

参考文献

文献

Aarseth, Espen. "Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation." In *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, edited by Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan, 45-69. Cambridge, Mass: MIT Press, 2004a.

Aarseth, Espen. "Quest Games as Post-Narrative Discourse." In *Narrative Across Media*, edited by Marie-Laure Ryan 361-376. Lincoln, Neb.: University of Nebraska Press, 2004b.

Ajami, Amer, and Craig Campanaro. "Half-Life: Counter-Strike Game Guide." Gamespot.com, 2001. Available at <http://www.gamespot.com/gamespot/guides/pc/counterstrike/> (accessed November 7, 2004) ※IA

Andersen, Klaus Silberbauer, Christian Güttler, and Troels Brun Folmann. "CS_CITYMALL: Design af et 3D-spilmiljø." Student report, IT University of Copenhagen, 2001. Available at <http://www.half-real.net/resources/andersen-guttler-filmann-cs-citymall.pdf> (accessed November 7, 2004) ※ http://www.guttler.dk/andersen_guttler_folmann-cs_citymall.pdf

Anspach, Ralph. *The Billion Dollar Monopoly (R) Swindle*. 1998. Available at <http://www.wantmonopoly.com> (accessed November 7, 2004) ※IA ※2016年3月現在、同ウェブサイトには同著者のゲーム Anti-Monopoly の広告のみ掲載

Atkins, Barry. *More than a Game: The Computer Game as Fictional Form*. Manchester: Manchester University Press, 2003.

Avedon, E. M., and Brian Sutton-Smith. *The Study of Games*. New York: John Wiley & Sons, 1971.

Barwood, Hal, and Noah Falstein. "More of the 400: Discovering Design Rules." Paper presented at the Game Developers' Conference, San Jose, Calif., March 20-24, 2002. Available at <http://www.gdconf.com/archives/2002/hal-barwood.ppt> (accessed November 7, 2004) ※IA—http://www.gdconf.com:80/archives/2002/hal_barwood.ppt ※同講演の録音はGDCサイトに現存

Bjork, Staffan, Jussi Holopainen, and Sus Lundgren. "Game Design Patterns." In *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, edited by Marinka Copier and Joost Raessens, 180-193. Utrecht: Utrecht University, 2003. Available at <http://cividec.cs.chalmers.se/publications/2003/gamedesignpatterns.pdf> (accessed November 7, 2004) ※IA

Bordwell, David. *Narration in the Fiction Film*. London: Routledge, 1985.

※記されたURIは、特に記載のないものについては2016年3月27日に再閲覧済み。※は全て補注。※に続けてURIを記載したものは、その記載したURIに文書が移動していることを示す。※IAと書かれたものは、文書が消滅しており、Internet Archive (<https://www.archive.org/>)内にアーカイブ資料としてのみ存在することを示す。「※IA」に続けてURIを記載したものは、Internet Archive内にアーカイブ資料が存在し、アーカイブへのアクセスにはその記載したURIを用いる必要があることを示す。和訳がある場合は▷印の後に記載した。

- Bordwell, David, Janet Staiger, and Kristin Thompson. *The Classical Hollywood Cinema*. New York: Columbia University Press, 1985.
- Braitenberg, Valentino. *Vehicles: Experiments in Synthetic Psychology*. Cambridge, Mass: MIT Press, 1984. ▷ 『模型は心を持ちうるか—人工知能・認知科学・脳生理学の焦点』加地大介訳、哲学書房 1987
- Brooks, Peter. *Reading for the Plot*. Cambridge, Mass: Harvard University, [1984] 1992.
- Burnham, Van. *Supercade: A Visual History of the Videogame Age, 1971-1984*. Cambridge, Mass: MIT Press, 2001.
- Caillois, Roger. *Man, Play, and Games*. New York: Schocken Books, 1961. ▷ 『遊びと人間』清水幾太郎・霧生和夫訳、岩波書店 1970 ▷ 『遊びと人間』多田道太郎・塚崎幹夫訳、講談社 [1971] 1990
- Chatman, Seymour. *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. Ithaca, NY: Cornell University Press, 1978.
- Cheshire, Sophie. "The Hobbit FAQ/Walkthru." Gamefaqs.com, 2001. Available at <http://db.gamefaqs.com/computer/c64/file/hobbit.txt> (accessed November 7, 2004)
- Church, Doug. "Formal Abstract Design Tools." *Game Developer Magazine* (August 1999). Available at http://www.gamasutra.com/features/19990716/design_tools_01.htm
- Coffin, Stewart T. *The Puzzling World of Polyhedral Dissections*. London: Oxford University Press, 1974. Available at <http://www.puzzleworld.org/PuzzlingWorld/default.htm> (accessed November 7, 2004)
- Costikyan, Greg. "I Have No Words and I Must Design." 1994. Available at <http://www.costik.com/nowords.html> (accessed November 7, 2004) ▷ 『コステイキヤンのゲーム論』馬場秀和他訳、1995 http://www004.upp.so-net.ne.jp/babahide/library/design_j.html
- Crawford, Chris. *The Art of Computer Game Design*. 1982. Available at <http://www.vancouver.wsu.edu/fac/peabody/game-book/Coverpage.html> (accessed November 7, 2004) ※IA/2016年3月現在、同URIはamazon.comによる同著作のKindle販売ページへのリダイレクトになっている ▷ 『クロフォードのゲームデザイン論』Shino・OJ他訳、2000 https://drive.google.com/file/d/0B8hNP1Ff_uUwLWNDQXRWdWY1ejg/view
- Crawford, Chris. "Process Intensity." *Journal of Computer Game Design* 1, no. 5 (1987). Available at http://www.erasmatazz.com/library/JCGD_Volume_1/Process_Intensity.html (accessed November 7, 2004) ※IA
- Csikszentmihalyi, Mihaly. "Does Being Human Matter—On Some Interpretive Problems of Comparative Ludology." *Behavioral and Brain Sciences* 5, no. 1 (1982).
- Csikszentmihalyi, Mihaly. *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper Perennial, 1990. ▷ 『フロー体験 喜びの現象学』今村浩明訳、世界思想社 1996
- Culin, Stewart. "Mancala, the National Game of Africa." In *The Study of Games*, edited by E. M. Avedon and Brian Sutton-Smith, 94-102. New York: John Wiley & Sons, [1894] 1971.
- Culin, Stewart. *Games of the North American Indians*. Lincoln, Neb: University of Nebraska Press, 1992.
- Danesi, Marcel. *The Puzzle Instinct*. Bloomington, Ind: Indiana University Press, 2002. ▷ 『パズル本能—ヒトはなぜ難問に魅かれるのか?』富永星訳、白揚社 2007
- De Groot, Adriaan D. *Thought and Choice in Chess*. Hague: Mouton Publishers, 1965.
- Edge Magazine. "Super Mario Sunshine Review." *Edge*, no. 114 (2002): 80-83.
- Ellis, Bret Easton. *American Psycho*. New York: Vintage, 1991. ▷ 『アメリカン・サイコ』小川高義訳、角川書店 [1992] 1995

