

科学研究費助成事業（学術研究助成基金助成金）研究成果報告書

平成 25 年 6 月 21 日現在

機関番号：32418

研究種目：若手研究（B）

研究期間：2011 ～ 2012

課題番号：23700296

研究課題名（和文）

日本におけるアマチュアのコンテンツ制作文化の社会的機能に関する調査研究

研究課題名（英文）

Research on the social functions of amateur's contents production culture in Japan

研究代表者

七邊 信重（Hichibe Nobushige）

尚美学園大学 総合政策学部 その他

研究者番号：80431774

研究成果の概要（和文）：

本研究の目的は、日本のアマチュアのコンテンツ自主制作文化が日本のコンテンツ産業に果たした役割について明らかにすることであった。自主制作者、アマチュア作品の販売・流通企業、出版社の編集者などへの聞き取りなどに基づき、コンテンツ制作者が、制作自体の楽しさ、交流、評価のような非経済的報酬に動機付けられていること、制作者間の相互作用を通じて人材育成が達成されていることなどを明らかにした。

研究成果の概要（英文）：

The purpose of this study is to clarify the social functions of amateur's contents production culture in Japan. Based on the hearing survey to amateur content creators, content distributors and editors of publishing company etc., I clarified that amateur creators are motivated by non-economic rewards such as the enjoyment of game creation itself, interaction with others, recognition from their peers (reputation), and that human resource development has been achieved through the interaction between creators and so on.

交付決定額

（金額単位：円）

	直接経費	間接経費	合計
交付決定額	1,900,000 円	570,000 円	2,470,000 円

研究分野：情報社会学

科研費の分科・細目：情報学 図書館情報学・人文社会情報学

キーワード：ゲーム学 産業論 文化研究 社会学 ライトノベル コンテンツ 同人 聞き取り調査

1. 研究開始当初の背景

今日、ゲーム・マンガ・アニメ・音楽・映画などの「コンテンツ」は、富を生み出し、人びとの生活を豊かにする知的財産として認められ、各国とも自国のコンテンツ産業の育成・振興に力を入れるようになってきている。日本でも、将来の基幹産業として、コンテンツを支援・研究する動きが産官学で活発化している。

世界的にも高く評価される独創的コンテンツが日本から産み出される要因として、先行研究は、オリジナルの物語を生み出す“源

泉”が、日本ではゲーム・マンガ・アニメ・ライトノベル（若者向け小説）のように複数存在している点を指摘している（出口他編『コンテンツ産業論』東京大学出版会）。中でも、近年、独創的な作品や人材が登場する「源泉」として機能しているのが、アマチュアのコンテンツ制作文化であろう。アマチュアたちは、学校のサークルやコミケットなどの同人誌即売会、インターネットなどで、ゲームやマンガ、小説を制作・発表しながら、イラストやシナリオ、プログラムの腕を磨いてきた。近年では、「ひぐらしのなく頃に」「へ

タリア」「恋空」、音声合成技術「初音ミク」を用いた楽曲のように、個人ベースで趣味で作られた作品が、共感を呼んで大きな売上を記録したり、家庭用・アーケードゲーム・アニメ・映画・ライトノベルなどにクロスメディア展開される事例も増えてきている。

コンピュータやインターネットの発達に伴い、個人の情報創出・発信力が著しく高まった「イノベーションの民主化の時代」(E.V. ヒッペル)において、質の高い作品・人材を産み出すアマチュアのコンテンツ制作文化の規模や歴史、その社会的機能、現在の課題などを正確に把握し、これを活用することは、日本のコンテンツ産業の今後の発展のためにも、かつてのどの時代に比べてもきわめて重要になっている。しかし、アマチュアのコンテンツ制作文化の実態や機能を、調査に基づき解明しようとした研究は、管見の限りほとんど見当たらない。

2. 研究の目的

上記のような現状に鑑み、本研究の目的は、①アマチュアのコンテンツ制作文化の実態と社会的機能、②同文化とコンテンツ産業の連関の現状と課題を、実証的に明らかにすることである。

3. 研究の方法

研究対象が広いと、研究期間内に着実な成果を出すためには、範囲を限定する必要があった。そこで、①これまで申請者らの仮説・方法・人脈から研究が行いやすく、②ライター・グラフィック・プログラマ・サウンドクリエイターへの調査が可能であり、③近年ヒット作(「涼宮ハルヒの憂鬱」「ひぐらしのなく頃に」など)が相次いで登場している、ライトノベル作家(予備軍)、PC用ノベルゲーム(読み進めるタイプのゲーム)制作者、彼らと産業を媒介するゲートキーパーとしての役割を持つ、編集者や流通業者を中心対象とし、彼・彼女への聞き取り調査を実施した。

