

第23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：2012年3月26日(火) - 27日(水)

会場：臨床研究情報センター (TRI)

お茶の水女子大学大学院
博士後期課程3年 紺家裕子さん

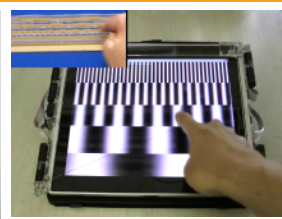
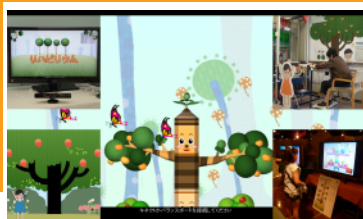


2012年3月26日, 27日. 兵庫県神戸市にある臨床研究情報センター (TRI) にて開催された第23回エンタテインメントコンピューティング研究会へ参加したので報告します. と書きつつ, 27日1日の参加だったため, 2日目についてのみの報告です. 朝, 会場についたときには人が少なく, 年度末だから参加人数は少ない方なのかなとおもいましたが, 徐々に増え, 活発な議論が交わされた研究会でした. 発表者がスーツを着ていないというのも私にとっては新鮮でした.

京都工芸繊維大学の倉本先生の発表から始まった2日目は朝から「萌え」について議論になり, 次の神戸芸術工科大学の志茂先生のモデリングの発表で一言にエンタテインメントといってもいろいろな分野があるなと実感し, 楽しませていただきました. たくさんの方が同時に手を挙げる姿など, 小学校の授業参観?とも思う場面もありました. 私は, 午後のセッションで「バリアフリー演劇における聴覚障害者向け字幕表示方法の提案 (観客反応の提示)」というテーマで発表をさせていただきました. 福祉の分野をターゲットにした字幕の提案でしたが, 質疑応答の中で, ユニバーサルデザインとするコメントや実際に劇場の字幕システムを作っている方から, 現場での課題などのコメントもいただき, 今後の展開への方向性が見え, 有意義な発表とできました. 学生発表賞の発表や, 主査交代式 (加藤先生から倉本先生へ) などもあり年度の締めでもありました. 自分のことは棚にあげておいて気になった点を1つ. 時期的に卒業とか引越して参加できないなどという方がいらっしゃいましたが, 投稿するのであれば発表までしてほしかったなと思います. 先生が代わりに発表していたり, 欠席されたりなど予稿に興味を持っていたものもあったのでとても残念でした. せっかくの発表の場なので, 活用したほうがよいかと思います. 私あまり人のことを言える立場ではないですが, この経験は社会人になってもきっと役立つと思います.



EC運営委員 自己紹介



2012年度から新たに運営委員になったメンバーからのご挨拶



アニメーションやゲームなどの映像コンテンツの表現や社会展開について調査、研究をおこなっております。所属している部門はデザインストラテジーで、デザインされたモノや仕組みを戦略的に推進していく手法の考案、調査等も研究の範疇です。最近の主な活動として2009年から開始した福岡市、GFF(※)、九州大学の産学官によるシリアスゲームプロジェクトがあります。目的はコンテンツ産業の拡大と人材育成です。現在は、リハビリ用ゲームを地場の病院と連携しながら制作しております。これからもエンターテインメントが持つパワーを解明しながら活動範囲を広げつつ、面白い社会づくりに貢献していきたいと考えています。

※Game Factory's Friendship 福岡を拠点とするゲーム会社による任意団体

委員になって一言、メッセージ:

情報処理学会会員としても新参者で、不慣れな点多々ありますが、これを機に色々勉強したいと思っておりますので、よろしくお願い致します。

松隈 浩之
九州大学大学院芸術工学研究院

人間の知覚・認知特性を利用した五感インタフェースと、そのアプリケーションについて研究しています。例えば、異なる感覚どうしが相互の知覚に影響を与えあうという性質である「感覚間相互作用」に注目して、簡単に提示できる単純な刺激を組み合わせるだけで複雑な五感情報を知覚させることができるインタフェースを開発しています。これまでに視覚・触覚間の相互作用であるPseudo-hapticsを利用した触覚提示・形状提示システム「Magic Pot」、視覚の影響を利用した高品位嗅覚ディスプレイ、視覚・嗅覚・味覚間の相互作用を利用した味覚ディスプレイ「メタクッキー」、拡張現実感によって食品の見た目のサイズを変化させることで内臓感覚の一種である満腹感を操作する「拡張満腹感」等を開発してきました。また、こうした五感インタフェースを博物館展示やアート、エンターテインメントシステムに応用する研究も行っています。

委員になって一言、メッセージ:

未来のエンターテインメントと文化のために、一緒に分野を盛り上げていければと思います。よろしくお願いします。



鳴海 拓志
東京大学大学院情報理工学系研究科



私は現在、触覚を中心としたヒューマンインタフェースの研究を行っています。触覚とは出力装置であると同時に入力装置でもある特殊な器官です。しかしながら、この双方向性は触覚に限らず、人間に対する全ての入出力のあり方、さらには人間に関わるシステムを考える上で欠くことのできない部分でもあります。このように触覚を中心とした研究を進めることで、これら人間を中心としたシステムを考える基盤を思索しています。近年は反射型触覚センサや剪断力触覚ディスプレイなどを中心に、人間の触覚特性に基づくセンシングや、人間の触覚特性を生かしたディスプレイというように、人間の特性を鑑みた情報入出力装置のデザインを検討し、人間に対する入出力双方からの研究を進めています。

委員になって一言、メッセージ:

私自身、エンターテインメントコンピューティング分野自体に関わるようになってまだ日も浅く、右も左もわからない状況でご迷惑をおかけするかと思いますが、今後ともよろしくお願い致します。

嵯峨 智
東北大学大学院情報科学研究科