

平成 27 年度メディア芸術連携促進事業 連携共同事業

研究マッピング（ゲーム領域） 実施報告書

平成 28 年 3 月

本報告書は、文化庁の委託業務として、メディア芸術コンソーシアムJVが実施した平成27年度「メディア芸術連携促進事業 連携共同事業」の成果をとりまとめたものであり、第三者による著作物が含まれています。

目次

目次

第1章 本事業の趣旨・背景・目的	3
1.1 背景	3
1.2 目的	3
第2章 実施概要	5
2.1 実施体制	5
2.2 実施スケジュール	5
2.2.1 文献選定の作業期間	5
2.2.2 研究会・報告・シンポジウム実施実績	5
第3章 具体的な実施内容	7
3.1 目標	7
3.2 事前の選定方針	7
3.3 実際の選定作業	8
3.3.1 外国語文献の選定作業	8
3.3.2 日本語文献の選定作業	9
3.4 結果	9
第4章 課題と今後の展望	10
4.1 課題	10
4.2 今後の展望	11
付録 ゲーム研究文献リスト	12
ゲーム研究外国語文献リスト	12
ゲーム研究日本語文献リスト	16

第1章 本事業の趣旨・背景・目的

本事業は、国内外のゲーム研究の状況を整理し、それを通じて今後の国内のゲーム研究の活性化を目指すものである。以下、本事業の背景を説明したうえで、大まかな目的を示す。

1.1 背景

ゲーム研究 (game studies) は、ビデオゲームを中心としたゲームやそれをプレイする経験、およびそれを取り巻く文化を対象とする学際的な研究分野である。国際的に見れば、ゲーム研究は、北欧と北米の研究者を中心として 2000 年前後に制度・実質ともに明確なかたちで成立し、その後も発展を続けている。一方、日本国内では、すでに 1990 年代からビデオゲームのプレイ経験やビデオゲーム産業などを対象にした学術研究が断片的にあったが、2006 年の日本デジタルゲーム学会の設立によって、ゲーム研究が一個の分野として名実ともに成立した。この学会では、とりわけゲーム大国のひとつとしての人的・物的・文化的な資源を背景として、研究蓄積のある従来の諸分野に加えて、より実践指向のゲームデザイン分野の研究がさかんに発表されている。

国内のゲーム研究が現状抱える問題は、少なくとも 3 つある。第一に、ゲーム研究内の分野間・アプローチ間のつながり・相互理解が必ずしも十分ではない。上記のように、日本のゲーム研究は、もともと異なる分野において異なるアプローチのもとで研究されていたものが、対象がゲームであるという共通点でまとまったという側面がある。また、実践指向のゲームデザインと、記述や分析を主とする経験的研究とは、そもそもの動機の点で異なる面もあるだろう。第二に、国内のゲーム研究は、国外の研究動向から相対的に分離している。個々の研究で海外の研究が参照されることはあるものの、サーベイや翻訳といったかたちで最新の国外研究のまとまった紹介が十分になされているとは言えない。第三に、第一と第二の問題の帰結として、少なくとも国内の文献を読むだけではゲーム研究への入門が困難である。ゲーム研究にはどういった論点やアプローチがあるのか、なにを読めばそれがわかるのか、といったことについての十分な情報があるとは言えない。これは、他分野の研究者が有意義なしかたでゲーム研究に関わることを困難にしているばかりか、学生がゲーム研究に関連するテーマで学位論文を書くことを阻害している。

1.2 目的

本事業の目的は、国内外のゲーム研究の動向をおおよそ把握するための見取り図を作ることにある。より具体的には、国内外のゲーム研究の重要文献をピックアップした文献リストを作成したうえで、それらをいくつかの観点から分類・タグづけし、ゲーム研究の現状を体系的に整理することを目指す。この見取り図によって、分野間の相互理解が生まれるとともに、国外研究へのアクセスがしやすくなり、結果として他分野の研究者や初学者がゲーム研究に参入しやすくなるだろう。

本事業を実施するにあたって、事前いくつかの方針を立てた。第一に、原則的に 1990 年以降の文献をピックアップすることである。これは、少なくとも実質的には、ゲーム研究の中心を占めるビデオゲーム研究が成立したのが 1990 年代以降だからである。第二に、読者の多様性に配慮することである。ゲーム研究の見取り図に関心を持つ人は、すでにゲーム研究にたずさわっている専門家から、

第1章 本事業の趣旨・背景・目的

他分野の研究者、ゲーム開発者、ゲームに興味がある学生や一般の人など、幅広い層が想定される。この見取り図は、こうした多様な層のニーズにできるだけ応えるものを目指す。第三に、国内外から、また多様な分野からバランスよく文献をピックアップする。その他、文献の具体的な選定方針は3章で述べる。

第2章 実施概要

2.1 実施体制

実施チームには、立命館大学ゲーム研究センターの細井浩一をコーディネーターとして、同センターの井上明人と福田一史、立命館大学客員研究員の松永伸司が参加した。事業の大まかな目的と方針はチームの合議で決定し、文献選定の実務作業は、井上と福田の助言を得ながら、松永が担当した。

