GD# Ununiform Mindings vol.1

逆転裁判

彼氏彼女の事情(TV)

Air

Kanon

GD# : No body can restrict our mindings.

目　　次

Love Letters II / 白霧草 3

AIR 雑想 ～ストーリーの短さ～ / C.F 4

映像・マニア / 中田吉法 6

GBA ソフト『逆転裁判』に関する考察 & Res: / 善 & 雪駄 9

不公平ゲーム / 中田吉法 16

不公平ゲーム II / 中田吉法 18

美汐の朝 / C.F 20

Love Letters III / 白霧草 23

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。

Love Letters II

白霧草

たとえば恋文を書きながら、私はあれのことを想っていない。

私は言葉を紡ぎながら、もうその言葉をいかに紡ぐかしか思えなくなる。あれを想っていることは、そのための材料に過ぎない。

でありながら、私は軽薄にも「君が、好きだ」となどと愛の言葉を連ねるのだ。

あれはこれをどう読むだろうか？　そもそも読んでいるのだろうか？

いいや、確かに私はあれにその言葉を刻みつけているのだ。それが果たしてあれにどれほど響くかはわからないが。しかし確かに私はそれを――傷を――刻み付け、そして刻み付けたことに満足する。

刻んでいられれば、それでいい。

私はそう思うことを止められないでいる。

確かに、私はあれが好きであり、愛していて、誰よりもあれを強く感じ抱き知りたいと願っているのであり、だからこそ私はそれを詠うことができるのであるが、しかしそれは本当に愛ゆえの言葉なのだろうかと疑念を抱く。

ああ、答えはとうに出ているのだ。

――だからこそ、私は、せめて私が想うその先端を定位せんがためにと、彼女を想い愛するのだ。もちろんそのようであるからこそ、その愛は届かないのだが。

AIR 雑想 ～ストーリーの短さ～

C.F

先日、久しぶりに AIR をプレイした。完全に通しでプレイしたのは 2000 年に AIR が出て以来なので、ほぼ 2 年ぶりということになる。

さて、AIR をやり直していて意外だったのは、プレイにかかる実時間はともかくとして、体感的な時間の短さだ。特に、Dream での観鈴は記憶していたよりもはるかに短く単純だったように思う。

その 2 つの中でも Dream は、観鈴というキャラクターの持つ唐突さ・予想の出来なさを端的に示しているかのように場面や状況が数日単位で変わる。往人と観鈴が出会い、適当に馴れ合って、別れるまで 2 週間。最初数日は他のキャラクターのストーリーラインと未分離である分だけ記述が費やされ、最後の数日間もまた終局へと急落する中で費やされる。この二つの間を繋ぐのに残された時間は 1 週間程度しかない。この 1 週間の中でがおがおしたり、何度か発作を起こしたり、廃品回収したりするわけで、少々収まったとはいえ大作志向の強いこのジャンルの作品の中では、この短さはかなり目立つ。

もちろん、Dream は Air の中で再現されてこその存在ではある。Air(の Dream 相当部以降) をもって観鈴のストーリーの中核とみなすのであれば、Dream での短さは Air との兼ね合いの結果であるといえよう。Air の前半と対比させねばならない以上、Dream をある程度の尺に収めなければ、Air が冗長な序盤を持つ事になってしまう事は明らかである。それゆえ、この Dream での尺の短さ・構成の単純さは、何よりも AIR からの要請に基づくものである。

しかし、この付随的な結果が却って新鮮で強力な印象を私にもたらした。単純に状況を提示し、単純に展開させていく Dream の観鈴のストーリーラインには、他のストーリーラインには感じられない強さがある。このストーリーラインは通常抱える色々な制約、例えばハッピーエンドとかバッドエンドとかを迎えねばならないとか、そういった制約から自由だからではないか。PL=PC=主人公という図式の錯視や無力感さえ、そこでは提示されれば良いので、後は一定の尺の中でそれらを配置していけば済む話になる。

必ずハッピーエンドを迎えなければならないといった制約のある作品のストーリー構成と比して楽に、それゆえ綿密に、作業できる環境であったと考えられる。無理やりハッピーエンドに導いたかの印象が残る事も多い他の作品に比べ

て、それは大きなアドバンテージである。

作品を通して提示したい事 (したかったように見える事) がどれだけ達成されているかを、作品を図る際の指標としている私にとって、Dream での観鈴のストーリーラインは非常に魅力的に映る。

映像・マニア

中田吉法

「彼氏彼女の事情」の TV アニメ版を見た。
　そして、納得した。

　原作ファンからは殺されそうな出来、アニメファンにしてもエヴァに続いてまたやっちまったかと嘆息されそうな出来でしかないことはわかっている。ある時期以降の富樫義博とか、オタク系漫画雑誌に時々載る鉛筆線・トーンなしの「下書き」だとか、あるいはそれこそこの本のこの原稿みたいな、はっきり言えば出来そこないな作品だ。
　まったくもって、裏切りとしか思えないような商品である。しかしそれでも私は納得した。
　それも、えらく、納得したのだ。

