

1 グレイト・レース

飛行機が大きく傾きながら、モスクワ空港に向けて最終着陸態勢に入ると、ヘンク・ロジャースは擦り切れたひじ掛けを握りしめた。ここ数年、ビジネスチャンスと新しいテクノロジーを追い求めて飛びまわってきた彼は、自分が世界を股にかける地球市民であると感じるようになっていた。しかしこの旅は、何から何までふだんとはちがっていた。

ロジャースは恐れおののきながら、激しく揺れるキャビンを見渡した。この11時間というもの、日本航空とアエロフロート（悪名高いソ連の国営航空会社で、太平洋を越えて多くの人々をロシアに運んできた会社だ）による共同運航便に乗っていたのである。

彼は目の前の座席を見つめながら、いったいどちらの状況を憂慮すべきだろうかと考えた。わけもわからぬまま、言葉のちがう見知らぬ国の、見知らぬ町を訪れようとしていることだろうか。それとも偽りの口実を設けて、国際的な紛争の火種となっている地域に入ろうとしていることだろうか。

ジャケットの内ポケットに入っている、観光ビザの書類がずしりと重く感じられる。ソ連を訪れる

理由を偽っていることがばれて捕まったら、資金を提供している有力企業が即座に自分を切り捨てるのはまちがいないかった。彼らは合意のなかに、さまざまな拒否権を盛りこんでいる。ロジャースはビジネスチャンスを追いかける日和見主義者で、人民を犠牲にしてソ連からカネを巻き上げようとしている人物として受け取られてしまうにちがいない。

たんにソフトウエアのライセンス契約を結ぶだけの話だったはずだ。それがなぜ、何年も住んでいた日本を離れてソ連へ向かい、どんな手段を使っても獲物を横取りしてやろうとする2つのライバル企業が放った刺客の追撃をかわしつつ、ソ連政府内の謎の組織を探しまわることになってしまったのだろうか？ 自分でも不思議でしかたなかった。

1980年代後半にソ連の心臓部を訪れようとするのは、いわゆる「鉄のカーテン」、つまり2億8000万人の市民を西側諸国から隔てるために設けられた政治的・心理的障壁の向こう側に飛びこみ、なんの保障もない状況へと一歩踏み出すことを意味していた。冷戦終結間際の時期にあっても、モスクワではいたるところに秘密警察がひそみ、盗聴活動をつづけていた。外国からの観光客、ビジネスマン、そしてジャーナリストまでも監視の対象となり、電話やホテルの部屋が盗聴されても不思議はなかった。さらに、ダークスーツを着こんだ政府関係者ご用達のラーダのセダンに、町中尾行されることまであったのである。

とはいえ、東西対立という長年にわたる緊張関係が解ける兆しも見えていた。グラスノスチ（情報公開）が共産党の正式な政策として掲げられ、それとともにもたらされたあるものが、期待と不安をもって迎えられていた。そのあるものとは、外貨である。

この高揚した状況のなか、ヘンク・ロジャースは1989年2月21日、モスクワに降り立った。彼は同じ時期にモスクワを訪れた、西側諸国の3人の人間の1人だった。彼らはみな同じ獲物を追っていたのだが、それは政府の管理下にあるテクノロジード、すでに世界中の人々に途方もない影響を与えている代物だった。

このテクノロジードは、ソ連の歴史上、最も偉大な文化輸出品と言えるだろう。その名は「テトリス」である。この一見するとシンプルなバズルゲームは、いくつものバージョンが作られ、何度も世界を席巻した。そしてソ連政府も、それが冷戦において東側の文化が勝利を取った稀な例であるだけでなく、彼らが喉から手が出るほど欲しかった、現金収入をもたらす手つかずの源泉であることに気づいたのである。

ロジャースはドモジエドヴォ国際空港でタクシーに乗り、モスクワ中心部へ向かった。いくつもの通りを過ぎて、見えてくるのはどれも同じような姿をした灰色のビルばかりだ。ほんとうにここが、恐るべきソビエト帝国の核なのだろうか？ するとそのうち、セント・パジル大聖堂や凱旋門など、壮麗な建造物がコンクリートの高層ビルのあいだに現れるようになった。それは、かつて芸術、建築、商業の拠点として輝いていたモスクワの名残だ。

