Column 1

ゲームはなんでできている？

女の子はお砂糖やスパイスといったすてきな物でできていますが、コンピューターゲームはなんでできているのでしょうか。

細かいところまで見ていくとすべてがデジタルビットデータになってしまうでしょう。おおよそすべての構成がコンピューターによって作られていますが、それら全てがプログラムではありません。

むしろプログラムはほんの一部分にすぎない場合がほとんどです。

1.1　ゲームという名の著作物

コンピューターゲームが著作物であり、日本国内の裁判で初めて認められたのは昭和59年の「パックマン事件判決」でした。

ここにきて初めてゲームというコンテンツが一著作物であり、著作者の元、権利を有することが認められたものです。

私はあまり法関連に詳しくないので端折りますが、ポイントとしてこの判決でコンピューターゲームは映画の著作物と同等の扱いを受け、それを元に著作権を認められました。

ここにおける「映画の著作物」とは視聴覚効果を持ち、美術的音楽的であるというもので、それら影像および音声がコンピューターによって再生されていても十二分に「映画的」であると認められたものです。

逆に被告側の主張は「ゲームはルール付けされたものであり影像もそのコマにすぎず、それは将棋やチェスのようなものであり、本質的に代わるものではない」、といったものでこれも十分に興味深いところです。

被告側のゲームとルールという主張はプログラム的概念で、原告側はその上にある芸術的価値に著作権を主張した形です。

ゲームには芸術的側面があり、創作的なものであるという事がこの判例から読み取れます。またこれら映画の著作物はプログラムコードという著作物とは別のものであるとも記述されています。

以上文献 [1]

1.2　ゲームを作るということ

Shawn Hargreaves 氏による「オープンソースゲームをプレイする」という文書があります。

これは、Shawn 氏がゲーム製作という舞台からオープンソース界を眺めて、ゲーム製作業界とはこれくらい違うということを書きつづっているものです。違いを指摘するだけでなく、ゲーム界においてどこまでがオープンソース化できるものかを実に的確に指摘しています。

Shawn 氏自身商用ゲームのプログラマーであり、それゆえに実にするどく、同業者は深く頷きながら同意すること請け合いです。

その中で最も興味深いのが「ゲームは描かれるものでプログラムされるものではない」というタイトルの章です。

ようするに、ゲームの主役は絵であると。プログラムはその主役を動かす映写機でしかないのです。

以上文献 [2]

1.3　芸術的要素を持つものとして

ゲームにおいて重要な要素はなんでしょう。

迫力ある画像？魅力的なキャラ？感情を高める音楽？あっと驚くどんでん返しのシナリオ？

そう考えていってプログラムコードは何番目に出てくるでしょうか。

パックマン判決以降ゲームは芸術的商品として著作権を確立しました。オープンソースな世界における秩序のみでそういった芸術部分までカバーできるものなのでしょうか。

ひょっとしたら従来のゲームにそわない、オープンワールドならではの芸術的表現手法とその保護方法というのもあるのかも知れません。

だれでも自由に使える映画館と映写機が用意されていても、肝心のフィルムが無いと映画を楽しむことはできません。

そして自由に扱えるフィルムというのはあまり多いものではありません。面白そうなフィルムに限ってどっか遠いところにあるんですよね。

でも、自分で撮った映画というのも面白そうではないですか？

Column 2

オープンソースのおもしろいところ

2.1　どこがすごい？

オープンソースですよ、オープンソース。オープンソースといえばあの巨人IBMですら屈するぐらいすごいんですよ。とにかく今はオープンソースなんですよ。無料だし。

ちょっとまった。

オープンソースであることはイコール無料ということではありません。逆に無料でもオープンでないコードの方が世の中には多く存在しています。

オープンソースを理解し、正しく扱えることによってプログラム以外のジャンルの物にもオープンワールドを適用できるのではないかと考え、オープンソースの特色を見ていこうと思います。[1]

2.2　オープンソースの定義

ここでは記述を簡易にするために、Freeware界における様々なオープンコードライセンスを総称して「オープンソース」と記述させていただきます。

GPL, MIT/X license, BSD license 等々色々なライセンスの持つ基本的で中間的な事柄について書く様努めますがうっかり特定のライセンスに限定されていることを書いてしまうかもしれません。

ライセンス形態については「Free Software Licensing」[3] という文章に簡潔にまとめられておりますので興味のある方はそちらをどうぞ。

[1] 私自身正しく理解しているかどうか怪しいので間違いがありましたらご指摘願えると幸いです。

2.3　オープンソースの特徴点

オープンソースが意図し、定義しているものは「自由」です。「フリー」と書いてもそれは「無料」という意味ではなく「自由」という意味です。

オープンソースライセンスのフリーウェアは利用者が「自由」に使えることを保証します。

オープンソースコードを創作物であり著作物という観点から見た場合、他の著作物には無い物凄く大きな特徴があります。それは、「改変の自由と改変後の再配布」を認めているところです。

逆にこれがオープンソースの骨子でもあり、皆で作り上げていく事を可能にしている権利部分でしょう。

自作の文章、絵画もしくは芸術的彫像といったものに対し「勝手に改造したものを勝手に配っても良いよ」と言っている人はあまり見たことがありません。大抵の場合は著作物に対し勝手に改変をくわえる事は作者の意図せぬ範疇であり、平たくいうと「気分の良くないもの」である場合が多いのではないでしょうか。

