

DiGRA Japan 9月公開講座 同人ゲームの潮流①

同人ゲームの過去、現在、未来

三宅陽一郎 (DiGRA JAPAN 研究委員)

y.m.4160@gmail.com

DiGRA Japan 9月公開講座 同人ゲームの潮流①

同人ゲームの過去、現在、未来

講演 **同人ゲームの全体像**

七邊信重（東京大学大学院情報学環 特任助教）

講演 **ゲーム作りの文化のために**

—独立系デベロップメントシーンの比較試論—

井上明人（国際大学GLOCOM 研究員/助教）

本日の予定

■ DiGRA Japan のご案内 (5分)

遠藤雅伸 (株式会社モバイル&ゲームスタジオ代表取締役会長、
DiGRA Japan 理事 兼 研究委員長)

■ 「同人ゲームの潮流」シリーズの開催のご説明 (5分)

司会 三宅 陽一郎 (株式会社フロム・ソフトウェア、DiGRA Japan 研究委員)

■ 講演① 同人ゲームの全体像 (50分)

七邊信重 (東京大学大学院情報学環 特任助教)

■ 講演② ゲーム作りの文化のために

—独立系デベロップメントシーンの比較試論— (50分)

井上明人 (国際大学GLOCOM 研究員/助教)

■ 休憩 (10分)

20:00

■ パネル・ディスカッション (30分)

20:30

■ 懇親会



DiGRA JAPAN のご案内

DiGRA JAPAN とは？

- DiGRA(Digital Game Research Association)は、非営利のゲーム研究に関する国際学会
- **日本デジタルゲーム学会(DiGRA JAPAN)**は日本国内におけるデジタルゲーム研究の発展及び普及啓蒙を目指し設立された団体
- 会長 馬場 章（東京大学 大学院情報学環 教授）
- 日本デジタルゲーム学会はDiGRAの日本における拠点として、**デジタルゲーム研究の発展及び普及啓蒙**に取り組んでいます。
- 2007年には、国際学術会議 DiGRA2007 を主催

DiGRA JAPAN 公開講座とは

- 毎月、最終金曜日に開催（講演2時間＋懇親会）
- アナウンスはDiGRA Japan **メイリングリスト**と、サイト上で行います。
- 申し込みはサイト上の申し込みフォームから
- テーマと講師はゲーム産業、ゲーム研究のニーズを察知し研究委員会で決定
- **人文、社会、技術、デジタルゲーム全般**におけるテーマを対象とする

運営メンバーと活動の記録



国際的な学術会議DiGRA2007が開催。
ファミコンの父と『パックマン』のクリエイターによる記念対談が実施
(ファミ通.COM)

http://www.famitsu.com/game/news/1210898_1124.html



【DiGRA2007】『ゼビウス』遠藤雅伸氏と『ドシン』飯田和敏氏が
日本のゲーム業界について大激論 (INSIDE GAMES)

<http://www.inside-games.jp/news/240/24012.html>



The Third International Conference of Digital Games Research Association
DiGRA2007
situated play

運営メンバーと活動の記録



DiGRA JAPAN、第8回月例研究会
『『Mr.SPLASH!』に見るゲーム性』を開催
13年ぶりの新作ファミコンソフトから「ゲーム性とは何か?」を語る
(Game Watch)

http://www.watch.impress.co.jp/game/docs/20070604/digra_08.htm



ゲームレーティング制度のいまを探る——
”ゲームレーティング研究会”が公開講座を実施

(ファミ通.COM)

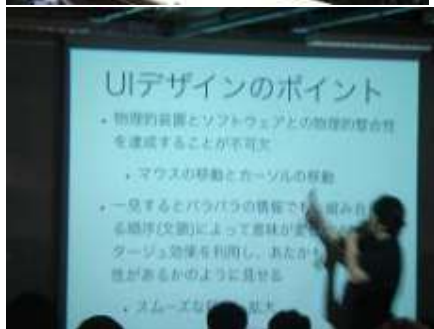
http://www.famitsu.com/game/news/1217733_1124.html

