

様式 A-1
(FY2023)

2023年 11月 25日

サイエンス・ダイアログ 実施報告書

1. 学校名・実施責任者氏名: 福井県立美方高等学校 木村文彦
2. 講師氏名: IDONE CASSONE Vincenzo (イドネカッソネ ビンセンゾ) 先生
3. 講義補助者氏名: 岩本 穰志 先生
4. 実施日時: 2023年 11月 16日 (木) 14:15 ~ 16:55
5. 参加生徒: 1年生 17人、 2年生 22人 (合計 39人)
備考: 1年生は中高連携クラスの生徒 2年生は(中高連携クラスを中心に編成した)探究クラスの生徒
6. 講義題目: The Representation of Game Centers in Japanese Popular Media: history, culture, imaginary.
7. 講義概要: 人類史におけるゲームの役割や、日本のアーケードゲーム施設の推移、ゲームに対する世間の意識、日本のゲーム文化を語るのに欠かせない人物等についてお話しくださいました。
8. 講義形式:
対面 ・ オンライン (どちらか選択ください。)
 - 1) 講義時間 100分 質疑応答時間 3分
 - 2) 講義方法 (例: プロジェクター使用による講義、実験・実習の有無など)
プロジェクタ使用による講義 (時折、生徒の意見を Web アンケートで確認しながら進めてくださいました)
 - 3) 事前学習
有 ・ 無 (どちらかに○をしてください。)
使用教材 ビンセンゾ先生からいただいた講義概要を記載した資料(A4 1枚)
9. その他特筆すべき事項:

ご自身が英語を学んでこられた経験を踏まえ、終始丁寧に(ゆっくり目)にお話ししてくださいました。
ご専門の日本のポピュラー文化についてだけでなく、イタリアで暮らしていた当時のお話しも挟んでくださいました。
特に講義の前半の時間帯に、mentimeter という Website を利用して、生徒がゲームについて知っていることやこれまでのゲームの経験をアンケート調査され、その結果を受けて話される、ライブ感のある講義を展開してくださいました。
50代の私が若い頃に人気のあったゲームを知っている(分かっている)生徒がおり、盛り上がっていました。

講義が盛り上がり、予定より延びたために1本電車を遅らせることになりました。田舎の本数が少なく、1時間近くお待ち頂いたことが申し訳ありませんでした。

Form B-2
(FY2023)
Must be typed

Date (日付)
22 / 11 / 2023 (Date/Month/Year: 日/月/年)

Activity Report -Science Dialogue Program-
(サイエンス・ダイアログ事業 実施報告書)

- Fellow's name (講師氏名): Vincenzo Idone Cassone (ID No. P21770)
- Name and title of the accompanying person (講義補助者の職・氏名)
岩本 穰志 (いわもと じょうじ)
- Participating school (学校名): 福井県立美方高等学校 (Fukui Prefectural Mikata senior high school)
- Date (実施日時): 16 / 11 / 2023 (Date/Month/Year: 日/月/年)
- Lecture title (講義題目):
The Representation of Game Centers in Japanese Popular Media

- Lecture format (講義形式):
◆ Onsite ・ Online (Please choose one.)(対面 ・ オンライン)((どちらか選択ください。))
◆ Lecture time (講義時間) 100 min (分), Q&A time (質疑応答時間) 20 min (分)
◆ Lecture style (ex.: used projector, conducted experiments)
(講義方法 (例: プロジェクター使用による講義、実験・実習の有無など))
Lecture with slides and real-time questions through QR codes

- Lecture summary (講義概要): Please summarize your lecture within 200-500 words.

The lecture was based on a general overview of my research for JSPS, but based on the specific case study of Japanese Game Centers. I structured the lecture so as to explain how and why humanities study digital games and how we can learn something from games and popular culture. I then used game centers to show the history and cultural dynamics of play by using examples of manga, anime, tv shows and video games that represented game centers from the 1978 to 2017

- ◆ Other noteworthy information (その他特筆すべき事項):

For the lecture I used a real-time polling web app, Mentimeter, that made it possible to ask questions on the screen and have the students reply through their school tablets by scanning a QR code. The students were asked for consent before using it, all information were anonymous and the result were erased at the end of the lecture.

- Impressions and comments from the accompanying person (講義補助者の方から、本事業に対する意見・感想等がありましたら、お願いいたします。):

事前の連絡等も入念にさせていただき、補助者としても安心して取り組むことができました。また、生徒さんたちの純粋な反応が見られたことも嬉しく思いました。学術的で、高校生にはややレベルの高い内容だったかと思いますが、興味深い内容であれば、多少未習語彙があってもここまでついてこられるものかと驚きました。もう少し講師と生徒の間のインタラクションの時間もあれば良かったですが、イマージョン教育の好例だという印象です。

- I'm Vincenzo from Italy
- I'm a researcher at Ritsumeikan Center for Game Studies, Ritsumeikan University, Kyoto
- I'm here in Japan thanks to a scholarship from the *Japanese Society for the Promotion of Science* (日本学術振興会)

