

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

坂本 大介^{1,a)}

本特集号は、2016年11月12日（土）～14日（月）に、グランフロント大阪ナレッジキャピタル イベントラボ、および相愛大学本町キャンパスにて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2016」（実行委員長：井村誠孝（関西学院大学）、プログラム委員長：坂本大介（東京大学（当時）））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・事業化が増え、エネルギー豊富な状況にあります。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早く、発展が著しいため、迅速な論文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2016の開催にあ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。

本特集号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・実践的研究、各種応用システム開発やコンテンツ制作など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エディタとして招き、審査を行っていただきました。各スペシャルエディタ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合

せて優れている部分に力点をおく論文審査手続きを採用しました。

最終的には、本特集号への投稿数15件に対して、6件の論文が採録されました（採録率40%）。スペシャルエディタが選出した論文については、編集委員会において十分に検討し、採録の見込みがあると判断されたものは初回判定において不採録から条件付採録への変更を検討するよう担当編集委員に依頼するなどしましたが、結果として以下の論文のみがスペシャルエディタ推薦の論文として採録されました。推薦自体は以下の一件だけではありませんでしたが、不採録となったためここでは記載いたしません。

杉本麻樹（慶應義塾大学）、長谷川晶一（東京工業大学）：
家庭におけるペット—ロボットインタラクション
——ロボットの振舞いに対する犬の行動調査

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、当該研究分野に係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方々、編集にご尽力をいただきました幹事団の方々、編集委員の方々、スペシャルエディタの方々、丁寧な査読にご協力いただいた査読者の方々、本特集号の機会を与えていただき編集のご支援いただいた論文誌編集委員会と学会事務局の方々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
坂本大介（北海道大学/東京大学）
- 幹事
伊藤雄一（大阪大学）、竹川佳成（公立はこだて未来大学）、長谷川晶一（東京工業大学）
- 編集委員
井村誠孝（関西学院大学）、梶本裕之（電気通信大学）、倉本 到（京都工芸繊維大学）、杉浦裕太（慶應義塾

¹ 北海道大学
Hokkaido University, Sapporo, Hokkaido 060-0814, Japan
^{a)} sakamoto@ist.hokudai.ac.jp

大学), 寺田 努 (神戸大学), 豊浦正広 (山梨大学),
馬場哲晃 (首都大学東京), 平井重行 (京都産業大学),
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), 中野倫靖 (産業技術総合研究所),
中村聡史 (明治大学), 鳴海拓志 (東京大学)

- スペシャルエディタ

伊藤雄一 (大阪大学), 杉本麻樹 (慶應義塾大学), 長谷川
晶一 (東京工業大学), 築瀬洋平 (ユニティテクノロ
ジーズジャパン)