

A BRIEF GUIDE TO GAME STUDIES



平成28年度 メディア芸術連携促進事業

ゲーム研究の手引き

本冊子は、文化庁の委託業務として、京都精華大学が実施した平成28年度「メディア芸術連携促進事業」の成果をとりまとめたものであり、第三者による著作物が含まれています。転載複製等に関する問い合わせは、文化庁にご連絡ください。

Contents

目次

はじめに.....2

Part 1 ゲーム研究の全体マップ（松永伸司）3

 1. ゲーム研究の地図を作る3

 2. ゲームスタディーズの展開6

 3. 日本のゲーム研究10

Part 2 ゲーム研究の諸相18

 ドイツのゲーム研究事情（マーティン・ロート）18

 心理学とゲーム研究（木村知宏）19

 国内ゲーム産業史研究の歴史・動向と展望（福田一史）21

 日本国内におけるゲーム批評史（井上明人）22

はじめに

メディア芸術コンソーシアム IV (事務局=京都精華大学) は、文化庁のメディア芸術連携促進事業の一環として、マンガ、アニメーション、ゲーム、メディアアートの各領域の研究状況に関する調査研究「研究マッピング」を実施しています。立命館大学ゲーム研究センターは、2015 年度から 2016 年度にかけて、この事業に協力するかたちでゲーム領域の「地図作り」に取り組んできました。2015 年度には重要文献をピックアップした文献リストを作成し、「研究マッピング (ゲーム領域) プロジェクトの実施状況と課題」と題して日本デジタルゲーム学会年次大会でポスター発表をおこないました。2016 年度は、前年度の課題を踏まえて検討を重ねた結果、ゲーム研究のガイドブックを作ることにになりました。本冊子は、その成果として制作されたものです。

この取り組みの背景には、日本のゲーム研究の状況があります。日本は、世界的に見て、生産・消費のいずれの面でもゲーム文化の最大の担い手のひとつです。また、歴史的に言えば、ゲーム文化の発祥の地のひとつでもあります。こうした事情から、日本では、アカデミックの内外で、ゲームに関する多くの文献が出版されてきました。また、2002 年にゲーム学会 (GAS) が、2006 年に日本デジタルゲーム学会 (DiGRA JAPAN) が設立され、ゲームを研究する環境が制度的に整ってきています。そして、そうした学会の大会や定期刊行誌を通じて、学術的な成果が着実に積み上げてられています。

しかし、ゲームについての研究の全体を見渡すような、あるいは個々の成果を有機的に結びつけるような、そうした視点が日本のゲーム研究にまだまだ欠けていることもまた事実です。たとえば、ゲームデザインとゲーム研究はどのような関係にあるのか。ゲーム研究における応用研究と理論研究はどのような関係にあるのか。分野・方法間のちがいをどう考えるべきか。国外・国内にはどのようなゲーム研究があり、そこにはどのような歴史と動

向があるのか——。こうしたことを見渡すための地図が欠けています。そして、ゲームを研究することに関心を持つ学生や他分野の研究者がはじめにガイドとして求めるのは、おそらくそのような地図であるはずですが、地図を作ることは、日本のゲーム研究の維持と発展にとって最重要の課題と言えます。

本冊子は、以上の問題意識にもとづいて、この課題に応えることを目標に作られています。この小冊子が、ゲーム研究にこれから足を踏み入れる人にとって、そしてすでに足を踏み入れている研究者にとっても、歩を進める一助になれば幸いです。

立命館大学ゲーム研究センター
研究マッピング調査チーム

細井 浩一
井上 明人
福田 一史
松永 伸司

ゲーム研究の全体マップ

松永 伸司

1. ゲーム研究の地図を作る

大学の学部生がデジタルゲーム／ビデオゲーム／コンピュータゲーム（以下しばしば「ゲーム」と略す）に関する研究で卒業論文を書きたいとき、あるいは他の分野の研究者がゲームに関してこれまで何が論じられてきたかを調べたいとき、はじめに手にとるべき文献は何か。確立した研究分野には、ふつう教科書や入門書といった初学者のための手引きが用意されている。たとえば、当の分野にはどんなトピックがあり、どんな方法で論じられているのか。それらと他の分野との間にはどんな関係があるのか。それぞれのトピックの重要文献は何か。教科書や入門書は、こうしたことを整理して伝えてくれる。しかし、ゲーム研究には、少なくとも日本語で書かれたものにかぎれば、そうした手引きが十分にあるとは言えない。日本で出版されているゲーム関連書籍のほとんどは、ゲーム（その歴史であれ業界であれ産業であれ作り方であれ）について書いてあるものであって、ゲームの研究について書いてあるものではない。

ゲーム研究の手引きの試みがないわけではない。日本デジタルゲーム学会が 2007 年から刊行している学術誌『デジタルゲーム学研究』の初期の号には、先行研究をとりまとめたサーベイ的性格を持つ論文がいくつか収録されている。最近の号にも、分野別に方法や論点を紹介する有用な記事が掲載されている（渋谷 et al. 2016）。馬場（2006）や伊藤・井上（2006）や吉田（2013）は海外のゲーム研究の動向や歴史を紹介しているし、ウェブサイトや同人誌のかたちでゲーム研究関連文献のリストを作成・公開しているものもある（井上 2004; 沢月 2006?; 高井 et al. 2016）。また、かつては IGDA 日本のウェブサイトで、海外の研究者によるゲーム研究入門のための記事がいくつか翻訳・公開されていた（e.g. Smith 2004）。

これらはそれぞれゲーム研究の初学者にとって明らか

に有益だが、はじめに手にとるべき文献としては十分ではない。不十分さの理由のひとつは、ゲームについての研究の全体像がつかめないという点にある。特定の分野の研究を紹介したり、文献をリストするだけでは手引きとして不十分だ。どのような分野や文脈や問題意識があるのか。それらは互いにどのように関係しているのか。個々の文献はそれらのどこに位置づけられるのか。こうしたことについて、十分な質と量の情報を与える必要がある。いわばゲーム研究の全体マップが求められている。

以上の問題意識のもとで、筆者らは 2015 年度からゲーム研究の「マッピング」に取り組んでいる。この小冊子では、ゲーム研究の全体を俯瞰する視点を与えとともに、局所的な視点をいくつか提供することで、多角的で奥行きのある地図を提示することを目指す。これは昨年度の取り組みの反省を踏まえたものだ。そこでまず、昨年度に明らかになった問題点を示しておきたい。

研究マッピングの問題点

昨年度の取り組みでは、地図作りの出発点として、ゲーム研究の重要文献を選択的にリストすることを目標にした。文献の重要性は、おおよそ古典であるかどうか（他の文献からの参照が多いかどうか）と発展的であるかどうか（他の文献への参照が多いかどうか）の 2 点で判断した。文献の選別は、外国語文献と日本語文献とで別々におこない、最終的にそれぞれ 90 個弱の文献を選び出した（作業の詳細は、松永 et al. (2016) およびメディア芸術コンソーシアム JV (2016) を参照）。

作業の過程と結果において、いくつかの課題が明白になった。ここでは主要な問題点を 2 つ挙げよう。

第一に、候補となる文献の絞り込みが容易ではない。とくに、ゲームデザインに関わる文献をどこまで「ゲーム研究の文献」と見なすかについて、明確な基準を立てることが難しい。ゲームやその面白さの本質を理論的に

論じているゲームデザイン本は、正当に「ゲーム研究の文献」と呼べるものだろう。実際、そうした種類の優れたゲームデザイン本に対して、プロパーな研究書が参照指示をおこなうことも多い。一方、実践的な制作技術やマネジメントの手法を紹介する本は「ゲーム研究の文献」とは言いづらい。それらは、そのときどきのゲーム制作の現場に適した実践的な処方述を述べているだけであって、何か一般性のある理論を述べるわけでも、実証的な手続きを踏まえて事実を明らかにするわけでもないからだ。しかし、両者の境界はあいまいだ。たとえば、著名なゲームデザイナーが自身のゲームデザイン思想や経験則を実践的な観点から語った本はどうか。それは、ゲームに関する重要な示唆を含むという点で、ゲームを研究するうえで参考になる文献ではある。しかし、先行研究との適切な関連づけ、根拠の提示、首尾一貫した論理的な論述といった一定の学問的な作法にのっとっていないかぎりは、それ自体を研究書や理論書と見なすのは難しい。

第二に、同じく「ゲーム研究の文献」と言っても、外国語文献と日本語文献とでは主要な研究分野がかなりちがう。たとえば、昨年度に作成した外国語文献リストは、人文社会科学系を中心とした理論研究が大半を占めている。一方、日本語文献リストには、ゲーム産業論、心理学、ゲーム史、教育学、ゲームの応用といった実証的あるいは実践的な分野の文献が多い。当然ながら、海外にもこれらの分野に属する文献は数多くある。それらが外国語文献リストに十分に含まれていないのは、後述するように、選び方に偏りがあるためだ。実質的な問題はむしろ、日本語文献のほうに（翻訳を除いて）理論研究に相当するものがほとんどないという点にある。

ゲーム研究の地図を作るにあたっては、こうした点を十分に整理したうえで、地図に書き込むべき領域がある程度選別する必要がある。もちろん、その選別は、条件に当てはまらない文献をゲーム研究に無関係なものとして排除することではない。地図は、描かれていない土地に対してもつねに開かれている。また、その選別はたんにひとつの選別であって、絶対的なものでも普遍的なものでも唯一のものでもない。研究者や大学生といったアカデミックな世界に属する人々以外の読み手に向けた手引きであれば、また別の選び方になるだろう。この点は十分に強調しておきたい。

ゲーム研究とゲームデザイン

ゲームデザインとゲーム研究の微妙な関係について言及されることがよくある。この点は国内と国外でとくに事情はかわらない。両者には、互いに分離している側面と交差している側面とがある。

カンファレンスやジャーナルのレベルでは、両者はある程度ははっきりと分離している。たとえば、DIGRA (Digital Games Research Association) の大会や『Game Studies』のようなジャーナルは、明確にゲーム研究を指向している。それに対して、GDC (Game Developers Conference) や『Gamastutra』のようなウェブメディアは、基本的にはゲーム開発者のコミュニティに向けられたものだ。FDG (Foundations of Digital Games) のようにゲームデザインとゲーム研究を包括する大会もあるが、そこでも両者はふつつ別々のセクションとして棲み分けがなされる。

2つの陣営が互いに対立する構図になることもある。たとえば、ゲーム研究者は、ゲーム開発者がしばしば学術的な手続きを踏まえないことに不満があるだろうし、ゲーム開発者は、ゲーム研究者の制作経験のなさに対して不信感を持っているだろう。実際、「ゲームを作ったことのない人にゲームを論じる資格はない」といった趣旨の発言はきわめて頻繁になされる。この手の主張自体はたんなる対人論証であり誤謬にすぎないが、研究者サイドと開発者サイドの緊張関係をよく表すものではある。

しかし、実際には、ゲーム研究とゲームデザインは、文献レベルでも人材レベルでも少なからず重なっている。たとえば、Salen & Zimmerman (2004)、Schell (2014)、Fullerton (2014)、Swink (2009)、Adams & Dormans (2010) といった優れたゲームデザイン理論書はゲーム研究者にとっても非常に重要な文献だし、Juul (2005) のようにゲームデザイナーに大きな示唆と道具立てを与えるゲーム研究の文献もある。あるいは、Järvinen (2008) のように両者の中間の文献もある。

そういうわけで、ゲームデザインとゲーム研究を排他的に区分することも、両者を同一視することも、いずれも生産的な見方ではない。重要なのは、両者の共通点とちがいを見定めることだ。両者は、どの点で互いに寄与し、どの点で互いに関心が異なっているのか。ゲームデザインとゲーム研究の関係を適切に理解するには、これを明確にする必要がある。

