

A comparison of youth culture
between Germany and Japan through
the discourse of games
ゲーム言説を通じた日独間の若者文化
の比較

Presenter : Akito INOUE(Ritsumeikan Univ)
発表者 : 井上明人(立命館大学)



BMDV AKTUELL NEUIGKEITENZIMMER PRESSEFOTOS KONTAKT/BÜRGERSERVICE DATENSCHUTZ EN

Themen ▾ Ministerium ▾ Service ▾ Suchbegriff

/ Computerspieleförderung

ARTIKEL

Computerspieleförderung des Bundes

ALLE AKTUELLEN ARTIKEL

19.11.2021
Digitales, Förderung

Die Computerspielebranche ist eine global stark wachsende Branche. Deutschland ist der größte Markt in Europa und der fünftgrößte Markt weltweit. Als Teil der digitalen Kreativbranche weist die Computerspieleentwicklung eine hohe Innovationskraft auf. Neben technischen Innovationen (z.B. in den Bereichen Grafikverarbeitung, 3D-Modellierung, Virtual Reality) und kulturellen Neuerungen sind auch Prozess- und wirtschaftliche Innovationen zu beobachten. Auch andere Wirtschaftsbereiche (wie Filmwirtschaft, Architektur- und Baubranche, Mobilität, Bildung, Gesundheit und Pflege) profitieren von den technischen Innovationen und dem Know-how der Branche.

Fördermöglichkeiten



☆ Martin Hennig (Un

Shunsuke Mukae

Shunsuke Mukae

☆ 石 凌軒(セキ

☆ 石 凌軒(セキ リョウ

Haruhisa "hally

Haruhisa "hally" Tan



ミュート解除



ビデオの停止



セキュリティ



参加者 34



チャット



画面の共有



レコーディング



ライブ文字起こし



ブレイクアウト

Moe Fujiwara

JUYUSEN (ジュ...

橋本真佐子

iPhone

櫻井 正一

Jhee Moon

Moe Fujiwara

JUYUSEN (ジュウシン)

橋本真佐子

iPhone

櫻井 正一

Jhee Moon



INOUE Akito 井上 明人



☆Nobushige Kobayashi



Martin Roth | ロート マーティン



☆Martin Hennig (University of Tuebingen)

セキュリティ 参加者 35 チャット 画面の共有 レコーディング ライブ文字起こし ブレイクアウトルーム リアクション

て検索



Martin Hennig(2021)

Martin Hennig(2021).German Gaming Culture . The Discursive Negotiation of Video Game Culture in Japan and Germany

- Retro gaming = 33 articles
(various retrospectives on classic games or retro hardware)
- - Current game developments with retro aesthetics: 8 articles
(fascination demakes, features about games that use retro aesthetics, etc)
- - Gaming hardware/technical developments: 7 articles (Tv buying guide, reports on future game hardware and engines)
- - Gaming culture: 14 articles
(e.g. articles about speedrun as a cultural practice, Cyberpunk 2077 and game ratings, Microsoft Flight Simulator destinations, the voices behind the games, etc.)
- レトロゲーム：33 本の記事
(クラシックなゲームやレトロ・ハードウェアに関するさまざまなふりかえり)
- レトロ趣味に基づく現在のゲーム開発：8 本の記事 (魅力的なデメイク、レトロ様式を採用したゲームの特集など)
- ゲーム用ハードウェア・技術開発：7 本の記事 (テレビ購入ガイド、将来のゲームハードウェアとエンジンに関するレポート)
- ゲーム文化：14 本の記事 (例えば、文化的実践としてのスピードラン、『サイバーパンク2077』やゲームの評価、『マイクロソフトフライトシミュレータ』の目的地、ゲームの背後にある声、などについての記事)

German Cultural status of digital games

ドイツのデジタルゲームの文化的ステータス

- Gaming culture from the inside
 - Nostalgic-driven
 - A critical treatment of gaming culture appears only very rarely.
- From the outside
 - The game industry is seen as a crisis winner by german newspapers.
 - Equal numbers of men and women play games
 - The category of silver gamers continues to grow
- ゲーム文化を内側からみた場合
 - ノスタルジー駆動
 - ゲーム文化そのものに対する批判的な言及はごく稀
- 外から見た場合
 - パンデミックに於ける勝者
 - 男女同数がゲームをプレイ
 - 高齢のゲーマーに分類される人々が増え続けている

German Cultural status of digital games ドイツのデジタルゲームの文化的ステータス

- German Computer Game Award
 - *Dorfromantik* paints an idyllic picture of nature
 - the virtual space
Indie Arena Booth
 - *Animal Crossing*
- the cultural context of the pandemic
- ドイツコンピューターゲーム賞
 - 『Dorfromantik』
 - 牧歌的な自然の様子を描くゲーム
 - 仮想空間「Indie Arena Booth」
 - 『あつまれ どうぶつの森』
- パンデミックの文脈

Recognizing the cultural role of games ゲームの文化的役割の認識

- Both in German Game Studies and in public discourses, the central role of digital games for the negotiation of cultural issues is increasingly recognized.
- ドイツにおいては、ゲーム研究と世論の双方において、文化的問題を取り扱うためのものとしてのデジタルゲームの中心的な役割がますます認識されるようになってきている。
- German Awards 2021 *The Last of Us Part II*
- German Awards 2021 『The Last of Us Part II』
- Player of the Year : Youtuber “Gnu”
 - Campaigns for more diversity in gaming.
- Player of the Year : Youtuber の「Gnu」さん
 - ゲーム文化における多様性を求めるキャンペーンを展開

Recognizing the cultural role of games ゲームの文化的役割の認識

- Central societal topics (politics in video games, mental health, etc.) are discussed in a series of panel discussions named „The Game Culture Quartet“, but mostly by journalists, politicians and game developers, and only very rarely by scientists. Rather, science (and especially the practice-oriented field of game design) acts as an accomplice to a third line of discourse.
- 重要な社会的話題（ビデオゲームにおける政治や心の健康など）は、「ゲーム文化カルテット」と名付けられた一連のパネルディスカッションで取り上げられるが、
- ほとんどの場合はジャーナリスト、政治家、ゲーム開発者によるもの
- 科学者によって議論されることはごく稀にしかない。科学（と特に実践指向のゲームデザイン分野）はむしろ、重視されない言説となっている。

Professionalization of the German games industry ドイツのゲーム産業のプロ化

- Reviewers have criticized the German Computer Game Award for only awarding productions of pedagogical value and for the self-staging of politicians.
- ドイツコンピュータゲーム賞が教育的価値のある作品だけを表彰し、政治家たち自身のため利用されているとして批判
- 賞は、連邦交通デジタルインフラ省 (BMVI) が後援
- The Award is sponsored by the Federal Ministry of Traffic and Digital Infrastructure (BMVI).

