

広島大学学術情報リポジトリ
Hiroshima University Institutional Repository

Title	日本のテレビゲームのアイデンティティ
Author(s)	ヨセフ, チヒー
Citation	日本語・日本文化研修プログラム研修レポート集, 30期 : 126 - 135
Issue Date	2015-10-30
DOI	
Self DOI	
URL	https://ir.lib.hiroshima-u.ac.jp/00038681
Right	
Relation	



日本のテレビゲームのアイデンティティ

ヨセフ・チヒー

0. はじめに

テレビゲームは第二次世界大戦後、アメリカの軍産複合体から生まれたものである¹。日本のテレビゲームは米国との密接な関係から生まれたのだが、日本のゲーム市場の特徴、あるいは環境はアメリカとは間違いなく違う。その時代に日本の社会は「レジャー社会」へと変化していくところだった。最初の日本製のゲームは1970年代に現れ、1990年代までには日本が世界ゲーム市場のリーダーになってきた。しかし、グローバル化につれてこの有力な拠点を失っており、現在はただスマホ向けのゲーム市場のリーダーとして存続している。

本稿では、代表的な「作品」を分析し、それから、日本製のゲームの特徴、特に現在のゲームのアイデンティティを構成するものについて考えたいと思う。

それらのタイトルを分析することで、日本のテレビゲームが世界の政治、社会の変遷とどう関わっているか、世界の他の国と比べてどこが違うのかについて考える。ゲームの背景となるものをできるだけ幅広く、文化的なコンテキストに注目したいと思う。

タイムライン (重要な日本製の家庭用ゲーム機、携帯型ゲーム機)

1983年	任天堂ファミリーコンピュータ
1988年	セガメガドライブ
1994年	ソニープレイステーション
1996年	Nintendo 64
1998年	セガドリームキャスト
2004年	ニンテンドーDS
2006年	任天堂 Wii
2012年	任天堂 Wii U
2013年	ソニープレイステーション 4

¹ 『スペースウォー!』という1961年に出た最初期のテレビゲームの一つは、当時マサチューセッツ工科大学の学生だったスティーブ・ラッセルの開発した作品だ。しかし、そこでテレビゲームが作られたのは、第二次世界大戦の終わりに原子爆弾が開発されたブルックヘブン国立研究所が近くにあり、そこへオープンキャンパスの日に来た人たちがつまらないものと思われていたパソコンを楽しめるようにと考えてだ。1958年には『テニス・フォー・ツー』というゲームが作られたようだ。つまり、最初のテレビゲームは、アメリカの軍隊や大企業が使った施設で生まれたと言える。

1. ファッションのイメージと似ているテレビゲーム



『ヴォーグイタリア、2010年4月』、コンデナスト・パブリケーションズ (左)

『毛糸のカービィ』、任天堂、2010年 (右)

テレビゲームはファッションのようものだ。いいゲームの最も重要な条件の一つは「鮮度」だろう。1988年から『ヴォーグ・イタリア』という雑誌の編集長を勤めたフランカ・ソッツァーニがあるインタビューで「写真のなかに何を求めているのですか」と質問され、次のように答えている。「情緒。つまり、あの人たち（デザイナー）があなたたちに必要だと考えているのはただ服だけ。デザイナーたちは自分が作った服しか見たがらない。あなたの気持ちを傷つけるかもしれないけれど、私は情緒、もし、情緒を表現しないなら、感情が大切だと考えています。例えば、私たちは美人になるために手術を受ける女性について『リフォームの狂気』という号を出した時、読者は実際腹を立てました...」²

具体的に例を上げると、2010年の『毛糸のカービィ』という任天堂から発売されたゲームソフトはファッション雑誌のモードのイメージと同じように、全く新しいものではなく、古いパターンのゲームを新しいものに見せるために作られたものだ。ストーリーが分かりやすいテーマ、よく知られているキャラクター、またゲームの中の環境、すべては以前あったものと全く同じだ。しかし、今度はクラシックなゲームデザインに手を加え、ゲーム世界のものが毛糸からできているように見せている。

