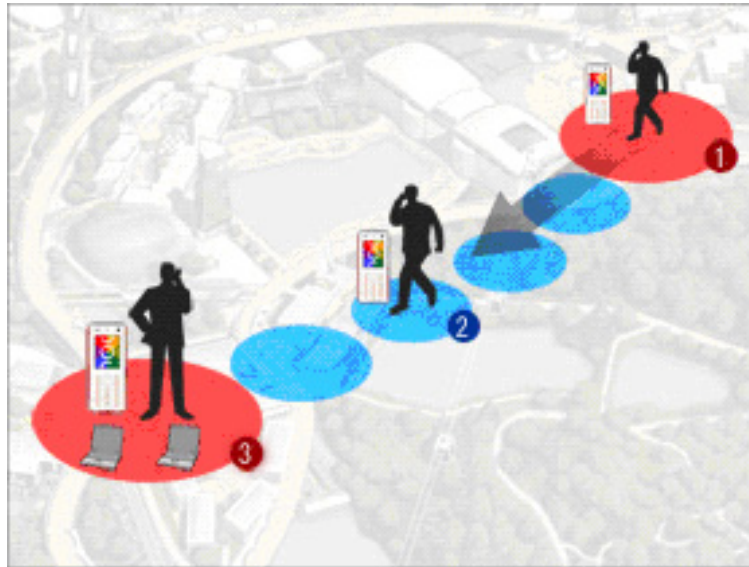


1. 京セラコミュニケーションシステム株式会社 企画実験

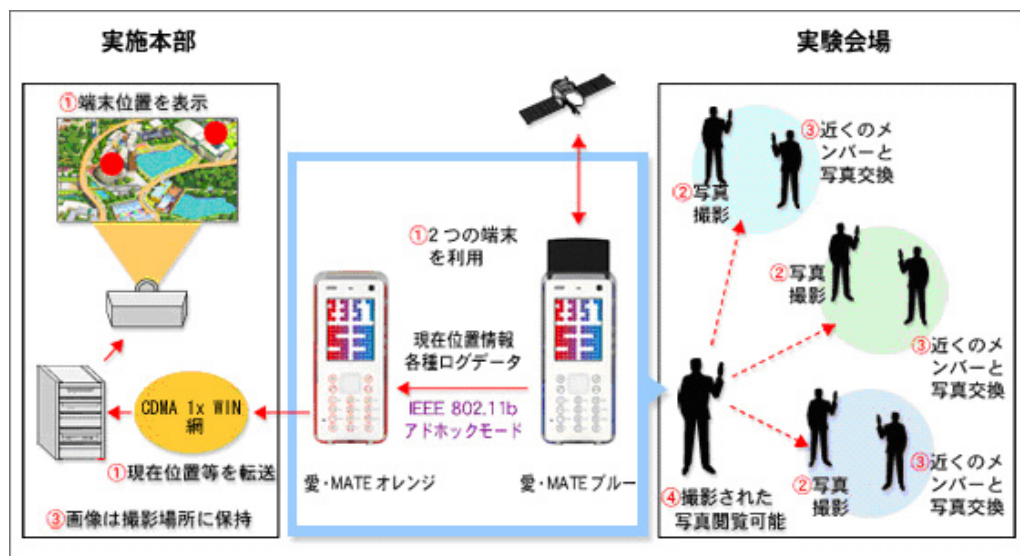
- 実験名: 「マルチホップ IP フォン実験」
実施予定: 7月11日(月) 12:00～ 愛・地球広場において
- 実験概要: 愛・MATE がもつ第3世代携帯電話と無線 LAN の機能を使い、これら2つの異なるネットワークをまたがった場合でも、音声通話のアプリケーションが正常に管理され、かつシームレスに音声通話の品質が確保できることを実証するための実験です。
単なるモバイルアドホック通信だけでは、ネットワークとしての統制がとれず、ビジネスモデルとして不十分ですが、課金などの管理機能も実験し、今後の通信ビジネスモデルへの応用の可能性を実証します。



- (1) 会場内にアドホックネットワークを形成
- (2) 無線 LAN フィールドで通話品質を確認
- (3) 無線 LAN フィールド①から CDMA 1X WIN ②に移動、さらに無線 LAN フィールド③に移動
- (4) 管理システム動作確認画面で正常に管理がされているかの検証

2. 慶應義塾大学 稲蔭正彦研究室、村井純研究室 企画実験

- 実験名: 「野菜交換ゲーム」
実施予定: 7月11(月)16:00～ 愛・地球広場において
 - 実験名: 「OTOTONARI」
実施予定: 7月8日(金)16:00～ 愛・地球広場において
 - 実験名: 「モリゾー、キッコロを探せ!」
実施予定: 7月10日(日)12:00～ 愛・地球広場において
 - 実験名: 「デリバリー写ラウンド ～デリ写ら～」
実施予定: 7月11日(月)16:00～ グローバルループにおいて
- 実験概要: 愛・MATEの無線LANの機能を使ったモバイルアドホック通信を通じて端末の周囲の情報交換を行なうことにより、自律・分散・協調型の情報配信システムを構築します。そのシステム上で、peer to peer型コミュニケーションモデルに関する上記4つの実験を行ないます。
- 実験では、たとえば災害時、既存の通信インフラが利用できない状況におけるユーザ同士のコミュニケーションをサポートする仕組みなどを、わかりやすいゲームの形式で検証していきます。



モバイルアドホックコミュニケーションを通じての情報交換
「モリゾー、キッコロを探せ!」の例

3. 名古屋工業大学 岩田彰・松尾啓志研究室 企画実験

- 実験名: 「トレジャーハンティング」
- 実施予定: 7月13日(水) 12:00～ / 日本広場と愛・地球広場において
- 実施概要: 愛・MATE がもつ無線 LAN の機能を使い、大規模なモバイルアドホック通信ネットワーク構築し、GPS が使えない場所でも、無線 LAN の電波強度から位置を測定するため技術、およびそれに関連する暗号通信技術の実証実験を行います。

なお、この実験には、株式会社スカイリー・ネットワークスが開発したモバイルアドホック通信機能をもつソフトウェアの技術を利用します。

