

Curriculum Vitae

氏名

暦本純一 (れきもと じゅんいち)

略歴

1961年生。1986年 東京工業大学理学部情報科学科修士過程修了。日本電気株式会社、アルバータ大学客員研究員を経て、1994年より株式会社ソニーコンピュータサイエンス研究所に勤務。現在、同研究所 インタクションラボラトリー室長。博士(理学)。

ヒューマンコンピュータインタクション全般、特に実世界指向インタフェース・拡張現実感・インタクションデバイス・情報視覚化・大規模ネットワークでの情報集約等に興味を持つ。ACM, 情報処理学会、日本ソフトウェア科学会各会員。1990年情報処理学会30周年記念論文賞受賞、1998年MMCA マルチメディアグランプリ技術賞受賞、1999年情報処理学会山下記念研究賞受賞、2003年日本文化デザイン賞受賞。2007年ヒューマンコンピュータインタクション研究に対する功績によりACM SIGCHI Academy に選出される。

学歴・職歴

1976年 神奈川県立多摩高校 入学
1979年 神奈川県立多摩高校 卒業
1980年 東京工業大学理学部 入学
1984年 東京工業大学理学部情報科学科 卒業
1986年 東京工業大学大学院 理工学研究科 修士過程修了(情報科学専攻)
1986-1992 日本電気株式会社 ソフトウェア生産技術研究所
1992-1993 Visiting Scientist, Department of Computing Science, University of Alberta
1994- 株式会社ソニーコンピュータサイエンス研究所 入社
1998 同研究所 シニアリサーチャー
1999- 同研究所インタクションラボラトリー室長、現在に至る

専門分野

ヒューマンコンピュータインタクション、情報科学

学位

博士(理学) 1996年 東京工業大学(指導教官:木村泉教授)

業績リスト

賞

1. 2007年 ACM SIGCHI Academy
2. 2005年 iF Communication Design Award
3. 2004年 グッドデザイン賞
4. 2003年 日本文化デザイン賞
5. 2002年 情報処理学会 インタラクション 2002 ベストペーパー賞
6. 2001年 情報処理学会 インタラクション 2001 ベストペーパー賞
7. 2000年 iF INTERACTION AWARD
8. 1999年度 情報処理学会 山下記念研究賞
9. 1999年 ソフトウェア科学会インタラクティブシステムとソフトウェア研究会 (WISS99) ベストペーパー
10. 1998年 (財)マルチメディアコンテンツ振興協会 (MMCA) マルチメディアグランプリ 1998 (MMCA 技術賞)
11. 1990年 情報処理学会創立 30周年記念論文賞

編著書

1. Michael Beigl, Stephen Intille, Jun Rekimoto, Hideyuki Tokuda (ed.), UbiComp 2005: Ubiquitous Computing, 7th International Conference, UbiComp 2005 Tokyo, Japan, September 11-14, 2005 Proceedings (Lecture Notes in Computer Science), 2005.
2. 暦本純一 (編), "インタラクティブシステムとソフトウェア IX (日本ソフトウェア科学会 WISS 2001)", 近代科学社レクチャーノート/ソフトウェア学, 2001.
3. 暦本純一 (編), "インタラクティブシステムとソフトウェア VIII (日本ソフトウェア科学会 WISS 2000)", 近代科学社レクチャーノート/ソフトウェア学, 2000.

論文誌・ブックチャプター

1. Jun Rekimoto, "Futures and Alternative Nows", in "DESIGNING INTERACTIONS", Bill Moggridge, MIT Press, pp.626-639, 2006.
2. "SmartSkin を用いた多点入力システムの実装", 福地健太郎, 暦本純一: 情報処理学会論文誌 Vol.46 No.7 pp.1682-1692, 2005.
3. "仮想的につながった物理的メディアを利用した接続制御", 綾塚祐二, 暦本純一: 情報処理学会論文誌 Vol.46 No.7, 2005.

4. Jun Rekimoto, SyncTap: synchronous user operation for spontaneous network connection, Personal and Ubiquitous Computing, Volume 8 Issue 2, 2004.
5. Naohiko Kohtake, Jun Rekimoto, and Yuichiro Anzai, "InfoPoint: A device that provides a uniform user interface to allow appliances to work together over a network", Personal and Ubiquitous Computing, vol5, no.4, pp.264-274, 2001.
6. Jun Rekimoto, "NaviCam: A Palmtop Device Approach to Augmented Reality", in Fundamentals of Wearable Computers and Augmented Reality, Woodraow Barfield and Thomas Caudell (ed.), Laurence Erlbaum Associates, Publishers, 2001.
7. Jun Rekimoto, "The World through the Computer: Computer Augmented Interaction with Real World Environments", in Designing Communication and Collaboration Support Systems, Yutaka Matsushita (ed.), Gordon and Breach Science Publishers, 1999.
8. Jun Rekimoto, "NaviCam: A Magnifying Glass Approach to Augmented Reality Systems", Presence: Teleoperators and Virtual Environments, Vol. 6, No. 4 pp.399-412, MIT Press, 1997.
9. Rei Hamakawa and Jun Rekimoto, "Object composition and playback models for handling multimedia data", Multimedia Systems, Springer-Verlag vol. 2, pp.26-35, 1994.
10. Jun Rekimoto, "CSCW Platform System Teidan and its concurrency control algorithm", Advances in Software Science and Technology, vol. 5, pp. 239-255, 1993.
11. Jun Rekimoto and Hiroyuki Tarumi, and others, "Canae: A High-Level Software Platform for User-Interface Development Using Editor Parts", Journal of Information Processing Society of Japan, vol. 31, no. 5, pp. 602-611, 1990.
12. 暦本 純一, "実空間に拡張する直接操作環境 - 複数コンピュータ環境への身体的アプローチ", bit 別冊「身体性とコンピュータ」(岡田・三嶋・佐々木 編), 共立出版, 2000.
13. 暦本 純一, "InformationCube: 半透明表示を用いた 3 次元情報視覚化技法", コンピュータソフトウェア, vol.11, no.6, pp. 63-74, 1994.
14. 暦本純一 ユーザインタフェースとオブジェクト指向 (所・松岡・垂水 編 「オブジェクト指向コンピューティング」, 岩波書店) 1993.
15. 暦本 純一, "CSCW 基盤システム「鼎談」とその同時実行制御方式", コンピュータソフトウェア, vol. 10, no. 1, pp. 51-62, 1993.
16. 暦本 純一, 垂水 浩幸, 他, "鼎: エディタを用いたユーザインタフェース構築基盤", 情報処理, vol. 31, no. 5, pp. 602-611, 1990. (情報処理学会創立 30 周年記念論文賞受賞)

