

國學院大學学術情報リポジトリ「K-RAIN」

〔学生懸賞論文発表〕 選評

メタデータ	言語: Japanese 出版者: 國學院大學 公開日: 2025-07-24 キーワード: 作成者: 國學院雑誌編集委員会 メールアドレス: 所属:
URL	https://doi.org/10.57529/0002001752

学生懸賞論文発表

第一部門

(本学文学部・神道文化学部学生、別科在籍者)

佳作

小林 真実 (文学部日本文学科三年)

任天堂専門誌『Nintendo DREAM』の展開とゲーム文化における意義
—一九九〇年代後半を中心に—

佳作

野口 雄五 (神道文化学部神道文化学科三年)

一八世紀中後期における伊勢外宮祠官の祭神論の「防衛」
—橋村正身の祭神論を題材に—

第二部門

(本学大学院文学研究科・専攻科在籍者)

入選

高 夢雨 (文学研究科博士課程後期一年)

古代日中の嘗祭
—天子宗廟祭祀と大嘗祭の祭儀比較—
(『本誌第一二四巻第一号掲載)

佳作

伊藤新之輔 (文学研究科博士課程後期三年)

卯月八日の花摘みと死者供養
(『本誌第一二四巻第二号掲載)
(所属・学年は、応募当時)

選評

小林 真実 (文学部日本文学科三年 令和四年度)

任天堂専門誌『Nintendo DREAM』の展開とゲーム文化における意義
—一九九〇年代後半を中心に—

本論文は、一九九六年創刊のゲーム雑誌『Nintendo DREAM』を対象に、一九九〇年代後半から二〇〇〇年代初頭の読者参加型コーナーの展開から、ビデオゲームをめぐる文化において本誌の有する意義を考察しようとするものである。『Nintendo DREAM』は、任天堂株式会社より発売された家庭用ビデオゲーム機の専門誌であり、インターネットの普及や出版不況といった社会変動の中において、様々な変化を経ながら、今日まで続刊してきた雑誌媒体として知られる。本論文で比較対象とされている『電撃Nintendo64 (現、電撃Nintendo)』が、同時期に刊行された任天堂専門誌の中で「共に今日まで続く唯一の競合専門誌」とされる点に鑑みれば、両誌は各々の戦略性のもとに生き残りを図ってきたと考えられるわけだが、論者は

『Nintendo DREAM』の特色を読者参加型コーナーとそのコミュニティのあり方に見出す。

第二章で、本誌の特徴が顕著に表れる読者参加型コーナーの動向を取り上げたうえで、続く第三章では、そうしたコーナーの読者・投稿者から後にコンテンツの作り手側に回った冠美花（りふあ）と中植茂久に着目し、掲載記事からその活動を丹念に追っている。そして、第四章において競合他誌との比較から、本誌の個性の明確化を試みている。ここから明らかになったのは、読者参加を重視する本誌の姿勢と、編集者・読者双方に見る熱心な「任天堂ファン」の存在であり、他誌の読者コミュニティを念頭に、論者は「特定ハードの専門誌としてメーカーとの関係の強さを打ち出し、そのユーザーのコミュニティを提供した「家庭用ゲーム専門誌」ならではの個性の一つ」という、ゲーム雑誌としての本誌の「意義」を導き出している。

ビデオゲームの研究は緒に就いたばかりであり、関連雑誌についてもこれから各誌の詳細な分析が待たれるところである。その点で、本論文の試みが、当該文化をめぐる研究の一助となることに疑いの余地はない。掲載記事の分析にあたって、数ある対象資料を広く収集のうえ、質的・量的両方のアプローチによって特徴を可視化し、説得力のある分析を展開している。

とは言い、ここで明らかとなった特徴は、あくまで『Nintendo DREAM』の独自性に留まるものであり、それが雑誌を媒介としたコミュニティ形成、もしくはビデオゲーム文化をめぐるコミュニティ形成においてどのように位置づけられ、評価されるのかという意味での「意義」の考察までは達していないように思われる。ゲーム雑誌の研究は多くないとは言え、雑誌という媒体に視野を広げれば、読者投稿文化を含むコミュニティ形成についての研究蓄積が存在する。とすれば、ゲーム雑誌自体のメディア的な特性も含め、そうした議論の俎上に自らの探究を載せる必要があるだろう。また、インターネット普及に伴う新たなコミュニティとの関係性も気になるところである。ゲーム雑誌を通じて何を明らかにしたいか、換言すれば、どのような学問領域に位置づけるのかという学術的な「意義」を意識のうえ、今後さらなる探究に邁進されることを期待したい。