



IVRC2003 報告

◆ 「バーチャルリアリティ (VR) コンテストはいかにして生まれたか」

館 暲 (IVRC 実行委員長)

東京大学

1993年の7月6日と7日の両日、出来上がったばかりの天王洲アイランド。その柿落としも兼ねて第3回の「人工現実感とトレイグジスタンス」国際会議「ICAT'93」が開催された。そしてこの年から、このICATに併設して第1回のVRコンテストが初めて執り行われたのである。そもそもICATは、日本工業技術振興協会の「人工現実感とトレイグジスタンス」研究会の活動に、日本経済新聞社が賛同してVR国際会議の開催を計画したことから端を発している。研究会の委員長であった私と、研究会の当時の事務局の石川信治氏、日経の帰山健一氏の三者により日本発の国際会議が企画され、廣瀬先生をはじめとした研究会委員の先生方の協力により現実のものとなった。第1回は、1991年の7月9日と10日、東京流通センター・アールンホールにおいて開催された。91年と92年は、ICAT国際会議に付随してVRの製品展示会を開催し、これまた好評を博したが、93年からは、リードエグジビジョン社と一緒に「産業用バーチャルリアリティ展 (IVR)」としてさらに大規模な展示会へと展開することとなった。そこで、製品展示会に代わる新しい企画を考えることになったのである。

ICATは、VRとロボットの学術的な側面を強調した学術的な国際会議として育ちつつあったが、それに相応しい行事はなんだろうか。それは、次の世代を担

う若者を育てることではないだろうか。VRが、21世紀にむけての将来の重要なキーテクノロジーであり、いわばジェネリックテクノロジーであることは、直感的には明白であった。しかし、それが客観的に実証されるためには、何よりもそれが次世代を担う若い世代に受け入れられるものでなくてはならない。若い世代が興味を持って、情熱を注げるものでなくては、新しい技術とて根付いて行けない。そう感じたのである。

そのような観点から、学生対抗のバーチャルリアリティコンテストはまさに格好の企画である。私が石川氏と帰山氏に、製品展示会に代わるものとして、コンテストを提案したところ大いなる賛同が得られたのであった。そのあとの具体的な内容は、当時私の研究室の助手を務めていた前田太郎君(現NTT)とディスカッションしながら練りに練った。かくして当初の目的である、「学生の、学生による、学生のためのコンテスト」が実現したのである。

◆ 2002年度優勝作 SIGGRAPH Emerging Technologies 参加報告

梶井大輔

武蔵野美術大学

2002年11月に開催された第10回「Interaction and Virtual Reality Contest (IVRC)」のグランプリ作品となった「The Dimension Book」は、IVRC実行委員会の手厚いサポートを受けて、無事にSIGGRAPHの審査を通過し、2003年7月に開催されたSIGGRAPH2003 Emerging Technologies(以下、Etechと記載する)部門に参加した。

「The Dimension Book」は、武蔵野美術大学と東京大学の学生3名の共同制作による作品であり、本のようにページをめくるといった使い慣れた行為によって画面が展開する直感的なインターフェイスを持ったディスプレイ装置である。更に本作品には、光センサや地磁気センサ、加速度センサや風センサ等が備え付けられており、現実世界において、人間が物体を認識する上で重要な要素となる物体表面からの反射光による物体の質感認識や、物体



開会式での館委員長