

立命館大学 × ベネッセ共同研究の概要と成果

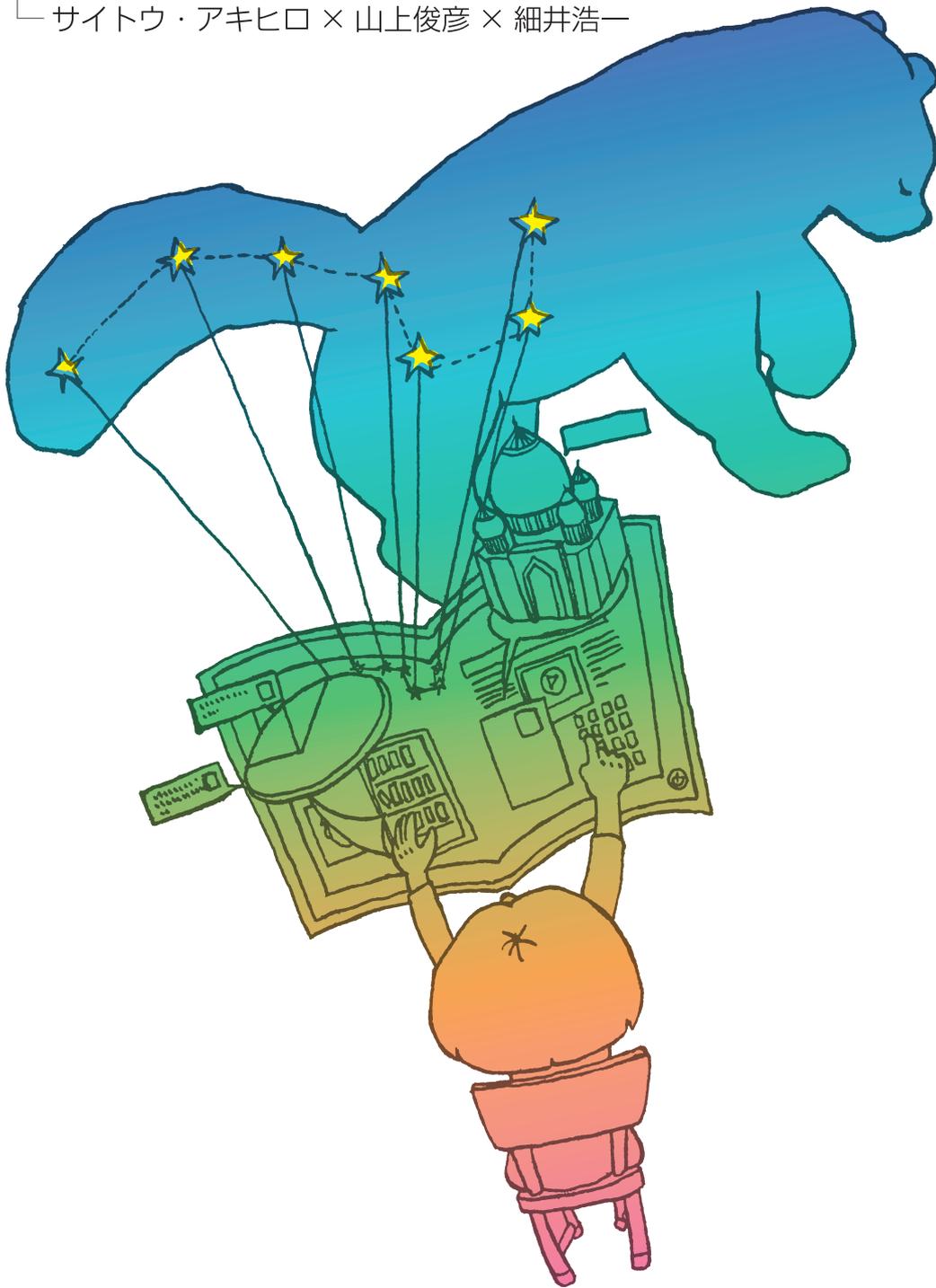
└ 大森雅之 × サイトウ・アキヒロ × 八重樫文

イノベーション教育への〈ゲームニクス〉応用

└ 山上俊彦 (株式会社 ACCESS CTO Office シニアスペシャリスト)

鼎談：ゲームニクス～その可能性の中心

└ サイトウ・アキヒロ × 山上俊彦 × 細井浩一



日時／ 2011年3月17日[木] 14:00-17:00

場所／立命館大学東京キャンパス

事前申込不要・参加費無料

主催／立命館大学アート・リサーチセンター

共催／立命館慶祥中学校・高等学校、立命館大学 経営学部 DML [Design Management Lab]

協賛／日本デジタルゲーム学会 [DIGRA JAPAN]



