

巻頭言 「VRコンテストの国際化～新たなる展開～」

舘 暲 (IVRC実行委員長)

東京大学

1993年に始まった国際学生対抗バーチャルリアリティコンテスト(IVRC)も今年で第14回を迎え、いまでは恒例となった岐阜県各務原市で2006年11月10日と11日の両日にわたり開催された。当初は国内の「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このコンテストも、21世紀となり国際化の道を歩み始めている。例えば、米国SIGGRAPHには、総合優勝作品が2002年のVirtual Chanbaraから連続してe-tech等選ばれている。

一方欧州に於いては、フランスと密接な関係が保たれている。すなわち、ラバル市で行われるヨーロッパ最大規模で最高水準を誇る展示会でありシンポジウムそしてコンテストでもあるラバルバーチャル(Laval Virtual)との提携である。2003年5月のラバルバーチャルに招待された時に最初の話し合いが持たれ、ラバルバーチャルのディレクターであるフォンテイン氏(Jean-Francois Fontain)が2003年の岐阜大会に来日し、FragraとDis-Tanceの2作品を2004年のラバルのコンテストに招待したのが始まりである。それを受け、正式な協定(Agreement)が作成され調印されたのが、2004年5月13日のことであった。その期限が2007年には切れることから、第二期の提携を2007年から2010年にかけて行うべく新しい協定が作成され、その調印が会期中の11月10日に行われた。

これにより、フランスの大会での優秀作品を日本がGifu IVRC Awardとして選定し、その作品を日本に招待すると同時に、日本の大会での優秀作品をフランスがLaval Awardとして選定してフランスに招待するという学生交流が、さらに3年間延長されることとなる。

言うまでもなく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。今回の大会ではフランスからの2チームも含め6チームが、オリジナリティの高い作品を競った。

作品の出来栄は無論であるが、ここまでチームの実力が伯仲してくると、どうも審査当日にシステムがしっかりと動くかどうか勝敗を分けるようである。チーム一丸となつての協力で締め切りに間に合わせて思ったように動かすということの重要性が、最後に笑うものと泣くものの明暗を分けている。しかし、この大会に出場すること自体が高いハードルを越えてきた結果であることを鑑みると、本大会に出場したということ自体が荣誉であると思う。出場の栄光が今後の人生の良き糧となってゆくものと信じている。

参加者全員のこれからの国際的な活躍を祈念してやまない。

目次

巻頭言「VR コンテストの国際化～新たな展開～」(IVRC 実行委員長・東京大学教授 舘 暲)	1
1. 運営組織	4
主催:	4
後援:	4
運営組織:	4
2. コンテスト概要	4
日時:	4
場所:	4
応募資格:	4
賞:	5
3. 審査・大会の概要	6
書類審査:	6
プレゼンテーション審査:	6
東京予選大会:	6
岐阜本大会:	6
4. 審査について	8
審査委員会:	8
講評(IVRC 審査委員長・筑波大学教授・岩田洋夫)	8
5. 開催データ	8
6. コンテストの成果	9
7. 本選参加作品	10
■ 「まじかる SPLASH」 チーム名:水柱 北陸先端科学技術大学院大学	10
■ 「ビュー・ビュー・View」 チーム名:Blue Elephant 電気通信大学	10
■ 「REVES」 チーム名:ESIEA Ouest <Laval Virtual 2005 IVRC Award 招待作品>	10
■ 「ぐるぐる」 チーム名:ザクノス 北陸先端科学技術大学院大学	11
■ 「Virtual Scooter」 チーム名:ESCIN etMaster MNRV <Laval Virtual 2005 IVRC Award 招待作品>	11
■ 「COGAME」 チーム名:MEGARS 東京大学	11
■ 「Virtual Seesaw」 チーム名:SH project 情報科学芸術大学院大学	12
■ 「CREATUREs:Tabby」 作者名:植木淳朗 慶應義塾大学	13
■ 「Empty Box 2006」 作者名:竹谷康彦 岐阜大学	13
■ 「遊んでくりえいと～A Sand-Create～」 チーム名:モグラーズ 岐阜大学	14
8. 実行委員会／運営スタッフ	15

