

Architecture
Product
System

ゴトチヒ

“なるかはるか
西方”

 **G A M M E** **REVIEW**

シューティングゲーム考

R E V I E W



はるかなる“西方”

もしも、ゼロ年代に、桜井政博さんがシューティングゲームをリリースしていたら、歴史は変わっていたかもしれない。

桜井さんのシューティングゲーム好きはつとに有名である。『ゲームについて思うこと』には、度々シューティングゲームが引かれ、我々凡人読者は天才の考察を賜ることができる
しかし、桜井さんはシューティングゲームの陥穽を見事に言い当てている。

「シューティングゲームは売れない」

これはゼロ年代前半時の発言である。

任天堂社長岩田聡も、格闘ゲームとシューティングゲームがジャンルとして先細ってしまったと発言している。

それについてはいろいろと言えるだろう。マニア向けになって一般に届かなくなった。そして操作系統を難しくして、難易度も上げて新規ユーザーを阻害し、この悪循環はタイトルが出す度に続いてジャンルが停滞していく。

もう一度、再び繰り返すが、桜井さんの発言はゼロ年代の前半にされたものだ。

ここでは、ゼロ年代の前半という時期が重要な点だ。

そう、この時期にシューティングゲームを復活させた一大タイトルがある。それはコンシューマハードにリリースされたものではなく、アーケードで祭壇の前に置かれた賽銭箱のようにコインを稼ぐ筐体でもない。たった一人の手で作られた同人ゲームである。

ここまで書けば、言うに及ばず、もちろんそれは、東方シリーズだ。

『東方』については、雑誌やテレビなどのいろいろな媒体で特集され、ここで内容紹介のために紙幅を割く必要は無い。（むしろ『東方』を知らないなら、この記事を読む必要性はないのだが）

問題は、一度は潰えたかに見えた弾幕シューティングをZUNさんは、宗教儀式の如く蘇らせたことだ。比喩的ではあるが、ZUNさんという神主が読む祝詞がプログラミング言語であり、供される儀礼のための歌舞音曲が東方楽曲であり、そして祭礼を司る巫女として東方キャラクターである博麗霊夢や霧雨魔理沙たちがいるのである。

この“祭礼を司る巫女”があらゆる宗教で語られる伝説「聖人を蘇らせる」、つまりシューティングという「聖人」をドアノブも無く蘇らせたのだ。

戯れはこのくらいにしよう。

少し、『東方』の話をする。

ゼロ年代にシューティングは完全に潰えたわけではなく、マニア向けの『斑鳩』や『式神の城』などもあった。シューティングマニアから外に客がない『斑鳩』と、アルファシステムのファン以外に客がない『式神の城』、と言った方がいいか。

奇しくも衰退ジャンルであった格闘ゲームも同じ経過を辿っていた。

『ストリートファイターⅣ』が出るまで、ヒロインゲームかマニアックな路線の『ギルティギア』シリーズから展開したアークシステムワークスの一連のソフトが、なんとか格闘ゲームの

命脈を繋いでいた。

また、裏取りはしてないが、『デザエモン』や『2D格闘ツクール』などのエディットソフトがあることが両ジャンルの土壌に巻かれた種ではないかと思える。『2D格闘ツクール』の存在が『ザ・クイーン・オブ・ハート』や『ヴァンガードプリンセス』を生み出し、そして『デザエモン』によって啓蒙されたのが、ZUNさんではないだろうか。裏を取っていないのは、この点である。

『東方』はご存知の通り、ZUNさんが東京電気大学在学中に学園祭の出し物として作ったシューティングゲームが始まりである。旧作と呼ばれる5作を作り、大学卒業で『東方』は一端、幕を下ろす。神主が民間会社に就職したのだろう。（裏取りしていないので、この辺りの事情は想像も含む）

この90年代の第一期の終了から、第二期のはじまりを告げる「東方紅魔境」が2002年である。ゼロ年代の前半、これは強調させていただく。

この2002年頃から、同人業界のゲームソフト方面で、マスコミが取り上げるような作品群が出てくる。その『月姫』や『ひぐらしのなく頃に』などの一角として、『東方』が台頭してくる。2004年には例大祭が毎年開かれるようになる。

『東方』の構造は、『大東京トイボックス』のメガネさんの言っている通り、ある程度のゲームクオリティーは押さえて、その上で萌えキャラクターを前面に押し出したソフト開発の方向性が示す……好きな言葉ではないが、「萌え興し」である。「VOCALOID」としては最後の商品の予定だった初音ミクや東方シリーズは設定が少なく、規制もゆるい。結果的に萌え興しになっているのであって、意図的に行ってもうまくいかない方が多いだろう。オープンイノベーションとして「二次創作に寛容」というのも同じである。

