ち歩くモンスター達は自分自身が所有しているモンスター。

現実とゲームの中の事象が極めて高度にシンクロし、そこで体験する物語は誰かに用意された物ではない、自分たちが作り出す、自分たちだけの物語です。

物語を用意するのではなく、プレイヤー自身が物語を作り出す為の環境を用意しただけなのですが、逆にある意味、本当の物語シミュレーターといえるかもしれません。

しかし、それ故に、プレイヤーが体験する物語は、それが面白い、感動的な物語となるかどうかは分からないという不安定さがあります。

現在、ゲームはあらかじめシナリオが用意された、FFのような「シナリオ主導型」と、プレイヤー自身の行動が物語となるように、プレイヤー自身が自由に戦ったり冒険したりするための舞台がゲーム内に用意された「環境型」の二つに分けられ、環境型に勝敗、データコレクション等の他者と共通の「目標」を付加したのが「スト2」「ポケモン」と言えるでしょう。

しかし、物語を得たゲームが、物語自体の完成を追っていった結果、その体験という要素が曖昧になっていったのが「シナリオ主導型」であり、物語を得たときに生まれた「体験」という要素を突き詰めていった結果、物語を語るのではなく、プレイヤー自身に物語を作

らせるために、環境と素材だけ用意して物語自体を用意しなくなったのが「環境型」であるのなら、どちらにしても、物語を表現するメディアとしてのゲームの、最大の強み、ゲームの中の登場人物と一体化し、そこで語られている魅力的な物語を観覧するのではなく、体験するという要素が死んでしまいます。

極論を言いますと、「シナリオ主導型」では文学的に芸術的な物語が語られるが体験できず、「環境型」ではゲームの主人公を体験する事が出来ても、そこに映画や小説などの他メディアで語られるような芸術的な物語は無いのです。

小説や映画で語れるのと同様かそれ以上の物語を作りたい、しかしそうするとプレイヤーにその物語を「体験」させられない。より強く物語を「体験」させるために環境を整えていくと、結果的に物語を排除してってしまう…

「ゲームで映画に並びたい」

「ゲームは何処までいっても玩具である」

ゲームクリエイター達のこういった叫びの出所の理由は、何のことはない、「魅力的な物語を体験できる」唯一の物語表現メディアとしてのゲームを、上手く活用できない苦悩、或いは開き直りにあるのです。

最も売れている、最先端のゲームであるはずのFFやポケモンがそういった、ある意味開き直りのゲームである現在、今世紀が生んだ最大にして最後の物語表現の革命、「“客が”観覧するのではなく体験する物語表現メディア」であるゲームは、その革命を失敗に終わらせ、結局は変わった映画（電子小説）、或いは変わった対戦ツール（電子トランプ）という、今まであったメディアの代用品に落ち着こうとしているのかもしれませんが。

その革命を信じた私にとっては、それは物寂しい事です。

しかし、希望はまだあります。

プレイステーションで発売されたゲーム「風のクロノア」。

紙面が尽きてきたので多くは語りませんが、クロノアは恐らく、世界で始めて他の物語メディアと同様かそれ以上の物語を、プレイヤーに鑑賞させるのではなく、体験させたゲーム作品です。

