

【小特集 IVRC2002 報告】



IVRC2002 報告

◆ 「IVRC2002」
— VR コンテストの新世紀 —

しらいあきひこ

(東京工業大学)

IVRC (Interaction and Virtual Reality Contest) とは、学生を中心とした VR 作品のコンテストで、舘璋(東京大学教授)により提案され、IVRC 実行委員会により、1993 年より開催されている歴史あるコンテストである。6 年前から岐阜県各務原市を舞台に、学生による VR 作品の発表を通して VR の普及振興を目的として活動している。

前年まで「学生対抗手作り VR コンテスト」という名称で上記実行委員会と学生ボランティアによる企画委員によって開催されていたが、10 年目を機に日本 VR 学会は「学生 VR コンテスト企画委員会」(以下、コンテスト委)を設立した。年々高度化する VR 技術を広く一般に普及させること、将来の VR 研究・産業を担う人材を育成することを目的に、VR 技術の応用・表現の場である VR コンテストの経年的な運営を行っている。いちコンテスト委員として、また今年の企画プロデューサーとして「記念すべき 10 年目、そして新世代の IVRC」を実現すべく、過去の IVRC を研究し、企画を大きく革新した。まず 2 年続いた「インタラクティブ CG 部門」を廃し一本化することで、全国数多あるロボコンやデジタルアート作品コンテストとの差別化を図った。VR はもとより複合技術であり、VR コンテストは工学・芸術・人間性といった複数の軸が作品の核を決めるからである。また参加者も「学生限定」の枠を取り外し、個人資格の社会人や市民も参加できるよう、代表者が学生であれば投稿可能とした。また例年コンテストのテーマとして、「くらしの VR」「祭」「開放感」といったものが設定されていたが、今年度に限り、企画側からのテーマ設定は行わなかった。発表方式も従来の企画書審査→大会から、

企画書審査→プレゼン審査→東京予選→岐阜本大会といった複数のステージを設定することで、作品の全体的なクオリティの向上、より多くの実機体験可能な作品の具現化を狙った。

また審査方式も、従来の審査員方式に加え、バーチャルマネーを使った体験者による審査方式「Vash」の採用、審査員のコメント機会の増加、審査会議の拡充など刷新し、作品クオリティと教育的効果、来場者の関心向上に配慮した。

優勝賞品も米国 SIGGRAPH 投稿サポート権や東京ビッグサイトで開催される産業用バーチャルリアリティ展への出展サポートと、理念を具現化するための新しい試みをいくつか取り入れた。

もとよりこのコンテストは、参加者自らが VR 作品を企画し、システム、デバイス、コンテンツを含めた総合的な作品を制作することで、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ふことにあった。今大会からは、この理念を拡張し、VR という技術、コンテストという舞台を通して、地域・企業・学会が一体となり「自ら考え・学び・手を動かし、新しいものを作り出すことのできる」優秀な人材を育成する 21 世紀型の教育システムの構築ともいえる活動をすすめている。

◆ 「OB 訪問記」

過去 10 年の IVRC 開催によって VR 業界は数多くの人材を発掘している。研究機関で次世代の研究を支えている人材、ゲームや CG の世界で活躍する人材など様々である。この度、コンテスト委員会はこれらの 10 年の成果を綴った「IVRC クロニクル」の制作に着手した。この場において、2 名の IVRC 卒業生の手記を抜粋、掲載する。

