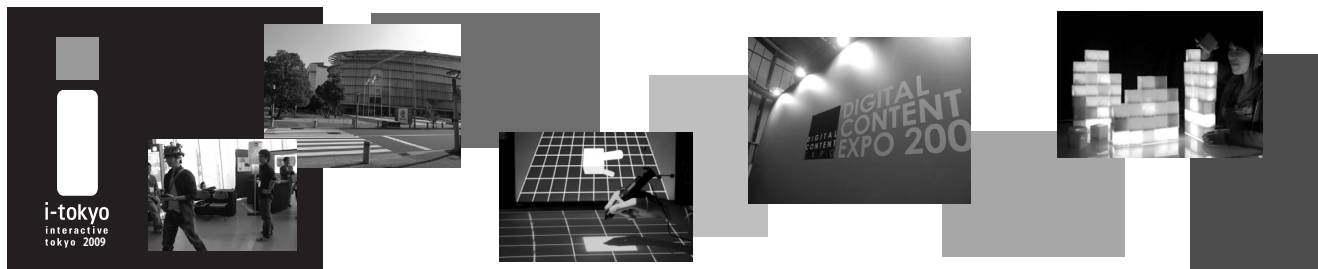


小特集2 ■インタラクティブ東京 (i-tokyo) 2009 報告



■総括：i-tokyo と DC EXPO との コラボレーション

館 暲 (i-tokyo 組織委員長)
(慶應義塾大学)

2005年に第1回が開催された i-tokyo (正式名称「インタラクティブ東京 (Interactive Tokyo)」) も今年で5回目を迎え、今年はその装いを新たにした。一つは、組織の改変であり、もう一つは、DC EXPO とのコラボレーションである。

組織については、「インタラクティブ東京組織委員会」が、日本バーチャルリアリティ学会、映像メディア学会、芸術科学会、情報処理学会 CVIM 研究会、情報処理学会 EC 研究会、電子情報通信学会 MVE 研究会から推薦された委員により構成され、i-tokyo の全体的な運営統括と経年的な運営を行う点は従来どおりである。変わった点は、従来は、この組織委員会の下に「インタラクティブ東京実行委員会」のみが置かれていたが、今回それに加え、「学生対抗バーチャルリアリティコンテスト」の実行組織である「IVRC 実行委員会」も、i-tokyo の下に置かれた点であるが、これについては IVRC の報告で述べることとする。

DC EXPO との連携に関しては、まず DC EXPO の説明から始めたい。DC EXPO は、Digital Content Expo の略で、ゲームや映画、医療、バイオ、教育、芸術など様々な領域への応用が期待されているコンピュータグラフィックスやバーチャルリアリティなどのデジタルコンテンツ技術について最新の研究成果や芸術作品が体験可能な、子どもから専門家までが楽しく学ぶことのできる国際的イベントである。経済産業省と財団法人デジタルコンテンツ協会 (DCAJ) が主催し、2009年10月22日(木)から25日(日)まで、日本科学未来館と東京国際交流館で開催された。運営委員会(委員長:館暲)の下に、ConTEX 委員会(委員長:稲見昌彦)、ASIAGRAPH 委員会(委員長:河口洋一郎)、国際3D Fair 委員会(委員長:河合隆史)の三つの委員会を置き、DCAJ を事務局とし

て企画運営を行っている。今回の DC EXPO との連携により、i-tokyo から ConTEX へ優秀作品を推薦し、それらの推薦作品を DC EXPO で展示することとなった。

すなわち「インタラクティブ東京実行委員会」の中に、審査委員会(委員長:岩田洋夫)を設け、米国ニューオーリンズで2009年8月3日(月)から7日(金)に開催された SIGGRAPH Emerging Technologies に採択展示された大学や企業の研究者による完成度の高い「技術デモンストレーション作品」と、それと同レベルの海外のインタラクティブ技術に関する学会や展示会で活躍した日本人研究者の凱旋作品を選定するとともに、広く作品を公募し厳正な審査を行った上で作品を選定して、それらをあわせて ConTEX に推薦し、DC EXPO に i-tokyo 作品として展示したのである。

一般にインタラクティブ技術に関する研究は、論文のみによる評価には限界があることが指摘されている。論文におけるピアレビューのように研究者が相互に作品を審査し、改善することで、日本の最高レベルの実演作品展を実現できたと考えている。今回、DC EXPO の来場者は、延べ29,751名を数え、来場者にも、最新かつ最高のインタラクティブ作品を体験できる良い機会を提供し得たと自負している。

一方、インタラクティブ東京シンポジウム (General Chairs: 長谷川晶一、寛康明) については、IVRC 審査員・インタラクティブ東京実行委員などがモデレータを務め、産業技術総合研究所会議室で2009年10月24日(土)に開催し、インタラクティブ技術に興味を持つ業界人、研究者、教育者、学生などに対するインタラクションに関係する学術・技術・芸術の研究、教育、振興及び普及を図った。

