

デジタルゲーム・メタクリエイション ～欧米PCゲーム市場におけるMOD文化～

Digital Game Meta-Creation – MOD Culture in the PC Game Market

欧米のPCゲーム市場ではゲーム開発会社が自社のゲームの開発ツールを公開し、ユーザがさらなるゲームコンテンツを作り出すMODというメタクリエイションが行われている。このユーザによる多様な追加コンテンツはゲームの商品寿命を延ばすものとしてポジティブにとらえられている。一方、この動向は日本国内では注目されず、ゲーム開発会社も開発ツールの公開は考えていない。日本ではユーザはただの消費者とみなされ、ゲーム開発者との間には大きな壁がある。

しかし、実はこのMODが現在の欧米と日本のゲーム業界の技術格差の一因ともなっている。まず、実際の開発ツールを用いてユーザがコンテンツを作ることはゲーム自体の価値を高めることに貢献している。しかもそれに加え、コンテンツ作成の実践を通じてゲーム業界全体に対して即戦力となる人材が育成されている。

さらにMODはゲームを教育、健康等、非娯楽目的に活用するシリアスゲームの開発や、3Dゲームの表現力を使ってCG映画を制作するマシニマのプラットフォームという形で活用されている。つまり、ゲームの世界を越えた社会にまで影響を及ぼしているのだ。

本論文ではMODについてその成立過程から、現在のMOD環境の一例、そしてMODから生まれて商業的に大成功を収めた製品や、MODを用いたビジネスモデルなど既存の成功例にも触れる。さらに、PCゲームから次世代機、オンラインゲームへと広がっていくMODの今後の展望、そして日本での展開の可能性を論じる。

In Europe and North America, game developers provide their development tools so that users can engage in digital game contents meta-creation. This phenomenon is called MOD (short for modification). Users create varieties of additional contents, and those contents in turn prolong the product life of the original game.

In Japan, however, this MOD culture is nowhere to find. Secretive Japanese game developers are against disclosing their tools. They only see users as consumers, and they have built a large barrier dividing game developers and users.

Only recently did Japanese start to learn what they had been missing. In fact MOD is one of the main factors for the developing technology gaps between the European/North American game developers and the Japanese ones. Firstly, the game itself benefits from MOD. User-created contents can greatly add continuous values to the original game. Secondly, MOD contributes to personnel trainings. In the process of making contents with the actual development tools, users can attain practical game development skills. In this way, the whole game industry gets a supply of emerging talents.

Furthermore, MOD has been influencing the world outside games. Serious games developers utilize game technology to solve problems in diverse areas like education and health with non-entertainment objectives. MOD is one of their main tools. Also the expressive capabilities of 3D games have attracted movie makers. They use MOD as a platform for machinema, that produces movies with computer real time game graphics.

This paper gives an overview of what MOD is, and what it can be. The topics include the history of MOD, the current MOD environment case study, and the MOD future outlook.



1 | はじめに

日本におけるデジタルゲームとユーザーの関係は、専門のゲーム開発者が作ったものをユーザーが遊んで消費するという形になっている。ここではユーザーとゲーム製作者の間に大きな壁が存在している。しかし、欧米のPCゲーム市場においてはユーザーが開発者と同じツールを使ってゲーム開発に参加し新しいコンテンツを作り出すことが行われてきた。本論文ではこのMOD文化（後述）というメタクリエーションを取り上げ、その歴史、業界内外に与えてきた影響、そして日本での展開を含めた未来展望を論じる。

まず、なぜPCでこのような文化が可能なのかを見てみよう。日本のゲーム市場の大多数を占めるPlay Station²やゲームキューブ²、Xbox³といった家庭用ゲーム機⁴向けのゲームを作るためには、ゲーム機を製作し販売するソニーや任天堂といったハード会社と開発契約を結んで開発機材を入手する必要がある。こうした契約を結ぶことができるのは一般に企業のみであり、個人のユーザーがゲーム会社の開発環境を入手するのは不可能である。

一方、パーソナルコンピュータで遊ぶことができるPCゲームにおいては、ユーザーにも一般的アプリケーション開発環境が公開されている。PCを持ち、Visual Studio⁵、DirectX SDK⁶といったマイクロソフトが提供するこれらの開発環境をインストールすれば3Dゲームも作ることは可能だ。しかしこうした基礎的開発環境を手に入れたとしても、0から商業ゲームに匹敵する質・量のゲームを作るのは難しい。なぜなら、社内の開発ツールの積み重ね、ノウハウ、経験を持つ数十人から百人強の専門家がフルタイムの仕事によって作り上げるものが商業ゲームだからだ。

それに対して、欧米PCゲーム市場においてはユーザーにゲーム開発会社と同じ環境を公開してコンテンツ作成を行うMODという文化が存在する。MODはModification（変更・調整・改造）の略で、ゲーム開発会社がPCゲー

ムに付属して提供する開発環境を利用して、ユーザーにより作成されるコンテンツのことを指す。ここではゲーム内容の変更やコンテンツの追加を行うための開発ツールをゲーム開発メーカー自身が無償で公開することで、ユーザーは新しいコンテンツを生み出すことが可能になっている。

こうしてユーザーによって作成された新しいMODコンテンツは他のユーザーの楽しみをも増やし、時には商品価値を持つ資産にもなる。さらにMODにおける開発経験が商用ゲームの開発者へのキャリアパスとなっている。つまりユーザーにツールを公開し、ゲーム製作コミュニティを形成させるMODは一企業にとっての成功戦略であるだけでなく、業界全体に活力を与えるものになっている。

