

## 「Replaying Japan」

Replaying Japan は、アルバータ大学哲学及び人文コンピュータ学部 (Philosophy and Humanities Computing) のジェフリー・ロックウェル教授が立命館大学ゲーム研究センター (RCGS) に客員研究員として訪問し、RCGSの研究メンバーと交流を深めたことを端緒に始まったカンファレンスである。ロックウェル教授は、RCGSの研究員に対し、世界には日本のゲームに関する研究を進めている人たちが多くおり、日本のゲームに関する研究についてより多くの情報を求めていることを明らかにした。一方で、RCGSでは、ゲームに関する研究を蓄積してはいたものの、研究発表を主に日本語で行ってきた経緯があり、今後のグローバル化を推進するうえでどのような段取りをすすめていくかについて検討している最中であった。そこで、RCGS研究員とジェフリー・ロックウェル教授を中心としたアルバータ大学の研究者とで協議を重ね、一つの試みとして2012年にアルバータ大学で開催したのが、Replaying Japan と銘打ったシンポジウムであった。

このシンポジウムには、RCGSのセンター長である上村雅之教授をはじめ複数名が参加し、日本のデジタルゲーム研究に関する現状を講演した。それらの研究発表が反響を生み、改めて日本由来のゲームを研究する場の必要性が確認されたことを受けて、改めて翌年の2013年、一般公募の研究を含めた本格的なカンファレンス「Replaying Japan」が立命館大学において開催されることになった。それ以降、2014年と2015年には、アルバータ大学のThe Prince Takamado Japan CentreならびにThe Canadian Institute for Research Computing in the Artsとの共同主催という形で、アルバータ大学と立命館大学が交互にカンファレンスを開催してきた。その後、2016年に始めてカナダと日本以外の国、ドイツのライプチヒ大学で開催されることになり、さらに2017年はアメリカにおける世界最大規模の遊びの博物館であるストロング遊戯博物館、2018年には英国のナショナル・ビデオゲーム・アーケードでの開催となった。2019年には立命館大学にて開催される予定になっており、「Replaying Japan」に参加する協力機関がグローバルな広がりを見せている。

## 「立命館大学ゲーム研究センター」

立命館大学ゲーム研究センター (RCGS) は、ゲームの分野における日本で唯一の学術的機関として、2011年4月に立命館大学衣笠総合研究機構に設置された。同センターは、伝統的な遊具や玩具から最新のテクノロジーを用いたゲームまで、幅広いゲームと遊びを対象とし、総合大学の強み、日本のゲームの揺籃の地である京都という立地を活かして、専門的かつ総合的な研究を進めている。また、この分野での産学官連携をいっそう促進するために、行政機関・公的機関とゲーム関連企業・関連団体を橋渡しする役割を積極的に果たしていくこともミッションとしている。現在、立命館大学の5学部、27人の研究者で構成されており、8つの研究プロジェクトを推進している。

■ 編集責任者

稲葉光行（立命館大学政策科学部・教授）  
Geoffrey Rockwell（アルバータ大学・教授）

■ 編集委員

上村雅之（立命館大学衣笠総合研究機構・教授）  
吉田寛（立命館大学先端総合学術研究科・教授）  
細井浩一（立命館大学映像学部・教授）  
中村彰憲（立命館大学映像学部・教授）  
宮脇正晴（立命館大学法学部・教授）  
THAWONMAS Ruck（立命館大学情報理工学部・教授）  
Jeremy WHITE（立命館大学情報理工学部・教授）  
渡辺修司（立命館大学映像学部・准教授）  
福田一史（立命館大学衣笠総合研究機構・専門研究員）  
井上明人（立命館大学衣笠総合研究機構・客員研究員）