

# 日本デジタルゲーム学会 2017年度年次総会

2018年3月3日（土）

時間：10:00～11:00

場所：福岡工業大学短期大学部

# 会員構成 (2018年2月20日現在)

全会員数は311名 (前年比+ 1名) ※申込中8名含む

- 1) うち正会員259名 (前年比+7名)
- 2) うち学生会員37名 (前年比-14名)
- 3) 賛助会員は7団体 (前年比同じ)

会員資格停止者 32名

- 1) 4年(2014-2017年度)未納かつ連絡のない方 15名
- 2) 3年(2015-2017年度)未納かつ連絡のない方 17名

有効会員総数 264名 (2分の1 = 132名)

※有効会員総数 = (正会員 + 学生会員) - (資格停止者)

※有効会員には、賛助会員と申込中会員を含まない

- ◆ 第一号議案 2017年度 活動報告
- ◆ 第二号議案 2018年度 活動計画
- ◆ 第三号議案 2016年度 決算
- ◆ 第四号議案 2017年度 予算の執行報告
- ◆ 第五号議案 2018年度 予算案
- ◆ 第六号議案 役員選挙結果
- ◆ 第七号議案 表彰およびその他

# 第一号議案：2017年度 活動報告

1. 理事会
2. 研究委員会
3. 編集委員会
4. 広報委員会
5. 国際委員会

## 【組織運営】

- 会員数の推移：正会員は増加、学生会員は減少。

2017年度末 311名 賛助会員 7団体

- 役員選挙規定に基づく会長、理事選挙を実施し、次期の学会運営体制を選出した。
- 「年次大会」の国内巡回開催の定例化に加え、「夏期研究発表大会」（主として関東開催）と「国際日本ゲーム研究カンファレンス（International Conference on Japan Game Studies、略称Replaying Japan）」（国内／海外の交互開催）を定例化し、学会主催の研究発表大会を三本柱にするとともに、国際化を進めた。
- DiGRA 2019 Annual Conference 京都開催 DiGRAへの申請・内諾
- オーラルヒストリーのタスクフォース活動

## 【組織連携】

下記の外部事業を主催、後援、協賛した。

- ① 「第6回シリアスゲームジャム～えいごでコミュニケーション English Please～」 東京・神田(株)ジェイ・クリエイション  
2017年12月16日（土）、17日（日）（ゲーム教育SIG主催）
- ② 一般社団法人デジタルメディア協会「AMDシンポジウム2017・世界を席卷するe-Sports ～取り残された日本の挑戦～」、東京都 ベルサール九段  
2017年9月7日（木）（後援）
- ③ 情報処理学会エンタテインメントコンピューティング研究会「エンタテインメントコンピューティング2017」宮城県 東北大学  
2017年9月16日（土）～18日（月）（協賛）
- ④ ゲームビジネスアーカイブ運営委員会「第3,4回トークライブ」東京都 銀座松竹スクエア2017年10月27日、2018年2月27日（協賛）

## ■夏季研究発表大会の開催

- 2017年9月2日(土)  
専修大学生田キャンパス
- 参加者83名



## ■第8回年次大会の開催

- 2018年3月2日(金)~3日(土)
- 福岡工業大学短期大学部(福岡県福岡市)
- 開催年と年度の乖離より呼称を開催回数に変更

## ■委員会活動

- ◆年次大会・夏季大会の運営委員会  
属人化の防止を進めました

## ■SIG活動

### ◆ゲームメディアSIG

- 第9回研究会「Webニュースサイトの歴史とトレンドの変遷」  
2017年8月10日(収録：7月27日) Youtube DiGRA JAPAN チャンネル

### ◆ゲーム教育SIG

- 第6回 シリアスゲームジャム  
～えいごでコミュニケーション English Please～  
2017年12月16日(土)～17日(日) 於(株)ジェイ・クリエイション

## ◆論文誌の刊行

- ◆第9巻第2号（2017年6月発行）
- ◆第10巻第1号の刊行（2017年12月発行）※2月下旬発送
- ◆第10巻第2号（第11巻第1号）は次年度早々に発行を目指す

