

# IVRC2012 開催報告書



日本バーチャルリアリティ学会

<http://ivrc.net/2012/>

## 目次

巻頭言 「実行委員長から:新たな20年に向けて」

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.....	6
5. 審査について.....	9
6. 審査結果 .....	10
7. 開催データ.....	11
8. 協力 .....	11
9. IVRC 実行委員会／企画委員会 .....	12

## 2012(第20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: 新たな20年に向けて

舘 暉 (IVRC 実行委員長)

慶應義塾大学

「国際学生対抗バーチャルリアリティコンテスト (IVRC: International collegiate Virtual Reality Contest)」は、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、今年で第20回の節目を迎えた。20回の今回は、3つの新しい試みを行い、これからの20年の助走を切った。一つは、プレゼンテーション審査を外部に公開して生中継したこと、2番目は、予選大会をVR学会の大会の行事として行ったこと、そしてもう一つは、高校生・高専生を対象としたユース部門の設置である。

プレゼンテーション審査を公開することにより、IVRCを1人でも多くの人に広く知ってもらえるというメリットがあることは従来から分かっていたが、研究のオリジナリティと知財の保護の問題があり踏み切れていなかった。今回は、IVRCプレゼンテーション審査での発表をVR学会の公式の学会発表として認めることにより上記の問題を一気に解決した。

予選大会については、東京大会と岐阜大会が行われていた2002年から2008年までは東京大会が予選大会の役割を果たし、2009年には東京で予選と決勝を變則的に行った後、この2年間予選大会が行われず決勝大会のみとなっていた。今回は、ただ単に予選大会を復活させるだけではなく、予選大会を日本バーチャルリアリティ学会の年次大会の正式なイベントとして行うことを試みた。そのメリットは、学会の会員がコンテストを見る機会が格段に増えることにある。それにより、発表する学生の励みにもなる一方、学会員が学生のアクティビティを知ったり人材を発見したりするというメリットがある。今年は、2012年9月12日から14日に慶應義塾大学日吉キャンパスで行われた学術大会の期間中に、同じ会場で予選大会が行われ好評裏に幕を閉じた。決勝大会の未来観客賞にあたるVR観客賞には、190件の投票があり、そこからも学会員の関心の高さが窺われる。

ユース部門については、IVRC発足当時は、サークルに属する大学の学部生が中心であった出場者が、研究室に属する大学院生中心に変わってきており、その内容が高度になって新規参入のハードルが高くなっている。一方、IVRCの原点に戻ると、より広い層の人にVRに興味を持ってもらい、さらには参加してもらいたいとの思いが今回の設置につながった。従って、高校生、高等専門学校生が気軽に参加できる仕組みを構想した。今年のテーマは、「絆・心のつながり～近未来の伝心技術～」とした。出場校は限られたが、どちらの作品も努力の跡が見られる質の高い作品に仕上がっており、また若さ溢れる説明ぶりで観客を魅了し、出場者、観客ともに感激の一時を共有した。

今年のIVRC決勝大会は、2012年10月25日(木)から27日(土)までの3日間、日本科学未来館7階において、DC EXPO(デジタルコンテンツEXPO)と同時に開催された。詳細は、コンテスト概要と審査委員長報告に譲るが、今年も、レベルの高い作品が、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」の視点で競われた。

20回を迎えたIVRCは、いまでは国際的な大会として定着し、コンテスト参加者が、国内的に力をつけるだけではなく、国際力を磨くにも資するまでに至っている。例えば、コンピュータグラフィ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Etechに、総合優勝(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、その水準の高さは世界的に知られている。そのこともあり、SIGGRAPH開催時に行われるIVRCのBOF(Birds Of a Feather)は、今では恒例行事となった。本年もロサンゼルスで2012年8月5日12時から開催したが、昨年同様多くの参加者を擁する盛況な会となった。

