

になったと思われる。最後に論文誌編集委員会で現在検討している課題について、例えば、紙媒体の必要性、倫理指針などを紹介した。遅い時間にも関わらず、多くの質問や意見が参加者からもあり、参加者にとっては非常に有意義なものであったのではないかと考えている。

論文誌編集委員会が、著者や査読者と対面でコミュニケーションする場はほとんどないので、今後もシンポジウムなど多くの会員が集まる機会を利用して、このような会合を継続して催したいと思う。

加藤 博一 (奈良先端科学技術大学院大学)

WS4 「BADUI 選手権」

本WSではBadなUIの事例を参考に、GoodなUIとは何かを考え、議論を通して学生および若手研究者の交流を図った。また、5名のプレゼンターにBADUIをテーマにした15分程度のプレゼンをして頂き、各発表に対してフロアからの拍手の大きさで最優秀BADUIハンターを決めた。倉本先生(京都工芸繊維大学)からは「BADUIを見つける力がUIに向き合う第一歩である」という主張のもと、総論をお話頂き、見事最優秀賞を受賞された。小林先生(筑波技術大学)からは多目的トイレのUIを起点とし障害を持つ人のためのUIの問題を紹介頂いた。こうしたUIは見落とされがちで一旦スタイルが決まるとなかなか改善されることは無いため、もっと注目すべきだと感じた。明神先生(立命館大学)からは、更衣室の防犯ベルの設置位置という、女性ならではの視点からBADUIを紹介して頂いた。普段からBlogでBADUIを紹介している中村先生(京都大学)からは多数の事例を整理・分類して紹介して頂いた。デザイナーの園山氏(T-D-F)は「手間やコストを理由にUserのためのInterfaceを蔑ろにするその心こそがBADである」と熱い口調で主張されていたのが大変印象的であった。

本WSを通じ、自分と異なる視点からの知見を得、UIについて深く考えるきっかけとなった。素晴らしいご講演をして頂いたプレゼンター諸氏、聴講して頂いた方々にはこの場を借りてお礼申し上げる。

WSの様子は以下のサイトに掲載する。

<http://sig.his.gr.jp/hist/>

(参加者数：約60名)

大槻 麻衣 (立命館大学)



ワークショップ

WS5 「ヒューマンインタフェース関連の 専門家資格とその活用」

現在、国内では、ヒューマンインタフェース関連の専門家資格として、日本人間工学会人間工学専門家認定機構が認定する「人間工学専門家」と人間中心設計推進機構(HCD-Net)が認定する「人間中心設計専門家」が存在する。これら2つの専門家は、その経緯、コンピタンスが異なるが、資格取得を目指す研究者・実務者にとって、その違いが必ずしも明確になっていない。本ワークショップでは、前半では、それぞれの資格制度の概要とコンピタンス、実際の専門家の活用事例などの紹介があり、後半では、会場にいる有資格者や資格を目指している方などと、資格のあり方や活用の仕方などについての議論をおこなった。参加者は全員で10名程度であったが、有資格者、取得を目指す方のそれぞれが意見を出し合い、資格の活用の仕方、社内でのユーザビリティ向上活動の進め方など、かなり実務に踏み込んだ活発なディスカッションが行われた。それぞれの理解を深めることができたことはもちろん、新たな活用のしかたの提案など、資格とは別でHI領域に対する新たな取り組みの可能性も広がったように感じた。

福住 伸一 (NEC)

WS6 「学会・研究会の情報保障を考える」

本ワークショップでははじめに、学会内の情報保障ワーキンググループで検討された肢体不自由・視覚障害・聴覚障害者への情報保障・学会へのアクセシビリティの内容を報告し、次に聴覚障害の疑似体験や支援方法の実体験を通しての実際的な体験を行った。学会へのアクセシビリティに関しては、先進的に取り組んでいる電子情報通信学会福祉情報工学研究会の事例から多くを参考にしている。実体験の時間では、マルチトーカーノイズを聞く疑似体験をしながら講演を聞く担当と講演の内容を手書きで伝える担当に分かれて二人一組で情報保障を体験した。聞こえてきた講演内容を白紙の紙に最初から書いて伝えるのは大変である一方で、印刷したスライド資料に説明の補足を書き込む方法では、参加者相互の協力・工夫である程度情報保障が行えることが確認された。あらゆる人が参加できる学会・研究会を開催するためには「情報保障」が必要不可欠となる。情報保障の必要性を説明すれば理解を示して下さる方は多いが、実際に実現するためには予算もノウハウも必要にはなる。しかし、聞き取りやすい発表や見やすいスライドは参加している皆にとってうれしいものである。こんなことが自然となされるようになれば、あわせて学会での情報保障の取組や理解が少しずつでも広がれば良いと考えている。

河野 純大 (筑波技術大学)

WS7 「楽しさをつくる コミュニケーションインタフェース」

コミュニケーション支援専門委員会(SIGCE)では、「楽しさをつくる」をキーワードに、対面を中心とするコミュニケーションインタフェースについて多面的に共考し、議論する機会を設けたく、本ワークショップを企画した。当日は、まず話題提供として、JR西日本安全研究所の