## ◆特集コーナーの状況：下記の特集を継続中

- ◆CEDEC特集
- ◆年次大会特集
- ◆卒業研究特集

## ◆査読体制の整備

### ◆査読期間の短縮及び管理強化のためシステム整備完了

- ◆査読状況チェックの共有化などにより2014年度から査読期間の短縮が進んだ
- ◆現在おおむね3か月以内に1回目の査読が完了

### ◆オンサイトの編集委員会とSkypeの編集委員会を隔月ごとに開催

### ◆新規に玉宮委員が2017年度より参画

## ◆ 査読管理システムの定期的なアップデート

- ◆ 編集委員と事務局の役割分担による運営の効率化・迅速化

### ◆ 査読システム管理業務の委託項目の追加

- ◆ (新規) 著者へ完成稿PDFファイル送付
- ◆ (新規) 査読管理表の更新
- ◆ (新規) 遅延項目の確認と担当者へのリマインド

## ◆論文誌の位置づけの再確認

- ◆論文誌の考え方を理事会で議論し方向性を確認

- ◆ゲーム研究の拡大のために「石は拾っても珠は捨てるな」の精神の確認

- ◆不採録原稿も査読者の建設的な指摘とともに再投稿を奨励

- ◆査読ガイドライン・投稿規定の改訂

- ◆査読ガイドラインは暫定改定を2017年6月より運用

## ◆採択率

	原著		実践		SP		ノート		投稿計	採択計	採択率
	投稿	採択	投稿	採択	投稿	採択	投稿	採択			
2008	9	5	0	0	3	2	0	0	12	7	58.3%
2009	14	11	0	0	6	3	0	0	20	14	70.0%
2010	8	4	2	1	8	6	0	0	18	11	61.1%
2011	7	2	1	0	1	1	0	0	9	3	33.3%
2012	3	0	0	0	2	1	2	1	7	2	28.6%
2013	7	0	2	0	0	0	5	5	14	5	35.7%
2014	6	2	1	1	0	0	0	0	7	3	42.9%
2015	4	1	1	0	2	1	0	0	7	2	28.6%
2016	7	5	1	1	1	0	0	0	9	6	66.7%
2017	5	0(4)	0	0	1	0	3	2(1)	9	3(5)	-
計	65	30	8	3	23	14	7	6	103	53	51.5%
種別採択率	46.2%		37.5%		60.9%		85.7%				

## ◆論文のオンライン化対応

- ◆J-Stageへ利用申請手続きを完了。

- ◆2018年度から利用開始

  - ◆利用開始に向けた説明会が今夏から始まる

## ① 広報委員会、広報委員

粟飯原委員が学生委員から広報委員へ。特に国際化委員会と連携して、サイトの英語化を進めている。

## ② 公式ホームページのリニューアルの実装

田端委員、粟飯原委員を中心に、公式ホームページのデザインを一新し、2015年10月12日から正式に実装しており、毎月、リニューアルを繰り返している。

## ③ ニュースレターの発行

2017年4月-2018年3月までの間に定期的（毎月）にニュースレターの発行を進めた。100号を超えた！最近では田端委員を中心に。

## ④ 国際連携

日本国際ゲームカンファレンス（Replaying Japan）における告知活動を協力中村委員を中心に。

## ⑤ 新コーナー コラム・復刻ページ

七邊委員を中心に。



日本デジタルゲーム学会 DiGRA JAPAN digital games research association JAPAN

日本デジタルゲーム学会 (DiGRA JAPAN) > ENGLISH

ホーム DIGRA JAPAN とは 入会案内 ダウンロード その他の情報

第8回年次大会 in 福岡工業大学短期大学部 (福岡県福岡市)

2018年3月2日(FRI)・3日(SAT)  
「ゲーム、その自由な世界」

第8回日本デジタルゲーム学会年次大会 2018年3月2日-3日 参加受付中

美しく、  
見やすく、  
瑞々しい。

トピックス

- 2018年02月16日 **new** 第8回年次大会 事前申込/懇親会申込の締切を2/21(水)15時まで延長
- 2018年02月13日 **new** マルチメディア振興センターが報告書「アニメ・ゲームによる地域活性化に関する調査研究」をオンラインで公開
- 2018年02月07日 **new** 第8回年次大会[3/2(金)-3(土)]の特設ページを公開 参加申込も開始(懇親会申込は2/18まで)
- 2018年01月18日 ゲームビジネスアークライブ 第4回トークライブ[2/27(火)]
- 2018年01月18日 2017年度 学会賞・若手奨励賞推薦のお知らせ
- 2018年01月09日 Replaying Japan 2018国内公募の開始について
- 2017年12月25日 2017年度日本デジタルゲーム学会役員選挙結果について
- 2017年12月24日 日本デジタルゲーム学会論文誌「CEDEC 2017論文特集」のお知らせ
- 2017年12月17日 第二期ゲーム研究誌書会がユールの著作を読む参加者を募集
- 2017年12月17日 明治大学がシンポジウム「ゲーム研究の新時代に向けて」を開催(1月21日(日))

日本デジタルゲーム学会  
学会誌 投稿募集中

**研究部会**

ゲームメディアSIG ... ゲーム教育SIG ...  
ゲームデザインSIG、オンラインゲームSIG  
... オーラルヒストリー ...

**DiGRA JAPAN SNS**

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です。

関連イベントのお知らせ

## [Pac-Man Creator, Toru Iwatani is assigned to be the President of Digital Game Research Association Japan](#)

投稿日:2016年5月30日

いいね! 0 ツイート



We are excited to announce that Professor Toru Iwatani has been assuming the office of President for DiGRA Japan Chapter since April 1 2015.

He is known as the creator of Pac-Man, which took the world by storm and became one of the most iconic characters in the golden age of arcade video game. During his career, he has also been credited for numerous popular titles developed by Namco as a producer.

Stay tuned for other exciting news coming from our chapter under new presidency.

## [Report on Open-Forum Regarding Game Design Studies](#)

いいね! 0 ツイート

The report on The 2nd Open-Forum on Game Design Studies: "Encounter-Game and Historical Studies" which was held on Feb 7 2016 at Toyo Bunko Museum. is provided in the following link (In Japanese only)

<http://digrajapan.org/?wpdmact=process&did=MzMuaG90bGluaw>

The report is created by Ottojro Machikane and Mitsuhiro Okamoto

We really appreciate your contribution.

投稿日:2017年1月25日

いいね! 0 ツイート

The 1<sup>st</sup> Serious and Applied Game Summit is the first summit to talk about "Save the World by the Power of Games". Researchers, developers and users in the fields who needs the power of games get together at this summit, and talk and exchange information about Serious and Applied Games.



