

教育とエンターテインメントの融合が生み出す  
新しい学びを考える。

# エデュテイメント祭り!

Edutainment Festival at The University of Tokyo

by 東京大学 藤本徹研究室

2026

## 東京大学 情報学環・福武ホール

## 2026年3月20日(金・祝)13:00-17:00

前回の反響を受け、今年も『エデュテイメント祭り!』を東京大学本郷キャンパスにて開催いたします。文部科学省の武藤久慶氏とエデュテイメントプロデューサーの正頭英和氏による講演&対談セッションのほか、『桃太郎電鉄教育版』の最新機能紹介と実践報告セッション、教育版マイクラフトの体験セッション、企業各社によるエデュテイメント関連製品やサービスの展示などを行います。このテーマに関心のある方はどなたでもご参加いただけます。皆様のご参加をお待ちしております!

### 開催概要

- 日程 2026年3月20日(金・祝)13:00~17:00 / 12:30開場
- 会場 東京大学 情報学環・福武ホール 地下2階 福武ラーニングシアター  
東京都文京区本郷7-3-1 <https://fukutake.iii.u-tokyo.ac.jp/access/>
- 参加費 無料 ※会場までの交通費等は自己負担となります。応募者多数の場合は抽選となります。
- トークセッション登壇者(敬称略)  
正頭 英和(小学校教諭、『桃太郎電鉄 教育版』エデュテイメントプロデューサー)  
武藤 久慶(文部科学省 教育課程課長)  
岡村 憲明(コナミデジタルエンタテインメント シニアプロデューサー)  
藤本 徹 (東京大学大学院情報学環 教授)
- 主催 エデュテイメント祭り! 実行委員会、東京大学 藤本徹研究室
- 協力 株式会社Edutainment Education、株式会社コナミデジタルエンタテインメント、NPO法人 Educe Technologies
- 協賛 株式会社光文書院
- 後援 日本デジタルゲーム学会、東京大学大学院情報学環メディア・コンテンツ総合研究機構
- 参加申込方法: 応募フォームより事前登録制(先着順)



お申し込みはこちらから

<https://forms.gle/k9czXtPMQ4VKxFiBA>

## ● スケジュール

12:30 開場

13:00 オープニング

### セッション

『桃太郎電鉄教育版』新機能紹介 (岡村 憲明、藤本 徹 ほか)

『マイクラフト』・『Canva』・『桃太郎電鉄』ほか

交流セッション：情報交換会・企業ブース紹介

講演：武藤 久慶

対談：正頭 英和 × 武藤 久慶

17:00 クロージング

※当日のプログラム内容は変更になる場合がございます。

## ● 登壇者プロフィール (敬称略)



正頭 英和 (しょうとう ひでかず) / 小学校教諭、『桃太郎電鉄 教育版』エデュテイメントプロデューサー  
2019年のGlobal Teacher Prizeにおいて、世界150ヵ国以上、3万人のエントリーの中から、日本人小学校教員初となるTop10に選ばれ、「世界の優秀な教員10人」となる。また『桃太郎電鉄 教育版』のエデュテイメントプロデューサーとして制作に関わる。主な著書に『世界トップティーチャーが教える子どもの未来が変わる英語の教科書 (講談社)』などがある。



武藤 久慶 (むとう ひさよし) / 文部科学省 初等中等教育局 教育課程課長  
平成12年文部省入省。教育課程企画室、人事院長期在外研究員 (ハーバード教育大学院、ボストンカレッジ TIMSS・PIRLSセンター) 等を経て、北海道教委に4年間出向 (教育政策課長、義務教育課長、学校教育局次長)。教育制度改革室長補佐、外務省一等書記官 (在ブラジル日本国大使館)、高等教育政策室長、大学入試改革PT担当企画官、大臣官房総務課副長、初等中等教育局企画官、学校デジタル化PTリーダー、デジタル庁参事官などを経て、令和6年4月より現職に就任。



岡村 憲明 (おかむら のりあき) / 株式会社コナミデジタルエンタテインメント シニアプロデューサー  
プレイヤーが鉄道会社の社長となって日本全国を巡り、物件を買い集めて資産額日本一を目指す国民的ボードゲーム「桃太郎電鉄 (桃鉄)」シリーズを担当。「桃鉄」が、地理や経済に興味を持つきっかけとなったという声を受け、『桃太郎電鉄 教育版 Lite ~日本って面白い!~』を制作。2023年より学校教育機関への無償提供を開始している。世界を舞台にしたシリーズ最新作『桃太郎電鉄ワールド ~地球は希望でまわってる!』も好評発売中。



藤本 徹 (ふじもと とおる) / 東京大学大学院情報学環 教授  
専門はゲーム学習論、教育工学。慶應義塾大学環境情報学部卒。ペンシルバニア州立大学大学院博士課程修了。著書に『シリアスゲーム:教育・社会に役立つデジタルゲーム』(東京電機大学出版局)、『シリアスゲーム (メディアテクノロジーシリーズ)』(編著、コロナ社)、『ゲームと教育・学習』(共編著、ミネルヴァ書房) 訳書に『テレビゲーム教育論』、『デジタルゲーム学習』(東京電機大学出版局)、『幸せな未来は「ゲーム」が創る』(早川書房) など。



※登壇者は諸事情により変更となる場合がございます。

