



EC-NL

情報処理学会 EC 研究会
ニュースレター

Vol.9 Aug 2014

ご案内

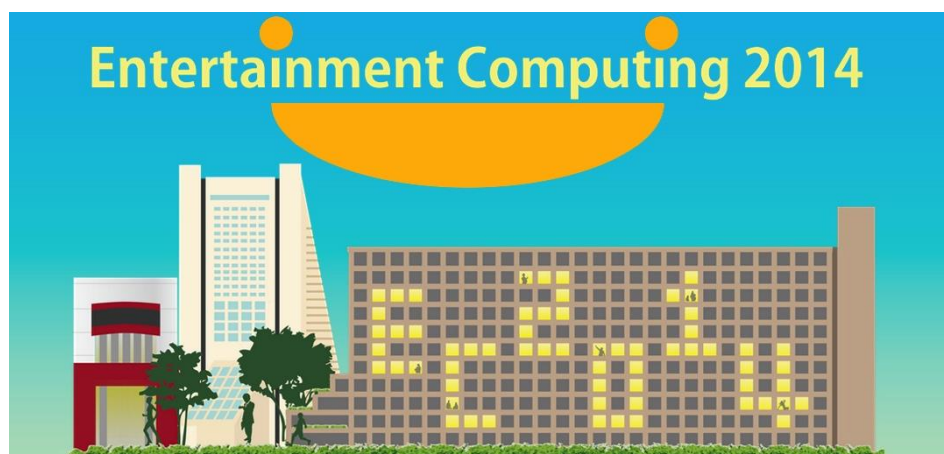
エンタテインメントコンピューティング 2014

エンタテインメントコンピューティング(EC)は、エンタテインメントのための新技術、エンタテインメントの新しい可能性、エンタテインメントと人や社会とのかかわりなどをテーマとする学術会議として、2003年より毎年開催され、本年が12回目の開催となります。今年は明治大学中野キャンパス(東京都中野区)を舞台とし、「遊ぶか、遊ばれるか」をテーマとして開催致します。研究としてエンタテインメントを扱うことが広く認知されるようになり、エンタテインメントに関わる話題を扱う学術会議も増えてきています。その中で、「エンタテインメント」を冠する学会として

のECの価値を見直し、参加者全員が本気で遊び、その中で知見や議論を深めていける場を作り上げることで、他のどんな学術会議やイベントにもない楽しさと意義を提供することを目指します。

そのような取り組みの一環として、本年は築瀬洋平氏(ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社)のゲームデザインによる、参加者全員を巻き込んだ

遊び「Organized Game」を開催します。参加して大いに遊び、時にはOrganized Gameの仕掛けに遊ばれるだけでなく、発表で参加者を唸らせ楽しませる、デモ展示を通して多くの参加者に遊んでもらうなど、遊びを通しての真剣勝負が繰り広げられることに期待しています。



トップ写真：左より、エンタテインメントコンピューティング2014プログラム委員長：鳴海拓志先生、実行委員長：宮下芳明先生、特別企画ゲームデザイン：築瀬洋平氏

<http://ec2014.entcomp.org/message.html>

ml

参加費振込期限は **8/27** !!

<http://ec2014.entcomp.org/registration.html>

お見逃しの無いように ☺

Check!!

オーガナイズドゲーム

築瀬洋平(ゲームデザイン研究者)

ゲーム、と聞いて皆さんは何を想像しますか？みんなで輪になってカードを出し合う？それとも PC の画面に向かって得点を競う？

コストエキャンの定義によればゲームとは「充分な情報の下に行われた意思決定をもって、プレイヤーが与えられた資源を管理しつつ自ら参加し、立ちほだかる障害物を乗り越えて目標達成を目指す」遊びです。

多くの方々が「ゲーム」と意識されているのは、既存のプロダクト……つまり生産や流通がし易く、ゲームの管理者が不要なコンテンツがほとんどですが、「ゲーム」として成立する幅はずっと広く、言うなれば全ての物事はゲームになります。皆さんの日常や研究もゲームになります。

EC2014 のオーガナイズドゲームは学会参加者全員で楽しむ大がかりなゲー

ムです。

どんなゲームかは秘密です。タイトルもまだ秘密です。

ただ、一つ言えるのは「必ず開催される」という事だけです。もしスケジュールにオーガナイズドゲーム、という文字がなかったとしても、EC2014 のどこかでゲームは開始されます。

もしかすると、もう始まっているかも知れません。

皆さんのご健闘を楽しみにしています。



築瀬 洋平氏

Augmented Sports Organized Session

野嶋 琢也 (電通大)

マラソン、サッカー、野球、テニス。現代では多様な「スポーツ」が楽しまれています。これらのスポーツ、紀元は古いものの、現在のような形となったのは主に近代以降です。それぞれのスポーツが生まれてから現在に至るまでの間、変化する社会、発展する技術が、スポーツに絶え間ない変革をもたらしてきました。そして今、このデジタル全盛の時代は、スポーツに、そして我々自身に何をもちたることができるのでしょうか。

Augmented Sports とは、映像表示技術、感覚提示技術、アクチュエーショ

ン技術、各種計測技術など、最新情報化技術をふんだんに取り入れた、未来のスポーツです。その目的は、技術の力で現代のスポーツに纏わる各種の限界(例えば距離、時間、プレーヤ運動能力など)を一気に押し広げ、新たなエンタテインメント領域を見いだすことにあります。

その結果、もしかしたら遠隔臨場通信技術の発展により、秘境温泉旅館対抗遠隔卓球大会が開催されているかもしれません。あるいは外骨格装置が一般化して、体の障害の有無にかかわらず一緒にテニスを楽しめるようになるかもしれません。もしかしたら 6 年後の東京オリンピックでは、義足のランナーどころか、パワーアシスト装置を身にまとったプレーヤがフィールドでボールを追いかけているかもしれません。

