

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にしたが、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ていただければ、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

り、大きな発展が見込めるので、効果も大きいと思われる。

最後に、今回の主催者の方々に感謝いたします。次回また皆様方にお会いできるのを楽しみにしています。

◆全体参加報告3

北崎充晃

(豊橋技術科学大学)

今回の大会は、東京のお台場で開かれました。お台場が現在のようなかたち、デックスやパレットタウンなどの複合ショッピングモール、日本科学未来館や産業技術総合研究所などの研究施設、そして公団住宅などの居住用マンションからなる街になったのは、それほど昔のことではなく、私が大学生だった頃に続々と新築されていったのだと覚えています。現在も常になにかの建物が建築されており、かなりのスピードで育っている最中の街だといえるでしょう。このような場所で、バーチャルリアリティ学会を行うことは、現在のバーチャルリアリティ研究の立場を考えると、まさに相応しいことと思いました。バーチャルリアリティ研究は、その知名度はお台場にひけを取らないほど高いものとなっていると同時に、常に進展をし続ける若い段階にあります。そして、私は山手線内に宿をとったために毎日ゆりかもめに乗って会場に通ったのですが、お台場はなにか特別な場所という感じがしました(だからこそ、格好のデートスポットなのですが)。それは、ゆりかもめという他とはちょっと違う電車に乗ることや、東京都内であるにも関わらず基本的に橋を渡らねばとどり着けないという空間的な隔絶からの心理的印象なのでしょう。では、はたして未来のバーチャルリアリティは、橋を渡るように一種のイニシエーションを必要とするものにとどまるのか、それとも現実空間での生活とシームレスなものとして生活にとけ込んでしまうのでしょうか。招待講演でのソニーコンピュータエンタテインメント社長の久夛良木さんのお話は、遍在する感覚器、計算機、そして効果器からなる圧倒的計算パフォーマンスによる世界構築を将来的には目指しているように私には捉えられました。身体の外部に設置した感覚器と効果器はバーチャルリアリティの基本なのですが、使用者にとってそれが時間的にも空間的にもシームレスになってしまうと、使用者身体(そして、それに対する自己意識)の外部世界への延長が無際限に

生じて、個としてのまとまりがなくなってしまう気がするのです。それとも、人間の個を守るために、ゆりかもめに乗るようにバーチャルリアリティのスイッチをオンにするという明確な切り替えがいつまでも残るのでしょうか。未来がどちらの世界に傾くのか、そういうことを考えながら学会期間を過ごしました。

研究発表では、パラサイトヒューマンのセッションが楽しく、特に前庭器官への電気刺激による無意識的な進行方向操作にとっても興味を持ちました。東京大学前田さん達のパラサイトヒューマンでは、無意識的水準での情報提供や行動制御が一つの核となっています。前庭刺激のデモは見事で、被験者は前庭への電気刺激について皮膚感覚などはまったくなく、それにも関わらず刺激に応じて進路が無意識的に変わってしまいます。私はこの発表を聴いていて、これでは主観的で意識的な経験・体験が失われてしまうのではないかと思いました。しかし、我々の通常の意識も無意識的な知覚・行動プロセスの結果として後から生じただけかもしれないのです。そうすると、パラサイトヒューマンに与えられた無意識的情報操作が行動として発現したあとに、新しい意識的経験や自己意識が生じるということになり、同じことなのかもしれません。

このように今回もいろいろと考えさせられ、同時に広い意味で遊べる楽しい学会でした。