

## 企画展「GAME ON ～ゲームってなんでおもしろい?～」 記念特別シンポジウム 「テクノロジーとエンターテイメントのスリリングな未来」 4月29日(金・祝日)開催

日本科学未来館(略称:未来館、館長:毛利 衛)は、2016年4月29日(金・祝日)に、以下3名のゲストをお迎えし、特別記念シンポジウム「テクノロジーとエンターテイメントのスリリングな未来」を開催します。

本イベントでは、企画展「GAME ON」の開催にあわせて、ビジネス、コンテンツ、研究分野から3名のスペシャルゲストをお迎えし、テクノロジーとエンターテイメントの未来について語っていただきます。ゲームをきっかけとし、人工知能、ロボティクス、仮想現実などをテーマに、気鋭のゲストたちによる刺激的な未来像を提示したいと考えています。

ぜひ貴媒体にてご掲載、ご取材いただきますようお願い申し上げます。



石黒浩氏

水口哲也氏

吉田修平氏

### ■ 概要 ■

日時: 4月29日(金、祝日)18:00-19:30 (17:30～受付)

会場: 日本科学未来館 1階 シンボルゾーン

主催: 日本科学未来館

ゲスト: 石黒浩(ロボット研究者、工学博士、大阪大学教授)

水口哲也(クリエイター、ゲームデザイナー、慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科特任教授)

吉田修平(ソニー・インタラクティブエンタテインメント ワールドワイド・スタジオ プレジデント)

司会: 内田まほろ(日本科学未来館 事業部 展示開発課 課長)

参加方法: 事前申込(先着順) 日本科学未来館ホームページ(<http://www.miraikanjst.go.jp/event/>)より申込

定員: 300名

対象: 中学生以上

参加費: 無料

※当日は、Ustreamによるライブ中継を行います。

※当日は、企画展「GAME ON」を18:00まで延長して開催いたします。常設展その他施設は17:00までです。

一般からのお問い合わせ先	企画展「GAME ON」、本イベントに関するお問い合わせ先
日本科学未来館 〒135-0064 東京都江東区青海2-3-6 TEL:03-3570-9151 FAX:03-3570-9150 URL: <a href="http://www.miraikanjst.go.jp/">http://www.miraikanjst.go.jp/</a>	「GAME ON」プロモーション事務局 (モードツー・コンパス内) 担当: 加治野・日下部・川上 TEL: 03-6893-8075 FAX: 03-6893-8077 Mail: <a href="mailto:pr@m2-compass.jp">pr@m2-compass.jp</a>
	日本科学未来館に関するお問い合わせ先
	日本科学未来館 事業部 展示企画開発課 広報普及担当 TEL: 03-3570-9192 FAX: 03-3570-9150 Mail: <a href="mailto:press@miraikanjst.go.jp">press@miraikanjst.go.jp</a>

※ご取材頂けます場合は、4月28日(木)正午までにプロモーション事務局へお申込みください。

※企画展「GAME ON」は当日10:00-18:00までの開催となっておりますため、企画展「GAME ON」の取材につきましては10:00-18:00にて受け付けいたします。

## 出演者プロフィール:

### 石黒浩(ロボット研究者、工学博士、大阪大学教授)

1963(昭和38)年、滋賀県生れ。ロボット研究者。

大阪大学大学院基礎工学研究科システム創成専攻・教授(特別教授)、ATR石黒浩特別研究所客員所長(ATRフェロー)。人間酷似型ロボット研究の第一人者。マツコロイドや米朝師匠アンドロイドの制作者としても知られる。2011年、大阪文化賞を受賞。2015年、文部科学大臣表彰受賞およびシェイク・ムハンマド・ビン・ラーシド・アール・マクトゥーム知識賞受賞。劇作家・演出家の平田オリザとの「ロボット演劇」プロジェクトも注目されている。日本科学未来館3F常設展示「アンドロイド—人間ってなんだ?」の監修者でもある。主な著書に「どうすれば「人」を創れるか—アンドロイドになった私(新潮社)、アンドロイドは人間になれるか(文春新書)などがある。

### 水口哲也(クリエイター・ゲームデザイナー、慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科(Keio Media Design) 特任教授)

ビデオゲーム、音楽、映像、アプリケーション設計など、共感的アプローチで創作活動が続けている。2001年、「Rez」を発表。その後、音楽の演奏感をもったパズルゲーム「ルミネス」(2004)、キネクトを用い指揮者のように操作しながら共感覚体験を可能にした「Child of Eden」(2010)、RezのVR拡張版である「Rez Infinite」(2016)など、独創性の高いゲーム作品を制作し続けている。2002年文化庁メディア芸術祭特別賞、Ars Electronica インタラクティブアート部門名誉賞などを受賞(以上 Rez)。2006年には全米プロデューサー協会(PGA)とHollywood Reporter 誌が合同で選ぶ「Digital 50」(世界のデジタル・イノヴェイター50人)の1人に選出される。2007年文化庁メディア芸術祭エンターテインメント部門審査主査、2009年日本賞審査員、2010年芸術選奨選考審査員などを歴任。

### 吉田修平(ソニー・インタラクティブエンタテインメント ワールドワイド・スタジオ プレジデント)

1986年ソニー株式会社に入社。1993年2月にソニー・コンピュータエンタテインメント(SCE)設立メンバーとして「プレイステーション」ビジネスの立ち上げに参画。1996年4月よりゲームソフトの制作部門においてプロデューサーとして第一線で活躍し、2000年4月よりソニー・コンピュータエンタテインメント・アメリカ(SCEA)でソフト制作部門を率いて全世界に向けて数多くのヒットタイトルを創出。2008年5月日米欧のソフトウェア制作部門を統合するSCE ワールドワイド・スタジオ(SCE WWS)のプレジデントに就任。2014年3月に発表したバーチャルリアリティシステム「PlayStation VR(プレイステーション ヴィーアール)」の開発メンバーの一人。

## 企画展「GAME ON ～ゲームってなんでおもしろい?～」

テレビゲームの進化を一望する展覧会「GAME ON」は、2002年に英・バービカン・センターでの開催以来、世界中を巡回し200万人以上を魅了してきました。日本初上陸となる本展では、「ゲームってなんでおもしろい?」をテーマに、オリジナルコンテンツを多数追加。ゲームの社会的、文化的な意味について、そして未来について、来場者のみなさんとともに考えます。

会期: 2016年3月2日(水)～5月30日(月)

開催時間: 午前10時～午後5時(入場券の購入は閉館30分前まで)

場所: 日本科学未来館 1階 企画展示ゾーン

休館日: 火曜日(ただし5月3日(火)は開館)

入場料: 当日大人(19歳以上)1500円、18歳以下 750円、  
18歳以下(土曜日)650円

主催: 日本科学未来館、フジテレビジョン、角川アスキー総合研究所

