

## ゲームぶらぶら2 セッション1 「アーカイブとコミュニティ」

セッション1について

セッション1はアーカイブとコミュニティに関して研究しておられるもしくは活動しておられる先生方によるシンポジウムでした。東京大学大学院助教授の武邑光裕助教授、京都精華大学マンガ学科の牧野圭一教授、青空文庫を主宰しておられる富田倫生先生の三名の方にパネラーをしていただきました。

牧野先生のお話

機材関係のトラブルが起きたため予定とは異なり牧野圭一教授のお話からセッションが始まりました。牧野教授は日本で初の大学の漫画学科をつくられた先生です。漫画、アニメーション、絵本、ゲームなどは社会的に大きな影響力をもつものであるのにも関わらず文化としての研究がほとんど行われていないことを指摘されました。しかしこれからのITのなかで漫画やアニメ、ゲームといったものは大きな意味を持ち、それはベットや介護といった世界にまで広がっていくだろうと述べられました。そのような中で広大に広がった漫画などのアーカイブをどのようにすべきかということについても、漫画に標識としての四字熟語つける

ことにより抽出して使えるようにし始めていると話されました。

富田先生のお話

次は著作権がきれた文学作品等をデジタルアーカイブしている青空文庫を主宰している富田氏のお話でした。その中でデジタルアーカイブすることについての意味が生まれたかについて述べられました。それは最初電子図書館を作るといっただけに文学作品をコンピュータを使った朗読をするために用いられること、また文学作品中にあるJIS第一、第二水準の漢字以外が集まることによつてJIS第三、第四水準を作ることに役立つなど最初に考えていたことは異なる新たな意味を生み出したことです。これは私たちが抱いていたデジタルアーカイブをすることにより何か新しいことが出来るか、意味があるのかという問いに対する大きな答えとなりました。また富田氏は青空文庫の目的と作業の手順を文章化してマニュアル化したものを公開していただけで共感する人々の協力が三百人以上も集まり今の様な成功にいたっていることも私たちゲームアーカイブ・プロジェクトにとって励みとなることでした。

## 「ネットワーキングとしての可能性」

武邑先生のお話

セッションの最後のプレゼンテーションを行ったのは東京大学大学院武邑光裕助教授でした。武邑先生はインターネットのコンテンツ研究をされている先生です。アーカイブとコミュニティのこれからについてのお話でした。いまだ日本ではブロードバンドのインフラの整備が遅れているがそれが整うことによりアーカイブコンテンツのあり方や概念も劇的に変わる。アーカイブコンテンツは個人に向かつていくものとなるだろうと述べられました。今武邑先生が開発しおられるハイパーリンクではないデスクトップ環境についても見ることが出来ました。

まとめ

セッションでは、実に多角的で面白い意見が交換され、将来のネットワーキング、そしてコミュニティの、大きな展開の可能性を垣間見ることができました。それぞれのパネラーの先生方が実際に実践しておられる研究が、我々はもちろん参加者の多くにより良い良い刺激を与えてくれるものでり、大変有益なものでありました。

また、大変内容の濃いお話でし

たので、後のアンケートなどで「時間が少ない」などの意見を多くいただきました。こうした意見も今後参考しながら、より充実した意見交換の場を作っていけたら良いと感じました。



# ゲームがぶらぶら2 「セッション2 遊びとインタフェース」インタラクティブティとしての可能性

TEXT  
福田

セッション2はテレビゲームにとつて、非常に重要な要素である。遊び、インタラクティブティといった要素について、東京芸術大学先端芸術表現科教授の藤幡正樹先生、YUI知能映像研究所の岡田美智雄先生のYUI代表でもある、立命館大学政策科学部助教細井浩一先生の3人のパネラーに語っていただきました。

岡田美智雄先生

細井先生によるこのセッションの簡単な説明につづいて、1番手のパネラーであるYUI知能映像研究所の岡田美智雄先生のお話です。以下はその簡単な内容です。

テレビゲームを遊ぶことによって日常から離れて行く感覚を持つことと違って、より日常に目を向けたコミュニケーション（遊び、雑談、幼児の遊びなど）を題材にして研究している。