自分が手塩にかけ制作したものをすべて公開し、あまつさえ他人が改変する事を喜んで許可する。プログラマーをやっているとわりと当たり前の光景ですが、これ自体が特異なものではないでしょうか。

私はオープンソース以前にプログラムというものの特異性がそこにあるのではないかと思います。

プログラムは芸術的で文学的なものでしょうか？

普段プログラムを書いたり読んだりしていると、それが文学などと同じく芸術的な作品である様に思えます。私もそう思っています。

ですが、人々がプログラムを評価する場合、ソー

スコードを見てそのソースの美しさに賛辞の言葉を浴びせかけるという場面はほぼ皆無に近いと思います。

ほとんどの場合はそのプログラムの「実行結果」をみて評価するのではないでしょうか。この「結果」が評価され「そのもの」はあまり注視されないというあたりにオープンソースという権利を受け入れる素地があったのではないでしょうか。

かたや、絵画や文学その他芸術的創造物は創造された「そのもの」に対しての評価になります。それゆえ制作者でないと評価に値するものは制作・創造できませんし、その芸術的オブジェクトに対し手を加えることは多くの場合制作者の喜ばない結果を生むのだと思います。

コンピュータープログラムというものは何か結果を期待して制作されます。その「結果」を求めるための「手法」は幾通りも存在するものです。

文学作品も「ストーリー」を求めるためだけだったら「表現手法」や「文体」はどうでも良いような気もしますが、「表現手法」や「文体」は実際読者が目にするものなのでやはりそれらも評価の対象となりますし、多くの場合は「ストーリー」より「表現手法」の方が求められたりします。かたや、プログラムは「結果」がほとんどです。どんなに汚くて危なげなコードでも「すばらしい働き」をしてくれれば、それはすばらしいプログラムとされます。[2]

つまり、誰がそれを書こうとも「すばらしい働き」をしてくれれば良いわけで。自分以外の誰かが改変して「より良い働き」をするプログラムになることはコード自体の権利より喜ばしいことなのではないでしょうか。

2.4 「ねえ、こんなの作ったんだよ、みてみて」

これを読んでいる方は、趣味でプログラムを組む楽しさを知っている方が多いと思いますし、今更それについて語る必要も無いのではないでしょうか。

プログラムを組むことは素晴らしいし楽しい、そしてそれを自由に扱えるオープンソースはそれを増長させる素晴らしい概念だと語るのに異論はありません。ですがこれだけでは不十分で、決定的に重要な要素があります。それは「他の人に見せ」そして「使ってもらう」事です。使ってもらった感想が返ってきたりしたらより完璧で最高のものになるでしょう。

この「人に見せて」「楽しんでもらって」「あわよくばその賛辞を聞きたい」というのはかなり根本的な欲求だと思います。

オープンソースのすべてがそれだとは言いませんし本道でもないのですが、割と重要な隠れた要素なんではないかと思います。

これほどストレートでないにせよ、大体同じような事が「ノウアスフィアの開墾」[4]の中でも触れられています。

この公開の楽しみと利用者とのコミュニケーションというのはどのような創造物(製作物)にも当てはまるものですよね？

ちょいと WEB をサーフィンするまでもなく、個人の創作物を公開しているサイトにぶつかりますし日頃そういったサイトを楽しんで眺めています。かわいい娘絵だけでなく、芸術的な絵画、思わずのめり込むショート小節や WEB 日記。あらゆるジャンルで自作の逸品をさあ見てくださいと惜し気もなく掲載しています。

どのような創作物でも「作る楽しみ」「見せる喜び」は持ち合わせています。ということはオープンソースと同じ世界に引き込める可能性もあるのではない無いでしょうか。

一般的な芸術作品がオープンソースと同様の「フリー」となり推奨されるためには唯一と言っても良い差異である「改変してより良くなったことを喜べる環境」を持ち込めるか否かではないでしょうか。オープンソースという歴史の浅い権利形態を素地に従来のメディアに新しい楽しみと幸せを持ち込めるかもしれないのです。

[2] オープンソース界においてはソースを読む人も多いのでコード作法はある程度尊重されますが。

Column 3

ゲームがオープンであること

3.1 みんなの手に委ねられるコンテンツ

ゲームにおける権利を明確にして行き現状の問題点等が見えてくればゲームにおいてもオープンワールドな思想は適用できるんではないかと模索していたとき、ＪＡＧＡＲＬ氏[1] から貴重なコメントをいただきました。

「メーカーのホームページに掲げられている『ゲーム内容の二次利用について』を参考にするのはどうでしょう。」

残念ながら、このとき求めていた答えは違うものだったのですが、この意見から見えてきたものがありました。

コンテンツや芸術作品には二次利用という形態があり、むしろそちらの方が利用権利として重要なのです。

3.2 はっぱと同人誌

Leafというゲームブランドがあります。

説明する必要も無いとは思いますが。

「雫」というヒットで基盤を固め、「痕」という大ヒットで大きく伸びたこのブランド (＆会社) はWEBホームページ上で画期的とも言える方針を打ち出しました。

同人誌製作といった二次利用に対し明確なボーダーラインを設置し、同人活動を公に認めたのです。

これとほぼ同時に「リーフ出たがり宣言」と称し、色々な同人誌即売会にLeaf御大が出展することをチラシ[2]にて明言しました。[3]

著作権に関し曖昧でアンダーグラウンド的だった同人世界において、それを前提とした規約が存在することは福音たるものでした。また、Leaf作品においては自由に同人活動を行って良いと言われたようなものでしたし、Leafのゲームは二次創作として世界を膨らませることが楽しいほど良くできた作品でした。

