

Replaying Japan Vol. 3 発刊に寄せて

稲葉 光行

立命館大学政策科学部, inabam@sps.ritsumeai.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

「Replaying Japan Journal」は、日本のゲームやゲーム文化、およびゲームに関連するメディアに関する研究成果の公開・共有を目的とした国際学術論文誌である。昨年に引き続き、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として貢献する機会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。

本誌の読者の多くはすでにご存知と思うが、本誌が生まれた背景には、日本のゲームや遊びについて議論するための「Replaying Japan」という国際学術集会がある。この集会はもともとカナダ・アルバータ大学の Rockwell 教授からの提案をきっかけとして、立命館大学ゲーム研究センターが協力する形で始まった。その後開催国は、カナダと日本だけでなく、米国、ドイツ、英国での開催を経て、昨年はベルギーのリエージュ大学をホスト校としてオンラインで開催された。つまりこの学術集会は、Japan という名前を冠しながら、国際的な学術コミュニティとして広がりを見せている。

この学術集会では、これまでに多くの興味深い成果が発表されてきた。その結果、それらを論文として発信すべきという声があがったことから、同じ名称を冠したジャーナルの準備号 (vol. 0, 2018 年) が発刊され、2019 年からは査読付き学術雑誌として毎年雑誌が発行されるに至った。今回の 3 巻 (Vol. 3) もこれまでと同様に、世界各地から多数の論文が投稿され、投稿数自体、日本語よりも英語の論文の比率が高く、採択される論文も英語が圧倒的に多い。日本の大学で発行される論文でありながら、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稀有な立ち位置にある。

このように、Replaying Japan という名前を冠した学術集会や論文の展開を振り返ると、「日本のゲームはさまざまなバウンダリーを超える」ということを強く感じる。多様な母語や文化的背景を持つ研究者・技術者・クリエイターが、日本のゲームやゲーム機の名前を出すだけで共通の思い出を語り合い、お互いの研究アプローチに刺激を受けて議論を展開していく。そこには国境、地域、さらに学術的なディシプリンの壁も存在しない。さらに、大学・企業、ゲームを作る側と利用する側の壁さえも超えて語り合う場が実現されている。つまり日本のゲームは、このようなオープンで学融的・国際的なコミュニティの対話のための「媒介的道具 (Mediational Means)」なのである。

このような新しい媒介的道具を手に入れたコミュニティは、今後は伝統的な意味での研究と遊びの壁も超えた活動として広がっていく可能性さえ感じる。本誌が、そのような知的な遊びと

しての新しい挑戦を促進することに貢献できるとしたら、本誌の編集に携わるものとして、それに勝る喜びはない。

最後に、例年通り、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 **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。