

EC-NL

情報処理学会 EC 研究会
ニュースレター

Vol.7 December 2013

参加報告

エンタテインメント

コンピューティング 2013

小池恵里子 (お茶の水女子大学)

2013年10月4日(金)～6日(日)の3日間にわたり、香川県高松市でエンタテインメントコンピューティング2013が開催されました。今年は、同時期に開催された瀬戸内国際芸術祭を意識し、工学とアートの枠を超えた創造活動の活性化を目指して、"Between Art & Engineering" というテーマが設けられました。

私は「提示量を適正化した女性向け商品検索支援システム」という題目で研究発表させて頂きました。私の研究を簡単に説明すると、要求が漠然としていてもいろいろな商品を沢山見ることができる、ウィンドウショッピングのような Web 上での閲覧システムを提案しました。今回はじめてインタラクション系の学会で

発表して、どのような反応が返ってくるか、楽しみでも不安でもありましたが、貴重なご意見や温かいお言葉を多くいただき、とても楽しく発表をすることができました。5日と6日に行われたデモ発表では、一般公開もあり、家族連れの参加者や一般の方々にもシステムを触っていただくことができました。2日目の夜に開かれた懇親会でも、さまざまな研究室の方と議論を行うことができ、とても有意義な時間を過ごすことができました。

他の方の研究としては「ZZZoo Pillows: 呼吸感と体温といびきの提示による安心感を与えるための抱き枕の研究」「おぼんナー：食堂での行列に並ぶ退屈さを軽減するためのリズム音楽共創システム」「Ring Brings Kiss: 皮膚電気活動を利用した結婚式におけるキス行為誘発エンタテインメントシステム」など、まさに今年のテーマ"Between Art & Engineering" にふさわしい研究が多数発表されました。また、論文賞を受賞した「lapillus bug: 音響浮揚による粒子の空中移動制御とインタラクション」は音響浮揚によって粒状の物質を浮遊させ空中の粒子と人間とのインタラクション



小池恵里子さん (お茶の水女子大学)

を実現させるもので、これからの展開がとても気になるおもしろい研究でした。

2014年度は明治大学中野キャンパスでの開催が予定されています。現在、先端メディアサイエンス学科の設立で注目される明治大学で、エンタテインメントコンピューティングがさらに発展することを期待したいと思います。

本号最終ページに「EC2013の思い出」特集があります。そちらも要チェック！

ACE 2013

中川裕太（関西学院大学）

2013年11月12日から15日にかけて、今年で10回目となるACE2013 (Advances in Computer Entertainment Technology) がオランダのエンスヘーデで開催されました。会場はBad Boekelo という森林に囲まれたレジャーホテルです。

私は今回「Dosukoi-Tap」というフォースセンシング機能付きタッチパッドで操作できる紙相撲ゲームをデモ発表しました。紙相撲は外国の方には馴染みがないので、両指でタップするという操作の説明に苦労しましたが、一旦慣れると楽しんでいただけました。慣れない英語を鍛えることも大切ですが、今回のデモを通じて誰でも直感的に操作できるインタフェースデザインの必要性を感じました。紐を引っ張るインタフェースといった他のデモ発表もたいへん参考になり、とてもよい刺激になりました。

全体で150人程の方が参加されたACE2013ではロング/ショート含め31件の口頭発表、42件のポスター/デモ発表がありました。その中でも約3割が日本からの発表で、国際会議ながらも日本人が多く参加していたので親近感を持ちました。Gold Paper 賞を受賞したの