総じて、今回は、DC EXPO との連携を図った最初の年であったが、このコラボレーションにより、ASIAGRAPH や国際3D Fair とのシナジー効果も生まれ、i-tokyo がさらに進展してゆく契機となりうる予感がしている。日本の景気後退が現実のものとなりつつある現在ではあるが、将来への投資を忘れては百年の計を過つことになろう。将来の日本を支えるものの一つがコン



DC EXPO 2009 展示会場の様子

テック産業であることは明らかであり、その中でバーチャルリアリティの果たす役割は大きい。その意味でも、i-tokyo を進展させてゆくことの重要さとその責務が痛感される。このような時代にこそ、皆の手で、必ずや日本の将来を担うバーチャルリアリティを着実に進展させてゆきたいものである。

■シンポジウム報告

長谷川晶一 (i-tokyo 実行副委員長)
(電気通信大学)

2005年より毎年開催されている一般向けインタラクティブ技術に関するイベント、インタラクティブ東京(i-tokyo)は、本年、他の展示会とのシナジーと次世代研究者の育成をねらい、開催形態を刷新した。i-tokyoは、i-tokyoシンポジウムと国際学生対抗バーチャルリアリティコンテスト(IVRC)を主催すると共に、日本科学未来館で開催されるデジタルコンテンツエキスポのConTEX 出展作品としてi-tokyo 入選作品を推薦した。デジタルコンテンツエキスポは、次世代コンテンツ技術展(ConTEX)、国際3Dフェア(立体表示技術)、ASIAGRAPHという三つの講演会、展示会を含む、子どもから専門家まで幅広い層を対象としたイベントである。

本稿では、インタラクティブ東京シンポジウムについて報告する。2006年～2008年は未来館で開催していたインタラクティブ東京シンポジウムだが、本年はデジタルコンテンツシンポジウム開催のため未来館内に会場が確保できないこともあり、第1回と同じ産業技術総合研究所臨海副都心センター別館の会場をお借りして開催した。シンポジウムは、学生対抗バーチャルリアリティコンテストの本選参加作品についての発表を集めたIVRCセッションから始まり、インタラクティブ東京参加作品の作者による四つのパネルが行われた。

最初のパネル「身体」は、身体性の強い作品を集めたセッションであった。NTTドコモ研究所の福本雅朗博

士がモデレータをされ、インタラクティブ技術の展示で重要なことをTIPSとしてまとめた。

2番目のパネル「実体」は、力触覚や操作の工夫により、実体感を出した作品を集めたセッションであった。東京農工大の藤田欣也先生がモデレータをされ、力触覚提示をこえて実体感の提示手法について議論した。3番目のパネル「創造」は、ディスプレイとのインタラクションに関する作品を集めたセッションであった。首都大の串山久美子先生がモデレータをされ、自身の展示経験も含めて、失敗談とそこから学べる教訓について議論した。

4番目のパネル「実世界」は、プロジェクタカメラ、携帯ディスプレイ、アンビエントディスプレイ、レーザーによる非カメラのARと指向の異なる実世界指向の技術、作品を集めたセッションであり、plaplax ltd 代表の近森基氏がモデレータをされた。パネルではプロカムとレーザーによる提示と計測の比較などの議論が日本語英語交えながら行われた。

■出展者の声

土門裕介
(公立はこだて未来大学)

この度はi-Tokyoに初めて参加させて頂き、今までに無い全く新しい体験をさせて頂いた。私たちは「The 禅」と題し、禅体験をテーマにしたインタラクティブシステムのデモ展示およびパネル討論を行った。デモ展示中は老若男女や国籍問わず多くの方々にご体験頂くことができ、多忙を極めつつも、大変充実した時を過ごした。またシステムの短所長所および改良点だけではなく、新しい視点や知見が得られ、大変開発者冥利に尽きた。見て・触れて体験する展示が多かったが、坐って体験するというスタイルをとる私たちの展示には独特な世界が存在しており、会場内の人々の注目を集めることができたと思われる。

パネル討論では、「体験型インタラクティブシステム造りのTips」というテーマに即して、各パネリストの方々と自身の体験談を交えて討論した。体験型インタラクティブシステムの製作や展示を行う上で、当日トラブルの発生を最小限に抑えるため、また体験者に少しでも質の良い体験を提供するためには、勿論のことではあるが、心に留めておかなければならないことが多くある。討論の中では、なるほどと思わせることや、当たり前のように思えるが忘れがちになってしまうことなど、多くのTipsが飛び交い、私はパネリストの一人であるにもかかわらず、漏らさずメモを取ろうとしていた記憶がある。

末筆ながら、主催者やスタッフおよび関係者の方々に、この場を借りて感謝を申し上げます。