



(プロフィール)

-----筆者（111）プロフィール-----

1985年生まれ、3月25日生まれ。岐阜県出身。

中学に上がる前に両親が離婚。数年後、自分が高校時代に実家がやってたパチンコ屋の連帯保証人で、母親は3000万の借金を背負ったらしい。

高校卒業と同時に親が自己破産。

家を失い、精神の安定を失った母親に包丁を突き付けられる、などが2回。

精神の安定のためだろうか、強い母親の主張で21歳で350万の借金をして、中古住宅を買う。

ちなみに内訳は祖母が700万、兄と自分が350万ずつ。

この時期、自己啓発の本を50冊くらい読み漁る。

妙に発奮し、高校から5年続けた清掃の仕事を辞める。前のめりに頑張る。TSUTAYAのバイトを2ヶ月でクビになる。

失業保険でプログラムの職業訓練校に通う。

DL同人ゲームで食っていこう、と思い立つ。ダメ。普通にムリ。

ヤマトのメール便を1件23円で配る。しかし田舎なので1件5分くらい掛かる。加えて実費は自腹である。計算すると時給300円とかの日々。バイク壊れる。

仕事続けられない。無気力にぶらぶらする。

国の訓練生活給付金、という制度を利用してまたもプログラムの職業訓練校へ。

月10万の手当、だが名古屋への交通費は実費なので月7万である。

そして2度目だから余裕余裕、と言っていたのがコミュ不全の為、じょじょに遅れだす。最後にはやっぱり中の下くらいの位置へ。

夜勤の工場へ通う。24:00~9:00まで。お金は稼げるが精神的に非常に参る。

二十歳も半ばを過ぎると、アホも許されなくなってくる。理不尽な周りの人間含め、底辺だと実感する。気狂い一歩手前のように感じる。1年で辞める。

7年かけて、今年(2012年)やっと借金を返し終わる。

気付けばもう27歳、周りと比べ、自分の無能さと無経験に軽く絶望を覚える。遺伝的に自分は無能なんじゃないか？ という想いが強くなる。

とりあえず借金も無くなったので東京に出てみる。

仕事を辞めて、ぼちぼちやっていた同人のアフィが、ある日たまたまGoogleの検索上位に来ている事に気付く。

手綱を掴んだように集中投下を始める！

ゲーム制作は高校卒業後(2003~)くらいの、RPGツクールから。

好きな曲ジャンル：ラップ、レゲエ

ホームページ：http://kirara111.sakura.ne.jp/php_test/

同人ゲーム感想ブログ：<http://d.hatena.ne.jp/gamecome/>

twitter:<http://twitter.com/becomegame>



なんだフリー戦略って、エロゲなのに革命ストーリーとか正気か、と言われた「ゆきゆきてモンスター軍」も
おかげ様で1000DLを超えることが出来た。

しかし発売に1年8ヶ月の月日が経過している。

1年と8ヶ月である。

さぞそれは、深く明確なビジョンによって作り込んでいたのだろう...そう思われるかも知れない
。

だが断言できるが、1年8ヶ月の内、まるっと1年はやってはいけない内部の諍いだったし、残りの8ヶ月は妥協だった。

妥協と、現実的な打算として作品は出された。

しかしその結果、今まで何十人から面白いと言われたし、エロSRPGにおいて最高峰というコメントさえ貰った（そもそも数える程しか無いからね）

プロジェクトは夢で完成しない。

皆がその夢を共有していれば大きな力だろう。

だが問題にぶつかった時、共有していると思っていたのは自分だけ、案外それぞれ違う思惑を抱えているかも知れない。

時間とともに、考えを変える者も居る。

その時に、揺らがないのは現実的な仕組みである。

つまり、打算と呼ばれるものは必ず発生する、する上で、少しでも良い物を作ろうとする。その為には人はプロジェクト運営のノウハウを学ぼうとするし、その伶俐な手際こそ、作品を現実根付かす唯一の物なのだろう。

頭の中で幾ら考えても、実在の世界には現れないのだから。

思えば迷走した1年8ヶ月だった、その悔悟も含めてゆきモン開発事情を書こうと思う。

このシリーズ、関係者を相当なじる表現が出てくると思うが、けっきょく最終的に悪いのは自分(111)である。

自分のやり方の拙さが、全て自分に返ってきただけの話かも知れぬ。

ただプロジェクトの一つの例として、そして自分自身への戒めとして、書いていこうと思う。

まず当初の目論見として、ほぼ数ヶ月で完成させるつもりだった。

もちろん小さな作品を、である。

そもそもツクールVXを触るのも初めてだったし、試作品のような物を作る。

真っ当な姿勢であろう。

もちろんこの時点で革命を取り入れたストーリーではない。

というか、現在のゆきモンに通じる要素は18禁SRPG以外、無かったと言えよう。

(まずこの、試作品であるというのを周知できなかったのが、一つの原因か?)

そもそも、九条影魅李阿さんに絵を頼むつもりもなかった。

この人とは、前に出した作品「えろSTGシリーズ」から小さなトラブルが珍しくなかったからだ。



九条氏は基本的にリテイクには応じなかった。

えろSTGの時も、2面のロリスク水にこれはマズイのでは...? と思い、描き直して貰いたかったが、「別にいいだろ」で結果的にそのまま。

(ちなみにえろSTGシリーズが終わったあと、2面の絵を見せたら「ひどいな」と九条氏本人が言っていた...)

なにしろえろSTGは1面開発するのに半年掛かっている、売上も悪いので本当にはこれはすり鉢状に貧しくなっていく。

3面で止めよう、と九条氏に話す。

そして+ α 面という形で決着するのだが、それに着手した後に「4面用の絵を描いた」と絵が送られて来た...

(タイムスタンプを見たら3面より前の日付になっている。既に描いたものをくれたのかも知れない。)

http://kirara111.sakura.ne.jp/circle_bunner/e_stage_4.jpg

この微妙にイラッとする膨れっ面...

これも描き直す気は無いという。

やはり3面(と+ α)で切り上げて正解だ、と自分で頷いたように思う。

かように九条氏はこちらの開発より先に、絵を描いていく。
そこがまさしく一つの問題点だったのである。

つまり自分は、「共同開発者」が欲しかったのではなく、単に「絵師」が欲しいだけなのだ。
1作めは同人初作品だし、「一緒に開発」でも問題なかった。
しかし3作ともその体制、1年半も月日が経てば心境も変わる。
(ちなみにこのウィークポイントはゆきモンの開発が動き出してからも、大きな重りとしてのし掛かる...)

当時の心境。

絵を”描かれてしまったら”、自分の作品に使わなければいけない。
お金を払っている以上プロ、そのプロが寄越して来た絵を使わない訳にはいかない。
そんな義務感に捕らわれていた。
正直えろSTG3面辺りからは、そのスパイラルに陥っていたと思う。
もはや完全に逆転現象、というより九条氏の下請けという気分。

だからゆきモンも、初めは九条氏に絵を頼むつもりは無かった。
仮に彼女に頼むにしても、完成してから見せれば良いじゃないか。
モノさえ完成していれば、穴あきパズルを埋めるがごとく、九条氏以外の人にも絵を依頼できるし。
これだ。
これこそ、自分に主導権がある状態だというのだろう。

だが連日のようにチャットを重ねている状態で、かわし続ける事は難しい。
まあ、見せるくらいいいだろう。テストプレイヤーみたいなものだ。
参考になるかも知れないし。

そうして試作のSRPG部分を見せる。
何度も、「絵を依頼した訳ではないぞ」と念を押しながら。
同時にブログでOP部分を公開した。
まだ開発から一ヶ月程度だったように思う。

数日後、「主人公の黒騎士を描いた」と、しっかり清書までした九条氏の絵が送り付けられた...
...
彼女が言うには、勝手に描いただけだから、という。

私も例の「せっかく描いて貰った(?)のだし…」という病気が出て断りもしないまま、言葉を濁してしまう。

そして次々と、女の子の絵が上げられていった。

やがて、既に存在するキャラを全て描き終えてしまった九条氏は

「こんなゲームではだめだ」

「キャラを脱衣させよう」

「このキャラ(自分のキャラ)を入れよう」

という提案が始まった...

私は暗く重たくなっていく気配に包まれた。

ああ、またラットレースが始まった。

またこの女にせき立てられて、追われるような制作が...

だがSRPG開発当初の誓いを思い出す。

そう、そんなに大規模にするつもりはなかったのだ。”試し”だったのだ。

そうして事情を説明し、提案には応じられない、と断る。

すると九条氏は

「では、自分の絵を使う事を許可しない」

と言った。

既に九条氏の絵ベースで、組み込み始めていた時期だった。

そこからやり直すには、相応の手間と時間が掛かるように思われた。

しかしまだ、この時点なら、全てを振り切ることは出来たのかも知れない...

(だが毎日チャットで話してる仲でもある....)

...それに、絵自体はかなり良いじゃないか...?)

(えろSTGの時は、まだ小規模だった。

それでも相当にうんざりした。

今回のSRPGでこの提案を呑めば、とんでもない事になるんじゃ...?)

「大丈夫、このSRPGが小品だという事は、あっちも分かってるはずだし...。」

暗い予感を見捨て、私は了承した。

デスマーチの扉が開いた...



”ライン”を超えてしまった。

後になればなる程、組み込み量が増える。

戻れなくなる。

九条氏への依存度が深くなる。

当然、殺し文句の「では、絵の使用を許可しない」はどんどん断われなくなっていく...

こうして九条氏の発言権は大きくなり、次から次へと要望（提案）が増えていった。

SRPGはマトモにやれば、必要リソースが爆発する。

だからまず、小さく作る。

小さく作るつもりだった。

まだ”殺し文句”が出る前、立ち絵の表示は確かに了承した。

そのくらいなら、見栄えとリソースのバランスが合うかなと。

だが発言権を握ってから、九条氏は次々に切り出す。

「脱衣差分を作ろう」

「悪堕ちは別の絵を描くべき」

悪堕ちという要素は当初からあったが、私は手堅く済ませる為、絵の反転もやむを得ないかな、と思っていた。

(実際に九条氏にもそう言った)

ユーザーの要望があってから(つまり1作目がある程度、需要があるのを確認してから)次回作で出すのが賢いだろうと。

脱衣絵もそう、それは、"あった方が良く"だろう。

だが全てはそう。無いよりは有った方が良く、有った方が良く...

無難さを求めて、コンセプトを絞れないと、詰め込まれたリソースは爆発する。

制作は長期化し、場合によってはコンセプトも燻る。つまりせっかくの労力も報われなくなる。

(ゆきモンって絵の枚数の割に、集中的にはえろくないよね)

決然と、無難さを求めてしまう心理を廃する必要がある。

コンセプトのみを貫く考え。コンセプトを信用する意志だ。

...今だから言える事なのだが。

(こちらにすれば、むしろ絵師さんが描く量を考えて、言えないことじゃないか。

...九条氏に発言権があるのも、悪くないよな。こういう面では。)

当時はそう考え、ムリヤリに良い所を見つけた気分で、どうせ描くなら...と二・三注文を付けた。

そうかと思えば、ある日のメッセージでは

「このまま(のシナリオ)ではマズイ、もっとちゃんとしたストーリーにすべき」と言い出す。

九条氏がシナリオに関して言うのは珍しい。

後で分かった事だが、これは九条氏が話していた、他の人が提案した事柄だった。

言わば...私と話してさえ居ない、プロジェクトの状況を把握しているかも分からない人物

(しかもそれは複数人.....、前回の九条氏のコラムで初めて2人だった事を知った...)

の意見さえ、無思慮に入ってくる状態になっていた。

もはやプロジェクトは完全に開き切った、おもちゃ箱だった。

そこに責任も労力も一切持たない、不特定多数の人がよかれと思って、ぽいぽいとガラクタを投げ入れてくる。

アイデアは一つの方向性(コンセプト)の元で取捨選択しなければ、実行力も相乗効果も生まれない。

ガラクタである。

しかし私は、九条氏の”殺し文句”がある以上、断る事が出来ない...

私はこの頃、なんとか断る術を考えていた。

要は九条氏とメッセージで話すからいけないのだ。

そうして距離を取ったのだが、その距離を取った事自体、何も考えて居ないと思われたらしい。シナリオに関しても、何も出来ていないと。

そうして、ますます九条氏は他の人に相談→他の人が良かれと思ってシナリオ案という流れになる。

そもそも私は、ただ絵師が欲しかっただけなのに。

*ちなみに九条氏プロジェクトの最新作、「淫魔”大戦 アンゼリカVSルア」では逆に、たびたび制作者と連絡が取れなくなり困っていた。(九条氏が。)

性格悪いが、その姿を見て正直、溜飲を下げたという想いもあった。

どうしてそうなるのか... 私としても当然思う所があったが、あえて言わなかった。

まあ詳しい状況は聞いてない。私とは全然違う理由からかも知れない。



当初、（えるSTGシリーズに引き続き）ゆきモンの利益の配分は50%ずつと決めていた。ここも相当なネックだったように思う。

固定給ならば「下請けの絵師」という扱いで良かったかも知れない。

だが利益の山分けとなった時点でそれは一蓮托生、同プロジェクトを歩む者として、初めからそう制度的に作って行かなければいけなかったのかも。

（事実ここを固定給に改めた後、話はスムーズに...というか、九条氏からの提案はほとんど消えた。

固定給に改める時の交渉もまた、大変だったのだが...。後述)

「プロジェクトチーム」と「下請け」では難易度が飛躍的に異なるし、もちろんやり方も違ってくる。

それを分かっていたいなかった。

というか今でも人を使っての制作は苦手意識がある。

初めにその違いさえ分からず、苦労してしまったからだろう。

思えばゲームを遊び、感想を書いて来たが、それで知る事が出来るのは最終的なゲームの形だけ。

内面でどう開発が進み、そこに漕ぎ着けたかまでは分からない。

言わば”ゲームはどうすれば面白くなるか”は知っているが、”その為にどう制作態勢を作るべきか”は頭に無い、異常に片輪のみが巨大化した車輪なのだ。

片方だけが発達しているだけに始末が悪い。

理想を追い掛けるも、しかし現実的にはどうすれば良いのか噛み合わず、空回り。

もしこの時に自分の状態を客観視できれば、必然のことだと言えたかも知れない。

(最近になってプロジェクトの本を読み始めている。というか「プロジェクト」と「下請け」の違いも本を読んで悟った事だったりする。

『仕事を100倍楽しくするプロジェクト攻略本』

[http://www.amazon.co.jp/gp/product/4584130078/ref=as_li_ss_tl?](http://www.amazon.co.jp/gp/product/4584130078/ref=as_li_ss_tl?ie=UTF8&camp=247&creative=7399&creativeASIN=4584130078&linkCode=as2&tag=pinasu-22)

[ie=UTF8&camp=247&creative=7399&creativeASIN=4584130078&linkCode=as2&tag=pinasu-22](http://www.amazon.co.jp/gp/product/4584130078/ref=as_li_ss_tl?ie=UTF8&camp=247&creative=7399&creativeASIN=4584130078&linkCode=as2&tag=pinasu-22)

完成したゲームに比べ、その内実を知ることは難しい。なかなか表に出ない。

だが求めていけば、それは知る事が出来る情報である...)

”アイデア”が次々と放り投げられ、私はあえて距離を置くように。

九条氏にとってみれば、連絡が取れず不安だったのだろう。(”周り”からの心配、横槍も色々入ったかも知れない?)

ある日メッセで捕まった時、”新キャラ(しかも物語に絡む主要なキャラ)を入れよう”と、半強制的提案を受ける。

既にシナリオを書き、それに従って面も作っているこちらからすれば、目玉が飛び出るような話である。

そしていきなり、「A子」「ロリ軍師」というキャラ絵が送られてきた。

(*更に後になってからは「ネコバ(九条氏のオリキャラ)も入れよう」と.....)

...このキャラはどう動かせばいいんだ?

九条氏に聞いても、「まあ、普通の、ロリキャラだ。ロリキャラで、軍師。」といった説明だった。

本人ももしかしてキャラ絵だけで、性格など決まって居ないのでは?

ゾツとした。

——なんだこれは??

俺のゲームは、どうなってしまうんだ?

九条氏が提案したキャラである。せめて性格・設定等はハッキリさせたい。

そこで現段階でのシナリオやキャラをエクセルにまとめ、渡す。

だが九条氏は

「エクセルファイルなんか読めん」

と...

(私もなぜか、エクセル形式のファイルに凝りすぎた面もあった。手法はどうでもいいのだ、伝達がスムーズに行きさえすれば)

モメていると、九条氏が「シナリオを書こうか」と言い出す。

そこで、作りやすいように簡単な立ち絵表示コモンを同封し、渡す。

だが2日と持たず、何も変わらないまま、丸投げで返ってくる始末である。

まあ予想していたが...

