

セッション1

13:00 - 14:00 企画セッション：「ゲームを作る＆遊ぶ」から広がる学び

- (ゲームを) 作ることで学ぶ
 - ゲームを遊ぶことをきっかけにした学び
- 登壇者：小野憲史(東京国際工科専門職大学 講師)、岸本好弘(日本ゲーミフィケーション協会 代表)

セッション2

14:15 - 15:45 新刊『シリアスゲーム』著者陣が語るシリアスゲームの現状と未来

- 登壇者：藤本徹(東京大学大学院 准教授)、池尻良平(広島大学大学院 准教授)
福山佑樹(関西学院大学 教授)、小野憲史(東京国際工科専門職大学 講師)

セッション3

16:00 - 17:00 研究発表

- 16:00 - 16:30 The history and practice of murder mystery games:
from entertainment form to educational tool (修士1年 莫子敏)
- 16:30 - 17:00 「ゲーム心理学」の構築に向けて (特任研究員 木村知宏)

セッション4

18:00 - 19:30 『桃太郎電鉄 教育版』事例研究シンポジウム

- 趣旨説明・利用状況調査結果紹介(藤本徹)
 - 特別講演(小学校教諭、エデュテイメントプロデューサー 正頭英和)
 - 授業実践事例(東大阪市立小阪中学校 学力向上コーディネーター 藤井海ほか)
 - パネルディスカッション
- パネリスト：正頭英和、藤井海、池尻良平ほか

1003教室

デモ展示(常設)

- 死と喪失をテーマにしたゲーム『The Dice of Destiny (運命の賽子)』(特任研究員 坂井裕紀)
- 金融・投資を学ぶボードゲーム『Riskn × Taken (リスクン・テイクン)』(特任研究員 坂井裕紀)
- 研究のグレーゾーンについて考える！カードゲーム『QRP GAME』(修士2年 大空理人)
- クラウドソーシングゲームのプラットフォーム『Meta Crowdsourcing Game』(修士2年 犬田悠斗)
- 実験哲学ゲーム『Free Will 自由意志と道徳的責任』(修士2年 犬田悠斗)
- 英語の勧誘表現を学習できるカードゲーム『Shall we dance? 一緒に踊らないかい』(修士2年 犬田悠斗)
- Minecraftを活用した英語コミュニケーション意欲向上のためのワークショップ実践(修士2年 濱田璃奈)

ワークショップ

- 15:50 - 16:50 未来の研究について考えよう！カードゲーム「ムーンシューター」を使った対話型ワークショップ(修士2年 大空理人)
- 17:00 - 18:00 SF作品を作ろう！「ゲームを基盤とした社会」を創造するワークショップ(修士2年 犬田悠斗)

19:30 - 19:45 クロージング



このシンポジウムは東京大学基金「プレイフル社会の理論構築と社会実装プロジェクト」のご支援により実施しています。

プロジェクト基金についての詳細はこちら
<https://utf.u-tokyo.ac.jp/project/pjt173>

