

第17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22年2月

IVRC実行委員会

## 実行委員長より「IVRC決勝大会13年ぶりに首都圏に帰る」

館 暉 (IVRC 実行委員長)

慶應義塾大学

1993年に発足した「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17回を迎え、その運営体制を一新した。その最も大きな点は、長年受けていた岐阜県からの支援の解消をうけて、完全に独立した体制となったことである。

もともとIVRCが、「大学対抗手作りバーチャルリアリティコンテスト」として生まれた1993年の第1回大会は、世界初のバーチャルリアリティに関する国際会議ともいべきICAT(人工現実感とテレプレゼンス国際会議)に併設される形で東京で開催された。それは、日本バーチャルリアリティ学会が設立される1996年よりも3年ほど前のことであり、その運営は日本工業技術振興会の「人工現実感とテレプレゼンス研究会」が、日本経済新聞社の支援を受け行った<sup>1)</sup>。

1994年も同じ体制で引き続き東京で開催され、1995年は幕張で開催された。1996年のVR学会設立にあわせて、ICATとIVRCの主催がVR学会に移行したが、決勝大会はやはり幕張での開催であった。1997年になって、コンテストを支援する機関が日本経済新聞社から岐阜県へと移行したことに伴い、コンテストの決勝大会は岐阜の各務原での開催となった。

爾来12年間に渡って岐阜県の絶大なご支援を賜ったことは感謝にたえない。IVRCといえばVRテクノプラザが自然と想起されるまで、岐阜とバーチャルリアリティは深い関係にあったといえる。岐阜県のこれまでのご支援に感謝の気持ちをこめて、由緒ある「岐阜VR大賞」は2009年以降も残すこととなった。

かくしてIVRCは、今年からVR学会の独立した活動として再スタートしたわけであるが、いままでも実質的には、i-tokyoとあわせてIVRCを行っており実行委員会や企画委員会は、i-tokyoの実行委員会とかなりのところで重なりがあった。つまり、IVRCの若手がi-tokyoも支えているという構図である。今回独立したことで、今までもバーチャル(実質的)にはi-tokyoの一翼を担っていたIVRCが、ノミナル(名目的)にもi-tokyoの一翼を担うことになったのである。

このことに伴い、最終ステージに当たる決勝大会が、実に13年ぶりに首都圏に戻るようになった。実は2002年から、岐阜の本大会に先立ち、お台場の東京国際交流館でIVRCの東京予選大会を始めており、2003年には、日本科学未来館での開催となり、その後、ずっと日本科学未来館で東京予選大会が実施されていた。その意味で、岐阜のテクノプラザとならんで、日本科学未来館とIVRCの関係も深く長いものがある。

そのような事情から、東京での本大会開催にあたり、開催場所が日本科学未来館となるのは、いわば必然であった。未来館での開催で計画を進めている内、やはり未来館で昨年から開催されていたDC EXPOとのコラボレーションの話が進み、今回、2009年10月22日(木)から25日(日)の4日間DC EXPOのConTEXの若手部門として、IVRCの最終ステージに上がった作品を推薦し展示し、かつ、その場を借りてコンテストの決勝大会を行うこととなった。4日間の開催ということもあり、4,233人の入場者を数えることができた。プレゼンテーション審査とビデオ審査を通過した10チームに加え、フランス Laval VirtualにおいてIVRC Awardを受賞したフランス代表チームを含めた強豪11チームが集結し、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のである。

例年恒例となったフランスとの国際連携に関しては、IVRCとLaval Virtualとの国際協定「Agreement on International Cooperation in Virtual Reality and Augmented Reality」によっている。2003年に、それぞれのコンテストへ、それぞれの受賞作品を招待しあうという国際コラボレーションの構想がまとまり、2004年5月にラバルで調印式を行った<sup>2)</sup>。2004年から3年間の第1期が成功裏に終了したことを受け、2006年には、岐阜で、第2期目の調印を行った。今回その3年がまた終わることから、第3期目の調印を、日吉の慶應義塾大学で2009年10月26日(月)に、Laval VirtualのDirectorであるMatthieu Lepine氏と私との間で22日付けで取り交わした。この国際連携の枠組みは少なくとも2012年まで続くことになる。

