

【会議参加報告】



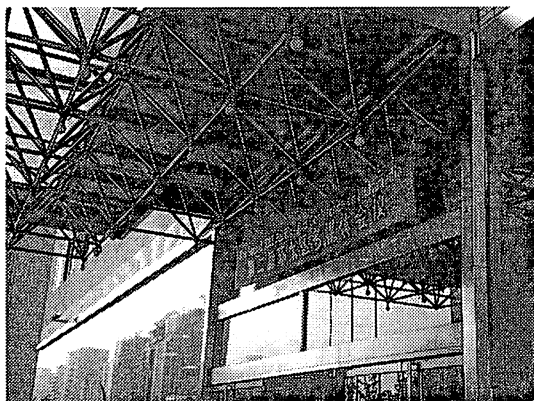
会議参加報告

◆ IEEE PCM2001

山田邦男

通信・放送機構

IEEE PCM2001 (The Second IEEE Pacific-Rim Conference on Multimedia、第二屆環太区多媒體會議)は「中国の(もしくはアジアの)シリコンバレー」とされる北京西北部の中関村地区に位置するSigma Center(下図)にて、10月23から26日まで開催された。この会合は、環太平洋地域におけるマルチメディア全般を対象とするIEEE主催の国際会議で、昨年のシドニーに次いで第二回目の開催である。244件の投稿があり、そのうち、104がオーラルセッション、53がポスターセッションに採録された。参加人数は170名で、国・地域別では、中国38、台湾34、韓国20、日本15、香港12、アメリカ11、シンガポール5、オーストラリア4、ドイツ3、イギリス3、他、という人数構成であった。



内容はマルチメディア全般にわたり、“Wearable media”(最終プログラムでは“Wearable Computing”

になってしまった)、“Multimedia retrieval”、“Multimedia education”、“Multimedia presentation and databases”、“Data Hiding”、“Spoken dialog”の6つのスペシャルセッションを軸に、コーディング、システム、顔、ビジョン&グラフィックス、ネットワーキング、学習・認識など数多くのセッションで活発な発表・質疑応答が行われた。バーチャルリアリティと関連の深いものとして、東大の相澤先生がオーガナイザーを務められたスペシャルセッション“Wearable media”と東大の廣瀬通孝先生の基調講演が挙げられる。前者はすべて日本からの発表で、IBMの井上氏がLinux Watch、東大の上岡氏がExpo 2005のためのウェアラブルコンピュータのアプリケーション、東大の相澤先生が取得画像の脳波によるインデッキング、奈良先端大の河村氏が記憶想起支援、東大・TAOの小木先生が携帯電話による没入空間インターフェイス、産総研の蔵田氏が着用型視覚システムVizWearについて、それぞれ発表された。後者の基調講演は、2002 FIFA ワールドカップにおけるバーチャルスタジアムについての話であり、技術的なことのみならず、いろいろな面からの経緯が紹介され非常に興味深かった。どちらも聴衆の反応は上々で、会合全体としては比較的短いスパンでビジネスになり得るような研究開発の発表がやや多い印象を受けたものの、より先端的な技術に対する関心は非常に強いと感じられた。

他にも会合に先立って行われた、会場と同じビル内にあるMicrosoft Research China(微软中国研究中心)のオープンハウスにおける数々のデモンストレーション、中国の企業・研究機関・大学関係者らによるパネルディスカッション、その他何人かの人から伝え聞いた諸事情等を総合し、さらに北京市街に溢れる活気を鑑みると、中国が極めて近い将来に、労働集約型製造業のみならず、

いわゆるソフトウェア・ITの分野で大きな存在になることは必至と感じた。

来年(PCM2002)は、台北より80km南に位置する「台湾のシリコンバレー」とされる新竹の清華大学にて、2002年12月17日より20日まで開催される予定である。

IEEE PCM2001に関する情報は下記のホームページで得ることができる。

<http://research.microsoft.com/~PCM2001/index.htm>

◆ VSMM2001

草野宗久

(九州工業大学)

