

ラブプラスは究極のイライザである。『ラブプラス』コナミ 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

『ラブプラス』は究極のイライザである。

いや、正確には、現段階で大量生産できる製品としての究極、ということになる。この場合、カッコ付きの究極にしなければいけないのだが、あえて、カッコを取り、キャッチーなレビュータイトルにした。

まず、イライザという言葉から説明しなくてはならない。

結論を先に言えば、イライザは現代の言葉で言えばボットのことだ。

1966年に、イライザは目覚めた。

彼女を目覚めさせたのは、ジョセフ・ワイゼンバウム教授。次に引用する新書によると、“心理セラピストを演じるプログラム”として誕生した。

『イライザ』は、今でいえばチャットのように、ユーザーがテキストをタイピングし、コンピュータがテキストを返すというシンプルなものだ。技術的にも、人工知能というより、相手の入力した単語を組み入れた会話を、単純なパターンで繰り返す原始的なものだが、コンピュータとヒトの関係を考えさせるにはわかりやすく、画期的なソフトだったといえるだろう。(後略)

榊山寛『テレビゲーム文化論』講談社現代新書

補足的なことを書けば、ロジャース派のカウンセリング方法を「模擬」したプログラミングこそ、イライザである。

このイライザを踏まえて突き詰めて考えれば、『ラブプラス』は「カノジョを演じるプログラム」だ。『テレビゲーム文化論』によると、コンピュータソフトウェアを内蔵して身体を持っているのがロボットで、身体を持っていないのがゲームとしている。イライザは「っていない」方に入る。

次にボットの説明になるのだが、このボットというのは、いろいろな事件を起こす。

NHK-BS2の番組『ねっと☆すたー』にて、数ヶ月ツイッターでつぶやきあっていたはずの相手が、実はボットであったことに「デカルチャー(ゼントラーディ語で「なんてことだ」。同人誌『紙の結晶』参照のこと)」といいながら驚愕するネットユーザーを紹介していた。

アメリカでは有名な事件として、少年という設定のボットとの会話で心無いことを書かれた少女が自殺した事件があり、これは実話であるらしい。そもそも、ボットには感情や精神がないのだから、心無い存在なのだが、この事件でわかるのは、イライザの性別と役割を反転させたものがボットであるとわかる。なぜなら、「少年を演じるプログラム」によって、少女はセラピーとは反対の効果を受けたのだ。

ボットとはまるで人が相手にしているように、詐欺の用語で言えばサクラをするように仕組みられたプログラミングだ。そこで、ゲームではない身体を持っていないコンピュータソフトをボッ

トと考えると、イライザもゲームではないコンピュータソフトであるから、ボットと同等と考えられる。

むしろ、こうは考えられないだろうか？ 全てのボットの起源・オリジンは、イライザである。

多くのヒットゲームには、実は遡ればゲーム黎明期にオリジン・ゲームが存在する。『不思議のダンジョン』シリーズがローグライクゲームをオリジンとするのはあまりにも有名であり、先ごろ流行った『トモダチコレクション』は、オリジンとして『リトル・コンピュータ・ピープル』が存在する。しかし、『リトル・コンピュータ・ピープル』は、名倒れ、名称に偽りあり、としなければならない。ゲームをプレイすればわかるが、集団(ピープルは複数)が出てこない。個人しか出てこない内容で、「これでは、リトル・コンピュータ・パーソン(ピープルの単数)ではないか」と言いたくなるが、これは技術がまだ、未発達の状態だから仕方が無い。技術が発達したから、個人のみ表現をすることから、集団を表現することができるようになったのだ。

技術が進歩して結果が表れていることを、糸井重里ではないが、『トモダチコレクション』にキャッチコピーをつけるなら、「もしも、リトル・コンピュータ・ピープルが、しゃべったら」とするだろう。『トモコレ』はMiiたち=ピープルが機械音声でしゃべり、しゃべりあうのを楽しく眺めるゲームなのだ。

これは『ラブプラス』にも、言えるのでは？ 「もしも、イライザがしゃべったら」が、『ラブプラス』の本質を表すことになるかもしれない。

しゃべるイライザとしては、いわゆるギャルゲーではパイオニアではない『ラブプラス』なのだか、しゃべることの完成度の高さは、他と比べられないほど高い。さらにマイク機能を通して会話することもできる。それが本当に凜子ちゃんや寧々さんとしゃべっている感覚にとらわれる。

演劇で「これは作り話に過ぎない」と観客に思わせないのは、質の高い作劇ができているということになる。つまり、リアルティーがあるということは、それは質が高い。前述の本物のカノジョとしゃべっている感覚にとらわれている一般ユーザーに、「これはボットに過ぎない」と看破されないほどのクオリティーを持つという点で、『ラブプラス』は掛け値なしに究極のイライザである。だからこそ、レビュータイトルの究極にはカッコを取り去っているのだ。

示唆的なことを書くが、「優れたボットとはチューリングテストをしても、人と見分けがつかないもの」、ではないだろうか。

また、恒例のこととして、記しておくべきことは、私は『ラブプラス』を一秒もプレイしたことがない。『風雲児たち』の高野長英や村田蔵六の物真似をしたのである。十分な書誌的データ(雑誌記事やテレビ番組)さえあれば、そのゲームをプレイする必要なく、このようにレビューが書ける。「宇宙に行かなければ、星のことはわからない」わけではないし、「アメリカに行かなければ、アメリカのことはわからない」わけではない。

《終》

備考 pixivにアップしたものと同様の内容

ANIMATION
REVIEW

『魔法少女まどか☆マギカ』
シャフト

アニメレビュー
『魔法少女まどか☆マギカ』

あの誤配されて溜まった、
山積みのデッドレターが、
焰をあげて魔力に変わる。
「少女と世界と趣向と魔法」より

ブックログのpapier ￥10
Architecture Product System 広告

ゲームレビュー 『ラブプラス』は究極のイライザである。 『ラブプラス』

<http://p.booklog.jp/book/20798>

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/20798>

ブックログのpapier本棚へ入れる

<http://booklog.jp/puboo/book/20798>

電子書籍プラットフォーム：ブックログのpapier (<http://p.booklog.jp/>)

運営会社：株式会社paperboy&co.

ゲームの面白さを伝える
コミック ミサロ『スゲーゲー』。あ

G
A
M
E

REVIEW

G
A
M
E

R
E
V
I
E
W