

シリアスゲームの新展開と 国内外の最新動向

藤本 徹
ペンシルバニア州立大学
シリアスゲームジャパン

トピック

- シリアスゲーム関連イベント
- ゲームコンテスト
- ゲーム事例
- ビジネス面・教育面
- 新たな展開

前回のシリアスゲームセッション (2005年8月29日)

CEDEC 2007
CESA DEVELOPERS CONFERENCE

IGDAアカデミックセッション
「シリアスゲーム研究・開発の最新動向」
「ゲーム業界にとってのシリアスゲームの可能性と課題」

当時の状況

- Food Force日本版リリース前
- 「脳トレ」ブーム前
- 「セカンドライフ」ブーム前
- シリアスゲーム日本語文献なし



その後の展開

CEDEC 2007
CESA DEVELOPERS CONFERENCE

- Food Force日本版リリース(2005年10月)
- 「脳トレ」ブーム(2005年秋～)
→ニンテンドーDSの学習・実用系ソフト増加
- 「セカンドライフ」ブーム(2006年後半～)

シリアスゲーム関連書出版



- 「シリアスゲームー教育・社会に役立つデジタルゲーム」
藤本徹 著、東京電機大学出版局(2007年2月)



- 「テレビゲーム教育論ーママ！ジャマしないでよ 勉強してるんだから」
マーク・プレンスキー 著、藤本徹 訳、東京電機大学出版局
(2007年7月)



- 「デジタルゲームベースド・ラーニング(仮題)」
マーク・プレンスキー 著、藤本徹 訳、東京電機大学出版局
(2008年春出版予定)

シリアスゲーム関連イベントの増加



定例イベント

- Serious Games Summit GDC(サンフランシスコ)
- Serious Games Summit DC(ワシントンDC)
- GLS (Game + Learning + Society) Conference
(ウィスコンシン州マディソン)
- Games for Health (メリーランド州ボルチモア)
- Games for Change(ニューヨーク)
- Serious Games Summit Europe(フランス、リヨン)
- (DiGRAカンファレンス)

最近のシリアスゲームイベント



- Games for Health Day Seattle (8/23)
- Serious Virtual Worlds '07 (9/13-14, Coventry, UK)
- Serious Games - Practice and Futures Workshop (9/18-19, Skovde, Sweden)
- Learning with Games 2007 (9/24-26, Sophia Antipolis - France)
- Nordic Serious Games Conference (11/9-10, University of Jyvaskyla, Finland)
- Serious Games Canada symposium (11/27-28, Montreal, Canada)
- Advanced Learning Technologies Summit (12/11-12, Cary, US)

シリアスゲームコンテスト



ゲームデザインコンテスト

- Hidden Agenda
 - Liemandt Foundation
 - 中学生向け学習ゲームのデザイン
 - 賞金 \$25,000
- Games for Change "GaCha" Awards
 - 社会変革・啓蒙ゲームデザイン
 - 各部門賞(認知向上、変革、アート・話題性)
- Games for Health Competition
 - Robert Wood Johnson Foundation
 - 医療・健康関連ゲームデザイン
 - アイデア部門(学生・一般)、プロトタイプ開発部門
 - 賞金総額 \$30,000
- I/ITSEC Serious Games Showcase & Challenge
 - シリアスゲーム全般
 - 学生部門、個人・スモールビジネス部門、一般企業部門

シリアスゲームコンテスト(続き)



ゲーム活用アイデアコンテスト

- Why Games Matter: A Prescription for Improving Health and Health Care
 - Changemakers、Robert Wood Johnson Foundation
 - 医療・健康分野のゲーム活用提案
 - 賞金 \$5,000
- Ruckus Nation
 - Hopelab
 - 子ども向け医療・健康促進のためのゲーム活用提案
 - 賞金総額 \$300,000
- Digital Media and Learning Competition
 - MacArthur Foundation
 - デジタルメディアと学習
 - 賞金総額 \$2,000,000 (約2億3000万円)
 - イノベーション部門、知識ネットワークワーキング部門

