

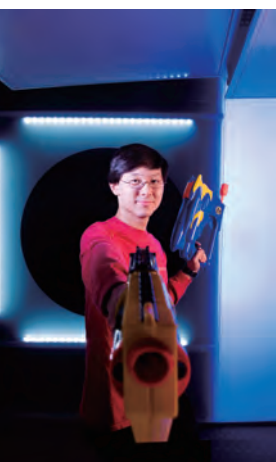


GAME STUDY EVOLUTION!

国際シンポジウム

日本のゲーム研究・教育について考える

基調講演



「Integrating game development in research
ゲーム開発と研究の融合」
Creative Director, MIT Game Lab
Philip Tan

パネルディスカッション

「日本のゲーム研究・教育 Evolution 会議」



東京大学 大学総合教育研究センター 助教
シリアスゲームジャパン代表
藤本 徹



東京工科大学 メディア学部 准教授
東京工科大学大学院 バイオ・情報メディア研究科 メディアサイエンス専攻 准教授
三上 浩司



神奈川工科大学 情報メディア学科 特任准教授
株式会社スマイルブーム 取締役
中村 隆之



福岡工業大学短期大学部 情報メディア学科 准教授
弘中 大介

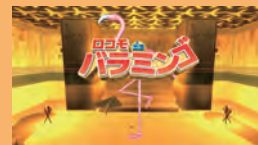


九州大学 大学院芸術工学研究院 講師
シリアスゲームプロジェクト代表
松隈 浩之

プロジェクト報告

「新規制作ゲーム紹介」

● ロコモでパラミンゴ
リハビリウム起立くん 他



2014
3/4 **火** 14:30 - 18:00 (14:00 開場)
アクロス福岡 円形ホール

macma-lab.heteml.jp

参加無料

- 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 2/28）

GAME STUDY EVOLUTION! -日本のゲーム研究・教育について考える-

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GFF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、地元に関与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も発足から5年を迎えようとしています。病院やその他色々な方々の協力を得ながら、リハビリやヘルスケアを目的としたゲームの制作と研究を中心に活動を続けていますが、これらの活動を通し、今後シリアスゲームのような形での社会問題の解決手段は、ますます必要だと実感すると同時に、大学におけるゲーム分野の研究、人材育成の問題点や、あるべき方向性について考えることが多くなりました。今回は同じ分野で活躍しておられる先生方と一緒に最新の情報をシェアしながら、ディスカッションできることを私自身とても楽しみにしています。

シリアスゲームプロジェクト代表 松隈 浩之

基調講演 Integrating game development in research

(逐時通訳)

Creative Director, MIT Game Lab Philip Tan

米マサチューセッツ工科大学 (MIT) とシンガポールの多数の高等教育機関の共同リサーチプロジェクトであるSingapore-MIT GAMBIT Game Labのディレクターを務め、現在MIT Game Labでクリエイティブディレクターとして活躍するPhilip Tan氏を講師にお迎えします。様々な研究目的のために利用価値が高いゲームを開発し、多くの賞も獲得しているGAMBITですが、その興味深い組織構造や挑戦的な取り組みの目的について、集約されたプロセスの中でそれに関わった学生、研究者や教員達の経験を交えながらお話し頂きます。



<講師プロフィール> Philip Tan (フィリップ タン)
現在、MIT ゲームラボのクリエイティブディレクターとして、マサチューセッツ工科大学でゲームデザイン、クリエイティブビデオゲームのクラスを担当している。過去6年間に渡り、Singapore-MIT GAMBIT Game Labのアメリカ側のオペレーション担当として手腕を振るった。
また、国際ゲーム開発者協会 (IGDA) シンガポール支部の運営委員、メディア開発庁アシスタントマネージャーも務め、シンガポールのゲーム開発者らと密に協力しながら、業界全体の舵取りや開発プロジェクトの指揮などを行う。2005年以前は、MITの教育用ゲーム開発・研究グループである“The Educational Arcade”において、PCオンラインゲームのデザイン、プロデュースを行っていた。