- Encyclopedia Britannica. "Algorithm." Encyclopedia Britannica Premium Service, September 28, 2003. Available at <http://www.britannica.com/eb/article?eu=5785> (accessed November 7, 2004) ※ <http://global.britannica.com/topic/algorithm>
- Eskelinen, Markku. "Towards Computer Game Studies, Part I: Narratology and Ludology." Paper presented at SIGGRAPH, Los Angeles, Calif., August 12–17 (2001b) Available at <http://www.siggraph.org/artdesign/gallery/S01/essays/0416.pdf> (accessed November 7, 2004)
- Falstein, Noah. "Better By Design: The 400 Project." *Game Developer Magazine* (March 2002): 26.
- Fish, Stanley. *Is There a Text in This Class?* Cambridge, Mass.: Harvard University Press, 1980. ▷ 『このクラスにテキストはありますか』小林昌夫訳、みすず書房 1992
- Fluegelman, Andrew, ed. *The New Games Book*. Garden City, New York: Doubleday/Dolphin, 1976.
- Frasca, Gonzalo. "Ludology Meets Narratology: Similitude and Differences Between (Video) Games and Narrative." 1999. Available at <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm> (accessed November 7, 2004) ▷ 『Ludology と物語論の出会い : (ビデオ) ゲームと物語の類似と相違』星野瑠美子訳、2004 IA—<http://www.igda.jp/modules/xfsection/article.php?articleid=49>
- Frasca, Gonzalo. *SIMULATION 101: Simulation versus Representation*. 2001b. Available at <http://www.ludology.org/articles/sim1/simulation101.html> (accessed November 7, 2004)
- Freeman, David. *Creating Emotion in Games: The Craft and Art of Emotioneering*. Indianapolis, Ind.: New Riders, 2004.
- Friedman, Ted. "Semiotics of SimCity." *Firstmonday.dk* 4, no. 4 (1999). Available at http://www.firstmonday.dk/issues/issue4_4/friedman/ (accessed November 7, 2004) ※IA
- Gerstman, Jeff. "Grand Theft Auto III review." Gamespot.com, 2001. Available at <http://www.gamespot.com/ps2/adventure/grandtheftauto3/review.html> (accessed November 7, 2004) ※IA/2016年3月現在、同URIは10周年記念版レビュー記事へのリダイレクトになっている
- Gielens, Jaro. *Electronic Plastic*. Berlin: Die Gestalten Verlag, 2000.
- Goffman, Erving. *Encounters: Two Studies in the Sociology of Interaction*. New York: Penguin, 1972 (1961). ▷ 『出会い—相互行為の社会学』佐藤毅訳、誠信書房 1985
- Grodal, Torben Kragh. *Moving Pictures. A New Theory of Film Genres, Feelings, and Cognition*. Oxford: Clarendon Press, 1997.
- Haider, Hilde, and Peter A. Frensch. "The Role of Information Reduction in Skill Acquisition." *Cognitive Psychology*, no. 30 (1996): 340–337.
- Herron, R. E., and Brian Sutton-Smith. *Child's Play*. New York: John Wiley & Sons, 1971.
- Hofstadter, Douglas. *Metamagical Themas: Questing for the Essence of Mind and Pattern*. New York: Penguin, 1985. ▷ 『メタマジック・ゲーム—科学と芸術のジグソーパズル』竹内都雄他訳、白揚社 2005
- Holland, John H. *Emergence: From Chaos to Order*. Oxford: Oxford University Press, 1998.
- Hughes, Linda A. "Children's Games and Gaming." In *Children's Folklore*, edited by Brian Sutton-Smith, Jay Mechling, Thomas W. Johnson, and Felicia R. McMahon, 93–119. Logan, Utah: Utah University Press, 1999.
- Huizinga, Johan. *Homo Ludens*. Boston: Beacon Press, 1950. ▷ 『ホモ・ルーデンス』高橋英夫訳、中央公論社 [1971] 1973
- IGN.com. "Grand Theft Auto III Refused Classification in Australia." IGN.com, December 13, 2001. Available at

<http://ps2.ign.com/articles/100/100454p1.html> (accessed November 7, 2004)

Jenkins, Henry. "Congressional Testimony on Media Violence." May 4, 1999. Available at http://web.mit.edu/comm-forum/papers/jenkins_ct.html (accessed November 7, 2004)

Jenkins, Henry. "Transmedia Storytelling." *MIT Technology Review*, January 15, 2003. Available at http://www.technologyreview.com/articles/03/01/wo_jenkins011503.asp (accessed November 7, 2004)

Jenkins, Henry. "Game Design as Narrative Architecture." In *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, edited by Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan, 118-130. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2004.

Johnson, Steven. *Emergence: The Connected Lives of Ants, Brains, Cities and Software*. London: Penguin, 2001.
▷ 『創発—蟻・脳・都市・ソフトウェアの自己組織化ネットワーク』山形浩生訳、ソフトバンククリエイティブ 2004

Juul, Jesper. "A Clash between Game and Narrative." Paper presented at the DAC conference, Bergen, Norway, November 1998. Available at http://www.jesperjuul.net/text/clash_between_game_and_narrative.html (accessed November 7, 2004)

Juul, Jesper. "A Clash between Game and Narrative." Master's thesis, University of Copenhagen, 1999. Available at <http://www.jesperjuul.net/thesis/> (accessed November 7, 2004).

Juul, Jesper. "What Computer Games Can and Can't Do." Paper presented at the DAC conference, Bergen, August 2000. Available at <http://www.jesperjuul.net/text/wcgacd.html> (accessed November 7, 2004)

Juul, Jesper. "Games Telling Stories? A Brief Note on Games and Narratives." *Game Studies* 1, no. 1 (2001a). Available at <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>

Juul, Jesper. "Play time, Event Time, Themability." Paper presented at the Computer Games and Digital Textualities conference, Copenhagen, March 1-2, 2001b.

Juul, Jesper. "The Repeatedly Lost Art of Studying Games. Review of Elliott M. Avedon and Brian Sutton-Smith (eds), *The Study of Games*." *Game Studies* 1, no. 1 (2001c). Available at <http://www.gamestudies.org/0101/juul-review/>

Juul, Jesper. "The Open and the Closed: Games of Emergence and Games of Progression." In *Computer Game and Digital Cultures Conference Proceedings*, edited by Frans Mäyrä, 323-329. Tampere: Tampere University Press, 2002.

Juul, Jesper. "Just What Is It That Makes Computer Games So Different, So Appealing?" *Ivory Tower* column for IGDA, April 2003a. Available at http://www.igda.org/columns/ivorytower/ivory_Apr03.php *<https://www.jesperjuul.net/text/justwhatisit.html>

Juul, Jesper. "The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness." In *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, edited by Marinka Copier and Joost Raessens, 30-45. Utrecht: Utrecht University, 2003b. ▷ 『ゲーム、プレイヤー、ワールド：ゲームたらしめるものの核心を探る』hally [田中治久] 訳、2005 http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld_jip/

Juul, Jesper. "Introduction to Game Time." In *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, edited by Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan, 131-142. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2004a.

Juul, Jesper. "Hvad Spillet Betyder: Om Grand Theft Auto IIF" [What the Game Means: On Grand Theft Auto III]. In *Digitale Verdener*, edited by Ida Engholm and Lisbeth Klastrup, 181-195. Copenhagen: Gyldendal, 2004b.

Kelley, David. *The Art of Reasoning*. New York: W. W. Norton, 1988.

Kelly, Kevin. "Gossip is Philosophy." *Wired* 3.05 (1995).

Kent, Steven L. *The First Quarter: A 25-Year History of Video Games*. Bothell, Wash.: BWD Press, 2000.

