

全方位型藝夢真剣考察誌

Vol.9

GameDeep

main issue

人の限界とゲーム

review

CLANNAD

Nintendo DS / PSP

<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

Bye-Bye Key ～美少女ゲーム、一つの終端～ / 雪駄	2
人の限界とゲーム / 中田吉法	6
Playstation Portable について / C.F	12
Feel! NintendoDS / 中田吉法	15

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
- 原著作者、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。

Bye-Bye Key ～美少女ゲーム、一つの終端～

雪駄

key というブランドがある。

数多い美少女ゲームのブランドの一つに過ぎないが、Leaf と並んで 2ch に専用の板¹を持つ程に稀有な人気と話題性と売り上げを持ち、泣きゲーと呼ばれる多くの表面的フォロワーを生み出したブランドである。

KEY という名義がある。

ブランド key の第一作「KANON」や二作目「AIR」の主題歌や BGM の幾つかに作詞や作曲としてクレジットされた名であるが、その実態はシナリオライター麻枝准の別名義である。

ブランド立ち上げ時の key は麻枝と久弥直樹との二枚看板であり、1999 年の第一作「KANON」の企画とメイン脚本は久弥直樹であったのだが、このブランド名と麻枝の別名義が同じ²という事実はブランド key = 麻枝准と多くのプレイヤーに認識させるに充分な傍証となり³、二作目「AIR」に久弥が参加せず、後にブランド離脱を果たした事によりその認識は実質的事実となった。

そして「AIR」において麻枝の作家性が花開く。

時に幻想的なイメージで、時にコミカルに綴られるコミュニケーション不全のマイノリティたちの姿。

ゲーム性などと表現される、表面的なゲームらしさを敢えて奪いながらも、それ故にゲームたらしとする特異なゲームスタイル。

絶望と希望。

家族の肖像。

「AIR」以降、作品に作家性を求める向きにとっては key とは麻枝であり、key 作品とは麻枝作品だったのだ。

本誌の執筆陣も概ねそのような認識であり、その上でブランド key 設立以前

¹スレッドではなく板である。

²本稿では便宜上ブランドを小文字、名義を大文字で表記しているが、実際はどちらも媒体や記述ごとにまちまちである。

³当初どういう理由で麻枝が KEY 名義を用いたのかは定かではないが、key 以前の麻枝企画作品と「KANON」の比較や「KANON」の担当テキストの評価からも麻枝>久弥という図式は比較的早くから出来上がっていた。

の「ONE」「MOON.」も含め、key のゲームの傾向を考察し、麻枝のコラムでの発言などから、key 作品とはアルファシステムの「高機動幻想ガンパレード・マーチ」(以下 GPM) などと同様に現状の「ゲーム」という表現形式を本質的に理解し、その限界をも含めて「ゲーム」を利用してきたのだと書き、GPM に「やられた」旨を発言していた麻枝の次、GPM 以降の key 作品というものに期待をしてきた (vol.3 他参照)。

そして「AIR」から 4 年。

最新作「CLANNAD」が発売されたのが 2004 年、今年のことである。

これまでの作品で貼られていた 18 禁シールがない一般作となり (コンシューマー逆移植というべき全年齢対象版というものも AIR,KANON にはあったのだが)、メディアも CD-ROM から DVD-ROM へと変わった。

しかし内容自体はかつて期待していた GPM 以降を感じさせるものではなく、フラグの論理的な管理など製品・表現形式としての完成度は高くなっているものの、基本的には旧来通りのビジュアルアーツ方式の ADV システムとその中でフラグ管理による演出という、GPM 以前となんら変わりのないものであり、フラグを視覚化して見せた演出等に関しても YU-NO のデッドコピー⁴と言われても仕方のないものであった。

シナリオ内容にしても良くも悪くもこれまでの key 作品を彷彿とさせるものであり、全体の構造や個々のキャラクター、シーンごとの細かいシチュエーションも過去作品を思い起こさせるものが散見される。

挿入される幻想的な世界での少女との会話。

忘れられ、消え行く、眠り続ける少女。

人がいない部室。

演劇部でがんばる少女。

少女の後ろ姿。

…etc.

