

参加費無料  
※事前申込み不要

2011.10.14 (Fri) 13:00~17:00 (開場 12:30)

@立命館大学アート・リサーチセンター(衣笠キャンパス)多目的ルーム

立命館大学ゲーム研究センター キックオフカンファレンス

# ゲーム研究の現在形

## Game Studies in Progress

<http://www.rcgs.jp/>

ゲームを対象とする日本で唯一、初めての学術的機関として2011年4月に設立された立命館大学ゲーム研究センター(RCGS)ではキックオフカンファレンス(ゲーム研究の現在形)を開催します。ゲーム研究はこれまで何をやってきたのか、これから何をやるべきなのか。大学という場では何ができるのか。そしてグローバルな現状はどうなっているのか。日本国内および海外からお招きする気鋭の研究者を交え、ゲーム研究の課題と展望について考えます。

▶ オープニングスピーチ/センター紹介 13:00~13:30

**上村雅之** (立命館大学ゲーム研究センター長/先端総合学術研究科教授)

▶ [カンファレンス1] ゲーム研究の現在——その課題と展望 13:30~15:00

**井上明人** (国際大学GLOCOM研究員/助教)

**七邊信重** (東京工業大学エージェントベース社会システム科学研究センター特任講師)

**高橋志行** (一橋大学大学院社会学研究科博士後期課程)

ファシリテーター/**吉田寛** (立命館大学ゲーム研究センター事務局長/先端総合学術研究科准教授)

▶ [カンファレンス2] ビデオゲームとグローバリゼーション——文化/産業/研究 15:15~16:45

(※使用言語は日本語・英語ですが、英語部分には通訳がつく予定です)

**ヤッコ・スオミネン** (フィンランド/トゥルク大学教授)

**ジェフリー・マーティン・ロックウェル** (カナダ/アルバータ大学教授)

**中村彰憲** (立命館大学ゲーム研究センター/映像学部教授)

ファシリテーター/**稲葉光行** (立命館大学ゲーム研究センター/政策科学部教授)

▶ クロージングスピーチ 16:45~17:00

**細井浩一** (立命館大学ゲーム研究センター/映像学部教授)

※カンファレンス終了後、キャンパス内にて懇親会(会費制)を予定しております。詳細は本センターHP (<http://www.rcgs.jp/>) にて後日ご案内いたします。

## ▶ 立命館大学ゲーム研究センター (Ritsumeikan Center for Game Studies) について

立命館大学ゲーム研究センターは、ゲームの分野における日本で唯一の学術的機関として、2011年4月に立命館大学衣笠総合研究機構に設立されました。

本センターは、伝統的な遊具や玩具から最新のテクノロジーを用いたゲームまで、幅広いゲームと遊びを対象とし、総合大学の強み、日本のゲームの揺籃の地である京都という立地を活かして、専門的かつ総合的な研究を行っていきます。また、この分野での産学官連携をいっそう促進するために、行政機関・公的機関とゲーム関連企業・関連団体を橋渡しする役割を積極的に果たしていくことをミッションとしています。

先端総合学術研究科上村雅之教授をセンター長に、4学部1研究科、11人の研究者で構成されており、6つの研究プロジェクトを推進しています。

## ▶ 立命館大学ゲーム研究センター メンバー

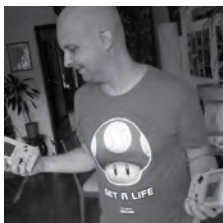
上村雅之(センター長・先端総合学術研究科・教授) / 細井浩一(映像学部・教授) / 稲葉光行(政策科学部・教授)

THAWONMAS, Ruck(情報理工学部・教授) / サイトウ・アキヒロ(映像学部・教授) / 吉田寛(先端総合学術研究科・准教授)

中村彰憲(映像学部・教授) / 渡辺修司(映像学部・准教授) / 宮脇正晴(法学部・准教授)

尾鼻崇(先端総合学術研究科・非常勤講師) / 福田一史(先端総合学術研究科・Ph.D. Candidate)

## ▶ ゲストパネリスト



### ヤッコ・スオミネン

Jakko Suominen

トゥルク大学(フィンランド)教授  
デジタル文化、情報技術の文化史。ポリ大学コンソーシウム(UCPori)の学際的アカデミック・コミュニティでも活動中。ゲーム研究者としては、ゲーム文化史やレトロゲームの歴史、ゲームクリエイションにおける過去の遺産の活用方法をテーマとする。



### ジェフェリー・マーティン・ロックウェル

Geoffrey Martin Rockwell

アルバータ大学(カナダ)教授  
哲学、ヒューマニティーズ・コンピューティング。哲学的対話からテクニクの視覚化、デジタル人文学、教育工学、コンピュータゲームとマルチメディアまで、その関心は幅広い。著書に『ダイアローグを定義する——ソクラテスからインターネットまで』(2003年)。



### 井上明人 (いのうえ・あきと)

国際大学GLOCOM研究員・助教  
コンピュータ・ゲームの理論研究。論文に、「遊びとゲームをめぐる試論——たえば、ならめつこはコンピュータ・ゲームになるだろうか——」など。節電ゲーム#denkimeterの原案者としても知られる。



### 七邊信重 (ひちべ・のぶしげ)

東京工業大学エージェンベース社会システム科学研究センター特任講師。日本デジタルゲーム学会編集委員。コンテンツ文化史学会事務局長。IGDA日本SIG-INDIE世話人。専門は情報社会学、コンテンツ研究。論文に、「持続的な小規模ゲーム開発の可能性——同人・インディーズゲーム制作の質的データ分析」『デジタルゲーム学研究』第3巻第2号(2009年)など。



### 高橋志行 (たかはし・むねゆき)

一橋大学大学院社会学研究科博士後期課程  
社会心理学・相互行為論を専攻。論文に「体験型コンテンツの消費形態——インタフェース・デザイン論から再考する」(2011)など。Analog Game Studies (AGS) 会員。



立命館大学ゲーム研究センター  
(Ritsumeikan Center for Game Studies: RCGS)  
事務局

〒603-8577

京都市北区等持院北町56-1

立命館大学研究部リサーチオフィス(衣笠)

電話: 075-465-8206 / FAX: 075-465-8342

Email: rcgs@st.ritsumei.ac.jp

立命館大学ゲーム研究センター(RCGS)  
についてより詳しくはこちらから

<http://www.rcgs.jp/>

JR・近鉄京都駅より 市バス50系統またはJRバス約35分「立命館大学前」下車  
※その他詳しいアクセス方法は、本学HP ([http://www.ritsumei.jp/accessmap/accessmap\\_kinugasa\\_j.html](http://www.ritsumei.jp/accessmap/accessmap_kinugasa_j.html))  
をご覧ください。  
※本学には駐車場はございませんので、公共交通機関をご利用ください。