

DiGRA Japan 10月公開講座 同人ゲームの潮流②

「ひぐらし／うみねこのなく頃に」に見る
コンテンツとコミュニティ～

三宅陽一郎 (DiGRA JAPAN 研究委員)

y.m.4160@gmail.com

DiGRA Japan 10月公開講座 同人ゲームの潮流②

「ひぐらし／うみねこのなく頃に」に見る
コンテンツとコミュニティ～

講師 竜騎士07(07th Expansion、シナリオ、グラフィック)
BT(07th Expansion、HP管理運営、スクリプト)

司会 井上明人(国際大学GLOCOM 研究員／助教)

討論者 有馬啓太郎(マンガ家、同人サークル「日本ワルワル同盟」主宰)

高橋直樹(汎用ゲームエンジン「Nscripter」制作者)

七邊信重(東大大学院情報学環 特任助教)

三宅陽一郎(DiGRAJ研究委員)

日程 2008年10月31日(金) 東京大学本郷キャンパス 武田先端知ビル武田ホール

以下は仮資料(プロトタイプ)です。
本番で用いるPPT資料として、
また先立って質問内容を
確認、改善するために作られました。

失礼な表現、不適切な引用がある場合も
直ちに改善いたしますので、ご指摘ください。

同人ゲームの潮流②

～「ひぐらし／うみねこのなく頃に」に見るコンテンツとコミュニティ～

講師: 竜騎士07(07th Expansion、シナリオ、グラフィック)
BT(07th Expansion、HP管理運営、スクリプト)

司会: 井上明人(国際大学GLOCOM 研究員／助教)

18:00	DiGRA Japan 紹介	遠藤雅伸(DiGRAJ理事)
18:10	討論① 「作品入門編」	七邊信重(東大大学院情報学環特任助教)
18:30	討論② 「産業比較編」	三宅陽一郎(DiGRAJ研究委員)
18:50	討論③ 「同人文化編」	有馬啓太郎(「日本ワルワル同盟」主宰)
19:20	休憩 (10分)	
19:30	討論④ 「NScripter編」	高橋直樹(「Nscripter」制作者)
20:00	討論⑤ 「マニアック編」	七邊信重(東大大学院情報学環特任助教)
20:20	総括「コンテンツとコミュニティ」井上明人(国際大学GLOCOM 研究員)	
20:30	終了(懇親会)	

会場



進行の仕方



18:10	討論① 「作品入門編」	質問6
18:30	討論② 「産業比較編」	質問3
18:50	討論③ 「同人文化編」	質問3～5
19:30	討論④ 「NScripter編」	質問3～5
20:00	討論⑤ 「マニアック編」	質問3

それぞれの討論者が竜騎士さん、BTさんに
質問をテーマに討論します！



討論① 作品入門編

七邊信重(東大大学院情報学環 特任助教)

質問

質問① スタッフの役割分担はどうなっていますか

質問②

竜騎士さんにとって、同人とはどういう場所でしょうか？

質問③ 同人の世界を知った経緯、同人という場で作り始めた経緯（どのようなきっかけで知ったのか）を教えてください。

質問④ ゲーム開発を企業に所属しないで行うことのメリットとデメリットにはどういったものがあるのでしょうか？

質問⑤ ウェブサイトの制作・運営やユーザーサポートの点で、心がけていることは何ですか？（BTさん）

質問⑥ サウンドノベル以外で、作りたいゲームのジャンルはありますか？

質問① スタッフの役割分担はどうなっていますか？

- 竜騎士07さん、BTさん、八咫桜さん、daiさん

質問②

竜騎士さんにとって、同人とはどういう場所でしょうか？

- 同人と商業の定義は？

質問③

同人の世界を知った経緯、同人という場で作り始めた経緯
(どのようなきっかけで知ったのか)を教えてください。
(竜騎士07さん、BTさん)

質問④ ゲーム開発を企業に所属しないで行うことの
メリットとデメリットにはどういったものがあるでしょうか？

また、竜騎士さんの学生時代の夢はスクウェア入社
ということでしたが、もしゲーム会社に就職していたら、
どのようなゲームを作られたかったですか？

質問⑤

ウェブサイトの制作・運営やユーザーサポートの点で、心がけていることは何ですか？(BTさん)

同人ゲームがブームになるかならないかという点で、ユーザーとのコミュニケーションという点が非常に重要だと思いますが、BTさんはそうしたスキルをどのように身につけられたのでしょうか。