●安藤英由樹

日本電信電話株式会社

コミュニケーション科学基礎研究所

今年でIVRCも10周年を迎える。私が初めてIVRCに参加したのは96年であったので、IVRC関わってすでに7年が経過したことになる。思えば、IVRCに参加したことが研究者となったきっかけの一番の要因であったことは間違いない。96年、私は大学の4年生で卒業研究の真っ最中であった。初のIVRCで苦勞して作った作品「VR金魚すくい」の力覚提示装置はそのまま卒業研究の題材となった。しかし作品は会場のなかでは最後まで完成しなかった。惨めだった。しかし、このときのくやしさと、このとき抱えていた問題を反省しIVRC97では今まで誰も考えつかなかったアイデアである「おこめっち」をチーム皆で出し合い、スケジュールを決め取り組んだ。いつも工作室で作業をしていた、苦しかった。でも、このときはいっしょに作業をする後輩がいたので辛くはなかった。努力した甲斐あって、仮想大賞、技術賞、そして総合優賞を勝ち取ることができた。このときのうれしさは今でも忘れない。翌年IVRC98からチームへの参加とともに企画委員にも参加させてもらった。この年は後輩が中心となって作品「電車でギュウ」を作ったが、今度はアイデアや機構部分の問題点について毎日議論を交わした。オリジナリティのある作品のテーマと完成度の高さが受けたのか、この年も総合優賞を受賞した。このとき私は修士2年であったが、このような作品作りとVRやロボットの研究にもっと取り組みたいと思い博士課程に進学した。IVRC99は企画委員長をさせていただいた。運営側の仕事を行うことでさまざまな個性のチームの人たちと議論することができた。その後、現在はIVRCで培った物作りの技術を生かして、研究員としてVRやウェアラブルの研究に従事し、SIGGRAPH2002のE-techに展示、発表する念願もなかった。もし、IVRCに出会うことがなければまったく違う人生を歩んでいたことだろう。自分の可能性を引き出してくれたIVRCに私は感謝している。

●田中雄

多摩大学卒 / ゲームクリエイタ

書き手：高橋誠史（多摩大学）

IVRCには98,99年度に参加。その出会いは3年生の時に、先輩から産業用VR展のチケットをもらい出原先生と見学に行った時。ブースで配布されていた「おこめっち」などが掲載されていたチラシを見てコンテスト

に出会う。インスピレーションが働き、すぐさま当時のサークル仲間たちと企画を練る（このサークルは後にSCE社にてPS2用タイトル作成チーム“Studio Cyber Junk”になる。2001年のA部門優勝の大和田氏もそのメンバー）。企画の締め切りはすぐであったが決断は早かった。はじめはサークル仲間スタートしたが、後に出原ゼミ、隣の斉藤ゼミの有志が加わり20名規模のチームになる。初参加のこの年から2001年の『ユウタイリダツ』までこの大所帯スタイルは受け継がれた。

多摩大学のIVRCにおいて欠くことのできない人物が出原助教授だが、サークルの先輩に紹介され2年の頃から懇意にしていた。学園祭で出原ゼミの発表であるAIのバックプロパゲーションを利用した文字認識を手伝った事がきっかけで早期からゼミに所属した。この時、出原ゼミは創設2年目。ゼミそのものがまだ、走り出したときであったこともIVRCに参加する動機でもあった。

初参加「Genshi」で準優勝という結果を出したが、これは初参加で最もモチベーションが高かった事が勝利の理由と考える。伝統で続いてしまうと、世代交代の難しさや、やらされているという気持ちの人間が出てくる。そういった意味で東大のARIELはすごいと語る。

翌年の99年に「Toro Bravo」で二度目。この時には、後輩への技術継承やバックアップを担当。4年生という時期は、体力的にメインは難しかったが、その間にもゲーム制作や海外旅行と最後の学生生活を満喫。その後IVRC以外にもゼロックスの触覚マウスコンテスト、J-Phone用アプリコンテストなど積極的にコンテストに参加している。この手のモチベーションは「持って生まれたもの（笑）。IVRCに出てくる人はみんな持っている」と語る。賞という意味での成功はともかく、IVRCそのものを通して人間が成長をする。チーム内で誰か一人は化ける人がいる、という。

2002年11月までSCEにてPS2用ネットワークゲーム作品の開発をしていた。これからフリーランスで活動をする田中氏であるが、卒業後もその挑戦は終わらない。そういった意味では、いつでも、IVR展でIVRCと出会い参加を決めたときと気持ちは変わらないのかもしれない。

（高橋誠史記、しらいあきひこ編）

【関連 URL】

<http://homepage1.nifty.com/yt-works/>

<http://iis.semi.edu.tama.ac.jp/>

<http://member.nifty.ne.jp/idehara/>

<http://tokyo.cool.ne.jp/scj/>

◆ 2000 度優勝作品 SIGGRAPH ETech 参加報告 ～チーム ARIEL「バーチャルチャンバラ」～ 板垣貴裕、古賀大二郎

(東京大学)

