第25回 国際学生対抗バーチャルリアリティコンテスト

IVRC2017

開催報告書



日本バーチャルリアリティ学会 IVRC 運営委員会

http://ivrc.net/2017/

Ver.1. 2 2018.07.19

目 次

巻頭言

「実行委員長から: 25回の節目を迎え,人間のための科学技術の 新たなステージへ」

1.	運営組織	4
2.	コンテストの概要	4
3.	コンテストの詳細	5
4.	IVRC 作品のその後の活躍について	7
5.	審査について	9
^	京木 44 B	10
6.	審査結果	10
7.	開催データ	11
8.	協力	12
9.	IVRC 実行委員会 / アドバイザー	12
	/ サポーター	

□ IVRC2017 (第25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

実行委員長から: 25回の節目を迎え,人間のための科学技術の新たなステージへ

舘 暲 (IVRC実行委員長)

東京大学名誉教授

今年2017年(平成29年; VR 歴29年)は、「国際学生対抗バーチャルリアリティコンテスト」(IVRC: Inter-national-collegiate Virtual Reality Contest)の第25回目にあたる節目の年となった。1993年(平成5年; VR 歴5年)に、世界に先駆けた「学生の学生による学生のための」バーチャルリアリティ(VR)のコンテストとして発足したこのコンテストの目的は、25回目を迎えた今も発足当時といささかも変わらない。それは、学生の「アイディアや着想の独創力」「アイディアや着想を企画書にまとめる企画力」「企画を実際の作品として実現する技術力と実行力」、そして「期日に間に合わせてチームとして取り組む計画性と協調性」、更に「展示の場で作品を説明するプレゼンテーション力とコミュニケーション能力」を、オンザジョブによって鍛えることである。

昨年は、予選大会にあたるプロトタイプ審査として日本バーチャルリアリティ学会(VR 学会)大会の場を利用したが、今年は、筑波大学で開催された Japan VR EXPO の場を使い審査を行なった。従って、今年も IVRC は、書類審査、予選大会(プロトタイプ審査)、決勝大会の3段階の審査を経て、総合優勝(グランプリ)が競われたのである。

ユース部門については、今年も昨年同様、書類審査については一般学生と同じ時期に同一形式で企画書を提出して貰い、審査員にはユースかどうかを告げず、同じ審査基準で審査して貰うという方式を踏襲した。書類審査委員会では、一般学生と同じ審査基準によって合格したユースの作品は合格とすることは当然として、そこに至らなかった場合でも、ユースの枠の中で追加して合格と認めるという点、また書類審査を通過したユース部門のチームに対して、予選大会の場でビデオによる確認を行い、それを予選にかえて、決勝大会進出のユースチームを決定することも昨年と同様である。ユース部門のチームは、決勝大会では金賞、銀賞、銅賞の授与対象であるとともに、グランプリや企業賞などのすべての賞の対象となる。ユース部門で優勝することは、現在盛んになっている大学の推薦入試の要件を満たすことにもなるのであり、もし、ユースが将来グランプリをとれば、それは大変な快挙となることは間違いない。

国際という名称が示すように、IVRC は、国際力を磨く十分な機会を今年も提供している。例えば、コンピュータグラフィックスとインタラクションの分野で世界最高とされている SIGGRAPH の Emerging Technologies (Etech) に、グランプリ作品を中心とした IVRC の作品が 2002 年から多数選ばれており、その水準の高さが世界的に知られていることは毎年述べている通りである。 SIGGRAPH 開催時に行う恒例の IVRC の BOF (Birds Of a Feather)を、本年度も 2017 年 7 月 30 日 (日) 10 時からロサンゼルスのコンベンションセンターで開催した。また、フランスの Laval Virtual との交流も年々益々活発になっている。 Laval Virtual の優秀作品を日本が IVRC Award 受賞作として選定し日本に招待する一方、日本の決勝大会での優秀作品をフランスが Laval Virtual Award 受賞作として選定してフランスに招待する仕組みは、2003 年以来継続している。

