

第15回 国際学生対抗
バーチャルリアリティコンテスト

開催報告書

平成20年3月

IVRC実行委員会

「15回をむかえ国際的に進展するIVRC」

舘 暲 (IVRC実行委員長)

東京大学

国際学生対抗バーチャルリアリティコンテスト(IVRC)は今年で第15回の節目を迎えた。2007年9月29日と30日の日本科学未来館での予選を勝ち抜いた4組に、フランス大会で選ばれた1組を加えた強豪5チームが岐阜県各務原市の地に集結し、11月2日と3日の両日にわたり、それぞれのもてる力を余りなく発揮し、総合優勝(グランプリ)を目指し競い合った。

1993年に「学生の学生による学生のための」コンテストとして発足したIVRCが、21世紀となり国際的な大会に発展していることは昨年の報告で詳しく述べた。例えば、米国SIGGRAPHでは、総合優勝作品を中心として2002年から連続してEtechに選ばれている。本年は2件も選出されるという快挙となり、あらためてIVRCの水準の高さを世界にも知らしめることとなった。SIGGRAPH会場で開催しているIVRCのBOF (Birds Of a Feather)も恒例となりつつある。

フランスとの関係も綿密に保たれている。詳細は、やはり前回の報告を参照願いたいだが、フランス大会での優秀作品を日本がIVRC Awardとして選定し日本に招待する一方、日本の本大会での優秀作品にフランス人審査員がLaval Virtual Awardを授与し、フランスに招待することになっている。そのため、本年は、Laval VirtualのChairmanのGilbert PROD 迪 OMME氏とProject ManagerのMatthieu LEPINE氏が来日しLaval Virtual Awardの審査にあたった。

IVRCでは、バーチャルリアリティの3要素である「3次元の空間性」、「実時間のインタラクション」、「自己投射性」の実現が競われる。予選大会を勝ち残ったチームであり作品の出来映えも基礎的な実力も伯仲していて、甲乙つけがたいものがある。従って、往々にして、審査当日にシステムがしっかりと動くかどうか最終的な勝敗を分けることがある。チームが一丸となって企画し、それに基づいて、技術的な問題を解決しつつ作品を制作し、最終的なデモンストレーションのシステムをしっかりと時間に間に合って動かすということは、実社会においても極めて重要である。

今年も、それが最後に笑うものと泣くものの明暗を分けた。最もこの大会に出場すること自体がバーチャルリアリティにおける甲子園出場にあたることを考えると、本大会に出場したということ自体が大変な栄誉であることは事実である。出場の栄光が参加者全員の今後の人生の良き糧となってゆくものと信じている。足掛け15年のこれまでのIVRCに出場した多くの先輩たちがそうであったように、今年の参加者の皆さんが、これから若き研究者として、また技術者、芸術家として、国内のみならず、国際的にも大いに活躍されることを願ってやまない。



目次

「15回をむかえ国際的に進展するIVRC」	1
1. 運営組織	3
主催:	3
後援:	3
運営組織:	3
2. コンテスト概要	3
日時:	3
場所:	3
応募資格:	3
賞:	4
3. 審査・大会の概要	5
4. 審査について	7
5. 開催データ	7
6. コンテストの成果	8
7. 本選参加作品:	10
■ 「虫 HOW?」 チーム名:たまごちゃん(電気通信大学)	10
■ 「TIME MACHINE: VERDUN 1916」 チーム名:TEAM TIME MACHINE (ESCIN ESIEA OUEST)	10
■ 「HOP AMP」 チーム名:ライトフライヤー(筑波大学)	10
■ 「HEAVEN'S MIRROR(神様用鏡で遊んでみませんか?)」 チーム:STAMWOO(東京工業大学)	10
■ 「風景バーテンダー」 チーム名:酒豪(北陸先端科学技術大学院大学)	10
■ 「HAPPA!!」 チーム名:中トロ(電気通信大学)	11
■ 「いれたら」 チーム名:にゃー(電気通信大学)	11
■ 「かげかみさま」 チーム名:かげかみさまのおかげ(奈良先端科学技術大学院大学)	11
■ 「ムーミのいる部屋」 チーム名:ZSH(情報科学芸術大学院大学)	11
■ 「かげくり」 チーム名:2.5D(岐阜大学)	11
■ 「MABOROSHI」 チーム名:THE 理工系男子(電気通信大学)	11
■ 「POPPING-PUMP」 藤田 倫太郎(多摩大学)	12
■ 「CYCLING COLORFUL COMPOSER」 小岩 亮太(関西学院大学大元)	12
■ 「老化防止ゲート」 岩岡 純子(東京芸術大学)	12
■ 「VISIBLE/INVISIBLE」 大内 農(北陸先端科学技術大学院大学)	12
体験教室「バーチャルロボットを作ろう！」について	13
8. 実行委員会／運営スタッフ	14

