

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。

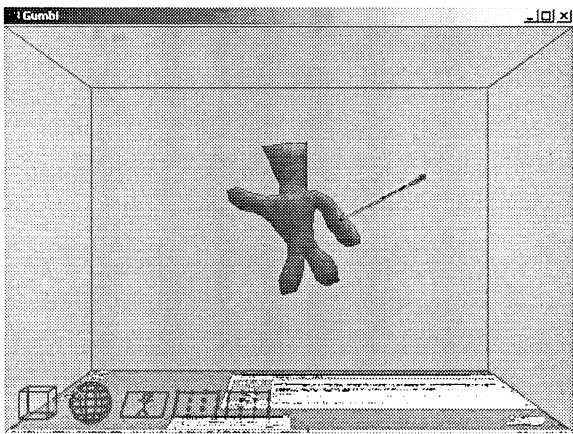


写真2 ECADの画面例

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-

GRAPH 全体としては、技術系だけでなく世界中の様々な分野の人が交流する場として活発に機能している。惜しむらくは、それらのアクティビティが映像ショーのおま

けという位置付けのため、歩留まりが悪いという問題がある。発表の場を探し求める旅は、世紀を超えてまだまだ続きそうである。