フランスとの関係は2003年以来、良好に保たれている。IVRCとLaval Virtualとの国際協定「Agreement on International Cooperation in Virtual Reality and Augmented Reality」は、いままでに2006年と2009年に更新され続けているが、更に延長すべく、2012年10月27日に、私とChristian Finocchiaro氏との間で調印を行った。4期目が始まる。フランス大会で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、日本の本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である。今年は2012年3月

## IVRC Annual Report 2012

29日にフランスの Laval Virtualに於いて、IVRC決勝大会招待作品 (IVRC賞) が決定し、そのフランスチームが10月日本科学未来館で行われた決勝大会に訪日した。

一方、残念な事態も生じた。2010年に、米国カーネギーメロン大学 (CMU) のETC (Entertainment Technology Center) との国際協定「Agreement on International Cooperation in Virtual Reality and Entertainment Technology」が結ばれ、それに基づき、一昨年と昨年の2年間、CMU 内でIVRCプロジェクトチームが選ばれ、そのプロジェクトの初期段階で企画書とプレゼンテーションビデオが IVRCに提出され、その結果、CMU/ETCのチームが決勝大会に来日した。しかし、2012年4月19日に、ETCのCo-FounderでExecutive ProducerのDon Marinelli教授が突然引退し、Drew Davidson教授がセンター長代行となるという事態が発生した。急な引退であったことから、IVRCに関する引き継ぎが行われておらず、CMUからのチームを決勝大会に招くことができなかった。Agreementは、3年間であるので前回の協定は今年で失効するため、もう一度、Davidson教授との間で協定を結び直す必要が生じているが、それを乗り越えて良好な関係を再構築してゆく所存である。

さて、この大会に出場することが、野球に例えるならば、まさに甲子園出場にあたるということは、今までにも繰り返し述べたことである。以下繰り返しにはなるが重要なことなので再度述べたい。賞には至らなくとも本大会へ出場するだけでも大変な荣誉であり、その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であろう。それに加えて、コンテストに参加して、自分たちの抱いた夢を同じ夢を抱く仲間と共有し、その夢の実現にむけて時には寝食を忘れ打ち込む、そういった類稀なコミュニティに属したことになる。そうした仲間たちは、国を超え、そして世代を超えてゆく。そのことは、参加した学生だけでなく、IVRCを成功に導くため労力と知力を惜まず協力した若い企画委員についても成り立つ。この若者たちが、このIVRCを礎とし、これから研究者として、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ゆくことになる。

今回、このコンテストに参加した学生たちは、これまでのコンテストに参加した学生たちと同じく、このコンテストを通して、未知のものに向かって、自ら調べ、自ら考え、自ら挑戦する力を養ったことになる。学生の自由な発想から始まり、それを企画書として具現化し、さらにプレゼンテーションにより制作費援助を勝ち取り、当初のアイデアを実現したのである。一方、コンテストで活躍した若者の内の何名かが、次回以降のコンテストの運営に企画委員として参加することになる。IVRCはこういったプロセスを通じ、独創力、具現力、発表力、実行力、さらにマネジメント力を備えた、将来の有為な技術者・研究者・起業家・経営者・芸術家を育てることを狙いとしており、実際、このコンテストの出身者が、現在、日本の30代、40代の働き盛りの世代として、学界、産業界、芸術界で活躍し始めている。更に、これからの20年を期待したい。

## 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:** 文部科学省

経済産業省

フランス大使館科学技術部

**協力:** 日本科学未来館

慶應義塾大学国際バーチャルリアリティ研究センター

### 運営組織:

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・会場設営などの, 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	2012年5月21日(月) 応募締切
プレゼンテーション審査	2012年6月30日(土) 東京大学本郷キャンパス 工学部2号館4階241講義室
予選大会	2012年9月13日(木)-14日(金) 慶應義塾大学日吉キャンパス 独立館 (第17回日本バーチャルリアリティ学会大会内)
決勝大会	2012年10月25日(木)-27日(土) 日本科学未来館(デジタルコンテンツ EXPO と併催) 展示 7F イノベーションホール 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 Grand Prix

