



分野を創る

【受賞タイトル】身体性インタラクションに基づくエンタテインメントコンピューティングの研究

稲見昌彦 慶應義塾大学大学院 メディアデザイン研究科

長尾真記念特別賞をいただき大変嬉しく思っている。特に受賞タイトルに「エンタテインメントコンピューティング」と入ったことが嬉しい。

私が小学生の頃にはじめて触れたコンピュータ機器は、家庭用テレビゲーム機である。最初に BASIC を学んだのも、PC ゲームをプレイ中に STOP ボタンを押したときに見えるソースコード中のパラメタをいじった反則行為がきっかけだった。将来は生物か化学の分野を研究したいと思い、実際に修士まで生物工学を学んだ。そんな私がバーチャルリアリティに興味を持ち、趣味でデバイスを自作するようになったのも、高校時代にゲームセンターで体感ゲームにはまり、なぜ自分がここまではまってしまうのか疑問に思ったことが動機である。「デジタル・ネイティブ」という言葉があるが、私の世代は恐らく「エンタテインメントコンピューティング・ネイティブ」といえよう。

博士課程でバーチャルリアリティとロボット工学を基盤としつつ、身体性インタラクションに関し本格的に研究に取り組みはじめ、その後電気通信大学で新しく研究室を立ち上げた頃、ひとつの転機があった。科学技術振興機構さきがけ「情報基盤と利用環境」の研究者として採択された際、領域総括の富田真治先生や安浦寛人先生、木戸出正継先生をはじめとするアドバイザーの先生方から、くり返しいただいた言葉が「分野の中で頑張るのもよい、でも、君らは新たな分野を作れ」である。

そんな折、釜江尚彦先生を発起人とし、飯田弘之先生、片寄晴弘先生、塚本昌彦先生、中津良平先生、星野准一先生、松原仁先生らが中心となりエンタテインメントコンピューティング研究会を立ち上げるとの話をお伺いした。まさに私がこの分野に入ったきっかけのエンタテインメントに関する研究が、学問として立ち上がりつつあることに興奮し、是非もなくお手伝いさせていただくことになった次

第である。

2003 年から始まった、エンタテインメントコンピューティングシンポジウムは今年で第 10 回を迎え、350 名もの研究者、学生が参加するようになった。また、本会論文誌でも Vol.50 No.12, Vol.53 No.3 の 2 回にわたってエンタテインメントコンピューティングに関する特集号が組まれ、多数の投稿を集めている。関係の方々のご尽力により、科研費にも「エンタテインメント・ゲーム情報学」の細目が 2012 年度から登場した。国際的にも ACE, ICEC, SIGGRAPH Game Paper などの国際会議や、学術誌 ACM Computers in Entertainment が発刊されるなど、大きな盛り上がりを見せている。

日本にはゲーム産業という独自の発展を遂げた世界的な業界があるにもかかわらず、その産学連携はなかなか進んでいなかった。ようやく学術側の体制が整い、現在はゲーム開発者によるカンファレンス CEDEC でも、本会との共催セッションが開かれるようになり、徐々にではあるが連携も進みつつある。

現在イノベーションという言葉が盛んに喧伝されているが、自ら行っていることが破壊的イノベーションに繋がるかは、事後にしか判らず狙ってできるものでもない。しかし、新たな道を切り拓くパイオニアとなり、新分野のさきがけとなることは誰もが目指すことができる。情報技術は伝統的に対象分野自体を新に切り拓き続けてきた。本賞を機会にエンタテインメントコンピューティングに関する研究がさらに発展し、イノベーションを起こすことを願ってやまない。

(2012 年 6 月 14 日受付)

稲見昌彦 (正会員) inami@inami.info

東京大学大学院工学研究科博士課程修了。博士(工学)。MIT CSAIL 客員科学者、電気通信大学知能機械工学科教授などを経て、2008 年より慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科教授。本会代表会員・EC 研究会主査等を歴任。