そして想起される過去の風景は麻枝シナリオのそれに限らず、過去に久弥が

⁴うっちー氏、談。筆者としてもそれは否定しない。仮に YU-NO を前提にするなら、CLANNAD の光の玉の演出とはデチューンした結果と言える。そもそものが一般的な ADV ゲームの内部システムやフラグ管理を視覚化&ゲームシステム化するためにフレームの大改編を行い、セーブ行為すらも宝玉という形でシナリオや実際の攻略に組み込んだのが YU-NO なら、それを一般的な ADV ゲームシステムというフレームに合うように簡素化した逆方式が CLANNAD である。そしてその構造は key 以前の出世作「ONE」にも通じる。

担当したキャラクターやシナリオも含まれていた。

「CLANNAD」は GPM を受けて以降の新しい key 作品ではなく、過去 key 作品の集大成的な作品であったのだ。

目新しさはなかったが、代わりに過去作品、これまでの様々な要素がブラッシュアップされた本作品はそれ故に完成度が高く、「AIR」の時のような旧来の ADV のシステムの使用法や age の AGES のような新システムのような分かりやすいサプライズはないものの、ビジュアルアーツのエンジン、旧来の ADV システムを使った作品としては一つの到達点と言えるものとなっている。

また同時に過去要素のブラッシュアップは麻枝の作家性を際立たせ、より直接的に社会不適合者、ダメ人間であるマイノリティが描写されることともなった。

結果として「CLANNAD」はこれまで key が示してきた美少女ゲームというジャンルへの足跡を高度に纏めた非常に枯れた作品となっており、これまで通りのスタイルと方向性ではこれ以上はないクオリティを持った、袋小路の最後を飾って見せるような作品となった。

元長柾木⁵は「CLANNAD」を美少女ゲームの告別式と表現したそうだが、少なくとも key 系（フォロワーを含む）作品にとってはそれは的を射た表現であると言えるだろう。18 禁ゲームとして始まった key の美少女ゲームのスタイルの集大成、最終形態が 18 禁要素を廃したという事実は出来すぎの感すらある。

そして「CLANNAD」から数ヶ月後、ブランド key は新たに一つの作品を発表するが、それはキネティックノベルと銘打たれた、飽くまでノベル、読み物として特化した作品形態であり、ダウンロード販売など新たな機軸を打ち出した、ビジュアルアーツ内の他ブランドから提唱された枠組みの中における作品であった。

key のブランドを持つその作品には、これまでの作品のシナリオを担当してきた麻枝准のクレジットはなく、同じく立ち上げより参加した樋上いたるの絵もない。

「CLANNAD」において key は一つの幕を降ろしたのだ。

少なくとも、キネティックノベルという商品を売り出すために VA 内で key のブランドが利用されたとも見えるこの件により、key = 麻枝准であった期間は名実ともに終わったと言える。

⁵元エロゲーシナリオライター、現小説家(?) 「Sense Off」「未来にキスを」などの問題作ゲームの実質的首謀者、とここでは(誤解を覚悟で)敢えて言うておくことにしたい。

ゲームであることを捨てた VA に従った key の今後の作品を本誌で取り上げる可能性は低い。しかしながら、集大成たる「CLANNAD」で見せ、最近 WEB で自身の病のことなども表明するようになった麻枝准という作家、その紡ぎだす物語においては依然私の興味が尽きることはない。むしろ「ゲーム」というスタイルの絶望的な限界を作品に利用したスタイルへの答えは「CLANNAD」を経てより見えやすくなったとさえ言える。

そして相も変わらず彼の紡ぎだす言葉や音楽は私の琴線を揺るがす。

あと数ヶ月早くが発売されていたのなら、彼女や彼はまだ僕の手の届くところにいてくれたんじゃないか、なんて仮定をしてしまうくらいに、「CLANNAD」は力を持った作品だったと思う。

今後も私は氏の作品について考え、語り続けるだろう。

ただし恐らくここではもうなく、GD#においてのことになるだろうけれど。

さようなら、Key、こんにちは、麻枝准。

人の限界とゲーム

中田吉法

ゲーム理論

ゲーム理論は、複数のプレイヤーが存在し互いの行動が相互の利得に影響を及ぼしあうような状況下における各プレイヤーの最適行動を考えるための数学の体系である。

ゲーム理論においては、プレイヤーとして完全な論理性を持ち、最終利得を最高にするために合理的な判断を下し続ける完全なプレイヤーというものが想定される。現実的にはこのようなプレイヤーはまず存在しないと言ってよい。

