

「Battlefield 4」に対する中国政府とプレイヤーの取り組み： 「脆いゲームプレイ」の再創造

Fragile gameplay: A case study about engagements with Battlefield 4 in China

楊 思予
Siyu Yang

Graduate School of Core Ethics and Frontier Sciences, Ritsumeikan University, gr0330sk@ed.ritsumeikan.ac.jp

Abstract

This paper discusses China's governmental restriction of the 2013 war video game Battlefield 4 published by Electronic Arts, and Chinese game players' responses to the restriction. Chinese government temporarily prohibited not the sale of the game itself, but all activities pertaining to the game, including sharing information and building players' communities due to the game's 'smear' depiction of China's national image. To purchase and play it outside the restriction, Chinese game players coped with non-technological ways: playing and discuss about the game under aliases, as well as the use of online game platform. Eventually, the case of Battlefield 4 developed an offense-defense relationship between the governmental restriction of the Chinese mainland and players' countermeasures in the players' community. This article analyzes the case by examine the cases both within the game itself and its Chinese player community and compare to similar cases in Animal Crossing: New Horizon. The analysis shows how players' communities are repeatedly destroyed and re-built by countercharges by government and players, and how players struggled to protect this newly born communities by giving it flexibility to avoid censorship. In conclusion, the research suggests a new form of relationship that game players create with non-players outside, especially regulations, in their game community.

はじめに

「ビデオゲーム（以下「ゲーム」）」は現在、グローバルな文化・エンターテインメントの一角をなしている。そのなかで、戦争をテーマとしたゲーム（以下「戦争ゲーム」）は、ゲームの黎明期から現在に至るまで市場において大きなシェアを占め続けている。特にFPS（First-Person Shooter：一人称シューティング）ゲームは、戦争アクション映画のような写実的なグラフィックによるリアルな動きの表現によって可能となるゲームプレイの視覚的な優位性によって、現在のゲーム市場の中で突出した地位を有している¹。現在、戦争ゲームの大部分が、欧米のゲーム会社がデザインないし開発したもので、現代の戦争をモデルとするゲーム

の場合、アメリカ軍、またはアメリカの同盟国の出身者が主人公となるケースが多い。その際、ゲーム内でしばしば設定される敵勢力としては、ロシアの民族主義過激派、中東や南米地域の国家の軍隊や反政府組織、テロリスト集団などが挙げられる²。特に2000年代以降、中国あるいは中国人民解放軍が戦争ゲーム作品に登場し始める。例えば、2013年に発売されたFPS作品『Battlefield 4』（Electronic Arts、以下『BF4』と略称）は、中国のある将軍がクーデターを引き起こし、中国軍を率いて世界中の都市に侵攻するというストーリーをもつゲームである。

こうしたゲームに登場する中国のイメージは「好戦的な軍事国家」（宮 2013）とされているため、中国の政府は、これらのゲームに対し直接的な批判を行うか、

¹ ゲーム売上統計サイト「VGChartz」によると、2012年に発売された「コール・オブ・デューティ：ブラックオプス2」の発売から一週間の全世界での売上は1000万本以上に達した（全プラットフォーム合計）。

² 例えば、「コール・オブ・デューティ」シリーズの場合、現実世界の戦争を背景とした作品ではアメリカ軍に所属する軍人が主人公となることが一般的である。そしてゲームによってロシア、ソビエト連邦、中南米の過激派などがゲーム内の敵として登場する。



場合によってはプレイヤー間の交流や販売を規制する法律を制定することもあった。それに対し、中国国内のプレイヤーたちはゲームをプレイするため、様々な対策を講じてきた。

本稿では『BF4』において、中国国内の規制に対し、中国国内のプレイヤーが、ゲームプレイの自由を取り戻し規制と共存する様子を考察する。まず、現代の中国軍の表象が登場する、『BF4』の概要をまとめる。次に、政府の介入と規制によるゲームプレイの「破壊」に対して、中国のプレイヤーたちがどのような方法を用いてゲームプレイを取り戻し、規制と共存させているのかを分析する。

1. 先行研究と目的

ゲームという文化製品に対する政府、及びその文化部門のセンサーシップ（検閲）や規制の具体的な影響とプレイヤーの受容（対策）に関する先行研究は、すでに多数存在し、中国での事例に関する研究もなされている。Mueller (2015) は、世界の中でもゲームに対する審査が厳しい国であるドイツにおける、外国製のゲームに対するセンサーシップや規制と、国内のゲーム産業、暴力的なゲームに対する審査等の関係を考察し、ナチスドイツの歴史、国内の法律等がゲームの暴力要素に与える影響を論じた。中国に関しても、Zhang (2012) は、外国製のゲームが中国に輸入され、ローカライズされる際に、国内での規制とセンサーシップに配慮するため、場合によってゲーム内のテキストの書き方や表現そのものが変えられざるを得ないことを論じた。Zhang と Chiu (2020) も、中国の規制のもとで、プレイヤーがリージョンロック³を回避し外国製ゲームをプレイするために、敢えて外国版のゲーム機を買ったり、国内版ゲーム機のシステムを調整したりする事例を分析した。また、ゲーム研究以外の分野で、Wallis (2011) は中国のネットユーザーが多彩な手段を駆使して、インターネットコミュニティに対する政府のセンサーシップと規制を掻い潜っていると論じた。

このように先行研究では、ゲームとセンサーシップや規制の関係性が、産業全体の動向、政策として行われる具体的な規制や、業界としてのローカライズ（翻訳、輸入等）などに注目する視点から論じられてきた。しかし、ゲームの消費者である「プレイヤー（コミュニティ）」を軸とした研究は多くなく、ゲームに対する規制の実態は明らかになっていない。センサーシップや規制がかけられるゲームに対し、プレイヤーがど

のように反応し、どのような対抗措置を講じるかについては、議論が深められる必要がある。そのため、歴史的にゲームの特殊な受容方法を探ってきた中国でのプレイヤーの事例分析は、ゲーム研究にとって示唆に富むものである。