このような進展をみたIVRCではあったが悲しいこともおきた。1993年に第1回大会の総合優勝を飾った東京工業大学のチームの主力メンバーとして活躍し、その後も企画委員としてIVRCの発展に貢献するとともに、バーチャルリアリティの研究者としても、これからは囑望されていた東京大学の川上直樹講師が9月21日に逝去された。余りにも急な出来事であり皆言葉を失った。実行委員会では、川上直樹氏のバーチャルリアリティへの貢献と情熱を永く記憶として残すべく、「川上記念特別賞」を今年から設けることとし、22日の授賞式で、その趣旨の説明とともに第1回の贈賞が行われた。

悲しみを乗り越え、氏の思いでもあったバーチャルリアリティを一層発展させることが残された我々の使命であろう。これからのVRとコンテストの進展を見守ってほしい。

1)館 暉: バーチャルリアリティ(VR)コンテストはいつかには生まれたか, 日本バーチャルリアリティ学会誌, Vol.8, No.4, p.34, 2003.

2)館 暉: VRコンテストの新たな発展, 日本バーチャルリアリティ学会誌, Vol.9, No.4, p.38, 2004.

## 目次

実行委員長より「IVRC 決勝大会 13 年ぶりに首都圏に帰る」(IVRC 実行委員長・慶應義塾大学教授 舘 暲)

1. 運営組織	3
2. コンテスト概要	3
3. コンテストの詳細	4
4. 審査について	8
5. 審査結果	9
6. 開催データ	10
7. 協力	10
8. 本選参加作品	11
「Mommy Tummy」 感じるケバブ 金沢工大学園	11
「ダイラタノシー」 ビッグチキンカツ 大阪大学	11
「Column Gear ~ぼくのからだがうごくまで~」 はっぴーたん 豊橋技術科学大学	11
「Air-Hair」 ビノール・ド・チャイ 東京工業大学	11
「スノーマン」 だいたい無限デスク 電気通信大学	12
「海へ」 70cmの鯛 慶應義塾大学	12
「スパイダーヒーロー」 ピース 北陸先端科学技術大学院大学	12
「ビッグマウス」 MASK 大阪大学	12
「花よ咲け」 シロ 岐阜大学	13
「Piano Dan」 週刊メルボルン 奈良先端科学技術大学院大学	13
「SCOPE」 Frantz Lasorne L'Ecole de design Nantes Atlantique	13
9. 実行委員会 / 企画委員会	14

## IVRC 2009

### (第 17 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:

インタラクティブ東京組織委員会

日本バーチャルリアリティ学会

##### 後援:

文部科学省

##### 運営組織:

インタラクティブ東京組織委員会のもとに IVRC 実行委員会を設けて運営を行った。

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、日本バーチャルリアリティ学会事務局に置かれている。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 2009 年 4 月 23 日

企画審査受付期間 2009 年 5 月 7 日～5 月 31 日

プレゼンテーション審査 2009 年 7 月 25 日

ビデオ審査 2009 年 9 月 30 日(水) 17:00 まで

決勝大会 2009 年 10 月 22 日～ 25 日

##### 場所:

プレゼンテーション審査 東京都 東京大学工学部 6 号館 2F 63 号 講義室

ビデオ審査 公式 Web サイト上

決勝大会 東京都 日本科学未来館 1 階 催事ゾーン

##### 応募資格:

「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・熱意をもつ学生を主体としたチームであること。

##### 賞:

総合優勝 (Grand Prix)

日本 VR 学会賞

岐阜 VR 大賞

川上記念特別賞

Laval Virtual Award

明和電機社長賞

未来観客賞

### 3. コンテストの詳細

IVRC 実行委員：安藤英由樹(大阪大学)

今年も5月の企画書の募集から始まり、書類審査には72件の企画書が集まり、実行委員による審査会議を経て、29件の企画がプレゼンテーション審査に進んだ。企画書は年々増える傾向にあり、審査側はうれしい悲鳴を上げている。

