T2R2 東京科学大学 リサーチリポジトリ
Science Tokyo Research Repository

論文 / 著書情報
Article / Book Information

論題(和文)	同人・インディーゲーム制作の現状と課題－IGDA日本SIG-INDIE第 1 回研究会参加記－
Title(English)	
著者(和文)	七邊信重
Authors(English)	Nobushige Hichibe
出典(和文)	デジタルゲーム学研究, , ,
Citation(English)	Journal of Digital Games Research Association, , ,
発行日 / Pub. date	2009, 9

Powered by T2R2 (Science Tokyo Research Repository)

同人・インディーゲーム制作の現状と課題

－IGDA日本SIG-INDIE第１回研究会参加記－

七邊 信重

『デジタルゲーム学研究』第３巻第２号　抜刷

日本デジタルゲーム学会

2009年９月

同人・インディーゲーム制作の現状と課題 －IGDA日本SIG-INDIE第1回研究会参加記－

七邊 信重
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
〒226-8503　神奈川県横浜市緑区長津田4259-J2-57
東京工業大学すずかけ台キャンパス　J2棟16階1602号室
E-mail: nhichibe@ac.auone-net.jp

1. はじめに

2009年５月２日（土）、国際ゲーム開発者協会（IGDA）日本 同人・インディーゲーム部会（SIG-INDIE）は、「同人・インディーゲーム制作の現状と課題」と題して、第１回の研究会を文京学院大学にて開催した。「ゲーム開発・流通の民主化」というフレーズは、海外のゲームシーンを表現するキーワードとして注目されているが、本研究会にも多くの方が参加し、個人・小集団によるゲーム開発への関心が日本でも高まっていることを感じさせた。日本の同人・インディーズゲーム制作シーンの全体については、当事者以外には（場合によっては当事者自身にさえ）その実態がほとんど明らかでなかったが[1]、本研究会の開催はこのシーンの現状と課題を明らかにする端緒となった。本稿では、日本の同人・インディーズゲーム制作シーンが抱える問題、SIG-INDIEの目的、研究会における講演内容について、概要をまとめることにしたい。

2. 調査から見た小規模開発シーンの問題点

筆者は2004年より同人・インディーズゲーム[2]制作の現状について、インタビューと参与観察を中心とする社会調査を実施してきた。調査の結果、個人・小集団によるゲーム開発の可能性が見えてきたが[3]、同時にこの可能性が問題点と一体であることも示唆された。

第１の問題が「完成率の低さ」である。多くの制作者は、小規模開発の特徴として制作上の自律性や自由度を挙げている。しかし、この自律性はゲームの完成率やクオリティに影響する。制作に外的な制約がないということは、制作者に制作をコントロールする力が求められるということである。この力は、制作者の知識だけでなく、パーソナリティー、生育環境、社会人経験[4]、開発を通して築いた人脈といった資源に依存する。能力が低ければ、クオリティはどこまでも落ち完成しないこともある。同人・インディーズゲーム開発の未完成率を示す象徴的な言葉として、「同人ゲームの完成率は１割以下」という声を制作者からしばしば聞いた。これがこのシーンの第1の問題点である。

第２の問題は、「開発の敷居の上昇」である。開発・流通のコストが低下した結果、個人・小規模サークルが制作するゲームの質・量は向上した。また、2000年以降は、同人ゲーム開発のプロ化[5]も進んでおり、市販製品と変わらない完成度の作品も少なくない。企業のサービスを利用した、CD・DVDのプレス、パッケージ化、レーベルのデザインも一般化し、商業作品との見分けもつきづらくなった。作品の質の向上に合わせて、ショップやユーザーの期待水準も上昇している[6]。しかし、シーン全体のゲームの質・量、ショップやユー

1　もちろん皆無ではなく、1980年代後半～1990年代にはPC雑誌『テクノポリス』における、オニオンソフトウェアのおにたま氏のシーン解説記事などが存在した。しかし、そうした歴史自体が、現在ではシーン内部でも共有されていない。

2　ここでインディーズゲームとは、フリーゲーム、学生ゲーム等を総称したものである。広く定義した理由は後述。

3　本誌掲載の拙稿を参照。

4　仕事の完遂経験、納期意識、スケジュール管理の習慣等。

5　法人化による節税・信頼度の獲得、ノウハウの蓄積や開発設備・資金・権威・人脈の充実など、開発能力の増大。

6　作り手に回らないユーザーの増加（作り手と買い手の二極化）という説明も聞いた。

ザーの期待水準が向上した結果、開発の敷居が上がり、新規参入が難しくなった。若い制作者はインターネットでレベルの高い作品を見て、自分が今作れるものとの落差を感じて、モチベーションを失ってしまう。また、同人・インディーズ市場に出回るのと同水準の作品を作ろうとすれば、金銭や時間のコストが圧倒的にかかる[7]。こうした開発の敷居の高さはゲーム制作の停滞という形で表出しうる[8]。