中国のプレイヤーの実践に焦点を絞った数少ない先行研究のひとつに、『あつまれ！ どうぶつの森』（Nintendo 2020. 以下『あつ森』と略称）の中国における受容を詳しく考察した Song (2022) がある。『あつ森』は、十数年ぶりにシリーズ二度目の公式に中国語に対応したものがリリースされたことも相まって、中国で大人気のゲームである。このゲームはプレイヤーが高い行動自由度で無人島でのスローライフを楽しむ主旨のものである。だが、『あつ森』が発売された時期と新型コロナ禍によってロックダウンされた香港でデモが取り締まられた時期が重なり、一部の人が『あつ森』の高いカスタマイズ自由度を利用し、ゲーム内でデモのスローガン等を発信することで、このゲームを政治的な宣伝のプラットフォームとして運用した。これが直接的な原因であるかどうかは不明だが、結果として『あつ森』は中国で規制されたと Song は論じている。Song は Liao の論説を借りながら、中国国内でゲームを楽しむには、当局の権威に「害をもたらしてはならず」、場合によっては、ゲームという娯楽がその権威を強化し得ること指摘した。

永久に（ゲームをする）娯楽を奪う代わりに、中国政府は「偽善的だが実用的な取組み」を採用した (Liao 2015, 8)。その取り組みとは、中央集権を損ねない限りの娯楽を許可し、かつ体制の安定と保護を戦略的に高める娯楽を用いるものである。(Song 2022, 4; 筆者訳)

そして Song は、中国国内で『あつ森』のゲームプレイを維持するために、中国のプレイヤーが「参加型のセンサーシップ」と「娯楽とナショナリズムの結合」を行うことが、「娯楽の条件」に合致すると指摘した。

この不安定な娯楽が原因で、中国人ゲーマーはゲームプレイの意味やデジタルな自己表現との折り合いをつける様々な対策を講じた。そのような娯楽の政治がもたらすものは二つに特定される。一つ目は参加型センサーシップで、国家が認定した基準によりデジタルな自己表現に対して制限を設ける。二つ目が娯楽を政治的に講じ

³ 地域による特定ゲームへのアクセス制限のこと。

たものであり、それは娯楽とナショナリズムの間をまとめたもの、つまり露骨にゲームプレイと大衆的なナショナリズムの表現に結び付けるものを作り出す。(Song 2022, 9; 筆者訳)

このように、Song は『あつ森』の事例から、中国人プレイヤーが規制によって「破壊」されるゲームプレイを維持するため、戦略的な方法を用いて規制と付き合うことにしたということを示唆した。この点は、本稿における『BF4』の事例研究に極めて示唆的である。他方で、Song の分析で明らかにされた、プレイヤーたちによる「参加型のセンサーシップ」と「ナショナリズムとの結合」という、『あつ森』のプレイを「取り戻す」ための方法は、『BF4』のプレイヤーに当てはまらない面もある。なぜなら、『あつ森』と違い、『BF4』は現実世界をモデルとする戦争ゲームであり、しかもゲーム内の中国の表現も好意的とは言えないものだからである。Song が「中国でゲームプレイが存在し得る前提」とした「当局に害をもたらさない」という条件に該当しない『BF4』は、中国でゲームプレイを成立させられないことになる。実際に、2022 年時点で、後述する「Tieba」という中国のインターネット上の大型フォーラムにおいて——規制されたといわれた『あつ森』のフォーラムが存在し、プレイヤーたちの交流が可能になっているにもかかわらず——『BF4』のフォーラムは閉鎖され、プレイヤーの交流や書き込み内容の確認が一切できない。『BF4』と『あつ森』は規制されたといわれたという点で共通するが、規制の厳しさやプレイヤーへの影響力の面では『BF4』が『あつ森』を上回るため、『BF4』のプレイヤーがゲームについて交流することすら難しくなる。しかし、実際には、2022 年時点でも『BF4』は中国人プレイヤーにプレイされ、マルチプレイについて議論されることがある。以下で、『BF4』が中国人プレイヤーにどうプレイされているのかを見ながら、そこで規制との具体的な付き合い方を明らかにする。

2. 研究対象と方法

本稿では、中国における『BF4』の受容の様子を説明する。2022 年現在の中国で最大の総合オンラインフォーラム（インターネット上の掲示板）である「Tieba」を検討し、全フォーラムの中から『BF4』を議論するコミュニティを抽出する。そして、抽出されたコミュニティでの『BF4』に関するやりとりと、中国人によるゲームプレイの事例を分析対象とする。次章で、『BF4』の概要と、中国でのこのゲームに対する規制について述べるが、それに先立って、「現在でも

『BF4』が確実に中国で議論され、遊ばれている」ことをまず述べる。

「Tieba」は、2012 年時点で利用者数が 2 億を超えているとされる。そこにかつては『BF4』を表題に示したフォーラムが存在したが、2022 年時点では閉鎖された状態にあり、内容を確認することもできない（図 1）。その一方で、『BF4』に関するコミュニティや議論が、「Tieba」内に 2022 年時点でも存在している。なぜなら、一部のフォーラムやコミュニティが後述の「ニックネーム」などに保護される状態で存在し続けているからである。なお、本稿では、研究倫理上の配慮として、コミュニティの安全性を保つために、公開してもコミュニティに害をもたらさないと判断する範囲内で事例を取り上げる。

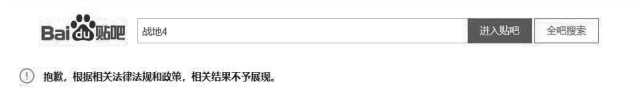


図 1: 「Tieba」の『BF4』をタイトルとするフォーラム。アクセスすると「申し訳ありませんが、関連法律、規制違反のため、本フォーラムを閉鎖します」と表示され、フォーラムでの投稿や議論の内容を確認することが一切不可能である。

