

コンピュータをどう考え、どう作るか Human-Computer Interaction研究の視点

2024年10月26日（土）日本メディア学会2024年秋季大会（オンライン）
ワークショップ10「コンピュータの歴史と実践」

加藤 淳

資料URL: <https://junkato.jp/publications/media2024autumn-kato-slides.pdf>



加藤 淳 | 道具鍛冶研究者 | 博士(情報理工学)

<https://junkato.jp/ja>

- 🌟 東京大学 五十嵐研究室 '09 BSc, '11 MSc, '14 PhD
- 🌟 Microsoft Research Asia '12/1-4 Research Intern
- 🌟 Microsoft Research Redmond '12/6-9 Research Intern
- 🏠 Adobe Creative Technologies Lab, Seattle '13/8-11 Research Intern
- 🏠 産業技術総合研究所 (AIST) '14/4- 研究員, '18/10- 主任研究員
- 🏠 アーチ株式会社 '18/7- 技術顧問 (研究開発部門 Arch Research PI)
- 🏠 Universite Paris-Saclay '24/4- Visiting Scientist



DeJaVu
[ACM UIST'12]



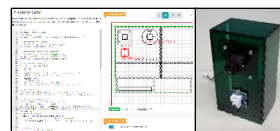
Picode
[ACM CHI'13]



TouchDevelop
[ACM PLDI'13]



TextAlive
[ACM CHI'15]



f3.js
[ACM DIS'17]



Songle Sync
[ACM MM'18]



Lyric App Framework
[ACM CHI'23]



Griffith
[ACM CHI'24]

コンピュータをどう考えるか

- ぜんぶ人の意図でできた珍しいもの（自然科学とは対照的）
- どう作るべきか、どうあるべきか、技術の力で変えていける
- よりよいものにしていくための学問、**Human-Computer Interaction (HCI)**
- 伝統的に、「よさ」を調べたり考えたりする文化研究の面と、「よいものにしていく」技術研究の面がある
- とくに前者について、メディア考古学的な観点はとても重要だと思うが、あまり（まったく？）見ない



ACM CHI 2025, Yokohama, Japan

The ACM CHI conference on Human Factors in Computing Systems

- 人と情報システムの相互作用に関する年次国際会議
- 分野で最大規模（例年4,000人以上の研究者が参加）
- 2025年4月26日～5月1日、はじめて日本で開催！



会場: パシフィコ横浜North コンベンションセンター

Human-Computer Interaction研究の歴史

- 1980年代にグラフィカルユーザインタフェース（GUI）が登場するまでは「プログラマ＝ユーザ」だった
 - HCI、プログラミング言語、ソフトウェア工学はあまり区別なく研究されていた
 - GUIの登場で、プログラミングを知らないユーザ（エンドユーザ）のためのインタフェースの重要性が増した
- コンピュータの活躍の場の広がりに伴って研究対象も拡大してきた
 - 1980年代 人にフィットするコンピュータをつくる（認知科学、工学; User-Centered Design）
 - 1990年代 人が、職場など統制環境下でコンピュータをうまく使う（Human-Centered Design）
 - それ以降 人が仕事、生活、あらゆる場面でコンピュータと一緒に生きることを考える

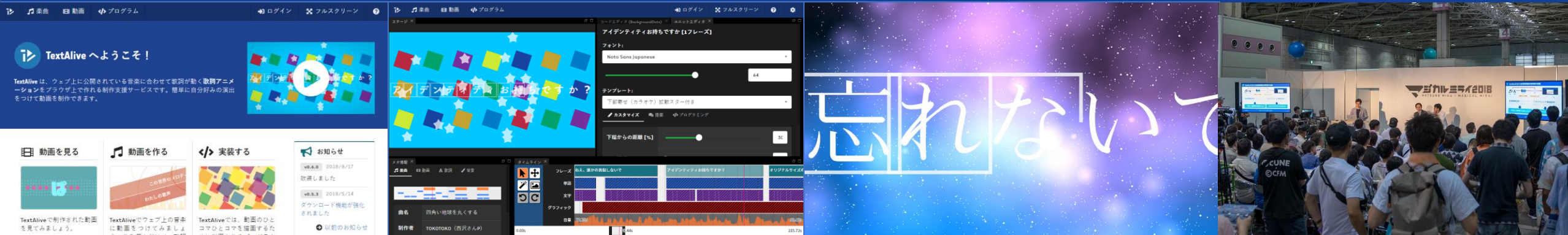
“CHI was born in 1982 as the Conference on Human Factors in Computing Systems”
<https://archive.sigchi.org/conferences/conference-history/chi/>

