

いコンテンツから始め、ユーザの利用に伴ってその機能を拡張していくという方法である。ボトムアップ型デザインの成功例としては、DoCoMoが紹介されていた。

今年、CHIは初めて予稿集を完全にCD-ROM化して配布し、冊子として参加者に渡ったのはスケジュールとアブストラクト集のみであった。しかし、テクニカルセッションでの質疑の場面で発表者が回答する際に、「この点については論文ではきちんと議論していますが、プレゼンでは省きました」と前置きするケースが何件も見られ、参加者の多くがペーパーレスの予稿集に多少不便を感じていたことがうかがえた。また、「会議のウェブページ構造が非常にわかりにくい」というヒューマンインタフェース分野の会議として本末転倒な不満を参加者に抱かせる一面もあった。今後、会議・研究会等を運営するであろう諸氏はこれを本会議に限った問題として捉えるのではなく、会議のウェブページが会議と参加者とを“CONNECT”する重要な窓口であると考え、ウェブページデザインに関しては慎重に検討していただきたい。

来年のCHIは4月2日から7日まで、アメリカのポートランドにて開催される予定である(<http://www.chi2005.org/>)。会議のテーマは、“Technology, Safety, and Community”である。



CHI 2004 発表会場の様子

◆ Laval Virtual

白井暁彦

NHK エンジニアリングサービス

5月11～16日にフランス・マイエンヌ県ラバル市で開催された『Laval Virtual』に参加した。今年で6回目を迎える欧州最大のVRをテーマにしたイベントで、国際

会議 (IEEE VRIC), 企業見本市, 学術デモ展示, ワークショップ, 学生コンテスト, 表彰式といった複数の要素で構成されている。日本のVR研究者にわかりやすく説明すれば、産業用VR展にVR学会年次大会と市民向け一般公開日(有料)とIVRCを合体させたもの、というと比較的イメージは近いだろう。参加する私もIEEE VRICでの口頭発表、『Tangible Playroom』デモ展示、IVRC国際化担当委員他、といった盛りだくさんの内容で、不安半分期待半分といったところであった。

ラバルはパリから北西、TGVで2時間ほど。世界遺産で有名なモンサンミッシェルを北に、海産物で有名なブルターニュを西に、耐久レースで有名なルマンを東に、そしてアンジェ大学を南に構えた好立地である。街は14世紀ごろに最も栄えたらしく、ロワール川の支流であるマイエンヌ川の両岸に古くはローマ時代から生き続ける石造りの建造物がゆっくりと時間を刻んでいる。人々は温和でもてなし好きで、引率を引き受けていただいた日本国立情報学研究所のFrederic Andres先生などの親切も手伝って、準備の段階から夜ごとに何かしらの会食が催されていた。特筆すべきは学会公式懇親会「Dinner de Gala」で、街のシンボルであるマイエンヌ川ほとりの古城内での会食で、フランス料理とソーシャルトークを楽しんだ。そこでのトピックとしてはIVRC学生遠征の引率で参加されていた多摩大・出原先生婦人の見事な和装に対するベストパフォーマンス賞も報告せねばなるまい。

IVRCはこの場においてTechnopole所長Fontaine氏らと今後3年間における、両国のコンテストの作品を交換するという国際協力に関する調印式を行った。また招待作品『フレグラ』と『Dis-Tansu』が学生コンテストにシード参加し、英語とフランス語と笑顔で見事に国際展示発表を成し遂げた。特に『フレグラ』は全展示発表の中か



Laval Virtual 表彰式の様子

ら「Video games and Entertainment」賞を受賞し、バーチャルキャラクターが司会補助をつとめる表彰式で誉れを得た。なお、日本からは東大館研『Robot Phone』が「Laval Mayenne Technopole Award」、松下電工・柴野氏の『Cyber Dome』が「Industrial Design & Simulation」を受賞した。専門家会議が先端の発表を褒め称える習慣は映画業界では多く見られるが、VR業界であっても気持ちのよいものである。見習いたい。他、日本人の発表は私の『Tangible Playroom』と日本電子・高橋氏による『Floated Through my mind』が展示された。一般公開日にはどの展示も家族連れが大行列をなしていた(主催者発表によると一般来場者は7900名、学会参加は150名、展示会発表57社)。自分の研究テーマと関連した収穫としては、特に現地の子供は、日米の子供たちと比べて非常にシャイで、父親が先に体験し安全を確認してから、子供、そして最後に母親が体験するという流れがあり、いい意味での農村文化が感じられた。

