

Subject	PBL in Multicultural Environment		
Day/Period	Thu.5Period	Place	川北キャンパス A 4 0 6
Subject Group	全学教育科目先進科目－国際教育		
Credit(s)	2.0Credits		
Eligibility	全		
Instructor (Position)	大工原 勇人 所属：高度教養教育・学生支援機構		
Term	2/4/6/8セメ		
Course Numbering	ZAC-GLB807J		
Language of Instruction	日本語		
Media Class Subjects			
Essential Subjects	各学部の履修内規または学生便覧を参照。		
Class Subject	【国際共修】ゲームとは何か？ その可能性を探る（日本語） What is Gaming? Exploring Its Potential (Japanese)		
Class Objectives and Summary	本コースは、ゲームの定義や「おもしろさ」を生むメカニズムについて学びながら、ゲームを通じた異文化理解や交流の可能性を探ります。授業の形式は、国内学生と留学生がともに学ぶ国際共修授業で、PBL（Project Based Learning：課題解決型学習）の手法を用います。学生は、アナログゲーム（ボードゲーム／カードゲーム／紙ペンゲーム等）を中心に、「体験→分析→制作→発表」のサイクルで学習を進めます。 • 学期前半：多様なメカニクスのゲームを体験し、その「おもしろさ」の要因を言語化します。 • 中盤：既存ゲームの分析から、独自の制作へと橋渡しを行います。 • 後半：グループワークでオリジナルのゲームを制作し、発表します。 多様な価値観を持つ学生が協力し、対話を通じて相互理解を深めるとともに、新しい価値を創造することを重視します。 ※授業は日本語で行います。留学生が受講する場合、JLPT N2以上、または同等の日本語運用能力が必要です。 This course explores the definition of games and the mechanisms that generate "fun," while investigating the potential for cross-cultural understanding and exchange through gaming. Conducted as an International Collaborative Learning course where domestic and international students learn together, the class employs Project-Based Learning (PBL) methods. Students will learn through a cycle of "Experience → Analysis → Creation → Presentation," focusing mainly on analog games (board games, card games, paper-and-pencil games, etc.). First Half of the Semester: Students will experience games with diverse mechanics and articulate the factors that make them entertaining. Middle Phase: The course will bridge the gap between analyzing existing games and creating original ones. Second Half of the Semester: Students will work in groups to create and present original games. Emphasis is placed on students with diverse values collaborating to deepen mutual understanding through dialogue and to create new value together. Note: This course is conducted in Japanese. International students are required to have Japanese proficiency equivalent to JLPT N2 or higher.		
Learning Goals	1. 多様なゲームメカニクス（情報制限、デッキ構築、拡大再生産、協力など）を体験・分析し、その「面白さ」の要因や構造を論理的に説明（言語化）できる。 2. ゲームデザインのプロセス（仮説立案→プロトタイプ作成→テストプレイ→改良）を繰り返し実践し、試行錯誤を通じて作品の質を高めることができる。 3. 多様な背景を持つメンバーとのチーム活動において、円滑なコミュニケーションと合意形成を図り、建設的なフィードバックを行いながら協働できる。 At the end of this course, students should be able to: 1. Analyze diverse game mechanics (e.g., hidden information, deck building, engine building, cooperative play) and articulate the logic and factors behind what makes them "fun." 2. Execute the iterative design process (hypothesis → prototyping → playtesting → refinement) to improve the quality of their work through trial and error. 3. Collaborate effectively in cross-cultural teams by facilitating smooth communication, building consensus, and providing constructive feedback.		
Contents and Progress Schedule of the Class	全15回の授業は以下のように進める予定ですが、進捗状況等に応じて変更の可能性があります。 第1-8週：体験と分析（インプット） 1. オリエンテーション（コース説明、自己紹介）＋アイスブレイク（交流ゲーム） 2. ゲームの定義とは ＋ 体験・分析① 3. 面白さを生み出す「四要素」 ＋ 体験・分析② 4. 「非効率・不便」とおもしろさ ＋ 体験・分析③ 5. ゲームのアートワークとコンポーネント ＋ 体験・分析④ 6. 世界3大ゲームの体験・分析⑤ 7. 日本が生んだ世界的ゲームの体験・分析⑥		

