

森のげえむ屋さん

作/平野文鳥



イラスト/ mimi

お金もないし、技術も未熟……

でも、ゲームに対する夢だけは誰にも負けなかった6匹の
ちょっとレトロなゲーム開発物語。

『森のげえむ屋さん』のなかまたち

むかしむかし.....

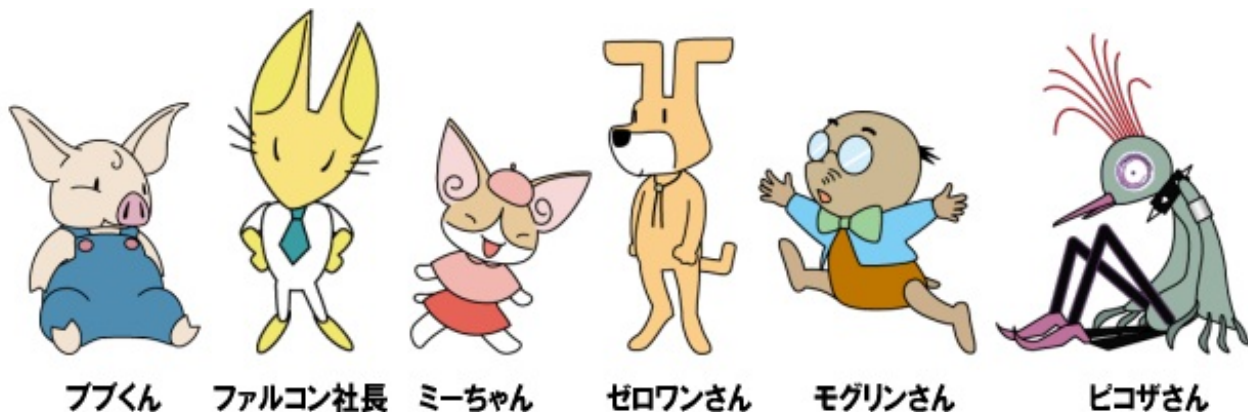
テレビゲームが世の中に登場して人気が出始めたころ。

都会の森のかたすみに『森のげえむ屋さん』という

とても小さなゲーム会社がありました。

これは、その小さな会社で大きな夢を持ち続けた6匹の動物さんたちの、

ちょっとレトロなゲーム開発物語です。



■ブブくん

この物語の主人公でゲームグラフィックが担当です。イラストレーターになりたくて都会の森へ出てきましたが仕事がなく、生活のために『森のげえむ屋さん』にはいりました。

■ファルコン社長

『森のげえむ屋さん』の社長です。以前はゲームメーカーの役員でしたが、そこをやめて独立し会社を作りました。現実的でロマンチストです。

■ミーちゃん

会社のアイドルです。ゲームグラフィックが担当ですが、会社の事務の仕事を手伝ったり、みんなの面倒をみてあげたりと大いそがしです。

■ゼロワンさん

ゲームプログラムが担当です。頭が良く、まじめで、すなおな性格なのですが、ちょっと気の短いところがたまにキズです。

■モグリンさん

マンガ、アニメ、ゲームが大好きな「おたく」なゲームプランナーです。会社にはいる前はマンガの原作や、アニメのシナリオを書いていました。おフロが大きいです。

■ピコザさん

ゲームサウンドを担当しています。むかしロックバンドにいたそうです。ちょっと無口でこわいイメージがありますが、実は心やさしく親切です。

第1話 ぼくはテレビゲームがきらいです

ぼくの名まえはブブ。

一流のイラストレーターをめざして『田舎の森』から『都会の森』へ出てきました。でも、都会ってきびしいですね。ぼくよりも上手なイラストレーターがたくさんいるせいか、思ったようなイラストの仕事はなかなか見つかりませんでした。

そうこうしているうちに、持ってきた生活費も底をつきはじめ、このままでは生活ができなくなりそうなので、とりあえずなんでもいいから仕事をさがそうと思いました。そして、本屋さんで買ってきた仕事情報誌をパラパラとめくっていると、ある宣伝コピーに目が止まりました。

『イラストレーター募集！ 今やテレビゲームはゴールドラッシュ！』

そのページには、あるテレビゲーム会社がイラストレーターを募集する記事が書かれています。

「ブブー！ やったあ。ついにイラストの仕事を見つけたぞ！」と、ぼくは大喜びしましたが、ただ、その会社がテレビゲームを作っているというところが、ちょっと気になりました。

「だって、ぼく、テレビゲームがきらいなんです」

その理由ですが――

むかし、ぼくの故郷の『田舎の森』にあった小さなゲームセンターに『マンベーター』という動物が悪い人間達をやっつけるテレビゲームがはまりました。すると、それまで一緒に遊んでいた友だちがそのゲームに夢中になり、それをプレイするために毎日のようにゲームセンターにひきこもってしまったんです。ぼくもその友だちにつきあって、そのゲームをやってみたことがありますが、どうもヘタクソなのか、すぐにゲームオーバーになってしまいます。

(こんなもののどこがおもしろいのかなあ？ みんなで外で遊んだ方が、ずっと楽しいのに……)

ぼくは『マンベーター』に夢中になっている友だちの丸まった背中を見ながら、そう思いました。そして、その日から、ぼくから友だちをうばいとしたテレビゲームがきらいになってしまったというわけです。まあ、俗に言う『さかうらみ』というやつなんでしょうが……。

(でも、ゲームがきらいだからといって、せつかくの仕事のチャンスをムダにするのも、もったいないしなあ。う～ん.....)

ぼくは悩みました。そして、よく考えてひとつの答えをだしました。

(とりあえずこのままじゃ生活できなくなるから、わがままを言うのはやめよう。テレビゲームはもうかるらしいから、もうかったらさっさと会社をやめて、そのお金で本当にやりたいイラストの仕事が見つかるまで生活すればいいや) ーと。

ちょっとズルイかな? と思いましたが、ぼくにも『したたかに』生きてゆく権利があるはずだと自分を納得させ、とりあえずその会社の面接を受けることにしました。

第2話 面接

面接を受けるテレビゲームの会社は『森のげえむ屋さん』という名まえで、『都会の森』の一番にぎやかな場所から少しはなれた所にある、おんぼろマンションの3階にありました。

会社の入口のドアベルをチリンチリンとならすと、中から「はあ〜い！」と言いながらネコの女の子が出てきました。

「あ、面接のかたですね？ おまちしてました。中へどうぞ！」

ネコの女の子はニコニコしながらぼくを会社の中へとおし、応接用のソファーにすわらせました。中はちょっと広めのワンルームで、そこで4匹の会社員が仕事をしていました。

一番近くの机にいたのは、ヘッドフォンをかけた、ちょっとこわい顔をした鳥さんで、パソコンの画面を見ながらリズムにのって首をフリフリしていました。

そのとなりには、丸いメガネをかけたネクラそうなモグラさんが、なにかブツブツとひとりごとを言いながらパソコンのワープロを打っていました。

さらにそのとなりには、とてもまじめそうなフンイキの犬さんが、ものすごいスピードでパソコンのキーボードをカタタタタ……と、機関銃のように打っていました。

そして、一番おくの窓際の机にいたのが、30歳すぎぐらいのキツネさんで、窓の外の青空をジ〜ッと見つめていました。

（なんか、ずいぶん小さな会社だなあ。それに、みんなへんな動物さんばかりだし。ネコの女の子はかわいいけど……）

ぼくは、ちょっと不安になってきました。

「社長。おみえになりましたよ！」

ネコの女の子がキツネさんにそう言うと、そのキツネさんはスクッと立ち上がり、キビキビとした歩き方でぼくのもとへやってきました。どうやらそのキツネさんは、この会社の社長さんだったようです。

「ようこそ。私はこの会社の代表をやっておりますファルコンともうします。では、さっそく履歴書と作品を見せていただけますか？」

ファルコン社長はそう言うと、ぼくがわたした履歴書と作品に目をとおしはじめました。

仕事をしていた社員たちはぼくのことを気になったのか、全員でぼくのことを横目で見ているようで、ぼくがみんなの方をみるといっせいに目をそらしました。

「テレビゲームはお好きですか？」

履歴書を読んでいたファルコン社長が、顔を上げてぼくに質問をしました。

「ブ？ あ、はい。もちろん！」

ぼくはウソをつきました――。

けっこう自分は『したたか』だな、と思いました。

「ブブさん、イラストがお上手ですね。ただ、うちでは紙の上には絵をかきませんが、それでもかまいませんか？」

「ブ？ どういうことですか？」

ぼくは社長の言っていることの意味がわかりませんでした。

「じゃあ、こちらへどうぞ」

ファルコン社長はそう言うと、ぼくをキーボードを機関銃のように打ちまくっている犬さんのそばまでつれていきました。犬さんの横にはなぜかゲームセンターにあるゲームテーブルが置いてありました。

「ゼロワンくん。ツール、たちあげてくれる？」

「わかりましたワン！」

ゼロワンという名まえの犬さんが、かるやかにキーボードを打つと、となりに置いてあったゲームテーブルのテレビ画面に不思議な『マス目もよう』があらわれました。

「ここに絵をかいてもらうんです」

「ブ？　ここに……ですか？」

ぼくが不思議そうな顔をすると、ファルコン社長がふたたびゼロワンさんに「あれを見せて」と言いました。ゼロワンさんは「わかりましたワン！」と答え、またかろやかにキーボードを打ちました。

すると、テレビ画面の『マス目もよう』の中に、カクカクした猿さんの絵があらわれ、それがピコピコと単純なアニメで動きはじめました。ぼくはビックリしました。

「これは、ドット絵というんですよ」

ビックリして口をあんぐりと開けているぼくの顔を見ながら、ファルコン社長はそう言いました。

第3話 ドット絵とコンピュータ

テレビ画面に表示されている『マス目もよう』は、縦長の長方形のマスが縦に16列、横に16列ならんでいました。ファルコン社長はさらに説明します。

「この『ドット』いうマスのひとつひとつを塗りつぶしながら、絵をかくんですよ」

ぼくはその話を聞いて、小さいころにお父さんに連れてってもらった銭湯で見た『タイル画』を思い出しました。

「ブブさん。ちょっとかいてみますか？」

「え？ どうやってかくんですか？」

「テーブルの側面についているゲームレバーを動かしてドットを選び、ボタンを押してください」

言われたとおりにやってみると、ドットのひとつに色がつきました。

「そうそう！ その調子で色をつけていってください。色を変えたいときは、マス目の横にあるパレットから選んでください。全部で7色あります。時間をさしあげますから何か自由にかいてみてください」

そう言うとファルコン社長は席をはずしました。ぼくはドットをポチポチとひとつひとつ塗りつぶしながらロボットの絵をかいてみました。

「ワンワン！ わあ、うまいですね！ では、かんたんなアニメも作ってみませんか？」

ぼくの作業をそばで見ていたゼロワンさんが言いました。

「アニメ？ そんなのができるんですか」

「ええ。では、その絵をいったんセーブしますワン」

「セーブ？」

「次に新しい画面を出しますから、ちがうポーズのロボットの絵をかいてみてくださいワン」

ゼロワンさんが何をしようとしてるのかぼくにはわかりませんでした。とりあえず言われたとおりにかいてみました。

しばらくして、ロボットが走るポーズの絵ができたので、ゼロワンさんにそれをつけると、彼は「ワン！」と言ってキーボードをカターン！とたたきました。

すると、どうでしょう。さきほどかいた立っているロボットの絵と、今かいた走っているロボットの絵が2パターンのアニメとなって画面にあらわれたのです。

「ブブー！ わあ、走ってる走ってる！」

ぼくは、いとも簡単にアニメがつくれたことに感動しました。

「ワン！ いい走りっぷりですね！ 今のテレビゲームのキャラクターのほとんどは、こうやってかかれていますワン」

ぼくはゲームはきらいだったけど、ゲームのドット絵をかくのはおもしろそうだなと素直に思いました。

「ほお！ これははじょうずだ。合格ですね。どうです、ブブさん。私たちといっしょにテレビゲームを作ってみませんか？」

もどってきたファルコン社長が、ぼくがかいたドット絵のアニメを見ながらそう言いました。

「なんか、おもしろそうですね！ ブブー！」

ぼくは興奮しながらそう答えました。

「ワン！ コンピューターはこれからどんどん進化しますから、これから、もっと、もっと、おもしろいことができるはずですよワン！」

（これから、もっと、もっと、おもしろいことができる——）

ぼくはゼロワンさんが言ったことにワクワクして、この仕事にものすごく興味がわいてきました。そして、この仕事をやってみたいと思いました。

「ぼくでもよろしかったら、よろしくおねがいします。 ブブ〜ッ！」

ぼくは頭を下げてファルコン社長にそう言いました。

「そうですか、来てくれますか。じゃあ、ブブくん。あしたからよろしく！」

こうして、ぼくは面接に受かり『森のげえむ屋さん』という名まえのゲーム会社で絵を——いや、ドット絵をかくことになりました。

あんなにゲームがきらいだったぼくなのに、自分でも不思議です。もしかしたら、ぼくはゼロワンさんが言った、どんどん進化して、もっと、もっと、おもしろいことができる『コンピュータ』につきあってみたくなったのかもしれない。

ぼくはゲームがちょっと好きになりそうです。

第4話 ファルコン社長の夢

『森のげえむ屋さん』の面接に受かったぼくは、次の日から社員としてドット絵をかく仕事をするようになりました。

会社の先輩たちはみんなとてもやさしく、困ったことがあったらいろいろと親切に教えてくれました。そして、1ヶ月もすると会社にもなれ、先輩たち一匹一匹がどんなキャラクターなのかもだんだんわかってくるようになりました。

まず最初はファルコン社長について、ぼくが知ったこと――

ファルコン社長は『森のげえむ屋さん』を作る前は、業界でも有名なゲームメーカーのデーターポンポコ社の役員だったそうです。

データーポンポコ社は、もともとはゲームセンターのテレビゲームを動かすための『基板（きばん）』というものを作っていた会社でした。そして、テレビゲームがたいへんな人気になり、たくさんの基板が注文されるようになったおかげで大もうけをし、それから、テレビゲームのソフトも作るようになってから、またもうかって、大きな企業になったそうです。まさに順風満帆（じゅんぷうまんぱん）な企業というやつですね。

ところが、ファルコン社長はそこでの安定した生活に疑問を感じるようになり、いつしか『自分のゲーム会社を作って、そこでみんなが楽しめるゲームを作りそれを大ヒットさせたい』と、いう大きな夢をもつようになったそうです。そして、データーポンポコ社をやめ、部下だったゲームプログラマーのゼロワンさんを引き抜いて今の『森のげえむ屋さん』を作ったそうです。

ただ、やめた時にファルコン社長が開発したゲームの基本プログラムを無断でもっていったとかで、データーポンポコ社の社長さんとちよつともめたそうです。それで、ファルコン社長が『おわびにデーターポンポコ社のために売れるゲームを作ります』とデーターポンポコ社の社長さんに約束したので、今ではうまくいっているそうです。

ぼくは、むかしから夢を持つことは大切だと思っていましたが、どうやら、このゲーム業界にはファルコン社長のように、ぼくよりも何倍も大きな夢を持っている動物さんたちがいるのだなあと思いました。

ファルコン社長はとても頭の回転がはやく、とくにお金の計算はコンピュータなみで、経営に関してもつねに現実的な思考の持ち主らしいです。あと、宇宙を天体望遠鏡で観察するのが大好

きなロマンチストでもあるそうです。

夢をもち、現実的で、ロマンチスト——

ああ、ファルコン社長って、きっと女性にもてるんだろうなあ。ぼくもいつか社長のような動物になって女性にもてたいです。はあ～……。

第5話 会社の頭脳ゼロワンさん

『森のげえむ屋さん』の頭脳とも言えるプログラマーのゼロワンさんは、むかしはプログラムとは全く関係ない仕事をしていたそうです。そして、その時にコンピュータゲーム開発にあこがれるようになり、その仕事をやめたあと独学でプログラムを学んだそうです。

ぼくはプログラマーって頭が良い動物さんしかできないと思っていたので、ゼロワンさんが独学でプログラマーになったという話を聞いたとき、ゼロワンさんはメチャクチャ頭が良い動物さんなんだろうなあ、と思いました。

ある日、ファルコン社長とゼロワンさんとで昼食をとっていた時、ぼくが「ゼロワンさんってムチャクチャ頭が良いんですね」と言ったら、「そんなことはないですワン」と謙遜（けんそん）しました。ゼロワンさんが言うには、プログラマーにもいろんなタイプがいて、ゼロから新しいプログラムが設計できるプログラマーは天才的な頭の良さが必要ですが、すでにできあがったプログラムを使いこなすタイプのプログラマーなら、ちょっとがんばって勉強をすればだれにでもなれるそうです。

「ボクは、使いこなすタイプのプログラマーですワン」

とゼロワンさんは笑いながら、またまた謙遜（けんそん）しました。

「それでも、数学とかが得意じゃないとダメですよ？」とぼくがきくと、ゼロワンさんは「プログラムというのは命令の文章ですから、論理的というか、きちんと作文が書ける力があればぜんぜんOKですワン」と言いました。

「作文が書ければ？　じゃあ、ぼくにもなれますか？」ときいたら、ゼロワンさんは「もちろんですワン！」と答えてくれました。

すると、いっしょに昼食をとっていたファルコン社長が、ちょっといぢわるな目でチャチャをいれました。

「ゼロワンくんは、気が短いところもプログラマー向きなんだよね」

「どういうことですか？」とぼくが社長にきくと、こう説明してくれました。

「気が短いと、できるだけムダなくテキパキと仕事がしたくなる。そのためにはプログラムを

できるだけ効率よく書かなければならない。それで、結果的に効率の良い優秀なプログラムになってしまうというわけだ。『遊び好き』ならもっといいよ。だって、早く仕事を終わらせて遊びたいから、ものすごい集中力と頭脳でプログラムを書いちゃうから」

「ボクは短気で遊び好きではありませんワン！　プンプンッ！」

どうやらゼロワンさんは社長のチャチャにカチンときたらしく、ちょっと怒りながら食事をバフバフとがつつきました。

（やっぱり、ちょっと気が短いみたい……）と、ぼくは思いました。

ちなみにゼロワンさんはパズルや麻雀が大好きで、特に麻雀はとても強いそうです。ファルコン社長も麻雀が強いらしいですが、「ゼロワンくんにはだけはかなわない」と、おっしゃってました。

ゼロワンさんは謙遜（けんそん）ばかりしてましたが、やっぱり頭がすごく良いみたいです。ぼくはパズルが苦手で、考え方もあまり論理的ではないので、どうもプログラマーには向いてないようです。ブブ……。

第6話 おたくのモグリンさん

「モグリンって『おたく』なのよ」と、ミーちゃんが言いました。

「おたく？ 『おたく』ってなんですか？」とぼくがたずねると、「モグリンみたいなやつのこと」とミーちゃんは答えました。へんな答えだったので、ぼくには意味がわかりませんでした。

モグリンさんの机の上には、たくさんのアニメキャラクターの人形や、なぜかコーヒーの空き缶のピラミッドがあり、机の下にはたくさんのマンガ雑誌がつまれています。でも、ぜんぜん整理されていないので見た目がとてもきたないです。あと、おフロがキライみたいで、たまに『あまずっぱ〜いニオイ』をさせることがあります。

「モグリン！ もっと整理整頓（せいりせいとん）してよ！ フーーツ！」

そうじ係りのミーちゃんは、いつも机のまわりをきたなくしているモグリンさんを、毎日のようにムカつきながら注意しています。でも、モグリンさんはミーちゃんに注意されると必ず、

「キミには整理されてないように見えるかもしれないけどさあ、これはこれでオイラなりの『秩序（ちつじょ）』というものがあるんだよ。モグモグ」

と、わけのわからない『へ理屈』を言います。それが、さらにミーちゃんをムカつかせるようです。

モグリンさんは、むかしはマンガの原作を書いたり、アニメのプロダクションでシナリオを書いたりしていたそうですが、どれも長続きしなかったそうです。でも、その経験のせいなのかどうかは知りませんが、とにかくマンガ、アニメ、映画にはとてもくわしく、一度それらに関してしゃべりはじめると、相手が聞いていようがまいが関係なく早口でしゃべり続けます。

「モグリンさんって、もの知りなんですねえ」

と、ぼくが素直に感心すると、モグリンさんは「いやいや、こんなの知ってるうちには入らないだよねえ……」と、まんざらでもない顔で謙遜（けんそん）します。

「なにさ、偉そうに。マンガやアニメ以外の話はぜんぜんできないくせに」

と、ミーちゃんがそう言ってバカにすると、モグリンさんはとてもキズついた顔をしてうなだれてしまいます。

モグリンさんはぼくと同じで、あまりゲームがじょうずではありません。でも、研究熱心なのでゲームの知識だけはとてもあります。ただ、ぼくがゲームをやっているときに横でゲームの攻略法をペラペラしゃべるのはなんかムカつくので、やめてほしいです。

モグリンさんは会社ではゲームの企画やデザイン（設計）を担当しています。先日のことです。昼休みにモグリンさんが「感想を聞かせてくれないか」と言いながら、ぼくに企画書を見せてくれました。ぼくはその企画書を読みましたが、設定とストーリーがやたらと長く、かんじんの遊び方の説明が短すぎてよくわかりませんでした。

「う～ん、ストーリーはおもしろそうですけど……。ごめんなさい。どういう遊び方のゲームなのかよくわかりませんでした」と正直に言ったら、

「う～む。この企画の面白さを理解するのは、きみにはまだムリかなあ～。モグモグ」と、なんかバカにしたような言いかたをしました。

すると、それを聞いていたミーちゃんが、

「なにがムリなのよ！ つまんない企画しか考えられなくせに、そんな言い方はないでしょ！」と、モグリンさんを注意しました。

すると、モグリンさんはすごくキズついた顔してぼくから企画書を取りあげると、うなだれてトボトボと外へ出て行きました。ぼくは、ちょっとモグリンさんがかわいそうに思えてきました。

「だいじょうぶですか？ モグリンさん、キズついちゃったんじゃないですか？」と、ぼくが心配すると、「だいじょ～ぶ！ だいじょ～ぶ！」と会社のみんなが声をそろえて言いました。

しばらくして、大きな紙袋をさげたモグリンさんがニコニコしながら帰ってきました。そして机につくやいなや、紙袋から取り出した箱を開け、中から大きなロボットのフィギュアをとりだしながら、

「ラッキーだよなあ～。この宇宙家族ドビンソンの『ロボット・サタデー』は、なかなか手に入らないんだよなあ～」と、大きな声でひとりごとを言いました。

(モグリンさんって不思議な動物さんです。キズついたと思ったら、すぐに立ち直るし、『おたく』ってみんなからバカにされてもあまり気にせず、いつも自分の趣味の世界にひたって楽しそうだし……。ちょっとうらやましいかも)

「次はドビンソンの宇宙船をゲットするぞ〜！」

モグリンさんは、また大きな声でひとりごとを言いました。

(ぼくもモグリンさんみたいに『夢中になってのめりこめるもの』がほしいなあ)

