

哲学の話

狭い島国、日本に物申す！

狭い島国、日本に物申す！

05/4/8

「ちょべりば〜！」

「MK5！」

こんな日本語が今となつては風前の灯・・・時代の流れはこれほどまでに速かったとは、今になって思うことである。今日は僕の思い出を語りたいと思う。

まず、1995年の当時、一世を風靡したゲームソフト・・・あの「ポケットモンスター」が発売された。次世代ゲーム機の登場により、劣勢と見られていた、いや、明らかにSFCからの切り替えを迫られていた任天堂を、このゲームは救った。

ゲームボーイで発売されたソフトだったが、当時には珍しかった、バージョン違いの「赤」「緑」2種類を発売するという戦略をとったのだ。まあ、いまさら説明は不要だろうか。

重要なのは、このポケットモンスターの存在である。ポケットモンスターも、次世代機有利の波にのまれ、発売当初は今のようヒットを生むなど、思いもなかった。無論、筆者も遊んだ一人だが、それが、だんだんと口コミでこのゲームの魅力が伝わり、あれよあれよと50万本を突破、勢いに乗り、当時絶大な力を誇っていた「コロコロコミック」との連携で「ブルーバージョン」なるものが発売される。コロコロの限定通信販売のみで手に入る代物とあって、一ゲームを売る唯一の媒体として、今にしてみればあまりに大きい存在であった。

もちろん、筆者も買った。値段は3000円。当時小学生だったので、通信販売というものを知ったのも、これが初めてである。ちなみに、最終日に応募したので、届くのが遅くなり、本当に契約成立したのかハラハラしたのだが、数日後に届いた分厚いその封筒は、まさに感動の塊だった。今でも大切に取っており、そのときからゲームメーカーの封筒を集めるのが趣味になったのは、美談として語りたいたいものだ。

さて、このポケットモンスターのヒットを皮切りに、ゲームボーイポケット、(ポケットカマ)、遊戯王、テリーのワンダーランド、たまごっちGB、風来のシレンGB(これも入れさせて頂戴!)などの超名作(販売本数で見てもわかる。)が次々と生まれ、携帯ゲーム黄金時代が訪れる。これは今にまでいたっているといってもいい。ゲームボーイ1億台突破、アドバンス、SP、DS、PSP、ネオジオPOKET、ワンダースワンなどの、超過密戦争を繰り広げていっているのだから。

また、このころの「こち亀」は、実に時代を反映した作品が多い。100巻突破という記録を打ちたて、葛飾活劇とブーム反映作品の2本柱に支えられ、実に輝いていた。そう、そのころのブームが、たまごっちと携帯(当時として)とプリクラ・・・もちろん、社会現象になった。

実際は、96・7年からは、ながああい不況が続き、暗いニュースも続いた。石の森章太郎・ダイアナ妃・不二子F不二男の訃報は、かなりショックだった。暗いニュースばかりだった。当時小6・中一だったこともあり、いろいろなことに敏感だったからか、今よりずっと、暗いことに過剰に反応した。ミレニアムくらいが感動した年だろうか。

だが、それでもコロコロの勢いはとまらない。ミニ四駆とハイパーヨーヨー、ビーダマン・ベアブレード・メインの漫画など、子供から大人まで楽しめる文化はどんどん生まれてい

る。ホビーショーや大会も盛況だった。しかし、今は見ていないからかもしれないが、おもちゃも高度になり、ゲームも高度になり、コロコロの果たす役割は大分薄くなってきた気がする。(日経TRENDYなどを見れば、簡単にブームを勉強できる)。ゲーム雑誌も、プレイステ2発売当時程、数は出ていない。いろいろ吸収合併したり、休刊したり…。

ゲームの紹介記事を軸の1つに据えてきたのだから、数ばかり多い最近のゲーム情勢をみると、判断は難しいのだろう。子供向けだからといって探しても、昔のようにサオリオのゲームまでが、かなり売れたりする時代ではないから、結局、はやってるゲームを紹介する、普通の月刊誌そのものになってしまった気がする。コロコロにわざわざ記事依頼するより、ふぁ見通や専門誌に依頼するほうが良い宣伝になる。だってコロコロのゲーム記事は重要とは言っても、漫画よりも大分少ないわけだから。今となってはメリットのほうが少ないのだろう。ポケモンのころは、コロコロはかなり高い位置にいた。存在感ではふぁ見通並だったようにも感じる。

