

機関番号：12608

研究種目：若手研究 (B)

研究期間：2009 ～ 2010

課題番号：21700275

研究課題名 (和文) アマチュアのゲーム制作文化が日本のゲーム開発に果たした役割に関する調査研究

研究課題名 (英文) Research on the functions that amateur's game production culture played game development in Japan

研究代表者

七邊 信重 (Hichibe Nobushige)

東京工業大学 エージェントベース社会システム科学研究センター 特任講師

研究者番号：80431774

研究成果の概要 (和文)：

本研究の調査主題は、日本のアマチュアのゲーム制作文化の歴史と現状、規模、この文化が日本のゲーム開発に果たした役割について明らかにすることであった。アマチュアのゲーム制作者約 70 名、アマチュア作品の販売・流通企業、アマチュア出身のゲーム会社、アマチュア作品の商業化を手がけている企業の関係者約 20 名への聞き取り調査や参与観察調査などから、独創的なアマチュアのゲーム制作を支援する文化・市場が日本で形成されていること、様々な資本を蓄積したエリート開発者集団が登場し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 history, the current state, the scale, and the social role of amateur's game production culture in Japan. Based on the hearing survey to about 70 amateur game developers and about 20 person who sell and circulate amateur games, and participatory observation etc., we clarified that the culture and the market are formed where the amateurs game productions are supported, and the elite developers accumulating various capitals appear and so on.

交付決定額

(金額単位：円)

	直接経費	間接経費	合計
2009 年度	1,200,000	360,000	1,560,000
2010 年度	800,000	240,000	1,040,000
年度			
年度			
年度			
総計	2,000,000	600,000	2,600,000

研究分野：文化社会学・情報社会学・社会調査法

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：コンテンツ ゲーム 同人 オタク ブルデュー 文化社会学 経済社会学 フィールドワーク

1. 研究開始当初の背景

今日、ゲーム・アニメ・マンガ・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・振興に力を入れている。日本では、とりわけ国際収支の黒字を計上するゲーム産業に対する期待が大きく、産業を担う開発人材の育成とクロスメディア展開の核となる作品の開発が、近年の重要課題と

なっている。しかし、ゲーム開発教育を行う学校は欧米諸国に比べ日本では少なく（特に大学）、その数も減少傾向にある。また、ハードの高性能化にともなう開発費の高騰は、シリーズ作品の増加／オリジナル作・実験作の減少という問題を発生させている。にもかかわらず、日本のゲーム開発が世界的に優位性を保持してきたのは、優れたゲーム開発者を育成し、またゲーム表現の多様化をもたらすアマチュアのゲーム制作文化が、ゲーム産業の底部に歴史的に連綿と存在してきたためであると申請者は見ている。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で、パソコン用ゲームを制作・販売しながら、プログラムやCG、シナリオについて腕を磨いてきた。近年では「The Queen of Heart」「月姫」「ひぐらしのなく頃に」「東方Project」のように、数十万本以上の売り上げを記録しメディア展開される作品も登場している。

それゆえ、こうしたアマチュアのゲーム制作文化の実態を正確に把握し、ここから優れた人材・表現を獲得することは、日本のゲーム開発、ひいてはコンテンツ産業全体の発展のために重要であるが、この文化の実態を調査した研究は、管見の限りほとんど見あたらなかった。

2. 研究の目的

上記のような現状に鑑み、アマチュアのゲーム制作文化の歴史と現状、及びこれがわが国のゲーム開発の発展に与えた影響について、実証的に明らかにすることを、研究の目的とした。

3. 研究の方法

本研究のテーマは次の4つである。a)アマチュアのゲーム制作文化の歴史と現状、b)アマチュア制作のゲームの規模、c)アマチュアのゲーム制作文化の「人材育成」機能、d)アマチュアのゲーム制作文化の「表現の多様化」機能。これらのテーマの探究のため、理論的枠組として、A. ギデنزの「構造化理論」や、P. ブルデュの「界の理論」を用い、インタビュー、参与観察、統計調査、文献調査などの多様な調査手法を組み合わせて、データの収集と分析を実施した。2年間を通して、アマチュアのゲーム制作者約70名、アマチュア作品の委託販売企業、アマチュア出身のゲーム会社、アマチュア作品の商業化を手がけている企業などの社員約20名へのインタビュー調査を実施するとともに、作品が開発・販売・流通する場での参与観察、過去から現在までの作品、開発マニュアルの収集と分析、制作者への計量的調査を実施した。

4. 研究成果

研究の主な成果としては、次のようなものが挙げられる。

(1) アマチュアのゲーム制作の特徴が、①志向性、②自律性、③柔軟性、④開発スピード、⑤デバッグ、⑥流通、⑦ユーザーとの距離、⑧売上、という8つの観点から説明できること。

