創成の創成による創成のためのマガジン。

Media Arts, Science and Technology

2010年2学期号

今月も二本立て! 情報メディア特別インタビュー

株式会社セルシス 音楽家 平沢進

キャンパスを覗く 突き進め!学問の道

大学院特集

技術紹介

NHK 技研公開レポート

他にもおなじみ授業紹介、創成の声などの連載が満載!

情報メディア創成学類 学類誌 「MAST Vol.4 2 学期号」 2010.9





snap shot













情報メディア創成学類 2010年1学期

2P 様々な話題をお届け!

COLUMNS

4P 情報メディア特別インタビュー①

アニメ・マンガの制作ソフト、誰でも物が作れる時代へ向けた戦略とは?

株式会社セルシス

1 () 字き進め!学問の道

キャンパスを覗く「大学院進学特集」

12日 新学期、君の気になる授業はあるか?

授業を覗く

14P 情報メディア特別インタビュー②

つくば市在住の音楽家に聞く、インターネット時代の音楽とは?

音楽家平沢進

20P 連載二回目!

ひろがる「好き」のライブラリ

22P 今回はグラフィックデザイン!

MAST Creative focus

24P NHK 技研公開に突撃!

技術紹介「NHK 放送技術研究所公開レポート」

26日 学生の声、届けます。

創成の声!「今、創成に足りないと思う物」

情報メディア創成学類学類誌 MAST とは、情報メディア創成学類の学生の為に学類から発行されている学類誌です。 2009 年夏号から制作が始まり、編集、取材など全て本学類の学生の手によって運営されています。授業情報など学生の生活に必要な情報や、就職や進学など学生の進路に関わる情報(たとえば学類が実施する各種進路指導行事など)を多く提供することで学生生活や進路を考える上でのサポートをしていこうと考えています。

MAST 卷進路設計に利用しよう!

だ。

そう、すでに主権は既に Google に

ている。

人は大きな時間をそこで消費し

ER CONTRACTOR OF THE PROPERTY OF THE PROPERTY

COMPUTER

DMPU Google が国家になる日

国家が成立するための3条件は土地、 は、主権であるとされることが多 になる。土地=サービス、人間=ユーザー、 なる。土地=サービス、人間=ユーザー、 なる。土地=サービス、人間=カーサー、 なる。土地=サービス、人間=カーサー、 なる。土地=サービス、人間=カーサー、 なる。土地=サービス、人間=カーサー、 なる。土地=サービス、人間=カーカー、 なる。土地=サービス、人間=カーカー、 なる。土地=サービス、人間=カーカー、 なる。土地=サービス、人間・ なる。ときれることが多

を掌握し、行動させているのと同義なのであり、を掌握し、行動させているのと同義なのであり、というとても貴重な情報を得るツールいのか」というに感じるが、実際は行動させを作ろえているように感じるが、実際は行動させを作ろられている。つまり Google が人類の脳のであり、を掌握し、行動させているのと同義なのであり、を掌握し、行動させているのと同義なのであり、を実上し、行動させているのと同義なのであり、を実上し、行動させているのと同義なのであり、を提供、現在、Google は人が「今何を知りたを提供、いのか」というという。

せっかちであるため、改善が求められる。十分あるのだが、利用するユーザーはある。 ただサービスという ゛土地 ゛は

では、

今後の Google はどのような夢

て、 はソーシャルとモバイルに力を入れてい ツールをサイバー上へ、 を提供する Google は、 界を動かすのに必要となるシステムをす SNSもまた現代人の生活必需ツール を作ろうとしていると言われている。 るのではないか。たとえば今、Google を許さない完成度の高い形で提供し始め ケットプレイスなどの商品販売、つまり 融産業や、 Google 銀行や Google マネーなどの金 べて自社で開発すること」を目標とする を描くか。 ように思える。この仮定を踏まえると、 人々が生活する上で絶対に必要な「検索」 Google 経済圏」の構築が考えられる。 スタートは遅れたが自社で SNS 私は、 Google 市場や Google マー 大きな目標として「世 競合他社の追随 既存の生活必需

