

「遊び」としてのビデオゲームの研究プロジェクト

A. メンバー

【事業推進担当者】 上村雅之

【客員研究員】 尾鼻崇

【学内研究協力者】 サイトウ・アキヒロ

【その他】 小孫康平、矢野宏伯

B. 研究目的

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。

そこで、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、心理学、芸術学、美学、音楽学、文学、社会学等の広い分野の研究の参加が必要であり、さらにビデオゲームの内容が多様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。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。

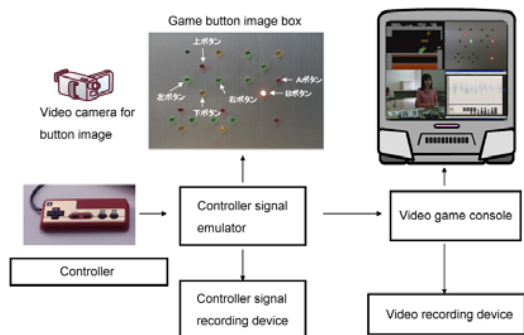
以上を受けて、本研究プロジェクトでは、様々な分野の研究者が「遊び」としてのビデオゲーム」を研究するための素材としての「ビデオゲームの記録と保存の手法」に関する研究を行なうことを目的としている。

C. 本年度の成果

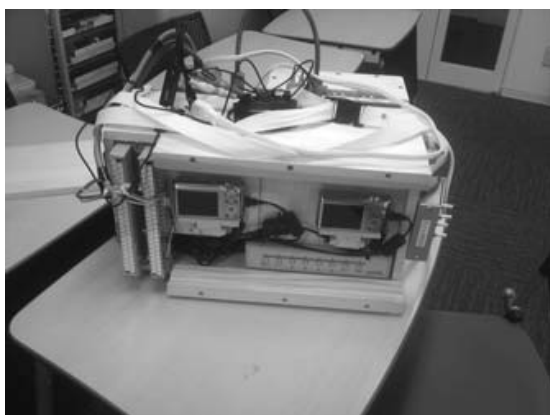
本プロジェクトの主要活動成果について、以下に列挙する

1) 「ビデオゲームプレイ情報記録システム」の改良（小型化・最適化）

昨年度から引き続き、デバイス的大幅な改良と小型化を図った。とりわけ次年度以降の学外でのゲームプレイ収録に備えて、携帯性と耐久性を中心に改良を加えている。その成果の一部は『デジタル・ヒューマニティーズ研究と Web 技術』にて公表している。また、運用実験を兼ねて2012年2月23日～24日にかけて立命館大学にて開催された国際学会「ゲーム・オン・アジア」において、収録を行い、文化圏の相違によるゲームプレイの比較研究にも着手している。以上の成果は、2012年度にしかるべき学会において報告する予定である。



デバイスの概要



新型デバイスの外観



収録映像

デバイスの小型化は概ね完成しており、次年度以降は、収録場所に左右されないゲームプレイの収録が可能になると思われる。また 2012 年度に

は、同デバイスの設計図を国内外に広く公開する予定であり、今後のビデオゲーム研究のためのグローバル・スタンダードとして育てていきたいと考えている。

2) 昨年度に収録したデータの整理と解析

プロジェクトに所属する研究者がそれぞれの専門を活かしつつ、収録データの解析を進めた。その結果、①プレイヤーがどのような過程をもってゲームに慣れていくのか、②プレイヤーは本来ノーアサインキーであるはずの上ボタンをなぜ多数にわたって操作するのかの二点が中心的な議題となった。

また本デバイスを用いて取得したデータは、ゲームプレイヤーの操作内容を記録して保存するのみならず、ゲームデザイン研究や、プレイヤー自身の研究への応用可能性があることも明らかとなってきた。次年度以降はこの点にも注力し、より広範な専門領域の研究者との共同研究を進めていく予定である。

D. 論文・学会発表以外の活動の記録

特記事項なし。

E. 業績一覧

〈著書（分担執筆）〉

尾鼻崇, 上村雅之「遊びしてのビデオゲーム研究：『ゲームプレイ』のビジュアライゼーションとアーカイビング」稲葉光行編『デジタル・ヒューマニティーズ研究と Web 技術』ナカニシヤ出版, pp.68-87, 2012 年 3 月 30 日, Takashi Obana and Masayuki Uemura, 'Study of Video Game as Play: The Visualization and Archiving of 'Game Play'', Mitsuyuki Inaba ed., '*Digital Humanities Research and Web Technology*', pp.236-255, Nakanishiya Shuppan, 30 March 2012

〈口頭発表〉

上村雅之, 尾鼻崇, 立命館大学映像学部上村・尾鼻ゼミ学生「市販玩具を利用した新たな遊びの創作とその映像化の試み」立命館大学ゲーム研究センター第三回定例研究会, 立命館大学アート・リサーチセンター（京都市）, 2011 年 6 月 28 日

【審査付き】尾鼻崇「ゲームオーディオ機能論」デジタルゲーム学会 2011 年度年次大会, 立命館大学（京都市）, 2012 年 2 月 26 日

〈招待講演〉

上村雅之「現在、そして未来の子どもへ～子どもの育ちと遊び」, 第 31 回 全国私立保育園連盟青年会議 京都大会, ホテルグランヴィア京都（京都市）, 2012 年 2 月 16-17 日