

# 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

松永 伸司<sup>i</sup> 井上 明人<sup>ii</sup> 福田 一史<sup>iii</sup> 細井 浩一<sup>iv</sup>

<sup>i</sup> 東京藝術大学美術学部 〒110-8714 東京都台東区上野公園 12-8

<sup>ii iii iv</sup> 立命館大学ゲーム研究センター 〒603-8577 京都府京都市北区等持院北町 56-1

E-mail: <sup>i</sup> matsunagashinji@gmail.com, <sup>ii</sup> akitoinoue.ac@gmail.com,

<sup>iii</sup> fukudakz@gmail.com, <sup>iv</sup> hosoik@im.ritsumeimei.ac.jp

**概要** 現在、発表者チームは、文化庁メディア芸術連携促進事業の調査研究の一環として、研究マッピング（ゲーム領域）プロジェクトを進めている。プロジェクトの目標は、国内外のゲーム研究の動向を取りまとめ、文献リストを作成し、ゲーム研究に関わる研究者・技術者・学生のために見通しのいい「地図」を作ることにある。このインタラクティブセッションでは、プロジェクトの具体的な目的・方針・実施状況の説明に加えて、現在直面している諸課題を報告し、広くフィードバックを求めたい。

**キーワード** ゲーム研究, 文献リスト, サーベイ, 学際的研究, 文化庁メディア芸術連携促進事業

現在、発表者チームは、「研究マッピング（ゲーム領域）」プロジェクトにおいて、ゲーム研究関連文献のリスト化作業を行っている。このプロジェクトは、2015年度から実施されている文化庁のメディア芸術連携促進事業の調査研究の一環として行われているものだ。プロジェクトの目標は、ゲーム研究に関わる研究者・技術者・学生のために、見通しのいい「地図」を作ることにある。

このインタラクティブセッションでは、プロジェクトの実施状況と現在直面している諸課題を報告する。オーディエンスには、プロジェクトの全体構想に対するコメント、課題に対する具体的なアドバイス、細かい点での指摘・意見・要望などを期待したい。

以下本稿では、1. プロジェクトの概要と目的、2. 文献選定の方針、3. 実際の選定作業、4. 課題、5. セッションの概要をそれぞれ説明する。

## 1. プロジェクトの概要と目的

「研究マッピング（ゲーム領域）」プロジェクトは、文化庁のメディア芸術連携促進事業の調査研究の一環として行われている<sup>1</sup>。目的は、現在のゲーム研究の動

向をおおよそ把握するための文献リストと見取り図を作ることにある。言わば、ゲーム研究の「地図」作りを目指すプロジェクトだ<sup>2</sup>。ターゲットとしては、すでにゲーム研究に携わっている国内の研究者・技術者・学生、あるいは、これからゲーム研究の領域に踏み込もうとする研究者・技術者・学生を想定している。

さしあたりは、国内外の重要文献を選定してリスト化するという目標を立てて、作業を進めている。ピックアップした文献をどのように相互に有機的に関連づけて「地図」にしていくか、それらにどのようなメタデータをつけるか、最終的にどういう形式でアウトプットするかといった点は、現時点では確定していない。

## 2. 文献選定の方針

以下、ピックアップの方針を説明する。文献の選定にあたっては、(a)国際性および(b)学際性に配慮しつつ、文献の重要度の指標として(c)古典性と(d)発展性という観点を採用した。

### (a) 国際性

日本語文献と外国語文献をそれぞれピックアップす

<sup>1</sup> 事業の実施主体は、マンガ・アニメーション・ゲーム・メディアアート産学官民コンソーシアムと京都精華大学が共同で運営するメディア芸術コンソーシアム JV 事務局。以下参照。https://www.kyoto-seika.ac.jp/info/info/univ/2015/06/10/32178/. Accessed January 28, 2016.

<sup>2</sup> 同様の研究マッピングプロジェクトは、マンガ領域とアニメ領域についてはすでに2012~2013年度に一度実施されている。ゲーム領域は、今回が初である。以下参照。http://mediag.jp/project/project/25.html. Accessed January 28, 2016.