> サービスの成功の暁には Google は非常 構想ではないか。これがかなえばサ システムの開発を行うというのが夢 圏を築き人を集め、 うした時間を持て余したユーザーは消費 的を持たずにユーザーに時間を使わせる ザー達には自サイトで時間を消費してほ Company から Country になる日は 言ではないだろう。 バ に大きな " 土地 " を求め、そこへ経済 あるからだ。つまり今後 Google は非常 に良い * 土地 * を得ることになる。 しいと考えているはずだ。この明確な日 事になった。一方で目的を持たないユー く目的の他サイトに飛ばすかに尽力した への影響を与えやすい良い, 一国家として立国したといっても過 Google は何か検索したい人間を素早 せっかちなユーザーを多く抱える 果たして Google そこで必要になる 国民"

(文・黒崎賢一)

るのだろうか。

参考リンク

■ 講談社、京極夏彦氏の新刊「死ねばいいのに」を電子書籍として iPad でも販売 INTERNET WATCH

[http://internet.watch.impress.co.jp/docs/news/20100520_368320.html]

■ 大沢在昌・京極夏彦・宮部みゆき公式ホームページ『大極宮』

[http://www.osawa-office.co.jp/]

■ 筑波大学情報メディア創成学類施設・計算機のページ

【http://www.mast.tsukuba.ac.jp/fc/wiki】(学内のみ)

?

「リアルタイム SNS」と評されていた比較的新しい Google サービス「Google Wave」ですが、8月4日に開発を今後一切中止すると発表されました。利用者が想定数に満たなかったことが原因のようです。

edit.TakaiHiromu design.SakaiYuya

期も近かった iPad となった。

は

COMPUTER 講談社、京極夏彦の新刊

刊小説「死ねばいいのに」を電子書籍と 電子書籍版は 900 円で販売する。 対 象メディアとして選ばれたのは、発売時 本は 1785 円として販売しているが、 して発売することを発表した。紙の単行 講談社は5月20日、京極夏彦の新 『死ねばいいのに』を 電子書籍として販売

も。

嗣が著書で述べているように、物理的な やはり若干不満として残ってしまいま 学類でも「情報メディア概論」を初めと ゲームのダウンロード販売にも言えます 籍ならではの恩恵は大きいです。ただ、 クマーク機能や、リンク機能等、電子書 使ってみるとこれが驚くほど快適。ブッ に iPhoneの i 文庫等のアプリを むなんて……」と否定派でしたが、実際 して幅広く取り上げられている電子書 昨今多数メディアにて報道され、創成 「読了後、物理的に残らない」ことが 未来では貴重な経験になる」と森博 もっとも「他人と握手する機会だっ 当初は私も「紙以外の媒体で本を読

> むことに違和感を覚えるようになるのか 代あたりでは、むしろ紙媒体で文字を読 覚なのかもしれません。私たちの孫の世 接触に価値を求めることが旧時代的な感

かかりましょう。 と実質の文字量は変わらないので心して めますね。もっとも、重量感が無かろう TX での通学中でも彼女と楽しいデー もこの先次々と電子書籍されていけば、 必至。『死ねばいいのに』以外の京極本 に、持ち歩くだけで筋肉痛になること 6 c m もあります。文庫本のはずなの リーズ最長の『絡新婦の理』に至って 揄されるその著作の厚さが有名。 説ファンの間で「撲殺凶器」とさえ揶 ト中でも何時でも何処でも京極夏彦が読 1408頁、"太さ"にして約 ところで、京極夏彦といえば推理小 シ

ſΊ

(文・武善紀之)

学生が利用可能に クリラボの使用について カード増数、ほぼ全ての クラス連絡会開催

ラボの使用許についての話に注目した 回のクラス連絡会では就職支援も含め 様々な話が出たが、その中でも私はクリ 意見を交換できる貴重な場である。 日食堂でクラス連絡会が開かれた。 会議が主催する会合で教員と学生が直接 クラス連絡会というのはクラス代表者 六月二十一日(月)六時半より、 春

