



Interverse Virtual Reality Challenge(IVRC) 30年のチャレンジ

IVRC実行委員長 稲見 昌彦(東京大学)
IVRCメタバース部門実行委員長 亀岡 嵩幸(筑波大学)

先端科学技術研究センター 身体情報学分野 (身体DX) バーチャルリアリティ教育研究センター (教育研究DX) スポーツ先端科学連携研究機構 (スポーツDX)



自在肢

Dancing cyborgs: Japanese researchers develop robot arms to 'unlock creativity'
Reuters June 27, 2023

<https://www.reuters.com/technology/dancing-cyborgs-japanese-researchers-develop-robot-arms-unlock-creativity-2023-06-27/>

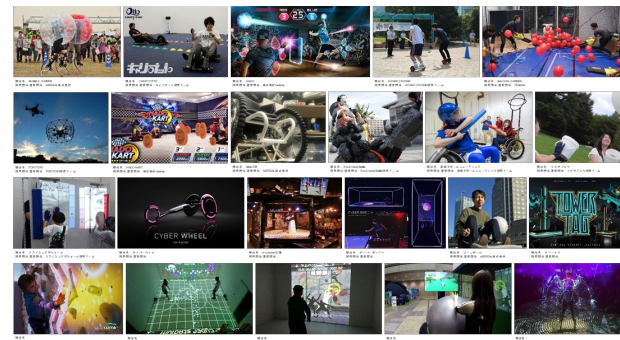


バーチャル東大

<https://vr.u-tokyo.ac.jp/virtualUT/>

メタバース工学部

<https://www.meta-school.t.u-tokyo.ac.jp/>



超人スポーツ

<https://superhuman-sports.org/>

What's IVRC?



