

ずいそう

芸のある人々

田中正善



他人を評価する場合に、「芸術肌」や「一芸に秀でる」というような表現を使うように、「芸」という言葉は、何かにつけ魅力のあるものとして扱われることが多いようです。一方、「芸の無い奴」というと堅苦しく面白みに欠ける人を表すネガティブな表現になります。

「芸」という文字を使った言葉を挙げてみると、芸術、芸能、演芸などがすぐに思いつきます。英語で言うと、art や entertainment に相当するでしょうか。これらの言葉が意味する領域は実に幅広いのですが、一括りにすると創造活動を行う場だといえます。ここで活動する人々、つまりアーティストやクリエイターと呼ばれる人々の行いは、私のような工学の領域に携わる者の目には奇異に、そしてたいそう魅力的に映るのです。

英語の technique や technology という言葉の語源はギリシャ語の $\tau \epsilon \chi \nu \eta$ (テクネー) であり、art という言葉の語源はラテン語の ars だとされています。興味深いのはこれら2つの単語は言語が異なるだけで元々は同じ意味であったということです。古代社会では純粋に美的価値を求める活動というのは明確に定義されていなかったのかもしれませんが、生活のため、あるいは宗教のための活動技術に基づく作品が、後になって美的価値が見出されたというケースも多いことでしょう。

私は1991年から2007年までにわたってソニーグループのビデオゲーム機であるプレイステーション本体やそのコンテンツであるゲームプログラムの開発に関わっていました。プレイステーション等のビデオゲーム機というものは、単なる電気製品ではなく、ゲームというコンテンツをユーザーへ届けるためのプラットフォーム(土台)なのです。これはまさに技術と芸術が混ざり合う汽水域だといえます。

優れたコンテンツを創造するチームには、ほぼ必ずと言っていいほど強烈で魅力的な個性を持った人材がいるものです。彼等の特徴として第一に挙げられるのは、オリジナリティを追求する姿勢でしょうか。もちろん工学論文においても独自性や先進性がなければ認められないものですが、彼等が求める自己表現・自己追求は、単純に商売を成功させるための他社との差別化というレベルを超えたものだと感じます。彼らはク

リエーターと呼んで差し支えない存在でしょう。

ゲーム機のコンテンツは技術的に見ればコンピュータプログラムですから制作の為にはプログラマの存在が不可欠です。その他にグラフィックやサウンドのデザイナー、企画をまとめるプランナ達がチームを構成します。

近年では半導体技術等の進歩によってゲーム機の演算性能や描画能力はずいぶん向上して映像表現力が高くなりました。昔のゲーム機では、限られたリソースで如何に効率良くプログラムを書くかとか、少ない色数で如何に豊かな表現を行うかという省資源的な能力が求められていました。しかし現在では豊富なリソースを使いこなしてオリジナリティを出せるだけの富豪感覚がクリエイターにもプログラマにも要求されます。

クリエイターの描いたビジョンはプログラムとして実現しなければなりません。使用するハードウェアで実現不可能なビジョンをいくら描いても作品としては成立しないのです。そのためにもプログラマはハードウェアの高い性能を引き出すだけでなく、クリエイターのビジョンを実現するための柔軟さを併せ持つ必要があります。制作チームは全体として、「芸」を作り出していると言えるでしょう。このようなクリエイターと技術陣が連携する構図は、メディアを通じた創造活動のすべてに当てはめることが可能です。しかし、コンピュータプログラムという特に自由度の高いメディアを基にしているゲームコンテンツ制作では特にプログラマの活動領域が広く、これはエンジニア冥利に尽きると思います。

エンタテインメントはそもそも生活必需品ではありません。しかし、生活に潤いをもたらす大切な要素となっています。己の個性と創造力の成果を発信する人々、それを受け止めて楽しむユーザー、そしてそれを支える技術陣という、この素敵な三角形の一角を担う経験ができたことは大変幸せな経験だったと思っています。