

日本工学院八王子専門学校	開講年度	2019年度(平成31年度)	科目名	クリエイティブリサーチ4
科目基礎情報				
開設学科	ゲームクリエイター科四年制	コース名	ゲームプログラマーコース ゲームプランナーコース	開設期 後期
対象年次	4年次	科目区分	選択	時間数 45時間
単位数	3単位	授業形態	講義	
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。			
担当教員情報				
担当教員	川上真司	実務経験の有無・職種	無	
学習目的				
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。				
到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> 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。 				
教育方法等				
授業概要	講義で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應する。			
注意点	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付けるために、遅刻、欠席は厳禁とする。また必要のない私語も禁止とする。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。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(不合格となる)ので注意すること。			
評価方法	種別	割合	備 考	
	試験・課題	40%	課題を課し総合的に評価する	
	小テスト	0%		
	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	
	成果発表 (口頭・実技)	0%		
	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	
授業計画(1回~12回)				
回	授業内容	各回の到達目標		
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。		
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。		
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。		
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。		
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。		
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。		
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。		
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		
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		
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		
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。		
12回	まとめ	授業の振り返りを行い、まとめる。		