

立命館大学映像学会 発足記念カンファレンス

『ゲームインターフェイスとオンラインネットワークの先端技術が
示唆するインタラクティブエンタテインメントのこれから』

Program

午前の部 (特別講演 1) : 10:30-12:00

『ゲームニクスが紡ぐコピキタスコンピューティングの世界』

立命館大学 映像学部 教授

株式会社ビーマットジャパン CTO サイトウアキヒロ氏

午後の部 (分科会) : 13:00-15:20

発表セッション1 インタラクティブ性、ゲームデザイン、ネットワーク : 充光館 301

発表セッション2 ビデオゲームを超えて～体験型メディア・コンテンツの展望 :

充光館 2階 CG・ゲームラボ

午後の部 (特別講演 2) : 15:30-17:30

『我が国のエンターテインメントコンピューティング技術開発における産学官連携の現状と展望』

IPA 未踏ソフトウェア創造事業、エンターテインメント部門プロジェクトマネージャ

株式会社コーエー代表取締役社長 松原健二氏

日時 : 2007年11月10日 (土)
映像学部充光館 301室 (地下1階)

現在、ゲーム産業をとりまく環境は劇的に変化しています。Nintendo DS や Wii の躍進からも伺えるように、VR/MR で培われた技術が遂にパーソナルスペースにまで進出しています。また、現行の家庭用ゲーム機はすべてがネットワーク対応になり、ゲーム産業にはこれまで以上に高度 ICT 化に対応したエンタテインメントの提案が求められています。

本シンポジウムはこのような現状を踏まえつつ、デジタルエンタテインメントコンピューティングの最新事情とそこから見えるゲーム産業の展望について探っていきます。

主催 : 立命館大学映像学部 / 独立行政法人 情報処理推進機構 (IPA) 松原PMプロジェクト

協力 : IGDA 関西 / GAP (ゲームアーカイブ・プロジェクト)

立命館大学映像学会 発足記念カンファレンス

『ゲームインターフェイスとオンラインネットワークの先端技術が
示唆するインタラクティブエンタテインメントのこれから』

プログラム

午前の部 (特別講演 1) : 10:30-12:00

『ゲームニクスが紡ぐユビキタスコンピューティングの世界』

立命館大学 映像学部 教授

株式会社ビーマツトジャパン CTO サイトウアキヒロ氏

プレゼンテーションパートナー 上村雅之氏 (立命館大学大学院 先端総合学術研究科 教授)

昼食 12:00-12:50

午後の部 (分科会) 13:00-15:20

発表セッション1: インタラクティブ性、ゲームデザイン、ネットワーク

座長: 渡辺修司氏 立命館大学映像学部 准教授

会場: 充光館 301

① 『Ruby-Flash ネットゲーム通信フレームワークの開発』 三並慶佐氏 株式会社ハイファイネット

② 『オンラインゲームのセキュアなログイン認証』 平山 直紀氏 株式会社 i Canal

③ 『Tail でつながっテイル～興味マッチングシステム～』

牧野 浩之氏 (同志社大学大学院)、渡辺 章人氏 (同志社大学) ※発表は渡辺氏のみ

④ 『アンビエントゲーミングの可能性』 望月 茂徳氏 立命館大学 映像学部 講師

発表セッション2: ビデオゲームを超えて～体験型メディア・コンテンツの展望

会場: 充光館 2階 CG・ゲームラボ

座長: 大島登志一氏 立命館大学映像学部

① 『身体で操るバランスボール型インターフェースシステムの開発』

安本匡佑氏、東京芸術大学大学院 坂井理笑氏、東京大学情報学環 特任研究員

② 『汎用型フォースフィールドバックコントローラの開発』 吉野 圭一氏 株式会社 デンソー

③ 『鍵盤楽器を使った音楽ゲーム開発支援システム『ブラボー』の開発』 常田 和人氏 株式会社売上原価研究所

④ 『ビデオゲームを超えて～体験型メディア・コンテンツ制作教育への取り組み』

大島登志一氏 立命館大学映像学部 イクスペリエンシャルメディア・ラボラトリ 教授

午後の部 (特別講演 2) : 15:30-17:30

『我が国のエンターテインメントコンピューティング技術開発における産学官連携の現状と展望』

IPA 未踏ソフトウェア創造事業、エンターテインメント部門プロジェクトマネージャ

株式会社コーエー代表取締役社長 松原健二氏