

## ゲーム・スタディーズのためのデータベース構築と活用研究

### 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

### B. 研究目的

本研究プロジェクトは、ビデオゲームに関するあらゆる情報のデジタル化と、ネットワークを介した資料共有のためのデータベース技術開発およびその活用手法に関する研究を目的とする。

プロジェクト活動の主な概要は (1) 「ビデオゲーム・カンファレンス」の開催 (2) ビデオゲーム関連資料のデジタル化 (3) 先述資料のためのデータベース構築の三点である。

本プロジェクトで扱う資料は、ビデオゲームにまつわる論文等の学術的文献はもちろんのこと、遊戯・映像・芸術・情報工学等近接領域の文献資料や、商業雑誌類、開発資料、取扱説明書、映像資料なども含まれる。以上の資料収集に関しては、任天堂株式会社との学術提携を背景に、2007 年度より同社開発資料室の協力を得ることで効率化をはかっている。さらに本プロジェクトでは、活字・印刷物・映像に限らず、人的資産もその対象となる。たとえば1970年代から1980年代初頭にかけてビデオゲームを日本が誇る文化・産業へと築き上げた開発者の多くは、近年第一線から退き始めている。今後、彼らが持つ知見は公開されるこ

となく自然と消失されうる情報であり、日本文化としてのビデオゲームを鑑みる上でも大きな損失といえる。そこで本研究プロジェクトでは、「ビデオゲーム・カンファレンス」と題したシンポジウムを定期的に開催し、上記に該当する開発者を招聘する。シンポジウムの内容はすべてデジタルデータとして記録することで、様々な知見を保存することが可能となり、ビデオゲーム研究のための重要な資料として後世に残すことが可能となる。

他方で、学術論文・商業印刷物等のデジタルデータ処理およびデータベース構築は先年度より随時進行中であるが、本年度は、ゲームソフトウェアに付属されているゲームマニュアルおよび、国内で発刊された雑誌資料、海外文献の三点を主な対象とした。以上をもって、ビデオゲームに関係するネットワーク型データベースを構築することが本プロジェクトの目的である。このデータベースの特徴は、多様な資料を横断することを前提に、ビデオゲームを研究するために、ビデオゲーム研究者が自身の思想をバックボーンに制作する点にあり、今後、全世界のビデオゲーム研究に大きな影響を与えうると思われる。

### 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・カンファレンス」の開催

2011年度は、昨年度から引き続き「ファミコンとの出会い」をテーマに「ビデオゲーム・カンファレンス」を開催した。

2011年5月26日に開催した「第5回ビデオゲーム・カンファレンス」では、「家庭用ビデオゲームの黎明」をテーマに尾鼻・上村両名をオーガナイザーとして、元株式会社トミー取締役営業本部長の山崎芳郎氏をゲストスピーカーとしてお招きした。1980年代前半は、ファミリーコンピュータをはじめ様々な国産ビデオゲーム機が発売された時期であった。その中で、ファミリーコンピュータがどのようにして優位性を獲得したのか、また当時の他機種との間にアーキテクチャーの相違が存在したのかを、ライバル機種であるトミー社製ビデオゲーム機「ぴゅう太」の販売責任者であった山崎氏を招聘することでアプローチした。以上の成果として、「ファミリーコンピュータ」を中核として語られがちな日本のビデオゲーム黎明期をとらえなおすと同時に、当時のビデオゲームがいかにおもちゃとパーソナルコンピュータの狭間を浮遊していたのかが明らかとなった。

以上のカンファレンスでは、各パネリストから本来社外秘である情報の提示もあり、想定以上に活発なディスカッションが展開され、その記録に成功した。これらの記録を学術的知見から補完することによって、後世に残すに値する貴重な資料になると確信している。なお、ビデオゲーム・カンファレンスの成果公開については、逐次Web上にて行くと同時に、2012年度に記録原稿の書籍出版をナカニシヤより行う予定である。

### ■第5回ビデオゲーム・カンファレンス

「ファミコンとの出会い vol.4」

#### ▼パネリスト

山崎芳郎(元トミー株式会社取締役営業本部長)

上村雅之(立命館大学大学院教授/任天堂株式会社アドバイザー)

#### ▼司会

サイトウ・アキヒロ(立命館大学教授)