もはやお互いがお互いに、何をどうなっているか、どうしていいか、分からない状態である。

...随分タフな事をしているようだが、これら全ては「交渉」である。

制作には一切関係ないことで、時間は取られるが、一向にゲーム自体は進んでいない。

もはや死にプロジェクトの典型であろう、恐らく。

エクセルの資料作りにゲーム放ったらかしで、2日掛かる。

立ち絵表示のコモンも数日使って制作したが、まったく使われない...

そんなナイーブな状況を省みてか、遂に九条氏の口から度々、

「止めるか」「止めよう」

という泣き言が聞かれるようになった。

ほぼ毎週、3・4日に1回というペースで、である。

そもそもなんとか話を煮詰める為にメッセしているのだが、話が混雑すればそのセリフを出す。

元々、九条氏が提案したアイデアの実現や、本人が増やした絵の量に四苦八苦した末の結果だ。

私もかなり嫌気が差していたが、ここで止めたら本当に、何が何だか分からない。

「いや、続けよう」「俺が頑張る」「なんとかなるだろう」

そう返して、無理にプロジェクトを続行した。

もはや湧き起こる厭戦感を気合だけでねじ伏せる状態。難破寸前の船である。

当時の日記

<http://d.hatena.ne.jp/gamecome/20101224/1293123681>

<http://d.hatena.ne.jp/gamecome/20101230>

そして更に重圧は襲い掛かった。

「111さん、九条さんが嫌がっています。無理に誘わないで下さい。

もうこの企画は終わりにしましょう」

九条氏の”代理人”？ を名乗る方がメッセにインして言った……。



九条氏の過去のコラムに基づいて、ここでは”代理人”と名乗った方を出資者（黒幕）と表記しよう。

（ちなみに出資者、となっているが私に出資した訳ではない。）

彼との馴れ初めは、私がFree Game Classicのゲーム感想を書いた折、作者としてメールでお礼を述べられた。

感想を書くものとして、そういうメールはとても嬉しい。

やがて頻繁に話すようになり気付いたのだが、彼は色々な人とメールし、色々なプロジェクトを進めていた。

そしてメッセージャーでも話すようになり、私も細々と雑事を頼まれるようになった。

これが本当に雑事で、例えばXXという人にメールしてくれ... だとか。

（そのXX氏とは私も面識が無いのだが、何か不始末？ をしでかし、合わせる顔が無いので代わりにメールしてくれ、とかだった。

不始末をしでかしたなら、余計に自分がメールした方が良いと思うが...）

彼は黒幕と言われる通り、某星屑氏のブレーン的な役割もやっていたので、そちら方面からプレッシャーを受ける事もあった。

まあプレッシャーというよりは仲介...という役目に近かったのかも知れないが。

私の印象としては、”とにかくしつこく、コマメに連絡を取り、交渉が成るまで粘る”。

タフなネゴシエーター（交渉人）という感じ。

...そもそも、それだけ粘らなきゃいけないのは、根回しだとか何だかんだ、事前の気遣いが上手く行ってない気もするが。

”そこをなんとか”で押し切られた方は、けっこう不愉快な物である。

だが説得や分析は論理的で優れており、”頭が切れる”。

行動力もあるし、食っていこうとする気概もある（だから人の迷惑に’あえて’無頓着なのかも知れない...回り回ってそれは足を引っ張る、とは考えないのだろうか？）

悪い人では無いが、彼から話し掛けられると正直、ちょっと迷惑な件が多い。

敵に回すと厄介な人である。

さてその彼が、メッセージャーに入って曰く

「111さん、九条さんが嫌がっています。無理に誘わないで下さい。

もうこの企画は終わりにしましょう」

と言う。

私は無理に誘った覚えなど無いし、むしろ九条氏の提案が暴走して、今の混迷しきったプロジェクトがあると思っていたが...

ほぼ開口一番から、その決め付けだったように思う。

彼は、九条氏の代理人を名乗った。

九条氏とも避けがちだったとはいえ、まあ週一くらいで話すのに、”代理人”...？

（確かその日の前日も、九条氏と話したばかりだったような気がする）

そもそも嫌がるも何もない。

当初必要だった分の素材は、既に揃っている。

新しく九条氏が提案してくるアイデア（キャラやシナリオ）で困っているだけなのだ。

そこだけ切り飛ばして良いなら、後は自分が頑張るだけ。

九条氏に迷惑は掛けない。

そう言っても、

「でも、無理に頼んだでしょ」

「自分は、九条氏から相談を受けた。」

「今ある素材で、別の作品を作れば良い。わざわざ混乱したプロジェクトを続ける必要は無い。

（まあこれも一理ある辺り、さすがなのだが。突然話し掛けられ、一方的にやり込められて、それに従うというのも癪であった...）」
と一点張りである。

こちらとしては確かに、九条氏に嫌気が差してることは察していたし、前回も書いたように
「もう、辞めた方がいいんじゃないか」
と九条氏が口にすることもあった。

それをなだめたり励ましたりで、
「俺が頑張る」
と九条氏に言ったのが昨日の今日だ。
...つまり、積極的に協力はしないものの、まあ111が頑張るなら勝手にやってくれて良い、という態度だったと思っていたのだが。

前日もちゃんと会話していた旨を、出資者（黒幕）に伝えると
「彼女がそれ（拒否）を言えると思いますか？」
と言う。

更に話し込んでみる。
どうも、出資者（黒幕）は”ノーと言えず、111に振り回されている（かわいそうな）エミリア像”
があるような...。
これも私が、彼に比べて論理性が欠如している為か？
下衆の勘ぐりなのか？
どうも、個人的な感情を理屈にくるんでいるが故の、無理筋のふっかけなように思えた。
（*ちなみにこの頃、出資者（黒幕）も九条氏に絵の仕事を頼んでいたらしい。それへの影響を恐れていたのか？
もしそうだとすると、それは九条氏の問題であろうが...）

いや提案を受けているのはむしろこっちだし、嫌ならもうこれ以上絵を描かない、と断ってくれば良いのでは...？
と言っても堂々巡り。
「彼女がそれ（拒否）を言えると思いますか？」
である。

「では、自分の絵を使う事を許可しない」
と迫る人は、そんなヤワでは無いと思うが...。

こうなると相談を受けたというのも、どこまでなのか...？
ただ愚痴をこぼすだけならまあ、嫌気が差しても居る事だし、あるだろう。
だが積極的にネゴシエート（交渉）するまで頼んだのか？
明らかに彼（出資者（黒幕））はそんなテンションであるが。

いい加減ラチが明かなかったので、出資者（黒幕）と眠いとか理由を付けて別れたその足で、
九条氏にメッセで確認してみる。
もちろん出資者（黒幕）が指摘するように、言いたくても言えなかったケースがあるかも知れない。
「気にしなくてもいいから、言ってくれ。そっちの方が助かる」
と言い添えてみた。

結果は、
「まあなあ」
と出資者（黒幕）に相談した事を認めつつも、
「まあ、続けたらいい。」
という感じだった。

...
ちなみに出資者（黒幕）の粘りは2時間くらいにも及んでいたと思う。
その日もゲーム製作は出来なかった。
明解な事だが、ゲームは話し合いでは完成しない。手を動かさなければ。
話し合いの段階はもうとっくに過ぎていくというのに。
（...それともこれは、プロジェクトのノウハウとして、問題が起きたら手を止め、一度トコトンまで話し合え、という事だったのだろうか？）

夜勤の工場の仕事が終わるまで耐え、昼間に寝る。
どうしようもない想いに駆られた。
...何が悪かったのか？
...辞めた方がいいのか？

起きれば、また夜勤である。



思えば、完成の道筋が見えるかは...やはり、自分の手元にプロジェクトを再び引き寄せるか・自分の管理下にするか、だった。

(プロジェクトノウハウなど0に等しいので結局、自分の手の届く範囲でしか完成に漕ぎ着けられない)

自分の手元に引き寄せるため、結果的にではあるが、私からした働きかけが二つある。振り返るにこれは、決定的な事だったかも知れない。

『FREE戦略』と、それに伴い九条氏への依頼料をほぼ定額制にしたことである。そこに至ってようやく、初めから望んでいた(明確にしなかったのが致命傷だったが)”絵師への依頼(下請け)”という形に落とし込めたのかも知れない。

.....

ある時、再三の九条氏の”止めよう”という泣き言をなだめるのに疲れた私は、自分から同じ事を口にしようと考えた。

私が口にすると、九条氏は引き止める。

たまには今までと立場を変えることで、”自分側”へプロジェクトを少しでも引き寄せられるのでは...、そんな浅はかな考えだった。

少し唐突かなと思いつつも、メッセージの流れで”じゃあ、止めるか...?”と口にする。
いつでも冗談にも出来るくらいの、そんな淡さで。

しかしそこから、あれよあれよと、金勘定が始まる。

(思えば相手が”止めよう”と口にしてる所に、自分も”止めよう”となったら、プロジェクトが終了するのは当たり前なのだが)

辞めるのは良い、だが私が描いた絵の分、働いた分は払って貰う。という話である。

心のどこかで引き止めてくれる...と思っていたが、そう相手が言うのも想定してはいた。

...こうなってしまったら、絵を買い取って、出資者（黒幕）氏が言う通り、新しいゲームに転用するしか無いだろう...

...価格は？

えろSTGシリーズの収入は結局、総額20万だった。これを折半していた。

つまり私の取り分は10万である。

これを、全て出そう。結局、自分の儲けはこの時点で0になる。

九条氏の作業量で言えば、少し少ない金額かも知れない。

だが絵の半分ほどは（追加キャラ、悪堕ちの立ち絵など）九条氏による提案じゃないか。

言いたくはないが、そのおかげでプロジェクトが混乱したようなものだ。（最終的に呑んだのは自分だが...）

それに、今回の報酬条件も、”売れた金額の半分”という話だったじゃないか。

事ここに至って、プロジェクトは破綻してしまったのだ。

これは言わば非常事態で、九条氏も私が出せる限界の金額だと知れば、仕方なく納得してくれるはず...

そう思考していた時、九条氏が先に口を開いた。

「25万円。ただし、これは言い値だ」

私は自分の予想の倍以上の提示額に慌てふためきながら、

「出せるのは、えろSTGの自分の手取り、10万までだ」と告げた。

第一、その25万円という額の根拠は何だよ？

後出しジャンケンも良い所じゃないか？

(“言い値だ”という事は、交渉次第で下がる可能性もあるはず... という僅かな希望もあった)

しかし九条氏は

「金は、絶対に払ってもらう。」

もはや30分前の”プロジェクトを自分に引き寄せる”なんて話ではなく、法律まで絡んで来そうな泥沼の交渉になってきた。

(...なにが絶対払ってもらうだよ?? 第一、コイツ(九条氏)は俺の家の住所とか知ってるのか?)

ドス黒いイラ立ちが、腹の底から渦巻く。

だが、見栄もあった。

初めに、プロジェクトが破綻した時の事も決めておくべきだったのだ。

それは自分の落ち度だ。

それに、まさかウワサに聞くようなそんな泥沼の揉め事を、自分がしたくなかった。

...金を払えば済む話じゃないか！

(.....仲間じゃなかったのか?)

あくまで利害で組んでいる。そこが大前提。プロジェクトの為のパートナー。

言葉では何と言おうと、危うくなったら自分が大事。

分かっているはずだった。

しかし、どこか一点、仲間じゃないか...

そう甘えている部分もあった。

と言うか、俺が甘えるのも許されないとすれば、自分の言いたいように提案し、プロジェクトを肥大させた九条氏は何なのだ？

...いや。

つまる所は、結局、俺が悪い。

俺だけが踊っていただけだ。

これが、プロジェクトが破綻すれば見せるモノの姿だ。

「金を払うのが嫌なら、続けるしか無いな。」

九条氏はそう結んだ。

”脅し”だったのだろう。

だが私の中でコトン、とスイッチが切り替わった瞬間だった。

(...平等ではないんだ。

いや、ここまでして、平等であって、堪まるか。)

私は歯を噛み締めながら、心中で決意した。



(...平等であって、堪まるか。)

好き勝手に提案。自分のキャラを入れさせる。関係ない他の人間まで出てきては、クチバシを入れる。

そりゃ潰れる。

で潰れたら25万、完成すれば収入の50%の報酬...?

なんだその、どこまで行っても安心・安全なポジションは。

さぞや楽しかろうよ。さぞ楽しかろう。

逆に脅される形になり、開発の続行が決まって数日。

夜勤の工場を終えて、青く澄んだ空の下で原付を飛ばして帰る。

コンビニで漫画雑誌を立ち読みする。

休日で、家族と一緒に外食する...

あるいは仕事中に、ふっと気を抜いた瞬間...

幾日経っても、そんなワンシーンごとに思い出され、その度に許せない気持ちで頭を掻き毟る。

これは、俺が作る、俺のゲームじゃなかったのか？

いつの間に、25万という負債を背負わされた??

いや、それは結局、人の手を煩わせてしまったから。それがいけなかったのだ。

...やはり人に頼むなど、夢を見る事など、してはいけない事だったのか?

俺はただ、ゲーム製作を...

金を儲けようという考え自体が浅ましく、否定されるモノなのか?

これはその事に対する、天罰か?

...いや落ち着け、これは単にプロジェクトが失敗した物が見せる側面。情景だ...!

毎日毎日、思い詰めていた。

初めは、やはり相手への恨み言だった。

そりゃ俺も、完成まで頑張るよ。元々、そのつもりだった。

でも完成すれば必ず、あの女に半分持っていかれる...

これはもはや平等の分け前ではない。

はっきり言って、半分ずつなら、俺の方が損してんだよ。

今払えば25万、

完成すれば半分ごっそり。

そして、まだまだ到底解決のメドも付かないような、作業や要望が山積み...

...もし完成し、発売して、それが売れなかったら?

この時は共倒れか。

相手も負けるが、俺も負ける。

いずれにしろ、俺は絶対に負ける。

なんだこれは。

なんでこんな雁字搦めな、必ず"俺の負け"が確定してるような場に立ってるんだ...?

腸が煮え繰り返る、グツグツと復讐心の様な想いが滾った。

同時に突然、どうしようもなさや、情けなさが襲って、力を急激に失わせたりもした。

トイレの便器に腰掛け、頭を抱えて悩む。

しかし気が付けば思考の方向性は、後悔の"なぜ?"から疑問の"どうして?"に、

そして"どうするか?"へと変質していったのだろう。

一つの方向性へ集約していた。

...気が済まない。

せめて、3 : 7 でも良い。相手が有利でも良い。

勝負の場に、立って欲しい。

意地でも、相手も損を被る可能性のあるギャンブル。その勝負の場に立たせなければ、気が済まない。

自分がそこに立っているようにだ。

どうすれば、勝負の場にヤツを上げられる？

少なくとも今の条件、放っておけば勝てる条件で、相手がギャンブルに乗って来るのは、5 : 5 のイーブンな状況などでは無い。

相手の”配当金増し”がほぼ確実。

そう確信しなければ、乗って来ない。

だがその実、相手が有利だと思わせながら、その実、”俺が勝つ”。

あるべき分け前、

オレが数多い報酬を受け取る。

そういう勝負をしなければならない。

つまりだ...整理すると、相手がバカめ、と舌舐めずりして勝負に乗って来る。

だがまるでポーカーゲームの様に、自分の手の方が強いこと・有利な手札が、自分にだけは見えてる。

そんな状況を作らないといけない...？

一見、そんな状況を作るなど、不可能に見えた。

しかし、製作の作業の手を動かしながらも、ふと気づけばその”逆転策”を練る。

そこから数週間が経ち。

FREE戦略と出会った。



考えてみれば、醜い話だ。

プロジェクトが上手く行かず苦労したのは終局、自分のせいである。

しかしそれを”自分はこれだけ余計に苦労したのだから、多く分前を貰うのは当然”と言わば、恨みと共に正当化しようというのだ。

だが私の原動力は、そういった心暗いモノ、恨みや鼻を明かしてやる、そういった所に根源があるような気がする。

未来の発展の為とか、人を喜ばす為.....だとか、そんなまっとうで輝かしい事を目指したいけど、所詮、育ちが悪いのかも知れない。

結果的に”自分主導へプロジェクトを戻す”事にもなるのだが、まさにその時は恨み...ともつかぬ、腹の底からゴゴゴと湧いてくる暗い激情。

それに突き動かされ、他が見えなくなる位、集中した。

.....

私は趣味で、自己啓発やビジネスの本を読んでいた。

ご多分に漏れず、なんとか救いは無いかと本を漁ったが（人と上手くやる方法...とかだ）

聖人君主のような事ばかり書いてあって、まったく血肉にならない。

試してはみるけど、数日も続かない。心折れてしまう。

見つからない答えに疲れた私は、なんとなく目に留まり...話題だった本、『FREE』を読んでいた。

正直、"エミリアにカタに嵌められ、まるで25万の借金を背負った身だ。"

"これ(ゆきモンプロジェクト)が完成するまでは絶対働かされる。強制労働や..."