このたび IVRC の支援を受け、Virtual Chanbara を SIGGRAPH2002 Emerging Technology に展示することができました。Virtual Chanbara では、プレイヤーは HMD を頭にかぶり、バーチャルな刀（以下 GEKI2）を持って敵と戦います。GEKI2 は回転する錘で構成されており、物体に衝突したときに回転が急停止することで衝撃力をプレイヤーに提示します。

ETech でのお客さんの反応はすこぶるよく、順番待ちの列は途切れることはありませんでした。デバイスの目新しさもさることながら、順番待ちのお客さんのためのスクリーン（プレイヤーと CG が合成表示される）を用意したことも、良い客引きになっていました。実は、GEKI2 は日本刀を模しており、フェンシングのような使い方に対して正確な力を返すことができません。気づかれた方はあまりいらっしゃいませんでしたが…。

非常に残念だったのは、デバイスが途中で破損してしまったことです。エキサイトしたお客さんがセンサを力いっぱい叩いてしまったのです。予備も動作不良を起こし、それ以降は片面だけの運用になってしまいました。トラブルに対する備えが必要なことを痛感しました。

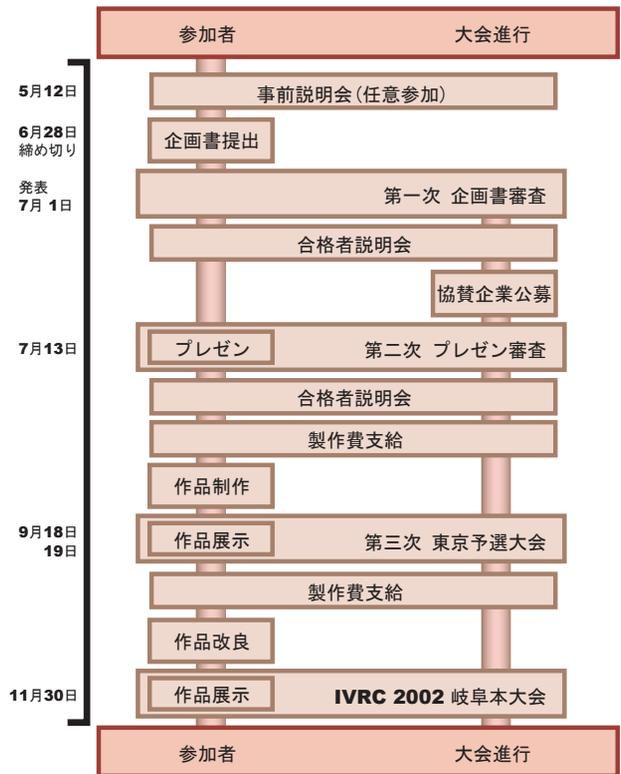
非常に多くの方々に体験していただいだけ、論文でしかお目にかかったことの無いような先生ともお会いできたのは、大変喜ばしいことでした（写真）。本当に貴重な体験をさせていただきました。



チューリング賞受賞者 Frederick Brooks Jr. 先生と記念撮影

◆ IVRC2002 開催報告

冒頭にも述べたとおり、IVRC2002 は 10 年目を記念する大会として、以下のようなスケジュールで、書類審査を含め合計 4 回の審査を行った。



以下に、各ステージについて報告する。

プレゼンテーション審査

7月13日、書類専攻を通過した17作品について企画者自身によるプレゼンテーション発表と審査を行った。



厳しい制限時間の中でのプレゼンテーション

会場は東京大学工学部1号館講義室を貸切として、各チーム3分(時間厳守)のプレゼンテーションを行い、後に3分程度の質疑応答時間を設けた。服装は正装、オークションスタイルを意識した厳粛な審査が行われた。通過順位順で制作費が支給されるというルールであり、デバイスを身にまとったパフォーマンスやビデオ、スピーチなど学生の趣向を凝らした果敢な自己表現が行われた。

質疑応答は審査員のみが可能であり、作品のコンセプト、新規性、技術的先進性、芸術性の高い作品については過去の作品に対する調査、そして最も多い質問である実現可能性について質問がなされた。ちなみにこの質疑応答も時間厳守であり、17作品、4時間に及ぶ長時間の審査であったが、活発で緊張感のある濃厚な時間が流れた。