『ロボット・サタデー』をパソコンの横に大切そうにかざるモグリンさんを見ながら、ぼくはそう思いました。

第7話 カッコつけないロッカーのピコザさん

ゲームサウンドを担当しているピコザさんは、むかしはロックバンドでギターをひいたり、曲を作ったりしてたそうです。

プロのロックミュージシャンになろうと、小さなライブハウスでがんばってたそうですが、なかまが次々とやめてしまったために、しかたなくバンドを解散してしまったそうです。

ある日、ぼくはピコザさんにこの会社に入った理由をきいてみました。なぜかという、ぼくはロックをやる動物さんって、すごく『過激（かげき）』なことが好きなんだと思ってました。だから、どうして『過激（かげき）』さとは関係ない地味なゲーム会社にはいったのか、すごく興味があったのです。

ピコザさんはこう答えてくれました。

「ここしかなかったから……」

そしてピコザさんは、その見た目からは想像できないやさしい声で、会社にはいった理由をくわしく教えてくれました。

「オレ、そのころ結婚してたんだ。だから、よめさんや子どものためにちゃんと働かなきゃと思ってね。でも、オレ、音楽しか能がないから、なかなかいい仕事が見つかんかったんだ。そしたら、ファルコン社長がゲーム音楽の作曲ができる動物をさがしてたんで、いれさせてもらったというわけさ」

ぼくはピコザさんの、ぶっきらぼうだけど、かざらないしゃべり方が大好きになりました。ロッカーって、みんなカッコつける動物さんたちばかりだと思っていたけど、どうやらそれは間違いだったようです。ぼくはさらに質問を続けました。

「ゲーム音楽は作っていて楽しいですか？」

「もちろん。どんなジャンルだろうが、オレにとってはみな同じ音楽だからね」

「でも、ゲームって3つの音しか出せないから、やりづらくないですか？」

「問題ないよ。メインメロディー、コード、ベース、ドラムのパートをやりくりすれば、3つしか出せなくてもなんとかなるよ……。どうでもいいけど、ブブくんは質問が多いね」

「す、すみません……」

「ふふふ……。気にしなくていいよ。それより、どう？ 今夜、オレの知り合いがライブやる

んだけど、いっしょに行く？」

「ほ、ほんとですか!？」

「ああ、なかまにブブくんのことを紹介するよ」

ぼくは、思わぬピコザさんのおさそいにとてもうれしくなって、ジャンプしながら「ブブー!」と叫んでしまいました。

ピコザさんは見た目がちょっとこわいですが、本当はとても思いやりのあるやさしい鳥さんだと思いました。あと、音楽を愛する動物さんって、みんなピコザさんみたいなやさしい動物さんが多いみたいですね。だって、その日の夜のライブでお会いしたピコザさんのお友だち全員が、見ず知らずのぼくを、まるで古くからの友だちのようにあたたかく歓迎してくれたんですから。

ピコザさんはライブのうちあげで「ゲームでお金がもうかって、生活に余裕ができれば、またロックの世界にもどりたい」——と、お友だちに言ってました。

ぼくも同じようなことを考えていたので、ピコザさんの気持ちはよくわかりました。でも、そのあと、なぜかさびしい気持ちになってしまいました。

(へんだなあ……。どうしてそんな気持ちになったんだろ? ピコザさんは、ただ、ロックにもどりたいて言っただけなのに……)

アパートに帰って、ぼくはその理由を考えました。

(もしかしたら、ぼくはピコザさんにあこがれてたのかもしれないなあ……。だから、ロックにもどりたいて聞いたときに、ちょっとさびしく感じちゃったのかもしれないなあ……)

そんなことを考えながら、ぼくはベッドの中にもぐりこみました。頭の中で今夜のライブで聞いた曲が流れはじめました。ぼくはそれを聞きながら、いつしか眠りについてゆきました。

第8話 縁の下の力持ちのミーちゃん

『森のげえむ屋さん』のアイドルのネコのミーちゃんは、ぼくと同じようにゲームの絵をかくために会社にはいったそうですが、いつのまにか事務のお手伝いまでやらされるようになったそうです。

「どうして事務の仕事まで手伝ってるんですか？」

ぼくがミーちゃんにきくと、ミーちゃんはこう答えてくれました。

「あたし、この会社にはいる前は事務のお仕事をしていたから」

「でも、それじゃ、みんなの2倍働かされてるわけじゃないですか？　なんか不公平ですね」

ぼくは、なっとくできない顔でミーちゃんに言いました。

「しかたないわ。だって、人手がたりなくて社長も困ってたんだし。だれかが手伝ってあげないとね」

「じゃあ、せめてお給料をもっともらわないと割があいませぬね」

「ウフフフ……。もらえるんなら、もうとっくにもらってるわ」

ぼくはミーちゃんの、そのサッパリとした答えにちょっとビックリしました。

もし、ぼくがミーちゃんのように、あれもこれもやれと言われたら、たぶん『じゃあ、給料を2倍ください！』とか、『ぼくは絵の仕事をするためにこの会社にはいったんです。そんな仕事をするためではありません！』とか、不満ばかり言ってたかもしれません。いや、きつと言ったでしょう。しかし、ミーちゃんは自分のことよりも社長がこまっているから手伝ってあげてると言いました。それもお給料はそのままで……。う～ん。ぼくとはえらい違いです。

ミーちゃんはいつも明るくて元気です。そして、なかまの面倒をよくみます。まるで、みんなのお姉さんのように。

これはファルコン社長から聞いた話ですが、ぼくが会社にはいる前に、あるゲームの締め切りが近づき、会社のみんなが疲れきってすごくイライラしていたことがあったそうです。それで、ミーちゃんはお菓子を買ってきたり、冗談を言ったりしながらみんなの気分をやわらげようとしたそうです。ところが、社員のひとりから（モグリンさんですが）仕事のジャマだからよけいなことをしないでくれ！　と注意されたそうです。

そんなつもりじゃなかったミーちゃんはとても落ちこんで体調をくずし、次の日に会社を休んでしまったそうです。そうしたら、その日はまるで『お葬式』のように会社の中が静まりかえり、みんなミーちゃんのことを気になって仕事に集中できなかつたそうです。（特にモグリンさんが）

そして、ミーちゃんの大切さがわかったみんなは、ミーちゃんにお見舞いの電話をあげたそうです。特にモグリンさんは自分の無神経さをヒドク反省して、電話の向こうのミーちゃんに向かってなんども頭を下げてあやまったそうです。

次の日、ミーちゃんが元気な顔で会社に出て来ると、みんなはとてもよろこび、社内のフンイキもいつものように明るくなり仕事もとてもはかどつたそうです。

ぼくはファルコン社長からその話を聞いたあと、こう思いました。仕事って、その仕事に直接たずさわっているスタッフが重要だとばかり思ってたけど、実はその考え方ってとんでもないカン違いだったと。だって、ミーちゃんのように、その仕事がうまくゆくようにみんなが気づかないところで『縁の下の力持ち』をしてしてくれてるスタッフもいるんですから。そういう存在ってとても大切ですよ。

ぼくもミーちゃんを見習ってがんばんなきゃ！

第9話 クリエイティブってなに？

「もっと自由に考えたいなあ！ モグモグ〜ッ！」

とつぜんモグリンさんが大きな声でひとりごとを言いました。

「どうしたんですか？」

ぼくがモグリンさんにきくと、モグリンさんは頭の後ろに手をまわしてイスにふんぞりかえりながら言いました。

「次のゲームの企画なんだけどさあ、前回のゲームの流用（りゅうよう）にしてくれって、社長が言うんだよ」

「りゅうよう？ りゅうようって、どういう意味ですか？」

「つまりい〜、前回作ったゲームのプログラムをほとんど変えないで、見た目や遊び方だけを変えるということだよ」

そう答えるとモグリンさんは、前から考えていた自信作の企画書を不満そうにポンと机の上にほうり投げました。

「どうしてムカついているんですか？ ラクそうでいいじゃないですか？」

ぼくがそう言うと、モグリンさんはあきれた顔をしてぼくに言いました。

「わかってないなあ、きみは。そういう問題じゃないんだよ。オイラみたいな、つねに新しいものに挑戦したい企画屋にとっては、ちっともクリエイティブじゃないから楽しくないんだよ」

「楽しくないって……。仕事だからしかたないと思いますが」

モグリンさんはちょっとワガママなのかなあ？ と、ぼくは思いました。でも、モグリンさんの言ってることもわからないわけではないです。だってぼくだって、いつも同じ絵ばかりかかされて、かきたい絵をぜんぜんかかせてもらえなかったら、仕事に不満をもってしまいうだろうなと思ったからです。

「気持ちはわかりますワン！」

横で話を聞いていたプログラマーのゼロワンさんがぼくたちに話しかけてきました。

「ボクもモグリンさんが言うように、いろんな新しいプログラムに挑戦したいですワン。でも、そういう仕事をするには、もっと大きな会社にはいらないとむずかしいと思いますワン。なぜなら、それってお金もかかるしスタッフもたくさん必要ですからワン」

するとモグリンさんが言いかえしました。

「そうかなあ〜？ クリエイティブなことをするって、お金とかスタッフの数の問題じゃないと思うけどな。どんな状況だろうがやる気さえあればできると思うよ」

ゼロワンさんは、モグリンさんのもっともらしい意見に黙ってしまいました。

「だったら、流用でもクリエイティブなゲーム企画は考えられるはずだよね」

とつぜん仕事場に入ってきたファルコン社長がモグリンさんに言いました。どうやら社長はとなりの社長室で、ぼくらの話をコッソリと聞きいていたようです。

「モ、モグッ!？」

モグリンさんは、すごくあわてた顔をして社長の方を振り向きました。

「どんな状況だろうが、やる気さえあればクリエイティブなものは考えられる……。素晴らしい考え方じゃないか、モグリンくん！ じゃあ、やる気をだしてがんばってくれたまえ。期待してるよ」

社長はニコリと笑ってモグリンさんの肩をポンポンとたたき、社長室へもどって行きました。

「は、はいっ！ がんばりますっ！」

モグリンさんは、さっきとはまるでちがった態度で元気よく社長に答えました。それを見ていたぼくとゼロワンさんは、なんかおかしくなって、思わずプツとふきだしてしまいました。

「な、なにが、おかしいんだよお〜！」

モグリンさんは顔を真っ赤にして、机の上にほうり出していた自信作の企画書を引き出しのうちにしまうと、プツプツ言いながら流用ゲームの企画書を書き始めました。

『森のげえむ屋さん』で作っているゲームは『アーケードゲーム』といって、ゲームセンターで遊ぶためのものです。

ぼくはテレビゲームって、ゲームセンターでしか遊ぶことができないものと思っていました。でも、モグリンさんが言うには自宅でもテレビゲームは遊べるそうです。ただ、それを遊ぶための機械の値段がとても高く、おまけにゲームセンターのようなおもしろいゲームソフトがまだまだ少ないそうです。

「でも、いつかは、値段が安くてゲームセンターのゲームが遊べる家庭用ゲーム機が必ず発売されると思うよ。そうしたら、そのゲーム機はものすごく人気ができるだろうね。だって、ゲームセンターみたいにお金を気にせず、ゆっくりと遊べるから」

そう言っていたモグリンさんの目は、いつになくかがやいていました。

さて、さて――。

モグリンさんが考えた流用ゲームの『どきどきドミー』は、あっという間に完成しました。だって、前に作ったゲームのルールとグラフィックを変えただけなんですから。でも『見ため』が違うとぜんぜん別のゲームに見えてしまうから不思議なもんです。

「さあ、ロケテストだ。いくらいくかな？」

完成したゲームを見ながらファルコン社長が言いました。

「ロケテストって、なんですか？」

ぼくは社長にききました。

「ああ、そうか。ブブくんは初めてだったね。ロケテストというのはね、このゲームをゲームセンターにおいて、何人のお客さんが遊んでくれたかを調べるテストのことだよ」

ゼロワンさんが続けて言いました。

「インカムがいいと、ロケテストは成功となりますワン！」

「えっ？ イン...カム？」

インカムの意味がわからないぼくに、横にいたミーちゃんが教えてくれました。

「収入のことよ。お客さんがゲームを遊ぶために払ってくれたお金のこと」

「なるほど～。で、どれくらいのインカムがあればテストは成功なんですか？」

こんどは社長が答えてくれました。

「そうだなあ.....。1日で5000円以上だったらOKかな？ もし、10000円以上だったら大成功だよ。そうなったら、たくさんのゲームセンターがそのゲームを買ってくれるから大もうけできるんだ」

「大もうけ！ よいひびきですねえ。『ドキドキドミー』もインカムがよいといいですね！」

ぼくはちょっとワクワクしてきました。

そして、次の日――

ぼくはモグリンさんといっしょに、ロケテストが行われている街のはずれの小さなゲームセンターへ行きました。

その店は、ほかにもたくさんのロケテストがおこなわれているようで、『新作登場！』と書かれたポップという小さな紙の看板が、あちらこちらのゲームテーブルの上に置かれていました。もちろん、ぼくらのロケテスト用のゲーム『ドキドキドミー』のゲームテーブルの上にも。

ぼくとモグリンさんは客のふりをしてテストのようすを観察することにしました。ああ、なんかドキドキしてきました。

30分たちました――

まだ、だれもぼくらのゲームを遊んでくれません。

1時間たちました――

店に入ってきた1匹のカバのお客さんが、『ドキドキドミー』の前で立ち止まり、じつくりと

見たあと、イスにすわって100円玉を入れて遊び始めました。

（やったあ！）と、ぼくは心の中ですこびました。しかし、カバさんはすぐにゲームオーバーになったようです。するとカバさんはヌツと立ち上がって「クソゲー…」とボソリとつぶやくと、怒ったように別のゲームテーブルへ移動してしまいました。

ぼくは、モグリンさんの方を横目で見ました。モグリンさんはとてもキズついた顔をしてうつむいていました。

しばらくすると、4匹の猿の学生さんたちがキーキーとさわぎながら店の中に入ってきました。そして1匹の猿の学生さんが『どきどきドミー』を見つけると、「なんだこりゃ？」と言いながらゲームテーブルにつき遊び始めました。

（こんどは、どうかな？）

そう思いながら、ぼくは横目でチラチラと学生さんたちの方を観察しました。

どうやら、その学生さんも前のカバさんと同じように、すぐにゲームオーバーになったみたいで、テーブルをバンとたたいて「ムキーツ！ つまんねえ！」とわめきました。横で見ているなかまの学生たちも「絵もヘタだしなあ〜」「クソゲー」とののしりました。そして、さんざんぼくらのゲームの悪口を言って外へ出てゆきました。

ぼくは自分がかいた絵をけなされてショックをうけました。でも、モグリンさんは、ぼくよりもショックをうけたらしく、落ち込んで深〜くうなだれていました。

それから3時間後――

ぼくとモグリンさんは、ずっとロケテストの様子を観察していましたが、結局、お客さんは5匹もついてくれませんでした……。

「会社にもどりましょうか？」

ぼくがモグリンさんにそう言うと、モグリンさんは「先にもどっていいよ……」と、とても暗い顔をしながら言いました。

「じゃあ、お先に……」

ぼくは、そう言って店を出て会社へと向かいました。でも、ちょっとモグリンさんのことが気になったので、再びゲームセンターへもどって店の中をのぞいてみました。

モグリンさんはテーブルの上にたくさんの100円玉を積み上げてゲームをやってました。でも、そのゲームはロケテストをしていた『どきどきドミー』でした。

(あ、モグリンさん、それってインチキだよ……。でも、ないしょにしとくね……)

ぼくはさびしい気持ちになって店からはなれました。

結局、3日間やったロケテストは、さんざんな結果に終わりました。

たしかに流用で作ったゲームだったけど、モグリンさんは少しでもおもしろくなるようにと、いろんなアイデアを出してがんばってました。でも、そんな努力もインカムが悪いとなんの意味もないようです。現実はさびしいです。

(企画屋ってタイヘンだなあ……)

ぼくは、体調が悪くなったと言って会社を休んでしまったモグリンさんの机を見ながら、ゲーム作りのきびしさを実感しました。

第11話 社長のお願い

「ブブくん。きみに話したいことがあるから、今夜食事につきあってくれないか？」

仕事を終えて帰ろうとするぼくに、ファルコン社長が言いました。

「え？ あ、はい。わかりました」

(話ってなんだろう？ なんか仕事でハマでもやらかしたっけ？)

その夜――

ぼくは都会の森で一番にぎやかな『かぶく町通り』にあるお寿司屋さんへ連れてってもらえることになりました。

(やったあ！ お寿司なんて何年ぶりだろう？ ぼくの大好きな『生イチゴの軍艦巻き』が食べられるぞ。ブブー！)

ぼくは社長の話のことよりも、お寿司のことで頭の中がいっぱいでした。

夜の『かぶく町通り』はたくさんの動物たちで混雑し、とてもにぎやかでした。ただ、通りのあちらこちらに立っている黒いスーツを着た目つきの悪い狼さん達が、ちょっと怖かったです。

「ブブくん。お寿司屋へ行く前に、ちょっと寄りたい店があるから付き合ってくれ」

「もちろんです！」とぼくが答えると、社長は通りからちょっとはずれた場所にあるゲームセンターみたいな店に入りました。

店の中にはゲームテーブルがずらりとならんでいましたが、なぜかそのすべてが『ポーカーゲーム』でした。

「さてさて、どんな感じかな？」

社長はそう言うと、受け付けカウンターに立っている狼のお兄さんからポーカーゲーム専用のコインを買い、ゲームテーブルについてゲームを始めました。そのゲーム機はゲームに勝つと中からコインがジャラジャラと出てくるタイプのものでした。ぼくは社長の向かいのイスにすわ

りゲームのようすを見守りました。

ぼくは驚きました！

社長は、まるでコンピュータ側のもち札をすべて知ってるかのように勝ち続け、あっという間にテーブルの上は勝ち取ったコインでいっぱいになりました。

「う～む……。ちょっとヤバイかな……」

社長はそうつぶやくと、勝ち取ったコインを持ってカウンターまで行き、それをさっきの狼のお兄さんにわたしました。するとお兄さんはそのコインと引き換えに社長に何かをわたそうとしましたが、なぜか社長はそれを拒んで受け取りませんでした。

(なにしてんだろ?)

げんな顔をするぼくに社長は「いやあ、今夜はついてたな！」と笑いながらぼくの肩をポンポンとたたきました。

ぼくは、もしかしたら社長は本物のお金をかけるギャンブルゲームをやってたんじゃないかと思いました。でも、お金を受け取ったようすもなかったので、とりあえずこれは見なかったことにしようと思いました。そして、ぼくと社長は店を出てお寿司屋へと向かいました。

(すごい！ 回ってない！)

ぼくは、そのお寿司屋が『回るお寿司屋』じゃなかったことにとても感動しました。お店のカウンターの席についた社長が、おてふきで手をふきながら言いました。

「ブブくん。えんりよせずに、なんでも好きなものを食べていいぞ」

(なんでも好きなもの?)

ぼくは、その言葉が神さまの御言葉(みことば)に聞こえました。

「す、すみません。生イチゴの軍艦巻き、おねがいします」

ぼくは勇気をだして店の板前さんに注文しました。(ぼくは昔からお寿司屋の板前さんに注文するのが苦手なのです)

「へいっ！ イチゴ軍艦おまち！」

板前さんがお寿司をぼくの目に前に出すと、ぼくは、すかさずそれを口にほおばりました。

(おいひい～……)

いったい何年ぶりでしょう。ひさしぶりに食べた『生イチゴの軍艦巻き』のおいしさに、ぼくの大きなホッペは今にも落っこちそうになりました。

(ああ～…… し・あ・わ・せ！)

その後も続けて『生イチゴの軍艦巻き』ばかり注文したので、社長や店の板前さんに笑われてしまいました。

「ブブくんに、たのみたいことがあるんだが」

ビールで顔をほんのり赤くした社長がぼくに話しかけました。

「なんでしょう？」

「ゲームの企画をやってくれないか？ 以前から思ってたんだが、君のアイデアはなかなかおもしろいと思うんだ」

「えっ、企画ですか？ でも企画ならモグリンさんがいるじゃないですか」

社長はビールをゴクリと飲んで言いました。

「モグリンくんといっしょにやってほしいんだ。もちろんモグリンくんの企画が悪いと言っているわけじゃないんだよ。でも、ちょっと……」

「ちょっと……なんですか？」

「はっきり言うと、モグリンくんは『おたく』で、ちょっと自分の趣味にはしりすぎなんだ。私としては、もっとお客さんたちがやりたがってるゲームを企画してほしいんだが。でも、ブブくんは『おたく』じゃないアイデアマンだから、もしかしたら、ふたりが協力し合えば売れる企画が期待できるかなと思ってね」

「なるほどお……。でも、ぼくが企画の仕事をしたら絵は誰がかくんです？」

「たいへんかもしれないけど、絵もやってほしい」

(え～っ！？ ずいぶん働かせるなあ)と、ぼくは思いました。でも、すぐにミーちゃんが言った『会社が困っているから助けてあげるの』という言葉の思い出し、ちょっと大人になって不満を言うのはやめ、ここは、こころよく引き受けておこうと思いました。

「わかりました。ぼくでよければ、がんばります」

「そうか！ そいつはありがたい。さあ、お寿司をじゃんじゃん食べてくれ！」

社長はとてもごきげんになり、ぼくが『もう食べられないよ～』と夢でうなされそうになるくらい、たくさんのお寿司をごちそうしてくれました。

「じゃあ、明日からよろしくたのむ。会社を救ってくれ！」

お寿司屋から出た社長は別れぎわにそう言って、夜の『かぶく町通り』の雑踏の中へ消えてゆきました。

「がんばりま～す！ ブブーッ！」

そう言って1匹になったぼくは、ふと、社長が別れぎわに言った「会社を救ってくれ」という言葉が、みように頭にひっかかりました。

(『会社を救ってくれ』って、ずいぶん大げさだなあ……)

お寿司につられて企画の仕事を引き受けたぼくでしたが、その仕事がとんでもなく大変なものになるとは、その時のぼくには想像することができませんでした。

第12話 会社のピンチ

たいへんなことがおこりました！

その日、いつものようにぼくが会社に出勤すると、会社の入口前の廊下に、黒いスーツを着て怖い顔をした狼さん達が10匹ぐらいズラリとならんでいたのです。

最初は、ぼくの会社とは関係ないだろうと思ってたんですが、ぼくが会社の入口のドアノブに手をかけるやいなや、

「おつかれさまっす！！」

と、その狼さんたち全員がいっせいにぼくに向かって、スゴミのきいた声であいさつをしたんです。

(な、なんだよお～？ こわいよお～。ブブ～……)

ビビりながら会社の中に入ると、すでに出社していたなかまたちが凍りつくかのように机のイスにすわっていました。

「ピコザさん。 なにがおこったんですか？」

「どうやら、仕事のクライアント（依頼人）からクレームがはいったらしい。しかし、クライアントがあんな連中だったとは……。オレも知らなかったぜ」

ピコザさんはそう言いながら社長室のドアに向かって首をふりました。部屋の中からファルコン社長とだれかが、なにやらボソボソと話し合っている声が聞こえました。そして、その会話に聞き耳をたてていたゼロワンさんが言いました。

「どうやら、クライアントさんは『確率』に対して不満みたいですワン」

「確率って、先月作ったポーカーゲームの？」ピコザさんがゼロワンさんにききました。

「はい。確率の『裏モード』がかたよりすぎるって、抗議にきているみたいなんですワン」

「『裏モード』ってなんですか？」ぼくはゼロワンさんにききました。

「えっ？」

ゼロワンさんは、ちょっと気まずそうな顔をしました。ぼくはその顔を見て『ははあ、あまり良いことではないんだな』と直感しました。

「はやい話しが『インチキができるしかけ』ってことだよ～。モグモグ……」

モグリンさんが緊張したうわずった声で答えました。顔がひきつり額に汗がにじんでいます。ぼくはそれを聞いて、先日、社長がポーカーゲームで楽勝したことを思い出しました。

(だから社長は、あの時「ちょっとヤバイかな」って言ってたのかな?)

