SURE 静岡大学学術リポジトリ
Shizuoka University REpository

強いられたアダプテーション：デジタルゲームにおける同一メディア内アダプテーションの一側面

メタデータ	言語: Japanese
	出版者: 静岡大学人文社会科学部翻訳文化研究会
	公開日: 2020-04-16
	キーワード (Ja):
	キーワード (En):
	作成者: ローベル, ロラン
	メールアドレス:
	所属:
URL	https://doi.org/10.14945/00027398

強いられたアダプテーション
― デジタルゲームにおける同一メディア内アダプテーションの一側面

ローベル　ロラン

はじめに

今日、あらゆるメディアは電子技術・デジタル技術・IT技術の影響により変化しつつある。音楽はmp3とBluetoothにより、映画やドラマはストリーミングにより、本や雑誌などの書籍は電子ブックリーダーにより、芸術・文化財の取り扱いやそれらに対する人々のかかわり方が一変している。包括的なツールとしてのスマートフォンの進化はそれを強化するばかりである。こうした中、それら《新技術》と特別、密接な関係を持つメディアとして、デジタルゲームがある。

デジタルゲームは、ゲーム（ボードゲーム、トランプなどのようにルールと目指すべきゴールを持っているシステム）・映像・画像・音声・テクストなどの他のメディアの表現方法を総合的に用いた、はなはだハイブリッドなメディアであるが、その一方で、電子・デジタル・IT技術を中心にして生まれた初めての芸術的なメディアでもあり、「コード」（CODE）を介することで、他のメディアでは不可能な、娯楽や教養を目指した、人と機械の間のインタラクティヴな関係を可能にしている。

電子・デジタル・IT技術を媒介するようになったメディアのすべては、ある一つの運命を共有するが、本論文では、最も《新技術》の特性を発揮すると同時に最も《新技術》に依存しているデジタルゲームを通じてその運命を取りあげたい。ディスプレイ・コントローラー・VRヘッドセットなどというインターフェース（周辺機器）とインタラクティヴィティによって新しい表現力に恵まれた画像・音声・テクストを提供するデジタルゲームは、目まぐるしく進化している技術的環境において《読まれる》（起動される、実行される）ため、そして遊ばれるために、使用機種や端末、新しい世代、新しい環境に常に適応・アダプトされなければならない。このアダプテーションのプロセスから取りこぼ

されたデジタルゲームの作品、あるいはコードが消失し、アダプテーションできなくなってしまったデジタルゲームの作品は、忘却の彼方に消えてしまう。要するに生き残るために、アダプテーションを遂げなくてはならない運命にあるのだ。そして、他のメディアも同様に電子・デジタル・IT技術の恩恵を受ける以上、この運命からは逃れることができない。

GrabarczykとAarseth（2019）はデジタルゲームにおけるアダプテーションを分類し、リストアップした。全14種類（類似する種類をまと直すと全９種類）の中で、「他のメディアへのアダプテーション」（game adaptation）は１種類しかない[1]。他の13種類（あるいは８種類）は、同一メディア内のアダプテーションが占めている。それは、コードで成り立っているデジタルゲームがプレイヤーよりも先にまず機械で《読まれる》ということに結びついている現象だが、機械が急激に変わり続ける状況でアダプテーションがデジタルゲームの本質的な部分であることを証明している。

本論文では、先行研究を踏まえた上で、デジタルゲームにおける同一メディア内アダプテーションとその多様性について、例を挙げながら考察したい。そのために本論では、MOD、移植、リメイク、リマスター、トータルコンバージョンの５つを順に取り上げ、デジタルゲームにおける同一メディア内アダプテーションの最も典型的なパターンを見ていく。最後に「EULA」を通じて著作権に関するものに触れる。

１．MOD

“Modding”という行為あるいは“mods”（＝英語で「修正、変更」を意味する“modification”の略語、以下「MOD」）というものは、主に二つの現象を指す。一つ目は、パソコンまたはゲーム機という「機械」の改変・改造である。照明（lights）や高性能のパソコン内冷却装置など、外観や機能に関連した幅広い改造が可能である。二つ目はソフトウェアであるデジタルゲームの改変・改造である。本節で取り上げるのはこの二つ目のMODである。原則として、ユー

[1] GrabarczykとAarsethが分類した14種類を次のようにまとめることができる。移植に関する４種類（ハードウェア移植、ソフトウェア移植、ヴァーチャル移植、インターフェース移植）、リメイク（ゲーム・コンバージョン）、リマスター、MODに関する２種類（グラフィックMOD、ゲームプレイMOD）、トータルコンバージョン、スキン（外観）交換（reskin）、ゲーム・クローン、エミュレーションに関する２種類（ソフトウェア・エミュレーション、ハードウェア・エミュレーション）、ゲーム・アダプテーション。

ザー側からの改造を指し、反対に、生産者や開発者側からの改変・改造はアップデート（update）、アドオン（add on）、プラグイン（plug in）、拡張（extension）、DLC（downloadable content）またはパッチ（patch）などの用語が使われる。