さらに、MODの働きはゲームの世界のみに留まらない。教育、健康等、ゲームを非娯楽目的に活用するシリアスゲーム⁷や、3Dゲームの表現力を使ってCG映画を制作するマシニマ⁸といった分野もMODがその発展を支えている。

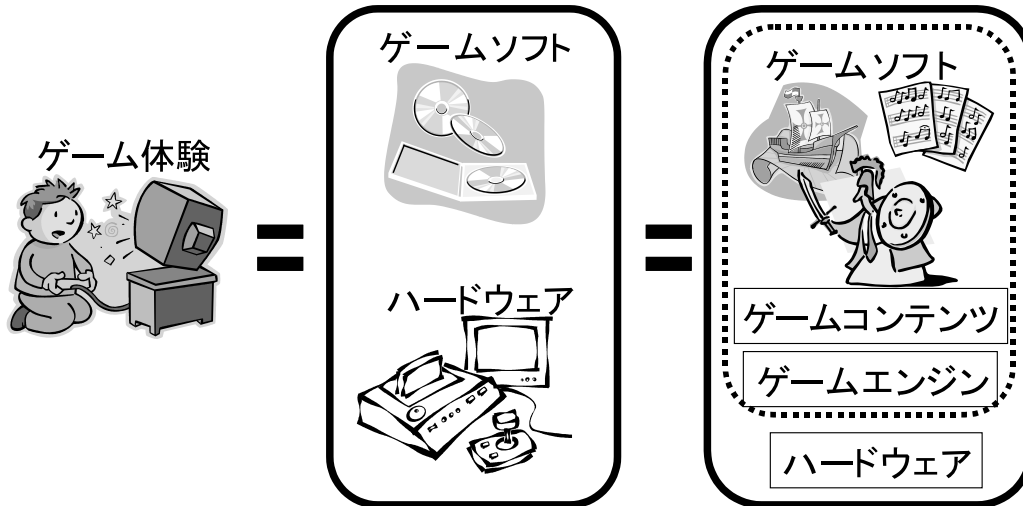
以下、ゲーム業界のみならず社会全体に影響を与える存在であるMOD文化について、その定義、成立から業界内外への影響と展望を論じていきたい。

2 | MODの定義

MODを理解するためには、その母体となる「ゲームソフト」というものの自体の構成要素を知る必要がある（図表1）。

ゲームソフトは家庭用ゲーム機、PCといったゲームハードウェア上で動作するパッケージとして売られている。そのゲームソフトはゲームコンテンツとゲームエンジンで構成される。ゲームコンテンツはマップ、キャラクタ、アイテム、武器、敵、シナリオなどのゲームの中身となるデータであり、これらは3Dモデル、画像、テキスト、ゲーム固有の設定情報などである。一方、ゲームエンジンはゲームハードウェア上で実行されるシミュレーション環境ソフトウェアであり、前述のゲームコンテンツを読み込んで「ゲーム世界」をユーザーに提示し、プ

図表1 ゲームの構成要素



(出典) 筆者作成

レイ体験を作り上げる。エンジンにはゲーム世界のルールが含まれ、ユーザからの入力を受けてシミュレーションの更新を行う。

ゲームコンテンツは一般の編集ソフトで作成された3Dモデル、画像、音、テキストを素材として作られる。素材は一般的なファイル形式からゲームエンジンで使用できる形式へと変換され、さらにゲーム世界で重要となる固有データが付加される。ゲームエンジン固有のツールがこの変換、及びオーサリング作業に必要である。

一般に家庭用ゲームにおいてはゲームコンテンツを扱う固有のツールが公開されていない。さらに、もし変換する方法を見つけたとしても、そこで作成したデータをゲームに追加して読み込ませる方法が存在しない⁹。そのためユーザが自分達でゲームコンテンツの編集や追加を行うことができない。

それに対して、MODを行うPCゲームの場合、ゲーム開発会社は自社のゲームエンジン向けの開発ツールをユーザに公開し、ユーザが自作のデータを追加できる仕様になっている。つまりユーザによるゲームコンテンツの追加・変更を可能にしている。ゲームコンテンツの変更に限らず、ゲームエンジン部分を構成するソースコードを公開し、その機能までユーザが編集できるようにしてい

る場合もある。こうして開発環境を使い、ユーザが生み出すものがMODである。つまりMODとは「ゲーム開発会社の開発環境公開で可能になった、ユーザによるゲームコンテンツ・ゲームエンジンの追加、変更」である。

なお、通常、MODの開発環境は元となるゲーム購入者を対象に、非商業用途に限り無償利用できるという制限がある。こうした制限はゲーム会社の持つビジネスモデルと密接に関係する。この利用制限、そしてMODの著作権については後述する。

3 | MODのジャンル

MODが行われているゲームジャンルはFPS¹⁰、RTS¹¹、RPG¹²、生活シミュレーション¹³、フライトシミュレーション¹⁴など幅広い。どのようなコンテンツをユーザがMODとして追加・変更できるかはゲームジャンルに依存している。例えばフライトシミュレーションの場合は飛行機の種類、レースゲームなら車やコース、RPGではキャラクター、アイテムやシナリオ、FPSの場合はマップや武器、ゲームルール、などである。つまりそれぞれのジャンルを構成する主なデータがMODの対象になり、ユーザがゲーム世界を自らの手で拡張できるようになっている。