コーディネーター：細井浩一（立命館大学）

メンバー：井上明人（立命館大学）

福田一史（立命館大学）

松永伸司（立命館大学）

2.2 実施スケジュール

2.2.1 文献選定の作業期間

文献選定の実務作業は、2015年7月から2016年3月までの期間に行った。その間、研究会・打ち合わせを3回、オープンなかたちでの報告会を2回、それぞれ行った。報告会では、参加者からのフィードバックをもとに課題と問題点を洗い出した。

2.2.2 研究会・報告・シンポジウム実施実績

第1回研究会

日時：2015年7月27日

場所：立命館大学

出席者：井上明人、福田一史、細井浩一、松永伸司

中間報告（立命館大学ゲーム研究センター第3回定例研究会）

日時：2015年11月27日

場所：立命館大学

報告者：松永伸司

参加者：井上明人、佐原一江（事務局）、福田一史、細井浩一、ほか10数名

第2回研究会

日時：2015年11月27日

場所：立命館大学

出席者：井上明人、福田一史、細井浩一、松永伸司

第2章 実施概要

学会発表（日本デジタルゲーム学会 2015 年次大会ポスターセッション）

日時：2016 年 2 月 27 日

場所：芝浦工業大学大宮キャンパス

発表者：松永伸司

参加者：多数

第3回研究会

日時：2016 年 2 月 28 日

場所：芝浦工業大学大宮キャンパス

出席者：井上明人、福田一史、細井浩一、松永伸司

報告（平成 27 年度メディア芸術連携促進事業報告会）

日時：2016 年 3 月 13 日（開催予定）

場所：京都国際マンガミュージアム

第3章 具体的な実施内容

3.1 目標

1.2で述べたように、事業の目的はゲーム研究の文献の体系的整理にあるが、今年度は、ひとまずゲーム研究の重要文献をピックアップして文献リストを作成することを目標とした。タグづけや分類といった整理作業は、文献リストをある程度完成させたいで行う。

ピックアップする文献の個数は、さしあたり国内外の文献がそれぞれ100個ずつ程度を想定するが、これは適宜変更する可能性がある。

3.2 事前の選定方針

文献の選定にあたっては、対象範囲として(a)国際性および(b)学際性に配慮しながら、文献の重要度の指標として(c)古典性と(d)発展性という観点を採用した。

(a) 国際性

日本語文献と外国語文献をそれぞれピックアップする。国内のゲーム研究は、全体的に見れば質・量ともに国外の研究に遅れをとっていると言わざるをえない。それゆえ、現在のゲーム研究の動向を示すためには、日本語文献をリスト化するだけでなく、外国語文献を積極的に紹介していく必要がある。外国語文献は、被参照性が圧倒的に高いという点で英語文献に限定している。

(b) 学際性

すでに述べたように、ゲーム研究のアプローチは多様だが、アプローチだけでなく、どの側面に焦点をあわせるかもまた多様である。たとえば、プレイされる対象としてのゲーム自体なのか、プレイする主体としてのプレイヤーなのか、ゲームとプレイヤーを取り巻く文化や制度や産業なのか、といった焦点のちがいがあある。この点で、ゲーム研究は、ほとんど必然的に学際的な性格を持つ。それゆえ、さまざまな分野の文献をリスト化の候補にする必要がある。

ここで想定している分野には、たとえば、ゲームデザイン（ただし理論指向のものにかぎる）、情報工学、認知科学、心理学、教育学、経営学、経済学、法学、歴史学、社会学、哲学、メディア研究などが含まれる。この区分は、もちろん網羅的でも排他的でもない。

(c) 古典性

ほかの数多くの文献において、重要なものとして引用・参照される古典的な文献がある。古典的文献は、多くのほか文献がそこに向かう結節点になるという意味で、ゲーム研究の「地図」の要所を占めるものだろう。古典性の評価は、単純な被引用数だけではなく、それが重要なものとして引用・参照されることが多いかという質的な点にも配慮して行う。

(d) 発展性

古典的文献とは反対に、多くのほかの文献を引用・参照するというかたちで結節点になる文献もある。たとえば、サーベイや入門書の類は、一般にこの性格を持つ。こうした発展的な文献の評価もまた、単純に多くの参考文献を挙げているという量的な判断だけでなく、先行研究に的確に言及しているかどうかといった質的な観点込みで判断する。

3.3 実際の選定作業

文献の選定は、まず候補群を洗い出したうえで、そのなかから上記の基準を満たすものをピックアップするというかたちで行った。いくつかの実務上の都合から、実際の作業では、外国語文献と日本語文献とで選定のやり方を分けた。

なお、いずれについても、いわゆるゲーム理論の文献は除外してある。ゲーム研究のマッピングである以上、応用数学としてのゲーム理論を含めると焦点がぼやけることになるという理由による。

