

Replaying Japan 準備号 発刊に寄せて

2017年12月5日

立命館大学 ゲーム研究センター長
立命館大学 衣笠総合研究機構 客員教授

上 村 雅 之

立命館大学ゲーム研究センター（RCGS）が日本を代表するビデオゲームの大学での研究機関として発足（2011年）して今年で六年、またカナダ、アルバータ大学との連携で始まったビデオゲームの学会Replaying Japanが発足（2012年）してから五年の歳月が流れた。この間、設立当初の予想をはるかに超えた海外のビデオゲームの研究者、特に日本人が制作に関わったビデオゲームに関心を寄せる海外の研究者の存在が明らかになってきた。

日本人はビデオゲームを含む遊び道具への関心は極めて高い国民であるが、大学での関心はRCGSが発足した当初ですら、それほど高いものではなかった。その背景には学問と遊びは対立する存在であるという世間的な常識も大きく影響をしていたと考えられる。遊びや遊び道具は大学が目指す高度な知識を学ぶ上で障害となる存在であるとすら考えられる傾向にあった。

ビデオゲームは第二次世界大戦後にアメリカで発明されたが、アメリカ国内でもビデオゲームの発明に直接大学が関わる事はなく、新しいビジネスを求める若者たちの手によって、次第に現在のビデオゲームの原型が形作られた。そのビデオゲームを日本に紹介したのも、日本の玩具流通の人たちであった。そして、1980年代の日本のビデオゲームの発達を支えたのも、大学ではなく遊びをビジネスにしていた企業が中心を担ったと言う歴史を刻んでいる。1990年代以降には日本人により制作された数々のビデオゲームが日本とは言語も文化も異にする世界中の人たちの支持を獲得し、巨大な世界規模のビジネスに発展した。この事実からビデオゲームの遊びには国際性という重要な特徴が備わっている事が明らかとなった。

このように大学との関わりがあまりない企業を中心に発達してきたビデオゲームではあるが、それが世界的な規模で広がるにつれて、ビデオゲームの遊びを楽しんで育ってきた若者たちの中からビデオゲームの遊びを通して日本文化に興味を抱く人々が多く現れた。さらにゲーム研究を志す研究者たちの中には、ビデオゲームには単なる遊び以外の要素が含まれているのではないのかという疑問や好奇心を持つ人たちが増えており、過去に発売されたビデオゲームを研究資料として整理していく活動の重要性を強く認識するようになってきている。

ビデオゲームはビジネスの力で発展する事は出来た。しかし企業間の競争や著作権等の法律的な制約から、ビデオゲームのユーザーの一人である研究者が自由に発売されたビデオゲームを研究し、意見を交換出来る場を企業が提供する事は難しい。ここにきてビデオゲームの今後の発展に大きな影響を与える、大学にしか実現できない役割が明らかになったのではないだろうか？その役割の一つとしてRCGSやReplaying Japanの約六年にわたる活動で明らかになったビデオゲームの遊びが持つ国際性と言う重要な特徴について大学ならではの広い分野にわたる知見を活用した研究がさらに求められるのではないかと考えている。