IVRC 2007
(第 15 回国際学生対抗バーチャルリアリティコンテスト)
開催報告

1. 運営組織

主催:

IVRC 実行委員会
岐阜県
各務原市
日本バーチャルリアリティ学会

後援:

文部科学省
経済産業省
フランス大使館科学技術部

運営組織:

IVRC 実行委員会は日本バーチャルリアリティ学会・岐阜県・各務原市からなる。コンテストの企画・審査方式の策定・募集・広報・連絡・会場設営といったコンテストの運営は事務局である、日本バーチャルリアリティ学会学生コンテスト企画委員会を中心に、コンテスト OB、ボランティアスタッフなどの協力によって行われた。

2. コンテスト概要

日時:

公式 WEB 公開	2007 年 4 月 22 日
企画審査受付期間	2007 年 5 月 7 日 - 6 月 8 日
プレゼンテーション審査	2007 年 6 月 30 日
東京予選大会	2007 年 9 月 29 日, 30 日
岐阜本大会	2007 年 11 月 2 日, 3 日

場所:

プレゼンテーション審査	東京都 東京大学工学部 1 号館 15 号講義室
東京予選大会	東京都 日本科学未来館 7 階
岐阜本大会	岐阜県 各務原市 テクノプラザ

応募資格:

チーム部門	「バーチャルリアリティ／インタラクティブ作品」を実現できる能力・熱意を持つ学生を主体としたチーム。
個人部門	「バーチャルリアリティ／インタラクティブ作品」を実現できる能力・熱意を持つ学生。

賞:

(団体部門)

Grand Prix: 副賞 50 万円(SIGGRAPH 2007 研修旅費として) + SIGGRAPH 出展投稿サポート・搬送補助
「虫 HOW?」 たまごちゃん 電気通信大学

岐阜 VR 大賞: 副賞 10 万円
「Time Machine: VERDUN 1916」Team Time Machine ESCIN /ESIEA Ouest

各務原市長賞: 副賞 5 万円
「HOP AMP」 ライトフライヤー 筑波大学

審査員特別賞: 副賞 1 万円
「Heaven's Mirror」 Stanwoo 東京工業大学
「風景バーテンダー」 酒豪 北陸先端科学技術大学院大学

Laval Virtual Award: 副賞 メダル+ LavalVirtual2008(フランス)学生コンテスト シード出場権
「虫 HOW?」 たまごちゃん 電気通信大学

明和電機社長賞: 副賞 明和電機忘年会参加権
「いれたら」 にゃー 電気通信大学

フロム・ソフトウェア賞: 副賞 楯
「HAPPA!!」 中トロ 電気通信大学

未来観客賞(予選大会人気投票)
「かげかみさま」 かげかみさまのおかげ 奈良先端科学技術大学院大学

各務原市民賞(本選人気投票): 副賞 1 万円
「虫 HOW?」 たまごちゃん 電気通信大学

IVR2008 出展サポート
「Heaven's Mirror」 Stanwoo 東京工業大学

(個人部門)

最優秀賞:副賞 10 万円
該当なし

優秀賞: 副賞 5 万円
「Popping-Pump」 藤田 倫太郎 多摩大学

3. 審査・大会の概要

今年もIVRCは5月の企画書の募集から始まり、書類審査、プレゼンテーション審査、9月の予選大会11月の本選大会と4つの審査、2つの大会を行った。

<コンテスト概要>

IVRC実行委員:長谷川晶一(電気通信大学)

IVRCは5月の企画書の募集から始まり、書類審査、プレゼンテーション審査、個人部門書類審査、夏の予選大会、秋の本選大会を行う。書類審査には38の企画書が集まり、実行委員による審査会議を経て、20の企画がプレゼンテーション審査に進んだ。2007年6月30日、東京大学本郷キャンパス工学部一号館のプレゼン審査会場は、審査員、プレゼンター、チームメンバーで一杯になった。今年もプレゼン90秒・質疑応答90秒の制限時間の厳しい審査が行われ、審査会議での議論をへて予選大会へ進出する10チームが選ばれた。個人部門は8月に企画書の審査が行われ、4作品が東京大会で展示を行った。