- King, Geoff, and Tanya Krzywinska. "Computer Games/Cinema/Interfaces." In *Computer Game and Digital Cultures Conference Proceedings*, edited by Frans Mäyrä, 323–329. Tampere: Tampere University Press, 2002a.
- King, Geoff, and Tanya Krzywinska, eds. *ScreenPlay: Cinema/Videogames/Interfaces*. London: Wallflower Press, 2002b.
- Klevjer, Rune. "In Defense of Cutscenes." In *Computer Game and Digital Cultures Conference Proceedings*, edited by Frans Mäyrä, 191–202. Tampere: Tampere University Press, 2002.
- Knuth, Donald. *The Art of Computer Programming, Vol. 1: Fundamental Algorithms*. Menlo Park: Addison-Wesley, 1968.▷『基本算法I～基礎概念～』広瀬健訳、サイエンス社 1978 /『基本算法II～情報構造～』米田信夫・寛捷彦訳、サイエンス社 1978▷『The Art of Computer Programming Volume 1 Fundamental Algorithms Third Edition 日本語版』有澤誠・和田英一監訳、青木孝他訳、[アスキー 2004] KADOKAWA 2015
- Kreimeier, Bernd. "The Case For Game Design Patterns." *Gamasutra*, March 13, 2002. Available at <http://www.gamasutra.com/features/20020313/kreimeier-01.htm> (accessed November 7, 2004)
- Kreimeier, Bernd. "Game Design Methods: A 2003 Survey." *Gamasutra*, March 3, 2003. Available at <http://www.gamasutra.com/features/20030303/kreimeier-01.shtml> (accessed November 7, 2004)
- Lantz, Frank. "Ironclad. A Game for 2 Players." In *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, edited by Katie Salen and Eric Zimmerman, 286–297. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2004.
- Laurel, Brenda Kay. "Toward the Design of a Computer-Based Interactive Fantasy System." Ph.D. diss., Ohio State University, 1986.
- Lever, Janet. "Sex Differences in the Games Children Play." *Social Problems* 23, no. 4 (1976): 478–487.
- Lopiccolo, Greg, and Alex Rigopolos. "Harmonix's Amplitude. The Sound and the Fury." *Game Developer Magazine* (August 2003): 40–45.
- Madsen, Helene, and Troels Degn Johansson. "Gameplay Rhetoric: A Study of the Construction of Satirical and Associational Meaning in Short Computer Games for the WWW.V In *Computer Game and Digital Cultures Conference Proceedings*, edited by Frans Mäyrä, 73–87. Tampere: Tampere University Press, 2002.
- McCloud, Scott. *Understanding Comics*. New York: Harper Perennial, 1993.▷『マンガ学—マンガによるマンガのためのマンガ理論』岡田斗司夫監訳、海法紀光訳、美術出版社 1998
- MIT Assassins' Guild. *Vive la Revolution*. Handout, February 23, 2003.
- Montfort, Nick. *Twisty Little Passages*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2003.
- Murray, Janet. *Hamlet on the Holodeck*. New York: The Free Press, 1997.▷『デジタル・ストーリーテリング』有馬哲夫訳、国文社 2000
- Myers, David. "Time, Symbol Transformations, and Computer Games." *Play & Culture*, no. 5 (1992): 441–457.
- Neumann, John von, and Oskar Morgenstern. *Theory of Games and Economic Behavior*. Princeton, NJ: Princeton University Press, 1953.▷『ゲームの理論と経済行動』銀林浩他監訳、阿部修一他訳、[東京図書 1972–3] ちくま書房 2009▷『ゲーム理論と経済行動：刊行60周年記念版』武藤滋夫・中山幹夫訳、勁草書房 2014
- Newell, Allen, and Paul S. Rosenbloom. "Mechanisms of Skill Acquisition and the Law of Practice." In *Cognitive Skills and Their Acquisition*, edited by John R. Anderson, 1–55. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum, 1981.
- Newell, Allen, and Herbert A. Simon. *Human Problem Solving*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall, 1972.
- Osborne, Scott. "Giants: Citizen Kabuto Review." Gamespot.com, 2000a. Available at <http://www.gamespot.com/>

- pc/action/giantscitizenkabuto/review.html (accessed November 7, 2004)
- Osborne, Scott. "Hitman: Codename 47 Review." Gamespot.com, 2000b. Available at <http://www.gamespot.com/pc/action/hitmancodename47/review.html> (accessed November 7, 2004)
- Parlett, David. *The Oxford History of Board Games*. Oxford: Oxford University Press, 1999.
- Parlett, David. *The Penguin Encyclopedia of Card Games*. London: Penguin, 2000. ▷ 『トランプ・ゲーム大百科』松田道弘訳、社会思想社 1988。ただし、この和訳は1979年刊の初版 *The Penguin Book of Card Games* の翻訳。参考文献として挙げられているのは2000年刊の二版で、書名も変更されている。なお、2008年刊の三版で書名は元に戻された。
- Pavel, Thomas. *Fictional Worlds*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press, 1986.
- Pearce, Celia. "Towards a Game Theory of Game." In *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, edited by Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan, 143-153. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2004.
- Petschar, Hans. "Das Schachspiel als Spiegel der Kultur." In *Vom Ernst des Spiels: Über Spiel und Spieltheorie*, edited by Ursula Baatz and Wolfgang Müller-Funk, 122-135. Berlin: Dietrich Reimer Verlag, 1993.
- Piaget, Jean. "The Rules of the Game of Marbles." In *Play—Its Role in Development and Evolution*, edited by Jolly and Sylva Bruner, 413-441. New York: Penguin, 1976.
- Piccione, Peter A. "In Search of the Meaning of Senet." *Archaeology* 33 (July-August 1980): 55-58.
- Prince, Gerald. *Dictionary of Narratology*. Lincoln, Neb.: University of Nebraska Press, 1987. ▷ 『物語論辞典』遠藤健一訳、松柏社 [1991] 1997
- Propp, Vladimir. *Morphology of the Folktale*. Austin, Tex.: University of Texas Press, 1968. ▷ 『昔話の形態学』北岡誠司・福田美智代訳、水声社 1987
- Retaux, Xavier, and Juliette Rouchier. "Realism vs. Surprise and Coherence: Different Aspect of Playability in Computer Games." Paper presented at the Playing with the Future conference, Manchester, UK., April 5-7, 2002. Abstract available at <http://les.lman.ac.uk/cric/gamerz/abstracts/retaux.htm> (accessed November 7, 2004) ※IA
- Robbe-Grillet, Alain. *La Jalousie*. Paris: Les Editions de Minuit, 1957. ▷ 『嫉妬』白井浩司訳、新潮社 1959
- Rollings, Andrew, and Dave Morris. *Game Architecture and Design*. Scottsdale, Ariz.: Coriolis, 2000. ▷ 『ゲームクリエイターズバイブル』アクロバイト訳、インプレス 2001
- Rouse, Richard. *Game Design: Theory and Practice*. Plano, Tex.: Wordware, 2001.
- Ryan, Marie-Laure. *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*. Bloomington, Ind.: Indiana University Press, 1991. ▷ 『可能世界・人工知能・物語理論』岩松正洋訳、水声社 2006
- Ryan, Marie-Laure. "Possible Worlds in Recent Literary Theory." *Style* 26, no. 4 (1992): 528-553.
- Ryan, Marie-Laure. "Beyond Myth and Metaphor: The Case of Narrative in Digital Media." *Game Studies* 1, no. 1 (2001a). Available at <http://www.gamestudies.org/0101/ryan/> (accessed November 7, 2004)
- Salen, Katie, and Eric Zimmerman. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2004. ▷ 『ルールズ・オブ・プレイ』山本貴光訳、ソフトバンククリエイティブ 2011-3
- Saltzman, Marc, ed. *Game Design. Secrets of the Sages*. Indianapolis, Ind.: Macmillan, 1999.
- Saussure, Ferdinand de. *Course in General Linguistics*. London: Duckworth, [1916] 2000. ▷ 『一般言語学講義』小林英夫訳、岩波書店 1972
- Schank, Roger C., and Robert P. Abelson. *Scripts, Plans, Goals and Understanding*. Hillsdale, NJ: Lawrence

Erlbaum, 1977.

