

ゲームと社会の可能性



国際言語文化学科

ディハーン・ジョナサン
(Jonathan deHaan)

● 連絡先 TEL : 054-264-5355

キーワード 教育ゲーム, ゲームデザイン, 教授法, 生涯学習, 教育改革, コミュニティ (地域), クリエイティビティ (創造性), クリティカルシンキング (批判的思考法), 第二言語習得



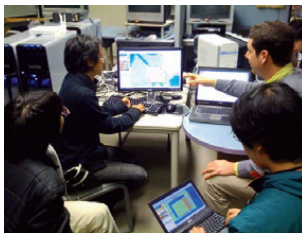
ゲーム(ボードゲーム、テレビゲーム、オンラインゲームなど)を用いた第二言語指導や学習サポートとシミュレーションに関心があり、教育の向上に寄与すべく、教室、地域社会、家庭、またオンライン空間において、楽しく効果的に学習・指導する方法を研究し、その実践に取り組んでいます。

現在、ゲームラボでは以下のプロジェクトを行なっています

- ・コミュニティ(地域)：児童館にてゲームを教え、ゲーム遊びを通して子供や家族にもたらず社会的、心理的、認知的効果を調査する。
- ・コラボレーション(連携)：地元企業にアプローチして、彼らのビジネス手法を学び、また彼らの製品と市場を支援、発展させる方法を探る。
- ・クリティカルシンキング(批判的思考法)：プロのゲームデザイナーと交流し、より改善されたゲームを市場投入できるよう、彼らの製作中のゲームを評価するシステムを立ち上げる。
- ・クリエイティビティ(創造性)：高速プロトタイプを通じて、我々自らが革新的ゲームを開発する。

ゲームラボでは企業や団体と以下のようなプロジェクトを行なうことが可能である。

- (1)革新的(教育)ゲームを作る。
- (2)開発(教育)ゲームを評価し、改善する。
- (3)学校、病院などのコミュニティー組織でゲームのプログラムを確立する。



**アピール
ポイント**

Learn to play; play to learn.
(再生することを学ぶ、学ぶために遊ぶ。)