

CEDEC2006

IGDAアカデミック (5)

日本でゲーム学研究をどの ように進めるべきなのか 可能性と方法論

井上 明人 (モデレーター)
慶應義塾SFC研究所 / 国際大学GLOCOM 研究員
征矢 健太郎 (パネラー)
株式会社シフト

トピック

- ・ **海外の研究の進展**
- ・ **国内の研究の状況**
- ・ **用語の統一について**
- ・ **開発者と研究者の関係**
 - **研究者と開発者の両立**
 - **研究者と開発者の関心のちがい**

海外の研究の進展

1. 組織化の進展（学会、学派など）
2. 開発者による研究活動が盛ん。
3. MITなどの大学が積極的にゲーム研究を行う
4. 出版物が大量に出る。そしてある程度売れる。

海外の研究の一例

・ 参考：オンラインリソースの例

- DiGRA <http://www.digra.org/>
- Gamestudies.org <http://www.gamestudies.org/>
- Game-Research.com <http://www.game-research.com/>
- Gamasutra <http://www.gamasutra.com/>

国内の研究の状況

- ・ 1. 世界に尊敬される開発者が数多く存在。
- ・ 2. 学問としての制度化、連携は弱かったもののいままで成し遂げられてきた大量の議論、出版。
- ・ 3. いままでの成果をうまく収斂できれば強力に発展？

国内研究の例

・ 参考：90年代中盤のゲーム研究ブーム

- コンピューターゲームデザイン教本 多摩豊 (1990)
- ざるの会 ゲームデザイン入門 (1992 - 1998)
- TVゲーム研究会 (1994ごろ)
- テレビゲーム・ミュージアム・プロジェクト (1994 - 1996ごろ)
 - ・ 月例研究会
 - ・ 電子遊戯時代ーテレビゲームの現在ー (編集 テレビゲーム・ミュージアム・プロジェクト)
- 新ゲームデザイン 田尻智 (1996)
- 情報処理学会 MPS 研究会 「ゲームとモデル化」 シンポジウム (1998-12)

用語の混乱

- ・ **参考**：“Formal Abstract Design Tools”の一説

- 「アスリートたちはスポーツとフィジカルの調整のための用語を知っていますし、エンジニアは専門領域の技術的な専門用語を知っています。医者は体のパーツのラテン名を知っていて、読みにくい処方箋を書けるほどです。
- 対照的に、ゲームデザイナーは「面白い」か「面白くない」かだけで議論することが出来ます。ただし、大抵の場合、そこで話は終わってしまうのですが。「ゲームが面白いかどうか」は理解の出発地点としては良いのですが、デザイナーとしてはもっと深い仕事を要求します。」
- http://www.gamasutra.com/features/19990716/design_tools_01.htm

- ・ **参考2**: ゲームデザインパターン

- <http://www.gamedesignpatterns.org/>

研究者と開発者の関係をどうするか？

- ・ **参考：**
- ・ **エリック・ジーマーマン氏の例**
 - Rules of Playの著者であり、gameLab代表
- ・ **ダグ・チャーチ氏の例**
 - Thief, Deus Exなどのプログラマー
 - FADTIGDA academic
- ・ **クリス・クロフォード氏の例**
 - The Art of Computer Game Designの著者であり、Atari Research Centerにもいた
 - 開発者としては“Eastern Front”（Atari時代）, “Balance of Power”（フリーランス）など

研究から開発へのフィードバック

- ・ 研究者は研究者の興味に偏りすぎている？
- ・ 研究の実用性：「開発現場に使える研究」
- ・ 実用性への反論：「基礎研究としての価値」

開発から研究へのフィードバック

- ・ 開発者はどこまで研究に協力できるのか
 - データを研究者にオープンにできるか？
- ・ 開発者から研究者へ！：岩谷徹

論点まとめ

- ・ 海外の研究の強みは？
- ・ 国内の研究の強みは？
- ・ 用語の統一をどうするか？
- ・ 開発者と研究者の関係は？
 - 研究者と開発者の両立はできる？
 - 研究者と開発者の関心や目的の違いをどう協同させていくか？

参考URL

- FADT
 - http://www.gamasutra.com/features/19990716/design_tools_01.htm
- テレビゲーム研究
 - http://www.moriyama.com/netscience/Kawai_Takashi/Kawai-1.html#02
- 情報処理学会 MPS 研究会 「ゲームとモデル化」
 - <http://www.ipsj.or.jp/sig/mps/sympo/5th.html>
- TVゲームミュージアム月例研究会
 - <http://web.archive.org/web/20040518124709/http://trans-japan.com/vp/bg96/report/index.html>
- ざるの会 「ゲームデザイン入門」
 - <http://www11.ocn.ne.jp/~zaru/zaru/backnumber/nyuumon/index.html>