

アカデミックフェス 事後レポート

企画名：『パックマン』『マッピー』とナムコ・アーカイビング小展～ゲーム研究の基盤整備のために

企画名（英語）：Small exhibition about “Pac-Man” “Mappy” and NAMCO ARCHIVING - For improving the foundation of game research

時間：11：30～17：30

会場：グローバルフロント 3F 4031 教室

登壇者：岸本好弘（遊びと学び研究所）／兵藤岳史（株式会社バンダイナムコスタジオ）
／佐藤英治（『マッピー』開発者）／福地健太郎（明治大学 総合数理学部
先端メディアサイエンス学科）／司会：中川大地（野生の科学研究所 研究員）

開催概要：

日本でのゲーム研究の基盤整備のために、明治大学では国際マンガミュージアム構想を中核として、産官学の実践的な連携の道を模索中です。本企画では、その試みの第一歩として、バンダイナムコスタジオ社が手がける「ナムコ開発資料のアーカイビング」プロジェクトの紹介展示を行いました。1980年代当時と同様に試遊可能な『パックマン』『マッピー』のアップライト筐体をはじめ、『ゼビウス』『鉄拳』といった各時代のナムコ作品の貴重な開発資料を展示したほか、アーカイビング計画の現状と展望についてのトークセッションを開催しました。

開催概要（英語）：

In order to improve the infrastructure of game research in Japan, Meiji University is seeking practical cooperation of industry, government and academia, centering on the TOKYO INTERNATIONAL MANGA LIBRARY project. In this project, as the first step of the attempt, we exhibited “Namco Development Document Archiving” handled by BANDAI NAMCO STUDIO CO., LTD.

We exhibited arcade game machines which can be played “Pacman” “Mappy” like the 1980s , and valuable development materials of Namco works of each era such as “XEVIOUS” “Tekken”. We also held a talk session on the current status and future prospects of the archiving program.

開催内容：

ガラスケースなどの什器をレンタルしながら、開催期間中を通じて下記の展示物を陳列した。

■展示内容

- ・『パックマン』『マッピー』が遊べるアーケードゲーム機
- ・『パックマン』『マッピー』『ゼビウス』『リッジレーサー』『鉄拳』『太鼓の鉄人』開発資料と関連グッズ
- ・各ゲームのあらましの紹介パネルほか

14:00 からは、バンダイナムコスタジオでの開発資料のアーカイビング活動の概要について、下記題目でのトークセッションを行った。

■トークセッション 13:00~14:00

「ビデオゲーム黎明期の開発資料を紐解く——ナムコ開発資料のアーカイブ化とその活用」

さらにその後は、ケースを開けて資料を来場者に間近に見せながら解説する特別ガイドを実施した。

本アーカイブプロジェクトへの日経トレンディネットからの事前取材の影響もあって、会場は終日、1980年代のナムコゲームの直撃世代だった中高年層を中心とした来場者で賑わっていた。

そうした熱気の中で、技術と文化にまたがる日本ゲームのクリエイティビティの資産を、各ゲームメーカーの横のつながりや研究教育機関がコミットすることで、いかに未来に遺すことが大事かを強く啓発していくイベントとなった。

以 上