

日本デジタルゲーム学会 2011 年次大会開催のお知らせ

テーマ:デジタルゲーム研究の地平:ゲームある日常のこれまでとこれから

開催趣旨

現在ゲーム研究は「ゲーミフィケーション」といったキーワードでも表される様にこれまで以上に様々な研究領域へと浸透をはじめています。当学会においても、関西及び中部に新たな研究会を開設したのに加え、ゲームデザインに特化した研究会の開設を視野に勉強会を続けて参りました。産業界においてもスマートフォンやタブレットデバイスの発展により、これまで以上にゲームを気軽にプレイできる環境が整備される様になりました。そこで、2011 年度の年次大会においてはゲームそのものを対象とした研究だけでなく、その周辺領域までを視座に「デジタルゲーム研究の地平」といたしました。その結果、従来の研究内容に加え、バーチャルリアリティ、医療・福祉、産業研究、文化、開発技術など多様な研究領域の研究をこの度の年次大会において発表していただく運びとなりました。この大会をきっかけに、皆様にとってデジタルゲームの可能性とその存在意義を改めて考えるうえでの一助になることを期待しております。

日時 2012 年 2 月 25 日(土)、26(日)

場所 立命館大学衣笠キャンパス充光館及び清心館他(詳細は 4 ページを参照ください)

参加費用:

非会員(一般) 3000 円

非会員(学生) 2000 円

会員(一般) 2000 円

会員(学生) 1000 円

懇親会費:3000 円

特別公開シンポジウムのみ参加:無料

なお、今年は『それはポンからはじまった』の筆者、赤木真澄氏による基調講演、Gameon Asia との連携講演で株式会社スクウェア・エニックスの三宅陽一郎氏が登壇するのに加え、特別公開シンポジウムでは、『ゲーミフィケーションとは何か』をテーマに同キーワードに関する書籍を翻訳・翻訳された、藤本徹氏、井上明人氏並びに深田浩嗣氏の 3 名をお迎えします。

また、25日(土)は、18時00分から懇親会を立命館大学衣笠キャンパス内にておこないます。**事前登録制**ですので以下に記される登録方法に基づいて登録の程よろしくをお願いします。

※なお、Gameon Asia、も同時開催されておりますので、そちらのスケジュールにも留意いただきながらそれぞれの発表を楽しんでいただければと存じます。

日本デジタルゲーム学会 2012 年次大会主要日程

今年度年次大会の主要日程をお伝えします。なお個別具体的な研究発表のスケジュールについては ページを参照ください。

1. 日本デジタルゲーム学会年次総会

年次総会は、25日(土)の13時00分より衣笠キャンパス内のシアター型教室、充光館301にて開催します。今回は規約改正に関する提案がございますので皆様のご参加をよろしくをお願いします。

2. 学会懇親会 **(要登録)**

日時 2012年2月25日(土)

時間 18:00~20:30

会場 立命館大学国際平和ミュージアム2階 ミュージアム会議室

3. GameonAsia 連携講演 The Future of Game, AI, and Computer Graphics (ゲーム、AI、CG が作る未来)

概要

当日に同時開催される GameonAsia との連携でおこなう特別講演。ゲーム技術に関係する今後の展望、とりわけ、A.I.,CG などについて当学会会員で株式会社スクウェア・エニックステクノロジー推進部、リード A.I.リサーチャーの三宅陽一郎氏による講演になります。

日時 2012年2月25日(土)

時間 15:00~16:00

会場 充光館 301

共催 立命館ゲーム研究センター

4. DiGRA Japan 基調講演「アーケードはどのようにして生まれたか」

概要

日本国内におけるゲーム産業黎明期についてアーケードゲームを中心に据えつつ克明に記録した名著『それはポンからはじまった』の作者である赤木真澄氏による講演になります。