プレゼンテーション審査は2009年7月25日、東京大学本郷キャンパスにて行われた。今年もプレゼン90秒・質疑応答120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経て東京大会へ進出する10チームが選ばれた。さらに今年度から、大会における全チーム完動をめざし10月上旬にビデオ審査を行い、企画委員から適切にアドバイスをを行うことで、ほぼ完動が実現できた。

東京本大会は2009年10月22日(木)～25日(日)に、デジタルコンテンツ EXPO 2009 ConTEX 推薦作品として日本科学未来館1Fのオリエンテーションルーム2での展示となり、スペースも2×1mもしくは2×2m内での作品となったが、他のブース以上に常に来場者で満員の状態であり、いつもより来場いただいた方々には熱気を感じていただけたことと思う。来場者数は4日間合計で過去最高の4233人となった。

#### <書類審査>

ディレクター 三武 裕玄(東京工業大学)

IVRC2009では従来あったインストール部門・ハンズオン部門を統合し、全チームが同じ審査プロセスを経ることとなった。そのため、参加全チームがまず6月28日の締切までに企画書類の投稿を行った。

本年度は、過去最多となる72件の応募があった。書類審査ではまず各作品を3名以上の審査員が審査するウェブ審査を行い、ウェブ審査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と進出する作品を選出する形で行われた。ウェブ審査は締切直後から2週間をかけて行われ、審査会議を経て29件の企画が選出された。

#### <プレゼンテーション審査>

ディレクター 佐藤克成(東京大学)

プレゼンテーション審査は、7月25日に東京大学本郷キャンパスの工学部6号館で開催された。書類審査を通過した29チームは、決勝大会進出を目指し、12名の審査委員の前でプレゼンテーションを行った。プレゼンテーションでは、発表90秒・質疑応答120秒という限られた時間の中で、企画の面白さや新規性、技術力、芸術性などを審査委員に伝えなければならない。各チームとも工夫を凝らした個性あふれる発表を行い、また審査委員との激しい議論を繰り広げた。厳しい審査の結果、10チームが選出され、ビデオ審査へと駒を進めた。



## <ビデオ審査>

ディレクター 三武 裕玄(東京工業大学)

IVRC2009 では、展示での全作品完動を目指し、初の試みとしてビデオ審査を実施した。

ビデオ審査は運営スタッフが作品制作の進捗を把握することに加え、従来の予選に代わって、チームが最低限動作する作品を完成させることのできる里程碑となることが求められた。そこで課題として、各チームが大会の約1ヶ月前である9月末までに、実機による最低限の体験映像を含む作品解説動画を提出することとした。提出された動画を審査委員・実行委員・企画委員が閲覧し、本大会における展示の実現に心配がないかどうかを3段階で評価する方式で審査を行った。

審査の結果、複数の審査員により展示実現に心配があると判断されたチームについては、実行委員・企画委員が作品の制作現場に赴き、展示実現のためのアドバイスを行った。同時に、審査員には各作品へのコメントを求め、ウェブサイトを通じてチームへのフィードバックを行った。

## <決勝大会>

ディレクター 黒木忍(東京大学)

IVRC2009 東京大会は、10月22日から25日まで、4日間の長きに渡り開催された。今年度より東京大会が本大会となったため、書類審査、プレゼン審査、ビデオ審査を勝ち抜いた10作品とフランス Laval Virtual からの招待作品1作品、計11作品が日本科学未来館1階のオリエンテーションルームにて展示を行った。IVRC2009 は ConTEX 学生展示として DIGITAL CONTENT EXPO 2009 の一部として開催されたこともあり、過去最高の来場者数 4,233 人を記録する盛大な展示会となった。予選無しの本選、しかも4日間の長丁場であったにも関わらず、11作品全てが無事に全日稼働、質の高い展示が行われた。この背景には、今回新たな試みとして各チームの大会直前の進捗を審査するビデオ審査制を導入した効果が挙げられるだろう。

決勝大会の審査では、総合優勝 GrandPrix、日本 VR 学会賞、岐阜 VR 大賞、及び LavalVirtual Award が選出されると共に、スポンサー賞や、来場者投票に基づく未来観客賞の表彰が行われた。

## <IVRC2009/i-tokyo 広報の報告>

ディレクター 加藤寛士(電気通信大学)

