

	時間	エントランス ホール(1F) EH	大ホール 1F MH	中会議室201A Room A	中会議室201B Room B	中会議室202A Room C	中会議室202B Room D	中会議室405 Room E	中会議室406 Room F	多目的ホール/ 大会議室101・ 102	中会議室303 TRCMP		
16日 (金)	08:45-9:15	受付、クロー ク											
	09:15-10:45			触覚：心理	VRの影響	スポーツ・身体 運動	【OS】 複合現実 感		【OS】 テレイグ ジスタンス	企業展示 技術展 示 OS展示			
	10 : 45-11:00		休憩										
	11:00-12:30			触覚：力覚表現	【OS】 VR心理 学	【OS】 超人ス ポーツ	AR/MR:知覚		テレイマージョ ン・テレイグジ スタンス 2				
	12:30-13:30		昼食										
	13:30-15:00			触覚：温冷覚・ 風覚	VR応用：医療・ 福祉・ヘルスケ ア	視覚：ディスプ レイシステム	AR/MR:基礎		【OS】 超臨場感				
	15:00-15:15		休憩										
	15:15-16:45			触覚：デバイス	マルチモーダ ル・クロスモー ダル	視覚：立体ディ スプレイ	アート&エンタ テインメント 2		ロコモーション インタフェース				

9月14日(水)

時間	中会議室201A Room A	中会議室201B Room B	中会議室202A Room C	中会議室202B Room D	中会議室405 Room E	中会議室406 Room F	多目的ホール/大会議 室101・102 DE	中会議室303 TRCMP
08:45-9:15	受付、クローク(エントランスホール(1F))							
09:15-10:45	触覚：歩行	マルチモーダル・クロスモーダル：触覚	AR/MR:一般	アート&エンタテインメント1			テレマージョン・テレグジスタンス1	
	HMDおよび大腿部圧迫による高度没入型無限歩行システムの提案	視覚誘発型「微触感」錯覚が筋出力に与える影響	環境埋め込み型カメラの撮影空間における人物像の映像的復元	移動する映像と実物体との融合によるエンタテインメントシステムの検討			HMD型テレグジスタンスの表示位置補正による映像安定化手法	
	○山本 智之1、早川 達也1、齊藤 充行1、小林 康秀1、脇田 航1 1.広島市立大学	○太田 文也1、盛川 浩志2、1、金 相賢1、河合 隆史1 1.早稲田大学、2.青山学院大学	及川 純耶1、北原 格1、○亀田 能成1、大田 友一1 1.筑波大学	○杉森 順子1、東條 仁1、富岡 俊哉1、永野 佳孝1 1.愛知工科大学			○櫻井 慎太郎1、棚瀬 将成1、柳田 康幸2 1.名城大学理工学研究科、2.名城大学理工学部	
	ジャイロ効果による歩行時の足首回転制御に基づく進行方向誘導	タッチパネルでの背景移動量操作による擬似触覚提示において手が見えることの効果の検証	周辺環境の3Dメッシュモデル構築とその力学的相互作用を考慮したビデオシースルーHMD用ARシステム	光ファイバによる環境光の偶発的な透過を用いた動的テキストスタイル			深層学習におけるロボットのvisio-motor課題のためのテレグジスタンスによる中間状態の獲得	
○宮原 寛和1、牧野 泰才1、篠田 裕之1 1.東京大学	○鳴海 拓志1、宇治土 公 雄介1、伴 祐樹1、谷川 智洋1、広田 光 1.東京大学、2.電気通信大学	○竹内 一平1、小池 崇文1 1.法政大学	○中山 祐之介1、橋田 朋子1 1.早稲田大学			○古川 正紘1、2、近藤 大祐1、安藤 英由樹1、2、前田 太郎1、2 1.大阪大学、2.独立行政法人 情報通信研究機構 脳情報通信融合研究センター		
HapStep: 前後方向の足裏への摩擦を利用した座位姿勢での足ふみ感提示装置	ラバーハンドドイルージュョンの視覚刺激パターンの変更による運動錯覚の鮮明さの相違	撮影距離の異なる2台のカメラ間の視点移動表現法	磁性粉体の位置制御に基づく形状変化と移動が可能な実体ピクセル			Study on Telexistence (LXXXVI): Required features for Telexistence system over the Internet		
○加藤 銀河1、黒田 嘉宏2、清川 清1、竹村 治雄1 1.大阪大学 大学院 情報科学研究科、2.大阪大学 大学院 基礎工学研究科	○吉田 俊平1、大岡 昌博1、本多 正計2 1.名古屋大学大学院、2.静岡県工業技術研究所	○志村 直樹1、亀田 能成2、北原 格2 1.筑波大学大学院 システム情報工学研究科 知能機能システム専攻 画像情報研究室所属、2.筑波大学 計算科学研究センター	○登山 元気1、橋田 朋子1 1.早稲田大学			○Nakakura Toshiya1、3、Fernando Charith1、Minamizawa Kouta1 1.Keio University Graduate School of Media Design、2.The University of Tokyo Institute of Gerontology、3.NTTCommunications Dept. of Technology Development		
踏みつけ感覚提示のための硬度制御による路面再現の検討	腱電気刺激を用いたハプティックインタフェースの応用：マルチモーダル提示の検討	Indirect Augmented Reality with Online Panoramic Image Creation	E-picture book using multi-directional scrolling and illustrations with visual guidance			Study on Telexistence LXXXV Layered Presence: Expanding Visual Presence using Simultaneously Operated Telexistence Avatars		
○高田 大樹1 1.関西学院大学	○高橋 哲史1、田辺 健太1、梶本 裕之1 1.電気通信大学	○Pipatanakul Kunat1、Kawai Norihiko1、Sato Tomokazu1、Yokoya Naokazu1 1.Nara Institute of Science and Technology	○Kaghazchi Negar1、Kodama Sachiko1、Kaneko Masakatsu1 1.The University of Electro-Communications			○Saraji MHD Yamen1、Fernando Charith1、Minamizawa Kouta1、Tachi Susumu2 1.Keio University Graduate School of Media Design、2.The University of Tokyo		

