



BEST PAPER AWARD (東京大学、奈良高明氏) 授賞式



BEST PAPER AWARD (電気通信大学、斎藤真希子氏) 授賞式

◆ Video Proceedings 担当

山之上裕一

NHK 放送技術研究所

今回の Video Proceedings の投稿にあたっては、NTSC ビデオテープでの投稿のみ受けることとした。ご不便を感じられた方も多くいられたことと思う。いろいろな国々の方からなるべく多くの投稿を呼びかけるためには、そのような制約を設けず他のテレビジョン方式やコンピュータファイル等での投稿も受け付けるべきだと思う。ただその場合、最終的な Video Proceedings としての画質の均一性が保たれるかどうかという問題や、査読者も含めた事務局側の問題もあり、あえて先のような制約を設けさせていただいた。しかし今後、ネットワーク技術、デジタル技術の進歩と機器の低廉化とともに、このような不便さも改善されていくことであろう。

さて本大会の Video Proceedings には、6件の研究報告が

収められている。内訳は、日本から3件、アメリカから2件、ヨーロッパから1件である。いずれの研究報告も、実験の様子や研究成果が映像でデモンストレーションされているため、わかりやすい報告となっている。また、本会議開催中の配布数は好評のため、急速追加した分も含め、NTSC360本、PAL60本となった。

◆ パネル担当

岩田洋夫

筑波大学

筆者は今回のIEEE-VRでパネルのChairを仰せつかったが、この役割は次のような意味において気を遣う仕事である。パネルは論文同様、投稿されてきたプロポーザルを審査して、採否を決めるということを行う。ただ、論文と異なる点は黙っていてもプロポーザルが集まってこないことである。そのため、panel chairが口コミでオーガナイザーになってくれそうな人にプロポーザルを出してもらうように頼むことになる。



Panel Session

プロポーザルが出てこなければ困るし、たくさん集まれば頼んでおいて落とすという失礼なことをやらなければならない。そのバランスをとりながら質の高いパネルを実現するのがたいへん難しい。今回もう一人のpanel chairとして次回のgeneral chairが予定されているMike Macedonia氏がアサインされていたため、氏とメールで打ち合わせを行った。日本でパネルを行う場合の障害は国外からパネリストを呼んでくる場合に渡航費などの手当てが出せないことである。この問題を考慮した上で、最後に採用になった企画は草原真知子氏によるインタラクティブアートをテーマにしたものと、Michael Cohen氏による音をテーマにしたものであった。IEEE-VRではこれまでにアートをテーマ

にした発表は皆無であったため、草原氏の企画は新風を吹き込むことに成功したと思う。また、音はVRの基礎技術として重要性が認識されながらもIEEE-VRではそれをテーマにしたパネルは行われておらず、過去のproceedingsを見ても音についてのpaperの数は非常に少ない。4人のスピーカーが多角的にプレゼンテーションを行ったこのパネルは、フロアからの活発な議論を含めて意義深いものであったと思う。

筆者は前回のIEEE-VRではパネルのオーガナイザーを務めたが、パネルセッションは一時間という制約があるため企画運営が非常に難しい。パネリストはある程度数がいないと組み合わせの妙を出すことができないが、その場合全体の時間が限られていると一人一人の持ち時間が少なくなってしまう。さらにフロアも含めたディスカッションの時間をとるとなると、どこかを犠牲にしなければならない。今回の2つのパネルはこの悪条件を高いレベルで克服していたと評価できると思う。

◆ワークショップ担当

中津良平

(株)ATR 知能映像通信研究所

IEEE-VR2001の活動の一環としてワークショップを開催することとした。ワークショップについては、CFPとほぼ同時にCall for Workshopを会議のWebに載せる等により関係者に周知した。その結果送られてきたproposalから、本会議の趣旨に合致しており、かつ内容の優れている以下の3件の応募を採用した。

- (1) Virtual Reality and its Application for Human Centered System
- (2) The Future of VR and AR Interfaces: Multi-modal, Humanoid, Adaptive and Intelligent
- (3) Escaping Reality?!

3つのワークショップともfull dayとし、1を3月13日に2・3を14日に開催した。今回の特徴として、本来のワークショップのありかたである、プレゼンによる問題提起、提起された問題に対する参加者全員による議論、という方式を優先的に採用することとし、ワークショップ2・3はこの方式とした。いずれのワークショップも20人～50人の参加者を得て盛況であった。特にワークショップ2・3はこのような方式に対し好意的な感想が寄せられた。

◆チュートリアル担当

岸野文郎

大阪大学

チュートリアルは、VRに関する最新情報を系統立てて講義するものとして、IEEE-VRでは重要な位置を占めており、例年本会議に先立ち2日間実施されている。本年は他の行事のスケジュールも考慮して1日だけで実施することとし、提案された中から若手の実行委員の意見も参考に、以下の何れも半日コースの5件を採用した。

- Tutorial 1: Advances in the Application of Virtual Environments for Mental Healthcare
- Tutorial 2: Designing and Implementing an Effective Virtual Reality Trainer
- Tutorial 3: Interactive Simulation for Multimodal Virtual Environments
- Tutorial 4: Usability Evaluation Techniques for Virtual Reality Technologies
- Tutorial 5: Virtual Reality for Fun and Profit

最も聴講希望者が多かったチュートリアル3の講師の来日が、航空機のマシントラブルにより1日遅れたため翌日の午前に延期するというハプニングがあったが、関係者の多大なご協力により無事全てを開催することができた。参加者はトータルで約100名であり、いずれのチュートリアルも最新成果を学ぶことができ、かつ活発な質疑応答もあって好評であった。終了後は講師と聴講者による食事会も設定し、さらに議論を重ねるとともに親睦を深めることができたこと非常に好評であった。

◆企業展示担当

野村淳二

松下電工

以下に示す国内の主なVR企業12社が、3月15、16日の2日間に渡り、出展総コマ数18コマの展示を行った。

1. 日本バイナリー (株)、2. (株) エヌ・ケー・エクサ、3. 旭エレクトロニクス (株)、4. (株) クレアクト・インターナショナル、5. (株) スリーディー、6. (株) リアルタイム・グラフィックス、7. (株) 応用計測研究所、8. (株) ビュープラス、9. (株) ソリッドレイ研究所、10. (株) レクサー・リサーチ、11. 三菱プレジジョン (株)、12. 日商エレクトロニクス (株)。