緊張感のある審査員席

東京予選大会

プレゼンテーション大会を乗り越えた9企画には通過順位に従い、5～10万円の制作費補助が支給された。2ヵ月後の9月18～19日、東京お台場の東京国際交流館プラザ平成で日本VR学会大会と併催で開催された予選大会において「実機体験可能な状態」で9チームが発表を行った。審査はVR学会大会参加者によるバーチャルマネー「Vash」による審査。体験者はテーマパークのアトラクションと同様、事前に支給されたVash紙幣を支払う。最後に特別に追加票を投じたい作品に追加投票することができる。審査員であるVR学会大会参加者は、VR界において日本で最も鋭い目を持った研究者が中心であり、今だかつてない多数の審査員によって審査が行われた。通過は上位5チーム。作品の技術、個性、魅力に加え、安定稼動と回転率を考慮する必要がある。プレ



東京予選大会 会場の様子

ゼンテーション大会をトップで通過した企画『ふたりのキーボード』は、初日、デバイス不調でトラブル、惜しまれながらも予選落ちとなった。

また、予選会と同時開催の第7回VR学会大会に特別セッションとして、「VRコンテスト」口頭発表が設定され、大会論文集に予稿が掲載された。

発表会場は立ち見が出る大入りで、活発な質疑応答がなされた。学生もスーツでの学術プレゼンテーションを行い、VR研究に対する刺激になったようである。



学会特別セッションでの質疑応答

岐阜本大会

厳しいVash審査を勝ち残った上位5企画が、ファイナルステージである岐阜本大会にて発表を行った。会場は岐阜県各務原市のテクノプラザ。VRをコンセプトに建設されたベンチャー支援施設であり『VRの甲子園』としてはこれ以上ない環境である。

東京大会での来場者によるコメント、長距離の輸送といった課題に加え、岐阜県の教育委員会の協力で、工業高校2年生80名、小学4～6年生100名強が団体に参加した。「各務原市民VR賞」「高校生が選ぶマイベスト賞」等のオプション賞も設定されたため、子供向けセッ

ティングも準備しなければならない。

本選における IVRC グランプリ (総合優勝)・岐阜 VR 大賞 (準優勝) の審査は、予選のような Vash 審査ではなく、世界的に活躍する研究者・アーティストを中心とする審査委員会により行われた。

グランプリをチームには副賞として米国 San Diego にて開催される「SIGGRAPH 2003」への研修旅行及び SIGGRAPH 出展投稿サポート権が授与されることになる。いわば「VR の甲子園」である岐阜各務原からいきなり「CG とインタラクティブ技術のメジャーリーグ」である SIGGRAPH にチャレンジすることになるわけである。この副賞にふさわしい作品を選出すべく、審査は 13 人の審査委員全員が各作品を体験し、作家と質疑を交わした後に

●独創性・新規性

(作品のオリジナリティ、過去の類似作品との違い)

●技術性 (技術的に優れているか)

●作品性 (作品としての個性・まとまり・完成度)

●将来性 (Technical Edge)

の 4 点を軸に採点を行い、その結果に基づいた審査会議により最終的な結果が選考された。

グランプリには武蔵野美術大学・東京大学のチームによる作品「The Dimension Book」が満場一致で選ばれた。しかし岐阜 VR 大賞が授与されることになる準優勝候補の作品はどれも僅差であり、審査は難航を極めた。最終的に審査委員による投票により過半数の票を獲得した東京大学による「バーチャルカーチェイス」がデバイスの将来性と手作り感が評価され岐阜 VR 大賞が授与されることになった。また、僅差で破れた東工大の「vRoad Runner」には審査委員会特別賞として「バランス賞」が、多摩大の「MAHO-PEN」には「トレンドィ賞」が授与された。また奈良先端大学院大学に対してもコンテスト委員会より「敢闘賞」が授与された。