ゲームデザインとゲーム研究は、その主要な関心の点で異なる。ゲームデザインの目的は、まず第一によりゲーム——たいていは「楽しい」ゲーム——を作ることにある。それゆえ、ゲームデザイナーの直接的な関心はふつう、ゲームを作るためにすぐに使える技術や概念、あるいは楽しさという心的状態が生じるメカニズムとそれを生み出す実践的な方法にある。そうした技術や概念を基礎づけたり体系化すること、あるいはゲームのプレイ経験やそれを取り巻く文化のあり方を反省的に理解することに対しては、ゲーム開発者は相対的に関心を向けない。逆に、ゲーム研究者は、ゲームそれ自体やプレイ経験やゲーム文化についての反省的な理解を第一に目指す。ゲーム研究の関心は、ゲームを作ることにあるのではなく、ゲームの本性を明らかにしたり、ゲームを通して人間の行動や経験や社会や文化を探究することにある。あるいは、ゲームデザインがこれからのゲーム——つまり未来——に関心を持つものに対して、ゲーム研究はこれまでのゲーム——つまり過去——に関心を持つ傾向にあるという言い方もできるかもしれない。こうした関心のちがいの結果として、中心的なアプローチもちがってくるだろう。Mäyrä (2008: 156ff) が示すように、ゲームデザインは情報工学などの技術的なアプローチと親近性がある。それに対して、ゲーム研究は人文社会科学的なアプローチとの相性がよい傾向にある。

とはいえ、関心やアプローチのちがいは、両者が無関係であることを意味しない。ゲームやそのプレイを理論化する——それらを記述するための体系的かつ明晰な概念的枠組みを作る——という点では、ゲームデザイン理論もゲーム研究の理論研究もかわらない。たとえば、ゲームデザイナーが制作のために作り上げた理論が現象の記述や調査・実験の設計やデータの解釈に役立つこともあるだろうし、逆にゲーム研究者が自身の目的のために作り上げた理論がゲーム制作上の思考の整理やコミュニケーションの道具になることもあるだろう。また、科学的な手続きを経て実証された経験的事実は、それぞれの関心に関係するかぎり、ゲームデザインにとってもゲーム研究にとっても等しく重要なものになりえる。

このように、ゲーム研究とゲームデザインは、目的の点で異なるものの、互いにとって有用な成果を提供するという関係にある。とはいえ、今回のプロジェクトの目

的は、ゲーム研究の地図を作ることにある。それは、ゲームを制作する人というより、ゲームについての論文を書く人に向けたものだ。そういうわけで、以下では、ゲームデザインに属する文献については、ゲーム研究に関係があるかぎりで言及することにする。

ゲーム研究とゲームスタディーズ

昨年度の外国語文献のリストは、人文社会科学寄りの文献が大半を占めた。その最大の理由はおそらく、リストに入れる文献を主に『Routledge Companion to Game Studies』(Wolf & Perron 2014) の文献表から選出したという点にある。これはたまたま選んだ入門書が人社寄りだったということではない。『Routledge』はゲーム研究のもっとも網羅的かつ優れた入門書だと思われるが、それ以外のゲーム研究の入門書・教科書・事典のたぐい——たとえば『Handbook of Computer Game Studies』(Raessens & Goldstein 2005)、『Understanding Game Studies』(Egenfeldt-Nielsen et al. 2016)、『An Introduction to Game Studies』(Mäyrä 2008)、『Encyclopedia of Video Games』(Wolf 2012) といった文献——もまたいずれも人社寄りだ。これらは、表向きはしばしば「学際的」と称するものの (e.g. Wolf & Perron 2014: Preface)、実質的には明らかな分野の偏りがある。この偏りはどこから来るのか。

当然ながら、ゲームについての研究は人文社会科学にかざられるわけではない。ゲームはとくに情報科学的な諸分野との距離が近い。たとえば、VR や AI や画像処理などゲームを中心的な適用先にする情報技術についての研究は、ゲームについての研究の重要な一部をなしていると言っていだろう。それゆえ、「ゲーム研究」を文字通りゲームについての研究を指すものとしてとるなら、上に挙げた概説書がカバーしている範囲はそのごく一部ということになる。広い意味での「ゲーム研究」と区別するために、この限定的な領域を「ゲームスタディーズ」と呼ぶことにしよう。実際、英語の「game studies」が、ゲームについての研究一般ではなく、こうした人社系の領域を限定的に指すのに使われるケースは少なくない。MIT Press の「game studies」カテゴリに属する文献は、ほぼ人社系で占められている (<https://mitpress.mit.edu/category/discipline/game-studies>)。

この意味でのゲームスタディーズは、かなり明確に起

源と展開をたどることができる。後述するように、それは、2000年前後に北欧のいくつかの大学とそこに属する研究者を中心にして、文学やメディア研究の理論研究の土壌のなかから生じてきたものだ。ゲームスタディーズは、学際性をうたいつつ早々にグローバルなかたちで制度化されていくが、主要なアプローチや中心的な研究者が人社寄りであることは、その成立の時点から一貫してかわっていない。

おそらく、そうした状況の理由のひとつは、「ゲームをゲームとして研究する」というゲームスタディーズの根幹にあるマニフェストそれ自身が、ゲームやプレイの「本性」——他の文化的現象には見られない独特の特徴——を探るといふきわめて人文学的な問題設定を含意しているという点にある。たんにゲーム経験やゲーム文化やゲーム産業に関わる事実を実証的に明らかにしたり、ゲーム制作に使える技術を開発したりするだけであれば、わざわざ一個の独立した学問分野としての「ゲームスタディーズ」という看板をかかげる必要はないのだ。そういうわけで、ゲームスタディーズには、歴史的にも内面的にも人文学的な色合いが非常に強くある。

加えて、ゲームスタディーズは、理論研究をその重要な部分として持つ。この理論への指向が、ゲームスタディーズをゲーム研究一般の中心に位置づけているのはたしかだろう（ここでの「中心」には価値が高いというニュアンスはない）。ゲームスタディーズは、さまざまな方向性のゲーム研究をおこなうための概念的な枠組みを整備するという点で、ゲーム研究全般の基盤であると同時にハブとして機能する。ゲーム研究の概説書が実質的にゲームスタディーズの概説書になるのは、以上の事情によるものだと思う。

そういうわけで、ゲーム研究の地図作りをするうえで、この狭い意味でのゲームスタディーズはまず第一にとりあげるべき領域だと言える。しかし、ゲームスタディーズに注目するだけでは、ゲーム研究の全体像を理解するのにまったく不十分だ。すでに述べたように、ゲームについての研究は、人文社会科学的な領域にとどまるものではない。また、ゲームスタディーズが北欧や北米のごくかぎられた文脈から発生し、それがグローバル化したものであることにも注意する必要がある。実際には、他のヨーロッパ諸国やアジアなどの諸地域には、それぞれ

に独自のゲーム研究の文脈がしばしばある。日本のゲーム研究もまた、そうしたローカルな発展を遂げてきたものだ。日本のゲーム研究は、いまのところゲームスタディーズとの直接的な接点がほぼ皆無と言ってよい。しかし、とりわけファミコンブームを通じてゲーム文化が社会に広く浸透した1980年代以降、日本ではアカデミックの内外でゲームについての充実した考察と研究が積み重ねられてきた。

それゆえ、ゲーム研究の全体マップには、グローバルで中心的な領域としてのゲームスタディーズの状況とともに、地域ローカルなゲーム研究の文脈や、分野別のゲーム研究の文脈が描き込まれる必要がある。そして、そのような多角的な視点を採用することによって、奥行きを持った地図を作ることができるだろう。

以下、本冊子では、そうした視点のそれぞれから見たゲーム研究の諸側面を示す。第2章ではゲームスタディーズの展開を、第3章では日本のゲーム研究の展開を扱う。Part2では、それぞれの専門家によるコラムというかたちで、より局所的な視点から、ドイツのゲーム研究、心理学分野でのゲーム研究、日本のゲーム産業史研究、日本のゲーム批評が取り上げられる。

2. ゲームスタディーズの展開

あらゆる研究分野と同じく、ゲームスタディーズは一枚岩でもないし、唯一の起源から生じたものでもない。とはいえ、その初期の原動力の中核を担ったのが北欧諸国のいくつかの大学とそこに所属する研究者たちだったのはたしかだ。以下では、先に述べた狭い意味でのゲームスタディーズの範囲をある程度明確に限定したうえで、この分野の歴史的な流れを、ゲームスタディーズ成立以前、成立から初期、一個の分野として確立して以降の順に記述する。なお、ゲームスタディーズおよびそれ以前のゲーム研究の歴史を記述するにあたっては、以下の文献を大いに参考にした。Mäyrä (2008)、Egenfeldt-Nielsen et al. (2016)、吉田 (2013)、Myers (2014)、Freyermuth (2015)。ジャーナルに関しては、イエスパー・ユールのブログ (<http://www.jesperjuul.net/ludologist/>) で紹介されているかどうかをひとつの判断材料にした。

ゲームスタディーズの範囲

「ゲームスタディーズ」は、ゲームについての研究のうち、どこからどこまでを指すのか。それはもちろん閉じたコミュニティではない。しかし、その中心部分は組織や出版物によってある程度絞り込める。

ゲームスタディーズの中心的な学会組織がDiGRAであることには異論の余地がないだろう。DiGRAは2003年にフィンランドを本部として設立された組織で、毎年または隔年で国際大会を開催している。DiGRAには世界各地に支部がある（現時点でイギリス、イスラエル、イタリア、オーストラリア、オランダ、中国、ドイツ語圏、トルコ、日本、フィンランドにある）。しかし、実際のところ、それらの支部がすべてこの狭い意味でのゲームスタディーズの拠点であるとは必ずしも言えない。たとえば、DiGRA Japan（日本デジタルゲーム学会）で発表される研究は、ゲームスタディーズとの結びつきが相対的に少ない。一方、カナダのCGSA（Canadian Game Studies Association）は、その名のとおりゲームスタディーズの学会組織であり、毎年大会を開催している。

ゲームスタディーズの専門的な学術誌はいまでは多数あるが、その中核を担うのはやはり『Game Studies』だろう。これは2001年にデンマークなどの大学の研究者が中心になって作ったオンラインジャーナルだが、当初から国際的に開かれていた。その他の定期刊行誌として、『Games and Culture』や『Eludamos』、前述のCGSA発行の『Loading...』、DiGRA発行の『Transactions of the Digital Games Research Association』、イタリアのジャーナル『G|A|M|E』などがある。あるいは、学術大会（たとえばDiGRA）のプロシーディングスもまた、豊富な論文を提供している。1970年から続く学術誌である『Simulation & Gaming』もまた、部分的にゲームスタディーズの舞台になっている。

以上のような学会や雑誌での発表や論文、あるいはそれらの書き手による単行本が、ゲームスタディーズの中核を構成していると言ってよい。先に言及したMIT Pressの「game studies」カテゴリや、最近出版された4巻本のゲームスタディーズの論文集成（Wolf 2016）は、この分野（ゲームデザイン理論も含め）に属する代表的な研究者の名前のわかりやすい一覧表になっている（もちろん、網羅しているわけではない）。

ビデオゲーム以前のゲーム研究

ゲームスタディーズ以前のビデオゲーム研究を取り上げるまえに、ビデオゲーム以前のゲーム／遊びについての研究に簡単に触れておこう。スチュアート・キューリンによる一連の人類学的な研究（e.g. Culin 1907）は、最初期のゲーム研究としてよく知られている。これは基本的に民族誌的な記述だが、諸々のゲームを分類するのに「運のゲーム」や「器用さのゲーム」といった理論概念を導入している。本格的にゲームや遊びの本質を論じた初期の代表的論者として必ず名前が挙がるのは、ヨハン・ホイジンガ（Huizinga 1938/1955）とロジェ・カイヨワ（Caillois 1958）だ。バーナード・スーツ（Suits 1978）、G. H. ミード（Mead 1934）、アーヴィング・ゴフマン（Goffman 1961）、プライアン・サットン＝スミス（Sutton-Smith 1997）、ジャン・ピアジェ（Piaget 1945）、ミハイ・チクセントミハイ（Csikszentmihalyi 1990）といった論者もまた、それぞれベースとなる研究分野は異なるものの（哲学、社会学、心理学）、いずれもゲームとそれをプレイすることの本性について深く考察している。これらの研究はたしかにビデオゲームを論じるものではないが、現代のゲームスタディーズがゲームをすること一般の本性を扱うかぎりでは、依然として重要な示唆を含む古典として位置づけられる。

