

## 特集「次世代ヒューマンインタフェース・インタラクション」の編集にあたって

平 川 秀 樹<sup>†</sup> 安 田 孝 美<sup>††</sup>  
岡 田 謙 一<sup>†††</sup> 竹 林 洋 一<sup>†</sup>

コンピュータとネットワーク技術の進歩は、新しい情報サービス産業の創出や組織のフラット化など、人間および社会に大きな影響を与えるようになってきた。人間社会にとって望ましいメディアや情報環境を実現するためのキーワードとなるのが、「ヒューマンインタフェース」と「インタラクション」である。本学会においても、ヒューマンインタフェース研究会、情報メディア研究会、グループウェア研究会、音声言語情報処理研究会、音楽情報科学研究会、コンピュータビジョンとイメージメディア研究会などでは、人間（ユーザ）および人間社会重視という視点で、人とコンピュータとの対話、人と人とのコンピュータを介したコミュニケーションなど「ヒューマンインタフェース」や「インタラクション」の研究を各研究会で独立に行ってきた。

従来の研究会コミュニティの壁を越えるため、音声、画像、自然言語などのメディア情報処理、情報メディアと情報環境、システムとソフトウェア、さらには、社会科学、認知科学などの研究者が一同に集まる「インタラクション'97」が1997年2月に開催され、このシンポジウムと並行して、本特集号の企画を行った。ヒューマンインタフェース・インタラクションの分野は、従来の枠組にとらわれない新しいアイデアを、広く融合的な視野からとらえる研究が必要であり、「インタラクション'97」シンポジウムに発表された論文のみならず、一般にも投稿を呼びかけて論文募集を行った。この結果、合計で66編の投稿があり、本学会論文誌特集号の論文募集に対する投稿としては、最大級の数であったと聞いている。投稿論文の内容は、広い分野にわたるため、これを、各分野の専門である論文誌編集委員会の編集委員10名で分担し、それぞれの論文に2名の査読者を選定して並列査読を行った。今

回の査読は、97年8月の新査読制度への移行以前に始まっており、従来の論文査読方式で行った。査読の結果、本特集発行時点で、40編の論文が採録となり、今回収録の運びとなった。ヒューマンインタフェースとインタラクション関連の最新の結果を幅広く掲載することができ、読者の期待に応える特集号とすることができたと確信している。

採録された論文の内訳を項目別に見ると、「デバイス」(5編)、「音声言語情報処理」(7編)、「画像・図形認識」(3編)、「コンピュータグラフィックス」(5編)、「人工知能と認知科学」(6編)、「プログラミング技術」(4編)、「グループウェア」(3編)、「インタフェース」(5編)、「音楽への応用」(2編)となっている。項目分類は、論文執筆者からの論文主要項目を中心に、内容を判断して決定したが、本特集の特徴として、ユーザ要件、システムの要件、メディア処理要素技術など、いくつかの項目に関連する論文もかなり見受けられた。

今回の特集号の発行にあたっては、特にテンポの早い分野で、様々な領域にまたがった論文を迅速かつ厳正に査読するという点がポイントであった。一時に66編もの論文の査読には、多くの査読者の方々の協力が不可欠であった。この場を借りて感謝の意を表したい。

本分野の最近の動きの1つとして、98年3月に、「インタラクション'98」が開催され、現在、新たに「ヒューマンインタフェースとインタラクション」の特集号の企画、論文募集が始まっている。この特集号では、新しく導入されたゲストエディタ制度、メタレビュー制度に基づいて、最新研究成果を迅速にまとめて掲載することが計画されている。

最後に、本特集号が関連分野の研究者/技術者のレベルアップとインセンティブ向上に寄与し、新しい情報処理産業の発展に役立つことを願い結びとする。

<sup>†</sup> 株式会社東芝  
<sup>††</sup> 名古屋大学  
<sup>†††</sup> 慶應義塾大学