

「四八ショック」とは何だったのか —インターネット上のゲームユーザーコミュニティにおける 「クソゲー」概念とその変容—

吉永 大祐

山形大学 企画部 (助教) 〒999-3101 山形県上山市金瓶湯尻 19-5

E-mail: sc.yoshinaga@gmail.com

概要 本稿では、2ちゃんねる「クソゲーオブザイヤー」スレッドに注目し、ゲームユーザーに大きな衝撃を与えた『四八 (仮)』という作品の登場のもたらした変化を、スレッドへの書き込みを定量テキスト解析することで検討した。その結果、「クソゲー」という概念は主観的なものからより客観的なものとして捉えられるようになり、その過程には「動画配信」という新たなゲーム消費文化が大きな影響を与えていたと結論づけた。

キーワード デジタルゲーム, ネットコミュニティ, クソゲー, 2ちゃんねる, 動画

1. 序詞

近年、インターネットを通じ、ユーザー間でのゲーム関連情報の交換が活発に行なわれるようになった。インプレッションやレビューなどの作品評価は、ユーザーのゲーム作品に対する認識や理解を方向付け、その語りに影響を与えている^[1]。

ゲーム作品評価に関する場の中でも、その特異な性格で注目を集めたのが、「2ちゃんねる」上に開設されているスレッド¹、「クソゲーオブザイヤー (以下、KOTY)」である²。「クソゲー」とは「糞のようなゲーム」、つまり「面白くないゲーム」を意味する。KOTY は、そのタイトルからも伺える通り、優れた文化作品への表彰の形式を模した、毎年「その年でいちばんクソだったゲームを決める」という、「逆表彰 (antiprize)」^[2]の目的を持つスレッドである。

その KOTY のメルクマールとなったのが、『四八 (仮)』^[1]の登場である。2007 年の KOTY 大賞に選出されたこの作品は、KOTY で議論の俎上に上げられた結果「」となったとも言われている。影響はスレッド内にとどまらず、2008 年の年間スレッド消費

数が急激に跳ね上がることになった。これら一連の事象は「四八ショック」³と呼ばれ、『四八 (仮)』がこのスレッドを象徴する作品となる理由ともあっている。

本稿は、この「四八ショック」が KOTY に引き起こした変化とその原因を探り、「クソゲー」言説に与えた影響を探るものである。

2. 背景

2.1 クソゲー

「クソゲー」という語は、「マイブーム」などの造語でも知られる、イラストレーターのみうらじゅんが、『いき』^[2]を評して使用したのが始まりとされている。90 年代末期には、『超クソゲー』^[3]のヒットを嚆矢に、「クソゲー本」が相次いで出版された。この「クソゲー本ブーム」の中で生まれた書籍の共通の特徴として、ゲーム内容やプレイ体験を報告する文章や文体の面白さを重視している点が挙げられる。クソゲーとしての要素を列記するのみならず、文章に趣向を凝らすことで「いかにクソか」を表現する、という形態は、後述する KOTY における「選評制」にも影響を与えている。

「バグ」「理不尽なルール」など、プレイ体験を大き

¹ スレッドフロート型電子掲示板における、あるトピックに対する投稿のまとまりの単位。「スレ」と略される場合が多い。

² KOTY には、携帯ゲームや成人向けゲームなど各ゲームジャンルを専門に扱う派生スレッドが複数存在するが、本稿では特に断らない限り、最も継続期間の長い据置型コンシューマー機向けタイトルのみを扱うスレッドを対象とする。

³ この呼称が、ゲームソフトの粗製濫造が一因と言われている「アタリ・ショック」を念頭につけられたであろうことは、特筆に値する。

く損ねる客観的要因（＝クソ要素）を共通に持つとしても、畢竟クソゲーとは「プレイヤーの主観」に基づく分類に過ぎない。さらに、クソゲーはプレイに苦痛すら伴うような作品であり、ゆえに販売本数も少なく、実際にプレイしたユーザーも少ないことが多い。にもかかわらず、『たけしの挑戦状』⁽³⁾や『デスクリムゾン』⁽⁴⁾などが、「伝説のクソゲー」として時代を越えて（プレイしたことがない人々の間でさえ）認知されているのは、「クソゲー本」などを通じて、クソゲーに関する批評や語り「ネタ」として消費されてきたためと言える。

