

# 企画セッション「アート&エンタテインメントと論文査読」

長谷川 晶<sup>1,2,a)</sup> 渡邊 淳司<sup>1,3,b)</sup> 笥 康明<sup>1,4,c)</sup> 馬場 哲晃<sup>1,5,d)</sup> 岩井 大輔<sup>1,6,e)</sup>

**概要:** 本セッションでは、模擬論文と模擬査読を査読のポイント毎に説明した後、どのような査読がアート&エンタテインメント研究分野の発展に望ましいかを討論する。参加者が事前に模擬論文を読み模擬査読を行うことで、より納得の行く討論が可能になると考えられる。そこでホームページ (<http://sigae.vrsj.org>)にて、パスワード *ipsj32vrsj* により模擬論文等を配布する。もちろん事前準備なしでの討論への参加も歓迎であり、討論に参加できるようセッション中にも十分な説明を行う。

## 1. はじめに

メディア技術やインタラクティブ技術が浸透する現代社会では、これらと関係を持つアートやエンタテインメントが現れる。そのようなアート、エンタテインメントでは、作品を通じた情報交換・発信だけでなく、その背景、ねらい、関係する技術・科学などについて論じ、整理・記録することによる情報交換・発信が、その発展に寄与すると考えられる。日本バーチャルリアリティ学会アート&エンタテインメント研究委員会は、アート、エンタテインメントにかかわる情報流通を支援することを目的に、議論と作品の両面から情報交換・情報発信を支援することをめざしている。

本研究委員会では、2013年9月発行のバーチャルリアリティ学会論文誌特集「アート&エンタテインメント3」の編集に協力した。また、編集を通じてアート&エンタテインメントを対象とした論文執筆についての情報交換の必要性を認識し、2013年9月のバーチャルリアリティ学会大会でOS「アート&エンタテインメントと論文」を企画した。

このOSで、論文を執筆する立場からの意見交換や今後の研究分野の発展についての議論ができた。論文の編集や査読についても様々な意見が出されたが、特に査読についての情報交換が足りないことが指摘された。

WISS(Workshop on Interactive System and Software)のように採択論文の査読結果を公開する会議が現れるなど先進的な試みもなされているが、アート&エンタテインメントに関する論文、特に表現内容に関する論文では、査読に対する共通認識が得られていないと考えられる。そこで、「第32回 情報処理学会エンタテインメントコンピューティング研究会研究発表会」の場を借りて、情報交換の場を企画する。

## 2. 企画内容

事前に数名の模擬査読者が、数篇の模擬論文を、ポイントを絞って査読し、査読報告作成する。この結果を整理し、論点を絞ってプレゼンテーションした後、模擬査読者を含む参加者で査読を検討する。

<sup>1</sup> 日本バーチャルリアリティ学会論文誌「アート&エンタテインメント3」特集ゲストエディタ, ゲストエディタ補佐

<sup>2</sup> 東京工業大学  
Tokyo Institute of Technology

<sup>3</sup> 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  
NTT Communication Science Laboratories, Nippon Telegraph and Telephone Corporation

<sup>4</sup> 慶応義塾大学  
Keio University

<sup>5</sup> 首都大学  
Tokyo Metropolitan University

<sup>6</sup> 大阪大学  
Osaka University

a) [hase@pi.titech.ac.jp](mailto:hase@pi.titech.ac.jp)

b) [watanabe.junji@lab.ntt.co.jp](mailto:watanabe.junji@lab.ntt.co.jp)

c) [ykakehi@sfc.keio.ac.jp](mailto:ykakehi@sfc.keio.ac.jp)

d) [baba@sd.tmu.ac.jp](mailto:baba@sd.tmu.ac.jp)

e) [daisuke.iwai@sys.es.osaka-u.ac.jp](mailto:daisuke.iwai@sys.es.osaka-u.ac.jp)

### 2.1 模擬論文について

模擬論文には、著者の許諾のもと、バーチャルリアリティ学会論文誌に採録されたコンテンツ論文の草稿などを利用する。コンテンツ論文とは「バーチャルリアリティをメディアとして用いた表現内容に関する新しい提案(アート、エンタテインメント、ビジネスなど)」を対象とするバーチャルリアリティ学会論文誌の論文カテゴリであり、査読の基準 [1] は次の通りである。

(1) 新規性: バーチャルリアリティの分野に新しい刺激を与えるか。先行研究が調査されているか。必要な参考文献が挙げられているか。これらをふまえて新しい視点・観点で作品が表現されているか。

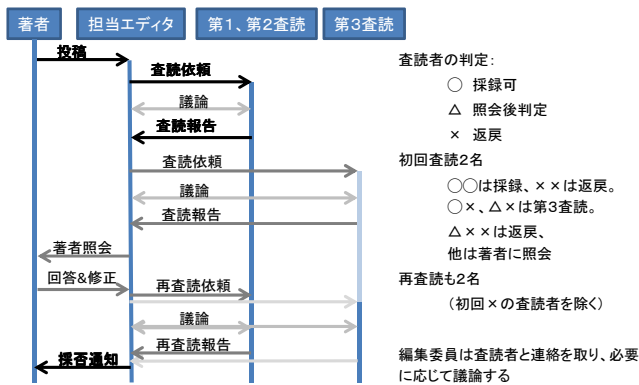


図 1 査読の流れ (論文委員会規程 [2] に基づいて作図)

Fig. 1 Review flow (The figure is drawn based on transaction committee regulation [2])

- (2) 技術的再現性: 必要な技術情報が盛り込まれているか。コンテンツが第三者に理解できるように説明されているか。
- (3) 表現性: 論文の位置づけが明確になっているか。コンテンツの表現手段として妥当な VR 技術が用いられているか。

なお、バーチャルリアリティ分野、VR 技術については、バーチャルリアリティとバーチャルリアリティ学会の発展に伴って広く捉えられている。

## 2.2 模擬査読者について

「アート&エンタテインメント3」特集のゲストエディタ、ゲストエディタ補佐を想定しているが、より多くの方に協力を求める可能性もある。論点をわかりやすくするため、ペルソナを設定した査読を行うことも考えている。

## 2.3 模擬査読について

模擬査読は初回査読を想定して行う。日本バーチャルリアリティ学会論文誌の論文査読手続きを図 1 に示す。

## 参考文献

[1] 日本バーチャル学会論文誌, 論文カテゴリと査読基準: 入手先 ([http://www.vrsj.org/wp-content/themes/vrsj/dl/ronbun\\_category\\_sadoku\\_kijun.pdf](http://www.vrsj.org/wp-content/themes/vrsj/dl/ronbun_category_sadoku_kijun.pdf)) (2014.04.28).

[2] 日本バーチャル学会論文誌, 論文委員会規程: 入手先 (<http://www.vrsj.org/wp-content/themes/vrsj/dl/regulations1.pdf>) (2014.04.28).