



世界の学会から

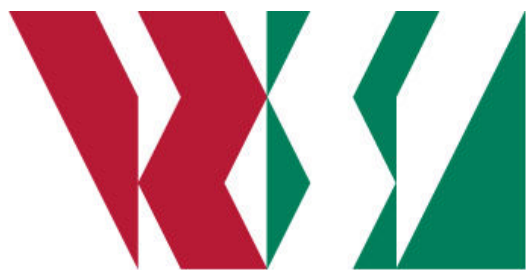
東京大学 苗村健

- 「工学」の方向転換
 - これまで:「どうやって作るか」が中心(シーズ)
 - これから:「何をなぜ作るのか」が大事(ニーズ)
- しかし, まだまだ過渡期
 - 経験的には, 文と理が手を組むより難しい
 - シーズ指向とニーズ指向では, 萌えるポイントがずれている
 - シーズ指向: 広く応用可能な要素技術
 - ニーズ指向: 特定用途に特化した総合技術
 - (技術的)手段が(研究)目的であり, (掲げる)目的が(予算獲得)手段と化す現状に苦慮

- いまが旬のニーズ
 - 少子高齢化, 安心安全(環境・エコ・健康・啓蒙)
- ゲームとの関わり
 - 少子高齢化: 生き甲斐, 心の豊かさをもたらすゲーム
 - 安心安全: 社会と繋がるゲーム
- 何が変革をもたらし得るか
 - 高速化・小型化・大容量化などの要素技術としての評価基準という呪縛からの脱却
 - シニア層に疑問視されながらも, 若手を魅了

- エンタテインメントコンピューティング研究会
 - 主査: 稲見昌彦 (慶應義塾大学)
- エンタテインメントコンピューティング (論文誌
ジャーナル特集号企画)
 - 編集委員長: 片寄晴弘 (関西学院大)
 - 2009年12月号 (1月投稿締切)
 - 投稿多数で嬉しい悲鳴
 - 従来的な論文の尺度である「評価」の考え方にメ
スを入れる試み (デザインの合理性を重視)

- **アート&エンタテインメント研究会**
 - 委員長: 苗村健(東京大)
- **アート&エンタテインメント論文特集**
 - 担当: 苗村健(東京大), 長谷川晶一(電通大), 渡邊淳司(NTT)
 - 2010年9月発刊予定(2009年3月締切)
 - 2007年9月の特集号で樹立した最多投稿記録は, 現在でも2位にダブルスコア



THE VIRTUAL REALITY SOCIETY OF JAPAN



- 連載講座「ゲームとエンタテインメント技術」
 - 企画: 苗村健(東京大), 下田望(日立), 米山暁夫(KDDI研)
 - 2009年7月号~12月号
 - ゲーム業界最新動向: 新清(IGDA Japan)
 - ゲームとCG: 宮田一乗(北陸先端大)
 - ゲームとAI: 恵良和隆, 三宅陽一郎(フロムソフトウェア)
 - ゲームとUI: 白井暁彦(日本科学未来館)
 - ゲームと携帯電話: 加藤晴久(KDDI)
 - なぜゲームは面白いのか: 馬場章(東京大)

- 各学会を繋ぐ横系的なワークショップ 「^{いそ}粋」を科学する。
 - 組織委員長: 稲見昌彦 (慶應義塾大), 実行委員長: 杉本雅則 (東京大), プログラム委員長: 小池英樹 (電通大)
- 2009年9月16日 (水) ~ 18日 (金) @ 東京大
 - 「^{いそ}粋」を科学する
 - 基調講演1: 建築のエンターテインメント – 江戸東京の銭湯: 米山勇 (江戸東京博物館)
 - 基調講演2: 「^{いそ}粋」の起源と人間性の進化: 岡ノ谷一夫 (理化学研究所 脳科学総合研究センター)

- 米国計算機学会 (ACM) の国際会議
 - Advances in Computer Entertainment Technology
 - 2009年10月29日～31日 @ギリシャ
 - General Co-Chairs
 - Hirokazu Kato (奈良先端大), Michael Haller (Upper Austria University of Applied Sciences), Athanasios V. Vasilakos (MIR Labs – Greece)
 - Program Co-chairs
 - Bruce Thomas (University of South Australia), Yoshifumi Kitamura (大阪大), Magy Seif El-Nasr (Simon Fraser University)

- 既存の高機能ハードウェアを駆使するために
 - 最先端のソフトウェア技術の探求
 - 産業界のニーズ開示がカギ
- 革命的なハードウェアを生み出すために
 - バーチャル世界は拡充された
 - これからは現実世界とのリンクがカギ
 - AR(拡張現実感)
 - 現実世界における「体験」のデザイン
 - 何をどうやって計測するか
 - 何をどうやって提示するか

- 実世界の「温度」に着目
- 人物に特化した処理



- 実世界の「力」に着目
 - 剛体の歪を検出した何でもインタフェース



- 可視光通信応用
 - 画素ごとの高速点滅でデジタル通信
 - 現実世界に対する情報プロジェクション

