

電子書籍化によるノベルゲーム関連の市場拡大について

— 歴史的経緯を踏まえた提案 —

About the market extension of novel game and related games made as e-book

— The suggestion based on historical background —

奥田 茂人 (京都コンピュータ学院)

江見 圭司 (京都情報大学院大学)

Shigeto Okuda (Kyoto Computer Gakuin)

Keiji Emi (The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics)

Abstract

We explain about history of novel game which is one field of the game. Next, we explain the affinities between novel game and e-book. And we propose the way to sell novel game more.

1. はじめに

一般的にゲームというと、年配の方ならば、アレクセイ・パジトノフが開発したパズルゲーム「テトリス」やエニックス社(現スクウェア・エニックス社)のRPG (Role Playing Game)「ドラゴンクエスト」あたりだろう。一方、若い方ならば、ガンホー・オンライン・エンターテイメント社のパズルRPG「パズル&ドラゴンズ」[1]になるだろう。いずれにせよ、ゲームという言葉から連想することは、プレイヤーが何らかの操作を行ってグラフィックスを動かしてゲームを進めるということである。

一方、書籍を起源とするゲームも存在する。つまり、テキスト中心のゲームである。それがこれから紹介するノベルゲームと呼ばれる分野である。詳細は後述するが、元はアドベンチャーゲームから分化した分野であり、書籍という本来全く異なるはずの分野に最も近いゲーム群でもある。またそれ故か、小説化、漫画化、アニメ化など、最もマルチメディア展開されやすい分野でもある。この20年来、デジタル上では一貫して音楽、小説、漫画、アニメ、そしてゲームの境界が曖昧になっていることはご存じの方も多いただろう。

しかし近年、ゲーム産業全体と同様にノベルゲームも苦境に陥っている。各ゲームメーカーも様々な努力をしているものの、業界全体の縮小を押しとど

めるような手段は未だ見いだせていない様子である。

そうした中で、今回はデジタルゲームの1分野であるノベルゲームの歴史をまずは語り、その後に電子書籍との親和性をお話する。そして、一体どうすればノベルゲームの復興のきっかけがつかめるのかということ、ノベルゲームと電子書籍の親和性について語りながら提示したい。

2. ゲームブックの歴史

ゲームブックとは、読者の選択によって物語の展開と結末が変化するように作られた、ゲームのように遊べる紙でできた書籍である。本文は数十から数百個の段落に分割され、各段落には順番に番号が付けられている。読者はその段落を先頭から順に読むのではなく、段落の末尾で指定された番号の段落に進む。ただし、次に読むべき段落は1つに限らず、多くは複数の行き先が存在する。

このゲームブックは1970年代に誕生するのだが、それに至るまでにはいくつかの試行錯誤があった。まずはその前史から解説したい。

2-1 ゲームブック前史

ゲームブックの原型が発表されたのは意外と古く、1941年にアルゼンチンの作家であるホルヘ・ルイス・ボルヘスの「Examen de la obra de

Herbert Quain」である。この小説は2つの分岐点があり、合計9つの結末になる可能性のある終点を含んでいる3部作の物語である。しかしこの小説では、読者が読み進めるにあたって、読者なりの正しい順序を決めるために思考することを求めているのであって、現代のゲームブックのように与えられた指示の通りに読者が行動することは求められているわけではなかった。

その後、分岐が存在する本は、文学の分野ではなく教育の分野で1950年代後半に出てきた。これは、アメリカの行動の心理学者であるバラス・スキナーが提唱したプログラム学習において、学生が教師不在でも学べるための特別な本として使用したのが始まりだ[2]。1970年代前半まで、多数の受講者に多種多様な学科を教えるためにこの方法を利用したインタラクティブな教科書として、アメリカとイギリスで発表されていた。このインタラクティブな教科書がゲームブック誕生の要因の1つとなる。

2-2 ゲームブックの盛衰

こうして選択肢の存在する本を受け入れる土壌ができあがると、1970年代になってゲームブックに結びつく。当時の代表的なゲームブックとして、アメリカのバンダム・ブック社の「Choose Your Own Adventure」シリーズがある。これは、段落に付けられた番号を選択して進めていく単純な形式である。

