

■ 会議参加報告

Journal of the Virtual Reality Society of Japan

■ UIST2004

宮奥健人

NTT サイバーソリューション研究所

2004年10月24日～27日、米国のSanta FeでUIST 2004 (17th Annual ACM Symposium on User Interface Software and Technology) が開催された。UISTは、その名の通りユーザインタフェースに関するソフトウェアと技術にフォーカスしたシンポジウムであり、ACMの中でも最大級の分科会であるSIGCHI(Special Interest Group on Computer-Human Interaction) とSIGGRAPH(Special

Interest Group on Computer Graphics) との協賛により開催されている。30件程度の口頭発表がシングルトラック形式で行われ、口頭発表の合間にDemoとPosterの発表が行われる。例年、興味深いアイデアが公表されるので、多くのHCI研究者が注目しているシンポジウムである。

本年は36件の口頭発表があった。Full Paperの採択率は20%(投稿数118件、採択数24件)、Tech Noteでは23%(投稿数52件、採択数12件)であった。投稿数は昨年比べて約1.5倍になっている。また、本年よりプロシーディングスがカラー印刷になっており、本会議がますます活性化していることが感じられる。企業関係者の参加が多いことも特徴である。本年も36件の口頭発表



会場となった Santa Fe のホテル周辺の様子



UIST2004 発表会場の様子

のうち 14 件が企業もしくは産学共同研究による成果であった。それゆえ、発表される技術には、すぐに製品へ適用できそうなレベルのものも多い。

本年は、2 件の口頭発表が Best Paper に選ばれた。1 件は、University of Maryland の Georg Apitz 氏らによる “CrossY: A Crossing-Based Drawing Application” であった。本発表は、GUI のエレメント上を交差する操作 “Crossing” に関するものである。描画アプリケーションを用いて、Crossing が、従来の Point-and-Click と同等の操作表現力を有するだけでなく、複数のコマンドを柔軟かつ流れるように連携させた操作を実現できることを示していた。

もう 1 件は、University of Toronto の Tovi Grossman 氏らによる “Multi-Finger Gestural Interaction with 3D Volumetric Displays” であった。本発表は、球体状の 3 次元立体ディスプレイ内のオブジェクトを両手で操作するインタラクション技法に関する。システム操作の見た目は、占い師が水晶玉を操っているような感じである。モーショントラッカーにより指先のマーカーの動きを検出し、ジェスチャーを認識する。複数のインタラクション技法を実装し、3 次元幾何モデルを構築するアプリケーションを実現していた。

UIST では、技術の提案、実装に関する発表が主となっている。これに対して、Microsoft Research の Mary Czerwinski 氏 (SIGCHI Executive Vice President) は、キーノート講演において、理論 (人間の行動、認知のモデル) の構築が HCI 分野の発展のために重要であることを訴えた。Czerwinski 氏は、UIST2005 の Conference Co-Chair でもある。

UIST2005 は、米国、Seattle にて開催される予定である。

した研究 (ウェアラブルアクティブカメラ・レーザを用いた遠隔作業支援に関するユーザスタディ) の追加実験をインタラクティブポスターでデモ発表し、この分野についての知見を得るため参加することとした。ISWC/ISMAR においてもデモを実施したため、計 3 箇所で専門の異なる多くの参加者と対話することができた。ISWC では、システム構成や、消費電力、インタフェースデザインについて、ISMAR では、慣性センサやカメラを用いたスタビライズ制御 (位置合わせ) についての質問が集中した。一方、CSCW では、デバイス自体に馴染みの薄い参加者が多い一方、その使い道について、前述の会議よりも想像力に富むコメントが多く得られ、非常に興味深かった。また、HMD を用いた遠隔作業支援のユーザスタディで著名な CMU の Kraut 氏、Fussell 氏のグループから、実験設定やデータ解析についての質問を受けると共に、彼らの関連研究の現状について聞くことができた。

インテルリサーチの McCarthy 氏らは口頭発表において、名札に組み込まれた RFID タグを用いた AutoSpeakerID (質問者がマイクの前に立つと自動的に会議場のスクリーンに名前や所属などが表示される) や Ticket2Talk (コーヒープレイクなどでディスプレイの傍に集まった参加者の関心のあるトピックなどをそのディスプレイに表示し、対話のきっかけを作る) といった社会空間を拡張するアプリの Ubicomp2003 における評価実験について報告した。WiFi の普及に伴い会期中も PC と向き合うなど、テクノロジーが参加者同士の対話を阻害することもあるが、逆にアイスブレイカー的な役割を果たす可能性もあり、このような研究は今後さらに重要になってくると思われる。

20 周年を迎える次回は 2006 年 11 月にカナダ・バン

CSCW2004

蔵田武志

産業技術総合研究所

CSCW2004 (ACM 2004 Conference on Computer Supported Cooperative Work) が、昨年 11 月 6 日からの 5 日間、シカゴで開催された。本会議は CSCW に関する会議としては最大規模のものであり、今回、論文の採択率は約 30% (53/176)、参加者は 500 名程度であった。

CSCW は筆者にとってあまり馴染みのない分野であったが、その前週に開催された ISWC2004 にて口頭発表



CSCW2004 デモ・インタラクティブポスターセッションの様子