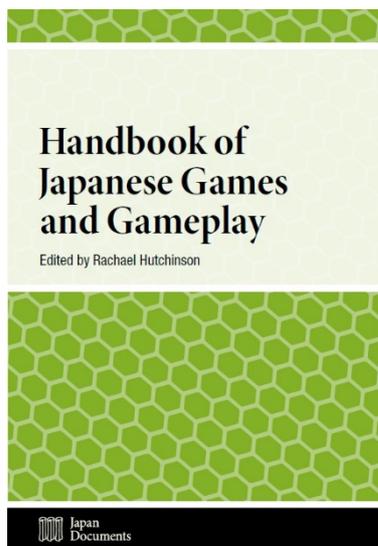




R.ハッチンソン編  
日本のゲームとゲームプレイ・ハンドブック  
Handbook of Japanese Games and Gameplay

Hutchinson, Rachael (ed.), Handbook of Japanese Games and Gameplay. (Japan Documents Handbooks Series) 2025:3 (Japan Documents, JA) <100-6500> ISBN 978-4-909286-52-9 hard ¥28,875 (税込)

日本のゲーム及びゲーム産業を多角的に考察する



本書は日本におけるゲームの多様性を紹介し、それをゲーム産業や発展のプロセス、より広いメディアのエコロジーのコンテクストの中で捉えるハンドブックです。カードゲームやボードゲーム、パチンコやデジタルゲームといった日本のゲームの歴史を辿りつつ、ゲームが玩具やアニメといかにつながっているかや、アナログ及びコンピュータ・ゲームがバーチャルな世界といかにつながっているかについても考察しています。これまでに発売された「ファイナルファンタジー」「信長の野望」「バーチャファイター」「バイオハザード」「どうぶつの森」といったいくつかの名作ゲームを分析し、世界中で様々なプレイヤーがそれらのゲームをどう解釈したのかについても考察しています。また、リビングからアーケード、オンライン空間、脱出ゲーム、テーマカフェまで、ゲームプレイの場所についても論じています。

更に、いくつかの主要なゲーム開発企業のオフィスにも立ち入り、最初設計からローカライズを通じた開発の決定、異なるハードへの適応、マーケティングや流通などについても取り上げています。日本のゲーム産業を海外のゲーム産業と比較し、仕事の実際やeスポーツのような分野におけるイノベーションへの法的障害についても考察しています。主流の外での表現の重要な空間として、ニッチなマーケットやインディーズゲームについても触れています。

本書は多様な視点から日本のゲームを考察しており、日本研究、社会学、カルチュラルスタディーズ、ゲームとその文化、ゲーム産業とその経営などに関心を持つ研究者・研究室にお勧めいたします。



# Table of Contents

Introduction (Rachael Hutchinson)

## **Part 1—Analog and Mechanical Games.**

Chapter 1: The Virtuality of Japanese Playing Cards: Immersion and Transgression in Early Modern Material Culture (Drisana Misra)

Chapter 2: Eating Your Way through Sugoroku: Imaginary Travel in a Japanese Board Game (Bianca Chui)

Chapter 3: Three Studies for a Material History of Japanese Board Games (Nathan Altice)

Chapter 4: Participatory Storytelling as a Media Platform: TRPGs, Gamebooks, Readers' Columns, and Play-by-Mail in Japanese Analog RPGs (Satomi Saito)

Chapter 5: On the Play of Yakumono: The Evolution of Audiovisual Effects in Pachinko (Keiji Amano and Geoffrey Rockwell)

## **Part 2—Gameplay Spaces.**

Chapter 6: Embodied Play in Japan: From Escape Rooms to Larp (Live Action Role-Play) (Björn Ole-Kamm)

Chapter 7: Cabinets in the City: Game Centers, Street Gamers and Urbanity through Virtua Fighter (Jérémy Pelletier-Gagnon)

Chapter 8: Why has Japan's Esports Development Been So Slow? (Akira Igarashi and Yuhsuke Koyama)

Chapter 9: Convergence and Cosmopolitanism in Online Games: Non-Japanese Players on Japanese Final Fantasy XIV Servers (Matthias van Ommen)

Chapter 10: Playing with Animal Crossing: New Horizons in the Japanese, Korean and Chinese YouTube Space (Martin Roth)

## **Part 3—Game Analysis.**

Chapter 11: Salarymen, Samurai, and the State: Masculinity at Play in Feudal Era War Games (Keita Moore)

Chapter 12: Othering Masculinity: Disability and Chivalry in the Yakuza Series (Frank Mondelli and Rachael Hutchinson)

Chapter 13: The Flavor of Late Shōwa: Coziness, Food, and Nostalgia in Gagex Games (Victor Navarro-Remesal and Beatriz Pérez Zapata)

Chapter 14: The Destruction of Raccoon City (again): Japanese Collective Memory Discourse, the Atomic Bombs, and Resident Evil 3 (Ryan Scheiding)

## **Part 4—Game Industry.**

Chapter 15: The Dawn of Videogames in Japan as Viewed from the Toy Industry (Hitomi Mohri)

Chapter 16: Ladies, Leave, and Corporate Liability? Personnel Policies in the Japanese Game Industry (Tsugumi (Mimi) Okabe)

Chapter 17: Restructuring and Redeveloping Final Fantasy: Square Enix's Strategic Survival in a Tumultuous Industrial Landscape, 2000-2020 (K.T. Wong)

Chapter 18: The Gundam Games Ecology in a Media Industry Perspective (Susana Tosca and Akinori Nakamura)

## **Part 5—Game Mediations.**

Chapter 19: Music on the Edge (Connector): Demixing the Sound of the NES and Famicom (James Newman)

Chapter 20: Changing the Game to Keep it the Same: The Paradox of Localization (Amy Dawson-Andoh)

Chapter 21: Playing at Romance: Otome Games and Fan Cultures (Sarah Christina Ganzon)