と、不貞くされがちだった事もある。

つまり肩の力を抜いて、まったく関係ない本を読んだ。

しかし一旦離れた時にこそ、重要な物を見つけるものなのかも知れない。

私はFREE...という、得体の知れぬ、しかし未来がありそうな理論に魅せられていった。

FREEとは、"無料"を使って稼ぐビジネスモデルである。

(厳密に言うと、将来必ずそうになっていくだろう、というSF入った"方向性・理論"を示す場合は『FREE』、

FREEに向かう状況の中で上手くやってやろう、と一部フリーを利用する場合は『フリー戦略』と分かれると思うが)

一時期、"無料です!"と謳ったグリーなどが一番分かりやすい。

他にもGoogleなどがそうである。Gmailは無料で使えるが、Googleは広告で収入を得ている。

髭剃り自体をタダで配り、シェアを十分取った後に、替刃を有料で販売するとか。

このように、無料から有料に移行したり(*フリーミアムと言う)

無料のまま別に収入の入り口を用意して稼ぐのを、フリー戦略という。

他には音楽なら無料でyoutubeにPVを流し、ライブで稼ぐとか、オープンソースのプログラムを発表して知名度を上げ、良い会社に就職するとか、本を出版するとか。

細かく起源を辿れば、街角で配られるティッシュもそうだし、江戸時代には雨が降った時、商人が傘を貸し出していた(傘に店屋の名前が書かれている)

などなど。

どうだろう、"それなら分かる""面白そう"と思わないだろうか？

そして"自分がやるにはどうしよう?"と考え、"実際にそれをやるのは..."と躊躇する気持ちにもならなかっただろうか。

特にDL販売の場合、割れ(違法ダウンロード)により、"FREE"の方向へ強制的に向かわされていく...という危機感、不安感は製作者なら誰しも共有してるところ。

いっそ違法な手段に脅えるより、自ら開け放ち、それをビジネスチャンスに変える。

そう、ヤケになって？ 行動する者が出て来ても不思議ではない。

いや、私は進んでその”ヤケになって行動する人”を演じることにした。

実際に、効用があるかは問題ではない。

ただ誰にでも説明すれば理解できる、ある程度共感もできる。面白がってくれる。

だが、リスクが高いため、自分でやろうとは思わない...

考えれば考えるほど、これは”勝負”の場に向いてるように思えた。

私はFREEにまつわる本や情報を、片っ端から集めた。

勝負の場を作るために。

これは私の5枚の手札で、出来てる役を当てるゲーム。

”相手”——九条氏が私の5枚の手札のうち、左端の2枚を覗き見てほくそ笑みでる時、私は更に他の2枚を知っている。

せめてそれくらいの情報、有利差で勝負に挑めるよう、学ぶ。

つまり札を伏せて勝負するギャンブル、交渉に勝つには、情報差...アービトラージなのだ。

カタに嵌められ、借金が発生した？ のが確かなら、借金返済まで黙々と働くか、博打を打つか。

それしか無いではないか。

私はFREEの本を精査しながら、若干熱に浮かされてる、きっと上手く行く、みたいな希望論が支配してる事を感じながらも...

徐々にそんな”希望”に自分が溶け込み、リンクして行ってるのに気付いた。

恐怖は以前あった。どれだけ情報を得ようとも、行動に移す前には恐怖が襲うのかも知れない。

...冷静に考えて、フリー戦略とか言って、無料で配ったら誰も買わないんじゃないか？ 普通に

...

...2桁DL数とかなったらどうしよう？ 逆に今のまま、普通に発売しても、500DL以上は固いんじゃないか？（折半という条件なら、25万円になる）

だが、最後には腹の底から湧いてくる熱さ、その勝負の場に飛び込み、必ず”自分が有利な分配を受け取り””勝つ”という決意が勝った。

...冷静になるな！ 悔しさを無かった事で済ませるな！

その熱に飛び込んだ。

フリー戦略を信じたのである。

ゆきゆきてモンスター軍は、本編を無料で公開する。つまり、フリーゲームとして公開する。
有料なのは、そのプレミアム版である。

(初めはキャラを追加販売...など幾つかの案も考えたが、DLsiteのシステム上、そして分かりにくくピンと来なかったのが最終的にこの形になった)

私は、ある種脅しだったろう(”言い値だ”とっていた)
九条氏の提示した金額、25万円をそのまま了承する。

”FREEに可能性を感じている、自分が思うFREEの形を試してみたい。
だが失敗して全然売れなかった時、今の条件、半分ずつの分け前では納得がいかないだろう?”
いわば全面降伏、貴女の言う金額を一切の文句なく払うので、俺の好きなようにやらせてくれ、
と提案をした。

言うなら、

私がこの勝負の場にBETするは25万という大金。

FREEという役が魅せるリターンは、果たしてどれだけか...、全額没収のブタか、数倍返しの大物
手か...?

私の視界に、黒い帯のような物が漂ってる気がした。

ピカレスクに酔っている自分が魅せた幻想だったのかも知れない。

その提案を聞いた、九条氏が口を開く...

FREEの本:<http://p.tl/2WD1>

(この後、評価経済へ論が移行していくか)

フリー戦略の本：<http://p.tl/Q0Ye>



その夜のチャット。

九条氏が提案する25万円という金額を何の駆け引きも無く受け入れる代わりに、自分が考える”フリー戦略”——ゆきモン本体を無料で発表し、'プレミアム版'のみを有料とする——を、試す。
そういう提案をした。

これは事実上、九条氏がこのプロジェクトに口出しする動機を失わせる事でもあった。なぜなら九条氏が大量に絵を描き、シナリオはおろか、ゲームの内容にまで口を出すのは”発売した時の売上（収入額）を折半”という条件に負う物が多かったろうから。もし初めから買取り、絵の枚数をこちらから提示し、全部で幾らだ、と決まっていたら、今のよう
にガンガン絵を追加し、自前のキャラを入れていく、等という事をしただろうか？
する訳がない。事実上タダ働きになる。

事実上タダ働きを許容できる人は、描いた絵を丸々合わせて25万円で買い取れ、と後から言うような事はしない。
つまりフリー戦略に伴い、契約条件を変更できた時点で、九条氏は沈黙するだろう。

完全にゲーム制作の主導権をこちらに取り戻す事ができるのだ。

もちろん、フリー戦略はただの、条件を切り替える為の口実だけでは無かった。
散々勉強し、”勝てる”算段があったのだ。

<http://d.hatena.ne.jp/gamecome/20110417/1294501968>

例えばここにある通り、「冠を持つ神の手」という一般向けゲームは、まったく同じモデルで、
”攻略支援版”のみを有料版として発売して、成功しているだとか...

(もちろん細かい事を上げれば、これは一般向けのみで通用した例かも知れないし、有料版の価格も安い...)

裏付けは無いけど、FREEの原則として、無料配布した5%は有料版に移行するというデータがあるだとか...。(眉唾！)

それは強引に信じこませようとした、紙のような理論だったかも知れない。

(ちなみにこの時は知らなかったのだが、実は成人向け同人でも、無料で配るモデルは過去に数件、存在した...。

こちらは成功してる例も、成功してない例もあるという印象だが。)

今振り返ればFREEが一番大事なものは注目度で、今欲しい実利、
つまり販売益を即回収するには、向かないビジネスモデルな感じもする。

だがやはり、全てを計算しても、身を預けて飛ぶ。

その行動しか無い、そういう気持ちが腸で煮えていた。

.....

丸条氏はまさか本当に25万という金額をこちらが飲むとは思っていなかったらしく、動揺している様に見えた。

今夜、突然切り出した訳ではない。

前から上記のブログのように...FREEのことを記事にして、興味があることを示してきたつもりだったが。

だが、やはりそれはそうかも。

薄々勘付いていたにしろ、契約状況がにわかに変わるという意味では、やはり受け止めがたい事だろう。

一だめか？

一切り出し方が、自信満々過ぎた？ いやしかし余り不安げでもそれはそれで、付け込まれる...

息を呑んで反応を窺う私に、九条氏はうーんうーんと、
どうしようかなあ、という姿勢を見せている。
決めかねている様子。

—叩き込め！ 相手に考えさせるな！

—ここしか無いッ！

私はここが先途、一世一代の勝負のような感覚で、先回りして相手の心情を掴まえようとした。

...要するに、九条氏が避けたいのは”自身の負け”ではないか？

25万という額に不服は無いはず（自身が言い出したことだ）

だがフリー戦略を呑み、手を引いた後に、その作品が大ヒットを飛ばしたとしたら？

自分だけが25万という相対的に少ない金額を握らされ、ババを引かされた気分...

それが結果的に、負ける気分になるのでは？

私は、このフリー戦略に対する自信を語りながらも、結局はやってからしか分からないこと、
自信の裏付けの危うさなどを正直に話しながら、高速で思考を回転させた。

—保険が、あればいい。

ピン、と来た。

こちらが勝負を求める心理に対し、相手は保険を求める。

この”有利な立場になろう”とする心理は、今まで見て来た中で、幾つも思い当たる節がある気がした。

（そしてそうなった時、往々において保険のおかげで大敗は喫しないが、安全を求めた方が負ける。

それも何故か直感的に分かった）

私は追加条件として、”売上500DLずつごとに報酬5万円を追加する”事を持ち出した。

これは単に、九条氏が得になるだけの話。

言うなら積まれた札束の上に、更にもう一束乗せる、そんな攻勢だった。

気分はモノポリーで、欲しい物件を所持してる相手に畳み掛ける気分。

...思考をフル動員する正念場では、走馬灯ではないが、色んな光景が浮かんでは、一瞬で消えるのかも知れない。

”じゃあ、それでやってみるかあ。”

遂に九条氏から了承の言葉を引き出せた。

それは同時に、ようやく自分のゲームへと引き戻せた瞬間だった。

「お帰り！」

そう迎えると、もはや起きるも寝るも自分だけだ、という責任感と、

そしてあくる日に振り込んだ25万円という

もはや引き戻せない現実の世界の額が、身を引き締めてくれた。

足元は不確か。状況の先は見えない。

だが、ヤル気だけは先ほどとは違う。半端無く湧いてくる。

気持ちが180度返った瞬間だった。

ちなみに九条氏は、ゆきモンを発売してからしばらく後のチャットで、

”500DLごとに5万ってことは結局、10%って事なんだよなあ”

と少々不満気に？ 漏らしていた。

まずゆきモンプレミアムは1680円なので、1DLの利益は1100円である。

だから正確には9.09%なのだけど。

更に言えば、それでも違う。

条件は”500DLごとに”なので、例えば極端な話、

もし1499DLで売上が止まったなら、その分の支払いが発生しない、と言える。

499DL分はこちらの預かり、というか丸ごと貰いである。

だからその言葉を九条氏の口から聞いた時、あの数週間の苦悩、腹が焼けるような復讐心...暗い心は報われ、

”勝った”のだなあ、と思った...

今振り返れば、ちょっとやり過ぎでは無いか？ と思ひもするが、それは余裕があるから。

もしゲームが頓挫して、ただ25万円を払わされたただけだったら？

あるいは、フリー戦略がゴミのような結果に終わっていたら？

どちらに転んでも、今の生活は無かっただろう。

高尚な同情心は芽生えず、ガソリンを注いだように、焼ける心は渦巻いたままだっただろう。

気が付けば追い込まれ、危ない賭けに身を乗り出し、勝った。

今振り返るのは、それだけで充分だ。

(もちろん賭けをしないで、普通に稼げるのが一番良いのは間違いない。)



FREEというのは何もフリー戦略、ゆきモン本編を無料で配ってプレミアム版を購入してもらおう、というフリーミアムだけではない。

例えばUNIXなど、オープンソースな（いわば無料→無料な）動き自体も指す。

と言うか、やがて全土を覆い尽くすだろうその動き、その変化自体を指している。

（例えばニコニコのMAD文化も作り手はタダで作る=FREEの端緒と言えるし、もっとFREE化して著作権を自由にすれば促進されると言える）

九条氏との打ち合わせでようやく手取り制にし、シナリオのこれ以上の変更も無い、立ち絵は出揃った。

シナリオに合わせた（変更の影響も多々受けた...）マップも、あらかた作った。

それがこの時の状況。2011年5月のこと。

ここで必要になったのは、全25のHシーンのテキストである。

（*この25のHシーンのシチュ全部、全て九条氏に丸投げた...ハッキリ言って、25を思い付く指針も、エロ同人に対する知識も自分には無かったのである。

だがどう考えても、シナリオを書いた人間の方が思い付きやすい環境だと思う。モブキャラだとしても。

だから、どうしても今回のお話は九条氏を糾弾する方向に行ってしまうが、ベースとして私

が悪い事に間違いは無い。

こういった所も、九条氏とのイザコザが発展していく種だったのかも知れない。)

私はここで、さっそくFREEを全開に試す事にした。

上がって来てるH絵と差分を全て公開し、シナリオを募集したのだ。

<http://d.hatena.ne.jp/gamecome/20110529>

(同じアドレスでプレミアム版の特典ページに進化したので、今はパスワードを知らないとログインできない)

ゲーム中に登場する女の子が全てリストになっていて、選択するとその立ち絵(脱衣)や、Hシーンの絵を全て見られる。

言わばこれから発売するエロゲーのHな要素が全て見られる、と言うものだった。

(ちなみにHシーンの絵(原寸)とテキストなら、今でもpixivの私のアカウント上で見られる。

<http://www.pixiv.net/member.php?id=482692>

一番閲覧されてるものが23000...、多いと言えば多い気もするが。これはFREE効果、あったのだろうか?)

こちらの持っているカードを全て晒します、だからこのプロジェクトに参加して下さい...

自分の中では”FREEにおいて優等生的な態度だ。自身の流血も厭わない、ってね。こういうのは、惜しんじゃダメなのよ。”

と勝手に頷いていたものだった。

(恥ずかしい話だが)頭の中では、当時Ustreamで配信し、Hシーンの絵を集めた星屑きらら氏の事が頭にあった。

まあきらら風情で、きらら如きで、あれだけ集まるのだから、111ならば、余裕。

いやまあ、きらら程は集まらんかもね。でも控え目に見て、自分が少し書けば終わるくらいの量は、集まりますよ。

タダで。

やったね。

結果を書けば、九条氏に泣きついて書いて貰った一つ(結局使えなかった)

九条氏から頼まれた方一人。(たくさん書いて頂けて助かりました)

そして、やべえよ、結構頑張ってサイト作ったのに全然集まらねえよ、と必死に頼んで、了承してくれた方が一人。(この方は後のコミケで対面、とても勇気づけられました)

約7・8個分のHシーンテキスト。

結局、半分以上のエロテキストを自分で書く事になった。

”このFREEは失敗だった。”

ただ、狙って失敗したなら、学ぶ事はある。

件の星屑氏だって、恐らく黙って集まったのは後の段階になってから、それまでは黒幕（出資者）氏が仲介したり、頼んだりしたケースもあったのではないだろうか

（まったくの想像なので何とも言えないが）

もちろん注目度の差もある。

あるが結局、自分が動く姿勢が無ければ人は動かない。当たり前のことだ。

それに、よっぽどプロジェクトが円滑に動いてる中でなければ、人は自動的に来たりはしない。

そんな都合の良い事は。

こちらから頼まなければ、ほとんどの場合、案件は成立しない。

でも頼みさえすれば、待っていたよ、とこちらが感じてるハードルよりもっと低く、受けて下さる事も多々ある。

（これは当メルマガの寄稿しかり...）

思い上がりでまた一つ鼻っ柱を折られた経験だった。というより、人が集まっただけでも幸いな気もする。

自分でエロシナリオを全て書き終わったのが、もう夏の盛りだった覚えがある。

ちなみにオープンソースに代表されるUNIXも、それを使い、企業がLinuxとして有料で発売する時には、轟々と反対意見が噴出した（らしい）

無料で始まったものを有料で販売するには、相応の決め事が必要という事か。

逆に人があまり集まらず、救われた面すらあったのかも知れぬ。

また、この外注を注目度を頼りに集める...という形（クラウドソーシング）、

そもそも狙ってやるものではなく、不思議と自分の周りに集まった、という性質であるべき気もする。

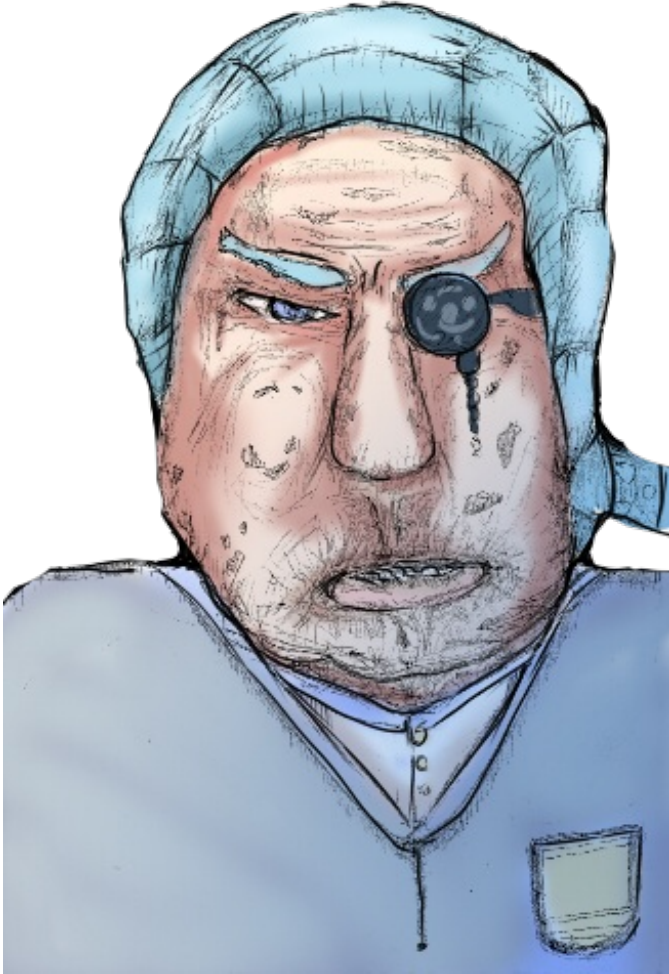
手弁当で自分の益になる人が集まる。

言うなら、宗教に近い。

宗教的な性質を持たなければ。

狙って宗教の開祖になる人も居るだろうが、大半の宗教は自然発生的、周りが勝手に持ち上げた

のでは、と...