庵野秀明は、およそ映像作品を造ることにしか、
興味がないのじゃないだろうか。

　たとえば 26 話は、それはそれはひどいものだった。これをアニメと呼んでよいものか、頭から疑わねばならないほどにひどいものだった。あるいは、まっとうな TV シリーズの最終話として考えれば、断じて許されない構成でもあった。
　しかし同時にそれは、確かに映像作品であるのだ。
　どこか離人的に、己の感情に気付かないでいる、そして唐突に気付いてしまうというそのことを表現するのに、確かにその手法は有効で迫力があり効果的だ。

　よくある TV カレカノへの評は「原作そのまんま」というものだ。
　どこが？
　そりゃあ確かに原作の部材をそのまま引っ張ってきて組み合わせた、それは「原作そのまんま」に見える、かもしれない。だがしかし、それでも TV カレカノという映像作品群は、あまりに強い庵野臭を漂わせる。決して津田雅美の「彼氏彼女の事情」ではない、庵野秀明の「TV カレカノ」としての匂いを色濃く立たせている。

　庵野秀明は、映像作家だ。
　押井守がときにゲームに色目を使いながらも結局は「映画を見る目」という

視座でしかゲームを考えられないぐらいに映画に魅入っているように。あるいは、スタンリー・キューブリックがジャン・リュック・ゴダールより随分現実的（商業的、とも）でありながら、結局は映画についての映画しか撮ることが出来なかったように。

庵野秀明は、映像マニア以外のなにかでいられない。オーソドックスなアニメーション作品、なんてものを作っていることに耐えられない。俺は俺も見たこともないような映像を作って作って作りまくりたいのだ！と彼の映像はひたすらそのことを誇示する。誇示してしまう。誇示せずにはいられない。

そのくせ庵野秀明は、とんでもなく生粋の、そして類稀なるまがいもの作家だ。いやいや、作家としての庵野秀明が「まがいもの」なのではない。「まがいもの」を作る作家、という意味だ。
「トップをねらえ！」にせよ、「ふしぎの海のナディア」にしろ。庵野秀明の作品は、これでもかというぐらいの「どこかで見た映像」の積み重ねで出来ている。それでいて、そのフィルムは確かに庵野秀明の作品となっているのだ。

それは、「まがいもの」でありながら確かに独立した作品だ。

どこかで見たような映像をひたすらつなげ、それで客の快感を誘発する。悪質のドラッグみたいな作家。オリジナリティを追求するくせに、出来合いの組み合わせをせずにいられない性質。

しかしそれは同時に、映像というものの抱える一つの真実でもある。

カメラとは、まがいもの製造機だ。実際を切りとって、「映像」という名のまがいものを産む。映画監督という輩は、それを切り張りして映画なるものを作る。まして庵野秀明はまがいもの作家でおまけにアニメの監督だった。アニメはまがいものからまがいものを作るのが得意で、庵野秀明はまがいものを作るのが得意だ。

庵野秀明はほんとうに「彼氏彼女の事情」をアニメ化したのだろうか？

確かに、TV カレカノの部品作りは、極めて原作の記述に忠実だ。だが同時に、庵野秀明は原作にない大量のまがいものをもそこに組み合わせている。そして、庵野秀明は生粋と言っていいほどのまがいもの作家だ。そしてなにより、映像作家だ。

そして逆に、TV カレカノでは、敢えて原作の記述をそのまま使うことで、原作とは全く違う、別のカレカノを造ろうとしていたのではないか？

だがしかし、庵野秀明は映像マニア以外のなにかでいられない。オーソドックスなアニメーション作品、なんてものを作っていることに耐えられない。もっ

と映像を、もっと映像を、もっと映像らしい映像を！

私には TV カレカノが映像についての映像に思えてならないのだ。カレカノのアニメ化という作業を行いながら、その首謀者は映像を造ることにしか興味がなかったように、思えてならないのだ。

庵野秀明はなにも裏切っていない。ただ、彼が忠誠を近いゆえに挑みかかる「映像」というものに、ひたすら忠実であっただけのことで。それが結果として幾多のものを踏みにじったことになろうとも、それでも庵野秀明はなにも裏切っていないのだ。あるいは、そんなことに意味はないのだ。

だがそれは、原作付 TV アニメの監督に求められるような忠実さではない。そのずれが TV アニメシリーズとしてのカレカノを崩壊させてしまったのだと思う。だから、これがたとえば 1 クールのシリーズとか、全 6 巻の OVA であったならば、などとも思う。

けれど TV カレカノは 2 クールの TV シリーズで、そして庵野秀明は忠実に映像作家であったのだ。だから彼は連作の短編映画のような作品を作ろうとし、そしていくつかの成功を収めた。

これほど監督をやる他なく、しかし決定的に監督向きでない作家も珍しい。そしてだからこそ、私は彼が産んでしまう怪物（フランケンシュタイン）に、つい期待を寄せてしまうのだ。

GBA ソフト『逆転裁判』に関する考察 & Res:

