



考
え
マ
ー

第六十一回 『アスラズ ラース』と
しなくていいゲーム

自分で守れる範囲しか
守れないクソゲーにようこそ

弦楽器イルカ  ⇔ 友人

目次

第六十一回『アスラズ ラース』としなくていいゲーム～G から U へ～	1
---	---

第六十一回『アスラズ ラース』としなくていいゲーム～G から U へ～

「相変わらず面白かった」って連絡くれてありがとう。

そうそう。漫画『ミステリと言う勿れ』ちょっとだけ読んで、「なぜ人を殺してはいけないか？」がウマシカ寄りだったから、これも世間が追いついたなって勝手に思ったんだよね。

『ミステリ～』では結論っぽい意見として、「法治国家でほとんどの国民が法を守っており、殺す人が少数だから、そういう議論自体も成り立つけど、殺戮が日常の国なら、議論自体無意味」って勝手に意識した。

ただこの問いの出発点はそもそも、紛争のない国の子供に対する、教育的な問いだから。

前にも書いたけど別にいけない。受刑終わればシャバに戻ってこれるし。それでもなぜダメかって子供に諭す話であって、その点、ウマシカの方がだいぶ先の結論をいってる。完全無意味なマウントだけど。

んで、北風と太陽だと思うんだ。露お得意の飴と鞭でもいい。

制裁は憎悪を増幅させる北風だから、文化的な太陽も大事だと思うんだよ。

露大統領の演説も読んだし、あえて西側では広がらないニュースもバランスとして調べたけど。

両国の背景にある歴史をそれぞれの視点を踏まえて、世界中が共感を持って共有できる作品を各国が早く多く作ることが、すべての文化の存在意義に関わってくるんじゃないかね。

戦争の大義の一つが西側の攻撃的な発言に逆襲するというのであれば、せめてその内情に世界中が寄り添うことで大義も変化するし、厭戦感や違った視点も立ちあがるから、戦争の平和的解決を目指す各国には早くやってほしい。BGM はイマジン縛りでね♪

それに大日本帝国だって、先の大戦ではむしろ露の立場で、どんだけ主張しても結局国連脱退して、リメンバーパールハーバーって世界中から制裁を受けてんだし、当時の多数決社会ではむしろ平和を脅かす悪側だったんだから。

今度は逆の立場だからって復讐はせず、負の連鎖を断ち切る主人公に共感してきたわけでしょ今まで、宇宙船地球号のみんなはさ。スパイダーマン然りね。

本来、金持ち対一般市民、経営者対組合って構図が、権力と人数のバランスからすると拮抗が取れていて交渉する価値のある対立なのに、金持ちはあの手この手で貧乏人同士をぶつけては、ワイングラス片手に高みの見物ってまさにカイジ的殺戮が起り続けている。

兵隊は一丸となって自分達を戦わせようとする指導者に向かっていくのが、サステナブル社会じゃないのかね。

どんだけ金持ちに踊らされたら気付くのさ無垢な一般市民は。無垢はむしろ罪として、ずるがしこい一般市民が金持ちをやりこめるような社会にもっとなってほしい。

結局、緩衝地帯に武器を売る金持ちが儲かる仕組みも依然としてあって、2014年鳥の騒乱だって右派セクターに欧米金持ちのテコ入れがどんだけ入ってるのか、内部の人間にだってわからないことが昔からたくさんあるはずだ。長い争いの歴史にもうどっちが正義とかないよ。多数決が正義の代わりなだけで、善悪もない。

ただ個人的には、反戦を訴えたら小学校低学年でも逮捕される国には住みたくないけどね。

今後は他の紛争地帯同様に、人間の盾で一般市民が死ぬ市街戦になりつつあるし、ただ金持ちの方に金が動き、一般市民には死が訪れるだけだとは思う。

漫画『進撃の巨人』も全巻読んだけど、フィクションで復讐と殺戮を複雑に描かれても、努力して理解したところでどうせ嘘だし、やっぱ殺し過ぎな気がする。かといって『紛争解決でしたら八田まで』は、どうせ読むならこっちの方が現実に近くていいかと思ったけど、これも単純すぎると西側擁護がちよっと多いと思う。ネオナチっぽいのを露側だけが支援してるのもちよっと変だし。

末端には絶対わからない内情だからこそ紛争が終わらないワケで、単純化しすぎると本質を逃すことになると思うよ。

この流れで書くつもりなかったんだけど、毎度今更だけどPS3『The Last of Us』が無駄に深刻だし人類がバカ過ぎてガッカリしたっていう話から。もともと映画でもゾンビ物は好きじゃなくて避けてた。感染するしないのSF設定が甘いとかいろいろ気になっちゃうから。だったら鬼の呪いの方がはじめから嘘だから全然納得するんだけど。

文明が滅ぶぐらい強いウイルスなのに、生き残った人類が殺し合いをし過ぎる。暴力以外の解決がない人類ならむしろ滅んだ方がいい。野生動物は元気だったから人類いないほうが地球もサステナブルになるし、バカな人類を操作してる時点でバカの仲間みたいで恥ずかしかった。ここでバカって説得力ないのは折りこみ済みです。

PS4『God of War』はよかった。昭和以前のダメDV親父を操作して、実の息子に「うるさい」「黙れ」「このでくの坊が！」って罵る胸糞悪いゲームで、戦いではヒット&アウェイならぬ、息子&アウェイで親父逃げてるだけって言う。そういうプレイを俺が面白がってしてるせいだけだ。

