

アマチュアとコンテンツ創造

——パソコン用ゲーム制作の文化社会学——

七邊信重

1. アマチュアとコンテンツ創造

1983年に、任天堂が「ファミリー・コンピュータ」という家庭用ゲーム機を発売して以来、日本では家庭用ゲームとそのハードウェアが大量生産・大量消費され、ゲーム産業は右肩上がりの成長を達成してきた。しかし、1997年をピークとして、国内・海外における日本の家庭用ゲーム市場規模は縮小傾向にある。大企業が莫大な予算をかけて制作したコンテンツが売れなくなり、その内容についても「ビジュアル重視でストーリーが面白くない」「新しい視点のゲームが少ない」といった不満の声が挙がるようになっているのである（コンピュータエンターテイメント協会 2004: 45-6; 98-9）。こうした現状の背景には、

- 1) ゲーム機の高機能化に対応したソフトを開発するためのコストと技術水準の上昇
- 2) タイトル数の増加に対応した宣伝・広告費の増加
- 3) 1) と 2) を背景とした、独創的なアイディアをもった個人・中小企業の撤退
- 4) 1) と 2) を背景とした、大企業の自社経営の安定化のためのゲームのシリーズ化
- 5) 3) と 4) を背景とした、実験作の減少と、マンネリ化したソフトの増加

があると考えられている（七邊 2006）。

これと対照的なのが、アマチュアが制作したパソコン用ゲームである。ゲームやアニメ、マンガなどのコアなファンとされる日本の「オタク」たちが、一方でそうしたメディア・テクストを消費しつつ、他方では自らマンガやゲームなどを創造する集団でもあるということは、これまで様々なところで指摘されてきた（杉山 2003）。たとえば、コミックマーケット（コミケ）のような「同人誌即売会」や、東京秋葉原や大阪日本橋の書店やゲーム販売店では、彼らが制作したマンガ・小説などの同人誌や、パソコン用ゲームを目撃することができる。こうした創造活動に関わっているオタクの数は、コミケに毎回35,000サークルが参加すること、年間800回以上の同人誌即売会が各地で開催されていること、即売会には参加しないが学校のサークルやWebサイトでマンガやイラストは描く人たちがいることなどを考えると、日本全国に数十万人はいると考えられる。そして、この集団の中から、ノベルゲーム（物語を読み進めていくタイプのゲーム）の形式に伝奇やホラーの要素を組み合わせたパソコン用ゲームが「面白い」と評価されて10万本以上の売上を記録し、家庭用ゲームに移植されるケースも現れている。

日本のゲーム産業がさらなる飛躍を達成していくためには、こうしたアマチュアの集団に注目し、その人材やコンテンツを活用したり、それらが輩出されていく環境を整備していくことが、今後ますます重要になってくるだろう。しかし、経営学的なゲーム産業研究

の中には、アマチュア集団の人材やコンテンツの可能性に注目したものはほとんど見当たらず、他方、社会学的なオタク文化研究では、オタクたちの創造するコンテンツの独自性を指摘したものはあったものの、そうしたコンテンツ創造を可能にしているインフラについて考察したものは、あまり多くなかった。

そこで本稿では、文化生産活動とそれを取り巻く環境との連関を実証的に明らかにしようとしてきた欧米の文化社会学の考え方を用いて、アマチュアのコンテンツ創造とそれを可能にしている環境的条件との関係について、考察をおこなうことにしたい。

2. 先行研究と分析枠組

社会学を中心とする若者研究や文化研究は、ポスト高度経済成長期に顕在化したオタク現象について、様々な視点から考察をおこなってきた。このうち、オタク集団の「同人活動」のようなサブカルチャーを分析した研究は、次の2つに類別することができる。それぞれを紹介した上で、両者の問題点をまとめると、次のようになる。

第1のタイプは、オタクを、マスメディアが提供するテキストを能動的に読解する「受け手」と見なし、その読解の独自性を分析するために、スチュアート・ホールの「エンコードィング／デコーディング」モデルを利用する研究である(永井 2002; 村瀬 2003など)。しかしホールのモデルを援用したこれらの研究は、オタクたちがメディア・テキストを「読解」する過程に注目する反面、彼らがマンガやゲームからパロディという情報を「創造」する過程について必ずしも十分な考察をおこなっていない(七邊 2005a)。またオタクの能動的な読解を可能にする社会的文脈を射程にとらえていないため、オタクが能動的な読解をおこなうのは、彼・彼女が何かしら特別な「能力」を所与としているためだ、という本質主義的・還元主義的な説明をしているよう見えてしまう。