デジタルゲームのMODは一般的に言えば、ゲームの部分的な改変・改造である。ゲームの内容を増加し、プレイヤー体験をより豊かにするためのものである。具体的には、人物・建物のテクスチャーや外観、ゲームに登場する景色や室内の照明効果を変えることによって、写実性や美麗さを追求するなど、ゲーム世界の雰囲気とヴィジュアルに独特の個性を与えることができる。クエスト（物語）や武器、キャラクターの追加によって、ゲームの内容を広げ、ゲームをより長く楽しめるようにすることもできる。また画面に通常表示される情報であるHUD（heads-up display）や操作にかかわる設定をカスタマイズすること、アバターに可能なアクションを増加・制限することによって、ゲームのルールさえ変えられる。ちなみに改造されていないバージョンは、アイスクリームの最も定番の味にちなんで「バニラ」と呼ばれる[2]。

以上のようなMODの手段としては、ベースのソフトウェア（コード）を編集することもあれば、ソフトウェアのファイル自体を変えずに他のファイルを追加するだけのこともある。また逆に、ソフトウェアの一部のファイルを削除することもMODの一つの方法である。

MODに対して、PCゲームの世界は、コンソール（家庭用ゲーム機）の世界と比べて遥かにより寛容で積極的な姿勢を示す。『The Elder Scrolls』（ジ・エルダー・スクロールズ）と『Fallout』（フォールアウト）という有名シリーズを生み出したBethesda Softworksや、『The Witcher』（ウイッチャー）シリーズと2020年の発売を迎える『Cyberpunk 2077』（サイバーパンク2077）のCD Projekt[3]の両社は、直接モッダー（modder、MODを製作するユーザー）にMODの開発ツールとサポートを提供し、MODフレンドリー環境（MODを導入しやすいゲーム）を整えている。したがって、『The Elder Scrolls』と『The Witcher』の各シ

---

[2] コンピュータースラング辞書、*The Jargon File*（別名*The New Hacker's Dictionary*）。

[3] ポーランドの会社CD Projektは、設立当初はBioWareの『Baldur's Gate』（バルダーズ・ゲート）など海外のゲームをローカライズ（翻訳・改定）する作業を行い、ポーランド市場で流通させた。その経験を活かして、アンドレイ・サプコフスキ（Andrzej Sapkowski）の小説にもとづいたデジタルゲーム『The Witcher』シリーズを製作し、一方で、デジタルゲームと映画のダウンロード販売サービス『GOG.com』（旧称Good Old Games）を開始した。特徴として、Valve社の『Steam』（後述）とは違って、通常ゲームを起動する際インターネット接続を通じてユーザー確認を行う「デジタル著作権管理」（Digital Rights Management、略DRM）を使用していない（DRMフリー）ことが挙げられる。

リーズの最新作である『Skyrim』(スカイリム、2011年、2016年に販売数3000万本を記録）と『The Witcher III : Wild Hunt』(ウィッチャー３　ワイルドハント、2016年、2019年に販売数2000万本を記録）を対象にしたMODは、数多く存在する。

MODの製作は一般的にプログラミングに関する高い技術と知識を要件とするので、モッダーはプレイヤー人口のごく一握りに過ぎない。しかしながら、MODを使用することは比較的容易であり、実際、ゲームを自分好みにパーソナライズするためにMODをダウンロードし、導入するプレイヤーは多くいる。MODのダウンロードのウェブサイトの大手であるNexus Mods（ネクサスモッド、www.nexusmods.com）を閲覧すると、2020年２月の現時点において、ゲームのバージョンアップなどにより使用不可能になったものも含むものの、『The Witcher III』に関しては３千件以上のMODが存在し、ダウンロード回数は6500万回を記録し、『Skyrim』(2011年版）に関してはMOD数は６万件以上、ダウンロード回数は17億回に到達している。後述するリマスターの『Skyrim Special Edition』(スカイリム・スペシャル・エディション、2016年）と合わせればMOD数は８万件以上、ダウンロード回数は20億回を超える。

このようにパソコンの世界とコンソールの世界は非常に対照的である。上述の『Skyrim』の最新のスペシャル・エディションに例にとると、Nexus Mods上でPC版については２万以上のMODが提供されるのに対して、ソニーのPS4（PlayStation 4）版では、５千弱しか提供されていない。MODを販売戦略の一つとしてサポートしているBethesda社と言えども、ソニーのポリシーに従わなければならず、特にユーザーが独自に作ったテクスチャー・モデル・音楽などのように公式のゲームのファイルとして最初から入ってない「アセット」(asset）を使用することを禁止している。それに対して同じ世代のコンソールであるXbox Oneにおいては開発会社のマイクロソフトは外部アセットを禁止していない。最近、Bethesdaは、Valve社のSteam（パソコン上でソフトウェアダウンロード販売サービス）とコンソール（Xbox OneとPS4）での『Skyrim Special Edition』と『Fallout 4』のユーザーを対象に「Creation Club」というサービスを導入し、認定したモッダーに報酬の獲得を許可することにした。通常の開発者側から「のみ」の「追加アイテム」販売[4]とは違って、開発者側に正式にモッ

