

第 8 回ビジュアル情報処理研究合宿の開催報告

津郷 晶也[†] 杉本 憲治郎[‡]

[†] 広島大学大学院工学研究科

[‡] 早稲田大学大学院情報生産システム研究科

本稿は 2008 年 9 月 21 日～23 日に埼玉県県民活動総合センターで開催された第 8 回ビジュアル情報処理研究合宿（以下、本合宿）の報告である。本合宿は、他大学の学生と議論する場の提供および大学の枠を超えた学生ネットワークの形成を目的として、運営委員と呼ばれる有志学生によって企画・運営された。本合宿での主な活動内容は、学生によるポスター発表、社会人を含めた登壇発表、レクリエーション、懇親会である。新たな試みとして、本年度は、ソーシャルネットワーキングサービスによる事前交流、国際会議に倣ったアルコールを伴う英語セッションを取り入れた。参加者に実施したアンケートから、91%の学生が本合宿に対して満足であったことがわかった。

A Report of 8th Visual Information Processing Camp

Akinari Tsugo[†] Kenjiro Sugimoto[‡]

[†] Graduate School of Engineering, Hiroshima University

[‡] Graduate School of Information, Production and Systems, Waseda University

This paper is a report of 8th Visual Information Processing Camp. This camp was held from 21st till 23rd of September 2008. Voluntary students planned and managed this camp. The purpose of this camp is to make up the network and to make the discussion between students from different university. The topic of this camp was poster session, oral session, recreation and get-together party. The new attempts were a pre-communication used Social Networking Service and an English session drinking. As the result, from the answer of questionnaire, 91% participants were satisfied.

1 はじめに

本報告は 2008 年 9 月 21 日～23 日に埼玉県県民活動総合センターにて開催された、ビジュアル情報処理研究合宿（以下、本合宿）の開催報告である。本合宿は 2001 年に開催された山梨大学、東京大学、お茶の水女子大学による合同合宿を起点としており、規模拡大名称変更を経て今回で通算 8 回目となる[1-3]。

本合宿は、ビジュアル情報処理に関する研究を通し広く知識を得る機会、他大学の学生と議論する場の提供および大学の枠を超えた学生ネットワークの形成を目的として行われた。例年行われる主な活動内容としては、ポスター発表、登壇発表、レクリエーション、懇親会がある。本年度は新しい試みとして、ソーシャルネットワーキングサービス（SNS : Social Networking Service）を用いた事前交流、アルコールを伴う英語ポスター発表を企画した。

2 合宿の概要

本年度は 2 泊 3 日の日程で開催された。合宿の日程を表 1 に示す。参加者は全国から集まり、教員 5 名、学生 88 名、OB2 名の合計 95 名が合宿に参加した。参加者の集合写真を図 1 に、所属別人数を表 2 に示す。また、合宿を開催するにあたり、画像電子学会学生会、情報処理学会、グラフィクスと CAD 研究会、CG-ARTS 協会、シリコンスタジオ株式会社、アストロデザイン株式会社からの後援があった。本合宿での主な活動は、予稿、登壇発表、ポスター発表、レクリエーション、懇親会、SNS を用いた事前交流、アルコールを伴う英語ポスター発表である。以下で各活動について述べる。



図 1 参加者の集合写真

表 1 本合宿の日程

	9月21日	9月22日	9月23日
7:30-9:00		朝食	朝食
9:00-12:00		ポスター発表	登壇発表
12:00-13:00		昼食	
13:00-14:00	受付	ポスター発表	
14:00-15:00	登壇発表		
15:00-17:00	レクリエーション		
17:00-18:30	入浴	入浴	
18:30-19:30	夕食	夕食	
19:30-21:30	ポスター発表	懇親会	

表 2 参加者の所属別人数

所属	教員	学生	その他
岩手県立大学	1	9	
お茶の水女子大学		13	
慶應義塾大学		7	
静岡大学	1	3	
東京大学	2	14	
東京電機大学	1	12	
東京農工大学		7	
豊橋技科大学		8	
広島大学		3	
早稲田大学		6	
企業			2
小計	5	88	2
合計	95		

