

ゴトチヒ

FREE

GRC

vol.1



GAME REVIEW COMPLEX

下手なことをしてホームグラウンドを汚したくない気持ちは誰にでもあるだろうか。

これは私個人の話だが、多くの人間にもわかってもらえるはずだ。

マンガやアニメに関しては、いい加減で資料を集めずに「テキトー」で無責任なことをついつい書いてしまうが、ゲームレビューではそんなことはしたくない。

「これは仕上がりが悪いな。完成しても出来が悪いはず」

と、なんとなく判断したものは、途中で「やめた」していたのだ。

しかし、そのためにゲームについて書くことが少ない気がしてならない。そこで周辺雑記的なモノを一冊一万字ほどの分量にまとめた、複合体を意味するコンプレックスをタイトルにして電子書籍を書いてみることにした。

コンプレックスとは、劣等感と訳されるが誤訳らしく、複合的なものを差す。単純に親には育ててもらった恩があるが、しかし自分に対して酷いこともした点があり、複雑な感情を抱くことを心理学・精神医学でコンプレックスと言われるが、実はその感情もこめられている。

その点については読んでもらえばわかるが、ゲームレビューは生産性が著しく悪い。現在（2015年春）、『世界樹の迷宮』のゲームレビューを書いているが、ともかくなかなか完成しない。資料もだいたいある。核心となるところを突ける手応えもある。だが、なかなか完成しない。

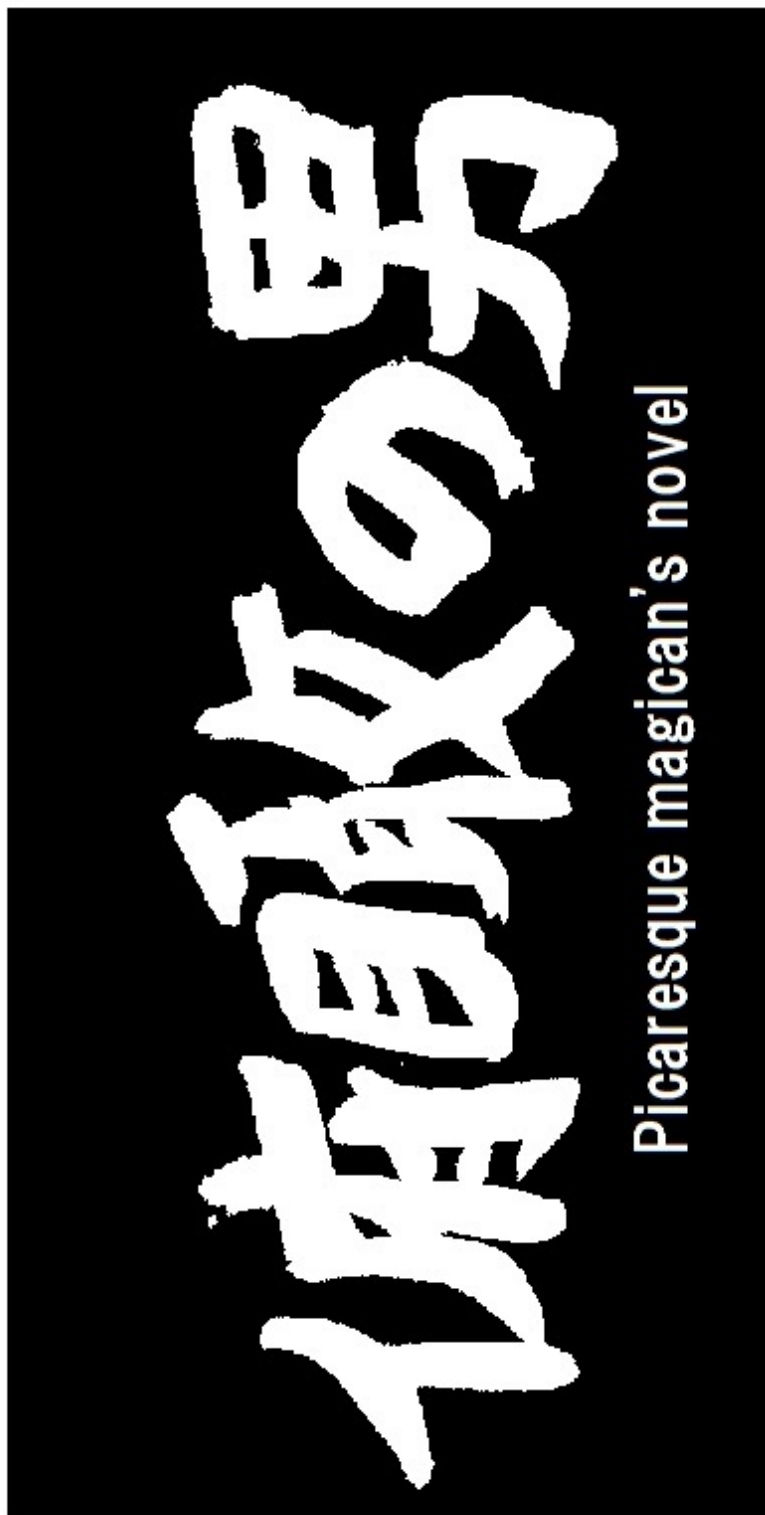
アニメやマンガなら、「超テキトーな感想だけっ」というモノもあるのに、ゲームレビューではそれができない。そのコンプレックスもあるということ。