読者を推理へと導く、お疲れ様会、お茶会といった発想はどこから生まれたのでしょうか？

質問⑥ サウンドノベル以外で、
作りたいゲームのジャンルはありますか？
(今後の展開)

- 東方の対戦カードゲームの構想(「ひぐらしのなかせ方」)
- 恋愛青春もの(同人サークル時代)

討論② 産業比較編

三宅陽一郎 (DiGRAJ研究委員)

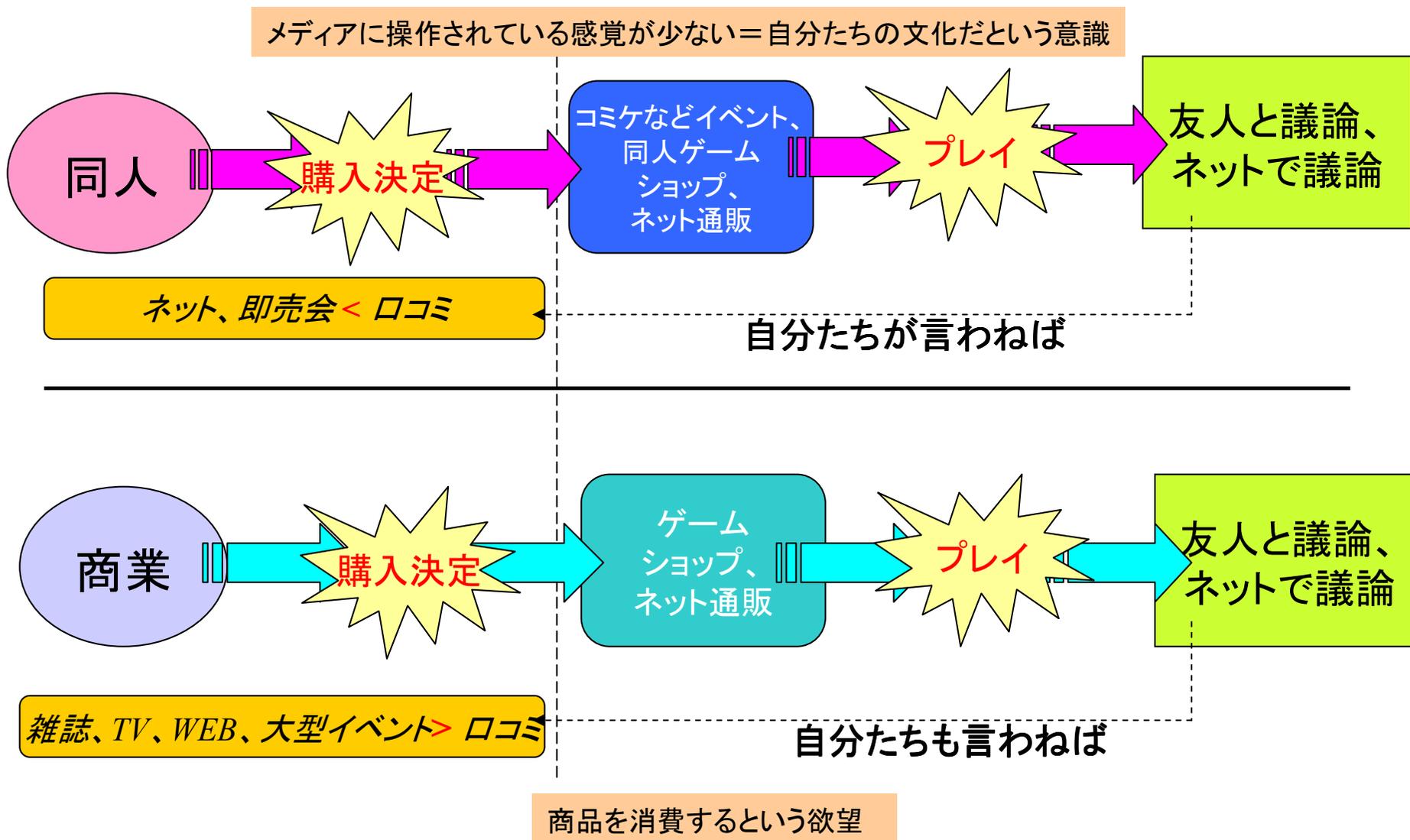
質問

質問① 「同人ゲームを買ってプレイする」という体験と、
「商業ゲームを買ってプレイする」という体験は
どのような違いがあるだろうか？

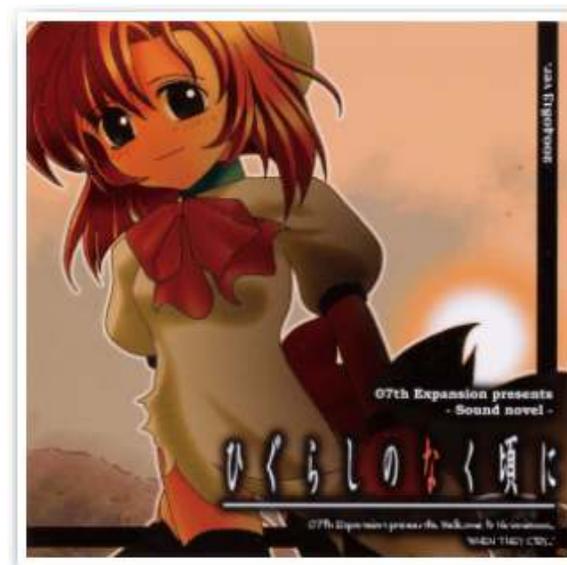
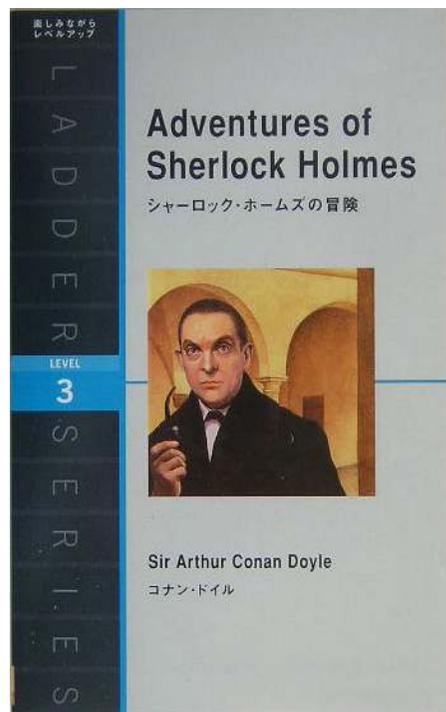
