

# 日本認知科学会第 38 回大会 参加の手引き

## 大会会場について

本大会は、Zoom（企画シンポジウム、口頭発表、OS）、oVice（ポスター、懇親会）、Slack（各種アナウンス、発表に関する質疑応答）、YouTube（フラッシュトーク）の4つのバーチャル会場を併用いたします。各会場の URL は、大会特設サイトに記載されています。大会特設サイトは、Peatix（チケット販売サイト）のイベントページにリンクがありますので、そちらからアクセスしてください。

Peatix イベントページ: <https://jcss2021-registration.peatix.com/>

## 口頭発表について

発表者の方は、それぞれのセッションが始まる遅くとも 10 分前までに、発表会場にお越しいただき、画面共有およびマイクのテストを行ってください。発表は一発表あたり、15 分+質疑応答 5 分で行われます。質疑応答は、ウェビナー Q&A、および Slack に寄せられた質問に対して、口頭またはテキストでお答えいただきます。口頭発表は、大会の記録と、終了後のアーカイブ配信のために、大会運営委員会により録画させていただきますので、あらかじめご了承ください。録画およびアーカイブ配信に同意できない場合は、大会運営委員会まで事前にご連絡ください。また、運営委員会以外の方が、口頭発表を個人的に録画することはお控えください。なお、Slack 会場では発表時間外およびアーカイブ配信期間中（～9/30）に質問が寄せられる場合があります。その期間中に寄せられた質問に対しても対応していただけますようお願いいたします。

口頭発表の発表者は、発表番号（ご自分の発表番号はプログラムをご確認ください。例 O1-6F）がわかるような名前を付けていただくようお願いいたします。

例 O1-6F 北星花子@西北海道学院

## 口頭発表の座長へのお願い

発表時のタイムキープは、実行委員会のホストアカウントのカメラで提示するタイマーをお使いください。特に、所定の時間を守って発表が行われるよう、時間管理にご協力をお願いいたします。なお、ウェビナーでは、デフォルトでは発表者（パネリスト）以外の方はマイクによる発言はできません。質疑応答は、ウェビナーQ&A か、Slack に寄せられた質問に対して、口頭またはテキストでの回答をしていただくことを想定しており、座長もこの2つをご覧いただきながら、質疑応答を進めていただきたく思いますが、参加者が挙手をして発言を求める場合があります。その場合は、一時的にマイクでの発言を許可して、質問を受け付けることも可能です。発表の進行を見ながら、適宜ご判断ください。

## OS について

OS の発表方法や進行については、オーガナイザに一任しております。大会運営委員会では、それぞれの OS 用の Zoom ミーティングルーム、および OS ごとの Slack チャンネルをご用意します。それ以外の発表の方法や、質疑応答の方法については、オーガナイザから各発表者および参加者にお伝えください。

## ポスター発表について

本大会では、バーチャルポスター会場として、oVice (<https://ovice.in/ja/>) を使用します。会場では、クリックすることでポスターのサムネイル画像を見ることができるオブジェクトを、ポスター発表エリアにポスターごとに配置します。発表者の方は、発表時間にポスターごとに指定された場所の付近で、聴衆との間でライブでの質疑応答を行っていただきます。発表ごとに在籍責任時間を 1 時間設けています。また、口頭発表と同様に、**Slack 会場では発表時間外およびアーカイブ配信期間中（～9/30）に質問が寄せられる場合があります。**その期間中に寄せられた質問に対しても対応していただけますようお願いいたします。

## 懇親会について

懇親会は、oVice 会場の 1F で開催されます。開始時間までに会場にご参集ください。

## oVice 会場について (8/30 - 9/5)

oVice はオンライン上に作られた仮想空間上でミーティングを行う web アプリです。必要なものは、web ブラウザ、web カメラとマイク、スピーカーのみで、特定のアプリのインストールは不要です。機能に制限はあるもののモバイル端末でのアクセスも可能です。oVice の対応ブラウザ、デバイスについては、公式サイトガイドを参照してください。

<https://ja.ovice.wiki/2172b542fb3e4992aeba14e8db9a357b>

PC の場合は、Windows, Mac とともに Chrome が**推奨ブラウザ**となります。運営委員会でテストした限りでは、Firefox（公式では非推奨）を使うとカメラをオンにしたときに、自分のカメラ画像が見えなかったり、処理落ちすることがあるようです。