Professionalization of the German games industry ドイツのゲーム産業のプロ化

- Gaming culture recognised as an important economic factor
- Critical political voice has silenced.
- Maturity or loss of autonomy?
- ゲーム文化は経済的に重要な要素として認識
- 批判的な政治的意見がなくなった
- 成熟なのか、自律性 (autonomy)の喪失なのか

Martin Roth(2021)

Martin Roth(2021)

Martin Roth(2021)

Material Video Game Culture in Germany and Japan:

A regional comparison of sanctioned availability and generic

trends based on Mobygames data. The Discursive Negotiation of Video Game

Culture in Japan and Germany

マーティン・ロート（2021）ドイツと日本のビデオゲーム文化の対象物：

Mobygames データに基づく実物の入手可能性と全体傾向の地域比較

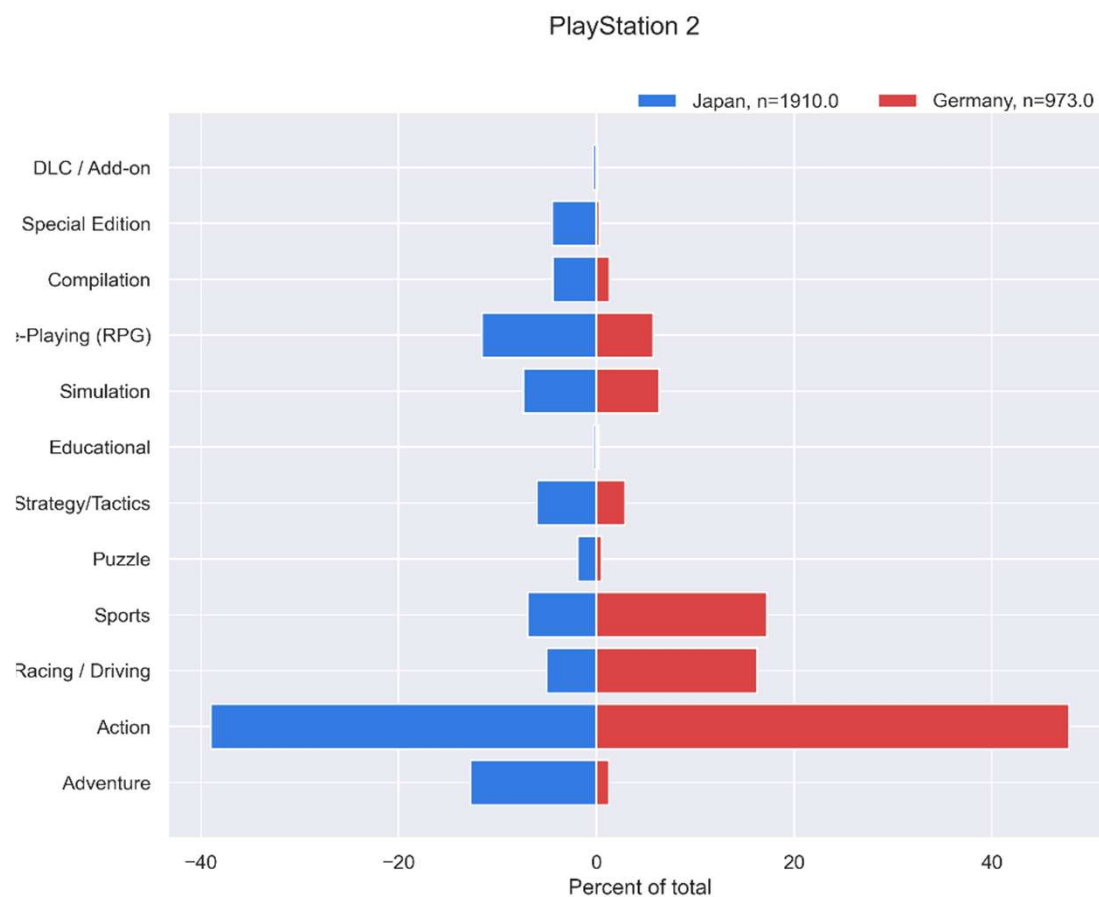
- 2018年3月3日にMobygamesが提供したデータセットに基づき、日本またはドイツで少なくとも1度は発売された24653件のゲームを同定

Work numbers released in both regions and overlapping works per platform for the most prolific platforms in terms of overall numbers.
 両地域で発売された作品数と、全体数において最も多売なプラットフォームでのプラットフォームごとの重複作品数

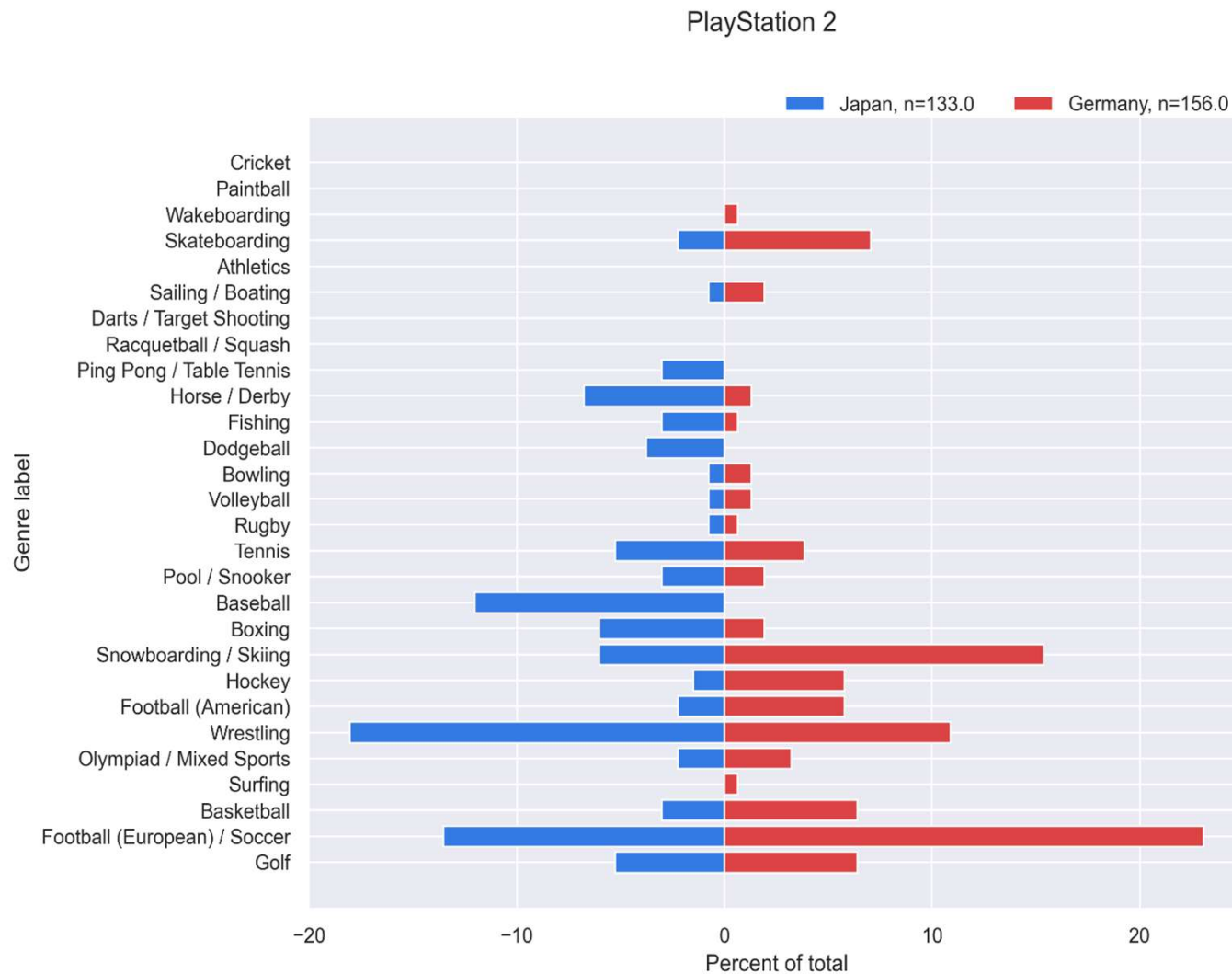
Platform	Japan – set 日本流通	Germany – set ドイツ流通	Total – set 小計	Overlap – set 重複数	Overlap Ratio – set 重複率
Windows	864	5950	6814	195	2.86%
PlayStation 2	1300	712	2012	202	10.04%
DOS	21	1780	1801	10	0.56%
PlayStation	1423	385	1808	196	10.84%
Arcade	1484	35	1519	8	0.53%
PC-98	1290	0	1290	0	0.00%
PlayStation 3	626	492	1118	72	6.44%
Nintendo					
Switch	729	359	1088	103	9.47%
Wii	700	336	1036	112	10.81%
Amiga	0	1014	1014	0	0.00%

