

Jiang Yu, Yasuyuki Yanagida, Sinjiro Kawato, Nobuji Tetsutani:
Air Cannon Design for Projection-Based Olfactory Display.

また、最優秀論文賞に加え、下記の2件の優秀論文
(Honorable Mention) を表彰した。

Megumi Nakao, Tomohiro Kuroda, Masaru Komori, Hiroshi
Oyama: Evaluation and User Study of Haptic Simulator for
Learning Palpation in Cardiovascular Surgery.

Keita Ushida, Hiroshi Harashima, Jun Ishikawa: i-ball2: An
Interaction Platform with a Crystal-Ball-Like Display for
Multiple Users.

なお、この ICAT2003 は、当初は韓国の Kwang Yun
Wohn 教授を大会長としてソウルで開催の予定であった。
しかし、2003 年 5 月になって Wohn 教授から今年の開
催ができなくなった旨連絡を受けた。急いで竹村教授、
佐藤教授と対策を考えたが、伝統ある会議を途絶えさせ
るわけには行かぬという結論を得て、日本開催を決意し
場所を探した。竹村教授が、慶應義塾大学の斎藤英雄教
授に御願ひして慶應の会場を確保していただいた。その
結果を踏まえ、6 月 10 日 VR 学会の事務局で、館、竹村、
岸野、池井、佐藤、澤田、川上、長谷川、関口、田中、
中西の 11 名が集まり第 1 回の実行委員会を開催し準備
を開始した。その後、かくも短時間に会議を成功裏に終
わらせることができたのは奇跡的ともいえる。これをサ
ポートしてくださった多くの方々、特に若い研究者のパ
ワーによるところが大きい。深く感謝の意を表したい。

なお、今回は、2004 年 11 月 30 日から 12 月 2 日に韓
国のソウルで、Yang 教授を大会長として開催される。
ソウルで開催するからには、大規模でさらに魅力的な
ICAT にしたいと Yang 教授が大変張り切られている。日
本からの多数の論文投稿と参加を期待してやまない。

◆ 1 日目ペーパーセッション報告

江森基倫

(慶應義塾大学)

ICAT2003 は、12 月 3 日から 5 日まで、慶應義塾大学
にて開催された。

初日のセッションは、米国の Weghorst 博士による招待
講演から始まった。博士は AR 技術の紹介の後、分子モ
デルと仮想分子モデルを融合するシステムの紹介を行っ
た。この技術は、AR ToolKit のコードパターンが描かれ
た現実の分子モデルの上に仮想分子モデルを重畳表示す



ペーパーセッションの様子

るものであり、分子構造を直感的に理解できるため、教
育支援システム構築への応用が考えられるものである。

続くペーパーセッション 1 では、拡張現実感に関す
る 5 件の発表が行われた。コラボレーション環境での
AR 技術を用いた情報提示の手法に関して 3 件の発表が、
HMD を用いた新たなインタフェースを構築する研究と
して、2 件の発表があった。コラボレーション環境とし
ては、仮想ダンスホールや、バーチャルモールなどが、
インタフェースとしては、バーチャルキーボードや、バー
チャルブックの構築が行われていた。

午後の最初のセッションである、ペーパーセッション
2 では、ヒューマン・ファクターに関する 3 件の発表があ
った。仮想環境における上下方向の認識、高速眼球運動の
追跡、及び、遠隔ポインティングに関する発表が行われた。
どの研究も、人間の身体特性を生かした興味深い研究で
あったが、特に、H.L.Jenkin 氏らによる仮想環境での上
下方向の認識に関する研究は、仮想環境と人間の感覚と
の間の整合性をとるという点で、興味深いものであった。

次のセッションは、文化遺産のデジタル化に関する報
告であり、4 件の発表があった。文化遺産の 3 次元復元は
日本でよく行われている研究であり、4 件の発表はみな日
本人研究者によるものであった。仏像や銅鐸の 3 次元復元
のほかに、古代都市での人物移動のシミュレーションな
どが紹介され、非常に興味深く発表を聞くことができた。

初日最後のセッションでは、コミュニケーション/テレ
イグジスタンスに関する 4 件の発表があった。ジェスチャ
トラッキング、仮想都市の遠隔ガイド、また、テレイグ
ジスタンスのためのインタフェースとして、ワークステー
ションや携帯電話、ロボットなどが紹介された。このセッ
ションは、AR の技術は今後、よりネットワークとの結
びつきが強くなっていくのだと感じさせるものであった。

