

エンタテインメントコンピューティング 2004 参加募集

<http://www.entcomp.org/ec2004/index.html>

エンタテインメントは経済的に大きな影響をもつだけでなく、我々の日常生活を豊かにするためにも不可欠なものとなっています。近年はエンタテインメントへの応用を考慮に入れた研究が行われるようになってきましたが、様々な研究分野で独立に進められているために総合的に議論できる場がありませんでした。このような背景から、本ワークショップでは、新しいエンタテインメントを実現するための様々な基礎技術について横断的に議論したいと思っております。第1回を2003年1月に大阪で実施したワークショップの第2回です。皆様の積極的なご参加をお待ちしております。

- 期日 2004年8月20日(金)～22日(日)
- 場所 公立はこだて未来大学/〒041-8655 北海道函館市亀田中野町116-2
湯の川温泉 ホテル平成館(宿泊)

- 主催 情報処理学会 ゲーム情報学研究会
- 協賛 情報処理学会 音楽情報科学研究会
日本バーチャルリアリティ学会 エンタテインメントVR研究委員会

- プログラム概要(詳細は本ワークショップホームページをご覧ください)
 - 論文発表 24件 デモ展示(審査中)
 - 招待講演 手塚真(ヴィジュアルリスト)、斎藤直宏(ナムコ)
 - イブニングセッション 20日 マジカル・ミーティング・オン・フライデー
(やの雪 with 赤城忠治(ex FIMS)、手塚真、サエキけんぞう)
 - 21日 検討中

- 実行委員会
松原仁(公立はこだて未来大・委員長)、塚本昌彦(大阪大・副委員長)、
小野哲雄(公立はこだて未来大)、戸田真志(公立はこだて未来大)、
サエキけんぞう(ミュージシャン)、片寄晴弘(関西学院大)、関口大陸(東京大)、
楠房子(多摩美術大)

- プログラム委員会
星野准一(筑波大・委員長)、斎藤英雄(慶応大・副委員長)、稲見昌彦(電通大・副委員長)
青木生(博報堂)、青木武(バンダイ)、有川正俊(東京大)、魚井宏高(大阪電通大)、
上善恒雄(阪急電鉄)、北野宏明(ソニーGSL/科技団)、加藤博一(広島市立大)、
後藤真孝(産総研)、渋谷昭範(サイバード)、垂水浩幸(香川大)、杉本雅則(東京大)、
武田博直(セガ)、永田明峰(第一興商)、増井俊之(産総研)、苗村健(東京大)、
西本一志(北陸先端大)、平田圭二(NTTコミュニケーション科学基礎研究所)

- 参加費/支払方法
会員: ¥49,000 一般: ¥58,000 学生(登壇者): ¥48,000 学生(聴講のみ): ¥10,000
 - 参加費には、20、21の宿泊費、21、22日の朝食、21日の昼食、イブニングセッション参加費を含みます(「学生(聴講のみ)」を除きます)
 - 支払い方法など詳しいことは本ワークショップホームページをご覧ください