2.2 KOTYの合意形成システム

KOTYは、2ちゃんねる「家庭用ゲーム板」上にて、2003年より現在まで継続して開設されている。なお、2004年から開始とされることもあるが、筆者は2ちゃんねるの過去スレッドのアーカイブス中に2003年版が残されていることを確認している⁴。この誤認は、「クソゲーオブザイヤーWiki」⁵のアーカイブスが2004年からとなっていることに起因しているものと考えられる。

現行のKOTYは一般的な2ちゃんねるスレッドと異なり、その年で一番のクソゲーを決定するという「明確な達成目的」と、その達成へ向けた厳格な「ルール」を持つ（＝雑談や情報共有のみを目的とした場ではない）こと、そして「不特定多数による熟議」の形態を採っている点に特徴がある。以下に、その仕組の概要を説明する。

まず、特定の作品をクソゲーとして推薦するには、「選評」と呼ばれる、「いかにクソか」を細かく記述したテキストを投稿する。この選評は、多くの場合、数百字から数千字の長い文章であり、ただのクソ要素の箇条書きではない。スレッドの参加者は、投稿された選評を読んだ上で、選評の執筆者（＝「選評人」）に対して曖昧な部分への質問や間違いの訂正、同一作品に対する他の選評との比較などを行ない、本当にクソゲ

ーと言い得る作品か否かを議論する。その過程で、選評自体にも手が加えられ、その作品の「クソさ」がより明確に表現された文章へとブラッシュアップされていく。年が明け、大賞決定の時期となると、これらの選評を元に、「総評」が作られる。総評とは、随時投稿された選評を取りまとめ、各作品を比較衡量した上で「大賞」および「次点」決定とその理由を説明する長大な文章である。どの作品を大賞に据えるかは、総評の執筆者（＝「総評人」）に委ねられているが、複数の総評が比較されることで、スレッド参加者の合意としての大賞決定がなされていくことになる。

このKOTY独特の合意形成システムは、「選評（総評）制」と呼ばれ、スレッド参加者には、選評なしに特定の作品を議論の俎上に載せようとする行為は、厳に慎むことが求められている。

しかしながら、KOTYのシステムがこのような、あたかも洗練された熟議民主主義かのような様相を呈するまでに発達したのは比較的最近のことであり、それ以前は投票による多数決方式が採られていた。投票制がクソゲーを決定する上で有効でないことは、ゲームユーザーへのアンケート結果を元に構成された『クソゲー白書』[4]において、選出された作品の中に、むしろ「名作」として認知されているものが数多く含まれていることから伺える。また、匿名性の高い2ちゃんねるにおいては、複数回投票による票数操作が容易であり、所謂「荒らし行為」に対して脆弱であるという面もあった。これらの欠点を補うために採用されたのが、テキストのレビューを介した合議というシステム、「選評制」であったのだ。

この合意形成システムの転換は、スレッド冒頭にコピー&ペーストされる「テンプレ（テンプレート）」の変化にも見て取ることができる。テンプレには通例、そのスレッドの目的やルールが記載されるが、KOTYのテンプレに「選評制」が明示されるようになったのは2008年版からであり、このことから、2007年から2008年にかけてKOTY内で大きな方針転換が行なわれたことが判る。

ただし、選評自体は、現在の総評に当たるものとし

⁴ちなみに、この年は『頭文字D Special Stage』[]が47票を獲得して初代大賞に輝いている。なお、「クソゲーオブザイヤー」の名を冠するスレッドは2000年にも存在した。

⁵ <http://koty.sakura.ne.jp/>

て、投票制の時期より存在していた。この時期の選評は、既に決定された大賞および次点の作品の「クソさ」を説明する目的で書かれており、その形式は「クソゲー一本」に見られる、笑いを誘う文体と共通した特徴を持っている。この独特の文体は、現行の選評および総評にも踏襲されており、その意味で現在においても KOTY は、90 年代のクソゲー本ブームの強い影響下にあると言える。