Schneider, Angela J. and Robert B. Butcher. "Pre-lusory Goals for Games: A Gambit Declined." *Journal of the Philosophy of Sport* 24 (1997): 38-46.

Selic, Bran, Garth Gullekson, and Paul T. Ward. *Real-Time Object-Oriented Modeling*. New York: John Wiley & Sons, 1994.

Shannon, Claude. "Programming a Computer for Playing Chess." *Philosophical Magazine* 41, no. 314 (1950).

Shelley, Bruce. "Guidelines for Developing Successful Games." *Gamasutra*, August 15, 2001. Available at http://www.gamasutra.com/features/20010815/shelley_01.htm (accessed November 7, 2004)

Smith, Harvey. "The Future of Game Design: Moving beyond Deus Ex and Other Dated Paradigms." IGDA, 2001. Available at http://www.igda.org/articles/hsmith_future.php (accessed November 7, 2004) ※<http://www.witchboy.net/articles/the-future-of-game-design-moving-beyond-deus-ex-and-other-dated-paradigms/>

Smith, Harvey. "Orthogonal Unit Differentiation." Paper presented at the Game Developers' Conference, San José, Calif., March 4-8, 2003. Available at http://www.gdconf.com/archives/2003/Smith_Harvey.ppt (accessed November 7, 2004) ※http://www.witchboy.net/wp-content/uploads/2009/03/gdc03_oud.ppt

Suber, Peter. *The Paradox of Self-Amendment: A Study of Law, Logic, Omnipotence, and Change*. Bern: Peter Lang Publishing 1990. Available at <http://www.earlham.edu/peters/writing/psa/index.htm> (accessed November 7, 2004) ※<http://legacy.earlham.edu/~peters/writing/psa/>

Suits, Bernard. *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*. Toronto: University of Toronto Press, 1978. ▷ 『キリギリスの哲学』川谷茂樹・山田貴裕訳、ナカニシヤ出版 2015

Suits, Bernard. "Tricky Triad: Games, Play, and Sport." In *Philosophic Inquiry in Sport*, 2nd ed., edited by William J. Morgan and Klaus V. Meier, 16-22. Champaign, Ill.: Human Kinetics, 1995.

Sutton-Smith, Brian. *The Ambiguity of Play*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press, 1997.

Tacitus, Cornelius. *Dialogus. Agricola. Germania*. London: William Heinemann, [98 AD] 1914. ▷ 『ゲルマーニア』田中英央・泉井久之助訳、[刀江書院 1932] 岩波書店 1953 ▷ 『ゲルマーニア』泉井久之助訳、岩波書店 1979 ▷ 『ゲルマーニア・アグリコラ』國原吉之助訳、筑摩書房 [1965] 1996 (*Dialogus* には和訳がない)

The Tech. "ChessMate. White to Move and Checkmate in Two." *The Tech* (Cambridge, Mass), February 21, 2003, p. 8.

Tosca, Susana. "The Quest Problem in Computer Games." In *Proceedings of the First International Conference on Technologies for Interactive Digital Storytelling and Entertainment TIDSE '03*, edited by Stefan Göbel et al. Darmstadt: Fraunhofer IRB Verlag 2003. Available at <http://www.itu.dk/people/tosca/quest.htm> (accessed November 7, 2004)

Tronstad, Ragnhild. "Semiotic and Non-Semiotic MUD Performance." Paper presented at COSIGN, Amsterdam, September 10-12, 2001. Available at <http://www.cosignconference.org/cosign2001/papers/Tronstad.pdf> (accessed November 7, 2004) ※http://www.cosignconference.org/downloads/papers/tronstad_cosign_2001.pdf

Waldrop, M. Mitchell. *Complexity—The Emerging Science at the Edge of Order and Chaos*. London: Penguin, 1994. ▷ 『複雑系』田中三彦・遠山峻征訳、新潮社 [1996] 2000

Walker, Jill. "Do You Think You're Part of This? Digital Texts and the Second Person Address." In *Cybertext Yearbook 2000*, edited by Markku Eskelinen and Raine Koskimaa, 34-51. Jyväskylä: Publications of the Research Center for Contemporary Culture, 2001.

Weisstein, Eric W. "Konigsberg Bridge Problem." From *MathWorld*—A Wolfram Web Resource, 2004. Available at <http://mathworld.wolfram.com/KoenigsbergBridgeProblem.html> (accessed November 7, 2004)

Wibroe, Mads, K. K. Nygaard, and Peter Bogh Andersen. "Games and Stories." In *Virtual Interaction*, edited

by Lars Qvortrup, 166–181. London: Springer Verlag, 2001.

Wittgenstein, Ludwig. *Philosophical Investigations*. Oxford: Blackwell, [1953] 2001. ▷ 『ワイトゲンシュタイン全集 8 哲学探究』藤本隆志訳、大修館書店 1976 ▷ 『哲学的探究』黒崎宏訳、産業図書 1994-5 ▷ 『哲学探究』丘沢静也訳、岩波書店 2013

Wolf, Mark J. P., ed. *The Medium of the Video Game*. Austin, Tex.: University of Texas Press, 2001.

Wolfram, Stephen. *A New Kind of Science*. Champaign, Ill: Wolfram Media, 2002.

Wolfram, Stephen. "Complex Systems Theory." In *Emerging Syntheses in Science: Proceedings of the Founding Workshops of the Santa Fe Institute*. Boston: Addison-Wesley, 1988. Available at <http://www.stephenwolfram.com/publications/articles/ca/88-complex/2/text.html> (accessed November 7, 2004) ※ <http://www.stephenwolfram.com/publications/academic/complex-systems-theory.pdf>

Wright, Talmadge, Eric Boria, and Paul Breidenbach. "Creative Player Actions in FPS Online Video Games." *Game Studies* 2, no. 2 (2002). Available at <http://www.gamestudies.org/0202/wright/>

ゲー ム

プラットフォーム名凡例

Amiga: Commodore Amiga 【コモドール・アミーガ】

Arcade: アーケードゲーム

Board: ボードゲーム

C64: Commodore 64 【コモドール 64】

DC: Sega Dreamcast 【ドリームキャスト】

GBA: Gameboy Advance 【ゲームボーイアドバンス】

GC: Nintendo Gamecube 【ゲームキューブ】

Mac: Apple Macintosh 【アップル・マッキントッシュ】

N64: Nintendo 64 【ニンテンドー 64】

PC: PC, DOS or Windows 【パーソナルコンピュータ /MS-DOS/MS Windows】

PS: Sony Playstation 【プレイステーション】

PS2: Sony Playstation 2 【プレイステーション 2】

SNES: Super Nintendo 【スーパーファミコン】

WWW: ウェブベースのゲーム

Xbox: Xbox

アミューズメントヴィジョン『スーパーモンキーボール 2』(Amusement Vision. *Super Monkey Ball 2*) Sega, 2002. (GC)

Anim-X. *Majestic*. Electronic Arts, 2001. (PC)

Anspach, Ralph. *Anti-Monopoly*. 1974. (Board)