本大会で使用する oVice 会場は大きく分けて 2フロア構成となっており、1F は、ヘルプデスク、企業展示、談話スペース、懇親会場が配置されています。2F はポスター発表会場として使用します。oVice 会場は、大会に先駆けて 8/30 からプレオープンいたします。使い方を事前にテストしていただくことができます。ご不明の点は、会場 1F のヘルプデスク、または会場内にいる運営委員会メンバーにお声掛けください。**oVice 会場は、大会のライブ開催期間の最終日 9/5 を過ぎるとご利用いただけません。**

## oVice 会場の歩き方

参加者として oVice を使う場合のガイドは、公式サイトガイド

<https://ja.ovice.wiki/3c7f2895403e4c6ab82cd2c558f3bb67>

を参照してください。また、oVice の詳しい使い方についても、公式ガイドをごらんください。

<https://ja.ovice.wiki/>

ここでは、最低限の使い方を説明します。oVice 会場の URL をブラウザで開くと、エントランス画面が開きます。ここで、お使いの PC のオーディオとビデオのデバイスを選択し、ご自分のお名前を入力してから、[入場] をクリックしてください。なお、一度入場してから 24 時間までは再認証せずに入室できます（ただし、一度ログアウトした場合は、再度入場手続きが必要です）。また、オーディオおよびビデオのデバイスは会場に入ってから変更することもできます。



エントランス画面（左）とアカウント選択画面（右）

名前は、自由に設定可能ですが、他の参加者との円滑なやり取りのために、**お名前の後に所属を付けてください（例 北海太郎@札幌学園大学）**。また、発表者となる方は、発表番号がわかるよう、**名前の前に発表番号をつけていただくようお願いいたします（例 P1-99 札幌花子@北海道大学）**。なお、名前もログイン後に変更することができます。

すでに oVice にアカウントを持っている場合は、[すでにアカウントを持っている]、を選択し、アカウント選択画面（図の右）が表示されたら、ユーザー名とパスワードを入力して入場してください。アカウントを持っておらずアカウントの作成を希望される場合は、会員登録を選択して、アカウントを作成してください。Google, Facebook, LinkedIn, GitHub, Twitter アカウントを使ったシングルサインオンを利用することもできます。

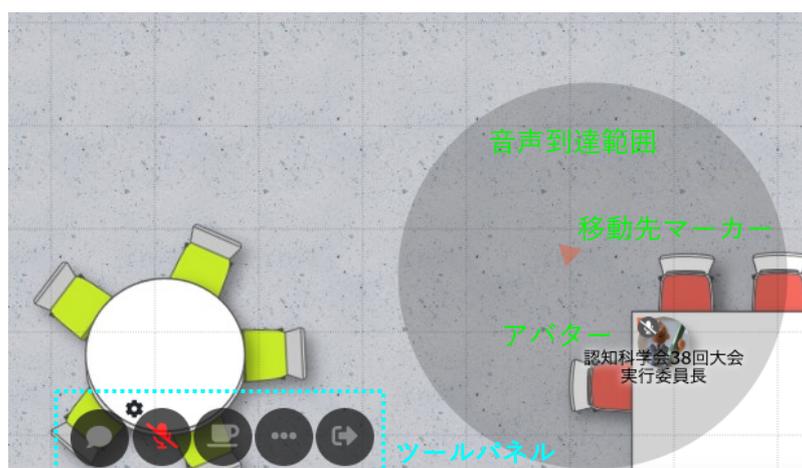
なお、大会の oVice 会場への入場にアカウント登録は必須ではありません。ただし、登録アカウントでログインした場合は、名前などの設定を引き継ぐことができますが、登録なしにログインした場合は、再ログインした際に、名前などの設定を再度行う必要があります。

ログイン後に名前を設定する場合は画面左上の設定パネルを開き、プロフィールアイコンをクリックした後で、名前欄の内容を修正・保存してください。



設定パネル（左）とプロフィール設定画面（右）

会場に入場後は、基本的にマウスによる操作となります。移動したい場合は、移動先をダブルクリックするか、自分のアバターをドラッグして移動先でドロップしてください。また、シングルクリックすることで、アバターをクリックした方向に向けることができます。実空間と同様に、アバターが向いている方向は声が届きやすいですが、向いていない方向へは届きにくくなります。



