

ECシンポ20周年記念イベント企画 20年間の振り返りと松原仁先生特別講演

片寄 晴弘^{1,a)} 松原 仁² 稲見 昌彦² 塚本 昌彦³ 倉本 到⁴ 井村 誠孝¹ 松下 光範⁵
山本 豪志朗⁶

概要：2003年にEntertainment Computingシンポジウムが開催されて以降、今年で20周年を迎えた。この機会にEC研究領域の20年の歩みを振り返り、領域の今後の発展に向けて展望を行う。

1. はじめに

エンタテインメントコンピューティング（EC）研究領域は我が国発の研究領域である [1], [2], [3].

その歴史を振り返ると、2003年に初回の国内シンポジウム EC2003 と IFIP(International Federation for Information Processing) TC14 主幹の初回国際会議 ICEC2003 (International Conference on Entertainment Computing) が開催されている [2]. 国内で1998年に情報処理学会の研究グループが活動を開始し、国際的には1999年のIFIP委員会内の領域の必要性に関する提言があり、これら準備期間を経て、EC研究会は2005年に情報処理学会の研究会としての活動を開始した。このようにEC研究領域の創生時期については時間的な幅があるが、主要会議の初年度となる2003年はEC研究領域創成の重要年度の一つと位置付けられよう。

2003年に初回ECシンポジウムが開催されて以降、本年度で20周年を迎えた。この機会に、記念イベントとして、EC研究領域立ち上げの貢献者の一人松原仁先生の特別講演とこれまでのECシンポジウムの振り返りと今後の発展に向けての展望を行う。

2. プログラム

ECシンポジウム20周年を記念し、その立ち上げから20年間の歩みを振り返るものとして3部構成でのプログラムを用意する。

第一部：EC研究領域の立ち上がりと松原先生特別講演

1. 「EC研究領域の黎明期、そして松原先生」(片寄晴弘)

EC研究領域はクールジャパンを体現するIT領域と言えるが、2000年前後においてはITの研究領域として認識されていなかった。釜江尚彦氏^{*1}を中心とした我が国の先達の先見の明と努力によって日本発の研究領域として創成された [1], [3].

アカデミックコミュニティの黎明期では、その必要性は認識されたとしても、当該領域を主戦場と位置付ける研究者は、少ない、もしくは、ほとんどいない状況にある。EC研究領域ではゲーム情報学、CG・VR、音楽情報科学、メディアアート、インタラクション等の研究領域で活動する研究者をリクルーティングすることで領域が拡大・成長してきた。

以下、EC研究領域の黎明期の内外の状況の振り返りとともに、領域立ち上げにおける貢献者のお一人、特に、ゲーム情報学の立場からEC研究領域の立ち上げと発展に尽力され、本年度、東京大学教授を退任される松原仁先生(図1)に、領域の黎明期の状況とご自身の研究についてお話いただく。

2. 「エンタテインメントコンピューティングこと始め」(松原仁)

¹ 関西学院大学
Kwansei Gakuin University

² 東京大学
The University of Tokyo

³ 神戸大学
Kobe University

⁴ 福知山公立大学
The University of Fukuchiyama

⁵ 関西大学
Kansai University

⁶ 京都大学
Kyoto University

a) katayose@kwansei.ac.jp

*1 NTT在籍時代にファクシミリ通信サービスの実現に尽力された。



図 1 第一回 EC シンポジウム (EC2003) でのパネル討論会「ゲームの面白さとは何か」より。右より一人目が松原先生

まずエンタテインメントコンピューティングという領域の立ち上げの背景の一つとなったゲームの話から始めたい。

AIでは世界的にチェスなどのゲームが研究の題材として使われて大きな成果をあげてきた。しかし日本ではゲームは遊びと見なされて研究の題材として扱われない疎外された時代が長く続いた。松原は1994年に(学会とは無関係に)ゲーム・プログラミング・ワークショップというゲームをテーマとした泊りがけの会議をスタートさせた(いまでも毎年開催されている)。その会議の活動をもとに、1999年に情報処理学会にゲーム情報学研究会を立ち上げた。日本発で新しい研究領域を立ち上げるといふ話が出たときに、日本が強いゲームやアニメなどを含めるのがいいだろうということで松原にも声がかかったと認識している。

