

以上に出足が悪く、下旬になっても、まだ10社に満たない状況で、どうなることかと気を揉みましたが、8月の締め切り間際に申し込みが相次ぎ、また地元岐阜県の企業の出展もあって最終的に15社・団体となりました。

今回の会場である「ぼるるプラザ岐阜」は、JR岐阜駅前に位置し、交通の便の良さ、懇親会会場や周辺商業施設への利便性の良さを兼ね備えた施設でした。企業展示コーナーは、会議室を1部屋使用することができ、ブースのレイアウトにも頭を悩ますことなく、また電気工事などの設営作業も順調に行われました。

今回の展示では、ロボット関連企業やグラフィックボード関連企業の初出展があり、また製品としては、裸眼3Dディスプレイが3社で同時に展示されて注目を集めました。期間中は、晴天にも恵まれ、大会運営も滞りなく順調に行われました。企業展示コーナーも昼休みを中心に、来場者で賑わいましたが、一つだけ残念だったのは、セッション数の増加や懇親会などのスケジュールの関係で、展示コアタイムが実質無くなってしまったことです。次回京都大会ではなんとか時間を確保していただきたいと思います。

最後になりましたが、大会長の川崎先生、幹事の木島先生、総務の原先生、会場担当の山田さん、懇親会担当の平湯さん、そして私と一緒に展示を担当され、地元企業を取りまとめていただいた岐阜県の大野さんをはじめ、大会実行委員の皆様にご挨拶を申し上げます。



機器展示会場の様子

◆作品・技術展示担当より

山田俊郎

作品・技術展示担当（岐阜県生産情報技術研究所）

今回の大会では、大会会場の隣で岐阜駅に隣接した「匠ミュージアム」という小ホールで展示が行われ、招待展示1件、技術展示8件、作品展示9件の合計18件の出

展があり、例年の倍近い数であった。大会参加者のみでなく、一般にも開放された展示であったため、場所柄から駅利用者の関心を集め、一般見学者も多く訪れていた。

今年の展示の特徴としては、岐阜県の情報科学芸術大学院大学(IAMAS)から招待展示を含む9件の出展があり、技術展示が多い従来の大会とは違った雰囲気になった。招待展示として、IAMASの客員アーティストのウォルフガングミュンヒ氏の「おぼけ」という作品が展示され、プロジェクトで投影されたまきにおぼけのようなキャラクターが体験者の影によってインタラクティブに動き回る、不思議な映像が投影されていた。「beginning」という水の中に映像が浮かぶ作品では、水の透明感と映像の結像という相反する条件を満たすため、水の中に少量の高分子不純物を混ぜるなど、技術的な工夫がある作品も多く見られた。そのほかでは、パソコン間で画像を共有する作品や箱型のディスプレイの組み合わせによって映像が変わる作品、変り種では、月の満ち欠け、潮の満ち引きによって明るさの変わる作品など、メディアアートの実験場のような作品展示がなされていた。また、IAMAS以外の作品展示では、毎年出展されている串山先生が弾力のある感圧センサを液晶モニタの上に貼ったデバイスを使って、水滴を操作するような作品を出展された。

技術展示では、筑波大学の「CirculaFloor」が会場の1/4ほどの面積を占有してひととき目立っていた。この研究は複数台の移動台車を用いたロコモーションインタフェースであり、ガジェット好きな大会参加者の関心を集めていた。また、ワイヤテンション型のハプティックデバイスである「SPIDAR」を10KHzのサーボループで制御する展示では、展示自体は地味ながらも、これまでの感覚提示とは違うレベルの硬さ再現がSPIDARで可能であることを示し、SPIDARの研究が新しい局面に入ったことをアピールしていた。このほかにも興味深い出展



作品・技術展示の様子

がなされているが、紙面の都合ですべての出展の紹介はご容赦いただきたい。展示の詳細に関しては第8回大会ホームページの「プログラム」から参照していただくことができる。

今回の展示では、一般の方も気軽に展示を見に来ていただけるよう、展示場所を人の往来のあるところに用意したが、一般の人にとって技術展示は難解なものもあったようであった。作品展示は興味深く体験しておられるようであったので、比較的取り付きやすい作品展示が多くあったことは、技術を身近に感じてもらうことができ、良かったのではないかと感じた。