日本VR学会賞

川上記念特別賞

Laval Virtual 賞

明和電機社長賞

クリスティ・デジタル・システムズ社賞

未来観客賞

審査員特別賞

### 【ユース部門】

金賞

銀賞

### 予選大会 【一般学生部門】

VR 観客賞

### 3. コンテストの詳細

全体ディレクター:三武裕玄(東京工業大学)

第20回の節目となったIVRC2012は、初の試みであるユース部門の設立に加え、プレゼンテーション審査の外部公開や、4年ぶりとなる予選大会の開催など、様々な変化によって彩られることとなった。

ユース部門は、IVRCの裾野を広げるべく高校生・高専生を対象とした部門として設立された。初年度となる本年は2校からの参加があり、書類審査および3ヶ月の作品制作期間を経て、決勝大会最終日に一般学生部門の作品と肩を並べての展示を成し遂げた。

対する一般学生部門は、本年も過去最多となる89件の応募があり、決勝出場枠は10倍を超える狭き門となった。一方で、これまで非公開であったプレゼンテーション審査の動画サイトでの生中継や、VR学会大会において行われた予選大会など、企画・作品を発表する機会は例年より多い。プレゼンテーション審査の中継は視聴者数4700人を記録し、学生のユニークな発想に世間の大きな関心があることが実感できた。

デジタルコンテンツEXPOとの併催で10月25日～27日に開催された決勝大会では、予選を勝ち抜いた8作品、Laval Virtualからの招待1作品、ユース部門の2作品が一堂に会し、国際色・年齢層ともに豊かな大会となった。

#### <書類審査>

ディレクター:三武裕玄(東京工業大学)

4月23日から5月14日にかけて全国各地の18会場において実施した事前説明会では計500人の学生が参加し、5月21日を締切として行った企画募集では過去最多となる89件の応募を受け付けた。

応募書類の審査は例年通り、ウェブ審査と審査会議により行われた。ウェブ審査では1企画あたり3名以上の審査員により応募された全企画書類をウェブサイト上で審査し、5段階の評点およびコメントによる評価を行った。ウェブ審査の結果に基づき、審査会議により24件の作品がプレゼンテーション審査へと選出された。

#### <プレゼンテーション審査>

ディレクター:大谷智子(東京大学)

2012年6月30日(土)、東京大学本郷キャンパス工学部2号館241講義室にて、プレゼンテーション審査は行われた。書類審査を通過した24チームは、日本バーチャルリアリティ学会第17回大会内で開催される予選大会をめざし、プレゼンテーション審査に臨んだ。

プレゼンテーション審査の参加者は、約150名と盛況であった。さらに、本年度よりニコニコ生放送([http://live.nicovideo.jp/watch/lv97617249?ref=zero\\_nicotopics](http://live.nicovideo.jp/watch/lv97617249?ref=zero_nicotopics))やTwitter(ハッシュタグ #IVRC)が導入され、ニコニコ生放送の様子は、審査会場内のモニタに映し出された。ニコニコ生放送来場者数は4,746名にも上り、IVRCへの関心の高さが窺い知ることができた。参加チームは、試作品の実演や寸劇などを通して発表を行い、審査委員9名との熱い議論を通して、企画の面白さや新奇性、技術力、芸術性などをアピールした。本年の審査では、1チームあたり発表150秒・質疑応答150秒と例年よりも長い時間を設定したことで、発表内容や議論がより充実したものとなった。

厳しい審査の結果、11チームが予選大会へと進出した。会長 伊福部 達先生からの激励の言葉を最後に、プレゼンテーション審査は幕を閉じた。

#### <予選大会>

ディレクター:三武裕玄(東京工業大学)

予選大会ではプレゼンテーション審査通過チームが実際に制作した作品の展示を行い、決勝大会出場チームを決定する。本年度は9月13・14日に慶應義塾大学日吉キャンパスにて、第17回日本バーチャルリアリティ学会大会の企画展示の一環として開催され、11チームが出場した。予選大会の開催は2008年以来4年ぶりである。

