

科目コード／科目名 (Course Code / Course Title)	その他／演習 F4 (Seminars F4)		
テーマ／サブタイトル等 (Theme / Subtitle)	「遊び」をアカデミックに検討する		
担当者名 (Instructor)	今井 信治(IMAI NOBUHARU)		
学期 (Semester)	秋学期(Fall Semester)	単位 (Credit)	2単位(2 Credits)
科目ナンバリング (Course Number)	PCW2810	言語 (Language)	日本語 (Japanese)
備考 (Notes)			

授業の目標 (Course Objectives)

「遊び」を構成するものと、その「楽しさ」の源泉を探る。具体的な題材を取り上げ、その「楽しさ」をアカデミックな言葉で語る術を学ぶことを目標とする。

Explore what “play” is made up of and the source of this “fun”. We will cover specific themes and aim to learn techniques for discussing the “fun” in these themes using academic terminology.

授業の内容 (Course Contents)

しばしばサブカルチャーと名指されるように、遊びの領域は文化のなかでも従属的／下位的な位置に置かれてきた。それゆえに、いわゆる高級文化に比して学問的な歴史は浅い。しかし、今日の大学生における関心の高まりから、遊びを語るためのアカデミック・スキルが強く求められている。本授業ではこうした状況に鑑み、「遊び」と「楽しさ」をキーワードとして、それらを分析するための理論的枠組みを学ぶ。その後、アナログゲームを題材とした実践を通じて、理論を分析へと繋げる手法について学ぶ。

Frequently labelled a subculture, the domain of “play” has generally been given a subordinate status/low ranked position in society. Therefore, compared to so called advanced culture, “play” only has a short academic history. However, due to increased interest in today’s university students, the academic skills required to discuss play are in high demand. In view of this situation and with “play” and “fun” as our keywords, in this class we will learn the theoretical framework for analyzing these domains. Then, through exercises on the subject of analog or non-digital games we will learn methods for linking theory to analysis.

授業計画 (Course Schedule)

1. イントロダクション: 受講者の確認および授業の進め方の説明
2. 遊戯を構成する場についての理論: ホイジंगा
3. 遊戯の楽しさを分析するための理論: カイヨウ
4. 遊戯への没入を考察するための理論: チクセントミハイ
5. 遊戯の形式を分析するための理論: 記号論と構造主義
6. 遊戯における身体性の役割: だるまさんがころんだ
7. アナログゲームを用いたストーリーテリングの実践(1)
8. アナログゲームを用いたストーリーテリングの実践(2)
9. アナログゲームを用いたストーリーテリングの実践(3)
10. アナログゲームの構造分析と実践(1)
11. アナログゲームの構造分析と実践(2)
12. アナログゲームの構造分析と実践(3)
13. アナログゲームの構造分析と実践(4)
14. 総括

授業時間外(予習・復習等)の学習 (Study Required Outside of Class)

各回で対象となるテキストについて予習することが必要となる。また、報告の担当者はレジュメの作成を行う。

成績評価方法・基準 (Evaluation)

最終レポート(Final Report)(40%) / 授業への参加度(30%) / 報告内容(30%)

テキスト (Textbooks)

基本的に、検討対象とするテキストは授業時に指示してコピーを配布する。

参考文献 (Readings)

1. ヨハン・ホイジンガ、2018、『ホモ・ルーデンス』、講談社学術文庫 (ISBN:978-4062924795)
 2. ロジェ・カイヨワ、1990、『遊びと人間』、講談社学術文庫 (ISBN:978-4061589209)
 3. ミハイ・チクセントミハイ、1996、『フロー体験』、世界思想社 (ISBN:978-4790706144)
- いずれも本授業テーマの基本文献なので、一読を勧める。

その他(HP等) (Others(e.g.HP))

注意事項 (Notice)