こうした遊び／ゲームの本質論とはまったく別に、ゲームに関連する研究領域としてゲーム理論（game theory）がある。これはvon Neumann & Morgenstern（1944）に始まる経済学または応用数学の一分野だ。しかし、Myers（2014: 332）が言うように、ゲーム理論がゲーム研究に結びつけられることは少ない。ゲーム理論は、形式化された課題に対する最善手が合理的推論を通じてどのように計算されるかという問題を扱うものであって、ゲームをプレイする経験を扱うものでもゲームを取り巻く文化を扱うものでもないからだ。とはいえ、ビデオゲームの構造やそのプレイの展開を記述する理論として、ゲーム理論の枠組みが援用されることもある（e.g. Juul 2005: ch.3）。これは、心理的・主観的な側面が完全に捨象された理論であっても、そうした側面を扱う研究にとって有用な記述概念を提供するものとして寄与している。

ゲーム理論は、ある種の理想化されたプレイヤー――

完全に合理的な非人間的主体——による最適な意思決定を問題にするものだが、実際人間がゲームのジレンマ的狀況でいかに意思決定するかを実験する分野も古くからある。この領域は「ゲーミング・シミュレーション」と呼ばれる (e.g. Greenblat 1988)。もともと 1950 年代に北米で設立されたウォーゲームを研究する組織が 60～70 年代を通じて拡大・国際化し、ISAGA (International Simulation and Gaming Association; 前述の『Simulation & Gaming』の発行組織) の設立にいたって一個の分野として確立した (Mäyrä 2008: 7)。ゲーミング・シミュレーションの方法には教育効果も期待できることから、この分野は実践的な教育学との結びつきも強い。

ゲームスタディーズ以前のビデオゲーム研究

ビデオゲーム文化が明確に成立したのは 1970 年代の前半から半ばにかけてだと言ってよいが、すでに 1980 年代前半の時点で、ビデオゲームについての学術的な文献はそれなりの数あったらしい (吉田 2013: 171ff; Myers 2014: 331)。Loftus & Loftus (1983) や Greenfield (1984) では、のちの影響論の先駆けのような議論が取り上げられている。また、吉田 (2013: 171-172) が紹介しているように、内発的動機づけの観点からゲームのプレイとその楽しさをとらえる研究もすでにある (Malone 1980; cf 赤井 1990)。最初期のビデオゲーム研究はこうした心理学的なアプローチが中心だったと思われるが、アーケードゲームのプレイ経験を一人称的に記述する Sudnow (1983) や、最初の優れたゲームデザイン理論書である Crawford (1984) などともまた同時期に発表されている。

1980 年代半ばから 90 年代にかけては、アタリショックを経た北米のゲーム産業が下火になる一方で、日本のゲーム産業が隆盛をきわめた。この時期に主に英語圏で伸長してきたのは、コンピュータあるいはデジタル技術を用いた表現媒体——とりわけ物語表現媒体——としてとらえようとするニューメディア研究だ。ニューメディアを特徴づけるもののひとつはインタラクティブ性であり、当然ながらビデオゲームはその典型例として扱われた (Manovich (2001) に見られるように、「インタラクティブ」という概念自体に対する懐疑や批判もニューメディア研究の内部にある)。

ゲームスタディーズにとって重要なニューメディア論

者としては、ブレンダ・ローレル (Laurel 1991)、ジャネット・マレー (Murray 1997)、エスペン・オーシェト (Aarseth 1997)、マリー＝ロール・ライアン (Ryan 2001) などがいる。ニューメディア論者は、いずれも文学理論や映画研究といった既存の領域を基盤としつつ、新しい表現媒体を論じるための独自の切り口や概念的枠組みを作り出している。それらの論者は、その出自からして一般に人文学的な関心が強く、ニューメディアの表現特性という美学的な問題に加えて、技術と人間の関係についての反省や、倫理的・政治的な観点からの文化批判といった論点を扱う傾向にある。ゲームスタディーズが生まれる直接の土壌になったのは、こうした人文系のニューメディア研究だった。

ゲームスタディーズの成立

すでに 1971 年に『The Study of Game』と題したゲーム研究のアンソロジーが出版されている (Avedon & Sutton-Smith 1971)。しかし、ゲームを主題とした研究は——前述のゲーム理論やゲーミング・シミュレーションを除けば——まとまってひとつの分野を形成するというより、互いに別々の文脈でそれぞれ孤立しておこなわれるのがつねだった。また、ニューメディア論者は、ビデオゲームを主要な例のひとつとして取り上げるものの、あくまでそれをデジタルな (物語) 表現媒体という観点から扱うのみで、ゲームとして扱うことはなかった。こうした状況に対する不満が、ゲームスタディーズの成立の主な動機だった。つまり、ゲームをゲームとして研究する独立した学問分野が求められていた。

この新たな分野の確立に向けた動きを主導したのは、フィンランドのタンペレ大学、デンマークのコペンハーゲン IT 大学、ノルウェーのベルゲン大学などの北欧圏の大学で文学やメディア研究を専攻する若い研究者たちだった。ゴンサロ・フラスカは、有名な 1999 年の論文 (Frasca 1999) のなかで、ゲームを物語として——つまり「ナラトロジー」の観点から——扱う既存の研究に対する不満を明確に示し、ゲームをゲームとして研究する新しい分野の必要性を主張した。ここで、その新分野の名称として提唱されたのが「ルドロジー」(ludology) だった。そして、2001 年にそうした北欧の研究者を中心に学術誌『Game Studies』が発刊され、「ゲームスタディーズ元年」

が宣言された (Aarseth 2001)。2002 年にはタンペレ大学で Computer Games and Digital Cultures Conference が開催され、さらにその流れで 2003 年に同大学のフランス・マユラを会長としてゲーム研究の国際学会 DiGRA が設立された。このように、ゲームスタディーズは、1990 年代末から 2000 年代初頭に北欧圏を中心として制度的にも実質的にも成立したと言える。

ルドロジ-対ナトロジ-

物語の観点からビデオゲームをとらえることに対して初期のゲームスタディーズの研究者のいく人か——フラスカのマニフェストにもとづいて「ルドロジスト」と総称される——が反発したのは、この分野の成立の経緯を考えればごく自然なことに思える。ゲームスタディーズがそれ固有の意義を持つものとして独立するためには、ゲームとゲーム以外のものをひっくり返して扱うような議論は障害でしかないからだ。初期のゲームスタディーズを特徴づけるこうした議論状況は、一般に「ルドロジ-対ナトロジ-論争」と呼ばれる（この「論争」の適切な概観としては Aarseth (2014) および Mukherjee (2015: ch.1) を参照）。この名称は非常によく知られているものの、その内実が十分に理解されているとは言えない。それゆえ、ここで「論争」の要点を簡単に紹介しておこう。

第一に、この「論争」は派閥間の対立のようなものではない。たしかにルドロジスト側は一定の動機のもとに互いに協調している側面はあるが、批判される側——ナトロジスト——は何かまとまりのあるようなグループを構成しているわけではない。また、そもそも「ナトロジスト」と名指されるべき論者がいるかどうかとも疑わしい。実際、ナトロジストとされているマレーやセリア・ピアースは、ルドロジストが批判するような意味でのナトロジストに自身が属することを明確に否定している (Murray 2005/2013; Pearce 2005; cf. Juul 2004)。

第二に、この「論争」には、実質的な対立点が明確にあるわけではない。ルドロジスト側に属するフラスカやユールによれば、ルドロジストの主張は無用に誇張あるいは誤解されている。ルドロジストは必ずしもフィクションや物語の要素が不要だとか無意味だとか言っているわけではない。たんに物語とゲームはまったく別物だと言っているだけだ (Frasca 2003a; Juul 2004)。この主張は、

あるひとつのビデオゲーム作品に両方の側面が含まれることも、その作品にとって物語の側面が重要でありえることも、いずれも否定するものではない。

第三に、それぞれのルドロジストの主張は同じではない。物語の観点からゲームをとらえることに対して、それぞれ別の内容の批判をおこなっている。代表的なルドロジストであるマルック・エスケリネン (Eskelinen 2001) の議論は焦点が散漫ではあるが、全体を通して従来の物語論の枠組みでは「ゲームをする状況」の特徴をまるで説明できないことが主張される。つまり、ゲームをゲームとして扱うには新たな理論的枠組みが要請されるということだ。フラスカ (Frasca 2003b) は、たんなる表象——映画や絵画——とシミュレーションを区別したうえで、前者を構造化する仕方としての物語と後者を構造化する仕方としてのゲームのちがいに焦点をあわせる。ユール (Juul 2001) は、物語が基本的に過去の表象であるのに対して、ゲームはまさにいま影響を与えられるものであるという点を強調する。また、物語がふつうその受容者が同一化する対象として人間的な行為者を必要とするのに対して、ゲームはそれを必要としないという主張もなされる。もちろん、のちにユールが言うように (Juul 2005: ch.4)、ゲームと物語の関係は「ゲーム」と「物語」をそれぞれどのように定義するか完全に依存する。とはいえ、ルドロジストの批判のひとつは、従来のニューメディア論的研究では語の定義がはっきりしないままゲームと物語が結びつけられてきたというまさにその点に向けられている。この意味で、ルドロジストの主張には、ゲームと物語の関係についての実質的な議論に加えて、単純に先行研究の不備に対する批判という側面もある。

第四に、このような「論争」の状況は 2000 年代半ばには収束するが、ルドロジストの主張は——そしておそらく「ナトロジスト」と名指された論者の主張も——いまだ十分に検討に値するということだ。実際、物語とゲームの関係については、その後もより整理されたかたちで議論が続けられている (e.g. Taviner 2009: ch.6)。この「論争」の内容がすでに終わった話題であり、取り上げる価値のない古い論点にすぎないといった考えは、端的に学問的な怠慢だろう。ゲームと物語の関係は、「ルドロジ-対ナトロジ-」という不適切なラベルをはがしたうえで、引き続き論じられるべき論点としてある。

近年のゲームスタディーズ

2000年代から2010年代を通して、ゲームスタディーズは量・質ともに発展を続けている。たんに論点が拡大しただけでなく、それぞれの論点の細分化・定式化がおこなわれ、より精緻な研究がなされるようになってきている。このことは、たとえば最近の教科書であるWolf & Perron (2014)を見れば明らかだ。

ある分野の研究の進展には、特定の論点を実証的に明らかにする方向と、ひとつの論点や論点間の関係を概念的に整理する方向とがある。後者つまり理論研究は、新しい概念を定義し、あるいは既存の概念を分析し、研究対象についての整ったモデルを作り上げる。初期のゲームスタディーズにおける理論研究の到達点のひとつは、ユールの『Half-Real』(Juul 2005)だろう。ユールは「ルール」と「フィクション」という概念を使って、ビデオゲームに一般に見られる二面性とそれらの相互関係を定式化している。近年にも重要な理論研究がある。たとえば、ゴードン・カジェーハ (Calleja 2011) は、「没入」概念の整理をしたうえで、ゲームのプレイ経験を論じるための枠組みを提示している。また、カレン・コリンズ (Collins 2013) は、ゲームにおけるサウンドについて、多角的な視点から説得力のある理論を構築している。

