

第8回地域連携フォーラム・シンポジウム概要

1. 主催・共催・後援

共催：文教大学大学院人間科学研究科 文教大学附属生活科学研究所

2. 日時・場所

日時：令和3年12月11日（土） 13:00～16:00

場所：文教大学 越谷キャンパス（12号館12101教室）＋オンライン

3. テーマ

世代をつなぐゲーム～ビデオゲームを人間科学的に考える～

4. 企画趣旨

ビデオゲームは従来、『ゲーム脳の恐怖』（2002）や『スマホゲーム依存症』（2017）といったベストセラーを典型として、しばしば子どもを機器に縛り付け孤立させるという否定的なイメージで語られてきた。他方で、古くはオタク文化におけるゲームキャラクター人気、最近ではeスポーツの盛り上がりにもうかがえるように、ビデオゲームには人々を結び付けるプラットフォームという側面も確実にあると考えられる。また「ポケットモンスター」に代表されるように、長く日本のコンテンツ輸出産業の中核を占め続け、独自の文化として国際的な評価も高い。

本フォーラム・シンポジウムでは、日本が誇る文化の1つであるビデオゲームをテーマとし、社会学・心理学・教育学といった人間科学的な学問領域から学際的な考察を行うこととした。異なる視点、異なる世代から、それぞれのゲーム体験やビデオゲームの功罪に関わる実感を語っていただき、ビデオゲームの「世代をつなぐ」ポジティブな側面に光を当てたいと考えている。

5. シンポジウムの構成

(1) 司会 大塚 明子（文教大学大学院人間科学研究科）

(2) 挨拶 布柴 靖枝（文教大学大学院人間科学研究科長）

(3) 趣旨説明 大塚 明子（文教大学大学院人間科学研究科）

(4) シンポジウムの構成

①大塚 明子（文教大学大学院人間科学研究科）

ビデオゲームを巡る現状と問い（社会学の立場から）

- ②増田 知尋（文教大学大学院人間科学研究科）
ゲームに関するイメージと科学（心理学の立場から）

 - ③岩下 浩介（フリーライター）・大森 泉綺（文教大学大学院生）
ゲームと「つながり」の世代的体験（ライフヒストリーの視点から）

 - ④萩谷 久美子（国立精神・神経医療研究センター）
精神医療とゲーム～認知リハビリテーションへの取り組み～
（臨床心理学の立場から）

 - ⑤二宮 雅也（文教大学大学院人間科学研究科）
eスポーツの可能性（スポーツ社会学/教育の立場から）
- (5) フリーディスカッション
- (6) 閉会挨拶 金藤 ふゆ子（文教大学大学附属生活科学研究所所長）