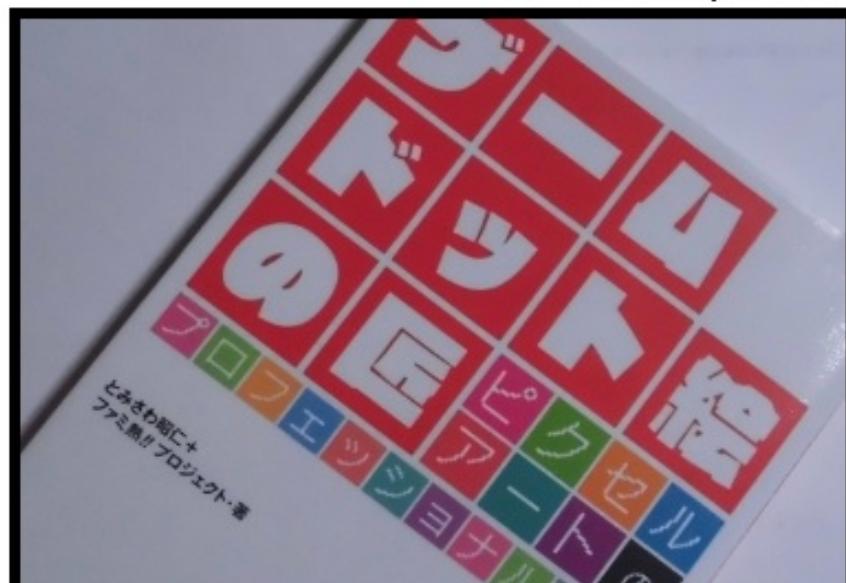




書評ではなくゲームレビュー
orクリティーク ゴトチヒ



G
A
M
M

G A M M E R E V I E W

R
E
V
I
E
W

高橋名人に会ったら
この電子書籍のPDFを
プリントアウトして
ここにサインをしてもらおう！

最近、ゲーム関連本を読んでいる。ネタを拾うというより、自分のルドロジーが衰えないように、一応は目を通しておく。それに論文の方が中立的でバイアスがかかってない。

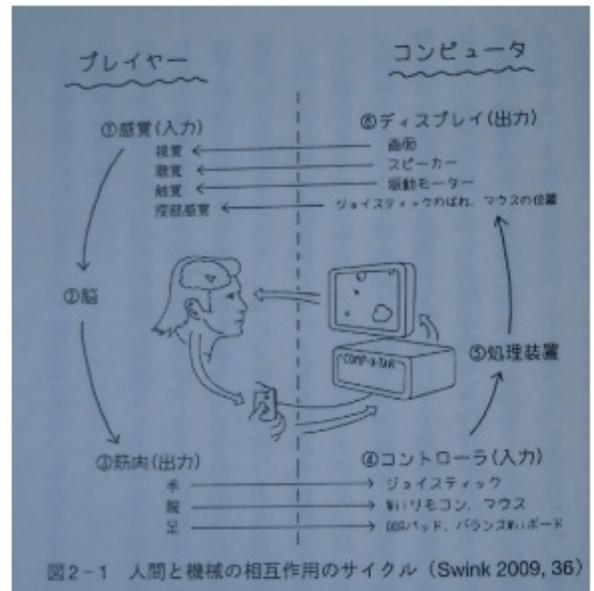
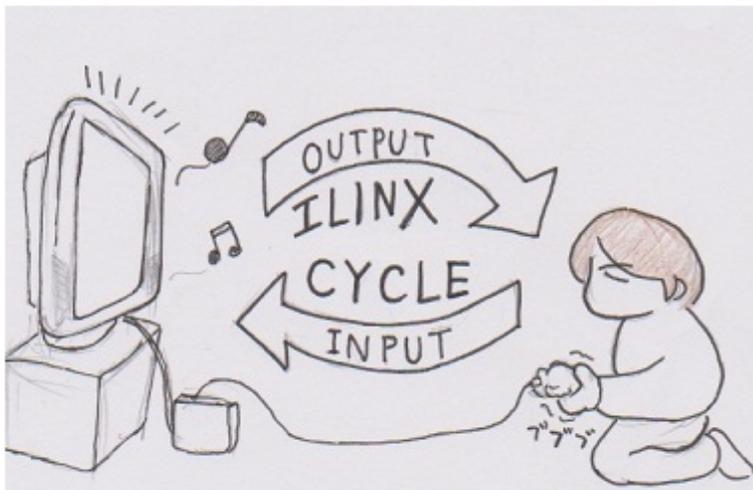
『ビデオゲームの美学』を読んだら、

