

科目名称	コンピュータゲーム(CG)史			授業コード	20060080
担当教員	安田 均				
単位数	2.0	授業形態	講義	科目分類	選択
年次	1	開講年度	2019	開講学期	後期
関連資格					
履修制限等					
到達目標(目的含む)	欧米のコンピュータゲームやさまざまなアナログゲームの歴史を学ぶことで、それが他の分野とどのように関わってきたのかを知り、幅広いものの見方を身につける。				
授業の概要	コンピュータゲームというメディアは、誕生して35年と少しの歴史にもかかわらず、爆発的に拡散し、現在もおさまぎまな形態に進化している。ただ、その元となったRPG、TCGをはじめとするアナログゲームの存在も忘れてはならない。最近では新たな進化をとげたボードゲーム、カードゲームとの融合にも注目すべきだろう。 ここでは、初期からのコンピュータゲームの足跡をたどりつつ、コンピュータゲームとそうしたアナログゲーム、他の映像、アニメ、ライトノベルという新しい分野との関わり、そして、これからの方向などを語っていききたい。 担当教員は、関西でボードゲーム、コンピュータゲーム、TRPG等の制作、販売を行うゲーム・デザイナー集団のトップかつボードゲームに関しての著書、翻訳も多数手がけるマルチクリエイターである。その経験を生かし、ゲームの背景となる世界観やキャラクター設定を、実例を交えて講義する。さらに、海外の最新のボードゲームの情報についての動向等も講義に取り入れる。				
授業計画	1:コンピュータゲーム概論ゲーム全体からとらえるコンピュータゲーム 2:コンピュータゲーム前史考える／相手をするマシン 3:コンピュータゲームの出現ゲームが“遊び”か 4:コンピュータゲームの初期既存ゲームのシミュレーター他 5:アナログゲームの進化との相関1シミュレーション、RPG 6:アナログゲームの進化との相関2TRPG実習 7:分野としての定型化アクション、アドベンチャー他 8:ゲームからエンターテインメント分野へ90年代以降 9:ボード／カードゲームの登場 10:回帰と新しい発展オンラインゲーム、PBW 11:他メディアとの結合小説、アニメ 12:コンピュータゲームの現場デザイナー、プログラマー対談 13:カジュアルアプリ1タブレット、スマホ 14:カジュアルアプリ2ボード／カードゲーム実習 15:コンピュータゲームの未来神話製作機械へ				
授業時間外学習	使用テキストは随時コピー等により配布。それによる準備は特に必要ではないが、授業理解の助けになるので、できれば読んでおくこと。				
評価方法	1. 期末および講義中のレポート点により評価。 2. 基本的には期末レポート。ただし、講義内容をなぞるのではなく、それに基づき、自己の意見等を叙述しているものを高く評価する。 3. 講義中のレポートは随時提出を行う。				
課題・試験に対するフィードバックの方法					
使用テキスト	適宜配布(過去の自著を参考に)。				
参考テキスト・URL					
各自準備物					
実習費					
その他					