

Number.TWO
2003.夏

インフォの卒業生でそれほど僕と遠くない年代の女性の研究者に、シドニーの金メダリストがいたりするんですよ。一緒に練習をした大学の仲間でも、去年あたりクロスカントリーランニングでイギリス代表になっていたり。イギリスでは、ごく一部、企業と個人的にスポンサー契約してやっているような人以外、企業からお給料をもらってスポーツに専念できるような人はいないですから。いわゆる僕みたいに、普通にフルタイムの仕事をしていて、それでもむきになってスポーツやって成果を出している人がいるんです。オリンピックのメダルの数だって、日本より多いですから。そういう環境でも機能するのは何なんでしょう。謎ですね。

陸上競技自体は中学生の頃からやってたんですが、種目をマラソン競技にまで伸ばしたのは、ドクターコースに入ってからなんです。ですが

から就職した時は、マラソン競技で自分自身がまだ伸びている途中でしたから、少なくともその時に辞めようとは思わなかったし、逆に積極的に意地でもつけてやるうとも思わなかったですね。

要するに何も考えてなかった笑。これは半分

言い訳で、半分は自分自身を勇気づけるための

呪文でもあるんですが、僕としての、本当の人の

生の目標というのが、一流の文化人になりました

ということなんです。そのために、必要

なのは、知、徳、体、だと思ってるんです。

知は研究者として、徳は教育者として、体

の方は、競技者として追求する。その3

つを文化人としての柱だと思ってやってるんです。やはり、時間的、体力的にもき

ついですから、なんらかの形で自分のお

尻をひっぱたく呪文が必要なんです、

そついつときには、今言った大義名分を

思いつけようね。

マスコミがよくオリンピック選手の活躍

を、走ることが、好きで好きで、この一

生懸命報道するじゃないですか、まあ、

美談かのように、僕は、あれほどこれまで

本当かなあって思っているんですよ。僕

も、純粹に走る動作が好きなのかな、と言

われると、別に嫌いではないけれど、そ



INTERVIEW

松浦幹太助教授インタビュー

情報セキュリティ技術を基盤とし、社会情報システムの運用における問題に取組み、研究、委員会、学会と忙しい日々を送る。

一方、フルマラソンを2時間20分台で走る「マラソン競技者」の顔も持つ松浦助教授。今回は、マラソンのことに絞って話を聞いてみた。



是非、マラソンの話を聞きたいのですが.....。

今回のインタビューで僕が取り上げられるのは、大学の人間でありながらも、マラソンを趣味のレベルを超えてやっているのがめずらしいからなのでしょうけど、例えば、1年間いたイギリスで言えば、こういうのはある種一定の文化人として評価が高まりますが、かといって「おまえは凄い、そんなのは世界でお前だけだ」というような目でみられるわけではないですね。むこうでは、ケンブリッジの卒業生でそれほど僕と遠くない年代の女性の研究者に、シドニーの金メダリストがいたりするんですよ。一緒に練習をした大学の仲間でも、去年あたりクロスカントリーランニングでイギリス代表になっていたり...。イギリスでは、ごく一部、企業と個人的にスポンサー契約してやっているような人以外、企業からお給料をもらってスポーツに専念できるような人はいないですから。いわゆる僕みたいに、普通にフルタイムの仕事をしていて、それでもむきになってスポーツやって成果を出している人がいるんです。オリンピックのメダルの数だって、日本より多いですから...。そういう環境でも機能するのは何なんでしょう。謎ですね。

忙しい中、両方を続けるのは大変だと思うのですが、マラソンを辞めようと思ったことはないですか？

陸上競技自体は中学生の頃からやってたんですが、種目をマラソン競技にまで伸ばしたのはドクターコースに入ってからなんです。ですから就職した時は、マラソン競技で自分自身がまだ伸びている途中でしたから、少なくともその時に辞めようとは思わなかったし、逆に積極的に意地でも続けてやろうとも思わなかったですね。要するに何も考えてなかった(笑) これは半分言い訳で、半分は自分自身を勇気づけるための呪文でもあるんですが、僕としての、本当の人生の目標というのが、一流の文化人になりたいということなんです。そのために、必要なのは「知、徳、体」だと思ってるんです。知は研究者として、徳は教育者として、体の方は、競技者として追求する。その3つを文化人としての柱だと思ってやってるんです。やはり、時間的、体力的にもきついですから、なんらかの形で自分のお尻をひっぱたく呪文が必要なんですけど、そういうときには、今言った大義名分を思うようにしてますね。