プレイヤーがただゲームをプレイする事がドットチェンジに繋がる。希少な作品です。

クリアして、オープニングとエンディングの指輪の意味を考えて下さい。

それだけで、私が長々とゲームと物語の関係について語る理由が分かるでしょう。

物語はゲームを殺しません。ゲームも物語を殺しません。

物語とゲームが出会った意味、物語るゲームの可能性について、FF、ポケモン、クロノアを媒介にそれぞれ考えてみて下さい。

語表現としてのゲームは、それまでの物語メディアの代用品ではなく、同じ位置に立って、我々に未知の興奮や感動を与えると、私は確信しています。

参考文献

Roguelikeのページ

<http://www.kako.com/jnethack/roguelik.html>

Cultists Role-Plaing Game Pages

<http://www.edit.ne.jp/%7Ecultists/index.html>

S F オンライン内 R P G のすすめ

http://www.so-net.ne.jp/SF-Online/no1_19970318/review_game_1_1.html

夢幻超人ゲームマン

<http://www.asahi-net.or.jp/%7EFF4A-TKY/index.htm>

Kitaji's

<http://member.nifty.ne.jp/%7Ekitaji/>

Wizardry Unofficial Fan's World

http://www1.coralnet.or.jp/u2_iso/wizardry/index.htm

Scoops RPG

<http://www2.osk.3web.ne.jp/%7Ebenbrand/rpg/rpgnet/index.shtml>

赤尾晃一の雑文の館

<http://www.akao.to/index2.htm>

Tak's NetworkRPG Research Room

http://www.hdt.co.jp/staff/t/tak/nwrpg_res.html

HELLO, SAILOR!

<http://www.geocities.co.jp/SiliconValley/6090/Zork.htm>

サルでも作れるゲーム企画書

jes with Love-one project

プロローグ

(もしくは『悪魔』が『子供』をさらいに来た話。)

「大惨敗だ…」

(「お前の企画ってさあ、全然なってないね」)

(「『面白いゲーム』よりも『売れるゲーム』のこと考えろよ」)

(「ロン!…お前って、本当に麻雀弱いよな?」)

「うがあああつ!あのとき振りこんでさえいなければあああつ!!」

「どうした?」

「あ、先輩…」

「…いい目をしているな。『ゲーム』を金儲けではなく、普遍的な『なにか』で判断しようとする、そんな『やる気』に満ちた目だ」

「はあ、それはどうも」

「今のままでは、あの『上司』達には勝てないぜ」

「ううっ、そんなこと分かってるっす」(泣)

「本気で『ゲーム』をやってやろうとしてるみたいだが…今のままじゃ無理だ。お前には**知識もノウハウも何も無い**」

「一回振りこんだだけで、そこまで言われるっすか…」

「…『ゲーム』ででっかい魚を釣り上げようってんだったら、一人じゃ逆に引きずり込まれるぜ」

「な、何が言いたいっすか?」

「…お前の『力』になるってことさ」

「何だかよくわからないっす」

「さあ、我らと共にっ!!」

「…なんか、話がかみ合っていないみたいっす」

「キヤー!! さ・ら・わ・れ・るー!!」

ブロロロローツ……………(←車の排気音)

第一話「ギャル(orエロ)ゲーを作ろう!」

俺(22歳・ゲーマー兼大学生)「それではゲームの企画を始めようか」

後輩(21歳・ゲーム会社勤務)「はあ…」(諦め)

俺「ではまずは『学園恋愛シミュレーション』でいこう」

後輩「何でいきなりそれっすか?やっぱRPGとか格ゲーとかが普通なんじゃ…」

俺「馬鹿野郎!」

(ヤクザキックをかます)

後輩「ひぐう!」

俺「そんなことで俺たちの野望が達成されると思っているのか??」

後輩「野望…俺たちの、野望…」

俺たちの野望… それはゲームで すること! 計画通りあらゆるジャンルのゲームを出し、ことごとくゲーム雑誌のアンケートで一位を獲得する!! (もち、『ゲーム批評』含む。)

そうしてアニメ化→キャラクター商品→劇場化の三毛作で巨億の富を得るのみならず、裏から手を回して『僕のアニマムンディ』と『永遠』を手に入れるっ!!

それが俺たちの野望だ!!

この世は『卵』だ!! 我らは『雛』だ!! ただ唯一選ばれた俺たちのみが『卵の殻』を破ることが出来るのだ!!

