

デジタルコンテンツ制作の経験経済と発展可能性

—CGG の制作を中心に—

○増本貴士 (Masumoto Takashi)

Keywords : デジタルコンテンツ、経験経済、CGG (自主制作ゲーム)

1 目的

本研究の目的は、デジタルコンテンツの中でも「CGG」(自主制作ゲーム)を採り上げ、制作における各段階を経験経済で明らかにし、この動きがデジタルコンテンツの発展にどう影響していくのかについて発表することである

2 方法

本研究の調査方法は、web アンケートサイト「アンとケイト」を使ってネット調査をした結果を元に、文献調査で経験経済の考え方で分析を行っていく。

3 結果と本発表の結論

「アンとケイト」で2日間の期日中に回答した2403人の内訳を表1に示し、本発表に必要な項目のみを表2に示す。

表1 回答者の性別と年齢

	男性	女性
15歳未満	0	0
15歳～19歳	8	8
20歳～29歳	65	143
30歳～39歳	224	318
40歳～49歳	353	373
50歳～59歳	344	192
60歳以上	259	116
小計	1253	1150
合計	2403	

表2 各RPGをプレイして、エンディングを見終えた後の気持ち

RPGツール等でRPGを制作する			RPGツール等で制作中のRPGに利用・活用する		
当てはまる			63		
非常に当てはまる			20		
合計			83		

53人の内訳				18人の内訳				63人の内訳				20人の内訳			
	男性	女性	合計		男性	女性	合計		男性	女性	合計		男性	女性	合計
15歳未満	0	0	0	15歳未満	0	0	0	15歳未満	0	0	0	15歳未満	0	0	0
15歳～19歳	0	0	0	15歳～19歳	0	0	0	15歳～19歳	0	0	0	15歳～19歳	0	0	0
20歳～29歳	5	9	14	20歳～29歳	2	2	4	20歳～29歳	5	10	15	20歳～29歳	3	2	5
30歳～39歳	7	5	12	30歳～39歳	5	0	5	30歳～39歳	6	10	16	30歳～39歳	5	0	5
40歳～49歳	12	1	13	40歳～49歳	1	2	3	40歳～49歳	11	5	16	40歳～49歳	1	2	3
50歳～59歳	8	2	10	50歳～59歳	1	1	2	50歳～59歳	8	1	9	50歳～59歳	1	1	2
60歳以上	2	2	4	60歳以上	3	1	4	60歳以上	5	2	7	60歳以上	4	1	5
合計	53		53	合計	18		18	合計	63		63	合計	20		20

表2は、「各RPG(ドラゴンクエストやファイナルファンタジー等)をプレイし続けてエンディングまでいけば、『面白かった。自分もRPGを制作してみたい』と思うのではないか」という仮説を立ててアンケートを行った結果である。現在ではニンテンドーDS等でRPGが制作できるソフトウェア「RPG ツクール」が市販され、それを使えばCGGが制作できる。その結果、老若男女を問わず71人(2.95%)が感化されて制作し、83人(3.45%)が制作中の自作RPGに利活用すると回答した。すなわち、CGGが制作されているといえる。確かに、webアンケートでICTに慣れ親しんだ人々が回答したとはいえ、全世代に認知済とは言えないであろうRPG ツクールを知ってCGGを制作する人々がいることが分かった。

では、経験経済から、これをどう捉えるのか。CGGを制作することは“能動的参加”といえ、趣味でCGGを制作することから“脱日常”かつ“娯楽”で、その状態は“経験に入り込む”が、電子掲示板等で制作技術を教え合うので、“教育”も起こっている。これは、第1・2・4象限を曲線を通ることになり、その度合いで右上にシフトし続けると考えられることから、CGGの発展可能性は徐々に高まり、デジタルコンテンツの多様化がさらに進むといえる。

【主要参考文献】

松田貴典・近勝彦・川田隆雄編著(2012)『創造社会のデザイン』ふくろう出版