

国際学生対抗バーチャルリアリティ（VR）コンテスト

IVRC2016（第24回）

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/2016/>

Ver.1.0 暫定版 2017.03.05

目次

巻頭言

「実行委員長から: VRの2度目の波が押し寄せるなかでの新たな飛躍に向けて」

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	8
5.	審査について	10
6.	審査結果	11
7.	開催データ	12
8.	協力	14
9.	IVRC 実行委員会 / アドバイザー / サポーター	14
10.	企画委員会 / ボランティア	16

□ IVRC2016 (第 24 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: VR の 2 度目の波が押し寄せるなかでの 新たな飛躍に向けて

舘 暉 (IVRC 実行委員長)

東京大学名誉教授

「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、今年 2016 年(平成 28 年)で第 24 回を迎えた。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のコンテストとして、このコンテストは、1993 年(平成 5 年)に発足した。コンテストの目指しているものは、発足当時と、いさかも変わらない。学生の、「アイデア着想の独創力」「それを企画書にまとめる企画力」「それを実際の作品として実現する技術力、実行力とプレゼンテーション力」、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、従来から行っていたプレゼンテーション審査を予選大会に併合し、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)大会の場で審査する方式に変更したが、その成果をふまえ、今年も、その方式を踏襲した。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。

ユース部門については、昨年に続き、今年も更なる改革を行っている。ユース部門の作品の出来映えが良いことから、昨年、ユースもグランプリにチャレンジできるよう仕組みを変えたのだが、今年は、更にそれを進めて、書類審査の際に一般学生と同じ時期に同一形式で企画書を提出してもらい、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もらい、という方式に改めた。それに伴い、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工夫を加えた。そして、本年は、ユース部門の書類審査通過チームに指導をかねて VR 関連の研究室の見学会を行なって学生たちのスキルアップを図るとともに進捗状況を確認して予選にかえた。こうして、ユースの作品も決勝大会では昨年同様に一般学生部門のチームと同じ基準で審査を受けることになり、グランプリなどのすべての賞の対象とされたのである。それに加えて、従来通りのユースにのみ授与する金賞、銀賞、銅賞がユース部門賞として残されることになったため、ユースにとってはチャンスが更に大きく広がっている。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であろう。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。

国際という名称が示すように、IVRC は、国際力を磨く機会を、今年も十分に提供している。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 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 2016 年 7 月 24 日(日)10 時からアナハイムのコンベンションセンターで開催し、例年同様、多くの参加者を得て盛況な会となった。また、フランスの Laval Virtual との交流も、例年の通り、活発に続けられている。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。この関係を、更に 2018 年まで継続させる International Agreement を、Laval Virtual の CEO である Laurent Chretien 氏と IVRC 実行委員長である私が、2016 年 10 月 26 日に日本科学未来館で締結した。

さて、今年の予選大会は、2016 年 9 月 14 日(水)から 16 日(金)にわたる 3 日間、つくば国際会議場で行われた VR 学会第 21 回大会に併催して実施された。学会大会の初日にあたる 14 日には、学会大会プログラムの OS(オーガナイズドセッション)として IVRC OS が行われ、参加チームが短時間のプレゼンテーションを行った。これは、学生が学会で発表する機会を得るということだけではなく、VR 学会の会員にとっても学生のアクティビティを知り、人材を発見することに役立っている。また、この日には審査委員のみが体験できる審査展示も行った。

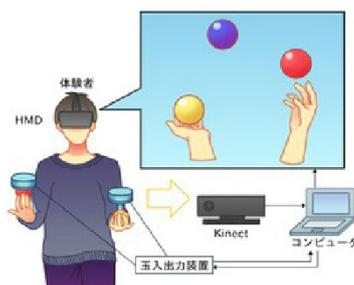
た。一般展示はその翌日から始まり、15日には予選通過作品の表彰式が行われ、16日にはVR観客賞が授与された。ここで選抜された予選通過作品は、決勝大会を目指してさらに改良が加えられた。決勝大会では、予選通過の作品に加え、フランスのLaval VirtualでIVRC賞を受賞して予選を免除されたフランスチームや、国際ビデオ予選を通過した外国チーム、更に、ユース部門のビデオ審査を通過したチームが出場して、全員が総合優勝を競うのである。

