

# DiGRA 2019 参加記 —デジタルゲーム研究の動向—

## Attending DiGRA 2019 —Trends in Digital Game Research—

林 志修<sup>\*1</sup>

Ji Soo Lim

Email: imu\_jisoo@dokkyo.ac.jp

本稿では、2019年8月6日から10日までの5日間、京都で開催されたDiGRA (Digital Game Research Association: デジタルゲーム学会の国際会議) 2019の様子を報告し、そこから見えるデジタルゲーム研究の動向を考察する。ゲーム文化の変化に伴い、研究テーマも多様になってきた。その一部には最近日本でも力を入れているeスポーツなどがある。また、世界の国々から研究者が集まる国際会議だからこそ語られる「Diversity」や「Inclusivity」も紹介する。

This paper is a report on attending DiGRA 2019 that took place in Kyoto on August 6 th~10 th, 2019. The report will give an outlook to the trends in digital game research in recent years. Also, the paper looks at “Diversity” and “Inclusivity” discussed at the international conference.

---

\* 1 : 情報学研究所助手

## 1. DiGRA2019

2019年8月6日から10日までの5日間、京都の立命館大学衣笠キャンパスで、DiGRA (Digital Game Research Association; デジタルゲーム学会の国際会議) 2019が開催された。筆者は、今回の会議に登壇者として参加した。DiGRAに参加するのはドイツで開催された2015年以來の2回目だった。今回は東京で開催されたDiGRA 2007から12年ぶりに日本で開催されるDiGRAで、1年前から日本のゲーム研究界が浮かれていたのが非常に楽しみに臨んだ。本稿では、登壇者として参加した国際会議における研究発表の様子と私的な感想を述べたい。

DiGRAは2003年に設立された、まだ新しい学会であるが、それはゲーム研究そのものがまだ新しい分野であるためであり、ゲーム研究においては一番大きい学会である。2007年には東京大学の本郷キャンパスでDiGRAの国際会議が開かれ、それを機にDiGRAの日本支部 (DiGRA Japan; 日本デジタルゲーム学会) が設立された。

今回国際会議が開催された立命館大学はデジタルゲームのアーカイブに力を入れている大学であり、映像学部にはゲーム研究センターを設けている。また定期的にゲームの研究会や講演会を開催しており、日本のゲーム研究の中心になりつつある。今回のDiGRAの国際会議の前半の8月5日から7日まではIEEE SeGAH (Serious Games and Applications for Health) 2019、後半の9日から11日まではReplaying Japan 2019と三つのゲームの国際会議が同時に開催され、立命館では「Ritsumeikan Game Week」と呼んでいた。

初日の8月5日には立命館大学ゲーム研究センターが所蔵する14000点以上のゲームと関連資料のオンライン目録「RCGS Collection 試作版」が公開された。筆者もそのコレクションを少し見学させていただいたが、その数に驚いた。ゲームは文化や研究対象としてみられることはほとんどなく、昔の資料を今の時代に探すのは大変であることを、ゲーム歴史の年表を作成した経験から知っていた。また、ゲームソフトだけではなく、ゲームハード、雑誌なども物理的に集めたことは素晴らしいと思った。集めただけではなく、メタデータを作り、オンラインで検索できるようにしたこともゲーム研究や業界において大きな貢献である。

DiGRA2019は、研究発表とパネルディスカッションがセッションごとに4~7部屋に分かれて行われた。それに加えて、初日の半日~1日のワークショップや、デジタルではなくテーブルトークRPG (ロールプレイングゲーム) を体験できるセッション、ゲームジャム (短期間でゲームを制作する

イベント)、学术界とゲーム業界からのキーノート講演など、たくさんのイベントが準備されていた。

## 2. DiGRA2019のトピック

今回のDiGRA2019の主催者が予め設定したトピックを紹介しておこう。これらのトピックから、世界のデジタルゲーム研究の動向を知るには十分であると思われる。

- ・ Game spectatorship (ゲーム観戦)
- ・ Games business (ゲームビジネス)
- ・ Philosophy and critique (ゲーム哲学とゲーム批評)
- ・ IP, law and games (知的財産、法律とゲーム)
- ・ Making sense of play and players (ゲーム文化)
- ・ Computer games and artistic expression (ゲームの芸術表現)
- ・ Serious games (シリアスゲーム)
- ・ Doing games research (ゲーム研究の実践と方法)