Third-wave HCI, 10 Years Later
[Bødker, 2015] <https://interactions.acm.org/archive/view/september-october-2015/third-wave-hci-10-years-later-participation-and-sharing>



TextAlive

Integrated Design Environment for Kinetic Typography



<https://textalive.jp>

Jun Kato, Tomoyasu Nakano, Masataka Goto

この声を

©CFM/©TOKYO MX/©SEGA

初音ミク「マジカルミライ 2018」ライブ
DIVELA feat. 初音ミク
METEOR



TextAliveでのリリックビデオの作り方

1

楽曲のアップロード・選択



MP3ファイルをここにドラッグ&ドロップするか、クリックして選択してください

- ☒ Songleの利用規約に同意する
- ☒ TextAliveの利用規約に同意する

2

動画編集

ほんとのコトほんとの

3

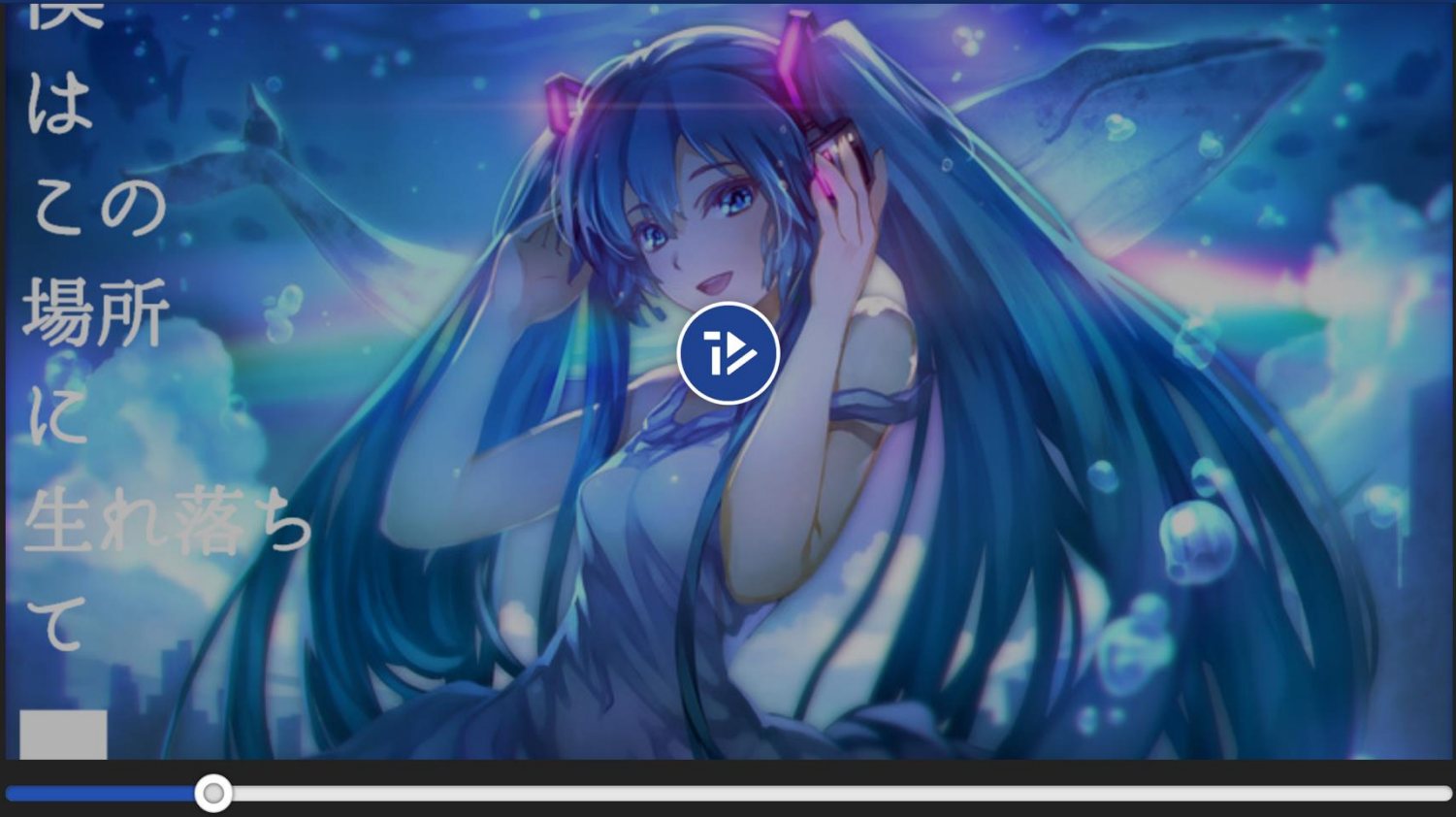
動画のダウンロード

未レンダリング

HD (MP4)
未レンダリング

プレビュー (MP4)
未レンダリング

楽曲と歌詞を指定すればすぐリリックビデオが作れる！



📺 動画情報

🔄 更新履歴

👤 クレジット

📄 レンダリング

TextAliveでは、再生できる動画はすべて編集も可能

曲名 空中アクアリウム

制作者 40メートルP

曲長 4分21.709秒

📄 歌詞ページへ

イラスト名 【初音ミク】 空中アクアリウム

制作者 典樹



更新

コミット

× 閉じる

コードエディタ

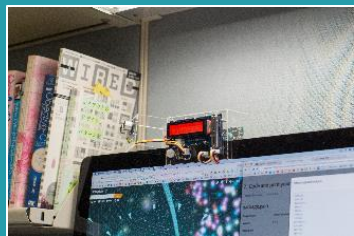
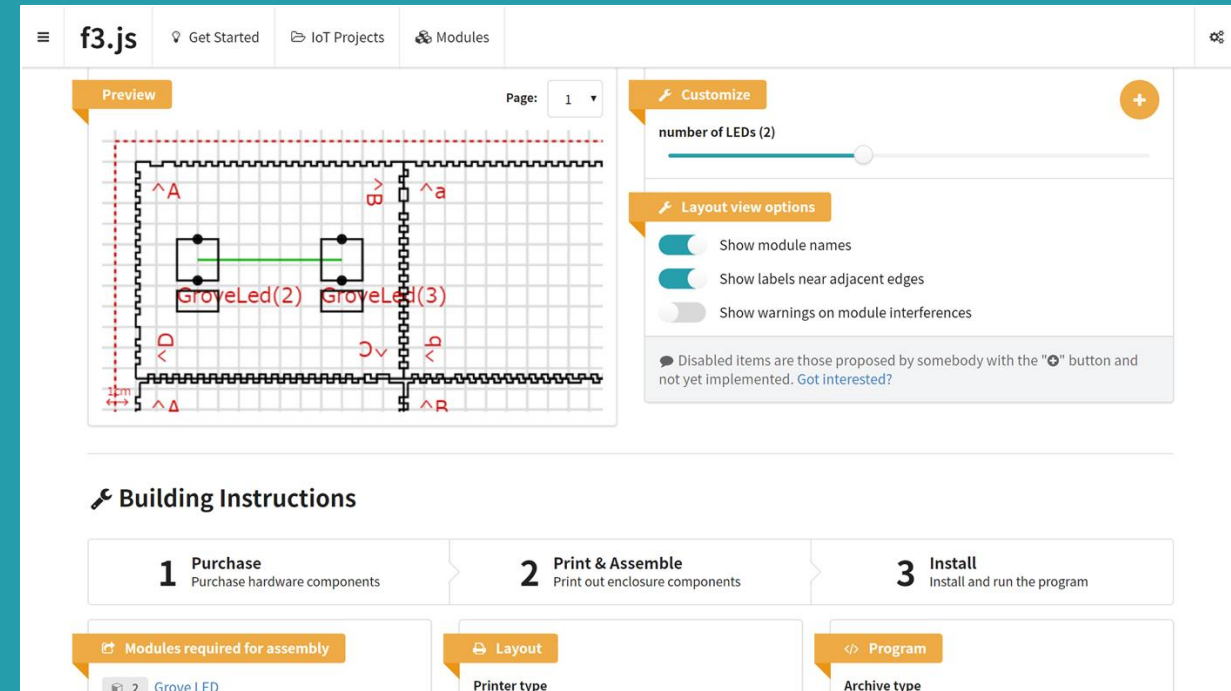
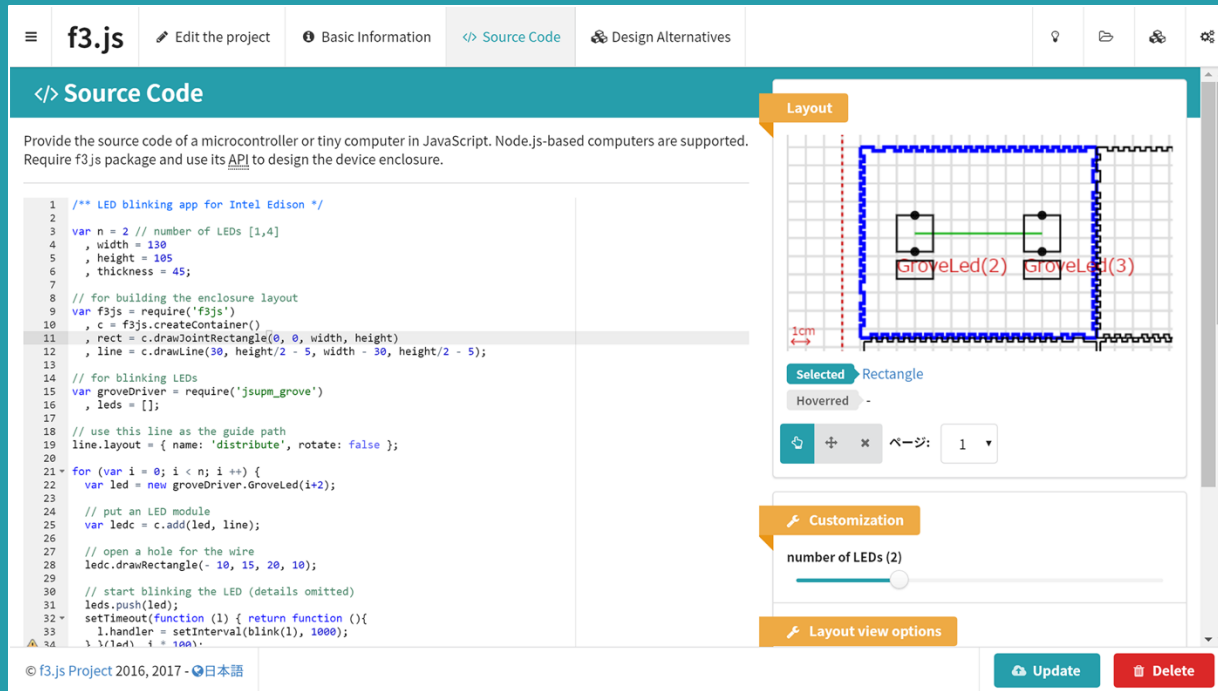
```
1  function DPopText ()
2  {
3      this.name = "ポップテキスト";
4      this.type = PUBLIC | PHRASE;
5
6
7      // @ui Slider(0, 5000)
8      // @title 開始時刻補正
9      this.headTime = 500;
10
11     // @ui Slider(0, 5000)
```

TextAliveでは、描画プログラムもすべてオープンソースで
ライブプログラミングによりその場で編集可能

```
17     // @title 文字色
18     this.color = new Color('#FFFFFF');
19
20     // @ui Slider(32, 320)
```



f3.js: A Parametric Design Tool for Physical Computing Devices for Both Interaction Designers and End-users



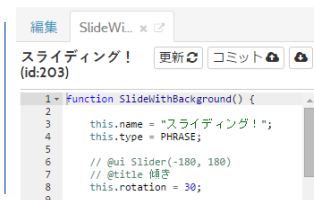
<https://f3js.org>
Jun Kato, Masataka Goto