Atari. *Pong*. Atari, 1973. (Arcade) ▷ 『ボン』

Atari. *Asteroids*. Atari, 1979. (Arcade) ▷ 『アステロイド』

Atari. *Battlezone*. Atari, 1980. (Arcade) ▷ 『バトルゾーン』

Atari. *Star Wars*. Atari, 1983. (Arcade) ▷ 『スターウォーズ』

Atari. *Tetris*. Atari, 1986. (Arcade) ▷ 『テトリス』

Bally Midway. *Rampage*. Bally Midway, 1986. (Arcade) ▷ 『ランページ』

- Blizzard Entertainment. *StarCraft*. Blizzard Entertainment, 1998. (PC) ▷ 『スタークラフト』
- BlueSky Software. *Risk*. Hasbro Interactive, 1997. (PC) ▷ 『リスク』
- Blue Byte. *The Settlers*. Strategic Simulations, Inc. 1994. (PC)
- Cinemaware. *Defender of the Crown*. Cinemaware, 1986. (Amiga)
- Core Design Ltd. *Tomb Raider*. Eidos Interactive, 1996. (PC) ▷ 『トゥームレイダース』 ▷ 『トゥームレイダー』
- The Counter-Strike Team. *Counter-Strike*. 2000. (PC) ▷ 『カウンターストライク』
- Creative Assembly. *Shogun: Total War*. Electronic Arts, 2000. (PC) ▷ 『ショウゲン トータルウォー』
- Criterion Studios. *Burnout 2: Point of Impact*. Acclaim, 2002. (PS2)
- Crowther, Willie, and Don Woods. *Adventure*. 1976. (Mainframe) 【1976年の *Adventure* または *Adeventures* は Crowther の単独作。Crowther と Woods との共作による *Adventure* は 1977 年】
- Cyan. *Myst*. Broderbund, 1993. (Mac) ▷ 『ミスト』
- データイースト 『バーガータイム』 (Data East. *Burger Time*.) Bally Midway, 1982. (Arcade) 【海外版。日本版の 1982 年当初の題名は 『ハンバーガー』】
- Denki Limited. *Denki Blocks*. Rage Software, 2001. (GBA) ▷ 『デンキブロックス!』
- Digital Illusions. *Battlefield 1942*. Electronic Arts, 2002. (PC) ▷ 『バトルフィールド 1942』
- Electronic Arts. *2002 FIFA World Cup*. 2002. (Xbox) 【原文では *FIFA 2002* と誤記されている】
- Ensemble Studios. *Age of Empires II*. Microsoft, 1999. (PC) ▷ 『エイジオブエンパイア II』
- Exidy. *Death Race*. Exidy, 1976. (Arcade)
- Epic MegaGames. *Unreal Tournament*. GT Interactive, 1999. (PC) ▷ 『アンリアルトーナメント』
- Funcom. *The Longest journey*. IQ Media Nordic, 2000. (PC)
- Harmonix. *Frequency*. SCEA, 2001. (PS2)
- Harmonix. *Amplitude*. SCEA, 2003. (PS2)
- Hasbro Interactive. *Axis & Allies*. Hasbro Interactive, 1998. (PC)
- ヒットメーカー 『パワースマッシュ』 (Hitmaker. *Virtua Tennis*.) Sega, 2001. (DC) 【原文では 2000 年 (アーケード版の発表年)】
- ID Software. *Quake III Arena*. Electronic Arts, 1999. (PC)
- Infocom. *Witness*. Infocom, 1983. (PC)
- 10 Interactive. *Hitman: Codename 47*. Eidos Interactive, 2000. (PC) ▷ 『ヒットマン コードネーム 47』
- Ion Storm. *Deus Ex*. Eidos Interactive, 2000. (PC) ▷ 『デウスエクス』
- Juul, Jesper. *Puls in Space*. 1998a. (WWW) Available at <http://www.soup.dk/pspace/> (accessed November 7, 2004)
- Juul, Jesper. *Game liberation*. Published in the M/C journal, November 2000. (WWW) Available at <http://www.jesperjuul.net/gameliberation/> (accessed November 7, 2004)
- コナミ 『Dance Dance Revolution』 (Konami. *Dance Dance Revolution*.) Konami, 2001a. (PS) 【海外版。日本の 3rdMIX (2000 年) に相当】
- コナミ 『メタルギアソリッド2 サンズ・オブ・リバティ』 (Konami. *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*.) Konami, 2001b. (PS2)
- Lionhead Studios. *Black & White*. EA Games, 2001. (PC) ▷ 『ブラック & ホワイト』
- Magic, Elizabeth J. *The Landlord's Game*. 1904. (Board)
- Mateas, Michael, and Andrew Stern. *Façade*. 2004. (PC)
- Maxis. *SimCity*. Broderbund, 1989. (PC) ▷ 『シムシティ』
- Maxis. *The Sims*. Electronic Arts, 2000. (PC) ▷ 『シムピープル』 ▷ 『ザ・シムズ』

- Maxis. *SimCity 4*. Electronic Arts, 2003. (PC) ▷ 『シムシティ 4』
- Maxis. *The Sims 2*. Electronic Arts, 2004. (PC) ▷ 『ザ・シムズ 2』
- Melbourne House. *The Hobbit*. Melbourne House, 1984. (C64)
- Milton Bradley. *Frogger*. 1981. (Board)
- Milton Bradley. *Pac-Man*. 1982. (Board)
- Milton Bradley. *Berzerk*. 1983. (Board)
- ナムコ 『ギャラガ』 (Namco. *Galaga*.) Namco, 1981. (Arcade)
- ナムコ 『パックマン』 (Namco. *Pac-Man*.) Namco, 1980. (Arcade)
- ナムコ 『鉄拳タッグトーナメント』 (Namco. *Tekken 3 Tag Tournament*.) Namco, 2000. (PS2)
- ナムコ 『鉄拳 4』 (Namco. *Tekken 4*.) Namco, 2002. (PS2)
- 七音社 『ビブリアン』 (NaNaOn-Sha. *Vib-Ribbon*.) SCEI, 1999. (PS)
- 任天堂 『ドンキーコング』 (Nintendo. *Donkey Kong*.) Nintendo, 1981. (Arcade)
- 任天堂 『スーパーメトロイド』 (Nintendo. *Super Metroid*.) Nintendo, 1994. (SNES)
- 任天堂 『スーパーマリオ 64』 (Nintendo. *Super Mario 64*.) Nintendo, 1996. (N64)
- 任天堂 『ピクミン』 (Nintendo. *Pikmin*.) Nintendo, 2001. (GC)
- 任天堂 『スーパーマリオサンシャイン』 (Nintendo. *Super Mario Sunshine*.) Nintendo, 2002. (GC)
- 任天堂 『ゼルダの伝説 風のタクト』 (Nintendo. *The Legend of Zelda: The Wind Waker*.) Nintendo, 2002b. (GC)
- 【原著では米国版の発売年である 2003 年で表記】
- 任天堂 『メイド イン ワリオ』 Nintendo. *WarioWare Inc.: Mega MicroGame\$*.) Nintendo, 2003. (GBA)
- Nova Game Design. *Axis & Allies*. Milton Bradley, 1984. (Board)
- Origin Systems. *Ultima Online*. Origin Systems, 1997. (PC) ▷ 『ウルティマ オンライン』
- Parker Brothers. *Monopoly*. 1936. (Board) ▷ 『モノポリー』
- Pazhitnov, Alexey. *Tetris*. Spectrum Holobyte, 1985. (PC) ▷ 『テトリス』
- Planet Moon Studios. *Giants: Citizen Kabuto*. Interplay, 2000. (PC) ▷ 『ジャイアント シチズンカブト』
- ポリフォニー・デジタル 『グランツーリスモ 3 A-Spec』 (Polyphony Digital. *Gran Turismo 3: A-Spec*.) SCEA, 2001. (PS2)
- Power and Magic. *Top Spin*. Microsoft, 2003. (Xbox) ▷ 『トップスピン』
- Remedy. *Max Payne*. Take 2 Interactive, 2001. (PC) ▷ 『マックスベイン』
- Rockstar Games. *Grand Theft Auto III*. Take-Two Interactive, 2001. (PS2) ▷ 『グランド・セフト・オート III』
- Rogue Entertainment. *American McGee's Alice*. Electronic Arts, 2000. (PC) ▷ 『アリス イン ナイトメア』
- Russell, Stephen. *Spacewar!* 1961. (PDP-1 mainframe.) Available at <http://lcs.www.media.mit.edu/groups/el/projects/spacewar/> (accessed November 7, 2004)
- Sales Curve Interactive. *Carmageddon*. Interplay, 1997. (PC) ▷ 『カーマゲドン』
- セガ 『ペンゴ』 (Sega. *Pengo*.) Sega, 1982. (Arcade)
- セガ AM2 研 『シェンムー』 (Sega-AM2. *Shenmue*.) Sega, 2000. (DC) 【海外版。日本版は 1999 年発売】
- ソニックチーム 『チュウチュウロケット!』 (Sonic Team. *ChuChu Rocket!*) Sega, 2000. (DC) 【海外版。日本版は 1999 年発売】
- Peter Suber. *Nomic*. 1982. (Mind game)
- タイトー 『スペースインベーダー』 (Taito. *Space Invaders*.) Taito, 1978. (Arcade) 【原著では 1977 年】
- タイトー 『スーパーバズルボブル』 (Taito. *Super Bust A-Move*.) Taito, 2000. (PS2) 【原著では『バズルボブル 4』と記されているが、実際には『スーパーバズルボブル』の画面が用いられている】
- Three Rings Design. *Puzzle Pirates*. 2003. (WWW) Available at <http://www.puzzlepirates.com/> (accessed November 7, 2004)