Martin Roth(2021)

Percentage comparison between genre distribution in Japan and Germany for the category “Basic Genres” on the PlayStation 2.
プレイステーション2の「基本ジャンル」カテゴリーにおける日本とドイツのジャンル別分布比率の比較



Percentage comparison between genre distribution in Japan and Germany for the category “Sports Themes” on the PlayStation 2.
プレイステーション2の「スポーツ・テーマ」カテゴリーにおける日本とドイツのジャンル別分布比率の比較



Akito INOUE(2021)

Akito INOUE(2021)



What Is Being Represented as
“Japanese Video Games”?
何が「日本のゲーム」として表象
されるのだろうか？

Akito INOUE

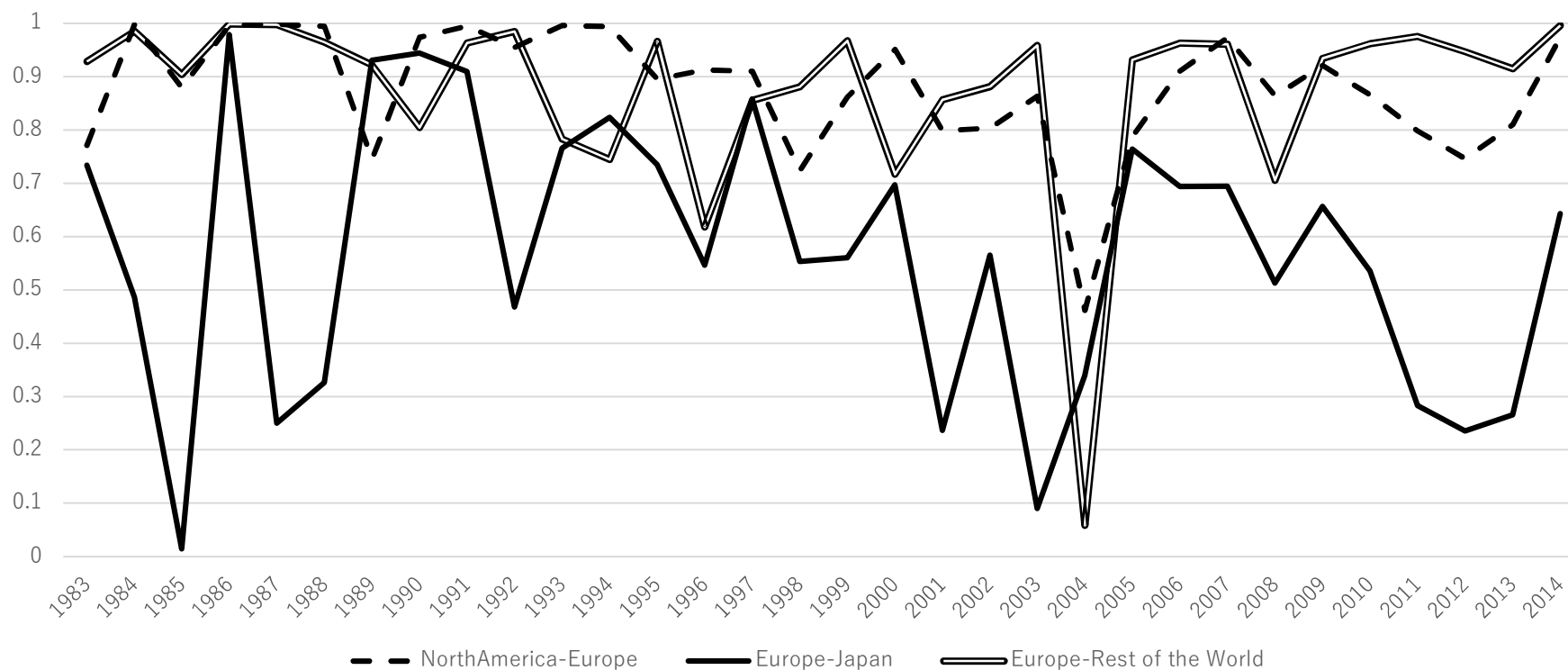
2021.12.17

akitoinoue.ac [at] gmail.com

Akito INOUE(2021)

Videogame Package Sales Data Correlation

ビデオゲームタイトルの売上の相関



Source Data : Vgchartz.com

Video Game Sales 1983-2014 Pearson Correlation coefficient
1983-2014の売上データの相関係数

*1 Data Source : VGChartz.com

*2 Include : Console and PC game / Not include : Arcade game

	Europe 欧州	Japan 日本	Rest of World その他地域	Global 世界全体
North America 北米	0.78	0.52	0.61	0.95
Europe 欧州		0.50	0.71	0.91
Japan 日本			0.29	0.65
Rest of World その他地域				0.72

Akito INOUE(2021)

What is “Japanese video game”?

