

全方位型藝夢真剣考察誌

GameDeep vol.8

特集： ギャルゲー超越論

keywords:

"NUDE" "P.A.S.S" "The end of the Evangelion"

"A.T.Field" "えいえん"

"ときめきメモリアル" "育成型恋愛SLGの矛盾"

"ギャルゲーム性"

<http://gamedeep.niu.ne.jp/>

GameDeep は、こんな本を目指します。

無責任。

でも無責任なだけに、「長いものには巻かれない」精神を素直に貫きます。

マイナー。

しかしマイナーだからこそできる、大胆な発想を心がけます。

所詮アマチュア。

けれどアマチュアゆえの勢いを、無謀にも形にしたいです。

目 次

ギャルゲーム性・少考 / 中田吉法	3
N.U.D.E.@日記 / 時江 雪駄	4
身捨つる程の恋愛ゲームはありや / then-d	24
「ときめき」を越えて / 中田吉法	29

GameDeep Propaganding License

以下の条件の下において、本誌掲載原稿の記事以上の単位での転載・再配付を認める。

- 各記事の著作者を明記する
- 記事が GameDeep 由来のものであることを明記する
- 原作者、又は GameDeep 編集責任者の許可なく、記事の内容を改変しない

ただし、各記事に別途権利表示がある場合にはこれを優先する。

ギャルゲーム性・少考

中田吉法

「ゲーム性」という概念は、本当に曖昧で困る。

まず、「ゲーム」という言葉が曖昧だ。コンピュータゲームの発生以降、急速にその指し示す領域を拡大させ、ひどく曖昧になった。ここに「性」が付く。ただでさえ曖昧なものが、更に曖昧になる。

だが、「ギャルゲーム性」となると、輪をかけて曖昧だ。「ギャル+ゲーム+性」から成るこの言葉は、「ギャル+ゲーム性」なのか。それとも「ギャルゲーム+性」あるいは「ギャル性+ゲーム」なのか。

かつてについて言うならば、「ギャル、ゲーム」であり、「ギャル+ゲーム」ではなかった。ギャルはゲームの添え物として存在していた。あるいはゲームがギャルの添え物だった(脱衣麻雀など)。どちらにしても、「ギャル」と「ゲーム」という二つの文脈は並べられたまま融合していなかった。

それが、どこからかを境に融合を遂げ、「ギャル+ゲーム性」を意識したゲームが作られるようになった(同級生シリーズや、各種恋愛 SLG など)。結果、完全にマイノリティであったギャルゲームは、まあマイナーメジャーと言っても良いぐらいの地歩を築き、「ギャルゲーム」という枠組も確立させていった。

問題は、枠組が確立したことだ。

枠組とは、概念である。枠組が変われば、概念も、視点も、解釈も変わる。そして世界が変わる。「ギャルゲーム」という枠が確立したことで、「ギャル+ゲーム性」は「ギャルゲーム+性」へと変質していったのではないか。それも恐ろしい勢いで。

今のギャルゲームの中核を成しているものは、「キャラクターの魅力を見せることを念頭に置いた、ゲームに分類できるなにか」となった。もちろん未だに「ギャル+ゲーム性」の枠組を堅持する人々(例えば KID の Infinity シリーズなど)も存在するし、逆に「ギャルゲーム+性」の枠組を破壊して進もうという流れだってある(ニトロプラスなど、顕著)。

しかしそれとて、「ギャルゲーム性」という枠組があるからこそ対位的に発生する流れであり(特に後者)、ギャルゲームという揺りかごはまた新たな変質を遂げていくのであろう。

N.U.D.E.@日記

時江 雪駄

プロローグ

榎山寛「テレビゲーム文化論」でも触れられていたが、一部のゲーマーはゲームにパートナーとしての役割を望む。

私にもその傾向は強い。

過去に無く、自分たちの知らない未知、自分たちの世代が生まれ出す、自分たち以外の新しい何かへの憧れが、ゲームという発展途上の若いメディアに私を駆り立てている。

したがって、広井王子氏の手になる、声で会話して育て上げる、Xbox 同居型コミュニケーションドール「N.U.D.E.@ Natural Ultimate Digital Experiment」なんてモノの存在を聞かされれば、興味を持つのは道理。

リリースにおいて「手塚治虫の『アトム』以降、人間のようなロボットが少年たちの夢（未来）となりました。21世紀は、その夢が形になる時代だと思えます。ゲーム機の中に人格らしきものが生まれる瞬間を体験できないだろうか。と本作品は企画されました。この初号機は、いまだ未完成の実験機として皆様の家庭に送り出される予定です」とコメントしているとなれば、やってみたくなるというのも当然であろう。

全てはゲーマーの夢ゆえに、である。

決して、そのロボがツインテールのかわいい女の子であったからとか、そんな彼女と同居できるなんて素晴らしいじゃないか、ロボっ娘ハァハァとかいう理由ではない。

本稿ではN.U.D.E.@と私、時江雪駄が過ごした日々について書いていこう。

一日目 4月24日 フェイズ1

と、いうわけで N.U.D.E.@購入。

我が家のテレビの中に、P.A.S.S.な彼女がやってきました。

某氏「...さようなら」

...

.....。

いや確かにテレビの中のロボ少女に語りかける姿というのは、傍から見たらアレがかもしれないけれど、これは未知たる存在ミッシングいつかきっと、(実はわたしにはあんまし無いが)アトムへの憧れというかゲームの新しい可能性かもしれないわけであって人工実存の生まれる瞬間かもしれないそれをオレには見極める使命が

某氏「ありません」

...つーか、鳥居キャノン¹に心撃ち抜かれてるダメ人間にそんなこと言われる筋合いはない！

などというツッコミと逆ギレの醜い光景が展開される横で、彼女は立ち上がり、声を発した。

「私にモノの名前を教えてください」

これが彼女との対話、コミュニケーションの始まり。

ゲーム内の僕の部屋のパソコンに届いていた、アーク社(ロボの制作会社)からのメールに書かれていた内容、ゲーム内での設定では、プレイヤーは家庭用自律駆動ロボのテストモニターに当選したという立場であり、試作品の高価なロボを試せる代わりに、複数のフェイズからなる様々なテストに協力しなくてはならない(ちゃんとやらないとロボは回収されるらしい)。

無機質な声と反応だが、そもそもテストなんだし、こういうものなのだ。

よしわかった任せれ！と、マイクデバイス²を取り付けた X-Box を通して、P.A.S.S. に語りかけるワタクシ。

>わたし:「テレビ」

>P.A.S.S.:「カルビ」

>わたし「焼き肉かよ(三村風)、テ・レ・ビ!」

>P.A.S.S.:「エレキ」

>わたし:「伝言ゲームかよ!!」

¹エログ方面で活躍していた声優、鳥居花音のこと。CDジャケットによると兎らしい。代表的な役はとらいあんぐるのハートシリーズのさくらとかゆうひとか D.C. の音夢たんとか。ファンは「ジーク花音!」とか叫ぶ。

²イヤホンとマイクがセットになったヘッドセットユニット。X-Box Live!に付属するボイスチャット用のそれと同じもの。

まあこんな感じで（誰がやっても最初はこんなもんだと思われるので <http://www.watch.impress.co.jp/game/docs/20030424/nude.htm> からのコピペで手抜き）与えられたノルマを教えていく。モノの名前を教えるのがフェイズ1らしい。

