

2017 年度 社会情報学会 定例研究会（実証部門・若手研究支援主催）

「日本のゲーム産業と社会情報学——その史的展開と展望」

2017 年度の社会情報学会定例研究会では、社会情報学会優秀文献賞を受賞した『日本デジタルゲーム産業史——ファミコン以前からスマホゲームまで』の著者である芝浦工業大学教授の小山友介先生を招いた研究会を、下記とおりに開催します。皆さま奮ってご参加ください。また、研究会はオープン参加ですので、ご周知のほどよろしく願いいたします。

記

趣旨:

研究会の開催にあたって設定した主題は、「日本のゲーム産業と社会情報学——その史的展開と展望」である。

『日本デジタルゲーム産業史』は、技術的展開を踏まえたデジタルゲーム産業史を「アーケードゲーム」、「PC ゲーム」、「家庭用ゲーム」の相互関係（ないしは相克）という観点から、極めてクリアに描いた好著であると言える。本研究会の目的は、著者である小山先生のご講演を踏まえた上で、同書の冒頭で加えられた「産業史」への限定を、どのようなかたちで展開し、その際どのような展望が開けるのかについて、「ゲームジャンル史」と「ゲームの社会史」に関わる 2 名のコメントーター、およびフロアとのディスカッションを交えつつ検討することにある。

日時: 2018 年 3 月 3 日（土）
14:00～17:00

場所: 東京大学本郷キャンパス 工学部 2 号館 9 階 93B 教室
<http://www.iii.u-tokyo.ac.jp/access>

司会（総括）: 河井孝仁（東海大学 文学部 教授）

タイムテーブル

- 14:00-14:05 開会の挨拶
田中秀幸（東京大学 大学院情報学環・学際情報学府 教授）
- 14:05-15:05 講演
小山友介（芝浦工業大学 大学院理工学研究科 教授）
- 15:05-15:10 質疑応答: 15:05～15:10
- 15:10-15:25 休憩
- 15:25-15:40 著書に対するコメント 1 ——ゲーム（ジャンル）史の観点から
松井広志（愛知淑徳大学 創造表現学部 講師）
- 15:40-15:55 著書に対するコメント 2 ——ゲームの社会史の観点から
平田知久（群馬大学 社会情報学部 講師）
- 15:55-16:15 講演者・登壇者によるディスカッション:
- 16:15-16:45 オープン・ディスカッション
- 16:45-16:55 総括
- 16:55-17:00 閉会の挨拶
吉田純（京都大学 大学院人間・環境学研究科 教授）