第３の問題点が、広報･宣伝の難しさである。近年、同人ゲームやフリーゲームを紹介していた大手ニュースサイトが相次いで停止した。その結果、ブランド名でアクセスを引っぱってこられる大手サークルへの人気が集中する一方、中小サークルへのアクセスが減少し、ゲームを認知してもらえないという問題が発生している。また、そもそもユーザーにどう宣伝すれば良いか分からないという声も聞かれた。広報・宣伝の難しさ、これがこのシーンの第３の問題点である。

3. IGDA日本 同人・インディーゲーム部会の設立と、研究会の開催

同人・インディーズシーンにおけるゲーム開発・流通・交流・研究を一層促進するため、私たちはIGDA日本において、同人・インディーゲームの開発をテーマにした研究部会（SIG）を新たに設立し、研究会を定期的に開催していくことにした[9]。第１回研究会では、フリーゲーム、同人動的ゲーム[10]、同人ノベルゲームの代表的な開発者を招き、

①ゲーム開発の入口はどのように変化したか？
②現在のゲーム開発の問題はどのようなものか？
③その対策はどういったものが考えられるか？

といったテーマについて、講演していただいた。

長健太氏（ABA Games）は、フリーの動的ゲームを制作する立場から、「フリーゲームにまつわる幸せなエコシステム」と題して、フリーゲーム（ネット上で無料公開されているゲーム）開発の楽しさについて語った。長氏によれば、フリーゲーム開発のプロセスには、①「アイデアがない」、②「（開発に）飽きる」、③「（創作物が）いまいち」という罠が存在するという[11]。

そこで、①について、「世にある斬新なゲーム群をネタ元にする」、②について、「飽きる前に作る」「不得意なところは逃げる」、③について、「たくさん作る」「クソゲーでも公開してしまう（コメントをもらう、次のゲームの糧にする）」といった対処法を紹介した。また、公開方法についても、英語での公開／オープンソース／コンテスト／商品化などがあることを説明し、ゲーム制作と公開のサイクルを手早くして、斬新なフリーゲームがあふれる世の中にしようと語っていた。



写真１：長健太氏（ABA Games）[12]

続いて登壇した渡辺訓章氏（kuni-soft）は、「ゆとり開発～普通の場所でのゲーム作り」と題して、フリーゲーム開発を無理せずに行う方法について解説した。ゲーム開発の前提は「熱意は冷めやすく、上書きされやすい」こと。そのため、ゲーム作りを続けるには危機感や競う相手、成功イメージのような刺激が不可欠だが、学校では刺激が足りないという。また、機材や資料に投資する、仮想敵を作るなどの方法で無理して

[7] 平日の退社後や週末の時間をすべて投入しないとゲームが作れないという声を耳にした。制作に１年以上、数百万円をかけるサークルもある。

[8] 「制作者の高齢化」問題は、当事者間で重要な問題と受け止められている。そこで、若い人材を呼び込むことを目的の一つに、飲み会・技術交流会・イベント・ネットラジオ・コンテストなどが近年行われるようになっている。

[9] 世話人は、私と小山友介氏（芝浦工業大学）の２名である。

[10] 動的ゲームとは、同人・インディーズシーンのローカル言語で、ADV・ノベル以外のゲームのことを指す。

[11] ①はオリジナルへの拘泥、②は量（本格モノ）への拘泥、③は質への拘泥、とまとめることができる

[12] 写真提供：IGDA日本[1]

強い刺激を作り出すこともできるが、多人数開発の場合、メンバー間の温度差があり一丸となって実行するのは難しい。そこで、少ない刺激で楽しみながら開発を持続する「ゆとり開発」を推奨する。ポイントは、
①まかせない（最低限の自主性を確保し指示を出す）
②またせない（溜め込まず短いスパンで見せ合う）
③あせらない（ペースの整った遅れなら問題ない）
の3つであるという。同人界隈が立派になった今だからこそ、ハードルを上げすぎないために、買い手を意識しないことも有効とまとめた。



写真 2：渡辺訓章氏（kuni-soft）

藤崎豊氏（フランスパン）は、「同人ゲームサークルの１プログラマとしての過去・現在・未来」というタイトルで、同人サークルの１プログラマとしてゲームを制作してきた立場から、学習過程／制作方法／今後危惧していることなどについて、過去・現在・未来の３つに分類して講演を行った。

