

◆ C5 2nd

佐々本博和

シャープ

2004年1月29日、30日の2日間、京都、大阪、奈良の3府県にまたがる関西文化学術研究都市「けいはんな学研都市」にある、けいはんなプラザにて、C5 2nd(The Second International Conference on Creating Connecting and Collaborating through Computing)が開催された。

本学会は、京都大学21世紀COE「知識社会基盤構築のための情報学拠点形成」、独立行政法人通信総合研究所が主催で開かれており、他にも Viewpoints Research Institute、政府出資特別法人株式会社京都ソフトウェアアプリケーション、情報処理学会関西支部が共催、IEEE 関西支部、電子情報通信学会情報システムソサイエティが後援している。

今回のC5は2回目の開催であり、参加者は2日間を通して約100人、発表件数は36件あり、Squeak、Croquetを中心としたコンピュータ教育、バーチャルリアリティに関する様々な要素技術についての研究成果の発表があった。今年から日本語セッションも別途に設けられたため、昨年に比べて日本人の参加者が増えたように感じた。日本語セッションの発表件数は36件中9件であった。また、日本人のために同時通訳も行われ、非常にスムーズな進行がなされていた。

1日目には Viewpoints Research Institute の Kim Rose 氏、京都大学の上林氏等による Panel Session があり、初等教育において、学習者に対してコンピュータを学ばせる際に必要な環境を中心とした討論があった。また、現在 Viewpoints Research Institute の Alan Kay 氏等が研究を進めている Croquet についての説明があった。これは、3次元空間に構築された様々な世界の中で複数人が同時に体験的に学習を行える環境である。発表に関しては、阪大の伊藤氏によるブロック型リアルタイム入出力インタフェースを用いた子供の創造性を高めるシステムである「TSU.MI.KI」や、MITのMaloney氏によるSqueakをさらに発展させ、実世界環境とのインタラクションを可能とする「Scratch」など、非常に興味深い発表が多かった。

2日目は、日本語セッションでの主な発表があり、筆者はこのセッションで発表を行ったため、ここでの発表を中心に紹介したい。NTTの倉氏による、芸術系教育のための「Webを利用した添削システムの開発と講義実践」や、立命館大の田口氏による「個人の理解度に合

わせたC言語プログラミング教育支援環境」の発表など、実際の教育現場における問題点を考慮した新しい教育環境を構築した研究が多く見られた。また、関西大の高野氏による調理支援システムなど、従来にはなかった分野におけるコンピュータを用いた教育手法の提案など、コンピュータ教育に関する様々な発表が行われた。

昨年のC5と同様に Alan Kay 氏を招き、講演をしていただく予定であったが、急遽 Alan Kay 氏の急病のため中止となったことは非常に残念であったが、2日間を通してコンピュータ教育やバーチャルリアリティに関する様々な発表が行われ、コンピュータ教育を研究している筆者にとって、非常に有意義な学会であった。

尚、本学会のプログラムは下記のページにて参照できる。
<http://www.dl.kuis.kyoto-u.ac.jp/c5-04/>



C5 2nd 発表会場の様子

◆ インタラクション 2004

白井暁彦

NHK エンジニアリングサービス

学術総合センター・一橋記念講堂において2004年3月4日から5日まで開催された、「インタラクション2004」(主催:情報処理学会)について報告する。この学会は、ヒューマン・コンピュータインタラクション(以下HCI)をテーマとした学会では国内最大規模である。

展示発表件数は、過去最大規模の78件(投稿件数128件)。一言で言えば「HCI研究の裾野の広がり」を強く感じた。対して、一般論文セッションは16件(投稿49件)と、件数こそ比べて少ないが狭き門であり、発表も質の高いものが多かった。