そこまでしてやるのは、走ることが好きなんだろうね。

マスコミがよくオリンピック選手のことを「走ることが、好きで好きで...」と一生懸命報道するじゃないですか、まるで美談かのように、僕は、あれはどこまで

で本当かなあって思っているんですよ。僕も、純粹に走る動作が好きなのか？と言われると、別に嫌いではないけれど、それが好きだからやっているのとは違うような気がします。競技として、そのスポーツが好きなのだと思います。それがなぜかというのは、わからないですけど...。例えば、練習計画の作戦を組み立てる時、その時どうあがいても、週末ですら昼の時間も取れないとしたら、夜にどのコースでどういう練習するかを考えます。そういう組み立てをするのが楽しいですね。限られた条件の中で、あれこれ工夫して。工夫をするのが好きなのかもしれませんね。我々の仕事は、もちろん研究は研究で専門のことですが、一見、雑用だと思われるような業務でも、結局、何か非常に厳しい条件の中で、どうやって工夫するかなど機転をきかせることが、かなり重要な職業でもありますから。ですから、共通するような部分はあると思います。必死になって、やりくりするような、そういうことが好きなのかもしれませんね。

大会で、招待選手のような人と走る時は、どんな感じですか？

スタートラインに立ったら、それはあくまでも「敵」です。あの大勢の中で、こづきあってるんですから。野蛮人にならなきゃ、負けるだけですだから(笑)。マラソンは面白いもので、一流の選手でも、何か少し身体にアクシデントがあると平気で我々に負けますから。ただ、僕らでもやはり、オリンピックでメダル取るような人たちと比べたら、ちょっとやそっとの調子の違いでは、逆転できないだけの力の開きがあります。しかし、トラブルがあれば逆転できるくらいのレベルではあるんですよ。

競技生活はまだまだ続けられるんですか？

客観的にみると、仕事があるから時間との戦いだと思われるかもしれないですが、自分でもよくわからないんですが、そういう時間上の限界が先にくるか、年齢的な限界が先にくるか、どっちが先に限界がくるか、競争だと思えますね。

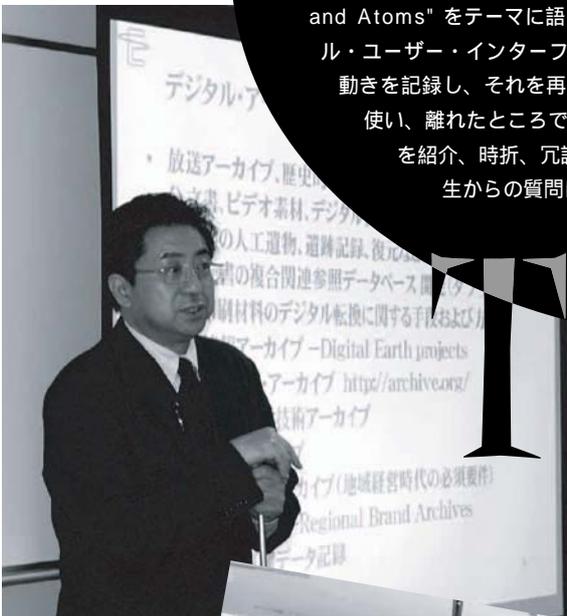


広がる「環」、学環講話会



第5回目までは、講演者が学環の先生方中心だった講話会。「環」はどんどん広がり、第6回目は、新領域創成科学研究科の武邑光裕先生が話者に...。「記憶のデザイン - デジタル・アーカイブの文化経済」をテーマに、今まで最初に経済、産業ありきだが、これからは文化が産業、経済を引っ張るという認識の重要性、アメリカでWWW上のホームページをデジタルアーカイブ化するプロジェクトが行われていること、日本におけるデジタルアーカイブの現状とこれからなどを語った。

