

●UECものづくりコンテスト2018 入賞者紹介(10)

1 受賞者プロフィール

【氏名】松浦 悠 (まつうら・ゆう)

【所属1】電気通信大学 大学院情報理工学研究科 情報学専攻博士前期課程2年

【所属2】シンセデザイン研究部 OB

【生年】1994年10月、神奈川県横浜市生まれ

【高校】神奈川県立多摩高等学校

【部活】軽音楽部、ギターアンサンブル部

【UEC 進学理由】大学の紹介パンフレットにあったメディアやゲームという言葉に惹かれた。理系単科大は好きなことを掘り下げの人たちが多そう、落ち着いて話ができそう、という読みで選び、当たっていた。



2 受賞作品

【名称】『ゆりずむ:超没入型音楽鑑賞によるリズム感の向上』

【受賞】大学表彰 入賞(賞金5万円) / 観客賞(産学官連携 DAY 参加者による人気投票、賞金10万円)

【概要】ビートのある音楽を演奏するときの理想のリズムの取り方は、ピンポン球をテーブルに落として弾ませるようなイメージ。落下開始点ではゆっくりで、跳ね返る点で最速になる等加速度直線運動の繰り返し。この感覚をハンモックの揺れで体感できるようにした。ハンモックの振り子運動には重力方向の等加速度運動が含まれているので、ユーザはリズムに合わせて揺れるハンモックに乗りながら音楽を聴くことで理想のリズムの取り方を体感できる。

【用途】リズム感を鍛えたい人のためのトレーニングツール。また音楽視聴環境の向上。

【動機】ドラムの初心者でも10人くらいトレーニングした経験がある。リズムがうまく取れない人は、音楽の流れを等速運動で捉えていて、リズムは同じ秒数の間隔で均等に打っていくものという捉え方をしていた。この捉え方では気持ちの良いリズムを生み出せない。捉え方を変える必要があるが、言葉での説明には限界がある。そこで等加速度運動でリズムに乗る感覚を体験してもらうために開発した。

【ポイント】ユーザがリズムの取り方をハンモックの揺れから体感できる。

3 インタビュー

【出展の感想】リズム感という抽象的な概念を分かりやすく伝えるにはどう工夫すれば良いのか、実地で学ぶことができた。ブースに見に来てくれた人とのやりとりを重ねるうちに説明が上達していった。コンテストが開発のモチベーションになった。エンタテインメントという正解のないテーマを技術で更新する、という我々の挑戦への熱意が来てくださった方々に伝わり観客賞と大学賞を頂けたことに感謝している。

【次年度参加者へのメッセージ】面白いと思っていることがあっても、それを自分の中にしまっておく人が多い。衆目に晒さなければ、評価してくれる人には出会えない。そして人に共感してもらえることはモチベーションに繋がる。研究が忙しかったが、展示物はもう一人のメンバーと2日でなんとか作り上げた。

【11月25日の成果発表会までの開発目標】効果を検証して報告する。ハンモックは場所を取るの、HMDだけで同じ効果を出せないか模索しているので、その報告もする。

【在学中の活動方針】これからの時間は、「手の中に妖精を呼ぶ空中映像の研究(修士論文)」と、この作品を含む「音楽体験を拡張するプロジェクト」に充てる。既に新しい作品に着手している。

