

## ◆日本心理学会 第67回大会シンポジウム 「テクノロジーと心」参加報告

茅原拓朗

東京大学

2003年9月14日に、東京大学本郷キャンパスを会場とした日本心理学会第67回大会における企画として、「テクノロジーと心」と題されたシンポジウムが開催された。本年は日本における最初の心理学研究室が東京大学に設置されて100年を迎えるということで力が入った企画が多数催されたが、本シンポジウムも大会長である佐藤隆夫氏(東京大学人文社会系)とVR学会長である原島博氏(東京大学情報学環)によって企画され、また、これと連動して東京大学VRラボの一般公開も催されるなど(参加研究室:インテリジェントモデリングラボラトリー、館・川上研、原島・苗村研、廣瀬・広田研(50音順))も開催されるなど、日本心理学会・日本VR学会のジョイントシンポジウムとも言えるものとなった。

会場となった本郷キャンパス法文2号館一番大教室には、日本心理学会大会内のシンポジウムということでクローズドの企画であったにもかかわらず80名を超える参加があった。10時から12時まで2時間の開催時間の間に5人の講演者がトークを行い、最後に会場全体で討論を行う形で進められた。

最初に、企画者でもある原島博氏よりシンポジウムの基調となる講演があり、よりよいテクノロジーを目指す上で人間の心を考えることが不可欠であること、その上で、テクノロジーはこれまで基本的に不足や欠如など人間社会のネガティブな側面を補うために存在してきたが、今後はよりポジティブな側面に貢献して行かなくてはならないということが述べられた。次に、廣瀬通孝氏(東京大学先端科学技術研究センター)より、テクノロジストの立場から講演があった。この講演では、宇宙開発という大規模技術から始まったVRが、現在いかに人々を楽しませているに至っているかが国立博物館の大マヤ展におけるVRシアターなど具体例を交えて述べられた。3番目に、メディアアーティストである岩井俊雄氏(東京大学先端科学技術研究センター)より、目には見えない光の時間パターンを「聴き取る」作品(『サウンドレンズ』)や、視聴者の映像をリアルタイムに変換し

視聴者自身にフィードバックする作品などが紹介された。最後に、視覚障害と聴覚障害をもつ福島智氏より、知覚障害者が最も苦しむのがコミュニケーションの断絶であり、メディアテクノロジーがこの苦しみを取り除いてきたこと、そして障害者の立場からVRに求めるのは楽しみや喜びなどまさにポジティブなものへの貢献なのだということが述べられた。その後、講演者全員が登壇し、佐藤隆夫氏の司会によりフロアからの質問・コメントも交えて議論が行われた。

このように、単なる現状報告にとどまらない野心的なシンポジウムとなり、報告者個人としても大いに刺激を受けた。ネガティブな側面に光が当たりがちなのは心理学とて同様のことなのであり(もちろんそれは必要なことではあるのだが)、今後も技術と手を携えて解明しなければならない心理学の問題をまた新たに見いだした思いがした。最後に、聴衆に対する情報保障として会場に手話通訳が待機していたこと、視聴覚に障害を持つ福島氏に対する情報保障手法である指点字通訳が大変感動的であったことも添えておく(写真でもその様子がわかる)。



全体での討論の様子

## ◆ INTERACT 2003 参加報告

桑原教彰

ATR

INTERACT2003は、9月1日から9月5日まで、スイスのチューリッヒにある、チューリッヒ工科大学のHönggerbergキャンパス(以下ETH)を会場として開催された。

本カンファレンスの採択状況は、フルペーパー241件に対して採録が82件(採択率34%)、ショートペーパー125件



ETH キャンパス

に対して採録が 64 件 (採択率 51%), 他, ポスター, チュートリアル諸々であった。筆者はショートペーパーのカテゴリで採択されたことに伴って参加した。

まず 9 月 2 日のチュートリアル, Usability Design: Integrating User Centered System Design in the Software Development Process. を聴講した。システム開発において如何にエンドユーザを積極的に参画させるか, エンドユーザの意見を各開発フェーズにフィードバックさせるかということで, ユーザビリティデザイナーという役割が重要であることを強調していた。従来の開発手法であるユースケースアプローチなどを引き合いに, それらの欠点とその欠如にあるという話である。ただ, 筆者の個人的感想ではあるが, 引き合いに出されたユースケースアプローチに関しては, プレゼンターはシナリオ記述の側面に囚われ過ぎの印象を受けた。当該アプローチにおいても, ユーザインタフェースを定義してそれに沿ってシナリオを決めていく訳であり, そこにユーザセンタ的な考えを取り入れることは可能はずで, それを二元論的にユーザセンタかユースケースかという議論には違和感を覚えた。また具体的な方法論という意味で判りにくく, ユーザセンタをサポートした開発ツールの具体的なイメージが見えてこない。多分に開発における精神論, あるいは心構えのように聞えたのが残念と言える。筆者の参加したチュートリアルは車座形式で, 講師が随時, 問題提起をしてそれについて各参加者が議論していく方法で面白かったが, 私の英語力不足で上記の思いを伝えることが出来なかったのも残念であった。