情報学環客員研究員でMIT Media Laboratory, tenured Associate Professor石井裕氏が "Tangible Bits: Designing the Seamless Interface between People, Bits, and Atoms" をテーマに語った第7回目は、入場者が溢れ、立ち見も出たほど。タンジブル・ユーザー・インターフェイス (TUI) の理念や、そのデザイン例として、物理的な動きを記録し、それを再現するカーリーポット、フォース・フィードバック技術を使い、離れたところで同じ物体を操作している幻想を作り出すインタッチなどを紹介、時折、冗談を交えながらMITでの様子についても話をした。学生からの質問は、講演後の懇親会にまで続いた。



TOPICS 1



紫綬褒章受章 坂村健教授 特別インタビュー

春の褒章が4月27日付で発表され、坂村健教授が紫綬褒章を受章した。その受章の気持ち、TRONのことなどについて聞いた。「超」多忙な中、授業が始まる前の慌ただしいインタビューだったが、全ての質問に一つ一つ丁寧に答えてくれました。



紫綬褒章受章された感想はどうでしょうか？

素直に嬉しいですね。日本では、多くの産業を支えるものでありながら また、同じコンピュータでありながら、パソコンと違い目に見えないこともあってか、組み込みシステムというものは一般になかなか認知がされてなかった。そういう意味でいくと、コンピュータサイエンス関係者ではじめての受章ということも、またそれが私の今までの組み込みシステム関係での取り組みに対するものだったという意味でも、多くの人たちの関心をよぶことには少しは役に立ったのではないのでしょうか。

これはよく建築と似ていると言うのですが、今の複雑化しているコンピュータは、一人の人間がアイデアをだして最後まで作りあげることではできない。つまり、一人の建築家がアイデアを出しても、本当に建てるまでに多くの人に関わらないとできない。コンピュータサイエンスもそれと同じですから、その分野 組み込みシステム関係者の代表として章をもらったということを、特に感じるわけです。

分野全体が認められるのは非常に重要です。その分野をみんなが認知しないと、今は資本主義の国ですからバジェットもこないし、重要じゃないとなったら優秀な人間も来ないですから。極端な話、この分野にかかわる人たちの企業内での位置付けにも影響する。今まで、この分野に対して日本は手薄だったとずっと思っている僕としては、認知されることは、やはり嬉しいことです。

では、これから変わってくると思いますか？

もう、変わってきています。例えば、社会のインフラとしてのコンピュータシステムとい

うのが重要だということを、だんだんみんなが認知していった結果、最近少しずつ、政府機関などでも、オープンアーキテクチャーが重要ではないかというような議論がされるようになってきた。そういうのは、10年前くらいだったら、まったく議論にもならなかった。特に80年代、90年代。「グローバルスタンダード」至上主義というか なにもかも世界標準にあわせるのが当然、簡単に言えばもう自分で新しいことを考えない方がいい、と言われてきた時もあるわけですから。

そういう風潮になると、基盤技術をつくらうとしている人が育たなくなってしまう。片方で「創造性が大事」とかいいながら。日本の今後とか産業構造を考えたときに、果たしてそれでいいのだろうか。実情に即して言えば日本は農業国というより、明らかに産業国です。世界に工業製品を売って、その儲けで食料を輸入することで国民が飢えないで暮らしていける。そういう国ですから、基盤技術を自分で作れず、すべてがミーツプロダクトになって低価格競争になったら、最後は飢え死にです。

コンピュータの世界、ソフトウェアに関して言えば、日本は外から導入している額と、日本が外へ出している額を比べると、はっきり言って百倍もの差が出ている。簡単に言うと、1兆円分輸入しても日本からは100億円以下しか輸出していない。すごい入超です。しかしソフトウェアなどの知財は、貿易外収支ですから、貿易黒字と騒いでいるのに、この分は入っていない。日本製のもので世界に売れているのは唯一ゲーム関係でしょう。なぜ、うまくいっているかということ、インフラつまりゲーム機を全部日本で開発しているからです。

