

# スウェーデンにおけるゲーム研究

Unityによる映像自動生成や仮想美術館  
ゲーム開発における脳計測の試み・狙いなど

林正樹 准教授 (ウプサラ大学ゲームデザイン学科)

ゲームというジャンルがカバーする範囲は広大です。コンピュータサイエンス、ビジュアルイゼーション、ユーザーインターフェース、芸術、社会科学、心理学、教育、など多方面の知識の集合としてゲーム開発がなされています。同時に、ゲームほど新しい分野はないかもしれませんが、その歴史は古いですが、それが、ある学術分野を形成するかもしれない、という風になってきたのはつい最近のことです。

私はスウェーデンのウプサラ大学のゲームデザイン学科で、ゲームに関する研究教育の仕事をしています。今回、その中で、ゲームに関係する研究をいくつかご紹介したいと思います。私が直接手がけている、テキスト台本からCGアニメーションを自動生成するTVMLのゲームエンジンUnityへの展開によるゲーム応用、同エンジンで構築したバーチャルミュージアムにおけるLean-forwardとLean-back共存の試み、そして、脳計測をゲーム開発に応用する仕事の紹介などを通して、科学と芸術の関係性のお話などしてみたいと思います。

スウェーデン在住3年ですので、ついでに、かの地と日本の違いの雑談もできるかもしれません(笑)



2015年7月1日(水) 13:15~14:45

京都産業大学 14号館1階 14103教室