国際学会

1. Jun Rekimoto and Carsten Schewsig, PreSenseII: Bi-directional Touch and Pressure Sensing Interactions with Tactile Feedback, CHI 2006 extended abstracts on Human factors in computing systems, pp.1253-1258, 2006.

2. Shwetak N. Patel, Jun Rekimoto, and Gregory D. Abowd, iCam: Precise at-a-distance Interaction in the Physical Environment, Pervasive 2006
3. Michimune Kohno and Jun Rekimoto, Searching common experience: a social communication tool based on mobile ad-hoc networking , Proceedings of the 7th international conference on Human computer interaction with mobile devices & services, pp.25-22, 2005,
4. Yuji Ayatsuka and Jun Rekimoto, tranSticks: physically manipulatable virtual connections, ACM SIGCHI 2005, 2005.
5. Jun Rekimoto and Wang Hua, Sensing GamePad: Electrostatic Potential Sensing for Enhancing Entertainment Oriented Interactions, CHI 2004 Extended Abstracts, 2004
6. Jun Rekimoto and Takashi Miyaki and Michimune Kohno, ProxNet: Secure Dynamic Wireless Connection by Proximity Sensing, Pervasive 2004, 2004
7. M. Kohno, Y. Ayatsuka, J. Rekimoto, TACT: Mobile Terminal for Session Manipulation, 1st International Conference on Mobile Computing and Ubiquitous Networking, pp. 26-31, 2004
8. Jun Rekimoto, Takaaki Ishizawa, Carsten Schwesig, Haruo Oba, PreSense: Interaction Techniques for Finger Sensing Input Devices, ACM Symposium on User Interface Software and Technology (UIST 2003), pp.203-212, 2003.
9. Jun Rekimoto, Yuji Ayatsuka and Michimune Kohno, SyncTap: An Interaction Technique for Mobile Networking, MOBILE HCI 2003.
10. Jun Rekimoto, Yuji Ayatsuka, Michimune Kohno, Hauro Oba, Proximal Interactions: A Direct Manipulation Technique for Wireless Networking, INTERACT2003.
11. N. Matsushita, D. Hihara, T.Ushiro, S. Yoshimura, J. Rekimoto, and Y. Yamamoto, ID CAM: A Smart Camera for Scene Capturing and ID Recognition, The Second IEEE and ACM International Symposium on Mixed and Augmented Reality (ISMAR 2003).
12. Jun Rekimoto, Takaaki Ishizawa, Haruo Oba, SmartPad: A Finger-Sensing Keypad for Mobile Interaction, CHI2003 late breaking, 2003.
13. Jun Rekimoto, ThumbSense: Automatic Mode Sensing for Touchpad-based Interactions, CHI 2003 late breaking, 2003.
14. Yuji Ayatsuka, Michimune Kohno, Jun Rekimoto, ShownPass: an Easy Access Control with a Displayed, CHI 2003 Extended Abstracts, pp.984-985, 2003.
15. Kentaro Fukuchi, Jun Rekimoto, Interaction Techniques for SmartSkin, ACM UIST2002 demonstration, 2002.
16. Ivan Poupyrev, Shigeaki Maruyama, Jun Rekimoto, Ambient touch: designing tactile interfaces for handheld devices, ACM UIST 2002. pp.51-60, 2002.
17. Michimune Kohno, Jun Rekimoto, New Generation of IP-Phone Enabled Mobile Devices, Mobile HCI 2002: 319-323, 2002.

18. Jun Rekimoto, SmartSkin: An Infrastructure for Freehand Manipulations on Interactive Surfaces CHI2002, 2002.
19. I. Poupyrev, S. Maruyama, J. Rekimoto, TouchEngine: A tactile display for handheld devices, CHI 2002. Extended Abstracts, pp.644-645, 2002.
20. Jun Rekimoto, GestureWrist and GesturePad: Unobtrusive Wearable Interaction Devices , IEEE International Symposium on Wearable Computer (ISWC 2001), 2001.
21. Jun Rekimoto, Brygg Ullmer, and Haro Oba, DataTiles: A Modular Platform for Mixed Physical and Graphical Interactions , CHI 2001.
22. Nobuyuki Matsushita, Shigeru Tajima, Yuji Ayatsuka, Jun Rekimoto, Wearable Key: Device for Personalizing Nearby Environment, IEEE International Conference on Wearable Computer (ISWC 2000), Oct. 2000, pp.119-126, 2000.
23. Jun Rekimoto and Eduardo Sciammarella, ToolStone: Effective Use of the Physical Manipulation Vocabularies of Input Devices, Proc. of UIST 2000, 2000.
24. Jun Rekimoto and Yuji Ayatsuka, CyberCode: Designing Augmented Reality Environments with Visual Tags, Designing Augmented Reality Environments (DARE 2000), 2000.
25. Jun Rekimoto, Multiple-Computer User Interfaces: "Beyond the Desktop" Direct Manipulation Environments, ACM CHI2000 Video Proceedings, 2000.
26. Jun Rekimoto, "Time-Machine Computing: A Time-centric Approach for the Information Environment", ACM UIST'99, 1999.
27. Naohiko Khotake, Jun Rekimoto and Yuichiro Anzai, "InfoStick: an interaction device for Inter-Appliance Computing", Workshop on Handheld and Ubiquitous Computing (HUC'99), 1999.
28. Jun Rekimoto, "TimeScape: A Time Machine for the Desktop Environment", CHI'99 late-breaking results, 1999.
29. Jun Rekimoto and Masanori Saitoh, "Augmented Surfaces: A Spatially Continuous Workspace for Hybrid Computing Environments", Proceedings of CHI'99, pp.378-385, 1999.
30. Jun Rekimoto, Yuji Ayatsuka, and Kazuteru Hayashi, "Augment-able Reality: Situated Communication through Digital and Physical Spaces", IEEE 2nd International Symposium on Wearable Computer (ISWC'98), pp.68-75, 1998.
31. Yuji Ayatsuka, Jun Rekimoto, and Satoshi Matsuoka, "Popup Vernier: A Tool for Sub-Pixel-Pitch Dragging with a Smooth Mode Shifting Method", Proceedings of UIST'98, 1998.
32. Jun Rekimoto, Masaaki Oka, Nobuyuki Matsushita, Hideki Koike, "HoloWall: Interactive Digital Surfaces", ACM SIGGRAPH'98, 1998. (demonstration at SIGGRAPH'98 Enhanced Reality section)