質問② 「ひぐらしのなく頃に」というゲームは如何に
「遊び」なんだろうか？

質問③ コミュニティーを如何に形成しようとしたか？
コミュニティーは実際に如何に形成されたか？

質問① 「同人ゲームを買ってプレイする」という体験と、
「商業ゲームを買ってプレイする」という体験は、
作成者としての体験、ユーザー体験としてどのような違いがあるだろうか？



質問② 「ひぐらしのなく頃に」というゲームは
如何に「遊び」なんだろうか？
竜騎士先生にとってゲームの定義とは何ですか？



面白くて誰かに伝えたいと思う、でも、
「プレイ」(インストールしてマウスをクリック)しなければならない

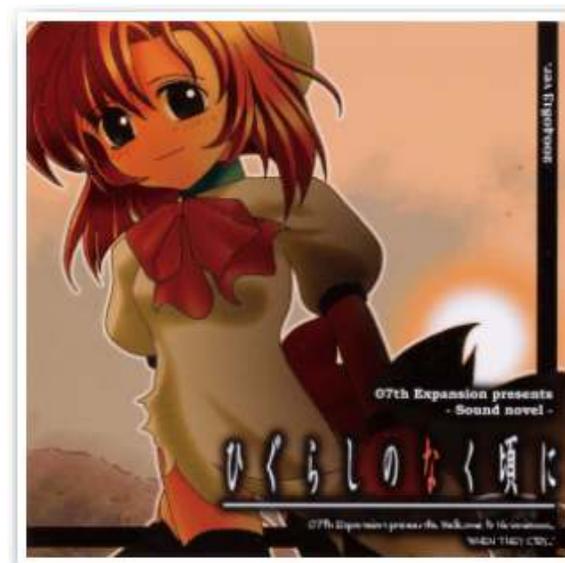
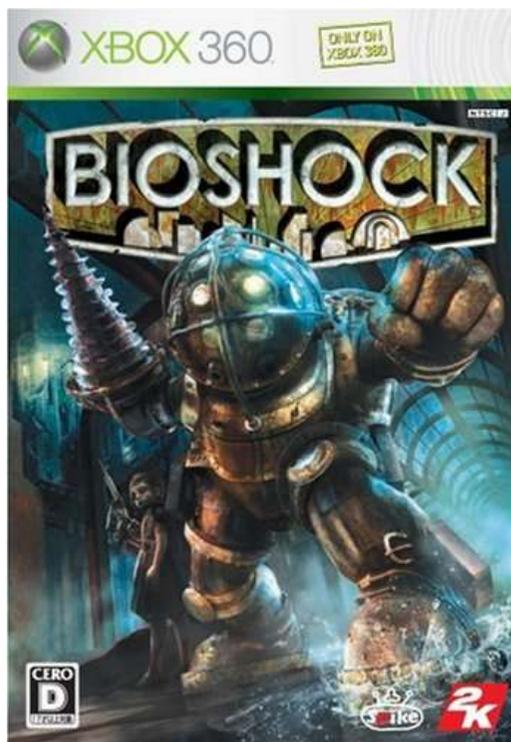