それは置いて、今まで棚上げしてきたモノも、積極的に書いていこうという方向性を持って本書の執筆に入ると、いろいろと書きたかったことがあるのに気づく。引き出しにメモをいっぱい貯めていたことも思い出す。そのため、本来は一冊におさめる内容を、複数に分割し、本項を共通の冒頭とした、シリーズにする。

一応、この電子書籍は販促のためにある。できれば電子書籍を買って、活動費の足しになるようにしてもらいたい。そのコンプレックスをよく、理解してもらいたい。

その内容のだいたいは、悪口である。

広告



The man of the overlooking
を全部収録

http://www.amazon.co.jp/gp/product/B00RMZCCS4?*Version*=1&*entries*=0

もしかしたら

ディスカウントセールを

しているかも

大足派の避難場所（アジール）

ロックマンの足は大きい。

ゲームファンだけなら、たいしたことの無い、さして問題にならないことだが、これがマンガシーン、それも八〇年代だと、大いに議論のわくことである。

足の小さい大きいで抗争をはじめたのが、いしかわじゅん先生と吾妻ひでおであり、彼らがいしかわ吾妻抗争を繰り広げていたのが、今は昔の八〇年代である。

いしかわ吾妻抗争とは、二人ともプロレス好きで、そのプロレスで言うところのストーリー（隠語ではワーク）があるわけではないが、若手で売り出し中の二人のレスラーが小さいなことでケンカをして、それが抗争化する新日本プロレスのギミックとアングルがしっかりした芸風と言うか、そんなことを繰り広げていた。

その端緒となったのが、いしかわ先生の発言「こんな大足じゃ、売れねえよ」と、吾妻の時代錯誤なビックフットを揶揄したのが、はじまりとされる。なぜに大足が売れないのかも説明があるが、ここが一番の重要箇所なので、言わせてもらおうと、当時は足を小さく描くのが主流になりつつあった。大足派というのは、トキワ荘作家たち、手塚治虫や石ノ森章太郎らニューウェーブ以前のマンガ家たちの特徴で、足を大きく描くのは古い時代、劇画も過去になりつつあるときに古い作風の象徴になっていた。ところがトキワ荘に居を構えて暮らしているワケでもないのに、吾妻ひでおは大足のキャラクターを描くのである。

いしかわ先生の発言後、吾妻のマンガにドクターイシカワが作中に現れ、作中で酷い目に遭わされるようになる。『チョコレート・デリンジャー』では流れ弾に当たって死ぬ。この作品ではドクターイシカワは流れ弾に当たるために登場してきたようなものだ。

吾妻もいしかわ先生のマンガに登場し、なんというか靴屋さんに行くと、どれも足が大きすぎて履けないとか、「流行に乗り遅れますよ」と店員に意地悪されるとか、そんな登場のされ方をしていたのだ。

この抗争の果てに、雑誌のグラビアでいしかわ先生のファンの女子大生と吾妻ファンの女子高生を呼んで対決させ、いしかわ先生の見解では「オレの方がレベルが高かった」と言って、自分の勝利のように語っているが、最終的に手塚治虫が『七色いんこ』でいしかわ吾妻をチュウさせて、仲直りである。仲直りのチュウである。

…多少、盛って話を進めたが要約すると、このようなことがあった。

長々と説明させてもらったが、これを踏まえて話を進めなければ、ロックマンの足の大きさがどうのこうのを言っても、はじまらないのだから、仕方ない。

だいたい、稲船敬二のデザインは、いい加減である。

誰かが言わなくてはいけなかったと思うが、誰も言わなかったのである。もし言おうものなら、何百回とギャグにされた「どんな判断だ」と、やり返されるに決まっている。

ソーラーエネルギーを射出するロックバスターは構造上、マズルフラッシュは起きない。だが、マズルをフローするマズル孔のようなものが何故かあるのである。それはコブラのサイコガンが元だからだ。左腕のサイコガンは間接部に貧歯目のアルマジロなどにある背の帯状の甲のよ

うに、曲がりやすくするための構造体がある。

そのデザインをロックマンに施すとき、マズル孔のようなものに見えるように処理したのが、稲船敬二なのである。ロックマンは寺沢武一の『コブラ』を参考、悪く言えば宇宙海賊行為を働いている。百万クレジットは賞金が出るだろう。

