

特集「エンタテインメントコンピューティング」の 編集にあたって

竹川 佳成^{1,a)}

本特集号は、2015年9月25日(金)~27日(日)に、札幌教育文化会館および北海道大学学術交流会館で開催されたシンポジウム「エンタテインメントコンピューティング2015」(実行委員長:棟方 渚, プログラム委員長:竹川 佳成)に連動して企画しました。

エンタテインメントコンピューティングを取り巻く状況は日々変化し、これまで学術研究の域にとどまっていた研究成果(VRゲーム・位置情報ゲーム・プロジェクションマッピング・SNSなど)が、実用化され、賑わいを見せ、世界的なニュースとして報道されています。特に、最近では、研究成果の発表から実用化までのスピードが加速すると同時に、エンタテインメントコンピューティングに従事し興味を持つ研究者・開発者・芸術家・事業家が増え、エネルギーな状況にあります。このよう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は進歩が速く、発展が著しいため、迅速な論文化の機会を提供することが重要です。そこでエンタテインメントコンピューティング2015の開催に合わせ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を組みました。

本特集論文では、特にテーマを限定せず、エンタテインメントコンピューティングに関する理論的・実証的研究、各種応用システム開発やコンテンツ制作などを広く受け入れています。さらに、本領域特有の研究成果には、信頼性—有用性軸に基づく工学的価値を重視した審査基準に当てはまりにくいものの、芸術性の高いものや社会科学的な観点から価値が高いものも数多くあります。本領域において研究のマイルストーンとなりうる「真に面白い」論文を拾い出すために、前回の特集号と同様、エンタテインメントコンピューティング分野で先導的な立ち位置にいる研究者をスペシャル編集委員として依頼しました。各スペシャル編集委員は投稿された全論文を精査し、採録の価値があると判断した論文については、推薦文を本特集号の編集委員会に付託します。編集委員会は、当該論文については減点方式での採点を避け、特集号の趣旨に照らして優れている部分に力点をおく論文審査手続きを導入しました。

最終的には、本特集号への投稿数20件に対して、11件の論文(採択率55%)が採択されました。以下に、スペシャル編集委員が選出した推薦論文をあげます。

寛 康明(慶應義塾大学), 倉本 到(京都工芸繊維大学):

PINOKY:ぬいぐるみに動きを付与するデバイス

築瀬洋平(ユニティテクノロジーズジャパン):

平均手書き文字は綺麗:ひらがなの手書き文字に関する研究

本特集号が、エンタテインメントコンピューティングという研究分野のマイルストーンとして、当該研究分野に関係する読者の皆様にとって価値のあるものとなることを願っています。

最後に、ご投稿いただいた著者の皆様、編集にご尽力いただいた幹事、スペシャル編集委員、編集委員の皆様、丁寧な査読にご協力いただいた査読者の皆様、本特集号の機会を与えていただき編集を支援いただいた論文誌編集委員会と学会事務局の皆様に深く感謝いたします。

「エンタテインメントコンピューティング」特集号編集委員会

- 編集長
竹川 佳成 (公立はこだて未来大学)
- 幹事
倉本 到 (京都工芸繊維大学), 鳴海拓志 (東京大学), 吉高淳夫 (北陸先端科学技術大学院大学)
- スペシャル編集委員
倉本 到 (京都工芸繊維大学), 築瀬洋平 (ユニティテクノロジーズジャパン), 寛 康明 (慶應義塾大学)
- 編集委員
井村誠孝 (大阪大学), 梶本裕之 (電気通信大学), 北原鉄朗 (日本大学), 河野恭之 (関西学院大学), 坂本大介 (東京大学), 杉浦裕太 (慶應義塾大学), 寺田 努 (神戸大学), 馬場哲晃 (首都大学東京), 福地健太郎 (明治大学), 松下光範 (関西大学), 水口 充 (京都産業大学), 吉野 孝 (和歌山大学)

¹ 公立はこだて未来大学
Future University Hakodate

^{a)} yoshi@fun.ac.jp