小説と似ているけど小説とは違う

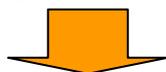
質問② 「ひぐらしのなく頃に」というゲームは

如何に「遊び」なんだろうか？

竜騎士先生にとってゲームの定義とは何ですか？

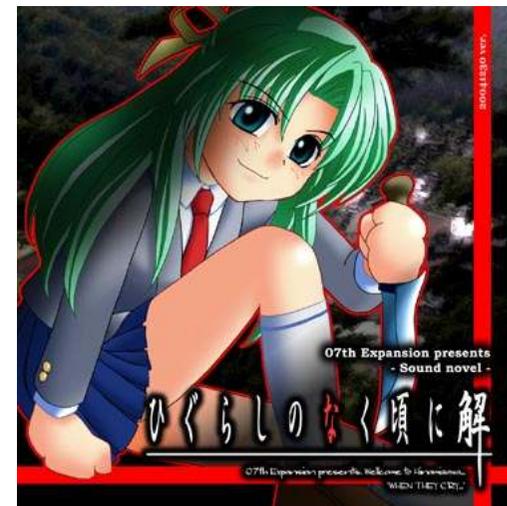
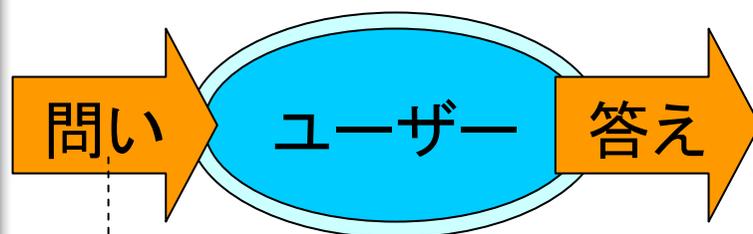
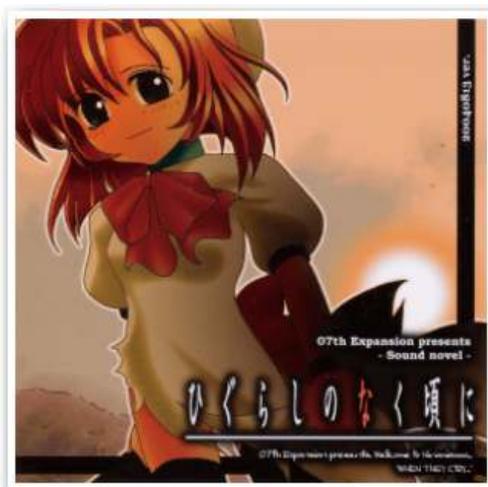