何が「日本のゲーム」なのか？

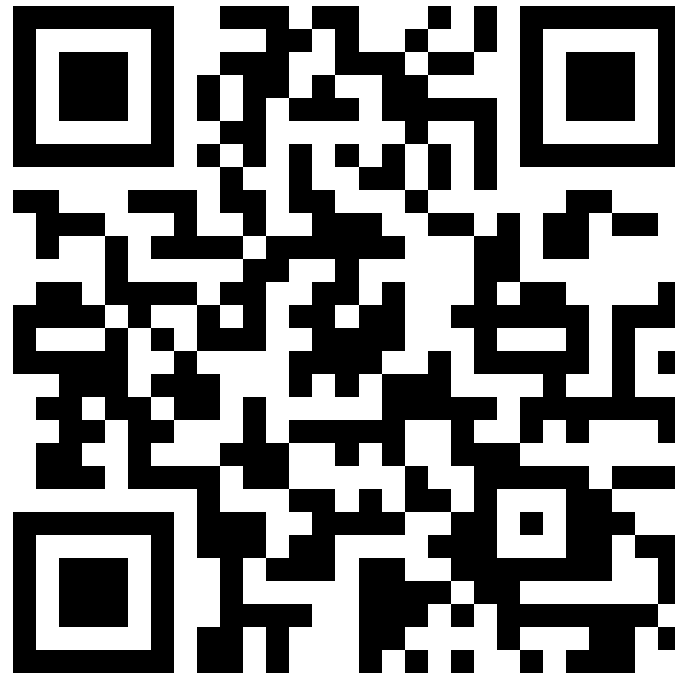
	Made in Japan 日本製	Made in Western Countries 欧米で作られたもの
Famous in English context only 英語圏で有名	Zaxxon(1982) Jet Grind Radio(2000) Cooking Mama(2006)	Tempest(1981) Canabalt(2009) The Secret of Monkey Island(1990)
Famous in Japan context only 日本語圏で有名	moon(1997) Torneko no Daibōken(1993)	
Famous in Both context 双方の文脈で有名	Super Mario Bros.(1985) The legends of Zelda(1985) Metal Gear Solid(1998)	SimCity(1991) Call of Duty 4: Modern Warfare(2007) GTAV(2013)

*This data based on Inoue,Fukuda(2016)

Method : Aggregate game title lists
方法：ゲームタイトルリストの集計

Akito INOUE(2021)

Published this data on web
公開データ



http://www.critiqueofgames.net/local_index/

Game Evaluation Bias Index ver 0.2

Ver 0.1 Release:2018/2/20

Ver 0.2 Release:2018/8/20

Akito Inoue(e-mail : hiyokoya6 [at] gmail.com)

[CSV Download](#) / [HTML table](#)

- This data is made as a basic data for game study.
このデータはゲーム研究のための基礎資料として作成されています。
 - If you cite this data in your paper, Please specify that the data published in "A. Inoue (2018), Making Local video game history index, Replaying Japan".
このデータを引用する場合、A.Inoue(2018),Making Local video game history index, Replaying Japanと指定してください。
 - To make this data, We used about 130 game lists([link : source data lists](#)).
このデータを作成するために、約130のゲームリスト ([リンク : ソースデータリスト](#)) を使用しました。
-

[Questionnaire](#)

- To refine this data, Please cooperate to answer the questionnaire

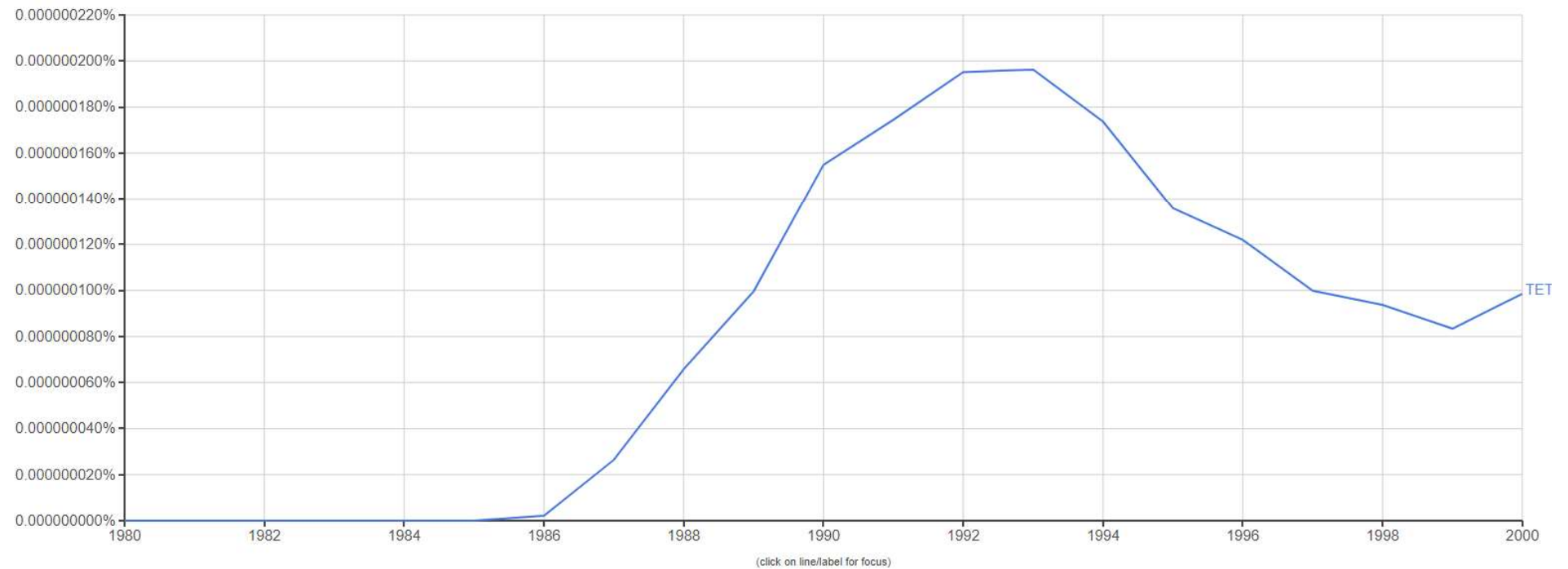
Akito INOUE(2021)

“Tetris” Ngram Viewer(Eng)

Google Books Ngram Viewer

Graph these comma-separated phrases: ☐ case-insensitive

between and from the corpus with smoothing of [Search lots of books](#)



Akito INOUE(2021)

“Tetris” Ngram Viewer(German)

Google Books Ngram Viewer

Q Tetris

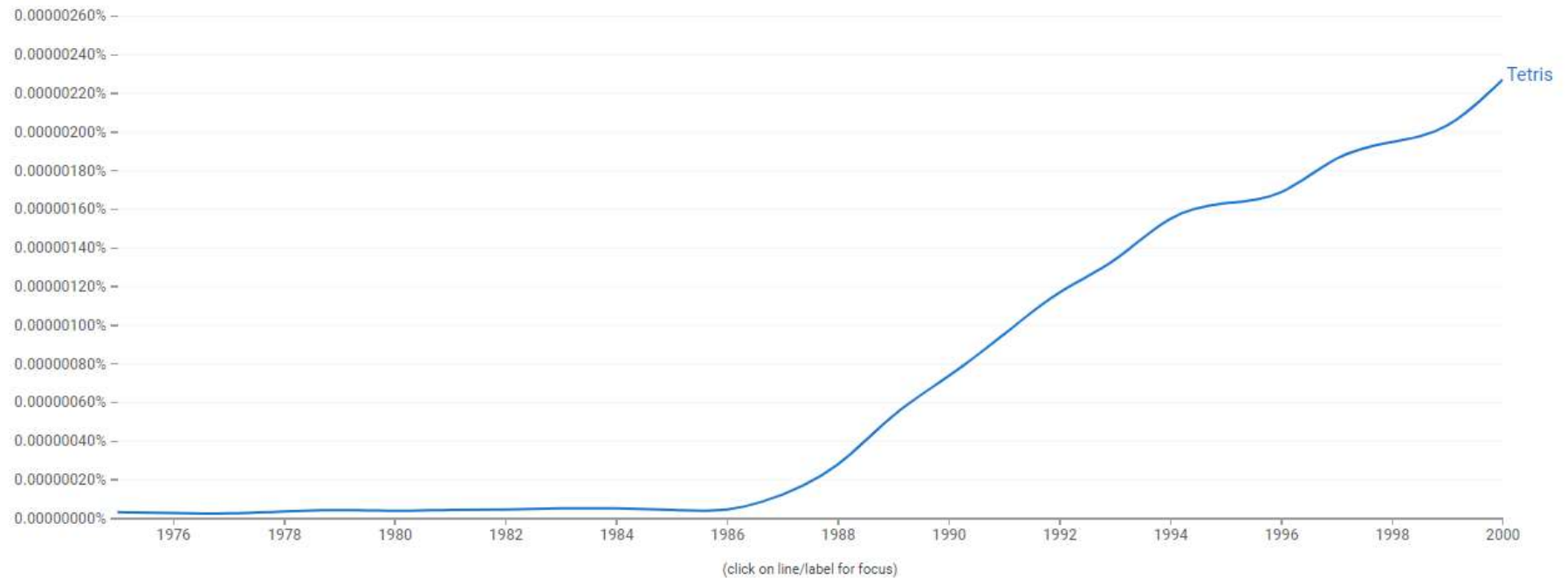
× ?