最近の公開講座



6月 「『SPORE』を読む～ウィル・ライトの思想とゲームデザイン」

講師 新 清士 (IGDA日本代表)
三宅 陽一郎 (フロム・ソフトウェア)



7月 「iPhoneにおけるアプリ開発と流通」

講師 清水亮氏 (株式会社ユビキタスエンターテインメント)



8月 「テレビゲームとレーティングの社会受容」調査レビュー
～テレビゲームのレーティングを社会はどう捉えているか～」

講師 ゲームレーティング研究会メンバー

これからの公開講座



9月 同人ゲームの潮流① 「同人ゲームの過去、現在、未来」

講師 井上明人(国際大学GLOCOM 研究員/助教)
七邊信重(東京大学大学院情報学環 特任助教)



10月 同人ゲームの潮流②

「ひぐらし/うみねこのなく頃に」に見るコンテンツとコミュニティ(仮)

講師 竜騎士07 (07th Expansion、シナリオ、グラフィック)
BT (07th Expansion、HP管理運営、スクリプト)



11月 ゲームAIの革命 「モンテカルロ法を学ぶ」(仮)

DiGRA JAPAN 正会員のご案内

- 正会員
- 入会金 無料
- 年会費 年間(4月～翌年3月)10,000円
- 会員特典
 - 会誌の贈呈
 - 定例研究会・公開講座等のご案内
 - 有料イベントへのご招待
 - (公開講座は全て無料となります)

詳細は、DiGRA Japan のサイトに記載されております。

DiGRA JAPAN 学生会員のご案内

- 学生会員
- 入会金 無料
- 年会費 年間(4月～翌年3月)2,000円

(注)規定改定により、2009年4月1日以降は5,000円となります。

- 会員特典

定例研究会・公開講座等のご案内
有料イベントへのご招待

(公開講座は全て無料となります)

詳細は、DiGRA Japan のサイトに記載されております。



学生アルバイトは常に募集！



ご意見・ご要望は研究委員まで！



本日の予定

- DiGRA Japan **のご案内** (10分)
遠藤雅伸 (株式会社モバイル&ゲームスタジオ代表取締役会長、
DiGRA Japan 理事 兼 研究委員長)
-

