

# XR クリエイティブアワード 2022 企画概要 & 協賛のご案内

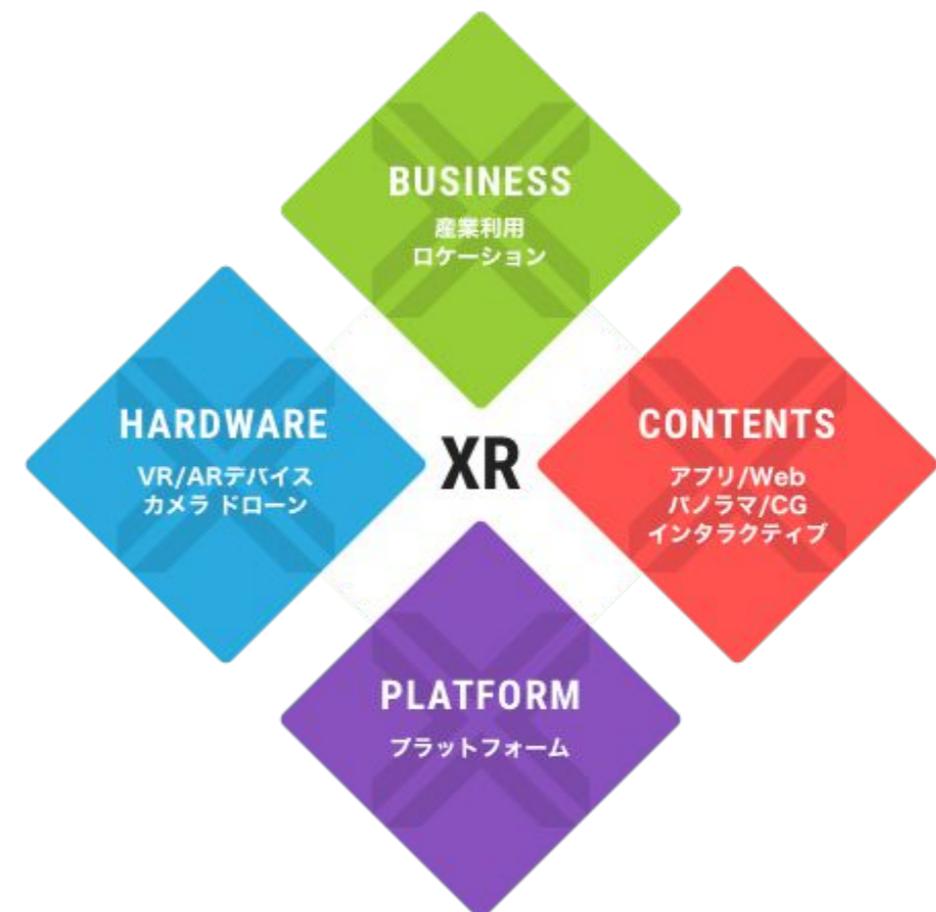


XR Consortium

一般社団法人XRコンソーシアム

# XRコンソーシアムとは

- XRコンソーシアム(XRC)の前身VRコンソーシアムは、「バーチャル・リアリティ(VR)市場の立ち上げ」をミッションに、2015年4月に設立。2019年9月よりXRコンソーシアムに改称。
- 関連技術やデバイスの急速な進化などにより、スタートアップ企業のみならず、大手企業含め多くの企業がXR分野に参入し、それらを活用した取り組みが日々新しく生まれています。
- そういった状況の中、当コンソーシアムは、日本のXR業界(VR/AR/MR)の代表団体として、国内外の業界窓口となり、XR業界の発展に貢献することをミッションとして掲げ、これまで以上に業界内外を繋ぎ、強固なエコシステムを構築するため活動しています。
- クリエイター、ユーザー、企業が身近にXRを利用し、楽しめるようなXR普及への取り組みを促してまいります。



# XRコンソーシアム：組織概要

- 名称： 一般社団法人XRコンソーシアム
- 住所： 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-59-4-510(〒151-0051)
- 連絡先： <http://xrc.or.jp/contact/>
- 設立： 2015年4月
- 代表理事： 藤井 直敬
- 組織体制： 2015~2017年度まで会員制度を実施  
2018年度より会員運営を休止  
2019年9月、名称をXRコンソーシアムに変更し、体制を一新  
2020年度より、会員制度を再開