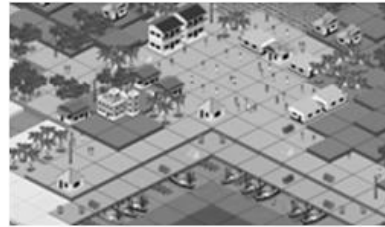
シリアスゲーム事例: 公共分野



タイトル	内容	主な提供主体	媒体
Climate Challenge	環境保全	英国BBC放送	Web
Cyber-Budget	政府財政	フランス政府	Web
English Taxi	英語学習、文化理解	British Council, Beijing	Win
Food Force	食糧援助活動	WFP 国連世界食糧計画	Win/Mac
Mass Balance	政府財政	米マサチューセッツ州	Web
Stop Disasters!	災害援助活動	UN/ISDR	Web
Water busters	節水知識	Seattle Saving Water Partnership	Web
ライフシミュレーション人生劇場	就職支援	ヤングJOBサポートみやざき	Web
財務大臣になって予算を作ろう	政府財政	財務省	Web
国際緊急援助 被害者を救え!	国際緊急援助	国際協力推進協会	Web

Stop Disasters!

- 子ども向けの防災教育ゲーム
- 国連国際防災戦略 (UN/ISDR) が開発
- 津波、山火事、洪水、ハリケーン、地震への災害対策



Cyber-Budget

- 国家財政シミュレーションゲーム
- フランス政府が提供
- 納税者に政府の財政管理の大変さを分かってもらうゲーム



シリアスゲーム事例: 社会問題啓蒙

タイトル	内容	主な提供主体	媒体
3rd World Farmer	開発途上国の貧困問題	IT University of Copenhagen	Web
A Force more Powerful	非暴力政治運動	ICNCほか	Win
Airport Security	空港セキュリティ	Persuasive Games	Web
Ayiti: The Cost of Life	開発途上国の貧困問題	Global Kids & GameLab	Web
Callabera goes to college	プライバシー保護	PrivacyActivism	Web
Consumer Consequences	環境問題	American Public Media	Web
Darfur is dying	ダルフール紛争	USC学生グループ	Web
Disaster watch	災害支援	Globalgang	Web
Energyville	エネルギー問題	Economist Group & Chevron	Web
Global Conflicts: Palestine	パレスチナ問題	Serious Games Interactive	Win/Mac

タイトル	内容	主な提供主体	媒体
Homeless: It's No Game	ホームレス問題	Wetcoast Solutions	Web
Oil God	石油価格	Persuasive Games	Web
The Organizing Game	コミュニティ形成	CompassPoint Nonprofit Services	Web
Peacemaker	パレスチナ問題	ImpactGames	PC/ Mac
Planet Green Game	環境問題	Starbucks & Global Green USA	Web
Points of Entry	移民問題	Persuasive Games	Web
Real Lives	国際理解	Educational Simulations	Win
The Redistricting Game	選挙区割り	USC Annenberg Center	Web
September 12	反戦	Newsgaming.com	Web
Snack Dash	食育	School Food Trust	Web

Planet Green Game

- 環境教育ゲーム
- スターバックス & 環境保護団体
Global Green USA
- マップ内の探索とミニゲームを通して
環境問題への知識を深める



Ayiti: The Cost of Life

- 開発途上国の貧困問題
- Global Kids & GameLabが開発
- 農民一家の生活シミュレーション



シリアスゲーム事例: 医療・健康



タイトル	内容	主な提供主体	媒体
Basketball IntelliGym	バスケットボールスキル	ACE	Win
Ben's game	ガン知識	Make A Wish Foundation	Win
Earthquake in Ziiland	離婚家庭の子どもメンタルヘルス	Ziiland Interactive	Win
Escape From Diab	糖尿病知識	Archimage	開発中
Immune Attack	免疫知識	Federation of American Scientists	Win
The Journey to Wild Divine	瞑想	Wild Divine Project	Win/Mac
Re-mission	ガン知識	Hopelab	Win/Mac

シリアスゲーム事例: 企業・組織内教育



タイトル	内容	主な提供主体	媒体
BT Better Business Game	企業戦略	British Telecom	Web
CEO of the Future	企業経営	McKinsey & Co. German headquarters	—
Hazmat: Hotzone	消防士訓練	カーネギーメロン大学ETC、Sim Ops Studios	Win
Innov8	ビジネスプロセス改善	IBM	
Mission Possible	医薬品マーケティング	Johnson & Johnson	
Objection!	法廷スキル	TransMedia Productions	Win
Simplicity Showdown	ブランド戦略	Royal Philips Electronics	
Straight Shooter!	企業戦略	Bankers Trust	Win
Sim School	学校教室運営	—	Web
Virtual leader	リーダーシップ養成	Simulearn	Win
Virtual U	大学経営	ジャクソン・ホールほか	Win

