

# テレビゲーム——情報化と想像力

山本 政人

## 『信長の野望』

ある夏のことだった。夏休みのひまつぶしにと思い、ファミコンを買った。ゲームソフトは『信長の野望・全国版』と『三国志・中原の覇者』。これで夏休みは充実するはずだった。

その夏はゲーム以外のことはできなかった。ひまつぶしどころか食事するひまもなく、朝から晩までではなく、朝から朝までゲームをしていた。やりすぎということはわかっているが、途中でやめられないのである。僕の性格によるのか、それともゲームの魔力なのか、とに

かくとりつかれてしまった。ゲームソフトは結構買った。でも面白いと思うものは少なく、ジャンルがかぎられていた。やはり『信長の野望』や『三国志』のようなシミュレーションゲームが面白かった。その後、ファミコンでは物足りず、より面白く手ごたえのあるシミュレーションゲームをするためにパソコンを買った。パソコン用ゲームではシミュレーションが主役で、ファミコン用の『信長の野望』などももとはパソコン用ゲームとして出されたものである。パソコンがあれば、より多くのいろいろなシミュレーションゲームをすることができる。パソコンはゲームだけではなく、ワープロや統

計処理にも使うが、僕の真の目的はゲームをすることだった。ゲームをする時、パソコンはただの機械ではなくゲームの対戦相手となる。「なかなかやるな」とか「バカなやつ」と思うことがある。ワープロなどを動かしている時とはちがいで、ゲームをしている時のパソコンは「生き生き」としている。

## シミュレーションゲーム

シミュレーションゲームはその名の通り模擬ゲームである。たとえば『信長の野望』は戦国時代を舞台にした国とりゲームである。プレイヤーは戦国大名のひとりとなり、国づくりにはげみ軍備をととのえ、戦いに勝つことによって領土を増やし、最終的には全国を統一する。

『三国志』も同じだが、設定が中国の三国時代で登場するキャラクターがちがう。実際することは同じなのだが、時代や人物の設定がちがうことで別のゲームとして楽しめる。これはシミュレーションゲームにかぎったこ

とではなく。プレイヤーがそのゲームの世界にどっぷりとかかり、登場するキャラクターへの思い入れを強くすることによってゲームが面白くなるのである。したがって、プレイヤーはゲームの状況設定、時代とか登場人物についての知識をもっている必要がある。『大戦略』のように兵器の知識を必要とするものもある。最近では『シムシティ』や『シムアース』のような「環境」シミュレーションが出てきて、これらは特に知識を必要としない。しかし非常に複雑なもので、子どもには楽しめるものではない。シミュレーションゲームは大人向きのゲームである。

## 中学時代のこと

僕がシミュレーションゲームを好きなのは理由がある。中学生の頃、僕は勉強、特に数学は嫌いだだったが、日本史だけは好きだった。学校の勉強では物足りず、歴史小説や専門書を読みあさった。司馬遼太郎のファン

で全集をそろえていた。僕の日本史好きは読書だけでなく遊びにも及んだ。合戦をして日本全国を統一するゲームを作り、気の合う友だちと遊んだのである。ゲームといたってももちろん紙にかいた日本地図に城とか古戦場を加えて、その上でコマを動かす程度の単純なものである。ただ基本原理は今の『信長の野望』と変わらない。

戦争をして領土を増やすのである。合戦には野戦や城攻めなどいくつか種類があり、その勝敗はサイコロで決めるようになっていた。片方が全滅したり退却したりして勝敗が決まる。引き分けもあった。「寝返り」によって戦わずして勝ったり負けてしまったりすることもあり、結構スリリングな展開が楽しめた。特に面白かったのは、「島流し」というので、降伏した部隊が佐渡や八丈島に流されてしまう。しかしそれがサイコロの目によって復活することができる。劣勢になっていても味方が突然増えて形成逆転することもあった。このゲームは何度かバージョンアップしたのだが、ルールが複雑になりつまらなくなつてやめてしまった。ゲームをすることはも

ちろんだが、ゲームを作ることが楽しかったようで、凝りすぎてしまったのである。今日の僕のゲーム狂いにはこうした伏線がある。子どもがファミコンに熱中するのは質がちがうと思っている。でも本当にちがうのかといわれると自信がない。遊びは遊びだし、面白いからしていることに変わりはない。