プロジェクト報告 新規制作ゲーム紹介

今年度新たに制作を行った、ロコモティブシンドローム対策用ゲーム「ロコモでパラミング」の紹介を行います。ロコモティブシンドロームとは、運動器（主に骨や筋肉）の障害により将来要介護になるリスクが高い状態になる事を意味します。日本整形外科学会が提唱してすすめているロコモ運動から、転倒予防のバランス運動（60秒開眼片足立ち）を簡単に楽しく行えるゲームにしました。



パネルディスカッション 日本のゲーム研究・教育 Evolution 会議

エンターテインメントはもちろん、社会の様々な分野に応用が進むデジタルゲームの要素研究や人材育成を精力的に行い、この分野のEvolution(進化・発展)を起こすべく日々尽力されている先生方にお集まりいただき、これからの大学におけるゲーム研究分野で日本に必要なとなる方針、人材について、それぞれの活動紹介や現場での問題点をもとにディスカッションします。

<パネリスト>

藤本 徹

東京大学 大学総合教育研究センター 助教
シリアスゲームジャパン代表

慶應義塾大学環境情報学部卒。
民間企業を経てペンシルバニア州立大学大学院博士課程修士 (Ph.D. in Instructional Systems)。2013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、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。著書に「シリアスゲーム」訳書に「テレビゲーム教育論」「デジタルゲーム学習」「幸せな未来は「ゲーム」が創る。」(早川書房) など。

中村 隆之

神奈川工科大学 情報メディア学科 特任准教授
株式会社スマイルブーム 取締役
中村遊び応用研究所 所長 / クリエイティブプロデューサー

1995年ソニー株式会社にて携帯電話の組込ソフトエンジニアとして勤務の後、1997年より株式会社ナムコ(現バンダイナムコゲームス)にてゲーム開発に関わる。代表作は知的好奇心くすぐるパズルゲーム「ことばのパズル もじびったん」シリーズ、プロデューサー / ディレクター。2010年にバンダイナムコゲームスを退社。2012年4月から神奈川工科大学 特任准教授。ゲームデザイン / ゲーム開発教育を担当。
2014年1月から株式会社スマイルブーム 取締役

三上 浩司

東京工科大学 メディア学部 准教授
東京工科大学大学院 バイオ・情報メディア研究科
メディアサイエンス専攻 准教授

博士(政策・メディア)2008年慶應義塾大学)
1995年に慶應義塾大学環境情報学部卒業後、日商岩井株式会社にてメディア関連やコンテンツ関連の新規事業の立ち上げに従事。1998年にJCGLの創設者である金子満氏とともに東京工科大学片柳研究所に「クリエイティブ・ラボ」を設立、プロデュースを努める。
現在はメディア学部准教授として、主に3DCGを利用したアニメ、ゲームの制作技術と管理手法の研究に従事。

松隈 浩之 <モデレーター>

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

九州芸術工科大学修士卒。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、シリアスゲームの制作・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。

弘中 大介

福岡工業大学短期大学部 情報メディア学科 准教授

福岡工業大学短期大学部 情報メディア学科 准教授。博士(工学)。2007年より同短期大学部においてプロジェクト学習「デジタルゲーム」を担当。ゲーム制作を通じたプログラミング教育に従事。2011年よりクリエイター、エンジニアを目指す若者とプロ、異業種間の交流を目的とした1日型ハッカソン「八耐：八時間耐久作品制作会(仮)」を主宰。2013年には開催20回以上を数え、参加者累計1000名を超えた。同年9月、通常の数倍の規模と時間をかけた「大八耐」を開催した。



★申込方法 事前の参加登録が必要となります。お申込みはプロジェクトホームページのフォームより受け付けます。

シンポジウム後に交流会もありますので、希望者は合わせてお申し込み下さい。 ※ 申込締切 2014年2月28日(金)

詳細・参加登録 ⇒ macma-lab.heteml.jp (又は、「シリアスゲームプロジェクト」で検索)