また、ゲーム研究に属する文献のリストである以上、ゲーム研究の対象になる文献（資料としての文献）は基本的に候補から除外している。同様の理由で、ゲームデザインの実践書は一括して候補から除外している。ゲームデザイナー自身の考えを述べた著作は、それが資料としてではなくゲーム研究に関わる理論として意義を持つと判断される場合にかぎり、候補に含めた。

3.3.1 外国語文献の選定作業

外国語文献の選定にあたっては、ラウトレッジのゲーム研究の教科書『The Routledge Companion to VideoGame Studies』（M. J. P. Wolf and B. Perron (eds.), Routledge, 2014）をベースにした。この教科書は、ビデオゲームおよびゲーム研究に関わる重要な概念が60項目挙げられ、そのそれぞれについて専門家が10ページ程度の解説文を書いているというもので、きわめて良質でバランスのとれたハンドブックだと思われる。各解説文の末尾には、当該項目についての参考文献が挙げられている。全項目の参考文献を合計すれば、数百個程度になる。

多様な分野と主題の文献をカバーするために、ラウトレッジの教科書のほかにも、いくつかの最新の教科書・入門書類を参考にした。これには、たとえば、『Understanding Video Games』（S. Egenfeldt-Nielsen et al. (eds.), Routledge, 2016）、『Games / Game Design / Game Studies』（G. S. Freyermuth, Transcript Verlag, 2016）、『The Oxford Handbook of Virtuality』（M. Grimshaw (ed.), Oxford University Press, 2015）、『Storyworlds across Media』（M.-L. Ryan and J.-N. Thon (eds.), University of Nebraska Press, 2014）といった文献が含まれる。

外国語文献の選定は、これらの教科書に挙げられた参考文献のなかから、上記の基準に即してとくに重要だと選定者が判断したもの（あるいは重要なものとして取り上げられているもの）をピックアップするというかたちで行った。選別に際しては、雑誌論文やカンファレンスペーパーよりは、本や論文集を優先した。理由は主に、個別の論文単位でリストに入れ始めると分量的に収拾がつかなくなるからである。ただし、被引用数がきわめて多い古典的な論文については、例外的にリストに含めている。

第3章 具体的な実施内容

3.3.2 日本語文献の選定作業

日本語文献には、ゲーム研究の教科書と呼べるような文献は現時点ではない。それゆえ、特定の文献の参考文献表をベースにするといったやり方ではなく、地道なやり方で選定作業を行った。具体的には、候補になる文献をまず網羅的にピックアップしたうえで、そこからさらに選ぶという二段階選抜のかたちを取った。

書籍については、CiNii Books で「ゲーム」で検索した約 5,000 冊のなかから、まず候補になるもの（ゲーム研究の書籍と言えるもの）を洗い出し、さらにそのなかから選定者が重要だと判断したものを選んだ。博士論文については、CiNii Dissertations で「ゲーム」で検索した約 500 本のなかから、候補になるものを洗い出した。博士論文はその本性上、上記の発展性を必ず持つので、原則的に候補のすべてをリストに含めてある。雑誌論文についても、CiNii Articles を使って同様の洗い出しを行ったが、候補の数が多すぎるので、外国語文献と同様に、リストに含めるのは保留している。

なお、邦訳文献もリストに含めてある。邦訳文献については、原書の内容についての判断に加えて、翻訳の品質を判断基準に加えてある。また、日本語文献のなかでどうかという観点から重要性を再評価している。それゆえ、外国語文献リストに原書はあるが日本語文献リストにはその邦訳がないケースおよびその逆がある。

3.4 結果

以上の選定作業の結果、現時点で選別した文献数は以下の通りである。具体的なリストは、末尾の付録を参照。

外国語文献

書籍：80

論文：6

博士論文：1

ウェブ文献：2

合計：89

日本語文献

書籍：70

博士論文：14

ウェブ文献：1

合計：85

第4章 課題と今後の展望

現時点で、すでにいくつかの課題が明らかになっている。以下、そうした課題と現状考えられる対策を挙げたうえで、それを踏まえた今後の展望を示す。なお、課題の洗い出しについては、中間報告会および学会発表（2.2.2を参照）での参加者からのフィードバックに負うところが大きい。

4.1 課題

文献リストだけでは不十分

文献リストだけでは、個々の文献の内容や位置づけ、文献間のつながり、どういった研究の動向・領域があるのか、といったことがほとんどわからない。十分な「地図」として機能するためには、たんなるリストだけでなく、文章による記述や、分類・タグなどのメタデータで情報を補足したり関連づけたりする必要がある。

書籍中心のリストでは不十分

暫定リストは書籍中心だが、それだと論文の集積のようなかたちの研究成果をピックアップできない。とりわけ、実証的研究は書籍よりも論文レベルで議論が進むことが一般的なもので、それをどう拾っていくかが課題になる。

