

関西経済

INTERVIEW 広論

リンゼイ・グレース マイアミ大教授

「シンボル・ゲーム」の制作で知られる、デジタルゲームの制作現場に立ち寄り、その現場で働く人々の姿を捉えた。2018年から、ゲームデザイナーとして活動する。

ゲーム技術革新をリード

「シンボル・ゲーム」の制作で知られる、デジタルゲームの制作現場に立ち寄り、その現場で働く人々の姿を捉えた。2018年から、ゲームデザイナーとして活動する。

足元の現場

「シンボル・ゲーム」の制作で知られる、デジタルゲームの制作現場に立ち寄り、その現場で働く人々の姿を捉えた。2018年から、ゲームデザイナーとして活動する。

「シンボル・ゲーム」の制作で知られる、デジタルゲームの制作現場に立ち寄り、その現場で働く人々の姿を捉えた。2018年から、ゲームデザイナーとして活動する。

「シンボル・ゲーム」の制作で知られる、デジタルゲームの制作現場に立ち寄り、その現場で働く人々の姿を捉えた。2018年から、ゲームデザイナーとして活動する。

「シンボル・ゲーム」の制作で知られる、デジタルゲームの制作現場に立ち寄り、その現場で働く人々の姿を捉えた。2018年から、ゲームデザイナーとして活動する。

「シンボル・ゲーム」の制作で知られる、デジタルゲームの制作現場に立ち寄り、その現場で働く人々の姿を捉えた。2018年から、ゲームデザイナーとして活動する。

「シンボル・ゲーム」の制作で知られる、デジタルゲームの制作現場に立ち寄り、その現場で働く人々の姿を捉えた。2018年から、ゲームデザイナーとして活動する。

「シンボル・ゲーム」の制作で知られる、デジタルゲームの制作現場に立ち寄り、その現場で働く人々の姿を捉えた。2018年から、ゲームデザイナーとして活動する。

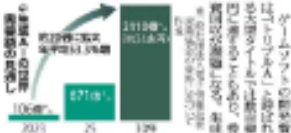
「シンボル・ゲーム」の制作で知られる、デジタルゲームの制作現場に立ち寄り、その現場で働く人々の姿を捉えた。2018年から、ゲームデザイナーとして活動する。

「シンボル・ゲーム」の制作で知られる、デジタルゲームの制作現場に立ち寄り、その現場で働く人々の姿を捉えた。2018年から、ゲームデザイナーとして活動する。

「シンボル・ゲーム」の制作で知られる、デジタルゲームの制作現場に立ち寄り、その現場で働く人々の姿を捉えた。2018年から、ゲームデザイナーとして活動する。



マイアミ大教授



生成AI活用「最適解」は

生成AIの活用は、ゲーム制作の現場で大きな変化をもたらしている。特に、キャラクターの生成やストーリーの作成において、AIの力は発揮されている。しかし、AIの活用には、人間の創造力と組み合わせることが重要である。AIは、人間の創造性を補完するツールとして活用されるべきである。

Thinker (シンカー)
2023年創業、大企業

ロボットの限界を突破する

最先端の海外センサー技術で
距離と角度、姿勢を計測

高精度な位置・姿勢計測、10cm以内の精度を実現

カメラで撮影した画像の位置・姿勢を計測

ロボットの限界を突破する

最先端の海外センサー技術で
距離と角度、姿勢を計測

高精度な位置・姿勢計測、10cm以内の精度を実現

カメラで撮影した画像の位置・姿勢を計測

スタートアップ

ロボを器用にセンサー開発

「シンカー」は、最先端の海外センサー技術で、距離と角度、姿勢を計測する。高精度な位置・姿勢計測、10cm以内の精度を実現。カメラで撮影した画像の位置・姿勢を計測。



「シンカー」は、最先端の海外センサー技術で、距離と角度、姿勢を計測する。高精度な位置・姿勢計測、10cm以内の精度を実現。カメラで撮影した画像の位置・姿勢を計測。

「シンカー」は、最先端の海外センサー技術で、距離と角度、姿勢を計測する。高精度な位置・姿勢計測、10cm以内の精度を実現。カメラで撮影した画像の位置・姿勢を計測。

Thinker (シンカー)
2023年創業、大企業

ロボットの限界を突破する

最先端の海外センサー技術で
距離と角度、姿勢を計測

高精度な位置・姿勢計測、10cm以内の精度を実現

カメラで撮影した画像の位置・姿勢を計測

ロボットの限界を突破する

最先端の海外センサー技術で
距離と角度、姿勢を計測

高精度な位置・姿勢計測、10cm以内の精度を実現

カメラで撮影した画像の位置・姿勢を計測

「シンカー」は、最先端の海外センサー技術で、距離と角度、姿勢を計測する。高精度な位置・姿勢計測、10cm以内の精度を実現。カメラで撮影した画像の位置・姿勢を計測。

「シンボル・ゲーム」の制作で知られる、デジタルゲームの制作現場に立ち寄り、その現場で働く人々の姿を捉えた。2018年から、ゲームデザイナーとして活動する。

大学関係

「シンボル・ゲーム」の制作で知られる、デジタルゲームの制作現場に立ち寄り、その現場で働く人々の姿を捉えた。2018年から、ゲームデザイナーとして活動する。



Translation:

Game - Leading the technological Innovation, Yomiuri Shimbun on July 6, 2024

Games are an interactive medium with elements of play. The diverse technologies fostered through game mechanisms have also impacted society and the economy. For example, the software essential for game production, known as the "game engine," is used in automotive development. The "GPU," used for image processing, is utilized in AI development. Games have both hardware and software influences on society and have led innovation in industry. On the other hand, games have long been vilified in certain communities. However, such criticisms are fading with the changes of the times.

The game industry is not just about creating products; it has expanded into various related businesses such as e-sports and streaming. Games can be considered the liberal arts of the 21st century. There is still no clear vision on how to utilize, monetize, and manage information with generative AI in the game industry. The important thing is how well we can master the use of generative AI. Even if websites can be automatically created, the quality is different from those made by designers. This is why web designers are still considered important today. I believe that coexistence between generative AI and the content industry is possible.