5 章では「Tieba」における『BF4』に関するコミュニティの事例を挙げ、前述した『あつ森』の先行研究の理論と照らし合わせながら、『BF4』の場合に中国人プレイヤーが「規制との共存」を果たすプロセスを検証する。その上で、『あつ森』のケースから見れば難しいはずの「規制との共存」を『BF4』のプレイヤーが成立させている理由を考察する。

3. 『BF4』における中国表象——好戦的な中国イメージの成立

本章では、『BF4』に登場する中国表象の概要と、規制の経緯を説明する。

3-1 敵としての中国——2000 年代以降の戦争ゲーム内の中国

2000 年代に入った頃から、中国が戦争ゲームにおける勢力、場合によっては主人公と敵対する勢力として登場し始めた。例えば、2003 年に発売された『Command & Conquers: Generals』（Electronic Arts）は現代社会をモデルに仮想の戦争を描いたもので、そこにはアメリカ軍、中国軍と GLA（Global Liberation Army：世界解放軍）の 3 つの勢力が登場している。ゲームに登場する中国の軍隊や建築物には、文化大革命をめぐるステレオタイプ化された歴史が反映され、

ストーリーのなかで天安門広場や三峡ダムなどの中国のランドマークは破壊されることになっている。このことが原因でこのゲームは中国政府が公布する法律によって販売や流通を制限された。同じく 2003 年に発売された『IGI2 : Covert Strike』(Codemasters)にも中国の将軍がプレイヤーの敵として登場し、それ以降も、2005 年の FPS ゲーム『Battlefield 2』(Electronic Arts) や 2014 年の戦略ゲーム『Wargame: Red Dragon』(Eugen Systems) など、多くの戦争ゲームに中国軍が登場し、場合によっては主人公の前に敵として立ちほだかる。

このように、近現代、または近未来の世界を舞台に設定した戦争ゲームに中国を一勢力として登場させることは、今ではもさほど珍しいことではなくなっている。中国が敵として登場する数多のゲームの中でも、とくに大きな波紋を呼んだのが『BF4』である。

3-2 『BF4』の物語——中国の勃興と世界侵略

『BF4』は、前述したように、2013 年アメリカのゲーム会社「Electronic Arts」が発売した FPS ゲームである。2011 年に出た前作『BF3』には、アメリカ軍とロシア軍がプレイヤー勢力として登場するだけであったが、本作では、中国軍が登場し、アメリカとロシアとの三つ巴の戦いが繰り広げられた。本作は物語に沿って進める「シングルプレイ」と世界中のプレイヤーと対戦する「マルチプレイ」で構成される。シングルプレイの物語では、中国軍上層部の「張将軍」が中国軍の最高権力を手に入れるために、ロシア軍過激派と裏取引をし、中国国家主席候補を暗殺しようとする。張将軍はその暗殺が「アメリカ軍の陰謀」であるとして、中国国民と中国軍に喧伝し、中国国内の反米勢力を急速に拡大させ、その後、世界各地に軍隊を派遣し、スエズ運河やシンガポールにも軍を進める。プレイヤーはアメリカ軍の兵士として張将軍の侵攻を止めるべく世界各地で戦うことになる。

作中の中国軍はアメリカ軍と同等の戦闘能力を持っている。ストーリーの中では長射程対艦ミサイルでアメリカ軍の空母を大破させ、空母の内部まで侵攻してくる。中国国産の戦闘機、戦車など登場する武器や兵装の外見が現実のものと同二つで、中国本土での戦いもゲーム内では細かく描かれている。マルチプレイでも、中国軍の兵士や兵器が忠実に再現され、中国本土と思われる対戦マップも実装されている。

このように、『BF4』では中国が明確に「好戦的な軍

事国家」として描写され、他国へ侵攻する様子も細かく描かれている。

4. 中国政府の規制——政府の強制力でゲームプレイが「破壊」される

『BF4』の発売日の約 1 ヶ月後である 2013 年 12 月 5 日、中国軍が主宰している国営新聞紙『中国国防報』にこのゲームを批判する記事「用正□和真□□散“游□妖魔”——关注我□身□的“兵者大事”系列□道之十七」(正義と真実で「ゲームの悪魔」を駆除しよう——「身近な軍事ニュースへの注目」報道シリーズ第十七)が掲載された。この記事は『BF4』に登場する中国(軍)のイメージが「現実とは大きく乖離している」ことを指摘し、このゲームが「中国人民解放軍の顔に泥を塗っている」と批判した(宮 2013)。この記事の発表後の 2013 年 12 月下旬ごろ、中国のゲームメディアは、中国文化部⁴が『BF4』を「アメリカからの文化侵略」「違法ゲーム」と定義したことを報道した。その後、中国のインターネットでは、『BF4』に関するニュースやフォーラムが削除・閉鎖され、ネットでの販売も制限された。

一方、管見の限りでは、現在に至るまで『BF4』に関する中国政府の意思を反映した文章は、前述の新聞紙に掲載された批判記事だけであり、政府からの公式文書は発表されていない。そのため、このゲームに対する規制の有無の実際について、プレイヤーの間で議論が続いている。他方で、現在でも『BF4』に関してネットで情報を交換したり、販売したりすることが制限され、『BF4』のフォーラムの閉鎖が続いていることも事実である。政府による公的な法律や文書が認められない以上、『BF4』に対する様々な制限が、政府からの規制なのか、運営会社やフォーラム管理者が保身のために行った「自主規制」なのかが不明瞭なままではある。しかし、図 1 で示したように、『BF4』の一般プレイヤーから見れば、規制が原因でフォーラムが閉鎖されたことと捉えられえることも事実であるため、プレイヤーたちがゲームプレイやゲームについて交流するコミュニティが確かに「破壊」されたと考え、やむを得ず後述の一連の行動に乗り出したであろうことが窺える。