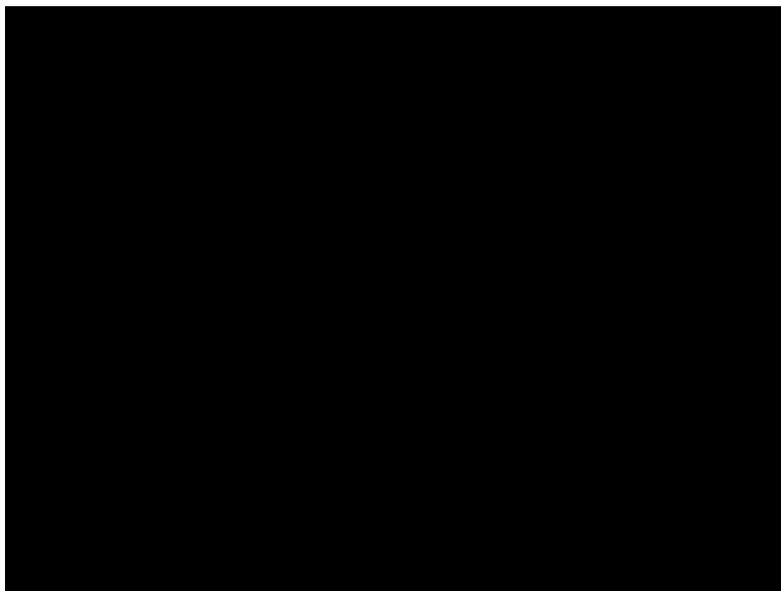
2. 最近の日本のテレビゲームが世界で以前ほど成功しない理由

2.1 国内ゲーム市場の特徴

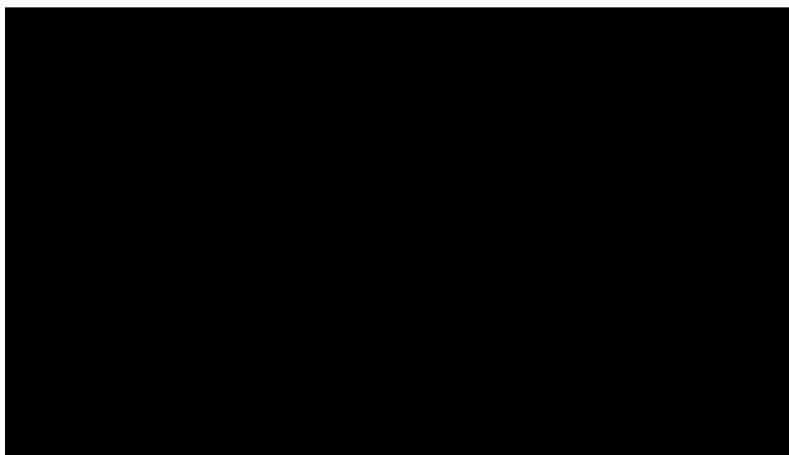
² “What do you look for in a picture?” “An emotion, an emotion. I think the only thing that you need is that designers want to see the clothes they did. I need an emotion, because if I don’t give you an emotion, or even I hurt you in a way, you know, because sometimes when we did for example the ‘Makeover Madness’, that was about the surgery, and some of the people, there was blood everywhere, people were really upset.” The Vogue Experience: An Audience with Franca Sozzani & Lisa Armstrong, 1:50~2:23 (<https://www.youtube.com/watch?v=VQoveUeDkTI>)

東京の秋葉原は日本のサブカルチャー、特に日本のゲーム界で最も大きなセンターと言われるのだが、よく見れば、そこの小さなお店やバザーは基本的には同じような品物しか売っていないようだ。海外のゲームより、大部分は任天堂のファミコン、あるいはNintendo64で、ゲームキューブ等の古い家庭用ゲーム機向けのソフトの方が多い。やはり1980年代、1990年代は日本人にとって国内製のテレビゲームの最盛期だったということが分かる。

