

小特集 2 ■ IVRC2005 報告



■ 国際化 2 年目を迎えて

白井暁彦 (国際化担当委員)

ENSAM Presence & Innovation

IVRC が国際大会となるきっかけでもあったフランス Laval Virtual との提携も今年で 2 年目を迎えます。学会誌への報告として、Laval Virtual からの来賓である Simon RICHIR (Laval Virtual 科学ディレクター、ENSAM Presence & Innovation 教授) の授賞式挨拶を引用させていただきますと思います。

IVRC にお招きいただき有難うございます。岐阜県、各務原市、そして IVRC 実行委員に感謝の意を表明いたします。私は IVRC のすべてのスタッフとのその組織のクオリティ、そしてその受入の親切さに厚く感謝いたします。

また、参加されている学生作品の高い実現クオリティ、高い技術に敬意を表します。

Jean-François FONTAINE (Laval Virtual ディレクター) は、2007 年にオープンするテーマパーク「アドベンチャー・バーチャル (Parc de l'Aventure Virtuelle)」の準備が非常に忙しかったため、今回出席できないことを残念に思っています。Jean は IVRC とのよい関係を保つことに非常に愛着を持っており、それを継続するために私にこの賞を授与することを託しました。選出は非常に困難でした、本当のところはすべてのプロジェクトをお招きしたいところなのですが、今回二つのプロジェクトに対してラバールバーチャル賞を授与したいと思います。

【Laval Virtual Award 2005】

「INVISIBLE ~影を追う者~」

Team Shadow (奈良先端科学技術大学院大学)

「Splash Fishing」

攻盾 (東京工業大学)

今回の授賞までに既に 6 作品、23 名以上の日仏学生が

海を越えて VR 作品を通じた交流をしてきたこととなりますが、受賞者となった 2 作品 10 名以上の日本学生は 2006 年 4 月 26 ~ 30 日に西フランス Laval にて開催されるフランス最大の VR コンベンション Laval Virtual (<http://www.laval-virtual.org/>) に参加することになります。週末だけで 1 万人を超える一般市民向け公開において、さらなる実用化研究、言語を超えた研究文化交流となれば幸いです。

コンテストを通じた VR を通じた新たな国際研究交流の形は、確実に実を結び始めています。かく言う私も IVRC でのボランティアがきっかけでフランスでの研究生活を始めることになった訳であり、この活動を支える国際研究交流プロジェクト、関係各位をより支えていくことが出来れば幸甚であると考えています。

■ コンテスト概要

今年も IVRC は 5 月の企画書の募集から始まり、書類審査、プレゼンテーション審査、夏の予選大会、秋の本選大会と四つの審査、二つの大会を行った。

書類審査

Web 担当委員: 長谷川晶一 (東京工業大学)

杉本麻樹 (電気通信大学)

年々参加校数・企画数とも増えている IVRC だが、今年は 5 月 18 日の締め切りの時点で 17 の大学から 46 もの企画が集まった。これまで全審査員が全企画を採点していたが、企画数がここまで増えるとこの方式では審査品質を保つことが難しい。そこで、3 名程度の審査員での採点后、審査会議で通過チームを決定するという方式とした。書類審査では 20 企画を選出する予定だったが、24 の企画がプレゼンテーション審査に進むことになった。

プレゼンテーション審査

プレゼン審査担当委員: 嵯峨 智 (東京大学)

本年度も書類審査を経た24組が、6月11日に東京大学本郷キャンパス工学部1号館15号教室で開催されたプレゼンテーション審査で戦った。自分達の企画の面白さを実機のない状態でアピールすることになる。

新規技術をしっかり説明してプレゼンする組もあり、映画さながらにストーリー仕立てでプレゼンする組もいる。その中で、どこまで現実的に先に見通しを立てて、どこから夢を語れるか。動画や音声を利用可能なプレゼンテーション審査であるから、企画書単体の下馬評とはかなり異なる結果になることもままある。本年度も多くの発表がこの難しさに笑ったり泣かされたりということになった。

このように悲喜交々のプレゼン審査の中、審査員の皆様からは数多くの有意義なコメントをいただくことができた。審査で選ばれなかった組にも、これら全ての経験は必ずや参加者の次への糧になってくれるものと思う。この糧をもとに、来年度にはまた新鮮な驚きが見られることを期待したい。

東京予選大会

東京予選担当委員：小川博教（電気通信大学）

8月25日～26日、日本科学未来館でIVRC2005団体部門の東京予選大会が開催された。今年は1階の催事ゾーンで開催したため、昨年よりも一般来場者の目に留まりやすかったと思われる。そのため、台風が接近している悪天候であったが、多くの来場者があり、2日間で1300人を超えた。

予選大会では作品を体験可能な状態で展示し、審査員だけでなく一般来場者にも体験してもらった。さらに、今回はインタラクティブ東京というSIGGRAPH2005で展示した作品の凱旋展示やメディアアート作品を集めたイベントと併催となっており、こちらも体験可能な状態での展示を行った。そのため、多くの来場者にバーチャルリアリティ作品の面白さをアピールすることができたと思う。また、多くのメディアが取材に訪れ、IVRCの注目度が高まっていることを感じた。