まあ、今のふぁ見通もかなり重要な媒体だろうが、ネットも当たり前の時代、ロコミのほうが効果があるようにすら思えてくる。総合雑誌という、唯一の称号が与えられているから今でも売れ、記事も充実するのだろう。週刊というのも、もちろん大きい。

さて、そろそろインベーダーから30年になる。有名な話があるが、1つの産業は30年が華の時代なのだ。もうそろそろ、真剣にゲームをどうしていきたいかを、メーカーもユーザも考えないといけない。ミリオンヒットの数はその象徴だろう。スクウェアエニックスまで生まれる時代だから、ゲームメーカーが過去最悪の状況に陥っているだろうことは容易に予想がつく。いくらコストを下げたりしても、遊ぶ人数が少なければどうしようもない。コストで売る産業ではないからだ。昔のSFCのように、値段が上がっても売れるような時代ではない。ゲームの値段はx800円系が多い。それも、機種によってほぼ決まっている。秋葉系への配慮だとかも結構だが、初回限定より、何ものでも売れる状況を作るほうが十分メリットがあると思う。

無論、これは理想論だ。よほどの実力のメーカーが力を入れないと、今の多ジャンル分割型の市場で人を寄せ付けることなどできないだろう。むしろ、今のようにジャンル(遊ぶ幅)が広く浅くなっている中でミリオンを出すこと自体奇跡なのかもしれない。ちょっと昔だったらアドバンス用のMINIシリーズだって軒並み大ヒットしていたと確信している。タラレバの話だが、逆に売れない時代をみると、ゲームを一番遊ぶ理由が少ないと思う。まわりに目移りするものが多すぎる。それにユーザを奪われるのは、ゲームに魅力がないのが一番の理由だろう。そしてそれは販売本数につながる。

昔ほど売れないのを見越して販売本数を制御したって、売れ出すなら増産すればいい。売った数が少ないのなら、それだけのゲームだったということだ。

単純な予測をするなら、この先のゲームは携帯ですぐダウンロードできるような状況で、月額料をとって売った方が、効率は良いだろう。実際、PCとIアプリゲームを開発してみたが、Iアプリ用のソフトを同じように家庭用や携帯機種に移植したら、かなりの時間がかかるだろう。専用機ゆえの開発の難しさだ。無論、プログラムしただいでエディタなども作れるが、ソフトを買ったらすぐに遊べるところが、一番の魅力なのは今も変わらない。

専用のデバッグを用意して、ゲームだけができる機械で動かし、ユーザは思い切りゲームだけに集中してゲームができる…そういう魅力がないと、ものの3年ほどで携帯むけのマシン速度も上がって、携帯むけのゲームが増えていこう。

ゲームキューブの販売台数も、XBOXの販売台数も、最近はかなり低い。そのうち、任天堂がバーチャルリアリティゲームを進化させて、3Dめがねで…という時代がくれば、ゲーム文化も華やかになるだろう。だが、あくまで筆者が研究して実現できるだろう理想をいったまでだ。たとえば、現状を維持して、自然淘汰していくのもゲーム市場の健全化につながるかもしれない。もまれればメーカーも育つし、開発スタンスだってそう変わるものではな

い。時間の分だけ、メーカーが育つチャンスは増える。別にひどいゲームが多いというのではない。売れないゲームが多いのだ。

ゲーム会社も「会社化」が進んだ。これからは、会社としてのメーカーで行かなくては、今よりもひどい状況になるだろう。売れるゲームを売って、ユーザを増やす…ミリオンが増えれば、昔ながらのうれしいユーザは増えるだろう。ミリオンは一種の景気動向指数と言っても良いだろう。

