

明治大学グローバルCOEプログラム
【現象数学の形成と発展】

第5回現象数理談話会

GCOE Colloquium

2009年11月6日(金)16:30 - 17:30
明治大学生田校舎 第二校舎 A館 207教室



「面白さ」の計算科学： エンターテインメントコンピューティング — その誤解と真実 —

宮下芳明 MIYASHITA Homei (明治大学)

エンターテインメントコンピューティングとは、特に情報科学に根ざしたアプローチから「面白さ」の基本要素を解明し、表現・教育・運動・福祉といった分野への応用を考えていく先端的学問領域である。ACMでも論文誌 Computers in Entertainment を開始され(2003年)、情報処理学会においてもエンターテインメントコンピューティング研究会が新設されている(2004年)。立ち上がって間もない学問であるため、本質的に全く異なる分野であるはずのゲーム情報学と混同されることすらあり、現在でもその意義や内容について誤解が絶えない。本講演では、講演者とその研究室での研究成果を交えながら、エンターテインメントコンピューティングとはどのような学問か、そしてなぜ今この学問が推進されなければならないのかについて語る。

参加自由です。皆様のお越しをお待ちしております。

明治大学生田校舎へのアクセス：
小田急線「生田駅」から徒歩10分又は「向ヶ丘遊園」駅北口から
「明治大学正門前」行きバスで終点下車
詳しくは、http://www.meiji.ac.jp/koho/campus_guide/ をご覧下さい。



明治大学グローバルCOEプログラム
「現象数学の形成と発展」 拠点リーダー：三村昌泰
問い合わせ先：明治大学教学企画部グローバルCOE推進事務室
Email: gcoe@mics.meiji.ac.jp