展示会場は人波が絶えず終始賑やかな雰囲気にも包まれる中で、各チームともにVR学会大会参加者をはじめとする来場者を楽しませていた。また、13日午前に行われた口頭発表セッションには約50名の聴講があり、11チームそれぞれが作品のコンセプト・実現手法について発表を行った。

各作品のレベルは高く、審査では当初予定の5件を大きく上回る8件を予選通過作品に選出する結果となった。また、作品を体験した来場者の投票による「VR観客賞」には慶應義塾大学の作品『あ』が選ばれた。

<ユース部門>

ディレクター:古川正紘(慶應義塾大学)

本コンテストが第20回を迎えたことを記念し、ユース部門が新設された。今まで大学生・大学院生を対象としていた募集枠を広げ、高等学校あるいは高等専門学校本科3年次以下の学生を対象として、若き息吹を呼び込むことを狙った。公募の結果2件の応募があり、書類審査を経て同2チームが決勝大会に出場した。

金賞に輝いたのは、東京工業大学附属科学技術高等学校の、チーム名「アカデミックパック」の作品「裾メモリー」である。パーカーを羽織り4つのメモリーから好みのものをUSBポートに差し込む。すると犬メモリーなら犬らしく、女の子メモリーなら女の子らしく裾を引っ張る様子を体験できる。

銀賞に輝いたのは、木更津工業高等専門学校チーム名「SDG」の作品、「電言板～手書きのぬくもり～」であった。こちらは手書き文字のぬくもりを伝えることをコンセプトとしており、ホワイトボードに書いた文字をLEDマトリクス上に、どことなく温かみのある動きを持たせて表示させる作品である。

両チームとも目を輝かせながら作品説明に励み、展示が終わる頃には名残惜しいようであった。次は本戦に出場したいという声も聞かれた。作品の質や出場チームの満足感共に高く、開催初回としては成功を納められたと考えている。

高専各校への広報に尽力下さいました栗本先生、ユース部門のテーマを立案頂きました武田委員、母校訪問を実施して下さいました先生方、またユース部門の実務担当としてご協力下さいました中山委員、黒木委員、さらにスタッフ各位に厚く御礼を申し上げます。

<決勝大会>

ディレクター:家室証(東京大学)

IVRC2012 決勝大会は、10月25日から27日の3日間に渡り、日本科学未来館7階イノベーションホールにおいて開催された。会場では予選審査を勝ち抜いた8作品にLaval Virtualからの招待作品を加えた9作品が一般学生部門として展示を行った。さらに27日にはユース部門の2作品が加わり、計11作品が展示を通じて各賞の獲得に向け競い合った。予選大会から展示構成を大幅に変更した作品も多く、結果として会場での稼働が不安定な状況に陥った作品も見受けられたが、全ての参加チームが真摯に展示に取り組んだ結果、来場者の笑い声や歓声の絶えない賑やかな大会となり、3日間で合計1900名以上の来場者が訪れた。

今年度は経済産業省並びに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との併催となり、同イベントのUSTREAM公式チャンネルにおいて、各チームの代表者がインタビュー形式で作品紹介を行った他、最終日の授賞式の様子も配信され、審査により選出された総合優勝、日本VR学会賞、川上記念特別賞を始めとする各賞の表彰が行われた。

#### 4. IVRC 作品のその後の活躍について

**2012年出場作品(第20回)**

作品名:この腕とまれ!

【報道】

放送局名:TBS

TV番組名:アノ大学の天才おバカさん研究所!

放送日:2012年10月9日

作品名:この腕とまれ!

作品名:瞬刊少年〇〇

【報道】

放送局名:TBS

TV番組名:あの大学の天才おバカさん研究所

放送日:2012年10月9日

サイト名:ROCKET NEWS 24

日時:2012年10月26日

## IVRC Annual Report 2012

記事のタイトル:【DCEXPO2012】注目の最新技術「新感覚タッチパネル」「次世代ビデオ会議システム」など

URL:<http://rocketnews24.com/2012/10/26/260603/>

放送局名:Eテレ

TV番組名:サイエンスZERO

放送日:2012年11月25日

URL:<http://www.nhk.or.jp/zero/contents/dsp408.html>

放送局名:TV東京

TV番組名:所さんの学校では教えてくれないそこんトコロ!

