

2021年11月147号

発行: 株式会社アーツエイハン

WEB: <https://eihan.com> Mail: info@eihan.com

〒160-0022

東京都新宿区新宿 1-18-13 協建新宿一丁目ビル

TEL:03-3355-1241 FAX:03-5362-9325

気が付くと11月に入り、2021年も残り2か月。
 コロナも収まってきており、新たな取組も本格的に行うべき、
 まずは、2021年を有終の美で締めくくりたい。

代表取締役 飯塚吉純



一丁目通信 WEB!

一丁目通信はWEBでもお読みいただけます!
 左のQRコードからどうぞ!



秋も深まり

記事: 代表 飯塚 吉純

秋も一段と深まり、朝晩は日に日に冷え込むようになってきました。秋は「深まる」という表現がされるのに、他の季節に「深まる」という表現はしません。一説によると、秋は他の季節より変化が大きく、時間の経過、つまり奥行きを感じられる季節だからだそうです。「深まる」と言えば、当社の開発している顔認識 BeeSight も5年前の開発当初より相当に深まっております。AndroidOS でエッジコンピューティング (スタンドアロン) で手軽に運用可能なシステムでリリースさせていただき、タクシーやデジタルサイネージ等、様々に搭載いただきました。しかし、認識精度やスピード向上などの様々なニーズが高まり、また、予想もしていなかったコロナ禍での100%マスク装着など、必然的にクリアしなければならない要素が増え続けてきました。最新バージョンは認証機能の付加や、顔が映っていないくても、人数カウントが行え、また、遠隔地からでも顔認識の稼働状況の死活管理を行えるシステムを標準機能にするなど、どんどん機能が「深く」なってきました。深い探求心で、今後も様々なニーズに対応するべく、もっともっと奥行きのある「深い」アプリケーションを提供していきたいいつも考えております。

オンライン社内イベント

記事: 取締役プロデューサー 西坂 義弘

まだまだ予断を許さない時節柄、オンラインイベントのご相談をよく頂きます。総会や表彰式のようなイベントは勿論、最近では面白くて楽しい、双方向での視聴者参加型のイベントのご相談も増えてきています。

▶ 1 オンラインビンゴゲーム



ビンゴゲーム自体は、リアルなイベントでももう馴染みですねd(´▽`)

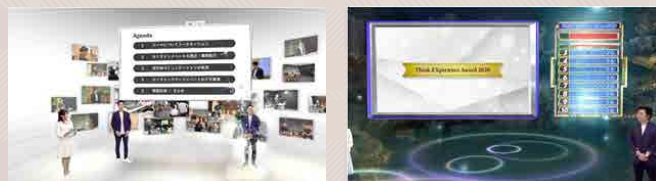
また、冒頭の、「OO式」のようなイベントでも、グリーンバック撮影で、いろいろなCG合成を試してみるのもオンラインコンテンツならではの、一興かと思えます。

ご興味を持たれましたら、まずはぜひ気軽に、ご相談等下さいませ。

▶ 2 ジェスチャーゲーム

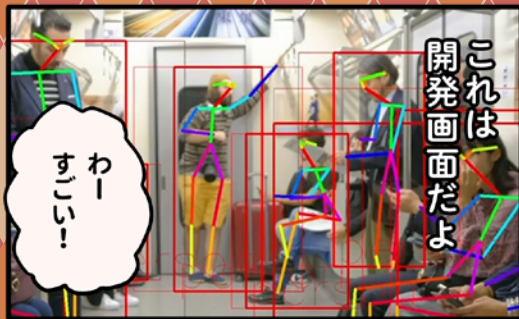


あまり大人数だと画面上小さくて見えにくそうなので(^_^)、チーム対決で、チャット機能を使って盛り上げる方が面白いかも、ですね。



1 ちよめのおさひ

#18 画像認識



漫画：WEB チーム 山室 亜耶

マスクが当たり前になって

記事：映像チーム 佐藤 豊

とんでもなく寒くなってますね。通勤電車も乗客がマスクを着けて窓が少し空いていること以外はほぼ戻ってきています。撮影時もスタッフがマスクを着けて密かどうかを少し気にしつつなことは普段どおりに撮影が進んでいます。最近気になってきたのは出演者のマスク問題。つけていれば顔がわからなくて声が少しこもる。マスクがなければそれでそれが不自然に感じてしまう。どっちをとっても難しい状況になっている気がします。気にしすぎて終わればいけれど視聴中にノイズになるのは確かです。ここはマスク無し、ここは複数人いるから有りなど自然に ON-OFF が出来るのが現在作っている映像としては正解だと思いますが、難しいですね。「外してください」と簡単に頼むのも気が引けてしまいます。



息子の画像認識アルゴリズム

当社の顔認識マーケティングシステム BeeSight ではこれまで複数の顔認識エンジンを扱ってきました。それぞれ基本的には深層学習（ディープラーニング）を基礎とした技術で構築された画像認識アルゴリズムを用いたものなのですが、もうすぐ 3 歳になる息子の画像認識能力をこれに当てはめると、人間ってすごいなあと、改めて思いました。

息子に搭載されている画像認識アルゴリズムは主に、ア○パ○マン認識と電車認識のアルゴリズムなのですが、特に優秀なのはア○パ○マン認識アルゴリズムと電車認識アルゴリズムを組み合わせた、ア○パ○マン電車認識アルゴリズムです。YouTube の電車動画を 42 型テレビで見ている 1cm ないくらいから「ア○パ○マン電車！」と叫びだします。別の電車も走ってくるのですが、そのときは反応せず、ご認識率は 10% 以下（体感）でかなりの精度を誇っています。



現在はマスクの着用で精度も上がりづらくなっていますが、BeeSight の顔認識も進化を続け認識精度を高めていかないといけないと思った今日この頃でございました。

記事：WEB チーム 鮎川 絢一

終わりの始まり

記事：顔認識チーム 佐藤 成

街には活気が戻りつつあり 1 つのブームがゆっくりとしほみ始めています。

それは、Vtuber ブーム。

千葉県の問題でも話題になり、すっかり世間に Vtuber が浸透しましたが、私個人が収集しているデータには明らかに人気の衰えが見えてきています。

某大手事務所ではザックリ平均して毎日 5~6 万人、多い時は 10 万を超える新規チャンネル登録者がいたのですが、緊急事態宣言解除後からは 3 万を切る日もちらほら。リアルタイムの視聴者、投げ銭と呼ばれるファンからの支援金額も桁が減りました。

そもそも Vtuber がここまで爆発的にブームになったのは、コロナよっての引きこもり需要の波に乗ったことは明白であり、当然、皆が外出するようになれば YouTube や SNS を開く機会はどんどん失われていくことは容易に想像が付きまします。

更には以前から人気のあったライバーが次々引退することで視聴そのものを辞める人、ファンの分散、Vtuber の乱立による少なくなった視聴者を奪い合う状態です。これだけで業界が終わりとは言えませんが、少なくともコロナ期間にデビューをした Vtuber にとってはこれからが本番。先輩が体験した華やかな時代は終わりを告げ、厳しい冬の時代がやって来そうです。

