

CollabTech2018 の参加報告

志垣 沙灯子^{1,a)} 吉野 孝¹

概要：CollabTech は GN 研究会が開催する国際会議であり，ネットワークサービスやコンピューティング，インタラクションなど協調作業に関する研究分野を対象とする．2018 年の CollabTech は 9 月 5 日から 7 日にかけてポルトガルのコスタ・ダ・カパリカにおいて CRIWG と共同で開催された．本稿では，CollabTech2018 に参加した際の研究発表やエキスカージョンの報告，および筆者の所感を述べる．

A Participating Report on International Conference CollabTech2018

SATOKO SHIGAKI^{1,a)} TAKASHI YOSHINO¹

1. はじめに

2018 年 9 月 5 日から 7 日にかけて CollabTech2018(The Tenth International Conference on Collaboration Technologies 2018) がポルトガルのコスタ・ダ・カパリカにおいて開催された．CollabTech は，GN 研究会（情報処理学会グループウェアとネットワークサービス研究会）が開催する国際学会であり，本年の開催で第 10 回を迎えた．ネットワークサービスやコンピューティング，インタラクションなど協調作業に関する研究分野を対象とする．CollabTech2018 は，CRIWG(The Collaboration Researchers International Working Group) ^{*1} とともに，ホテル「Lisboa Caparica Mar Hotel」で行われた．CRIWG は今年で 24 周年を迎える国際学会であり，アメリカやヨーロッパの研究者が所属する．CRIWG も協調作業に関する研究分野を対象とした学会であり，2014 年のチリでの開催以来，CollabTech と共同で開催されるようになったそうである．

図 1 および図 2 に，学会の会場となったホテルおよび会場周辺の様子を示す．会場のホテルは海岸沿いに位置しており，海水浴場がすぐ近くにある．



図 1 会場となったホテル

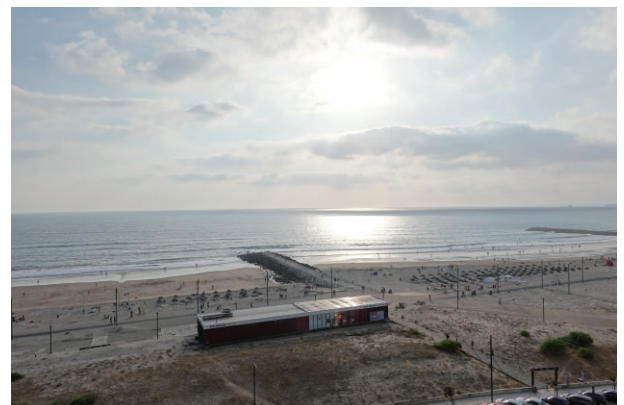


図 2 会場周辺の様子

¹ 和歌山大学システム工学研究科
Graduate School of Systems Engineering, Wakayama University

^{a)} shigaki.satoko@g.wakayama-u.jp

^{*1} CRIWG: <http://www.criwg.org/node/1>

2. 学会の概要

今年の CollabTech の論文の投稿数は 36 件であり、Full papers として 12 件、Work-in-progress papers として 4 件の計 16 件が採択された（採択率 44.4%）。発表件数は、CollabTech として 16 件あり、CRIWG として 17 件あったため、計 33 件であった。発表時間は Full paper が 30 分、Work-in-progress paper が 20 分である。3 日間かけて行われた学会の流れを下記に記す。

1 日目

オープニングセッションおよび Dr. Claudia-Lavinia Ignat による招待講演が行われた。3.1 節に概要を記す。1 日目は、招待講演の後に 12 件の研究発表が行われた。

2 日目

Prof. Volker Wulf による招待講演が行われた。3.1 節に概要を記す。2 日目は、招待講演の後に 21 件の研究発表が行われた。研究発表は 2 日目で終了し、最後にクロージングセッションが行われた。授賞式が Conference Dinner に行なわれた。3.4 節に概要を記す。

3 日目

9 時から 14 時半にかけてエクスカージョンが行われた。4. 章に概要を記す。

3. 研究発表会

3.1 招待講演

1 日目は「From group to large scale trustworthy distributed collaborative systems」というタイトルで、Dr. Claudia-Lavinia Ignat による招待講演であった。Ignat 氏は、Inria Research Scientist CR1 に所属しており、操作変換手法や協調編集、CSCW の研究に従事している。講演では、Wiki や GoogleDrive を例に挙げながら、これまでの協調作業システムの進歩やプライバシー等の問題点について言及した。また、信頼がおける分散型協調作業システムのビジョンについて述べた。

