

特集「インタラクティブソフトウェア」の編集にあたって

特集編集委員 椎尾 一郎 豊田 正史 角 康之

日本ソフトウェア科学会のインタラクティブシステムとソフトウェア (ISS) 研究会では、「インタラクティブシステムとソフトウェアに関するワークショップ」(Workshop on Interactive Systems and Software: WISS) を毎年開催している。インタラクティブシステムとソフトウェアに関する新しい実装技術や面白い応用などに関して議論する WISS は 1993 年にスタートし、2005 年には 13 回目のワークショップを開催した。本ワークショップは、会議場における講演が主体のコンファレンスとは異なり、リゾート地での 2 泊 3 日の泊り込み形式での開催が特徴である。2004 年は 158 名、2005 年は 165 名の参加者が、活発で意義深い情報交換を深夜まで行った。

コンピュータソフトウェア誌では、WISS の発表論文を中心とした特集号をこれまでに何度か企画している。本特集は、WISS2004 (2004 年 12 月 1 日から 3 日にかけて、愛知県額田郡幸田町の三河ハイツ天の丸にて開催)、および WISS2005 (2005 年 12 月 7 日から 9 日にかけて、香川県小豆郡土庄町のリゾートホテル オリビアン小豆島にて開催) における論文発表者によびかけて論文を募集し、厳正な査読を経て採録された論文を掲載したものである。特集号の企画にあたり、2004 年度および 2005 年度の ISS 研究会主査であり WISS プログラム委員長であった椎尾一郎、学会編集委員であり WISS プログラム委員および電子出版を担当した豊田正史、ならびに WISS プログラム委員を担当した角康之の 3 名がゲストエディタになり、企画、論文の募集、査読依頼、メタレビューなどを担当した。査読は主に WISS 査読委員に依頼した。

投稿された論文は 12 本 (うち小論文 1 本) であった。それぞれにつき正規の査読プロセスを経て、10 本 (うち小論文 1 本) の論文を採録とした。投稿論文はいずれも WISS プログラム委員会での査読によりワークショップ発表論文として採択されていた研究に関するものである (論文採択率は WISS2004 で 22/35, WISS2005 で 21/37 であった)。さらに、WISS 発表後の成果が加わり、充実した、完成度の高い論文を採録することができたと考えている。しかしながら、充実した内容になった反面、出版の都合により、残念ながら本号に 10 論文すべてを掲載することができなかった。本号には小論文を含む 7 本の論文を掲載している。残りの 3 本の論文は、次号以降のコンピュータソフトウェア誌に掲載される予定である。

本号に掲載した 7 本の論文、小論文は WISS での発表順に編纂されており、最初の 2 本が

Introduction to the Special Issue on Interactive Software.

Itiro Siiro, お茶の水女子大学理学部, Faculty of Science, Ochanomizu University.

Masashi Toyoda, 東京大学生産技術研究所, Institute of Industrial Science, University of Tokyo.

Yasuyuki Sumi, 京都大学情報学研究科, Graduate School of Informatics, Kyoto University.

WISS2004での発表をもとにした論文、残りの5本がWISS2005の論文である。栗原らの「編集と発表を電子ペンで統一的に行うプレゼンテーションツールとその教育現場への応用」は、資料の作成から発表までを、電子ペンによって統一的に行うことのできるプレゼンテーションツールの、実装と評価実験の報告である。福田らの「Web アクセシビリティ向上支援ツール：aDesigner」は、障害者や高齢者にとってもアクセスしやすいWeb ページ作成を支援するツールを提案している。椎尾らの「Kitchen of the Future: コンピュータ強化キッチンとその応用」は、コンピュータで機能強化されたキッチンの様々な応用を提案し実装した研究である。大和田の「ゼリープリンター」は、透明なゼリーの中に粒状の食品を埋め込み3D情報を表示する装置についての研究である。竹川らの「鍵盤楽器のための実時間運指取得システムの構築」は、鍵盤奏者の運指を画像処理で取得し、ドメイン知識を用いた誤認識修正を行う研究である。栗原らの「音声ペン：音声認識結果を手書き文字入力で利用できる新たなペン入力インタフェース」は、講義やプレゼンテーションで利用されることを想定した、音声認識と文字認識を組み合わせた予測手書き入力システムを提案している。西田らの「Lock-on-Chat: 複数の話題に分散した会話を促進するチャットシステム」は、後述のWISS Challengeで使用されたチャットシステムを紹介する論文である。

また、次号以降掲載される論文は以下の3件であり、最初の1本がWISS2004、残りの2本がWISS2005での発表をもとにした論文である。渋沢らの「Why型質問の回答文をWeb ページから抽出するシステム RE:Why の試作」は、「なぜ……なのか?」といった質問に関する答えをWeb 上から獲得するシステムを提案している。高橋らの「漫画的手法を用いたライブカメラ画像上へのプレゼンス情報の表示」は、Web カメラ映像に漫画の効果線などを自動的に提示することで、円滑なコミュニケーションを実現しようとする研究である。小関らの「ばらばらアニメによる体験データの要約・編集支援システム」は、漫画的技法により、大量の多視点ビデオで構成される体験データの閲覧と編集を支援するシステムを提案している。

投稿による論文に加えて、本特集号では解説論文1本、フォーラム記事1本を掲載する。ひとつは、WISSをはじめ内外の学会ですぐれたスケッチインタフェースを発表し、注目を集めている五十嵐氏に「スケッチインタフェースの研究動向」について解説論文を書いていただいた。近年のWISSでは、会場に用意されたネットワーク環境を利用した、様々な工夫を凝らしたチャットシステムや投票システムが実験されており、活発な議論を盛り上げ、メディアでも紹介されている。WISS2004からはこのような実験的な試みを、WISS Augmented-Conference System Challenge (WISS Challenge) と名付け、オフィシャルな企画として支援している。そこでWISS Challengeに関するトピックス記事を、この企画を担当いただいた綾塚氏に「参加者が作る会議支援システム ~WISS Challenge~」として執筆いただいた。

本特集号が、今後のインタラクティブシステムとソフトウェア研究の発展の一助となり、さらに斬新で有用なインタラクティブ手法研究のきっかけになれば幸いである。最後に、本特集号に論文を投稿いただいた方々、査読をお引き受けいただいた方々に心からお礼申し上げる次第である。