	<p>空気圧駆動型デバイスを用いた足裏への触覚提示による物体の位置認識</p> <p>○岡野 哲大1、日岐 桂吾1、広田 光一1、野嶋 琢也1、北崎 充晃2、池井 寧3</p> <p>1.電気通信大学、2.豊橋技術科学大学、3.首都大学東京</p>	<p>R-V Dynamics Illusionにおける各種刺激の錯覚体験～剛体の運動をMR重畳描画した場合～</p> <p>○山田 泰己1、橋口 哲志1、柴田 史久1、木村 朝子1</p> <p>1.立命館大学大学院情報理工学研究科</p>	<p>赤外カメラを用いた3次元位置姿勢推定と追跡による動的な空間型AR</p> <p>○庭田 直也1、小泉 諒1、藤澤 春香1、小林 大祐1、橋本 直己1</p> <p>1.電気通信大学</p>	<p>デジタルボールの操作でインタラクティブにサウンドとグラフィックを生成するアプリケーション</p> <p>○永田 誠1、小宮山 瑛鉄1、松浦 悠1、児玉 幸子1</p> <p>1.電気通信大学</p>		<p>視力触覚および前庭感による移動体の高度没入型トレイダジスタンスシステム</p> <p>○早川 達也1、吉村 大二郎1、齊藤 充行1、小林 康秀1、脇田 航1</p> <p>1.広島市立大学</p>			
	<p>下肢運動による歩行感覚表現の特性に関する研究</p> <p>○小出 蓮1、池井 寧1、広田 光一2、雨宮 智浩3、北崎 充晃4</p> <p>1.首都大学東京、2.電気通信大学、3.NTT、4.豊橋技術科学大学</p>		<p>ProCamシステムを用いたカメラと異なる視点位置に対する光学的補正</p> <p>○後藤 貴光1、河阪 幸機1、橋本 直己1</p> <p>1.電気通信大学</p>	<p>360° frontier: 地域の魅力を発信する全天球映像コンテンツ</p> <p>○平尾 修悟1、井浦 崇2、堀 雅洋2、林 武文2</p> <p>1.関西大学大学院総合情報学研究科、2.関西大学総合情報学部</p>					
10:45-11:00	休憩								
11:00-12:30	<p>触覚：錯覚</p> <p>指腹部に配置した複数モータによる皮膚変形を用いた擬似力覚提示</p> <p>○宮上 昌大1、今 悠気1、ヤエム ヴィボル1、梶本 裕之1</p> <p>1.電気通信大学</p>	<p>味覚・嗅覚</p> <p>陰極断続電流刺激による味覚の持続的な増強効果</p> <p>○櫻井 健太1、青山 一真1、2、前田 太郎1、3、安藤 英由樹1、3</p> <p>1.大阪大学大学院情報科学研究科、2.日本学術振興会特別研究員(PD)、3.独立行政法人情報通信研究機構脳情報通信融合研究センター</p>	<p>作業支援</p> <p>前腕長からの身長推定に基づき座面高を自動調節する椅子</p> <p>○谷口 恵一朗1、橋田 朋子1</p> <p>1.早稲田大学</p>	【OS】アート&エンタテインメント	【OS】テレマージョン	<p>VR応用：教育・訓練</p> <p>洪水時の車避難の危険性を実感できる模擬運転装置の開発と実用</p> <p>○小林 亮斗1、平野 克典1、鈴木 静馬1、足立 智也1、板宮 朋基1</p> <p>1.愛知工科大学工学部</p>			
<p>ハンガー反射を用いた腰部への回旋力・並進力提示デバイス</p> <p>○今 悠気1、中村 拓人1、2、梶本 裕之1</p> <p>1.電気通信大学、2.日本学術振興会 特別研究員</p>	<p>電気刺激を用いた塩味増幅による旨味強化の基礎検討</p> <p>○岩崎 厚樹1、小池 崇文2</p> <p>1.法政大学大学院 情報科学研究科、2.法政大学 情報科学部</p>	<p>拡張現実を用いたデジタルイラスト作画支援システムの検討</p> <p>○加藤 立真1、間 博人1、松井 健人1、三木 光範1</p> <p>1.同志社大学</p>	<p>AR災害想定没入体験アプリの開発と避難訓練における実用</p> <p>○平野 克典1、小林 亮斗1、鈴木 静馬1、足立 智也1、板宮 朋基1</p> <p>1.愛知工科大学工学部</p>						
<p>二本のワイヤーの位相差運動によるベルベットハンドイリュージョンの強度制御</p> <p>○中村 俊貴1、大岡 昌博1、Nader Rajaei1</p> <p>1.名古屋大学大学院 情報科学研究科 複雑系科学専攻 大岡研究室</p>	<p>ウェアラブル嗅覚ディスプレイによる香り提示効果の心電計測による検討</p> <p>○丸野 陽介1、中本 高道1</p> <p>1.東京工業大学</p>	<p>無人データセンターにおける作業支援用ARシステム</p> <p>○新居 英明1、宇夫 陽次朗1</p> <p>1.株式会社IJイノベーションインスティテュート</p>	<p>多重化不可視映像技術(第4報)：多重化不可視映像技術による授業支援手法の提案</p> <p>○菊崎 駿介1、鈴木 久貴1、白井 暁彦1</p> <p>1.神奈川工科大学</p>						
<p>2チャンネル振動スピーカを用いた非対称振動による非接地型並進力・回転力ディスプレイ</p>	<p>空中匂い分布制御に向けた音響流の数値シミュレーション</p>	<p>マルチタッチ入力を用いた多視点映像切り替えインタフェース</p>	<p>映像提示に基づく練習支援システムにおける映像の違いが動作に及ぼす影響の調査</p>						

