

開けてみると主催者発表 369人という参加者を集めることができ、第1回目の大会としては、成功だったのではないかと考えています。

最後になりましたが、無事に大会を終えることができたのは、準備に携わった実行委員の先生方の努力もさることながら、当日の受付や会場係を手伝って頂いた学生諸氏の協力によるところが大きかったと思います。この場を借りてお礼を申し上げます。

(News Letter No. 6より転載)

技術展示を振り返って

伊藤 一男

技術展示担当

(旭エレクトロニクス(株)VR部)

10月9日、記念すべき日本VR学会の第一回大会が、盛況の内に無事終了した。大会委員長の廣瀬先生をはじめ、多くの関係者の努力の結晶の賜であり、技術展示委員の一人であった私にとって、大会終了後のビールは格別においしかった。皆初めての体験であったこの大会を、実行委員、技術展示担当として振り返ってみたい。

当初の企画段階では、『やはりVRだから多くの人に体験してもらうのが一番』と展示することにすんなり決まったが、どのようなVRを出すのが良いのか、どこが出演してくれるのか、果たして展示の予算はいくらかかるのかなど、課題は山積で前途多難であった。出展は、学術展示8件、アート展示3件、企業展示10件、合計21展示となり、なかなか見応えのある展示になったと思う。特に、学術展示とアート展示は、日頃研究室でしか見ることのできない研究を多くの人たちに見て体験してもらったことは、今後のVRの普及促進に大いに貢献したと思う。また、展示内容の面でも、3Dディスプレイ、3D操作デバイス、3D音響の展示、医療、地震体験アプリケーションの展示等、VRならではのバラエティに富んだ展示が揃ったように思う。来年は、さらにいろいろな分野からの展示が増えることを期待するが、会場での展示と同時にInternetを利用してリアルタイムに全国の研究室を紹介したらどうだろうか？できれば、VRML等を使ってインタラクティブな体験ができればベストと思うが……。

VR学会が他の学会と違うところは、その応用分野の広さもさることながら、研究成果を、体験を通じ表現し、ディスカッションができることではないかと思う。その意味では、来年の名古屋での第二回大会にも多くの研究者

が展示を希望するような環境を整えることが必要ではないかと思う。

最後に、VRに携わっている企業の一員として、この歴史的な第一回大会の運営に少しでも関わることができたことを喜びとし、来年以降も、できる限りの支援をしたいと思っている。

(News Letter No. 6より転載)

第1回日本バーチャルリアリティ大会を終えて

石井 抱

会計担当

(東京大学)

今回、第一回日本バーチャルリアリティ学会大会の実行委員の機会を頂きまして、近年稀に見るスマートな学術講演会の実現に微力ながらお手伝いできたことを大変嬉しく思っております。

非常に環境の整った代々木オリンピックセンターにおいて開かれた第一回大会ですが、最先端のしかも多方面の研究の講演を聞き、実際に見て触れるという実体験を同時に共有できる空間を数多くの人々に味わって頂ければという大会当初の目標を十分に達成できたのではないかと考えております。第一回の大会ということもあり、大会前日は、どのくらいの数の方々に参加して頂けるかと思っておりましたが、予想をはるかに越える数の方々に参加して頂いたことに、大会運営に携わるものとして感激しております。

私個人としては、数多くの素晴らしい講演や展示もさることながら、夜の懇親会におけるガムランの生の響きが非常に印象的であり、人間の五感に響きわたるあの音色が忘れられないものがありました。学会の大会の懇親会でこのような体験ができるとは思っておりませんでしたので、意外であったとともにとても衝撃的でした。

このような大会が来年以降も開催されると思うと、今からとても待ち遠しく思っております。今年の大会では、実行委員という立場上、全ての講演を聞くことができる時間はありませんでしたが、来年の大会では、参加者として大会を満喫できればと思っております。

最後に、この第一回日本バーチャルリアリティ学会大会を成功に導いて頂きました、廣瀬先生を始めとする他の大会実行委員の方々、日本バーチャルリアリティ学会

事務局の方々、そして大会に参加して頂きました方々に感謝致します。

(News Letter No. 6より転載)

懇親会報告

仁科エミ

懇親会担当

(放送教育開発センター)

