2015 年 3 月 16 日

クウジット株式会社

東大 i.school 向けに、360 度パノラマカメラを利用した「ハピネスカウンター for ワークショップ」システムを開発 ～3/17 九州大学 イノベーション教育学会でポスターセッション発表～

http://www.koozyt.com/

クウジット株式会社（本社：東京都港区、代表取締役社長：末吉 隆彦）は、東京大学大学院 工学系研究科 堀井秀之教授、東京大学大学院 情報学環 暦本純一教授（兼 ソニーコンピュータサイエンス研究所）、および株式会社シンクフェーズ（本社：東京都渋谷区、 代表取締役社長： 辻田眸）とともに、東京大学 知の構造化センターが主宰する全学教育プログラム「東京大学 i.school」（東京都文京区、エグゼクティブ・ディレクター 堀井秀之教授）における 360 度パノラマカメラを用いたワークショップ記録システム「ハピネスカウンター for ワークショップ」を共同開発しました。本システムは、暦本純一教授の提唱する「ハピネスカウンター」研究の知見をベースに開発されており、i.school ワークショップ中に議論が行われるテーブルごとの映像を記録し、俯瞰的に振り返ることができ、東京大学知の構造化センターにおけるアイデア創出と笑顔などの表情やコミュニケーションとの相関についての研究に利用されています。また、クウジット、辻田眸、暦本純一の 3 者は、3 月 17 日に九州大学で開催されるイノベーション教育学会のポスターセッションにおいて、本システムを発表いたします。

本システムは、昨年 10 月より i.school におけるワークショップで一部実験的に利用開始され、イノベーション教育に携わる研究者が、ワークショップを俯瞰的に振り返ったり、参加者の笑顔度や机に向かっての作業の集中度などから特徴的な場面に効率的に振り返ることが可能となっています。

本システムは、次の 3 つのサブシステムから構成されます。

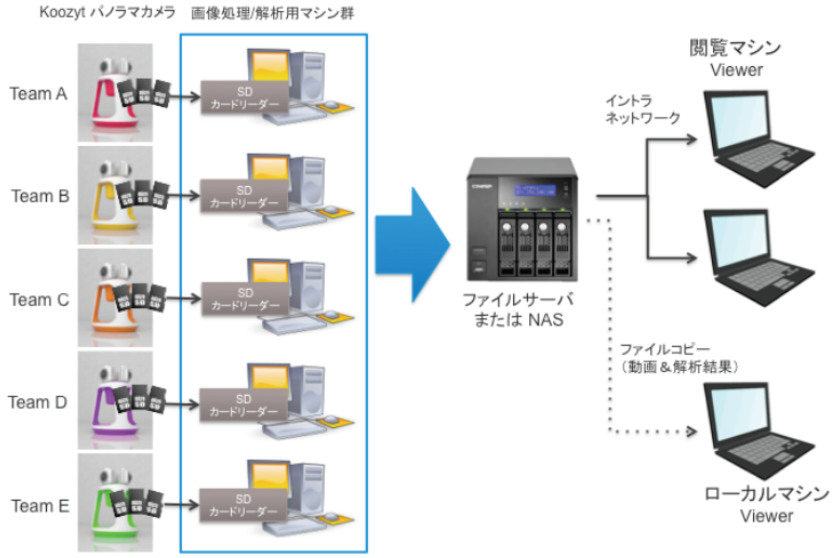
(1) 360 度パノラマカメラシステム： 東大 i.school で開催されるワークショップにおいて、議論の行われる各テーブルに設置し、テーブル全体の様子を記録することができます。

(2) 表情解析システム： 記録された映像中の笑顔度や顔の向きを解析し、テーブルに座った各参加者の笑顔度、机に向かって作業の集中度などを、撮影された全周映像から解析します。

(3) ビューアシステム： 記録されたワークショップ映像における議論の過程を俯瞰して振り返ることができます。ビューア画面には、表情解析システムで解析された統計情報がグラフで表示され、記録されたパノラマ映像を特徴的な場面にシークすることができます。長時間のワークショップにおいても、効率的に、ある瞬間のワークショップ中のテーブルの様子、参加者の表情を見返すことが可能になります。

今後、東京大学 i.school におけるワークショップでの運用を継続し、使い勝手や性能に改善を加えて、解析される統計情報をより改善することにより、イノベーション教育に貢献できるものにさらに進化させていく予定です。

「ハピネスカウンター for ワークショップ」システム（360 度パノラマカメラとビューアーアプリケーション）



「ハピネスカウンター for ワークショップ」システム全体イメージ

クウジット代表取締役社長の末吉 隆彦は、下記のように述べています。

「クウジットでは、人の心の豊かさや笑顔、ハピネスといった領域をプロダクトデザインやサービスデザインに取り入れていくことに関して、活動テーマの１つと位置付けており、積極的に企業や大学との共同研究、コラボレーション、PoC(Proof of Concept)、社会実証に取り組んでおり、暦本教授らとの「ハピネスカウンター」研究もその一環です。今回の i.school ワークショップ記録システムが、イノベーション教育や研究の現場において、さらなる長期運用を経て、その成果や知見が教室や研究室の中にとどまらず、今後さまざまな実空間や用途、領域に広がっていくことを期待しています。」

