

2022年2月9日

報道関係 各位

株式会社イオンファンタジー
 国立大学法人 東京大学 大学院情報学環

ポケモンなどを通して、デジタルゲームと子どもの関係を学ぶ
東京大学藤本徹研究室主催「これからの子どもたちの遊びと学び」
2月17日（木）オンラインセミナー開催



オンラインセミナー
 これからの子どもたちの
遊びと学び
 2022.2.17 THU
 17:00-19:00

 株式会社ポケモン 代表取締役社長・CEO 石原 恒和 氏	 東京大学大学院情報学環 藤本 徹 准教授	 東京大学大学院情報学環 財津 康輔 特任研究員
--	--	--

株式会社イオンファンタジー（本社：千葉県千葉市、代表取締役社長：藤原徳也、以下、当社）は、東京大学大学院情報学環藤本徹研究室と行っている共同研究プロジェクト「多様なデジタルゲームの遊びを学びに接続する支援プログラムの開発」についての研究活動成果報告を2月17日開催のオンラインセミナーにて実施いたします。ゲームの遊びを通じた学びに興味のある教育者の方、保護者、一般の方、メディアの皆さまに無料でご参加いただけます。

日 時：2022年2月17日（木）17時～19時

開催方法：Zoom ウェビナーによるオンライン開催（参加無料）※要事前登録

【開催趣旨】

子どもたちの遊びの環境は時代を経て大きく変化してきましたが、子どもたちの成長を支えるのは豊かな遊びの経験であることは変わりません。デジタルゲームの遊びの中にも、子どもたちの主体的な活動を促す学びのきっかけや関心の種が育つ世界が広がっています。今回のオンラインセミナーでは、そうした子どもたちの豊かなゲームの遊びと学びについて理解を深め、子どもたちとゲームの関係を捉え直してみたい方に楽しい学びの機会をお届けします。

【開催内容】本オンラインセミナーは二部構成で行います。

第一部：ポケモンによって生み出されてきた豊かな遊びについて理解を深めるセッションで、ポケモンのプロデュースに携わられてきた石原恒和氏（株式会社ポケモン代表取締役社長）をゲスト講師にお迎えして、ポケモンのプロデュースにおける理念や、遊びを促すゲームデザインの考え方についてお話しいただきます。

第二部：東京大学藤本研究室と株式会社イオンファンタジーとの共同研究プロジェクト「多様なデジタルゲームの遊びを学びに接続する支援プログラムの開発」の今年度の研究活動成果報告を中心とした内容です。人気デジタルゲームタイトルの教育的価値についてのレビュー記事の公開、オンラインスクール「ゲームカレッジ Lv.99」のトレーナー向けに開発したパターンランゲージの開発、そして多様な学びにつながるゲーム選びや、ゲームでどのような学び

考えるチカラを、ゲームで伸ばす。

が起きているかを自ら考えるための知識を学べるオンライン講座を紹介します。

タイムテーブル

<第一部：ポケモンと子どもの遊び>

17:00-17:05 趣旨説明、登壇者紹介

17:05-18:00 ゲスト講演 特別ゲスト：石原恒和氏（株式会社ポケモン代表取締役社長）
モデレータ：藤本徹（東京大学）

18:00-18:10 休憩

<第二部：遊びと学びをつなげる研究>

18:10-18:40 研究活動報告 発表者：藤本徹、財津康輔（東京大学）

18:40-18:55 質疑応答（Q&A）

18:55-19:00 お知らせ、閉会挨拶

定員：500名

参加申込方法：事前登録された方へ Zoom ウェビナーの URL をお知らせします。

定員を超えた場合は、YouTube ライブ配信を行います。

<参加登録フォーム>

https://us02web.zoom.us/webinar/register/WN_8Aq6rqF_SaOcQs1zN3N7jg



主催：東京大学 大学院情報学環藤本徹研究室

共催：東京大学 大学院情報学環メディア・コンテンツ総合研究機構、株式会社イオンファンタジー

後援：日本デジタルゲーム学会

備考：

※ 本セミナーは、主催者の研究活動、広報活動のために撮影、録画を行います。これらの点について同意の上でご参加ください。

※ 本セミナーの動画アーカイブと紹介記事を後日公開予定です。

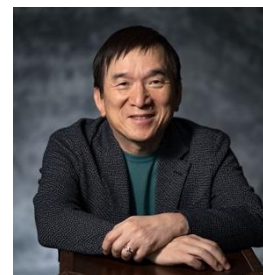
【登壇者プロフィール】

石原 恒和（いしはら つねかず）

株式会社ポケモン 代表取締役社長・CEO

1983年、筑波大学大学院芸術研究科修了。1957年11月27日生まれ。1995年に株式会社クリーチャーズを設立し、後に連なる全ポケモン関連商品の原点となった「ポケットモンスター 赤・緑」をプロデュースし、世界的な大ヒットゲームに育てる。

1998年、株式会社ポケモンセンター（現・株式会社ポケモン）設立と同時に代



表取締役社長に就任。現在は、株式会社ポケモンにおいて、同ソフトを翻案した「ポケモンカードゲーム」や、テレビアニメ、劇場映画などポケモン全体のブランドマネジメントに携わる。

藤本 徹(ふじもと とおる)

東京大学大学院情報学環 准教授。専門はゲーム学習論、教育工学。慶應義塾大学環境情報学部卒。ペンシルバニア州立大学大学院博士課程修了。著書に「シリアスゲーム」(東京電機大学出版局)、「ゲームと教育・学習」(共編著、ミネルヴァ書房) 訳書に「テレビゲーム教育論」、「デジタルゲーム学習」(東京電機大学出版局)、「幸せな未来は「ゲーム」が創る」(早川書房) など。



財津 康輔(ざいつ こうすけ)

九州大学で心理学・教育学を専攻。『ゲームの社会的活用』について研究、博士号取得(学術)。2016年にボードゲームの習い事「サイコロ塾」を起業。現在は東大の特任研究員としてゲームを活用した学びの研究に従事している。



■「ゲームカレッジ Lv.99」概要

「ゲームカレッジ Lv.99」はゲームを通して子ども達のこれからを生きる上で大切な問題解決力、思考力、創造性などをはじめとする様々な能力を育むオンラインの「ゲームのならいごと」です。少年野球やサッカークラブのように先生が適切なファシリテーションを行うことで、安心して子ども達が遊んでまなべる場を提供し、楽しみながら基礎能力を育みます。



ゲームカレッジ Lv.99 についてはこちら：<https://www.fantasy.co.jp/level99/>

株式会社イオンファンタジー

『世界中に「あそび×まなび」を届けるエデュテインメント企業』を目指します。当社が考えるエデュテインメントとは、エンターテインメント(あそび)とエデュケーション(まなび)がひとつになった体験。世界中に楽しい『あそび×まなび』を届けるエデュテインメント企業を目指し、あそびとまなびの融合で、夢中に楽しみながら、こころ・あたま・からだに成長する体験を提供してまいります。



あそび!? まなび!? イオンファンタジーのエデュテインメントサイト：<https://www.fantasy.co.jp/edutainment/>

※画像はイメージです。

※オンラインセミナー内容、実施日は予告無く変更させていただく場合がございます。

以上

【報道関係連絡先】 広報・IR室 圓藤(えんどう)、山本、飯沼
TEL : 043-212-6188 公式HP : <https://www.fantasy.co.jp/>