



ゲーム会社でつくった
ゲーム

添牙いろは

「あ……あの……っ！これっ、読んでくださいっ！」

週明け早々放課後の職員室に呼び出され、担任の横田から年度末に控えている卒業後の進路について小一時間ほど問い詰められたぼくを次に待ち構えていたのは、見ず知らずの女子生徒だった。

社会経験の乏しい公務員の無価値な説法を右耳から左耳へと流す作業からやっとのことで解放されたぼくは、一秒でも早く素敵な放課後タイムを満喫しようと先を急いでいた。そこに、ぼくの行く手を妨げるように、突如曲がり角の影からセーラー服が現れたのだ。そして、ぼくを今来た道へと追い返すように、俯いたまま両手で胸元にピンクの封筒をグイグイと押し付けてくる。

一見ほろ苦くも甘酸っぱい青春の一ページかのように見える若く瑞々しい光景だが、残念ながら、皆が期待するような面白おかしいものではないことを、経験上ぼくは知っている。

だから、押し付けられたそれを手早く学ランのポケットに突っ込み、不要な誤解を招かぬよう、渡し方をもう少し考えて欲しい……と告げようとした。だが、彼女は聞く耳を持たず、ぼくと顔すら合わせないまま、自分の要件が済むとくるりと背を向け、そのまま頭の両脇で結いたツインテールをはためかせながら、パタパタと走り去って行ってしまった。

ポケットから取り出して封筒を見る。宛名は『輝山きやま
こうすけ』。受取人はぼくで間違いない。

差出人は『一年C組 まいたけレイナ』？ ペンネームか？ とはいえ、クラスまで判っているのなら、返信に困ることもなさそうだ。

期待はしていないが、読まずに突き返すのも本人に悪い。気分転換くらいにはなって欲しいものだ、と軽い気持ちで封筒を鞆にしまい、当初の目的地へと足を向け直した。

ゲーム会社で作ったゲーム

添牙いろは

1. Meaning that it is it.

子供の頃、ぼくは父が何の仕事をしているのか知らなかった。

当時は聞いたこともない社名だったし、父は家で仕事の話をするとはなかった。

週末だろうが祝日だろうが出勤して、帰りはいつも遅い。それどころか帰れない日も珍しくなく、一週間以上帰ってこないこともあった。

ただ、家に帰ってきた父はいつも疲れきっており、とても辛い仕事をしているのだな、ということだけは子供ながらに理解できた。

若き日の母に尋ねると『パソコン関係の仕事よ』とだけ教えてくれた。

さらに、『……もっと真っ当な仕事に就いてくれれば、私も家事に専念できたのに』と小言が付け加えられたのが聞こえてしまい、それ以来、ぼくは母の前で父の仕事については触れないことにした。

だから、ぼくが知らず知らずのうちに父と同じ道を歩んでいたと知った時、とても驚き、自分の遙か先に行く父を誇らしく思えた。

だが、母だけでなく、父自身までもが、ぼくの未来を否定した。今までひたすら疎遠だった父に初めて親近感が持てたというのに、その想いを突き放されたようで悲しかった。

だから、父の生き方の正しさを証明するために、そして、父を超えるために、今まで以上にがむしゃらに腕を磨いた。元々好きで、自発的に始めたことだったから、

楽しくて仕方がなかった。身近な目標ができて、やり甲斐もあった。

だが、それが間違いだったことに気付かされたのは、その僅か一年後、今から一年前のことだった。

さて、ピンクの封筒を受け取った翌日火曜日の放課後、ぼくは差出人たる『またけレイナ』が在籍していると思われる一年C組の教室に赴いた。

彼女との面会の前に、ぼくは胸ポケットから愛用の眼鏡を取り出す。中学二年目の頃、眼鏡が必要になったぼくのために父が選んでくれたこのフレームを、レンズだけ交換しながら今でも使っている。

ぼくの視力は元々軽度の近視なので、裸眼でも日常生活には困らない。ただ、これを掛けると視界がクリアになるのと同時に、こめかみへの程よい締め付けが集中力を高めてくれるのだ。ぼくにとってこの眼鏡は、視力の矯正よりも、気合いを入れる意味合いの方が強い。

この眼鏡との付き合いは短くもないが、この一年、これを掛ける機会は極端に減った。その眼鏡を今一度掛ける。

ハッキリとした視野で、僕は下級生の教室を覗きこんでみる。が、思い当たる女子は見当たらない。そもそも、出会い頭に下を向きながら封筒を渡され、渡し終わればそそくさと逃げていってしまったのだから、顔を見る暇もなかった。

判らないことは人に聞くしかない。こちらにはペン

ネームしか情報がないのだが。

僕が扉の脇で教室内の人を探している様子に気付いて駆け寄ってきてくれた女子に声を掛けてみる。

『『まいたけレイナ』という人を探しているのだが……』

「あたしですよ」

言われてみれば、確かにこんな感じのツインテールの女の子だった気がする。

「その……もしかして……昨日の件、ですか……？」

伏し目がちになり、頬を赤く染める。その様子は、少しばかり可愛らしい。だからといって僕からの返事は揺るがない。冷静、かつ客観的に伝えなくてはならない。とはいえ、彼女の仕草のせいで、口にしづらくなってしまったのは事実だ。

