

ECメタ研のこれまでと本メタ研のトライアルについて

長谷川晶^{1,a)}

概要：エンタテインメントコンピューティング研究会 (EC 研究会) では、2007 年の第 8 回研究会以来、将来のエンタテインメント研究の方向性を議論するメタ研究会を毎年開催している。エンタテインメント研究が多様化する中、専門性を持つグループによる深い議論とその共有が求められている。これを短時間で同時に行う手法として、持ち寄ったテーマに基づくグループでの議論とその共有を繰り返す形式のアンカンファレンスを行うことを企画した。本稿では、これまでのメタ研究会の足跡と近年の状況を踏まえて、本メタ研のトライアルを説明する。

1. はじめに

EC 研究会は「新しいエンタテインメントを創造するためのエンタテインメント技術の研究、「面白さ」の基本要素を解明したり評価法を確立するエンタテインメント性の研究、教育・エクササイズ・福祉などの様々な分野での応用を探るエンタテインメント化の研究を進めます。」として研究を進めてきた。理工学を中心としていますが、「面白さ」を捉えるためには様々な分野からの分析が必要になることもあり、研究と研究会が進むべき方向について多くの研究者が興味を持ち議論してきた。そこで、エンタテインメントコンピューティング研究会では、この研究分野の進むべき方向を考えることを目的としたメタ研究回を 2007 年の第 8 回研究会から毎年行っている。本稿では、10 回目のメタ研究会となる第 42 回の研究会を企画するに当たってメタ研究会について考えるため、過去の発表の内容と傾向を調べた上で提言を行う。

2. 過去のメタ研の分析と考察

2.1 これまでのメタ研の分析

これまでメタ研の発表予稿の数を 1 に示す 予稿なしで行われた発表も多数あるが内容は記録されていない。予稿の中にはメタ発表ではない通常の発表も数件含まれている。これらをのぞいたメタ発表と思われる発表 [1], [2], [3], [4], [5], [6], [7], [8], [9], [10], [11], [12], [13], [14], [15], [16], [17], [18], [19], [20], [21], [22], [23], [24], [25], [26], [27], [28], [29], [30], [31], [32], [33], [34], [35], [36], [37],

表 1 これまでのメタ研と予稿の数

回	開催時期	会場	数
EC8	2007 年 12 月	五島コンカナ王国	6
EC10	2008 年 7 月	積丹美国観光ハウス	9
EC14	2009 年 8 月	鹿児島県指宿温泉	7
EC18	2010 年 12 月	南紀白浜温泉	9
EC22	2011 年 12 月	沖縄県フェストーネ	6
EC26	2012 年 12 月	八丈島/ERATO オフィス	6
EC30	2013 年 11 月	淡路夢舞台	6
EC33	2014 年 8 月	くらま温泉	7
EC37	2015 年 8 月	石川県金沢市中安旅館	6

¹ 東京工業大学
Tokyo Institute of Technology, Yokohama, Kanagawa 226-8503, Japan

a) hase@pi.titech.ac.jp

[38], [39], [40], [41], [42], [43], [44], [45], [46], [47], [48], [49], [50], [51], [52], [53], [54], [55], [56], [57], [58] について発表の種類を次のように分類した。

研究観 研究に関する視点や考えを説明したもの。研究分野への提言や新たな研究手法の提案が含まれるものも多い。

提言 研究分野やコミュニティへの提案。

事例 幾つかの研究事例の紹介、通常の研究発表では発表されない活動事例の紹介。

その他 上記に属さないサーベイ、宣言など。

更に「研究観」についてその視点からグループ化を試みたところ、「イベントのための HCI」「日常生活のための HCI」「コミュニティ・コミュニケーション」「ゲーム・制御」「身体」「表現」「物語」「音楽」「事例研究の必要性の指摘」「評価法」の視点を得た。以下に、本稿筆者による分類と筆頭著者名・要約・予稿の番号の一覧を示す。

