

IS THIS A GAME?

#1 Rule Design the World

朝戸 一聖 (TANSANFABRIK)

ASOBI.dept (田中 英樹)

安東 和之

IKE (ひとじゃらし)

itten

オインクゲームズ (佐々木 準・出水田 絢子)

Xaquinel (椎名 準也・中森 源)

daitai (島田 賢一・大山 徹)

ニルギリ (するめデイズ)

山田 龍太 (宇宙ドミノ)

Asato Issei (TANSANFABRIK)

ASOBI.dept (Tanaka Hideki)

Ando Kazuyuki

IKE (Hitojarashi)

itten

Oink Games (Sasaki Jun / Izumida Hiroko)

Xaquinel (Shiina Syunya / Nakamori Gen)

daitai (Shimada Kenichi / Oyama Toru)

NILGIRI (SURUME Days)

Yamada Ryuta (Space Domino)



is-this.a-game.tokyo

2018

5/29 TUE.
- 6/3 SUN.

場所 | 3331アーツ千代田 [B104] 〒101-0021 東京都千代田区外神田6丁目11-14

Place | 3331 Arts Chiyoda [B104] 6-11-14 Sotokanda Chiyoda-Ku Tokyo 101-0021

開場時間 | 〈初日〉19:00-21:00、〈5/30-6/2〉12:00-21:00、〈最終日〉12:00-18:00

Open Hours | 〈First Day〉19:00-21:00 / 〈5/30-6/1〉12:00-21:00 / 〈Final Day〉12:00-18:00

レセプションパーティ | 6/1 Fri. 19:00-20:30 場所 | 3331アーツ千代田 [1F コミュニティスペース]

Reception Party | 6/1 Fri. 19:00-20:30 Place | 3331 Arts Chiyoda [1F Community Space]

これはゲームなのか? 展

#1ルールで世界する



これはゲームなのか? 展

#1 ルールで世界する

本展は国内外で活躍する新進気鋭のボードゲームデザイナーが10組あつまり、ゲームの概念を拡張する「ルールの模索と提案」を行う企画展です。「ルールで世界する」というサブタイトルにあるように、ゲームとはルールから生まれる「その時だけ別の秩序をもった世界」によってもたらされます。ただのウッドキューブが、その世界では交易品であり、兵士であり、荣誉という概念でもあるのです。そしてその別の秩序をもった世界には、まだ見ぬ新しいアプローチや発見があるとわたしたちは信じています。これまでの商業ベースのゲーム製作では難しいようなルールへのアプローチをゲームデザイナーが行える場を作ることを目的として、本展は企画されました。

ここで制作されるルールは、もしかすると果たしてゲームであるのかどうかもわかりません。来場者をプレイヤーと見立て「これはゲームなのか?」と身をもって体験してもらい、新しい世界が生まれるルールの実験室となることを期待しています。この展覧会のために制作された新作ゲームの数々をぜひ遊びに来てください。

朝戸 一聖

(TANSANFABRIK)

www.tansan.co



言葉にしにくいんですが、漠然と、こんなゲームってありなの?! みたいなことをやってみたいなあと思っています。ゲームってルールが絶対だけど、それを守ることは絶対なの? みたいな感じですかね。見張りを見張るのは誰なのか? みたいな。なんかよくわからないこと言ってる気もしますが、とりあえず体験してみたい感想が欲しいです。

ASOBI.dept

(田中英樹)

asobi-dept.com



法律も校則もあまり気にしたことがありません。正直バカバカしいと思うことが多く、自転車は車道だと言われても怖いから歩道を走ります。たとえルールで決まっても理不尽や不自然には人は従わず、より自然な方に定着します。ルールの世界は結局、自然であり常識です。「これは常識なのか?」今回は普通のゲームを作りました。

安東 和之

andokazuyuki.jimdo.com

ボードゲーム界隈の方だけでなくアーティストの方々もたくさん見に来てくれたらいいと思う展示です。何を作るかまだ何も考えていませんが、自分らしく、僕はアーティストなのでボードゲームとアートの境界を探るような試みができれば、という体でやるつもりです。

IKE

(ひとじゃらし)

hitojarashi.web.fc2.com



「ひとじゃらし」は2012年の春に発足したチームです。アナログゲームの特色のひとつである「人となり」が強調されたゲームを中心に製作活動を行っています。今回はゲームのルールにおいて個人差がしやすい感覚をルールでどこまで規定し、研ぎ澄ませることができるかに挑戦。今まで感じる事なかった感覚を体験ください。

itten

www.itten-games.com



アレもコレもほんとうはゲームだった?! 「もの」には「失われたゲームのルール」が存在する、という仮説のもと、新しいものの見方と楽しさを探る「itten式逆説的遊戯史学」の研究成果を展示します。ittenは2016年からオリジナルのボードゲーム制作を開始。「TOKYO HIGHWAY」「ハツデン」「TRIBE」など。

オインクゲームズ

(佐々木 隼・出水田 紘子)

oinkgms.com/



オインクゲームズは、アナログ・デジタルなどの手法にこだわらず「新しいおもしろさの発見」を目指しているゲーム開発チームです。ルールを定めることで、いままでそこに存在していなかった「おもしろさ」が立ち現れるのが興味深いなあ、魅力的だなあ、と思っています。今回は、「人生ではじめてつくったゲーム」を再現してみたいつもりです。

Xaquinel

(椎名 隼也・中森 源)

xaquinel.com



「1」と「2」のどちらが大きい数字かは明らかです。

では「ちょっと」と「少し」はどうでしょうか?

ゲームに出てくる「数字」をあいまいにしてみました。

daitai

(島田 賢一・大山 徹)

daitai.tokyo



目に見えるルールの裏にどれだけの「暗黙のルール」を作り、人は遊び、生きているのでしょうか。何気ない振る舞いや前提という、その「暗黙のルール」が取り払われた途端、いったい何が起きるのか…。daitaiは人が関わることで出来上がる「あそびのあるデザイン」を目指し、そんな面白い「?」のあるあそびを常に想像しています。

ニルギリ

(すめデイズ)

ajinoaru.everyday.jp



味のあるまいにちを。情緒的ゲームを作る人たち、すめデイズのニルギリです。過去作に相手の価値観を自分の手札に、自分の価値観を相手の手札にして遊ぶ曖昧フェイバリットシングスがあります。ゲームという形式、構造は一体どの程度の強度があるのでしょうか? 今回は、成立するぎりぎりのスケルトンにまで戻して考えます。

山田 龍太

(宇宙ドミノ)

yamaryu-toy.amebaownd.com



科学と美術、楽しさと美しさの中にあるワクワクをカタチに。一瞬で夢中になる、素材の遊びをテーマとしたアプローチを行います。是非、遊んでみてください。アトリエヤマダ: 全国の科学館、百貨店、地域イベント等での子供達との参加型の巨大絵本づくり、ダンボールアートを開催。創作玩具/宇宙ドミノ/舞台美術...etc



※会場には駐車場・駐輪場がございません。ご来場の際は、公共交通機関をご利用ください。
※記録・資料作成・広報などのため、会場にて写真や映像の撮影を行います。撮影を希望されない方は、当日スタッフにお声がけください。※他のお客様のご迷惑となるような行為をされた方は、入場をお断りする場合がございます。強制的に退場して頂く場合があります。