

2024.03.26 (Tue) 16:30

Concept

The round table will reflect on the relationships between digital play, its contexts and the framing of play. We will discuss how games influence and are influenced by their surroundings and sociocultural dynamics, and how the act of playing intersects with dynamics of power, technologies, urban space, and media environment. We will explore together questions about the mediation of play spaces, transmedia playful communication, political control of play, and human relationships through play.

ラウンドテーブルでは、デジタルプレイ、その文脈、遊びの枠組みの間の関係について考察します。ゲームが周囲の環境や社会文化的力学にどのように影響し、また影響を受けるのか、また、プレイという行為が権力、テクノロジー、都市空間、メディア環境の力学とどのように交差するのかについて議論します。私たちは、遊びの場の仲介、複数のメディアを横断したトランスメディア型の遊び心のあるコミュニケーション、遊びの政治的コントロール、遊びを通じた人間関係などについての疑問を一緒に探っていきたいと考えています。

Place

Ritsumeikan University Kinugasa Campus,
AKADEMIA RITSUMEI 21 (Kyoto Museum of World Peace),
Conference Room 3F

Discussants

Martin E. Roth (Ritsumeikan University)

Douglas Schules (Ryukkyo University)

Mattias Van Ommen (Doshisha University)

Vincenzo Idone Cassone (Ritsumeikan University)

Schedule

16:30	Welcome
16:40	Opening Exchange
17:30	<i>Break</i>
17:50	Joint Dialogue (with audience participation)
18:40	Closing

企画 ORGANISERS

Martin Roth & Vincenzo Idone Cassone
Inquiries: roth1003★fc.ritsumeikan.ac.jp

主催 HOSTED BY

RITSUMEIKAN UNIVERSITY

SUPPORTED BY

JSPS 年度科学研究費助成事業(学術研究助成基金助成金)(特別研究員奨励費) (課題番号:23KF0282)

LANGUAGE

ENGLISH / 英語

ゲームスタディーズのフロントティア 5
CONTEXTS OF PLAY, PLAYFUL REFRAMING