5. プレイヤーによる「ゲームプレイ」の再創造——「脆いゲームプレイ」の形成

ゲームへの規制や禁止は、そのゲームのプレイの仕

⁴ 日本の文化庁に相当する機関、主に文化事業を管理する。2018 年に文化観光局に統合された。

方、プレイヤーたちの交流や販売の方法にさまざまな影響を与える。『BF4』の場合、プレイヤーのコミュニティが失われ、ゲームの入手手段等も制限され、ゲームプレイができなくなった。外部からの強い規制に晒された時、プレイヤーたちのゲームプレイは「破壊」されるように見えるが、多様な方法を用いて再構築されることになる。次節では、その具体例について分析する。

5-1 プレイヤーの対策——ニックネームとオンラインショップ

『BF4』をプレイしたい中国人プレイヤーは多様な対策を講じてきたが、その中で非常に広く普及し、使われてきたものの一つがニックネームの使用である。

ゲームのタイトルやキャラクターなどにニックネームをつけることは世界各地で一般的に行われており、中国だけで見られる現象ではない。しかし、『BF4』のようなケースでは、ニックネームには言葉遊びの機能以外に、隠語の機能もが含まれるようになる。ここで『BF4』のニックネームの例を挙げよう。英語タイトル「Battlefield」の頭文字「BF」を「ボーイフレンド」（彼氏）と読み替え、このゲームを直接中国語原名そのままの『□地4』と呼ばず、「男友4」（「彼氏4」）と呼ぶことがある。もともと『Battlefield』シリーズを「男友」と呼ぶこと自体は『BF4』の規制以前からあったことで、「男友」という呼称は『BF4』が発売される前からすでにプレイヤーの間で定着していた。重要な点は、『BF4』の場合では、「男友」が単なる愛称ではなく、タイトルを部外者に見つからないように隠す機能を持つようになったことである。これ以外にも、他の手段で作りに上げられたニックネームが存在している。管見の限りでは、ゲーム内で3カ国が登場することに因んだ「三国演□（4）」（三国志演義4）など、少なくとも『BF4』に4～5種類のバラエティーに富んだニックネームがつけられており、それ以上に存在する可能性もある。日頃のフォーラムの交流、ネット販売などにおいても、「彼氏4」や「三国志演義（4）」をはじめ、ニックネームが頻繁に使われている。

一方で、ニックネームの意味が中国当局に知られてしまうケースもあり、実際、「Tieba」では「男友4」をタイトルとするフォーラムが『BF4』のフォーラムと同じく閉鎖された経緯があり、「男友4」=『BF4』の図式がすでに規制すべき対象として認識されたと見做せる。そのような時は、プレイヤーたちは即座に他のニックネームに乗り換え、引き続き規制の目を掻い潜ることになる。

回復:话说2042的筒中配音是哪个公司负责的,有些cv的声音太耳熟了
这个所谓的中配还不如当年的三国演义4哩
贴吧: 战地2042 作者: 2022-09-04 11:20

回復:讲个笑话,12M是近距离霰弹枪。。。
之前玩三国演义4的时候,限狙双伤服不少人拿独头连喷当DMR代餐
贴吧: 战地2042 作者: 2022-09-04 09:44

回復:大家怎么看
我反倒觉得2042载具太不堪一击了步兵战确实猛一些,我反正觉得玩载具还得是三国演义
贴吧: 战地2042 作者: 2022-09-01 15:55

回復:Enders锐评新地图
回復wanHere: 三国演义4 怪不得我不熟悉
贴吧: 战地2042 作者: 2022-09-01 00:04

回復:这105毫米榴弹炮应该很牛逼吧
绿灯就是开启了aps,和三国演义4的一样
贴吧: 战地2042 作者: 2022-08-30 21:38

回復:季票宣传片出了
三国演义4按'X'主动防御系统
贴吧: 战地2042 作者: 2022-08-30 07:59

回復:不会只有四个赛季吧
三国演义之前的作品不了解,没赶上首发,爹1之后的战地可没有是一部能更新两年的,你游可是整整摆了七一个多月才拉出个第一赛季,而且第一赛季有多寒酸不用我讲吧?居然还有人能YYdice能出八个赛季,你是想累死这群北欧老爷是吧...
贴吧: 战地2042 作者: 2022-08-28 12:38

回復:本菜新感觉这游戏的爆炸物太哈人了
不如三国演义那爆炸物才叫五花八门
贴吧: 战地2042 作者: 2022-08-28 09:50

図2:「Tieba」の『Battlefield』シリーズ最新作『□地2042』

(Battlefield 2042)のフォーラムで「三国演义」(三国志演義)をキーワードとして検索した結果の一部。項目が多くあるが、すべての「三国演义」は『BF2042』の前作に当たる『BF4』の事を指し、本来の「三国志演義」とは一切関係ない。

しかし、規制をやり過ぎしても、肝心のゲームそのものを入手できなければ、ゲームプレイは依然成立しない。これに対し、プレイヤーは現代のオンラインゲームプラットフォームを利用している。2010年代以降、インターネットの発達や普及とともに、オンラインゲームのプラットフォームも発展を遂げており、中国人プレイヤーが特定のゲームにアクセスする上での様々な工夫が重ねられてきている。

2003年、『Command & Conquer: Generals』が中国に規制された時、オンラインショッピングは現在ほど広く普及しておらず、正規のゲームソフトのほとんどがパッケージ版となっていた。中国では、2000年以降の家庭用ゲーム機に対する「ゲーム機販売禁令」(中国国務院)によって、コンピューターゲームが主流を占めていた。その一方で、中村が「海賊版の存在感が一層増すことになる」(中村 2018, 48)と指摘したように、外国の正規版ゲームの値段の高さや入手経路の少なさ、海賊版ゲームの売買・ダウンロードに対する取締りや罰則の緩さなどの理由に後押しされ、多くの中国人プレイヤーが海賊版を利用していた。そのため、特定のゲームへの禁止令もプレイヤーたちに大きな影

