

プラットフォーム学
連続セミナー

特別編

『信長の野望』シリーズに代表される「歴史シミュレーションゲーム」という独自ジャンル

ゲームとプラットフォーム学



コンテンツにおける日本のクリエイティブ力とマーケティング面での日本のオリジナリティをゲームというプラットフォームで考える

SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS

9 産業と技術革新の基盤をつくろう



情報学と複数領域を連携させ、新しい価値創造を目指すプラットフォーム学。このプラットフォーム学を扱う京都大学「社会を駆動するプラットフォーム学卓越大学院プログラム」では、プログラムの一環としてセミナーを開催しています。今回は特別編として、ゲームとプラットフォームについて取り上げます。今回は、日本を代表するゲーム会社であるコーエーテックモグループの代表であり、自らもゲームクリエイターである襟川陽一氏に登壇いただき、ゲームというジャンルのプラットフォームについて考えます。歴史シミュレーション、または歴史クリエイションというゲームジャンルを確立し、日本のオリジナリティを追求したコンテンツクリエイション、また、そのコンテンツを普及させるためのマーケティング戦略、そして海外進出施策におけるオリジナリティについて、お話を伺いながら、日本のゲーム業界とプラットフォームがどのように変化してきたのか、これからどのような方向に進むのか、日本の独自性についても議論します。

イベント概要

- 日 程：2024年3月14日（木）
- 時 間：16:45～18:25（履修生は18:45終了予定）
- 主 催：京都大学プラットフォーム学卓越大学院
- 協 力：京大オリジナル株式会社／株式会社角川アスキー総合研究所
- 事前応募制／オンラインセミナー（Zoomウェビナー形式※）

※セミナーに参加には、お使いのパソコンやスマートフォンで、Zoomへ接続できる環境を事前に準備いただく必要があります。



お申し込みはこちら
（3月14日12時締切）

登壇者

襟川陽一氏 ㈱コーエーテックホールディングス 代表取締役社長／㈱コーエーテックホールゲームス 代表取締役会長／FOST 公益財団法人科学技術融合振興財団 理事長／日本シミュレーション&ゲーミング学会 理事／ゲームプロデューサー シブサワ・コウ

原田博司 教授 京都大学プラットフォーム学卓越大学院プログラムコーディネーター

福田 正 株式会社角川アスキー総合研究所 取締役



KUSP
Kyoto University School of Platforms

京都大学
プラットフォーム学卓越大学院プログラム

セミナー登壇者



(株)コーエーテックホールディングス 代表取締役社長／(株)コーエーテックホールゲームス 代表取締役会長／FOST 公益財団法人科学技術融合振興財団 理事長／日本シミュレーション&ゲーミング学会 理事／ゲームプロデューサー シブサワ・コウ

襟川陽一氏

1973年 慶応義塾大学商学部卒業。1978年に株式会社コーエーを、2009年に株式会社コーエーテックホールディングスを設立。家業の染料工業薬品販売会社を営んでいたが、趣味で制作した「川中島の合戦」がヒットしたことからゲームの世界へ入る。ゲームの黎明期から現在まで「三國志」「仁王」シリーズ等のヒット作を生み出し続けるゼネラルプロデューサー。



京都大学 プラットフォーム学卓越大学院 プログラムコーディネーター

原田博司 教授

京都大学情報学研究科教授。郵政省通信総合研究所(現 情報通信研究機構)を経て2014年より現職。5G、6G 通信システム、IoT用通信システムの研究開発、標準化、実用化に従事。取得国内特許は250件以上。自身が開発したスマートメーター用無線システム Wi-SUN は、全世界で数千万台導入されている。



株式会社角川アスキー総合研究所 取締役

福田 正

米Boston Collegeにてコンピュータ・サイエンスを学んだ後帰国し、食品メーカーを経て障害者のコンピュータ利用の支援事業などにかかわる。2000年より角川グループ(現KADOKAWA)に参加。YouTubeの日本上陸をGoogleのビデオアドバイザー・ボードメンバーとしてサポートしたり、Twitter(現X)との共同事業を手掛ける等プラットフォームとの取組実績多数。

●プラットフォーム学連続セミナーを毎月展開

プラットフォーム学とは、情報通信を扱う“情報学”と、農学・医学・防災、文系学術などの複数専攻領域を系統的に連携させ、新しい価値創造を目指す新しい学問です。このプラットフォーム学を扱う世界初の大学院である京都大学「社会を駆動するプラットフォーム学卓越大学院プログラム」では、世界を牽引する新しいプラットフォームを構築できる人材の育成を目標としています。

本プログラムでは授業の一環として、連携する企業や外部の講師を招いたセミナーを毎月開催しています。第27回(特別回)は日本のオリジナリティにも迫る「ゲームとプラットフォーム学」です。

●日本のオリジナリティを活かしたクリエイティブとマーケティングについてゲームで考える

今回のセミナーは、コンテンツにおける日本のクリエイティブ力とマーケティング面での日本のオリジナリティを軸に考える「ゲームとプラットフォーム」と題した特別回です。

日本のオリジナリティが活かされたプラットフォームを考えると、日本が牽引してきた側面も大きいゲームというジャンルには、そのヒントが多く含まれていると考えられます。ゲームの黎明期に歴史にフォーカスしたオリジナリティの高いシミュレーションゲームを開発、提供し業界でヒット作を連発。日本を代表するゲーム会社であるコーエーテックグループの代表であり、自らもゲームクリエイターである襟川陽一氏にはゲームとプラットフォームがどのように見えているのか、歴史クリエイションゲームという、プラットフォーム性の高いゲームジャンルを生み出し、広めていったパイオニアに自らの歩みを語っていただくことで、ゲームのプラットフォームがどのように生まれ、成長していったのか、また広まっていったのか、そのプロセスを辿ります。

また、世界を席巻するようなプラットフォームが日本から生まれにくくなってしまった現状の課題を打破するためには、コーエーテックグループのこれまでの取り組みにヒントがあるのではないかと、という仮説をベースに議論を深め、ゲームの歴史のどこに大きく伸びるブレイクスルーがあったのか、国内外に広げていくにあたってどんな課題がどのように克服していったのかを確認しながら、日本オリジナリティを活かしたプラットフォームの在り方に迫ります。