しかし、このようなプレイヤーの存在を仮定することがゲームの解析のために有効であることはゲーム理論が存在し、様々な応用されていることが証明していると言っていいだろう。

本論においては、この「ゲーム理論のプレイヤー」の存在を仮定した上で、それについて考察を行うことで、人とゲームの関係を少々変わった視点で照らしてみたい。

手順：ゲーム理論のプレイヤーについて

ゲーム理論の想定する完全なプレイヤーが、二人零和有限確定完全情報ゲームをプレイする場合、それは単に所定の手順を追うだけの作業となる。

たとえば将棋を例に挙げよう。

将棋は二人零和有限確定完全情報ゲームである。ゆえに、完全なプレイヤー同士で将棋を行った場合の結果は「先手必勝」「後手必勝」「必ず引き分け」のいずれかに収束する。

この三つのうちの「先手必勝」「後手必勝」の場合、すなわちいずれかが必勝の場合には、先手後手が決まった時点で勝つ側が決まることになる。したがって、振り駒によって手番が決定した瞬間にそのゲームの勝敗は決定する。

残る一つである「必ず引き分け」の場合、ゲームは「先手後手の決定に関わ

りなく引き分け」ることが決定していることになる。すなわち、振り駒すら行われる以前に結果は確定しているということになる。

どちらにしても、振り駒以降、実際に駒を動かす部分はもはや単なる作業である。双方が完全な手順を把握していて、結果は一意に確定しているのだから、その結果に向かって駒を進めるだけのいわば単純な「作業」が行われることになるだろう。

あるいは、ここで完全なプレイヤーに「時間の無駄」という判断基準を取り入れたならば、完全なプレイヤーは将棋をプレイすることすらなくなるだろう。先手後手が決まった瞬間、あるいはゲームをやることを決意した瞬間に結果は確定するからだ。ならば双方の合意の元にゲームを速やかにその結果で終わらせることがもっとも望ましい（不利益を被らない）選択肢であり、「時間の無駄」を知る完全なプレイヤーは最善の選択として開始と同時に投了、もしくは合意の上での引き分けを選択することになる。

これはチェス、囲碁などをはじめとするあらゆる二人零和有限完全情報ゲームについて適用できる話である。あるいは、より具体的な例として、「○×ゲーム¹」を挙げておこう。これは極めて単純なゲームであり、普通の人でも簡単に全ての手順を読み切ることができる。○×ゲームは必ず引き分けに収束するゲームであり、引き分けにする方法を知っている人間同士でプレイした場合でも、単に引き分けるまでの手順を遂行するだけのものにできるだろう。

この話は、プレイヤーの能力を拡張することによって、身体を使うゲーム、たとえばサッカーやテニスなどにも拡張できる。

おそらく拡張されたプレイヤーは以下の能力を有するだろう：完全な身体コントロール、完全な認識能力、完全な物理計算能力。

このような能力のあるプレイヤーにとっては、スポーツとて二人零和有限完全情報ゲームとなる。たとえばサッカーであれば、風向きやフィールドの状態を完全に把握し、敵プレイヤーの位置を完全に把握しているだろう。そして、敵プレイヤーに可能な最適防御行動でも阻止できないようなシュートの軌道を計算し、それを完璧なコントロールで蹴ることができる——はずだ。さもなくば、そんなシュートが絶対に打てないことをゲーム開始時点で理解する。

¹ 「3×3の盤による三目並べ」のこと。

どんなスポーツでも、同じことが言える。テニスでも、ゴルフでも、あるいは格闘技でも、十分に拡張された完全なプレイヤーはそれを単なる手順にしてしまえるだろう。

もちろん、量子の確率性の影響してしまうような（＝確定的な計算が不可能な）ゲームがあるならば、その限りではない。しかし、その場合はもはや「二人零和有限完全情報ゲーム」という前提が崩れていると考えるべきだ。確定的な計算が不可能であるということは、そこにある種の乱数性が絡んでいる、ということなのであるから。