# XRコンソーシアム：役員

代表理事：藤井 直敬（ハコスコ 代表取締役、デジタルハリウッド大学 教授）

理事：水口 哲也（Enhance CEO 慶應義塾大学大学院 メディアデザイン研究科 特任教授）

理事：落合 陽一（筑波大学助教 メディアアーティスト）

理事：田宮 幸春（株）バンダイナムコアミューズメント マーケティング部ソリューション課マネージャー）

理事：中村 薫（株式会社ホロラボ 代表取締役 CEO）

理事：吉田 修平（ソニー・インタラクティブエンタテインメント インディーズ イニシアチブ 代表）

理事：若山 泰親（ブレイクポイント(株) 代表取締役 Tokyo XR Startups(株) プロデューサー）

監事 荒井太一（森・濱田松本法律事務所 パートナー 日本及びニューヨーク州弁護士）

理事：近藤 義仁（株式会社エクシヴィ 代表取締役社長）

エグゼクティブ・ディレクター：久保田 瞬（Mogura 代表取締役 Mogura VR News編集長）

# XRクリエイティブアワード

- XRクリエイティブアワード はXRコンソーシアム(XRC)が2015年から開催するアワードイベントです。
- VR・AR・MRを始めとする現実拡張技術を利用した作品やサービスを評価・賞賛することで、xR市場における先端技術の共有とクリエイターの認知向上を目的とします。
- 現在、XRは様々な分野で使われています。本アワードは、ゲーム・エンターテインメント・産業活用・建築・教育・アート・サイエンスなど、XRを使ったあらゆる作品・コンテンツ・アプリケーション・プロジェクトを対象とします。



# なんでもつくろい

作品募集中

2022.09.01-11.15

**XR CREATIVE AWARD 2022**

# XR Creative Award 2022:開催概要

主催	一般社団法人XRコンソーシアム
後援	経済産業省(申請中)
応募期間	2022年9月1日(木)～11月15日(火)
授賞イベント	2022年12月23日(金)
授賞式会場	東京都立産業貿易センター浜松町館(XR Kaigi内)／オンライン配信
部門	大賞(50万円) 法人部門 優秀賞(20万円) 個人部門 優秀賞(20万円) 学生部門 優秀賞(20万円) スポンサー賞(10万円+α) ※プラチナスポンサー協賛時のみ
応募対象	2021年、2022年に制作されたXR・メタバース作品 ※VRChat、Cluster、NeosVR、Robloxなどのバーチャル空間(メタバース)も対象とする。
選考スケジュール	9/1 募集開始 11/15 募集締切 1次審査・2次審査を実施 12月中旬 ファイナリスト発表 12/23 最終審査・授賞式
応募方法	作品概要、サムネイル、作品紹介ビデオURLの情報を、応募フォームに入力の上、応募。 1～2次審査では、応募フォームに記載された情報で審査を行う。 最終審査は授賞式直前に実施。
公式サイト	<a href="http://xrc.or.jp/award2022/">http://xrc.or.jp/award2022/</a>

現在調整中  
(理事十ゲスト数名)