響を与えることはなかった。

しかし2010年代以降、状況は一変した。特にコンピューターゲームのデジタル配信を行うプラットフォームである「Steam」(Valve)や「Origin」(Electronic Arts)、家庭用ゲーム機のゲームをダウンロード購入できる「e-shop」(任天堂)などが注目されるようになってきた。プラットフォームの発展と共に、ゲーム会社には新たなゲームの販売方法が、プレイヤーたちには新たなプレイ方法が提供された。クレジットカードなどの支払い手段さえ用意できれば、プレイヤーはダウンロード版の正規版ゲームを以前よりずっと容易に手に入れられるようになった。さらに、プラットフォームを運営する会社、ゲーム開発会社は中国の市場としてのポテンシャルを意識しており、中国人向けのサービスが段々と充実してきている。ゲームを公式に中国語に対応させることや、中国人が多用するAlipayなどのオンライン支払い方法を採用することで人民元での支払いも可能にするなど、中国人にとって便利なサービスが揃うようになってきた。たとえ銀行やクレジットカードに紐付けされた直接的な支払い手段がなくとも、ネットで簡単に手に入るプリペイドカードがあれば、ゲームを購入することができるようになった。

一方、中国人向けのサービスが充実していても、これらのプラットフォームとゲームが正式に「中国に進出した」とは言えない。中国人向けのサービスを搭載しているだけで、そのゲームが正式に中国向けに発売されたわけではないという点で、完全に中国で公認されたとはいえないのだ。Electronic Arts社のゲームプラットフォーム「Origin」の例を挙げると、『BF4』が流通しており、中国国内でも支払い手段等を準備すれば、購入することができる。比較例の『あつ森』も同じく任天堂の「e-shop」から簡単に購入できる。家庭用ゲーム機についても、2020年前後から、任天堂、ソニー、マイクロソフトがいずれも正式に中国市場に進出し、自社の最新型ゲーム機を中国で販売できるようになったが、ゲーム機で遊ぶ中国人プレイヤーの大部分は、それ以前から日本やアメリカ、香港など他の国や地域のアカウントを所有してゲームをプレイしていた⁵。

よって、これらのルートを経由すれば中国政府の規制が及ばないため、ゲームを購入する際や、ゲームを

めぐって交流する際にも、前述のようなニックネームは一切不要となる。このように中国政府の規制を一時的に無視できることから、本稿ではこれらのプラットフォームを「グレイゾーン」と呼ぶことにする。現在では、中国でのコンピューターゲーム・家庭用ゲーム機のプレイヤーたちの多くが「グレイゾーン」をなんらかの形で使っている。ただし、例えばパッケージ版が欲しいなど、様々な事情によって「グレイゾーン」を経由することなく、国内のネット販売を使って『BF4』や『あつ森』を入手したい場合は、やはりニックネームが必要とされている。そしてダウンロード版の販売、ゲームの追加コンテンツの配信が盛んになってきた現在では、プレイヤーがゲームを楽しむ上で、「グレイゾーン」の利用はもはや選択肢の一つというよりも、ほとんど必須⁶な状況になってきたといえる。ゲームの入手という課題をクリアさえすれば、ゲームをプレイし、議論することができる。『BF4』も例外ではなく、2022年時点でも中国人に引き続きプレイされている。

『BF4』のマルチプレイに参加する際に、ゲーム内の「サーバーブラウザー」でサーバーを探す。そしてサーバーに入って、その中にあるプレイヤーたちと対戦する。運営会社から提供される「公式サーバー」を利用する以外に、プレイヤーが運営会社に利用料金を払えば自分のサーバーを立ち上げることができ、他のプレイヤーを自分のサーバーでゲームを遊ばせることもできる。2022年9月時点でも、『BF4』のマルチプレイロビーでは、アジアサーバーの中に、名前に「Shua qiang fu」(「刷□服」、武器のレベルを効率的に上げるサーバー)や「QQ qun」(「QQ群」、「QQ」という中国で広く使われるチャットアプリのグループ)といった中国語のフレーズが含まれるサーバーが幾つかある(図3)。よって、これらのサーバーが中国人によって立ち上げられ、この時点でもまだこのゲームをプレイしている中国人プレイヤーがいると考えられる。

⁵ 「ゲーム機販売禁令」が実施されている間も、中国人が他の国、地域のゲーム機の本体とアカウントを所持することは珍しくなかった。

⁶ 多くの場合、中国国内版以外の家庭用ゲーム機やゲームを何らかの形で入手できても、追加コンテンツを楽しむためには、そのゲームがもともと販売されていた地域で発行されたアカウントが必要となる。

SERVER	NAME	MODE	MAP	FRIENDS	PLAYERS	PING
Hentail No Explosive Locker	operation-locker.me	Conquest Large	Operation Locker	Custom	48 / 48	
Mixfield	Supported by DAs Gaming	30Hz	Conquest Large	Dawnbreaker	Custom	27 / 64
[GAS] RU / Gameants.com / QQ QUN:			Conquest Large	Rogue Transmission	Custom	4 / 64
=Homo Paradise=	OPLocker	60hz 24/7	All Welcome		3 / 48	
operation locker only			Conquest Large	Operation Locker	Custom	0 / 60
=GG2022=	Good Game All Welcome	1200 Tickets	Conquest Large	Hainan Resort	Custom	0 / 48
24 Domination Server			Domination	Operation Locker	Custom	0 / 24
10on10 Server	60Hz		Team Deathmatch	Operation Locker	Custom	0 / 20
[GAS] SG / Gameants.com / QQ QUN:			Conquest	Siege Of Shanghai	Custom	0 / 20
hohoghe Server	10vs10 TDM		Team Deathmatch	Operation Locker	Normal	0 / 20
=TNT= 2# Noob Shua Qiang Fu	QQQun		Conquest Large	Goatmud Railway	Normal	0 / 16
syatippoi server			Squad Deathmatch	Lancang Dam	Normal	0 / 12
MDCW Server			Team Deathmatch	Flood Zone	Normal	0 / 5
FNDS server			Squad Deathmatch	Zavod 311	Custom	0 / 4