Data: Feb. 24 (Fri), 2017, 13:00-17:00 (summit), 17:30-19:00 (networking reception)  
Venue: Embassy of the Kingdom of the Netherlands in Japan  
Host: the Japan Digital Game Association (DiGRA) Education SIG  
Co-host: Embassy of the Kingdom of the Netherlands (in Japan)  
Organizing Committee: Yoshihiro Kishimoto, Masa Furuichi, Luite Douma

## [Chiba University held Learning Game Hackathon in Tokyo](#)

いいね! 5 ツイート

On December 3rd and 4th, 2016, Fujikawa Lab- the Research Lab specialized in the Curriculum Instruction Development has conducted 2-days edutainment or e-learning game development hakathon at the headquarters of GREE, Inc. The hakathon focused on developing edutainment software for Social Studies and Home Studies for the 5th and the 6th graders.



## [A Research Map on the Digital Game Studies in Japan is now online](#)

投稿日:2017年6月28日

いいね! 0 ツイート

The research group one of which consist of members of DiGRA Japan and Vice President of DiGRA, namely Koichi Hosi Ph.D, Akito Inoue, Kazufumi Fukuda Ph.D and Shinji Matunaga Ph.D, working under the Agency of Culture, Japan has compiled the current research map on digital game in Japan and now is available on line from the following link.

<https://goo.gl/UZZQFV>

Any researchers who would like to find out the latest trend on the Japanese videogame research are encourage to download.

## [DiGRA Japan Annual Conference 2016 Program](#)

投稿日:2017年5月30日

いいね! 0 ツイート

DiGRA Japan Annual Conference 2016 was held from March 11-12 2017 at Seijo University in Aichi Prefecture, Japan, You can find the program [here](#)

## [The 1st Serious and Applied Game Summit](#)

投稿日:2017年1月25日

いいね! 0 ツイート

The 1<sup>st</sup> Serious and Applied Game Summit is the first summit to talk about "Save the World by the Power of Games". Researchers, developers and users in the fields who needs the power of games get together at this summit, and talk and exchange information about Serious and Applied Games



## ⑤ 大会開催地域での広報活動を継続

DiGRA Japan2017年夏季研究発表大会並びに日本デジタルゲーム学会 2017年次大会の特設ページの開設を促進した。

これまで以上に地域の特色を生かした広報展開を実現した。

## ⑥ ソーシャルメディアでの活動を進展

Facebookの公式アカウントにて定期的な情報発信を展開。

Facebook投稿数のリーチは**最大トータルで3200を達成**

映像コンテンツについてはYoutubeチャンネルに移管。

登録数として**全体で570人、最も人気のあるコンテンツのViewで700人を達成**

## ⑦ 夏季大会、年次会の映像アーカイブ収集

第一回年次大会から現在までの映像アーカイブを一か所に集約

今後も継続的に収集予定。データの収集はある程度、終了し、公開へ向けて準備中。

522 Followers (2016)  
575 Followers (2017)  
644 Followers (2018)

Facebookページ 受信箱 1 お知らせ インサイト 投稿ツール



日本デジタルゲーム学会 - Digra Japan  
@digrajapan

- ホーム
- ページ情報
- 写真
- イベント
- 動画
- 投稿
- コミュニティ
- 広告を出す
- 広告を管理

「いいね！」済み フォロー中 シェア

日本デジタルゲーム学会 - Digra Japan  
作成者: 田端 秀輝 [?] · 2月20日 18:47 ·

第8回年次大会 懇親会/事前申込 21日15時まで  
[https://digrajapan.org/?page\\_id=5101](https://digrajapan.org/?page_id=5101)

昨日サーバトラブルがあったため、3/2-3に福岡工業大学短期大学部で開催される年次大会の懇親会/事前登録申込について【2/21の15時まで】延長いたします。... もっと見る



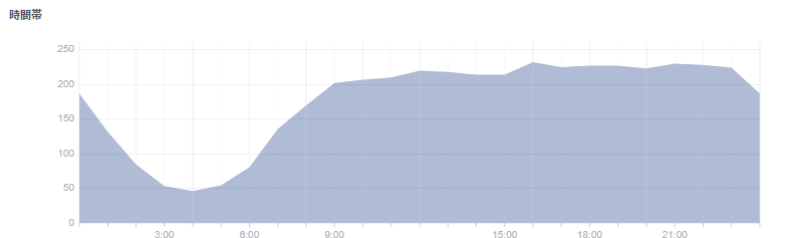
日本デジタルゲーム学会 第8回年次大会 参加登録フォーム | DiGRA JAPAN

2018年3月2日(金)、3月3日(土)に福岡工業大学短期大学部にて開催される「日本デジタルゲーム学会 第8回年次大会」の参加登録フォームです。

DIGRAJAPAN.ORG

28人にリーチしました 投稿を宣伝

いいね! コメントする シェアする



公開済みの投稿

■ リーチ
 ■ 投稿クリック数
 ■ リアクション、コメント、シェア

公開日時	投稿	タイプ	ターゲット設定	リーチ	エンゲージメント	ステータス
2018/02/20 18:47	第8回年次大会 懇親会/事前申込申込 21日15時まで	🔗	🌐	28	10	投稿を宣伝
2018/02/20 18:10	昨日より学会の公式サイト http://digraJapan.org に	🔗	🌐	12	00	投稿を宣伝
2018/02/19 16:30	現在、学会の公式サイト digraJapan.org 及び 同ドメ	🔗	🌐	141	81	投稿を宣伝
2018/02/16 21:41	第8回年次大会 事前申込/懇親会申込の締切を2/20	🔗	🌐	155	64	投稿を宣伝
2018/02/14 21:03	第8回年次大会(3/2(金)-3(土))の参加申込受付中(懇	🔗	🌐	27	00	投稿を宣伝
2018/02/13 23:57	日本デジタルゲーム学会 - Digra Japanさんが自分の	🔗	🌐	106	82	投稿を宣伝
2018/02/13 23:56	一般財団法人マルメディア振興センターは、報	🔗	🌐	188	1310	投稿を宣伝

