

がその対象であると考えられる。実際このセッションでは実物体のスキャニングから干渉計算までさまざまな立場での発表が行われ、いまひとつ焦点のはっきりしない構成となってしまったことは否めない。それでも、大会最後の時間帯にもかかわらず予想以上の多くの人が発表に熱心に耳を傾けて活発な質疑が行われ、このテーマに関する関心の高さを感じることができた。

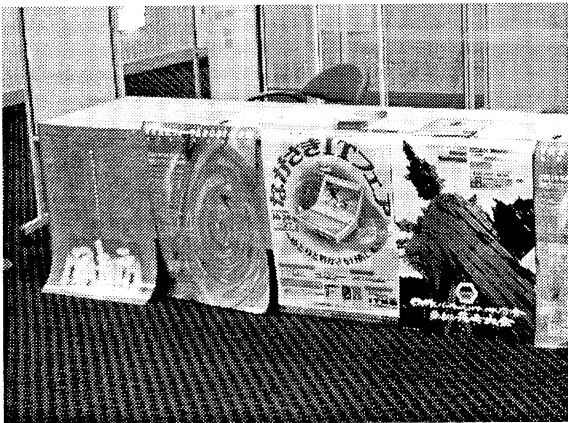


図 11 大会を飾ったポスターたち

◆参加報告

高橋秀智

東京工業大学（来年度大会幹事）

本年の大会は歴史ある長崎ということで、非常に楽しみであった。天候にも恵まれ、また会場も長崎駅から路面電車で5分と非常に近く、建物も新しく設備も充実していた。講演は3室並行で行われたが、過去最高の講演数ということでプログラム編成も大変だったと思う。

さて講演内容では、ウェアブルや現場支援において造船や建築現場などでの利用に関する研究が報告され、その有効性を強く感じた。また、力覚提示デバイスではジャイロモーメントや空気噴射の反力の利用、触覚提示デバイスでは収束超音波を利用したものなど新しい原理のものが提案され興味を惹いた。医療応用関連では、軟組織の変形や切断モデルだけではなく、脈などによる動的な変化を扱う講演があり、次のステップに入りつつあることを感じた。ほかにも、原島先生の特別講演では、未来顔のお話や13箇条など非常に興味深く、かつ楽しく聞くことができた。さらに懇親会では長崎くんちの龍が乱舞する様は圧巻であった。またVR文化フォーラムやテクニカルツアーなどがあり、非常に有意義な3日間であった。

来年度は全国を一周した本大会が東京に戻ります。来年度も参加された方々が有意義に感じていただけるよう準備しておりますので、ご期待ください。

中村優介

東京大学

今回、大会に初めて参加させていただきました。

開催期間中は天候に恵まれ、心地よい陽気の中での大会であった。3会場にわかれての160を越える口頭発表、興味深い実演展示の数々、残念ながら村上龍氏は事情によりいらっしやなかったが、原島先生による顔についての講演、懇親会、テクニカルツアーと盛りだくさんのとても「高濃度」な3日間であった。

3会場にわかれた口頭発表はどちらも多数の人々を集め、盛り上がりを見せていたが、実演展示をともなっている発表はとくに実際に体験できるだけに興味深い。なかでも高田氏（NTT）らの前後2面の輝度比変化を利用したメガネなし3次元ディスプレイは、ひどいがちゃ目の私でも奥行きを強く知覚することができ、とても印象的だった。実演展示をともないつつも、プログラムの都合上口頭発表が終わりの方のセッションとなり、発表を聴いたあと実物を見ようとブースに行ってもすでに片付けられていた、という少々残念なものもあった。

大会の初日の夜にはVR文化フォーラムも合わせて開催された。地元の長崎と佐世保出身の先生方によるメディアアートのフォーラム、河口先生・大橋先生による高濃度映像と高濃度サウンドのフォーラムで、各氏の作品が上映・紹介され、おおいに盛り上がった。ハイビジョンプロジェクターを用いての河口先生のCG作品は強烈な迫力をみせていて、立て続けにいくつも作品を拝見すると頭が痛くなるほどだった。

原島先生の講演はVR学会会長としてというよりも顔学会理事の立場からになっていたが、興味深い内容で会場をわかせていた。

最後に提案をひとつ。口頭発表ではほとんどの発表者が各人のノートマシンを持ち込み、各々のプレゼンテーションソフトを用いて発表を行っていたが、会場のプロジェクターとの接続に手間どることが散見された。運営側であらかじめ会場にマシンを用意しておき、発表者は会場のマシンにプレゼンテーションファイルを転送してそれを利用する、という手段を用意してもよいのではないだろうか。持ち込みのマシンが不調のときを考慮して各発表者

