

ようこそ人間コミュニケーション学科へ！

人間コミュニケーション学科

H-1～H-2

人間コミュニケーション学科は、コミュニケーションに関わる諸問題を理工系技術と社会・文化的側面の両面から教育・研究することを目的としています。そのため学科の教育・研究領域は学際的で、コミュニケーションの基盤となる情報通信、ネットワーク、インタフェースなどの最新技術を探求するセクション（科学技術コミュニケーション学講座）、メディアに関する理論・技術を複合的に組み合わせて分析、制作、技術開発をおこなうセクション（メディアコミュニケーション学講座）、コミュニケーションとその技術を経済的・社会的インパクトの面から分析・理論化するセクション（社会コミュニケーション学講座）から成っています。

このオープンキャンパスでは、人間コミュニケーション学科の、文理にまたがる多彩で活発な研究・教育活動をわかりやすく紹介します。きっと興味深くご覧いただけるものと思います。是非お越しください。

The department sets as its goals education and research on issues concerning communication, from both scientific/technological and social/cultural perspectives. Accordingly, its areas of education and research are interdisciplinary, with the department being composed of three sections: [1] section for technology development of information and communication engineering; [2] section for analysis, production and technology development of media communication; [3] section for analysis and theorization of economic and social effects of communication technology

☆研究室等公開(13:00-16:30)

H-1 学科相談コーナー&学科パネル展示

西6号館1階ロビー

人間コミュニケーション学科について知りたいあなた！ まず西6号館の1階ロビーにいらしてください。教員と学生が待機しており、みなさんの質問に丁寧にお答えします。

ロビーには、たくさんある研究室がどのような研究・教育をしているかをまとめたパネルを展示しています。これを見ることで、社会、メディア、科学技術と、多くの領域にまたがる問題に取り組んでいる学科の姿について、具体的なイメージをもつことができますでしょう。

さらに、学内LANに接続したコンピュータで、人間コミュニケーション学科のホームページを見ることができます。インターネットを通じて学科の特徴を実感してください。

H-2 ☆ヒューマンメディア工房

西6号館4階401号室

ヒューマンメディア工房は、人間コミュニケーション学科の「ものづくり教育」環境で、従来あった「メディア工房」に新規設備を導入して2007年に設立されました。情報メディアに関して、技術だけでなく、人とのインタフェース（たとえばWii）や人の生活を豊かにするコンテンツやサービス（たとえばYouTube）までを統合したかたちで、デザイン・制作することを目標にして、学生が自分たちの創意を形にすることを支援します。

2007年は環境の紹介と前身「メディア工房」の制作例等を紹介します。

H-3 ☆研究室公開「アプライアンス主導型ユビキタスネットワーク」(市川研究室)
"Appliance Defined Ubiquitous Networks" (Ichikawa Lab.)

西3号館309号室

Room309, 3rd floor W3 Bldg.

HP: <http://www.ichikawa.hc.uec.ac.jp/pukiwiki/>

インターネットの伝送容量は年率1.5倍以上で伸び続けており、このまま続けば10数年で1000倍になります。主役となる端末(アプライアンス)もPCやケータイからさらにRFIDやセンサに移っていくと予想されます。急速なインターネットの発展と端末の変化はインターネットそのものを変えてしまう可能性を秘めています。市川研究室では、インターネットとは異なる新しいネットワークアーキテクチャ原則を提案し、世界中どこでも安心してセンシングできるネットワークを研究しています。

The Internet will have expanded 100 to 1,000 times, if the current growth rate is maintained.

Networked wireless appliances, such as radio frequency identification (RFID) tags and wireless sensors, are expected to greatly outnumber PCs. Such exponential changes in network capacity and terminals may lead to qualitative changes such as the emergence of post-IP networks. At Ichikawa-lab a new set of network architectural principles different from the Internet are proposed and researched so that events at real worlds anywhere can be sensed and captured safely.

H-4 ☆研究室公開「触覚 — 心を伝える究極のコミュニケーション」(梶本研究室)
"Tactile display as a skin-to-skin communication tool" (Kajimoto Lab.)

西3号館4階402号室 Room402, 4th floor W3 Bldg.