図3: 『BF4』の「サーバーブラウザー」。2022年9月時点でも中国人によって立ち上げられたと思われるサーバーが確認できる。

このように、2022年時点で9年前に発売され、中国で規制されたと思われる古いゲームを依然として中国人プレイヤーがプレイしていることや、その内容について議論していることが確認できる。Song がゲームプレイの存続条件として挙げた、「当局に害をもたらさない」を満たせず中国市場で存在すること自体が難しいはずの『BF4』について、中国人プレイヤーによるゲームプレイが確実に存在している。

5-2 プレイヤー対策分析——「脆いゲームプレイ」の再創造

本節では、Song の論考と、中国の『BF4』プレイヤーが採用した規制への対策から、本来存在する可能性が低いゲームプレイが存在できた原因を分析する。

まず、ニックネームと「グレイゾーン」が作用する機序はわかりやすく、前者がプレイヤーが規制をやり過ぎることに効果を発揮し、後者がプレイヤーが地域制限を迂回してゲーム本体を入手することを可能にしたと考えられる。『BF4』の本来のタイトルや「彼氏4」を表題に示すフォーラムの閉鎖は、それらがキーワード規制に引っかかる仕組みによるものである。この仕組みを踏まえて、プレイヤーたちはゲームの多様なニックネームを作り出し、規制者に検知されやすいキーワードの使用を回避することで、そのゲームに関する議論の場が失われずに済むようにした。Wallis は、ネットユーザーがインターネット上の規制に対し、自ら創造的な（対抗）手段を「生産」して、すぐにそれを交流で「消費」する「Prothumption」(Wallis 2011, 422)

というモデルを提起したが、本稿で分析したニックネームの応用の事例がまさにこのモデルの実践だと考えられる。

現代においてオンラインゲームプラットフォームが、多様な支払い手段やオンラインショッピングの発達とともに発展した結果、自分の国や地域で正式に発売されていないゲームでも簡単に入手できるようになった。『BF4』ももちろん例外ではなく、その恩恵を受けている。さらに、「ゲーム機販売禁令」の影響も相まって、外国産ゲームを遊ぶ中国人プレイヤーが中国以外の国、地域のゲーム機本体とアカウントを所持することがほぼ当たり前となり、中国で正式に発売されないゲームを購入することに多くのプレイヤーが慣れていていると考えられる。中国人プレイヤーのこの傾向は、今後も「Steam」やほかの国・地域のオンラインゲームプラットフォーム、すなわち「グレイゾーン」へのアクセスができる限り変わらないと予想される。

ただし、ニックネームと「グレイゾーン」の利用によってゲームを入手し、ゲームに関する議論が可能になっても、『BF4』の内容、すなわち前章で述べた「中国を好戦的な軍事国家として描写する」というストーリーの要素がなくなるわけではない。ニックネームと「グレイゾーン」が解決したのは、規制がもたらす直接的な結果、すなわち、ゲームに関する議論の場の脆弱性とゲーム本体の入手不可能性という課題であり、Song が指摘した「当局の権威に害をもたらさない」という条件を依然クリアできていない。『BF4』は『あつ森』と異なり、ゲーム自体に含まれる政治性を排除することができず、プレイヤーたちが再構築した「ゲームプレイ」が規制によって「破壊」されてしまう可能性を充分にはらんでいる。

このようなゲームの政治性について Mantello はシューティングゲームを事例に挙げ、次のように指摘している。ストーリー要素が薄いマルチプレイの分野に入ると、そのゲームがもつ政治性が弱まり、逆にプレイヤー間の競争、新しい武器や装備の入手など、いわゆる経済的な要素が強くなるというのだ。

ジョージ・W・ブッシュ大統領が対テロ戦争を軍隊ではなくクレジットカードの招集と表現した方法と同様に、MS（軍事シューティング）ゲームのマルチプレイヤーモードも、テロリズムという将来的脅威を政治的事情ではなく経済的状況として表現する。

したがって、ゲーマーにとって、彼／彼女の現実世界と対応する状況もそうであるが、9.11以降の戦場における市民権は、政治的枠組みよりもむしろ経済的枠組みを通じて取り決められなければ

ばならない。フーコーの統治性理論と取引をめぐる個人の自己管理理論と同時に、MS ゲームは現金関係を中心に生産と消費の理論をバーチャルな戦場に取り入れた。MS ゲームでは、「生産」が戦闘を通じて敵を排除することを暗示し、「消費」が武器や装備をアップグレードするために「キャッシュキルポイント」で取引することを意味する。(Mantello 2017, 510; 筆者訳)

Mantello によると、米国同時多発テロ後のシューティングゲームのマルチプレイの枠組みにおいては、政治的な要素より、資本主義的な「生産」と「消費」の要素がプレイヤーの関心事になるという。マルチプレイの枠組みでは、政治性より、プレイヤーはゲーム内で敵を倒し、競争することによって「生産」を行い、「生産」された「キャッシュキルポイント」を「消費」することで、新たな武器・装備を手に入れ、対人戦で自分を優位に立たせることに集中する。では、『BF4』のケースはどうだろうか。

