

# 『ゲーム保存国際カンファレンス』

ビデオゲーム ～ 保存？ 忘却？ 世界はどう考えているか ～

登壇者 (日英同時通訳付)

Henry Lowood 博士  
( [米国] スタンフォード大学 )

James Newman 教授  
( [英国] バース大学 )

上村 雅之 教授  
( [日本] 立命館大学ゲーム研究センター長 )

細井 浩一 教授  
( [日本] 立命館大学ゲーム研究センター  
IT コンソーシアム京都クロスメディア部会 )

中村 彰憲 教授  
( [日本] 立命館大学ゲーム研究センター )

インスタレーション

テラダナオ「茶道グラス」

2013 International Video game  
Preservation Conference

1.18(FRI.)

京都嵐山 時雨殿

京都をコンテンツの都に。

参加申し込み  
お問い合わせ

info@it-kyoto.jp

京都府政策企画部情報政策課内  
IT コンソーシアム京都  
クロスメディア部会 事務局)

※ (1) お名前、(2) ご所属、  
(3) メールアドレス、(4) 懇  
親会参加希望の有無をご記  
入の上、メールでお申し込み  
ください。(懇親会参加の申込締  
切: 2013年1月11日(金))

※ お申し込み時にご記入いた  
だいた個人情報は、当フォー  
ラム参加者の把握のみに利用  
いたします。ご本人の承諾なく、  
第三者に提供することはありません。

開催日時

2013年1月18日(金)  
14:00 ~ 17:00 (受付開始 13:30)  
100名 / 参加費無料 (先着)

懇親会

シンポジウム終了後  
17:30 ~ 19:00  
一般 / 3500円  
学生 / 1500円

会場

小倉百人一首殿堂  
「時雨殿」2階 大広間

主催

立命館大学ゲーム研究センター  
IT コンソーシアム京都 (クロスメディア部会)

後援予定

京都府  
京都市  
京都商工会議所  
財団法人京都高度技術研究所  
公益社団法人京都府観光連盟  
公益社団法人京都市観光協会  
公益財団法人京都産業21  
公益財団法人京都文化交流コンベンションビューロー  
日本デジタルゲーム学会関西研究会 (DiGRA-K)  
IGDA 関西



KYOTO CMEX

## 開催趣旨

ゲーム(ビデオゲーム)は、マンガやアニメーションとならんでポップカルチャーを代表する現代の表現文化であり、京都府内の産学公関係機関が参画するコンテンツ産業推進事業「KYOTO CMEX」においても、主要コンテンツの一つに位置づけられている。しかしながら、その収集、保存、伝承が、極めて危機的な状況に置かれていることは間違いない。本カンファレンスでは、文化庁「メディア芸術デジタルアーカイブ事業」に採択された立命館大学ゲーム研究センターのゲームアーカイブプロジェクトを起点としつつ、世界のゲーム保存研究、実践の大きな拠点である米国スタンフォード大学と英国バース大学からゲストを招聘し、現在・未来においてゲーム保存を進める意義や、それに必要とされる機能・構造、国際的な協調体制の必要性などを明らかにしていく。また、とりわけ英国の事例が示すような、ゲーム保存の実践とゲームを活用した地域活性化について、その実態を学び、日本における同様の可能性を考察する。

## 主なプログラム(予定)

### Henry Lowood

プレゼンテーション① 14:05 ~  
シンポジウム 15:55 ~

米国スタンフォード大学キュレータ、博士。カリフォルニア大学から科学技術史で博士課程を取得後、スタンフォード大学にて、物理学図書館の担当長、人文資料グループ長に。2000年より、スタンフォード大学人文研究所において、コンピュータゲーム並びにシミュレーション技術史に焦点をあてた「How They Got Game Project」のディレクターを務め、2004年から2008年までは人文研究所の副所長を務めた。このほか、米国国立図書館から助成金を得て推進しているパルワールズ保存プロジェクトなどの中心的な役割を担う。



### James Newman

プレゼンテーション② 14:35 ~  
シンポジウム 15:55 ~



英国バース大学教授、博士。英国国立メディア博物館に設置されたビデオゲームアーカイブの共同創設者や、同国における国際的なゲームフェスティバル「Game city」の共同プロデューサーなどを歴任。現在、英国 Web アーカイブゲーミングカルチャースペシャルセレクション理事も務める。また、デジタルメディア、ビデオゲーム並びに遊戯文化を主題とした書籍を多数発売する。代表的な著作は、ゲームアーカイブを取り上げた『Best Before: Videogames, Supersession and Obsolescence』など。

### 細井 浩一

プレゼンテーション③ 15:05 ~  
シンポジウム 15:55 ~

立命館大学映像学部教授、博士(経営学)。日本デジタルゲーム学会(DiGRA JAPAN)会長。立命館大学において、地域および産学公連携に立脚する新しい社会ビジネスモデルによってコンテンツ分野の活性化を進める研究に従事。デジタルゲームのアーカイブ構築、仮想空間を活用した文化研究環境の構築、ホワイトスペース特区によるエリアワンセグ放送などの実践的な研究プロジェクトを進めている。また、IT コンソーシアム京都クロスメディア部会長、KYOTO CMEX 実行委員を務める。



### 中村 彰憲

シンポジウム(モデレータ) 15:55 ~



立命館大学映像学部教授、学術博士。名古屋大学国際開発研究科後期課程修了。早稲田大学アジア太平洋研究センター、立命館大学政策科学部を経て現職。日本デジタルゲーム学会(DiGRA JAPAN)副会長、太秦戦国祭り実行委員長などに就任。主な著作に『中国ゲームビジネス徹底研究』、『グローバルゲームビジネス徹底研究』、『テント VS. Facebook 世界 SNS 市場最新レポート』などがある。

### 上村 雅之

まとめと展望 16:45 ~

1967年、早川電機(現・シャープ)に入社。入社後は主にフォト(光)センサーなどの応用開発を行ない、「光線銃シリーズ」の開発に関わったことがきっかけで、1971年に任天堂へ。任天堂では、開発第二部長として「ファミリーコンピュータ(ファミコン)」や「スーパーファミコン」などのハードウェア設計を担当した。現在は、立命館大学大学院先端総合学術研究科教授を経て、同大学映像学部客員教授を務めるとともに、2011年に開設された立命館大学衣笠総合研究機構ゲーム研究センター長に就任。



## インスタレーション

### 茶道プラス

休憩 15:35 ~

「茶道プラス」は、複数のインタラクティブメディアアートを用いた茶道空間です。茶道の伝統を守りつつ新しさ、センサーや映像を用いて可愛く楽しい空間を演出します。

技術協力: MoonWalkers(立命館大学映像学部望月ゼミ)

作品解説映像: <http://youtu.be/OcE5UBufgPc>

Design elemnts by 123freevectors.com / masseva.deviantart.com / 三角形

## 交通アクセス

### 時雨殿 大広間

075-882-1111

京都市右京区嵯峨天龍寺芒ノ馬場町 11

※JR山陰本線(嵯峨野線)「嵯峨嵐山駅」から徒歩 15分

※阪急嵐山線「嵐山駅」から徒歩 15分

※京福(嵐電)嵐山本線「嵐山駅」から徒歩 5分

※会場は 2階の大広間です。専用駐車場はございません。