一方で、近年のゲームスタディーズでは、個々のトピックについての経験的な研究がますます重要なものになってきている。理論は、実証的研究の基盤になったり、実践的な効用が確かめられることで、はじめて十分に価値のあるものになる。ゲームスタディーズは、理論構築中心の時期を経て、経験的な裏づけがより求められる時期に入っていると言える(後掲の木村コラムも参照)。

教科書(Wolf & Perron 2014)や基礎論文集(Wolf 2016)の出版に象徴されるように、ゲームスタディーズは、形式化・制度化が進んでいる。こうした形式化・制度化は、分野の成熟の証ではあるが、一方である種の危険もはらんでいる。それは多様性を排除し、画一化と閉鎖をもたらす可能性があるのだ。後掲コラムのロートの言い方を借りれば、一部の選ばれた文献や方法や観点や概念が「正典化」されるおそれがある。ゲーム研究がもともと持っていた——そしておそらくは持つべき——多様性とそれによる生産性を維持するには、過度の形式化に十分に留意する必要があるだろう。

3. 日本のゲーム研究

すでに述べたように、日本にはゲームスタディーズの文脈に属する研究はいまのところほとんどない。とはいえ、ゲームについての研究として見れば十分な蓄積がある。日本のゲーム研究はどのように展開してきたのか。また、そこではどのような種類の研究がなされているのか。以下では、年代別にゲームについての研究の事例を追いつつ、それぞれの時期にどんな種類の研究が現れてきたのかを明らかにしたい。

調査方法を示しておく。研究史の概観——研究内容の解釈や評価が必要なもの——という目的の性格上、定性的なアプローチをとった。基本的なデータとしては、CiNii Articles および CiNii Books で「ゲーム」で検索して出てきた文献情報を使用している(「遊び」「遊戯」「ファミコン」といった検索ワードも適宜使用した)。冒頭に示した井上(2004)などの先行の取り組みのほか、いくつかの分野に関してはある程度まとまったサーベイがある(e.g. 生稲 1999; 渋谷 et al. 2016; 藤本 2017; 後掲のコラムも参照)。それらもまた適宜参考にした。CiNiiのデータベースの限界や検索ワードの限定のおかげで視界から外れる文献も少なからずあるだろうが、研究史の流れをおおまかにとらえるのに大きな不都合はないと思われる。

1970年代前半まで——ビデオゲーム以前

1950～70年代前半までの「ゲーム」を冠した研究は、おおそ以下の4種類に絞られると言ってよい。

(a) 体育学分野における個別スポーツについての研究。この種の研究は、たとえばバスケットボールやサッカーといった個々のスポーツについて、なんらかの一般的な事実——ゲーム展開の法則性、有効な戦術、ボールの物理的挙動、プレイヤーの生理的反応など——を明らかにすることを目指している。

(b) ゲーム理論に属する研究。経済学・経営学の分野では、1950年代にはすでにゲーム理論が紹介され、多くの理論研究や具体的な分析がおこなわれている。

(c) 経営学における「ビジネスゲーム」についての研究。ビジネスゲームは、会社経営を抽象化したシミュレーションであり、実践的なオペレーションズリサーチの一種だ。これは、プレイヤーの経営スキルを訓練する側面を

持つと同時に、ゲーム理論的なモデルの実験にもなるという意味で(後尾 1960)、ゲーミング・シミュレーション分野に直結する。また、中等教育の学習教材としてシミュレーションを取り上げる研究もあり、すでに「シミュレーションゲーム」や「ロールプレイング」といった語が使われている。

(d) 計算機科学におけるゲームの研究。計算機科学の分野では、1970年前後からコンピュータにゲームやパズルをさせる研究が増加し、またその意義についても論じられている(e.g. 一松 1970)。当然ながら、この研究の方向性は人工知能研究にそのままつながるものだ。

これらはいずれも強固な研究の文脈を作り上げ、この時期以降も多くの後続研究が生み出された。一方、ゲームの本質、プレイヤーの心理、ゲーム文化、ゲームの歴史といった、のちのゲーム研究の中心というべきトピックは、この時期には少なくとも「ゲーム」という題目のもとではほとんど論じられていない。むしろ、そうしたトピックは、「遊び」あるいは「遊戯」の名のもとに扱われている。

遊びの本質論は、すでに20世紀初頭から論文がいくつかあり(e.g. 和田 1908)、余剰エネルギー説、気晴らし説、練習説といった古典的な遊戯論が紹介・検討されている。こうした哲学的・美学的な遊戯論が目に見えて盛り上がりを見せたのは、1960年代半ばから70年代前半にかけてだ。これはホイジンガやカイヨワの著作の邦訳が出版されたことと無関係ではないと思われる。とりわけ、カイヨワの『遊びと人間』の最初の邦訳が出版された1970年の直後から、「遊び」をテーマに掲げた哲学あるいは芸術関連の雑誌の特集号が立て続けに出ている(e.g. 実存主義 1971; テアトロ 1971; 理想 1973)。ゲーム文化についても、たとえば特定のゲームの発生プロセスを人類学なアプローチで観察した藤本(1968)のような例や、青柳(1977)のような本質論的な考察を含んだ人類学的研究がある。また、ゲームの歴史については、アカデミックの外において、のちに遊戯史学会の中心になる増川宏一がすでにこの時期に重要な仕事を残している(e.g. 増川 1977)。

これらの遊び研究もまた、現在にまで続く文脈を形作っている。ビデオゲームが登場したのは、このような研究状況においてだった。

1970年代後半から1980年代——ビデオゲームの誕生とファミコンブーム

『スペースインベーダー』(タイトー、1978)のブーム以前にすでにビデオゲームに注目しているジャーナルや論文は、わずかながらある(e.g. 電子技術 1976; 今村 et al. 1978)。また、1970年代末には、マイコンを使ったゲーム制作のためのガイドブックも出てくる。しかし、それらはいずれも、基本的に技術的な観点からの解説にとどまっている。1980年代前半でもまだ——アーケードゲーム、PCゲーム、LSIゲームといった複数の文脈でビデオゲーム文化が育ってきているにもかかわらず——ビデオゲームに関する学術的な言説はほとんど見られない。

1986年前後に状況は大きく変わる。『スーパーマリオブラザーズ』(任天堂、1985)のヒットとともに、ファミコンが圧倒的な規模で日本の家庭に浸透した。それと同期して、ビデオゲームあるいは「ファミコン」についての論文の数も急増した。この時期のゲーム研究は、社会的または心理学的な調査研究が大半を占めている。そこで扱われている主題は、ゲームに関係する報道や事件、ゲームについての親や教師の理解、そしてとりわけプレイヤーとしての子どもの生活と発達への影響だ。児童心理(1986)や教育(1986)が早い例だが、ファミコンブームの特集を組んでいる教育学系の学術誌がいくつかある。あるいは、ゲームによる健康——とりわけ視力——への影響を集めている医学雑誌もある(眼科 1987)。これらの研究の主な動機は、ゲームが与える悪影響に対する世間の懸念を検証するという点にあったと思われる。教育心理学な観点からビデオゲームを扱った Loftus & Loftus (1983 [1985]) や Greenfield (1984 [1986]) の邦訳もまた、この時期に出版されている。このように、ビデオゲームに対するこの時期の学術的な関心の大半は、子どもへの影響にあったと言えるだろう。

一方、アカデミックの外では、独特で魅力的な現代の文化としてゲームを取り扱う言説が現れてきた(後掲の井上コラムも参照)。こうした言説を担ったのは、文化論的な視点を持ったライターやゲームデザイナーたちだった(たとえば、堀井雄二や田尻智は、この時期にライターとしての仕事も積極的にしている)。安田均(1986)は、豊富な知識とともにSF・ファンタジー要素を持つゲームの成り立ちをあとづけており、ゲーム史のさきがけにな

っている。ゲームあるいはシミュレーションの本質論を含んだゲームデザイン本であるクロフォード（1988）を翻訳した多摩豊は、自身の著作でもゲームの歴史と本性に踏み込む議論をおこなっている（e.g. 多摩 1990）。赤桐 et al. (1989) はアナログゲームについての本ではあるが、やはりルールの定義やゲームの楽しみの分析といった本質論的な議論が高い水準でなされている。これらの文献はもちろん商業ベースで出版されたものだが、内容的には学術的な検討に十分耐えるものだ。

文芸批評とビデオゲームの結びつきもすでに散見される。中沢新一の示唆に富む論考（中沢 1984）は、おそらくその最初の例だ。1987年には、ゲームデザイナーの遠藤雅伸とライターの安田、人類学者の中沢と哲学者の竹田青嗣という異色の組み合わせの対談本が出版されている（遠藤 et al. 1987）。

この時期の文献でもっとも注目すべきは、『電子遊戯大全』（テレビゲーム・ミュージアム・プロジェクト 1988）だろう。これは当時のゲームについての知識を網羅的に詰め込んだもので、文字通りの「大全」と言ってよい。ゲーム作品・開発者・制作会社の事典、ゲームの歴史記述、代表的なゲーム開発者へのインタビューに加えて、文化論的なエッセイがいくつか掲載されている。

1990年代——日本ゲーム産業の最盛期

1990年に入ると、よりゲーム経験の実態に即した研究がアカデミックの世界にも現れてくる。たとえば、中谷・矢野（1993）はRPGがいかにプレイヤーを動機づけるかを調査するために、RPGを構成要素に細かく分解して概念化している。ゲームジャンルの構造を明確化したうえで、それがプレイヤーに対してどのような作用を及ぼすかを明らかにするといった観点は、80年代の研究には見られなかったものだ。同じ著者にはビデオゲームのインターフェイスについての研究もある。影響論も、よりゲームの実質に踏み込むかたちで再編されている。たとえば、空間認知能力の発達のようなポジティブな影響を検証する研究が出はじめているし、ビデオゲームの教育利用といった観点の研究も現れてきている。

ゲーム文化論もまた、学術的な意味での洗練が進んだ。たとえば、思想の科学（1991）、佐藤（1993）、藤井・澤野（1993）、山下（1995）などの論集・著作は、いずれも一

定の理論的なベースを踏まえたうえで、ビデオゲームに特有の現象やプレイ経験を論じている。田尻（1996）は、ゲームデザイナーの立場から書かれたものではあるが、とりわけゲームの本質を論じている箇所は、ビデオゲームの構造と機能を概念化する試みとして注目に値する。

すでに述べたように、英語圏では、この時期に文学系のニューメディア研究が伸長してくるが、日本ではそれに対応する動きはほとんどない。ごく少数の例外として、Laurel（1991 [1992]）の邦訳や榎本（1993）がある。

この時期の日本のゲーム研究において新たに大きな流れを作り出したのは、ゲーム産業論だ。小橋麗香の一連の研究（e.g. 小橋 1994）は、経営学的・企業論的な視点から日本のゲーム産業の構造を明らかにした初期の例だ。矢田（1996）や藤田（1998；およびその後続論文）は、北米を含めたゲーム産業史を客観的な視点から分析・記述している。よりジャーナリスティックあるいは非アカデミックな文献もある。平林・赤尾（1996）は、ゲーム業界とその歴史を内側の視点から記述したものであり、相田・大塚（1997）は、インタビューと取材を通じてゲーム産業史をドラマティックに描写したドキュメンタリーだ。

後掲コラムで福田が示すように、1990年代後半には、ゲーム産業研究やゲームのアーカイブといったプロジェクト型の研究もはじまっている。これらのプロジェクトは、その後着実な成果をあげていくことになる。90年代末には、コンピュータエンターテインメント協会（CESA）の『CESA ゲーム白書』の発行もはじまっている。これはゲーム産業に関する諸々のデータを年次ごとにまとめた報告書だ。当然ながら、こうしたデータは、産業研究にとどまらず、客観性を指向するすべてのゲーム研究の基礎になるものだ。