2.1 予稿

合宿前、合宿参加者全員に対して予稿の提出を課した。予稿は、参加者自身の研究について概要を A4 に 1 ページでまとめるものである。本合宿では、学会未経験者が実際の学会形式に慣れてもらうため、Microsoft Word 用、TeX 用のテンプレートを用意した。また、ポスター発表での参考資料とするため、集められた予稿を予稿集として印刷し、合宿 1 日目に参加者へ配布した。

2.2 事前交流

事前交流は、合宿前に参加者同士が交流することにより合宿中の交流を円滑に進めることを目的とし、昨年度の合宿で企画された。昨年度の合宿で企画された事前交流は、運営委員によって 4~5 人、大学混成で分けられたグループ内で自己紹介スライドを共同制作する（グループワーク）というものであった。グループワークでは一部のメンバーに仕事が偏る、制作に時間がかかるといった問題があった。本年度はこれを解決するため、一部のメンバーに仕事が偏らずより負担が少ない事前交流として、SNS を用いた事前交流を企画した。

SNS とは、ネットワーク上で個人の趣味や活動を共有することで他者との交流を促進させるサービスである。SNS の参加者は、プロフィールや日記を他の参加者に公開することができ、共通点のある参加者同士が集まるコミュニティ、メッセージの送受信機能、参加者の検索機能を用いて、コミュニケーションを促進する事ができる。SNS の代表的な例としては MySpace[5] や mixi[6]、GREE[7] などがある。本合宿では、独自の SNS を実現するため、オープンソースウェアである OpenPNE[8]を利用した。

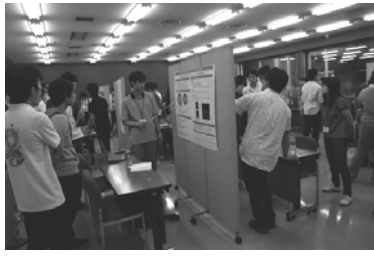


図2 ポスター発表



図3 英語セッション



図4 登壇発表



図5 SNS メンバページ



図6 レクリエーション



図7 懇親会

2.3 登壇発表

登壇発表は、学生を主な対象として知見を広げることが目的に企画された。本年度は、野村氏、高橋氏と堀川氏、アストロデザイン、シリコンスタジオ、CG-ARTS 協会による講演を、1日目と3日目に行った。

野村氏（東京大学）による発表は1日目に行った。この講演では、講演後にある英語ポスター発表での積極的質疑参加を促すため、日本と欧米の学生のコミュニケーション方法の違い、国際会議等で役立つ英語の口頭表現について講演していただいた。

高橋氏（富士ゼロックス）と堀川氏（富士フイルム）による共同発表では、学生時代に学んだことが社会人になってどう活かされているかについて学んでもらうため、学生生活、運営委員の経験等について講演していただいた。

本年度のスポンサー企業（アストロデザイン、シリコンスタジオ、CG-ARTS 協会）による発表では、自社製品の紹介やビジュアル情報処理の業界動向について講演していただいた。

2.4 ポスター発表

ポスター発表は、本合宿での基本となる企画である。本年度は、例年行われる日本語でのポスター発表に加え、新しい試みとしてアルコールを伴う英語でのポスター発表を企画した。ポスター発表は、日本語、英語

とも1セッションを準備5分、発表50分、片付け5分の60分とし、発表人数を8～11名として行った。

ポスター発表では、同じセッションで他学生の発表が聞けないという問題があった。これを解決するため、同じ研究室の学生同士は研究内容が既知であり、聴講する必要性が低いという仮定に基づき、同じ研究室の学生同士をできるだけ同じセッションに割り振った。

英語でのポスター発表は、昨年度も行われたが、日本人学生が英語で質疑応答するのに躊躇するという問題があった。これを解決するため、アルコールを伴い実施される国際会議に倣い、アルコールを伴う英語でのポスター発表を企画した。