2.3 四八ショック

KOTY の選評制の理由として挙げられるのが、「十年に一本」とまで評される圧倒的支持のもとで 2007 年の KOTY 大賞に選ばれた作品、『四八 (仮)』の登場である。

『四八 (仮)』のもたらした、KOTY の「クソゲー基準」の動揺は、2008 年 7 月に投稿された、以下のような書き込みにも端的に表れている。

お前ら四八は忘れろ

ゼロから審査基準決めよう

最近、四八に囚われすぎて真実を見れていない気がする

「真実=それまでのクソゲー観」を見失わせるほどの衝撃をもって受け止められた「四八ショック」とは、果たしてどのような現象であり、なにが原因であったのだろうか。

3. 対象と方法

以上のような問題意識のもと、本稿では KOTY スレッドに投稿された書き込みの定量的および定性的な内容分析を実施した。具体的な対象と方法は以下に示す。

分析対象は、2003 年から 2010 年までの期間中、2ちゃんねる「家庭用ゲーム板」に存在する「クソゲーオブザイヤー」スレッドに投稿された書き込みとした。データは、2005 年までは「Dat」と呼ばれる 2ちゃんねるサイトのログデータを収集し、2006 年以降は「クソゲーオブザイヤーWiki」[]上に掲載されている過去スレ

ッドのアーカイブスから収集した。さらに、2003 年から 2006 年までを「プレ四八期」、2008 年から 2010 年までを「ポスト四八期」とした。

分析としてまず、「クソゲー」とともに「何が語られたか」を明らかにするために、定量テキスト解析を行った。解析ツールとして、テキストマイニング用アプリケーション「KH Coder Ver.2 beta.26」、および形態素解析器として「MeCab ver.0.994」を利用した。

分析手順として、対象データから「クソゲー」という単語を含む書き込みを抽出し、品詞ごとの分類と出現回数のカウントを行なった。その後、固有名詞を除く名詞の出現頻度上位 150 語を選択し、横軸が「プレ四八期の出現回数を抽出した書き込み数で割った値×1000」、縦軸が「ポスト四八期の出現回数を抽出した書き込み数で割った値×1000」であるグラフにプロットした。

さらに、上記の分析の結果、顕著な特徴を表した語について、その使われ方の定性的な分析を試みた。

4. 結果と考察

4.1 クソゲー共起語の出現パターン変化

「プレ四八期」は 1,525 レス（書き込みの単位）、「ポスト四八期」は 18,989 レスが抽出された。Fig.1 は、プロット結果である。

図の右上ほど出現頻度が高く、中央の境界線からの距離が遠いほど、どちらかの期間で多く出現する傾向があることを示す。出現パターンから、「出現頻度が高く、どちらかの時期に集中的に現れている群 (A)」「両方の時期で概ね同じ頻度で現れている群 (B)」「1000 レスあたり出現頻度が 40 以下で、どちらかの時期に集中的に現れている群 (C)」に分類することができる。このうち、時期変化を表していると考えうるのは (A) 群と (C) 群である。(A) 群は KOTY のクソゲー決定システムの根幹に関わる語、(C) 群は (A) 群ほどではないが、クソゲーを語る上で重要な語の集合と考えられる。

