

## ACE 2005

### 清水紀芳

電気通信大学

本年度、ACM SIGCHI 主催の ACE2005 は、2005 年 6 月 15 日から 17 日の三日間、スペインのバレンシア工科大学にて開催された。世界各国から 100 数十名程度の参加者（内、ヨーロッパ 5 割、アメリカ 2 割弱、日本からは 2 割強）が集まりエンタテインメントに関して、インタフェースやゲーム制作、コンテンツといった側面等から様々な発表を行った。発表件数としてはオーラルセッションが 80 件、デモセッションが 8 件、ポスターセッションが 16 件であった。また初日と二日目夜には懇親会が行われ、参加者同士が食事を取りながら交流を深めることのできる良い場が提供されていたと思われる。

会議は初日午前に行われた MIT メディアラボの石井裕氏による keynote Speech で始まった。ここでは石井氏の Tangible Bits に代表される研究の紹介とその苦労といった貴重な話を聞くことが出来た。二日目の午前にはデモとポスターセッションのコアタイムが 4 時間用意されており、各参加者は各々自由にデモを体験し、活発に発表者との議論を行っていた。この間、地元の新聞や TV などの取材もあり、本会議の注目度の高さがうかがい知れた。三日目の keynote Speech は、Newton Lee 氏が事情により不在であったため、香港理工大の Gino Yu 氏による講演が行われた。この講演は Gino 氏が所属する香港理工大の MIC 研究所を、ビデオ映像に加えて Gino 氏本人がラップによって紹介する場面などを含んだとて

もユニークな講演で会場は大いに盛り上がりを見せた。

本会議ではオーラルセッションとデモセッション、それぞれから 4 件が Excellent Paper/Demo として、さらにその内の各 1 件が Best Paper/Demo として選ばれた。Excellent Paper には東工大の長谷川氏、ミュンスター大の Muller 氏、東大の蓑毛氏が選出され、加えて幸運にも私自身もこの榮譽に与る事ができた。このうち長谷川氏が Best Paper を受賞した。長谷川氏の研究は、人間大のハプティックインタフェースで VR 空間内のアバタの操作を行い、操作者の動きに反応するバーチャルヒューマンに対してのインタラクションを可能としたものであった。Demo は東大の寛氏、筑波技術短期大の生田目氏、Paper に続き長谷川氏と私が選ばれ、寛氏に Best Demo が贈られた。寛氏の作品は、鏡の中に投影された自分とエアホッケーを行う作品である。既に日本国内でも多く取り上げられて高く評価されているため、知っている方も多いと思われる。このように本会議では日本の研究者が高く評価される結果となった。なお、Excellent Paper 4 件は ACM Computers in Entertainment への掲載が決定している。

また、開催地がスペインということで、このスペインの風習としてシエスタがあり、昼食の時間は午後 2 時から、懇親会も午後 9 時から 12 時と日本とはかけ離れたスケジュールであった。懇親会の本場のフラメンコも見られ、またチェアの方々がスペインのバンドの曲に合わせて踊るといった場面もあり、大変楽しいものであった。

来年度の ACE はハリウッドで行われる予定である。そしてチェアは先述の Gino Yu 氏であり、今回以上の盛り上がりとなるのではないかとと思われる。

本会議の詳細については以下の URL を参照されたい。  
<http://www.ace2005.org/>



ACE 2005  
デモ・ポスターセッション会場の様子

## Wired NextFest 2005

### 登坂博和

神奈川工科大学

NextFest 2005 は Wired Magazine 主催の 2 度目の次世代・革新技術展示会で、昨年のサンフランシスコに続き、今年は 6 月 24 ~ 26 日にシカゴ Navy Peer で行われた。シカゴは高層建築が立ち並ぶ都市で、アメリカのほぼ中央に位置するため多くの催しが行われる。昨年に比べ会場規模および各展示スペースは拡大され、Exhibitor

Service の設置や Wi-Fi 環境の整備など、展示やデモンストレーションに申し分のない環境であった。

展示初日はレセプション、二日目はプレスと学生向けの展示、続いて土・日に一般公開が行われた。このような展示会で学生や子供のために日程を組む姿勢など学ぶべき点が多い。次世代を担う人々の見聞を広め、夢を育む手助けをすることは私たちの責任でもあると再認識した。会場が遊園地内のホールだったので、遊びがてらという人も大勢いると予想していたが、一般公開日には訪れた来場者の多くは NextFest を目的に来ているようで、熱心な質問や意見の対応に連日大忙しであった。

会場は、探査・移動・安全・健康・娯楽・デザイン・情報伝達といった七つのテーマに分かれており、私たちは“THE FUTURE OF HEALTH”と題した健康・医療・介護に関する革新技術の展示スペースで、新しい介護の形としてパワーアシストスーツの展示・デモンストレーションを行った。他には遠隔授業参加ロボット、電子義足、クローン猫などいずれも興味深い分野での最先端の技術が展示されていた。パワーアシストスーツは主に病院で患者を運ぶ作業をサポートすることを目的としたもので、現在製品化に向けた技術の構築段階にある。製品化には研究室では把握しきれない問題も予想されるため、このようなイベントへの出展は一般の人からの意見を伺う滅多にない機会でもある。

さて質問内容とえば、子供からは主に車を持ち上げられるの？空を飛べるの？と尋ねられた。私の方が重いものを持てると、力自慢をする人も多かったが、繰り返し作業の難しさを説明し私たちのコンセプトを理解していただけた。さらに元看護婦や医療関係者の方からのパッケージングに関する意見や、障害を持つ方からの



デモンストレーションと会場の様子（右端にスーツと操縦者）

スーツの応用についてなど多数の意見をいただき、大変参考になり、有意義な展示であった。また一般の方々が多数来場し、フェスティバルは大盛況であった。その来場者に我々のコンセプトを大いに賛同していただいたことは新たな励みとなった。

最後に私たちの展示が概ね好評であったことは Wired スタッフと当研究室学生たちのおかげであったことを申し添えます。

## ■ HCI International 2005

### 西村邦裕

東京大学

ラスベガスにて開催された会議 HCI International 2005 に参加したので報告する。この会議は2年に1回開催され、HCI(Human Computer Interaction)に関する内容を中心に、非常に多くの参加者が参加している学会である。今年は、人工都市の代表とも言えるラスベガスでの開催となった。学会自体は、22セッション同時並行で行われ、1,672もの発表が行われた。そのため、全部を聞くことはできないものの、個人的にはユーザインタフェースや、他の分野(教育・医学など)への応用研究のトレンドを知る良い機会となった。

本学会で注目されていた分野が Augmented Cognition である。オープニングセッションが、Keynote Address としてノーベル生理学・医学賞受賞者である Dr.Gerald M. Edelman 氏による脳科学の話に始まった。その後、ビデオによる The Future of Augmented Cognition と題した Augmented Cognition の未来像が示された。Augmented Cognition のセッションも数多くあり、ホットな話題となっていた。人間の認知能力、そしてその処理をいかに早くさせるか、という今後が期待される分野である。

VRに関するセッションも、シミュレーションやモデリング、教育システム、訓練、Emotional Content, Benefits, メンタルヘルス, Sickness-Free, Real World VR, アウェアネスなど多岐にわたり、実際の応用や評価を中心とした発表が数多く行われていた。また、知覚や認知に関係した VR の発表も数多く見られた。VR に関係する様々な発表を聞くことで、刺激を受けることができた。

ラスベガスには、派手な広告や演出が数多くあり、