これから、いわゆる情報家電とかあらゆるものにコンピュータが入る時代がきます。そのときに、コンピュータ関係は全部輸入したものでやることになったら、今の家電や自動車での日本の位置すら危なくなってしまう。

そういう経済面だけでなく、実はコンピュータサイエンスの全体の歴史の中で、日本人が貢献しているのはそう沢山はない。これだけコンピュータを使っているのに、これは残念なことです。他国で生まれた技術を取り込むだけでなく、日本発の技術でも世界に貢献して、ギブアンドテイクの関係になりたいと切に思いますね。

これからのTRONはどうなっていくのですか？

特に今やっているのはユビキタスコンピューティングといって、超小型コンピュータをいろんなものにつけて、協調動作させる超分散型のコンピューティングモデルです。

それもやっと最近になって、電波で動き通信する非常に小さなコンピュータができるようになってきました。今までは、TRONは例えばカーナビの中や、携帯電話に入れるとか、いわゆる情報家電と言われていた機械の中に入っているものが多かったのですが、超小型コンピュータになってくると、洋服の中や、食品、薬など、今まで、コンピュータが入らなかったところに入ってくるわけです。

コンピュータサイエンスは、考えているだけではだめで、本当に物ができないと意味がない。「すべてのものにコンピュータを」というコンセプトはもう20年前から言っていたわけですが、そのための超小型コンピュータがようやく最近になってできるようになってきた。しかし、チップを支えるネットワークシステムや安価に大量に作る製造技術などの技術上の課題もまだまだある。プライバシーやセキュリティーなどについては技術だけでなく法律や社会のコンセンサスにかかわる課題もある。これから先、本当に洋服や、食品、全部に超小型コンピュータをつけるには、あと10年以上年月がかかるでしょう。しかし、課題の多さから言えば、決して十分な時間があるわけではないと思っています。

その意味で、この受章はむしろ「認めてもらった」という出発点で、まだまだがんばらないといけないと思っています。

坂村教授講演会が7月25日(金)に開催予定。詳細は、情報学環ホームページをご覧ください。
URL <http://www.iii.u-tokyo.ac.jp/>



着任教職員紹介

今年、新しく情報学環に着任した教職員の自己紹介です。

教官

永ノ尾 信悟 教授



古代、中世のインドの文化語であるサンスクリット語によって記述されている宗教儀礼の分析に日々を過ごす私が、突然、最先端の情報学環に席を置くことになり、今はただ当惑ばかりしています。今年度の冬学期の授業は、準備ができずに、従来からのものを開講していますが、来年度の冬学期には、サンスクリットの文法構造とヴェーダ儀礼の基本的な枠組みの分析を行い、古代インドの思考方法を解明するような授業を行いたいと考えています。

辻井 潤一 教授



計算機で言葉を取り扱うための形式化、アルゴリズム、数理モデルの研究を行っています。学部時代は、複雑系の研究が始まった頃で、電子工学科で非線形微分方程式の研究をしていました。もともと人間に対する興味が強く、大学院からは情報処理・人工知能の研究に従事、その後、英国のマンチェスター大学に7年間在職した頃には、計算言語学研究センターという、言語学者が多い組織に所属していました。

東京大学では、再び、理学部情報科学科という基礎科学の色彩が強い職場というように、振り返ってみると、工学系、文科系、理学系という職場を渡り歩いたことになりました。私としては、その過程で、それとは意識せずに、違った分野の思考方法や研究方法に接して、言葉という複雑な対象に対する複眼的な見方ができるようになってきたと思います。学環という、文理融合を目指す職場での新たな出会いに、心をときめかしています。

山口 泰 教授



この4月から総合文化研究科から情報学環に来ました。総合文化研究科は名前からして「???...」というくらい学際な所でした。情報学環も学際を標榜していますが、少なくとも「情報」という分だけ素性が定かなように感じられます。しかしちょっと考えてみると、「情報」という言葉くらい曖昧で、各人各様のイメージを持った言葉もありません。「情報学環で「情報」の正体を見極めたいな」と思っています。

