

# インタラクショナル 2012 の改革と課題

宮下 芳明<sup>\*1\*2</sup>

## Reforms and Issues of INTERACTION 2012

Homei Miyashita<sup>\*1\*2</sup>

**Abstract** — 本稿は、2012 年 3 月に行われたシンポジウム「インタラクショナル 2012」における改革について議論すると共に、その改革によって明らかになった課題について考察するものである。

**Keywords** : EC2012, インタラクショナル 2012

### 1 はじめに

科学を推進しているのは、研究に携わる人々による研究活動そのものである。その研究活動の発表の場、研究者達の交流の場である「学会」をより良いかたちにアップデートすることは、科学の発展、ひいては私たち人類が直面しているあらゆる問題の解決につながっていくはずである。そうした理念のもとで行われている学会の運営には、実行委員の方々の多くの苦勞と、それを踏まえた工夫がある。こうしたものは、参照可能な形で残し、またそれを学会で議論すべきであり、特に若手研究者がそれを率先して行うべきだと筆者は考えている。

若手研究者は、科学や学会というものにこれから何十年も関わっていくことになるぶん、それらについての問題意識が高い。また、学会運営は実際には若手研究者にゆだねられることが多く、研究活動よりむしろそうした運営活動にかなりの負荷がかかっているともいえる。運営委員会においても若手が多くのアイデアを提案しており、それらを「その学会の」議論だけで終わらせるのはもったいないと筆者は考えている。たとえば「その学会で Ustream 配信を認めるか否か」という議決を目的とするのではなく、そもそも学会はどうデザインされるべきかを学術的に議論する意義はきっとあるはずである。

筆者は、学会運営自体をひとつの研究対象とし、それを学会の場で議論する試み[1]を行ってきた。本稿も、シンポジウム「インタラクショナル 2012」

のプログラム委員長として行った改革について議論を行うものである。

### 2 インタラクショナルとは

「インタラクショナル」は、1997 年より毎年開催されているシンポジウムである。ユーザインタフェース、CSCW、可視化、入出力デバイス、仮想／拡張現実、ユビキタスコンピューティング、ソフトウェア工学といった計算機科学、さらには認知科学、社会科学、文化人類学、メディア論、芸術といった人文科学の研究者および実務者が一堂に会し、インタラクショナルに関わる最新の技術や情報を交換し議論する場を提供してきた。主催団体は情報処理学会ヒューマンコンピュータインタラクショナル研究会 (HCI)、グループウェアとネットワークサービス研究会 (GN)、ユビキタスコンピューティングシステム研究会 (UBI)、エンタテインメントコンピューティング研究会 (EC) の 4 研究会である。

このシンポジウムは、厳しい査読を経て精選された登壇口頭発表(シンポジウムでは一般講演と呼称)、デモンストレーションを主体とした対話発表(シンポジウムにおいてはインタラクティブ発表と呼称)から構成されている。いずれも好評であり、600 名を超える参加者を集めるシンポジウムへと発展している。2012 年は 3 月 15 日～17 日に日本科学未来館でインタラクショナル 2012 を開催した[2]。

インタラクショナルに関する研究は発展が著しいため、迅速な論文文化の機会を提供することが重要であると考えられる。そこで例年、インタラクショナルの開催時期に合わせて情報処理学会論文

<sup>\*1</sup> 明治大学理工学部情報科学科

<sup>\*2</sup> 独立行政法人科学技術振興機構, CREST

<sup>\*1</sup> Department of Computer Science, Meiji University

<sup>\*2</sup> JST, CREST

誌上でインタラクシオンに関する特集[3]が組まれている。この特集ではシンポジウム発表論文や関連研究を広く集めると共に、速やかな公表に努めてきた。また、インタラクシオンで論文の完成度が高く評価されたいくつかの論文を、プログラム委員会からの推薦論文として論文誌に推薦している。

### 3 改革の意図と概要

筆者は2008年からの5年間、インタラクシオンの運営委員としてこの会議に関わってきた。その一方で、筆者自身が反省していることは、「成果を未来につなげる」という長いスパンでの認識を忘れていたことである。

