

## 課題1 重複した努力を抑止し消えゆくゲームを守る!

ゲーミングは教育上の必要性から、個人の発想によって生まれる場合が少なくない。その内容も似通ったものが多い。製作した人は何でも分かるから、マニュアル等を作る必要性を感じないし、JASAGのような学会で発表するという発想もない。非常に多くのゲームが創造されているが、同時に人知れず多くのゲームが継承されことなく消えているはずである。何とかならないか。



### 事業1 優れたゲーミングのデータベースの製作

ISAGAにおいて以下のようなことを提唱しているが、未だ道半ばである。

- ①有名なゲーム・古典的なゲームの収集・保存
- ②どこの誰が誰に対して使えるどのようなゲームを持っているかの調査
- ③フォーマットの統一(仕様書、マニュアル、スライド、シート類について雛形を作る)
- ④オンラインアーカイブの開発

## 課題2 優れたゲームを外国へ輸出しよう!

優れたゲーミングは言語の壁を越えた普遍性を持つ。しかし個人のゲーム製作者にとって、外国で機会を得ること、外国語への翻訳、渡航、実施ということのハードルはあまりにも高い。結果として素晴らしいゲームがあっても、構造的な機会損失により、国内に孤立してしまふ。何とかならないか。



### 事業2 国際展開の支援

ISAGAネットワークを駆使して以下のような取り組みと実績があり、今後も続けていく。

- ①建築ゲーム(亀山会員)→タイ王国タマサート大学へ
- ②PALゲーム(岩佐会員)→同、ISAGA2018、出版など
- ③地域通貨ゲーム(旭川高専等)→ISS2022で審査員特別賞
- ④企業SDGsゲーム(ポランド「JZ」大)→ISGC2023 大賞
- ⑤キッチンカーゲーム(混成)→ISGC2023で優秀賞
- ⑥難民ゲーム(阪井会員)→ISGC2023で審査員特別賞