

**レスキューシミュレーションリーグ**

被災地域での救助活動を競う Agent Competition は、今年からシミュレータのメジャーバージョンが変更された。大きく変更されたのは交通流シミュレータである。これまでのネットワークベースからエリアベースとなり、競技対象となる地図の作り方で影響を与えている。また、サーバはすべて Java で書き直され、100% ピュア Java のシミュレータとなった。これに伴い、他の多くのシミュレータでも細かな調整が行われている。

今年度は、競技をしながら新しいシミュレータの調整等をすることが目的となった。しかし実際には予選初日までに調整は終了し、その後は非常に安定したシミュレーションとなった。今後は、この安定し

たシミュレータを維持しつつ、多くの新規参入者にレスキューシミュレーションの目的や、それによって得られる成果をわかりやすくするような競技運営を目指していくことが確認された。

競技結果は次回開催国トルコの「RoboAKUT」が初優勝を飾った。また予選首位と健闘した日本の「Ri-One」は競技スケジュールにも阻まれ、惜しくも4位となった。

競技環境であるシミュレータを改善するための技術を競い合う Infrastructure Competition ではイランの「BraveCircles」が洪水シミュレータで優勝した。来年度以降にその技術が反映されることを期待したい。

また Virtual Robot Competition はレスキュー実機リーグのシミュレーション版

であるが、こちらには日本チームの参加はなかった。Agent Competition が被災地域を扱うマクロなシミュレーションであるのに対し、こちらは建物内を扱うミクロなシミュレーションである。優勝は中国の「SEU RedSun」であった。



レスキューシミュレーションリーグ

**@ホームリーグ**

@ホームリーグでは、家庭を模した環境において必要が技術を競うリーグである。人と対話する技術、人を探して見分ける技術、棚等の上にある物をつかむ技術、人の後を移動する技術、環境の地図を作成し自己位置を推定する技術などのさまざまな技術について、いくつかのテストという課題の達成度を点数化して競い合う。

テストの内容は、昨年と類似している物が多いが、人を追跡している途中で別の人が間を横切るなどテスト自体が難しくなっている。このため、多くのチームは良く動いても得点が取れず苦戦していた。その中で、実力のあるチームは確実に得点し参加した24チームの半数の12チームがステージ2に進んだ。ステージ2のうち、ショッピングモール(ロボットに棚の位置を覚えさせてその後指示された物品を探すテスト)を会場に隣接するショッピングセ

ンターの店舗で実施された。

日本から初出場した「Ho-Ryu」(九州工業大学)はステージ1で17位に終わったが、一昨年に優勝、昨年準優勝の「eR@sers」(玉川大学、電気通信大学、NICT)は必勝を目指してロボットを2台とも新しく作成して参加し、ステージ1からファイナルまでほとんどのテストをこなして1位をキープし、見事優勝を果たした。

見応えがあったものとして、2位になった「NimbRo」(ドイツ)が冷蔵庫を開けてペットボトルを取り出したデモや、「eR@sers」が実際のわた飴器を用いてわた飴を作成するデモなどが印象に残った。開催地の関係で、アジアから初参加のチームが多かったが、1位の「eR@sers」以下は2位から4位までドイツのチームが入賞し実力を示した。



わた飴作成のデモを行う、「eR@sers」



冷蔵庫からペットボトルを取り出すデモを行う、「NimbRo」



ショッピングセンターで行われたテスト



@ホームリーグ参加機体