

## 特集「コラボレーションアートとネットワークエンタテインメント」の編集にあたって

宗 森 純<sup>†1</sup> 桧 垣 博 章<sup>†2</sup> 片 寄 晴 弘<sup>†3</sup>  
重 野 寛<sup>†4</sup> 村 山 優 子<sup>†5</sup> 木 原 民 雄<sup>†6</sup>

複数の人が協調して計算機や電子機器を使い、五感に訴えるアート(コラボレーションアート)やエンタテインメント(ネットワークエンタテインメント)が増加してきている。中には最先端の技術を駆使した数千人規模で実施できるネットワークエンタテインメントも存在する。また毎年開催され、ネットワーク分野の発表が多く集まる、「マルチメディア、分散、協調とモバイルシンポジウム:(DICOMO)」では、コラボレーションアートやネットワークエンタテインメントの発表が数々あり、そのおもしろさに魅了される発表も少なくない。しかしながら、それらに対応する研究会はいまだなく、情報処理学会の論文誌に現れることはほとんどない。そこで特集を組み、これらの研究を一括掲載することにより、この分野横断的な研究を推進し、その発展に寄与することは意義のあることと考え、論文誌編集委員会ネットワークグループでコラボレーションアートとネットワークエンタテインメントの特集号を企画した。

本特集の論文募集に対して14件の投稿があった。論文誌編集委員会ネットワークグループ編集委員からなる特集号編集委員がメタレビューとなり、各論文に対して所属組織の異なる適切な査読者の特集号編集委員会で決定した。コラボレーションアートとネットワークエンタテインメントに関する論文であり新規性に重点をおいた加点主義で査読すること、迅速に刊行すること、という方針のもと、査読者とメタレビューの厳正

な査読により11件を採録とした。採録論文はいづれも両査読者、メタレビューとも採録であり、採否の意見の割れたものはない。また電子メールを用いた密で迅速な対応により、論文募集締切からわずか7カ月で当初の予定どおり2月号としての刊行となった。本特集号にはデータベースシステム、ネットワークサービス基礎、モバイルコンピューティング、ヒューマンインタフェース基礎、人文科学への応用など、今までにない幅の広い分野からの論文が投稿された。採録された論文には今まで見られなかった斬新なものが含まれている。また本特集には、コラボレーションアートとネットワークエンタテインメントの研究に示唆を与える招待論文を2編含めることとした。

今回のように、研究会主体ではなく、ゲストエディタを設けない、編集委員会主体の分野横断的な特集号では偏りのない幅広い方々からの論文が集められることがメリットであった。また、既存の研究分野の読者にこれらの発展途上の新しい研究領域をアピールすることができるかと確信している。今回、特集号が成り立つ程度の研究者が存在することが明らかとなったため、これが逆に研究会等に発展する種となれば幸いである。

最後に本特集号を刊行するにあたり、多数の優れた論文を投稿していただいた方々、短時間で査読するためにご尽力いただいた査読者各位に深く感謝する。なお、本特集は、論文誌編集委員会ネットワークグループの編集委員の責任で編集を行った。

†1 和歌山大学

†2 東京電機大学

†3 関西学院大学

†4 慶應義塾大学

†5 岩手県立大学

†6 NTT