

Replaying Japan vol. 2 発刊に寄せて

稲葉 光行

立命館大学政策科学部, inabam@sps.ritsumei.ac.jp

福田 一史

立命館大学大学院先端総合学術研究科, fukudakz@gmail.com

本誌 **Replaying Japan Journal** は、「日本のゲームおよびゲームに関するメディア」を扱う、おそらく世界で初めての査読付き学術論文誌である。このような貴重な雑誌における日本側の共同編集責任者を仰せつかったことは、私達にとって大変光栄なことである。

本誌は立命館大学ゲーム研究センター (RCGS) が発行する雑誌であるが、その母体となる研究者コミュニティの基盤は、毎年世界各地で開催される **Replaying Japan** と称する国際学術集会である。その名称は「日本の遊び (ゲーム)」を新たな『学術的な遊び』として探求する」という意味が込められている。例年多くの優れた研究発表が行われており、その成果を論文誌として発信すべきという声があがったことから、2018 の準備号 (vol. 0) と第 1 号 (vol. 1) が刊行され、今年には査読付き学術雑誌として 2 年目の論文募集を行った。その結果、予想を遥かに超えて世界各地から論文が投稿され、日本で発行される論文でありながらほとんどが海外からの投稿論文になり、日本のゲーム文化のグローバル展開を象徴する論文誌として刊行するに至った。

そもそもこの雑誌の背景にある **Replaying Japan** という学術集会は、日本のゲーム研究者ではなく、本誌の共同編集責任者であるカナダ・アルバータ大学の **Geoffrey Rockwell** 教授からの提案で始まった。**Rockwell** 教授は、日本文化のあたらしいコンテンツとしてのゲーム文化に早くから注目をされていたが、本来はビデオゲームの専門家ではなく、もともとは哲学を専門とした研究者である。このように、日本の研究者でもなく、ビデオゲームの専門家ではない **Rockwell** 教授と、RCGS との出会いから生まれた **Replaying Japan** は、今や日本のビデオゲームやメディアに関する国際的な学術コミュニティとして発展し、その開催国も、日本、カナダに加え、米国、ドイツ、英国に広がり、今年にはベルギーでの開催も予定されている。

そして **Replaying Japan** コミュニティの発展につれて、本論文誌への投稿を行う研究者の国も文化もますます多様化している。つまるところ、日本のビデオゲームは、このようなコミュニティの原動力でもあり、共通言語でもある。かつてヨーロッパ各地からパリのカルチュ・ラタン (ラテン語地区) に集まった学生たちは、当時の国際共通語のラテン語で会話をしていたとされるが、日本のビデオゲームは、まさに現代の学際的な活動における国際共通語の 1 つになりつつあると感じる。そして **Replaying Japan** は、いわば「日本のビデオゲーム語で話す人々の地区」とも呼べるような、新たな知の空間を生み出しつつあると言えるのではないだろう。

この度刊行する第 2 巻 (vol. 2) は、このような国際共通語としての「日本のビデオゲーム語」による対話が特に花を咲かせた結果であると言える。本誌によって、日本のビデオゲームに関わ

る国際的な対話がさらに促進され、カルチェ・ラタンで生まれたような、オープンで学融的・国際的なコミュニティが、現代ならではの新たな知の展開を見せていくことを期待したい。

最後に、本誌のカナダ側の編集責任者をお引き受けいただいた Rockwell 教授、またカナダ側の副編集責任者としてご尽力をいただいた J  r  mie Pelletier-Gagnon 氏、そして発刊にむけて多大な貢献をいただいた編集委員の方々と査読者の方々に深く御礼を申し上げたい。