やがて1980年代になると、サイコロ、鉛筆、紙を使用するゲームブックで大ヒットしたイギリスのペンギン・ブック社の「火吹山の魔法使い」が発売される。これはテーブルトークRPG[3]（英名：Tabletop role-playing game）の入門書として作られたものだが、ゲーム性と物語性を巧みに調和させたのが成功の要因とされる。この「火吹山の魔法使い」は、後に同社の「ファイティングファンタジー」シリーズと「ソーサリー」4部作へと発展する。同書の成功により他社もこれに追従し、アイルランド作家であるハービー・ブレナンによる「ドラゴン・ファンタジー」やナイト・ブック社の「ブラッド・ソード」などが発売された。一方、日本でも1980年代半ばからこれらの多くが翻訳され、同時に数多くのゲームブックが作成された。東京創元社の「ドルアーガの塔」3部作やエニックス社の「ドラゴンクエスト」シリーズなどがある。

こうして、アメリカやイギリスだけでなく、

1980年代後半には日本でも流行したが、1990年代に入ると急速に衰退していった。原因は諸説あり、ゲームブックの仕組みが一見すると単純なので多くの作品が作られたが、「ソーサリー」を超える作品が現れずにマンネリ化したり、あるいは熟練者を狙った新作ではシステムが複雑すぎて新規読者に受け入れられなくなったりしたことが挙げられる。また他にも、愛好者の興味がコンピューターゲームに移ったという説もある。

3. 小説という要素を取り入れたゲーム

前章の「ゲームブックの歴史」にて、ノベルゲームの母体となるゲームブックの解説をした。次は、もう1つの母体となったアドベンチャーゲームの歴史的背景を説明してから、ノベルゲームについて解説したい。

3-1 アドベンチャーゲームの盛衰

アドベンチャーゲームの始まりは、1970年代まで遡る。当時、アメリカ人のウィリアム・クラウザーが開発し、ドン・ウッズが改良した「Colossal Cave Adventure」が最初のゲームである。アドベンチャーゲームの名前の由来ともなったこのゲームは、発売されると以後多数の類似ゲームを生み出すきっかけとなる。例えば、地下世界を探検するインフォコム社の「Zork」シリーズや洞窟を探検するミッシェル・トイとグレンウィッチマンが開発した「Rogue」などがそうであり、それらがアドベンチャーゲームという分野を形成していった。これらは、キーボードから単語を直接入力するコマンド入力方式でゲームを進めるというものであり、1980年代には日本でも遊ばれるようになっていた。

ところが、日本で本格的な普及を阻害する問題があった。アメリカから輸入されたゲームと国産ゲームに、それぞれ言語の問題があったのである。まず、アメリカ産ゲームの場合は、難解な文学的表現や古英語を用いている場合が多かったので、日本人が単語を入力するのが難しかった。一方、国産ゲームの場合はもう少し事情が複雑である。黎明期である1980年代前半までだと、当時の家庭用コンピュータの画面解像度では漢字表示が困難であり、自然な日本語表現がそもそも不可能であった。この問題はコンピュータの性能が向上したことである程度の解決はしたものの、今度は事前のヒントが全くないま

ま、思いも寄らない単語の入力を必要とする非常に難解なゲームが主流となる。こうして日本におけるアドベンチャーゲームは、1980年代半ばまでには一部のマニアのためのゲームとなっていた。

しかし、単なる言葉探しになってしまうことを避けるために、制作会社はプレイヤーの負担を緩和する方法を模索し始めた。やがて、あらかじめファンクションキーによく使う単語を事前に用意するゲームが登場するが、これが情勢を大きく変えることになった。この回避策はすぐに洗練されてコマンド選択方式となったわけだが、これは、事前に用意された一覧からプレイヤーがコマンドを選ぶというやり方である。この方式は瞬く間にコマンド入力方式を駆逐して、アドベンチャーゲームを日本に普及させる原動力となった。だが、コマンド選択方式はその性質上、限られた組み合わせのコマンドしかプレイヤーに提示できなかった。そのため、どんなに凝ったシナリオを制作しても、ごく短時間で攻略されてしまうという問題を新たに抱え込むことになってしまう。その結果、徐々にコマンド選択方式も用いられなくなり、アドベンチャーゲーム自体が衰退してしまった。

3-2 アドベンチャーゲームに誕生した新分野

こうしてアドベンチャーゲームはゲームの主流から外れてしまった。しかし、ゲームブックの表現方法などを取り入れて、新しい分野が1990年代に誕生する。それが、サウンドノベル、ビジュアルノベル、そしてノベルゲームである（図1）。これらは従来のアドベンチャーゲームと違って、物語性の強い文章を主体としたゲームである。