	8. 体験から制作へ（分析手法のまとめと制作プロセスの解説） 第9-13週：グループ制作（アウトプット） 9. 制作①：グループ分け、企画会議（テーマ決定） 10. 制作②：プロトタイプ（試作版）作成 11. 制作③：テストプレイ 1（グループ内評価）と改良 12. 制作④：テストプレイ 2（グループ間相互評価）と改良 13. 制作⑤：最終調整、プレゼンテーション準備 第14-15週：発表と振り返り 14. 最終発表・試遊会① 15. 最終発表・試遊会② / 全体の総括とフィードバック The 15-week course will proceed as outlined below. Please note that the schedule is subject to change based on class progress and other factors. Weeks 1-8: Experience and Analysis (Input Phase) 1. Orientation (Course overview, Self-introductions) + Ice-breaking Activity (Interactive game) 2. What is a "Game"? (Definitions) + Experience & Analysis I 3. The "Four Elements" that Create Fun + Experience & Analysis II 4. "Inefficiency," "Inconvenience," and Fun + Experience & Analysis III 5. Game Artwork and Components + Experience & Analysis IV 6. Experience & Analysis V: The World's "Big Three" Board Games 7. Experience & Analysis VI: Globally Renowned Games Born in Japan 8. From Experience to Creation (Summary of analysis methods & Explanation of the production process) Weeks 9-13: Group Production (Output Phase) 9. Production I: Group Formation & Planning Meeting (Theme selection) 10. Production II: Prototyping (Creating the initial test version) 11. Production III: Playtesting I (Internal group evaluation) & Refinement 12. Production IV: Playtesting II (Cross-group peer evaluation) & Refinement 13. Production V: Final Adjustments & Presentation Preparation Weeks 14-15: Presentation and Review 14. Final Presentation & Trial Session I 15. Final Presentation & Trial Session II / Course Wrap-up & Feedback				
Evaluation Method	1. 授業参加と貢献度 (50%) 授業での議論や活動への積極的な参加、およびグループワークにおける協力と貢献度を評価します。 Class Participation & Contribution (50%) Evaluated based on active participation in class discussions and activities, as well as cooperation and contribution to group work. 2. 分析・制作レポート (30%) 授業内で行うゲーム分析の課題や、制作プロセスに関するレポートを評価します。 Analysis and Production Reports (30%) Evaluated based on assignments analyzing games and reports documenting the production process. 3. 制作物の質 (20%) グループで完成させたゲームの完成度や独創性（メカニクス、デザイン等）を評価します。 Quality of the Final Product (20%) Evaluated based on the quality, creativity, and completeness of the final game produced by the group.				
Textbook and References					
Title	Author	Publisher	Year	ISBN/ISSN	Classification
U R L					
Preparation and Review	授業時間外にも、グループメンバーとの打ち合わせや日程調整、撮影・編集作業を積極的に行う必要があります。所要時間は進捗状況により異なりますが、授業時間と同程度、またはそれ以上の時間を要することを見込んでください。 Students are expected to actively collaborate with group members outside of class hours for discussions, scheduling, filming, and editing. While the time required will vary depending on progress, please expect to spend an amount of time equivalent to, or exceeding, regular class hours.				

Practical Skill/Hands-on Class *Practical classes are marked with a ○.	
Students must bring their own computers to class [Yes / No]	必要です。Yes.
Contact (Email, etc.)	全学教育HP掲載の「全学教育科目授業担当教員連絡先一覧」を参照。
Other Comments/Instructions	本コースは対面で実施します。定員は30名です。履修希望者が定員を超えた場合は、抽選を行います。 This course will be conducted in person (face-to-face). The class size is limited to 30 students. If the number of applicants exceeds the limit, a lottery will be held. クラスター：GLD 言語レベル：☆☆☆
Last Update	2026年1月24日

One-credit courses require 45 hours of study. In lecture and exercise-based classes, one credit consists of 15-30 hours of class time and 30-15 hours of preparation and review outside of class. In laboratory, practical skill classes, one credit consists of 30-45 hours of class time and 15-0 hours of preparation and review outside of class.