

Replaying Japan Vol.1 発刊に寄せて

2019年2月12日

稲葉光行

立命館大学ゲーム研究センター
Replaying Japan Vol.1 編集責任者
(政策科学部・教授)

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」を対象領域とする、おそらく世界で初めての査読付き学術論文誌である。このような雑誌の記念すべき第一号の編集責任者を仰せつかったことは、私自身にとっても大変光栄なことだと考えている。

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と理解している。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てきたことから、昨年の準備号 (Vol. 0) を経て、今年、ついに査読付き学術雑誌として論文を募集し、雑誌を創刊するにいたった。

この Replaying Japan という学術集会が始まるきっかけをたどると、実は、ゲームの専門家ではない海外の研究者からの提案がその源流にある。その一人が、本誌の編集にも携わっているカナダ・アルバータ大学のジェフリー・ロックウェル教授である。私とロックウェル教授は、テキスト分析を中心としたデジタル・ヒューマニティーズ研究に取り組んでいたことから、それぞれの活動を紹介し合う形で交流が始まった。その後、カナダにおける日本語教育の一大拠点であるアルバータ大学高円宮日本教育・研究センターの下野かおり所長にもお会いし、RCGS の取り組みを紹介させていただいたところ、ロックウェル教授と下野所長から、「日本のゲームに関する国際的な研究交流の場を設けてみてはどうか」というご提案を頂いた。お二人はゲーム研究者ではないが、国際的な文脈での日本文化研究、あるいは次世代のデジタル・ヒューマニティーズ研究において、日本のゲームが重要な役割を担うという確信を持っておられた。

こうして2012年に、アルバータ大学の1教室を会場として、Replaying Japan の準備集会ともいえるべき研究会が開催された。日本からはRCGSのメンバーが登壇したが、北米から何人ものゲーム研究者が登壇し、多様な視点から日本のゲームに関する興味深い研究を紹介した。会場のカナダの大学生達も大変熱心に聞き入っていた。その場には、日本語を流暢に話す外国人研究者、あるいは日本のゲームやキャラクター名を出せばすぐにわかりあえる研究者などが集まっており、まさに日本のゲームが「リング・フランカ (国際共通語)」として機能していた。近年この集会は、参加者数・国・学術分野も広がり、開催場所も、ドイツ・ライプツィヒ大学、米国・ストロング博物館、英国・ナショナル・ビデオゲームアーケードなど、世界中のゲーム研究機関をめぐっている。

こうして、ゲームの専門家ではない海外の研究者との対話から生まれた Replaying Japan は、日本のビデオゲームやメディアを総合的に研究する国際的なハブとなり、また新世代の日本文化研究やデジタル・ヒューマニティーズ研究の場としても発展しつつある。そのコミュニティを母体として論文が集められたこの創刊号も、ゲーム開発の専門家からメディア・スタディーズやデジタル・ヒューマニティーズの研究者、そして日本のみならず英国やカナダの研究者から投稿された論文が掲載されている。

現在でもなお、日本国内でRCGSを「ゲームを研究するセンターである」と紹介すると、かなり特殊な研究をしている所という反応をされることもある。しかし Replaying Japan のような、日本のゲームをリング・フランカとする国際的なコミュニティができた今となつては、日本のアカデミアのほうに特殊な状態にあるのかもしれないとも思うようになった。今回創刊された論文誌をきっかけとして、日本のゲームに関わる国内外の研究者の対話が促進され、日本のアカデミアにおけるオープンで学融的・国際的な協働がさらに進展していくことを期待したい。