IVRC 2006
(第 14 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	2006 年 4 月 15 日
企画審査受付期間	2006 年 4 月 29 日～5 月 19 日
プレゼンテーション審査	2006 年 6 月 10 日
東京予選大会	2006 年 9 月 16 日, 17 日
岐阜本大会	2006 年 11 月 10 日, 11 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 1 階 催事ゾーン
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
「まじかる SPLASH」 水柱 北陸先端科学技術大学院大学

岐阜 VR 大賞: 副賞 10 万円
「ビュー・ビュー・View」 Blue Elephant 電気通信大学

各務原市長賞: 副賞 5 万円 (25,000 円×2)
「Projet REVES」 ESIEA Quest ESIEA
「ぐるぐる」 ザクノス 北陸先端科学技術大学院大学

審査員特別賞(グラフィックス賞): 副賞 1 万円
「Virtual Scooter」 ESCIN et Master MNRV

審査員特別賞(技術賞): 副賞 1 万円
「CoGAME」 MEGARS 東京大学

審査員特別賞(鋼労賞): 副賞 1 万円
「Virtual Seesaw」 SH project 情報科学芸術大学院大学

Laval Virtual Award: 副賞 メダル+ LavalVirtual2007(フランス)学生コンテスト シード出場権
「まじかる SPLASH」 水柱 北陸先端科学技術大学院大学

明和電機社長賞: 副賞 明和電機忘年会参加権
「新風感」 新地下職人 京都大学

フロムソフトウェア賞: 副賞 楯
「Chew!Chew!MouthInterface」 Technical Term 電気通信大学

東京予選(団体部門・個人部門)人気投票部門 1 位
「Crossing Colorful Communications」 小岩亮太 関西学院大学

各務原市民賞: 副賞 1 万円
「まじかる SPLASH」 水柱 北陸先端科学技術大学院大学

IVR2007 出展サポート
「ビュー・ビュー・View」 Blue Elephant 電気通信大学

(個人部門)

最優秀賞: 副賞 10 万円
該当なし

芸術賞: 副賞 5 万円
「CREATUREs:Tabby」 植木淳朗 慶應義塾大学

技術賞: 副賞 5 万円
「Empty Box」 竹谷康彦 岐阜大学

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。

〈書類審査〉

ディレクター 長谷川晶一(東京工業大学)

年々参加校数・企画数とも増えているIVRCだが、今年は5月19日の締め切りの時点で49の企画が集まった。実行委員と審査委員にWEBより評価点をつけていただき採点后、審査会議で通過チームを正式決定した。書類審査では20企画を選出する予定だったが、絞りきれず23の企画がプレゼンテーション審査に進むことになった。

〈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)

6月10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、プレゼンターと応援に駆けつけた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11チームが選ばれた。

〈東京予選大会〉

ディレクター 安藤英由樹(NTT)

9月16・17日に行われた予選大会は、今年もインタラクティブ東京と共に日本科学未来館1階の広大な企画展エリアで開催された。今年も未来館7階でエンタテインメントコンピューティング2006シンポジウムも同時開催され、エンタテインメント分野の専門家も多数会場を訪れた。東京予選では岐阜本選に進出する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。

個人部門(ディレクター:南澤孝太)は7件の応募があり、8月に企画書の審査が行われ、6作品が東京予選大会で展示を行った。



東京予選会場受付



東京予選会場の様子



東京予選大会 審査の様子

〈岐阜本大会〉

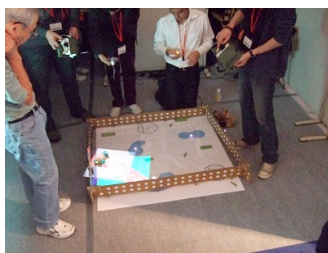
ディレクター 井村誠孝(奈良先端科学技術大学院大学)

今年の岐阜本選は、秋も深まる11月10・11日に岐阜県各務原市テクノプラザの、いつもの会場で開催された。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2チームの計6チームが参加した。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。

今年は、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。予約一杯の20名の小中学生が集まり、産総研の開発したModulobeを使用してパソコンの中にオリジナルのロボットを製作した。



岐阜本大会開会式 テープカット



岐阜本大会会場の様子



岐阜本大会会場受付前



体験教室「バーチャルロボットを作ろう！」の様子

＜IVRC から世界へ出るために＞

高橋誠史(北陸先端科学技術大学院大学)