学生を中心としたチームで インタラクティブ作品を企画・制作するチャレンジ

1993年から開催

インタラクティブ技術に関わる次世代の人材を育て
SIGGRAPH / Laval Virtual など世界最先端の場に送り出している

日本バーチャルリアリティ学会が主催

書類審査通過作品は学会発表の一環としてPublicationされる



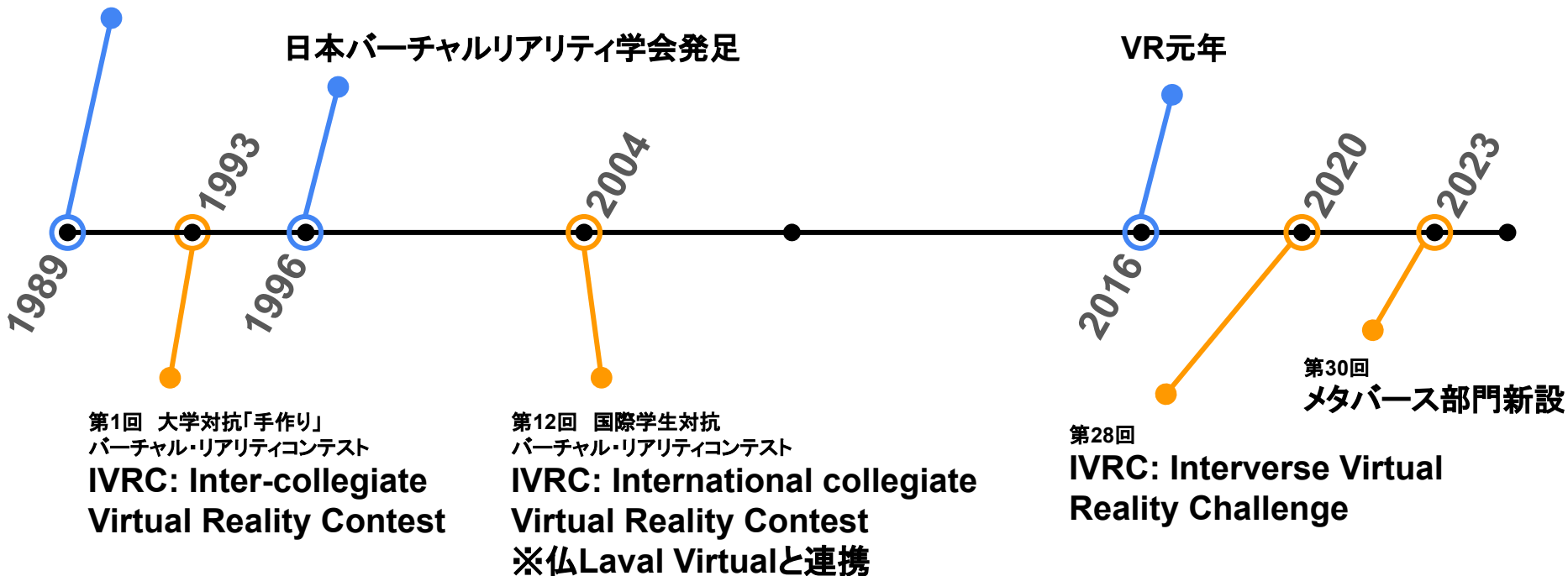


VRとIVRCの35年

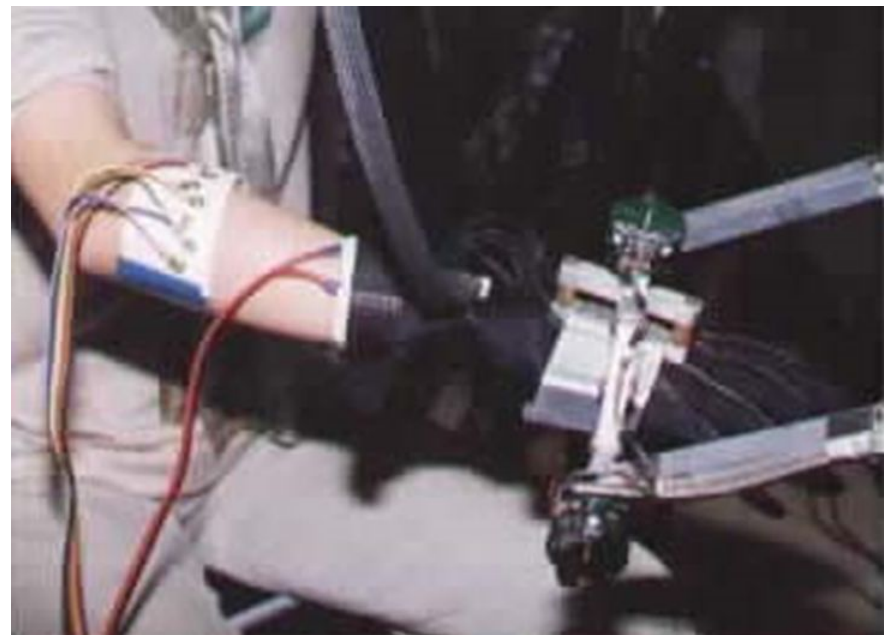


「Virtual Reality」

という言葉が現在の意味で使われ始める



第一回IVRC 総合優勝・技術賞 (1993)



Artificial Reality Management System (ARMS) II

特開平07-020978(1995.1.24): 稲見, 川上, 仮想体感装置

メタバース人材とは



- バーチャルエコノミー(Society5.0)における、サービスの構築、分析、運用を担う人材
- バーチャルエコノミーにおいて創造的文化活動を行う人材
- 実社会を含む、多元化するバーチャルエコノミー社会のハブとなるインターバス人材
- 多元化するバーチャルエコノミー間の標準化・調停を担う人材

InternationalからInterverse



InternationalからInterverseへ

物理世界(universe)や情報世界(metaverse)の対比を超えて、あらゆる世界が融合(interverse)する時代のVRを募集します

ContestからChallengeへ

一つの視点で優劣を競うのではなく、様々な視点からのチャレンジを讃えます

IVRCは新たな世界を創造するコミュニティへ

IVRCに集う様々な人々が、あなたの創造・具現化を後押しします

IVRC2023の流れ



企画書類応募

- **5月31日(水) 締切**
- 企画書 (A4, 9p以内)
- 学会予稿 (A4, 2~4p)
- Webフォームから投稿
- 書類審査で最大30程度の企画を選出

