

## 【小特集 IVRC2002 報告】



## IVRC2002 報告

◆ 「IVRC2002」  
— VR コンテストの新世紀 —

しらいあきひこ

(東京工業大学)

IVRC (Interaction and Virtual Reality Contest) とは、学生を中心とした VR 作品のコンテストで、舘璋(東京大学教授)により提案され、IVRC 実行委員会により、1993 年より開催されている歴史あるコンテストである。6 年前から岐阜県各務原市を舞台に、学生による VR 作品の発表を通して VR の普及振興を目的として活動している。

前年まで「学生対抗手作り VR コンテスト」という名称で上記実行委員会と学生ボランティアによる企画委員によって開催されていたが、10 年目を機に日本 VR 学会は「学生 VR コンテスト企画委員会」(以下、コンテスト委)を設立した。年々高度化する VR 技術を広く一般に普及させること、将来の VR 研究・産業を担う人材を育成することを目的に、VR 技術の応用・表現の場である VR コンテストの経年的な運営を行っている。いちコンテスト委員として、また今年の企画プロデューサーとして「記念すべき 10 年目、そして新世代の IVRC」を実現すべく、過去の IVRC を研究し、企画を大きく革新した。まず 2 年続いた「インタラクティブ CG 部門」を廃し一本化することで、全国数多あるロボコンやデジタルアート作品コンテストとの差別化を図った。VR はもとより複合技術であり、VR コンテストは工学・芸術・人間性といった複数の軸が作品の核を決めるからである。また参加者も「学生限定」の枠を取り外し、個人資格の社会人や市民も参加できるよう、代表者が学生であれば投稿可能とした。また例年コンテストのテーマとして、「くらしの VR」「祭」「開放感」といったものが設定されていたが、今年度に限り、企画側からのテーマ設定は行わなかった。発表方式も従来の企画書審査→大会から、

企画書審査→プレゼン審査→東京予選→岐阜本大会といった複数のステージを設定することで、作品の全体的なクオリティの向上、より多くの実機体験可能な作品の具現化を狙った。

また審査方式も、従来の審査員方式に加え、バーチャルマネーを使った体験者による審査方式「Vash」の採用、審査員のコメント機会の増加、審査会議の拡充など刷新し、作品クオリティと教育的効果、来場者の関心向上に配慮した。

優勝賞品も米国 SIGGRAPH 投稿サポート権や東京ビッグサイトで開催される産業用バーチャルリアリティ展への出展サポートと、理念を具現化するための新しい試みをいくつか取り入れた。

もとよりこのコンテストは、参加者自らが VR 作品を企画し、システム、デバイス、コンテンツを含めた総合的な作品を制作することで、VR 技術を深く理解すると共に、より身近なものと感じてもらうことにあった。今大会からは、この理念を拡張し、VR という技術、コンテストという舞台を通して、地域・企業・学会が一体となり「自ら考え・学び・手を動かし、新しいものを作り出すことのできる」優秀な人材を育成する 21 世紀型の教育システムの構築ともいえる活動をすすめている。

## ◆ 「OB 訪問記」

過去 10 年の IVRC 開催によって VR 業界は数多くの人材を発掘している。研究機関で次世代の研究を支えている人材、ゲームや CG の世界で活躍する人材など様々である。この度、コンテスト委員会はこれらの 10 年の成果を綴った「IVRC クロニクル」の制作に着手した。この場において、2 名の IVRC 卒業生の手記を抜粋、掲載する。