インタラクシオンという学問分野には、その瞬間・その場でないと体験し得ないものを追求する側面がある。だからこそ、インタラクシオンでもインタラクティブ発表というデモの場が用意されている。しかし、体験そのものを提供するだけでは、後に何も残らない「お祭り」になってしまう可能性があると考えた。

科学が、先人によって築きあげられた知の上に、さらに積み上げていくものだとするなら、積み上げることを怠れば「車輪の再発明」が頻発し、学問分野全体の前進を妨げることになりかねない。これはインタラクシオン研究も例外ではない。だからこそ、その瞬間・その場になくとも、どのような体験であるかを可能な限り後世に伝えていく必要があるのだと考えた。

時空間を越えた積み上げを実現しうるメディア、それが論文である。文章での表現には限界があるが、充実した記述を行えば、その学会に参加できなかった人たち、あるいは100年先の未来で研究する人たちも、そのインタラクシオンを擬似体験できる。いわば、論文は、私たちの研究分野を未来につなげるための大事なメッセージであり、論文の記述を拡充することで、先人によって築きあげられた知の上に、さらに新しい知を積み上げていけるはずだと考えた。

また、インタラクシオンに関する研究は発展が著しく迅速な論文文化が望まれると言われておきながら、実はインタラクシオン研究の速度が遅いのではないかと考えた。

インタラクシオン研究におけるひとつの典型的なジャーナル化への道を考えてみる。もし、今すすめている研究をある程度かたちにすること

ができ、それをインタラクシオン2013のインタラクティブ発表に投稿するとすれば、2012年末までに原稿を用意する必要があり、それが採択されれば2013年3月にデモを行うことができる。そのシステムを改良し、評価実験を行い、2013年末に一般講演発表に投稿したとして、採択されればそれを2014年3月のインタラクシオン2014で登壇発表できる。さらにそこでの議論やフィードバックを反映させて2014年6月の情報処理学会論文誌「インタラクシオン特集号」に投稿し、それが採録されたときにはもう2015年になってしまっている。しかもこのシミュレーションは査読を全て順調に通った場合のものであり、大概はさらに時間がかかるものと思われる。

技術の革新がめまぐるしい現代において、その技術が論文誌に登場するのに3年から4年もかかっては、もはや時代も変わってしまった。優れた研究を効果的なうちに再利用可能な知見として発信することができないばかりか、「この分野は遅れている」という評価を外部から下されかねない。実際、大型助成金や国家政策といった視点からもインタラクシオン分野は軽視されがちであり、一般の人々に「インタラクシオン」という用語自体浸透していないように見受けられる。インタラクシオン系の若手研究者は他の分野に比べて業績を積み重ねにくく、そのため、各種研究機関・学術機関になかなか就職できないとも言われる。筆者は、この論文文化までのサイクルを短縮することができれば、分野全体の活性化につながることができると考えた。なお、この議論は、CHI等の国際学会で活躍し、国際学会の論文誌で業績を重ねるトップ研究者たちを対象としていない。彼らにとっては、そもそも国内のシンポジウムの意義も少ないはずである。

こうした背景から「インタラクシオン分野で最大級の国内シンポジウムがどうあるべきか」を考え、以下の改革を行った。

#### 3.1 インタラクティブ発表原稿の6ページ化と論文誌への推薦の拡大

インタラクシオン2012のインタラクティブ発表では、2~4ページ程度であった論文のページ数を6ページに拡大した。インタラクシオンというシンポジウムがヒューマンコンピュータインタラクシオン研究会(HCI)、グループウェアと

ネットワークサービス研究会 (GN), ユビキタスコンピューティングシステム研究会 (UBI), エンタテインメントコンピューティング研究会 (EC) による「合同研究会」なのだから, その原稿は通常の研究会と同様 (6~8 ページ程度) を想定すべき, という意見はもともと存在していた (現在の情報処理学会の規程ではページ数上限がなくなっている). 今回は, そういった手続き論的な理由ではなく, ページ数をこれまでより多く指定することで, 提案システムのもたらす体験を, 詳細な文章や豊富な図表で記し, その瞬間・その場になくとも, どのような体験であるかを伝え, 知見として積み上げ可能にすることを意図した.