さて、今年の予選大会は、2017年9月15日(金)と16日(土)の2日間、筑波大学エンパワーメントスタジオで行われた Japan VR EXPO 2017に併催して実施された。14日には、参加チームによる短時間のプレゼンテーションに続き、審査委員のみが体験できる審査展示が行われ、続く審査委員会での審査に基づいて、予選通過作品10件が決定され、それらの発表と表彰式が行われた。一般展示は14日の午後と15日終日行われ、15日にはVR観客賞が授与された。

徳島大学で9月27日(水)から29日(金)にかけて開催された第22回VR学会大会では,28日(木)の10時からIVRCOS(オーガナイズドセッション)を企画した. 今回は,2回目のVRブームを迎えいくつもの

大学に設立されだした, VR のサークルに注目して, サークルのリーダーに集まってもらい若者の VR に対する情熱を語っていただいた. 四半世紀を経た今あらためて, VR 発祥当時の熱い思いが沸き上がっていることを肌で感じる 1 時間半であった. 時代は, ほぼ 30 年の周期で繰り返しながらスパイラルに進歩している.

かくして迎えた決勝大会では、予選通過の10チームに加え、フランスの第19回 Laval Virtualで3月24日(金)にIVRC賞を受賞したフランスチームとユース部門の6チームが出場して、全17チームが総合優勝を競った。今年は2017年10月28日(土)と29日(日)の2日間、日本科学未来館7階に新しくオープンしたスペースで、DC EXPO(デジタルコンテンツEXPO)と同時に開催され、総合優勝(グランプリ)に加えて、日本VR学会賞や川上記念特別賞、またフランスのラバルから臨席している審査員によるLaval Virtual賞、スポンサー企業による九つの企業賞などが授与された。総合優勝したチームは、2018年8月12日(日)からカナダのバンクーバーで開催されるSIGGRAPH2018のEtechを目指す。また、Laval Virtual賞を受賞した作品は、2018年4月4日(水)から始まるLaval Virtual 2018に招待され各種のLaval Virtual賞を目指す、更にそこからSIGGRAPH2018 Etech へ推薦される道も準備されているのである。

IVRC は 25 回の節目の年を迎え、これからの新たな 25 年に向けて動き出す新たなステージに上った、 VR には人々の暮らしを根本的にかえる力が秘められていることから、昨年来、米国を中心に世界中で 人々の耳目を集めている. そもそも VR という言葉が生まれたのは 1989 年であり、従って、今年は VR 歴 29 年にあたる. 因みに VR 歴は、平成の年号と一致しており、例えば VR 学会は平成 8 年すなわち VR 歴 8 年に設立されたのだが、IVRC はそれよりも 3 年も早く VR 歴 5 年に生まれている.

当時 IVRC に参加した若者たちは、IVRC を礎として研鑽し、25回の節目の年を迎えた今、まさに40代の働き盛りの研究者として、また技術者、芸術家として、あるいは起業家や経営者として国際的に羽ばたき活躍している。今年の IVRC に出場した諸君は、この2度目のVRブームを奇貨として鋭意努力して己の道を極め、また、現在各界で活躍している多くの IVRC の先輩達とこの IVRC の場を始めとする様々な場をとらえて交流し、これからのVRや AR またテレイグジスタンスなど人間の能力を拡張する、人間のための科学技術の新たなステージで大いに活躍して頂きたい。





チーム: 甘味処「もっちー」(名城大学)

• 1. 運営組織

主催 日本バーチャルリアリティ学会 IVRC 実行委員会

後援 フランス大使館科学技術部

協力 リアリティメディア研究機構 日本科学未来館

※組織運営:日本バーチャルリアリティ学会 IVRC 実行委員会 / 企画委員会により, 企画・

募集・審査・広報・連絡・会場設営など、コンテストの運営が行われた.