お互い何となく切り出し難く、しばし視線を泳がせていたが、先に口を開いたのは彼女の方だった。

「あの、ここは人が通るので……」

今日は、まいたけさんの部活の日のはずだ。僕は、まいたけさんの部室に向かう途中、歩きながら伝えるよう提案した。

「でしたら、部室でゆっくり聞かせてもらえれば……」

「そこまで時間は取らせない」

あと、部室で伝えるのは、些かバツが悪い。

「そう……ですか……」

この時点で、色良い返事が貰えないことを察したまいたけさんは、酷く項垂れてしまった。しかし、ここまで覚悟を決めてもらえたなら、逆に伝えやすいような気が

してきた。むしろ、これ以上じらすのは酷というものか。

部室が位置するのは南校舎の三階。僕とまいたけさんが上がってきた北校舎とを繋ぐ渡り廊下を渡ったすぐのところにある。

三階は僕ら三年の教室が並んでいるということもあり、顔見知りが多い。そんな中で下級生の女の子と深刻そうに話をしているのもあらぬ噂を広めそうなので、このあたりで意を決して返事を伝えることにした。

こう言うのは初めてではないが、相手のことを思うと、いつも辛い。しかし、それでも、これだけは伝えねばならない。

「単刀直入に言うけど……アレはゲームじゃない！」

僕の父は、ゲームプログラマだった。

高校生ともなると、人によってはTVゲームという娯楽から『卒業』などと称して飽きが来たことを明言化するものだが、

「第二中出身、輝山工祐。将来の夢は、ゲームクリエイタになることです」

高校に入学した最初の自己紹介で、臆面も無く、僕はクラス全員の前でそうで言い切った。

『学生プログラミングコンテスト』、通称『プロコン』という学生向けのプログラミングコンテストがある。

これは、某コンピュータ雑誌が主催し、毎年学生を対

象に募集している企画で、僕はこれに何度か応募し、二回ほど受賞したことがある。初めて受賞したのは中三の頃応募した作品で、ちょうど卒業式に合わせて佳作受賞の報を受け取った。

この入選を受けて、誇らしげに胸を張る僕に対して、父親からは喜びと困惑のマーブル模様、母親からはおもむろに純度百パーセントの嫌な顔をされた。

最初は、所詮ゲーム、と馬鹿にされているのかと思ったが、父を含めて行われた深夜の臨時家族会議で、父の口から初めて自らの仕事について語られた。

父は、職場内の誰もが認める凄腕のチーフプログラマだったようだ。

それだけの腕があれば、ゲームに拘らず、金融系や基幹系業務に就けば、おそらく年収は倍以上に跳ね上がるのに、とは母の談。父と同年代の技術者の生活と比較しているのだろう。

それでも父は、四十を過ぎてなおゲームプログラムを組み続けていた。一度でも自分が納得するゲームを作れたらゲーム業界から引退する、と母と約束してから十年以上経ってしまい、自身が納得する前に、転職の機を失う年齢に至ってしまったことは、就職活動に触れたことのない僕にも何となく察せられた。

父自身、家族に迷惑をかけていることを申し訳なく思っていたようだ。ロクに家族との時間も取れず、一家揃って出掛けた記憶も殆ど無い。

それまでは漠然と、僕たち家族のために頑張ってくれ

ている、と他人行儀に信じていたが、漠然とした感謝は、その時身近な尊敬と誇りに変わった。

やつれ切った父に対して羨望の眼差しを向ける僕に、両親は更なる危機感を募らせた。

結果、パソコン禁止令が敷かれ、中学三年間苦楽を共にした愛機は内蔵ハードディスクを除いて破棄された。ディスクだけ残してくれたのは、父なりの優しさなのだろう。

母親曰く、もしゲーム業界を目指すなら、家を出てから自己責任で目指せ。少なくとも、我々の目の届くところでは、これ以上パソコンには触らせない、と。

それでも……父からゲームプログラマという仕事の辛さをこれでもかというほど聞かされても、僕のゲーム熱は収まることはなかった。むしろ、ゲーム業界を救えるのは自分しかいない、とさえ考えていた。当時の僕は完全に自惚れていたのだ。

自宅のパソコンは失ってしまったが、高校にはコンピュータ室というものがある。毎日自由に使えるということはないが、使える日には H R が終わったらすぐさまコンピュータ室に向かい、一心不乱にキーを叩き、下校時刻間際にソースコードをプリントアウトし、家に持ち帰って印刷用紙の前でデバッグしつつ、授業中は板書も取らずにノートにプログラム言語を書き続けた。そして、それを開放時間に打ち込む。

そんな調子だったから、中学時代は中の上を保っていた成績は、高校に入って急落下。母親は、僕が高校を出

てから進学しないようなら家を追い出す気満々で、高校生活一年目すら終わる前から、追い出した後の僕の部屋をどう使うかの模様替え計画を立てている始末である。

一方、僕のプログラミング馬鹿っぷりは、プロコン入選とも相まって、校内だけでなく、学校の外まで尾びれ背びれがついて知れ渡っていたようだ。

ゲーム業界の重鎮を父に持つサラブレッドであり、本人も既に大作ゲームを何本も作っていて、コンクールを総ナメにしているとか何とか。多分、二年連続で入選した時に、誌面でちょっとした時系列比較的な特集を組まれたのが影響していると思うが、所詮は一人規模のものだし、周囲が言うような神がかった天才ではないことは自覚している。

さて、ここからが悩ましい問題だ。

そんな超神童の僕の眼鏡に適えば父に紹介してもらえる、とか、コネでゲーム会社に入れる、とか、そんな無責任な噂が、一部のゲーム好きの間で飛び交っているようなのだ。そんな甘い話があるわけがない。

噂を信じてか、藁をも掴む想いかは判らないが、唐突にゲームの企画書と称して、昨日のように怪文書を押し付けられることは昨今に始まったことではなかった。

最初は、他人のゲームの企画を見るのも面白そうだが、と呑気に構えていたのだが、この女の子のように、『ゲーム』を根底から勘違いしている人が、あまりにも多すぎるのが問題だったのだ。

「ゲームじゃ……ない……？」

面白い、つまらない以前にゲームであること自体を否定されて、まいたけさんは返す言葉を失ってしまったようだ。あまりに突拍子もない僕からの指摘を前にして、呆然と立ち尽くしている。

