

2020年度 日本工学院八王子専門学校											
ゲームクリエイター科四年制 ゲームプログラマーコース											
クリエイティブリサーチ4											
対象	4年次	開講期	後期	区分	選	種別	講義	時間数	45	単位	3
担当教員	川上 真司			実務 経験	無	職種					
授業概要											
<p>ゲームが受容されるためのベースになる想像力の環境の変遷を著名な評論家の時代区分を通して学ぶ。ゲームに近接して存在するアニメ・マンガ・ライトノベル等の受容のされ方とテーマの移り変わりを理解する。そこで用いられる物語やストーリーの構築理論を学び、自分が想定するゲームのストーリーを構築できるようになる。</p>											
到達目標											
<p>日本のカウンターカルチャー（アニメ・ゲーム・マンガ）の変遷を知る。 現在の若者が抱える問題と、アニメ・ゲーム・マンガの関わりを知る。 物語構築理論を学び、自身のゲーム設定を生かしたあらすじを書けるようになる。 ゲームにおけるナラティブを理解し企画に生かせるようになる。</p>											
授業方法											
<p>理解した内容を確認するため課題の制作と提出を内容の区切りごとに行う。ゲームが多くの人々に理解されるための基盤づくりとしての物語（ストーリー）に着目し変遷を追う。これをもとに映画などで使用されている物語制作論をもとに物語を作成する。この物語をナラティブになるよう企画、仕様を考えゲームに適応する。</p>											
成績評価方法											
<p>試験・課題 40% 課題を課し総合的に評価する レポート 40% 授業内容の理解度を確認するために実施する 平常点 20% 積極的な授業参加度、授業態度によって評価する</p>											
履修上の注意											
<p>授業理解を円滑にするため、個々のスキルに応じて復習や予習を心がけること。社会人として正しいルールや態度を身につけるために、遅刻、欠席は厳禁とする。万一、遅刻や欠席の場合は、担任に連絡し、事後に届を提出すること。特に欠席の場合は、その回の配布物を次回授業までに入手し、放課後開放などで必ず確認しておくこと。ただし、授業時限数の4分の3以上出席しない者は評価を受けることができない。</p>											
教科書教材											
必要に応じて資料を配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。											
回数	授業計画										
第1回	物語について：物語の歴史を知る。CEDEC沖方丁の基調講演から。										
第2回	創造力の基盤について①：東浩紀「動物化するポストモダン」、アーキテクチャについての論点を理解する。										
第3回	創造力の基盤について②：宇野常寛「ゼロ年代の想像力」、コミュニケーションについての論点を理解する。										

クリエイティブリサーチ4

第4回	創造力の基盤について③：前島賢「セカイ系とは何か」、自意識についての論点を理解する。
第5回	物語とマーケティング①：角川源義と、戦後日本の「教養」の復興と角川文庫を理解する。
第6回	物語とマーケティング②：角川春樹と、「大衆文化」の興隆と角川映画への動員を理解する。
第7回	物語とマーケティング③：角川歴彦と、「おたく文化」、博報堂の「分衆」を理解する。
第8回	物語の練習①：ロシア民話から物語を作成できるようになる。プロップ、大塚英志
第9回	物語の練習②：世界各国の神話から物語を作成できるようになる。ジョーゼフ・キャンベル
第10回	物語の練習③：ヒーローズ・ジャーニー理論から物語を作成できるようになる。クリストファー・ボグラー
第11回	ナラティブとは：GDCとCDECのセッションから、物語をゲームに適した形に変更できるようになる。
第12回	まとめ：授業の振り返りを行い、まとめる。