・2. コンテストの概要

書類審査 2017年6月16日(金) 応募締切

予選大会 2017年9月15日(金)-16日(土)

筑波大学 エンパワースタジオ (第1回 Japan VR EXPO内)

決勝大会 2017年10月28日(土)-29日(日)

日本科学未来館(デジタルコンテンツ EXPO と併催)

展示: 7F コンファレンスルーム・水星・火星・金星 表彰式: 1F センターステージ

※応募資格:「VR / 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.

賞: 決勝大会

【一般学生部門】総合優勝 日本 VR 学会賞 川上記念特別賞

【ユース部門】 金賞 銀賞 銅賞

【各賞】 Laval Virtual 賞

gumi 賞 コロプラ賞 DVERSE 賞 Unity 賞

ダズル賞 チームラボ賞 HTC 賞 ソリッドレイ賞 ドスパラ賞

未来観客賞

賞:予選大会

【一般学生部門】 VR EXPO 観客賞

・3. コンテストの詳細

■ 決勝大会

ディレクター: 杉本麻樹 (慶應義塾大学), 橋本直 (明治大学)

本年の IVRC 決勝大会は 10月 28日, 29日の日程で日本科学未来館において開催された.

9月の予選大会を勝ち抜いた一般学生部門の10作品に加えて、フランスのLaval Virtual から招待された1作品、そして若い世代を対象としたユース部門で書類選考を通過した6作品の合計17作品の展示が行われた. 台風の接近によりあいにくの雨模様だったが、来場者は1,000人を超え、盛況であった. 客層は老若男女さまざまで、家族連れ客の姿も多く見られた.

本年のユース部門は6作品すべてが近年普及しているVR-HMDを使用した作品であり、VRコンテンツ開発への参入障壁が低くなったことを改めて実感した。また、ユース部門の中には大型作品も複数あり、一般学生部門に見劣りしない戦いを繰り広げていた。

本年も例年と同じく一般財団法人デジタルコンテンツ協会主催のデジタルコンテンツ EXPO (DCEXPO) 内での展示となり、メインイベントである表彰式も DCEXPO メイン会場に設置されたセンターステージで行われた。表彰式では、総合優勝、日本 VR 学会賞、川上記念特別賞、ユース部門金・銀・銅各賞、Laval Virtual 賞に加えて、過去最多の 9件もの企業賞が贈呈された。また2日目には一般来場者の投票によって決まる未来観客賞も贈呈された。上位を受賞した3チームがいずれも触覚にまつわる作品だったのが印象的である。

■ 書類審査

審査ディレクター:安藤英由樹(大阪大学)

6月16日17時に、IVRC2017一般学生部門とユース部門の応募を締め切った.

ユース部門は「大学2年次, 高専5年次, 専門学校2年次以下相当の学生で構成されたチームまたは個人」を対象とした部門である. 両部門合計の有効応募書類はちょうど138件であった. 昨年度よりも38件ほど増加したうえ, 初投稿の学校からの応募もあったことから, IVRC 自体の認知度は全国に拡大しているという実感が昨年に増して持つことができた.

書類審査は例年通り Web 審査により個別の作品を点数化しその結果をふまえて審査会議で判断した. Web 審査では提出されたすべての作品の企画書について3~5名の審査員が,新規性,技術的チャレンジ,インパクトの3つの観点から採点評価を行なった.全企画書の点数と順位結果を踏まえ,審査会議では上位は順位通りの採択とし,点数の僅差となった企画書については,1件ずつを吟味し議論した.その結果として最終的に一般部門25件,ユース部門6件の選出が決定された.

ディレクター: 橋本悠希(筑波大学)

IVRC2017 予選大会(プロトタイプ審査)は、2017 年 9 月 14~16 日の 3 日にわたり、筑波大学エンパワースタジオにおいて、JAPAN VR EXPO 2017 の一部として開催された。

大会では25 作品が展示され、当日は全ての作品が稼働することができた. 昨年度と同様、今年度も HMD を用いた作品が多かったが、体験の内容には様々な工夫が見られ、HMD の利用技術が成熟化し つつあるという印象を持った.