本田 由紀 助教授



情報学環の所属になって2ヶ月、私の実感として何が一番大きく変わったかといえば、それはゼミです。今年度は「リテラシーの比較歴史社会学」という壮大なタイトルのゼミですが、数名の社会人学生を含む出席者の方々は、教育論はもちろんマンガ論、図書館論、インド論等々、毎回きわめて刺激的な議論ができて、まるで「アルコール抜きの飲み会」状態?!こんな魅力的な学生さんたちに出会う機会をくれた学環に、感謝したい気持ちです。

安富 歩 助教授



これまで私は、(1)「満洲国」の歴史と(2)複雑系の数理科学、という二つの分野で研究をつづけ、それぞれについて一冊づつ本を書きました。現在、その二つを接合し、新しい社会科学を創出するための研究にとりこんでおります。この方向の研究は、文系・理系を越えた新しい学問分野の創設に繋がると信じています。この仕事を通じて、情報学環の研究・教育活動の貢献できればと考えています。

山本 隆一 助教授



2003年3月から情報学環にお世話になっている山本隆一です。個人的なバックグラウンドは医師(内科医・病理医)で、医療の情報化とそれに関連する問題、特に安全性とプライバシー保護を研究しています。医学や医療の現場の知識と情報学の両方が必要な医療情報の分野ですが、安全性やプライバシー保護は人同士の信頼感や安心感が最終的な成果として求められ、いわゆる理科系の発想だけでは隔靴搔痒の感は否めません。

文理融合の情報学環は小生にとっては新天地になり得る環境と喜んでいますが、問題はこの環境を生かすことができるかどうかですが、情報学環の先生方のご協力・ご指導を仰いで努力したいと思っておりますので、よろしくお願いいたします。

奈良 高明 講師



はじめまして。奈良高明と申します。5月より、情報理工学系研究科システム情報学専攻から参りました。専門は数理工学・システム情報学で、数理科学によって初めて見えてくる視点から情報を捉え、適切な情報センシングシステムを構築することを目指しています。情報学環という非常に多様なご専門の皆様と積極的に交流させて頂き、物事の本質の情報の抽出における数理的発想を発信していければと考えております。どうぞよろしくお願いたします。

事務職員

柳澤 知治郎 専門員



4月1日からお世話になっております柳澤知治郎です。前任地は、農学部事務部経理課主計掛でした。これといった趣味、特技はございませんが、運動不足が気になる歳になり、極力身体を動かすようにし、また、ストレス発散を兼ね(?)昼の少ない時間ウォーキングをしております。皆さんと、明るく楽しく仕事が出来るよう努力していきたいと思っておりますので、よろしくお願いいたします。

手塚 安澄 掛主任



情報学環は東大の中でも新しい組織で、所属する先生方や学生さんの顔ぶれも多彩で、とてもエキサイティングな場所だと感じました。事務室は、本郷キャンパスの端っこですが、気軽に顔を出して下さい。よろしくお願いたします。

TOPICS・3



なつかしい未来 大井町プロジェクト

情報学環助教授 馬場 章

大井町プロジェクトがめざすこと

大井町プロジェクト(代表 原島 博大学院情報学環長、プロジェクトリーダー 馬場 章助教授)は、品川区大井町に生活する人々とともに、新しいコンセプトに基づいた町おこしを進めるプロジェクトです。大学が地域を研究のフィールドとすることはこれまでもありましたが、大井町プロジェクトは、大井町駅前にある大井銀座商店街をはじめとする地元の方々とともに大井町の町おこしに取り組んでいます。アイデアを出して終わるのではなく、一緒に実現させていくという姿勢です。また、都市の再開発に見られるようなインフラストラクチャーの再整備を優先する町おこしではなく、大井町の現状に基づいて、大井町に生活する人々の歴史意識に根ざしたソフトウェア重視の町おこしを進めています。このようなプロジェクトは、多彩な専攻出身の研究者や学生がネットワークでつながれた情報学環・学際情報学府であればこそ実現したプロジェクトということが出来ます。

