05 社会的問題の理解と解決のためのゲームデザイン

実施者：楠見孝（京都大学大学院教育学研究科） 他5名

SUMMER DESIGN SCHOOL 2014

地域の問題を解決するためのゲームをデザインする

+目的：社会的問題を解決するために、対話や議論を通して考えていくツールとして、ゲームをデザインする。

1. 日本をとりまく社会的課題の1つとして地域問題を取り上げ、フィールドワークとを行うとともに，少子高齢化、地方と中央、見守り、ニュータウン限界集落などについての理解を深める。
2. こうした社会の問題に関心を持ってもらう、あるいは理解や議論を促進するために作られたゲームのデザインについて体験を通して学習する。
3. ゲームを作るうえで重要となる理論とその評価法の理解を深め、実際に自分たちでゲームコンセプトを作成する。
4. 専門家のフィードバックを得ながらコンセプトに基づいたゲームをデザインし、プロトタイプを制作する。
5. 完成品をデザインスクールの成果物として一般に配布することを目指す。