

【会員便り】

●  
会員便り

◆シアトルより愛を込めて

清川清

通信総合研究所

諸般の事情に恵まれ、今夏より1年間の予定で米国ワシントン大学ヒューマンインタフェーステクノロジー研究所 (HIT Lab = ヒットラボ) に居候しています。今回は在外研究先としてのヒットラボを、筆者の近況報告を交えて簡単に紹介いたします。

ワシントン大は西海岸北端のワシントン州シアトルにあります。東海岸のワシントンD.C.と混同してテロの際に心配された方がいましたが、シアトルは今のところ至って平和です。ついでながら、私がシアトルを選んだのはイチロー君よりも早く、決してブームに乗ったわけではないことを強調しておきます (笑)。

実際のところ、在外研究先を選ぶ際、1) 優れた研究機関である、2) 研究分野に近い、3) 客員研究員の受入実績がある、4) 立地・周囲環境に優れる、などの条件を考慮しましたが、ヒットラボはこれらを高いレベルで満足してくれました。

ヒットラボは1989年に設立されて以来VRやユーザインタフェースの分野で素晴らしい実績を挙げ続けています。情報系から生物、航空、心理、医学系に渡る幅広い分野の学生とスタッフを120名ほど抱え、またマイクロソフトやボーイング、ATRなど50近い出資機関がコンソーシアムを構成して、ラボの評価と方向付けを行ってきました。主な研究成果には、瞳直接照射型ディスプレイ (VRD, 写真1) や、治療の苦痛を軽減するVRシ

ステム、ARとVRを融合したMagicBookシステム、PHANToMを利用して弾性体を直感的に作成できるECAD (写真3) などが挙げられます。

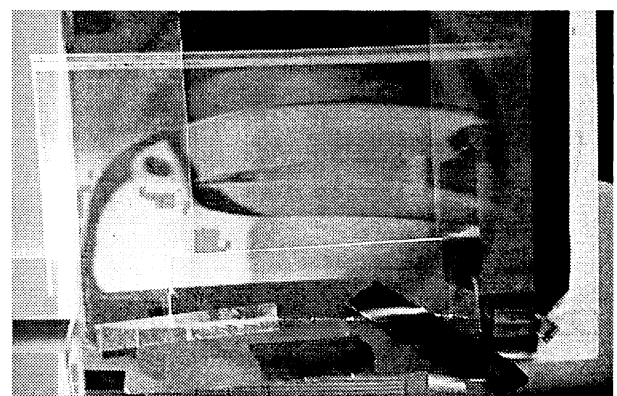
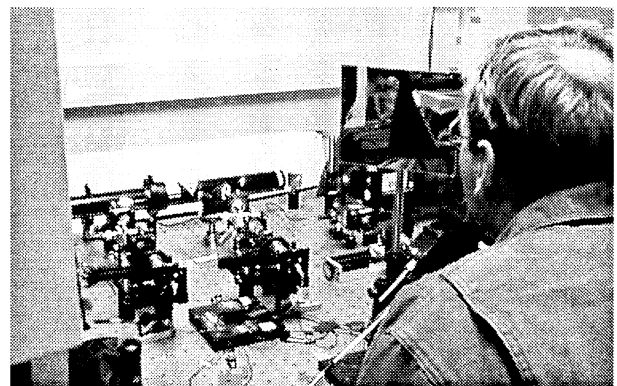


写真1 フルカラーVRDの外観(上)と映像例(下)

また、私の専門とする拡張現実感や協調作業型VRなどの分野で活躍する、既に親交のあった研究者がいることも大きなプラス材料となりました。そして、これまでに多くの客員研究員を受け入れている (私を含めて11カ国24名、うち日本人7名) ことも大きな安心材料でした。

実際、ビザの取得に必要な IAP-66 や入国後に必要な諸手続きにも慣れている様子で手際よかったです。

さらに、シアトルは日本から比較的近い上に、治安が良く、気候は温暖で、人々は温和で人懐っこい、と非常に住みよいです。また A もともとアジア系や留学生が多く、英語の拙い日本人でも白い目で見られません(笑)。私のような不慣れた留学生が多いせいか、大学近くの銀行では渡米直後で社会保障番号がない時期でも口座を開設できたので助かりました。