公開日時	投稿	タイプ	ターゲット設定	リーチ	エンゲージメント	ステータス
2018/02/20 18:47	第8回年次大会 懇親会/事前申込申込 21日15時まで	🔗	🌐	28	10	投稿を宣伝
2018/02/20 18:10	昨日より学会の公式サイト http://digraJapan.org に	🔗	🌐	12	00	投稿を宣伝
2018/02/19 16:30	現在、学会の公式サイト digraJapan.org 及び 同ドメ	🔗	🌐	141	81	投稿を宣伝
2018/02/16 21:41	第8回年次大会 事前申込/懇親会申込の締切を2/20	🔗	🌐	155	64	投稿を宣伝
2018/02/14 21:03	第8回年次大会(3/2(金)-3(土))の参加申込受付中(懇	🔗	🌐	27	00	投稿を宣伝
2018/02/13 23:57	日本デジタルゲーム学会 - Digra Japanさんが自分の	🔗	🌐	106	82	投稿を宣伝
2018/02/13 23:56	一般財団法人マルメディア振興センターは、報	🔗	🌐	188	1310	投稿を宣伝
2018/02/05 20:22	第8回年次大会(3/2(金)-3(土))の特設ページを公開	🔗	🌐	901	7214	投稿を宣伝
2018/01/20 13:49	2018年1月21日(日)、明治大学グローバルホー	🔗	🌐	773	5918	投稿を宣伝
2018/01/19 12:28	2017年度 学会員・若手奨励賞推薦のお願い 日本デ	🔗	🌐	413	476	投稿を宣伝
2018/01/19 12:26	ゲームビジネスアークアィブ 第4回トークライブ(2/2	🔗	🌐	164	93	投稿を宣伝
2018/01/13 11:56	https://www.amazon.co.jp/dp/464116519X 一小路先	🔗	🌐	172	73	投稿を宣伝
2017/12/24 16:02	日本デジタルゲーム学会では、下記の通り、「C	🔗	🌐	167	61	投稿を宣伝
2017/12/24 12:17	2018年3月2日(金)3日(土)の第8回年次大会の発表申	🔗	🌐	115	40	投稿を宣伝
2017/12/20 12:27	日本デジタルゲーム学会 (DiGRA Japan) 会長お	🔗	🌐	158	150	投稿を宣伝

330 Followers (2016)  
 397 Followers (2017)  
 478 Followers (2018)

**DiGRA JAPAN**  
 @DIGRA\_JAPAN

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です。Facebookページもできました。 [facebook.com/digrajapan](https://facebook.com/digrajapan)

[digrajapan.org](https://digrajapan.org)

2013年4月に登録

ツイート

181 画像と動画

ツイートと返信    メディア

**DIGRA JAPAN** @DIGRA\_JAPAN · 2月20日  
 当日会場での申込も可能ですが21日15時までにお申し込みされると大会参加費が事前申込価格として1000円割引になります。(申込区分：一般会員、非会員(一般)の場合)

プログラムにつきましては、大会公式サイト [digrajapan.org/conf8th/](https://digrajapan.org/conf8th/) をご覧ください。

**8th DiGRA JAPAN**  
 第8回日本デジタルゲーム学会年度年次大会が開催されます [digrajapan.org](https://digrajapan.org)

このスレッドを表示

**DIGRA JAPAN** @DIGRA\_JAPAN · 2月20日  
 第8回年次大会 懇親会/事前申込申込 21日15時まで [digrajapan.org/?page\\_id=5101](https://digrajapan.org/?page_id=5101)

昨日サーバートラブルがあったため、3/2-3に福岡工業大学短期大学部で開催される年次大会の懇親会/事前登録申込について【2/21の15時まで】延長いたします。

このスレッドを表示

## フィンランド訪問記(1) ヘルシンキ編

投稿日: 20

いいね! 34 ツイート

日本デジタルゲーム学会会員の小林(七邊) 信重と申します。9月7日～13日、[科学技術融合振興](#) 様から頂いた研究資金に基づいて、小山友介先生(芝浦工業大学)と田中絵麻研究員(マルチメディア)と共に、フィンランドのヘルシンキとタンペレに出張してきました。

この出張について、本学会の広報委員の皆様から「その内容を報告してはどうか」というご提案を頂いて、ヘルシンキとタンペレでの調査内容について、数回に分けてご報告させていただきます。

まず初めに、今回の出張日程は主に次の通りでした。

9月07日(木) ヘルシンキ着  
 9月08日(金) アールト大学、ヘルシンキ・ゲーム・ファクトリー訪問  
 9月09日(土) タンペレ着  
 9月10日(日) Tracon参加  
 9月11日(月) タンペレ大学訪問  
 9月12日(火) ゲーム博物館  
 9月13日(水) 帰国