本年度の IVRC2009/i-tokyo は、例年と異なる試みが多数盛り込まれた。まずは DIGITAL CONTENTS EXPO2009 との連帯を行ったことであり、IVRC は決勝の地が岐阜から東京に変更された。我々広報としても、変更点の周知に尽力した。応募者、出展者、報道関係者の皆様、一般来場者の方々に正確な情報が伝達されるよう、また魅力ある大会に感じて頂けるよう活動を行った。

プレスリリースは、IVRC2009 に5本(作品募集、書類審査通知、プレゼンテーション審査通知、本大会開催告知、本大会開催報告)、i-tokyo に1本(開催告知)を、それぞれ約50の報道機関に対して行った。大会の様子は、NHK 動画ニュース、Robot Watch、Engaget Japanese、INSIDE 上で紹介された。

さらに、WEB 担当の三武委員と連携し、かねてより要望の多かった IVRC2009 公式 WEB サイトの閲覧性の改善を行った。なお WEB サイト上では、過去の魅力的な IVRC 作品を動画で紹介した。

また、海外広報の面では今年も白井委員にご尽力をいただいた。その成果として、2010~2012年の IVRC - Laval Virtual 第三期連携も正式に決定している。来年度以降も、IVRC は継続して国際的な学生の創作の場として注目される見込である。

デモ展示当日には、DIGITAL CONTENTS EXPO2009 の盛り上がり併せて4,233人が来場した。IVRC OBによるニコニコ動画を用いた現場の実況中継も行われた。この放送は1,100人超の視聴者を集め、会場だけでなく、IVRC2009/i-tokyo は WEB 上でリアルタイムに盛り上がりを見せた。ブログ他個人系メディア上でも IVRC2009/i-tokyo は多数紹介され、盛況ぶりを伺わせた。

## <IVRC 作品の報道実績について-2009 年度>

新聞, 雑誌, HP への記載

・第 15 回学生 CG コンテスト・インタラクティブ部門で優秀賞受賞 作品名: Spider Hero

<http://www.cgarts.or.jp/scg/2009/prize/interactive.html>

・斬新な発想の VR インタラクティブ作品を募集 - 「IVRC2009」作品募集開始 配信: マイコミジャーナル

<http://journal.mycom.co.jp/news/2009/05/20/064/index.html>

・[DCEXPO2009] 「国際学生対抗バーチャルリアリティコンテスト」東京大会が開催 ~ VR や AR で学生が競う(2009.10.27) 配信: INSIDE

<http://www.inside-games.jp/article/2009/10/27/38435.html>

・Laval Virtual ReVolution2010 作品名: Air-Hair

<http://www.youtube.com/watch?v=kNpk4ZGJzpA&feature=related>

テレビ番組

・THE SECOND TIMES (2009.11.24) 作品名: Air-Hair

[http://www.secondtimes.net/news/japan/20091123\\_mtm04.html](http://www.secondtimes.net/news/japan/20091123_mtm04.html)

・MXTV 東京 IT ニュース(2009.12.7) 作品名: Air-Hair

"Air-Hair" 散髪シミュレータ, simulateur de coupe de cheveux, hair cut simulator

<http://www.youtube.com/watch?v=utPI6YqJT64>

・テレビ東京 WBSトレンドたまご(2010.1.15) 作品名: 「海へ」改め「RiverBoots」

[http://www.tv-tokyo.co.jp/wbs/trend\\_tamago/tt\\_204.html](http://www.tv-tokyo.co.jp/wbs/trend_tamago/tt_204.html)

・テレビ東京 WBSトレンドたまご(2010. 1.27) 作品名: Air-Hair

[http://www.tv-tokyo.co.jp/wbs/trend\\_tamago/tt\\_210.html](http://www.tv-tokyo.co.jp/wbs/trend_tamago/tt_210.html)