1975 - 2000 ▾

German (2019) ▾

Case-Insensitive

Smoothing ▾



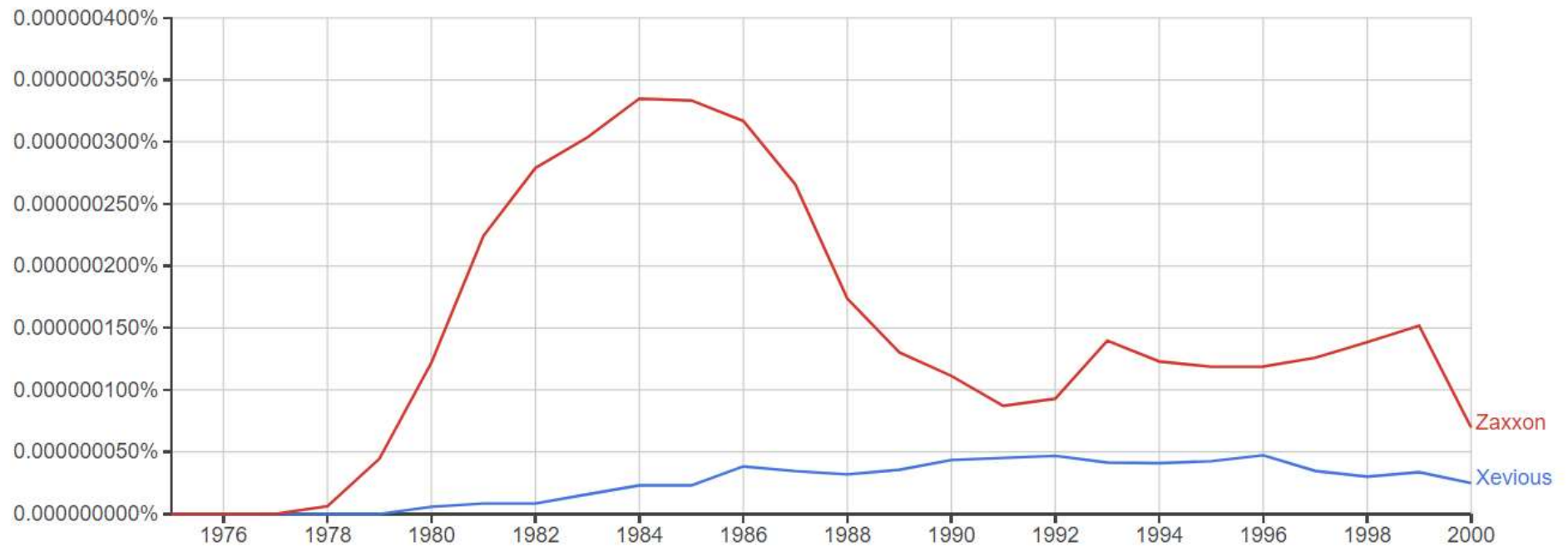
Akito INOUE(2021)

Xevious vs Zaxxon(Eng)

Google Books Ngram Viewer

Graph these comma-separated phrases: Xevious,Zaxxon ☐ case-insensitive

between 1975 and 2000 from the corpus English with smoothing of 3 [Search lots of books](#)



Akito INOUE(2021)

Xevious vs Zaxxon(German)

Google Books Ngram Viewer

Xevious,Zaxxon,

1975 - 2000

German (2019)

Case-Insensitive

Smoothing



(click on line/label for focus)

Akito INOUE(2021)

Is “**Tempest**” very much famous than
“**Pacman**”?