さらに、一部のFPSにおけるMODでは元々のゲーム世界の拡張に留まらず、ルールやグラフィック、そしてジャンルを含めた世界自体を自分の好きなように作り変えることも可能である。これはMODの中で特にトータルコンバージョンと呼ばれる。例えば、SF世界のFPSを元に、現代を舞台にした反テロリスト戦略対戦ゲームに作り変えることも、ファンタジー世界における魔法使いのゲームに作り変えることもできる¹⁵。さらにジャンルの壁を越えて、FPSをレースゲーム¹⁶やパズルゲーム¹⁷に作り変えることも行われている。ここではゲーム自体が3Dリアルタイムゲームプラットフォームとしての役割を果たしている。そのためゲームエンジンは同じものを使っている。ゲームを構成するグラフィック、ルールを置き換えることで、ユーザ独自のゲームを作り上げることができる。以下にトータルコンバージョンの例として3つのMODのスクリーンショットを示す。これらは全て同じゲームを元にしてしている。

図表2の左上のゲームでは近未来のサイバーパンク世界でハッカーが戦っている。右上では昆虫の世界で仲間

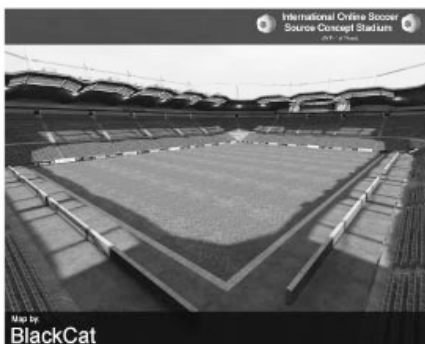
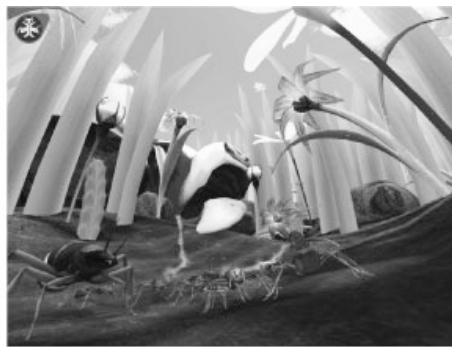
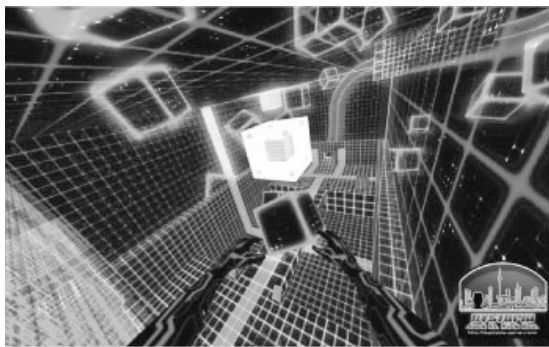
と共同して陣地を増やしている。下では競技場で世界中のプレイヤーと共にサッカーを遊んでいる。このようにまったく違う種類のゲームでさえも、遊び・作ることができるのがMODなのである。

このようなMODの製作に必要な人数は、MODの規模による。新しい乗り物やマップ追加などは1人だけで行うことも十分可能である。一方、トータルコンバージョンのように元のゲームのコンテンツを流用できず独自にコンテンツを作成する場合は、プログラマー、マップ製作者、3Dモデル製作者、サウンド担当といったそれぞれの分野の人材が必要となり、十数人の国際チームを結成する場合もある。

4 | MODの歴史

こうしたMODは一体いつごろから、どのようなきっかけではじまったのだろうか。MODに先駆けてユーザと管理者が共に世界を作っていくMUD¹⁸というゲーム環境は1970年代終わりごろから1980年代に存在した。これは冒険の舞台となる「ダンジョン」をサーバに作り上げ、

図表2 多様なMODの姿¹⁸



(出典) 左上： <http://dystopia-game.com/>
 右上： <http://ii.hl2files.com/>
 下： <http://ios.planethalflife.gamespy.com/>

多数のユーザが同時に接続して遊ぶことができる環境だった。グラフィック要素はなく全て文字の説明で進行していくものではあったが、管理者だけではなく、参加者であるユーザも謎解きパズルやダンジョンの部屋など世界のコンテンツを創造する権限を持ち積極的に世界の創造に関わっていた。MUDにはダンジョンズ&ドラゴンズ²⁰のようなプレイヤーとゲームマスターが1つの机を囲んでルールの下に物語を作っていくTRPG（テーブルトークロールプレイングゲーム）の影響が見られる。

ツールを広く公開し、ユーザによるコンテンツ生成を推奨する現在のMOD文化の源流は1990年代のid Software社²¹である。自社のゲームDoom（1993年発売）に対して無償で成果を配布するという原則の下、マップエディタによるMOD作成を推奨し、さらに1997年にはソースコードまで公開を行った。Doomは擬似3Dの一人称画面で武器を持ち、敵を倒すFPSゲームである。そのマップが変わればユーザの体験も変わり、さらにキャラや敵が変わればゲーム体験はそれぞれのユーザ独自のものとなる。こうして作られたコンテンツはインターネットを通じファンの間で流通した。そしてDoomのMOD作成で技術を身に着けた若者がゲーム業界に流れ込んだ。

id SoftwareはMODコミュニティを支援する戦略を続け、Doom、そしてそれに続く完全3DのゲームであるQuake（1996年発売）は非商用原則でファンがゲームコンテンツ作成を行うことができるMODコミュニティを作り上げた。一方で、id Softwareは他のゲーム会社に対してはゲームエンジンを有償でライセンス販売するというゲームエンジンビジネスも作り上げた。

そして1999年にはValve社²²がQuakeエンジンを元に作ったゲームであるHalf-Life²³において、ユーザが作ったMODが元のゲーム以上にヒットするという出来事が起こった。これはテロリストとの戦いをテーマにしたCounter-Strikeという対戦MODである。開発チームは2人のユーザであったが、このMODは世界中のプレイヤーによって遊ばれ、洗練されて大人気となった。この人