# XR Creative Award 2022: 今年の特長①

## テックカンファレンス「XR Kaigi」とのコラボレーション

アワードの最大の見どころである「ファイナリストの展示」「授賞式」を、国内最大のXR/メタバースカンファレンス「XR Kaigi」と併催

### (参考)XR Kaigiとは

株式会社Moguraが年1回開催している国内随一のXR/メタバース業界横断イベント。

未来を作る作り手-開発者やクリエイター-を主役にしたテックカンファレンス。

2019年から開催し、2021年は総動員数1,500名。業界の成長とともに拡大を続けている。



# (参考)XR Kaigi フロアガイド

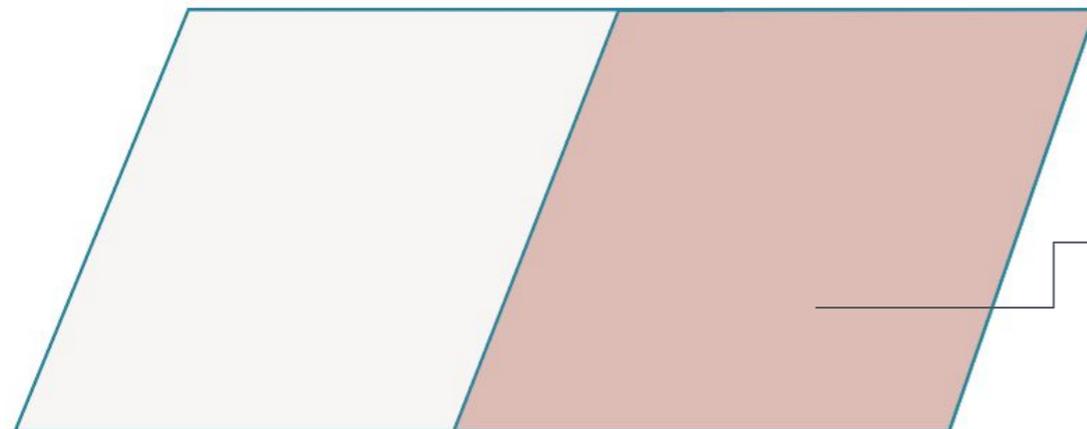
5F



4F



3F



## 3フロア・総床面積3800㎡

XR Kaigiとビジネス展示会Meet XRの合同開催！  
エリアを大幅に拡大しより多くの来場者に体験いただけるイベントへ。



・XRクリエイティブアワード ファイナリスト展示

12/23  
・XRクリエイティブアワード2022  
(授賞式)

DAY1・DAY2でコンテンツが入れ替わります。

## XR Creative Award 2022: 今年の特長②

### XRクリエイターの創造性と将来性を見せるサブイベントの実施

「XR Creator's Night」をウェビナー形式で定期開催予定。

過去、アワードで受賞したクリエイターをゲストに招き、現在の展開や活動の広がりについて語っていただき、XR領域でクリエイティブを行う可能性を発信する。

アーカイブは公開予定。

#### 開催予定

10/5…XR Creator's Night 2022 vol 1

10/13…XR Creator's Night 2022 vol 2

10/27…XR Creator's Night 2022 vol 3

# XR Creative Award 2022: 今年の特長③

## 増えるクリエイターたちに広くリーチするための認知度向上

XR/メタバースのクリエイターは領域の拡大とともに増えているため、  
本アワードが新たなクリエイターの登竜門としての立ち位置としていく予定。  
認知を高め、応募を増やす施策をこれまで以上に実施。

### 施策

- ・全国の大学/専門学校へポスター配布
- ・開発者コミュニティ、関連団体への声掛け



# XR Creative Award 2022: ご協賛案内



毎年開催されている当アワード(XRCA)は国内最大規模。業界内外より注目を集めています。  
ぜひご協賛を検討いただけますと幸いです。

お問い合わせ・お申し込みは  
contact@xrc.or.jp まで

協賛申込締切: 11/15

		プラチナ	ゴールド	シルバー
ご協賛金 <small>括弧内はXRC会員企業限定割引</small>		100万円 <b>(60万円)</b>	50万円 <b>(30万円)</b>	10万円 <b>(6万円)</b>
XR クリエイティブアワード冠賞 (二次審査以降、審査会参加)		○	—	—
体験会 VIP 枠案内		○	○	—
ロゴ掲載	XRCAウェブサイト	○	○	○
	サブイベント (XR Creator's Night)	○	—	—
	授賞式配信	◎ (強調)	◎ (強調)	○

# VR Creative Award: 過去の受賞作

2015年



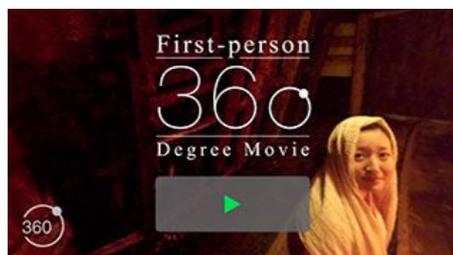
**【最優秀賞】**  
Eye Play the PianoEye  
Play the Piano プロジェクトチーム



