

IPT 研究者は独自のミドルウェアを構築する傾向にあるが、商用ミドルウェアを扱う企業と同じ場で議論することは、双方にとって非常に有意義であると感じられた。

次回の IPT2006 はアメリカに戻る予定であり(会議終了時点で詳細は未定)、また EGVE はポルトガルにて開催される予定である。両者の共同開催は非常に興味深いことから、今後も定期的に共同開催されることが期待される。

関連サイト：<http://www.vrmedialab.dk/pr/ipt2005/>

■ ISWC 2005

山添大丈

ATR

The ninth International Symposium on Wearable Computers (ISWC2005) に参加したので、会議の様子について報告する。ISWC は IEEE 主催のウェアラブルコンピュータに関する国際会議であり、今年は 10 月 18 日から 21 日まで大阪産業創造館で開催された。

今年は 125 件の投稿があり、16 件が Full paper, 12 件が Short paper, 17 件が Poster として採択された。発表はオーラルセッションとデモ・ポスターセッションの二つからなっており、オーラルセッションでは、“HCI Output”, “Hardware”, “Context”, “Clothing & Textile”, “Augmented Reality”, “Recording Experiences”, “Gesture”, “HCI Input” の 9 セッションで 28 件の発表があった。

デモ・ポスターセッションではポスター展示に加えて、15 件のデモ展示があり、日本開催ということもあってか日本からのデモ展示・発表が目立ったように感じた。

基調講演としては、筑波大の山海嘉之先生により、“The Leading Edge of Future Technology “Cybernetics”: Project HAL - toward Robot Suits and Cyber Suits?” としてロボットスーツ HAL についての講演があった。

招待講演では、海外からの参加者に対して、日本にお



ISWC2005 会場の様子

ける携帯電話サービスについて紹介するというところで、KDDI の Matsunaga Akira 氏により “Overview of “Keitai” (Mobile phone) Services in Japan” と題した講演があった。

また、20 日にはウェアラブル機器を用いたファッションショーも開催され、多くの人が集まっていた。最終日にはそれぞれが製作したウェアラブル装置などを紹介する “Gadget show” が行われ、会議終了後には、日本橋「でんでんタウン」への “Gadget tour” も行われ、これらのイベントはウェアラブルの会議ならではの感じられた。

会議の最後には、Best Paper Award が発表され、“Fine-Grained Activity Recognition by Aggregating Abstract Object Usage” を発表した Donald Patterson らが受賞した。

次回 2006 年はスイス、モントルーで開催される。

私は参加できなかったが、18 日には並催のワークショップやチュートリアルも開催されていた。プログラムの詳細や会議の様子などについては、会議のウェブサイト www.iswc.net まで。

■ UIST2005

蔵田武志

産業技術総合研究所

UIST (the 18th Annual ACM Symposium on User Interface Software and Technology, 2005 年 10 月 23-26 日、開催地：シアトル) は、ユーザインタフェースに関する会議の中では発表レベル及び知名度の最も高い会議の一つである。私にとっては初の UIST 参加であったが、発表内容は、GUI や Web インタフェースなど従来からある WIMP 的なものから、音声、VR や AR・MR、ウェアラブルやユビキタス、タンジブルといった分野まで多岐に渡っており、非常に勉強になった。特に Projection のセッション(チェアの方が “Fun with Projectors” というようなセッション名に変更していた)は、モバイルプロジェクタが実用化されつつあることもあり、興味深かった。

今回の参加者数は 270 名を超え、UIST 史上もっとも多くの参加者を集めたようである。これには、開催地がシアトルであったため、マイクロソフトやインテルリサーチ、アドビ、グーグルなどといった IT 関連の大企業やそれらと結びつきの強いワシントン大などが近いという理由もあると思われるが、大型ディスプレイやプロジェクタなどの出力デバイス、小型センサやモバイルカメラ、RFID タグ・リーダなどのセンサ・入力デバイスに代表されるインタフェース技術の進歩、さらにはウェブやケータイ文化の浸透など様々な要因により、ユーザインタフェースに対する期待や注目がこれまで以上に高