

## 特集 ■ おもちゃと VR

## 特集巻頭言 おもちゃと VR



稲見昌彦

慶應義塾大学

Inami Masahiko



岩城 敏

広島市立大学

Iwaki Satoshi

学生の頃、研究の実演展示中に来場者のひとりから「大学でやっている研究は何だかおもちゃっぽいよね」といったコメントを頂いたことがあります。研究そのものを批判されたと感じるよりも「おもちゃをバカにするな」と心の中で思ったものです。それが今や「まるでおもちゃ箱をひっくり返したような場所」というのが最先端の研究所やシリコンバレーの会社の活気のあるオフィスを賞賛する言葉に変わりました。

おもちゃは説明書無しでも遊ぶことができ、安全で壊れにくく、「ユーザ体験」という言葉が喧伝されるようになるはるか以前から、おもちゃが惹起する体験そのものを思慮深く練りつつ、開発されてきました。本論文誌の読者の中にも、筆者と同様に幼少時は色々なおもちゃを分解することでその仕組みに親しんだという諸氏が多いと思います。しかし幼少時だけでなく、研究者となった今でもおもちゃから学ぶことは多々あると考えたことがこの特集号を企画したきっかけとなります。

当学会のアート&エンタテインメント研究会をはじめ、情報処理学会 エンタテインメントコンピューティング研究会、国際会議 Advances in Computer Entertainment (ACE)、IFIP International Conference on Computer Entertainment (ICEC) など、人を楽しませるテクノロジーに関する研究が国際的にも広がりを見せています。一方で、おもちゃという概念も、エレクトロニクスや IT 技術の発展にともない変遷しています。おもちゃは手で遊ぶ道具ということから「玩具」と称されていますが、本特集号ではおもちゃを人が楽しむための道具「楽具」と捉え、分野の研究動向、最先端の研究紹介、そして企業での開発の現状に関し執筆を依頼しました。

筑波大学の星野准一先生には「玩具とエンタテインメ

ント VR」と題し玩具の位置づけの概説と、VR 技術との関連性についてご執筆いただきました。北陸先端科学技術大学院大学宮田一乗先生には「CG と体験型エンタテインメント」として、映画のような受け身型でなく、参加者自体がインタラクティブにコンテンツを変容させ、創作を楽しむことが可能な研究事例をご紹介頂きました。慶應義塾大学の南澤孝太先生には、「子供と創る触感おもちゃ」と題し、ワークショップを通して触覚提示技術を用いた新たなおもちゃを子どもたちとともに協創する事例に関し執筆頂きました。電気通信大学の児玉幸子先生には、デバイスを用いた表現とエンタテインメントに関する研究事例をご紹介頂きました。さらに産業界の立場から、ソニー・コンピュータエンタテインメントの吉田匠氏には、開発者の立場から最新のコンピュータエンタテインメントシステムであるプレイステーション 4 における AR コンテンツ『プレイルーム』のゲームデザインに関し解説いただきました。

工学における有用性は衣食住や健康など、主に生きるために必須とされる分野への貢献度合いを示す言葉でした。一方でネクタイの色も、家具のデザインも、食べ物の美味しさも、日々の会話も生きるために必須である衣食住とは違いますが、文化的で豊かな生活を送る上で、重要な要素となっています。「コンピュータは、時間を節約するために発明された。しかし、現在我々は、時間を消費するためにコンピュータを用いている。」と海外の友人が Tweet しておりました。VR 研究がおもちゃと結びつくことにより、単に時間を消費(浪費)するのではなく、人生を深め、彩りあるものとするために貢献することを願ってやみません。

【略歴は 11 ページに掲載】