後輩「言葉の意味はよく分かりませんが、とにかく凄い自信っす〜!」

俺「うむ」

後輩「でもどうして『学園恋愛シミュレーション』なんですか?」

俺「

」

後輩「師匠おおおっ!!」

俺「いいか、よく聞け!『学園恋愛シミュレーション』はなあ…あまり良いものでなくとも『必ずそこそこは売れる』んだっ!!」

後輩「ガーン!」

俺「しかも、だ!…『学園恋愛シミュレーション』にちょちょいと細工すれば、立派な『学園もの18禁エロゲー』も出来るっ!!」

後輩「ガガーン!!!」

俺「賢いお前のことだ…ここまで言えば『18禁エロゲーも必ずそこそこは売れる』ということに、既に気づいているだろう!!」

後輩「ガガガーン!!!」

ギャル (orエロ) ゲーちょっといい話 『必ず売れる、ギャルゲー&エロゲー神話』

今では様々なジャンルのゲームが出ておりますが、その中でも変り種といえるのが『ギャルゲー&エロゲー』でしょう。この二つのゲームの非常によく似ている点としては、市場が常に飽和状態になることがないのです。

それは何故でしょうか?

その理由として考えられるのは『ギャルゲー&エロゲー』は『消耗品』であるということです。たとえその作品がとても好きだとしても、大抵の人は全キャラクリアした時点で飽きてしまいます。まあ、今ではその神話

けもう崩れた と目る人が多いですが... 何故か 「メーカー」側は今だ

はっけつ、と死ななが多々で、向かい、「ハッ」は、
にその神話を信じてさえます（その方が、自分たちにとって都合が良い
からでしょう）。そこでちょっと経営がヤバめの中小のメーカーは、絶対
開発費が回収できるという保証（？）付きの『ギャルゲー』や『エロゲ
ー』に手を出すわけですね。

俺「…それで俺達の『ゲーム』ってやつを見せてやれば、これからも
『客』はついてきてくれるとゆう目的だったりするっ！」

後輩「なるほどっ! そうだったっすか」

俺「いや、今考えた」

後輩「…オイ」

俺「というわけで、まずはキャラクター作りからだな」

後輩「ええっ?! 普通はどういうゲームにするからとかからじゃ…」

俺「た・わ・けっ!!!」

がちゃん! (持っていた茶碗を投げつける)

後輩「うう、先輩酷いっす…」

俺「いいかあ、ギャル(orエロ)ゲーを作るにあたって何よりも重要
なのは『キャラクター』だあっ！」

後輩「何ですか?」

俺「お前はそんなことも知らんのかっ！」

後輩「はい」

俺「…まあお前は『天才』を超えた『天然』だからな。では一度しか
言わないぞ、『

』んだ

っ!!」

後輩「はっ、そうだったっすか?!」

ギャル(orエロ)ゲーちょっといい話。 『キャラの見栄えが良ければ売れる』の法則。

これは実際に人から聞いた話ですが、「ゲームの内容に期待してギャル
(orエロ)ゲーを買う人はまずいない、いても少数」とのことだそうで
す。それではどんなことに注意すれば売れるゲームが作れるのでしょ
うか?

まず第一に「キャラ絵が良い」ことっ!

そして第二「萌えるキャラクター設定である」ことっ!

