

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

討論② 産業比較編

三宅陽一郎 (DiGRAJ研究委員)

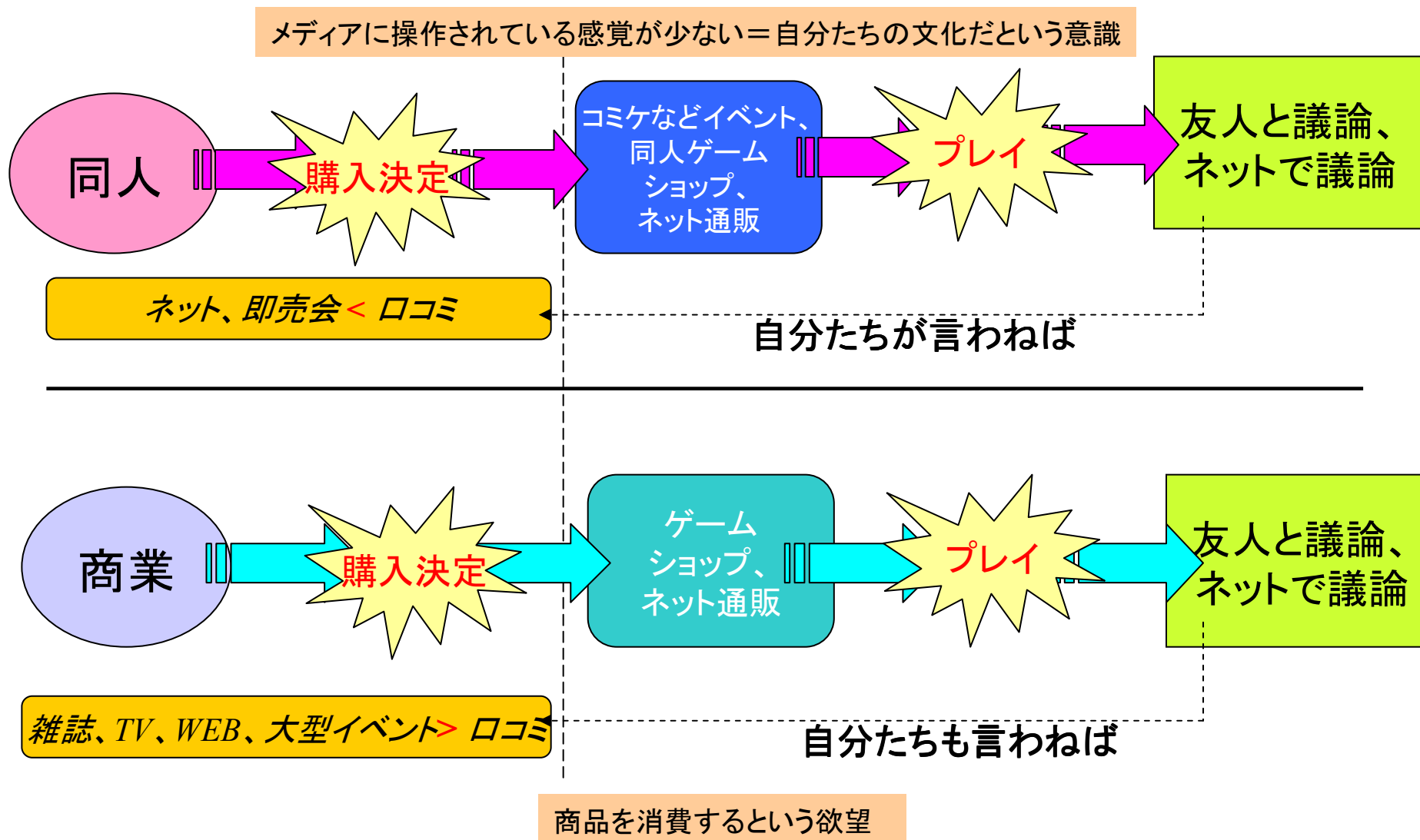
質問

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？

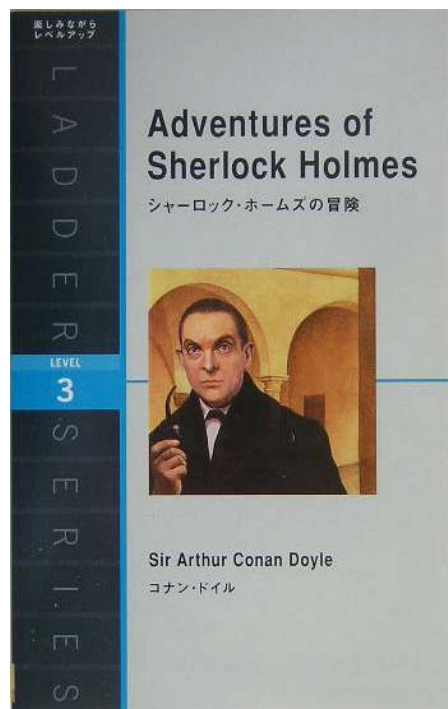
質問② 「ひぐらしのなく頃に」というゲームは如何に
「遊び」なんだろうか？

