

テレビゲームとはなにか ゲームプレイの記録と分析を通じて

上村雅之・尾鼻 崇
(立命館大学)

テレビゲームとはなにか

立命館大学衣笠総合研究機構 ポストドクトラルフェロー
立命館大学大学院 非常勤講師
立命館大学映像学部

尾鼻 崇

(bana@fc.ritsumeai.ac.jp)

本研究の背景

- 1998年に「ゲームアーカイブプロジェクト」活動開始
 - ハードウェアやソフトウェア等の収集
 - ファミコン用公式エミュレーターの開発
- 2004年より上村研究室発足
 - 「遊び」としてのゲーム研究
 - 2010年現在、主に三点の活動を展開

上村研究室の活動

1. 「ゲームプレイ」の記録と保存に関する研究
2. ビデオゲーム関連資料のデータベース構築
 - ゲーム関連資料のデジタル化(保存)と活用
 - ゲームソフト付属マニュアル(取扱説明書)等
3. 「ビデオゲーム・カンファレンス」の開催

データベースの構築

- 現在、ファミコンソフト用マニュアルを対象としている
- 他のコンソール、攻略本等も順次進めていく予定



立命館大学 ビデオゲーム・カンファレンス

- 「ファミコンとの出会い」をテーマに、シンポジウム形式で年2・3回開催
- 将来的に失われる可能性のある情報を可能な限り記録し、後世に残すことが目的
- 記録は出版物として公開
- ご登壇者
 - 中村光一氏 (株式会社チュンソフト)
 - 大和聡氏 (任天堂株式会社)
 - 森安康雄氏 (ベネッセコーポレーション)
 - 寺川雅嗣氏 (シャープ株式会社)

