

EC-NL

EC NEWS LETTER

2011

EC-NL ニュースレター

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 発行

Vol.2 May 2011

EC研究会主査からご挨拶

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では、研究会に関する情報がある程度まとまった形で、わかりやすく提供し、より多くの方の研究会の参加を目指して、ニュースレターを発行しています。2010年度から研究会の主査に就任した、加藤博一氏にコメントをいただきました。

まず、このたびの東日本大震災により被害に遭われました皆様に、心からお見舞いを申し上げます。今後の復興活動において、特に心の面で日本人が元気を取り戻せるように、我々の貢献できる場所も多くあると思います。我々が集まって、また、個人個人でもいろいろと知恵を絞って、今できること、すべきことを考え、実践できればと思います。

さて、EC研究会も2005年に発足して以来6年が経ちました。まだ立ち上がったばかりの研究会だと思っていたのですが、月日の経つのは早いものです。研究会活動も活発となり、ECワークショップ（シンポジウム）も定着し、ACMの国際会議ACEにも大きな影響力をもち、昨年度からはインタラクティブシンポジウムにも共催で関与することになりました。これもEC研究会運営委員をはじめ、研究会会員の方々の日々の努力の表れであり、EC研究分野の研究成果がどんどん増えてきたからだと思います。今後もこの勢いを弱めることなく、ますます活性化していければと思います。さらに欲を言えば、EC研究分野の中だけではなく、他の研究分野にも大きな影響を与えるような存在になっていければと思います。そのためには、研究のための研究ではなく、より高い視点からみて技術的、あるいは社会的に意義ある研究を推進していただければと思います。

私自身は、前任の稲見先生より主査のバトンを受け、早1年が経ちました。この1年は研究の中身というより研究会の運営体制を固めるということに重点を置き活動してきました。かなりしっかりしてきたと思っているのですが、そのほとんどは幹事の先生方、運営委員の皆様の献身的な活動によるものでした。この場を借りてお礼を申し上げたいと思います。後1年の任期の中では、研究の中身の方でも貢献ができるように頑張りたいと思います。私は主に拡張現実感という技術に関して研究を行っています。最近ではそのエンタテインメント応用の実用事例も登場しております。基本的には新しい技術や発想は、それがどんな特性のものであれ、新しさそのものが人間の好奇心を刺激し、面白いという印象を与えることができます。勝負はその後で、技術が世の中に浸透した後でも、それが面白いねと思ってもらえるかどうかです。これは技術だけの問題ではなく、人とモノのかかわり、コトの設計も含めてしっかりと検討しなければなりません。震災からの復興にはまだ多くの時間を要するでしょう。その中でどうすればEC研究が貢献できるかという視点で、してもっとも「面白い」と思う論文をご投稿下さい。よろしく申し上げます。



加藤博一 教授
奈良先端科学技術大学院大学

〇〇参加報告 学生さんが行く！



エンタテインメントコンピューティング 2010参加報告

日時：2010年10月22-24日

会場：京都工芸繊維大学



お茶の水女子大学 大学院人間文化創成科学研究科
修士2年 川上 あゆみさん

EC2010にデモ発表で参加させていただきました。前回のEC2009においてアルバイトとして参加しており、今回デモ発表で参加できることをとても楽しみにしていました。EC2010では、数カ月前から広報ラジオ「くらもといたるのいたらナイト」が放送されていたことや、デモ発表用のフライヤーを提出したこと、デモ発表が2日間一般公開されることなど、開催前から“いつもの”学会と違うことが多く、期待と不安を膨らませていました。

初日のデモ概要発表からして飛び込みプレゼンあり、キグルミでの発表あり、短時間にもかかわらずデモを行う発表もありと盛りだくさんでした。登壇発表も興味深く、また質疑応答での議論も活発で、勉強になりました。2日間のデモ発表は時間が長く大変でしたが、参加している学生や先生方、さらに一般の方から多くの意見をうかがうことができました。小さなお子さんがシステムに興味を持ってくれたことも嬉しかったです。残念ながらうまく説明できなかったのですが、操作や反応に遠慮がないため新鮮でした。