33. Jun Rekimoto, "Matrix: A Realtime Object Identification and Registration Method for Augmented Reality", Proc. of Asia Pacific Computer Human Interaction (APCHI '98), 1998.
34. Yuji Ayatsuka, Satoshi Matsuoka, and Jun Rekimoto, "Layered Penumbrae: An Effective 3D Feedback Technique", Proc. of Asia Pacific Computer Human Interaction (APCHI '98), 1998.
35. Jun Rekimoto, "A multiple-device approach for supporting whiteboard-based interactions", Proceedings of CHI'98, 1998.
36. Jun Rekimoto, Yuji Ayatsuka, Hiroataka Uoi, and Toshifumi Arai, "Adding Another Communication Channel to Reality: an experience with a chat-augmented conference", CHI'98 summary, 1998.
37. Jun Rekimoto, "Multiple Computer User Interfaces", Cooperative Buildings, Integrating Information, Organization and Architecture, First International Workshop, CoBuild'98, Lecture Notes in Computer Science No.1370, Springer-Verlag, 1998.
38. Jun Rekimoto and Nobuyuki Matsushita, "Perceptual Surfaces: Towards a Human and Object Sensitive Interactive Display", Proceedings of Workshop on Perceptual User Interfaces (PUI'97), 1997.
39. Nobuyuki Matsushita and Jun Rekimoto, "HoloWall: Designing a Finger, Hand, Body, and Object Sensitive Wall", Proceedings of UIST'97, 1997.
40. Jun Rekimoto, "Pick-and-Drop: A Direct Manipulation Technique for Multiple Computer Environments", Proceedings of UIST'97, 31-39, 1997.
41. Jun Rekimoto, "TransVision: A hand-held augmented reality system for collaborative design", International Conference on Virtual Systems and Multimedia (VSMM'96), pp. 85-90, 1996. , PS
42. Honda, Y., Matsuda, K., Rekimoto, J., and Lea, R. "Virtual Society - Extending the WWW to Support a Multi User Interactive Shared 3D Environment". In Proceedings of the VRML '96: Virtual Reality Modeling Language (VRML) Symposium '96, pp.109-116. New York, NY: ACM., 1996 PS
43. Jun Rekimoto, "Tilting Operations for Small Screen Interfaces", Proceedings of UIST'96, 1996.
44. Katashi Nagao and Jun Rekimoto, "Agent Augmented Reality: A Software Agent Meets the Real World", Proceedings of the Second International Conference on Multi-Agent Systems, pp. 228-235, 1996.
45. Jun Rekimoto, "The Magnifying Glass Approach to Augmented Reality Systems", International Conference on Artificial Reality and Tele-Existence '95 / Conference on Virtual Reality Software and Technology '95 (ICAT/VRST'95) Proceedings, pp. 123-132, 1995.

46. Jun Rekimoto and Katashi Nagao, "The World through the Computer: Computer Augmented Interaction with Real World Environments", Proceedings of UIST'95, pp.29-36, 1995.
47. Katashi Nagao and Jun Rekimoto, "Ubiquitous Talker: Spoken language interaction with real world objects", Proc. of IJCAI-95, pp. 1284-1290, 1995.
48. Jun Rekimoto, "Augmented Interaction: Interacting with the real world through a computer", 6th International Conference on Human-Computer Interaction (HCI International '95), pp.255-260, 1995.
49. Jun Rekimoto, "A Vision-Based Head Tracker for Fish Tank Virtual Reality – VR without head gear –", IEEE Virtual Reality Annual International Symposium (VRAIS) '95 Proceedings), pp. 94-100, 1995.
50. Jun Rekimoto and Mark Green, "The Information Cube: Using Transparency in 3D Information Visualization" , Proceedings of the Third Annual Workshop on Information Technologies & Systems (WITS'93), pp. 125-132, 1993.
51. Rei Hamakawa and Jun Rekimoto, "Object Composition and Playback Models for Handling Multimedia Data", Computer Graphics (ACM Multimedia '93 Proceedings), pp. 273-282, 1993.
52. Jun Rekimoto and Mark Green, "The Navigation Grid: An Effective Technique for Virtual Space Navigation", Proceedings of the Fifth Annual Western Computer Graphics Symposium, 1993.
53. Rei Hamakawa, Hizekazu Sakagami, and Jun Rekimoto, "Audio and Video Extension to Graphical Interface Toolkits", The Third International Workshop on Network and Operating System Support for Digital Audio and Video, 1992.