このように、日本のゲーム研究は、1990年代を通して制度的にはともかく実質的に成立したと言える。

2000年代以降

ゲーム産業論の領域では、新宅 et al. (2003) に代表されるように、2000年代に入っても引き続き着実な積み上げがなされた。このころに新たに巨大な産業になったオンラインゲームに関する研究も現れた。魏（2006）は、オンラインゲーム文化の中心のひとつである韓国のゲーム産業の構造を明らかにしている。中村（2005；および後

続著作)は、早い時期に中国のゲーム産業の現状をレポートしている。野島(2008)は、ゲーム内アイテムなどの仮想的なデジタルコンテンツの価値がいかに生じ、それを扱うマーケットがいかに成立しているかを分析している。一方、新(2002)は、ミクロな視点からゲーム開発のプロセスを密着取材を通じて綿密に記述している。こうしたジャーナリスティックな著作もまた、マクロな視点やデータからは見えない現場の構造を明らかにするケーススタディとして十分な学術的意義を持っている。

2000年代前半には、ゲーム研究やゲームデザインの制度化の動きが現れてきた。2002年には、関西圏の研究者を中心にゲーム学会(GAS)が設立される一方で、ゲームデザイナーのコミュニティとしてIGDA日本(国際ゲーム開発者協会日本)が発足した。2006年には全国規模の学会としてDiGRA Japanが設立され、2007年にはDiGRAの国際大会が東京で開催された。こうした制度化によって、これまで領域ごとに別々の場所でおこなわれていたゲームについての研究が、ゲーム研究というひとつの場所にまとめることが可能になった。2009年には、ゲームを含めた現代日本のポピュラー文化を横断的・統合的に扱う学会として、コンテンツ文化史学会も発足している。

すでに述べたように、DiGRA本部は人文学的なメディア研究の土壌から生じた組織であり、ゲームスタディーズの色がかなり強い。一方、DiGRA Japanには、従来の学術的なゲーム研究を担ってきた経営学や心理学分野の研究者に加えてゲーム開発者が多く参加しており、きわめて学際的なあり方をしている。結果として、ゲームデザイン的な関心からの情報工学分野の研究も多い。

2000年代半ばには、海外の研究動向としてゲームスタディーズを紹介する動きも散見される。たとえば、IGDA日本では早い段階からゲームスタディーズに属する論文や記事の翻訳(e.g. Smith 2004)がおこなわれているし、馬場(2006)や伊藤・井上(2006)といった紹介記事もある。しかし、その後ゲームスタディーズと日本のゲーム研究の接近はほとんどなく、そのままゲームスタディーズ不在のゲーム研究という現在の状況にいたっている。一方で、ゲームデザイン理論は主に翻訳を通じて部分的に輸入されている。たとえば、理論指向の優れたゲームデザイン本のいくつかには邦訳がある(e.g. Koster 2005; Salen & Zimmerman [2011/2013]; Adams & Dormans [2013])。

2000年代後半に入って、これまではほとんどなかったゲーム文化の社会学的な実証的研究も現れている。加藤(2011)は、ゲームセンターにおける人々の社会的関係に焦点をあわせ、参与観察や内容分析といった方法を使って研究している。七邊(2013)は、同人ゲームに代表される自主制作ゲームの文化を、作り手のモチベーションや産業・市場の構造といった観点から論じている。

ゲーム史もまた、アカデミックの内外で重要な仕事が生まれている。赤木(2005)は、豊富な知識をもとにアーケードゲームを中心としたゲーム産業の歴史を描いている。上村 et al. (2013)は、当事者の視点からファミコンの技術史を語っている。最近出版された小山(2016)は豊富なデータにもとづいた研究書であり、日本ゲーム産業史の決定版と言えるだろう。「ゲームサイド」の一連のムックのように、マニアックな関心と知識をもって書かれる歴史記述もまた、典拠がはっきりしているかぎりでは十分に学術的な価値がある。多根(2011)やさやわか(2013)は、個別のゲーム作品やジャンルの内容に焦点をあわせ、芸術史的な視点をもった歴史記述をおこなっている。中川(2016)は、ゲームにとどまらないより広範な文化史的観点から独自の議論を展開している。

2010年前後からは、教育やビジネス利用を目的としたゲームの実践的な応用論が注目を集め、シリアスゲームやゲーミフィケーションに関する本(ビジネス書だけでなく邦訳書や研究書を含む)が続々と出版された(e.g. 藤本 2007; プレンスキー 2009; マクゴニガル 2011; 井上 2012)。ゲームに関わる事柄の最新動向をまとめたアンソロジーもいくつか出版されている(デジタルゲームの教科書制作委員会 2010; 徳岡 2015)。そこには、ゲーム業界の動向のレポートに加えて、専門家による特定の分野のゲーム研究についての紹介記事も収録されている。

東(2007)に代表されるように、文芸批評の文脈でゲームを取り上げるものも増えている(cf. 高井 et al. 2016)。たとえば『ユリイカ』や『PLANETS』といった批評雑誌は、しばしばゲーム関係の特集を組んでいる。とくにユリイカ(2017)は、現在の日本のゲーム批評の水準を示す好例だろう。筆者を含めた人文系のゲーム研究も徐々に増えつつある(e.g. 日本記号学会 2013; cf. 榊 2015)。また、三宅(2016)は、人工知能を古典的な哲学思想と結びつけるというこれまでにない刺激的な視点を提供している。

文献

- Aarseth, E. 1997. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Aarseth, E. 2001. "Computer Game Studies, Year One." *Game Studies* 1(1). Accessed February 16, 2017. <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>.
- Aarseth, E. 2014. "Ludology." In *The Routledge Companion to Game Studies*, eds. M. J. P. Wolf & B. Perron, 185–189. New York: Routledge.
- Adams, E., & J. Dormans. 2010. *Game Mechanics: Advanced Game Design*. Berkeley, CA: New Riders Games. (『ゲームメカニクス』ホジソンますみ・田中幸訳、ソフトバンククリエイティブ、2013)
- Avedon, E. M., & B. Sutton-Smith (eds.). 1971. *The Study of Games*. New York: John Wiley and Sons.
- Caillois, R. 1958. *Les jeux et les hommes*. Paris: Gallimard. (『遊びと人間』清水幾太郎・霧生和夫訳、岩波書店、1970; 『遊びと人間』多田道太郎・塚崎幹夫訳、講談社学術文庫、1990)
- Calleja, G. 2011. *In-Game: From Immersion to Incorporation*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Collins, K. 2013. *Playing with Sound: A Theory of Interacting with Sound and Music in Video Games*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Crawford, C. 1984. *The Art of Computer Game Design*. Berkeley, CA: Osborne/McGraw-Hill. (『クロフォードのゲームデザイン論』Shino・OJ 訳、2015. Accessed February 13, 2017 https://drive.google.com/file/d/0B8hNP1fF_uUwLWNDQXRWdWY1ejg/view)
- Csikszentmihalyi, M. 1990. *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper & Row. (『フロー体験』今村浩明訳、世界思想社、1996)
- Culin, S. 1907. *Games of the North American Indians*. Internet Archive. Accessed February 12, 2017. <https://archive.org/details/gamesofnortheramer00culrich>.
- Egenfeldt-Nielsen, S., J. H. Smith, & S. P. Tosca (eds.). 2016. *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. 3rd ed. New York: Routledge.
- Eskelinen, M. 2001. "The Gaming Situation." *Game Studies* 1(1). Accessed February 16, 2017. <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>.
- Frasca, G. 1999. "Ludology Meets Narratology: Similitude and Differences between (Video) Games and Narrative." Accessed February 16, 2017. <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>. Original Finnish version published in *Parnasso* 3 (1999): 365–371.
- Frasca, G. 2003a. "Ludologists Love Stories, Too: Notes from a Debate That Never Took Place." In *Proceedings of DiGRA 2003*. Utrecht.
- Frasca, G. 2003b. "Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology." In *The Video Game Theory Reader*, eds. M. J. P. Wolf & B. Perron, 221–235. London: Routledge.
- Freyermuth, G. S. 2015. *Games | Game Design | Game Studies: An Introduction*. Bielefeld: transcript.
- Fullerton, T. 2014. *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*. 3rd ed. Boca Raton, FL: CRC Press. (『中ヒットに導くゲームデザイン』中本浩訳、ポーンデジタル、2015)
- Goffman, E. 1961. *Encounters: Two Studies in the Sociology of Interaction*. Indianapolis: Bobbs-Merrill. (『出会い』佐藤毅訳、誠信書房、1985)
- Greenblat, C. S. 1988. *Designing Games and Simulations: An Illustrated Handbook*. London: Sage Publications. (『ゲーミング・シミュレーション作法』新井潔・兼田敏之訳、共立出版、1994)
- Greenfield, P. H. 1984. *Mind and Media: The Effects of Television, Computers and Video Games*. Cambridge, MA: Harvard University Press. (『子どものころを育てるテレビ・テレビゲーム・コンピュータ』無藤隆・鈴木寿子訳、サイエンス社、1986)
- Huizinga, J. 1955. *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. Boston: Beacon Press. Original Dutch version published in 1938. (『ホモ・ルーデンス』高橋英夫訳、中央公論社、1963)
- Järvinen, A. 2008. "Games without Frontiers: Theories and Methods for Game Studies and Design." PhD diss., University of Tampere.
- Juul, J. 2001. "Games Telling stories? A Brief Note on Games and Narratives." *Game Studies* 1(1). Accessed February

- 16, 2017. <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>.
- Juul, J. 2004. "The Definitive History of Games and Stories, Ludology and Narratology." February 22, 2004. Accessed February 17, 2017. <http://www.jesperjuul.net/ludologist/the-definitive-history-of-games-and-stories-ludology-and-narratology>.
- Juul, J. 2005. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, MA: MIT Press. (『ハーフリアル』松永伸司訳、ニューゲームズオーダー、2016)
- Laurel, B. 1991. *Computers as Theatre*. Reading, MA: Addison-Wesley. (『劇場としてのコンピュータ』遠山峻征訳、トッパン、1992)
- Loftus, G. R., & E. F. Loftus. 1983. *Mind at Play: The Psychology of Video Games*. New York: Basic Books. (『ビデオゲームの心理学』西本武彦訳、コンパニオン出版、1985)
- Malone, T. W. 1980. *What Makes Things Fun to Learn? A Study of Intrinsically Motivating Computer Games*. Palo Alto, CA: Xerox, Palo Alto Research Center.
- Manovich, L. 2001. *The Language of New Media*. Cambridge, MA: MIT Press. (『ニューメディアの言語』堀潤之訳、みすず書房、2013)
- Mäyrä, F. 2008. *An Introduction to Game Studies: Games in Culture*. London: Sage Publications.
- Mead, G. H. 1934. *Mind, Self, and Society*. Chicago: University of Chicago Press. (『精神・自我・社会』河村望訳、人間の科学社、1995)
- Mukherjee, S. 2015. *Video Games and Storytelling: Reading Games and Playing Books*. New York: Palgrave Macmillan.
- Murray, J. H. 1997. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. New York: Free Press. (『デジタル・ストーリーテリング』有馬哲夫訳、国文社、2000)
- Murray, J. H. 2013. "The Last Word on Ludology v Narratology." June 28, 2013. Accessed February 17, 2017. <https://inventingthemedium.com/2013/06/28/the-last-word-on-ludology-v-narratology-2005/>. Originally presented in the keynote talk at DiGRA 2005, Vancouver.
- Myers, D. 2014. "Research." In *The Routledge Companion to Game Studies*, eds. M. J. P. Wolf & B. Perron, 331-338. New York: Routledge.
- Pearce, C. 2005. "Theory Wars: An Argument against Arguments in the So-called Ludology/Narratology Debate." In *Proceedings of DiGRA 2005*. Vancouver.
- Piaget, J. 1941. *La formation du symbole chez l'enfant*. Paris: Delachaux et Niestlé. (『遊びの心理学』大伴茂訳、黎明書房、1988)
- Raessens, J., & J. Goldstein (eds.). 2005. *Handbook of Computer Game Studies*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Ryan, M.-L. 2001. *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Salen, K., & E. Zimmerman. 2004. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, MA: MIT Press. (『ルールズ・オブ・プレイ』山本貴光訳、ソフトバンククリエイティブ、2011/2013)
- Schell, J. 2014. *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. 2nd ed. Boca Raton, FL: CRC Press.
- Sudnow, D. 1983. *Pilgrim in the Microworld*. New York: Warner Books.
- Suits, B. 1978. *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*. Toronto: University of Toronto Press. (『ギリギリの哲学』川谷茂樹・山田貴裕訳、ナカニシヤ出版、2015)
- Sutton-Smith, B. 1997. *The Ambiguity of Play*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Swink, S. 2009. *Game Feel: A Game Designer's Guide to Virtual Sensation*. Amsterdam: Morgan Kaufmann Publishers.
- Tavinor, G. 2009. *The Art of Videogames*. Malden, MA: Wiley-Blackwell.
- von Neumann, J., & O. Morgenstern. 1944. *Theory of Games and Economic Behavior*. Princeton, NJ: Princeton University Press. (『ゲーム理論と経済行動』武藤滋夫・中山幹夫訳、勁草書房、2014)
- Wolf, M. J. P. (ed.). 2012. *Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming*. Santa Barbara, CA: Greenwood.
- Wolf, M. J. P. (ed.). 2016. *Video Games and Gaming Culture*. London: Routledge.
- Wolf, M. J. P., & B. Perron (eds.). 2014. *The Routledge Companion to Game Studies*. New York: Routledge.

