

ゲームメソッドがビジネスの未来をひらく

ゲーミフィケーション・マスタークラス

あなたの未来構想力はここから生まれる！

2012年11月27日,28日,29日 於インターナショナルデザインリエゾンセンター

主催：ダイヤモンド社 / DMN 機構

ゲームクリエイター

水口哲也氏による世界初のワークショップ

「人間は、本能的にゲームに惹かれる。なぜだろうか？ それは何も驚くにはあたらない。そもそも人生そのものにゲーム性がいっぱい詰まっているからなのだ。

「ゲーム化」と訳される“ゲーミフィケーション”が、ビジネスを動かす新しいプレイヤーとして注目を集めているが、これを一過性のブームなどではなく、21世紀のあらゆるビジネスに通じる素晴らしいメソッドとして捉えたら、どんなことが見えてくるだろう？

人の「欲求」をリアライズするデザインメソッド、これを“ゲーミフィケーション”と呼ぶことにしよう。“ゲーミフィケーション”の本領は、人びとの関心を惹くためにゲームを使うといった限定的なメソッドではなく、「こうしたい！こうなりたい！」という真の欲求を人々に気付かせ、動機づけ、本気にさせ、不可能と思われたことも可能にすることができる、未来をつくる真に創造的なメソッドなのだ。」

今回、ゲームデザイナーの第一人者として世界的な尊敬を集める水口哲也氏が、この“ゲーミフィケーション”の核心を伝えるマスタークラスを開催します。

同氏が開発したこの3日間のワークショップ・プログラムは、ビジネスやマネジメント、エンジニアリングやデザイン、マーケティングやコミュニケーション、あらゆるクリエイティブを仕事にしている方々に、ゲームデザインメソッドを通じて、それぞれにふさわしい未来構想力の芽を提供するものです。

ワークショップの特徴

- >> 水口哲也氏による世界初のワークショップ
- >> 未来構想力を身につけるためのユニークなプログラム



開催概要：

アジェンダ

Day-1 (1日目) …… 11月27日 (火) 13:30～19:30

[ゲーミフィケーションの基礎トレーニング]

ウォーミングアップ

- ・「自身の欲求」と向き合うエクササイズ
- ・クロスディスカッション

プレステップ1

- ・「人間の欲求」を探索するゲームメソッド
- ・全員による共同作業という方法

プレステップ2

- ・本能の構造分析
- ・演習：ゲームの構造分析

プレステップ3

- ・演習：流行の理由探しゲーム
- ・セールスチャートの読み方

ゲーミフィケーション・チャレンジ！

- ・テーマセレクション

Day-2 (2日目) …… 11月28日 (水) 13:30～19:30

[ゲーミフィケーション・チャレンジ！]

ゲーム（ゲーミフィケーション）の企画書に挑戦

- ・テーマはそれぞれで決める。
- ・そのテーマと共に、一人一人カウンセリングを行いながら、企画書を作成してもらいます。

Day-3 (3日目) …… 11月29日 (木) 13:30～19:30

[ゲーミフィケーション・チャレンジ！]

- ・実習（継続）
- ・ファイナルアドバイス

ゲーム・プレゼンテーション

- ・発表／講評
- ・プライズ・アワードディング

会場：国際ナショナル・デザイン・リエゾンセンター

住所 東京都港区赤坂 9-7-1 ミッドタウン・タワー 5F

TEL：03-6743-3779

<http://www.liaison-center.net/>



主催：（株）ダイヤモンド社

事務局 DMN（ダイヤモンド・デザインマネジメント・ネットワーク機構）

TEL: 03-5778-7231 e-mail: dmn@diamond.co.jp

参加費： 126,000 円（税込）

※お申込み受付後、請求書と受講券をお送りいたします。

お申込み方法

< Web エントリーフォームよりお申込み >

DMN の WEB（DMN ONLINE）<http://www.dmn-online.net/>）にアクセスしていただき、

<< ゲーミフィケーション・マスタークラス：参加申込み >> にてお申し込みください。

< e-mail/FAX でのお申込み >

「参加お申し込み用紙」に必要事項を明記の上、e-mail または FAX にてお送りいただくか、必要事項を e-mail にて DMN 事務局宛にお送りください。

プロフィール：

ワークショップディレクター

水口哲也

Tetsuya Mizuguchi

慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科（KMD）特任教授。人間の欲求とメディアの関係性をリサーチしながら、ビデオゲーム、音楽、映像、プロダクトデザインなど様々な分野でグローバルな創作活動を行っている。ゲームの代表作として、『セガラリー』（1994）、『スペースチャンネル5』（1999）、『Rez』（2001）、『ルミナス』（2004）、『Child of Eden』（2010）など。また音楽ユニット・元気ロケッツ（Genki Rockets）のプロデュースをはじめ、作詞家・映像作家としての顔も併せ持つ。

2002年欧州アルスエレクトロニカにおいて、インタラクティブアート部門 Honorary Mention、経済産業省デジタルコンテンツグランプリ・エンターテインメント部門サウンドデザイン賞、文化庁メディア芸術祭特別賞などを受賞。2006年には全米プロデューサー協会（PGA）と Hollywood Reporter 誌が合同で選ぶ「Digital 50」（世界で注目すべきデジタル系イノベーター 50人）の1人に選出される。



DMN（ダイヤモンド・デザインマネジメント・ネットワーク機構）

経営資源としてのデザインを幅広くビジネスに生かすため、1990年にダイヤモンド社が設立した日本で唯一のデザインマネジメント総合支援プログラム。さまざまな分野の企業からデザイン、マーケティング、商品企画といったクリエイティブ部門のメンバーが参加する法人会員制のネットワークで運営され、研究開発やケーススタディ、ワークショップ、調査分析、人材育成など、「一社ではできない」さまざまな「場＝BA」を提供している。

参加お申し込み用紙

*必要事項をご記入の上、e-mail または FAX で DMN 事務局までお送りください。

*お申込み受付後、請求書と受講券をお送りいたします。

※なお、定員になり次第、締め切らせていただきますので、予めご了承ください。

お名前（フリガナ）

会社名

部署名

役職名

ご住所 〒

TEL

()

FAX

()

e-mail

メッセージ

E-mail: dmn@diamond.co.jp

FAX: 03-5778-6617

お申し込み締切: 2012年11月21日(水)

ダイヤモンド・デザインマネジメント・ネットワーク機構 DMN 事務局
〒150-8409 東京都渋谷区神宮前 6-12-17 ダイヤモンド社 7 F
TEL 03-5778-7231 FAX 03-5778-6617 E-mail dmn@diamond.co.jp