

日本ブランド発信事業
ものづくり文化と最先端情報技術の連携

2016年2月

「日本ブランド発信事業」専門家

H2L株式会社 チーフリサーチャー 早稲田大学助教 玉城絵美

【実施趣旨】

自動車やパーソナルコンピュータに代表される情報技術は、日本のものづくり文化が大きな役割を担ってきました。最近ではゲームやそれに付随するソフトウェアとハードウェア連携の情報技術に関して、日本が技術的にも文化的にも大きなアドバンテージを保ってきました。

今回は、本専門家が研究開発を行っているゲーム用の触感型ゲームコントローラ「UnlimitedHand」を日本のものづくり文化の一つとして世界に発信し、世界初の触感型ゲームコントローラとして商品化するためのディスカッションを実施しました。そこで、ソフトウェアやハードウェア連携の情報技術やゲームに関連する教育機関、研究所や企業が多く点在するアメリカ合衆国シアトルとボストンを訪れました。

【実施日程】

2016年2月16日～2月17日 アメリカ合衆国 シアトル

2016年2月18日～2月19日 アメリカ合衆国 ボストン

2016年2月20日(機中泊)

【実施内容】

以下の通り日程と滞在先にそって情報発信とディスカッションの詳細を報告します。

■2016年2月16日 11:00~13:30 任天堂 USA 視察

まず、任天堂 USA の環境に配慮した社屋や社風についてご案内いただきました。その後、幹部とのランチミーティングの機会をいただき、ゲーム用の触感型ゲームコントローラ「UnlimitedHand」を紹介したところ、Nintendo ご担当者の方々がすでに研究



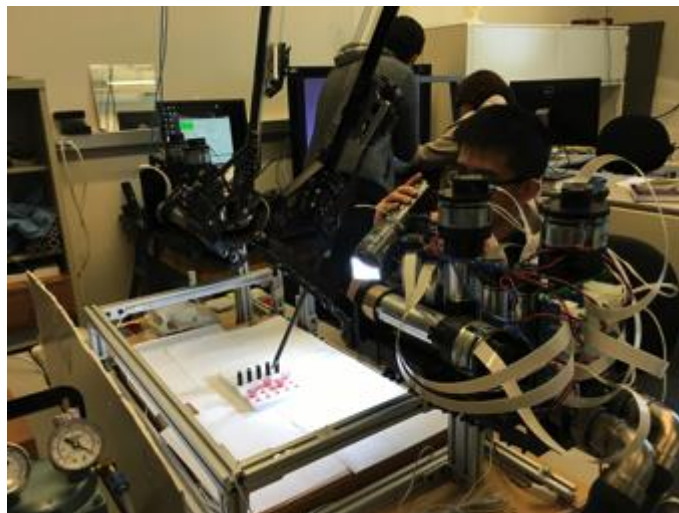
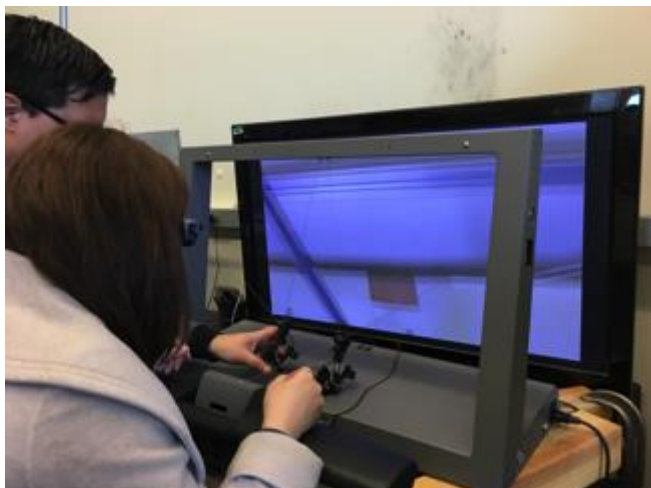
論文をご存知だったので、今後の研究展開についてお話しをしました。