2.5 レクリエーション

本年度は、昨年度と同様にドッジビーを企画した。昨年度は屋外での実施が企画されていたが、天候不順のため実施されなかった。本年度は、体育館を確保し確実に実施できるようにした。

ドッジビーとは、布製のフライングディスクを用いてドッジボールを行うスポーツである。フライングディスクが柔らかいため、当たっても痛くなく、恐怖感がない、また、手首のスナップだけで飛ばせるため、投げがない人でも参加できる。このため、能力に依存せず、誰でも参加できることに特徴がある。

レクリエーションは大学の枠を越えた学生ネットワ

ーク形成の一環であるので、大学・性別が均等に混ざるよう各チームを構成した。

2.6 懇親会

合宿2日目の夜に懇親会を企画した。レクリエーション同様、学生ネットワーク形成の一環のための企画である。懇親会では、参加者が他大学の学生や教員と話したり、参加者同士が名刺交換したりしていた。また、参加者の飛び入り手、ダンス、モノマネなどの芸が披露され、会場を盛り上げた。

3 企画・運営

本合宿の企画・運営は、全国から集まる有志の学生（運営委員）によって行われる。本年度の運営委員は以下の8名で、2007年11月に発足した。

- ・ 杉本 憲治郎（早稲田大学、代表）
- ・ 津郷 晶也（広島大学、副代表）
- ・ 長崎 あずさ（お茶の水女子大学）
- ・ 堀辺 宏美（お茶の水女子大学）
- ・ 畑中 佑規（豊橋技科大学）
- ・ 土井 千章（慶應義塾大学）
- ・ 大島井 雄（早稲田大学）
- ・ 石川 貴仁（早稲田大学）

以下の節では、運営委員同士の連絡手段、および、運営委員が行った合宿前後の活動内容について述べる。

3.1 運営委員同士の連絡手段

運営委員が発足当初、運営委員同士の連絡手段としてGoogleグループ[10]を用いていた。Googleグループはディスカッションと呼ばれる掲示板に似たものに、グループ参加ユーザは自由にメッセージを返信・投稿でき、また、ディスカッションを開始できるという特徴がある。しかし、複数箇所に似た内容のディスカッションが発生する、返信をどこに対して行えばよいかわからないといった問題が発生した。そのため、2008年7月頃、連絡手段をメーリングリスト（ML）に変更した。MLは時系列順、参加者全員に進捗が報告されるという特徴がある。反面、情報量が増えて必要な情報が埋もれてしまう問題があった。

3.2 合宿前後の活動内容

合宿前には、合宿で行う活動内容を企画、開催場所の確保、参加者の募集（ホームページ、CFP）、事前交

流、予稿の回収および印刷を行った。

合宿後には、会計、アンケートの集計、引き継ぎのための資料作成を行った。

4 アンケート結果と所感

4.1 アンケート結果

本合宿について定量的な評価を行うため、合宿の最後に参加者全員を対象としたアンケートを行った。アンケートは1~4段階で評価する形式と自由記述欄で構成される。アンケート対象人数は95名、うち回答数は75名であった。アンケート結果を別表Aにまとめる。

4.2 所感

予稿について、わずかながら提出が遅れたもの、体裁が異なるものがあったものの、最終的に参加学生全員からの提出を受け付けることができた。また、合宿当日、予稿集を配布することができた。

事前交流として行ったSNSについて、本合宿への参加申し込みがSNSへの登録であるため、参加者全員がSNSへ参加した。合宿中の交流を円滑に進めるためのSNSであったが、各個人の活動は少なく、事前交流としての機能を果たしていなかった。アンケート自由記述にあるよう、SNS上で何らかの交流企画を実施することでより活用してもらう必要があった。また、留学生に対する言語的な配慮も必要であった。

登壇発表について、約75%の参加者が満足しているが、一方で最終日の朝では眠たい、合宿前にOBの話がききたいという意見もあった。内容によるスケジュールの変更等、改善が必要であると考えられる。

