

【第5回大会報告】



第5回大会報告

◆総括

岩田洋夫

大会長（筑波大学）

日本バーチャルリアリティ学会第5回大会は2000年9月18日から20日まで、つくば国際会議場において開催され、無事に全日程を終えることができました。この会場は昨年出来たばかりで設備も充実しており（お値段もその分よいのですが）、かなりの好評を得ることができました。筑波地区で大会を行う場合、研究者の数はそれなりにいるので実行委員会は組織しやすいのですが、一般参加者の立場からすると必ずしも良い立地条件ではありません。昨年までに開催された大会は札幌、奈良といった日本を代表する観光地で行われたのに対して筑波にはそのような観光資源はなく、一方東京からのアクセスや学園都市内の交通の便においてかなりの不自由をかけることになります。今大会の全体企画は、このような地理的ハンディキャップをいかに克服するかが出発点になりました。

普通の学術講演会であれば、出てきた論文を振り分けてセッションを作り、特別講演の人を頼み、懇親会の場所を確保すれば大方できあがりということになるのですが、今回は多くの新機軸を盛り込むことによって本学会ならではの大会にしようと意欲的な企画を立てました。そのために大変な苦勞を背負い込むことになってしまったのですが、結果として過去最大となる153件の発表を得て（これは本学会が成長を続けているからだということかもしれませんが）、一応努力は報われたと思っています。

まず、新しい試みの第一歩は通信・放送機構のギガビットラボとの連携でした。筑波のギガビットラボと国際会議場は光無線リンクで結ぶことができるので、大会会場をギガビットネットワークに接続することができます。この機能を使って全周映像と運動データを通信するVRシステムのデモを行うとともに、モンキー・パンチ氏の特別講演に筑波、北九州、けいはんなの3個所のギガビットラボから遠隔参加できるようにしました。そのため、本学会で



初めて39名のバーチャルな参加者を得ることができました。VR関係の講演会では、懇親会以外のセッションはすべて遠隔でよいという半ばジョークがよく言われますが、本大会はその嚆矢となったと自負しています。

次に行った新企画は懇親会における余興でした。従来の大会ではすべて歌舞演曲の出し物がありましたが、筑波にはそれにふさわしいものはありません。そこで全員参加のVRゲームを考案しました。100人に触覚フィードバックを与えるということを実現するために、私の研究室の学生は総動員体制になりました。100人集まった状態でシステムを動作させるのは当日でないとできないという極めて無謀な計画でしたが、おおむね機能させることができました。参加した方々が真剣にゲームに望む姿はこのプロジェクトの成功を物語るものと思います。

その他にもVR文化フォーラムの時に撮影したバリ島のケチャの全周映像の上映会、機械技術研究所におけるHRPの見学会等も行ない、好評を得ることができました。本大会の運営体制は少数精鋭で行ったため、本号に報告記事を書いている実行委員の方々には一方ならぬ尽力をいただきました。この場を借りて感謝したいと思います。最後に本大会の実施に協力していただいた方々と、遠いところ参加いただいた会員の皆様にお礼を申し上げます。