ツール開発者—ユーザの二項対立からの脱却



コンテンツの素を作る人

TextAlive



動画演出のための
テンプレートを作る人

f3.js

マイコンのファームウェアと
筐体のレイアウトを作る人



コンテンツの中身を作る人



動画を作る人

パラメタを調整して
完成品を組み上げる人



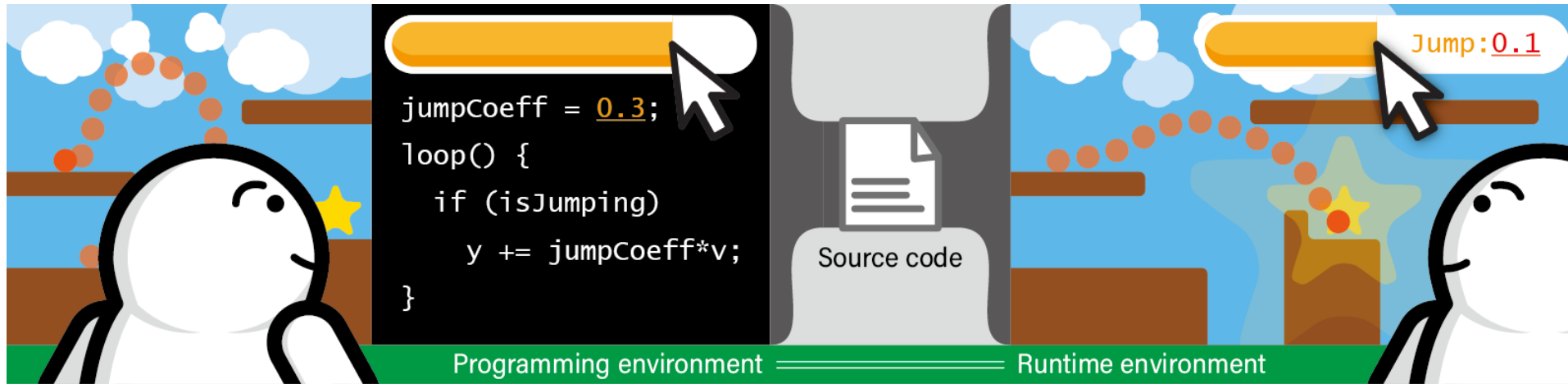
コンテンツを楽しむ人



動画を楽しむ人

完成品を楽しむ人

共通の「基質（substrate）」を異なるユーザインタフェースで編集する



- プログラマ（左側）は開発環境で編集し、ユーザ（右側）は実行環境で編集する
- 「ライブプログラミング」という技術が開発・実行の境界をなくしていく

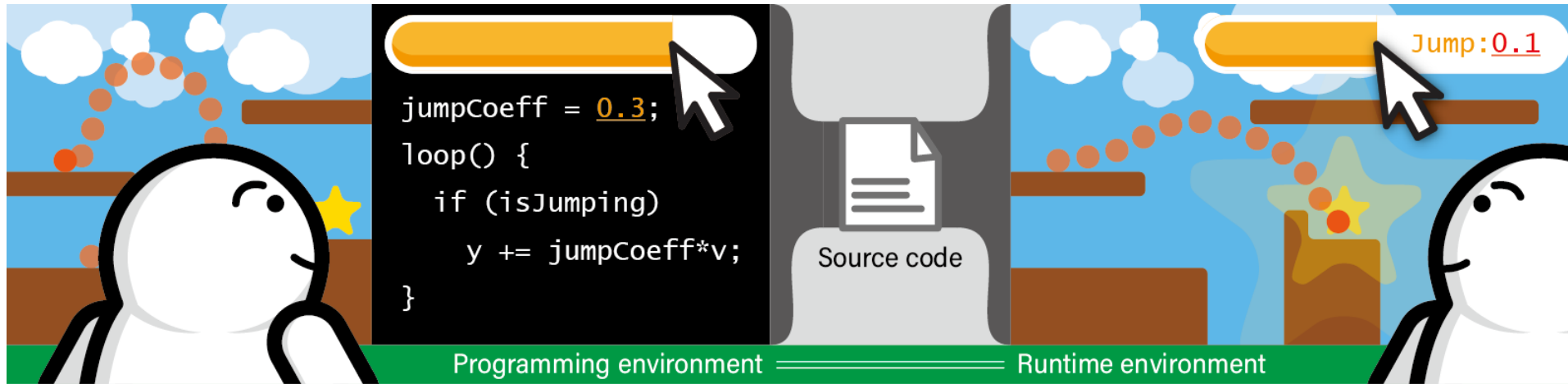
Rethinking Programming "Environment": Technical and Social Environment Design toward Convivial Computing
[Kato et al., Convivial Computing Salon, 2020] <https://doi.org/10.1145/3397537.3397544>

