

授業科目名	ゲームサイエンス	大学名	帝京大学
科目区分	VU連携講座	開講時期	後期 (9月14日～11月16日)
学部・学科等	担当教員の学部・学科等を記入	曜日	木曜日
必修・選択区分	選択	時限 (時間)	1時限 (9時20分～10時50分)
標準対象年次	3学年	授業形態	講義
単位数	1単位	授業会場	帝京大学宇都宮キャンパス
担当教員名	小川 充洋		
電話番号 (代表者名)	028-627-7120 (教務課)	e-mail アドレス	kyomu@riko.teikyo-u.ac.jp
オフィスアワー	未定 (教務チーム 028-627-7120 に問い合わせください)		
授業の概要	<p><授業の目標及びねらい> エンターテインメント・娯楽としてのデジタルゲームおよびその周辺領域について、人文・社会的背景理論、自然科学的背景理論およびデジタルゲームの開発・評価の手法について学びます。なお、いわゆる「囚人のジレンマ」などの「ゲーム理論」を取り扱うものでないので注意してください。</p> <p><前提とする知識・経験> 参考書類についてはリクエストがあれば貸し出しますので、各自、申し出てください。 PC利用の高度なスキルは必須ではありませんが、授業中に掲示したURLにPCからアクセスする程度のメディアリテラシーは身につけてから履修してください (スマートフォンからのアクセスでは不十分な場合がある、との意図です)。また、LMSを使用します。 学期末レポートの内容は、第6回授業までに告知されます。</p> <p><授業の具体的な進め方> 予習、復習については各授業回の最後に指示をします。 予習については、配布するプリントで示した語句や内容を調査してください (90分)。 復習については、講義中の小テストもしくは演習の内容を再確認してください (90分)。</p> <p><授業計画> 第1週 ガイダンス。授業の進行。ゲームサイエンス領域に関する概説。 「遊び」に関する科学とその歴史 (主としてホイジンガとカイヨワの研究の意義と影響について) 第2週 「デジタルゲーム」の開発手法について (主としてゲーム開発環境について)。 第3週 「デジタルゲーム」のデザイン技術について (過去のゲームに用いられたデザイン手法とその解釈について)。 第4週 「デジタルゲーム」開発に必要な物理・数学の概説 (3DCG から衝突判定、物理エンジンなど。ただし、方程式などを解くことを問題にするのではなく、大学や高校の数学・物理が、デジタルゲームのどこに利用されているかを解説します)。 第5週 ゲーム AI (ゲーム用人工知能について) について (その1・とくにゲーム内エージェントの知能化について)。 第6週 ゲームアナリティクス (デジタルゲームの評価を行う分野をゲームアナリティクスと呼びます。本分野について概説します) とゲーム AI について (その2・知的ゲームの AI による解析について)。 第7週 シリアスゲームとゲーミフィケーションについて (主として社会問題を解決するデジタルゲーム・ゲーム技術について)。 第8週 授業のまとめと学期末レポート執筆に関する解説・指導を行います。</p> <p><教科書・参考書・教材と入手方法> 【参考資料】 ヨハン・ホイジンガ (著), ホモ・ルーデンス 文化のもつ遊びの要素についてのある定義づけの試み, 講談社学術文庫 ロジェ カイヨワ (著), 遊びと人間, 講談社学術文庫 Magy Seif El-Nasr (編集), Anders Drachen (編集), Alessandro Canossa (編集), Game Analytics: Maximizing the Value of Player Data, Springer</p> <p>ゲーム AI に関する参考書 (2023 年夏に刊行予定。具体的な書名は講義報に示します。) <成績評価法> <教員からのメッセージ> 本科目は、実務経験のある教員による授業です。担当教員は企業においてニーズ分析に関する業務に携わっており、授業では、企業における事例や実体験、現場での課題などを題材とした議論等を行います。</p>		