フォトフェスティバル



きゅりあん会場内



きゅりあん会場
エントランス
大井町の小学生が
見学

大井町タイムスライダー(うしろのグループは
大井町が生んだアイドルグループ"シスター")

PROJECT

Ooimachi Project

連絡先: 歴史情報論研究室 馬場 章助教授 baba@hi.u-tokyo.ac.jp

校長先生はリアモーターカーが不思議



アシモくんは先生にも人気



境真理子情報学環
客員研究員(日本科学
未来館)がバック
ヤードを案内



スーパーカミオカンデの模型の前で
記念撮影

日本科学未来館

ワークショップ

子どもたちとカード
ゲームをする学府院生



ワークショップ会場



ワークショップ前の水越伸助教授に
よるレクチャー



子どもたちとカードゲームをす
る水越助教授

大井町プロジェクトのあゆみ

大井町プロジェクトは、2001年5月の発足以来、同年9月には学際情報学府の学生によるカードゲームを親子で遊ぶワークショップ、2002年2月には大井町来街者調査と商店街IT調査、そして、同年11月には大井町地域ポータルサイト (<http://www.ooimachi.jp/>) の立ち上げ、そして12月にはりんかい線開通記念イベントとして、大井町フォトフェスティバルを行ってきました。ワークショップは大学院の授業活動の一環として行なわれたもので、プロジェクトと地域の方々との最初の出会いになりました。来街者とITの調査は、町おこしの出発点として、大井町の現状を知るために実施されました。この調査結果に基づいて、大井町の町おこしのコンセプトを「なつかしい未来 - 大井町」に決めました。この名称は地域ポータルサイトとフォトフェスティバルの写真展の名称にもなりました。ポータルサイトの設計・デザインは学際情報学府の安藤学さん(2002年度修士課程修了)、棚谷紀夫さん(修士課程2年)の手によるものです。

これからの大井町プロジェクト

2003年度の大井町プロジェクトは「大井町の子もたちと日本科学未来館が会うプログラム」に取り組んでいます。このプログラムは、大井町の地域の方々、大井町の小学生と一緒に日本科学未来館を見学するフェーズを中心とした教育プログラムです。子どもたちが先端科学技術にふれることでいわゆる理科嫌いの子もをなくし、同時に地域の教育力を回復することを目的としています。プロジェクトメンバーは、先端科学技術を分かりやすく小学生に伝えます。5月には品川区立立会小学校の先生方、大井銀座商店街の方々とともに日本科学未来館の事前見学を行いました。このほかに、今年度は、本格的なITを導入した町おこしのための「町の電子掲示板」を開発・設置するために技術的・社会的な予備調査を行い、あわせて町おこしのグランドデザインを作成する計画です。

プロジェクトの趣旨に賛同して、実践的な学際情報学の研究をめざす方であれば教官でも学生でも社会人でも大井町プロジェクトに参加できます。

ゲームゼミナール開講(馬場章助教授)

今年4月から、教養学部の全学自由研究ゼミナールとして馬場章助教授が「ゲームデザイン&エンジニアリング論」を開講している。この授業は、ゲーム研究プロジェクトの活動と連動して行なわれ、これまで学術研究として正面から取り上げられることのなかったゲームそのものを、総合的に研究する学問的枠組みの構築をめざしている。夏学期はゲームのデザインとエンジニアリングをテーマに、馬場助教授が問題提起を行い、ゲストスピーカーが応えるという形式で進められている。ゲストスピーカーには、ゲーム産業界から鈴木祐氏(セガ)、岩谷徹氏(ナムコ)、広井王子氏(レッドエンタテインメント)、宮本茂氏(任天堂)など、本学からは濱野保樹助教授(新領域創成科学研究科)、植田一博助教授がつとめている。履修生は大変熱心で、毎回課されるアテンダンスシートのコメント欄をびっしり埋めるだけでなく、質疑応答も活発で、時間が過ぎても続いている。



「学環・学府」は、情報学環の日々の活動を、より多くの方に知っていただくものです。企画室では、研究室の活動報告、イベント予定など、あらゆる情報をお待ちしています!