ツールパネルとアバター，音声の到達範囲

アバターや空間内に配置されたオブジェクトは、それぞれ**有効範囲**を持っていて、有効範囲を越えると音声が届かなくなります。オブジェクトの配置方法はのちほど説明します。画面の下部中央には、ツールパネルがあります。左から、チャット、マイク、離席表示、オプション（オブジェクトの配置）、退室のボタンとなっています。ビデオ通話ができる状態になると、マイクと離席表示の間にビデオのスイッチが表示されます。

oVice 会場は、1F がエントランス、企業展示、談話スペース、懇親会会場、2F がポスター発表会場となっています。フロア間の移動は、画面左側にあるフロア表示をみて、行きたいフロアを選択してください。なお、このフロア表示は仮想的なものであり、実際は異なるドメインの会場を仮想的に繋げています。そのため、**フロアを移動したときに、行き先の会場でログインが必要となることがあります**ので、ご了承ください。

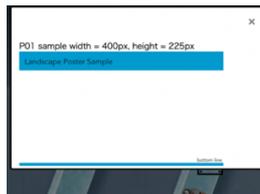


フロア表示と選択パネル

oVice 会場は、大会のライブ開催に先駆けて 8/30 からプレオープンいたします。ぜひ、**プレオープン期間の 8/30～9/2 の間に一度会場にお越しいただき、使い勝手をお確かめいただけます**と思います。

## ポスター発表者としての使い方

ポスター発表会場は oVice 会場の 2F にあります。ポスターパネルに相当するオブジェクトは、ポスター設置位置に一つずつ配置されています。このオブジェクトをクリックすると、ポスターのサムネイル画像が表示されます。また、サムネイル画像をクリックすると、外部サーバに置かれた高精細版のポスターへとジャンプします（高精細版が提出されているポスターに限ります）。



ポスターパネルのオブジェクト（左）とオブジェクトをクリックしたときに表示されるウィンドウ（右）（スクロール可能）、開くとサムネイル画像が表示されます

設置されているポスター付近で、画面共有、ビデオ通話、音声のみの通話、YouTube 動画の共有、メモの共有、外部 web ページを表示・共有を行うことができます。これらのアクティビティは、画面下に表示されるツールパネルのオプション (...) メニューをクリックするか、自分のアバターの近くで右クリックをして、設置したいオブジェクトを選んで配置してください。



オブジェクト配置メニュー（右クリックを押すと表示、左から、画面共有、ミーティング、スピーカー、YouTube、メモ、IFRAME）

### 🖥️ 画面共有

画面共有を行うためには、PC の設定にもよりますが、ブラウザに対して画面収録の許可を与える必要がある場合があります。事前にテストをしていただくようお願いいたします。

### 👥 ミーティング、🔊 スピーカー

会場に来た方と会話を行う場合は、ミーティング（ビデオ通話）、スピーカー（音声のみの通話）オブジェクトを配置してください。オブジェクトを配置しなくても音声のみの会話は可能ですが、アバター同士の向きが揃っていないと会話が伝わりにくい可能性があります

(音声到達範囲を参照)。ミーティング、またはスピーカーオブジェクトは、オブジェクトに繋がったメンバーに対して均等に声を伝えることができます。ただし、ミーティング、スピーカーオブジェクトは同時に一つのオブジェクトに対してのみ繋がることができます。話したい人がそれぞれオブジェクトを配置するのではなく、会話をホストする発表者がオブジェクトを配置し、そこに聴衆が繋がるという形をとることをお勧めします。



ミーティングオブジェクト（左）とスピーカーオブジェクト（右）

## YouTube

YouTube オブジェクトは、指定した YouTube 動画を再生することができます。アドレスバーに動画のアドレスを入力し、Play をクリックすると動画が登録され、動画画面の中央の再生ボタンをクリックすると動画の共有が開始されます。先に、Play で動画を登録しないとエラーとなりますので、登録してから再生するという順序を守ってください。YouTube オブジェクトは、オブジェクトに繋がるか、オブジェクトの有効範囲にいるユーザーのブラウザ上で同時に動画が再生されます。動画が終了、停止すると、他の人には枠だけが表示されて、動画自体は見えなくなります。