図1 各分野の範囲

3-3 小説という要素を取り入れたゲームであるサウンドノベル

サウンドノベルはアドベンチャーゲームの一種である。この名称は、ゲーム制作会社のチュンソフト社（現スパイク・チュンソフト社 [4]、以後チュン

ソフト社）が商標を登録している。1992年にチュンソフト社から「弟切草（おとぎりそう）」が発売されているが、このゲームが最初のサウンドノベルのゲームだ。尚、実際にサウンドノベルを分野として確立したのは1994年に同社から発売された「かまいたちの夜」である。その影響は強く、以後に発売される他社のサウンドノベル形式のゲームはホラーやサスペンス形式の作品が多い。

それまでのアドベンチャーゲームでは、文章が区切られたメッセージウィンドウに表示されていた（主に画面下部）。しかし、サウンドノベルは小説をモチーフとしているため、画面全体にテキストが表示されるのが特徴である。また、コンピューターゲームである特性を活かして、効果音、BGM、映像効果が盛り込まれている。より具体的に説明すると、サウンドノベルは、背景映像と音（BGMや効果音）を伴って画面に表示される文章を読んでいくゲームである。そして、物語を進めていく途中で、プレイヤーは提示された選択肢を選んで物語の展開を変化させることができる。複雑なゲームになると、クリア回数や物語の進行具合によって出現する選択肢が変化する。つまり、サウンドノベルはゲームブックのように物語を進めるが、紙の本では不可能である映像や音、そして演出を加えることで、プレイヤーに臨場感と緊張感を与えるのである。

サウンドノベル系のゲームとしてはこれ以外にも、バンプレスト社の「学校であった怖い話」（1995年）、チュンソフト社の「街～運命の交差点～」（1998年）、同人サークル07th Expansionの「ひぐらしのなく頃に」 [5]（2002年）、チュンソフト社の「428～封鎖された渋谷で～」 [6]（2008年）などのゲームがある。

3-4 サウンドノベルの演出を強化したビジュアルノベル

ビジュアルノベルはアドベンチャーゲームの一種である。この名称は、Leaf [7]（アクアプラス社のアダルトゲーム専用ブランド）が初めて使用したが、商標登録はしていない。この名称は、Leafが発売した「リーフビジュアルノベルシリーズ」に由来する。元々、こういった形式のゲームは一般的にサウンドノベルと呼ばれていた。しかし、サウンドノベルがチュンソフトの商標であったことや「音+文章」を主体とするのに対し、ビジュアルノベルは特に映像の効果を前面に打ち出す意図があったので、「画

像+文章」を意味するこの言葉が使われた。

ビジュアルノベルは、Leafから発売された「雫」(1996年)が始まりである。「リーフビジュアルノベルシリーズ」の1作目だったこのゲームは、「かまいたちの夜」に大きく影響されたものである。高い難易度で、背景に絵を配置し、膨大な文章を読ませるというゲームであった。「見せる」ことに主眼を置いた当時のアダルトゲーム業界で「読ませる」ことを売りとするのは画期的であった。しかし、次作の「痕」(1996年)と共に暗い題材でカルト的な趣があったためか、大きな潮流を生み出すまでには至らなかった。ところが、3作目である「To Heart」(1997年)の登場により状況は一変する。前2作とは雰囲気は全く異なり、誰もが経験した学生生活の日常をギャルゲーらしく誇張された設定とキャラ同士の交わりを描いた同作が空前の大ヒットとなる。その勢いはコンシューマーゲーム業界にまで波及した。

ビジュアルノベル系のゲームとしてはこれ以外にも、Key(ビジュアルアーツ社のブランド)「Kanon」(1999年)、アージュ社の「君がいた季節」(1999年)、ザウス社の「Floralia ~フローラリア~」[8](2002年)、オーガスト社の「夜明け前より瑠璃色な」[9](2005年)などのゲームがある。

3-5 多様化して現在に至るノベルゲーム

1990年代半ばまでにサウンドノベルとビジュアルノベルが誕生すると、各分野を切り開いた初期のゲームが大ヒットしたということもあり、数多くのゲームが発売される。全体的な傾向として、サウンドノベルはコンシューマーゲームを中心に発売され、ビジュアルノベルはアダルトゲームを中心に販売されている。中には、TYPE-MOON(ノーツ社のブランド)の「Fate/stay night」[10](2004年)のように、大ヒットしてメディアミックス展開したゲームも存在する。

ただし、2000年以降になると、物語性を極端に重視するため、選択肢を廃止、あるいはあっても物語の結末には影響しないゲームが現れるようになる。例えば、選択肢を廃止したゲームとしてはニトロプラス社の「鬼哭街(きこくがい)」(2002年)があり、選択結果が結末には影響しないゲームとしてはアージュ社の「マブラヴ オルタネイティヴ」[11](2006年)がある。通常はこれらのゲームもサウンドノベルやビジュアルノベル扱いされている。ま

