|  |
| --- |
| accelD : ウェアラブルデバイスを用いた挨拶のジェスチャ認識と人間関係の親密度の測定と応用 |
|  |
| 藤井悠太†1　渡邊恵太†1 |
|  |
| **概要**：人と対面する際, さまざまなジェスチャをする. そのジェスチャは, 対面する人同士の親密さの度合いを表す. 我々は, これらのさまざまなジェスチャは対面する人同士の仲の良さや親密度などの関係性を示すと考えた. そこで, ウェアラブルデバイスによってジェスチャ認識を行い親密度を測ることで, その親密度に比例したコミュニケーションを促すシステム, accelDを提案する. accelDはウェアラブルデバイスとスマートフォンのみから構成するシステムである. |
|  |

# はじめに [[1]](#footnote-1)\*【\*の文字書式「隠し文字」】

　挨拶は, ほとんどの人が日常的に行う行為である. 挨拶には, ジェスチャを伴うことがある. たとえば,友達であれば手を振ったりハイタッチをすることがある. 初対面の人であればお辞儀をしたり握手をしたりすることもある. 我々は, これらのさまざまなジェスチャは対面する人同士の仲の良さや親密度などの関係性を示すと考えた.

　そこで本研究では, 腕に装着したウェアラブルデバイスを用いて, これらのジェスチャ認識をし, ジェスチャの種類や特徴, 強さから仲の良さや親密度といった人間関係の測定を試行する. 本研究ではこの親密度に基づき, 個人間の情報の公開ルールを段階的に変更するaccelDを提案する. accelDは, 機械学習における分類のアルゴリズム, k近傍法を用いることで, 多数のジェスチャを認識し, 判別することができる.

# 関連研究

　ジェスチャ認識研究において, ウェアラブルデバイスの加速度センサを用いて多くの研究が行われてきた[1][3][6]. 多くの研究では, 認識対象とするエンドユーザから事前にセンサデータを取得し, ラベル付けをしたサンプルデータを用いる手法が提案されている[2].本研究においても, 同様の想定をおく. また, これまでのジェスチャ認識研究の多くは, ユーザ自身がジェスチャの開始点と終了点を指定する必要があった[5] . しかし, 開始点と終了点を指定する動作自体を加速度データとして取得することは好ましくなく, 実際の利用環境を想定しても好ましくないため, 連続的なデータを抽出して分析する.

また, ジェスチャ認識の研究の多くでは, 機械学習の手法としてSVMを用いるものが多かったが, 本研究ではさまざまなジェスチャの種類を識別する必要があるため, k近傍法を用いる.

# accelD

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 親密度 | 低 | 中 | 高 |
| ジェスチャの種類 | お辞儀  握手 | 乾杯  手を振る | ハグ  肩を組む |
| イラスト | ../../../Desktop/meiji/100kw/interaction/image/S__3227651.jpg | ../../../Desktop/meiji/100kw/interaction/image/S__3227652.jpg | ../../../Desktop/meiji/100kw/interaction/image/IMG_1711.PNG |

図1. ジェスチャの種類と親密度の関係

　accelDは位置情報と複数のユーザのジェスチャ認識を同時刻に行うことで、親密度を測る機能と、その親密度に基づいてコミュニケーションのきっかけを提示する機能に分かれている。我々が行うジェスチャにはさまざまな種類があり(図1), それらのジェスチャと親密度の上がり方は表1のようになる.

　ソフトウェアはiOSアプリケーションとして実装した. アプリケーション起動後の画面には他ユーザの一覧を表示(図2 左)し、ユーザ名をタップすることで特定ユーザとのジェスチャの履歴や他ユーザとの親密度を表示(図2 右)する.  親密度はユーザが行うジェスチャによって上がっていく. 今回の提案では表1のように重み付けをする.

　位置情報はGPSによって取得する. iOSのフレームワーク,CoreLocationを使用し, 位置情報を取得後に近距離通信フレームワーク, MultipeerConnectivityによりユーザ同士の通信を行う.

　ジェスチャは, Apple Watchの加速度センサにより加速度を取得し, 機械学習モデルを作成することで認識する.

