

メディア芸術 ニュースレター

NewsLetter/Vol.3
発行:メディア芸術総合情報事務局
監修:文化庁
お問合せ:info@mediag.jp
発行日:2012年2月17日
<http://mediag.jp>

ヨ

マンガ・アニメーション・ゲーム・メディアアートを
伝えるニュースレター

気がつけば
「文化」と呼ばれていた

(株)バンダイナムコゲームス
代表取締役副社長

鵜之澤伸 インタビュー

研究最前線②ゲーム分野

2011年度メディア芸術情報拠点・
コンソーシアム構築事業 活動レポート
「ふくしまアニメーションプロジェクト」





鶴之澤伸

(株)バンダイナムコゲームス代表取締役副社長。1957年9月27日、東京生まれ。1981年、(株)バンダイに入社後、玩具、映像、ゲームなど幅広い事業に携わる。2005年の(株)バンダイと(株)ナムコの経営統合をうけて2006年に誕生した(株)バンダイナムコゲームスで現職に就任。事業全般・第2事業本部・ネット構想プロジェクト担当・チーフバックマンオフィサーを兼任。(株)バンダイナムコホールディングス上席執行役員。(株)BDNA代表取締役社長。社団法人コンピュータエンターテインメント協会理事。

気がつけば「文化」と呼ばれていた

メディアの変化とともに、流通形態と合致したコマーシャルアートのプロデュースを展開してきた鶴之澤伸氏に、日本のメディア芸術（マンガ、アニメ、ゲーム、メディアアート）をめぐる現状や日本文化の将来像を伺った。

Q 「メディア芸術」の文化的価値とは？

A 私は、現在54歳ですが、マンガ、アニメ、ゲームといったメディア芸術は、約30年前（自分ら世代が若かった頃）から本格的に始まったと考えています。まずマンガがあり、マンガ映画としてアニメーションが人気を獲得してきた。かたや同じような時期にパーソナルコンピューターが発明され、コンピューターゲームも誕生していく。

こうしたことが同時多発的に生まれる時代に、私の世代は立ち会ってきたし、自分たちが「面白い」と思うものをつくってきました。だから最初は、自分たち自身がお客様でもあったわけです。それをずっと続けているうちに、これが事業となり、次の世代にもファンが現れて、気がつけば自分たちのつくってきたものが「文化」と言われるような状況になっているということだと思います。

でも私自身は、原作も書かないし、絵も描かない。クリエイターに何をつくっても



Wii『太鼓の達人Wii 決定版』
©2011 NAMCO BANDAI Games Inc.

海外で評価を受けているという動きが出てきた。自分にとって製品だったものに、違う意味づけが与えられつつあることに気づきはじめるわけです。

最近では、国が振興を進めているコンテンツ系のフェスティバルのようなイベントに出展する機会も頻繁になってきました。国が率先してくれることはありがたいし、そういうことを通じて、若い才能が集まり、世界に出ていくチャンスができるることは希望のある状況だと思っています。



Q 現在、起きている変化は？

A ゲームについて言えば、以前は日本のソフトが世界を席巻していましたが、この10年ぐらいは日本の存在感が海外で薄れています。その理由としては、海外のゲームがハリウッド映画のように大作化してきたという事情があげられます。日本のアニメーションやコミックの感覚でつくられてきたゲームが、コンピューターの性能が上がったことで、実写に近い表現が可能となり、映画とほとんど映像の質が変わらなくなっているわけです。開発費も100億円という規模が、いまやアメリカを中心とする海外のデベロッパーの基準のひとつになっています。象徴的な状況としては、2011年11月に発売されたゲーム『コール オブ デューティー モダン・ウォーフェア3』が、わずか16日間で10億ドルのセールスを記録して、映画『アバター』の17日間という記録を抜きました。

ただし、だからといって、私達は同じようにハリウッド映画と同じ土俵で戦いたいとはあまり思っていない。それとは違う土俵でできることがあることがあるわけで、そこに力を注いでいきたいと思っていますね。



PS3『アイドルマスター2』

©窪岡俊之 ©NBGI

Q 作品のアーカイブについて

A ここ数年、過去の作品をエミュレーションしてプレイできるようになって、それがビジネスにもつながるようになりました。たとえば、携帯やスマートフォンで過去の名作といわれるゲームをプレイできる。過去の名作を現在の技術でユーザーフレンドリーにつくるということは、商業的にも重要だし、アーカイブのひとつの手段でもあると思います。



アーケードゲーム『パックマン』

©NBGI

しかし、ゲームの保存といったときに、プログラムやモニターの中のデータのことだと思われがちなんですが、実は『スペースインベーダー』にせよ『パックマン』にせよ、アミューズメント施設などにある「筐体」を持った実機からはじまっているわけです。だから、データだけでなく、かつてのプレイ環境をどのように保存するのかという問題が一方にあります。

