

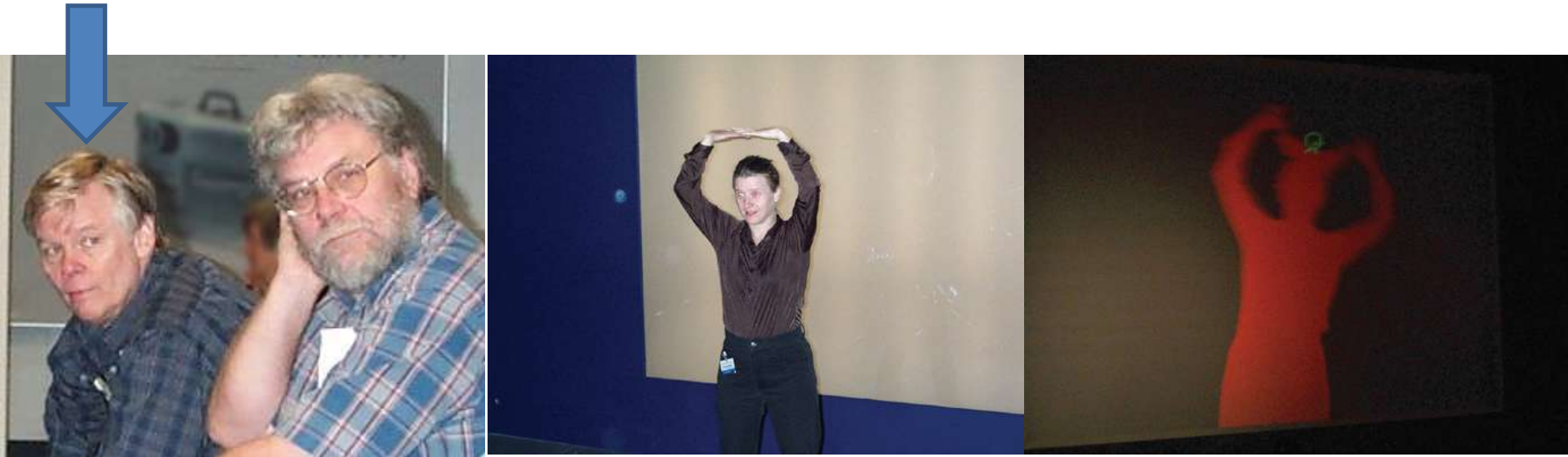
VIDEOPLACE – An Artificial Reality

Myron W. Krueger, Thomas Gionfriddo, and
Kartin Hinrichsen

総合情報学英語講義

6/14 梶本担当

Myron Krueger(1942～)



博士課程在学中(1969～74)に

- プロジェクタとビデオを用いた「インタラクティブなメディアアート」の試みを始める.
- Artificial Realityという言葉 を提唱⇒のちのVirtual Reality (の一部)

VIDEOPLACE(1985)



VIDEOPLACE(1989)



影響



PowerWall



Sony PlayStation Eye-toy



Nintendo Wii

Myron Krueger: 評価

- プロジェクタとビデオを用いた「インタラクティブなメディアアート」の試みを始める.

- 当時流行り始めたHMDやデータグローブベースのVRではなく, プロジェクタとカメラによる自己の写像という手法を確立

- 一時はVRの主流派ではなかったが, CAVE等の投影ベースの技術で再評価されるように.

- アートとして:

「反応する要素が含まれているアート」ではなく,
「インタラクティブ性そのもののアート」を提唱.



要約とトピックセンテンスについて

論理的な英語の文章では、

「1パラグラフあたり一つの主題文(トピックセンテンス)」
が存在する。

- トピックセンテンスの位置は、9割程度で「パラグラフの先頭」
- ただし、最初のパラグラフは、「パラグラフの末尾」であることが多い

This paper describes a number of experiments in alternate modes of human-machine interaction. The premise is that interaction is a central, not peripheral, issue in computer science. We must explore this domain for insight as well as immediate application. It is as important to suggest new applications as it is to solve the problems associated with existing ones. Research should anticipate future practicality and not be bound by the constraints of the present.

要約とトピックセンテンスについて

Unlike most computer science professionals, who have been content to rely on traditional computer languages and the hundred year old keyboard as the means of input, designers of graphic systems have long recognized the importance of the human-machine interface. Even so, most innovations, including the light pen, joy stick, data tablet and track ball have been dictated by the minimum needs of immediate graphics applications.

There have been few experiments motivated by a purely intellectual desire to explore the means through which people and machines might interact, independent of specific applications. One such novel approach was Ivan Sutherland's head-mounted stereo displays which sensed the orientation of the viewer's head and displayed what would be seen in a simulated graphic environment from each position.

要約とトピックセンテンスについて

論理的な英語の文章の要約≡トピックセンテンスをつなげていくこと

よって、

(1) パラグラフの先頭の文をつないでいく。(最初のパラグラフのみパラグラフの末尾の可能性)

(2) 全体で要約になっていなければ見直す
というチートが出来る。

ただし、セクションにも「トピックパラグラフ」と呼ぶべき重要なパラグラフがあるので、そこは特に重点的に訳す。

論理的な英語の魂＝頭サビ

- 一つのセンテンスの中で: 先頭で骨格を述べた後, つなげて行く
This is a car, made of steel ←→この車は鉄で出来ています.
- 一つのパラグラフの中で: トピックセンテンス
- 一つのセクションの中ですら: 多くの場合は最初のパラグラフがトピックパラグラフ

つまり,

「結論をまず述べ, それを証明・補強していく」
という共通の型が, フラクタル的な構造を作っている.

速読とトピックセンテンス

日本語の速読と、英語の速読は違う。

●日本語の速読

「漢字」という画像イメージが重要なポイントとなることが多いので、漢字を「拾っていく」とだいたい分かる。

●英語の速読

「漢字」のような画像的手がかりが無いため、トピックセンテンスを仮定して、パラグラフの先頭をつなげていく。

逆に、トピックセンテンスのルールに則っていない文章は、ネイティブにとって、普段使っている速読のスキルが使えない、非常に読みづらい文章となる

リーディングからライティングへ

英語のネイティブスピーカーから見て、

- 「センテンス毎に先頭に骨格が無い」
- 「パラグラフ毎に(主に)先頭に一つのトピックセンテンスが無い」
- 「セクション毎に一つのトピックパラグラフが無い」

状態は非常に気持ち悪い。

つまり、英語「ライティング」では、この

トピックセンテンス・トピックパラグラフのルール

を実現していくことが必修。

アメリカ: 学部1年生から「アカデミックライティング」が必修。そこで必ずこのトピックセンテンスのルールを叩き込まれる。

課題の取り組み方

(1) とりあえずざっと読む(30分程度).

(1-A) 各パラグラフの**トピックセンテンス**(多くの場合パラグラフの最初のセンテンス)にアンダーラインを引き, **確実に理解**する.

(1-B) トピックセンテンス以外は流して読む. 単語がわからなくても, とりあえずOK.

× の部分は読まなくて良い.

(2) 課題を解いていく(30分程度).

(3) 授業の最後に提出. やる気がある人は「**本日の24時**」までにメールで追加提出を認めます. kajimoto@hc.uec.ac.jp タイトル「技術英語レポート(学籍番号)」(カギ括弧無し)

参考文献



ネイティブ並みの「英語の書き方」がわかる本
三浦 順治