こうして待望された、IVRCの決勝大会が、今年は2016年10月29日(土)と30日(日)の2日間、日本科学未来館7階の会議室4とスタジオにてDC EXPO(デジタルコンテンツEXPO)と同時に開催された。詳細は、審査委員長報告や各担当からの報告に譲るが、今年も、一般学生部門から10作品、ユース部門から5作品、海外から2作品と合計17のハイレベルの作品が、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」の視点からグランプリを競った。なお、本年度のフランスチームとしては、フランスで開催された第18回Laval Virtualにおいて、2015年3月25日(金)にIVRC決勝大会招待作品(IVRC賞)が決定し、そのチームが決勝大会のために訪日している。また、本年度の国際ビデオ予選で選ばれた外国チームとして、中国と英国の混成チームが決勝大会に参加した。

決勝大会では、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企業賞などが授与された。総合優勝したチームは、翌年7月31日からロサンゼルスで開催されるSIGGRAPH2017のEmerging Technologies(Etech)を目指して研鑽する。また、Laval Virtual賞を受賞した作品は、翌年3月のLaval Virtual 2017に招待され、展示を行う機会が与えられるのである。

ところで、Virtual Reality(VR)が、最近再び、米国を中心に大きく注目され、21世紀を担うキーテクノロジーの一つになろうとしている。このことは、今年、スポンサー企業が大幅に増加したことからも分かる。我が国でも、今年「VR元年」と言われているのだが、実は、VRという言葉が生まれたのは1989年であり、従って、今年VR歴28年にあたる。VR歴は、平成の年号と一致しており、VR学会は平成8年、すなわちVR歴8年に生まれたと、私は、VR学会誌の第1巻第1号の巻頭言で述べた。

それから20年が経過した訳であるが、IVRCは、VR歴5年に第1回を開催しており、VR学会よりも3年早い。当時、IVRCに参加した若者たちは、IVRCを礎として研鑽し、23年の齢を経て30代後半から40代の働き盛りの世代となった。今や、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ブームを好機として、現在各界で活躍している多くのIVRCの先輩達に倣い、鋭意努力して己の道を極め、これからの新しいVRの時代の魁として大いに活躍して頂きたい。心から、期待している。



・ 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 リアリティメディア研究機構 日本科学未来館

助成 国際共同研究加速基金（学術研究助成基金）

※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 2016年6月17日(金) 応募締切

予選大会 2016年9月15日(木) - 16日(金)

つくば国際会議場（第21回日本バーチャルリアリティ学会大会内）

決勝大会 2016年10月29日(土) - 30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 会議室4 と スタジオ 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

審査員特別賞

【ユース部門】金賞 銀賞 銅賞

【各賞】 Laval Virtual 賞

明和電機賞

gumi 賞 コロプラ賞 Unity 賞 レコラボ賞 HTC 賞 ソリッドレイ賞 デジカ賞 ドスパラ賞

未来観客賞

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

Web・学会誌担当：三武裕玄（東京工業大学）

IVRC は、学生が作品を企画・制作し、展示するという一連の流れを経験することで、VR 技術やインタラクティブ技術を深く学ぶことを目的としたコンテストである。高専・大学・大学院の学生を主体とした一般学生部門、高等学校・高専本科 3 年次以下の学生を主体としたユース部門、海外からの作品を募集する国際ビデオ予選から成る。

第 24 回を迎えた IVRC2016 は、一般学生部門とユース部門の応募時期・形式を統一し、同一基準の下で審査するよう改めた。これによりユース部門作品も総合優勝をはじめとする全ての賞の対象となった。開催 5 回目となるユース部門からは一般学生部門に比肩する作品が誕生しており、昨年に引き続き今年も決勝大会の観客賞をユース部門作品が受賞している。

本年度の書類審査には一般学生部門 90 作品・ユース部門 10 作品の全 100 作品の応募があった。一般学生部門からは 24 作品が予選大会に進み、VR 学会大会の場で、審査員、学会員 600 名に向けた実機展示を行った。ユース部門からは 5 作品が選出され、進捗状況確認を経て決勝大会に進出した。決勝大会には一般学生部門の予選通過 10 作品、ユース部門 5 作品、Laval Virtual から招待された 1 作品、国際ビデオ予選通過 1 作品の計 17 作品が進出し、日本科学未来館で開催されたデジタルコンテンツエキスポの特設会場において 1100 名超の来場者に向け展示を行った。予選・決勝の各大会では来場者による人気投票も実施され、予選では 351 票、決勝では 976 票の投票から観客賞が決定された。

