

# 大阪芸術大学 アートサイエンス学科

## 2026年度スーパークリエイター特論/テーマ「ゲーム」

以下日程の **3限 (13:20 ~ 14:50)** に開講

開催場所: 30号館 (アートサイエンス学科校舎) 教室 4

第1回   04.13 (月)	東京大学大学院 苗村 健 先生	体験拡張 = 現実拡張 × 表現拡張
第2回   04.20 (月)	ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン株式会社 築瀬 洋平 先生	広がるゲームエンジンの世界
第3回   04.27 (月)	近畿大学 岡本 健 先生	メディア・コンテンツと観光 — アニメ聖地巡礼・ゾンビ・VTuberから考える
第4回   05.08 (金)	立命館大学 福田一史 先生	ゲームアーカイブとデジタル人文学
第5回   05.11 (月)	明治大学 福地 健太郎 先生	「あそび」の效能について: 映像・舞台・SFを題材に
第6回   05.18 (月)	えーでるわいす ゲームクリエイター なる先生 / こいち先生	インディゲーム制作事例・天穂のサクナヒメ
第7回   05.25 (月)	筑波大学 落合 陽一 先生	計算機と自然
第8回   06.01 (月)	京都大学大学院 (藤井先生) 高エネルギー加速器研究機構 (瀬戸先生) 藤井 啓祐 先生 / 瀬戸 勇紀 先生	量子×ゲーム: 遊びながら量子の世界を理解する実践的アプローチ
第9回   06.08 (月)	東京大学大学院 吉田 寛 先生	デジタルゲームの感性学
第10回   06.15 (月)	弁護士 増田 拓也 先生	ゲームビジネスをめぐる法実践
第11回   06.22 (月)	虚構新聞 UK 先生	虚構の記者になるには
第12回   06.29 (月)	メディアアーティスト 早川 翔人 先生	選択する自分をみる — ゲーム性を用いた参加型映像表現
第13回   07.06 (月)	大阪国際工科専門職大学 山口 尚 先生	ゲーム開発の技術をつかって
第14回   07.13 (月)	株式会社カプコン 伊集院 勝 先生	ゲームコンソールの進化と開発環境の変遷
第15回   07.27 (月)	関西大学 山西 良典 先生	うれしい! たのしい! 大好き! は計算できる?

※日程の変更や教室の変更については、UNIPA 及び slack で連絡します。