

武蔵大学・大学同窓会共催

武蔵大学 第68回土曜講座

受講料
無料

2024年 11月 30日(土)

14:00~16:00

8号館7階 8702教室

第1部

時代はeスポーツへ

~ビデオゲームは日本が世界に誇る
エンタテインメント!~

黒川 文雄

(第32回人文学部欧米文化学科卒、
株式会社ジェミニ
エンタテインメント 代表取締役)

生まれはアメリカ、育ちは日本、これが現代のビデオゲーム産業の成り立ちです。この世界に家庭用ゲームが生まれて既に40年が経過、業務用のゲームは既に60年以上の歴史があります。つまり多くの人々が何らかの形で、それぞれの人生においてゲームとかかわっているのではないのでしょうか。ピンボールゲームにメカ式のゲーム、スペースインベーダー、ファミコン、たまごっち、プレイステーション、エンタテインメントの原理原則はいつの時代になっても不変で、普遍です。

1984年に卒業後、レコード会社に就職、その後、映画配給の仕事を経て、93年のセガ(エンタープライゼス)から始まり、約30年に渡り日本と世界のゲーム産業を経験、それぞれを俯瞰、研究してきました。近年はeスポーツ、バーチャルリアリティ、スマートフォンゲームアプリなど多種多様なゲームが氾濫する中、日本におけるゲーム産業の夜明けから、現在に至るまでをご紹介します。そして、今や世界で年間収益16億ドルを超え、国内市場でも2026年には500億円規模になると言われるeスポーツの現状と未来もお伝えしたいと思っています。

第2部

ローカルヒーローの役割

石井 龍太 (人文学部教授)

日本はおそらく世界一のヒーロー大国です。特に1980年代以降、アマチュア主体の「ローカルヒーロー」という地域キャラクターコンテンツが加わったことで、ヒーローは日本中に溢れました。現在は全国で250以上のローカルヒーロー団体が活動しており、地域祭でのステージショーを中心に、テレビや映画、動画配信を行ったり、地域課題の啓発活動など、社会福祉活動を行う例もあります。

ローカルヒーローが、大手テレビヒーローをルーツとするのは間違いないでしょうが、その内情や運営形態は大きく異なり、また同じ地域キャラクターのゆるキャラとも違いがあります。特に自由度が高く、イノベーションが生まれやすいこと、地域に根差し、時事問題に積極的であることは注目されます。本講演ではローカルヒーローの現状を概観しつつ、この活動が果たす役割、ローカルヒーローの活かし方について考えてみます。

■本講座は事前予約制です。

(先着申込順、11月20日(水)締切)

〈お申込み先〉(株)武蔵エンタープライズ <https://web.634.co.jp/>

E-mail : direct@634.co.jp

FAX : 03-5984-3787

■お問合せ先

TEL : 03-5984-3785



※同窓生の方は同窓会事務局にお申込みください。
同窓会事務局 TEL : 03-3991-8453



武蔵大学