[4] 基本的に使用料を無料とし、低価格の「アイテム課金」制を導入しているゲームを通じて、通常のゲームのメーカーよりはるかに多く稼ぐメーカーが最近話題になっている。

ダーを加えるという対応には、やはりパソコンの世界の一つの伝統的な理念が表れている。

とはいえソニーがある程度MODに対して寛容性と柔軟性を示している方で、その反対に任天堂はMODの使用を禁じている。『Skyrim』と『The Witcher III』はNintendo Switch（ニンテンドースイッチ）でも移植され、発売されているが、MODの使用を認めていないようだ[5]。他方、任天堂は『スーパーマリオメーカー』（2015年）などのような「ビルディングゲーム」を提供することによって、あくまでも京都の会社の提供するコンテンツで遊ばなければならないが、パーソナライズできる商品の波に乗ろうとしていると言えよう。

2．移植

長い間、「移植」という用語はデジタルゲームの世界において限定されることなく広く使用されてきた（Grabarczyk＆Aarseth、2019）。現在では、「移植」よりも、次の節に見ていくリマスターとリメイクの方が、専門雑誌において注目を集めるメインの情報として現れつつあると言える。これはマーケティングのシフトが一つの原因としてある。大まかに言ってしまえば、80・90年代においてはアーケードゲームから家庭用ゲーム機への「移植」が主流であったが、現在においては古典となった多くの古いゲームの「リメイク」「リマスター」が一つの流行りとなっている。

そもそも「移植」とは、あるゲームを別の機種に移す、アダプテーションすることを指す。特にパソコンや家庭用ゲーム機がより容易に買い求められ始めた80年代あたりは、現在姿を消しつつあるゲームセンターに集合していたアーケードゲームの、家庭用ゲーム機やPC向けへのアダプテーションを意味していた。ゲームにおける「移植」の言葉と概念は、そもそもマーケティングと販売戦略と深くかかわっており、当初パフォーマンスの比較的に低い家庭用ゲーム機向けの「移植」の際、優れた技術を誇っていたアーケードゲームのオリジナルの遺伝子を受け継ぐような印象（インパクト）を与えていたと言えよう。辞書を開くと、コンピューターにおける「移植」（英port）とは「ソフトウェアを他のシステムに変更せずに移す」（『ジーニアス英和大辞典　2015年版』）、「to copy software from one system or machine to another」（『Oxford Advanced Learner’s

[5] MODフレンドリーや自由度の高いパソコンの世界の《住民》の中には、ゲーム機のように制限が多く不自由な機種のユーザーを《見下ろし》ながら、冗談交じりに自分を「master race」（マスター種族）と呼ぶ者がいる。

Dictionary 9th Edition』）と書かれていて、移植されたものはオリジナルと変わらないものになるという錯覚を今も伝えてしまっている（後で見るように、移植の際に大抵のゲームが変わってしまう）。反対に、あるゲームを、ある機種の「専用ソフト」（exclusivity）として発売（移植を行わない）したり、または前製品に近いものでも新しいゲームとして発売（移植ではないと主張する）したりすることは、「移植」の長い歴史を背景にしたマーケティング戦略である。

移植というものは様々な形があるが、その中心には、植物学でいう移植、あるいは医学でいう移植の観念があるだろう。『広辞苑　第７版』では、「①植物を別の土地へ移し植えること。また、水産の動植物を他の水域へ移動させること。」と「②細胞・組織・臓器など個体の一部を同じ個体の他の部位または異なる個体に植えること。」の次に、「③コンピューターで、特定の機種で動くプログラムを他の機種でも動くようにすること」と記述されている。要するに、１）母胎となる作品に一部の外部のコードを組み入れることと、２）一個体のソフトを別の環境に移動することという二つの意味がある。ワープロソフトに追加できる文章とスペルチェックソフトウェアのようなプラグインあるいは拡張というものは、もしくは第一節で見たMODは１）の範疇に該当し、あるゲームがオリジナルとは別の機種・システムソフトウェアへコードが改変されアダプテーションされることは２）の範疇に属する。

それにもかかわらず、80・90年代には、現在よりも多くの家庭用ゲーム機とパソコンのメーカーが存在し、さらにメーカーの数よりも多く様々な機種が生産され、それらの機種のシステムや環境ソフトウェアがそれぞれ異なっていたため、あるゲーム作品を移植する際にはほぼ確実にゲームが動くように機種ごとにゲームを改変する必要があった。例えば日本ファルコムによって1987年に発売された『イース』は、１年もの間にシャープ、富士通、マイクロソフト、任天堂などによる10機ほどの機種に移植されたが、画面の解像度、表示できる色の数・文字の種類（ひらがな・カタカナ・漢字）、サウンドボードの有無という様々な条件によって、とりわけ画像と音声に関して、それぞれの移植の際にソフトウェアとゲーム自体が必ず変更された。ときにはAdvanced Microcomputer Systemsの『Dragon’s Lair』（ドラゴンズレア）のように、「移植」の名で、家庭用ゲーム機向けにアーケードと全く違うゲームが発売されることもあった。

