

第14回 ゲームプログラミング  
ワークショップ 2009 (GPW-09)

日程: 2009年11月13日(金)-15日(日)  
会場: 箱根セミナーハウス  
<http://sig-gi.c.u-tokyo.ac.jp/gpw/2009/>

KMD vs. KHM トークバトル  
「ひと・メディア・インタラクション」

日時: 2009年11月14日(土)13:00-  
会場: 関西学院大学西宮上ヶ原キャンパス  
B号館102号教室  
<http://ist.ksc.kwansei.ac.jp/rchm/modules/documents/talkbattle/>

DIGITAL CONTENT EXPO

日時: 2009年10月22日(木)-25日(日)  
会場: 日本科学未来館 & 東京国際交流館  
<http://www.dcxpo.jp/>

第17回国際学生対抗バーチャル  
リアリティコンテスト (IVRC2009)

日時: 2009年10月22日(木)-24日(土)  
会場: 日本科学未来館  
<http://ivrc.net/2009/>

インタラクティブ東京  
シンポジウム (i-tokyo2009)

日時: 2009年10月23日(金)-24日(土)  
会場: 産総研臨界副都心センター会議室  
<http://interactivetokyo.jp/2009/about.php>

5th Advances in Computer Entertainment  
Technology Conference (ACE2009)  
incorporating 3rd Digital Interactive  
Media Entertainment and Arts Conference  
(DIMEA2009)

日時: 2009年10月29日(木)-31日(土)  
会場: Athens, Greece  
<http://www.ace2009.org/>

第17回インタラクティブシステムと  
ソフトウェアに関するワークショップ  
(WISS2009)

日時: 2009年12月2日(水)-4日(金)  
会場: 静岡県熱海市熱海温泉  
ホテル大野屋  
<http://www.wiss.org/WISS2009/>

## EC 研究会の お知らせ

研究会に関する情報はココへ  
<http://www.entcomp.org/sig/>

EC 研究会では、エンタテインメントコンピューティングに関する研究に年3回の研究発表会を行っております。また、EC シンポジウムをはじめとする関連シンポジウムにも協賛しております。研究発表会の報告書は研究会にご登録いただければ(情報処理学会 Web サイトより)いつでもお読みいただくことができますので、本分野のご研究をされている皆様、また、本分野にご興味をお持ちの皆様、この機会にぜひとも研究会にご登録くださいますようお願い申し上げます。

## 編集 後記

今回ニュースレター(ECNL)を担当させて頂きました EC 研究会運営委員の棟方(札幌市立大学)です。研究会にとって大きな前進となる創刊号に携われたことを光栄に思います。すべてが初挑戦で大変ではありましたが、ECNLを通じて私自身が様々な人たちの交流をもつことができ、EC 研究を考えさせられる機会を与えて頂き感謝しています。運営委員にとっても、きっと良い意味をもたらしてくれるであろう ECNL は今後もインタラクティブに成長させて頂きたいと思っておりますので、EC 研究会ともども応援よろしくお願い申し上げます!

# EC-NL

## EC NEWS LETTER

2009

EC-NL ニュースレター

情報処理学会 エンタテインメントコンピューティング研究会 発行

Vol.1 September 2009

## ニュースレター創刊にあたって

情報処理学会エンタテインメントコンピューティング研究会では、このたび、研究会に関する情報がある程度まとまった形で、わかりやすく提供し、より多くの方の研究会の参加を目指して、ニュースレターを発行することにいたしました。

そこで、我々が EC 研究会の主査であり、ニュースレター発行のきっかけとなった、稲見昌彦氏に5つの質問を投げかけてみました!

