

CEDEC2009

# 触覚とエンタテインメント

電気通信大学

梶本裕之

<http://kaji-lab.jp>

# 視聴覚の次は触覚か？



●視聴覚：観客になれる

●触覚：1人称の体験。観客になれない

触覚コンテンツの唯一の形

個人の体験を  
自分自身の体験として  
感じるためのコンテンツ

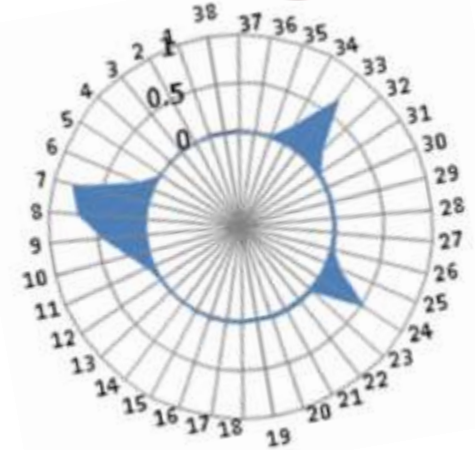
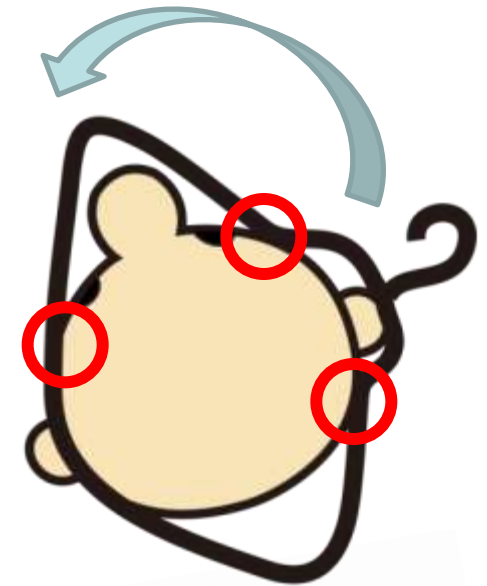
…ゲーム？

# 本発表の目的

10分なので…

- 事例紹介しかしません。
- ゲームに使えるかもしれません。

# ハンガーインタフェース



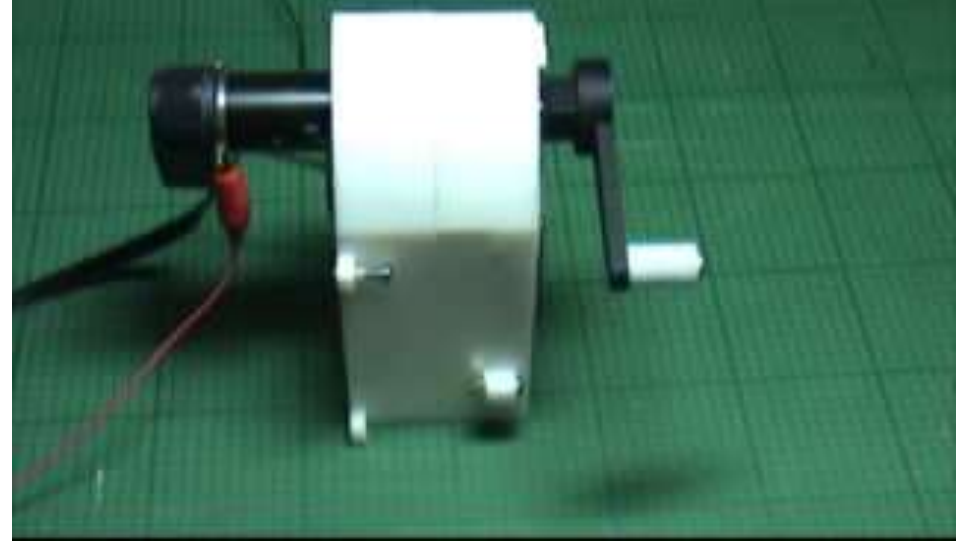
- 側頭部圧迫によって引き起こされる頭部の回旋
- ナビゲーションインタフェースの可能性