そんなこんなで、真夏の盛りまでシナリオを書いていたような記憶がある。
それからそう、今度はその文をゲーム中に組み込む。

私自身のコダワリとして、ただ同人エロゲのHシーン、
絵が表示されて文字が流れる...がどうしても嫌いだった。

やるならば差分をたくさん作って、ゲーム中の文字にシンクロさせたかった。
また、価格帯的にボイスも必要だな、と感じてもいた。

(音声の一つのウリだった、某星屑氏のゲームへの対抗意識もあったように思う)

だが声優さんにボイスを頼めるお金も無かったし、Hシーン中だけ喋るのは不自然、なら他のシーンも、となるように思えた。

しかし自分はゲームを遊ぶ時、ボイスを聞くのはせいぜいHシーンの、喘ぎ声だけである。

正直、架空の世界の架空のキャラのやり取り感が強くて、熱演するほど寒い。そんな印象がある

。

(特に同人レベルの声優さんではそうなりがちかも...)

だから声優さんはここでは必要無い、と割り切った。

大事なものは”抜き”の為の喘ぎ音声。それには素材があった。

そして良い感じに音調整して、良い感じにループさせれば、喘ぎまくり完成や、と考えた。

(＊この辺が非常にどんぶり勘定、ツクールの音関連の機能ライブラリはそんな豊富でもないのに)

<http://d.hatena.ne.jp/gamecome/20110908/>

これは2011年9月8日のブログ記事。

(はてなダイアリーは日付がそのままURLになる。故に一日一つしか記事が作れない)

これは新しい、と思ってSASなどと書いているが(大体12月末くらいまで言ってたよね...) 具体性を欠く”良い感じに”が上手く行くはずもなく、出来上がった物を見るに、あこれ、まあ、よくある、バックエンドで喘ぎ声流れてる奴だよね。特に珍しく無いよね、と後に引っ込めたのである...

とはいえこのSAS、スーパーアエギ声システム、エロシーンをざっくりと4段階くらいに分け、その情感に合ったセリフを流すようにしてみたり、連続で音再生され、”しつこいわ!”という感じにならないよう、割と内部では頑張っただけなのである。

ちなみにゆきモンフォルダの、Game.exeと同階層にあるfile_min.txt がその設定ファイルである。

カンマで区切られた1つ目が流す音声、2つ目が音声の再生秒数となっている。なので2つ目の秒数を減らすと、被るのも気にせず、エロ音声がガンガン流れまくるはずだし、増やすと、音声の後にそれだけ無音分が増える...と思う。

このSASの再生エンジン(...言ってるて恥ずかしいが)と、差分の作成。

そしてHシーンへの組み込み。

これも案外に時間を取られたように思う。

もう25万円を振り込んでしまっていたので、差分用に新しく絵を起こして貰う事は出来なかったし、そんな事態からも分かる通り、

”あ、(プロジェクトのゴタゴタが片付いて)余裕できて来た、そういえば前から留め絵のHシーン嫌いだった。

差分とか声とか、たくさん入れよう”

という感覚だったのだろう。

そんな心境で今さら九条氏に言えるはずもない、自分で苦労してソレっぽい感じに差分を作るしか無いね。

まあしょせん素人作業、初めから差分を考慮に入れ、良いツールを使ったら？ もっと効果的だったかも知れない。

(ゆきモンのHシーンを褒められた事はほとんど無い…。(SRPG部分の面白さに比べて))

とはいえ、そんなコダワリが持てるようになった、というのは

ようやくキッチンと腰を据えて制作に打ち込めるようになった、という事でもある。

そう、プロジェクトでゴタゴタしてる内は、そもそも仕様さえもひっくり返る事があり、仮に仮を重ねて、結局その仮は使わない…

みたいな事も多くあったのである。

今でも九条氏に説明するべく、エクセルで作ったゆきモン資料とか取ってあるので笑う。

<https://dl.dropbox.com/u/93208206/idea.xls>

途中の”SRPG設定シナリオ案”というタブはえ九条氏の提案(アイデア)分。

その中のフキダシが、自分のツッコミ…。

(SRPGというシステム・マップがほとんど決定してからこの企画段階のような打ち合わせはキツイ！)

https://dl.dropbox.com/u/93208206/e_idea1.txt

これが一番の草稿で、案件を聞き取って

https://dl.dropbox.com/u/93208206/e_idea2.txt

これを作成したのだろう。

その後エクセルファイルに載せ(編集を共有化しようとしたのだろうか)

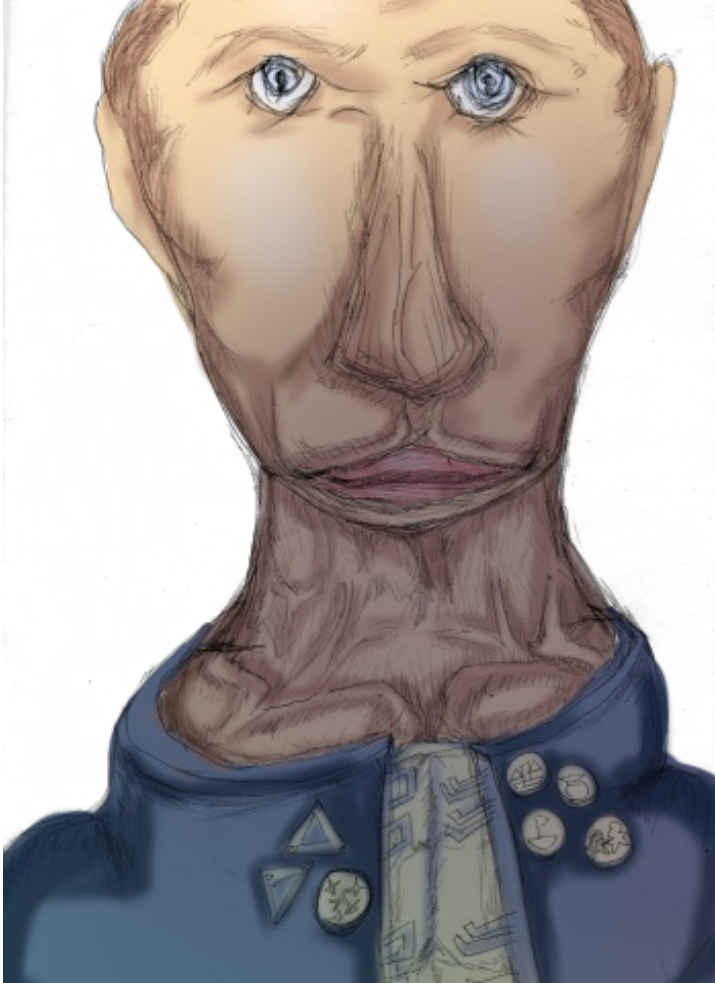
なんとか擦り合わせようとしたと…。

Hシーンの組み込み作業は結局、ほぼ11月の頭まで掛かったようである(エロシーンの効果音とかもあったし)

<http://d.hatena.ne.jp/gamecome/20111030>

<http://d.hatena.ne.jp/gamecome/20111015>

この頃とかもう涙無しには読めない。仕事を退職する日をカウントダウンしてる(”あと4月”)一年ちょっと前の自分である……。



夏の盛りにエロテキストが出揃い、秋の口にSASのエンジンを作っていた。

そしてそれからHシーンの差分を自作、またSAS用の18禁音声素材を逐一切り出し加工。

(...「素材」とは名ばかり、30分近い音声ファイルが1つ入ってるのもあった)

自分のコダワリから、HシーンのSE(効果音)も用意。

もちろん夜勤の工場仕事——朝方は眠くて仕方がない、昼は寝る、夜になったら憂鬱な気分で準備する...——も、続けつつ。

こうしてHシーンの組み込み工程の全てが終わった頃は、そろそろ肌寒くなって来た季節。

<http://d.hatena.ne.jp/gamecome/20111106>

この頃から日記も不定期になり、本気度も高まって来た感じか。

死の冬に向かう季節の中、襟を立てて顔を伏してただ耐え、反旗を窺う。

社会に突き立てる”俺の武器”がダメにならないよう、懐中でそっと暖める、

今は口を結んで、この武器を育む。

そののみが希望だったと覚えている。

(文章に心なし、諦観めいた...ウツ要素が入って来てる。

web拍手に支えられる。希望無しではとても耐えられなかつただろう...)

<http://d.hatena.ne.jp/gamecome/20111120>

11月に入りやったのは、効率良くバランス調整をする為の、RPGツクールのデータをcsv形式で吐き出すスクリプト。

(SRPGはバランス調整が肝であり、例えば8面の敵を少し強くした影響で、1~7面までの敵の強さを一度に変える...という場面が多数出現すると思っていた。

ツクール付属のデータベースではこの、一度に値を変えられない。

なのでcsvとして吐き出し、csvを扱えるツールで一度に値を変え、再び取り込む(csv→rdataの逆変換)というのを作ったのである。

大仰そうなプログラムの割には、それ程出番は無かったが...

ゲームバランスが悪いと感じた時、数字をいじって終了という単純な例はほとんど無く、複合的な要素や多面的な解決アプローチも考えられる...と

「ゲームデザイン脳 一柵田省治の発想とワザ」<http://p.tl/Gcg1>にあった、そういう事情からかも知れない。)

そして戦闘を面白くする為に、スクリプトをいじる。

ステージ途中から参加する味方ユニット。

(実現難易度は高かったが、熱い展開として絶対に必須だと思った。

実は今も”キチンと”作っていない。特定下以外では、恐らくバグが出るだろう。

なので思い切り場面を絞って、仲間の途中参加がある面は、宗教城下の1ステージのみなのだ...

。

例えばA子救出ステージも一見そうに思えるが、あの面は”既存の仲間を二手に分けてる訳ではない”。

退却できない様にし、あの面で必ずA子達が仲間になる事を確定させて、処理を簡易化したりもした。

同じように、分岐により仲間達が裏切るのも『最後のステージ』である。

もちろん最後に驚く展開を持って来るべきというものもあるけど、

最後のステージなら、以後の処理は考えなくても良いからである...

この技術力の無さのせいで恐らく、ルミ子の闘技場以降はかなり、マンネリ感があったのではないかと思う。

(闘技場くらいまでは目新しさと、良い感じのバランス曲線を保ててるのは自覚していた)

貧民エリアは今いち特徴が無くパッとせず、

門ステージはスイッチ開閉で今までもあった仕掛け。

(せめて仲間を孤立させようと、シナリオ展開をでっちあげてる)

富豪エリアは広いだけ

(それでも敵NPC同士が戦うようにした。苦肉の策)

王城は魔法使いオンリーにして特色があるように見せているが、要は射程攻撃で珍しくない。放送局も現代的な装備の兵士...と、見た目に変化を付けようとしたが、そんなに戦闘の手応えが変わっている訳でもない。

獄門島はネタ切れ、最初の上陸場所を分けてなんとか奇を衒ってはいるが、そのせいで不自然なブロックで隔てられてたり。

結局、中ほどで合流後はいつもの戦闘だ。

(なんとか足場の高低差を付けようとしているが...)

なのでエクストラステージに当たるアビスへの入り口は、闘技場直後から挑戦可能にした。本ステージで飽きたらこっちを試して気分転換して下さい、という訳だ。

...そもそもステージで意趣を凝らさないといけないのは、数値のやり取りや要素数に深みが無く、またバランス的にインフレなせいもあるが。

例えば放送局の傭兵達、MPを火薬弾量に見立ててはいるが(敵同士で補充したりする)それに気付かず、一度に倒してる場合がほとんどだと思う。

無類の強さだが攻撃する内に装備が壊れたり、電気切れを起こす、通信でやりとりして行動アルゴリズムが変わる....

そういう表現が柔軟に出来たら、ステージ上で毎回ギミックを付ける様な苦労も無かっただろう。

魔法キャラの存在もいまいち、特徴付けられていない気がする。

MPだけでなく詠唱時間などもう一つ、別方向の軸が必要だったろうか?)

戦闘中の攻撃セリフ・ダメージセリフのスク립ト実装。

(これも当初の予定には無かった。

動かしてみて、SRPGにはユニットの個別性が大事だと思って実装を決めたのである。

まあこの部分は自分で仕様を決められるし、キャラのセリフを考えるのは元々得意な作業だった。

2・3日でセリフ網羅が終わった覚えがある。

作業量に比べ、得られるモノは大きい実装だと思う。)

スイッチで橋が掛かる、馬車など乗れないイベントを作る、敵ユニットの配置時のLVを決められる。

ステージやバランス調整的なスク립ト。

海属性のユニット処理も自作したが、元々のSRPGスク립ト素材のver2ではデフォルトである機

能だった…。

開発を始めた当初、SRPGver2はまだ盛んにアップデートされており、バグを恐れて安定版のver1を土台に選んだのだが。

そんなに開発が長期化するとは思っていなかった…

(まあ、ツールや素材で用意されてない事をやろうとすると長期化する、という事かも。だが面白さの為に大事な”一点”に限り、どういう訳かデフォルトでは無い機能が必要だったりするのだ…。

標準機能の中で面白いゲームを作れない、企画の煮詰め方が甘いのだろうか?)

しっかりとスクリプトを触ったのは、実に1年振りだった。

まずいちばん初めにSRPGを試してみようとなった段階で、

敵味方のユニットの影色を分ける処理や、脱衣関連スクリプトなどを実装した。

その直後に、これでとりあえず作ってみるか→

素材が必要だ、シナリオが居る、Hシーンの仕様も決めなきゃ→

勝手に広がる仕様…→

プロジェクトのゴタゴタ…→

FREE提案で片を付ける→

Hシーンのテキストと組み込み…

となっていたのだ。

タスクが積むに積まれ、問題も発生し、後回し後回しになって、やっと戻ってきた時には季節が一周していた。

プチ浦島太郎の気分である。

そして年月は巡ったけども、Rubyに触っている期間は大いに短い。

しょせん素人開発の悲しさで、自作したスクリプトのバグもこの頃から出、頭を悩ませたものである…。

<http://d.hatena.ne.jp/gamecome/20111127>

11月末には動画も作り、気負いと共に発売予告をしたが当然、その予告期間が守られる事は無かった…。

<http://d.hatena.ne.jp/gamecome/20111225>

やがて冬が来る。舞台は東京へ移るための前段階に入っていた。



2011年の12月30日は、東京行きの夜行バスの中で迎えた。

29日の朝が夜勤工場の年納めで、その半日後には、バスに乗り込む時間となっていた。

東京・新宿に着いたのは午前5時。今でも覚えている。

<http://d.hatena.ne.jp/gamecome/20120102>

コミケに参加するのは初めてだった。

というか、東京へ...岐阜・愛知エリアから外へ出るのが修学旅行以来といった感じで、十年振りに自分の中で、一番の勇気を振り絞った気持ちだった。

初めての夜行バス、コミケ...

