「マルチメディア，分散，協調とモバイル
(DICOMO2017)シンポジウム」 平成29年6月

感情を介したコンテンツと人とのインタラクション

角薫 1

公立はこだて未来大学

Emotional Interaction between Human and Contents

Kaoru Sumi1

Future University Hakodate

人と社会（コンピュータを含めた環境や人工物）において感情を介したインタラクションができるようになれば様々な可能性が広がると考えられる．そのためには人の感情を認識する技術や感情表現を利用しそれを人に伝える技術が必要となる．我々の研究グループでは，これまで表情と言葉を用いて感情を表現したエージェントとのインタラクションの実験[1]や，脳波測定装置を用いた表情認識システムによるバーチャルエージェントシステム[2][3]や，恐怖という感情を検討するためのホラーゲーム[4]，プレイヤーの感情に訴え効果的に学習を促すためのシリアスゲーム[5]などの研究を行ってきた．本講演では，近年のアフェクティブ・コンピューティングやその応用の研究，我々の研究グループで取り組んでいる感情表現を含んだコンテンツやシリアスゲーム[5][6][7][8]などの研究について紹介する．

[1] Kaoru Sumi and Mizue Nagata: Evaluating a Virtual Agent as Persuasive Technology, Psychology of Persuasion, Janos Csapó and Andor Magyar eds., Nova Science Publishers (2010).
[2] Kaoru Sumi, Ryuji Ebata: A Character Agent System for Promoting Service-Minded Communication, Intelligent Virtual Agents, Lecture Notes in Computer Science, LNAI8108, pp.438, Springer (2013.8).
[3] Kaoru Sumi: Spoken Dialogue Agent Applications using Emotional Expressions, Emotions and Technology: Communication of Feelings for, with, and Through Digital Media, Elsevier (2015).
[4] 谷口雅秀, 角薫：ホラーゲームの恐怖感を引き出す生体情報の効果的な活用方法，日本デジタルゲーム学会 2015 年度年次大会(DiGRA2015)，pp. 67-70, 日本デジタルゲーム学会(2016. 2)
[5] Kaoru Sumi and Kodai Kasai: A Serious Game for Learning Social Networking Literacy by Flaming Experiences, INTETAIN 2016, 8th International Conference on Intelligent Technologies for Interactive Entertainment, Utrecht, Netherland (2016.6).
[6] 田邊崚眞, 角薫加害者を体験することによるいじめ防止学習システムの研究，ことば工学研究会，人工知能学会(2017.2).
[7] 矢吹渓悟, 角薫: 自閉症者との言外の意味を含む対話について学習するシリアスゲームの研究，ことば工学研究会，人工知能学会(2017.2) (人工知能学会研究会優秀賞)
[8] 塚本 裕樹，角 薫：映像エフェクトを用いた投球トレーニングシステム，日本デジタルゲーム学会 2015 年度年次大会(DiGRA2015)，pp.153-156,日本デジタルゲーム学会(2016.2)（学生奨励賞）

1 北海道函館市亀田中野町 116-2
kaoru.sumi@acm.org

Copyright (c) 2017 by the Information Processing Society of Japan