る。国際的に言えば、ゲーム研究は 2000 年前後に明確なカタチで成立し、その後も発展を続けている<sup>3</sup>。国内でも 2006 年に日本デジタルゲーム学会 (DiGRA Japan) が設立され、学術研究としてのゲーム研究が本格化した。が、全体的に見れば質・量ともに遅れをとっていると言わざるを得ない。それゆえ、現在のゲーム研究の動向を示すためには、日本語文献をリスト化するだけでなく、外国語文献を積極的に紹介していく必要がある<sup>4</sup>。

## (b) 学際性

ゲーム研究はゲーム (主にビデオゲーム) を対象にする研究分野だが、そのアプローチは多様でありうる。方法だけでなく、どの側面に焦点をあわせるかもまた多様だ。たとえば、プレイされる対象としてのゲーム自体なのか、プレイする主体としてのプレイヤーなのか、ゲームとプレイヤーを取り巻く文化や制度や産業なのか、といった焦点のちがいがあ (Mäyrä 2008: 2) <sup>1)</sup>。

こうした点で、ゲーム研究は、ほとんど必然的に学際的な性格を持つ。それゆえ、さまざまな分野の文献をリスト化の候補にする必要がある。ここで想定している分野には、たとえば、ゲームデザイン<sup>5</sup>、情報工学、認知科学、心理学、教育学、経営学、経済学、法学、歴史学、社会学、哲学、メディア研究などが含まれる (この区分は、もちろん網羅的でも排他的でもない)。

## (c) 古典性

多くの文献において、重要なものとして引用・参照されている文献がある。こうした古典的文献は、ゲーム研究の「地図」の要所を占めることになるだろう。古典性の評価は、単純な被引用数だけではなく、それが重要なものとして引用・参照されることが多いかという点にも配慮して行う<sup>6</sup>。

## (d) 発展性

古典的文献は、多くのほかの文献から「参照される」というカタチで文献ネットワークのハブになるものだが、反対に、多くのほかの文献を「参照する」というカタチでハブになる文献もある。たとえば、サーベイや入門書の類は、一般にこの性格を持つ。発展性の評価もまた、単純に多くの参考文献を挙げているという量的な判断だけでなく、先行研究に的確に言及しているかどうかといった質的な観点込みで判断する。

## 3. 実際の選定作業

現時点での暫定的な文献リストは、スペースの都合上ここで示すことはできない (セッション時に掲示予定)。現時点で、外国語文献と日本語文献をそれぞれ 100 個程度ピックアップしている。最終的には、もう少し数を絞る方針だ。以下、実際にどのような選定作業を行ったのかを説明する (選定の実務は松永が担当)。

### 3.1 外国語文献の選定

いくつかの実務上の都合から、外国語文献と日本語文献とで選定作業の方式を分けた。

外国語文献の選定にあたっては、ラウトレッジのゲーム研究の教科書『The Routledge Companion to Video Game Studies』(Wolf and Perron 2014) <sup>1)</sup>をベースにした。この教科書は、ビデオゲームおよびゲーム研究に関する重要な概念が 60 項目挙げられ、そのそれぞれについて専門家が 10 ページ程度の解説文を書いているというもので、きわめて良質でバランスのとれたハンドブックだと思われる。各解説文の末尾には、当該項目についての参考文献が挙げられている。全項目の参考文献を合計すれば、数百個程度になる。

外国語文献の選定は、この教科書に挙げられた参考

<sup>3</sup> ゲーム研究の成立史については、Mäyrä (2008: 5-11) <sup>1)</sup>を参照。その後現在にいたるまでのゲーム研究がいかに豊かに発展したかは、たとえば、Wolf (2012) <sup>2)</sup>、Wolf and Perron (2014) <sup>3)</sup>、Ryan, Emerson, and Robertson (2014) <sup>4)</sup>といった事典・入門書の類や、分野ごとに細分化した多数のアンソロジーを見れば明らかである。

<sup>4</sup> 外国語文献は、いまのところ英語文献に限定している。これは、①圧倒的に量が多い、②文献の選定者も含め、日本の研究者・技術者・学生にとってもっともアクセスしやすい、という理由による。