VSMM (Virtual Systems and Multi Media) 2001は2001年10月25～27日の三日間かけて開催された。今回の国際会議は、アメリカ合衆国のカリフォルニア州立大学バークレー校に会場が設置され、我々は最終日の27日に論文の発表を行った。カリフォルニア州サンフランシスコ空港に降り立ってすぐに気付いたのは、ライフル銃を持ったアメリカ軍の兵隊が港内を巡回している様子であった。9月11日の貿易センタービル破壊テロ事件以来、空港には物々しい警備が敷かれ、厳重な入国審査が警察官の手により行われていた。

VSMM国際会議は、仮想環境を用いた一般的なシステム構築だけでなく、文化的遺産(古代遺跡や芸術品など)をCG化させ、マルチメディア(Webサイト等)として多くの人々に閲覧してもらうようなシステムの構築方法とその評価結果について発表、討論するものである。会議スタッフのほとんどがバークレー校のマルチメディア、デザイン系研究者であったため、質問内容が芸術的な質問に偏る場合が多かった。また、プレゼンテーション内容もCG化技術の理論やアルゴリズムについてよりも、CG化の対象となった文化的な遺産の紹介やそれを用いるに至った経緯などが中心となっていて、大変和やかな雰囲気の中で会議は進められた。数人のプレゼンテーションが終了した後は、発表者達が壇上に集まり、発表内容に対して参加者からの質問を受けた。私は、参加者たちの活発な討論の様子を見て非常に驚いた。「古代遺跡を仮想環境で再現することにどのような意義があるか」という本会議でも最もキーというべき部分について多くの参加者達が熱心に討論を行い、真剣な意見交換が行われながらも、た

まにはジョークを交えて参加者達の笑いを誘う一面もあった。

本国際会議では、(1) Virtual Heritage、(2) Immersive Art and Creative Technology、(3) Virtual Designの三つの分野に分けて発表が行われた。主に、前述したような文化的遺産のCG化アルゴリズムの紹介や、CGをWebに載せる技術などが中心である。私が発表した内容は、本会議の中心テーマである文化遺産や芸術分野の画像処理技術の研究・開発には余り関係がなかったため、Enhanced Environments分野の中で発表することになっていた。工学系の会議でよく耳にする会社商品のプレゼンテーションをイメージさせるような堅苦しい雰囲気での発表は少なく、芸術系に携わる研究者独特の、ユーモラスで個性的な発表が行われた。私もこれらの点において学ぶべき点があり、今後自分のプレゼンテーション方法にも活かしたいと思う。特に、メルボルン大学のCliff Ogleby氏の発表は、通常のプレゼンテーションの展開にとらわれることなく参加者の好奇心をそそるような発表方法で学ぶべきところが多かった。内容は、ある歴史上の人物の身にまとっていた防具のレーザスキャニングとそのCG化についてであったが、発表時間の半分以上はその人物についての紹介であった。一般の参加者はこの発表が、研究報告なのか、人物紹介なのか理解しづらいと思う。しかし、もっとも参加者の興味を引かせていたのは、このような主題と副題をうまく組み合わせた発表方法であった。

また、自分で自作したソフトをフリーウェアとして参加者に配布するパフォーマンスをする発表者もいた。カリフォルニア州立大学ロサンゼルス校のJames M氏は新しいモーフィング技術を用いて、3D作成された物体を3Dフォントに変形させるソフトをその場にいた参加者に配布し、私も一ついただいた。3D画像に用いられた物体は“toy cat”と名付けられた“ドラえもん”であったので日本人である私は強い好感を覚えた。彼への質問はこの発表内容に関するものよりも彼が配布したフリーソフトの著作権についてのもが多かった。James氏はフリーソフトと著作権について熱く語り始め、ついにはその後に控える発表者の時間に入ってもその弁舌を振るい続けた。

26日に開催されたバンケットでは100人ほどの参加者が出席し、研究内容について討議することもあれば、自分の国の紹介“異文化の交流”が盛んに行われていた。バンケットの中ほどで会場の明かりが消されプロジェクトによる発表が行われた。硬い内容ではなく、本会議の主