さまざまな議論の結果として、ゲームやアニメを含めて広く人間を幸福にする活動をエンタテインメントと位置付けて、研究領域を「エンタテインメントコンピューティング」という名称に決めた。ゲームのとき同様に会議で実績を積むことが重要だということで、まず2002年に幕張で国際ワークショップを開催した。塚本さんと寺田さん(当時は阪大)を中心に最初の国内ワークショップを2003年に大阪で開催した(上記の経緯で主催団体はゲーム情報学研究会であった)。これらの実績をもとにIFIPでエンタテインメントコンピューティングという新領域を日本を中心に立ち上げた次第である。ここではこの間の経緯を述べる。

後半では松原自身の研究とエンタテインメントコンピューティングとの関係を振り返る。将棋から始まり、ロボカップ(サッカー)、囲碁、コントラクトブリッジ、麻雀、デジタルゲーム、演芸ロボット、イカロロボット、オンラインゲーム、小説生成、カーリング、人狼、脚本生成、マンガ生成(TEZUKA2020,2023)などエンタテインメントを対象としたさまざまな研究に関わってきた。その研究史を概観する。

第二部 EC シンポジウムの振り返りと発展に向けて 「EC シンポジウム略歴と登壇者紹介」(片寄晴弘)

EC シンポジウムは20年間の歩みがある。EC シンポジウムには国内の主要メディア系シンポジウムとしての位置

付けとともに、初期においては、EC 研究領域を国際的に展開していくための礎としての役割があった。

EC シンポジウムは2011年以前はEC 研究会主管ではなく*2、個のつながりベースで実行委員会が組織され、EC 研究会、VR 学会(アート・エンタテインメント研究会)、芸術科学会の持ち回り主・共催の形で開催されてきた。その後、EC 研究会が組織運営母体として安定化した段階で、情報処理学会の公認シンポジウムとして開催されるようになった。

先述の通り、EC 研究領域は関連領域の研究者が集うことで領域が形成されてきた。このことに関して、IT 関連領域においてもダイバーシティが大きい研究領域として位置付けられる。その特質の裏返しで、領域の核となるテーマと方法論をどう確立していくべきか、また、評価をどのように取り扱っていけばいいのかに関して現在進行形で議論が続いている(例えば[4],[5]など)。確固たる答えはまだ見つかっていない中、「体験」の取り扱いが中心課題である[6],[7]ことは領域創成当初から認識されており、他のメディア系シンポジウムとの比較においてもデモが重視されてきた歴史がある。

以下、EC シンポジウムの立ち上げ、学術領域としての確立、国際会議との連催、対面コミュニケーションの大きな妨げとなったコロナ禍をどう乗り越えてきたのか、の4つの局面について、それぞれ当事者として尽力された先生方に話題を提供頂く。

1. 「EC シンポことはじめ」(塚本昌彦)

今では学会とエンタメ業界のつながりは当たり前だが、当時は全くなかったように思う。エンタテインメントをITの非常に重要な応用分野だという認識のもとで、2000年ごろIFIPにエンタテインメントコンピューティング領域を設立するための委員会(ECTF)が立ち上げられた。おそらくその日本版の企画組織として、ECTFの委員長の故・釜江尚彦氏(当時イメージ情報科学研究所)に加え、西和彦氏(当時尚美学園大学)、中津良平氏(当時ATR,2002年より関西学院大学/IFIP TC14初代議長)、松原仁氏(当時はこだて未来大)、星野准一氏(筑波大学/EC研究会初代主査,IFIP TC14初代日本代表)、塚本(当時、大阪大学)らが参加して何度かの会合が行われた(と思う)。