ポスター発表について、日本語のポスター発表は2日目にすべてを収めており、やや密度の高いものであった。昨年度、一日中立っていると疲れるという意見があり、改善案として挙がっていた椅子の設置を本年度は行った。しかし、ポスター発表の後半から参加者に疲れが見られた。改善案として、日程・時間を調節することが挙げられる。

アルコールを伴う英語ポスター発表では、英語による発言が容易になったという意見の反面、飲酒に勤しむ学生がいたという指摘もあった。改善策として、アルコールの量・配置を熟慮することが挙げられる。

レクリエーション、懇親会について、約 57%が満足したと回答した。改善策としては、事前交流の活発化、他大学の学生と混在したグループで簡単な作業を行うという小さな企画を、いくつも行うことなどが考えられる。

企画・運営について、連絡手段として用いた Google グループはインターフェースがわかりやすく使いづらい。円滑な連絡を行うためには直感的に連絡（作業）できることが条件になると考えられる。ML と wiki の併用は 1 つの解決策と考えられる。また、運営委員だけではできない、間に合わないことは周囲に対して協力を仰ぐ必要性があった。

本合宿の目的である大学の枠を越えたネットワークの形成は、参加者の 57%が満足し、他大学の学生と議論する場の提供については、参加者の 62%が満足したという結果であった。本合宿の目的は参加者の過半数に対して果たせたが、まだ改善の余地が多分にあると言える。これには、事前交流の促進やスケジュールの順序について熟慮することで改善できると考える。一方で、合宿全体を通しては参加者の 91%が満足であったことがわかり、学生にとって本合宿が有意義であったことが確認された。

5 終わりに

本稿では 2008 年 9 月 21 日～23 日に埼玉県民活動センターで行われた、第 8 回ビジュアル情報処理研究会合宿についての報告を行った。本合宿では、ビジュアル情報処理に関する研究を通し広く知識を得る機会、他大学の学生と議論する場の提供および大学の枠を超えた学生ネットワークの形成を目的として行われた。例年行われる主な活動内容としては、ポスター発表、登壇発表、レクリエーション、懇親会があり。本年度は新しい試みとして、SNS を用いた事前交流、アルコールを伴う英語ポスター発表を企画した。

SNS が不活発、日程が詰め込みすぎ、英語ポスター発表でのアルコール量・配置、運営委員の連絡方法などに問題があった。これらの解決策として、SNS 上で運営委員が中心に企画を行う、ML と wiki の併用ということを検討していく必要がある。また、アンケート結果からの要望として、留学生を考慮した英語での

対応を行うこと、合宿運営で決めるべき内容は計画的に決定していき、早めの周知・連絡を行うこと、スポンサー企業の方に懇親会へ参加していただくなどが改善点として挙げられる。

謝辞

本合宿を運営するにあたり後援して頂いた、画像電子学会、情報処理学会グラフィクスと CAD 研究会、アストロデザイン株式会社、シリコンスタジオ株式会社、CG-ARTS に深く感謝の意を表す。また参加された教員方をはじめ、運営に関して多くの助言をくださった前運営委員の皆様、運営を手伝って頂いた学生のおかげで、より充実したものにできたことを心より感謝する。最後に本原稿の執筆にあたり、指導頂いた東京電機大学・田代裕子助手、元東京農工大学・宮村浩子助教、設備を使用させて頂いた広島大学・金田和文教授、早稲田大学・鎌田清一郎教授に感謝する。