## オタク

僕がファミコンに熱中し始めた頃、連続幼女誘拐殺人事件が起きた。そして翌年の夏、容疑者が逮捕され、そのニュースが日本中を駆けめぐった日も、僕は一日ゲームをしていた。それから「オタク」という言葉が聞かれるようになり、今では日常語として使われて、僕までオタクと呼ばれるようになってしまった。オタクとはいいたい何か。僕自身何か共通するものをもっているのだろうか。ゲームやビデオといった非現実の世界にはまり込んで現実との区別がつかなくなるといふことがあるのだ

ろうか。もしそういうことがあるとすればどうしたらいいのだろうか、自分自身ゲームにはまり込みながら、そんなことを考えている。ただ、現実と非現実の境目がわかりにくくなっているのは別にオタクだけではないように思う。みんな「情報」という現実が非現実かはっきりわからないものに一喜一憂し、それどころかそれによって人生さえ左右されている。

## 湾岸戦争

湾岸戦争はテレビゲームのような戦争だった。少なくともテレビを見ていただけの僕にはそう映った。実際、インタビューに答えた兵士もそういつていた。もちろんそれは戦争というもののごく一面にすぎないはずだ。戦争の影響を直接受けない我々がメディア、特にテレビを通して見たものは、まさに超リアルなテレビゲームでありSFXだった。認識のレベルでこれは本物だと思っただけでも、映像として見るかぎりにおいてはゲーム

や映画と同じである。そういうことも認識しておく必要がある。テレビや写真などでは戦争の本当の姿を知ることができないはずだ。湾岸戦争のさなか、戦争ゲームが売れていることが批判的に報道されていた。しかしゲームが悪いのではない。そういうゲームを試みようという気持ちにさせたテレビなどのメディアの方が悪い。もとはといえば戦争が悪いのであって、ゲームと実際の戦争を混同してはいけない。戦争シミュレーションを軍が作戦、戦術の研究に使っていることはよく知られている。最近のシミュレーションゲームでは、各国の軍事力（兵員数、兵器、補給など）、地形、気象の変化までかなりリアルにシミュレートされているという。だから今回の戦争はゲームでしていたことが現実に起きてしまったわけで、その意味からもゲームのような戦争だったのである。

## ゲームと流行

シミュレーションゲームが流行を先どりしているところがある。最近の三国志ブームはおそらくゲームから火がついたのだと思う。『信長の野望』シリーズはシミュレーションゲームの王様だが、その「信長」がドラマになるらしい。またゲームが売れる。『独眼竜政宗』や『武田信玄』はドラマの後にゲームが出た。『銀河英雄伝説』も原作が売れるようになってからゲームにもアニメにもなった。最近ではゲームが先に出て、後からその原作やシナリオ、あるいはアニメなどが出てくるようになった。僕もゲームをした後に『三国志演義』を読んだ。そしてゲームよりも物語の方がずっと面白いと思った。『信長』も同じでゲームよりもその時代の歴史が面白い。ゲームはその歴史を自分で作り、想像をたくましくすることができるから面白いのである。たとえば、僕のひいきの戦国武将、長宗我部元親（司馬遼太郎の小説を読んで好きになった）、宇喜多秀家（僕の郷士の武将だから）、石田三成（どこか自分に似ているように思うから）などが天下を統一するのを想像しながら、

実際ゲームでそれをやってみるのである。

### ある男の子のこと

テレビゲームのことを考え始めた時、僕は面白い子どもに出会った。彼（男の子）は保育園の四歳児だった。彼は友達と遊ばず、いつもひとりで楽しそうに遊んで



いた。遊びといっても紙をくるくる巻いて棒のようにしてもっているだけなのである。彼はちえおくれとか自閉症とかいうような子どもではない。家ではいい子だし、保育園で困ることもない。もっとも、集団には入らずひとりであるから、他人が困ることがあるはずがない。僕が気になり、また面白いと思ったのは、彼がよくひとりで歌を口ずさんでいたことである。それはどうやらファミコンの『スーパーマリオ』の音楽のようだった。それを歌っている時、彼は周囲からは隔絶し、視線は虚空をさまよっている。そしてなんとなく気味の悪い笑いをうかべている。聞いたところでは、家で小学生のお兄ちゃんがファミコンをしていて、彼もまねごとのようにし始めたそうだ。満足に操作できるわけでもないのに毎日二時間ぐらい（実際にはもっと長時間ではないかと思う）いじっているという。歌を口ずさんでいる時、彼は保育園の現実から遊離し、異次元の世界にはまり込んでいるかのようだった。最初、彼を現実に戻すことはそれほど困難ではなかったが、だんだんむずかしくなった。