ぼくはなんかイヤな気分になってきました。それが顔に出たんでしょう。ピコザさんが気を使ってぼくに言いました。

「気にするな、ブブくん。インチキといっても、あくまでコンピュータの強さの確率を調整するだけで、100パーセント思い通りにするインチキじゃないから」

ピコザさんに続いてゼロワンさんも説明します。

「そうなんですワン！ 完全なる『確率のインチキ』なんて今のプログラム技術では不可能ですワン。いや、たぶん未来も。もしそれができたら、それは確率とは言えませんワン。そのことがあのクライアントさんには理解してもらえないんですワン」

ゼロワンさんの言ってることは、ぼくにはよくわかりませんでした。でも正直言って、そんな理屈を言ったところで『インチキなしかけを作る仕事』を受けたことは正当化できないんじゃないのかなあ、と疑問に思いました。

しばらくすると社長室のドアが開き、中からでっぴりと太った狼のおじさんが出てきました。ぼくは一目見て、廊下にならんでいた怖い狼さん達のボスだとわかりました。でも、意外だったのは、ボスのわりにはやさしげな顔をしていて、そのあたりにいるフツーのおじさんとあまり変わらなかったことです。

「話しはわかった。じゃあ、がんばってくれよ、社長！」

狼のボスは大声でそう言うと、ぼくらに『おつかれさん！』と声をかけながら会社から出て行きました。

「ふう～……。まいったな……」

社長室から疲れきった顔をした社長が出てきました。そして心配そうな顔をしたぼくらに向かって言いました。

「心配かけてすまなかった。もう2度とギャンブルゲームの仕事は引き受けないから。いやあ、でも事情を説明するのが大変だったよ。殺されるかと思ったぞ。ハハハハ……」

「どうして、笑ってられるんですか？」

「え？ いや、その……。冗談だよ、ミーちゃん」

「みんなにあやまってください！ 社長！」

さっきまで怖くてずっとふるえていたミーちゃんが、とつぜん社長に向かって大きな声を出しました。みんなはいつものミーちゃんらしくない行動にビックリしました。

「す……。すまん」

社長はミーちゃんの抗議に真顔になり、いつもの社長らしくない弱気な声であやまりました。

「あたし、社長のことを本当に心配してたんですよ……。会社にお金がないのは知ってました。それでもみんなにお給料を出そうと、社長があんな仕事を無理に引き受けたことも知ってました。それには感謝してます。でも……。もうちょっと、みんなの気持ちも大切にしてほしいです……」

そう言い終わるとミーちゃんは大粒の涙をこぼしながら、はらはらと泣き始めました。

ミーちゃんの話で『ことの真相』を知ったみんなの表情は暗くなりました。特にモグリンさんの表情は暗く、その目には涙が光っていました。

(なんでモグリンさんまで泣くんだろう……?)

もしかしたらモグリンさんは、会社があんな仕事を引き受けてしまったのは、自分の企画したゲームがぜんぜん売れなかったせいだと思い、つらくなったのかもしれない。

「いやな仕事だったのに、きみたちは不満のひとつも言わずにがんばってくれた。なのに、私はきみたちの気持ちも考えず傷つけてしまった。ほんとうにすまない……。私は社長失格だ……」

社長はそう言うと、みんなに深々と頭を下げました。そして社長室へもどろうとドアを開け、立ち止まって元気のない小さな声でこう言いました。

「もう、こんなところで働きたくないと思った社員は、遠慮しないで私に言ってくれ……。ムリに引き止めたりはしないし、退職金もがんばって出すから……」

社長のその言葉にみんなは驚き目を大きく見開きました。部屋の中の時間が止まってしまったような気がしました。

しばらくして、ピコザさんがフツとため息をついて言いました。

「悪いが、オレはやめないよ……」

社長をふくめ、みんながピコザさんの方を向きました。止まっていた時間が再びゆっくりと動き始めました。

「まあ、小さな会社が生きてゆくためにはいろいろあるさ。時には生きてゆくために危ない橋もわたるだろう。でもオレは信じている。社長を。いや、オレがこの会社にはいるときに社長がオレに語ってくれた社長のゲームに対する夢を。それに、オレ、会社をやめても行くところがないしな……」

「ピコザくん……」

社長の手がちいさく震えていました。

「あたしもちよつと言い過ぎました。ごめんなさい……。あたし、この会社が好きです。だから、もう少しここにいさせてください」

ミーちゃんが涙をふきながら笑顔で言いました。

「ぼ、ぼくもやめましえん……。今度は絶対ヒットするゲームを企画しましゅから、ここにおかしてくだしゃい……。グシュツ……」

モグリンさんが涙と鼻水をダラダラ流しながら言いました。

「もちろんぼくもやめませんワン！ もし、またあのような仕事きたら、今度はもっとバラ

ンスの良い確率プログラムをぜったい作ってみせますワン！」

ゼロワンさんはそう言うとグッとこぶしを握りしめ、固く決意したような表情で天井を見上げました。（ゼロワンさんは、びみように空気が読めていないようです……）

「ぼくもやめません。いや、やめられません。だって、先日、社長にお寿司をごちそうになった時に「企画でがんばります」って、約束したばかりですから」

みんながそう答えると、社長は「そうか……。わかった」と言って社長室の中へ入って行きました。

しばらくして、社長室の中から小さくすすり泣く声が聞こえてきました。

「たまにはお酒でも飲みにいかない？」

ぼくは自分の耳をうたがいました。だって、あの『動物づきあい』の悪そうなモグリンさんがぼくをお酒にさそってくれたからです。

「あ、ブブくん。もちろん『わりかん』だよ」

「だれもおごってくれとは言ってませんよ！」

ぼくはちょっとカチンときて、そのさそいを断ろうと思いましたが、大人げないのでやめました。

その夜、ぼくはモグリンさんがよく行くというお店に連れてってもらいました。そのお店は『夏葉原』という電気街の裏通りにありました。

『もえもえ』という名まえのそのお店は、壁一面にアニメやマンガ、映画のポスターがはられ、アニメのコスプレをした常連客でにぎわっていました。いかにもモグリンさんが好きそうなお店というかんじです。

ぼくはてきとうに空いていた席にすわろうとしましたが、モグリンさんが「ここはうるさいから、もっと静かな席へゆこう」と言って、ぼくを店の1番奥の席へ連れて行きました。その席の横には『魔女っ子モエちゃん』の等身大フィギュアが立っていました。（なんだ、目的はそれかい……）

「いつものやつ、お願いね！」

モグリンさんは、いかにも常連っぽくカウンターにむかって注文しました。

「ブブくんは？」

「いつものやつって、何なんですか？」

「ミルク猿酒だよ」

「じゃあ、ぼくも同じものを」

「同じもの？ つまんないやつだなあ～。クリエイターたるもの、すぐ人のマネをするようじゃダメだぞ、モグッ！」

(そんな、おおげさなものかな?)とぼくは思いましたが。

ぼくらはテーブルに置かれたミルク猿酒のグラスを手にもちカンパイしました。モグリンさんはそれをグイッと飲むと、おじさんみたいに「ぷは〜」と酒くさい息をはき出しました。

「社長から話しは聞いたよ。ブブくんも企画をやるんだってね」

「ええ、モグリンさんのお手伝いをしろって。よろしくお願いします」

「う〜ん。でも、だいじょうぶかなあ〜? きみみたいな企画の素人(しろと)が...ヒツク!」

もうお酒に酔って赤ら顔になったモグリンさんは、まるで別の動物のように自信満々な態度でぼくに言いました。どうやら、モグリンさんはお酒に酔うと態度が大きくなるみたいです。ぼくはモグリンさんに言いました。

「モグリンさん、こんどの企画がヒットしないと会社は.....」

「わかってるよっ! 君に言われなくても。オイラだって売れるゲームを企画したいんだよ! モグモグッ!」

モグリンさんは突然怒ってぼくに言い返しました。どうやらモグリンさんはお酒に酔うと怒りっぽくなるみたいです。

「ああ、でもなあ.....。オイラも一生懸命考えてるんだけど、うまくいかないんだよなあ〜。オイラって才能ないのかなあ〜。もう、やめちゃおうかなあ〜ゲーム業界。ううっ、グスン.....」

モグリンさんは突然泣き声になってグチり始めました。どうやらモグリンさんはお酒に酔うとメソメソするみたいです。——っていうか、モグリンさん酒グセ悪すぎ!

「オイラ、自分で言うのもなんだけど、かなりの『おたく』だから、すぐ自分の趣味にはしった企画を考えちゃうんだよなあ.....」

(へえ〜。モグリンさんって、いちおう『おたくとしての欠点』を自覚してるんだ。ちょっと意外だな)

「たしかに趣味にはするのはどうかと思いますが、自分がやってみたいことを企画するのはダメなんですか?」

「ダメだろうね。自分がやってみたいことと、世間のお客さんたちがやってみたいことが一致す

るとはかぎらないからね。『お客のニーズ（要求）』と『開発側のシーズ（提供）』の違いって言うのかな。わかる？ やはりニーズの方が大切だよ。でも、注意しなければならないのは、ニーズに答えてばかりいたら独創性のある企画が生まれづらくなる危険性もある。つまりだな、ニーズとは……」

（はあ～……。そこまでわかっているんだったら、お客さんのニーズにあった企画を素直に考えればいいのに……）

ぼくは、モグリンさんの『理屈っぽい話』につきあうのが面倒くさくなり、話題を変えようと思いました。

「ところでモグリンさん。今、世間では何がはやっていると思います？」

「はやってるもの？ そうだなあ……。『クマさんプロレス』なんかは人気があるよね」

「それってテレビゲームにできるとは思いますか？」

「え？ プロレスをゲームに？」

「世間で人気があるものをゲームにすることができれば、みんなが遊んでくれる可能性が高くなるんじゃないですか？ うまくゆけば大ヒットも期待できるし」

モグリンさんは、まるで今まで解けなかった算数の問題が解けたようなハツとした目をしました。

「なるほどっ！ その手があったか！」

モグリンさんの言う『その手』が、いったい『どんな手』なのかぼくにはわかりませんでした。そんな驚くほどの意見ではないんじゃないかな？ と思いました。

「う～ん、でもなあ～。どうなんだろう？ はたしておもしろいゲームになるのかなあ……」

（あれ？ いきなりトーンダウンしてるし）

ぼくはアイデアにのってるのか、のってないのかよくわからない優柔不断（ゆうじゅうふだん）なモグリンさんの態度に、ちょっとイラツとしながら言いました。

「だ・か・ら！ それをおもしろくするのがぼくらの仕事なんですよ？ モグリンさん！」

ぼくもお酒に酔ってちょっと気が大きくなってきたんでしょうか。ああ言えばこう言う煮えきらない態度のモグリンさんにガツンと言ってやりました。モグリンさんは、ちょっとビックリし

て目をまんまるにしました。

「な、なるほど……。なかなかいいこと言うじゃないか、ブブくん」

モグリンさんは企画の先輩であるプライドをたもつために、ぼくにガツンと言われた動揺をかくそうとしたみたいですが、声がおどおどしてバレバレでした。

「よしっ、ブブくん！ 新企画は『プロレス』でいってみようぜ！ 明日から企画書をパパッと書いて社長に見せてみよう！」

「え？ もう、決まりですか？」

「そ！ 決まり、決まり。企画ってヒラメキが大切！ ヒラメキ90%、理屈10%！」

「そんなもんなんですか？」

「そ！ そんなもん。大ヒットする企画ってそんなもんだよ。理屈でこねあげた企画なんて、たいていうまくいかない」

「ほんとうですか？」

「信じろ！ 理屈っばいせいで、ヒットゲームの企画が1本もあげられないオイラが言うんだからマチガイないって！ ——ところでブブくん、あの映画、見た？」

企画の話は、あっという間に終わり、あとはモグリンさんの『映画おたく話』が長々と続きました。モグリンさんは企画の話より、そっちの方の話し相手がほしくてぼくをお酒にさそったんじゃないかなと思いましたが、モグリンさんの楽しげな表情を見ているとつい帰れなくなり、おかげさまで終電に乗り遅れそうになりました。

（あの企画、自信はすごくあるんだけど、あんなノリで決めちゃってよかったのかなあ？ 会社の運命がかかっているというのに。もっと慎重に考えるべきだったかなあ。でも、まあいっか！ モグリンさんの言う『ひらめき』というものを信じてみよう……）

ぼくは、終電の車窓の外に流れてゆく夜ふかしな街の夜景を見ながら、あの企画にかけてみようと思いを固めました。

第14話 新しい遊び方

「企画書、こんなかんじでいいですか？」

ぼくは3日かけて書いたプロレスゲームの企画書をモグリンさんに見せました。本当はモグリンさんが書くはずだったのですが、『企画書の書き方の勉強』をかねて、ぼくが書くことになったのです。

モグリンさんはぼくの企画書に目を通したあと、腕を組んで考え込んでしまいました。

「う～ん、どうかなあ。モグモグ……」

「どこかマズイところでもありますか？」

「遊び方が今までにない新しいタイプだから、ゲームセンターのお客さんに受け入れられるかなあ、と思ってね」

「どの部分ですか？」

モグリンさんは企画書の『遊び方』のページを開きました。

「ここに書いてある『2匹のレスラーが接触したら、自動的に『技メニュー』が表示され、その中から好きな技を3秒内で選択決定します』——というところなんだけど」

「だめですか？」

「いや、そんなことはないと思うよ。オイラはこういうの好きだから。まるでアドベンチャーゲームの遊び方みたいで」

「アドベンチャーゲーム？ ああ、たまにモグリンさんが仕事さぼってパソコンで遊んでるゲームですね」

「エヘン……。そう、そのゲーム」

「どこがアドベンチャーゲームの遊び方みたいなんですか？」

「コマンドを使うところ」

「コマンド？」

「つまり、『話せ』とか『移動しろ』とかいう命令する言葉のことだよ」

「命令……。ああ、なるほど。たしかに言われてみれば、ぼくの考えた遊び方はその『コマンド』というものに、ちよつとにてるかもですね。ボタンやレバーを使って技をかけるのではなく、『技名』を使って技をかけるようなもんですから……」

ぼくは考え込んでるモグリンさんを見ているうちに、遊び方に対してちよつと自信がなくなってきました。

「やはりコマンドを使ったゲームって、ゲームセンターには向いてませんか？」

不安げなぼくの顔を見て、逆にモグリンさんが質問をしてきました。

「ところで、ブブくんはプロレスのどんなところをお客さんに楽しんでほしいの？」

「どんなところ？ はい、フンイキです！」

ぼくはためらわず答えました。

「フ、フンイキ？」

変なことを言ったんでしょうか？ モグリンさんがとてもビックリした顔をしました。

「ぼくはプロレスが大好きです。まるで格闘のショーみたいで。それで、テレビでやっている『クマさんプロレス』見ながら思ったんですけど、ぼく以外のプロレスファンも、ぼくのようにショーっぽいところを楽しんでるんじゃないかなと。だから、そのフンイキが再現できて遊べるようになれば、プロレス好きのお客さんたちにも受け入れられるんじゃないかなと思ったんです」

「う～む……」

モグリンさんは腕を組んでだまりこんでしまいました。

「あの、考え方、まちがってますか？」

モグリンさんは頭をゆっくりと左右にふりながら答えました。

「いやいや、そんなことはないと思うよ。ブブくんの言っていることはよくわかる。オイラもプロレスファンだからね。実はオイラも、そろそろそんなゲームが登場してもいいんじゃないかなとは思ってたんだ。たしかに今までにないタイプのゲームだから営業的に失敗したらこわいけど、オイラはやってみたくなったよ。この『プロレスごっこ遊び』を。モグモグッ！」

（『ごっこ遊び』——。まさにモグリンさんの言うとおりです。ぼくはプロレスの『ごっこ遊び』をお客さんに楽しんでもらいたかったのです）

「いいぞ！ ブブくん。そのコンセプトでいってみようぜ。ただ、このシステムはもうちよい

、わかりやすくした方がいいな。あと、ここんところも修正した方が――」

モグリンさんはぼくの企画書の不十分なところ次々と指摘してくれました。その指摘にはいつものモグリンさんのような『いいかげんさ』はなく、なるほどと思える論理的なものばかりでした。ぼくは、モグリンさんって『だて』に何年も企画をやってきたわけじゃないんだなあ... ..と、ちょっと尊敬してしまいました。

そして、それから数日後――

モグリンさんが手伝ってくれたおかげで、ついに企画書が完成しました。ぼくが生まれて初めて作ったテレビゲームの企画書です。

タイトルは――『ザ・クマさんプロレス』

「そのまんまじゃん.....」

完成した企画書のタイトルを見ながら、モグリンさんがポツリとつぶやきました。

第15話 常識はずれの企画

「プロレスかあ……」

ファルコン社長は、ぼくとモグリンさんで考えた『ザ・クマさんプロレス』の企画書に目を通しながら、そうつぶやきました。その表情はあまり企画にのっているかんじではありませんでした。

「ぜったいというけると思いますよ社長！ ヒットまちがいなしっ！ モグモグッ！」

モグリンさんはいつになく生き生きとした目で社長にアピールしました。

社長は読み終えた企画書をぼくの机の上におくと、ゆっくりとイスにすわり腕を組んで天井を見つめました。そして、しばらく何かを考えてこう言いました。

「プロレスのゲーム化は、他のゲーム会社でも考えているんだよ」

「えっ、そうなんですか？ じゃあ、早く作らないと先をこされてしまいますね、モグッ！」

モグリンさんがニコニコしながら言いました。

「いや、その心配はないよ」

「え？ どういうことですか」

ぼくとモグリンさんは声をそろえて社長にその理由をききました。社長は言葉を慎重に選びながらゆっくりとしゃべり始めました。

「いいかい、ブブくん、モグリンくん。みんなが考えているのに、だれもゲーム化しないのはどうしてだと思う？」

社長の質問に、ぼくとモグリンさんは顔を見合わせしました。

「たしかに、言われてみればそうですね……」モグリンさんが答えました。

「みんなが考えているのにだれもゲーム化しないのは、それなりの理由があるからなんだよ」

「それなりの理由？」

ぼくとモグリンさんはまた顔を見合わせました。

「つまり、キャラクター同士がからみ合う——いわゆる『格闘もの』を題材としたゲームを作っても、現実の格闘のおもしろさが表現できるかどうか全くわからないし、かりにおもしろくなりそうな可能性があったとしても、今のコンピュータの性能じゃ格闘のアクション性は再現できない。——つまり、今のゲームの常識からはずれた企画ということなんだよ」

(ゲームの常識?)

ぼくは、その社長に言葉にひっかかりました。だって、常識なんかにこだわってたら、面白いものや新しいものは絶対できないと以前から思っていたからです。なぜなら、ぼくが尊敬するピカチョやビートルズなんかの偉大なクリエイターたちは、世の中の常識や固定観念にこだわらず常に新しい作品を作り続けたのですから。ゲームだって同じはずです。

「社長！ お言葉をかえすようですが、決してそんなことはないと思います。常識はずれな企画だとは、ぼくは思いません」

ぼくは勇気をふりしぼって社長に反論しました。モグリンさんをふくめ会社のなかま全員がいつせいにぼくの方を見ました。社長はぼくの反論に何かを感じたのでしょうか？ 今まで見たことがないようなキビシイ表情でぼくを見つめました。それでもぼくはドキドキしながら反論を続けました。

「たしかに本物のプロレスのようなアクション性の高いゲームはできないかもしれませんが。でも、フンイキは再現できると思います。フンイキでも遊べる可能性はあると思います」

モグリンさんがあわてながら、ぼくのフォローしてくれました。

「社長！ コンピュータゲームはいろんな遊びの可能性をもっているはずですよ。フンイキを遊ぶ.....つまり『ごっこ遊び』でもお客さんを楽ませることはできると思うんです。モグッ！」

ガメコン社長は、ぼくとモグリンさんの勢いのある反論に圧倒されたのか、目を大きく見開きました。そして、また目を細め、しばらく考え込んだあとぼくらにたずねました。

「君たちは『フンイキ』や『ごっこ遊び』がゲームになると、本気で考えているの？」

「はいっ！」

「それが必ずおもしろくなると、本気で信じているの？」

「はいっ！」

ぼくとモグリンさんは声をそろえて答えました。

「そうか……」

社長はそう言ってゆっくりとイスから立ち上がり、ひと呼吸しました。

「申し訳ないが、今、この場で企画の合否はだせない。ちょっと考えさせてくれ……」

そう言うと、ファルコン社長は社長室へもどって行きました。

「どうですかね？ モグリンさん」

ぼくはモグリンさんに小さな声でききました。

「う～ん、ちょっとキビシイかなあ……。だって、あんな複雑な表情をした社長の顔って初めて見たし」

モグリンさんは不安げに答えました。

「モグリン、ブブくん、もっと自信をもてよ。今の社長だったら、きっと君たちの情熱に答えてくれるはずさ」

一部始終を見ていたピコザさんが、ぼくらをやさしくはげましてくれました。

「ボクは社長とのつきあいが長いから知ってますワン！ 社長は世間の常識とか固定観念とがとともキライで、いつも新しいことに挑戦してゆくの好きなキツネさんなんですワン！」

いつもは冷静なゼロワンさんも、めずらしくコーフンして鼻水をたらしながらはげましてくれました。

「あたしもそう思う。ただ、社長は今とても迷ってると思うわ。会社の経営のこともあるからこれ以上危険はおかしたくない。でも、ブブくんやモグリンの情熱にもかけてみたいって……」

ミーちゃんが社長の苦しい胸の内を代弁してくれました。

「モグリン、ブブくん！ さあ、もう一度社長にアタックするんだ。自分たちが本当におもしろくなると考えつくしたものを情熱と信念をもって相手に伝える。それが企画屋の仕事じゃないのか？」

（情熱と信念をもって相手に伝える——それが企画屋の仕事）

ぼくはピコザさんのその言葉に感動しました。モグリンさんも感動したようで目をウルウルしていました。

「さあ、早く！ 社長もそれを待っているのかもしれない。それでもダメだったらオレも君たちとっしょになって社長を説得するよ」

「あたしも！」

「ボクもですワオーン！」

ピコザさん、ミーちゃん、ゼロワンさんの熱いはげましの心が、ぼくとモグリンさんに勇気を与えてくれました。

（この企画は、ただのゲーム企画じゃない。『森のげえむ屋さん』のみんなの夢そのものなんだ）

ぼくはモグリンさんに（やりましょう！）と目で伝えました。モグリンさんも（わかった！）と目で答えてくれました。そして二人で社長室のドアをノックしました。

第16話 仕様書よりも大切なこと

みんなの応援に勇気づけられたぼくとモグリンさんは、企画を通してもらうためにもう一度ファルコン社長にアタックしました。

(さ、早く社長に情熱と信念を伝えるんだ！ 社長もそれを待っているのかもしれない)

ピコザさんが言ったことは、どうやら当たりのようでした。

ぼくたちの情熱が社長の迷っている心に決断をつけさせたようです。社長は『ザ・クマさんプロレス』の企画にGOサインを出してくれました。

社長はみんなを集めてこう言いました。

「きみたちのこの企画に対する情熱と夢に私はかけてみる。だから絶対おもしろいゲームになるように、失敗をおそれず、妥協せず、最後までがんばってくれ。期待してる！」

「やったあ——っ！！」

みんなから歓声があがりました。

さあ、いよいよ『ザ・クマさんプロレス』の開発スタートです。おっと、わすれちゃいけない！ ぼくはゲームの企画だけではなく、グラフィックの方もがんばらなくちゃいけません。こりゃタイヘンだ。でも自分たちが絶対おもしろくなると信じたゲームを作るのです。すこしぐらいタイヘンでもそんなのぜんぜん苦にはならないでしょう。(たぶん.....)

