



EC-NL

情報処理学会 EC 研究会
ニュースレター

Vol.8 May 2014

参加報告

インタラクシオン 2014

森尚平 (立命館大学)

インタラクシオン 2014 が、2014 年 2 月 27 日から 3 月 1 日にかけての 3 日間、日本科学未来館にて開催された。1997 年より毎年開催される本シンポジウムは 18 回目の開催。多数の参加者 (500 名超) と 3 日間のインタラクティブ発表 (152 件、内プレミアム発表 43 件) が特徴である、一般講演の採択率は競争率高めの 30.2% (15/53 件)。専門が異なる上に本会初参加の私という視点で、本会のいきいきとした様子と思い出をお伝えしたい。

初日は笠原俊一 (ソニー)、暦本純一 (東大/ソニー) による「JackIn: 一人称視点と体外離脱視点を融合した人間-人間オーグメンテーションの枠組み」への論文賞の授与で幕を開けた。JackIn

は、一人称視点の提供者 Body とその拡張された視点の観測者及び介入者 Ghost という枠組みの提案であった。実用性に関する質問が多く、特に災害現場での応用への期待の声が聞かれたのが印象的であった。一方で、ヘアセルフカットシステムの提案等、独創的な発想から会場を笑い声で満たした発表もあり、終始目の離せない状態が続いた。本会の質疑応答は舞台上のマイクに順次並んで行う。新参者には厳しいが、登壇者と質問者が同じ目線で討論することで、会場の雰囲気も活気づいていた。

2 日目に行われたパネル討論では、ビデオでの研究成果発表 Vaper の紹介と議論が行われた。具体的な手順の提案もさることながら「アジア地域発信の新しい研究コミュニティを!!」という強いメッセージに触発された若手研究者は多かったのではないかと。同日に行われた懇親会では、先輩 (大槻麻衣さん) のお力添えもあり、皆さん新参者の私を温かく受け入れて下さった。「これは発表に値するのか」という私の問いに「来年発表しなよ」と水口先生 (京都産業大学)。

「まず形に」そういった HI 系のエネルギーを感じた。

これを更に実感したのが 3 日間続いたインタラクティブ発表。最終日は一般公開され、大いに賑わっていた。女性の発表者が多かったことも明るさの一因か。各日で優秀者が表彰されることも発表者のモチベーションに影響したのだろう。曲面ディスプレイ、テーブルトップシステム、音声、複合現実型触覚ディスプレイ、力覚デバイス等々、幅広い応用が見られ、人気ブースには長蛇の列。3 日間必死に回った私も全ては体験しきれなかったほど。「調整中」の札を見ずにすんだのは、なるほど HI 系のかか。

次回、2014 年度も日本科学未来館で



JackIn 受賞の様子 (左: 暦本先生, 右: 笠原さん)

トップ写真: インタラクシオン 2014 口頭発表
メイン会場 (立命館大学 大槻麻衣撮影)

¹ <https://www.youtube.com/channel/UCVzAsIAtO8aVVCV43QNF48XA>



インタラクティブ発表「自己表現欲求の動機づけへの応用：トランポリン運動を題材とした自分撮りシステムの事例／助台 良之（個人），大野 悠人，福地 健太郎（明治大）」体験中の森尚平さん

の開催が予定されている。尚，本会の様子は YouTube^{*1}にて確認できる。

第 31 回 EC 研究会

助台良之（フリー）

2014 年 3 月 14 日(金), 15 日(土)に明治大学中野キャンパスで第 31 回エンタテインメントコンピューティング研究会が開催されました。開催場所の中野は新宿から JR 中央線で約 5 分の場所にあり，近年の中野駅北側の大規模な再開発により，公園・大学・オフィスビルが集まる「中野四季の都市」が誕生した街です。会場である明治大学中野キャンパスもその中の一つとして 2013 年 4 月に開校しました。

今回はエンタテインメントコンピューティング研究会以外に，ヒューマンコン

ピュータインタラクショナル研究会，グループウェアとネットワークサービス研究会が同時開催されました。多くの人が集まり研究会の枠を超えた議論・交流が行われ盛況だった印象を受けました。

14 日の最後のセッションとして，NHK 制作局 青少年・教育番組部 専任ディレクター林一輝さんの「放送×インタラクショナル→教育」の招待講演がありました。一方向だけの情報伝達になりがちなテレビにおいて，教育番組の中で視聴者が考えたり気づくためのきっかけ作りをインタラクショナルとしてとらえ，インタラクショナルを強く意識した番組制作についての講演内容は非常に印象に残りました。

今回の研究会では明治大学の福地健太郎先生と共に「自己表現欲求の動機づけへの応用：トランポリン運動を題材とした自分撮りシステムの事例」という題目で研究発表をさせていただきました。既存のものごとにも楽しさの要素を追加することで自発的な参加・継続を促すことを目指したエンタテインメント化の研究の