古典性・発展性だけでは不十分

古典性と発展性を選定基準に据えると、いまのところ参照元にも参照先にもなっていないような孤立した文献が見過ごされる。この問題に対処すべきかどうかは、実務作業よりも上位のレベルの問題になる。つまり、プロジェクトの全体的な目標として、既存の研究状況のまとめを目指すのか、あるいは「地図」にある種の発見的な性格を持たせるのか、という点を再考する必要がある。

候補の洗い出しが不十分

日本語文献の書籍はさしあたり CiNii Books ベースで拾っているのですが、たとえば同人誌のような大学図書館に所蔵されていないものは候補から落ちる。また、「ゲーム」という検索語ではひっかからないが大きな観点からすればゲーム文化に深く関わる文献（たとえばメディア研究やオタク文化史の文献など）も拾えていない。この問題に対処するには、リスト候補の選別方法を見直す必要がある。

分野の偏り

現時点での海外文献のリストは、明らかに人文社会学系に偏っており、学際的とは言えない。原因として、以下の3点が考えられる。

- ① ラウトレッジの教科書をはじめ、人文社会学系の教科書をベースにしている点。この点に関して

第4章 課題と今後の展望

はより学際的な（あるいは別系統の分野の）ゲーム研究の入門書や教科書があるかどうかの問題になる。

- ② 先述のように、書籍中心に選定している点。人文社会学系は書籍でも研究が発表されるが、経験科学の研究成果は基本的に雑誌論文のかたちをとるので、書籍中心だと偏りが出る。個々の論文を個別にリストに載せるのは実務上の限界があるが、論文単位ではなくジャーナル単位でリストに載せることで、いくらか改善されるかもしれない。
- ③ 選定担当者の知識の偏り。この点については、多様な分野の専門家に引き続きアドバイスを求めていくことで補完したい。

4.2 今後の展望

1.2で示した事業の目的を達成するために引き続き必要になる作業と、今後の展望を以下に挙げる。

- ピックアップした文献を体系的に整理するための枠組みの確立。分類項目やタグの定義が中心になる。
- ゲーム研究の主要な発表媒体になっているジャーナルのリストの作成。
- 選定基準と選定過程の一層の明確化。
- 文献リストを意見フォームとともにオンライン公開して、ゲーム研究の文献の推薦を広く募ることを検討する。

付録 ゲーム研究文献リスト

付録 ゲーム研究文献リスト

外国語文献リスト

文献種別	出版年	著者	タイトル	出版社/ジャーナル
書籍	1997	Aarseth, E.	<i>Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature</i>	Johns Hopkins University Press
書籍	2012	Adams, E., & J. Dormans	<i>Game Mechanics: Advanced Game Design</i>	New Riders Games
書籍	2009	Aldrich, C.	<i>Learning Online with Games, Simulation, and Virtual World: Strategies for Online Instruction</i>	Jossey-Bass
ウェブ	1996	Bartle, R.	Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs	
書籍	2006	Bogost, I.	<i>Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism</i>	MIT Press
書籍	2007	Bogost, I.	<i>Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames</i>	MIT Press
書籍	2011	Bogost, I.	<i>How to Do Things with Videogames</i>	University of Minnesota Press
書籍	2010	Brookey, R. A.	<i>Hollywood Gamers: Digital Convergence in the Film and Video Game Industries</i>	Indiana University Press
書籍	2008	Brown, H. J.	<i>Videogames and Education</i>	M. E. Sharpe
書籍	2011	Calleja, G.	<i>In-Game: From Immersion to Incorporation</i>	MIT Press
書籍	2005	Castronova, E.	<i>Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games</i>	University of Chicago Press
書籍	2008	Collins, K.	<i>Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design</i>	MIT Press
書籍	2013	Collins, K.	<i>Playing with Sound: A Theory of Interacting with Sound and Music in Video Games</i>	MIT Press
書籍	2014	Collins, K., B. Kapralos, & H. Tessler (eds.)	<i>The Oxford Handbook of Interactive Audio</i>	Oxford University Press
書籍	2007	Consalvo, M.	<i>Cheating: Gaining Advantage in Videogames</i>	MIT Press
書籍	2008	Corneliusson, H. G., & J. W. Rettberg (eds.)	<i>Digital Culture, Play, and Identity: A World of Warcraft Reader</i>	MIT Press
書籍	2013	Costikyan, G.	<i>Uncertainty in Games</i>	MIT Press
書籍	2003	Crawford, C.	<i>Chris Crawford on Game Design</i>	New Riders Games
書籍	2010	Donovan, T.	<i>Replay: The History of Video Games</i>	Yellow Ant