また、HMD に頼らない作品である「腹咀嚼」(Rico、慶應義塾大学)「なんでもルービックキューブ」(ファルシオン幻樂団.tkb、筑波大学)「パーフェクトパフォーマンスアシストペン」(回し太郎、慶應義塾大学)が高い評価を得て決勝に進出しており、IVRC ならではの多様性を感じさせた. 特に、予選第一位だった「腹咀嚼」は、お腹に直接食物を入れて咀嚼するという架空の体験を納得感のあるものに仕上げた点が評価されており、発想力と実装力の両方が高いレベルでまとめられていた. 予選二位の「餅餅」(甘味処「もっちー」、名城大学)、予選三位の「Shall we コーヒーカップ?」(コーヒーカップ愛好会、東北大学)は、実世界での体験をよく再現した点が評価された.

「餅餅」は、来場者の人気投票によって与えられる VR EXPO 観客賞も受賞しており、作品の魅力を体験の中で分かりやすく伝えることができた結果だと思われる.



決勝大会表彰式

・4. IVRC 作品のその後の活躍について

ユース部門銀賞に輝いた立教池袋高等学校(チーム:真打かつぞう)の本作品は、独自応募で見事 Laval Virtual に採択された、以下は、高校1年生11名が遠征した現地新聞の掲載記事である。



【 Laval Virtual で追いかけられる獲物 (犬追物の犬) の立場になる 】

昨日、ラバルで第20回目となる VR の発表会が開かれた。そこで、11 人の日本人の高校生が自分たちの発明を発表した。「この ゲームでは、捕まえられる動物の気持ちがわかるんです」と角田大司郎さんは述べた。彼は、高校の先生と10 人の同級生と共に東京 にある池袋立教高校からこの発表のためにはるばるやってきた。彼らの作品タイトルは、「Run! Run! Run!」。

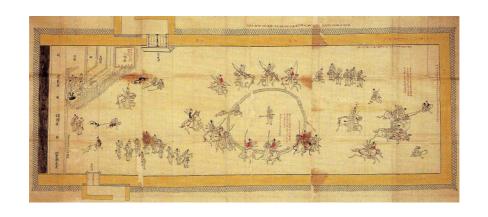
このゲームの内容はシンプルで、「プレイヤーは、捕えられる犬の立場に立って、弓で狙ってくる騎手から逃げなければなりません。3回弓矢に当たってしまうとゲームオーバーになります。」と述べる角田さん。この日、来場した Chloe Brehin さんは、このゲームに心惹かれたという。高校生によって開発された不思議な装置、特に、プレイヤーが背負うレゴでできている電子システム付きの木のボードを組み合わせたリュックみたいな装置が興味深かったと語る。体験した若い女性は、まず平らなボードの上に膝立ちをし、両手を人工芝に覆われたバーに置いた。「これはハンドルで、走るときに使い、曲がるときは、膝でボードを傾けます。」と一人の学生が説明した。

「避けるのがとても難しく、全然だめだった。」とゲームオーバーになった Chloe さんは笑いながら言った。「当たった時にその感覚があるのは、背中をたたく小さなコルクがあるから。世界観は現実的じゃないけど、魅力的だった。」とも語っていた。木々の茂みや岩場のグラフィックは、1990 年代終わりのテレビゲームのレベルであった。しかし、若者が作り上げたものとしては、将来有望な作品であろう。「すべてを作り上げるのに、10 カ月しかかからなかったんです。彼らのプロジェクトは既に、日本で賞を受賞しているんですよ。」と彼らの先生である内田先生は、興奮しながら語っていた。

さて、このゲームの発想は、いったいどこからきているのだろうか。「日本の犬追物と呼ばれる12世紀の伝統的な催しから発想を得ている。その時代、騎手が円の中に犬を配置し、その犬を弓で射るというものです。」と角田さんは説明した。

(翻訳:立教大学大学院異文化コミュニケーション研究科 舘美月)