2.2 理想的なヒーローの違い



『ファイナルファンタジーX』、スクウェア、2001年

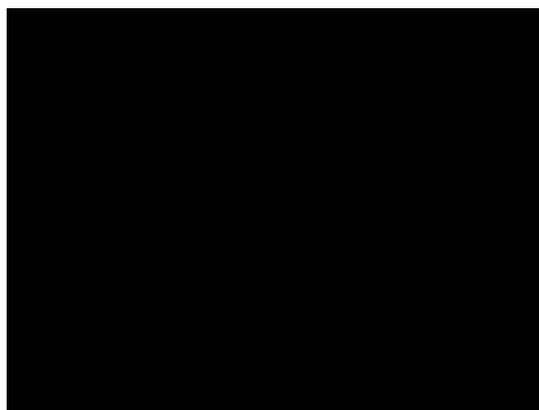


『ギアーズ・オブ・ウォー』、マイクロソフト、2006年

国内ゲーム市場の低迷の理由は恐らくいろいろあるのだが、マイケル・リチーによると、例えばアメリカと日本ではヒーローの理想的なイメージが違うためだ。日本では若い、弱々

しくみえるキャラクターに人気があるのに対し、アメリカの標準は、男性の場合であれば、筋肉隆々の中年の軍人が格好いいとよく考えられている。これは文化の違いの問題と言える。アメリカのゲーム企業は間違いなく軍産複合体から生まれたので、理想的な英雄が軍人となっているのは当たり前だ。一方、日本のテレビゲーム、特に初期のゲームはアメリカのゲームを真似ることで生まれた。しかし、その後もう軍隊とは関係なく、レジャー産業、もしくはエンターテインメント企業のおかげで発展してきたと言える。

2.3 日本において人気のジャンル



『ヨッシー』、任天堂、2015年

日本で最も信頼されているゲームマガジン『ファミ通』によれば、一番売れているソフトは任天堂DSというポータブルゲーム機向けの横スクロール型のアクションゲーム、或いはアドベンチャーゲームと呼ばれるものだ。2015年に発売された『ヨッシーワールド』、これは任天堂WiiUという家庭用ゲーム機向けのソフトで、上記の『毛糸のカービ』とよく似ているのだが、このゲームより売れているのはアクセサリとして使える『ヨッシー』という小さな恐竜の形をしたオモチャである。ここには、副産物がソフト自体より存在感を増すというトレンドが見える。