一環として，トランポリンを使った跳躍写真の自動撮影システムの開発を行い，2013 年夏に行われた地域交流イベント「中野夏まつり」で展示を行った事例を紹介しました。

私は普段プログラマーとして仕事をしていてこれまでは学会と縁のない生活を過ごしていたのですが，今回の研究会で発表するきっかけは，通勤電車の中から中野駅北側の再開発の様子を毎日眺めていたことから始まります。ある日何が建設されるのか気になって調べてみると，いくつか大学が開校されることを知り，面白そうなので遊びにいきたいと思ってコンタクトを取ってみたのが 2013 年春に明治大学中野キャンパスに着任する予定だった福地健太郎先生でした。

その後，中野夏まつりでのシステム展示を通じて今回の学会発表につながることとなり，きっかけを作っていただいた福地先生に感謝すると同時に，毎日見ていた場所で発表することができ，個人的に感慨深い研究会になりました。



EC31 発表「自己表現欲求の動機づけへの応用：トランポリン運動を題材とした自分撮りシステムの事例／助台良之（個人），大野悠人，福地健太郎（明治大）」より

2014 年度 新 EC 委員紹介

本年度は新しく、神戸大学 西田健志先生、電気通信大学 野嶋琢也先生、慶応大学 杉浦裕太先生、東京大学 小泉直也さん、関西学院大学 藤井叙人さん、関西大学 松下光範先生、さらに再任で明治大学 宮下芳明先生、北海道大学 棟方渚先生、計 8 名の方が EC 研究会の委員に就任されました。まずは 6 名の方から自己紹介を頂きましたのでご紹介します！



西田 健志 (神戸大学)



誰もがコミュニケーションを楽しめる環境作りを目指して研究しています。最近では、学会で聴講しながら議論するためのチャットシステム、誰と隣になりたいかの希望がばれないように叶える席決めシステム、ネイティブの英語発話を日本人風の親しみやすい発音に変換するシステムなどに取り組んでいます。

ECの本流からは外れているような気もしますが、コミュニケーションは楽しさの重要な要素だと確信しています。

ECの中にコミュニケーションを位置付けていくべく活動するとともに、ECそのものが有意義で心地よいコミュニケーションの場となるよう貢献できればと思っています。よろしくお願いします。



藤井 叙人 (関西学院大学)

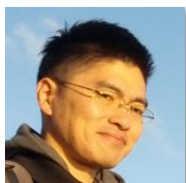


コンピュータプレイヤーと一緒にゲームをしたとき、相手が強すぎたり、自分の思い通りに動いてくれない、イライラした経験はないでしょうか。友達と一緒に遊んだ方がおもしろいと感じたことはないでしょうか。私は、ヒトが親しみのもてるコンピュータプレイヤーを、機械学習により自動的に獲得するための研究をしています。一緒に遊びたくなるような、仲の良い友達と遊んでいるような、先生から遊び方を教わっているような、そんな親しみのあるプレイヤーをコンピュータに担当させること、それが私の研究の最終目標です。

ヒトを楽しませるシステムはどうあるべきかを皆様の研究発表や交流を通じて議論できるよう、また、エンタテインメント分野の学術的発展のために、力を尽くしたいと思っています。



野嶋 琢也 (電気通信大学)



生物らしい柔らかい動きをする毛状触覚インタフェース「Hairlytop Interface」や魔球を投げられるようにする軌道変化ボール「TAMA」など、触覚インタフェースやDigital/Augmented Sportsの研究を行っています。

エンタテインメント研究で現在特に力をいれているのがDigital/Augmented Sportsです。スポーツは長い時間をかけて洗練されてきたエンタテインメントですが、ここに各種のエンタテインメント技術を導入することで、これまでとは異なる楽しみ方を可能とする、新しいスポーツを作り出すことを目標としています。

これからもスポーツに限らず新しいエンタテインメント技術を開発し、この分野の発展に貢献したいと考えております。皆様どうぞよろしくお願いいたします。



松下 光範 (関西大学)



専門はインタラクションデザインです。最近では探索的情報検索のためのインタフェースに関する研究、多重赤外光を用いたインタラクティブサーフェスの情報重畳に関する研究、内発的な動機付けを誘引する仕掛けに関する研究などを行なっています。

これまで知識処理や情報編集といった、比較的エンタテインメントとは距離がある研究を行ってきたため、当研究会にどのように貢献できるか若干不安もありますが、むしろこういった畑違いの研究が新しいエンタテインメントのきっかけになるかもしれない、と開き直って運営に携わっていきたいと思います。



小泉 直也 (東京大学)



研究は主に知覚の拡張にかかわる研究を軸に行ってきました。エンタテインメントにかかわる研究ですと、「ChewingJOCKEY」という食品を咀嚼時に聴覚刺激をフィードバックすることで、食感を操作するシステムの開発を行い、EC2011に発表の機会を頂きました。現在は日本科学未来館を拠点に、「遊びにくる人」を眺めながら研究活動を行っております。