- 相田洋、大塚敦. 1997. 『新・電子立国〈4〉ビデオゲーム・巨富の攻防』NHK出版.
- 青柳みち子. 1977. 『「遊び」の文化人類学』講談社.
- 赤井誠生. 1990. 「内発的動機づけ研究とコンピュータ・ゲーム」『大阪大学人間科学部紀要』16: 113-131.
- 赤木真澄. 2005. 『それは「ボン」から始まった——アーケードTVゲームの成り立ち』アミューズメント通信社.
- 赤桐裕二、南雲夏彦、草場純、本間晴樹. 1989. 『ゲーム探検隊——ゲームのしくみを解き明かす知的興奮読本』書苑新社.
- 東浩紀. 2007. 『ゲーム的リアリズムの誕生——動物化するポストモダン2』講談社現代新書.
- 生稲史彦. 1999. 「テレビゲーム産業 資料リスト」 Accessed February 18, 2017. http://www.gbrc.jp/content/old/TVgame/tvgame_articles.htm.
- 伊藤憲二、井上明人. 2006. 「発展するゲーム学」『智場』108. 国際大学 GLOCOM.
- 井上明人. 2004. 「ゲーム関連書籍リスト」 Critique of games. Accessed Jan 30, 2017. http://www.critiqueofgames.net/data/booklist_date.html.
- 井上明人. 2012. 『ゲーミフィケーション——〈ゲーム〉がビジネスを変える』NHK出版.
- 今村誠、竹内久晴、大須賀英巳. 1978. 「ビデオゲーム」『テレビジョン学会誌』32(12): 1015-1022.
- 魏晶玄. 2006. 『韓国のオンラインゲームビジネス研究——無限の可能性を持つサイバービジネス成功の条件』東洋経済新報社.
- 上村雅之、細井浩一、中村彰憲. 2013. 『ファミコンとその時代——テレビゲームの誕生』NTT出版.
- 榎本正樹. 1993. 『電子文学論』彩流社.
- 遠藤雅伸、安田均、中沢新一、竹田青嗣. 1987. 『電子ゲームの「快楽」』日本ソフトバンク出版事業部.
- 加藤裕康. 2011. 『ゲームセンター文化論——メディア社会のコミュニケーション』新泉社.
- 眼科. 1987. 『眼科』(特集 ビデオゲームと眼) 29(12). 教育. 1986. 『教育』(特集 ファミコン・パソコンと子どもたち) 36(11).
- クロフォード、C. 1988. 『バランス・オブ・パワー デザイナーズ・ノート』多摩豊訳、ビジネス・アスキー.
- Koster, R. 2005. 『「おもしろい」のゲームデザイン——楽しいゲームを作る理論』酒井皇治訳、オライリージャパン.
- 後尾哲也. 1960. 「ビジネス・ゲーム論考——ビジネス・ゲームとゲームの理論」『国民経済雑誌』101(4): 52-66.
- 小橋麗香. 1994. 「間接制御型ネットワークと不確実性——家庭用テレビゲーム産業における企業間システム」『六甲台論集』41(2): 114-125.
- 小山友介. 2016. 『日本デジタルゲーム産業史——ファミコン以前からスマホゲームまで』人文書院.
- 榎祐一. 2015. 「物語としてのゲーム/テレプレゼンスとしてのゲーム——『バイオハザード』を例として」押野武志編『日本サブカルチャーを読む』所収, 253-286. 北海道大学出版会.
- 佐藤毅編. 1993. 『情報化と大衆文化——ビデオゲームとカラオケ』(現代のエスプリ 312) 至文堂.
- さやわか. 2013. 『僕たちのゲーム史』星海社新書.
- 沢月耀. 2006?. 「コンピュータゲームに関連する書籍・論文・学会発表」ゲームを語ろう. Retrieved from Internet Archive. Accessed Jan 30, 2017. <http://web.archive.org/web/20161102045253/http://homepage1.nifty.com/sawaduki/game/sawa/gmrep00.html>.
- 思想の科学. 1991. 『思想の科学』第7次(特集 コンピュータとゲームの文化) 136.
- 実存主義. 1971. 『実存主義』(特集 遊び) 55. 以文社.
- 児童心理. 1986. 『児童心理』(特集 現代っ子の遊び) 40(8).
- 渋谷明子、七邊信重、藤本徹、三上浩司. 2016. 「各学術領域の視座からみたデジタルゲーム研究論文」『デジタルゲーム学研究』8(1-2): 17-23.
- 新清士. 2002. 『ゲーム開発最前線『侍』はこうして作られた——アクワイア制作2課の660日戦争』新紀元社.
- 新宅純二郎、柳川範之、田中辰雄編. 2003. 『ゲーム産業の経済分析——コンテンツ産業発展の構造と戦略』東洋経済新報社.
- Smith, J. H. 2004. 「コンピュータゲーム研究入門——ゲーム研究文献のちょっとしたイントロダクション」星野瑠美子訳、IGDA 日本. Retrieved from Internet Archive. Accessed Jan 30, 2017. <https://web.archive.org/web/20071022090305/http://www.igda.jp/modules/xfsection>

- /article.php?articleid=47.
- 田尻智. 1996. 『新ゲームデザイン——TV ゲーム制作のための発想法』 エニックス.
- 高井くらはら、福田正知、横山宏介. 2016. 「日本のゲーム批評目録 from 1984 to 2016」『エクリヲ』 5: 177-158.
- 多根清史. 2011. 『教養としてのゲーム史』 ちくま新書.
- 多摩豊. 1990. 『コンピュータゲームデザイン教本』 ビジネスアスキー.
- テアトロ. 1971. 『テアトロ』 (特集 遊びと演劇) 341. カモミール社.
- デジタルゲームの教科書制作委員会. 2010. 『デジタルゲームの教科書——知っておくべきゲーム業界最新トレンド』 ソフトバンククリエイティブ.
- テレビゲーム・ミュージアム・プロジェクト編. 1988. 『テレビゲーム——電機遊戯大全』 UPU.
- 電子技術. 1976. 『電子技術』 (特集 ビデオゲームの可能性を探る) 18(12).
- 徳岡正肇編. 2015. 『ゲームの今——ゲーム業界を見通す18のキーワード』 ソフトバンククリエイティブ.
- 中川大地. 2016. 『現代ゲーム全史——文明の遊戯史観から』 早川書房.
- 中沢新一. 1984. 「ゲームフリークはバグと戯れる」『現代思想』 12(6): 190-203.
- 中谷智司、矢野米雄. 1993. 「ロールプレイングゲームにおけるやる気を持続」『人文科学とコンピュータ』 17(6): 33-38.
- 中村彰憲. 2005. 『中国ゲームビジネス徹底研究 2005』 エンターブレイン.
- 日本記号学会編. 2013. 『ゲーム化する世界——コンピュータゲームの記号論』 新曜社.
- 野島美保. 2008. 『人はなぜ形のないものを買うのか——仮想世界のビジネスモデル』 NTT 出版.
- 馬場章. 2006. 「ゲーム学の国際的動向——ゲームの面白さを求めて」『映像情報メディア学会誌』 60(4): 491-494.
- 七邊信重. 2013. 「ゲーム産業発展の鍵としての自主制作文化」東京工業大学博士論文.
- 一松信. 1970. 「計算機によるゲームの研究をめぐって」『情報処理』 11(11): 689-691.
- 平林久和、赤尾晃一. 1996. 『ゲームの大学』 メディアファクトリー.
- 藤井雅実、澤野雅樹編. 1993. 『人はなぜゲームするのか——電脳空間のフィロソフィア』 洋泉社.
- 藤田直樹. 1998. 「米国におけるビデオ・ゲーム産業の形成と急激な崩壊——現代ビデオ・ゲーム産業の形成過程 (1)」『経済論叢』 162(5-6): 54-71.
- 藤本浩之輔. 1968. 「遊び文化の成立過程について」『人文研究』 20(4): 315-330.
- 藤本徹. 2007. 『シリアスゲーム——教育・社会に役立つデジタルゲーム』 東京電機大学出版局.
- 藤本徹. 2017. 「教育工学分野におけるゲーム研究」『ゲームと教育・学習』 所収、1-15. ミネルヴァ書房.
- ブレンスキー、M. 2009. 『デジタルゲーム学習——シリアスゲーム導入・実践ガイド』 藤本徹訳、東京電機大学出版局.
- マクゴニガル、J. 2011. 『幸せな未来は「ゲーム」が創る』 藤本徹・藤井清美訳、早川書房.
- 増川宏一. 1977. 『将棋』 (ものと人間の文化史 23-1) 法政大学出版局.
- 松永伸司、井上明人、福田一史、細井浩一. 2016. 「研究マッピング (ゲーム領域) プロジェクトの実施状況と課題」『日本デジタルゲーム学会 2015 年次大会予稿集』 日本デジタルゲーム学会.
- 三宅陽一郎. 2016. 『人工知能のための哲学塾』 ビー・エヌ・エヌ新社.
- メディア芸術コンソーシアム JV. 2016. 「平成 27 年度メディア芸術連携促進事業連携共同事業 研究マッピング (ゲーム領域) 実施報告書」文化庁.
- 安田均. 1986. 『SF ファンタジィゲームの世界』 青心社.
- 矢田真理. 1996. 『ゲーム立国の未来像』 日経 BP 社.
- 山下恒男. 1995. 『テレビゲームから見る世界』 ジャストシステム.
- ユリイカ. 2017. 『ユリイカ』 (特集 ソーシャルゲームの現在——『Pokémon GO』のその先) 49(3). 青土社.
- 吉田寛. 2013. 「ゲーム研究のこれまでとこれから——感性学者の視点から」日本記号学会編『ゲーム化する世界』 所収、160-186. 新曜社.
- 理想. 1973. 『理想』 (特集 遊び) 478. 理想社.
- 和田實. 1908. 「遊戯とは何ぞや」『婦人と子ども』 8(5): 14-17.