2 日目は「Grounded Design: Documenting and Comparing Design Case Studies」というタイトルで、Prof. Volker Wulf による招待講演であった。図 3 に Prof. Volker Wulf の講演の様子を示す。Wulf 氏は、Siegen 大学に所属しており、IT システム設計の研究に従事している。講演では、コンピュータアプリケーションが日常的に使われるようになってきていることから、各ユーザに応じて構築する必要があり、その実現に役立つデザインケースモデルについて述べた。



図 3 招待講演の様子



図 4 筆者の発表の様子

3.2 筆者の研究発表

筆者は 2 日目に研究発表を行った。図 4 に発表の様子を示す。発表内容は、不便益法 [1] に基づく隠蔽型防災情報提示システム「クライマップ」である [2]。クライマップとは、地図上における利用者の移動経路の周辺にある情報のみを提示し、周辺以外を覆い隠して見えなくした防災マップである。覆い隠すことによって情報量を減らし、利用者の身の回りにある防災情報への気付きを与えることを目的とする。図 5 に、クライマップの利用画面例を示す。

質疑応答では、「利用者が移動したときに見えている範囲は一緒に動くのか?」「避難訓練などのシミュレーションと同じような効果があるのか?」「クライマップの名前の由来はどこからきているか?」などの質問があった。

3.3 興味深い研究発表の紹介

CRIWG からの登壇者である Nobre らの研究「Characterization of Public Opinion on Political Events in Brazil Based on Twitter Data」を紹介する [3]。Nobre らは、Twitter のデータからブラジル国内の政治に関するイベントに対する人々の関心の特徴付け、データソースとしてソーシャルメディアを利用するメリットについて述べた。質疑応答において、「Twitter の利用者が若者に限るのではないか?」といった内容に対し、ブラジルでは幅広い世代で



利用者が歩いた
周囲のみ見える

図 5 クライマップの利用画面

Twitter が利用されているという回答があった。日本では Twitter の利用者は主に若者であるため、国民性の違いが面白いと筆者は感じた。

CollabTech からの登壇者である徳岡らの研究「“Discuss and Behave Collaboratively!”-Full-Body Interactive Learning Support System within a Museum to Elicit Collaboration with Children」を紹介する [4]。徳岡らは、博物館に訪れた際に、展示物を眺めることや説明を読むといった行為が受動的であり、子供が学習するためには効率的でなく不十分であると指摘した。そこで、徳岡らは体の動きや会話を通して博物館での学習を容易にするシステムを開発した。このシステムは出題されたクイズを 2 人で話し合い、正解だと考えた方を選択する。2 人が別の解答を選択した場合は、どちらか片方が正解していた場合でも不正解となる。コミュニケーションをとるために、個人ではなく、あえて 2 人でクイズを解答する必要があるところが筆者は面白い研究であると感じた。

3.4 授賞式

2 日目の Conference Dinner に授賞式が行われた。授賞式の様子を図 6 に示す。CollabTech および CRIWG では、Full paper の論文のうち、優秀な論文に Best Paper Award が贈られる。CollabTech からは、大阪大学の櫛田ら [5] が受賞し、共著者の中西准教授が表彰状を受け取った。CRIWG からは、東京工業大学の高宮ら [6] が受賞した。両学会とも、日本人が受賞した。

4. エクスカーション

3 日目の 9 時から 14 時半にかけてエクスカーションが行われ、CollabTech および CRIWG の参加者は大型バスで



図 6 Conference Dinner の授賞式の様子



図 7 ワイナリー見学の様子

ポルトガル内を観光した。バス内では、バスガイドが聞き取りやすい英語で案内や雑談をしてくれた。ポルトガル産のコルクの生産量が全世界の生産量の半数以上を占めているという話が興味深かった。ポルトガルの土産物店では、コルクで作られている財布やバッグなどの商品を目にする機会がたくさんあった。

エクスカーションでは、ポルトガルの町並みが眺望できる絶景スポットや教会、海、ワイナリー「Jos Maria de Fonseca」へ訪れた。図 7 にエクスカーションで訪れたワイナリー見学の様子を示す。ワイナリー見学では、昔のワインの作り方などワインの歴史を学び、100 年物も含む年代物のワインの貯蔵樽を実際に見ることができた。大量のワインの貯蔵樽は壮観であった。ワイナリー見学後にワインを試飲した。また、日本では高価で販売されているワインが安価で販売されており、購入している参加者が多くいた。ワインが苦手な筆者でも、十分に楽しむことができた。

5. ホテルと食事に関する所感

筆者は会場となったホテルで宿泊した。ホテルの部屋に関する所感を述べる。宿泊した部屋は清潔感のある広い部屋であった。寝具はダブルベッドで寝心地が良く、疲れて部屋に帰った日には顔も洗わずに寝てしまうことが 4 泊中 2 回発生した。また、大きなクローゼットが用意されてい