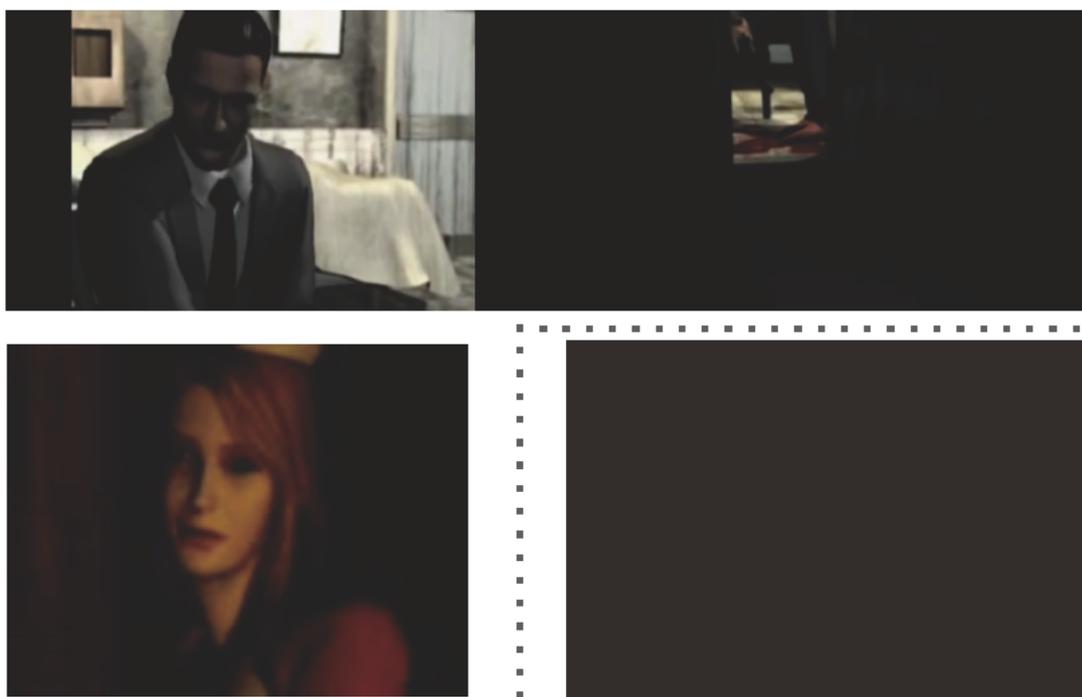
2.4 『ソフト・パワー』という考え方

ハーバード大学のジョセフ・ナイが書いた、この言葉を書名とした本では、「ある国が、国際政治においてその目的を達成するには、それまでに度々他の国に真似される必要がある。その国の価値観、あるいは繁栄のレベル、開放性なども憧れの目で見られ、結局、他の国に元々あった目的がその国と同じになり、その国の高く評価されるクオリティの進化を辿りたくなってしまうのだ」と述べている。イギリスの『モノクル』という雑誌の2014/2015年の調査によると、ソフト・パワーの世界で日本は4番目に強い国だそうだ。それは特に日本のレジャー文化、あるいはのんびりしたライフスタイルと密接な関係があるように思える。例えば、ハローキティ、ぐでたま、リラックマ等、最近数多く作られた意

味をあまり持たないキャラクターがそうだ。しかし、それらは同時に現代のムードをうまく表しているとも言える。

2.5 『内向的』という品質

質の高い日本のテレビゲームは大体欧米とは違っており、内向的な傾向が見られる。それはまた、ハイカルチャーと共通で、例えばコナミが1999年に出した『サイレント・ヒル』というゲームの様々の映像では、怖い雰囲気をプレイヤーに感じさせようとするが、その



『サイレント・ヒル』、コナミ、1999年（上、左）

『コートニー・ラブ、一人で』ヴォーグイタリア、1997年4月（右）

方法は欧米のタイトルの大部分とは違い、血を見せる代わりに、登場人物の表情、話し方、声の色、もしくは光の使い方に凝り、これらの感覚を強調している。

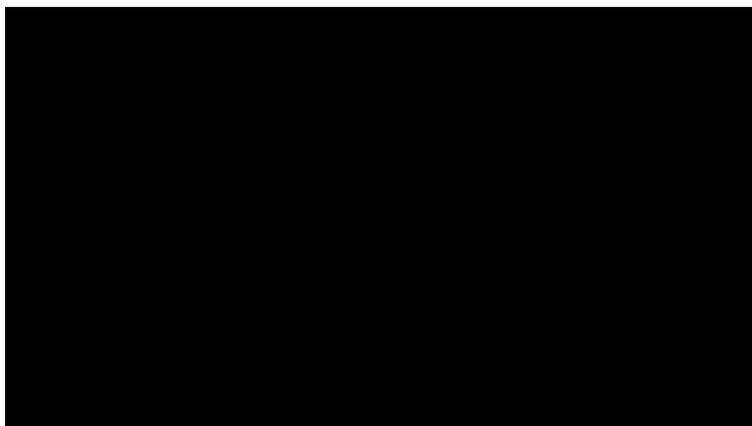
2.6 インディーズ

ソニーのプレイステーション4が2013年に発売されてから、プレイステーションネットワークというオンラインストアの人气が急速に高まった。そこからはあまり知られていない独立系の小さなゲームソフトを作っているスタジオの作品がダウンロード購入でき、これこそ日本のテレビゲームの将来のあり方だと述べる人は少なくないようだ。

