

2022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 ゲームプランナーコース											
クリエイティブリサーチ 2											
対象	4 年次	開講期	前期	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											
日本において想像力がどのように変遷していったか、その想像力と自分自身がいかにつながっているのかを学ぶ。											
到達目標											
自身の抱える問題を、物語のパターンに当てはめて考えたり記述できることを目指す。物語としてとらえられた事柄は、他者への理解を求めやすくなる。											
授業方法											
座学だけでなくチーム制作、実践的な課題を織り交ぜて授業を進めることにより、インプットとアウトプットを交互に繰り返し、効率的に実践的な知識を身につけていく。											
成績評価方法											
課題への取り組み、課題提出による総合評価を科目の成績とする。また授業への出席状況、積極的な授業参加度、授業態度によって評価を行う。											
履修上の注意											
授業理解を円滑にするため、講義ではメモを取って復習を心がけてください。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、欠席は厳禁とします。また必要のない私語も禁止とします。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。また、遅刻・欠席回の講義・実習内容をクラスメイトから各自で確認しておくこと。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ので注意すること。											
教科書教材											
必要に応じて都度レジュメを配布する。											
回数	授業計画										
第1回	授業の目的・内容について説明。現代日本の創造力の変遷について①										
第2回	現代日本の創造力の変遷について②										
第3回	日本における特撮映画(世界の終わりについて)										

2022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 ゲームプランナーコース	
クリエイティブリサーチ 2	
第4回	大きな物語（社会思想）と小さな物語（成長小説）
第5回	手塚治虫と日本の物語（成長できないジレンマ）
第6回	近代の人間の抱える問題（大人になることの困難さ）
第7回	異邦人と成長のパターン（行きて帰りし物語）
第8回	メタバースとアバター（私のオリジナリティ）
第9回	成長する物語①（ヒーローズ・ジャーニー）
第10回	成長する物語②（主人公が大人になる物語）
第11回	成長する物語③（パターンに沿った物語を作る）
第12回	成長する物語④（パターンに沿った物語を作る）