

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。昨年比で会場規模および各展示スペースは拡大され、Exhibitor