そして、石ノ森章太郎の『サイボーグ009』も参考、悪く言えばブラックゴーストして天使編に突入したのである。石ノ森ファンにとっては「大気圏に突入して燃え尽きてしまえ」だ。

稲船は、どんな判断だったのか、年代的に高橋良輔監督版のアニメ『サイボーグ009』を観て、サイボーグ009らのキャラクター性をライトナンバーズに付与する。ロールちゃんがフランソワーズなど、それはわかりきっていることなので詳述は避けるが、大足のDNAを受け継ぐことになる。余計なことを書くかもしれないが、『コブラ』には、マズル孔は無く銃口からマズルフラッシュが出る。それで誰かに今日まで文句を言われずに済んだのは、ファミコンソフトのキャラクターとしてロックマンが生まれたからだ。時代の空気を吸っていたら、「こんな大足、売れるわけねえよ」と言われてしまう。

しかし、ファミコンは大足派の避難場所となっていた。

この時代、マンガは先行したメディアであり、ファミコンというドットの荒い世界にとっては憧れの世界だった。そんな憧れられている方はすでに石ノ森らトキワ荘世代は古く、彼らは大友マンガの登場で人気はあるが退潮を余儀なくされた。大足を描くような新人ではなく、ビル群を精密に描く技術が新人マンガ家に求められた。

稲船と同じく、デザイナー出身の宮本茂は、『スーパーマリオブラザーズ』の中で、赤塚キャラのようにマリオを描いている。石森と赤塚はコンビでマンガを描いていた時期もあった。そこに水野英子が手伝いに行っていたと、水野本人が自費出版した本に描かれている。

配管工の職業柄安全靴を履くマリオもまた、大足であった。石森赤塚の赤塚不二夫の方を起源とする。トキワ荘は、もしかしたら元々大足派の避難場所だったのかもしれない。それが時代を下ると椎名町から、京都宇治に避難先を変えていったのだろう。

ファミコンはバブル景気で爆発的に売れた。

大足だったのは、トキワ荘時代の印刷技術が拙かったようにソフトカセットに入れられる容量が少なく、表現力もハードのマシンパワーが貧弱だった。結果的にキャラクターを表示するためには大足にしてわかりやすくしなければ、いけなかったのだろう。そこで肩身の狭くなった大足を広げることができた。

やがて縮小技術が進んでロムの容量も増えて、ソフトカセットにチップを入れるなどして表現力を上げていくと、小さな足も描くようになっていく。テレビで受像された画面の中だけでなく、ソフトのパッケージに描かれるキャラクターも大足は少なくなっていた。

さらに時間が経つと、ビデオゲームは西洋絵画の写実主義的な表現に入っていく、三次元空間を仮構するようになる「ニューウェーブ」が来ると彼ら大足派も避難場所から出て行かざるをえなくなった。ビジュアルを表現されるどのメディアも通ってきた道を、ゲームも通ったのだ。避難先がクオリティーアニメの『アルドノア・ゼロ』などであると、ロボットの特性は避難（実は逆輸入・正確に記すなら『サイボーグ009』原作「地底帝国ヨミ編」のラストシーン）でき

ても、さすがに大足までおさめることができない。

そんな今、amiiboのロックマンを手に入れている。

フィギュアになると、大足で自立できるから、いいんだよなあ。

また新しい、彼らの避難場所が確保されたのだ。

広告

マンガとかを「天体観測」



Architecture
Product
System

http://www.amazon.co.jp/gp/product/B00RE7JNIC?*Version*=1&*entries*=0

ザ・ダークネス・ハンター アンホーリーナイト

SFC用ソフト 発売中



エミリーじゃなくてユカリです



フアントムじゃなくてクー・クラックス・クランの娘だYO

鬼切り鶴子の因縁語り

悪い。

極めて悪い。

そんな評判の悪いソフトを取り上げるのだから、厄を払うつもりで書く。

AllAboutのゲームニュースで田下広夢さんが悪いと書いているし、皆大好き「ゲ道」でも悪口を描かれている。

そんなソフトが『俺の屍を越えていけ』の第二作、『俺屍2』である。長い間続編が出てこなかった期待度を上げておいて、フタを明けたら安倍清明と鶴子の因縁がえんえん語られるゲームである。これでは二昔に手が届きそうなほど待った甲斐がない。

周知の事実として、この因縁を語る鶴子が邪魔となっているのは、特筆すべきことではないかも知れないが、やはり元凶はここにあるので、語らざるをえない。

そんな鶴子の因縁、それは柘田の因縁でもある。

鶴子とはそもそも『鬼切り鶴子』からきている。

これがファミ通文庫から出たライトノベルのタイトルと聞いて、『リンダ・キューブ』などの柘田ゲーの経験者なら、もうイヤな予感しかしない。ライトノベルとしての人気は、たいして良くなく、略称されるラノベの方になりきれなかったのだろう。つまり、時代についていけなかった作品だ。

