

科 目 名	ゼミナールⅠ・Ⅱ	備 考
単 位 数	2 + 2 単位	

竹 内 俊 彦

ボードゲーム研究：企画・制作・プロモーション

1. 講義内容

本ゼミナールでは、ボードゲームを0から作り上げることを通じて、[1] 自分のアイデアに最後までねばり強く取り組むこと、[2] 自分の作品を世間に向けて発表し賞賛も批判も受け止めること、[3] マニュアル・プロモーション・発表も作品の重要な一部であること、を学ぶ。またボードゲームの歴史や既存の作品を学ぶことで、新しいアイデアを生み出す前に、まず過去のアイデアを踏まえることの大切さ、正しい発想の仕方を学ぶ。

2. 到達目標

ボードゲームの歴史・有名作品について自分なりの基準で分類できるようになる。過去にないアイデアのボードゲームを発案し、具体化する。またグッズの制作や、プロモーション用のメディア作成に必要な知識・技術を身に付ける。

3. 関連科目

グラフィックデザイン演習、グラフィックデザイン論(DTP)、映像編集技術論、CM制作論

4. テキスト・参考書等

参考書籍 ジェイン・マクゴニガル「幸せな未来は『ゲーム』が創る」早川書房、2011年。

参考書籍 井上 明人「ゲーミフィケーション—〈ゲーム〉がビジネスを変える」NHK出版、2012年。

その他、授業内で適宜、参考書籍を紹介する。

5. 授業外における学習方法

すぐれたアイデアは、しばしばそのジャンルの外からやってきます。ボードゲームを作るアイデアを養うなら、むしろ小説・映画・スポーツなど、まったく他のジャンルから新しいアイデアを持ち込んでください。

6. 成績評価方法

プロトタイプによる中間発表会(10%)、アイデア・ペーパー(10%)、ルールブック(20%)、完成品(20%)、発表会(10%) 授業や課題に対する取り組む姿勢など(30%)を総合的に評価します。また遅刻には厳しく対応いたします。

春 学 期 授 業 計 画		秋 学 期 授 業 計 画	
第1回	ガイダンス	第1回	ルールブックに必要な作図の仕方
第2回	ゲームに関する学術的な諸説の解説	第2回	ルールブックの作成1 文章作成
第3回	ボードゲームの歴史(1) 古代	第3回	ルールブックの作成2 レイアウト決定
第4回	ボードゲームの歴史(2) 近代	第4回	ルールブックの作成3 冊子の作成
第5回	ボードゲームの歴史(3) 現代(海外 1)	第5回	グッズの制作 カード・コマ・箱 等
第6回	ボードゲームの歴史(4) 現代(海外 2)	第6回	宣伝用マンガの作成(1) ソフト入門
第7回	ボードゲームの歴史(5) 現代(海外 3)	第7回	宣伝用マンガの作成(2) 諸機能の習得
第8回	ボードゲームの歴史(6) 現代(国内 1)	第8回	宣伝用マンガの作成(3) 表現上の技術の習得
第9回	ボードゲームの歴史(7) 現代(国内 2)	第9回	宣伝用マンガの作成(4) マンガの作成
第10回	ボードゲームの歴史(8) 現代(インディーズ)	第10回	宣伝用マンガの作成(5) マンガの完成
第11回	ゲーム・アイデアの立案	第11回	宣伝用動画の作成(1) 撮影
第12回	プロトタイプの作成	第12回	宣伝用動画の作成(2) 編集
第13回	プロトタイプによる中間発表会	第13回	宣伝用動画の作成(3) 動画の完成
第14回	中間発表会におけるコメントを受けた修正	第14回	最終発表回 1・試遊・講評
第15回	まとめ アイデア・ペーパーと試作品の提出	第15回	最終発表回 2・試遊・講評