善 & 雪駄

一ヶ月ほど前、vol.7 の発行予定を聞いたときには、時間の関係でやっつけ仕事だった vol.6 の内容をもっと突っ込んで書きたいな、最近はろくにゲームもやらず、取材もせず、仲間内での雑談と大差ない雑談のような能書き垂れてるだけという、あんまりな内容のものしか書いてないし、ちゃんと資料集めて整理して、考察誌の名に相応しい原稿を書かねばな、と、以下のような記事の構想を練った。

その１、作家の表現の場としてのゲーム。　前回の原稿では書ききれなかった、デジコミなど、他ジャンルからのコンバート的な性質の作品郡へのもうちょっと突っ込んだ文章。

アニメ作家である越智一裕が「制限が無い状態でやりたい」と言うような意の言葉を唱え、PC エンジンでコズミックファンタジーなどを作ってたころのインタビュー記事などの考察から、FF の変遷、小島秀夫の「全部制御したい」という発言についてなどに繋げ、ゲームという場が、製作者や他業種の表現者にどのように見られ、どのように使われ、変化してきたかを検証。

関連して、個人製作について「月姫」や「ほしのこえ」についても考えたい。小島監督のとった方法（会社を経営する）や思惑とは逆？とか。

その２、漫画、アニメゲーの系譜。　これも前回の補足というか補完というか。

88 や MSX、PC エンジンやメガ CD から「やるドラ」や「桃天使」に至るまでのアニメゲーの系譜についてつらつらと書いてみようかとかなんとか。ゲームアーツの素晴らしきバカさ加減とか。

ビジュアルシーンの変遷。PC 時代のスクウェアやエニックスからファミコン、PC エンジン、やっぱりメガドライブ。白詰に至るまでの静止画による演出の数々。

MSX のアシュギーネの OP とか、各種 YS、忍者竜剣伝、ファンタシースター IV のビジュアルシーン。

紙芝居が完全なアニメになりかけたときに生まれた、これまでとは逆の流れ、サウンドノベル。

しかし電脳紙芝居が「やるドラ」という終着駅にたどり着いたとき、紙芝居への回帰現象とも言えたノベルゲームのシルエットという記号が「立ちキャラ」に変化し生まれたビジュアルノベルという現象。

さらにノベルゲーの立ちキャラ操作という擬似アニメ化、マブラヴの AGES への流れ。DEEP VOICE（アートワークスも買ったし）。

静止画ムービーの隆盛と BM98、コナミの音ゲーとノベルゲームを起点として起こった、ゲームの AV に関する様々なリンク現象。

個人レベルで OVA として売れるアニメーションが作れるという新海誠「ほしのこえ」ショック、氏をデモに起用した minori を黒船と呼んだブルーゲイル社長の発言と、その後に制作された作品とか（ここらへんは軽く流して別項でやるべきか、或いはその１で語るべきか）。

再度「やるドラ」に辿りつくのかどうかという時に現れた、AGES や FFD。

結論として FFD、白詰賛歌なのは前回と変わらず。

白詰直前の「パンドラの夢」（未入手）も絡められるかなぁ、とか。

余談。単発イベント「メタルスレイダーグローリー」。

その３、キャラアニメの系譜。　その２について考えてきたときに出てきたテーマ。
ビジュアルシーンではなく、ドットキャラに演技させるという演出について。
マリオを初めとしてのアクションゲームからゼルダやルーンワースのようなアクション RPG。
「サーク」とか「幻影都市」でマイクロキャビンのやったこと。
内藤寛の「ランドストーカー〜ダークセイバー」という一連のクォータービューゲーム。
「バーチャファイター」ショック（その１、２にも関係あるか)、そして FF7 以降、という流れ。
一方でのタクティクスオウガ、RO の隆盛の可愛いキャラや漫画符号の隆盛の考察。
余談として DOA とか。

その４、版権ゲームの系譜　その１〜３までについての余談。
88 のプロジェクト A 子だのなんだのから始まった版権 ADV ゲーム郡から PC エンジンのデジコミへの流れ、メガ CD のゲームアーツや PC のガイナの無茶とか、ムービー取り込み技術の実用化によるデータベースソフトや安易で未完成なやるドラ化（「エルフを狩るものたち」とか）という流れ、そこから飛び出したエヴァのシナリオメイキングアドベンチャーという仇花、デジタルカードライブラリー、カードキャプターさくらの PS 版。さくらはさらに DC 版と対比、おまけでスパロボαの PS 外伝と DC 版の対比とか、何故か後続が無く異端となってしまったナデシコのノベルゲームといった、版権ゲームいろいろ。

しかしながら例によって例のごとく、書こうと思った、やろうと思ったこれらの原稿については、〆切日になっても完成しているどころか書き始められてすらおらず、挙句の果てに資料の整理も済んでいないという相変わらずな状況であり、またしても前準備無しに web 日記並みの雑文を書いてお茶を濁すというダメダメな状態の雪駄さんなのであった。嗚呼。
でまぁ、自分がダメなのを覆い隠すべく、他所から人を引っ張ってきて原稿を書かせておく常套手段（jes も C.F さんも私が巻き込んだ）も忘れず、今回は日善連さんに無理を言って「逆転裁判」について寄稿いただいた。
善さん、本当にありがとうございます。