(1) 研究観の提示

(a) イベント HCI

- (i) 福地 魅せる IF: ユーザと鑑賞者を前提にしたインタフェースデザイン (10-8)
- (ii) 塚本 イベントプログラミング
- (iii) ウェアラブル EC のためのプログラミングパラダイム (10-4)
- (iv) 寺田 舞台: プロは再生だけで良い、利用者を楽しませる場合にインタラクティブが効く (30-4)。舞台での信頼性、聴衆トラブルを見せずにステージを終える信頼性 (10-3)。極限環境 舞台の上のエンタメに、極限環境をマップ (18-3)。

(b) 日常 HCI

- (i) 渡邊恵太 時間: 生活の中で複数同時にコンテンツを消費 (26-2)
- (ii) 園山 ユーザ大切: ユーザの想定が必要、ユーザとの関係性を明確にすること = 誰をどんな風にもてなすのかを明確にすべき、具体的ユーザモデルの記載を必須にすべし。 (30-2)
- (iii) 園山 サービスロボット: サービスロボットのデザイン: 急がば回れ (使い心地重視)、飽きに伝統芸能の型で対応、頑張ってる感提示 (18-4)。
- (iv) 椎尾 生活: 計算機は常にエンタメに利用されてきた、ユビキタスは生活にエンタメを連れてくる。 (18-5)

(c) コミュニティ コミュニケーション

- (i) 垂水 位置: 場の情報はそこでしか得られない。達成感、独占欲の充足 (8-5) 開発運営コスト高 観光・教育 実世界が主で拡張であること

が大切 (14-3)

- (ii) 垂水 コミュニティ支援: 鑑賞支援 = プレイヤーの発信支援、オフ会支援、消極層へのアプローチ法 (14-3)
 - (iii) 西田 コミュニケーション: 本来楽しいコミュニケーションが楽しくない状況の分析 (好きなように発言できない、リアルタイムに反応が得られない、話題が堅苦しいという課題をシステムデザインで解決)(30-5) Shyhack
 - (iv) 西田 ゲーセン: ゲームベースのコミュニティ、ARG など最近の状況の報告と EC への勧告 (37-6)
 - (v) 磯山 消極性: エンタテインメントイベント参加に消極的な人を参加しやすくするデザイン (37-2)
- ### (d) ゲーム制御
- (i) 倉本 ゲーム化: EELF エデュテイメント、勝負より見せ合うことが大切 (8-1)。エンタメをかぶせるのではなく、引き出す方が良い (Ex: 杉野ら 歌うダニングキッチン) が、対象からエンタメ要素を抽出増幅する必要があり難しい (14-5)
 - (ii) 栗原 Toolification: ゲームフィケーションと包含関係が逆の提案 (37-5)。
 - (iii) 福地 ゲーム制作: 教材のゲーム化より、ゲーム制作を教材にするのが良いのでは (26-5)。
 - (iv) 棟方 バイオフィードバック: バイオフィードバック (14-1)。医療応用、難治性でんかんの治療へ (33-6)。
 - (v) 水口 偶発性: 期待感を高める演出、偶然性であると納得させる仕組み (33-3)。
- ### (e) 身体
- (i) 野嶋 スポーツ: デジタルスポーツの定義・提案 (30-6)
 - (ii) 梶本 存在感: Presence より Exsistance。存在感を作り出すための VR(8-6)。
- ### (f) 表現
- (i) 金谷 TEDx: 情報アーキテクチャが、TED にアイデア共有機能とエンタメ性を与えた (33-2)。
 - (ii) 水口 審美性: 2D 3D、使う気にさせる (14-4)。
 - (iii) 水口 文字アニメ: 動的なタイポグラフィの整理と提案 (10-2)。
 - (iv) 長谷川 VR 了解: 作品表現のための VR(8-4) 遊びの場のわかりやすさ、リアリティ、了解 (26-6)。
 - (v) 加藤 AR: コンソール、体感型、ユビキタスゲームについての考察 (18-6)。
 - (vi) 山本 観光 AR: 観光における体験の質を向上のために AR 技術を使う (33-7)。
 - (vii) 稲見 実体: 物理メディア (8-3)。
 - (viii) 杉本 MR ロボット: ロボットと CG の共演の提