日本にこの分野のコミュニティがまだない点を踏まえ、それを作り出すことが当面の目標となり、具体的なアプローチとして、国際ワークショップIWE(ICECの前身)を日本で開催することと国内シンポジウムであるEC2023を開催することとした。筆者は松原氏と共に後者の運営を担当し、知り合いだったタレントのサエキけんぞう氏やゲーム業界の新清司氏、水口哲也氏、ライター之三崎薫氏

*2 初回 EC シンポジウムの主幹はゲーム情報学研究会であった。

などに協力を依頼した。アカデミックとしてソフトウェア科学会の WISS 関係者を中心に声がけを行った。当時エンタテインメント系のインタラクティブシステムが増えてきていたことが背景にある。ミュージシャンや研究者が音楽ライブを行い、実施後は詳細がメディア記事として Web 掲載されるという学会の新しい形となった。当時の舞台上で塚本がサエキけんぞう氏に「この学会はどんな学会ですか」と聞かれ「寄せ集めです」と答えたという話が印象に残っている。学会自体がエンタテインメントであったと今になって思う。

2. 「アカデミックアントレプレナーシップ」(稲見昌彦)

「アントレプレナーシップ」という言葉は、産業界だけでなく学術・教育界においても重要なキーワードと考えている。私が博士課程に入った 1996 年、指導教員だった館暉教授が日本バーチャルリアリティ学会を発起人・初代会長として立ち上げる様子を目の当たりにした。当然ながら自分も館研究室の一員として応援に駆り出されたが、学園祭前日のようなドタバタしつつも熱気あふれる場に立ち会って感じたことが「学会って手作りできるんだ」という驚きである。

自分自身が新米 PI として研究室を立ち上げた 2003 年、EC 研究会の設立に関わるとともに、2004 年に発足した ACE(Advances in Computer Entertainment) の運営委員や、未来館で開催された EC2006 の実行委員長などを、大変な思いはしつつも半ば楽しみながらチャレンジすることができた。それは「学会って手作りできるんだ」という学生時代の刷り込みと、中津良平先生や釜江尚彦先生などシニアな先生方から支えていただいているという安心感があったからかもしれない。

もちろん生まれたばかりで足腰の弱い EC 分野には冬の時代もあった。2005 年以降、IT・ゲーム不況も相まって EC が退潮しつつあった。2007 年に EC 研究会主査となった際、「三年間で 200 人越えを目指そう！」をスローガンに、委員の先生方にはその年の最も面白い成果を EC シンポジウムに投稿するようお願いし、見事復活を果たした。苦境の時にこそ大切なのは、情熱と大志を共有する仲間である。

近年機械学習の隆盛が著しいが、今後 AI やロボットがいかに進歩したとしても、魅力的なエンターテナーを応援する「推しエコノミー」と、自らスキルを獲得する過程を楽しむ「カラオケエコノミー」の存在感はますます高まってくるであろう。これはまさに EC がターゲットとし、学術的にも社会的にも貢献できる研究領域である。菊乃井本店三代目の村田吉弘氏は“「伝承」は同じことを続けていくこと。「伝統」は革新の連続を繋げていって、後ろを振り返ると伝統になる”と述べている。EC を設立して 20 年を迎

えた今、過去のパラダイムにとらわれることなく、アカデミックアントレプレナーシップを胸に革新を行い続ける。そんな次世代の研究者・技術者仲間の取り組みを心から応援したい。なぜなら学会やコミュニティの立ち上げも、素晴らしいエンタテインメントなのだから。

3. 「国際会議との連携: EC2016」(倉本到, 井村誠孝)