そして商業こそ、ロジャースがこの地へとやってきた理由だった。しかし彼が手にしているのは観光ビザである。もしソ連政府にその法的地位を問題にされたら、ポケットにある小切手帳と、彼の非公式なスポンサー企業から振りこまれる多額の資金に頼るしかなかった。

世界で最も閉ざされた社会に入りこみ、オーウェルの官僚機構をそそのかして、彼らがいま強固

な関係を築いているバートナーとは手を切り、招かれてもいないゲストと提携するよう説得する——これ以上難しい使命があるだろうか？ しかし、自分が名乗りを上げようとしているこの取引こそ、ロシア人から突きつけられる「ノー」の壁を崩すための武器になるのではないだろうか。ロジャースにはそう思えた。

威圧的な軍事パレードや、大本営発表を繰り返す国有メディアの裏側で、ソビエト帝国は危機に瀕していた。1970年代後半から80年代初頭にかけては、政府が生み出した繁栄を謳歌していたが、それも終わってしまった。街には配給を待つ人の列が並び、市民にはお金がなく、それを使うところはさらに少ないというありさまだったのである。

さびついた鉄のカーテンの裏側では、官僚機構の半分が外貨獲得を任務として与えられていた。しかし残りの半分は、どんな手段を使っても既存の権力構造を守ろうと必死になっていた。まるで庭先に「ビジネス歓迎」の看板を出しておきながら、その下に「あっちに行け！」と殴り書きされているようなものだ。

このあとソ連は、3年もたたないうちに、8代目の（そして最後の）最高指導者であるミハイル・ゴルバチョフの手によって解体される。しかし冷戦時代の慣行であったスパイ行為は、ソ連が解体されても生き残った。そればかりか、国際的商取引という資本主義の熾烈な競争によって徐々に息を吹き返し、控えめに言っても勢いを増した。知的財産が国家機密に取って代わり、その無形の製品をめぐって争いや買収、さらには盗難までもが起きるようになったのだ。

怪しいエンジン音を立てるタクシーに乗ってホテルへと向かう道すがら、ロジャースは手書きのメ

モをバラバラとめくっていた。ホテルの部屋を確保するだけでも、ちょっとした勝利に匹敵する経験だった。「顧客サービス」などというものは、ロシアではまだ新しい概念だったのである（その後25年が経過しても、状況はほとんど変わっていないと言う人もいる）。

しかし彼の頭は、もっと重要な問題のことではいっばいだった。ロジャースのノートは片言のロシア語で埋めつくされていた。その多くは簡単な質問や、売り上げやロイヤリティー（権利使用料）に関する単純な計算だが、そのなかにはひとつだけ人の名前が紛れこんでいる。丸で囲まれ強調されたその名前は、アレクセイ・バジトノフ。

このバジトノフなる謎の人物について、ロジャースはほとんど知らなかった。しかしこの男を見つけて出すことこそ、ライバルの手から数百万ドルの契約をかすめ取るうえでの肝だった。

彼のライバルの1人だったのが、イギリスのメディア王の息子、ケヴィン・マクスウェルである。マクスウェルと、強力なコネを持つ彼の父親ロバートに挑戦した者はだれもが、「インクを樽で買う連中（メディアの有力者とは争うな）」ということわざを思い知ることになる——そんな人物だった。

そしてもう1人のライバルだったのが、闇取引の才を武器にソフトウェア業界を独力での上がってきたロバート・スタインである。スタインを「たまたまツイていただけのセールスマン」と揶揄する者もいたが、ロジャースは彼が運だけで生きてきた人間ではないことを感じ取っていた。

1989年2月最後の週、3人の男たちはモスクワに急行し、ライバルを出し抜いて数百万ドルの価値を持つ契約を結ぼうとしていた。契約の相手は、思いもよらぬお宝を手にした、偏執的なソ連政府である。そのお宝であるテトリスは、ソ連から登場したテクノロジーのなかで、スプートニク以来