近年のIVRC作品は、大会後にSIGGRAPH, Laval Virtualやアルス・エレクトロニカなどの海外の学会や展示会などへの投稿が増え、採録率も年々高くなってきている。優勝作品以外の作品の採録が増えてきている。作品レベルの向上によって参加者は、初めから海外を意識出来ないかと上位に残るのが難しくなったと言える。

筆者は、2000年よりIVRCに参加、および所属ゼミ・研究室の学生による数々の作品の製作の現場を見てきた。その中でも「Dis-tansu」(Laval Virtual 2004, SIGGRAPH 2004 E-Techに出演)、「トント」(SIGGRAPH 2005 E-Tech)、「球魂」(Laval Virtual 2006)がIVRC後に海外で展示を行った。本稿は、筆者の経験から今後の参加学生や指導者にとって有益な情報になれば幸いである。

IVRCが他のコンテストと異なるのは、完成した作品を投稿するのではなく、作品を作り始めるところからスタートするところにあると言える。そのためコンテストを通じて作品の質が向上していく。こうしたことから三つの点が海外へ展開する上で優位な点であると考えられる。

IVRCでは企画書の提出からスタートして実機展示までを行って作品の審査を行う。最初の段階では、企画書審査とプレゼンテーション審査がある。ここでは、作品を作る前のアイデアについて審査が行われる。特にプレゼンテーション審査では参加者は極めて限られた時間(1分30秒)で要点を伝える必要がある。このことは、自身の作品の優位な点をアピールすることの訓練になる。

IVRCでは東京予選大会と岐阜本選の最高で2回の実機展示の場がある。作品を実際に多くの体験者に体験してもらえる機会があるため作品の安定稼働と運用によって改善点などが見えてくる。運用性の向上は、作品投稿時のビデオの稼働シーンの信頼性を高めることに繋がる。

IVRCの各審査ステップにおける審査員は、実際に海外発表の経験が豊富な学識経験者があたり厳しく作品を見る。IVRCでは、審査員は参加者に近いため審査後に、作品に対するフィードバックを得やすい。参加者が自身で気づかなかった作品の良さや海外発表時の発表戦略を考えることに大いに参考になる。

IVRCをステップに世界に飛び出す学生が心がけることは、各審査ステップで必ず審査のフィードバック情報をしっかり集め、まとめることである。東京予選大会や岐阜の本選などの作品運用をする場では単なる展示に終わらず、必ず次のステップを考えて体験者に対するアンケート調査や体験者の観察を行うべきである。作品に対する体験者や審査員の声を拾う努力を怠らないことが作品の質の向上に重要であると考えられる。

今年もIVRCの大会は終わったが、いくつかの作品はおそらく来年には海外へ発表に出るであろうと考える。今年の参加者達は、これからそうした発表の場への投稿準備に追われることと思う。IVRCを通じて得た経験から多くの作品が世界に出られることを望んでやまない。

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	科学技術振興機構	星野准一	筑波大学
	佐藤 誠	東京工業大学	守谷健弘	NTT コミュニケーション科学基礎研究所
	重信和広	日本科学未来館	森山朋絵	東京都写真美術館
	関 昌充	関特許事務所		

<講評>

IVRC 審査委員長・筑波大学教授 岩田洋夫

プレゼン審査と東京予選大会によるスクリーニングのシステムは、IVRCにおいて完全に定着し、本選に残った作品はいずれ劣らぬ粒ぞろいになった。審査の方法は、第一段階としては例年どおり、各審査員が各作品を5点満点で採点し、集計を行った。しかし、その差はわずかで、一度で決めるのは困難が予想されたので、まず各審査員が一押しの作品を一つ投票し、1位から決めていく方針をとった。それでも過半数をとったものがなく、下位のものを落して、再投票を繰り返した結果残ったのが「まじかるSPLASH」であった。2位も3位も同様の投票を繰り返して決めたが、3位がまったくの同数となり過半数がとれなかった。したがって両方に各務原市長賞を授与することになった。それほど激戦であったわけである。

今回フランスから参加した2作品は、評価点のうえでも、日本からのものと接近しており、3位に食いこんだことは、IVRCによって彼の地のインタラクティブ作品のレベルが向上したとも見なせるであろう。

今年からCG-ARTS協会が主催する学生CGコンテストとの連携が実現したが、IVRC作品の中から当該コンテストに入賞したり、最終審査にノミネートされたりして、芸術的観点からもレベルアップしていることは、喜ばしいことである。

