

## ●UECものづくりコンテスト2018 入賞者紹介(15)

### 1 受賞者プロフィール

【氏名】末木 顕人 (すえき・けんと)

【所属 1】電気通信大学大学院情報理工学研究科 情報・ネットワーク工学専攻  
博士前期課程 1年

【所属 2】Microcomputer Making Association (MMA)  
電気通信大学演劇同好会「劇団バンダデパート」OB

【生年】1995年8月、山梨県甲府市生まれ

【高校】山梨県立甲府東高等学校 理数コース

【部活】演劇部、パソコン同好会

【UEC 進学理由】情報系を専門的に学べる大学に進学したかった。同級生で情報系を志望する人がいなかったの自分で大学情報を調べた。電通大、東工大、筑波大が情報に強い単科専門大学と知り、憧れるようになった。筑波は遠いので、簡単にアクセスできる東工大と電通大のオープンキャンパスに足を運んだ。東工大はやや排他的な印象を受けた。電通大は西キャンパスの風景が地元の団地に似ているので親しみを感じた。キャンパス内にオタクっぽい人がいるのも気に入った。それで決めた。



### 2 受賞作品

【名称】『カードゲーム共通基盤「AR カード」の開発』

【受賞】株式会社朋栄賞 (賞金 30 万円) / 株式会社エイトレッド賞 (賞金 10 万円)

【概要・用途・動機】本インタビューシリーズの(9)小藤田遇さんと同じチームなので、その項を参照

【ポイント】AR 技術と現実空間を重ね合わせたカードゲーム体験ができる点。プレイヤーはヘッドマウントディスプレイ HMD を着用し、テーブル上の AR コードが印刷された紙のカードを使ってカードゲームをする。プレイヤーにはプレイするゲームに応じてカードが見えるので、アプリの選択によってカードの種類やゲームの内容をいくらでも変えることができる。例えばトランプを選べば神経衰弱、七並べ、ババ抜きなどのゲームができる。紙のカードはゲームと紐づいているので、花札をやろうとすると花札が必要になる。これに対して AR カードはアプリでカードとゲームを切り替えるので物理的な制限がない。得点計算もアプリ任せ。新作のカードゲームもアプリで試せるので、カードゲーム開発者の制作コストを軽減することができる。スマホでカードゲームができるアプリとの違いは、紙のカードを手にしてゲームできるかどうか、という点にある。

### 3 インタビュー

【出展の感想】開発している段階で、チーム内で、「紙のカードを使う理由は何か?」「手で触りたいから」「それだけか?」「・・・」というやりとりを何度も行っていた。実は私は紙のカードが本当に必要か?と疑問を呈する側だった。しかし、出展するとブースに来た人は「紙のカードが良い」と異口同音に言う。紙のカードを触りながらゲームをすることへの共感が得られた。しかも賞金を出してくれる。紙のカードを触るモチベーションがそれだけ大きい、ということが分かった。身内でいくら詰めても結論が出ないことを市場を見れる人から評価してもらえる。フィードバックを貰って、じゃあ、これで進めて良いのだ、と確信を持てる。それがコンテストに参加したこと一番のメリットだった。

【次年度参加者へのメッセージ】自分や自分たちの中で答えが出ない疑問、あるいは、推し進めたいけど論理的理由が見つからないテーマでも、形にまとめて出してみるとフィードバックが返ってくる。展示する前は、果たして人から何と言われるだろうかと不安になる。でもアウトプットせず人からの評価を得ずに、頭で考え続けている状態だと無用にメモリを食ってしまう。とりあえず出せばリターンが得られる。チームを組むことをお勧めする。チーム内で肯定派と否定派に分かれて議論するのもためになる。

【11月25日の成果発表会までの開発目標】10月に入って賞金が使えようになったので、ユーザーが高性能の HMD を付けてプレイできるように準備を急いでいる。11月にプレイできるゲームは、トランプで神経衰弱の予定。処理スピードを向上させるため言語を Python から C++ に変える。

【在学中の活動方針】修士課程を終えて就職する予定。今から 1 年半は研究メインの生活を送る。人は文章を理解できる。けれどコンピュータはそうはいかない。そこで、Web 上の自然言語から属性や関係を表す Resource Description Framework を生成するナレッジ・ベース分野の研究。