国内査読付き学会

1. 暦本純一, PlaceEngine:実世界集合知に基づく WiFi 位置情報基盤, インターネットコンファレンス 2006, pp.95-104, 2006.
2. 暦本純一, UniversalPlaylist: 利用者の嗜好に動的に適合するメディア再生機構, インタラクシオン 2005, 2005.
3. 暦本純一, 味八木崇, 河野通宗, ProxNet: 近接センシングによるワイヤレス環境制御のための直接操作技法, インタラクティブシステムとソフトウェア (WISS 2003), 2003.
4. 綾塚 祐二, 暦本 純一, tranStick: 空間を越えて仮想的に繋がったメディア, インタラクティブシステムとソフトウェア (WISS2003), pp. 93-102, 2003.
5. 綾塚祐二, 河野通宗, 暦本純一, ShownPass: 表示されたパスワードを用いたアクセス制御, インタラクシオン 2003 論文集, pp=155-162, 2003.
6. 福地 健太郎, 暦本 純一, 人体形状センサ SmartSkin を利用した複数オブジェクトの同時操作手法, 第 2 回情報科学技術フォーラム (FIT2003) 論文集, 2003.

7. 福地健太郎, 暦本純一, 人体形状センサのエンターテインメント応用とそのインタラクショ
ン技術, エンターテインメントコンピューティング 2003, 2003.
8. 暦本純一, "ThumbSense: タッチパッド用対話技法の提案", インタラクティブシステムとソ
フトウェア (WISS 2002), 2002.
9. 河野通宗, 綾塚祐二, 長健二郎, 暦本 純一, ユーザインタフェースを活用したセキュリティモ
デル, インターネットコンファレンス 2002, 日本ソフトウェア科学会, pp=43-51, 2002.
10. 暦本純一, SmartSkin: 複数の手の位置と形状を認識するセンサーとその応用, インタラク
ション 2002, 2002. (インタラクション 2002 ベストペーパー賞受賞)
11. 暦本純一, 大場晴夫, Brygg Ullmer, DataTiles: 物理操作と視覚的インタフェースとを融合
したプラットフォーム環境, インタラクション 2001, 2001. (インタラクション 2001 ベスト
ペーパー賞受賞)
12. 暦本純一, Eduardo Sciammarella, ToolStone: 多様な物理操作を可能にする入力デバイス.
インタラクティブシステムとソフトウェア VIII (WISS2000), 近代科学社レクチャーノート/
ソフトウェア学 vol.24, PP.7-12, 2000.
13. 松下伸行, 田島茂 綾塚祐二 暦本純一, Wearable Key: 触ることで個人化されるユビキタス
コンピュータ環境インタラクティブシステムとソフトウェア VIII (WISS2000), 近代科学社
レクチャーノート/ ソフトウェア学 vol.24, PP.125-130, 2000.
14. 暦本純一, InfoRoom: 実世界に拡張した直接操作環境 情報処理学会 INTERACTION 2000
予稿集,2000.
15. 暦本純一, Time-Machine Computing: 時間指向インタフェースの提案, インタラクティブシ
ステムとソフトウェア VII, 近代科学社, 1999. (WISS'99 論文賞受賞)
16. 暦本純一, 綾塚祐二, 林 一輝, "Augment-able Reality: 実空間と情報空間を融合した情報交
流", インタラクティブシステムとソフトウェア VI, 近代科学社, 1998.
17. 暦本純一, "Pick-and-Drop: 複数コンピュータ環境向けの直接操作技法", インタラクティブ
システムとソフトウェア V, 近代科学社, 1997.
18. 神武 直彦, 暦本 純一, 安西 祐一郎, "現実世界での情報移動を支援するインフォ・スポイト",
インタラクティブシステムとソフトウェア V, 近代科学社, 1997.
19. 松下 伸行, 暦本 純一, 安西 祐一郎, "HoloWall: 新しい原理の壁面型インターフェースとそ
の応用", インタラクティブシステムとソフトウェア V, 近代科学社, 1997.
20. 暦本 純一, "2次元マトリックスコードを利用した拡張現実感システムの構成手法", インタ
ラクティブシステムとソフトウェア IV, 近代科学社, 1996.
21. 暦本 純一, "簡易性とスケーラビリティを考慮した拡張現実感システムの提案", インタラク
ティブシステムとソフトウェア III, 近代科学社, pp. 49-56, 1995.
22. 暦本 純一, "Augmented Interaction: 状況認識に基づく新しいインタラクションスタイルの
提案", インタラクティブシステムとソフトウェア II, 近代科学社, pp. 9-17, 1994.

23. 暦本 純一, "InformationCube: 半透明表示を用いた3次元情報視覚化技法", インタラクティブシステムとソフトウェア I, 近代科学社, pp. 1-8, 1994.
24. 暦本 純一, "共有プレゼンテーションオブジェクト", 日本ソフトウェア科学会オブジェクト指向計算に関するワークショップ (WOOC90), 1990.

国内学会・査読なし

1. 暦本 純一, "PlaceEngine による位置情報マッシュアップ", PLACE+ 新世代ロケーションウェア技術とサービスに関するワークショップ, 2006.
2. 綾塚祐二, 暦本純一, 松岡聡, "UbiquitousLinks: 実世界に埋め込まれたハイパーメディアリンク", 情報処理学会 HI 研究会資料, no. 67-4, pp. 23-30, 1996.
3. 暦本 純一, "NaviCam: 実世界状況を認識する携帯型コンピュータ", 情報処理学会 プログラミングシンポジウム「モバイル・ユビキタスコンピューティング」, 1995.
4. 暦本 純一, 坂上秀和, 濱川 礼, "マルチメディアオブジェクトモデルとその実現", ソフトウェア科学会第9回全国大会, 1992.
5. 暦本 純一, "共有型作業空間における柔軟な同時実行制御方式", 日本ソフトウェア科学会第8回大会論文集, pp. 301-304, 1991.
6. 暦本 純一, 菅井 勝, 他, "X ウィンドウ上のマルチメディアユーザインタフェース構築環境: 鼎", 情報処理学会第30回プログラミングシンポジウム予稿集, pp. 105-115, 1989.