- 講演① **同人ゲームの全体像** (50分)
七邊信重 (東京大学大学院情報学環 特任助教)
-

- 講演② **ゲーム作りの文化のために**
—独立系デベロップメントシーンの比較試論— (50分)
井上明人 (国際大学GLOCOM 研究員/助教)
-

- 休憩 (10分) 20:00
-

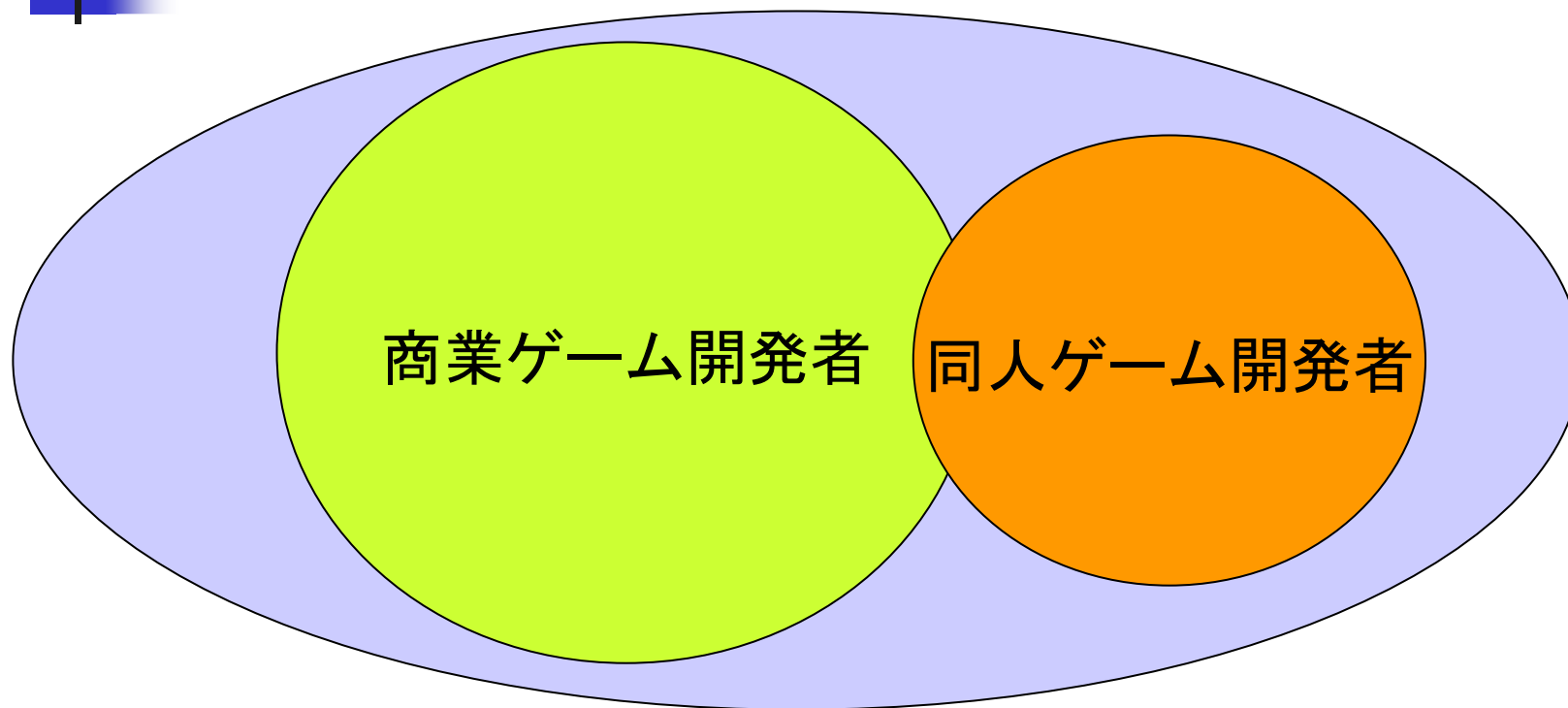
- パネル・ディスカッション (30分) 20:30
-

- 懇親会
司会 三宅 陽一郎 (株式会社フロム・ソフトウェア、DiGRA Japan 研究委員)