『テンペスト』は『パックマン』よりも有名？

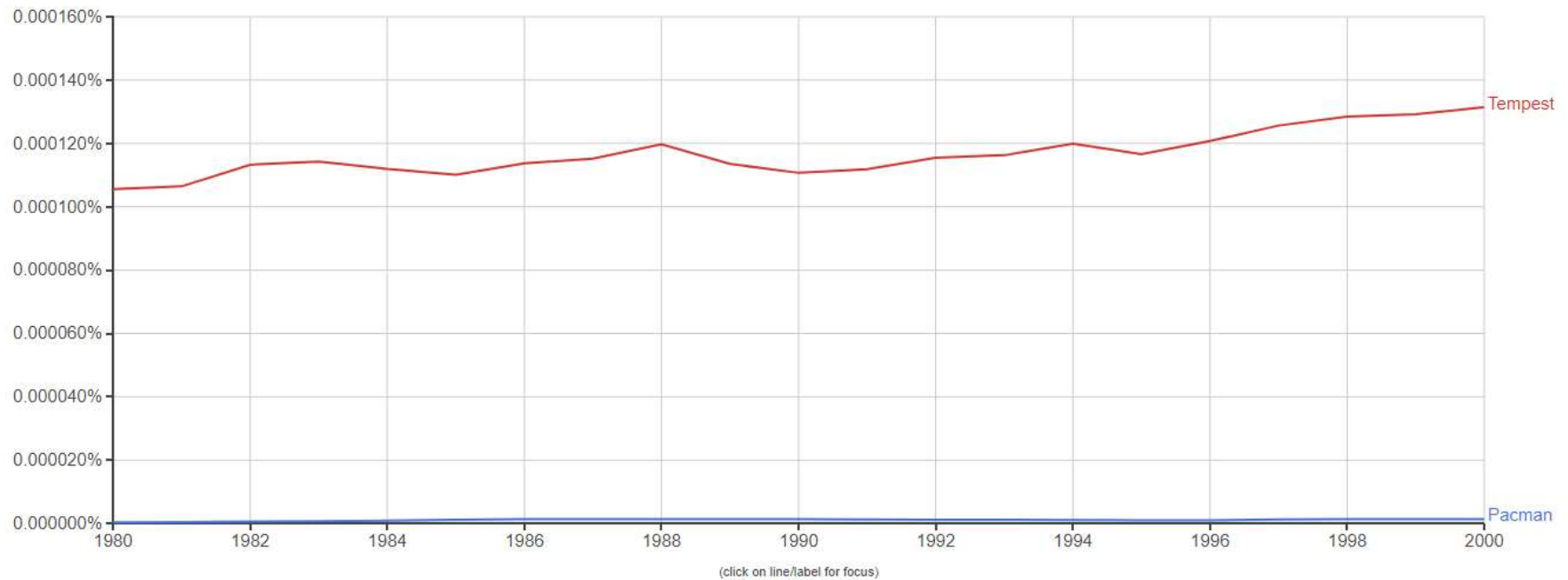
Google Books Ngram Viewer

Graph these comma-separated phrases: Pacman, Tempest

☐ case-insensitive

between 1980 and 2000 from the corpus English with smoothing of 3

Search lots of books



Features of the different databasesそれぞれのデータベースの特徴

	Japanese 日本語	Available Year 扱える時期	Purpose 目的	Context 文脈
This Index 本指標	Available	*	Academic/ To visible difference of contexts. To make various hint	videogame
Google Trends	Available	After 2004-	To visible Trends	Various contexts
Google Ngram Viewer	Not available	*	Visualize the appearance frequency of vocabulary.	Various contexts
Metascore (video game)	A few source data from Japanese	After 1995-	Buyer's guide. Making one component score.	video game

To aggregate lists リストの集計

At first, Picking up video game titles from

- a. video game books, awards, exhibitions about video games, and sales data.
- b. If the same video game title was found from several resources, the video game title gets a high score.
- c. Identifying “title” level, not “version(manifestation)” level.

最初に、ゲームソフトのタイトルをピックアップし、

- ゲーム関連書籍、受賞歴、ゲームに関する展示会、販売データなどからピックアップ。
- 同じゲームタイトルが複数の資料から見つかった場合、そのゲームタイトルは高得点となる。
- 「バージョン（体現形）」ではなく、「タイトル」レベルで識別する。

Basic Method : example

Title	Japanese Category 1		JP Score	EN Category 2			EN Score
	JP Awards A	JP Awards B		Book A	Museum A	Museum B	
Super Mario Bros		1	1			1	1
Wii Sports	1		1	1	1		2
Final Fantasy VII	1	1	2			1	1
Super mario 64	1		1			1	1
Wii Fit	1	1	2				0



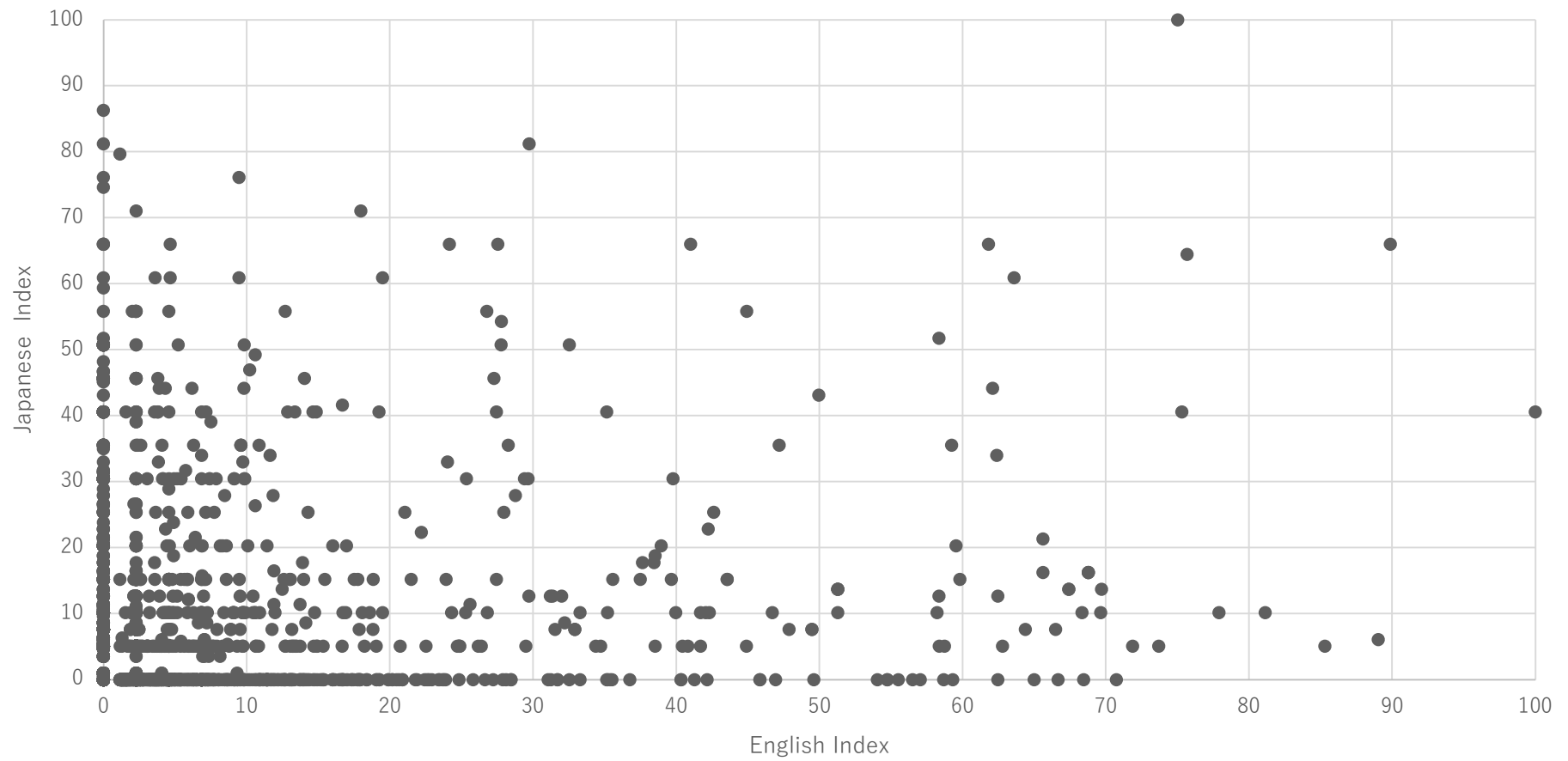
Next,
Standardizing scores for each category

Game Evaluation Bias Index ver 0.2

GPIr	Title	Platform	Release	Language Bias Possibility	EN Index	JP Index
0392109500633	Final Fantasy 7	PS	1997		75.0	100
0392111100001	SUPER MARIO 64	N64	1996		89.8	65.9
0392111100090	Zelda no Densetsu Toki no Ocarina	N64	1998		100	40.6
0392109501536	METAL GEAR SOLID	PS	1998		75.6	64.4
0392100100548	Super Mario Bros. 3	FC	1988		61.8	65.9
0392105800039	Zelda no Densetsu Kamigami no Triforce	SFC	1991		63.5	60.9
0392127200247	BIOSHOCK	XB360	2008		75.3	40.6
0392109500224	Bio Hazard	PS	1996		29.7	81.2
0392115600021	Bio Hazard	GC	2005		58.3	51.7
0392105800102	STREET FIGHTER 2	SFC	1992		41.0	65.9