昨日、僕が受け取ったピンクの封筒の中身は、一枚の光ディスクだった。

月曜日は週に一度のコンピュータ室一般開放日。残りの平日は部活動で使われているので、帰宅部たる僕が部屋を使える唯一の日だった。

昨日は色々あって少々遅れたが、開放時間にパソ室にやって来た僕は、コーディングの前の景気付けのつもり、頂いたディスクを開いてみた。

学生のIT意識を高める、という名目で開けられているパソコン室だけに、さすがに堂々とゲームで遊ぶことは許されない。が、中に遊べる形のゲームが入っていると毛頭考えていなかった。

今まで僕が受け取ってきたのは、せいぜい表計算ドキュメント、大抵の場合は何の変哲もないプレーンテキストにキャラや世界観といった設定やら断片的なギミックやらが羅列してあるだけだった。『このシーンで主人公に対して何らかの問題が発生し、それを解決すると……』と書かれても、そんなものはトリックと動機の抜けた推理小説の原案のようなものだ。

今回もその例に漏れず、中に入っていたのはテキスト

ファイルが一つだけ。ただ、今まで受け取ってきたものとは比べ物にならない文字量だった。

ファイルの拡張子はプレーンテキストなのに、サイズは軽く二百キロを超えている。どこまで妄想を膨らませたんだ、と半ば引きつつも、何食わぬ顔で印刷ボタンをクリック。次々と吐き出される地球資源。大量に印刷していくのはいつものことなので、部屋の隅で黙々とナンクロ雑誌と格闘している監視役たる担当教員も何も言わない。

段組両面等を駆使してかなり節約したにも関わらず、五十枚は超えてしまった紙の束を、まるで街頭でちり紙を貰うかのようなさり気なさで鞆に押し込み、代わりに取り出したプログラミング設計ノートに基づき全力でコーディングに精を出す。この頃にはさっき印刷したことなどすっかり忘れていたので、帰り際に、今度は自分のソースコードを印刷しようとして用紙切れを起こした時には少し焦った。もう少し時間があれば自分で用紙を補充もできたのだが、生憎時間がなかった。いつもギリギリまでキーを叩いているのだ。

今週はソースコードの印刷は諦め、家に帰ってから用紙切れの原因ともなった印刷物の一枚目に目を通す。そこに書かれていたのはタイトル、ではなく、概要、でもなく、『ゲームの遊び方』だった。

どうやら、主人公の青年が単身で洞窟探検に挑む、というあらすじのようだ。しかし、この主人公、途半で斃れるらしい。読み始める前から酷いネタバレである。

しかし、そこはゲームらしく、何事も無くセーブポイントである地上に戻される。記憶も元に戻っている。

主人公は平行世界の失敗などすっかり忘れて、再度洞窟に挑戦するも、やはり違った攻め口でヤラれ……を更にもう一度繰り返し、四度目の正直で成功する。

つまり、『ゲームの遊び方』とは、その三回の失敗をヒントに、解答編である終章を読む前に洞窟の謎を解き明かしてみせろ、ということらしい。

第一章『すべてはここから』が文庫本にして六十ページほど。同じくらいの長さが四章仕立てで、全部合わせれば文庫本一冊にはなるであろう文字数だ。折角章立てしているのに、全て一つのファイルに詰め込まれているのだから、可読性としては極悪だ。

文章としては、ある意味女の子らしくドリーミーでありながらも熱さが伝わってくる冒険譚で、つつい夜通しで一気に読み終えてしまった。夢中になってしまった。真剣に考えてしまった。

それでも、これをゲームとして認めるわけにはいかない。

「ゲームって……何ですか……？」

やっとのことで搾り出したまいたけさんの問いかけに僕は明確な単一の答えを持たない。

が、これだけは言える。

「ゲームは、物語ではない」

一九九四年、グレッグ・コスティキアンというアメリカのゲームデザイナーが一本の論文をとあるゲーム雑誌で発表した。

それが『I Have No Words & I Must Design』だ。

これは、いくつかの優れたゲームには共通点がある、という論旨から、面白いゲームを構成する要素は何なのかを導きだしたものだ。後の二〇〇二年に最新版も発表されているが、あくまで時代の流れに沿って補足されているものであり、ベースはこの時点で完成していると僕は思っている。

この論文の冒頭、“What Is a Game, Anyhow?”（ともあれ、ゲームとは何なのだ？）で、三つの否定をしている。その一つが“*It's Not a Story*”。つまり、ゲームは物語ではない、ということだ。

僕はまいたけさんのストーリーを読みながら、何故ここを調べない？ 何故この罫に引っかかる？ と、何度ももどかしく思わされた。

勿論、その後のドラマティックな展開は、そこで主人公が失策を演じたからこそ魅せられるものだが、それはゲームとしての感動ではない。ゲームとしての感動とは、プレイヤー自身の意思決定によって得られた結果でなくてはならない。

コスティキアンはこの節を次の一文で締めている。
”*Stories are linear. Games are not.*”（ストーリーは直線的だが、ゲームはそうではない）

読み手から主人公の意思決定を奪ってしまった時点

で、それはもうゲームではないのだ。第一、これがゲームだとしたらあらゆる推理漫画はゲームであり、それが載っている週刊誌はゲーム雑誌か？

どんなに面白くても、それはゲームとしての面白さではないのだ。

……と、こんな感じの熱弁を奮ってしまい、少々立ち話が過ぎたようだ。だが、言いたいこと、ゲームに対する想いは全て伝えた。

ぼくは眼鏡を外し、胸ポケットにしまい直す。頭部が束縛から開放されると、ゲーム熱からも開放された気がする。ゲームのこととなると熱くなりすぎる悪い癖がまた出てしまったが、ゲームではないものをゲームだと思い込んで作り続けることは、本人にとっても不幸なことだ。このくらいしっかり説明した方が良かったのだ。