## ●安藤英由樹

日本電信電話株式会社

コミュニケーション科学基礎研究所

今年でIVRCも10周年を迎える。私が初めてIVRCに参加したのは96年であったので、IVRC関わってすでに7年が経過したことになる。思えば、IVRCに参加したことが研究者となったきっかけの一番の要因であったことは間違いない。96年、私は大学の4年生で卒業研究の真っ最中であった。初のIVRCで苦勞して作った作品「VR金魚すくい」の力覚提示装置はそのまま卒業研究の題材となった。しかし作品は会場のなかでは最後まで完成しなかった。惨めだった。しかし、このときのくやしさと、このとき抱えていた問題を反省しIVRC97では今まで誰も考えつかなかったアイデアである「おこめっち」をチーム皆で出し合い、スケジュールを決め取り組んだ。いつも工作室で作業をしていた、苦しかった。でも、このときはいっしょに作業をする後輩がいたので辛くはなかった。努力した甲斐あって、仮想大賞、技術賞、そして総合優賞を勝ち取ることができた。このときのうれしさは今でも忘れない。翌年IVRC98からチームへの参加とともに企画委員にも参加させてもらった。この年は後輩が中心となって作品「電車でギュウ」を作ったが、今度はアイデアや機構部分の問題点について毎日議論を交わした。オリジナリティのある作品のテーマと完成度の高さが受けたのか、この年も総合優賞を受賞した。このとき私は修士2年であったが、このような作品作りとVRやロボットの研究にもっと取り組みたいと思い博士課程に進学した。IVRC99は企画委員長をさせていただいた。運営側の仕事を行うことでさまざまな個性のチームの人たちと議論することができた。その後、現在はIVRCで培った物作りの技術を生かして、研究員としてVRやウェアラブルの研究に従事し、SIGGRAPH2002のE-techに展示、発表する念願もかなった。もし、IVRCに出会うことがなければまったく違う人生を歩んでいたことだろう。自分の可能性を引き出してくれたIVRCに私は感謝している。

## ●田中雄

多摩大学卒 / ゲームクリエイタ

書き手：高橋誠史（多摩大学）

IVRCには98,99年度に参加。その出会いは3年生の時に、先輩から産業用VR展のチケットをもらい出原先生と見学に行った時。ブースで配布されていた「おこめっち」などが掲載されていたチラシを見てコンテスト

に出会う。インスピレーションが働き、すぐさま当時のサークル仲間たちと企画を練る（このサークルは後にSCE社にてPS2用タイトル作成チーム“Studio Cyber Junk”になる。2001年のA部門優勝の大和田氏もそのメンバー）。企画の締め切りはすぐであったが決断は早かった。はじめはサークル仲間ですスタートしたが、後に出原ゼミ、隣の斉藤ゼミの有志が加わり20名規模のチームになる。初参加のこの年から2001年の『ユウタイリダツ』までこの大所帯スタイルは受け継がれた。

多摩大学のIVRCにおいて欠くことのできない人物が出原助教授だが、サークルの先輩に紹介され2年の頃から懇意にしていた。学園祭で出原ゼミの発表であるAIのバックプロパゲーションを利用した文字認識を手伝った事がきっかけで早期からゼミに所属した。この時、出原ゼミは創設2年目。ゼミそのものがまだ、走り出したときであったこともIVRCに参加する動機でもあった。

初参加「Genshi」で準優勝という結果を出したが、これは初参加で最もモチベーションが高かった事が勝利の理由と考える。伝統で続いてしまうと、世代交代の難しさや、やらされているという気持ちの人間が出てくる。そういった意味で東大のARIELはすごいと語る。

翌年の99年に「Toro Bravo」で二度目。この時には、後輩への技術継承やバックアップを担当。4年生という時期は、体力的にメインは難しかったが、その間にもゲーム制作や海外旅行と最後の学生生活を満喫。その後IVRC以外にもゼロックスの触覚マウスコンテスト、J-Phone用アプリコンテストなど積極的にコンテストに参加している。この手のモチベーションは「持って生まれたもの（笑）。IVRCに出てくる人はみんな持っている」と語る。賞という意味での成功はともかく、IVRCそのものを通して人間が成長をする。チーム内で誰か一人は化ける人がいる、という。

2002年11月までSCEにてPS2用ネットワークゲーム作品の開発をしていた。これからフリーランスで活動をする田中氏であるが、卒業後もその挑戦は終わらない。そういった意味では、いつでも、IVR展でIVRCと出会い参加を決めたときと気持ちは変わらないのかもしれない。

（高橋誠史記、しらいあきひこ編）

### 【関連 URL】

<http://homepage1.nifty.com/yt-works/>

<http://iis.semi.edu.tama.ac.jp/>

<http://member.nifty.ne.jp/idehara/>

<http://tokyo.cool.ne.jp/scj/>