### 1、ニュースレター創刊のきっかけはなんですか?

EC 研究会が発足してからは5年が経とうとしています。初代主査の星野准一先生をはじめとする多くの運営委員の方々のご尽力で研究会や EC シンポジウムは順調に発展しつつあります。ICEC、ACE などエンタテインメントに関する国際会議も盛況な中で、敢えて国内で学会組織を運営する意義として以下の三項目を挙げるすることができます。

1. 交流: 時間的・地理的に気楽な議論・交流の場
2. 教育: 次世代 EC 研究者への育成・支援
3. 啓蒙: 他分野への発信

アイディアは気楽に、そして出来るだけ多くの人と議論してゆくことで洗練されてゆくと考えます。年に数度開催される研究会やニュースレター、研究会 web を通して「気楽」に議論できる場は、やはり重要であると考えます。そこで「バーチャルな研究会」として本ニュースレターを活用できればと考え、創刊を決めました。

### 2、ニュースレターで何を伝えたいですか?

流行のスポーツ、好まれるゲームも国により違うようにエンタテインメント研究は固有文化という背骨があってこそ世界にジャンプできると信じています。時にガラパゴスと言われようとも、世界の方々が度肝を抜くような日本ならではのエンタメの研究を EC 研究会を通し発信してゆければと思います。特にこのニュースレターでは研究の中身ではなく、普段論文を通しては知ることのできない EC 研究に携わる「人」、「組織」にスポットライトを当てることができればと考えます。

### 3、今後ニュースレターに期待することはなんですか?

さすがエンタテインメントコンピューティングのニュースレターと言われるようなエンタメ性の高いニュースレターに育て欲しいと思います。

### 4、ニュースレター読者に一言!

ニュースレター、どんどん周囲に宣伝してください。そして、研究会。シンポジウム、論文誌特集号に皆様が年間を通してもっとも「面白い」と思う論文をご投稿下さい。よろしくお願いします。

稲見先生どうもありがとうございました!! みなさま今後とも EC 研究会ならびにこのニュースレターをよろしくおねがいいたします!



稲見 昌彦 教授  
慶應義塾大学大学院  
メディアデザイン研究科



星野 准一 准教授  
筑波大学大学院システム情報工学研究科

私がエンタテインメントの研究を始めたのは、企業に勤めているときに日常生活をより楽しく豊かにするための研究に携わることができないかと考えるようになったからである。それで大学に移ることを考えたが、幸いにも筑波大学に勤務できることになり、2002年5月のIWEC2002という世界初のエンタテインメントの国際会議の直後に「エンタテインメントコンピューティング研究室」という名前で活動を始めた。

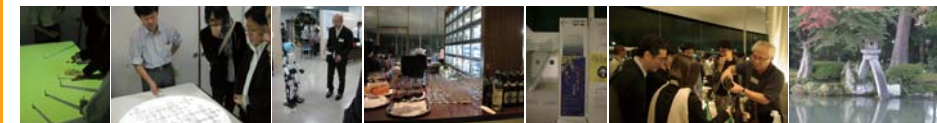
その当時はエンタテインメントコンピューティングの分野は始まったばかりで形がなかったので、枠組みをつくっていくための試みとして、

- 1) EC分野のシンポジウムを毎年開催する、
- 2) 質の高い研究事例をまとめた論文誌特集号をつくる、
- 3) 定期的な議論を行う場として研究会をつくる、

など考えた。その中の一つとして、大学の研究室でも、何らかの専門分野を持ち、その応用例の一つとしてエンタテインメントの研究に取り組むのではなく、専門分野として取り組むところがあっても良いだろうと考えた。他の人に研究を勧めるからにはまずは自分で率先すべきだろうと思ったが、筑波大学では真面目そうな名前の研究室が多く、研究室にECの名前をつけることが気分的には一番思い切った試みであった。

その結果は、順調に進んで良かったと言いたいところではあるが、大学でエンタテインメントをテーマとして取り上げるハードルは高く、博士号をとった学生が5人目を超えたあたりで、ようやく研究室として認識された感じではある。その後、学部3～4年生向けにエンタテインメントコンピューティング演習が専門科目として採用されるなど教育面でも徐々に浸透しつつある。また先日、国立科学博物館で「遊びの科学技術」というテーマで展示を行わせて頂いたが、一般的には、このような考え方も広まりつつあると言えるだろう。