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？

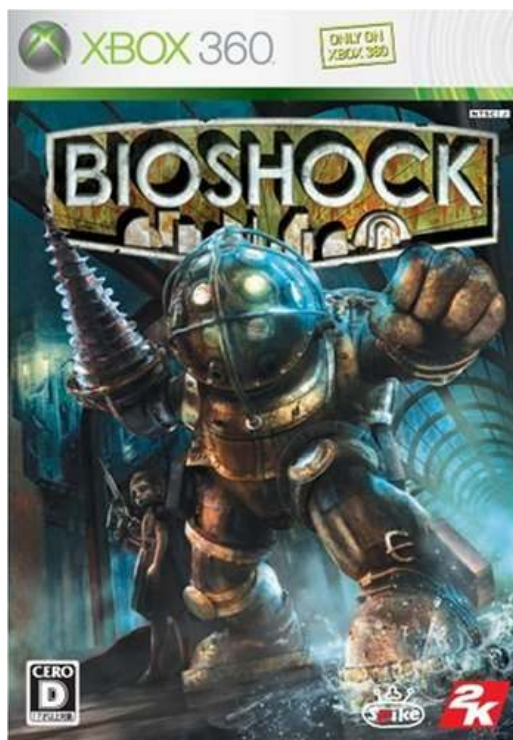


面白くて誰かに伝えたいと思う、でも、
「プレイ」(インストールしてマウスをクリック)しなければならない



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？

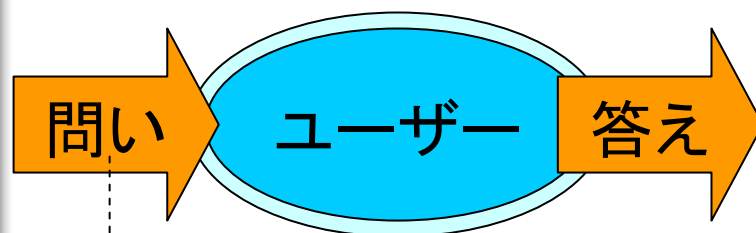
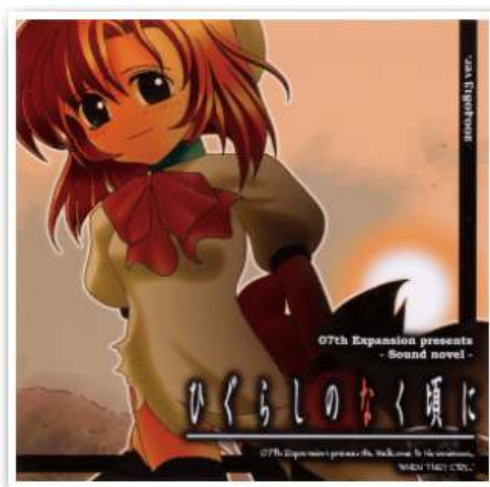


