



考
え
マ
ン
シ
ン

第八十五回 『プロジェクト・ヘイル・メアリー』と自由度

性欲さえなければ、食べて寝るだけで幸せなのにね。

弦楽器イルカ  ⇔ 友人

目次

第八十五回『プロジェクト・ヘイル・メアリー』と自由度 $\sim U$ から G へ \sim .	1
第八十五回『プロジェクト・ヘイル・メアリー』と自由度 $\sim G$ から U へ \sim .	3
第八十五回『プロジェクト・ヘイル・メアリー』と自由度 $\sim U$ から G へ \sim .	6
第八十五回『プロジェクト・ヘイル・メアリー』と自由度 $\sim G$ から U へ \sim .	8

第八十五回『プロジェクト・ヘイル・メアリー』と自由度～ U から G へ～

自由度って何だろうと前から考えてる。

自由度はゲームの面白さの指標の一つでとても重要な要素である。没入感とはイコールではないが、没入感のために必要なものである。いわば没入感のための要素の一つだと思う。ゲームプレイヤーが求めているのはつまり没入感ではないか。仮想現実世界に入り込み、キャラクターに成り切るのがゲームの面白さであり、つまりそれは没入感だと思う。

自由度が低いと興奮めして現実に戻されてしまうので、ある意味、それこそゲームオーバーである。

(Gが言うところの) ゴミ拾いはとても重要だと思う。『fallout』も『Skyrim』もゴミ拾いが面白い。おれは現実ではゴミ拾いは好きではないけど、釣りをして無料で食料が手に入るのは楽しかった。ゴミ拾いとは資源を拾えることであり、生き延びていくための作業であると。作業はお使いとは違う。なぜなら作業をやるかやらないかは自由だからだ。初期ドラクエのレベル上げ作業もそうだが、クリアするための作業はやらされ感はないし、そもそもやるかやらないかは自由だ。ビビりならたっぷりレベルを上げればいいし、大胆だったり最短の効率を求めるのが好きなら、ギリギリのレベルで行けばいい。『Skyrim』も『fallout』もプレイヤーの腕前やキャラクターのレベルが低いとしても、金策というもう一つの要素を用意してくれている。こういうのも自由度の一つだと思う。俺が二つのゲームで一番自由だと思ったのは敵の倒し方だが、この話は長くなるのでこれくらいにしておく。



第八十五回『プロジェクト・ヘイル・メアリー』と自由度～ G から U へ～

ゲームに何を求めるのか。

まず、eスポーツ的な競技性や、オンラインでの協力プレイ。難しい課題をクリアする喜び。これはわかりやすいし、求める人も多いと思う。

次に、自由に操作することの解放感。リアルではできないことがゲーム空間なら可能になる。その際、没入感が高ければより夢中になれる。

では、没入感はどうやって得られるのか。

映像がリアルであればあるほど没入感が得られるかと言えば、話はそう単純ではない。たとえばホラーが苦手なら、途中でVRゴーグルたたきつけて二度とするかって怒鳴り散らかすこともあり得る。没入感以前の問題だ。

つまり自分がいたいと思うゲーム空間にいて没入感が得られ、自分がしたいと思う行為ができたとき自由度を感じるだろう。以前、SFC『アウターワールド』のときに書いた話で、ゲーム世界の選択や行動には限度があるので、選択肢が多いただけでは自由度の高さにはつながらない。

では、俺にとって没入できる自由度の高いゲームとは何か。

まず俺は最近、もうサードパーソンしかしない。ファーストパーソンは主人公の描写をケチられて損した気がするし、見下ろし方や横スクロールも狭い枠に押し込められてゲームやらされた気分になってしまう。

また子供の時に好きだったマルチエンディングも、大人になると時間ないから、せっかく苦労してクリアしたのにエンディングにランク付けやら最悪バッドエンドって、マジで時間返せとか思う。

選択によって展開が変わる物語より、どんだけ自由に無駄な動きしても展開は変わらない方がむしろ、俺にとっては自由度が高いという嗜好になりつつある。

ゼルダの『BOW』はDL買ってもう最後見るのも嫌ってまでやったけど、最終的にどんな寄り道でさえも製作者の掌の上で、遊ばされている感が拭えなかった。例えるな

ら、どんなに危険なジェットコースターでも、決まったコースを決まった時間乗れば終わってしまう。それは慣れると遊びではなく、ただ運ばれているだけだ。

俺にとって遊びとは日常からの逸脱であり、自由なコースを好きな時間好きな体位で乗れるジェットコースターこそ、本当の遊びだと思う。

だから、製作者が与えてくれた箱庭で、製作者も意図しないようなバグギリギリの方法を編み出して楽しめたら、それこそ遊びであり、俺にとって自由度の高いゲームだ。

だから他人にとってはただのつまらない「お使いゲー」だったとしても、ダラダラ適当に寄り道して自分なりの楽しさをそこに見つけ出せたら、自分にとっての神ゲーになる可能性がある。

