

千利狸の呟き

～ 25周年 ～

山 狸

コロナ禍の2022年に発売25周年を迎えたシリーズがある。ソニープレイステーション（PS）ソフトのグランツーリスモシリーズである。25年前に往診先で処置の終了を待っている際に、小学生から誘われて操作してみた。結果は惨敗で、「おじさん、車の運転が下手だね。」と一笑されてしまった。小学生相手にとはいながらも「俺って下手なのか？」とかつての車好きとしては、納得できない思いが沸き起こった。それから、小遣いをためて初代PSとグランツーリスモを買い、挑戦してみた。やはり勝てない、なぜ？そこから、25年の物語が始まった。興味がある車の運転でなぜ勝てないのか？原因の究明のため、本屋でドライビングテクニックと銘打った本を買って勉強してみた。田嶋伸博、ポール・フレール、黒澤元治、中谷明彦、ミハイル・クルム。さらに、当時月刊だったベストモーターリングを参考にした。徐々に勝てるようになったら、次のソフトが出る。リアルドライビングシミュレーターを副題に掲げ山内一典氏の進歩は続き、2, 3, 4, 5, 6, スポーツ, 7となり、それにつれてPSも5まで進歩した。ただし、PS5はとても手に入りにくい時期があったので、7はPS4でも動作可能となっている。

副題のごとく、かつてWRC9連覇したセバスチャン・ローブがWRC戦終了後、プライベートジェットで移動中にグランツーリスモでルマンのサルトサーキットをプレイし続け、現場へ到着直後に既定の周回をこなして2位に入賞したという逸話がある。

グランツーリスモの優勝者がプロドライバーになる実話も、映画化され今年9月に公開された。

物理のアルゴリズムで構築されたと思われるグランツーリスモは、序文に続き、「力とモーメント」、「振動のメカニズム」、「タイヤの力学」、「自動車エンジンの理論効率」、「ベルヌーイの定理」、「プラントルの境界層理論」等の流体力学などの解説が記載されている。(制作の方々は理解しているのだろう。)

実際に車を操作すると、驚くほど実車に近い。インプレッサ（GC8）が高速からフルブレーキングで左右に揺れやすい現象は、先輩も菅生サーキットで体験した。また、GC8はコーナーで徐々に円の外側に向かうアンダーステアが生じる。ゲーム内で最初からタイヤ1本分くらい内側の円を目指すと、希望のラインに乗

せられる。R34GTRのブレーキは車重のためか、効きがいまひとつ。実際にGTRが、鳥海町小川のコーナーで減速し切れずコースアウトしていた。シビックTypeR（EK）のオーナーから「コーナーで減速するとオーバーステアがきつくて怖かった。」という感想があったが、確かにゲーム内でもタックイン現象がきちんと発生する。

まあ、進歩したものである。

さらに楽しめるのは、手に入らない名車や旧車もバーチャル体験できることだ。速さだけでの評価ではないだろうが、メルセデス300SLやディーノ246GTが思いのほか遅かったり、ランチアストラトスを真直ぐ走らせるのが難しかったりと発見がある。また、トラクションコントロールとABSをキャンセルしたポルシェ930ターボも扱いにくい。(正直、何度もゲーム内でぶつけた。ゲームでよかった。)フォードGT40やフェラーリ330P4も安全装置なしでは、実際には乗る気がしない車種である。

ドライブは、車、路面、天候などの条件で変化する。グランツーリスモも雨などの設定もある。路面もダートは解析可能のようである。ただし、雪はしばらく設定があったが、最近では削除されている。雪や凍結路面は計算が困難なのであろう。ダートトライアルに参加していた先輩が、「ドリフトして遅いグランツーリスモの設定は変だ。」と感想を述べていた。まだまだ、万能シミュレーターではなさそうだ。

結構自分としてはがんばっているつもりだが、世界は広い。ワールドタイムトライアルでは10000番を切ることはめったにない。グランツーリスモが国体のe-sportsに選ばれ3年ほどになるが、一度も秋田県の予選を通過できない。みんなが早いのか、私が遅いのか。「うまくなったらレースで入賞できるかも」という私の密やかな希望は、あっけなく砕け散っている。