

6. Details of the course (Syllabus)

University name	(English)	University of Málaga					
	(Japanese)	マラガ大学					
Title of the course	(English)	Comics, animation and video games: vehicles of understanding between the Eurasian Community and the rest of the World					
	(Japanese)	コミック、アニメーション、ビデオゲーム：ユーラシアコミュニティとその他の世界との間の理解の手段					
Course duration		Apr/14/2023	~	jun/16/2023	Day of the week/Hour	Fri	11 : 00 ~ 14 : 00
Faculty/Department targeted	(English)	Higher Technical School of Computer Engineering					
	(Japanese)	コンピュータ工学高等専門学校					
Number of students to be enrolled in the course		50	Target students	Undergraduates	Medium of language	English	

Date of lecture		Lecture title		Name of lecturer (Family) (First)		Research institute
#1	(English)	Why a New Community now? - Its necessity and meaning		Chung	Joonkon	Eurasia Foundation
	(Japanese)	なぜ今新しいコミュニティなのか？ -その必要性と意味		鄭	俊坤	1つのアジア財団
#2	(English)	Becoming a comic artist: the Editorial Bruguera. Working for different markets and countries (Japan, France, Spain, U.S.)		Sordo	Paco	Independent scholar and artist
	(Japanese)	コミックアーティストになる: エディトリアルブルゲラ。さまざまな市場と国 (日本、フランス、スペイン、米国) での作業		聴覚障がい	パコ	独立した学者および芸術家
#3	(English)	The Korean Diaspora's status and role of Central Asia in the context of Eurasian Community		Myong	Soon-ok	Al Farabi KazNU
	(Japanese)	ユーラシア共同体の文脈における韓国人ディアスポラの地位と中央アジアの役割		明	順玉	アルファラビカザフ国立大学
#4	(English)	Insecurity in East Asia in the context of Eurasian Community		Chun	Byong-soon	Al Farabi KazNU
	(Japanese)	ユーラシア共同体の文脈における東アジアの不安		全	炳淳	アルファラビカザフ国立大学
#5	(English)	Mobile games with a kawaii aesthetic: the Japanese influence		Castro	Valeria	Universidad Tecnología y Arte Digital - U-Tad
	(Japanese)	かわいい美学を持つモバイルゲーム: 日本の影響		カストロ	ヴァレリア	工科大学とデジタルアート - U-Tad
#6	(English)	The comic artist as a world-wide traveller: the Juan Sin Tierra comic series		de Isusi	Javier	Independent scholar and artist
	(Japanese)	世界中を旅する漫画家: フアン・シン・ティエラの漫画シリーズ		いすし	ハビエル	独立した学者および芸術家
#7	(English)	The Blasphemous universe: influence of Eurasian culture		García	Mauricio	The Game Kitchen
	(Japanese)	冒瀆的な宇宙: ユーラシア文化の影響		ガルシア	マウリシオ	ゲームキッチン
#8	(English)	Cultural Sustainability and Place-based Education through a Graphic Novel in Hawai'i		Iwasaki	Patsy	Hawaii Univ
	(Japanese)	ハワイのグラフィックノベルによる文化的持続可能性と場所に基づく教育		岩崎	Patsy	ハワイ大学
#9	(English)	Serious games and the Eurasian market		González	Pedro	Complutense University
	(Japanese)	シリアスゲームとユーラシア市場		ゴンザレス	ペドロ	コンプルテンセ大学
#10	(English)	From Blacksad to the adventures of Corto Maltés in Asia, Africa and Europe		Díaz Canales	Juan	Independent scholar and artist
	(Japanese)	ブラックサッドからコルト・マルテスのアジア、アフリカ、ヨーロッパでの冒険まで		ディアス運河	フアン	独立した学者および芸術家
#11	(English)	Semiotics, Intermediality and Videogames		López-Varela	Asunción	Complutense University
	(Japanese)	記号論、仲介性、ビデオゲーム		ロペスヴァレラ	アスンシオン	コンプルテンセ大学
#12	(English)	Chinese Martial Arts Culture		Song	Weijie	Rutgers University, U.S
	(Japanese)	中国武術文化		歌	Weijie	ラトガーズ大学、米国
#13	(English)	Comics and Manga in Málaga: Past, Present and Future (Round Table)		Pérez	Pepo	University of Málaga
	(Japanese)	マラガのコミックとマンガ: 過去、現在、未来 (座談会)		ペレス	ペポ	マラガ大学
#14	(English)	Comics and Manga in Málaga: Past, Present and Future (Round Table)		García	José Pablo	Independent scholar and artist
	(Japanese)	マラガのコミックとマンガ: 過去、現在、未来 (座談会)		ガルシア	ホセ・パブロ	独立した学者および芸術家
#15	(English)	Development of Games in Europe and Asia (Round Table)		Cepa Sandi	Javier	Pixelatto
	(Japanese)	欧州・アジアのゲーム展開 (円卓会議)		サンディ株	ハビエル	ピクセラット
#16	(English)	Development of Games in Europe and Asia (Round Table)		O'Valle Barragán	Jorge	Rockstar
	(Japanese)	欧州・アジアのゲーム展開 (円卓会議)		オヴァレ・バラガン	ホルヘ	ロックスター
#17	(English)	Development of Games in Europe and Asia (Round Table)		Vázquez Núñez	Eduardo	NextGame
	(Japanese)	欧州・アジアのゲーム展開 (円卓会議)		バスケス・ヌニェス	エドワード	次のゲーム