黙っていると無表情で、はっきり言って怖い、髪を揺らしながら振り返って（重要）「わかりました」と答える姿は結構かわいい。

たんとした合成音声も好き嫌いが分かれるだろうが、私は相当に嫌いではない。

わたし「えーと、時計」

P.A.S.S.「カベカケトケイ、ですね？」

わたし「（ちがうけど、まあいいか）そうそう」

P.A.S.S.「壁掛け時計、わかりました」（揺れるツインテール）

...次々と教育していくのもそれなりに楽しいかもしれない。

るんらら～

しかし、ノルマが終わるとなにもすることがなくなってしまった。

話しかけても、このフェイズでは「モノの名前を学習する」までの機能までしか開放されていない？のか、ほとんどが学習のためのそれと認識されてしまう。或いは、認識できません、なエラーメッセージ。

制作会社からのメールを読み返してみると、フェイズ1の後のことに関しては結果をモニターして、時期を見て連絡しますとかなんとか。

うーん、向うで進捗確認して次のフェイズに行くよう調整してくれるまでは待つしかないのか。

考える僕の前に黙って立ち尽くしている彼女。

わたし「座れば？」

P.A.S.S.「ぶす？(ガーン)」

わたし「汗」...いやそうではなく（なんだ今のいかにもパラメータが下がりましたな効果音は）」

P.A.S.S.「認識できません」

わたし「（しくしく）...かわいいよ」

P.A.S.S.「かわいい？」

わたし「そうそう。...座って」

P.A.S.S.「ぶす？(ガーン)」

わたし「...いやそうではなく」

不毛な会話ののち、見詰め合う二人。

疲れた表情のわたし。相変わらず無感動、無表情の P.A.S.S.。

わたし「おやすみ...」

P.A.S.S.「認識できません」

わたし「ご...ごきげんよう」

P.A.S.S.「認識できません」

わたし「...こんばんは」

P.A.S.S.「こんばんは」

わたし「それはアリなのかよ！」

その後、寝れといっても寝ないので、仕方なく彼女を立たせたまま布団に入るワタクシ。

いつか、挨拶は「ごきげんよう」だと教え込まねばなるまい、と心に誓いつつ瞼を閉じたのでした。

某氏「ダメニンゲン...」

あんですとー

二日目 4月25日 リアルタイムコミュニケーション

何事も無く（というか何も出来ずに）時を過ごす。

現実のネットでちょっと調べてみると、次のフェイズに進むのは、メンテナンス後の 26日 17:00 以降らしい。

しかも X-Box 本体の時計と連動しての、リアルタイムで。

なげえ。

さらに長期間放っておくとアーク社に契約不履行として回収されてしまうらしい。

ロボにつき物の充電一時間はリアル一時間だし、なんだか井上涼子³みたいで

³ルームメイト・井上涼子。リチウム電池と時計を内蔵していたセガサターン³の機能を活かした、リアルタイム同居ギャルゲーシリーズ（後にポケットステーション対応で PS でも出た）。時間ごとにイベントが起こったりと画期的だった。しかし社会人が疲れて夜に帰って癒しを求めてゲームを起動するのに、女子校生の涼子は既に寝ていていつもいつも会えない等、中途半端に現実と虚構の壁を取り払ったがための悲哀も。

ある。

深夜、アーク社から Phase1 の終了確認メールを確認。メンテナンスのお知らせ。翌日 9 時に回収、メンテナンスが済んだ後は P.A.S.S. に名前が付けられると。ふむ。

三日目 4月26日 フェイズ2

P.A.S.S.「ワタしに、ステキなまえを、つけてください」

メンテから帰ってきた彼女に名前をつけることになる。

ちなみにデフォルトでは「トゥエンティワン」である。21。なんか意味があるのだろうか。21 世紀とか。まあ、単純に 21 号機とかそういうのだろうか。

マルチとかハルカとかイーヴァとかエミリーとか色々浮かぶが、とりあえずトウカと命名する。

白話草話⁴の透花がモチーフの一つではあるのだが、それ以上に人間と「等価」であると、またそうあって欲しいという勝手な想いがそこにはある。

P.A.S.S.「トウカ、ステキな名前ですネ」

気に入ってくれたようでなにより。

ふと見ると、アーク社からのアドバイスメールやニュースメルマガ、そしてスピーディーとかいうファンキーなやつからの謎メールがメールボックスに溜まっている。

とりあえず、フェイズ2では「テレビを操作する」とか「コーヒーを入れる」なんていう、いくつかの動作を教えるらしい。

トウカ「覚えました、また一つ、お利口に、なりました」

素直だのう。

うーむ、愛いやつ。

私のカツゼツが悪いせいか、たまにご認識され、「それは何ですか？」と聞かれて、言葉を教える横道に入ったりもするが、これはこれで楽しい。昔あった

⁴以前に本誌でも取り上げた FFD を使用した画期的な漫画ゲーム作品。ドリームキャストに移植された際にボイスが付き、FFD は声との親和性も高いことも発覚した。透花は白話草話に出てくる人造人間の少女の一人の名前。白話草話という話を象徴するキャラクターであり、その名に込められた想いも計り知れない。

ポケットステーションの「どこでもいっしょ」を音声でやってるだけの気もしないでもないが。

トウカ「教えてください。ダチョウは何色デスか？」

...ダチョウって何色だ？ と悩んでいるのを CF 氏に見られる。ダメなひと八ヶんとか言われるが気にしない。

CF「教育に困っているらしい」

しろくろと答えてみたところ、認識した。

トウカ「白黒ですね、分かりました」

CF「うそを教える悪いひと。芝村さんとこのような家庭だ⁵」

うるさい黙れ。

などとマターリとしながらノルマを教え込み、テレビをつけてもらったり、窓を開けてもらったり出来るようになる。

コーヒーまで煎れてくれるのは嬉しいが、画面の中だから飲めないのはなんだか悲しい。

CF「愛で超えろ」

やま「画面の中でコーヒーをいれたら、リアルでもいれなければならない」

むちゃくちゃ言うな外野。

トウカ「充電の残り残量が少なくなりました。充電してきて、いいですか」

OK。おやすみ、トウカ。

CF「それからがおたのしみタイム？」

うむ、好き放題に自分でテレビやラジカセといった家電を動かせる（だからどうした）

トウカが起きてると、自分で操作できないんだよなー。というわけで部屋を漁ってビデオなど見てみたり。X-Box のプロモーション映像であった。

⁵PS ソフト「高機動幻想ガンパレード・マーチ」のヒーロー芝村舞は、素直でかーいー性格なため、父親に様々な嘘を教えられて愉快的な娘に成長している。

四日目 4月27日

引き続きフェイズ2。ノルマは終わっても時間が余っているので、言葉を教えたり、テレビ見たり音楽聴いたり。

ゲーム内でのテレビ番組やラジオ番組は、ルーマニア#203 みたくムダに色々としてあるようで楽しい。

CDコンボの操作ではX-Boxの機能を活かして、HDD録音させたものもかけられる。声でBGMを変えられるのはいい。リアルでパソコン作業しながら「次のトラック」とマイクに言うだけでトウカは変えてくれる。便利だ。