シリーズ「同人ゲームの潮流」のご案内

ゲーム開発

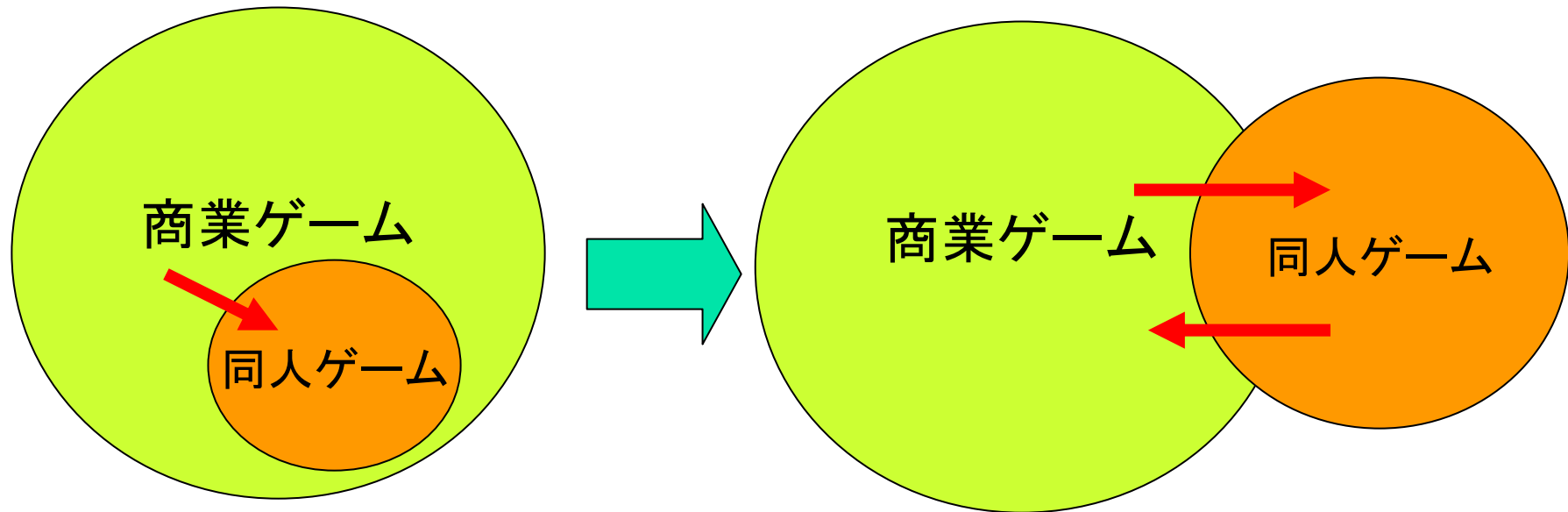


「ゲーム開発者 = 商業ゲーム開発者」ではない。

ゲーム開発者 = 商業ゲーム開発者 + 同人ゲーム + 一般ユーザー + ...