そして、一般来場者の投票と審査員による審査によって岐阜本大会に進む4作品が選ばれた。

岐阜本選大会

岐阜本選担当委員：井村誠孝
（奈良先端科学技術大学院大学）

岐阜本選大会は10月28日（金）～29日（土）の2日間にわたって、岐阜県各務原市テクノプラザにおいて開催された。今年度は、東京予選大会を通過した4作品に加

えて、フランスLaval Virtualから2作品が招待され、計6チームの間でチーム部門の総合優勝が争われた。同時に、個人部門2作品、特別招待として岐阜大学およびIAMASから計3作品が展示され、来場者にとっては合計11作品が体験できるお得な大会となった。審査はたいへんな僅差となったが、b.c.p.(筑波大)の作品「bubble cosmos」が総合優勝に輝いた。来年のLaval Virtualには攻盾(東工大)の作品「Splash Fishing」とTeam Shadow(奈良先端大)の作品「INVISIBLE ～影を追う者～」が招待されることとなった。船便で送られたフランスBAMチームの機器が大会当日になって届くなど、国際大会ならではの緊迫した状況もあった。準備を含めた4日の大会を通して日本とフランス双方からの参加者間で自然と交流が生まれ、「国際学生対抗」を冠するにふさわしい活気ある大会であった。



岐阜本選大会開会式 参加チーム紹介

個人部門

個人部門担当委員：嵯峨 智（東京大学）

IVRCのチーム部門では、チームを集め、四つの審査を通過するために多くの準備を必要とするが、気軽に参加するにはこれは敷居が高い。そのため、本年度のIVRCでは、一人でも気軽に参加できるよう個人部門が新設された。個人部門はまず、チーム部門の東京予選会場にて、コンセプトとビデオにより書類審査される。この審査を通過した作品が岐阜本大会にてインタラクティブな展示を行い、大賞を争う。

運営側の準備不足により、募集要項を公開してから募集を締め切る時間が短くなったことなどの為、本年度は応募総数が5件、予選通過も2件と奮わず、課題を残す結果となった。しかし、応募された方々の作品にはチーム部門に見劣りしないものも見受けられた。これは、チーム部門で選にもれた方が個人として参加したり、個人の芸術作品として完成度の高いものを携えて参加する方が

いたためである。チーム部門が芸術性と技術性が共存することに対して、個人部門は限られた技術性をカバーする芸術性を強く求められることを痛感した。今後個人部門がより拡充されてゆくに当たり、気軽に参加できる部門ではあるものの、チーム部門にはない芸術に対するこだわり、世界観そして意気込みをもって参加していただくと上位を狙えるのではないだろうか。

最後に周囲の運営委員の方々には大変なご助力をいただきました。部門としての開催ができましたのも皆様のおかげです。来年度以降も、より多くのすばらしい個人作品が展覧されることを祈念して報告とさせていただきます。

審査講評

審査委員長:岩田洋夫(筑波大学)

今年は、プレゼン審査と東京予選大会を始めてから4回目にあたり、各作品の完成度はますます高まってきた。予選大会の時点ですでに10作品が十分な完成度をもっていったため、そこから選ばれた4作品のレベルはいずれも高く、本選の審査は難航を極めた。審査の第一段階として、審査員15名が各作品を5点満点で採点し、集計を行った。その差は僅かであり、統計学的にはこれらの作品の間には有意差はないという状況であった。そこで、次に各審査員に全作品の順位をつけてもらい、席次点の集計を行った。その結果僅差で1位になったのが、“bubble cosmos”である。ところが、2位と3位は同点であったため決選投票を行い、その結果8対7で“Splash Fishing”が2位に、“INVISIBLE”が3位になった。集計結果では4位であった「球魂」には高い評価が寄せられ、筆者はEtechで勝つための十分なポテンシャルを持っていると思う。

フランスから招待された2チームは、点数の上では上記の4チームに及ばなかったが、“ATP”は映像の芸術性が、“BAM”はシンプルなエンタテインメント性が高く評価された。

今年の大会を振り返ると、プレゼン審査と予選大会のシステムは、当初の目的を十分に達成できたように思える。すなわち、高度なインタラクティブ性を有し、多数の来場者に円滑に体験させる高い稼働率を実現する、という要件は予選大会の時点でほぼ充足されていた。次のフェーズとして期待されることは、上記の要件を満たしつつ、「これは何だ?」という論争を巻き起こす問題作の登場である。IVRC作品はEtechにおける十分な競争力を持つに至ったので、次に狙うべきはPrix Ars Electronicaであろう。

■ Laval Virtual・SIGGRAPH 展示報告

Conspiratio

橋本悠希(電気通信大学)

第12回IVRCにおいて総合優勝とLaval Virtual賞を受賞した作品となった「Conspiratio」は、フランスにて開催されたLaval Virtual2005とアメリカにて開催されたSIGGRAPH2005に参加した。

「Conspiratio」は、「吸い込む感覚を体験できる作品」である。ストローでシェイクを飲む際、激しい抵抗感を感じる。また、ジュースはスツと入り、飲むゼリーなどはボコボコとした感触を受ける。このような、モノをストローで吸い込む際に口内や口唇へ伝わる感覚(我々は吸飲感覚と呼んでいる)を提示するというのがこの作品のコンセプトである。

Laval Virtualでは、回路が何度も故障してしまうなどトラブルが相次いだが、地元大学ESIEAの方に電子部品を分けてもらうなどしてなんとか最後まで展示することができた。フランスでは普段音を立てずに食事することが一般的であるため、この作品を受け入れてもらえるかどうか不安であったが、多くの方に驚き楽しんで頂けたようだった。

SIGGRAPHでは、Laval Virtualでの経験を元に準備をしていたため、スムーズに展示を行うことができた。展示は好評で、特にアイディア面でのオリジナリティを評価する声が多かった。

最後に、海外で展示する機会を2度も与えていただいたIVRCと運営スタッフの方々に深く感謝申し上げます。



Conspiratio

Kobito -Virtual Brownies-

青木孝文(東京工業大学)

“Kobito -Virtual Brownies-”は東京工業大学の学生サー