柘田さんは少し前の旧世代の作家ということで、広義のライトノベル（伝奇系統）ならよかったかもしれないが、略称されたラノベ（新伝奇系統）を望む読者には、求められたモノではなかった。児童漫画という漢字表記から、誰もが読むマンガというカタカナ表記に変わったとき、淘汰されるマンガ家がいたように、柘田も『鬼切り』も淘汰される側だったのだ。

肌色が多いのに。

『俺屍2』の鶴子も妙に艶かしい姿なのは、もともとそういうニーズを、いや、ここでは因縁と言った方がいいだろう、それを抱えてゲームソフトのキャラクターとして振る舞いにやってきたのだ。もう無理がある気がする。

そんな因縁を抱えたまま、魔界転生して『俺屍2』に登場するのであるから、長年の積みに積まれた因縁を語りたくなるのが、両親がゾンビになって襲ってくるようなもの。

では、本来サブキャラクターに過ぎない人物が因縁を語り続けると、どうなるか。

シナリオとゲームプレイ時に発生するドラマが、一致しないのである。

サイドストーリーだけで鶴子の因縁が語られるのではなく、主人公一族に呪いをくれた清明との因縁だから、メインストーリーにでしゃばってくる。

ところが、主人公たち短い寿命で戦う一族には、限られた時間しか残されておらず、一戦一戦が重要な意味を持つ。そんな一族の紡ぐドラマに、鶴子がでしゃばってきて邪魔をしてくるのだ。

この点のコンフリクト（軋轢）に関しては、前述した田下さんの記事を読めば書いてあるので、一読するべきだ。一読したと仮定して話す。

はっきり言えば、『俺屍』のゲームシステムに鶴子のシナリオを乗せたのが、失敗だったのだ。持ち味がなくなってしまうかもしれないが、鶴子のシナリオは『俺屍』のゲームシステムではないRPGに乗せるべきである。

近年ではそういう場が無かったのもまた、元凶かもしれない。

ゲームシーンは退潮している。鶴子のシナリオを導入できるような実験はできなくなった。JRPGに求められているシナリオではないので、企画は通らないだろう。唯一シナリオを入れられたのは、シリーズ作となった『俺の屍を越えていけ』しかなかった。その環境を勘案しても榊田ゲーの悪いところが出てしまっている。

思えば、『天外魔境3』のシナリオは本人の弁で「面白い」「面白い」と言っておきながら、十年近く経って出た当の『天外魔境3』は、ファンから涙を誘うものであった。いろいろ事情もあるが、ハドソンの因縁語りなどの横道に逸れるのでやめるが、榊田はゲームに関しては理論派であり、因縁という情念を持って開発に挑んではない。「RPG計算式」のようなバランス調整、株式相場の世界で言えばブラック・ショールズ式を超原始的にしたモノを提案するのだから、彼には理知的なバランスというものがある。

あるのだが、それでも因縁が刻み込まれるのだから、両親がゾンビになって襲ってくるような、不条理を感じる。

この因縁は彼自身が意図的にオリジナリティを苦心して出していった先にあったものではなく、彼が開発に関わると滲み出る何かソフトに移り、プログラムコードが呪術的な文言に変化するのである。

自分でもこんなモノを書いておきながらこんなことを言うのもナンだが、そんな非科学的、非電子工学的、非情報学的なことがあってたまるかと、誰でも思う。しかし、それが榊田さんの榊田ならではの個性、個性という言葉に逃げてしまって悪いが、事実そうなのだから仕方ない。

独特である（独特すぎる）し、けして真似できない（真似したくない）し、そんな榊田ゲーの真骨頂が『俺屍2』だとは、思う。

その結果は、萌え以前と萌え以後の評価軸をあてはめれば、わかりやすいかもしれない。

そもそも、肌色が多ければいいという安易さでライトノベルを書いてしまい、読者が求めている「萌え」を表現として描かないモノを書いたら、それは伝奇ノベルが流行っていた頃の考えである。よくたとえられる“電源のいらぬゲーム”としてライトノベルを読む読者はメインユーザーではなく、あまり批判的にとらえたくはないが“電源のいらぬギャルゲー”としてラノベを読む読者がメインユーザーになったとき、榊田さんはラノベ業界から必要とされなくなった。本人は一応、ボードゲームのギャルゲーを作っているが、そこに何が足りないと言えば、「萌え」だとか足りない。（少し解説すれば『ネクストキング』つまり“次代の王”の王権ではなく、コミュニケーション主義に拠ったものでないけなかった）

