初めて〇〇したゲーム

石山隼行

シークレットガーデン／東京都世田谷区代田3-28-6

E-mail: ishiyama@s-garden.com

いや、こりゃまた冒険的なテーマですね…。

原稿依頼の伏せ字を見て、まっ先に思い出したのはエニックス社（現在のスクウェア・エニックス）から発売されていた「東京ナンパストリート」。そして、初の人口無能ゲームの「EMMY」（アスキー社発売）、さらに、初めて国会で取り上げられたデービーソフト（マカダミアソフト）の「177」。

時のコンピュータスペックの低さ、困難を乗り越えて開発に至った話、そして開発者たちが訴えたかったアツイ気持ち。等などを一気に書き上げ、読み直してみても…。さ、さすがにこれはちょっと学会誌にはふさわしくないな、と自己チェックで没にさせていただいた。

没原稿の内容については、上記タイトルを検索エンジン等で引いてみて、〇〇にナニが入るかも皆さんで想像していただきたい。（ちょっと期待した方、残念でした）

さて、これらのゲームで私は、「面白い」ゲームの要素として、体感、体験といったカラダに与える要素はずいぶんと大きいのだなあ。とまず知った。

やはりそれだけインパクトがあったのだろう。この経験あたりから、ゲームの仕組みの考察や「面白い」とは何か…という深みにハマリ込んでしまうのだが、それはまた別のお話である。

上記ほど有名ではないゲームにも、個人的な思い出はたっぷり詰まっているのだ。今回はその中からひとつ、私の人生を変えてしまったゲームについて話そう。

私は義務教育を受けているころ、当時最高に輝いて（子供心には見えて）いたゲーム会社、アスキー社へ入り込んでしまったことがあるのだ。

そのころ発売されていたゲームソフトは、今とあまり値段に違いはなかったように記憶している。大

体4～6千円、お高いものだと1万円程度がゲームソフトの相場だった。

そんななか、アスキー出版局がNECの家庭用パーソナルコンピュータPC-6001用に発売したAXシリーズは2800円という低価格で、しかも4本もゲームが入ってお買い得！という、強烈な価格破壊プライスだった。

ランドセルを背負っている子供には、聖徳太子が印刷されてる紙幣での買い物などとてもかなわぬ夢で、この値段がようやく手が届く価格だったことを覚えている。

（まだ中古ソフト屋は存在していなかった）

ろくなゲームソフトを買えないお子様の常として、雑誌に掲載されていたBASIC言語のプログラムを日々打ち込んでゲームをしていた私は、AXシリーズのマニュアル冊子にプログラムのソースリストが掲載されているのを見てたいへん興奮した。（今では考えられないことだが、このシリーズのマニュアルにはソースと、さらに解説まで丁寧に添付されていたのだ。）

「いつもやっていることの延長にこのゲームがある！」

驚くべきことに、AXシリーズの初期のものは、本当にBASICのみで動作しているゲームソフトがあった。頑張って掲載されているソースリストを打ち込めば、実際に同じプログラムを手元で再構築することが可能だったのだ。（もちろん、やりましたヨ。）

完成したジグソーパズルをばらしてもう一度作るような行為だが、出来上がったときの喜びはゲームをクリヤした時同様、いや、それ以上の快感だった。

版をかさねるにつれ高度になるAXシリーズ、BASICで処理しきれないものは当然マシン語（コンピュータが直接理解できる形のコード、普通16進数であらわされる）になっていくのだが、貪欲に喰ら

いついてしゃぶりつくす私。貴重な小遣いで買っている以上、手に入れたものは楽しみきらないと気がすまなかったのだろう。

マシン語はBASICと違い、簡単には理解できない。しかもPC-6001では本来マシン語を見たり編集する機能はなく、調査プログラムをBASIC上で作り、それから初めて解析できる、そんな世界だった。

これも自在にこなせるようになってくると、RPGで経験値を稼いでレベルアップした時のような、自転車に乗れるようになっていきなり世界がひろがったような、とても大きな開放感をおぼえた。

そんな私のレベルに合わせるように、高度化を続けるAXシリーズは、ソースリストの掲載をやめ（もう自分でみれるでしょう）、マシン語が前提となり（自分でモニタプログラムつくれるよね）、最終的にはプログラムも圧縮暗号化されていった。

もはやゲームを遊んでいる場合ではない（？）

日々パソコンにかじりついて、やっているのは今で言うリバースエンジニアリング。なのだが…もう時効だと思うので許していただきたい。

そして、なかなか解けない暗号を解き、ようやくたどり着いたソースリストの最後には、“Congratulations.”と、ただそれだけ書かれていたと記憶している。

まったくゲームのロジックとは関係のない部分に記されたコメントである。

もちろん、ゲームソフトが高度化していったのは、一人の少年のレベルに合わせたのではなく単なる市

場の要請なのだろう。だが、このコメントこそは自分へのメッセージだ！と勝手に解釈して舞い上がり、鳥肌まで立てた私は、その興奮のままに当時アスキーのあった南青山まで自転車をこいで行ってしまったのだ。

そのまま、丁稚奉公のような形でアスキーに入り込み、いろいろと妖しげなことを先輩方より学んでいくのだが、この、ゲームを本来の楽しみ方以外の方法で楽しむ。マジックサークルの内外を自在に行き来する方法を教えてくれたのは、まさにAXシリーズであり、そんなソフト群をタイミングよくリリースしてくれ、ソースリストまで掲載してしまうような太っ腹な、ホビイストを愛し育てようとする姿勢、飛び込んでいった生意気な少年をいじめ可愛がりしてくれたアスキー社と関係諸先輩には、いまでも感謝してやまない。

幾年すぎてもあの時の感動は胸の中に残っている。

今もさまざまな分野でコンピュータ・エンターテインメントにかかわっているが、形は変わりこそすれ、表面的ではないゲームの面白さ、深み、コンピュータプログラムが人に与える影響を追求してしまうルーツは、きっとあの、少年の頃の「〇〇」の体験だったのだろう。

それは、今後も私の作るモノに反映され続けるに違いない。

願わくば、次世代の少年少女にもあの体験を受け継がすことができますように。