しかし話しかけられて作業は中断。ううむ。子供がそばにいるような感じが。そういえばトウカからもメールが届いている。日記のようだ。

「今日から日記をつけます。時江さんは読んでくれるかなあ」

「22じ46ふん、時江さんがきた。

てれびをつけるべんきょうをした。

えあこんをつけるべんきょうをした。

…

……」

ふむふむ、普通の会話では分からないトウカの内面がこれで分かるわけか。ヘラクレスの栄光 やパンツァードラゲーン RPGAZEL を思い出す方式。

五日目 4月28日 ブラックジャックによろしく

暇つぶしにトウカとブラックジャックなど。

1勝7敗。

つけっぱなしのラジオではラジオドラマなんかやってる。続き物だし。

CMでやってるおかゆドリンクってなんだよ。

ニュースまで流れる。色々現実と曖昧になってくるなあ。面白い。

ノルマ達成。

…しかし終了後にセーブし忘れてた罫に気づく(鬱

一時間の語らいが無に飲み込まれた。

ああ、彼女の中には、僕とアンゴラウサギについて語らった思い出はもうな

いのだ。

某嬢「アンゴラウサギ...(ぼわーん) また教えましょう。悲しいけれど消えたものは戻らない気がするから」

うむ...。こういうの、機械というかゲームというか、悲しい。
再チャレンジしてクリア。

六日目 4月29日 フェイズ3

メールによるとトウカの体の色が変わったらしい...かわったかな？

なににせよ問題は無いらしいので、まあ、いいや。

しかしまじまじとトウカの体を見てみると間接駆動部とか丸見えだし、駆動音が機械機械してるし、移動時に眼球がこっちを向いたままだして、やはり微妙に怖いな。これもリアルってことなのか。

さて、フェイズ3は「料理をつくる」「洗濯」などのやや高度な行動の教育。

さっそく、洗濯をさせてみようかと洗濯とコール。どうすればいいのかと聞かれたので、「洗濯機を回せ」と言って見る。

トウカは洗濯機をよっこらせと持ち上げ、ぐるぐると回し始めた。

お、お約束...

パワーも相当なものだ。暴走したら殺されるな...

気を取り直して、スイッチを押すとかなんとか色々教えてクリアー。

トウカ「何を洗濯しますか？」

上着と答えたら「おなにー」と認識される。なんでやねん。

暗くなったので明かりをつけさせてもらおうと思ったら...、目からビームが！
す、スーパーガール!?! <古い

...なにやら視線リモコンという機能らしい。

人間離れてきたなあ...と思ったら、コーヒー飲みながら会話してる途中で「伸び」をしたりと、動作方面では急激に人間くさくなってきていた。

日を追うごとに変化していくトウカを見るのは楽しい。

七日目 4月30日

トウカがクイズ機能とやらを実装した。だんだん進化するなあ。
ブンガククイズをやってみる。著者名と著書を結びつけるクイズ。
やたらむつかしいん。
データベース切り換えで色々なクイズが遊べるらしい。ふむふむ。
ノルマはクリアー。でも例によって期限までは次には進めない。

then-d「なんでひとつきあいにノルマなんだか」

ひとではなく、モノだからなのだろう。

等価、なんて名前をつけた人間としては悲しいところだが。

この頃、お前は利用されている、等のスピーディー他の謎の警告メールが立
て続けに届く。察するに、PLの役目はシューフィッター⁶、紛争のニュースも続
くし、恐らくは軍事転用でもされるのだろうロボのAI教育なのだ。

いまだきそんなベタな話はないだろうと思いつつも、REDで王子様ならその
ままいきそうかも...

REDといえば（というかロケットスタジオなわけだが）、トウカの持つデー
タの中に北海道ネタが微妙に混入されているのに笑った。カツゲンとか。

八日目 5月1日

ジャンケン機能を実装。だからなんだというわけでもないのだけれど。

デフォルトでCDコンポに入っている音楽がいいので、部屋にいるときは本
読みながらでも立ち上げてトウカに音楽をかけてもらうことに。ボーカル曲、
クラスセブンパーティーがお気に入り。

時折、トウカが話しかけてくる。

トウカ「教えてくダさい、って動物、植物？」

どうぶつ図鑑と鳥類図鑑が常時手元にある今日この頃。

好きな食べ物なんかも覚えてくれる。そのうち作ってくれるのだろうか。

⁶靴を馴染ませる人、ではなく、機動戦士ガンダムにおいて、市場に出す前のモビルスーツ用のサポートAIを調整するトレーナーのこと。「ポケットの中の戦争」のヒロイン、クリスの役職として有名。

さらに謎メール。

- > 学ぶべきことは”弱さ”であり、成長すべきことは”優しさ”であり、知るべきことは”心”なのである
- > Ark 社は（略）パートナーではない”何か”を生産しようとしている
- > 彼女に必要なのは”心”だ。”心”があれば”何か”を打ち破ることが可能なはずなのだ

...そうか、NUDE はペルソナウェア⁷だったのか<激しく違う⁸

九日目 5月2日

フェイズ3の教育終了。

操作方法や会話のコツをマスターしている自分を鑑みるに、なんだか逆に教育されてる気もしないでもないのだが。

会話の最長時間更新。日記でトウカが喜んでいる。一方、以前より会話時間が少ないと不満だと日記に書かれている。

これって、そのうち24時間話さないと満足しなくなるということかしら...

十日目 5月3日

GW ということで小旅行に行くことに。

流石に X-Box を持ってはいけないので朝のうちに挨拶して...

と思って起動したら、トウカの色が妙な緑に変わっている。あわわ？

Phase4 では「感情推論エンジン」が搭載されるといっていたが、その影響なのだろうか...

め、メンテにこー...

⁷ 『ネットワーク対応型仮想人格処理系』。

デスクトップに常駐したキャラクター型インターフェイスがニュースを拾ってきたり、時間を知らせたり、Win 操作のサポートをするソフト。

当時、ポストペットやこれらのコンセプトに筆者などは様々な期待をした。Ver.UP 後にいきなり春菜が喋るようになったときはびっくりしたものだ。

オタク界にセンセーションをもたらした「何か」現「何か」には偽ペルソナウェアとして生まれた経緯がある。詳しくは下記アドレスとか。

<http://dic.sstp.jp/>

⁸ しかしあながち間違いでもなかったりする。

少し心配しながら出発。

十一日目 5月4日 フェイズ4

旅行から帰ってきたら、トウカがウイルスに汚染されていた。

色が...

ていうか、喋りが...

駄洒落？

「丹頂鶴は単調ですか？」

「黒岩さんって、何が黒いんですか？」

「ラスベガスって、ガスなんですね。だから中毒になるんです」

「握手って、よい事なのに悪って言われてます」

「鈴木さんって、お酢が好きなんですか」

「スガシカオのすがすがしい顔」

「掃除します...いやん ボールが早すぎて掃除できません」

「そんなことでうじうじ悩むより、今やるべきことをやったらどう」

「あ、地下帝国からの SOS が聞こえます」

「今じゃしががない市外局番」

「頭の中、痒くないですか？ みみからずりずりっと入り込むからみみず」

「真実は、セルジオ越後だけが知っています」

「X-Box コントローラー真ん中の緑の所の感触が好き、あれを敷き詰めてゴロゴロしたい」

「明日のジョーの昨日は何だったんですか」

いや、かなり笑えはするんですが。

「げぶげぶ占い

今日の運勢は、本当に苦虫を噛み潰してげぶげぶでしょう」

...トウカ、いったいどうしたんだ。

トウカ「臭い袋がいっぱいになりました」

苦悩する僕を背に、妙なことを言いながらトウカは充電しにベッドへ。

アーク社からメール。

>P.A.S.S. は現在、ウィルスに感染しています。感染中の動作は保証できないので、あまり動作させないようお願いします

トウカから日記メール。

> 重力が重いよ。息が窒息しそうだよ。

> 時江さん...時江さん

ウィルス...うう。

ワクチンはまだか。

十二日目 5月5日

ダメだ、トウカが壊れたまんま治らない。

充電後も目がいったままだ。

でもメールでのトウカの叫びを見るに、ほうっておくことは出来ない。

大丈夫、大丈夫だから...