た、サウンドノベルやビジュアルノベルの分野が有名になるにつれ、ノベルゲームと呼ばれるようにもなる。一般的にノベルゲームという言葉は、ビジュアルノベルと同じ意味で使用されたり、更にサウンドノベルも含めた非常に広い意味で使われたりすることが多い。ノベルゲームという言葉が示すとおり、ゲーム性よりも文章(小説)に重きを置いていることから、選択肢の存在しないサウンドノベルやビジュアルノベルを含めるにふさわしい名称であると考えられる。

3-6 他分野のゲームとの違い

サウンドノベルとビジュアルノベルとノベルゲームの各分野は、文章、画像、音の集合体である。これらのどれかが欠けてもサウンドノベルやビジュアルノベル、それにノベルゲームとはいえない。しかし、いずれもコンピュータRPGやシューティングゲームなど全ての分野のテレビゲームに含まれる要素である。そのため、実際にはこれら3つの分野と他分野を区別するための基準とはならない。

しかし、これら3つの分野は他分野と違って、文章を読むことに重点が置かれている。例えば、コンピュータRPGではダンジョン攻略を行う、シューティングゲームでは弾を撃って敵を迎撃するなど、システムに重点が置かれている。他分野でも物語性は重視されるが、物語があることは必ずしもその分野であるための必須条件ではない。これら3つの分野もコンピュータ上で処理されるゲームであるのでシステムは必須である。しかし、クリックする度に文章が表示される、選択肢のフラグ管理などの最低限のもので足りるなど、システムが文章を順に読み進めて物語の結末に至ることを目的とするものであることから、これら3つの分野でいかに文章が重視されていることが理解できる。

尚、これら3つの分野は、他分野(シューティングやシミュレーション)のゲームに比べてゲーム性は薄いことから、ユーザーの中には「ゲームではない」と主張している者もいる。そのため、アドベンチャーゲームと電子書籍であるデジタルノベルと区別するために、これら3つの分野の総称としてビジュアルノベル、あるいはノベルゲームという言葉が使われる場合がある。このような曖昧な使われ方をするのは、世間で明確な区別がされていないからである。

3-7 文章の表示形式

サウンドノベルは画面全体に文章を表示する全画

面表示形式である。一方、ビジュアルノベルは大別して2つの形式がある。1つは全画面表示形式であり、もう1つは三行下部表示形式である。

全画面表示形式はより段落文体に近く、基本的に文章単体でも内容が理解できるようにする必要がある。また、縦書き演出が可能なことや、ルビ等文章への装飾が可能な他、長文の自由度が高い。ただし、画面効果の使用頻度や方法などは、三行下部表示形式よりも制約が多くなる。それに対し、三行下部表示形式は、長い文章が細かくぶつ切りになるので改行文体を用いる。尚、三行下部表示形式は、その制限から冗長を避けるため音と絵の描写を不可欠とする。ただし、ゲームの中には、必要に応じて表示形式を切り替えるものも多い。

3-8 ノベルゲームの苦境

1990年代以降、進化及び多様化してきたノベルゲームであるが、2000年代後半より徐々に苦境に陥っていく。これは、2000年代より隆盛してきたライトノベルという小説や2000年代後半に現れたモバイルゲームが原因である。1つは価格面の問題で、ノベルゲーム1本の値段が9000円前後なのに対してライトノベルが1000円前後というように割高なのである。もう1つは利便性の問題で、ノベルゲームは基本的にデスクトップPCで長時間プレイするためプレイヤーを拘束するが、モバイルゲームは短時間で望むときにプレイしたり中断したりできる。これらの理由により、ライトノベルとモバイルゲームに押されているのが現状である。

4. 電子書籍との融合

「3-6 他分野のゲームとの違い」で述べたように、ノベルゲームという分野はゲーム性が低い。しかし、それは見方を変えれば、ゲームブックが書籍であったように、インタラクティブ性を備えた小説であると受け止めることができる。最新の電子書籍の標準規格であるEPUB3にはインタラクティブな機能を備えている。

4-1 インタラクティブな機能

電子書籍という定義からすれば、単に紙媒体の書籍を電子化したただけであっても電子書籍といえる。例えば、PDF (Portable Document Format) 形式の書籍でもよい。ゲームブックを再現するなら、こ