これに対し、第2のタイプは、オタクを、メディア・テキストを読解するとともに自らテキストを再創造する「作り手」と見なし、ミシェル・ド・セルトーらの理論をもとに、その生産活動をメディア資源の「盗用」として理解する研究である(小林 1999)。これは、オタクの文化生産活動と、それを可能にする社会的文脈としてのメディア資源を描き出している。ただし、オタクたちの文化生産がメディア資源以外の社会的文脈によっても大きな影響を受けているという事態についての報告は、少数にとどまっている。

そこで本稿では、第2のタイプの研究に主として立脚しながら、オタクによる文化生産活動の社会的文脈を明らかにするために、文化生産の手段や過程が文化の内容や形式に与える影響を探求してきた「文化生産論」と総称される研究(Griswold 1994=1998: 109)、とりわけアメリカの文化社会学者アン・スウィドラーが提唱した「レパートリーとしての文化(culture as repertoire)」という視点に依拠して分析することにしたい。

伝統的な社会学は、文化と行為との関係について、統合され内的に一貫した価値としての文化が、人びとの行為を一方的に規定すると想定してきた。これに対しスウィドラーは、文化とは、慣習・スタイル・技能のような多様な(ときに相互に矛盾する)文化的素材が入った道具箱ないしレパートリーのようなものであり、文化は人びとが行為戦略を構築する道具を提供することを通じて、人びとの行為に影響を与えると説明した(Swidler 1986: 277, 2001: 24-5)。この「レパートリーとしての文化」という考え方には、米国における文化

研究の流れを変える重要なきっかけの一つとなった（佐藤・山田 2004: 285）。近年では社会学者や認知心理学者の多くは、統合され一貫した潜在変数という文化観や、過社会化された行為者像を否定し、断片的な素材のレパートリーという文化観や、そのレパートリーの能動的な利用者という行為者像を好むようになっている（DiMaggio 1997: 267-8）。

「レパートリーとしての文化」という考え方には、行為者の文化的実践と、それを可能にする土壤との連関を研究対象とするときに、有効な視点であると考えられる。本稿はこの考え方にもとづいて、アマチュアによるコンテンツ創造とその環境との関係について、考察していくことにしたい。

3. 事例——「ひぐらしのなく頃に」

(1) パソコン用ゲーム制作の歴史と「ひぐらしのなく頃に」

アマチュアによるパソコン用ゲームの制作活動は、すでに 30 年近く前から見られる現象である。1976 年 8 月に発売されたマイコン組み立てキットのヒットに刺激されてマイコンブームが始まり、1978～79 年にかけて主要機が出揃った。同時期、これら個人向けコンピュータを趣味で楽しむための雑誌が次々創刊されると、アマチュアたちは購入したパソコンを用いてゲームを制作し、そのプログラムを雑誌に投稿した。自らの知識やプログラミング技術を誌面で紹介されることで、全国のマニアたちに、「誇らしさ」や「有名性」のような一種の象徴的報酬・象徴資本をもたらしたためである（七邊 2006）。

その後、パソコン用ゲームを制作していたアマチュアが、パソコン用・家庭用ゲーム会社の所属となったり、自ら会社を設立してゲーム産業に吸収されると、アマチュアによるパソコン用ゲーム制作は次第に停滞していく。しかし、2000 年頃からアマチュアによるパソコン用ゲーム制作が再び盛んになり、ゲーム好きのマニアたちやより幅広い層に受容されて、20 数年前には考えられなかつた 10 万本以上の売上を記録するゲームも現れている。

その 1 つが、「07th Expansion」というアマチュアのサークルが制作した「ひぐらしのなく頃に」というパソコン用ゲームである。これは、2002 年夏からコミケットで頒布されていたノベルゲームで、現在まで 7 作品が制作・販売されている。この作品は、昭和 58 年初夏、人口 2 千人に満たない離見沢村という地域共同体で、毎年 6 月の決まった日に起こる連続怪死事件に巻き込まれていく者たちの物語である（図）。