人々は効率さ、正確さの中にいきるため、職場で教室で家庭で、受け手と発信側といったかたちで情報的に非対称な関係に生きている。しかし、たとえば電車の中では、常に回りの目を気にしたりするなど、人々が環境から自分の立場をおしえてもらっていることがわかる。

あそびには、他者の参加を要請しつ

つ、自身も参加を競うことによつて遊びの輪をつくるつといった要素がある。またコミュニケーションには情報をやり取りするといつただけでなく、やりとりを通じて社会的、立場の認識をさせるといつように、関係性、関係形成のためでもあるといえる。

「Talking Eye」等を使用したコミュニケーションのあり方といつた観点からのお話でした。

実際にゲームの話があつたわけではありませんでした。コミュニケーションといつた観点から考える「遊び」といふ点において、よりよいキャラクターの作り方やインターネットなどをつづじたユーザー同士のコミュニケーションの可能性について考えさせられました。

細井浩一先生

つづいて、YUI代表でもある立命館大学助教細井浩一先生による遊び、インターフェイスの活用を「京都陣取りゲーム」を通じてのお話です。

日本には昔から外庄によつて新たなことを始めてきた。それは例えば黒船であり、インターネットの誕生であるといえる。インターネットの誕生によつて日本の文化財の保護といつことが

必要になってきているという背景のもと、デジタルアーカイブの必要性が急速に拡大している。デジタルアーカイブの題材を考えた場合、文化のあり方、社会的な活用性といつた要素が非常に重要になってきている。

藤幡正樹先生

このセッション最後のパネラーは、インタラクティブアーティストとして先駆者でもある藤幡正樹先生に2つの作品の紹介とともにお話していただきました。

インタラクティブは次のように3つのかたちに分ける事が出来る。一つ目はスイッチをつけることによつて電灯がつくといつた「電灯スイッチ型」であり、多くのものはこの応用型であるといえる。2つめはマックやウィンドウズのデスクトップ上で行なわれる「Window's button mouse pointer」型だ。デスクトップのメタファはイメージがイメージであるといつただけでなく、オブジェクトでもあるといつたものだ。つまりイメージがインタラクティブにマニピュレートされたときオブジェクトになるといふことだ。3つめは自立してプログラムや、装置に自分が介入するといつた形のものだ。例えば、YUIに対して自分が介入する事や、カメラによつてカメラマンは撮影、現象といつたカメラのもつシステムの一部分になっているといえるといつようなことだ。コンピューターでアプリケーションを扱つ場合にも動揺のことがいえる。

記号学といつ観点からいへば、意味

といったものが伝達されるときに、新しい意味コードの生成に立ち会つれば人間は興奮を感じる。そういうとき人々は、自分と相手の意味コードの照らし合わせを行なっている。例えば、小説を読むとき主人公に感情移入する時も、主人公のもつ意味コードとの照らし合わせを行つているといえる。そのため小説を読むには教養がいる。

教養が意味コードの照らし合わせをアシストしてつづけているのだ。ここで、教養文化によつてサポートしてつづけるものをインタラクティブなインターフェイスによつて、よりサポートする事が出来る。メディアの設計、関係性を新しくするといつことも今後は非常に重要な表現形態であるといえる。

インターフェイスの要素や重要性についてのお話でした。コンピュータ上でのインターフェイス、アプリケーションの重要性をより深く考えさせられました。

まとめ

直接ゲームに関わりのある人々ではなかつたものの、3人の先生方の作品それぞれにゲームの要素が含まれていて、コンピューターの持つインターフェイスの可能性は大きく、テレビゲームの持つ可能性も非常に幅広いと感じる内容でした。