ここまで気合の入った『物語』を貰ったのは初めてだが、あらすじだけを書いてゲームの企画書だと持って来られたことは少なからずあり、漏れなく同様の一言で斬り捨ててきた。

ある人は『じゃあゲームじゃなくていいよ！』と開き直り、別のある人は『そんなのお前の思い込みだ！』と憤った。

今回も、まいたけさんには不愉快な想いをさせてしまったはずだ。どうも眼鏡を掛けるとゲーム以外のことが頭から抜け落ちてしまう。まいたけさんの作品はゲームではなかったものの、とても面白い『物語』だった。

これに落ち込んで物語作りまでやめてしまっは勿体無い。

だが、それをこの場でフォローするには少し遅すぎた。眼鏡を掛けると『ゲーム以外』が全て抜け落ちる。『物語としての面白さ』だけでなく、『悲壮に押し潰されて泣き出しそうな女の子』すら目に入っていなかったのだ！

「ゲームじゃないと、面白くありませんか……？」

目の奥に溜め込んだ涙を流すまいと必死に絞られた喉から聞こえてくる嗚咽のような音。

「ゲームじゃないと、読むに値しませんか……？」

固く閉じられたはずの瞼の隙間から零れた涙が頬を紅く染めていく。さすがにこれはマズイ！　こんなところを教師に見られたら、下手すりゃ明日は親まで呼ばれて三者面談だ！　そういうのは成績不振だけに留めておくのがぼくなり親孝行だと決めているのに！

ぼくは、思わず彼女の手を握って駆け出した！　とっさのこととはいえ、学校内で女の子と手を繋いで走るなんて、これはこれで変な噂が立ちかねない。だが、躊躇している余裕もない。

目指すは彼女の部室であるコンピュータ室。放課後すぐなら、最後の授業が終わってから、部活が始まる前の僅かな留守を突けるはずだ。

まいたけさんの指は細くて華奢で、あまり強く握ると折れてしまいそうに力ない。ぼくに引かれるまま、体ごとふらふらよろよろと振り回されている。

……こんな状況でアレだが、こういうゲームはどうだろうか。

車体の背後に振り子のような分銅を付けたレースゲームだ。それを振り回すことで他車に対して攻撃を行うが、その遠心力に振り回されないようなハンドル捌きも要求される。

重量のある分銅は攻撃力は高いが、車体操作が難しくなるというトレードオフ。

車本体と、アイテムである分銅の組み合わせによって様々なカスタム戦略が考えられる。チーム制にしても面白そうだ。

いつか作ってみたいものだ、なんてことを考えながら、ゴールゲートであるコンピュータ室の扉を乱暴に開け放つと、室内は薄暗い。やはり、このレースの一着はぼくだったようだ。彼女を部屋の中に引き込んで、事態が収拾するまで誰も入ってこないように内側から施錠した。

少しばかり走ることでまいたけさんも気持ちが切り替えられたのか、さっきよりは落ち着きを取り戻していた。

「ご、ごめんなさい。ゲームにすれば読んでもらえる、なんて浅はかなこと考えちゃって」

いや、アレはゲームじゃないし。

「あたし、最近のゲームって、テキストは長いのに、何度も分岐して、その都度やり直すのが大変だな、ってずっと思ってたんです」

それは、スポーツはしたいけど体力を使いたくない、
と言っているようなものだ。

「だから、分岐してを無くして物語を探さなくて済むよ
うにしてみたんですけど……冷静に考えたら、これ、た
だの小説ですね」

ああ、そうだ。ちょっと作りの変わった小説だ。

「本当に、すみませんでした。つまらないことに時間を
取らせてしまって……」

「そんなことはない！」

そこだけは、力強く否定した。否定しなくてはならな
い！

まいたけさんは驚いて目を瞬かせる。折角気持ちの整
理がついたのに、この人は何を蒸し返そうとしているの
か、といった表情だ。

「ゲームでなければ、つまらないわけじゃない！ 面白
ければゲームでもないけれど」

閉ざしかけた心の扉の隙間から、少しだけ顔を出すよ
うに、まいたけさんは、そっと尋ねた。

「……面白かった、ですか？」

そう聞かれると困る。確かに夢中で読み耽ってしまった。
だが、アレを面白かった、と著者であり、女の子でもある
このコに告げるのは、どうしても気恥ずかしくて、で
きなかつた。

「とても……そうだな、とても刺激的だったよ。つい最
後まで読んでしまって、気づいたら朝の六時過ぎだった」

登りかけた朝日を拝むのはいつぶりだろうか、と付け

加えたあたりで、彼女の顔がみるみる紅潮していくのが分かった。さっきとは違った、柔らかな赤みだ。潤んだ瞳から零れそうな涙にも、先程のような悲しい色は帯びていない。

「面白かったですか!？」

ぼくの表情を一瞬足りとも見逃すまいと、顔を近づけてくる。そういえば、今までじっくり顔を拝見していなかったが、改めて見てみると、そこそこ、いや、かなり可愛らしい、といえるのではなかろうか。小動物のような愛くるしさで、思わず頭を撫でたくなる。

