

フで開催予定である。なお、本会議は隔年で開かれており今年も谷間となるが、フランス・パリで ECSCW'05 が、フロリダで Group2005 が開催される。詳しくは以下のサイトを参照されたい。

<関連サイト>

CSCW2004: <http://www.acm.org/cscw2004/>

ECSCW'05: <http://insitu.lri.fr/ecscw/>

Group2005: <http://www.acm.org/sigs/siggroup/conferences/group05/>

■ VSMM2004

角田哲也, 増田智仁, 白鳥貴亮

東京大学

2004 年 11 月 17 ~ 19 日に開催された VSMM2004 (International Conference on Virtual Systems and Multimedia) は、1995 年の創設から今年で 10 周年を迎え、第 1 回の開催地であった岐阜 (開催地: 大垣市ソフトピアジャパン) に戻って開催されることとなった。本年度のテーマは、“Hybrid Reality, Digital Partners”。文化遺産、メディアアート、ヒューマンファクターや医療などの幅広い分野を扱う学会にふさわしく、VR を中心とした多種多様な論文が発表された。

今年の会議の特色はなんといってもバーチャル文化財である。拡張現実感を用いた遺跡の復元展示、レーザーセンサーを用いた文化財の 3 次元計測、アーカイブ化に関するものなど、世界各地の様々な文化財を対象としたプロジェクトが一堂に会し、東京大学生産技術研究所・池内研究室のカンボジア・バイヨン遺跡の大規模建造物モデリングに関する論文が、今年の Best Paper Award に選ばれた。

VR, AR を実現するための個々の要素技術は、これまでの様々な手法の提案によって成熟してきた感があり、これらの研究は今後、さらなる高精度化・効率化が図られると思われる。一方、発表後の質疑応答の傾向として、これらのコンテンツをどのように配信し、誰がそれを享受できるのかといった、いわゆるインフラストラクチャの構築について興味が集まっており、今後はこのような点について深く議論していくことが必要なのではないかと感じた。

特に AR に関しては、ウェアラブルコンピュータを用いた屋外でのアプリケーションが多く見受けられ、遺跡の復元や観光地でのナビゲーション、メディアアートへ

の応用など、様々なアイデアに触れることができた。

初日のバンケットでは、IAMAS の赤松氏と学生らによって、複数の携帯電話から取得した映像を Max/MSP でリアルタイムにミックスするパフォーマンスが行われた。

会議 2 日目のパネルディスカッションでは CMU の金出教授、NHK 技研所長の榎並氏をゲストに迎え、50 台以上のカメラを用いて Super Bowl の自由視点映像生成を行う Eye Vision システムの紹介や、出演者やシーン内容などの番組関連情報をメタデータとして活用する方法の説明が行われ、活発な議論が繰り広げられた。

口頭発表とポスターセッション、合わせて 150 件に及ぶ多彩な発表を傾聴することができ、まさに 10 周年の節目を飾るに相応しい充実した 3 日間であった。VR の分野を先導する国際会議として、今後ますますの発展を期待したい。なお次回の VSMM 2005 はベルギーのゲントにて 2005 年 10 月 4 日から 6 日まで開催される予定である。

<関連 URL >

International Society on Virtual Systems and MultiMedia ,
<http://www.vsmm.org/>



VSMM2004 発表会場の様子

■ ICAT2004

河崎晋也

東京大学

2004 年 11 月 30 日から 12 月 2 日までの 3 日間、韓国ソウル市にある COEX にて ICAT (International Conference of Artificial Reality and Tele-Existence) 2004 が開催された。

14回目となる今回は、日本・韓国をはじめとして14カ国から人々が参加し、国際色あふれる会議であった。大会では、6件の招待公演、5件のチュートリアル公演に加え、2回の特別セッションが催された。また、オーラルセッションでは63件、ポスターセッションでは51件、さらにワークショップでは33件もの発表が行われた。加えて、VR/Media Art and Technology Exhibitionも催された。

