



VR Consortium

VR CREATIVE AWARD 2015

VRクリエイティブアワード2015

2015年6月6日(土) 14:00～19:00

デジタルハリウッド 駿河台キャンパス

プログラム

14:00 開場・受付

展示・デモ (4F カフェテリア内デモ会場)

15:00 開会挨拶

15:05 キーノート

15:30 プレゼンテーション：CG 部門・パノラマ部門

16:20 プレゼンテーション：インタラクティブ部門

17:10 受賞者発表

17:55 閉会

18:00 懇親会

一次通過作品

CG 部門

「進撃の巨人展」360°体感シアター“哮”	「進撃の巨人展」製作委員会
ロートデジアイ 初音ミク VR Special LIVE	ロート製薬株式会社
Web3.0 プラットフォーム「jThird」	jThird 株式会社 松田 光秀
Archi Tours	株式会社積木製作 小田桐 貴司
PashaLoVR	三上 昌史
戦艦金剛 1944 ハイポリゴンテスト版	神田技研 / 仁志野 六八

パノラマ部門

バーチャルお花見	株式会社ウェザーニューズ 畠山清佳様
ベラージオの噴水ショー（ラスベガス）	Panoramania Inc. 二宮 章様
RE:MINISCIA	NHK エンタープライズ 神部 恭久様
Sports Virtual Reality with JackIn Head	カディンチェ株式会社 青木 崇行様
全天球水中ニーソ 360 VIDEO UNDERWATER KNEE-HIGH GIRLS	
	株式会社コンセント 渡邊課 渡邊 徹
軍艦島 球景（軍艦島 360 度 VR）	オープンプロジェクト 大西 悟

インタラクティブ部門

VR SKI JUMP	高橋 建滋
Shadow Shooter	安本 匡佑
VR Jump Tour	ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン 伊藤 周
OcumaRion!	LANTERN ROOMS 石井 佑樹
RomoCart	河本 健
NailCanvas VR	VoxcellDesign 脇塚 啓
GRID VRICK	株式会社ネクスト 上野 哲史
Eye Play the Piano	Eye Play the Piano プロジェクトチーム
HADO	株式会社 me leap 福田 浩士
GODSPEED VR	Prototype INC.
津波体験ドライビングシミュレーター	愛知工科大学工学部 板宮 朋基
ChameleonMask	東大・電通 / 三澤 加奈
Urban Coaster HARDMODE	Team Hashilu / 藤山 晃太郎
DIVE INTO DIGITAL	株式会社スパイスボックス / 株式会社 WHITE
ヤフー トレンドコースター	ヤフー株式会社

審査員コメント

●はじめに

第一回 VR クリエイティブアワードは、3 部門合わせて 140 件の応募があった。審査の方針としては、「新しい技術」を「明確な目的」のために「開発・応用」し「これまでにない体験」を作り出しているかどうかを基準とした。技術のための技術ではなく、社会へつながる道筋を意識しているかどうかを重視した。一次審査で、27 件 (CG 部門 7 件、パノラマ部門 6 件、インタラクティブ部門 14 件) を選出し、その中から最優秀賞、優秀賞、部門賞 3 件、審査員特別賞の合計 6 件が選出された。

●総評

本アワードは初回であることから、どのような作品が集まるかについては非常に心配していた。しかしながら集まった作品を見渡すと、非常に多様な技術アプローチや表現がみられ、VR という技術がもつ幅広い応用可能性が示されていたように思う。今回のアワードのテーマは「新しい次元を拓く」であり、各応募作品は、その気概にあふれたものが多く、世界のどこに出しても恥ずかしくない作品が揃っていた。受賞作品の 6 点に関しては審査員のいずれもが高得点をつけており、受賞作の選定は容易であったが、その中で優劣をつけることは困難であった。最終的には、社会との繋がりを重視し今回の審査結果としたが、これは VRC が今後目指す方向性を示している。受賞の皆様には大きな拍手を送るとともに、今回応募いただいた皆様に心から感謝したい。