うさぎの耳のように垂れ下がるツインテールも、この学校の制服を着ていなかったら中学生と間違われそうな風貌とよく似合っている。

「そ、そうだな。『であってくれて、ありがとう』のラスト、とか……」

思わぬ接近につい照れて、視線を逸らしたところに「地下祭壇でのシーンですね！ サブタイまで覚えていてくれて嬉しいです！」

彼女はぼくの胸元にしがみつくように顔を埋めた。その様子が可愛らしくて、二本の尻尾が揺れる頭を撫でてやると、彼女はぼくの腕の中で嬉しそうに身を振った。

「あのシーンは、あたしの『希望』なんです！」

勿論、死にたくはないですけど、と照れた笑顔でぼくを見上げる。

三章は本当のパートナーが登場する章だ。

『本当の』というのは……先ず、一章は孤独だ。単独

で洞窟に挑んで、いとも簡単に戦死してしまう。通路の両側から魔物に攻められて、こんな時仲間がいれば……、などと嘆きながら。

続く平行世界の第二章では、主人公の兄だと名乗って寄ってきたクールな魔導師と連れ立って探索することになる。そして、最深部の祭壇まで辿り着いたところで、何と主人公は生贄にされてしまうのだ。この章で、主人公に隠された血筋が明らかになる。が、勿論死亡。

で、自分の血筋のことも忘れた平行世界の第三章。ここでは凡庸な探検家が仲間になる。ここで初めて打算も裏切りもなく、本心から信頼しあえる『本当の』パートナーと出会えたのだ。

二章では最後の最後で知ることとなった主人公の血筋だが、三章では探検家のお陰で事前に察知することが出来た。主人公が一人の時には解読できなかった古文書を、探検家が読むことができたからだ。

とはいえ、主人公の宿命に変わりはない。重苦しい空気のまま二人は生贄の祭壇まで辿り着く。

しかし、探検家は主人公の出生を知った上で、生贄に捧げることもなく、

主人公(男)「いいのか？ 俺の命を捧げないとここから先へは進めないんだぞ？」

探検家(男)「いいんだ。お前のいない世界にいきたい場所などどこにもない」

で、この後二人で何故か愛を語り始める。男同士で。そして、何故か唇を寄せ合う。男同士で。

誰か！ 誰かこの二人を止めてくれッー！ というぼくの祈りが通じたのか、触れ合う直前に一齐に矢を浴びせかけられる。いや、それはやりすぎだろう。さすがにそこまでは祈ってない。

ともあれ、ここで、二章の裏切りの魔導師率いる主人公を付け狙う組織の存在が明らかになる。ここまでの三章分で物語の背景が全て開示されたので、それらを駆使して四章は無事にダンジョンの謎を解き明かすことになるのだ。勿論、今までのことは平行世界の話で本人の記憶にはないのだが、そこはうまく直感しながら万事回避していく。

ぼくがお気に入りのシーンとしてハッピーエンドたる最終章ではなく三章のラストを挙げたのは、末路はともかく、初めて心から信頼できる仲間を得られて良かったなあ、と心に残ったからだ。その表現方法は不可解ではあったが。

このシーンはまいたけさんとしても入魂のシーンだったようで、ぼくからの感想を聞いて、本当に嬉しそうだ。きちんとまいたけさんの創作物を褒めることが出来て、ぼくも嬉しい。

「泣いたりしてすいませんでした。あまりにも早い返事だったから、てっきり読まずに捨てられちゃったかと思って」

今まで、様々な自称企画書押し付けられてきたが、読まずに捨てたことは一度もない。ぼくもかつては目指していた道だ。力量に関わらず、真剣に記された想いを

無碍にすることはぼくにはできない。

「……でも、面白かった、とは言ってくれないんですね」

今度は少し拗ねた表情。尖らせた唇が口付けをねだっているようにも見えて、思わず顔を背けてしまう。

「でも、いいです。どんな言葉より、一晩で最後まで読んでくれたことが、最高の褒め言葉ですっ！」

背伸びして、鼻先が触れ合いそうなほど近づいた彼女の唇から漏れた吐息がくすぐったい。ぼくの上着を掴む両手にも力が入っているようだ。

「……それで、返事は……？」

有無を言わさないような力強さが、その短い言葉には籠められていた。それこそ、意にそぐわない返事をすれば、即座に唇で唇を塞いでしまいそうな。

それでも、ぼくは伝えなくてはならない。

ぼくの決意が唇を開きかけた瞬間、彼女の体から後光が差した。

「ちょ……貴女達……」

まいたけさんの背後では、施錠していたはずの扉が開け放たれていた。そして、そこには学生服の眼鏡っ娘が仁王立ちしたまま、家主の不倫現場を目撃してしまった家政婦のような濁った目をしていた。これがソーシャルツールのタイムラインだったら、即ブロックしているような、嫌悪に満ちた冷ややかな顔つきだ。

さすがにタイムアップか。部長が職員室で鍵を借りてきたのなら、この扉を閉ざし続けることは、部外者たるぼくにはできない。

ぼくは慌てて彼女を撫でる手を離し、引っ張られ続けていた上着を整えた。それを湿らせたのが彼女の涙やら何やらなのかと思うと、少なからず気恥ずかしい。

「輝山、貴方もう部活には戻らないんじゃないかって？」

コンピュータゲーム部、通称コゲ部の現部長であり、
同級生でもある鷹池^{たかいけはだし}裸足は、いつもの冷徹な視線でぼくをチクチクと口撃してくる。

かつての部活のことを曖昧に誤魔化したくはない。僕は先ほど外したばかりの眼鏡を再度掛け直す。すると、机を並べて共にプログラミングに励んだ鷹池との日々が思い出され、当時の狂行を少し悔やんだ。