■2016年2月16日 14:00~16:00 DigiPen 訪問

Nintendo USA が立ち上げ時に参画したゲーム制作人材育成に特化した工科大学である DigiPen を訪問しました。ゲーム技術者を多数輩出しており、ゲームに関連するコンテンツ、グラフィック、ゲーム構成やプログラミングなどの技術を学生達が真剣に学ぶ様子を拝見しました。また、DigiPen の1室にて「UnlimitedHand」の講演とデモ体験会を実施し、公演後に学生達と今後の「UnlimitedHand」のゲーム利用について意見を交換しました。加えて、「UnlimitedHand」を商品開発している H2L 社との交流について、告知をおこないました。本訪問の後、2016年3月に開催されたゲーム開発者会議 Game Developer Conference サンフランシスコにて「UnlimitedHand」の展示に DigiPen の学生7人を招待しました。

■2016年2月17日 09:15~11:05 University of Washington 訪問

University of Washinton にて、HCI(Human-Computer Interaction)分野の研究を複数拝見し、意見交換を行いました。



■2016年2月17日 12:00~13:30 University of Washington WorkShop

University of Washinton の学生や研究者に向けて「UnlimitedHand」の発表とデモを実施し、意見交換を行いました。聴講者と質問が大変多く、大盛況でした。



■2016年2月17日 14:00~18:00 Microsoft Research 訪問

Microsoft Research 内を見学させていただきました。その後、同研究所の User Interface 部門研究者、Human Computer Interface 部門研究者と Game 事業部事業戦略部門関係者のそれぞれ個別に「UnlimitedHand」の技術について紹介し、今後の展開について議論を交わしました。

■2016年2月18日 10:30~14:50 MERL 訪問と講演

ボストンにある MERL(三菱電機研究所)を訪問し、研究所内の研究者の方々と交流したのち、同研究所内にて研究員たちに向けて「UnlimitedHand」の講演を実施しました。講演時には、情報技術的な質問だけではなく脳科学や生理学などの貴重な質問や議論をさせていただきました。また講演後に、研究からの起業経験がある研究者から研究とビジネスの両立や普及について様々なご意見をいただきました。



■2016年2月18日 15:00~16:00 MIT Media Lab 訪問

HCI(Human-Computer Interaction)の手に関する研究紹介を行ってもらい、「UnlimitedHand」も同様な研究であるため、意見交換やこれからの研究交流についてお話ししました。

■2016年2月18日 16:30~17:30 在ボストン日本国総領事館 訪問

本事業での成果や翌日の講演について詳細にご紹介いただき、また同時に総領事館での業務役割について少しふれて紹介をいただきました。

■2016年2月19日 10:30~11:45 Transportation Building 講演

ボストンの Transportation Building にて、企業関係者、学生、日米に限らない政府関係者の方々に「UnlimitedHand」の講演を行いました。そこで、海外展開時のビジネスに関する貴重なご意見をいただきました。

■2016年2月19日 15:00~15:50 MIT Game Lab 訪問と意見交換

MIT Game Lab を訪問し、MIT Game Lab の教員達と意見交換をいたしました。その際、古今東西普遍的に変わらないゲームの面白さは Audience, Interaction と Story にあるというゲームの根本に関わる事項について議論をいたしました。

■2016年2月19日 17:00~18:00 MIT 講演

MIT の講義室にて「UnlimitedHand」と「UnlimitedHand」の基礎研究となる「PossessedHand」そして研究からの商品展開について講演をおこないました。また講演に参加した学生のうち希望者をつのり、デモを実施したところ、大変好評で、時間が許すかぎりデモと研究議論をおこないました。



■2016年2月19日 19:00~21:00 在ボストン日本国総領事館 関係者様と意見交換

MIT Game Lab の教員，ボストン日本総領事館の関係者様と本専門家とで今後の日本のゲームや情報技術の展望を語り合いました。

【まとめ】

本発信事業では，本専門家が研究開発を行っているゲーム用の触感型ゲームコントローラ「UnlimitedHand」を日本のものづくり文化の一つとしてアメリカ合衆国シアトルとボストンを訪れ，講演，デモや意見交換を行いました。担当の総領事館のみなさまの助けもあり，少ない日程ではありましたが多数の関係者と交流し，日本の情報技術の関心の高さ，ゲームに関する期待や今回紹介した「UnlimitedHand」の技術に関する注目度が大変高いことを実感しました。また，各所で多方面のご意見をいただきましたので，今後の展開に活かしていきます。

【参考リンク】

[外務省「日本ブランド発信事業」ウェブサイト](#)

[H2L 株式会社ウェブサイト](#)