

## 6 論文カテゴリと査読基準

### 6.1 基礎論文

分量：標準6ページ、原則10ページまで

対象： バーチャルリアリティに関する理論、システム設計、評価手法、人間科学などの知見に関する新たな提案。

査読の観点：

#### (1) 新規性

この論文はバーチャルリアリティの分野に新しい刺激を与えるか。先行研究が調査されているか。必要な参考文献が挙げられているか。それらをふまえて、オリジナリティが説明されているか。

#### (2) 再現性

必要な技術情報が盛り込まれているか。本文と参考文献から第三者が再現することができるか。

#### (3) 妥当性、有用性

論文の位置づけが明確になっているか。提案の基礎となる議論が妥当であるか。

### 6.2 応用論文

分量：標準6ページ、原則10ページまで

特徴： バーチャルリアリティの応用（産業応用・医療応用など）に重点をおきながら、新しい概念や技術を提案するもの。

査読の観点：

#### (1) 妥当性・有用性

論文の位置づけが明確になっているか。実現方法が妥当であり、応用分野における個別の事例にとどまらない有用性が予測されるか。

#### (2) 新規性

バーチャルリアリティの分野に新しい刺激を与えるか。先行研究が調査されているか。必要な参考文献が挙げられているか。それらをふまえて、オリジナリティが説明されているか。

#### (3) 再現性

必要な技術情報が盛り込まれているか。本文と参考文献から第三者が再現することができるか。

るか。

### 6.3 コンテンツ論文

分量：標準6ページ、原則10ページまで

対象： バーチャルリアリティをメディアとして用いた表現内容に関する新しい提案（アート、エンタテインメント、ビジネスなど）。

査読の観点：

#### (1) 新規性

バーチャルリアリティの分野に新しい刺激を与えるか。先行研究が調査されているか。必要な参考文献が挙げられているか。これらをふまえて新しい視点・観点で作品が表現されているか。

#### (2) 技術的再現性

必要な技術情報が盛り込まれているか。コンテンツが第三者に理解できるように説明されているか。

#### (3) 表現性

論文の位置づけが明確になっているか。コンテンツの表現手段として妥当な VR 技術が用いられているか。

### 6.4 総説論文

分量：標準6ページ、原則10ページまで

対象： 対象新たな観点のもとにバーチャルリアリティに関する知見を整理したもの（レビューペーパー、チュートリアルペーパーなど）。

査読の観点：

#### (1) 新規性

バーチャルリアリティの分野に新しい刺激を与えるか。新しい視点・観点でまとめられているか。

#### (2) 妥当性

先行研究が十分に調査されているか。必要な文献が挙げられているか。当該領域の技術等の全体像が把握できるか。記述内容が具体的で信頼性のあるものと見なされるか。

#### (3) 有用性

論文の位置づけが明確になっているか。提案目的や意義が示されているか。

## 6.5 ショートペーパー

分量：標準2ページ、4ページまで

対象： バーチャルリアリティにおける基礎、応用、コンテンツに関する速報的な論文。  
サブカテゴリとして基礎、応用、コンテンツの別を明記。

査読の観点：

サブカテゴリに応じて、上記の基礎論文、応用論文、コンテンツ論文の基準で審査する。