

## 大会ミニシンポジウム

### アナログゲームとデジタルゲーム - 2つのゲームに架け橋を -

#### A linking bridge between analog and digital games

企画：木谷 忍（東北大学）

Shinobu Kitani, Tohoku University

#### ご挨拶と企画の経緯

日本シミュレーション&ゲーミング学会 2013年秋季全国大会，そして東北大学情報科学研究科によろこそ！

今大会では，大会テーマを表記のようにさせていただきました．このテーマが形だけのものにならないよう大会期間中に何かしなければと思い，大上段に構えたシンポジウムではありませんが，様々な分野で活躍される JASAG の若い会員の声を学会全体で共有したいと考えミニシンポジウムという簡易な形で企画させていただきました．春大会では，出口会長による「原点回帰からの出発」と題したセッションが企画されました．このミニシンポジウムも同様に JASAG での特定の活動に着目するのではなく，学会の活動を包括的に取り込みつつもそれを共通の価値観で捉えなおしてみようとする試みとして位置づけています．それにもかかわらず JASAG に対する企画者の価値観(主観)を述べるのも筋が通らない話なのですが，議論のきっかけを作るという意味でお許し願うと同時に，批判的かつ建設的に話が盛り上がることを節に希望しています．

シミュレーション&ゲーミング，シミュレーションとゲーミングを&で結んだ意図は何か．まずそこが気になるどころでした．ゲーミング・シミュレーション学会としてしまえば話は簡単です．しかし，そこには落とし穴があるのではないかと．おそらくこの命名だと，学会の活動範囲が極めて狭くなる気がするのです．「A と B」は A in B でもなく A on B でもない，A と B の関係をぼかしながらその関係についてイマジネーションを存分に膨らませながら楽しむことができます．またゲーミング&シミュレーション学会でもありません．ゲーミング・シミュレーションじゃないんだよ，ってそう強調しているように思うわけです．

カイヨワによれば，遊びには4つの側面があります．模擬，競争，偶然，そして眩暈．模擬と競争がシミュレーション，ゲーミングに対応していると仮に考えますと，偶然と眩暈の側面は，純粋な遊びとしてこの学会では疎外されてしまうの

でしょうか．おそらくそうではないでしょう．尾関周二氏は『遊びと生活の哲学』の中で次のようなことを述べています．カイヨワの提示する4つの側面は遊びの分類を行うためのものではなく，その見かたを述べているに過ぎず，遊びの本質は「揺れ動き」にあるのだと．この揺れ動き（尾関氏はこれを「遊動」と呼んでいます，「遊」の字が入っているので，遊びの定義としては再帰的定義となってしまう）をこの4つの側面すべてに見出しています．つまり，シミュレーション&ゲーミングには，偶然と眩暈に深く関係しているのです．予期しない出来事( unexpected events )に驚き，感動するというのは『楽しみの社会学』の著者，チクセントミハイのいう「フロー経験」そのものではないでしょうか．

少し硬くなってしまいましたので，企画に戻ることにしましょう．かのようなことから，活動の目標や方法が大きく異なっている会員の方で，これからの学会の中心的役割を担っていただくことになる若い方々（30代？）にお声かけし，4人の方に登壇していただくことになりました．それぞれの現在の活動内容とシミュレーション&ゲーミングとのかかわりなどについて自由に述べてもらった後に，他の方の活動がどのように映るのかパネル討論で盛り上げたいと企画しました．森隆司（フリーランスのゲームデザイナー），豊田祐輔（立命館大学，社会政策シミュレーション），浜田良樹（東北大学，大学教育でのアナログゲーム活用），山内真一郎（創作，ビジネスゲーム）の各氏には，遠慮なくシミュレーション&ゲーミングを語っていただければ幸甚に思います．

形式だけでみればデジタルゲームやアナログゲームかもしれませんが，その目的は教育・学習であったり社会政策のためだったり，あるいは単に気晴らし的な楽しみにあります．しかしながら，先に述べたように偶然性や眩暈を伴う出来事に浮遊するゲームデザイナーの心持ちは，すべて共通の根っこに存在する，いやそう期待しているところです．