本報告の一部は画像電子学会誌（2009 年 1 月掲載予定）の報告に基づいている。

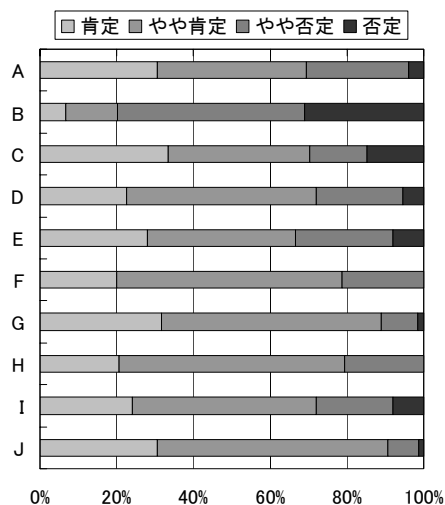
参考文献

- [1] 柴原隆太, 田代裕子, 宮村 (中村) 浩子: “ビジュアル情報処理研究会学生の間合同合宿報告”, 画像電子学会誌, Vol.34, No.6, pp.793-797 (2005).
- [2] 澤野弘明, 小田瑞穂: “ビジュアル情報処理研究会学生研究合宿 2006 の開催報告”, 画像電子学会誌, Vol.35, No.6, pp.914-919(2006).
- [3] 手島知昭, 南原哲幸: “VIP2007 の開催報告”, 画像電子学会誌, Vol.37, No.1, pp.80-85 (2008).
- [4] “埼玉県民活動総合センター (けんかつ)” : <http://www.kenkatsu.or.jp/>
- [5] “MySpace” : <http://www.myspace.com/>
- [6] “mixi” : <http://mixi.jp/>
- [7] “GREE” : <http://gree.jp/>
- [8] “OpenPNE” : <http://www.openpne.jp/>
- [9] “ドッジビー公式ホームページ” : <http://www.dbj.gr.jp/>
- [10] “Google グループ” : <http://groups.google.co.jp/>

別表 A アンケート結果

学生対象

- A) SNS の使いやすさはどうでしたか.
- ・ mixi と類似しているために使いやすかった
 - ・ ENGLISH PLUS!
- B) SNS の機能を十分に活用することができましたか.
- ・ 全体の更新が少なかった.
 - ・ 事前のやりとりで交流を深めることができなかった
- C) 昨年利用した ML に比べ, SNS での連絡・準備はどうでしたか.
- ・ 今年も E メールが良かった.
- D) レク・懇親会を通して, 他大学の方々と交流できましたか.
- ・ もっと他の学生と話したかった.
 - ・ 同じ部屋だった学生とは, 仲良くなれた.
- E) 自分の発表について, 準備や発表はしっかりとできましたか.
- ・ 時々, 人が来なくて寂しかった.
 - ・ 少し練習が足りなかった.
- F) 他の人のポスター発表について, 質問・議論は充実したものでしたか.
- ・ 1人1人の発表が長かったので, 十分に回れなかった.
 - ・ 英語セッションでお酒を飲みながらという形式は, 英語が得意でない人でも話しやすかった
- G) 登壇発表の内容についてどうでしたか.
- ・ 最終日の朝と言うことで, 正直眠かった
 - ・ ためになる話が多かった
- H) 合宿全体のスケジュールについて, 満足できるものでしたか.
- ・ ポスター発表が朝から晩までは足が痛くなった.
 - ・ きつかったけど, これ以上の余裕をもうけるのは難しそう.
- I) 合宿全体を通して, 他大学の方々と交流できましたか.
- ・ これから交流が続きそうな友人と出会えた.
 - ・ 部屋割りを他大学の人と一緒にしたのは正解!
- J) 合宿全体を通して, 満足できましたか.
- ・ 有意義な3日間だった.
 - ・ 発表がうまくできなかったことが心残りでした.



教員対象

- K) 学生のポスター発表について, 準備・質問・回答などについてどうでしたか.
- ・ 英語セッションの際に少人数ですが, ただ飲んでいる人もいたので残念.
- L) 登壇発表について, どうでしたか.
- ・ 学生の発表が欲しい.
- M) 合宿全体のスケジュールについて満足できるものでしたか.
- ・ 時間的に少しキツイところもありましたが, 流れとしては Good!
- N) 懇親会やレクについて, どうでしたか.
- ・ 初日に仲良くなれて良かった.
- O) 合宿全体を通して, 学生にとって有意義なものになったと思いますか.
- ・ 大学は閉鎖的なのでこのような企画に参加すること自体が有意義だと思う.
- P) 来年以降も学生を参加させたいですか.
- ・ できる限り参加させたいです.