90年代に入るとアーケードと家庭用ゲーム機の間の技術的隔たりが徐々に埋められていった。一方で、ゲーム機のコンコルドとも言える、家庭用ゲーム機NEOGEOはアーケード向けのハードウェアを搭載し、生産メーカーのSNKは

家庭でのアーケードを高い価格設定で提供しようとしたが、ソニーとセガは逆に、PlayStationとDreamcastという家庭用ゲーム機が搭載しているハードウェアを、パワーアップした形でアーケードの方に搭載した。

当時これらのようなすべてのアダプテーションを一括して「移植」と呼んでいたようだが、現在、移植はアダプテーションの種類の中の一種であるというように認識され、意味がより細かく限定されるようになった。GrabarczykとAarsethの論文を参考にし、アダプテーションの一種である移植を特徴づけてみると、それはあるゲームのメカニックやプレゼンテーション（ルール、シナリオ、映像と音声）を全体的に維持しながら、別の機種で遊べるようにすることになる。

３．リメイクとリマスター

デジタルゲームにおけるリマスターとリメイクは、映画と同じように「マスター」版が元にあり、マスター版を向上させて再生産するか（remaster）、まったく新しく作り直すか（remake）というプロセスの類似で呼ばれるが、移植のように、デジタルゲームの特有の性質のため、多少元の意味とのずれが生じる。デジタルゲームは最初からデジタルの作品であるため、ゲームが「ゲームエンジン」（ゲームのデジタル開発ツールとアーキテクチャ）を中心に作られていることを思い起こす必要がある。

ゲームエンジンを定義すること自体が難しく、またゲームエンジンについてプレイヤー側と開発者側の理解が食い違うことがある。Jason Schreier（2018）が説明するように、ゲームエンジンと便宜上呼ばれるのは、「冗長的な仕事を避けるために、次々のゲーム開発で利用できるソフトウェアの一群」であり、「ただ一つのソフトウェアあるいは技術的な部分ではなく、常に変化している多くのソフトウェアとツール」である。ゲームエンジンは、プログラマーやデザイナーが使っている様々なツールの中核的な位置にあり、その利用にかかわるツールまでをも含んでおり、またゲームの種類と開発のスケールによって大きく変わる。また、完成したゲームとゲームエンジンは、コードにおいて一部を共有していることも指摘すべきだ（Toftedahl＆Engström、2019）。

現在における最も有名なゲームエンジンとして、Unity Technologiesの『Unity』（ユニティー）、Epic Gamesの『Unreal Engine』（アンリアルエンジン）、DICEの『Frostbite』が挙げられるだろう。『Frostbite』は今までElectronic Arts（EA）専用のゲームエンジンとして使われてきたが、ToftedahlとEngströmが行った

ゲームエンジンに関する調査を参照すると、『Unity』は、大手メーカーからインディーメーカー（Indie＝independent＝独立系の開発者）まで幅広く使われている（Blizzard Entertainementの『Hearthstone』、ナイアンティックと株式会社ポケモンの『Pokémon GO』、Studio MDHRの『Cuphead』など）。『Unreal Engine』は例外があるが、基本的に大手メーカーの大規模プロダクションのために使用されている（スクエア・エニックスの『キングダム　ハーツIII』や『ファイナルファンタジーVII　リメイク』、バンダイナムコエンターテインメントの『鉄拳７』など）。一方で、インディーズとアマチュアは、レトロデザインの流行りもあって、比較的少人数・低財源・基礎的な知識で扱える、YoYoGamesの『GameMaker Studio』、Scirraの『Construct』、株式会社KADOKAWAの『RPGツクール』、Chris Kilmasの『Twine』のように、いわゆる「使いやすい」ゲームエンジンを利用することが多い。

ゲームエンジンの選択は、ゲームが起動される機種やデザイナーやアートディレクションの要求の他に、インタラクティヴテクスト、3Dアクション、2Dロールプレイングゲームのように、ゲームが含むべき機能にもよるが、同じゲームエンジンが使われたとしても実際完成したゲームが大きく違っていることがある。例えば、サッカーゲームの『FIFA 20』（EA Vancouver、2019）、FPSの『Battlefield V』（EA Digital Illusions CE、2018）、レースゲームの『Need For Speed Heat』（Ghost Games、2019）は『Frostbite』、「HD2D」のRPGの『Octopath Traveler』（スクウェア・エニックス、2018）と3Dアドベンチャーの『RiME』（Tequila Works、2017）は『Unreal Engine』を中心に作られた。上述したような会社のゲームエンジンの利用権を買う他に、社内で新しいゲームエンジンを作る方法もある（スクエア・エニックスの『ルミナス・エンジン』）。また、ゲームエンジンの利用権を買い、ゲームエンジンを改変することもある（ポーランドのCD Projektは『The Witcher』の第一作目のため、BioWareの『Aurora Engine』を改変して使用した）。

