

情報技術と文化



随 筆

岸 野 文 郎*

Information Technology and Culture

Key Words : Virtual Reality, Culture, Interactive System

大阪大学を定年退職してから、早くも2年経とうとしてます。大阪大学には約14年間お世話になりました。色んな皆さんにご迷惑をお掛けしたのではと、この場をお借りしまして、改めてお礼とお詫びを申し上げます。生産技術振興協会さんにも事業企画委員として関わらせていただきました。

【近況報告】

まずは近況報告をさせていただきます。退職後、縁あって関西学院大学理工学部人間システム工学科で引き続き教育研究に携わっています。この学科は、情報科学科から平成21年4月に分離する形で創設され、この4月から4年目を迎えることとなります。学科のコンセプトは、人間中心の人に優しいシステム、社会環境を創出できる人材を育成することであり、学問領域としてデザイン科学、インタラクション科学、認知科学を3本柱に掲げています。私がこれまで取り組んできたことと多くが共通しており、経験を生かして貢献できることを有り難く思っています。就任早々、学科長を仰せつかっており、阪大時代を含めると5年連続の学科長となります。学年進行により1年後の平成25年4月には博士課程を設置(前期課程と後期課程を同時設置)する必要があり、関係各位と鋭意準備を進めているところです。学生の資質は国立と私立では違いはありますが、

学生には各自夫々に良いところがあるとの信念のもと、教育に当たることができればと考えています。世界における日本の存在が不確かになりがちで、また就職戦線が厳しい情勢が続いていますが、日本の良さを体現し、人の役に立ち、頼りにされる学生を育てることができればと思っています。

【大阪大学時代】

大阪大学時代は教育研究は勿論ですが、いろいろなことを経験させていただきました。大阪大学には、1996年7月から2010年3月までお世話になりましたが、節目として挙げられるのは、2002年4月の大学院情報科学研究科の発足と、2004年4月の独立行政法人化でしょうか。丁度その時期を挟んで2003年8月から2005年8月までサイバーメディアセンター長を仰せつかりました。全国共同利用施設として、「最先端学術情報基盤」の実現を目指して、国立情報学研究所と7大学情報基盤センターが共同して推進しており、各センター長と日本の情報通信基盤について議論したのは貴重な体験でした。全国共同であるとともに学内の情報基盤も担っており、特に法人化後は運営費交付金の配分が各法人に一括して委ねられることもあり、より一層学内の情報基盤としての役割を担うことになると思われます。情報通信基盤は水、空気のような存在であり、あって当たり前と思う方々が多く、各方面のご理解を得る必要がありました。効率化を図ることは当然ですが、必要な手当てが適宜なされていることを期待しています。また、法人化に当たっては従来以上に現状の統計資料を迅速に提供する必要があるとのことで、全学の教育、研究、社会貢献に関する情報を一括して収集するシステムを構築しようということになり、お手伝いさせていただきました。データの更新、編集が重要であり、各教員が入力できるシステム作り



* Fumio KISHINO

1946年7月生
名古屋工業大学電子工学専攻修了
(1971年)
現在、関西学院大学 理工学部 教授
博士(工学) ヒューマンインタフェース
TEL : 079-565-7353
FAX : 079-565-9077
E-mail : kishino@kwansei.ac.jp

に腐心した覚えがあります。大学運営とともに、教員各自のデータ整理のお役に立てればと思っておりました。

総合学術博物館の設立に関わったことも貴重な経験でした。7大学の中では最後の設立でしたが、各部署の貴重資料を調査することにより、大阪大学の歴史の重み、文化を感じることができました。展示スペースとして歴代の博物館長を始め関係者の方々のご尽力により待兼山修学館が整備され、私の身の回りに関係者がおられる真空管式計算機や第一号磁界型電子顕微鏡が展示されていますので、是非ご訪問されては如何でしょうか。私も企画展などが開催される時は訪問しています。

