

おります。会議場スタッフの方をはじめ、期間中にお手伝いいただいたアルバイトの皆様、特別講演や展示においてご協力いただいたTAOスタッフの方々、そして発表者や出展者の皆様方に感謝いたします。

・懇親会

本大会のレセプションは、大会会場「エポカルつくば」の会議室で、第2日目夕方におこなわれました。レセプションでは館会長のあいさつ、特別講演モンキー・パンチ氏のあいさつに続いて論文賞発表と授賞式がおこなわれました。

例年ではここで演奏会がおこなわれるのですが、今回のレセプションでは趣向を新たに全員参加型のゲームがおこなわれました。これは、発光体つきのワンドを前方・後方のカメラにかざして、多数決でゲームを進行するものです。参加者全員に触覚フィードバックを呈示するため、ワンドには振動子が仕込まれています。なお装置の仕掛けについては大会論文集P.277～に掲載されています。

さて、ゲームのほうは3種類ありました。一部動作しなかったものもあり、担当者として大変悔しい思いをしましたが、他はおおむね期待通りの動作をしたと思います。直前のリハーサルで、スクリーンの光がカメラに入って誤認識することが判明し、関係者を慌てさせましたが、懇親会の進行中に調整してぶっつけ本番で臨みました。

100人同時ハプティクスという新しい試みに対して、懇親会直前までワンドを入念にチェックするなど十分な体制で臨みました。しかし空中配線のため短絡、断線等が原因で動作しなかったワンドがあるかもしれません。運悪く振動を体感できなかった方、申し訳ありません。

なお10個の送信機と100人分の装置については、合宿と称し、山にこもって製作に当たりました。終始手伝っ

ていただいた岩田研の学生11名に感謝いたします。また



カメラ画像処理プログラムおよび「がまキャッチ」「がまピンポン」には岩田研の中泉氏、続氏がそれぞれ担当されました。ここに感謝いたします。

◆TAO 連携イベント担当から

中村貴之

企画担当（通信・放送機構）

初めてVR学会に企画担当として参加しました。学会期間中、いくつかの展示、論文発表を拝見させていただきましたが、最新のVR技術の紹介に驚かされ、また活発な議論が行われていたことに感銘を受けました。

さて、私共はTAO連携イベントとして筑波大学の大学展示におけるクロスアクティブシステムの遠隔操作および特別講演遠隔参加として、主にJapan Gigabit Network (JGN) 側のネットワーク関係の整備を担当しました。まず、クロスアクティブシステムは、北九州ギガビットラボとつくば国際会議場（エポカルつくば）をJGNを使って結びました。リハーサルの際にプロジェクタの球が切れるなどいくつかのトラブルが発生しましたが、デモの時間帯は滞りなく行えました。

次に特別講演は、モンキー・パンチ氏の興味深く楽しい講演をつくば、北九州、けいはんなの3ギガビットラボで、聴講することができました。3地点合計して39名の聴講者にお集まりいただきました。今回講演に使用したTV会議用システムは、通常3地点の事務会議等で使用する物で、そのシステムを一部改良して使用しました。講演の際、システム上のトラブルが発生し、講演開始時間を数分過ぎてしまったことについて、この場を借りて深くお詫び申し上げます。

これに懲りず、機会がありましたら、またお声をかけていただきたいと思います。

最後に、日本バーチャルリアリティ学会が、今後さらに発展し、素晴らしい研究発表がなされますことをお祈りします。

◆機器展示担当から

望月茂

機器展示担当（ソリッドレイ研究所）

第5回大会機器展示は、企業展示18社、実演展示は、技術・芸術系合わせて10団体の出展があり、表示系、計