チュートリアル・解説記事 等

1. 暦本純一, "ウェアラブルコンピュータのアプリケーション", 電子情報通信学会 第5回 知能情報メディアシンポジウム論文集, 1999.
2. 暦本純一, "情報メディアから身体的メディアへ", 建築雑誌, vol.114, no.1437, 1999.
3. 暦本純一, "Pick-and-Drop: 複数コンピュータ環境でのユーザインタフェース", bit, vol.30, no.8, pp.31-38, 共立出版, 1998.
4. 暦本純一, "学会でのチャット!? WISS '97 での実験", bit, vol.30, no.6, pp.9-17, 共立出版, 1998.
5. 暦本純一, "情報メディアから身体的メディアへ", 情報処理学会情報メディア研究会 (情報メディアシンポジウム講演資料). (1999年度 山下記念研究賞授賞)
6. 暦本純一, 実世界指向インタフェースの研究動向, コンピュータソフトウェア, vol.13, no.3, pp.4-18, 1996.

招待・基調講演

1. Jun Rekimoto, “From Folksonomy to Sensonomy: convergence of real world activities and online space”, The 2007 International Symposium on Applications and the Internet (SAINT 2007) Keynote, Hiroshima, Japan, 2007.
2. Jun Rekimoto, “Next Reality: The future of Connected Everyday” ACM SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI 2004) Opening Plenary, Vienna, Austria, 2004.
3. 暦本純一、 “情報の空間”, Future Design Symposia, InterCommunication Center (Tokyo, Japan), 招待講演, 2001.
4. Jun Rekimoto, “Living in a Computer Augmented Environment”, ACM IEEE International Conference on Augmented Reality (ISAR 2001), Invited Talk, New York USA, 2001.
5. Jun Rekimoto “Interacting with Computer Augmented Reality”, INTERACT 2001 Keynote., Tokyo Japan, 2001.

技術展示・インスタレーション

1. Neil Denari “INTERRUPTED PROJECTIONS” での NaviCam を用いた展示システム (1996)
2. Jun Rekimoto, Masaaki Oka, Nobuyuki Matsushita, Hideki Koike, ”HoloWall: Interactive Digital Surfaces”, ACM SIGGRAPH 98 Enhanced Technology, 1998.
3. ソニーエクスプロラサイエンス北京常設展示： HoloWall, HoloTable, CyberCode (2000)
4. せんだいメディアテーク「サインを読み取れ」日比野克彦、暦本純一、江渡浩一郎
5. ソニーエクスプロラサイエンス東京常設展示： HoloWall, HoloTable, CyberCode, SmartSkin (2002)

学会・委員会活動

1. Pervasive 2007 (PC)
2. 情報処理学会 インタラクション 2007 (PC)
3. 日本ソフトウェア科学会 インタラクティブシステムとソフトウェア WISS 2007 (PC)
4. ヒューマンインタフェース学会評議員 (2006-)
5. Pervasive 2006 (PC)
6. 情報処理学会 インタラクション 2006 (PC)
7. 日本ソフトウェア科学会 インタラクティブシステムとソフトウェア WISS 2006 (PC)
8. UbiComp 2006 (PC)

9. International Journal of Human-Computer Studies, Elsevier, Associate Editor (2003-2005)
10. UbiComp 2005 (PC co-chair)
11. 情報処理学会 インタラクシオン 2005 (PC)
12. 情報処理学会 インタラクシオン 2004 (PC)
13. 情報処理学会 インタラクシオン 2003 (PC)
14. 情報処理学会 インタラクシオン 2002 (PC)
15. UbiComp 2001 (PC)
16. ISAR 2001 (PC)
17. IEEE VR 2001 (PC)
18. 日本ソフトウェア科学会 インタラクティブシステムとソフトウェア WISS 2001 (プログラム委員長)
19. 情報処理学会 インタラクシオン 2001 (PC)
20. 日本ソフトウェア科学会 インタラクティブシステムとソフトウェア WISS 2000 (プログラム委員長)
21. ACM Computer Supported Cooperative Work (CSCW) 2000 (PC)
22. ACM Symposium on User Interface Software and Technology (UIST) 2000 (PC)
23. IEEE Virtual Reality (VR) 2000 (PC)
24. 情報処理学会 インタラクシオン 2000 (PC)
25. Handheld and Ubiquitous Computing (HUC) 2000 (PC)
26. 情報処理学会 インタラクシオン 1999 (PC)
27. Handheld and Ubiquitous Computing (HUC) 1999 (PC)
28. CoBuild 1998 (PC)

教育

1. 非常勤講師 慶応義塾大学大学院理工学研究科 「ヒューマンインタフェース特論」 1997-1998
2. 特別講義 慶応義塾大学 環境情報学部 「実世界指向インタフェース」 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006
3. 特別講義 岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー (IAMAS) 「実世界指向インタフェース」 2001
4. 特別講義 名古屋大学 「実世界指向インタフェース」 2004

