

■プログラム担当より

佐藤 誠

プログラム委員長（東京工業大学）

橋本直己

プログラム委員（東京工業大学）

長谷川晶一

プログラム委員（東京工業大学）

本大会には、165件の口頭発表、4件の作品展示、14件の技術展示、16件の企業展示があった。このうち7件の口頭発表は、IVRC(国際学生対抗バーチャルリアリティコンテスト)のオーガナイズドセッションの発表だった。

例年、VR学会の大会には、幅広い日本のVR研究が年に一度集結する場となる。今大会でも、VRの基礎から応用、技術からコンセプトまで様々な発表が集まった。プログラム委員会では、口頭発表の情報を1件ごとに1枚のカードにし、まず著者の選択したカテゴリに基づき分類した。次に各分類の発表数、カテゴリ、アブストラクトを見ながら6件以内のセッションを構成していった。

こうしてできた30のセッションを四つの部屋でのパラレルセッションとしてプログラムを構成した。プログラムを組む際には四つの大分類を設け、できるだけ聴講者の移動が少なくなるように努めた。具体的には、心理・芸術・インタフェースといった基礎分野、教育・訓練・医療・エンタテインメントといった応用分野、力覚・視覚・ウェアラブルといったデバイス分野、モデル化・可視化・レンダリング・複合現実感といったソフトウェア分野の4分野に分け、それぞれに部屋を割り当てた。

また、展示の見学と議論がゆっくりできるよう、休憩時間を多めに取った余裕のあるプログラムとした。実際には、セッションごとに聴講者が大きく入れ替わることも多く、聴講者にとって便利なプログラムが実現できたか定かではない。幸い、今年は四つの講演会場が同じ建物の同じ階に配置されたため問題なかったように思う。

VR学会大会では、立候補した若手の発表者による発表の中から学術奨励賞を選出する。口頭発表から5件以内、技術・作品展示の中から各2件以内の発表・展示を選出することになっている。今年は、口頭発表から101件、技術・作品展示から、それぞれ10件、2件の立候補があり、学生や若手の研究者が積極的に発表・立候補していたことが分かる。

また、一つのテーマの継続した研究発表、研究室全体で取り組んでいる大きなテーマをいくつかのサブテーマに分割して発表するものなどもあり、バーチャルリアリティ研究の成熟を感じた。



立ち見も出て活気あふれるセッション会場

■学術展示担当より

酒向慎司

学術展示担当（東京大学）

私の担当させて頂いた学術展示(技術及び芸術展示)では、大会期間中を通して沢山の人が訪れ、大変な熱気を感じました。私がこれまで経験してきた単なるポスター発表とは異なり、実体験のできるデモンストレーションが数多くあり、バーチャルリアリティ分野の先端に実際に触れることができたと感じました。誤解を恐れずに表現するならば、学術的な内容もさることながら、一般の方でも楽しむことができるこのような学会発表の場が他にどれだけあるだろうか、という思いです。



技術展示会場