

Human Interface 2021

SENDAI

ヒューマンインタフェースシンポジウム2021

9/15水 - 17金

オンライン

<https://jp.his.gr.jp/>

ポジティブ・again

## ヒューマンインタフェースシンポジウム 2021 2021年9月15日(水)～9月17日(金) オンライン



### Positive Again

昨年は新型コロナウイルスの感染拡大の影響を受けて、シンポジウムではなくフルオンライン形式のサイバーコロキウムというイベントを実施しましたが、今年度はその名称をヒューマンインタフェースシンポジウムに戻して開催することにしました。当初はハイブリッド形式での開催を検討しておりましたが、不確実で予測困難な感染状況に鑑みて、フルオンラインでの開催となります。しかし、フルオンライン開催となっても「Human Interface 2021 SENDAI」の地名を入れたイベントにさせて頂きたいと思っています。それは10年前のHI2011を東日本大震災直後に仙台でシンポジウムを実施できたことへのお礼と、10年後にまた困難な状況に直面している現在、その時のテーマ「Positive」を再び冠して前を向く姿勢を示したいからです。

オンラインという制約下で、これまで長年続けてきたヒューマンインタフェースシンポジウムのスピリットをどれだけ維持し、更に発展させていくことができるか、実行委員一同知恵を絞っています。復興を支援する意味で地元の食材をパッケージにして皆さんにお送りしてオンラインと一緒に楽しむイブニングセッションも企画しています。特別講演では分断された未来図をこの先に繋げるトランジションデザインを考えるきっかけとなる講演を予定しています。

テーマは「Positive Again」。この長い坂道の向こうに広がる景色はまだ見えないけど、再び前を向いて進むために、一緒にヒューマンインタフェースの未来を考えましょう！ 仙台でお待ちしています。

大会長 高橋 信 (東北大学)

■主催：特定非営利活動法人 ヒューマンインタフェース学会

### ■協賛学会

映像情報メディア学会、応用物理学会、教育システム情報学会、計測自動制御学会、サービス学会、システム制御情報学会、自動車技術会、照明学会、人工知能学会、スマートサウンドデザインソサエティ、精密工学会、電気学会、電子情報通信学会、日本VR医学会、日本顔学会、日本化学会、日本感性工学会、日本機械学会、日本建築学会、日本光学会、日本工学会、日本航空宇宙学会、日本色彩学会、日本手話学会、日本神経回路学会、日本心理学会、日本生活支援工学会、日本生体医工学会、日本ソフトウェア科学会、日本知能情報ファジィ学会、日本人間工学会、日本バーチャルリアリティ学会、日本保全学会、日本リハビリテーション医学会、日本リハビリテーション工学協会、日本ロボット学会、人間中心設計推進機構、バイオメカニズム学会、モバイル学会



## ■日程表

9/15

9:15 ~ 9:30

開会式 (大会長挨拶ほか)

9:30 ~ 12:30

講習会 コース 1

講習会 コース 2

講習会 コース 3

13:30 ~ 13:50

ショットガンセッション

14:00 ~ 15:15

対話発表 PA1

対話発表 PA2

対話発表 PA3

15:30 ~ 17:00

ワークショップ 1

ワークショップ 2

ワークショップ 3

17:15 ~ 18:45

ワークショップ 4

9/16

9:30 ~ 9:50

ショットガンセッション

10:00 ~ 11:15

対話発表 PB1

対話発表 PB2

対話発表 PB3

WEB ショールーム

11:15 ~ 11:45

HI2022 予告・企業アピールタイム

12:30 ~ 14:00

討論発表 A  
VR/AR討論発表 B  
ユーザ行動討論発表 C  
行動分析

14:20 ~ 14:40

ショットガンセッション

14:50 ~ 16:05

対話発表 PC1

対話発表 PC2

対話発表 PC3

対話発表 PC4

WEB  
ショールーム

16:15 ~ 17:45

特別講演

18:00 ~ 20:00

イブニングセッション

9/17

9:30 ~ 10:00

ショットガンセッション

10:15 ~ 11:30

対話発表 PD1

対話発表 PD2

対話発表 PD3

対話発表 PD4

12:15 ~ 12:40

ショットガンセッション

13:00 ~ 14:15

対話発表 PE1

対話発表 PE2

対話発表 PE3

対話発表 PE4

対話発表 PE5

14:25 ~ 16:25

討論発表 D  
教育・学習討論発表 E  
感覚・知覚・認知

16:35 ~ 17:05

閉会式・プレゼンテーション賞表彰式

Human Interface 2021

SENDAI

ヒューマンインタフェースシンポジウム2021

9/15水-17金

オンライン

<https://jp.his.gr.jp/>

ヒューマン

again

## ● 9月15日（水）

### ■ 講習会

コース 1 (9:30 ~ 12:30)

「HI 研究における Web 調査の活用：実践における留意点」

コース 2 (9:30 ~ 12:30)

「レジリエンスエンジニアリングのすすめ

～「失敗を防ぐ」から「成功を続ける」へ～

コース 3 (9:30 ~ 12:30)

「会長直伝！学生のためのヒューマンインタフェース基礎講座」

### ■ コース 1

#### 「HI 研究における Web 調査の活用：実践における留意点」

(9:30 ~ 12:30)

本講習会では、調査によるデータ収集の実施形態として、長らく主流だった紙筆版に取って代わって急速に普及している Web 調査について解説する。講師が手がけてきた諸研究で得られた知見を紹介することを通して、参加者ご自身が、Web 調査という手法がどのような研究目的とフィットするものかを考えるきっかけとなればと考えている。

Web 調査では、当初からデータを電子化した形で入手でき、画像や音声など文字以外を利用した刺激を呈示したり、質問内容をダイナミックに変化させたりする仕掛けを施すのが容易である。こうした点は従来の紙筆版調査と比べて大きなメリットだし、インターネットが十分に普及した現在ではサンプリングバイアスの懸念も小さくなり、協力者にとっても回答のコストは低いと考えられる。

多くの利点をもつ Web 調査だが、当然ながら、研究者が得たいデータを自由自在に得られるわけではない。参加コストが低く、誰でも手軽に参加できるというのは、言い換えれば「参加環境を制約できない」ということである。回答環境が参加者任せとなると、回答に際する態度を調査者がコントロールすることは不可能である。つまり、質保証には研究者が尽力する必要がある。

