

国際学生対抗バーチャルリアリティコンテストへの参加

環境情報学部 2 年 長谷川貴広

1. 活動目的・概要

本企画は、日本バーチャルリアリティ学会主催の国際学生対抗バーチャルリアリティコンテスト (International collegiate Virtual Reality Contest 2014、以下 IVRC2014) に参加することを目的とする。IVRC 2014 とは、学生が自らインタラクティブ作品の企画、製作、展示を行い、そこで用いられる技術や芸術性を競うコンテストである。今年度 IVRC2014 に応募された作品のうち、我々の作品は書類審査、プレゼンテーション審査、そして予選大会を通過し、決勝大会に進出した。決勝大会までの制作を通してチームメンバーは実装スキルを向上させ、そしてこの大会に参加することで他大学、大学院あるいは企業の研究者と交流することが目的である。

2. 活動日程

予選大会

- 9月17～19日
- 17日 口頭発表日、18・19日 展示日
- 名古屋大学にて日本バーチャルリアリティ学会と同時開催

決勝大会

- 10月21～26日
- 21・22日 設営日、23～26日 展示日
- 日本科学未来館にて DIGITAL CONTENT EXPO 2014 と同時開催

3. 活動の様子と成果

IVRC は学生のバーチャルリアリティの大会としては国内最大級のコンテストであり、今年度は過去最多の 118 の企画書が提出され、私たちの企画は書類審査、プレゼンテーション審査、予選大会を通過し、決勝大会に進出できる 7 作品の中に選ばれた。決勝大会の 4 日間の開期中、10 時から 17 時まで誰でも作品を体験することができ、実際に作品に触れてもらいながら議論を行った。

IVRC の特徴の一つとして、国内に閉じない国際的なコンテストであるという点が挙げられる。IVRC はフランスで開催されるヨーロッパ最大級のバーチャルリアリティ学会 Laval Virtual と交流があり、決勝大会には Laval Virtual の優れた作品が決勝大会に招待され、また大会の実行委員も会場を訪れる。決勝大会では彼らに作品を体験していただき、フィードバックを頂いた。また、IVRC2014 決勝大会

は DIGITAL CONTENT EXPO 2014 というデジタルコンテンツ、技術を発信する国内最大級のイベントと同時開催されているため、国内外を問わず多くの研究者から貴重なアドバイスを頂く機会となった。



(腕にデバイスを装着し、作品を体験している様子。日本科学未来館にて。)

4. まとめ

体験者から多くのフィードバックを頂き、また同世代の研究者たちとも意見交換をすることで今後の研究に対するモチベーションへとつながった。

5. 謝辞

この活動は 2014 年度湘南藤沢学会研究助成基金の支援により行われた。