

ンテスト (IVRC) 東京予選大会に出展された作品のうち7作品の解説が行われた。

1件目はプレイヤーが野球の捕手となる作品でカメラによるサインの認識と空気圧による捕球時の衝撃力の提示が特徴である。2件目は現実には引き抜くことのできない物体を引き抜いた感覚を味わえる作品である。真空ポンプと手製のピストンシリンダーを用いて10kg程度の力を発生できる装置を作成している。3件目は未来の脳外科医となり自分の脳疾患を治療する作品である。視覚野の疾患として多くの映像エフェクトを準備するなど細部にまで凝った作品である。4件目は様々な物の鼓動を聴くことのできる作品である。ソレノイドにより物体を叩く音をサンプリングし心音として提示するとそれらしく聴こえるのが不思議である。5件目は釣りの再現を試みた作品である。水面に見立てたパウダービーズスクリーンを用いることで、魚の映像と実物の魚模型とのシームレスな変換を実現している。6件目も1件目同様野球をモチーフにした作品であるがこちらではピッチャーを演じる。加速度センサを内蔵したボールをスタレ型スクリーンに投げ込むとスクリーン上では超現実的な変化球となって打者を打ち取ることができる。7件目は影のみが見えるゴブリンを捕まえる作品である。手持ちプロジェクタによる影の提示と捕獲時の重量増加により見えない対象の存在を間接的に知覚させている。

■大会参加報告

杉本麻樹

(電気通信大学)

去る9月27日(火)～9月29日(木)に、日本バーチャルリアリティ学会の第10回大会が、東京大学本郷キャンパスにて開催された。この大会は、日本バーチャルリアリティ学会が設立されて10年という節目を記念する大会でもあった。一般の口頭発表としては、150件を超える研究成果が報告され、来場者を交えて盛んな議論が行われた。特別講演としては、東京大学先端科学技術研究センター特任教授 岩井俊雄氏と、NTTサイバソリューション研究所 小川克彦氏の講演が行われ好評を博した。また、節目の年であることを踏まえて、「VRこれまでの10年、これからの10年」と題したパネルディスカッションが行われ、こちらも盛況であった。一方、大会期間中には、展示発表である4件の芸術展示、



特別講演・パネルディスカッション会場(安田講堂)の様子

14件の技術展示の他、特別展示、企業展示も行われた。多数の展示の中でも、特別講演と連動した特別展示として出展された岩井氏とNHK放送技研による「モルフォビジョン～ゆがむ家」は、人間の知覚特性を見事に利用したシステムであり、非常に興味深いものであった。この10年で一般の方々のバーチャルリアリティ技術に対する認識も大きく変化し、有用な部分とそうでない部分の選別も進んだと考えられる。周知の技術と考えられるようになった今こそ、さらなるバーチャルリアリティ技術の発展に期待したい。

■パネルディスカッション 参加報告

北島律之

(長崎総合科学大学)

VRの過去を知り、未来を考える上においては、大変有意義なパネルディスカッションだったと言えよう。

最初にまず、1980年代の黎明期から現在までのアメリカと日本のVRの歴史が紹介された(廣瀬通孝氏)。数々の貴重な写真や文章を目にすることができたことも印象深い。

続いて、異なった立場で活躍される4名の方から、それぞれが体験したVRの歴史について講演がなされた。野村淳二氏は商品化を軸にした松下電工におけるVRについて話され、商品を展開する様子を展望され、同時に商品化にこぎつけるまでの苦勞を紹介していただいた。始めはエライさんに怒られたらしく、先端の技術を認知してもらうまでの難しさを知らされた。武田博直氏は体感型ゲーム機の開発にかかわるセガにおける事例を話され、アミューズメント分野において、VRが早い段階か



左端より武田氏、関根氏、小山氏、廣瀬氏、岩井氏、小川氏、野村氏

ら大きな役割を担っていたことを示された。また、なかなか知ることができない開発途中の裏話は、非常に興味深いものであった。小山博史氏は医学において展開されるVRの様々なアプローチについて話され、医療分野とVRの関係について示して頂いた。医学と工学の両方がわからないと、この分野ではやれないという言葉が印象的であり、今後、若手の方がたくさん活躍されることを願わずにはいられなかった。そして、関根千佳氏には、ユニバーサルデザインからVRを見る視点を示して頂いた。ユーザーが使いやすいものを考えて作るということは、当たり前である反面、非常に難しい。それを多くの方とともに探求してこれ、その経験から、いくつかの提言がなされたように思う。特に「10年後になっても使えるIT」という言葉は、技術者も考えなければならないことだろう。

最後に、特別講演をされた岩井俊雄氏と小川克彦氏とともに、VRの未来について討論が行われた。VRが活躍できる場をいかに広げることができるかが、テーマであったように思える。特にパブリックスペースとVRの連携は、困難な点が多々あるにしても、一つの進む方向であると思われる。以上のように、このパネルディスカッションはVRを立体的に知り、深く考えることができたという点で、はじめに述べたように大変有意義であった。参加されなかった会員のみなさまは残念というより他ない。

■次回大会長挨拶

鈴木陽一

第11回大会長（東北大学）

第10回大会は、活発な研究発表、展示会、カルチャーツアー、ラボツアー、二つの特別講演とパネルディスカッ

ション、そして懇親会と全ての企画が大成功のうちに幕を閉じた。まさに第10回を飾るにふさわしい充実した内容だったといえよう。

次回、第11回大会は、バーチャルリアリティ学会の第2ディケードの幕開けとなる大会である。この大会がみちのく仙台で開催されると聞いて、「東北で?」と思われた方も少なくないように思う。

たしかに、過去、バーチャルリアリティ学会における東北地方のプレゼンスはあまり高くなかったといえよう。しかし、当地でも、東北大学と東北学院大学を中心に、いくつかの研究グループが活発に活動している。次回の大会は、これら仙台在住の会員がこぞって実行委員として参画して運営されることになる。

会期は2006年9月7日(木)～9日(土)、また、場所には、地下鉄旭ヶ丘駅に隣接した仙台市青年文化センターをあてることとした。(ちなみに、仙台の地下鉄は一路線のみであり、旭ヶ丘駅は仙台駅から北へ6駅、10数分ほどの位置である)。

とはいえ第10回の圧倒的な成功の後、いかにも荷が重いというのは率直な思いである。しかし、我々はこの機会に、仙台(東北)にもバーチャルリアリティの研究がしっかり根付きつつあることを会員のみなさんになんとか示したいと考えている。そのため現在、吉澤実行委員長(東北大学)の下、学会本部と前回実行委員各位の助言を得ながら、実行委員一同、鋭意企画を進めている。

第10回大会にあたり、館先生は「僕」という国字を提案された。この新字、私は大賛成である。この字により、これまでの隔靴搔痒感は完全に払拭されるだろう(しかし、よくこんなことを思いつかれるものだなあと感服することしきりである)。

来る第11回大会が、「僕現実」を僕現するため、ささやかではあっても、新たな第一歩となれるよう、鋭意準備にあたっていきたい。

仙台は豊かな食材のある街でもある。どうぞ仙台へ、我々一同、皆様のご参加を心からお待ちしています。