それから3日後——

「ブブくん、ゲームの仕様書はもうできてますかワン？」

ゼロワンさんがぼくにききました。

「仕様書？」

「ワン？ あ、そっか。ブブくんは企画が初めてだから仕様書の意味がわかりませんね。つまり仕様書というのは、ゲームを作るためにプログラマーやグラフィッカー、そしてサウンドクリエイターにわたす設計図みたいなもんですワン」

「ゲームを作るための設計図.....ですか？」

ぼくはその言葉を聞いてちょっと頭がいたくなりました。なぜなら、ぼくはプログラムに関する知識がまったくなかったからです。なにをどういう風にか書けばよいのかサッパリです。グラフィックやサウンドはなんとか書けそうなんですけど.....。

ぼくはモグリンさんに教えてもらおうと彼をさがしました。しかし、どうやら出かけたようで社内には見あたりませんでした。

(こまったな.....)

途方にくれているぼくに、ゼロワンさんがニコニコしながら話しかけてきました。

「ブブくん、そんなに思いつめないでくださいワン。仕様書の書き方がわからないのなら、直接ボクにやりたいことを言ってくれてもかまいません。ぼくがなんとかしますからワン」

「えっ？ それでいいんですか？」

「ほんとうはきちんと書類にした方がよいですワン。でも、それよりも大切なのは、ブブくんがやりたいことをボクがちゃんと理解して、それをプログラムで表現できるかどうかということなんですワン。だから、必ずしも書類にこだわる必要はありません。なんでもボクに言ってくださいワン！」

「わあ、助かります！ なんでも言っちゃっていいんですね？」

「ええ。ただし、できることはできる、できないことはできないと、はっきり言いますワン」

ぼくはゼロワンさんの話しを聞いて、プログラムに対するコンプレックスが少し消えたような気がしました。そして、とても自由な気持ちになりました。

「あ、いけない！ 5インチフロッピーがなくなってる。買いに行かなくてはワン」

ゼロワンさんはそう言いながらデイパックを背負い、フロッピーやその他の備品を買いに電気街の『夏葉原』へ出かけました。

ゼロワンさんが出かけている間に、ぼくはゼロワンさんに伝えたいことをまとめようと思いました。そしてパソコンのワープロをたちあげていると、ピコザさんが近づいてきてポツリと言いました。

「オレたちは幸せだよ」

「えっ？ なにがですか？」

ぼくはピコザさんが言った『幸せ』の意味がわかりませんでした。

「オレみたいな音屋や、ブブくんのような企画屋や絵かき屋が言うことって、けっこう『あいまい』なところが多いだろ？」

「う～ん……。たしかに。ぼくの頭の中なんか『あいまい』だらけですよ」

「ゼロワンくんは、そういうオレたちみたいな連中がもつ良い意味の『あいまい』さを大切にしてくれる、ちょっとめずらしいプログラマーなんだ」

「そんなにめずらしいんですか？」

「ああ。この業界には、口ではうまく伝えることができない『あいまい』なイメージを嫌って話を聞こうとしないプログラマーや、与えられた仕様書どおりしか書かない事務的なプログラマーがけっこう多いからね。まあ、彼らの仕事には『あいまいさ』が許されないから、仕方ないっちゃあ、仕方ないけど……」

ぼくはゼロワンさん以外のプログラマーのことはよく知らないのですが、なんとも言えないのですが、ただひとつ言えることは『ゼロワンさんと話していると自由な気持ちになれる』ということです。そんな気持ちにさせてくれるゼロワンさんといっしょに仕事ができるぼくは、ピコザさんの言うように『幸せ』なのかもしれません。

もしかしたら、ゼロワンさんは、ぼくらみたいな『あいまい』な仕事を理解できるように影で努力してくれてるのかもしれません。もし、そうだったら、ぼくもゼロワンさんに甘えてばかりいないで、苦手なプログラムのことを少しは勉強し、逆にプログラマーのゼロワンさんの気持ちが少しでも理解できるようにしなくちゃなあ、と思いました。

しばらくすると、ゼロワンさんが買い物からもどってきました。そして、背おっていたデイパックを机の上におろすと中から一冊の本をとりだしました。

「プログラム関係の本ですか？」

ぼくはゼロワンさんにたずねました。

「いえ、私が好きなファンタジー作家の新作ですワン。この作家さんの作品っておもしろいですよ。だって、書いてることが非論理的というか、論理を超えてるといふか、……はやい話がぶっ飛んだ内容なので読んでいてワクワクするんですワン！」

ぼくはゼロワンさんが『あいまい』なことに対して、なぜあんなに大らかでいられるのか、その理由がちよっとだけわかったような気がしました。

第17話 心の余裕

『ザ・クマさんプロレス』の開発期間は3ヶ月です。

ぼくはグラフィックと企画も受け持っていますが、企画を受け持つということは同時にディレクター（監督）みたいな役割もしなければならぬので、とても忙しくてタイヘンです。

開発がスタートして最初の1ヶ月は、研究のためにとテレビで放映されている『クマさんプロレス』をみんなと見ながらワイワイと楽しくやっていたのですが、2ヶ月目にはいるとゲームがしだいに目に見えるかたちになってきて『ああ、ぼくは今、ゲームを作っているんだなあ……』という実感と責任感がわいてくるようになりました。ぼくはこの責任感が仕事にほどよい緊張とメリハリをつけてくれるので気に入っています。

しかし、ゲームが目に見えるかたちになってくると困った問題もおこってきます。それは『最初に頭の中でイメージしたゲームのおもしろさ』と、『実際に目に見えるかたちになったゲームのおもしろさ』との間にズレが生じることです。

つまり、最初に頭の中で考えたゲームのおもしろさは『理想』ばかりで、気づかない『欠点』がたくさん隠れています。それを、プログラムという方法で現実には遊べるかたちにしてゆくことで、それらの隠れた『欠点』が魔法のように表面にあらわれてしまうのです。

「まあ、新しいタイプのゲーム作りってそんなもんだよ。遊びを発明するみたいなもんだから最初から理想どおりにゆくわきゃないよね。かんじんなのは、いかにして理想と現実とのズレを調整してゲームのかたちに仕上げてゆくかが、プロの腕の見せどころだよ」

と、モグリンさんがぼくをはげましてくれました。

「そうですワン。そここのところのトライアンドエラー（試行錯誤）が、ゲーム開発のおもしろさでもありますワン」

「よおし！ オレもブブくんやモグリンに負けないように、ゲームサウンドがんばらなくちやな。ゲームをうんと盛り上げるためにも」

「ブブくん。絵をかくのがタイヘンになったら、遠慮せずにあたしに言ってね。あたしブブくんのぶんまでがんばるから！」

ゼロワンさんやピコザさん、ミーちゃんも、ぼくをはげましてくれました。

(ありがとう、みんな！)

ぼくは、みんなのはげましに感謝しながら、少しでもおもしろいゲームになるようにテストプレイを何度もくりかえしました。そして、とりあえず『プロレスごっこ』のおもしろさが楽しめるかたちにまでもってゆくことができました。

でも……。なんていうか……。なにかものたりません。

(なにが、ものたりないんだろう？)

ぼくは必死になって考えましたが、それがどうしてもわからないのです。

そして、開発がスタートしてから3ヶ月が過ぎました――

いよいよ開発の締め切りが近づいてきました。しかしスケジュールの方はちょっと遅れぎみです。ぼくはかなりあせってきて、正直、心に余裕がなくなってきました。

「まあ～、あせってもしよーがないって」

そういうモグリンさんのはげましも、今のぼくには『はげまし』ではなく、他人ごとの無責任な言葉に聞こえてしまうのです。正直、かなりヤバイ状態です。そして、その『心の余裕のなさ』が、とんでもない失敗をやらかしてしまうことになるとは……。

そんな、ある日――

緊張した表情のファルコン社長が、みんなを集めて言いました。

「突然だが、今夜、このゲームを買ってくださるという取引先の社長がゲームの見学にお見えになられる。この会社にとってとても重要な方なので、みんな失礼のないように」

午後7時過ぎ――

有名ゲームメーカーであるデーターポンポコ社の社長さんが、ぼくらが開発している『ザ・クマさんプロレス』を見学するために会社にお見えになりました。

そのタヌキの社長さんは、いかにも社長という感じのかんろくのあるお腹をしていました。でも、目つきがなんとなく相手を見下すような感じで、ぼくの想像したイメージとちょっと違ってました。社長さんの後ろには顔色のよくないやせたカワウソさんがヒョロリと立っていました。どうやら社長さんの部下のようで、いっしょにゲームの見学に来られたようです。

「データーポンポコ社のカネポン社長だ」

ファルコン社長はめずらしく緊張しながらそう紹介しました。

ぼくは、カネポン社長とファルコン社長は仲良しだときいていたので、きっとカネポン社長もファルコン社長のように新しいタイプのゲームに対して理解のある方だろうなあ、と期待していました。ところが.....

「紹介はいいから、はやくゲームを見せてくれ！」

カネポン社長はぼくらにあいさつもせず、すごくいぼった口調でファルコン社長に命令しました。ゼロワンさんがファルコン社長の指示でゲームを立ち上げると、ゲームテーブルのテレビ画面に『ザ・クマさんプロレス』が表示されました。

「ふ～ん、プロレスねえ.....。プロレスをテレビゲームにして、ほんとうにおもしろくなると本気で思ってるのかねえ。企画者はだれ？ 遊び方を説明してくれ」

カネポン社長は、いきなりぼくらの作っているゲームにケチをつけはじめました。ぼくはちょっとカチンときました。他のなかまもムツとした顔をしていました。でも、ファルコン社長だけは相変わらず緊張した表情で額に汗をにじませていました。

ぼくはカネポン社長にゲームの遊び方を説明しました。

「このクマさんレスラーを動かして、敵のレスラーと組み合わせます。そうしたら技のメニュー

一が出ますから、好きな技を3秒内に選択して……」

「なんかイライラするゲームだな！」

ぼくが説明している途中でカネポン社長がまたケチをつけました。ぼくは、またカチンとききましたが、グツとがまんして説明を続けようと思いました。

「もういいよ！」

いきなりカネポン社長が、ぼくの説明を中断させました。ファルコン社長やみんなはビックリしました。

「もっと期待したのに、なんだこりゃ！？ こりゃ売れないよ。おまえもそう思うだろ？」

カネポン社長は後ろ立っていた部下のカウソさんにききました。カウソさんはもの静かな口調で「社長、結論をつけるにはちょっと早すぎますよ。最後まで説明を聞きませんか？」と答えました。

「んなもん、聞いても時間のムダだよ！」

カネポン社長のその一言に、ぼくの頭の奥でプチッと何かがキレる音がしました。たしかに、うちにとっては取引先の大切な社長さまかもしれませんが、もうちょっとものの言い方があるんじゃないでしょうか？ これが普段のぼくだったらグツとガマンしたでしょうが、ゲーム開発で疲れて『心に余裕』がなかったせいか、ちょっと荒々しい気持ちがわきあがってきました。

「それに、そのレスラーにかかっている白いドットはいったいなんのつもりだ？ 君がかいたのか？ ただのゴミにしか見えないぞ」

カネポン社長は、今度はドット絵をかいていたミーちゃんの所へ行ってケチをつけ始めました。ぼくはついにキレました！ 「プロレスラーの光る汗を表現したかったの」と、少ないドットと色数をやりくりしながら一生懸命工夫してくれたミーちゃんの絵までもバカにしたからです。ぼくは思わずミーちゃんを見ました。ミーちゃんはうつむいていました。

「ちょっとどいてください！ ぼくがその白いドットの意味を説明しますから！」

ぼくは、ミーちゃんの横でふんぞり返っていたカネポン社長をどかそうと、わざと激しく肩をぶつけてやりました。

「な、なんだぁ……？」

今まで社長に逆らう動物は1匹もいなかったのでしょうか。ぼくの予期せぬ反抗的な態度に、カネポン社長はまるでハトが豆鉄砲をくらったような驚いた顔をしました。

(あ、しまった！ やっちゃった……)

ぼくがとった乱暴な態度に、会社のみんなはビックリしているだろうと思いながら、ぼくはまわりを見まわしました。すると意外や意外。ビックリしていたのはファルコン社長とミーちゃんだけで、ほかの3匹はうつむいてニヤニヤしていたのです。

「まあ、まあ、カネポン社長。だから最後まで説明を聞きましょうって」

興奮して顔を赤くしているカネポン社長の肩を、カワウソさんがなだめるようにポンポンとたたきました。

「う、うむ……。 まあ、君がそう言うなら……」

ぼくはビックリしました。あんなにいばりまくっていたカネポン社長が、まるで呪文にかけられたかのようにカワウソさんの言う事をすなおにきいたからです。

カワウソさんはカネポン社長にむかってニコリと笑った後、ぼくのそばに歩み寄り、こう言いました。

「私はデーターポンポコ社のゲーム開発部長のヌラリンともうします。私、このゲームにとっても興味があります。もっとくわしく説明を聞かせていただけますか？」

ヌラリンさんの、そのおだやかなしゃべり方が、凍りついていたファルコン社長とミーちゃんの心を溶かし、そしてぼくの荒々しい気持ちも一気に溶かしてゆきました。と、同時に、冷静になったぼくは、自分がしでかした『ことの重大さ』に絶望的な気持ちになり、どんどんと落ち込んでゆきました。

第19話 もう1匹の自分

「なるほど。どんなゲームかだいたいわかりました。ずいぶん斬新（ざんしん）なゲームですね」

データーポンポコ社のゲーム開発部長のヌラリンさんが、ぼくにそう言いました。

「ふん、斬新だからいいってもんじゃないよ！ 今までにお客が慣れ親しんだゲームの遊び方を素直に引きついで、それを今風にアレンジするのが一番お客に受け入れられやすいんだ」

カネポン社長はどうもこのゲームが気に入らないようです。それに対してヌラリンさんが言いました。

「社長。たしかに社長のおっしゃることは正しいと思います。とても現実的な考え方だと思います。でも、だからと言って、いつまでも似たようなゲームばかり作っているとお客さんが飽きてしまって、ゲームからはなれてしまう危険性もありますよ」

「うっ。ま、まあ、たしかにそれも言えなくはないが……」

カネポン社長はエヘンとせきばらいをしながら、『ザ・クマさんプロレス』が表示されているテレビ画面のガラスを指でコンコンとたたきました。

「しかし、このレスラーのドット絵はどうにかならんか？ ちょっと、わかりずづらいぞ」

カネポン社長が指差しケチをつけた絵は、ぼくがかいた2匹のレスラーが組み合っているドット絵でした。ぼくは、もうさっきまでのようにカチンとくる気力もなくなり、ただ落ち込んでゆきました。すると、ヌラリンさんがぼくに向かってこう言いました。

「たしかに、このドット絵はわかりづらいですね」

ぼくはショックでした。だって、ヌラリンさんはこのゲーム……というか、ぼくらの味方だと思っていたので、まさかケチをつけるはずはないと思っていたからです。ぼくはいよいよゲームに対する自信をなくしました。

「カン違いしないでくださいね。わたしはケチをつけているんじゃないから」

ヌラリンさんはそう言ってぼくにほほえむと、話を続けました。

「たぶん、この絵をかかれた方には、これがレスラーが組み合っているカンペキな絵に見えるかもしれません。でも、それはあくまでかいた方の『思いこみ』なんです」

(思いこみ?)

ぼくは初めてそんなことを言われて、ちょっととまどいました。

「つまり、この絵をかかれた方は『これは組み合っているレスラーなんだ』と思いこんでいるので、絵のおかしいところになかなか気づかないんです」

ヌラリンさんはニコニコしながらぼくの間を見ました。(たしかにヌラリンさんの言ってることはあたってるかも.....) ぼくは自分の欠点をスバリと指摘されたような気がしてはずかしくなり、ヌラリンさんから目をそらしました。

「でも、それは仕方がないことなんです。私だって、むかしはそうでしたから。だから訓練するしかないんです」

「くんれん? どうやって訓練するんですか? ひたすらデッサンの勉強をするんですか?」

ぼくはあせりながらヌラリンさんにたずねました。

「もっと簡単な方法があります。もう1匹の自分を持つんです」

「もう1匹の自分?」

「そう、自分の中にもう1匹の自分——つまり、自分の絵をととてもきびしい目で批評する『さめた自分』を作って、そいつに批評させるんです」

自分の絵をととてもきびしい目で批評できる『さめた自分』——。ぼくは、ヌラリンさんの言っている意味が最初はよくわかりませんでした。でも、言われたとおりに自分のかいたドット絵を(これは自分がかいた絵じゃないんだ)と思いながらさめた目で見てみると——あらあら、不思議! たしかにヌラリンさんが言ったとおりに絵のおかしい部分がわかってきたのです。

「このゲームは斬新でヒットの可能性をもっていると思います。ただ、注意しなければならないのは、斬新で今までにないタイプのゲームだからこそ、普通のゲームの何倍もわかりやすいものにしなければならないんです。遊び方も絵もわかりやすくして、うんと『ゲームの敷居』を低くして、そしてどんなお客さんにも楽しく遊んでもらえるように何倍も努力する。それが新しいゲーム作りを目指すゲームクリエイターの義務だと思います」

(そのとうりだ.....)

ぼくは、ヌラリンさんのとてもわかりやすい本質的な話に、目からウロコが落ちる思いでした。そして、なぜカネポン社長がヌラリンさんの言う事を素直にきくのか、その理由もわかったような気がしました。

ヌラリンさんは、べつにむずかしい事を言っているのではなく、ただ『本質的なこと』を言っているだけなのです。でも、カネポン社長のような性格の動物さんは、つい、その『本質的なこと』を忘れて判断を誤ってしまうことがあるかもしれません。だから、カネポン社長はヌラリンさんみたいな動物さんを必要としているんでしょう。

「わかっていただけました？ えっと.....、お名まえは？」

「ブブともうします。おっしゃられたこと、とてもよく理解できました。アドバイスありがとうございました」

「参考になったようでよかった。じゃあ、ブブくん。そんなかんじで絵の修正とゲームバランスの調整を進めてもらえますか？」

「はいっ！」

「では、社長。そういうことでよろしいですね？」

「う、うむ。まあな.....」

カネポン社長はヌラリンさんに対し、ちょっとにえきらない返事をしました。

「このゲーム、きっと社長を大もうけさせてくれますよ」

「なにっ！？ 大もうけ？」

カネポン社長は『大もうけ』という言葉聞いて急に機嫌がよくなりました。

「それじゃあ、ファルコンくん！ ひとつよろしくたのむぞ！」

カネポン社長はそう言いながら、ぼくらを無視してさっさと会社を出て行きました。そのあとについて会社を出てゆこうとしたヌラリンさんが、ぼくらの方を振り返ってこう言ってくださいました。

「若さは挑戦だからね。応援しているよ、がんばって！」

ぼくはとてもうれしくなって、出て行ったヌラリンさんに向かって深々とおじぎをしました。

「ふう～……。ブブくん。たのむから、もう2度とあんなマネはしないでくれよ。心臓が止まるかと思ったぞ」

ぼくが声の方を振り向くと、そこにはすっかり安心してヘナヘナになったファルコン社長が、イスにすわって苦笑いをしていました。

第20話 音の哲学者ピコザさん

「サンプリングデータが使えるよ」

ゲームサウンド担当のピコザさんが、ぼくに言いました。

「サンプリングデータってなんですか？」

「録音した本物の音のことだよ。本物のレスラーの声や観客の声とかが出せるよ」

ぼくはビックリしました。だって、今までのゲームってピコピコという電子音ばかりで、本物の音がでることはなかったからです。

「と、いっても合計で10秒ぐらいしか出せないけどね」

でも、10秒もあればレスラーの声やレフリーのカウントの声なんかも、ギリギリで入りそうです。なんか本物のプロレスみたいになりそうで、ぼくはとてもワクワクしました。

「わあ～！ ゲームが盛り上がりますね。ぜひ使いましょう。ところで、本物のレスラーやレフリーの声なんかはどうするんですか？」

すると、モグリンさんがニヤニヤしながらぼくに向かって言いました。

「それは君の担当だよ」

「えっ、ぼくですか？ ぼくの声を録音するんですか？」

「それが企画屋の仕事っちゅーもんだ」

「ほんとうですかあ？ 恥ずかしいなあ、トホホホ……」

——と、いうことでレスラーやレフリーの声はぼくが担当することになりました。プロレス会場の声援はプロレスのテレビ中継の音声から録音することになりました。

「さあ、ブブくん。いってみようか。とりあえずいろんな声のパターンを録音してみて、その中から1番いいやつを使おう」

そう言いながら、ピコザさんは安物のラジカセにつないだ録音マイクをぼくの口元に差し出しました。ぼくは恥ずかしくてたまらなかったのですが、これも仕事だから仕方ありません。

『ウツシャーッ！』

『フンガッ！』

『アチョーッ！』

『ドスコイ！』

ぼくが思いつくだけのレスラーの気合の声を叫びまくると、それを聞いていたみんながいつせいに笑い始めました。すると、突然社長室のドアが開きファルコン社長が顔をのぞかせました。

「なにしてんの？」

最初はキョトンとした顔をしていた社長も状況が理解できたのか、笑いながら社長室にひっこみました。

（も～！ ぼくはシンケンなのに！）

ひとつおりの声を録音し終わり、ピコザさんはそれらの声をパソコンにとりこんで、その中から使えそうなものを選び始めました。フンイキがあり、かつ、秒数が短めの声がポイントです。

「お、この声がいいな」

ピコザさんは選んだ声を再生しました。

『ワン！ ツ～！ スリヒィ～～！！』

それは、緊張して声がひっくりかえってしまったレフリーのカウントの声でした。よりによって、どうして失敗した声なんかを選ぶんだろうと、ぼくはピコザさんのセンスを疑いました。ところが、モグリンさんやミーちゃん、ゼロワンさんまでもが口をそろえて、その声がいいと言うのです。

「いい感じじゃん！ モグッ！」

「フンイキがでてるわね！」

「気合が入ってグッドですワンッ！」

ぼくは納得できない顔をしました。すると、ぼくの表情を見ていたピコザさんが言いました。

「いい声かどうかを決めるのはブブくんじゃない。それを聞く側が決めるんだ」

(なるほど、たしかにそのとおりかも。さすがピコザさん。たくさんのライブ演奏をして、たくさんのお客さんたちの反応を見てきただけあって、言う事が深いなあ.....)

