

巻頭言

デジタルプラクティス編集委員会委員長 吉野松樹

昨年（2015年）の10月11日に情報処理学会のコンピュータ将棋プロジェクトの終了宣言が出された[1]。このプロジェクトは、本会の創立50周年でありデジタルプラクティス創刊の年でもある2010年にプロ棋士に勝つことを目標に開始されたが、この目標は学会の研究活動としては達成されたとして終了宣言が出されたのである。

デジタルプラクティスは、準備期間から含めるとほぼコンピュータ将棋プロジェクトと同時期に始動したが、当初の目的を達成できているか振り返ってみたい。デジタルプラクティスは、第三者的立場な見地から本会の在り方を検討するアドバイザリーボードから実務家の経験・知識の発露の場としての論文誌が必要であるとの提言を受けて創設された[2]。2010年1月発行の第1号から2015年10月発行の第24号までで、183編の論文を掲載した。デジタルプラクティスに掲載される論文は特集招待論文、特集投稿論文、一般投稿論文、その他解説などに分類されるが、128編が招待論文、33編が特集投稿論文、22編が一般投稿論文、残りがその他となっている。2014年9月から開始した、原稿の形式的な確認のみで査読なしで掲載するDPレポート[3]の掲載は1編である。執筆者の6割超は産業界に属する方である。

招待論文は、特集号のエディタが特集テーマに関するプラクティスを有すると考える執筆者に依頼している。これはデジタルプラクティスの特色の1つである。特集投稿論文は、特集テーマに触発された執筆者が自らのプラクティスを論文として投稿するものであり、一般投稿論文は、デジタルプラクティスという媒体の存在に触発された執筆者が投稿するものである。実務家のプラクティスの論文としての共有化を、この3つの手段で促進するというのは、創刊当初からの方針である。当初は招待論文のみで始まったが、特集テーマの選定とデジタルプラクティスの知名度向上により、次第に特集投稿論文、一般投稿論文が増えてきている。掲載された論文で採り上げたテーマで電気科学技術奨励賞（旧オーム賞）を受賞した案件が2件あり、これは掲載論文に記載されたプラクティスの質の高さを示しているといえよう。

プラクティス論文に書かれた知見を広く活用し、新たなプラクティスにつなげていくためには、読者へのリーチが重要である。デジタルプラクティスは、第18号から電子出版に全面移行しているが、各号のダウンロード数はおおむね2,000件程度である。また、2014年10月からApple社のNewsstand^{☆1}による配信を開始し[4]、アプリのダウンロード数はこれまでに約5,000、定期購読数は1,000を超えている。また、2014年6月から日経BP社のITproに特集論文の転載[5]を開始し会員外の読者へのリーチを図っている。また、全国大会でデジタルプラクティスライブのセッションを設け、特集号テーマに関連する講演・パネルディスカッションを実施したり、ソフトウェアジャパンITフォーラムセッションとのコラボレーションなどの活動を進めている。

創刊の目的であった、実務家の経験・知識の発露の場という観点では、基本的なプラットフォームの整備はできたと考えている。将棋でいえば駒組み、囲碁でいえば布石が終わり、本格的な戦いを始める準備が整ったところであろうか。今後このプラットフォームを活用してプラクティスを発表し、読者がそれを再利用して次のプラクティスにつなげていくというエコシステムを確立し活性化していくことが必要である。執筆者、査読者、読者、編集に協力いただいている方々のこれまでのご協力に感謝するとともに、今後なお一層のご協力をお願いしたい。

[1] 松原 仁：コンピュータ将棋プロジェクトの終了宣言，情報処理，Vol.56, No.11, pp.1054-1055 (Nov. 2015).

[2] (一社)情報処理学会：情報処理学会50年のあゆみ，p.24 (2010).

[3] DPレポート創刊にあたって，<https://www.ipsj.or.jp/DPreport/begin.html>

[4] デジタルプラクティスがNewsstandで読めるようになりました，https://www.ipsj.or.jp/dp/info/DP_Newsstand.html

[5] <http://itpro.nikkeibp.co.jp/article/COLUMN/20140404/548422?TOC=1&rt=nocnt>

☆1 現在はApp StoreのDPアプリに移行