

# ■ 会議参加報告

Journal of the Virtual Reality Society of Japan

## ■ Ubicomp 2005

伊藤誠悟

名古屋大学

2005年9月11日～14日の4日間、東京都港区・高輪プリンスホテルにて国際会議 Ubicomp2005 (The Seventh International Conference on Ubiquitous Computing) が開催された。今回で第7回目の開催となる Ubicomp は Ubiquitous Computing に関する最大規模かつ最難関の国際会議の一つであり、アジア地区において初の開催となる本開催においても、多数の質の高い発表および活発な議論が交わされた。本会議は、招待講演(2件)、Full Paper(22件、採択率約9.6%)、ポスターセッション(47件、採択率約58%)、デモセッション(24件、採択率約60%)、ビデオセッション(7件)、招待デモ(3件)、スポンサーデモ(6件)、および13個のワークショップにより構成された。会議への参加者は600人を超え過去最大であった。

Full Paper における日本からの発表は、NTT DoCoMo の福本氏ら、慶応大学の神武氏らの論文2件が採択された。福本氏らによる“CarpetLAN: A Novel Indoor Wireless (-like) Networking and Positioning System”は、部屋のLAN端子から対象オブジェクトまでの通信に関するラスト1m問題について、人体を介した通信を用いることにより解決を図っている。神武氏らによる“u-Texture: Self-Organizable Universal Panels for Creating Smart Surroundings”は、自己組織化を行うスマートパネルについての研究である。パネルの傾き情報や、周囲のパネルの配置状況などにより自律的にサービスを検索しユーザに提示する。(図1)はデモセッションにおいて紹介されていた利用例であり、形状によりそれぞれのサービスが提供されている(左: Smart Shelf サービス、右: ペイントサービス)。



図1 Ubicomp 2005 デモ

筆者の発表“Orientation Estimation Method and Orientation-Location Based Service Using Wireless LAN”はポスターセッションであり無線LANを用いた方向推定手法について発表した。ポスターセッションやデモセッションにおいては、コアタイム以外の休憩時間においても各場所において非常に活発な議論が行われていた。

第8回目の開催となる次回 Ubicomp は2006年9月17日～21日まで California, USA において開催される予定である。

<http://www.ubicomp.org/ubicomp2006/>

## ■ ヒューマンインタフェースシンポジウム2005

酒田信親

筑波大学

現在、日本は2007年における団塊世代の一斉定年による作業熟練者の大量引退が社会的な問題になっている。さらに、これから社会を担う層に対する技術伝承は、十分行われていないとも言われている。これらに対して何らかの対策を行わない場合、熟練作業員不足に伴

う社会インフラの崩壊で、ソーシャルサービスの低下が懸念されている。この問題に対して、今回ヒューマンインタフェースシンポジウムの発表は、多くの解決法の提案を随意または不随意に行っていたと感じた。

具体的には、現場作業員の減少によって、一人当たりの作業量が増加することに伴う負担を軽減するシステムや、作業員の一個人の情報取得・記録能力を拡張するシステムの提案、災害の予測や危険を事前に検知して未然に事故を防ぐシステムの提案、災害や事故発生後の退避・障害の拡大を防ぐためのワークフローとインタフェースの提案が見られた。また、遠隔から現場作業員をサポートする遠隔作業支援システムや、現場作業員を効率的にトレーニングするのに有用な方法、および引退する熟練作業員の技術を記録・伝承するためのシステムやインタフェースについての提案があった。これらの技術を利用すれば、高齢で引退した熟練作業員の社会参加の実現や、低コストで社会システムの構築・維持ができるなどの可能性を秘めている。

これらの社会不安に対する解決法は、他の学会でも多く提案されている。しかし、ヒューマンインタフェースシンポジウムにおける提案の特徴は、最新の技術の導入に際してインタフェースの部分を工夫して、現在の人間の生活や機械操作を大幅に変化させずに対応できる点や、人間が単純かつ自然な形で使えて、そして失敗が起きないようにする点にあると感じられた。この特徴は、引退した熟練作業員が、これから登場する新技術を、新たなトレーニングを必要とせず可以使用できる可能性がある。また、若い世代に対しては、従来より事故も少なく効率良く作業が行える環境も用意できるかもしれない。

これら二つの改善によって、社会不安や世代間の断裂を防ぎ、インタフェースは違うが、作業内容やコンテンツを共有することで、全ての世代参加型の社会構造を生む可能性も期待される。

「最新技術を若い世代などに代表される一部の人間が使うだけでなく、多くの世代で使えるようにする」、このような少子高齢化を乗り切れる知恵がヒューマンインタフェースシンポジウムにはあると思われた。

シンポジウム WEB サイト：<http://www.his.gr.jp/his2005>

## ■ EC 2005

### 小岩亮太

関西学院大学

2005年9月16日から18日にかけて、兵庫県神戸市のフルーツフラワーパークにて、EC 2005 (Entertainment Computing 2005) が開催された。

その名の通り、コンピュータによるエンターテインメントに関するシンポジウムであり、コミュニケーション、ロボット、音楽、ゲーム、オーサリングツール、スポーツ等の幅広いテーマを取り扱っていて、どれも面白く、興味深い内容ばかりであった。昼には、フルペーパー21件とショートペーパー7件の発表に、Adrian Divid Cheok 氏と G. W. M. Rauterberg 氏による招待講演があった。夜には、デモ披露やフリーディスカッションが行われていた。

特に注目を集めていたのが、江渡浩一郎氏らによる“Modulobe: 物理シミュレーションによる仮想生物構築環境”であった。モジュールと呼ばれる部品を組み合わせ、奇妙で面白い動きのあるモデルが、ブロック遊び感覚で簡単に作れるシステムであり、休憩時間に多くの方がダウンロードして、モデル作りに没頭していた。現在、遺伝的アルゴリズムによる進化を目標としており、今後の発展が非常に興味深い。

個人的に、Adrian Divid Cheok 氏による“HUMAN PACKMAN”は、MR (= 複合現実感) を上手くエンターテインメントに活用した事例として、大変面白かった。

また、ぜんじろう氏による、お笑いロボット“パペじろう”との漫才やコントが披露された。ロボットと見事なコラボレーションが実現されており、また、ロボットならではのネタも数多くあり、人間とロボットによるコミュニケーションにおいて、様々な可能性を感じさせられるものであった。

最後に“Interactive Media Concert”と題して、松田周氏による インタラクティブ パフォーミング アート と、チーム塚本と福地健太郎氏による EffecTV の演出が加わったウェアラブル コンピュータ ファッション ショーが行われた。どちらも斬新な試みでありながら、完成度の高い演出の数々で、観る者を圧倒していた。

そして、EC 研究会が2005年12月17日東京大学柏キャンパスにて行われる。コンピュータによるエンターテインメント分野を幅広くリードする、このシンポジウムが、今後ますます発展する事を期待したい。

<http://www.entcomp.org>

## ■ ICEC 2005

### 角 薫

情報通信研究機構

IFIP 4<sup>th</sup> International Conference on Entertainment Computing (ICEC 2005) が2005年9月19日～21日の3日間、関西学院大学の神戸三田キャンパスにおいて行われた。