はOHP原稿も準備していることと思うが、他にも対応策を考えていただけたら、と思う。

恩田能成

キヤノン(株)

今年の第6回大会は、エム・アール・システム研究所在籍時代から数え私自身連続3回目の参加となりました。ちょうど季節の変わり目の過ごしやすい好天の中、異国情緒残る美しい町並みも含め楽しく参加することができました。

続けて参加する中、年々充実する基礎系の発表を興味深く聞かせていただくとともに、今大会で特に感じたことは私どもを含め企業による発表が増えてきたなという印象でした。バーチャルリアリティに関するこれまでの研究成果が実り、様々な応用分野へと発展していく前触れかなという期待を感じることができた3日間でした。

回を重ねるごとに進化(エスカレート?)してゆく懇親会もまたこの大会の重要な楽しみの一つです。今年の懇親会場に入ったときに「人数の割に広いような気がするな」とは思いましたが、なるほどあのアトラクションにはスペースが必要です。この秘密のアトラクション、初体験の龍踊りの熱気には押されっぱなしでしたが、長崎の長い歴史を感じることが出来、幹事の皆様の熱意で楽しい時間を過ごすことが出来たと思います。ありがとうございました。

藤村誠

長崎大学

バーチャルリアリティ学会大会には今回初めて参加させていただきました。発表、展示とも充実しており有意義な3日間となりました。発表内容は興味深いものばかりであり大変勉強になりました。私は視覚系の発表に興味があったのですが、触覚、嗅覚、聴覚、応用、芸術など最先端の研究成果に触れることができました。また、普段は論文などで知ってはいても実際に触ったことがないものも、技術展示や作品展示で直接実物を見て、体験できてとても参考になりました。長崎では直接研究成果に触れる機会が少ないため、地域で産業に関わる方も刺激を受けられたのではないかと思います。個人的に印象に残ったのは、バーチャルリアリティの研究や開発には自由な発想と開発力の両者が重要であるということです。開発ペースが研究の成否にも影響するように感じました。いろい

ろな意味で得るものが大きい大会でした。

◆次回大会長より

佐藤誠

第7回大会長(東京工業大学)

懇親会の龍踊り、すばらしい迫力でした。

文化フォーラムも本当に楽しいひと時でした。それから、ペンギン水族館のペンギン達がとても可愛かった。豊かな歴史と文化に包まれた長崎での第6回大会も、数々の思い出を残してくれました。竹田先生をはじめ実行委員の皆様、本当にありがとうございました。

さて、東京代々木のオリンピック青少年センターにおいて、最初の大会が開かれたのは1996年の秋です。それから、全国各地で開催を重ねて、来年の第7回大会は、再び東京で開くことになりました。ちょうど振り出しに戻ることになります。その意味で、来年は学会発足当時の原点に立ち戻り、そして新たな飛躍の第一歩となるような大会にしたいと思っています。といっても具体的なプランはこれから練ることになります。楽しいアイデアや愉快な企画を募っています。

◆アンケート集計結果

金子照之

幹事(長崎総合科学大学)

会開催期間に参加者の皆様にアンケートへのご協力をお願い致しました。しかし、アンケート用紙の回収率が悪く、20枚ほどしか集まりませんでした。そこでホームページからアンケートできるようにして、再度アンケートを募りまして、やっと合計40枚のアンケートが集まりました。昨年の72枚の約半分と少ないので、統計的に何を言えるか疑問ですが、平均顔のようにサンプル数が少なくても、なんとなく雰囲気が出ていることを期待してみましよう。

回答者は「会員(おそらく学生)、VR大会に初参加」が多かった。参加回数が増すにつれて、好印象やスタッフへの労いの意見が多く、回答者の経験や身体性でアンケート結果が異なるのだなと思う。

本大会全般についての印象に関する5段階評価の結果を、平均と分散の幅を持たせたグラフとして示します(図1)。会場、日程、大会論文集、ポスター、懇親会、HPからの登録や情報伝達の評価が良く、大会ポスターやHPを担当して私としては嬉しい結果でした。開催地が長崎だったのが良い、懇親会での龍踊りが凄かったという意見が圧倒的で、会場のブリックホールは交通アクセスが良く、きれいで立派と大好