本講習会でははじめに、Web 調査という方法のごく基礎的事項について、初心者を対象に解説する。その後、具体的な実践に関わるアドバイスについて、参加者からの相談内容に基づくカウンセリングによって行う。事前応募を優先するが、時間の許す限り当日飛び入りの相談も歓迎する。

オーガナイザ：伊藤 京子（京都橘大学）

講師：三浦 麻子（大阪大学）

略歴：大阪大学大学院人間科学研究科教授。博士（人間科学）。1995年大阪大学大学院人間科学研究科博士後期課程中退。大阪大学助手、神戸学院大学准教授、関西学院大学教授等を経て、2019年より現職。

専門分野：社会心理学。対人・集団コミュニケーションに関する研究を行っている。

Human Interface 2021  
**SENDAI**  
ヒューマンインタフェースシンポジウム2021  
9/15水-17金  
オンライン  
<https://jp.his.gr.jp/>



again

## ■コース2

### 「レジリエンスエンジニアリングのすすめ

～「失敗を防ぐ」から「成功を続ける」へ～

(9:30 ~ 12:30)

社会技術システム (Socio-technical systems) とは人・組織・法令などの社会システムと、機械・設備・コンピュータなどの技術システムが融合して機能するシステムであり、代表的なものとしては、航空、鉄道、医療、発電、送電網、石油化学コンビナートなどや、それらの構成要素である一つの空港、管制塔、病院、工場などがあげられます。これらのシステムにもとめられるのは、安全性だけではなく、レジリエンスです。システムを取り巻く環境（社会、経済、気象など）も内部のコンポーネント（人、設備、ソフトウェア）の機能も変動し、外乱も受けます。レジリエントな社会技術システムには、状況の変化に柔軟に対応して機能を維持する力、機能の低下を最小限に抑える力、そして、機能が損なわれた場合は素早く回復する力が備わっていなければなりません。レジリエンスエンジニアリングは、システムのレジリエンスを高めるための研究と実践です。本講習会では、レジリエンスエンジニアリングの基本的な考え方を解説し、失敗を防ぐだけでなく、成功を続けること、成功を増やすことを目標にした安全マネジメントの実践的取り組み例を紹介します。

オーガナイザ：狩川 大輔（東北大学）

講師：芳賀 繁（社会安全研究所／立教大学）

略歴：京都大学大学院修士課程（心理学専攻）修了。博士（文学）。国鉄鉄道労働科学研究所、財団法人鉄道総合技術研究所、立教大学文学部心理学科、立教大学現代心理学部心理学科などを経て2018年より現職。産業・組織心理学、交通心理学、人間工学に関する研究・学会活動のほか、鉄道会社、航空会社の安全アドバイザーなどを歴任。主な著書に『失敗ゼロからの脱却』（KADOKAWA）、『失敗のメカニズム』（角川スフィア文庫）、『うっかりミスはなぜ起きる』（中央労働災害防止協会）、訳書に『交通事故はなぜなくなるか』（G. ワイルド著／新曜社）、『ヒューマンエラーは裁けるか』（S. デッカー著／東京大学出版会）などがある。

専門分野：産業心理学、交通心理学、人間工学

Human Interface 2021

SENDAI

ヒューマンインタフェースシンポジウム2021

9/15水-17金

オンライン

<https://jp.his.gr.jp/>



again

### ■コース 3

#### 「会長直伝！ 学生のためのヒューマンインタフェース基礎講座」

(9:30 ~ 12:30)

ヒューマンインタフェースに興味のある学生さんたちを対象に、便利で使いやすい HI を考える習慣を身につけてもらえるよう、HI の基礎について学びます。前半 90 分は講義形式で、後半 70 分は小グループに分かれてワークショップ形式で議論を進めます。

後半のワークショップテーマは「大学の学務システムに求められるもの」です。Zoom とオンラインツール Miro を利用して議論を進めます。履修申請から受講、レポート提出、評価の確認など、皆さんが日頃使っているシステムについて、学生だけでなく教員や事務員など、様々な立場から考えます。

オーガナイザ：小林 真（筑波技術大学）

講師：藤田 欣也（東京農工大学）

略 歴：1983 年慶應義塾大学工学部電気工学科卒業。1988 年同大学理工学研究科博士後期課程修了。工学博士。相模工業大学、東北大学医学部、岩手大学を経て、現在、東京農工大学大学院教授。知的生産性の向上にむけたオフィス作業者の状況推定や情報通知の制御、テレワーク支援システム、力触覚の提示と遠隔共有など、人と共生する知的情報システムのためのヒューマンインタフェースの研究に従事。バイオメカニズム学会理事、日本バーチャルリアリティ学会理事、本学会理事、副会長などを歴任。

専門分野：知的生産性、遠隔コミュニケーション、力触覚の VR

Human Interface 2021

**SENDAI**

ヒューマンインタフェースシンポジウム2021

9/15水-17金

オンライン

<https://jp.his.gr.jp/>

ヒューマン

again

## ■ワークショップ

WS1 「オンライン研究室中継！私はここで研究しています」

(15:30～17:00)

WS2 「SIGMAS チャンネル # ノリで2回目やってみる！

#Safety-II # レジリエンス」

(15:30～17:00)

WS3 「オンラインコミュニケーションの新しい展開を体験する」

(15:30～17:00)

WS4 「オンライン活動の「～しやすさ」と「～しにくさ」の哲学的分析」

(17:15～18:45)

## ■ワークショップ 1 (15:30～17:00)

「オンライン研究室中継！私はここで研究しています」

提案組織：アクセシブル・インタフェース専門研究会 (SIGACI)

提案者：田中 久弥 (工学院大学)

ヒューマンインタフェースを研究する学生さん向けのオンライン交流企画です。他大学の研究室を訪れることはあまりないですよね。オンラインならではの見学です。学生の登壇者がZoom 視聴者にカメラで自分の研究室を中継してお互いの研究室環境を共通話題にして交流を深めます。登壇者はスマホ (+自撮り棒?) で自分の研究環境を中継して、さながら大学紹介・研究室紹介のように回ります。視聴者は音声やチャットで「その装置は何? 本棚を見せて! 徹夜のときはどこで寝ているの?」といった学生研究者視点で質問をして答える形式で交流が進みます。飛び込み参加、中継無し写真だけの紹介も歓迎です。もちろん見るだけの参加も歓迎です。そしていつか研究会・シンポジウムで会ったときに「あのときの!」という感じで再会できるといいですね。最後にZoom のサムネイル画面で記念写真を撮りましょう!