気を受けて、開発会社であるValve社はMODを買いあげてパッケージ製品として売り出し、開発を行ったユーザを雇用した。Counter-Strikeは現在でも全世界でもっともユーザ数が多いオンライン対戦ゲームの1つであり、日本でも派生バージョンであるカウンストライクネオ²⁴の全国展開がされている。また、雇用されたユーザはValve社の主要戦力となった。Counter-Strikeはユーザ作成のMODから世界規模のヒットが生まれる可能性があることを示したのだ。

現在ではマップエディタなどの開発環境がゲームに同梱されることも一般化し、開発者がドキュメントサイトやMOD紹介サイトを用意するなどの支援も行われている。その結果多くのPCゲーム向けのMODが日々作られ公開されている。例えばmoddb²⁵というMODデータベースサイトには約200のゲームを対象とした、約4000のMODの情報が登録され、世界中のユーザによってダウンロード、そして評価フィードバックが行われている。

こうした数多くのMODの中から優秀作品を表彰するコンテストも行われている。コミュニティ内部で表彰を行う名誉賞もあれば、会社などがスポンサーになって賞金が出るものもある。

例えば2003年から2004年にかけて行われたNVIDIA \$1000000 Make Something Unreal Contest²⁶では数回の間評価、ジャンル賞が用意された。そして最終的にMOD部門で一位を取った第二次大戦をモチーフにしたゲームRed Orchestra²⁷は5万ドルの賞金とUnreal Engineを商業利用できるライセンス（35万ドル相当）を手に入れ、実際に2006年3月にパッケージ販売が行われることとなった。

また、小規模のゲーム開発会社によるゲームを表彰するIndependent Games Festival²⁸でも2006年から新しくMOD部門が追加された。世界最大のゲーム開発者カンファレンスであるGDC²⁹でノミネート作品の展示と授賞式が行われ、世界中のゲーム開発者がMODに注目することとなった。

5 | Half-Life2に見るMOD環境の実例

最近の例として、2004年に発売されたHalf-Life2³⁰というゲームを取り上げ、開発会社によるMOD作成支援がどう行われているかを説明する。

Half-Life2の開発会社であるValve社はユーザーがゲーム内のコンテンツを自由に改造、変更、追加するための開発環境Source SDKを公開している。このSDKは実際にValve社がゲーム作成に使用したもので、マップ編集プログラム、ゲームモデルへの変換ツール、表情アニメーション振り付けツール、ゲームソースコードの一部が含まれている。さらに、ゲーム本編で使われた3Dモデル、テクスチャを素材としてユーザーが利用することができる。ユーザーはこれらのツール、素材を使って新しいマップ、3Dモデル、キャラクタ、テクスチャの追加といったゲーム世界の拡張から、ソースコードまで変更した新しいゲームの作成まで行うことができる。

さらにValve社のツールに加え、3Dアプリケーション製作会社もMODユーザー向け無償バージョンを提供している。Avid社³¹は、MOD作成者向けにXSI Mod Toolという無料ツールを公開した。これはValve社が使用している3D統合アプリケーションSOFTIMAGE|XSIの機能限定版であり出力できるポリゴン数の制限などがあるものの、モデリング、テクスチャ、アニメーション機能は製品版と同じものを備えている。ユーザーは無料でゲーム開発者と同等の3D環境を使うことができるのだ。

また、Valve社はマイクロソフトのプログラム開発環境Visual Studioの無償バージョンであるExpress Editionを使用してMODを開発できるようにもしている。まず、製品版のゲームを買うだけで、無料でそのゲーム固有のゲーム開発環境をダウンロードできる。さらに3Dアプリケーション、プログラム開発環境も追加投資なしで利用できる。つまり、一本のゲームを買うだけで、そのゲームの製作工程のほぼ全てを体験することができるのだ。

こうしたツールに加え、Valve社はWikiシステムを使

った公式のドキュメントサイト³²を提供している。ここではユーザー自身もドキュメント作成に関わることができ、ボランティアによるドキュメントの日本語訳³³も行われている。プログラマ、マップ作成者向けの公式メーリングリストも存在し、Valve社の担当者が直接質問に回答している。公式のドキュメント以外でも、ユーザーがチュートリアル作成公開を行ったり、フォーラムを通じてユーザー同士が助け合い技術を高めたりするコミュニティ体制になっている。

MODのアイデアを持ったユーザーは公式のドキュメントサイトやファンサイトで求人を行い、ドキュメントを参考に製作を行う。MODの完成もそれらのサイトで告知され、ユーザーによって広く遊ばれることになる。特にValve社が注目したMODは全ユーザー向けの更新ニュースで紹介され、配信サービスのメニューにも掲載されるようになる。

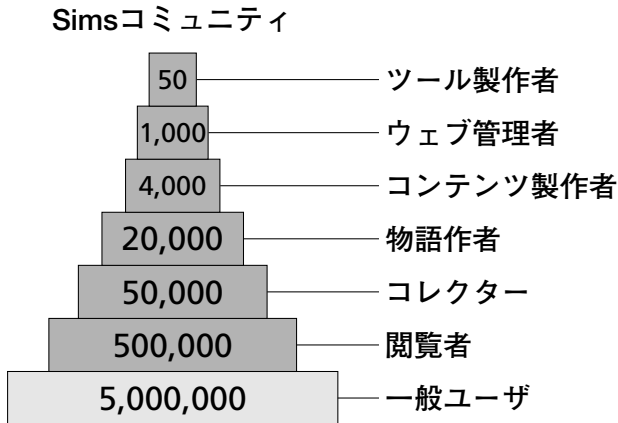
6 | MODコミュニティ

Half-Life2の実例にもあるように、ユーザーによって形成されるMODコミュニティがMODの作成、技術教育、そしてエンドユーザーへの宣伝において大きな役割を果たしている。

