

本学OBであるファミスタの父来る！

京都産業大学 コンピュータ理工学部・特別コロキウム

ゲームの力を教育・社会に  
活用する取り組み

～シリアスゲームと  
ゲーミフィケーション～

岸本好弘氏 (東京工科大学 メディア学部)

日時：11月5日 (水) 13:15-14:45

場所：5407教室 (5号館4F)

参加費無料、学外の方の聴講も大歓迎！

### 【講演要旨】

ヒットするビデオゲームには「面白さの仕組み」があります。この「面白さの仕組み」を娯楽目的ではなく、教育など社会活動に役立てるゲームを「シリアスゲーム」と呼びます。また、ゲーム以外の分野においてゲームデザインの考え方を活用することを「ゲーミフィケーション」と呼びます。

日本のビデオゲームは技術的にも芸術的にも世界に冠たるものですが、欧米に比べ「ゲームの力の社会的活用」は立ち遅れています。

今回は我々の研究成果である数学ゲーム、英語学習ゲーム、サイバーセキュリティ学習ゲームの制作・検証結果と、大学講義や小学校授業でのゲーミフィケーションの活用事例を紹介しつつ、ゲームの力を教育・社会に活用する取り組みについてお話しします。

問合先：

コンピュータ理工学部事務室  
〒603-8555 京都市北区上賀茂本山  
075-705-1989

本学OB (理学部計算機科学科卒) である岸本先生は、株式会社ナムコ、株式会社コーエーで数々のゲーム作品を開発・制作した方で、ゲーム業界においては有名なプログラマー・クリエイターです。

