

ゲームで社会課題に挑む「大阪シリアスゲームデイ」を 大阪電気通信大学にて開催！国内外の研究者・開発者が集結

～2026年4月開設「ゲーム・社会デザイン専攻」初の共催イベント。

国内外の研究者・開発者の講演に加え、本学学生シリアスゲーム作品試遊会を実施～

大阪電気通信大学（大阪府寝屋川市・四條畷市／学長：塩田邦成）は、NPO法人国際ゲーム開発者協会日本（以下、IGDA日本）の専門部会である「SIG-Growth」とシリアスゲーム（教育・医療・社会課題の解決などを目的とするゲーム）に特化したイベント「大阪シリアスゲームデイ」を2026年10月24日（土）に寝屋川キャンパスにて共同開催します。

本イベントは、2026年4月に大阪電気通信大学に開設した「ゲーム・社会デザイン専攻」として初めて開催するフラッグシップイベントとなります。国内外の第一線で活躍する研究者・クリエイターによる講演セッションに加え、本学学生が制作したシリアスゲーム作品の展示・試遊会を実施。若い感性とデジタル技術で社会課題に挑戦する、新専攻の学びの成果を体感していただけます。



IGDA議長 佐藤翔氏



シン・ジュヒョン准教授



阿部悟郎教授

【本件のポイント】

■次世代のクリエイターが挑む「本学学生制作のシリアスゲーム作品」を多数試遊展示

「ゲームで社会課題を解決する」をテーマに学ぶ大阪電気通信大学の学生たちが自ら企画・制作したシリアスゲーム作品を会場で展示。参加者は実際にゲームを試遊・体験し、学生クリエイターとの直接の対話や意見交換が可能です

■2026年4月開設「ゲーム・社会デザイン専攻」がおくる初の特別イベント

ゲーム制作のノウハウやデジタル技術を社会課題解決に活かすことを学ぶ同専攻による初の取り組み。元任天堂の阿部悟郎教授やシン・ジュヒョン准教授をはじめとする教員陣が登壇し、シリアスゲームの未来を考えます。

■国内外の最前線を知る充実の講演プログラム＆体験型ワークショップ

大学でのシリアスゲームの未来を議論するパネルディスカッションをはじめ、事業承継・自転車交通安全・東アジアの最新研究動向の発表から、石神康秀氏による体験型ワークショップ（ミニPlay & Learn）まで幅広く展開します。

【本件の概要】

大阪電気通信大学は2026年4月、ゲーム制作で培ったデジタル技術やデザイン思考を活用して社会課題の解決に貢献する人材を育成するため、総合情報学部デジタルゲーム学科に「ゲーム・社会デザイン専攻」を新設いたしました。

大阪・関西地域は、ヘルスケア企業やNPO活動が盛んでシリアスゲーム発展のポテンシャルが非常に高い地域です。しかし、その知見や成果を体験・共有する機会はまだ限られていました。そこで新専攻のスタートに伴い、シリアスゲーム研究者であるシン・ジュヒョン准教授を中心に、IGDA日本と共同で「大阪シリアスゲームデイ」を開催する運びとなりました。

本イベントでは、同専攻の教員が登壇するだけでなく、学生のシリアスゲーム作品の展示・試遊が行われます。新専攻などで日々探究を重ねる学生たちが、教育・地域課題・社会問題などをテーマに思考錯誤して作り上げた作品を展示します。学生たちにとっては実践的なフィードバックを得る貴重な成長の場となり、来場者の皆様にとっては「若き才能が提案するシリアスゲームの未来」を直接体験できる場となります。

社会課題解決にゲームの手法を取り入れたい自治体・教育機関・企業の皆様や、将来ゲーム・社会課題解決分野を目指す学生の皆様のご参加をお待ちしております。

【本プレスリリースに関するお問い合わせ先】

学校法人大阪電気通信大学 法人事務局 広報部広報課 担当：東

TEL：072-824-3325 FAX：072-824-1141 MAIL：kouhou@osakac.ac.jp

【開催概要】

日程：2026年10月24日（土）

時間：13：15～16：50

会場：大阪電気通信大学 寝屋川キャンパス OECUイノベーションスクエア「コンベンションホール」

共催：大阪電気通信大学（総合情報学部デジタルゲーム学科ゲーム・社会デザイン専攻）、IGDA日本

申込方法：以下のサイトからお申し込みください。

<https://peatix.com/event/5179827>

【タイムスケジュール】

13:00～13:15：受付開始

13:15～13:25：開会・趣旨説明（IGDA日本）

13:25～14:10（45分）：大学が考えるシリアスゲームの未来（OECU）（阿部 悟郎、魚井 宏高、寺山直哉、稲浦 綾、ナガタ タケシ、森本 健 ※モデレーター：シン・ジュヒョン）

14:10～14:30（20分）：シリアスゲームミュージアムの目指すべき成果について（石神 康秀）

14:30～14:50（20分）：事業承継ゲーム®後継者はだれだ！？「誰が継ぐか」より、「なぜ継ぐか」（玉林 直人）

14:50～15:10 休憩（20分）

15:10～15:55（45分）：G4C、世界各支部の活動状況について（佐藤 翔）

15:55～16:15（20分）：「体験して学ぶ」自転車交通安全ゲームの制作事例（伊藤 俊輔）

16:15～16:40（25分）：DiGRA-Kと韓国のゲーム研究の現状（ナ・ボラ）※韓日通訳あり

16:40～16:50：クロージング（IGDA日本）

17:00～ 交流会、ミニPlay & Learn実施

【関連リンク】

NPO法人国際ゲーム開発者協会日本（IGDA日本）

<https://igda.jp/>

総合情報学部デジタルゲーム学科ゲーム・社会デザイン専攻

<https://www.osakac.ac.jp/faculty/isa/gs/>

総合情報学部デジタルゲーム学科特設サイト

<https://www.osakac.ac.jp/special/dg/>

研究室紹介サイトWHO'S LAB（ゲーム・社会デザイン専攻教員）

<https://www.osakac.ac.jp/whoslab/teachers-category/sougouzyouhou/dezhitaru/design/>

【大学概要】

大学名：大阪電気通信大学（学長：塩田邦成）

U R L： <https://www.osakac.ac.jp/>

所在地：寝屋川キャンパス 〒572-8530 大阪府寝屋川市初町18-8

四條畷キャンパス 〒575-0063 大阪府四條畷市清滝1130-70

学 部：工学部、情報通信工学部、建築・デザイン学部、健康情報学部、総合情報学部

※2027年4月から工学部基礎理工学科環境化学専攻は応用化学専攻に名称変更

在籍者数：5,624名（2026年5月1日現在）

【本プレスリリースに関するお問い合わせ先】

学校法人大阪電気通信大学 法人事務局 広報部広報課 担当：東

TEL：072-824-3325 FAX：072-824-1141 MAIL：kouhou@osakac.ac.jp