

SCIENCE PLANTER

VOL. 18

Games save the world!

～デジタルゲームが世界を救う!～



ゲームウォッチ、ファミコンをはじめ、これまでゆる〜く、たまに深くデジタルゲームとつきあってきました。おそらく大学に芸工画像を選んだのも、そこでCGの研究をおこなったのもゲームの仕業です。そしてとうとうメインの研究テーマもシリアスゲームとなり、博士号もゲーム関連で取得しました。**そこまで自分を夢中にさせるデジタルゲームってなんなのか！**について改めて問い直したいと思います。Save the world!についても、ちょっとだけ話します。

講師： **松隈 浩之 先生**
(九州大学芸術工学研究院)



専門：コンテンツデザイン、シリアスゲーム。病院や福祉施設と連携し、主に高齢者のためのリハビリ・ヘルスケアを目的としたシリアスゲームの研究開発に従事。最近は特別支援学級での利用も始めております。日本デジタルゲーム学会、日本デザイン学会、情報処理学会、アジアデジタルアートアンドデザイン学会会員。日本デジタルゲーム学会理事。アジアデジタルアート大賞展実行委員会事務局長

日にち: **2019.5.28 Tue**

時間: **17:00 - 18:00**

場所: 芸術工学図書館1F AIVEA

SCIENCE
PLANTERとは

サイエンスカフェ形式の気軽な雰囲気
のセミナーです。芸工の教員や学生が行っている
研究を紹介し、新たな興味の「芽」を育むことを
コンセプトとしています。

★お問合せ: 芸術工学図書館 情報サービス係
TEL: 092-553-9490
EMAIL: toshokan@design.kyushu-u.ac.jp

