

国際学生対抗バーチャルリアリティコンテスト IVRC 開催報告書



電気通信大学大学院 情報理工学研究科
准教授 梶本 裕之

1. 運営組織

日本バーチャルリアリティ学会、IVRC 実行委員会企画委員会により、企画・募集・審査・広報・連絡・会場設営などの、コンテストの運営が行われた。運営組織の詳細は以下の通り。主催：日本バーチャルリアリティ学会 IVRC 実行委員会、後援：文部科学省、経済産業省、フランス大使館科学技術部、協力：慶應義塾大学国際バーチャルリアリティ研究センター、電気通信大学大学院情報システム学研究科、日本科学未来館。

2. コンテストの概要

コンテストへの応募資格は「『VR/インタラクティブ作品』を実現できる能力・熱意をもつ学生を主体としたチーム」である。審査の概要は以下の通り。書類審査：2014年5月30日（金）。プレゼンテーション審査：2014年7月5日（土）於東京大学本郷キャンパス武田先端知ビル 武田ホール。予選大会：2014年9月18日（木）-19日（金）於名古屋大学東山キャンパス（第19回日本バーチャルリアリティ学会大会内）。決勝大会：2014年10月23日（木）-26日（日）日本科学未来館（DCEXPO と併催）。

上記審査を勝ち抜いた者に対してはその成績に応じて以下の賞が授与される。【一般学生部門】総合優勝 Grand Prix, 日本VR学会賞, 川上記念特別賞, 審査員特別賞, Laval Virtual 賞, クリスティ・デジタル・システムズ社賞, クリスティ・デジタル・システムズ社特別賞, ソリッドレイ研究所賞, ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン賞, Microsoft 賞。【ユース部門】金賞, 銀賞, 銅賞。【部門共通】未来観客賞。

3. コンテストの詳細

3.1. 全体

IVRC は、学生が自ら作品を企画・制作し展示を行うコンテストである。4月から10月までの半年にわたり、書類・プレゼンテーション等事前審査に始まり、予選・決勝の展示大会を通じて、作品の優劣を競う。今年には全118件の応募作品中(昨年比30%増)、最終的に7作品が決勝大会に進出、一般に向けて展示が行われた。

高校生・高専生を対象として始まったユース部門は、今年で3回目の開催となる。14件の応募(昨年比50%増)があり、書類審査で5作品が選抜され、決勝大会にて展示に供された。本部門は高校生を対象とするため、VR技術の講習会の開催や、担当委員による積極的なアドバイスなど、参加チームの成長を促すことを特徴としている。

本年度の新たな取り組みとして、慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科と日本マイクロソフト株式会社が主催する TopGunProject と協力しての勉強会の開催、ならびに海外からの作品の実機展示を広く募集する目的で、一般学生部門の中に国際ビデオ枠の新設が挙げられる。勉強会は主にユース部門参加者を対象として実施され、技術レベルの底上げに貢献した。国際ビデオ部門は、世界中からの参加を促すため、ビデオにて企画応募を行い、それを審査することで予選に代え、決勝大会に参加してもらうという方式である。本部門には6作品の応募があり、うち2作品が審査を通過して決勝大会にて展示に供された。

3.2. 書類審査・プレゼンテーション審査

企画応募に先駆けて全国16会場で出場者向け事前説明会を開催、計200名近い学生が参加した。その結果、総数118件の応募があった。書類は1企画3名以上の審査員により審査される。昨年からの変更点としては、評価を明確にするため5段階評価から4段階評価へ改めたほか、審査員に審査対象企画を10件単位でランダムに割り当てる方式とした。その結果上位30企画がプレゼンテーション審査へと選出された。2014年7月5日（土）、東京大学本郷キャンパスにおいてプレゼンテーション審査が行われた。プレゼンテーション審査の参加者は約220名 ustream による生中継では1,104名が視聴した。参加チームは、発表150秒・質疑応答150秒という持ち時間の中、試作品の実演や寸劇などを通して、企画の面白さや新規性、技術力、芸術性などをアピールした。厳しい審査の結果、12チームが予選大会へと進出した。

3.3. 予選大会

予選大会は9月17～19日名古屋大学東山キャンパスにて、第19回日本バーチャルリアリティ学会大会の展示発表の一環として開催された。プレゼン審査通過12チームが大会期間中に作品のデモンストレーションを実施すると同時に、大会プログラムの一つとして企画されたIVRCのOSで口頭発表も行われた。審査の結果、本年度は筑波大学の『Childfood』以下7件の作品が予選通過作品として選出された。