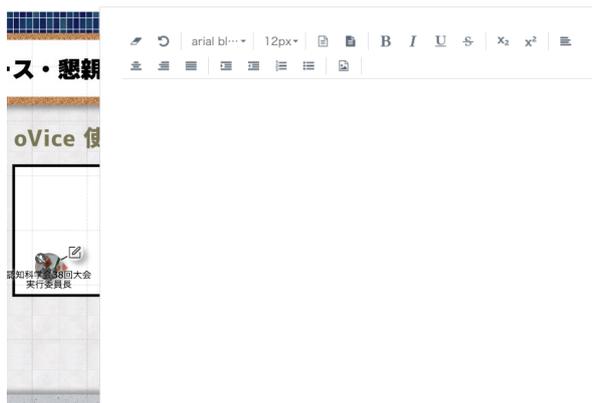


YouTube オブジェクト

YouTube オブジェクトは、オンデマンド再生には対応しておらず、動画を同時に視聴するために使われるものですので、オンデマンド再生をしたい場合は、YouTube 動画の URL を別の方法で共有してください。

#### ☑ メモ

メモの共有オブジェクトを配置すると、オブジェクトに繋がったメンバー同士で共同で編集できるようになります。



メモオブジェクト

#### ☑ IFRAME

IFRAME オブジェクトは、外部の Web サイトを共有することができるオブジェクトです。IFRAME オブジェクトを配置した後で、アドレスバーに URL を入力して、Load をクリックしてください。ただし、この IFRAME では、全てのページを共有できるわけではありません。ページによっては、ここには表示できない場合がありますので、その場合は、メモで URL を共有するなどしてください。

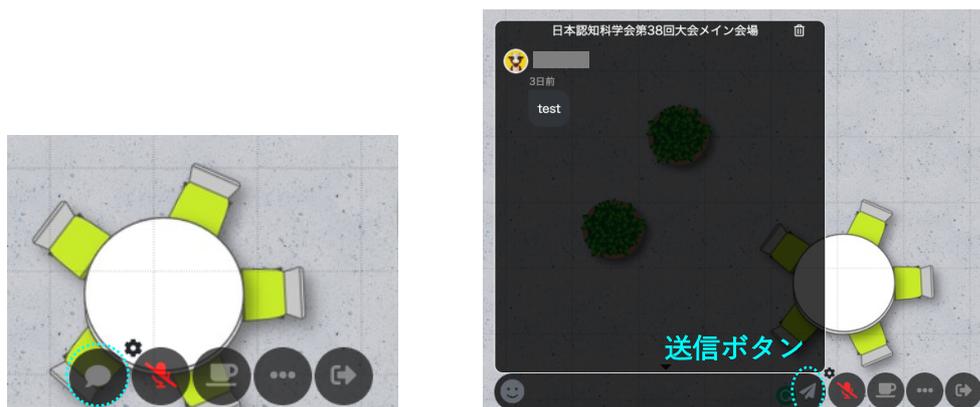


IFRAME オブジェクト

## 一般参加者としての使い方

発表をしない参加者は、発表を聞きたいポスターの場所へ移動し、その付近にいる発表者が提供しているミーティングやスピーカーなどのオブジェクトに [参加] して、発表者とのディスカッションを行ったり、会場に設置されている YouTube オブジェクトでフラッシュトークを視聴したりすることができます。また、ミーティングやスピーカーのオブジェクトを使わずとも、近距離にいるユーザーとの音声での会話を楽しむこともできます。ただし、オブジェクトを使わない場合は、声が届くかどうかは音声到達範囲に左右されますのでご注意ください。また、ビデオ通話はミーティングオブジェクトを配置する必要があります。各種オブジェクトは、[退出] するか、有効範囲を出ることで接続が解除されます。間違って接続が切れてしまった場合は、再度接続しなおしてください。一部のオブジェクトは有効範囲に入るだけで自動的に接続されます。

また、他のユーザーとの会話は、チャットを使うこともできます。チャットは、ツールパネル左のチャットボタンをクリックして開始してください。ウィンドウにテキストを入れて送信ボタンをクリックするか、所定のキー (Windows: Ctrl+Enter, Mac: Command+Return) を押すと送信されます。

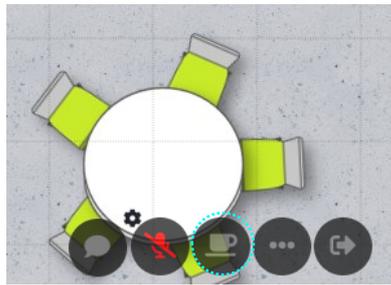


チャットボタン (左) とチャットウィンドウ (右)

チャットはデフォルトでは、スペース全体に送信されますが、相手を指定してダイレクトメッセージ (メンションチャット) を送ることも可能です。メンションチャットは @ の後に相手先を選ぶことで送信できます。チャットについては、以下の公式ガイドをご覧ください。