「なんだ、イリンクスサイクルの最適化の図、あるんじゃないか」

と、思った。

スウィnkの2009年の論文である。

もちろん、『ビデオゲームの美学』を読むまで、存在を知らなかった。存在を知っていたら、マンガに描いていた。



右は自著『ありえない未来の思い出たち』第一巻より
左は『ビデオゲームの美学』より孫引き

岩谷徹には、「こいつ、パクっているぞ」と思われたかもしれない。

教えてくれれば、いいのに。ちょっと手紙を送った年を忘れちゃったけど、日本ルドロジー協会の会長が、スウィnkの論文を知らないわけがない。

日本国内の学術の場では近年はそうじゃなくなったけれど、日本のアカデミックな場でゲームはやはり嫌われている。シリアスゲームの研究しかできないし、できればやらせたくない。

ルドロジーの発展は、正直妨げられているのでは？ 理想は学際的で他の学問の人との交流もさることながら、アマチュア研究者でも交流した方がいい。当然で当たり前のことだが、「理想」と表現しなければいけない。

そうでないと、痛くもない腹を探られ、怪しまれる。

結局、『パックマン』はプログラマーが優れていたのであって岩谷が優れているのは、何も保証されていない。

『パックマン』はプログラマーが優れているのであって、飯野賢治がすごいと、うなった単純な構文なのに、フクザツなことができるルーチンは、誰がいったい組んだのだろうか？

名作ゲームには名プログラマーの影がある。『テトリス・エフェクト』では、あんなソ連みたいな国に、『テトリス』をIBMクローンに移植できる天才プログラマーが現れるという、ほぼ現行のゲーム機に移植可能の偉業を、繰り返すけど、あのソヴィエト共和国連邦でいたという、宗教を否定する共産主義圏内で神の存在を感じさせる神がかった事実を作る皮肉、邪神ビデオゲームの神がサタンのように微笑む絵図が浮かぶ。

『ゲームドット絵の匠』では、ドット絵で滲むことを☆よしみるさんは、計算に入れている。これは確か、田尻さんの『新ゲームデザイン論』でも書かれており、私は国会図書館で読んだので、手元には無い。が、読んだのは覚えている。

そんな☆よしみるさんが、もし『ガルフオース』を手がけなければ、桜井政博さんがハル研に入ってこなかったかもしれないから、『星のカービィ』も『大乱闘！スマッシュブラザーズ』もなかったかもしれない。坂本龍馬がいなくても明治維新が起ったけど、☆よしみるさんがいなかったら、『スマブラ』はなかった。

「ジイさんになるまで、やってなさい。」と、フライヤーにコピーがあったのだが、とくにうまいことをおもいつかなかった。

私の企画「リング・オブ・ガンダム」とか「ゼビウスvsガンダム」はいらないと言ったも同然のバンダイナムコゲームスとまったく逆。

それで液晶の問題で、「アメトーク！」の家電芸人さんの話で、「液晶は黒が難しい」と言われた理由がわかった。色を出力していないのだ。

芸人さんのお話は面白いけど、サイエンス・コミュニケーターの役割がいる。ルドロジーのサイエンス・コミュニケーターがいる。

そこで議論となるのは、実はまだホイジンガとカイヨワは古典になっていないのでは？ ルドゥスとパイディアを越えた、あるいは踏まえたルドロジーがまだ確立してないじゃないのか。

つまり、引力から重力へである。

我々はまだヴァルカンのある科学パラダイムにいるのではないか？ 質量が時間に作用を与えていることに気づかずにずっと過ごしているのではないか？ 今はさすがに大丈夫。

だけど、いずれ物理演算プログラムで「ダメだ。時間を作用するのを作らないと、いけない」という日がやってくるのは、予想できる。宇宙船内でマイクロ・ブラックホールで重力を作るという設定を入れてしまったら、つまり、時間SF的なゲーム設定、ルール化をちゃんとできるのか。

ゲーム外だが、SFアニメ『翠星のガルガンティア』はブラックホールからのジェットなどで宇宙コロニーの採光や遠心力でGを得て、SF設定としてすごいんだけど、時間のゆがみを計算に入れていたのか、そこが陥穽になっていないか、懸念される。

『マリオギャラクシー』はまだ、ニュートン物理学の引力のゲームであって、重力のゲームではない。重箱の隅をつつくような事であるが科学者なら、みんな知っている。

フローチャンネルには個体差があるのは、ピーター・フランクルが外側の三角形が内側の三角形の三倍の相似形であるのを、見たらわかるように、あんな単純な45度の角度で、一定の幅であるわけがない。