5. 開催データ

入場者数：	予選大会	2186名
	本選大会	894名
チーム部門参加企画数：	応募総数	49 企画
	プレゼンテーション審査通過企画数	23 企画
	予選通過企画	4 企画
個人部門参加企画数：	応募総数	7 企画
	予選通過企画	6 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)

株式会社フロム・ソフトウェア
アクセンチュア株式会社
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
株式会社キャドセンター
株式会社クレッセント
株式会社十六銀行
川崎重工業株式会社
株式会社ビュープラス
株式会社VRテクノセンター
岐阜信用金庫
三徳商事株式会社

この場を借りて、多大なるご支援に感謝の意を表します。

〈掲載雑誌, ホームページ〉

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.

- ・ 中日新聞 2006 年 11 月 11 日発行
- ・ 中部経済新聞 2006 年 11 月 11 日発行
- ・ 岐阜新聞 2006 年 11 月 11 日発行
- ・ Slash Games コラム:
<http://www.rbbtoday.com/column/gameint/20061113/>
- ・ 「Ouest France」 2006 年 11 月 18 日発行
- ・ 週間アスキー 2006 年 11 月発行

〈2006 年作品の受賞情報〉

- | | |
|--------------------------------------|--------------------------|
| ・ SIGGRAPH2006 Emerging Technologies | bubble cosmos 入選 |
| ・ ロレアル色の科学と芸術賞 | bubble cosmos 奨励賞(河本賞)授賞 |
| ・ アジアデジタルアート大賞 | bubble cosmos 入選 |
| ・ 文化庁メディア芸術祭 | bubble cosmos 入選 |

7. 本選参加作品：

〈本選参加作品〉

■ 「まじかる SPLASH」 チーム名：水柱 北陸先端科学技術大学院大学

総合優勝/Laval Virtual 賞／VR 市民賞

見ることが普通な噴水を簡単操作でコントロールして楽しもうということからはじまったのがこの作品，“まじかるSPLASH”です。

プレイヤーは光るステッキを自由に振ることで振った先にある噴水の噴射をコントロールし、噴水のライトアップとサウンドもステッキの方向や振りに反応して変化します。噴水と噴水をより幻想的に見せるライトアップ、そしてサウンドを簡単な操作に反応させることで不思議な楽しさを演出しています。



■ 「ビュー・ビュー・View」 チーム名：Blue Elephant 電気通信大学

岐阜 VR 大賞

ビュービューViewでは息を吹きかけて画面の中に風を送り込んだり、画面から直接風が出たり、風を通じて現実世界と画面の中の世界が繋がっているような感覚を体験できます。

このシステムでは風の通る特殊なスクリーンを使用しています。スクリーンの後ろには入力を感知するための風力センサが複数並べてあります。また、電磁バルブでコンプレッサの圧縮空気を制御し、スクリーンから風を噴出しています。



■ 「REVES」 チーム名：ESIEA Ouest 〈Laval Virtual 2006 IVRC Award 招待作品〉

各務原市長賞

「リアリティとバーチャルの共生」、「バーチャルとリアリティの境界世界へ」このプロジェクトはESIEA(電子機械情報処理高等大) 3年次の4人の学生によって、驚きの世界を実現するために、700時間をかけて制作されました。REVESとは？ プロジェクトREVES(フランス語で“夢”)は、主プレイヤーはUFOをコントロールして物体に当たったときの衝撃を覚えることができるという革新性を持ったインタラクティブな遊びです。ゲームのゴールは、UFOを破壊する敵を避けながら、バーチャル蝶のクローンを作ることです。プレイヤーには蝶をプレスして、他の蝶を作り出すたびにポイントが入ります。同時に、周りで見ている人も、実際の物体や手でUFOをブロックすることによって、参加者となることができます。どうやって動いているの？ ハプティックシステムには、Webcamが検出した実際の物体が、接触したときにプレイヤーに衝撃を与える役割があります。ソフトウェアは障害物との接触や敵や他のオブジェクト、蝶などを動かす計算をしています。いま、REVESの世界に入り込むことができます！



