



Replaying Japan 2016

東京大学大学院 学際情報学府

博士課程 木村 知宏

1. 概要

Replaying Japan 2016 は、ドイツのライプツィヒ大学で2016年8月15日から17日までの期間に開催された国際会議である。Replaying Japan は、国際日本ゲーム研究カンファレンス (International Conference on Japan Game Studies) とも呼ばれる。2013年に立命館大学で第1回大会、2014年にカナダのアルバータ大学で第2回大会、2015年に再び立命館大学で第3回大会が開催され、今大会はヨーロッパで初となる第4回の開催となった。Replaying Japan の特徴は、日本のゲームを対象とした研究がテーマとなる点にある。今大会のテーマは From Pac-Man to the present: Japanese Games between the local and global であり、4つの基調講演と2トラック進行でのセッションが行われた。各セッションのタイトルを以下に示す。

- (1A) パックマンの理論
- (1B) 産業史・VR
- (2A) コンテンツ分析
- (2B) 文脈の中のJRPG
- (3A) パラゲーミング
- (3B) 教育の視点
- (4A) 意見と言説
- (4B) 歴史と保存
- (5A) 日本と西洋・異文化間
- (5B) 文化的・世界的文脈
- (6A) 産業批評
- (6B) ゲームデザインと相違点

この他に、ショートペーパー、ポスター・デモなどのセッションが行われた。

今大会には12か国 (ドイツ、カナダ、フランス、アメリカ、イギリス、アイルランド、フィンランド、ポーランド、スペイン、中国、韓国、日本) から約100名が参加した。日本のゲームを対象とした研究をテーマとしているものの、国内と海外で比較すると、国内からの参加者は圧倒的に少ない。発表された研究の内容は、人文学的なアプローチが主流であり、産業論やゲームデザイン論も多かった。

2. 基調講演

4つの基調講演のタイトルを以下に示す。

- (1) PAC-MAN の面白さの秘密
- (2) 80年代のゲームサウンド ~8bit の不思議な業界~
- (3) The Making of 80s Japanese Games ~Create World~ in case of "XEVIIOUS" & "the Tower of DRUAGA"
- (4) Beyond All Your Base Are Belong To Us: The art of turning 花鳥風月 into Painkiller or Osaka dialect into Welsh accent

最初の講演は、岩谷徹教授による『パックマン』の開発とそのコンセプトについての解説であった。男性だけでなく女性にもターゲット層を広げるために、『パックマン』では「攻撃」や「死」という表現が避けられ、パックマンの「食べる」という行為や、敵のゴーストが巣に戻るということが表現された。開発においては、シンプルでわかりやすく、プレイヤーを楽しませる工夫を丁寧に盛り込むことが重要であり、このことは日本製品に見られるような「おもてなし」の概念として言い換えられる、ということが語られた。

2番目の講演は、株式会社ナムコ (現在のバンダイナムコエンターテインメント) でサウンドクリエイターとして活躍してきた小沢純子氏による、ゲーム音楽の開発環境とその当時の資料についての解説であった。この講演では、80年代のハードウェアの制限や、開発当時の貴重な資料、ゲーム音楽のコンサートなどについて語られた。

3番目の講演は、遠藤雅彦教授による『ゼビウス』と『ドルアーガの塔』の開発とその背景についての解説であった。両作は当時流行していた他のメディア作品の影響を受けながら、ナラティブ要素を取り入れた新しい作品である。独特の世界観と攻略要素がプレイヤーのコミュニティに影響を与えていったことが、開発当時の資料を交えて語られた。

最後の講演は、Minako O'Hagan 准教授によるゲームのローカライズについての解説であった。この講演では、ゲームの進化に伴って翻訳を要する場面が著しく増加していることや、開発段階において活用可能なデータベー

スを構築することの重要性などが語られた。

現在の開発現場に貢献し得るゲーム研究の役割のひとつは、ゲーム史の視点を与えることにあると思われる。80年代の開発現場が技術の制限を創意工夫によって乗り越えたということや、現在につながる文化やコミュニティの連続性を80年代から読み取ることができるということは、ゲームというメディアをとらえる上で重要な視点である。今大会の基調講演は、過去を相対化して見ることによって、進化を続けている開発現場に深い洞察と新しい論点をもたらすという可能性をより見えやすくしたのようになっていたといえる。