ゲーム研究の諸相

ドイツのゲーム研究事情

マーティン・ロート

ゲーム研究にかぎらず、およそ学問的活動は、つねに時代の流れや国内外の社会的、政治的、経済的な事情に左右される。ドイツのゲーム研究の展開はそれを明確に示している。このコラムでは、そうした事情やそれらの要因に触れながら、ドイツのゲーム研究の現在までの流れを振り返ってみたい。ここでいう「ゲーム研究」は、はっきり区別できる分野というより、さまざまな理論的な方向性や方法論が出会う交差点として捉えたものである。とはいえ、筆者の個人的な背景もあって、情報学的・工学的アプローチや、経済学的アプローチについては、今回はとくに注目しないことにする。

ゲームはドイツの学会の中でどのように捉えられてきたのか。ゲーム研究にとりわけ大きな影響を与えてきたのは、様々な文脈で繰り広げられている「影響論」である。ドイツ社会はもともとデジタル技術に対する警戒心が強いが、日本やアメリカからゲームが多く輸入される中で、アメリカでコロンバイン高校銃乱射事件(1999年)が、そしてドイツでエアフルト事件(2002年)、エムスデッテン事件(2006年)、ヴィネンデン事件(2009年)が起きた。これらの悲劇は、いずれも早くからマスメディアや一部の政治家によってゲームからの影響に結びつけられ、世論を強く傾けた。2006年に筆者は、ゲームについての知識や経験を親や教師に提供するためのワークショップ活動に学生として携わったが、そのときちょうど起きたエムスデッテン事件に対する世間や政治家の批判的な反応のおかげで、その直後に計画していたワークショップを急遽キャンセルせざるをえなかったことをはっきり覚えている。こうした状況下で、1980~90年代において数少ないゲーム研究の中心をなしていた心理学的・

教育学的観点がさらに拡大され、現在までドイツのゲーム研究あるいはメディア研究の一つの軸をなしていると言えるだろう。

2000年代に入ってからドイツのゲーム研究は多様化し、また2005年以降徐々に制度化が進んだ(Sachs-Hombach & Thon 2015)。近年では、ゲーム関連の学部・大学院も設置されてきている。たとえば、ポツダム大学のDIGAREC(2008年以降、<http://digarec.org>)、ケルンのCologne Game Lab(2010年以降、<http://www.colognegamelab.de>)、パイロイト大学のゲーム学科(2015年以降、<http://computerspielwissenschaften.uni-bayreuth.de>)やハンブルク専門単科大学(おおよそ2010年代以降、<http://www.gamesmaster-hamburg.de>)などである。それらのカリキュラムをのぞいてみると、社会学系や人文系のゲームスタディーズはたしかに組み込まれてはいるが、とくにゲームデザインやゲームプログラミングなど、ゲーム業界への就職に向けて獲得すべき知識やスキルが重要な部分を占めている。この流れは、近年のドイツゲーム業界の発展をある程度反映していると思われる。2000年代に入ってから、ドイツのゲーム業界は、一部のAAAタイトルに加えて、ブラウザゲーム市場やソーシャルゲーム市場において徐々に発展してきた(Lange & Liebe 2015)。ケルンにはGamescomメッセ(<http://www.gamescom.de/gamescom/index-8.php>)、ハンブルクにはGamecityというユニシアチブ(<http://www.nextmedia-hamburg.de/initiative/gamecityhamburg/>)があり、いずれもゲーム業界の重要な場所になってきている。ゲームを学問的に扱うことが少なからずゲーム業界のニーズに背中を押されていることが、ここからうかがえる。逆にゲーム研究も業界を刺激しているのではないだろうか。

近年、ゲーム研究の多様化・制度化と並行して、ゲームが「文化財産」として認められるようになってきた。2016年には、ついにドイツ国会がいくつかの機関から提案された「世界最大のデジタルゲームコレクション」の

創立のための予算を承認した (<http://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/die-weltweit-groesste-sammlung-fuer-computerspiele/>)。このように、ゲームの文化的な重要性もまた強調されるようになり、影響論・デザインの分野に加えて、社会学的・人文学的アプローチが発展してきている。社会学的・人文学的アプローチは、その初期から英語圏の研究の影響を受け、またそれと密接に結びついていた側面がある。メディア研究はもとよりそうだが、ドイツの研究者たちは多かれ少なかれ北欧やアメリカのゲーム研究を受容してきたという意味で、研究の基盤は広く共有されている。また大学のグローバル化・英語化も手伝って、ドイツ語で出版されるゲーム研究とは別にドイツの研究者によって英語で発表される研究が最近とりわけ多くなっているが、その一方で、ドイツ国内の文学・メディア学・演劇学・美学の理論をもとにして、独自なたちでゲームを理論化してきた学者も多々いる。そして、最近では、ゲーム研究を「なかば趣味的にやっている」のではなく自身の研究の一つの柱にすえた研究者が、さまざまな分野で教授として正式に研究できるようになった。こうしたドイツの独自のゲーム理論が今後グローバルなゲーム研究にも刺激を与えていくことを期待したい。

ゲーム研究は、多様な分野から人が集まる交差点のようなものとして始まった。しかし、近年は、制度化・形式化の流れや、一部の出版物による「正典化」が起きているように見える。基盤を固めるのはたしかに重要だが、ゲーム研究が本来持つ多様性が産み出す力を失わないために、あるいはゲーム研究が「萌芽のカオス」としてあり続けられるために、こうした形式化がもたらす安心感につねに抵抗しなければならない。

文献

- Lange, Andreas, and Michael Liebe. "Germany." In *Videogames around the World*, ed. Mark Wolf, 193–206. Cambridge (Mass): MIT Press, 2015.
- Sachs-Hombach, Klaus, and Jan-Noël Thon. "Einleitung. Game Studies und Medienwissenschaft." In *Game Studies: Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*, eds. Klaus Sachs-Hombach and Jan-Noël Thon, 9–27. Köln: Herbert von Halem Verlag, 2015.

心理学とゲーム研究

木村 知宏

ビデオゲームを対象とした心理学の研究は、1980年代前半から行われるようになった。1983年にファミコンが発売されてから、ビデオゲームは私たちの日常生活に浸透し、悪影響論の高まりとともにビデオゲームを対象とした研究は社会的要請の高い課題となり、1990年代後半には国内でも多くの実証的な研究が行われた。

心理学は「心と行動に関する学問 (the study of the mind and behavior)」であり (VandenBos, 2007 繁樹・四本訳 2013)、その目標は人間の心の仕組みを明らかにすることである。心理学の研究方法には、どのように課題にアプローチするのかという観点から研究スタイルの分類をすれば、文献研究、実験研究、調査研究 (非実験的研究)、実践研究があり、データの収集方法としては、観察法、面接法、質問紙法、検査法がある (浦上・脇田, 2008)。いずれにしても、心理学の方法の特徴は、たんに頭の中で深く考えることによって結論を得るのではなく、データを集め、科学的な手続きによって心の仕組みを明らかにするという点にある。

このような心理学の方法に基づいたビデオゲームの研究が扱うテーマは、攻撃性、社会的適応、学業成績への影響、認知能力、ユーザーエクスペリエンス、フロー、依存、健康など、多岐にわたっている。ネガティブな影響についての研究 (例えば、Anderson & Dill (2000) など) だけでなく、ポジティブな影響についての研究 (例えば、Green & Bavelier (2003) など) も数多く報告されており、現在でもビデオゲームがプレイヤーに与える影響についての論争は続いている。また、質問紙を用いた研究は多いが、生理的指標を用いた研究も増えつつあり、とくに脳活動計測によるアプローチ (例えば、川島・泰羅 (2005) や Matsuda & Hiraki (2006)、Takeuchi et al. (2016) など) は盛んに行われてきた。認知神経科学の視点は、今後もビデオゲームを対象とした心理学の研究の発展に重要な役割を果たすと思われる。

一方、ゲームとプレイヤー、およびこれらと関連する現象を扱う学際的な分野であるゲーム研究 (game studies)

は 2000 年代に確立し、概説書（例えば、Mäyrä (2008) や Egenfeldt-Nielsen et al. (2013) など）をはじめとした当該分野の出版物の増加とともに、現在まで発展を続けてきた。すでに数多くの知見が蓄積されているが、ゲームプレイ体験における没入を 3 つに分類した SCI モデル (Ermi & Mäyrä, 2005) や、プレイヤーとバーチャル環境の双方向的な関係をとらえる概念である「結合 (incorporation)」(Calleja, 2007) などは、主にプレイヤーに焦点を当てる心理学的な研究にとっても重要な視点であろう。しかしながら、ビデオゲームを対象とした心理学の研究とゲーム研究を横断し、両分野の研究を十分に参照する研究者は少ないように思われる。

ビデオゲームの構造と、その構造によって生じるプレイヤーの体験は、複合的かつ多種多様である。さらに現在では、ビデオゲームの開発技術の進化と市場の成熟に伴い、プラットフォームやゲームジャンル、プレイヤーのスタイルや価値観が多様化している。このように変化し続けるビデオゲームとプレイヤーをとらえるための研究方法は様々であり、現状は模索する段階にある。今後は、ビデオゲームを対象とした心理学の研究とゲーム研究の双方を参照しながら、基礎的な視点を探っていく必要がある。両分野の視点を融合させた研究分野を「ゲーム心理学」と呼ぶならば、当該分野の基本的な問いは以下ようになる。

- (1) ゲームとは何か。
- (2) ゲームはプレイヤーにどのような影響を与えるか。
- (3) ゲームは我々の生活においてどのように活用することができるか。

ゲーム心理学の研究対象は主としてゲームとプレイヤーの関係であり、そのほとんどが容易に経験し、観察可能である。そのため、多様なアプローチが可能となるが、その方法はデータの収集と科学的な手続きによるという点には留意すべきである。ゲーム研究と同様に、心理学も学際的な分野であり、隣接する学問分野の知見を取り入れながら発展してきた。したがって、ゲーム心理学の視野もまた、文学、哲学、歴史学、人類学、社会学、教育学、生理学、神経科学、情報学など、広範に及ぶことになろう。

文献

- Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology, 78*, 772–790.
- Calleja, G. (2007). Digital game involvement: A conceptual model. *Games and Culture, 2*, 236–260.
- Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H., & Tosca, S. P. (2013). *Understanding video games: The essential introduction* (2nd ed.). New York: Routledge.
- Ermi, L., & Mäyrä, F. (2005). Fundamental components of the gameplay experience: Analysing immersion. *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views: Worlds in Play* (Vancouver, Canada). Retrieved from <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06276.41516.pdf> (March 2, 2016.)
- Green, C. S., & Bavelier, D. (2003). Action video game modifies visual selective attention. *Nature, 423*, 534–537.
- 川島 隆太・泰羅 雅登 (2005). テレビゲームの脳への影響についての基礎的研究 財団レポート (中山隼雄 科学技術文化財団), No. 13, 9–16.
- Matsuda, G., & Hiraki, K. (2006). Sustained decrease in oxygenated hemoglobin during video games in the dorsal prefrontal cortex: A NIRS study of children. *Neuroimage, 29*, 706–711.
- Mäyrä, F. (2008). *An introduction to game studies: Games in culture*. London: Sage Publications.
- Takeuchi, H., Taki, Y., Hashizume, H., Asano, K., Asano, M., Sassa, Y., Yokota, S., Kotozaki, Y., Nouchi, R., & Kawashima, R. (2016). Impact of videogame play on the brain's microstructural properties: cross-sectional and longitudinal analyses. *Molecular Psychiatry, 21*, 1781–89.
- 浦上 昌則・脇田 貴文 (2008). 心理学の研究法 浦上 昌則・神谷 俊次・中村 和彦 (編) 心理学——Introduction to Psychology——第 2 版 (pp. 293–324) ナカニシヤ出版
- VandenBos, G. R. (Ed.). (2007). *APA dictionary of psychology*. Washington, DC: American Psychological Association. (ファンデンボス, G. R. (監修) 繁樹 算男・四本 裕子 (監訳) (2013). APA 心理学大辞典 培風館)

