

2013年 5 月 15 日

2012 年度採択 研究の国際化推進プログラム 研究成果報告書

採択者 (研究代表者)	所属機関・職名：映像学部教授 氏名： 中村彰憲
研究課題	文化資産としてのデジタルゲーム：日米英におけるビデオゲーム・アーカイブの現状と展望

I. 国際的研究成果発信の目的・意義の概要

今次の国際的研究成果発信の目的・意義について、概要を記入してください。

本プロジェクトは 98 年からビデオゲームのアーカイブ構築を目指して立ち上げた産学官連携プロジェクト、ゲームアーカイブプロジェクトを推進し、その後、学内活用データベース Ludoly の開発や、文化庁の「平成 24 年度メディア芸術デジタルアーカイブ事業」に採択のもと進めてきたデジタルゲームアーカイブに関する研究成果の発信と国際共有を目的に進められた。

具体的には、国際シンポジウム「国際ゲーム保存カンファレンス」の開催とカンファレンスでの発表内容の英日のバイリンガル仕様での発行である。

シンポジウムは、産学官の協調関係を前提に、ビデオゲームやその文化の保存についてこれまで積極的に取り組んできた米英のキーマンを招き、当大学における同分野での研究蓄積と成果の共有を行うとともに、「ビデオゲームやそれらを取り巻く文化」の保存に関し、改めてその社会文化的意義について国際的な視野を織り込みつつ考えるとともに、それらが地域活性化にもたらす可能性について追求することにあつた。また、米英において、同分野における第一人者であるタンフォード大学、科学技術コレクション並びにフィルム&メディアコレクションのキュレーターを務めるヘンリー・ローウッド博士を、英国国立ビデオゲームアーカイブを同国国立メディア博物館内に創設するうえで主要な役割を果たし、現在、英国ウェブアーカイブのゲーム・カルチャー・スペシャル・コレクション理事も務めるバーススパ大学のジェームス・ニューマン教授をお招きし、それぞれの活動を発表いただくと同時に当大学における研究成果を示すことで、デジタルゲーム保存及びアーカイブにおいて、立命館大学が世界でも第一線の水準であるということを改めて示すことにあつた。

II. 国際的研究成果発信の成果と今後の展開計画の概要

今次の国際的研究成果発信で得られた成果と今後の展開計画について、概要を記入してください。

本カンファレンスは、「ゲーム保存国際カンファレンス：ビデオゲーム～保存？忘却？世界はどう考えているか～」という名称で、2013年1月18日（金）14:00～17:00、京都嵐山 時雨殿にて開催された。前述のとおり、スタンフォード大学 科学技術史コレクション、フィルムメディアコレクションキュレーター、ヘンリー・ローウッド博士、英国バーススパ大学 デジタルメディア学部教授兼クリエイティブ・メディア実習コース・リーダー、メディア・フィーチャー・リサーチ・センター所長のジェームス・ニューマン教授、立命館大学ゲーム研究センター長で、映像学部客員教授の上村雅之氏、立命館大学映像学部教授で、ゲーム・アーカイブプロジェクト代表、日本デジタルゲーム学会会長の細井浩一教授などがそれぞれの講演をおこなった。会場が、百人一首の記念館である時雨殿であったこと、途中で、メディアアーティストであるテラダナオ氏により、茶道プラスというインスタレーションがおこなわれるなど、ビデオゲームと文化の連結を示唆する中でカンファレンスがおこなわれ、同メディアの今後の変容を示唆するものとなった。会場には、80名程度が参加したがそれに加え、Gamebusiness.jp といったゲーム専門メディアもカンファレンスの模様を報告する等、初めての取り組みにも関わらず、社会的な認知を広げることが出来た。今後は、世界各国で行われているゲーム保存に関する研究者とのネットワークを更に強めると同時に、立命館大学で実施されるゲームに関わる国際研究会などでは、参加する研究者に報告書を配布するなどして取り組みの認知度を高めていく。