

東京工芸大学ゲームクリエイターズ・フェスタ 2015

セッション一覧

ウェアラブル型ゲーミング・スーツの実践

13:00~13:30

講師プロフィール



岩谷 徹 教授
東京工芸大学芸術学部
ゲーム学科 教授

セッション内容

画面フレームから解放されたダイナミックに遊びが
発展していくシステムはないかと考えたことから、
プレイヤー・ディスプレイ・コントローラの三要素を
三位一体に構成する発想が生まれました。
今までに無いゲームや遊びを社会に提供することを目的に
ウェアラブルで新しいゲーム表現形態としての「ゲーミング
・スーツ」の研究・開発を行っています。
その研究経緯説明と実機による実演を行います。
また、体全体を動かしてコントロールするのも本スーツの特
徴です。演舞の立ち振る舞いの美しさを表現する新規の
アート表現体としての可能性や、屈伸や手足の運動を
行うことによるリハビリテーション機、シリアスゲーム
としての社会貢献の期待についても言及します

発想法のトレーニング法

15:00~16:30

講師プロフィール



米光 一成 氏
「ぶよぶよ」の
クリエイター

セッション内容

コツや近道ではない。本当の発想を身につける王道を学ぶに
はどうしたらいいだろうか？
方法のひとつは、発想する楽しさを実感して、いつでも発想
するために頭を動かすクセをつけることだ。
今回は、発想したくなる体質や考え方をインストール
するために、ゲーム形式の「発想力を鍛えるトレーニング方法」
を実際にやって、発想する楽しさを実感してもらおう。
発想スイッチを入れて、日々の生活のなかからどんどんアイ
デアを生み出せるようになろう。

あなたも作れる「鉄拳」や「サマーレッスン」のキャラクター

13:45~14:45

講師プロフィール



原田 勝弘 氏
株式会社バンダイナムコエンターテインメント
Worldwide Planning & Development Unit 部長 /
ゲームディレクター / チーフプロデューサー

セッション内容

格闘ゲームや VR を通して見えてくるキャラクター作りとは？
世界の市場特性、ファンコミュニティ、コンセプト立案から
プロデュースまであらゆる観点からのキャラクター作りにつ
いて、「鉄拳」や「ソウルキャリバー」などアクションゲーム
系のプロジェクトに 20 年以上携わり、現在は「ボツ拳」など
コラボゲームや、「サマーレッスン」など最先端 VR の研究に
も邁進する演者が、皆様に熱く語りかけます。



宮澤 篤 准教授
東京工芸大学芸術学部
ゲーム学科 准教授

ツムツム大人気の秘密

16:45~17:45

講師プロフィール



川口 康幸 氏
NHN PlayArt 株式会社
取締役



遠藤 基 氏
NHN PlayArt 株式会社

セッション内容

女性に絶大な人気を誇る『LINE: ディズニーツムツム』。この
モンスターアプリがいかにかに作られたかを、メインスタッフで
ある NHN Playart 社の、企画・川口康幸氏とグラフィック・
遠藤基氏が、初講演します。聞き手はゲーム学科の遠藤雅伸
で『ツムツム』が目指した物は何か？『ツムツム』の開発は
どう行われたか？『ツムツム』とディズニーコラボの強さ？
『ツムツム』がいかにかに女性ユーザーを獲得したか？
『ツムツム』が日本のゲームシーンに及ぼした影響などに鋭く
ツッコみます。



遠藤 雅伸 教授
東京工芸大学芸術学部
ゲーム学科 教授