付録 ゲーム研究文献リスト

書籍	2000	Dunnigan, J. F.	<i>Wargames Handbook: How to Play, Design, and Find Them</i>	iUniverse
書籍	2012	Egenfeldt-Nielsen, S., J. H. Smith, & S. P. Tosca (eds.)	<i>Understanding Video Games: The Essential Introduction</i>	Routledge
書籍	2012	Elias, G. S., R. G., & K. R. Gutschera	<i>Characteristics of Games</i>	MIT Press
雑誌論文	2005	Ermi, L., & F. Mäyrä	Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion	<i>Proceedings of 2005 DiGRA Conference</i>
雑誌論文	2001	Eskelinen, M.	The Gaming Situation	<i>Game Studies</i> 1(1)
書籍	2012	Ferdig, R. E., & S. de Freitas	<i>Interdisciplinary Advancements in Gaming, Simulations and Virtual Environments: Emerging Trends</i>	Information Science Reference
書籍	2015	Fernández-Vara, C.	<i>Introduction to Game Analysis</i>	Routledge
書籍	2009	Flanagan, M.	<i>Critical Play: Radical Game Design</i>	MIT Press
書籍	2014	Flanagan, M., & H. Nissenbaum	<i>Values at Play in Digital Games</i>	MIT Press
ウェブ	1999	Frasca, G.	Ludology Meets Narratology: Similitude and Differences between (Video) Games and Narrative	
雑誌論文	2003	Frasca, G.	Ludologists Love Stories, Too: Notes from a Debate that Never Took Place	<i>Proceedings of 2003 DiGRA Conference</i>
書籍	2008	Fullerton, T.	<i>Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games</i>	Morgan Kaufmann Publishers
書籍	2006	Galloway, A. R.	<i>Gaming: Essays on Algorithmic Culture</i>	University of Minnesota Press
書籍	2007	Gee, J. P.	<i>What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy</i>	Palgrave Macmillan
書籍	2011	Grimshaw, M. (ed.)	<i>Game Sound Technology and Player Interaction: Concepts and Developments</i>	Information Science Reference
書籍	2014	Grimshaw, M. (ed.)	<i>The Oxford Handbook of Virtuality</i>	Oxford University Press
書籍	2014	Harris, B. J.	<i>Console Wars: Sega, Nintendo, and the Battle that Defined a Generation</i>	HarperCollins
雑誌論文	2004	Hunicke, R., M. LeBlanc, & R. Zubek	MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research	<i>Proceedings of 19th National Conference on Artificial Intelligence</i>
書籍	2009	Järvinen, A.	<i>Games without Frontiers: Methods for Game Studies and Design</i>	VDM Verlag
書籍	2006	Jenkins, H.	<i>Convergence Culture: Where Old and New Media Collide</i>	New York University Press
書籍	2009	Jørgensen, K.	<i>A Comprehensive Study of Sound in Computer Games: How Audio Affects Player Action</i>	The Edwin Mellen Press

付録 ゲーム研究文献リスト

書籍	2005	Juul, J.	<i>Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds</i>	MIT Press
書籍	2009	Juul, J.	<i>A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players</i>	MIT Press
書籍	2013	Juul, J.	<i>The Art of Failure</i>	MIT Press
書籍	2008	Kafai, Y. B., et al. (eds.)	<i>Beyond Barbie and Mortal Kombat: New Perspectives on Gender and Gaming</i>	MIT Press
書籍	2001	Kent, S.	<i>The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokemon and Beyond</i>	Prima Publishing
雑誌論文	2002	Klevjer, R.	In Defence of Cutscenes	<i>Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference</i>
博士論文	2007	Klevjer, R.	<i>What is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games</i>	University of Bergen
書籍	2004	Koster, R.	<i>A Theory of Fun for Game Design</i>	Paraglyph Press
書籍	2011	Lebowitz, J., & C. Klug	<i>Interactive Storytelling for Video Games: A Player-Centered Approach to Creating Memorable Characters and Stories</i>	Focal Press
書籍	2009	Lopes, D.	<i>A Philosophy of Computer Art</i>	Routledge
書籍	2001	Manovich, L.	<i>The Language of New Media</i>	MIT Press
書籍	2008	Mäyrä, F.	<i>An Introduction to Game Studies: Games in Culture</i>	Sage Publications
書籍	2011	McGonigal, J.	<i>Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World</i>	Penguin Press
書籍	2006	Michael, D., & S. Chen	<i>Serious Games: Games That Educate, Train, and Inform</i>	Thomson Course Technology PTR
書籍	1997	Murray, J. H.	<i>Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace</i>	Free Press
書籍	2004	Newman, J.	<i>Videogames</i>	Routledge
書籍	1999	Parlett, D.	<i>The Oxford History of Board Games</i>	Oxford University Press
雑誌論文	2005	Pearce, C.	Theory Wars: An Argument against Arguments in the So-called Ludology/Narratology Debate	<i>Proceedings of 2005 DiGRA Conference</i>
書籍	2005	Raessens, J., & J. Goldstein (eds.)	<i>Handbook of Computer Game Studies</i>	MIT Press
書籍	2005	Rouse III, R.	<i>Game Design: Theory and Practice</i>	Wordware Publishing
書籍	2001	Ryan, M.-L.	<i>Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media</i>	Johns Hopkins University Press
書籍	2006	Ryan, M.-L.	<i>Avatars of Story</i>	University of Minnesota Press