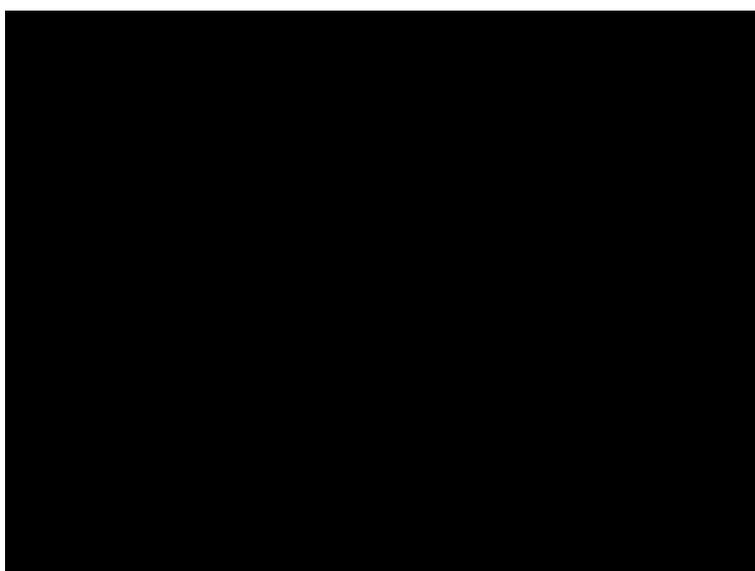
3. 日本のテレビゲームの将来

3.1 アメリカの同時多発テロ事件の後

2001年のアメリカ同時多発テロ事件から、日系アメリカ人建築家のミノル・ヤマサキが設計したニューヨークの世界貿易センタービルを含め、米国の重要な建物が破壊されてから、世界の政治、外交だけではなく、テレビゲームの市場も次第に変わってきたと言える。



『カウンターストライク』、Valve Software、1999年



『アメリカズ・アーミー』、アメリカの陸軍、2009年

アメリカがイラクやアフガニスタンで報復として戦争を始め、欧米ではそういう状況をテーマにしたゲームが数多く作られた。代表的な例としては、『カウンターストライク』という対テロ特殊部隊とテロリストとの戦いとテーマにした対戦ファーストパーソン・シューティングゲーム(FPS)である。プレイヤーがチームを作って対戦することができ、特に若い男性に支持された。他にも、2009年の『アメリカズ・アーミー』というアメリカの陸軍の戦闘練習のために開発されたゲームを元にしたものも非常に成功したようだ。

特に、現代のアメリカの時代精神を巧みに描いているキャスリン・ビグローという映画監督は、「戦争は一つの優れたキャンバスだ。何しろ、私たちの時代のすべての主要なテーマ

を含んでいる。人間を人間ではなくしてしまう。人間の凶悪性を助長する。地獄だ。³」と言っている。

3.2 日本の反応、ケーススタディー

日本でも最近、FPS が作られるようになったのだが、国内市場ではあまり成功していない。様々な限定があり、日本だけの特徴があるからだろう。まず、海外市場向けの日本製のゲームに出てくるキャラクターは大体、アメリカ人のように設定されているのに、日本人の痕跡が度々見えてしまう。



クリス・レッドフィールド、『バイオハザード5』、カプコン、2009年

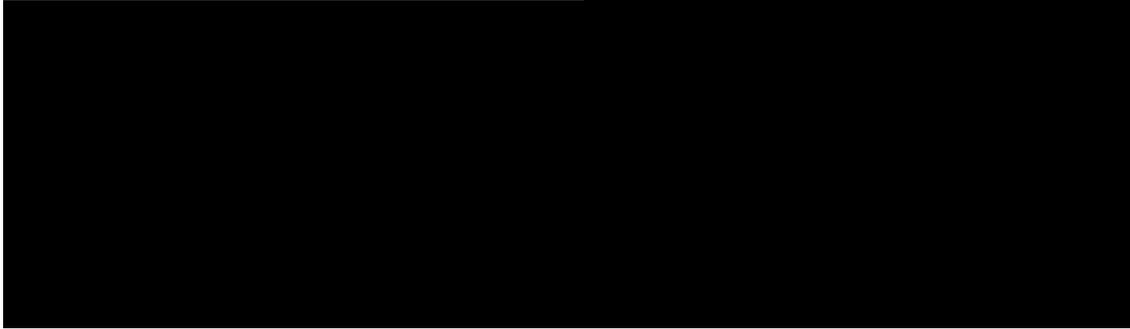
例えば、2009年のカプコンの『バイオハザード5』に現れるクリス・レッドフィールドは典型的なマッチョという感じの体格をした主人公なのだが、全くマッチョではない性格を同時に持っている。マッチョのイメージとは正反対に温和で礼儀正しいキャラクターなので、そのギャップにこそ面白さがあるとも言える。ゲームのプロデューサー、小林福幸氏によると、細部にこだわることは、クリエイターたちの大事なミッションだそうだ⁴。確かに、それもカプコンのゲームが世界中で成功している理由だ。『バイオハザード5』だけではなく、シリーズが最初からディテールに力を注いでいることは、ゲームのどのシーン、どのロケーションを見ても明らかだ。例えば、あるコテージの床を這っているゴキブリ、空を飛んでいるカラス、ふいに森の中から走り出てくる狼などだ。