エンタテインメント分野の研究がさらに広く深く発展していくように、皆様の研究・交流をお手伝いいたします。よろしくお願いします。



棟方 渚 (北海道大学)



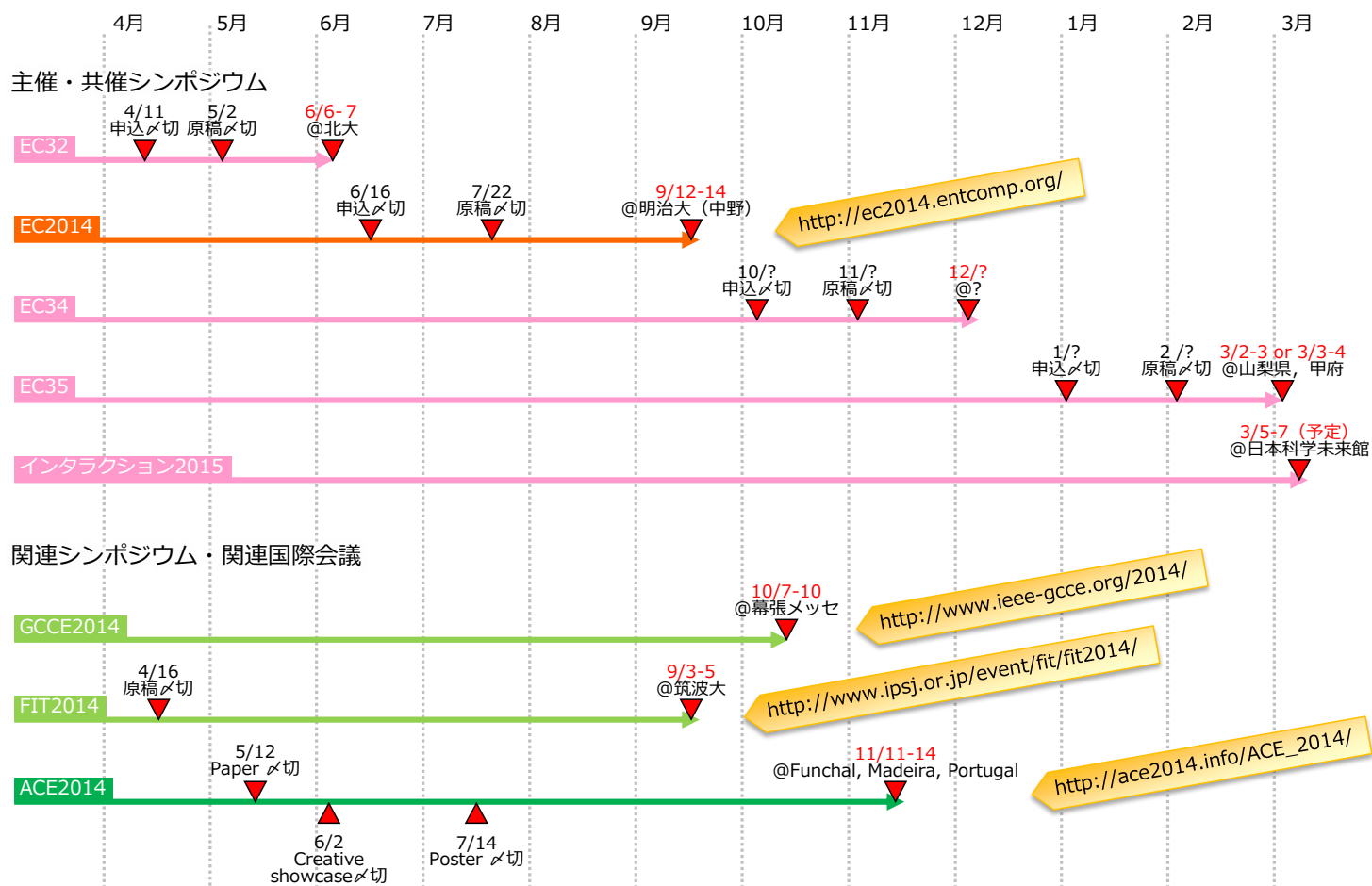
人間と人工物との持続的なインタラクションの構築を目指し研究しています。具体的には、人間の生体の状態に応じて人工物を制御し、人間と人工物との間に一種のフィードバックループを形成させることで持続的なインタラクションの構築を試みています。人の役に立つエンタテインメント研究を模索していきたいと思っています。

2度目の委員就任となりますが、EC研究会は学生の頃からお世話になっている研究会の一つです。恩返しの意味もこめて、委員として研究会に貢献できるよう頑張ります。どうぞよろしくお願いいたします。

2014 年度 イベントスケジュール

本年度の EC 研究会主催・共催・関連イベント一覧です。論文投稿，出張の参考にどうぞ！

主催研究会のスケジュールは <http://entcomp.org/sig/2013/index.php?page=cfp> をご覧ください。



[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.ritsumei.ac.jp

Web サイト：<http://www.entcomp.org/>

お問い合わせ：sig@entcomp.org