幾多もの激戦を勝ち抜けてきた本大会出場 5 チームの作品は何れも完成度が高く、全作品とも 2 日間の展示期間中完動し、小学生からお年寄りまでの幅広い年齢層の体験者を楽しませ続けていた。マスコミからの注目度も相当高く、NHK「おはよう日本」「デジスタ」をはじめとする各局や新聞各社、アスキーやロボコンマガジン等の雑誌によってもコンテストの様子は広く報道されている。

最後にコンテスト運営にご支援いただいた岐阜県・各務原市の方々、ご多忙中の所審査にご協力いただいた以下、13 名の最終審査委員の方々はこの場をお借りして御礼申し上げたい。

・審査委員長

岩田洋夫 (筑波大学 教授)

・審査委員 (50 音順)

大倉典子 (芝浦工業大学 教授)

岡部秀夫 (各務原市 経済部 部長)

岸野文郎 (大阪大学 教授)

串山久美子 (早稲田大学 講師)

河内宏彦 (岐阜県新産業労働局情報産業室 室長)

坂根徹夫 (IAMAS 学長)

佐藤誠 (東京工業大学 教授)

武田博直 (㈱セガ 未来研究開発部マネージャー)

塚本昌彦 (大阪大学 助教授)

中谷日出 (NHK 解説委員 / デジスタ・ナビゲータ)

廣瀬通孝 (東京大学 教授)

星野准一 (筑波大学 講師)

◆作品介绍

ここでは東京大会で発表された 9 作品について、製作者自らによる作品解説を掲載する。詳細については第 7 回大会論文集 (p.295-303) を参考されたい。

The Dimension Book

顔恵婉、榊井大輔 (武蔵野美術大学)

波多野健介 (東京大学)

IVRC Grand Prix 受賞作品

本企画は、物体の持つ様々な特性を、体験者に改めて深く知覚して貰う事が目的である。

物体は、その表面に光が反射する事によって視覚する事が可能となる。この為、視覚する時の視線の変化や、



錯視図形と VR 技術の融合が高く評価された「The Dimension Book」

光の強弱によって物体の見え方は様々に変化する。しかしながら、視覚行為と光との関係は、非常に密接であるにも関わらず、現実の環境光を反映させて画像を描画する画像装置の実現は進んでいないのが現状である。

本企画では、正確な三次元空間における位置計測と、環境光の入力可能なセンサを、液晶ディスプレイに搭載する事によって、視線の変化や光の強弱により描画される物体が変化するディスプレイ装置を実現した。

また、本企画で動作させるアプリケーションは、視線や光の変化によって、最も効果的に知覚的な変化を楽しむ物体として、三次元コンピュータグラフィックスによって描画した錯視立体図形を利用する事にした。

バーチャルカーチェイス

笠井大幹 (東京大学)
岐阜 VR 大賞受賞作品

「バーチャルカーチェイス」は体感型の近未来ドライビングゲームを目的とした企画であり、体験者は先行車や対向車の間をかいくぐって迫り来る追っ手から逃げ切るという設定になっている。その際に体験者が感じる加速度や衝突時の衝撃をリアルに体感できるようにしたデバイスが装着型二次元トルク提示装置「FUTAKOBU-Accel」である。

まず本企画では、乗り物の加速度運動による慣性力が発生させる椅子に座っている体験者の腰を支点とするトルクを再現することで、運転時の加速度感を表現している。「FUTAKOBU-Accel」には「コントロール・モーメント・ジャイロ」の原理が応用されており、速度の変化をリアルタイムに体感することを可能にしている。

vRoad Runner

岩下 克 (東京工業大学)
バランス賞受賞作品

「走る、歩く、方向転換」など、自由度の高い体験者のアクションを3次元ゲーム世界に反映する、インタラクティブなシステムを構築する。体験者はターンテーブルに乗って足踏みをすることで、ゲーム世界を走ったり歩いたりすることができる。また体験者が左右に回転することで方向転換をし、その回転はターンテーブルが逆方向に回転して打ち消される。さらに地面にあわせてターンテーブルが傾き、傾斜を感じることができる。体験者のアクションは圧力センサで重心の移動を検知することで判断し、ターンテーブルの傾きは空気圧シリンダーを使って実現している。