前の話の続きをしよう。

学生時代からシューティングゲームを作っていたなら、当然プロでシューティングゲームを作りたいと思うはずだ。ZUNさんがもし、何らかのデベロッパー（この場合開発会社）に入社しても、『東方』をリリースできるような地位まで、ランクアップするのは10年か20年かかる。その間にシューティングゲームというジャンルは完全に潰えていたかもしれない。

そして、ある程度の地位まで上りつめて『東方』の企画を出しても、予算がつかなかったろう。

ここで、桜井さんの言葉が再び引かれる。

「シューティングゲームは売れない」

売れないものには予算がつかない。

では、どうするか。

実際はどういった経緯を辿ったかは知らないがZUNさんは、同じ趣味を共有する同人の場でリリースしていくという選択を選ぶだろう。残された選択肢であったが、それが一番幸福である。

ともかく、事実はZUNさんは同人界隈で弾幕モノという、かなり受け手が限られたソフトをリリースする。

そんな一部の受け手にしか届かないと思われていたものが、大きな広がりを見せた。ここに、ZUNさんは弾幕シューティングをすくい拾ってくれた無名の同人たちに恩義を感じている点だと思われ、「彼ら」が活動しやすいように、『東方』シリーズの商業化を控えている。

はじめから、「二次創作に寛容」であったろうが、商業化しないことで著作権の二次利用を妨げないことが、「彼ら」無名の同人たちに返すべきものなのだろう。

ふと、「彼ら」「彼ら」と三人称にしたが、これは実は違うのではないかな？

「あなたたち」とするべきではないかな？

それではシューティングを「人称」という視点の角度から見てみよう。

ファースト・パーソン・シューティングは『DOOM』のヒットから『ヘイロー』まで、これは「私が射撃する」ゲームである。FPS系にかなり海外のゲームシーンではタイトルが充実している。

この潮流の源流のひとつは、『ニンテンドー・イン・アメリカ』で任天堂と関わったが、契約締結にいたらなかったテキサスの小さな開発会社に在籍していたジョン・カーマックが後にイド・ソフトウェアを共同設立した…ことに小さく触れられている。（これはアメリカ中西部の“西方”なのだろうか）

たいして、日本では『バイオハザード』のようなサード・パーソン・シューティングで「彼が射撃する」ゲームである。『バイオハザード』シリーズの流れから、海外で『グランド・セフト・オート（偉大なる車泥棒）』や『ゴッド・オブ・ウォー』が派生していく。^{注1)}

これらの派生した洋ゲーの影響下にあるのが、桜井さんの『光神話パルテナの鏡』であろう。つまり、『パルテナの鏡』は三人称のシューティングである。

これはTPSのアクションシューティングなら、確かな市場が形作られていて、そこへならばリリースできるという判断であろう。（実は私も同じ意見を持っていた）

さて、「一人称視点の射撃（FPS）」と「三人称視点の射撃（TPS）」のシューティングがあるなら、間の二人称の視点は存在するか？

飛躍的かもしれないが、見下ろし型の縦シューティングは、実は二人称のセカンド・パーソン・シューティングではないだろうか。

つまり、『東方』は「あなたが射撃する」ゲームである。

消去法ではあるが、間違いでもあるまい。

ボムショット（スペルカード）を放つとき、『東方』ではキャラクターの立ち絵が挿入されるのも、結果として「あなたが弾幕を放った」という、承認を与えるものでは？ もう少し詳しく言えば「あなたが名前のついた弾幕を放っている」ようなプレイ感を体験している…ということになるか。

『G T A』の初期は見下ろし型の二人称視点？ であり、グラフィックも2Dのドットで、それが欧米で一大ヒットを巻き起こした『G T A III』ではTPSになる。海外では三人称の語りが一般的・大衆的ではないだろうか？ そもそも、「彼」「彼ら」は明治時代に輸入されてきた「舶来品の言葉」だ。まさに三人称の原産国でTPSが流行るのは、自然なことではないか。

それに比べて日本人は二人称の物語をどこかで愛している。『ドラゴンクエスト』をよく一人

称の語りとして、説明されているが、実は二人称の語りではないだろうか。送り手の形式は一人称でも、読み手の受け取り方は二人称なのである。(注2)

そうでなければ、男性が博麗霊夢のコスチュームプレイをするのに、説明がつかない。テレビ番組『MAGネット』では、コミックマーケットに男子が女兒である博麗霊夢のコスチュームプレイをすることを取材したものを放送していた。

「博麗霊夢とは僕のことだ」

と口にはしないが、内心ではかなり近い「思い」、あるいは「想い」を抱いている。このようなことに答えを出せる人文科学の有用な論文は女性学に存在するかもしれない。

東方人気の余勢で東亜プランの『怒首領蜂』などの縦シューティングの弾幕モノが復活する。マホメットが一度天国でキリストに会っていたように、開発会社は潰れても、タイトルは復活する。イスラームにとっては、新約ならぬ現約か。