	○田辺 健1、矢野 博明1、岩田 洋夫1 1.筑波大学	○Qiu Liwei1、長谷川圭介1、牧野 泰才1、篠田 裕之1 1.東京大学	○北村 誠之1、亀田能成2、北原 格2 1.筑波大学大学院 システム情報工学研究科、2.筑波大学 計算科学研究センター		○吉岡 杏奈1、稲葉 洋2 1.松江工業高等専門学校 専攻科 電子情報システム工学専攻、2.松江工業高等専門学校 情報工学科	
	牽引錯覚刺激による立体映像内ハンドヘルドスクリーンの姿勢誘導 ○牧野 泰才1、永尾友宏1、古山 佳和1、篠田 裕之1 1.東京大学		渦輪を利用した類触覚インターフェースによる人の生理反応とタスクパフォーマンスの計測と評価 ○佐藤 優花1、上岡 玲子1 1.九州大学		Braille Pad Project: タブレット型デバイスを使用した点字教育支援システムの開発 ○渡辺 真太郎1、馬場 哲晃1、串山 久美子1 1.首都大学東京	
	触覚プロジェクトを用いたラバーハンドイリュージョン ○堀内 悠生1、尾谷和則1、篠田 裕之1、牧野 泰才1 1.東京大学					
12:30-13:30	昼食		(仮)ランチオンセミナー(12:30-13:30)	昼食		SIGMR トラッキング ゲコンペティション
13:30-13:45			X			
	触覚：手指感覚拡張 高品位な触覚提示のための電気刺激と機械刺激の併用 ○ヤェム ヴィボル1、岡崎 龍太1、梶本 裕之1 1.電気通信大学	VR心理：身体感覚 操作における行為効果間の相互相関と遅延に着目した自己主体感に関する研究 ○片岡 俊樹1、舟橋 健司1、谷田 公二2、八代 勝也2 1.名古屋工業大学、2.(株) 本田技術研究所	自動車とVR 複数車両の電子連結に伴う運転手への力覚フィードバック ○大森 舞人1、矢野 博明1、川本 雅之1 1.筑波大学		自然言語・入出力デバイス 話者の自然な発話を引き出す聞き手エージェントのリアルタイム視線・動作生成 ○葛島 健人1、長谷川 晶一1、三武 裕玄1 1.東京工業大学	
	指の皮膚変形による布感の提示手法の検討 ○柴原 舞1、ヤェム ヴィボル2、佐藤 克成1、梶本 裕之2 1.奈良女子大学、2.電気通信大学	バーチャル身体の形状と動きの変換が身体所有感と身体図式に与える影響 ○小川 奈美1、伴 祐樹2、櫻井 翔1、鳴海 拓志1、谷川 智洋1、廣瀬 通孝1 1.東京大学、2.株式会社 テンクー	安全運転支援システムにおける情報提示手法に関する検討 ○徳茂 宏之1、三ヶ尻 陽一1、鳴海 拓志1、谷川 智洋1、廣瀬 通孝1 1.東京大学		会話の追体験による会話経験の獲得 ○中西 惇也1、酒谷 佳寛1、大久保 正隆1、山田 拓哉1、藤井 祥平1、小森 隆弘1、中野 賢1 1.大阪大学	
	スタイラスペンにおける筆記条件に応じた筆記感提示 ○大菅 誠弥1、井村 誠孝1、伊藤 雄一2、岸野 文郎1 1.関西学院大学、2.大阪大学	自己身体の視覚フィードバックが3次元空間知覚に及ぼす影響 ○山根 祥1、繁樹 博昭1 1.高知工科大学	自動車観光体験の向上のための記録映像の再構成に関する研究 ○泉田 晋佑1、竹内 俊貴1、谷川 智洋2、鬼丸 寛之3、鳴海 拓志2、廣瀬 通孝2 1.東京大学大学院 学際情報学府、2.東京大学大学院 情報理工学系研究科、3.本田技研工業株式会社		紫外線照射法における漆分解モデルの再現性の検証 ○明神 優1、橋本 悠希1 1.筑波大学	

