

2011 年度 日本文化デジタル・ヒューマニティーズ拠点 研究プロジェクト 研究計画書

2011 年 月 日提出

1. 研究プロジェクト名		「遊び」としてのビデオゲームの研究プロジェクト
2. 研究プロジェクト代表者		上村雅之
3. 研究班 メインとなる研究班 その他		京都文化研究班
		日本文化研究班
		歴史地理情報研究班
		デジタルアーカイブ技術研究班
		Web活用技術研究班
4. 研究期間		2011年 4月 ~ 2012年 3月
5. 研究メンバー		
種別	氏名	所属・職名
事業推進担当者	上村雅之	立命館大学大学院先端総合学術研究科・教授
特別招聘教員		
研究員		
客員研究員	尾鼻崇	立命館大学大学院先端総合学術研究科・非常勤講師
PD		
RA		
学内研究協力者	サイトウア キヒロ	立命館大学映像学部・教授
その他	小孫康平	國學院大学・教授

6. 2011年度教育研究計画（今年度の教育研究内容、目的と結果の予想の関係が理解できるようにご記入ください。特に若手研究者（研究メンバーのPD、博士課程後期課程大学院生）の役割、教育効果を具体的にご説明ください）。

ビデオゲームはその名が示す様に、ビデオゲーム機と呼ばれるコンピュータが発生するビデオ映像を利用してゲームを行う遊戯機器である。しかし、ビデオゲーム機はデジタル技術との親和性が高く、いわゆるIT技術の急速な進歩を積極的に活用した結果、現時点で到達した技術レベルだけを評価すると、はたしてビデオゲーム機を遊戯機器と呼称すべきであるかという点に疑問が残らざるを得ない。その疑問は、ビデオゲームの高度な表現技術を駆使して開発された遊戯以外の様々な用途が世界中の人々から支持されている事実や、その高度化された表現技術が従来の遊戯機器では考えられない程の深く大きな影響を遊戯者に与える可能性がある点に起因している。

ここで改めてビデオゲームの「遊び」の要素を問い直そうと言うのが本研究の目的である。しかし遊戯という人間の本質に根ざす行為を研究するためには、芸術学、美学、音楽学、文学、心理学、社会学等の広い分野の研究者の参加が必要であり、さらにビデオゲームの内容が多様であるという状況から、長期間の研究の蓄積を必要とする事は明らかである。またビデオゲームは同じ映像を使用した映画やテレビジョン等とは異なり、ビデオゲーム機の操作者（遊戯者・プレイヤー）が存在しない限り、その映像表現すら研究対象とする事ができない点も重要であろう。

そこで本プロジェクトでは、様々な分野の研究者が「『遊び』としてのビデオゲーム」を研究するための素材としての「ビデオゲームの記録と保存の手法」に関する研究を行なう。加えてその成果の検証のための記録作業と評価作業を実践し、そこで得た情報は全てデータベースに入力する。

以上を背景に、本プロジェクトで「ビデオゲームプレイ情報記録システム」を用いて収録するデータの種類は以下の通りである。

.ゲーム映像、 .ボタン映像、 .ボタン操作履歴、 .脈波、 .気分プロフィール検査（プレイ前・後）、 .インタビュー録音、 .収録後アンケート、 .ゲームボタン映像（ゲーム映像とボタン映像を合成）

本年度のプロジェクト研究概要は次の（１）～（３）の三点である。なお（１）～（３）はそれぞれ次ページの教育研究計画の研究内容に記載したものと対応している。

（１）、昨年度で一応の完成をみたビデオゲームの記録と保存の方法の設計（「ビデオゲームプレイ情報記録システム」）をもとに、小型化と量産を通じたシステムの汎用性の強化と国内外における展開を目指す（上村担当）

（２）、昨年度から引き続き、「ビデオゲームプレイ情報記録システム」を用いて、ファミリーコンピュータ用ゲームソフト『スーパーマリオブラザーズ』（1985）を対象としたプレイ映像（映像およびコントローラー操作履歴）の収録と分析を行う（上村、小孫、尾鼻担当）

（３）、本年度から新たに「コントローラー操作情報収録装置」を用いたゲームサウンドの研究を行う。コントローラー操作履歴の定量的なデータを蓄積し、ゲームサウンドがオン/オフ（ミュート）のそれぞれの状態におけるプレイヤーのコントローラー操作の比較検討を、人文学・音楽学的視座から行う（尾鼻、上村担当）

\*（２）、（３）は先端総合学術研究科との合同研究として遂行する

7. 教育研究計画・方法		
教育研究目的を達成するための計画・方法、実施する場所をできるだけ具体的に記入してください		
実施時期	計画内容	実施場所
11年4月～6月	(1) システムの改良と小型化	松竹撮影所
11年7月～8月	(1) システムの量産	松竹撮影所
11年8月～12月	(3) ゲームサウンド研究のための収録	ARC
11年9月～12月	(2) 立命館大学映像学部学生を対象とした収録	松竹撮影所
随時	各種収録データの編集とデータベース構築	ARC
11年1月～11年3月	(2) 本年度収録データの分析	ARC