しかし、

「戻るつもりはない」

あれだけのことをしたのだ。今更頭を下げて許しを乞うつもりもない。

「あ、そう」

物分りが良くて何より、と言いたげな表情の鷹池の目に蔑まれるぼくの横で、まいたけさんが学ランの上着をキュッと掴む。

「戻ってきて、くれないんですか……？」

まいたけストーリーの遊び方の最後には、こう記されていた。

『もし、このゲームが面白かったら、コゲ部に戻ってきてください。一緒にゲームを作りましょう』

「そもそもゲームじゃないから」

あの話がどんなに面白くても、そこだけは認められな

い。

僕が部室にいること自体、鷹池の痛に障っているのかもしれないが、それに加えて、目の敵にしている僕を引き入れようとしているまいたけさんの態度も気に入らないらしい。

「諦めなさい。輝山はね、『それゲームじゃない病』という不治の奇病に侵されているの」

僕だって、手当たり次第にゲームじゃないとは言わないし、そのコンテンツの面白さまで否定するつもりもない。

しかし、ただ面白いギミックを入れたものや、コンピュータ上で動く遊び要素の含んだアプリらを、何でもかんでも『ゲーム』と呼ぶ風潮が許せないだけだ。あれもこれもゲーム扱いしては、本当のゲームが消えてしまう。

「え？ まさか、部長さんの『戦国風雲郷』もゲームじゃないって言われたんですか？」

戦国風雲郷とは、鷹池の作った戦国シミュレーションだ。戦国シミュレーション、といっても、操作するのは武将や大名ではなく、一介の村長という異色な設定である。

プレイヤーはある山間部に田畑や建物を建設して栄えさせていく。

が、合戦はしない。むしろ、合戦が起きれば治安が悪くなったり、協力を要請されたりするし、領主が変われ

ば年貢などの法が無軌道に変わったりして、プレイヤーとしては困ることの方が多い。いわば『災害』のようなものだ。一方で、それを乗り切れれば『落ち武者狩り』というボーナスイベントも発生して、この損得表裏一体感が、僕は気に入っている。

この戦国版シムシティは、鷹池が一年近くかけて作り上げ、遊べるようになってからも何度もバージョンアップを繰り返してきた力作だ。僕もプレイさせてもらったが、実にやりごたえがあって楽しめた。それこそ、画面上の年号は二十一世紀だというのに、飽きずに外界の天下の取り合いに翻弄されたりしていた。

だが、それでもこれはゲームと呼ぶには、致命的に足りないものがあつたのだ。

鷹池が、以前僕が伝えた英語の一節を流暢に、しかし機械のように無機質に呟く。

「” It's Not a Toy”」

コスティキヤンの論文の序文の、三つの否定の二つ目である。

「トイ……って……玩具ってことですか？」

まいたけさんが、さすがにそれは言い過ぎではないか、と非難の眼差しを向けてくる。

「直訳すると軽薄に聞こえるが、例えば、サッカーボールは『ゲーム』か？」

僕の問いかけの意味がよく解らず、先輩は何を言っているのです？ と怪訝そうな表情でコロコロと首を傾げている。

眉を潜めて必死に考えているまいたけさんを横目に、鷹池は、突然そんなこと言われて理解できる人などいない、とため息混じりに当時の僕が伝えた回答を暗唱する。「サッカーボールはあくまで道具。そこに相手ゴールにボールを入れる、という目標があって初めてゲームと呼べる……だったわよね」

その通り。つまり、ゲームには目標と、そのためのルールが不可欠なのだ。

もし目標がなく『各プレイヤは適当にボールを蹴っていてください』では、ゲームとは呼べない。『所定のスペースに相手よりも多くボールを入れましょう』という目標があるからこそ、サッカーというゲームが成立する。

その目標が魅力的かどうか、その目標を目指す過程に面白さはあるか、などゲームを盛り上げる要素は色々あるが、最低ラインとして、目標がなければ何も始まらない。

この節の最後は、こう締め括られている。

” A toy is interactive. But a game has goals.” (玩具はインタラクティブだが、更にゲームにはゴールがある)

鷹池は、かつての僕の言葉に、コスティキャンの一文を付け加えた。

” According to Will Wright, his Sim City is not a game at all, but a toy.” シムシティの作者自身がシムシティをゲームでなくて玩具だって言うなら、私から言えることは何もないわ」

と、今では肩をすくめて諦め笑いを浮かべられるくら

いの余裕を見せているが、この件で鷹池と口論になった時、部室はコゲ部史上空前の修羅場と化した。それこそ僕は、鷹池に絞め殺されるんじゃないか、というくらいに激昂させてしまった。

鷹池は、自分自身のゲームを否定されただけならともかく、自分が尊敬するシムシティの生みの親、ウィル・ライトまで侮辱されたと解釈し、僕は『今すぐ全世界一兆人のシムシティファンと、ウィル・ライト本人の前で土下座してこい!!』とまで言われてしまった。

しかし、コスティキャンの原文を読ませると、俄には信じられなかったようではあったが、一先ず『面白ければ、それでいいじゃない』と言えるところまでは落ち着いたようだった。

とはいえ、それで鷹池の気が済むはずもなく、元々強気でキツかった鷹池からの風当たりが一段と厳しくなってしまう、今では日常会話ですら肝を冷やされる。

「じゃあ、何か目標を付けたらいいんじゃないですか？」

当時の僕と同じことをまいたけさんが提案するが、「それでも私は、プレイヤに特定のゴールを押し付けたくないの」

だから、鷹池が作りたいのはゲームというより、玩具なのである。日本人としては珍しく、箱庭型ツールを好むアメリカンな拘りである。

改めて日米のゲームを比較してみると、日本はゲームから物語に進化し、アメリカではゲームから玩具に進化していった。この差は、国民の気質の差なのかもしれな

い、と考えてみると実に興味深い。

「もしかして先輩って、そうやって部活内で敵ばかり作ってたから、辞めさせられちゃったんですか？」

憐れみの籠ったまいたけさんの瞳が痛い。しかし、それは彼女の勘違いであって、僕は自らの意志でコゲ部を辞めたのだ。

うまい具合にまいたけさんとの情事の件が忘れ去られて一安心していたところ、奥の扉がガチャリと開く。僕らや鷹池が入ってきた廊下とを隔てる引き戸ではなく、教師の準備室に通じている方だ。