『Assassin's Creed Odyssey』（アサシン　クリード　オデッセイ、2018）の製作のために4000人近くの人材を従事させることができる大手メーカー、Ubisoft（ユービアイソフト）は社内製造の『Anvil』（アンヴィル）というゲームエンジンを使うのに対して、インディーゲームの『Undertale』（Toby Fox）の二人の製作者は、『Game Maker Studio』というゲームエンジンを使った（Toftedahl＆Engström、2019）。二つのゲームはともに注目を浴びたが、スケールは全く異なる。

さて、大手メーカーとインディーメーカー、両方に好まれるようである『Unity』の説明は次のようである。

> ゲームエンジンはゲームを迅速かつ効率的に制作するのに必要な機能セットをゲームクリエイターに提供するソフトウェアです。ゲームエンジンは、いくつかのコア領域をサポートしてそれらを１つにまとめたゲーム開発用のフレームワークです。Maya、3ds Max、Photoshopなど、他のソフトウェアからアートやアセット（2Dおよび3D）をインポートできるほか、これらのアセットをシーンや環境に組み込むことが可能です。また、ライティング、オーディオ、特殊効果、物理演算とアニメーション、インタラクティビティ、ゲームプレイロジックを追加したり、ターゲットプラットフォーム向けのコンテンツの編集、デバッグ、最適化を行ったりすることができます。（unity3d.com、2020）

要するに、ゲームエンジンである『Unity』の傍ら、3Dモデルを作るためにAutodeskの『Maya』と『3ds Max』、テクスチャーを作るためにAdobeの『Photoshop』など、他社のソフトを使うが、それらグラフィックや音声などという「アセット」を一つのゲームに統合し、ゲームとして完成させる（ユーザーが手入れる実行コードを生み出す）のは、ゲームエンジンの役割である。

したがって、簡単に言えば、ゲームにおけるリマスターとは、開発者が作ったゲームのソースコード（ユーザーの手に入るファイルとコードよりもさらに多くの情報を含むコード）を改変・改造し、紛失などでそれが入手できない場合は、MOD開発と同様に一般的な発売版のゲームのコードを改変し、グラフィック・音声などをできるだけグレードアップしながら、そのゲームを新世代のパソコン・ゲーム機で動くようにすることである（つまりある種の移植でもある）。リメイクとは、オリジナルのゲームエンジンと比べてより高性能のゲームエンジンによってシナリオなど、あるゲーム作品のアイデンティティを支えるコンテンツを維持しながらゲームを０から作り直すことである。言うまでもないが、後者のリメイクにおいては、特に映像、音声とゲームプレイ（インタラクティヴィティとメカニックス）に関して技術の圧倒的な進化によって80・90年代にできなかったことが20年たった後にはできるようになり、新しいゲームエンジンを使うことでゲームの旧バージョンと新バージョンが様相を大きく変えることがある（例えば『ファイナルファンタジーVIIリメイク』）。逆に、リメイク

が旧バージョンより低性能のゲームエンジンを使うという特別な場合を、「ディメイク」（demake）という。

容易に理解できるように、デジタルツールであるゲームエンジンとその周辺ツール自体は、新しいゲームの開発のために常に改変・改造される（例えば『Unreal Engine』は現在４版目である）。さらに、デジタルゲームは、動くためにコードのアーキテクチャを保持するプログラムである以上、リマスターの説明で見たように、コードを通じて、限られた形ではあるもののゲームエンジンに近いものになりえる。これについては次の節で見ていく。

４．トータルコンバージョン

2019年のGrabarczykとAarsethの類型論によれば、トータルコンバージョンとは、起動される機種（PC、PS4など）、インターフェース（マウスとキーボード、コントローラーなど）、環境ソフトウェア（Windows、iOSなど）を同一にしながら、ゲームプレイやプレゼンテーション（ヴィジュアルなど）を変更するためのコードの改変・改造である。つまり、あるゲームから、同機種・同インターフェースで起動できる別のゲームを生み出すことを指す。

最も典型的な例を挙げよう。1998年に、Valve社は、『Half-Life』というファーストパーソンシューター（FPS）を発売し、画期的な人気を集めた。一人の科学者としてプレイヤーは軍人とも宇宙人とも戦うが、シナリオの面では、『Alien』と『X-files』を掛け合わせたものであると言えよう。『Half-Life』を作るために使用された『Gold Src』というゲームエンジンは、Id Software社の『Quake』というFPSのより古いゲームエンジン、『QuakeWorld』のValve社によって改造されたものであるが、『Half-Life』の発売開始から６月後、Valve社は『Gold Src』とソフトウェア開発ツール（『Half-Life SDK』）をインターネット上で無料で提供した。

