

授業科目名 <英訳>	ヘルスプロモーションにおけるゲームの応用 Game for health: Introduction to serious game for health promotion	担当者所属・ 職名・氏名	医学研究科 教授 木原 正博
---------------	--	-----------------	----------------

配当 学年	1回生以上	単位数	1	開講年度・ 開講期	2017・ 後期前半	曜時限	金4	授業 形態	講義	使用 言語	英語
----------	-------	-----	---	--------------	---------------	-----	----	----------	----	----------	----

【授業の概要・目的】

*この授業は、グローバルヘルス学際融合ユニットが提供する授業です。

服薬アドヒアランス、生活習慣の改善、リハビリテーションなど、医学分野における行動変容の重要性は言うまでもないが、公衆衛生分野においても、健康増進上、重要な意義がある。行動変容を導くには、動機づけ、自己肯定感、インテンション、信念の向上などが必要である。これまで、メディアキャンペーン、集団教育、カウンセリングなど様々な手法が行動変容の手段として用いられてきているが、最近では、国際的にも、game for healthとして、ゲームによる予防介入の可能性をアカデミックに追求する動きが始まっている。こうしたゲームは、serious gameと呼ばれ、単なる娯楽ではなく、教育的内容を追求するものである。IT技術の発達によって、populationの定義は、従来の地理的なものから、サイバー空間を共有する人々へと広がっており、ゲームはこうした新たなpopulationに対する介入手段として、大きな可能性を秘めている。本コースは、ヘルスプロモーションにおけるゲームの応用について、成功事例などを通して、その可能性と最先端の状況を共有し、その方面の研究・取組を刺激・促進するために行うもので、ゲームのプログラミング技術を教えるものではない。

【到達目標】

- (1) Serious gameの概念について理解する。
- (2) どのようにすれば、ヘルスプロモーションにゲームを応用をできるかを理解する。
- (3) 自分で、ヘルスプロモーションのための“評価可能な”「ゲーム」を構想できるようになる。

【授業計画と内容】

後期金曜日4限目

第1回 10月6日

- ゲームに関する概念や用語、公衆衛生におけるserious gameの意義
- 保健医療分野におけるゲームの動向：その現在と未来

第2回 10月13日

- serious gameのタイプ
- 介入のゲーム化の可能性と限界について

第3回 10月20日

- 開発資金の問題について

第4回 10月27日

- ゲームのメカニクス
- 専門家チームとの共同の可能性について

第5回 11月10日

- mHealth：Game for Healthのプラットフォーム
- 事例研究：行動変容に成功したゲームの事例について

第6回 11月17日

- ゲームと行動理論
- ゲームの中の行動を現実生活の行動につなげるには
- 行動変容をいかに持続させるか

ヘルスプロモーションにおけるゲームの応用(2)へ続く

ヘルスプロモーションにおけるゲームの応用(2)

第7回 11月24日

-ゲームの効果評価の問題

第8回 12月1日

-グループ発表

その他の講義担当者：

Bhekumusa Wellington Lukhele (社会健康医学系専攻社会疫学分野)

【履修要件】

特になし

【成績評価の方法・観点及び達成度】

-パワーポイントスライドによる講義、ゲーム専門家の講義、事例研究、討論

-出席30%、グループワーク30%、グループ発表40% (単位取得のためには、合計で60%以上の得点を得ていることが必要)。

【教科書】

使用しない

【参考書等】

(参考書)

(1)各講義の後で、文献を配布する。

(2)Game for Health Journal

【授業外学習(予習・復習)等】

特に必要なし

(その他(オフィスアワー等))

-講義場所：医学研究科社会疫学分野セミナー室(医学部先端科学研究棟2階204号室)

-連絡先：内線4350

オフィスアワーの詳細については、KULASISで確認してください。