このシリーズは実際に起こった事件、シチュエーションに基づいているというより、ただリアルな出来事をパーツとして使っている。『バイオハザード5』の始まりのシーンで見られる人質の処刑のしかたは恐らく現代のイスラム国で行われている現実の処刑と関係が

³ “War was kind of the great canvas so to speak, kind of, you know, kind of containing all these sort of major themes of our time, you know, that it’s dehumanizing, it’s brutalizing, it’s hell.” DP/30: The Hurt Locker, director Kathryn Bigelow, 3:14~3:31 (<https://www.youtube.com/watch?v=rcMVGQphEw8>)

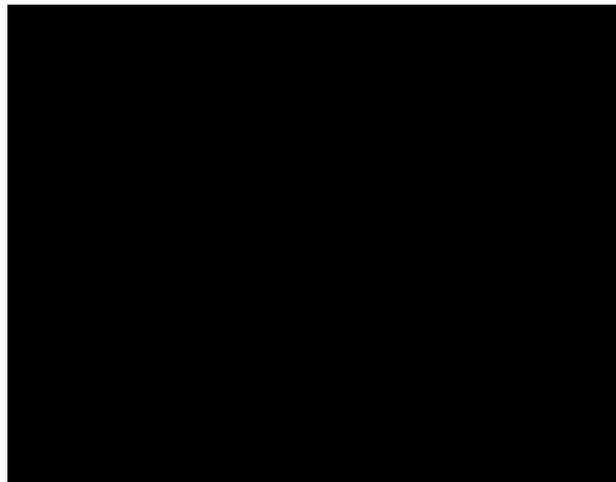
⁴ Hiroyuki Kobayashi Interview (Biohazard series segment), 4:53~5:35 https://www.youtube.com/watch?v=7Opa1TT_vPw

あるようだ。



『バイオハザード5』、カプコン、2009年（左）
人質の処刑、イスラム国（右）

しかし、そのような主流のゲームは、この世界に存在している問題、例えばスーダンの内戦を解決しようとするのではなく、ただ人々の遊びとして発展している。一方、ブライエン・シュランクというアメリカの学者によると、ある前衛的な作品は、プレイヤーに共犯者役をやらせる、例えば兵士の責任を感じさせる場合もある。シュランク氏は「2007年の『家庭内の緊張』というハプニングでは、ワファー・ビラルというイラク系アメリカ人はオンラインプレイヤーが設置したウェブカメラと銃を使ってペイントボールで撃たれるため、一ヶ月の間あるギャラリーに閉じこもった。（...）アメリカのABCという放送局で、コロラドでコンピュータの前に座ったまま、リモートコントローラーを使ってミサイルを操作する軍人のインタビューを見た。『家庭内の緊張』は、顔、体、そして現代の戦争技術の議論になりがちな戦争の問題を考え直すための具体的な方法である」⁵と述べている。

