

第9回学生対抗手作りバーチャルリアリティコンテスト（IVRC2001） 開催報告

1. コンテスト名称

第9回学生対抗手作りバーチャルリアリティコンテスト
略称：IVRC2001

2. 運営組織

(1) 主催：IVRC実行委員会

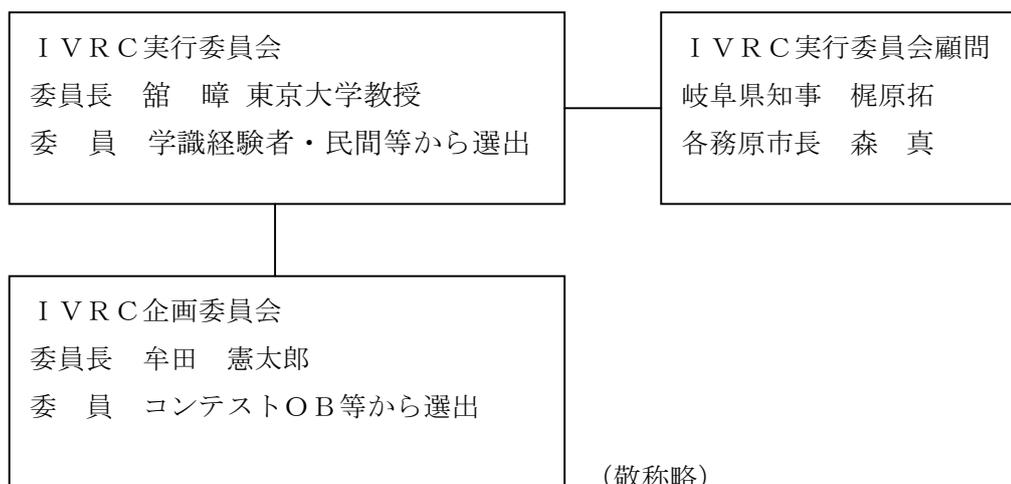
岐阜県
各務原市
日本VR学会
財団法人イメージ情報科学研究所

(2) 運営組織

IVRC実行委員会は日本VR学会、主催地である岐阜県および各務原市、さらに財団法人イメージ情報科学研究所を母体として発足した。事務局を財団法人イメージ情報科学研究所内に置き、コンテスト全体の計画並びに応募企画書類の審査などコンテスト開催に向けての準備を行った。

参加チームの募集（ポスターやホームページの作製、募集案内など）、出場チームとの細かな連絡、技術指導、さらには会場の設営・管理については実行委員会の下部組織であり、コンテストOBを中心に構成される企画委員会によって行なわれた。

< IVRC実行委員会体制 >



3. 開催までの経緯

(1) 作品募集

本年度は「手作りVR部門」(A部門)および「インタラクティブCG部門」(B部門)の2部門において作品募集を行った。本年度のA部門のテーマは「開放感」に決まった。作品の募集はWebやメーリングリスト等を通じて広く行われた。A部門は6月29日(金)、B部門は9月28日(金)に締め切られ、A部門には8作品が、B部門には5作品が応募された。

(2) 一次審査

A部門については実行委員、企画委員により一次審査を行った。採点については技術性、芸術性、新規性、インパクト、テーマ(奇想天外)をいかに活かしているかの5点に配慮して行なわれ、5作品が合格となり、晴れてコンテストへの出場権を得た。一次審査の結果は7月16日(月)正午にWeb上で発表された。

(3) 一次審査合格者説明会及び合宿

A部門の一次審査合格者を対象にした説明会が東京大学インテリジェントモデリングラボラトリ会議室にて7月28日(土)に行なわれた。ここではIVRCの過去のビデオを見ながらコンテスト当日までのスケジュール、注意点などが説明された。

更にA部門参加チームを対象とする合宿が8月24日(金)～25日(土)に行なわれた。これは参加者が実際に会場を見学することで会場での具体的なイメージを醸成してもらうことを目的としたものであった。また各チームから企画概要の報告も行われた。

(4) 作品制作

A部門参加チームには制作費補助として一律20万円が支給された。それに加えて企業や学内の研究室と交渉して機材を借り受けるチームもあった。コンテスト1ヶ月前の10月には、企画委員が参加チームの作業現場を訪問し動作状況のチェックを行うと共に製作上のアドバイスを行った。

4. 参加者及び作品

(1) A部門(手作りVR部門)

VRanko 製作委員会(東京工業大学) 「VRanko」

非常口(多摩大学)「ユウタイリダツ」

ARIEL(東京大学)「海中遊泳」

ES98(筑波大学)「タイムボッカ〜ン」

ΩJAM(電気通信大学)「バーチャルさんさく」

(2) B部門 (インタラクティブCG部門)