立教池袋高等学校(チーム:真打かつぞう) LavalVirtual 2017 参加メンバー(全員高校1年、敬称略) 小野田真之・齋藤龍・銅金遼人・伴野裕希・吉田翼・角田大司郎・三澤尚輝・黒米勇斗・谷村拓海・峰村優一・ 小林真士



「犬追物図」(観音寺城本丸の障壁画)

◇「ゴムゴムのシューティング」 東京工業大学 チーム: 「腕フェチ」 http://gumgum.haselab.net/

学部 4 年 石田亮太君、修士 1 年 山下隼輝君、高橋現秀君、Wu Hsueh han 君が、「Gum-Gum Shooting」として Laval Virtual ReVolution 2018 で招待展示。重賞 Sport and Leisure prize を受賞した。また、本作は、2018 年 8 月 カナダ・バンクーバーで開催予定の ACM SIGGRAPH 2018 Emerging Technologies においても展示採択されている。

http://ivrc.net/archive/gomu-gomu-shooting2017/



◇「餅餅」 名城大学 チーム: 甘味処「もっちー」

http://ivrc.net/archive/hey-mochi2017/

M1:岩田将幸君、森湧翔君、渡辺久馬君が、「Mochitsuki」を Laval Virtual2018 で技術展示。 https://www.youtube.com/watch?v=s43fdm7z6nk&feature=youtu.be

・5. 審査について

審査委員長

岩田洋夫 筑波大学教授 武田博直 VRコンサルタント代表

審査員 白井暁彦 神奈川工科大学准教授

稲見昌彦 慶應義塾大学教授 関 昌充 関特許事務所所長

井村誠孝 関西学院大学教授 塚本昌彦 神戸大学教授

内田まほろ 日本科学未来館展示開発課長 土佐信道 明和電機代表取締役社長

大倉典子 芝浦工業大学教授 苗村 健 東京大学教授

北村喜文 東北大学教授 前田太郎 大阪大学教授

串山久美子 首都大学東京教授 森山朋絵 東京都現代美術館企画係主任学芸員

佐藤 誠 東京工業大学名誉教授 簗瀬洋平 Unity Technologies Japan

クリエイティブ・ストラテジスト

<講評>

IVRC 審査委員長・筑波大学教授 岩田洋夫

昨年来,世の中で VR の注目度が高まっており, IVRC においても書類審査のエントリーが過去最大となる 138 件に上り,最初から激戦となった.一昨年より,プレゼン審査を廃し予選大会でプロトタイプの実演を行う チームをなるべく多数選出し、多くのチームに出場の機会を与えるという方審査針となっている.その分会場の 準備と審査が大変であるが、今年の会場は、筑波大学エンパワースタジオの LargeSpace というユニークな環境で、書類選考を通過した 25 チームがプロトタイプのデモを行った.審査方式は昨年と同様に各審査員が体験する作品数を予め指定された 10 作品に限定し、各作品にランダムに審査員を割り当て、10 点満点で評価を行った.この得点の集計結果は全員で議論し、決勝大会の会場面積を考慮しつつ、10 チームを選抜した.

決勝大会では、この10チームに加えて、Lavalから選抜されたフランスチームとユース部門のビデオ審査を通過した6つの高校、高専、学部1、2年生チームが参加し、合計17作品の審査を行った。これらの作品に一元的な評価を行い、各審査員は8作品を選び順位をつけて報告するという審査方式を昨年に引き続き採用した。1位が8点を、8位が1点を獲得する。ユースチームも十分な得点を上げ、上位の3作品が金銀銅賞を獲得した。特に銀賞の「Run!Run!」は、一般来場者の投票で一般部門をおさえて1位に輝いている。これらの作品は、いずれも体験者の体全体を揺さぶる大道具の作りこみが秀逸であった点が特筆に値する。