今大会では装着型のハプティックデバイスに工夫を凝らした作品が多く見られ、HMD が一般的に用いられる中でより強い体験を与えるべく身体感覚に着目する傾向が感じられた。一方で装着型の装置は脱着の手間が大きく、回転率の点では課題を残した。

VR が世界的に盛り上がっている状況もあって、昨年に引き続き Web メディアを中心に多くのメディアに取り上げられ盛り上がったコンテストとなった。

本年度の IVRC は 14 社の協賛企業・機関に支えられて実施された。ここに感謝の意を表したい。

■ 書類審査

審査ディレクター：安藤英由樹（大阪大学）

6 月 17 日 17 時に、IVRC2016 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 100 件であった。昨年度よりも 20 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ももてた。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 26 件、ユース部門 5 件の選出が決定された。

■ プロトタイプ審査

ディレクター：小泉直也（電気通信大学）

IVRC2016 予選大会は、2016 年 9 月 15、16 日の 2 日にわたり、つくば国際会議場において、VR 学会大会の一部として開催された。

大会では 24 作品が展示された。一部調整中の作品もあったが、ほぼどの作品も稼働することができた。今年度は HMD を用いた作品が多かった。また昨年度に引き続き大型の筐体を設計して作り込んだ展示も多く見られた。本年度は「エッシャーの無限階段」（ものづくり部 VR 班）、「アイアムアモンスター」（パワーハレーション）、

「感電体験」(感電感覚 dreamer)などの研究室に所属していない学部生のチームが複数出場していた点が特徴的であった。残念ながら本戦出場には至らなかったが、どの作品も意欲的であり今後の活躍が期待される。

予選第一位は「ミミトネル〜あなたの耳、貫通させます」(MIMIMOTO'S)であった。明治大学の先端メディアサイエンス学科からの初出場チームであった本チームは、体験をコンパクトにまとめた展示を行い、高い評価を得ていた。

審査員特別賞は「ブラジル落下旅行」(チーム中南米愛好会)が受賞した。これは土管に潜って地球の反対側のブラジルに飛び出すという作品であり、リオオリンピックの閉会式と類似したパフォーマンスを同時期に発想し実装した点が評価された。

来場者の人気投票によって与えられる「VR 観客賞」は、「りっかーたん」(りっかーたんにてろてろされ隊)が受賞した。

■ ユース部門

ディレクター:杉浦裕太(慶應義塾大学)

ユース部門は2012年に新設されて本年で5回目となる。本年は、これまで例年個別の学校で実施していた事前説明会を、オンライン中継にすることによって、関東地域以外の地域の学校に対しても事前説明をすることができた。また、このオンライン中継ではTwitterを活用して、質疑応答ができるように工夫した。本年の一次審査は、昨年方式であるビデオ審査から、一昨年まで実施していた書類審査に戻した。応募のハードルが下がった結果、多くの応募があり、最終的に5チームが決勝大会に選出された。本年は、決勝進出チームに対して勉強会を開催した。本勉強会では、VRシステム構築において近年多く利用されている、Unity, Arduino,

Oculusを統合的に開発できるパッケージを配布し、勉強会を通じて一通りを学べるようにした。また本勉強会では、慶應義塾大学理工学部のバーチャルリアリティやインタラクティブ技術を研究している研究室への見学会を開催し、最先端のシステムに触れる機会を設けた。決勝大会では一般部門に引けを取らない質の高い展示となった。また体験を待っている観客に対しても、飽きがこないような工夫をしている展示もあり、展示のノウハウが蓄積されてきている様子も伺えた。またそれは、一般観客の投票から決まる「未来観客賞」に一般部門を含めた全展示の中から、ユース部門の松本工業高等学校が選ばれ受賞したことから分かる。来年も、ユース部門がさらなる盛り上がりを見せることを期待したい。