だがこれからは、もっと心が竦むようなこと、世間様が普通にこなしているような事へと、トライしていかなければいけないのだ。

そう口を結んでいた。

東京で一人暮らしをする。

まだその時には親にも告げていなかったが、心は決まっていた。

思えばこの歳（27）まで、自分のその主体性の無さが...前へ出ようとする勇気が無いせいで...

徹底的にクソっ垂れた、ごみのような環境に置かれ続けて来た。

自分の状況が良くないなんて事は分かっている。

だがどう転んでも、形の違うゴミしか無い。

自分をもっとしたい事がある。その為には親元から、地元から、出なければならない。
そう薄々分かっているながら、やんわりと包まれるように...だが拒めない、いや拒むことすら覚えさせない方法で、反逆の機会は奪われていった。
"母親"によって。

それは、そこに居れば絶対に優しい、楽な場だった。
同時に、そんな自分に正体不明の怒りが止め処もなく溢れ、殺意ギリギリの苛立ちとなって渦巻く場所だった。
奪われた自立心、与えられなかった克己がどうしようもなく痛んだ。
(マザコンじゃないか...)

普通の人間が10代後半には抱くだろう親への嫌悪を今さら抱いてる焦り、ほぼ10年遅れたが故の腰の重さ、既に腐ってしまったかのように見えるチャンスの機会。
...もうずっとここに居た方が楽なのではないか？
...ずっと？

ゾッとした。
ずっと、このまま使われ続けるのか。

21で母親の説得によって、中古住宅を買い、背負った借金はまもなく返し終わるメドが付いていた。
(ちなみに兄貴と自分が350万の借金を背負い、祖母が虎の子の700万を出していた。母親は50万だった...)

実際、酷く無いですかね？ 21歳の若造に350万の借金で。
冷静に考えたら、親として、それがどれだけチャンスを奪う行為か、思い当たりませんか？

私は18の時から働いていたので、その時は150万くらい貯金があったと思う。
その中から、引越し費用として50万を出した。借金とは別に。
これは貸しだからね、という話だった。
その後に母親が慌てて、"もっと無いか？"と催促された、それが無ければこの話が破綻するような雰囲気。
だが私はそれまでも散々母親の性質に気付いていて、
"いや、さすがにもう無いわ..."と答えた。
どうなったか。

別にどうと言う事もなく、無事に話は済んだらしく、買った中古住宅へ引越しは完了。

じゃあその催促した50万の費用は何だったんだ？

21のガキだぞ、21のガキにとって50万は”あったら良いな、貸して”で催促していい金じゃねえ。

引越しに掛かった費用も21万だった。

そして引越しした当日や翌日なんかは”返すからね”と、うざいくらい、あちらから確認してくる。

だが金の貸し借りというのは、確認する為に口にするだけでも、体力を使う。

非常に口に出しづらい。ましてや身内。

そしていつしか、なあなあとなり、1年経つ頃には”いやーあの時は111さんが50万出してくれて助かったわ...”(と、出していない兄貴に言う)

そんな扱いになっていた。

出してくれたって？

あげた訳じゃないんですけど…。

こんな迂遠なやり方で、包み、身動きを取れ無くしていく。

そんな事をもうずっと、今までの人生で繰り返して来た。

まだ私が10代だった頃、母親は”アンタたちの世話にはならんからね、安心して”と言っていた。だが最近では”兄が結婚したから、私はあの人に(兄の結婚相手)に面倒見て貰わないといかん。嫌やなあ。”だそうだ。

(ついでに言えば、ごく最近のメールで

”私の夢は、111さんと東京で一緒に暮らすこと”

と送られてきた…。

なんだ、東京って。お前まで何で東京なんだ。

俺が21から7年間掛けて、未来の芽を摘まれて買った家は、もう借金を返し終わる頃には興味なくなっちゃうのか??

なんだ一緒って。兄じゃなくて俺に言う。

俺は結婚しない前提なのか? そんな機会もやはり与えて下さらないのですか?)

同じように今は”母(祖母)の面倒は私が見る”と宣言してる母親だが、そんな物はアテにならない。

介護施設に預けたとして、大概是”重い物があるから、運ぶのを手伝って”と介護用品の積み下ろしを手伝わせるだろうな、

言わば1:9、1くらいは手伝ってよ、という訳だ。

まあこれは断れない。道理でもあるし、仕方ない、手伝おう...となるだろう。

そのうち、忙しいだ体調が悪いだと逆ギレ、俺一人に介護用品を届けさせるようにするだろう。そうならばそのついで、施設の書類なども受け取る事になるだろう。

”アンタが貰ってきた書類だから、アンタがやって”となる。お金の事もそうかも知れないね。訪問するのが自分である以上、実際上の介護も自分がやる事になるだろう。

1 : 9どころか、実際は8 : 2になる。恐らく。

えげつない話、まさかと思う話だが、その予感がしている。

そしてその予感は今までほとんど当たって来た。

(引越し費用の50万も、薄々なあなあになる事を予感していた)

そして祖母が亡くなった時、”あーおばあちゃんの介護大変だったね、私の介護も頼むね。”と言うだろう。

ゾッとする。

なんだこの、悪臭のする甘すぎる糖菓子で包まれたような、気持ち悪さは。

21から27まで借金を返す人生、その後は祖母の介護をする人生、それが終わって落ち着く頃には母の介護をする人生？

そんな人生の守り人を務めるために、買わされた家だったのか、あの家は??

出なければいけない。

人生が、食われる。

実際に俺は殺意ギリギリな程に、母親への複雑な想いを抱えている。

これがおかしい。

普通の親子に戻らなければいけない。

普通の親子とは、悪口も言うし憎んでもいるけど、底には家族愛がある親子だ。

今の俺には表面は仲睦まじい？ 綺麗さがあるけど、底には憎悪しか無い。

悪口も叩ける親子関係に、せめてマトモな親子関係になりたい。

死ぬまでに。

共依存から抜け出すことだ、恐らく他の家庭もそうなのではないか？

長く家に居ようとすればどうしても、親というのは子の世話を焼く立場から、知らずに食いモノにする関係になるのでは？

旅立つべき時が18なら、そこから9年も遅ければ、それは当たり前前に陥ってしまう関係なのでは、ただ自分の母親が異常なのではなくて。

俺の考えは間違っているのか？

だが、少なくとも、今ここにあるこの関係はおかしい。

夜勤の仕事は有給を一括消費できることもあって、1月の25日には行かなくて良い（事実上、退職）が決まっていた。

最後の数カ月は気が狂いそうになりながら、だが確かに1年勤め上げた。

失業保険が出る。

この失業保険を貰いながら、就職活動をする…。

…だが、そんなのは前にもなぞったルートだ。

どうせ俺は名古屋辺りのIT会社へおっかなびっくり”飛び出し”て、ああダメだった、挑戦したけど今回もダメだったよ、とまた鳥籠に戻って、そして、また地元で唯一採用された、夜勤の工場みたいな会社へ通う様になるのだ。

もう何度も何度も何度も、繰り返した。

何度も、地元のおそこやこの会社、どこへ移ってもだめだった。

俺自身がダメなのかも知れない、だがそんな事を言っても解決にはならない。

自分がまるっと急激に変わる訳はない。俺がかつてハマった自己啓発本じゃあるまいし。

変わるとすれば会社内で身を殺してがんばるぞ、怒られないようにメモを取るぞ… なんて”摺り合わせ”じゃない。

このベトつく環境が変わらなければ。

身を切られる程の、タブー、今まで禁じられて来たおかげで恐怖さえ感じるこのタブーへ、挑むことだ。

いや挑むだけではだめだ。やり切る。絶対にやらなければいけない。

出来なければまた、俺は言うんだ。

”ちょっと頑張っ、飛び出してみたけどダメだったよ… また繰り返しだね…”って。

もう嫌なんだ。

そんな想いを乗せたバスだったし、象徴として国際展示場があった。

そこには人が多く居た。多くの人だ。

それは間違いなく俺の中にあった”東京”だった。

（ちなみに滞在中にコミケ以外への名所には行っていない）

今も国際展示場近くで、東京湾のおだやかな波間を見るにつけ、泣きそうになる。

あの時感じた、なんというか…

自分を褒めてやりたくなるような、その結果”そこにあった”、光景がまた再生されるようで。



C81、2011年の冬のコミケは30日・31日で終わった（2日目から参加）
何があった訳でもない。

むしろせっかく来たのに、前に出れない自分に呆れ、疲れ果て
（...事前に寝る場所さえ確保していなかった...）
それでも場に馴染めず、後悔と歯がゆさを味わった。

そこに行けば何かがあると思っていた。何かが変わると思っていた。
だが実際には、アニメが好きな人がそれぞれ作った、好きな同人誌を手売りしているだけだ。
規模が大きいだけ。それだけ。
私はアニメを子供の頃から観ているとチャンネルを変えられたし、アニメを楽しむ習慣が無い。
ゲームも売っており、幾つか知っているサークルさんもあったけど、声も掛けられなかった。

本当にこれでは来た意味が無い、年の終わりに、夜行バスで岐阜から来た意味が。
2日目はネカフェで熱いシャワーを浴びて反省、
奮起して3日目こそ恐る恐る声を掛ける事に踏み出すも、テンパってしまい、一・二分言葉を交
わしただけでぎこちなく立ち去る。
自分の中でその様子がぐるぐると、暴風雨の様に恥じて、また次の人に声を掛けられなくなる。

一人、一つのサークルさんと話すごと、そして失敗して立ち去るごとに、俺は矢の様に自責しなければいけなかった。

そんな状態で長く、あの場に居られるはずが無い。

当然のように、疲労していった。

体力面だけでなく、精神面から耗弱する、あの身が重く崩れるような本当の疲労.....

それだけに、最後に話した方には救われた。

ゆきモンのシナリオのFREE募集の際に、投稿して下さった方。

営業上がりだそうで、人との会話スキルも元々あったのかも知れない、

だが握手をして、しっかりと会話を交わせたと思った時、その実感。

成果を噛み締められた時、救われたと思った。

来た意味があったと...

この会話、この時間があるなら、来た意味があった。

”東京”やコミケに対してパンパンに膨れ上がっていた希望が割れ、全ての失望にしぼむ刹那、さっと価値を与えて下さった。光のように。

涙が出る。涙が出るような有り難さ。

私ももし成れるならば、人に価値を認めて、人を救える、あの救われた気持ちを与えられる人間になろう。

(実際には”なる”ものではなくて、相手が勝手に感じる物なのだろうか。恐らくあの方も、普段しているように、普通に接しただけだったのだろう...)

彼と話したのは最後で、まさに最後に救われたのだけでも、

その一つ前に、同県出身で、DL販売でめちゃくちゃ売れまくっている方とも会話した。

だがやはりアガってしまい、2・3個会話した後に、逃げるように立ち去るだけだった。

(*これは私が勝手に感じてる事ではなく、後にこの時を振り返って、そう言われた...)

この方とは再び、ゆきモン発売直前に会う。

コミケはまったく何も出来なかった。

ただ人の波に揉まれ、ウロチョロと歩くだけで、ろくに同人誌も見ず(だってアニメに興味が無いから)

たまに勇気を出して会話するも上擦った声で、瞬く間に立ち去って終わり。2日ともそんな感じだった。

だが、そんな人達のおかげで意味は与えられた。

結果は無い。

数万円払って東京まで行って、幾つかの同人誌とゲームといった所だろう。

でも心の実にはなった。

元々今まで自分が極度に手にしてこなかった、体験とはそういうモノではないのか。

大晦日の夜の名古屋行の新幹線で、心の中の何かを、暖かく反芻していた。

(新幹線を一人で乗ったのも初めてだった...)

また数日したら夜勤の仕事だ、だがそれも3週間で終わりだ。終わり。

やらなければいけない事がある、絶対にやらなければいけない事が。

幻覚かも知れない、だが自分の中で動き出し、変わりつつある物を感じて、歯を食いしばった。

東京で一人暮らしすることは、もはやその時の全ての希望だった。

それは一度東京へ行ってみても、やはり萎まなかったのだ。

勝手な勘違いだろうが、しかし、多くの人たちはやはりそこに居て、

そこには多くの可能性がやはり、あった。

よし。

目指そう。絶対に、やろう。やり切るのだ。

東京で一人暮らしをする。

――思いもがけず、最後にその決意を殆どの形で叶えてくれたのが、ゆきモンだった。

それに捕らわれ、頭を抱え、何度も何度も叩き付けて投げ捨てようと思った作品、

だが最後には作品からの力で夢が叶う。

人生が変わる。

そんなお伽話も、この世にはあるらしい。



岐阜の地元に戻り、2012年、つまり本年の正月を迎えた。
夜勤の仕事は確か一月の四日目からだったと記憶している。

プロフィール欄で”精神的に非常に参る”と触れているけど、一度も書いた事が無いので少し夜勤工場の状況を書く。

退社間際で真っ先に浮かぶのが、自分の後のシフトの時には必ず自分の仕事にケチを付ける、横にも縦にもデカイおばさん。

(...というか面と向かって文句を言わず、自分のした引継ぎの為の仕事を一いちやり直していく。ブツブツ小言を言いながら。

そしてある日突然、耐えかねた様に”あのさあ...！ 君のやった後、30分はやり直してるんだけど！”とドスを効かせた声で注意してくる...

一応、ブツブツタイムの時に”あの、どこか悪いでしょうか？ どうすれば良いでしょうか？”と聞くも”別に、普通にやってくれれば。”という返答だった。

...普通って？)

まあ元々ミスしやすい人間だ。

その人間が怒られて萎縮して、理由も理解できず、夜勤のストレスでますます、最低の状況になっていく。

そしてそんな人間をフォローアップする仕組みも無い。

なんで会社が用意しなきゃいけないんだそんなモン、給料払っているんだからそんな事は各自で慰めてください。そんな心の傷は。という事だったのだろうと思う。

...確かに都会ならそれで会社は回るかも知れないが、人口4万人の地元だと入ってくる人もやがて尽きる、

だから正社員が連日夜勤で12時間勤務とかなっていたんだらう...

寂しいか知らんが、26歳の女の子社員を自分に同伴させる。同じ退社時間まで居させる。

で、夜勤の現場だと自分が一番偉いから、しゃがみ込んで、駄弁りながらやる。

...女の子のその時期の時間って、生涯の中で一番大事な時間じゃないの？

それを自分の気分で残らせるって、もう殆ど犯罪的じゃないのか？ 自分が責任取って結婚でもするつもりかね？w

そんなヤサ男、イケメン風。

彼は確か当時28歳だった、"今苦労しておけば、やがて良いポジションに就ける"という人生戦略なのだろうか？ この先？

出勤してヒゲのおっさんに挨拶を返したら、

「111よお、おめえ、一度でも自分から挨拶した事があるのか！？ おお！？ 俺の事、舐めてんのか！？」

とスゴまれた事もあった。仕事に来て、いきなり怒鳴られる。

というかおっさんは家族の車で送られて仕事場に来るのだが、車を降りた時から不機嫌であり、どう見ても家族の揉め事の八つ当たりである。

おっさんはあらん限りの大声を出すだけ出すと、キレて先に行ってしまった。

その背中に当直のリーダーの男の人も「怖いなあ」とか、ブラジル人の男性も「あったまおかしいよー、オカシイヨー！」と呟く。

バラエティ豊かなメンツである。

(まあ確かに自分から挨拶した時は無かった。オッサンはいつもやたら威勢がいいので、大体入室して即声を張り上げて挨拶する。それに応じる形になってしまう)

オッサンはその日の仕事終わりに、「111！ また、明日から...気を付けろよな！ よろしく！」とか照れ臭そうに言っていたので、やはり八つ当たりだったのだろう。きっと気は好いオッサンという方向で保とうとしたのだろうか。嫌だなあ。

ある時、ボーナスの金額を聞かれたので正直に(というか実際の金額より低めに)言ったら、なんかオッサン面食らった顔になって、「入って〇ヶ月目なのに、そんなに出的のかよ...」と愚痴っておられた。気の良いオッサンはそんな陰湿な所を持たないと思う。

というか入って〇ヶ月目って言ってるけど、オッサンも1年早いだけですし...少なめに言って良かった。悲しき処世術。

頭がおかしくなった人の事も聞いた。今までに二人居たらしい。

片方は、それを話してくれた50歳の人とは直接面識が無い、"えらさん"で、何か「突然だめになった」とか。

もう一人は強烈で、直接面識がある...というか、その人のロッカーに火を付けられたらしい。だから出勤してみると、自分の着衣ロッカーが焦げまみれになっていた。

棒立ちのその人を捕まえて聞くと、

"閉じたロッカーから衣服が少し出ている、何かそれが苛立たしかった"

という様な事を、訥々と話す。

もうだめだ、となって、退社して貰ったのだという。

それを話す50歳の人、夜勤になると誰も咎める者が居ないため、何かに付け停止する機械に"何やああ!!"と本気で蹴りを入れていた。

一晩で二度も、三度も。

確かにそうやって解消すればおかしくはならないけど、見方によっては、もうおかしくなっているとも言えるのでは...

