

WHAT?!

Rice Ball Seminar

今年度のライスボールセミナーは創思館で開催!!

ライスパールセミナー 2016.4

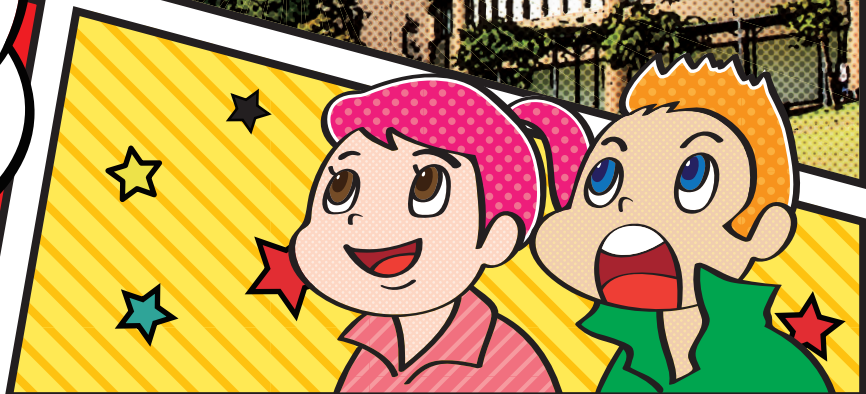
SOSHIKAN HALL

参加費無料
おにぎり付!

毎週火曜日
12:20-12:50

創思館 1 階
カンファレンスルーム

多数ご参加いただいた場合、おにぎりの品切れおよび入場制限が発生する場合がございます。あらかじめご了承ください。



第1回

4.19

(火)

奥出 成希 (映像学部・教授)

ゲームにおける「敵」の存在と効果について

第2回

4.26

(火)

飯田 豊 (産業社会学部・准教授)

テレビが見世物だったころ
—— 初期テレビジョンの考古学

4月はみなさんの
リクエストテーマに
お応えします!

“大学ではどんな研究が行われているのだろう？”と思ったことはありませんか？

ライスボールセミナーは、お昼の休み時間におにぎりを食べながら、若手研究者による研究発表を聞いて、自由にディスカッションを楽しむセミナーです。学生でも教職員でも、どなたでも気軽に参加していただけます。お昼のちょっとした空き時間に、是非のぞいてみてください。

お茶やおにぎりをご用意してお待ちしています！

講師紹介

奥出 成希（映像学部・教授）



ゲームにおける「敵」の存在と効果について

ゲームにおいて「敵」は欠かせない要素だ。デジタルゲームが世に送り出されて半世紀ほど、数々のゲームのなかに「敵」が存在した。プレイヤーの前に立ちはだかるが、これを突破することで、ゲームプレイに快感をもたらす。

敵という要素の良し悪しがゲームにどのような影響をおよぼすのか。プレイ体験との関わり、スコアとの関わり、難易度との関わりなどの調査をおこない、敵視点からゲームを分析する。

この分析がゲームルールの構築や、レベルデザインに活用でき、より良いゲーム体験を作り出すことができるのではないかと考える。

私自身はゲームプログラマーとして、敵のプログラムを実装してきた経緯がある。学術としての研究はまだ始めたばかりであるが、その一部を紹介したいと思う。

飯田 豊（産業社会学部・准教授）



テレビが見世物だったころ—初期テレビジョンの考古学

今年3月、『テレビが見世物だったころ—初期テレビジョンの考古学』（青弓社）という本を刊行しました。私はこれまで、日本における「初期テレビジョン（early television）」の研究に取り組んでいます。具体的には、定時放送の開始（1953年）に先立って、博覧会や展覧会、百貨店の催事場などで人気を博していた公開実験に焦点をあて、当時いかなる利用の可能性が構想されていたのかを調査しています。

新しいメディアに媒介された様々な文化現象や社会問題を取り上げ、その解釈や分析を試みることは重要です。しかし同時に、いま起こっていることを近視眼的に捉えるのではなく、過去の事例から学び、現在に活かす視座も欠かせません。このセミナーでは、私が取り組んでいるテレビ研究を事例に、〈理論〉と〈現実〉、〈歴史〉と〈現場〉を往復するメディア論的思考のアクチュアリティについて概説します。



【会 場】立命館大学衣笠キャンパス 創思館1階 カンファレンスルーム

【日 時】毎週火曜日 12:20▶12:50

【主 催】衣笠総合研究機構、立命館グローバル・イノベーション研究機構（R-GIRO）

【お問合せ】衣笠リサーチオフィス TEL: 075-465-8224 / FAX: 075-465-8342



ライスボールセミナーのFacebookを開設しました👍
<https://www.facebook.com/riceballseminar>