登壇発表の中では特に、電子レンジで食品にあぶりだしメッセージを添えるShreya Deshmukhさんの発表「PHOENIX-LETTERS」が印象に残っています。現在は食用でない材料も使っているとのことですが、メッセージのやり取りやあぶりだしがとても楽しげで、自分でもさまざまな材料・食材で実験してみたくなりました。KMDのインターンシップ期間中に行った研究の発表だそうで、Shreyaさんの「高校3年生です」という自己紹介には会場内がざわついていました。

今回、招待講演も充実していて、どれもとても面白かったです。すべて紹介したいのですが、その中でも特に印象に残ったナイトセッションについて。上賀茂神社でのナイトセッションでは落語が演じられました。まさか学会で落語を鑑賞することになるとは想像したこともなかったので、詳細が発表された時にはかなり衝撃を受けました。演目は播州皿屋敷をモチーフにした「皿屋敷」。「おそろしい」と「おもしろい」をテーマに選ばれたそうで、確かにEC研究会にぴったりです。落語鑑賞そのものが初めてだったので、理解できないのではないかと不安もありましたが、始めてみると話に引き込まれ、終わりまで聞き入ることができました。というか、ちゃっかり最前列で楽しませていただきました。期待は十分に大きかったと思うのですが、それ以上に楽しく、様々な体験をすることができました。

*くらもといたるのいたらナイト：EC分野の研究者をゲストに招き、研究のこと、大学のことなどを言葉のみ（ラジオなので）で紹介する。必聴。<http://www.youtube.com/user/entcomp2010>



カンテール賞受賞の中森玲奈さん



ナイトセッション会場内観（落語講演）



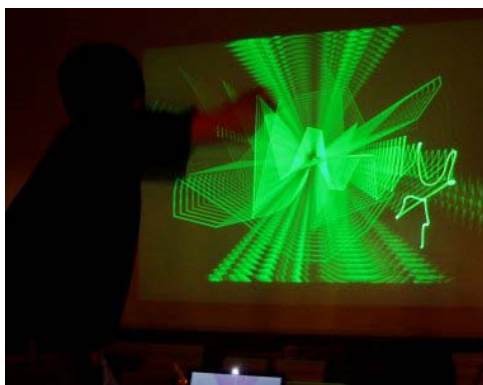
福地健太郎
明治大学工学部 特任准教授

私は今年の四月から、明治大学工学部にて「インタラクティブメディア研究室」を開き、インタラクティブ技術についての研究・教育に携わっています。インタラクティブ技術は大学院生の頃からずっと継続して行っている研究ですが、やはりその頃から今に至るまで、それと並行してエンタテインメントへの応用をずっと手がけてきています。

例えば「EffecTV」は、もともとマルチタッチ技術の研究用プロトタイプを開発していたときに作った画像処理ライブラリを転用し、以前からちょこちょこ作っていたライブ演奏向けの Visual Jockey (VJ) 用ソフトウェアを書き直して大幅に機能向上を図ったことがきっかけで生まれました。同様に、レーザーポインタを使って大きなスクリーンとのインタラクティブによりCG演出を強化する「Laser Trail Tracker」も、やはりマルチタッチ研究のために作った動き追跡のためのプログラムと EffecTV とを組み合わせて作り上げた副産物でした。

作った当初はまったくの趣味的プロジェクトとして進めていて、これを研究に活かすことは考えていなかったのですが、運も手伝って音楽フェスティバルや街頭広告など様々な場面で使っていただけるようになりました。そこで EffecTV に興じている人々の姿を観察するうちに、ここに何か本質的な面白さがある、これは研究になるのではないかという予感が生じてきたのを覚えています。その後のインタラクティブ研究では、初めからエンタテインメントへの応用を念頭に置いた研究開発を進めています。最近ではテーブルトップシステムのための入力技術の研究を進めていますが、それらもテーブルトップシステムを「触って楽しい」ものにすることを目指したものです。

