

With/post コロナ時代の学会運営と エンタテインメントコンピューティング技術

水口 充^{1,a)}

概要：新型コロナの感染防止のため研究会やシンポジウム等がオンライン開催となり、様々な運営方法が試行錯誤されている。本議論セッションではこれまでの事例を運営側および参加者側の視点で紹介し、良い点と改善点を整理する。また、エンタテインメントコンピューティング技術がどのように貢献できるかを議論する。

1. 本セッションの議論テーマ

メタ研究会では今後の研究会運営やエンタテインメントコンピューティング分野の将来の方向性について参加者全員で議論している。今回は、オンライン開催について運営・参加者の両面から検証を行い、今後の方向性を議論したい。次のような議題を予定している。

オンライン開催を振り返って

数多くの学会がオンライン開催とせざるを得ない状況となった。本研究会においても研究発表会やシンポジウムをオンライン開催とした。最近では現地とオンラインのハイブリッド開催も実施されるようになってきている。本議題では、参加者の体験を共有し、今後の学会運営について議論する。

研究会・シンポジウムを盛り上げるエンタテインメント技術

オンライン開催において、発表や質疑応答を円滑に進めたり、盛り上げるような取り組みも見受けられるようになってきた。当研究会の研究分野であるエンタテインメントコンピューティング技術を活用する絶好の機会であるとも言える。本議題では、今後の研究発表会やシンポジウムでの実施に向けて様々なアイデアを出し合いたい。

オンライン開催支援ツール体験会

オンライン開催には Zoom をはじめとするビデオ会議システムの利用が主流であるが、VRChat や cluster. などの VR 会議システムの利用も試みられている。また、従来のリアル開催でも活用されてきたチャット系アプリを利用し

た発表中の議論に加え、Google Drive や Scrapbox などを使った共有ノート上で議論を進めるような方法も使われている。実際に利用してみて活用可能性を議論したい。

オンライン開催と Qualification

2018 年に開始した Qualification 制度は、デモを審査員が実際に体験して評価することを重要視している。オンラインでの利用を想定したエンタテインメントシステムであればオンライン開催においても評価可能である一方で、各種の感覚を提示するようなシステムの場合はオンラインでは評価ができないことが予想される。今年度のエンタテインメントコンピューティングシンポジウムでの Qualification を振り返り、今後の方向性について議論したい。

以上は現時点で用意している議題であるが、議論の進行や状況の変化に応じて追加・変更する。

¹ 京都産業大学

^{a)} mmmina@acm.org