放送日:2012年11月30日

URL:<http://www.tv-tokyo.co.jp/sokontokoro/>

作品名:かつお節ディスプレイ

【受賞】

コンテスト名: MOT ブルームバーグ・パヴィリオン・プロジェクト メディア・パフォーマンス部門

受賞名:八谷和彦賞

URL:<http://www.mot-art-museum.jp/blog/staff/cat35/>

作品名:バーチャルドクターフィッシュ

【展示】

イベント名:いしかわ夢未来博 2012

日時:2012年11月10-11日

URL:<http://www.yumemirai.jp/college.html>

イベント名:名古屋工業大学 収束超音波セミナー

日時:12月13日

作品名:「あ」

【受賞】

コンテスト名:第18回学生CGコンテスト

作品名:「あ」

受賞名:竹中直純 審査員賞

URL: <http://www.cgarts.or.jp/scg/2012/prizes.html#10>

作品名:拡張のどごし感

【報道】

放送局名:TBS

TV番組名:アノ大学の天才おバカさん研究所!

放送日:2012年10月9日

IVRC2012

【報道】

サイト名:アットマーク・アイティー

日時:2012年11月30日

記事名:世界に誇る日本の学生のバーチャルリアリティカ

URL:<http://www.atmarkit.co.jp/ait/articles/1211/30/news012.html>

**2011年出場作品(第19回)**

作品名:ペタンコ麺棒

【受賞】

コンテスト名:第16回文化庁メディア芸術祭エンターテインメント部門

受賞名:審査委員会推薦作品

URL:[http://j-mediaarts.jp/awards/gland\\_prize?locale=ja&section\\_id=2](http://j-mediaarts.jp/awards/gland_prize?locale=ja&section_id=2)

## 【報道】

サイト名: Diginfo

日時: 2012年6月25日

URL: <http://jp.diginfo.tv/v/12-0127-n-jp.php> (日本語)

<http://www.diginfo.tv/v/12-0127-n-en.php> (English)

## 【展示】

イベント名: インタクション 2012(インタラクティブ論文賞ファイナリスト)

日時: 2012年3月17日

URL: <http://www.interaction-ipsj.org/2012/>

イベント名: Laval Virtual, Revolution(Laval, France, 2012.3.28-4.1)

日時: 2012年3月28日-4月1日

URL: <http://www.laval-virtual.org/2012/>

イベント名: 3D&バーチャルリアリティ展

日時: 2012年6月20-22日

URL: <http://www.ivr.jp/>

イベント名: いしかわ”夢”未来博 2012

日時: 2012年11月10-11日

URL: <http://www.yumemirai.jp/college.html>

作品名: HOJI\*HOJI

## 【受賞】

コンテスト名: Advances in Computer Entertainment Conference 2012

受賞名: Silver Creative Showcase Award

URL: <http://www.uec.ac.jp/news/prize/2012/20121127-4.htm>

## 2010年出場作品(第18回)

作品名: TagCandy

## 【報道】

放送局名: TBS

TV番組名: アノ大学の天才おバカさん研究所!