## ■ワークショップ 2 (15:30～17:00)

「SIGMAS チャンネル # ノリで2回目やってみる！

#Safety-II # レジリエンス」

提案組織：安全管理支援技術専門研究委員会 (SIGMAS)

提案者：藤野 秀則 (福井県立大学)

昨年の HIC2 でやってみた SIGMAS チャンネル、今回も MC・FUJINO がノリで企画してみました!

今回は、「学術から現場へ」と「現場から学術へ」という双方向の視点から、お互いに相手にフィードバックできることや、どういふことを相手に期待するのかという点について話を進めていけたらと考えています。

テレビやラジオの番組のように、何か面白いことを話していないかな? と片手間に聞き流すだけでも OK、でも通常の番組との大きな違いは、気になる話題があったら、マイクとカメラを ON にするだけで、あなたもすぐに「視聴者」から「参加者」になれることです!

私たちと一緒に、これからの安全のあり方やそれを実現するための道筋について語り合いませんか?

パネルディスカッションほど肩ひじ張らない、でも受け身一方でもない、そんな新しいカタチの情報共有と議論の場を目指します!

Human Interface 2021

SENDAI

ヒューマンインタフェースシンポジウム2021

9/15水-17金

オンライン

<https://jp.his.gr.jp/>

ヒューマン

again

### ■ワークショップ3 (15:30～17:00)

#### 「オンラインコミュニケーションの新しい展開を体験する」

提案組織：コミュニケーション支援専門研究会 (SIGCE)

提案者：大崎 章弘 (お茶の水女子大学)

コロナ禍において Zoom やオンラインゲーム、更には Clubhouse など新たなコミュニケーションプラットフォームが登場し広く社会に浸透してきました。それに伴いこれまで思いもよらなかった分野で活用され新たな価値や新たな展開・手法が登場しています。

本ワークショップでは、Clubhouse を含めオンライン環境で活用できるコミュニケーション支援ツールを制作し、ご自身の大学の授業でも活用しているメディアアーティストの佐々木遊太氏を招き、制作した作品「OpenSE」や「Alive」等を体験しながら最近のオンライン上で生まれた新たなコミュニケーションの事例を参加者の間で共有しながら今後のオンラインコミュニケーションの可能性を探ります。

### ■ワークショップ4 (17:15～18:45)

#### 「オンライン活動の「～しやすさ」と「～しにくさ」の哲学的分析」

提案組織：知的生産性専門研究委員会 (SIGIP) との共催

提案者：上杉 繁 (早稲田大学)

知的生産性専門研究委員会では、コロナ禍により非対面による活動が余儀なくされた状況において、オンラインによる企業活動、教育活動の現況を報告し合い、有効な点や問題点について共有してきました。

その中で、「相手と関わりやすい」状況に対して「相手と関わりにくい」状況、あるいは、「自宅では作業に集中しやすい」状況に対して「自宅では集中しにくい」状況など、「～しやすさ」と「～しにくさ」のような相反する現象が報告されております。

より活動しやすいオンライン技術の実現を目指すためには、こうした相反する現象を個人の性質に依存してしまわないための検討が必要だと思われます。

そこで本WSでは、哲学の枠組みを活用して、「～しやすさ」と「～しにくさ」を生む現象についてさらに分析してみたいと思います。

そこで、これまでにオンラインでは不十分と指摘されることも多かった身体のはたらきにあらためて着目し、身体を介して私と相手との間にどのような関係を生み出しているのか分析してみます。

また、専門技能に関わる暗黙知を始め、オンラインという状況に応じてどのような知の創出、共有が可能であるのかについても分析してみます。

こうした分析を通して、単なる対面の代替ではないオンライン活動の設計可能性について、話題提供者、参加者の皆さんと議論したいと思います。

### ■対話発表 (15 件)

発表プログラムは後ページをご参照下さい。

Human Interface 2021

SENDAI

ヒューマンインタフェースシンポジウム2021

9/15水-17金

オンライン

<https://jp.his.gr.jp/>

再び

again

● 9月16日 (木)

■ 特別講演 (16:15 ~ 17:45)

「Dreaming Positive Futures」

MASAKI IWABUCHI

Design Researcher, Educator

SCHOOL OF ART, MEDIA & TECHNOLOGY

PARSONS SCHOOL OF DESIGN



21世紀はVUCA (Volatility: 変動、Uncertainty: 不確か、Complexity: 複雑、Ambiguity: 不明確) の時代と呼ばれています。震災・台風・新型コロナウイルスなどの予測もつかない天災や疫病、気候変動や資源枯渇などの人新世が生み出した地球規模の厄介な問題 (Wicked Problem)、予見されているシンギュラリティ (技術的特異点)、など、未来がどうなっていくのか、社会と人間はどう変わってゆくのか、現在の延伸による線形な予測では捉えることが難しくなっています。こうした状況で、現在あるものをどう改善・改革するか、という現在から未来を見る視点 (フォーキャストリング) に加え、未来を起点として、どんな未来に生きたいのか、人間と社会がどうあってほしいのかといった、夢やビジョンから、今何をすべきかを見出す視点 (バックキャストリング) が個人、ビジネス、社会とあらゆるレイヤーで求められています。SDGsのようなグローバルゴールを見出す取り組みも行われていますが、そこから今何をすればよいのかに戻ってくるできない、描き出した夢自体が現在の制約に縛られている、など、新たなアプローチの課題も散見されています。

本講演では、震災から10年を迎えた東北の地で、個人・組織・社会がいかにして未来へのポジティブな夢やビジョンを思索すればよいのか、そしてそのビジョンに向けていかにしてポジティブなアクションを取れば良いのかを考えるアプローチとして、スペキュラティブデザイン、トランジションデザインといった最新のデザインの方法をもとに共有し、皆様と議論させて頂きたいと思います。

■ 対話発表 (31件)

発表プログラムは後ページをご参照下さい。

■ 討論発表 (9件)

発表プログラムは後ページをご参照下さい。

■ HI2022 予告・企業アピールタイム (11:15 ~ 11:45)

■ イブニングセッション (18:00 ~ 20:00)

Human Interface 2021

SENDAI

ヒューマンインタフェースシンポジウム2021

9/15水-17金

オンライン

<https://jp.his.gr.jp/>

対話

again

● 9月17日 (金)

■ 対話発表 (43件)

発表プログラムは後ページをご参照下さい。

■ 討論発表 (7件)