尚、来年は4月26日～5月1日に開催される予定である。
ラバル・バーチャル公式 HP: <http://www.laval-virtual.org/>
IVRC 公式 HP: <http://ivrc.net>

◆ IPT 2004

小木哲朗

筑波大学

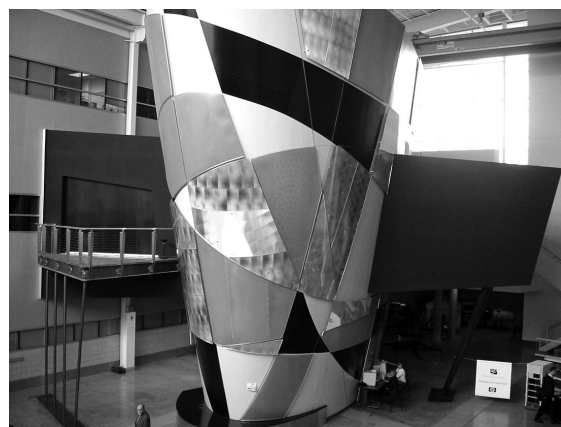
2004年5月13日～14日、アメリカのアイオア州立大学でIPT 2004 (8th International Immersive Projection Technology Workshop) が開催された。IPT Workshopは、VR技術の中でも特にCAVEを始めとする没入型プロジェクション技術にフォーカスされた国際会議であり、今年で8回目をむかえる。開催場所となったアイオア州立大学は、Des Moines 国際空港から見渡すかぎりトウモロコシ畑が広がる田園風景の中を車で1時間程走ったAmesという町にある。アイオアはアメリカの農業生産の中心地域であるが、ここアイオア州立大学はVRAC (Virtual Reality Applications Center) が設立される等、先端技術の研究が盛んな場所でもある。

会議は2日間行われ、研究発表の他に、キーノート、招待講演、パネル、企業プレゼンテーション、デモツアー等の企画が盛り込まれていた。今回のワークショップ全体を通しての話題としては、クラスタを用いたTile型ディスプレイ技術が注目されていた。まずキーノー

トでは、ドイツのFraunhofer IGDのEncarnaçao氏により、48台のPCとプロジェクタを用いたHeyeWallのシステムが紹介され、パネルでは“Lots of little things make big thing”というタイトルで、IPTにおけるクラスタ技術についての議論が行われた。またVRの関連企業によるIndustry Presentationsのセッションでは、SGI, HP, Ascension, UGSによるプレゼンテーションがそれぞれ行われたが、ここでもクラスタ、Tile型ディスプレイ等の動向に言及されていたのが印象的であった。PCの高性能化に伴い、没入感だけではなくより高解像度の映像が望まれるようになってきたのであろう。

研究論文としては、査読を経た15件の論文が、Systems, Software, User Studies, Application Development Tools, Interactionsの5つのセッションに分かれて発表された。筆者の印象に残った発表としては、立体視環境における自然なデュアルレゾリューションの実現方法、Tile型ディスプレイのキャリブレーション手法、クラスタを用いたイベントベース・アプリケーションの構築ツール、ポータブル型の没入仮想環境システム、マルチカメラによる3Dポリゴンのビデオアバタ生成手法、仮想空間でのリングメニュー型インタフェースの研究等が挙げられる。

またデモツアーでは、アイオア州立大学のVRACを訪れ幾つかのデモを体験した。IPT Workshopは、毎年IPT装置を有する会場で行われることもあり、参加者にとっては最新のデモを体験するのが一つの楽しみでもある。VRACでは設立時にC2という没入型ディスプレイが開発されたが、現在では既にC4, C6等の次の世代のシステムに取って代わられている。C6はワイヤレストラッカを用いた6面スクリーンのCAVE型ディスプレイ



アイオア州立大学 VRAC の C6
(この中に6面のCAVEが設置されている)