以上の活動のうち、今回は首都ヘルシンキでの調査についてご報告いたします。

9月8日朝、日本とフィンランドのゲーム産業の研究などをされている[ミーカ・レトキネンさん](#)と打ち合わせ、私たちはアールト大学に向かいました。ミーカさんとは、彼が東京大学の特任教員をされていた大使館経由で[小林\(七邊\)のレポート](#)を読まれたことをきっかけに、交流させて頂くようになり、現在はフィンランドと日本のゲーム・音楽産業に関する[著作](#)を出版されていますが、現在はアールト大 IDBM(International Design Business Management)専攻の客員助教として、新しい[イノベーション](#)を立ち上げられています。

一方、私たちの研究グループは、現在、タンペレ大学の研究グループとも連携して、モバイルゲームGOJをはじめとする位置情報ゲームのプレイヤーに関する統計調査を実施しています。この調査にご協力しているということもあり、その中間報告をアールト大学で実施しました。小山先生が作成した[ライク](#)に基づいて、ミーカさんと参加された学生さんと非常に刺激的な議論を行いました。なお、小年度、サバティカル制度を利用してアールト大学に滞在される予定です。



## フィンランド訪問記(2) タンペレ編(1)

投稿日: 2017年9月17日

いいね! 25 ツイート

日本デジタルゲーム学会の小林(七邊)です。9月7日～13日に行ったフィンランド出張のご報告の2回目です。今回は、今回第2の都市とも呼ばれるタンペレでの調査内容についてご報告します。タンペレでの活動は、主に次の通りでした。

9月10日(日) Tracon参加  
 9月11日(月) タンペレ大学訪問  
 9月12日(火) ゲーム博物館

まず、「Tracon」について。9月10日、現地で日本とフィンランドをつなぐマンガ同人誌活動をされているサークル「[さんま堂](#)」の太田様とビンヤ様などのご厚意で、タンペレで毎年開催されているRPGやアニメ、マンガのファンイベント「[Tracon 2017](#)」に参加しました。日本からの参加者も多かったため、イベントの[日本語ページ](#)も用意されていました。

Traconは、有志に運営されているイベントです。12回目を迎える今年は、9月8日～10日にムーミン博物館も設置されているタンペレホールで開催されました。5,000人以上が列年参加する国内最大規模のファンイベントですが、今年はずいぶんチケットが事前に完売しました。なお、ヘルシンキでは[YUKICON](#)というビデオゲームに関する大きなイベントが開かれているそうです。



## フィンランド訪問記(3) タンペレ編(2)

投稿日: 2017年9月18日

いいね! 14 ツイート

日本デジタルゲーム学会の小林(七邊)です。9月7日～13日に行ったフィンランド出張のご報告の3回目です。今回は、タンペレ大学とゲーム博物館についてご報告します。

改めて記すと、タンペレでの活動は主に次の通りでした。

9月10日(日) Tracon参加  
 9月11日(月) タンペレ大学訪問  
 9月12日(火) ゲーム博物館

9月11日、私たちはタンペレ大学を訪問しました。昨年、小林(七邊)が[プログラミング教育](#)や[位置情報ゲーム](#)に関する調査で同大学を訪問した後、私たちはタンペレ大学の[フランス・マウラ先生](#)の研究グループやアールト大学のミーカさんと連携して、モバイルゲームや「ポケモンGO」をはじめとする位置情報ゲームのプレイヤーに関する統計調査を実施してきました。

そこで今回の研究打ち合わせでは、日本側から小山先生が、日本のスマートフォンゲーム市場の特徴や「ポケモンGO」の経済的・社会的影響について[報告](#)しました。また、タンペレ大学のJanne PaaivilainenさんとKati Alhaさんが、Facebookの「ポケモンGO」コミュニティ参加者1に対する調査から、同ゲームがプレイヤーに与えたポジティブ・ネガティブな社会的影響に関する統計調査の結果を報告しました。さらに、今後データの国際比較や国際学会への投稿について、オンラインで継続的に議論していくことを確認しました。



小山先生によるフィンランド滞在記も掲載予定  
「フィンランドより愛をこめて」(仮)

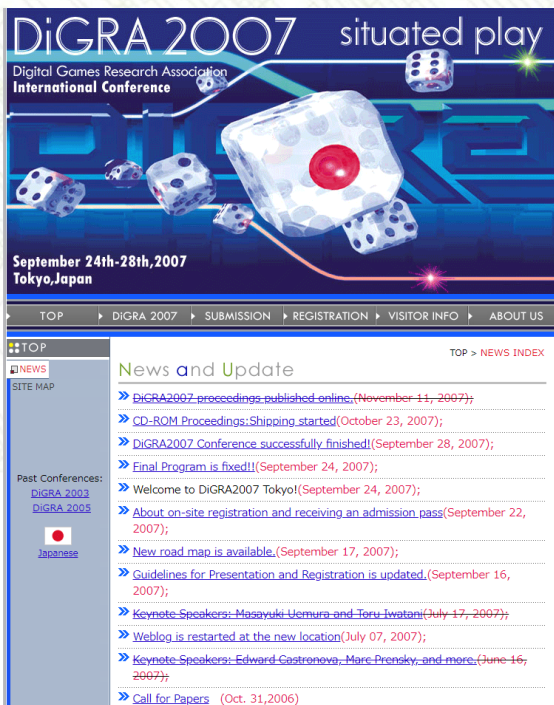


2007年に東京にて開催された国際学術会議

The Third Digital Games Research Association International Conference (DiGRA2007)のWebページを、DiGRA JAPANサーバー内にて再掲載しました。  
 (一部ページはリンク切れになっておりますが、ご了承ください)