その後、似たような規定を定めたブランドも幾つかありますが、Leaf以外で最も大きな成功を納めたのは「ONE ~輝く季節へ~」のTacticsと「KANON」のKeyでしょう。

これらタイトルはゲームの人気と相まって爆発的な同人活動の広がりを見せることとなります。

3.3 同人活動における二次創作

ここで同人活動に詳しくない方々の為に軽くその世界を説明します。

同人 (個人) 活動っていうのは原則的に商業ベースの流通に乗らない物で、個人的創作物です。自作の俳句や休日に描いた風景画みたいな物ですね。基本的に個人が創作した物ですから制作自体に制限事項は特に存在しません。

ですけれども、面白い映画を見た後とか、すごくためになる本を読んだときなどどうしても他の人に教えたくなりませんか？

そして、同じ映画を見た友だちとその映画の凄さを語り合うことはこれまた楽しいものですよね？

[1] xkanon の作者であり xvn-devel ML の運営者 (jagarl@creator.club.ne.jp)

[2] 初回版「To HEART」に同梱されていました

[3] 現在はブランド規模が大きくなりすぎたためLeaf自身の出展は無くなりました。コミケットでの紙袋など名物ではありましたが行列の元でもあったのは確かです。

二次創作的同人活動はそういったコミュニケーション形態の一つです。

自分の好きなアニメのキャラは自分の手でも描いてみたいというのはファンとしての当然の欲求です。そしてそれを他の人に見てもらう事やその絵を元に一次配布物 (ここではアニメ) について熱く語り合う事はその次に当然訪れる事象でしょう。

そういった個人レベルでの二次創作物を集めフリーマーケット的に配布するのが同人誌即売会といわれるものです。夏と冬にビッグサイトで行われる「コミックマーケット」が最も有名で大規模ですが、様々な規模でいろんな即売会が開かれています。

念のために書いておきますが「同人活動 = 二次創作活動」ではありません。オリジナルと呼ばれる一次創作活動をしている方々もたくさんおられます。

3.4 世界を広げる物

Leafの話に戻りますが、Leafが同人活動を認めた直後「To HEART」と言う超ヒットタイトルを世に放ちます。

最初は「痕」あたりのファン層が飛び付いていたのですが、その後口コミでどんどんとプレイヤー層が広がります。丁度世の中は恋愛ゲームブーム[4]で、その波にうまく乗ったというのも効を奏していたと思います。

ここでLeafのファン層に異変が生じます。

それまでは「雫」「痕」といったダーク系タイトル故にファン層もずいぶんとコアなものでした。同人業界においても、ファンはいても絵描きはあまりおらず、パッション放出でビリビリと伝わるような同人誌はあったのですが絵的なクオリティが高いものはほとんど無かったのが実情だと思います。ところが「To HEART」はその口当たりの良さから絵描きにも支持され始めました。顕著な例としてはごとP氏[5]が絵を描くようになったという所でしょうか。

そういった様に著名な絵師が同人世界のジャンル的に参入すると、受け手は喜んでそれを買い求める。んで、なんか人気らしいと他の絵師もプレイ。こりゃ売れるでとどんどん参入。市場がどんどん膨らむ。といった感じで雪だるま式に世界が広がって行きます。

重ねて二次創作市場ほどじゃないにせよ一次創作者にもその恩恵はバックしていくわけです。

ここで同人誌世界の面白さが如実に現れます。

各二次創作者はキャラクターを元に、その世界観を保持しながらオリジナルな世界を作っていきます。たとえどんな世界であってもキャラクターが逸脱しておらず、おおよそ想像の付く行動を取っていれば良いわけです。

そのことが、ゲームという一つの完成した世界をさらに引き延ばし、より広く完成度の高い世界を構築して行きました。

SSと呼ばれる二次創作小説において一次創作物の時間軸前後の物語が多く描かれているあたりがわかりやすい例でしょうか。

そういった二次創作によって広げられた世界は通常的にはそこで潰えるものですが、あまりにも情報の共有者が多い場合は暗黙の了解的に広がり、最終的には一次創作と並ぶ情報となり得ました。

3.5 二次創作が一次創作に影響を与えるとき

こうして「To HEART」の世界は二次創作によってどんどん広げられていったわけですが、ここで一つ事件が起こります。

ちょいと経路は違うのですがオフィシャル認可で商業のCDドラマが発売されました。その中での主人公は「セリオ」であり、舞台も違う場所のサイドストーリーでした。

元々セリオというキャラクターはマルチの対比であり、本編ではマルチを際立たせるために存在していたものだと私は思います。ですが、二次創作の世界においてセリオの人気が増していきました。セリオの設定やバックグラウンドがほとんど無い状態ゆえに二次創作者が追加の世界を好き勝

[4] ときめきメモリアルが絶頂のころ。
To HEART の直前には True Love Story、そのちょっと前には Pia キャロットへようこそ! といった良作が産み出されており、それら作品は相互に影響しあっていた形跡があると思います。

[5] http://www.mirai.ne.jp/ gotop/
実際には氏は痕から Leaf 作品をプレイしており初出のCGも痕のものでした。ここでは影響力の大きさということで例題とさせていただいております。