当時学生だった二人の《アマチュア》のプログラマー、Minh LeとJess CliffeはそのSDKを使用し、テロと反テロという二つのチームを組むプレイヤーがインターネットまたLAN（Local Area Network）を通じてマップ上で戦う『Counter Strike』（カウンターストライク、略『CS』）というMODを作った。しかし、これは『Half-Life』のパソコン上のインストールとファイルを必要とし、モッダーから無料で提供されなければならなかった点においてはMODであるが、『Half-Life』のゲームと世界と一切関係ない内容という点では「ゲーム」でもある。実際、『CS』はプレイヤーに愛され、発表から２年もたたずして、二人のプログ

ラマーはValve社に入社し、『CS』は独立した公式のゲームとして発売された（二人のプログラマーが『CS』を開発中にすでにValve社の接近があった）。

しかし『CS』は決して例外的な事件ではない。他にも、『Defence of the Ancients』（略DOTA）という二つのチームが戦うゲームがあるが、これはPaul Citrus（あだ名はEul）というモッダーによってBlizzard Entertainmentの『Warcraft III』（ウォークラフトIII、2002）とその拡張のマップエディターを元に作られた。後に、Ginsoo、IceFrog、Pendragonというあだ名で知られる３人のモッダーにより開発が引き継がれた『DOTA』は、大きな人気を誇るジャンルの一つの、MOBA（Multiplayer Online Battle Arenaの略）の祖先にもなった。その後、GinsooとPendragonの二人はRiot Games（ライアットゲームズ）に入社し、世界中で爆発的な人気を誇る『League of Legends』（リーグ・オブ・レジェンド、2009）の開発を手掛け、IceFrogはValve社に入社し、『Dota 2』（2013）の開発に着手した。両方ともE-sportsにおいて、中心的な立場を占めるゲームになった。

５．EULA

EULA（End-user license agrement）は、ソフトウェア利用許諾契約に相当するが、一般的に言えば、著作権が侵害されないように、ユーザーをゲームの利用規約に同意させ、ゲームの使用権利を制限するものである。EULAは一貫したものがなく、ソフトウェア・会社により規約の内容が大きく変わることがある。しかし、James Newmanが指摘するように、MODという現象が普及してからEULAはたいていの場合MODに関して、MODの導入が公式ゲームの入手を必要条件としなければならないことや、MODの直接販売を禁止することなどを明記している（Newman、2008）。

EULAを通じて、発売者側からのゲーム作品に対するコントロール意識が現れるが、MODの利用を禁止しない場合、むしろその使用に枠をつけることによって、モッダーが製作するMODの利用を目指していることがうかがわれる。

実際、ゲームのバグや不具合がある程度MODから修正されることや、MODによってプレイ環境がより快適になることがあるため、開発者側または発売者側から見れば、MODはモッダーによる無料の貢献、奉仕となりうる。

象徴的な例として、『Dark Souls』（バンダイナムコエンターテインメント、略『DS』）や『ファイナルファンタジーXIII』（スクエア・エニックス、略『FFXIII』）の家庭用ゲーム機からPCへの移植が挙げられる。開発者は違うものの、両ゲー

ムは、ソニーのPS3からPCへの移植された際、多くのバグやトラブルに加え、オリジナルのPS3バージョンと同じ1280対720ピクセルの解像度（『DS』ならさらに質の悪い1024対768ピクセルの解像度）しかなく、パソコンでは当時当たり前の1980対1080ピクセルのフルHD解像度での表示ができなかった。この状況を変え、フルHD解像度での表示を実現可能にしたのが、Peter Thoman（あだ名Durante）という一人のモッダーだ。『DS』の低解像度の問題はゲームの発売からわずか23分でDuranteのMODによって部分的に解決され（Sterling、2012）、その後フレームレートなどを含め「DSFix」MODにより完全に解決された。Duranteは最近ゲーム移植会社まで創設した。そもそも開発者側がそれを可能にしなかったのはパソコン技術に関する能力不足なども考えられるが、結果的に、開発者側が、ただで働くモッダー側にゲームのブラッシュアップの作業を託すことによって、それだけ時間とお金を節約できると理解してもよいだろう。

MODの直接販売禁止に対して、ユーザーは、ダウンロードできるウェブサイトを通じて「寄付」としてモッダーに送金することができる。したがってたとえ公式の仕事ではなくても、モッダーは自分が行った作業に対する「報酬」を受け取ることができる。

新しいことを試み、ゲームを改変し、あるいはMODを提供することによって、モッダーは公式のゲーム開発者より進歩的な開発者でもある。例えば『Undertale』はもともと英語版しかなく、MODとして日本語翻訳がなされたが、それを機に日本での知名度と人気が高まり、結果、ゲームの日本版が公式に配布されるようになった（竹本、2018）。

