

報道機関 各位

国立大学法人電気通信大学

**電気通信大学、ゲームを中心としたエンタテインメント分野に関する研究教育拠点「エンタテインメント創造研究教育センター」を発足
記念イベントとしてPlayStationの生みの親、久夛良木 健氏らを迎えた
パネルディスカッションを実施**



Creative Entertainment Research and Education Center

【ポイント】

- * 電気通信大学はゲームを中心としたエンタテインメント分野に関する研究教育拠点「エンタテインメント創造研究教育センター」を発足
- * 2026 年 9 月 29 日に「エンタテインメント創造研究教育センターオープニングセレモニー」を開催予定

【概要】

国立大学法人電気通信大学（東京都調布市）は、ゲームを中心としたエンタテインメント分野を工学・理学の視点から研究・教育・社会実装するための研究教育拠点「エンタテインメント創造研究教育センター（Creative Entertainment Research & Education Center）」（以下、CEREC）を発足いたしました。これに伴い 2026 年 9 月 29 日に「エンタテインメント創造研究教育センターオープニングセレモニー」を開催いたします。

【CEREC 発足の背景と目的】

現代のゲームを中心とするエンタテインメントは、AI、バーチャルリアリティ（VR）、ヒューマン・コンピュータ・インタラクション、材料工学、半導体、ロボティクス、医学・心理学など、多岐にわたる技術の融合によって成り立っています。

CEREC は、大学・企業・社会が連携し、これらの先端技術を横断的に工学・理学の視点から研究・教育・社会実装するための研究教育拠点です。先端技術を自ら研究し、一貫した開発経験を持って国際的に成果を発信できる人材を育成することで、産業界からの切実な要請に応え、日本のグローバルな競争力を強力に支えてまいります。

【CEREC メンバー】

氏名	プロフィール
野嶋 琢也	情報学専攻 准教授. CEREC センター長, 学長補佐 専門：VR/食感生成/超人スポーツの研究
伊藤 毅志	情報・ネットワーク工学専攻 教授 専門：情報学/AI/認知科学
梶本 裕之	情報学専攻 教授 専門：VR/触覚提示
菅 哲朗	機械知能システム学専攻 教授 専門：メカトロニクス/MEMS
小泉 直也	情報学専攻・准教授 専門：MR/AR/ディスプレイ
新竹 純	機械知能システム学専攻 准教授 専門：ロボティクス/機能性材料
中根 大介	基盤理工学専攻 准教授 専門：微生物/顕微鏡
宮脇 陽一	機械知能システム学専攻 教授 専門：脳神経科学/生体医工学
松原 健二	CEREC 特任教授 専門：計算機アーキテクチャ/経営学
築瀬 洋平	CEREC 特任准教授 専門：ゲーム開発/ナラティブデザイン

【イベント内容詳細】

CEREC のオープンを記念し、2026 年 9 月 29 日に「エンタテインメント創造研究教育センター オープニングセレモニー」を電気通信大学において参加費無料で開催いたします。

当日は電気通信大学長 村松正和と、電気通信大学特別客員教授であり、PlayStation の生みの親としても知られる久夛良木 健による「大学とゲーム業界の本音・これからの大学に期待すること」、ゲーム産業で活躍する電気通信大学卒業生による「電通大卒業生が語る、電通大生の強み」、2 つのパネルディスカッションが行われます。

ゲームを中心としたエンタテインメント分野にご興味のある大学・企業・さまざまな団体の皆様のご参加をお待ちしております。

パネルディスカッション「大学とゲーム業界の本音・これからの大学に期待すること」



村松正和（電気通信大学長）
総合研究大学院大学数物科学研究科統計科学専攻博士後期課程 修了（博士（学術））。2000 年電気通信大学に講師として着任後、2008 年に教授に就任。副学長や理事などの要職を歴任し、2026 年 4 月より同大学長を務める。専門は最適化理論、オペレーションズ・リサーチ、ゲーム情報学など。ゲームを AI、量子と並ぶ重要な技術領域と捉え、新たな教育・研究と人材育成の展開に期待を寄せている。



久夛良木 健（電気通信大学特別客員教授）
電気通信大学の卒業生であり「PlayStation の父」として世界に知られる技術者・実業家。ソニー株式会社に入社後、システム LSI やデジタル信号処理の研究に従事。ゲーム事業を担うソニー・コンピュータエンタテインメントの設立を主導し、初代 PlayStation の開発を指揮。同社社長・会長、ソニー副社長兼 COO などを歴任後、2022 年には近畿大学に新設された情報学部長に就任し人材育成にも注力。現在はアセントロボティクス（株）の CEO として最先端 AI の開発を牽引している。

パネルディスカッション「電通大卒業生が語る、電通大生の強み」

栗原 洋輔

2014年に電気通信大学大学院総合情報学専攻博士前期課程修了。現在は（株）ソニー・インタラクティブエンタテインメント、Gaming, Developer & Future Technology、Interaction R&D 所属。在学中は触覚（ハプティクス）を研究。VR およびロボティクス分野の研究開発を経て、現在は再びハプティクス領域に戻り、PlayStationに関わる先端技術の研究開発に従事。

帆山 遼

2020年電気通信大学情報理工学域卒業。現在は（株）コーエーテクモゲームス エンタテインメント事業部 ω-Force ブランドにおいてゲーム開発の企画・設計に従事している。好きだった大学の授業は、情報工学工房やプログラミング演習関連の授業。もっと勉強しておけばよかったと思う授業は国際科目。

【イベント開催情報】

イベント公式サイト: <https://www.cerec.uec.ac.jp/260929openingceremony/>

日時: 2026年9月29日(火) 13:30~15:30 (開場・受付開始 12:30)

会場: 電気通信大学 B 棟 2 階 202 教室 (東京都調布市調布ヶ丘 1-5-1)

参加費: 無料 (事前 WEB 受付制)

参加登録・取材申込: イベント公式サイトよりお申込みください

助成



文化芸術活動基盤強化基金

(クリエイター等支援事業 (育成プログラム構築・実践))

| 独立行政法人日本芸術文化振興会

【連絡先】

電気通信大学エンタテインメント創造研究教育センター

E-Mail: cerecinfo@ura.uec.ac.jp