

山岡記念財団 若者文化シンポジウム: 日本とドイツのメディアカルチャー

2019年3月19日

京都大学
KYOTO UNIVERSITY



Asymmetric Flows of Analog Gaming between Japan and Germany

日独間アナログ・ゲーミング

の非対称フロー

Björn-Ole KAMM

Graduate School of Letters



TRANSCULTURAL STUDIES

文化越境研究

encounters, flows, exchange, mixing, resistance



交流、フロー、交渉、混合、抵抗

OUTLINE | 概要

Background | 背景

1

2

Approach | 方法

Outcome | 結果

3



A photograph of three men in suits shaking hands at a press conference. The man on the left is European Union President Donald Tusk, the man in the middle is Japanese Prime Minister Shinzo Abe, and the man on the right is European Commission President Jean-Claude Juncker. They are standing in front of a blue backdrop with the text 'EU - Japan Summit' and its Japanese equivalent 'EU-Japan Summit 協議'. The Japanese flag is on the left and the European Union flag is on the right.

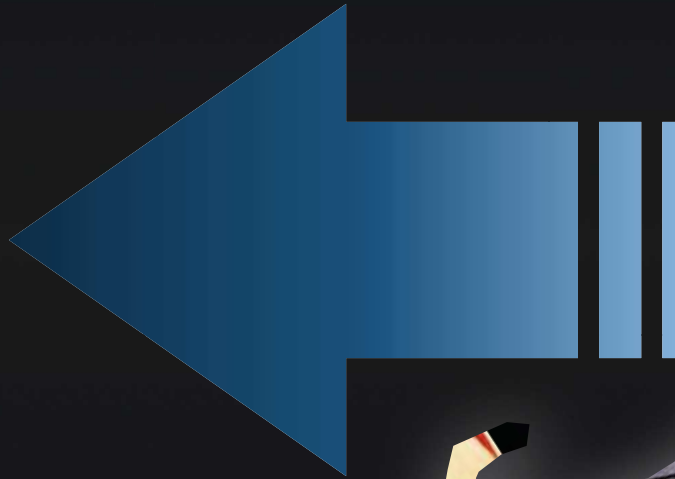
EU - Japan Summit
EU-Japan Summit 協議

Disclaimer | 注記:
EPA will change things...

Video Games

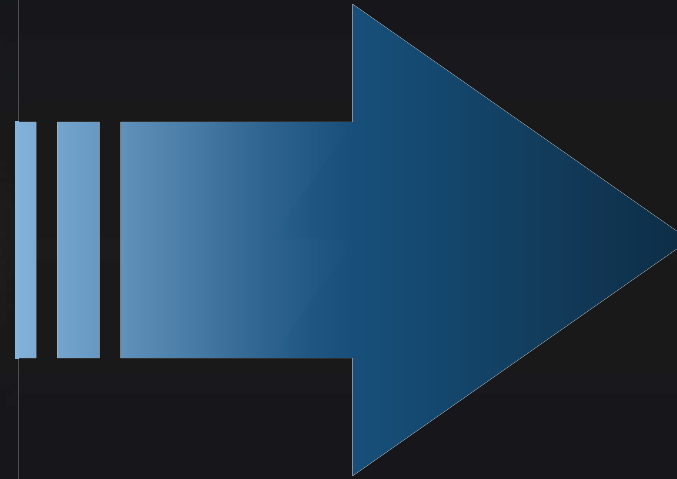
Anime

Manga





Board & Card Games ボード・カードゲーム



Live-Action Role-Play ライブ・アクション・ロールプレイ

What's
Analog Gaming?

アナログ
ゲーミングって
なに?

not mediated
by computer

電
源
不
要

の以外

“AUTORENSPIELE”

