



娘にゲームを与うべきか？

鹿児島大学の神崎と申します。大橋君とは大学の化学科の同窓であります。それ以上に大学のオーケストラでの先輩・後輩のつながりが大きいように（勝手に？）思っていますゆえ、「君」付けすることお許し下さい。オーケストラという「あらまあ、優雅なご趣味ね」という反応が少なくないのですが、我が部は「体育会系文化部」と称されるほど体育会系でして、先輩・後輩の結びつきや上下関係もそれなりにありました（とはいえ、ガチの体育会系とは比べるべくもないでしょう）。練習も厳しかったのですが、そのおかげで、今でも楽器を続けられているのでしうし、また演奏会など通して世代を超えた仲間や、新しい土地ですぐに仕事以外の知り合いができるのは、ありがたいことです。

ところで、私と音楽の出会いは、「ドラクエ」こと、国民的ゲーム「ドラゴンクエスト」でありました。繙いてみると、最初のドラクエは発売が1986年ということですので、私が13歳、中学1年生の頃です。その後1年おきに新シリーズが発売されていますが、発売日に親が並ぶなど社会現象にまでなったのをご記憶の方もいらっしゃるのではないのでしょうか。私も当時、ご多分に漏れず、多大な時間をドラクエに費やしていたわけなのですが、その一方で、同じ時間だけドラクエの音楽を聴いていたことになります。ドラクエ音楽を手がけたのはすぎやまこういち氏でありまして、我らよりも少し上の世代ならばガロの「学生街の喫茶店」やヴィレッジ・シンガーズの「亜麻色の髪の乙女」の作曲家だといえは通じますでしょうか？後者は2002年にカバーがヒットしたので記憶に新しい方も多いでしょう。ドラクエの楽曲は、サウンドトラックの演奏をNHK交響楽団で収録するぐらい、それ単体で作品価値の高いものでしたが、同時に「ファミコン」用の音楽としても完成度が素晴らしかったように思います。というのも、ファミコンの音源は同時に三つまでの音しか出せない代物でしたが、すぎやま氏はその制約の中で、様々な音楽的・プログラムの技法を駆使して鮮やかに「音楽」を紡ぎ出していました。また音の要素が少ない分、各パートの絡みの妙を追いやすかったためか、それまで音楽と縁遠かった私も魅了されていったのでした。その後、聴くだけでなく演奏したいという欲求が、楽器を始める契機となっていったものと思われま。ちなみに、私がこの後ピオラを手にしたのは、このドラクエ音楽の対旋律の使い方に痺れたから、かも、しれません…。

さてファミコン少年は、作られたもので遊ぶだけでは飽き足らず、自分でもゲームを作っていました。当時、私の中学校には「弱電室」があって、確か3年生の頃にパーソナルコンピュータが導入されました。そこで、当時学校で悪名高かった暴力教師・陰険教師を退治するゲームを作り、好評を博していた…かどうかは分かりま

せんが、下級生にまで広まって満足したのは覚えていません。他愛のない遊びですがモチベーションは大事ですね。言語はもちろんBASIC。昨今流行りのオブジェクト指向なんて何のその、GOTO文の飛び交う「スパゲッティプログラム」でした。ファミコン音楽と同様、あまり高度なことができない代わりに、取っ付きやすく、テキストベースのゲーム程度であれば容易に作れるのが幸いしました。しかし、動きのあるゲームを作るには、BASICでは限界があります。コンピュータゲームというのは、いつの時代でもCPUパワーを目一杯使うものです。私もそのうち、C言語やアセンブラを使い、少ないメモリを駆使し、1クロックでも速く動作するプログラミングを追及するようになっていきました。いきおい、OSやメモリ、ハードウェアに対する理解が深まります。これは現在、再現性を確保するため装置を自動制御したり、データを自動収集して精度・確度を高めるような実験システムを組み上げるのに大いに役立っています。それを考えると、当時の中学校の環境は幸運でしたし、また高校の頃に随分と高いおもちゃ＝パーソナルコンピュータを買い与えてくれた両親に感謝です。

以前はゲームというのは、子供のおもちゃという認識が一般的であり、PTAが眉を顰める対象でもありました。公然とおとなが「ゲームしてます」と言えるようになったのは、我々の世代かもしれません。私自身もゲームを通して世界が広がったと思っていますし、あるいは講義で錬金術の話をしたときに、「賢者の石」（ドラクエIII以降に登場する重要アイテム）の件になると多くの学生がニヤリとして耳を傾けてくれるようになるなど、それなりにゲームの恩恵には与っているように思っています。しかしながら、もし自分の子供にゲームをねだられたら、すんなり買い与えたものかどうか、これはやはり迷うところです。皆さんはいかがでしょう—同じように思っているながら、「ゲーム買って」攻撃に根負けして不承不承、持たせている方もあるのではないのでしょうか？我が家は今年の初めに子供が生まれまして、女兒ですから将来どれくらいゲームに執着するのかは分かりませんが、そもそも自分がそうやって見返りを受けて肯定的に捉えていますから、ねだられても駄目という説得力がありません。それに…いまだにNintendo DSにかまけては嫁に「仕事しなさい」と隠され、この原稿にも向かっている始末。行く末が案じられます。

さて次回のエッセイは、産業技術総合研究所の阿部陽香さんにお願ひしました。小柄でお綺麗でパワフルな母さんで、リレーエッセイをお願ひしたのも第2子出産前後という大変な時期だったので快諾していただきました。それではよろしくお願ひします！

〔鹿児島大学 神崎 亮〕