図 「ひぐらしのなく頃に」

（画像については、07th Expansion／竜騎士 07 氏・B T 氏の許可を得て使用している）

最初の作品を体験版として Web サイトで公開した 2004 年初夏以降に話題となり¹、秋に書店やゲーム専門店で販売されると売切店が続出、その関連書籍が商業出版されたり(スタジオ DNA 編集部編 2005)、このゲームの同人誌即売会が開催されたり商業アンソロジーが複数出版社から刊行されるほどの人気となつた。2005 年には、商業誌 4 誌でのマンガ連載が始まり、携帯電話でもプレイできるようになり、家庭用ゲーム機への移植とテレビアニメ化が決定している(さらに、年末には、NHK のドキュメンタリー番組でもゲームの内容などが特集された)。それでは、こうした独創的な作品が制作される環境は、いったいどのようなものなのだろうか。

(2) ゲーム制作を支援する環境

「ひぐらしのなく頃に」のシナリオとグラフィックを担当した竜騎士 07 は、高校入学頃から、自分のマンガの技量や絵の能力では自分の頭の中の世界を描けなくなつたという。またその世界を文章でなら表現できるが、同人誌即売会ではそれは見てもらえなかつた、と語っている。1 節で述べた通り、オタク集団による文化生産物というと、紙媒体によるマンガ同人誌が代表的なものであり、先行研究のほとんどもこれを対象とする研究をおこなってきたが(金田 2000; 永井 2002; 村瀬 2003; 吉田 2005)、それに比べて、文章系同人誌は、読み手にも研究者にも注目されることが少ない。竜騎士 07 が指摘する通り、「同人活動ではマンガやゲームのジャンルとは違つて、文章という表現では他人に注目してもら」いがたいのである²(竜騎士 07・渡辺 2005: 287-8)。

このように自分の世界を他人に見てもらいたいと思いつつ、それがかなわないのでいた文章系同人作家にとって、「ノベルゲーム」という新しい媒体は福音となつた。ノベルゲームとは、シナリオ、フル画面サイズの画像、キャラクターの立ち絵、BGM と効果音という、主に 4 つの要素から構成されるゲームをいう(七邊 2006)。テキスト表示されるシナリオに加え、キャラクターをビジュアルで表現するノベルゲームは、文章に対する抵抗を和らげ、文章系同人作家が自分の作品を見てもらうための手段を与えた。

また、竜騎士 07 は、「ひぐらしのなく頃に」がアニメや映画ではなくノベルゲームという媒体を選択したのは「偶然」という側面もあったが(竜騎士 07・渡辺 2005: 289)、個人で制作できマンガより短時間で制作できるノベルゲームが、自分の頭の中の世界を表現し、それを人に見てもらうための媒体として最適と考えて選択したと語っている。同人ゲーム「月姫」の制作者、奈須きのことの対談の中で、竜騎士 07 は次のように語っている。

奈須： ノベルゲームは創作においてのスピードという面でとても効率がいいんですよね。

竜騎士 07： 私も現段階ではノベルゲームよりもいい媒体というのは思いつかないですね。運命だ

¹ 「ひぐらしのなく頃に」の体験版(鬼隠し編)は、「07th Expansion」の Web サイト(<http://07th-expansion.net/>)でダウンロードできる。

² 竜騎士 07 は、コミケでも小説系サークルのある場所は、(混雑した会場の中で迂回路として使えるという意味で)「高速道路」「アウトバーン」と陰口を叩かれていたと語っている(竜騎士 07・渡辺 2005: 287-8)。なお、同人集団が共有している「仲間からの承認の獲得」という目標については、七邊(2005b: 398-400)を参照。

ったのかもしれない。思えば、私がマンガという表現の道をやめたのは、とにかく時間がかかるからだったんです。おもしろさの鮮度を落とさずに作品にすることが大事なんですよ。活字という媒体が昔から支持されているのはそこなんですね。(奈須・竜騎士 07 2005: 337)

