

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。

Bフレツツ100Mに802.11gという組み合わせでしたので、それほどストレスなく使用できたものと思います。またその使用状況から、なくてはならない環境であることを実感しました。

期間中、発表、展示とも、スムーズに運営されました。特に総務担当の原先生(岐阜大学)には、アルバイトスタッフへの事前説明やマニュアル作りなど、行き渡ったサポートをいただき、ありがとうございました。最後に関係者、参加者の皆様にお礼申し上げます。



LANに接続する参加者

## ◆総務担当より

### 原 武史

総務担当(岐阜大学)

総務を担当させていただきました。VR学会は参加が2度目でしたので、最初は大会の流れがよく分からず戸惑いましたが、企画物も多く、多くの方のご尽力で成り立っていることを実感いたしました。総務の仕事は雑多で多面にわたり、細かく仕事をすると、どんどん深みにはまるものでした。実行委員の皆さまへは、大会ぎりぎりまでいろいろなお願いをさせていただきました。ご対応いただき、ここに謹んでお礼申し上げます。

## ◆座長からの報告

### 1A3：力覚ディスプレイ1

座長:橋本 渉(大阪工業大学)

力覚呈示に関する7件の発表があった。アプリケーションが3件、アルゴリズムが2件、その他(制御器、咀嚼筋呈示)が2件である。いずれの発表も、人間に自然な力覚を呈示する工夫、という点で共通しており、ハ

プティクスに関連する研究者の聴講が目立った。発表内容を簡潔に追うと、ハイブリッド制御による壁面の呈示システム、リニア誘導モータによる力覚呈示付カンバス、時間解像度の高い力覚呈示制御器、再帰性反射材を利用した対象指向型ディスプレイ、ネットワークを介した把持のアルゴリズム、食感呈示装置、硬い壁面呈示のためのアルゴリズムである。なお、時間解像度の高い力覚呈示コントローラは、技術展示で実際に触れることができ、好評を博していたようである。

### 1A4：力覚ディスプレイ2

座長:岩田洋夫(筑波大学)

本セッションは、力覚ディスプレイの各種基礎技術に関する発表7件によって構成されていた。力覚呈示の手法も多様性が増してきており、このセッションにも、糸の張力も用いたもの、ソレノイドによって衝突感を出すもの、3本の指の位置を追跡して、遭遇させるもの、等が含まれていた。また、応用面が期待されるものとして、スケール変換を伴うマスタースレーブ、高い安全性をもつパッシブアクチュエータが報告された。

### 1B1：マルチモーダル

座長:竹田 仰(長崎総合科学大学)

本セッションでは、5件の発表があった。最初の3件は、歩行や移動に関する研究で、後の2件は、大型映像装置を使った酔いや圧迫感の研究である。歩行や移動については、人が自然に歩いている感覚を提示しないといけないために、その搬送装置は複雑なメカの製作と制御という機械工学的な問題を含み、研究者が少ない。今回、筑波大学の「全方向移動床群の循環によるロコモーションインタフェース」は、その発想の斬新さとメカに大変興味を覚えた。また、実際に試乗できたことがよかった。後半の大型映像を観客に見せる際の酔いや、大型映像装置を使って圧迫感などの不快感を軽減するための指針を出すことは、これから重要になってくる。しかしそのための研究は、まだ始まったばかりである。今後を期待したい。

### 1B2：聴覚・臭覚

座長:小木哲朗(三菱総合研究所)

本セッションでは、聴覚情報提示に関する研究発表が3件、嗅覚情報提示に関する研究発表が2件行われた。聴覚情報に関する研究としては、同時複数音声の知覚に関する基礎的な研究から、VRMLモデルと連動した音場再生システムや視覚障害者のための音響ゲーム等の応用