

【主催・共催・協賛会議報告】



主催・共催・協賛会議報告

◆ ISMR 2001 報告 (1)

佐藤洋一

東京大学生産技術研究所

(Newsletter Vol. 6, No. 4 より転載)

複合現実感に関する国際シンポジウム (The Second International Symposium on Mixed Reality, ISMR2001) が2001年3月14日と15日の両日、パシフィコ横浜において開催された。1999年3月に開催された ISMR'99 に引き続き第2回目となるこの会議では、IEEE VR2001 との併催による相乗効果もあってか、当初の予想を大幅に上回る世界16カ国から280名を超える参加があり大変盛況であった。フルペーパーとしての論文発表件数は11件とかなり厳選されていたにも関わらず国内外からこのように多数の参加者を迎えることができたことから、既に第2回目にして本会議が複合現実感技術に関する重要な会議として広く認知されているという印象を強く受けた。

初日午前中には、ボーイング社における AR システムやウェアラブルシステムに関する先駆的な研究で広く知られる David Mizell 博士 (現在 Desana Systems, Inc.) により "Tools vs. Clothing: Competing Visions of the Future of Augmented Reality and Wearable Computers" と題する基調講演が行われた。現在活発に研究が進められている拡張現実感、ウェアラブルコンピュータ、それに複合現実感などの分野が一時のブームではなく確固たる技術分野として確立されるためにはどうすべきか、またその過程において陥りやすい罠は何かということに関して、研究とビジネスの両面を熟知する同氏ならではの示唆に富む講演であった。基調講演に引き続き行われた一般講演セッションでは、複合現実感におけるセンシングなどの要素技術から応用事例まで幅広いテーマに関して質の高い研究が多く発表され、各発表後の質疑応答においても聴衆との間に活発な議論が展開された。その日の夕方に行われたバンケットでは "Bridge Between Actual Space and Virtual Space" と題して藤幡正樹教授 (東京藝術大学) によりメディアアートと複合現実感の接点について魅力的な講演が行われた。

二日目午前中の特別セッション "Final Report of the MR Project" では、本会議を共催した MR システム研究所を中心に進められてきた MR プロジェクトの最終的な研究成果が報告された。また午後には、数多くのポスター発表やテクニカルデモンストレーションに加え、MR プロジェクト・テクノロジー・ショーケースにおける大規模なデモ展示、メディア・アート・ギャラリーにおけるインタラクティブアート作品の展示、「複合現実感の未来～ファンタジーとアプリケーション」と題したパネル討論などがあり非常に充実した内容であった。

このように大変な盛り上がりを見せた ISMR2001 であったが、今後は IEEE&ACM International Symposium on Augmented Reality (ISAR) と合併し2002年からは ISMAR (International Symposium on Mixed and Augmented Reality) として開催されることが既に決定している。拡張現実感と複合現実感の両分野における主要な国際会議が統一されたことにより、これらの研究分野における活動が今後より一層活発化されることになろう。

◆ ISMR 2001 報告 (2)

Somsak Walairacht

Tokyo institute of technology

The Second International Symposium on Mixed Reality (ISMR 2001) was held at the Pacifico Yokohama Conference Center during March 14-15, 2001. In conjunction with ISMR 2001, the IEEE Virtual Reality 2001 was being held at the same location during the same period. Researchers from many different countries around the world and the participants benefited by taking advantage on this opportunity to share their experiences, exchanging ideas and discussing among themselves over various aspects of both MR and VR technologies.

ISMR 2001 had claimed a great success much more than its first symposium held in 1999. For the papers, the organizer re-