この二点を押さえる為にも、これからギャル(orエロ)ゲーの企画書
を作ろうとする方は、まず『キャラクター作り』から始めると良いでし
ょう。

俺「ではキャラクター作りだが…まあ絵は外注するとして、中身を決
めなくてはな」

後輩「ういっす、それはもう考えておきました!」

俺「ほほう、それでは読ませてみる」

後輩「ういっす!」

俺「どれどれ…『一見病弱そうに見えるが、実は学校に隠れて原発に勤めている白血病の女の子（やっぱゾラ）』 あ?…」

後輩「次はこれっす!」

俺「…『一見クラスの委員長タイプだが、実は裏では世界を股にかけて戦っている正義のテロリスト（やっぱR○かデラズ○リート）』だと?」

後輩「最後はこれっす!」

俺「…『ヤクザの組長の娘で、そのせいかクラスから浮いている不良っぽい女の子だが、実は影で父親を補佐している生粋の女ヤクザ（やっぱシャブ中）』…」

後輩「どおっすか?」

俺「…素晴らしいっ!ディ・モルト!!エクセレントッ!!!…お前は伊達に会社づとめをしているわけじゃなかったんだなあ」

後輩「なんか引かかる言い方ですが…そんなによかったっすか?」

俺「ああ、この設定は大事なことをきちんと押さえてある。それは『アーキタイプ』でありながら実に『個性的』であるところだっ!!」

ギャル (orエロ) ゲーちよっという話。 『キャラクターの設定』

キャラクターの設定、それは作品が売れるか売れないかを定める重要な要素です。しかし（これも実際聞いた話ですが）、消費者の過半数であらせられる「特定の方々」は大変がままなもので、『アーキタイプ』だと「あ、これは～ってゲームのXXと同じだ」と売れず『個性的』であっても「俺XX属性だからこれじゃ萌えないなあ」と売れないのです!

ではどのようなキャラクターが売れるのでしょうか？ それは両者の意見を兼ね備えた

『～（アーキタイプ）だと思わせて実はXX（意外な個性）』

これです、もうこれしかありません!（断言）良識ある方々にとっては「リアリティが無い」と思われるかもしれませんが、過半数の消費者であらせられる「特定の方々」は、そういった点においては『たいへん寛大』だったりするので心配は要りません。何せ『出てくる女の子が皆主人公を好きになる』というギャル (orエロ) ゲーの大前提の段階で、もう既に「リアリティが無い」ことは、皆分かりきっておりますから。

? 「 」

後輩「い、いきなりネオドイツのファイターみたいに登場する貴方は誰すか?」

俺「おお!貴様は『萌え』にはちとうるさいと、ご近所の奥様がたの間では有名な『雪ちゃん』ではっ?!」

『～（アーキタイプ）だと思わせて実はXX（意外な個性）』

雪「これは間違いではないが、所詮萌えの1形態にすぎない。言ってしまうえば気の強そうなオンナノコが実は…とかいうアレだ。『とらハ』の綺堂さくらやONEキャラが局地的な盛り上がりしか見せてい

ない理由を考えよ。重要なのは意外性ではなく、『複数属性同居』という形なのだよ」

俺「む…」

雪「『マルチ』を見よ!」

後輩「マルチっつーと、あのマルチですか?」

雪「そう、あのマルチだ。HMX-12、奴が売れた理由は意外性ではない。『属性』として、

等といった複数を被っている、それがマルチ最大の強さであるのは正しいが、そこに『実は…』といった意外性はないのだ!」

後輩「なんか、この人の語りは長いっすね」

雪「更に複製属性の系統が　　という一点に集約していたのが成功の要因だな。複数属性や意外性を追求した挙げ句、ロリ〇学生で巨乳で口ポでメイドで無口で語尾にだよもんがつく幼なじみ等という訳の分からないキャラになってしまっただけでは流石にギャグにしかならん」

俺「…流石だ、雪ちゃん!　ここまで俺の言いたいことをズバリと言ってくれるとはっ!!」

雪「あなたもまだまだだね、みさき」(ニヤリ)

俺「うぐう、ひどいよ雪ちゃん」

後輩「…正直ついていけないっす」

ギャル(orエロ)ゲーちよつといい話。 『複数属性の同居』

キャラクターの設定、それは作品が売れるか売れないかを定める重要な要素です。しかし(これも実際聞いた話ですが)、消費者の過半数であらせられる「特定の方々」は大変ながままなもので、

アーキタイプな設定では「あ、これは～(ゲーム名)のXX(キャラ名)と同じだ」と跳ねつけられてしまうのです!かといって、特殊な意外性ばかりを打ち出したところで、「なんだよ、俺はXX属性じゃないと萌えないんだよなあ」と引かれてしまうだけなのです!(ほんとにわがままですねえ。)