放送日: 2012年10月9日

## &lt;Laval Virtual 2012 展示報告&gt;

## 2011年 Laval Virtual 賞 ペタンコ麵棒

中垣拳(慶應義塾大学)

2012年3月7日～11日の5日間、フランスのマイエンス、ラバルでLaval Virtual 2012が開催された。パリから電車で2～3時間ほどの距離にあるラバルは決して大きな街ではなく、古い建物が立ち並ぶ美しい街である。5日間の展示のうち最初の3日間は企業向け、残りの2日間は一般向けに多くの市民が会場に訪れる。

我々は触覚VRシステム'ペタンコ麵棒'の展示を行った。本システムでは、麵棒型インタフェースを用いて身の回りのどんな物体でも粘土のように潰して伸ばす快感を体験することができる。今回の展示に向け、伸ばし台型ディスプレイの筐体を組み立て式にする、デバイスの耐久性をあげるなど様々なシステムの改良を行った。結果、大きなトラブルもなく展示を終えることができた。菓子作りで有名なフランスだけに麵棒という道具も馴染みがあり、多くの人々に物体を潰す快感を体験してもらえた。また一般公開日には、子供連れの家族も多く、親子でデバイスを持って体験を楽しむ様子も見られた。

LavalVirtualはInviteで採択されると渡航費・滞在費が無料になるだけでなく、展示期間の昼食にはコース料理もつき、待遇がとても良い。LavalVirtualのスタッフやボランティアの学生の皆様もとても親切で非常に良い展示ができた。展示のご協力をいただいた皆様に深く感謝申し上げます。

<SIGGRAPH 2012 参加報告>

2011年総合優勝 ペタンコ麺棒

今野恵菜(慶応義塾大学)

2012年8月5日から9日までの5日間に渡り、アメリカ、Los Angeles Convention Center でSIGGRAPH2012が開催された。「コンピュータグラフィックスとインタラクティブ技術の国際会議と展示会」として開始したSIGGRAPHは、今回で39回目の開催となる。

CG技術やインタラクション技術のみならず、新たにハプティックやテキスタイル、サウンドに関する研究カテゴリも追加され、筆者はSIGGRAPHが、より広義での「CG研究の場」となった印象を持った。

数々のセッションや、一般企業ブースが集められた一般展示セクションのExhibition、最先端の研究成果を展示するEmerging Technologies(通称「E-TECH」)やPoster、メディア・アートを集めたArt Gallery、様々なワークショップを開催するSTUDIOなどが、会場内で所狭しと催され、終始活気あふれた5日間であった。

筆者の最も強く感じたSIGGRAPHの印象は、展示者と来場者の交流が非常に盛んであったことである。特に、今回筆者も展示に協力したE-TECHの展示ブースでは、一人の来場者が何十分も一つの展示を鑑賞し、展示者と様々な意見を交わす様子が多く見られた。また来場者から展示者に対し、質問よりも意見や感想を伝えていたことも特徴的である。展示された研究を、展示者だけでなくSIGGRAPHを通してその展示に関わった人全員が、より面白いものにしていく姿勢が感じられた。

来場者と展示者のこのような濃密な意見のやりとりは、展示者にとっては日本の展示会とはまた違った、視野を広げるきっかけとなるであろう。SIGGRAPH2013はアナハイムにて開催される予定である。

5. 審査について

審査委員長

岩田洋夫 筑波大学

副委員長

武田 博直 VRコンサルタント

審査員

稲見昌彦 慶応義塾大学  
 内田まほろ 日本科学未来館  
 大倉典子 芝浦工業大学  
 草原真知子 早稲田大学  
 串山久美子 首都大学東京  
 佐藤誠 東京工業大学  
 白井暁彦 神奈川工科大学  
 関昌充 関特許事務所

塚本昌彦 神戸大学  
 土佐信道 明和電機  
 中谷日出 NHK 解説委員  
 デジスタナビゲータ  
 福本雅朗 NTTドコモ先進技術研究所  
 星野准一 筑波大学  
 前田太郎 大阪大学  
 森山朋絵 東京都現代美術館

<講評>

IVRC 審査委員長・筑波大学教授 岩田洋夫

今年は本学会大会が慶応義塾大学で開催されたために、予選大会を開催することになり、岐阜で決勝大会を行っていた時代のような2段階審査を行うことになった。予選大会に出場した11チームのうち、8チームが決勝に参加できたので、決勝大会は質だけでなく、量的にも充実したものになった。その分審査は大変であった。