Beyond Applications: Interaction Substrates and Instruments
[Lafon et al., IHM 2023] <https://doi.org/10.1145/3583961.3583968>

Human-Computer Interactionにおけるインタラクションの設計論

- User-Centered Design (1980s-)
 - 人の行動パターンを想定して、それに対してソフトウェアを設計する
- Human-Centered Design (1990s-)
 - Lucy Suchman “Situated design” [1987]
 - 状況に応じて人は適応的で即興的なふるまいをするので、ソフトウェア設計では文脈を深く理解して柔軟性を持たせることが大事
 - Wendy Mackay “Co-adaptation” [1990]
 - 人は設計者の予期せぬふるまいをするし、技術に適応するので、ユーザが進化させられるカスタマイズ性を持たせることが大事
- Humanity-Centered Design? (2020s-)

ツール開発者—ユーザの間の権力勾配



- プログラマ（左側）がユーザ（右側）の自由度を決める立場にあり、権力勾配について気を配る必要がある
- 産業として成熟したために大手IT企業による開発—ユーザの関係性が固定化してきてしまうなど、technosolutionismでは解消できない社会技術的状况が深刻化してきている

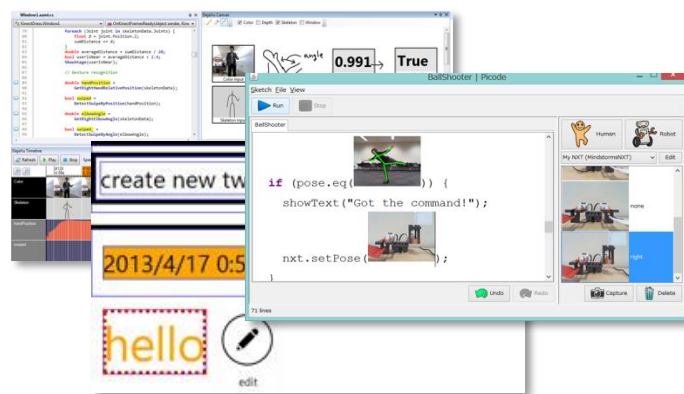
Beyond the Artifact: Power as a Lens for Creativity Support Tools
[Li et al., UIST 2023] <https://doi.org/10.1145/3586183.3606831>

コンピュータをどう考え、どう作るか

- Human-Computer Interactionは、その構成論的・介入的なアプローチによってコンピュータのあり方を考え、作ってきた研究分野
- その時々で文化人類学的な考え方、社会科学の知見が輸入され、インタラクション設計論として定着してきた
- 新たなプログラミング技術、プログラミング教育必修化、最近ではAI技術の登場などで「ユーザ」の位置づけが変わろうとしているが、一方では、むしろ産業の成熟とともに固定化してきている
- 人とコンピュータのよりよい関係を作っていくうえで、
ちょっと立ち止まり、振り返って、メディア考古学的な観点を取り入れていく必要があるように思う

研究スタイル: 道具鍛冶研究者

人々が何かを創造するための道具（創造性支援ツール、ツールキット、プログラミング環境）を開発してきた



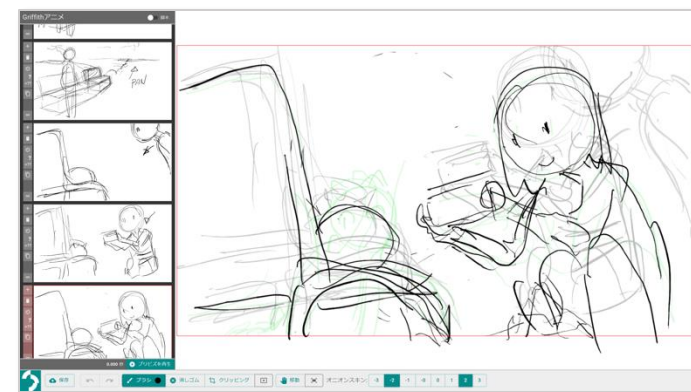
プログラマ

DejaVu [ACM UIST '12]
Picode [ACM CHI '13]
TouchDevelop [ACM PLDI '13]
CHI '13 Honorable Mention Awards