慶應義塾大学理工学部で実施されたIVRCユース勉強会の様子

■ 国際ビデオ予選

ディレクター：井村誠孝（関西学院大学）

本コンテストの国際的な連携としては、フランス Laval Virtual との相互交流があり、よい影響を与え合っている一方で、よりオープンに優れた海外作品を募る仕組みが必要とされてきた。この目標を達成するべく、2014 年大会より開始されたのが国際ビデオ予選である。審査はエントリー時の概要説明と作品デモビデオに基づいて行われる。国際ビデオ「部門」ではなく「予選」であり、通過作品は決勝大会において他の作品と同列に審査される。

初年度は Laval Virtual での広報により 6 件の申し込みがあったが、昨年度は 1 件に留まり、国際的な認知度の向上が課題であった。本年度の取り組みとしては、Laval Virtual および SIGGRAPH での IVRC Birds of a Feather (BoF) に加えて、各種マーケティングリストへの広報および実行委員による推薦を可能としたが、応募数は 1 件であった。担当としての力不足を痛感している。

参加作品の BlockTower (中国西安交通・リバプール大学) はジェンガをアレンジしたマルチプラットフォームかつネットワーク対戦型のゲームであった。制作者である Yuwei Shi 氏によると、中国では IVRC のような技術面や芸術面にフォーカスしたインタラクティブ作品のコンテストはあまり無く、得難い機会であったとのことである。今後広報において IVRC のユニークさを押し出すことに留意すべきと言える。

■ 決勝大会

ディレクター：野嶋琢也（電気通信大学）

今年の IVRC 決勝大会は、10 月 29 日・30 日の日程で、日本科学未来館 7 階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、Laval Virtual から招待された 1 作品、国際ビデオ予選から選出された 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 5 作品の、合計 17 作品の展示が行われた。近年としては最多の作品数の展示が行われたことになる。本年も例年と同じく経済産業省・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。表彰式では全ての作品が紹介された後、各賞の受賞者が紹介された。今年は例年と同様の総合優勝、日本 VR 学会賞、川上記念特別賞などに加えて、8 件もの企業賞が贈呈されたことは特筆に値する。企業賞は所定の条件を満たす協賛社より贈呈される賞であり、企業からの IVRC に対する注目度の高さを印象づけるものであった。また、展示最終日には、来場者の投票により選出される未来館客賞の贈賞式が行われた。今年も昨年と同様にユース部門の作品が同賞を獲得しており、改めてユース部門のレベルの高さがうかがわれる結果であった。



・ 4. IVRC 作品のその後の活躍について

■ Laval Virtual 2016 参加報告

2015 年度 Laval Virtual 賞：ニョキニョキ豆の木

(チーム:NULLNULL'S) 前田智祐

(慶應義塾大学大学院 メディアデザイン研究科)

今年で 18 回目となる Laval Virtual 2016 は 3 月 23 日から 27 日にかけて開催された VR や AR の最先端技術やデモ作品を展示するヨーロッパ最大のイベントである。本イベントでは、VR に関連した国際学会である VRIC、公募作品のデモ展示を行われる Revolution、その他企業展示ブースやスタートアップ企業展示、Keynote などが会場内で行われていた。会場全体としては企業展示が多く、VR 技術を産業へ応用するような展示が多かった印象を受けた。VRIC では、各セッション毎に分かれ、通常の学会のように口頭発表/ポスター発表を行なった後に、ワークショップ形式で発表を行なった研究内容から新しいアイデアを出すためのアイデアエーション等を行なった。

インタラクティブ作品の国際コンペティションの Laval Virtual Award では、筑波大学の西田氏らの bioSync、高澤氏らの Leaked Light Field from everyday material、慶應義塾大学の家倉氏らの SMASH Sympathy Media For Athlete and Spectator through Haptics、東京大学の山田氏らの Drawn Yourself: Drawing Watercolor Portrait on Real Paper が受賞した。Revolution も含め、日本からの参加が多く見られた。また、日本で開催される IVRC の招待作品として選ばれたのは、独特の世界観を HMD と可動式の椅子で表現した A Night Stroll in the Alps である。また、Revolution では、数多くの日本からのデモ展示が見受けられた。

筆者らは、童話「ジャックと豆の木」をモチーフにした物語に沿った VR 作品であるニョキニョキ豆の木を展示した。本作品では、ロープデバイスと HMD を用いた CD による視覚表現により、ユーザの身体を用いた CG 空間における没入感のある上方向への移動体験、擬似的に再現された高所において、実際の高所で感じるようなスリルや興奮が喚起される体験を提供している。フランステレビの取材、ネットニュースの掲載もあり、本イベントの期間中では、老若男女問わず約 600 人以上に体験していただいた。