<https://ja.ovice.wiki/5b5b3f49882b42738437e7a1351ec63e>

会場にログインしたままにしたいが、一時的に席を離れる場合は、離席をオンにしてください。離席は、ツールパネルのコーヒーカップの形をしたボタンです。なお、離席すると、自分が設置していたオブジェクトは解除されますのでご注意ください。また、会場内に、話しかけて欲しくないときに使えるサイレントコーナーを用意する予定です。サイレントコーナーにいるユーザーには話しかけないよう、お願いいたします。



離席ボタン（左）とコメントウインドウ（右）

## オブジェクト全般の注意事項

オブジェクトは複数同時に設置することができます。オブジェクトはそれぞれ有効範囲を持っており、聴衆はその有効範囲内に入ると自動的にポップアップが表示されて接続される場合と、オブジェクトをクリックして接続する場合があります。会話などに繋がるためには、オブジェクトに参加する必要があります。たくさんのオブジェクトの有効範囲内に入っていると、その分画面を広く必要としますので、ご注意ください。

オブジェクトを配置した人が×をクリックして消すか、退出する、または離席すると、配置されたオブジェクトも解除され、消滅します。また、オブジェクトの有効範囲を出た場合も、オブジェクトとのリンクが解除され、オブジェクトは消滅します（管理者が配置した固定オブジェクトは、管理者が削除しない限り、画面に残ります）。

その他の使い方については、公式ガイドを参照してください。

## 懇親会について

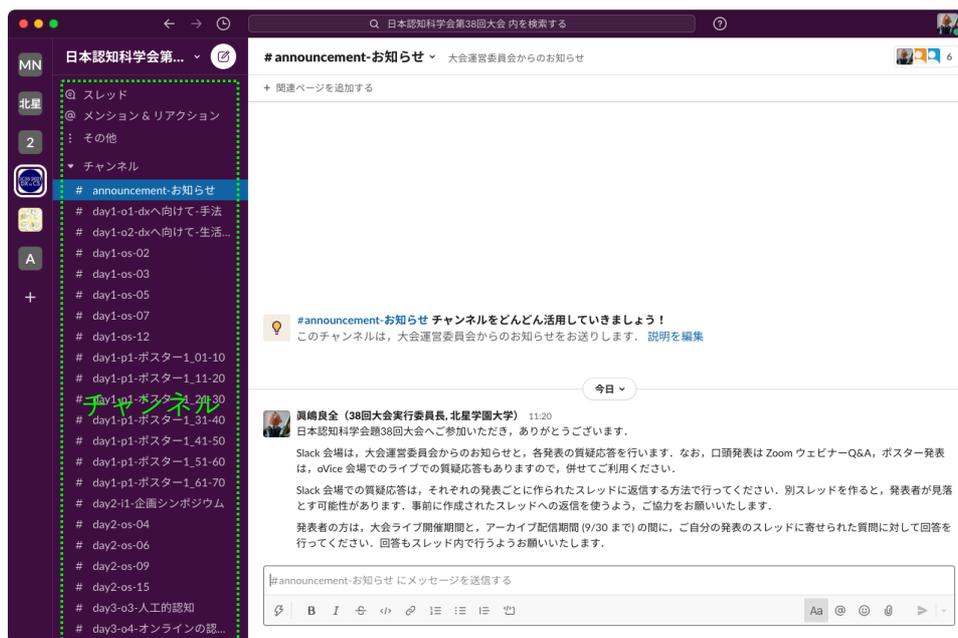
懇親会は、oVice 会場の 1F で開催されます。開始時間までに会場にご参集ください。

## Slack 会場について (8/30 - 9/30)

Slack は、テキストでやり取りを行うビジネスチャットツールです。Slack の中には、一つのワークスペースの中に、チャンネルという小部屋のような空間があり、そのチャンネルの中で、テキストベースの会話が進行していきます。本大会の Slack 会場では、次ページの一覧にあるチャンネルを用意しています。

口頭発表、ポスター発表用のチャンネルでは、個別の発表ごとのトピック（スレッド）を事前に用意し、トピックの最初に、発表のタイトル、発表者の氏名・所属、資料等へのリンクを貼った記事が置かれます。**発表ごとの質疑応答は、スレッドに対して返信する形で行っていただきます。**ご提出いただいた YouTube 用のフラッシュトークやポスター画像へは、運営側でリンクを貼りますが、それ以外で発表者が独自に用意した外部資料へのリンクは、ご自分の発表のスレッド内で共有してください。