「プレイ」(インストールしてマウスをクリック)しなければならない、
でも、インタラクティブに内容が変化しない



ゲームと似ているけどゲームと違う

質問② 「ひぐらしのなく頃に」というゲームは
如何に「遊び」なんだろうか？
竜騎士先生にとってゲームの定義とは何ですか？



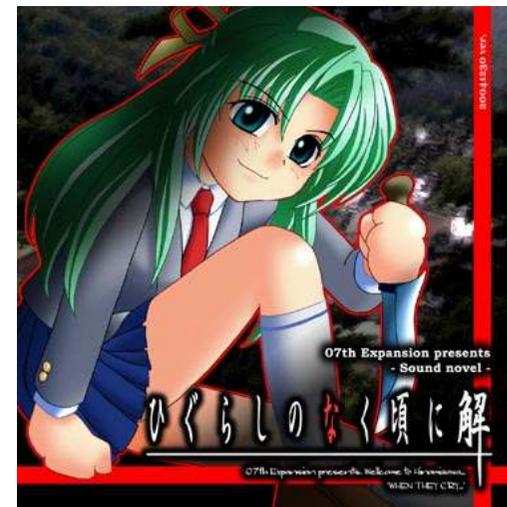
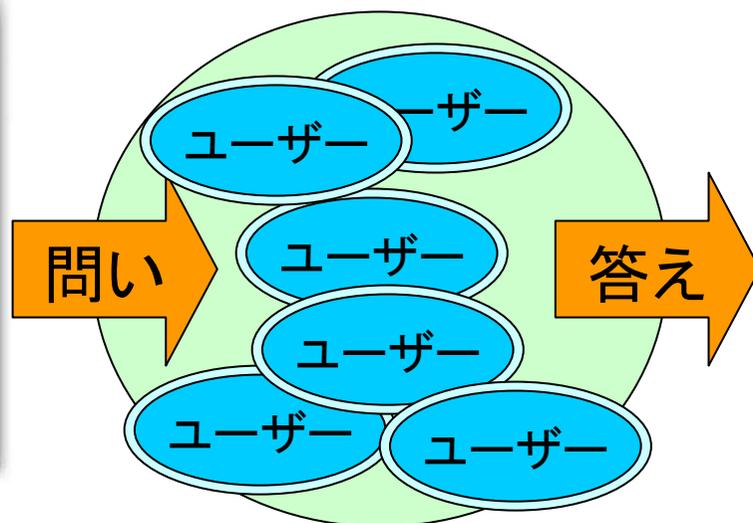
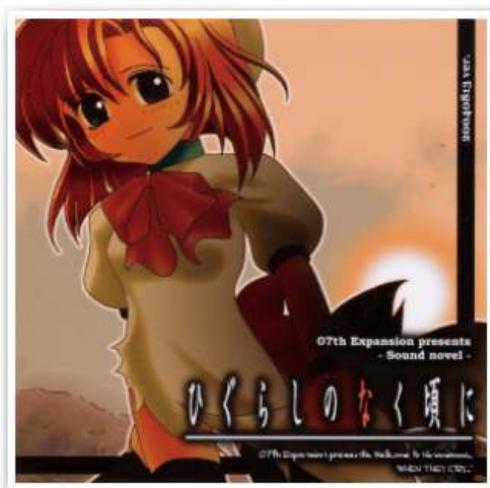
物語の終わりに
皆で考えよう、という
オプ会的な答えの提示

シリーズを通して見ればミステリー(クイズ)ゲームになっている

小説と似ているけど小説とは違う
全体を通して見ればゲームになっている

これだけではない...

