

土佐・中津両氏の作品もコンピュータと芸術あるいはエンターテインメントの世界を「インタラクティブ性」という先端テクノロジーで結んでいる。そのインタラクティブ性がその両氏の創造コンセプトであり、そこから新しい世界を拓こうとしている。感情と思考、電気信号と心の動きなど、相反する分野を軽々と統合し、新しく楽しい世界を創造している。いわば人間の奥底に潜む哲学的な内容を、TVゲームに近い簡単なマシンインタラクティブ性で、世界言語化し、万人のものとしているように思えた。

学際が問われて久しいが、未だ分野毎の研究から抜け出せない学者や機関も多い。ロレアル賞は、そういう意味ではこの「と=&」を最初から意識してきたかのようだ。世の中の動きより一歩先んじていたとも言える。世界的に活躍されている受賞2チームが、どちらもこれからの課題として「日本」や「日本の伝統文化」に興味を示しておられることにも共感を覚えた。科学が最先端で伝統芸術が古典などという“既成概念”は、どんどん崩れていっていいものだと思う。むしろ、その「と=&」の結ぶ両側についての探求が、「と=&」そのもの研究によってより盛んになり、融合し、統合し、昇華しながら新しい世界を拓いていくのだと思う。温故知新のように「と=&」の両側を高めるには、文化と文明の力を相反するものとして見ないで、2つを結ぶ「と=&」そのものの可能性を探ることが、これからの創造と教育につながる重要なキーワードだと感じた。



禪のインタフェースを使ったZENeticコンピュータを披露する土佐尚子氏

◆インタラクシオン 2003 ～人と人, 人と道具, 人と情報の 「ふれあい」～ 矢谷浩司

東京大学

東京の学術総合センター・一橋記念講堂において、インタラクシオン 2003 が2月27日、28日の2日間に渡っ

て開催された。昨年参加者が300名を超えた本会議であったが、本年は400名を超える参加申し込みがあり、デモ発表が80件を超えるほどの非常に大きな会議となった。

招待講演は、英国 Reading 大の Kevin Warwick 教授の、"I, Cyborg: A Bi-Directional Interface Between the Human Nervous System and the Internet" と題された、Cybernetics に関する講演だった。彼自身 RFID タグを自分の左腕に埋め込み、センサーと神経とをつなぐという実験を行っており、サイボーグ手術後は、左手の動きによってロボットの義手を自分の手と同じように動かしたり、車椅子の運転を行う等、様々な実験を行っておられた。非常に好奇心旺盛、かつ積極的な研究者であることを思わせる講演であった。

論文発表においては、ベストペーパー賞として科学技術振興事業団さきがけ研究 21 / 産業技術総合研究所の後藤真孝氏による「SmartMusicKIOSK: サビ出し機能付き音楽試聴機」が選ばれた。本論文では、サビは楽曲中で最も多く繰り返されることに着目し、CDの音楽から曲の構造を解析し、その解析結果に従ってサビ部分を抽出することができるシステムが提案された。CD 販売店での試聴コーナーなどにおいて、早送りをしてサビを抜き出して視聴し、購買の判断をするという試聴者の行動を見て、このようなシステムの必要性を感じたそうだ。その他、コンテンツ要約、情報視覚化、Web、モバイル、コミュニケーション、アウェアネスに関する論文が計17件発表された。

また、デモ発表においては、大阪大学の北村喜文助教授による複数人で同時に立体映像を観察しながら、共同作業を可能とする卓上型システム Illusion Hole 等が発表されていた。この Illusion Hole 他、力覚によるフィードバックを提供できる Tangible User Interface を実現した Proactive Desk 等、計4件の発表がベストインタラクティブ賞に選ばれた。また、技術的に興味深いものばかりでなく、メディアアートの要素を持ち、見ていて非常に興味をひきつけられるようなデモ発表も幾つかあった。

本会議では、様々なジャンルの発表が行われているばかりでなく、後藤氏のシステムを始め、実用化がすぐに可能と思われるようなシステムの発表が多数行われており、非常に刺激的な会議であった。

インタラクシオン 2003 の様子に関しては、ZDNet 等においても多くの記事が掲載されている。インタラクシオン 2003 のホームページよりリンクを辿ることができるので、ぜひご覧いただきたい。

関連サイト

<http://hands.ei.tuat.ac.jp/Interaction2003/>