

「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

常盤拓司^{†‡}

[†]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

本稿では、日本国内のエンタテインメントコンピューティング分野の特に、作品制作を中心に取り組む学生および、その指導教員に対して、作品上演の機会と、相互交流の場を提供することを目的に、「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 (仮称)」を提案する。

Proposal of “Inter-College Entertainment Computing”

Takuji Tokiwa^{†‡}

[†]University of Tokyo, Graduate School of Frontier Science

[‡]University of Electro- Communications, Department of Mechanical Engineering and Intelligent Systems

In this article, I propose “Inter-College Entertainment Computing” to offer the place of the chance and the cross hauling that announces the work for students and teachers who are working in the field of the entertainment computing in Japan around the work production.

1. はじめに

本稿では、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の取り組みのひとつとして、日本国内のエンタテインメントコンピューティング分野の特に、作品制作を中心に取り組む学生および、その指導教員に対して、作品上演の機会と、相互交流の場を提供することを目的に、「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 (仮称)」を提案する。続く第2章において提案を述べる、第3章において先行する事例についてまとめる。最後に実施の際のあり方等について検討する。

2. 提案

複数の大学間での交流と切磋琢磨を目的にスポーツの分野ではインターカレッジと

呼ばれるスポーツの大会がしばしば開催されている。同様に学生の制作した音楽作品や映像作品、インスタレーション作品などを大学単位で持ち寄り、上演や展示を行い、大学を超えた学生同士の親睦や教員らによる作品への批評などを行う場を設ける取り組みが行われている。[1][2][3][4]

筆者も1998年より情報処理学会音楽情報科学研究会の主催するインターカレッジ・コンピュータ音楽コンサートにおいて、作品を発表するという機会を通じて学外の教員や音楽家、同様に音楽制作を学ぶ学生からコメントを得て、作品制作の励みとした経験を持つ。

その一方で近年、ゲームなどのいわゆるコンピュータ・エンタテインメント分野に関する専門を掲げる大学・大学院、専門学校

などが設置されつつある。これらの学校ではコンテンツ制作に関する講義がある一方で、作品の制作などの課題実習がカリキュラムに組み込まれていることが多い。しかし実習課題の成果などの学生の制作物の発表の場は、授業内での発表会や合評会に留まり、授業や学校という枠を超えて作品について学生同士が議論をする機会はあまり多くない。

そこで筆者はコンピュータを利用したインタラクティブ技術について学ぶ学生が、学校という枠組みを超えて制作物を持ち寄り、互いに作品そのものや制作手法などについて意見を交換しあうことができる機会としてインターカレッジ・エンタテイメントコンピューティングを提案する。

3. 先行事例

本章では、議論のための材料として先行事例について、項目ごとにまとめる。

3.1. 運営方法

これまでの事例では実施母体は学会・研究会など既存組織内に設けられたワーキンググループ[1][4]や独立した委員会形式[2][3]などがある。実施母体の形式は参加者の募り方、運営資金の調達の方法と関連することから重要な問題となる。

また実際のイベントの企画実施の方法としては、ワーキンググループに参加している教員の所属学校の持ち回りや委員会が企画運営を行うという方法がある。前者の場合、学生がイベントの企画について学ぶ機会を得られる一方、担当教員の負担は大きい。しかし実施場所にかかる費用が抑えられ、また実施する学校内でのイベントの宣伝効果が期待される。後者の場合、継続的に担当者の負担が発生する一方で、ノウハウの蓄積が期待される。

3.2. 実施予算

これまでの事例では既存組織内に設けられたワーキンググループの場合、ワーキンググループに所属する教員からの参加費の徴収、ワーキンググループの母体となる組織の運営資金の使用、その併用などがある。また独立した委員会形式の場合は、参加費や企業協賛がある。企業協賛金は資金面で

のメリットがある一方、企業協賛を募る際に、実施主体の法人格や協賛金受け入れに伴う事務処理の委託など煩雑な手間が発生する。

3.3. 参加者

これまでの事例では、作品を募集する範囲として、ワーキンググループ参加教員の所属する学校の学生に限定する場合と、特に制限を設けない場合の2つの方法がある。前者は参加することに意義を認め、イベントそのものにおいては、事前審査等は設けない。もし事前審査等があるとしてもそれは、各参加校の内部で行われる。後者の場合、作品は事前審査などを含め何らかの審査の過程を経て、優秀な作品が表彰される。学生への機会の提供と交流を目標とする場合賞の有無は十分に検討する必要がある。

4. まとめ

本稿では、「インターカレッジ・エンタテイメントコンピューティング」について提案した。このような取り組みによって論文や研究報告になりにくい作品制作を中心に取り組む学生の成果に対して発表の機会が提供できる。また学生においては、作品を発表する機会となり、また他校の作品と比べることで自身の作品のレベルを客観的に見つめる機会ともなるだろう。

参考文献

- [1] 情報処理学会音楽情報科学研究会インターカレッジ・コンピュータ音楽ワーキンググループ “<http://icwg.dacreation.com/>”
- [2] インターカレッジアニメーションフェスティバル ” <http://www.icafe.info/>”
- [3] 国際バーチャルリアリティコンテスト “<http://ivrc.net/>”
- [4] 計測自動制御学会システムインテグレーション部門モーションメディア部会 <http://www.star.t.u-tokyo.ac.jp/~dairoku/mm/>