●パノラマ部門

パノラマ動画の製作や演出は現在過渡期で、多くのヒトが様々な試みを行っている。このなかで一般のヒトが気持ちよく、しかも新しい視点で映像体験できるという意味で、RE:MINISCIA と Sports Virtual Reality は新しい映像体験の可能性を示していると思う。ベラージオ、軍艦島の力強さと面白さは主題をいかに選ぶかの重要さを示している。(藤井)

Sports Virtual Reality をみて、実写における撮影ノウハウが十分にあがってきたことを感じた。だれでも参加できる形で全天動画で桜を楽しむ試みや、360 度映像での映画として表現など、新しいコンテンツの形が見えた。(杉山)

全天周映像+ハコスコ(等)というのは、写真の再発明…は言い過ぎとしても、「3D 映画の出現」に匹敵する映像の革命だと思っている。しかし「その空間にいる」という没入感を全天周カメラとスマホ等の機器が簡単に与えてくれる状態になったとき、問われるのは「どれだけ非日常の空間にカメラを持ち込めるか」になる。今までのスチルカメラマンに求められるスキルが「いかにその場にいるか」「そしてどの瞬間を切り取るか」点から全天周映像の場合「撮影者自身がど

んな環境を作れるか」つまり映画監督や舞台監督に近い職能にクリエイションがシフトしているように思う。このような観点から、私としては「自覚的に特異な場・環境を作る」ことに成功している2つの作品、cRE:MINISCIA」と「全地球水中ニーソ」に高評価を与えた。(八谷)

RE:MINISCIA は、オリジナル作品であるし、体験してみないとわからないところがありますね。『4』としましたが、実体験次第では『5』にも『3』にもなりそう。JackIn Head は、特に格闘技の場面がいいですね。スポーツ観戦、明らかに変わりそうでわくわくします。(川田)

全地球動画の登場により、レイグジスタンス・テレプレゼンスは同時に一人しか体験できない「電話型」体験から多人数が同時に視聴できる「放送型」体験を提供できるようになった。まさに新たなメディアである。プレイステーション開発キットが登場した頃にカンブリア爆発のように多様なゲームが登場したのと同様の熱気を感じる。パノラマ VR の祝祭を歓迎したい。(稲見)

パノラマ部門はパノラマ映像の文法に挑戦していく作品が多く感じた。遠景のパノラマだけではパノラマの表現や没入コンテンツとして埋没してしまう。その中で RE:MINISCIA はストーリー感を Sports Virtual Reality は疾走感を持って、パノラマの文法を超越していこうとする意欲を感じた。また、バーチャルお花見に関しては圧倒的な量とコミュニティ感にたまげた。これはユーザー参加型でもっと増やしていけるコンテンツであろうと思った。(落合)

雪の上も、水の中も、やはり実写のパノラマVRはパワフルだな、と思いました。ここに集まった作品はどれも、多くの可能性を提示していると思います。ここにある VR 映像がすべてリアルタイムになった瞬間、放送や報道のあり方も、人と人とのコミュニケーションも、すべてが一変するでしょう。今後注目すべきジャンルのひとつ。(水口)

自分の個人的な好みとしては、軍艦島です。主題の強さということもある。しかし、アスリートのヴァーチャル感覚を再現するというのもオリンピックを前にいいアプローチですね。やっぱり、緊迫感があって、惹きつける。しかしもう一度見るとRE:MINISCIAはよくできているな。やっぱりパノラマにする意味のある主題は何か、という問題意識が、今後発展させる原動力になるでしょうね。パノラマの可能性はまだ十分探求されていないと感じました。(南條)

●CG 部門

これまでの CG 作品は、どこまでリアリティを高めるかという挑戦であったが、体験と結びつけることの効果をあまり重要視していなかった。今回の応募作品は CG のクオリティだけではなく、それを如何に体験してもらうかということまで入念に配慮されており、その効果は絶大であった。CG 作品も、見るから体験するという新しい潮流が明らかになってきた。jThird のツールと

しての簡便さ、戦艦金剛の精密なスケール感は現在の最先端の試みだと思う。またロートデジアイの多人数同時体験は非常に新鮮であった。(藤井)