SEED STAGE

- **体験審査会 (VR学会大会 @東京)**
9月12日-14日 (展示日、日数は後日決定)
- 表彰式
- 企業賞と審査委員会賞、様々な視点での表彰

**書類審査不通過の企画も VR
学会大会の発表には参加可能
敗者復活の可能性あり**

LEAP STAGE

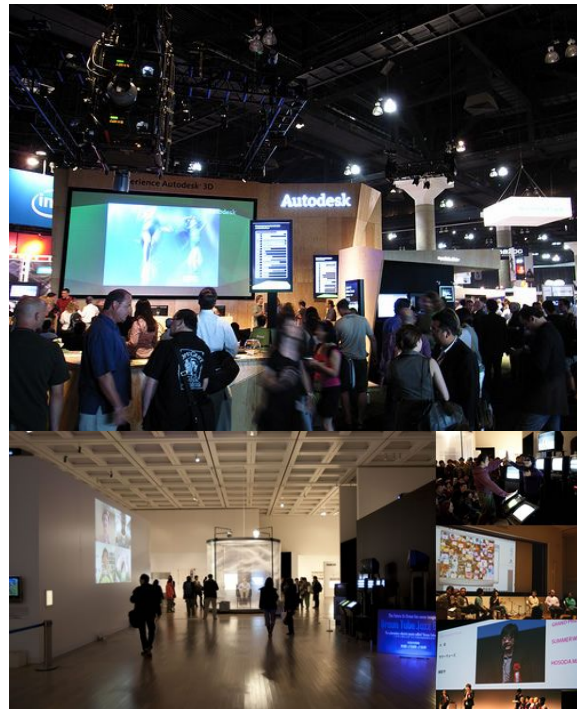
- **展示・審査会**
11月18日-19日 (東京)
サイエンスアゴラ内での体験審査会
- **Grand Prix**
Laval Virtual Award
(Laval審査員)
- **特別審査委員賞 等が決定**

LEAP to the Interverse!



IVRC作品の発表・活躍の場は様々です

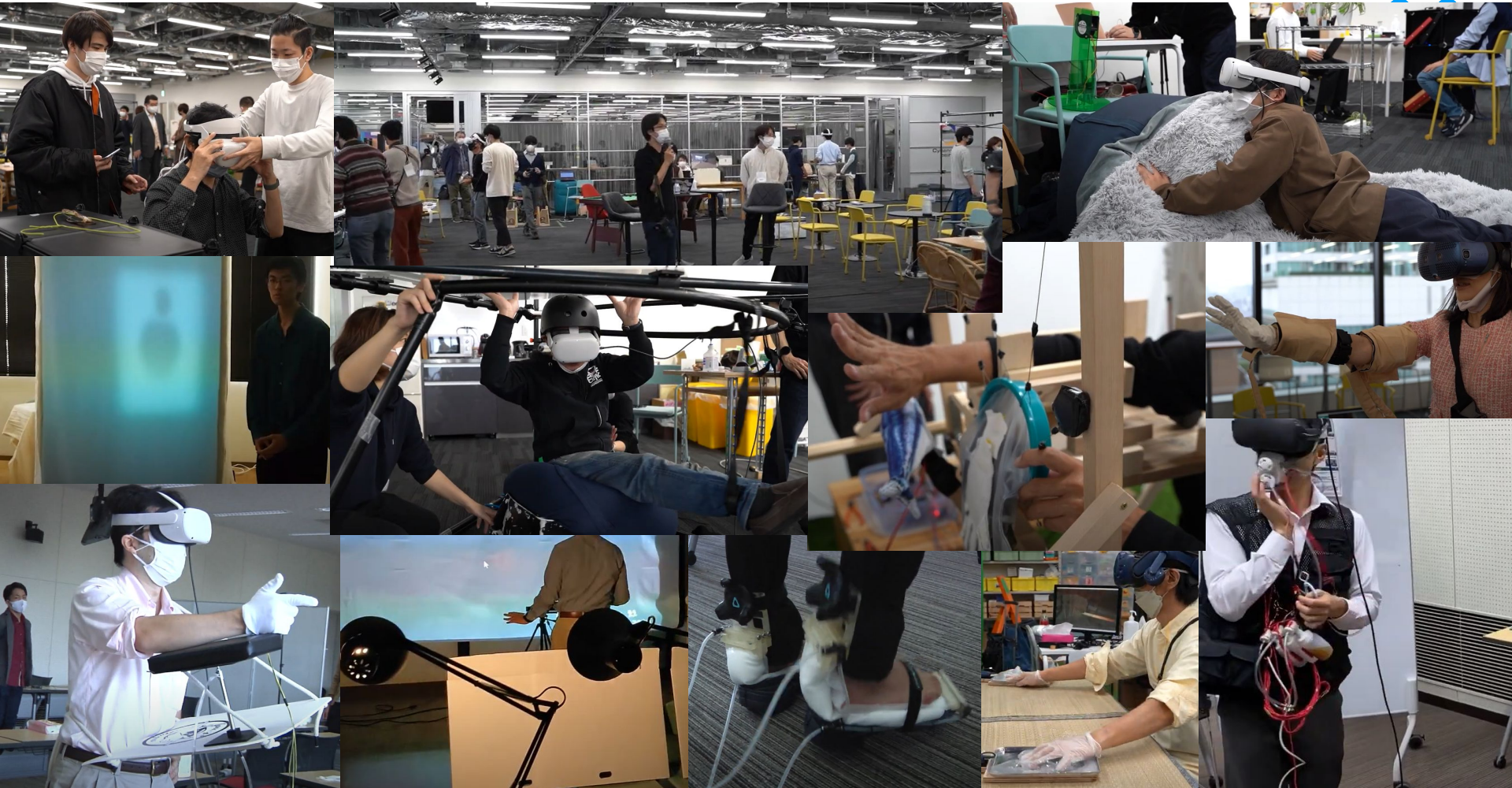
- 日本VR学会
- ACM SIGGRAPH / SIGGRAPH ASIA
- IEEE VR
- Laval Virtual
- ARS ELECTRONICA
- 学生CGコンテスト
- 文化庁メディア芸術祭
- ニコニコ超会議
- テレビ放送、Webニュースなど各種メディア出演
- etc.