中にはゲーム観戦や芸術表現など、今まではあまり研究発表のトピックとされなかったものが見受けられた。ゲーム観戦に関しては、近年eスポーツが世界的に流行っており、ビジネスとしても成長したことに伴い研究テーマとして有意義なものとなってきた。芸術表現に関しては、ゲームを文化として認めようとする動きや、日本においてもついにゲームの美学が議論されることになり、研究テーマとして確立した。また、日本のゲーム研究ではあまり注目されないゲームの哲学や批評の研究発表は日本で研究する者にとっては新鮮だったと思われる。

## 3. ゲーム研究における「Diversity」

今回のDiGRA2019では「Diversity」に関してグループとして成長していると感じたことも多々あった。2015年の国際会議のテーマは「Diversity of Play: Games-Cultures-Identities」で、当時話題になったGamerGate事件 (2014年に米国の女性ゲーム開発者とゲームメディアをめぐる醜聞をSNSで拡散させた人権侵害、女性差別事件) に関連したジェンダーの議論が行われていたことを覚えている。今回のワークショップの中に「Diversity Workshop」というワークショップがあったので参加したが、4年前のDiversityとは全く違うことが語られていた。ジェンダーは議題にも上がらないくらいその多様性が当たり前になっていると感じた。今回メインとして議論された多様性は、1) 身体障

がい者と目には見えないけど精神的な病を持つ精神障がい者に対する配慮、2) 国際会議に参加するうえで英語が母国語ではない参加者に対する配慮、3) ゲームの国際会議を開催するうえでメインストリーマなゲーム文化圏（アメリカ、ヨーロッパ、日本）外からの参加者に対する配慮であった。

身体障がい者に比べ精神障がい者は外からみでは分からない。しかし、決まった時間に薬を飲む必要があったり、長い時間じっとすることが苦痛であったりするなど、みんなと同じ立場で参加できるようにするために配慮しなければいけないところがある。そのために学会側からどのようなことができるかの議論が行われた。例えば、セッションの途中で休憩時間を入れることで精神障がい者も安心してセッションに参加することができる。

英語が母国語ではない参加者に対しては査読の段階からどのような対応ができるかについて議論された。配慮しすぎるのは匿名の査読に反する気もしたが、そのために英語の母国者ばかりが集まるようになると発表内容が偏ってしまう。これは3)とも関連づけられるが、確かに今回は日本で開催されたため日本やその他アジアの国の研究者、アジアのゲーム文化に関する研究が多かったように感じるが、4年前にドイツで開催されたときに参加したときは日本からの研究者は2人しかおらず、アジア人も片手で数えられるくらいしかいなかった。英語に関しては論文の評価に言語の側面は反映させない、学会側から英語の校閲者を雇うなどして対応できるのではないかと議論された。

また、研究発表や質疑応答においては、同じ時間内にも英語母国者とそうでない人が伝えられる情報量が違うことが指摘され、時間配分を配慮したり、質疑応答においては通訳できる人が入ってもいいのではないかという意見が挙げられた。これらの意見はほぼ英語の母国者から出たが、彼らがこのような「自分たちに何ができるか」と考えている態度を示すだけでも、英語が母国語ではない人たちは安心するのではないかと思った。

メインストリームのゲーム文化圏外からの参加者を誘致するためには、まずそれらの地域で学会の認知度を上げることが重要であることが分かった。DiGRAは北欧の研究者を中心に発足され、徐々に支部を増やしてきたが、まだヨーロッパとアメリカの研究者が中心である。ゲーム産業の観点からみると中国はモバイルゲームの制作やそのプレイヤー人口から世界に大きい影響を与えているが、ゲーム研究において（特にDiGRAのような人文学・社会科学的分野において）はあまり注目されていない。アメリカで留学中の中国人の参加者によると中国にもDiGRAの支部はあるが、ほぼ知られておらず、ゲー

ムを研究している研究者が集まることはないらしい。韓国もeスポーツ文化において重要な役割を果たしているが、韓国にはDiGRAの支部はなく国内のコンピュータゲーム学会があるだけで、国際的な交流が出来ていないことはもったいないと感じる。

このように「Diversity Workshop」では多様性があると認識するだけではなくその多様性をどう「Include」するかという「Inclusivity」まで考えているところで4年前からの変化を感じた。ワークショップに参加した日本の研究者の感想として共通したのが、ジェンダーに関する議論を想定していたところ、Diversityの議論にもDiversityがあることに驚いたということだった。