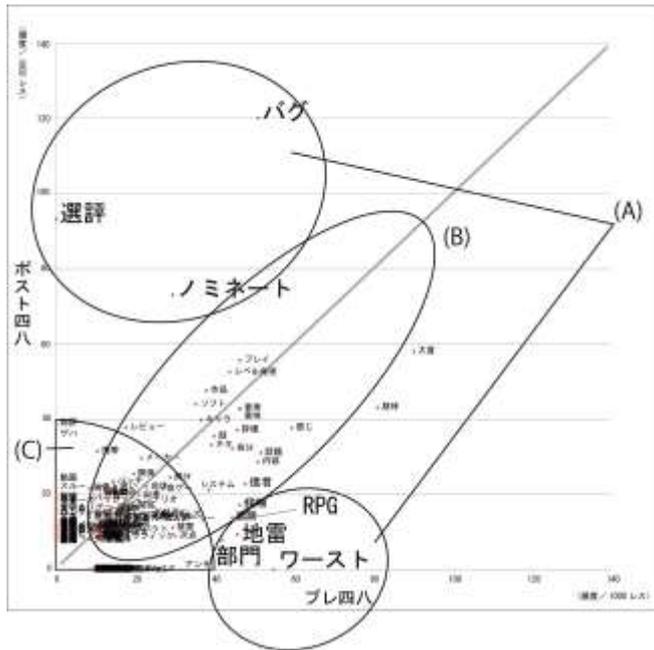


Fig.1 プレ四八期およびポスト四八期における「クソゲー」共起語の出現パターン

まず、(A) 群について検討する。(A) 群におけるプレ四八期に特徴的な語として、「ワースト」「部門」「地雷」「RPG」などが挙げられる。「ワースト」「部門」は、いずれも「ワースト〇〇賞」「部門賞」という複合語として現れる場合が多い。これは、ノミネート作品を、その作品が持つクソ要素ごとに分類して受賞しようという試みの結果であるが、「その年で一番のクソゲー」を決定するというスレッドの本来の目的からはややずれた議論がなされていたわけである。これは、様々なクソ要素を多人数で総合的に評価するシステムに欠いていたために採られた対策であり、苦肉の策であったと考えられる。また「RPG」は、日本において最も人気のあるゲームジャンルであり、KOTY に持ち込まれやすかったことを示している。事実、2006 年までの大賞 4 本中 3 本を RPG が獲得している。

これら 3 つの語からは、選評制以前の KOTY では合意形成システムが未熟であったがゆえに、大賞決定過程においてプレイヤー個人々の主観の強さを解消しきれていないこと、そしてそのことに気づきつつも有効な解決策を見いだせていなかったことが伺える。

「地雷」が多用された理由は、やや趣を事にする。

現在では「プレイする以前にはそのクソさが予見できないクソゲー」を指す「地雷 (地雷ゲー)」という語であるが、この時期においては、著名な大作シリーズの新作がクソゲーであることを指したり、逆にマイナー作品がクソゲーであることを意味したり、さらにはクソゲーとほぼ同義であったりと、その定義が一定しないまま使用されていた。この定義の曖昧さが「地雷ゲー」議論を呼び、一時期地雷ゲーを専門に扱うスレッドが建てられるなどの動きがあったことが、出現頻度を押し上げている。しかし、この議論もまた、「クソゲーとは何か」という根本的問いに対し解を与えようとする、スレッドの大目的に沿ったものであり、KOTY におけるクソゲー概念の精緻化の過程を表している。

一方、ポスト四八期に特徴的な語は「バグ」「選評」「ノミネート」である。「選評」は、KOTY が選評制に移行し、選評の有無や優劣が議論の核となったことを表している。また、「ノミネート」は、「されない」「するほどじゃない」などの否定語とともに表れていることが多かった。これは、選評制に移行したことにより、ノミネートする＝クソゲー議論の俎上に上げることに對して、高いハードルが設定されるようになったことを示している。このように、このふたつの語は、かつての投票制における、主観に強く依拠した決定に対する反省とその排除機構が作動しはじめたことを示している。

同様に、「バグ」が言及される度合いが上がったのも、客観的なクソ要素としてバグの有無が議論される機会が増えたためである。しかし同時に、客観的要素としてバグは説明しやすく、インパクトも強いため、バグの有無がクソゲーか否かを分けるようなバグ偏重の姿勢が高まり、バグ以外の要素にも着目すべきだという批判や、「バグゲー」という語を使ってバグをクソ要素から切り離そうという動きも見られた。