また, この 6 ページ化は, 前述の「論文化までのサイクル」を短縮することにもつながると考えた. 情報処理学会論文誌における推薦論文の規定では, 各イベントの論文 (6 ページ以上) の総数のうち, 10%以内を推薦論文として論文誌ジャーナル/JIP 編集委員会に推薦できることになっている. これまでのインタラクシオンでは, 発表件数が百数十件であるにもかかわらず, 6 ページを超える論文が 10~20 件しかなかったため, 1~2 件しか推薦が行えなかった. インタラクティブ発表も原稿枚数 6 ページを原則とすれば, 対象となる論文総数は百数十件となるはずで, そうすればこれまでの推薦論文件数とは桁違いの本数が推薦論文として推薦可能になると考えた.

また, 限られた会場内で最大限質の高い発表を実現すべく, インタラクティブ発表においても査読を行い, かつプログラム委員の投票によってインタラクティブ論文賞を事前に決定することにした. これによって, 「よい研究とは何か」, すなわち, インタラクシオン研究のあるべき姿は何か, についての活発な議論が起こることを狙った. 実際, インタラクシオン 2010 における改革で, 査読によって採択/不採択を分けると言うよりはプレミアム/スタンダードというランク分けを行い議論を活性化させた前例がある.

### 3.2 査読者指名制度の導入

一般講演発表では, 優れた論文を集め, より適切な査読を行うために, 査読者指名制度を導入した. これに伴い, プログラム委員の方々ひとりひとりに「どのような論文に期待するか」について

の明記を依頼し, インタラクシオン 2012 のウェブサイト上で閲覧できるようにした.

プログラム委員会は, 「良い研究」を判断できる眼をもった委員によって構成されている. だからこそ, 個人個人の査読方針を明らかにし, 投稿者がそれを参考に最も近い観点の査読者を選んで投稿出来るようにした. このことで, 投稿論文の持つ多様な価値の審査を的確に行う助けとなったのではないかと考えた.

査読者割り当ての方針に従い, 各査読者から得た「どのような論文に期待するか」という情報は, 査読者の名前, 所属, 研究分野, twitter アカウントとともにインタラクシオン 2012 公式ウェブサイトのプログラム委員のページに掲載した.

これまでも査読者の名前, 所属, 研究分野, twitter アカウントまでは公開されていたが, 新たに「どのような論文に期待するか」を付記したページとして構成することで, インタラクシオン分野で研究する (あるいは研究したい) 研究者がその分野全体を理解できるページとして活用できるのではないかと考えた.



図1 プログラム委員会のページ

査読者の割り当てにあたっては, 投稿者による指名をもとに, まず投稿者と同一所属の査読者に対する希望は対象外とした. また指名のみで 4 件以上の担当になってしまう査読者は, 吟味の上で 3 件以下になるように調整した. 次に「指名されている査読者らの視点とは若干異なる切り口から査読を行うことができそうな査読者」を割り当てた. 指名は 3 名が上限であるが, 1 論文あたりに割り当てられる査読者は 4 名である. 結果として, 投稿者からの指名は大方反映されつつも, 多角的な方面からの審査がなされるような配慮を試みた.

### 3.3 招待講演

招待講演には、テクニカルライターの井上孝司氏を招いた。井上氏は、特に防衛分野においては情報通信やサイバー防衛といった領域について執筆活動を行っており、「戦うコンピュータ 2011」[4]をはじめとする著書を発表している。今回は、「軍と民のインタラクション」と題し、軍事技術と民生用技術のボーダレス化とその影響についてご講演いただいた。本シンポジウムの参加者が研究開発している技術や知見も少なからず関係しており、その事態を正しく理解した上で、感情に流されない冷静な議論が必要と考え企画した。

また、物事に対する評価というのは、その理解の程度に応じて変わっていくものであり、特にインタラクション分野においては、研究の善し悪しが即時的に判断されがちであるため、理解に伴って評価が変わるテーマとして、軍事技術を選定した。実際、軍事技術が民生技術の牽引車になるのが一般的なイメージだが、講演が進むにつれてその理解が変わっていく構成となっていた。