「何だ、輝山。今日は開放日じゃないぞ」

言われずとも知っている。コゲ部の活動日は火～金四日間。月曜日だけは一般開放。

そのどちらの日も、マシンを弄る生徒たちをやんわりと程よく監督する役目を担っているのが数学教師の山本だ。下の名前は忘れた。

部活の日は部長に任せて準備室に引きこもっていることも多いようだが、僕の声聞いて様子を見に来たのかもしれない。

「そういうことよ。部外者はとっとと立ち去りなさい」

成り行き上駆け込んでしまったが、今日はここに用があったわけではない。ちらほら他の部員たちも集まり始めている。

見ず知らずの新入部員はともかく、去年一緒だった顔見知りの現二年もいるので、少々居心地が悪くなってきた。

鷹池の刺のある物言いに、顧問としてか、
「いや、まあ、そこまでは言わんがな。学問はともかく、
パソコンに関しては真面目な生徒だし」

と、さり気なくフォローを入れてくれた。

「そもそも、何でコンピュータゲーム部に入らないんだ？」

先生も知らないんですか？ とまいたけさんは意外そうだ。山本は去年異動になった田村先生に代わって、今年から顧問になったから、当時の悶着を知らないのだ。

詳しく話すのも嫌なので、部員から聞いて下さい、と適当にあしらっておいた。

ここにいる二年生に聞けば、大方当事者なので分かることなのだが、僕も鷹池も言いたがらないのを察して、大人の配慮でそれ以上は訊かなかった。

「わざわざ部に入らずにプログラム組んでるなら、先生でもできるナンクロみたいなゲームを作ってくれんかね。部員たちは色々忙しいようだな」

「ナンクロはゲームではありません」

それまで部屋中でカタカタ鳴っていたタイプの音が、ピタリと止んだ。

鷹池はヤレヤレ、と額に手を当て、まいたけさんはオロオロと僕と先生の間に視線を泳がせている。

「ほう、では訊くが、ゲームでなければ何なのかね？」

「パズルです」

先生の口調は先程と打って変わって好戦的な空気を孕んでいるが、僕は条件反射的に即答してしまった。

慌てて、まいたけさんが爪先立ちで僕の耳元に唇を近づけ、

「先生はソリティアとかそういうのが大好きなんです」と小声で教えてくれた。

「パズルゲームは僕も好きですし、ディグダグなどはかなりやり込みました。ですが、ナンクロはゲームではなく、パズルです」

これは、僕なりのフォローのつもりだったのだが、先生の表情には納得感が全く見られない。

「お前、アクション要素が無いとゲームと認められないタチか？ 二角取りやったことあつか？ 四川省知らずにゲーム語んなや？ コラ」

先生が大人げなくメンチ切ってくる。僕はこの先生の授業を受けたことがないから知らないが、こんなキャラなのか？

しかし、どんなに怖い顔をされても、ゲームに関しては譲ることはできない。

「” A puzzle is static. A game is interactive.”」

これは、コスティキヤンの論文最初の否定” It's Not a Puzzle”（ゲームはパズルではない）の締めの一文だ。パズルではなく、玩具でもなく、物語でもない。この三つを否定した上で、コスティキヤンの持論は展開される。「あ？ 何だって？ 無闇に英語混ぜんなメリケンかぶれが！」

と言われても、コスティキヤンがアメリカ人なので仕方がない。

「意識すると、パズルはユーザのアクションに対して何も返さないが、ゲームは様々な応答がある、という意味です」

とはいえ、『パズルゲーム』というジャンルがあるように、パズル的ならばゲームではないということもないし、ゲームにパズル要素を含んではならないということもない。

コスティキャンも、” We must think of a continuum, rather than a dichotomy; if a crossword is 100% puzzle, Zork is 90% puzzle and 10% game.” と論じている。意識すれば、『0か1か、ではなく、0%から100%の間で考えなくてはならない。クロスワードが100%パズルだとすれば、ゾークというゲームは、パズル90%とゲーム10%だ』。そして、コスティキャンも言うとおりの” no one would call a crossword a "game." (クロスワードを”ゲーム”と呼ぶ者はいない)”。

このように、パズルとゲームについて懇切丁寧に説明してはみたものの、先生からの同意は得られそうもなかった。

「じゃあ、制限時間でもつけばいいんか？」

僕は首を横に振る。

「ただ時間を測るだけではインタラクティブとは言えません。残り時間によって何らかのアクションがあり、それに対してプレイヤーが何らかの解決を要するなら、そこにゲーム性は生じます」

「何らかって何じゃい！」

「それを考えるのがゲームクリエイターです！」

「答えになっとらんわー!!」

と、凄まれても、そう簡単に面白いゲーム性が思いつくのなら、誰でもゲームクリエイターになれる。五分ごとに画面がロックされるのを解除しなくてはならない、とか、文字がランダムで消える、とか、そんなものでは面倒なだけで、プレイヤーに戦略の幅は与えられない。

例えば、制限時間を設けた上で、更に完成した文字の長さに応じて追加得点を得られるとするとか。そうすればプレイヤーには、短くても確実に解る単語を埋めるか、一発高得点を狙って長い単語を作るか、という選択肢が生まれる。しかし、完成を前提としたナンクロでは、些かナンセンスではある。ならば、点数を獲得するたびに相手に妨害ができる……とか……？