<http://digrajapan.org/digra2007/> (英語ページ)

<http://digrajapan.org/digra2007jp/> (日本語ページ)





DIGRA JAPAN CHANNEL

チャンネル登録者数 96 人

ホーム

動画

再生リスト

チャンネル

概要



ゲームメディアSIG 第9回 講演動画

DIGRA JAPAN CHANNEL ·  
視聴回数 181 回 · 6 か月前



2016年夏季研究発表大会 奨励賞

DIGRA JAPAN CHANNEL  
視聴回数 29 回 · 1 年前



2016年夏季研究発表大会 基調講演

DIGRA JAPAN CHANNEL  
視聴回数 66 回 · 1 年前

アップロード動画 すべて再生



ゲームメディアSIG 第9回  
講演動画

視聴回数 181 回 · 6 か月前



2016年夏季研究発表大会 奨励賞

視聴回数 29 回 · 1 年前



2016年夏季研究発表大会 基調講演

視聴回数 66 回 · 1 年前



ゲームメディアSIG 第8回  
講演動画

視聴回数 315 回 · 1 年前



2016夏季大会2日目

視聴回数 79 回 ·  
1 年前 (に配信済み)

作成した再生リスト



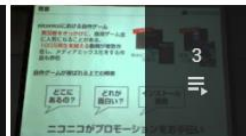
2015年夏季研究発表大会



ゲームデザイン討論会「奥野の百年、ゲームデザインの千



ゲームメディアSIG #06「ゲームメディア黎明期の歴史を



ゲームメディア研究会05「動画共有サイトとゲーマーコミ



2014夏季研究発表大会

< digrajapan ...

 1 投稿      10 フォロワー      0 フォロー中

メッセージ 

**DiGRA JAPAN**  
日本デジタルゲーム学会(DiGRA JAPAN) 公式アカウント  
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。  
[digrajapan.org/](http://digrajapan.org/)



DiGRA Japanとして共催している国際カンファレンスReplaying Japanを始め、海外のデジタルゲーム研究者とのネットワークを充実させ、組織的に国際連携を深めていく。

## ① Replaying Japanの共催

欧米日から100名程度の出席者を迎えるなど非常に盛況な国際イベントに当学会からも副会長、並びに国際委員など複数名が参加した

## ② DiGRA本体との連携の強化

DiGRA公式ホームページ内のDiGRA Japanに関する記載内容を大幅に刷新  
DiGRA Annual Conferenceの日本での開催に向けての活動を継続。

## ③ Chinese DiGRAとの連携の強化

Chinese DiGRAのトップで、DiGRA本体の広報担当委員も兼務するHanna Wirman氏に本大会に参加いただき、さらなる議論を進めている。

## 第二号議案：2017年度活動計画

1. 理事会
2. 研究委員会
3. 編集委員会
4. 広報委員会
5. 国際委員会

- 現理事会体制にて、役職、役割分担を精査しつつ、学会各事業について合理的な実施体制を整えるとともに、必要な財政的手当を行う。
- 地域研究会の設置を推進するとともに、全国のゲーム研究活動に対して積極的に協力、協賛する。
- 年次大会の全国巡回型の開催 + 夏期研究発表大会 + 国際日本ゲーム研究カンファレンス (Replaying Japan) の三本柱の活動体制の定例化のために必要な施策を実施する。
- オーラルヒストリーのタスクフォース活動を行う。
- DiGRA 2019 Annual Conference 実施体制を整える。

## 【委員会体制】

### 委員の異動

#### 「研究委員会」

##### 1) 委員長

遠藤 雅伸 (東京工芸大学)

##### 2) 委員

小野 憲史 (運営: IGDA日本 名誉理事)

川口 洋司 (オンラインゲームSIG: 日本オンラインゲーム協会 事務局長)

川村 景吾 (大会: フリーランス)

岸本 好弘 (ゲーム教育SIG: 東京工科大学)

ケネス・チャン (ゲームデザインSIG: フロム・ソフトウェア)

小山 友介 (運営: 芝浦工業大学)

嶋原 盛之 (ゲームメディアSIG: フリーランス)

田端 秀輝 (広報: フリーランス)  
中村 隆之 (大会: 神奈川工科大学)  
並木 勇人 (大会: セガゲームス)  
松隈 浩之 (デザイン: 九州大学)  
三宅 陽一郎 (運営: スクウェア・エニックス)  
原 寛徳 (大会: 東京工芸大学)  
福田 一史 (大会: 立命館大学)  
藤原 正仁 (大会: 専修大学)  
古市 昌一 (ゲーム教育SIG: 日本大学)

## 「編集委員会」

### 1) 委員長

三上 浩司 (東京工科大学)

### 2) 委員

伊藤 彰教 (東京工科大学)

梶並 知記 (岡山理科大学)

後藤 誠 (株式会社ゲーム・フォー・イット)

小山 友介 (芝浦工業大学)

渋谷 明子 (創価大学)

玉井 建也 (東北芸術工科大学)

玉宮 義之 (白鷗大学)

七邊 信重 (デジタルハリウッド大学)

藤本 徹 (東京大学)

三宅 陽一郎 (株式会社スクウェア・エニックス)

