

---

# IVRC2009 実施計画書

(第 17 回国際学生対抗バーチャルリアリティコンテスト 2009)

趣旨.....	A-2
目的.....	A-2
運営組織.....	A-2
コンテスト概要.....	A-3
コンテスト詳細.....	A-4

▪ 趣旨

国際学生対抗バーチャルリアリティコンテスト(IVRC, International collegiate Virtual Reality Contest)は、若者を育てるコンテストとして 1993 年から開催され、バーチャルリアリティ(VR)の粋にとらわれない独創的で親しみの持てる作品を数多く生み出してきた。参加学生にとっては、VR システムを企画して、デバイスを自作し、完結した VR 作品を開発することにより、VR の技術をより深く理解することができる。来場者も、作品を実際に体験し、開発者とコミュニケーションできるので、VR を身近に感じることができる。

このように、IVRC は「自ら考え・学び・手を動かすことのできる」優秀な人材を育成しているのだが、同時に、その技術は地域社会や産業に対する啓蒙となっており、地域・企業・学界が一体となった 21 世紀型の教育システムと言えるだろう。

その実績は国際的にも高く評価され、世界最高峰の VR 技術の展示会 SIGGRAPH や VR アート作品の展示会 Ars Electronica などに採択されている。特に、欧州における VR の総合的なイベント、フランスの Laval Virtual との交流は深く、2003 年から相互に学生コンテストの優秀作品の招待参加を実施して、日仏学生の交流を行い、成果を上げている。

IVRC では、展示審査会をインタラクティブ東京の一環として行うことで、インタラクティブ東京に質の高い学生コンテストの作品を提供する。インタラクティブ東京組織委員会は IVRC の会計・運営に責任を持つ。

▪ 目的

自ら考え・学び・手を動かすことのできる優秀な人材の育成  
バーチャルリアリティの啓蒙普及  
地域・企業・学界を結ぶ、バーチャルリアリティ・コミュニティの醸成

▪ 運営組織

【主催】

インタラクティブ東京組織委員会

【後援】

文部科学省、経済産業省、フランス大使館科学技術部(依頼予定)

## ■ コンテスト概要

IVRC では、参加者は VR のシステムを開発して、ハード・ソフト両面の総合力を競い合う。

書類審査とプレゼンテーション審査を通過した優秀企画に対して制作費が補助され、実際に制作された作品は実地審査を経て、本大会において展示され、実演が行われる。

展示、実演される作品は、全て当日の来場者に体験可能であること。審査は作品の独創性、技術力、芸術性を評価して行われ、総合優勝した作品の SIGGRAPH への投稿を、IVRC 実行委員会が支援する。

また、本大会には Laval Virtual の役員が来日し、Laval Virtual Award が授与されて、翌春に開催されるフランス Laval Virtual の学生 VR コンテストにシード出場できる。また、Laval Virtual の学生 VR コンテストからは、日本人審査員が選んだ1チームが本大会にシード参加し覇を競う。

## 【応募資格】

「バーチャルリアリティ／インタラクティブ作品」を実現できる能力・熱意を持つ、学生を主体としたチーム、あるいは個人。

## 【スケジュール】

- 事前説明会  
5月中旬～6月中旬にかけて各地で実行委員が説明会を開催する。
- 企画募集期間／プレゼンテーション／予選大会／本大会

5月27日(水)～ 6月28日(日)24時	企画募集期間 (第一次審査)	公式 Website 上
7月25日(土)	プレゼンテーション審査 (第二次審査)	東京大学 本郷キャンパス
8月下旬～9月下旬	ビデオ審査 (第三次審査)	
10月22日(木)～25日 (日)	本大会 (最終審査)	日本科学未来館(予定)

## 【投稿方法等】

サイズ	投稿方法
4 m <sup>2</sup> 以下	企画書、プレゼン審査(又はビデオ投稿審査)

2 m <sup>2</sup> 以下	
---------------------	--

## 【賞】

総合優勝 Grand Prix	副賞 30 万円 (SIGGRAPH 2010 研修旅費として)
日本 VR 学会賞	副賞 10 万円
岐阜 VR 大賞	副賞 10 万円
審査員特別賞	副賞 1 万円(1 チーム)
Laval Virtual Award	副賞 フランス Laval Virtual2009 招待+トロフィー
未来観客賞	副賞 1 万円(すべての展示作品より観客の投票により決定)
その他協賛企業賞	昨年実績: フロムソフトウェア賞, 明和電機賞

## ■ コンテスト詳細

### • 作品応募

#### 【作品募集】

募集は, Web によるオンライン投稿により行う.

参加者は, 応募時に審査料(1,000 円)を支払う.

#### 【応募方法】

応募の際に, 作品サイズが 4 m<sup>2</sup>か 2 m<sup>2</sup>のどちらの参加作品であるかを, 応募者は明示する. 但し面積は審査の結果変わることがある.

#### 【事前説明会】

応募を促進するため, コンテストの詳細を参加希望者に説明するための, 事前説明会を開催する.

### • 本大会までの流れ

#### 【作品サイズ】

作品サイズは 4 m<sup>2</sup>以内.

#### 【書類審査】

応募企画数が 20 件を超えた場合には, 書類審査が行われる.

#### 【プレゼンテーション審査】

書類審査を通過した企画(約 25 件)について, 企画者自身が制作意図をプレゼンテーションし, 審査される. 各チームは 90 秒間 (時間厳守)のプレゼンテーションを行い, その後 90 秒程度の質疑応答を行う. 企画者がプレゼンテーション審査を欠席する場合には, ビデオ投稿によって審査される.

【作品作成】 プレゼンテーション審査を通過した企画(15 作品を想定)には, 通過順位に従って, 5 万円を上限として制作費の補助が支給される. 但し, 通過順位によっては支給されない場合もある.

【実施審査】 実行委員・企画委員による作品の準備状況の視察を行い, 作品に対してアドバイスをを行う.

## ■ 本大会

### • 本大会

実地審査を通過した作品と, Laval Virtual からシード作品として参加するフランス代表学生の作品が, 本大会で展示実演される. 審査委員会が, 総合優勝と別掲の各賞を審査する.

IVRC と Laval Virtual は提携関係にあり, フランスから来日した Laval Virtual の役員によって Laval Virtual Award が選ばれ, 翌春に開催されるフランス Laval Virtual に招待される作品が選定される.

作品は, 多数の来場者によって体験される. 尚, 各チームは, 企画内容を一般にむけて発表することができる. 発表は, 通常の学会における発表の形式で行われ, 発表 や質疑応答を通して学会の雰囲気を知るとともに, 研究者の卵として, 自らの開発成果をオーソライズすることができる.



### • 表彰式

本大会の表彰式では, 総合優勝 Grand Prix を初めとする各賞が授与される. 副賞として総合優勝作品の SIGGRAPH への投稿を, IVRC 実行委員会が支援する. Laval Virtual Award は, フランスの Laval Virtual 役員が授与する.

