

Replaying Japan Vol. 4 発刊に寄せて

稲葉 光行

立命館大学政策科学部

Replaying Japan Journal は、「日本のゲームおよびゲームに関するメディア」を対象とする、世界で唯一の査読付き国際学術論文誌として 2019 年に創刊された。この論文誌が生まれたもとのきっかけは、立命館大学ゲーム研究センター（RCGS）とカナダ・アルバータ大学が、2012 年にアルバータ大学の 1 教室で合同開催した、小規模なシンポジウムである。そこから Replaying Japan という国際学術集会が毎年日本とカナダで交互に開催されるようになり、さらに、ドイツ、米国、英国、ベルギーなど、開催地が世界各国に広がっていった。そしてこの過程で形成されたコミュニティを母体とする形で、本誌が生まれたのである。アルバータ大学での小規模なシンポジウムからこれまでのコミュニティの発展を目にしてきた者として、本誌が、世界中から投稿された論文を掲載する形で Vol. 4 の発刊に至ったことに大きな喜びを感じている。

ところで本誌は、Vol. 1 刊行の前年（2018 年）に、招聘論文を中心とした創刊準備号（Vol. 0）を発刊している。その準備号の巻頭言の執筆者は、ファミコンの生みの親であり、また RCGS 初代センター長の上村雅之先生であった。巻頭言の中で上村先生は、「ビデオゲームに関心を寄せる海外の研究者の存在」に大きな可能性を感じつつ、「ビデオゲームの遊びが持つ国際性」への期待を書いておられる。これまでの系譜を考えれば、本誌はまさに上村先生が書かれている方向性で大きく発展してきたと言える。Vol. 1 以降の編集委員長を拝命した私は、毎年上村先生に、多様なテーマと多様な国からの投稿があったことを報告させていただいてきた。そのたびに上村先生が、「海外からそれほど多くの投稿があったのですか」と目を細めながら喜んでおられた様子が思い出される。

そのような中で、2021 年 12 月、我々は上村先生の訃報に触れ、かけがえのない柱石を失ったことに衝撃を受けた。上村先生の訃報は世界中のメディアで報道された。そして、哀悼の意を表する多数のメッセージが国内外から RCGS に寄せられた。私自身はそれらの一部しか目にしていないが、多くのメッセージには、上村先生によって拓かれた「ビデオゲームの遊び」に対する感謝の言葉が綴られていた。そして本誌でも、上村先生の追悼企画に関する議論が、世界中に分散する編集委員の間で沸き起こっている。

これらのことから、上村先生が生み出した「ビデオゲームの遊び」という文化的遺伝子は、日本国内の研究者・技術者・プレイヤーによって育てられ、さらに「ビデオゲームに関心を寄せる海外の研究者の存在」の助力を得て、「ビデオゲームの遊びが持つ国際性」という花を咲かせる段階に至っているように思われる。私自身も、本誌の編集に携わる者として、また上村先生が生み出された文化的遺伝子の一部を継承する者として、本誌が「ビデオゲームの遊びが持つ国際性」という方向性をさらに広げ、また次世代の新しい文化的遺伝子を生み出す原動力として発展していくことができれば、それに勝る喜びはない。

最後に、これまでと同様に、共同編集委員長として本誌の国際展開にご尽力をいただいたアルバータ大学のロックウェル教授、そして発刊にむけて多大な貢献をいただいた国内外の編集委員と査読者の方々に、深く御礼を申し上げたい。