シムシリーズで有名なウィル・ライトは、ザ・シムズ³⁴におけるMODコミュニティのユーザー構成を図表3のような図³⁵で説明した。コミュニティは開発環境を提供する開発会社、必要なツールやドキュメントを整備する有志、コンテンツを作る製作ユーザー、ユーザー作成コンテンツを集めるコレクター、そして一般ユーザーというピラミッド型で構成されている。

ツール作成、MOD作成は割合としては少数のコアユーザーだけがやっている。しかし、これらの少数のユーザーによるMOD作成がゲームの楽しみの幅を広げ、大多数の一般ユーザーにその魅力が波及することを示している。また同時に一般ユーザーの中から、ユーザー作成コンテンツを楽しむようになり、そして自分でもコンテンツを作りだす製作者への道を進む、という技術的育成も起こることも

図表3 Simsコミュニティの構造



(出典) Will Wright氏講演資料より筆者翻訳 (<http://thesims.ea.com/us/will>)

示している。

ウィル・ライトはこの循環のエコシステムがザ・シムズの長期ヒットを支えてきた、と説明する。MOD環境が公開されても、全てのユーザがMOD製作者になるわけではない。しかし、MODを遊ぶユーザも含めてコミュニティを見るとMODの影響力はゲームユーザ全体に広がる。

このピラミッド構造はザ・シムズだけではなく北米ゲーム業界全体であてはまり、ロングセラーゲームの理由、そして業界競争力の源になっている。MOD製作者が新しいコンテンツを生み出し続けることでゲームの寿命が延び、そして一般ユーザからMOD製作者が育っている。

7 | MODの経済的効果

前述のコミュニティピラミッド図が示すようにMODはゲーム作成を楽しむ一部のユーザだけに有用性があるのではない。魅力あるコンテンツが増えることで一般ユーザもひきつけることが可能である。ユーザ自身が作り出したコンテンツは、開発会社があらかじめ「ユーザが望むはず」と想定して作ったものよりユーザのニーズに合っている。開発会社は自分達の作った作品に加えて、将来ユーザ作成のMODが出てくる、という可能性も売り物にすることができる。

MODによってユーザが当初のゲームを越えるすごいゲ

ームを無料で作れるとしたら、開発会社の作るゲームの商売の邪魔になるのではないかと、という疑問を持つ人もいるかもしれない。しかしそれは間違いである。開発会社の作るゲームはMODにとってのプラットフォームとなる。MODは量・質的にもユーザに新しい体験を提供するため元のゲームパッケージの製品寿命が延びる。公式の追加データパックである拡張パックは、MOD製作者にとっても新たな製作可能性を提供するものとして売れ続けることになる。生活シミュレーションのSimsシリーズ、ロールプレイングゲームのNeverwinterNights³⁶はユーザによるコンテンツ作成を推奨すると共に、拡張パックを随時投入するというモデルでロングセラーとなった。

MODコンテンツのビジネス活用についての別の例としては、セカンドライフ³⁷というオンラインゲームがある。このゲームはユーザに対して制作したコンテンツの知的財産権を認め、さらにゲーム内仮想通貨と現実の米ドルを売買できる仕組みをゲームの売りにしている。通貨を絡めることによってMOD作成者は直接報酬を手に入れることができる。そして小規模な開発会社は、多数のユーザが作った豊富なコンテンツによってゲームの魅力を増すことができる。

MODが開発会社の直接の利益にすぐ結びつくかどうかはビジネスモデルによる。しかし、少なくともMODは無料の宣伝効果を生む。そしてカウンターストライクのように商品化すれば利益が顕在化する。月会費モデルであれば、MODによってユーザが飽きずに長く遊べば収入の増大につながる。デジタル配信モデルを使っていれば、コンテンツに課金することもできる。

こうした開発会社によるMODの利用は主に開発環境の使用条件による契約を前提としている。セカンドライフのようにユーザ作成コンテンツはユーザの知的財産である、と明記する会社もあるが、ゲーム会社の方針によってMODの利用制限を行う場合が大多数である。例えば、非商用目的に限る、開発会社はユーザ作成のMODを拡張パックに収録して販売する権利がある、などという条項が見られる。特に元となるゲームの素材を利用している

MODの場合は二次的著作物となると見なされる。

8 | MODの教育効果

MODは商用ゲームの開発者へのキャリアパスとしての役割も果たしている。ゲーム開発に興味を持つユーザはMODによって実際のゲーム開発環境を体験し、技術を学ぶことができる。ここでは、MODコミュニティのピラミッドが人材育成の役割を果たしている。MODで経験を積んだ開発者の卵がそのままゲーム開発会社に雇用され活躍するというのが、DOOMによるMODコミュニティの黎明期から現在までいたるところで起こっている。

例えば、技術力で知られる会社もMODコミュニティ出身者を高く評価している：

「事実、自社の現在の社員、そして開発パートナーの多くはMODを作成しインターネットで配布した背景を持っていることにid Softwareは気がついた」(id Software History)³⁸

「おそらく現在のゲーム業界に入るのに一番良い方法は、人気ゲームのモディフィケーション、つまり“MOD”を作ることだろう。Raven Softwareの社員の1/3以上はQuakeエンジンやUnrealエンジンのMODコミュニティから直接雇用された人材だ」(Kenn Hoekstra、プロジェクト管理者、Raven Software社)³⁹