行為者側から見たとき、ノベルゲームという表現方法による作品が増加したのは、上述の通り、これまで人に見てもらえた文章系同人作家が、この方法を選択したためであった。しかし、この現象をより俯瞰的な視点から見ると、アマチュアのこうした選択を可能にする環境が整備されつつあったためということもできる。「ひぐらしのなく頃に」が制作され、広く流通したのは、偶然の選択の所産であったのかもしれないが、竜騎士 07 自身が反省的にふりかえっているとおり、そうした選択自身は、先行して準備されていた「選択肢」、つまり環境から選ばれたものだったということができる。

こうしたゲーム制作や流通を支援する環境のひとつが、インターネットなどでフリーで公開されているゲーム制作ツールである。ゲーム制作ツールとは、ある範囲のゲームを作ることに特化させ、少ない作業や短い命令文で簡単にゲームを制作するためのソフトである。ロールプレイングゲームや格闘ゲームなどを作るためのツールがそれぞれ存在するが、ノベルゲームの制作ツールも数多く開発されている。その1つが、シナリオライター・プログラマーの高橋直樹氏が開発・公開している「NScripter」である³(畔田・森皿 2004)。このソフトウェアを用いれば、アマチュアでも1時間とかからずノベルゲームを制作することができる。しかも、相当高度な表現技法も用いることができるため、プロが制作したノベルゲームの多くにも、NScripterが用いられている。「ひぐらしのなく頃に」もこのソフトで制作されているが、この経緯を竜騎士 07 は次のように説明している。

私が〔2000年当時話題だった〕『月姫』ってすごいなあ、と感心していると、現 07th Expansion スタッフの八咫桜さんが、「今、『月姫』が使っているノベルゲームのソフトを勉強しているんだよ」とて私は教えてくれたんですね。「『NScripter』っていうんだけど、これ、おもしろいよ」とて。それで、じゃあ次はそのソフトを使ってサウンドノベルをやってみようか、という話になったんです。それが『ひぐらしのなく頃に』なんです。(竜騎士 07・渡辺 2005: 288)。

また、ノベルゲーム制作に必要な、画像や立ち絵、音楽、効果音も、フリー素材を提供するツールサイト⁴や、個人向けの安価なデジタル機器やソフトウェアで、容易に収集・加工することができる。「ひぐらしのなく頃に」でも、岐阜県白川郷や自宅周辺で撮影されパソコンに取り込まれた画像や、Word や Photoshop などのソフトウェアで作成・加工されたファイル、インターネット上で無料で誰でも入手・利用できる音楽や効果音が、

³ NScripter の最新版は、高橋氏のサイト (<http://www2.osk.3web.ne.jp/~naokikun/>) でダウンロード可能。

⁴ ツールサイトの具体例に、「同人ゲーム背景素材の部屋」(<http://ruta2.fc2web.com/>)、「nerve（雑音空間）」(<http://k2works.com/nerve/>)、「ザ・マッチメイカーズ」(<http://osabisi.sakura.ne.jp/m2/>)などがある。「ひぐらしのなく頃に」には、後2者のサイトが頒布している音楽と効果音が用いられている。

NScripter による簡単な操作で組み合わせられ、ひとつの作品として表現されている。ゲーム制作法を紹介するチュートリアルサイト⁵、制作されたゲームのダウンロードができるファイルサイト⁶、ゲームを紹介するニュースサイト⁷も、アマチュアによるパソコン用ゲーム制作と流通を蓋然的なものにしている。

つまり、自分のアイディアを表現したい者は、仲間たちが蓄積してきた文化的素材のレパートリーから素材を選択し、それらを組み合わせることで、たったひとりでもゲームを制作できる、こうした環境が整いつつあるのである⁸。そして、こうした環境を利用して、新たなコンテンツを産み出せるかどうかは、最終的には各個人の、やる気の問題になっている。自身社会人として夜遅くまで働きながら「ひぐらしのなく頃に」を制作した竜騎士07は、現在の環境とゲーム制作との関係について、次のように語っている。

『ひぐらしのなく頃に』をつくるにはほどほどの性能のパソコンが1台あればいい……1人でやるには本当にいい時代なんですよ。……理由をつけてやらない人は、ちょっとだけいいからがんばって欲しい。寝る前の2時間だけでもいいんです。……『ひぐらしのなく頃に』はそういう時間から生まれてきたんです。(竜騎士07・渡辺 2005: 310-1)

