

2009年7月29日

報道関係各位

国立大学法人 東京大学  
株式会社バンダイナムコゲームス

東京大学大学院情報学環 馬場章研究室と株式会社バンダイナムコゲームス

## “ゲームと教育”をテーマとした共同研究プロジェクトを発足

～8月6日「ICT時代の子どもの未来を考えるシンポジウム」を開催～

東京大学大学院情報学環 馬場章研究室(東京都・文京区)と株式会社バンダイナムコゲームス(東京都・品川区 社長: 鶴之澤伸)は、「ICT<sup>1)</sup>」のひとつである“ゲームと教育”をテーマとした、共同研究プロジェクトを発足し、ゲームの教育利用に関する研究や「リサーチ・インターン<sup>2)</sup>」に関する取り組みをスタートさせます。

本プロジェクトは、既存ゲームソフトの教育・学習効果を学術的に分析して国内外でのさまざまな講演会や学会などで発表することにより、“ゲームの教育利用に関する知見”や“ゲームリテラシーに関する社会的認知”の向上、ゲームが持つ大きな可能性を次世代を担う子どもや大人に伝えていくことを目的としています。

また、日本国内では数少ない試みである「リサーチ・インターン」制度を導入することにより、学生自らが研究テーマを決め、リサーチ(調査・研究)を行い、東京大学大学院で進めている学習と職業経験を通じた学習とを統合させることで、新たな“知”を生み出すことを狙いとしています。

なお、本プロジェクトでは、多様で実践的な取り組みを進める共同研究の一環として、品川区教育委員会と連携し、品川区の教員の方々や保護者の方々、子どもたち参加型のシンポジウムや発表会などのイベントを通じて、教育現場におけるICT利活用についての啓発活動にも取り組んでいきます。

そしてこのたび、この取り組みの一環として、品川区教育委員会の後援を得て、品川区の小中学校の教員の方々を対象に、「ICT時代の子どもの未来を考えるシンポジウム」を開催することとなりました。文部科学省から教育現場における「ICT」の活用指針や、プロジェクトが取り組む ICT 活用授業例や研究事例などをご紹介します。

東京大学大学院情報学環 馬場章研究室は、これまでもデジタルゲームの教育利用研究を進めて参りました。株式会社バンダイナムコゲームスは、品川に本社を構える ICT を推進する企業です。両者は、共同プロジェクトを通じ、これからの ICT 教育の実践のための研究と地域貢献活動を推進して参ります。

- ( 1)「ICT」について  
Information and Communications Technology(情報コミュニケーション技術)の略称。「情報技術を用いて、学習者に新しいコミュニケーション環境を提供しようとする教育」のこと。
- ( 2)「リサーチ・インターン」について  
学生が在学中に自らの専攻、将来のキャリアに関連した就業体験を行うだけでなく、専門知と経験知を統合させて新たな“知”を生み出すための学習機会。

以上