と言えるほど重要な存在だった。

テトリスは世界にすさまじい衝撃を与えていた。1984年、ロシア科学アカデミーのコンピュータ科学者が、休憩時間と時代遅れのマシンを使ってひとりで作り上げたのがテトリスである。幾何学図形が滝のように流れてきてトランス状態を引き起こすゲーム、テトリスが登場するまで、コンピュータゲームは10歳前後の子供が暇つぶしに遊ぶようなものだった。「バックマン」や「スーパーマリオブラザーズ」、その他のマンガ風のキャラクターが登場するゲームである。

しかしテトリスはちがった。粗いドットで描かれたマンガ風キャラクターに頼っていないだけでなく、他の何も模していなかったのである。テトリスはきわめて抽象的で、幾何学的だった。それはたんなるゲームを超え、プレイするのが母親だろうが、数学者だろうが、だれもが楽しめる難攻不落のパズルとなったのである。

テトリスは現在、ビデオゲームの殿堂のなかで揺るぎない地位を築いている。しかし1989年の時点では、その未来ははっきりしていなかった。ヘンク・ロジャースが勝ち取るうとしていたテトリスはカルト的な人気を誇り、大手のソフトウェア発売元に売り上げをもたらすようになっていた。しかしサブカル的な流行の例にもれず、テトリスの人気も下火になる可能性があったのである。

当時はまだ、テトリスの完璧な相棒となるテクノロジとは、任天堂のゲームボーイである。この時点では、ゲームボーイは日本の研究室のなかでひそかに進められていたプロジェクトの状態だった。しかしその後、ゲームボーイはテトリスと強力なタッグを組むことになる。そしてこの携帯型ゲーム機と

パズルゲームはセットになり、世界中で数千万台を売り上げるヒットを飛ばした。

このゲームボーイ版テトリスこそ、人々が子供のころから親しみ、楽しんだバージョンである。そして誕生から30年が経過したいま、テトリスはタブレットやスマートフォン、ラップトップ、ゲーム機など、さまざまな端末で楽しむことができるようになっていた。テトリスには公式版だけで数十ものバージョンがあり、それらの売り上げの合計は10億ドル以上と推定されている。そしてその伝説は、「ビジュアルド」から「キャンディークラッシュ」に至るまで、大金を稼ぎ出す多くのゲームに影響を与えた。

しかし1989年の時点では、テトリスがこうした大成功を収めるなど、ヘンク・ロジャースは想像していなかった。彼は共産主義者^{コミュニニスト}の世界での交渉という、怪しげな領域を手探りで進みながら、完全武装したライバルを出し抜き、西と東、そして極東の垣根を越える、過去に類を見ない創造的パートナーシップを結ぶことに専念していたのである。テトリスの未来は、ヘンク・ロジャースの巧みな情報収集力と、舞台裏での交渉力にかかっていた。彼が少しでもへまをしていたら、このゲームは80年代の風変わりな遺産としてホコリをかぶっていたらう。

しかし契約を勝ち取るのは楽ではない。テトリスはまるで重要な国家機密であるかのように扱われており、ソビエト帝国最後の成果にして秘密官僚体制の新組織「ELORG」によって守られていた。ELORGの任務は、核開発の極秘情報を手に入れることでも、領事館員を二重スパイに仕立て上げることもなかった。公式には、それはソビエト連邦外国貿易省の一部で、ソ連の巨大な傘の下で開発された、ソフトウェアなどのテクノロジに関する知的所有権を保護し、ライセンスを供与する

という新しい概念を扱う組織だった。

そのELORGを突破するカギを握るのが、5年前にテトリスのオリジナル版をみずからプログラミングした、アレクセイ・パジトノフだった。パジトノフとは顔を合わせたことも、話をしたこともなかったが、彼とは共通するところがいくつもあるはずだとロジャースは感じていた。