- 案 (10-7)。
- (ix) 坂本 ロボット: ロボットを用いた作品、技術デモの事例紹介、ロボットによる表現 (10-6)。
- (g) 物語
- (i) 高田 物語: 物語から人間精神の仕組みを解明。ゲームアニメマンガは現代の神話。マンガを分析 (14-2)。
- (ii) 竹野・高田 訴求力同定: 映画・コミック・小説・TV ゲームなどの訴求力を捕捉、心理学実験では難しいので質的研究で、方法の比較 (33-5)。
- (h) 音楽
- (i) 片寄 音楽: 音楽系 EC 概観: CREST MUSE の5年間 (18-9)
- (i) 事例研究
- (i) 常盤 展示: 科学技術コミュの必要性と EC・インタラクティブ研究は展示に向いていることを指摘。展示事例報告 (10-9)。
- (ii) 安藤 展示企画: 複数作品によりストーリーのある展示会を設計する。ケーススタディが有用、本稿もその 1(22-2)
- (iii) 馬場 現場: フレトリックドラムスの臨床応用から現場の観察。ケーススタディの重要性の指摘 (22-1)。
- (j) 評価
- (i) 片寄 評価: 体験の評価法、積み上げ可能にするには (26-4)。
- (ii) 杉本 計測: 身体動作・生体信号によるエンタテインメント性評価の可能性を探求しよう (22-4)。
- (2) 提言
- (a) 加藤 工学: エンタメ技術とは何か、心の状態の計測、プロセス支援、評価尺度 (14-6)。
- (b) 垂水 エンタメ実践論文: 技術ではなくコンテンツの些細な表現で評価が変わる。良い評価を得るコンテンツを論じる必要がある (18-7)。
- (c) 湯村 学会: 学会以外の場で発表される成果や知見の蓄積はどうしたら (37-3)。
- (d) 渡邊淳司・長谷川 発表形態: 講評会 (26-3)、作品 / デモ 論文 社会へ。論文特集号投稿者に投稿の動機・工夫した点・課題を聞いてみた (30-3)。
- (e) 倉本 夢ロードマップ: EC=活力高生産性社会の小目標、キーワード未来年表 (30-1)
- (i) パーチャルクリエーション: 2040
- (A) マテリアライゼーション (情報の物体化): 2010
- (B) パーチャルクリエーション: 2030
- (ii) 増快工学: 2030
- (A) こちよさ / 楽しさの計測: 2020
- (B) こちよさ / 楽しさのモデル化: 2030
- (iii) エンタテインメント化: 2030
- (A) ゲーミフィケーション: 2010
- (B) 日常生活のエンタテインメント化: 2020
- (C) エンタテインメントの工学的設計: 2030
- (iv) 超体験共有 (ニコ動 ~ 感覚共有): 2010
- (v) 全感覚没入型体験 (5 感没入 VR): 2020
- (vi) 現実的非現実の実現 (リアルな魔法等): 2030
- (A) SR(Substitutional Reality): 2010
- (B) 不気味の谷の克服: 2020
- (vii) 情報科学の芸術応用: 2030
- (A) 誰もが表現者になれる技術: 2010
- (B) クラウドアート: 2020
- (viii) 新エンタメ創出: 2020
- (A) スポーツと IT 技術の融合: 2010
- (B) 全地球規模のゲーム: 2020
- (C) 言葉の違いを越えた全世界ゲーム
- (ix) 夢の制御: 2040
- (f) 福地・坂本 EC シンポ分析: EC ならではの研究分野とは? (14-7)。
- (g) 片寄 国際会議: EC 研究会と国際会議・団体の関係 (33-4)。
- (h) 坂本 人材育成・学び方: HCI からの借用、勉強会が必要 (18-2)。
- (i) 福地 歴史研究: 歴史研究の必要さと難しさの指摘 (18-1)。
- (j) 長嶋 科学から学へ: 関係哲学の列挙、工学にとどめず、エンタテインメント学会への発展を (33-1)。
- (k) 常盤 大学観作品交流: 学生が作品を展示、上演し、交流する場を作ろう (8-2)。
- (3) その他
- (a) 五木 ゲーム開発フロー: 開発者コミュニケーション支援ツールを作りたい (10-1)。
- (b) 倉本 EC2010 運営: SNS 等を活用した EC シンポジウムの運営の紹介と効果の分析 (18-8)。