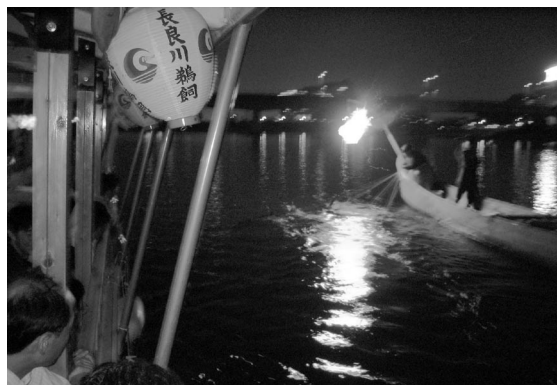
◆懇親会担当より

平湯秀和

懇親会担当 (ソフトピアジャパン)

本大会の懇親会は、大会1日目のプレ懇親会と2日目の懇親会の2回開催しました。当初は例年通り、2日目の懇親会のみ予定でしたが、大会参加者の方々に1,300年の歴史のある長良川の鵜飼も体験していただきたいという実行委員の強い希望もあり、2日に分けて懇親会を行いました。1日目の長良川の鵜飼では、宮内庁に属する長良川の鵜匠から鵜飼の話をついた後、貸切船に乗り込み、料理やお酒を楽しんだ後、鵜飼の様子を見学。最後に、迫力満点の総がらみまでの一通りの様子を見ていただきました。また、料理は鵜飼ならではのことで、鮎料理を用意しました。

大会2日目の懇親会は、大会会場から徒歩5分ほどにある「ホテル330 グランデ岐阜」にて行われました。本大会会長の川崎先生(岐阜大学)の挨拶の後、本学会会長の原島先生(東京大学)に乾杯の挨拶をしていただきました。会の半ばでは、特別イベントとして、岐阜県国際情報科学芸術アカデミーの赤松正行教授より、「virtuality&reality 存在ト時間 #2」と題して、リアルタイムに受信しているTV放送を素材に、演奏者がボンゴやシンバルなどの打楽器を演奏することで、映像や音声をサンプリング及びプレイバックする作品を見ていただきました。迫力ある演奏と呼応してTV放送の映像や音声が激しく切り替わる作品でしたが、皆様はどのように感じ取っていただけましたでしょうか?特別イベントの後、岸野先生(大阪大学)から論文賞の発表がありました。最後に次回大会の幹事役の横小路先生(京都大学)



プレ懇親会 長良川の鵜飼

からの決意表明があり、懇親会はお開きとなりました。

本大会において、プレ懇親会には67名、懇親会では約150名の方々にお集まりいただき、企画をした関係者としてホッとしています。最後に、この場をお借りしまして、両懇親会にて受付をしていただきました大会関係者の皆様、懇親会の司会をしていただいた情報科学芸術大学院大学の山川 K. 尚子氏、また、両懇親会に参加していただきました皆様に御礼を申し上げます。

◆会場担当より

小林孝浩

会場担当 (IAMAS)

「岐阜駅から徒歩0分」。おそらく岐阜では一番アクセスのよい会場での開催でした。岐阜のロケーションと併せて、これらの条件は来場者数を増やすことに一役買ったのではないのでしょうか。

発表と企業展示は駅隣のぼるるプラザ、作品・技術展示は駅内のアクティブGと、二会場で開催されました。発表会場は、2Fホール(最大600人収容)と5F会議室(100人弱収容)2室(2日目午後からは3室)、企業展示には5F会議室の1室を使用しました。小さい部屋では、若干イスを詰め込みすぎて、窮屈だったかもしれません。作品・技術展示会場は発表会場と連絡通路でつながっているものの、少しわかりづらい場所にあるため心配していましたが、始めてみると発表や昼食の合間に多数の来場者があり、安心しました。

ぼるるプラザでは、地元プロバイダの接続協力を得て、ネットワーク環境を提供することができました。3台のアクセスポイントによって5F会場全てで無線LANが、サロンではこれに加えて有線LANの使用が可能でした。