2人とも、根っからのプログラマーだった。そして、アウトサイダーでありながら巨大な組織のために働く身であり、クリエイターでありながら、クリエイターとしてのひらめきがほとんど評価されることのない世界に生きる身だった。ロジャースは世界最大級のエンターテインメント企業のために働いており、一方でパジトノフと彼のゲームは、完全にソビエト連邦の管理下にあったのである。

ロジャースはテトリスをめぐるひどい内部事情を十分すぎるほど耳にしており、それがパジトノフをこちらの味方に引き入れるのに役立つと考えていた。ソ連の複雑きわまりない官僚体制と衰退（まだ強権的な態度に出られるほどの力を残しているが）、そして「所有権は国家にある」という考え方のために、パジトノフはテトリスの将来について公式な発言をいっさいしておらず、1ルーブルの利益も手にする権利はなかった。しかしテトリスの製作者から信任の一票を獲得できれば、テクノロジーに明るくないELORGの交渉者の心をいくらかこちら側に傾けられるだろう。それで十分、契約締結にまで持ちこめるのではないか。そう、ロジャースは期待していた。

そんなことを考えているうちに、ロジャースはレンガ造りの壁が延々とつづく場所までやってきていた。彼は生粋のビデオゲーム業界人ながら、3者が争い合うという今回のレースのなかでは明らかに場違いな存在だった。ロバート・スタインとケヴィン・マクスウェルはすでにソ連と契約を結んだ

経験があり、その不透明なやり方については一枚上手だった。そこへ持ってきてロジャースはと言えば、ロシアに来るのとはじめてなら、招かれてもいないという状態だったのである。

ライバルたちは、今回の交渉の中心人物であるELORGの副議長、ニコライ・ベリコフに会うために、モスクワにあるオフィスへ向かっていた。それはロジャースも承知の上だ。ベリコフは胸板の厚い、典型的なロシア官僚というタイプで、ロシア流の温かいもてなしを見せていたかと思えば、次の瞬間にはソ連軍の冷酷な侵攻を思わせる攻撃に転じているという人物だった。ライバルたちの目標は、ベリコフ率いるELORGから、テトリスの新バージョンを開発・販売する権利を勝ち取ることである。テトリスはわずか5年のうちに、歴史上最大クラスの利用者数を誇るソフトウェアになっていた。しかしベリコフらには、その大部分がライセンス供与を受けたものではなく、したがってそうした世界の大手テクノロジー企業は、意図せずとはいえソ連に対する犯罪行為に加担しているのではないかと懸念があった。

ロジャースの目標もライバルたちといっしょだった。しかし彼は、テトリスに関する交渉に加わってくれという正式な依頼を、ELORGやベリコフから受けてはいなかった。広大なモスクワという都市のいったいどこに、秘密組織ELORGの本部があるのかすら知らなかったのである。

モスクワに来るのがはじめてで、しかも偽りの観光ビザしか持っていない者にとって、これは幸先の良いスタートとは言えない。しかし未知の世界に飛びこむという意欲を持っていたことで、ヘルメットのような黒髪に、トム・セレックのような濃い口ひげをたくわえた36歳のロジャースに、この困難な任務が与えられたのである。

モスクワを理解するのは、ゲームのプログラミングほど楽ではないとロジャースは感じはじめていた。ホテルの部屋にあるテレビには、2つのモードしか用意されていないようだった——電源コードから火花が散っている状態か、あるいはコードが抜かれている状態か。食事を取ることさえひと苦労だ。レストランは24時間前に予約が必要で、ルームサービスに至っては、ロジャースの営業スマイルと同じくらい、モスクワ人にはなじみのない概念であるらしかった。

ELORGについて何か知らないかと、ロジャースはホテルの従業員に尋ねてみた。すると相手は怖れの色を浮かべた目であらぬ方を見つめ、その態度はロジャースが知るべきことをはっきりと伝えていた。何かを尋ねるといふのは（とくに1980年代のモスクワで政府機関について探るのは）、疑わしい行為なのだ。なんであれ、それを知らないのなら、おまえは知るべき人間なのではない——地元の人々はそう考えていたのである。