関西学院大学の中川裕太さん（右）のACE 2013ポスター&デモ発表の様子。
左側は同研究室の塚本さん。

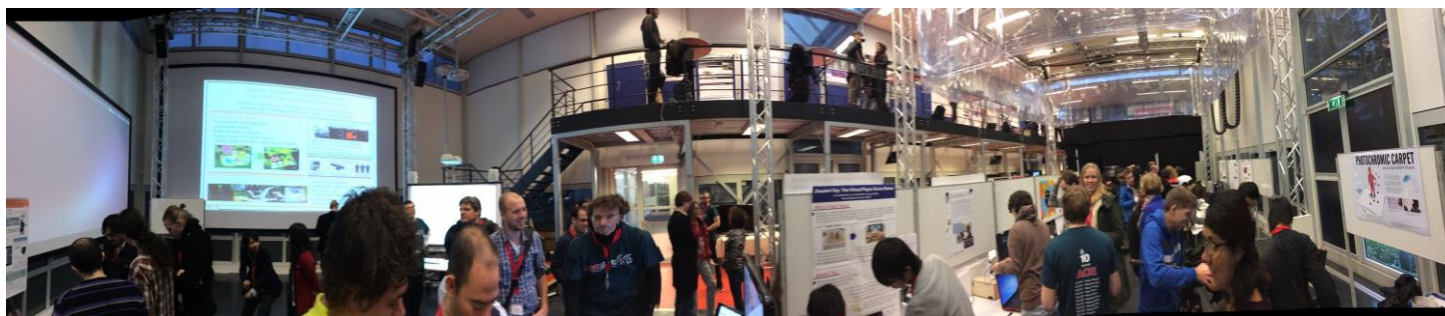
は藤井叙人（関西学院大）らによる「Evaluating Human-like Behaviors of Video-Game Agents Autonomously Acquired with Biological Constraints」です。これはビデオゲームエージェントの振る舞いに生物の基本原則を導入した研究で、COMプレイヤーがまるで人の操作のように自然な振る舞いをします。この他にもほとんどの賞を日本の発表が占めており、日本人として誇らしく思いました。

口頭発表はPlayabilityに関する研究とARやVRの研究が多く、またACE2013では様々なワークショップやチュートリアル、ゲームコンペ、ゲームテクノロジーに関するスペシャルセッションが開かれ、多彩なエンタテインメントコンピューティングに触れることがで

きました。TwentseWelleという織物機や骨格模型が展示されている地元の博物館で行われたバンケットではたくさんの方と話すことができ良い思い出になりました。

さて今回訪れたオランダですが、平均身長世界一だけあって高身長の方が多く、いろいろなモノの位置が日本よりも高いことに驚きました。多くの学会参加者が途中アムステルダムにも寄ったようですが、どこを撮っても絵になる運河がとても美しい街並みでした。街のあらゆるところに自転車が並んで置いてあるのも文化的特徴です。

尚、次回のACE2014は欧州屈指のリゾートアイランドでもあるポルトガル領マデイラ諸島で開催されます。



ACE 2013ポスター&デモ会場の様子（関西学院大学 河野恭之先生 提供）

WISS 2013

土田修平（神戸大学）

2013年12月4日から6日にかけての3日間、ザクラウンパレス新阪急高知にて開催された第21回インタラクティブシステムとソフトウェアに関するワークショップ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「ダンスパフォーマンスにおける2軸移動可能な電動カーテンを用いた隊形練習支援」という題目でデモ・ポスター発表をさせて頂きました。私の研究はダンスパフォーマンスの練習支援に関するもので、普段ダンスをしたことがない参加者にも楽しんで頂けるように複数のコンテンツを用意しました。しかし、コンテンツの違いによってシステムの全貌が見えにくくなってしまい、却って研究目的がわかりにくく、研究目的についての質問を多く受けました。研究目的がうまく伝わるよう、わかりやすいデモを準備することの大切さを身にしみて感じました。

また、参加者の皆様から多くの貴重なご意見を頂いたことによりシステムの改善点だけでなく、新たな支援方法に気づ



土田修平さん（神戸大学）

かれ、大変勉強になりました。

他の参加者の発表に関しては「SmartVoice: 言語の壁を越えたプレゼンテーションサポートシステム」、「画像称号に基づく多メディア間の話題追跡システム」など興味深い発表が多数ありました。

特に、「LumoSpheres: 複数浮遊物体の実時間追跡にもとづく映像投影」は、空中を浮遊する大量の粒子を実時間追跡し映像を投影することを目指したもので、様々なパフォーマンスにも応用できると想像をかきたたせる内容でした。

また、WISSは2泊3日の泊まり込み形式でナイトセッションが大いに盛り上がりました。印象に残ったことで、

WISSでは発表中に参加者が利用できるチャットがあるのですが、そこで盛り上がった内容がそのままその夜のナイトセッションで開催されるといったこともあり、とても気軽に、そして積極的に発表を行う風潮が非常に面白いと思いました。

さらに、会場が午前3時まで開放しており、発表中の質疑ではできなかった非常に濃い議論ができ、多くの方と交流を深めることができました。

このように数多くの面白い発表を聞けるだけでなく、参加者同士の活発な議論を交わすことができ、とても良い経験となりました。また来年も参加できるよう一層研究に励みたいと思います。