また、コンテンツ制作文化の全体像と歴史の把握のため、書籍・雑誌など文献資料の収集・分析を行った。

4. 研究成果

コンテンツ自主制作者と産業を分析するための枠組を構築した上で、コンテンツ制作文化の特徴、機能、課題を解明した。具体的には、次の分析結果を提出した。

① 文化的作品の制作に関する先行研究を整理し、「三つの制作場」「四つの資本」といった概念を提示した。作りたいコンテンツを自主的に作る人々の世界である「自主制作文化」、作りたいものを作ることと生計を立て

ることを両立させている人々の世界である「自律制作市場」、営利目的でコンテンツを制作する企業によって構成される「産業」というコンテンツ制作の三つの場を、複数の変数で定義した。

② コンテンツ自主制作者の制作動機が、制作自体の楽しさ、交流、評価のような非経済的インセンティブであること、また、制作における協力や評価をめぐる競争といった相互作用を通じて動機づけや人材育成が達成されていることを明らかにした。

③ コンテンツ自主制作者のうち、PCノベルゲーム制作者の動機づけの特徴と課題を解明した。自主制作者は「制作自体の楽しさ」「交流」「評価」という非経済的報酬に動機づけられて自主制作を行っていた。しかし、こうした非経済的報酬をゲーム制作者の多くが得ることが難しいことも明らかになった。マンガ・音楽制作に比べ、ゲーム制作では、制作人数の多さや制作期間の長さなどのため、作品完成の喜びを得ることや他の制作者・ユーザーと交流することが難しい。非経済的報酬を得ることが難しいことが、制作者の動機づけを奪い、自主制作ゲームの完成率の低さという現象をもたらしていることを明らかにした。

④ ③の非経済的報酬の不足という問題の解決策として、ゲーム自主制作のマネジメントを伝える研究会、制作作品の発表と、制作者間、制作者・ユーザー間の交流の機会を提供するイベントの開催を提案した。具体的に、研究代表者らが国際ゲーム開発者協会日本(IGDA日本)で行っているゲーム自主制作に関する研究会と、作品発表会について報告した。

⑤ 編集者や流通業者の知識・信用・人脈や、資金力や販売力が、市場におけるシェア獲得戦略を条件づけていることを明らかにした。

これらの分析結果は、アマチュアのコンテンツ制作の動機づけや人材育成の仕組みを理解した上で、この文化を支援することが、日本のコンテンツ産業の一層の発展のために不可欠であることを示唆している。

5. 主な発表論文等

(研究代表者、研究分担者及び連携研究者には下線)

〔雑誌論文〕(計 2 件)

①七邊信重, 2011, 「文化と経済のジレンマ——同人界における『文化媒介者』の社会的分析」『社会・経済システム』32, 175-183.

(査読付)

②七邊信重, 2011, 「なぜ多様で良質なオリジナルの同人ゲームが日本で制作されるのか?—同人ゲームの内容に影響を与える 3つの社会的条件」『デジタルゲーム学研究』5(2), 65-78.

[学会発表] (計 5 件)

①Hichibe, Nobushige, 2011, The Roles of Cultural Mediator: Practice and Strategy of "Doujin Shop" in Japan, *East Asia Popular Culture Association 2011 Inaugural Conference*, Taipei.

② Koyama, Yuhsuke, Okayasu Hidetoshi, Nakamura Jin, Hichibe Nobushige, Tanaka Hideyuki and Deguchi Hiroshi, General Survey of Comic Market, *East Asia Popular Culture Association 2011 Inaugural Conference*, Taipei.

③七邊信重, 2011, 「下位文化と産業との交錯——『同人誌』委託販売企業の業務と役割に関する計量的・質的データ分析」第 84 回日本社会学会大会, 関西大学.

④七邊信重, 2011, 「日本のマンガ/ゲーム産業の比較制度分析——インディーズとメジャーの分業関係に注目して」コンテンツ文化史学会第 3 回大会, 東京大学.

⑤ Hichibe, Nobushige, Koyama, Yuhsuke, 2013, An analysis of a suppression factor in game self-production in Japan: From the view of "non-economic" rewards in game creation activities, *The international Conference on Japan Game Studies 2013*, Ritsumeikan University, Kyoto.

[図書] (計 件)

[産業財産権]

○出願状況 (計 件)

名称 :
発明者 :
権利者 :
種類 :
番号 :
出願年月日 :
国内外の別 :

○取得状況 (計 件)

名称 :
発明者 :
権利者 :
種類 :
番号 :
取得年月日 :
国内外の別 :

[その他]
ホームページ等

6. 研究組織
(1) 研究代表者
七邊 信重 (Hichibe Nobushige)
尚美学園大学 総合政策学部 その他
研究者番号 : 80431774

(2) 研究分担者 ()

研究者番号 :

(3) 連携研究者 ()

研究者番号 :