しかしロジャースは、かつて仕事の上で日本企業の経営陣を説得するという経験を何度かしたことがあった。ある意味で日本というのは、ソ連以上になかに入りこむのが難しい社会だ。彼らのビジネス文化は、慎重に構築された社会規範の上に成り立っているのである。そうした経験から、ロジャースはちょっとやさっとでは折れない心を持つようになった。日本で求められたのは、礼節を重んじるという厳格なルールを学ぶことだった。しかしここロシアでロジャースに求められているのは、ルールを曲げるのをいとわない相手を探し出すことであるようだ。

目の前に広げられたパズルを考えれば考えるほど、2つの文化は共通する分母が存在するようだった。片方の文化を理解するカギは、もう片方の文化を理解するカギになりうる。この秘密に気づいて

いるのは、ごく少数の選りすぐりの人間だけではないか。

伝説的な人物である、任天堂の山内溥社長やまうちひろしとはじめての会談になんとかこぎ着けたときのことを、ロジャースは思い出した。1985年のことで、みずからが手掛けた最初のゲーム「ザ・ブラックオニキス」の成功で意気揚々としていたロジャースにとって、次のプロジェクトの舞台は、一世を風靡いっせいする家庭用ゲーム機「ファミコン」（アメリカではニンテンドー・エンターテインメント・システム「NES」として知られる）以外に考えられなかった。

だが弱小のソフトウェアメーカーで、日本人でもないロジャースにとって、山内のような大物とは一目会うことさえ不可能に近かった。ところがロジャースは、任天堂の社長が伝統的なボードゲームの囲碁を趣味にしているという雑誌記事を読み、すぐに山内のオフィスに送るファックスを書きはじめた。囲碁は白と黒の石を使って碁盤上の相手の陣地を囲い合う、古代中国を起源とする戦略ゲームだ。ファックスで彼は、ファミコン用の囲碁ソフトを開発することを提案したのである。それは複雑な人工知能を開発することを意味し、小さな家庭用ゲーム機的能力を超えていると考えられていた。メッセージを送ってから48時間もたたないうちに、ロジャースは山内と面会し、完成できるかどうかもわからないゲームソフトを売りこんでいた。

山内は話し好きなタイプではないことで有名で、自分の信頼する少数の内部の人々以外に対してはそれは言うまでもなかった。しかしNES上で囲碁ソフトを発表するというアイデアに、彼は興味を惹かれたのである。とはいえ、山内の態度は厳しいままだった。「きみにプログラマーを貸すことはできない」

「必要ありません」というのがロジャースの答えだった。「欲しいのはお金です」。多額の前払い金を手に入れることが、囲碁ゲームを実現するのに必要な開発者を確保する唯一の道だった。

「いくら欲しいんだ？」

「3000万円だけじゃないでしょうか」。ロジャースが答えた金額には、なんの根拠もなかった。自分をメジャープレイヤーだと思わせるほどの高さで、とはいえ相手を怒らせない程度に抑えた金額を口にしたのである。

山内はひと言も答えなかった。ただテーブル越しに手を差し伸べ、ロジャースと握手しただけだった。たった数分で契約が結ばれ、ロジャースはPC用ゲームのプログラマーというニッチな存在から、世界最大のビデオゲーム会社の認定パブリッシャーに生まれ変わるといふ、不可能を成し遂げたのである。

囲碁が山内との契約を勝ち取るカギとなったのであれば、それはアレクセイ・パジトノフとELORGへの扉を開くカギにもなるのではないだろうか。囲碁の起源は中国で、とくに人気があるのは日本と韓国ではあったが、囲碁のファンは世界中にいた。そしてロシアでの人気はとりわけ高かった。またチェスと同様に、囲碁は言葉の壁を越えて交流する手段として広く用いられている。きつとロシア囲碁協会なるものがあり、囲碁プレイヤーもいるはずだ。そしてそのなかにゲーム好きのパジトノフがいるか、少なくとも彼を知る人物がいるにちがいない。ロジャースはそんな結論に至った。最悪の場合でも、仲介人がガイド役を果たしてくれる親切なモスクワっ子が見つかるだろう。政府機関の住所を尋ねるのはNGだったようだが、モスクワの囲碁プレイヤーが集まる場所はいとも簡単

