

# Article

アーティクル

## 表紙解説 —感情の街かど—

### Cover Comment: On an Affective Street

榊 剛史  
Takeshi Sakaki

(株) ホットリンク  
Hottolink, inc.  
t.sakaki@hottolink.co.jp, <https://www.hottolink.co.jp>

**Keywords:** affective computing, emotion recognition, emotion estimation.

#### 1. はじめに

2021 年も、昨年に引き続き岩澤 駿先生に表紙イラストを描き下ろしていただきました。今号は、特集「Affective Computing」がテーマとなります。

#### 2. 解説

制作にあたって、岩澤先生からコメントをいただいています。

Affective Computing というテーマをいただき、今回も初めて聞く研究分野でしたので、あわてて参考書 [Picard 97] をかじって予習をしました。

人の感情とそこから表れる身体表現について考えていると、ドキュメンタリー「『ものけ姫』はこうして生まれた。」の中で美輪明宏さんが犬神・モロの君の抱く複雑な感情をセリフに表すときにおっしゃっていた言葉を思い出しました。

「色々なものを二重三重、四重構造にしちゃうと、究極最後に起こるのは透明に、シンプルになっちゃうんですよ。太陽光線のいろいろな色が混じると白になっちゃうみたいに…」。

感情は部分的にでも言語化して相手に伝えたり、想起させたりすることができるものです。一方で置かれた状況や個人の性格、体調などによって、どのような感情が起こりどのように体が反応するかは異なります。

「皆で共通しているところもあるけれど、個人で異なるところもある」という特徴は絵画のスタイルにも通じるところがあります。その人が知覚している環境と身体的な情報からその人が抱いている感情を推定する（すなわ



図 1 2021 年 1 月表紙 (© 岩澤 駿)

ち感情の「分光スペクトル」を割り出す) というタスクは途方もなく難しくそうですが、やはり個人に合わせた機械学習が有効なのかなと思います。

イラストでは、人のさまざまな感情とそれが身体表現として現れるところを描きました。本当は、こんなにわかりやすいものじゃないよなあ、とも思いつつ。

「感情」というのは、我々の身近で起きているありふれた現象であり、一見すると扱いやすいもののように見えます。しかし、定量的に扱う方法論が確立されておらず、客観的に扱うことが難しい対象です。また他者や環境とのイン

タラクションから生まれる現象であるため、日常的なシーンでも複雑なものとなります。

イラストにあるように「ネコが魚を盗んで逃げる」という一つのシーンでも、多くの人の感覚を刺激し、予想も付かない多様な感情を引き起こしています。視覚だけでなく触覚や聴覚に対する刺激からも感情が生じていますし、内発的に生じている感情もあります。

これらをテクノロジーを用いて外部から識別すること自体も難しいですし、まして機械に自然な感情をもたせることは、容易に実現できるものではありません。

感情という我々が生み出す身近で複

雑な現象は、人工知能研究分野が取り扱う（それも野心的な）テーマの一つといえるでしょう。

◇ 参 考 文 献 ◇

[Picard 97] Picard, R. W.: *Affective Computing*, The MIT Press (1997)

2020年12月7日 受理

— 著 者 紹 介 —



榎 剛史 (正会員)

2006年東京大学大学院情報理工学系研究科修士課程修了。電力会社での勤務を経て2013年東京大学大学院情報理工学系研究科博士課程修了。博士(工学)。2015年より(株)ホットリンク開発本部研究開発部部长ならびに東京大学客員研究員。専門は、Webマイニング、計算社会科学、言語処理学会、電子情報通信学会各会員。2020年中国・清華大学による「世界的AI研究者2000人」に選出。