インタラクティブメディア研究室では、エンタテインメント支援技術の中でも「メディア」、すなわち媒体に着目した研究を進めています。メディアは「楽しさ」「面白さ」あるいは「感動」といった、形にならない感覚を人々に送り届けるための重要な部位です。料理に喩えれば「食材」や「器」にあたります。トマトの伝来がイタリア料理を一変させ、ガラス食器がワインやビール色の美しさという要素を食の体験に加えたように、新しいメディアは新しいエンタテインメントを可能にします。新しい体験を世に送り込む意欲を持った方々に、新しい食材や器を届け、彼等の力をさらに増幅していくのが、我々の使命と考えています。そしてエンタテインメントコンピューティング研究会や学会は、旬の食材を揃えた市場であり、道具や器が何でも揃う合羽橋の道具街。腕に覚えのあるシェフの皆様のご来訪を、心よりお待ちしております。



"Laser Trail Tracker"



"EffecTV"

※11月13日から16日の日程で開催される、テーブルトップシステムに関する国際会議 Interactive Tabletops and Surfaces (ITS 2011) で論文を募集中です! 奮っての投稿をお待ちしております。 URL <http://its2011.jp/>

〇〇参加報告 学生さんが行く！



第16回エンタテインメントコンピューティング研究会 参加報告

日時：2010年5月15日(土)

会場：京都産業大学 中央図書館

京都工芸繊維大学大学院 工芸科学研究科情報工学専攻
修士課程1年 村山 元基さん

私はこの度、第16回EC研究会において「かまったー：遠隔地間での円滑な自己目的コミュニケーションを実現するシステム」という題目で、遠隔地間で手軽にインフォーマルなコミュニケーションを楽しむことができるシステムについて発表をさせていただきました。今回は私にとって初めての対外発表であったため、発表することが決まった当初から、本当にこの研究内容で発表してもよいのだろうか、きちんと発表出来るのだろうかといった不安や緊張が入り混じっていました。しかし、いざ本番が始まると緊張は和らぎ、あっという間に発表が終わったように感じました。また提案システムの使用風景の映像を流した際に、聴衆の皆様からちょっとした歓声が沸いたため、本当に楽しそうだと感じるシステムを提案することができたのだと実感でき、自分の研究に自信ができました。質疑応答においても、質問者の質疑に対して自分の考えをきちんと言えるのか不安でしたが、沈黙すること無く自分の考えを伝えることができたと思います。この質疑では、様々な方々から私自身が研究中思いつけなかった点や改良のためのアドバイスなどといった大変貴重な意見をいただくことができ、今後研究を進めていく上でとても有意義なものになりました。また今回の研究会は他の学会・研究会との合同開催であったため、画像メディアに関する研究といった私の行っている研究分野とは異なった発表もあり、普段の研究ではなかなか知り得ない内容を聴くことができ、興味深かったです。

今回EC研究会で対外発表することによって、大変有意義な体験をすることができました。これを今後の研究活動に生かしていきたいと思います。

EC 研究会の お知らせ

研究会に関する情報はココへ
<http://www.entcomp.org/sig/>

EC 研究会では、エンタテインメントコンピューティングに関する研究を年3回の研究発表会で行っております。また、EC シンポジウムをはじめとする関連シンポジウムにも協賛しております。研究発表会の報告書は研究会にご登録いただければ（情報処理学会 Web サイトより）いつでもお読みいただくことができますので、本分野のご研究をされている皆様、また、本分野にご興味をお持ちの皆様、この機会にぜひとも研究会にご登録くださいますようお願い申し上げます。

編集 後記

今回ニュースレター (ECNL) を担当させて頂きました EC 研究会運営委員の辻田眸(東京大学) です。初めて編集を担当させていただきました。いろいろな不手際もあったのですが、こうしてVol.2を発行できたことを嬉しく思います。EC研究会により興味を持っていただくために、各研究会の参加報告の他、運営委員が普段どんな研究をしていて、エンターテインメントコンピューティングについてどのように考えているかを紹介させていただきました。多くの方に興味を持っていただければ幸いです。