Laval Virtual に IVRC 作品を招待作品としてデモ展示することができたのは、Laval Virtual および IVRC 関係者の皆様のご支援によるものである。ここに感謝の意を表したい。今後の VR の産業化と研究の発展に伴い、更なる Laval Virtual の活気の高まりが期待される。

■ その他の展示、取材など

● デジタルコンテンツ EXPO 2016」 Innovative Technologies 2016 human 部門特別賞受賞

「失禁体験装置」ロボメカ工房 VR 部隊失禁研究会 (電気通信大学)

(旧、「ユリアラビリンズ」チーム失禁研究会 2015)

● SIGGRAPH ASIA 2016 MACAO ポスター発表

「私をスキージャンプに連れてって」二の腕飛行隊 (関西大学) 2015

「壁を這うやつ」あおいちゃん (関西大学) 2015

- 某テレビ局バラエティ番組に出演 局の要請で本報告書には 3月10日以降改訂の Ver.1.1 に掲載します。
「失禁体験装置」ロボメカ工房 VR 部隊失禁研究会（電気通信大学）
（旧、「ユリアラビリンス」チーム失禁研究会 2015） など



Jumping Sprite Bambino (Sprite VII)長野県松本工業高等学校 電子工学部

・ 5. 審査について

審査委員長

岩田洋夫 筑波大学教授

副委員長

武田博直 VR コンサルタント代表

審査員

稲見昌彦 慶應義塾大学教授

白井暁彦 神奈川工科大学准教授

井村誠孝 関西学院大学教授

関 昌充 関特許事務所所長

内田まほろ 日本科学未来館展示開発課長

塚本昌彦 神戸大学教授

大倉典子 芝浦工業大学教授

土佐信道 明和電機代表取締役社長

北村喜文 東北大学教授

苗村 健 東京大学教授

草原真知子 早稲田大学教授

前田太郎 大阪大学教授

串山久美子 首都大学東京教授

水口哲也 慶応義塾大学特任教授

佐藤 誠 東京工業大学名誉教授

森山朋絵 東京都現代美術館企画係主任学芸員

築瀬洋平 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

昨年より IVRC は、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針変更を行った。その分会場の準備と審査が大変であるが、今年の会場は、つくば国際会議場という恵まれた環境で、書類選考を通過した 24 チームがプロトタイプの実演を行った。予選とはいえ、そのほとんどが体験可能であり、IVRC がきわめて高水準である証となった。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、国際ビデオ審査で選ばれた中国チーム、そしてユース部門の書類審査を通過し進捗状況確認を経た 5 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、金賞の“Jumping Sprite Bambino”は、素点でも全体の中盤に食い込む健闘をした。得点の集計結果は上位の 4 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。グランプリをとったのは、素点で頭一つ抜けた“THE JUGGLINGM@STER”であった。この作品は予選大会では球が手に当たる感覚を提示するデバイスの出来が悪く、ぎりぎりの低空飛行での予選通過であったが、決勝では感嘆に値する仕上がりで、IVRC 史上稀にみる大逆転劇となった。

他の 3 作品は素点の差がほとんどなく、順位決めは決選投票の繰返しとなった。わずか 1 票差で 2 位に輝いたのは「ミミトンネル ～あなたの耳、貫通させます～」であった。本作はヘッドホンが頭の内部に立体音源を定位させるという特性をうまく使い、演出も巧みであった。これまでの IVRC で音をテーマにしたものの中で、最も秀逸であるといえる。僅差で 3 位になった「みかけハコハみが 全部俺である」は、日本文化をうまく取り入れつつ、楽しめる作品である。惜しくも決選投票で破れた「通り抜けうお～る」は、振動子アレイを仕込んだスーツの使い方がうまく、エンタテインメント性にも優れた作品であり、文句なしの審査員特別賞であった。

今回の大会では、HMDの普及を反映して装着型のものが多く、ハプティックデバイスに工夫を凝らした作品が目立ち、若手も身体感覚を重視していることは喜ばしい。一方で、これらのデバイスは脱着の手間がかかり、昨年よりもさらに回転が悪くなった。これはVRにおける根源的な問題であり、これをいかに解決するかが次回以降に向けた大きな課題である。

