

# 『ゲーム化する世界』 コンピュータゲームの記号論

新刊  
5月発売! (叢書セミオトポス8)  
日本記号学会 編

ゲームは私たちをどこへ連れて行くのか?

すべてがゲーム化する時代。  
ゲームを考えることは現実を考えること。  
ゲームと現実との関係を根底から  
問い直す刺激的試み!

単にテレビゲームやビデオゲームだけでなく、マネーゲーム、「買い物ゲーム」、そしていまや学問さえゲーム化しているのかもしれない。ここで行なわれているのは何なのか。

ゲームそのものではなく、ゲームと現実との関係に焦点をあて、ゲームが私たちの感覚や認識のなかに入り込み、世界そのものがゲーム的な論理によって変質し、世界がゲーム的なものによっておおいつくされていく現況の意味を記号論的視点から問う、スリリングな試み。

ゲームソフト制作会社ハドソンの創業者・三遊亭あほまる氏による創生期ゲーム文化の心躍るようなお話から始まって、ゲームのリアリティが画面内外の複数のフレームやレイヤーの乖離・ズレによっていかに生成されるか、ゲームを介して新しい関係性がいかに産み出されるかを論じた論文など、力作ぞろいです。

定価2940円(本体2800円+税)

\*送料はサービス



ゲームは私たちを  
どこへ連れて行くのか?

すべてがゲーム化する時代。  
ゲームを考えることは現実を考えること。  
ゲームと現実との関係を根底から問い直す。

主な内容紹介 (A5判並製242頁)

マイコンゲーム創世記	
対談 マイコンゲーム創世記 三遊亭あほまる×吉岡洋	
ゲームの存在論	
ビデオゲームの記号論的分析	吉田寛
スポーツゲームの組成	松本健太郎
(コンピュータ・)ゲームの存在論	河田学
オンラインのなかのコミュニケーション	
オンラインゲームとコミュニティ	田中東子
オンライン・カウンセリングの可能性と限界	香山リカ
オンラインとオフラインのはざまに	小池隆太
ゲーム研究の展望	
ゲーム研究のこれまでとこれから	吉田寛

**新曜社**

〒101-0051 東京都千代田区神田神保町 3-9 第一丸三ビル3F  
TEL 03-3264-4973(代表) FAX 03-3239-2958

申し込み

### ご注文と代金の支払い方法

下記に記入の上、FAXにて申し込んでください。メールでのご注文もお受けします。氏名、住所(送り先)、連絡先(電話)をお忘れなくお願いします。

代金は、本と一緒に振込先案内を同封しますので、2週間以内にお支払いください。

「『ゲーム化する世界』 コンピュータゲームの記号論 」  冊申し込みます。

購入FAX番号 03-3239-2958

E-mail: uozumi@shin-yo-sha.co.jp

担当:魚住(うおずみ)

お名前	フリガナ	電話	
ご住所	〒	FAX	
		E-mail	

計	
	円

受付日

/
---