松村誠一郎氏(荒川研D2)

の作品「C/t-cycle of touch-」

松村氏の作品「C/t-cycle of touch-」が、東京都写真美術館で開催された「インフォメーションアートの想像力展」に出展、芸術科学会主催Diva展では奨励賞受賞、またNHK BS1 デジタルスタジアムにて岩井俊雄セレクション作品として紹介された。この作品は、鑑賞者が触れる行為が音に変換され、それを「聴く」ということで成り立つ。触れる度に音の厚みが増し、不思議なリズム、うねりが生み出されるこの作品を「C/t」は感覚と感覚の連係と想像力の必要性への気づきを喚起すると同時に、そのメタファーは人間と



周囲の環境との関係性なのである」と松村氏は語っている。



「大学発ビジネスプラン・コンペかわさき2002」大賞受賞、河島茂生氏(西垣研M2)

河島氏が他大学の学生と共に携わる「デジタルコンテンツ制作用コラボウェア開発」が、この3月「大学発ビジネスプラン・コンペかわさき2002」の大賞に選ばれた。応募総数88件。このコンペは、大学発の起業家の発掘・育成並びに新事業創出を目的に、大学、大学院で学んでいる学生からビジネスプランを公募、優秀なものに対しては、多面的なフォローアップを通してプランの実現を支援するもの。

猪子寿之氏(田中久美子研M2)の作品「WORDS OF GOGH」

銀座で展示

猪子氏のゴッホをテーマにしたデジタルアート「WORDS OF GOGH」が、東京銀座資生堂ビル1Fで4月下旬から1ヶ月間展示された。ゴッホの37年間に渡る書簡のなかからキーセンテンスを読み取り、その時書かれた絵画をモチーフにしたCGの映像によって、ゴッホの内面の変化、心の風景、夢と絶望という彼の人生に迫っている。生のあるゴッホが、物

NEWS

2003 NUMBER.TWO

「学環・学府」は、情報学環の日々の活動を、より多くの方に知っていただくものです。企画室では、研究室の活動報告、イベント予定など、あらゆる情報をお待ちしています!

事を、日々変わりいく感情によって見ていたら、おそらく同じ対象も見え方が変わっただろうという思いを映像で試みている。



メルプロジェクトからのお知らせ

1. 公開研究会報告

「公共コミュニケーションメディアとしての図書館～ニューヨークの事例から」菅谷明子氏(独・経済産業研究所研究員)

アメリカの公共図書館が、地域の情報センターの役割や、市民の潜在能力を引き出すための情報支援、地域コミュニティ作りを行っている公共メディアであることなどを、メルプロジェクト・リーダーの一人である菅谷氏が「未来をつくる図書館」(岩波新書)の刊行にちなみ、論じた。参加者約60名。

「本づくりとメディアリテラシー」ベク・ソンス氏(神田外語大学講師)・長谷川一氏(水越研D2)・内澤旬子氏(装丁作家)

3月に行われたメルプロジェクト・シンポジウムで発表された「本づくりとメディアリテラシー・プロジェクト」。内澤氏が、2002年度に神田外語大学で行った同プロジェクトの全貌、本づくりの実際、学生たちの様子、今年度行われる同プロジェクトの発展版に関する構想、抱負までを語った。参加者約50名。

2. コミュニティ・パブリッシング

オンデマンド印刷技術を活用し、少部数だが広域指向性のある書物を

出版するプロジェクト。現在のメンバーは伊藤昌亮氏(水越研D1)、倉倉統助教授、長谷川一氏(水越研D2)、松丸淳生氏(佐倉研M2)、水越伸助教授、山内祐平助教授。書物は知的共同体を育み、維持し、発展させ、知的共同体は書物というメディアを発展させていく。この相互関係に介入し、新たなパブリッシングの方向性を模索しようというもの。このプロジェクトにより、三冊の書物がトランスアートより刊行される。

「メル・環：メディア表現、学びとリテラシー」東大情報学環メルプロジェクト編、「佐倉統が読む 進化論のエッセンス」佐倉統編、「エディフィカール・リターンズ」五十嵐太郎・南泰裕編

