

「ゲーム学」受講者のみなさんへ

「ゲーム学」第1回ご参加のみなさん、おつかれさまでした。またリアクションペーパーの提出に感謝申し上げます（未提出の方はフォームから提出をお願いします）。

井上明人先生のご講義では「ゲームとはなにか」という根源的な問いがなされ、受講者ひとりひとりがその問いを自らに問う機会が与えられました。答えは相対的なものであり、この問いにどう答えるのかということ自体が「ゲーム学」の大きなテーマであることがわかりました。また、ゲーム学についての基本的な文献を多数あげていただきましたので、ぜひみなさんのほうで資料にあたっただけたらと思います。

授業時間内に回答できなかったチャットからのご質問に井上先生が回答を寄せてくださいましたので下記をご覧ください。

ZOOMでの参加者の一部から資料をどこでもらえるのかという問い合わせがありました。授業冒頭でも説明しましたとおり、チャットにpdfファイルを流していますのでそちらをご確認ください（数十分おきに数回配布をおこないました）。

ご連絡さしあげたとおり、残念ながら26日（火）に予定されていた第2回は講師の方の急病のため休講となります。後日への振替を検討していますので、確定しましたらご連絡いたします。

では、次回は11月9日（火）、藤田博史先生による「なぜゲームに依存するのか」です。奮ってご参加ください。

「ゲーム学」コーディネーター 新島進

#### 【井上明人先生への質問】

Q：ゲーミフィケーションについて詳しくはないのですが、PBLのわりあい簡単なシステムだけでなく、日常生活のメタファーとしてゲームが使われていることが多いように感じます。ここに、デジタルデバイスの普及とはまた別の観点で、ポストモダン的な物語やイデオロギーが失われていることが影響しているのではないかと思います。先生はこのことをどう捉えておられますでしょうか。（もう締め切られていそうですが、すみません！）

A：ちょっとご質問の文脈を捉えられているかどうかはわかりませんが、

日常空間におけるゲームの浸透というのが、近代的なイデオロギーの終焉を表しているのか、それともその隆盛を表しているのかの判断はとても難しい論点だと思います。

Uber Eatsなどに見られるような労働環境のゲーム化は、「物語」のようなものを介さずに労働へのモチベーションをつくっているという意味では、イデオロギーの終焉した風景ではないかという議論はありうと思いますが、他方で、実は物語を経由しない形での、資本主義的イデオロギーを新しい形で表現しているのではないか、という考え方もできます。

先日も、政治学者の先生と少し議論になったのですが、そのときは「イデオロギー」概念自体をどう捉えるかという、イデオロギー概念自体の把握とも関わってくるかもしれませんね、という話になりました。（イデオロギー概念自体の多義性については、たとえば、イーグルトン『イデオロギーとは何か』など、ご参照していただくといいかと思います）