一方的手順：「^{完全プレイヤー}オラクル」と「プレイヤー」

しかし現実には、(○×ゲームのように十分に単純なゲームに対するのでない限りは) それほどの能力を持ったプレイヤーは存在しないと言ってよからう。そこで現実存在する「普通の」プレイヤーとこれを区別したいと思う。

本稿では、ゲーム理論の想定するような（＝完全情報ゲームを単なる手順にできる能力を持つ）完全なプレイヤーを、「オラクル」と呼ぶことにし、対して「普通の」プレイヤーを単に「プレイヤー」と呼ぶことにする。

さて、オラクルとプレイヤーが将棋等で対戦した場合、それはどのようなものになるか。

結論から言えば、それはやはり手順に極めて近いものとなる。

オラクル同士の対戦に比べ、プレイヤーは論理的に最善でない選択をする可能性を有しているし、実際最善でない選択をするだろう。しかしプレイヤーの選択が、オラクルなら当然選択する最善の選択を上回することは決してないのである。

プレイヤーが必敗側でゲームが始まった場合、それはプレイヤーの選択の不合理性という乱数的なものに影響されつつも、やはりプレイヤーの必敗という結果は終始変動することはない。

プレイヤーが必勝側でゲームが始まった場合、しばらくはオラクル同士の対戦と同様にプレイヤーが必勝の手順が続くことになる。場合によっては最後までそれが続くこともあろうが、多くの場合にはプレイヤーが不合理な選択をしてしまうことにより、それ以降のゲームの分岐木が「必ず引き分け」あるいは

「プレイヤー必敗」になる場面がやってくることになるだろう。「プレイヤー必敗」になれば、あとはもうプレイヤーの選択は出現する局面にしか影響せず、オラクルによってプレイヤー必敗の手順が遂行されることになる。

必ず引き分けのゲームの場合も、プレイヤーが必勝のゲームと同様で、プレイヤーの不合理な選択が原因で、ゲームの分岐木のうち「プレイヤー必敗」となる分木に入り込むことになるだろう。そしてオラクルはプレイヤー必敗を遂行することになる。

もちろんゲームの複雑さ次第では、プレイヤーが勝ち、あるいは引き分けに持ち込む可能性は十分に残されるだろう。しかしほとんどの場合はゲーム初期の乱数的な要素に過ぎず、どこかで必敗の分岐に入ることになり、それ以降は手順を遂行されてしまうこととなるのである。そして、そのような分岐に入ってから以降は、オラクルにとっては単なる手順となるだろう。

非手順：一方的手順におけるプレイヤーの視点

しかしながら、オラクル vs プレイヤーによって一方的手順が行われているときには、プレイヤーにはそれがまだゲームに見えるはずである。

この見え方の違いはなにに起因するのか。

それはオラクルとプレイヤーの相違点であろう。すなわち、手順の把握の有無であり、ゲームを手順としてしまうのに必要な能力がプレイヤーに欠如していること、である。

プレイヤーはゲームの分岐の中で最善の選択肢を確実に選ぶ能力を持っていない。このため、完全に合理的な行動とは違う行動を取ってしまうことになる。また同時にプレイヤーは、オラクルにそれが見えていることも知らないだろう(仮に将棋が先手必勝のゲームだったとしても、開始と同時に投了を勧告されて納得できるだろうか?)。このような、プレイヤーの自分の行動、及びオラクルの行動についての不可視性こそが、プレイヤーの行うそれを「手順」ではなく「ゲーム」に留めるのである。

ここで翻って再びオラクルに目を向けたとき、オラクルの行動がこれまでの単なる手順とは異なるものになっていることに気付くことができるだろう。

プレイヤーが能力の欠如のために合理的でない選択を取るとき、オラクルはプレイヤーがよりプレイヤー必敗の分木に入りやすくなるような分木を選んでいくことがより望ましい選択肢となる。従って、オラクルは合理的にそのように行動することになるだろう。

ここでオラクルがプレイヤーの非合理の程度をも把握可能であるならば、これはやはり手順のままとなる。しかし、オラクルが本来ゲームに必要なぶんしか能力を有していない場合、すなわちプレイヤーの非合理性を把握できない場合には、乱数=プレイヤーの不合理性がオラクルの行うゲームを変質させることになる。すなわち、確定完全情報ゲームをプレイしていたはずのオラクルは、対戦相手であるプレイヤーの不合理性を乱数要素とした不確定完全情報ゲームをプレイすることになるのである。