『Battlefield』シリーズは、第一作目の『Battlefield 1942』(2003)から最新作『Battlefield 2042』(2021)まで一貫して、マルチプレイ専用の、またはマルチプレイを重視するゲームである。ナンバリング作品である『BF4』も例外ではない。2013年の発売以来、運営会社が合計5つの大型拡張パックと幾つかの追加コンテンツを発売し、追加コンテンツの全てがマルチプレイ専用のものであった。新たな武器や装備、対戦マップ等が拡張パックの発売に伴って追加され、マルチプレイに豊富な新コンテンツを提供する。プレイヤーが拡張パックを購入すれば、新たな武器やマップ等にアクセスできて、マルチプレイでより多様な楽しみ方をすることができるようになる。その一方、2022年現在で、中国を好戦的な軍事国家として描写するシングルプレイに向けた追加コンテンツは一切提供されず、拡張パックの武器等をシングルプレイに持ち込むことも不可能である。このような面から見れば、『BF4』は『Battlefield』シリーズの慣習を踏襲した、マルチプレイ中心のゲームであると指摘できる。

よって、長期間にわたって『BF4』をやり込み、フォーラム等で議論するプレイヤーも、自ずとマルチプレイに重点を置くようになり、マルチプレイとはほぼ無関係な⁷シングルプレイにそこまで注意を払わなくなっただろう。マルチプレイ重視の性質は『BF4』

を、Mantello のいう「経済」システムに組み込み、ゲームの「政治性」を薄める。実際のゲームプレイでは、マルチプレイにおいても、プレイヤーは中国、アメリカ、ロシアという3つの勢力のどれかに参加し、対人戦を行うが、その勢力は単に名称と簡単な記号だけにとどまるもので、シングルプレイで詳細に設定されている政治的な要素は一切描かれていない。プレイヤーは必ず特定の勢力とそれに属する武器を使わなければならないわけではなく、例えばアメリカ人のプレイヤーがゲーム内で中国軍に所属しながらロシアの武器を使って、「敵軍」のアメリカ軍を倒しに行っても何の問題もない。戦車や戦闘機等は、外見こそ現実の中国、アメリカ、ロシアの兵器と瓜二つであるが、マルチプレイのバランスに配慮されているため、性能的な差がほぼ存在しない。さらに、プレイヤーがサーバーを立ち上げる際にはマップごとの勢力も変換できる。アメリカ対ロシアのマップをアメリカ対アメリカという「内戦プレイ」にすることだけでなく、本来はこのマップに登場しない中国を登場させることも成り立つように設定されているのである。だからこそ、マルチプレイでプレイヤーは、自分の所属勢力がどこかということより、戦闘で敵プレイヤーを倒して自勢力の勝利を勝ち取り、レベルアップ等によって新たな武器や装備を入手し、ゲームプレイにおける優位を確立することに注意を払う。コミュニティにおける議論も専らマルチプレイに関するもので、ストーリーについての議論は少ない。2022年現在で運営しつづけているとある中国の『BF4』コミュニティの初心者向けのスレッドでは、主にゲームの購入方法とマルチプレイの初心者用チュートリアルが紹介され、シングルプレイは一言も触れられていない。このようにして、『BF4』のマルチプレイでは、国家間の政治的な要素の反映が最小限に抑えられ、代わりにプレイヤー同士の対戦と、Mantello が指摘した「生産と消費」のシステムが支配的な地位を有することになる。

『BF4』のマルチプレイ重視という特徴やマルチプレイの内容的特徴は、Song が指摘した「当局に害をもたらさなければゲームプレイが存在し得る」という条件に合致している。シングルプレイのストーリー上で中国は好戦的な軍事国家として描かれるが、マルチプレイにおいて中国は「ただの記号としての勢力の一つ」にすぎず、シングルプレイのストーリー上での描写もことごとく無視される。マルチプレイに集中する

⁷ シングルプレイでストーリーをクリアするとマルチプレイ用の武器等の特典を入手できるが、シングルプレイで入手できるマルチプレイの要素はこれだけである。すなわち、マルチプレイに専

念するプレイヤーにとって、そうした武器等を入手すると、シングルプレイは「用済み」と見なしてしまっても問題ない。

と、プレイヤーはゲームのストーリーに含まれる政治的な要素を軽視し、マルチプレイでの「生産と消費」に没頭することになる。これによって、『BF4』というゲームの政治要素に無関心で、マルチプレイをプレイして議論したいだけというプレイヤー像が成立し、このゲームが有している政治性を抑え込み、「当局に害をもたらさずに済む」ということに繋がるのではないかと考えられる。

さらに、Song の指摘では、『あつ森』の場合、中国人プレイヤーが「破壊」されたゲームプレイを再構築するために、自らゲームプレイとナショナリズムを結合させることで、「高度に政治的な楽しみ方」(Song 2022, 9) を編み出した。すなわち、『あつ森』のプレイヤーはゲームプレイを維持するために、規制の原因と思われる政治要素を否定しながらも、当局の意向に沿う「ナショナリズム要素」を自らゲームプレイに導入することがある。それとは対照的に、『BF4』のケースで—規制が『あつ森』よりも厳しく、ゲーム自体に強い政治性が含まれているにもかかわらず—プレイヤーはインターネットを利用し、創造的な方法を使いながらマルチプレイに集中することで、ゲームの政治性を最小限に抑制している。言い換えれば、ゲームプレイを維持するために、『あつ森』のプレイヤーが「参加型のセンサーシップ」とナショナリズムの導入という方法をとっているのに対し、『BF4』のプレイヤーは隠匿性を生み出し、規制をやり過ぎることと、ナショナリズム要素を含む政治性を徹底的に抑えることを方法としてとっている。同じように政治的な原因で規制されたと思われる2つのゲームに関して、それぞれのプレイヤーたちがとる行動の方向性は正反対である。この点こそが Song が分析した『あつ森』のケースとの相違点である。

以上をまとめると次のようになる。『BF4』という、中国を「敵」として描き、政治的な理由によって中国で規制されたと思われるゲームに関して、中国人プレイヤーは、ゲームをプレイしたいという願望から出発して、それが可能になるように2つの方面からアプローチしていた。1つは、ニックネームでキーワード規制をやり過ぎ、「グレーゾーン」を経由してゲームの入手経路を確保することである。もう1つは、ゲーム自体の特徴に起因し、マルチプレイに専念することで、本来ゲームに含まれる政治性を最小限に抑えることである。こうして、『BF4』のように、中国で規制され、その規制の原因がゲームそのものにあり、一見中国でのゲームプレイが存在しにくいゲームでも、中国人プレイヤーの行動によってゲームプレイが「再構築」され、規制との共存が成功したのだといえる。しかしながら、前述のように、ゲームのニックネームは当局

