

2023

12.6 (水)

12:10
12:50

12:10-12:15

◆ 演者紹介

12:15-12:40

◆ プレゼン

12:40-12:50

◆ 質疑応答

オンライン
(Zoom)

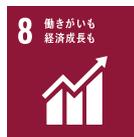
登録はこちら▶▶

https://temdec-med-kyushu-u-ac-jp.zoom.us/webinar/register/WN_2_DMepbzTeeAlNxn-K5A

【技術支援】九州大学 Q-AOS & TEMDEC

シリアスゲームデザイン

司会：田中 俊徳 准教授 (Q-AOS 研究推進コーディネーター)



Key Words

シリアスゲーム

ゲーミフィケーション

ヘルスケア

メタバース

松隈 浩之 准教授

九州大学 芸術工学研究院 ストラテジックデザイン部門

1994年 九州芸術工科大学画像設計学科卒業
 1996年 同大学院情報伝達専攻修士課程修了
 1997年 凸版印刷株式会社グラフィックアート
 ラボラトリー GALA 勤務
 2003年 九州芸術工科大学 講師
 現 在 九州大学大学院芸術工学研究院 准教授

大学院：ストラテジックデザインコース担当
 学 部：メディアデザインコース担当

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。

社会問題の解決を目的とした「シリアスゲーム」や
 ゲームの要素を他の領域で活用する「ゲーミフィ
 ケーション」が専門領域。具体的な活動として高齢
 者のリハビリ・ヘルスケアを支援するゲームを開発・
 研究するシリアスゲームプロジェクトを推進してい
 ます。また、福岡ゲーム産業機構というゲーム企業、
 福岡市、九州大学の産官学連携による活動にも参加
 しています。関連して、メディア芸術分野の活性化
 を標榜した『アジアデジタルアート大賞展』という
 アートコンペティションの運営にも力をいれていま
 す。

社会問題の解決を目的に据えたデジタルゲー
 ムのことをシリアスゲームといいます。
 2009年からリハビリ・ヘルスケアを主なテー
 マにシリアスゲームプロジェクトを推進して
 おり、この活動について、事例を交えながら
 お話しします。またコロナ禍以降のリアルと
 バーチャルが重なった社会環境に合わせて制
 作したメタバースコンテンツや芸術工学部が
 主体で実施しているアジアデジタルアート大
 賞展についても紹介します。