「ゲーム開発の技術を身に着けること、そして開発会社の注意を引くこと、という両方のためにできる最良のことはMODを作ることだ。現在、Valve社の約半数がMODチーム出身で、他の会社でもMODチームからの雇用がより一層増えている」(Gabe Newell、社長・創設者、Valve社)⁴⁰

こうした開発会社の見解を受け、MOD製作を業界に就職するためのキャリアパスとして積極的に利用する学生も多い。事実、ゲーム業界就職のアドバイスページにおいても、自分の能力をアピールするために、自分でゲームを作る、もしくはMODで経験を積むことをすすめている⁴¹。MOD製作は、実際の開発ツールへの習熟、チーム運営、そして実際にゲームを面白くするための試行錯誤

の経験を行う実践的なゲーム教育となる。そのためゲーム専門学校、そして大学におけるゲームデザインの授業カリキュラムにおいてもMODが取り入れられている。

ここで重要なのがMODの開発環境はゲーム開発会社を使うのと同じ最先端の環境であるということである。日本ではツクールシリーズのようなゲーム制作ツールが市販されているが、これはあくまでもホビイストを対象としたもので、実際の開発会社では使われていない。一方、MODでの経験は就職において経験として記述でき、実戦力と評価されるものである。近年ゲーム業界では欧米勢との技術力格差が話題になっているが、複雑化するゲーム技術に対応できる人材が欧米で育っている裏にはこのMOD文化がある。業界全体の未来のために、キャリアパス、教育としてのMODの効果は無視できない。

9 | MODの外的効果

さらに、MOD文化は「楽しみのためのゲーム」を取り巻く開発会社、ゲームプレイヤーの世界の外にも影響を与えている。教育、コミュニティ、表現、社会活動としてのMOD利用も存在する。

まず、ゲームを教育や健康など非娯楽の目的に活用することを目指すシリアスゲームという動きが近年起こり、成長市場として注目されている。ここではMODがゲーム開発手法の一つとして定着している。MODには商用ゲームを使うことによる質の高さ、開発時間の短縮に加えて、目的にあわせてゲーム内容をカスタマイズできるという長所がある。すでに消防士の訓練シミュレーション⁴²、アメリカ独立戦争を体験するRPG⁴³、移民強制収容キャンプを体験するアドベンチャー⁴⁴、などがMODを使って作られている。

さらに、ゲームエンジンを使って映画を撮影するマシニマという分野でもMODでの自由度が利用されている。ゲームのリアルタイム3D環境にMODで新しいキャラクター、マップを追加し、撮影者は自由な表現を行うことができる。ここではコメディからシリアス、アートのままでの様々な作品が作られ、公開されている⁴⁵。ゲーム

グラフィックの向上そして、技法への習熟にともなってマシニマの地位、認知が向上している。サンダンス映画祭でもマシニマを扱ったパネルディスカッションが行なわれ、音楽専門チャンネルであるMTVもマシニマで音楽ビデオを作るVideo Modsというショーを行っている。さらにスティーブン・スピルバーグ、ジョージ・ルーカス、ピーター・ジャクソンといった著名な映画監督も映画のプランニングにマシニマを活用している。

10 | MODの展望と日本における展開

MODが今後どう発展していくのか、日本でもMOD文化が普及するのか？この問いに大きく影響する動きが起こっている。それはXNA Game Studio Express⁴⁶とセカンドライフである。

マイクロソフトは2006年8月、PCとXbox360向けの開発環境XNA Game Studio Expressを無償公開することを発表した。このダウンロード無料の開発環境をインストールし、年会費99ドルを支払うことで市販のXbox360で自作のゲームを実行することができる。これはPCゲームだけではなく、家庭用ゲーム機の世界に、ユーザ作成コンテンツを持ち込むということで画期的な試みである。過去にはSCEが「ネットやろうぜ」⁴⁷という開発環境販売プロジェクトを行ったが、ここでは12万円の開発機を買う必要があった。今回のXNA Game Studio Expressは開始の敷居の低さが特徴的である。

マイクロソフトがこのような開発環境の開放を行うのは、コミュニティからの新しいコンテンツを獲得し、新しいゲーム文化を作ろうとする狙いがある。現在は会員にならないと自作コンテンツの実行が不可能だが、やがてはユーザ作成のコンテンツがXbox360のコンテンツ配信ネットワークを通じて全世界に流通するようになるだろう。マイクロソフトのピーター・ムーアは「自作ゲームのYouTubeを目指す」と将来のビジョンを宣言している。

日本でのXNA Game Studio Expressの展開にはXbox360の普及台数の少なさと、ドキュメントの不足

という問題がある。しかし、大学でのゲーム開発教育、ゲーム研究に関連して国内4大学での採用も発表されていることから、カリキュラムが開発され、教育で活用される可能性がある。

もう一つ、大きな話題となっているのが前述したオンラインゲームであるセカンドライフだ。セカンドライフのコンテンツはそのほとんどがユーザ自身によって作られたという特徴がある。ゲーム内にオブジェクトモデリング機能、スクリプト作成機能などが内蔵され、ユーザの70%が0から自作のコンテンツを作ったことがあるという発表がされている。

このように作成が盛んな理由には、ユーザの権利と利益がある。セカンドライフにおいてユーザが作成したものはユーザ自身の知的財産となる。さらに、ユーザは自身が作成したゲーム内オブジェクトにコピー可能・不可能、所有者移動可能・不可能、変更可能・不可能といった利用制限を加えることができる。この機能によって作成したコンテンツがゲーム内で売買可能な価値を持つ。さらに、ゲーム内通貨は現実の米ドルと交換が可能なので、ゲーム内のコンテンツ作成で現実のお金を対価として得ることができる。

