

続いてサイバーアシスト研究センターに移動した。ここでは、どこでも誰でも容易に情報技術の恩恵を享受できるための技術について研究が行われていた。ユーザの位置に基づく情報支援システムとして、無電源・小型・安価な情報端末 CoBIT が紹介され、参加者にも配布された。これは太陽電池と反射シート、イヤホンを組み合わせた物であり、赤外線 LED の方向に向けると音声聞こえた。また、この他に高度な文章検索や要約を実現する技術や、マルチエージェント技術を用いたレスキューシミュレーションの紹介などがあった。説明の後、多くの参加者が熱心に装置やパネルを見学していた。

最期に、大勢の見学者に対し丁寧に対応していただいたスタッフの方々に感謝致します。また、テクニカルツアーは毎回人気が高いので、次回も早めに申し込みましょう。

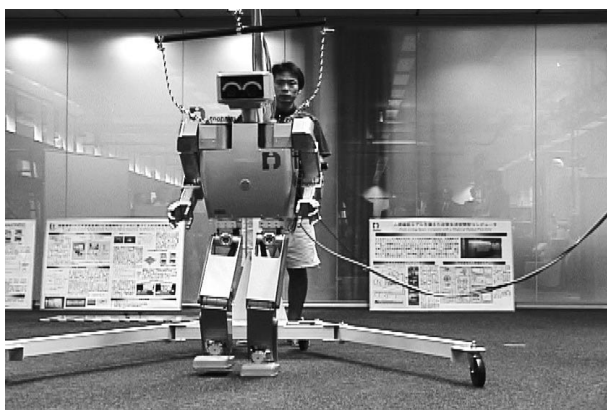


写真2 統合型ヒューマノイドロボットH7

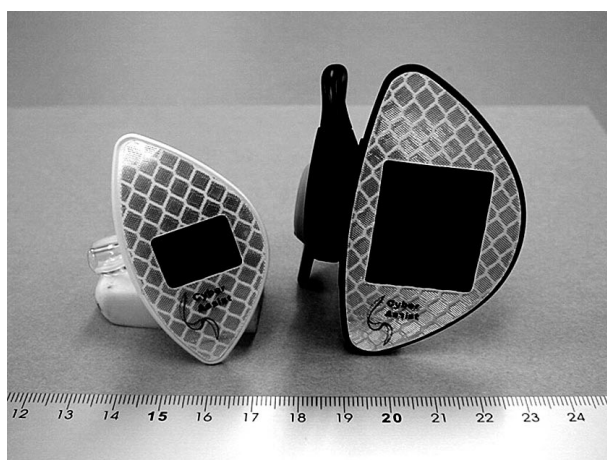


写真3 無電源小型情報端末 CoBIT

◆全体参加報告1

橋本 渉

(大阪工業大学)

第7回バーチャルリアリティ学会大会が9月18日より東京都国際交流会館にて開催された。VR学会大会は1996年の東京大会以来、VRと関連の深い各拠点をまわってきたが、今回は再び東京での開催である。著者は全日程参加する機会を得たので報告する。



写真1 東京都国際交流会館

本大会は例年通り一般口頭発表と展示発表(技術、芸術)、機器展示に大別されるが、今回の特筆すべき点はバーチャルリアリティコンテスト予選と併催であったことである。VR研究従事者や企業関係者のみならず、VRに興味を持つコンテスト展示者や体験者が多数参加し、大会の雰囲気大いに盛り上げていた。

口頭発表は33セッションで構成され、これも例年通り3つの並行セッションによるプログラムが編成されていた。会議室には空席がなくなることもあり、急遽、椅子を調達するといった光景も見られた。ただ、スケジュールがタイトだったのか、発表者のPCの切り替えに失敗したり、議論が長引いてセッション時間をオーバーすることもしばしばであった。この問題は、会場に無線LAN環境が完備されていたので、工夫次第で何とかかなりそうである。

展示発表は9件で、光や音響などの条件により4箇所に分散しての実演発表であった。また機器展示では16社の出展があった。今回の目玉であるバーチャルリアリティコンテストでは9作品が競い合った。コンテストは作品の体験者が票(バーチャルマネー)を投じるという形式で、得票上位5チームが本選出場権を獲得できる仕組みである。驚いたのは、これら学生主体の手作り作品