質問② 「ひぐらしのなく頃に」というゲームは
如何に「遊び」なんだろうか？
騎士先生にとってゲームの定義とは何ですか？



情報共有（一体感）（コミュニティ形成の促進）

みんなで一つの同じ問題を考えて解くという喜び = ひぐらし的体験

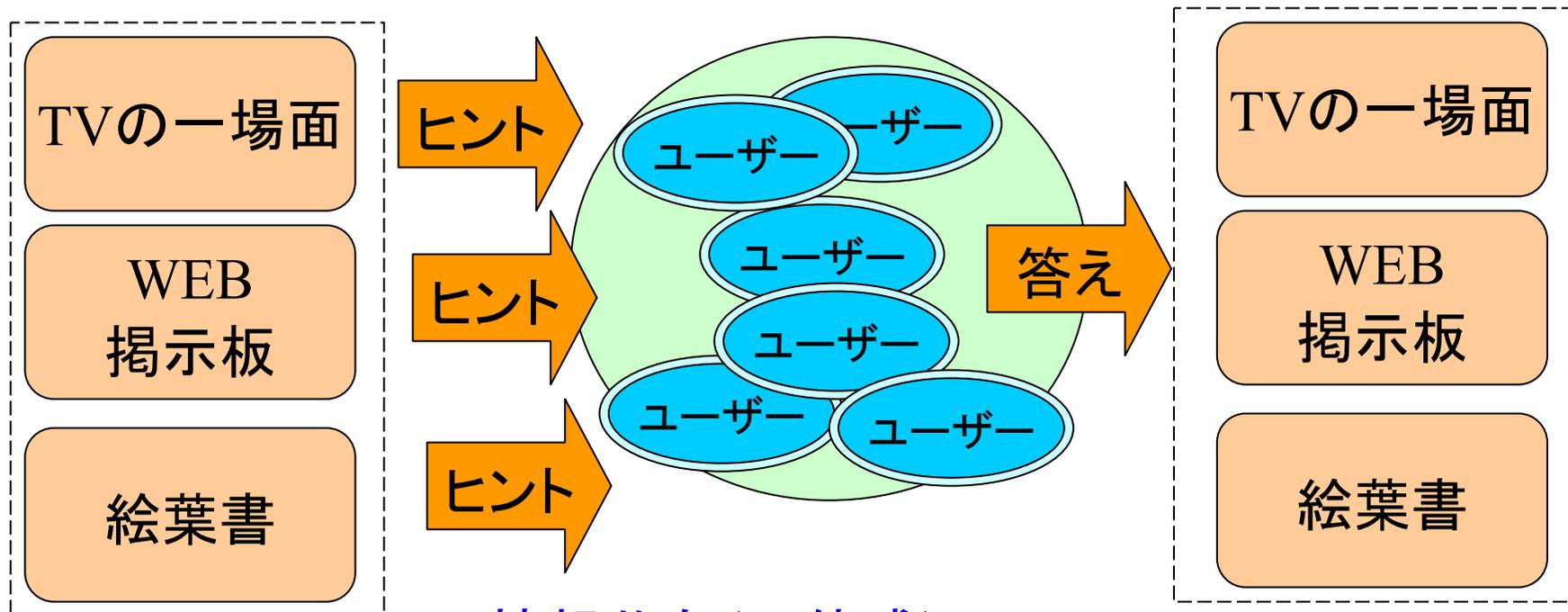
小説と似ているけど小説とは違う

ミステリーは一人で読む。

ひぐらしはみんなで解く（コミュニティ指向）。

質問② 「ひぐらしのなく頃に」というゲームは
如何に「遊び」なんだろうか？
竜騎士先生にとってゲームの定義とは何ですか？

ARG(Alternative Reality Game、代替現実ゲーム)とよく似ている

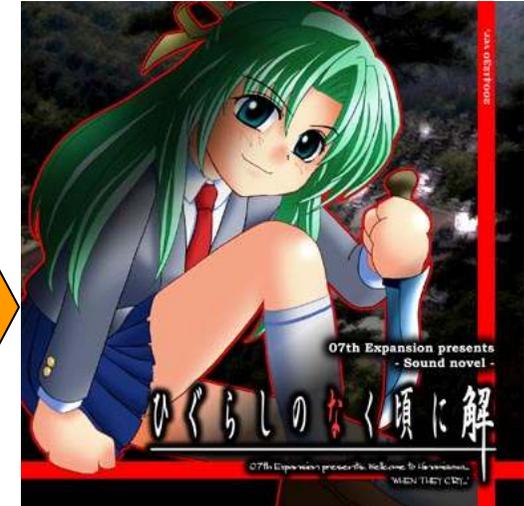
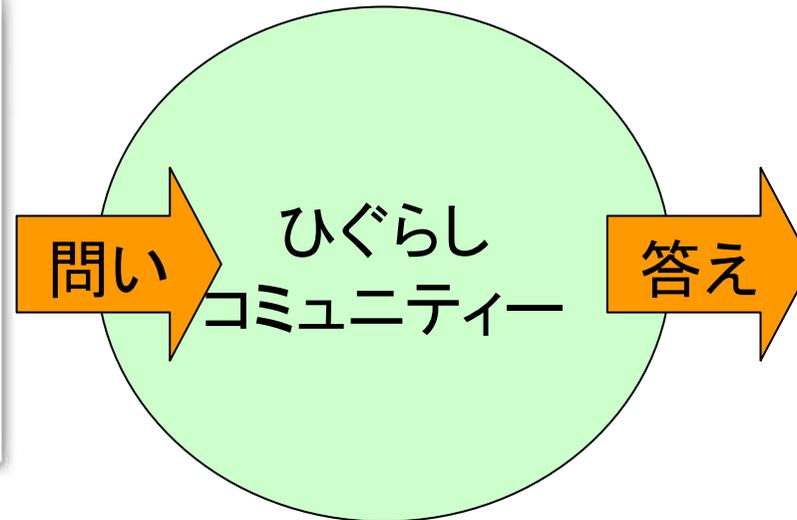
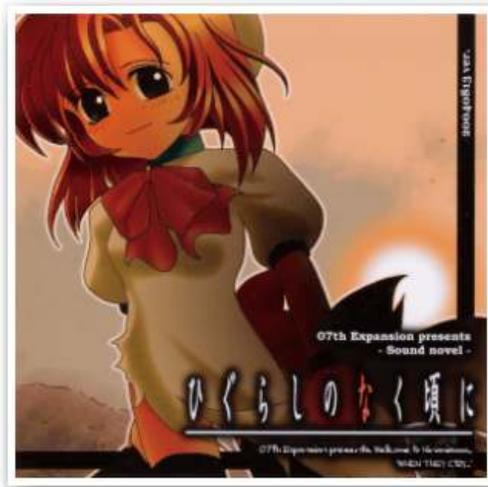


