



テトリス開発物語

地域政策学部2年 柴田 啓希

テトリスは今や多くの機種で遊べます。ではテトリスはどのようにして誕生したのでしょうか。今回私はテトリスの誕生について書いていこうと思います。

テトリスはロシアのプログラマーであるパジトモフが開発しました。彼はロシア科学アカデミーで音声認識と人工知能に関する研究を行っていました。工作中彼はふと、コンピューター研究所が持つプログラミング能力をゲームやパズルに応用できるのではないかと思いつきました。ある日プラスチック製のペントミノが目に入ったときインスピレーションが降ってきました。彼は研究所に戻るとプログラムを作り上げました。それは基礎的な内容でしたがテトリスとなるものの基本的なアイデアが詰まっています。

この段階では私たちが考えるテトリスとはまだほど遠いものでした。プレイヤーは単に画面上でブロックを動かして一定の形にするというものでした。最適な解を導くには数分程度しかかかりません。そこで彼はブロックを上から落ちる使用にしたのです。そうすることでプレイヤーは集中力が生まれます。また彼はもう一つの変更を行いました。この変更こそが30年以上続くゲームにしたものでした。それは横の列がすべて埋まるとその列が消えてしまうようにしたのです。そして彼は初めてこのゲームに「テトリス」と名付けました。

テトリスは瞬く間に研究所内に広がりました。研究者や学生たちが画面の前に集まり、他人や自分のプレイ映像を楽しんだのです。テトリスは確かに同僚たち気に入られました。しか

しテトリスは一部の専門家が作って楽しんでいるものと受け止めていたのです。流行が終わればすぐに飽きられる運命であったでしょう。ところがそうはいかなかったのです。パジトモフらは知人にテトリスのデータのコピーを配布したのです。パーソナルコンピューター時代の広がりやグラスノチ政策などが後押ししてテトリスはすぐにソ連中に広がりました。そして人々は一日中テトリスを遊んだのでした。

テトリスはその後西側諸国にも広がって世界的ゲームになりました。日本では特にゲームボーイ版のテトリスが有名です。ゲームボーイの携帯機ゲームという性質はテトリスの性質と合致していたのです。現在テトリスは無料版も含めるとモバイル機器の5億回以上ダウンロードされています。あなたもこのあとテトリスのアプリをダウンロードして遊んでみてはどうでしょうか。