ソリテア・身体制約性：ゲーム理論外への拡張

ここまでの論からほぼ自明になっていると思うが、念のため、本来ゲーム理論の対象とならないソリテア (一人遊び) についても、オラクル概念をあてはめておこう。

ここではソリテアを次の3つに分類しておく：確定ソリテア、有限時間制約付き確定ソリテア、不確定ソリテア。

確定ソリテア——いわゆるパズルにおいては言うまでもないだろう。オラクルは無限大の計算量をこなすことが可能な存在であるから、あらゆるパズルはオラクルに対しパズルとしての効果を発揮しないだろう。というか、パズルというのはプレイヤーに対しなんらかの形で計算を要求するものである、というのがより本質を突いた言い方だろう。従って、無限の計算能力を持つオラクルに対しては、パズルが無意味であるのは必然だ。

有限時間制約付き確定ソリテアにおいてはどうか。たとえばレースゲームのタイムアタックなどがこれに当たる。この場合、無限大の計算をこなすために必要な時間が無限小であり、なおかつ計算結果を遂行できるオラクルを想定すれば、やはり同じことになるのがわかる。

不確定ソリテア——乱数要素を含むパズル、たとえばテトリスのようなもの——については、オラクルといえどやはりこれを手順にしてしまうことはで

きない。乱数はオラクルの万能性を越えたところのものだからである。

不可能性：限界とゲーム

現実的にはオラクルは存在し得ないことについては、論を待つ必要はあるまい。

ごく簡単なゲームを除けば、人間はゲームを完全に解析・把握できるほどの能力を持っていない。そして、この、人間の限界であるところの不可視性があるために、そのゲームが手順にならない＝ゲームのままに留まることはこれまで論じて来た通りである。

これはすなわち、その人間(=プレイヤー)から見たそのゲームが、オラクルにとっての不確定ゲーム、あるいは不完全情報ゲームのように見えることを意味する。そしてその不確定性、あるいは不完全性がゲームを完全に把握しきれないものとするのである。

あるいは、操作の困難性が伴うゲームにおいては、身体制約性がゲームの把握を阻止することになる。これもまた、ゲームを手順化させずゲームのままとして留める役割を果たすものだろう。

言うなれば、人の限界こそが、ゲームをゲームたらしめるのである。

Playstation Portable について

C.F

2004 年 12 月 12 日。Playstation Portable(PSP) を買った。始発の京浜急行で向かった上大岡のヨドバシカメラで朝 5 時 40 分から並んで 70 分後のことだった。

以下、PSP についていくつか感じたことを書き記した上で、肝心の「PSP は買いか」について述べたい。

・開梱篇

実機デモが駅頭などで行われていたにもかかわらず実際に私が見たのは、入手した PSP を持ち帰って開梱したのが初めてだった。初見の印象はやはり液晶の美しさである。鮮やかさを競う携帯電話の新作よりも一段上で、同じく硬性のある鮮やかな液晶面を持つ AV ノート PC なみの液晶に見えた。

一方、同時に買ってきた RidgeRacers を起動するには少々手間取った。操作ボタンが他の携帯ゲーム機に比べて多い上に、単なるゲーム専用機ではないため、ゲームを起動するための手順が「電源を入れる」だけではないためである。マニュアル片手に 5 分もいじれば把握できる程度のものだが、そもそもゲーム機としてはマニュアルを読まなければならないという時点で煩雑なものである。

大きさはやはりゲーム機としては大きい部類に入るが、半ば強引とも思えるほどに薄い筐体に詰め込まれているため、2 画面を採用した NDS などと比べて極端に大きいとは感じない。

ただし、重量感は意外にあった。持っていて疲れるというほどではないが、任天堂の最近の軽量の製品になれていると、違和感があるだろう。

・起動篇

実際にゲーム (RidgeRacers) を起動してみると、やはり画面の綺麗さが目立つ。Ridge シリーズは PS 最初の RidgeRacer 以来だが、レース画面の背景の美し