ゲーム開発の民主化

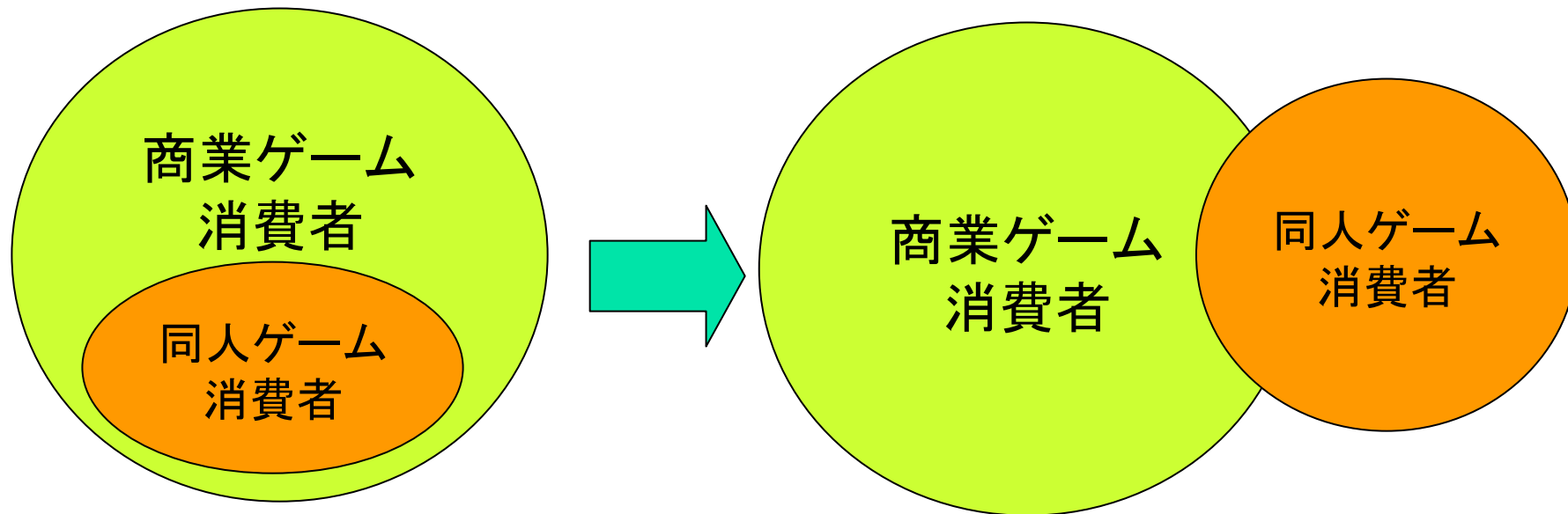
ゲームデザイン



「同人ゲーム = 小さな商業ゲーム」ではない。

同人ゲームは商業ゲームと違う新しくオリジナルなゲームの文脈を持ち始めている。

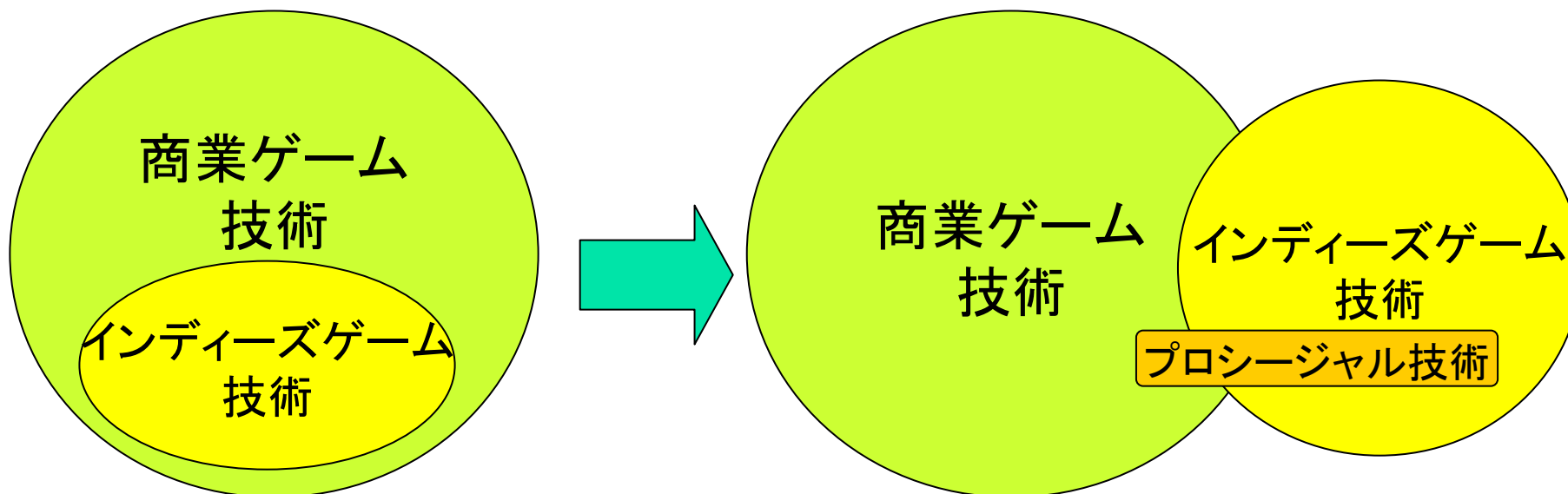
ビジネス & コミュニティ



「同人ゲーム消費者 < 商業ゲーム消費者」ではない。
同人ゲームだけを好む層、或いは、全く別のジャンルと捉えている消費者層がある。

同人ゲームは商業ゲームと違う新しくオリジナルなゲーム市場を持ち始めている。

技術

