

【会議参加報告】



会議参加報告

◆ IEEE VR2003

神原誠之

奈良先端科学技術大学院大学

2003年3月22日から26日に、IEEEが主催するVRの国際会議であるVirtual Reality 2003 Conference (VR2003)がアメリカ・ロサンゼルスで開催された。会場は、ロサンゼルスのダウンタウンの中心に建つ格式高いホテルであるBiltmore Hotelであり、土地がら映画などの撮影に多く利用されるとのことであった。実際、会期中にもテレビCMの撮影がロビーで行なわれている光景を目にした。22・23日はチュートリアル・ワークショップに加え、ハプティックインタフェースに関する国際会議である11th Haptic Interfaces for Virtual Environment and Teleoperator Systemsが同会場で開催された。VR2003本体の会議は、24-26日の3日間で行なわれた。会議直前にイラク戦争が始まり、国外からの参加者の減少が心配されたが、併催されたHaptic Symposiumと合わせると約400人を超える参加があった。

会議本体で個人的に印象に残ったセッションとして、初日に行なわれた、コロンビア大学のSteven Feiner氏のキーノート講演が挙げられる。Feiner氏は、Virtual RealityとMobile Computingとの融合に関して講演され、Wearability, Display, User Interfaceなどの観点から、研究の現状と課題に関して説明し、Mobile VRの可能性が述べられた。また2日目午後、"Mixed Reality: The Continuum to Virtual and Augmented Reality"というタイトルでパネルセッションが行なわれた。VRとARの関係を、インタフェース、アプリケーション、融合が可能ななどの議題でパネラーらの意見が交わされた。VRの

研究者がARへ移行するかという議題では、対立する意見が述べられ、会場をわかせる場面も見られた。



発表会場の様子

1日目の夜には、USCキャンパス内でレセプションとポスター発表が行なわれ、同時にUSC Integrated Media Systems Centerのオープンラボにおいて多くのデモンストレーションを見ることができた。また、2日目の夜、会議の開催されているホテルにおいてバンケットが行なわれた。バンケットの招待講演として、Institute of Advanced Media Arts and Sciencesの坂根巖夫氏が講演され、アートとバーチャルリアリティの分野を融合させた様々な作品を含めて、興味ある講演を拝聴することができた。

本会議では、投稿論文104件のうち29件がオーラルセッション、14件がポスターセッションとしてアクセプトされた。会議の最後には最優秀論文が発表され、IBMのZhaiらの"Human Movement Performance in Relation to Path Constraint"が選ばれた。また、次回2004年は、3月27-31日にアメリカ・シカゴで行なわれる予定である。