かといって、様子見しては時代の波にのまれるのが落ちだ。ゲーム業界が安定していたのは2002年くらいまでだ。ゲームキューブの発売が最後の砦だったかもしれない。アドバンスが売れても、DSが売れても、「ニンテンドーの家庭機」が売れなくてはいけない。これは、20年間ゲーム業界を引っ張ってきた任天堂の役目だ。仮に、プレイステ2に譲る時代に入ったと考えても、メーカーとしての任天堂の抱える良作ソフトはプレイステ2には入らない。任天堂の取っていく作戦は、やはり家庭ゲーム機が軸にあるべきだと思う。時代が変わったと見ても、いまだプレイステ2は売れているのである。ゲームキューブに魅力を感じないユーザが多いとしか、理由は見当たらない。

携帯ゲームが当初から今の任天堂を大分支えているのも十分わかるが、家庭用ゲームでミリオンが出せる任天堂の時代があったのだ。今ここで等閑にしたら、完全に息の根はとまるだろう。ただでさえプレイステ2がいるのだから。今の任天堂は携帯用重視の感がある。もちろん、経営判断なら致し方ないだろう。

だが、能力を上げたりということはもうし尽くした。ネットにつなげるとか、そういうのは次世代ではよほどの魅力にはなりえないだろう。もう次世代機の時期が迫っているのだ。今できることは、任天堂が支援するサードパーティを増やして家庭用ゲームを任天堂で販売するというような、サードメーカー側への配慮だろう。

無論、ハード開発を放る意味もない。だが、PSPなしで家庭機で大収入を得てきたプレイステ2陣営がいたのだから、今一度、ゲームキューブという存在をアピールするのが、大事だと思うのだが…。

そして、実はこの文章、過度の英語交じりの今の日本語を批判する記事になるはずだったのだが…この1行で片付いてしまったか。主張は、コギャル用語を代表とする流行語の推移に難癖つけたくせに、外来語でもない英語をポンポン交えて平気な顔で話す日本人がいることに、全く持って理解を示せなかったことだった。

カタカナは、島国日本の生んだ最高傑作だろう。外来文化に機敏に対応してきた日本人が(鎖国とか、そういう話ではない。嫌がおうにも船を使って日本と交流する、独立島国だったのだから。)カタカナを駆使し、日本文化として取り入れる一方、用語としては完全に分離ができる。非常に便利な機構だ。

だが…すぎたるはなんとら、というではないか。別に単純に慣用句に当てはめているのではない。日本語で表せる、外来語でもない日本語を、なぜわざわざ英単語を使う必要があるのか。

「個性」は「個性」ではないか!「あいでんててー」という意味がどこにある?英単語が身につくとは言っても、所詮は日本語で表す言葉だ。英語を勉強する前に日本語を知るべきだろう。「まい あいでんててー いず」なんていって、同じような中学英語で片付くと思うのなら、馬鹿の極みだろう。仕事として分けるのなら社会の要求水準程度の語彙力で十分かもしれない。

それが如実に現れているのは、やはり英語ばかりが用いられることだろう。無論、世界

語として重要なのは言うまでもない。だが、それと英語交じりの奇妙な日本語が存在する理由とは結びつかない。なぜなら、もともと日本語だったからだ。結局、カッコいいとかそういう、流行語的な理由からきているようにしか思えない。だれかが引っ張ってきた英単語を使い始めたら、回りも使い始める・・・流行語とどう違う？

「反応」すらレスポンスという日本だ。サプライズしてしまう日本だ。「あいらびゅー」とは違う。「ぐっもーにん」とは違うのだ。「に・ほ・ん・ご」なのだ。いくら使いこなしたって、日本人の一部にしかわからない。ジャパングリッシュとは何かが違う。そのうち「SOME日本人はアメリカがヴェリーラブです」なんて時代がくる・・・わけではないのだが、特にビジネスの話ではますます顕著になるだろう。ニュースがより視聴者に近い存在になり、若い世代も政治経済などに興味をもつ傾向は、今以上に強くなると思う。そんな時、サプライズするのはあなたたち大人ではなく、子供のほうなのかもしれない・・・

記事の作成者

この記事は、管理人のOIDUSが作成しました。

このページへのリンクはフリーです。転載も許可しています。転載の際は内容を変えないようお願いいたします。また、このページを利用して何かおきても、作成者のOIDUSは一切、責を負いません。自己責任でご利用くださいネ！（なんと無責任な・・・）

この記事に関する質問、苦情、要求などがございましたら・・・

oiduscom@yahoo.co.jp

宛てにメールをお寄せください。