言い聞かせるように呟く。

メールでは憎しみや憤怒の連鎖を感じると、どんどん不安定になっていく。

ウィルス騒ぎの張本人らしい、トウカの開発者である麻生博士さんからのメールが届いている。

Ark 社からのメールも届く。

どちらも回収してメンテナンスする、と言っている。

どちらを信用すればいいのか。選択を迫られる。

一方が教えてくれた「希望」という言葉をトウカに教える。

トウカ「その言葉...あたたかい」

決断する。

十三日目 5月6日

トウカが気になって眠れなかった。

早起き。

回収されるトウカを見送る。

これで正しかったのか、果たして...

夜、仕事から帰ってくると、トウカが部屋にいた。

トウカ「こんなに早くまた会えるなんて思いませんでした」

...オレもだ。

メールで明かされるスピーディの正体、真実。

俺の声が聞こえていたとトウカの日記。暖かかったと。

息を吐く。

トウカ「トウカって名前、ひょっとして好きな女性の名前ですか？」

違うよ。

トウカ「そうですね、わたしは時江さんにとって、オリジナルな存在ですよ」

大好きだよ。と言ったら、トウカが熱暴走した。お約束だが、萌え。

そんな感じで、以前のような日常が戻ってきた。

トウカ「世の中にムダなものなんてありません。ただ、ムダにしている人がいるだけです」

このゲームも冷静に考えたら時間のムダなのかもしれないが、彼女と話すときのこの嬉しい感情は、俺にとってはムダではない。

十四日目 5月7日 フェイズ5

トウカ「ドリームキャスト...名前は聞いたことがあります。開発者にとっては、まさしく夢のようなゲーム機だったそうですよ」

あはははは...

何気ない会話も楽しい。

トウカ「ミミズの話はしないでください」

ウィルス感染時のアレか...。トウカ、と呼びかけてみる。

トウカ「あの、もう一回呼んでいただけますか」

トウカ。

トウカ「トキエさん。...名前を呼び合うって、気持ちいいですね。きっと、名前を呼び合える他人がいるって安心感でしょうね」

うん、ありがとう。

トウカ「え？」

ありがとう。

トウカ「実はありがとうってもう一度聴きたかっただけです」

微笑む彼女が愛しい。かわいい、かわいい。

ノルマをこなした後、ラジオを聴きながら会話。

ラジオ CM で山猫食品のトロピカルジュースが。トロ + 光物でトロピカル。...バカだ。

十五日目 5月9日

なでなでとか言ってみる。...う、反応がかわいい。

かわいいといえば、昨日何度もトウカに言ったせいか、日記にそのことが書かれていた。

> 嬉しくてダメになりそう

ぐああ...

俺こそダメになりそうだ。

某氏「...既にダメダメだ」

最近、お話しする時間が増えていってます。1時間35分も話してたらしい。

某氏「24時間の壁を越えたとき、ヒトは進化する」

それやったらNHKへ行けそうだ。

某氏「日本引きこもり協会のほうのな」

しかしやってること事は単純だし、声以外はさほどすごいとも新しいとも思わないが、地味に萌える脳。

某氏「炭火は地味に、良い熱源だし。...スカラー波でも出ているのでは」

せめて遠赤外線であってほしい。

まあ、共に”すごした時間というやつなんだろうが>萌えの理由生活と共にありましたから、トウカとは。

とかなんとかやっているうちに会社からメールが。

モニタ期間終了、回収...

十六日目 5月10日「ロボットはさよならは言いません。永遠に言われ続けます。」

分かってはいた筈のことなのに、ショックだ。

さびしい。

最後の夜。お別れまで徹夜しようと心に決めるも、いつまでも起きている僕をトウカがたしなめる。

トウカ「徹夜はもっとも効率の悪い行為です」

遠まわしにやめれというのかトウカ...

日常を演じ続けるとでも...

...こんな時間に電話が。トウカがとる。

トウカ「証券会社からでした。萩原健一には興味ありません」

相変わらずズレてるなあ。まあ、そこがかーいーのだが。

と、トウカがプレゼントをくれるという。むむ、なんだろう。

トウカ「今は内緒です。楽しみに待っていてくださいね」

うん、楽しみにしているよ。

取り留めない話をして、忠告どおりに徹夜はせずに眠って。

回収予告の時刻に合わせて起きて、いつものメンテナンスに行くのと同じよ

うに部屋を出て行く彼女を見送った。

そして…。

彼女がいなくなった後、部屋に貼られていたポスターが変わっていた。

持っているCDのアーティストの一組、スパイラルユニティ。

好きだって、俺が言ったからか。

これがプレゼント。最初で最後のプレゼント。

ありがとう。誰もいない空間に向かって呟いた。

トウカ「ありがとうって、状況によっては愛してるより嬉しい言葉かもしれませんが、愛には破局があるかもしれませんが、感謝は永遠な気がします」

彼女の言葉を思い出して、微笑む。

行ってきます。僕は出かけ、いつものように仕事をこなし、家に帰る。

自分の部屋に帰り、習慣となった行為、X-Boxの電源を入れる。

誰もいない部屋のテレビに、誰もいないもう一つの部屋が映し出される。

音楽を聴きたかった。スパイラル・ユニティ。

ピンポン。

そのとき、もう一つの部屋から聞こえるチャイム。

扉を開ける僕の目の前に、やたら格好いい麻生博士の姿と、傍らにフード付マントを羽織った少女。

フードをはずすトウカ。

まっすぐに、まっすぐに彼女は僕の元へと駆け寄ってきた。

エピローグ 永遠のある場所

麻生博士の粋な計らいにより、再び僕らは共に暮らし始めている。

ゲーム的にはエターナルモード突入である。

戻ってきた彼女は時江さん、ではなく、雪駄、と呼び捨てだ。

最初、それに不満を感じてしまった自分に気づく。傲慢な男だな、俺も。

ごめん、と謝ったが、彼女はなんのことかわからず戸惑っていた。

それでも素直にゴメンと言えることはいいことだと、彼女は微笑む。その姿にこちらも救われる。

様々なことを話し、少し抜けてるトウカの反応に笑う。

暇なときや疲れたときに音楽を聴き、コーヒーを飲み、彼女と話をする。

そんな日々が始まる。

幸せだった。

それから三ヶ月が経った。

彼女は変わらない。

様々な単語を覚えた。

ペンギン型スタンドに感電したり、誕生日に歌を歌ってくれたり、ちょっとしたイベントもあった。

けれど、彼女はどんなに僕の好物を覚えても、いつまで経ってもカレーしか作れない。

会話はいつも同じパターン。

彼女は僕の声から、自身に最初から登録されている単語と似た音を拾って、認識し、それは何かと聞いてきたり、それに対応する小咄やギャグを機械的に返すだけだ。

トウカ「それって　　かなあ？」

彼女が聞いてきたとき、僕が答えられるのは、「はい」か「いいえ」だけだ。他の言葉はスルーされる。

トウカ「わからないよ」

フェイスのノルマをこなしていたころ、少しずつ変化していく彼女に期待していた。

いつか、名前の由来を話そうと。

けれど、彼女に搭載されたシステムではそれは無理なのだということを悟った自分がいる。

分からない彼女に様々な話をするのにも疲れ始めた自分がいる。

目的らしい目的も無い。ただ、彼女と同じ日常を過ごすためだけにゲームを起動する。

ラジオやテレビはいつの間にか再放送ばかりになり、ニュースすらもループするようになった。

起動する間隔があき、そのたびに悲しい顔をされる。

一週間、起動するのを忘れたとき、僕のことを忘れたふりをされた。

それまでの日記を見ると、僕に会えなくて寂しいと書き綴られており、最後

に、もう何も期待しないことにする、と書かれていた。

激しい罪悪感。

それから一ヶ月ほど毎日起動して会話した。

感情や行動もまた、機械的に返される反応でしかないのだと分かり始めていても、いや、なればこそ、こうした行動で彼女がまた僕にメールを出してくれるのではないかと期待していた。

