

レーションが紹介されていた。流体のシミュレーションは溜の形成など、循環器系における病態メカニズムの解析へと繋がる技術であり、今後の発展が望まれる。

筆者は第1回に続いての参加となり、発表を行う機会も頂くことができた。医学・医療を目的とした情報処理技術は、画像処理や視覚化などが中心だった数年前から考えると、着実な進歩を遂げているように思う。特に近年では、世界の様々な大学や研究所において医工連携が話題となっており、VR医学の発展と貢献が注目されている。来年はより多数の研究者・開発者の参加と演題数の増加が予想される。

<日本VR医学会のページ>

<http://www.kuhp.kyoto-u.ac.jp/~jsmvr/>



図2 Ara Darzi 教授 (ATE St Mary's Hospital) による講演。外科学術シミュレータの現状とその使用効果の定量的な検証を行った。

◆エンタテインメントコンピューティング 2003

長谷川晶一

東京工業大学

去る1月13日～15日、大阪コスモスクエア国際交流センターにて、エンタテインメントコンピューティング2003が開催された。国際会議のIWECに対して、日本語で議論のできる研究会として今年初めて開催された。VR学会としては、エンタテインメントVR研究委員会(委員長:星野准一先生)が協賛している。

会議は初日の中津先生(関西学院大/ニルバーナテクノロジー)の基調講演、水口氏(UGA)のゲーム「Rez」の講演、パネルディスカッションに始まり、2日目の口頭発表、デモ発表、3日目の松原氏(コーエー)のネットワークゲームの講演に大場氏(SCEI)の3DCGの講演と、昼間のセッションだけでも盛りだくさんの内容だった。

会議には、ゲームはもちろん家電、通信など様々な産業の現場からエンジニアなど若い世代が情報収集を目的に参加していた。

また、大学・研究機関では、ゲームをはじめ、ロボティクス、VR、音楽など多くの分野の研究者が参加していた。

口頭発表はゲームとロボットに関するものが多かった。VRについて自由視点映像生成、複合現実感、力覚提示について技術紹介セミナーも行われた。VR関連の口頭発表がもっと行われると情報系の研究者や産業界との意見交換が行えてよいのではないかと思った。

デモ発表は、ソニー CSL などのインタラクションで見られるような研究も多かったが、ゲームや携帯、VJなどの展示もあった。

2日目のイブニングセッションでは、サエキけんぞう氏によるライブショーの合間に、副実行委員長の塚本先生を中心に臨時に結成したバンドが、PDAやSmart Skinなど様々なインターフェースを利用した楽器と唯一普通の楽器であるテルミンを用いて演奏し、会場を大いに沸かせた。

会議は2泊3日の泊まり込みで行われ、毎晩深夜まで懇親と議論を深めた。普段発表などは行わない企業や報道関係の参加者とも意見交換をすることができ、この深夜の談議も非常に有意義で重要なパートだったと思う。

また、マスコミにも数多く取り上げられており、ZDNetにも多くの記事が掲載されている。

関連 URL

ZDNet の記事:

http://www.zdnet.co.jp/news/0301/21/fj00_ec2003.html

EC2003 ホーム:

<http://www.graphic.esys.tsukuba.ac.jp/ec2003/>



イブニングセッションでのツカモトバンドの演奏。左から Costume を着た西本先生、PDA ギターの塚本先生、PDA ベースの寺田先生、テルミンの菊池先生