



# 均一化する世界で文化の多様性を保つにはどうすればよいか

——コンピューターゲームから考える

開成学園高等学校2年

もはら しょうへい  
桃原 昌平さん

最近よくグローバル化という言葉聞くようになった。グローバルといった言葉は日本では概ねいい意味の言葉と捉えられていると思う。しかし、グローバル化の背後で少数派の文化や言語が消滅し、所謂“文化の均一化”が進んでいるということを知ってこの問題に興味を持った。

日本は現在のところ、ここ数十年前から欧米化が指摘されているものの、日本文化も海外に発信されているし、今のところ日本語で多くの外国文学や学術書を読むことも出来るし、外国でも日本語が通用したという例もそれなりに聞く。そういう意味では今日の日本は文化の均一化という問題から程遠いように思ってしまう。そして、私はそんな日本から出たことの無い人間だ。

しかし、私が幼い頃から部屋にはインターネットに繋がったコンピューターがあった。私は小学生の頃から外国のゲームで遊ぶことが好きだったので、自然と海外のホームページにアクセスしては、国内のそれとの情報量の違いに子供ながら驚かされたものだ。

私は海外に出たことが無いので、深刻なグローバル化の問題について実際に見たことは無い。しかし、私にとって最もなじみのある娯楽であるコンピューターゲームから現在のグローバル化の問題の縮図のようなものを見てとることが出来た。この小論文では、現在進行しているとされる世界規模での文化の均一化を、コンピューターゲームという分野から考察する。

そして、文化の多様性を保つ方法を考えることを目的とする。

さて、私が例として取り上げるのは国内の一般向けコンピューターゲームの市場と文化だが、それは、家庭用ゲーム機市場のそれと比べ、驚くほど狭く、貧弱である。市場規模の狭さもさることながら、リリースされるゲームソフトの殆どが外国製で、国内のメーカーが開発したゲームは年に数えるほどしかリリースされていない。また、大半を占める海外のゲームソフトは、国内代理店が外国語から日本語に翻訳したものであり、翻訳には手間と時間がかかる。そのため、ゲームが完全に翻訳されていなかったり、発売までに時間がかかったりする。さらに売上げが望めないという理由から、海外で人気のゲームソフトであっても代理店が翻訳版の発売を断念したりすることも少なくない。そのため、自ら外国語を勉強し、ゲームソフトを個人で輸入し、辞書を片手にプレイする人も少なくない。

ここで、日本PCゲーム市場を一つの文化とみなした場合、文化の大部分が輸入されたものであり、国内で文化を育てる力が殆ど無く、外国語を勉強し、さらに外国の文化を輸入するしかないという状況にあるとってよいだろう。これは今日のグローバル化の問題で、マイノリティな文化や言語が淘汰され、文化の均一化と指摘される現象と似ている。言い換えれば国内のPCゲーム文化はマイノリティであり、文

化の均一化の危機にさらされているということだ。しかし、私が現状に不便を感じているかというそうではない。ゲームファンのコミュニティには文化の均一化をある程度防ぐ仕組みが組み込まれているからだ。

昨今のPCゲームの大きな特徴として、ゲームファンによるデータの追加や改変を歓迎しているというものが有る（これは国産のゲームではあまり見られない特徴である）。この私的なデータの拡張はMOD（Modification）と呼ばれ、MODのデータをゲームに組み込むことで、ゲームの内容を改造することが出来る。このMODは簡単なものならばオブジェクトの追加やバグの改善、大掛かりなものになると、もとのゲームとは区別がつかないほどゲームを変えてしまうことがある。例えば、欧米風のマップに日本風の町並みをMODで追加することが出来る。MODの製作はおもに非公式なファンが行っており、製作規模は一人から数十人のチームと幅広いが、本体の開発元と比べれば総じて小規模である、そして何よりも重要なことに殆どが無償で開発され、提供されているということだ。メーカーもゲームの人気の長続きするという理由でMOD開発を歓迎する傾向があり、開発促進のためにゲーム製作に使うエディタなどを公開している。製作されたMODはインターネット上に公開され、自由に導入出来る。プレイヤーは好みのMODを導入することで、ゲームを自分好みに改造することが出来る。

また、MODに対応したゲームは言語の問題も解決しつつある。例えば代理店が日本語版のゲームソフトを発売する前に、海外版のプレイヤーたちが私

製の日本語版MODを完成させてしまった例がある。そのプロジェクトに参加したが、数日後には私の訳文よりも自然な訳文が上書きされており、更新の早さに驚いたものだ。

採算が取れないにもかかわらず、多くの人が無償でMODを製作し、技術やセンスを表現しているということは注目に値する。ゲームだけでなく、芸術などの分野でもデジタル技術とネットワークの発達により、自己の表現はより容易になっていこう。

MODに対応しているゲームの殆どが世界中で発売され、遊ばれているものだ。それはまさにグローバル化の産物であるが、MODを導入し、ゲームを自分好みに改造することで、グローバルで均一なゲームではなく、同じソフトウェアでありながらローカルで多様なゲームにすることが出来る。また、MODはあくまでグローバルな本編の傘の下に導入されるものなので、グローバルな大枠を排除せずとも、ローカルで多様な文化が共存することが出来る。現実社会に応用するならば多国籍企業の組織をより地域に根付いたものにする事で、地域ごとに多様なサービスを展開するといったところだろうか。

つまり、グローバルな領域とローカルな領域を分け、グローバルな領域では相互に文化を“表現”し、ローカルな領域では気に入ったグローバルな文化の一部を“受け入れ”、個別に文化の多様性を保つ。経済格差などそれ以前に解決すべき問題は多いし、あまりに空想的かもしれないが、ゲーマーのコミュニティでは現に行われていることだ。いずれにせよ、全ては表現し、受け入れる私たちにかかっている。