国内特許

1. 特許公開 2006 - 351042 タクタイル・フィードバック機能を持つ携帯型機器
2. 特許公開 2006 - 345209 入力装置、情報処理装置、情報処理方法、及びプログラム
3. 特許公開 2006 - 209784 情報処理システム、情報処理端末、情報処理装置及び情報処理方法
4. 特許公開 2006 - 179035 ユーザ入力装置及びユーザ入力方法
5. 特許公開 2006 - 171958 情報処理装置および方法、入力装置および方法、プログラム、並びに情報処理システム
6. 特許公開 2006 - 171012 無線通信端末、相対距離推定方法及びプログラム
7. 特許公開 2006 - 148536 携帯端末、文字入力方法、並びにプログラム
8. 特許公開 2006 - 120184 情報処理装置および方法
9. 特許公開 2006 - 058887 情報処理システム、並びに、情報処理装置および方法
10. 特許公開 2006 - 048672 情報端末、情報検索システム、および、情報検索方法
11. 特許公開 2006 - 024241 再生システム、両耳装着型音情報伝達機器、再生装置および方法、記録媒体、並びにプログラム
12. 特許公開 2006 - 020233 情報処理装置および方法、記録媒体、プログラム、並びに無線通信システム
13. 特許公開 2005 - 323091 携帯電子機器及びその無線接続制御方法
14. 特許公開 2005 - 321548 音声ストリーム再生装置及び音声ストリーム再生方法
15. 特許公開 2005 - 317041 情報処理装置、情報処理方法、及びプログラム
16. 特許公開 2005 - 222577 情報処理装置および方法、並びにプログラム
17. 特許公開 2005 - 182295 情報処理装置および方法、情報処理システム、記録媒体、並びにプログラム
18. 特許公開 2005 - 136897 通信システム、情報処理装置および方法、並びにプログラム
19. 特許公開 2005 - 031799 制御システムおよび制御方法
20. 特許公開 2005 - 004782 情報処理システム、情報処理装置および情報処理方法、並びに携帯型情報端末装置
21. 特許公開 2005 - 004659 情報処理システム、ワイヤレス入力装置及び情報処理装置
22. 特許公開 2005 - 004543 ユーザインターフェース方法および装置、ならびにコンピュータ・プログラム
23. 特許公開 2005 - 004396 情報表示方法及び情報表示装置、並びにコンピュータ・プログラム
24. 特許公開 2004 - 362601 情報処理装置及び方法、並びにグラフィカルユーザインターフェース

25. 特許公開 2004 - 355606 情報処理装置、情報処理方法、及びプログラム
26. 特許公開 2004 - 348689 情報処理システム及びオブジェクト
27. 特許公開 2004 - 336485 データ入出力システム、データ送信装置、並びにデータ受信装置
28. 特許公開 2004 - 328093 データ通信システム、データ通信装置及びデータ通信方法、接続確立方法及び接続確立装置、接続確立システム、並びにコンピュータ・プログラム
29. 特許公開 2004 - 282248 情報処理システム及び情報処理方法
30. 特許公開 2004 - 252836 入力装置、携帯型電子機器及び携帯型電子機器の入力方法
31. 特許公開 2004 - 246920 情報処理装置および方法
32. 特許公開 2004 - 246612 ネットアクセス方法及びネットアクセス用記録媒体
33. 特許公開 2004 - 207820 通信システム、通信方法、基地局装置、通信プログラムおよび記録媒体
34. 特許公開 2004 - 199145 情報処理システム、送信装置、および受信装置
35. 特許公開 2004 - 199130 情報視覚化方法、装置、プログラム
36. 特許公開 2004 - 104653 情報通信システム、情報通信装置及び情報通信方法、並びにコンピュータ・プログラム
37. 特許公開 2004 - 102663 アクセス制御システム、アクセス制御方法、端末装置およびネットワーク機器
38. 特許公開 2004 - 086365 情報処理機器及びユーザ入力操作に応じた情報処理機器の制御方法、並びにコンピュータ・プログラム
39. 特許公開 2004 - 064333 通信システム、鍵情報送信装置および方法、情報処理装置および方法、記録媒体、並びにプログラム
40. 特許公開 2004 - 062814 コンテンツ参照装置及びコンテンツ参照方法、並びにコンピュータ・プログラム
41. 特許公開 2004 - 062813 コンテンツの固有識別子生成装置及び方法、並びにコンピュータ・プログラム
42. 特許公開 2004 - 062812 情報提供システム及び情報提供方法、情報処理装置及び情報処理方法、並びにコンピュータ・プログラム
43. 特許公開 2004 - 054879 表示装置および表示方法
44. 特許公開 2004 - 021528 携帯情報機器
45. 特許公開 2003 - 348424 動きトラッキング装置およびその方法
46. 特許公開 2003 - 345279 看板、看板管理装置および看板管理方法
47. 特許公開 2003 - 344012 位置認識装置および位置認識方法

48. 特許公開 2003 - 337649 入力方法及び入力装置
49. 特許公開 2003 - 330618 入力方法及び入力装置
50. 特許公開 2003 - 330611 入力方法及び入力装置
51. 特許公開 2003 - 288158 タクティル・フィードバック機能を持つ携帯型機器
52. 特許公開 2003 - 283523 接続制御方法および記録媒体
53. 特許公開 2003 - 256859 画像編集装置及び画像編集方法、記憶媒体、並びにコンピュータ・プログラム
54. 特許公開 2003 - 223265 情報入力装置、情報処理装置および方法、並びにプログラム
55. 特許公開 2003 - 152615 データ通信装置、データ通信方法、データ通信プログラム及びデータ通信プログラム媒体
56. 特許公開 2003 - 134130 主通信装置、従通信装置、告知指示プログラム、告知指示方法及びネットワークシステム
57. 特許公開 2003 - 087263 情報処理装置および方法、並びにプログラム
58. 特許公開 2003 - 085659 情報提供システムおよび方法、情報処理装置および方法、通信端末および方法、並びにプログラム
59. 特許公開 2003 - 032261 通信システムおよび方法、通信端末および方法、拡張装置、並びにプログラム
60. 特許公開 2003 - 032176 通信システムおよび方法、情報処理装置および方法、通信端末および方法、拡張装置、並びにプログラム
61. 特許公開 2003 - 032175 通信システムおよび方法、情報処理装置および方法、通信端末および方法、拡張装置、並びにプログラム
62. 特許公開 2003 - 029899 ユーザ入力装置
63. 特許公開 2002 - 358151 ユーザ入力装置、ユーザ入力装置を接続したコンピュータ及びユーザ入力装置を接続したコンピュータの制御方法、並びに記憶媒体
64. 特許公開 2002 - 358149 ユーザ入力装置
65. 特許公開 2002 - 344444 情報提供装置および方法、情報処理装置および方法、情報認証装置および方法、認証システム、記録媒体、並びにプログラム
66. 特許公開 2002 - 342033 非接触型ユーザ入力装置
67. 特許公開 2002 - 341983 コンピュータ本体とワイヤレス周辺機器間の接続方式、コンピュータ、並びにワイヤレス周辺機器
68. 特許公開 2002 - 341958 情報処理装置
69. 特許公開 2002 - 261701 信号伝送装置および方法

