



小規模システムに最適なモデルが



← BACK

森山和道の「ヒトと機械の境界面」

IVRC+ インタラクティブ東京2005開催
～ デバイスアートの今から ガンダム展 裏話まで

第13回国際学生対抗バーチャルリアリティコンテスト(IVRC2005)東京予選大会」と「インタラクティブ東京」という2つのイベントが、日本科学未来館にて同時開催された。

IVRC2005東京予選大会

IVRCは学生対抗で実施されるバーチャルリアリティ・コンテスト。今回で13回目。企画立案、製作、展示、解説まですべてを学生で構成されたチームが行なう。実行委員長は館すすむ東京大学教授。昨年、第12回の模様は本連載で[レポート](#)した。

IVRCでは書類審査を含めて合計4回の審査が実施されるが、今回は予選作品がデモ展示された。デモといってもただのデモではなく、来場者による投票が行なわれる審査過程の1つだ。最終審査は岐阜で行なわれる。

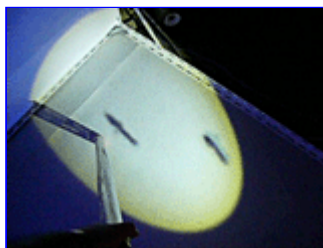
テーマは「未来にさわれる夏休み!」。以下の10作品が展示された。

- ・INVISIBLE 影を追う者 Team Shadow 奈良先端科学技術大
- ・bubble cosmos scope + 中村正宏 筑波大学大学院
- ・球魂 じよだま 北陸先端科学技術大学院大学
- ・超人ヌークヒッキーズ 北陸先端科学技術大学院大学
- ・遊ぶ声 素人vs玄人 富山大学
- ・Splash Fishing 攻盾 東京工業大学
- ・Brain Touch -脳コン- 地下職人 京都大学大学院
- ・お座敷ベースボール FRT 岐阜大学など
- ・DumptyRumpty -Have a great fall!- ダルマニア 東京大学など
- ・聴心器 草もち 電気通信大学

それぞれ簡単に当日の様子を写真で紹介する。詳細に興味がある人はIVRC2005のウェブサイトにて作品概要PDFがアップロードされているので、そちらを[ご覧頂きたい](#)。



INVISIBLE 影を追う者 Team Shadow 奈良先端科学技術大。ライトを使ってゴブリンの影を探し、それを背中に背負った掃除機のような機械で吸い込む。吸い込むと、流体が送り込まれて実際に重たくなる。実際の像ではなく、影を呈示することで存在を感じさせるという狙いの作品。この作品が1位で予選を通過した。



[動画](#)]ゴブリンを吸い込む様子



bubble cosmos scope + 中村正宏 筑波大学大学院。暗室に入ると、煙入りのシャボン玉が浮かび、それにプロジェクタから映像が投影される。写真はシャボン玉発生器。