次に、(C) 群について検討する。Fig.1 中の (C) 群周辺を拡大したものを、Fig.2 に示す。

プレ四八期において特徴的な語は「アンチ」「凡ゲー」「アクション」「宣伝」であった。このうち、「アンチ」「宣伝」は、ポスト四八期の特徴的な語との間に対応

関係があることが判った。

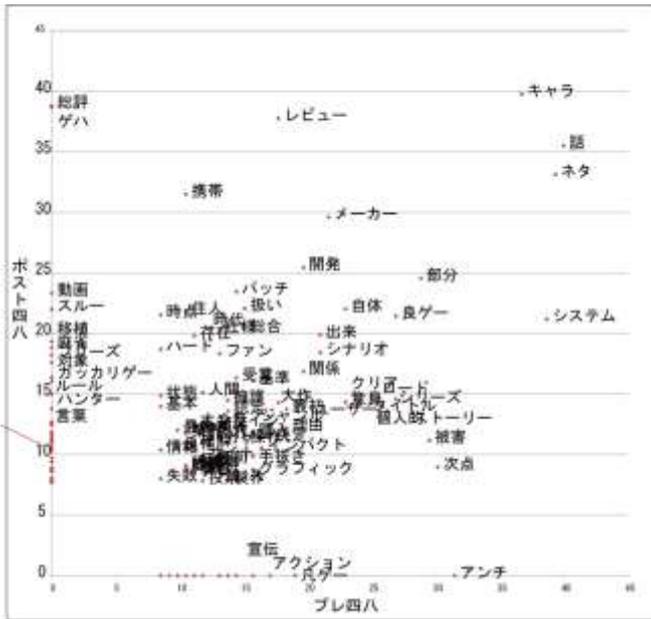


Fig.2 (C) 群のみの出現パターン

「アンチ」は、「ゲハ」に対応している語である。「アンチ」とは特定のゲームに対して否定的な意見をもつ人物を指し、特に感情的な言説を繰り返す者を意味する場合が多い。一方、「ゲハ」とは、2ちゃんねるの「ゲーム業界、ハードウェア」板の略称であり、ゲームハードごとのファン同士が派閥を形成して互いに争い、過激な言葉が度々書き込まれたり、他の板にまで出向いて他の派閥を貶める書き込みを投稿したりすることで知られている。いずれも、集団の合意によるクソゲー決定を主旨とする KOTY においては、議論に感情や党派性を持ち込む「外敵」と見なされている。語の出現パターンからは、自身のプレイ体験と感情を元に発言する「アンチ」が排除すべき敵としては後景化し、秩序の紊乱者として党派性で動く「ゲハ」がクローズアップされたことがわかった。これは、KOTY への注目度が高まったことによる「ゲハ」的言説の大量流入という事実に起因しており、「スルー」という語が新たに現れているのも、「ゲハ」的言説を取り合わないというルールができたことを示している。なお、「アンチ」の対義語として、特定の作品を擁護する者を指す「信者」は (B) 群に含まれており、いずれの時期において

も決定を乱す集団として強く意識されていることがわかった。

次に「凡ゲー」と「宣伝」であるが、これらは「ガッカリゲー」に対応する。「ガッカリゲー」とは「がっかりさせられたゲーム」を意味する。新作ゲームの「宣伝」は、ゲームユーザーに楽しいプレイ体験の期待を抱かせるが、時にそれはユーザーを裏切ることとなる。ゆえに、プレ四八期では「宣伝」もまた、クソ要素として取り上げられることが多かった。しかし、プレ四八期の末期になると、ゲームに対する「期待」はあくまで主観であり、ゲーム本体のクソ要素と見なすべきではないという論調が見られるようになる。その結果として多用されるようになったのが「ガッカリゲー」であった。

4.2 「動画」の登場

以上で見てきたように、プレ四八期からポスト四八期にかけて、クソゲーを語る上でできる限り主観を排除し、より客観的な証拠を示す流れが出来上がっていったことがわかった。では、その流れの中で『四八 (仮)』が注目されたのは何故であろうか。この問いに答えとして、筆者は「動画」という語に着目した。

「動画」は、ポスト四八期に新たに登場し、KOTY のシステムに大きく関わる「総評」とほぼ同じ、高い出現頻度を示している。

KOTY に登場する「動画」は、大きく二種類に分けられる。すなわち、「プレイ動画」と「KOTY 動画」である。前者は文字通り、ゲームプレイを録画した映像であり、ゲームユーザーによる動画配信サイトへの投稿作品や、ゲーム企業によるプロモーション動画を指す。一方で、後者は KOTY の総評を利用して作られた、クソゲーを紹介する映像作品⁶である。個人によって作られ、2008 年初頭にニコニコ動画に投稿されたこの動画は、現在までに合計で約 100 万回再生される人気動画となり、KOTY の名を広く知らしめることとなった。