ミュージシャン

TextAlive [ACM CHI '15]
Lyric App Framework [ACM CHI '23]
CHI '15, '23 Honorable Mention Awards



アニメ監督・演出家

Griffith [ACM CHI '24]
ISID 2021-2022 Best Poster Awards

全事例は <https://junkato.jp/ja/projects> に掲載



Sketch File View

 Run

 Stop

BallShooter

```
if (pose.eq()) {  
  showText("Got the command!");  
  
  
  nxt.setPose(  
}  
}
```


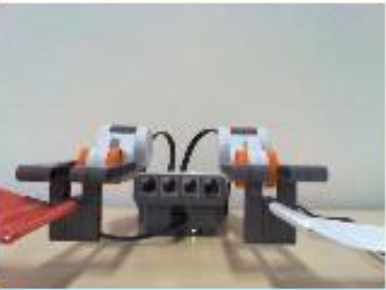

 Undo

 Redo

 Human

 Robot

My NXT (MindstormsNXT) Edit

	
	none
	right

 Capture

 Delete

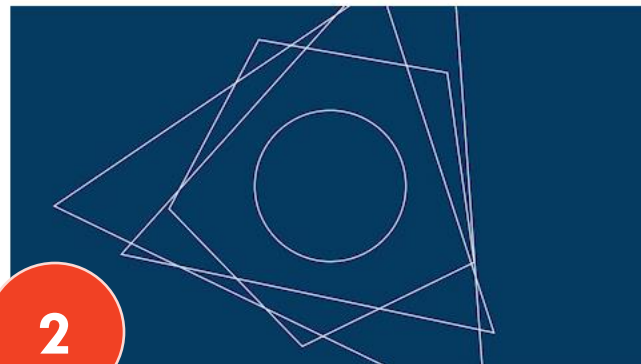


プログラミングの力で作品をつくり、
創作文化に参加しよう！

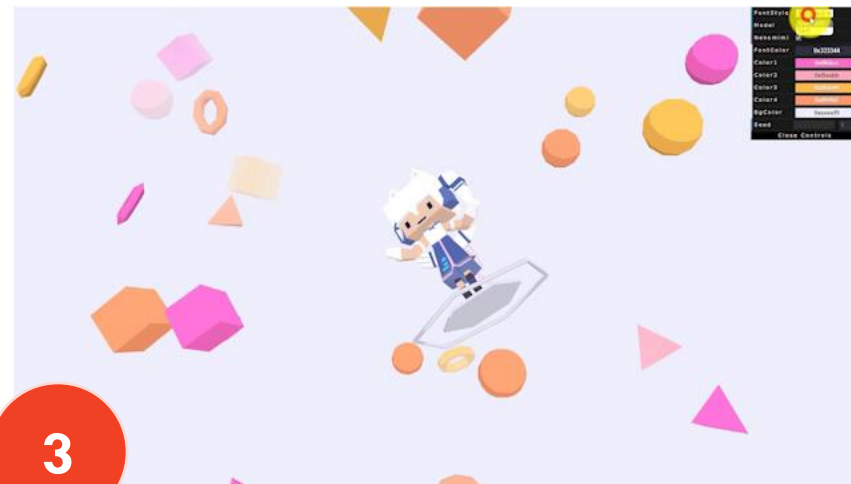




1



2



3

1. レコードやCDにはグラフィックデザイナーの手による**歌詞カード**
2. 動画共有サービス一般化後は動画制作者による**リリックビデオ**
3. インタラクティブな歌詞駆動メディアの**リリックアプリ**

楽曲と同時にリリックアプリを配信する時代

祝 を お

LIVE DEMONSTRATION

TextAlive Appの例 (textalive-app-lyric-tiles)

い で き る か

な あ

マウスの動きに歌詞が付いてくるインタラクティブな作例で、普段ただ見ているだけのものを自分自身の手で自在にコントロールする楽しさを味わっていただければと思います。 (daniwell)