**【優秀賞】**  
Sports Virtual Reality with JackIn Head  
カディンチェ株式会社 青木崇行



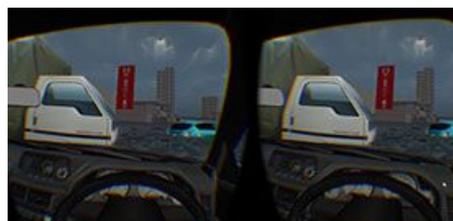
**【審査員特別賞】**  
RomoCart  
河本健



**【パノラマ部門賞】**  
RE:MINISCIANHKエンタープライズ  
神部恭久



**【CG部門賞】**  
「進撃の巨人展」360°体感シアター“哮”「進撃の巨人展」製作委員会



**【インタラクティブ部門賞】**  
賞津波体験ドライビングシミュレーター愛  
知工科大学工学部 板宮朋基

2016年



**【最優秀賞】**  
Rez Infinite - Synesthesia Suit  
Enhance Games  
Rhizomatiks Architecture  
Keio Media Design



**【優秀賞】**  
Hyper medicine for augmented human  
人間の能力を拡張する超越医療  
神戸大学大学院医学研究科消化器内科  
杉本真樹



**【優秀賞】**  
Border  
Rhizomatiks Research / ELEVENPLAY  
evala / Takayuki Fujimoto



**【一般投票優秀賞】**  
**【ポニーキャニオン賞】**  
HADO  
meleap, Inc. 福田浩士

# VR Creative Award: 過去の受賞作

2017年



**個人部門 最優秀賞**  
 Mikulus  
 近藤 義仁



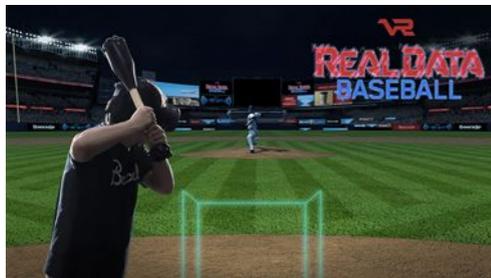
**審査員特別賞**  
 不可視彫像 / Invisible Sculpture  
 フリーランス/メディアアーティスト  
 坪倉 輝明



**個人部門 優秀賞**  
 映画ツクール - Make it Film! -  
 株式会社エクシヴィ  
 室橋 雅人



**朝日新聞社賞**  
 日本列島  
 VRVoxcellDesign, Inc.  
 脇塚 啓



**商業部門 最優秀賞**  
**一般投票優秀賞**  
 VR Real Data Baseball  
 株式会社バスキュール  
 棧 義雄



**VR THEATER賞**  
 博士と万有引力のりんご  
 内藤 薫



**商業部門 優秀賞**  
 男女の本音VR  
 (株) BIRDMAN  
 (株) 二番工房  
 (株) オムニバス・ジャパン  
 高松 克宗

# VR Creative Award: 過去の受賞作

2018年



**最優秀賞**  
バーチャルキャスト  
株式会社バーチャルキャスト  
山口 直樹



**審査員特別賞**  
ABAL: DINOSAUR  
株式会社 ABAL  
尾小山良哉



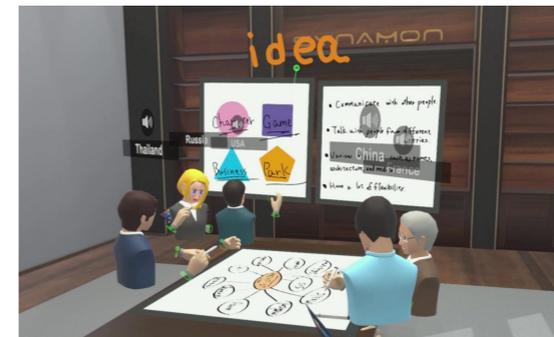
**最優秀賞**  
VRM - 3D avatar file format for VR  
株式会社バーチャルキャスト  
岩城進之介