手作っていたといったところだったのですが、そこに突然オフィシャルなセリオの世界が CD ドラマという形で降臨しました。

二次創作活動がなかったら絶対に起り得なかった事象だと思います。

このことは PlayStation 版「To HEART」の綾香シナリオでも同等と言えるかもしれません。

3.6 ゲーム世界とオープンワールド

かなり土俵は違いますが、Leaf の例における二次創作とコンテンツワールドの拡大というのはオープンワールドな事例として有効なものだと思います。

ゲームにおいては一次創作者が二次創作の成果をマージするといった部分が大変困難ではありますけど、可能性がないわけではなりません。また、無理にオープンソースの形態を持ち込むも必要なく、二次創作を大切にしその中での広がりを許容するだけでも十分にオープンコンテンツと言えるのではないでしょうか。

かなり前の話になりますがニュースグループの fj.rec.games.video.characters にて鬼塚氏[6] が以下のようなポストをしたことがあります。

> (原文うろおぼえ)
> 「ゲームをプレイする、楽しむ、面白かったので人に薦める、他の人と面白さについて語り合う、ゲームを元に二次創作を行う、その二次創作を販売等で広める、より多くの人とゲームについて語り合える、どんどん世界が広がっていく。これら全てが『ゲームを遊ぶ』という事である」

この文を読んだときには後頭部を殴られたような衝撃に駆られました。まさにこの通りだと思うからです。

そしてゲームコンテンツにおけるオープン形態というのはまさにここにあるのではないかとも思うわけです。

ただし、現状その発端となるゲームというのは多くのプレイヤーのココロを打ったものでありそれにしかオープンコンテンツの可能性が与えられないわけであります。そういったタイトルは年に数本出るか出ないかといった状況であり、現状年に 1000 タイトル以上発売されていることから狙ってできる事じゃないという難しさはあります。

3.7 今後のありかた

現状二次創作を認めたところで一次創作者には直接利益が入ってこないのですけれども、でもそれを認めると間接的に益となる、といった部分が「体系化」し「確立」されると賛同企業も増えて来ると思います。

なんにせよゲームはオープンだから支持されるというものではなく、それ以前にコンテンツの良し悪しから始まるというのが厳しいところです。

プレイヤー側としては個人的に面白いゲームに出会えたらそれをどんどん宣伝しちゃいましょう、できれば同人活動もガンガンしましょう。

そしてその同人活動を一次創作者に認めてもらえる様にしていくというのが今現在できることなのではないでしょうか。

[6] fj.rec.games.video.characters の設置提案者
http://plaza.harmonix.ne.jp/ onizuka/welcome.html

Column 4

使い捨てにされる文化

4.1　オープンソースの特異点

Linux をはじめとしたオープンソース文化の素晴らしいところは、みんなで力を合わせてそれを支えている所だと思います。と、そんな話をここで書くまでもないことでしょう。

この「みんなが (自分の興味のあるところだけでも) 参加して一つの事に取り組む」という姿勢をいま一つ考えて見ましょう。

4.2　プログラム、そしてアプリケーション

何か動作するプログラムをオープンソースとして公開したとします。そのプログラムを入手し実行したところいくつか不具合を見付けたので、利用者がソースを見てその不具合を修正し元の作者にパッチを送るという行為。

割とメジャーな形のオープンソース例だと思います。

ここで注目したいのは利用者が「修正したい」という欲求に駆られる部分です。おおよそこの欲求が無いと上記形態は現れないでしょうし、そもそもソースをオープンにする必要も無いことになります。

ではなんで「修正したい」と思うのでしょうか？おそらくそのプログラムがその利用者にとって非常に有益なものだったからでしょう。そして、今後も使い続けて行くにあたって自分が見付けた不具合があっては困るからどうにか回避したいと思ったからじゃないでしょうか。

これらはとても自然な流れであり、プログラムがフリーであって欲しいという理由でありましょう。

このことは「不具合の修正」が特定の利用者だけでなく大勢の利用者によって益になる行為であるという事と、おおよそのプログラムは「使い続ける」ものだというあたりでまとめておきます。

4.3　ゲームとその起動時間

コンピューターゲームを入手したとしてあなたはどれくらいそれで遊んでいるでしょうか。

昔のゲームはアクションゲームが主で、特に明確な終わりも設定されていなかったのでプレイヤーの腕次第とか少し遊んでおもしろかったとかいった形態のものが多かったと思います。

最近は物語性や面構成が重視され明確に始まりと終わりが存在するようになりました。シューティングゲームにもエンディングがある程です。

特にアドベンチャーやロールプレイングといった物語性が大きいジャンルではゲームの肥大化にともない「繰り返し遊ぶ」というプレイヤー姿勢が失われつつあります。さらに、日本では「難しいほど良いゲームだ」という概念はほぼ完全に無くなり通り一辺済ますのもそんなに困難では無くなっています。

つまり、ゲームは大多数の人において「一回遊んだらそれまで」という物になっているのです。

本当に面白いゲームは何度もやる (読む) よ、という声もあるかもしれませんがそういうタイトルはほんの一握りではないでしょうか。また誰もが繰り返し読むという行為に至るわけでもないと思います。

4.4 使い捨てにされる文化

ゲームを作成するのにはかなりのお金と人手を要します。

市販ゲームなら数千万から数億円、期間は数ヵ月から数年。そこに若い労働力が (苛酷な労働条件の元) たくさん投与されひーひーいいながら作った物が店頭に並ぶわけです。

そういった数多くの創造力と労働力を投じたものがプレイヤーにとっては数時間のプレイ時間でしかないのです。なおかつ通り一辺遊んだら二度と起動されないわけですし、年間販売タイトルは 1000 以上にのぼる数あるわけですから、この業界はいかに文化の浪費が激しいかが見てとれます。

