This article is a technical report without peer review, and its polished and/or extended version may be published elsewhere.

第 30 回日本バーチャルリアリティ学会大会論文集（2025 年 9 月）

私たち、博士になりました！
- Emerging haptics Ph.D. researchers in 2025-

I received a doctoral degree - Emerging haptics Ph.D. researchers in 2025-

ハプティクス研究委員会 [1]
SIG Haptics Committee

1) vrsj-haptic-kanji@googlegroups.com

概要: 博士進学を検討している学生，博士進学の勧め方に悩む大学教員，および博士人材の育成に関心をもつ企業関係者を主な対象として，ハプティクス分野における博士号取得に焦点を当てたオーガナイズドセッションを企画する．本セッションでは，近年博士号を取得した 3 名の若手研究者を招き，彼らが実際に体験した博士課程での研究生活，論文執筆・投稿の過程，学振の申請，留学経験，国際会議への挑戦などについて，率直かつ具体的に語っていただく．登壇者の経験談を起点とし，博士課程進学の意義や課題，今後の研究分野の活性化に向けた提案を含むディスカッションを行う．

キーワード： ハプティクス，博士

1. 講演者

1.1 萩森大貴（NTT ドコモ）

題目 あなたのキャリアの軸は何？自己理解から考える博士課程の意義～事業会社における R&D の事例を添えて～

概要 博士課程とはどんな人に勧められるのだろうか．博士号とは本当に「足の裏の米粒」なのだろうか．よくあるこれらの疑問に対して，凡庸な経歴故に一足早く見出せたキャリアプランの観点から導かれる解の一つを共有する．特に，研究業績が少ないなどを理由に現在ネガティブな立場や意識にある方々に，ポジティブに広い視野を持ってキャリアプランを考える機会を提供することを目的とする．

経歴 2020 年 3 月に奈良先端科学技術大学院大学先端科学技術研究科修士課程を修了．2023 年 3 月に同研究科博士課程を修了，博士 (工学)．バーチャルリアリティの空間的制約の解放に向けた身体知覚変化の研究に従事．2023 年 4 月に株式会社 NTT ドコモに入社．2023 年 10 月より奈良先端科学技術大学院大学の委託教員を兼務．NTT ドコモにおいて，秘密計算アルゴリズムの改良に従事後，身体活用の触覚提示技術や扉を使ったバーチャル空間への遷移技術の研究開発を担当．現在に至る．

1.2 伊東健一（Diver-X 株式会社）

題目 VR 院生から VR スタートアップ社員へ

概要 2018 年，初めて購入した VR HMD の楽しさに没入した筆者は，VR を研究できそうな東京大学割澤研究室の門を叩いた．大学院ではクロスモーダル効果により多様な風の知覚を生み出す手法を博士論文にまとめ，現在は VR/HID ハードウェアを手がける Diver-X 株式会社にて研究開発を担当している．VR やものづくりを追いかけてきた博士課程とその後についてお話しする．

経歴 2021 年，東京大学大学院新領域創成科学研究科修士課程を修了．2024 年，同研究科博士後期課程を修了．2021 年度から 2023 年度まで，独立行政法人日本学術振興会特別研究員（DC1）としてクロスモーダル効果を用いた多様な風感覚提示手法の研究に従事．2024 年より，Diver-X 株式会社 研究開発部社員．博士（環境学）．

1.3 牛山奎悟（東京大学 情報基盤センター）

題目 僕は博士課程でこんなことを考えていました！
～触覚博士の体験談～

概要 博士課程，それは学部生や修士課程の学生にとって未知の領域．研究を進められるかどうかに加え，在籍中の生活や修了後の進路に対する不安を抱く者は少なくない．本発表では，自身の研究経験に加え，生活費のやりくり，日常生活での注意点，進路に対する考え方などを率直に共有する．また卒業後の進路として，自分がポスドク（学振 PD）という選択をし感じていることや，将来について少し考えていることを伝える．

経歴 2020 年 3 月 電気通信大学情報理工学域 I 類卒業．2022 年 4 月 日本学術振興会特別研究員 (DC1)．2025 年 3 月 同大学博士後期課程修了，博士（工学）．2025 年 4 月 東京大学 情報基盤センター 特任研究員兼日本学術振興会特別研究員 (PD)．運動錯覚，触力覚ディスプレイ，バーチャルリアリティなどの研究に従事．

© 2025 日本バーチャルリアリティ学会