

## 別紙様式 2

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
学部・学科等	理工学部情報電子工学科	曜日	未定
必修・選択区分	選択	時限（時間）	未定
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	未定
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	特に設けず、e-mail や電話で予約を取ってから、質問や相談に応じる。		
授業の概要	<p>&lt;授業の目標及びねらい&gt; 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」を取り扱うものではありません。</p> <p>&lt;前提とする知識・経験&gt; 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付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。</p> <p>&lt;授業の具体的な進め方&gt; 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、講義中に各回の課題を出題します（90分）。</p> <p>&lt;授業計画&gt; 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（ホイジンガとカイヨワ以来の研究について） 第 2 週 「デジタルゲーム」の開発手法について（主に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）。 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>&lt;教科書・参考書・教材と入手方法&gt; 【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）、Anders Drachen（編）、Alessandro Canossa（編）、Game Analytics: Maximizing the Value of Player Data, Springer 伊藤毅志（編）、ゲームAIの新展開、オーム社 藤本徹（編著）、池尻良平（著）、福山佑樹（著）、古市昌一（著）、松隈告之（著）、小野憲史（著）、シリアスゲーム、コロナ社</p> <p>&lt;成績評価法&gt; 演習課題（30%）とレポート（70%）の結果を総合して評価する。2/3（6回）以上出席しないと評価の対象としない。（単位を取得できない。）</p> <p>&lt;教員からのメッセージ&gt; デジタルゲーム領域も学問になっています。興味のある方の受講を歓迎します。</p>		