さはそれを上回っている。画面が小さくドットピッチが細かいため、PS2 の最近のレースゲームなどに比較しても劣らない程度のものである。

ただし、メディアに光ディスクを採用しているため、起動や読み込みにはかなりストレス感がある。RidgeRacers 自体はそれほどストレス感がなかったが、同時に入手した ArmoredCore は画面繊維のたびに待たされるような状況がありかなりストレスを感じた。

いずれにせよ、これだけの製品が 20,000 円であるという事実はやはり驚きである。ネットで多く報告される不良率も頷けるほどに詰め込んで頑張った製品であることは言うまでもなく、相当に戦略的な価格である。

・評価篇 - PSP は買いなのか

・携帯ゲーム機として

現状の携帯ゲーム機市場の中でオーバースペック過ぎるほどの PSP はそれを活かすだけの良いコンテンツを得ればかなり強力な製品になりうると考えられる。ただし、少なくとも現状ではそこまで活かしきれているコンテンツが乏しい上に、HW 自体が製品として発展途上 (不良率・バッテリー時間等) であるように思えるため、買い時ではない。やりたいゲームが出たら買うというのが安全な選択ではないだろうか。

ただし、HW の仕上がりがある程度洗練されれば、その高いポテンシャルで色々な事が出来るような予感はある。インターネット経由の通信対戦やインターネット経由でのゲームダウンロードを予期させる部分があり、また PS2 との連携も想定されているようである。

・携帯 AV 機器として

こちらもコンテンツ不足は否めない。現状で PSP を携帯 AV 機器として使用できるシーンは MP3 再生がせいぜいであるし、UMD メディア提供のゲーム以外のコンテンツは存在しない。

ただし、HW 自体のポテンシャルとしては、USB 接続された PC からメモリスティック Duo をストレージとして認識できる点や、無線 LAN がインフラストラクチャモードに対応している点などを考えると、例えば PC との接続や家庭内無線 LAN、あるいは公衆無線 LAN サービスを利用して iPod を中心に apple が展開しているようなサービスを提供することは十分に可能であるし、ありうる将来であるように思う。

いずれにせよ、こちらの側面もコンテンツや周辺サービスの展開如何に関わっている。そうした展開が実際になされた時、そのためのメディアとして PSP を入手するのが良いのではないだろうか。

・ 結

要するに PSP はこれからの製品なのである。SCE というゲーム HW メーカーの製品にとどまらず、Sony 全体の商品展開 (例えば Vaio シリーズ) との連携を、PS2 の初期以上に考えているような (考えていなければ成功しないような) 製品である。PS2 が国内 DVD プレイヤーの標準の一つとなったような位置を獲得できるかが、PSP の成功に重要な要素となるだろう。

プレイしたゲームコンテンツがあったり、Sony の考えを体験してみたいとでも思わない限り、PSP を今買うのは経済的ではない。NDS がゲームプレイ体験の革新を狙っているのだとすれば、PSP はゲームのあるライフスタイルの革新を狙っているのだと言える。そうであるならば、Sony がどんな革新を提案してくるかを待ってから、あるいは既に出始めているオフィシャルやユーザー層が作成したツール類を組み合わせた PSP のあるライフスタイルの形を見定めてから、HW としての PSP の入手を検討すればよいだろう。

SCE の久多良木氏の発言を見る限り、PSP に関して SCE と Sony は (当然ながら) 本気であるようである。12 日の行列を見て増産指示をすると発言したとも伝えられている。であれば、今後半年程度である程度形になるであろう彼らの本気を、今度は HW だけでなくコンテンツと周辺展開で見せてもらいたい。

それが明らかになった時、PSP が本当に買いかどうかが明らかになるだろう。

Feel! NintendoDS

中田吉法

12月23日についカッとなって NintendoDS を購入。

可能性のあるマシンだとは思っていたけれど、実機を持ってそのポテンシャルが想像以上だったことに気付かされた。そんなわけで、GameDeep 的視点を交えてともかくぐだぐだ語ってみる、のだ。

まず持ってみた。

大きい。

大きい大きいとは聞いていたが、確かに大きい。これ、ホントに持ち歩くのか？ というようなサイズ。しかしこれは比較対象——GBASP からの乗り換えなのだ——が悪い。よくよく考えてみれば初代 GB も無印 GBA もおおむねこんな大きさだ。してみると、任天堂的には伝統の大きさにしてきたということだろう。その同じサイズでソフトを2本 (GBA 用と DS 用がそれぞれ1つ) 差したまま持ち歩いて、ピクトチャットもついている。と考えると、ずいぶん盛り沢山だ。