9 月 3 日以降, カンファレンスの冒頭は毎日, キーノートスピーカの講演が行われた。キーノートスピーカは, 9 月 3 日は German Research Center for Artificial Intelligence の Director, Wolfgang Wahlsteris 教授, 9 月 4 日はロジテック社のチェアを勤められている Daniel Borel 博士, 9 月 5

日は MIT のメディアラボの Alex Pentland 教授。Wolfgang Wahlsteris 教授からは, ドイツでの次世代携帯のアプリへの取り組みとして, ユビキタス知識提示が紹介された。ユビキタスセンシングから活動理解, そして必要な情報検索から個人にカスタマイズされた情報提示といった処理に必要な膨大な知識を, セマンティック Web の枠組みで, 各種のドメイン毎に整備しつつあるということであった。Daniel Borel 博士からは, 人とコンピュータのラスト 1 インチを橋渡すカンパニーとして, インテルインサイドならぬロジテックアウトサイドを目指してのこれまでのロジテック社の取り組みを紹介頂いた。同社は革新的な入出力デバイスについての社外からのアイデアに対してオープンであり, アイデアが同社のユーザビリティテストやマーケティングに合致すれば製品化することに吝かでないとのことである。それを聞いた私の友人は早速, 新しい入力デバイスのアイデアをメモしていた。今, 筆者は彼の幸運を祈っているところである。Alex Pentland 教授からは様々な話題が提供されたが, 筆者にとっては, 情報インフラの十分な整備が期待できない国での IT 化の試みであるインドでのダッカプロジェクトが, 非常に興味深かった。これはまさに情報の宅配便であり, 電子メールや Web サーバ機能を搭載したトラックがアクセスポイントとして情報化されていない地域を走り回り, 個人の電子メールや Web のフォーム入力を回収し, あるいは受け取った電子メールや Web のフォーム入力を然るべき場所でデリバする。十分な情報化予算のない国で, デジタルデバイドを解消する試みとして面白いアイデアだと思えた。

その他, カンファレンスの参加者には, SPOTME という



SPOT ME

PDAが渡され、これによって会議の運営者からのお知らせ、あるいは各人間でのメールのやり取り、また名刺交換のような個人の情報交換が可能であった。さらに、予め自分の気になる人を設定しておく、その人が近くに来たときのお知らせ機能もあり重宝した。しかし私の友人のSPOT MEは故障のためビープ音を発し続け、しかもそれを止めようにも電源オフのスイッチが無い(ソフトウェアからのスイッチしかない)、一晩中ホテルでその音に悩まされたそうである。彼は翌日、PDAに対するユーザコメントを運営委員にフィードバックし、草々にそれを返却したのであった。

9月4日の夜はカンファレンスディナーが、Swiss Technorama Science Centerで開催された。TechnoramaはWinterthurに位置する科学博物館であり、ETHからシャトルバスで現地まで移動した。目の錯覚を使った様々な科学的なトリック、ジャイロを使った面白い仕掛けなど多種多様な展示物から、小中学生が科学的な原理を学ぶことができるようになっている。参加者はこれらで自由に遊ぶことを許されていたので筆者も時間を忘れ、気が付いたら最終のシャトルバスでチューリッヒのセントラルステーションまで辿り着く羽目に陥った。またスイスホルンの演奏に参加できたりと、ホスピタリティあふれるカンファレンスディナーであった。



カンファレンスディナー

次回は2005年に、ローマで開催予定である。  
関連サイト

<http://www.interact2003.org/>

<http://www.interact2005.org/>

<http://www.ethz.ch/>

<http://www.technorama.ch/home/index.html>

## ◆ HIS 参加報告

### 西村邦裕

東京大学



口頭発表の様子

ヒューマンインタフェースシンポジウム2003(ヒューマンインタフェース学会主催 <http://www.his.gr.jp/his2003/>)に参加してきたので、その報告をする。今回は東京で開催され、過去最多の600人以上が集まり、口頭発表180件(昨年度182件)、対話発表55件(昨年度39件)であった。大規模な大会となったため、2~4セッション並行して口頭発表が行われ、立ち見が出るほど盛況なセッションもあった。

口頭発表で活発に行われていた議論として、自己アバタと超鏡が挙げられる。岡山県立大学の渡辺富夫先生らのグループが自分のアバタ(自己アバタ)と対話相手のアバタとの対面角度や、自己アバタの大きさ、透明度などについて様々な心理実験を行い、その結果を発表していた。その際に、自己アバタが本当に必要なのか、ということが質疑応答の際に活発に議論されていた。また同じように、産総研を中心とするグループが発表した超鏡についても、鏡のようにする必要があるのか、ということが活発に議論されていた。その他、企業の研究者からの口頭発表も多く、シャープのDVD playerに関する熟練者(マニア)と設計者の操作時間や利用機能について比較分析した発表など、実際に使われている製品のユーザビリティに関する発表がなされていて、興味深かった。また、Melting Soundという音楽ファイルを2次元上の平面に丸で可視化して配置し、マウスを動かしながら聴くことが出来るインタフェースなど、アイデアの面白い提案もあった。