芝尾幸一郎 (岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー) 「こんな感字」

大西快積 (関西大学) 「session-square」

大和田健人 (慶応義塾大学) 「Augmented Garden」

三浦雄文 (東京工業大学)、大倉有子 (日本電子専門学校)

「VR技術を利用した古典楽器演奏体験システム」

松永康佑 (九州芸術工科大学) 「Splash!」

(3) 参考出展

Studio Cyber Junk 田中雄 (多摩大卒) 「Genshi 2 1」

5. コンテスト

(1) 会場

テクノプラザ (各務原市須衛町4-179-1) 開放研究室

(2) 日程

10月29日(月)～11月1日(木) 機材搬入・設営

11月1日(木) 企画委員会内覧会

11月2日(金) 一般公開・審査・審査発表会・交流会

11月3日(土) 一般公開

(3) 入場者数

延べ1000名(2日間)

コンテストの入場者は岐阜県庁の事前広報(ラジオ、新聞等)により、チビッコからお年寄りまで幅広い来場を頂くことができた。リピーターの来場も目立っていた。

6. 催事

(1) 開会式

11月2日(金) 10:00より、テクノプラザロビーにて開会式が行なわれた。館実行委員長、河内岐阜県情報産業課長、前田各務原市経済部長らのご挨拶の後、参加チームの代表者を交えてテープカットが行なわれた。

(2) コンテスト審査発表会

11月2日(金) 17:00より、テクノプラザ内交流サロンにて審査発表会が行なわれた。事前に審査委員には各作品を体験し評価を頂き、その結果を集計して、企画委員長賞は牟田企画委員長から、岐阜VR大賞は河内岐阜県情報産業課長から、優勝は館実行委員

長から、それぞれ賞状、盾、賞金が授与された。

審査結果は

A部門（手作りVR部門）

優勝 「VRanko」 東京工業大学 VRanko 製作委員会

岐阜VR大賞 「タイムッボカ〜ン」 筑波大学 ES98

企画委員長賞 「海中遊泳」 東京大学 ARIEL

B部門（インタラクティブCG部門）

優勝 「Augmented Garden」 慶應義塾大学 大和田健人

にそれぞれ決定した。

（3）交流会

審査発表会に引き続き17：30より同会場にてコンテスト参加学生全員及び関係者、さらに地元の協力企業の方々など総勢100名にお集まりいただき、交流会を開催した。大いに親睦をはかり、盛況な交流会となった。

7. コンテストの成果及び課題

（1）成果

バーチャルリアリティ技術に対する期待は情報・通信分野に留まらず、医療や芸術・アミューズメント分野、さらには教育の分野にまで広まりつつある。このような状況の中で「学生がバーチャルリアリティ技術を直接、企画・開発する機会を与えられることで、より深い理解が得られ、今後の技術開発の進展に寄与すること」を目的として企画された本コンテストは、次世代を担う若者がVR技術を身近なものと認識する格好の場を提供することになったように思われる。

9回目を迎えた本コンテストでは、手作りVR部門においては、体験して楽しい作品が多数寄せられており来場者には大いに楽しんでもらえたものと思う。インタラクティブCG部門についても、作品自体は小振りながらインタラクションという観点からユニークな作品が寄せられ、こちらも存分に楽しんでもらえたものと思う。

何よりも参加した学生にとって、仲間とチームを組んで、学校で、会場で夜を徹してVR作品の制作に没頭することで、VR技術への理解を深めたに違いない。これは岐阜県並びに各務原市の関係者の皆様の暖かい心遣いと共に、何にも変えられない良い思い出にもなったはずである。

（2）課題

手作りVR部門では、年々大掛かりな作品が増えて行く中で、十分な完成度を発揮できずに大会当日を迎えてしまう作品が見受けられるようになった。大会当日の完成度を高めるためには、予選を行って大会以前に作品を展示する機会を与えた方が良くもし

れない。また、コンテストのPRの意味でも入賞作品を様々な場面で展示できるようなフォロー体制を整える必要もあるように思われる。新規チームの発掘やフォロー体制も引き続き今後の課題であろう。

インタラクティブCG部門は、一人でも参加でき、アート系の学生にも参加の道を開くものであるが、インタラクティブCGというものの自体に馴染みのない学生も多いように見受けられた。VRコンテストという面からは、手作りVR部門とインタラクティブCG部門との両面を取り入れたような作品募集を行うのが望ましいかもしれない。

8. 企業協賛金

本コンテスト開催に必要な諸経費の一部を企業からの支援で賄うことが出来た。本コンテストの趣旨にご賛同いただいた下記7社に関係者一同心より厚く御礼申し上げる次第である。

株式会社大垣共立銀行 殿

川崎重工業株式会社 殿

岐阜信用金庫 殿

株式会社十六銀行 殿

大日本土木株式会社 殿

三菱電機株式会社 殿

VRテクノジャパン振興会 殿