

◆ 2000 度優勝作品 SIGGRAPH ETech 参加報告 ～チーム ARIEL「バーチャルチャンバラ」～ 板垣貴裕、古賀大二郎

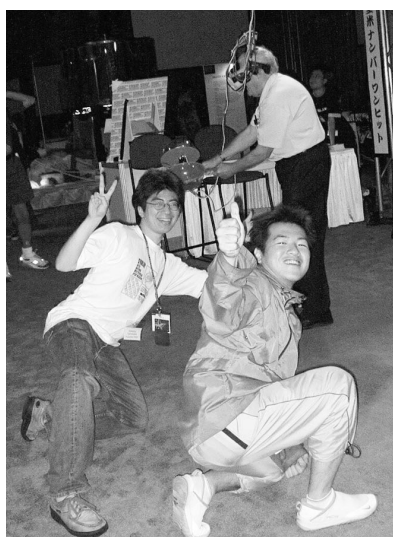
(東京大学)

このたび IVRC の支援を受け、Virtual Chanbara を SIGGRAPH2002 Emerging Technology に展示することができました。Virtual Chanbara では、プレイヤーは HMD を頭にかぶり、バーチャルな刀（以下 GEKI2）を持って敵と戦います。GEKI2 は回転する錘で構成されており、物体に衝突したときに回転が急停止することで衝撃力をプレイヤーに提示します。

ETech でのお客さんの反応はすこぶるよく、順番待ちの列は途切れることはありませんでした。デバイスの目新しさもさることながら、順番待ちのお客さんのためのスクリーン（プレイヤーと CG が合成表示される）を用意したことも、良い客引きになっていました。実は、GEKI2 は日本刀を模しており、フェンシングのような使い方に対して正確な力を返すことができません。気づかれた方はあまりいらっしゃいませんでしたが…。

非常に残念だったのは、デバイスが途中で破損してしまったことです。エキサイトしたお客さんがセンサを力いっぱい叩いてしまったのです。予備も動作不良を起こし、それ以降は片面だけの運用になってしまいました。トラブルに対する備えが必要なことを痛感しました。

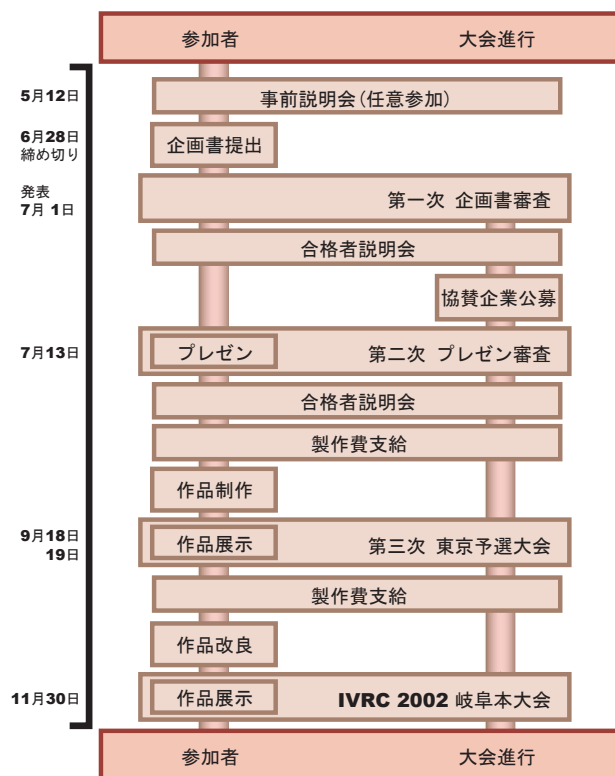
非常に多くの方々に体験していただけたこと、論文でしかお目になかったことの無いような先生ともお会いできたのは、大変喜ばしいことでした（写真）。本当に貴重な体験をさせていただきました。



チューリング賞受賞者 Frederick Brooks Jr. 先生と記念撮影

◆ IVRC2002 開催報告

冒頭にも述べたとおり、IVRC2002 は 10 年目を記念する大会として、以下のようなスケジュールで、書類審査を含め合計 4 回の審査を行った。



以下に、各ステージについて報告する。

プレゼンテーション審査

7月13日、書類専攻を通過した17作品について企画者自身によるプレゼンテーション発表と審査を行った。



厳しい制限時間の中でのプレゼンテーション

会場は東京大学工学部1号館講義室を貸切として、各チーム3分(時間厳守)のプレゼンテーションを行い、後に3分程度の質疑応答時間を設けた。服装は正装、オークションスタイルを意識した厳粛な審査が行われた。通過順位順で制作費が支給されるというルールであり、デバイスを身にまとったパフォーマンスやビデオ、スピーチなど学生の趣向を凝らした果敢な自己表現が行われた。

質疑応答は審査員のみが可能であり、作品のコンセプト、新規性、技術的先進性、芸術性の高い作品については過去の作品に対する調査、そして最も多い質問である実現可能性について質問がなされた。ちなみにこの質疑応答も時間厳守であり、17作品、4時間に及ぶ長時間の審査であったが、活発で緊張感のある濃厚な時間が流れた。