### 3.4 その他

このほかにも、シンポジウムをより活性化させ、査読者・投稿者双方のモチベーション向上を図る目的で、さまざまな取り組みを行ってきた。本節ではそれらについて紹介する。

#### 3.4.1 採否判定会議

##### ～三角塔と休憩の導入～

インタラクション 2012 採択論文を決定する採否判定会議では、査読者の三角塔を導入した。先に述べたとおり、今年は各査読者に対し「どのような論文に期待するか」についての明記を依頼している。もともと投稿者が指名を行う際の判断材料として用意したものだが、査読者同士でもそれらを確認しあうことで、採否判定会議の議論にも刺激を与えるのではないかと考えた。

そのため今回の採否判定会議では、参加した各査読者の前に図 2 のような三角塔を用意した。三角塔には名前、所属のほか、ウェブサイトに表示されている査読者の写真と「どのような論文に期待するか」を印刷している。この三角塔は、採否判定会議終了後の懇親会でも一部使用された。



図 2 採否判定会議用の三角塔

採否判定会議は限られた時間で多数の論文に対し採否を決定するため、長時間にわたってしまう。しかし 5 時間連続の会議は疲労を伴い、それによる集中力の低下や議論の停滞は充実した判定を下すのに悪影響となることが懸念される。そのため、限られた時間でありながら、会議途中に休憩をいれることで、会議全体の議論ができるだけ活性化するように努めた。

#### 3.4.2 パラレルなしの方向性

パラレルセッションでの発表形式は、より多くの論文を発表するには適しており、いくつかの国内・国際会議では積極的に取り入れられている。しかしパラレルセッションにすることで、おのずと聴講できない一般講演や体験できないインタラクティブ発表が発生してしまう。インタラクション 2012 で発表されるすべての論文は査読を受けており、参加者はそれらをできるだけ網羅することで、インタラクション分野の動向をつかんで今後の研究に役立てられると考えた。また、発表者の立場からも、より多くの参加者からフィードバックを受けることが今後の研究のモチベーションにつながると考えた上で、インタラクションはシングルセッションでの開催を方針として継続した。

#### 3.4.3 締切の時刻表記

一般に、投稿の締切は、年月日のみで記されることが多いが、この表記だと 23 時 59 分のぎりぎりまで投稿者が原稿を推敲し続けがちになってしまう。そこで、年月日に加えて「17 時」という時刻を併記することを試みた。



#### 3.4.4 ベストペーパー表彰を冒頭に実施

インタラクシオン 2011 では、ベストペーパーの発表を開催初日に行い、その表彰式は各日の最後に行っていたが、インタラクシオン 2012 では、ベストペーパーを開催の 1 ヶ月以上前に発表し、その表彰式をオープニングで行うこととした、

ベストペーパーを会議冒頭のオープニングで表彰することで、この分野やシンポジウムがどのような論文を優秀と考えているかをより明確に伝えられるのではないかと考えた。また、ベストペーパー論文の発表を表彰直後に設定することで、優秀な論文の発表から会議を始め、会議が活性化することを狙った。

また、おそらく、ベストペーパー受賞者も、インタラクシオンのオープニングのときに自身の表彰が行われたのちに発表となることを知り、そのプレッシャーに応えるプレゼンテーションを準備するのではないかと考えた。

#### 3.4.5 セッション名の廃止

インタラクシオンの一般講演は 4~5 件程度を 1 セッションとしてプログラムの編成が行われてきた。これまで各セッションにはセッション名がつけられていたが、インタラクシオン 2012 ではセッション名を廃止する方針をとった。インタラクシオンに集まる論文は分野もさまざまであり、1 セッションが同じ分野の論文で埋まることはまれである。そのためセッション名をつけて同分野の論文としてくくらないことで、インタラクシオン分野の多様性が維持できるのではないかと考え、セッション名の廃止を試みた。

#### 3.4.6 twitter スクリーン

近年の研究会やシンポジウムでは、twitter 上でも発表内容に対する議論や質問が活発に行われる傾向がある。また、関連研究のリンクの共有、動画の共有なども活発に行われている。

そこでインタラクシオン 2012 の一般講演発表では twitter 上での議論を発言者以外の参加者とも共有し、オンラインでの盛り上がりを見える化するために、会場脇に専用スクリーンを用意した。

