



企業展示会場の様子

年実績以上、努力目標は20社に設定された。申込受付開始直後の出足は遅く、目標を達成できるかどうかかなり危ぶまれたが、大会長・美濃先生、幹事・横小路先生が産業用バーチャルリアリティ展 (IVR 2004) にて出展企業に声をかけていただいたことや、実行委員の先生方のご協力による活発な勧誘活動が功を奏し、最終的には20社の努力目標を達成した。大会の会計にも貢献できたのではないかと思います。

展示内容はディスプレイ、センシングシステム、ロボティクス、ソフトウェアなど多岐にわたり、大会参加者の方々には最新のVR関連製品を堪能していただけたと思う。口頭発表の一部会場が別建物になっていたため来場者数が気がかりであったが、展示会場はほぼ常時賑わっていた。ご出展いただいた企業の方々にとっても、出展してよかったと思っていただけたことを願うばかりである。

今大会の展示を行うにあたり、京都大学コンベンションセンターの鈴木様、京都大学時計台事務局の榎本様には大変お世話になった。この場を借りて感謝したい。

## ◆作品・技術展示担当より

木村朝子

作品・技術展示担当 (立命館大学)

本年度の作品・技術展示は、京都大学の時計台百周年記念会館2階ホール、会議室2部屋(暗室)、廊下で行われた。歴史ある建物や家具、インテリアの中に、先端技術を利用した沢山の展示が並んだ。作品・技術展示の発

表件数は年々増加傾向にあるが、本大会から作品・技術展示の優秀作品に学術奨励賞が贈られることとなり、作品展示7件、技術展示16件の大盛況となった。

紙面の都合上、一部の展示を簡単にご紹介したい。作品展示では、カラフルな蛇口を捻ると水とともに「おとだま」が水溜りに浮かび、柄杓ですくったり混ぜたりすると、おとだまがぶつかりあい和音を奏するという楽しい作品、禅・俳句など日本の伝統的文化を体験できる作品などが展示された。

技術展示では、16件中5件の触覚ディスプレイと2件の臭覚ディスプレイの展示があり、全体のほぼ半数を占めた。触覚ディスプレイでは、振動子によるザラザラ感の提示法や、ピンアレイ制御による3次元形状ディスプレイなどが展示された。また、高解像度のLCDとレンズアレイを用いた裸眼立体ディスプレイや円筒型の裸眼立体ディスプレイ「SeeLINDER」といった立体ディスプレイも展示された。複合現実感技術の展示には、実物の昆虫図鑑からCGの昆虫があらわれ、手で持って眺めることができるMR昆虫図鑑やMR観桜会があった。レゴのようなセンサブロックで3次元形状を組み立て、



作品・技術展示の様子

3次元形状データベースから類似形状の検索を行う新しい検索方法についての展示もあった。

本大会では、口頭発表会場と展示会場が離れていたため、できるだけ沢山の参加者に展示発表会場まで足を運んでいただけるよう、口頭発表会場の休憩時間中に全展示をスライドショーで紹介するという新しい試みを行った。ムービーやアニメーションなど工夫を凝らしたものもあり、スライドショーだけでも作品・技術展示のエッセンスを体験できるものとなったのではないかなと思う。

## ◆企画担当より - カルチャツアー顛末 -

### 日浦慎作

企画担当 (大阪大学)

思えば昨年9月、横小路先生よりVR学会大会の実行委員就任の打診をいただいたのが始まりであった。実は恥ずかしながら大会には一度も参加したことがなく一抹の不安を感じたが、ふと脳裏に横小路先生持ち前の親しみやすい笑顔が浮かび、失敗しても許してくれるかなとお受けすることにした。しかし今年は同時期・同地域で他学会のイベントが多く行われ、ご多分に漏れず出動の要請を受けるほかなかった。そのため大会には部分的にしか参加できなかったことをお詫び申し上げたい。

さてこの企画であるが、「京都ならでは」というコンセプトを元に検討を進めた。しかし交通の制約からあまり多くの場所や遠方へ行くことは出来ないこと、企業は

研究所を公開しないところが多いことなどから行き先選びは難航した。だが今回は6年ぶりに大学での開催、それも京都大学である。わざわざ学外に出かけるよりは学内をご覧いただいたほうが、ということでテクニカルな部分はオープンラボとして実現し、ツアーは思い切って古都ならではの企画とした。しかし単



カルチャツアーの様子

なる観光ではなくVRらしいテイストも加えたいと考えていたところ、特別講演の真鍋先生が東寺に関係しておられ、立体曼荼羅等の解説もしていらっしやるとの話を聞いた。そこで特別講演と密接にリンクした企画として東寺への特別拝観が実現した。

東寺では通常拝観できない部分を含め全ての見所を特別拝観させていただいた。真鍋先生による解説は分かりやすく、別世界の具現化にかけた先人の努力と文化の深遠さを感じるものであった。オープンラボも研究室の最新動向を知ることが出来、丁寧に説明頂いたと好評であった。どちらも関係各位の全面的な協力によって初めて成立したものである。改めて感謝の意を表したい。

## ◆懇親会担当より - 今年は舞妓さんで行きましょ -

### 野間春生

懇親会担当 (ATR)

そもそも、バーチャルリアリティ学会大会懇親会には企画モノが付きものとなったのは何故か？私の記憶にある限りの歴史を紐解くと、第1回大会ではガムラン演奏、奈良では雅楽の演奏、筑波大会ではインタラクティブゲーム、札幌ではアイヌ音楽とダンス、再び東京ではジョイボリス、岐阜では前衛アート(以上報告者の参加経験)と、VRのまさにMixな部分が随所に現れる歴史となっています。

この華麗な歴史を継ぐために、今年はどういう企画モノを用意すべきか。忘れもしない第1回実行委員会において、大会長と幹事はあっさりとはサブタイトルのよ



論文賞授与式の様子