「動画」という語が初めて登場するのは 2005 年である。この時期の「動画」は、個人が撮影したゲームプレイ

⁶ <http://www.nicovideo.jp/watch/sm2360487>

の映像記録を、mp3などのファイルの形でアップロード、共有したものを指しており、言及される数も少なかった。しかし、2006年に手軽に動画を共有できる動画配信サイト「YouTube」が登場すると、YouTubeの動画へ誘導するURLが投稿されるようになった。さらに、2007年には「ニコニコ動画」のURLが投稿されるようになり、一気に動画へのリンクの投稿が増えることになる。その中で、『四八（仮）』の動画も数多く取り上げられることとなった。

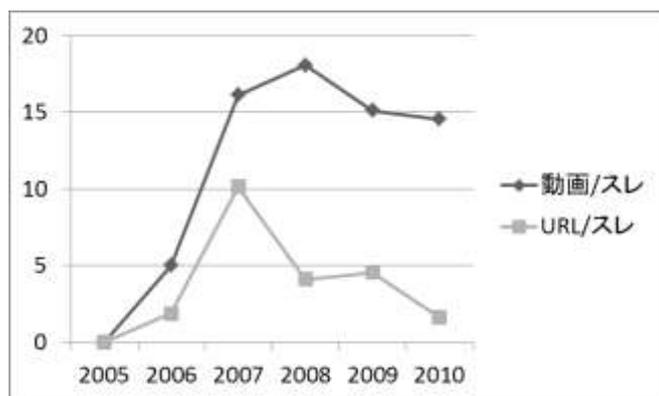
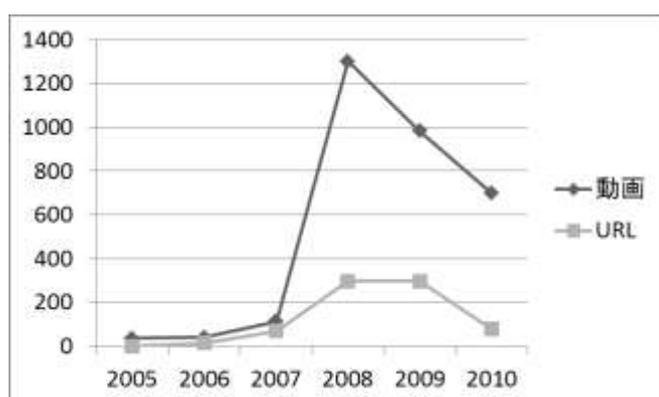


Fig.3 各年の「動画」出現回数と YouTube およびニコニコ動画の URL の出現回数。上は合計回数、下は1スレッドあたりの回数。(縦軸：出現回数、横軸：年)

Fig.3は、KOTYにおける「動画」出現回数と「YouTube」および「ニコニコ動画」へのリンク出現回数の推移を示している。このグラフからは、2007年にもっとも集中的に動画へのリンクが投稿されたことを見て取ることができる。しかし、2007年以降、動画の出現頻度に対して、リンク投稿数は減少していった。この推移は、

以下の様に説明することができる。

動画配信サイトの発展による「プレイ動画」の登場は、それまで少数の個人的体験でしかなく、言葉を尽くして表現するしかなかった、クソゲーのプレイ体験を手軽に共有することを可能にし、客観的判断材料としてクソゲー決定過程に持ち込まれるようになった。特にビジュアル的にインパクトの高い「バグ」は、動画を通じて確認されることで、クソ要素として大きく取り上げられるようになった。さらに、「KOTY動画」の登場は、長大なテキストである総評に対して、映像による具体的な例を与え、KOTY独特の文体の面白さを広く一般にまで受け取りやすい形式に落としこむことになった。

つまり、動画の登場は、KOTYの議論過程と決定後の両方において、説得力を持った「クソさの共有」に大きく働いたのである。そして、これらの「動画」による「クソさの共有機能」を活用して広まった、もっとも初期の作品が『四八（仮）』であったのだ。総評に記されているように、『四八（仮）』が様々な「クソ要素」を内包していたことは確かであろう。しかしそれが、今までにないクソさへの衝撃とKOTYにおける客観性重視への転向、そしてスレッドへの大きな注目を生んだ「四八ショック」と呼ばれる現象に発展したのは、「動画配信」という新たなゲーム消費行動の登場に起因していたのである。