発表プログラムは後ページをご参照下さい。

■ 閉会式・プレゼンテーション賞表彰式 (16:35 ~ 17:05)

## 9月15日(水)

### 講習会

<b>講習会 1</b> 9:30 ~ 12:30 HI 研究における Web 調査の活用：実践における留意点	<b>講習会 2</b> 9:30 ~ 12:30 レジリエンスエンジニアリングのすすめ ～「失敗を防ぐ」から「成功を続ける」へ～
--	---

### ワークショップ

<b>WS1</b> 15:30 ~ 17:00 オンライン研究室中継！ 私はここで研究しています	<b>WS2</b> 15:30 ~ 17:00 SIGMAS チャンネル # ノリで2回目やってみる！ #Safety-II #レジリエンス
---	---

### 対話発表 PA

<b>PA1</b> 14:00 ~ 15:15 審査員：加藤 博一（奈良先端科学技術大学院大学） 黒田 嘉宏（筑波大学）  ・ PA1-1 物体材質の自動認識機能を備えた VR 災害体験環境構築システムの開発 浅場 渉, 原園 友規, 石井 裕剛, 下田 宏 (京都大学) ・ PA1-2 頸椎後方除圧固定術のための VR 穿孔訓練用シミュレータにおける椎弓根スクリュー刺入経路の評価手法の検討 佐藤 光喜, 藤原 克哉, 木村 竜太, 宮腰 尚久, 水戸部 一孝 (秋田大学) ・ PA1-3 没入環境に関する国際規格動向 福住 伸一 (理化学研究所 / 東京都立大学) ・ PA1-4 複合現実感を用いた集中を促す視覚制御システムの検討： VR によるシミュレーションを用いた比較実験 安岡 裕助, 田野 俊一, 橋山 智訓 (電気通信大学) ・ PA1-5 仮想空間上に実空間の音風景を立体的に再現するサウンドスケープシステムの開発 大久保 慶彦, 大石 祐希, 川合 康央 (文教大学) ・ PA1-6 没入型 VR 空間における手書き文字入力 of タンジブル方式と Oculus Touch 方式の書きやすさの比較評価 安藤 遼馬, 藤原 克哉, 水戸部 一孝 (秋田大学)	<b>PA2</b> 14:00 ~ 15:15 審査員：伊藤 雄一（青山学院大学） 坂本 隆（産業技術総合研究所）  ・ PA2-1 対戦型オンラインゲーム中のストレス検出を目的とした生理指標計測 寺田 智哉, 後藤 敏樹, 渋谷 雄 (京都工芸繊維大学) ・ PA2-2 感性に基づいた合意形成メカニズム解明の試み (2) ～コンフリクトが生じる実験タスクの検討～ 鎌苅 亮汰, 山脇 瑞記 (京都大学), 坂本 佳樹 (野村総合研究所) 上田 樹美, 石井 裕剛, 下田 宏 (京都大学) 伊藤 京子 (京都橋大学) ・ PA2-3 スマートフォンのための知覚インテンシティを用いた高臨場感振動の生成 星 裕也, 昆陽 雅司, 田所 諭 (東北大学) ・ PA2-4 磁気式 MoCap 装置と力覚センサを用いた指先の押し動作計測および位置姿勢と接触力の関係の解析 泉部 航太, 藤原 克哉, 水戸部 一孝 (秋田大学) ・ PA2-5 順位づけ評価に基づくベイズ最適化による塩ラーメンの調味料配合比の決定 城下 慧人, 木村 光栄, 小森 政嗣 (大阪電気通信大学)
--	--

<b>講習会 3</b> 会長直伝！ 学生のためのヒューマンインタフェース基礎講座	9:30 ~ 12:30
---	--------------

<b>WS3</b> オンラインコミュニケーションの 新しい展開を体験する	15:30 ~ 17:00	<b>WS4</b> オンライン活動の「~しやすさ」と「~しにくさ」の 哲学的分析	17:15 ~ 18:45
---	---------------	---	---------------

<b>PA3</b> 審査員：朝尾 隆文（関西大学） 小林 真（筑波技術大学）	14:00 ~ 15:15
<ul style="list-style-type: none"><li>• PA3-1 高齢者を対象とした便座からの起立動作タイミングに関する実験的検討 近井 学, 細野 美奈子, 遠藤 博史 (産業技術総合研究所) 小澤 恵美 (下伊那赤十字病院 / 産業技術総合研究所) 井野 秀一 (大阪大学 / 産業技術総合研究所)</li><li>• PA3-2 足部軽運動支援システムに用いるアクチュエータ設計に関する一検討 細野 美奈子, 遠藤 博史 (産業技術総合研究所) 井野 秀一 (産業技術総合研究所 / 大阪大学)</li><li>• PA3-3 装着型アイトラッカーを用いた対人距離計測における相手注視率計測手法とその分析 辻 愛里 (東京農工大学), 関根 悟 (東京大学)</li><li>• PA3-4 機械学習とカメラを用いた重度障害のある人のコミュニケーション支援インタフェースの開発 巖淵 守 (早稲田大学), 徐 翔 (マレリ) 小宮山 正晴 (早稲田大学), 赤松 裕美, 中邑 賢龍 (東京大学)</li></ul>	

9月16日(木)