3.4. ユース部門

ユース部門とは、高等学校・高等専門学校本科3年次以下の学生を対象とした若手部門であり、今年で3回目の開催となる。本年度はTopGunProjectとの協力のもとで、参加者の技術力向上を目的とした勉強会が実施された。今年の応募総数は昨年の倍となる14件であり、うち5件が決勝大会に出場した。

決勝大会では、立教池袋高等学校、チーム名 数理研究部3Dの作品『HauntedOculus』が見事金賞に輝いている。この作品は、自分で描いたお化けを登場させることが可能となる、親しみと恐怖との相互作用を狙ったバーチャルなお化け屋敷である。同作品の優秀性は金賞受賞に止まらず、一般体験者からの投票による未来観客賞受賞、さらにはMicrosoft賞受賞という点にも現れている。Microsoft賞は大学生以上のチームと合同で審査される、本来は一般学生部門の賞であり、高校生チームが受賞したことは特筆に値する。

このように本年度ユース部門は、大変盛況であった。特に、昨年度のユース部門出場者が本年度のスタッフとして尽力してくれただけでなく、本年度の出場者からも来年も参加したいとの声を聞くことができた。このことから、今後もユース部門が大いに盛り上がることが期待される。

3.5. 国際ビデオ部門

本部門は海外からの積極的な作品応募を促すため、本年度から導入された。海外から稼働している作品のビデオを募集し、投稿されたビデオに基づいて審査が行われる形式である。採択作品は決勝大会参加が可能となる。本年は6件の投稿があり、うち2件が採択された。

3.6. 決勝大会

IVRC2014 決勝大会は、昨年よりも1日増えた10月23日から26日の4日間に渡り、日本科学未来館1階コミュニケーションロビーにおいて開催された。会場では予選審査を勝ち抜いた7作品、Laval Virtualからの招待作品と本年から新設された国際ビデオ部門を勝ち抜いた2作品が合わせて計10作品が一般学生部門として展示を行

った。さらに25日からはユース部門の5作品が加わり、合計15作品が展示を通じて各賞の獲得に向け競いあった。通常の大学生チームに加えて、高校生、海外学生が一堂に会する、国際性・多様性に富んだ大会となった。

今年度も例年に引き続き、経済産業省並びに一般財団法人デジタルコンテンツ協会主催のデジタルコンテンツEXPOとの共催となり、同イベントのUSTREAM公式チャンネルにおいて各チームの代表者がインタビュー形式で作品紹介を行ったほか、特設ステージにおいて表彰式が行われ、審査により選出された総合優勝、日本VR学会賞、川上記念特別賞を始めとする各賞の表彰が行われた。審査結果は以下の通りである。なお、審査結果詳細は賞名・作品名、チーム名、所属の順で記されている。

【一般学生部門】

- 総合優勝 Grand Prix: 「チャイルドフード」, シャンピニオン, 筑波大学
- 日本VR学会賞: 「ヴィブロスケート」, だらけハプティクス, 東京工業大学
- 川上記念特別賞: 「渡る世間は綱渡り」, 幸楽, 大阪大学
- 審査員特別賞: 「Overflown」, '3/4, L' École de design Nantes Atlantique, France
- Laval Virtual 賞: 「チャイルドフード」, シャンピニオン, 筑波大学
- クリスティ・デジタル・システムズ社賞: 「チャイルドフード」, シャンピニオン, 筑波大学
- クリスティ・デジタル・システムズ社特別賞: 「sharedFace」, Moréaré, McGill University, Canada
- ソリッドレイ研究所賞: 「剥物館」, 剥芸員, 名城大学
- ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン賞: 「ヴィブロスケート」, だらけハプティクス, 東京工業大学
- 未来観客賞: 「渡る世間は綱渡り」, 幸楽, 大阪大学

【ユース部門】

- 金賞: 「HauntedOculus」, 数理研究部3D, 立教池袋高等学校
- 銀賞: 「I with Eyewash」, グンマー帝國特殊部隊“Gungle”, 群馬工業高等専門学校
- 銅賞: 「Shadowgraph」, SpicyVII, 松本工業高等学校
- Microsoft 賞: 「HauntedOculus」, 数理研究部3D, 立教池袋高等学校
- 未来観客賞: 「HauntedOculus」, 数理研究部3D, 立教池袋高等学校