

【会議参加報告】



会議参加報告

◆エンタテインメント VR 研究会

渡邊淳司

東京大学

2003年7月3、4日の2日間、エンタテインメント VR 研究会が琉球大学にて開催された。

本研究会は電子情報通信学会ヒューマン情報処理研究会と共催で行われ、VR デバイス、ソフトウェアデザイン、人間の視聴覚情報処理にいたるまで幅広い分野からの発表が寄せられ、分野の垣根を越えて興味深い議論が行われた。発表件数は31件であり、2日間の開催では足りないほどであった。

初日の午前中は主に VR デバイス関連の発表が行われ、東京大学 舘・川上研究室の4面包围型ディスプレイ、サッカードを利用したディスプレイ、また原島・苗村研究室の方向依存透明ディスプレイ、影を拡張した映像空間構成の試みなど、VR 技術をエンタテインメントという観点から応用した研究発表が行われた。

初日の午後は、身体とコンピュータグラフィクスに関連する発表が行われた。CG で描かれた身体ポーズの視点依存性に関する豊橋技術科学大学 北崎氏の発表や音楽から CG のダンス動作を生成する筑波大学 星野研究室の発表など、身体動作を見る、そして身体動作を作るという両面からの発表が行われ、この研究会の意義を強く感じた。

1日目の夜は懇親会が行われ、イラブー（ウミヘビ）と沖縄宮廷料理を多くの参加者が堪能するとともに、お互いの研究について語り合う時間を持った。

2日目午前中は情報空間デザインに関する研究が多く発表された。東京大学 杉本研究室の協調作業支援システム、多摩美術大学 楠研究室の展示支援、空間演出支援システム等、現実空間においてどのように情報を配置し、そこにいる人の体験をどのようにデザインするか、エンタテ

インメントのあり方に重要な示唆を与えるものであった。

2日目午後は色彩と印象に関する研究や、頸筋刺激による光点定位の研究、鼻呼吸周期の研究など人間の感覚情報処理に関する研究が多く発表され、人間の知覚に関する興味深い報告がなされた。

2日間を通して考えると、様々な分野から研究者が集まり議論を交わすことができた、意義深い研究会であった。エンタテインメント VR 研究会 HP

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

◆サウンディングスペース -9つの音響空間-

鈴木泰博

東京医科歯科大学 /ATR

今回の展示は最近注目を集めているサウンドアートの方向性を示している。作品群を通じて浮かび上がってくる方向性とは"ループ"構造(フィードバック・ループ、イベント・ループなど)の多用と、音響を用いた心象的映像表現への志向である。ループ構造をベースにした作品では拡張現実感的な作品が多く見られる。例えば、アルビオン・ルシエとデイビッド・カニングハムの作品ではマイクとスピーカーのフィードバック・ループにより音響が生成される。これらの作品は会場の形状、温度や湿度、鑑賞者の介入による環境の変化など視覚化できない変化を音響の変化として感覚化させる。だが、いずれの作品も寡黙で容易に鑑賞者とインタラクトしない。それは音の振幅によって回路を遮断するように設計されているためであるが、それが作品に奥行きを与えている。当初の鑑賞者から作品への性急で一方的な侵襲は全く無視され、苛立ちを覚えその場を立ち去ろうとすると、ゆっくりと作品が反応してくる。それが、自らが行ったどの行動に対するもの