## 対話発表 PB

PB1 10:00 ~ 11:15 審査員：土方 嘉徳（関西学院大学） 山本 倫也（関西学院大学）	PB2 10:00 ~ 11:15 審査員：阪田 真己子（同志社大学） 湯田 恵美（東北大学）
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ PB1-1 他者の属性に応じた秩序形成のための協調的 HAI 原田 雄大, 竹内 勇剛 (静岡大学)</li> <li>・ PB1-2 人と AI の適切な役割分担を検討するリサーチ方法論の提案 北崎 允子 (武蔵野美術大学) 今井 岳, 仲本 修司, 鹿志村 洋次 (アマダ AI イノベーション研究所)</li> <li>・ PB1-3 スマートフォン利用行動に基づく生活空間での能動的情報提供 機会の推定 仲澤 悠太 (東京農工大学) 徐 建鋒, 小森田 賢史, 内藤 整 (KDDI 総合研究所) 藤田 欣也 (東京農工大学)</li> <li>・ PB1-4 ロボットなの？クルマなの？ 自律性と操作性をあわせ持つパーソナルビークルの提案 上村 綜次郎, 中園 健児, 長谷川 孔明, 大島 直樹, 岡田 美智男 (豊橋技術科学大学)</li> <li>・ PB1-5 子どもたちは〈ゴミ箱ロボット〉からの「もこー!」をどう捉 えるのか？ 吉田 あすか, 濱 耕輔, 長谷川 孔明, 大島 直樹, 岡田 美智男 (豊橋技術科学大学)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ PB2-1 リアルタイムな心拍数をノーツの落下速度へ反映させる音楽 ゲームインタフェースの提案 稲垣 誠, 川合 康央 (文教大学)</li> <li>・ PB2-2 SNS を用いた災害時における災害状況把握支援システムの提案 齊藤 真生, 川合 康央 (文教大学)</li> <li>・ PB2-3 採点制アプリケーションにおけるインタフェースの設計と評価 王 雪栄, 川合 康央 (文教大学)</li> <li>・ PB2-4 キャンセル</li> <li>・ PB2-5 Perceptual User Interface におけるポインタの評価実験 馬場 雄也, 上田 佳美名, 是枝 紘太, 亀山 裕平, 山田 光宏 (茨城大学)</li> <li>・ PB2-6 直径 1 インチまで適用可能なスマートウォッチ用文字入力手法 鈴木 桜史郎, 田中 敏光, 佐川 雄二 (名城大学)</li> </ul>
HI2022 予告・企業アピールタイム 11:15 ~ 11:45	

<b>PB3</b>	10:00 ~ 11:15
審査員：五福 明夫（岡山大学） 藤野 秀則（福井県立大学）	
• PB3-1 航空交通の容量管理のための航空路管制業務作業量計測ツールの開発 平林 博子（電子航法研究所）	
• PB3-2 パーソナルモビリティビークルで使用する情報提示端末に対する要素調査 前田 孝次朗，中嶋 秀朗（和歌山大学）	
• PB3-3 運転支援のためのフロントガラス周辺からの情報提示方法 高比良 英朗，平山 高嗣，村瀬 洋（名古屋大学） 下 憲一郎（AGC）	
• PB3-4 オペレータの安全・安心・ウェルビーイングを実現する新しいSafety SUI デバイスの開発 福井 秀利，中島 幸一，清水 隆義，藤谷 繁年，大石 桃未 藤田 俊弘（IDEC）	
• PB3-5 建設機械オペレータを対象としたアダプティブな警報システムの提案と初期評価 石井 柊斗，伊藤 太久磨，上田 一貴，土屋 舜太郎，胡 猷引 （東京大学） 村田 和寛，熊野 慎也，末光 靖邦（小松製作所） 中尾 政之（東京大学）	
• PB3-6 作業環境のウェルビーイングを目指した人をアシストする新しい非常停止方式の提案 藤谷 繁年，大西 祥太，榎本 直之，清水 隆義，福井 孝男 藤田 俊弘（IDEC）	

## 9月16日(木)

## 討論発表

A VR/AR 座長：竹村 治雄 (大阪大学) 副座長：泉 朋子 (立命館大学)	B ユーザ行動 座長：下田 宏 (京都大学) 副座長：吉野 孝 (和歌山大学)
<p>12:30 ~ 14:00</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>DA-1 途上国における社会貢献型ビジネスのVR技術を活用したインターナル・マーケティング研究 更家 富美子, 小木 哲朗 (慶應義塾大学)</li> <li>DA-2 視野狭窄シミュレーターを用いた読書時の読み特徴分析 小橋 元春, 川嶋 稔夫 (公立ほこだて未来大学) 小林 潤平 (大日本印刷)</li> <li>DA-3 Spatiotemporal cueing for gait guidance using synchronization waking avatar in AR Dane Miller, Taiki Ogata and Yoshihiro Miyake (Tokyo Institute of Technology)</li> </ul>	<p>12:30 ~ 14:00</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>DB-1 ワークショップによるIoT製品・サービスに関するダークパターンの抽出 榊原 直樹 (清泉女学院大学) 増田 藍, 井口 匠, 築地新 建太, 田中 伸之輔, 丸山 幸伸 (日立製作所)</li> <li>DB-2 人工知能によるシステムがもたらす人間中心設計の概念変化 安藤 昌也 (千葉工業大学) 伊藤 泰信 (北陸先端科学技術大学院大学)</li> <li>DB-3 PC作業者の集中度とかな漢字変換結果確認時間の関係の視線情報に基づく分析 藤田 欣也, 瘧師 丈 (東京農工大学)</li> </ul>

## 対話発表 PC

PC1 審査員：竹内 勇剛 (静岡大学) 中谷 桃子 (東京工業大学)	PC2 審査員：竹澤 智美 (甲子園大学) 常盤 拓司 (慶應義塾大学)
<p>14:50 ~ 16:05</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>PC1-1 オンラインブレインストーミングにおけるファシリテーター仮想アシスタントの提案 石原 利玲, 柴田 傑 (茨城大学)</li> <li>PC1-2 オンライン授業において会話しやすい文字チャット方法の検討 増子 葉月, 宮田 圭介 (静岡文化芸術大学)</li> <li>PC1-3 モバイルデバイス計測によるフットサル中の身体動作と勝敗要因の解析 杉山 顕人, 山本 知仁 (金沢工業大学)</li> <li>PC1-4 アクティブラーニング中の発話内容と身体動作による学習効果への影響 杉本 貴哉, 山本 知仁 (金沢工業大学)</li> <li>PC1-5 一対多のオンラインコミュニケーションにおける他の視聴者の視認が情報の伝達に及ぼす影響 鈴木 優司, 大久保 雅史 (同志社大学)</li> </ul>	<p>14:50 ~ 16:05</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>PC2-1 AIエージェントへの対話を促す動機付けの数理モデル期待自由エネルギーを用いたモデル化 張 晋赫, 柳澤 秀吉 (東京大学)</li> <li>PC2-2 非現実的仮想世界インタフェースを備えたゲームシステム操作の学習 大谷 智子 (明治大学), 丸谷 和史 (NTT), 藤木 淳 (札幌市立大学)</li> <li>PC2-3 スマートフォンを利用したアイトラッキングによる都市景観の評価測定方法の開発 副島 拓哉, 川合 康央 (文教大学)</li> <li>PC2-4 短時間の情報探索による商品選択がインタラクティブ製品の満足度に及ぼす影響 興津 友也, 安藤 昌也 (千葉工業大学)</li> <li>PC2-5 機械学習による搔破行動ラベリングの検討 勝島 彩葉, 安在 絵美, 才脇 直樹 (奈良女子大学)</li> </ul>