たため、スーツを掛けることができた。

ホテルでは、スリッパが用意されていなかったため、100円ショップで購入した折り畳みスリッパを持参して正解だった。また、石鹸や化粧品に関しては、シャンプーとボディーソープしかなかったの、持参は必須であった。化粧品に関しては、筆者は一週間分のトライアルサイズを日本で購入して現地に持参したが、最終日までになくなるかもしれない不安から出し惜しみをして使う破目にあったため、持っていく量は多めにしておくべきであったと現地で後悔した。シャンプー及びリンスに関しても同様である。また、日本との時差が8時間あると体調に変化が顕著に現れ、筆者は生理用品と口内炎の薬の必要性を感じた。

ピローチップとして、筆者が「Thank you!」というメッセージとともに1ユーロを枕元に置いて出かけたところ、部屋に帰ってくると「Obrigada(ポルトガル語で『ありがとう』の意)」のメッセージが残されていた。このような心が通うサービスは、とても温かい気持ちになれるので、日本でもぜひこの文化を取り入れたら良いと思った。

次に、学会中の食事に関する所感を述べる。ホテルでの食事は全てバイキングであった。チーズの種類が5種類程度あり、中には日本では見かけたことのないチーズもあった。料理は全般的に筆者の口に合うものが多く、パンの種類も豊富に用意されていたため、とても満足であった。しかし、バイキングの内容が毎朝同じであったため、日替わりだと、なお良いと思った。

6. 研究発表に関する所感

研究発表に関する所感を日本の学会と比較し述べる。学会の参加者は、CollabTechからは日本人の参加者が多く、CRIWGからはヨーロッパ人の参加者が多かった。また、全体的に年齢層が高く、学生数は少なかった。会場が外国であることや、英語での発表であるため、容易に参加できないことが要因であると感じた。

筆者が参加したことのある日本の学会との違いは、セッションの終了ごとにコーヒブレイクという小休憩が設けられ、ドリンクや洋菓子が用意されることである。コーヒブレイク中に、様々な国の学者同士がインフォーマルな会話で親交を深めていた。このシステムを日本の学会にもぜひ取り入れていただきたいと思った。

招待講演および研究発表では、発表を正確に聞き取り、内容を理解することは容易ではなかった。また、自身の発表においても、質疑を聞き取ることは難しかった。筆者はCollabTechに向けて、Skype 英会話や英語の学習アプリなどで事前に英語を勉強してきたが、手ごたえを感じることができず勉強不足を痛感した。しかし、英語が通じた時の喜びは何ものにも代えがたく、今後国際学会への参加の有無に関わらず、英語の勉強を続けていこうと思う。

7. おわりに

来年から CollabTech と CRIWG は併合し、一つの国際学会「International Conference on Collaboration Technologies and Social Computing」として活動を行うことが決定した。次回は2019年9月3日から5日にかけて日本の京都で開催される。投稿締め切りは4月に設定されると思われる。

国際学会は、日本の学会と違う雰囲気を感じることができ、他、エクスカッション等を通して他国の文化に触れることができるため、貴重な経験である。今後も数多くの論文が投稿されることを期待したい。

謝辞

本稿を執筆するにあたり、助言を頂いた北陸先端科学技術大学院大学の由井蘭隆也准教授に深謝する。

参考文献

- [1] 川上 浩司：不便の効用に着目したシステムデザインに向けて、ヒューマンインタフェース学会論文誌, pp.125-134 (2009).
- [2] Satoko Shigaki, Takashi Yoshino: Concealment-Type Disaster Prevention Information System Based on Benefit of Inconvenience, Collaboration Technologies and Social Computing, pp.35-48(2018).
- [3] Gabriel Peres Nobre, Kécia Aline Marques Ferreira: Characterization of Public Opinion on Political Events in Brazil Based on Twitter Data, Collaboration and Technology, pp.105-116(2018).
- [4] Mikihiro Tokuoka, Hiroshi Mizoguchi, Ryohei Egusa, Shigenori Inagaki, Fusako Kusunoki, and Masanori Sugimoto: "Discuss and Behave Collaboratively!" - Full-Body Interactive Learning Support System Within a Museum to Elicit Collaboration with Children, Collaboration Technologies and Social Computing, pp.104-111(2018).
- [5] Kana Kushida, Hideyuki Nakanishi: PopObject: A Robotic Screen for Embodying Video-Mediated Object Presentations, Collaboration Technologies and Social Computing, pp.200-212(2018).
- [6] Tsutomu Takamiya, Kunihiko Higa, and Kousaku Igawa: Estimating the Ability of Crowd Workers: An Exploratory Experiment Using the Japanese-English Translation Work, Collaboration and Technology, pp.117-132(2018).