次にこの分類を年代別にまとめた表を表 2 に示す。各研究者の初の発表では研究観の提示が多く、その後の変遷が迎えられるものも多い。多くの研究者で視点は変化しないが複数の視点を持つ研究者もある。EC14 以降は、自己の研究観ではない、研究分野、学会、論文のあり方などの提言も増えている。研究観についても、大きな話は過去にある程度出ていることもあり、近年は、対象の属性を見定めて議論するなど、議論の精度が高い発表が現れている。例えば、科学館ワークショップ、イベント参加に消極的な層を対象とした研究 [39], [55] や事例研究の必要性の指摘がなされている。

表 2 分類ごとの発表の数と年代。漢字は第一著者の姓の 1 文字目/2 文字目もしくは名の 1 文字目

回\種類	研観	(イベント	日常	コミュ	ゲーム	身体	表現	物語	音楽	事例	評価)	提言	その他
EC8	5			垂	倉	梶	稲長					常	
EC10	7	寺塚福					水杉坂			常			五
EC14	5			垂	倉棟		水	高				加福	
EC18	5	寺	園椎				加		片			垂坂福	倉
EC22	3									安馬	杉		
EC26	4		恵		福		長				片		
EC30	4	寺	園	西		野						淳倉	
EC33	5				棟水		金山	竹				片嶋	
EC37	2			西磯	栗							湯	

2.2 メタ研での議論

メタ研では、例年、長時間を議論に費やし、重要な議論が共有されている。また予稿なしでの飛び入り発表も存在する。しかしそのアーカイブはなされておらず、本稿でも触れることが難しかった。例外として、EC30 では議論を Google Docs のスライドとして議事録を残しており、発表内容だけでなく、どのような議論があったかが記され、その後の行動につなげようとする記述が見られる。

2.3 メタ研の効果

以上のように過去のメタ研を振り返ると、研究者がどのような考えに基づいて研究を進めているかなどが分かり、今後の EC 研究の展望を得るための、資料として有用だと考えられる。また記録されていない議論にも重要な内容が多く、各研究者の研究に影響を与えている可能性がある。

3. 本メタ研のトライアル

本節では、これまでのメタ研についての考察と本メタ研でのトライアルの目的を述べる。

前節で述べた通り、メタ研での発表と議論はこれまでも有効に働いてきたと考えられる。一方で、研究会の形態としては従来のシングルトラックの研究発表会を踏襲しており、会場を孤島等の割り込みが入りにくい場所にしてじっくり議論するという点以外には、特別な工夫はされていない。

表 2 を見ても分かるように、EC 研究には多くの視点が存在する。また、近年の議論の精緻化はより専門的な議論を必要とすると考えられる。一方で研究者にとって他の研究者がどのような視点で研究を進めているのかを知ることが重要だと考えられる。また、メタ研も通常の研究発表と同様にあとで振り返ることに意義があると考えられるので、アーカイブすることが必要である。その際、メタ研では、発表だけでなくその後の議論の記録を残すことも必要だと分かった。