HP: <http://kaji-lab.jp/>

人間のコミュニケーションの手段は映像や音声に限りません。髪をなでれば安心し、手を握りあえば心が通じるように、コミュニケーションの究極には触覚があるようです。梶本研究室は触覚を中心としたヒューマンインタフェースの研究に取り組んでいます。当日はいくつかの試みを体験展示の形で紹介します。

Our daily communication channel is not limited to visual or auditory sensation. The tactile sensation is actually more fundamental than other modalities. Our main research field is human interface, especially focusing on tactile or multimodal interface. Our keyword is "interface for fun", or "tactile for fun", because we strongly believe that major potential application field for tactile interface is entertainment.

H-5 ☆研究室公開「メディアコンテンツの分析とデザイン」(兼子研究室)
"Analysis and design of media contents" (Kaneko Lab.)西6号館4階402号室 Room 402, 4th floor, W6 Building <http://oz.hc.uec.ac.jp/>

動画とCGを中心にしたメディアコンテンツの分析・デザイン・制作をおこなっています。兼子の本来の専門はメディア理論・イメージ理論ですが、研究室では理論を応用して実際のコンテンツやサービスをつくることをしています。たとえば動画配信と漫画を組み合わせると何かあたらしいことができないか、SecondLifeのようなWEB3D空間を使って教育をおこなうことができないか、動画を意味的に検索するシステムをつくることができないか、などが課題です。当日は研究例のデモンストレーションをおこないます。

Our research is focused on analysis and design of media contents. For basement, we have a theoretical literature of media studies, especially for visual media contents like movies, manga, animation, etc. Laboratory's research combines theory to application, and approaches analysis of contents in the perspective of design and creation, as well as develops contents based on a clear understanding of mediums.

H-6 ☆研究室公開「メディア芸術のポテンシャルを探る ～情報、デバイス、素材、インタラクションのデザイン」(児玉研究室)

西6号館405号室、西3号館301号室

児玉幸子はメディアアーティストとして、と同時に研究者として、電気通信大学を拠点に幅広く活動を展開しています。磁性体のナノ粒子を溶かした素材、磁性流体によるアートは、世界的に注目を集めました。児玉研究室の現在のテーマは、複合現実感におけるインタラクションデザインと美に対する感覚、デバイスアートとダイナミックプレイフィールドです。

Sachiko Kodama Media Arts and Design Lab.

We are exploring the potential of media arts, trying to use new material and information technology, advanced electronic devices, to create new methodology for Interactive Art. Sachiko Kodama leads the laboratory; her Ferrofluid Art project is popular in the world. Our current theme includes interaction design and esthetics in augmented reality, Device Art and "dynamic play field".

H-7 ☆研究室公開「広告や言葉を通じた人間の認知能力の探求」(坂本真樹研究室)

"Exploring human cognitive mechanism focusing on language and advertising" (Maki Sakamoto Lab.)

西6号館5階505号室 (Lab.)Room 511 & 505, 5th floor, W6 Building

<http://www.sakamoto-lab.hc.uec.ac.jp/>

人間には、視点の投影と推移、事象解釈、メタファー、知識形成をはじめとする 様々な認知能力が備わっています。認知能力と深く関わる具体的に考察可能な対象を分析することは、直接探求することが難しい認知能力を理解するための手段として有効です。私たちの研究室では、日常無意識に用いている言葉や、無意識のうちに目にしている広告を採り上げ、人間の認知能力との関連で考察し、言語、広告、そして人間の認知能力の解明を目指しています。このような関心のもとに行っている最近の研究例を紹介します。

We approach human cognitive processing such as perception, memory, categorization, and metaphor, focusing on language and advertising. Our main goal is to understand human cognitive processing through analyzing language and advertising.

H-8 ☆研究室公開「複雑系の謎に迫る - マルチエージェントと社会シミュレーションへの誘い」(高玉研究室)

"Exploring Complex Systems - Approaches from Multiagent System and Social Simulation" (Takadama Lab.)