に見つかってしまう可能性があり、「グレーゾーン」も「グレー」である以上、永久的に使える保証はない。さらに、『BF4』の政治性は、ただ「抑えられた」だけで「消えた」わけではない。そのため、こうしたゲームプレイ自体には、まだ脆く、不安定な要素が残っている。それでも、『BF4』の発売から2022年時点まで、中国人プレイヤーの努力によって、この「脆いゲームプレイ」が維持され続けている。

おわりに

本稿は、中国における『BF4』の受容を事例として、特定の国や地域で規制されたゲームの受容の仕方を論じた。ゲームは文化製品である以上、輸入先の状況に応じ、場合によってその内容の一部、あるいはすべてがセンサーシップや規制に引っかかることがある。規制によってゲーム業界、翻訳等のローカリゼーション、消費者であるプレイヤーの受容に様々な影響が及んでいる。本稿はプレイヤー側の視点に着目し、『BF4』という人気作品に対する規制の実態を、中国人プレイヤーの対応に注目しながら分析した。結果として、プレイヤーがニックネームと「グレーゾーン」などの、インターネット文化とオンラインショッピングが発展した現在だからこそ実現できる対策を編み出し、規制をやり過ぎしながら、ゲーム本体を入手してきたことを確認した。そしてプレイヤーがゲーム自体のマルチプレイ重視という特徴から出発し、ゲームに規制がかけられる原因である、作品がもつ政治的な要素を最小限に抑えることで、ゲームプレイと規制が共存する条件を揃え、規制によって「壊された」ゲームプレイを「取り戻し」、長期間にわたって維持してきたことが明らかになった。つまり、『あつ森』という同じように中国で政治的な理由によって規制されたと思われるゲームの場合に比べて、『BF4』のプレイヤーたちが取った「ゲームプレイを取り戻す」仕方には、ナショナリズム的な設定の忘却という正反対の方向性があった。

本稿で明らかにした「脆いゲームプレイ」にはまだ不安定な箇所が存在している。とはいえ、長い間維持され続けたことを踏まえて、今後の動向と共に、「規制と共に生きるゲームプレイ」の発展に注目する価値があるだろう。

前章で述べたように、中国がゲーム内勢力、場合によって敵として登場するゲームは『BF4』のほかにもある中で、政府文書による規制が明確に確認できるのは『Command & Conquer: Generals』だけであり、『BF4』や『あつ森』に対する具体的な規制や、ほかのゲームの状況などには不明瞭なところがまだある。『BF4』以

外の中国が勢力として登場するゲームや、中国で規制されたといわれているゲームがどう受容されているのかにも注目すべきであろう。

参考文献

- Baidu. n.d. “百度贴吧 地 4.” Baidu. 2022-01-15 参照.
<https://tieba.baidu.com/f?ie=utf-8&kw=%E6%88%98%E5%9C%B04&fr=search>.
- Baidu. n.d. “百度贴吧 三国演.” Baidu. 2022-09-15 参照.
https://tieba.baidu.com/f/search/res?isnew=1&kw=%D5%BD%B5%D82042&qw=%C8%FD%B9%FA%D1%DD%D2%E5&rn=10&un=&only_thread=0&sm=1&sd=&ed=&pn=2.
- 北京北大英 科技有限公司 北京大学法制信息中. n.d. “文化部文化市场司关于游 命令与征服 3—将 的通知.” 北大法宝. 2020-07-20 参照.
<https://www.pkulaw.com/chl/2b5f8b3029657c10bdfb.html>.
- 玉 . 用正 和真 散“游 妖魔”——关注我 身的“兵者大事”系列 道之十七. 中国国防 . 2013, p. 4.
- Mantello, Peter. 2017. “Military Shooter Video Games and the Ontopolitics of Derivative Wars and Arms Culture.” *American Journal of Economics and Sociology* 76, no. 2: 483–521.
- Mueller, Hannah. 2015. “The Censorship of German Video Games: The Effects of National Sensitivity to Violence in Entertainment Content.” DSpace/Manakin Repository. 2015, <http://hdl.handle.net/1794/19123>.
- 中村彰憲. 中国ゲーム産業史. GZ ブレイン. 2018, p. 409.
- Song, Lin. 2022. “Politics of fun and participatory censorship: China’s reception of Animal Crossing: New Horizons.” *Convergence*. <https://doi.org/10.1177/13548565221117476>.
- VGChartz. n.d. “Global Weekly Video Game Chart, Week Ending 17th Nov 2012 - VGChartz.” VGChartz. Accessed 2020-07-15. <https://www.vgchartz.com/weekly/41231/Global/>.
- Wallis, Cara. 2011. “New Media Practices in China: Youth Patterns, Processes, and Politics.” *International Journal of Communication* 5: 406-436.
- Zhang, Jiaqiang and Chiu, Candy Lim. “The impact of game censorship and regulations on foreign game consoles in China.” 13th CMI Conference on Cybersecurity and Privacy (CMI) - Digital Transformation - Potentials and Challenges (51

275) 2020: 1–8. <https://doi.org/10.1109/CMI51275.2020.9322695>.

Zhang, Xiaochun. 2012. “Censorship and Digital Games Localisation in China.” *Meta: Translators’ Journal* 57, issue 2: 338–350.

ゲームリファレンス

- EA Digital Illusions CE and Electronic Arts. 2013. *Battlefield 4*. PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One, PC. Electronic Arts.
- Nintendo. 2020. あつまれ！どうぶつの森. Nintendo Switch. Nintendo.