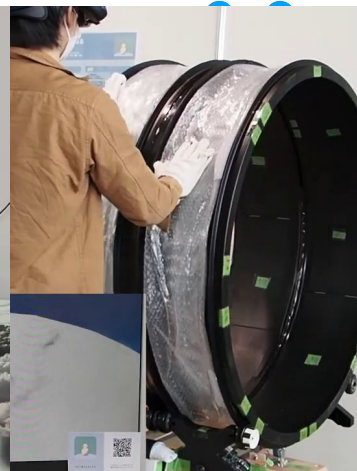
2020年の体験審査 3密を避けて審査員等が体験



2021年の体験審査 LEAP STAGEのみ東京／大阪会場で審査員が体験



2022年の体験審査 SEEDは東京/大阪に分けて、LEAPは一般公開



IVRC2023 川上記念賞作品

「RadiantVR: Immersive Heat Experience」



IVRC2023 VR学会賞作品

「テレビの向こう側へ」



IVRC2023 Laval Virtual Prize作品

「お前は今から鵜だ ～長良川鵜飼での鮎まるのみ体験～」



IVRC2023 総合優勝作品

「めい迷路」







適法！日本酒醸造シミュレータ

適法！
日本酒醸造シミュレータ
SAKE Brewing Simulator (Legal)



SCIENCE AGORA 2022





IVRC2023 Partners



PLATINUM



GOLD



SILVER



BRONZE



PATRONAGE



メタバース部門

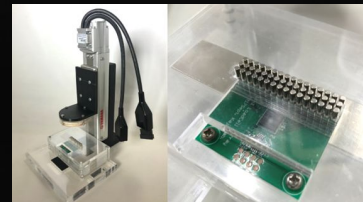
t.kameoka/faruco10032



VR、HCI、Haptics研究者

Carrer

- 2014 電気通信大学入学
- 2015 「ユリアラビリンス」 IVRC2015出場、総合3位
- 2016 「The first cradle ～うまれるまえのゆりかご～」 IVRC2016決勝進出
- 2017 「モグラMoguMogu」 IVRC2017決勝進出
- 2020 電気通信大学大学院 修士
- 2023 電気通信大学大学院 博士（工学）
- 2023 筑波大学 研究員 現職



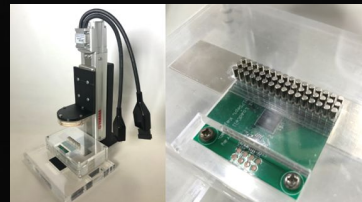
t.kameoka/faruco10032



VR、HCI、Haptics研究者
バーチャルのすがた

Carrer

- 2014 電気通信大学入学
- 2015 「ユリアラビリス」 IVRC2015出場、総合3位
- 2016 「The first cradle ～うまれるまえのゆりかご～」 IVRC2016決勝進出
- 2017 「モグラMoguMogu」 IVRC2017決勝進出
- 2020 電気通信大学大学院 修士
- 2023 電気通信大学大学院 博士（工学）
- 2023 筑波大学 研究員 現職



