

# 学生グループ・プロジェクト・ファイル

## Student Group Project File

公募提案型研究助成制度により、学生たちがプロジェクトチームを結成して研究活動を行う「学生グループ・プロジェクト」。この制度を利用して、今年度の「学生対抗バーチャルリアリティコンテスト (IVRC)」にチャレンジしているのが、チーム「くろびかり」です。6月のプレゼン審査で見事トップ通過を果たし、9月の東京予選に進出した彼らの活動を追いました。

### FILE 02 かおさがし

#### チーム「くろびかり」

左から、藪 慎一郎さん、宮田 直貴さん、松本 遥子さん、堤 孝博さん、寺澤 玲緒さん。松本さんと寺澤さんは西本研究室、堤さん、宮田さん、藪さんは宮田研究室所属の博士前期課程1年生。



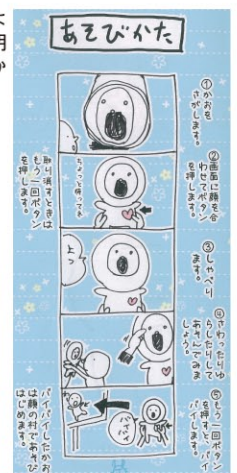
### 「かおさがし」って何？

天井や柱の木目、空き缶の口など、身の回りのものが顔に見えることはありませんか？「かおさがし」は、そんな「顔」たちと遊ぶことができる作品。カメラ付きの人形で撮影した「顔」は、そのまま人形の顔になり、表情を変え、しゃべり始めます。撮影するのは実物・絵・写真なんでも OK。2つの目と口の3点を抽出することで顔として表示します。目・口の配置や大きさにより、「なきむし」「うちゅうじん」「せいぎのみかた」などのキャラクター（性格）が自動的に選択され、人形の顔に触れるとキャラクターごとに異なる表情・声の反応が返ってきます。自分で見つけた「顔」を持つ人形とのコミュニケーションを体験できる。それが「かおさがし」です。



右)メンバーの手による、遊び方を説明する「とりあつかいせつめいしょ」

左)撮影した画像が人形の顔になる



どんなキャラクターになるかは「顔」次第！

### ■24時間体制で企画づくり

生みの親・チーム「くろびかり」のメンバーは、宮田研究室がIVRC出展者を募集していると聞いて集まった5人。チーム結成時の4月はまだ研究室配属前でしたが、「1年生からシステム開発に携われるチャンス」と名乗りを上げた意欲あふれる面々です。

出展作品を企画するにあたり、5人は専用のBBS (掲示板) を活用して昼夜を問わずアイデアを報告。互いにアドバイスを交わしながら

ら、「寝ても覚めても企画のことを考えた」という2週間で75のアイデアが集まりました。ここから全員投票によって各メンバーのベスト企画を選び、それぞれがIVRCの書類審査に応募しました。すると、何と5人のうち2人の企画が審査を通過！しかし、準備期間を考慮して「企画を一つに絞るべき」との結論に達し、出展会場でのアピール性に優れた「かおさがし」で勝負をかけることになりました。



Check!

### 宮田研とIVRC

「くろびかり」をサポートした宮田研究室は、学生のプロジェクト遂行能力を育成する目的で、2003年からIVRCへの出展を行っています。教員・先輩からの出展経験に基づくアドバイスと、ITツールを使った企画づくり、そしてグループワークによって、2004年からは5年連続で本選出場を記録しています。

メンバーがアイデアを寄せ合うBBS。研究室の教員や先輩から貴重なアドバイスを受ける場にもなっている

## ■グループワークによる進化

企画が決まれば次はシステム制作。プレゼン審査を通過した後、8月から本格的な作業に入りました。役割分担はメンバーの得意分野により決定。毎週の打ち合わせやブログなどで進捗報告・スケジュール管理を行い、メンバーが互いに緊張感を与え合いながら制作に取り組みました。

実際の制作では、企画の段階では不透明だった技術的問題がいくつも表面化しましたが、教員・先輩から助言を得ながら力を合わせて対処。また、グループワークを通じて、撮影した「顔」を保存してスクリーンに表示する「顔の村」のアイデアが生まれ、出展スタイルのコンセプトも固まりました。

予選大会直前には夜を徹しての作業が続きましたが、困難を乗り越えてついにシステムが完成。チームは満を持して東京へ向かいます。



右) デザイン、工作、縫製、プログラミング…。さまざまな知識・技術を持ち寄りシステムを完成させる  
下) 協同作業から生まれたアイデア「顔の村」



## ■予選突破!そして本選へ

9月13日(土)・14日(日)、IVRC東京予選大会。「くろびかり」のメンバーは人形を模した着ぐるみをかぶり、自分たちがデザインしたパンフレットを配布するなど積極的にPRを展開しました。その甲斐もあって、メディア関係者を含む大勢の来場者が「かおさがし」を体験。作品の完成度、統一された世界観が高い評価を受けました。

審査の結果、チームは2位に入賞し、岐阜本選への進出を決定! さらに、一般来場者による人気投票で1位、大手ゲーム会社よりFROM SOFTWARE賞を獲得する栄誉に輝きました。

しかし、本選へ向けて課題も山積み。来場者アンケートの結果を元に、キャラクター設定の見直しや、より自然で柔軟な表情の制作といった課題に取り組みます。本選の開催は11月7日(土)・8日(日)。めざすはもちろん優勝、そして海外進出です!



趣向を凝らした展示ブースは大勢の来場者で賑わった



賞状を掲げて記念撮影

## くろびかりの声

■松本 遥子さん(企画・総指揮・デザイン)  
一人ではできないこともチームの力で達成することができました。グループワークでこそ実現できる可能性の大きさを感じています。ご支援・ご協力いただいた先生方、先輩方に感謝いたします。

■堤 孝博さん(画像認識プログラム)  
完成までに多くの壁がありましたが、メンバー全員が完成を信じて最後までやり遂げることができました。たくさんの方に楽しんでもらえたことが何よりの喜びです。

■寺澤 玲緒さん(音声・Web・DTP)  
グループワークを通じて、チームの一体感が高まりました。皆と力を合わせ、岐阜での優勝、そして海外での出展をめざして、より一層努力していきたいと思えます。

■宮田 直貴さん(画像変形プログラム)  
研究室が本選に連続出場していたこと、チームの皆に迷惑をかけられないということが、ものすごいプレッシャーでした。子どもたちに作品を楽しんでもらえて報われました。

■藪 慎一郎さん(デバイス設計・制作)  
皆で一つの作品を作り上げたことで、「やればできる」ということを実感しました。予選で分かったお客さんの反応や問題点を踏まえ、本選に向けて改良に励みたいと思います。



岐阜本選の結果はコチラで!

かおさがしWeb ● <http://www.jaist.ac.jp/~miyata/LabHP/projects/kao/>