このゲームというものの消費文化と先程のオープンソース文化を比べてみるとおおよそ反しているものと言えるのではないでしょうか。

4.5 ゲームを高めていくためには

そのように繰り返しプレイすることのないゲームというメディアにとっては、プレイヤーが「修正したい」という欲求がほとんど現れないものです。

たとえ「あの立ち絵が気に入らないから直したい」と思っても完全に同じ絵が描けるわけでもないし、それ以前にシナリオや絵に対する不満というのは個人の好みの問題ですのでそれを修正することが大多数への益につながる事が約束されません。

アドベンチャーや RPG だと「修正」出来る部分はパラメーターバランスとか、フラグミスとか、誤字脱字くらいなものでしょうか。

逆に考えてみて、プレイ時間がそこそこ短く何度も繰り返し遊ぶようなゲームタイトルならば、皆で高めていけるとも言えます。たとえば将棋や囲碁のようなテーブルゲームを作ったとして、そのルールを皆で精錬していくことができるのではないでしょうか。(マージャンや UNO の地方ルールみたいなもんです) アクションゲームで「もう少しここの難易度が」とか言ってバランスをどんどん高めて行く β テストのような形もあるかもしれません。

どのようなメディアでもごく一部の人に見せて意見を聞きフィードバックするフィールドテストは行われるものですが、それはオープンソースであるとは言えないのでここでは別にしておきます。オープンソースである限りユーザー全員が誰でも自由にソースを入手できなくなくてはならないのですから。

4.6 プログラムとそうでないもの

今回はゲームだけにしぼりましたけど、映画・小説・音楽、その他の娯楽に関するメディアのほぼ全てがゲームと同等の通り過ぎ文化であることを追記しておきます。

ある意味プログラムの世界が特殊なのではないかということを提起し、全ての事項をプログラムと同等に見てはいけないという注意を喚起したいと思います。

Column 5

プロジェクトとその規模

5.1 プロジェクト形態の変化

コラムの方と平行して掲示板の方でも幾つか意見をいただいています。掲示板の頭の方で交された話題として、「絵とプログラムの相違点」があり色々な意見をいただきました。

要するにプログラムにパッチを当てるように絵にパッチを当てたらそれに価値はあるものなのか、絵をライブラリ化できるものなのかといった観点からオープンソースの特徴を見つめてみようといったところで。

その中でごう氏[1] の発言に

> オープンソースってのは、「一人の職人芸」から「工房」へのシフト

という文があり非常に気にいったのでこれに注視して書いてみようと思います。お題は「プロジェクトとその規模について」。

5.2 プロジェクトの発生

プロジェクトと呼ばれる物があります。日本語に当てはめると「計画」「くわだて」「考案」といったところですが、仕事においては作業が始まってからのこともプロジェクトと呼びますす。主に複数人で何かを企画しそれを実行する事を指しています。

一人で作業実行することもプロジェクトと言えますが明確な計画案があってそれにそっている場合でない限りはあまり呼ばれないようです。ここでは複数人が集まって一つの作業をするというところに着目し、それを指してプロジェクトと呼ぶことにします。

なにか作業をしていて一人で全部こなせれば問題ないのですが、ある程度の規模になるとなにかと無理な部分が出てきます。

その一人の人には出来ないスキルを要したり、時間がかかるので分担する必要があったり、それまでとは異なる環境が必要だったりすると作業は進行しなくなります。そして他の人間の力が必要になり、協力を求め、共同作業が始まります。こうしてプロジェクトはその規模を増すわけです。

もっともわかりやすい例で言うと会社であり企業であり「経営」と「雇用」であるわけです。

5.3 オープンソースというプロジェクト形態

オープンソースというのはソースを公開していてそのソースの利用の自由が保証されているプロジェクトを指しています。ここでソースを公開している意図についてちょっと考えてみましょう。

取り敢えず思いつくところで以下のような項目、

- 自分のソースを他の人の勉強に役立てて貰う
- ソースを公開し自分のプログラミングの技術力をアピールする
- 他者が利用する事で自分のコードの名声を高める
- (流行りの) オープンソースに参加しているというステータスを得る
- 他の人が自由にカスタマイズ出来るように

[1] http://www.denpa.org/ go/

- 自分の環境では取りきれないバグを調査して貰える様に
- 他者がデバッグ、改良してくれるのを期待して

前四つは直接的な利益でないし意図して成功するものでもないと思われます。大抵の場合においては後半三つを期待しているのではないでしょうか。まとめると「自分一人あるいは現状のプロジェクトチームだけでは手が出せない範囲のサポートを外部の手に期待する」といったところです。

ようするにプロジェクトの拡大を期待しているのに neary で、自分の持つスキル以外のものを求めていることになります。自分一人だけでなく、世界中の優秀な人物に指摘参加して貰うことによりより大きくて確実なソフトウェアを製作する。

これこそが「職人技から工房へのシフト」というごう氏の指摘であり、オープンソースが (従来のフリーウェアに比べ) 優れていると言われるところでしょう。

作業人数が増えれば必然的にそれらをまとめるリーダーの存在が必要となってきます。オープンソースにおいてはおおよそ「発起人 = リーダー」となっていますが、優れたリーダーというのはイコール発起人というわけでもないのでその管理と維持が成功するとは保証されません。逆に多数の人が参加するプロジェクトに発展したオープンソースプロジェクトは優秀なリーダーが存在しないと (おそらく) 破綻します。