【情報産業論】

情報分野に携わる者として、印象に残った出来事をご紹介します。私が関係する学会で関西特集を組むことになり、巻頭言を梅棹忠夫民族博物館名誉館長(当時)に依頼しようと、名誉館長室を訪問したことがありました。話し始めた最初の頃は、目が不自由だし、新しいことは十分には把握できておらず、関西、日本を元気付けることは何も言えないとのことで辞退されました。しかし、今日のIT産業を予見された「情報産業論」を1963年にある雑誌で発表されており、これは農業、工業に続いて社会を支える産業が情報になるだろう将来を予言したものです。「第三の波」の発行が1980年であることを考えるとその先見性に感心させられます。このことが評価され、財団法人C&C振興財団より2002年度10月に「C&C賞」を受賞されたこともあり、その頃に巻頭言を依頼させていただきました。1986年に失明されたそうですが、記憶力が抜群で、博士論文はオタマジャクシの群れの形成に関するものだったので、本当は大草原での羊の群れについてフィールド調査研究をしたかったのだ、などと色々なことを伺うことができました。話題が転換される都度、側に居られた秘書の方が梅棹忠夫全集から関連するページを次々と開いていただいたのには感心しました。色々とお話しをお伺いして情報の次は、文化で産業を興せることを期待されていたのではと思われました。

【情報技術と文化】

私が関係するバーチャルリアリティ学会では、VR文化フォーラムを屋久島、バリ島、台湾(故宮博物院)などで開催されており、自然を含む文化的遺産ゆかりの地を巡っていますが、これはバーチャルの本来の意味であるものごとの本質を追究するには実物に接するのが重要との思いがあるからです。また、コンピュータグラフィックスの分野では、ハリウッド映画のお膝元である西海岸を中心としたアメリカが盛んですが、アニメ、ゲーム、漫画などは日本を中心としたアジアが活発に活動しており、東洋的な文化背景を特徴とするがグローバルに通じるものを発信できることを期待しています。「文化」として根付かせるためには、研究者、技術者が一方的に押し付けるのではなく、ユーザとして一般の方々と一体となった開発環境が重要と考えています。新しいコンテンツ、システムをイベント等において展示するだけでは一過性のものとなりがちで、開発段階から一般市民の方にも参加いただき、活動が常態化することにより、文化として根付くのではないのでしょうか。このような場として、多くの人が集まる「うめきた」などは最適な環境になるのではと密かに期待しているのですが。また、この学会は、「国際学生対抗バーチャルリアリティコンテスト(IVRC)」というユニークなコンテストを開催しています。これは学生がチームを組んで、手作りでインタラクティブな作品を制作し、審査員、一般の観客に評価してもらうものであり、関係者の間では関心が高く、活発に活動しています。このような活動を関西でも活発化できないかと考えており、老若男女を含む一般の方々も参加していただくことを期待しています。このような活動を通して、モノ作りの楽しさ、新しい技術を紹介し、更に新しい生活環境、文化を創造できれば素晴らしいと思っています。

昨年、第4期科学技術基本計画が策定され、「震災からの復興、再生の実現」、「グリーンイノベーションの推進」、「ライフィノベーションの推進」が重要課題として挙げられていますが、国民生活の豊かさの向上のためには、人々の感性や心の豊かさの増進に資するための技術も重要であると指摘されており、上述の分野は今後ますます重要になってくるものと期待しています。

【おわりに】

大阪大学大学院情報科学研究科からは招へい教授として招かれており、結構頻繁にお邪魔しています。名誉教授に配布される入構許可証は大変役立っています。また、公的機関からの依頼を受け、関西の活性化に微力を尽くしたり、産学官フォーラムのお手伝いなども引き続き行っています。新たなことを目指して猪突猛進しようかと思ってみたり、それだと周りに迷惑を掛けることも想定されるので、若い方々

が活躍されることを陰からサポートするのがこれからの生きる道ではないかと考えたりしているこの頃です。なかなか悟りが開けず、相変わらず迷いながらの人生となりそうですが、与えられたことを精一杯頑張りたいと思っています。大阪大学におきましては多くの方のお世話になっており、本来はお名前を出してご紹介すべきですが、失礼があつては申し訳ありませんので割愛させていただきました。改めましてこの場をお借りしましてお礼申し上げます。