2007年9月29・30日に行われた東京大会は、今年もインタラクティブ東京と共に日本科学未来館で開催された。今年はいよいよ1階のスペースが企画展で使用されていたため、7階の会議室を使つての展示となった。期間中未来館7階では、JSTデジタルメディア作品の制作を支援する基盤技術領域CREST岩田チームの作品展示会である「デバイスアート展」も行われており、来場者にとっては学生コンテスト、インタラクティブ東京、デバイスアートの三つの展示会を一度に体験できるお得な2日間となった。

東京大会では団体部門の本選である岐阜大会に進出する4チームの選出と、個人部門の受賞作品の審査が行われた。

今年の岐阜大会は、2007年11月2・3日に岐阜県各務原市のテクノプラザの、いつもの会場で開催された。本選には予選通過4チームに加え、フランスLaval Virtualを勝ち抜いた1チームの計5チーム参加した。また、個人部門受賞作品、地元からの招待作品の展示も行われた。IVRCに参加する国内の学生による作品のレベルは例年非常に高いのだが、Laval Virtualから参加するフランスの学生による作品のレベルも毎年向上しており、今年はずいぶんフランスからの作品が準優勝を果たした。受賞の挨拶でも来年は優勝を目指すと言っていたので日本のチームもうかうかしていられない。

また今年も、地元の小・中学生向けに体験教室「バーチャルロボットを作ろう!」を開催した。53名の小中学生が集まり、名城大柳田教授の指導の下、パソコンの中にオリジナルのロボットを製作した。

<書類審査>

ディレクター 長谷川晶一(東京工業大学)

IVRC チーム部門への参加は、6月8日の締め切りまでに企画書を応募することから始まる。書類審査は、締め切り直後よりIVRC 実行委員会・審査委員会のメンバーによって審査用Webページで行われる。まず、各作品を3名以上の審査員が審査し、その結果に基づく審査会議を経てプレゼンテーション審査へ進出する作品を選出する。

今年は、粒ぞろいの面白そうな企画が多数集まったため、慎重な審査が行われた。残念ながらプレゼン審査に進めなかった作品の中にも、ぜひ実現したい作品がいくつもあった。結果としては、25の企画がプレゼンテーション審査に進むこととなった。

<プレゼンテーション審査>

ディレクター 渡邊孝一(東京大学)

今年のプレゼンテーション審査は、6月30日に東京大学本郷キャンパス工学部1号館で開催され、昨年よりも多い25チームが予選大会進出を賭けてプレゼンテーションを行った。

発表90秒・質疑応答90秒という限られた時間の中での厳しい審査の結果、予選大会へ進出する10チームが選出された。



審査員による質疑



会場風景

〈東京予選大会〉

ディレクター 長谷川晶一(電気通信大学)

9月29・30日に行われた東京大会は、今年もインタラクティブ東京と共に日本科学未来館で開催された。今年はいよいよ1階のスペースが企画展で使用されていたため、7階の会議室を使つての展示となった。期間中未来館7階では、JSTデジタルメディア作品の制作を支援する基盤技術領域CREST岩田チームの作品展示会である「デバイスアート展」も行われており、来場者にとっては学生コンテスト、インタラクティブ東京、デバイスアートの3つの展示会を一度に体験できるお得な2日間となった。



予選大会受付



予選大会会場

東京大会では団体部門の本選である岐阜大会に進出する4チームの選出と、個人部門の受賞作品の審査が行われた。

〈岐阜本大会〉

ディレクター 井村誠孝(奈良先端科学技術大学院大学)

今年の岐阜本選は、11月2・3日に岐阜県各務原市テクノプラザにて開催された。本選大会には予選通過4チームに加え、フランス Laval Virtual を勝ち抜いた1チームの計5チームが参加した。加えて、個人部門受賞作品および地元からの招待作品の展示も行われた。各出展作品とも東京予選大会からの改良がなされており、東京予選大会で一度体験した方であっても改めて体験する価値のある展示となっていた。フランス招待作品のレベルの向上も著しく、見応えのある本選大会であった。



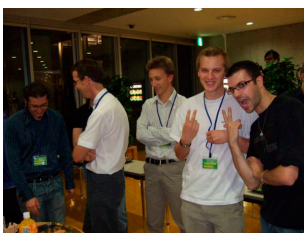
来賓による開会のテープカット



Laval Virtual 来賓挨拶



本大会受付風景



フランスからの招待チームの皆様



緊張の授賞式



実行委員長による優勝旗贈呈

4. 審査について

審査委員会:

審査委員長	岩田洋夫	筑波大学	谷村 唯	フロム・ソフトウェア
副審査委員長	武田博直	セガ	土佐信道	明和電機代表取締役社長
審査員	稲見昌彦	電気通信大学	塚本昌彦	神戸大学
	大倉典子	芝浦工業大学	中谷日出	NHK 解説委員デジスタナビゲーター
	草原真知子	早稲田大学	福本雅朗	NTTドコモ マルチメディア研究所
	串山久美子	首都大学東京	星野准一	筑波大学
	佐藤 誠	東京工業大学	前田英作	NTT コミュニケーション科学基礎研究所
	土屋 学	日本科学未来館	森山朋絵	東京都現代美術館
	関 昌充	関特許事務所		

<審査方式の変更について>

IVRC 審査委員長・筑波大学教授 岩田洋夫

IVRCにおける4段階におよぶ厳しい審査過程が功を奏し、出品作品のレベルは著しい向上を遂げた。一方で、作品の粒が揃ってくると、審査で差を付けるのが難しくなる。従来、作品の採点は5段階評価で行ってきたが、近年の審査委員会においては、上位の作品の多くが集計結果において統計的有意差がないという状況が続いてきた。そのため、何度も決選投票を繰り返すというプロセスを踏んできた。5段階評価というのは、作品の絶対的水準を判断するのに有効であるが、プレゼン審査を通過してきたものはほぼ全チームが、所定の水準に達しているため、必ずしも適切な評価方法とはいえない。したがって、今年から採点方法を変え、順位点によって採点を行うことにした。すなわち、各審査員が全作品に同点を許さずに順位を付け、その順位に応じて点数を与えるというものである。東京大会では10チーム出ているので、1位のチームが10点で、10位のチームが1点になる。各審査員の点を合計し、特別な理由がない限りその合計点に基づいて各チームの順位を決める。このようにすれば、決選投票を行わなくても一発で順位が決まるはずである。実際、東京大会においては、合計点を参照しながら議論を行ったが、そのままの順位で結論が出た。しかし、中には同点になったチームが二つあり、それはいかにレベルが拮抗しているかを物語っている。

今回の審査方式の変更にはもう一つ重要な点がある。それは、東京予選大会に参加する審査員が非常に充実しているため、その評価を最終審査に反映させることである。具体的には、東京予選大会の順位点と岐阜本選の順位点の合計に基づいて最終審査を行うようにした。この場合、フランスからの招待作品が岐阜本選にしか参加しないため、岐阜本選ではフランスチームも含めて順位点を付け、その合計に基づいてフランスチームの順位を決めることにした。つまり、フランスの作品が日本勢と比べた場合に、どの位置につくかを先に決めるわけである。そして、日本からの4作品は、フランスチーム以外の順位に、予選と本選の順位点の合計の多いものから順に入るようにした。

5. 開催データ

入場者数:	予選大会	1914名
	本選大会	1348名
チーム部門参加企画数:	応募総数	39企画
	書類審査通過企画数	25企画
	プレゼンテーション審査通過企画数	10企画
	予選通過企画	4企画
個人部門参加企画数:	応募総数	5企画
	予選通過企画	4企画

6. コンテストの成果

〈企業協賛〉

コンテストの運営資金の一部は下記の協賛企業からの協賛金に拠る。(50音順)

- アクセント 株式会社
- エヌ・ティ・ティ・コミュニケーションズ 株式会社
- 株式会社 大垣共立銀行
- 川崎重工業 株式会社
- 岐阜信用金庫
- 株式会社 クレセント
- 三徳商事 株式会社
- 株式会社 十六銀行
- 株式会社 ビュープラス
- 株式会社 VRテクノセンター
- 株式会社 フロム・ソフトウェア
- Nautilus (フランス企業)