そのくせ「僕、頑張ったよね」って褒めてほしい息子に、最後の一撃しか敵に与えてないダメ親父が「邪魔なクズが！」って暴言吐くから。思わず「ごめん、俺は感謝してるよ、親父がバカなだけだよ」ってテレビに向かって謎の擁護しちゃうプレイがサイコーだった。

でも親父がだんだん自分のダメさに気付いて息子との距離が近づいてくるって、無駄に深刻じゃなくて、ゲームにちょうどいいくらいのシンプルな物語だった。

洋ゲー中心に選んでやってる俺が悪いのかもしれないけど、『BEYOND: Two Souls』も無駄に深刻過ぎてすぐやめたし、『HEAVY RAIN』もオチがベタでボール置きすぎ、無駄に深刻だった。逆に『DEATH STRANDING』はオチがボール持ち過ぎで、子供みたいに肩ぶんぶん何周も回しながら「投げるよー！」って言ってもまだ投げないくらい、ラスト長すぎて途中寝た。

やる気ないけど『Detroit: Become Human』『Life is Strang』も無駄に深刻そうで俺が求めるゲームのサイズじゃない。『MURDERED』なんて本編のシナリオは無駄に深刻で面白くないけど、本編と関係ないところが遊べたし。

『inFAMOUS2』『GTAV』もお触りだけ、散策気分で人殺したらもういいかってなったけど、『Watch Dogs』は道行く人をロックオンするところがよかった。実際俺も現実で無意味にロックオンした気分になってるから、ここはもっと活かしてほしかった。道行く人をロックオンして全員催眠にかけるとか脱がすとか、そういうのあってもいい。

『ELDEN RING』『鬼滅』はよく出来てたし、まあ予想通り。地味に『Baldo』が面白いけど、まあこれはまたいつか。

でも俺がやりたいのは、戦闘はもういいから、とにかく変なところ行ってなんか拾いたい。ゴミでもなんでもいいから、拾ったもの自体に興味はなくて、とにかく変な景色みて収集率を100%にしたい。『God〜』『The Last〜』は敵を排除した後、子供に「いつまでやってんの？」「また？」とかゲーム内で呆れられながら、暗い部屋の隅っこウロウロして物を漁るのが楽しかった。「そこが一番面白いとこだぞ、ゲーム会社。わかってんのか！」と言いたいね。

実はここ重要な話で、『DEATH STRANDING』ですごいと思ったのは、一人でも人を殺したら火葬しなければならないってところで、「ゲームであっても簡単に人を殺さない」ってテーマは絶対にあると思うし、「AIでも人型であれば尊厳がある」って電波を俺は受け取った。

でもだからこそ、せめて人との戦いは重要な場面だけにして、もっと異形の種類をたくさん出してほしかった。

だって人はもうどのゲームでもオンオフ関係なく戦えるもの。殺人は『MG』でいいじゃん監督。遺跡だけ漁るときゃいいのにララやネイトでさえ人殺し過ぎだもの。全然珍しくも面白くもないよゲーム界。

だったらプロが作るよりも、PS4『Dreams Universe』って無限にゲーム作れる素人ゲームとか、インディーズでも戦闘なし遺跡漁るだけのゲームの方が全然よかった。

ってか『アスラズ ラース』でいい。こっから実は本題なんだけど。

神々が人類皆殺しにした後の話だから、何はともあれ神殺したい盛りのゲーマーにとって理想の世界だし。あと何がいうって昔筐体であった『タイムギャル&忍者ハヤテ』の匂いがプンプンするトコ。お金なくてデパートの階段の踊り場に響き渡る「ニンジャ、ハ・ヤ・テ！」の声だけでドキドキしてた子供時代が蘇るエモさ！

マジで、ソウルだロードだメトヴァニだ言うなら、ラースモードを全てのゲームに実装してほしい。だってもし、どのゲームにもクリア特典でラースモード解放されたら、絶対みんな一回はやると思うよ。

シームレスなプレイブル演出でオイシイとこだけできるし。無駄な戦い省けるし。いいんだってゲームはこんなもんで。おっさんになると特に思うよ。

「世界よ、これがゲームだ！」「しなくていいゲームとはこのことだ！」って言いたい。

しなくていいことはしなくていい。

この国も愛国の耳触りの良さで右に寄りすぎると、謎の金で過激派が増強されて、金持ちが武器売るための戦場にされるよ。しかも黄色人同士が殺し合ったって白人には注目されないし、右を煽るヤツらこそ戦況次第でいくらでも寝返ってきた歴史に学べば、殺し合いはゲームで充分って話だ。

福島の小児甲状腺ガン訴訟だって形式上の報道はされたけど話題にはならない。耳触りの良い復興を口にするだけで、面倒な負の側面は見ないようにするのが社会だからさ。

これから西側の圧力で東側は押し込まれるのか、新世界秩序の分割統治が進むのか、単に紛争地帯が増えるだけなのかわからんけど、ウマンカとしてはただ守れる範囲を必死で守るだけ、もし守れない範囲なら抱えて逃げるだけってオチね。

一昨年から笑いとか『ワンダーエッグ・プライオリティ』とか『メガトン級ムサシ』とか『封刃師』について書きたいヤツがあるから、それはまた今度。

今回はこんな感じ。
どうかな？



考えるウマシカ～第六十一回 『アスラズ ラース』としなくていいゲーム～

著 弦楽器イルカ

制作 Puboo
発行所 デザインエッグ株式会社