・6. 審査結果

【一般学生部門】

- 総合優勝(副賞:賞金30万円《SIGGRAPH2017研修旅費として》)
THE JUGGLINGM@STER(いや、オタクではないです)慶應義塾大学 理工学部
- 日本VR学会賞(副賞:賞金5万円)
ミミトンネル～あなたの耳、貫通させます～(MIMIMOTO'S)明治大学 総合数理学部
- 川上記念特別賞(副賞:賞金1万円)
みかけハコハみが全部俺である(一広重のっとひろしげ)公立はこだて未来大学 システム情報科学部
- 審査員特別賞(副賞:賞金1万円)
通り抜けうお～る(Gu-Punch)東北大学大学院 情報科学研究科

【ユース部門】

- 金賞(副賞:賞金3万円)
Jumping Sprite Bambino(SpriteVII)長野県松本工業高等学校 電子工学部
- 銀賞
ふらっとFLAT(酔っ払ってみ隊)電気通信大学 ロボメカ工房VR部隊
- 銅賞
THE MIRROR～鏡に映るもう一人の自分～(Merror)関西学院大学 理工学部人間システム工学

【各賞】

- Laval Virtual賞(副賞:トロフィー+フランスLaval Virtual 2017招待展示)
Real Baby/Real Family(明るい家族計画)神奈川工科大学 情報学部
- 明和電機社長賞(副賞:オタマトークリア,明和電機忘年会招待)
りっかーたん(りっかーたんにぺろぺろされ隊)電気通信大学 情報理工学研究科
- 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)
通り抜けうお～る(Gu-Punch)東北大学大学院 情報科学研究科
- コロプラ賞(副賞:クマのぬいぐるみ+Amazon商品券)
通り抜けうお～る(Gu-Punch)東北大学大学院 情報科学研究科
- Unity賞(副賞:ユニティノベルティグッズ詰め合わせ)
みかけハコハみが全部俺である(一広重)公立はこだて未来大学 システム情報科学部
- レコラボ賞(副賞:Amazon商品券+レコラボグッズ)
2016年 食物の旅(べんとうのきもち)豊橋技術科学大学 工学部

- HTC 賞(副賞: Vive Business Edition)
2016年 食物の旅(べんとうのきもち) 豊橋技術科学大学 工学部
- 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》)
2016年 食物の旅:べんとうのきもち(豊橋技術科学大学 工学部)
- デジカ賞(副賞: Razer OSVR HDK2, Razer OROCHI Mobile Gaming Mouse, Steam Controller)
A night stroll in the Alps (Team Alps) IMIE Ecole de la filiere numerique, France
- 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)
S.E.A. ~Sink into the Enormous Abyss~ (Abyss Watchers) 名城大学 理工学部
- 未来観客賞(副賞: 賞金1万円)
Jumping Sprite Bambino (SpriteVII) 長野県松本工業高等学校 電子工学部

・ 7. 開催データ

■ 有効応募総数 100件

【一般学生部門】

プロトタイプ審査(予選)出場 24件

決勝大会出場 10件

【ユース部門】

決勝大会出場 5件

■ 予選(プロトタイプ審査)大会

展示数 24件

■ 決勝大会

来場者数 約1100名 (2日間)

展示数 17件(一般学生部門日本10件+Laval Virtual招待1件+国際ビデオ枠1件+ユース部門5件)