そういう意味で、『Forsporken』は俺にとって現状PS5で一番面白い神ゲーだった。世間のレビューは最低だけど、俺に言わせたら口開けて遊びを待ってるだけでオモシロを自分で作り出せないヤツらの戯言でしかない。DLまで買ってMAPの隅までやりつくした俺が言うんだから、間違っても知ったこっちゃない。

確かにクエストは単調だし、ダンジョンも一種類しかないし、なんなら敵の種類も3パターンくらいで、キレイだけどだだっ広いMAPをウロウロするだけ。いくら魔法猫が可愛かったとしても、これがAAAゲームとしてフルプライスで売ってたことには戦慄どころか虫唾しか走らない。俺も格安で買ったし、今や中古で値段つかないゲームになってるのはそりゃそうだよ、理解はできる。

でも、このゲームのパークール動きと水上を滑走する魔法ボードがだだっ広いMAPと組み合わせさせた時、奇跡が起こる。

単なる崖をスキルジャンプと二段ジャンプの組み合わせでちょっとした段差にズルズルひっかけながら登り切った時の達成感たるや！ 細い川を岸にぶつからないようにスイスイ滑り切る爽快感たるや！ 山登りと川下りだけでフルプライスの元を取る気だなんて、スクエニ正気の沙汰じゃない。

惜しむらくは、スキルを上げないとそれらのアクションが解放されないってところで、製作者側もこのゲームの肝が何だったのか、全くわかってなかったね。俺は海外制作の脚本も好きだけど、それだけじゃフルプライスの元は取れないだろう。

実は『インフィニティ・ニキ』のアクション性が『Forsporken』にかなり近いんだけど、いっそのことあのパークール動きは全ゲームに導入されてほしい。俺にとってはそれくらい革命的な移動方法だよ。ポリコレ批判含むバッシングに負けて続編出なそうだけど、俺だけは買うから期待しないで待とう。

(ちなみにFFVIIは相変わらずのスクエニ節で特に女子の「わざとあざと感」が半端な

いし、いくら撃たれても血一つ出ないヤツがムービーだと一発で血まみれ死体とか、いくら何でも没入感損なわれまくりだけど、FF特有のたまに変なツボに入る演出があって。アレ、宗教と一緒にみんなツボ目当てでやってんのかね。俺だけかね、あのツボ探してるのは)

ま、とりあえずこんな感じ。どうかな？



第八十五回『プロジェクト・ヘイル・メアリー』と自由度～ U から G へ～

『Skyrim』面白い。今、魔法使いとしては強すぎる感じに成長したので、あえて余計なスキルを増やして魔法剣士兼鍛冶屋プレイをしている。没入感がすごいから楽しい。

昔、ロジェ・カイヨワというフランスの哲学者の遊びについての哲学を読んだが、それはそれですごいのだけど、成り切りの没入というとても重要な要素を忘れてる、そんなことに気がついた。

そういえば、いただいた『forespoken』をやってみたよ。

いただいたのに悪いことは言いにくいけど、現代のクソゲーだね。俺は『たけしの挑戦状』と『バンゲリングベイ』とかは好きでずっと遊んでたけど、これはきついわ。キャラが不細工とは思えないし、何ならいまハマってる『Skyrim』の方が不細工なくらいだからね。

思考がポリコレというのは左翼思想だし娯楽がない社会主義国家と同じでつまらない世界になると思った。

ポリコレの何がダメなのかとか、すごく勉強にはなると思う。

逆にあれで登山するという遊びを見つけられたというのが、それは作者の意図とは全く違う楽しみ方だったんだと思う。たとえばゼルダのブレワイは明らかに登山を楽しませることを想定しながら、自由は残してる。

登山といえば、『Skyrim』は最も自由度が高いゲームの一つと思うが、登山という意味では制約は大きいね。

あと、最近『プロジェクト・ヘイル・メアリー』という小説を読んだ。これは全面ネタバレ禁止なので、何も説明できない。とても面白く、本当なら文学というよりサイエンスエンタメ寄りなんだろうけど、小説ならではの表現方法だなあ（ネタバレになるから何もいえないけど）と思った。

とても参考になると思うから、図書館で借りてみて欲しい。うちの図書館では2ヶ月待ちくらいだったかな。

小説ならではの書いたけど、映画化されるらしい。今思うと映画でも表現できるとは思った。小説の方が面白そうだが。

『プロジェクト〜』はストーリーとして全体的に面白かった。けど、すごいと思ったのは最初の手法。前から考えていたのが、作品の世界と現実世界のキワ。これは一つの回答だと思った。

