

【会議参加報告】

会議参加報告

◆ Pervasive 2004

岸野泰恵

大阪大学

Pervasive 2004 (Second International Conference on Pervasive Computing) は、2004年4月21日から23日まで、オーストリアの首都ウィーンに343人の参加者を集めて開催された、ユビキタスコンピューティングに関する難関国際会議である。3日間でPaper 19件、Tech-Note 8件が発表され、その採択率は合わせて12.3%であった。会議は王宮の一角、レセプションはウィーン市庁舎、バンケットはシェーンブルン宮殿と、それぞれ由緒あるすばらしい建物で行われた。ちなみに、会期中には、この参加者のために9914杯のソフトドリンクと、1623杯のワインが消費されたそうである。

初日と、二日目の朝にはKeynoteがあった。初日はBernhard Graimann氏による、頭で考えるだけでコンピュータ操作が可能なブレインコンピューティングについての講演であった。この講演では、脳波を測定するための装置を装着したユーザが実際にディスプレイ上のカーソルを操作する様子が紹介されたが、大掛かりな装置を用いているにもかかわらず、カーソルの方向以外に文字などを入力することは難しいようであった。二日目にはMITのHiroshi Ishii氏によるTangible Bitsについての講演があり、これまでにMedia Labで提案されたmusicBottlesやTopoboなどのシステムが次々に紹介された。自分自身が使ってみたいと思うシステムも多く、このような魅力あるシステムを自身でも作ってみたいと思った。

口頭発表は、行動認識やセンサ、セキュリティ、インタフェースといった九つのセッションで行なわれた。行動認識のセッションの三つの発表は、いずれも加速度セ

ンサを用いたものであったことが印象に残っている。同じデバイスであっても、マイクとあわせてユーザの動作を判定したり、複数のものが同じユーザに持ち運ばれているかを判定するなど、様々な使い方があることを改めて感じた。その他のセッションでも、デバイスからソフトウェアまで多岐に渡る発表があった。

筆者も発表したHot Spot Paperでは、ポスターの掲示場が用意されていたものの、発表のコアタイムが特に設けられておらず、休憩時間以外に議論する時間がなかったのが残念であった。

筆者はユビキタスコンピューティングに関する大きな国際会議に参加すること自体が初めてであったが、どの発表も面白く、様々な面で刺激を受けた。Pervasive 2004のWebページには、期間中に撮影された写真が公開されているのでご覧いただきたい(<http://www.pervasive2004.org/>)。

なお、次回のPervasive 2005は、2005年5月8日から11日まで、ドイツのミュンヘンにて開催される予定である(<http://www.pervasive.ifi.lmu.de/>)。



Pervasive 2004 発表会場の様子