この場を借りて、多大なるご支援に感謝の意を表します。

御協賛各社 (50音順)

 accenture アクセンチュア(株) http://www.accenture.com/	 すばらしい明日をつくる 岐阜信用金庫 岐阜信用金庫 http://www.gifushin.com/	 ViewPLUS (株)ビュープラス http://www.san-toku.co.jp/
 NTT Communications エヌ・ティ・ティ・コミュニケーションズ(株) http://www.ntt.com/	 株式会社 クレセント (株)クレセント http://www.crescentvideo.co.jp/	 株式会社 VRテクノセンター (株)VRテクノセンター http://www.vrtc.co.jp/
 ホットなサービスをお届けする 大垣共立銀行 (株)大垣共立銀行 http://www.okb.co.jp/	 Virtools ORIENT Studio 三徳商事株式会社 SANTOKU CORPORATION, TOKYO, JAPAN (株)三徳商事 http://www.san-toku.co.jp/	 FROM SOFTWARE (株)フロム・ソフトウェア http://www.fromsoftware.jp/
 Kawasaki 川崎重工業(株) http://www.khi.co.jp/	 いつも身近に 十六銀行 (株)十六銀行 http://www.juroku.co.jp/	 Nautilus, votre Partenaire en Innovation ナティリウス、革新する貴方のパートナー nautilus http://www.nautilus-crea.com/

〈IVRC 作品 掲載雑誌, ホームページ〉 2007 年度

参加者自らが VR システムを企画し, デバイスを自作し, コンテンツを作り込んだりすることで, VR 技術を深く理解すると共に, より身近なものと感じてもらうことができた. また来場者には, 質の高い VR 作品を体験することを通じて, VR を理解し, 身近なものと感じてもらうことができた.

コンテストはいくつかの新聞・雑誌など, 数多くのマスコミに取り上げられ, VR と岐阜県・各務原市の VR への取り組みを広報することができた.

■新聞, 雑誌, ホームページへの掲載

- ・ 中日新聞 2007 年 11 月 3 日 11 版 第 23401 号
- ・ 朝日新聞 2007 年 11 月 3 日 13 版 45270 号
- ・ 岐阜新聞 2007 年 11 月 3 日 11 版第 43586 号
- ・ 映像新聞 2007 年 5 月 14 日発行 Laval Virtual 関連記事
- ・ フランス国内新聞
- ・ CG WORLD 10 月号:掲載ページ P75
- ・ 文化庁メディア芸術祭ブログ
- ・ インサイド <http://www.inside-games.jp/about.html> <http://www.inside-games.jp/news/240/24017.html> (小野憲史氏記事)
- ・ 電気通信大学 大学内 HP <http://www.hc.uec.ac.jp/act/community/jusyo/0710.html>
<http://www.hc.uec.ac.jp/act/community/jusyo/0711.html>

■テレビ番組

- ・ NHK 岐阜放送局 IVRC について 過去作品や岐阜チームを中心に放映
- ・ フジテレビ系列の番組「偉大なる未来図鑑」2007 年 12 月 29 日 作品名 :Kobito - Virtual Brownies -

■受賞情報

- ・ 文化庁 メディア芸術祭 アート部門 優秀賞 作品名:ビュー・ビュー・VIEW
- ・ SIGGRAPH2007 Emerging Technologies 作品名:ビュー・ビュー・VIEW
- ・ SIGGRAPH2007 Emerging Technologies 作品名:COGAME
- ・ Laval Virtual 2008 招待 作品名: 虫 HOW?
- ・ Laval Virtual 2008 招待 作品名: Popping-Pump
- ・ Laval Virtual 2008 招待 作品名: かげかみさま
- ・ Laval Virtual 2008 招待 作品名: ビュー・ビュー・VIEW

7. 本選参加作品:

<本大会参加作品>

■ 「虫 HOW?」 チーム名:たまごちゃん(電気通信大学)

- * 総合優勝
- * Laval Virtual 賞
- * VR 市民賞

「私の腕の上を何かか這っているよ、お母さん！あ、洋服の中に入ってきてちゃうよー。」…ふふふ、ぞくぞくするでしょ、さわさわするでしょ。どんな感じかな？気持ち悪い？でもなんだかおもしろい？

本作品は、専用のグローブを装着して、画面上に表示されている虫に触れることで、手の甲から腕へと虫が這って行くようなぞわぞわとした感覚を体験できる不思議な作品です。



■ 「Time Machine: VERDUN 1916」 チーム名: Team Time Machine (ESCIN ESIEA Ouest)

