

# 日・韓ゲーム研究カンファレンス

## 持続可能な協力・交流・未来

言語：日本語・韓国語  
(逐次通訳が付きます)

聴講無料

### 2023.9.18 13:00-17:00 MON. @Zoom Webinar

ゲーム研究分野における東アジア地域の重要性が高まっている中、日本と韓国とのゲーム研究における広がりや継続的な国際的交流を促進することを目的とした「日・韓ゲーム研究カンファレンス」を二〇二三年九月一八日(月)に開催いたします。このカンファレンスを通じて、似たような社会的背景やゲーム文化を持っている両国のゲームアーカイブ及びゲーム研究における協力の重要性やその未来について議論する場を提供することを試みます。さらに、日本と韓国とのゲーム研究者の間での協力関係を強化し、持続的な国際的交流を促進することで、今後のゲーム研究の進歩と発展に寄与します。また、異なる文化やバックグラウンドを持つ参加者が集まることで、より多様な視点からの議論と情報共有が可能となり、ゲーム研究の領域全体の発展につながることを期待しています。

## プログラム

(各時間は通訳時間を含む。敬称略)

- 13:00 (OPENING) 開会の挨拶  
細井 浩一 (立命館大学)
- 13:05 (STAGE 1) 日・韓のゲームアーカイブの現状と諸問題  
[司会] 井上 明人(立命館大学)  
福田 一史 (大阪国際工科専門職大学)  
日本のゲームアーカイブの特殊性  
リ・ジョンヨップ (順天郷大学)  
韓国ビデオゲームアーカイブの特殊性
- 14:10 (STAGE 2) 拡張するゲームプレイ  
[司会] ユ・チャンソク (慶熙大学)  
川崎 寧生 (立命館大学)  
日本のゲームセンター文化史 -利用者のありようを中心に-  
ジン・イェウオン (The Game-n-Science Institute)  
韓国eスポーツの固体化分析 -LCK/Lolesports 事例を中心に-
- 15:15 (STAGE 3) 日・韓ゲーム研究の動向  
[司会] チョン・ジェヒョン (延世大学)  
シン・ジュヒョン (立命館大学)  
変遷する日本のシリアスゲーム  
ナ・ボラ (コバスキュラ大学)  
時代別に見る韓国ゲーム研究の流れ
- 16:20 (STAGE 4) 日・韓ゲーム研究の未来  
[ファシリテーター] 中村彰憲 (立命館大学)  
ディスカッション (日・韓ゲーム研究者の研究協力と展望について)
- 16:55 (CLOSING) 閉会の挨拶  
ユン・テジン (The Game-n-Science Institute)

## 参加方法

### 事前申し込みが必要です [先着順]

[申込締切] 2023年9月13日(水)

下記より2023年9月13日(水)までにご登録ください。

締切後、セミナー当日までに参加方法を記載したメールを当方よりお送りします。先着となっておりますので、定員に達し次第受付を終了いたします。



申し込み先URL:

<https://forms.gle/SB9dTayta9Z1yL5w6>