時系列データとしてCSV形式で保存している加速度データに任意のラベルをジェスチャごとにつけ, k近傍法によって機械学習モデルを作成する. iOSの機械学習フレームワーク, CoreMLによってこの機械学習モデルを読み込む. 常に加速度データは取得し続け, ジェスチャも認識し続ける. 他ユーザとの距離が近く, ユーザ同士が互いにジェスチャをして繋がっているときに親密度を上げる処理を行う.

|  |  |
| --- | --- |
| ジェスチャの種類 | 親密度の付加値 |
| 握手 | 10 |
| 手を上げる | 15 |
| 手を振る | 20 |
| ハイタッチ | 30 |
| ハグ | 40 |

表1. さまざまなジェスチャによる親密度の付加値

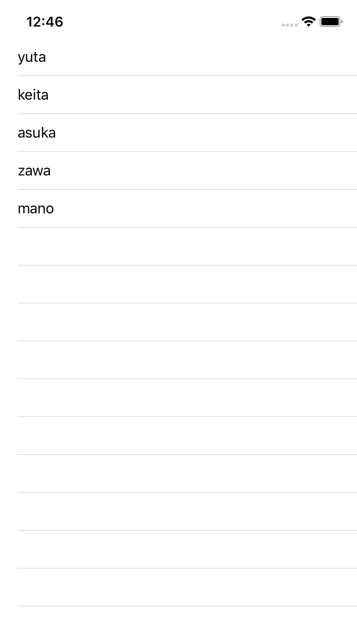


図2. ユーザ一覧表示画面(左)と詳細画面(右)

# 考察

　対面で挨拶をする時にジェスチャから親密度を測ることで, ユーザが, 親密度に合わせたコミュニケーションをすることができる. 実際のさまざまなジェスチャを想定した使用例を挙げる.

## 4-1. 関係の始まり

accelDは初対面同士で使うところから始まる. 握手をすることで互いのユーザ情報を認識し, 関係ができる. ユーザ情報を互いが取得すると, 互いの他ユーザ一覧表示タブ(図2 左)にユーザ名が表示される.

## 4-2. 友達とのハイタッチ

ハイタッチをすることで, 2ユーザの親密度が20上がる(表1). 親密度が上がったことでユーザ同士のコミュニケーションは親しみのあるものになる. accelDはコミュニケーションのきっかけとして, SNSの非公開アカウントのIDを互いに通知する. 親密度とaccelDが提示するコミュニケーションのきっかけは各ユーザの設定により, 柔軟に変えることができる.

# 議論

　親密度が上がるのはジェスチャを行う場面だけでないことが多い. また, 特定のジェスチャによる親密度の上がり方は, 人によって差があると考えている. しかし, ジェスチャ以外の場面でユーザ同士が仲良くなった場合, ジェスチャにもその親密度が反映されるため, 結果としてaccelDが認識することが可能である.

　本研究は, ジェスチャ認識によって, 親密度と実際のコミュニケーション行動の差を縮めることを可能にした.

# おわりに

　本論文では, accelDの概要と実装について提案した. ジェスチャの種類はさまざまなものがあるため, 挨拶に使うジェスチャ以外のものについても検討していく.

**参考文献**

1. Ling Bao and Stephen S. Intille.: Activity recognition from user-annotated acceleration data, Pervasive 2004, 2004, pp. 1-17.
2. Martin Berchtold, Matthias Budde, Dawud Gordon, Hedda Schmidtke, and Michael Beigl.: ActiServ: Activity recognition service for mobile phone, International Symposium on Wearable Computers, 2010, pp. 1-8.
3. Joseph Korpela, 前川卓也, Julien Eberle, Dipanjan Chakraborty, and Karl Aberer.: 身体に装着した加速度センサによる行動およびジェスチャの統合的認識手法の提案, 情報処理学会研究報告, vol.2014-HCI-160, No.1, 2014, p.1-8.
4. Jiahui Wu, Gang Pan, Daqing Zhang, Guande Qi, and Shijian Li.: Gesture recognition with a 3-D accelerometer, Ubiquitous intelligence and computing, Springer, 2009, pp.25-38.
5. Kent Lyons, Helene Brashear, Tracy Westeyn, Jung Soo Kim, and Thad Starner.: GART: The gesture and activity recognition toolkit, Human-Computer Interaction, HCI Intelligent Multimodal Interaction Environments, Springer, 2007, pp. 718-727.
6. 伊藤駿吾, 白石陽, 今野慎介, 手首装着型センサを用いた打鍵動作特徴による個人認証手法, 情報処理学会 DICOMO2016論文集, 2016, pp1165-1171.

1. \* †1 明治大学総合数理学部先端メディアサイエンス学科Department of Frontier Media Science, Faculty of Interdisciplinary Mathematic Science at Meiji University

   [↑](#footnote-ref-1)