受賞情報

・SIGGRAPH 2009 New Tech Demo 作品名: YOTARO

・SIGGRAPH 2009 Emerging Technology 採録(2009.8) 作品名: YOTARO

・Laval Virtual 2009 招待 作品名: YOTARO

・Laval Virtual 2009 Design industriel et Simulation 受賞(2009.4) 作品名: YOTARO

・Laval Virtual ReVolution 2010 “Invited” 枠に採択 作品名: Column Gear ~ ぼくのからだごうごくまで ~

・Laval Virtual ReVolution 2010 “Welcome” 枠に採択 作品名: Mommy Tummy

・Laval Virtual ReVolution 2010 “Welcome” 枠に採択 作品名: Air-Hair (出展は都合により辞退(2010.2.3))

・Laval Virtual ReVolution 2010 “Welcome” 枠に採択 作品名: 「ダイラタノシー」改め「Haptic Canvas」

## <SIGGRAPH2009 展示報告>

YOTARO

村本政忠 (筑波大学大学院)

YOTARO は赤ちゃんとのスキンシップというコンセプトを伝えやすくするため、世界観の作り込みや演出にも重きを置いている。しかし、YOTARO の世界観を演出するのに非常に重要な、服や布団が関税に引っかかり、届かないかもしれないというアクシデントに見舞われた。一時は現地での調達も考えたが、輸送業者のご協力で、無事全てのパーツが現地に揃い、設営を完了することができた。

体験者の様子は、日本でもフランスでもアメリカでも共通していると感じた。YOTARO をガラガラであやしたり、顔を触ったり、お腹を触ったりするうちに体験者の表情が次第に優しくなっていった。特に YOTARO が笑うと、自然と体験者も笑顔になる様子が印象的であった。最後には、Cool! (いかす、凄い) や Pretty! (かわいい) と言って、笑顔で帰っていった人が多かった。

ただ、日本やフランスでは、最初、YOTARO を見て、「あれはなんだろう?」といった様子で近づいてきて恐る恐る手を伸ばす人が多かったが、アメリカの場合は、見た瞬間から「何か面白いものがあるぞ」といった様子で Hahaha と笑いながら近づいてくる人が多かったように感じる。

また、YOTARO は、くしゃみをする鼻水が出る機能を持っている。YOTARO が、くしゃみをして鼻水が垂れた瞬間に、Oh my God! (ええ!?, なんてこと!?) や No way! (ええ!?, まさか!?) といった声を上げ、驚くだけでなく、大声で笑う人が非常に多かった。

YOTARO は特に女性や子どもに人気があり、何度も遊びに来てくれたり、数十分体験してくれた子どももいた。フランスの Laval Virtual 2009 での展示でも感じたことであるが、YOTARO は言語、文化、人種を超えて様々な人々に愛される魅力を持っていると感じた。

## <Laval Virtual 2009 展示報告>

YOTARO

MATSUZAKI, Wagner Tetsuya (筑波大学大学院)

IVRC 2008 の総合優勝の興奮冷め止まぬまま、国際展示である Laval Virtual2009 への準備が始まった。第一の課題は、岐阜本戦での YOTARO の世界観をどうフランスで再現し、赤ちゃんとのスキンシップというコンセプトを伝えるかであった。まず、YOTARO のシステムを起動するのに必要な部品を最低限に絞り、部屋の装飾は現地で手に入れる作戦をとることにした。海外での展示は初めてである私たちのチームであったが、日本から Laval Virtual へと出場するチームをサポートしてくれる様々な方の協力や Laval Virtual 主催者の協力のお陰で大きな問題もなく展示を行うことができた。

展示にあたり、言葉の壁を越えて YOTARO の魅力を伝えるため、フランス語と英語で説明してあるリーフレットを事前に準備し、配布した。また、イベント中、現地ボランティアの協力で、円滑に説明することができた。やはり、一目見ただけで、YOTARO の機能や魅力を伝えることは難しい。ただ、簡単に説明を添えることでフランスの方にも YOTARO を理解し、親しみを覚えてもらうことができた。

YOTARO のおでこを撫でたり、ガラガラで遊んだりするだけでなく、別れ際にキスまでしてくれる子どももあり、日本とフランスの愛情表現の違いを垣間見たと同時に YOTARO の魅力が伝わっていることに私たちは喜んだ。