4. 結論

本稿は、オタクと呼ばれるアマチュアたちのコンテンツ創造とそれを取り巻く環境との関係を、ある人気ノベルゲームの事例研究を通して考察してきた。ここから明らかになつたのは、日本のアマチュアたちの活発なゲーム制作活動には、ゲーム制作を支援する機材・ツール・情報や、こうした機材・ツール・情報、そしてそれらに基づいて制作されたコンテンツの流通を可能にする、インターネット環境の充実といった社会的文脈の変化が大きく関連している、ということである。ゆえに日本政府や産業が本気で「コンテンツビジネス振興」や「知的財産立国」を目指すならば、アマチュアが自由に利用できる画像・音楽・効果音などの充実した素材ライブラリを提供したり、地方都市のブロードバンド環境を整備するなどの施策をおこなって、アマチュアの人材が自発的に育っていく土壌を整えていくことが、結果的には有効な手段のひとつになると考えられる⁹。

最後に本稿の意義と課題について、まとめておきたい。伊奈正人は、サブカルチャーを

⁵ 「同人ゲーム制作研究所」(<http://www2.ocn.ne.jp/~katokiti/>) などがチュートリアルサイトの例である。

⁶ 「ベクターゲームズ」のライブラリ (<http://www.vector.co.jp/games/lib/win/game/>) などがファイルサイトの代表例である。

⁷ アマチュアが制作したゲームを網羅的に紹介しているニュースサイトとして、「同人どらく」(<http://www.doujingame.com/>) などがある。

⁸ たとえば、そのおもしろさゆえに一部で高い評価を受けている「グッバイトゥユー」(<http://sawayama.gozaru.jp/>) は、制作者のさわやま氏が、シナリオ・グラフィック・プログラムを一人で担当している。

⁹ すでにアメリカのゲーム産業では、アマチュアの人材が、ツールサイトやチュートリアルサイトを利用してゲームを制作し、それを自分のサイトやファイルサイトで公開して企業の目に止まりスカウトされる、というキャリアパスが制度化されている(新 2006)。

顕在化させる場やインフラの解明がサブカルチャー研究の重要な課題であると指摘している（伊奈 2004: 20）。本稿は、伊奈が強調する「サブカルチャーを顕在化させる場」や「インフラ」に焦点を絞ることによって、アマチュア集団によるコンテンツ創造というサブカルチャーを成立させている構造を描写したという点で、ゲーム産業研究やサブカルチャー研究に資するものがあったと考えることができる。しかし、その一方で、技術的環境とコンテンツ創造との関係を焦点化するあまり、文化的・メディア的環境とコンテンツの「内容」との関係については、十分な考察をおこなうことができなかつた。「信頼」や「社会的不確実性」を主題のひとつとする「ひぐらしのなく頃に」にも明確に現れているように、ノベルゲームのテーマには歴史性や社会性が刻印されている。その意味論的考察については、今後の課題としていきたい。

【追記】

本研究は、公益信託マイクロソフト知的財産研究助成基金および早稲田社会学会研究助成によっています。また本稿作成にあたり、学会や研究会の場で、さまざまな方々から貴重な御示唆を頂きました。記して感謝いたします。