## 特別講演

16:15 ~ 17:45

## イブニングセッション

18:00 ~ 20:00

<b>C 行動分析</b>	12:30 ~ 14:00
座長：石井 裕剛（京都大学） 副座長：小谷 賢太郎（関西大学）	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• DC-1 VDT 作業場面における休憩中の動画視聴が作業の集中度に与える影響 藤野 秀則, 川上 綾摩, 木村 莉歩, 田中 采李, 中川 風沙 米村 花 (福井県立大学)</li> <li>• DC-2 自動運転車両における車線変更要求等に用いるステアリングスイッチ形状と配置に関する基礎的研究 栗谷川 幸代, 須藤 亮佳 (日本大学) 星 敏行, 小泉 秀文, 前畑 武晃, 河野 健二, 橋本 佳祐 堀江 数馬 (アルプスアルパイン)</li> <li>• DC-3 高速道路走行データに基づく実際のドライバーの運転挙動の分析 山田 進 (東北大学 / ネクスコ東日本エリアサポート) 高橋 信 (東北大学)</li> </ul>	

<b>PC3</b>	14:50 ~ 16:05
審査員：岡 耕平（滋慶医療科学大学院大学） 岡橋 さやか（京都大学）	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• PC3-1 睡眠時の嚙下機能の検査方法の検討 一負担の少ない計測の実現に向けてー 大森 信行 (長野県工業技術総合センター / 産業技術総合研究所) 小山 吉人 (信州大学 / 市立大町総合病院), 栗田 浩 (信州大学) 西村 美也子, 百瀬 英哉 (スキノス) 渡辺 誠一 (長野工業高等専門学校) 遠藤 博史, 近井 学, 田辺 健 (産業技術総合研究所) 井野 秀一 (大阪大学 / 産業技術総合研究所)</li> <li>• PC3-2 1 型糖尿病患者への技術支援 (その 1 ~ 現状と課題~) 安本 勝哉 (産業技術総合研究所)</li> <li>• PC3-3 写真の「映え」が環境配慮行動態度に与える影響の評価 上田 樹美, 高島 由妃, 魚谷 拓未, 石井 裕剛, 下田 宏 (京都大学)</li> <li>• PC3-4 視線運動の複雑性分析を用いた製造業における熟練者の注意配分に関する特徴抽出 安江 成輝, 榎木 哲夫, 中西 弘明 (京都大学)</li> </ul>	

<b>PC4</b>	14:50 ~ 16:05
審査員：渋谷 雄（京都工芸繊維大学） 村田 和義（青山学院大学）	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• PC4-1 被写体の服装カテゴリが及ぼす性格印象の主観スコア及び視線分布の調査 井上 路子, 西山 正志, 岩井 儀雄 (鳥取大学)</li> <li>• PC4-2 規則性のある視覚刺激提示後のオドボール刺激に対する間違いの評価 福本 裕也, 高橋 智, 江島 義道, 呉 景龍 (岡山大学)</li> <li>• PC4-3 類推表現による指導が身体動作の協応構造の獲得にもたらす技能伝承効果の検証 歌門 林蔵, 榎木 哲夫, 中西 弘明 (京都大学)</li> </ul>	

<b>特別講演</b>	16:15 ~ 17:45
-------------	---------------

<b>イブニングセッション</b>	18:00 ~ 20:00
-------------------	---------------

## 9月17日(金)

## 対話発表 PD

PD1 10:15 ~ 11:30	PD2 10:15 ~ 11:30
審査員：岡田 美智男（豊橋技術科学大学） 瀬島 吉裕（関西大学）	審査員：雨宮 智浩（東京大学） 和氣 早苗（同志社女子大学）
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ PD1-1 睡眠習慣改善を支援する強化学習に基づく逆算介入手法の評価 高橋 公海, 幸島 匡宏, 三宅 明日香, 橋本 遼 (NTT) 中谷 桃子 (東京工業大学), 倉島 健, 戸田 浩之 (NTT)</li> <li>・ PD1-2 日用品エージェントのための擬人性を感じさせる発話デザインに関する検討 大津 耕陽, 泉 朋子 (立命館大学)</li> <li>・ PD1-3 人はエージェントの表情から選好を推定できるか 野間 靖央, 佐藤 幹晃, 高木 寿, 寺田 和憲 (岐阜大学) ジョナサン グラッチ (南カリフォルニア大学)</li> <li>・ PD1-4 看護学生教育のためのチャットボットによるエージェントシステムの開発 西山 悠, 高林 範子, 片岡 真吾, 石井 裕, 渡辺 富夫 (岡山県立大学)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ PD2-1 画像認識とAR技術を用いたトレーディングカードゲームの可視化 鈴木 恵梨奈, 流山 優, 宮沢 祐希, 川合 康央 (文教大学)</li> <li>・ PD2-2 前庭感覚提示型ディスプレイにおける頭部傾斜角の制御に関する研究 福島 知明, 杉田 典大, 吉澤 誠 (東北大学)</li> <li>・ PD2-3 仮想空間における提示の組み合わせ方から生じる読書インタラクションの違いに関する調査と分析 横濱 拓樹, 山本 恭裕, 中小路 久美代 (公立はこだて未来大学)</li> <li>・ PD2-4 通所リハビリ内で「タブレット型VR買い物タスク」を用いた認知機能アプローチの試み 田中 朋子 (美杉会みのやま病院) 澤田 砂織 (京都高度技術研究所), 岡橋 さやか (京都大学) 藤善 将 (美杉会男山病院)</li> <li>・ PD2-5 観光情報支援システムのユーザーインターフェース 木田 豊 (Atelier Forma)</li> <li>・ PD2-6 VR向け仮想キーボードの位置および角度が入力性能および作業負荷に与える影響の調査 (第2報) 富永 浩暉, 高倉 礼, 志築 文太郎 (筑波大学)</li> </ul>