CGでの立体視表現は、十分にノウハウが溜まっているため、安心して楽しめる作品が多かった。進撃の巨人では、VR酔いについても十分に配慮されていると感じた。スマートフォンで気軽に楽しめるCGコンテンツは、新たな動画表現として広告などに広く応用されると感じた。(杉山)

CG部門は、展示・イベント用のプロフェッショナルの仕事とハイアマチュアの作品が並ぶ結果となった。多くの場合、予算がかかっているプロのエンタテインメント用の仕事とアマチュアの仕事にはCGの品質に大きな差がつくことが多いのだが、今回はそれほど差はなかったように思う。ただ、やはり公平を期すために「イベント用に、スポンサーがついた作品」に関しては自分のなかでは1点ずつマイナスさせてもらった。なお、その点クラウドファンディングで予算を作り、戦艦大和の搭乗体験を作るプロジェクトはプロジェクト自体の組み立て方法として非常に興味深いと感じた。(八谷)

(CGに限らず全作品を通して) 全体的に、Technologyをうまくつけて新規性の高い作品が多く、非常に楽しませて頂きました。Technology Outでこんな面白い技術があるので、こんな面白いモノを作ってみましたという作品が多かったかと思います。更に一歩進めて、Market inの視点を持って、どういうアプリケーション先に当てはめると、ユーザにとってどのような価値(楽しさ / 課題を解決 / 生活をどう変えるなど)まで、きれいにつなげ、研ぎ澄ますと、ビジネスや社会的インパクトにつながるかと思います。(高宮)

『進撃の巨人展』が、抜きん出てるように感じました。覗き込むという行為と作品全体に及ぶ閉塞感、そして工夫が見られる3Dのタッチが決め手なのだと思います。(川田)

「VRを使ってみた」を超える作品性を備えた作品があり、高く評価した。つまり、VR技術でなく、VRコンテンツとして感動した。「ウケる」だけでなく「飽きない」コンテンツがあることが、新しいメディアの生存条件であるが、VRコンテンツの未来を垣間見たように思う。(稲見)

全体的にコンテンツのレベルが本当に高かった、激戦だと感じた。3Dゲームや動画の制作経験がVRコンテンツのクオリティにつながっているのだろうか。まさしく、進撃の巨人での巨人に食べられるシーンは本当に食べられたかと思ったし Archi Toursの美しいCGも感動した。また、個人的に一番響いたのは PashaloVRでのVR内を足踏みにより簡単に歩行するというインタラクティブなアプローチには安価なVRヘッドセットとの組み合わせで感動を覚えた。審査をGoogle Cardboardを用いて行ったが、やはりVR用のヘッドセットのためにアプリや立体視用ビデオでサブミッションがある方がコンテンツの内容が伝わりやすかったように思う。(落合)

世界的にはリアルでシームレスな VR-CG が増えている中で、「進撃の巨人」の漫画的世界感、そしてカット編集という映画的表现が持ち込まれたのは新鮮。新しいストーリーテリングの形態を予感させます。(水口)

僕は個人的には「Farnsworth House」のある種の視覚的なクオリティーに惹かれました。一方初音ミクには親近感があるので、点が甘くなったかも。しかしどのみちここはエンターテインメント性だけでなく、独自性が重要ということも考えました。また一方で、リアリティーをいかに再現するかということはアートの永遠の課題です。(南條)

●インタラクティブ部門

インタラクティブ部門は、非常に力作が多く優劣をつけることが難しかった。VR=HMD という既成概念にとらわれず様々な試みが行われており、今後の展開を最も期待させる部門だった。Eye play the piano は、課題設定から解決までの道筋をきれいに見せているのがよかった。RomoCart が普通に家庭に入れば子どもたちはワクワクするだろう。津波体験ドライビングは、実に簡単な仕組みなのに津波の怖さを誰もが体験できる秀逸なコンテンツだと思った。HADO の多人数プレイは新しい VR エンターテインメントの可能性を示している。GODSPEED VR と Urban Coaster HARDMODE、ヤフトレンドコースターの3つは実際に体験しなければその凄さと新しさが分からないという意味で極めて現代のVR的であった。次年度以降は審査に体験会を入れるべきだと思った。(藤井)

