

1. 授業計画と授業形態

本科目では、オンラインゲーム産業の本質とその社会的な活用可能性について考察してみる。

今日本のゲーム産業は危機に直面している。日本のゲーム産業が現状を打開し再浮上するためには、オンラインゲーム産業への参入が不可欠である。しかし、日本のゲーム会社は、オンラインゲームをビデオゲームとは形態の違うゲームとして見る傾向が強い。しかし、オンラインゲームは、ゲーム産業の枠を越える要素を内包している。オンラインゲームは、単なるゲームとして完結するものではなく、サイバーコミュニティやサイバー空間を提供するサービスとして存在している。そのため、オンラインゲームは、ゲーム産業を超えての産業的な可能性、なお、多様な社会的、教育的な活用可能性を持つ。

本科目は、講義とチームプロジェクトに構成される（チームプロジェクトは変更可能性あり）。

まず講義では、オンラインゲームのビジネスモデル、韓国のオンラインゲームの歴史、オンラインゲームユーザー特性の国際比較、オンラインゲームが創造するサイバー産業、オンラインゲームの教育的な活用可能性などを説明する。

チームプロジェクトでは、オンラインゲームを選定して、3-4人ほどのチームで実際ゲームをやりながら、その本質と活用可能性を参加した学生が自ずから確認してみる。このチームプロジェクトでは、学生が与えられた課題（クエスト）を解決するために、戦略を立てる能力、チームワークなどを養う。

2. テキスト・参考文献

『韓国のオンラインゲームビジネス研究』（2006、東洋経済新報社）

3. コースの違いに応じた処置等

特になし

4. 授業で要求するコンピュータ・リテラシー、外国語能力に関する留意点

特になし

5. その他履修にあたっての留意点

特になし

6. 成績の評価方法

最終テスト、チームプロジェクトの結果