

ゲームを活用した 社会課題解決の可能性の研究

企業の知的財産を活用した社会課題解決に向けた研究を行う、青山学院大学総合プロジェクト研究所「知財と社会問題研究所 (Solving Social Problems through Intellectual Properties 以下SSP-IP)」と株式会社バンダイナムコエンターテインメントは共同で、SSP-IPが持つアカデミックな視点を取り入れながら「ゲームを活用した社会課題解決の可能性の研究」を2021年1月より開始しました。

SSP-IPに在籍するメンバーに加え、共同研究メンバーでありバンダイナムコエンターテインメントで対戦格闘ゲーム『鉄拳』シリーズなどを手掛ける原田勝弘氏が登壇し、現在のゲーム業界の状況や課題を織り交ぜながら、研究の展望についてディスカッションを行います。

2021
6/26 SAT

政府による緊急事態宣言延長に伴う新型コロナウイルス感染症対策のため、無観客の収録配信形式で開催します。

収録動画は後日、知財と社会問題研究所HPにて配信をいたします。

<https://ssp-ip.iro.aoyama.ac.jp>

プログラム

司会進行：椿彩奈氏（タレント、本学校友）

「知財と社会問題研究所」趣旨説明、設立の経緯

「ゲームを活用した社会課題解決の可能性の研究」共同研究の紹介

基調講演「ゲーム実況におけるコミュニケーション」

石川ルジラット（青山学院大学総合文化政策学部 助教）

パネルディスカッション「ゲームが創造する新たな公共圏」

原田勝弘（株式会社バンダイナムコエンターテインメント ゲームプロデューサー）

石川ルジラット（青山学院大学総合文化政策学部 助教／創作文化）

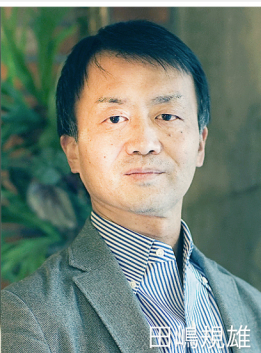
田嶋規雄（SSP-IP客員研究員 拓殖大学商学部 教授／マーケティング・消費者行動）



竹内孝宏



川又啓子



田嶋規雄



石川ルジラット



原田勝弘



椿彩菜