山口 浩 (駒澤大学)

今給黎隆 (東京工芸大学)

小川充洋 (帝京大学)

## 「広報委員会」

### 1) 委員長

三宅 陽一郎 (株式会社スクウェア・エニックス)

### 2) 委員

栗飯原 萌 (日本大学)

田端 秀輝 (フリーランス)

中村 彰憲 (立命館大学)

七邊 信重 (デジタルハリウッド大学)

**「国際委員会」**

**1) 委員長**

**中村彰憲 (立命館大学)**

**2) 委員**

**藤原正仁 (専修大学)**

**天野圭二 (星城大学)**

## ■委員会活動

- SIG・研究発表大会の活動と運営
- Skypeによる会議

## ■2018夏季研究発表大会の運営

- 明治大学駿河台キャンパス（予定）
- 土曜日ワンデイ、トラック数未定、インタラクティブ・ポスター有り！

## ■第9回年次大会の運営

- 開催校未定（主催者募集中:）

## ■研究活動の支援

- SIG独自の研究活動への支援
- 研究プロジェクトの支援

## ◆学会誌の刊行

◆第10巻第2号（2018年6月発行予定）

◆第11巻第1号（2019年3月発行予定）

## ◆既刊分を含めた学会誌論文のオンライン提供

◆J-Stageで2018年度中の公開に向けて準備を進める

## ◆編集委員会の運営改善

◆J-Stageが提供するオンライン査読システムへの移行作業を開始

◆会員からの投稿数を増やすため、学会誌論文公募を積極的に行う

◆平均査読期間などのデータを継続して分析

◆継続して編集委員の増強をはかる

## ◆査読ガイドライン・投稿規定の改訂版の運用を開始

### ◆査読ガイドライン改訂のポイント

- ◆多様性のある論文を積極的に掲載できるよう改訂
- ◆不備があった時に指摘（指導）してもらうよう統一

### ◆投稿規程改訂のポイント

- ◆種別変更（研究論文，実践論文，作品論文）
- ◆投稿資格の整理（筆頭著者が非会員の場合，掲載料を徴収）

## ◆学会誌の充実に向けた活動（昨年度から継続）

### ◆特集の検討

- ◆論文として査読する投稿と記事として掲載する投稿の分別
- ◆学術的な価値のみでなく、会員の知見や当該分野の記録として適したものを掲載

### ◆主査の役割についての議論

- ◆一定水準以上の論文を受け付ける「審査」だけでなく、一定水準の論文に仕上げるための「改善」を指摘する役割

### ◆研究大会における査読付きトラックの設置や優秀論文の論文誌への掲載の議論

- ◆編集委員（場合によっては研究委員）が推薦し掲載
- ◆査読付きトラックの査読への協力（査読手引きの作成や基準作り）
- ◆原則「条件付き採録B」以上の判定になるものを対象

### ◆書評コーナーの改革

- ① 広報委員会、広報委員  
一名募集。
- ② 公式ホームページのリニューアルの実装  
デザインをリニューアル予定
- ③ ニュースレターの発行  
新機軸を。
- ④ 国際連携  
重点強化。
- ⑤ 新コーナー コラム・復刻ページ  
さらなる充実

DiGRA Japanとして共催する国際カンファレンスReplaying Japanを始め、海外のデジタルゲーム研究者とのネットワークを充実させ、組織的に国際連携を深めていく。

## ①委員会構成

DiGRA本体やChinese DiGRA、2019年に開催するDiGRA年次会の日本での実現にむけて体制を整えるために国際委員をさらに1名追加する

## ②DiGRA Annual Conference実施にむけた働きかけの強化

2007年に東京で開催されて以来のDiGRA Annual Conferenceを2019年に開催するための施策を進めるDiGRA Japan国際委員会委員と研究委員会委員を複数名、イタリアで開催予定のDiGRA Annual Conferenceへ派遣し、DiGRA Japanの活動をあらためてアピールする

## ③Chinese DiGRAとの連携の強化

互いの年次会についての相互告知、共同企画についてさらに協議を進め具現化を試みる

## 第三号議案：2016年度決算

- 2016年度貸借対照表
- 2016年度収支計算書

# 2016年度貸借対照表

## 日本デジタルゲーム学会

### 貸借対照表

(平成 29 年 3 月 31 日 現在)

(単位：円)

借 方		貸 方	
科 目	金 額	科 目	金 額
<b>【流動資産】</b>	<b>8,806,322</b>	<b>【流動負債】</b>	<b>280,000</b>
普通預金	8,806,322	未払費用	240,000
三菱東京UFJ銀行	32,068	前受会費	30,000
ゆうちょ銀行	8,774,254	仮受金	10,000
		<b>【正味財産】</b>	<b>8,526,322</b>
		次期繰越金	8,526,322
		前期繰越金	8,527,619
		当期収支差額	△1,297
<b>資産の部 合計</b>	<b>8,806,322</b>	<b>負債及び正味財産の部合計</b>	<b>8,806,322</b>

# 日本デジタルゲーム学会

## 平成28(2016)年度収支計算書

(平成 28 年 4 月 1 日 ~ 平成 29 年 3 月 31 日)

(単位：円)