13:45-15:15	<p>ひろがりをもった触覚伝送装置の設計：音響空間再現におけるウェアとツイーターの役割を転用し、接触面内の触覚の時空間パターンの再現を試みる</p> <p>○北尾 太嗣1、根原直希1、古川 正紘1、2、安藤 英由樹1、2、前田 太郎1、2 1.大阪大学大学院、2.独立行政法人 情報通信研究機構 脳情報通信融合研究センター</p>	<p>身体所有感領域の内外における物体の運動イメージ変容の検証</p> <p>○堀部 和也1、北尾太嗣1、古川 正紘1、2、安藤 英由樹1、2、前田 太郎1、2 1.大阪大学大学院情報科学研究科、2.独立行政法人 情報通信研究機構 脳情報通信融合研究センター (CiNet)</p>	<p>ベクションを用いた加速度刺激の隠消現実に関する検討</p> <p>○澤邊 太志1、2、神原誠之1、2、萩田 紀博1、2 1.奈良先端科学技術大学院大学、2.国際電気通信基礎技術研究所</p>	【OS】学生コンテスト(IVRC)	【OS】トップカンファレンス	<p>拡張現実を用いた紙の触覚を持つ電子書籍閲覧手法の検討</p> <p>○山本 泰士1、間 博人1、加藤 立真1、松井 健人1、三木 光範1 1.同志社大学</p>		
	<p>触覚を拡張する補触器HapticAidの基礎検討</p> <p>○前田 智祐1、土屋 慧太郎1、ペイリス ロシャン1、田中 由浩2、3、南澤 孝太1 1.慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科、2.名古屋工業大学、3.JST、さきがけ</p>	<p>VR空間上の鳥アバターへのBody Ownership Illusionの誘発条件の検討</p> <p>○小柳 陽光1、大村 廉1 1.豊橋技術科学大学</p>	<p>自動車をモーションプラットフォームとしたVRシステムにおける自動車のHMI周辺における振動提示</p> <p>○塩野入 央空1、櫻木 怜1、小玉 亮1、岡崎 龍太1、梶本 裕之1 1.電気通信大学</p>			<p>StrokeHead: 頭を撫でる捫頭行動を拡張するウェアラブルデバイス</p> <p>○橋本 千尋1、飛田 博章1 1.産業技術大学院大学</p>		
	<p>能動触に対する手指への振動フィードバックによる3次元形状の疑似提示法の検討</p> <p>渡辺 泰地1、坂本 瑛介1、藤本 雄一郎1、○藤田 欣也1 1.東京農工大学</p>	<p>うつぶせ姿勢でのVR体験手法の提案</p> <p>○櫻木 怜1、ヤム ヴィボル1、梶本 裕之1 1.電気通信大学</p>				<p>3次元入力デバイスを用いたドローンの直感的操作</p> <p>○佐野 浩也1、持吉 祐弥2、大倉 典子1 1.芝浦工業大学、2.持吉技研株式会社</p>		
15:15-15:30	休憩						企業展示・技術芸術展示・OS展示	
	<p>触覚：レンダリング</p> <p>力覚的対話操作が可能なレオロジー物体の粒子ベース大変形シミュレーション ○山内 博貴1、田川 和義1、広田 光一2、田中 弘美1 1.立命館大学、2.電気通信大学</p>	<p>聴覚</p> <p>ヘッドホンの音響特性が3次元音像制御に及ぼす影響 ○森本 天真1、飯田 一博1 1.千葉工業大学</p>			<p>人間拡張技術</p> <p>複数の独立動作する腕による拡張身体部位の研究 ○佐々木 智也1、フェルナンド チャリス1、南澤 孝太1、北崎 充晃2、稲見 昌彦3 1.慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科、2.豊橋技術科学大学、3.東京大学 先端科学技術研究センター</p>	<p>デジタルミュージアム</p> <p>地域ARのための過去写真のリフォトグラフィ支援UIに関する研究 ○大澤 壮平1、仲野 潤一1、青木 大樹1、鳴海 拓志1、谷川 智洋1、廣瀬 通孝1 1.東京大学大学院情報理工学系研究科</p>		
	<p>凝着モデルに基づく指腹部と対象物表面との接触シミュレーション</p> <p>○井村 誠孝1 1.関西学院大学</p>	<p>受聴音圧レベル及び音源の種類と音像距離との関係</p> <p>○外塚 充1、飯田 一博1 1.千葉工業大学</p>			<p>視覚・運動連動性による透明な身体への身体所有感の誘発</p> <p>○近藤 亮太1、杉本 麻樹2、南澤 孝太3、稲見 昌彦4、北崎 充晃1 1.豊橋技術科学大学、2.慶應義塾大学、3.慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科、4.東京大学</p>	<p>VR空間におけるユーザ間の位置・視線方向の共有が鑑賞行動に与える影響の評価</p> <p>○榊原 佑太1、廣瀬 通孝1、谷川 智洋1、鳴海 拓志1 1.東京大学</p>		

15:30-17:00	力触覚提示装置の手指への動力伝達効率の計算手法 ○西山 周平1、黒田 嘉宏2、竹村 治雄1, 3 1.大阪大学大学院情報科学研究科、2.大阪大学大学院基礎工学研究科、3.大阪大学サイバーメディアセンター	信号混合エリア收音方式の開発と評価 ○片桐 一浩1、矢頭 隆1、野中 雅人1 1.沖電気工業株式会社	【OS】 超高齢社会のVR活用	【OS】 産業応用	時間補間可能な「つもり」制御系の実現と3本目の腕の制御への応用 ○秋山 隼人1、北尾 太嗣1、古川 正紘1, 2、安藤 英由樹1, 2、前田 太郎1, 2 1.大阪大学、2.脳情報通信融合研究センター	全天球画像で構築したVR空間を移動するインタフェースーバーチャルパッドと傾きインタフェースの比較ー ○三ヶ尻 陽一1、青木 大樹2、鳴海 拓志3、谷川 智洋3、廣瀬 通孝3 1.東京大学大学院工学系研究科、2.東京大学大学院学際情報学府、3.東京大学大学院情報理工学系研究科		
	手全体で3D物体に触れるための多点力覚レンダリング ○山崎 朱華1、広田 光一2、藤本 雄一郎1、藤田 欣也1 1.東京農工大学、2.電気通信大学	LeadVocal: 歌唱支援のための聴覚VRエンタテインメント ○岩永 拓也1、中村 正道1、飛田 博章1 1.産業技術大学院大学			トレイグジスタンスの研究(第87報)ー空中における身体拡張感のための飛行型トレイグジスタンスシステムの提案ー ○早川 裕彦1、サライジ ムハマドヤメン1、フェルナンドチャリス1、南澤 孝太1、館 暲2 1.慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科、2.東京大学高齢社会総合研究機構	三次元再構成における画像歪みの定量評価に基づくVR空間鑑賞誘導場の提案 ○岩崎 翔1、鳴海 拓志1、谷川 智洋1、廣瀬 通孝1 1.東京大学		
	可動式タッチスクリーンを用いたマルチタッチ力覚提示装置による弾性体表現 ○高中 駿1、矢野 博明1、岩田 洋夫1 1.筑波大学				ワイヤー駆動モーションベースの開発と身体運動による制御 ○榎本 高久1、岩田 洋夫1、矢野 博明1 1.筑波大学	小袖画像からの模様抽出による仮想試着の精度向上手法の検討 ○横田 知美1、矢田 紀子1、眞鍋 佳嗣1、鈴木 卓治2 1.千葉大学、2.国立歴史民俗博物館		
		網膜電気刺激における電流印加位置と眼内閃光の知覚位置の関係 ○樋口 大貴1、青山 一真1, 2、北尾 太嗣1、前田 太郎1, 3、古川 正紘1, 3、安藤 英由樹1, 3 1.大阪大学 大学院情報科学研究科、2.日本学術振興会 特別研究員(PD)、3.国立研究開発法人 情報通信研究機構 脳情報通信融合研究センター(CiNet)	技術と文化の融合からみたプロジェクションマッピングの調査 ○杉森 順子1、川崎 宏典1 1.愛知工科大学					
17:30-19:30	テクニカルツアー							

9月15日(木)