大会におあつまりの方々のご歓談の場として、大会初日の11月8日夜に懇親会を催しました。予想を上まわる百余名のご参加をいただき、盛大な会になりました。館日章学会長の含蓄にみちVRの本質に迫るスピーチのあと、原島博先生のユーモアあふれる音頭で乾杯、そして河口洋一郎先生等のVRアートのビデオを鑑賞をしながら、なごやかに会話がはずみました。

今回は、学術・技術・芸術が融合するVR学会ならではの会にしようと、ささやかながら趣向を用意しました。インドネシア・バリ島に伝わる青銅の打楽器アンサンブル“ガムラン”の生演奏と舞踊を、芸能山城組の特別出演でお楽しみいただくというものです。ご存知のようにガムランは「人類至高の芸術」「アジア洗練文化の極致」などと讃えられています。しかも、ガムランのもつリアリティは、現行規格の電子メディアでは伝達が困難で、そのひとつの要因はガムラン音にふくまれる可聴域をこえ100kHzにおよぶ聞こえない高周波にあることがわかってきています(そこで、リアルタイムで周波数パワースペクトルを確認できるFFTなどを用意しました。豊富な高周波の発生に驚かれた方も多かったようです)。演奏がはじまると、多くの方々期せずして床に腰をおろして見入っておられたのが印象的でした。実は、地面を伝わる振動をふくめて体感するのがガムランの響きを堪能する秘訣なのですが、こうした鑑賞のベストポイントを直観的に選択するすぐれたセンスが、わがVR学会の身上といえるでしょう。演奏後の手ほつきでは、体験重視のVR学会らしく、多くの方々バチを手にしてその響きを確認しておられました。これをきっかけに、バリ島旅行を決意された先生もいらっしやるとか。

名古屋大学での次回大会へのお誘い、今回の実行委員の紹介をへて、廣瀬通孝大会長の挨拶で懇親会はお開きになりました。人と人との出会い、他領域との出会いにみちた充実したひとときでした。

(News Letter No. 7より転載)

技術展示雑感

岩田洋夫

(筑波大学構造工学系)

バーチャルリアリティは一人称のメディアである以上、自分でやってみなければその真価は理解できない。つまり「体験してなんぼ」の世界である。さらに力覚フィードバックにいたっては、自身の体験がなければ、その効果を想像することすら不可能である。というような背景のもとに私は研究成果の発表形態として実演に重きをおいてきた。特に1990年代に入ってからインタラクティブメディアの興隆にともなって、実演形式の発表の場は拡大してきた。1990年からはヒューマンインタフェースシンポジウムで対話発表が行われており、1994年からはSIGGRAPHで国際公募形式のデモセッションが毎年開催されている。私はそれらの場において様々なデモを行ってきたが、今年は特に展示発表の多い年であった。まず、5月にAlife-Vが奈良であり、8月にSIGGRAPHがニューオーリンズであり、9月にはArs Electronica(コンピュータアートの芸術祭)がオーストリアのリンツであった。そして10月にVR学会の大会である。

研究室の実験装置を使って他の場所で展示発表をするには多くのバリアがある。まず、装置自体を搬入搬出に耐える形にした後、搬入搬出の段取りをつけ、現地の会場担当者や展示条件の折衝をする。起こりうるトラブルに対するバックアップを事前に用意し、さらに現地では人の手当を確保しなければならない。それらのうちどれか一つが欠けてもデモは成功しない。これを海外でやる場合には、搬入搬出と人の手当にたいへんな金と手間がかかる。

今回の大会の場合、私が出展した分に関しては特別な問題もなく成功裏に終わったと思う。国内の場合は搬入搬出にまつわるリスクがかなり抑えられるので楽なのであるが、現地会場の準備状況に成否が左右されるのは同じである。今回の場合、旭エレクトロニクスの伊藤さんが展示会場全般のめんどうを見てくれたおかげで、問題点は事前にはほとんどつぶすことができた。過去のあるイベントで展示会場の世話を責任もってやる人がいなかったために悲惨なめにあったことがあるので、伊藤さんには深く感謝したいと思う。

今回の技術展示全般を概観すると、質の高いデモが多かったが絶対数が少ないという感じを受けた。ATRの大軍団をはじめとして重装備の展示が大半をしめたが、もっと手作的なものが多くてよいと思う。先に述べたSIG-