

檔 號：RND0206
保存年限：5

靜宜大學 函

地址：43301 台中市沙鹿區臺灣大道七段20
0號

傳 真：04-26320288

聯 絡 人：杜怡琪（大眾傳播學系）

電子郵件：ycptu@pu.edu.tw

連絡方式：04-26328001#17081

受文者：國立暨南國際大學

發文日期：中華民國105年2月18日

發文字號：靜大人社(八)字第1050000265號

速別：普通件

密等及解密條件或保密期限：

附件：徵稿啟事.doc(徵稿啟事.doc)

主旨：檢送本校大眾傳播學系與Chinese DiGRA中華數位遊戲研究協會共同舉辦「解密數位電玩之產、學、玩本質：中國、台灣與華語地區數位遊戲學之實務與研究匯流」第三屆國際學術研討會徵稿啟事，惠請公告並鼓勵貴校師生踴躍投稿。

說明：

- 一、研討會日期：105年7月1、2日(週五、週六)。
- 二、研討會地點：本校任垣樓國際會議廳。
- 三、投稿截止日期為105年3月20日中午12時止，請至EasyChair投稿500-800字摘要 (<https://easychair.org/conferences/?conf=cd2016>)。
- 四、本研討會設定以下五大子題，透過產、學菁英的交流以及各面向之剖析、解讀與探討，深化對中國大陸與華語地區數位遊戲發展之認知與想像。
 - (一)中國、台灣與華語地區數位遊戲之歷史發展與社會進程
 - (二)中國、台灣與華語地區數位遊戲之再現與文化表徵／想



像

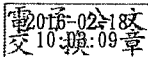
(三)中國、台灣與華語地區數位遊戲之全球性／在地性

(四)亞洲地區數位遊戲研究相關理論之脈絡化

(五)進行之數位遊戲相關研究

(六)其他與研討會主題相關的議題

正本：世新大學、銘傳大學、實踐大學、朝陽科技大學、真理大學、南臺科技大學、長榮大學、弘光科技大學、嶺東科技大學、亞洲大學、佛光大學、崑山科技大學、僑光科技大學、中臺科技大學、南開科技大學、明道學校財團法人明道大學、景文科技大學、國立臺灣藝術大學、國立臺北藝術大學、臺北市立大學、國立臺南藝術大學、國立聯合大學、國立臺中教育大學、國立政治大學、國立交通大學、國立成功大學、國立臺灣師範大學、國防大學、國立彰化師範大學、國立臺中科技大學、國立暨南國際大學、國立雲林科技大學、東海大學、中國文化大學、逢甲大學、元智大學、大葉大學、華梵大學、義守大學、資訊傳播工程學系、資訊工程學系

副本：大眾傳播學系 

校長 唐傳義

第二層決行

擬定：

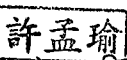
一、於本校公文系統，

公告週知。

二、文陳閱後存。





約用 
助理員



2016 年 Chinese DiGRA 中華數位遊戲研究協會

「解密數位電玩之產、學、玩本質：中國、台灣與華語地區數位遊戲學之實務與研究匯流」

第三屆國際學術研討會

徵稿 Call for Papers

壹、會議緣起與目的

近 15 年來，新媒體與電玩研究已成為各學術領域重心轉移之地，不單是傳播與媒體學科以更開放的態度接納此所謂人類第九藝術，反觀文化研究、歷史學、人類學、心理學、教育學等傳統學科亦開始生產出與網路遊戲和數位電玩相關之解讀、分析或書籍，在此理論化過程中，以往以資訊工程與數位設計實務導向之系所均深刻意識到，欲更加全面性地理解數位遊戲其跨科、跨域本質，需要產、官、學間更緊密之溝通與知識整合。

貳、會議內容

華語地區數位遊戲產業之發展，也不再侷限於早期由日、美開發的主機遊戲市場或南韓領軍的網路遊戲版圖，尤其中國大陸遊戲市場的崛起於 2015 年更達到 222 億美元，超越美國成為全球第一大市場。在全球華語玩家數量暴增的情況下，各類型遊戲之軟／硬體特性、內容、形式和玩家參與程度與模式更有其內化之政經與文化意義。有鑑於此，本會設定以下五大子題，透過產、學菁英的交流以及於各面向之剖析、解讀與探討，深化對中國大陸與華語地區數位遊戲發展之認知與想像。

子題一：中國、台灣與華語地區數位遊戲之歷史發展與社會進程

此主題鎖定研究為聚焦於具地方特色的數位遊戲和不同遊戲類型(例如：武俠、奇幻等)之歷史發展與定位，亦可探討遊戲之社會性的演進，與其中延伸出之玩家／社群(歸屬感、凝聚力、集體認同等)等次文化顯影。

子題二：中國、台灣與華語地區數位遊戲之再現與文化表徵／想像

此主題鎖定研究與數位遊戲的具象性和視覺互動意涵相關，即電玩之內容和設計層面，從遊戲中角色、場景、物件等可見符號探討遊戲之再現基礎與互文結構。

子題三：中國、台灣與華語地區數位遊戲之全球性／在地性

此主題鎖定研究聚焦於遊戲之跨國性、跨文化性，除了探討產製方之跨國策略如何影響遊戲內容之設定，亦可檢視玩家涉入不同遊戲文本間的自我文化協商和認同建立。

子題四：亞洲地區數位遊戲研究相關理論之脈絡化

此主題容納與亞洲地區與電玩相關理論基礎與研究方法專研或延伸之研究，可著重於數位電玩領域之學術性、教育性和電玩與其他領域之發展與影響。

子題五：進行之數位遊戲相關研究

其他：除上述四項子題，本研討會亦開放納入與下述相關之進行中的研究

- 數位遊戲的政治經濟學
- 遊戲產業之商業行為
- 遊戲之設計哲學
- 電影理論與數位遊戲
- 遊戲化分析
- 社群研究與玩家之動機與行為
- 數位遊戲之社會性批判（暴力影響、成癮、色情）

參、會議籌辦基本資訊

主辦單位：中華數位遊戲研究協會 (Chinese DiGRA)、靜宜大學大眾傳播學系

協辦單位：靜宜大學資訊傳播學系

研討會時間：2016 年 7 月 1-2 日

研討會地點：靜宜大學任垣樓國際會議廳

肆、大會主講人

主講人一：Mia Consalvo 教授 (康考迪亞大學)

主講人二：林鶴玲教授 (國立台灣大學)

伍、徵文方式

本研討會採公開方式徵稿，亦採英文或中文摘要投稿審查，由本會籌備委員邀請校內外相關領域專家負責審查。投稿須知如下：

1. 投稿截止日期為 2016 年 3 月 20 日下午 12 點截止，請至 EasyChair 投稿 500-800 字摘要。 <https://easychair.org/conferences/?conf=cd2016>
2. 本會預計於 2016 年 4 月 1 日公佈錄取名單，摘要接受的發表人請於會議舉行兩週前 (2016 年 6 月 12 日) 繳交 3000 字之發表論文。
3. 本研討會進行方式將以英文為主、中文為輔。
4. 研討會網址 <http://www.chinesedigra.org/conferences/2016conference/inchinese/>