おわりに

以上のように、デジタルゲームにおける同一メディア内アダプテーションの多様性を確認した。もちろん、音声・映像・エフェクト・解像度などに関するゲーム内の選択可能なオプションもある意味で上述した内容の延長線に位置付けられる。つまり、古いパソコンで新しいゲームで遊ぶ際、突然のフリーズやクラッシュ、動作の遅さなどによるストレスのない最低限の快適さを保つために、映像の解像度を下げたり、ゲーム内の雨・雪・雲などといった天候エフェクトや照明・反射のエフェクトを無効にしたりすることができる。これは、自分の機種にゲームをアダプトしていると言える。

また、教育目的のMODやトータルコンバージョンの開発もこの種類のアダプテーションの一例として挙げられる。『Civilisation IV』（シヴィライゼーショ

ンIV、Firaxis、2005）はアメリカ、ローマ、モンゴルといった文明を一つ選んでその戦略的発展を試みるゲームだが、ゲームマップを修正し、ポップアップ表示された情報を編集することによって歴史的事実に対してより忠実な形にした上で授業で使われた（ソーヤー、2016：112頁）。他にも、『Discovery Tour』（ディスカバリー・ツアー、Ubisoft）は、古代エジプト、古代ギリシャなど様々な時代を舞台とする『Assassin's Creed』（アサシン クリード、Ubisoft）シリーズの写実的で再現度の高いマップを活用し、歴史学者の支援を得て製作された教育向けのコンバージョンだ[6]。

MODの慣習とともに、大学で生まれた最初のビデオゲームと言われる『Spacewar!』から、ゲームを製造するために使われるゲームエンジンや周辺ツール自体の改変・改造まで、デジタルゲームの歴史の本質に、コードの編集・改変、《レエクリチュール》（réécriture）がある。

デジタルゲームはそもそも機械とプレイヤーを操るコードであるが、ゲーマーのごく一部であるモッダーにとってはコードはそれ自体として戯れの対象となる。ただし彼らの働きはオカルト的な秘密集団員の間にしか共有されないものではなく、コミュニティ、インターネットや口コミを通じて広い範囲でゲーマーや業界に影響を与える。竹本竜都が論じるように、デジタルゲームを改変・改造することによって、モッダーは、多少たりともそれを積極的にサポートする会社もだが、ゲームのコードとアーキテクチャに囚われてしまう技術の持たないゲーマーを解放しているのだ。

> 自分が作り上げたCODEがもたらす体験が他者に改編されることを許すか否かは、ゲーム開発者のアイデンティティの問題であり、あくまでその決定権は開発者側にある。一方で、制作者の意図に反してでもMODを導入しCODEを改変する自由は、ユーザーにも与えられているのだ。（竹本、2018：282頁）

ゲームのコードは、可能な行為・不可能な行為を決めることで、例えば、叩かなければいけない人物と叩くことができない人物を決定することで、プレイヤーの行為を制限し、その自由と責任を奪い、プレイヤーの行動を狭めるので

---

[6] Mark Petersonの *Computer Games and Language Learning*（p. 20－31）には、多くの例が挙げられている。

ある（『Undertale』のように例外がある）。そこにはデジタルゲームの政治的、倫理的な表現力を見ることができるが、その問題は本論文の主題から離れる。

モッダーは、上述したように、（リバースエンジニアリング、データマイニング、コーディングなど）技術や知識を活かし、コードの改変を通じてゲーマーに解放感をもたらすが、Newmanが指摘するように、モッダー像を無自覚に、そして無条件に美化・理想化しないように気を付けなければならない。というのは、彼らの慣行は時にEULA・著作権などに明記される原理を無視することもあるし、そうでなくても、動機としてあるのは他のプレイヤーに快適さと解放感をもたらすという利他的なものよりもまず、彼ら自身の興味と快楽があるからだ。『CS』のMODを開発したMinh Le曰く、「皆を満足させるために、週10数時間をMODを作るのにただ働きしているのではない。まず私自身を満足させるMODを作り、それが他の人の気に入るようになるとしたらプラスαです。」（Newman、2008：169頁）。

一方で、MODの活発さを通じてあるゲームの寿命を長くするモッダーの行為やゲーマーの意見が、ゲーム業界に具体的で刺激的な進歩と結果をもたらしているにもかかわらず、業界は依然としてモッダーを含むゲーマーに対して支配的な関係を保っている。Sue Morrisはパソコン文化中心のFPSジャンルにおけるプレイヤー・開発者側の「相互創造」（co-creation）を明らかにした（Morris、2003）が、条件が整えば「相互創造」をデジタルゲーム一般に広めることができないだろうか。『Dark Souls』、『Final Fantasy XIII』、『Skyrim』、『The Witcher III』はRPGであり、MODの製作や使用はもはやFPSに限った現象ではない。しかしながらゲームをただで改善・改造したりするモッダーを先頭に、意見などで貢献するゲーマー（コンシューマー）と、MODを比較的に積極的にサポートする一部の開発者側（生産者）との間に築かれる、「トップダウン」・「ボトムアップ」（Jara＆Torner、2018）の相互作業は、結局大いに業界に有利的であると思われる。また、次世代への遺産としてのデジタルゲームの保存に関しても、業界や国立機関による認識度が最近高まりつつあるものの、アマチュアや関連団体が担う部分がまだ大きい。例えば、フランス国立図書館におけるデジタルゲームの保存は、古いゲームとシステムのエミュレーション（機種やソフト環境のヴァーチャル化）に関して大いにスキルのある者のボランティア活動を通じて行われる（Humblot、2020）。