榊田は「萌え」がまったくわからないのではなく、橙野ままれを見出したのだから、目利きは出来る。

興に乗ってついつい断言してしまったが、榊田の評価と書籍を買った読者の評価は違う。榊田が高く買っているのは、伝統農法や中世の経済を表現できるころだろう。

だが、購読者は魔王や女騎士やメイドと言うキャラクターに萌えていたのだ。つまりテンプレートを押さえていた。

もしかしたら、鶴子が幼女の姿のまま、永遠に生き続けなくてはいけない呪いをもらっているというテンプレートのそしりを受ける、どこかから借りてきたような設定ならば、公約数に近いものは出せたかもしれない。最近で言えば、売れ線のヘスティアなどを出せばよかったか。

しかし、そんな柊田ゲーはやりたくない。そもそもそんなゲームは吐き捨てるほどある。最大公約数でもない、最小公倍数でもない、そんなメジャー志向ではないゲームがあっているのか？

あっているのが、柊田ゲーである。だからこそ柊田ゲーは不純物（因縁）が混じりながらも珠玉のソフトとなるのだ。

クリエイターを甘やかす発言かもしれないが、売れ線の萌えなんかに逃げず、これからも因縁を語ってほしい。

今までやってきたように、因縁と言う刀で鬼を切ってほしい。

でも、もう鶴子は勘弁してほしい。

それから、私に因縁をつけるのは、鬼切り鶴子を『俺屍』シリーズに出すように、スジ違いである。

ANIMATION
REVIEW

『魔法少女まどか☆マギカ』
シャフト

アニメレビュー

『魔法少女まどか☆マギカ』

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

ブックログのプブー ¥10

Architecture Product System 広告

広告

マンガレビュー
マンガ病の処方箋
桜玉吉『幽玄漫玉日記』

ブックログのプブー内

本体価格10yen

投げ銭方式のため全面閲覧可能

の事とと所れ閉 をたトルと築
でではい。こ取一ロ・いの新
ある。す「る患怖症のの飲むる。う「と「建
と、わ「の恐環患者のの改善する(閉
ホち「を怖境を改善する(閉
ラ「を行感を取取り除く(閉
イ建ったをといっ
ン築「たをといっ
は主張するた
の事とと所れ閉 をたトルと築
でではい。こ取一ロ・いの新
ある。す「る患怖症のの飲むる。う「と「建
と、わ「の恐環患者のの改善する(閉
ホち「を怖境を改善する(閉
ラ「を行感を取取り除く(閉
イ建ったをといっ
ン築「たをといっ
は主張するた

テレビジョンの仮想敵

『マリオカート8』のプロモーションに「プロジェクト8」と銘打ってNintendo Directで公共放送のパロディ、説明不要だが「プロジェクトX」のパロディを愉快地やっているのを、私は複雑な思いで観ていた。

「どうしてファミコン開発秘話は、『プロジェクトX』に取り上げられなかったのだろう」と、思っているのは私だけだろうか。

テレビはファミコンが間違いなく嫌いだった。たしかに報道はされる。それはネガティブな事象だけだった。

さすがに最近ではテレビドラマの『ノーコン・キッド』（タイトルはノーコンティニューでアーケードゲームをクリアしてしまう少年の意）、「アメトーーク」で「ドラクエ芸人」「ストII芸人」など、ゲーム文化をテレビ側は理解し始めている。

単純に製作スタッフの企画を決められる層がファミコン世代になったのだろう。

しかし、宮本茂がスペイン皇太子賞を受賞したことをわかりやすく簡潔に伝えるトピックなどが報道されたことはない。受賞の様子はBS「ワールドニュース」で報じられたが、なぜ彼が異国の王子から賞を受けたのか？ その功績はよくわからない。

ファミコンが補完装置というテレビの目の上のたんこぶなら、ビデオデッキも含まれる。VHSのビデオデッキ開発秘話は、昭和生まれの日本人なら概要は知っているだろう。もちろん、広く流布されたのは「プロジェクトX」の放送だ。

ビデオデッキにテレビ番組を録画すると、テレビの補完装置というより下位のオプションとみなされていたのだろう。テレビ番組を愛着をもって繰り返し観てくれているという、好感もあったと考えられる。

そのVHSビデオデッキは『プロジェクトX』の取材対象になり、ファミコンはならない。上位のオプション、前記した目の上のたんこぶである。

関川夏央さんが「マンガを蛇蝎の如く憎む」ような連中がいるように、「ファミコンを蛇蝎の如く憎む」連中もまた、多数いるのだ。

相田洋プロデューサーのように「新・電子立国」でファミコンは語られているが、それは敵情視察のような取材スタンスを取っていることは、どうしても否定できない。

フォーラムなどで「どうして（自分の）子供たちはこんなにファミコンにはまるのだろう」という取材動機も語っているが、基本的には敵愾心を持っていただろう。

そのためか、当時の山内社長の発言に矛盾があることを編集で流している。時間経過によって意見、主張が百八十度変わるとするのは、人間なのだからありえる。

インベーターのコピー品を作っていた頃の発言と、ゲーム&ウォッチのコピー品を大量に作られてしまい利益を掠め取られる経験をした後だと、さすがに考えも変わらざるえないと思うのが、人の情けである。VTRの見せ方として転向を糾弾するとまではいかないが、からかい半分は否めないだろう。