IVRC2015「ユリアラビリス」

特別賞（総合ベスト） 協賛賞（企業協賛賞）



メタバース部門

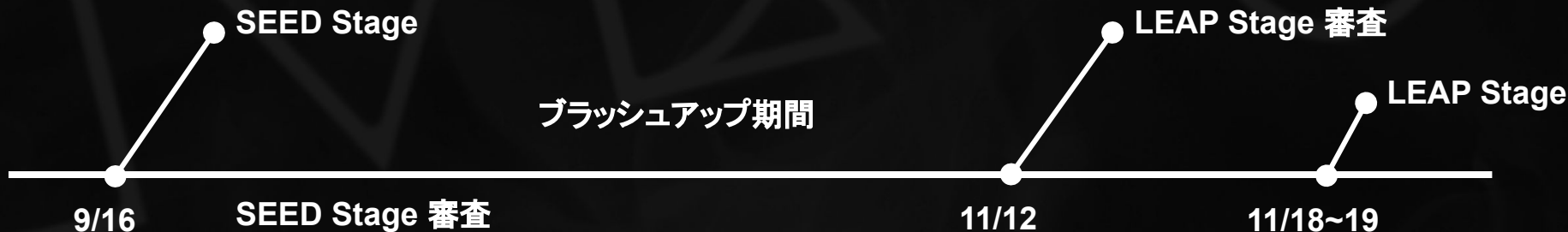
既存デバイスのみを利用し
”メタバース”をテーマとした作品を作る



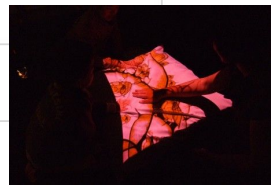
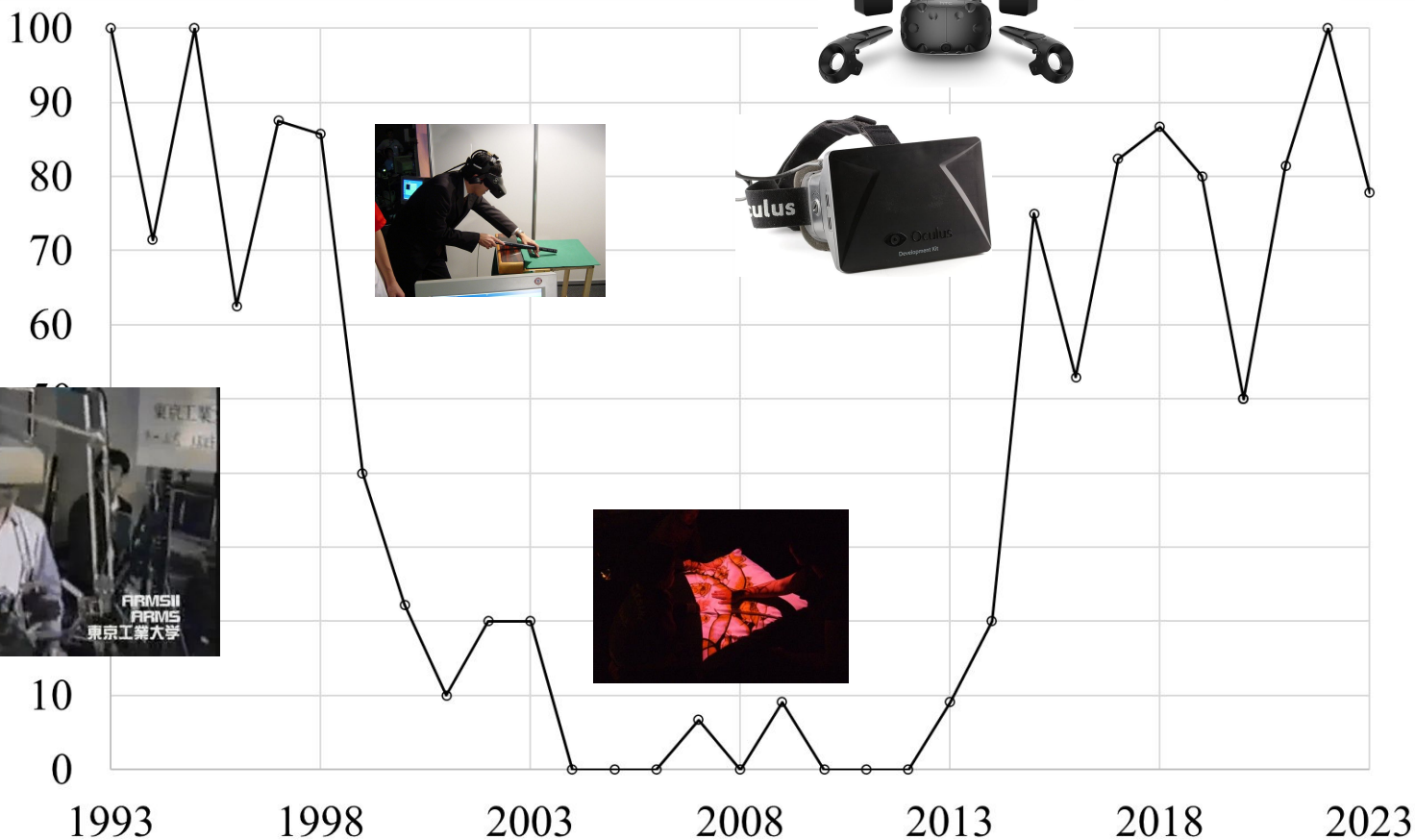
IVRC2023メタバース部門