作家ゲーム（ドイツゲーム）

unlike chess or trump cards

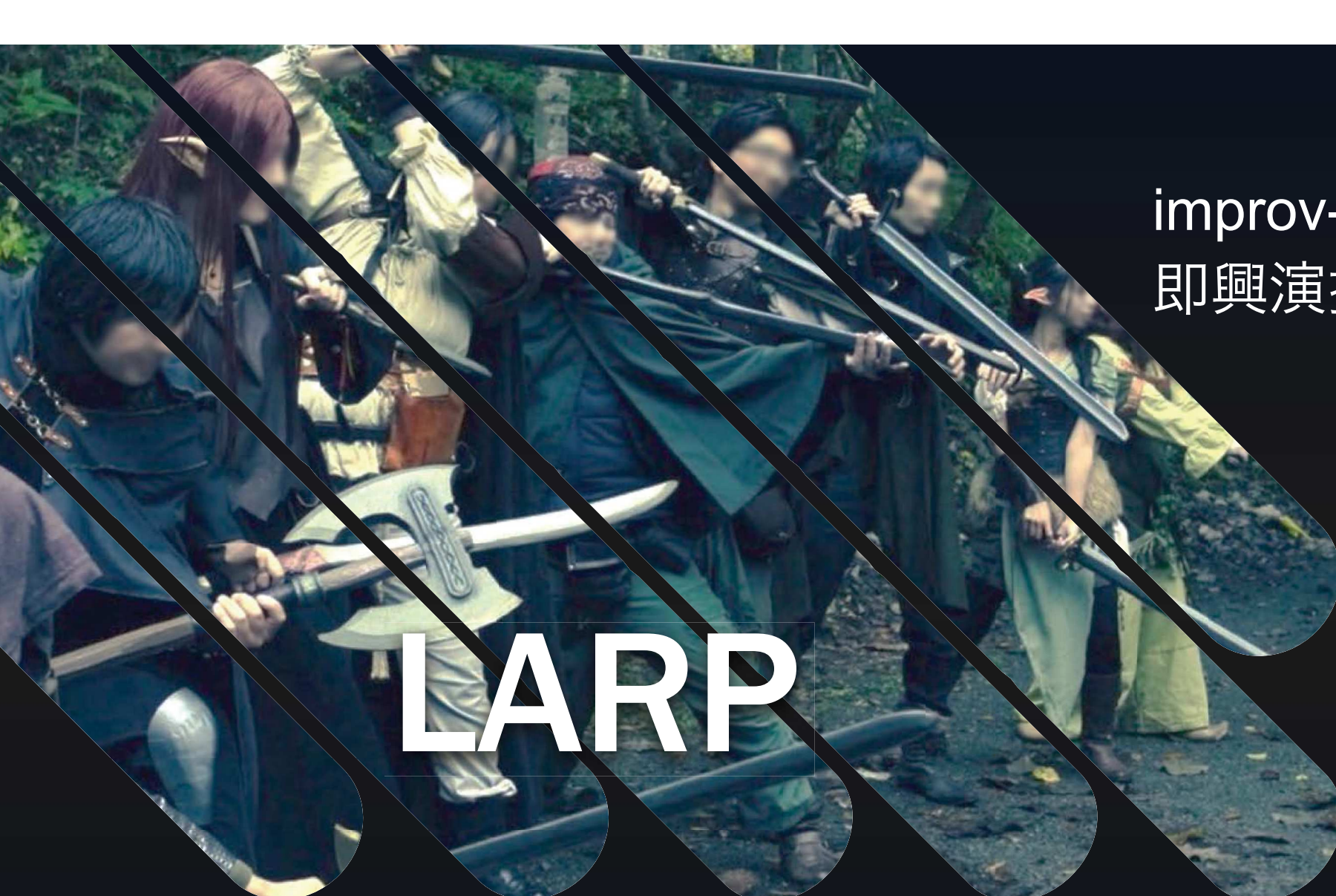
チェスのように無名の考案者のゲームと違い、
ゲームのデザイナーが知られている

“authored” by a known game designer

Love Letter by Kanai Seiji

ラブレター、カナイ セイジ作 (2012)