ではどんなキャラクターがふさわしいかというと、それは『複数属性の同居』したキャラクターでしょう。これならば、たとえ一つ二つ外れても、どれかに「特定の方々」は律儀に食らいついてくれるのです。(実にありがたいことです。)しかし、これにも問題は存在します。『複数属性の同居』は『リアリティの欠如』という新たな問題を引き起こし、えてして「良識ある方々」は、それをもって作品をけなすことになります。

でも心配は無用です。過半数の消費者であらせられる「特定の方々」は、そういった点においては『たいへん寛大』だったりします。『出てくる女の子が皆主人公を好きになる』というギャル(orエロ)ゲーの大前提の段階で、もう既に「リアリティが無い」ことなど、やりこんでいる「特定の方々」は理解しておられますから。「良識ある方々」がなんとおもうと、やはり「お客様は神様」なのです。

魂を売りましょう。

俺「…やっとキャラ三人分は出来たか」

後輩「これで『馬鹿オタク』どもから金を吸い上げることが出来ますね、げひゃひゃっ!」

俺「…雪ちゃん」

雪「了承」

(テンブル直撃のパンチ)

後輩「ぐはあっ」

俺「てめえ『ギャルゲー&エロゲー』なめてんのか」

後輩「は、はひいいいっ」(怯え)

俺「まだ分かってないようだな…この三人じゃ『幼馴染』がいねえんだよ」

後輩「で、でもそれ以外の属性は殆ど押さえたじゃないですかあ」

俺「それこそ貴様が『馬鹿オタク』だというんだ」

後輩「ど、どういうことですか?」

俺「ではこれからゲームをしよう…お前は高校生だ」

後輩「ういっす、高校生っす」

俺「昼飯を買いに行こうとしたお前を、引き止める幼馴染の女の子がいる」

後輩「何か俺に用事っすか?」

俺「幼馴染はもじもじしながら…後ろ手に隠した小さな箱をお前に差し出す!」

後輩「ま、まさかっ?!」

俺「お前が箱を開けてみると…」

後輩「み、みるとおおおっ?!」

俺「…雪ちゃん」

雪「『たこさんウィナー』と『りんごのうさぎさん』DEATHっ〜」

(裏声)

後輩「うおおおおおおおおおっ!!!」(絶叫)

俺「…どうだ、分かったか?」

後輩「俺はっ、俺はなんて馬鹿野郎だったんだあああああっ!!!」

(号泣)

ギャル(orエロ)ゲーちょっといい話。 『幼馴染』の効用。

何故こういうゲームには必ずと言っていいほど『幼馴染』が出てくるのでしょうか? この件に関して疑問に思っている方が多いようなので、ここは『幼馴染学』の世界では名前を一度は聞いたことがある、ロシアのニシヤノ博士の論文を引用させていただきます。

「いやね、小さいころから一緒だったから、正直あんま意識はしてなかったんですよ。なんつーか、そこにいて当たり前?みたいな。でも二人とも次第に大人になってくると、一緒にいて恥ずかしいからつい冷たくしちゃったりとかしてねえ。

(略)

で、まあ最近になって、彼女が結婚したとかって聞いて、やっぱまあショックだったりしたんですが… そしたらあなた、ある日たまたま子連れで彼女が歩いているところに、ぱったりでくわしちゃってねえ。いや～あれはマジでビックリよお兄さんはっ!!」 (翻訳・筆者)

難解なロシア語を直訳したせいか、意味が取れない方もいらっしゃると思いますが、なんとなく『幼馴染』に対する博士の思いは、汲み取っていただけたことでしょうか。『あまりフラグを立てなくても、主人公と一緒にいてくれる』…これこそが『幼馴染』の真骨頂といえるものです。