緊張感のある審査員席

東京予選大会

プレゼンテーション大会を乗り越えた9企画には通過順位に従い、5～10万円の制作費補助が支給された。2ヵ月後の9月18～19日、東京お台場の東京国際交流館プラザ平成で日本VR学会大会と併催で開催された予選大会において「実機体験可能な状態」で9チームが発表を行った。審査はVR学会大会参加者によるバーチャルマネー「Vash」による審査。体験者はテーマパークのアトラクションと同様、事前に支給されたVash紙幣を支払う。最後に特別に追加票を投じたい作品に追加投票することができる。審査員であるVR学会大会参加者は、VR界において日本で最も鋭い目を持った研究者が中心であり、今だかつてない多数の審査員によって審査が行われた。通過は上位5チーム。作品の技術、個性、魅力に加え、安定稼働と回転率を考慮する必要がある。プレ



東京予選大会 会場の様子

ゼンテーション大会をトップで通過した企画『ふたりのキーボード』は、初日、デバイス不調でトラブル、惜しまれながらも予選落ちとなった。

また、予選会と同時開催の第7回VR学会大会に特別セッションとして、「VRコンテスト」口頭発表が設定され、大会論文集に予稿が掲載された。

発表会場は立ち見が出る大入りで、活発な質疑応答がなされた。学生もスーツでの学術プレゼンテーションを行い、VR研究に対する刺激になったようである。



学会特別セッションでの質疑応答

岐阜本大会

厳しいVash審査を勝ち残った上位5企画が、ファイナルステージである岐阜本大会にて発表を行った。会場は岐阜県各務原市のテクノプラザ。VRをコンセプトに建設されたベンチャー支援施設であり『VRの甲子園』としてはこれ以上ない環境である。

東京大会での来場者によるコメント、長距離の輸送といった課題に加え、岐阜県教育委員会の協力で、工業高校2年生80名、小学4～6年生100名強が団体に参加した。「各務原市民VR賞」「高校生が選ぶマイベスト賞」等のオプション賞も設定されたため、子供向けセッ

ティングも準備しなければならない。

本選における IVRC グランプリ (総合優勝)・岐阜 VR 大賞 (準優勝) の審査は、予選のような Vash 審査ではなく、世界的に活躍する研究者・アーティストを中心とする審査委員会により行われた。

グランプリをチームには副賞として米国 San Diego にて開催される「SIGGRAPH 2003」への研修旅行及び SIGGRAPH 出展投稿サポート権が授与されることになる。いわば「VR の甲子園」である岐阜各務原からいきなり「CG とインタラクティブ技術のメジャーリーグ」である SIGGRAPH にチャレンジすることになるわけである。この副賞にふさわしい作品を選出すべく、審査は 13 人の審査委員全員が各作品を体験し、作家と質疑を交わした後に

●独創性・新規性

(作品のオリジナリティー、過去の類似作品との違い)

●技術性 (技術的に優れているか)

●作品性 (作品としての個性・まとまり・完成度)

●将来性 (Technical Edge)

の 4 点を軸に採点を行い、その結果に基づいた審査会議により最終的な結果が選考された。

グランプリには武蔵野美術大学・東京大学のチームによる作品「The Dimension Book」が満場一致で選ばれた。しかし岐阜 VR 大賞が授与されることになる準優勝候補の作品はどれも僅差であり、審査は難航を極めた。最終的に審査委員による投票により過半数の票を獲得した東京大学による「バーチャルカーチェイス」がデバイスの将来性と手作り感が評価され岐阜 VR 大賞が授与されることになった。また、僅差で破れた東工大の「vRoad Runner」には審査委員会特別賞として「バランス賞」が、多摩大の「MAHO-PEN」には「トレンドィ賞」が授与された。また奈良先端大学院大学に対してもコンテスト委員会より「敢闘賞」が授与された。

幾多もの激戦を勝ち抜けてきた本大会出場 5 チームの作品は何れも完成度が高く、全作品とも 2 日間の展示期間中完動し、小学生からお年寄りまでの幅広い年齢層の体験者を楽しませ続けていた。マスコミからの注目度も相当高く、NHK「おはよう日本」「デジスタ」をはじめとする各局や新聞各社、アスキーやロボコンマガジン等の雑誌によってもコンテストの様子は広く報道されている。

最後にコンテスト運営にご支援いただいた岐阜県・各務原市の方々、ご多忙中の所審査にご協力いただいた以下、13 名の最終審査委員の方々にこの場をお借りして御礼申し上げたい。

・審査委員長

岩田洋夫 (筑波大学 教授)

・審査委員 (50 音順)

大倉典子 (芝浦工業大学 教授)

岡部秀夫 (各務原市 経済部 部長)

岸野文郎 (大阪大学 教授)

串山久美子 (早稲田大学 講師)

河内宏彦 (岐阜県新産業労働局情報産業室 室長)

坂根徹夫 (IAMAS 学長)

佐藤誠 (東京工業大学 教授)

武田博直 (㈱セガ 未来研究開発部マネージャー)

塚本昌彦 (大阪大学 助教授)

中谷日出 (NHK 解説委員 / デジスタ・ナビゲータ)

廣瀬通孝 (東京大学 教授)

星野准一 (筑波大学 講師)

◆作品介绍

ここでは東京大会で発表された 9 作品について、製作者自らによる作品解説を掲載する。詳細については第 7 回大会論文集 (p.295-303) を参考されたい。

The Dimension Book

顔恵婉、榊井大輔 (武蔵野美術大学)

波多野健介 (東京大学)

IVRC Grand Prix 受賞作品

本企画は、物体の持つ様々な特性を、体験者に改めて深く知覚して貰う事が目的である。

物体は、その表面に光が反射する事によって視覚する事が可能となる。この為、視覚する時の視線の変化や、



錯視図形と VR 技術の融合が高く評価された「The Dimension Book」