(根本は過度なノルマと、妙にキツイ波・ヌルイ波が出てしまう非効率的な指示、それにも関わらず、原因不明の停止を繰り返す機械を新設しないこと...なのだろうが。

人間の為の機械のはずが、機械が全てをおかしくする。

そんな19世紀の恐怖語りが皮肉のように思い出された。

だから今は本当に幸せだ、人間的な仕事だ。と、たまに思う。

休みが1日も無いアフィリエイトの仕事ながら...

あの工場に居た人達は...今も、この夜も、やはり動かない機械にキレて人間性を壊しているのだろうか?)

逃げが上手くて責任を持とうとしないけど、口うるさい背の低いおじさんも居た。

ゆきモンのマスターオブZENのモデルである。

<http://kirara111.sakura.ne.jp/SRPG/chara2.html>

「夜勤の工員に居そうな腐った目つき...」まあこれは強調している。

目が合うと、片目がとてもキレイに澄んだ、琥珀色の目をしていたのが印象的だった。

義眼だったかも知れない。さすがに聞く勇氣は無かったが。

良い所もある人で、だがそれを出せているのは仕事以外の場な気もした。

有給をまとめて取って、東日本大震災にトラックで物資を運ぶんだ、というのを本当に楽しそうに話していた。

ボランティアが楽しいなら、それをNPOなりなんなり、仕事にすれば良いのではないだろうか？
仕事上でこすからく立ち回るより。

一人の内側に存在する泥と華の部分。

両方存在するのが人間だとか言うけど、美しい部分だけを求めてはいけないのだろうか。

美しい部分だけ出していける、そんな仕事にすれば良いのではないだろうか？

どうしても片方だけ求めてしまう、そんな自分はただのクソガキか？

嫌な話を思い出す。

先述のヒゲのおっさん、なんでも昔は一攫千金を夢見て？ 何かの社長だったらしい。

ちょっとその辺を褒めつつ探ってみても、全然語ろうとしないので（いつもは褒めれば必ず自慢話をする。そういう類の男...）

失敗したのだろうと予想されるが、要は何か夢を見て起業し、失敗、40過ぎてからこの工場に来たということだ。

...俺もそうなるんじゃないか？

なぜ自分だけは違う、なんて断言できる？

他人とは違う、死ぬ程頑張っている、なんて胸を張って言えない。

もしかして...余りに上手く行かなくなって、地元に戻り、もしまだあの工場が続いていたら、食うに困って、40手前でまたあそこに？

そしたらまだヒゲのおっさんや怖いおばさんが居たりして、上司になる？

クソ笑えない。笑えない話だ。それこそ悪夢だ。

だが今でもたまにそんな夢を見る。

だから1月の25日に最終日を迎えた時は、まさに脱兎、原付で走りながら、身体から突き抜ける喜びと、脱力を感じたものだった。

工場が終わってからはしばらくは、ゆきモン制作に集中していた。

大体、そうなのだ。環境が変わると人は集中できる。

俺も今度こそ生き直そう、とか考える。

環境の変化に戸惑いつつも気が引き締まるというか、すべき事に一番集中できる。

<http://d.hatena.ne.jp/gamecome/20120129>

<http://d.hatena.ne.jp/gamecome/20120204>

ここら辺りはもう脇目も振らず、まさにゲームがゲームになる瞬間、プレイヤーのアクションに対して反応ボリュームとなる所、こうすれば面白いだろうという所を作れた。

ぶっちゃけて言えば、ここ付近の作業の為に、開発はあると言って良い。これがメインコンテ

ンツ。それまでは長い助走。

ユーザーが楽しんでいるのはここ。

街の人との会話、イベントのセリフ回し、戦闘バランス、戦闘に変化を付けるスキル、やられた敵の反応....

<http://d.hatena.ne.jp/gamecome/20120212>

<http://d.hatena.ne.jp/gamecome/20120219>

Hシーンも、テキストと絵で完成するかというと、それは素材が置いてあるだけ、と考える。

例えば犯す女の子との、事前の会話、事後の会話を入れると、途端に”おっ”となる。

言うならタダの紙芝居ではなくなる。「Hシーン」＝”場面”という考えから、途端に地続きのゲームになる...

そんな風に考える。

さてそんな具合に環境が変わった直後は集中できるのだけど、まあ人は3週間もしない内に、新鮮な気持ちは薄れ、ダレ始める。

ダレ始めると他の事もするようになる。

<http://d.hatena.ne.jp/gamecome/20120226>

今も続いている、毎日書いてるアフィリエイトのゲーム感想（引越しなどで途中1日だけ空きもしたが）

それが始まったのは2月26日からだった。

他の事をする...が幸か不幸かは一概に言えない。きっと各個人の能力や状況にも依るのだろう。私の場合はこの種が芽を吹いて、今や生活の糧にまでなっている。

だが忘れてはいけないのが、ゆきモンの存在だ。

ゆきモンが発売した5月のアフィ収入は8万。

しかしその先月は、「3万」だったのだ。

あのゲームが倍以上に押し上げ、夢を夢で無くさせた。

夢を現実にさせ、食わせていくことを可能にしてくれた。

そのターニングポイントだったのは間違いない。



今まで溜まっていた有給消化と退職書類の関係上とやらで、正式な工場の退職日は2月20日となっていた。

ここから失業保険を申請する。

その手続きと前後して母親に”今度は（仕事）どうするの”と聞かれるようになり...、言うべき時が来たと思った。

（遅すぎるくらいだ）

言わなければならない。

でなければ、また名古屋のIT会社へ中途半端な就職活動、そしてダメでした、また工場へ逆戻り？

ハッ。そしたら俺は死ぬ。もう死ぬよ俺は。

だから言う。ちゃんと言える言葉の展開も用意したんだもの。

.....

「実は、東京へ行こうと思っているんだ、就職活動で。ITの会社と言ったら東京が7割らしいし。」

「東京って！！」

この時、去年の暮れに東京へ行っていたのが効いた。

我が母親は、以前からそれとなく前兆があると、意外に反対しない。

それは今までの人生で分かっていた。

言うなら攻略パターンだ。

”やっぱりなあ、そんな気はしていたんだ。”と一人で『理由を発見』し、一人で勝手に納得する。

その実、アンタが自分で納得するよう、理由を与えてるのはこちらなのだが。

正直、そ為の、昨年末の東京行きでもあった。

(ちなみにこの時のやり取りで、

「住む所はどうするの、東京って高いでしょ」

「いや就職ダメならそれから考えるし、東京近郊で安い所もあるし。千葉とかさいたまとか」と、後に千葉に移る事も匂わせておいた...

このように布石を置いておかないと、これまた大反対となる)

「ちょっとお母さん(祖母)おら東京さ行くだって、今時！」という言い方にはムカついたが、二度三度押されても、折れない所を見るに至って

「まあ、良いんじゃないの。一回東京見てみるのも」

という所に、ごくあっさりと落ち着いたのだった。

俺は自分の中に、圧倒的に抑え付ける母親像を過大視していたのかも知れない。

――ハッキリ筋を通せば、こんなにすんなりコトが進むものなんだな。

”東京見てみるのも”という言い方に含まれた通り、この時には

まだ『観光気分』『世間知らずの息子の一人旅』みたいな感じだっただろう。

(ひょっとしたら親元から離れて8ヶ月経つ今も、そう思っているかも知れない...)

正直に言えば、ハナからIT会社への就職など望み薄だと思っていた。

カイジではないが、

”出たら、もう二度と戻るかよ、こんな所(家)”である。

あの家には戻りたくない、あのぬるつく家族関係や、あの空気、

あの散歩道に鼻白んだ車道、ごく近くにそびえる山の雰囲気までも.....

抑え付けられていた。

何と言っても、自分の中で圧倒的に、抑え付けられていたという想いがあった。

それは俺が勝手に抱いていただけか？

だが関係はない。もう戻らない。

東京へ行って、どうなるかなんて分からない。

今作ってるゆきモンが売れてくれれば良いが...まあこちらも望み薄だろう、甘い期待は掛けない方がいい。

FREEとか言ってるし。

アフィ報酬も（この時）1万円前後。今後伸びてくれるだろうか？ 育てられる物なら、これも育てる。

とにかく比喻でも何でもなく、マルチに考え、サバイブする事だ。

失業保険を勘定に入れても、東京に滞在できるのはギリギリ5ヶ月。

5ヶ月、この1日1日で、なんとか生きる術を見つけなければいけない。

でなければゲームオーバーだ。

いや、例え稼ぐ手段が無くても...普通のバイトをしてでも、あそこに戻るつもりは無い。

最低、バイトでも見つけなければいけない。

バイトなら、どんなバイトか？

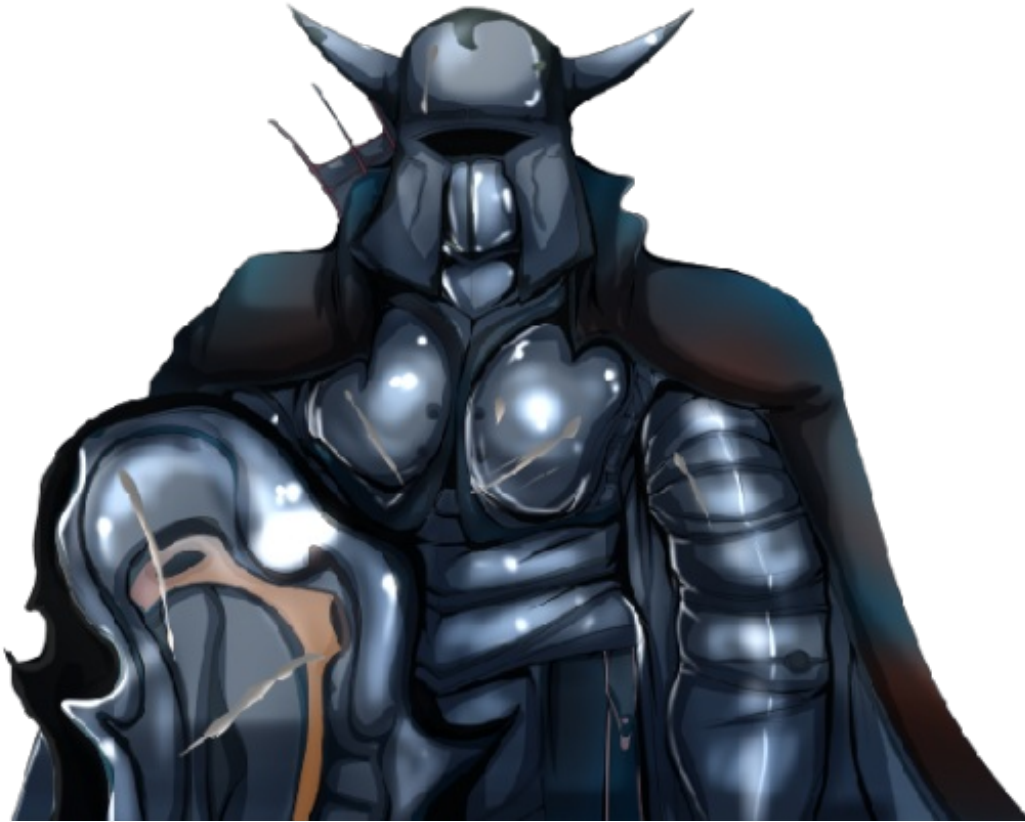
東京ならきっと自分でも合う仕事があるだろうか？

何処へ行っても、モノにならなかった俺だが。

多方面に考えて、一日ごとにお金が溶けていき、やれる事は何でもやらなければいけない、知り合いも誰も居ない土地で一人暮らしだ。

そんな東京・足立区での生活が火蓋を下ろしたのは、4月11日のこと。

既にゆきモン発表まで1ヶ月を切っている。



4月11日の朝がやって来た。もうその日が来るのをドキドキして待って、まるで運命の日の様で、その日はずっと遠く、永久に来ないんじゃないかと思っていた。だがその日は日数分だけ寝て起きたら、やって来た。当たり前だ。子供の頃、遠足の日が待ち遠しくてもやがて必ず訪れたのと同じだ。

当日は新幹線の時間から逆算して、本当にドタバタと荷物をまとめて、慌てて親の車に載せていたと思う。

なにしろ当日の朝まで送る荷物をまとめて居なかったのだから（PCがあるからね）そうして、ほんのちょっと旅行に行くかのように郵便局で東京行きの荷物を送り、地元の駅前まで親に送って貰って、後にした。

もう戻らないつもりで東京へ。

東京での住まいはマンスリーに決めた。

夜勤工場を止めてからは毎日ゲームの感想を書き、東京で暮らすための事を調べて、煮詰めていく。

ゆきモンの制作を仕上げていく。面白くなる様に新しくスクリプトを組み（...）怪しい挙動のバグは潰す。ゲーム内の反応のバリエーションを整えていく。

座りっ放しなので、腰痛緩和の為に坂の下のコンビニまでウォーキングする。立ち読みする。帰ってくる頃には夕方。日もとっぴりと暮れ。

...そんな判で押した様な日々が連なった。

だからそんな日々から、劇的に生活が変わる、その一日を迎えたのが本当に不思議だった。

生活は繰り返し、少しずつ日差しが暖かくなっていく位で、変わらない様にさえ思えた。いやそういう願いも心にはあった。

だが、忘れるな。今は”許されてる”だけだ。

働かない暮らしが。

このまま続けば、またあの工場...いやもっと悲惨かも知れぬ、そんな環境で働くことを余儀なくされる。

今散歩していて、アスファルトの道路脇、なだらかな斜面に咲き始めたタンポポなんかののどかさを感じているが、そうじゃないんだ。

もう喉元まで、火で焼けてるんだよ。やらなきゃ、死ぬ。やらなきゃいけない。

勘違いするな勘違いするな。

喉元を過ぎてても今はその熱さを忘れるな。

そう思って、少しずつ情報を、そして必要なステップを用意していった。

twitterに東京で暮らしたい旨を書いたのは、初めは独り言のつもりだった。

いや期待はあった。

だが期待はいつも叶えられないから、やはり独り言と諦めていた。

自分で自分をなんとかしたかったら、本当に重要な事は、自分で調べなければいけない。これは変わらない。

立ち塞がった壁の様にも見えたし、頭の中で完結するだけじゃなく、現実にならなければいけない...というのは、まったく果てが見えない闇に一步踏み出すようだった。

何があるか...。自分がどうにかなってしまうんじゃないか？

そんな頭を動かすより先に不安が来る状態、莫大に泣きたくなる気持ちに、次々とリプライが届いた。

多くの人から。普段あまり話す事の無い人でさえ....。

マンスリーという、手っ取り早い住居がある事を教えてくれた人達。住むならどこどこが良い、と教えてくれた人達...