■ 「ぐるぐる」 チーム名:ザクノス 北陸先端科学技術大学院大学

各務原市長賞

「ぐるぐる」は、魔法の杖で壺の中の世界をかき混ぜるVR作品である。体験者は、壺の中にあるCG映像で表現された世界を鏡型スクリーンで見ながら、魔法の杖でかき混ぜ破壊する。

杖の動きはロータリーエンコーダによって検出された入力角度を利用して、CG映像内の杖に反映され、映像内の物体が壊れかき混ぜられていく。CGの物体が杖に及ぼす衝撃は、物理シミュレーションによって算出され、モーターのブレーキ力を利用して、体験者へ伝わる。



■ 「Virtual Scooter」 チーム名:ESCIN et Master MNRV <Laval Virtual 2005 IVRC Award 招待作品>

審査員特別賞:グラフィックス賞

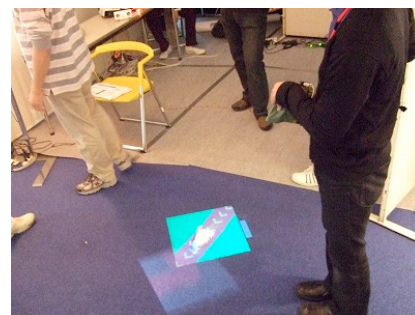
交通マナーの低下から、免許を失うドライバーが増えています。また免許の再取得の困難さから、スクーターに乗り換える若者も増えています。このプロジェクトはそういったスクーターの運転マナー向上を目的に作られました。実際のスクーターに乗り、ヘルメットに装着されたHMDを使い、バイクを運転します。グラフィックスは非常に精緻に作りこまれた実際の市街地で、自由に走行することができます。しかしオペレータはタッチパネルを使っていつでも、人や車の飛び出しといった事故の要素を作り出すことができます。もし、あなたがVirtual Scooterの中で事故を起こすと…陰惨な事故後の映像がHMD全面に映し出されます…もう、事故なんてこりごりだ、安全運転をしなくては…そういった心理的な影響を与えることもVirtual Scooterの狙いでもあります。



■ 「COGAME」 チーム名: MEGARS 東京大学

審査員特別賞:技術賞

てらして、つなげる、協調ゲーム。…それがCoGAME (コガメ)です。プロジェクタによって道を照らしてあげると、カメさんが歩き始めます。友達と協力して、ゴールまで導きましょう！さあ、あなたも新感覚の誘導ゲームにチャレンジ！



<予選大会参加作品>

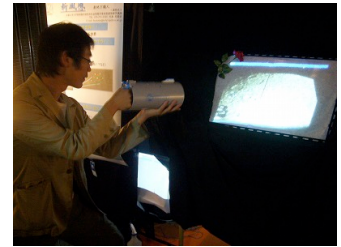
■ 「Chew ! Chew ! Mouth Interface」 チーム名 : Technical Term 電気通信大学
フロムソフトウェア賞

ほらほら逃げよ, 追いかけて. 捕まえられたら, よく噛んで. 思いっきり投げ飛ばすこともできちゃうよ! 手は使えないけど, できるかな? 噛んで使うカムコン(噛むコントローラ)登場!!



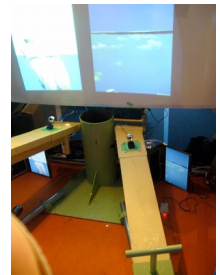
■ 「新風感」 チーム名:新地下職人 京都大学
明和電機社長賞

目で見ることが出来ない不思議な存在. 時に暖かく, 時に冷たく, 時に激しく, 時に優しいもの? ...
そう, 風です! 君が巻き起こす風で世界を創造しよう. 全く新しい風の世界が君をまっている! こっ
ちへおいでよ! 新風感へ!! IVRC2006 暴風注意報!!



■ 「Virtual Seesaw」 チーム名:SH project 情報科学芸術大学院大学
本選招待作品 審査員特別賞:鋼労賞(本選)

普通とはちょっと違う『新たなシーソー』それがこの作品. 隣同士でシーソー! って, 画面の中でもシーソー!
っな, 二重のシーソー! 一つのスクリーンに映し出される異なる二つの映像. バーチャルならではの面白い感覚
を演出します.



■ 「あしゅら」 チーム名:アイアイオー 東京工業大学

「あしゅら」は4本の腕があるような感覚を体感できるバーチャル世界. 2本の腕と2本の足を使って「あしゅら」
の世界の4本の腕を自在に操ることができます!! 普段できない体験をあなたもやってみませんか?



