

# 会議参加報告

Journal of the Virtual Reality Society of Japan

## ■ インタラクション 2005

坂本大介

はこだて未来大学

情報処理学会ヒューマンインタフェース研究会などが主催するインタラクション2005が2005年2月28日から3月1日まで学術総合センター・一橋記念講堂にて開催された。

今回で9回目の開催となる「インタラクション」は開催回数を重ねるごとに規模を拡大しており、今年度は昨年度よりも参加者が200人近くも増え、600人を越える参加者を集める国内最大規模のヒューマンインタフェース関連の会議となった。「インタラクション」では一般講演発表だけでなくインタラクティブ(デモ)発表、今年度から新たに加わったポスター発表と幅広い発表形態がある。一般講演発表は13件(投稿数34)、インタラクティブ発表は81件(投稿数134)件、ポスター発表73件(インタラクティブ発表に投稿されたものの中でポスター発表として採録されたものとポスター発表として投稿されたもの)と非常に多い発表件数でありながら厳しい査読によりどれも質の高い発表であった。

ヒューマンインタフェース系の会議では講演発表においてもデモが必須となるが、特に「インタラクション」ではデモ発表が重用視される傾向がある。これを反映したものとして参加者の投票によって選ばれた発表に送られるインタラクティブ発表賞がある。今回は4件の発表が選ばれた。ストローを吸う動作をインタフェースに応用した「Straw-like User Interface (SUI): 吸飲感覚提示装置」(電通大)、今回の会議では絵を描くシステムなど

アート系の発表が目立ったが特に声の大きさや高低、長さを用いて絵を描く「koekaki(コエカキ)一声で絵を描くー」(はこだて未来大)は面白かった。また、自由度の高い音楽再生インタフェース「Musicream: 楽曲を流してくっつけて並べて思い出すことのできる音楽再生インタフェース」(産総研)、空手の型の学習に音楽を用いた「空手の型の極意を学ぶための音楽フィードバックの利用」(静岡大)と、これら受賞した展示発表には2時間を超えるデモ発表時間内に人垣が絶えることがなかった。受賞した発表以外にも刺激のかつすばらしい発表が多かったように思う。また、優れた一般講演発表に送られる論文賞は「社会的関係を用いた評価コメントの自動要約とその提示手法」(阪大)が受賞した。

次回の「インタラクション」は2006年3月2日から3日にかけて開催される(開催場所は未定)。

<http://www.jaist.ac.jp/interaction2005/>

## ■ IEEE VR 2005

浦谷謙吾

大阪大学

2005年3月12日～16日の5日間、ドイツのボンにてIEEE Virtual Reality 2005が開催された。なお、ボンは、かの有名な音楽家Ludwig van Beethovenの生誕地であり、彼の名は会場の名前にもそのまま使われている(Beethoven Halle)。本会議がヨーロッパで開催されるのは今回が初めてである。また、参加者数は500名を超え、過去最大の数値を記録した。参加者の多かった上位

3国は、開催国であるドイツ(237名)、次いでアメリカ(77名)、そして3番目に日本(47名)が入った。会期5日間のうち最初の2日間はTutorial 5件とWorkshop 3件があり、後半3日間は本会議であった。TutorialやWorkshopの中で、日本人が主催に関与したものは、大阪大学北村先生らによるWorkshop, “New Directions in 3D User Interfaces”のみであった。

今回のPaperの投稿数は111件、うち29件がFull Paperとして採択され、採択率は26%であった。20%という厳しい採択率であった前回に比べ、例年通りの数値に戻ったと言える。日本からは岩手大学の李先生ら、筑波大学の岩田先生らの論文2件が採択された。また、Posterとして採択された論文は15件で、うち6件が報告者のものを含む日本からであった。

Paperについては計10個のセッションが設けられた。そのうち、特にユーザスタディを行った研究を集めたセッションが三つ設けられていた。また、ノースカロライナ大のFrederick P. Brooks, Jr. 教授によるKeynote Speechのテーマも仮想環境の有用性評価についてであり、VRシステムを使う側の人間を考慮した研究が増えてきていると感じた。発表の中でも印象深かったのは、フロリダ大のK. Johnsenらによる“Experiences in Using Immersive Virtual Characters to Educate Medical Communication Skills”という研究である。この研究では、医療学生の教育支援を目指したシステムが提案されている。医療学生はシステムを通してCGで描かれた仮想の患者と指導者との音声によるコミュニケーションが可能になっている。例えば、学生が患者の腹部を指しながら「ここが痛いですか?」と問いかけ、それに対する患者の反応を見るといったことが可能になっている。今後の発展に大いに期待したい。



IEEE VR 2005  
Frederick P. Brooks, Jr 教授による Keynote Speech

会場では口頭・ポスター発表と並行して、研究機関や企業による展示デモも行われていた。様々な機器が展示されており、実際に体験できるものも数多くあった。その中の一つに、ブラジルのサンパウロ大学による“Virtual Hang-gliding over Rio de Janeiro”というものがある。これはその名の通り、ハンググライダー体験ができるデモであり、報告者も体験した。両手で握っている横棒がジョイスティックのようになっており、進行方向の制御を行っている。また、よりリアリティを高める工夫として、目の前に設置された扇風機による向かい風の再現も行っていた。リオデジャネイロの風景はHMDを通して見るようになっていたが、表示画面が小さいためにあまり没入感が得られなかったのは非常に残念であった。

他にも、ボン市長を招いてのレセプション, “caesar (Center of Advanced European Studies And Research)” 研究所見学や、ツタンカーメン展のガイド付きツアーが用意されていたりと、オプションも充実(?)した会議であった。

次回は2006年3月25日~29日、アメリカのVirginia州 Alexandria で開催予定である。

<参考 URL >

IEEE VR 2005: <http://www.vr2005.org/>

## IEEE VR 2005 Workshop New Direction in 3D User Interfaces

黒田嘉宏

京都大学

昨年の“Beyond Wand and Glove Based Interaction”に引き続き第2回目となる本ワークショップは、2005年3月12日、ドイツ・ボン市内で開かれた国際会議IEEE VR2005の初日、メインホールを飾った。ベートーヴェン生誕の地であるボンは、ライン川を眺めながらの食事や地ビールの“ボンシュ”を楽しむことができるなど、文化的な趣の中、快適な会議期間を提供してくれた。現地に到着した筆者は、IEEE VR 本体の会議に劣らず充実している予稿(CD-ROM, ISBN 番号付き)を見て本ワークショップに参加することにした。

今回のワークショップ“New Direction in 3D User Interfaces”では、「三次元」ユーザインタフェース(3DUIs)がフォーカスされ、入出力デバイス、触力覚インタフェース、インタラクション技術、デザイン・評価手法といっ