▷ 『パズルバイレーツ』

Valve Software. *Half-Life*. Sierra, 1998. (PC) ▷ 『ハーフライフ』

Verant Interactive. *EverQuest*. Sony Online Entertainment, 1999. (PC) ▷ 『エバークエスト』

映画

DeMille, Cecil B. *The Ten Commandments*. 1956. ▷ 『十戒』

Cameron, James. *Titanic*. 1997. ▷ 『タイタニック』

Stone, Oliver. *Natural Born Killers*. 1994. ▷ 『ナチュラル・ボーン・キラーズ』

Welles, Orson. *Citizen Kane*. 1941. ▷ 『市民ケーン』

索引

人名索引

Aarseth, Espen (エスベン・オーシェト)	27-28
Al-Khwarizmi (アル=フワーリズミー)	241
Andersen, Klaus Silberbauer (クラウス・シルバーパウアー・アナセン)	143
Andersen, Peter Bøgh (ピーター・ブーイ・アナセン)	28
Andrew Stern (アンドリュースターン)	28
Anspach, Ralph (ラルフ・アンスパック)	230
Aristotle (アリストテレス)	27
Atkins, Barry (バリー・アトキンス)	27
Avedon, E. M. (E・M・アヴェドン)	19, 34, 38, 43
Bjork, Staffan (スタッフファン・ビョーク)	140
Bordwell, David (デイヴィッド・ボードウェル)	37, 186, 192
Boria, Eric (エリック・ボリア)	92
Braitenberg, Valentino (ヴァレンティノ・ブライテンベルク)	217
Breidenbach, Paul (ポール・ブライデンバッハ)	92
Brooks, Peter (ピーター・ブルックス)	192
Cailliois, Roger (ロジェ・カイヨワ)	20, 24, 42-50, 59, 202
Chatman, Seymour (シーモア・チャトマン)	66, 192, 196
Church, Doug (ダグ・チャーチ)	144
Coffin, Stewart T. (スチュアート・T・コフィン)	147
Crawford, Chris (クリス・クロフォード)	30, 43-46, 97-98, 141, 145-146
Csikszentmihalyi, Mihaly (ミハイ・チュクセントミハイ)	28, 147-148, 190
Culin, Stewart (スチュアート・キューリン)	19, 37, 89
Danesi, Marcel (マーセル・ダネージ)	19, 35, 71, 78, 124-126, 135, 147
De Groot, Adriaan D. (アドリアーン・D・デ・フロート)	19
Eno, Brian (ブライアン・イーノ)	241
Eskelinen, Markku (マルック・エスケリネン)	27
Falstein, Noah (ノア・ファルステイン)	144, 227
Fish, Stanley (スタンリー・フィッシュ)	233
Folmann, Troels Brun (トローエルス・ボロン・フォルマン)	143
Frasca, Gonzalo (ゴンサロ・フラスカ)	27, 28, 209
Frensch, Peter (ペーター・フレンシュ)	128, 174
Friedman, Ted (テッド・フリードマン)	229
Goffman, Erving (アーヴィング・ゴフマン)	23, 87

Grodal, Torben Kragh (トーベン・グローダル)	192, 197
Güttler, Christian (クリスティアン・ギュトラー)	143
Haider, Hilde (ヒルデ・ハイダー)	128, 174
Heron, R. E. (R・E・ヘロン)	21
Hofstadter, Douglas (ダグラス・ホフスタッター)	41
Holland, John H. (ジョン・ホランド)	82, 105
Holopainen, Jussi (ユッシ・ホロバイネン)	140
Hughes, Linda (リンダ・ヒューズ)	22, 94
Huizinga, Johan (ヨハン・ホイジンガ)	20, 43-47, 122, 202
Jenkins, Henry (ヘンリー・ジェンキンス)	27, 29, 35, 194-195
Johansson, Troels Degn (トローエルス・ダイン・ヨハンソン)	224
Johnson, Steven (ステイーヴン・ジョンソン)	108
Juul, Jesper (イエスパー・ユール)	19, 24-25, 27-28, 99, 177, 190, 192, 194, 217, 226
Kelley, David (デイヴィッド・ケリー)	43-45
Kent, Steven (ステイーヴン・ケント)	34
King, Geoff (ジェフ・キング)	27-28
Klevjer, Rune (ルネ・クレヴィヤール)	28, 168
Knuth, Donald (ドナルド・クヌース)	85-88
Kreimeier, Bernd (ベルント・クライマイアー)	140
Krzywinska, Tanya (ターニャ・クリジウィンスカ)	27, 28
Lantz, Frank (フランク・ランツ)	26
Laurel, Brenda (ブレンダ・ローレル)	27
Levi-Strauss, Claude (クロード・レヴィ=ストロース)	17
Lopiccolo, Greg (グレッグ・ロピッコロ)	216
Lundgren, Sus (スース・ルンドグレン)	140
Madsen, Helene (ヘレーネ・マッセン)	224
Mateas, Michael (マイケル・マティアス)	28
McCloud, Scott (スコット・マクラウド)	210
Meier, Sid (シド・マイヤー)	32, 78, 123
Morgenstern, Oskar (オスカー・モルゲンシュテルン)	18, 81, 141
Morris, Dave (デイヴ・モリス)	30, 32, 79, 121, 141
Murray, Janet (ジャネット・マレー)	27, 166, 228
Myers, David (デイヴィッド・マイヤーズ)	148
Neumann, John von (ジョン・フォン・ノイマン)	17, 81, 82, 125, 141
Newell, Allen (アレン・ニューウエル)	19, 127-128, 134
Nygaard, K. K. (K・K・ニュゴール)	28
Parlett, David (デイヴィッド・パーレット)	73, 162
Pavel, Thomas (トーマス・パヴェル)	17, 27, 156-157, 175, 206
Pearce, Celia (セリア・ピアース)	195
Piaget, Jean (ジャン・ピアジェ)	90
Piccione, Peter A. (ピーター・A・ピッチオーネ)	37, 240