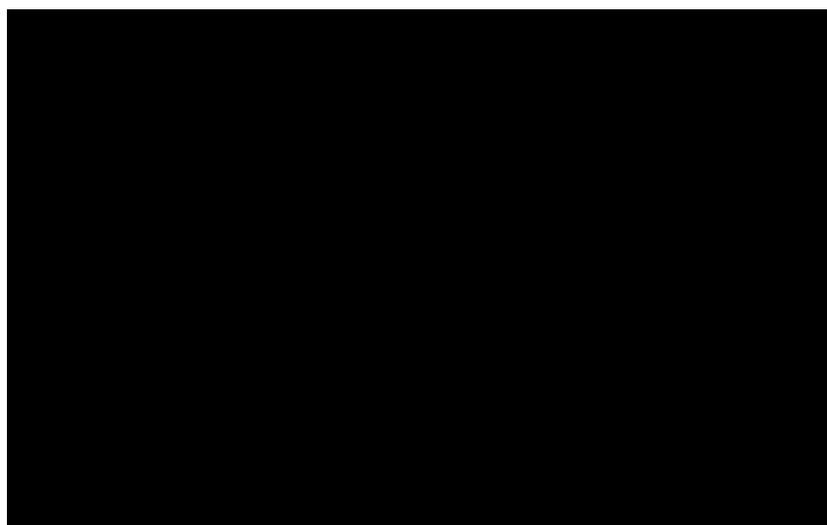


『家庭内の緊張』、ワファー・ビラル、2007年

⁵ “In *Domestic Tension*, Iraqi American Wafaa Bilal locked himself in a gallery for a month in 2007 to be bombarded with paintballs from a webcam-mounted gun operated by online players. (...) (He) saw an ABC interview with a soldier remote controlling a drone over Iraq and launching missiles while sitting at a computer in Colorado. *Domestic Tension* offers a face, body, and tangible way to engage the controversial issues of modern war technologies.” SCHRANK, Brian: *Avant-garde Videogames: Playing with Technoculture*, The MIT Press, 2014, p. 90-91

しかし、メインストリームのゲームは、ハリウッドの映画と同じように視聴者、プレイヤーを現実から切り離しており、自立的なフィクションの世界に浸らせる。別の言い方をすると、それはギー・ドゥボールというフランス人哲学者の『スペクタクルの社会』という本に出てくるコンセプトの延長と言える：「昔は直接経験していたことが、今は現実をそれに代わって示すただのイメージになってしまった⁶。」

4. おわりに



『水没都市』、シマダシステム、2014年

2.6 で述べたように、日本のテレビゲームの将来において可能性があるのは恐らくインディーズであろう。具体的な例をあげると、『水没都市』というゲームの概念は「ある科学技術の暴走事故を契機とした災害が連鎖し、遂には地球水没という未曾有の事態が生じた」⁷となっている。この問題を解決するため、ユーザーは町のどこかに隠されたバルブを見つけなければならない。そのゲームのエンジンを使って、オープンソースのデータベースからこの町のマップを使っても良いし、この「開放的」であることもこのタイトルの際立っているだけではなく、将来の日本製のゲームに必要な質だとも思える。また、『水没都市』は2015年の「京都 BitSummit」というインディーゲームの祭典に出展されたゲームの一つでしかない。「BitSummit」に出展されたゲームの大部分は、1980年代の任天堂のファミコンのシステムを使って開発されものばかりである。しかし、それもまた日本のゲームの最盛期はもう過ぎ去ったということを示す証拠だと言える。

インディーズを調べてみて、どういう傾向、あるいは世界市場での成功のチャンスがあ

⁶ “All that once was directly lived has become mere representation.” DEBORD, Guy: The Society of the Spectacle, translated by Donald Nicholson-Smith, Zone Books, 1994, Thesis 1 (https://en.wikipedia.org/wiki/The_Society_of_the_Spectacle)

⁷ <http://bitsummit.org/2015/?project=水没都市~シマダシステム&lang=ja>

るのか推量することがこれからの課題であろう。

参考文献：

BURNHAM, Van: *Supercade, A Visual History of the Videogame Age 1971-1984*, The MIT Press, 2003

DEBORD, Guy: *The Society of the Spectacle*, translated by Donald Nicholson-Smith, Zone Books, 1994

DP/30: *The Hurt Locker*, director Kathryn Bigelow
(<https://www.youtube.com/watch?v=rcMVGQphEw8>)

Hiroyuki Kobayashi Interview (Biohazard series segment)
(https://www.youtube.com/watch?v=7Opa1TT_vPw)

NYE, Joseph S.: *Soft Power: The Means To Success In World Politics*: PublicAffairs, 2005

PICARD, Martin: *The Foundation of Geemu: A Brief History of Early Japanese Video Games* (<http://gamestudies.org/1302/articles/picard>)

RICHEY, Michael: *Losing The Midas Touch: Why Japan No Longer Dominates The Video Game Industry*
(<http://www.tofugu.com/2014/03/27/losing-the-midas-touch-why-japan-no-longer-dominates-the-video-game-industry/>)

SCHRANK, Brian: *Avant-garde Videogames: Playing with Technoculture*, The MIT Press, 2014

The Vogue Experience: An Audience with Franca Sozzani & Lisa Armstrong
(<https://www.youtube.com/watch?v=VQoveUeDkTI>)

上村雅之、細井浩一、中村彰憲：*ファミコンとその時代：テレビゲームの誕生*、エヌティティ出版、2013、ISBN 4757170467