



Serious Game Project

国際シンポジウム

これからどうなる？どうする？シリアスゲーム！

基調講演

「G learning: change the education, change the world :
G ラーニングが教育を変える、世界を変える」

韓国中央大学経営学部 教授 UCLA 客員教授
コンテンツ経営研究所 所長

Jong-Hyun Wi (ウィ・ジョンヒュン)

ディスカッション

「これからどうなる？どうする？シリアスゲーム！」



韓国中央大学経営学部 教授 UCLA 客員教授
コンテンツ経営研究所 所長

Jong-Hyun Wi (ウィ・ジョンヒュン)



東京大学大学院 情報学環 特任助教
シリアスゲームジャパン代表

藤本 徹



九州大学大学院 芸術工学研究院 講師
シリアスゲームプロジェクト代表

松隈 浩之

2013
3/5 **火** **参加無料**
14:50 - 17:00

会場: **九州大学 大橋キャンパス**

プログラム詳細・参加申込みは HP をご覧ください

<http://macma-lab.heteml.jp/>

- 主催：福岡市、九州大学大学院 芸術工学研究院 ■協力：GFF (Game Factory's Friendship)
- お問合せ：九州大学シリアスゲームプロジェクト事務局 TEL：092-553-4499 Mail：macma-lab@heteml.jp
- 申込方法：事前登録が必要となります。ホームページの申込フォームよりお申し込みください（締切 3/1）



3/4-5日
同時開催

DiGRA JAPAN 2012年次大会・福岡

日本デジタルゲーム学会

デジタルゲーム研究の発展 - アジアを背景としたコンテンツ創成・地域の魅力の発信

- 主催：日本デジタルゲーム学会 (DiGRA JAPAN) ■協力：福岡ゲーム産業振興機構 ■協賛：株式会社ポリフォニー・デジタル、株式会社レベルファイブ、株式会社ガンバリオン、株式会社ワイパー・コネクトツー

www.digrajapan.org/conf2012/





これからどうなる? どうする? シリアスゲーム!

福岡市はゲーム産業の集積が進んでおり、ゲーム制作企業で組織するG F F及び九州大学と連携して「福岡ゲーム産業振興機構」を設立し、人材育成事業や広報事業に取り組んでいます。このような中、平成21年度から新たにシリアスゲーム産業育成事業への取り組みを開始しました。この事業は、産学官の連携スキームを活用してシリアスゲームを開発し広く提供することにより、日本においてはまだまだ知られていないシリアスゲームについて周知するとともに、地元制作に関するノウハウの蓄積を行い、シリアスゲーム産業の発展を目指すものです。

福岡市経済観光文化局

シリアスゲームプロジェクトでは、2010年度からリハビリ支援用のシリアスゲームの研究開発を長尾病院（福岡市城南区）と行ってまいりましたが、シリアスゲームはゲームそのものが優れていることは勿論のこと、それをいかに使う現場に無理なくスムーズに導入して運用できるかどうかが重要なポイントであるということを痛感しています。これはリハビリ、教育その他多くの分野のシリアスゲームにとって共通の問題といえるはずですが。これからの時代にシリアスゲームが制作する人たちにとってきちんとしたビジネスとなり、また使う人たちにとって便利で効果的なものであるために必要な要素とは何でしょうか。今回のシンポジウムでは、世界を舞台にシリアスゲームの研究分野で活躍中の先生方と一緒に、今後のシリアスゲームの進むべき未来について、議論を深めたいと考えています。

松隈 浩之

九州大学 大学院芸術工学研究院 講師
シリアスゲームプロジェクト 代表

第1部 14:50-15:50

Keynote : G learning : change the education, change the world -G ラーニングが教育を変える、世界を変える-

オンラインゲーム業界における世界的第一人者であるウィ氏は、2003年からオンラインゲームを基盤とする革新的な学習法であるGラーニングを提唱。現在では韓国、アメリカ、日本、ベトナムの四カ国の公教育にまで広がりを見せています。特に韓国では政府が2009年に「Gラーニングモデル校」を10ヶ所指定して、3年にかけて大規模な実験も行っています。ウィ氏の精力的な活動を通じた韓国、アジア及び世界のシリアスゲーム最新情報についてお話しいたします。

Jong-Hyun Wi (ウィ・ジョンヒョン)