情報共有(一体感) (コミュニティー促進)

情報を共有して、みんなで解いて行く喜び

MMOQUIZ

質問③ コミュニティーを如何に形成しようとしたか？
コミュニティは実際に如何に形成されたか？



WEBの活用、BBSの活用、
物語りの終わりのヒントの出し方、
連続的なコンテンツの提供

討論③ 同人文化編

有馬啓太郎

(マンガ家、同人サークル「日本ワルワル同盟」主宰。

代表作『月詠』)

質問

質問① 発表の場として同人を選んだ理由

質問② 最初に作品を発表された際に、
どこまでの展開を考えていたのか？
a作品内容 b作品の伝播 について
それは単独のアイデアか、複数のアイデアか？

質問③ 様々な分岐点について
aヒットしたという実感の分岐点 b同人と商業ラインの分岐点
など、その時の具体的な数字について

質問④ 同様のヒットの流れを再現することは可能か否か？

質問① 発表の場として同人を選んだ理由

質問② 最初に作品を発表された際に、
どこまでの展開を考えていたのか？

a 作品内容

b 作品の伝播 について

それは単独のアイデアか、複数のアイデアか？

質問③ 様々な分岐点について

a ヒットしたという実感の分岐点

b 同人と商業ラインの分岐点

など、その時の具体的な数字について

ひぐらしのなく頃に(出題編)

1. [鬼隠し編](#) (2002年夏・[コミックマーケット62](#)発表)
2. [綿流し編](#) (2002年冬・[コミックマーケット63](#)発表)
3. [祟殺し編](#) (2003年夏・[コミックマーケット64](#)発表)
4. [暇潰し編](#) (2004年夏・[コミックマーケット66](#)発表)

ひぐらしのなく頃に解(解答編)

1. [目明し編](#) (2004年冬・[コミックマーケット67](#)発表)
2. [罪滅し編](#) (2005年夏・[コミックマーケット68](#)発表)
3. [皆殺し編](#) (2005年冬・[コミックマーケット69](#)発表)
4. [祭囃し編](#) (2006年夏・[コミックマーケット70](#)発表)

質問④ 同様のヒットの流れを再現することは可能か否か？

討論④ NScripter編

高橋直樹

(「**Nscripter**」制作者)

質問

質問① 「同人と商業の違い」をどう考えてますか？

質問② ベーシック・マガジンとは何だったか？

質問③ これからのゲームエンジンの発展について
どう思いますか？

質問④ これからのゲームエンジンの展望

質問① 「同人と商業の違い」をどう考えてますか？

- NScripterの使用条件では同人と商業で無料と有料を分けています

質問② ベーシック・マガジンとは何だったか？

- 90年代プログラム少年の体験話

質問③ これからのゲームエンジンの発展について どう思いますか？

- Flashコンテンツだとか、ニコニコだとか、RIA(リッチインターネットアプリケーション)の方面に将来性があるんじゃないか。
- 二次元CGをモーショントウイーンアニメで動かすということを考えた場合、今のゲームエンジンはだんだんFlashに近づいている。
- たとえば最近終了した四コママンガで「サナギさん」というのがあるが、ああいう作品をそのようなエンジンで表現すると面白いのではないだろうか。
- ただ、ネックは課金方法だ。ニコニコもフラッシュコンテンツも、有料コンテンツ配信には使いにくい。