こうした問題意識と繋がることとして、バンダイとナムコが統合したときに驚いたことがあります。ナムコは、何十年か前のアーケードゲームについても可能な限りパーツを保有し、修理していたんです。10年経ったからサービスを打ち切るということをしないで、直せる限りは直す。企業としては、きちんとした保守部門を持つことも、アーカイブにとって大切なことだと考えさせられました。

もちろん、ゲームの文化的価値が周知されてくれれば、企業だけでそれを持っているべきかどうかという議論もでてくるでしょう。ベルリンのコンピューターゲーム博物館 (Computerspielmuseum) のように、実機を保存するような施設があれば、散逸、消失の心配はなくなりますよね。

データやプログラミングについても、エミュレーションとは別に、きちんと整理して、教材的な形で再利用できるようなアーカイブができればすごくいいことだとは思っていますが、会社の財産そのもののな

で、なかなか開放するのが難しい。そのせめぎあいですね。企業としては、経済力がある限りは、自分たちで保存するしかない。それが難しくなったときに、なんらかの形で、国が引き取ってくれるようなアーカイブが必要だとは思います。

エイターも勉強になるし、ノウハウも手に入れられる。こうしたカンファレンスはとてもいいと思います。



Q 後の世代の育成は？

A 社員の育成も、クリエイターの育成も同じだと思うのですが、基本的に成功体験の機会をどうつくってあげられるか、だと思います。失敗してばかりいると、次をつくる自信が無くなってしまう。だから、つくった作品を多くの人が見て「面白い」と言えば成功体験だし、ビジネス的に成功するのも成功体験。その両方を経験できるといい。そういった成功体験を、最初は小さな規模からチャレンジできるような環境があればいいと考えています。しかし、いわゆるソーシャルゲームなどは、3~4人で3ヶ月ぐらいでつくられるわけで、大きなゲーム会社で稟議書を書いているあいだにできてしまう。大きなゲーム会社は、こうしたイノベーションのジレンマ的な状況に置かれているのが現状です。

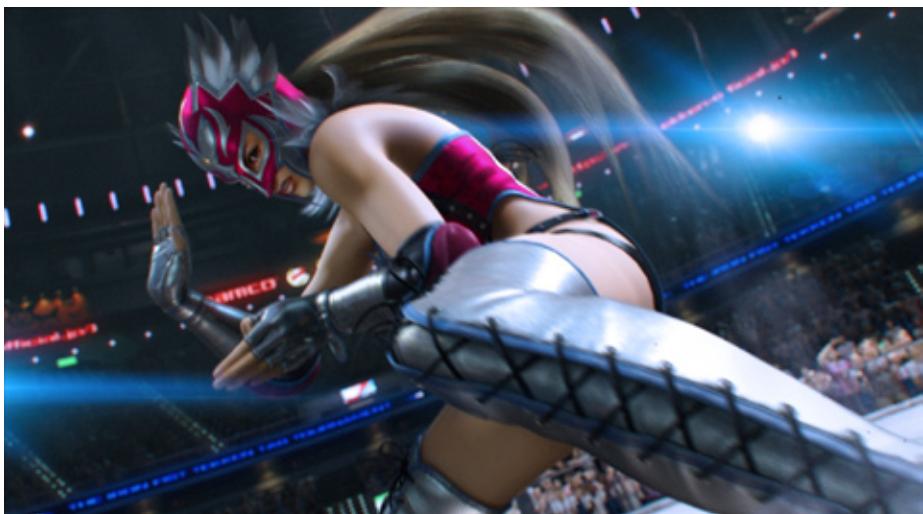
技術的な方面では、コンピューターゲーム系の開発者たちが交流を持つカンファレンスCEDEC（コンピュータエンターテインメントデベロッパーズカンファレンス、通称セデック）があります。CEDECでは、業界の発展のために、研究や開発成果を詳細に発表しています。これは開発者やクリ

Q 国にできることは？

A クリエイターの認定制度をつくったり、作品を保護するようなことは必要ないと思っています。むしろ、きちんと商業性が出るように、国対国の規制の部分や、違法コピーを根絶させる仕組みをつくっていくということじゃないでしょうか。

参考になる事例としては、「バンダイチャンネル」というアニメーションの配信会社があるのですが、ここはバンダイ系だけではなく、それ以外の他社のコンテンツも預かるという形式で、いわゆる「コンテンツツアグリゲーション」をやっています。つまり、各社がコンテンツを一つひとつ、海外に持っていくとするのはけっこう大変なことなんで、国の産業全体で、ポータルサイトや事業会社を支援してもらうことも意義があると思います。

最初の話題にあった、「ジャパンメーション」や「クールジャパン」というコマーシャルアートが文化的に語られているわりには、ビジネスとしての海外展開は驚くほど成功していないのが実情です。それは文化的価値を支える基盤、ビジネスの基盤がいずれも整備されていないからという面が強い。そういう面での支援を国に期待したいです。



アーケード『鉄拳 タッグトーナメント2』

©2011 NAMCO BANDAI Games Inc.