- IVRCとしてメタバース作品を作りたい学生さんを応援していく
- なので、一般部門より「メタバース作品向き」な部門を新設
 - 実地展示で審査 → 原則メタバース空間上で審査
 - 既存のデバイスにとらわれない作品 → 書類なし、普及デバイスのみで勝負
- 応募方法も審査の流れも全然違うけど、どちらの部門も「IVRC」

2023スケジュール



HMDが使われているIVRC作品の割合



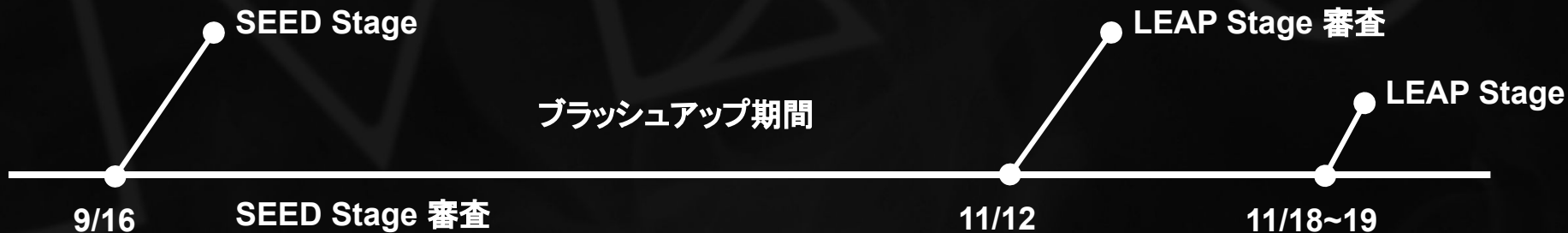


Virtual2022
conference

IVRC2023メタバース部門

- IVRCとしてメタバース作品を作りたい学生さんを応援していく
- なので、一般部門より「メタバース作品向き」な部門を新設
 - 実地展示で審査 → 原則メタバース空間上で審査
 - 既存のデバイスにとらわれない作品 → 書類なし、普及デバイスのみで勝負
- 応募方法も審査の流れも全然違うけど、どちらの部門も「IVRC」