YOTARO は赤ちゃん型のインタラクティブ作品であるゆえに、言語、文化、人種を超えて様々な人々にその魅力を伝えることができると感じた。

## 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

### 副委員長

武田博直 株式会社セガ

### 審査員

稲見昌彦	慶應義塾大学	土佐信道	明和電機代表取締役社長
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
草原真知子	早稲田大学	福本雅朗	NTTドコモ先進技術研究所
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
白井暁彦	日本科学未来館	前田太郎	大阪大学
関昌充	関特許事務所	森山朋絵	東京都現代美術館
塚本昌彦	神戸大学		

### <講評>

IVRC 審査委員長 ・ 筑波大学教授 岩田洋夫

今年から IVRC は岐阜大会がなくなり、東京大会が決勝になった。したがって予選大会がなくなるため、出場作品がきちんと動くことを確認するため、新たにビデオ審査が取り入れられた。これは大会の前に各チームの進捗状況を確認するためのもので、不安のあるところには、企画委員が出向いて行って、アドバイスするというところを行った。その結果が功を奏して、大会当日は全作品が体験可能となった。

例年、東京大会では審査委員の出席率が高かったが、今年はさらに増えて充実した審査を行うことができた。審査方式は昨年と同様に、順位に基づく席次点を付けたが、その結果は1位のチームが抜きん出た集計結果となった。優勝を勝ち取った Mommy Tummy は、おなかの中に胎児がいることを疑似体験するもので、重さだけでなく、胎児のうごめきや温度なども提示する仕掛けを実装していた。複合的な感覚をうまくまとめあげたことに加えて、胎児の成長という物語性を加味した演出で、高い完成度を見せた。

2位以下は接戦になった。それぞれに魅力があり、審査委員からも各作品に応援演説が寄せられた。そこで、決選投票として各委員に2作品を選んでもらった。それを集計した結果、選ばれたのが「ダイラタノシー」である。本学会はハプティックスの研究が盛んであり、様々な触覚ディスプレイの方式が発表されているが、片栗粉の特殊な物理的特性に着目したものは、今までになかった。それをバーチャル生物との接触体験という応用にまでもってきた成果は称賛に値する。

3位の選定も接戦になった。決選投票を再び行い、その結果 Colum Gear が選ばれた。変形する球状ロボットが見事に実装されていて、動きのおもしろさと造形的な美しさが合わさって、印象的な作品になっていた。Laval Virtual 賞の同時受賞もうなずける。操作入力と機構の動作の関係に、もう少し演出があったら優勝を争えたであろう。

今大会は昨年の YOTARO に続いて、2年連続で赤ちゃん系の作品が優勝することになった。が、これはあくまでも偶然であり、審査委員会が赤ちゃん系が好きというわけではない。来年はさらに意外性のある作品の登場を期待したい。

## 5. 審査結果

**Grand Prix:「Mommy Tummy」**                      **感じるケバブ**                      **金沢工大学園**

\* 副賞 30万円(SIGGRAPH 2010 研修旅費として) + SIGGRAPH 出展投稿サポート・搬送補助

**VR 学会賞:「ダイラタノシー」**                      **ビッグチキンカツ**                      **大阪大学**

\* 副賞 10万円

**岐阜 VR 大賞:「Column Gear ~ ぼくのからだがうごくまで ~」**  
**はっぴーたん**                      **豊橋技術科学大学**

\* 副賞 10万円

**川上記念特別賞:「だいたい無限デスク」**  
**スノーマン**                      **電気通信大学**

\* 副賞:1万円

**Laval Virtual Award:「Column Gear ~ ぼくのからだがうごくまで ~」**  
**はっぴーたん**                      **豊橋技術科学大学**

\* 副賞メダル + Laval Virtual 2010(フランス)学生コンテスト シード出場権

**明和電機社長賞:「Air-Hair」**                      **ビノール・ド・チャイ**                      **東京工業大学**

\* 副賞 明和電機忘年会参加権 + 記念品

**未来観客賞:「ダイラタノシー」**                      **ビッグチキンカツ**                      **大阪大学**

\* 副賞 1万円

## 6. 開催データ

<入場者数>	本選大会	4,233 名
	応募総数	72 企画
	書類審査通過企画数	29 企画
	プレゼンテーション審査通過企画数	10 企画

## 7. 協力

### <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)

株式会社アールアールジェイ  
岐阜県  
株式会社クレセント  
三徳商事株式会社  
株式会社スリーディー  
株式会社ソリッドレイ研究所  
株式会社ビュープラス