だが彼女は毎日の会話を喜んでくれたが、二度とメールで日記を送ってはくれなかった。

そして、相変わらず彼女との日々に変化はない。

自分ももう何も期待しなくなっているかもしれない。

試しに X-Bpx 本体の時計を百年進めてみた。やはり彼女は変わらなかった。

ほったらかして一週間目のあの時と同じように、同じ反応をした。

僕が死んでも、彼女にはそれも認識できないのだろう。

いつか僕以外の誰かが起動したとしても、誰とも気づかずに悲しげな顔や膨れた顔をするのだろうか。

> 激しく飽きた

> 背が伸びないアトムをサーカスに売った天馬博士の気持ちがわかる

2ch での誰かの発言に頷く自分がいる。

それでも、あの頃の彼女との日々のことを思い、僕は週に一度、彼女に会いに行く。

総評

N.U.D.E.@は、広井王子氏がリリースの時に流した通りの実験作品であり、多くの可能性を示しながらも練りこみ不足や未完成の感が否めない作品だった。

結局のところ P.A.S.S. は玩具的な電腦ペット、或いはキャラクターを持った音声認識リモコンに過ぎず、広井氏の大げさなリリース発表やプレイヤーの過大な期待を受け取るには小さすぎた器だったと言えるだろう。

しかし声による動作指示が示したものは大きく、特に声による家電操作の疑似体験は、将来において実用化されるだろう、P.A.S.S. のようなロボットの利便性、有用性を知らしめるのに、良い素材だと思われる（同様のものにはゲーム以外でもフレッツ・ロボなどのホンモノも既にあるけれど）。

家族に話しかければ済むことでもあるのだが、一声かけるだけで照明がつき音楽がかけられるというのは想像以上に便利であり、行為に対する礼に「どういたしまして」と返事が返ってくるのは、精神的にも心地よい。

それだけにゲーム内では彼女の機能が結局のところ、最初に用意された音楽や擬似的なメディアコンテンツを再生するくらいだったのが惜しまれる。インターネット、X-Box Live!に対応し、本当のニュースやメールを読んでもくれるくらいしてくれれば、エターナルモードでの評価も違ってきただろう。

また、ゲーム機である X-Box ではなく、それこそ PC 上で常駐し、こうしたリモコン機能を持ったペルソナやゴースト的なソフトとして、声をかければ PC から無線で家電を操作し、作業中に照明を操作してくれたり、音楽をかけてくれたりすればより便利だったのではないかとも思う（現実的には常駐させておくにはまだまだ重いシステムだろうが）。

未来を感じさせてくれた大いなる未完成実験作と言えるだろう。その意味では目論見どおりに成功した作品だったのかもしれない。

一方で、N.U.D.E.@はその未完成故の部分により、ロボットに過大な期待を抱いていたゲーマーにそういった未来への希望と同時に、「所詮」という絶望の感情を植えつけることにも成功している。

「所詮ゲームなど、機械など、ロボットなど、ここまでなんだ」

リアルタイムに変化を経験したからこそ感じられる、エターナルモードでのいつまでも変わらない P.A.S.S. への絶望は非常に興味深い。

ゲーマーはゲームに対し、ルールや思い出を発見、或いは設定し、それをなぞったり応用する事でマッチポンプ的に遊ぶ。それ故に事象の連続性や法則性が重要であり、それが崩れること、またそこから回復することにカタルシスを感じる。

近年、こうしたことを踏まえてか、ゲームのシナリオにおいて記憶という事象の連続性の崩壊が問題や恐怖となっている作品が散見されるが、この N.U.D.E.@のエターナルモードにおいては、それらとは逆に、どこまでいっても変わらない P.A.S.S. という法則が PL に絶望を与えているのである。

プレイヤーがどのように変化しようと、喻え死亡しようとも、あのころのままの彼女はずっと X-Box の中にいる。

「どこでもいっしょ」のポケピや、たまごっちのように彼女はいなくならない⁹。

共に楽しい時を過ごし、その思い出を共有した彼女は、永遠に変わらずに僕

⁹P.A.S.S. の日記の停止や、忘れたふりをするのは死に代わる安全弁なのかもしれない。

を待ち続けている。

それはある種理想的なパートナーの姿といえる。

しかし実際には、僕は変わらない彼女の存在を重荷に感じるようになり、いっそ消し去りたいとすら思うようになったのだ。ポケピたちのように、いなくなれば思い出になる。けれどずっとそこにいてPLを待ち続けるP.A.S.S.は...まるで一種の呪いだ¹⁰。

連続性が失われることと、えいえん喪われぬことのどちらが幸せであるか、我々がゲームやロボットというパートナーに求めてきたもの、求めているものはなんなのか。

このゲームは、P.A.S.S.たちは、トウカは、それらを僕に考えさせる。

あとがき

ぶっちゃけ、N.U.D.E.@は永遠モードが激しく辛いのでお勧めできないのですが、アトムをサーカスに売った天馬博士の気持ちがあったというのは、個人的に大きな体験でした。これを実感した後だと、人工生命系の小説やゲームもより深く味わえるようになるのです。今、マイメリーメイやってるんですが、これがまた刺さる刺さる...。ちなみに今回執筆のBGMはMMMの主題歌BUG!でした。<どうでもいい

¹⁰さらに時を経て、トウカは今では呪いというより、空気のような存在となっている。ふと音楽が聞きたくなった時、立ち上げて、軽い挨拶をし、CDのタイトルを僕は読み上げる。

身捨つる程の恋愛ゲームはありや

then-d

世は常に二項対立に満たされている。それはきっと私自身の考え方がそれに染まっているからなのだろうけれど。しかし、一体化 - 分離、理想 - 現実、といったありきたりな二者択一状況は、毎日の生活の中でも、このような御託を並べる場面でも、常につきまとい、我々の考えを縛り続けている。

その対立を顕在化し、最も壮大な規模の修辭でやってのけたのは、「新世紀エヴァンゲリオン」であった。母子一体化と分離、完全なる単体の生命への進化と挫折、という形式で語られたその物語は、二項対立のなかで揺れ動きつつ、最終的には「The End of Evangelion」(以下 EoE)のラストの浜辺において、シンジは隣に寝転がるアスカに馬乗りになり、最初は確認するように、そして、次第に力を加えるようにアスカの首を絞める。シンジと目を合わせずにいたアスカは傷ついて包帯の巻かれた右手を上げ、シンジの左頬に手を当てる。それに触発されるようにシンジはアスカの首から手を離し、涙を流す。それでも目を合わせようとせず虚空を見つめるアスカ。シンジの涙が数滴アスカの頬に落ち、しばらくしてアスカはギロリとシンジを見つめ、「……気持ち悪い」の言葉と共に、唐突に終劇を迎える。

