

2022. 2. 18

<配信枚数2枚>

報道関係者 各位

ゲーム研究センター 国際カンファレンス
「コロナ禍を超えて進展する世界のゲーム&インタラクティブ・ナラティブ研究」開催
開催日：2022年3月5日（土）・6日（日）
開催方法：オンライン

立命館大学ゲーム研究センター(※)は、3月5日(土)・6日(日)の両日、コロナ禍におけるゲームとナラティブ研究の最前線をテーマにした国際カンファレンスをオンラインで開催いたします。

コロナ禍の現状において、デジタルゲームは「巣ごもり」消費の代表格として非常に重要な役割を果たしてきました。他方で、現代を代表する文化資産としてゲームやマンガ、アニメーションを研究、保存する活動も世界中で広がっています。

本カンファレンスでは、ゲーム引用をテーマにしたパネルディスカッションをはじめ、世界各地のゲーム研究者が最新の研究成果を2日間にわたって報告します。ゲーム保存活動を北米で牽引しているスタンフォード大学のヘンリー・ローウッド博士とワシントン大学のジン・ハ・リー准教授、京都国際マンガミュージアムを運営する京都精華大学の吉村和真教授、インタラクティブ・ナラティブ分野の研究に取り組む第一人者であるマサチューセッツ工科大学の T.L. テイラー教授などをゲストにお迎えし、日本から世界へ向けてゲーム研究の最前線をお届けします。

記

日 時 : 2022年3月5日(土) 8:30~12:30
6日(日) 9:30~12:30

開催方法 : オンライン

参加費 : 無料

参加方法 : https://zoom.us/webinar/register/WN_vNRMUao_QSSpn57hqFcUwA より
事前にご登録ください。【申込締切:3月4日(金) 17:00】

言語 : 日本語・英語

※英語による発表の際は同時通訳、パネルディスカッションの際はモデレータによる逐次通訳があります。

主催 : 立命館大学ゲーム研究センター

※詳細は別紙をご覧ください。

以上

本リリースの配布先： 京都大学記者クラブ

●取材・内容についてのお問い合わせ先

立命館大学ゲーム研究センター 事務局 (衣笠リサーチオフィス内) 担当:中村

TEL. 075-465-8476 E-mail. rcgs@st.ritsume.ac.jp

<プログラム> ※敬称略

■3月5日(土)

- 8:30～ 9:30 パネルディスカッション「ゲーム引用(citation):なぜ重要なのか?」
ステファノ・グアレーニ(マルタ大学)
ポール・マーティン(ノッティンガム大学寧波校)
エリック・カルトマン(カリフォルニア州立大学チャンネルアイランド校)
福田一史(大阪国際工科専門職大学)
モデレータ:マーティン・ロート(立命館大学)
- 9:30～10:10 キーノート①:コロナ禍におけるデジタルゲーム保存とその展開
ヘンリー・ローウッド(スタンフォード大学)
- 10:15～10:55 キーノート②:ゲーム開発資料の保存とその意義
ジン・ハ・リー(ワシントン大学)
井上明人(立命館大学)
- 11:00～12:30 パネルディスカッション「ウィズコロナ期におけるデジタルゲーム保存において
KYOTO は世界でどのような役割を果たせるか」
吉村和真(京都精華大学)
ヘンリー・ローウッド
ジン・ハ・リー
細井浩一(立命館大学)
モデレータ:中村彰憲(立命館大学)

■3月6日(日)

- 9:30～10:10 キーノート③「Playing Disney: Experience and Expression in the Land of Curation」
T.L.テイラー(マサチューセッツ工科大学)
- 10:15～10:55 経過報告:日本におけるテーマパーク体験:半構造化面接調査
川崎寧生(立命館大学)
- 11:00～12:30 パネルディスカッション「未開拓領域:テーマパークで探るプレイカルチャーとその展望」
T.L.テイラー
川崎寧生
宮脇正晴(立命館大学)
マーティン・ロート
モデレータ:中村彰憲

プログラム内容は変更になる場合がございます。

※立命館大学ゲーム研究センター(RCGS)について

ゲームの分野における日本で唯一の学術的機関として、2011年4月に立命館大学衣笠総合研究機構に設置。伝統的な遊具や玩具から最新のテクノロジーを用いたゲームまで、幅広いゲームと遊びを対象とし、総合大学の強み、日本のゲームの揺籃の地である京都という立地を活かして、専門的かつ総合的な研究を行っている。また、この分野での産学官連携をいっそう促進するために、行政機関・公的機関とゲーム関連企業・関連団体を橋渡しする役割を積極的に果たしていくことをミッションとしている。5学部、25人の研究者で構成されており、8つの研究プロジェクトを推進している。