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)



(株) アールアールジェイ  
<http://www.rrij.jp/>



GIFU  
岐阜県  
<http://www.pref.gifu.lg.jp/>

株式会社クレセント

(株) クレセント  
<http://www.crescentvideo.co.jp/>



三徳商事 (株)  
<http://www.san-toku.co.jp/>



(株) スリーディー  
<http://www.ddd.co.jp/>

ソリッドレイ研究所

(株) ソリッドレイ研究所  
<http://www.solidray.co.jp/>



(株) ビュープラス  
<http://www.viewplus.co.jp/>

## 8. 本選参加作品

### 「Mommy Tummy」感じるケバブ 金沢工大学園

\* 総合優勝

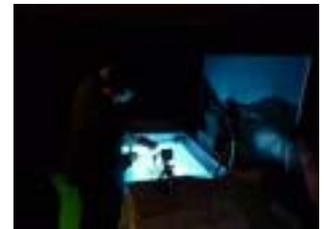
Mommy Tummy は妊娠を疑似体験することができるシステムです。胎児の成長に合わせてお腹が膨らみ、胎児の鼓動や体温、胎児が「蹴る」など感覚を感じることができます。あなたも妊娠体験してみませんか？



### 「ダイラタノシー」 ビッグチキンカツ 大阪大学

\* VR 学会賞 / 未来観客賞

なんの変哲もない水槽に敷き詰められたのは水とき片栗粉。その水面に現れた魚やヒトデなどが住む水中の世界。二つの空間をつなぐ特殊なグローブでそれらに触れてつかまえることができます。時には、奇妙な生き物に遭遇することも…。水中の不思議な世界を皆さんも感じてみませんか？



### 「Column Gear ~ぼくのからだがうごくまで~」 はっぴーたーん 豊橋技術科学大学

\* 岐阜 VR 大賞 / Laval Virtual Award

球状機械生命体 Column。そして、Column の身体とリンクする ColumnGear。本作品では、ColumnGear を身につけて動き方を知らない Column になりきっていただきます。思うように動かない「もどかしさ」、そしてみんなで協力する「達成感」が味わえます。



### 「Air-Hair」 ビノール・ド・チャイ 東京工業大学

\* 明和電機社長賞

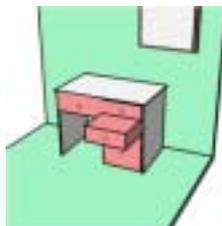
「Air-Hair」は、髪を切る、切られるという行為を VR により実現し、気軽に散髪の雰囲気、快感を得ることのできる作品です。用意した「マネキン」頭部に「ハサミ」を入れると、実際に切ったかのような感触を得ることができます。またその時、髪を切られる感覚が別のプレイヤーにも伝わります。



## 「スノーマン」 だいたい無限デスク 電気通信大学

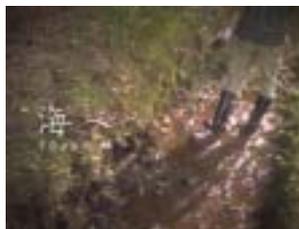
\* 川上記念特別賞

多くの方が子供の頃に机やたんすの引き出しを夢中になって開け閉めしたことがあるでしょう。この作品はそんな誰しもが一度は経験したことのある引き出しの開け閉めを楽しんでもらう作品です。また普通の引き出しとは違い、この引き出しは勝手に開いたり閉じたりします。そんな思い通りにならない引き出しを夢中になって開け閉めしてください。



## 「海へ」 70cmの鯛 慶應義塾大学

「海へ」は、足下に流れる仮想の「川」を歩く事のできる作品です。長靴型のデバイスを履く事で、水の流れや砂利感が感じられ、臨場感たっぷりに川の音が流れます。川の持つ様々な気持ち良さ、それらが複雑に絡み合った感覚に、誰しもはしゃいだ経験があるでしょう。これは、多様な変化を見せるひとつの川を歩き、海を目指す「物語」。