決勝大会では15人の審査委員が参加し、技術系はもちろんアート系審査員も極めて充実した顔ぶれになった。審査方式は例年と同様に、各審査員が全作品に順位を付け、それに基づく席次点を付けた。その結果、上位3作品は4位以下に差を付け、その結果も全審査員の同意を得るものであったため、この席次点のシステムは今年も有効に機能した。

優勝を勝ち取った「この腕とまれ!」は鳥箱の中に腕を入れると鳥の足に掴まれるような感覚が得られるもので、腕を掴む複雑なリンク機構がうまく実装され、耐久性も十分であった。本作品はLaval Virtual 賞も受賞し、国際的な評価も上々であった。

2位の「ViVi-EAT」は、食べたものが食道を通過する感覚を、スピーカーの振動で生成するユニークな作品である。VRでは手付かずであった内臓感覚に挑戦した意欲は、高く評価したい。3位の「瞬刊少年〇〇」は、自分のシルエットがマンガの中に入り込むもので、高い完成度とも相まって、川上記念特別賞、未来観客賞、クリスティ・デジタル・システムズ社賞のトリプル受賞になった。ただ、今年のArs Electronicaでも同様のテクニックを使った作品が受賞しており、世界との戦いではアイデンティティを吟味する必要があるだろう。評価点で4位に甘んじた「バーチャルドクターフィッシュ」は、超音波スピーカアレイという先進のハプティック技術を使っており、E-techに入選するかもしれないという期待を込めて審査員特別賞を与えた。

明和電機社長賞は、ナンセンスマシーンという評価軸で選定されるが、今回の受賞作である「かつお節ディスプレイ」は、この賞に極めてふさわしいものであった。かつお節を模したフィルムの視覚効果が今一つではあったが、本作は東京都現代美術館で開催されたブルームバーグ・プレゼンコンテストでも「八谷和彦賞」を受賞しており、ただならぬポテンシャルを感じさせるのに十分であった。

最後に、本大会では初めてユース部門を開設し、IVRCが発足した当時のアマチュアリズム(VR関連研究室の学生は参加しないという意味)が復活した。最初とあって2校だけの参加であったが、いずれのチームも努力の成果がはっきりとわかる作品を出してきて、当日のデモも効果的だった。VRの将来に明るい光を投げかけた大会であった。

## 6. 審査結果

### 【一般学生部門】

- |  |   |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>・ <u>総合優勝 Grand Prix</u><br/>「この腕とまれ！」</li> <li>・ <u>日本VR学会賞</u><br/>「ViVi-EAT」</li> <li>・ <u>川上記念特別賞</u><br/>「瞬刊少年〇〇」</li> <li>・ <u>Laval Virtual 賞</u><br/>「この腕とまれ！」</li> <li>・ <u>明和電機社長賞</u><br/>「かつお節ディスプレイ」</li> <li>・ <u>クリスティ・デジタル・システムズ社賞</u><br/>「瞬刊少年〇〇」</li> <li>・ <u>審査員特別賞</u><br/>「バーチャルドクターフィッシュ」</li> <li>・ <u>未来観客賞</u><br/>「瞬刊少年〇〇」</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>* 副賞 30万円 (SIGGRAPH 研修旅費として) + SIGGRAPH 出展投稿サポート<br/>チーム: かるくハルク 慶應義塾大学</li> <li>* 副賞 5万円<br/>チーム: 魂の解放 電気通信大学</li> <li>* 副賞 1万円<br/>チーム: ベリーキューブ 神奈川工科大学</li> <li>* 副賞トロフィー + Laval Virtual (フランス) 招待<br/>チーム: かるくハルク 慶應義塾大学</li> <li>* 副賞 オタマトークリア + 明和電機忘年会招待<br/>チーム: かつおモーション 電気通信大学</li> <li>* 副賞 東京ディズニースターライトパスポート<br/>チーム: ベリーキューブ 神奈川工科大学</li> <li>* 副賞 1万円<br/>チーム: 焼き魚定食 北陸先端科学技術大学院大学</li> <li>* 副賞 1万円<br/>チーム: ベリーキューブ 神奈川工科大学</li> </ul> |
|--|---|