本当にあの時は、暗い不安に差し込んだ一つの希望のようだった。

おかげで恐れに焼かれず、あるべき物があるべき物のまま見られる様になった。

情報も有り難かった。だが一番なのは、当たり前なのだけど、初めての一人暮らしで悩んでいた

のは自分だけではない、と教えられた事だ。

今リプライで教えてくれる人もかつては、不安だった。

でも、問題なくやれた。そんな人がこれだけ居て、自分にアドバイスをくれている。

だから俺も問題なくやれる。大丈夫、十中八九やれる。

とても頼り深げに見えた。単にそれは文字情報にしか過ぎないのに、感動に胸を打たれて、不安と孤独感で涙もろくなった自分は、その向こう側に人の息吹き、姿さえ妄想できた。

twitter...ライフラインの意味が心に染みた。まさに自分の人生を生きようとする人の、それは命だ。

（今思えば都市圏の経済力・人口密度は高い。

時期的にも東京で一人暮らしをしたい、というのは絶好の話題というか、語りやすいペーソスだったのかも知れない。

人から救われる為には、まず分かって貰わなければならない、という事なんだろう）

マンスリーはかなり割高だけど（30日で電気水道・住居込みで10万）まず段階を設ける事は、あの時の自分にとって重要だったと思う。

慣れない人は慣れるまで、多くの授業料を払う。仕方ない事だ。

肝心なのはそれでも、その場所へ行き着くこと。それだけで段違いに違う、誇れるものが。

そんな思考を繰り返し繰り返し、ウォーキングの歩調と共に反芻して、来る日を夢見る。

あの日々はいつも坂の下のコンビニで終わりだったけど、もう限界は無い。

今度は本当に見知らぬ土地に辿り着く。



名古屋まで行く。名古屋-東京間は新幹線で約三時間弱。そのままJRに乗り継ぎ一時間。

時計は19:30を回っていて、もはや夜半と言えた。

事前にプリントアウトした地図と乗り継ぎを手に歩くと、そこには"0番線"という取って付けたようなホームがあった。

一駅の間を行って、帰ってくるだけの電車。

狐に摘まれた想い。

それは余りにも不思議で、これから始まる物語を迎え入れてくれるのに、十分過ぎる乗り物だった。

電車を待つ。

プラットフォームの外から、繁華街の建物のネオンが覗いている。

4月の夜は肌寒い。ウロウロと構内を歩く。

東京近郊の電車網の掲示物を見つけ、目的の駅を目で追う。

来る前はまったく知らなかったが、まさに足立区は東京の端。すぐ隣に別の県。

その中でもムリヤリ増設された0番ホーム……。

まさに東京の端っこである事を、意識した。

仕方ない。

例え端でも東京に違いはない。悲願だった一人暮らしには。

中学・高校の頃、母親と揉めるとすぐに"嫌なら、出て行け"と言われたものだった。最後にはそれが決め手だった。

まさにあの時歯ぎしりして覚えた感情が、今こうして結実しているのだな。

半年前から持ち始めた、慣れない携帯電話でメール出来る相手は九条氏だけだった。

電車を待つ間も、いや行きの新幹線の中でも...、正直、返信がある度に、勇気を与えられていた。

(かなり投げやりな相槌なのだが...。まあそれも分かっていた。ゆきモンの数年前からやって来て、ゆきモンで仲違い寸前まで行った仲だ。それでも必ず返信してくれて、心の拠り所だった事には間違いは無い。)

光の渦がホームに来た。

人もまばらな車内で如才なく、周りの景色を窺う。

心の準備も終わらない内に、終電のアナウンスが響く。

足立区の端の端、北綾瀬という駅の前に足を降ろす。

これから馴染むことになる...景色が広がる。

既に夜の幕が覆いつつある中、パチンコ屋の狂騒と光が背中へ差した。

駅前はまだ少し賑やかだが、自分がこれから向かわなければいけない場所は、余りにもひっそりと闇に包まれていた。

踏み出す。小雨が肩に掛かる。

せっかくプリントアウトした地図だったが、店舗の軒先で少し見える程度で、役に立たない。

何しろ初めて訪れる所、何度も迷いながら、携帯のGPSが示す地点へ、近付いていく。

心は、警戒心が限界まで膨らんでいた。

とにかく足立区について言われる、ネットのイメージは最悪である。半分ネタと思いながらも、しかし東京の中で一番治安が悪い地区というのは確かだとか。

携帯の光を手に、街灯も無い路で(ちゃんと太い道を行けばあるのだが、何しろ迷って小路に入っていた)

周囲360度を警戒して、足を引き摺る。

歩道橋の下で黒猫の眼が光る。その辺りは市営住宅が多いせいか、野良猫が多かった。

そしてそれに目を奪われ、近づくと暗がりにも包まれてホームレスらしき婆が缶詰をあげている事

に気づく。気付くのが遅れ、不用意に近づきすぎ(しかもこちらは警戒を前面に出した)お互いに様子を伺いつつ、距離を取る。今では笑い話だが。

やがて濡れたアスファルトに、ドラッグストアの巨大な光の波が見えた。雨は強くなっていて、傘無しの身には余りにも身体を冷たくさせた。

(傘を買おうにも、駅前を過ぎてしまえばもはや買う店を見付ける事が出来なかった)

このドラッグストアは覚えている。マンスリーの物件紹介にも、ドラッグストアの隣、と書いてあった。

流行る気持ちに、疲れた足をひきずる。やがてアパートの狭い道を入り...、割り当てられた部屋番のドアの前に立った。

その時は止まってみえた。

事前に自宅へと送られていた、部屋番の鍵をカバンから取り出す。

握りしめて、鍵穴へ挿し込む。

――もし、これで開かなかったら、一体どうしたら良いんだ??

なんて気の迷いが一瞬チラつく。

強めに鍵を回す。

今まで何千回も聞きたらう、錠が落ち、鍵が開く音が、しかし人生の中で一番の感動を伴って響いた。

あのドアは...

まるで新しい人生の入り口のようなようだった。大げさでは無く...

視界が変わる。

ドラマでしか見た事ないような、まさに”一人暮らしの部屋”が俺を迎え入れた。

もちろん誰も中には居ない。

それは殺風景な場所だったが、地元を出て6時間以上、迷いに迷って辿り着いた先で、確かに安らげる所。

本当に救われ、迎えてくれる気持ちだった。

靴を脱いで玄関に上がる。ほんの数歩先にある仕切りの扉を開けると、あつらえられたベッドだけがくっきりと浮かんでいる。

窓からの弱い月の光が、ベッドを照らしていた。

胸の奥から湧く言い知れぬ感動のまま、見渡す。

高い天井と、意外にも大きな一室だった。

(これが....."舞台"か!)

そんなキザな事を、安堵と共に急速に疲れがのし掛かる身体で、思った。

(ホテルみたいだな)

TVやケトル、炊飯器。冷蔵庫も初めから揃っている。それはまさしく自分の中で思い浮かべた以上に、豪華なホテルの一室の様だった。

その日は文字通り熱いシャワーを浴び、明日からの期待感を抱き、しかし疲労の沼に引きずり込まれるように、柔らかいベッドへ沈み込んだ。

顔を思い切り沈めた枕やシーツが、飛び起きたいほど、汗臭かった。

しかし疲れで思うように身動きできず、やがて眠りの底へ落ちていく。



その日から一月も経たないうちに[ゆきモン]は完成した。

もちろん完成間近だったのもある。

しかし限界まで緊張し、目が覚めても見知らぬ部屋で一人。頼る知人も居ない東京。

一日一日、生きるだけで3000円以上のお金が掛かる。

そんな暮らしは不便だったし、初めの一月はホームシックの様な孤独が襲った。

だがそれが言わば遮眼革の働きをした。

もうやるしかない。

絶対的にゆきモンの製作へと向かわせてくれた。

緊張から開放、目の前のことに集中しなければ、無残に敗北する事が明らかな事態へ。

思えばあの時の自分は人生を過ごして来て27年、ようやく"脳が開いた"瞬間だった。

普通の人々が指す"充実している"とは、ああいった状態の事を指すのだろう。

今まで頭に描いていながらもイヤ無理だ、不可能だ、と自分で自分を縛っていたこと、全てやろうと思った。

東京に行くこと。一人暮らしをすること。

親からはお前にはムリだと刷り込まれ、自分で封じ込めてしまった事を、やれたのだ。

だったら、今なら何だって出来る。

マリオカートでスターを取った状態だ。

光が尽きる前に何でもやってやる。

それから私は外交的になった。内向きの人間、外向きの人間...それぞれに持って生まれた性質は

あるかも知れないけど、内から外へ向き直すコツは容易く思えた。

要は、コスプレだ。

俺ったらそういう人間を演じちゃってます、へへへ、可笑しいね。

なんて思いながらしかし、やる以上は頭の中に浮かんだイメージを100%トレースすること。

まれに冷静になって、ああ恥ずかしい恥ずかしい何やってるんだ、と思っても外見には出さない。

それを感じてるのは本当の自分かも知れない、だが今演じてる自分には関係ない。本当の自分がどうあれ、俺はなんちゃってリーマンだからそのお芝居を上手くやる。

上手く出来なかったとか落ち込むのは帰ってからでも出来る。今俺が演じてるサラリーマンはそんな事で落ち込む人間では無い。

東京へ行けたらやってみたい事、ぜんぶ。

twitterでよく話す人に会い、ゲーム関連の集まりにも出席する。同人即売会にも顔を出す。

これらを就職活動の合間にこなす。山ノ内線を行き来し、足立区のマンスリーに帰って、疲れようとも、帰ってPCに向き合ったその時から製作全開だ。もちろん毎日アフィもする。全てをやる。へこたれない。

外からの刺激が、内の気持ちもしっかりした物にしてくれるのだろうか。不思議と気持ちが折れなかった。

チャンとした人は、きっとその経験を中学辺りからしてるから、自分の"充実してない日々"に気付けるのだ。

俺は27歳でやっとそこに気づき……、

などと内向きにならなかった。もちろんそれぞれの事案で落ち込みもするし、傷つく。そこは変わらない。ナイーブな自分のままだ。

だが、それが延々と続いて俺を悩ませ、行動を縛ったりはしない。

何しろ初めに入れた予定がどんどん近付いてくるのだ。落ち込むのはそれまで。切り換えて参加していく。

外向きに演じてた自分が、帰ってからも消えずに残っている感じ。

本格的にへこたれそうな時もシャワーを浴びれば、バストイレ一体の狭い浴室そのものが、非日常感を煽り、ゲームづくりへと急ぎ立てる。

2012年4月15日、{サンシャインクリエイション55}にtwitterでの知人と一緒に行った。

この時の自分はまったく心構えをしないままに、なぜかサークルの店番をやる事になり、"おいおい...TSUTAYAを二ヶ月でクビになった男ですよ、俺は"とガクブルしながらも、同人誌を売ったりしていた。手とか震えていたと思う。

やはり部分部分を振り返れば、ヘタレているのだ。ヘタレてはいるが、深く悩まずに次へ次へと行動に移していく。

結果的に、やれた事が自分の中に自信や体験として残る。

やっと店番から解放されて、昨年の大晦日、あのコミケの中で挨拶したサークルさんに挨拶しに行く。

自分と同県の出身であり、DL販売でめちゃくちゃ売れてる人である。

未だに慣れない場に吞まれてか、足は震えて逃げ出したいくなっていた。だが、まったく死んでいたあの時のコミケより足を踏ん張り、こらえようと思った。一方的な挨拶だけじゃなく、会話を交わしたい。

そう思って挨拶したのだが...

"良かったよ。あの時(コミケ)はまったく話せずになんか行っちゃうしさー"

"ってか本当に111さん? なんか前会った時と雰囲気が違う""え...、か、髪切ったからかな...?(汗)"

"髪?ww えーやだー、なんか違う人だー。やだー"

何で、そんな事言うねん。

という状態になった私は顔面蒼白。プルプルして立ち去った。

やはり生活も精神も、ギリギリの余裕のない状態の上で成り立たせていたのは間違いない。

今思えば多分キツめの冗談だと思う(そう分かったのは半年後でした...)その時は絶望に陥った。陥ったが、状況がそれを許さない。絶望している場合では無い。

絶対ブチ殺す。売れてるからって人に暴言吐いていい訳ではない。売れる。目に物見せる。

そら彼は物凄い、ビックだ。でも関係は無い。ほお、と目を見張らせてみせる。

歯を食い縛り、火の様な熱い物が再び腹の底から湧いてきた。やはり自分の創作の源は憎悪や見返してやるという、暗い所なのかも知れない。

それが開発間近の状況に、オーバードライブを掛ける。

作っても作っても、アラは見える。まだまだ中途半端、本当にこれは面白いのか?(*何度も自分でプレイしてると分からなくなる。一応テストプレイを数人かにお願いしていたが...その言葉も最終的に信じられるかどうか、という自分の気持ちの話になる)

だがもはや関係ない気がした。これでいける。これで十分だ。

と言うか、早くヤツの鼻っ面にこれで一発ブチ込まないと気が済まない(こっちが勝手に憤ってるだけだ)

至らない分はアップデートでなんとかしよう。

twitterでも、"見切らないといけない所はある"と背中を押してくれる人達が居た。

...FREEプロジェクト。基本は無料。理論は何冊も本で読んだ。納得もした。

だが"そんなん、タダで遊んで満足したら、1680円もする本体を買う訳ないじゃん!"と嘲る声が自分から聞こえた。

その不安から、作り込もうとしていた部分もあったと思う。決断を先送りにし、作っていればとりあえず安心だから。

だが錯綜する気持ちも心配の畏も、炎が吹っ切る。

5月11日。ゆきゆきてモンスター軍はその日に無事登録、発売された。

1年8ヶ月前に[えろSTG]を発売した時の感動。

F5を押すたびに変わる数値(売上)、自分の作品ページを見る事さえ恐れ多く、怖いようなこの気持ち。

その天国と地獄を何度も味わうような数日が、再びやって来たのだ。



選挙速報を見る政治家はこんな気分か？

その日は終日、やっと発売にこぎつけたゆきモンの売上を確認しながら、絵師の九条氏とチャットしていたように思う。

何だかんだ、確執があった九条氏と……

記憶ではその日一日で、200DLを超えたように思う。

今までで最高の売上だった。

過去の[脱衣STGまとめ版]を一日で超えた。

webサイト上のその数字が、お金に換えたなら1本1100円の200本=22万円の価値を持つ。

有り難さが湧き出てきた。

1年8ヶ月。余りにも長すぎた開発期間。

今もチャットしているこの九条氏…。人間関係のゴタゴタ。

無職から夜勤工場へ。あの無念に頭を抱えた日々。

大晦日のコミケに、そして旅立ちの日。

今、東京に居ることも。

その全てが立体感を持って胸に迫り、そしてただ、有り難さが。

...なんだ、ちゃんとみんな買ってくれるじゃないか!

FREEとして、全体の95%をプレイできるバージョンを"基本版"として無料公開した。

悪い目が出れば、半年経っても100DLとか...そんな物だと思っていた。

だが、1本1100円、それだけの金額を買う人がこんなに居て、今もまだ勢いは止まらない。

もうその次の日、5月12日になって朝を迎えそうだけど、今もF5を押せば、ぽつ、ぽつ、と数字が増えていく。

やがて昼が来て、DLsiteの次の更新が来てもまだ売れ続ける。そして夜が来れば、またきっと勢いは増すだろう。

DLsiteの新作は、登録後の3日が大勢を決めると言われる。

そしてその後、年単位で少しずつ売れる本数の合計が、その3日の...倍という所だろうか?

初日で200。

なら3日で500か。

その倍、1000DL。

大台(3桁)を超えられるかも、という淡い期待が俺を少し叩いた。

そう、九条氏との"賭け"があった。

先払いの25万円と、500DLごとに+5万円という条件。

1000DLなら...もし1000言ったなら、

110万円。

相手が35万で、自分は65万だ。

——勝った——.....

肩の力が抜けて、安堵感が全身を包んだ。そのまま恍惚に包まれた。

——やった、やった、やったんだ!!

俺はわざとらしく、胸の内に呟く。

何度も、噛み締める為に、何度も。

これは今までの人生の中、自分の意志で勝ち得た、最大の勝利なのではないか?

その価値を角度を変え、言葉を変え、何度も捉え直す。

だが安堵感や脱力、そして有り難さはあるものの....

胸の内に、さほどの喜びは無かった。

...あるいはまだDL site上の数値だけ、現金を確認した訳ではないから、喜びが遅れてくるのか？
とりあえず大金が手に入ったとは言え、それでもこれからの生活が安定した訳ではないからか？

...それとも。

私は自分の心の内に更に立ち入ってみる。

少し、イラ立ちがあった。

FREEは大きな賭けだった。0か、見た事もない成功...雲の上の成功しか無いと、思っていた。

それに手を伸ばし、生き残った。

生き残ったとは、勝ったということだ。

...なら。

前々から腹で計算していたのは、"FREEが最高にはまれば、DL数4000いく"という事だった。

なんの裏付けも、確信がある数値でもない。

それが自分の景色の中で、一番高い風景だったのだろう。

4000DL。

それがギリギリ想像できるところ。雲の上に居る、と認識できる最高の高さ。

だが現状はどうだろうか。

死んではいない、生き残った。

だが生き残った事を喜べない。

その時、手に出来るはずの成功が手には無い。

ギャンブルの結果が1000DL、だ。

感謝しなければいけない。今与えてくれるもの、全てに。これまでに。

だが、1000。

中途半端なんじゃないか.....？

俺は今までに成功と言える成功をした事がないから、不感症、成功のちゃんとした噛み締め方を知らないんだろうか？

今もアフィで月10万超えが凄いとされても、なんだか歯がゆい気持ちになる。
売上の100万がそのまま報酬だったら、褒めそやされるのも分かる。
でも10万で。
ただのバイトクラスじゃないか、アフィとかうんぬん関わらず。
好きな事をして生きていられるという事に感謝もせず、そこだけを比べてしまう。

この時もそうだった。

1000DL=110万という数値くらい、今までだって見た事が無い訳じゃない。
21歳で借金背負うまでは、140...50っていう通帳に打たれた数字を、目にした事があった。
。
(...小さいスケールの話だ)

せめて、その数値を超えたかった。

俺が本気を出して、好きな事に打ち込んで、返って来た成果なら。

今もそう思っている。

...そうだ!

呆けた状態から身体を起こし、twitterを開く。

ゆきモンを完成に漕ぎ着けられた"ありがたい"一要因。

サンシャインクリエイションで暴言を吐かれた(と思っている)"あのお方"に報告してやろう!