であるにもかかわらず、ほとんど常時稼動状態にあったことであり、感心させられた。

さて、初日には SCEI の久夛良木健氏による招待講演、立食懇親会および cell/66b による特別公演があった。正直、招待公演はエンタテインメント系に関する内容かと想像していたが、予想に反し分野横断的で重厚な内容であった。VR 学会に関する感想として、ギミック的要素が多いことを強調されていたのが印象的であった。招待公演に引き続き、立食懇親会が大会の展示スペースを利用して行われた。翌日にジョイポリスでの表彰式を控えていることもあり、小規模ではあったものの、スタッフの手間と配慮が行き届いた懇親会であった。私も以前、大会の会場係をやったことがあるが、今回のような手作り形式の懇親会は大変手がかかるもので、今大会の企画運営に携わった方々には頭が下がる思いがする。特別公演は、プロジェクタ映像の前で数名のダンサーが踊るといったパフォーマンスであるが、この公演は映像や衣装が白と黒に徹底されており、光と影を強く意識させる作品となっていた。

大会2日目のイベントは、ジョイポリス V-STAGE での VR コンテスト予選結果発表および論文賞表彰式である。映像の切り替えなど進行上のトラブルがあったが、司会役の鮮やかな進行により、事なきを得てよかったように思う。セガの武田博直氏によるアトラクション説明の後、ジョイポリス内フリーパスで参加者の感覚器官を楽しませた。

3日目には産総研見学のテクニカルツアーが行われた。なかでも太陽電池とイヤホンを利用して音声を赤外線で伝送するという装置が紹介され、そのエコロジーさが印象に残った。

7回目となった大会も、自ら体験してこそ意味のあるイベントが盛りだくさんであり、バーチャルリアリティ学会ならではの大会だと強く感じた。



写真2 招待講演

◆全体参加報告2

田村祐一

(核融合研究所)

本年度は再度東京にということで、東京国際交流館にて第7回大会が盛大に行われた。

私自身、第4回大会からの参加ということで、第1回大会がどの程度の規模で開催されたかわからないが、最初に参加した第4回大会と比較してみたところ、セッション数が27→33、講演数143→180(プログラムより)と増加していることがわかる。全体に占める研究分野の割合は、大きく変化した傾向は見られないが、ウェアラブルコンピュータ関連に関する報告は多くなっていると感じた。

今回は東京開催ということもあってか会場は多くの人で活気にあふれている印象を受けた。時間によってばらつきはあったが、発表会場は少なくとも2/3以上の人であふれ、演題によっては立見の状態もしばしば見受けられた。機器展示についても多くの人で賑わっていたが、出展されていたものは、従来の製品の高品質化・低価格化に関するものが多く、非常に新しい技術についての展示は見られなかった。その一方で製品が数年前と比べると格段に熟成されていると感じた。

初日の夜には SCEI の久夛良木社長の講演と cell/66b の公演があった。久夛良木社長の講演はコンピュータの歴史と未来を語るといった内容で、特に SCEI に特化した話でなかったため、非常に聞きやすく、学生の方達にとっても、企業のトップの方の話を直に聞くというまたとない機会となったと思う。cell/66b の公演に関しては、光と影の芸術という風感じたが、私の感受性のなさか、または、若さがなくなったのか、理解が難しかった。

最後に、全体を見ての感想であるが、やはり全体的に過密であるという印象は否めない。発表時間が10分+質疑応答5分(これは今大会に限ったことではないが)というのは大部分の聴衆にとってはやはり短く、発表内容によっては、あらかじめ様々な知識を必要として、分野外の研究者から質問できる状態にない場合が見受けられた。主催者の方々の御苦労があり、運営上困難があるのは十分承知しているが、そろそろポスターセッションの時間を設けていただき、じっくりと話し合える場を作っただけならば、このような欲求を満たすことができるのではと感じた。

特に VR は様々な分野の人の価値観・経験の融合によ