エンタテインメントの研究の魅力としては、まずは、横断型の科学技術分野の典型例であることが挙げられる。このような観点からの研究のフレームワークについては、近いうちに多くの学会が集まるような場で一度議論してみたい。また、もう一つの魅力としては、進化し続ける研究分野であるということだろう。どうも研究者には、複雑な対象を単純化して体系づけたいという欲求や、そのようなことがきつと可能であろうという願望があるらしい。学会としては体系立っているように見えた方が他から見たときに体裁が良いと思われるし、様々な理由が必要とされるが、何らかの理論みたいなものができたとする、たぶん、それとは異なる考え方に基づく新しいエンタテインメントが出てくるであろう。ECはこれまでの研究をくつがえすような新しい試みが常に行われているアクティブな研究分野であることが特徴であり、今後も発展が楽しみである。



エンタテインメントコンピューティング 2008 参加報告  
日時：2008年10月29-31日  
会場：金沢歌劇座



公立ほこだて未来大学システム情報科学部  
学部3年 田中 伶さん



この度、EC2008に初めて参加させていただき、今までに無い経験をさせていただきました。私たちは『自発的 " 抑制 " を引き起こすバイオフィードバック系エンタテインメントコンテンツ』というタイトルでデモ発表を行いました。初めて学会というものに参加させていただいたので、現場の雰囲気や勝手など何もわからず、発表中、混乱してしまう場面もありましたが、非常に貴重な体験ができました。デモ発表を通じて、開発したシステムを様々な方々に体験していただき、それによって、改良点だけでなく、新しい視点や知見が得られ、システムの短所から長所まで改めて確認することができました。今回の会場が石川県だったこともあり、懇親会を含め、石川県の歴史や文化などに触れることもでき、とても有意義な時間を過ごすことができました。この学会に参加して、今後も研究活動を続けていきたいと思いました。ありがとうございました。



第13回エンタテインメントコンピューティング研究会 参加報告  
日時：2009年5月22日(金)  
会場：筑波大学春日キャンパス



神戸大学大学院 工学研究科電気電子工学専攻  
修士課程1年 池田 惇さん

私は第13回EC研究会で「映像と連動したインタラクティブパフォーマンスのための演者支援システム」というタイトルで、映像を使用したステージパフォーマンスにおいて、情報提示デバイスを用いた演者への支援手法について発表させていただきました。初めての対外発表ということで、緊張しているうちに、いつの間にか発表が終わったというのが率直な感想です。デモで使用するHMDを装着しての発表で、準備していた通りに動作するか不安でしたが、日頃からご指導をいただいている寺田先生、竹川先生のサポートもあり、デモを含めて、準備していたことは全て伝えることができました。質疑応答では、きちんと答えることができるか心配でしたが、思っていたよりも自分の考えを答えることができ、自信になりました。いただいた質問内容は全て、的確な指摘や改良のためのアドバイスであり、自分の気付いていない視点や、新たな問題点を発見できたので、今後に生かしていきたいと思います。

私以外の発表に関しても、自分が興味を持っている話題が多く、招待講演の小林さんからは、体感型ゲームを中心とした、インタフェースデザインについて貴重なお話をいただくことができました。私自身音楽ゲームに夢中になっていた時期もあり、現在でも楽しむことがあるため、興味と憧れを持って聞くことができました。また、一般発表の中で特に興味をもったのは、筑波大学の平松さんらによる「民生用ビデオカメラで浅い被写界深度を実現する装置の開発」の発表で、私はあまりこの分野の知識を持っていませんでしたが、とても丁寧でわかりやすい発表で、知識を広めることができました。

今回の参加で大変有益な時間を過ごすことができ、得ることのできた経験や知識をこれからの研究に生かしていきたいです。