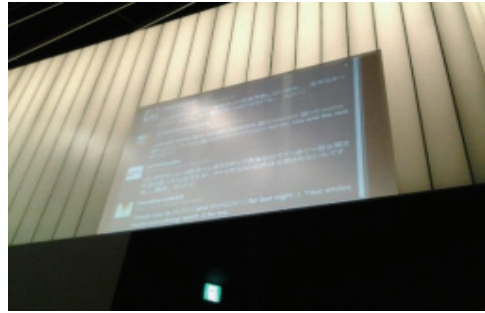


図 3 twitter スクリーン

図 3 のように、未来 CAN ホールの左側面に、ハレパネ（ただし裏は仮止めテープ）3 枚を用いてスクリーンを設置した。スクリーンにはハッシュタグ #i2012 でつぶやかれた発言が投影され、聴講者がどのような意見を持っているかを知ることができる。

#### 3.4.7 発表費の撤廃

インタラクシオン 2011 では、会場費用を確保するために発表費用（1 件あたり 1 万円）を支払ってもらっていたが、インタラクシオンの魅力や価値はその発表内容・デモンストレーション内容にあると考え、発表費を撤廃した。

#### 3.4.8 インタラクティブ論文賞 観客賞

インタラクシオン 2010 以前は、インタラクティブ発表には参加者・来場者が投票する観客賞のみが設けられていた。しかし観客賞は限られた時間の中での投票であり、投票する側は展示されているデモンストレーションのみを判断の対象とし、論文を読むまでには至らないのが現状であった。インタラクシオン 2012 ではインタラクティブ発表原稿も 6 ページを原則とし、その中で充実した記述を行い後世へ知を伝えることを推奨している。また、インタラクティブ発表全論文に対して査読を行っている。このことから、論文として優れたものを「インタラクティブ論文賞」として表彰することとした。これにより、デモンストレーションによるその場での体験のみが重要視されがちであったインタラクティブ発表を評価し、充実した記述で知を継承することの重要性を考える機会になったと考えている。

もちろんこれまで行われていた観客賞についても継続し、デモンストレーションとして優れた

研究を表彰する機会は設けている。優れた研究が集まる学会ではあるが、受賞件数については、賞を乱発しすぎるとその価値を損なう可能性もあることから、ベストペーパー賞 1 件、インタラクティブ論文賞 5 件とし、インタラクティブ観客賞は 4 件とした。また、インタラクティブ発表の上位 12.8%（受賞を含む 19 件）をインタラクティブ論文賞ファイナリスト（論文賞の候補）と呼ぶこととした。

受賞論文は事前にアナウンスすると同時に、ウェブサイト上でもアイコンをつけてそれが受賞論文であることがわかるようにし（図 4）、実際にポスターを見たときにもそれが受賞論文であることがわかるよう、金色のシールを制作し、それを発表者のポスター上に貼り付けた（図 5）。



図 4 受賞論文におけるアイコン付け



図 5 受賞ポスター用のシール

### 3.4.9 プログラム委員会公式ポストイット

インタラクティブ発表では、プログラム委員会公式ポストイットをプログラム委員に貼り付けてもらった。査読コメントとして個人宛に送るよりは、プログラム委員の意見が公に見える方が、「よい研究とは何か」という議論が活性化するはずである。これによって議論の重複が軽減されるだけ

でなく、ポストイット内のコメントから新たな議論が起こる効果が期待できると考えた。ポストイットは発表者が持ち帰ることもできるので、その後の研究へ生かし、更なる改良や発展につなげられるのではと考えた。

### 3.4.10 概要説明の発表時間延長

インタラクティブ発表は、各発表日の冒頭に研究概要を短時間で説明する機会を設けている。インタラクショナル 2011 では概要説明の時間を 20 秒としていたが、インタラクショナル 2012 では 30 秒に延長した。概要説明は、インタラクティブ発表者が唯一ほぼ全員の前で自分の研究について語ることでできる時間である。また概要説明をすべて見るだけで、分野の研究における最低限の把握を行うことができる。その時間は発表者・参加者ともに有益な時間であり、概要を的確に伝えるための時間と、参加者の理解の促進のために、発表時間を 10 秒延長する価値があると考えた。