そこで、分科会と全体発表を繰り返すアンカンファレンスの形式で専門的議論と全体共有を繰り返すアンカンファ

レンスの形式をメタ研の発表形態として提案する。また、全体共有のために作成する発表資料を出版可能な形に整え、次回研究会の資料として出版することで、議論のアーカイブの実現をねらう。

本メタ研の成功を願い、できるかぎりの準備を行いたいと考えている。

参考文献

- [1] 倉本到：エンタテインメントコンピューティングの社会的影響，技術報告 124(2007-EC-008)，京都工芸繊維大学 (2007).
- [2] 常盤拓司：「インターカレッジ・エンタテインメントコンピューティング」の提案，技術報告 124(2007-EC-008)，東京大学大学院新領域創成科学研究科 / 電気通信大学大学院知能機械工学科 (2007).
- [3] 稲見昌彦：実体験を楽しむための物理メディア技術，技術報告 124(2007-EC-008)，電気通信大学 (2007).
- [4] 長谷川晶一：メディアとしてのバーチャルリアリティ，技術報告 124(2007-EC-008)，電気通信大学知能機械工学科 (2007).
- [5] 垂水浩幸：位置情報サービスにおけるエンタテインメント性，技術報告 124(2007-EC-008)，香川大学 / スペースタグ (2007).
- [6] 梶本裕之：感覚提示と存在感，技術報告 124(2007-EC-008)，電気通信大学人間コミュニケーション学科 (2007).
- [7] 五木宏：フレームワークの設定と支援ツールによるシリアスゲームの開発生産性向上の検討，技術報告 62(2008-EC-010)，株式会社フジミック (2008).
- [8] 水口充，宮森恒：文字の動的スタイリングのエンタテインメント応用，技術報告 62(2008-EC-010)，京都産業大学コンピュータ理工学部，京都産業大学コンピュータ理工学部 (2008).
- [9] 寺田努：Visual Dependability：エンタテインメントシステムの信頼性とは，技術報告 62(2008-EC-010)，神戸大学大学院工学研究科 (2008).
- [10] 塚本昌彦：ウェアラブルエンタテインメントコンピューティングのためのインタフェースプログラミング，技術報告 62(2008-EC-010)，神戸大学大学院工学研究科電気電子工学専攻 (2008).
- [11] 棟方渚，小松孝徳，松原仁：ユーザの愛着を促すインタフェース“あるくま”，技術報告 62(2008-EC-010)，公立はこだて未来大学 / 日本学術振興会特別研究員，信州大学，公立はこだて未来大学 (2008).
- [12] 坂本大介：ロボットをメディアとしたエンタテインメントコンテンツの可能性，技術報告 62(2008-EC-010)，東京大学大学院情報理工学系研究科 / 日本学術振興会 (2008).