さらに善さんから、好きに使ってくれとのありがたいお言葉をいただいたので、私の今回の担当ページは、この原稿に対しての反応をもってお茶を濁させていただくこととする。

GBA ソフト『逆転裁判』に関する考察

善

ゲームの良さとは何か。それはつまり、レスポンスである。
「ゲームすなわち行動と反応の繰り返し」とは、某開発者の名言であるが、「何かやったら、何か反応がある」ことが、（コンピューターゲームに限らず）ゲームという遊びに存在意義を持たしている。

そしてそれは、感情移入をひどく容易にする。これが、昨今の表現技法の発展した家庭用ゲーム機の隆盛の一因となっていることは否定できないと思われる。サウンドノベルを初めとして、RPG・ADV などのジャンルは、要は「ボタンを押すことで、自分が話を進めているような快感」を擬似的に体感できることで成立するのである。（これはペーパーメディアの場合、ページをめくるという動作のみになる長所と、表現技法が限られている … 音声・映像が無い … という短所があり、読解力の未熟な若年層においてゲームが小説よりも好まれる一因となっている。まあ、値段や手軽さによって、コミックはかろうじてその地位を保ってはいるのだが）

今回紹介させていただく『逆転裁判』も、その例に漏れず、「探偵モノのストーリーを、ボタン操作を介して自分で展開させていく喜び」によって成立している……

だけ　では　「ない」。

話は変わるが、読者諸君は推理小説はお好きだろうか？　実はここで、「主人公よりも早く謎を解き明かすことが出来るだろうか？」という質問を呈したい。

恐らくは、大多数の人間にとって答えは NO である。かのアガサ・クリスティは、推理小説を書くにあたって重要なことは？と聞かれた際に、読者が誰一人として謎を解き明かせないことです … と答えている。現代の推理小説などは、その傾向にますます拍車がかかり、「難しくしようとするあまり、現実的に無理がある謎」という、なんとも本末転倒な状況すら現出している始末なのだが。

では、その状況を、推理作家たちはどうやって打開したか？それは「感情移入」である。推理小説の主人公を、人間的に魅力を持たせるキャラクターにして、読者がその主人公になったつもりに、つまり感情移入を起こさせる。こうなるとアラ不思議、英国紳士シャーロックホームズが容疑者たちを前に、華麗にトリックを解き明かす時間を、読者はホームズになった気分で満喫するのである。これによって、自らの思考さえも小説の登場人物が代行してくれる状況を、抵抗無く受け入れることが出来る。（この手法を超えるものは今のところ開発されておらず、少年漫画の主人公の探偵は、いつだって子供なのである。子供達は謎解きなんてサッパリワカラナイが、コナンくんがカッコよく大人顔負けの推理を展開しているシーンを堪能し、溜飲を下げる構造。なんと見事な計算！）

そう、推理小説の世界では、クライマックスの謎解きシーンこそが、感情移入度が最大値に到達する、カタルシスの瞬間なのである。

これまでの推理ゲームは、その途中、つまりこの逆転裁判における「探偵パート」のみで構成されていた。要は、材料を揃える作業だけをプレイヤーは行い、全てのフラグが立つと、ハイこれで操作部分は終わり、あとは主人公が勝手に謎解きしてくれるから、だまってボタンをポチポチ押して台詞を送ってて下さいね、だった。その瞬間、それまでの話やキャラクターに感情移入できていなかったプレイヤーは、仮想現実から離脱し、冷めた視点で TV モニターを眺めることとなるのが、推理ゲームが今ひとつ主流たりえない理由の一つだったのである。なまじっかゲームは小説やコミックよりも、操作の関係上没入感は高いので、その反動が大きくでることも否定できない。

そこで話はやっと逆転裁判に戻る。ここまで読んでいただいた諸兄はもうお気づきのことと思うが、このゲームは「謎解きするシーンすらもプレーヤーが行い、高度の感情移入を持続させる」という、あまりにも見事なシステムを提唱している。つまり、推理小説のクライマックス。エルキュール・ポワロが関係者を呼び集め、あざやかに推理を披露するシーン。あのシーンを、ボタンを押して、突っ込みを入れ、証拠品を提出することで、それを体感させている。

そう、今まで推理ゲームが潜在的に持っていた「いちばん感情移入が高まるはずのオイシイ謎解きシーンが、いちばんプレーヤーを冷ましやすい」という問題点を、この作品はクリアしてみせたのである！

その見事な解答により、「探偵パートはむしろ、裁判パートのための情報集めでしかないし、いらないのでは？」という意見すら出てきた。当然である！なぜなら、謎解きシーンこそが、探偵の最も輝く舞台なのだから！事件のクライマックスが地道な聞き込みパートよりも面白いなんて、あまりに自然な感想なのだ。（誰もが、オバチャンのおしゃべりをうんざりとして聞くナルホドくんよりも、法廷で狩魔検事を追い詰めるナルホドくんに感情移入するもの … だと思う）

さて、今年の秋にはめでたく続編が発売されることになった。情報では、探偵パートまでも、法廷のように突っ込みを繰り返すシステムが採用されたらしい。この採用が吉と出るか凶と出るかは、実際にプレイして見なければわからないが、製作者の慧眼を信じてみたいものである。