70. 特許公開 2002 - 259569 信号伝送システム
71. 特許公開 2002 - 244794 情報入力装置
72. 特許公開 2002 - 207567 情報処理端末および方法
73. 特許公開 2002 - 207073 情報処理装置および方法、並びにプログラム
74. 特許公開 2002 - 204239 情報処理装置および方法、電子機器、情報処理システム、並びに記録媒体
75. 特許公開 2002 - 135378 情報処理端末および方法
76. 特許公開 2002 - 132446 情報入出力システム及び情報入出力方法、並びにプログラム記憶媒体
77. 特許公開 2002 - 127059 行動制御装置および方法、ペットロボットおよび制御方法、ロボット制御システム、並びに記録媒体
78. 特許公開 2002 - 083320 仮想会話支援システム及び仮想会話支援、並びに記憶媒体
79. 特許公開 2002 - 083317 画像処理システム及び画像処理方法、並びに記憶媒体
80. 特許公開 2002 - 082773 入力装置および方法
81. 特許公開 2002 - 074400 ナビゲーション・システム及びナビゲーション方法、並びに記憶媒体
82. 特許公開 2002 - 074399 画像編集システム及び画像編集方法、並びに記憶媒体
83. 特許公開 2002 - 024860 画像編集システム及び画像編集方法、並びに記憶媒体
84. 特許公開 2001 - 306375 データオブジェクト管理システム
85. 特許公開 2001 - 265523 情報入出力システム及び情報入出力方法、並びにプログラム記憶媒体
86. 特許公開 2001 - 245269 コミュニケーション・データ作成装置及び作成方法、コミュニケーション・データ再生装置及び再生方法、並びに、プログラム記憶媒体
87. 特許公開 2001 - 209658 情報処理装置及び方法、媒体
88. 特許公開 2001 - 204015 周囲カメラ・システム、周囲カメラの撮像画像に基づいて周囲画像を生成する方法、隣接カメラによる撮像画像の接続処理装置及び方法、並びに、隣接カメラを用いた距離測定装置及び方法
89. 特許公開 2001 - 203924 周囲カメラ
90. 特許公開 2001 - 195368 認証情報通信システムおよび認証情報通信方法、携帯情報処理装置、並びにプログラム提供媒体
91. 特許公開 2001 - 175374 情報入出力システム及び情報入出力方法
92. 特許公開 2001 - 166861 情報処理装置及び情報処理方法並びにプログラム格納媒体

93. 特許公開 2001 - 142825 携帯型情報処理端末、情報入出力システム及び情報入出力方法
94. 特許公開 2001 - 136504 情報入出力システム及び情報入出力方法
95. 特許公開 2001 - 134382 図形処理装置
96. 特許公開 2001 - 109570 情報入出力システム及び情報入出力方法
97. 特許公開 2001 - 075995 情報処理装置及び方法、媒体
98. 特許公開 2001 - 075845 情報処理装置及び方法、媒体
99. 特許公開 2001 - 051926 情報提供システム及び情報提供方法、情報閲覧システム及び情報提供方法、プログラム提供媒体、並びに、テレビ受信機に対する操作装置
100. 特許公開 2001 - 051762 アクセス履歴提示方法及びアクセス履歴提示装置、資源提供方法及び資源提供装置、並びに、プログラム提供媒体
101. 特許公開 2000 - 322602 画像処理装置および方法、並びに媒体
102. 特許公開 2000 - 322509 画像処理装置および方法、並びに媒体
103. 特許公開 2000 - 287184 情報提供装置および方法、情報処理装置および方法、並びに媒体
104. 特許公開 2000 - 214945 利用者特定システム、発信装置および方法、情報処理装置および方法、データ提供装置および方法、並びに提供媒体
105. 特許公開 2000 - 207263 情報処理装置及び方法、並びに提供媒体
106. 特許公開 2000 - 207086 情報処理装置および画像処理方法、並びに提供媒体
107. 特許公開 2000 - 194726 情報処理装置及び方法、情報処理システム並びに提供媒体
108. 特許公開 2000 - 180120 画像処理装置、画像処理方法、および提供媒体、並びに測定システム
109. 特許公開 2000 - 148904 2次元コード認識処理方法、2次元コード認識処理装置、および2次元コード認識処理プログラム格納媒体
110. 特許公開 2000 - 148797 画像処理装置、画像処理方法、および画像処理プログラム格納媒体
111. 特許公開 2000 - 148336 画像処理装置、画像処理方法、および画像処理プログラム媒体
112. 特許公開 2000 - 132324 仮想空間表示装置およびこれに使用する三次元空間位置検出用発光装置
113. 特許公開 2000 - 131018 三次元空間位置検出装置およびこれに使用する発光装置、この検出装置を使用した仮想空間表示装置
114. 特許公開 2000 - 089893 画像処理装置および方法、並びに提供媒体
115. 特許公開 2000 - 082108 2次元コード認識処理方法、2次元コード認識処理装置、および媒体