時間	中会議室201A Room A	中会議室201B Room B	中会議室202A Room C	中会議室202B Room D	中会議室405 Room E	中会議室406 Room F	多目的ホール/大会議 室101・102 DE	中会議室303 TRCMP	
08:45-9:15	受付、クローク(エントランスホール(1F))								
09:15-10:45	【OS】力触覚の提示と計算	人間計測技術 音を用いた舌インタフェース ○安宅 佑樹1、渡辺 義浩1、石川 正俊1 1.東京大学	視覚：アルゴリズム 裸眼多重化映像技術(第1報)：裸眼多重化映像生成アルゴリズム “ExFeild” ○鈴木 久貴1、山口 裕太1、須貝 孝明1、白井 暁彦1 1.神奈川工科大学	【OS】情報技術と文化の融合調査		VR応用：一般 GBER元気高齢者の地域活動をサポートするウェブプラットフォーム ○有田 祥馬1、檜山 敦1、廣瀬 通孝1 1.東京大学大学院 情報理工学系研究科	企業展示・技術芸術展示・OS展示・IVRC展示		SIGMR トラッキングコンペティション
		テキストスタイルセンサを用いた腹巻き型笑いログシステムの検討 ○島崎 郁花1、上岡 玲子1 1.九州大学	LCDカラー映像に情報を重ねるための不可視な色変調方式の基礎検討 ○Abe Satoshi1、Arami Atsuro1、Hiraki Takefumi1、Fukushima Shogo1、Naemura Takeshi1 1.The Univ. of Tokyo			仮想空間を用いた自歩道環境の交通状態に基づく歩行空間設計手法の提案 ○岡本 翔太1、武末 線1、松本 慎平2、小田部 貴子1、田中 孝典3、徳安 達士1 1.福岡工業大学、2.広島工業大学、3.大分高等専門学校			
		装着者の視線と表情を同時計測する眼鏡型装置の開発 ○大石 貴広1、正井 克俊1、中村 文彦1、伊藤 勇太1、杉浦 裕太1、杉本 麻樹1 1.慶應義塾大学	可視光通信プロジェクトの映像品質改善のための符号化方式の基礎検討 ○荒見 篤郎1、福嶋 政期1、苗村 健1 1.東京大学			肋骨骨折時の破壊感覚提示により圧迫部位補正を促す胸骨圧迫シミュレータの開発 ○山本 拓弥1、柳田 康幸2 1.名城大学大学院 理工学研究科、2.名城大学 理工学部			
		水平360° 領域ターゲットを対象とした関節角による視線推定 ○高林 悠1、中田 崇行1、松田 弘成1、唐山 英明1 1.富山県立大学	Oculus Rift DK2の並進特性評価 ○宮島 健人1、木島 竜吾2 1.岐阜大学大学院工学研究科、2.岐阜大学工学部			指のフリック動作提示による文字認識 ○吉田 健太郎1、田中 宏治1、長谷川 圭介1、牧野 泰才1、篠田 裕之 1 1.東京大学大学院			
		畳みこみニューラルネットワークのためのモーションデータ画像化手法の提案 ○岩田 昌樹1、柴田 傑2 1.室蘭工業大学情報電子工学系学科、2.室蘭工業大学しくみ情報系領域	シェーダー技術を用いた並進遅れのポストレンダリング補償の評価 ○藤田 晃1、木島 竜吾2 1.岐阜大学大学院、2.岐阜大学			背部触覚刺激による自発的姿勢矯正システムの改良と評価方法の検討 ○中川 万莉奈1、上岡 玲子1 1.九州大学			
磁気式3次元トラッキングシステムにおけるLCコイル・マーカの設計と評価 ○黄 佳維1、森 健1、高嶋 和毅1、柘 修一郎1、北村 喜文1 1.東北大学	眼球サッケード運動計測による映像のレンダリング効率化 ○杜 洪林1、牧野 泰才1、篠田 裕之1 1.東京大学								
10:45-11:00	休憩								

11:00-12:20							企業展示・技術展示・OS展示・IVRC コアタイム
12:20-12:30				ランチョンセミナー (12:20-13:20)			
12:30-13:20	昼食				昼食		
13:20-13:30				休憩			
13:30-14:15	大ホール 1F						
14:15-15:15	式辞・祝辞・功労賞授賞式						
15:15-15:30	特別講演						
15:30-17:00	休憩						
17:00-17:15	若手パネル						
17:15-18:00	休憩						
18:15-20:00	懇親会(エントランスホール(1F))						

9月16日(金)