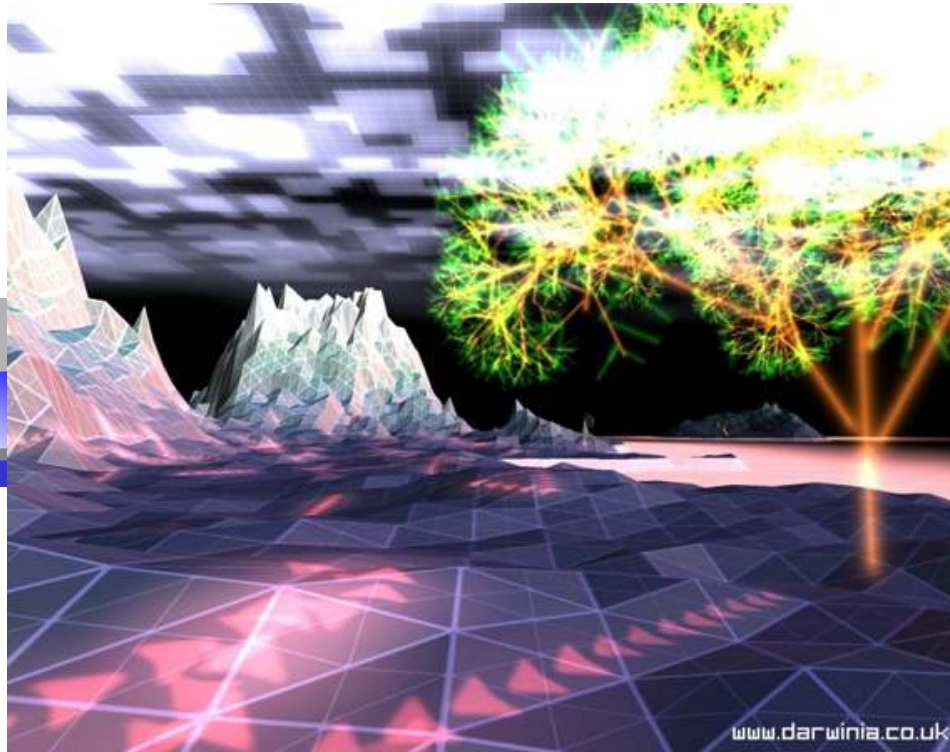


「インディーズゲームの技術 < 商業ゲーム技術」ではない。

プロシージャル技術(手続き型自動生成技術)のように
インディーズゲームにおいて本領が発揮される技術もある。

文字列からの地形自動生成

Darwinia(Introversion Software)



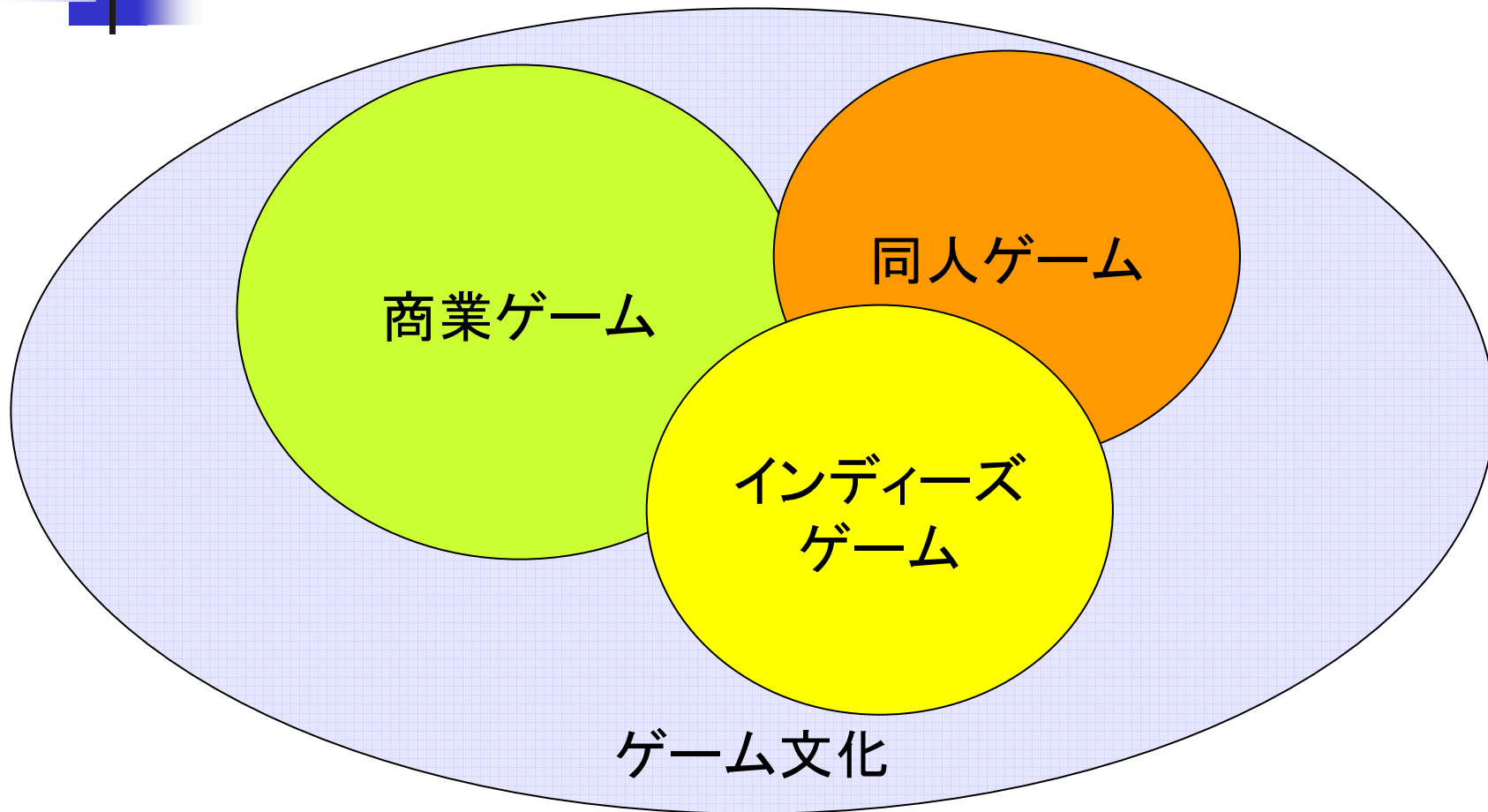
小さなプロダクションでも
プロシージャルを使うことで
質の高い大きなゲームを
作ることができる可能性を
知らしめて、英語圏の
ゲーム関係者に衝撃と注目
を集めている