リプライで順調な売上を報告した。もちろん彼に比べれば、恥ずかしいくらいの売上だ。

しかし24時間ランキング4位。

これは誇っても良いよな?

と誰に確認するまでもなく、独りごちる。

返信は、

"凄いじゃないか!"

と返ってきた。

...そりゃそうだ、誰が憎くて、彼が私を恨んで、あんな事を言った訳でもない。天然なんだろう

。

と言うかこっちが意識しまくってるだけ。自分の成功なんて他人には、案外どうても良いものだ

。

ましてその方が凄く稼いでる人なら。

拍子抜けし、だがここ数日の憑き物が落ちたかのようになった俺は、シャワーを浴びて、寝た。

起きればバグ報告に喉元を締め付けられる事も知らずに。



初めのバグは容易い物だった。

発売前の最後のテストプレイ中、もう1マス、街が右の方が良いかな...となんとは無しに直した所だった。

たった1マスの事だが、まるでその"些細な緩み"を逃さないかのように、てきめんの不具合は現れた。

街から出た時の座標は元のままで修正し忘れ、めり込んでしまい、動けなくなるというもの。

だがこんな物は本当に些細な事で済んだ、即日修正である。

発売から2日・3日経って、ゆきモンのシナリオを書いてくれた人(コミケで話して、救われたような想いをした人)が"買った"報告をしてくれた。

(本当は自分であげなきゃいけないのだけれど、あくまで自腹で買う事にポリシーがある人だった)

彼はどれどれと、やっと表に出たゆきモンをプレイしようとしたのだが.....、

OPで画面が止まり、100%強制終了する。

それ以前にも、嫌な気配はあった。

3人の方にテストプレイヤーをお願いしたのだけど、その内の一人から"少し〇〇という場所で止

まる事がある"という報告が上がって来ていた。

まあ必ず止まる訳じゃないし...おいおいやっていきましょう、と思っていた矢先に、最悪の形のバグ。

オープニングで、100%エラーって。

背中に冷や汗が浮いてくるのを感じながら、とりあえず謝罪する。相手は言わば身内なので、暖かく許してはくれるのだけど...

そこに甘えて居てはいけない。

1680円を出して下さった方に、とても申し訳ない。

なあに、すぐ、すぐだ。

すぐ直して、修正版を上げれば良い事だ!

と意気込むも、なにしろ自分の環境では起きないバグなのだ。これはもう意気込みの話ではない。

バグの原因が特定できるか否かは、試行回数と確率の話だ。

それが、自分の環境ではまったく試せない。

シナリオを書いて下さった方の多忙はよく知っている、テストに付き合わせる事は申し訳ない...私は尻込みした。

匿名掲示板で情報収集すると、様々な感想に紛れて、ぽつり、ぽつりと"動かない""止まる"の声。まるで沸騰し始めた水だ。底から泡が浮いてくるように、ぽつり、ぽつりと、勢いを増しながら浮き上がって来ている不満。

まだ表面では見えていない。

だが表に出ない所では一体何人の人が購入し、怒りを抱えているのか...??

想像するだに、恐ろしかった。

その姿が、数が見えないだけに、想像が余計に俺を苦しめる。

もちろん、体験版は公開しているのだから、動作チェックはそちらでして下さい、と開き直す事もできた。

先述のシナリオの人の様にOPで分かるというのなら、それでも適切だっただろう。

だがどうも、ゲームの後半で止まってしまう人も居るらしかった。

どこで止まるかは分かりませんが、体験版でそのどこで止まるか分からない位置までは動作確認して下さい?

到底通らない話だった。

とにかく、バグの原因を掴まなければ、お話にならない。

どこが悪いのか。オカシイのか。

自分の環境では再現できないのだ、とにかくモデルケースを集める。

しかし集めても集めても、OPだったり、ゲームの後半だったり、100%停止だったり、まれに停止する...だったり、まるで一貫性が無い。

仮に心当たりを直したとしても、じゃあそれで直ったという事をどうテストするのか？

正直この頃は、余りの原因の分からなさに、これは不具合品・不良品なのだから市場に出すべきではない。

もう販売停止した方が良くないじゃないか？

...一応、絵の依頼費まではペイしたのだし...

と、ナーバスになって九条氏に相談する事もあった(500本ごとに+5万を約束してるので、自分だけでは決められない)

もし自分一人だったらまさに、ペシャッと潰れてしまって居たかも知れない。

100人分の怒りを頭に描き、100人に口々に責め立てられ、胸をグサグサとえぐられる感覚。

金を稼ぐというものは、こんなに辛い物なのか？こんなに理不尽なのか？

...いや全て自分のせい、自業自得なのだ。

もう今となっては取り返しが付かない。そのせいで傷を受けてしまった人はもう何人も居る。

仮に今販売停止したとしても、問題が解決する訳ではない。それは被害が広がるのを食い止めただけ、

既に購入した人の中にも、バグに悩んでる人は居るかも知れない.....

手も足も縛られ、もがく様な中、遂に火は広がり始めた。

製品版を買った人から、公式の掲示板で直接クレームが付いたのである。

今までは身内だったり、匿名掲示板だったりした。

まあ...なあなあ。勘違いじゃね？で済むレベルではある。

しかし表立って面と向かって言われてしまえば、逃げる事も出来ない...



遂に来てしまった。

公式掲示板での"せっかく買ったのに、動かない"という、直々の苦情。

ぐぐっと喉元が絞められ、胃液が出るような苦々しさの中、私は返答した。

実は原因が分かってないこと、自分の環境ではテストが出来ないので、修正も難しいこと.....。

罵倒を覚悟した。それも仕方がない。

俺はこの時点で数十万というお金を得ている...その責任があるのではないか。

だが、ここでも救われた。

ならばという事で、掲示板にバグ報告をしたその人本人が、原因特定へ協力してくれるという。

これは通常、有り得ないことだ...

相手の立場を想像してみれば分かる。

お金を払って買ったゲームが、オープニングから動かない。

だから腹を立てて、掲示板でバグ報告をしているのだ。

もはや怒り心頭、"どう落とし前を付けるか"という話だろう...

そんな所に作者が、"バグが直る見込みは無い、もし直したければ協力してください"などと、のたまう。

フザケルな、お前が作ったんだろ、と怒鳴られてもおかしくは無い場面だろう。ユーザーさんからしてみれば...

だがさらに降り掛かった面倒に、手間も顧みず、彼は協力してくれるという...

まるで僥倖だった。

なんて俺はユーザーさんに恵まれているのだろう。

今まで嫌われる事もたくさんあった、あったが、

ここ一番でトラブルを抱えたユーザーさんがこんな協力をしてくれるなら、

俺の今まではそんなに悪くは無かった。

神はどこかで俺の活動を見てくれて居る。

そんな巡り合わせ...

とかく、解決の手立てが皆無だった所に、暖かい光が差し込んだ気がした。

これでテスト環境が出来る。

お客さん...買ってくれたユーザーをも巻き込んで。

だが同時に、ここまで協力して貰って、"やっぱり分かりません"

という結末では許されないぞ、と想いを強く、新たにした。

何度も何度も怪しい所を潰してはアップロード、試して貰う。

ユーザーさんは掲示板にて、結果を書き込んでくれる。

分かりやすいよう挙動を動画に録って、報告してくれたりもした。

彼は彼なりに、もちろん原因など分からないのだろうが、それでも出来ることを精一杯に伝えようとしてくれていた。

なんて出来た人なんだろうか。

そして協力が深まれば深まるほど、ここまでして貰ったのだから絶対に直さなければいけない、という自責は重くなっていく。

感想・バグ報告だったはずの掲示板は、即席の、デバックやりとりの場になっていった。

...だがそこまでしても、相手方から返ってくる反応は芳しくない。

およそ怪しげなコード、怪しげなイベントコマンドを全て潰しても

(そもそもツクール標準の命令にそんなバグがあったら、既に騒ぎになっているだろう...)

ちなみに思い余って、エンターブレイン公式にメールで質問したりもした)
それでも、OPで画面停止するという。原因は掴めない。

とりあえず動く状態が確認できるのは9割方消し去り、中身がほとんどスカスカになった状態だ。

"ともかくバグの原因が、その中にある"事だけ分かったのは収穫だが、
しかしこれでは、何も特定できてないのと同じだ。

何度も意識が遠のき、目頭を抑えては、もう諦めよう、もう無理だ、と放棄し掛けた。
...そもそもオープニングなら体験版をやって下さいよ、体験版で動作確認しない方が悪いですよ

、
ともう、逆ギレしたかった。

"せっかくの協力"が重たかった。
関係をぶち壊したかった。

だが、ここで逆ギレで関係を打ち切ったとしても、次がある。
バグを食らってる人はここだけでは無いだろう。
間違いなくその裏には、何人...何十人？ ものバグ報告者が控えているのだ。

なら今だ。
テストに協力してくれるユーザーさんを得た今しか、解決する"時"は無い。

やがて何度もやり取りする内、自分の苦労や、相手の心象が少しずつ共有されてきた。

...それにしても、お互いヘンな事をやっているよね、という自意識。
ユーザーにデバックを依頼してる製作者。
それに付き合う、元々はバグ報告だけのはずだったユーザー。
何か、共犯意識のような、奇妙な連帯感。

"それでもだめですかー...申し訳ない"
"いえいえこちらこそ...上手く動かなくて、すみません"
みたいな...、緩い会話。

...ゲームはマトモに動かないけど、こんな関係はここにしか無い。
ある意味で凄く貴重なやり取り。これ自体がコンテンツ...?

そしてそんな奇妙なやり取りに、気が付けば人が集まって来ていた。

彼らは口々にこうではないか、と思い付いた原因を口にする。

この頃にはだいぶ原因が絞り込めていたのも、良かったのだろう。

(FREEという事でプレイ人口が多いこと、体験版とほとんどデータが変わらないことも?)
興味深げに集まっていた2・3人のうちの誰かが、{MP3のタグ}の破損を指摘した。

そう言えば...、ゆきモンは海外のフリーBGMを使っているが(あのカッコイイ声付きの曲)
——WAVからMP3に変換した!

それに海外の物だし(?)何か、そういう可能性も大いにありそうな気がした。

再び元サイトからファイルをDL、今度は念の為にOGGファイルに変換、試して貰うと...、
ついに、待ち望んだ報告が届いた。"動いた"のだという。
感無量の瞬間だった。

何か暖かい、拍手の輪さえ生まれた雰囲気。

もちろんそれは俺の頭の中の幻想、誰が掲示板のやり取りに拍手をするはずも無いのだが...

今思えば、なぜあの時、あの場所の、あの人達は、
あんなにも暖かく許容してくれる人達だったのだろうか...?

不思議でならない。

(かと思えば後に、"仕様です"というような事をあげつらい、クソミソに言われる事もある...)

致命的なバグは修正した。

これで枕を高くして眠れる... と思ったのも束の間。やはりネット上をサーチしていると、
まだ止まる人が居る様子。

初めは"バージョンアップしてないからだよ、馬鹿だなあ"と思っていたのだが...

どうも、そうでは無いみたいだった。

どうやら環境により、違う部分でバグが起きている様だ。

これは発生率が100%ではなく、また起こる場所も毎回違うようだったが...

これは今も直せていない。

だから今も、あのシーンで止まった、やり直した、という話を聞くと胸が痛む。

なにしろSRPGだから、面のやり直しは相当に時間が掛かるよね...ごめん。

だがもう、その環境で協力してくれるユーザーさんも居ない。

(そもそも再現が100%では無いので、テストさえ難しい)

当て込んでる部分はあるが、そこがドンピタなのか、全然見込みが違うのか。

少しの修正を加えれば直るのか、丸ごと処理を変える必要があるのか。

分からない...

ここが今でもしこりの様に残っていて、終わっていない宿題のようで、

今もその事を考えると、気分が少し憂鬱になる。



ゆきモンは見事にスマッシュヒットを記録した。

その結果を見れば、あの夜勤工場に居た頃の自分は感涙に咽ぶだろう、始めて強行軍でコミケに行き、疲労と不安に揺れていた自分に告げれば、信じられないと目頭を抑えるだろう。

だが、これで終わりでは無いのだ。

むしろ、まだ何も始まって居ない。

ゆきモンの発売利益は、一月目でほぼ40万、二月目で20万となっていた。

(一月目に絵の依頼料を償却して計算)

今までの自分に比べたら、これは目も眩む様な金額、キャッシュだった。

...成功と言えた。

だが、ゲームの売上はやがて落ちていき、収束していく事は明らかだ。

逆に言えば1年8ヶ月、あれ程の苦悩と人生を掛けたゲームが、瞬く間に"消費"され、忘れられていく。

ゲームは発売した時から、すぐに過去になっていく。

自分の中では一生に残したい程の感動だが、DL同人市場では次から次へと目玉のゲームが供給され、埋没していった。

現実に立ち返った時、ここ東京で、いや...少なくともあの田舎の、あの"実家"から、"あの家族"の空気から離れた場所で、暮らせる手綱が必要だった。

月いくらかの収入。

マンスリーで生活している為、今いち距離感は掴めなかったが、男の一人暮らし、10万くらいは必要か？

住む場所は東京はムリだろう、ならどこにするか？

ゲームの発売のキャッシュも凄かったが、それ以上に、2月から始めていた連日のアフィの売上が

2倍以上に、8万円の報酬額となっていた。

ゲームを毎月発売する事は不可能だろう、だがアフィは日銭だ。

...それは日銭を得る為に毎日、苦しむ事も意味していたのだが、

その時の自分にとって唯一掴んだ手綱。

希望らしい希望、生きていく手段に見えた。

ゆきモンのバグもなんとか形を付けれた時から、俺はアフィに没頭していく。

そしてそれが今日まで続いている。

思えば2012年の2月26日から始めたアフィの感想書きは、もうすぐで一年になる。

それに賭けた狙いは当たり、なんとか生活できるだけは毎月売り上げられている。

またゆきモンの売上の減少も、当初考えていたより緩やかで、半年以上経った今でも、

5万円そこそこ入ってくる、と言った所だ。

(自分はFREEに瞬間の爆発的なモノを期待したのだが、正味な所、こういったロングテールな売り上げこそ真価なのかも知れない)

当時は、何くれに構わず、色んな集まりに顔を出した。

(明らかに業界人のセミナーに出かけ、名刺を貰っても交換できず、恥を掻いた事もあった...)

せっかく東京に居るのだから。

前から付き合いがあったプログラマーさんと、

その彼女さんと3人で会い、即売会に出掛けたりした。

"バグに悩んでるんだって?"

"どんなバグ?"

"再現性の無いバグはねえ..."

"体験版配ってるんでしょ? だったら、こっちに非は無いよ。そう気に病んでも仕方ないよ"

今でもそんな風に声を掛けてくれた事を思い出しては、暖かい気持ちになる。

バグの解決の手立てにはならなかったけど、本職のプログラマーさんにそう言って頂けて、肩の荷が少し軽くなった気がした。

ちなみにこの時の出会いが、ゆきモンの公式ページの作成に繋がっている。

<http://kirara111.sakura.ne.jp/SRPG/>

ツギハギ・ゴタゴタプロジェクトから生まれたゲームの紹介ページとは思えないくらい、綺麗なページ。

そうなのだ。"中の人"の苦悩に関係なく、打ち上げられたゲームという花火は外から見れば、いつも綺麗に輝いているはず。

これも多くの売り上げに貢献してくれた事だろう。

(お礼にご飯を奢る約束をしているのだが、未だに果たせていない。申し訳ない...)

人と会うのは、暖かだ。

しかし自分の底には、あの田舎に残して来た、ジメジメとした家族が、

未だにゆっくりと手を振っている気がする。

嫉妬や憤怒と言った、暗い所から湧く感情が、創作の源泉だという事も分かっている。

それらはきっとどこまでも付いてくる...最後には、悲劇が訪れる。

恐ろしい事になる。

そんな想いが俺の底に根付いて、暖かい光に姿を隠しながら、首をもたげている。

その想いはけして殺せない...。

いや、殺すべきでは無いのか?

他人は、どこでこんな心理に折り合いを付けているのだろうか?

いつ、どういった事があって、暗い所と暖かい所が統合されるのだろうか?

いや普通の人には、そんな悩みを抱えないのだろうか....。

俺が劣等、俺がオカシイだけで。

これら双方の感情が、俺の中で"一つ"になるのは、いつなのか？

この予定されている悲劇のような、最後は暗い感情が勝つという想いは、どこで止む？

これは俺の家族の問題であり、俺が独立して一人で暮らし、生き方を見つけるまでの話。

俺の同人ゲームは、間違いなくその一手段となった。

こういうのを、自己表現というのだろうか。

それはまだ止む事なく、続いている。

【了】