

2012 年度 特別講演企画

「ビデオゲームおよび VR 環境における感情表現」

講師：ゲームアーティスト：Erik GESLIN（エリック・ジェラン、FRANCE）

【概要】

アメリカ・ハリウッドに並び、CG・アニメーション制作の先進国であるフランスから、本学の提携校である ENSAM 所属のアート系研究者 Erik GESLIN 氏による講演会で、内容は世界最高峰の CG・インタラクティブ技術の国際会議「SIGGRAPH ASIA」での最新の講演内容「ビデオゲームおよび VR 環境における感情誘発の基本手法と複雑化」および、フランスにおけるゲーム・VR 産業、CG クリエイター教育、就職環境についてのお話をいただきます。豊富なビジュアル、英語、フランス語による講演に加え、日本語同時通訳での講演の予定。幅広い学生の参加を期待します。

【対象】 情報メディア学科学部生・院生全学年

【日時場所】 12 月 3 日（月）5 限（16:40～18:10） K-1 棟 2F 202 教室

【講演・講師概要】

感情の哲学は古くから、プラトン、孔子、デカルトとスピノザによって扱われ、19 世紀にダーウィンとジェームズにより科学的研究となり、現代の科学技術では脳科学において研究されています。この基本的な知識使い、古代と現代美術の歴史の中で、感情を誘導するアート手法を研究しています。ゲームプレイやビデオゲームのスク립トの実装を通して、恐怖や喜びだけでなく、共感や同情といった複雑で基本的な感情を誘発するメソッドを紹介します。講師 Erik Geslin は Microïd（英国）、



Ubisoft（フランス）、Leon Brothers（フランス）、VR アプリ開発社「Nautilus」、日本の「Raingraph」におけるアートデザイン、ディレクションを担当、10 年以上にわたる経験をもつ。教育者として国立工芸大学（ENSAM Paris Tech、本学提携校）、およびデジタルインタラクティブクリエイション高専（ESCIN）における感情表現系アートの講師、指導学生が国際 VR 作品コンテスト IVRC において 2006 年、2012 年にフランス代表に選出されています。

■本件に関するお問い合わせは白井（shirai@ic.kanagawa-it.ac.jp）まで