■ 決勝大会参加作品

【一般学生部門】

ミトシネル ~あなたの耳、貫通させます~ (MIMIMOTO'S) 明治大学 総合数理学部

2016年 食物の旅(べんとうのきもち) 豊橋技術科学大学 工学部

みかけハコハゐが 全部俺である (一広重) 公立はこだて未来大学 システム情報科学部

りっかーたん (りっかーたんにぺろぺろされ隊) 電気通信大学 情報理工学研究科

通り抜けうお〜る (Gu-Punch) 東北大学大学院 情報科学研究科

The first cradle ～うまれるまえのゆりかご～（おまえがママになるんだよ）電気通信大学 情報理工学部

S.E.A. ～Sink into the Enormous Abyss～（Abyss Watchers）名城大学 理工学部

電子転生（チーム マサケンヤス）慶応義塾大学

THE JUGGLINGM@STER（いや、オタクではないです）慶応義塾大学 理工学部

Real Baby / Real Family（明るい家族計画）神奈川工科大学 情報学部

【ユース部門】

ふらっとFLAT（酔っ払ってみ隊）電気通信大学 ロボメカ工房 VR 部隊

THE MIRROR ～鏡に映るもう一人の自分～（Merror）関西学院大学 理工学部人間システム工学

Design Magic（元祖 Katsuzo）立教池袋高等学校 数理研究部

Jumping Sprite Bambino（Sprite VII）長野県松本工業高等学校 電子工学部

HoverBoard Air（まな板）木更津工業高等専門学校 情報工学科

【Laval Virtual 招待作品】

A night stroll in the Alps（Team Alps）IMIE Ecole de la filiere numerique, France

【国際ビデオ予選通過作品】

BlockTower（XJTLU-CSSE-VR）西安交通・リバプール大学, 中国

■ 予選大会参加作品（一般学生部門）

人間風船（デブの素）名城大学大学院 理工学研究科

ブラジル落下旅行（中南米愛好会）早稲田大学 基幹理工学部

ストマックミキサー（腹虫軍団）京都産業大学 コンピュータ理工学部

音茸（チーム音茸）筑波大学 システム情報工学研究科

エッシャーの無限階段（ものづくり部 VR 班）島根大学 総合理工学部

I am a monster（パワーハレーション）無所属

鷹ニンジャ（鷹パルクール）関西学院大学 理工学部

ひっぱレンジャー（nobi-nobi）慶応義塾大学大学院 メディアデザイン研究科

ギル+マン（ギルメン）電気通信大学 情報理工学研究科

歯 ppiness（歯 ppiness）東京大学大学院 学際情報学府

Who's an architect?（はるる）慶応義塾大学 総合政策学部

感電体験（感電感覚 dreamer）電気通信大学 ロボメカ工房 VR 部隊

Realized Virtuality（ポテトグリコアルカロイド）筑波大学大学院 システム情報工学研究科

なわとびマスターに俺はなる!!（愉快的仲間たち）大阪大学大学院 情報科学研究科

・ 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 ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社
株式会社レコチョク, レコチョク・ラボ

【ゴールドスポンサー】HTC NIPPON 株式会社 株式会社ソリッドレイ研究所 株式会社デジカ
株式会社ドスパラ

【シルバースポンサー】株式会社CRI・ミドルウェア チームラボ株式会社 株式会社ディー・エヌ・エー
株式会社ピクス (P.I.C.S.) 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>

舘 暲 東京大学名誉教授

<副委員長>

岩田 洋夫 筑波大学教授
武田 博直 VR コンサルタント代表

<実行委員>

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	蜂須 拓	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
杉浦裕太	慶応義塾大学	築瀬洋平	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
笥 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	宮田一乗	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	橋本悠希	筑波大学
櫻井快勢	株式会社ドワンゴ	福嶋政期	東京大学
櫻井 翔	電気通信大学/東京大学	細田真道	IVRC OB/OG
チャリス フェルナンド	慶應義塾大学	山川隼平	IVRC OB/OG
		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

・ 10. 企画委員会 / ボランティア

<企画委員>

デザイン担当 伏見はるな 慶応義塾大学
デザイン担当 中尾拓郎 慶応義塾大学

フランス担当 前田智祐 慶応義塾大学

<ボランティア>

安藤瑞希	奈良先端科学技術大学院大学	田辺 健	筑波大学
伊藤駿史	筑波大学	張 楚迪	東京工業大学
門井 悠	筑波大学	塚田裕太	チームラボ
神谷知樹	名城大学	高野みさき	通訳 / 国際交流アドバイザー
小池篤哉	千葉工業大学	東海林晃	慶應義塾大学
シェレックス	神奈川工科大学	富樫宏太	筑波大学
ショウトウキ	慶應義塾大学	飛田和邦	筑波大学
杉原祥太	東京大学	檜垣俊希	チームラボ
鈴木久貴	神奈川工科大学	山口智也	早稲田大学
		劉 彦廷	東京工業大学



IVRC 事務局

E-mail: [ivrcinfo\[at\]ivrc.net](mailto: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/>