質問④ これからのゲームエンジンの展望

- ノベルゲームということで、文学・小説と比較する視点多いと思うのだけど、ゲームエンジンの製作者としては、最近多くのエンジンが整備をすすめているトゥーンアニメの機能と、一般のいわゆるセルアニメとの違いを意識していきたいと思っている。
- ゲームエンジンで実現されるモーシヨントゥーンアニメのセルアニメに対する利点は、細かい修正を最終段階で何度でも加えることができるということ。
- これからはシナリオライター・CGスタッフ・音声スタッフと密に連携してのSCRIPT演出も重要になるだろう

討論⑤ マニアック編

七邊信重(東大大学院情報学環 特任助教)

質問

質問① 同人の場で学んだこと

質問② 影響を受けられた作品はありますか。

質問③ 日常生活での体験が、
ゲーム作りに影響した側面はありますか？

質問① 同人の場で学んだこと

竜騎士07さんが、ゲームシナリオ執筆の上で、同人という場で学ばれたことにはどういったものがあるでしょうか。また、同人の世界でしか学べなかったと思われる手法はありますか。

- 専門学校でゲームシナリオライターの授業も増えてきましたが、現状、学校数が減少しています。こうした状況を踏まえてお伺いしたいのは、同人という場の教育機能です。
- 竜騎士07さんは、同人という場に入ってこられる前に、シナリオの書き方についてどういったことを学ばれていましたか。また、「ひぐらし」「うみねこ」というゲームシナリオを書かれてこられたわけですが、竜騎士07さんが、ゲームシナリオ執筆の上で、同人という場で学ばれたことにはどういったものがあるでしょうか。また、同人の世界でしか学べなかったと思われる手法はありますか。
- (一般流通にのる商業のゲームに比べて、同人という場は、作り手と買い手の距離が近い。そのため、ユーザーの反応が直接分かるという点が特徴的だと思えますが、そのことはゲーム制作に影響を与えましたか?)

質問② 影響を受けられた作品はありますか。

- 竜騎士07さんは、SFC時代のサウンドノベルや、葉鍵、月姫といったビジュアルノベル、**横溝正史**や**江戸川乱歩**、**クリスティ**といった**ミステリー小説**の影響を受けているとインタビューで語られています。
- こういった作品に影響を受けた作品は、他にもあると思うのですが、「ひぐらし」「うみねこ」のように、ゲーム内世界について、コミュニケーションしたいと思わせるゲームというのは、「月姫」や「東方プロジェクト」などを除けば、同人ゲームでは稀少だと思います。
- こういった作品を作られる上で、影響を受けられた作品はありますか。たとえば、**ブレア・ウィッチ・プロジェクト**の影響を語られていますが、それはどういったものでしょうか？
- 竜騎士さんは**ラグナロクオンライン**が好きということですが、オンラインゲームとひぐらしには、ユーザー間のコミュニケーションが、作品の魅力になっているという点があります。ゲームの制作の上でオンラインゲームを意識しましたか？
- また**トレーディングカードゲーム**（**オリジナルカードを追加**）や、**テーブルロールプレイングゲーム**も親しまれているということですが、これらのゲームは、ゲーム制作の際に意識されましたか？

質問③ 日常生活での体験が、 ゲーム作りに影響した側面はありますか？

- ゲーム、映画、マンガなどのコンテンツの影響とは別に、日常生活での体験が、ゲーム作りに影響した側面はありますか？
- たとえば、高校での部活動や、公務員時代の経験が、「ひぐらしのなく頃に」や「うみねこのなく頃に」といった作品にはどのように投影されているでしょうか？
- 学生時代に学ばれたこと。公務員になられてから、07th Expansionを立ち上げられるまでの約10年間に学ばれたこと。
- 子どもの世界(部活)と大人の世界の対比
- 江戸川区の町作り、行政と「ひぐらしのなく頃に」の関係。
- 「ほたる祭り」とか駅前のおもちゃ屋。
- 竜騎士07さんたちを育てた地域文化

資料①

「ひぐらしのなく頃に」 メディアミックス展開



(C) 2006電撃士07 ひぐらしのなく頃に制作委員会 電撃文庫



画像がだめならリストだけでもよい
でも画像があった方がわかりやすいし、
話も進めやすい。