EC 分野における国際交流の主眼である国際会議との連携に際し、2016 年に開催された EC シンポジウムは、同時期に日本で開催されることになった同分野の国際会議との一部併催であり、私はこの国際会議の General Chair を務めた。日本の EC 分野発表の眼目はデモ発表であることを踏まえ、デモを中心に両学会参加者の積極的な交流を促すことを目指した。具体的な計画は以下の通りであった；(1) 開催日を 1 日重ね (国際会議最終日と EC の初日)、その日に両学会のデモ発表を割り当てた (2) 両学会のデモ発表に、一方の登録のみでどちらの参加者も参加できた (3) 一般公開を踏まえて、会場を大阪駅前ビルであるグランフロントとした。

今にして思えば大規模なうえにチャレンジングな計画であったようにも思え、一般公開などの目論見が全て完全に機能したわけではなかったが、両学会参加者の反応は上々であり、日本の EC 研究分野におけるデモの価値とその力強さを見せることができたと自負している。(倉本到)

2016 年前後は、シンポジウム全体でエンタテインメントについて考えるための仕掛けとして、毎年工夫が凝らされたオーガナイズドゲームが実施された時期であった。シンポジウム参加者が一プレイヤーとしてゲームに参加し、ゲームを通じて来場者間の有形無形のコミュニケーションが誘発されるという仕組みであった。私は EC2016 では実行委員長を務めさせていただいたが、オーガナイズドゲーム内では学長という役職になっており、その雰囲気により意味で乗せられてコスプレのためアカデミックガウンを購入してしまった程である (次に使う機会がなく、自宅のクローゼットで眠っている)。ユニティ・テクノロジー・ジャパンの築瀬洋平氏の献身のご尽力と、ボランティアでシステムの開発を行った学生諸氏の努力の結晶であり、このまま世の中に出せるのでは、というクオリティを達成していた。

また EC2016 では、一般の方と学術分野との接点を作る試みを行った。ハードウェアの面では、前述の通り複合商業施設であるグランフロント大阪の一般の方も立ち寄ることができる一等地で展示を行ったわけであるが、ソフトウェアの面では、著名テレビ番組「水曜どうでしょう」のプロデューサーである藤村忠寿氏を招待し、研究デモを体験して感想を述べられる様子をインターネット配信した。企業展示ではプリントシール機の大手製造会社であるフ

リユー株式会社様にプリントシール機の実機を展示していただいた。

EC分野は研究室に籠っていても何も達成されない分野だと思っており、また研究デモ展示の実施により得られる体験者の反応は何ごとにも代えがたい貴重なもので、個人的には体験者から驚きを引き出せたときのカタルシスを求めて展示をしているように思う。ECシンポジウムがこれからも人々が出会い化学反応を起こす祝祭の場であり続けることを切に願う。(井村誠孝)

4. 「Covid19の混迷を超えて」(松下光範)

2020年はCovid19の蔓延を原因とする緊急事態宣言により、多くの人々が外出自粛という未曾有の事態を余儀なくされた年であった。学会活動も大きく影響を受け、これまで当たり前であった現地開催(そもそも現地開催という概念が意識されていなかった)が難しくなり、オンラインでの開催が常態化することとなった。

ECシンポジウムも、2020年、2021年の2回はオンラインでの開催であった。オンラインでの研究会の実施は、新しい研究会のあり方を意識させた一方、これまで暗黙的に行われていた研究会の運営ノウハウの分断を招くことになった。特にEC研究の特色とも言えるデモの体験は大きく制約された。遠隔でも一定程度可能な「見る」体験は、当然ながら「触る」や「嗅ぐ」という対面ならでの体験を十分に代替できるものではなく、出展者は新たな展示形態を模索しなければならなくなった。加えて、対面での直接的なコミュニケーションが出展のみならず研究そのものの進展に際めて重要な役割りを果たしていることを改めて認識させられる機会にもなった。運営サイドも同様で、対面で伝えられていた「実施のためのノウハウ」が相当失われた。一つ一つは些細なTIPSであっても、それが共有されなくなったことがもたらした影響は大きく、3年ぶりに現地開催となったECシンポジウム2022ではそれが準備の遅れに繋がった。

