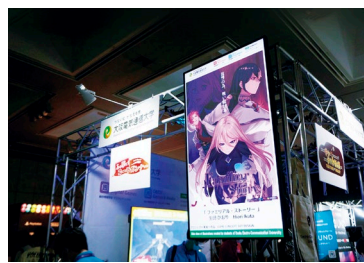


大阪電気通信大学 総合情報学部 国際シンポジウム 「ゲームスタディーズとクリエイションの現在」を開催

大阪電気通信大学（大阪府寝屋川市・四條畷市／学長：塩田邦成）は、7月17日（月）に国際シンポジウム「ゲームスタディーズとクリエイションの現在」を開催します。

このシンポジウムでは、ゲーム研究を専門とする美学者によるゲームの歴史と最新の傾向の考察、ゲームサウンドについて実務者であり、研究者の間の視点から考察、そしてゲームをつくることをクリエイターとするアーティストの紹介を行い、ゲームスタディーズとクリエイションの現在の状況について議論いたします。



【本件のポイント】

- 国内外のゲームクリエイターが登壇
- ゲームをさまざまな角度からとらえてきたデジタルゲーム学科とゲーム&メディア学科がさらに拡張する学術的視点でのシンポジウムを開催

【本件の内容】

本学は、2003年4月、ゲーム制作を教育研究するデジタルゲーム学科を設置。2018年4月にはゲーム&メディア学科を設置しました。

ゲームは多くの人の日常に溶け込み、遊びの代名詞となりました。また、競技者としてそれを生業とするプロゲーマーがいま子どもたちの憧れの職業でもあります。遊戯としてだけでなく、学びに用いたり、課題解決にゲームの手法を用いたりするケースもあります。

ゲームを学術的に教育、研究してきた本学の取り組みをぜひ取り上げていただけると幸いです。

【開催概要】

日 時：2023年7月17日（月）13時～16時（開場：12時30分）

場 所：グランフロント大阪北館TheLab2F「アクティブスタジオ」

<https://kc-i.jp/access/guide-01/>

参加費：無料

事前申込：不要

主 催：VisLab Osaka／大阪電気通信大学

企画協力：徳山 由香

第1部 13:00～13:30

大阪電気通信大学におけるゲーム制作教育の現状 BitSummit 2023 出展報告（森善龍）

第2部 13:30～16:00

ゲームミュージックとサウンドデザインにおける没入的構造（山路敦司）

《ゲームを遊ぶ》から《ゲームで遊ぶ》へ——メタゲーミングの創造性（吉田寛）

ゲームをつくるゲーム（ジェレミー・コルティアル）

「ゲームスタディーズとクリエイションの現在」

ジェレミー・コルティアル、吉田寛、山路敦司、森善龍（コメント、通訳：徳山由香）

【本プレスリリースに関するお問い合わせ先】

学校法人大阪電気通信大学 法人事務局 広報部広報課 担当：東

TEL：072-824-3325 FAX：072-824-1141 MAIL：kouhou@osakac.ac.jp

**【登壇者・講演内容紹介】****ジェレミー・コルティアル Jérémie Cortial (アーティスト、リヨン)****「ゲームをつくるゲーム」 Game to make game**

DIY感覚でオリジナルのゲーム機をつくってしまうアーティストのクリエイション～絵を描くこととゲームで遊ぶことを専門とするアーティストが、人工知能の研究者とのコラボレーションによって、ゲームをつくるようになるまで…。

<https://jercortial.com/>

吉田寛 Hiroshi Yoshida (東京大学准教授)**《ゲームを遊ぶ》から《ゲームで遊ぶ》へ——メタゲーミングの創造性****From "play games" to "playing with games": Creativity of metagaming**

デジタルゲームの歴史と文化、その研究動向を紹介する。とりわけ最近「メタゲーミング」と呼ばれて注目されている「ゲームから別のゲームを創り出す」「既存のゲームを使って別の遊び方を発見する」現象に着目し、遊びがもつ創造性を考察する。

専門は感性学、ゲーム研究。東京大学大学院人文社会系研究科・文学部准教授。東京大学教養学部教養学科(表象文化論)卒業、同大学院人文社会系研究科(美学芸術学)博士課程修了。博士(文学)。2015年『絶対音楽の美学と分裂する〈ドイツ〉』(青弓社)でサントリー学芸賞受賞。立命館大学大学院先端総合学術研究科教授を経て、2019年より現職。

https://www.l.u-tokyo.ac.jp/CR/staff/Yoshida_hiroshi.html#staff01

山路敦司 Atsushi Yamaji (大阪電気通信大学教授)**ゲームミュージックとサウンドデザインにおける没入的構造****Immersive structures in video game music and sound design**

ゲームサウンドについて実務者と研究者の間の視点から考察してみる。

作曲家・音楽デザイナー。東京藝術大学音楽学部作曲科および大学院音楽研究科修士課程修了。京都市立芸術大学大学院博士(後期)課程修了。スタンフォード大学客員研究員、岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー修了等を経て、現在、大阪電気通信大学総合情報学部・大学院総合情報学研究科教授。

徳山由香 Yuka Tokuyama 企画協力、通訳、コメント

徳山由香(キュレーター、ハンブルク在住)

早稲田大学大学院文学研究科(修士、美術史)修了、EHESS(フランス国立社会科学高等研究院)(修士、社会学)修了。国立国際美術館(大阪)勤務を経て文化庁在外研修によってフランスへ渡る。その後、ヨーロッパにて研究、キュレーション活動を行なう。

森善龍 Yoshitatsu Mori (大阪電気通信大学特任准教授)**「大阪電気通信大学におけるゲーム制作教育 BitSummit 2023概観」**

インディーズゲームの祭典「BitSummit」、「東京ゲームショウ」に出展する大阪電気通信大学学生を指導した立場から。大阪電気通信大学総合情報学部卒業。大手ゲーム会社勤務を経て、現職。

全体進行 原久子 Hisako Hara (大阪電気通信大学総合情報学部・大学院総合情報学研究科教授)

【本プレスリリースに関するお問い合わせ先】

学校法人大阪電気通信大学 法人事務局 広報部広報課 担当：東

TEL：072-824-3325 FAX：072-824-1141 MAIL：kouhou@osakac.ac.jp

【関連リンク】

総合情報学部デジタルゲーム学科

<https://www.osakac.ac.jp/faculty/isa/dg/>

総合情報学部ゲーム&メディア学科

<https://www.osakac.ac.jp/faculty/isa/gm/>

Facebook

<https://www.facebook.com/events/1978152025918128>

【大学概要】

大学名：大阪電気通信大学（学長：塩田邦成）

URL：<https://www.osakac.ac.jp/>

所在地：寝屋川キャンパス 〒572-8530 大阪府寝屋川市初町18-8

四條畷キャンパス 〒575-0063 大阪府四條畷市清滝1130-70

学 部：工学部、情報通信工学部、医療健康科学部、総合情報学部

※2024年4月建築・デザイン学部開設

※2024年4月基礎理工学科は数理科学専攻と環境化学専攻の2専攻へ

在籍者数：5,703名（2023年5月1日現在）

【本プレスリリースに関するお問い合わせ先】

学校法人大阪電気通信大学 法人事務局 広報部広報課 担当：東

TEL：072-824-3325 FAX：072-824-1141 MAIL：kouhou@osakac.ac.jp