「プレイ」(インストールしてマウスをクリック)しなければならない、
でも、インタラクティブに内容が変化しない



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？



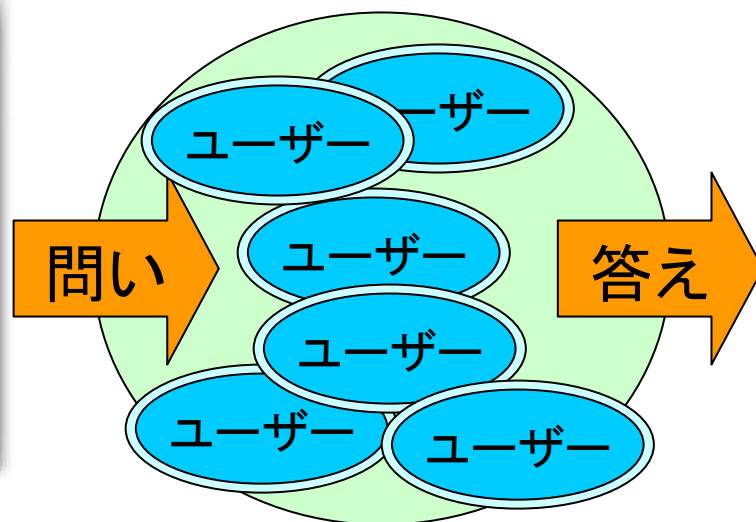
物語の終わりに
皆で考えよう、という
オプ会的な答えの提示

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

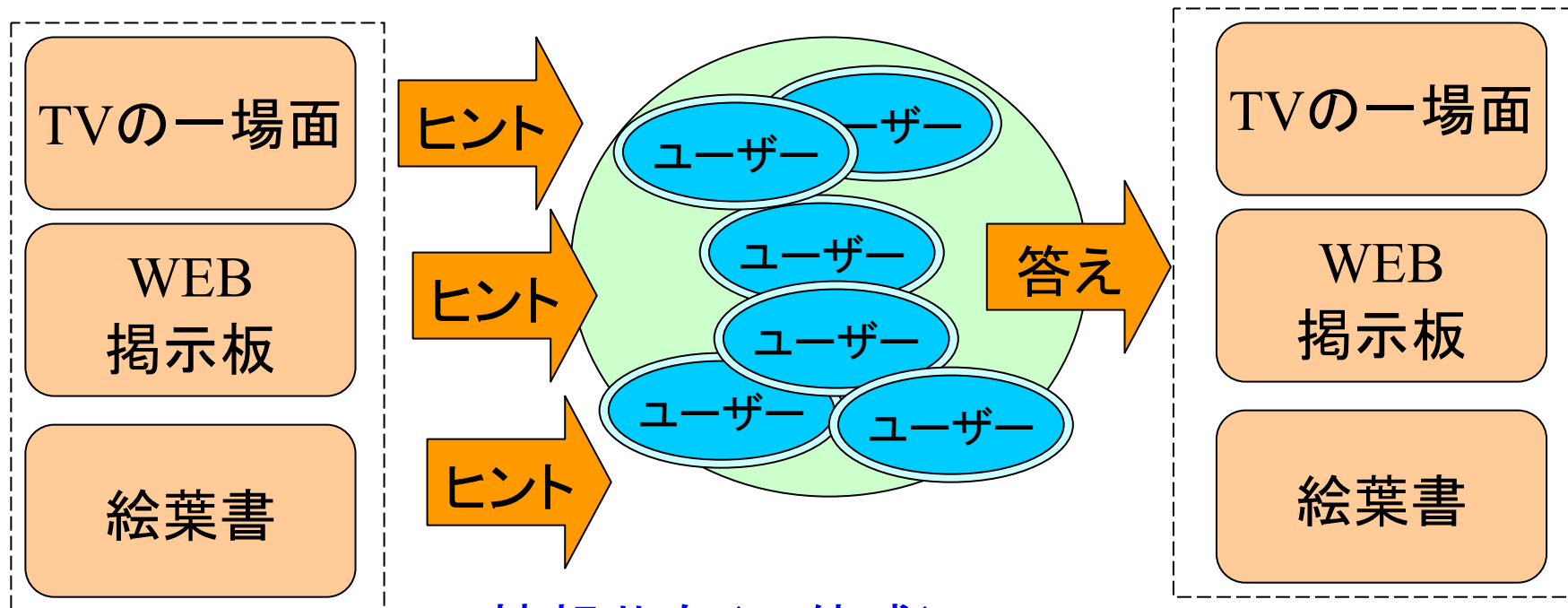
小説と似ているけど小説とは違う

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

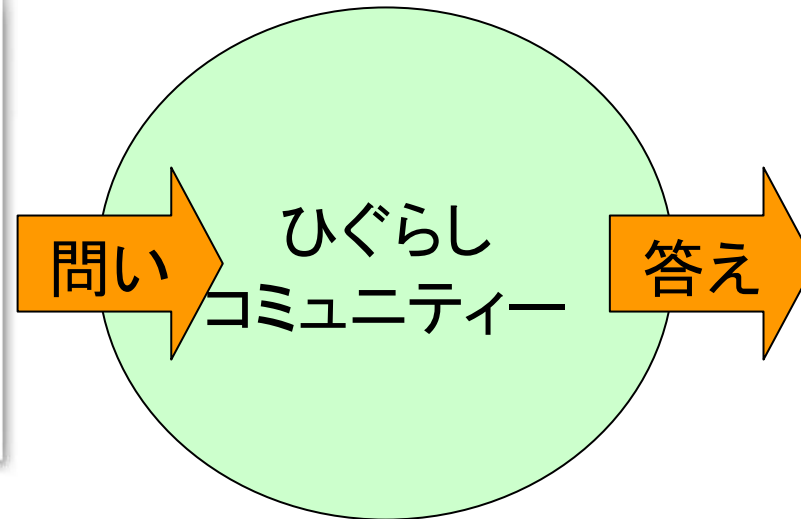


情報共有(一体感) (コミュニティー促進)

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