

# EC-NL

情報処理学会 EC 研究会  
ニュースレター

Vol.10 Dec 2014

## 今回は学会参加報告 3 本立てで参ります！

### 参加報告

#### エンタテインメントコンピューティング 2014

伏見 遼平 (東京大学)

2014 年 9 月 12 日から 14 日、エンタテインメントコンピューティング (EC2014) が明治大学中野キャンパスで開催されました。

私は「笑い声呈示により自然な笑顔を撮影するカメラの提案」というタイトルで、14 日午前に口頭発表、午後にデモ発表を行いました。言語や文化に依らないつられ笑いという現象を用いて、シャッターを切る前に笑い声を再生することで自然な笑顔を撮影するカメラデバイスの提案及び評価という発表でした。質疑およびデモ発表では、集合写真への応

用、繰り返し耐性、笑いと驚きの関係など今後の研究に活かせる示唆をたくさんいただきました。デモ発表の面白さと議論への姿勢を評価していただいたことで 2 日目のデモ発表賞を受賞し、今後の研究の大きなモチベーションとなりました。

興味深い研究が多かった中でも、神戸大学磯山さんらによる「観客参加型演劇

YOUPLAY におけるインタラクティブ設計」の発表が印象的でした。参加者に演劇セッションの役にスムーズに入り込んでもらうため、振りや歩行に合わせたライト点灯・効果音出力や、場面ごとの指示、役ごとの音声フィードバックなどの演劇的・技術的工夫がわかりやすく説明されていました。再演をぜひ期待しています。口頭発表賞を受賞した明治大学中



EC2014 でのデモンストレーションの様子

トップ写真: WISS 2014 プログラム委員長 塚本昌彦先生 (神戸大) による開会挨拶



オーガナイズドセッションの様子

村さんらの「平均文字は美しい」のデモでは、液晶タブレットに文字を何度も書くと、ストロークが平均化され美しく感じられる文字になっていくというインタラクティブな体験ができる優れた展示を体験することが出来ました。

ゲームデザイン研究者築瀬洋平氏による会場全体を使った「オーガナイズドゲーム」がプログラム中のどこかで開催されると予告され、参加パスの裏側にはゲームのための二セの肩書が印刷されていました。ゲームは EC2014 実行委員長である明治大学宮下教授の発明品が奪われ、さらに何者かに殺害されてしまった…という衝撃的なオープニングから始まり、それぞれの参加者にうまく謎解きの役割が配分されており大盛況に終わりました。3日目にはこのゲームのポストモータム（開発者による振り返りセッション）が行われ、スムーズな進行のための努力についての紹介がありました。

会場は中野セントラルパークに面したキャンパスで、各日のプログラム終了後には緑に囲まれたピアガーデンで親睦を深める参加者の姿もみられ、会場の内外

で盛んなディスカッションが行われた学会となりました。

今回の EC2015 は北海道で開催されることが発表されました。

今後も EC 系の学会・研究会には積極的に参加していこうと思います。ありがとうございました。

## ACE 2014

鈴木 智絵（東京大学）

2014年11月11日から14日にかけて、11th ACE 2014（Advances in

Computer Entertainment Technology Conference）が欧州屈指のリゾートアイランド、ポルトガル領のマデイラ島で開催されました。会場は海に臨んだ五つ星ホテル VidaMar です。

ロング/ショートを含め 34 件の口頭発表、20 件のポスター発表が行われ、Creative showcase では 22 件のデモが行われました。

発表ではミュージアムへの理解を深めるためのツールや、ゲームの新しいインターフェース、新しい DIY fabrication の提案からアート作品的なものまで、より楽しいエンタテインメントを設計するための様々な発表が行われました。また、ライブデモを行うエンタテインメントの学会ならではの素晴らしい発表もありました。口頭発表のセッション後にはお昼休憩やコーヒープレイクを兼ねたポスター/デモ発表が組まれており、質疑応答の時間以外にも発表の感想や質問などを伝えやすいプログラム構成になっていました。

私は今回「Affecting Tumbler: Affecting our flavor perception with



ACE2014 の会場となったマデイラ島



参加学生同士の交流会

thermal feedback」という題で口頭発表を行い、Gold Paper 賞をいただきました。飲食しているものに対する快・不快感情に応じて鼻部の周辺温度が変化するという先行研究から、逆のことをしたらどうなるのだろうと疑問をもちました。そこで飲み物を飲む際に鼻周辺を温めたり冷やしたりする装置を製作し味認知への影響を調べたところ、鼻周辺を温めながら飲む際に有意に味が濃く感じられましたという内容です。いただいた感想や他の発表を聞いて、モノを製作するに至った論理の組み立て、そのモノが目的とした機能をどの程度果たしているかの検証をきちんと行うことが、研究として重要なのだと改めて感じました。また私達以外にも多くの賞を日本人がいただいております。

更に発表だけではなく Workshop, Keynote や Plenary Talk など様々なセッションが開かれました。講演では着る技術、ロボティクス、人間工学、人間の

感覚など、人間と工学の関係性が今後どうなっていくのかを考えさせられるようなお話が多くありました。

また、スペシャルゲストには私の研究領域で有名な Charles Spence 先生がいらっしゃる講演をされました。その内容

もまさに私が今回発表させていただいた食とクロスモーダルに関するタイムリーな話題で、とても興味深かったです。その日の夜にマデイラワインのワイナリーで行われたバンケットではご挨拶と握手をさせていただくことができ、感激しました。

最終日の夜は日本国内外の同世代の人で集まり食事をしにいきました。マデイラの料理は新鮮な魚や少し甘めの味付けのものが多く、とても美味しかったです。ホテルの前にあるスーパーではマデイラワインが安く購入でき、食事の後には買ったワインをホテルの一角で飲みながら眠くなるまでおしゃべりをしていました。