「どうせなら、ゴングの音も本物を使いたいな。モグ」

無責任なモグリンさんの言葉にゼロワンさんがのってきました。

「それはグッドですワン！ でも、本物のゴングはここにはないので、テレビ中継の音声から録音したらいかがでしょうワン？」

「うん、それしかないね。モグモグ」

すると、その意見に対してミーちゃんが言いました。

「でも、会場の声援とまざって聞きづらくなならないかしら？」

モグリンさんとゼロワンさんは「それもそうだね」と言って黙ってしました。

「ゴングならそこにあるじゃないか」

ピコザさんはそう言いながら立ちあがりました。みんなは、どこにあるんだ？ という顔をしながらいっせいに仕事場の中をキョロキョロと見まわしました。

「みんな、ちょっと目をつぶってくれるかな？」

ぼくたちはピコザさんの言うとおりに目をつぶりました。

(カ〜〜〜ン！)

ぼくは驚きました。その音はまるで本物のゴングの音みたいだったからです。思わず目を開けるとそこには右手にボールペン、左手にアルミの灰皿を持ったピコザさんが立っていました。なんと、ゴングの音の正体は『アルミの灰皿をボールペンでたたいた音』だったのです。まるで手品のしかけを見てしまったお客さんのように、なるほどと感心しているぼくらの前でピコザさんが言いました。

「ゴングの音に聞こえるかどうかを決めるのは、この灰皿じゃない。君たちの耳が決めるんだ」

う～ん。ぼくは、なんだかピコザさんが音の哲学者にみえてきました。

第21話 どたんばのお願い

夏に開発をスタートしてから3ヶ月たち、季節はすっかり秋になっていました。

『ザ・クマさんプロレス』もいよいよ完成です。

ゲーム企画に初挑戦したぼくが、どうにかゲームの完成にこぎつけられたのも、みんなの協力やデーターポンポコ社のヌラリンさんのアドバイスがあったからです。この仕事につく前はずっとひとりで絵をかく作業をしていたぼくにとって、みんなで力を合わせてひとつのものを作り上げる作業はとても新鮮で感動的でした。

「いよいよ完成ですねワン！」

デバッグ（プログラムミスの修正）をしていたゼロワンさんが、にこやかな顔で言いました。たしかに完成と言えば完成ですが、実を言うとぼくは少し悩んでいました。それは、昨夜思いついた『あること』をどうしてもゲームに取り入れたいくなり、それをゲームが完成した今になってゼロワンさんをお願いしていいものか、ということでした。

「どうしましたワン？」

ぼくの悩んでいる表情に気づいたのでしょう。ゼロワンさんがぼくに話しかけました。

「あのう、完成しているのに言いづらいんですが……。システムを1個追加することってできますか？」

ぼくはダメもとでゼロワンさんにきいてみました。

最初はちょっと驚いた表情をしていたゼロワンさんでしたが、しだいにその表情はきびしいものへと変わってゆきました。

（しまった！ やっぱり言わなきゃよかった……）

ぼくは後悔しました。なぜなら、ぼくら企画屋は簡単に仕様の変更や追加をプログラマーに言えますが、それはプログラマーにとって大変な作業になるということを知っていたからです。ましてや、バグとりもほとんど終了した今になってシステムの追加をお願いするということは、ゲーム作りの現場において非常識この上ないことだったからです。

「……いいですよワン。どういうシステムですかワン？」

ところが、ゼロワンさんは意外にもOKしてくれました。ぼくはビックリしました。だって彼に怒られるかと思っていたからです。

「ただし、もう時間がないので、できなかつたらできませんとハッキリ言わせてもらいますワン」

やった！ ぼくは最後のチャンスにかけてゼロワンさんに言いました。

「2人で遊べるようにしたいんです」

「2人で？ どういうことですかワン？」

「つまりプレイヤーAが操作しているレスラーAが、なかまのレスラーBにタッチしたら、今度はプレイヤーBが操作できるようにしたいんです」

「つまり、タッグチームのようにプレイヤーも交代できるようにしたい、ということですかワン？」

「そうです！」

「……。特に問題はありませんね。できますよ。かんたんですワン」

「ええっ!？」

「しばらくまってくださいワン」

そう言ってゼロワンさんは自分の机にもどり、パソコンをたちあげプログラムに何かを追加し始めました。

そして10分後――

「できました。さあ、ぼくと遊んでみましょうワン！」

ぼくがゲームテーブルにつくと、ゼロワンさんはテーブルをはさんで反対側にすわりました。

ぼくはワクワクしながら自分のレスラーを操作しました。そして、コーナーポストで待機していたゼロワンさんのレスラーにタッチしました。するとどうでしょう！ 突然ゲーム画面が180度回転して、今度はゼロワンさんがレスラーを操作できるようになったのです。ぼくがやりたかったシステムどおりです。これを見ていたほかのなかまたちも感動して「オオ〜！」と歓声をあげました。

「すごいなあ……。ゼロワンさんありがとう！」

するとゼロワンさんが言いました。

「いやあ、ブブくん。グッドアイデアですワン！　ますますおもしろくなりましたね」

ぼくはついにゲームが完成したことを実感し、うれしさのあまりその場でクルクルと回って小おどりしてしまいました。すると、それを見ていたゼロワンさんが苦笑いをしながらぼくに言いました。

「でも、これからはできるだけ早くシステムの変更や追加は言ってくださいワン。今回はハードのモードチェンジだけの変更ですんだのでラッキーでしたけど……。できるならパッチはあてたくないんですワン」

「パッチ？」

するとモグリンさんが説明してくれました。

「パッチワーク。『つぎはぎ』のことだよ。つまり、完成しているプログラムに後で新しいプログラムを強引に付け加えることだよ」

「そののどこが問題なんですか？」

私はモグリンさんにききました。

「本来、想定していないプログラムだから、それが別のプログラムに悪さをして新たなバグを発生させる危険性があるんだよ。もしそれでバグがでたら、その原因を探すのがとてもタイヘンなんだ」

「そうだったんですか……」

ぼくはゼロワンさんの気持ちも考えず、いい気になってよろこんでしまった自分の無神経さに、ちょっと恥ずかしさを感じてしまいました。

（ゼロワンさん、ありがとう。感謝しています。次回からはもっと早く言いますね……）

第22話 お客さまの評価

「マスターアップ（完成）だ！ みんな、おつかれさん！」

ファルコン社長の大声が仕事場にひびきわたりました。ついに『ザ・クマさんプロレス』が完成したのです。

「みんな、おつかれさん！」

社長はみんなをねぎらうように、社員の肩をポンポンとたたいてまわりました。ぼくは社長の『ねぎらいの肩たたき』を受けながら、ゲームを無事完成させたことを実感し、ホ～ッと長い息をはいてひと安心しました。

「さあ、次はロケテストだ。いくらいくか楽しみだな」

「ぜったいうまくゆきますよ、社長！」

モグリンさんが胸をはって社長に言いました。

（ロケテスト！）――

そうです！ まだ安心なんかしてられません。大切なロケテストがまっています。いくらがんばってゲームを作っても、ロケテストでインカム（収入）が良くなければ意味がありません。インカムが悪いと、このゲームをほしがるゲームセンターが少なくなります。そうするとこのゲームを作って売ってくれるデーターポンポコ社がこのゲームをたくさん作ってくれなくなります。――つまり、『森のげえむ屋さん』はぜんぜんもうからないということになってしまうのです。もうからないと借金だらけのこの会社は……。ああ、想像しただけでも恐ろしくなります。ぼくは現実から逃げたくなりました。

「ロケテストは明日の午前10時から、となり町のゲームセンター『キャロット』で開始する。モグリンさんとブブくんは現場に直行し様子を見てきてくれ」

ぼくは社長の指示を聞いて気がめいつてきました。以前、モグリンさんが企画したゲームのロケテストが失敗して、モグリンさんがめちゃくちゃ落ち込んでしまったことを思い出したからです。

その日の夜――。ぼくは胸がドキドキしてなかなか寝つけませんでした。

そして、次の日の朝。ぼくは眠い目をこすりながら、社長の指示にしたがってとなり町のゲームセンター『キャロット』へ直行しました。中にはいると客のふりをしたモグリンさんがすみの方でちょっとHな麻雀ゲームをやっていました。

「どうです？ モグリンさん」

「平日だからね。まだ客の出足はよくないね。午後からが勝負というところかな？ おっ、きたきた！ ポン！」

（ポンじゃないでしょ！ も～、会社の運命がかかっているというのにノンキなんだから……）

時計の針が午後2時をまわりました。午前10時から始まったロケテストでしたが、ゲームをやってくれた客はまだ10匹しかいません。ぼくはしだいに不安になってきてお腹がいたくなってきました。そんなぼくの気持ちを察したモグリンさんが言いました。

「そんなにあせんなくてもいいよ。もともと、このゲームセンターは客が少ないんだ。でも、そのかわり、いろんなタイプの客が来る。今まではプロレスにあまり関心のなさそうな年配の客ばかりだったけど、この時間からメインターゲットの若い客や学生が増えてくるからこれから勝負だよ。ん？ やった、ロン！」

（そうならいいけど。でもなあ……）

その言葉に一度は安心したぼくでしたが、ゲーム画面でHなポーズをとる女の子のドット絵をニヤニヤしながら見ているモグリンさんを見て、ぼくはまた不安になりました。

しばらくすると、1匹の学校帰りの中学生の小猿が入ってきました。小猿は『ザ・クマさんプロレス』に気づき、キャッ？ と言いながらゲームテーブルにつき、100円だまを入れて遊び始めました。そして1分ぐらいでゲームオーバーになった小猿は腕組をして小首をかしげたあと、再びポケットから100円だまを取り出してゲームを再開しました。こんどは2分ぐらいでゲームオーバーになりました。小猿はスクッと立ち上がるとスタスタとゲームセンターから早足で出て行きました。

（ああ～、帰らないでえ～！）

ぼくはできるものなら小猿にしがみついて引き止めたくまりました。

「ブブくん、気づいた？ 今の小猿、ニヤニヤしてたぞ。こりゃあ、もしかして……」

モグリンさんはどうも何かを予感したようです。そして、その予感は10分後に証明されることになりました。なんと、先ほどの小猿が5匹の友だちらしき小猿を連れてもどって来たのです。

「キャッキャッ！　ほんとだ、プロレスじゃん！　はやく、やろうぜ！」

小猿たちのリーダーらしき1匹が、まるで号令でもかけるかのように大声をだすと、全員がいっせいにゲームテーブルを取り囲み『ザ・クマさんプロレス』を始めました。

「やべえ！　タッチ、タッチ！」

「キキッ、すげえ！　ちゃんとプレイヤーも交代できるんだ！」

「ウキヤキヤ♪　おまえへタだなあ。　敵からブレンバスターくらってやんの！」

ワイワイ言いながら『ザ・クマさんプロレス』を楽しんでいる小猿たちを見ながら、モグリンさんがぼくのそばに来て耳元でささやきました。

「やったね、ブブくん！　どうやら『森のげえむ屋さん』は倒産せずにすみそうだけ。モグモグッ！」

第23話 大ヒットのごほうび

ロケテストで大成功した『ザ・クマさんプロレス』は、ゲームセンターの年末商戦に向けて大量に出荷されました。

クライアントのデーターポンポコ社は大もうけ！ もちろん、わが『森のげえむ屋さん』も大もうけ！ たまにたまに借金を全額返すことができたファルコン社長は、しばらくの間その顔から喜びの笑みが消えることがありませんでした。そして、ぼくも生まれて初めてのうれしい... ..というか、ビックリするような体験をすることになりました。

その日、半休をもらったぼくはお昼過ぎに出社しました。すると、なんだか社内のフンイキがいつもと違います。なんていうか『みように明るい』のです。モグリンさん、ゼロワンさん、ミーちゃん、ピコザさん、全員がまるで神さまの祝福を受けたような幸せに満ちたおだやかな表情をしていたのです。

「なにかあったんですか？」

ぼくは、中でも一番幸せそうな表情をしていたモグリンさんにききました。

「いやあ、ブブくんのおかげだよ～。モグモグ～ッ！」

他のメンバーも同調するかのよう『うん、うん』とうなずきました。ぼくはモグリンさんの言っていることの意味がわかりませんでした。すると、社長室のドアが開き、ファルコン社長が顔をのぞかせてぼくをよびました。よばれるままに中へ入ると、社長がニコニコしながら大きな紙袋をぼくに手渡しました。

「おつかれさま！ さあ、受け取ってくれ」

なんだろうと紙袋の中をのぞいたぼくは、わが目をうたがいました。なんと、その中には今まで見たこともないたくさんのお札がぎっしりとつまっていたからです。どう見てもその額はぼくの今までの年収をはるかにこえています。ぼくはビックリしすぎて、思わずおしっこをチビリそうになりました。

「しゃしゃ、社長。こ、これは？」

「ゲームが大ヒットしたボーナスだよ。安い給料なのに、それも気にせずがんばってヒットゲームを作り、そして会社を救ってくれたみんなへの、会社からのお礼だよ」

「こ、こんなにもらっていいんですか？」

「当然だよ。君たちの努力で勝ち取ったお金だ。遠慮することはない。でも、大金だから早く銀行に預けた方が安全かもね」

ぼくは社長にふかぶかとお礼をして、さっそく言われたように近くの銀行にお金を預けに行きました。銀行まではとても短い距離でしたが、ぼくにとっては普段の倍に感じました。というのも、なぜかまわりの動物たち全員がぼくの持っている大金を狙っているような気がしてならなかったからです。

(ゲーム業界は今やゴールドラッシュ！)

ぼくは、ふと、この仕事につくきっかけとなった仕事情報誌のことを思い出しました。当時はその宣伝コピーにつられて大もうけすることにあこがれていた自分も、いざ現実に大金を手にしてみると、(このままでは、自分はダメな動物になってしまうかもしれない.....)という、わけのわからない不安感におそわれ、とまどってしまいました。まあ、簡単に言えばただの小心者なだけなんですけどね.....。

お金を銀行に預けたあと会社にもどってくると、みんなは『うちあげ』の相談をしていたました。ぼくに気づいた社長が話しかけてきました。

「ブブくん、さっきデーターポンポコ社のカネポン社長と電話してたんだけど、カネポンさん、きみのことをほめてたよ」

「えっ、なぜですか？」

「君の情熱がすばらしいって。それで、ブブくんをデーターポンポコ社の社員としてもらえないかってお願いされたんだけど、.....どうする？ 大企業の社員になれるぞ」

「どうするって.....。 もちろん、おことわりですよ！ ぼくは大企業なんかに興味はありませんし、それに、この会社が大好きですから」

あんなにゲームやスタッフのことを悪く言ってたくせに、いざゲームがヒットしたら手のひらを返したようにホメちぎるカネポン社長の調子よさに、ぼくは正直、ムカつきました。

「クスッ。ブブくんらしいわね」

ミーちゃんがそう言うと、みんながドツと笑いました。ぼくも照れ笑いをしました。社長も「そうか.....」と安心したようにほほえむと、上着のポケットから折りたたんだ白い紙を大切にそうそうに取り出しました。

「あと、ヌラリンさんからファックスでメッセージをいただいた。読むから聞いてくれ」

ぼくたちは笑うのをやめ、社長が読むヌラリンさんの言葉に耳をかたむけました。

『森のげえむ屋さんのみなさん、このたびはゲームの大ヒットおめでとうございます。皆さんには大きな企業の社員にはない、強くて、ひたむきな情熱や夢があると思います。その情熱や夢をいつまでも忘れずに、これからもたくさんのお客さまに喜んでもらえるゲームを作っていくてください。期待しています。

——株式会社データポポコ・ゲーム開発部長　ヌラリンより』

ぼくは感動しました。もちろん、ほかのなかまたちも感動していました。ぼくらにとってヌラリンさんのおほめの言葉こそ、一番のごほうびだったのかもしれない。

(いや、やっぱりお金かな... えへへへ.....)

第24話 ビギナーズラック

初心者が初めて挑戦したことが、たまたま大成功をおさめることがあります。ギャンブルの世界では、そのことを『ビギナーズラック（初心者の幸運）』といいます。

ゲーム業界でもそれと同じように、新人が企画したゲームが大ヒットすることがあります。そのようなビギナーズラックな成功を得た新人は、その後ふたつのタイプに別れてゆきます。

ひとつは、『成功は幸運なだけだったのだ』と自覚し、その後もうぬぼれずに努力してゆくタイプ。

もうひとつは、『成功は自分に才能があったからだ』と、うぬぼれてしまうタイプ。

——おはずかしい話ですが、ぼくは、どうやら『うぬぼれタイプ』だったようです……。

『ザ・クマさんプロレス』の大ヒットの喜びがまださめきらない2月のある日のこと。ファルコン社長がぼくとモグリンさんにある指示をしました。

「友人の社長からゲームの監修をたのまれたんだ。モグリン、ブブくん。すまないが、その会社へ行ってアドバイスしてやってくれないか？」

社長の指示を受けたぼくとモグリンさんが向かったその会社『キマジメ電子』は、もともとはゲームテーブルなどの筐体（きょうたい）の部品を製作していた会社でしたが、ゲームソフトはヒットするとすごくもうかるということを『ザ・クマさんプロレス』の成功で知り、最近になってゲームソフトの開発も始めたそうです。

「社長のキマジメともうします。ファルコン社長にはいつもお世話になっております。本日はよろしく願いいたします」

ぼくたちを出迎えてくれたキマジメ電子のキマジメ社長は、とてもまじめそうな柴犬の社長でした。なんでも、昔はバリバリの営業マンだったそうです。どおりで礼儀正しく腰が低いわけです。

キマジメ社長に案内してもらった開発室には、ぼくらと同じ20代っぽいゲーム開発の社員が5匹いました。おカタイ会社なのでしょうか？ 全員が『キマジメ電子』という文字のはいった作業服を着ていました。

「見てほしいゲームは、これなんですが……」

『ゴリさん空手道』――

開発室のまんなかに置いてあったゲームテーブルで動いていたそれは、今までだれも作ったことがない空手の対戦ゲームでした。

「おい、あれを見ろよ！」

モグリンさんがゲームテーブルの操作パネルを指さしました。なんと、そこには操作レバーが2本もついていました。

「ボタンを使わず、2本のレバー操作の組合せだけで技をだすんですニャ」

ゲームテーブルのそばに立っていた開発のリーダーらしきトラ猫さんが、ずり下がったメガネを人差し指でクイクイと上げながら説明してくれました。ぼくはそのトラ猫さんからゲームの遊び方を教えてもらい、さっそくプレイしてみました。

（そ、操作が、むずかしい……）

ぼくは2本のレバーの操作にてこずってぜんぜん技が出せず、あっという間にゲームオーバーになってしまいました。その後、モグリンさんも挑戦してみましたが、やはりぼくと同じようにぜんぜん技が出せずにゲームオーバーになってしまいました。

「いかがでしょう？」

キマジメ社長が不安げな表情でぼくらにききました。ぼくは正直、困ってしまいました。2本のレバーで遊ぶというアイデアはスゴイと思いましたが、かんじんの操作が難しくては意味がないと思ったからです。

「一般のお客さんには操作が難しいのではないのでしょうか？」

「やはりそう思われますか？ 実は私もうまく操作できないんですよ……」

キマジメ社長は少しガッカリしながらぼくの意見に同意しました。すると、その会話をそばで聞いていたトラ猫さんが口をはさみました。

「え、そうですかニャ？ そんなに操作が難しいですかニャ？ 先日、近所の子どもたち数匹をよんで、テストプレイをしたんですが、みんなすぐになれて楽しく遊んでくれましたニャン」

ぼくはトラ猫さんの意見に少しムツとしました。まるで「あなたたちがヘタだからだ遊べないんだ」という意味にもとれたからです。アクションゲームがヘタなぼくとモグリンさんは、なんだかバカにされたような気がして気分が悪くなりました。思わずぼくはトラ猫さんに言い返してやりました。

「その子どもたちは、全員アクションゲームが得意だったんじゃないですか？ アクションが得意な数匹の子どもたちが楽しく遊べたからといって、すべてのお客さんが遊べるとは限らないと思います。もっと多くのデータをとって判断する必要があるのではないのでしょうか？」

「そ、そういうもんですかニャ～……」

トラ猫さんはうなだれて黙り込んでしまいました。ぼくは、ちょっと言いすぎたかな？ と思いましたが、自分の考え方に自信があったので気にしないことにしました。なぜなら、ぼくにはヒットゲームを作った実績があるからです。エッヘン！

「操作性をウンと簡単にして、あとタイトル画面に演出を入れたり、試合と試合の間にボーナスゲームを入れたらいかがでしょう？ そうすれば、もっとおもしろくなると思いますよ」

そんなアドバイスをして、ぼくたちはキマジメ電子をあとにしました。

「どうだった？」

ぼくたちが会社に帰ってくるやいなやファルコン社長がききに来ました。モグリンさんが答えました。

「あのゲームは、ちょっとキビシイんじゃないかと思いますよ」

「ぼくもモグリンさんと同じ意見です。操作がむずかしすぎて遊べたもんじゃありません」

ぼくとモグリンさんの報告を聞いた社長は、少しガッカリしながら言いました。

「そうかあ……。それはざんねんだ。実はあの会社、今、経営が苦しいみたいだから、もしゲームがおもしろくなりそうだったら、うちで買い取って売るつもりでいたんだ」

そして、1ヵ月後――

「ブブくん！ 『ゴリさん空手道』のロケテストやったぞ！」

お昼休みを使ってゲームセンターに遊びに行ったモグリンさんが、会社に帰ってくるなり興奮しながらぼくに言いました。

「へえ……。で、どうでした？」

「それが、すげえ大人気で、客が行列をつくってたんだ！」

「えっ！？ ほんとですか？ アチチ……！」

ぼくは驚いたひょうしに、飲んでいたコーヒーを股間にこぼしてしまいました。モグリンさんが言うには、ぼくたちがアドバイスした演出とボーナスゲームは入っていましたが、操作性はほとんど変わっていなかったそうです。