## 2) ビデオゲーム関連資料のデジタル化およびデータベース構築

昨年度から引き続き、国内外のビデオゲーム関連文献の調査およびデジタル資料化を進めた。文献資料に関しては、関連資料1277件のデジタル化とオンラインデータベースの構築が完了している。



ゲームマニュアル・データベース

また、「ファミリーコンピュータ」用ソフトウェア付属マニュアルの調査およびデジタル化も引き続き進行中であり、現在800件超の処理が完了している。また本年度は、「ゲーム&ウォッチ」のマニュアルのデジタル化およびデータベース構築も行い、市販されていた全108本のマニュアルの処理が完了している。

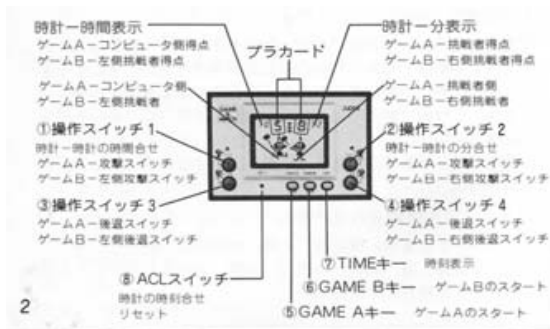


マニュアルのデジタル化作業

以上の成果については、尾鼻崇・上村雅之「ゲーム・スタディーズのための研究基盤創生—ビデオゲームソフトウェア付属取扱説明書のオンラインデータベース構築」(稲葉光行編『デジタル・ヒューマニティーズ研究と Web 技術』所収)をご参照いただきたい。

#### D. 論文・学会発表以外の活動の記録

特記事項なし。



「ゲーム&ウォッチ」マニュアル

#### E. 業績一覧

##### 〈著書 (分担執筆)〉

上村雅之, 河村吉章, サイトウ・アキヒロ, 尾鼻崇, 吉田寛「〈老化〉するゲーム文化—ビデオゲームの三つのエイジングをめぐる」立命館大学生存学研究センター編『生存学』, 4, 生活書院, pp.5-25, 2012年6月

尾鼻崇, 上村雅之「ゲーム・スタディーズのための研究基盤創生: ビデオゲームソフトウェア付属取扱説明書のオンラインデータベース構築」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.88-108, 2012年3月30日, Takashi Obana, and Masayuki Uemura, 'The Creation of Reserch Infrastructure for game Status Building online database of user's guides provided with video game software', Mitsuyuki Inaba ed., "Digital Humanities Research and Web Technology", Nakanishiya Shuppan, pp.256-273, 30 March 2012

### 〈論文〉

【審査付き】尾鼻崇「『GAME&WATCH』のビデオゲーム史的視座—ルール・サウンド・インターフェイス—」Core Ethics, 8, pp.87-100, 2012年3月

### 〈口頭発表〉

尾鼻崇「ビデオゲーム展—電子化された『遊び』の世界 事業報告」, 立命館大学ゲーム研究センター第一回定例研究会, 立命館大学アート・リサーチセンター (京都市), 2011年4月

【審査付き】尾鼻崇, 上村雅之「ゲームにとって取扱説明書とはなにか —『ゲームプレイ』の記録と分析を通じて」CESA CEDEC2011, パシフィコ横浜 (横浜市), 2011年9月6-8日

尾鼻崇「家庭用ビデオゲーム黎明期の『ゲームマニュアル』のデジタル・アーカイブ構築とその活用に関する総合的研究」中山隼雄科学技術文化財団第18回研究成果発表会, 海運クラブ国際会議場 (東京都), 2011年10月24日

### 〈フォーラム〉

白井史人, 尾鼻崇, 柴田康太郎, 高岡智子「映画音楽研究のアクチュアリティ—視聴覚メディアの変遷の中で」日本音楽学会第62回大会, 東京大学 (東京都), 2011年11月5-6日

### 〈その他〉

#### 《シンポジウム開催・オーガナイズ》

尾鼻崇 (企画), 上村雅之 (司会) 「第6回ビデオゲーム・カンファレンス〈ファミコンとの出会い vol.5〉」, 立命館大学アート・リサーチセンター (京都市), 2011年5月26日