<b>PD3</b> 10:15 ~ 11:30 審査員：石井 裕 (岡山県立大学) 山本 知仁 (金沢工業大学)	<b>PD4</b> 10:15 ~ 11:30 審査員：遠山 紗矢香 (静岡大学) 武藤 剛 (文教大学)
<ul style="list-style-type: none"> <li>• PD3-1 ビデオコミュニケーションの参加者にとって好ましい対話終了手続きの提案 中村 遼太郎, 大久保 雅史 (同志社大学)</li> <li>• PD3-2 ソシオン理論に基づいた弁明場面におけるコミュニケーションモデルの構築と検討 山本 真弘, 竹内 勇剛 (静岡大学)</li> <li>• PD3-3 暗黙知抽出を支援するインタビューモデル構築のための相互発話行為に対するニューラル自然言語解析 西村 浩人, 榎木 哲夫, 中西 弘明 (京都大学)</li> <li>• PD3-4 動画投稿サービスにおけるボイスコメントの検討とその可能性 田村 和也, 川合 康央 (文教大学)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• PD4-1 ライントレースロボットを用いた強化学習教材の開発 諏訪 晃也, 柳澤 一機 (日本大学)</li> <li>• PD4-2 オンライン授業における点字初学者向け触読位置伝達システム 村田 勇樹, 市川 涼介, 小林 真, 巽 久行, 堀江 則之 (筑波技術大学)</li> <li>• PD4-3 子どもの体調サインに気づくための健康観察支援システムの提案と開発 土井 梨紗子, 加藤 直樹 (東京学芸大学)</li> <li>• PD4-4 高校生のスローラーナーに親和性のあるエデュテイメント教材の開発方法 川村 徹, 石井 雅博 (札幌市立大学)</li> <li>• PD4-5 対話型エージェントへの「ミエ」に着目した環境配慮行動促進に関する実験研究 (3) ～エージェントの態度と行動促進の関連～ 山脇 瑞記, 上田 樹美, 石井 裕剛, 下田 宏 (京都大学) 伊藤 京子 (京都橘大学), 佐藤 大樹 (芝浦工業大学) 藤岡 拓也, 孫 慶華, 朝 康博, 沼田 崇志 (日立製作所)</li> <li>• PD4-6 顔のデッサンの学習過程における定量的評価方法の提案 大西 敬政, 大久保 雅史 (同志社大学)</li> </ul>

## 9月17日(金)

## 対話発表 PE

PE1 13:00 ~ 14:15 審査員：上杉 繁 (早稲田大学) 椎尾 一郎 (お茶の水女子大学)	PE2 13:00 ~ 14:15 審査員：小野 哲雄 (北海道大学) 田中 久弥 (工学院大学)	PE3 13:00 ~ 14:15 審査員：北村 尊義 (香川大学) 才脇 直樹 (奈良女子大学)
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ PE1-1 計測行為に仕組まれた深層学習データ セット生成サイクル 榎本 洗一郎 (滋賀県立大学) 戸田 真志 (熊本大学) 川崎 琢真, 清水 洋平 (北海道総合研究機構)</li> <li>・ PE1-2 ゲームエンジンとオープンデータを活用 したドライブシミュレータの提案 宮本 華帆, 川合 康央 (文教大学)</li> <li>・ PE1-3 ゲート・スティック・ゴーストを用いた ヘアアイロンの操作軌道提示手法 松井 菜摘, 大西 鮎美, 寺田 努 塚本 昌彦 (神戸大学)</li> <li>・ PE1-4 Live2Dを用いたリアリティのある生物 の動きの表現に関する研究 井上 竜之介, 川合 康央 (文教大学)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ PE2-1 他者の SNS データに含まれる写真とテ キストが思い出想起に与える効果の比較 検証 泉 朋子, 山村 憲哉, 大津 耕陽 (立命館大学) 北村 尊義 (香川大学)</li> <li>・ PE2-2 楽曲の好みに関わる楽曲特徴量と鑑賞時 の脳活動の検討 松邑 祐亮, 百瀬 桂子 (早稲田大学)</li> <li>・ PE2-3 単調作業時の覚醒レベル低下防止のため の警報音デザインと警報音の覚醒効果の 検討 星野 慧, 鈴木 綾子, 朝比奈 峰之 槇田 耕伸 (鉄道総合技術研究所)</li> <li>・ PE2-4 運転挙動に基づくドライバーのリスク認 知に関する研究 森 智也, 高橋 信 (東北大学) 波多野 実 (ネクスコ・エンジニアリング東北)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ PE3-1 市民主体のシチズンサイエンスを促す ソーシャルインタフェースの特徴 ー福岡市市民まちづくり研究員事業の事 例分析ー 森田 泰暢 (福岡大学)</li> <li>・ PE3-2 眼球運動の検査・トレーニングのための 頭部回転検査指標の開発 小倉 紀音 (関西学院大学) 福森 聡 (香川大学) 青柳 西蔵 (駒澤大学) 山本 倫也 (関西学院大学) 北出 勝也 (視機能トレーニングセンター Joy Vision)</li> <li>・ PE3-3 空間注意における実行難易度が間違いに 及ぼす影響 神高 拓海, 高橋 智, 江島 義道, 呉 景龍 (岡山大学)</li> <li>・ PE3-4 現代的なリズムのダンスにおける「ノリ」 の検討 小島 理永 (神戸女子大学) 伊藤 京子 (京都橘大学) 松井 敦典 (鳴門教育大学)</li> <li>・ PE3-5 シミュレーション実験による災害体験時 の生体反応に関する研究 大塚 日花里, 岡橋 さやか, 精山 明敏 (京都大学)</li> </ul>

<b>PE4</b> 13:00 ~ 14:15 審査員：青柳 西藏 (駒澤大学) 小木 哲朗 (慶應義塾大学)	<b>PE5</b> 13:00 ~ 14:15 審査員：木村 朝子 (立命館大学) 三宅 美博 (東京工業大学)
<ul style="list-style-type: none"> <li>• PE4-1                行楽地におけるコロナウイルス感染拡大に伴う感染防止のための混雑状況把握システム開発                松井 祐希, 川合 康央 (文教大学)</li> <li>• PE4-2                音声認識と姿勢推定による自動ドアの開閉インタフェースの提案                寺島 樹, 川合 康央 (文教大学)</li> <li>• PE4-3                StepUp Forecast: 歩数予測の提示による歩行促進                三宅 明日香, 高橋 公海, 橋本 遼 (NTT)                中谷 桃子 (東京工業大学)</li> <li>• PE4-4                タップダンスにおける印象表現とタップ音                山本 実里, 和氣 早苗 (同志社女子大学)</li> <li>• PE4-5                デジタルサイネージでの二言語揺動表示法に適したアニメーションパラメータの探索に関する研究                魚谷 拓未, 高島 由妃, 上田 樹美                石井 裕剛, 下田宏 (京都大学)                望月 理香, 渡辺 昌洋 (NTT)</li> <li>• PE4-6                全身運動の誘因を目指し癖になる動きの感触に着目した腕の反復的屈伸動作を対象とする実験的ツールの開発                山田 美香, 細谷 順乙, 宮本 蓮, 上杉 繁                (早稲田大学)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• PE5-1                自由エネルギーを用いた操作主体感の数理モデルの開発                谷山 建作, 柳澤 秀吉 (東京大学)</li> <li>• PE5-2                瞳孔反応のミラーリングによる音声駆動型身体的傾聴システムの開発                瀬島 吉裕 (関西大学)                渡辺 富夫 (岡山県立大学)</li> <li>• PE5-3                ラバン特徴量に基づく感情推定手法のビスポーク場面への適用に関する検討                藤原 蒼太, 小林 史弥 (関西学院大学)                青柳 西藏 (駒澤大学)                杉本 匡史, 山本 倫也, 長田 典子                (関西学院大学)</li> <li>• PE5-4                なぜうれしいの？〈iBones〉との小さな協働から生まれる幸せ体験について                西村 駿, 荒川 稔貴, 長谷川 孔明                大島 直樹, 岡田 美智男                (豊橋技術科学大学)</li> </ul>

