

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 研究委員会オーガナイズドセッションの報告

長谷川晶一^{†1} 渡邊淳司^{†2}

第 18 回日本バーチャルリアリティ学会大会にて行われたアート&エンタテインメント研究委員会オーガナイズドセッションについて報告する。

Organized Session of Special Interest Group on Art & Entertainment in Annual Conference of Virtual Reality Society Japan

SHOICHI HASEGAWA^{†1} JUNJI WATANABE^{†2}

We report an organized session held by special interest group on art & entertainment in annual conference of Virtual Reality Society of Japan in 2013.

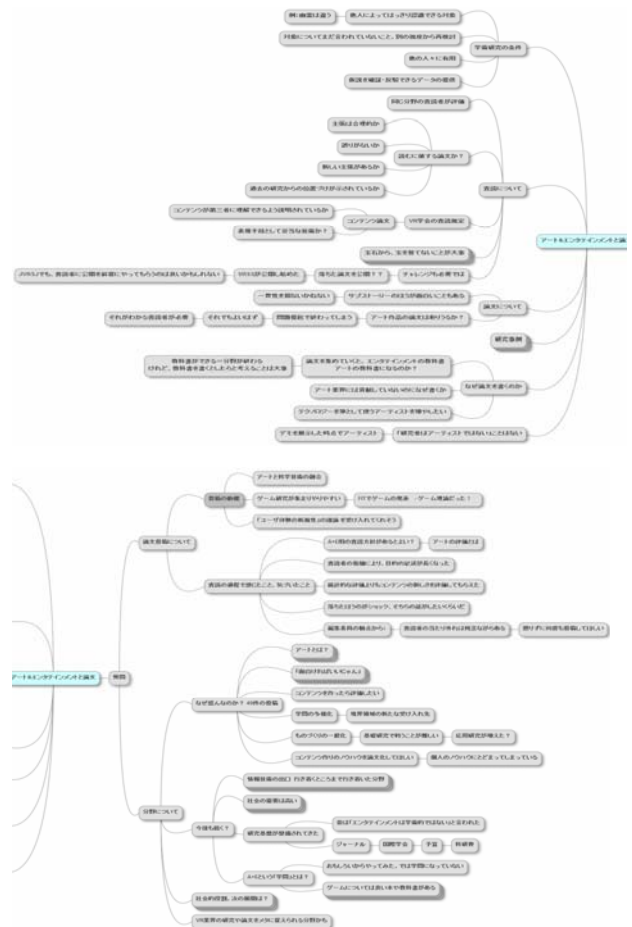
1. 発表概要

本発表では、第 18 回日本バーチャルリアリティ学会大会（2013 年 9 月 20 日@グランフロント大阪）において開催された、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オーガナイズドセッション「アート&エンタテインメントと論文」の内容について報告する。

オーガナイズドセッションは日本バーチャルリアリティ論文誌（18 巻 3 号）[1]の特集「アート&エンタテインメント 3」に関するセッションである。本特集は 49 件の投稿があったが、採録は 22 件に留まった（採録率 44.9%）。本セッションでは、アート・エンタテインメント分野での論文の役割やその執筆のノウハウについて共有、議論することを目的とした。セッションは、座長（長谷川）から、論文の定義に関する話題やバーチャルリアリティ学会論文誌の編集規定等の基本事項の説明を行い、その後 3 名の採録論文著者から発表をいただき、最後に、会場全体でのディスカッションを行った。採録論文著者の発表は、伊藤雄一先生（大阪大学）、坂本真樹先生（電気通信大学）、棟方渚先生（北海道大学）をお願いした。ご自身の研究とともに 5 つの質問（投稿の動機、研究の主張点の工夫、査読課程で感じたこと、アート・エンタテインメント分野の投稿が盛んな理由、当該分野の今後と社会的役割）の回答をプレゼンしていただいた。プレゼンとディスカッションはラウンドテーブル形式で行い、MindMap を作りながら行った。

謝辞 バーチャルリアリティ論文誌 18 巻 3 号特集号「アート&エンタテインメント 3」、ゲストエディタ寛康明先生

（慶應義塾大学）、ゲストエディタ補佐、岩井大輔先生（大阪大学）、馬場哲晃先生（首都大学東京）、本セッションで発表いただいた 3 名の先生方、ラウンドテーブルに参加いただいた皆様方に、謹んで感謝の意を表する。



参考文献

日本バーチャルリアリティ学会論文誌 18 巻 3 号, 日本バーチャルリアリティ学会 (2013).

^{†1} 東京工業大学精密工学研究所
Tokyo Institute of Technology Precision and Intelligence Laboratory
^{†2} 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
Nippon Telegraph and Telephone Corporation, NTT Communication Science Laboratories