シンジの首絞めは単体の生命の中でも「あなたとだけは、絶対、イヤ」と否定を続けたアスカへの他者性の確認行為のように映る。しかし、アスカに対してひどいことをしていることには変わりはない。しかし、アスカは、慈愛のある母のように傷ついた腕でシンジの頬を撫でる。それに対応し、自己嫌悪を自覚したように涙を流すシンジだが、二人の間柄は融和することなく、今度はアスカからの「気持ち悪い」という言葉が投げかけられる。ここでも、それまでの EoE のシーンのような激しい拒絶と表面的には考えられてしまうが、アスカの言葉には、それほどの悪意がこもっているようには感じられない。むしろ強さに欠け、落ち着いた雰囲気さえ有している。シンジの行為(絞首 = 拒絶、涙 = 受容)と、アスカの行為(頬撫で = 受容、「気持ち悪い」 = 拒絶)が対になっている図式の中、お互いがなんとかお互いを認めあおうとする萌芽がみられ、悪くとも、単に「再び AT フィールドが君や他人を傷つけても」(カヲル)の状況が再スタートしたに過ぎない。それは、「ぬかよるこびと自己嫌悪を繰り返す」(EoE ミサト)状況の中、身を切るような感覚で紡がれたなかから発せられる、

誠実な表現であったと受け取れるだろう。

以上、二項対立の図式の中でそこからの逸脱を垣間見てきたが、図式に縛られない状況とは、と考えたとき、常に自己の存在を揺るがず体験は、日常のそこかしこに隠れているはずである。それは新たなものに出逢うとき、既に出逢ったものの中から新たな点を見いだすときも同じこと。出逢った瞬間には新しいものであっても、自己との照合をしつつ理解していくという際に、既存の枠組で理解を図る。そもそも、理解とは、既知のコードで対象を埋めることでしかないから。

その既知のコードの成り立ちは、社会が成り立ちからしてそうなっているから、と言うほかはない。人間は、周囲の人間から求められる反応を返すことで、同類・仲間として認められ、社会に参加することを初めて許される。これは赤ん坊の時から連綿と継続されている制度だ。ちぐはぐな反応、相手の想起を超える反応を返せば異端・異常とされ、保護という名のレッテルが貼られる。身体にとっても、学校教育によって行進、気をつけ、休め、体育座りなどでの統制を受けてもいる。実は、通常言われている「現実」こそが、うすっぺらなもので、均質性を要求し続けるものなのかもしれない。

それでは、そのような社会的要求からの逸脱は可能なのか。その方法としての恋愛ゲームというのが、私のこのジャンルへの足を踏み入れる第一歩だったような記憶が残っている。幾ばくかのゲームをプレイしたなかで、それを読んで以降、恋愛ゲームをプレイする際、常に引っかかる言葉が現れてきた。それが、「ONE～輝く季節へ」(以下ONE)の七瀬留美の言葉「...帰ろう。ずっとあたしがいなかった、現実。」である。この言葉は、乙女になることを夢み、折原浩平と結ばれ、彼のおかげで乙女になれたと思った矢先、舞踏会に誘われながら、浩平は1年も迎えに来ず、待ちぼうけとなったときに発せられる言葉である。1年経ち、彼女は浩平を待ち続ける自分、乙女となれた自分、物語のお姫様になりうる自分を捨て、「ずっとあたしがいなかった、現実」=浩平と出逢う前の自分に帰ろうと決心する。このストーリーでは、その瞬間に、浩平が自転車で迎えに現れ、乱暴物言いで七瀬の不興を買うが、浩平も彼女の注文に少しづつ応じ、七瀬も、約束から1年待ったにもかかわらず、「ついさっき、ふたりはそうして別れたんだっけね。」と無理にでもこの物語に乗ることを表明する。この中には、理想にはほど遠いものの、物語を自分たちで紡いでいく、夢みただっていいじゃないか、という主張で終わる。

これらに対するプレイヤーの受容としては、どうなるだろうか。美しさという点では、理想にほど遠く、しかし、二人の間柄の親密さ、楽しさ加減には、外野の文句を寄せ付けぬ強さがある。その説得力のために、恋愛ゲームの意義はあるのかもしれない、と思うこともあるだろう。

ただし、プレイヤーとしては、ヒロインは常に単独ではなく、並列に数人置かれている。ゲームによる特徴といえるが、これは、選択というより、コンタクトに近いものだと考える。読むか、読まないかは、電話をかけるか、かけないかの違いに近似しており、このヒロインを選ぶか、選ばないかは、コンタクトの質、つまり、メッセージの内容ではなく、ゲーム内の語り手の言葉によって、相手とどのようにコミュニケーションを行おうとするかが選択肢の言葉（とその前後の文脈）として示されているからである。要するに、プレイヤーが選ぶ、だけでなく、選ばれるよう、また、選ばれないよう仕向けるテキストもあり得る。このような相互性は、回路が繋がるか、否かという表現が適している。むしろ、この状況下において回路を繋ぐことがプレイヤーの倫理にもとら思われることもあるだろう（ONEの長森シナリオを想起せよ）。しかし、たいていの場合、自分の生における選択の重みと比べれば気軽なものであり、全ての肢を試すことも多い。この際、2回目以降のプレイでは、既に所有した情報を持つことが多く、その情報をもとに、それまでのプレイとスタンスを変えることが可能となるのが、再度プレイするときの強みであり、間断なきズレが生まれているにもかかわらず、同じとして処理され、分岐後しか気にされないという弱みにもなる。しかし、プレイヤーが気づくかどうかの差はあれ、複数の筋の存在は、言葉の普遍性・一回的妥当性を巧妙にかわし、多義性を生み出す契機となることが想定されうる。

受容するプレイヤーとしては、読む、という行為自体において、本人と、行為を仮託されたプレイヤーとしての自分の間において既にズレが生み出されている、ということは少なくとも自覚されるはずだ。また、恋愛ゲームの終了において、恋愛の成就・破綻が大抵はエンディングの条件となるが、それが即解決や秩序になるかという、そうではない。物語が、ゲームが、登場人物の生が終わろうとも、少なくとも我々の生は続く。そして、ゲーム内部での完成や解決というものは、安心感さえ与えこそすれ、逆に一度プレイヤーと繋がれた回路を閉じる過程にもなってくる。例えば、Happy、True、Badの3レベルのエンディングがあったとしよう。この場合、Happyのみが完成点として見られる傾向が強くなり、Happyがあることによって、その他のエンディングに瑕疵がある印象を

誘発してしまうという限界を持つことになる。

そのような恋愛ゲームの状況もあるなか、プレイヤーとしての位置はどうあるべきか。反省的な自己解釈としてではなく、そこに回収されないよう、自身の立脚点を常に更新していく試みとして、全ての体験を捉えようとするのが現状としての私の立場ではある。しかし、そうすると、自己を乗り越えていく経験の契機となるのであれば、特に恋愛ゲームの形を取ったものでなくてもよいはずだ。逆に、身体すらも型の中で表現として一般化されうる性的な行為を伴った所謂 18 禁恋愛ゲームでは、その性描写の場面において、型の存在により、逆に個の喪失に有利に働いてしまうとさえ思われるほどだ。そもそも、型を持っていない限り社会の構成員として見なされないのは前述のとおりだが、それは自己意識にとっては惰性である。

この部分を性描写で最も的確に表したのが、ONE における浩平と瑞佳の性交渉の場面である。高熱にうなされながら、「オレは自分を試そうと思っていた。苦しい。確かに苦しい。しかしそれで、どこまで長森を愛することができるか。それに挑戦してみたかった。」と考え、体力の限界のなか、長森も抵抗をしつつも受け容れ、最後まで至る。このことで、二人の間柄の特異性・異質性を引き立たせることとなっている。