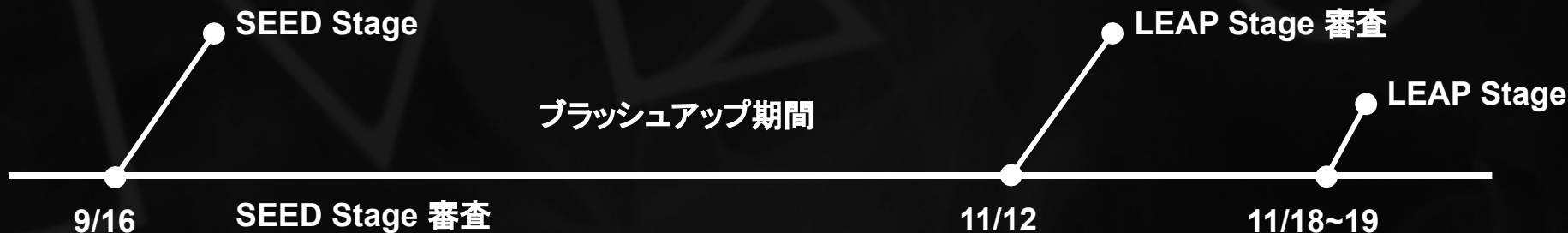
2023スケジュール



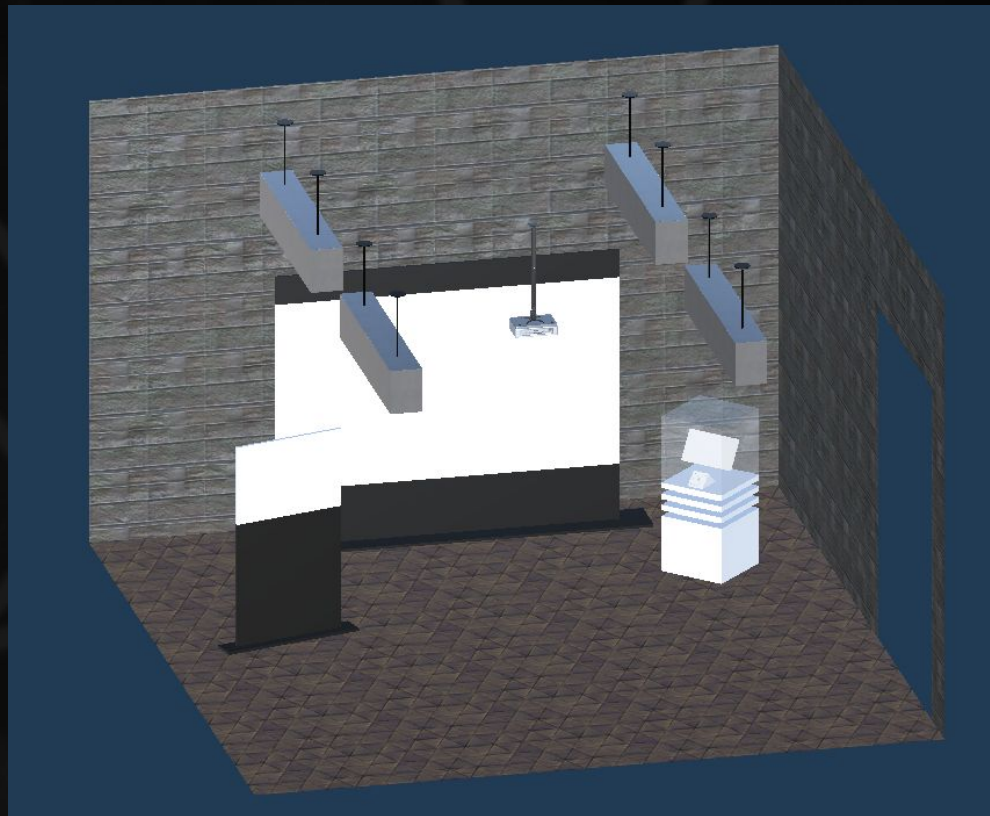
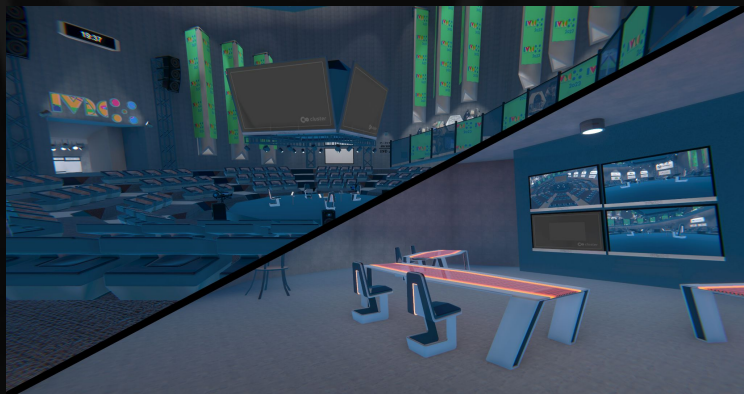
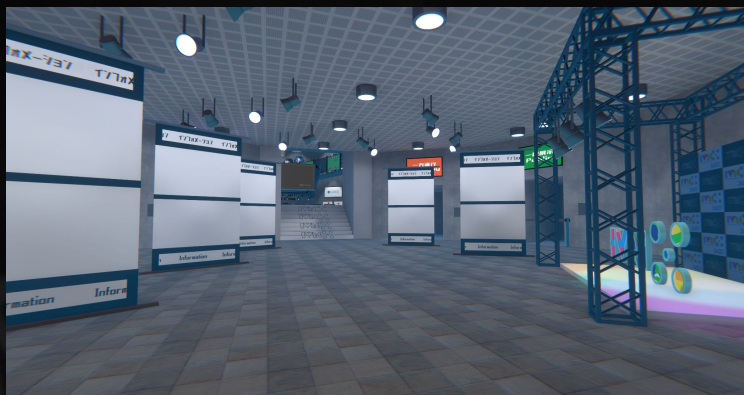
IVRC2023メタバーズ部門

- IVRCとしてメタバーズ作品を作りたい学生さんを応援していく
- なので、一般部門より「メタバーズ作品向き」な部門を新設
 - 実地展示で審査 → 原則メタバーズ空間上で審査
 - 既存のデバイスにとらわれない作品 → 書類なし、普及デバイスのみで勝負
- 応募方法も審査の流れも全然違うけど、どちらの部門も「IVRC」
- **メタバーズをテーマとし運営・参加者・応募者が一体となりメタバーズの評価軸を見つける**
 - → 運営もメタバーズを積極的に活用

