

ゲームはいかなる社会問題をいかに解決しうるのか？

ゲームは子供達にとっては友達との距離を縮める楽しい遊びであり、保護者にとっては勉強の妨げとなる厄介者かもしれません。はたまたスポーツ感覚でエキサイティングにプレーし、観戦に熱中するものでもあるかもしれません。そして、ゲームを使って社会を少しでも良い方向に導いていこうと考えている人達もいるかもしれません。様々な思いが寄せられるゲームですが、少し俯瞰して見てみると、ゲームが拓くフロンティアは、皆さんが思っている以上に広く、そして深くもあります。

青山学院大学総合プロジェクト研究所「知財と社会問題研究所」（東京都渋谷区、所長：竹内孝宏）は、企業等が所有する知的財産を活用して社会問題解決のためのモデルを構築することを目的として、2021年1月に設立されました。現在は「ゲームを活用した社会課題解決の可能性の研究」に取り組んでいます。

そこで今回の企画では、小幡和輝氏（ゲームのオンライン家庭教師『ゲムトレ』代表／#不登校は不幸じゃない 発起人）と、原田勝弘氏（株式会社バンダイナムコエンターテインメント ゲームプロデューサー）をお招きして、面白おかしく、時には真面目にゲームの可能性について議論していきたいと思ひます。

2021
12/2 THU

開場16:30 / 開演17:00～18:30

開催場所：青山学院大学 本多記念国際会議場（青山キャンパス 17号館 6階）
東京都渋谷区渋谷 4-4-25

参加費：無料（先着順、事前登録制）

収録動画は後日、知財と社会問題研究所HPにて配信をいたします。

<https://ssp-ip.iro.aoyama.ac.jp>

プログラム

● 講演 小幡和輝氏

● シンポジウム 「ゲームはいかなる社会問題をいかに解決しうるのか？」

小幡和輝（ゲームのオンライン家庭教師『ゲムトレ』代表／#不登校は不幸じゃない 発起人）

原田勝弘（株式会社バンダイナムコエンターテインメント ゲームプロデューサー）

田嶋規雄（司会進行：SSP-IP客員研究員 拓殖大学商学部 教授）



小幡和輝氏



原田勝弘



田嶋規雄

申込みはこちらから
（Googleフォーム）



※新型コロナウイルス感染症拡大防止のため、ご来場の際はマスクの着用、手指の消毒にご協力ください。発熱、咳などの風邪の症状がある場合は、ご来場をご遠慮ください。