…… ここから　ちょっと　濃い人のための　コラム ……

●ワンドア（♂）：エロゲーからエロゲーまで何でもこなす駄目人間。大槻ケンヂの歌並みに駄目。なんとなく AIWA の CD プレーヤー持ってそう。なんとなくだが。
●ミサト（♀）：801 が大好き。しかし「頭文字 D」にハマッたからってその車ゲーまで極めなくても、と思うのだがまあいいか。

●スノーブーツ（♂）：誰のことでしょうねえこれ …? 私見たんですよ、夕べ山道を歩いてたら、オレンジ色のひかりが今なら３個ついて値段据え置き！

ワンドア（以下壱）：おうおうセッ … じゃなくスノーブーツさんよう、活きのイイゲームがあるけん、やったりんさい！心底お奨めじゃけん。
スノーブーツ（以下雪）：へーそりゃありがとう。そこのゴミ箱に入れておいてよ。
ミサト（以下ミ）：ちょっと待った！今あんたは、ワンドアが 100 年に一度、まともな作品を紹介する瞬間に立ち会ってるんですよイルカ先生！
雪：え、そ、そうなんですか？ワンドアそりゃどんなゲーム？
壱：ジャジャーーン！うわっはあ、『逆転裁判』だよう！何がすごいってお前！
ミ：ミッチャンがすごいんだってばスラムダンク！
壱：ハァ？おんし何を言っとるとですか？真に我らが崇め奉らねばならない存在は、狩魔検事その人ですよ？彼の存在なくしては、ミッチャンネタの大半は成立しないどころか、彼がいてこそ燃え上がる不純なアレですよ？アンダスタン？
ミ：うっ、微妙に説得力があるようでないテニスの王子様！たしかに、ミッチャンは一体全体狩魔たんに何をどう教えられたのか、小一時間問い詰めたい。けどね、それにもまして、正直ミツ×ナルは許せんわけよ、わたしゃあ …
壱：イト×ミツもダメなの？女心だねえ …

雪：ちょっと君ら、あんたがたの会話聞いてると、心底やる気が失せるんですが？本当はやらせたくない、ってオチで宜しいか¿¿1 さん？あと、ミサトさんの語尾につくのは、何かの呪いですか又はジャンルですか？
壱：１さんって言うな。えーとなこのゲームなあ、もんのすごくおもしれーのよギャハハ。しかしそれだけではなく、なんといいますか、非常に腐女子の妄想を誘発しやすいといいますか、そういう作りなわけ。
雪：はぁ、なるほどね。君ら二人が同時にハマるなんて、変だと思ったよ。… 待てよオイ、別にワンドアは腐女子じゃないでしょ。なんでそんな …
壱：違うんだな、これが … なぜかこのゲームやると、みーんなミッチャンハァハァ、になっちまうのさ（実話）。あのエンディングの、ミッチャンが斜め下視線で「どうすればいいのかわからないんだ … 」とかボヤクのを見た瞬間、もうなんというか、俺らのハートにキューンと急降下で私の彼はパイロットですよ？
雪：そ、そうなのか。まあ面白いゲームらしいのでちらっとやってみよっかな。
ミ：む、そうしなさいそうしなさい、きっと楽しめる封神演義。
壱：封神はちょっと古くない？
ミ：ガーン！

（３日後）
雪：… 。
ミ：あら、その顔はクリアしたよーね？
壱：おっ、マジで？んでどうだったよ？
雪：…… 。
壱：え？聞こえねーよ、なんだって？

雪：… オバちゃん … ハァハァ …

壱&ミ：マジですかーっ !!!

Re：『逆転裁判』に関する考察

雪駄

今回寄稿いただいた「『逆転裁判』に関する考察」において、善氏はゲームの最大の利点、良さをレスポンス、すなわちプレイヤーの行為、行動に対する反応にあると書き、また、そのレスポンスというものがもたらすものを

¿「ボタンを押すことで、自分が話を進めているような快感」を擬似的に体感できる

こと、小説など他ジャンルにはないそれによる物語への感情移入の強化であると述べている。

ゲームの持つレスポンス性（或いはインタラクティブ性）を評価し、そこに幻想を持つゲーマーは小説や映画とゲームの読者とプレイヤーの違いを強調し、プレイヤー自身の思考や意思決定が反映されるという部分に力点を置くが、善氏は、ゲームは、推理小説などと同じく、自分が話を進めている「ような」快感を与えるものであり、その与え方が優れているのだと冷静に分析している。

上記のような幻想に囚われている（だからこそ AIR や GPM を楽しめ、絶望や希望を味わうことも出来たともいえるかもしれないが）私のようなものにとっては、この善氏のような視点からの論は見えづらく、書きづらいので、感心させられるところである。

さて、善氏はゲームの良さをレスポンスであると提唱しているが、ここでいうレスポンスとは前述の通り、ボタンを押すことによる物語の擬似体感のことをさしており、ゲームシステムの返す反応それ自体のことではなく（だからこそインタラクティブという、より誤解の生まれる可能性の高い言葉を使っていない）、ゲームプレイという操作によってプレイヤーが何らかの事象を体感することを示す。