時間	中会議室201A Room A	中会議室201B Room B	中会議室202A Room C	中会議室202B Room D	中会議室405 Room E	中会議室406 Room F	多目的ホール/大会議 室101・102 DE
08:45-9:15	受付、クローク(エントランスホール(1F))						
09:15-10:45	<p>触覚：心理</p> <p>空気噴流の遠隔触覚刺激による二点弁別特性</p> <p>○久米 祐一郎1、松田 裕太1、森 健太1</p> <p>1.東京工芸大学</p>	<p>VRの影響</p> <p>人工的立体視における垂直視差の生体への影響</p> <p>○佐々木 克浩1、杉田 典大1、吉澤 誠2</p> <p>1.東北大学大学院 工学研究科、2.東北大学サイバーサイエンスセンター</p>	<p>スポーツ・身体運動</p> <p>車輪回転速度を用いた車椅子ダンスゲームの開発</p> <p>○武田 港1、望月 茂徳2、南澤 孝太1</p> <p>1.慶應義塾大学、2.立命館大学</p>	【OS】 複合現実感	【OS】 テレレグジスタンス		
	<p>仮想触知点による距離と方角の知覚</p> <p>○渡辺 哲也1、加賀 大嗣2、八木 翼3</p> <p>1.新潟大学工学部、2.新潟大学大学院自然科学研究科、3.NECソリューションイノベーション株式会社</p>	<p>時計の外観および動作が作業速度に与える影響の検証</p> <p>○櫻井 翔1、2、伴 祐樹3、鳴海 拓志2、谷川 智洋2、廣瀬 通孝2</p> <p>1.電気通信大学、2.東京大学、3.株式会社テック</p>	<p>HADOカート：屋外プレイ可能な対戦型ARモータースポーツの開発</p> <p>○武田 港1、竹内 強2、太田 直樹2、新木 仁士2、元木 卓磨2、福田 浩士2、南澤 孝太1</p> <p>1.慶應義塾大学、2.株式会社meleap</p>				
	<p>触感通信に向けた多次元空間での触感評価</p> <p>○永野 光1、曹 南1、昆陽 雅司1、田所 諭1</p> <p>1.東北大学</p>	<p>全天周映像観察時における首振りと視点操作の対応関係が酔いに与える影響</p> <p>○松永 悠介1、盛川 浩志2、小宮山 撰2</p> <p>1.青山学院大学大学院理工学研究科、2.青山学院大学理工学部情報テクノロジー学科</p>	<p>映像表示機能を有するボールの提案</p> <p>○大久保 賢1、佐藤 俊樹2、野嶋 琢也1</p> <p>1.電気通信大学、2.東京工業大学</p>				
	<p>圧力分布センサを用いた粘着感の測定</p> <p>○亀岡 高幸1、高橋 哲史1、ヤム ヴィボル1、梶本 裕之1</p> <p>1.電気通信大学</p>	<p>没入型映像空間における傾き知覚の分析 (1)～左右方向の傾き知覚について～</p> <p>○三浦 勇樹1、古賀 宥摩1、新井 啓介1、小西 晃広2、橋口 哲志1、木村 朝子1、柴田 史久1、田村 秀行3</p> <p>1.立命館大学 情報理工学部、2.立命館大学大学院 情報理工学研究科、3.立命館大学総合科学技術研究機構</p>	<p>反射型光センサとばねを用いた身体膨張の計測</p> <p>○嶋崎 嵐1、杉浦 裕太1、伊藤 勇太1、木村 聡貴2、三上 弾3、杉本 麻樹1</p> <p>1.慶應義塾大学、2.日本電信電話株式会社NTTコミュニケーション科学基礎研究所人間情報研究部感覚運動研究グループ、3.NTTメディアインテリジェンス研究所</p>				
<p>指先振動刺激が前腕の筋の脊髄運動神経細胞の興奮性に及ぼす影響</p> <p>○水野 統太1、木村 瑞生2、久米 祐一郎2、古河 哲哉3</p>	<p>没入型映像空間における傾き知覚の分析 (2)～前進・後退時の左右方向の傾き知覚について～</p> <p>○新井 啓介1、古賀 宥摩1、三浦 勇樹1、小西 晃広2、橋口 哲志1、木村 朝子1、柴田 史久1、田村 秀行3</p>	<p>距離画像を用いたボールと選手のリアルタイムトラッキング</p> <p>○植田 真弘1、岩田 洋夫1、矢野 博明1</p>					

	1.電気通信大学、2.東京工芸大学、3.中野島北口コガワクリニック	1.立命館大学 情報理工学部、2.立命館大学大学院 情報理工学研究科、3.立命館大学 総合科学技術研究機構	1.筑波大学				
		没入型映像空間での周辺視刺激で生じるリニアベクション効果の分析(2)～後退方向のリニアベクションに対する実験結果～ ○小西 晃広1、橋口 哲志1、木村 朝子1、柴田 史久1、田村 秀行2 1.立命館大学大学院 情報理工学研究科、2.立命館大学 総合科学技術研究機構	スカッチュにおける認識安定性向上に関する研究 ○正木 絢乃1、安藤 貴広1、柳 青1、広田 光一1、野嶋 琢也1 1.電気通信大学				
10:45-11:00	休憩						
11:00-12:30	<p>触覚：力覚表現</p> <p>硬さの記録・再現デバイスの開発研究(第3報)</p> <p>○永野 佳孝1、富岡 俊哉1、鈴木 佑典2、藤本 英雄3</p> <p>1.愛知工科大学、2.愛知工科大学大学院、3.名古屋工業大学大学院</p>	<p>【OS】VR心理学</p>	<p>【OS】超人スポーツ</p>	<p>AR/MR:知覚</p> <p>心理状態に基づくAR位置合わせ精度の評価尺度に関する検討</p> <p>○澤邊 太志1、神原 誠之1、萩田 紀博1,2</p> <p>1.奈良先端科学技術大学院大学、2.国際電気通信基礎技術研究所</p>		<p>テレマージョン・テレグジスタンス2</p> <p>同調的な表情変形技術を用いたコミュニケーション拡張に関する提案</p> <p>○鈴木 啓太1、横山 正典2、吉田 成朗1、木下 由貴1、望月 崇由2、山田 智広2、櫻井 翔1、鳴海 拓志1、谷川 智洋1、廣瀬 通孝1</p> <p>1.東京大学、2.NTT サービスエボリューション研究所</p>	企業展示 技術展示 OS 展示
	<p>携帯端末向け力覚提示付きマルチモーダルインタフェースの提案</p> <p>○Ma Shuhan1、赤羽 克仁1、中本 高道1、佐藤 誠2</p> <p>1.東京工業大学、2.首都大学東京 システムデザイン研究科</p>		<p>光学シースルーHMDのバックライト自動調光のための視認性評価における個人差の検証</p> <p>○劉 暢1、プロプスキアレクサンダー4、間下 以大1,3、黒田 嘉宏2、清川 清1,3、竹村 治雄1,3</p> <p>1.大阪大学大学院情報科学研究科、2.大阪大学大学院基礎工学研究科、3.大阪大学サイバーメディアセンター、4.奈良先端科学技術大学院大学情報科学研究科</p>		<p>テレプレゼンスアバターにおける眼球の凹凸による視線の印象向上効果の検証</p> <p>○木下 由貴1、横山 正典2、鈴木 啓太1、望月 崇由2、山田 智広2、吉田 成朗3、櫻井 翔1,4、鳴海 拓志1、谷川 智洋1、廣瀬 通孝1</p> <p>1.東京大学大学院 情報理工学系研究科、2.日本電信電話株式会社 サービスイノベーション総合研究所、3.東京大学大学院 学際情報学府、4.首都大学東京 システムデザイン学部</p>		
	<p>力覚提示システムを用いた触覚認識に関する評価</p> <p>○藤岡 駿介1、広田 光一1、野嶋 琢也1、赤羽 克仁2、佐藤 誠2</p> <p>1.電気通信大学、2.東京工業大学</p>		<p>光源位置の誤差と知覚の許容に関する研究</p> <p>○箕浦 弘人1</p> <p>1.鈴鹿工業高等専門学校</p>		<p>高fps・広視野・高解像度プロジェクション可能な半円筒型スクリーン</p> <p>○古川 正紘1,2、近藤 大祐1、安藤 英由樹1,2、前田 太郎1,2</p> <p>1.大阪大学、2.独立行政法人 情報通信研究機構 脳情報通信融合研究センター</p>		

