

論文 / 著書情報
Article / Book Information

題目(和文)	ゲーム産業成長の鍵としての自主制作文化
Title(English)	
著者(和文)	七邊信重
Author(English)	Nobushige Hichibe
出典(和文)	学位:博士(学術), 学位授与機関:東京工業大学, 報告番号:乙第4091号, 授与年月日:2013年9月30日, 学位の種別:論文博士, 審査員:出口 弘,今田 高俊,木嶋 恭一,猪原 健弘,寺野 隆雄,小山 友介
Citation(English)	Degree:Doctor (Philosophy), Conferring organization: Tokyo Institute of Technology, Report number:乙第4091号, Conferred date:2013/9/30, Degree Type:Thesis doctor, Examiner:Hiroshi Deguchi,Takatoshi Imada,Kyoichi Kijima,Takehiro Inohara,Takao Terano,Yuhsuke Koyama
学位種別(和文)	博士論文
Category(English)	Doctoral Thesis
種別(和文)	論文要旨
Type(English)	Summary

論 文 要 旨（和文2000字程度）

(Summary)

報告番号	乙 第	号	氏 名	七邊 信重
（ 要 旨 ） 論文題目 「ゲーム産業成長の鍵としての自主制作文化」 本研究の目的は次の二つである。各章でこの二つの目的を複数の視点から探究している。 ① ゲーム自主制作の場とのつながりを失ったことが、日本の家庭用ゲーム産業の停滞の大きな要因であることを示すこと。言い換えれば、この場とのつながりの回復により家庭用ゲーム産業が再び成長しうることを示すこと。 ② 日本におけるゲーム自主制作場の拡大を抑制する要因を解明し、必要な支援を提案すること。またこれを通じて産業とのつながりを回復する道を提案すること。 第Ⅰ部（序章～1章）では、研究目的の達成に必要と考えられる概念を提示した。はじめに、「ゲーム」「自主制作」といった概念を定義した。次に、文化的作品の制作に関する先行研究を整理し、研究全体で用いられる「三つの制作場」「四つの資本」といった概念を提示した。作りたいゲーム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」、営利目的でゲームを制作する企業によって構成される「産業」というゲーム制作の三つの場を、複数の変数で定義した。 第Ⅱ部（第2章～第4章）では、第一の目的の達成のため、「1990年代後半以降の日本の家庭用ゲーム産業の停滞の原因の一つは、三つの制作場のつながりの衰退である」という仮説を、歴史分析（第2章）と、産業間比較（第4章）により検証した。また、第4章の分析に先立ち、第3章で、自主制作文化と自律制作市場を構成する自主制作者の生態や市場規模を説明した。 まず、日本の家庭用ゲーム産業の歴史を分析した。日本の家庭用ゲーム産業が成長を続けた1970～1990年代半ばに、三つの場に深いつながりがあったこと、同産業が停滞を続ける1990年代後半以降に、そのつながりが弱まったことを明らかにした。 次に、産業間の比較を行った。米国のゲーム産業と日本のPCゲーム産業は、日本の家庭用ゲーム産業が停滞した1990年代から2000年代に、自主制作文化と自律制作市場を支援し、学校の正規教育とは別ルートから人材・表現・作品を獲得していた。とりわけ米国のゲーム産業は、大きな経済的・技術的成長を達成していた。一方、日本の家庭用ゲーム産業は、1990年代後半以降、自主制作場を支援せず、むしろこの拡大を規制していた。自主制作者の多くは家庭用ゲーム産業に魅力を感じず、自主制作の場にとどまっていた。 以上の分析から、上記の仮説がある程度妥当であることを示した。また、自主制作場の拡大の支援を				

通してそことのつながりを回復することが、日本の家庭用ゲーム産業の復活の鍵の一つであることを明らかにした。

第Ⅱ部の分析に基づき、第Ⅲ部（第5章～第7章）では、産業と自主制作の場とのつながりを回復するために産業が行うべき支援策を明らかにするため、同人文化・市場を中心に、自主制作文化・自律制作市場の特徴と、これらの場の拡大を抑制する要因を分析した。

第5章では、自主制作の動機づけと、自主制作文化の規範を明らかにした。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。また、非経済的報酬の獲得を目指すことは、単なる事実であるばかりでなく、規範的に制作者に期待されていた。

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、評価を得ることが難しい。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。

第6章では、自主制作の制作スタイルと作品の特徴を分析した。商業制作との比較から、自主制作には、「目的」「多様性」「自律性」「柔軟性」「制作期間」「ユーザーとの距離」「デバッグ」「経済的持続性」の点で特徴があることを説明した。また、こうした制作スタイルのもとで、マスのユーザーを狙った大量生産品とは異なる尖ったデザインのゲームが制作され、ニッチユーザーを獲得していること、さらに、全国規模の流通プラットフォームを支えにして、一部のゲーム自主制作が「好きなものを作ること」と「持続的に生計を立てること」を両立させていることを明らかにした。

しかし、制作者の間で収入差があること、制作者とユーザーの非対称性が拡大していることを論述した。特に後者については、リテラシーが高く尖ったゲームを楽しめる成熟ユーザーが減少すれば、ニッチな実験的ゲームを制作することが、動機づけと経済的持続性の両面で難しくなるため、早急な対策が必要であることが示された。

最後に、第7章では、自主制作ゲームの流通の特徴と課題を検討した。全国規模の同人流通が、自主制作文化及び自律制作市場を支えるプラットフォームとして機能していることを確認した。

しかし一方で、ニッチゲームを扱っていたゲーム系小売店の倒産、目利き店員の減少、同人流通と商業流通の併用の困難、自主制作文化の規範と制作者の経済的持続性の対立といった課題が浮き彫りになった。同人流通は、自主制作ゲームのもっとも大きな流通であるが、自律制作市場の確立のためには、新たな流通制度を作り出す必要があることを指摘した。

第Ⅳ部では、第Ⅱ・Ⅲ部の分析結果を踏まえて、自主制作文化・自律制作市場の拡大と、両者と家庭用ゲーム産業とのつながりの回復に必要な施策を提案した。また、本研究の意義と今後の課題・展望を論述した。ゲーム産業論に対し、「産業の外」にある自主制作場が産業発展に必要であること、非経済的報酬が自主制作の動機づけであることを示し、産業内部における経済的報酬に注目する経済学的産業論を補完した。また文化研究に対し、人材・表現・作品の移動を分析するための新しい概念を提示した。さらに今後の課題として、産業内部やゲームの内部構造の分析があることを説明した。