次に展開して、プレイするときの形で持ってみた。思い出したのはドリームキャストのコントローラー。しかし DC コントローラー + ビジュアルメモリに比べると情報量は圧倒的だ、と妙なところに技術の進歩を感じてみる。

左右の操作部の離れぶりとか、任天堂コントローラデザイン文脈からは外れた Select/Start ボタンの位置に戸惑ったりとかしつつ、それではいいよ……

電源を入れてみた。

ポポンポポンポポンポポン……、とサラウンド感を誇示するような起動音。

の、音がいい！ 携帯ゲーム機の内蔵スピーカーとしては異様に臨場感を感じる。ワイドな本体にそんなに大きくない液晶2枚、の結果余ったスペースをステレオスピーカーに割り当てた成果だろうか。上画面にはロゴ、一緒に下画面

には注意書き。同時表示情報量の多さをとりあえず実感。で、誇らしげな「続けるには画面をタッチしてください」の文字。

それじゃあタッチ！

とりあえずは設定画面に。一応はキーでも操作できるけど、せっかくだからタッチパネルで入力していく。ここでスピーカーの意味を知る。タッチパネルはボタンに比べるとどうしてもインタラクション感が弱い。そこでさっきのスピーカー、というわけだ。

タッチするたびに鳴る音の小気味よさが、操作しているという実感を演出してくれる。タッチパネル+内蔵ステレオスピーカーという筋の通ったコンセプト演出にこっちはもうメロメロだ。

設定が終わると一旦電源 OFF。再度電源を入れるとメニュー画面。この時点でまだソフトは差してないので、設定画面へ Go！ で、チクタクと鳴る時計の音に芸の細かさを痛感、そしてまた感動。

でもって数日後。

実は当初は DS 用ソフトを買う気がなかった(本体だけ GBASP から乗り換えのつもりで買った)のだが、新しいオモチャのあまりのワクワク感に耐えられなくなった。そんなわけで初期ラインナップを見て、一番コンセプトチュアルだと直感した「大合奏！ バンドブラザーズ」を購入。

下画面で回っているディスクをこすってみるとスクラッチができる！ と気付いて興奮したり、音ゲーにしてはあまりに行き過ぎた楽器ぶりに目を回したり。うああー、セッションしてみてもとか思いながら悶々と練習を続けておりますのこと。

そんなこんなで語ってみる。

ピクトチャットについては本領はぜんぜんだけど本号表紙でわけわかんない利用をした、ということであとはまだワイヤレス通信機能を試せていないわけだけれど敢えてトータルの感想とか展望とかを。

とにかくデバイスとしてのワクワク感がすごい。

始めてファミコンを触ったときの興奮——とかいうと年齢が微妙にバレるか。あれをもう一度ゲーム機から味わえるとは正直思ってたかった。

スタンドアロンのゲーム機として見た場合は、やっぱりタッチパネルだ。いわば無限に拡張可能なコントローラーデバイス。それを活かすために全てがデザインされているという印象だ。

文脈としては、Nintendo64 のデザインを思い出す。

任天堂のゲーム機の意志がなにより見えるのはコントローラーだと思う。

64 は、徹底的に攻めの思考でデザインされたハードだった。異様な形でしかも大きなコントローラーの中でも、その中央に配置されその存在感と操作感とで己を誇示していたアナログスティックが象徴的だ。あそこには「時代はアナログ入力だ！」という強烈なメッセージがあった。

後継機の GameCube ではコントローラーは「ヘンな形」路線は受け継ぎつつも見た目としてはずいぶん無難化、むしろ 64 に比べ後退した印象を受ける。LR がボタンからトリガーになったとか、十字キーとアナログスティックの(デザイン上の)重みの入れ換えとか、実は大胆な変更も入っているが、そのへんを感じさせない「こっそり感」が GameCube のデザインとしてのコンセプトにはあると思う。