藤崎氏は、高校３年生の頃に、同級生の紹介でコミックマーケットを知った後、プログラマとしてゲームを制作・頒布するようになったという。ゲーム制作は、本を購入する／サンプルのプログラムをいじる／コードの丸写しはしない／既存ゲームを研究する、という手段で学んだ。現在の開発プロセスは、ゲーム企画立案者（ほぼグラフィック担当者）が画面イメージやCG素材をプログラマに渡し、細かい仕様などは、プログラマの作業状況を見て随時追加する、と柔軟な方法を採っている。この他に、開発マネジメント法（絶対権限の制作責任者を立てるなど）、モチベーションの維持法（とにかく動くものを作る、作業に集中する時間を作るなど）などが詳細に説明された。今後の問題としては、情報元（ニュースサイト）が分散化して探し回る必要があること、開発敷居の上昇（プログラム技術、ゲーム仕様）が存在することがあり、これに対処するため、技術交流会・説明会、同人サークル主体のイベントの開催、雑誌や情報サイト、ゲーム用ライブラリの充実などの提案が行われた。



写真 3：藤崎豊氏（フランスパン）

最後に、片岡とも氏（ステージなな）は、フリー・同人･商業ノベルゲームを開発してきた経験から、「同人と商業の境界」というタイトルの発表を行った。片岡氏によれば、「商業」が利益を出し企業を存続させるのが目的であるのに対し、「同人」では何をやってもいいという。そして、その違いは主観的なものであり、「自身が作りたいもの」が「プレイヤーに遊んでもらいたいもの」より高ければ「同人」であるという。また、情報の価値が過去に比べ下がってきており、同人ゲームも商業ゲームも量（プレイ時間）をのばすことでそれに対応しようとしているが、質を高めることで対応すべきではないかという。この他に、ノベルゲーム開発ツールであるNScripterの開発秘話や、プレイヤーのノベルの楽しみ方の類型などについても語っていた。



写真 4：片岡とも氏（ステージなな）

研究会第 3 部では、4 氏に加え、ごぉ氏（ぶらんくのーと）、新清士氏（IGDA日本代表）、七邊（SIG-INDIE世話人）が登壇し、講演者が用意した質問を中心にフロアからの質疑も交えたディスカッションが行われた。「同人ゲームの適切なプレイ時間はあるか？」「小さいゲームは生き残れるか？」「有名なゲーム情報サイトの更新頻度が低下・停止している状態の影響を感じるか？」「フリーソフトから同人ソフトへの流れは有りか？」といったテーマが議論された[13]。



写真 5：ディスカッション

研究会の後、多くのメディアやブログに本研究会について記事にしていただいた[3][4][5]。それらには、同人・インディーズの定義の厳密化を求めるもの、SIG-INDIEの公式、統一見解が何であるかを問うものなどが見られた。

しかし、これらの多くは、IGDA日本やSIG-INDIEの性格を誤解している。第2回研究会（7月11日）の冒頭でも説明された通り、IGDA日本は学術団体でも公的な権威がある団体でもない。発表内容は発表者の意見であり、部会の公式見解ではない。研究会側で模範解答を用意することもない。「同人」「インディーズ」の定義についても、国内・海外の開発者においてすら多様に定義されているものであり、学術的には、当事者たちが同人やインディーズという社会的カテゴリーをどのように定義し、またそれらをどのように自己や他者の分類に用いているかということ自体が調査研究の対象となる。SIG-INDIEとしては、研究会などの場を通して、同人・インディーズゲーム開発の問題点と可能性、面白いゲームを開発するためのノウハウなどについて共有し、この場を活用し、また発展させるための交流や情報交換を重ねていくことができればと考えている。

文　献

[1] 新清士,「[IGDA日本] SIG-INDIE」『Picasa ウェブアルバム』(http://picasaweb.google.co.jp/sakugetu/IGDASIGIndie#).

[2] 「SIG-Indie：講演スライド6つの公開を開始しました」『IGDA日本』(http://www.igda.jp/modules/bulletin/index.php?page=article&storyid=7).

[3] 伊藤雅俊,「9割がお蔵入りする個人制作ゲーム、完成させる秘訣は――IGDA日本SIG-Indie研究会レポート」『iNSIDE』、(http://www.inside-games.jp/news/350/35072.html).

[4] 徳岡正肇,「IGDA日本　同人・インディーゲーム部会 第1回研究会『同人・インディーゲーム開発の現状と課題』をレポート」『4gamer.net』(http://www.4gamer.net/games/000/G000000/20090508036/).

[5] 「SIG-Indie研究イベントレポ紹介」『CCSWS』(http://ccs-ws.net/dojin/20090505_1.htm).

[13] 今回の講演スライドは、ネット上で公開されている[2]