

## 研究結果報告書

日本におけるゲーム研究の概要：1984年から現在まで

所属： 上海大学 文学院 文化研究系  
役職： 博士後期課程  
氏名： 鄧劍

本研究において三つの研究成果があげられる。一つ目、日本におけるゲーム研究の輪郭と図式を描きながら、ゲームに関する先行研究、諸理論の整理を行った。二つ目、時間軸に沿って日本におけるゲーム研究をまとめながら、その全体像を把握した。「日本」の視点から「ゲーム」を研究する立場とその思考を明らかにした。三つ目、11名の日本研究者によって書かれた13篇のゲーム批評の論文を翻訳した。それらの文章を「日本ゲーム批評文選」と題して中国で出版された。詳細は以下の通りである。

日本のゲーム研究は1970年代末に遡ることができる。四十年を経て現在のような広範囲なゲーム研究分野が形成されている。立命館大学ゲーム研究センター、ゲーム学会、日本デジタルゲーム学会、多元化するゲーム文化研究会といった専門的な学術研究組織が整備された。また、日本のゲーム研究界では、ゲーム研究の現状を体系的に整理され、「ゲーム学」として捉えることができた。

しかし、伝統的な学科と異なり、ゲーム学は閉鎖的な学科ではなく、横断的な研究分野である。異なる分野の研究者は分野などを越えながら、ゲームを一つの結節点としてつなぐことができる。学術研究者以外の一般人も「学術」のような研究をすることができる。そのため、ゲーム研究は全体を統合できるコアエリアを形成する必要がある、これによって力を蓄積し、学術体系の中に自身の合法性を確立する必要がある。現在、日本における「ゲーム」が広範囲にわたってさまざまな分野の中で研究され、核心分野としてのゲーム批評は多くの学者に推賞されている。こうして「ゲーム学」についてさらに研究を進めていく。

口頭発表 (題名・発表者名・会議名・日時・場所等)

題名:「日本におけるゲーム批評の思想地図- - 併せてゲーム批評の方向性を論じる」

発表者名: 鄧劍

会議名: 第一回日本研究青年学者論壇

日時: 2018年11月10日

場所: 中国社会科学院日本研究所

注: 本論文は三等賞を受賞した。

論文 (題名・発表者名・論文掲載誌・掲載時期等)

1

題名:「中国における現代ゲーム史- - 20世紀のゲーム雑誌を中心に」

発表者名: 鄧劍

論文掲載誌: 『新聞界』 (中国のCSSCI学術雑誌)

掲載時期: 2019年3月

2

題名:「日本におけるゲーム批評の思想地図: 併せてゲーム批評の方向性を論じる」

発表者名: 鄧劍

論文掲載誌: 『日本学刊』 (中国のCSSCI学術雑誌)

掲載時期: 2019年7月或いは9月 (刊行予定)

3

題名:「The History of 20th Century Chinese Game: The Practice of Domestic Games As Cluet」

発表者名: Deng Jian(鄧劍)

論文掲載誌: 『The Onlooker Sees: Studies on the Chinese Video Game Industry』

掲載時期: 2019年秋或いは冬 (刊行予定)

書籍 (題名・著者名・出版社・発行時期等)

題名: 『日本ゲーム批評文選』  
(『熱風学術』シリーズ)

編集者と翻訳者: 鄧劍