

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 はベルギーのアントワープにて 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。