<sup>5</sup> ただし、ゲーム開発の実践書をリストに含めることは基本的に想定していない。これは、このプロジェクトが対象にしているのがあくまで学術研究としてのゲーム研究だからである。それゆえ、ゲームデザイン分野からの文献は、理論指向の強いものに限られる。

<sup>6</sup> 純粋に量的に判断することも可能だが、プロジェクトチーム内での議論の結果、選定者自身の評価込みのセレクションという性格を持たせたほうが結果として有用な文献リストになるだろうという見解で一致した。

文献のなかから重要なもの（として取り上げられているもの）をピックアップするというかたちで行った。選別に際しては、雑誌論文やカンファレンスペーパーよりは、本や論文集を優先した。理由はいくつかあるが、個別の論文単位でリストに入れ始めると分量的に收拾がつかなくなるというのが大きい<sup>7</sup>。

### 3.2 日本語文献の選定

日本語文献には、「ゲーム研究の教科書」と呼べるような文献は現時点ではない<sup>8</sup>。それゆえ、特定の文献表をベースにするといったスマートなやり方ではなく、地道なやり方で選定作業を行った。具体的には、候補になる文献を網羅的にピックアップしたうえで、そこからさらに選ぶという二段階選抜のかたちを取った。

書籍に関しては、CiNii Books で「ゲーム」で検索した約 5,000 冊のなかから、まず候補になるもの（ゲーム研究の書籍と言えるもの）を拾い出し、さらにそのなかから重要と思われるものを選んだ<sup>9</sup>。

論文については、CiNii Articles で「ゲーム」で検索した雑誌論文約 20,000 本および CiNii Dissertations で検索した博士論文約 500 本のなかから、まず候補になるものを拾い出した。雑誌論文については、候補の数が多いので、リストに含めるのは外国語文献と同様に保留している。博士論文については、原則すべての候補をリストに含めた。

## 4. 課題

現時点で明らかになっている課題は、以下のとおり<sup>10</sup>。

- 暫定リストは書籍中心だが、それだと論文の集積

のようなかたちの研究成果をピックアップできない。この問題は、リストという形式に由来する側面が大きい。この点は、文章で補足したり、個々の文献に関連文献というかたちで下位の文献リストをつけたりすることで、改善できるかもしれない。

- 古典性と発展性を選定基準に据えると、孤立した文献（いまのところ参照元にも参照先にもなっていないもの）が見過ごされる。この問題に対処すべきかどうかは、実務作業よりも上位のレベルの問題になる。つまり、プロジェクトの全体的な目標として、既存の研究状況のまとめを目指すのか、あるいは「地図」にある種の発見的な性格を持たせるのか、という点を再考する必要がある。
- 日本語文献の書籍はさしあたり CiNii Books ベースで拾っているので、大学図書館に所蔵されていないものは候補から落ちる。
- 「ゲーム」という検索語ではひっかからないが、大きな観点からすればゲーム文化に深くかかわる文献（たとえばメディア研究やオタク文化史の文献など）がある。外国語文献については、ゲーム研究の入門書だけではなく、デジタルメディア研究の入門書（たとえば、Ryan, Emerson, and Robertson 2014<sup>11</sup>）を参照することを検討している。日本語文献については、いまの作業方式だと十分に対応するのは難しいので、やり方を見直す必要がある。
- 現時点での海外文献のリストは、明らかに人文社会科学系に偏っており、学際的とは言えない<sup>11</sup>。原因として、以下の3点が考えられる。

- ① 人文社会科学系の出版社であるラウトレッジの教科書をベースにしている点。この点に関し

<sup>7</sup> ただし、被引用数がきわめて多い古典的な論文については、例外的にリストに含めてある。

<sup>8</sup> おそらく現時点でもっとも近い日本語文献は『デジタルゲームの教科書』（デジタルゲームの教科書制作委員会 2010）<sup>10</sup>だが、これは、ビデオゲーム文化やビデオゲーム関連技術やビデオゲーム産業についての概観ではあっても、ゲーム研究についての概観にはなっていない。また、全体的に「業界論」の性格が強く、取り上げられているトピックに偏りが見られる。こうした点で、今回の文献選定作業の拠りどころとして使うには不相当であると判断した。もちろん、この書籍自体は、日本のゲーム研究の重要文献としてリストに含めるべきものだ。また、そこに収録された個々の記事で挙げられている参考文献リ