付録 ゲーム研究文献リスト

書籍	2014	Ryan, M.-L., & J.-N. Thon (eds.)	<i>Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology</i>	University of Nebraska Press
書籍	2012	Sabin, P.	<i>Simulating War: Studying Conflict through Simulation Games</i>	Bloomsbury Academic
書籍	2012	Sageng, J. R., et al. (eds.)	<i>The Philosophy of Computer Games</i>	Springer
書籍	2004	Salen, K., & E. Zimmerman	<i>Rules of Play: Game Design Fundamentals</i>	MIT Press
書籍	2005	Salen, K., & E. Zimmerman (eds.)	<i>The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology</i>	MIT Press
書籍	2008	Schell, J.	<i>The Art of Game Design: A Book of Lenses</i>	Morgan Kaufmann Publishers
書籍	2011	Schrier, K., & D. Gibson (eds.)	<i>Designing Games for Ethics: Models, Techniques and Frameworks</i>	Information Science Reference
書籍	2015	Sharp, J.	<i>Works of Game</i>	MIT Press
書籍	2015	Shaw, A.	<i>Gaming at the Edge: Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture</i>	University of Minnesota Press
書籍	2011	Sicart, M.	<i>The Ethics of Computer Games</i>	MIT Press
書籍	2013	Sicart, M.	<i>Beyond Choices: The Design of Ethical Gameplay</i>	MIT Press
書籍	2014	Sicart, M.	<i>Play Matters</i>	MIT Press
書籍	1983	Sudnow, D.	<i>Pilgrim in the Microworld</i>	Warner Books
書籍	2014	Suits, B.	<i>The Grasshopper: Games, Life and Utopia</i>	Broadview Press
書籍	1997	Sutton-Smith, B.	<i>The Ambiguity of Play</i>	Harvard University Press
書籍	2008	Swink, S.	<i>Game Feel: A Game Designer's Guide to Virtual Sensation</i>	Morgan Kaufmann Publishers
書籍	2009	Tavinor, G.	<i>The Art of Videogames</i>	Wiley-Blackwell
書籍	2006	Taylor, T. L.	<i>Play between Worlds: Exploring Online Game Culture</i>	MIT Press
書籍	2012	Taylor, T. L.	<i>Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming</i>	MIT Press
書籍	2004	Wardrip-Fruin, N., & P. Harrigan (eds.)	<i>First Person: New Media as Story, Performance, and Game</i>	MIT Press
書籍	2001	Wolf, M. J. P. (ed.)	<i>The Medium of Video Game</i>	University of Texas Press
書籍	2008	Wolf, M. J. P. (ed.)	<i>The Video Game Explosion: A History from PONG to PlayStation and Beyond</i>	Greenwood
書籍	2012	Wolf, M. J. P. (ed.)	<i>Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming</i>	Greenwood
書籍	2003	Wolf, M. J. P., & B. Perron (eds.)	<i>The Video Game Theory Reader</i>	Routledge

付録 ゲーム研究文献リスト

書籍	2008	Wolf, M. J. P., & B. Perron (eds.)	<i>The Video Game Theory Reader 2</i>	Routledge
書籍	2014	Wolf, M. J. P., & B. Perron (eds.)	<i>The Routledge Companion to Video Game Studies</i>	Routledge
書籍	2012	Zagal, J. P. (ed.)	<i>The Videogame Ethics Reader</i>	Cognella

日本語文献リスト

文献種別	出版年	著者	タイトル	出版社/ジャーナル
書籍	1997	相田洋、大塚敦	新・電子立国〈4〉ビデオゲーム・巨富の攻防	NHK 出版
書籍	2005	赤木真澄	それは「ボン」から始まった—アーケードTVゲームの成り立ち	アミューズメント通信社
書籍	2007	東浩紀	ゲーム的リアリズムの誕生—動物化するポストモダン2	講談社
書籍	2013	アーネスト・アダムス、ヨリス・ドーマンズ/ホジソンますみ、田中幸 (訳)	ゲームメカニクス—おもしろくするためのゲームデザイン	ソフトバンククリエイティブ
博士論文	2006	生稲史彦	ゲームソフト産業のイノベーション・パターン—開発生産性のディレンマ	東京大学
書籍	2014	石岡良治	視覚文化「超」講義	フィルムアート社
書籍	2012	井上明人	ゲーミフィケーション—〈ゲーム〉がビジネスを変える	NHK 出版
書籍	2006	魏晶玄	韓国のオンラインゲームビジネス研究—無限の可能性を持つサイバービジネス成功の条件	東洋経済新報社
書籍	2013	上村雅之、細井浩一、中村彰憲	ファミコンとその時代	NTT 出版
書籍	2000	M. J. エリス/森嶺、田中亨胤、大塚忠剛 (訳)	人間はなぜ遊ぶか—遊びの総合理論	黎明書房
博士論文	2006	大北健一	家庭用テレビゲーム産業の構造と戦略—ハードとソフトの補完性の視点から	神戸大学
博士論文	2009	岡本基	家庭用ゲーム産業における標準化—可能性と現実性	東洋大学
書籍	1990	ロジェ・カイヨワ/多田道太郎、塚崎幹夫 (訳)	遊びと人間	講談社学術文庫
博士論文	2012	梶浦久江	ビデオゲームの音響についての研究—フロー体験に及ぼす効果の検討	筑波大学
書籍	2011	加藤裕康	ゲームセンター文化論—メディア社会のコミュニケーション	新泉社