問い合わせ先：佐倉統助教授

sakura@iii.u-tokyo.ac.jp、

水越伸助教授 shin@iii.u-tokyo.ac.jp

学位授与式、入学ガイダンス



学位授与式が、2003年3月28日情報学環暫定建物2階で行われた。袴姿、スーツ姿、着飾姿と晴れやかな笑顔が集まった。修士修了者40名。4月3日は入学ガイダンス、博士課程15名、修士課程56名が新たに学際情報学府の学生となった。

人事異動

(教員)	
H14.12.15	助教授 小野木雄三(辞職)
H15. 3. 1	助教授 山本隆一(採用)
H15. 3. 1	講師 田中久美子(情報基盤センター助教授へ)
H15. 3.31	助教授 ベクター・ケネス(任期満了)
H15. 3.31	助手 住井英二(辞職)
H15. 4. 1	教授 玉井哲雄(総合文化研究科へ)
H15. 4. 1	教授 平野隆雄(東洋文化研究所へ)
H15. 4. 1	教授 米澤明憲(情報理工学系研究科へ)
H15. 4. 1	助教授 田中純(総合文化研究科へ)
H15. 4. 1	教授 永ノ尾信(総合文化研究科より)
H15. 4. 1	教授 辻井潤一(情報理工学系研究科より)
H15. 4. 1	教授 山口泰(総合文化研究科より)
H15. 4. 1	助教授 本田由紀(社会科学研究所より)
H15. 4. 1	助教授 安富坂(総合文化研究科より)
H15. 4. 1	助手 宮尾祐介(情報理工学系研究科より)
H15. 5. 1	講師 奈良高(情報理工学系研究科より)
(職員)	
H15. 4. 1	専門員 松本直樹(農学生命科学研究科へ)
H15. 4. 1	掛主任 篠田正人(放送大学学習センター教務係長へ)
H15. 4. 1	専門員 柳澤知治(農学生命科学研究科より)
H15. 4. 1	掛主任 手塚安澄(農学生命科学研究科より)

BOOKS

河口洋一郎教授編纂の本、6月下旬刊行



これからCGを学んでアート、デザインを志す人、CG技術を習得したい人、文系、理系のCGに関心のある人を対象に編纂。CGそのものの視覚の原理や基礎技術に注目し、豊富な図版を取り入れ、わかりやすく解説。また、CGの画像表現がどこまで進歩していくかについても、CGの歴史を概観しながらその答えを探る。「CG入門～これからのCGデザイナーのために」河口洋一郎編纂/丸善株式会社

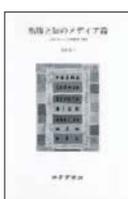
山内祐平助教授、並木志乃氏(山内研M2)メンバーの社会人大学院研究会の本刊行

多種多様なバックグラウンドを持つ、先駆的な7人の社会人大学院経験者へのインタビューから、学びへの喜び、試練や戸惑い、卒業後のステージ等の実態に迫った。社会人大学院生活のヒント、活用術も便利な水先案内書。「社会人大学院へ行こう」社会人大学院研究会著 山内祐平、中原淳編著/日本放送出版協会



長谷川一氏(水越研D2)の本刊行

修士論文をもとにした単著。「出版」をメディア論の視座から問題化し、歴史社会的方法から現在の商業化とデジタル化を逆照射、文化の地政学として論じ、新たな展望を示す。新地平を拓いた比類のない論考。「出版と知のメディア論 エディターシップの歴史と再生」長谷川一著/みすず書房



関口久雄氏(平成14年3月修士修了)の本

関口氏(群馬育英短期大学講師)が、自身の修士論文を加筆訂正したものが、単行本として昨年末に刊行。コンピュータを単なる技術的な存在としてだけでなく、社会的・文化的存在とみなし、人間(社会)との関係性を問い直す、コンピュータ文化論。「インターフェイス：コンピュータと対峙する時」関口久雄著/ひつじ書房





編集/発行

東京大学大学院情報学環・学際情報学府 企画室

〒113-0033 東京都文京区本郷7-3-1

e-mail: news@iii.u-tokyo.ac.jp URL: <http://www.iii.u-tokyo.ac.jp/>