俺「次にそんなことをぬかしたら、お前を俺の派閥から外す。…一人で勝手にやるといい」

後輩「そ、そんなっ、先輩に見限られたら俺…っ、どうしようもなくなりますっ!!」

俺「もういい、今回は許す…次回は、無い」

後輩「は、はいっ」

雪「…くっくっくっ」

俺「何がおかしい?」

雪「さて、もう『大同人』ごっこはやめよう。まだキャラの名前が決まってるじゃないし」

俺「そいやそだね。ついでにゲームタイトルも考えようか」

後輩「あの、一応考えてきたんすけど…」

俺「どれどれ…? 『野々宮 くずは』に『飛鳥 悠』、『桐生院 春奈』等など」

後輩「どおっすか?」

雪「まあ、いんじゃないの?」

俺「うん。なかなか『他のゲームと被ってる』しな」

後輩「よかったっす～!…あ、それと、タイトルには『きらめきエンジェルズ』ってのを」

俺「…雪ちゃん」

雪「了承」

(アキレス筋固めが決まった音)

後輩「うっぎゃああああ～! 足に熱した鉄の棒を差し込まれたかのような激痛があああっ!!」

俺「お前は、何故今タイトルをつけるのか? ってことが、分かってないようだな…」

後輩「う、ういっす…」

俺「いいか? タイトルに重要な要素、それは内容とは関係ない

だあっ!!」

ギャル (or エロ) ゲーちよつといい話。 『命名』の法則。

売れた作品のタイトルをよく見てみると、ゲーム内容とは関係のない、何だかよく分からない名前がついていることがよくあります。しかし、逆から言えば「分からないタイトルほど売れる」ということだったりします。

「分からないタイトルほど売れる」…それは何故でしょう？

答えは簡単、『他人に言いやすい』からです。店で注文するときでさえ、思いきり恥ずかしいタイトルだったりすると、たとえそれが、人というものを『ゴットハンド』に奉げている「特定の方々」であろうとも、かなり躊躇してしまうものです。ましてやそれが、人をけなした数が勲章となる世界で生きる「特定の方々」同士であつたらなおさらです！ゲーム業界に「ロコミほど正確な情報が伝わる」という伝説がある以上、売れたかつたらせめて人前でも話せるタイトルにしたいものですね。

ちなみに、『ギャルゲー&エロゲー』では、よくキャラクターの名前が被っていることがよくありますが…これは何故なのでしょう？正直分からないのですが、どなたかこれに理屈をつけていただけませんか？（筆者などは、今では『七瀬葵』という名前を聞くだけで、色々なゲームキャラを思わず4人は連想してしまいますね…）

俺「まあそんなわけで、ゲームタイトルは『きらめく季節へ』で決定！」

雪「うむ、なんか聞いたことがあるよう気がするのは、俺の気のせいだな」

後輩「お、俺の『きらめきエンジェルス』があ…」

俺「一応『きらめき』ってところは残しただろうが…」

後輩「ううっ…で、次は何ですか？」

俺「いや、これでキャラ作りは一応終了かな、と」

後輩「ふっふ～ん？」

俺「な、何だ？何かあったのか？」

後輩「いやあ～そんなことも忘れるだなんて、このお茶目さん！」

俺「正直気味が悪いぞ」

後輩「大事なキャラクターが残ってるじゃないんですかあ～？」

俺「…誰かいたか？」

雪「いたっけ？」

後輩「とぼけにで下さいよ、『主人公』を忘れてるじゃありませんか」

俺「ああ、それならいらん」

後輩「はぶっ!!」

雪「一応言っておくけどなあ、ギャル&エロゲーに『主人公の個性』なんてものはいらないんだぞ」

後輩「何ですか～っ?!」

俺「それはな、どんなゲームよりも、この手のゲームは
が必要なんだよ」

後輩「『一体感』っすか？」

ギャル (or エロ) ゲーちよつといい話。 『主人公との一体感』

『ギャルゲー』や『エロゲー』では他のゲームよりも『主人公とプレイヤーの一体感』が必要だったりします。(特に『エロゲー』では絶対です!) 「どうして?」と疑問を持つような人はいないと思いますが… 一応そんなお子様のために、筆者の友人の意見をここに上げたいと思います。

