

報道関係者 各位

立命館大学広報課

立命館大学と世界唯一の遊びの博物館「ストロング」による 海外向けゲーム機 Nintendo Entertainment System 発売 30 周年を記念する 展示会をニューヨークで開催

立命館大学ゲーム研究センター（以下、RCGS ※1）は、ニューヨーク州ローチェスターにある世界最大規模のコレクションベースの「遊び」を専門的に取り扱った博物館「ストロング・ナショナル・ミュージアム・オブ・プレイ」（以下、ストロング ※2）と共に、同博物館において、任天堂の歴史と Nintendo Entertainment System（以下、NES ※3）発展の足跡を探索する展示イベントを開催します。

イベントでは、NES の果たした役割を振り返ると共に、ストロングが所蔵している任天堂のゲームや玩具などのコレクション（花札、ウルトラハンド、ラブテスターなど）のほか、非常に貴重な NES の設計図なども展示いたします。これらを通して、日本発のデジタル・エンタテインメントが米国においてどのように受容されてきたのかについて探っていく予定です。

また、ファミコンの開発責任者であり、RCGS センター長である上村雅之氏によるインタビュー映像を放映するほか、任天堂がいかに NES を米国市場に展開し、専門誌やファンクラブ、競合との健全な競争によりゲームコミュニティを形成したのかを探ります。

他にも、『ダックハント』、『スーパーマリオブラザーズ』をカスタム仕様の巨大コントローラーで挑戦したり、WiiU 向け『スーパーマリオメーカー』や、『マリオカートアーケード』などを通して今人気の任天堂ゲームに触れることも出来ます。

なお、この展示イベントは、立命館大学とストロングによるビデオゲームの歴史研究に関する包括協定の締結（※4）に基づく取り組みです。

記

期間：2015年10月24日（土）～2016年1月24日（日）

場所：アメリカ合衆国 ニューヨーク州ローチェスター

「ストロング・ナショナル・ミュージアム・オブ・プレイ」

以上



別紙

※1 立命館大学ゲーム研究センター (RCGS)

ゲームの分野における日本で唯一の学術的機関として、2011年4月に設置。伝統的な遊具や玩具から最新のテクノロジーを用いたゲームまで、幅広いゲームと遊びを対象とし、総合大学の強み、日本のゲームの揺籃の地である京都という立地を活かして、専門的かつ総合的な研究を行う。

※2 ストロング・ナショナル・ミュージアム・オブ・プレイ

電子ゲーム歴史国際センター、ワールドビデオゲームの殿堂、ナショナル・玩具の殿堂、ブライアン・サットン・スミス図書館、ウッドベリースクール並びの拠点であると同時に、遊びの研究では重要な学術研究誌である、「アメリカン・ジャーナル・オブ・プレイ」の本部も設置されている。また、遊びの関連資料においては、世界規模で且つ最も包括的なコレクションを収容する。一般的にはアメリカの遊びに関する博物館として広く知られており、大規模なコレクションを中心とした歴史博物館的特徴と、優れたインタラクティブ展示による子供に配慮した博物館という双方の特徴を兼ね備えることで、プレイが、学習、創造性、および発見を促し、文化史を照射することに世界に示していくことに貢献している。

※3 Nintendo Entertainment System (NES)

1983年に日本で発売されたファミリーコンピュータ（以下、ファミコン）のシステムを海外販売向けに仕様変更したゲーム機で、弱体化しつつあった米国ビデオゲーム産業を復活させた。また、マリオ、リンク、そしてサムスなど数多くのキャラクターを世に出したことで知られる。ファミコン並びにNESはあわせて、全世界で6100万台が発売されている。

※4 包括協定について

“ビデオゲームの保存”という共通項を持つ、ストロングの電子ゲーム歴史国際センター（以下、ICHEG）とRCGS並びに立命館大学アート・リサーチセンター（ARC）が、世界の文化遺産ともいえるビデオゲームの歴史の記録、保存、研究を進めることを目的として実現しました。ストロングが日本の大学と協定を締結するのは初めてです。今後、教員や研究者並びに学生交流や、インターン、リサーチプロジェクト、合同カンファレンスなどを予定しています。

以上