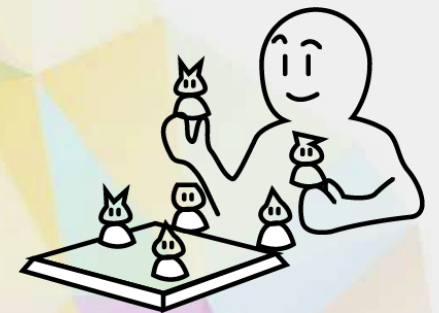
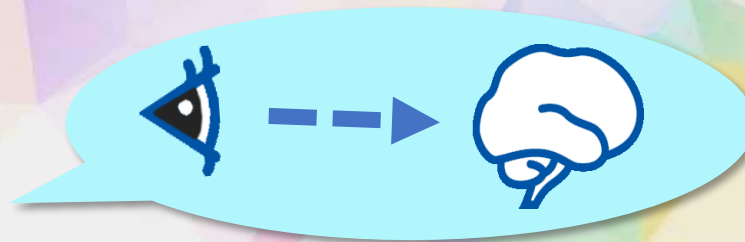


「なぜうちの子はゲームを止めないのか？」



- ・なぜ人はゲームを「おもしろい」「たのしい」と感じるのだろうか？
- ・そもそも、「おもしろい、たのしい」って何だろう？

様々な角度から、「おもしろさ」の理由を解き明かし、最新の調査研究を交えながら、そのメカニズムを利用する「ゲームの設計（デザイン）」についてお話します



講師： 安原広和

(ゲームデザイナー/メディア学部特任准教授)

日時： 7月21日(日) 14:50～

場所： 片柳研究所棟 E402