そもそも「プロジェクトX」という番組は、本当に評価すべき番組だったのか。左翼のほうか

ら「社員家畜化マインドコントロール番組」と揶揄された「X」は、名番組だったという定まった評価を一般ではされていないはず。

「X」のスタッフが取材したソニーの海外展開は、今から振り返ると恐ろしいものだ。海外の小売店にディスプレイに置かせてもらったラジオを、現地の学生をさくらにを使って、ラジオを求めゴトを仕掛けたのである。

日本国内でサムソンやハイアールが製品を置かせてもらった店に、同じ“さくら”をやったら、どうなるだろう？ 確実に行政処分で数ヶ月営業停止を食らう。

そのときの国内世論の「それ見たことか」という反韓、反中バッシングのメディアシャワーは、目も当てられないだろう。それをソニーが実はやっていたことを公共放送で事実を明かしているのか？ エスキモーに必要な氷を売るように、海外の人を騙して利益を上げ、それをジャパンプライドにしていたのではないのか？

あんまりな国民性だ。

後に映画『ALWAYS三丁目の夕日』の歴史的間違いを許すように、犯罪的間違いを許すうすら寒さを感じる。そこはかとなく、全体主義のかほりがする。

とりあえず、公共放送が行う「公序良俗に反すること」と思われる海外で詐欺を働いていた犯罪自慢を垂れ流した番組の是非は置こう。

取材班にしてほしかったのは、ゲームシーンで長年謎になっている事の解明である。当事者がオープンにしているファミコン開発秘話とは異なり、十字ボタンの特許を個人で所有していたという鈴木仁は如何なる人物であるのか？ 山内発言の真贋、横井さんを踏み台にした人物、竹田玄洋はその頃、何をしていたのか？ 本当に『ゲーム・オーバー』の記述通り部屋の中でもレインコートを着ない変人なのか。これらの誰だって知りたいと思う謎に答えが出るためには、必要な取材だと思う。

今西さんが「国内での出来事は全てフィクション」と広報しなくてはいけないのは、ラブホテル経営期に一番の上客は社長という揶揄だけではない。

話を戻して、これら解明されていない小さい謎は「五万とある」ではないが、十数ある。

後年、ファミコンの機体に使用されたえんじ色は、材料費を浮かせるためではなく、京都のシティカラーともいえるこの色を社長が好きだったから使用されたと判明している。

たとえ事実関係がわかっているものであっても、映像として6502という半導体を選んだ理由を、上村さんに語っていただきたかった。

二十世紀の待庵ことMacintoshの中に入れられた6502が果たした役割は大きい。「トリビアの泉」でもアポロ11号に搭載されたコンピュータよりも性能がいいとされる6502。その情報学的価値は、東大や京大しか当時はわからなかったといわれる。つまり、価値がわからなければ、マネされる心配がない。山内が掲げた目標の一つ、「三年間マネされないものを作れ」を満たす条件を整える。

もう一つの目標設定は「一万円を切れ」という、結局は達成できなかった価格目標であるが、一万四八〇〇円の低価格帯を実現した。キーボード無しで十字ボタンが採用されたことでコストカットが図られたのだが、くだんの鈴木仁がどこまで関与したのか、それが現在までの資料

では、判明してはいない。

こんなことは本当は書きたくないが、NHKの信用を担保にした取材でなければ明かされないことが、ある。

『新明解国語辞典』誕生の経緯に、見坊氏と山田氏の確執が生まれたなどは、残念ながらNHKの番組取材でないと、関係者が重い口を開いたかわからない。取材を受ける人の心理を考えると、どうしてもその点は否めないのだ。

悔しいがそこは皆様のNHKにはかなわない。

卒業研究の論文、略して卒研執筆時に、私は上村氏などの関係者に十数の小さい謎は尋ねるつもりだったが、担当教授から理解を得られなかった。基本的にアマチュアの取材に応じてくれない

学術上、この場合経営学上の問題を調べるために当事者本人に取材するのは、ドラッカーだってやっている。だが、担当教授から協力はえられず、バカにされるようなことをされた。否、バカにされて不快を表明しているのに、謝罪はなかった。