WISS 会場の様子



デモ・ポスターの一分間紹介ではニコニコ動画、Ustream 中継が行われた。

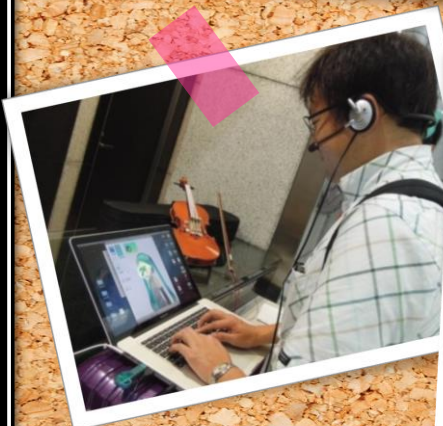
EC 2013 の思い出

PC委員長でした。プログラムお楽しみいただけましたでしょうか？
会議場からの眺めは素晴しかったですね。
あとうどん。

福地健太郎（明治大学）

実行委員長として運営をさせていただきました。今回は駅前一等立地の会場で一般公開を行ったため、小学生など多くの市民がデモを楽しみました。新鮮なフィードバックを得られた展示者も多くいたものと思います。

垂水浩幸（香川大学）



「ふーん」の谷を越えよう！面白さを伝えるコンテンツ作り（築瀬 洋平 氏），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（村松 亮太郎 氏）という刺激的な招待講演が二つも設定されていたのが印象深かったです。また、どのセッションも面白そうだったので、常に「裏番組」となるセッションが気になっていました。パラレルセッションゆえのジレンマですね。3日間、ずっと楽しかったです。この楽しさを、実行委員長として仕切ることになっているEC2014でも東京で実現できればよいなと思っています。

宮下芳明（明治大学）



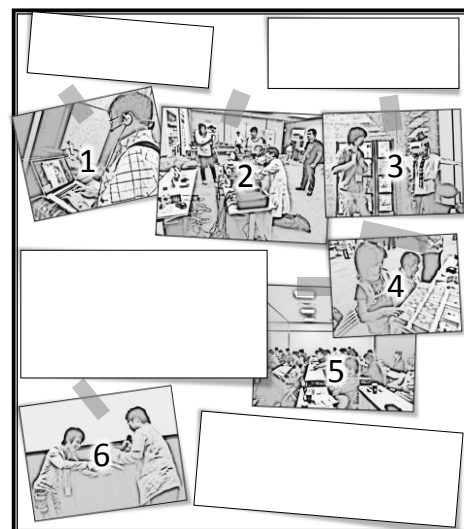
たくさんのデモに口頭発表と招待講演、はては口頭発表賞・芸術科学会賞を受賞した"Ring Brings Kiss"の吉田君と実行委員長垂水先生との熱いキスの実演まで、思い出に残る名シーンの多いEC2013でした。EC2014プログラム委員長として、次回ECも「来て良かった！」と思えるような学会プログラムになるよう、さまざまな仕掛けを施していきますので、是非ご期待ください！

鳴海拓志（東京大学）

前ページ写真

1. MIKUTYPE : リアルタイムで初音ミクを歌わせるタイプソングシステム／竹本 拓真, 馬場 隆, 片寄 晴弘 (関西学院大学)
2. 偏食克服を目的とした食育シリアスゲーム「Food Practice System」の開発／小坂 崇之 (神奈川工科大学)
3. MR-Cyborg Soldiers: 複合現実感による変身エンタテインメントの実現／堀田 亮介, 大島 登志一 (立命館大学)
4. おスイッチ! : スイッチを題材とした関係性を想起させる玩具／市野 昌宏, 金原 佑樹, 二宮 諒, 赤羽 亨, 鈴木 宣也 (情報科学芸術大学院大学)
5. 口頭発表会場の様子
6. カンテレー賞「おぼんナー: 食堂での行列に並ぶ退屈さを軽減するためのリズム音楽共創システム／野並 幸平, 山本 景子, 倉本 到, 辻野 嘉宏 (京都工芸繊維大学)」の受賞風景

※ 写真 1-3 は垂水浩幸先生 (香川大学), 写真 4-6 は倉本到先生 (京都工芸繊維大学) に提供いただきました。ありがとうございました!



[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 Vol. 7

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/sig/>

お問い合わせ : sig@entcomp.org