EC2023はその反省を踏まえ、「Re:entertain」をキーワードとして、新しいデモ体験の評価方法として評価者が感銘を受けたデモの「推し語り」を行う「Re:commend Demo」[8]や、ポストコロナ時代のプレゼンテーションのあり方を考えるOS企画「Re-presentation」、産学の交流を促進する「ランチョンセミナー」などを企画し、一から「エンタテインメント研究のためのシンポジウムのあり方」を考え直すことを試みた。参加者も200名を超え、ECシンポジウムの「Re」の一端は示せたのではないかとと思うが、その真価は2024年以降のシンポジウムで評価されることになるだろう。研究会登録者の皆様には今後益々の発奮を望んでやまない。

第三部：全体討論(司会：山本豪志朗)

私がECに携わり始めたのは約10年前であり、黎明期に関してはほぼ無知である。如何にしてこのような学術的取り組みが成り立ち得たのかについては、EC研究領域に関わらず、新たな学術領域を築き上げていく上で非常に参考になる。そこで、今回20周年という節目を迎えるにあたり、第71回EC研究会との併催を提案した。

各登壇者をパネリストとして迎え、今後のEC研究の行方、若手に期待すること、若手に負けじと取り組むこと、EC研究ならではの難しさとの向き合い方など、会場からの質問も受けながら、未来指向の議論を展開したい。

3. おわりに

エンタテインメントは一義的には「娯楽」と訳される。EC研究領域は「寄せ集め」からスタートし、当時の(真面目な)工学的価値観からすれば、研究テーマとして掲げるしても何らかの言い訳めいた説明が必要であった。そのEC研究領域も今や学会誌で特集記事[7]が組まれたり、科研費の審査領域の一つになるまでに成長している。

エンタテインメントの本質は「心を動かす」体験の提供、すなわち「おもてなし」である。生成AIの趨勢によってシンギュラリティが身近なものとして意識されるようになってつつあるこれからの社会において、「体験」に焦点を当てたEC研究領域の重要性はますます高まっていくだろう。

本企画により、ECコミュニティを現在進行形で支えられる立場にある方、かつてコミュニティを支えてこられた方が親交を深めあい、語り合いを通じて新たな展望を開ききっかけとなればこれ以上に嬉しいことはない。EC研究領域がさらなる発展を続けていくことを願う。

参考文献

- [1] 釜江 尚彦: エンタテインメントコンピューティングとは何か, 情報処理 44 (8), 799-802 (2003).
- [2] 釜江 尚彦: エンタテインメントコンピューティング, そしてコンテンツ学, 映像情報メディア学会誌 60(4), 487-490 (2006).
- [3] 中津 良平: IFIP Entertainment Computing TC 全体の紹介, 第3回横幹連合コンファレンス 2A2-2 (2009).
- [4] 長谷川 晶一: ECメタ研のこれまでと本メタ研のトライアルについて, 情処研報, EC, 2017-EC-42-1, 1-6 (2017).
- [5] 水口 充, 片寄 晴弘: エンタテインメントコンピューティング研究における評価問題の解決に向けての施策の実践, インタラクション 2019 予稿集, 141-150 (2019).
- [6] 中津 良平: コミュニケーションとエンタテインメント, 情報処理 44(8), 803-806 (2003).
- [7] 倉本 到: 豊かな体験を作るエンタテインメントコンピューティング技術, 情報処理 58(1), 8-9 (2017).
- [8] 渡邊 恵太, 水口 充, 栗原 一貴, 築瀬 洋平, 馬場 保仁, 片寄 晴弘, 三上 浩司, 園山 隆輔, 小坂 崇之, 橋田 光代, 阪口 紗季, 湯村 翼, 小泉 直也, 松下 光範. 山西 良典: エンタテインメントシンポジウム 2023 における Re:commend-demo トーク録, 情処研報, EC, 2023-EC-70-2, 1-9 (2023).