なお、**Slack 会場では、ユーザー登録が必要**です。ユーザー登録に必要な招待リンクは、大会特設サイトに記載されていますので、ユーザー登録を先にお済ませください。



## Slack 会場

### Slack 会場での質疑応答の仕方

Slack 会場では、チャンネル内に発表ごとのスレッドが立てられています。発表者に質問したいことがある場合は、該当する発表者のスレッドに対して、返信としてお送りください。別のスレッドを作成すると、発表者が質問に気づかない可能性があります。スレッドに返信する場合は、スレッド右上のメニューから、スレッドで返信する、を選んで、ボックス内にテキストを入力して送信してください。

## Slack 会場のチャンネル一覧表

チャンネル名	用途
# announcement-お知らせ	運営委員会からのお知らせ
# inquiry-お問い合わせ	大会に関するお問い合わせ
# day2-i1-企画シンポジウム	大会企画シンポジウム (9/4) の質疑応答
# day1-o1-dx へ向けて-手法	口頭発表 1 (9/3) の質疑応答
# day1-o2-dx へ向けて-生活の変革への実践	口頭発表 2 (9/3) の質疑応答
# day3-o3-人工的認知	口頭発表 3 (9/5) の質疑応答
# day4-o4-オンラインの認知科学	認知科学第 29 巻 2 号「オンラインの認知科学」特集との連携セッションの質疑応答
# day1-os-02 ~ # day3-os-14	オーガナイズドセッション (OS) の質疑応答, 諸連絡, OS ごとのチャンネルになっています
# day1-p1-ポスター1_01-10 ~ # day1-p1-ポスター1_61-70	ポスター発表 1 (9/3) の質疑応答 10 件ずつのチャンネルになっています
# day3-p2-ポスター1_01-10 ~ # day3-p2-ポスター1_61-70	ポスター発表 2 (9/5) の質疑応答 10 件ずつのチャンネルになっています

### スレッド #announcement-お知らせ



眞嶋良全 (38回大会実行委員長, 北星学園大学)

今日 11:20

日本認知科学会38回大会へご参加いただき、ありがとうございます。

Slack 会場は、大会運営委員会からのお知らせと、各発表の質疑応答を行います。なお、口頭発表は Zoom ウェビナーQ&A、ポスター発表は、oVice 会場でのライブでの質疑応答もありますので、併せてご利用ください。

Slack 会場での質疑応答は、それぞれの発表ごとに作られたスレッドに返信する方法で行ってください。別スレッドを作ると、発表者が見落とす可能性があります。事前に作成されたスレッドへの返信を使うよう、ご協力をお願いいたします。

発表者の方は、大会ライブ開催期間と、アーカイブ配信期間 (9/30 まで) の間に、ご自分の発表のスレッドに寄せられた質問に対して回答を行ってください。回答もスレッド内で行うようお願いいたします。

スレッドで返信する



ここに返信を書く| [ここに質問を入力](#)



送信ボタン

以下にも投稿する :#announcement-お知らせ

## スレッドへの返信

テキスト以外に添付ファイルを送ることもできますが、大会 Slack は、無料契約の範囲での利用となりますので、可能な限り、ご自分が利用している Dropbox, Google Drive 等のクラウドドライブをご利用いただくようご協力をお願いいたします。なお、**ライブ期間終了後、9/30 まで**はアーカイブ配信期間となります。その期間中に質問が寄せられることもありますので、発表者の方はライブ配信期間終了後も質問にご対応いただきますようお願いいたします。

### 大会全般に関するお問い合わせについて

本大会は、運営委員会へのお問い合わせ等の窓口としても Slack 内に #inquiry-お問い合わせチャンネルを設置しております。大会についてのお問い合わせは、チャンネル宛てにお送りください。また、oVice 会場内のヘルプデスクや会場内にいる大会運営委員会メンバーにお声掛けいただいても構いません。

### アーカイブ配信について

大会開催期間 (9/3-9/5) が終了した後、**9/30 まではアーカイブ配信期間**となっております。この期間は、Slack 会場からの高精細版ポスター、フラッシュトーク動画へのリンクと、大会特設ページから口頭発表および企画シンポジウムの録画をご覧いただけます。また、Slack 会場での質疑応答は可能です。発表者の方は、**アーカイブ配信期間中も質疑応答にご対応いただけますようお願いいたします**。アーカイブ配信期間が終了とともに、高精細版ポスターと動画は削除されますので、期限内に視聴いただきますようお願いいたします。公開期間の延長は行いません。