### 3.4.11 受賞論文セッションと一般公開

研究会やシンポジウムの目的は、分野の研究者が最新の研究を把握するだけでなく、分野に興味を持つ人々を増やし、分野を活性化させることでもある。そのためには、優れた研究は積極的に公開し、少しでも興味を持った人々が気軽に体験・閲覧できることが重要ではないかと考えた。そのため、インタラクショナル 2012 では査読および採否判定会議で事前に決定したファイナリストとベストペーパーによるインタラクティブ発表を最終日に集約し、参加費無料の一般公開ゾーンとした。開催場所である日本科学未来館はインタラクショナル分野の研究も含め科学に対して多くの体験と知見を提供する場となっている。このような場に興味を持つ来場者（将来専門的知識を有する可能性がある投機的人材）が、インタラクショナル分野最先端の研究を見る機会を作ること、分野への興味を抱くきっかけとなるのではないかと考えた。そして、上記の一般公開を踏まえ、3 日開催の最終日が休日である土曜日になるように設定した。このことで、平日開催では参加できない学生や社会人の来場を促し、近い未来の研究者の創出や研究の実用化のきっかけができたのではないかと考えている。

#### 4 これまでのインタラクシ​ョ​ンの分析

インタラクシ​ョ​ンは毎年多くの改革が行われる学会であり、インタラクシ​ョ​ン 2012 の改革だけが突出しているわけではない。筆者が運営委員として携わってきた 5 年分のインタラクシ​ョ​ンについて、各年の予稿集の巻頭言に記されているデータをもとに定量的な比較を試みた。まず表 1 は、インタラクシ​ョ​ン 2008 から 2012 までの会場・規模およびプログラム委員の数である。表 2 は、一般講演発表の原稿締切日・投稿件数・採択

件数および採択率である。表 3 は、インタラクティブ発表のページ数・原稿締切日・投稿件数・採択件数および採択率である。インタラクシ​ョ​ン 2010 ではインタラクティブ発表の査読がランク分けのみに使われ、採択率がほぼ 100%となり、さらにインタラクシ​ョ​ン 2011 では無査読となっている。これらの表で締切日を記したのは、投稿ルールよりも原稿締切日の影響のほうが大きいと筆者が考えているためである。表 4 は、インタラクシ​ョ​ン特集号の論文投稿数・採択数・採択率である。

表 1 インタラクシ​ョ​ンの会場・規模およびプログラム委員数（筆者による調査）

年	会場及び規模	プログラム委員数
2008	学術総合センター／一橋記念講堂	48 人
2009	学術総合センター／一橋記念講堂	60 人
2010	学術総合センター／一橋記念講堂（2 フロア）	82 人
2011	日本科学未来館／3 日開催	58 人
2012	日本科学未来館／3 日開催	87 人

表 2 一般講演発表の原稿締切日・投稿件数・採択件数および採択率（筆者による調査）

年	原稿締切日	投稿	採択	採択率
2008	10 月 28 日	37 件	13 件	35.1%
2009	10 月 17 日	25 件	8 件	32.0%
2010	11 月 17 日	ロング発表: 35 件 ショート発表: 37 件	ロング発表: 10 件 ショート発表: 9 件	ロング発表: 28.6% ショート発表: 24.3%
2011	11 月 11 日	52 件	20 件	38.5%
2012	11 月 11 日	43 件	18 件	41.9%

表 3 インタラクティブ発表の原稿締切日・投稿件数・採択件数および採択率（筆者による調査）

年	査読	ページ数	原稿締切日	投稿	採択	採択率
2008	有	2	11 月 26 日	143 件	56 件	39.2%
2009	有	2	11 月 25 日	151 件	61 件	40.4%
2010	有	4	11 月 17 日	114 件	113 件	99.1% <sup>*1</sup>
2011	無	4	12 月 27 日	196 件	196 件	100.0%
2012	有	6	12 月 16 日	149 件	146 件	98.0% <sup>*2</sup>

インタラクシ​ョ​ン 2010 は 2 部門合算

\*1 …41.2%をプレミアム発表枠として選出 \*2 …12.8%をファイナリスト枠として選出

表 4 インタラクシ​ョ​ン特集号の論文投稿数・採択数・採択率（筆者による調査）

年	種別	投稿	採択	採択率
2008	論文	36 件	13 件	36.1%
	テクニカルノート	12 件	3 件	25.0%
2009	論文	41 件	17 件	41.5%
2010	論文	54 件	20 件	37.0%
	テクニカルノート	8 件	2 件	25.0%
2011	論文	44 件	18 件	40.9%