# 耳牽引型ナビ



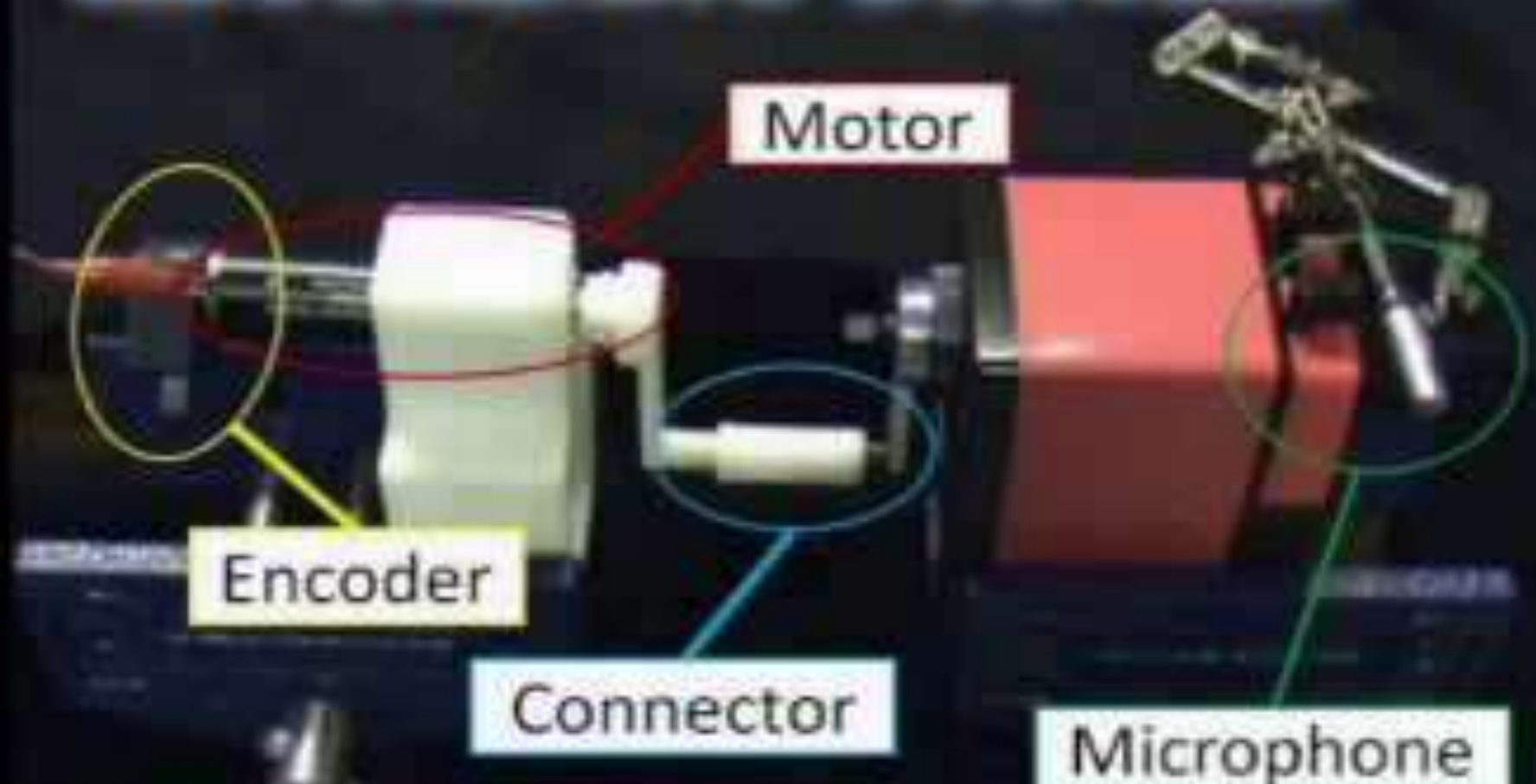
Composed of 6 small motors and clips that are nipped to earlobes.