シリアスゲーム事例: 学校教育



タイトル	内容	主な提供主体	媒体
Building Homes of Our Own	家屋建築知識	National Association of Home Buildersほか	Win
DJ Life	DJビジネス	West Focus University	Win
DoomEd	理科・社会科教育	DESQ & University of Wolverhampton	Win
E-Trader	起業教育	West Focus University	Win
Hot Shot Business	起業教育	Disney & Kauffman財団	Web
Making History	歴史学習	Muzzy Lane	Win
Market Place	ビジネス交渉	West Focus University	Win
Ottomax	起業教育	Empreende	Web
Time engineers	工学教育	Valparaiso University & Software Kids	Win



ビジネス面

カーネギーメロン大学ETCからの
スピンオフ企業

- Impact games
 - PeaceMaker (パレスチナ問題)
- Sim Ops Studios
- Etcetera Edutainment



- Muzzy Lane
 - Making History (歴史教育)
- Serious Games Interactive
 - Global Conflicts: Palestine (パレスチナ問題)
- Tabula Digita
 - Dimenxian (数学教育)



シリアスゲーム事業への参入



ゲーム会社

- BreakAway Games (米国メリーランド州)
- Blitz Games (Tru Sim)
- Zombie Studios
- SG Lab (スクウェア・エニックス+学研)

教育シミュレーション会社→シリアスゲーム会社

- Will Interactive
- Virtual Heroes
- PIXELearning

シリアスゲーム会社の事業拡大



- 大手からの人材流入
 - Dave Curtin: Microsoft Games studio → BreakAway
 - Takayoshi Sato: EA → Virtual Heroes
- 資金調達
 - DISTIL Interactive (カナダ) : GrowthWorks (\$2.2M)
 - Tabula Digita: Ascend Venture Group (Series A funding)

シリアスゲーム事業モデルの形成



- ミニゲーム・ダウンロードゲーム開発
- エンターテインメント事業との2本立て
- 業界特化型の教育シミュレーション受注
- メインタイトルの開発→横展開
- 自社開発エンジンのライセンス販売

社会貢献とシリアスゲーム



- 2K Games
 - HistoriCanada: カナダ史を学ぶためのシヴィライゼーションIII Modを開発し、カナダの高校へ無料配布
- マイクロソフト
 - Xbox 360 Games for Change Challenge
- スターバックスほか大手企業
 - 環境問題やエネルギー問題に関するシリアスゲーム開発

教育面

シリアスゲームデザインを教える
大学院プログラム

- シリアスゲームデザインの科目設置大学が増加
- ミシガン州立大学シリアスゲームデザイン修士課程
 - 2007年秋より開講
 - 2年間の修士プログラム
 - コア科目：
 - 「シリアスゲーム入門」
 - 「シリアスゲーム理論」
 - 「シリアスゲーム研究法」
 - 「シリアスゲームのデザインと開発」
 - 「デザインスタジオ(プロジェクト演習)」
 - (他、インターンシップや関連科目)

新たな展開

「ゲームで遊んでいるように
学校の勉強ができれば・・・」

- ニューヨーク市にゲームとゲームデザインを中心としたカリキュラムの公立小学校を設立
- Gamelab Institute of Play がカリキュラム開発
- MacArthur Foundation が\$110万ドル(約1億2000万円)の資金提供
 - MacArthur Foundation – Digital Media and Learning
助成予算5年で5000万ドル
- 2009年秋開校予定



「産学官連携による シリアスゲーム産業振興」

- コベントリー大学が主体となったシリアスゲーム研究開発センター
- 予算規模: £3M(約7億円):3年間
- 研究者+開発者の産学連携プラットフォーム
 - 応用研究
 - ビジネス開発
 - プロモーション

- 各業界でシリアスゲームに対してさらにシリアスに
- シリアスゲーム事業への人材や資金の流れが拡大
- 開発者教育、社会啓蒙活動、産業振興のプラットフォームに

Thank You



シリアスゲームジャパン

<http://anotherway.jp/seriousgamesjapan/>

<http://anotherway.jp/seriousgamesjapan/wiki/>

質問・お問い合わせ
藤本 徹 (Toru Fujimoto)
tfuji@anotherway.jp