

### 1. 日本電子専門学校 「パケットスペース」 (ICTEPC賞受賞)

- ・パケットの解釈がおもしろい
- ・IPv6パケットを成長するブラックホールとした解釈が笑える。
- ・パケットの種類を意識してアート表現を工夫しているところが良い。
- ・2点を結んだだけで星座というだけでなく、もう一工夫あるとよりよかった。
- ・プロトコルの印象から表現方法を考えるのではなく、意図する結果になるようプロトコルを選ぶ方がよりアートな感じにまとまったのではないかと思う。
- ・星だけでなく、宇宙飛行士も入れて動かして見たところが良い。
- ・SYN floodが来たら画面表示を揺らす点の工夫が良い。

### 2. チームこばぜみ「PacketCAM」

- ・パケットを映像エフェクトに利用するアイデアがおもしろい。
- ・エフェクト領域形状が単純すぎる。
- ・エフェクトが単調か。
- ・もっともアートを感じる作品だったが、表現力に乏しかった。
- ・パケットの解釈にもっとバリエーションを広げ、エフェクトにも凝ってほしい。
- ・画面全体をエフェクトで覆うくらいのことをしないと面白さが出ない。
- ・実装でパケットを捨て過ぎてしまっている感じがする。

### 3. ASELWATEC「Meteo shower」

- ・流れ星の残像が良くできている。
- ・流星は生存時間が1/4になると大きさや速度を変化させるなど、動きを作るための工夫が効果的だった。
- ・カオスマードのアイデアもメリハリを作る上で良い。
- ・表現力には優れていたが、アート性はもっと頑張ってもらいたかった。
- ・3D化、あるいは奥行きを感じさせるような工夫があればもっとよくなるのではないか
- ・星の表現方法により凝っていて見えて綺麗。
- ・欲を言えばもうひとひねり欲しかった。

### 4 棚蟲「Auromin」

- ・滅多に見ることのできないオーロラをテーマとしたため、あまりパケットを使っていない結果になった。
- ・通常オーロラは多重発生するので、そのあたりも考慮してもらいたかった。
- ・あまりオーロラに見えなかった。リアルなオーロラをもっと追究してほしい。
- ・パケットデータを捨て過ぎでは。

### 5. Team Quartet「Juck Box」 (ユラス賞受賞)

- ・コード進行やスケールを踏まえてちゃんと音楽になっている。
- ・自作動画のBGMなどに使えそう。
- ・アート表現は、何も考えずにやってしまうと雑音みたいになってしまいがちなところに、きちんと音楽理論を型として活用して、音楽になっているところが良かった。

- ・結局1byte分のバリエーションしかないためハッシュ化のアルゴリズムに難あり。
- ・音楽として聴ける点は非常によかったが、その音楽が作りこまれすぎているのではないかという疑念が払拭できなかった。
- ・パケットを利用したランダム性と、音楽として調和させるための調整部分とをきちんと分けて説明してもらえればよかったと思う。
- ・音の終わり方がぶった切る形になってしまっているのが残念。そこを工夫するともっと聞きやすくなる
- ・コード進行にもう少しバリエーションがあっても良い。

## 6. MK II 「パケットオーケストラ」

- ・ドロップの動きなどよくできている。
- ・タップやシェークをうまくエフェクトに使おうとしたのは良かった。
- ・音楽が単音であり、曲となっていないのが残念
- ・表現としては、もうひとひねり欲しかった。
- ・オーケストラというほどに音楽部分に取り組みができていなかった

## 7. チーム関根「Packet Flower」（ドワゴン賞、さくらインターネット賞受賞）

- ・同じパケットデータであるならば毎回同じ花火大会が見れるのが楽しい。
- ・パケットに対して1つの花火という1対1の関係に拘った点がすばらしい
- ・処理能力さえ足りればリアルタイム処理、多重処理にも対応できそうで、ポテンシャルの高さを感じた。
- ・花火というモチーフは陳腐だが、3D化によりアート性も増していると思う。
- ・パケットの構造と花火の構造のアナロジーが見事。
- ・しっかりとパケット情報を花火情報に読み替えて、しかも破綻無く組み上げられているのが凄い。
- ・視覚効果を期待した計算アルゴリズムの工夫など、細かいところに配慮がされていて、良い作品だと思う。
- ・できれば会場で発表して欲しかった。

## 8. OIC2C.class 「Pakemon」

- ・デモで華麗にゲームをクリアしているのが良かった。
- ・ゲームとしての完成度は高い。普通に楽しめるレベル。
- ・スイッチとルータに対するイベントはおもしろい。
- ・ネットワークの世界をゲームの世界にマッピングしてゲーム画面をうまく構成している。
- ・ゲームとしての新しさに欠ける。基本的にはスーパーマリオ。
- ・生成されるポート番号やファイヤウォールは、実際の受信パケットとは無関係に見え、関連性が薄い。パケットを乱数発生器としてしかとらえていないのは残念
- ・乱数について、さいころは1~6の目が等確率に出る。しかしその和(2~12)は等確率ではなく、2は1/36ですが7は1/6になる。これと同じことがパケットから乱数を作る個所にあり、このため一見ランダムに見える部分が、非常に大きく偏っている。ゲームを作る上では十分に考慮すべき問題ではないだろうか。

・ゲーム自体はすぐに飽きてしまいそう。ゲームもアートというところまで の完成度は無かった。