116. 特許公開 2000 - 082107 画像処理装置、画像処理方法、および媒体
117. 特許公開 2000 - 067148 画像処理装置および方法、並びに提供媒体
118. 特許公開 2000 - 066757 画像処理装置および方法、並びに提供媒体
119. 特許公開 2000 - 047967 情報処理装置および方法、情報処理システム、並びに提供媒体
120. 特許公開 2000 - 047958 情報処理装置および方法、情報処理システム、並びに提供媒体
121. 特許公開平 11 - 057216 ゲーム装置
122. 特許公開平 11 - 053236 データ送信 / 受信 / 送受信装置、データ伝送システム、データ送信 / 受信 / 送受信 / 伝送方法、及び、データ送信 / 受信 / 送受信プログラム格納媒体
123. 特許公開平 11 - 053111 情報入出力装置
124. 特許公開平 11 - 045149 データ表示装置及び方法並びに記録媒体、データ送信装置及び方法
125. 特許公開平 11 - 042366 ゲーム装置
126. 特許公開平 11 - 039094 電子会議装置
127. 特許公開平 11 - 038967 電子楽器
128. 特許公開平 11 - 038949 描画装置、描画方法及び記録媒体
129. 特許公開平 11 - 024839 情報入力装置
130. 特許公開平 10 - 051711 3次元仮想物体表示装置および方法
131. 特許公開平 10 - 049290 情報処理装置および方法
132. 特許公開平 09 - 330336 情報処理装置
133. 特許公開平 09 - 231244 情報検索装置および方法
134. 特許公開平 09 - 081781 3次元仮想現実空間共有方法、3次元仮想現実空間共有システム、情報記録媒体、情報記録方法、情報伝送媒体、情報伝送方法、情報処理方法、クライアント端末、並びに共有サーバ端末
135. 特許公開平 09 - 046776 遠隔指示装置および方法
136. 特許公開平 09 - 006798 情報処理システムおよび情報処理方法
137. 特許公開平 05 - 303520 候補選択装置
138. WO 03/053007 データ通信システム、データ通信装置及びデータ通信方法
139. WO 03/036829 データ通信システム、データ送信装置、並びにデータ受信装置
140. WO 03/021876 情報処理装置および方法、並びに記録媒体
141. WO 03/021875 情報処理装置および方法
142. WO 03/021825 情報処理装置および方法、並びに記録媒体
143. WO 03/015451 遠隔操作システム及び遠隔操作方法、遠隔操作を行なう装置及びその制御方法、遠隔操作により動作する装置及びその制御方法、並びに記憶媒体

海外特許

1. Information processing apparatus and method, information processing system, and providing medium, US Pat. 6636249 - Filed Oct 6, 1999
2. Information processing device and method US Pat. 6567068 - Filed Jul 29, 1997
3. Data input/output system, data input/output method, and program recording medium US Pat. 6795060 - Filed Oct 24, 2001
4. User input apparatus US Pat. 6965842 - Filed May 30, 2002
5. INPUT METHOD AND INPUT DEVICE US Pat. 7088342 - Filed May 14, 2003
6. INFORMATION PROCESSING UNIT, CONTROL METHOD FOR INFORMATION PROCESSING UNIT FOR PERFORMING OPERATION ACCORDING TO USER INPUT OPERATION AND COMPUTER PROGRAM US Pat. 7119795 - Filed Aug 21, 2003
7. Data display apparatus and method, recording medium and data transmission apparatus and method US Pat. 6188404 - Filed Jul 27, 1998
8. Information input/output system and information input/output method US Pat. 7069516 - Filed Dec 18, 2000
9. Data transferring and/or receiving apparatus, method, and program storage medium US Pat. 6470341 - Filed Jul 28, 1998
10. Information processing device and method US Pat. 6556185 - Filed Aug 9, 2001
11. Data input/output system, data input/output method, and program recording medium US Pat. 7027040 - Filed Jul 1, 2004
12. Information processing apparatus for inputting a signal, and method therefor US Pat. 6777922 - Filed May 13, 2002
13. Method and apparatus for producing communication data, method and apparatus for reproducing communication data, and program storage medium US Pat. 6801663 - Filed Feb 26, 2001
14. Image processing apparatus, image processing method and storage medium US Pat. 6389182 - Filed Jun 28, 1999
15. Image processing apparatus, image processing method and image processing program storage medium US Pat. 6748122 - Filed Aug 30, 1999
16. Two-dimensional code recognition processing method, two-dimensional code recognition processing apparatus, and storage medium US Pat. 6650776 - Filed Jun 28, 1999
17. Image editing system and method, image processing system and method, and recording media therefor US Pat. 6734855 - Filed Jul 10, 2001

18. Information retrieval apparatus and method US Pat. 5926116 - Filed Dec 19, 1996
19. Information input apparatus, and information processing apparatus, method, recording medium, and program US Pat. 6980199 - Filed Jan 29, 2003
20. Two-dimensional code recognition processing method, two-dimensional code recognition processing apparatus, and two-dimensional code recognition processing program storage medium US Pat. 6325287 - Filed Aug 30, 1999 - Sony Corproation
21. Information processing terminal and method US Pat. 6823200 - Filed Oct 24, 2001
22. Access-history indicating method and apparatus, resources providing method and apparatus, and program providing medium used therewith US Pat. 6738973 - Filed Aug 9, 2000
23. Information processing apparatus, an information processing method and a medium US Pat. 6611623 - Filed Oct 8, 2002
24. Image editing apparatus, image editing method, storage medium, and computer program US Pat. 6919893 - Filed Jan 6, 2003
25. Apparatus and method for manipulating a touch-sensitive display panel US Pat. 6958749 - Filed Oct 30, 2000
26. Information processing apparatus, an information processing method and a medium US Pat. 6501854 - Filed Jul 30, 1999
27. Apparatus for displaying three-dimensional virtual object and method of displaying the same US Pat. 6020891 - Filed Jul 29, 1997
28. Information input apparatus US Pat. 6414672 - Filed Jul 6, 1998
29. Three-dimensional virtual reality space sharing method and system, an information recording medium and method, an information transmission medium and method, an information processing method, a client terminal, and a shared server terminal US Pat. 5956038 - Filed Jul 11, 1996
30. Information providing system, information providing method, information processing apparatus, information processing method, communication terminal, and a method for communication terminal US Pat. 7050945 - Filed Sep 12, 2002
31. Signal transmission device and method US Pat. 6989755 - Filed Feb 15, 2002
32. System for managing data objects US Pat. 7051291 - Filed Apr 19, 2001
33. Information processing apparatus and information processing method US Pat. 6055536 - Filed Jun 3, 1997