この論をもう少し突き詰めた上で勝手に極論すると、ゲームの良さとは体感であり、ゲームとはジェットコースターなどと同じく、体感マシーンのようなものであるということになる。

体感させ、体験させるという手段こそがゲームであるのなら、それこそがゲーマーがゲームを求める理由ともなるだろう。

ゲームというものが結局のところ、何を体感するのかが問題なのではなく、何かを体感し体験するそれ自体が目的であるという見方をするならば、所謂電脳紙芝居と呼ばれるゲームが作品自体の出来と無関係に非ゲームと嫌悪された

りする事象も納得できる。

善氏は、「逆転裁判」においての、擬似体験による感情移入の強化による推理小説のカタルシスの強化＝体験する対象としての物語へのゲームのフィードバック効果、つまりは対象が物語であることも重要視していたが、或いは、ゲーマーにとっては、そのカタルシスを味わうことは目的ではなく、カタルシスを手段として、より深く逆転裁判というゲームを体験することのほうが重要だったのではないか、そういった感情が TRPG という「ごっこ遊び」にも繋がっていたのではないかなどという考えも頭に浮かぶ。

我々は、その結果や物語という形がゲームという過程によって彩られ、素晴らしい形で入手されることではなく、その過程の体験自体を求めているのかもしれない。

善氏のおまけコラムにあるような、ゲームのプレイという共通の体験を持つ同士ゆえの会話というのも、そういうことを考えるいい材料であろう。

なお、どうでもいいが、私はどちらかというとマヨイ萌えであるということを宣言しておく。

不公平ゲーム

中田吉法

サッカー W 杯のイタリア vs 韓国戦には仰天した。

韓国が勝ったことについてではない。いいや、確かに韓国が勝ったことが驚きなのではあるが、問題はその勝ち方だ。

いったいなぜ、あのゲームでレッドカードが出ないのか、私はそれを疑った。これはまったくフェアではない、どうしようもなく歪んだゲームだと、そう思わざるを得なかった。試合を決定付けたのは、審判の素晴らしいジャッジ、それにより許容された肘鉄やドロップキックやローキック、あるいは不可解なオフサイド判定であった。少なくとも私にはそう思えた。

では、あの試合、レッドカードが出ていればフェアなゲームだったのか？
答えは、否だ。確かに選手は両チームとも 11 人ではあろうが、ホームチームの韓国がその点で優位なのは間違いない。しかしイタリアは韓国よりも優秀な選手を揃えていた。

ホーム／アウェイの問題については、慎重に中立地を選べば解消できるのかもしれない。しかし、公平さということを厳密に考えれば、まったく同質の 11 人の選手を揃えられないという事実は、サッカーを決定的に不公平なゲームにする。

という論を真面目にぶち挙げたならば、まったくもって屁理屈だとの指摘を受けそうだ。しかしこの話には少なからず示唆が含まれている。それはサッカーに限った話ではない。あらゆる対戦ゲームが、この問題を抱えている。将棋でも、囲碁でも、チェスであっても、対戦相手が自分自身でないという事実が、ゲームを根本的に不公平にする。

あるいは、その不公平さを測る過程こそがゲームなのかもしれない。ルールという言葉も、そのことを如実に示唆する。ルールは、規則（ルール）であるが、定規（ルール）でもある。対戦ゲームはプレイヤーに依存して不公平な状態から始まる。ゲームをプレイすることで、どれだけ、どのように不公平であるかが測られていく。測られざるを得なくなる。

そもそも、ゲームにおける選択という行為は、本質的に不公平だ。
ゲームにおける「正しい」選択とは、（他者に比しての）自らの利益を最大化さ

せる選択――すなわち、不公平さを産む行為にほかならない。
　であれば、ゲームが不公平なのも必然だとも言える。

　そう、我々は、より不公平に（有利に）ゲームを始めるために、練習し、考え、技術を確立していくのである。たとえそれが野球でもサッカーでも将棋でも麻雀でも、テトリスでもぷよぷよでも格ゲーでもカタンでも、そこのところにあまり変わりはない。
　我々は暗黙のうちにゲームが不公平であることを知り、それを前提としてゲームに臨んでいる。そのことには留意するべきだ。

　しかしゲームがそういうものだったとしても、『格闘ゲームで待ち・ハメを駆使するのは「正しい」のだ』とは一概に言えない。
　それは別段お行儀ぶったマナーとかそういう話ではない。それは極めて単純な話、「繰り返しゲームだから」の一言で説明終了となる話だ。
　格闘ゲームは言ってしまえば遊びである。それは何度も繰り返される。相手がいて、家なりアーケードなりで何度も遊ぶことになる。そういうところで待ちやハメを駆使したら、こいつは待ちやハメを使う奴だとレッテルを貼られる。レッテルを貼られると、不利になる。というふうに考えると、待ちやハメを使わない方が「正しい」ことがわかるだろう。
　ゲーム理論の入門書を読めばわかるが、これはまさしく「繰り返しゲーム」の構図だ。一回勝つだけなら待ちやハメを駆使するのが「正しい」のん、繰り返すとなるとそれが正しくなくなってしまう。
「情けは人の為ならず」という言葉は実に正しい。義理人情なんて精神論を持ち出さなくたって、まったくもって正しいのである。

