

【会議参加報告】



会議参加報告

◆ HCI International 2001

木島竜吾

岐阜大学

2001年8月5日-10日、アメリカのニューオーリンズで行われた国際会議 HCI International 2001 (Symposium on Human Interface (Japan) 2001, 4th International Conference on Engineering Psychology and Cognitive Ergonomics, 1st International Conference on Universal Access in Human-Computer Interaction) に参加した。HCI は、Human Computer Interaction、つまり人間と計算機の関わり方に関する国際会議であり、今回で9回目である。上に示したように、今回はいくつかの会議とのジョイントカンファレンスとなっている。開催地となったニューオーリンズは、アメリカ東南部の町であり、フレンチクォーターやジャズが有名である。

会議は、チュートリアルと、14もの平行テクニカルセッション、ポスターセッションおよび展示からなり、その範囲も、E-business, Web Design, Usability testing and evaluation, Collaboration, Cognitive work design, Guidelines and standards, Cross-cultural user interfaces, Speech recognition, E-learning, Virtual reality, Unified user interfaces, Multimedia, Design of mobile, web-based products, Design for special populations と、非常に幅広い。ポスター展示も日替わりで、160件程が行われていた。会場はフェアモントホテルの3フロアを占有した大規模なものであったが、部屋の大きさが15人から200人以上とまちまちであり、必ずしも観客動員を反映しきれない部分もみられた。

筆者は、そのなかでも2日間のテクニカルセッション、

ポスターセッション、展示に参加したに過ぎないため、その全貌を述べることはできないが、いくつかのセッションについて報告したい。

Wearable Computing のセッションでは、ジョージア工科大のグループが連続した発表を行った。特に、画像的体験の分節化や、いかに自然な人間の計算機に対するサポートを得るかといった話は興味深く印象に残った。

Speech&Voice Interface 関連のセッションにも、興味深い発表がみられた。たとえば、産総研の後藤らの発表は、言い淀みを利用した語の補完に関するものであり、PDA や携帯電話に取り入れられつつある補完という方法を音声認識に適用したようなものである。

なお、本会議に関する情報は

<http://hcii2001.engr.wisc.edu/>

で、また次回ギリシャで行われる HCI2003 に関しては

<http://hcii2003.ics.forth.gr/>

で情報を得ることができる。

◆ Ars Electronica 2001

畠中実

NTT インターコミュニケーション・センター

Ars Electronica 2001 今年のテーマは「TAKE-OVER」。副題には「明日の芸術を行なうのは誰か」と謳われているが、何らかの未来へのヴィジョンを打ち出す先鋭的なものというよりは、むしろここ数年のテクノロジー・アートの傾向から「明日の芸術」を先導するアーティストたちを網羅したものという印象を受けた。これまで「INFO WAR」「LIFE SCIENCE」「NEXT SEX」と比較

的ショッキングかつ扇動的なテーマが設定されてきたこともあって、テーマから近年にあった何か強烈なインパクトを感じ取ることは難しかった。これを21世紀の第一回を飾るフェスティバルにふさわしいと言えるかどうかというのは意見の分かれるところではあるが、「明日の芸術」とあるようにテクノロジー・アート、メディア・アートといった一ジャンルとしての限定された分野を超えて、広く一般的な「アート」を指向するものとしてとらえるべきであろう。例えば、今回インタラクティブ・アート部門でゴールデン・ニカを受賞したカールステン・ニコライは同時期に開催されていたヴェネチア・ビエンナーレ（国際美術展）の出品作家としても選出されていた。

そのニコライとマルコ・ペリハンとの共同制作による「polar」は、作品空間内の情報を収集するためのインターフェイスを持ち、空間の情報（音、温度、重力など）を一定時間収集し、その収集された情報データが分析され、それに対応して照明と音響、そして空間そのものが変化していくのを体験するもの（紙幅の関係上少々説明不足だが）。所謂メディア・アート作品においてはある種の仮想空間を創出し、そこで行なわれるインタラクションから観客がなにかを体験することが作品の重要な要素になっている。藤幡正樹による「Field-Work」では作家が実際にある土地を歩いたその主観視線の映像による記録が、同時にGPSによってトレースされたその実際の地理的な座標とリンクされている。映像は立体映像で、観客は専用眼鏡を着用して、この仮想空間で作家が行なったと同様のフィールド・ワークを体験することができる。これらの作品に特徴的な、作品ひいてはある仮想空間への没入のために用意された世界の構築は重要であるように思える。今回のEVLによるCAVEのプレゼンテーションが少し物足りないものに思えたとすれば、それはそうした世界の希薄さに由来するものではなかっただろうか。

◆アルスエレクトロニカ 2001 とベネチアビエンナーレ

岩田洋夫

筑波大学

アルスエレクトロニカについては、本学会誌でも毎年紹介されるようになったので、改めて一から説明する必要はなくなったが、一言で言えばメディアアート全般に関する

国際的な芸術祭である。アルスエレクトロニカが本学会と関連が深いのは、Prix Ars Electronica というコンペティションにインタラクティブアートに特化した部門を有するからである。メディアアートの芸術祭という映像作品にWeb作品等がおまけで付いた程度のもが多い中で、アルスエレクトロニカは世界中からトップレベルのインスタレーションが数多く出品される点が特筆に値する。筆者は96年以来の2度目の入賞となり、オーストリアのリンツまで出向いて展示を行った。今回の作品は「Floating Eye」という、着用型の球面没入ディスプレイに、飛行船に付けた全方位カメラヘッドからの映像を映すものである。自分の目が体から分離される体験によって、自分の再発見をしようというのがねらいである。

今年のPrix Ars Electronicaにはインタラクティブアート部門だけで290点の応募があり、その中で入賞したのは14点だけであるから、大変な競争である。これらの入賞作品のうち日本人によるものが3つあり、その内の2つが本学会会員の手によるものであることは大いに誇りにしたいと思う。入賞作品はO.K Centrumという現代美術館で行われるCyberarts2001という展覧会に招待される。これはアルスエレクトロニカ・フェスティバルよりも長い2週間にわたって開催されるため、美術館のスタッフにオペレーションと撤収をまかせられるような準備が必要であった。

アルスエレクトロニカ・フェスティバルの企画展示は、ドナウ川の側に建つアルスエレクトロニカ・センターを主会場として行われた。その中で最大規模だったのは、MITの石井裕氏によるタンジブル・ビットである。その内容については日本でもよく知られているので内容は省略するが、着目すべきはそれを1年間の長期展示にしたことである。高度なインタラクティブ作品を長期にわたって公開するのは容易なことではない。筆者も一昨年ANOMAROCARISの長期展示をするために大変な苦勞をしたが、今回もアルスエレクトロニカ・センターに行くたびに、陣頭指揮をする石井氏に会った。

これらの2つの会場の他にもリンツ市のあちこちで展示やイベントが盛りだくさんに行われたが、筆者が特に印象的だったのはDialtones: A Telesymphonyという、ブルックナーハウスの大ホールを用いて行われた携帯電話の着信音だけによる音楽会である。これは200人の携帯電話にそれぞれ所定の着信音をダウンロードしておき、各電話をプログラムされた時間に鳴らすことによって、全体として電子音楽になるように仕組まれたものである。本来携