

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

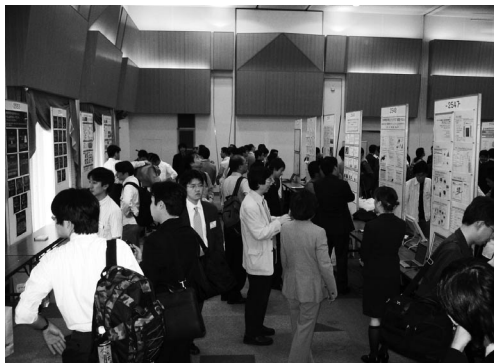
東京大学



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。



対話発表の様子

2日目にポスター発表形式の対話発表があり、人数が多かったためか対話発表会場は熱気に包まれていた。中でもデモンストレーション用の機材を持ち込んだ発表が目をつけた。タンジブルなオブジェクトを自分に見立て、机の上の鳥瞰図上で動かすと、その場所からの映像が正面スクリーンに映し出されるというタンジブルナビゲーションシステムや、マウスカーソルが小さくなることで奥行きを感じさせるインターフェースである RUI: Realizable User Interface, センシングと情報提示を同時に行いながら通信して触覚を共有できる超音波ペンとあわせた触覚ディスプレイなど、説明を聴くためには並んで待たなければならない興味深い発表がいくつもあった。対話発表には5件、投票により優秀プレゼンテーション賞が与えられた。

同じく2日目には、森ビル株式会社 取締役副社長 山本和彦氏により「Open Mind の街、六本木ヒルズ」と題して特別講演が行われた。先日オープンした六本木ヒルズに関して、再開発の過程や、生み出した技術、文化都心というコンセプトなどについて、聴くことが出来た。その後の、ディナートーク&イブニングセッション「音と光と人を結ぶメディアアート」では、メディアアーティストの岩井俊雄氏と雅楽 笙奏者の田島和枝氏によるコラボレーションを楽しむことができた。岩井氏の原点とも言うべきオルゴールから、笙との出会いなどへ話が進展し、笙の演奏と岩井氏の映像を合わせたパフォーマンスで締めくくられた。筆者は笙の生演奏を聴くのは初めてであり、非常に興味深く、パフォーマンスを満喫できた。

本シンポジウムは副題として「元気の出るインターフェース」であったが、とても盛況であったことを考えると、元気をもらえるシンポジウムであったのではないかと、思う。次回は2004年10月6日～8日にかけて京都で開催される予定である。

◆ VRST 2003 参加報告

檜田 和浩

東芝



大阪大学コンベンションセンター



オープニングの様子

2003年10月1日より3日間、大阪大学コンベンションセンターにおいてVRST2003 (10th ACM Symposium on Virtual Reality Software and Technology 2003) が開催された。会場となった阪大吹田キャンパスは涼しい風と晴天に恵まれ、海外からの参加者にとっても比較的過ごしやすかったものと思う。

今回のVRSTでは、3つのキーノートスピーチに加え28の論文が発表された。発表内容は Device から Software まで多岐に渡り、アプローチやゴールも多彩で興味深く、初めて参加した私にとっては驚きですらあった。論文は3倍近い倍率で例年以上にレベルが高かったそうである。また今年 Best Paper Award が新設され2つの論文が選ばれた。本稿ではこの2つの論文と個人的に興味を引いた発表について述べたい。

Awarded Paper の一つは "The CAT for efficient 2D and 3D