西6号館3階307・309・311号室

(Lab.)Room 307 & 309, 311,3rd floor, W6 Building

HP: <http://www.cas.hc.uec.ac.jp/index.html>(日本語)

HP: http://www.cas.hc.uec.ac.jp/index_eng.html(English)

コンピュータの中で複数の賢いプログラムがやりとりすると、何か起こりそうな気がしませんか？高玉研究室では、このような相互作用から生まれる不思議な創発現象(例えば、3人寄れば文殊の知恵など)の謎を解き明かすとともに、その知見を応用しています。当日は、最新の研究である災害時の舟運輸送計画、宇宙輸送機の荷物配置最適化、複数ロボットの宇宙太陽発電衛星の組み立て、駆け引きをするエージェントの交渉などを紹介します。また、本研究室取り組んでいる「電通大から人工衛星を打ち上げようプロジェクト」で開発した宇宙用ローバのデモも行います。

Why don't you think that something occurs in a situation where a lot of intelligent agents execute simultaneously? Takadama Lab. focuses on such emergent phenomena caused by the interaction among agents (e.g., two heads are better than one) and applies such emergent phenomena to several problems. In open campus, we introduce our recent research on the ship transport optimization in a disaster, the cargo layout optimization in a spacecraft, the space solar power satellite construction by multiple robots, the skill improvement through negotiations with an agent. We also provide the demonstration of the space rover in our project of "launching the satellite from UEC".

H-9 ☆研究室公開「快適なビジュアルコミュニケーションを支える技術」(高橋研究室)

“Visual Computing -Computer Graphics and Computer Vision-“

西6号館2階207号室 Room 207, 2nd floor, W6 Building

最近では、コンピュータグラフィックスや画像処理を施してない映画、CFを探すのが困難なほど、映像生成・処理技術が世の中に普及してきています。また、インターネット、携帯機器の発展にともない、膨大な映像リソースが世の中に氾濫するようにもなっています。このような状況で、画像・映像を介したビジュアルコミュニケーションを通して快適な生活を支援するためのコンピュータグラフィックスや画像処理の技術の一端を皆さんに御紹介します。

Our interest involves the design and implementation of new algorithms for efficient access to visual information, such as images/videos and 3D models, and the analysis of image contents for useful information extraction. Novel Human-computer interaction models based on visual information will enable us to realize seamless and intuitive interaction with virtual world. Vision-based image generation techniques are also our current topics.

H-10 ☆研究室公開「新しいヒューマンインタフェースとワイヤレス通信技術」(中嶋研究室)

"Three Kinds of Technologies That Enhance Ubiquitous / Communication Societies"

西6号館6階601号室 (Lab.)Room 601, 6th floor W6 Building

ケータイの次はユビキタス社会が来て、よりさまざまな情報機器が我々の行動を助けてくれます。中嶋研では、(1)ヒューマンインタフェース：ウェアラブル端末。より臨場感の高いテレビ電話。(2)ナビゲーション：GPS電波の届かない地下街や駅構内などでもナビゲーションできる屋内位置検出技術。(3)ワイヤレス：携帯機用超小型MIMOアンテナ。屋内アドホックネットワーク応用(介護施設など)光・電波融合。などの研究を行っています。

Ubiquitous society will come after Keitai Boom. Various information equipment assist our life.

Nakajima lab. pursues following technologies, (1) Human Interfaces : Wearable equipment. Picture phone. (2) Navigation : Indoor positioning without GPS for human navigation (3) Wireless : Compact MIMO antenna. Ad hoc network. Radio on fiber.

H-11 ☆研究室公開「スポーツ・文化・教育の人文社会科学」(深澤研究室)**"Humanity and Social Sciences for Sports, Culture and Education" (Fukasawa Lab.)**

東1号館5階516号室 (Lab.) Room516, 5th floor, E1 Building

マスメディアの発達と共に発展してきた現代スポーツの状況や教育の課題・問題を中心に、人間と文化との関係を批判的に検討し、新たな意味づけ・解釈・提案を試みています。今年度は、総合型地域スポーツクラブ(調和SHC)におけるスポーツ・ボランティア制度の構築、テニスにおけるマーケット戦略、ビデオゲームの社会的評価、企業における人材育成とリーダーシップスキル、学習障害等を有する子どもたちの指導法、主体的・実践的学習を促進するマンガ教材を研究対象としています。

We focus on, try to examine and interpret the aspects of contemporary sport which has evolved with the development of mass media, the challenge and issue of education critically. Our topics are (1) the formulation of the system for volunteer in the comprehensive local sport club (Chowa SHC), (2) the marketing strategy for Tennis, (3) social evaluation of video game, (4) human resources development and leadership skills on business, (5) the teaching methods for the pupils/students who have learning disabilities, and (6) the educational materials by Manga for proactive and practical learning. The aim of these studies is to propose new aspects or ideas of their issues.