- [13] 杉本麻樹, DanialKeokiBinMohammadRosly, 永谷直久, 清水紀芳, 常盤拓司, 稲見昌彦: 複合現実環境におけるロボットの動作表現, 技術報告 62(2008-EC-010), 慶應義塾大学, 電気通信大学, 電気通信大学, 電気通信大学, 東京大学 / 電気通信大学, 慶應義塾大学 (2008).
- [14] 福地健太郎: エンタテインメントのための『魅せる』インタフェース, 技術報告 62(2008-EC-010), JST ERATO 五十嵐デザインインタフェースプロジェクト (2008).
- [15] 常盤拓司, 清水紀芳, 棟方渚, 杉本麻樹, 稲見昌彦: 博物館における研究成果紹介展示, 技術報告 62(2008-EC-010), 東京大学大学院工学系研究科, 電気通信大学大学院知能機械工学科 / 学術振興会, 公立ほこだて未来大学 / 学術振興会, 慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科, 慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科 (2008).
- [16] 棟方渚: バイオフィードバックゲームを体験するユーザの行動や印象, 技術報告 1, 札幌市立大学 (2009).
- [17] 高田明典: 物語構造分析による娯楽作品の訴求構造分析, 技術報告 2, フェリス女学院大学文学部 (2009).
- [18] 垂水浩幸: 位置情報 & コミュニティサービスとエンタテインメント性, 技術報告 3, 香川大学工学部 (2009).
- [19] 水口充: ビジュアル系ユーザインタフェース, 技術報告 4, 京都産業大学 (2009).
- [20] 倉本到: Everyday Entertainment: 日常生活とエンタテインメントとのよい関係, 技術報告 5, 京都工芸繊維大学 (2009).
- [21] 加藤博一: 工学としてのエンタテインメントコンピューティング, 技術報告 6, 奈良先端科学技術大学院大学 (2009).
- [22] 福地健太郎, 坂本大介: エンタテインメントコンピューティングにおけるセントラルドグマとは?, 技術報告 7, 科学技術振興機構, 科学技術振興機構 / 東京大学 / 日本学術振興機構 (2009).
- [23] 福地健太郎: エンタテインメントコンピューティングの歴史研究の必要性について, 技術報告 1, 明治大学 (2010).
- [24] 坂本大介: エンタテインメントコンピューティング研究者の人材育成に関する一考察, 技術報告 2, (独) 科学技術振興機構 ERATO 五十嵐デザインインタフェースプロジェクト (2010).
- [25] 寺田努: 極限環境問題のエンタテインメントシステムへの写像による解決, 技術報告 3, 神戸大学大学院工学研究科 / 科学技術振興機構さきがけ (2010).
- [26] 園山隆輔: サービスロボットデザインにおける「次の一手」~三つの提案~, 技術報告 4, T-D-F (2010).
- [27] 椎尾一郎: 日常生活エンタテインメントコンピューティング, 技術報告 5, お茶の水女子大学 (2010).
- [28] 加藤博一: 拡張現実感とエンタテインメント, 技術報告 6, 奈良先端科学技術大学院大学 (2010).
- [29] 垂水浩幸: エンタテインメントの実践と評価についての考察, 技術報告 7, 香川大学工学部 (2010).
- [30] 倉本到: エンタテインメントコンピューティング 2010 における運営とソーシャルメディアの効果, 技術報告 8, 京都工芸繊維大学 (2010).
- [31] 片寄晴弘: 音楽系 EC の次の一手-CrestMuse プロジェクト 5 ヶ年の活動を振り返って-, 技術報告 9, 関西学院大学理工学部 (2010).
- [32] 馬場哲晃: 教育・福祉現場における電子楽器インタフェースの可能性~Freqtric Drums を事例として~, 技術報告 1, 首都大学東京大学院システムデザイン研究科 (2011).
- [33] 安藤英由樹: 情報世界のなかにとけ込むヒトの属性に関する考察と展示, 技術報告 2, 大阪大学大学院情報科学研究科 (2011).
- [34] 杉本麻樹, 上間裕二, 永谷直久: 情報環境のエンタテインメント性と操作に伴う身体動作, 技術報告 4, 慶應義塾大学理工学部情報工学科 / 慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科, 慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科, 慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科 (2011).