- * 岐阜 VR 大賞

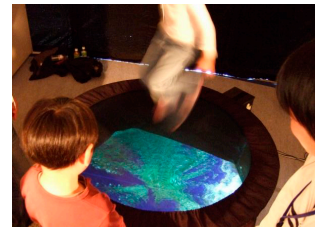
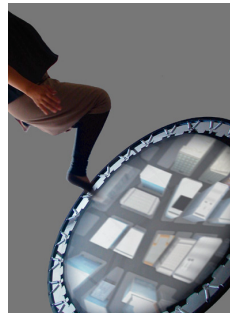
タイムマシンに乗って過去に旅したあなたは、第一次世界大戦渦中のドイツとフランスの国境、ヴェルダンに降り立つ。そこであなたが体験したものは…。五感全てに訴えかける「戦争の悲しさを知るための」VRタイムマシン。



■ 「HOP AMP」 チーム名:ライトフライヤー(筑波大学)

- * 各務原市長賞

もっと高く、もっと遠くへトランポリンでジャンプをすると数百倍のジャンプ力で跳んでいるような感覚が得られます。さらに、リズムよく跳び続けることで、ますます高い位置でジャンプすることができます。HOP AMP は爽快な気分だけでなく恐怖心さえも与えます。



■ 「Heaven's Mirror(神様用鏡で遊んでみませんか?)」 チーム: Stamwoo(東京工業大学)

- * 審査員特別賞

本作品“Heaven's Mirror”では、鏡の世界と実世界の物理的関係に着目し、本物の鏡を用いながら体験者に鏡の中の世界と現実世界が入れ替わる感覚や、つながっているという感覚を提示する。

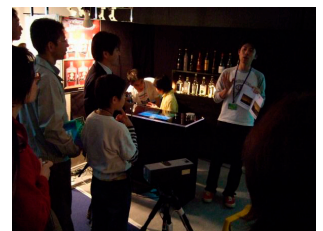


■ 「風景バーテンダー」 チーム名:酒豪(北陸先端科学技術大学院大学)

- * 審査員特別賞

ある町の片隅にある小さなバー。ここにいるバーテンダーは、一杯のグラスに世界を創り出す。その世界の風景は、お客を幸せな気持ちにしてくれる。バーテンダーはあなた自身。

さあ、今日はどんな風景を作りますか？

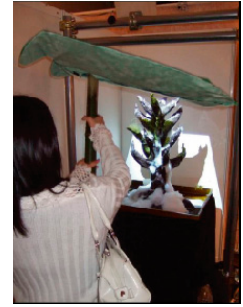
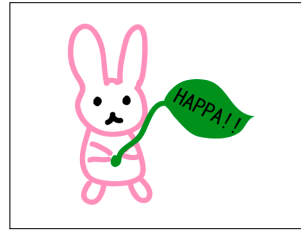


〈予選大会参加作品〉 団体部門

■ 「HAPPA!!」 チーム名:中トロ(電気通信大学)

* フロム・ソフトウェア賞

HAPPA に力を込めて伸びてみましょう!! によきによき, もくもく♪
何か生きてきたぞ!! この作品は, 植物の成長を重さとして感じる
ことができます. 一生懸命力を込めて植物を大きくしてあげてくださ
い.



■ 「いれたら」 チーム名:にゃー(電気通信大学)

* 明和電機賞

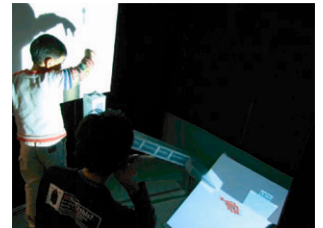
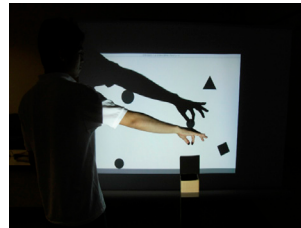
一手を, いれたらー
人と真実の口のセカンドコンタクトが今, 始まる.



■ 「かげかみさま」 チーム名:かげかみさまのおかげ(奈良先端科学技術大学院大学)

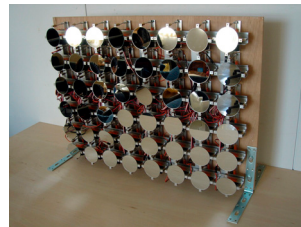
* 未来観客賞

モノは影の形からだけでは正体が分からない事がある. ユーザー
は, スクリーンに映った影をつかみ, 特殊な機械に通す事でその正体
を明らかにする. 影に触れる楽しさと, 影の形からだけではその正体
を判断できない面白さを体感して欲しい.



■ 「ムーミのいる部屋」 チーム名:zsh(情報科学芸術大学院大学)

本企画は, 「可動鏡を用いたマルチプロジェクションシステム」の特
性をいかしたユーザが参加できるインタラクティブアート作品です. 空
間上を漂う「生命体」は, 動き回ったり, 光ったり, 分裂したり, 形態そ
のものを変えたりと, さまざまに変化します. 不思議な浮遊感覚を体感
してください.