登壇者 赤木真澄氏 『それは「ポン」から始まった-アーケードTV ゲームの成り立ち』筆者

岩谷 徹氏 東京工芸大学 教授(コーディネータ)

日時 2012年2月25日(土)

時間 16:20~17:40

会場 充光館 301

5. 特別公開シンポジウム「ゲーミフィケーションとは何か」(要登録)

概要

「ゲーミフィケーション」という言葉がゲーム業界内外で頻繁に聞かれるようになりました。本シンポジウムでは、モデレータに当学会会長の細井浩一教授を据え、このキーワードをテーマとした書籍を出版した方々をお招きし、筆者自身の言葉で「ゲーミフィケーション」の意義について言及していただきます。

登壇者 藤本徹氏 東京大学特任助教

井上明人氏 国際大学 GLOCOM 助教

深田浩嗣氏 株式会社ゆめみ代表取締役

モデレータ 細井浩一氏 立命館大学教授

日時 2012年2月26日(日)

時間 13:00~14:30

会場 充光館 301

共催 立命館大学ゲーム研究センター

必要事項

懇親会、並びに特別公開シンポジウムに参加するには登録が必要です。

下記の参加登録フォームよりお申し込みください。

<http://bit.ly/DiGRAJ-2011registration>

参加をキャンセルされる場合や、その他のお問い合わせにつきましては、大会事務局 <digra2011 あつと kinsha.co.jp>までご連絡ください。

(※あつとを@に差し替えてご連絡ください)

懇親会の定員は 70 名、シンポジウムは150名です。定員以上の応募があった場合、懇親会は、DiGRA 正会員を優先、シンポジウムは先着順となります。シンポジウムは定員に達した所で受け付けを終了いたします。なお、特別シンポジウムについては、年次大会は発表者、大会参加者、特別シンポジウムの参加希望者に関わらず登録を必要といたします。

※個人情報の扱いについて：この度収集された個人情報（個人を識別できる情報）につきましては、本シンポジウムならびに懇親会参加有無の確認のために使用する以外の目的で使用することは一切ございません。また、使用後は、これらを全て破棄いたします。

発表セッションの紹介

前述の基調講演以外にも今年は様々な興味深い研究が数多く発表されます。ここでは、その内容をセッションごとに紹介していきます。

25 日

9:00～10:30

制作実践トラック

10:40～12:10

ゲームと開発技術①

ゲームと仮想空間

13:00-14:30

日本デジタルゲーム学会年次総会

15:00-16:00

Game on Asia 連携講演

16:20-17:40

DiGRA Japan 基調講演

18:00

DiGRA 懇親会

26 日

9:00～10:30

ゲームと A.I①

ゲームをとりまく人、場所、メディア

ゲーム・フォー・ヘルス①

10:40～12:10

ビデオゲームというプロセス、時間/サウンド/イノベーション

ゲーマーとゲーム文化

ゲーム・フォー・ヘルス②

13:00～14:10

DiGRA Japan 特別公開シンポジウム ゲームフィケーションとは何か

14:40～16:10

ゲームフィケーション①

ゲームリテラシー

ゲームの開発技術②

16:10～17:50

ゲームフィケーション②

ゲームデザイン

ゲーム産業

発表者の皆様へのお願い

発表者の皆様につきましては別紙のスケジュールを確認いただいたうえで発表時間の30分前には会場にお越し下さい。ほとんどのセッションにおいて発表者の1人がディスカッサントも担当しています。発表時はディスカッサントの指示に従いながら進行を進めてください。なお、今年次大会においては、当学会年次大会実行委員会委員または、研究委員会委員の中でセッションテーマに近い発表をおこなう委員がディスカッサントとして任命されております。

アクセス

立命館大学衣笠キャンパス地図

http://www.ritsumei.jp/campusmap/map_kinugasa_j.html

こちらの充光館 301 が会場となります



立命館大学までのアクセス

http://www.ritsumeiji.jp/accessmap/accessmap_kinugasa_j.html