付録 ゲーム研究文献リスト

博士論文.	2013	神谷達夫	ビデオゲームプレイヤーの視聴覚刺激に対する 応答と疲労に関する研究	大阪電気通信大学
書籍	2009	河島伸子	コンテンツ産業論—文化創造の経済・法・マ ネジメント	ミネルヴァ書房
書籍	2004	ブラッド・キング、ジ ョン・ポーランド／平 松徹（訳）	ダンジョンズ&ドリーマーズ—ネットゲーム コミュニティの誕生	ソフトバンククリエイティブ
ウェブ	2000	クリス・クロフォード ／Shino、OJ（訳）	クロフォードのゲームデザイン論	
書籍	2005	Raph Koster／酒井 皇治（訳）	「おもしろい」のゲームデザイン—楽しいゲ ームを作る理論	オライリージャパン
博士論文.	1996	小橋麗香	日本の家庭用テレビゲーム産業—その構造と 組織過程	神戸大学
書籍	2012	小孫康平	ビデオゲームに関する心理学的研究—ゲーム プレイヤーの心理状態とボタン操作行動を中 心に	風間書房
書籍	2005	クリス・コーラー／岡 真由美（訳）	POWER+UP—米国オタクゲーマーの記した ニッポン TV ゲーム興隆の軌跡	コンピュータエージ社
書籍	2014	ダニエル・ゴールドバ リ、リーヌス・ラーシ ョン／羽根由（訳）	マイクラフト—革命的ゲームの真実	角川学芸出版
書籍	2007	サイトウ・アキヒロ、 小野憲史	ニンテンドーDS が売れる理由—ゲームニク スでインターフェースが変わる	秀和システム
書籍	2003	坂元章（編）	メディアと人間の発達—テレビ、テレビゲー ム、インターネット、そしてロボットの心理 的影響	学文社
書籍	1993	佐藤毅（編）	現代のエスプリ 312—情報化と大衆文化—ビ デオゲームとカラオケ	至文堂
書籍	2012	さやわか	僕たちのゲーム史	講談社
博士論文.	2010	渋谷明子	テレビゲームの暴力シーンの影響と対応策— 小学校高学年児童への影響と家庭での対応策 の検討	慶應義塾大学
書籍	2011 2013	ケイティ・サレン、エ リック・ジマーマン／ 山本貴光（訳）	ルールズ・オブ・プレイ（上） ルールズ・オブ・プレイ（下）	ソフトバンククリエイティブ
書籍	2006	スティーブン・ジョン ソン／山形浩生（訳）	ダメなものタメになる—テレビやゲームは 頭を良くしている	翔泳社
書籍	2015	バーナード・スーツ／ 川谷茂樹、山田貴裕 （訳）	ギリギリの哲学—ゲームプレイと理想の人 生	ナカニシヤ出版
書籍	2003	白鳥令	ゲームの社会的受容の研究—世界各国におけ るレーティングの実際	東海大学出版会
書籍	2002	新清士	ゲーム開発最前線『侍』はこうして作られた	新紀元社

付録 ゲーム研究文献リスト

ーアクワイア制作2課の660日戦争				
書籍	2003	新宅純二郎、柳川範之、田中辰雄（編）	ゲーム産業の経済分析ーコンテンツ産業発展の構造と戦略	東洋経済新報社
書籍	1996	高橋たまき、中沢和子、森上土朗	遊びの発達学ー基礎編ー	培風館
書籍	2008	高橋浩徳	日本伝統ゲーム大観	大阪商業大学アミューズメント産業研究所
書籍	1998	シェリー・タークル／日暮雅通（訳）	接続された心ーインターネット時代のアイデンティティ	早川書房
書籍	2015	田中辰雄、山口真一	ソーシャルゲームのビジネスモデルーフリーミアムの経済分析	勁草書房
書籍	2011	多根清史	教養としてのゲーム史	ちくま新書
書籍	1990	多摩豊	コンピュータゲームデザイン教本	ビジネスアスキー
書籍	1994	多摩豊	テレビゲームの神々ーRPGを創った男たちの理想と夢	光栄
書籍	2001	M. チクセントミハイ／今村浩明（訳）	楽しみの社会学	新思索社
書籍	2010	デジタルゲームの教科書制作委員会	デジタルゲームの教科書ー知っておくべきゲーム業界最新トレンド	ソフトバンククリエイティブ
書籍	2015	内藤篤、升本喜郎	映画・ゲームビジネスの著作権ーエンタテインメントと著作権ー初歩から実践までー②	著作権情報センター
書籍	1997	中沢新一	ポケットの中の野生	岩波書店
書籍	2010	中村彰憲	グローバルゲームビジネス徹底研究	エンターブレイン
書籍	2011	中山康雄	規範とゲームー社会の哲学入門	勁草書房
書籍	1999	西村清和	電腦遊戯の少年少女たち	講談社
書籍	2013	日本記号学会（編）	ゲーム化する世界ーコンピュータゲームの記号論	新曜社
書籍	2015	野上暁	子ども文化の現代史ー遊び・メディア・サブカルチャー	大月書店
書籍	2008	野島美保	人はなぜ形のないものを買うのかー仮想世界のビジネスモデル	NTT出版
書籍	2007	浜村弘一	ゲーム産業で何が起こったか？	アスキー
書籍	2013	ジャン ピアジェ／森楸（訳）	遊びと発達の心理学	黎明書房
博士論文	2013	七邊信重	ゲーム産業成長の鍵としての自主制作文化	東京工業大学
書籍	2015	七邊信重	妖怪ウォッチが10倍楽しくなる本	三オブックス
書籍	1996	平林久和、赤尾晃一	ゲームの大学	メディアファクトリー
博士論文	2012	福田一史	ゲーム産業のイノベーションーアクター・ネットワーク理論の視座から	立命館大学