2023スケジュール



IVRC2023メタバース部門 VRワールド



IVRC2023メタバース部門 特別審査員

クリエイター視点

VoxelKei 様



ゲーム開発視点

MyDearest CEO 岸上健人 様



ユーザー視点

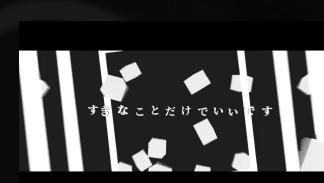
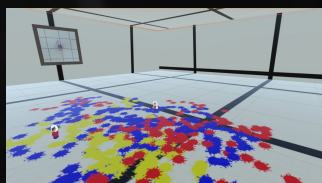
Vtuber おめがシスターズ 様



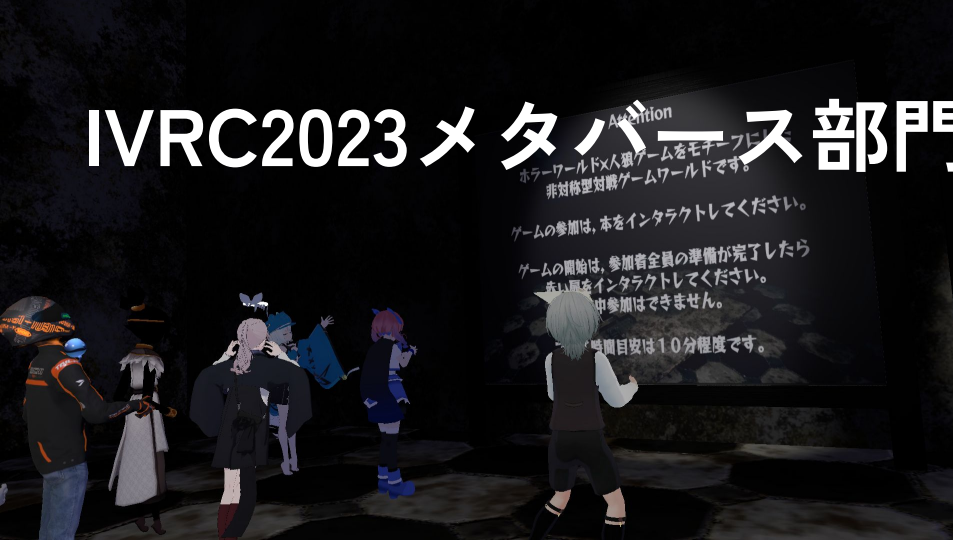
IVRC2023メタバース部門 投稿作品

メタバースプラットフォーム活用

独自アプリケーション



IVRC2023メタバース部門



オンライン審査



IVRC2023メタバース部門 総合優勝



IVRCメタバース部門 SEED STAGE

IVRCメタバース部門2023では、全14作品の応募がございました。応募して頂いた皆様、ありがとうございます。
メタバース部門審査員による審査を行い、LEAP STAGEに進む作品の選出を行わせていただきました。

作品一覧

バーチャルライブ中のケミカルライト を用いたライブ応援の練習システム (ボウレイダン)



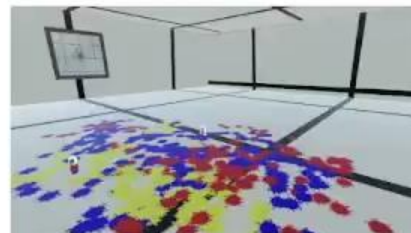
バーチャルライブ中のケミカルライトを用いたライブ応援の練習システムは、バーチャルリアル（VR）と物理的なVRデバイスが付属していた

バーチャル盛岡 (もりいっち)



私たちは岩手県盛岡市、私たちの故郷をメタバース上で再現しました。盛岡市はTime誌で「2023年に行くべき都市」で2位に輝いた魅力あふれる都市です。しかし都心から遠く行きにくいというデメリットがあり、そのため、盛

PaintingWorld (さくらんぼクリエイション)



あのインクで世界に色を塗る某人気ゲームをVRの世界で作りました。プレイヤーはVRヘッドセットをかぶりコントローラーをつかって銃を撃つように壁や床に色を塗ることができます。また、W66を利用して複数人同時に同じ空間に3

IVRC メタバース部門

メタバース部門

- メタバース作品の制作をしたい学生へ発表の場を提供
- 作品審査を経てメタバースの評価軸を議論していく
- 運営が積極的にメタバース空間を活用して一緒に盛り上げていく

今後の課題

- 作品応募数の増加
- 審査方法・審査基準の明確化
- 学生同士の作品体験機会の創出