

科目名称	世界観構想論			授業コード	10060370
担当教員	安田 均				
単位数	2.0	授業形態	講義	科目分類	必修
年次	2	開講年度	2019	開講学期	前期
関連資格	教職				
履修制限等					
到達目標(目的含む)	作品制作における世界観構築についての知識や考え方を身につける。さらにそこから具体的な作品まで生み出せれば理想。				
授業の概要	小説、映画、アニメ、ゲーム等、いずれの分野においても、ストーリー、キャラクターなどミニマムな構成要素以外に、その作品世界の諸相をとらえ、大局としての枠組を想起させる「世界観」の強弱は、特に「物語性」の強い作品においては重要だと思われる。ここではTRPG・TCGの実践を踏まえて、小説やライトノベル、映画などのメディアに通ずる「世界観」を構築する方法を学んでいく。さらに言えば、そこから作品が派生していく契機ともなりうるだろう。こうした「世界観」を中心とした制作を具体的に提出してもらい、検証してゆく。 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: ファンタジー映画に見る世界観(イントロ) 2: 小説(物語)の歴史と世界観 3: 世界観の拡大 4: 物語を遊ぶゲーム—RPG 5: 世界観を遊ぶ(RPG実習:ソード・ワールド2. 5) 6: 世界観とキャラクター 7: 世界観について: 作家、デザイナー、編集者対談 8: 世界観を遊ぶ(ボード/カードゲーム実習) 9: 世界観の作り方 10: シェアードワールド(世界観共有)について 11: ワールド・デザイン1(世界観各自作成、選考) 12: ワールド・デザイン2(選考された世界観の深化) 13: ワールド・デザイン3(双方向化による世界観の検証) 14: ワールド・デザイン4(世界観の最終制作) 15: 物語とゲームのこれから				
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. 後半に各自提出する「世界観」を検証し、評価してゆく(必須ではないが、評価のメインとする)。 2. 期末および講義中のレポート点により、評価。基本的には期末レポート。 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	適宜配付(過去の自著を参考に)。				
参考テキスト・URL					
各自準備物	使用テキストとして配付したもの。				
実習費					
その他					