3. セッション

上述のように、人文学的研究や産業論、ゲームデザイン論をテーマとした発表が多く、それらの発表では新しいゲームタイトルだけではなく、幅広い年代のゲームタイトルが扱われていた。特筆すべき点は、日本のゲームと文化を海外の視点からとらえる発表が数多く見られたということである。

そのひとつの例として、「メタルギアソリッドシリーズ」を除き、日本のゲームには第二次世界大戦などの近現代の戦争を本格的に扱ったものがなく、このことは開発者がこの問題に取り組むことを避けることと関連すると論じた研究 (Hutchinson, 2016) を挙げるができる。この研究は、日本と海外の様々なゲームを分析し、それらを歴史的・文化的に比較することによって、気づきにくい背景を浮き彫りにしている。研究の着眼点については、日本のゲーム文化の内側からよりも、その外側からの方が見えやすいものがあるということがいえる。

ただし、日本のゲーム文化の外側については見えにくいものは数多く存在する。あるゲームについて間接的に見聞きしたのではなく、直接的にそのゲームに触れた、すなわち、そのゲームをプレイしながらコミュニティに参加した、あるいはそのゲームの最盛期の社会的背景をリアルタイムで知った、といったことはゲームについて論じる際に、重要な視点につながる。とくに、そのゲームが発売された国の文化特有の言説に直接的に触れることによって、その国の外側からの視点のみでは得られにくいニュアンスを獲得することができる。ゲーム文化の内側にいる日本の研究者の利点は、そのような視点を海外の研究者よりも多く有することにある。今大会の各セッションでは、双方の視点を補い合うような、より多くの議論への発展の可能性がうかがえた。

4. 今後の展望

海外の研究には、日本のゲームと文化を相対的に見ることができるといえる長所がある。Replaying Japan 2016

では、国内のゲーム研究とは異なる俯瞰的な視点で日本のゲームと文化をとらえている研究が数多く見られた。基調講演と各セッションにおける発表と質疑応答では、白熱する議論が見られ、日本のゲームに対する海外の研究者の関心の高さがうかがえた。日本のゲーム研究者は、このような「外側の視点」を参考にしながらも、日本のゲームと文化に直接触れることができる「内側の視点」の長所を生かしつつ、研究を発信していくべきであろう。Replaying Japan は、国内外の研究者の視点が交差する国際的な交流の場として、今後ますます重要になるとと思われる。

Digital Games Research Association (DiGRA) から発信される研究や、近年になって増加しているゲーム研究の出版物において、人文学的な研究が非常に多く見られるようになった。すでに述べたように、Replaying Japan 2016 においても同様の傾向が見られた。ドイツにおけるゲーム研究は、北欧とアメリカのゲーム研究を受容してきた歴史があり、近年は一定の制度化・形式化の流れが見られるようになるに至っている (ロート, 2017)。以上のことから、国際的なゲーム研究は人文学の分野を中心に、一定の方向性をもって成立しつつあると考えられる。日本のゲーム研究の歴史は、北欧とアメリカのゲーム研究を受容して発展してきたという点でドイツと類似しており、海外のゲーム研究の翻訳書の増加と普及に伴い、今後はドイツと同様の推移をたどる可能性がある。様々な分野の研究者が集まり、ゲームとプレイヤー、およびそれらをめぐる現象というテーマについて、多様な視点から議論することを可能にしてきたのがゲーム研究の特長であるとするならば、ゲーム研究の今後の発展のためには、ゲーム研究にアプローチする分野が一定の多様性を保つことは重要であろう。日本デジタルゲーム学会 (DiGRA Japan) において発表される研究内容を見る限り、現在は多様性を保持しているように思われる。この点は、日本のゲーム研究コミュニティの長所である。

海外の研究者からは、日本のゲーム研究者がより多くの研究を英語論文の形で発信すべきだという声が聞かれた。日本のゲーム研究者は、当該分野の発展の起爆剤となり得るアプローチの多様性を保ちながら、海外の研究者にとって魅力的な研究内容を外に向けてより多く発信することが求められている。

文献

- Hutchinson, R. (2016). Distancing war: Japanese videogames and WWII. *Replaying Japan 2016 Conference Abstracts* (Leipzig University), 28.
- ロート, M. (2017). ドイツのゲーム研究事情 細井 浩一 (監修) ゲーム研究の手引き (pp. 20-21) 文化庁