Prince, Gerald (ジェラルド・プリンス)	192
Propp, Vladimir (ウラジミール・プロップ)	17
Retaux, Xavier (グザヴィエ・ルトー)	173
Rigopulos, Alex (アレックス・リゴブロス)	216
Rilke, Rainer Maria (ライナー・マリア・リルケ)	35
Robbe-Grillet, Alain (アラン・ロブ＝グリエ)	158
Rollings, Andrew (アンドリュー・ローリングス)	30, 32, 79, 121, 141
Rosenbloom, Paul S. (ポール・S・ローゼンブルーム)	127
Rouchier, Juliette (ジュリエット・ルシエ)	173
Rouse, Richard (リチャード・ラウス)	30, 108, 117
Ryan, Marie-Laure (マリー＝ロール・ライアン)	157, 198
Salen, Katie (ケイティ・サレン)	30, 43–46, 63, 80, 94, 202, 228
Saltzman, Marc (マーク・ソルツマン)	117
Saussure, Ferdinand de (フェルディナン・ド・ソシュール)	17, 23
Shelley, Bruce (ブルース・シェリー)	109
Simon, Herbert A. (ハーバート・A・サイモン)	19, 71
Smith, Harvey (ハーヴェイ・スミス)	97, 104, 110, 141, 146
Suits, Bernard (バーナード・スーツ)	20, 40, 43–48, 53, 79
Sutton-Smith, Brian (ブライアン・サットン＝スミス)	19, 21, 34, 38, 43–45
Tacitus (タキトゥス)	57
Tosca, Susana (スサーナ・トスカ)	28
Tronstad, Ragnhild (ラグンヒル・トロンスタッド)	28
Waldrop, M. Mitchell (ミッチェル・ワールドロップ)	105
Walker, Jill (ジル・ウォーカー)	198
Wibroe, Mads (マス・ヴィブロー)	28
Wittgenstein, Ludwig (ルートヴィヒ・ヴィトゲンシュタイン)	17, 37, 42
Wolf, Mark J. P. (マーク・ウルフ)	66, 176
Wolfram, Stephen (スティーヴン・ウルフラム)	106, 109
Wright, Talmadge (タルマッジ・ライト)	92
Wright, Will (ウィル・ライト)	48, 195
Zimmerman, Eric (エリック・ジマーマン)	30, 43–46, 63, 80, 94, 202, 228

ゲーム索引

『2002 FIFA World Cup』(2002 FIFA ワールドカップ)	47, 81, 186–188, 204, 209, 215
『Adventure』(アドベンチャー)	99, 182
『Age of Empires II』(エイジ オブ エンパイア II)	179, 212
『American McGee's Alice』(アリス イン ナイトメア)	179
『Amplitude』	216
『Anti-Monopoly』	230
『Axis & Allies』	68, 175, 179

『Battlefield 1942』 (バトルフィールド 1942)	64, 183, 204, 225
『Battlezone』 (バトルゾーン)	172
『Black & White』 (ブラック&ホワイト)	186
『Burnout 2』	198, 231
『Carmageddon』 (カーマゲドン)	198
『Counter-Strike』 (カウンターストライク)	58, 69, 108, 117-122, 143, 163, 183, 206
『Dance Dance Revolution』	40, 70, 150
『Death Race』	197
『Defender of the Crown』	151
『Denki Blocks』 (デンキブロックス!)	163
『Deus Ex』 (デウスエクス)	104, 111, 146
『EverQuest』 (エバークエスト)	99, 109, 122, 156, 166, 189, 194
『Frequency』	214
『Giants: Citizen Kabuto』 (ジャイアンツ シチズンカブト)	145
『Grand Theft Auto III』 (グランド・セフト・オート III)	34, 112, 187, 203, 207, 213, 225, 235
『Half-Life』 (ハーフライフ)	156, 158, 182, 184
『Hitman: Codename 47』 (ヒットマン コードネーム 47)	145, 220
『Landlord's Game』	231
『Majestic』	74
『Max Payne』 (マックスペイン)	182
『Monopoly』 (モノポリー)	58, 121, 230-231
『Myst』 (ミスト)	182, 218-219, 226
『Nomic』	92
『Parcheesi』 (パーチージ)	11, 37, 122, 240
『Pong』 (ポン)	93-97, 108, 182-185, 238
『Quake III Arena』	40, 84, 110, 117-121, 173-174, 177
『Rampage』 (ランページ)	198
『Shogun: Total War』 (ショーグン トータル ウォー)	178
『SimCity』 (シムシティ)	40, 48, 60, 65, 177-179, 228-229, 238
『Spacewar!』	11
『Star Wars』 (スターウォーズ)	194
『StarCraft』 (スタークラフト)	151, 179
『Tetris』 (テトリス)	82, 163, 165-167, 176, 206-207
『The Hobbit』	93-97
『The Longest Journey』	99-102
『The Sims』 (ザ・シムズ)	33, 40, 48, 74, 178, 186, 195, 227, 238, 242
『Tomb Raider』 (トゥームレイダー)	175
『Top Spin』 (トップスピン)	212, 215
『Ultima Online』 (ウルティマ オンライン)	191
『Unreal Tournament』 (アンリアルトーナメント)	118, 177, 204
『Witness』	218

囲碁	54
『ギャラガ』	149
ゴルフ	34, 54
サッカー	81, 88, 92, 166, 176, 203-204, 215
三目並べ	53-54, 71-72, 84, 86, 123-124, 126
『シェンムー』	166
『スーパーバズルボブル』	164
『スーパーマリオ64』	190, 205, 238
『スーパーマリオオサンシャイン』	190, 205, 211
スクエアゲーム	89-90
『スペースインベーダー』	82, 170, 184, 190
『ゼルダの伝説 風のタクト』	10, 227
チェス	17-19, 23-24, 31, 62, 79-80, 83, 102-103, 106, 128, 138-139, 163, 165, 174, 228
チェッカー	23, 40, 63, 68, 164, 176
『チューチューロケット!』	82, 130-135
『鉄拳4』	204, 220
『鉄拳タッグトーナメント』	54, 83, 207
テニス	185, 206, 210
『ドンキーコング』	158-165, 174, 240
バックギャモン	11, 37, 68, 240
『パワースマッシュ』	47, 209, 212
『ビクミン』	222-223
『ビブリアン』	150-151
ピンボール	34
フォースクエア	22-23
『ベンゴ』	183, 205
マンカラ	89
『メイド イン ワリオ』	152-153, 165
『メタルギアソリッド2』	169
ルード	『バーチャージ』参照

事項索引

400 プロジェクト	144, 227
アイコン的ゲーム	165
遊び	20, 40
アルゴリズム	85-87, 154, 241
美しさの指標	124, 147
MIT Assassins' Guild	51
カードゲーム	13, 37, 40, 66-69, 83
革新	200, 242

