

# プレイ&ディスカッション研究会

- 本研究会は、ゲーム開発の経験が少ない研究者たちがゲーム（ゲーミングやゲーミング・シミュレーションなどを含む）の活用方法や開発方法を身につけることを目的とし、2022年に発足しました。
- 活動方針は、「たくさんのゲームを体験し、たくさん議論する」ことです。
- 活動内容の例として、2024年3月に法政大学（新一口坂校舎）にて、防災をテーマにしたゲームである『クロスロード』（矢守・吉川・網代 2005）、『避難所運営ゲーム（HUG）』（静岡県 2007）『協力型防災ゲーム「LIFE」』（フダコマ広場 2023）を体験し、体験から得られる学びの違いや学びとゲームデザインの関係について意見交換しました（図1, 2, 3）。
- 活動によって蓄積した知見は、学会発表や論文などで発表する予定です。

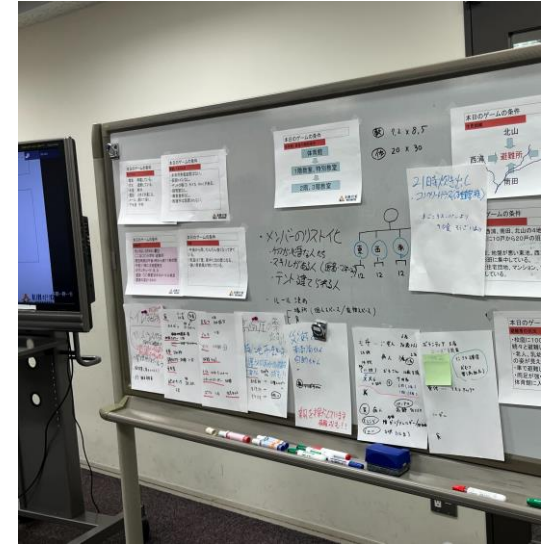


図1 図2 『避難所運営ゲーム（HUG）』（静岡県 2007）のプレイ風景



図3 『協力型防災ゲーム「LIFE」』（フダコマ広場 2023）のプレイ風景

連絡先： 主査 太田泰嗣 Yasushi.ota@keio.jp