不公平ゲームII

中田吉法

「星の、バベル[1]」からのパクリとなるが、熱力学の第二法則に人間中心主義的な視点を突っ込めば、このように言い換えることができる――「**負けは決定している**」。

エントロピーの増大ということに目を向けての話であるが、これは結構あちらこちらに応用が効く。エネルギー問題とか、破綻の始まった人的システムとか、市場経済とかについて、この視座を向けると面白いぐらいにこれらが同種の問題を抱えていることがわかる。　と言うと無茶な話に聞こえるが、そう無茶な話でもないと思う。たとえば、近頃の経済学が真面目に熱力学的アプローチを採っていたりすることを、その証左に挙げておこう。

あるいはこれをゲーム理論的に言い換えるなら「世界は決定的にゼロ和ゲームである」とでもなるか。

幸いなことに、現実には永久に回さねばならないシステムというのはあまり存在しない。どうにか自転車操業を続けていると、そのうちシステムの保持を放棄してよいタイミングが訪れる。要は、そこまで操業が続けばよい。たとえば核分裂型原子力発電所は、次のエネルギー資源が確立するまで保てばよいわけである。

近頃の経済というのはここのところが上手いなぁ、と思うのだが、国家が未来から借金をする。その金を市場に投入することで、自転車を回し続けるわけである。ゼロ和ゲームを、無理やりプラス和ゲームに見立てていると言っても良い。もちろん国家とて永久に持続するわけではないから、そのうち放棄されるときがくるであろう。このとき抱えていた借金は丸儲け、なわけである。実際そこまでうまく行くかは怪しいが、ともかく市場経済が実に壮大な自転車であることは確かだ。

ところでこの視座を MMORPG に向けてみると、面白いことがわかる。　ゲーム世界でモンスターを倒す。経験値とアイテムが手に入る。アイテムを NPC のショップに売れば金になる。ではその金を得たとき、ゲーム世界のどこで何が減っている？

[1] ハルキ文庫ヌーヴェル SF シリーズ、全 2 巻、新城カズマ

答え：何も減っていない。

言い換えよう。これは、**プラス和ゲーム**だ。　先刻言ったように、近現代の経済はゼロ和ゲームをプラス和ゲームに無理矢理見立てることで成立している。ところが MMORPG の系は、プラス和ゲームだ。なんと理想的な、経済状態！

もちろんそれは嘘だ。それは物の価値が相対的に下がり続ける系だからだ。だから系は果てしなくインフレ要素を要求する。レアアイテム以上のレアアイテム、新しく建てられるようになった建物、etc、etc。幸い MMORPG ではちょちょいとパッチを当てればそのようなものを導入できるから、世界はいつまでも回り続けるわけだ。

と書くとそれは MMORPG の特権のように思えるが、現実だってそう代わりはない。人間の見通せる世界なんてごくごく矮小なもので、それがゼロ和ゲームに見えることなんて滅多にない。「新しい」発見をすれば、とりあえずはプラス和に見えるのだから、そう大差があるわけではなかろう。

美汐の朝

C.F

「ぴッ……ぴッ……ぴッ……ポーン……。おはようございます、6 時の NHK ニュースです。政府は……」

少々古ぼけたラジオから流れ始めた硬質な声に、向かっていたパソコンのディスプレイから顔をあげて、天野美汐は 2 度ほど瞬きをした。

気がつけば朝の 6 時。前日に図書館で調達してきた大量の資料を整理したり、その抜書きをパソコンに打ち込んでいたりするうちに何時の間にか夜が明けてしまったらしい。高校時代は自他ともに認める几帳面さを誇っていた美汐も、大学に進んで時間の縛りが緩くなってからは生活時間も身分相応のルーズなものとなっていた。もとより父親との二人暮しで—-その父親も出張だか泊り込みだかで月の半分は家にいない—-家族と生活時間を一致させる必要もなく、生活が堕落—-高校までの彼女ならこう呼んだに違いない—-していくのは早かった。

パソコンが置かれたデスクから身を乗り出して、その向こうの窓にかかったカーテンを勢いをつけて引き開ける。

朝日の強烈な光線が目にと言わず全身に飛び込んでくるような錯覚に、彼女は一瞬のけぞりそうになった。

「吸血鬼の気分でしょうか」

そんな言葉が口をついて、そして、自らの呟きに苦笑する。4 月の学期初め、午前の講義を避けた彼女の時間割を覗き込んで、親しい友人はこう言ったものだ。「まるで吸血鬼の時間割ですね」

ともあれ、いかに実感とはかけ離れているとはいえ、朝なのだから、と思い直して、とりあえず目の前のパソコンを終了させた。それから、とっくに不要になっている部屋の電気を消しに歩きながら、今日一日の予定を考える。

今日はゴミの日……風呂の洗剤がもう少しで切れそうだ……父親の部屋もそろそろ掃除をしないと……整理した資料に遺漏がないか先生に確認してもらって……ゼミの予習はまだ大丈夫……そういえばレポートが明後日までだから骨格を考えて……