## 9月17日(金)

### 討論発表

<b>D 教育・学習</b> 14:25 ~ 16:25 座長：井野 秀一(大阪大学) 副座長：堀口 由貴男(関西大学)	<b>E 感覚・知覚・認知</b> 14:25 ~ 16:25 座長：藤田 欣也(東京農工大学) 副座長：高嶋 和毅(東北大学)
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ DD-1                視線センサを用いた潜在的リスク認知知識の表出化とリスク認知構造に基づくリスク教育ツールの提案と評価                久代 紀之(九州工業大学)                妻鹿 利宏(三菱電機ビルテクノサービス)</li> <li>・ DD-2                看護師を対象とした生体情報モニタのオンライン学習システムの構築                金平 蓮(藤田医科大学), 三輪 直毅(木沢記念病院)                藤本 英雄(名古屋工業大学)</li> <li>・ DD-3                安全教育のための危険取行性評価手法の開発                (1) タブレットを用いた評価システムの試作                山下 陽央, 平田 光明, 高橋 信(東北大学)                鹿毛 佳子, 池野 太郎(東京電力ホールディングス)</li> <li>・ DD-4                安全教育のための危険取行性評価手法の開発                (2) 評価システムの実用性評価                平田 光明, 山下 陽央, 高橋 信(東北大学)                鹿毛 佳子, 池野 太郎(東京電力ホールディングス)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ DE-1                視覚系生体情報に基づく混乱状態の推定に関する研究                高橋 風河, 佐藤 舜, 狩川 大輔, 高橋 信(東北大学)</li> <li>・ DE-2                ヘッドアップディスプレイの映像投影方法および表示距離がヒトの視覚情報処理に与える影響(第二報)                山田 和佳, 上田 一貴, 中尾 政之(東京大学)</li> <li>・ DE-3                人工物の振る舞いが印象評価へ与える影響                蔡 豊盛(武蔵野美術大学)</li> </ul>
<b>閉会式・プレゼンテーション賞表彰式</b> 16:35 ~ 17:05	

Human Interface 2021

SENDAI

ヒューマンインタフェースシンポジウム2021

9/15水-17金

オンライン

<https://jp.his.gr.jp/>

シンポジウム

again

## ●参加費と参加申込

### ■参加費

	早期割引参加費 (7/26(月)迄) (3)		通常参加費 (7/27(火)以降)	Evening Session	宮城美味いもの パッケージ
	《発表と聴講》	《聴講》	《聴講》		
学会員 協賛会員	10,000- (1)(2)	10,000- (2)	12,000- (2)	0-	4,000-※
非会員	18,000- (1)(2)	18,000- (2)	20,000- (2)		
学生学会員 協賛会員	8,000- (1)(2)	1,000- (2)	3,000- (2)		
非会員学生	10,000- (1)(2)	1,000- (2)	3,000- (2)		
資料のみ	-	8,000- (4)	8,000- (4)	-	-

(1)発表原稿提出前に参加費支払いと参加登録が必要です。なお、一人で複数発表の場合、件数分の参加費が必要です。

(2)参加費には、ワークショップ・オンライン論文集代金が含まれております。

(3)早期割引参加費は2021年7月26日(月)以前にお支払いを完了された方に限り適用となります。

(4)後日送付となりますので別途送料が必要となります。

※Evening Sessionは9/16(木)開催。

Evening Session参加者へ宮城美味いものパッケージ(MUP)をアルコールパッケージまたはノンアルコールパッケージで送料・税込みで4,000円にてご自宅に配送。

申込締切：9月3日(金)

### ■申込方法

・ <https://hi2021sendai.peatix.com/> からオンライン申込できます。

※Peatixによる参加登録になります

### ■お問合せ先

特定非営利活動法人

ヒューマンインタフェース学会事務局

〒600-8815

京都市下京区中堂寺粟田町93番地

京都市リサーチパーク6号館3階

TEL：075-315-8475 FAX：075-326-1332

E-mail：his-symp@his.gr.jp

URL： <https://jp.his.gr.jp/symposium/symposium2021/>

# Human Interface 2022 OSAKA

ヒューマンインタフェースシンポジウム  
2022

開催予告

2022年8月31日(水)～9月2日(金)

関西大学

## ●発表形式と内容

一般発表（発表 15 分 + 討論）（予定）

新しい研究成果の報告や提案など。英語による発表も一般発表として受け付けます。

対話発表

実機や実演を取り込んだ対話形式による発表です。

参加者の投票によるプレゼンテーション賞の表彰を予定しております。

企業展示

ヒューマンインタフェース関連の製品や商品の紹介を歓迎します。

## ●発表申込

2022年6月20日(月)(予定)までにお申し込み下さい。

申込は申込書を事務局から取り寄せるか、学会ホームページ  
(<https://jp.his.gr.jp/>) をご覧下さい。

## ●問合せ先

特定非営利活動法人 ヒューマンインタフェース学会事務局

〒600-8815 京都市下京区中堂寺栗田町93番地

京都市サーチパーク6号館3階

TEL : 075-315-8475 FAX : 075-326-1332

E-mail : [his-symp@his.gr.jp](mailto:his-symp@his.gr.jp)

URL : <https://jp.his.gr.jp/>