に調べることができた。それから1日と半日で、ロジャースは「ソ連第3位の囲碁プレイヤー」と自称する男との親善試合に挑んでいた。

予想どおり、試合は地元選手の勝利で終わった。しかし試合に挑戦しただけで、他のプレイヤーたちはロジャースのことが気に入ったようだ。彼の新しい友人たちは英語が話せなかったが、非友好的なモスクワ社会の堅い守りに亀裂を入れられたような気がした。ロジャースはすぐに、隠れて通訳兼ガイドとして働いているという若い女性と知り合いになった。しかも彼女は、ロジャースが行きたいと思っていた場所のすべての所在地がわかるというではないか。

彼女の行動は慎重だった。外国人を非公式に助けるなど、まちがいがなく当局の注意を惹く行為だったからである。彼女はロジャースがELORG探しに失敗してきた話を、表情ひとつ変えずに聞いたあとで、「見えない境界線」として知られる概念を説明した。ロシア人は招かれていない場所に行くことは許されていないのだという。

しかしわずかとはいえゴールに近づいてきたことで、ロジャースは大胆な行動に出る決心をした。「つくられた境界線なんかを知るために、ぼくはここに来たんじゃない」。そうロジャースが言うと、女性はこくりとうなずいた。ELORGのオフィスがあるのは、巨大な外国貿易省の建物のなかである可能性が高いのだから、あとはひたすら探すだけだ。

ほんの48時間前まで、ロジャースは観光ビザを片手に途方に暮れていた。しかし地元の教会所のうわさを聞きつけ、いまや人生最大の会談にこぎ着けるよう、仏頂面したソビエトの役人とにらみ合う瞬間が近づきつつあった。

しかしタイムリミットが迫っている。ロバート・スタインとケヴィン・マクスウェルも、モスクワのホテルに部屋を取り、ELORGのニコライ・ペリコフとの個別面談に向けて準備を整えているのはまちがいない。どちらもロシア関係者のお気に入りというわけではなかったが、少なくとも彼らは、テトリスの使用権への入札に参加するよう公式に招かれている。

ロジャースが泊まっているホテルからほんの数ブロック離れたところで、ガイドの女性は足を止めた。モスクワ川の南に沿い、モスクワを二分して走るカシルスコエ通りをクルマが行き交う。道を挟んでこちら側にはロジャースと彼の案内役が立ち、あちら側には、同じ政府系の何十ものビルと瓜二つの、なんの特徴もないビルが左右数ブロックにわたって広がっている。

女性はロジャースをこの建物まで連れてきてくれたが、ドアをノックするとき隣に立っていてくれるかといえば、それは別の話だ。そして彼女は、これ以上深入りするつもりはなかった。

「政府の建物まで来たからといって、だれかと話ができるなんて期待しないほうがいいわ。そのためには招待されていないと」。彼女は険しい顔つきで言い放った。

しかしロジャースは、どうすれば招待してもらえるのかわからなかったし、いずれにしても、もう、ここまで来てしまっていた。

勝算が薄いのはたしかだが、ロジャースはスタインやマクスウェルよりも先にELORGのオフィスにやってきたと確信していた。そして一番乗りしたという事実は、きっと有利に働くはずだ。

ガイドと別れたロジャースはクルマを避けて通りを渡り、ビルのドアを押し開けると共産主義時代のがらんとした役所に半ば転びそうになりながら体をすべりこませた。なかに入るやいなや、ロビー

で最初に目に入った役人風の身なりをした男を呼び止めて話しかけた。

「テトリスについて、だれかと話したいのですが」

テトリス・メモ 1

テトリスは宇宙空間でプレイされた世界初のゲーム。1993年に、宇宙飛行士アレクサンドル・セレブロフがプレイした。