

第 95 回 WIN 定例講演会・第 50 回人間情報学会講演会 『ゲーミフィケーションと人間情報の活用による 多様性包摂社会への可能性と展望』

主催：特定非営利活動法人ウェアラブル環境情報ネット推進機構（WIN）・人間情報学会
後援：情報処理学会 UBI 研究会

【概要】

デジタル人材の育成、および、デジタル社会への推進が急務となっている。経済産業省による地域デジタル人材育成・確保推進事業も推進されている。デジタル技術を基盤とするこの取り組みには、人に動機づけを与えるゲームのメカニズムやノウハウの活用が有効であり、それらはデジタルとアナログの枠組みを超えて我々の生活の多様性にも応える存在となることが期待される。本講演会では、ゲーミフィケーションの第一人者を招いて、現在の多様性包摂社会におけるゲーミフィケーションの役割と人間情報を組み合わせた活用可能性について、健康・医療・福祉から教育まで幅広い活用事例に触れながら議論・探求する。

日 時： 2025 年 4 月 23 日（水） 14:00 - 17:00
会 場： お茶の水女子大学 国際交流プラザ 2 階 多目的ホール（東京都文京区大塚 2-20-1）
会 費： WIN 会員:1 万円、一般:1 万 5 千円、学校関係者:3 千円
定 員： 80 名限定（先着順）
お申込サイト：<https://win95ahi50-lecture.peatix.com>

～ 講演会プログラム ～

- 14:00 - 14:05 **講演会概要説明** 人間情報学会 理事/東京大学 講師 蜂須賀 知理 氏
- 14:05 - 14:50 **講演 1 『ゲーミフィケーションの多様性と将来展望
～社会を変えるゲームの力～』**
東京大学大学院 情報学環 准教授 藤本 徹 氏
- 14:50 - 15:35 **講演 2 『非接触・非装着型モーショントレーニングツール「TANO」による
福祉・介護におけるゲーミフィケーション活用事例』**
TANOTECH 株式会社 代表取締役 三田村 勉 氏
- <休憩 10 分>
- 15:45 - 16:30 **講演 3 『医学とゲーミフィケーションによる中高生への STEAM 医学教育』**
順天堂大学 人体病理病態学講座 教授 小倉 加奈子 氏
- 16:30 - 16:45 **健康講話** 医学博士・本郷赤門前クリニック院長 吉田 たかよし 氏
- 16:45 - 17:00 **WIN グループ活動報告** WIN 理事長 板生 清

..... **講演会参加者 名刺交換会・交流会**

日 時： 2025 年 4 月 23 日（水） 17:00 - 18:00
会 場： 国際交流プラザ 多目的ホール
会 費： 千円（講演会ご出席者様のみ、ご参加頂けます。）