たださえアマチュアで取材を申し込むと、返答さえ返ってこないのだから、ゲームライターになって、体面を整えようとしても、ゲームライターにはなれなかった。

休刊した「CONTINUE」「ゲームサイド」のライター募集に私は応じたことがある。しかし、私の記事が雑誌に載っていないことから、結末はわかるだろう。もうゲームマスコミが地盤沈下してキャリアが無い人間を育てられないというのはわかる。しかし、それなら彼らはなんのためにライターを募集し、何の目的で誌面を盛り上げようとしているのだろうか？ 目的はたぶん、有名作家などがゲーム記事を書いて、彼らの読者が雑誌を講読する甘い夢を見たのだろう。

結局、学術的にも商業的にも個人が出来る範囲では限界を感じているから、信用がある（ということになっている）組織が当事者に取材をするのが、経験則からくる消去法では選ばれる。それに期待がもてるのが、NHKだった。

ただNHKがファミコン開発秘話を肯定的に取材をするのは、仮想敵に対して利敵行為をしたことになり、放送業界の側から不当なことをされてしまうかもしれない。信用という武器をせっかく持っていて、村八分にされるくらいなら、武器の使用をためらうというのもまた、人の情けである。

「プロジェクトX」のエンディングのように、山内、横井さん、上村氏三人のその後についてナレーションして終わろう。だが、中島みゆきの唄うエンディングテーマの歌詞にあるとおり、“私たちの旅はまだ終わらない”。

「テクノプロデューサーの内、二人は旅を終えている。

山内は社長引退後、医療の発展のため、地元京都の病院に多額の寄付をした。その後、肺炎で無くなる。生前に医療に私費を投じたことに触れた追悼記事は、少なかった。

横井さんは任天堂退社後、コトを設立する。開発中のワンダースワンの発売を見る前に、自動車事故に遭い、亡くなる。車好きの、あまりにも、あまりにも皮肉な最後であった。

上村は任天堂退職後に同志社大学の教授職を長年勤め、退任した後も好々爺として笑顔を絶やさない。取材を願えば、ファミコン開発当時のことを今でも語ってくれる」



G A M E R E V I E W Vol.1 COMPLEX

五島千尋

amazonにて発売中



Architecture
Product
System

映「劃」のラマヌジャン

小松左京賞落選作家という同じ境遇のため、円城塔さんと伊藤計劃さんには一方的にシンパシーを感じている。

片思いである。

彼らはフィリップ・K・ディック記念賞特別賞をもらえたが、私はもらえない。そもそもこちらはデビューすらできなかった存在だ。『宇宙塵』でいえば、筒井級や小松級や星級が存在が彼らだが、同人誌に寄稿しながらもプロデビューにはいたらなかったSF愛好者に過ぎないのが、私だ。

でも、計劃さんなら『俯瞰の男』こと『The man of the overlooking』を喜んで読んでくれたと思う。書きたかったエピソードで、ブラック・スラップスティックの「妊婦さんを解剖するためにワナにかけようとする」話をすれば、嬉々として喜んでくれただろう。『深海回帰タウエル』が運よく上梓されれば、きっと主人公の妹と海洋学者がたった一度だけ邂逅するシーンは、音声しか聞こえないために知りえないことがあるのを、きっと褒めてくださるだろう。

円城さんと計劃さんの交流については、池田暁子さんのマンガに詳しい。裸族の夫との微笑ましい触れ合いとともに読まれるべし。

そこでは二人に焦点を合わせているが、小島カントクとの話は描かれていない。計劃さんが『メタルギア・ソリッド』の小説を書いているのは有名なのだが、小島カントクとの関わりをまず書かねばならない。

そうでないと話が始まらないのだ。

ゲームのイベントで小島カントクと計劃さんは出会っている。その縁が『メタルギア』のノベライズ、小説化をオファーすることになるのだが、それは皆知っていることとして、これからのことを書く。

小説化と言っても、計劃さんがスネークの使用許可を正式に得た「計劃小説」である。彼にとってはアマチュア時代からお馴染みのキャラクターで、『METAL GEAR SOLID GUNS OF THE PATRIOTS』は同人活動で隠れて使用していたキャラクターを晴れてパブリックに使えるようになった作品だ。

暗がりの牢獄から、太陽の下であるシャバに出た感覚だったろう。

「シャバに出る」とは、入退院を繰り返していた計劃さんが一時退院した際の報告を、mixiで書き込む時に使用するレトリックである。二十歳をすぎると、ガンを発病して重病化と寛解を繰り返し、満足な創作活動はできないはずなのに、『虐殺器官』と『ハーモニー』を書き上げた。