しかし、完全に客観的な証拠と思われた動画も、映像というメディアの性質が一部のクソ要素のみをクローズアップすることになり、むしろクソゲー議論の決定的証拠とは捉えられなくなっていく。さらに、KOTY動画によってKOTYが広く知られたことが、「ゲハ」などの外部からの攪乱者を呼び込む結果となり、クソゲーについて真面目に討議するスレッド参加者からは疎まれるものとなっていったのである。

5. 結論

本稿では、2ちゃんねる「クソゲーオブザイヤー」スレッドに注目し、ゲームユーザーに大きな衝撃を与えた『四八（仮）』という作品の登場のもたらした変化

を、スレッドへの書き込みから検討してきた。その結果、「クソゲー」という概念は主観的なものからより客観的なものとして捉えられるようになり、その過程には「動画配信」という新たなゲーム消費文化が大きな影響を与えていたと結論づけた。

6. 結語

濱野(2008)は、本来「最終的には『人それぞれ』の<主観的>な評価」しかできないコンテンツが、ニコニコ動画においてあたかも「<客観的>と呼べるほど明確な評価基準を共有している」ように見えるのは、ニコニコ動画の持つ「<擬似同期的>アーキテクチャ」がもたらす「共感状態」に理由があると述べた^[5]。KOTYにおける「クソゲーとは何か」という問いも、一時的に「動画」という形で解消されたように見えた。しかし、KOTYの議論はより精度の高い客観性を求め、テキストと合議という、極めて理性的な道を選んだ。

これは、「ゲーム作品を安易に“クソゲー呼ばわり”してはならない」という、誰よりも深い「ゲーム愛」ゆえではないだろうか。それは、あの『四八(仮)』が、今でも「四八マン」と呼ばれる可愛らしいアスキーアートとともに、ある種の親しみをもって語り継がれていることにも感じることができる。

情熱を込めて創った作品を「クソゲー」とけなされることは、クリエイターにとっては屈辱でしかないだろう。しかし、同時にクソゲーすら愛でることができるゲームファンたちのゲームにかける深い愛に、筆者は感動すら覚えるのである。

文献

- [1] Zagal, J. P., Tomuro, N., & Shepitsen, A. (2011). Natural Language Processing in Game Studies Research: An Overview. *Simulation & Gaming*, 43(3), 356-373.
- [2] English, James F. 2008. *The Economy of Prestige: Prizes, Awards, and the Circulation of Cultural Value*. Vol. 3. Harvard University Press.
- [3] 阿部広樹, 箭本進一 (1998). *超クソゲー* 太田出版
- [4] (任) 電子計算機応用遊興柔物研究会(1998). *クソゲー白書* 夏目書房
- [5] 濱野智史(2008). *アーキテクチャの生態系* NTT出版

ゲーム

- (1) 『四八(仮)』, バンプレスト, 2007. (PS2)
- (2) 『いっき』, サンソフト, 1985. (FC)
- (3) 『たけしの挑戦状』, タイトー, 1986. (FC)
- (4) 『デスク림ゾン』, エコールソフトウェア, 1996. (SS)

Journal of Digital Games Research Word Template (Title)

—(Subtitle)—

Taro DEGURAⁱ Hanako DEGURAⁱⁱ and Jiro DEGURAⁱⁱ

ⁱ Faculty of XX, Degura University ○-○-○ ○cho, ○ku, ○, ○○○-○○○○ Japan

ⁱⁱ XX Division, Degura Corporation ○-○-○ ○cho, ○ku, ○, ○○○-○○○○ Japan

E-mail: ⁱ○○○○@XXXXX, ⁱⁱ{○○○, △△△}@XXXXX

Abstract DiGRA JAPAN provides a word template file for the paper of Journal of Digital Games Research.

Keywords Windows, Word, Journal of Digital Games Research, Template, Video Games