

Laval Virtual 2005 -EUJAPAN FORUM-

檜山 敦

東京大学

パリからTGVで大西洋側におよそ2時間。フランス、Mayenne 県 Laval 市にて4月20日より4日間開催される LAVAL VIRTUAL EXHIBITION に先立ち、18～19日に開催された第1回目の EUJAPAN FORUM へ参加した。EUJAPAN FORUM は、EU と日本におけるバーチャルリアリティとその応用にかかわる研究者の交流と、情報交換を推進することを目的としたものである。

EUJAPAN FORUM は研究発表、招待講演、パネルセッションにより構成されていた。初日の招待講演は Bologna 大学の Francesca Bocchi 教授、2日目は東京大学の館教授が講演された。館教授はトレイグジスタンスを中心とした VR 技術に関して技術的視点から講演され、Francesca Bocchi 教授は文化的応用面から Bologna 市のアーケード街の変遷を VR により再現するなど、現在取り組んでいる研究について紹介された(写真1)。

研究発表は10件あり、そのうち日本からの発表は5件、EUからはフランス、ドイツ、スペインからの発表があった。全体として、日本からの発表は技術的な色彩が濃く、EUからの発表は技術そのものの先進性よりも、VRを応用した Cultural heritage に関するものが多いことが特徴的であった。電気通信大学の“Straw-like User Interface (SUI)”はその独創性が注目され、出席者の間でその発想展開について一際興味を惹いていた。筆者の印象として、“SUI”や東京工業大学の“Kobito

-VirtualBrownies-”はインタラクションがわかりやすく、一度体験してみたいと思わせるものであった。EUからの研究では、スペイン・Coruna 大学 Videalab で取り組まれているウェアラブルコンピュータによる歩行可能な VR 空間を展示学習に応用している事例“The cultural heritage through virtual reality and other technologies. The experience of Galicia Dixital”が実践的で興味深かった。

2日目に開催されたパネルセッションでは、オランダ・MMIのKim Veltman 教授の司会のもと、東京工業大学の佐藤教授、科学技術政策研究所の石井先生、Laval・Mayenne 県 Technopole の Guy 氏、スペイン・Coruna 大学の Hernandez 教授の4名で、Cultural heritage 分野を軸とした、EU と日本の今後の交流について活発な議論が交わされた。VR 技術の今後の展開としてシステム開発にとどまらず、コンテンツまでを含めた利用技術の発展に注目したいという言葉の皮切りに、日本独自のロボットペット、モバイルゲームなどのエンタテインメント産業の発展についてへと会場を巻き込みながらトピックを移していった。日本人としては、議論の対象が日本のエンタテインメントにとどまったことは少々物足りなかったが、欧州において当該分野における日本への注目が高いことを改めて実感することができた(写真2)。

第1回目のフォーラムは、初回ということでごんまりとしていた反面、参加者の間で密度の高い議論を交わすことができたことは非常に有意義であった。次回の FORUM も Laval Virtual2006 の中で開催される予定である。是非規模を拡大して、より多くの研究発表に触れられる形で継続されることを期待したい。

関連サイト：<http://www.laval-virtual.org/jp/prog-eujp.php>



写真1 招待講演：フランセスカ教授（右）



写真2 EUJAPAN FORUM パネルセッションの様子