得点の集計結果は上位の3チームが他を引き離す結果となり、これらを受賞候補として議論が行われた.優勝争いは極めて僅差であったが、グランプリをとったのは「餅餅」で、東海地区から初の優勝という快挙であった.同作品は予選2位と予選観客賞を獲得しており、餅つきというわかりやすいテーマとハプティックスの相乗効果が勝因であった.惜しくも優勝を逃した「腹租借」はお腹で食べる感覚というユニークな作品である.「食べる」系VRは、IVRCにおいては定番化しつつあり、SIGGRAPH 2004でその先鞭を付けた筆者としては大変喜ばしい.3位に入った「ゴムゴムのシューティング」は、腕が伸びる感覚を質量の移動で巧みに表現していた.これらの3作品は、いずれもハプティックスが中心テーマであり、一つの動作で非常に豊かな表現が可能であるハプティックスの特徴をうまく捉えていたといえる.

本大会の登場作品は全身運動を用いたものが多く、VRの可能性を大いに広げるものであった一方で、高齢の審査員には若干つらいものも散見された. 身体機能が劣る高齢者や子供に対しても、どのように効果的に体験させるかが今後の課題になるであろう.

• 6. 審査結果

【一般学生部門】

- 総合優勝(副賞:賞金30万円《SIGGRAPH2018研修旅費として》)餅餅, チーム:甘味処「もっちー」(名城大学)
- 日本 VR 学会賞(副賞:賞金5万円)腹咀嚼, チーム: Rico(慶應義塾大学)
- 川上記念特別賞(副賞:賞金1万円)ゴムゴムのシューティング、チーム:腕フェチ(東京工業大学)

【ユース部門】

- 金賞(副賞:賞金3万円)
 Dream Diving Tornado, チーム: Tornado VII(長野県松本工業高等学校)
- 銀賞RUN!RUN!RUN!, チーム:真打かつぞう(立教池袋高等学校)
- 銅賞ビシバ指導, チーム:うごくいす(国立東京工業高等専門学校)

【各賞】

- Laval Virtual 賞(副賞:トロフィー+フランス Laval Virtual 2018 招待展示) ゴムゴムのシューティング、チーム:腕フェチ(東京工業大学)
- gumi 賞(副賞:「ファントム オブ キル オフィシャルアートワークス」+ Amazon 商品券)
 NOVA VR, チーム: NOVA (ENSAM Laval, France)
- コロプラ賞(副賞: クマのぬいぐるみ + Amazon 商品券)
 Shall we コーヒーカップ?, チーム:コーヒーカップ愛好会(東北大学大学院)
- DVERSE賞(副賞: LEGO のアーキテクチャースタジオ)ビシバ指導, チーム:うごくいす(国立東京工業高等専門学校)
- Unity 賞(副賞: ユニティノベルティグッズ詰め合わせ) パーフェクトパフォーマンスアシストペン, チーム:回し太郎(慶應義塾大学)
- ダズル賞(副賞: VRコンテンツ「ワンマンバーガー」プレイコード人数分 + Amazon 商品券) 餅餅, チーム: 甘味処「もっちー」(名城大学)

- チームラボ賞(副賞:豪華版のチームラボ作品図録) ゴムゴムのシューティング、チーム:腕フェチ(東京工業大学)
- HTC 賞(副賞: Vive Business Edition) 腹咀嚼, チーム: Rico(慶應義塾大学)
- ソリッドレイ賞(副賞:スターバックスカード1万円分《横浜限定デザイン》)ゴムゴムのシューティング,チーム:腕フェチ(東京工業大学)
- ドスパラ賞(副賞: ドスパラ製 自作パソコンセット 『パーツの犬』 VR 推奨モデル) Dream Diving Tornado, チーム: Tornado VI (長野県松本工業高等学校)
- 未来観客賞(副賞:賞金1万円)RUN!RUN!RUN!, チーム:真打かつぞう(立教池袋高等学校)