東京大学大学院情報学環 暦本純一教授は、下記のように述べています。

「暦本研では、Human Augmentation 領域を研究テーマとしていますが、人間のイノベーションプロセスは、複雑なアクティビティであり、インタラクション研究の視点からも興味ある魅力的な研究テーマです。今回、従来のハピネスカウンター研究の知見を元に、東大 i.school 堀井教授らとともに、360 度を撮影できるカメラや人間が何かを発見した時の笑顔などの表情変化をとらえるような解析ソフトウェアをつかって、人間が協同で議論したり発見したりというプロセスをより子細に解析できるような環境を一緒に作ってきました。今後も i.school ワークショップの場において、様々な形で共同の研究ができると期待しています。」

シンクフェーズ代表取締役社長の辻田眸は、次のように述べています。

「従来のハピネスカウンターでは日常生活において積極的に笑顔になるきっかけをつくることを目的に研究を行ってきました。笑顔が身体にもたらす影響・効用を再確認することで、一人でも多くの人が幸せな気分になるようなインタフェースデザインを目指しました。これまで携わっていた研究が元になり、新たな実用システムが開発され、i.school ワークショップという実践的な場で利用・検証されていることを大変うれしく思います。

アイデア創出と笑顔などの表情やコミュニケーションとの相関が明らかになれば、"イノベーション"創出がより求められている世の中で、より効果的な会議やイノベーション教育の実施が期待できるのではないかと考えます。今後、本システムが様々な用途・空間で活用され、産官学、多様な領域での展開を期待します。」

クウジットは、今後も実空間における ICT 活用、リアルとバーチャルを行き来して付加価値を生み出す技術ソリューションを提案、創造してまいります。

以上

【このプレスリリースに関するお問い合わせ】

クウジット株式会社　広報　メールアドレス：pr@koozyt.com

＜参考資料＞

【東京大学 i.school とは】 http://ischool.t.u-tokyo.ac.jp/

i.school は、東京大学 知の構造化センターが主宰する全学教育プログラム。東京大学が蓄積してきた「知の構造化技術」をイノベーション教育に活用することをめざしています。通常の単科ではない、学部間を超えた履修カリキュラムとして、2009 年より講義・ワークショップを運営しています。

東京大学 知の構造化センター URL： http://www.cks.u-tokyo.ac.jp/

【「ハピネスカウンター」について】 http://lab.rekimoto.org/projects/happinesscounter/

「ハピネスカウンター」は、東京大学大学院情報学環 暦本研究室およびソニーコンピュータサイエンス研究所において研究されている、日常生活の中で積極的に笑顔をつくることを促進する家電のコンセプトです。「ハピネスカウンター」では笑顔が身体にもたらす影響・効用を再確認することで、一人でも多くの人が幸せな気分になるようなインタフェースデザインが目指されています。笑顔になる機会を増やしてあげることで、幸せな気分になり、感情状態の向上が期待できます。この原理は身体心理学における表情フィードバック仮説（笑顔を作ることが、精神的にもポジティブな感情を促進している。「幸せだから笑顔になる」だけでなく「笑顔になれば幸せになる」という William James による知見）に基づいています。「ハピネスカウンター」は、2012 年度グッドデザイン賞ベスト 100(http://www.g-mark.org/award/describe/39082)にも選ばれました。

ソニーコンピュータサイエンス研究所 URL： http://www.sonycsl.co.jp/research_gallery/happiness-counter.html

【クウジット株式会社について】 http://www.koozyt.com

「PlaceEngine」技術を開発したソニーコンピュータサイエンス研究所のメンバーが中心となり 2007 年 7 月に設立されました。[空]と[実]をつないで人の心や身体を豊かにすることで社会に貢献することを理念に、屋内測位技術や AR、笑顔認識、行動認識などの各種センシング技術を用いたインタラクション技術を駆使し、ビジネスからエンタテインメント用途までの幅広い技術ソリューションやアプリケーション・サービスの企画・開発・運営を行っています。スマホやデジタルサイネージのみならず、IoT/Wearable 技術を活用し「街での ヒト・モノ・コトを おもしろく！」をテーマに、実空間の価値を ICT 技術で増幅するコンセプト（Location Amplifier、ロケーション・アンプ）を推進しています。

＊「ハピネスカウンター for ワークショップ」は、ソニー株式会社が開発した顔画像認識技術を利用しています。

＊その他の社名、商品名は、各社の登録商標または商標です。