アーケードから家庭用ゲーム機やパソコンへの80、90年代の「移植」の流行

は、現在スマートフォンへの「移植」に変容し、そして新たに「リメイク」と「リマスター」の流行が加わった。しかし全てにおいて、アダプテーションならではのオリジナルに対する「忠実」と「変更」という問題は二次的問題としてしか現れない。技術的なものでもあり商品でもあるデジタルゲームという作品は、芸術性や表現性よりもまずマーケティングとビジネスモデルの側面において熱いディベートを引き起こす。そして、デジタルゲームのマーケティングは本論文で見た技術的アダプテーションと深くかかわっている。したがって、あるゲームが「クロスプレイ」(機種が違っていてもプレイヤーが一緒に遊べること）であるか否か、また複数の機種で発売されるか、それともある機種「専用」として発売されるか（期間限定だったとしても、メーカーがソフトを他の機種にアダプテーションしないことを《約束》するか)、またシリーズの場合、前作から何が引き継がれ、どこが進化したか（『FIFA 18』、『FIFA 19』、『FIFA 20』などのような毎年発売されるゲームのシリーズは各ゲームを前作のアダプテーションとみなせないだろうか)、といったところは、デジタルゲーム特有の話題であり、なおかつアダプテーションというメカニズムを土台としていると言えよう。

ゲーム内のインテラクティヴィティであれ、コードとしてであれ、望みのままにパーソナライズできるオブジェ、「理想的な商品」(Kline & al、2003）としてデジタルゲームは現在凄まじい経済成長を成し遂げている。しかし、その背後にはあだ名で知られる匿名のアマチュアや熱心な者の時間を奪い取る、業界として決して「白」ではない世界、寿命が短くかつ保存しにくいがゆえに早いペースで変化しなければ生き残ることのできない、常にアダプテーションを強いられているデジタルゲームの世界が横たわっている。

参考文献

Grabarczyk P., Aarseth E., “Port or Conversion? An ontological framework for classifying game versions”, *Proceedings of DiGRA 2019*, 2019

Humblot J.-P. (interview), *Les jeux video, c’est la vie ! (4/4) – Un patrimoine à sauvegarder* (https://www.franceculture.fr/emissions/lsd-la-serie-documentaire/les-jeux-video-cest-la-vie-44-un-patrimoine-a-sauvegarder), France Culture, 2020（2020年２月14日閲覧）

Jara D., Torner E., “Literary Studies and Role-Playing Games”, in Zagal J., Deterding S. (eds.), *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations*, Routledge,

p. 265-283.
Kline S., Dyer-Witheford N., De Peuter G., *Digital Play, The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*, McGill-Queen University Press, 2003
Morris S., “WADs, Bots and Mods: Multiplayer FPS Games as Co-creative Media”, *Proceedings of DiGRA 2003*, 2003
Newman J., *Playing with Videogames*, Routledge, 2008
Peterson M., *Computer Games and Language Learning*, Palgrave Macmillan, 2013
Shreier J., “The Controversy Over Bethesda’s ‘Game Engine’ Is Misguided” (https://kotaku.com/the-controversy-over-bethesdas-game-engine-is-misguided-1830435351), Kotaku, 2018（2020年２月14日閲覧）
Sterling J., “Dark Souls PC resolution issue modded out in 23 minutes” (https://www.destructoid.com/dark-souls-pc-resolution-issue-modded-out-in-23-minutes-233716.phtml), Destructoid, 2012（2020年２月14日閲覧）
Toftedahl M., Engström H., “A Taxonomy of Games Engines and the Tools that Drive the Industry”, *Proceedings of DiGRA 2019*, 2019
Unity Technologies,「ゲームエンジンの仕組み」(https://unity3d.com/jp/what-is-a-game-engine), 2020（2020年２月14日閲覧）
R.K.ソーヤー編『学習科学ハンドブック　第二版』第２巻、望月俊男・益川弘如編訳、北大路書房、2016年
竹本竜都「ModderはCODEと戯れる―ゲームのアーキテクチャとMOD論」『プレイヤーはどこへ行くのか　デジタルゲームへの批評的接近』南雲堂、2018年
Oxford Advanced Learner’s Dictionary 9th Edition, Oxford University Press, 2015
The Jargon File (The New Hacker’s Dictionary), version 4.4.8, http://www.catb.org/~esr/jargon/, 2004（2020年２月14日閲覧）
『ジーニアス英和大辞典　2015年版』大修館書店、2015年
『広辞苑　第７版』岩波書店、2018年