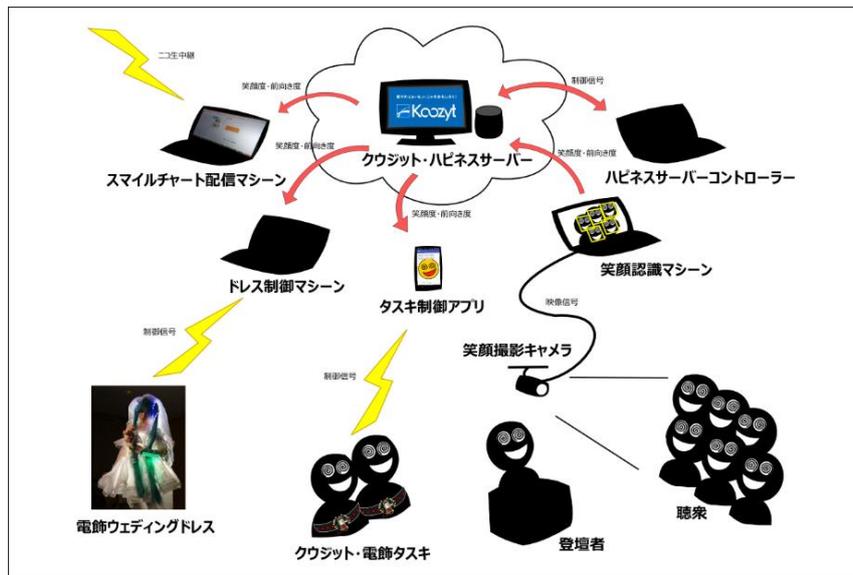


ニコニコ学会β実行委員会とクウジツ、「第9回ニコニコ学会βシンポジウム～FINAL～」にて、
ニコファーレ会場のニコニコ盛り上がり度を可視化します！
～ あの電飾ウェディングドレスと電飾タスキも連動か！？ ～

<http://www.koozyt.com/>

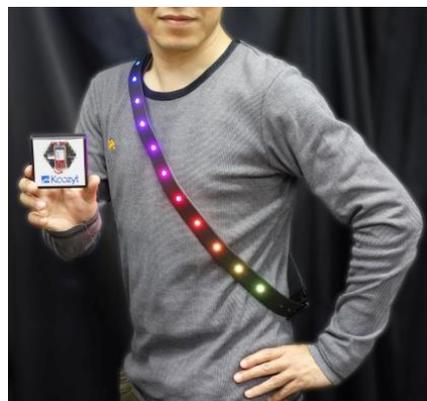
ユーザー参加型研究の実現を目指すニコニコ学会β実行委員会(委員長・江渡浩一郎・産業技術総合研究所)と街でのヒト・モノ・コトをおもしろくする体験づくりを目指すクウジツ株式会社(本社:東京都港区、代表取締役社長:末吉 隆彦)は、12月19日(土)にニコファーレ(東京・六本木)とニコニコ生放送で開催される「第9回ニコニコ学会βシンポジウム ～THE FINAL～」において、シンポジウム聴講者の笑顔度を認識し、それに合わせた可視化演出を共同で行います。本企画では、クウジツの「ハピネスカウンター for ニコニコ学会βシンポジウム」システムをベースに、シンポジウムを通して、ニコファーレ会場の聴講者の笑顔度や顔の向きを認識し、グラフ化したチャートをニコ生放送で適宜配信します。また、第1セッション(「ニコニコ学会βを50分で振り返る～これまでとこれから、そして「いま～」)および第4セッション(「マッドネスマックス～研究はデスロード～」)では、電飾タスキ*や電飾ウェディングドレス**を用いて、会場の盛り上がり可視化の演出を行います。



「ハピネスカウンター for ニコニコ学会βシンポジウム」システム全体イメージ



電飾ウェディングドレス(チーム SRSIV)



電飾タスキ(クウジツ)

*電飾タスキ: クウジツがニコニコ超会議 2015 超謎解きゲーム向けに開発・提供したウエアラブルデバイス

**電飾ウェディングドレス: チーム SRSIV が第2回ニコニコ学会βシンポジウム「研究してみたマッドネス」で発表・話題になった電飾ドレス

ニコニコ学会 β実行委員会 運営委員長 くの(チーム SRSIV)は、下記のように述べています。

「クウジットとは、私たちが初音ミク電飾ウェディングドレスを「研究してみたマッドネス」で発表した第 2 回のニコニコ学会 βシンポジウム以来、何かおもしろいコラボレーションができればと長らく思っていました。ついに、それが今回の第 9 回ニコニコ学会 βシンポジウムの第 4 セッション「マッドネスマックス～研究はデスロード～」で実現します。シンポジウムの盛り上がり度に合わせて電飾ドレスの発光をリアルタイムで制御し、しかもそれをネットワーク経由で行うという、他にない大変エキサイティングな試みです。まさにニコニコ学会 βらしいコラボレーション、ぜひご期待ください。」

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。

「クウジットは、ニコニコ学会 β発足当時より、ユーザ参加型の研究というコンセプトに共感、その未来に期待し、公式・非公式に協力参画してきました。今回ファイナルとなるシンポジウムにおいて、ニコニコ学会 β実行委員会と共同で笑顔によるニコニコ可視化演出の企画を実現できてたいへんうれしく思います。クウジットでは、『街での ヒト・モノ・コトを おもしろく！』をキャッチフレーズに、(1) 街づくり/観光 (2) スポーツ/健康 (3) 心の豊かさ/ハピネスに関連する社会課題に対して、“おもしろく！”そして“その手があつたか！”的なアプローチでの解決方法にチャレンジしています。今後、ハピネスカウンターのコンセプトを実際の街に展開して、ハピネスが伝搬する街づくりに活用、展開していけたらと考えています。」

ニコニコ学会 β実行委員会とクウジットとの共同企画、どうぞご期待ください。

以上

【このプレスリリースに関するお問い合わせ】

ニコニコ学会 β実行委員会 contact@niconicogakkai.jp

クウジット株式会社 広報 pr@koozyt.com

<参考>

【「ニコニコ学会 β」について】 <http://niconicogakkai.tumblr.com/>

ニコニコ学会 βとは、ユーザー参加型研究の世界を共に作り上げる場です。2011 年 12 月に第 1 回を開催し、これまで計 8 回の大規模なシンポジウムを開催してきました。その他に、データ研究会、菌放送局、宇宙研究会、運動部会、YOUTH などの分科会活動、これからの研究のあり方について議論するサマーキャンプ、展示イベント「ニコニコ学会 β夏の自由研究」などを実施しています。

第 9 回ニコニコ学会 βシンポジウムのプログラム詳細 URL: http://niconicogakkai.jp/files/niconicogakkai9_20151126.pdf

【「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。ソニーコンピュータサイエンス研究所 URL: http://www.sonycsi.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。[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、街づくり×ICT ソリューションの提案と具現化、社会実装を通して、街の動きの見える化、街のハピネスの見える化を推進しています。

* 本リリース内の社名、商品名は、各社の登録商標または商標です。