

国際日本学研究科
修士学位請求論文要旨

〔論文題名〕

中国の電子掲示板における日本のゲームに関する
情報交換の推移の研究

国際日本学専攻 博士前期課程

ポップカルチャー 研究領域

入学年度 2019年度

指導教員 森川 嘉一郎

研究の意義・目的

アニメ、マンガ、ゲームは、世界的に親しまれている日本のポップカルチャーの代表格として、しばしばセットで挙げられるが、輸出額においては、3者の中でゲームがもっとも大きな一角を占める状況が続いてきた。もとよりそれぞれの受容のされ方は国によって異なるが、中国においても、アニメやマンガとともに、日本のゲームが、若者に浸透するようになってきている。

現在、中国のゲーム市場は急激な成長の渦中にあり、日本のゲームはアニメ、マンガとの関わり合いも深く、中国で若者から非常に高い人気を得ているため、日本の各ゲーム会社も中国市場を狙い、進出している。また、中国におけるゲームの消費者の中でも、マニア的な愛好者は正規の手段を通じて海外のゲームを求めるようになってきている。そのため、中国のゲーム機産業は小さいように見えるが、潜在的な可能性は非常に大きい。かつて、中国ではアニメ、マンガのみならず、ゲームも海賊版が横行していた。政府の規制によってゲーム機の販売は禁止されていたが、ゲーム愛好者達は独自のルートを使って入手していた。本研究ではそのような当時の中国において、日本産のゲームがどのように中国の人々の間に広がり、愛好者のコミュニティが形成され、2020年現在の中国におけるゲームの流通状況に至ったのか。そこに、光をあてたい。

中国におけるゲームの産業や文化についての文献は、先行文献で挙げたものにおおむね限られる。すでに発表されているものは正規市場についての記述が多く、非正規市場における流通についての研究は手薄といえる。他方で、正規と非正規にまたがって関連するのは、特に2000年代以降、中国において、ゲームを含めた「二次元文化」の伝播が、主にインターネット上の電子掲示板で展開されてきたということである。中国における、日本のゲームの流入や浸透の過程をとらえるためには、そうしたBBSにおいて伝播されてきた内容の分析が足がかりになると考える。その、BBSにおける「二次元文化」の伝播をたどるためのキーワードとなるのが、ACG用語である。

このような見地から、本研究では、中国における日本のゲームの流入や浸透の過程を明らかにしていくためのステップとして、仮説を立て、中国の主要なゲーム掲示板のログの定量分析によって、これを検証する。

調査方法・解析方法

中国に存在してきた、ゲームを主たるトピックとする電子掲示板の中で、顕著に大きいといえるのは、「多玩游戏论坛」、「游侠游戏论坛」、「3DMGAME」、「A9VG」の4つである。しかし「多玩游戏论坛」は2019年に閉鎖されており、ログの閲覧が困難であることから、「游侠游戏论坛」、「3DMGAME」、「A9VG」の3つを調査対象とする。

また、抽出するACG用語について、本論文は辞書と中国のアニメ雑誌に基づいて、一定の客観性を持って設定するが、ACG用語を完全に網羅することが極めて困難である。理由は、ACG用語は常に新しいものが生み出されており、時間的流動性があるという点にある。中国においてACG用語は常にACG作品、書籍、関連商品、掲示板、雑誌、メディアなどで新しいものが発生しているため、全容を把握するのが難しい。したがって本論文では『現

代漢語辞典』、『漢語新詞語』と ACG 関連情報誌に記載・使用されている言葉から抽出対象を選定する。

中国ゲーム掲示板におけるゲーム愛好者による日本のゲームに関する書き込みの全体的な変化と傾向を把握するため、本研究で対象と定めた「游侠」、「3DM」、「A9VG」の 3 つの中国ゲーム掲示板のログをすべて抽出する。筆者は Python で作成したウェブクローラを使用し、各ゲーム掲示板において削除された書き込みと閲覧制限がある書き込み以外のすべての書き込みを収集した。中国のゲーム掲示板における日本のゲームに関する話題の頻度の変化、およびその内容的傾向の推移を分析するため、Python で作成したプログラムにより、日本のゲームに関するキーワード（ゲームタイトル、アニメタイトル、ACG 用語および日本と関係するワード）の出現頻度の変化、日本のゲームの書き込み数、コメント数、閲覧数を年代別に分けて分析する。

また、掲示板をより深く分析するため、ゲームタイトルで出現頻度が一番高いワード 5 つを 5 年ごとに抽出し、そのタイトルはいつ、どのような形で出現し、広まったか、どのゲームが掲示板で強い影響力を持っているかを分析する。また、ACG 用語で出現頻度が一番高いワード 10 語を 5 年ごとに抽出し、そのワードの意味、出現理由、どのような形で出現したかを分析する。その中で、ゲーム発の ACG 用語とみなせるものがあるか否かを検証する。

結果

今回調査対象とした中国の各ゲーム掲示板においては、日本のゲームに関する話題は、全くなかった状態から、「3DM」では 2005 年、「A9VG」では 2003 年、「游侠」では 2004 年にそれぞれ初めて現れた後、その頻度は 2010 年から 2011 年にかけて高くなり、一旦減少するものの、2018 年以降に再び大きく増加する、という経過をたどっている。また、この推移は、中国で流行している ACG 用語の使用頻度とも連動している。

その連動の要因について、本研究で得たデータを通じて蓋然性が高い可能性として見出すことができたのは、次の点である。それは、日本のゲームに関する話題の頻度と ACG 用語の使用頻度との連動に、メディアミックス作品が関係しているということである。特にコアゲーマーを中心としたゲーム掲示板では、日本のゲームのメディアミックス作品が積極的に喧伝され関心が喚起された様子が、書き込みの内容からうかがわれた。また、漫画家や声優への注目から日本の特定のゲームタイトルがプレイされていることをうかがわせる書き込みも多く見受けられ、そこに ACG 用語の使用頻度との連動との関連が見出せる。しかし、ライト層を中心としたゲーム掲示板ではそのような書き込みが少なかった。ライト層を中心とした 2 つのゲーム掲示板では、海賊版をダウンロードできるかどうか、および中国語版はあるかどうかを基準にしてゲームが選択されている様子が見受けられ、また、メディアミックス作品と話題の頻度との関連が判然としなかった。

今回の研究を通じて、中国における日本のゲームに関する話題の頻度の変化に関して、本研究で設定した仮説が半分程度は正しいことが分かった。本研究では、コアゲーマーを中心とするゲーム掲示板においては、日本のゲームに関する話題の頻度と ACG 用語の頻度

の連動とともに、その要因として、一部メディアミックス作品との関連を示すデータを得ることができた。他方、ライト層を中心とする掲示板においてはそのような連動が見出されなかった。ライト層は、ゲームを選ぶ基準として、海賊版をダウンロードできるかどうか、および中国語版はあるかどうかという二つを重視していることが、ログの内容からうかがわれた。そのため、漢化組がどのような基準で日本のゲームを翻訳してきたのかなど、取材調査などを通じて詳しく研究し、さらに研究の精度を上げる必要がある。

また、閉鎖されたために今回は調査対象から外さざるを得なかった「多玩游戏论坛」のログを入手できれば、日本のゲームが中国において伝播した過程について、より多角的な検証が可能になると考える。