そんな事が頭を巡りながら、とりあえず着替えようと思ってベッドに腰をかける。昨日の日中に干してやった布団には、まだどこかに太陽の匂いが残っていた。

「せっかく干したのに」そんなことを思いながらベッドに座り込んで、少し前かがみになったところで彼女の意識は途切れた。座って横に倒れた格好の彼女の上をラジオから流れるバロックが軽快に通過していった。

ぶーん。ぶーん。
何かが低く唸る音がするのに美汐が気づいてから、それがサイドボードの上におかれた携帯だと思いつくまで数秒かかった。ベッドから置き上がり携帯をつかむ。ディスプレイに表示された名前を確認して、緑色に光るボタンを押す。
「ふぁい……天野です」
思いのほか情けない声を出したことに気づいて、ようやく頭がはっきりしてくる。
「わ。天野さん寝てました？」
電話の向こうからは「朝から晩まで元気がとりえですっ」の親友の声が響いてきた。寝起きのあまりよろしくない美汐にとって、この親友自慢の「とりえ」は少々辛い。
「……すこし寝てしまったみたいです。今、何時ですか？」
「えっと、10 時半です。ごめんなさい、もう起きてるかと思いましたので」
「大丈夫です。ちょっと遅かったものですから」
遅かったと言うべきか早かったと言うべきか、などという問いが頭の片隅をよぎる。
「吸血鬼さんの時間割でしたね」
「……それで？」
これでまた夜の住人とか呼ばれる機会が増えるかと思うと、多少言葉がきつくなってしまったかもしれない。事実とはいえ、最近では研究室の人々からもそんなあだ名で呼ばれるようになってしまっていた。美汐が属する研究室はフィールドワーク主体で、大学の中の組織では珍しく早寝早起きの集団だった。
「そうでした。ええとですね。昨日から祐一さんがこっちに来ているらしいんです。それで今日の 3 時に百花屋さんで皆さん呼んで、って事なんですけど。天野さん大丈夫ですか？」
「3 時ですか……大丈夫です。ちょっと遅れるかもしれませんけど」
「わかりました。それでは、またあとで」
「はい」

携帯を元の場所に戻してから、今までの会話を再確認する。

3 時に百花屋……今日は教授会の日だから、その前に先生を捕まえなければならない……すぐに出発しないと……。いつもの美汐ならば働かない頭を動かすのをあきらめて、昼過ぎまで寝ているところだが、今日はそんな余裕はない。日が変わるころに食べただけで激しく自己主張している食欲はまとめて生協で片付けるしかないだろう。せめてコーヒーでもと思ったが、カフェインの量だけは一流の生協食堂のコーヒーもどきのほうが良いかと考え直して、急いで身支度を始めた。

30 分ほどで支度を済ませ、美汐は玄関にいた。

開かれたドアから夏間近の青空と大気が広がっていた。夜の住人になる前の昔話をするにはちょうど良い天気かもしれない。

玄関の脇、靴箱の上に置かれた木彫りの狐—父親がアラスカかどこかの土産として買ってきた—の頭を軽く叩く。

「いってきます」

—-

夜更かしな美汐さんの友は NHK ラジオ深夜便だそうで。……おば s**(検閲削除**

Love Letters III

白霧草

それが結局何なのかというと、恋愛感情にほかならない。

理屈じゃない。

最初はそうではなかったが、唐突に好きだと知った。あとはもう止まらない。おまけに君は不用意に僕の傍に飛び込んできて、実のところあまり慣れているとは言い難い僕を何度も何度も何度も混乱させる。

その混乱が、好きだ。

君がいれば、僕はきっともっと混乱していられる。

君を見るたび、想うたび。僕は混乱する。ぐちゃぐちゃになる。

そのくせ僕はどこまでも理性的で、だから僕が感情で動くなんてのはどうしようもなく君が好きだという証拠なのだが、もちろん君にそれが届くはずもなく、だから僕はこんなところで届きもしない手紙を書く。

そして僕は、笑われる

この混乱を、この混乱のまま、できれば君に教えたい。僕がどんなに混乱するか、僕がどんなにこの感情をもてあましているのか、それを君に伝えたい。

僕にとって生きるなんて、その程度のことだ。それはとてつもなく絶望的な願いだけど、でもしょせんその程度のことのために、僕はちっぽけに生きるしかなくて、だからちっぽけに生きる。生きようと、思う。

編集後記

結論：一ヶ月は短すぎる。

GameDeep 的に突き詰めるのに、いかに時間が必要かってことを思い知った挙げ句の対策に、「突き詰める過程をそのまま本にしろ！」という乱暴なものを採ってみた。

ついでなので GameDeep の Game という枠を外してみて、何でもアリな超ごった煮本を作ってみることにした。これが結構やりやすいので、続けてみたりする気になってたりもする。瓢箪から駒、とはこのことか。いや、それこそ Web でやれよ、って思ったりもするのだけど。

無軌道だからこそ、この航海は楽しいのだけど。

GD# / Ununiform Mindings

vol.1

2002 年 9 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