## 5 運用と考察

インタラクシオン 2012 の改革を推進するために、プログラム委員会を計 87 名というインタラクシオン史上最多人数で構成した。査読者指名制度は概ね好評で、その利用率は 66% であった。プログラム委員会のウェブページを見て、投稿しようと考えていた論文が不向きであることがわかり、投稿を見送ったという意見もあったが、そこにも大きな意義があったと考えている。通常の査読つき学会では、論文を投稿し、論文の査読結果をみてはじめて「何が求められていたのか」や、投稿先の委員会がどの学術領域を評価できないかがわかるものである。これに対し、インタラクシオン 2012 ではプログラム委員会のウェブページを読むことによって、どのような人たちが査読するのかが明らかになり、逆に「この委員会が評価することができない学術領域」も先に明らかにすることができたのだということもできる。

ページ数を原則 6 ページ化したインタラクティブ発表については、149 件の投稿があり、採否判定のための査読を経て 146 件の発表申し込みを受け入れた。一般講演発表者によるデモ 8 件と合わせて、インタラクティブ発表の数は総計 154 件となった。6 ページ化によって投稿数が激減するという予測もあったが、筆者は表 3 の分析からページ数よりも原稿締切日の設定による影響のほうが大きいと考えていた。もちろん、この 6 ページ化によって多くの議論が巻き起こり、そもそもなぜ論文が必要なのか、論文が不適切ならどのようなメディアである必要があるのか、といった意見も聞かれた。他にも、オープンさとクオリティ管理の問題、学生/社会に対する教育的な側面、モチベーションやインセンティブについてなど、インタラクシオンのシンポジウムのみならず WISS やニコニコ学会[5]といった他の会議においても議論が起こった。

もともと、インタラクシオンのインタラクティブ発表が査読つきになったのは、会場の面積の都合からであった。それをインタラクシオン 2010 では会場の面積を 2 フロア化し、インタラクシオン 2011 では学術総合センターから未来館というより大きな場所に会場を移して、発表に対する空間的な制約を取り払った。それ以降、インタラクシオンの運営委員会でも、「多くの発表を受け入れたい」「でも質の高さを維持したい」というふ

たつの意見がぶつかり、それがそのままインタラクシオン 2010・2011・2012 の改革の原動力になっているのではないかと考えている。

ジェンガというゲームは、「これを抜いたら崩れてしまうだろう」と思えるピースが意外にもすると抜けたり、逆にちょっと動かただけで全体がぐらぐらするピースもある。そのピースが動かすべきピースなのかどうかは、少しそのピースを動かしてみて、全体がどのように揺らぐかという様子を観察するとわかってくる。まさにそういった「インタラクシオン」によってこそ、物事をその時代に最適化し、アップデートし続けることができるはずだと筆者は信じている。

## 6 おわりに

本稿の内容は、筆者による解釈によっている。今回の改革方針についても、プログラム委員会・運営委員会の中に多様な意見があったことを申し添えたい。

最後になりましたが、改革の推進と実現にご尽力いただいた、インタラクシオン 2012 プログラム委員の皆様、また実行委員会の皆様、大会委員長の小林稔氏、プログラム副委員長の寺田努氏、インタラクティブ発表委員長の水永法明氏には多大なるご協力を賜りました。ここに厚く御礼申し上げます。

また、これらの改革を実施できたのは、宮下研究室のメンバーに支えられたからこそです。学生達に滅多に謝意を示せないなので、ここに記させていただきます。ありがとうございました。

## 参考文献

- [1] 宮下芳明, 太田佳敬. 時空間の近接性にとらわれない学会のデザイン, 情報処理学会研究報告, Vol.2011-HCI-143 No.7, 2011.
- [2] インタラクシオン 2012, <http://www.interaction-ipsj.org/2012/index.html>
- [3] 情報処理学会論文誌インタラクシオン特集号 <http://www.ipsj.or.jp/journal/cfp/13-C.html>
- [4] 井上孝司. 戦うコンピュータ 2011, 光人社, 2010.
- [5] 江渡 浩一郎. ニコニコ学会 β: ユーザ参加型研究を推進する新しい学会を作る, 情報処理学会研究報告, 2012-HCI-148, No.3, 2012.