

人と人が向き合えるインタフェースシステムの開発とその応用 ー ぞわぞわ、ドキドキ。 ぎりぎり接触インタフェース ー

チーフクリエイター：林まりか コクリエイター：溝口弘悟、三上崇志



Motivation

本来の人同士のコミュニケーションは、人と人が対面して触れ合い、お互いを感じ合って行われていたはず。肌でしか伝え合うことのできない、本来の豊かで繊細な感覚、心の機微を感じる機会を増やしたい。

本プロジェクトでは、機械を介したコミュニケーションにおける触れ合いの復権を目指し、人同士の近接や接触を敏感に取得可能なセンサ、基盤ソフトウェア、応用例2作品を作成しました。

Ether Inductor

Ether Inductor(*1)は応用例2作品のうちの1つ、人同士の触れ合いの面白さを追求した、ぎりぎりの接触感＝「ぞわぞわ感」を誘導する装置です(右図)。プレイヤー同士が「ぞわぞわ感」を共感することでプレイ可能な一種のゲーム機です。これまでにない、新しい、他者の存在感の表現を目指しました。本作品はARS Electronica Festival 2011(*2)に出展しました。

*1 <http://etherinductor.com/>

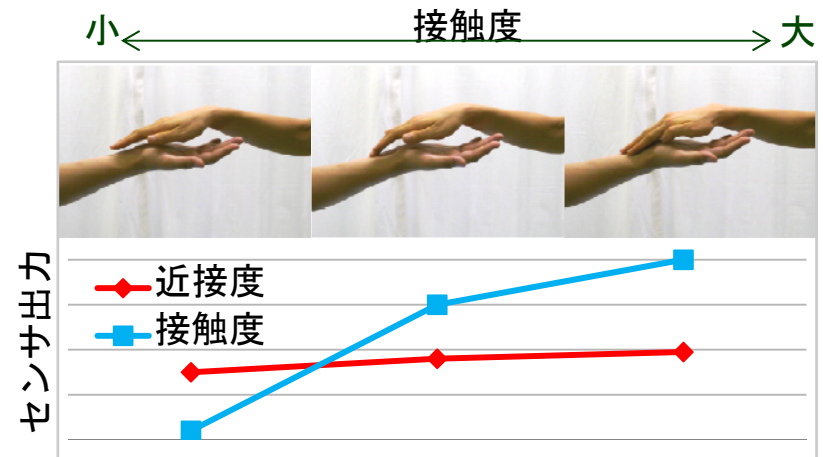
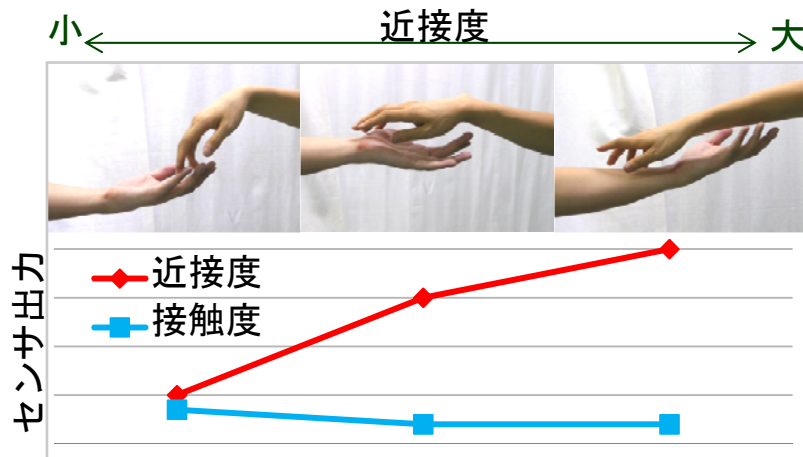
*2 <http://www.aec.at/origin/program/>



人-人近接・接触センサ「H2H (Human to Human) センサ」

- 交流電場により、人体間の距離・接触強度・姿勢などをセンシング可能
- 近接度と接触度、大域的な姿勢の情報を同時取得可能
- ステージ型 (Ether Inductor) 、シューズ型 (Ether Synthesizer) の2タイプ

人同士の非常に繊細な距離感をセンシング可能



H2Hセンサ基盤ソフトウェア

H2Hセンサの特徴を最大限に活かす基盤システム。
共通インタフェースを持ち、色々なアプリケーションから近接度、接触度、ジェスチャ認識結果、状態推定結果を利用することができます。