「エロゲーの女性キャラクターで最も大事なのは、

だ(最重要)。 擬似的にヤル、或いはヤラれるのがプレイヤーである、そこがエロゲーの存在理由だ。他人がヤルのを見るだけなら、AVで事足りるからな」

…まあ、とても直接的で分かりやすいかと。(汗その為、様々なゲームで実に色々な手法が使われておりますが、ここではその例を三つほど挙げてみたいと思います。

1. 主人公は記憶障害である。
これはゲームの内容に関して、プレイヤー様は全く知らないのにも関わらず、主人公だけは知ってる態度を取ってしまい、そのことから違和感を覚えるのを防ぐ為でしょう。
2. 主人公にCGや声がない。
CGや声があると、プレイヤー様は「これは俺の顔&声じゃないっ!」と反発してしまい、結局『一体化』が出来ないからでしょう。
3. 主人公の設定が無口となっている。
「俺はこんなこと言わねえ!」等とプレイヤー様にすねられることを防ぐ為でしょう。

また、基本的な『主人公像』というものもあります。いちいち考えるのが面倒な人はこちらを参考してみてください。

気まぐれである。女の子には優しい。男友達は少ない。喧嘩は強い方だ。勉強は得意ではないが、やれば出来る。両親が(諸々の理由で)不在。料理は下手。正義感が強い。クラスでは浮いている。面白いことを言う。遅刻しがちだ。教師の受けはあまり良くない。(一部女教師には良い。) 雑学が豊富だ。顔は良い方だ。(一部のゲームにおいて) 特殊な能力を持っており、それが誰よりも強い。等等…

俺「では次回はゲームをゲームたらしめる、『ゲーム内容』を本格的につくるぞ!!」

雪&後輩「ういっす!!」

また一步、野望に近づいたんだよもん!!

注釈：

『口コミほど正確な情報を伝える、という伝説』

ゲームのレビューをし、攻略記事を載せるいわゆる「ゲーム雑誌」は、その収入源を二つに分けることができます。

第一に「本自体の売れ行き」、第二に「広告収入」です。

普通「本自体の売れ行き」が収入の大半かと思われそうですが、実は「広告収入」のほうが収入全体の割合として大きい雑誌は、決して少なくありません。しかし、誰がゲーム雑誌に好き好んで広告を載せてくれるのでしょうか？

そう、「ゲーム企業」です。そんな訳で、ゲーム雑誌は、広告を載せてくれる企業への「ご機嫌取り」もしなくてはなりません。…そこからゲームのレビューの点数が「甘くなってしまう」と考えるのは、むしろ当然でしょう。

それよりも驚くべきことは、「自分の好きなゲームがけなされた」ということで、雑誌のレビューを「信用しなくなった」という人間もいたりすることです。（なんと身勝手な!）

そういった理由からか、最近では雑誌のレビューよりも、「個人でレビューをする消費者」の方を重視している方が多いようですね。企業側としても、そういう「個人の意見」を重視してきていることは事実です。

えっ、『ゲーム批評』?…あれは、なあ。アレで理論武装したつもりの馬鹿をやりこめるのが目的で読むんなら、話は分かるけど?

編集後記

ホンマに出るんかいな？ と不安になる状況の中の第1号。つーか、ついさっき某原稿にボツ食らわせたところだったりして。デッドライン直前に届いた原稿がなければ、体裁すら整わぬところ。

こんな不安な状況のくせに、Webにページまで立てるつもりらしいです。つーても、正式な場所はまだアレなので、仮告知のページにそのうち掲載します。

ちなみに仮告知のページは次のとこです。

<http://www.jks.is.tsukuba.ac.jp/%7Ewhite/GameDeep.html>

vol.1だなんて銘打ってますが、次が出るかはお客様次第です。表紙絵が落ちて売れそうにない本になってるあたりが致命的。果たして、何部売れるでしょうか(ドキドキ)

ま、とにかく、今後ともよろしく、といきたいもので。

GameDeep

vol.1

1999年12月24日発行

編集発行 GameDeep

代表 中田吉法

〒305-0821 つくば市春日4-19-8 やまと荘A103

e-mail white@jks.is.tsukuba.ac.jp