仮想球殻による力入力 速度出力制御への切り 替えを用いたハプ ティックインター フェースの制御 ○沼井 隆晃1、只野 耕太郎1 1.東京工業大学		HMDを用いた360度複 合現実空間における奥 行き知覚 ○栗田 祐輔1、笛木 康人1、小木 哲朗1 1.慶應義塾大学 複合現実映像における 実写とCGの呈示割合 とユーザ体験 ○山田 初美1、山村 英介1、長谷川 雄祐 1、盛川 浩志2、河合 隆史1 1.早稲田大学、2.青山 学院大学		アバターロボットによ る存在感通信について ○折重 将人1、 Samratul Fuady1、李 浩龔1、三武 裕玄1、 長谷川 晶一1 1.東京工業大学 INTeach：テレプレゼ ンス型パーソナル学習 支援システム ○沼野井 栞1、橋本 千尋1、飛田 博章1 1.産業技術大学院大学
-----------------------------------------------------------------------------------------------	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

12:30-13:30 昼食

触覚：温冷覚・風覚 VR応用：医療・福 祉・ヘルスケア 視覚：ディスプレイシ ステム AR/MR:基礎				
水を用いた温度提示シ ステムのインターフェ ースに関する設計論 ○小松 祐介1、坂口 正道1 1.名古屋工業大学	重症心身障がい児・者 のQOL向上を目指した 歩行感提示装置の研究 ○藤井 祐輔1、菊池 武士1、藤井 智恵子 2、松川 真弓2、大石 愛美2、安部 真由2、 國廣 功2、吉永 充伸 2、植木 志保2、吉村 高2 1.大分大学大学院、2. 別府発達医療	実物体の周期運動と高 速時分割構造化光を用 いた形状と質感を再現 するリアリスティック ディスプレイ ○吉田 貴寿1、渡辺 義浩1、石川 正俊1 1.東京大学	VRシステムのための USB通信を用いた統合 時間軸の構成とPC-デ バイス同期精度の評価 ○山口 勝也1、木島 竜吾2 1.岐阜大学大学院、2. 岐阜大学	
振動と温度刺激による 布のなぞり感提示 ○佐藤 克成1 1.奈良女子大学	脳血管内手術用三次元 画像ナビゲーションの 遠隔操作システムにお けるユーザーインター フェースの設計 ○永野 佳孝1、長坂 浩明1、佐藤 雅基2、 泉 孝嗣2、松原 功明 2、西堀 正洋2 1.愛知工科大学、2.名 古屋大学附属病院脳神 経外科	2層式再帰透過光学系 における偏光を利用し た迷光の遮蔽 ○大川 達也1、勝元 甫1、梶田 創1、小泉 直也2、苗村 健1 1.東京大学、2.電気通 信大学	実物体への力学的作用 を伴う視触覚VR環境 ○山崎 喬輔1、長谷川 圭介1、牧野 泰才1、 篠田 裕之1 1.東京大学新領域創成 科学研究科複雑理工学 専攻	
Thermocons: Evaluating the Thermal Haptic Perception of the Forehead ○Peiris Roshan1、 Chan Liwei1、 Minamizawa Kouta1 1.Keio University Graduate School of Media Design	VRによる衝突回避動 作計測システムの試作 とそれを用いた基礎研 究 ○牧島 拓也1、坂口 正道1 1.名古屋工業大学	ルーバー鏡列型再帰透 過材の各光効率の理論 と実測値の比較 ○道下 幹也1、小山 凌太1、木島 竜吾1 1.岐阜大学	交互点灯照明による指 先の影を用いた実平面 への接触認識技術の開 発 ○新倉 雄大1、松原 孝志1、森 直樹1 1.日立製作所 研究開 発グループ	【OS】超臨場感
熱放射を利用した触覚 ディスプレイのキャリ ブレーション ○嵯峨 智1 1.筑波大学	フルハイビジョン裸眼 立体ディスプレイを利 用した手術シミュレ ション ○掛谷 英紀1、吉田 篤史1、大城 幸雄1、 大河内 信弘1 1.筑波大学	異なる視覚的質感を有 する表面の並置による 中間的な視覚的質感の 提示 ○岡田 陽平1、岩瀬 英治1 1.早稲田大学	自己位置姿勢推定のため の色情報による特定 物体認識手法の基礎研 究 ○吉田 侃又1 1.琉球大学	

風圧を用いた擬似触覚力覚提示インターフェイス ○廣瀬 公志1 1.ヤフー株式会社	拡張現実感を用いた筋電義手シミュレータの開発 ○西野 亘1、山野井 佑介1、佐久間 良顕1、加藤 龍1 1.横浜国立大学大学院	没入球面ディスプレイの設計開発を支援する投影シミュレータ ○橋本 渉1、水谷 泰治1、西口 敏司1 1.大阪工業大学	動的隠背景の可視化のためのライトフィールドレンダリング ○前澤 桃子1、家永 直人1、森 尚平1、斎藤 英雄1 1.慶應義塾大学		
気流提示による身体運動感覚の生成に関する研究 ○黒澤 雅人1、伊藤 健5、池井 寧1、広田 光一2、雨宮 智浩4、北崎 充晃3 1.首都大学東京、2.電気通信大学、3.豊橋技術科学大学、4.NTT、5.元首都大学東京		複数種のLCDを配置した半球ドーム型高臨場感ディスプレイシステムの構築手法 ○神原 利彦1、三上 学1 1.八戸工業大学	線分特徴を用いたカメラトラッキングによる実物体の透視映像生成 ○家永 直人1、Siim Meerits1、森 尚平1、斎藤 英雄1 1.慶應義塾大学 理工学部 情報工学科		