- (1) 4人で製作
- (2) ベッドルーム・プログラマー2人
- (3) グラフィックアー 0人
- (4) 2006年 Independent game festival 大賞

[Introversion Software, "Procedural Content Generation", GameCareerGuide.com, 2007](#)

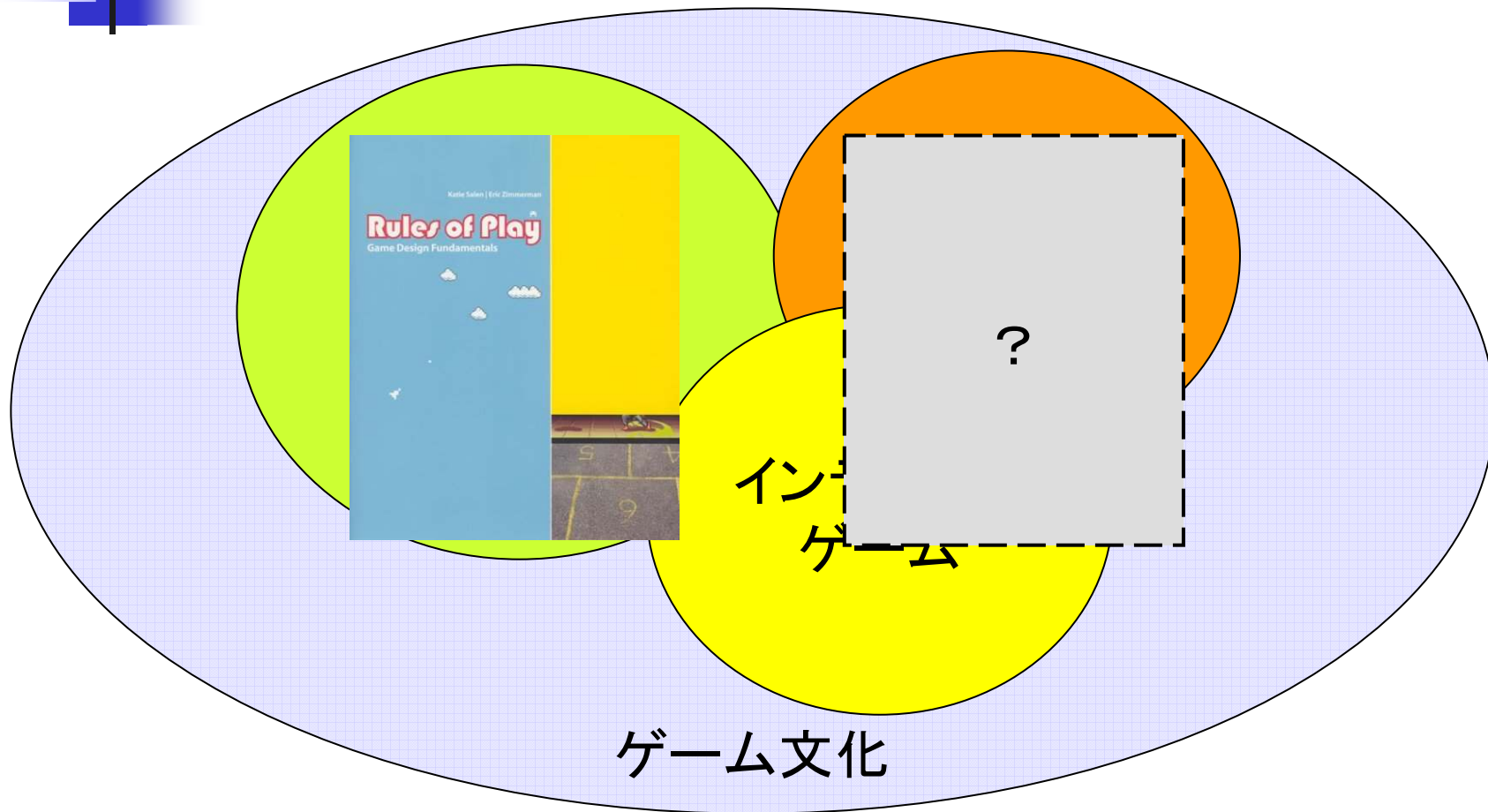
4gamers(体験版):<http://www.4gamer.net/patch/demo/darwinia/darwinia.shtml>