# ゲームから学ぶ2 「セッション3」 ゲームと社会へアカデニズムとしての可能性へ

## セッションの概略

gan et al. の締めくくりとなるセッション3は「ゲームと社会へアカデニズムとしての可能性」と題して行われました。このセッションはテレビゲームについて社会心理学、経済学、そしてソフトウェア工学といったように学問的なアプローチをなさっている三人の先生方によるシンポジウムでした。

パネラーの先生方はお茶の水女子大学大学院の坂元章助教、京都大学大学院の松井啓之助教、そして佐賀大学学術情報処理センターの松原義継技官の三名です。まずそれぞれの先生方各自の研究についてプレゼンテーションされ、その後質問の時間をとるという形式で進められました。

坂元先生 テレビゲームへの社会心理学からのアプローチ

まず坂元先生はテレビゲームに関する社会心理学分野での調査研究の実情について述べられました。現在テレビゲームに利用に関してその効果や影響については未だしっかりと方法論が形成されておらず、それらの必要性について述べられました。そしてその方法論についてジャーナ

リストや関係各所が正確に認知する必要があるということですが。

その後お話しはテレビゲームに関して見本となるような研究がなされない現在の基礎研究者と実践研究者の共同研究の必要性と研究者の養成システムについて改善の余地があるという方向に進みました。そしてそれらの実際の研究についても多数の実験やパネル研究を行うことで様々な因果関係について調査すべきであると述べられました。

最後にテレビゲームに関する研究の方法論をジャーナリストや研究者以外にも認識し、様々な応用研究にも目を向けていく必要があると述べられました。

松井先生 ゲームシミュレーションからのアプローチ

松井先生はまず始めに日本ゲームシミュレーション学会について触れられました。ゲームシミュレーションとは社会の様々なことを抽象化したゲームを、人間の意思決定を作用させたシミュレーションとして研究を行う方法論だということです。

次のその利用方法についてゲームそのものが研究対象である場合、研究ツールとしてゲームを扱う場合、

そして教育ツールとしてゲームを扱う場合と三つのゲームシミュレーションの利用方法について話されました。一つ目の場合は経済・経営分野での新たなビジネスモデルの研究や人工知能などを通してのソフトウェア工学などに利用される場合。二つ目は社会や経済など複雑な構造のものに対しての方法論としてゲームシミュレーションが利用される場合などを指します。この手法では統計的な手法や方程式的な手法、マルチエージェントの研究など様々なアプローチの方法があるそうです。その中でゲームシミュレーションは人間というマルチエージェントを利用したシミュレーションとして活用出来ると述べられました。三つ目は専門領域への導入や実践教育として利用することが出来るということです。しかしこれら三者は研究、教育の双方に対して利用が期待できると述べて発表を終えられました。

松原先生 ゲームソフトに対する生産性について

最後に松原先生がゲームソフトについて生産性という観点から評価する研究について発表されました。これはゲームソフトのエンターテイメントとしての性質を全く無視し、純粋にソフトウェアとして他のビジネスソフトなどと比較しその生産性を評価するという研究であるということとです。

まずテレビゲームの要素のうちエンターテイメントを除いたビジネスとソフトウェアという二つの観点について述べられました。またこの研究の目的として生産性向上のための基礎データの収集とゲームソフトに対する客観的、中立的な評価を得ることであると述べられました。また研究のための予備調査として行われた各ゲームソフト開発会社に対して行ったアンケートの結果を紹介されました。これは開発者側の生産性向上という意識があるかどうかを把握するためにおこなわれたもので、次に行う本調査の下準備として行われたということとです。

まとめ

今回はゲームソフトについてアカデミックなアプローチをされている三人の先生方にお話しを伺ったのですが、残念ながら時間の都合で先生方のディスカッションまで至らなかったのが残念でした。しかしそれぞれの先生方のお話しは興味深く、また今まで研究されてこなかった分野についての発表もあつたため新しい発



TEXT  
吉野

見が多々あり大変勉強になりました。最後に今回のセッションにご参加いただいた三人の先生方には、今後とも活躍されますようお願い申し上げます。