付録 ゲーム研究文献リスト

書籍	1993	藤井雅実、澤野雅樹 (編)	人はなぜゲームするのか—電腦空間のフィロソフィア	洋泉社
博士論文	2006	藤田直樹	現代ビデオ・ゲーム産業の形成と発展—その技術史的考察	京都大学
書籍	2007	藤本徹	シリアスゲーム—教育・社会に役立つデジタルゲーム	東京電機大学出版局
書籍	2007	マーク・ブレンスキー ／藤本徹 (訳)	テレビゲーム教育論—ママ！ジャマしないでよ勉強してるんだから	東京電機大学出版局
書籍	2009	マーク・ブレンスキー ／藤本徹 (訳)	デジタルゲーム学習—シリアスゲーム導入・実践ガイド	東京電機大学出版局
書籍	1973	ヨハン・ホイジンガ/ 高橋英夫 (訳)	ホモ・ルーデンス	中公文庫
書籍	2011	ジェイン・マクゴニガル/ 藤本徹、藤井清美 (訳)	幸せな未来は「ゲーム」が創る	早川書房
書籍	2015	ジェイン・マクゴニガル/ 武藤陽生、藤井清美 (訳)	スーパーバターになろう！	早川書房
書籍	2012	増川宏一	日本遊戯史—古代から現代までの遊びと社会	平凡社
書籍	2001	柘山寛	テレビゲーム文化論—インタラクティブ・メディアのゆくえ	講談社
書籍	1987	A. H. マズロー/ 小口忠彦 (訳)	人間性の心理学—モチベーションとパーソナリティ	産能大出版部
博士論文	2004	松田剛	テレビゲーム使用時における前頭葉の血流変化—近赤外分光法による検討	東京大学
博士論文	2015	松永伸司	ビデオゲームにおける意味作用	東京芸術大学
博士論文	2003	松村政樹	コンテンツ制作のマネジメント—テレビゲーム業界を中心に	大阪大学
書籍	2013	レフ・マノヴィッチ/ 堀潤之 (訳)	ニューメディアの言語—デジタル時代のアート、デザイン	みすず書房
書籍	2000	ジャネット・マレー/ 有馬哲夫 (訳)	デジタル・ストーリーテリング—電腦空間におけるナラティブの未来形	国文社
書籍	2013	宮本直毅	エロゲー文化研究概論	総合科学出版
書籍	1989	安田均	SF ファンタジーゲームの世界	青心社
書籍	1996	矢田真理	ゲーム立国の未来像	日経 BP 社
書籍	1995	山下恒男	テレビゲームから見る世界	ジャストシステム
書籍	2004	湯地宏樹	幼児のコンピュータゲーム遊びの潜在的教育的機能	北大路書房
書籍	2015	イエスパー・ユール/ B スプラウト (訳)	しかめっ面にさせるゲームは成功する—悔しさをモチベーションに変えるゲームデザイン	ボーンデジタル

付録 ゲーム研究文献リスト

書籍	2006	マリー＝ローレ・ライ アン／岩松正洋（訳）	可能世界・人工知能・物語理論	水声社
博士論文	2012	魯曉雪	デジタル・コンテンツ商品のチャンネル構造に 関する考察 —中国オンラインゲーム産業の 分析を中心に	流通科学大学
書籍	2012	フランク・ローズ／島 内哲朗（訳）	のめりこませる技術—誰が物語を操るのか	フィルムアート社
書籍	1992	ブレンダ・ローレル／ 遠山峻征（訳）	劇場としてのコンピュータ	トッパン
書籍	2014	渡辺修司、中村彰憲	なぜ人はゲームにハマるのか—開発現場から 得た「ゲーム性」の本質	ソフトバンククリエイティブ