



EC-NL

情報処理学会 EC 研究会
ニュースレター

Vol.6 September 2013

EC2013 まもなく開催！

11 回目を迎える EC シンポジウム 2013 開催直前！ということで実行委員長の垂水浩幸先生（香川大学）からメッセージを頂きました。

EC 研の皆様、こんにちは。今年のエンタテインメントコンピューティング（EC2013）は10月4日（金）～6日（日）に香川県高松市のサンポートホール高松およびかがわ国際会議場で実施します。会場はJR高松駅前で交通の便が良く、目の前の港から船に乗れば5日（土）から再開される瀬戸内国際芸術祭の島にも行けるといって、素晴らしい場所にあり、また会場からの瀬戸内海の眺めも絶景です。懇親会も海辺のレストランで地元の食材を味わいながら研究について語れる企画となっています。

さて、今回のテーマは、"Between Art & Engineering" としました。詳しくは [Web サイト](#) に書いていますが、工学とアートには相反する目標がある一方で、エンタテインメントを提供するサービスやプロダクトは両方の立場から検討すべきだということも言えると思います。芸術祭が開催されている地で、研究発表を聞きながら研究への取り組み方についていろいろ考えてみましょう。

招待講演は土曜に築瀬洋平氏による「「ふーん」の谷を越えよう！面白さを伝えるコンテンツ作り」、日曜に村松亮

太郎氏による"映像演出からみた、テクノロジーの発展と視聴体験の変化"を予定しています。話者紹介等、詳しくは[サイト](#)をごらん下さい。

さらに、今年も一般無料公開を実施します。対象は土日の一部のデモ展示と招待講演で、近隣の中学・高校等には既に積極的に案内を送っています。例年より多くの一般来客があることを期待しています。

ぜひ、これからでも参加申込をしてください。申込は [Web サイト](#) から！

エンタテインメントコンピューティング
2013 実行委員長

垂水 浩幸

EC 2013
Between Art & Engineering

会期: 2013/10/4(金)～10/6(日)

場所: うどん県（香川県）

サンポートホール高松, かがわ国際会議場

実行委員長: 垂水浩幸（香川大学）

Web: <http://ec2013.entcomp.org/>



参加報告

第 29 回 EC 研究会

有馬 丞 (京都工芸繊維大学)

2013 年 8 月 10 日, 筑波大学で開催された第 29 回 EC 研究会に参加させて頂きましたので, 参加報告をさせていただきます。

私は「Onomatrack: リズムイメージを直接表出することを目指したオノマトペによるリズムトラック制作システム」という題目で研究発表をさせて頂きました。私の研究は音楽制作に関するもので、楽器を演奏したり音楽制作をしたことのない人に自分の研究内容を説明するときに「わかってもらえるだろうか」と思うことがたびたびあったのですが、今回私が参加させて頂いたセッションは音楽に関する研究発表をされている方ばかりで、発表者の方々や会場にいらっしゃった方々の中にも音楽制作をされている方が多く、私の研究の内容や問題意識が伝わりやすい参加者の皆様に恵まれ、楽しく発表をすることができました。

また、音楽の知識の豊富な参加者の皆様からは、私が今まで考えてもみなかったようなご指摘を多数頂き、それらのご指摘を今後の研究に活かしていきたいと思えます。

他の参加者の皆様の発表も興味深いものばかりで、「浴槽叩打音を利用したお風呂ドラム BathDrum の叩打位置検出」という発表で紹介されていた BathDrum は、私もお風呂に入っている時に実際に浴槽を叩いてリズムをとる、



有馬 丞さん (京都工芸繊維大学) の EC29 口頭発表の様子

という経験があったのでこういうシステムがあったら楽しいだろうな、と思えるものでした。

また、今回の EC 研究会では、発表が終わった後に筑波大学内のいくつかの研究室を見学させて頂くことができました。攻殻機動隊に出てくるタチコマのような見た目の「メディアビークル」などのバーチャルリアリティに関する研究や顔を向ける方向によってオーケストラの中の特定の音を聞くことができる装置などの音楽情報処理に関する研究、ニュース記事と Twitter やブログ記事を自然言語処理することで特定の期間にあるトピックがどのような観点から話題になっているかを分析する研究などを研究室の学生の方や先生から直接紹介して頂くことができました。

中でも個人的に興味深かったのは柔軟ロボット学研究室での研究紹介で、ここでは簡単な機構で面白い動きをするロボットや触覚の錯覚を利用した素材の研究など、シンプルなアイデアと実装で面白い研究をされていて感銘を受けました。このような自分の専門とは少し違った研究を見せて頂いたことも良い経験となり

ました。機会があればまたこのような研究会に参加させて頂きたいと思えます。

第 25 回 EC 研究会

磯山直也 (神戸大学)