「だって、あんなに操作が難しいのに」

「それが、みんな普通にプレイしてたんだ。つまりオイラたちがヘタすぎただけなんだよ」

「うっ……」

『先日、近所の子どもたち数匹をよんで、テストプレイをしたんですが、みんなすぐなれて楽しく遊んでくれましたニャン』

ぼくは、キマジメ電子のトラ猫さんの言葉を思い出しました。そして、モーレツな自己嫌悪に落ちいってしまいました。

（ぼくは、始めて企画した自分のゲームがヒットしただけで、自分の考え方がすべて正しいと思いきや。そして自分がゲームがヘタなことを棚に上げてトラ猫さんの素直な意見を無視してしまった。はあ～……。うぬぼれてたなあ～……）

それから1週間後――

『ゴリさん空手道』のロケテストは大成功をおさめ、『ザ・クマさんプロレス』をこえる大ヒットゲームになりました。そして、その後の『対戦格闘ゲーム』のお手本となりました。

「プロレスゲームの成功って、ビギナーズラックだったのかなあ？」

社長が、ぼくらのうぬぼれをいましめるかのような皮肉を言いました。

しばらくの間、ぼくとモグリンさんの肩身のせまい日々が続いたのは、言うまでもありません。
トホホホ.....。

第25話 科学とゲーム

今夜はひさびさに会社のなかま全員で『飲み会』をすることになりました。

場所は『コーエンジ』という名前の小さなバーで、ピコザさんの音楽なかまが経営するお店でした。

店に入ると、そこには壁一面にロックミュージシャンのポスターや、常連さんが写ったコメント付きのポラロイド写真がたくさん貼られ、お店というよりまるでサークル活動の部室のようでした。お店のゴリラのマスターがピコザさんに声をかけました。

「よお、ピコザ、ひさしぶり！ 今日友だちとかい？」

「ああ、会社のなかまなんだ。マスター、きょうはサービスたのむよ」

「あいよ。ピコザのなかまだったら大歓迎さ！」

そう言うと、マスターは店内にかかっていたロックのBGMをとめ、ぼくたちが話しやすいように静かめの曲に変えてくれました。

「かんぱ～～い！」

ぼくたちはグラスを高くかかげて乾杯をしました。そして、とてもおいしいマスターの手料理に舌つづみをうちながら、みんなで時間のたつのも忘れて盛り上がりました。

「そういえば、ピコザってテレビゲームを作ってたんだよな」

マスターがピコザさんにききました。

「ああ、そうけど……」

「先日、オレンとこの子どもにきかれたんだけど、テレビゲームを最初に考えた動物ってだれなんだい？」

「えっ？」

思わぬマスターのマニアックな質問に、ピコザさんはちょっととまどってしまいました。

「だれなんだ？ そうだ、モグリンなら知ってるよな。だってゲームの企画屋だから」

ビールをグイグイ飲んでいていたモグリンさんは、いきなり質問をふられたせいで、ウツとむせて鼻からビールを吹き出してしまいました。

「キャッ！ モグリン、きたない！」

となりにすわっていたミーちゃんがビククリして飛び上がり、思わずモグリンさんの頭をはたきました。

「イテテ……。最初にテレビゲームを作った動物さんですか？ えっと、それはですね……」

「それは？」

ピコザさんとマスターはモグリンさんの次の言葉をまって、身を乗り出しました。

「だれだっけ？」

「なんだよ～！」

ピコザさんとマスターがなかよくズッコケました。

「もしかして、『ポン』というゲームを作った動物さんじゃないですか？」

ぼくは以前読んだゲーム雑誌の記事を思い出して言いました。

すると、今まで静かにお酒を飲んでいてゼロワンさんが、グラスをテーブルの上にタン！ と乱暴に置いて大声で言いました。

「ちがいますワン！ ゲームの世界で仕事をしているのに、そんなことも知らないとは、まったくけしからんですワン！」

いつもとは違う、ちょっと乱暴な態度のゼロワンさんにみんな驚きました。

ゼロワンさんの顔は赤く、目がすわってました。どうやらゼロワンさんはお酒に酔うと、ちょっと怒りっぽくなるようです。ピコザさんは苦笑いしながらゼロワンさんの肩をポンポンとたたいてなだめました。

「まあまあ、ゼロワンくん。じゃあ、聞かせてくれないか？ その動物のことを」

「わかりましたワン！ ——その動物さんは『ウイリー・ヒギンボーサム』という名前の科学者ですワン。1958年のことですワン。彼は自分が所属していた国立研究所に見学にくる学生

さんたちに、もっと科学を楽しんでほしいと思っていましたでワン」

「ふ～ん。最初にゲームを考えた動物さんって科学者だったんだあ……」

ミーちゃんが意外そうな顔で言いました。酔いが手伝っているのか、ゼロワンさんの説明はよみなく進みます。

「それで、5インチのオシロスコープに今のテニスゲームのようなものを作り、研究所の見学コースに置いたんですワン。見学に来た学生さん達は大喜びしましたでワン」

「ほお～。ずいぶんサービス精神のある学者さんだったんだな」

マスターがアゴをさすりながら感心するように言いました。

「ただ、そのサービスにはちょっとしたわけがあったんですワン」

「わけ？ わけてってどんな？」

ぼくはお酒を飲む手を止めて、モグリンさんの話に聞き入りました。

「実はその科学者は、戦争中に核爆弾開発計画のスタッフの1匹だったんですワン。彼は祖国のために良かれと思いその開発にたずさわったんですワン。しかし、その結果は――」

みんなはゲームを最初に考えた動物さんが核爆弾の開発スタッフと聞いて驚き、黙ってしまいました。なぜなら、その爆弾がどんなに恐ろしいものか、みんな良く知っていたからです。

「科学は人を幸せにするものだと思っていた彼にとって、自分がそのような爆弾開発に参加してしまったという事実はとてもつらかったでしょうワン……。つぐないの意味もあったのでしょうか？ 戦争が終わると、彼は世界平和のために『核拡散防止運動』にその身をささげたんですワン」

ぼくはテレビゲームを誕生させた動物さんにそんな過去があったとは知りませんでした。ミーちゃんがゼロワンさんにききました。

「ゼロワンさん。つまり、その科学者さんは、科学はみんなを悲しませるためではなく、みんなを喜ばせるためにあるんだということを知ってほしくて、その最初のゲームを作ったということなのね」

「そのとおりですワンツ！」

ピコザさんがカラになったグラスにお酒をそそぎながら言いました。

「みんなに喜んでもらうためか……。それって音楽にも共通する大切なハートだよなあ」

「ステキなお話ね……。あれ？ モグリン、あなた泣いてるの？」

「ううっ、シクシク……。なんか感動するなあ……」

ミーちゃんのとなりにいたモグリンさんが泣いていました。そして、涙とっしょに流れ出た鼻水をピッ！と指ではじいたら、それがミーちゃんの顔についてしまいました。

「キャ〜ッ！ モグリン、きたない！」

ミーちゃんは、またモグリンさんの頭をはたきました。

「いやあ、いい話を聞かせてもらったよ。うちの子どもの良いみやげ話になった。そのお礼とこっちやなんだが、みんなにお酒をごちそうするよ。さあ、好きなのを言ってくれ」

「はい！ じゃあ、オイラは生ビールを大ジョッキで！」

今、泣いていたのがウソのようにモグリンさんが笑顔でマスターに注文しました。まったく、モグリンさんの性格にはついてゆけないなあ……。

第26話 ゲームが変わる？

「ゲ〜ムは、ニヤムコ〜♪」

ゲーム好きの動物たちにとっても人気のあるゲームメーカー『ニヤムコ』のテーマソングを口ずさみながら、モグリンさんが昼食から帰ってきました。

「どうしたんですか？ ずいぶんごきげんですね」

「ブブくん。さっきゲーセンに寄ってきたら、ニヤムコが新作のロケテストをやってたぞ」

「へえ。で、どんなゲームでした？」

「それが、またまた新しいタイプのゲームでさ、『ルドアーガの塔』という名まえなんだ」

「ルドアーガの塔？」

ニヤムコのゲームはいつも斬新でおもしろく、新作が出るたびにお客さんが行列をつくってしまうという超人気ぶりでした。前回発表された『ゼニウス』というシューティングゲームも、そのドラマ性のある独特の世界観でテレビゲーム史に残る記録的な大ヒットとなりました。

「ブブくん、RPGって知ってるよね？」

「アール、ピー、ジー？ なんです、それ？」

「知らないの？ ほんとに勉強不足だなあ……。RPGっていうのは『ロール・プレイング・ゲーム』の略で、プレイヤーが剣と魔法の世界の主人公になってその役割を演じながら進めるゲームなんだ。パソコンゲームでは有名だけどね」

「役割を演じる？ それって、プレイヤーがお芝居でもしながらゲームをするんですか？」

「ま、まあ、テーブルトークの方はね。コンピュータの方はちょっと違うけど……。で、そのRPGのフイキを取り入れたのが『ルドアーガの塔』なんだ」

「よくわからないけど、おもしろそうですね」

「だろ？ 見に行ってみる？」

「もちろん！」

ぼくとゼロワンさんは、ミーちゃんに『ゲームの市場調査に行ってきます』と言って、そのゲームが置いてあるゲームセンターへと向かいました。

たくさんのお客が取り囲んでいたそのゲームは、今までのゲームセンターのゲームの常識からはずれたものでした。どういうことかということ、それまでのゲームセンターのゲームは、たくさんのお客さんに遊んでもらうことでインカム（収入）を上げていたので、ひとりのプレイヤーがあまり長時間遊べないようにしていました。ところが、『ルドアーガの塔』はその逆で、ひとり

のお客さんが長時間遊べるようにしていたのです。

でも、それではインカムが下がりそうな感じがしますよね？ ところが、実際はその逆で、『ルドアーガの塔』に『はまった』ひとりのお客さんが、ゲームオーバーになっても続きがやりたくてテーブルの上にお金を山積みにしてじゃんじゃん使うので、結果的にインカムが上がっていたのです。

「なんか、これからのゲームの方向性がガラリと変わってゆくような予感がするなあ。モグモグ……」

モグリンさんは腕組して『ルドアーガの塔』に夢中になっているお客さんたちを見ながらそうつぶやきました。ぼくはモグリンさんにききました。

「変わるって、どんな風にですか？」

「つまり、これからは今までのようなアクションゲームばかりじゃなく、謎解きや映画のようなドラマ性のある、もっとじっくりと遊べるゲームが増えてきそうな気がするんだ」

「でも、そんなゲームはゲームセンターにあわない気がします。だって、お客の回転が悪くなりそうだから」

「まあ、たしかにそれは言えてるけど……」

そんな話をしている途中、ぼくはやっと客がはなれた『ルドアーガの塔』のゲームテーブルを見つけ、他の客に先をこされないように走って行ってテーブルにつきました。そして、ワクワクしながら100円玉を入れてゲームを始めました。

ゲームの流れは、だいたいこんなかんじでした――

剣を持った鎧（よろい）姿の主人公を操作して、迷路になったフロア（部屋）の中の敵を倒しながら出口へと向かいます。しかし、出口にはカギがかかっています。「カギはどこだろ？」と思いながらフロアの敵を全員倒すと、とつぜん通路に宝箱があらわれました。そして、宝箱の中に入っていたカギをゲットして出口に向かったらステージクリアできました。

横で見ていたモグリンさんが、さらに遊び方を分析しました。

「たぶん、そんなかんじで各フロアを謎解きでクリアしながら塔の上階へ進んで行き、最後に塔の頂上フロアにいるボス……つまり、この塔の主であるルドアーガを倒してさらわれたお姫さまを助け出す――と、いう流れなんだろうな」

(おもしろい！ たしかに今までのゲームセンターのゲームとはちがう.....)

ぼくはこんなゲームを遊んだのは生まれて初めてです。正直、じっくりと時間をかけてやってみたくまりました。でも、それではお金がいくらあってもたりません。

「モグリンさん。このゲーム、家でゆっくりと遊べたら最高でしょうね」

「だったら、そのゲームテーブルごと買っちゃえば？」

「高すぎてムリですよ」

「だよなあ。ああ、こんなゲームが家でも遊べたらなあ.....」

それからぼくとモグリンさんは30分ぐらい『ルドアーガの塔』を遊んでゲームセンターをあとにしました。

会社にもどると、ゲーム専門誌を手にしたゼロワンさんが興奮しながらぼくらに向かって大声で言いました。

「モグリンさん！ ブブくん！ ついに出るみたいですよワン！」

「出るって.....なにが？」

「ゲーセンのゲームが遊べる家庭用ゲーム機ですよワン！」

「え〜〜〜っ！？ マジ？ 見せてっ！」

モグリンさんは、すごいスピードでゼロワンさんのもとへかけより、ゼロワンさんが持っていたゲーム専門誌をひったくると、目をカッと見開いてがつつくように記事を読み始めました。

「ハアハア.....なにになに.....『この秋、ニンチャン堂からついに発売！ その名もファミリー・コンピュータ。 ゲームセンターのあの人気ゲームが家庭でも遊べるぞ！』すげえ！ モグモグ〜ッ！」

モグリンさんは興奮し、ツバをとぼしながらぼくに大声で言いました。

「ブブくん、変わるぞ！ ぼくの予想通り、テレビゲームは大きく変わるぞ！」

第27話 ほこり高き三流クリエイター

その日の夜、ぼくはピコザさんとミーちゃんと三人で、ピコザさんのなじみの店である『コーエンジ』へ行きました。

カウンターでおいしいお酒を飲みながら、ワイワイとゲームの話して盛り上がっていると、1匹の年配のトラさんが店のドアを荒々しく開けてフラフラと入ってきました。

「あっ、先生。まいど！」

店のマスターが親しげに声をかけたそのトラさんは、どうやら店の常連さんのようでした。トラさんはフラフラしながら、ぼくらの横のカウンターのイスに腰をドスンとおろすと、テーブルに顔をうつぶせてしまいました。

「まいったなあ。また今夜もベロベロだよ……」

グラスをふきながらフウツとため息をつくマスターに、ミーちゃんが小声でたずねました。

「あのお、マスター。もしかしてあのトラさんって……プライドさん？」

「おっ、よくござんじで！ そうそう、あの有名なイラストレーターのプライドさんだよ」

「すごお〜い！ ブブくん、私たちラッキーかも！」

「ほんとだ！ すげえ〜！」

ミーちゃんとぼくは、まるで少女漫画に出てくるキャラのように手を組んで目をキラキラさせながら叫びました。なぜなら、プライドさんはテレビや雑誌にも出る今をときめく超人気売れっ子イラストレーターだったからです。絵をかく仕事についているぼくとミーちゃんにとっては、それこそ神さまみたいな存在です。

「まあ、まあ、落ち着いて。先生はプライベートだから、そっとしておいてね」

マスターは苦笑しながら興奮して大騒ぎするぼくたちをたしなめました。ぼくとミーちゃんは、カウンターにうつぶしているプライドさんに向かってペコリと頭を下げたあやまり、またゲームの話の続きにもどりました。

「きみたちはテレビゲームをつくってるのか？ ヒック……」

すると酔いつぶれ、うつぶして寝ていたと思っていたプライドさんが、突然ムクツと顔を上げてぼくたちに話しかけてきました。

「は、はいっ！ ぼくはゲームの絵をかいています！」

「あ、あたしもです！」

ぼくとミーチャンはあこがれの有名人に話しかけられ、まいあがりながら答えました。

「テレビゲームの絵？ フン！ あんなの絵のうちにはいるのかね？ ヒック……」

ぼくは自分の耳をうたがいました。ミーちゃんもプライドさんの一言が信じられないという顔をしていました。なんと、プライドさんは酔っぱらってぼくたちからんできたのです。うれしいやら、悲しいやら……。

「やめてくださいよ、先生」

マスターが止めようとするのを無視して、プライドさんはさらにぼくとミーちゃんにからみます。

「きみたちは、あんなガタガタの幼稚な絵をかいて、ほんとうに満足しているのか？ それとも世間に通用する実力がなから仕方なくかいてるのか？」

ぼくはドキンとしました。なぜなら、ぼくがこの業界に入った理由はゲームが好きだったからではなく、プライドさんが言ったようにイラストの仕事がなかったからです。あたりといえば、あたりです。でも、ミーちゃんは違います。彼女は本当にゲームが好きでこの業界にはいったのですから。ミーちゃんをあこがれの人に自分の仕事をバカにされたことがとてもショックだったのでしょう。目に涙をうかべて、うなだれてしまいました。

「あの……、おはずかしいですが、プライドさんがおっしゃったとおり、ぼくは絵の仕事がなくてこの業界にはいりませんでした。でも、彼女は違います！ あと、ぼくたちは少しでも良いゲームの絵をかこうと努力しているつもりです。たしかにプライドさんから見ればお話にならないガタガタで幼稚な絵なのかもしれません。それでも、ぼくたちはこの仕事にほこりをもってらんです」

（言っちゃった……）

ぼくは少しお酒に酔っていたのでしょう。天下の有名イラストレーターにむかってとても偉そ

うなことを言ってしまいました。

「ほこり？ フン。私はゲームのプログラマーは認めているよ。でも、絵をかいてる連中は正直言ってその業界では通用しない三流クリエイターばかりだと思っている。なんだ、あの絵は！
でも、そんなやつらに限ってプライドだけは一人前ときやがる。たぶん、ゲームで小金がはいつて自分の実力をカン違いしているんだろうな。ヒック……」

「言い過ぎですよ、先生っ！」

マスターは拭いていたグラスをカウンターにタン！と置くと、つかつかとプライドさんの前に歩みより腰に両手をそえて注意しました。

「いいかげんにしてください、先生！ これ以上、他のお客さんにからむのはやめてくださいませんか？ 迷惑です」

「からむ？ 私はからんでんじゃないっ！ 心配してるんだ！ 若いクリエイターがゲームなんかで自分の才能のムダ使いをしているのが心配なだけなんだ！ ヒック！」

プライドさんは酔いも手伝って、まるで何かにとりつかれたようなすわった目で、ぼくらに力説します。そのあまりの勢いに、ぼくはだんだん自分の仕事に自信がなくなってきました。ミーちゃんはショックで泣いていました。

「おい、何様のつもりだい……」

熱くなった店の中の空気を冷ますかのように、だれかが低くゆっくりとした声でポツリとしゃべりました。その声の主はピコザさんでした。

「おい、そこの絵かきさんよ。あんた、いったい何様のつもりなんだい？」

「だれだ、おまえは？」

「オレか？ オレはこの2匹のなかまだ。あんたが言うところの三流クリエイターのなかまだよ」

「なら、だまってろ。私は今、この未来ある若いクリエイターたちにアドバイスをしているところだ」

「そいつは困るな。なかまの未来がくさっちゃうぜ」

「なんだと？」

「たまたま絵かきで売れっ子になったぐらいで大物気どりかい？ で、酒に飲まれて自分より弱い立場の若い連中にからんで酒のつまみにしてんのかい？ さすが一流はやることがちがうねえ……」

ピコザさんはそう言った後ニヤリと笑うと、口にくわえたタバコに火をつけ、ゆっくりとふかしました。

「フン、三流はそうやってすぐ一流をひがむ。そんな根性だからいつまでたっても三流のままなんだよ。くだらん。マスター、私は帰る！ ヒック！」

プライドさんは吐き捨てるようにそう言うと、イスからフラフラと立ち上がりました。

「おい、一流さんよ」

「なんだ？」

「あんたさっきオレたちのことを、小金で自分の実力をカン違いした連中って言ってたよな？」

「よくおぼえてるな。ちがうのか？」

「その言葉、そのままそっくりあんたにお返しするぜ」

「なんだと……」

「超売れっ子だか人気もんだか知らねえけどさ、カン違いしてんのはあんたじゃないのか？」

「どういう意味だ？」

「いいかい、一流さん。オレたちはたしかにあんたが言うように三流かもしれない。でもな、オレたちはあんたみたいに相手を見下したことだけは絶対言わない。いや、言えないんだ。なぜならオレらが相手にしているのは、あんたが相手しているようなマスコミ業界の一流の動物たちじゃなく、ごく普通のどこにでもいる動物たちだからだ。そんな動物たちにはウソや思い上がったカン違いは通用しないんだよ」

「だ、だからなんだ……」

プライドさんはピコザさんの言葉を聞いて、まるで酔いが冷めたように真顔になってしまいました。

「一流さんよ。あんたも昔は三流だったんだろ？ でも、三流で食えなくても、その時のハートは一流だったんじゃないのかい？」

「う……」

「はっきり言わせてもらうよ。あんた、仕事では一流に成り上がったかもしれないが、ハートは三流に成り下がってるぜっ！」

ピコザさんのスゴミのある声に、プライドさんはビククリして目をまんまるにしました。

「ガオ～～ッ！ う、うるさい！ おまえたちのことを心配してアドバイスしてやったのに、

なんだその態度は！ この三流どもめが！」

プライドさんはカウンターに飲み代をたたきつけると、まるで今まで酔っていたのがウソのようにしっかりとした足取りで店のドアへ歩み、ドアを荒々しく開けながらぼくたちに向かって捨てゼリフをはきました。

「ふん！ 一生、レベルの低いゲームのガタガタ絵でもかいてろ！ ヒック！」

「あんたも、せいぜい落ちぶれないように一流にしがみついでるんだな」

ピコザさんのお返しの言葉にきれたプライドさんは、こわれるんじゃないかと思えるほど激しくドアをしめて店から出てゆきました。

ぼくは、ピコザさんがぼくたちのつらい気持ちを代弁してくれたような気がしてうれしくなりました。そして、天の上の存在だったプライドさんよりピコザさんの方がずっと一流らしい気がしました。

「ごめんな、ミーちゃん、ブブくん。君たちのあこがれのイラストレーターを怒らせちゃったよ」

ピコザさんが頭をかきながらぼくらにあやまりました。同じくマスターもぼくらにあやまりました。

「みんな、申し訳なかった……。プライドさん、最近、仕事がうまくいってなくて荒れ気味だったんだよ。私はくだらんマスコミの仕事をするために絵かきになったんじゃない、ってね」

「おやおや、ぜいたくな悩みでうらやましいもんだ。ねえ、ミーちゃ……」

ピコザさんがミーちゃんの方を向くと、ミーちゃんは顔を両手でおおってシクシクと泣いていました。

「ミーちゃん。ほんとうにごめんな……」

ピコザさんがミーちゃんに頭をさげてあやまると、ミーちゃんは小さな声でポツリと言いました。

「ううん。あたし、なんかうれしかったの……。ピコザさん、ありがとう……」

ホッとした表情のマスターが、今まで店の中にかかっていたロックのBGMをとめ、ミーちゃんのお気に入りの曲に変えてくれました。

曲は、ミーちゃんが大好きな映画のテーマ曲『星に願いを』でした。

第28話 不良のたまり場

その小犬の小学生を帰宅途中に見かけるようになったのは、3ヶ月ぐらい前からでした。

その小学生は、ぼくのアパート近くにある小さなゲームセンターで、夜になるといつも同じゲームテーブルにすわっていました。テーブルの上には夕食と思われる菓子パンとジュースのペットボトルがおいてあり、暗い目をしていつも1匹で遊んでいるその姿はさびしげで、ぼくはその少年がどうにも気になってしかたがありませんでした――。