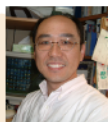
韓国中央大学経営学部教授 UCLA客員教授
コンテンツ経営研究所 所長

第2部 16:00-17:00

Discussion : これからどうなる? どうする? シリアスゲーム

最近では、教育や医療の現場に積極的にゲームの力を取り入れようとする社会的な動きも感じられるようになってきましたが、そんな社会の情勢の中にあって、「シリアスゲーム」はこれからどのような動きを見せるのか。開発する人、使う人、導入する現場それぞれの立場がどうしていけばすべての人にとってよりよい未来となるのか。

シリアスゲームをめぐる韓国、日本のキーパーソンによるディスカッションは見逃せません。みなさんもぜひ議論にご参加下さい。



Jong-Hyun Wi

韓国中央大学経営学部 教授
UCLA 客員教授 コンテンツ経営研究所 所長

1964年生まれ。ソウル大学経営学部経営学科を卒業後、東京大学大学院経済学研究科で博士学位修得(文部科学省国費奨学生)。東京大学経済学部リサーチ・アシエイトを経て、現職。また、韓国国会情報通信委員会諮問委員、ブロードバンド推進委員会オンラインゲーム専門部会副部長、韓国ゲーム産業協会諮問委員、韓国ゲーム学会顧問、韓日経商学会理事などを歴任。主な著書に「日本再生論」(2010 エンターブレイン)、「オンラインゲームと教育の融合」(2009 ハンギョンス、韓国)、「Innovation and Strategy of Online Games」(Imperial College Press,UK) などがある。



藤本 徹

東京大学大学院 情報学環 特任助教
シリアスゲームジャパン 代表

1973年生まれ。慶應義塾大学環境情報学部卒。民間企業等を経てペンシルバニア州立大学大学院博士課程修了。博士(Ph.D in Instructional Systems)。2011年より現職。東京工芸大学芸術学部非常勤講師等を兼務。専門は教授システム学。特にゲームの教育利用や社会的応用の研究、シリアスゲーム開発者教育に従事している。著書に「シリアスゲーム」(東京電機大学出版局)、訳書に「テレビゲーム教育論」(同)、「デジタルゲーム学習」(同)、「幸せな未来は「ゲーム」が創る」(早川書房)など。



松隈 浩之 (進行)

九州大学大学院 芸術工学研究院 講師
シリアスゲームプロジェクト 代表

1970年生まれ。九州芸術工科大学修士課程卒。1997年から6年間凸版印刷株式会社でCGデザイナーとして従事後、2003年より現職。アニメーションやゲーム等のコンテンツデザインを中心に研究開発を行う。2009年からは、産学官連携での福岡市委託事業「シリアスゲームプロジェクト」代表を務め、シリアスゲームの普及啓発活動を行いながら若手クリエイターの育成及び、ゲームをはじめとするデジタルコンテンツの新たな分野での発展に力を注いでいる。活動を通じて開発したリハビリ用シリアスゲームは、「リハビリウム 起立くん」として、メディカ出版(大阪市)が製品化。3月中旬に発売が決定している。

★参加申込方法 事前登録が必要となります。ホームページの申し込みフォームよりお申込み下さい。 申込締切 2013年3月1日(金)

<http://macma-lab.heteml.jp/>

同時開催

■ 日本デジタルゲーム学会2012年次大会 3/4(月)~3/5(火) 場所:九州大学 大橋キャンパス

主催:日本デジタルゲーム学会 協賛:株式会社ポリフォニー・デジタル,株式会社レベルファイブ,株式会社サイバーコネクトツー,株式会社ガンバリオン

協力:福岡ゲーム産業振興機構,九州大学感性融合デザインセンター 大会プログラム等、詳細はホームページをご覧ください <https://www.digrajapan.org/conf2012/>

■ 第6回福岡ゲームコンテスト授賞式 3/4(月) 場所:九州大学 大橋キャンパス 多次元ホール

主催:福岡ゲーム産業振興機構 後援:九州経済産業局,福岡県,福岡県 Ruby・コンテンツビジネス振興会議

コンテスト詳細はホームページをご覧ください http://www.fukuoka-game.com/contest_06.html



ADAAアジアデジタルアート大賞展 2/28(木)-3/5(火) ■3月3日 表彰式・シンポジウム 会場:福岡アジア美術館 企画ギャラリー

10:00~20:00(入館は19:30まで) ※最終日は18時間閉館(入館は17:30まで) 入場無料

主催:2012アジアデジタルアート大賞展実行委員会

九州大学/福岡県/福岡市/北九州市/(株)西日本新聞社/ラプエフエム国際放送(株)/シーシークロスメディア(株)/(株)サイバーコネクトツー/(株)NHKプラネット