2012 年 7 月 14 日, 第 35 回ユビキタスコンピューティングシステム・第 25 回エンタテインメントコンピューティング合同研究発表会は東北大学電気通信研究所で開催されました。

私は震災後はじめての東北入りということもあって緊張していました。聞くところによると東北大学全体の破損は深刻でライフラインも 1 ヶ月以上停止、ま



磯山直也さん (神戸大学)



EC2012 会場から眺める神戸の風景（東京大学大学院 加藤由訓さん提供）

た危険で使用できない建物は4万㎡もあったそうですが、電気通信研究所は50年経っていたにも関わらずひびはあったものの大きな破損はなく、すぐに復興の拠点となったとのことでした。

災害時のICTの役割についてこの建物が研究開発拠点として動き始めておられ、研究が社会とが密接に関わっていることを現実のものとして感じさせていただけました。

さて、発表のほうですが、私は「ユーザの関心への気付きを与える常時映像閲覧システム」というヘッドマウントディスプレイ上での新しい情報提示の提案を行ないました。たくさんの質疑にその場できちんと対応できなかったのですが、貴重なご意見をいただけただ事で今回の提案テーマを更に進めていく導線が見ただけでなく、別の情報提示手法もイメージすることができました。

他の方の発表としては「皮膚電気活動を用いた数独問題の難易度評価」

「Control Manually: 視聴者協力型ライブ演出システムによるコミュニケーションと演出効果の拡張」などこれからの展開が気になる研究が数多くありました。

特に、「セキュアな光通信を用いたWSN構築手法」という発表ではLEDの点滅パターンでセンサノードのデータのやり取りが行われており、さらにいる

いと応用が考えられていきそうな内容でした。

会議の最後には、情報コンテンツ研究室を見学させていただきました。地図を動かせるもの、写真を効果的に見ることのできるもの、位置認識を活用したものなど、触らせていただいた体験がそのまま研究への意欲へ繋がりました。私もぜひ一般の人でも触れて体験できるような装置を制作したいと思いました。

最後になりましたが、私の住んでいる神戸が復興したように、東北一体の一日も早い復興と東北大学で研究している学生さんがマイナスの出来事をプラスに変換して研究を進めていかれる事を心よりお祈り申し上げます。

ありがとうございました。

エンタテインメントコンピューティング 2012 参加報告

加藤由訓（東京大学）

EC2012（エンタテインメントコンピューティングシンポジウム）が、2012年9月28日から30日にかけて神戸大学百年記念館で開催された。2003年より毎年開催され、2012年度は10回目開催であった。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（SIGEC）の主催、芸術科学会と日本バーチャルリアリティ学会（SIG A+E）の共催で行われた。2012年度の

テーマは“Enjoy & Entertain”であり、人々が「楽しむ」ためのシステム、人々を「楽しませる」ためのシステムに関して発表や議論が行われた。9月29-30日に行われたデモ発表は一般公開され、家族連れでの参加者も見られた。あいにく、開催中に台風の接近があり、最終日は予定を前倒しするなどの変更もあった。

論文賞の表彰がオープニングで行われ、参加者は受賞発表を知った上で発表を聴講することができた。論文賞・芸術科学会賞に選ばれたのは、安謙太郎（慶応大）、稲見昌彦（慶応大/JST ERATO）による「POPAPY：電子レンジの加熱によって生成するペーパークラフトの設計手法」であった。これは熱によって変形する素材を紙に貼付けたもので、素材の長さや太さを変えることで、生成するペーパークラフトの形状を変更できる。その設計とシミュレーションを行うソフトウェアを開発していた。実際に生成したポストカードを来場者に配布していたのが特徴的だった。

2日目に行われた招待講演は、明和電機代表取締役社長である土佐信道さんのご講演だった。アイディアを出し実際に作品にしていくまでの過程を、手書きスケッチや写真を中心に紹介していただいた。作品制作のプロセスを知る事ができ、大変興味深かった。また、スケッチを公

開するプロジェクトについてのお話もあり、こちらにも注目していきたいと感じた。

本シンポジウムに関する特徴として、7月から9月にかけて放送された広報ラジオ「くらもといたるのいたらナイト」がある。この番組では、放送中にtwitterなどでコミュニケーションをとるリスナーもいるため、開催前から人の

つながりができる。これは、長期間にわたりラジオで広報する利点だと感じた。

2013年度は香川県高松市での開催が予定されている。同時期に瀬戸内国際芸術祭も開催され、アートやエンタテインメントとコンピューティングの更なる連携・発展に期待したい。



加藤由訓さん（東京大学）

EC 研究会 新運営委員紹介

植原 一充（バンダイナムコスタジオ）

1994年からゲーム業界に入り、家庭用ゲームのプログラマ、社内共通ライブラリの開発、社外技術の導入検討等を業務とした後、昨年からオンラインゲームのユーザーログ集計・分析等の業務を行っております。また、2007年からは一般社団法人コンピュータエンタテインメント協会主催のゲーム開発者技術交流会、コンピュータエンタテインメントデベロッパーズカンファレンス(CEDEC)の運営委員を務めております。