「いよいよ来週から風営法（ふうえいほう）が改正されるみたいだな」

ファルコン社長が新聞を読みながら仕事場に入ってきました。モグリンさんとミーちゃんは仕事の手を休め、その話題に興味をしめしました。

「来週ですか。その条例でゲーセンのイメージが少しでも変わればいいですね。モグモグ」

「そうね。今まではゲームセンター、イコール、不良のたまり場というイメージが強かったからね」

（あのお……。フーエイホーってなんですか？）

ぼくはその聞きなれない言葉の意味をミーちゃんに小声でたずねました。

「風俗営業法（ふうぞくえいぎょうほう）のことよ。ゲームセンターやパチンコ屋さん、バー、スナックなんかの繁華街のお店に関する条例のことよ」

「ふ〜ん。それがどう改正されるんですか？」

「んとね、例えばゲームセンターでいえば、夜は12時で閉店するようにとか、保護者のいない学生は夜の9時までとか。とくに小学生なんかは5時以降は入っちゃだめみたいね」

「そんなにきびしくなるんですか？」

ちょっと驚いたぼくにファルコン社長が言いました。

「最近、ゲーセンで朝まで遊んでいる不良の学生たちが増えてきて、社会問題にもなったからね。まあ、風営法の改正でゲームセンターのもうけは少し減ってしまうようだけど、ゲーム業界にとっては良いイメージチェンジになるから私は歓迎だな。さらば、不良のたまり場、って感じかな？」

(さらば、不良のたまり場――)

ぼくは社長の話を聞きながら、なぜか、あのゲームセンターでさびしく遊んでいた小犬の小学生のことを思い出しました。

そして、風営法が改正された次の週――

ぼくは、あの小学生のことが気になって、帰宅途中にゲームセンターをのぞいてみました。しかし、そこにはあの小学生の姿はありませんでした。

ぼくは、ゲームテーブルをふいていた店のバイトのお兄さんに、あの少年のことをきいてみることにしました。

「え？ あんた、あの小学生の知り合い？」

「いえ、そうではないんですけど、いつも遊びにきてたのに突然いなくなったので、ちょっと気になって……」

「知らないの？ 風営法が改正されたんだよ。だから、小学生は午後5時以降は入っちゃだめになったんだよ」

「じゃあ、今日は来なかったんですか？」

「いや、いつもの時間に来たけど、理由を言っておいかえしちゃったよ。まあ、かわいそうっちゃ、かわいそうなんだけど……」

「かわいそう？」

「ああ、あの子、なんかウワサでは学校でイジメにあってるらしくてね。友だちもいないみたいなんだ。家庭もちょっとわけありみたいだしね。3ヶ月前に初めてここに来て、それから毎日来るようになったんだよ。あの子、よっぽど居場所がなかったんだろうなあ」

「居場所がなかった……」

「ゲーセンは不良のたまり場って嫌ってる動物たちも多いみたいだけどさ、不良って居場所がないさびしい連中ばかりなんだよな。もちろん不良を肯定する気はさらさらないけど、でも、PTAや善良なる市民の方々は、そういう『世のオチコボレ』の連中には絶対居場所を与えたくないようで、ゲーセンも例外ではなかったということさ。……おっと、語っちゃったな。仕事、仕事！」

バイトのお兄さんは、ちょっとしゃべりすぎたかな？ という気まずい顔をしながら店のカウンターへもどってゆきました。

ぼくはあの小学生の話聞いて、ちょっとセンチな気分になってしまいました。

(まわりから不良のたまり場と悪口を言われている場所であっても、あの小学生にとっては唯一の心安らげる場所だったんだろうなあ。でも、法律はあの子から居場所をうばい取った。あの子はこれからどこへ行くんだろう.....)

ぼくはゲームセンターから出て、すっかり暗くなった裏通りを見回しました。もしかしたら、あの子がどこかからこのゲーセンを見ているかもしれないと思って。でも、この日をさかいに、ぼくはあの小学生の姿を見ることは2度とありませんでした。

それから、数週間後――

ぼくはピコザさんと『コーエンジ』に行った時に、あの小学生のことを話しました。

「だいじょうぶだよ、ブブくん。その小学生はもっと居心地のよい場所を見つけてそこで楽しんでいるはずだよ。きっと.....」

「どうしてそう思えるんですか？」

「どうしてかって？ それはね、大人が思う以上に子どもってやつは前向きに生きてける力を持っているからさ。それと.....」

「それと？」

ピコザさんはグラスのお酒をグイッとのどに流し込んだあと、遠い目をしながらポツリと言いました。

「オレも、子どものころ、そうだったから.....」

ぼくはそれ以上ピコザさんに話しかけることができなくなり、グラスのお酒を一気飲みして、むせてしまいました。

第29話 パミリーコンピュータ登場！

「みんな～っ！！ 買ってきたぞお～っ！！」

『ビッケカメラ』のロゴがはいつた大きな紙袋を持ったモグリンさんが、勢いよく会社のドアを開けました。

「キャッ♪ 早く、見せて、見せて！」

「売り切れてなくて、よかったですワン！」

ミーちゃんを先頭に興奮した会社のなかまが、いっせいにモグリンさんの紙袋のまわりに集まりました。そんなみんなの興奮をはずめるかのように「あわてない、あわてない」と冷静をよそおうモグリンさんでしたが、その言葉とは逆に、買ってきたものを紙袋から取り出すその手はふるえていました。

「ジャジャーン！ ついに登場！ これがパミリーコンピュータだ！」

「おお～っ！」

モグリンさんが取り出したもの。それは、ニンチャン堂から発売された家庭用ゲーム機『パミリーコンピュータ』でした。

家庭用ゲーム機は以前にも発売されてはいましたが、値段が高く、性能もいまいちでした。しかし、この（略して）パミコンは、ゲームセンターで人気のあった『マルオ兄弟』という人気ゲームがほとんど同じグラフィックで楽しめたり、パソコンとして簡単なプログラムが組めたり、電子銃で射撃ゲームもできたりと、まさに『夢の玉手箱』だったのです。

「ねえねえ、ソフトは何を買ってきたの？」

ミーちゃんがモグリンさんにきくと、モグリンさんは『マルオ兄弟』と『マルオゴルフ』だよ、と答えながらゲームカセットを袋から取り出しました。

「あとは？」

「あとって？」

「このパミコンって、ゲームセンターのゲームが遊べるのが『売り』なんでしょ？ 『ゼニウス』や『ルドアーガの塔』は買ってこなかったの？」

「買うもなにも、ショップで売ってたのはニンチャン堂のものばかりだったよ」

「じゃあ、発売の予定は？」

「いや、特に告知もなかった」

「え～。ニヤムコのゲームが遊べると思って期待してたのに～……」

ニヤムコファンのミーちゃんがちょっとガッカリしていると、社長室からファルコン社長がニコニコしながら出てきました。

「ミーちゃんに、いいニュースがあるぞ」

「え？」

「さっき、ニヤムコが来年からパミコンでゲームソフトを発売するって発表したんだ」

「ほんとうですか！？」

「で、最初のゲームは『ゼニウス』。その次が『ルドアーガの塔』らしい」

「キャア～ッ！ やったあ～！」

大喜びしてピョンピョンと小おどりするミーちゃんを見ながら、ゼロワンさんが社長にたずねました。

「その他のメーカーはどうなんでしょうワン？ たとえば、あの『マンベーター』や『エレベーターハクション』で有名なダイトーさんとかは？」

「ダイトーも参入を決定したそうだ」

「おお～っ！ ワンワ～ンッ！」

ゼロワンさんは大喜びして部屋の中をグルグルとかけまわりました。

「あたしはニンチャン堂のゲームも好きだから、さっそく仕事が終わったら買いに行くわ。ねえ、ブブくんもいっしょに買いにゆかない？」

「いいですけど、だいじょうぶですかね？ もう、売り切れてませんかね？」

「だいじょうぶだと思うけど……」

「いや、たぶん売り切れてるはずだ」

モグリンさんが、とつぜんクールな表情でキツパリと言いました。

「さっき『ビッケカメラ』に行った時はもう数台しか残ってなかったから、今から行っても絶望的だろう」

「え～っ……」

ぼくとミーちゃんは、ちょっとがっかりしました。

「だいじょうぶ！ こんなこともあろうかと……」

そう言うと、モグリンさんは別の紙袋の中からパミコンをもう2台出しました。

「もう2台、余分に買っておいたんだ」

「へえ～！ モグリンにしてはずいぶん気がきくわね。じゃあ、1台、あたしに売ってちょうだい」

「お値段は3割増しとなります」

「えっ？」

「一応、手数料ということで。だって、買ってここまで運んでくるのがタイヘンだったしね。エへへ……」

「……」

（え～？ モグリンさん、親切心でパミコンを買ってきたんじゃないで、最初からそれが目的で買ってきたの？ そういうことしちやマズイよお～……）

ぼくはモグリンさんの『せこさ』にあきれながら、ミーちゃんの顔を横目で見ました。

（うっ……！）

ああ、なんと恐ろしい……。ミーちゃんは今まで見たこともない鬼のような形相になっていたのです。ぼくはビビりました。でも、モグリンさんはぼく以上にビビっていました。

「モグリン……」

「は、はい？」

「あなた、本気なの……？」

「え？ い、いえ！ 冗談です。ジョ～ダン！」

「それ、笑えない……」

「うっ……。じゃ、じゃあ、しょ～もない冗談を言ってしまったおわびに、1割安くお売りしますよ。エへへへ……」

「え、いいの？ なんか悪いなあ～。モグリン、ありがとう！」

「いえいえ、どういたしまして。トホホホ……」

（ほ～ら、言ったことじゃない。ガラにもなく『せこい』欲を出すから、そういうことになっちゃうんですよ。モグリンさん！）

ぼくは、うなだれたモグリンさんを見ながら、モグリンさんは絶対悪い事ができない性格なんだろうなあと、苦笑いしてしまいました。ちなみに、もう1台はぼくが買い取りました。でも、ミーちゃんみたいに1割安くはしてくれませんでした。残念.....。

そのゲームを手にしたのは、ぼくが『森のげえむ屋さん』に入社して2年目の春を迎えようとしたころでした。

『パミリーコンピュータ初の本格RPG、ついに登場!』

そんな宣伝コピーで発売されたそのゲームのタイトルは『トラちゃんクエスト』。開発したのは『株式会社フェニックス』という、あまり聞いたことのない名前のメーカーでした。

モグリンさんが言うには、フェニックス社は国内のパソコンゲームメーカーの中では、わりと知名度は高いほうだそうです。でも、パソコンゲームはほとんどやったことがないし、ましてや自宅にパソコンすら持ってない自分にとっては無名のメーカーに等しいものでした。

それなのに、そのメーカーの『トラちゃんクエスト』を買ってしまったの理由は、まずひとつに、キャラクターデザインがぼくの大好きなマンガ家『トリヤマアキポン』によるものだったから。次に音楽が、これもぼくの大好きな作曲家『スギヤマン』によるものだったから。そしてゲームジャンルが『RPG（ロールプレイングゲーム）』だったからです。

（トリヤマアキポンや、スギヤマンがどんなゲームの世界を作ってくれるんだろう？ RPGってどんな遊びだろう？）

ぼくの『トラちゃんクエスト（略してトラクエ）』に対する期待は、なみなみならぬものでした。

「ブブくんはRPGは初めてだったよね？ オイラはパソコンでけっこう遊んでいてかなりくわしいから、わかんないことがあったら何でも電話できいてくれたまえ」

帰宅途中、ぼくと一緒に『トラクエ』を買ったモグリンさんは、RPGの師匠みたいな口ぶりでそう言うといそいそと自宅へ帰って行きました。ぼくは明日が日曜日だということもあって「よし、今夜は徹夜でこのゲームをやりこんでみるぞ!」と気合たっぷりアパートへ帰りました。

アパートに帰ったぼくは、あせる気持ちを抑えながらパミコンに『トラクエ』のゲームカセットをさしこみ、電源スイッチを入れました。すると、テレビ画面に『FENIX PRESENTS』というクレジットが出たあと、電子音のファンファーレが高らかに始まり始めました。

(おお〜っ！ さすがスギヤマン。今までのゲーム音楽とはぜんぜんフイキがちがうぞ！)

ファンファーレと同時に、『TORACHAN QUEST』というタイトルが、まるで映画のそのように画面下から登場します。

「おお〜っ！ なんかそれっぽ〜い！」

なにが、それっぽいのかは自分でもよくわかりませんでした。ぼくのハートは今までにないワクワク感でいっぱいになっていきました。

そして、ゲームを始めて30分――

ぼくは『トラクエ』の世界にすっかり魅了されてしまい、夕食をとることさえ忘れていました。そして最初はよくわからなかったRPGのシステムも、やっているうちにだんだんと慣れてゆきました。

(すげえ……。ほんとうにキャラクターが成長しているみたいだ……)

最初はスライムという1番弱い敵も倒せなかった主人公が、ゲームを始めてから1時間後にはスライムを一発で倒せるぐらいに強く成長していました。

(これが、モグリンさんが言ったたロールプレイングゲームのおもしろさかあ……)

ぼくは、モグリンさんがいつも『RPGは絶対おもしろい！ いつかRPGはテレビゲームの主流になる！』と力説していたことを思い出し、モグリンさんの言ったたことは本当になるかもしれないなあ、と思いました。

それからぼくは、時間を忘れて、夕食も忘れて、でもトイレは忘れずに『トラクエ』を遊び続けました。

それから――いったいどれくらいの時間がたったのでしょうか？ ダンジョンの中で迷ってしまったぼくはちょっと休憩しようと思い、ゲームコントローラーを床に置き背伸びとアクビをしながら部屋の置時計を見ました。

(ゲゲッ！？ 朝の5時！)

プルルル……。プルルル……。

突然、部屋の中を電話の呼び出し音が鳴りひびきました。

(だれだ？ こんな時間に)

ぼくは眠い目をこすりながら受話器をとりました。相手はモグリンさんでした。

「ブブくん、今、レベルいくつ？」

「えっ？ こんな時間にかけてきて、いきなりそんな質問ですか？ う〜んと、レベル12です。モグリンさんは？」

「オイラ？ オイラはレベル15……」

「へえ〜。さすがモグリンさん。早いですね」

「ま、まあね。ところで、ブブくんはトロの村に入れた？」

「そんなの、とっくにですよ。モグリンさんもでしょ？」

「……」

「ん？ どうしたんですか？」

「トロの村へ入る門のカギが見つからなくてさ……。で、おなじ所をグルグル回って敵と戦ってばかりいたら、いつのまにかレベルが15になって……」

「へ？」

「ねえ、ブブくん……。『トロの村の門のカギ』ってどこにあるの？」

「え？ あのカギを見つけるのって、めっちゃくちゃ簡単じゃないですか？」

「……………」

「あのお〜、モグリンさん。まさか本当に見つけれないんですか？」

「……………」

ぼくは、受話器の向こうからモグリンさんが出す、なんとも言えないイヤ〜なオーラを感じ取りました。そして、ここは素直にカギの場所を教えた方が賢明だと判断しました。

「わ、わかりました。あのカギはですね……」

「わかった！ たぶん『バグ』だな」

「え？」

「ブブくんに簡単に見つけれられて、ぼくが見つけれられないということはありません。こりゃ、ぜったい『バグ』だな！ あとでフェニックスに電話してみよう」

「バグじゃないと思いますけど……」

「いや、絶対『バグ』だ！」

「ヘンだなあ……。門からちょっと離れた木の後ろにいる少年からもらえませんでしたか？」

「木の後ろにいる少年？ ちょっとまって……」

モグリンさんは電話をきらずに受話器をいったん床に置き、ぼくの言ったことをたしかめるためにゲームを再開したようです。ていうか、眠いんだからカンベンしてよ～。

「あ！」

受話器からモグリンさんのちょっとマヌケな声が聞こえました。

「あった、あった！ なんだかなあ～。簡単すぎて気づかなかったよ～。まいったなあ～」

（まいったのはこっちの方だよ！ バ～カ！）と、ぼくは思わず怒鳴りそうになりましたが、こんな時間にゲームのことでムキになるのも大人げないと思い、ぼくはグッとがまんしました。

「サンキュ、サンキュ！ あっ、そうそう、ブブくん。あまりゲームをやりすぎるのは体に悪いから、そろそろ寝たほうがいいと思うよ。じゃあね！ おやすみ～」

モグリンさんはそう言うと一方的に電話をきりました。

（ゲームよりモグリンさんの方が体に悪いよ……）

ぼくはモグリンさんのせいで体から力がぬけてしまいました。

――しかし、ここまでぼくらを夢中にさせてしまう『トラクエ』……ていうか、RPGという遊びは、いったいどんな風にして作られているんだろう？

（こういう、みんなを夢中にさせるゲームを作ってみたい……）

ぼくは窓の外の朝焼けを見ながら、こみ上げてくる今までにないゲーム作りへの情熱をおさえることができなくなりました。

第31話 みんなの企画

「ブブくん。『トラちゃんクエスト』みたいなゲームを考えてみないか？」

ファルコン社長がぼくに言いました。

「え？」

ぼくは最初、社長が冗談を言ってるのかと思いました。そして、もう一度ききなおしました。

「トラクエってパミコン用のゲームですよ？ うちの会社ってアーケード用のゲームを作ってる会社だったはずですが……」

「今ままではね。でも、これからはパミコン用のゲームにも挑戦することにしたんだ」

「え〜っ！？ マジですか？」

ぼくの大声に、まわりのなかまたちがいっせいに「なんだ？ なんだ？」とビックリした表情でぼくを見ました。社長はぼくのあまりの驚きように苦笑いしながら話を続けました。

「データーポンポコ社のカネポン社長からたのまれたんだ。パミコン用のゲームを企画してくれないかって？ それで、ブブくんにトラクエみたいな大ヒットするRPGを考えてほしいってリクエストがあったんだ」

「へえ〜！ ブブくん、すげえじゃん」

モグリンさんが、とても『うらめしい目』でぼくをジットリと見つめました。でも、ぼくは正直言って複雑な気持ちでした。パミコン用のゲーム、それもトラクエみたいなRPGの企画はとてもやってみたかったんですが、カネポン社長のリクエストというのがなんかイヤだったんです。だって、ぼく、カネポン社長のことが大嫌いですから。

「おや？ うかない顔だね。もしかしてカネポン社長のことがひっかかっているのかい？」

ぼくはファルコン社長から心の中をズバリとあてられ動揺しました。

「あたりだね。まあ、ブブくんの気持ちもわからなくはないけど、今回の仕事はうちの会社にとってもチャンスなんだ。どうか『森のげえむ屋さん』の未来のためだと思って引き受けてくれないか？」

(『森のげえむ屋さん』の未来のため.....)

「おいおい、ブブくん。なに悩んでんだよ？ 仕事だぞ」

「な、悩んでなんかいませんよ！」

「あのお～、社長。もしブブくんがやりたくないようでしたら、オイラがかわりに考えますよ。モグモグ.....」

「やります！ ぜひ、やらせてください！」

ぼくは、いつになく元気な声で返事をしました。だって、「カネポン社長が嫌いだから仕事をしぶっている」とまわりから思われるのはイヤだったし、モグリンさんからワガママな奴って思われるのもシャクだったからです。それに、あの『トラちゃんクエスト』のようなRPGはとても作ってみたかったし。

「そうか。じゃあ『ザ・クマさんプロレス』のときのように、ブブくんとモグリンくんとで協力しあって考えてくれ」

「オイラも考えていいんですか？」

「もちろん」

「やったあ！」

ぼくとモグリンさんの返事を確認したファルコン社長は、いつも以上のニコニコ顔で社長室へもどってゆきました。

「すごお～いっ！ あたしたちもトラクエみたいなゲームが作れるかもしれないのね！」

そう言って、ミーちゃんはうれしそうに体をクルリと回転させました。

「ワオ～ン！ うれしいですワン。とりあえずトラクエのプログラムを研究しとこうでワン」

そう言って、ゼロワンさんが部屋の中をグルグル駆けまわりました。

「トラクエか.....。オレも苦手なクラシックを勉強しとかなくちな」

いつもは余裕たっぷりのピコザさんが、めずらしく緊張した表情をして言いました。

さっそく、ぼくはモグリンさんといつものように2匹で企画会議を始めようとしていました。でも、なぜか今回の企画に関しては、この会社のなかま全員で考えてみたいなあ、という気持ちにな

ってきました。

「モグリンさん。今回の企画会議には、この会社のなかま全員に参加してもらおうというのはいかがですか？」

「え、全員？　なんで？」

「う～ん……。うまく言えないんですが、今回の企画は『森のげえむ屋さん』の未来につながるようなものにしたいんです。だったら、ぼくら2匹だけじゃなくて、『森のげえむ屋さん』にいるみんなでその未来を考えてみたいかなあ、なんて思って……」

モグリンさんはしばらくだまっていたましたが、なぜかその目はしだいにウルウル状態になってゆきました。

「いいこと言うなあ……。ブブくんは。オイラ感動しちゃったよ。うん、わかった。そうしよう。みんなで考えよう」

そう言うと、モグリンさんは会社のなかま全員をよび、ぼくの言ったことを伝えました。

「ほんと？　あたしも企画に参加していいの？　うれしい！」

そう言って、ミーちゃんもうれしそうに体をクルクルと2回転させました。

「ほんとですかワン！　ボクも一度でいいから企画に参加してみたかったですワンワ～ン！」

そう言って、ゼロワンさんが部屋の中をいつもより速いスピードでグルグル駆けまわりました。そして目が回ってひっくりかえってしまいました。

「いいアイデアだね、ブブくん、モグリン。ありがとうな」

ピコザさんもうれしそうに言いました。

とてもよろこんでいるみんなを見ながら、ぼくもとてもうれしい気持ちになってゆきました。すると、社長室から出てきたファルコン社長がみんなの笑顔を見て言いました。

「みんないい顔してるね。そんなにRPGに挑戦するのがうれしいの？」

ミーちゃんが、みんながよろこんでいる理由を社長にていねいに説明しました。

「『森のげえむ屋』さんの未来につながるゲームを、みんなの力で考えてみたいか……」

社長は腕組みをして目をつぶり、なにかを考えはじめました。

（あれ？ なにかマズかったのかな。もしかしたら、ぼくとモグリンさんが企画に自信がないからみんなをさそった、と思われちゃったかな……）

ぼくはちょっと不安になりました。みんなもその表情から笑みがちょっと消えました。

しばらくして社長はゆっくりと目をあけ、こう言いました。

「うん、よい提案だ。『森のげえむ屋さん』はここにいるみんなの会社だ。だから『森のげえむ屋さん』の未来をみんなで作りたいという気持ちに私が反対する理由がない。さあ、みんなでトラクエのような、たくさんの動物たちによろこんでもらえる素晴らしい企画を考えてくれ。期待してるよ」