■ 「Sociable Dining Table」 チーム名:I.C.D. 豊橋技術科学大学

ポットやチェアー, ライトに命を吹き込むことで, それらを社会的で愛嬌のあるモノへと変身させま
す! ポットが私たちとコミュニケーションしたり, 動きまわったりするようなファンタスティックな世界をお
楽しみください♪



■ 「Planet of Grassland」 チーム名:Steppe 奈良先端科学技術大学院大学

「天井に何かがある…！」キミの全神経を研ぎ澄まし、その「何か」がいる場所を素早く探知しろ！そしてひもを引っ張ってそいつを落とせ！そいつは決して姿を見せない。「何か」の気配を探知する、キミの鋭い感覚だけが頼りだ！



■ 「らくがきえた」 チーム名:つーでいー 奈良先端科学技術大学院大学

らくがきと一緒に遊んでバーチャルリアリティを体験しよう！本作品では、書いたらくがきが魔法の箱によって紙から抜け出すことができます。抜け出したらくがきとは、新しいらくがきを通して触れ合うことができるので、仲良く遊ぼう！



<個人部門参加作品>

■ 「CREATUREs:Tabby」 作者名:植木淳朗 慶應義塾大学

芸術賞

古来より人の生活はさまざまな目に見えない生命に囲まれた潤いのあるものでした。

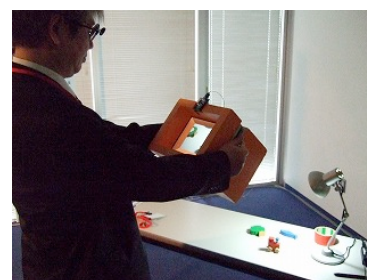
CREATUREsはインタラクティビティによりバーチャルな生命を持ったインテリアで、現代の空間に新たな親密さを生み出す存在です。



■ 「Empty Box 2006」 作者名:竹谷康彦 岐阜大学

技術賞

いつもの風景、それでも少し違う風景。視点と風景と箱の不思議な関係。箱の中身は、人を欺く虚像？それとも見えないだけの真実か。不思議でいっぱい、空の箱。

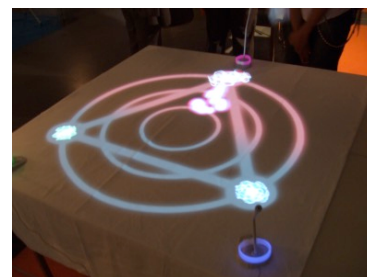


■ 「Crossing Colorful Communications」 作者名:小岩亮太 関西学院大学

未来観客賞

音によるコミュニケーションを、ポップに可視化した作品です。単なる音の可視化ではなく、音による人々の交流を観て楽しめるようにしました。

具体的には、三つの音声入力を、R・G・B、三種のオブジェクトに変換します。そして、オブジェクトの衝突・融合に基づいた、色彩豊かな映像を創出します。様々なギミックが用意されています。皆で楽しみ方を見つけてください。作品を通して、交友関係が広がったり、深まったりすれば、作者としては幸いです。また、未来観客賞を受賞させて頂きました。ありがとうございます。



■ 「KITAKAZE」 作者名:小坂崇之 金沢工業大学

ゲーム内の動作と連携して現実の世界で風を発生させ臨場感を高めるシステム. キャラクタの移動(歩く, 走る, 方向転換)によって風を発生させる. また, 環境(砂浜, 嵐, 雨)の環境風も再現するシステム.



■ 「PhysicalDrawingPaper」 作者名:横山 圭 情報科学芸術大学院大学

もし, 通常動かない「もの」が動いたら, もし, 通常平面である「もの」が立体であったら, そんなことを体験してもらおうのがこの作品です.



■ 「百色園～Variegarden」 作者名:黒田堯利 多摩大学

枯山水. それは砂や岩のみで自然の風景を表現する日本古来の造園技法です.

「百色園Variegarden」はあなたがつくった枯山水が表現している自然の風景を, CGを用いて描写する作品です. 枯山水という古来から伝わるバーチャルリアリティを, 画像認識などの現代の技術で表現しました.



