

2022年度 日本工学院専門学校											
ゲームクリエイター科／ゲームビジネスコース											
ゲームワーク 4											
対象	2 年次	開講期	後期	区分	必修	種別	実習	時間数	60	単位	2
担当教員	三瓶 千智			実務 経験	有	職種	ゲームライター・漫画家				
担当教員紹介											
ゲームライターとして10年の実績を持つ。レビュー、企画記事、コラム、考察、インタビュー、レポートと、ゲーム媒体の記事全般に携わっている。Web、ゲーム雑誌、攻略本と、媒体を問わず活動中。											
授業概要											
この科目を受講することでゲームライターの仕事全般についての知識を養う。また、現役ライターの実体験を基に、ゲームライターを目指すうえで必要なスキル、必要な環境、必要な心構えを身に着ける。											
到達目標											
この科目では、学生自身のゲームライターの適性を理解すること、ゲームライターとして活動するにあたり、必要な能力を具体的にイメージすることを目標とする。後期は文章を書くトレーニングに重点を置き、「文章筋」を鍛えることに重点を置き、様々なシーンから会話を妄想したり、シーンの説明をしたり、文章の組み立て方を考えていく。											
授業方法											
授業の前半は時事ネタを見極める力、人と異なる視点で思ったことを的確に伝える力、読む人の気持ちを想像する力を養っていき、人に喜ばれるイベントレポート記事を最終課題とする。 授業の後半は文章力を鍛える課題を出し、ライティングに必要な思考力を鍛える。											
成績評価方法											
作品内容・完成度	60%	解度と完成度を総合的に評価									
計画性	20%	定められた授業時間内に作成できるかを評価									
平常点	20%	積極的な授業参加度、授業態度を評価									
履修上の注意											
この授業ではゲームライターという職業がいかなるものかを学生に把握してもらうのが目的であり、一般的な文書作成ソフトの使い方や企画書の書き方等には言及しない。											
教科書教材											
講義に使用したスライド、資料の一部をGoogle Classroomを通じて共有する。その他参考資料は講義中に指示、助言する。											
回数	授業計画										
第1回	【おさらい】 ゲームライターの仕事について、どのような需要があるのかを改めて学ぶ。										
第2回	ファクト・メリット・ベネフィットで読者の関心を引く。□										
第3回	インサイトを掴む。										
第4回	「カクテルパーティ効果」で人の心を掴む。□										
第5回	ペルソナを立てて考える。										

2022年度 日本工学院専門学校	
ゲームクリエイター科／ゲームビジネスコース	
ゲームワーク 4	
第6回	誰に対して書くのかを意識する。
第7回	アリストテレスの弁論術を応用する。
第8回	ストーリーを加えて劇的にする。
第9回	PREP（ブレップ）法を使う。
第10回	物事の関係を見極める。
第11回	構想メモの取り方を学びながら課題の準備をしていく。
第12回	【イベントレポート】 イベントレポートを書く。
第13回	【イベントレポート】 イベントレポートを書く。
第14回	【イベントレポート】 イベントレポートを書く。
第15回	【イベントレポート】 添削・全体のまとめ