### 【ユース部門】

- |  |   |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>・ <u>金賞</u><br/>「裾メモリー」</li> <li>・ <u>銀賞</u><br/>「電言板～手書きのぬくもり～」</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>* 副賞 3万円<br/>チーム: アカデミックパック 東京工業大学附属科学技術高等学校</li> <li>* 副賞 1万円<br/>チーム: SDG 木更津工業高等専門学校</li> </ul> |
|--|---|

## 7. 開催データ

【書類審査】	有効応募件数 89 件 → 通過 24 件
【プレゼンテーション審査】	出場 24 チーム → 通過 11 チーム
	来場 148 名
	ニコニコ生中継 視聴者数 4,746 名
	コメント数 11,430 件
【予選大会】	出場 11 チーム → 通過 8 チーム
	来場者 530 名
【決勝大会】	出場 11 チーム(一般学生部門 予選通過 8+フランスチーム 1, ユース部門 2)
	来場者 1,905 名
	観客投票 1,122 票

## 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  
クリスティ・デジタル・システムズ 日本支社  
株式会社クレッセント  
株式会社ソリッドレイ研究所  
株式会社ビュープラス

〈特別後援〉

中山隼雄科学技術文化財団  
文部科学省科研費

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／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 VR コンサルタント

## ＜実行委員＞

青木 孝文 IVRC OB

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

大倉 典子 芝浦工業大学

大谷 智子 東京大学

小川 博教 日本精工株式会社

筧 康明 慶應義塾大学

梶本 裕之 電気通信大学

岸野 文郎 関西学院大学

木島 竜吾 岐阜大学

北村 喜文 東北大学

串山 久美子 首都大学東京

栗本 育三郎 木更津工業高等専門学校

小坂 崇之 神奈川工科大学

小林 昌廣 情報科学芸術大学院大学  
(IAMAS)

斎藤 英雄 慶應義塾大学

櫻井 快勢 北陸先端科学技術大学院大学  
/ 大日本印刷株式会社

佐藤 克成 慶應義塾大学

白井 暁彦 神奈川工科大学

杉本 麻樹 慶應義塾大学

鈴木 真一朗 日本科学未来館

関口 大陸 株式会社ビュープラス

高橋 誠史 株式会社バンダイナムコスタジオ

千原 國宏 大阪電気通信大学

塚本 昌彦 神戸大学

常盤 拓司 合同会社アライアンス・ポート

苗村 健 東京大学

中谷 日出 NHK(日本放送協会)

中山 雅野 慶應義塾大学

野嶋 琢也 電気通信大学

野田 陽 小笠原デザイン事務所

橋本 涉 大阪工業大学

橋本 悠希 大阪大学

長谷川 晶一 東京工業大学

廣瀬 通孝 東京大学

福本 雅朗 株式会社NTTドコモ

古川 正紘 慶應義塾大学

星野 准一 筑波大学

細田 真道 NTT東日本

前田 太郎 大阪大学

三武 裕玄 東京工業大学

南澤 孝太 慶應義塾大学

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

吉田 匠 IVRC OB

## ＜企画委員＞

岡崎 龍太 電気通信大学

加藤 史洋 東京工業大学

家室 証 東京大学

川口紘樹 電気通信大学

木村 孝基 慶應義塾大学

木村 堯 電気通信大学

黒木 帝聡 慶應義塾大学

坂井 拓也 神奈川工科大学

櫻井 翔 東京大学

佐藤 未知 電気通信大学

杉浦 裕太 慶應義塾大学

須佐 育弥 東京工業大学

竹内 俊貴 東京大学

平山 詩芳 慶應義塾大学

濱田 健夫 東京工業大学

福嶋 政期 電気通信大学

山川 隼平 電気通信大学

横山 牧 電気通信大学

吉川 博美 電気通信大学

吉元 俊輔 大阪大学