【文献】

- コンピュータエンターテイメント協会, 2004, 『2004CESA 一般生活者調査』コンピュータエンターテイメント協会
- DiMaggio, Paul, 1997, "Culture and Cognition", *Annual Review of Sociology*, 23, 263-87.
- Griswold, Wendy, 1994, *Cultures and Societies in a Changing World*, Pine Forge Press.
(=1998, 小沢一彦訳『文化のダイヤモンド—文化社会学入門』玉川大学出版部)
- 七邊信重, 2005a, 「純粋な関係性」と『自閉』—『同人界』におけるオタクの活動の分析から」『ソシオロゴス』29, 232-49.
- , 2005b, 「文化を生み出す『集団』—オタク現象の集団論的分析から」『現代社会理論研究』15, 394-405.
- , 2006, 「文化創造の条件—2つのゲーム『場』の文化生産論的考察から」『早稲田大学大学院文学研究科紀要』51 (近刊)
- 伊奈正人, 2004, 「団塊世代若者文化とサブカルチャー概念の再検討—若者文化の抽出／融解説を手がかりとして」『東京女子大学社会学会紀要』32, 1-23.
- 金田淳子, 2000, 『マンガ同人誌の文化社会学』東京大学大学院人文社会系研究科 2000 年度修士論文
- 畔田英明・森皿尚行, 2004, 『NScripter オフィシャルガイド』秀和システム.
- 小林義寛, 1999, 「テレビ・アニメのメディア・ファンダム—魔女っ子アニメの世界」伊藤守・藤田真文編『テレビジョン・ポリフォニー—番組・視聴者分析の試み』世界思想社, 182-215.
- 村瀬ひろみ, 2003, 「オタクというオーディエンス」小林直毅・毛利嘉孝編『テレビはどう見られてきたのか—テレビ・オーディエンスのいる風景』せりか書房, 133-52.
- 永井純一, 2002, 「オタクカルチャーにみるオーディエンスの能動性—メディアのオルタ

- ナティブな『読み』』『ソシオロジ』143, 109-25.
- 奈須きのこ・竜騎士07, 2005, 「スーパートークセッション——竜騎士07×奈須きのこ」『ファウスト』5, 講談社, 322-55.
- 竜騎士07・渡辺浩式, 2005, 「竜騎士07 ロングインタビュー」『ファウスト』5, 講談社, 281-321.
- 佐藤郁哉・山田真茂留, 2004, 『制度と文化——組織を動かす見えない力』 日本経済新聞社
新清士, 2006, 「MOD 戦略にみるコミュニティマネジメント」 アジアオンラインゲームカ
ンファレンス 2006 東京報告原稿
- スタジオDNA 編集部編, 2005, 『ひぐらしのなく頃に特別編——雛見沢村連續怪死事件私的
捜査ファイル(仮)』 スタジオDNA
- 杉山あかし, 2003, 「コミック同人誌文化研究のためのメモランダム」 杉山あかし編『コミ
ック同人誌活動のカルチュラル・スタディーズ的研究』2003年度科学研究費補助金研究
成果報告書, 九州大学大学院比較文化研究院, 106-16.
- Swidler, Ann, 1986, "Culture in Action: Symbols and Strategies", *American Sociological
Review*, 51(2), 273-86.
- , 2001, *Talk of Love*, University of Chicago Press.
- 吉田達, 2005, 「マンガとゲーム」 渡辺潤・伊藤明巳編『<実践>ポピュラー文化を学ぶ人
のために』 世界思想社, 166-79.

執筆者紹介（掲載順）

伊藤 聰洋	早稲田大学大学院文学研究科社会学専修修士課程
池田 祥英	早稲田大学文学学術院非常勤講師
河野 憲一	早稲田大学大学院文学研究科社会学専修博士後期課程
七邊 信重	早稲田大学大学院文学研究科社会学専修博士後期課程
熱田 敬子	会社員
小林 杏	早稲田大学大学院文学研究科社会学専修科目履修生
中山 善	早稲田大学大学院文学研究科社会学専修博士後期課程

編集後記

本年度は院生研活動の主体となるべき博士後期課程1～3年の中が薄く、活動にも困難が見込まれていましたが、多くの先輩方・修士課程や文研以外の学生の方々のご協力を得、2回の研究会を経てペーパーズの発行まで漕ぎ着けました。関係者・執筆者各位に深く御礼申し上げます。今後も学生数の減少傾向は続くと思われますが、他研究科や他専修との交流等、積極的な展開によって院生研活動を守り立てていければと考えております。（平野）

編集委員：石黒 史郎・平野 直子

ソシオロジカル・ペーパーズ
第15号

2006年3月

発行 早稲田大学大学院 社会学院生研究会

〒162-0052 東京都新宿区戸山 1-24-1

早稲田大学文学部 社会学研究室内

URL <http://www.littera.waseda.ac.jp/appendix/inseiken/>

印刷・製本 個インターブックス
<http://www.interbooks.co.jp>

本誌において言及されるコンピュータ・オペレーティング・システムおよびコンピュータ・アプリケーション等の名称は、製作者・メーカー・販売者などの商標または登録商標です。