オープンソースといっても単にソースを公開するだけでは本来の意味を成し得ないという一例でしょうか。

5.4 オープンソースを絵の世界に当てはめる

そういったプロジェクトと参画人数という観点において、絵や音楽の世界を眺めてみるとプログラムの世界とほとんど変わるところはありません。

例えば漫画家。アマチュアや無名の頃は作家一人で作品を創ります。ある程度までは一人で作業しますが人気が出て枚数をこなさなければならないようになるとアシスタントを雇い作業を分担するようになります。また、商品として売れるものを創るために編集と打ち合わせをしますし、ネタもそこから持ってきたりもします。アニメーションなんかは最初から大資本大人数で製作に取り掛からなくてはならないので、アプリケーションソフト製作の現場に近いかもしれません。

この漫画家におけるアシスタントの起用とかが個人ソフトからオープンソースへのシフトに近いんじゃないかと思います。幾分乱暴ではありますが。

5.5 ゲーム製作のプロジェクト

それら参画人数とプロジェクトとオープンソースというものを踏まえてゲーム製作の現場に目を向けます。

単刀直入にいってゲーム製作は個人の研究レベルではありません。アプリケーションソフトウェアを作成するに等価です。

なぜならそれを製作するのに、プログラマー、デザイナー、コンポーザー、シナリオライター、企画者、ディレクターと最低でもこれだけの人間が携わらなければならないからです。

もちろんそれら作業を兼業して一人 (もしくは数人) で創りあげるのならば個人的実験場の範疇で収まるかもしれませんが、全てにおいて市場のものと同じクオリティにするのはまず無理でしょう。

逆に言ってそれだけの人手が集められれば製作することは可能だと思います。オープンソース形態であろうが、そうでなかろうが。

個人研究の範囲で収まらないので人手を集める。後はそれら協力者に対する「報酬」次第だと思います。下世話な様ですが重要なファクターです。もちろん報酬は金品とは限りませんので、志が同じ者が集まればフリーウェアを完成させる事ができるわけです。

5.6 要点

どうも話があちこちに飛んでわかりにくくなってしまいましたが要するになにが言いたいのかというと、

「なぜオープンソースプロジェクトからコンシューマー機並のゲームが出てこないのか」

ということでありその理由であろう事象の一つを提示してみたということです。

5.7 追記

掲示板の方の話の流れを見ていない人のために、ごう氏の「工房」という単語が出てきた経緯を補足説明します。

私が第二回コラムにからめて、プログラムは直接ユーザーに評価されずその動作結果が評価の対象となるのに対し絵は直接そのものが評価される、と書きました。プログラムはある程度型があり誰が作っても同じような物だけれども、絵はそうではないといった点の強調からです。

それに対し、ごう氏が補足で確かにゲームの絵的評価は原画マンに対して行なわれるが実際の製作はグラフィッカー(塗師)が大量に投与され、そういった作業的な部分においては原画によらない作業となると書かれました。

そこからオープンソースにおける作業人員規模の話になっていったのです。

Column 6

エンターテイメントにおけるオープンプロジェクト

6.1　オープンへの歩み寄り

第三回コラムでは、ゲームにおけるオープンワールドの典型は二次創作の世界ではないかと提起しました。

では一次創作をオープン化するとしたらどこまでできるものでしょうか。

この命題は第四回コラムで少々触れているように、ゲームやエンターテイメントコンテンツは原則としてオープンコンテンツになりにくい(もしくはならない) という前提を踏まえています。ですが本当にそうなのかな、ということでどこまでならオープン化できるかが今回のお題です。

6.2　パーツの再利用

オープンソースやフリーウェアが持つメリットの一つとしてコードの再利用や複数人による作業があると思います。また、他人のコードを参考に学習したりライブラリーという形で利用したりと、様々な利用形態とメリットが存在します。

いま、このメリットの一つを「ソースコードの再利用」として注目し、その形態を他のコンテンツ(主にエンターテイメント系)に応用することは本当に出来ないのかということを今一つ考えてみたいと思います。

これまでにゲームゲームと連呼してきましたけれども、Rogue や Nethack の様にソースが公開されており、なおかつ(ものすごく)面白いオープンソース形態のゲームタイトルというのも存在します。むろんこれらタイトルを無視している訳ではありませんが、今ここで「エンターテイメントコンテンツ」と定義しているものはそれらとは異なります。

ここで「ゲーム」と定義しているのはコンシューマーゲーム機や PC 用の画面が派手もしくは綺麗で、サウンドもガンガンに入っている市販ゲームの事を指していると思ってください。

要するにここで「ゲーム」や「エンターテイメントコンテンツ」と呼んでいるものをオープン化するということは「画像」と「音声」をオープン化するということに近似されます。

Rogue 系がゲームコンテンツでありながらオープンソース形式であり得ていることの理由については第四回コラムを御参照ください。

6.3　なぜ使い回せないか

エンターテイメントコンテンツに期待されることの中心として「画像」と「音声」そして「文章」であるとします。これらとプログラムが組み合わさり一つの表現を持ったものが「エンターテイメントコンテンツ」であり、その形態の最たるものが「ゲーム」であると定義します。

故に「ゲーム」をオープンコンテンツ化するためにはプログラムだけでなく画像や音声や文書、その他全てをオープン化出来なくてはなりません。

この「プログラムと同等に扱う」という事の難しさが現在日本で主流の形態のゲームがそのままの形でオープンソース界に現れない問題点になっていると考えます。取り敢えずここでは画像に論点を絞り検討してきたいと思います。