セカンドライフはMUDの後継となる3Dグラフィックの世界であると共に、社会性を持ったソーシャルネットワークシステムとも見なされている。ユーザが作成した豊富なコンテンツがさらなるユーザを呼び寄せ、ネットワーク効果が起こっている。さらに、広告メディアとしての可能性への期待と、進出へのコストの少なさから、企業もセカンドライフ内で報道、広告活動を行うようになり、それによってさらに注目度が増している。基本使用は無料であり、ユーザ数は拡大し、現在セカンドライフの居住者は120万人を突破した。

セカンドライフはユーザ作成コンテンツであるMODの新しいビジネスモデル、そしてゲームの枠を越えた社会性によって注目すべき存在である。セカンドライフの日本語サービスは近日開始予定であり、デジタルハリウッド大学院がセカンドライフを用いたCG教育、ビジネス展

開のためのプロジェクト⁴⁸を進行している。

11 | おわりに

これまで日本においてはPCゲーム市場が小さいこと、また日本製ゲームではゲーム開発会社がゲームの内部を公開することを避けていることもあって、MOD環境は整っていなかった。日本と欧米の間には言語による高い壁が存在し、情報格差がある。欧米ゲームを遊ぶ少数の国内ユーザも存在はするが、言語の壁からMOD開発までなかなか手を出しにくい状況にある。

しかし、現在でも日本には世界に認められたMOD作成者が既に存在している。前述のmoddbによる2005年の最優秀MODランキングでは日本からのMistake of Pythagoras⁴⁹が入賞した。そしてMake Something

Unrealコンテストでも日本の学生プログラマーが部門一位⁵⁰を獲得した。まだMODユーザの数は少なくとも、トップレベルの質は世界に迫っている。

さらに、MOD作成についての裾野を広げるために、ドキュメントの日本語訳や初心者向けのチュートリアル作成によって新規参入ユーザを助けることも行われはじめている⁵¹。そしてPCゲームのみならず、今後大学で採用されるXNAや、日本語展開がはじまるセカンドライフもユーザ作成コンテンツの起爆剤として効果をあげることになるだろう。環境は日本でも整いつつある。MODの環境が整い、ユーザ作成コンテンツのコミュニティが健全に育っていくことが日本のゲーム業界の活力を取り戻す一つの方法と言える。

【注】

¹ Play Station 2はソニー・コンピュータエンタテインメント（SCE）が2000年3月に発売した家庭用ゲーム機。2005年には全世界生産出荷累計1億台を達成した。

² ゲームキューブは任天堂が2001年9月に発売した家庭用ゲーム機。

³ Xboxはマイクロソフトが2001年11月に発売した家庭用ゲーム機。

⁴ 家庭用ゲーム機は家庭で購入してテレビに繋いで遊ぶことができるもの。その他にゲームセンターにおかれる業務用ゲーム機、携帯ゲーム機などがある。

⁵ Visual Studioはマイクロソフト社が提供するWindowsOS向けのソフトウェア開発環境。

⁶ DirectXはマイクロソフト社が提供するグラフィック、サウンド、インプットなどのマルチメディア処理を行うプログラミングインターフェイス。DirectX SDKはその開発環境を提供する。

⁷ シリアスゲームは公共政策、ヘルスケア、教育、経営等の多様な社会問題に対応するゲームまたはゲーム技術とその活用を指す。個別分野に分かれていた研究者をまとめるためにシリアスゲームイニシアチブ (<http://www.seriousgames.org/>) によって作られた言葉。現在日本においてもシリアスゲームジャパン (<http://www.anotherway.jp/seriousgamesjapan/>) が啓蒙活動を行っている。

⁸ マシニマ（Machinima）は機械（machine）と映画（cinema）の合成語でリアルタイム3D仮想環境での映画制作を指し、主に3Dビデオゲーム技術が使用される。

⁹ 一般に家庭用ゲームソフトはDVD-ROMなど書き込みが不可能なメディアを使用している。

¹⁰ FPSはFirst Person Shooter（一人称シューター）の略。自分自身の姿を見ることができない一人称画面で進行するゲームである。

¹¹ RTSはReal Time Strategyの略。盤面でユニットをリアルタイムに指揮して戦闘を行う戦略シミュレーションゲーム。

¹² RPGはRole Playing Gameの略。キャラクターを操作して、その成長、壮大なストーリーを楽しむゲーム。

¹³ 仮想世界の中の日常を楽しむゲーム。The Sims（シムピープル、シムズ）シリーズが代表。

¹⁴ 飛行機の操縦シミュレーションゲーム

¹⁵ Half-LifeのMODであるCounter-Strike (<http://www.counter-strike.net/>) と Wizard Wars (<http://wizardwars.planethalflife.gamespy.com/default.asp>) の例。

¹⁶ Half-Life Rally (<http://hlrally.net/>)

¹⁷ Rubik's Cube for Doom 3 (http://www.chaosquake.de/rubik_s_cube_for_doom_3) はFPSのDoom3をルービックキューブシミュレーターにしてしまうMOD。

¹⁸ 左上：荒廃した未来とサイバースペースを舞台にしたDystopia (<http://dystopia-game.com/>)、右上：昆虫の世界を舞台にしたInsects Infestation (<http://ii.hl2files.com/>)、下：サッカーゲームInternational Online Soccer:Source (<http://ios.planethalflife.gamespy.com/>)