国内ゲーム産業史研究の歴史・動向と展望

福田 一史

日本におけるゲーム研究は、「スペースインベーダー」(1978)や「ファミリーコンピュータ」(1983)などによる、急速なビデオゲームの普及や、社会現象化により生じたが、初期には研究者・研究室単位の活動に限定されるものであった。やっと研究分野として、まとまりが生じ始めたのは、「次世代ゲーム機戦争」が衆目を集めるようになった1990年代中盤以降になる。単に研究業績として位置付けることは適当でないかもしれないが、早い時点で概史を提起した平林・赤尾(1996)や榎山(2001)などは幅広く参照されるようになった最初の書籍であり、学術組織化に大きく寄与したところがある。さらに、1998年には、東京大学の「テレビゲーム産業研究プロジェクト¹⁾」や、立命館大学の「ゲーム・アーカイブプロジェクト²⁾」といった、プロジェクト型研究活動が展開されるようになった。これらは、いずれも任天堂やセガならびにソニー・コンピュータエンターテインメントが発売した家庭用ゲームプラットフォームによる、国内・海外市場の急速な産業の拡大を踏まえ、「その産業的影響力を解明する必要がある」といった問題意識から生じたプロジェクトであるといえるだろう³⁾。このような展開を経て、学術的研究のシーンが徐々に形成され、2002年にはゲーム学会(GAS)が、2006年には日本デジタルゲーム学会(DiGRA JAPAN)が設立された。このような場においても、とりわけ初期にはゲーム産業・産業史研究の存在感は極めて強かったが、人文学、情報学、教育学、社会学など各領域のゲーム研究が活性化するにつれ、それはゲーム研究の一分野に収まっていった。

しかし、近年、ゲーム研究コミュニティやゲーム教育課程が広がりを見せるにつれ、改めてゲーム産業史の重要性が再認識されるようになったと考えられる。例えば、初期からゲーム研究に携わる者にとっては自明のものであったようなゲーム産業の発展プロセスは、もはや、いまから、さらに言えばこれから、ゲーム教育を受ける学生からすれば当然既知のことではないからである。そのような背景も踏まえ、ゲーム産業史に関わる重要な著作

が立て続けに刊行されている。

その一つが『日本デジタルゲーム産業史』(小山 2016)である。本著は、産業史研究というスタンスにこだわり、国内のアーケードゲームやPCゲームといったファミリーコンピュータの前史から、携帯電話向けゲームなどといった最近の論点まで、国内のゲーム産業を全体史として整理したものである。産業史を概観する上で有用であり、講義などに用い得る内容だといえる。また、これまでその重要性を認識されていたにもかかわらず、比較的成果が乏しかったPCゲームの通史が含まれるという観点において高く評価されるべきであろう。

もう一つ取り上げるべき書籍が、産業史のみならず広範的な視角による『現代ゲーム全史』(中川 2016)である。とりわけアメリカ・日本両国における産業生成プロセスについて、政治的状況、社会運動、関連市場の動向など多様かつ広範な視点から、文脈の記述が試みられている。アプローチという観点から、新規性が高い。様々な事例研究・個別史において言及される、ゲーム開発・普及への社会的・文化的文脈の影響過程、さらにはそれぞれ異なる異種混交な成り立ちという観点に着目すれば、本著は今後の研究動向に大きな影響を与え得るものではないかと考えられる。

このような背景や研究を通じて、ゲーム産業史研究シーンが再活性化しつつあるといえるが、今後の研究展望も逆算的に示されているといえるだろう。これまでの産業史研究の多くに共通する課題は、統計資料や既存資料のインタビュー録などといった二次資料をベースとしている点である。これらの研究では、一次資料の存在が極めて希薄である。ゲーム産業史さらには史学的発展を企図するのであれば、開発・営業担当者やゲーム関連企業が有する、企画書・仕様書・議事録・ビジュアルボード・試作品などといった中間生成物で構成される資料体や、当事者らへのインタビュー調査など幅広く言えばフィールドワークを通じて、一次資料を収集し、それらに基づくより「厚み」のある調査・研究を目指す方向が望ましい。全体史研究は、概観の把握に大きな寄与をもたらす一方で、歴史のとらえ方について、ブラックボックス化さらには言えばステレオタイプ化を促進する危険性がある。一次資料を活用した個別史研究により、既存研究や言説の解体と再検討を実施していくべきであろう。

ただし、これは他産業の研究者と議論する際に、よく言及されるところであるが、日本のゲーム企業は、とりわけその著作物について閉鎖的傾向が強く、一次資料にアクセスすることそのものが難しい。「厚み」のある研究がこれまで少なかった理由は、このような傾向に起因するところが大きいといえる。しかし一方で、このところ黎明期に第一線で活躍してきた産業関係者の多くが定年退職を迎え、彼ら自身により、これまでの活動の記録を残したいという機運も高まっている。今後、産学の関係性をより活性化させることで、産業界へのチャンネルを増やし、よりよい研究成果の発信を通じて、そのような機運をさらに向上させていくことが期待される。

注

- *1 テレビゲーム産業研究プロジェクト。http://www.gbrc.jp/content/old/TVgame/tvgame.htm <accessed: 2017-02-12>
- *2 ゲーム・アーカイブプロジェクト。http://www.gamearchive.jp/ <accessed: 2017-02-12>
- *3 前述の研究プロジェクトは新宅 et al. (2003) や上村 et al. (2013) などに結実している。

参考文献

- 新宅純二郎, 柳川範之, & 田中辰雄. (2003). ゲーム産業の経済分析——コンテンツ産業発展の構造と戦略. 東洋経済新報社.
- 平林久和, & 赤尾晃一. (1996). ゲームの大学. メディアファクトリー.
- 上村雅之, 細井浩一, & 中村彰憲. (2013). ファミコンとその時代. NTT 出版.
- 小山友介. (2016). 日本デジタルゲーム産業史——ファミコン以前からスマホゲームまで. 人文書院.
- 中川大地. (2016). 現代ゲーム全史——文明の遊戯史観から. 早川書房.

日本国内におけるゲーム批評史

井上 明人

ゲームは、バイヤーズガイドとしてのレビューが盛んなメディアである。日本語圏であれば雑誌『ファミ通』のクロスレビュー、英語圏であれば Metacritic の metascore がその代表格として小売のプロセスのなかで影響力を有してきた歴史がある。こうしたバイヤーズガイドは、いわば「購入前」の人のためのシグナルだが、これに対して「購入後」にゲームの内容を解釈し、考えるという意味での批評も、細々とではあるが着実に存在してきた。そして、いくつかのテキストはゲームの「研究」に関わる文脈と不可分なものにもなっている。

しかし、前述したバイヤーズガイドが掲載されるような、ゲーム情報誌やゲーム情報サイトといったゲームファンやゲーム業界人を基本的な読者としているメディアにおいてゲームが言及の対象になる場合と、それ以外のメディアでゲームについて書かれている場合とでは、読者の性質も書き手の性質も大きく異なる。前者は職業的なゲームライターによって担われるテキストであり、後者は多くの場合、文芸批評などの人文的な文脈からの言及である。当然、両者の間で前提とされる問題意識も大きく異なり、ゲームの批評の在り方はこうした事情により大きく二つに分かれている。そのため、本コラムでは前者と後者を切り分けて紹介する。

1. ゲームライターによるゲーム批評

まず、ゲーム雑誌／ゲームファンに向けた文脈からの批評史を概観したい。

日本におけるゲームの批評がどこで登場したと見なすのは基準によってまちまちであるが、単にデジタルゲームに関する何らかの言説が掲載されたという意味では、1974年に創刊された『ゲームマシン』誌や、70年代後半に『電子技術』や『テレビジョン学会誌』のような技術雑誌に掲載された記述がその対象に挙げられる。ただし、これらの作品は個別作品に対する批評というより、業界動向や純技術的な問題を取り扱ったものが大半を占めていた。

その後、80年代中盤にゲームの攻略情報に対する市場的なニーズが強くなったことをうけ、ゲーム雑誌が数多く創刊され、この中からゲームという経験の性質についてメタ的に論じる視点をもつ議論も登場する。こうしたゲームライターらの仕事の文脈から出てきたものとしては、安田均『SF ファンタジーゲームの世界』（青心社、1986年）、山下章の『電脳遊戯考』（電波新聞社、1990年）、多摩豊の『コンピュータゲームデザイン教本』（ビジネス・アスキー、1990年）などはコンピュータ・ゲームというメディアがはじまって間もないころならではの風景に根ざして書かれたものとして貴重な議論だと言える。

90年代に入ると、ゲームの「マニア」層の形成がすすみ、1994年には『ゲーム会議』、『ゲーム批評』といったゲームの評論を主題とする雑誌が次々に創刊される。批評的側面の強い雑誌として、この後も『gM』、『CONTINUE』、『ユーズド・ゲームズ』などが当面続くことになる。

ただし2000年代中盤以後は紙メディアの売れ行き不振をうけ、こうした役割は『4gamer』、『AUTOMATON』といったウェブメディアへと移行していく。90年代後半以後のゲームライターらによる仕事として批評的色彩の濃い著作はいくつかある。阿部広樹らによる『超クソゲー』（太田出版、1998年）はいわゆる「B級」消費の形態を大きく波及させる役割を担った。また、ファミ通の編集者であった永田泰大による『ファイナルファンタジー11プレイ日記』（エンターブレイン、2003年）は、ゲームのプレイ記録という体裁をとりつつ、プレイヤーごとに固有の経験を生成するゲームメディアでなければ書き得ない批評を成立させている。

2. 文芸批評としてのゲーム批評

ゲームに対する文芸的な批評としては、国内では1984年に雑誌『現代思想』（vol.12-6）に掲載された中沢新一による「ゲームフリークはバグと戯れる～ビデオゲーム『ゼビウス』論」がその端緒といえる。中沢はその後も竹田青嗣、遠藤雅伸、安田均らと共著で『電子ゲームの「快楽」』（日本ソフトバンク、1989年）や、『ポケットの中の野生』（岩波書店、1997年）といったゲーム関連の評論を展開した。

その後、東浩紀が近代の人間観を更新するものとしてのオタク論という文脈から『動物化するポストモダン』

（講談社現代新書、2001年）を執筆し、そのなかでサウンドノベル系の美少女ゲーム（特に『YU-NO』）を象徴的な事例としてとりあげ、同書は国内の人文文学全体の中でも大きな影響力を持つに至った。さらに5年半後に書かれた『動物化するポストモダン 2 ゲーム的リアリズムの誕生』（講談社現代新書、2007年）では、近代文学の前提とする価値基準を更新するものとしてゲームが扱われた。とくに、ゲーム特有のリアリティを前提とすることで、はじめて評価可能な物語として『ひぐらしのなく頃に』などを論じられた。

その他、ゲーム史のなかでも日本国内固有の文脈を中心に「ゲーム史」の再定義を試みる著作として、さやわか『僕たちのゲーム史』（星海社新書、2012年）、『文学としてのドラゴンクエスト』（コアマガジン、2016年）や中川大地の『現代ゲーム全史』（早川書房、2016年）などがある。

平成 28 年度メディア芸術連携促進事業

ゲーム研究の手引き

第 1 版第 2 刷

監修 細井浩一（立命館大学）
著者 井上明人（立命館大学）
木村知宏（東京大学）
福田一史（立命館大学）
マーティン・ロート（ライプツィヒ大学）
松永伸司（東京藝術大学）

編集 松永伸司
装丁 矢野由布子（YACO）
発行者 文化庁
発行日 2017 年 3 月 15 日

本冊子は、文化庁の委託業務として、京都精華大学が実施した平成 28 年度「メディア芸術連携促進事業」の成果をとりまとめたものであり、第三者による著作物が含まれています。転載複製等に関する問い合わせは、文化庁にご連絡ください。