- [35] 水口充: 電子書籍時代のタイポグラフィ技法に関する考察, 技術報告 1, 京都産業大学コンピュータ理工学部 (2012).
- [36] 渡邊恵太, 稲見昌彦, 五十嵐健夫: 時間をキーにしたコンテンツとのインタラクションデザイン, 技術報告 2, JST ERATO IGARASHI UI Project, JST ERATO IGARASHI UI Project (2012).
- [37] 渡邊淳司, 長谷川晶一: 工学系の学生を対象とした作品講評会 - 日本バーチャルリアリティ学会アート&エンタテインメント研究委員会の試み, 技術報告 3, 日本電信電話株式会社 NTT コミュニケーション科学基礎研究所, 東京工業大学精密工学研究所 (2012).
- [38] 片寄晴弘: EC の学術研究としてのポジショニング- EC2012 のオーガナイズドセッションを振り返って-, 技術報告 4, 関西学院大学 (2012).
- [39] 福地健太郎: 「ゲームを作るゲーム」の教育効果について, 技術報告 5, 明治大学理工学部 (2012).
- [40] 長谷川晶一: 遊びの場の表現と、遊びの場への入りやすさとどまりやすさとの関係, 技術報告 6, 東京工業大学 (2012).
- [41] 倉本到: 夢ロードマップのキーワードにみるエンタテインメントの将来, 技術報告 1, 京都工芸繊維大学 (2013).
- [42] 園山隆輔: デザインはエンタテインメントか?, 技術報告 2, T-D-F (2013).
- [43] 長谷川晶一, 渡邊淳司: 日本バーチャルリアリティ学会アート&エンタテインメント研究委員会オーガナイズドセッションの報告, 技術報告 3, 東京工業大学精密工学研究所, 日本電信電話株式会社コミュニケーション科学基礎研究所 (2013).
- [44] 寺田努: センサを用いたインタラクティブパフォーマンスは誰のために作るべきか?, 技術報告 4, 神戸大学大学院工学研究科 / 科学技術振興機構さきがけ (2013).
- [45] 西田健志: コミュニケーションがつまらないときも楽しくしようとするコミュニケーションシステムのデザイン, 技術報告 5, 神戸大学 (2013).
- [46] 野嶋琢也, 小池英樹, 佐藤俊樹, ノックホンハフング, 太田智也, 甲斐貴大: デジタルスポーツの提案, 技術報告 6, 電気通信大学大学院情報システム学研究科, 電気通信大学大学院情報システム学研究科, 電気通信大学大学院情報システム学研究科, 電気通信大学大学院情報システム学研究科, 電気通信大学大学院情報システム学研究科 (2013).
- [47] 長嶋洋一: 「エンタテインメント科学」から「エンタテインメント学」へ, 技術報告 1, 静岡文化芸術大学 (2014).
- [48] 金谷一朗, ジェイクラパーキ: アイディアの共有手段としてのエンタテインメント, 技術報告 2, 大阪大学, 京都外国語大学 (2014).
- [49] 水口充: 偶然性を演出するエンタテインメントコンピューティング, 技術報告 3, 京都産業大学コンピュータ理工学部 (2014).
- [50] 片寄晴弘: EC 研究会とグローバル化について, 技術報告 4, 関西学院大学 (2014).
- [51] 竹野真帆, 高田明典: 娯楽系表現制作物の訴求力の分析手法の比較および検討, 技術報告 5, (株)Mutations Studio, フェリス女学院大学 (2014).
- [52] 棟方渚: バイオフィードバックゲームの医療応用, 技術報告 6, 北海道大学大学院情報科学研究科 (2014).
- [53] 山本豪志朗: 観光における拡張現実感のエンタテインメント性に関する一考察, 技術報告 7, 奈良先端科学技術大学院大学 (2014).
- [54] 倉本到: エンタテインメントコンピューティング研究会の変遷 (2012~2015), 技術報告 1, 京都工芸繊維大学 (2015).
- [55] 磯山直也, 寺田努: 楽しむ「きっかけ」作りを目的としたエンタテインメント現場への ICT 導入の検討, 技術報

- 告 2, 青山学院大学, 神戸大学 / 科学技術振興機構さきがけ (2015).
- [56] 湯村翼: アカデミック以外の場において発表される成果や知見の活用について, 技術報告 3, 北陸先端科学技術大学院大学 / 情報通信研究機構 (2015).
- [57] 栗原一貴: 既存ゲームに寄生するゲーミフィケーション, 技術報告 5, 津田塾大学 (2015).
- [58] 西田健志: ゲームセンター文化と EC: EC 研究者に何ができるか, そして何を得られるか, 技術報告 6, 神戸大学 (2015).