

ゲーム メディア領域

あらゆるゲームの根底にある“遊びの本質”を追究し、新たなインターフェース、教育や医療・福祉分野への応用など、今後一層広がり続けるゲームの可能性を拓き、世界で活躍するクリエイターを目指す熱い心と強い意志を持った人を求めています。

教員の紹介

Professor Introduction



岩谷 徹
教授

【専門分野】

ゲーム学
ゲーム企画
【担当科目】
ゲーム学特論I・II
ゲーム学特論演習I・II
ゲーム学特別研究
メディア総合講義

研究テーマ ● ゲームの根底にある“遊びの本質”を追究し、「ゲーム学」として体系化します。教育や医療・福祉分野への応用などシリアスゲームについても研究し、ゲームの持つ可能性を探求します。

メッセージ ● ゲームは、人の遊び心を考える人間研究に基づいた企画力と、描画力とCG技術、そしてイメージを動かすための理数系の力とプログラム技術などが融合した、他に類をみない「工芸融合文化コンテンツ」と言えます。このように、学問としての領域も幅が広く、学術的知見が求められるため、「ゲーム学」としての教育、研究、人材養成を基本としたいと思っています。また、教育や医療福祉分野へのゲームの活用など社会的な役割も増してきていますので、ゲームの新たな価値の創造に挑戦したいと考えています。



中島信貴
教授

【専門分野】

ゲーム企画制作
ゲームCG
【担当科目】
ゲーム映像特論I・II
ゲーム映像特論演習I・II
ゲーム学特別研究

研究テーマ ● 仮想空間を介した新しいコミュニケーション、新しい遊びの可能性を探求します。そのための新たなインターフェースの研究も行います。

メッセージ ● ゲームプラットフォームは膨大なユーザーを抱えた仮想空間のインフラです。グローバルに膨張を続ける仮想空間が、現代～未来人の暮らしに何をもたらすのか？その答えは、未来を担う若い人たちが「そこに何を望むか？」にかかっています。ゲームのビジュアルにこだわらず、幅広い見地から未来を探っていきます。



正木 勉
准教授

【専門分野】

ゲームプログラム
【担当科目】
ゲームシステム特論I・II
ゲーム学特別研究

研究テーマ ● ゲームがネットワークでつながるようになってから、ゲームが他人とのコミュニケーションを取るための役割を担うようになってきました。ゲームのコミュニケーションツールとしての可能性や、そのために必要な出力デバイスの研究を行っています。

メッセージ ● 「ゲームシステム特論I・II」では、プログラミングの知識は必要ない講義です。ゲーム業界で働いている方々をお呼びし、生の情報を聞いてもらい、現状のゲーム業界やこれからのゲームの向かう方向を考えます。面白いゲームの作り方とかではなく、これからのゲームシステムとはどういうものかなどを研究していきます。

本領域で育てる人材

diploma policy

自らが取り組むべきテーマを自主的に定め、独自かつ妥当な表現・制作の手法を創造しながらゲームの持つ可能性を探求し、テーマや思想を実験・研究の修士論文・作品に盛り込んだ一歩先の表現を目指します。それらの活動を通して、各自のクリエイターとしての「個」の確立や自立が完成することを修了時の目標とします。

教育内容

curriculum policy

表現者に必要な基本的な知識や経験を求めています。授業内外のディスカッションを行う機会に積極的に発言することで、コミュニケーション力や伝達力といった能力を身につけ、一つの作品を皆で創り上げるためには、どのような価値観や行動原理を持つべきなのか、それぞれが考えて高次に行えるレベルに到達することを目標とします。また、ゲーム学・ゲーム映像・ゲームシステムの3つの専攻を明確にさせた上で、現役のクリエイターから見識を吸収する機会を設けたり、社会的アプローチを視野に入れた単なる遊びにとどまらないゲームの未来への貢献を模索します。

ゲームメディア領域授業科目一覧 (H23年度開講科目予定)

ゲーム学特論I・II	岩谷 徹	あらゆるゲームの根底にある“遊びの本質”を追究しながら、エンターテインメントとしての側面にこだわらず、新たなデバイスや、教育や医療・福祉といった領域への浸透など、今後も広がり続けるゲームが持つ可能性を考察していきます。
ゲーム映像特論I	中島信貴	ゲームの映像表現はまだ進化の途上であり、開拓されるべき課題は多くあります。ことに、仮想空間におけるプレイヤーの分身たる「アバター」は、現状のほとんどが「アクション」の代理者でしかなく、ゲームが「行為」である以上当然とはいえ、プレイヤーの行為の裏にある奥深い感情・情緒を代理する存在までには至っていません。これが大人の鑑賞に耐えうるリアリズムの欠如をゲームにもたらしているとも考えられます。本来、人間は外表的な行動の裏にある感情や情緒をも総合的に表現し、世界に働きかけることで自己表現の充足を得ることができ、それは仮想世界においても同様のはずです。以上を踏まえ、本講義においては「ゲーム映像技術を駆使した情緒表現」をテーマに、表現手法、技法を学生とともに研究・考察・分析を行います。
ゲーム映像特論II	中島信貴	「ゲーム映像特論I」での複数の研究成果を踏まえ、その中で一つを選択し、実証するための制作プランニングを行います。並行して、ゲームCG技法、アニメーション演出技法の講義を行います。
ゲームシステム特論I	正木 勉	ゲームがネットワークでつながるようになってから、ゲームが他人とのコミュニケーションを取るための役割を担うようになってきました。現在のゲームシステムを出力デバイス及びネットワークシステムの観点から考察し、ディスカッションをします。
ゲームシステム特論II	正木 勉	「ゲームシステム特論I」で得た考察から、今後どのようなゲームシステムが必要とされるかなど、ディスカッションしながら検証します。
ゲーム学特論演習I・II	岩谷 徹	あらゆるゲームの根底にある“遊びの本質”を追究しながら、エンターテインメントとしての側面にこだわらず、新たなデバイスや、教育や医療・福祉といった領域への浸透など、今後も広がり続けるゲームが持つ可能性を実践していきます。
ゲーム映像特論演習I	中島信貴	「ゲーム映像特論I」の進行とリンクし、後期に実証作品を制作するために必要なスキル演習を行います。例えば、Maya、MotionBuilderによるキャラクターアニメーション、デフォーマを駆使したフェイシャルアニメーション、Dynamics(物理演算)を用いた自然現象表現を探求します。
ゲーム映像特論演習II	中島信貴	前期の「ゲーム映像特論演習I」でのスキル演習を踏まえ、「ゲーム映像特論II」で策定したプランを実現すべく作品制作を行います。
ゲーム学特別研究	岩谷・中島・正木	ゲームとそれを包含した遊びの分野において自らが取り組むべきテーマを自主的に定め、修士論文・作品を作成します。

※所属する研究領域において開講されている科目です。

Game Media

博士前期
課程