¹⁹ MUDはMulti User Dungeonの略。テキストベース（画像がなく全て文字による表示）ではあったが、現在のオンラインゲームの始祖ともいわれる。

²⁰ ダンジョンズ&ドラゴンズはファンタジー世界を冒険する世界初のテーブルトークRPGで欧米のみならず日本にも大きな影響を与えた。

- ²¹ id Software社はダラスに拠点を持つゲーム開発会社。Doomの開発、及び開発環境の公開への背景は『ダンジョンズ&ドリーマーズ』（ソフトバンククリエイティブ）に詳しい。<http://www.idsoftware.com/>
- ²² Valve社はHalf-Lifeシリーズ、及びゲームのデジタル流通システムSteamで有名なゲーム開発会社。<http://www.valvesoftware.com/>
- ²³ Half-LifeはQuake2エンジンを使用したFPSで、謎解きとストーリー性で高い評価を受けた。
- ²⁴ カウンターストライクネオはナムコ（現バンダイナムコゲームズ）がCounter-Strikeを元に日本向けの変更を加えて開発したゲームセンター向けバージョン。2003年4月にまず実験店舗LEDZONEでの試験サービスが行われ、2005年から全国のゲームセンターへの展開が開始されている。<http://www.csneo.com/>
- ²⁵ moddbは各種ゲーム向けMODを集めたデータベースサイト。<http://moddb.com/>
- ²⁶ <http://www.unrealtournament.com/ut2003/contest.html>
- ²⁷ <http://www.redorchestra.clanservers.com/>
- ²⁸ <http://www.igf.com/>
- ²⁹ GDCはGameDevelopersConferenceの略。毎年3月に開催され、世界のゲーム開発者が集まり、開発に関わる講義、議論などを行う。<http://www.gdconf.com/>
- ³⁰ Half-Life2はHalf-Lifeの続編で2004年にPCで発売され、35以上のゲーム・オブ・ザ・イヤー（年間最優秀ゲーム賞）を受賞した3Dアクションゲーム。<http://www.half-life2.com/>
- ³¹ Avid社<http://www.avid.com/>
- ³² The Valve Developers Community http://developer.valvesoftware.com/wiki/SDK_Docs
- ³³ <http://developer.valvesoftware.com/wiki/Category:Japanese>
- ³⁴ ザ・シムズ 人生シミュレーションゲーム、拡張キットを含めた売り上げは全世界で2000万本以上。このゲームではMODとしてユーザが家具や、キャラクタを「作る」ことが可能であった。日本語版もEAから発売中。<http://thesims.ea.com/>
- ³⁵ <http://thesims.ea.com/us/will/>
- ³⁶ NeverwinterNightsはDungeons&Dragonsの世界を使ったRPG。ユーザが自分の冒険シナリオを追加することができる。日本語版はセガから発売中。<http://nwn.bioware.com/>
- ³⁷ <http://secondlife.com/> 現在は英語のみのサービスだが、日本からも参加は可能。日本語サービスも近日開始予定。（2006年11月現在）
- ³⁸ id software公式サイト、歴史紹介ページより、星野翻訳。<http://www.idsoftware.com/business/history/>
- ³⁹ Getting A Job In The Game Development Industry（ゲーム業界で職を得るには）という助言をまとめたドキュメントより、星野翻訳。<http://www.kennhoekstra.com/musings/getajob.html>
- ⁴⁰ Gabe Newell's FAQ（Gabe Newellへのよくある質問と回答）より星野翻訳。ゲーム業界に入るにはどうしたらよいか？というユーザの質問に答えたもの。http://developer.valvesoftware.com/wiki/Gabe_Newell%27s_FAQ
- ⁴¹ <http://www.sloperama.com/advice/lesson56.html> ゲーム業界黎明期からのベテランデザイナーであるトム・スローパーによる「ゲーム業界志望者」のためのアドバイスサイト。
- ⁴² Hazmat: HotZone。カーネギーメロン大学とニューヨーク消防局による共同プロジェクトでUnrealエンジンを使用している。<https://www.andrew.cmu.edu/~yizena/J-hazmat.html>
- ⁴³ Revolution。MITによる独立戦争を再現するプロジェクト。<http://www.educationarcade.org/>
- ⁴⁴ Escape From Woomera。ゲーム内に再現された不法移民のキャンプからの脱出を試みるシミュレーション。オーストラリアの過去の移民政策を体験するためのソフトとして、政府からの資金援助を受けて製作された。
- ⁴⁵ マシニマのポータルサイトであるMachinima.com（<http://www.machinima.com/>）では2000近くのユーザ作成マシニマを閲覧可能。
- ⁴⁶ XNAはマイクロソフトがゲーム開発の効率化を図るために提供するツール群の総称。XNA Game Studio Expressはその中に含まれるゲーム開発総合環境。<http://msdn.microsoft.com/directx/xna/>
- ⁴⁷ <http://www.scei.co.jp/Net/yaroze.html>
- ⁴⁸ セカンドライフ・デジタルハリウッドランドプロジェクト。<http://www.dhsl.jp/>
- ⁴⁹ Mistake of PythagorasはHalf-Life2向けのMOD。1人によって全てのマップ、モデル、音楽が作られている。http://www2d.biglobe.ne.jp/~ks_wca/mop/mop_fm_e.htm
- ⁵⁰ 日本のゲーム専門学校生によるsatoreMonsterPackがMutatorとよばれる変更ルール部門で受賞した。<http://hp.vector.co.jp/authors/VA026071/>
- ⁵¹ C-SEC <http://www.c-sec.net> など。