ストは、今回の文献選定作業に際して大いに参考にさせていただいている。

<sup>9</sup> なお、いわゆるゲーム理論の文献は除外してある（書籍だけでなく論文も同様）。ゲーム研究のマッピングである以上、応用数学としてのゲーム理論を含めると焦点がぼやけることになるからだ。

<sup>10</sup> 問題点の洗い出しについては、立命館大学ゲーム研究センター 2015 年度第 3 回定例研究会（2015 年 11 月 27 日）でいただいた意見に負うところが大きい。参加者の方々に深く感謝いたします。

<sup>11</sup> 日本語文献のリストにも、海外文献とは異なるかたちでの分野の偏りがあるが、これは選定上の偏りではなく、たんに現在の日本のゲーム研究の状況を反映しているだけだと思われる。

ては、より学際的な（あるいは別系統の分野の）ゲーム研究の入門書や教科書があるかどうかについて、多様な分野の専門家にアドバイスを求めたい。

- ② 書籍中心に選定している点。人文社会学系は書籍でも研究が発表されるが、経験科学の研究成果は基本的に雑誌論文のかたちをとるので、書籍中心だと偏りが出る。この点については、個々の論文を個別に選定するのは実務上の限界があるが、ジャーナル単位でリストに載せることで改善できるかもしれない。
- ③ 選定担当者の知識の偏り。この点についても、多様な分野の専門家に引き続きアドバイスを求めたい。

## 文献

- [1] Mäyrä, F. 2008. *An Introduction to Game Studies: Games in Culture*. London: Sage Publications.
- [2] Wolf, M. J. P., ed. 2012. *Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming*. Santa Barbara, CA: Greenwood.
- [3] Wolf, M. J. P., and B. Perron, eds. 2014. *The Routledge Companion to Video Game Studies*. New York, NY: Routledge.
- [4] Ryan, M.-L., L. Emerson, and B. J. Robertson, eds. 2014. *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*. Baltimore, MD: Johns Hopkins University Press.
- [5] 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.

## 5. セッションの概要

インタラクティブセッションでは、以上の説明に加えて、現時点での文献リストを掲示する。①リストにまだ載っていない重要文献の指摘・推薦、および、②すでにリストに載っている文献についての評価を随時募集する。そのほか、プロジェクトの全体構想に対するコメント、作業の進め方や現在の課題に対する具体的なアドバイス、その他細かい点での指摘・意見・要望・質問を期待したい。

---

# The Progress and Problems of the Research Mapping Project for Game Studies

Shinji MATSUNAGA<sup>i</sup> Akito INOUE<sup>ii</sup> Kazufumi FUKUDA<sup>iii</sup> Koichi HOSOI<sup>iv</sup>

<sup>i</sup> The Faculty of Fine Arts, Tokyo University of the Arts

<sup>ii iii iv</sup> The Ritsumeikan Center for Game Studies, Ritsumeikan University

E-mail: <sup>i</sup> matsunagashinji@gmail.com, <sup>ii</sup> akitoinoue.ac@gmail.com,

<sup>iii</sup> fukudakz@gmail.com, <sup>iv</sup> hosoik@im.ritsumei.ac.jp

**Abstract** We are engaged in an ongoing research project for interdisciplinary game studies. This project is a part of the Bunkachō research project for media arts. The goal is to survey and collect a large number of literature from game studies both inside and outside the country, and to organize a comprehensive reference list for game studies: an overview “map” for game researchers, game developers, and students to explore any part of game studies. In the session, we will describe the project’s progress, the principles to pick up sources, and the problems we are facing.

**Keywords** game studies, reference list, survey, interdisciplinarity, the Bunkachō research project for media arts