

# ジェリーフィッシュ・パーティー

- 複合現実感によるシャボン玉遊び -

浅井 和広 + キヤノン株式会社

浅井 和広  
名古屋デザイナー学院 / ビデオアーティスト  
arty@gol.com

キヤノン株式会社  
奥野 泰弘, 角田 弘幸, 高山 知彦  
{okuno.yasuhiro, kakuta.hiroyuki547, takayama.tomohiko}@canon.co.jp

あらまし “ジェリーフィッシュ・パーティー” は「シャボン玉遊び」を基本にMR独自のテイストを加えたインスタレーション作品です。プレイヤは「ストローガン」と呼ばれる装置に息を吹き込むことによってCGのシャボン玉を吹き出すことができます。CGのシャボン玉は、いつのまにかクラゲに姿を変えて空間を漂い、プレイヤはその幻想的な情景にひたって楽しむ事が出来る作品です。

キーワード 複合現実感 (MR), シャボン玉, 呼気センサ, ジェリーフィッシュ・パーティー

## Jellyfish Party: Blowing Soap Bubbles in Mixed Reality Space

Asai Kazuhiro + Canon Inc.

Asai Kazuhiro  
Nagoya Designer Gakuin College / Video Artist  
arty@gol.com

Yasuhiro Okuno, Hiroyuki Kakuta, and Tomohiko Takayama  
Canon Inc.  
{okuno.yasuhiro, kakuta.hiroyuki547, takayama.tomohiko}@canon.co.jp

**Abstract** *This paper describes a Mixed Reality installation named Jellyfish Party, for enjoying playing with soap bubbles. A special feature of this installation is the use of a spirometer sensor to measure the amount and speed of exhaled air used to blow virtual soap bubbles.*

**Keywords** mixed reality (MR), soap bubble, spirometer, Jellyfish Party.

### 1. 作品背景

Mixed Reality (MR:複合現実感)とは、現実世界と3DCGなどで描かれた仮想世界をリアルタイムで融合し、目の前の現実空間とCGの位置や光の当たり方などを違和感のないよう表示できる技術です。このMRという新しい表現技術を使ったエンターテインメント・ソフトの企画コンテスト“MREC 2002” [図1] において“ジェリーフィッシュ・パーティー”はグランプリ受賞しました。(主催:複合現実型エンターテインメント協議会(略称MREC))

その後、浅井和広のオリジナルアイデアを元に角井弘幸が脚色し、キヤノン(株)の開発したインスタレーションシステムによって具現化されました。



図1 MREC 2002

### 2. コンセプト

近年のTVゲームにみられる「複雑な操作」や「ルール」、「勝ち負けの世界」はヘビーユーザーやマニア向けの要素が多く難易度の高い娯楽となっています。このような難易度の高い世界ではなく、今回の作品に求めたものは、より多くの人々が楽しんで体験できるエンターテインメント・ソフトでした。それを実現させるため、まずクリアしなければならない事の一つは、多くの人々がハイテクノロジーに対して感じる威圧感を減らすという事でした。しかもMR自体が多くの人にとって未知の技術であるため、特にその印象を和らげなければなりません。そこで、目を付けたのは「シャボン玉遊び」でした。

息でシャボン玉を膨らますという遊び方はとても単純です。このシンプルなインターフェースは操作のストレスを減らし、しかも「シャボン玉遊び」という誰もが持つ原体験を基本とする事で内容が理解し易くなりました。これによりターゲットは広がり、男女、国籍、年齢を問わず体験できるインスタレーション作品“ジェリーフィッシュ・パーティー”が生まれました。また、「シャボン玉遊び」というアイデアはふわふわ漂うクラゲを連想させ、たくさんのシャボン玉やクラゲで幻想的な