## 「スパイダーヒーロー」 ピース 北陸先端科学技術大学院大学

スーパーヒーローだけが持つ圧倒的なパワー、超越したスピードそして特殊能力。そんなスーパーパワーを体感できるのは本作品だけ！『スパイダーヒーロー』は、スパイダーマン™のようにバーチャル都市空間をスパイダー・ウェブで飛び回る体験ができる作品です。ウェブを通じて感じられるパワー、空を飛び回る爽快感とスピード感、スーパーヒーローだけが感じているスーパーパワーをあなたも今すぐ体感しよう！



## 「ビッグマウス」 MASK 大阪大学

「ビッグマウス」は、人間の口の動きを大きな唇で再現する装置です。人間が話す際のさまざまな口の動き・形状をカメラにより取得し、リアルタイムに再現することができます。またビッグマウスに触れることで音声を変化させることができます。みなさんもビッグマウスでおかしな口を体験してみてください。



## 「花よ、咲け」 シロ 岐阜大学

「花咲かじいさん」のように、花を咲かせませんか？ まったく新しいデバイスである、粒状デバイスは、灰を撒くように使うことができます。おじいさんが灰を撒くように、仮想環境の枯れ木を満開にすることができます。今までにないインタラクションを体験してください。さあ、枯れ木に花を咲かせましょう。



## 「Piano Dan」 週刊メルボルン 奈良先端科学技術大学院大学

“鍵盤を覗きこむと、そこでは不思議で楽しいショーステージが繰り広げられていました。”本作品はAR技術を用いて自動演奏ピアノをより楽しく、親しみやすいものにするシステムです。ディスプレイ装置を通してコンピュータグラフィックスで表現されたゆかいなキャラクター達が踊りながらピアノを弾いている姿を見ることができます。



## 「SCOPE」 Frantz Lasorne L'Ecole de design Nantes Atlantique

SCOPE はAR技術を組み込んだレゴのようなおもちゃで戦略シミュレーションゲームを遊ぶ作品です。プレイヤーはHMDを被っておもちゃのパワー・ライフ・攻撃力を可視化し、実際におもちゃやその周りの物体を動かす事で、攻撃や防御をします。ゲームは実際の環境とバーチャルな環境の両方に影響されながら進行します。



## 9. 実行委員会 / 企画委員会

### <委員長>

舘 暲 慶應義塾大学

### <副委員長>

岩田 洋夫 筑波大学

武田 博直 (株)セガ

### <実行委員>

安藤 英由樹 大阪大学  
稲見 昌彦 慶應義塾大学  
井村 誠孝 大阪大学  
小川 博教 日本精工株式会社  
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  
小林 昌廣 IAMAS  
佐藤 誠 東京工業大学  
櫻井 快勢 大日本印刷株式会社  
白井 暁彦 日本科学未来館  
杉本 麻樹 慶應義塾大学  
高橋 誠史 バンダイナムコゲームス

千原 國宏 奈良先端科学技術大学院大学  
塚本 昌彦 神戸大学  
中谷 日出 NHK 解説委員・デジスタナビゲータ  
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ドコモ先進技術研究所  
星野 准一 筑波大学  
細田 真道 NTT 東日本  
前田 太郎 大阪大学  
榊井 大輔 バンダイナムコゲームス  
宮田 一乗 北陸先端科学技術大学院大学  
柳田 康幸 名城大学  
山下 淳 筑波大学  
Robert W Lindeman Worcester Polytechnic Institute

### <企画委員>

青木 孝文 東京工業大学  
應和 春香  
加藤 寛士 電気通信大学  
家室 証 東京大学  
黒木 忍 東京大学  
佐藤 克成 東京大学  
佐藤 未知 電気通信大学  
ダニエル・ケオキ 電気通信大学  
寺澤 玲緒 北陸先端科学技術大学院大学  
永谷 直久 電気通信大学  
野田 陽 小笠原デザイン事務所  
橋本 悠希 電気通信大学  
平野 実花 東京工科大学  
古川 正紘 電気通信大学  
松本 遥子 北陸先端科学技術大学院大学  
三武 裕玄 東京工業大学  
南澤 孝太 東京大学  
吉田 匠 東京大学