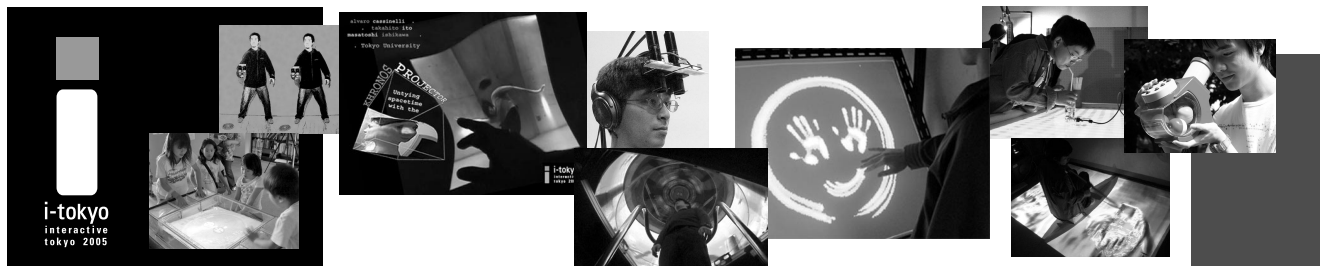


小特集 1 ■インタラクティブ東京 2005



■総括（趣旨・経緯）

岩田洋夫

（筑波大学）

筆者は 1980 年代より触覚情報の呈示装置を中心に身体的インタラクション技術に関する研究を続けてきた。その過程で強く感じた問題意識は、インタラクティブ技術の本質は、従来の論文という形態では十分に伝達できないことであった。すなわち、体験者自身の経験がなければ、その真価を理解することが極めて困難であるということである。この問題に対する一つの回答として、実演という発表形態を筆者は重視してきた。

ここで問題になるのが、実演という形態の発表を行う学術的な場は存在しなかったことである。そこで、筆者は 1990 年のヒューマンインタフェースシンポジウムの実行委員会で、「対話発表」という実演付きのポスターセッションを提案した。果たしてこの企画は大成功を納め、近年ではこの形式のシンポジウム等が活況を呈するようになった。一方海外では、1994 年の SIGGRAPH で、「The Edge」と名づけられたハンズオンデモのセッションが公募形式で開催された。これが現在に至る Emerging Technologies の出発点になっている。今日では、これがインタラクティブ技術のメジャーな世界大会となっている。

研究成果の発表形態を改めて鑑みると、近代科学における知の流通形態は「ピア」と呼ばれる専門家集団が論文の形で採択し出版するというのが典型であった。この方式によって飛躍的に効率が上がる反面、ピア自体が人間社会から隔絶するという弊害を生んだ。この問題に対処することは 21 世紀の科学技術が取り組むべき重要な課題である。芸術作品は専門家によって選別されるが、世の中のだれもが接するものであるため、人間社会との重要な接点を得ることができる。したがって、インタラクティブ技術のポテンシャルを試す場としては、芸

術作品という発表形態には大きな意義がある。

そこでやはり問題になるのが、インタラクティブ技術を芸術作品として発表する場である。幸い、オーストリアで毎年開催される Ars Electronica ではインタラクティブアート部門があるので、筆者はそこで活動してきた。一方前述の Emerging Technologies では、最近技術デモとアート作品を区別しないようになってきており、インタラクティブ作品における技術と芸術の境界は、急速に融合している。

筆者がこのような発表活動をしている間に、我が国のインタラクティブ作品は世界を席巻するまでに成長した。今年の Emerging Technologies ではついに日本からのものが過半数を占めるようになり、また、Ars Electronica のインタラクティブアート部門では、日本人の入賞者が目立つ。この現象は海外では注目されつつあるが、残念なことに国内では十分に知られているとは言いがたい。これがインタラクティブ東京を企画した主たる動機である。インタラクティブ技術を万人に体験させることによって、これを世の中に定着させるのが、この行事のねらいである。

当日はあいにく台風の直撃を受けたが、それにもかかわらず 1300 人ももの来場者を得て、テレビ、雑誌などのマスメディアにも紹介され、十分な成果があったと思う。この分野は若手研究者によって支えられているが、運営に参加した諸君に、この場を借りて感謝の意を表したいと思う。

■出展者の声

岩井大輔

（大阪大学）

我々は、熱画像とプロジェクタを用いた二つのシステム、ThermoPainter、ThermoReality を出展した。

ThermoPainter では、キャンバスの温度分布の変化を熱画像より検出し、そこへプロジェクタから光を投影する