

## 【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。