ゲームの目的はコインを集めることです。シーソーや移動する床など、インターフェイスの特徴を生かす仕掛けを用意した。

このシステムは体にセンサをつける必要がないことが特徴で、それを生かして気軽に体験でき、またゲーム世界に簡単に没入できるようにすることを目標としている。

MAHO-PEN 必修2単位

～ジェスチャ入力を用いた多人数参加VR～

河井大輔、西澤有、實方裕樹 (多摩大学)
トレンディ賞受賞
各務原市 VR 大賞受賞
高校生が選ぶマイベスト賞受賞作品

現在、VRにおいてボタンやハンドルといった機械的なデバイス類を通すよりも、人間の自然なジェスチャ入力による制御が主流となりつつある。この流れを、今までVRに興味の無かった人達にも馴染み易い、アミューズメント的なコンテンツとして利用したのが本企画である。

体験者は魔法使いの卵となり、「魔法のホウキ」に乗って空を自由に飛び回りながら、もう一つのデバイスである「魔法のペン」で空中に特定の図形(魔法陣)を描くことによって、様々な「魔法」を使うことができる。

ジェスチャ入力を取り入れる事で、体験者は画面を見ながら、自らのモーショで動きをコントロールしたり、魔法を使って敵キャラクタを倒したりして行く。



Vash 審査において高い評価を受けた「MAHO-PEN」

また、この世界では他の体験者は頼れる仲間であり、最も手強いライバルでもある。協力はもちろん、時には妨害すらも必要となるだろう。

つまり、体験者は「体験するだけ」という、受身かつ唯一の存在ではなく、この VR 世界の登場人物の一人として、積極的に参加、没頭する事が出来る。

バーチャルビリヤード

松井信也、村岡俊幸、土屋雅信
(奈良先端科学技術大学院大学)
敢闘賞受賞作品

ビリヤードは高度な技術と戦略眼が要求される奥の深いゲームである。しかし、ビリヤードを行うには、ビリヤード台を置く場所とキューがぶつからないだけの大きな空間が必要となる。また、ビリヤードに必要な器具は大人を対象としてデザインされているため、子供がプレーできる機会は少ない。そこで、誰もが家庭の狭い空間において手軽に遊べるビリヤードゲームを作りたいと考え、本大会に参加した。

本作品のシステムは、HMD を装着した体験者が、VR 空間内でビリヤードを行えるものである。VR 空間では、仮想のビリヤード台、球、キューを呈示する。体験者が必要とするものは、HMD、ビリヤードのキューの代わりをするデバイス及び、ビリヤード台の外枠部分を再現した仮想テーブルサイドのみという非常にコンパクトな構成である。また、HMD、キュー型デバイスの位置姿勢の計測には POLHEMUS 社の FASTRAK を使用した。

バブル de チャット

平井崇司 (富山大学)

バブル de チャットは声をシャボン玉に入れて飛ばし、ふわふわと相手の所へ飛んでいったシャボン玉を相手が指でさわったら…そこから言葉が現れる！今までにない新感覚のコミュニケーションツールである。

更に相手の話したい内容を理解するにはシャボン玉の割る順が重要になる。体験者は飛んでくるシャボン玉を目で追いつつ順に割っていく。2人の体験者の間にはそれを邪魔する要素があり、失敗するとある部分の言葉が相手に届かなかつたり、会話の文の順が逆になったりする。

つまり会話の過程で体験者にストレスを与えるわけだが、2人の体験者の努力によりうまく伝える事が続けられた時、会話内容が分かり達成感を得られるだろう。

また会話の言葉をシャボン玉で表現することによりアートとしても楽しむことができる。

MindScape Communicator

横川裕、仲谷正史 (東京大学)
梶井大輔 (武蔵野美術大学)

熱い想いや寂しさ、感動。そんなリアリティを表現するために、この企画は立ち上がった。

この作品で私たちは文字そのものが持つ力に注目した。MindScape Communicator を使えば、あなたの発する言葉が、あなたとの心と一緒に揺れ踊る。

同じ「好き」という言葉に、愛情がこもって強く伝わる。心の揺れ動きを演出して、言葉にならない想いで…それが MindScape Communicator の目指すものである。