15:00-15:15 休憩

触覚：デバイス	マルチモーダル・クロスモーダル	視覚：立体ディスプレイ	アート&エンタテインメント2		ロコモーションインタフェース
Synesthesia Suit: 全身触覚提示による没入VR体験の創造 ○小西 由香理1、花光 宣尚1、Outram Benjamin1、南澤 孝太1、佐藤 文彦2、水口 哲也1,3 1.慶應義塾大学 大学院メディアデザイン研究科、2.Rhizomatiks Co., Ltd.、3.enhance games, inc.	付随的な温冷刺激呈示によるにおいの感性的印象の変化 ○山下 直人1、小木 哲朗1 1.慶應義塾大学 大学院システムデザイン・マネジメント研究科	2人用テーブルトップ型運動視差立体視CGシステムを用いた立体映像の共有と協調作業 ○水野 慎士1 1.愛知工業大学	加圧ベルトコントローラを利用したゲームシステムの検討 ○韓 旭1、串山 久美子1 1.首都大学東京		知覚される自己身体サイズの改変が可能な歩行感覚生成装置 ○濱田 健夫1、吉保 克哉1、近藤 亮太1、池井 寧2、広田 光一3、雨宮 智浩4、北崎 充晃1 1.豊橋技術科学大学、2.首都大学東京、3.電気通信大学、4.NTT コミュニケーション科学基礎研究所
口唇触覚ディスプレイ ○筒井 悠平1、広田 光一1、野嶋 琢也1 1.電気通信大学大学院	視覚的な仮想湯気が飲料の風味と温度感に与える影響 ○北條 聡1、岡嶋 克典1 1.横浜国立大学	空中超音波による触覚フィードバックを有するインタラクティブ立体映像システムの開発 ○木村 優太1、牧野 泰才1、篠田 裕之1 1.東京大学	残像ドミノ：儚さに着眼したインタラクティブ作品の制作 ○須田 拓也1、串山 久美子1 1.首都大学東京		VR酔いを抑制する歩行感覚表現手法に関する研究 ○田代 研人1、山田 清貴1、今尾 祥吾1、池井 寧1、広田 光一2、雨宮 智浩3、北崎 充晃4 1.首都大学東京、2.電気通信大学、3.NTT、4.豊橋技術科学大学
MEMS技術を用いた指触覚デバイスの設計と製作（第5報）－MEMSデバイスの試作－1－ ○松本 康義1、曾根 順治1、山田 優希1、沓澤 翔吾1、星 陽一1 1.東京工芸大学	テーブルトップ型「作りたて感」向上システムの基礎検討 ○裕尾 宇人1、櫻井 翔2、鳴海 拓志1、谷川 智洋1、廣瀬 通孝1 1.東京大学、2.電気通信大学大学院 情報理工学研究科	beyooooonD: テーブルトップ直立空中像ディスプレイの視域・視野角の拡大 ○梶田 創1、小泉 直也2、苗村 健1 1.東京大学、2.電気通信大学	ASMRに基づく身体に影響を及ぼす音楽作品の制作 ○宮崎 葉月1、南澤 孝太1、仲谷 正史2 1.慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科、2.北海道大学		受動腕振り運動が歩行感覚生成に与える影響 ○阪 直幸1、池井 寧1、広田 光一2、雨宮 智浩3、北崎 充晃4 1.首都大学東京、2.電気通信大学、3.NTT、4.豊橋技術科学大学
触感の付与された倍率可変立体映像	音情報から生成した振動情報が多感覚コンテンツの高次感性評価に与える影響	拡張性を有する空中投影型裸眼立体ディスプレイモジュールの基礎検討	子どもの創造活動を支援するテクニカルデバイスの提案		身体的追体験のための前庭感覚提示手法

<p>○新井 綾太1、牧野 泰才1、篠田 裕之1</p> <p>1.東京大学</p>	<p>○柳生 寛幸1、崔 正 烈1、坂本 修一1、鈴木 陽一1、行場 次朗2</p> <p>1.東北大学電気通信研究所 / 大学院情報科学研究科、2.東北大学大学院文学研究科</p>	<p>○黒木 帝聡1、新居 英明2、柳原 一也1、南澤 孝太1、館 暲3</p> <p>1.慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科、2.(株)IJイノベーションインスティテュート IJ技術研究所、3.東京大学 高齢社会総合研究機構</p>	<p>○Shibasaki Mina1、Kamiyama Youichi1、Minamizawa Kouta1</p> <p>1.Keio University Graduate School of Media Design</p>	<p>○今尾 祥吾1、小出 蓮1、池井 寧1、広田 光一2、雨宮 智浩3、北崎 充晃4</p> <p>1.首都大学東京、2.電気通信大学、3.NTT、4.豊橋技術科学大学</p>
<p>爪上振動刺激による錯覚提示システムのウェアラブル化</p> <p>○楚 輝1、橋本 悠希1</p> <p>1.筑波大学</p>			<p>いす型デバイスを用いたVRシステムの開発</p> <p>○柳岡 祐太1、谷津 佑亮1、大倉 典子1</p> <p>1.芝浦工業大学</p>	<p>直線歩行への誘導を用いたロコモーションインターフェース</p> <p>○西 綾花1、星野 圭祐1、梶本 裕之1</p> <p>1.電気通信大学</p>
<p>皮膚水平変位による触覚再現のための小型スピーカアレイを用いた1次元触覚ディスプレイの開発</p> <p>○金子 征太郎1、梶本 裕之1</p> <p>1.電気通信大学</p>			<p>裸眼多重化映像技術(第2報)：ExFieldを利用したテーブルトップ型ARゲームシステム - DualDuel-</p> <p>○山口 裕太1、鈴木 久貴1、須貝 孝明1、白井 暁彦1</p> <p>1.神奈川工科大学</p>	<p>微小重力環境下での小型歩行体験システム</p> <p>○村上 康秀1、矢野 博明1、岩田 洋夫1</p> <p>1.筑波大学</p>