

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ただいたため、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、ジュースはスッと入り、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

クル「ロボット技術研究会」が制作した作品です。この作品を作り始めたのが2003年の秋、メンバは学部1年から4年までの11人でした。あれから2年、今年はSIGGRAPH Emerging Technologies に採択され、ロサンゼルスでの実演展示を行いました。初めて海外に行くメンバが多い中、言語文化を超え展示を成功させることができました。世界中の第一線の研究者の方に体験していただき、いろいろなコメントをいただきました。中でも衝撃的だったのは、ジョージ・ルーカス監督が私たちの作品を体験され「最も興味深い作品」とコメントをいただいたことです。私たちの作品が、世界的に認められ評価されていることに大変喜びを感じています。今後も作品を改良し、世界のいろいろな場所で展示を行い、さらなる進化を続けていきたいと思えます。



Kobito -Virtual Brownies-

### トントン

藪 博史(北陸先端科学技術大学院大学)

私たちの北陸先端科学技術大学院大学の宮田一乗研究室で結成されたチーム「宮田部屋」は、2004年開催された学生対抗国際バーチャルリアリティコンテスト(IVRC)で「トントン」を出展し、各務原市長賞を受賞した。この評価を受け、我々は大会後にSIGGRAPHのEmerging Technology部門に投稿し採録され、2005年8月に参加した。



トントン

「トントン」は、学生4人ほどで制作した共同作品で、昔の日本の遊びである「紙相撲」を「水中紙相撲」として遊ぶことができる直感的なインタフェースで対戦できるVRアプリケーションである。

ETECHの会場には、我々以外にも多くの日本からの出展があり、IVRCで同じく出展したものや日本の企業と学校が提携した作品や岩井俊雄氏/ヤマハの「TENORI-ON」などがあり、世界の中での日本の技術力の高さを伺うことができた。

## ■作品紹介 / 岐阜本大会参加作品

### bubble cosmos

チーム：b.c.p. (bubble cosmos project) (筑波大学)

総合優勝



b.c.p. は筑波大学大学院生の情報系1名、芸術系2名によって構成されています。本作品「bubble cosmos」はこのような構成員ですので非常にアート性を強く持った作品になりました。リアルなシャボン玉を利用したインタラクティブ作品を目指し、シャボン玉に煙を入れることでそこに映像を投影することができるようになっています。また、シャボン玉の破裂をカメラにより検出することで効果音や映像の切り替えといったインタラクティブが可能となっています。IVRCではそのアイデアを強くかっただき総合優勝を得ることができました。この場を借りてお礼申し上げます。

### Splash Fishing

チーム：攻盾(東京工業大学)

岐阜 VR 大賞, Laval Virtual 賞

「Splash Fishing」は東京工業大学大学院佐藤研究室の学生6名が製作した、「ディスプレイから実際に物が飛び出す」をコンセプトとした釣りゲームである。

本作品は、超微粒発泡ポリスチレンビーズを敷き詰め