社長はニコニコしながら、そう言ってぼくらを応援してくれました。

「ありがとうございます！ みんなでがんばります！」

ぼくはみんなを代表して社長にお礼を言いました。みんなも笑顔をとりもどし社長にお礼を言いました。

「まってください、社長！」

社長室にもどろとしたファルコン社長を、ミーちゃんが呼びとめました。

「なんだい？」

「社長も、あたしたちとっしょに企画を考えませんか？」

「え？ いやあ……、おさそいはうれしいけど、役にはたたないと思うよ」

社長は照れ笑いしながら言いました。するとモグリンさんが、つかつかと社長にもとへ歩みより、フンツと胸をはってこう言いました。

「だいじょうぶですよ、社長！ オイラがちゃんと指導しますから！ モグッ！」

「そ、そうか。じゃあ、よろしく願います。モグリン先輩」

「うむっ！」

「ワハハハハ……！！」

モグリンと社長の冗談に、みんないっせいに大笑いしました。

そして、その日。みんなで始めた企画会議は時間がたつのも忘れるぐらいとても盛り上がり、終電近くまで続けられました。

第32話 未来へのプレゼン～その1

『森のげえむ屋さん』の社員全員が参加したパミリーコンピュータ用のゲーム企画は、みんなの自由な意見やアイデアを取り入れ、試行錯誤を繰り返しながら、1か月後に完成しました。

そのタイトルは『イボリユーション・ストーリー』

内容は、主人公の『ある生命』が、エデンという名の目的地を目指して5億年の『進化』の冒険をしてゆくという設定の『生命進化』をテーマにした、ちょっと変わったRPGでした。

「なるほど。しかし、ずいぶん斬新な企画になったんだなあ……」

ファルコン社長が完成した企画書を読みながら、そうつぶやきました。社長は、最初のころは企画会議に参加していましたが、社長業が忙しくなってきたため途中から会議に参加できなくなりました。だから、企画が最終的にどういう内容になったのか知らなかったのです。

「絶対たくさんのお客さんたちに楽しんでもらえると、ぼくらは自信をもっています！」

ぼくは、みんなを代表して社長に言いました。

「わかった。ここまできたら、もう私はよけいなことは言わない。きみたちを信じるよ」

「ありがとうございます！」

ぼくは正直言って、社長から企画内容に関してもっといろいろ言われるかなと思ってました。でも、なんのためらいもなくOKを出してくれたので、ちょっと驚きました。

「それで、データーポンポコ社への企画のプレゼンテーション（説明）だが、来週、データーポンポコ社内で行われることに決まった。プレゼンにはカネポン社長や各部署のリーダーたちが参加される。たぶん、20匹くらいになると思う」

「え～っ！？ そんなにおおぜい参加されるんですか」

ぼくはそれを聞いて、もう緊張してきました。

「あの会社はむかしからそうなんだ。それで、参加者全員の挙手による多数決で企画の合否を

決定するんだ。その場でね」

「えっ？ その場って……、ぼくらがいる目の前でですか？ モグッ」

「そうだ」

「キビシイなあ……。まるで裁判所の判決みたいだ。ゴクリ……」

モグリンさんも緊張してツバを飲みこみました。

「プレゼンは、私とブブくんとモグリンくんの3匹で参加する。きちんとプレゼンできるように予行演習をしといてくれ」

「わかりました！」

ぼくとモグリンさんは緊張しつつも元気な声で社長に返事をしました。

「『イボリューション・ストーリー』はみんなが全力をつくして考えてくれた企画だ。私はみんなの頑張りに本当に満足している。あとは、ゲームの女神さまが私たちの企画にほほえんでくれるのを待つとしよう」

社長はそう言うと、はげますかのようにぼくとモグリンさんの肩をポンポンとたたきました。

「ブブくん、モグリン、がんばってね！」

「ボクも応援してるでワン！」

「オレはゲームの女神さまに祈っておくよ」

みんなのはげましに、ぼくは心が引き締まりました。モグリンさんも今まで見たこともない『男らしい』気合いのはいった表情を見せていました。

そして――

ついに、その日がやってきました。

プレゼン会場となるデーターポンポコ社の会議室には、カネポン社長や各部署のリーダーたち20匹がテーブルについていました。そして、そのまわりにはプレゼンを見学にきたと思わる10匹の若い新入社員たちがイスにおとなしくすわって、プレゼンが始まるのを今か今かと待っていました。

カネポン社長の横にはヌラリンさんもすわっていました。ヌラリンさんは会場に入ってきたぼ

くとモグリンさんに気づくと、手をふってほほえんでくれました。緊張が頂天にたっしていたぼくとモグリンさんは、ヌラリンさんの笑顔のおかげで緊張をちょっとだけやわらげることができました。

「それでは今から、株式会社『森のげえむ屋さん』による、パミリーコンピュータ用ゲームソフトの新企画のプレゼンテーションを始めます」

進行役のヌラリンさんがそう言うと、参加者たちはいっせいに目の前に置かれていたぼくらの企画書のコピーを手にとりました。

「それでは『森のげえむ屋さん』、お願いいたします」

ファルコン社長はぼくとモグリンさんをチラッと横目で見て、（がんばれよ！）と目ではげましてくれました。

まず最初にプレゼンするのはモグリンさんです。モグリンさんは『イボリューション・ストーリー』のコンセプト、ターゲットユーザー、セールスポイント、おおまかな遊び方などのゲーム概要をプレゼンします。

「ただいまご紹介にあずかりました『森のげえむ屋さん』企画担当のモグリンともうします。本日はお忙しい中、このようなプレゼンの場をもうけていただき、まことに感謝しております。それでは、まず、わたくしの方から『イボリューション・ストーリー』の企画概要を説明させていただきます。お手もとの企画書の1ページをお開きください……」

ぼくは驚きました！（今しゃべってるのは本当にモグリンさんなんだろうか？）と、わが目をうたがわせるぐらいモグリンさんのプレゼンはすばらしいものでした。今までにない真剣な表情をし、しっかりとした口調でよどみなく説明するちょっと大人のモグリンさん……。ぼくはマジで尊敬してしまいました。

「――以上、ゲーム概要の説明を終わらせていただきます。では、次に同じく企画担当のブブがゲーム内容を説明いたします」

モグリンさんのプレゼンは10分ほどで終わりました。モグリンさんはデーターポンポコ社の社員に向かって深々とお辞儀をしてイスにすわりました。そして、フウ〜と息をはくと、気合の入った目つきでぼくに（たのむぞ……）と小声で言いました。

さあ、次はぼくの番です。モグリンさんの堂々とした姿を見たぼくは（緊張して、まいあがっ

てなんかいられないぞ！)と自分自信に言い聞かせ、心を落ちつけてプレゼンに挑みました。

「エヘン……。き、企画担当のブブともうします。そ、それでは、くわしいゲームの内容に関して、ご説明させていただきます……」

やはり、すこし緊張していたのか、最初はうまくしゃべれなかったぼくでしたが、ファルコン社長の(だいじょうぶ。落ちついて……)という声にはげまされたおかげで、それからはとちることなくスラスラとプレゼンすることができました。

それから、ぼくのプレゼンは20分ぐらい続きました。プレゼンの最後の方に近づくとぼくもだんだん調子がでてきたのか、いつものように情熱をこめて説明することができました。

「これで『イボリューション・ストーリー』のプレゼンテーションを終わります。ご静聴、まことにありがとうございました！」

会場からパラパラと拍手がおこりました。ぼくがイスにすわりハンカチで汗をぬぐうと、ファルコン社長とモグリンさんが「おつかれさま！」と、ぼくをねぎらってくれました。

「それでは、これから企画に関する質疑応答を始めたいと思います。意見や質問のあるかたはどうぞ」

進行役のヌラリンさんがそう言うやいなや、カネポン社長が手を上げました。

「進化がテーマって、まるで『学校のお勉強』みたいだな。客は学校の勉強を忘れてたくてゲームを遊んでいるというのに、きみたちは本気でそんなお勉強みたいなゲームがうけると思ってるのかい？ え？」

カネポン社長がそう言って苦笑すると、まわりの社員たちもそれに合わせるかのように苦笑しました。

次に営業担当のリーダーが意見をしました。

「RPGと言えば『剣と魔法の世界観』が市場的にも1番人気があります。なのに、なぜ、それに反するかのような設定にするのでしょうか？ わざわざ人気のない設定を選ぶこともないと思うのですが」

次にゲーム企画部の若いディレクターが意見をしました。

「進化システムが、ちょっと難しいと感じました。ぼくが難しいと思ったのだから、たぶん、普通のお客さんたちも難しく感じると思うのですが.....」

次に、ゲームグラフィック部のリーダーが、

「キャラが『地味』じゃないかな？ 今どき恐竜なんか、はやらないと思うよ」

次に、プログラム部のリーダーが、

「自由に進化できるシステムとおっしゃいますが、パミコンの容量には限界がありますよ。あと、進化する時のグラフィックデータの転送スピードも気になります」

それから企画に対する意見や質問は続きました。

でも、そのほとんどが否定的なものばかりでした.....。

第33話 未来へのプレゼン～その2

データーポンポコ社での『イボリューション・ストーリー』のプレゼンテーションに対する反応はあまりかんばしくなく、意見や質問も否定的なものばかりでした。

でも、ぼくとモグリンさんはへこたれません。それら、すべての否定的な意見や質問に対し、すべて前向きな回答で返しました。だって、『森のげえむ屋さん』のみんなで力を合わせて考えて考えまくった企画ですから、負けるわけにはいかないのです。

どんな否定的な意見や質問に対しても情熱をこめて前向きに答えるぼくらに対して、カネポン社長をはじめ各部署のリーダーたち全員が黙りこんでしまいました。

「あのう……、ぼくも発言してよろしいでしょうか？」

プレゼンを見学していた10匹の若い新入社員の中の1匹が、遠慮ぎみに手をあげました。カネポン社長は（おまえはだまってろ！）みたいな目つきでその社員をにらみましたが、それをヌラリンさんがさえぎり発言を許可しました。

「ありがとうございます。ぼくはゲーム企画部の新入社員のピーノと言います。ぼく、この企画、とてもおもしろいと思います。たしかに『剣と魔法の世界観』のファンタジーも楽しいですが、進化の歴史自体をファンタジーにするというこの企画の発想には、正直、ビックリしました。そして、どんな世界になるんだろうとワクワクしてしまいました」

すると、それを聞いていた別の新入社員も手をあげて発言しました。

「わたしもそう感じました。たしかに、まったく問題点がないと言ったらウソになりますが、でも、それ以上に、この企画が持つワクワク感は否定できないと思いました」

ぼくは意外なところから好意的な意見が出たことに驚きました。そして、社員ではなく普通のお客さんから応援されたような不思議な気持ちになりました。もしかしたら、ゲームの女神さまが彼らにそう言わせたのかな？——なんて、思ってしまいました。

意見を言った2匹の新入社員がすわると、進行役のヌラリンさんが立ち上がりました。

「それでは、そろそろ時間も押してきましたので、今からこの企画の合否を挙手による多数決によって決めたいと思います。参加者は全員で20匹。10匹以上の賛成があれば合格となり

ます。棄権は認められません。みなさん、よろしいですか？」

「了～解！」

カネポン社長や各部署のリーダーたち全員が緊張した表情で答えました。

「いよいよ裁判の判決がくだるぞ……。無罪ならいいよなあ……」

また、いつもの調子にもどったモグリンさんが、ぼくに冗談っぽく小声で言いました。でも、その手は緊張してふるえていました。

「では、この企画に賛成のかた、挙手をお願いします！」

手があがりました。賛成してくれた社員は……5匹でした。

「賛成が5匹。残りの15匹は反対とみなし、多数決により『森のげえむ屋さん』が提案された企画『イボリューション・ストーリー』は否決されました」

ぼくはショックで目の前が一瞬まっくらになりました。

「まあ、当然の結果だろうな。家庭用ゲームはアーケードゲームとわけがちがう。まあ、プロレスも冒険だったが、この企画はあまりにも冒険しすぎて危険すぎる。期待はしたんだがな」

カネポン社長がそう大声で言うと、反対したまわりのリーダーたちも「うんうん」と社長に合わせるかのようにうなずきました。

(おわった……。ミーちゃん、ゼロワンさん、ピコザさん。プレゼン失敗しちやってゴメンね。みんな一生懸命がんばってくれたのに。どうやら、女神さまはほほえんでくれなかったみたい……)

ぼくは泣きそうになりましたが、泣いてしまうとデーターポンポコの社員にバカにされそうだったので、グツとがまんしました。いつもならメソメソするだろうモグリンさんも、ぼくと同じことを思ってたみたいで、ひきつった顔で涙をがまんしていたようです。

「どうも、本日はありがとうございました！」

ぼくとモグリンさんは立ち上がり、データーポンポコ社の社員全員にお礼をしました。そして

プレゼンの資料をかたづけ始めようとした時、ヌラリンさんが「ちょっと待って！」と言ってカネポン社長に何かを話し始めました。

「う～む。新入社員の教育のためかぁ……。まあ、プレゼンの結果もでたことだし、いいだろう」

カネポン社長はそう言うと腕を組んでイスにふんぞりかえりました。ヌラリンさんは、このプレゼンを見学していた10匹の新入社員たちに大声で言いました。

「きみたちも、今の企画に賛成か反対か挙手してほしい！」

プレゼン会場がどよめきました。

ゲーム企画部の若いディレクターが立ち上がってヌラリンさんに言いました。

「ヌラリンさん。彼らはまだゲームという商品のことがよくわからない素人（しろうと）ですよ。はっきり言って、そこらへんにいるゲームユーザー（客）と変わりません。そんな連中にそんなことをさせて何の意味があるんでしょうか？」

「そこらへんにいるゲームユーザーと変わらないから、君たちよりも参考になるんだよ」

「えっ？」

「みんな、今の彼の意見は気にしなくていい。さあ、社員であることを忘れ、ユーザーだったころの気持ちにもう一度もどって、正直に賛成か反対か手をあげてみなさい」

見学していた10匹の新入社員たちは全員ビックリして顔を見合わせました。

「反対のもの！」

10匹の新入社員たちは、だれも手を上げませんでした。

「賛成のもの！」

「はいっ！」

10匹の新入社員たち全員が、元気な声でいっせいに手を上げました。

「お～っ……」

各部署のリーダー全員のどよめきがプレゼン会場にひびきました。

ぼくと、モグリンさんと、そしてファルコン社長は、その信じられない光景に驚きました。ぼくはなんか目頭が熱くなってきて、10匹の新入社員たちがゆがんで見えました。

ヌラリンさんがカネポン社長に話しかけました。

「社長」

「なんだ？」

「この結果を、どう思われます？」

「どうって……。ゲームのことがよくわからん新入社員が全員賛成しただけだろ」

「さっき、あのディレクターはその新入社員がそこらへんにいるゲームユーザーと変わらないと言いましたが、それについてはどう思われます？」

「そのとおりだろ、違うか？」

「ぼくもそう思います。社長。ゲームって、いったいだれが楽しむものだと思われます？」

「そりゃあ、ゲームユーザーに決まってるだろ！」

「ということは、そのゲームユーザーと変わらない新入社員の意見を無視することはできませんよね。社長？」

「あ……」

カネポン社長は、ヌラリンさんの理屈にまんまとはまってしまったことに気づきました。

「社長、もう1度、あの企画にチャンスをあたえてあげましょうよ。あの企画には可能性が
あります」

「う〜む……」

「あのゲーム、きっと社長を大もうけさせてくれますよ」

「なにっ！？ 大もうけ？ ……ん？ どこかできいたような会話だな」

カネポン社長は腕組みして、ちょっと考えこみました。そして何かを決意したかのようにスクッと立ち上がり、プレゼン会場にいる社員全員を見回したあと大声で言いました。

「今回のプレゼンは、もう一度やりなおす！」

「え〜っ……？」

プレゼン会場がまたどよめきました。

「社長！ 社長もふくめ、リーダー全員の多数決で決めたものを、今さらくつがえすのはいかなものかと」

さきほどのゲーム企画部の若いディレクターが不満そうな顔で言いました。

「かまわん！ いやなら、君は次のプレゼンに参加しなくていい。ほかのリーダーも不満があるやつは参加しなくていいぞ。じゃあ、ヌラリンくん。あとのことはたのんだ」

そう言うと、カネポン社長は会議室からスタスタと出てゆきました。他のリーダーたちも社長のあとを金魚のフンのようにゾロゾロとついて出てゆきました。そして、ひとり残った若いディレクターはあっけにとられた顔で、しばらくポカンとしていました。

ヌラリンさんがニコニコしながらぼくらのところまで歩いてきて、ファルコン社長に向かって言いました。

「と、いうことで今回のプレゼンはやり直しとなりました。ファルコン社長や、ブブくん、モグリンくんには、またお手数をおかけしますが、もう一度チャレンジしていただけますでしょうか？」

「ありがとうございます！」

ファルコン社長はヌラリンさんに深々と頭を下げてお礼をしました。

ぼくはヌラリンさんの心使いに感動して涙が出ました。モグリンさんも普通の顔で大粒の涙を流していました。

「お礼を言うなら、彼らに言ってください」

そう言ってヌラリンさんは、まだ会議室に残っていた10匹の新入社員の方へ向かって頭をふりました。新入社員たちはぼくらの方を見てニコニコしながら立っていました。

「みなさん、ほんとうにありがとうございました！」

ぼくらは新入社員に向かって頭を下げお礼を言いました。すると、それに答えるかのように新入社員の1匹が「お礼なんかいいですよ～！ そのかわり、次回はぜったいプレゼンを成功させてくださいね～！」と言って応援してくれました。

ぼくは頭を上げて10匹の新入社員たちを見つめました。彼らの後ろに『ゲームの女神さま』がほほえんでいたような気がしました。

第34話 秘密の企画

データーポンポコ社での『イボリューション・ストーリー』のプレゼンテーションは1度は不合格となりましたが、10匹の若い新入社員たちによる評価と、ヌラリンさんのカネポン社長への説得のおかげで、もう1度チャレンジできるチャンスにめぐまれました。

ぼくはモグリンさんと、プレゼンテーションでカネポン社長や各部署のリーダーから言われた意見や質問内容を整理し、そして、それらを参考にしながら、もう1度企画内容を見直すことにしました。もちろん、ミーちゃん、ゼロワンさん、ピコザさん、そしてファルコン社長の意見も大切に受け入れながら……。

「どうだい企画のほうは？ こんどは合格しそうかい？」

ファルコン社長の質問に、ぼくは企画の修正作業の手を休めて答えました。

「だいじょうぶだと思います。あの時、データーポンポコ社のみなさんに指摘された企画の欠点を修正し、お客が望む『ゲーム』として、そしてデーターポンポコ社が望む『商品』としても期待に答えられるようなものにしたつもりです」

「ほお。『商品』として期待にこたえられるもの……か。ブブくんも、そういうことが言えるようになってきたんだな。ずいぶん成長したもんだ」

社長は、まるで成人になった自分の息子を見るように、ぼくのことをやさしい目で見つめました。

「ドット絵のアニメにビックリしてたところが、ウソのようですワン！」

ゼロワンさんも、ぼくが『森のげえむ屋さん』の面接を受けたころを、なつかしむように言いました。

「うむうむ。ゲームのこともよくわからず、企画書や仕様書の書き方もわからなかったのに、よくここまで育ててくれたもんだ。これもひとえに、オイラの愛のこもった指導のおかげだよなあ……。モグモグ」

モグリンさんは、ぼくではなく、ぼくを育てた自分のことをなつかしむように腕を組み目をつぶって感慨にふけりました。

「ブブくんが1人前になれたのは、ブブくん自身が努力したからよ」

ミーちゃんが、みんなに3時のオヤツを配りながら言いました。

「そうだな。ブブくんは、よくがんばったと思うよ。だからプレゼンの時もゲームの女神さまがほほえんでくれたんだろう。きっと、次のプレゼンも女神さまがほほえんでくれるとオレは信じてるよ」

そう言うとピコザさんは天井を見上げ、見えない女神さまに向かって投げキッスをしました。

(ありがとう、みんな……)

みんなの温かい気持ちに、ぼくは心の中で感謝しました。

ぼくはミーちゃんからもらった3時のおやつを食べながら、机の引き出しを開けました。そして、ある企画書をこっそりと取り出しました。その企画書は会社の仕事とは関係のない、ぼくが個人的な趣味で作ったものでした。でも、いつか、ゲームにできればいいなあと夢みている『秘密の企画書』でもありました。

その内容ですが――

『森の王国』に住む6匹の『ゲーム屋さん』たちが、それぞれが持つ不思議な心のパワーを使いながら冒険を続け、最後に『夢食いの国』に住む悪の魔王を倒します。そして、魔王にうばわれた世界中の動物たちの『夢』をとりもどして、みんなを幸せにみちびく……と、いうストーリーで、ジャンルはロールプレイングゲーム。それも、最近はやりはじめたコンピュータ通信を使って友だちといっしょに遊ぶという、今はまだ作ることができない未来のゲームでした。

秘密の企画書は、その内容はほぼ完成していましたが、ゲームのタイトルだけが決まっていませんでした。

そして、3ヶ月後――

『森のげえむ屋さん』では新しいゲームの開発が始まっていました。そして、新人も5匹入社し、以前よりも会社の中はにぎやかになっていました。

ミーちゃんは事務の仕事を新人の女の子にバトンタッチし、グラフィックの仕事に専念していました。

モグリンさん、ゼロワンさん、ピコザさんにもそれぞれ新人の部下がつき、自分の仕事をしながら後輩の指導をするという、いそがしい毎日が続けていました。

もちろん、ぼくにも部下ができました。

「ブブ先輩！ ちょっと質問があるんですが、よろしいですかチュー？」

「いいよ。なんでも、きいて！」

「この『進化システム』についてなんでチューが……」

ぼくは後輩のネズミのチュー吉くんの質問にていねいに答え、次の仕事の指示を出しました。

しばらくして、ちょっと気分転換に外の空気でもすいに行こうと思ったぼくは、仕事の手を休め、机の引き出しから例の『秘密の企画書』を取り出し、それを持って外へ出ました。

外は家の中で仕事をしているのがもったいなくらい良い天気で、青空にうかぶ雲の白い色がとてもまぶしく感じられました。

ぼくは思いっきり背伸びをし、深呼吸をしました。そして、会社の目の前にある小さな公園のベンチに腰をおろし、秘密の企画書に目を通しながらそのゲームのタイトルを考えようと思いました。

ふと、ぼくは何気なく、目の前にあるぼくの会社が入っているマンションを見上げました。会社の窓からぼくに気づいたなかまたちが、ぼくに手をふっていました。ぼくもなかまに手をふり返しました。

そして、その時、今まで迷っていたゲームのタイトルが決まりました。

(やっぱり、これが1番いいなあ……)

ぼくは、胸のポケットからボールペンを取り出し、秘密の企画書の表紙にそのタイトルをゆっくりと書きました。

『ドリーム』……と。



この物語を、ゲーム業界を目指すすべての夢ある若者たちへ捧げます。

森のげえむ屋さん

<http://p.booklog.jp/book/41157>

著者 : hiranobuncho

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

感想はこちらのコメントへ

<http://p.booklog.jp/book/41157>

ブックログのpapier本棚へ入れる

<http://booklog.jp/puboo/book/41157>

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.