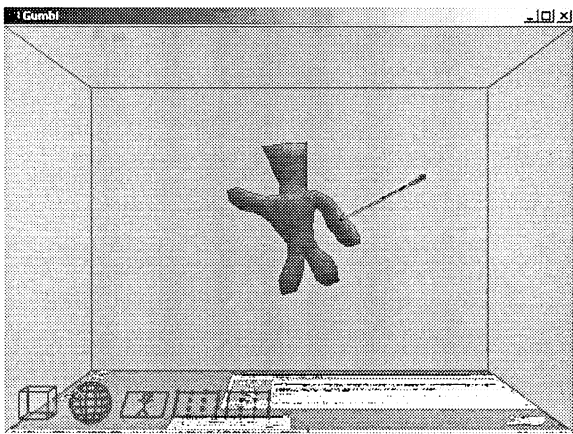


写真2 ECADの画面例

筆者の現在の研究内容についてですが、複数人共有型の拡張現実環境について、ユーザビリティ評価を行っています。また、ウェアラブル拡張現実感の新しいアプリケーションを構築しています。これらの成果は、本学会で改めて報告できるよう精進したいと思います。

テロ後若干減った気もしますが、ヒットラボは毎日のように見学者を迎えています。皆様も機会がありましたらぜひお越しください。ヒットラボのより詳しい情報は以下の URL からご覧になれます。

<http://www.hitl.washington.edu>

ヒットラボ最大のイベントとして、春秋の年2回開催されるコンソーシアムミーティングがあるのですが、今秋のコンソーシアムミーティングはテロの影響で史上初めて中止となりました。最後に、テロも空爆もなく誰もが安心してそれぞれの活動に専念できる日が一日も早く訪れることを祈念いたします。

## ◆ SIGGRAPH ペーパーへの道

岩田洋夫

筑波大学

SIGGRAPH は映像ショーと映像機器展示会として世の中では知られているが、本会は ACM の学会行事であり、純粋に学術的な論文発表も行われている。グラフィックスの分野では SIGGRAPH は最も高い権威があり、いきおい論文の採択率も低くなることから、映像関係者の間では SIGGRAPH のペーパーセッションに論文が採択されることは特別な名誉となる。ここで「映像関係者の間では」と断ったのは、VR の論文は SIGGRAPH のペーパーセッションにおいて正当な評価を受けていないからである。筆者は SIGGRAPH のことをほとんど知らなかった 1990 年に論文を出して採択されたが、これはたいへんな奇跡であったことが後になって判明した。その後数回論文を出したが、「これはグラフィックスの論文ではない」とか「グラフィックコンテンツのない論文にスロットはやらん」という理由でリジェクトされた。5 人の査読者の中で一人でもそういうことを言うやつがいるとアウトであるから、困ったものである。そのような状態であるから、Emerging Technologies 等の実演セッションでは VR の最先端の成果が集結しているのに比して、Papers ではそれがほとんど反映されていないという現象を生んでいる。むしろ Sketch の方に VR の良い研究が紹介されているが、この事実もオーラルセッションにおいて、VR が正しく評価されていない一つの証拠である。

SIGGRAPH がグラフィックスへの固執を続けるならば、近い将来閉塞するという考えをもっているのは私だけではないだろう。数年前、「Is SIGGRAPH dead?」という提言のメールが関係者の間に流れたが、これは SIGSENSES と改名すべきであるという趣旨のものであった。全く同感である。今年の CFP にはそれを受けてかどうかは知らないが、コンピュータ・ヒューマン・インタラクションの分野を重視するという宣言があった。しかし、採択された論文を見る限りそれが反映されているとは言えない。幸いなことに私の論文は落とされずにすんだが、それはたまたま担当のシニアレビューワーが私の研究に造詣があったからに過ぎない。

Papers は上記の問題を抱えているものの、SIG-