

テーマ

参加型ゲームデザインと持続可能な社会



キーワード: ゲームデザイン、コラボレーション、地域、持続可能な社会

○活動に取り組んだきっかけ・背景

Tokoha Game Lab (TGL) はゲームを中心とした遊び心のある取り組みを通して、クリティカルな議論や創造的なコラボレーションを誘発することを意図した、オープンでアクティブな学習空間です。2018年より、TGLは科学研究費補助金を受けて「持続可能な開発のための教育としての参加型ゲームデザイン」を研究・開発しています。

○活動の目的

本プロジェクトの目的は、持続可能性に関するコラボレーションと議論に、地域のコミュニティを参加させることです。ゲームデザインのプロセスにおいて、様々な分野の研究者や学生、あらゆる年齢・職業の地域住民に参加してもらうことで、ここ静岡県に存在する場所の価値を探求しています。地域の過去、現在、未来において何が重要であるかについて、多くの人々が一緒にコミュニケーションできるような、参加型ゲームデザインを目指しています。

○具体的な内容

制作した最新のゲームは、「FLOW」といいます。「FLOW」は、天竜川を中心とした環境と経済の循環をテーマにした協力型ゲームです。江戸末期から明治・大正期にかけて、この地域に存在した治山・治水と物流を題材にしています。プレイヤーは様々な役割を担い、山林の管理、丸太の運搬、木材と苗木や石との交換、石蔵の建設などを行います。このゲームは、かつて天竜川上流域の木材が江戸・東京に運ばれ、帰り船が伊豆から石を運んできたことがベースになっています。本学の学生・教員の意見を取り入れながら制作し、現在、県内の学校で地域ワークショップを開催しています。

○期待される効果など

Tokoha Game Lab はワークショップやその他の活動を通じて、地域の場所、慣習、システムの価値についての認識を高めたいと考えています。そして、地域の持続可能性の意味や、より持続可能な未来への可能性について、深く有意義な議論ができるような、遊びの精神にあふれたコミュニティを作る機会を提供したいと考えています。



教員名 Peter Hourdequin (代表)
外国語学部・英米語学科
職位 准教授

連携先 加藤学園暁秀初等学校
浜松市立中ノ町小学校

Tokoha Game Lab の共同研究者及びゲーム作成者:

1. 造形学部 教授 土屋 和男
2. 外国語学部 教授 谷 誠司
3. 教育学部 教授 田代 直幸
4. 東京芸術大学 助教 垂見 幸哉
5. Silpakorn University (タイ) Dr. Jirayu Pongvarut
6. 常葉大学 造形学部 元講師 Kim Minjee (韓国)