視覚と聴覚に訴える 360度全天球のインタラクティブ動画に、さらに異なる感覚器への刺激を与える試みが多く観られた。HMDにプラスするハードウェアは、まだまだプロトタイプ域であるが、発展の可能性を十分に感じさせた。改めてVRコンテンツの応用範囲の広げる模索を続けるべきだと感じさせてくれる応募作品であった。(杉山)

このジャンルは非常にレベルの高い作品が揃っていたと思う。OculusRift を使ったものだけではなく、小型プロジェクターを使った作品や視線入力デバイス、iPad や iPhone を使ったものなど、様々なバリエーションのものが揃った。また人形遊びのエンターテインメントから津波体験シミュレータ、間取り設計やネイルシミュレータまで様々なものが揃っていて、日本のVRクリエイターの層の厚みを感じる内容だった。正直どの作品も甲乙つけがたく、ほとんどの作品に4~5点を与えざるを得なかった。その中でも Shadow Shooter ,NailCanvas VR ,Eye Play the Piano, ChameleonMask には世界を変える力を感じたことを特記しておきたい。また、日本の「野生のVR開発」の潮流を作ったレジェンド的な2作、VR Jump (日吉ジャンプ)とVR SKI JUMPの2作が入ったことも、嬉しく思った。これらがなかったら、このVRクリエイティブアワードもなかったと思うので。(八谷)

VR ならではのものを高く、他のゲームやレクリエーションでも代替のきくものは点数を低くしました。現実には横たわる不自由や危機を、VR でクリアできるのはいいことですね。3.11 に於ける技術者の敗北を考えると、津波体験ドライビングシミュレーターは重要なもののように感じます。一方で、震災体験者は、どのようなシミュレーターで現実の生活を取り戻せるのだろうかとも考えました。(川田)

多様性に溢れ質も高く本当に評価に悩んだ。HMD は VR の強力なアイコンであるが、HMD は唯一の VR メディアではない。今回も多数応募があったが HMD にとどまらない VR 作品を期待します。(稲見)

インタラクティブ作品は数も多く激戦だった。多くのものが、インタラクティブ性を売りにしているものだったため、アプリか Oculus で体感できるものの方が審査上の訴求があった。その中でも Dive into Digital ではミュージックビデオにインタラクティブ性と没入性を足すという試みがされていて非常に感銘を覚えた。また、OcumaRion では VR キャラクターをフィジカルな実体として表現することで非常にシームレスなキャラクター操作を可能にしており、なるほどその手があったかと驚いた。非日常や身体性について VR を用いて問うものが多く、これからも様々な VR 文法が用意されていくのだろうと感じた。(落合)

やはりインタラクティブな体験は、VR の強い引力なんだな、と思います。特に津波の VR 体験は、とても力があると思いました。今後いろんなジャンルで、「もうシミュレーション済んで？」という日常会話が増えてくるのではないかと感じました。Eye Play the Piano は人の能力をエンハンスする VR のあり方を明快に物語っていて、とても共感します。GRID VRICK や RomoCart のように、独自のデバイスやハードを組み合わせた VR 体験は、今後もっと増えてきてほしいです。この先、Microsoft のホロレンズ的な「実写と CG の合成」というアプローチが入ってくると、さらにインタラクティブ部門は盛り上がるような気がしています。これからが楽しみです。(水口)

ゲームや遊び感覚のあるものもたくさんあり、それなりに面白い。Shadow shooter は質の高さを感じた。Nail canvas はありそうなアイデアだが、見ていて、やはり質が高い。しかしそうなると、やはりコンセプトが他よりも強いとか、メッセージ性がある、社会性がある、など内容の強さが重要だと思った。津波のシミュレーションは、これいいの、面白がって?という気もするが、メッセージ性が高い。しかし Eye play the piano は、その意味で圧倒的に強い。感動する。テクノロジーが人間にとってどういう意味があるのか、なにをもたらししてくれるのか、そういう問題を考えさせる。全般的に言えば、メッセージ性のみならず、技術のユニークさ、美的センスの良さも印象を強める要因になると思う。一つの側面が突出していることは絶対必要、でも、それらがバランスよく高いレベルに達している作品はプロフェッショナルな仕事として印象に残ることになる。(南條)