全体として、AR の分野における興味深い発表が聞けたが、ポスターセッションがなかったせいか、聴衆の数が少なかったのが気になった。

◆2日目ペーパーセッション報告

村山 淳

(東京工業大学)

ICAT2日目は4つのペーパーセッションとバンケットトークという密度の濃いプログラムであった。発表は全てで19件、主にインタラクション・応用システムについての発表が行われた。日本からの発表が13件と多かったが、次いで韓国より3件、フランス、スイスより1件ずつの発表があった。

筆者は、本会議で初めての国際会議であって非常に緊張した気持ちで会議に臨んだ。

朝一番のセッションは、ヒューマンコンピュータインタラクションの関係の発表が4件あった。歩行インタフェースやキャラクタの歩行生成など、人間の動きに関する研究が3件、嗅覚インタフェースに関する研究が1件あった。

午前2番目のセッションは、力覚のモデルとレンダリングで、4件の発表があった。2件が弾性体、切削時の力覚レンダリング、トルク提示装置の出力パターンについての研究が発表された。専門的な内容が多かったが、計算モデルなどの踏み込んだ内容についても活発な議論がなされた。

昼食を挟み午後のセッションは触覚インタフェースのセッションで、筆者も含め6件の発表があった。このセッションでは、先進的な触覚インタフェースについての発表が行われた。

午後2番目のセッションは応用分野の発表で、5件の発表があった。手術やリハビリテーションなどの医療応用が3件あり、その後1件ずつ、没入型空間の品質改善と実時間シミュレーションの為にクラスタコンピュータアルゴリズムといったシステムについての発表が行われた。

今回のICATは私自身初めての英語での発表というこれまで経験したことのない世界であったため、英語能力やプレゼンテーション能力など非常に不安があった。しかし、会場内では様々な方面から活発な議論ができ、非常に有意義な発表を行えたと思う。

また、普段研究室で得られる視点だけではなく、多くの視点から様々な研究が行われているということを知り、大変有意義な一日を過ごせた。

◆バンケットトーク報告

牛田啓太

(東京大学)

「ことば」には力がある。メディア(伝達媒介)としてのことばの力を、認めない人はいるまい。それに加えて、わたしたちは、ことばの力に束縛されてすらいる。

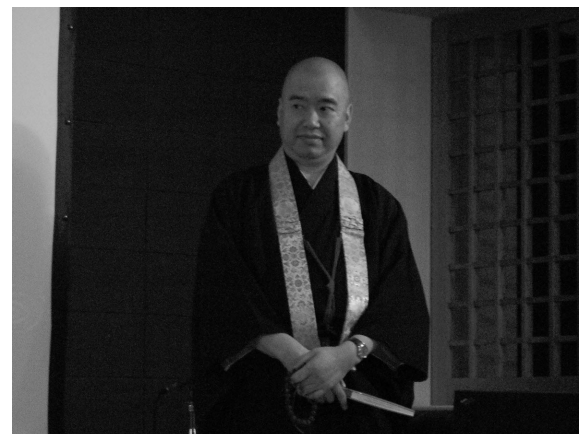
ソシユールは、投げ込まれた社会でのことばによって価値観・考え方が拘束されることを説いたし、デリダは、無限にあるエクリチュールから一つを選び取った瞬間に、思考・行動までもことばに支配されると言った。

高野山高校校長、真言宗僧侶・添田隆昭氏の講演は、「水」から始まった。

雪の結晶がそうであるように、氷結させた水は六角形状である。添田氏のお話は、江本勝氏の「水の結晶」にまつわる実験を引きながら進んでいく。

一般に、「美しい水」の結晶は、端正な形状である。これに、ことばをかけると、どうなるか。感謝のことばを注ぐと、結晶は美しくなる。一方、罵言を浴びせると、結晶の形は崩れ、幾何学的形状すら失う。この現象は、音声としてのことば、書き文字としてのことば、さらにはどんな言語であるかすら、問わない。

さらに、汚水—その結晶は水の結晶の姿をしていない—に、祈りをささげる。愛を込める。でもなおおそらく、汚水は飲めない。しかし、その結晶は、大きく変貌する。六角形の姿を現すようになる。なぜか? 水がことばを解するのか。これを、非科学的な、オカルティシズムと一蹴するのは、簡単である。しかし、わたしたちが眼前で、これを見たとしたら、いかなる姿勢で向き合



真言宗僧侶・添田隆昭氏