ある時、保母が話をしているのに彼は例の歌をやっていた。保母が気がついて声をかけたが反応がない。そこで考えた保母が「○○ちゃん、スイッチ切るよ、切るよ、はい切った」とやってみたら、彼はハッと我にかえたそうである。まるでファミコンと同化してしまったかのようであった。ところがしばらくして彼は変わってきた。依然ひとり遊びなのだが、保母とかかわることが増えてきた。そして歌が減った。どうしてなのかわからない。ファミコンをしなくなったわけではない。また、鬼ごっこなどしていても他の子とは無関係にひとりだけ楽しそうに走り回っているから、相変わらず少し変わっているのである。それでも変わってきたからよかったと思う。

### 現実と非現実

大人はファミコンが子どもに何らかの影響を与えていると考えるだろう。そして「オタク」という言葉を思い

浮かべる。現実と非現実の区別がつかなくなってしまっ  
たらどうしようと心配するかもしれない。けれども子ど  
もに現実と非現実が何ら区別なくとらえられていたとし  
ても、それはおかしなことではない。別にテレビゲーム  
でなくても、子どもを非現実の世界で楽しませるものは  
たくさんあるし、子どもはそれで遊んでいればいいので  
ある。問題なのは大人の方だ。現実と非現実が区別でき  
なくなってしまうたらそれこそ病気だ。だが、「情報  
化」は現実と非現実の区別をあいまいにしている。「情  
報なしでは生きていけない」というが、このように思い  
込みをもってしまったこと自体、非現実の世界にはまり  
込んでいる証拠だ。情報というものの危うさは、本当と  
うそ、現実と非現実の見わけがつきにくいところにある  
のではないかと思う。「裸の王様」のように、みんなが  
いうことが本当になってしまふのである。大人は本物と  
偽物を区別したいという欲求は強い。しかし悲しいか  
な、それを見わかる目、あるいはそれを見きわめようと  
する意志をもたないまま大人になり、だまされて泣いた

り怒ったりしていることも多い。だまされたことのなさ  
そうな人もいるが、その人たちが本当とうそを見わかる  
目をもっているわけではなく、だまされているのに気が  
つかないだけなのかもしれない。

僕も本当とうその見わけがつかない大人のひとりであ  
る。いや代表であるというべきかもしれない。これまで  
自分が学んできたこと、そして現在人に伝えているこ  
と、それはうそではなかったにしても、現実とは離れた  
ものであるという気がしてならない。現実から離れて成  
立する学問もあるが、僕のやっているような分野では、  
それではまずいだろう。それは現実じかに接するので  
はなく、いつも現実と離れたところから見たいため  
である。実験から学ぶことがなかったということもでき  
る。情報から学ぶだけなのだ。そしてそれを少しずつデ  
フォルメして人に伝えていく。それが僕たちの仕事なの  
だが、現実から学ぶことは必要だ。

## 情報化と想像力

話がテレビゲームのことからかなり飛躍してしまったが、テレビゲームのことは現代の情報化の問題の一端なのだと思う。子どもの時はテレビゲーム。これからは学校へ行けばコンピュータ、会社へ行ってもそうだ。仕事も遊びもコンピュータということになる。コンピュータを使うと認知スタイルが変わる。すべて符号化されている。コンピュータの発するメッセージも、コンピュータを動かすのも符号である。それは合理的だが、感情のよいなものがない。人間らしさがないのである。人間は言葉に感動することはできるが、符号には感動しない。それではつまらない。だからゲームをしていてもストーリーにしたりする。「裏ワザ」探し、「バグ」探しはコンピュータが正常に動作しないのを喜んでいるものだが、それも何かしら人間的なものを求めているようである。人間のたくましい想像力がゲームを面白くしているといえるのだが、想像力ばかりが肥大することにもなる。実

体験から学ぶことなく、無味乾燥な情報から想像だけはふくらんでいく。空にあるものはみなUFOに見え、高層ビルの林立する都会は巨大なミステリーゾーンに変貌する。

最先端の科学技術とえたいの知れない神秘的なもの共存、ハイテクと妖怪の対決。最近の若者向けの小説やアニメによく見られるテーマである。その中には科学は常に敗者であり、最後に勝つのは超能力や愛などといった人間の根源的な力なのである。人間はテクノロジージでは生きていけないということらしい。しかし現実には、人間がもっていた根源的な力は次第におとろえ、想像力だけが強くなっていくようだ。そのアンバランスが「オタク」なのだろうか。いびつだが、それは情報化への適応なのかもしれない。想像力が不毛の想像に終わるのではなく、「創造力」につながっていればいいのだが。

(お茶の水女子大学)