テーブルトークRPGが体験できるセッションでもみんなが安心して参加できる環境に配慮がされていた。発表やゲームセッションの途中で誰かの言葉遣いが攻撃的・差別的だった場合は誰でもそれを指摘することが出来るようなサイン（合言葉やカード）をみんなでも共有してからセッションが始まった。そうすることで、発言した人は不快な経験をすることなく「ごめん」と訂正してスムーズに議論をすることができる。例えば、RPGのキャラクターを描写する場面である人が「crippled（障がい者を示す侮蔑的表現）」という単語を使ったが、その瞬間、司会者が「Oops」と言って「disabled」とさっと訂正した。そこに参加している人は誰も傷つける意図はないという前提があってこそできることだと思った。

#### 4. 筆者の研究発表と質疑応答

筆者は、DiGRA2019において「Different Frames of Players and the Motivation of Prosocial Behaviors in Digital Games（デジタルゲームにおける向社会的行動の動機づけと意味づけの枠組み）」という題目で発表を行った。ゲームをプレイするときプレイヤーはゲームの中の出来事を様々な枠組み<sup>(1)</sup>に基づいて解釈する。同じ行動であってもどの枠組みで解釈するかによってその意味が異なる。筆者の研究ではプレイヤーが解釈に用いる意味づけの枠組みとゲーム内の向社会的行動の動機づけとの関係をみた。質問紙調査における自由回答の対応分析を通して、プレイヤーがゲーム内物語の空想の「キャラクター」としてゲームを解釈する場合と、競争的な「プレイヤー」としてゲームを解釈する場合とで、キャラクターに対する共感と向社会的行動の関係が異なることを明らかにした。また、ゲームをどのように解釈するかによって向社会的行動の動機づけも異なることが明らかになり、ゲーム内の行動をみるときはプレイヤーがどのようにゲームを解釈しているのか

を考慮する必要があることご示唆した。

時間の関係で質疑応答は長くは行われなかったが、意味づけ枠組みの観点からゲーム内行動をみる観点に関しては発表後の昼休みのときもコメントをもらった。ほかの研究者の発表内容と関連して、向社会的行動だけではなくゲーム内コミュニティなどほかの要素をみるときも意味づけの枠組みの観点をを用いると面白いのではないかというコメントだった。筆者としてはまさにそのような形で今後の研究で応用していきたいところだったので、そのようなコメントは嬉しかった。

## 5. 感想

DiGRA2019に参加して興味深かったのは、日本と海外のゲーム研究のテーマや方法の違いである。DiGRAの特性でもあるが、DiGRAには哲学的考察や理論的研究が多く、技術開発や実証的研究を中心とする日本の研究者からすると「あの内容でも研究にできるのか…」というような研究が多かった。例えば、様々なゲームの中のキャラクターの永久的な「死」とメカニクスとしての効果をテーマとした研究は、取り上げられたゲームをプレイしたことがある筆者としてはゲームのファンとして発表を楽しむことができた。このような研究はゲームが好きなゲーム研究者からすると喜んで読みたいし、自分でものめり込みたい研究でもある。しかし、まだゲーム研究が確立されていない日本では心理学や社会学

などどこかの学科に収まるような研究をしないと研究費獲得や就職が難しいため、なかなかそのような研究が出来ていないと感じる。日本でも東京藝術大学の大学院コースでゲームコースというのが始まったらしいので、その動向が気になる。

また、一般の人にもゲームを対象に研究をしていることを理解してもらうことが難しいと感じた。会議開催中に会ったタクシー運転手さんや会場近くの居酒屋で会った地元の住民の方々にゲームを研究している研究者数百名が世界各国から立命館大学に集まっているということを実際に受け入れてもらえず、笑われてしまった。一緒にいたスペインや北欧の研究者が日本のゲームは有名だと説明しても信じてもらえず、その一人はフィンランドの出身で『Pokémon GO』(Niantic, 2016年)の中年プレイヤーに関する調査研究の発表をしたのだが、「何でポケモン知っているの?」と言われてしまった。ますます頑張らないといけないと感じた。

### 謝辞

本研究発表は、情報科学研究所研究助成によるものである。

### 参考文献

- (1) Fine, G. A., "Shared Fantasy", Chicago: The University of Chicago Press (1983)