＜招待部門参加作品＞

本選では, 予選通過作品・Laval Virtual 招待作品のほかに, 地元岐阜からの招待展示として2作品を招待し, 展示いただいた. 情報科学芸術大学院大学(IAMAS)より, 予選にも参加した「Virtual Seesaw」, また, 岐阜大学より「遊んでくりえいと～A Sand-Create～」の2作品を出展いただいた.

■ 「遊んでくりえいと～A Sand-Create～」 チーム名:モグラーズ 岐阜大学

このゲームは誰もが子供の頃によく遊んだ砂場をモデルとしています. プレーヤーはビーズで敷き詰められた砂場を掘ることで, イベントを引き起こすことができます. 想像と創造によるインタラクションを楽しむことができるアプリケーションです.



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
	顧問	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
	副委員長	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
	委員	稲見 昌彦	電気通信大学
	委員	井村 誠孝	奈良先端科学技術大学院大学
	委員	小川 博教	電気通信大学
	委員	大倉 典子	芝浦工業大学
	委員	川上 直樹	東京大学
	委員	川崎 晴久	岐阜大学
	委員	岸野 文郎	大阪大学
	委員	木島 竜吾	岐阜大学
	委員	串山 久美子	科学技術振興機構
	委員	佐藤 誠	東京工業大学
	委員	重信 和広	日本科学未来館
	委員	白井 暁彦	ENSAM Paris/CPNI Laboratory Laval
	委員	杉原 有紀	東北芸術工科大学
	委員	杉本 麻樹	電気通信大学
	委員	千原 國宏	奈良先端科学技術大学院大学
	委員	塚本 昌彦	神戸大学
	委員	豊田 良則	岐阜県
	委員	猿渡 要司	岐阜県
	委員	中谷 日出	NHK
	委員	橋本 渉	大阪工業大学
	委員	長谷川 晶一	東京工業大学
	委員	廣瀬 通孝	東京大学
	委員	広田 光一	東京大学
	委員	福本 雅朗	NTTドコモ マルチメディア研究所
	委員	星野 准一	筑波大学
	委員	細田 真道	NTT 東日本
	委員	前田 太郎	NTT コミュニケーション科学基礎研究所
	委員	榊井 大輔	バンダイネットワークス
	委員	柳田 康幸	名城大学
	委員	山下 淳	東京大学
	監事	河合 正明	岐阜県
	監事	桂川 淳	岐阜県
	監事	永井 誠	各務原市

〈運営スタッフ〉	WEB 管理:青木 孝文(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)	プレゼン審査:渡邊 孝一(東京大学)

お知らせ

携帯中継サイト

IVRC では、スタッフによる携帯写真メールでの大会実況中継を行っております。
白熱した大会の様子はもちろん、スタッフならではの視点からとらえた貴重な写真データを随時更新公開しておりますので、どうぞ右記URLからご覧下さい！

<http://ivrc.net/p/>

Modulobeでバーチャルロボットを作ろう！

MRC 2006 では、2006年11月11日に岐阜県 各務原市テクノプラザにて体験教室「バーチャルロボットを作ろう！」を開催致します。（なお、体験教室参加についての詳細は、MRC2006受付で案内中！）

この体験教室で使用する独立行政法人 産業技術総合研究所（産総研）が開発した Modulobe を使って、自宅のパソコンでバーチャルロボットを作成してみませんか？
ソフトウェアのダウンロードは右記URLから行えます。



Modulobe Official HP <http://www.modulobe.com/>

御協賛各社（50音順）

accenture

アクセンチュア(株) <http://www.accenture.com/>

ネットをサービスでお届けする

★ **大垣共立銀行**

(株)大垣共立銀行 <http://www.okb.co.jp/>



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/>

株式会社 **クレセント**

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



いつも貴社に

十六銀行

(株)十六銀行 <http://www.juroku.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/>

NTT Communications

エヌ・ティ・ティ・コミュニケーションズ(株) <http://www.ntt.com/>

Kawasaki

川崎重工(株) <http://www.khi.co.jp/>

CAD CENTER

Visualize your Dreams

(株)キャドセンター <http://www.cadcenter.co.jp/>

Virtools **ORIENT Studio** **和** **ORIENT**

三徳商事(株) <http://www.san-toku.co.jp/>



ViewPLUS

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

FROM SOFTWARE

(株)フロムソフトウェア <http://www.fromsoftware.co.jp/>