(2) アマチュア制作のゲームを委託販売するショップの全国展開、通信販売やダウンロード販売する企業の増加（全国流通の整備）、開発サービスを提供する企業の増加などの社会基盤の整備を背景に、①数千本～1万本程度の売り上げる損益分岐点を越えるビジネスユニットとエコシステム（経済的には約30億円程度）が形成されていること、②このエコシステムの中で、制作者の個性を反映した尖った作品、質の高い作品が持続的に開発され、近年これらの作品をコアとしたメディア展開も増加していること、③文化資本（ノウハウ・開発設備）、経済資本（開発資金）、社会関係資本（開発者ネットワーク）、象徴資本（人気・知名度）を蓄積した開発者集団が登場していること。

(3) 委託販売企業の業務として、仕入、販売、管理、通販、流通、広報などがあること、また企業の所有資本（文化・金融・商業・社会関係・象徴資本）の総量と構成が、マーケットシェアを獲得するための戦略を方向づけていること。また、アマチュア開発者の価値観を理解し、その信用を得ることが、経済的利益の獲得に必要なこと。

(4) アマチュア出身の商業ゲーム開発企業については、アマチュア時代の資産——資金、技能、信頼・信用、人脈——が、商業ゲーム開発の基盤となっていること。

(5) アマチュア制作の音楽やイラスト（User Generated Contents）を商業ゲーム開発に活用している企業については、作品やユーザーの文化を、短期的な経済的利益以上に尊重している企業が、名誉や信用だけでなく、長期的な経済的利益も獲得していること。

こうした成果は、第一に、日本における持続的な小規模ゲーム開発が社会的・経済的に大きな可能性をもつことを示すものである。第二に、アマチュアの制作文化を尊重し、これを単に活用するだけでなく、その活動を支援すること、そして、そのための技能や態度を身につけることが、日本のゲーム・コンテンツ産業の一層の発展のために必要不可欠であることを明らかにしており、今後のコン

コンテンツ研究・開発の進むべき道を示している点で、学術的・社会的意義があると考えている。

なお、本研究と並行しておこなった、マンガ家、ライトノベル作家、音楽制作者へのインタビューから、ゲーム制作文化と同様の構造と機能が、他のコンテンツ領域でも見出しうることが示唆された。そこで、今後の展望としては、本研究で蓄積した質問票や分析方法、仮説、分析枠組、人脈を用いて、ゲーム以外の領域にも調査を拡張し、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を進める予定である。

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6件)

①七邊信重, 2010, 「『同人界』の論理——行為者の利害-関心と資本の変換」『コンテンツ文化史研究』3, 19-32. (査読付)

②七邊信重, 2009, 「持続的な小規模ゲーム開発の可能性——同人・インディーズゲーム制作の質的データ分析」『デジタルゲーム学研究』3(2), 171-183. (査読付)

③七邊信重, 2009, 「同人・インディーズゲーム制作を可能にする『構造』——制作・頒布の現状とその歴史に関する社会学的考察」『コンテンツ文化史研究』1, 35-55.

[学会発表] (計8件)

①七邊信重, 「持続的な小規模ゲーム開発の可能性」日本デジタルゲーム学会 2010 年大会 (学会奨励賞記念講演), 芝浦工業大学, 2010 年 12 月 19 日.

②七邊信重, 「ボトムアップのコンテンツ制作とビジネスとの連関——PC ノベルゲームと家庭用リズムゲームの開発事例から」第 2 回コンテンツ文化史学会大会, 東京大学, 2010 年 11 月 20 日.

③七邊信重, 「『同人界』の論理——参加者の象徴的利害-関心と資本の変換」第 83 回日本社会学会大会, 名古屋大学, 2010 年 11 月 6 日.

④七邊信重, 「文化と経済のジレンマ——同人界における「文化媒介者」の社会学的分析」第 29 回社会・経済システム学会大会, 同志社大学, 2010 年 10 月 31 日.

⑤七邊信重, 「文化のダイナミズム——ブル

デュアの「界」概念を用いた「同人界」のエスノグラフィー」第 58 回関東社会学会大会, 中央大学, 2010 年 6 月 19 日.

⑥七邊信重, 「個人ベースのゲーム開発とその市場」第 14 回進化経済学会大阪大会, 四天王寺大学, 2010 年 3 月 31 日.

⑦七邊信重, 「同人ゲームに見る表現の多様化と人材育成」第 1 回コンテンツ文化史学会大会, 東京大学, 2009 年 11 月 28 日.

⑧七邊信重, 「第 3 のプラットフォーム——同人ゲームシステムの問題点と可能性」第 57 回関東社会学会大会, お茶の水女子大学, 2009 年 6 月 21 日.

[図書] (計1件)

デジタルゲームの教科書制作委員会, 2010, 『デジタルゲームの教科書』, ソフトバンクパブリッシング.

(「ゲーム業界に広がるインディペンデントの流れ」(第 17 章) 289-308, 「ノベルゲーム: デジタルゲームを使用した 1 つの表現」(第 18 章), 309-320, を担当)

[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)
東京工業大学 エージェントベース社会シ
ステム科学研究センター 特任講師
研究者番号：80431774