H-12 ☆研究室公開「ITの経済的・社会的インパクトの研究」(福田研究室)**"A Study of social impacts of information technology" (Fukuda Lab.)**西6号館5階501号室(Lab.) 5th floor, W6 Building <http://www.fukuda.hc.uec.ac.jp/index.html>

IT(情報通信技術)は、現代のプロメテウスの火である。それははじめて一般の人びとに、自らの運命を切り拓く強大な力を与えた。しかし、それが災厄をもたらすか、あるいは幸せをもたらすかは、我々一人ひとりの透徹した理性と主体的で勇気ある行動にかかっている。当研究室では、ITのインパクトをトータルに把握するための射程の大きな理論構築(基礎社会情報学)に関わる一方で、理論のアクチュアリティを検証するために、生活世界(ないしコミュニティ)の情報化にも実践的に取り組んでいる。

今回は特に福田研コロキウム(研究会)を開催し、ICTがマスメディアにどのような影響を与えているかについて、ゲストスピーカー、学生、市民を交えて議論することにした。ゲストスピーカーには共同通信社専門デスクの古賀純一郎氏、横浜テレビ局長の鳥居吉治氏を迎える予定である。

Greetings:

Welcome to Fukuda Lab. Our specific field of study is a study of social impacts of information technology which has been evolving to the phase of communication technology. Through elaborate analysis and study, we have found out enormous potentials of IT as a tool of any kind of solution. C.Freeman calls it 'Change in Techno-Economic Paradigm'. Other than industrial and managerial solution tool, it will serve us greatly in everyday life as a tool of solving problems and troubles which we are confronted with. Come and join us in pursuing the unlimited possibilities of IT in both a theoretical field and a practical civic engagement.

This time, we are going to hold open Fukuda Lab. Colloquium and discuss about the impact of ICT on mass media. The colloquium is open to both students and citizens. Please join us at East 1 building 705 room. Our guest speakers will include Mr. Junichiro Koga, a copy editor of Kyodo News and Mr. Yoshiharu Torii, managing director of the Yokohama TV.

H- 13 ☆研究室公開「セキュリティ：安心と安全の科学」（吉浦研究室）

"Science of Security" (Yoshiura Lab.)

西6号館6階601号室 Room 601, 6th floor W6 Building

HP : <http://www.yoshiura.hc.uec.ac.jp/cgi-bin/wiki/wiki.cgi?page=FrontPage>

吉浦研究室では、人間が太古から望んできた安心と安全に関して科学的な探究を行っています。また、関連概念である信頼、公平、プライバシー、匿名性について探求しています。そして、安心と安全、公平、プライバシー等を社会にもたらず情報ネットワーク技術を研究しています。これらの研究を、多くの企業や海外の大学と共同で進めており、今回の研究室公開では以下を展示します。(1) 少人数選挙に適した電子投票システム、(2) Web のなりすましを自動検知するシステム（ゲーム機 Wii 上でデモ）、(3) mixi 日記のプライバシー漏えい検知システム（デモ）、(4) 多様な幾何変形に耐える電子透かし（デモ）、(5) 暗号データベース。

We are investigating into the concept of security, which human beings have desired in their long history, as well as related concepts of trust, fairness, privacy, and anonymity. Based on this study, we are creating information network technologies that make our life secure. These researches are in cooperation with industry and oversea institutions. Those exhibited are: (1) Electronic voting system for small-scale election, (2) Phishing detection system (with demonstration), (3) Privacy protection system for SNS (with demonstration), (4) Transformation-invariant digital watermarks, and (4) Cryptographic database.