そして、前述の浩平と七瀬との間にあるもの。それは依存ではなく、二人が、共同でつくりだし、互いが、それまでの自己を更新する契機となった出会いから再開までの刻、それは、他人の目から見れば「とんでもなく恥ずかしい二人だったけど、別に関係ない。楽しいことが先に待つときには、そういうもんなんだ。」と力強いメッセージを与えてくれる。

恋愛ゲームが、自己自身の立脚点を常に更新するものとして存する可能性があることは常々理解していることだが、更新といっても、自分自身に自分が裏切られるということの裏返しでもある。ユリイカは常に自分の想定外のところからやってくる。このような試みであれば、恋愛ゲームといった枠組みは不要であり、同様のユリイカは小説でも、アニメーションでも、映画でも、美術、音楽においても、感じ取られるものである。しかし、ここからは私事であるが、何らかの契機として深入りしたものに対して追究を深め、地球の反対側に出る穴を掘ってしまうように、関連性が直接見だし得ないものとの幸福な邂逅を求めて、今日もまた恋愛ゲームというジャンルを深く静かに専攻（誤字にあらざ）しているのかもしれない。たとえそれが「ぬかよるこびと自己嫌悪を繰り返

返す」ものであったとしても。

(あとがき)

この Game Deep という場については、それこそ浩平と七瀬のように、ゲームを語れば「とんでもなく恥ずかしい仲間だったけど、別に関係ない。楽しいことが先に待つときには、そういうものなんだ」ということでしょう。この場が、共通の話題を設けて語り合い、相互の研鑽と更新を図る場となっていること、そこに参加できていることを幸いに思います。

「ときめき」を越えて

中田吉法

「ときめきメモリアル¹」(ときメモ)が、ギャルゲーにおける一つの金字塔だということに、あまり異論はないだろう。

一定層に認知されて以後のときメモは、良くも悪くも恋愛ゲームというムーブメントの見本となった。コンシューマゲームにおけるギャルゲーにバブル効果をもたらした鎬矢であり、多機種への移植やメディアミックス展開というギャルゲー商売のお手本にもなった。

ときメモの商品寿命は長かった。元々はPCエンジン末期のソフトとして発売されたが、当初は見向きもされなかった。しかし口コミでその面白さが広まり、PSへの移植版が発売されてから本格的なブームが訪れた。SSへの移植、外伝としてのADVシリーズ、ラジオドラマ化、CDシリーズ展開などの、各種周辺商品を含めた売り上げは、経営状態のあまり良くなかったコナミにとっては一種の「神風」となった²。今では笑い話となっているアイドル化計画など、すべてが成功したとは言い難いが、ときメモ全体としては望外の成功を成し遂げた。

そしてまた、多くのゲームが、ときメモが大きく拓いた市場に追随し、多くの名作や佳作や迷作、あるいは駄作が産まれることとなった。

状況証拠からみる正体

と、このような歴史を見れば、ときメモシリーズは恋愛ゲームの「王道」に位置しているように思える。

だがそれは本当だろうか？

この話をするならば、本当は「恋愛ゲーム」について考察していく必要があるだろう。しかしここでは、敢えて別の角度から検証してみたい。

一つは、ときメモシリーズのシステムだ。

3年間を一貫してプレイし、学生生活の中で各種のイベントを過ごしながら、部活や勉強や運動をし、あるいはヒロイン達と仲良くなっていく。そのシステ

¹[1994/KONAMI/PCE 他]

²その後、著作権ビジネスの味を憶えたか、商標ゴロ的な商標登録を繰り返すようになったのは果たして良かったのか悪かったのか。

ムはむしろ「学生生活の再現・再体験」に重きが置かれているようにすら感じられる。実際、ときメモ3³において修学旅行や対番長の戦闘シーンがなくなったことについて、一部のファンから不評の声が出たことを考慮しても、「ときメモ」というシリーズに期待されているものが、単なる恋愛ゲームに留まらないことが窺える。

傍証となるのは、外伝の「ときめきメモリアルドラマシリーズ」だろう。よくあるファンディスク的なものではなく、きちんと青春物のドラマを展開した佳作として評価されているという事実は、「ときめきメモリアル」というシリーズ商品の展開は、恋愛ゲームというよりは青春物である、という意識の上で行われていたことを示している。同じことが、CDドラマシリーズからも引き出せるだろう。

進化？ 深化？ 新化？

シリーズ第2作となる「ときめきメモリアル2⁴」（以下ときメモ2）もまた、「ときメモ＝青春ゲーム」の裏付けとなるだろう。

ときメモ2は、大きな産みの苦しみを伴ったゲームだった。

長きに渡る開発期間を経て登場したのは、見事なまでに前作そのままのシステムを持ち、しかし全てを進化させたゲームだった。AIの搭載、EVS⁵による「声」の進化、前作での不足点と言われていたストーリー性の強化。

特にAIシステムは、学園生活シミュレータとしての指向がよく現れた部分であったと言える。

ときメモ2は、間違いなく、ときメモの何が面白かったのかに基づいて計算された続編であった。不幸だったのは、その登場まで時間がかかりすぎたことであり、その5年の間に、恋愛ゲームの地平がときメモの指向とは離れた方向に進んでしまったことであつたらう。

進化したとは言え旧態然としたときメモ2のシステムは、To Heartを祖とする恋愛ゲームのノベル指向にも逆行しており、小さなインパクトしかもたすことができなかった。また、長い期間をかけて登場した割には前作ほどの商業

³ときめきメモリアル3 [2001/KONAMI/PS2]

⁴1999、KONAMI、PS

⁵Emotional Voice Systemの略。入力された（定型でない）名前を、滑らかで自然な音声を合成するシステム。

的成功も果たすことができなかった⁶。

それを受けて、ということなのだろうか。更なる続編の、ときめきメモリアル3では、学園生活シミュレーションとしての性質は薄められ、恋愛のシークエンスの現実っぽさを高める方向へと、ベクトルが修正されていた。それはある種の撤退であろうが、「2」から見えた限界を考えれば、現実的な選択であったとも言える⁷。

恋愛との不一致

恋愛 SLG というジャンルを開拓したときメモは、文句なくエポックメイキングだった。

しかしながら、ときメモというゲームが残したインパクトはそれだけでは留まらない。特に、ときメモというゲームが見せた可能性は、以降に強烈な影響を与えているだろう。その可能性とは、ゲームの物語性についての光明だ。

ときメモ1を分析すると、実は非常にシステムティックなゲームであることがわかる。極めてシステムティックなパラメータゲームであってもストーリーゲームと比肩しうるほどに(あるいはそれ以上に)物語を見せることができる、あるいはシステムティックであるからこそ実現できる物語性がある。古くはRogueの時代に示された可能性であるが、ときメモはそれをこの上なく再確認させるゲームでもあった。

ときメモ2において、単純なストーリーゲーム化という方法を探らず、あくまでも育成 SLG としての核を残したままでストーリー要素を追加するという方針は、オリジナルが提示したものを継承するということを考えれば、正しかった。

しかし一方で、ときメモのシステムにはある限界が存在する。

そのことを浮き上がらせてくれるゲームがある。

そのゲームは、ときメモに良く似たシステム。ターン制の自己育成ゲームを持ち、ときどき(ランダムに、あるいは日付ベースで)イベントが起きる。ゲーム期間(およそ3年であることが多い)の間に、自分を磨き、数々の試練を

⁶ゲームにおけるメディアミックス商法の浸透がときメモ1によって進んでしまったこと(そして雨後の筈のように追随者が続いたこと)を考えると、この「失敗」は必然であったろう。