のPDFでも問題ない。しかし、電子媒体である以上、当然のことながら紙媒体にはない特徴がある。その中の1つとしてインタラクティブ性があるのだが、では、そのインタラクティブ性とはどのようなものだろうか。具体的な例を挙げれば、単純にアイコンに触れたら音が鳴るというものから、ある単語をクリックすれば意味が表示される、画像に触れると音声で説明されるというような機能である。こうした「何かをすると反応が返ってくる」というような双方向性をインタラクティブな機能は持っている。

4-2 ノベルゲームと電子書籍の親和性

「4-1 インタラクティブな機能」で述べたように、電子書籍とは単に紙媒体の書籍を電子化するだけではない。確かに、現状では紙媒体の書籍を電子化することが盛んであるが、一方で純粋に電子書籍のみで発行されている書籍も確実に増えてきている。そして近年では、どのようにしてインタラクティブな電子書籍を生み出すのかということに焦点が移ってきている。例えば、BGMを流しながら本を読めるようにしたり、文章を読み上げる機能を付けたりするのである。そしてこれは、コンピューターゲームである特性を活かして、効果音、BGM、映像効果を利用しているノベルゲームに近づいてきているといえるだろう。そのため、インタラクティブな電子書籍を作成するときに、ノベルゲームを参考にすることは有用といえる。

また、ノベルゲームと電子書籍の垣根が更に低くなれば、ノベルゲームを電子書籍化することも可能だといえる。もちろん、ゲームであるが故にいくつもの制約を受けてしまうということはあるが、その上で展開されるゲームの表現は正しく電子書籍の未来像そのものだ。何しろ、画像、音、演出などによって彩られた文章を読み進めていくのである。そう考えると、インタラクティブな電子書籍の姿というのは、既に10年以上前から存在することになる。

このように、ノベルゲームはゲームとしては物足りない分野であったとしても、電子書籍にその在り方を重ねると、実はその将来像は一致しているといえるだろう。

5. おわりに

ノベルゲームと電子書籍の親和性が高いということを「4-2 ノベルゲームと電子書籍の親和性」で示し

た。これは見方を変えると、ノベルゲームを電子書籍のように販売することも可能である。

ただし、そのまま販売するのでは従来のノベルゲームの販売と変わらないので工夫が必要となる。例えば、1本9000円で売っていたノベルゲームを10分割するのである。これを1本900円にすればライトノベルの価格と対抗できる。また、10分割されるのは価格だけでなくゲームのプレイ時間も同様で、総プレイ時間が50時間ならば1本あたり平均5時間となり、拘束時間が短くなる。これならば、モバイルゲームにより対抗しやすくなるを考える。更に述べるならば、データ容量も少量となるのでダウンロードしやすくなる。

このように、近年苦境に陥っているノベルゲームではあるが、電子書籍との親和性の高さに注目することでその活路を見いだせると考える。

【参考文献】

- [1] パズル&ドラゴンズ (パズドラ) 公式サイト, <http://www.gungho.jp/pad/>
- [2] Programmed Learning - Operant Conditioning, Students, and Answers - JRank Articles, <http://psychology.jrank.org/pages/505/Programmed-Learning.html>
- [3] WHAT IS A ROLE-PLAYING GAME?, <http://www.darkshire.net/~jhkim/rpg/whatis/>
- [4] 株式会社スパイク・チュンソフト, <http://www.spike-chunsoft.co.jp/>
- [5] ひぐらしのなく頃に, http://07th-expansion.net/hi_Main.htm
- [6] 428 ~封鎖された渋谷で~, <http://www.spike-chunsoft.co.jp/games/428/ps/>
- [7] 株式会社アクアプラス (Leaf), <http://leaf.aquaplus.co.jp/>
- [8] Floralia ~フローラリア~, http://www.xuse.co.jp/product/008_ralia/
- [9] 夜明け前より瑠璃色な, <http://august-soft.com/yoake/>
- [10] Fate/stay night, http://www.typemoon.com/products/fate/index_over18.html
- [11] マブラヴ オルタネイティヴ, <http://www.muvluv.com/alternative/>

参考文献は全て「2016年6月9日現在」のもの。

◆著者紹介

奥田 茂人 Shigeto Okuda

2013年京都情報大学院大学応用情報研究科ウェブビジネス技術専攻修了, 情報技術修士(専門職)。
現在, 京都コンピュータ学院の非常勤講師。
電子書籍の研究に従事。
情報処理学会準会員。
E Tロボコン関西地区実行委員。

江見 圭司 Keiji Emi

1998年京都大学大学院博士課程修了, 博士(人間・環境学)。
現在, 京都情報大学院大学准教授。
eラーニング全般の研究に従事。
教育システム情報学会正会員。
情報処理学会正会員。