むむむ、考え始めるとなかなか面白い。

「相手？ 対戦型ナンクロですか？」

うっかり声に出ていたらしい。

まいたけさんにはイマイチ面白いモノが想像できなかったらしく、その表情は印象派の絵画を見せられた小学生のようだ。

「” A game is interactive.” インタラクティブ性を仕込むには、対戦型にするのが手っ取り早いものね」

当然、鷹池にとってもコスティキャンの論文は一度聞き及んだ話題だ。ゲームに於けるインタラクティブ性について、鷹池なりに考えていたようで、何故か嬉しくなった。

「だったら、二人で並んで速解きを競うか？」

先生はどうも、一人で誰にも邪魔されず、静かに楽しむパズルが好きなようだ。

「互いに影響がないなら、二人でやる意味がありませんよ……。むしろ、影響があるなら、対戦相手でなく、協力者でもいいんです」

さっきのナククロの例を続けると、複数のプレイヤーの所有している文字が異なっていて、各プレイヤーは、手持ちの文字の中で自分が判りそうなところを埋めていき、互いにそれをヒントにして、共に一つのパズルの完成を目指す、とか……。

「何だかよく解らんが、どうやら先生と輝山はゲーム観に関しては相成れないようだな」

さっきまでガラの悪い中年オヤジだった教師山本も、さすがにこれ以上ゲームの話題でマジギレすることもなく、今では元の大人の表情に戻っている。

「ところで輝山、お前、開放日に来るたびに多量に印刷していくよな。昨日に至っては、百枚を超えてたんじゃないか？」

昨日、百枚、という単語にピンと来たまいたけさんが、人知れず慌てた表情を見せる。実際はその半分ではあったが、そこは文字通り五十歩百歩。大量印刷した事実に変わりはない。

「授業中も話も聞かずにソースコードばかり書いてるそうじゃないか。職員室でも話題に挙がっているぞ」

「いえ、それほどでも」

「褒めてねェよ」

どうも、先生の素はこっちの口調らしい。

「パソコンが原因で留年でもされたら色々厄介だからな。お前、パソ室出入禁止」

な……っ!? まさかゲームに対する解釈の違いでプログラミング環境最後の砦であるこの部屋が使用禁止にされるとは……!?

僕も驚いたが、横にいた女子二人も酷く驚いているようだ。

「留年、って1が付いてるってこと!? 絶対評価で!？」

4と5が並ぶ鷹池にとって、留年の原因となる1など目にしたこともないのだろう。

「しかも、先生の口ぶりですと……まさかのオールワン!？」

まいたけさんの想像は少し行き過ぎている。

「失敬な。三つだけだ」

「普通は一つも付かねェんだよ阿呆！」

成績を付ける立場である教師からそう言われてしまうと、反論の余地もない。

「とりあえず、1を全部無くしたら三学期からは使わせてやるから、それまでは学生らしく、学業に専念すること！ いいな？」

いいな？ と言われて簡単に引き下がるほど今回の措置は軽くない。成績の悪いからといって生徒としての権利を剥奪されるなどという校則はない筈だ。何より、トリガーが担当教師の主観的な一存というのは納得で

きるものではない！

僕は一步前に出て、教師に対して睨みつける。

「それは校則のどの項を根拠にした……」

だが、僕の抗議の弁が届く前に、それは鷹池によって引き止められた。

「ええい！ いい加減にしろっ！ このゲーム脳がっ！」

背後から鷹池に眼鏡を取り上げられたッ!?

取り上げられてみると……ああ……何というか……

ここで教師相手に争うよりも、今は学問に集中して、成績表から1を無くす方が全方位に対して丸く収まるような気がしてきた。あと半年足らずで卒業、というところで中途退学になるのも馬鹿馬鹿しいし。

今後は、多少自分を曲げてでも長いものには巻かれよう。そう誓うことで、ぼくは少しだけ大人になれたような気がした。パソコン室での青春と引き換えに。

両肩に失意を背負い込んで、負け犬のようにトボトボと部室を後にしたが、昇降口へと通じる下り階段の手前あたりで、身体は更に重くなった。物理的に。

「元気出してください！ 先輩！」

後ろから女の子に密着されて嬉しくない男子高校生はいない。しかし、それ以上に今はプログラミングのことが気がかりで、素直に喜べる気分ではなかった。

「あたしの知り合いで、パソコンを使わせてくれる家を知っているんですけど、如何です？」

何と魅力的な提案か……！　しかし、そんなうまい話が……。

「今度の土日でしたら、泊まり込みもオッケーみたいですよ？」

「いく!!!」

何だかよく分からないが、虎穴に入らずんばコードも組めまい！　例え怪しげな話であっても、今のぼくにはそれに乗る以外の選択肢などありはしない！

失意に押し潰されそうだった背中に希望が漲り、襟元に後輩の両腕をぶら下げたまま勢い良く蘇った！

泊まりかー……。夜通しでプログラムを組むなど何時ぶりだろうか。作業効率は悪いのだが、あのテンションは病みつきになる。仕事ではなく、趣味だからこそ許される余興であり、実務というより娯楽の部類に含まれる。「それでは、場所は当日案内しますので、お昼の十二時に学校の正門でどうでしょう？」

二つ返事で快諾した。快諾せずにはいられなかった。

それでは、週末にお待ちしております、と部室に帰っていくまいたけさんを、まさに世紀末救世主のようだ、と夢心地に見送っていた。

裸族忍者シリーズ

いつでもどこでも裸になりたがる
残念な性癖を持つ女子高生
まいたけレイナが
恋して妄想して大暴走する物語です。



健全な男子高校生が裸族女子と出逢って翻弄される物語です。



左記の物語の裸族女子視点の物語です。事あるごとにエロいです。



そして彼らは一線を越える……!? 2014年夏頃公開予定の官能小説です。



詳しくはWebで

<http://soekiba.net/ninja/02/>

何もしたがない兄と
余計なことしかしない妹が
内戦の最中に
敵と味方に別れてしまう
“コメディ”です

兄は指揮官に
妹は銃殺刑に

2014年1月末に

この作品のキャラによる
官能小説を公開予定です

詳しくはWebで

<http://soekiba.net/seeckt/01/>

空色書房

Sleeping under the sky