Akito INOUE(2021)

Evaluation Index ($R=0.1586$)



Akito INOUE(2021)

	No. of games ranked in the top 50 when considering reception in Japanese sources only 日本語圏でのみ高評価なゲーム上位50へのランクイン数		No. of games ranked in the top 50 games when considering reception in English sources only 英語圏でのみ高評価なゲーム上位50へのランクイン数		No. of games ranked in the top 50 games when considering reception in both Japanese and English sources 英語圏／日本語圏双方で高評価なゲーム上位50へのランキング数	
	Publisher	N	Publisher	N	Publisher	N
1	BANDAI NAMCO /BANDAI/NAMCO	5	Atari	7	Nintendo	22
2	Chunsoft	4	Electronic Arts	2	SQUARE	5
3	KONAMI	4	Midway Games	2	SCE/SIE	4

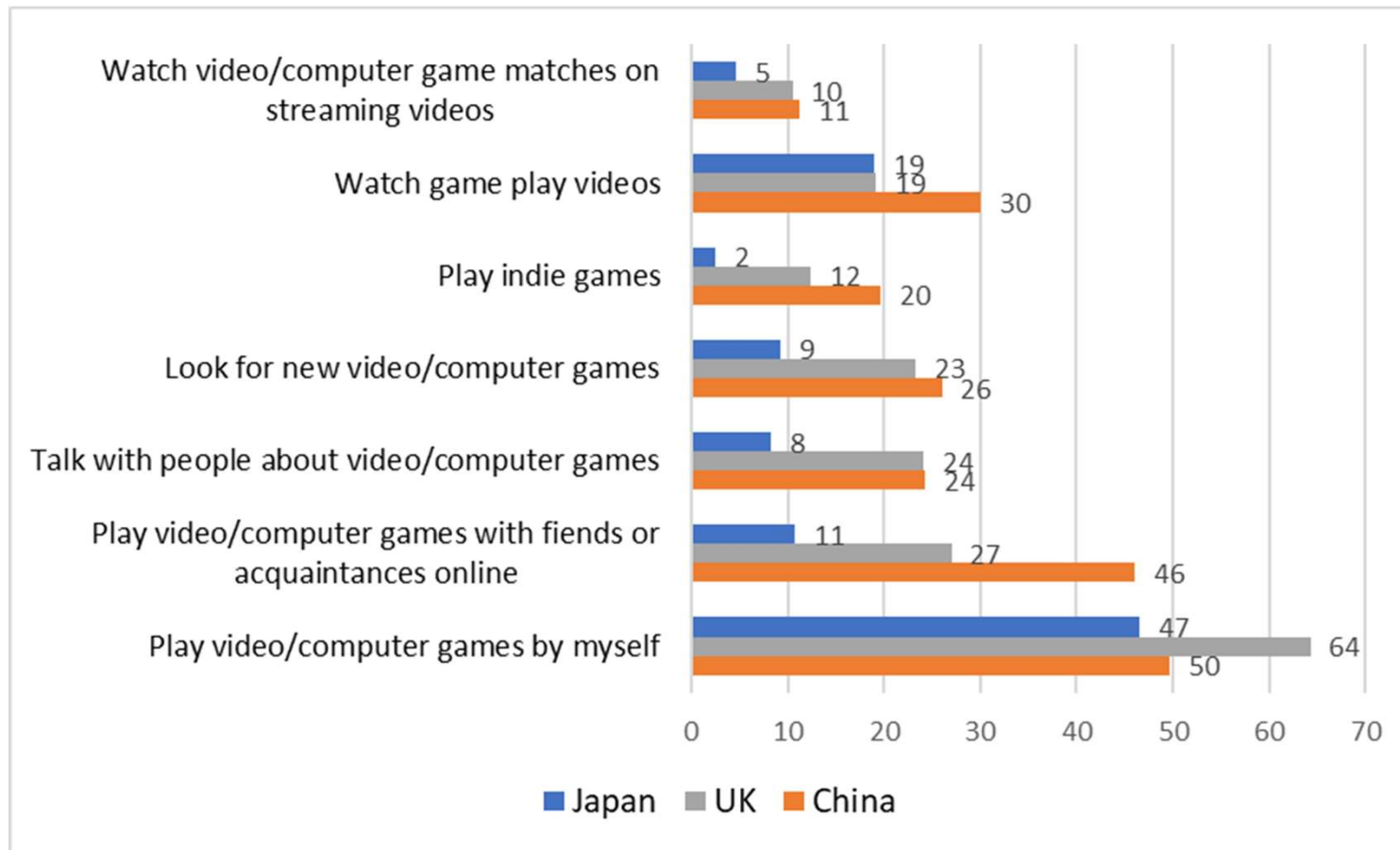
Nobushige KOBAYASHI(2021)

Nobushige KOBAYASHI(2021).Differences between Japan, the UK, and China in Video Game Activities and Attitudes Toward Games

日英中でのコンピュータゲーム活動とゲームに対する見方の違い

- In Japan, the UK, and China, an online questionnaire survey targeted at both gamers and non-gamers was conducted. The survey was contracted to Macromill, Inc., which used its monitors as the overall population, extracting 3090 targets from monitors aged 10–59 years via the quota method with gender, age, and nationality as references. A total of 2060 valid responses was received in Japan, 515 in the UK, and 515 in China, with a valid response rate of 100%.
- 日本・英国・中国で、ゲームプレイヤーと非プレイヤーに対するオンライン上の質問紙調査を実施した。調査は株式会社マクロミルに委託した。母集団は同社のモニター会員で、10～59歳のモニターから性別・年齢・国を基準とした割当法により3,090人を抽出した。日本では2060人、英国では515人、中国では515人から有効回答を得た。有効回収率は100%である。