ゲーム学 & ゲーム論




ゲーム文化を語る上で、もはや同人、インディーズゲームは欠かせない。

ゲーム学 & ゲーム論

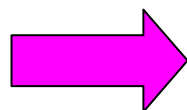


ゲーム文化を語る上で、もはや同人、インディーズゲームは欠かせない。



同人ゲームの潮流

- 同人ゲームの多様で大きな動きに対して、それを捉える言葉が足りていない。
- ゲーム開発者、ゲーム開発、ビジネス、コミュニティー、技術、ゲーム学、... 様々な角度から同人ゲームを捉える言説を展開する



「同人ゲームの潮流」シリーズ

これからの公開講座



9月 同人ゲームの潮流① 「同人ゲームの過去、現在、未来」

講師 井上明人(国際大学GLOCOM 研究員/助教)
七邊信重(東京大学大学院情報学環 特任助教)



10月 同人ゲームの潮流②

「ひぐらし/うみねこのなく頃に」に見るコンテンツとコミュニティ(仮)

講師 竜騎士07 (07th Expansion、シナリオ、グラフィック)
BT (07th Expansion、HP管理運営、スクリプト)



?月 同人ゲームの潮流③~

研究委員会において審議中. リクエストや意見があれば、アンケートか、懇親会で研究委員にお話ください。

本日の予定

■ DiGRA Japan のご案内 (5分)

遠藤雅伸 (株式会社モバイル&ゲームスタジオ代表取締役会長、
DiGRA Japan 理事 兼 研究委員長)

■ 「同人ゲームの潮流」シリーズの開催のご説明 (5分)

司会 三宅 陽一郎 (株式会社フロム・ソフトウェア、DiGRA Japan 研究委員)

■ 講演① 同人ゲームの全体像 (50分)

七邊信重 (東京大学大学院情報学環 特任助教)

■ 講演② ゲーム作りの文化のために

—独立系デベロップメントシーンの比較試論— (50分)

井上明人 (国際大学GLOCOM 研究員/助教)

■ 休憩 (10分)

20:00

■ パネル・ディスカッション (30分)

20:30

■ 懇親会



それでは講演をお楽しみください！



パネル 議題①



パネル 議題②



パネル 議題③



本日の予定

- DiGRA Japan **のご案内** (10分)
遠藤雅伸 (株式会社モバイル&ゲームスタジオ代表取締役会長、
DiGRA Japan 理事 兼 研究委員長)

- 講演① **同人ゲームの全体像** (50分)
七邊信重 (東京大学大学院情報学環 特任助教)

- 講演② **ゲーム作りの文化のために**
—独立系デベロップメントシーンの比較試論— (50分)
井上明人 (国際大学GLOCOM 研究員/助教)

- 休憩 (10分) 20:00

- パネル・ディスカッション (30分) 20:30

- 懇親会
司会 三宅 陽一郎 (株式会社フロム・ソフトウェア、DiGRA Japan 研究委員)