ゲームの売り上げのを決定する理由の二番目はこの画像の良し悪しにかかっていると言っても良いですから。[1]

プログラムにおけるオープンソース化については第二回コラムにて考察してきました。それと全く同じ形態で画像は扱えないのでしょうか？

プログラムと比べて画像が含んでいる問題は以下の点だと思います

- 絵そのものが評価されること
- 誰が描いたかが重要な価値観を持つこと
- 同じ絵 (絵柄) を他者が描くのが困難なこと
- 作者が権利を誇示すること

上の 3 つは「他者の製作物に修正を当てた物を再配布する」というオープン化において問題となります。不都合部分に手を入れるにも同じような絵は描きにくいわけですし、もしそっくりに似せたまま修正を加えたとしても元の絵とは違うわけですから価値観が継続しているかどうかは難しいと思います。

アニメーション業界においては「キャラクター原案」「キャラクターデザイン」「作画監督」「原画」「動画」「色指定」「彩色」と様々な人たちが働いており、多人数で一つの映像コンテンツを描いています。原画、動画、彩色においては沢山の人間が関与していますので、多人数で絵をシェアすることは不可能ではないと思われます。ただし、やはり各原画担当が描く絵にはばらつきがありますので、どうしても一人の手によって描き直して統一化してやらなければなりません。それが作画監督の仕事です。

そうして多人数で造りあげた映像を公開した際真っ先に評価されるのはキャラクター原案とキャラクターデザインでしょう。ちょっと通になると作画監督の名前が気になってきますが、かなりマニアックな視点となります。

こうして考えるとアニメーション業界はソフトウェアプロジェクトに近い形態の様な気がします。ただ、オープンソース界では原画、動画、彩色にあたる部分を「プログラミングが楽しくてしょうがない」というボランティアが支えています。これと同じ感覚を持ち込めないとなりません。

最後の権利の主張は案外大きな問題かもしれません。これは単にいままでそういうものだったからという形で定着しているからだと思います。オープンコンテンツに理解を示し、そこに楽しさを見いだす事ができる絵描きが出てくれば事態は前進するかもしれません。

6.4 使い回し以外の形でのオープン化

画像の直接的な加工再配布といった問題点を踏まえ、それ以外の形式でのオープン化については第三回コラムにて述べました。二次創作という形式を中心に語りましたが、もうちょっと大局にみて「シェアドワールド」という形ならば十分にオープンコンテンツとして扱えるだろうという話でした。ですが、全くのオリジナルの段階からシェアドワールド (世界観) を構築し提供することはあまり成功はしないでしょう。なぜならあまり面白くないからです。

同人界とかでは題材となるコンテンツが先に存在します。そしてそれについてみんなで語り合うという形で設定・キャラクター・世界を share するものです。これがまったくのオリジナルだった場合、どんなに面白い物であってもスタート時は無名です、その時点での人気は無いでしょう。オリジナルでそれなりの人気を持っているとしたらそれは作家のネームバリューによるところが大きいのではないかと思います。

もちろん、オリジナルコンテンツでもそれが面白ければ口コミで広がって行くかもしれません。[2]

そういった世界観とか、アイディア持ち寄りといった形態は十分にオープンであり得ますし、みんなで参加している手ごたえは十分だと思います。ゲームに置き換えると、絵そのものや音楽そのものはオープンにしにくいかも知れませんが、プロットや各種設定はオープン化可能であるのではないでしょうか。

また、そういった世界設定は「次回作に引き継ぎ」とか出来ますよね。ゲームでも「前作の 5 年

[1] 一番目はネームバリュー :-J

[2] ただし良いものが必ず売れるわけではありません

後が舞台」とかで世界を引き継いでいる続編を良く見掛けます。

6.5 オープンゲーム製作プロジェクト

話はちょっと戻りますが、先ほどのアニメーション業界のお話。あの話の中にあった「原画、動画」という担当部位をゲーム製作に投影してみて、そのポジションにあたる方々が積極的に(楽しんで)参加してオープンなゲーム作りをするという選択肢は無い物でしょうか？

例えばアドベンチャー系ゲームを作るとして、背景を描いてくれる人、色を塗ってくれる人、画像を加工してくれる人、原画を担当してくれる人…。そういった人々の参加が活発になれば可能性はありますね。

むろん基本的にはボランティア作業に近くなりますから金銭的報酬以外のものに価値観を見いだせないと楽しく参加してもらえないかもしれません。

でも案外多いんじゃないでしょうかねえ、「ゲームを作ってみたい、将来ゲームクリエータになるためにスキルを磨きたい、でも絵(文)しかとりえがなくて」とかいって沈んでいる方々。

6.6 オープンコンテンツ化したゲームは本当に面白いのか

上記で検討してきた事柄を最大限に活かしてオープン化できるところはオープン化し、みんなで一つの大きなタイトルを作ったとします。

ところでそれってゲームとして本当に面白いんでしょうか？

製作に関わった人間はまあ大体内容を知っていますから自分でプレイしても驚きとかは無いでしょうね。

アドベンチャーゲームシステム開発の話になると良く話題に上るのが「シナリオデータのセキュア化」だったりします。ベタのテキストとかだとプレイヤーが覗いてしまうので何らかしらのスクランブルをかけるという事なんですが、けどこれって覗かれて困るものでしょうかね？

ゲームというのはプログラム、画像、音声、文章、その他が一体となって始めてコンテンツとしての魅力を持ちます。ほとんどのプレイヤーはその事を理解していますからプレイするときはまず一通り素の状態なのではないでしょうか。ようするに見ない人は見ないわけで、覗くような人はほっておいても良いんじゃないんでしょうかねえ。