学会を通していただいた意見、得た気付きや交流を今後活かしていきたいと思います。

今回の ACE2015 は現在国家をあげて開発中のマレーシア、イスカンダルにて開催されます。



ACE 2014 Gold Paper 受賞

## WISS 2014

湯村 翼 (明治大学)

2014年11月26日(水)~28日(金)に浜名湖口イザルホテルにて開催されたWISS 2014に参加しました。WISSは、数年前から動画中継を視聴していましたが、実際に参加するのは初めてでした。

WISSは、既存の学術分野に縛られない発表があるのが魅力的です。「プロジェクションマッピングを用いた建設用3D積層造形技術」では、割り箸で構造物を建築するという斬新な手法が、建築分野との共同研究により提案されました。「小型実証衛星4型(SDS-4)衛星運用システム」「成層圏気球のリアルタイム追跡」「StratoJump 成層圏気球飛行全天球映像を用いた超跳躍体験」といった、宇宙系の発表もありました。私は修士課程ではJAXAで宇宙プラズマの研究をしていたのですが、このような発表をWISSで目にするとは思いません

でした。デモ発表は、聴講者の印象に残るように工夫が凝らされているものが多かったです。特に印象に残った「モバイルAR環境による日常技能練習のゲーミフィケーション」では、ソフトクリームメーカーを持ち込んで、デモ聴講者は実際にソフトクリーム作成を体験していました。

ナイトセッションでも、会場の各所で熱い議論が交わされていたようです。SIGSHY(消極性研究会)では、11月に行われていたSIGSHY 01での議論の振り返りから始まり、消極的な人のあるあるネタ、例えば「電車でお年寄りに席を譲るのをためらう」などを題材に、なぜ消極的になってしまうのかを深く議論しました。

今回私は、WISSに参加したらぜひやってみようと思っていたWISS Challengeに応募しました。「ラジhue」という、聴講者の反応を照明(Phillips社のhue)の色で表すシステムをつくりま

した。2年前のWISS Challengeにて「ラジへえ」という、聴講者の反応を音声で表現するシステムが導入されましたが、その照明版です。3日間を通じてラジhueを多くの方に使って頂きました。「ボタンをチャットに組み込んで欲しい」「照明の色の履歴をリアルタイムに表示してほしい」といったフィードバックも頂いたので、ぜひ次回以降に改善していきたいと思います。

今回のWISS 2015は、大分の別府湾口イザルホテルにて開催予定です。

### リンク

#wiss2014でラジhueをつくった #おうちハック - yumulog | 社会人博士の日記

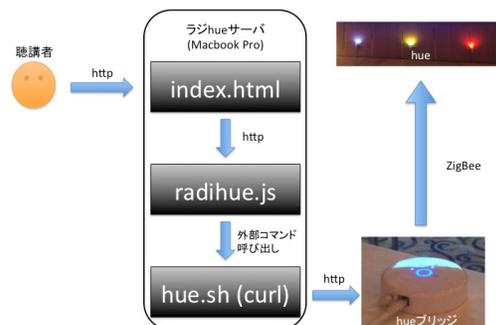
<http://yumulog.hatenablog.com/entry/2014/12/01/221830>

SIGSHY 消極性研究会

<https://sites.google.com/site/sigshy0/>



消極性研究会に積極的に参加する研究者たち



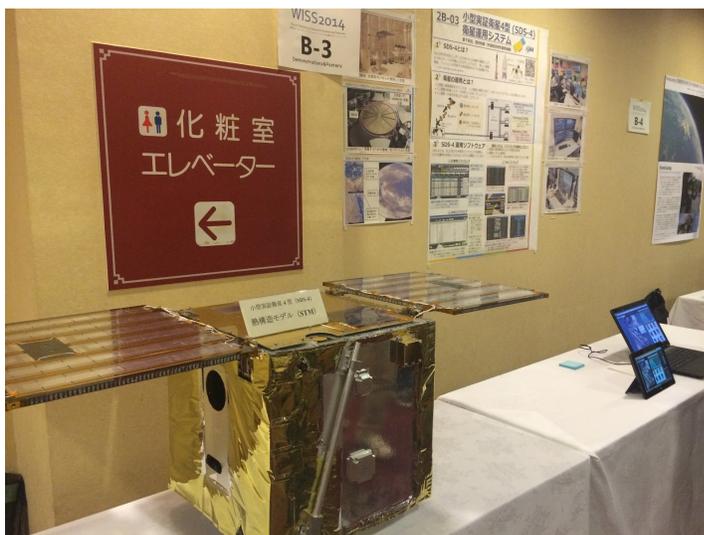
ラジ hue のシステム



「プロジェクションマッピングを用いた建設用 3D 積層造形技術」デモ発表の割り箸建築



「モバイル AR 環境による日常技能練習のゲーミフィケーション」のデモ発表にできた行列(ソフトクリーム目当て?)



「小型実証衛星 4 型(SDS-4) 衛星運用システム」のデモ発表で展示された SDS-4 衛星の模型

**[Information]**

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 ニュースレター

編集：大槻麻衣（筑波大学） [otsuki@emp.tsukuba.ac.jp](mailto:otsuki@emp.tsukuba.ac.jp)

小泉直也（東京大学） [koizumi@nae-lab.org](mailto:koizumi@nae-lab.org)

Web サイト：<http://www.entcomp.org/>

お問い合わせ：[sig@entcomp.org](mailto:sig@entcomp.org)

次回は 2015 年 4 月ごろの発行を予定しています。

