

2026 年度 春学期 開講科目「グローカル文化論」についての概要説明

科目名	グローカル文化論
担当者	石川 達哉
授業の主旨（概要）	本講義では、日本のデジタルゲーム産業の歴史を題材として、ローカル文化（地域・企業文化・日本の遊びの伝統）がグローバル文化（国際市場・世界的メディア環境）とどのように相互作用しながら発展してきたかを考察する。『日本デジタルゲーム産業史』（小山友介）を基軸としつつ、技術・産業構造・表現メディア・ユーザー文化・国際比較といった多層的視点から、メディア文化の形成と変容を包括的に学ぶ。
具体的達成目標	1.ローカル文化とグローバル文化が相互作用する「グローカル文化」の概念を、日本のゲーム産業を例に具体的に説明できる。 2.ゲームを含むメディア文化を、歴史・産業・技術・ユーザー文化の多面的視点から分析できる。
授業方法	講義形式で行う。

※ 15 回の授業計画・参考文献等の詳細は、3 月中旬に公開予定。