

きがけ)。人の前庭感覚の電気刺激を用いた新規感覚提示インタフェース「Shaking The World」(NTT/電通大)。予め撮影した身近な映像を集めて万華鏡のように展示するインタフェース「moo-pong」(慶應大)。様々な食べ物をストローで吸ったかのような感覚を提示可能な「Straw-like User Interface」(電通大)。全方向カメラを用い、複数の物体を同時に追従撮影したり振動、回転するカメラから安定した映像を取り出すことを可能とする「MotionSPHERE」(ビュープラス/電通大)の紹介が行われた。人の感覚を拡張するハイテクなガジェットとしてのインタラクティブ技術を再確認することができ、技術面的にもエンタテインメントとしても大変興味深いパネルとなった。

パネル4 表現 (Representation)

座長:津村 徳道 (千葉大学)

パネル4 表現 (Representation) では、温度を介した入力により筆などの実世界の道具を直接利用することを可能にした ThermoPainter (大阪大学)、日本古来の浮き玉のデジタル拡張によりヒーリング効果を高めた水鈴(慶応義塾大学)、時空間画像に対して直接手を用いてインタラクションすることにより既存の時空間情報提示構造の枠を破ることを実現した Khronos Projector (東京大学)、ハプティック情報を与える多数のバルーンを組み合わせ、体積型力覚提示を実現した Volflex (筑波大学) の紹介が行われた。

4作品とも、これまでの表現方法技術の延長線上にはない表現方法を実現している。これらは、既存手法の本質を見つめ、かつそこからの脱皮を模索する毎日から起るヒラメキの成せる技であろう。さらに、そのヒラメキを意地でも育てた成果であるということは、著者らのパネルでのコメントの通りであろう。

■特別パネル報告

武田博直

(セガ)

一連のパネルの締めくくり、『うけるインタラクティブ作品の作り方』と題された特別パネルには、当日の申込みも多く、満員の会場で熱気溢れるイベントの白眉となった。最初に、司会も兼ねた岩田洋夫筑波大学教授から、アルス展などでの豊富な入賞経験をふまえて、「こんな手があったかという意外性。ひねりで審査員の笑いをとる。ただし確かな技術と深遠なフィロソフィーが背後に必要」という要約が出された。続いて塚本昌彦神戸

大学教授が「それはちがう」と待ったを出されたのだが、ツッコミは実は関西の隣人愛の表現。岩田法を「表現」「コンセプト」「技術」のそれぞれに「新規性」を組み合わせたものと改めて整理した上で、意外性、ひねりも下手にやると反感を買う。新規な技術素材を便利や安心などの有効性を目標にナンセンスにまとめ、凝った見た目やBGMを付加するのが良い、とする応用例を展開された。塚本先生が、プレゼンのためのケーブルをウェアラブルの腰の辺に挿したあたりから会場には笑いが絶えなかったが、NTTドコモマルチメディア研究所福本雅朗氏が指パッチンインタフェースの腕時計型携帯電話を「プレゼンは笑って貰ってナンボ」と言いながら実演したところには、会場は興奮。更に福本氏は、来場客は展示会場で思いもよらない使い方をするから、こわれないものを作る。一度全部ばらして再度組み立てると、工夫の余地に気付いて海外でも困らない。プレゼンの際のギャグは、ベタで分かりやすいものにするといった具体的な指摘をされた。最後に発言した土佐信道明和電機代表取締役社長は、「うけなきゃ(自分の)食い扶持がなくなる」と、「魚(NA)コード」や「パチモク」、「ビットマン」、ダイヤルで操作する「ジホッチ」などの作品を「生き様」として紹介され、会場を爆笑で包んだ。パネラーの4名は、全員がIVRCの審査員で、土佐社長は「ガムテープ禁止!」という名言で学生達に重要な示唆を与えたことがある。

会場には、坂根巖夫IAMAS名誉学長もおられ、アーティストによるインタラクティブな作品と理工系の専門家によるインタラクティブな作品とのあいだの微妙な違いについて、つきつめて考える必要があることを指摘された。アーティストの八谷和彦氏は、「ガンダムのフラナガン機関のテストを受ける」趣向の観客参加型作品のビデオを例に演出の重要性を指摘。ソニーCSLの暦本純一氏は、すごくて(でも欲しくないという物もあるが)欲しくなる物が持続性のある「うけ」だと語った。とにかく、面白かった。なお、これら一連のパネルのビデオ記録は、ネット上で有料販売される計画があるという。



特別パネルの様子