2021 年 IPSJ/ACM Award for Early Career Contribution to Global Research 紹介

選定にあたって

萩谷 昌己　IPSJ/ACM Award for Early Career Contribution to Global Research 選定委員会委員長／
東京大学大学院情報理工学系研究科

情報処理学会（IPSJ）と Association for Computing Machinery（ACM）は，両学会が対象とする研究領域において国際的な研究活動により顕著な成果を挙げた若手研究者を表彰の対象として，IPSJ/ACM Early Career Contribution to Global Research を 2018 年に創設しました．この賞の目的は受賞者の成果を表彰するとともに，国際的研究活動の一層の拡大を奨励することです．受賞者は賞状を授与されるとともに，チューリング賞が授与される ACM Banquet へ招待されます．

本賞は，両学会が対象とする研究分野において著しい成果（例：情報技術に関する新しい知見・理論・研究分野の開拓や顕著な発展など）を挙げるとともに，上記成果の代表的な部分を国際的な研究活動（例：国際的共同研究プロジェクトや候補者が海外研究機関と連携して行った活動など，共著論文などによって成果が裏付けられる活動）によって達成した博士号取得後 10 年以内の若手研究者を毎年 1 名以内で顕彰するもので，日本国内の大学や公的研究機関または企業に所属する本会の正会員を対象としています．本会論文誌または本会主催の査読付き国際会議で発表実績があることと，国際学会（望ましくは ACM 発行の論文誌または主催の査読付き国際会議）で発表実績があることを要件としていますが，対象となる研究成果は本会あるいは ACM での発表物には限りません．4 回目となる 2021 年は，例年よりも 1 カ月ほど早く，2020 年 11 月 2 日を締切として候補者の募集を行ったところ，3 名の推薦がありました．本会 6 名，ACM2 名，計 8 名から構成される選定委員会において慎重に選定を行い，理事会の承認を得て，以下の研究業績に関して下記 1 名の受賞が決定しました．

加藤淳さん：Pioneering Work in Programming Experience Research for Creativity Support of Both Programmers and Non-Programmers

加藤さんは，プログラマだけでなくすべての人々がプログラミングの威力を享受できるように，多様なバックグラウンドの人々が協働できるインクルーシブかつクリエイティブなプログラミング環境を開発してきました．加藤さんはその基礎となる概念として，UX（User Experience）をもとに，PX（Programming Experience）を新たに提唱しました．PX はすでにユーザインタフェースの 1 つの研究分野となるまでに発展してきています．加藤さんは産業技術総合研究所の研究者としてだけでなく，アニメ制作会社の研究部門も率いて，研究成果を実際の創造活動に展開しています．

本賞の贈呈は 2021 年 3 月の全国大会で行われる予定でしたが，新型コロナウイルス感染症拡大防止のため同大会がオンライン開催となったことに伴い，残念ながら表彰式は開催されませんでした．また，加藤さんは 2021 年 10 月にサンフランシスコで開催予定の ACM Award Banquet に招待されていますが，出席できるかどうかは未定とのことです．

本賞を通して，これからも情報学分野で国際的に活躍する優秀な若手研究者を顕彰していきたいと考えています．この文章が掲載されるころには 2022 年の候補者推薦募集が行われていると思います．IPSJ/IEEE Computer Society Young Computer Researcher Award ともども，多くの候補者の方のご推薦をいただけますようお願いいたします．

（2021 年 8 月 2 日）

プログラミングとコンテンツの未来のための研究

受賞タイトル
Pioneering Work in Programming Experience Research for Creativity Support of Both Programmers and Non-Programmers



加藤 淳 産業技術総合研究所／アーチ株式会社

このたびは栄えある賞をいただき嬉しく思うとともに，研究者としての early career が過ぎつつあること，そして賞に込められた今後への期待を感じ，身が引き締まる思いです．推薦，選考いただいたみなさま，そして研究者としての私を育ててくださった恩師の方々，応援してくれた家族に感謝します．

受賞テーマ「プログラミング体験（Programming Experience）」に至る道のりは平坦ではありませんでした．2009 年の卒業論文で複数台ロボットを同時制御するユーザインタフェースを提案し，同年国際コンペで受賞した際は研究の楽しさに目覚めた気がしました．ところが，そこで感じた実世界をプログラミングする難しさを解決するツールキット（道具）の研究は，修士課程の間，国際会議論文になりませんでした．指導教官の五十嵐健夫先生には，博士課程進学にあたり率直に「厳しいと言わざるを得ない」と言われました．

自分が感じた難しさが「道具」という枠で解決できないと気づけたのは 2013 年，博士課程 2 年でした．それまで 1 年余，大学，Microsoft Research Asia，同 Redmond で国際会議論文を 3 本書けたのですが，すべてツールキットという言葉で表せない「統合開発環境」の体験設計が研究の肝だったのです．当時 Microsoft の人々と Programmer's Experience の重要性について User Experience（UX）と対比した議論ができたことは幸運でした．また，大学の研究成果で日本科学未来館の小学生向けワークショップを開けたことも意義深い経験でした．なぜなら，インタラクションデザインを工夫すれば，従来型のプログラミングの前提知識がない小学生でもプログラミングの利得を享受できる確信を持てたためです．これら 2 点が合わさって「プログラミング体験（Programming Experience; PX）」という言葉ができたのです．主体がプログラマかエンドユーザかにかかわらず，どうすればプログラミングという行為をもっと楽しく創造的にできるかという点こそ重要だ，と私は考えています．

その後，私は 2014 年から音楽情報処理で高名な後藤真孝氏の在籍する産業技術総合研究所メディアインタラクション研究グループに所属し，2018 年からはアニメ制作会社アーチで兼業を始め，研究部門 Arch Research を率いています．PX の研究者が音楽とアニメにかかわる場所にいることで，不思議に思われるかもしれません．しかし私は，視聴者目線でもクリエイタ目線でも，コンテンツの未来はプログラミングにあると信じています．大量の音楽が溢れ，長尺の動画が敬遠されるような時代，視聴者を惹きつけるのは自分に応えてくれるコンテンツです．視聴者のインタラクションに従い視聴体験を動的に組み換える PX 技術は必須要素です．クリエイタ目線では，創作意欲をぶつける相手としてのコンピュータはまだ柔軟性に欠けます．クリエイティブコーディングが市民権を得つつあり，創作支援ツールがプログラミングの利得を積極的に取り入れ始める中，これをさらに推進する研究が求められます．人々が創造性を発揮できる環境設計を専門とする PX 研究者として，今後も研究に社会展開にと邁進したい所存です．

（2021 年 6 月 11 日受付）

加藤 淳（正会員） jun.kato@aist.go.jp
博士（情報理工学）．産業技術総合研究所主任研究員．アーチ（株）技術顧問を兼務．創作支援研究に従事．成果を Web サービスとして展開，運営も行う．詳細：https://junkato.jp/ja