収入の部	予 算	決 算	増 減
会費収入(正会員)	1,300,000	2,000,000	700,000
会費収入(学生会員)	300,000	210,000	-90,000
会費収入(賛助会員)	800,000	700,000	-100,000
研究会収入	700,000	1,149,900	449,900
出版物収入	50,000	34,000	-16,000
受取利息	1,000	8	-992
その他収入	49,000	0	-49,000
小 計	3,200,000	4,093,908	893,908
前期繰越金	8,527,619	8,527,619	0
収入合計	11,727,619	12,621,527	893,908

(単位：円)

支出の部	予 算	決 算	増 減
消耗品費	50,000	11,151	-38,849
通信費	100,000	68,699	-31,301
印刷費	1,000,000	1,012,704	12,704
研究会支出	600,000	571,898	-28,102
会合費	50,000	0	-50,000
旅費交通費	150,000	409,533	259,533
業務委託費	1,340,000	1,717,986	377,986
諸謝金	100,000	292,380	192,380
雑費	20,000	0	-20,000
支払手数料	10,000	10,854	854
その他支出	30,000	0	-30,000
小 計	3,450,000	4,095,205	645,205
次年度繰越金	8,277,619	8,526,322	248,703
支 出 合 計	11,727,619	12,621,527	893,908

## 第四号議案：2017年度予算の執行報告

- 2017年度予算
- 2017年度の執行報告

(単位:円)

収入の部	2017年度予算 (A)	2016年度予算 (B)	前年比 (A) - (B)
会費収入 (正会員)	1,500,000	1,300,000	200,000
会費収入 (学生会員)	150,000	300,000	-150,000
会費収入 (賛助会員)	800,000	800,000	0
研究会収入	700,000	700,000	0
出版物収入	50,000	50,000	0
受取利息	1,000	1,000	0
その他収入	49,000	49,000	0
小計	3,250,000	3,200,000	50,000

(単位:円)

支出の部	2017年度予算 (A)	2016年度予算 (B)	前年比 (A) - (B)
消耗品費	50,000	50,000	0
通信費	100,000	100,000	0
印刷費	900,000	1,000,000	-100,000
研究会支出	600,000	600,000	0
会合費	50,000	50,000	0
旅費交通費	150,000	150,000	0
業務委託費	1,460,000	1,340,000	120,000
諸謝金	100,000	100,000	0
雑費	20,000	20,000	0
支払手数料	10,000	10,000	0
その他支出	30,000	30,000	0
小計	3,470,000	3,450,000	20,000

## 日本デジタルゲーム学会 平成29(2017)年度中間収支計算書

(平成 29 年 4 月 1 日 ~ 平成 29 年 9 月 30 日)

(単位：円)

収入の部	予 算	決 算	増 減
会費収入(正会員)	1,500,000	1,430,000	-70,000
会費収入(学生会員)	150,000	125,000	-25,000
会費収入(賛助会員)	800,000	700,000	-100,000
研究会収入	700,000	388,000	-312,000
出版物収入	50,000	28,000	-22,000
受取利息	1,000	5	-995
その他収入	49,000	0	-49,000
小 計	3,250,000	2,671,005	-578,995
前期繰越金	8,526,322	8,526,322	0
収入合計	11,776,322	11,197,327	-578,995

(単位：円)

支出の部	予 算	決 算	増 減
消耗品費	50,000	7,946	-42,054
通信費	100,000	24,839	-75,161
印刷費	900,000	415,584	-484,416
研究会支出	600,000	241,808	-358,192
会合費	50,000	0	-50,000
旅費交通費	150,000	136,630	-13,370
業務委託費	1,460,000	826,780	-633,220
諸謝金	100,000	40,000	-60,000
雑費	20,000	0	-20,000
支払手数料	10,000	4,860	-5,140
その他支出	30,000	0	-30,000
小 計	3,470,000	1,698,447	-1,771,553
次年度繰越金	8,306,322	9,498,880	1,192,558
支出合計	11,776,322	11,197,327	-578,995

# 第五号議案：2018年度予算案

(単位:円)

収入の部	2018年度予算 (A)	2017年度予算 (B)	前年比 (A) - (B)
会費収入 (正会員)	1,900,000	1,500,000	400,000
会費収入 (学生会員)	150,000	150,000	0
会費収入 (賛助会員)	700,000	800,000	-100,000
研究会収入	800,000	700,000	100,000
出版物収入	50,000	50,000	0
受取利息	1,000	1,000	0
その他収入	49,000	49,000	0
小 計	3,650,000	3,250,000	400,000

(単位:円)

支出の部	2018年度予算 (A)	2017年度予算 (B)	前年比 (A) - (B)
消耗品費	25,000	50,000	-25,000
通信費	75,000	100,000	-25,000
印刷費	900,000	900,000	0
研究会支出	700,000	600,000	100,000
会合費	50,000	50,000	0
旅費交通費	250,000	150,000	100,000
業務委託費	1,700,000	1,460,000	240,000
諸謝金	100,000	100,000	0
雑費	20,000	20,000	0
支払手数料	10,000	10,000	0
その他支出	30,000	30,000	0
小 計	3,860,000	3,470,000	390,000

## ■ 【役員改選】 会長および理事選挙規定第25条

■ ①会長（1名） 中村彰憲

■ ②理事（9名） 遠藤雅伸

小山友介

■ 藤原正仁

藤本徹

■ 古市昌一

細井浩一

■ 松隈浩之

三上浩司

■ 三宅陽一郎

## 【学会賞】学会賞規程第 5 条

- ① 「学会賞」
- ② 「若手奨励賞」

## 【学生大会奨励賞】学生大会奨励賞規程第 7 条