

(10/30)

大きな運動能力の高い有望な選手は他の強豪校が獲得する。そこでスカウトでは「『考える力』を重視する」と源平賀久監督は話す。例えば「試合



明大戦で攻め込む  
(6日、駒沢オ

ビデオゲームは日本で発展し、世界に広がった。ゲーム機本体からコンテンツ開発まで関連する企業や技術は多く、一大産業に成長した。立命館大学ゲーム研究センターは、ビデオゲームを中心とし、多様な視点から研究する機関だ。

設立は2011年4月。任天堂で家庭用ゲーム機「ファミリーコンピュータ」(ファミコン)の開発を指揮した上村雅之(70)をセンター長に招き、映像学部、情報理工学部、法学部など5学部から人材を集めた。ゲーム研究などとゲーム開発や映像技術を連想しがちだが、センターの研究は産業や社会、教育に与える影響まで幅

## 知の明日を築く

### 立命館大学ゲーム研究センター



アーカイブはファミコン以前のゲーム機も集める



## ソフト4000点 魅力に迫る

は1994年(5)にさかのぼる。現在は映像学部教授を務める細井浩一(55)がゲームを研究している。大学ならではの役割を果たしたい」と話す。その一つがゲームソフトやゲーム機などを収集して、それを「アーケード」にしようとした際、ロジックを発足。任天堂の「メガドライブ」、セガの「メガドライブ」など家庭用ゲーム機を旧型も含め約40種を

逸してしまった」と危機感を覚えた細井は個人レベルで収集を始めた。98年に京都府などアーチーの「プレイステーション」、セガの「メガドライブ」など家庭用ゲーム機を旧型も含め約40種を

ソフト不足に直面した。堂やセガの協力を得て、「アーケード」など家庭用ゲーム機を旧型も含め約40種を

画面をどう立体的に見せるかを競ったが、3Dの映像技術は未発達。どん

の意義を強調する。

「中立の場で冷静に議論する機会を設けたい」と吉田は大学ならではの役割にも期待を込める。

吉田は大学ならではの役割にも期待を込める。

今年8月に「あべのハルカス近鉄本店」(大阪市)で開いた「昭和なつに採用された。しかしのゲーム展」に協力。遠近法でレースゲーム収集したゲーム機とソフトを提供し、来場者に遊んでいた。敵機や地図は「数だけを追い求めても意味がない。遊べる状態で保存するのが重要な要素」と話す。ゲームソフトはゲーム機がないと遊べるが、最新ソフトに比べ映像は見劣りするが「単純でだらりで集めたソフトは約4000点にのぼる。ただ細井は「数だけを追い求めても意味がない。遊べる機関がなかった。ソフトは各社がバラバラに保存する状況で保存するのが重い」と話す。ゲームソフトはゲーム文化の資本が散存している状況。「貴重なゲーム文化の資本が散存している状況で保存するのが重い」と話す。ゲーム機がないと遊べるが、最新ソフトに比べ映像は見劣りするが「単純でだらりで集めたソフトは約4000点にのぼる。ただ細井は「数だけを追い求めても意味がない。遊べる状態で保存するのが重い」と話す。ゲーム機がないと遊べるが、最新ソフトに比べ映像は見劣りするが「単純でだらりで集めたソフトは約4000点にのぼる。ただ細井は「数だけを追い求めても意味がない。遊べる状態で保存のが

「有名校でも何か特長がない」と生き残れなくなっているから。体育会系学生の就職を支援するアスリートプランニング(東京・新宿)の山崎

学生確保へ道

ている。強豪校でも優秀な選手の授業料減免や専門選手による綿密な健診管理とされる。筑波大ラグビー部も選手向けの設備やサポート組織がありながら低迷するチームも多い。これからも大学スポーツに新勢力が台頭すれば、これが大きな変化となる。これからの大学スポーツの発展が楽しみである。

学ぶ 磨く 育てる