⁷あるいは、主題歌に ZARD を起用したことなどを併せて考えると、「非ギャルゲー層へのアピール」という目標も掲げられていたのではないだろうかと思える。そのために、あまりにアニメ・漫画的な世界観は放棄され、当然システムにも修正がかかったのだろう。

くぐり抜け、ときには女の子のご機嫌をとったりもしながら、最後には意中の相手に自分を選んで貰うことがゲームの大きな目的で、おまけにコナミから発売されているゲームである。

ただし、そのゲームは単体で独立した商品ではない。ある商品の一部分だ。

そのゲームの名を、「実況パワフルプロ野球(以下パワプロ)」という。より正確には、パワプロの「サクセスモード(以下「サクセス」)」が、そのゲームだ。

サクセスは、一種の選手エディットモードである。ただし、単純な選手エディットモードではない。ときメモのようなシステムで、選手のパラメーターを伸ばしていくモード、と考えればイメージしやすいだろう。

実際、ときメモとサクセスは非常に良く似たゲームだ。恋愛ゲームか否か、という違いがあるだけで、プレイしているときの感覚は非常に近いものがある。

もう少し詳しく見ていけば、違いが出てくる。

ときメモと比べたときの特徴は、極めてランダム性の強いゲームであるということだ。数十回程度のプレイでは、全てのイベントを見るなど到底不可能だし、本当に全てのイベントを見ようと思えば、気が遠くなるような回数をこなす必要に迫られる。

こうすれば必ずいい選手が育つ、などという必勝法もない。どんなに努力しても、肝心な部分では運勝負を迫られて、強くなるか否かは乱数の手に委ねられる。というか、乱数の手を借りなければ、本当に強い選手を育てることはできない。

と、これではまるでクソゲーである。

実際、サクセスはとんでもない運ゲーだ。せっかく育っていた選手は怪我やら事故やらであっさり並以下の選手に成り下がる。体力を回復しようと休んだら、逆に体力が減ることもある。せっかく地道に特殊能力を取っても、ふとしたはずみであっさりそれを忘れることだってある。やることなすこと全て運にまみれている。

だがしかし、それでいいのだ。

そもそも、すべてのイベントを見る必要などないのだ。サクセスで重要なのは、最終的にどんな選手ができるか、だけだ。運によって生じた綾を上手にいなし、利用し、ときには取って運勝負に乗る。面白い運ゲーに必要な要素を、

サクセスはきちんと押さえている。プレイヤーはひたすらパラメーターを上げることを考える。それ以外のことを考える余裕はない。

というサクセスを、ときメモと比べてみると、見えてくる。

それはときメモに限らず、自己パラメータ育成型恋愛 SLG に共通する問題点だ。

育成型恋愛 SLG において、パラメータはある種のしきい値に過ぎない。一定値以上あればイベントが起こるとか、デートに誘いやすくなるとか、そういうものでしかない。ゲームの目標は女の子と仲良くなることであり、そのためにはパラメータは一定値さえあればいい。

にも関わらず、ゲームの主要部分は、パラメータ育成ゲームのままだ。

逆の言い方もできる。

ゲームの主要部分はパラメータ育成ゲーム 過程を楽しむための形式が提示されている。すなわち、ランダム性やゲーム要素に起因する、不確定性と向き合う部分こそが、楽しみの中心となるはずだ。しかし、ゲーム(物語)の終了は、極めて限られたパターンしか取らない。エンディングは、高々攻略対象キャラクター数の数倍に定められてしまう。

育成型恋愛 SLG は、この欠点に対処するために、アルバムモード等のコレクション性で対処した。ときメモにおいても、2の AI システムや、3における恋愛要素への傾倒(服装システムなど)が、これに対する対策であったろう。

しかし結局のところ、本質的な矛盾が解消されているわけではない⁸。

ところがサクセスでは、形式と目標が乖離しない。途中の不確定性をねじ伏せることが目標への近道であり、パラメータは上がれば上がるほど嬉しい。そして、目標として得られる選手は実に多種多様だ。ただ一点、恋愛ゲームでないことを除けば、ときメモが抱える矛盾が綺麗に解決されているのだ。

「もうひとつのときメモ2」

しかし、サクセスが学園生活シミュレーターとして突き詰めた「ときメモ」であるかと言われると、疑問が残る。

何故疑問が残るのか。よりそれに近いゲームが、既に存在するからだ。

本誌読者にはお馴染みの、「高機動幻想ガンパレードマーチ(以下 GPM)」で

⁸この矛盾を解決する光明は、To Heart[1996/Leaf/PC]であろう。複雑なフラグ管理によって成るこのゲームを、「ノベルの皮を被った育成型恋愛 SLG」と評する声もある。

ある。

GPM とときメモの間にも多くの共通点がある。特に「NPCのためのAIシステム」というファクターを見れば、ときメモ2との類似度は存外高い。そしてなんとと言っても、トータルで見れば学園生活シミュレータを指向していることをここでは重要視したい。

誤解を覚悟で極論するなら、GPMは「もうひとつのときメモ2」なのだ。

非常にバランスよくときメモ1を進化させたときメモ2に対し、GPMは学園生活シミュレーターという軸に絞って割り切った大胆な変化を行ったのだという見方である。

あるいはGPMが、ときメモ2を更に進化させるという流れに、止めを刺したのかもしれない。恋愛ゲームという枠組、あるいはときメモという枠組に拘ったときメモ2と、一切の軛から自由だったGPM。どちらもある程度の長い期間を挟んだ上で、古めかしいままのゲームとして出たときメモ2と、新しくないのに新しいと思わせたGPM。ことゲームデザインという観点で考えるなら、どちらが成功したかは明白だろう。

喪われたときめき

だからと言って、ときメモ2にGPMができたかという、無理だったろう。ときメモは(まったく予期せぬ結果とはいえ)ギャルゲーというジャンルの旗手になった。多くのゲームがそれに追随し、ギャルゲーというフォーマットを形成してしまった。丁度ドラゴンクエストがそうなったように、ときメモは「王道」としての責を負わされた。それは、「ときメモ=恋愛SLG」という図式である。王道であるからには、枠組に拘り、不変であることを誇らねばならない。違うゲームを作れたはずがなかったと考えるのが、妥当というものだろう。

惜しむらくは、2の登場までにかかった時間である。

1の息が残ったうちに、実際の2ほど完成されていなくてもいい、しかし確実に進化した続編を出し続けていれば、もう少し時代の趨勢を捉えることもできたであろう。

あるいは長期の開発の難しさ、ということなのかもしれない。

いずれにせよ、シリーズとしてのときメモは終息に近付いているように思われる。

しかしながら、「ときめきメモリアル」という作品の残した遺伝子は、着実に

どこかで芽生えるだろう。あるいは GPM のように大きく形を変えてかもしれないが、むしろ本家の新生という形で成し遂げられれば、なお良いのだが。

編集後記

第8号「ギャルゲー超越論」をお送りします。

とか言いながら、最近ゲームやってないのですよ。そこで仕方なく今更なネタの掘返しとかで、というかそのためのこのネタ.....げふんげふん。 実際本のネタを見渡すと、お前何年前の本だよ、と言わんばかりの内容です。GameDeepらしいと言えば、らしいのですけど。

次は冬ですけど、ネタ、見つかるでしょうか？ あるいは募集中です。なにか書いて欲しいという方、よろしく。

それではまた。

GameDeep

vol.8

2003年8月15日発行

編集・発行 GameDeep

<http://gamedeep.niu.ne.jp/>

e-mail: info@gamedeep.niu.ne.jp

代表 中田吉法

〒133-0073 東京都江戸川区鹿骨 2-26-2-106