というような文脈でもって DS を眺めてみると——やっぱりタッチパネル、だろう。そう考えると Select/Start の位置変更も納得できる。大きくなったから押しやすい位置に、なんていう意味の無難な変更じゃない。あのアグレッシブな 64 でさえ中央にあったスタートボタンを動かすというのは、デザインの継承性をかなり重視している任天堂にとっては大英断だろう。「中央はタッチパネルの空間」。それを決定的に印象づけるために、真ん中に余計なボタンは置きたくなかったのではないだろうか。

これまでの任天堂携帯ハードのコントローラーデザインの文脈には、明らかに「FC → GB」「SFC → GBA」という対応関係があった。だが DS は、性能的にも似通ったいわば対応ハードであるはずの 64 に対する見た目の類似性を投げ捨て、これまで据置きハードでしか試さなかったようなアグレッシブなデザインを行った。

DS はパッと見、派手さのないソリッドでシンプルなデザインであるように見える。しかし、コントローラーデザインという観点で捉えれば、歴代任天堂ハードの中でも最もアグレッシブな意志を持っていると断言できる。機能・性能面で考えれば、DS は GBA の後継だと言うのが妥当かもしれない。しかし、任天堂のゲーム機デザインに置いて大きなファクターを占めるコントローラーについて考察するならば、むしろ DS は GameCube の後継機、あるいは GameCube と同列に並ぶ別進化形だ。

追加装備なしに通信機能を持っている、ピクトチャットの標準内蔵、なんてあたりからも、任天堂が DS にかける「本気度」が見えてくる。きっと次には、GBA ケーブルに相当する GameCube 用の「DS アダプタ」か、DS からの操作を事実上の前提とした新型の据置きハード、という展開が待っているだろう。同時に、「据置き」と「携帯」というハードの置かれている地位ごと逆転させてしまうような仕掛けを打ってくる可能性だってある。というか、その可能性の方が高いぐらいだ。

「ゲーム機とはこういうものだ」という概念すら打ち砕く可能性。

DS ってのは、そういうハードだ。良くも悪くも保守的だった GameCube とは正反対、なのだろう。FC-GB-GBASP ラインにつながるシンプルな皮の下に、バーチャルボーイや 64 のデザインに連なるアグレッシブさを秘めている。しかもこれまでで一番獰猛な本性を秘めているんじゃないか、なんて思えるほどの、だ。

任天堂はウソつきじゃなかった。

DS は確かに「まったく新しいゲーム機」なのだ。きっとぼくらの常識をブッ飛ばしてくれる。そんなワクワク感を共有するために、Touch!、するのだ!

Touch、と言えば。

最後に、蛇足。でも一番重要。

かくもベタ褒めの DS だけど、じつはでっかい不満を感じた点がある。

それは、あのなんとも中途半端なタッチストラップのことだ。

これほど夢中にさせるゲーム機に、あのストラップは不似合いだ。それならいっそ、タッチパネルが手の脂でべとべとに汚れることなんて覚悟して、液晶画面クリーナーを添付してくれればよかったのに。そこだけがでっかい不満だ。

せめて今からでもどうです、任天堂さん？

編集後記

GD#というハコを作って雑文まみれの活動を繰り返していた GameDeep ですが、ようやく一年半ぶりの本誌新刊をお送りします。ぶっちゃけゲームについては語りたいことを概ね語ってしまったネタ切れ、って奴なのですが。苦肉の策が守備範囲の拡大による欺瞞戦線の構築——とかやったら、そっちの方が楽しくなってしまったのは大問題ですか。

肝心の中身はというとネタ切れ感はまだ続いていて、「復活」というにはあまりに微妙なのですけれど。今回の主論文は、力尽きた感も色濃いですし。

原稿に載らなかった範囲では「ゲームの存在が神を否定する」「神は乱数だ」などの血迷った発想もあったりしましたがあまりにあんまりなので没、そちらの方はひょっとしたらもっといいかげんなハコ (GD#) の方でやるかも、ということ。

しかしともかくやってみた結果、まだまだ足りないってことがわかったことは大きかったように思います。今後の Deep が年何回刊となるのか、それすら未定といった状況ですが、ともかく続けていきたいとは思っていますので、よろしく御愛顧のほどを。

それではまた、vol.10 にて、お会いしたいと思います。

GameDeep vol.9

2004 年 12 月 29 日発行

編集・発行 GameDeep

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

e-mail: 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