さて、もう一度「シューティングゲームは売れない」と言った桜井さんの言葉を引けば、『東方』によって覆されたことになる。

そこで雑誌「ファミ通」に件の桜井さんに「『東方』について、語れることはないか？」と、ひとつメールを送った。それについては取り上げてもらえなかったが、さもありなんである。

「ファミ通」では同人ゲームは存在しないことになっているのだろう。

なぜなら、広告費をとれないからだ。

すると「ゲーム批評」とは違い、批評がされないものとして扱われる。

メジャーゲーム雑誌には広告があるからこそ、「ゲーム批評」の批評が成り立つ。逆に広告がなければ、どちらもレビューがなりたたない。

これにより『東方』は雌伏のときを過ごすことになる。

ゲームマスコミが掬い取らなかったからこそ、例大祭が開かれる春まで待つ蠢動ができたのである。

貴重な萌芽を狩られることがなかった、ともいえる。

これは想像の域を出ないが、コンシューマハードで『東方』がリリースされていたら、クロスレビューで「昔ながらの弾幕ものに、萌えキャラを付けただけ」とディスられて終了だっただろう。『怒首領蜂』のフォロワーとして酷評されてしまい、一般にたいして届かなくなってしまうと考えられる。

だから、「防衛策」として商業化しないというのは、正しかった。

このような埃を被った旧来の評価軸とは違うものが必要なのだ。

つまり、本当のゲームの評価とは彼ら（マスコミ）が決めるのではなく、あなたたち（市井のゲームプレイヤーまたは東方Projectの参加者）が決めるのだ。私が決めることではない。

ただ、私が決めたいと思うことがひとつある。

もし、桜井さんが本格的なシューティングゲームを製作したら、それは「東方」に対して、「西方」であろう。

そのころは、簡単にわかるだろう。

東方が神道なら、西方は仏教だ。それも大乘仏教にして、小乗仏教だ。あくまでたとえだが、

大乘という誰でも悟りが開けるものと、小乗という一部の求道者のみが悟りが開けるもの。つまり、誰でもできる大衆的シューティングであり、尚且つマニアもうならせるゲームソフトである。

まさに西方の彼方に、天竺が見える。

そのプログラミングコードは“ありがたいお経”であり、三蔵に秘しておくには、あまりにももったいない。

いつか、玄奘が西方に旅立つ日を、その春を、あなたたちは心待ちにしている、待ってほしい。

これが、私が唯一決められることだ。

一付記一

『パルテナの鏡』のリリース情報を見たとき、岩田社長は私と同じことを考えていると思った。なぜなら、TPSのゲーム企画『サイレントエフェクト』のバランス調整を桜井さんをお願いしたいと、「シューティングゲームは売れない」というインタビュー記事を読んでから、ずっと考えていたからだ。せめてアクションシューティングなら、大好きなシューティングを作らせて上げられると、踏んだからだ。

しかし、この五番目のありえない未来の思い出が世に出ることは、ない。

それはすでに決められたことだからだ。

注1 飯野賢治が飛行機でマスターロムを摩り替えたことではじまったホラーゲームがこんな風に展開したのだ。飯野がサード・パーソン・シューティングの功労者として名が残ることは無いだろうが、私は心に秘めておく。

注2 面白いことに文学の世界では逆転現象が起きており、米文学『ヴァージン・スーサイズ』で複数二人称があるが、日本ではない。これは若い作家がやろうとすると、編集者が死に物狂いで妨げるのだろう。我々は笹野頼子のようにドン・キホーテになるしかないのさ。

ゲームレビュー はるかなる“西方” シューティングゲーム考

<http://p.booklog.jp/book/21276>

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/21276>

ブックログ本棚へ入れる

<http://booklog.jp/item/3/21276>

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

運営会社：株式会社ブックログ

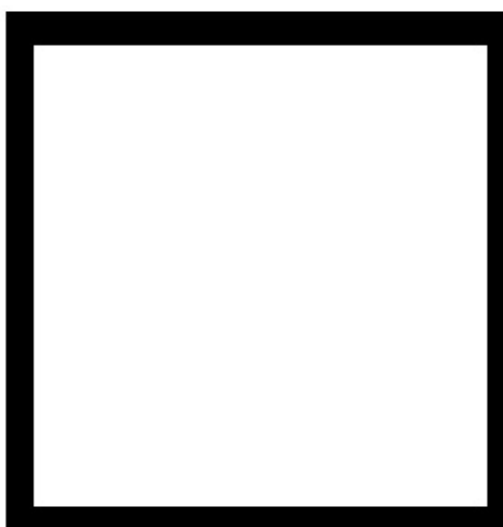
参考書籍など

池田暁子『人生モグラたたき！』文藝春秋 2012年刊

雑誌「ゲームラボ」2008年12月号 特集「零からはじめる東方」三才ブックス

「西ヤ」
な
は

G
A
M
E



R
E
V
I
E
W

G
A
M
E

R
E
V
I
E
W

ジューレスズグブーヌ

backtyle