# ∞削り



没入感は音楽も触覚も共通  
∞シリーズを超えるものを

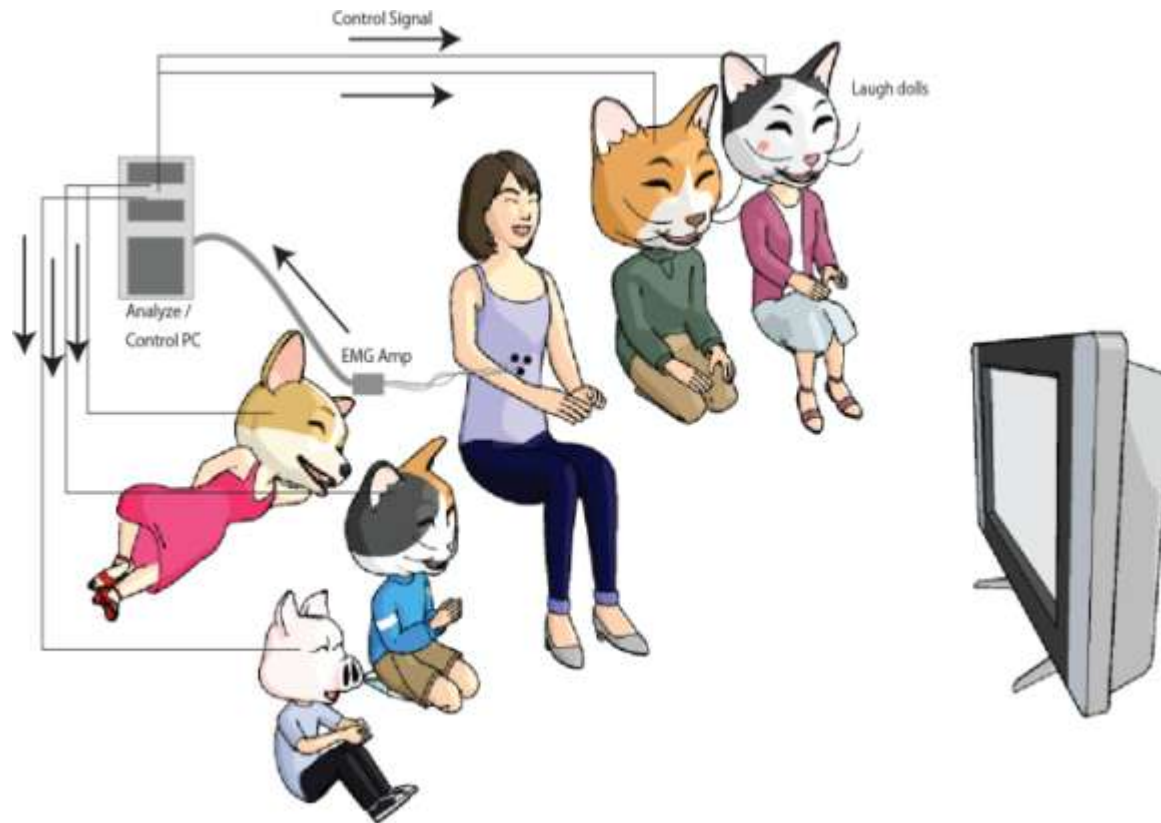
# RECORDING SYSTEM



The developed device is composed of one DC motor with encoder and speaker. This device is used as both a recorder and a player.



# 笑いの増幅



何らかの手段により笑い動作を検出・増強

- 抑制を解除し，笑いの閾値を下げる
- 精神的ストレス軽減の可能性

# まとめ：触覚コンテンツ

個人の体験を自分自身の体験として感じるためのコンテンツ，すなわち個人型コンテンツ

コミュニケーション  
ナビゲーション  
エンタテインメント

- しかし気持ちの良いマッサージチェアは，もはや自分を意識することはない。
- BGMとしての触覚，触楽？