東京大学の関口大陸氏らによる“The Design of Internet-Based RobotPHONE”では、グラフィカルユーザインターフェイスに対してロボティックユーザインターフェイスを提案し、その例としてRobotPHONEを紹介していた。これは、ネットワークに繋がれた2台のぬいぐるみロボットの動作を同期させることで、音声に加えて形状や動作が伝達でき、触覚に於いてもコミュニケーションを可能にしているものであった。尚、この論文が今大会におけるBest Paper賞を受賞した。

筆者が個人的に興味を持った発表では、大阪大学の中島康輔氏らによる“A 2D-3D Integrated Environment for Cooperative Work”があげられる。同氏らは、モデリング環境における要素である2次元環境と3次元環境、そして多人数協調に着目し、それらを統合したシステムを開発し動作実験の結果からシステムの有効性を主観的に確認していた。具体的にはIllusionHoleとその遮蔽板への投影画像を利用したシステムを開発しており、さらに2次元と3次元の両環境でシームレスな操作を可能とするため、6自由度でトラッキング可能なマウスやパレット状の操作板を用いて機能の拡張を行っていた。また、慶応大学の宮狭和大氏らによる“A Visualization Method of Working Activities in a Mixed Reality Space for Supporting Work Analysis”ではオブジェクト操作に関するインデキシングと3次元グラフィック表示を用いて、作業の可視化を行っていた。

今大会の特徴として、メディアアート作品に触れる機会が多かった点が挙げられる。東京大学の河口洋一郎氏による生物の様に成長する魅惑的なCG作品をはじめとして、様々な作品を本大会中に体感することができた。

次回のICATは、ニュージーランドのクリストチャーチで行われる。今回も盛大であったが、更なる盛り上がり期待される。本会議に関する詳細情報は以下のURLを参考にされたい。

<http://www.icat2004.org>

■ 寄稿募集案内

◆ 会議・イベント参加報告募集

本学会の会員の皆様向けの出版物における会議・イベント参加報告は、多くの学会員の皆様にご興味を持って読んでいただいている記事の一つであると思います。会員の皆様の活動範囲とご興味の拡大につれて、会議参加報告で取り扱う会議やイベントの範囲も幅広くなってきました。学会誌編集委員会とニュースレター編集委員会では、世界中で開催されているバーチャルリアリティに関する会議やイベントへの参加報告を、広く会員の皆様から募集しております。国内外の学会、研究会、展覧会、展示会、今まで取り上げられなかった会議、新しく始まった会議など、本学会員の皆様の興味を引きそうなものであれば何でも構いません。毎月発行されるニュースレターの会議参加報告では速報性を重視し、原則としてテキストのみによる本文1000字程度の報告を掲載いたします。学会誌の会議参加報告では資料性を重視し、可能であれば図や写真なども付加して、学会誌1ページ程度の報告を掲載いたします。同一の報告を、ニュースレターと学会誌それぞれの特徴を活かした形に調整して掲載する場合があります。掲載方法などについては、学会誌編集委員会とニュースレター編集委員会からなる会議参加報告企画委員会で検討させていただきますので、まずはお気軽にお問い合わせいただくとともに、おもしろい情報をお寄せ下さい。なお、採用された方には規定に従い薄謝を差し上げます。

お問合せ・寄稿先：

日本バーチャルリアリティ学会
会議参加報告企画委員会
<mailto:vrsjcr@star.t.u-tokyo.ac.jp>

◆ 会員便り募集

学会誌委員会では、会員の皆様からの会員便りを広く募集しております。会員の皆様からの提言や新規プロジェクトの紹介、皆様の作られたソフトウェアの紹介など、本学会会員の興味を引きそうな話題であれば何でも構いません。学会誌1/2-1ページ程度の原稿を学会誌委員までお寄せ下さい。掲載に関しては学会誌委員会で検討させていただきます。

お問合せ・寄稿先：

日本バーチャルリアリティ学会 学会誌委員会
<mailto:vrsjoffice@vrsj.t.u-tokyo.ac.jp>