

ゲーム化する世界

ゲームとは、たんなる娯楽の一分野ではない。ゲーム的なものは今や私たちの世界観・共同性
表象化のあり方にも浸みだし、社会や文化の再定義を要求しつつあると言えるかもしれない…。

2011年5月14日(土) 15日(日)
二松學舎大 学
九段キャンパス1号館 (参加費無料)

5月14日(土)

【問題提起】14時→14時15分
松本健太郎 (二松學舎大学)

【セッション1】14時30分→16時

「マイコンゲーム創世記」

三遊亭あほまる (庶民文化研究家)
吉岡洋 (京都大学)

【セッション2】16時15分→18時15分

「オンラインゲームにおける 共同性がもたらすもの」

香山リカ (立教大学)
田中東子 (十文字学園女子大学)
小池隆太 (米沢女子短期大学)

5月15日(日)

【研究発表】10時→12時15分

【セッション3】13時30分→16時15分

「ゲームにおける身体の位置 —時間/イメージ/インターフェイス」

吉田寛 (立命館大学) 前川修 (神戸大学)
河田学 (京都造形芸術大学) 松本健太郎 (二松學舎大学)

日本記号学会第31回大会 「ゲーム化する世界」

2011年5月14日・15日、日本記号学会第31回大会が東京の二松學舎大学九段キャンパスで開催されます。今回の大会では「ゲーム化する世界」をテーマとして掲げ、ゲーム的なものが私たちの世界観・共同性・表象化のあり方に浸みだしている様子を視野におさめながら、いまや日本を代表する文化産業となったテレビゲームについて多角的な観点から考察をすすめていきます。

現代のテレビゲームを、単なる娯楽の一分野として片づけることはもはやできません。テレビゲームを題材とすることは、そこから派生的に「人間とメディアの関係性」（テレビゲームは、人間と電子メディアとの現代的な関係を理解するうえでの格好の素材となりえるはずです）、「記号論とメディア論の関係性」（テレビゲームに対する没入体験は、音と映像による作品世界の表象という記号論的次元と、コントローラによる身体の延長というメディア的次元との同調を前提として成立します）、「サイバースペースにおける他者との関係性、あるいは、そこで形成される共同性」（たとえばオンラインゲームが構成する仮想現実において、プレイヤーがアバターを介して他者と接触するという体験から生じるものもその具体例といえるでしょう）などの諸問題を考察するうえでも有効な視座を提示するものであるといえます。

今回の学会では、テレビゲームという単なるひとつのメディアムの考察にとどまらずに、むしろそれを基点により広闊な視野を確保しながら、討議を様々なトピックへとひらいていきたいと構想しております。

日本記号学会第31回大会実行委員会

参加資格と参加費

会員／非会員を問わずご参加いただけます。
参加費は無料です。

懇親会

1日目（土）のプログラム終了後、18：30より大会会場13階ラウンジにて懇親会を行います。参加費は6000円です。非会員の方で懇親会への参加を希望される方は、4月30日までにメールにて大会実行委員会までご連絡ください（下記、「お問い合わせ先」参照）。

お問い合わせ先

日本記号学会第31回大会実行委員会
住所 〒102-8336東京都千代田区三番町6-16
二松學舎大学 文学部 松本健太郎研究室
電話 03-3261-1382（内線904）
090-6540-6727
E-mail k-matsum@nishogakusha-u.ac.jp

大会1日目：5月14日（土）

- | | |
|-------------|---|
| 13:00- | 【開場・受付開始】1号館地下2階中洲講堂 |
| 13:30-14:00 | 【開会の辞・総会】 |
| 14:00-14:15 | 【実行委員長挨拶・問題提起】 松本健太郎（二松學舎大学） |
| 14:30-16:00 | 【セッション1】「マイコンゲーム創世記」 三遊亭あほまる（庶民文化研究家）、吉岡洋（京都大学） |
| 16:15-18:15 | 【セッション2】「オンラインゲームにおける共同性がもたらすもの」 香山リカ（立教大学）
田中東子（十文字学園女子大学）、小池隆太（米沢女子短期大学） |
| 18:30- | 【懇親会】1号館13階ラウンジ |

2日目：5月15日（日）

- | | |
|-------------|---|
| 10:00-12:15 | 【研究発表】 司会：水島久光（東海大学）、1号館2階201教室 |
| 10:00-10:30 | 「パースにおける「進化」概念とその現代的考察」 佐古仁志（大阪大学） |
| 10:30-11:00 | 「タイムトラヴェルの第三の眼。『ドラえもん』のタイムトラヴェル表象の分析を通じて」 松谷容作（神戸大学） |
| 11:00-11:15 | 休憩 |
| 11:15-11:45 | 「H.G. ウェルズ『タイムマシン』における時間概念」 太田純貴（京都大学） |
| 11:45-12:15 | 「ビデオゲームにおける二種類の意味」 松永伸司（東京芸術大学） |
| 12:15-13:30 | 【昼休み】（1号館地下2階中洲講堂へ移動） |
| 13:30-16:30 | 【セッション3】「ゲームにおける身体の位置・時間／イメージ／インターフェイス」 吉田寛（立命館大学）
前川修（神戸大学）、河田学（京都造形芸術大学）、松本健太郎（二松學舎大学） |
| 16:30 | 【閉会の辞】 |