LARP

LIVE-ACTION ROLE-PLAY

improv-theatre-like interaction
即興演技のような作用

shared storytelling
物語共同作り

game-like challenges
ゲームのような挑戦

10+ groups in Japan
in 2018

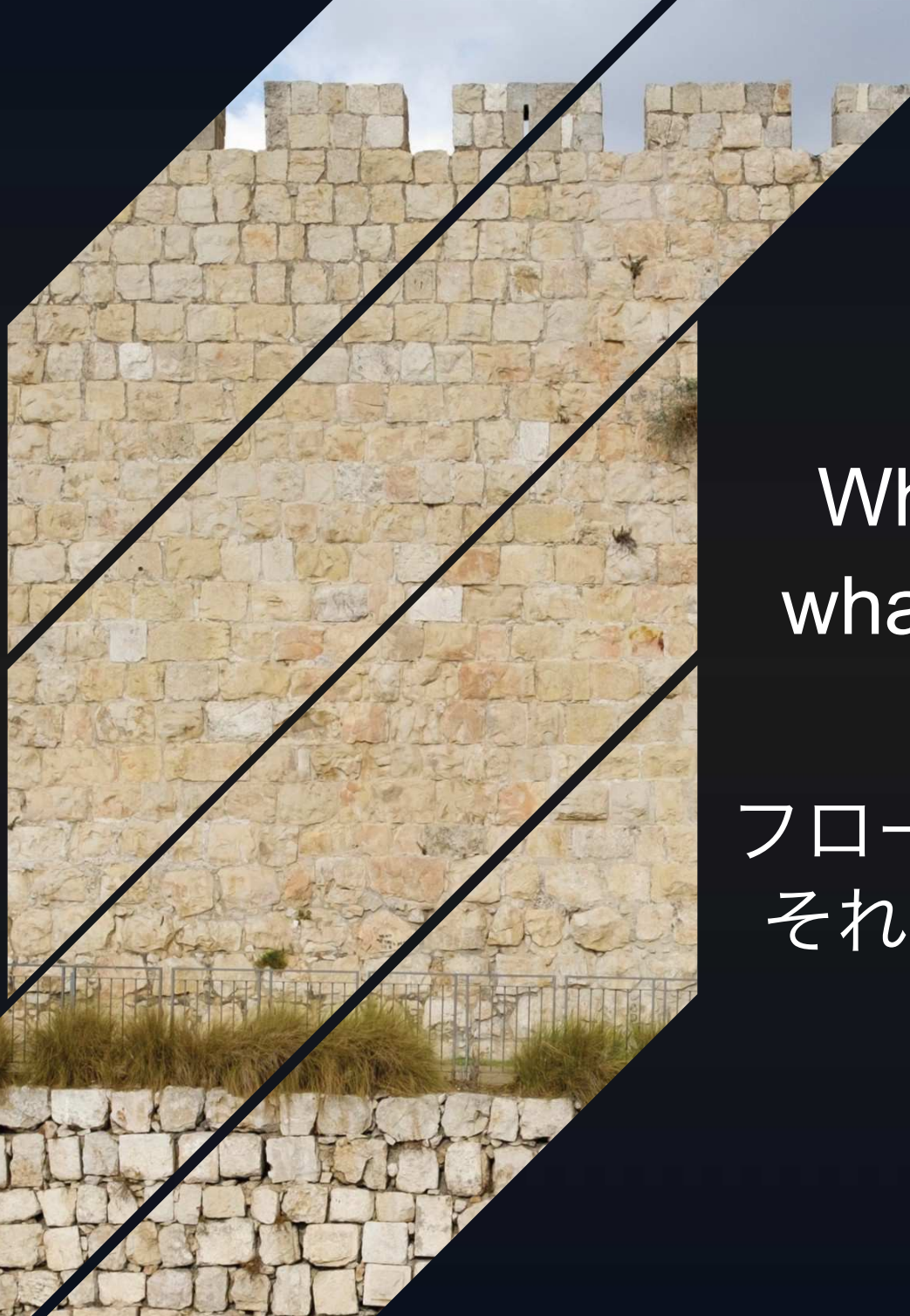
日本で10+サークル



German (EU) Market
ドイツ市場

=

Fortress Europe?
欧州は要塞？



Asymmetry:
What promotes &
what inhibits flows?