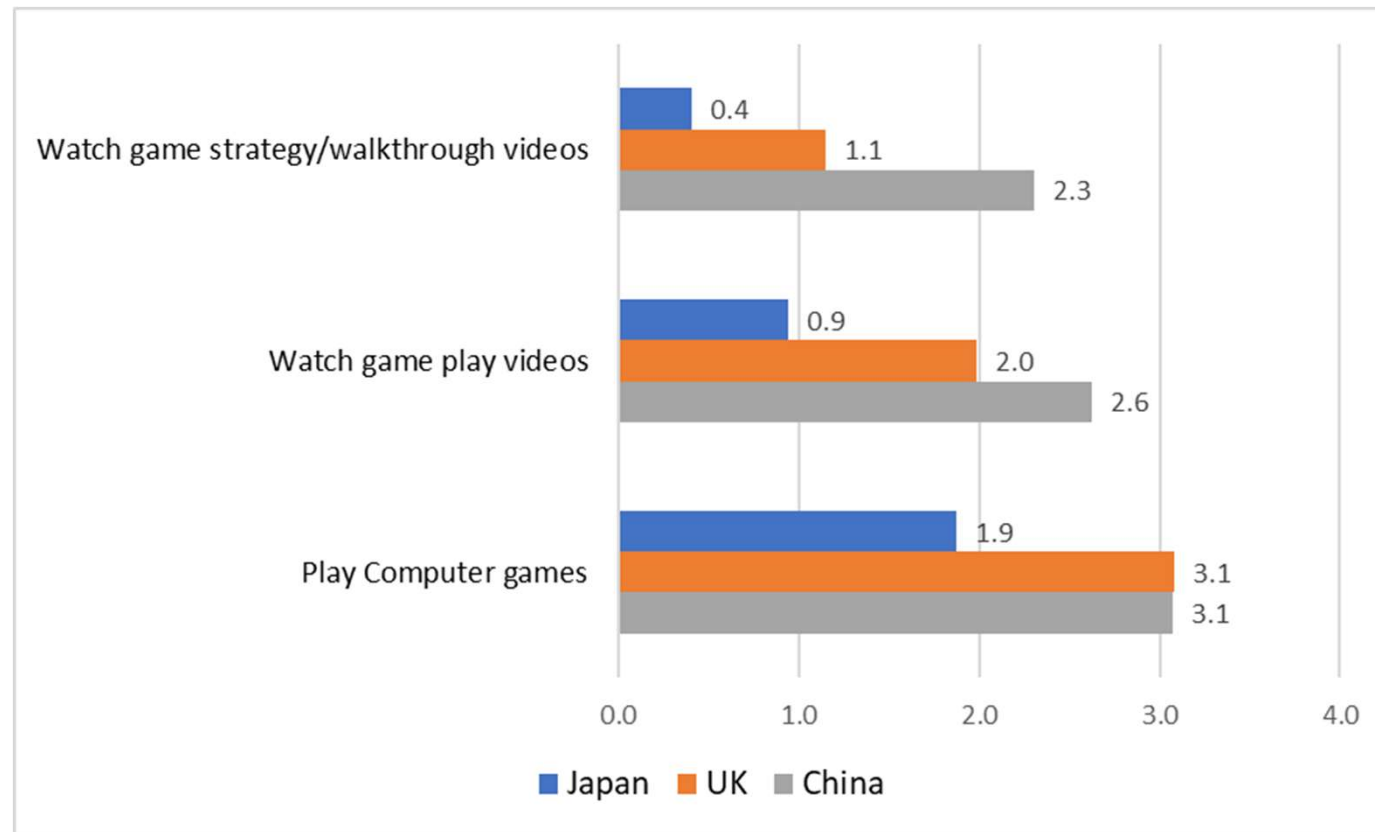
Game-related activities that respondents usually perform(%)
回答者が普段行っているゲーム関連行為（単位：％）



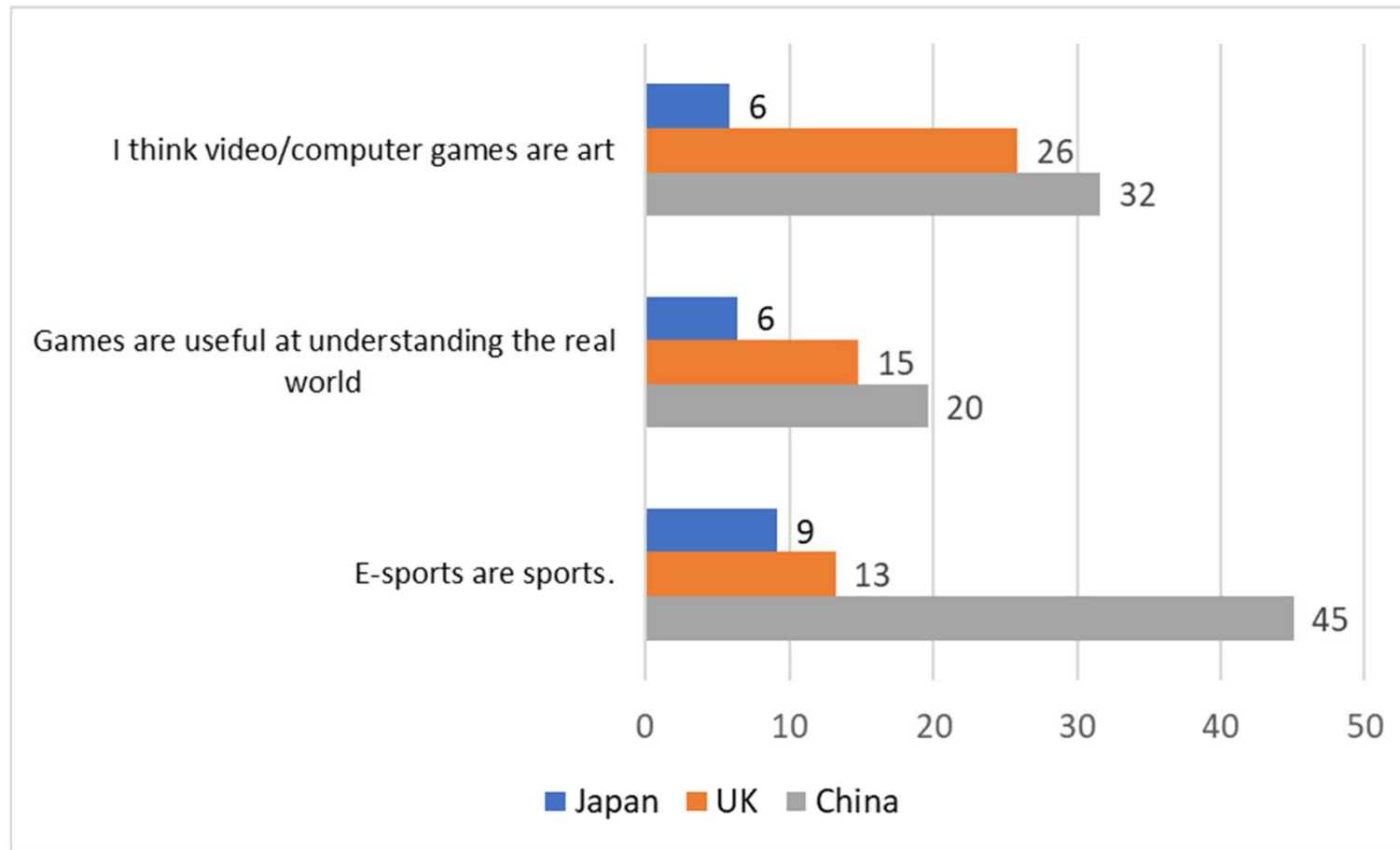
Nobushige KOBAYASHI(2021)

Number of days spent playing computer games and watching
game-related videos
per week (days per week)

パソコン用ゲームプレイおよびゲーム関連動画視聴の日数 週当たり
(日/週)



Attitudes toward computer games/ gaming (%) コンピュータゲーム・ゲームに関する意識 (%)



Discussion and conclusion 考察と結論

This survey supports the study's hypothesis that “In Japan, the rate of people engaged in gaming activities is lower than in the UK or China, and the rate of people with a negative attitude toward games is higher.”

「日本では、英国・中国より、ゲームに関する活動を行う人の比率が少なく、ゲームに対して否定的な考え方を持つ人の比率が高い」という本研究の仮説は支持された。