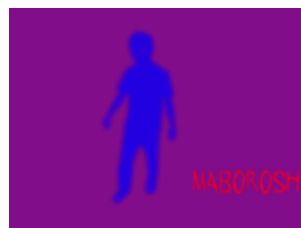
■ 「かげくり」 チーム名:2.5D(岐阜大学)

見ていないところで影は自由に動いている? 普段, 影はあなたの
動きに合わせて動いていますが, 目を離している間は本当の姿を現し
ているかもしれません. 影を油断させて本当の影の姿を見てみよう.
油断していると...



■ 「MABOROSHI」 チーム名:The 理工系男子(電気通信大学)

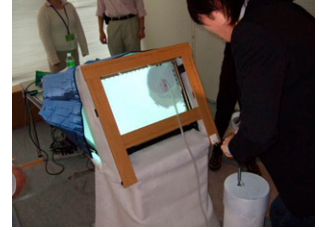
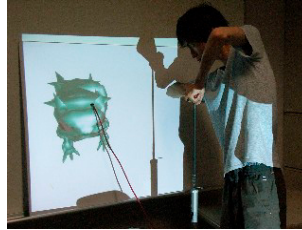
「...あれ, 何か見える。」——見えるはずのないものがあなたの目
の前に突如現れる. 瞬きをした時にのみ見える“透明人間”. さあ...
キミモコッチニ...オイ...デ.



■ 「Popping-Pump」 藤田 倫太郎(多摩大学)

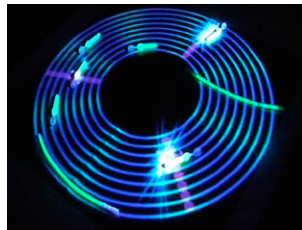
* 優秀賞

あなたの前には、とある空気入れが置いてあります。それは普段は膨らませることができないものを膨らませることができます。膨らまないはずのものが膨らむ楽しさ、割れそうで割れない緊張感、割れるという面白さ…。そんな体験がしたいのなら、その空気入れに触れてみましょう。あなたは今までにない体験をすることになります。



■ 「Cycling Colorful Composer」 小岩 亮太(関西学院大学大学院)

“Cycling Colorful Composer”は、「作曲を」「手軽に」「皆と一緒に」「観ても楽しめる」をコンセプトにした、インタラクティブ・インスタレーションです。サイリウムを配置するだけの簡単な行為で作曲できます。皆さんでテーブルを囲み、話し合っ、触れて、観て、聴いて、楽しんで下さい。



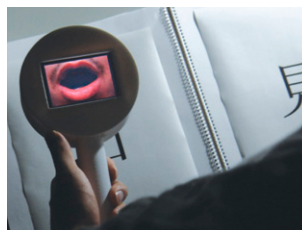
■ 「老化防止ゲート」 岩岡 純子(東京芸術大学)

人は時間とともに歳をとり、老いていく。そしていずれ死ぬ。いずれ誰しもが死に直面することを想像すると時を止められぬだろうかと思う。私の作品(ゲート型)の間を通る時間だけでも歳をとるのを防げないだろうかという試みで実験を行う。人を感知して美容液の霧状のシャワー(老いの一つの原因として挙げられる乾燥から肌を守るためのもの)を出すゲート型装置を設置する。



■ 「Visible/Invisible」 大内 農(北陸先端科学技術大学院大学)

漢字、それは記号であり、意味が伴っているはずのもの。このルーペを通して見る漢字は、あなたがイメージしていた漢字の意味や形とは異なったものかもしれない。言語とイメージの関係を探してみる。あなたには何が見え、何が見えないのだろうか。



体験教室「バーチャルロボットを作ろう！」について

IVRC 2007 では、2007年11月3日に岐阜県 各務原市 テクノプラザにて昨年に引き続き、体験教室「バーチャルロボットを作ろう！」を開催した。この体験教室では、小学生高学年から中学生対象に、産総研が開発した「Modulobe」を使って、パソコンでバーチャルロボットを作成し、実際に動かしてみるという体験を行った。制作の過程では IVRC スタッフ、ボランティアによるサポートを行った。