近年こちらでは、ゲーム業界に限らず広くコンピュータエンタテインメント業界を対象に広げており、EC関連の研究室の方々からも多数公募やご協力を頂いております。こういった場合は今まであまり縁が無く、右も左もわからない状態なのですが、いろいろ勉強・貢献していきたいと思いますのでよろしくお願いいたします。



金箱 淳一（女子美術大学）

私は、楽器を中心としたインタフェースについて研究しています。体の動きで直感的に演奏できる「Mountain Guitar」や、叩いた時の振動を互いに伝え合う打楽器「Vibracion Cajon」など、今までの楽器にない体験をもたらすことを目標に研究・制作しています。現在は、こうした楽器を聴覚障害や高齢者を含め、福祉に応用するアプローチにも注力しています。玩具には、眼や耳が不自由な子供がそうでない子供達と一緒に遊べる「共遊玩具」が提案されていますが、私は本研究を通して「共遊楽器」を提案したいと考えています。

エンターテインメントの観点から、楽器というものを俯瞰する中でエンターテインメントコンピューティング分野に貢献できればと思っています。どうぞよろしくお願いいたします



佐藤 俊樹（電気通信大学）

HCI, 特にインタラクティブサーフェスを研究の軸足にエンタテインメントアプリケーションを開発しております。

これまでコンピュータのディスプレイを立体的に拡張する研究, 例えば多人数でも高速動作する手指ジェスチャ検出システム「PacPac」, 透明弾性体でディスプレイを立体的なタッチスクリーンにする「PhotoelasticTouch」, 硬度・形状変化ディスプレイ「ClaytricSurface」等の研究を行ってきました。またセンサ内蔵ボールを開発し, 既存のスポーツを拡張したり新しい遊びを生み出したりする研究も行っております。

EC分野を盛り上げる活動のお手伝いや面白い研究発表が出来たらと考えております。



三武 裕玄（東京工業大学）

環境やふれあいに応じて自ら行動するCGキャラクタの研究を行っています。未知の環境やプレイヤーとのふれあいの最中でも, 人らしさ・いきものらしさ・キャラクタらしさを感じさせる行動や動作を自動生成する技術です。最近では, いきものらしさを感じさせる行動を生成する感覚・注意・予測モデルや, 物理エンジンによるしなやかな身体運動制御, キャラクタらしい振る舞いの例からモデルや制御のパラメータを自動調整する手法などを研究しています。個性的なキャラクタを沢山の人が創作・共有し, ふれあって楽しむ未来を目指します。

皆様の研究・交流のお役に立てるよう, 私自身も多くの方と交流しつつ頑張っていきたいと思っております。よろしくお願いいたします。



山本 豪志朗（奈良先端科学技術大学院大学）

拡張現実感や投影型情報提示システムにおけるヒューマンインタフェース, ウェアラブルコンピューティングの研究に従事しています。近年では, 投影型知的環境の構築として空間中の人間の振る舞いに応じた投影情報の最適配置や, 複数台のモバイルプロジェクタのアドホック型幾何的・光学的補正の研究を行ってきました。また, 拡張現実感を応用することで, 軽度認知症を伴う高齢者の生活支援を目的とした知能インタフェース開発にも着手しています。

エンタテインメントということで, 私自身が楽しむということを忘れずにこの分野の学術的發展に寄与したいと思っています。よろしくお願いいたします。

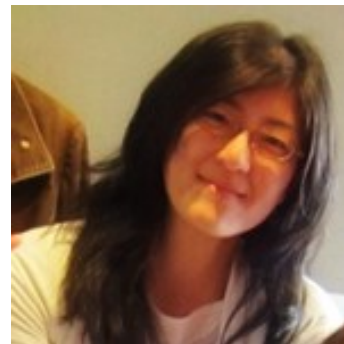


大槻麻衣 (立命館大学)

音の ON/OFF だけでなく方向・位置を入力に利用する「RealSound Interaction」や、日常的に使う道具形状を活用し、直観的な操作を実現する「ToolDevice」、その他複雑な仮想物体をジェスチャによって分解・観察するシステムなど、主に 3D 空間に対するインタラクションに関して研究しています。

実は EC 研は 1 度しか参加したことがない（しかも一般公開のデモ発表を聴講したのみ）のですが縁あって委員会に参加させていただくことになりました。どうぞよろしくお願いいたします！

なお、このニュースレターは私、大槻が担当しておりますので、ご意見ご感想などいただけますと幸いです。



[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 (立命館大学) otsuki@rm.is.ritsumeai.ac.jp

Web サイト：<http://www.entcomp.org/>

お問い合わせ：sig@entcomp.org