井上明人さんに『Unmanned』を教えたイエスパー・エールと松永さんには、ルドゥスとパイディアをあえて避けて語っているように見える。

フローチャンネルが急角度の人には、ルドロジーではルドゥスが高いもの、パッケージでこれはルドゥスが高い、という説明になっているのが尻アゴで筋肉隆々の日本文化では見かけないが、海外ではルドゥスが高いものが好まれる傾向にある。

そして、消え行く応用遊戯学幽環派のパイドロロジー派である私は、釘を刺しておく、私は終わったゲームクリエイターだ。私よりもルドロジーが劣っている人間はプロフェッショナルの現場では生き残れないどころか、そもそも職にありつけない。面接かなんかで、ゲームデザイナーに「ルドゥスとパイディアを知っているか？」と、質問してちゃんとホイジンガとカイヨワの言っている通りじゃないなら、採用しちゃいけない。

それからビデオゲーム・スタディーズは、まだ元ゲーム開発者が手を出していい状態ではないのかもしれない。

機密を、企業秘密を明かしちゃいけないという、その状態だと非情にやりにくい問題、知財管理の面で社外秘、いろいろとややこしい権利問題が出てくる。『ジョイメカファイト』が長らく埋没していたのは、権利問題があったからである。

それにハリウッド映画や『ドンキーコング』をからめた問題、ヒット作をものにした映画監督は、48時間以内に回答をしないとイケない。

ゲームの本ではなく、押井本の話であるけど、ウォシャスキー兄弟もそれで、『マトリックス』が『攻殻機動隊』の影響を受けているのを、押井さんに直接会うまで言質を与えないようにしていた。法廷対策で影響を否定するような発言もしていたらしい。

ガンダムムービーと『エイリアン2』でジェームズ・キャメロンはパワーローダーを出して、密閉式ではないコクピットにしたのは、あきらかなに著作権対策で、『マトリックス=レボリューションズ』でも、同じではないか。

長年のこうした著作権問題は、レジェンダリーが解決するまで、『機動戦士ガンダム』を実写映画にできなかった。

つまり、同じような問題がゲームの業界でも、「これはあの影響です」と言いにくい状況はだいぶ緩和されても現在でもあって、著作権が切れぬ限り『テトリス』はあるパスルの影響と公的に開示されないのでは？ 基本はソースコードを吸い出して、そのままペーストしなければ、なかなか著作権違反にならないが、UNOを買い取った権利のことを鑑みると、ゲームと知財が研究の妨げになるのは、なっているようなのは、否めない。

やはり、最後はフジタさんの『ファミコンに育てられた男』である。

“ファミコンに育てられた”のは、母親が急死し、父親がネグレクトしているという、幼少期にファミコンをして過ごした芸人さんの本である。浜村の言葉を引けば、「ゲームに子供をあやしてもらっている」のを、成人になるまでやらせた親がいる。はっきり言うけど、それは悲しい。

結局、児童相談所は、まったく役に立たず、ただ税金で役人を雇用しているだけのお荷物なのだろうな。ゲーム研究も、そうはならないようにしなくてはいけない。

彼をファミコンが育てたが、本当に必要なのは、ありきたりだが親の愛である。

それはルドロジーでは、解決できない。

追記

こんな杞憂を書いていたら、『ゲーム学の新時代』が刊行されていた。

ゲームレビュー 書評ではなくゲームレビューorクリティーク

<http://p.booklog.jp/book/126904>

著者：ゴトチヒ

著者プロフィール：<http://p.booklog.jp/users/gotochihi1980/profile>

感想はこちらのコメントへ

<http://p.booklog.jp/book/126904>

電子書籍プラットフォーム：パプー (<http://p.booklog.jp/>)

運営会社：株式会社トゥ・ディファクト

告 白 追悼高畑勲

執筆中の「大人になったらジブリを卒業しなさい」の前哨戦のような
追悼本便乗のビジネスライクな書籍

収録

「かぐや姫は戦後アニメの自意識だったのか？」

「オーマ=アトム説の覆し」

「大藤信郎・略伝」

アマゾン キンドルストアにて配信
小売価格基本百円に税制変動やサービス割引有り

ゲーム学 の新時代

遊戯の原理

AIの野生

拡張するリアリティ

【著者】
中沢新一

中川大地

【監修】

藤原野舟 / 井上明人 / 船木伸典 / 小林清隆 / 藤井浩一 / 山口洋司
ムゲン・ジャセフ・アルダン / 藤岡正典 / 田中裕久 (hally)
水野真文 / 藤地健太郎 / 三宅隆一郎 / 大前博士・吉見雅和

GAME
STUDIES

NTT&B