体験教室の様子

「Modulobe」についての HP: <http://www.modulobe.com/>

日時: 2007年11月3日 10:00-16:00
会場: 岐阜県各務原市テクノプラザ 4階
入場・受講料: 無料
参加者数: 53名

< 体験教室報告 >

ディレクター 柳田 康幸(名城大学)

Modulobe は、産総研の江頭氏らが開発したソフトウェアで、パソコン上でリンクや関節などの部品を組み合わせ、簡単に動くモデルを制作することができる。従来、とかく敷居が高いと思われていた三次元の動的コンテンツを、背景知識がない人でも極めて簡単に制作でき、入門用の道具としての使いやすさは他に例を見ない。昨年度より、このソフトを利用して子どもたちに動く 3D 世界を作る楽しみを味わってもらった体験教室を行っている。

昨年度は参加者に事前登録していただいて教室形式とし、解説から作品発表まで連続して行った。お互いの作品を鑑賞して、さまざまなアイデアに触れることができたことはよかったのだが、当初の想定よりも参加希望者が多く、申込みしようとしても定員いっぱい参加できない人が出てしまった。そこで今回は、もっと多くの人に体験していただくという趣旨で、ホール脇のオープンスペースで開催し、1時間ごとに区切って予約していただく交代制とし、ボランティアスタッフのみなさんに個別対応していただく形式とした。12台のノートパソコンを用意したが、昼食時以外は満員で、参加者は思い思いの作品を制作して楽しんでいた。

参加者は小学生から中学生であるが、中には本人もさることながら付き添いのご両親が熱心に取り組んでいる、ほほえましい光景も見られた。パソコンスキルはまちまちなのでボランティアスタッフの方々は大変だったと思うが、参加者一人一人のペースにあったアドバイスを行っていただいたおかげで、参加者は各々1時間の持ち時間の中で楽しみながら工夫を凝らしていたようである。希望者には制作した作品を CD-R にコピーして持ち帰っていただいた。Modulobe はフリーソフトであり、自宅に戻ってから続けて楽しむことができるのも利点である。この体験教室は、その場にとどまらず自宅での創作活動のきっかけを提供するという意味でも、短い時間ながら多くの人に体験していただく意義はあったのではないかと思う。

この素晴らしいソフトを開発された産総研の方々、会場とパソコンの手配をして下さった岐阜県の方々、および当日一生懸命サポートしてくれたボランティアスタッフの方々に、改めて感謝の意を表したい。

8. 実行委員会／運営スタッフ

〈実行委員会〉

顧問	古田 肇	岐阜県
	森 真	各務原市
委員長	舘 暲	東京大学
副委員長	岩田 洋夫	筑波大学
	武田 博直	セガ
委員	安藤 英由樹	NTTコミュニケーション科学基礎研 究所
	稲見 昌彦	電気通信大学
	井村 誠孝	奈良先端科学技術大学院大学
	大倉 典子	芝浦工業大学
	梶本 裕之	電気通信大学
	川上 直樹	東京大学
	川崎 晴久	岐阜大学
	岸野 文郎	大阪大学
	木島 竜吾	岐阜大学
	串山 久美子	首都大学東京
	佐藤 誠	東京工業大学
	土屋 学	日本科学未来館
	白井 暁彦	Presence & Innovation Laboratory ENSAM France
	杉原 有紀	東北芸術工科大学

	杉本 麻樹	電気通信大学
	高橋 誠史	北陸先端科学技術大学院大学
	土屋 学	日本科学未来館
	千原 國広	奈良先端科学技術大学院大学
	塚本 昌彦	神戸大学
	豊田 良則	岐阜県
	猿渡 要司	岐阜県
	中谷 日出	NHK
	橋本 涉	大阪工業大学
	長谷川 晶一	電気通信大学
	廣瀬 通孝	東京大学
	広田 光一	東京大学
	福本 雅朗	NTTドコモ 総合研究所
	星野 准一	筑波大学
	細田 真道	NTT東日本
	前田 太郎	大阪大学
	榭井 大輔	バンダイネットワークス
	柳田 康幸	名城大学
	山下 淳	筑波大学
監事	桂川 淳	岐阜県
	永井 誠	各務原市

〈運営スタッフ〉

プレゼン審査:	渡邊 孝一(東京大学)
WEB 管理:	青木 孝文(東京工業大学) 三武 裕玄(東京工業大学)
個人部門:	南澤 孝太(東京大学)
広報:	清水 紀芳(電気通信大学) 古川 正紘(電気通信大学)
DVD 制作:	永谷 直久(電気通信大学) 橋本 悠希(電気通信大学)