『Gamasutra』	30	
カットシーン		28, 167, 169, 179-183, 227
可能世界	156, 206	
可変かつ数量化可能な結果		15, 43-45, 50-53, 62
キャンピング (カウンターストライク)		92
ギャンブル	40, 46, 49	
競争	20, 32	
興味を引く選択肢		32, 78, 122-123, 140-142, 148-150
虚構時間	177-191, 196-197, 227	
(虚構時間の) 位置づけ		179
虚構世界	156-242	
(虚構世界) 再記述テスト		174
(虚構世界) 非整合的な虚構世界		158, 165, 174, 190, 240
(虚構世界) 不完全な虚構世界		157, 165
(虚構世界) 分断されている虚構世界		199
虚構世界の整合性	162, 205, 227, 233	
虚構世界の作り方		167
虚構世界の非整合性の起源		184
寓意としてのテトリス		166
空間	175, 186, 201-206, 224	
クエスト	28, 98	
形式的抽象デザインツール		144
形式的な等価性とまったく異なる経験		72
ケーニヒスベルクの橋問題		19
ゲーム	37-75	
(ゲーム) さまざまな言語におけるゲーム		41
(ゲーム) 対象としてのゲームと活動としてのゲーム		62
(ゲーム) 媒体横断的ゲーム		16, 30, 62, 66
(ゲーム) プレイヤーを変化させるゲーム		129
(ゲーム) メディア横断的ゲーム		29, 194
ゲーム運用	93	
ゲーム外世界からの分離	48-50, 202-203	
ゲームガイドによる進行型／創発型判別テスト		97
ゲーム研究	16-17, 21-30	
ゲーム状態	67-70, 82-105, 176-180	
ゲーム生態系		29
ゲームツリー	77, 83-85, 102, 111, 117, 121, 139, 225, 236	
ゲーム的態度		53
ゲームデザイン	30, 201, 226	
ゲームデザインパターン	140-141, 144	
GDC (Game Developer's Conference)		30

『Game Developer Magazine』	30	
ゲームとコンピュータの相性の良さ (affinity)		12, 52, 241
ゲームとプレイヤー	40, 48	
ゲームと物語	26, 191	
ゲームにおける学習	12, 78, 127	
ゲームの意味するもの	228	
ゲームの自発性	46	
ゲームの定義	15, 42	
ゲームの定義の比較	42	
ゲームの非生産性	47, 49	
ゲームの文化的地位	33	
ゲームプレイ	32, 77, 116, 236	
ゲームプレイと社会的側面	121	
ゲームプレイは、どこから生まれるのか		117
ゲーム、プレイヤー、世界	51, 236	
ゲーム理論	18, 22, 81	
結果に対する価値設定	49, 51, 55, 74	
結果に対するプレイヤーのこだわり	51, 56, 74	
現実	204, 「半分現実」参照	
構造主義	17	
交通	60	
効率のよくない手段	21, 45, 47, 79	
古典的ゲームモデル	16, 37, 236	
古典的ゲームモデルの境界	60	
古典的ゲームモデルの限界	73	
古典的ゲームモデルの図	61	
古典的ゲームモデルの定義	50	
コミュニティ	30, 48, 122	
コンウェイのライフゲーム	60, 106	
最小逸脱の原則	157	
三すくみ	140	
時間	175	
(時間) 主観的な時間	190	
時間のルール破り	186	
思考の美的感覚	122	
実装	68, 70	
シミュレーション	208	
『Journal of the Philosophy of Sports』	21	
じゃんけん	123, 141	
状態機械	77, 81, 176	
情報	82	

情報量低減	87, 174	
進行型ゲーム		15, 78, 93, 98
人工知能	18, 30	
神話中心主義		27
数字ゲームとしての三目並べ		71
スキル獲得	127	
スポーツ	66-70, 83, 91, 203	
スポーツマンシップ		91
戦争	40, 60	
戦略	81, 121	
(戦略) 完全戦略		82, 123, 154
(戦略) 支配戦略		18, 82, 154
創発	103, 138, 239	
(創発) 意外性としての創発		110
(創発) 還元不可能性としての創発		109
(創発) 進行要素を持った創発型ゲーム		98
(創発) 多様性としての創発		108
(創発) パターンとしての創発		108
創発がゲーム自体の性質か、プレイヤーの頭のなかにはかないものか		111, 138
創発型ゲーム		13, 78, 93, 98, 103, 111
創発的ゲームプレイ		103
創発的物語	195	
創発要素を持った進行型ゲーム		98
『タイタニック』		32
楽しさ	31, 77, 117, 149, 154	
単一の解か複数の解か		146
単純化	『様式化』参照	
単純化と古典的ゲームモデル		68
チートコード		48, 200, 238
チャンク化	128, 139	
抽象的ゲーム		10, 164, 176, 197
挑戦課題	13, 32, 76, 93, 124-154	
(挑戦課題) 進行的ゲームにおける挑戦課題		129
(挑戦課題) 創発的ゲームにおける挑戦課題		140
挑戦課題(という概念)の限界		148
挑戦課題の一貫性		147, 151
挑戦課題の良し悪し		145
チョークポイント		140, 142, 225
直交軸によるユニットデザイン		141
テーマ変更可能性		24, 226, 239
テストプレイ		89, 109

- 投影 178
 取り決め可能な帰結 49, 56, 62, 74, 93
 難易度の比喩 212
 把握は簡単、会得は困難 78, 95, 154
 ハーフリアル 『半分現実』参照
 媒体横断的なゲーム 66, 75, 237
 媒体横断的な物語 66
 パズル 124, 134
 ハプティクス 167, 170
 バランス調整 121
 ハンディキャップ 54
 半分現実 9, 201, 206, 239, 242
 非推移的な関係 141
 非整合的な世界 158
 ビデオゲーム研究 16
 ビデオゲームと古典的ゲームモデル 73
 ビデオゲームの青い矢印 227
 ビデオゲームの歴史 184
 フィクション 9, 14, 34, 155-200
 (フィクション) ルールの理解を促すフィクション 215
 (フィクション) 退色 174
 (フィクション) 任意選択性 173
 フィクションとうわさ 171
 フィクションとストーリーテリング 156
 風刺 26, 224
 不完全な世界 158
 複雑性 105
 不信の自発的停止 227
 舞台上の抽象的ゲーム 165
 (物理) 見いだされたものとしての物理 93
 物理シミュレーション 69
 フラッシュバックとフラッシュフォワード 180, 182, 197
 プレイ時間 176
 プレイヤーの努力 51, 56, 74
 (プレイヤーの) レポートリー 14, 77, 121, 126
 フロー 147
 プロスポーツ 47, 59
 ボードゲーム 10, 13, 23, 37, 40, 66-69, 80, 98, 122, 162, 175, 203, 215
 没入の誤謬 225
 ポピュラー音楽 241
 翻案 68, 194, 『様式化』参照

マジックサークル	47, 71, 202
見えない壁	205
無関連性のルール	23, 87
目標	49, 238
物語	192
(物語) 創発的物語	195
物語主義	27
物語生態系	29, 192
物語論	25-28, 66
物語論対ルドロジー	26
様式化	208
リズムゲーム	70, 150
リング・ア・リング・オー・ローゼズ	40, 60
ルール	12, 31, 50, 73, 76
(ルール) 繰り返し可能なものとしてのルール	63
(ルール) 制限としてのルール	80
(ルール) フィクションを促すルール	155, 170, 215, 234
ルール作り	89
ルールとアルゴリズム	85
ルールとゲームプレイの非対称性	105
ルールと戦略	81
ルールとフィクション	9, 14, 201
(ルールとフィクションの) 意味ある関係	25, 201, 215
ルールとフィクションの関係の任意性	25
ルールとフィクションの対立	217
ルールとフィクションの一致	224, 234
ルールについて話し合う	91
ルールの種類	93
ルールの脱文脈化	87
ルールの楽しさ	154
ルドロジー	26
レベルデザイン	65, 201, 225, 234