

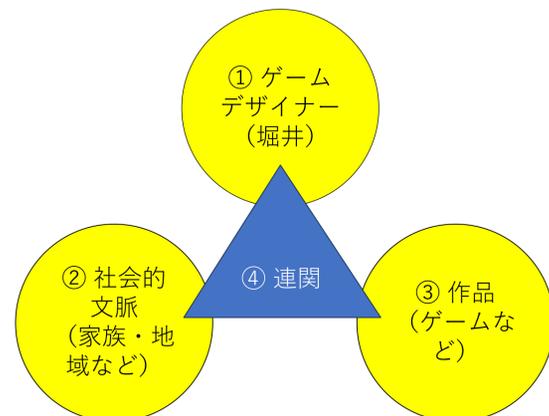
ゲームデザイナー堀井雄二の性向と能力の形成過程に関する調査研究

東北学院大学 小林信重

研究の目的

日本のゲームの成立・発展に大きな影響を与えた人物として堀井雄二に注目し、彼がいかなる社会的文脈のもとでゲームデザイナーに求められる考え方(性向)や能力を形成し、ドラゴンクエストなどの優れた作品を制作しえたかを明らかにするため、社会学やゲーム研究の理論と、複数の調査に基づき、次の点の解明を目指した。

- ① 堀井の性向と能力の特徴
- ② 堀井を取り巻いた家族・学校・友人・マスメディア・日本社会などの社会的文脈
- ③ ドラゴンクエストなどの作品
- ④ ①～③の連関



調査の概要

下記のような調査を実施した。

- ① 堀井の作品(ドラゴンクエストシリーズや漫画、映像作品等)や著作、彼の記事が掲載された『OUT』『ログイン』『少年ジャンプ』などの雑誌等の資料調査。
- ② 堀井が所属した早稲田大学漫画研究会などの出身者、『OUT』『ログイン』『少年ジャンプ』で活動したライター、ドラゴンクエストシリーズなどの制作に参加したゲーム開発者など11名へのインタビュー調査。
- ③ 堀井の出身地である兵庫県洲本市や淡路市、作品の舞台や早稲田大学などがある高田馬場や神戸での現地調査。



得られた知見

- ① 堀井雄二の性向の特徴が、さまざまな遊びやいたずらを楽しむとする「遊び人」的な性向と、それらの遊びやいたずらを計画的にまじめに実現しようとする「職人」的な性向の組み合わせであること。またこれらの性向・能力の形成と活性化に、職人であった父とおおらかな教育を行った母などの家族、さまざまな遊びを肯定した大学漫研の友人、フリーライターや漫画原作、ゲームデザインの仕事の機会を提供した東京のマスメディア、消費や遊びを重視する1970年代後半以降の時代の雰囲気等重要であったこと。
- ② 社会的文脈とそこでの体験が、堀井の創作物にも反映されていること。洲本の商店街・海、港・山・城・湖での体験や、大学・ライター時代の遊びや取材が、現実世界を舞台にした作品だけでなく、ファンタジー作品にも投影されていること。