アクションゲーム(パズル含む)の場合作り手も楽しめるという可能性はありますが、それ以外の場合は制作者はそんなに楽しめないかもしれません。

そのかわり「作る楽しさ」「遊んで貰う楽しさ」というものがあります。その喜びというのもまた格別なものなんですよ。

Column 7

まとめとして

ごちゃごちゃとコラム形式で書いてきましたが、最終的な結論は出せていません。結論が出せないことは当初から見えていたことなのですが、書きっぱなしというのも良いことではないので軽くまとめておこうと思います。

開始当初から私の中にあったことを何回かに分けてコラムという形で提示したものとお考えください。ほとんど一方通行で申し訳なかったですけれども、皆様におきまして何かしら考えるきっかけとなってくれれば幸です。

7.1 無償という形から

ゲームを始めとしたエンターテイメントコンテンツを「無償」という形の「フリー」、つまりフリーウェアにすることですがこれはまったく問題ないとでしょう。

全ては権利者によりますので、各人の判断次第です。

ただし、GPL等オープンソース系のコードを含んでいる場合、再配布やソースの公開をせねばなりませんのでそれを考慮しなくてはいけないでしょう。

7.2 改変の自由という形から

GPLは大変素晴らしい思想の一つであり、これを支持することは良い選択であると思います。

ですがその範囲はプログラムへの適用のみであり、ゲームを構成する他の要素への適用は難しいと考えています。権利的にはそう指定すれば良いので出来ないことではないのですが、それがソースコードと同じだけのメリットを生むかどうかという部分については疑問です。

従来の著作物は改変の自由というものを認めていない場合が多く、それにたいするメリットもあまり無いことから、過去のしきたりとの軋轢も考慮する必要があるかもしれません。

7.3 プロジェクトという形から

オープンコンテンツにすることにより、他者の協力を求め、ネットワーク上で共同作業を行なうという点に関してはゲーム等にも十分応用ができるものと思われます。

特にゲームは様々なメディアが一つに束ねられて構成されているものですから、より多くの人々の参加というのは望ましいものだと思います。

ただ、それをやりたくなるような欲求というとちょっと弱いかもしれません。実際に物作りを始めると後は苦労の道ですから。

7.4 ゲームでオープンにできる部位

ソースコード、画像、音声、シナリオ等々、ゲームを構成する全ての要素がオープンに出来るかという事を考えると、逆に全てをオープン化する必要はないのではないかとも思えてきます。

ゲームを楽しむためのコンテンツ隠蔽性というのは別の問題になるので取り敢えずおいておきますが、その他の部分オープンにしないほうが問題が少ない部位があるのではないでしょうか。

では、どういった部分がオープン化できるか。一

番なのは舞台設定といった世界観なんだと思います。企画や仕様といった製作以前の設定段階においては多くの意見を採り入れる必要がありますので、ここがもっともオープン化にふさわしいのではないかと思います。

企業にとってはその企画の部分がいわゆる他者との勝負どころになりますので、商業ベースでは絶対に語られる事は無いでしょう。

7.5 Linux 上でゲームコンテンツはどうあるべきか

早い話、Linux 上だからといってゲームコンテンツがオープンである必要は無いと思います。むしろオープン化する方が難しいでしょう。

ゲームにはゲームの都合があることをわざわざコラムという形で書き起こしたつもりです。Linux 上ではオープンコンテンツが美徳とされ、そうでないものは Linux に非ず的な風潮がありますが、やはりそれが全てでは無いと。やむを得ずオープンになっていないものもあるのです、そういったことを踏まえた上で取捨選択していただきたいと思います。

時にゲームもプログラム、意図せずしてバグが混在する可能性があります。そしてそのバグが楽しいゲームプレイを阻害するという悲しい結果をまねきます。

PC 用ソフトであれば後日パッチとしてバグフィックスできますよね。それ自体良いことではありませんが、できるだけでも良いことだと思います。

ですが、ソースが公開されていればユーザーが不具合に出会った際ソースを読むことになりそれがバグであるということを発見できます。場合によってはバグフィックスを自分の手でやってしまうかもしれません。それはそれで理想かと。

というわけで、プログラム部分はやはりソースの公開とある程度の利用許可がなされていて欲しいものです。

7.6 ついでとして

当サイトも設立時から「全コンテンツを GPL には出来ないのでタイトル毎に利用権を定めます」としています。それを受けて「なんだ GPL じゃないのか、じゃいらない」と見捨てないでください。さみしいですから。

要するにそのさみしいという事だけが言いたいだけだったり。

Bibliography

[1] 夏井氏の「コンピュータ関連判例の紹介」
http://www.isc.meiji.ac.jp/~sumwel_h/doc/juris/

[2] Shawn Hargreaves “Playing the Open Source Game”
http://www.talula.demon.co.uk/games.html
日本語訳 yomuyomu
http://www1.neweb.ne.jp/wa/yamdas/column/technique/gamej_ind.html

[3] Mark Koek ”Free Software Licensing”
http://www.wi.leidenuniv.nl/~mkoek/fsl/proj.html
日本語訳 本堂氏
http://www.ash.or.jp/usr/silver/trans/FreeLicense.html

[4] Eric S. Raymond ”Homesteading the Noosphere”
http://www.tuxedo.org/~esr/writings/homesteading/
日本語訳 山形浩生
http://cruel.org/freeware/noosphere.html