

実験授業 ゲーム学 (全5回)



コンピュータゲーム、ビデオゲームは今日、多くの産業、文化、技術分野において中心的な位置を占めています。かつては本や映画が果たしていた役割をゲームが担いはじめ、eスポーツは競技種目として整備されました。こうした発展の一方で、アイテム課金や、ゲーム依存症は新たな社会問題となっています。また、ゲームを考えることは仮想現実とはなにかを考えることでしょうか。なぜゲームにハマるのか？ 現実と仮想現実の違いはなにか？ ゲームとアニメ産業がどのような経済的連携をしているのか？

ふだんは楽しむだけのゲームかもしれませんが、そこには多くの疑問が、つまりは学問をすすめる余地があります。各分野の専門家の講義を通じて、ゲームをアカデミックな対象として考察する「ゲーム学」にアクセスしてみませんか？ コーディネーター：新島進（慶應義塾大学経済学部）

【スケジュール】

10月15日（金）「ゲームとは何か？」 井上明人（立命館大学映像学部）

10月26日（火）「メディアミックスと空間」 三原龍太郎（慶應義塾大学経済学部）

11月9日（火）「なぜゲームに依存するのか」 藤田博史（精神分析医・狭山メンタルクリニック院長）

11月30日（火）「ミクになり、ミクを演じる、ちょっと楽しい画像解析技術」

満倉靖恵（慶應義塾大学理工学部）

12月14日（火）「アニメ産業 20年ぶりの地殻変動とゲーム産業」 平澤直（アーチ株式会社代表取締役）

○各回とも 18:15~19:45

○会場：日吉キャンパス 来往舎1階シンポジウムスペース

■参加形式★要事前申込み★

①対面（先着順 50名）②オンライン（リアルタイム配信）（定員なし）



<https://bit.ly/3hUUttq>

（要 keio.jp 認証、keio.jp 以外の Google アカウントにログインしているとアクセスできません。一度全てのアカウントからログアウトし、ブラウザを落としてから再度 Keio.jp にログインし直してください。）

★全5回分を事前申込み。

対面・オンライン（リアルタイム配信）を問わず、なるべく全5回に参加してください。

対面参加を希望する場合は、原則、各授業の前日までに申込みをしてください。

※教養研究センターのホームページ URL:<https://lib-arts.hc.keio.ac.jp/> から申込みができます。

※新型コロナウイルス感染状況により、オンライン（リアルタイム配信）のみの開講になる可能性があります。

■対象：塾生

■お問い合わせ：toiawase_lib@info.keio.ac.jp