非対称：
フローを抑制するモノ、
それを推進するモノは
何であろうか

CYBERETHNOGRAPHY

participant observations

参与观察

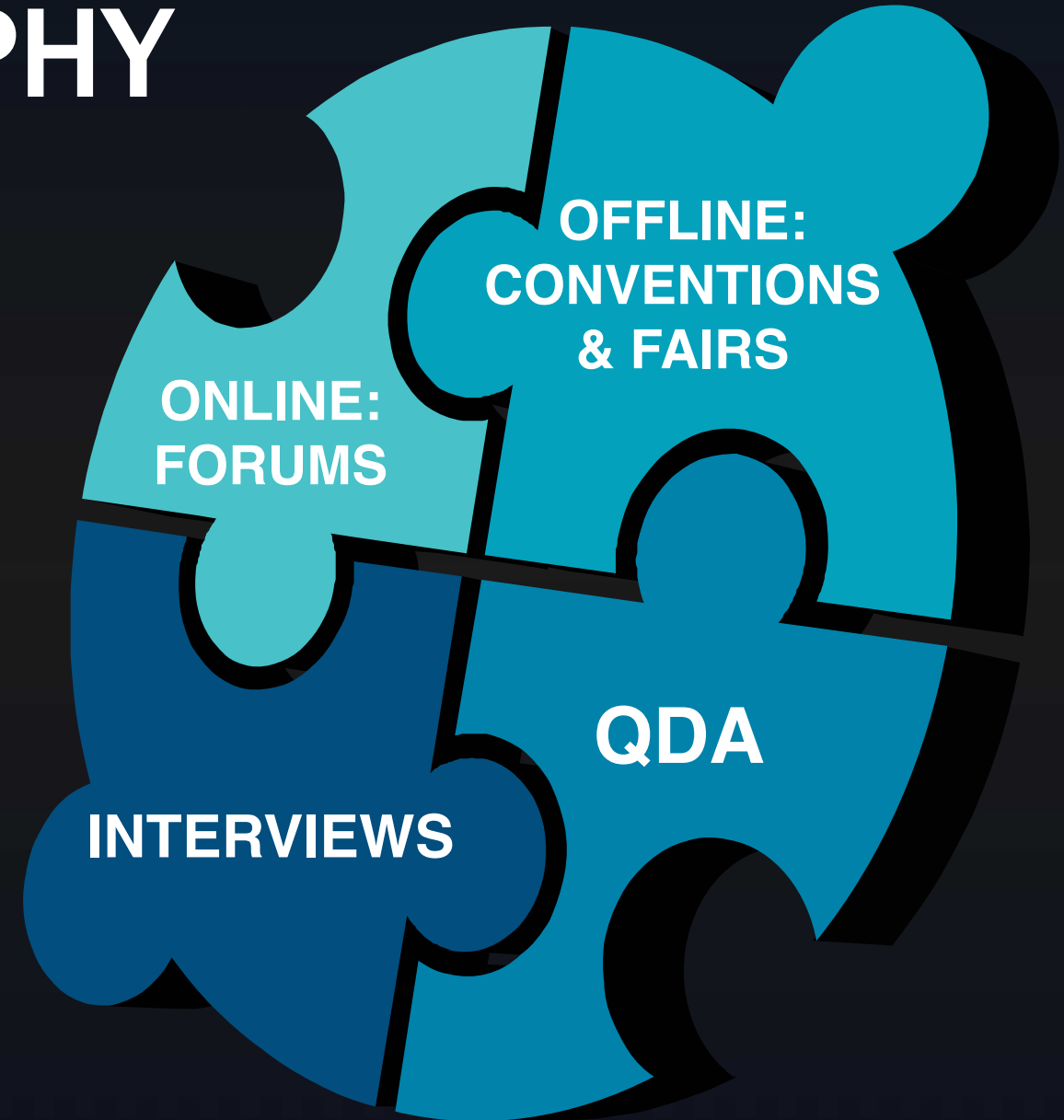
Twitter

Facebook

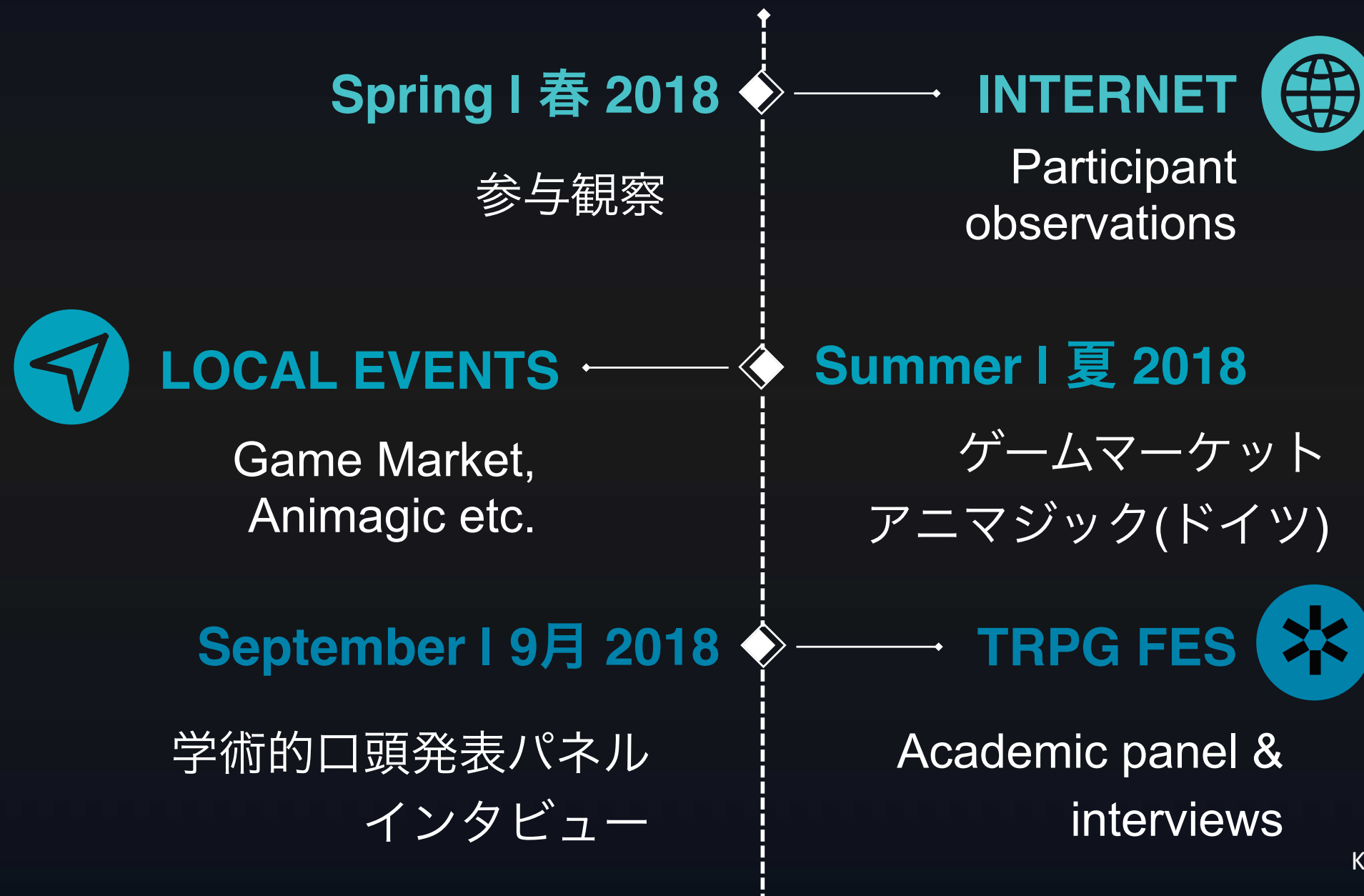
TRPG Fes Conference

SPIEL International
Game Fair

MittelPunkt Larp Conference



RESEARCH TIMELINE | 研究スケジュール





SPIEL

Observations at fair,
customs offices

October | 10月 2018

フェアと税関局で
参与観察

November | 11月 2018

主催者インタビュー
日本におけるLARP

MITTELPUNKT



Interviews with
organizers; larp in Japan



FOLLOW-UP

Interviews with
game designers

December | 12月 2018

ゲームデザイナー
インタビュー

CUSTOMS & CURRENCY

税関と通貨

strong yen
円高

limited import
tax categories
輸入税カテゴリ
が限られている

difficult
partnerships
提携は困難

game designer
guild (SAZ)



LANGUAGE | 言語

Internet exposure:
overshadowed
by digital games

インターネットで
デジタルゲームが影を投げる

cultural brokers
文化的仲介者

blocked access
アクセスへの障害

play interaction:
language competency

プレイ上の作用：
不可欠な言語能力

SUMMARY | まとめ

language barriers | 言語の壁

vs.

human agency | 人間のエイジェンシー

(supra) national protectionism

(超)国家的保護貿易主義

vs.

small companies/game studios

小企業・ゲームスタジオ



山岡記念財団 若者文化シンポジウム:
日本とドイツのメディアカルチャー
2019年3月19日

京都大学
KYOTO UNIVERSITY

Thank you!
ご静聴ありがとうございました。

日独間アナログ・ゲーミング
の非対称フロー

Björn-Ole KAMM

www.b-ok.de | kamm@cats.bun.kyoto-u.ac.jp

