

セッションA [会場 / ルーム 1] 13:15~ 15:30
「インタラクティブメディアとしてのテレビゲームとその可能性」

大岩元 (おおいわ はじめ) 慶応大学教授

プロフィール

東大における応用物理学の研究を経て豊橋技術科学大学で情報教育、ソフトウェア工学の研究に従事する。この間、キーボード練習ソフト、日本語入力法の開発、KJ法の計算機支援、都市景観設計支援などのソフトウェアの開発を行ってきた。現在、慶応大学環境情報学部でシステム技術者のみならず、ゲームなどのマルチメディア・コンテンツなどの創作者の育成方法を研究中である。

要旨

情報弱者 = ゲーム弱者の情報化社会への対応が心配されている中で、ソフトウェア開発の方法論を念頭に置きながら、熟年者向けのテレビゲームを試作してみた。今回試作したものは、複雑な現在のパソコン及びゲームへのかけはしとなるように、カンタンな操作から徐々に難しい操作へと移る一連のゲームの集まりである。

牧野圭一 (まきの けいいち) 京都精華大学教授

プロフィール

マンガ家。マンガはもちろん、イラスト、彫刻など幅広く活躍する。高知県まんが甲子園選考委員、テレビ番組「発明将軍」審査委員としても知られる。現在、京都精華大学美術学部教授デザイン学科教授。マンガを社会的視点からとらえ、マンガ愛好家を離れたマンガ研究・マンガ学会の発足の必要性を訴える。1999年7月からマンガ研究会を主催する。

要旨

マンガはゲームの精神で描かれている。ディズニーも手塚治虫も究極のゲームを追求していた。ディズニーランドはその体現者。アトム読者は手塚の夢を受け継いでロボットに挑戦している。今や科学者がゲームの世界に.....

太田裕之 (おおた ひろゆき) 編集工学研究所

プロフィール

(株)リクルートにて、企業向け映像メディア制作とデジタルメディア開発に従事した後、現職。主として、情報リテラシーに関わる研究とデジタルメディア開発に携わる。京都デジタル・アーカイブ「THE MYAKO」、「編集の国」プロジェクトに参加。現在は、通産省主導の教育の情報化事業に基づく、「小中学生向け情報編集力養成インフラシステム構築」プロジェクトのプロジェクト・マネジャーを務めている。

要旨

2002年、全ての小中学校にインターネットが接続される。そのときに使う教育コンテンツと授業カリキュラムのパイロットモデルを作るために、「2+1(ツープラスワン)」というネットワークシステムを開発している。ゲームのアルゴリズムを学習環境の中に持ち込み、「学びと遊び」を融合させることがねらい。本発表のまさに翌日(11/18)から、慶應幼稚舎で始まる「2+1」の実証実験の概要をお話し、みなさんの討議の触媒としたい。

(モデレーター)

野々村文宏 (ののむら ふみひろ) インターメディアム研究所

プロフィール

美術批評、マルチメディア研究家。インターネット、マルチメディア、VR、ゲームなどについて調査・執筆・批評ほか多数。同分野の制作・制作支援を手掛ける。著書に「テクノロジーカルチャー・マトリクス」(共編著)。現在、武蔵野美術大学、I A M A S (国際情報科学芸術アカデミー) 非常勤講師。インターメディアム研究所講座ディレクター。

セッションB [会場 /ルーム 1] 15:30~ 16:30
「著作権法改正とゲーム産業等への影響」

大瀬戸豪志 (おおせと たかし) 立命館大学教授

プロフィール
立命館大学法学部教授
京都大学大学院情報学研究科客員教授
文化庁著作権審議会専門委員
特許庁弁理士試験委員

坂田均 (さかた ひとし) 御池総合法律事務所弁護士

プロフィール
御池総合法律事務所 弁護士
同志社大学大学院法学研究科嘱託講師 (国際法務研究)
日本弁護士連合会知的所有権委員会委員
平成 8年マルチメディア著作権研究会コーディネーター
平成 9年ベンチャープラザ 98京都アドバイザー
平成 10年度京都弁護士会副会長

要旨
ゲームソフトとはどのような著作物か、ゲームソフトの著作権は誰が有するか、著作権者はどのような保護が受けられるか等の問題について、ゲーム産業の観点から現行著作権制度の問題点と改正の方向を考える。

セッションC - 2 [会場 /ルーム 2] 16:30~ 17:30
講演「マルチメディアクリエイターを目指す人へ」

榎山寛 (ますやま ひろし) マリーガルマネジメントプロデューサー

プロフィール
メディア環境研究者。81年大学卒業後、ニューヨークのThe School of Artsで映像を学ぶ。帰国した83年から音 映像ディレクターとして「デジタル・メディア」をキーワードとしたテレビ、FMラジオ、書籍の制作を行なう。現在は(株)マリーガルマネジメントのプロデューサーとして、ニンテンドウ64DD用ソフト「巨人のドシン」、プレイステーション用ソフト「エンエンエンジェル」などを手がける。

要旨
「どこでもいっしょ」(SCE)、「シーマン」(SEGA)、「巨人のドシン1」(Param Marigu)といったソフトは、ゲームの歴史に大きなヒントを得ています。先端クリエイターが古典にいかにかに学んでいるかを検証します。