ゲームニクスを応用した教育コンテンツの可能性



電子教科書の未来

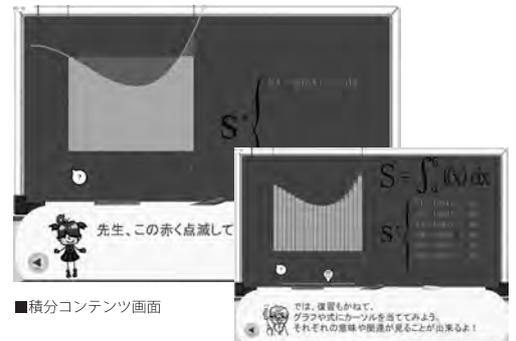
ゲームニクスを応用した教育コンテンツの可能性

2011年3月17日[木] 14:00-17:00 立命館大学東京キャンパス

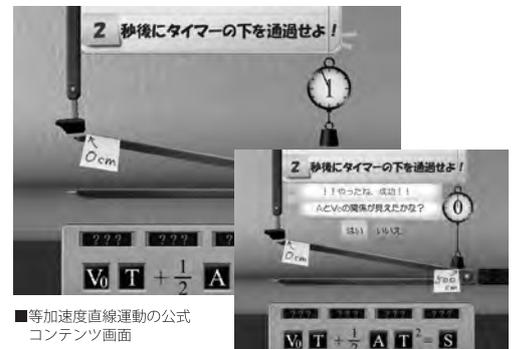
昨今、教育現場においても、紙の使用量による環境負荷の観点とIT利用促進の観点からペーパーレスの学習方法として各種の情報端末の活用が求められており、その一つとしてニンテンドーDS[®]やスマートフォンなどのタッチ機能を持つ携帯端末も注目されています。しかし、携帯型ゲーム機のソフトとして多くの学習タイトルが発売されているものの、その学習効果や品質については科学的な視点から十分にその有効性の検証がされていない状況であり、教育現場や家庭からは学習効果への疑問視や、学習を妨げる存在としてゲームそのものに対する批判も存在しています。立命館大学では、サイトウ・アキヒロ教授の提唱する「ゲームニクス」の研究成果を、テレビのリモコンやタッチパネルの操作画面の設計など応用領域へ活用する実績をあげてきました。さらに「ゲームニクス」を活かせる領域として、学習への動機付けや反復学習などによる基礎学力の定着といった教育現場のニーズに対する解決策を掲げ、一般的には学習とは一見相容れないと思われるテレビゲームが持つ「時間を忘れて続けたい」という特性を融合することで、より効果的で良質な教材の開発が可能になると考えています。立命館大学と株式会社ベネッセコーポレーションは、立命館慶祥中学校・高等学校の協力を得て、2009年度より「ゲームのユーザーインタフェースのメカニズムを活用した学習コンテンツ」に関する産学共同研究を行ってきました。このシンポジウムでは、予備調査から足かけ二年にわたる共同研究の成果を発表するとともに、次世代の携帯型ゲーム機やタッチパネル型の情報端末を利用した新たなコンテンツの開発をめぐる可能性と問題点について参加者の皆さんとともに考えます。



■NX710 ゲームニクス画面



■積分コンテンツ画面



■等加速度直線運動の公式コンテンツ画面

Schedule

14:00-14:15	イントロダクション 細井浩一 (共同研究プロジェクト代表/立命館大学映像学部教授)
14:15-15:30	第1部 立命館大学 × ベネッセ共同研究の概要と成果 大森雅之 (株式会社ベネッセコーポレーション) サイトウ・アキヒロ (立命館大学映像学部教授) 八重樫文 (立命館大学経営学部准教授)
15:30-15:40	休憩
15:40-17:00	第2部 ゲームニクス理論とその応用可能性 「イノベーション教育への〈ゲームニクス〉応用」 山上俊彦 (株式会社ACCESS CTO Office シニアスペシャリスト) 「鼎談：ゲームニクス～その可能性の中心」 サイトウ・アキヒロ × 山上俊彦 × 細井浩一

大森雅之 (おおもり・まさゆき)

1999年ベネッセコーポレーション入社。主として中学生対象の電子教材開発や、学習法の研究開発を担当。2007年度よりニンテンドーDS向け学習ソフトの開発ディレクターとして、「えいトレ」、「読みトレ」、「得点力学習DS」シリーズの開発を担当。「得点力学習DS」シリーズは、学力ソフト分野での3年連続売上No1シリーズ(メディアクリエイト調べ)となり、2011年2月に累計出荷本数100万本を達成した。現在は、デジタル事業開発部にて主としてデジタルコンテンツに関連する教材・サービス開発を担当している。

山上俊彦 (やまかみ・としひこ)

東京大学大学院理学系研究科修士課程修了。電電公社、NTTデータを経て、現在株式会社ACCESS CTO Office シニアスペシャリスト。応用層国際標準化、携帯電話インターネット国際標準化、プラットフォーム共同開発活動LiMoなど、国内外の標準化活動に携わる。現職は他に、東京農工大学客員教授、筑波大学非常勤講師、北陸先端技術大学院大学非常勤講師。国際会議で100件以上の論文を発表する他、著書として『仮想世界錬金術：モバイルソーシャルアプリに見る現代デジタルコンテンツ革命』がある。博士(工学)。

会場/ 立命館大学東京キャンパス
〒100-0005 東京都千代田区丸の内1-7-12 サビアタワー8階 TEL: 03-5224-8188
主催/ 立命館大学アート・リサーチセンター
共催/ 立命館慶祥中学校・高等学校、立命館大学経営学部DML [Design Management Lab]
協賛/ 日本デジタルゲーム学会 [DIGRA JAPAN]
問い合わせ/ 立命館大学 研究部 人文社会リサーチオフィス内 アート・リサーチセンター事務局
〒603-8577 京都市北区等持院北町56-1 TEL: 075-465-8476(平日9時~17時30分)
e-mail: arc-jimu@arc.ritsumeai.ac.jp