これ以上で言ったら、もっと物質としての本と読者の関係から問い直さなければいけない。けど、そのうちそういうトリックも出てくるかもしれないね。

『プロジェクト〜』は他者とは何かという哲学観点からはなかなかストレートな作品だね。



第八十五回『プロジェクト・ヘイル・メアリー』と自由度～ G から U へ～

Uが勧めてくれた、小説『プロジェクト・ヘイル・メアリー』はすごく面白かった。

以前、映画『メッセージ』について書いたけど、アレと『ゼロ・グラビティ』（邦題）を足して2で割ったら、『プロジェクト～』になりそうな気がした。

一番の魅力は重厚なSF設定で、逆にあらすじだけならそこまで突飛な展開ではないから、Uが言うように冒頭ネタバレすると鮮度が致命的に落ちると思う。

あと叙述トリックについては俺も積極的に把握しにいてないけど、エンタメの飽和に伴って探せば何でも出てくる時代な気がする。

んで、フィクションという嘘の長編小説を「今なんでわざわざ読まなければいけないのか」その必要性について、読者が身構える時代になったと思う。昔からそうだけど、軽めで話題性がありSNS映えするエンタメ小説がバズる時代だ。

あえて厳しく書きすぎると、世間のムシ考が追いかけてるバズり現象は、赤ん坊がシャボン玉ではしゃぐバズり行為でしかない。ふわふわ浮いてばちんと弾ける泡の消費に浮かれてるだけだ。

ドロドロ地べたを這うようなウマシカとしては、真逆のズバリを目指していこう。

その点、村上龍『ユーチューバー』は短い対談がエンタメになる現代の傾向をとらえて、小説を読む敷居を下げてたと思う。ただその割に内容が年寄りの百人切り自慢で、現代の風潮と真逆ってところが龍らしさだけだね。

こっから毎度の、誰も書かないウマシカを書くけど。

この物語を読みながら、どうしても引っかかった部分がある。これだけSF設定がリアルなのに、一点、完全にスルーされている描写がある。

異星で一人暮らすとなったら、性欲と恋愛感情はどう処理するんだろう。

主人公が宇宙生活する上での食欲、睡眠欲についてはしつこく書かれてるのに、同じくらい重要な性欲については全く書かれていない。性欲は書きづらいからか、と思いきや、主人公以外のセックスについては一部書かれてたから、別な理由があると思った。

その理由を結論から書くけど、物語のエンタメ的な引きのために、宇宙船に乗る経緯を衝撃の事実にしたかった。一方、最終的には異星で一人暮らす牧歌的なラストにしたかった。

この二つの条件を満たすために、性欲とそこから生まれる家族を描かないという設定に至ったんだと思う。

宇宙船に乗るのを強く嫌がった主人公は、ある衝撃的な理由で宇宙船に送り込まれる。でも俺はいまいち納得できなかった。そんなに嫌か？

『ハルマゲドン』ならわかるよ。人類が生き残る代わりに、特攻で自分だけが死ぬ。誰かが死ななくてはいけない状況で自己犠牲出来るのか？ 割と重要なテーマだ。

しかしこの物語では、宇宙船に乗ってもすぐには死なないし、逆に地球に残ったからといって生き残れない可能性も高い。飢餓に苦しむ人類が殺し合う地球に残るより、むしろ宇宙船で大好きな研究を続ける方が魅力的じゃないのか？

でももし性的なパートナーやそこから生まれる家族がいたら、乗船を嫌がる強い説得力になる。家族を地球に残して自分ひとり宇宙船で死にたくないって、リアルに拒否できるはずだ。なのになんで、主人公に家族がいない設定なんだろう。

でも、最後まで読んで納得した。あ、異星で牧歌的に暮らすんだね。だったら性欲とそこから生まれる家族については、そもそもないものとして、一切描かない方がいいか。

そこちょっとファンタジー入ってるよね。SF設定はリアル志向なのに、人間の描写は純文学的ではないなど。まあ、売れる物語としては、犠牲もやむを得ないね。そんな細かいツッコみする読者も少ないだろうし。

しかしウマシカでは毎回言ってるけど、どっちにしろ殺し合う人類なのに、それを救う意味ってどこまであるんだろうね？「末期患者には安楽死を」って考え方もあるんだから、宇宙ウイルスで末期人類が滅ぶ未来の方が、宇宙規模で考えたら文化の発展につながる可能性もある。

そういうことを考えた。すごくいい作品だし、映画化されたらヒットするだろうね。

本当はもっと全然別なことをいろいろ書きたいんだけど、長くなったのでこの辺で。どうかな？



考えるウマシカ～第八十五回 『プロジェクト・ヘイル・メアリー』と自由度～

著 弦楽器イルカ

制作 Puboo
発行所 デザインエッグ株式会社
