

## 良作と神作

### ・ はじめに

音楽、小説、ゲーム。どんな創作物にも面白い、良いと思うものがありますよね。私はクラシックだったらショパンの幻想即興曲とか好きですし、ゲームだったらビートマニアやドラクエとかが好きです。ここでは、良作と神作についての私見を、主に音楽とゲームを取り上げて書いてみたいと思います。

### ・ 良作とは何か？

主観的になってしまいますが、作り込まれた良い作品、とします。受け手に違和感を覚えさせない作品(たとえばゲームで言えば、操作性の良い、テンポが良い、見やすい、カメラワークが良いなどと言ったゲーム)、内容がよく練られている作品、つまり作り込まれた作品の事です。だから、良作は常に受け手のことを考えていれば誰でも作ることができます。

### ・ 神作とは何か？

これもまた主観的になってしまいますが、良作の域を明らかに超えているとても面白い作品、とします。クラシックで言うと、よく耳にする曲、タイトルなどがそうです。冒頭で述べた幻想即興曲もそう。一度は聴いたことがあると思います。しかし、誰の曲にしても有名な曲と有名ではない曲がありますね。もちろん有名ではない曲でも良い曲はあります。それでも有名ではないという事実は変わりません。なぜこんなことが起きてしまうのでしょうか。それこそが良作と神作の違いと私は考えます。

### ・ 神作を生み出すには？

結論から言うと、故意には不可能であると考えます。クラシックにしてもゲームにしても、同じ作者の作品であっても有名なのは本当に一握りです。逆に言えば、数十、数百の良作の中の一つに偶然一つの神作が生まれるのです。もちろん有名なものの中には評価されたものが内容だけではない作品もあります。社会性、話題性、内容、流行などすべてひっくるめた偶然の産物が神作なのだと、私は考えています。もしかするとゲームに関しては、作品を大量に制作し、意図せずにせよ他より人気の出た作品について続編を作る、という形を取るのが業界で有名になる一番手っ取り早い方法かもしれませんね。それが良いのかはさておき、それでも常に受け手のことを考えて創ることこそが神作を生み出す唯一の方法なのは疑いようがありません。

### ・ 注意点

あくまでも私見です。特に神作については、人によって認識が全然違うと思いますので、判断はすべて自己責任で。