**HTC VIVE賞**  
ムー 未知との交信VR  
株式会社ダイナモアミュージメント  
小川直樹



**優秀賞**  
ハッピーおしゃれタイム  
株式会社ハシラス  
水上 智絵



**大川ドリーム賞**  
NEUTRANS BIZ  
株式会社Synamon  
武樋恒



**優秀賞**  
hearing things #Metronome  
See by Your Ears  
evala

# VR Creative Award: 過去の受賞作

2019年



**最優秀賞**  
MOWB

東京藝術大学大学院映像研究科アニメーション専攻  
YuharaKazuki



**優秀賞(ビジネス部門)**  
けん玉できた! VR

株式会社CanR  
川崎仁史



**優秀賞(学生部門)**  
地震列島VR

愛知工科大学板宮研究室  
平川俊貴



**大川ドリーム賞**  
STYLY

株式会社 Psychic VR Lab  
藤井明宏



**デジタルハリウッド賞**  
memex「Cloud Identifier」Music Video +  
Virtual Creation Studio

memex + ars  
memex + ars

# XR Creative Award: 過去の受賞作

2020年



**最優秀賞**  
バーチャルマーケット  
株式会社HIKKY  
動く城のフィオ



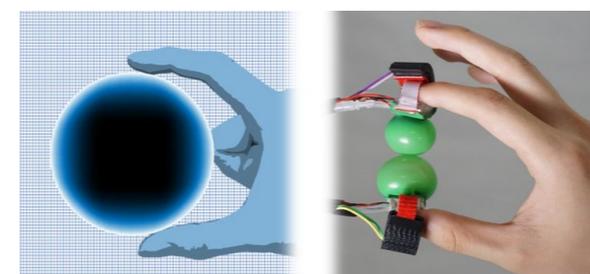
**優秀賞 一般**  
TRICK SCOOP  
KATAKOTO(カタコト)  
渡邊 清峻、松井 瑞貴



**優秀賞 一般**  
DepthFieldStream  
VoxelKei  
VoxelKei



**ベストグラフィックス賞**  
Feather  
伊東ケイスケ  
監督:伊東ケイスケ、プロデューサー:待場勝利、アシスタントプロデューサー:大橋哲也、オリジナルミュージック:森下唯、ロゴデザイン:秋山未来



**デジタルハリウッド賞**  
Hapballoon  
電気通信大学院 情報学専攻 梶本研究室  
宮上昌大、村田 華蓮、梶本 裕之

# XR Creative Award: 過去の受賞作

2021年



**最優秀賞**

ナップ溶接トレーニング

山本彰洋(イマクリエイト株式会社)

青山雄一郎(株式会社神鋼エンジニアリング&メンテナンス)



**優秀賞 エンタープライズ部門**

救急救命士養成学校におけるVRを活用した  
臨床実習カリキュラム開発、その教育効果  
についての実証実験

瀬野瑛、丸山安曇(株式会社ジョリーグッ  
ド)、湘中央生命科学技術専門学校、東海医療  
工学専門学校、全国救急救命士教育施設  
協議会、日本医科大学付属病院 高度救命  
救急センター、綾瀬市消防本部



**優秀賞 コンテンツ・アート部門**

Beat

伊東ケイスケ、待場勝利(Supership株式会  
社)、藤岡寛子(株式会社 WOWOW)、大  
橋哲也(株式会社CinemaLeap)、他

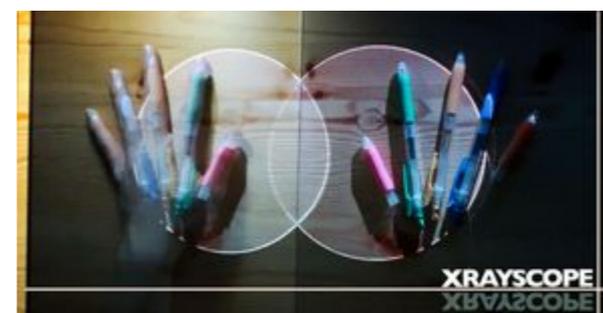


**優秀賞 ゲーム部門**

FALTDEUS: Beyond Chronos

MyDearest株式会社

柏倉晴樹



**優秀賞:学生部門**

XRAYSCOPE

小鷹研究室(名古屋市立大学大学院芸術工  
学研究科)

今井健人、小鷹研理