これは決して夢物語ではありません。既に義足のランナーはオリンピック本大会に出場しているのです。そして今回の Augmented Sports Organized Session は、現代に於けるスポーツ変革の最初の一步であり、その方向性を決定づける重要な一步になると期待されます。多くの皆様の OS への参加、そして議論への参加をお待ちしております。



野嶋 琢也先生

EC2014宣伝Webラジオ

くらもといたるの
いたらナイト



放送期間：2014/07/03-
2014/09/25
放送日時：毎週木曜日 0:00-0:30

京都三条ラジオカフェ (79.7MHz)
<http://radiocafe.jp/> でオンエア中

過去の放送は **YouTube** で配信中です

「entcomp2014」で検索！

参加報告

第 32 回 EC 研究会

高橋一成 (東京大学)

2014年6月6日, 第32回EC研究会が北海道大学でMVE研究会との共催で開催されました。研究会の日程は, 札幌市のよさこい祭り・北大の大学祭と日程が重なっていたこともあり, 終始お祭り気分です。盛んなディスカッションが行われた研究会でした。

私は「複合現実感システムのための空

中像と実物体の位置合わせ」というタイトルで発表しました。空中像の位置を簡単な方法で計測して実物体と位置を合わせ, 現実世界の正しい位置に空中映像を重畳する, という研究です。質疑では, システムを巨大化させた場合の応用方法や, 三次元空中像の実現可能性など, 今後の研究に活かせる意見を多く頂きました。

興味深い研究が多かった中でも, 特に公立はこだて未来大学大学院の野波さんたちによる, 「臨書初級者のための文字バランス学習支援システムの構築」が印象的でした。タブレット端末の上に乗せた半紙に染みた墨が導通してタッチとして認識される, という大胆なアイデアにまず目を引かれました。文字バランスの採点方法や段階的なお手本の提示は, 習字の考え方をよく考慮して上手く考えられていました。また, 慶應大の平山さんたちによる「Iridescent I/O: シャボン玉をスイッチとする電子デバイスの提案」

は, 「線香花火のような刹那性のある電子回路」という考え方がアートの面白く, 発表後の懇親会場でディスカッションが盛り上がりました。「シャボン液の成分を個々に変えることで吹いた人を特定できないだろうか」, 「シャボン玉を飛んでいる状態で回路に組み込めないだろうか」など色々な方向で盛り上がった記憶があります。

研究会の最後に行われた企画セッション「アート&エンタテインメントと論文査読」は, 論文を査読される立場としては大変勉強になりました。いわゆる「普通の工学系の論文」とは趣向が異なるアート・エンタテインメント系の論文の考え方は, 工学者にとっては馴染みにくいものです。査読公開という形でその考え方を知ることができ, 研究に対する私の考え方に大きな影響を与えたと思います。

今後もEC系の学会・研究会には積極的に参加していこうと思っています。ありがとうございました。



発表の様子



質疑の様子



懇親会でのジンギスカン



よさこいソーラン祭り

2014 年度 新 EC 委員紹介

本年度は新しく、神戸大学 西田健志先生、電気通信大学 野嶋琢也先生、慶応大学 杉浦裕太先生、東京大学 小泉直也さん、関西学院大学 藤井叙人さん、関西大学 松下光範先生、さらに再任で明治大学 宮下芳明先生、北海道大学 棟方渚先生、計 8 名の方が EC 研究会の委員に就任されました。今回は二名の先生をご紹介します。

他の 6 名の先生方は前号（<http://entcomp.org/sig/2013/data/NewsletterVol8.pdf>）をご覧ください。



宮下 芳明（明治大学）

明治大学宮下研究室では、音楽・CGからパーソナルアプリケーションまでの広範囲な領域にわたって、メディア技術やエンタテインメント応用を研究しています。この分野の研究者を多く集め、2013年4月から「総合数理学部 先端メディアサイエンス学科」を立ち上げ、新キャンパスである中野で活動しています。

ECへの貢献は、研究会というよりはエンタテインメントコンピューティング2007, 2008, 2009, 2011, 2013と関わってきました。そして、本年EC2014では実行委員長を拝命いたしました。中野キャンパスを会場として皆様をお迎えしたいと考えておりますのでぜひお越しください。

<http://ec2014.entcomp.org/>



杉浦 裕太（慶應義塾大学）

日用品、その中でもソファや布団などの柔らかいものにセンサやアクチュエータを組み込むことで人間の手先よりも内側の空間である「懐」に入り込むインタフェースを研究しています。このインタフェースは、ユーザの意図や他者と自分との関係性、環境、文脈をセンシング、そして気づかぬうちに生活者を誘導して、生活空間に温もりを与えるサービスを提供するものです。具体的には、クッションや衣類を計測システム化する手法、ぬいぐるみやカーペットをディスプレイ化する手法に取り組んでいます。

私にとって最初の学会発表がEC2007でした。部屋一面に敷き詰められた羽毛やプチプチに包まれたプロシーディングを手にとったときのワクワクがあったから、この道に足を踏み入れたと言っても過言ではありません。そんな体験をこれから参加する方々にも提供したいです。



[Information]

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 ニュースレター

編集：大槻麻衣（筑波大学） otsuki@emp.tsukuba.ac.jp

小泉直也（東京大学） koizumi@nae-lab.org

Web サイト：<http://www.entcomp.org/>

お問い合わせ：sig@entcomp.org

2014 年度 イベントスケジュール

本年度の EC 研究会主催・共催・関連イベント一覧です。論文投稿，出張の参考にどうぞ！

主催研究会のスケジュールは <http://entcomp.org/sig/2013/index.php?page=cfp> をご覧ください。