ゲームという問題圈——コンピューターゲーム研究の国際的な動向について

井上明人(国際大学GLOCOM研究員)

コンピューターゲームの研究が本格的にはじまったのはこの十年程度だ。草創期の学問らしく仮説検証型の強いアプローチよりはアジェンダ共有の段階にある。

この点でケイティ・サレン、エリック・ジマーマン『Rules of Play: Game Design Fundamentals』(The MIT Press, 2004)邦訳『ルールズ・オブ・プレイ ゲームデザインの基礎』(ソフトバンククリエイティブ、2011)は、この分野全体の問題意識をあつかっており、論点は幅広い。ゲームや遊び(Play)の概念定義、プレイヤーの受容プロセス、メディアとしての独自性、社会利用……などあまりに学際的な広い論点を含んでいる。

メディアとしての独自性についての議論で注目されるのは、ジェスパー・ジュール『half-real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds』(The MIT Press, 2005)だ。ジュールが論じる枠組みは「フィクションとルール」の関係性でゲームを考えるというもの。小説ではフィクションを描きだすためのプロセスは、文字情報を通じた単線的な物語による。だがゲームでは、文字ではなくルールを通じて、その都度ごとのダイナミックなゲームの展開を介してゲーム内のフィクションが構築される。そこで成立する体験はちぐはぐなこともあるが、フィクションとルールの設定が合致した場合には相乗効果が生まれ、旧来のアートではなかったような体験をすることもできる。

また、ゲームを社会的な問題解決の手段として用いようとする動きも盛んだ。2000年代前半から議論されはじめたのが「シリアルゲーム」というワードだ。ジェームズ・ジーや、イアン・ボゴストといった論者がこの分野の議論を盛り上げた。

そして、ゲームを作るのではなく、すでにある社会的な事象にゲームのノウハウを適用しようという動きも「ゲーミフィケーション」と呼ばれる形で、2011年から急遽盛んになった。これについては筆者も『ゲーミフィケーション〈ゲーム〉がビジネスを変える』(NHK出版、2012)であつかっているが、コンピューターゲームの応用範囲は思われる以上に広い。

ゲームの研究書



サレン、ジマーマン
『ルールズ・オブ・プレイ
ゲームデザインの基礎』
(ソフトバンククリエイティブ、2011)



ジュール
『half-real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds』
(The MIT Press, 2005)



ボゴスト
『Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames』
(The MIT Press, 2007)

2011年度メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業 活動レポート 「ふくしまアニメーションプロジェクト」

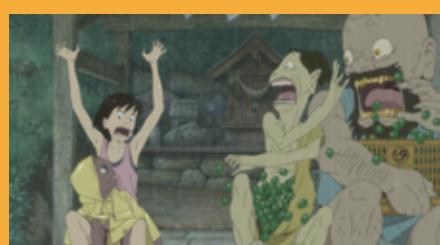
2012年1月14日(土)、福島県郡山市にて「ふくしまアニメーションプロジェクト—アニメーションと音楽で絆を深めよう」を開催しました。このプロジェクトは、地域の方々とメディア芸術関係者との連携・協力を促進し、また被災地復興の一助となるよう企画され、アニメーション関係者による実行委員会主催のもと、福島県、郡山市など地方自治体の後援を得て実施しました。

2008年に音楽都市宣言をしている郡山市は、特に合唱が盛んで、幼稚園児から大人まで多くの方が合唱に取り組んでいます。当日は、FCT郡山少年少女合唱団の皆さんがあなれの歌でアニメーションソングを披露してくれました。また、アニメーション映画『ももへの手紙』(4月21日全国ロードショー)の上映や、沖浦啓之監督、菅野正美福島県合唱連盟理事長、野崎圭一フライングドッグ音楽制作部長、鈴木美潮読売新聞文化部記者(モデレーター)によるトークセッションが行なわれ、郡山市を中心に200名を超える方々の来場がありました。

引き続き多くの関係者のご協力をいただきながら、このような取り組みを今後も継続する予定です。



トークセッションの様子「アニメーションと歌の可能性」



©2012「ももへの手紙」製作委員会

当日の合唱およびトークセッションの様子は、ニコニコ生放送での放送を予定しています。放送日(3月上旬予定)などは公式サイトでご案内します。
<http://mediag.jp>