最後に『屍者の帝国』の導入部を遺して、この世を去った。この未完に終わるはずだった物語は、円城塔さんが書きつなぎ、この世に送り出されている。

この点は幸福であったと思う。

計劃さんは生きていた内に評価されて、本当に良かった。

何度か、小島カントクが入院している計劃さんの下に見舞いに行ったとされる。一ファンとクリエイターの関係を超えて、『メタルギア』の新作の話も、明かしたらしい。

この交流を想うと、計劃さんはまるで、ラマヌジャンだった。

インドのラマヌジャン、彼は数学者であった。

いや、この人物については語るまい。

必要最小限なことが説明をすれば、留学先のイギリスは環境が合わず入院する。赤道近くに暮らす人間に肌が合う場所ではない。イタリア辺りのピサならよかったかもしれない。彼の場合、退院は一度もできなかつただろう。

もしかしたら、小島カントクが「あの映画を観てきたけど、つまらなかった」と言い、計劃さんはその映画の面白いところを滔々と話したことがあつたかもしれない。彼は、タクシーのつまらないナンバープレートに意味を見出すような数学好きのように、映画好きだった。

彼が面白いとした映画『リベリオン』のガンカタが、近年では『魔法少女まどか☆マギカ [新編] 反逆の物語』の巴マミと暁見ほむらのガンアクションまで発展を見せる。その予見性、目利きは確かなものであると、今現在は振り返って言える。

しかし、『虐殺器官』も円城さんの『self Reference ENGINE』（自己参照機関）も、小松左京賞を得られていない。業界通ぶつたことは言いたくないが、SFの古典的な考え、守旧的な作品が小松左京賞に選ばれる傾向にある。コンサーバティブな観点を持ち、今後のSFを担う作品には、少々点が辛かつたということだろう。

塩っぱい話よりも、映画に優れた目利きをみせる彼に、映画の脚本を一本書かせたい。

それはスチームパンクで、ガンカタがあつて、『ファイトクラブ』の失われた半身があつて、あと、何があつたらいい？ こんなことを言うのは、プロデューサーとしては問題アリだが、興行プロデューサーではないので、彼の好きなものをいくらでも出させてあげたい。ソリッド・スネークを出したいなら、コナミに接触して許諾をとりに行つただろう。

彼がレンジャー役で足跡を見つけ追跡するシーンは、TRPG経験者である計劃さんなら、必ず入れようと思うはず。なんなら、そのビデオゲームを作つてもいい。

円城さんが計劃さんの死後に『屍者の帝国』を完成させたように、私にはできる。計劃さんの希望さえあれば、できる。

それは『屍者の帝国』冒頭にあるフランケンシュタイン、その博士が作る、死せる肉から蘇らせた人造人間（屍者）かもしれない。

スネークが人造人間を殺害する指令を下されても、たとえ自分の半身であっても、屠りに行くのだ。その人物は「人はスニーキングする器官を持つ。」と示唆するだろう。

「キミはミッションを完遂することを目的とは、すでにしていない。隠れるためにミッションをこなしている。何故なら、隠れることが目的だからだ」

筆が滑つた。偶然に『PATRIOTS』の内容に酷似していたかもしれない。人造人間とは、リキッド・スネークそのままだろう。いや、これはフレッシュ・スネークだ。

計劃さんのファンムービーという形で、一本作りたいが、そんな資本は日本には無いので、願わないものである。高望みしてはいけない。

その高望みは叶わないのだが、2015年から、ノイタミナ発（ノイタミナムービー）という形で計劃さんの原作で三本もアニメ映画を作るらしい。

「ちょっとノイタミナを見直した」

と、エラソーなことを口にしてしまう。

長年、フジテレビでノイタミナアニメを手がけ、退社してツインエンジンを設立しアニメ映画のプロデュースをはじめた山本幸治プロデューサーに、一応感謝をしておく。

最後に私事を書いておく。

映画評をまとめたモノを読むと、計劃さんは『P X III』のあるシーンに感動していたことを書いている。それは私も同じく感動していたシーンだった。

サイエンスフィクションを書く者は、けしてロマンチストではない。したがってセンチメンタルにもならない。科学知識が心にカウルをつけている。

だが……

生前の彼に出会いたかった。

私はS F作家になれなかったのだから、それぐらいの感傷は許していただきたい。

勝手に広告

ゲームソフトなんて買わずにaligoを買おう
aligo買ってくらいならaligo買った方がいいよ
(完全な敗北側の比較広告……)



GAME REVIEW COMPLEX vol.1

<http://p.booklog.jp/book/97528>

著者：ゴトチヒ

著者プロフィール：<http://p.booklog.jp/users/gotochihi1980/profile>

感想はこちらのコメントへ

<http://p.booklog.jp/book/97528>

ブックログ本棚へ入れる

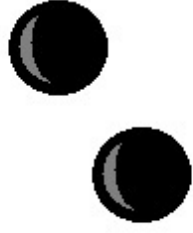
<http://booklog.jp/item/3/97528>

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

運営会社：株式会社ブックログ

GRC
Back
Tytle

FREE



Architecture
Product
System