• 7. 開催データ

■ 有効応募総数 138件

【一般学生部門】

プロトタイプ審査(予選)出場 25件 決勝大会出場 10件

【ユース部門】

決勝大会出場 6件

■ 予選(プロトタイプ審査)大会

来場者数 619名(3日間)

展示数 25件

■ 決勝大会

来場者数 1011名 (2日間, 台風の影響多し)

展示数 17件(一般学生部門日本10件+Laval Virtual 招待1件+ユース部門6件)



Dream Diving Tornado

チーム: Tornado VII (長野県松本工業高等学校)

・8. 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・団体からの協賛金に拠る. (50音順)

【プラチナスポンサー】株式会社 gumi 株式会社コロプラ クマ財団 DVERSE Inc.

ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社

【ゴールドスポンサー】株式会社ダズル チームラボ株式会社 HTC NIPPON 株式会社

株式会社ソリッドレイ研究所 株式会社ドスパラ

【シルバースポンサー】株式会社 CRI・ミドルウエア 株式会社ディー・エヌ・エー

株式会社ビュープラス

【協賛機関】リアリティメディア研究機構

※この場を借りて、多大なるご支援に感謝の意を表します.

・9. IVRC 実行委員会 / アドバイザー/サポーター

<委員長> <	副委員長>
---------	-----------------

舘 暲 東京大学名誉教授 岩田 洋夫 筑波大学教授

武田 博直 VRコンサルタント代表

<実行委員>

		矢野博明	筑波大学
安藤英由樹	大阪大学	塚田裕太	チームラボ
稲見昌彦	東京大学	永谷直久	京都産業大学
井村誠孝	関西学院大学	野嶋琢也	電気通信大学
大谷智子	東京藝術大学	野田 陽	OGA システムデザイン
小沢 淳	日本科学未来館	長谷川晶一	東京工業大学
梶本裕之	電気通信大学	橋本悠希	筑波大学
栗本育三郎	木更津工業高等専門学校	古川正紘	大坂大学
小泉直也	電気通信大学	星 貴之	東京大学
小林昌廣	情報科学芸術大学院大学(IAMAS)	三武裕玄	東京工業大学
佐藤克成	奈良女子大学	南澤孝太	慶應義塾大学
白井暁彦	神奈川工科大学	柳田康幸	名城大学
杉浦裕士	慶 広義孰大学	簗瀨洋平	Unity Technologies Japan

杉浦裕太 慶応義塾大学 梁瀬洋平 Unity Technologies Japan

杉本麻樹 慶應義塾大学 吉元俊輔 大阪大学

<アドバイザー>

大倉典子 芝浦工業大学 常盤拓司 慶應義塾大学

筧 康明 慶應義塾大学 橋本 渉 大阪工業大学

串山久美子 首都大学東京 廣瀬通孝 東京大学

岸野文郎 関西学院大学 福本雅朗 マイクロソフトリサーチ

北村喜文 東北大学 前田太郎 大阪大学

斎藤英雄 慶應義塾大学 宮田一乘 北陸先端科学技術大学院大学

<サポーター>

青木孝文 IVRC OB/OG 鳴海拓志 東京大学

小川博教 日本精工株式会社 橋本 直 明治大学

家室 証 株式会社 CRI・ミドルウェア 横山牧 IVRC OB/OG

櫻井快勢 株式会社ドワンゴ 細田真道 IVRC OB/OG

櫻井 翔 電気通信大学/東京大学 山川隼平 IVRC OB/OG

チャリス フェルナンド 慶應義塾大学 吉田 匠 株式会社ソニー・インタラクティブ

エンタテインメント

< 企画委員 >

• 連絡担当

未来ロボティクス学科

設楽幸寛 電気通信大学 山内沙也果 慶應義塾大学大学院

・受付誘導担当メディアデザイン研究科

デザイン担当

小池篤哉 千葉工業大学 先進工学部

13



IVRC 実行委員会

E-mail: ivrcinfo[at]ivrc.net 【IVRC公式Webサイト】 http://ivrc.net 作品アーカイブ http://ivrc.net/archive/