システムは、インプットとして血圧や脈拍、皮膚の電気伝導度や体温などの生体計測、音声、発顔面表情などを扱い、アウトプットとして、エモーショナルタイプグラフィを核に花や人のアニメーションと言った心のモチーフを用意することで、心の空間を体験者と観客にビジュアルに伝えることを目指した。

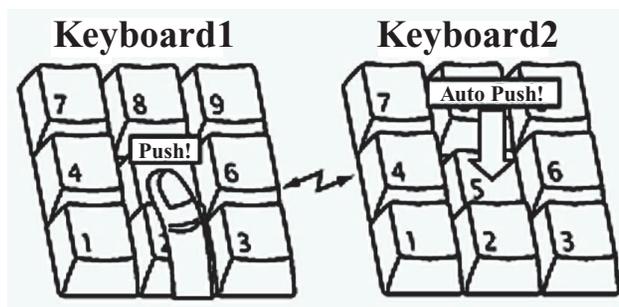
ふたりのキーボード

関口裕一郎 (東京大学)

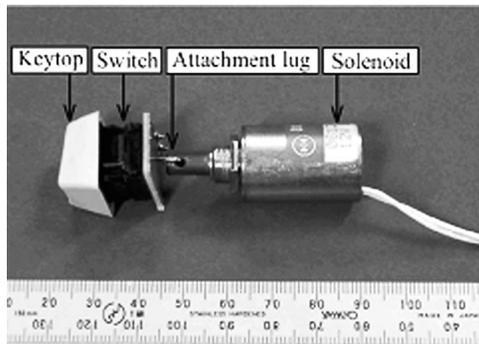
ひとつのキーボードをふたりで同時に使用する感覚を味わう作品である。

相手がキーを押している瞬間を指先で感じることで、相手の存在と高いインタラクティブ性を感じることができる。キーの駆動にソレノイドを用いることにより、より自然な打鍵感を再現している。

作成した装置を使用して、ふたりのユーザがキータイピング競争を行うゲームを作成する。一般のタイピングゲームと異なり、ふたりのユーザがひとつのキーボードを共有しているため、先に押されたキーを同時に押すことはできない。このようにユーザは入力動作と相手とのインタラクティブ性を同時に進行することができる。それによりもたらされるインタラクティブ性が本作品の面白さである。



コンセプトスケッチ



キーのプロトタイプ

どこでもドラム

岡根慎治（奈良先端科学技術大学院大学）

狭い日本の家屋にとって場所をとり、やかましい音を出すドラムはとて一家に一台というわけにはいかない。

このどこでもドラムシステムは、加速度センサと位置センサを備え付けられたスティックデバイスを空中で振り回すことで、ドラムの音をだすことができる。このシステムであれば、多少狭い部屋で、周りへの騒音を気にすることなくドラムプレイの気分を味わうことができる。

体験者は加速度センサが設置されたスティックデバイスを持ち、これを空中で振り回すことによってドラム音を鳴らす。あらかじめ空間の各所にドラムパートを割り振っておき、操作者がスティックを振った場所によって、音色が異なるようになっている。

まとめにかえて

IVRC2002は以上のように、10年目を記念するにふさわしく盛大に開催することができた。結果的に優勝は「The Dimension Book」が勝ち取ったが、三度にわたるステージそれぞれにおいて、激しい戦いが繰り広げられた。プレゼンテーションのわずかな票差で具現化のチャンスを得られなかった企画、惜しくも最終選考を逃した作品など多々あり残念でもあるが、まさに日本一のVR作品を競う場として、クオリティの高い、品格あるコンテストに止揚できたと感じている。

現在、優勝作品を始めとして、いくつかの作品が米国SIGGRAPHへの投稿や学術論文文化など、さらなる挑戦を進めている。デバイス、ソフトウェア、デザイン、企画やフットワークの複合技術で力を合わせた彼らが、この経験を糧に、今後どのように成長し活躍していくのか、楽しみである。

最後に、IVRC2002をご支援いただいた、協賛企業各社、岐阜県、各務原市、イメージ情報科学研究所、作家、審査員の皆様、そして共に苦楽を分かち合ったコンテスト委員会、ボランティア各位に多大なる感謝の気持ちを記しつつ、まとめに代えさせていただきます。