ても良い。

るあのページと同じなのでそこから行っ ラウザを立ち上げた時、最初に表示され

ディアラボラトリーは春日の情報メディ ている部屋なのだ。 めの部屋である。申請すれば誰でも使え 像編集、CG、作曲などの実習を行うた アユニオンという場所にある施設で、映 るmacがあり、様々なソフトがそろっ クリラボ、正式名称クリエイティブメ

用、クラス連絡会での大学職員側の説明 ではそのカードの枚数が限られていたた ではないのが難点であった。 め、申請しても直ぐに許可が降りるわけ めには専用のカードが必要であり、今ま しかしながらクリラボに入退室するた しかし今年からはそんな心配もご無

> これで創成の学生ならば基本的にクリラ う。ちなみに創成の計算機システムでブ にしていただければたどり着けるだろ ができる。参考リンクの URL を参考 ボを利用することができるようになる。 によると、カードが増数されたそうだ。 算機のページからダウンロードすること なお、カードの申請書は学類施設・計

う熱意があればそれは障害とはならな るのも一つの手だろう。 い。、教員に頼み込むことで利用してみ ラボを使用するための理由を書かねばな らないのだが、どうしても使いたいとい ちなみに申請には教員のサインとクリ

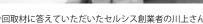
申請を考えてみてはいかがだろうか ある。何か作りたいと思ったときは一度 ないということは非常に勿体ないことで た施設なのだから、多くの学生が利用し 活動が足りないのではないかという意見 がそれほど高くないことについて、 も出た。せっかく創成学類の為に作られ クラス連絡会ではクリラボの使用頻度 P R

(文・高井啓

なおクリラボの PC のアカウントは実は入学した時点で全ての人に割り当てられている。 春日ブランチに行って聞いてみると 教えてくれる。

COLUMNS

情報メディア特別インタビュー1



て教えてください

このセルシスという会社を設立した動機につい

思って会社を作りました_ 当たりから3Dソフトが出初めて、5、600万した うど CGとかが始まったタイミングで、モデリング う技術ってのが、もう少し別のことに使えないかなと DCGのCG、コンピュータでグラフィックスを扱 誰でも3DCGが作れるようになったと。じゃあ3 できなくても、オペレーションの仕方を覚えるだけで 番組のオープニングのタイトルとか CM のカットと はレンダリングにすごい時間がかかったんで、テレビ やレンダリングというソフトを自分で組んで、当時 映像制作とかソフト開発とかやってたんですよ。ちょ んですが、裏を返せばそれだけだせば、プログラムが か数秒のものを作るような仕事をしていました。85年 「僕81年あたりから、3DCGのプロダクション、

最初は何人ぐらいで作ったんでしょうか

作ったのは三十歳の時でしたが、三十歳だからできた そリスクとのバランスを考えるじゃないですか。会社 「最初設立した時は三人。若気のいたりでございま 今ほんとにそれができるかっていうとね。それこ

> 作れるようになった時代へ向けた戦略など、様々なことについて語ってもら ビューをしてきました。これからのソフトウェアのあり方や、誰でもものが アニメ制作ソフトで高いシェアを誇る RETAS STUDIO や漫画製作用ソフ 皆さん、株式会社セルシスという会社をご存知でしょうか? いました いる企業です。その創業者である川上さんに今回 MAST 編集部がインタ ト COMIC STUDIO などマンガやアニメの分野で使われるソフトを制作して

(取材/高井・中曽根・原澤 文・編集/高井

んだと」

何かアドバイスをお願いします が、これから起業をしたいなと思ってる人に向けて 筑波はベンチャー企業を起こす人が多いのです

僕らもそう言うベンチャースピリッツが欲しいなと 社を起こす、っていうのは全然ありだと思います」 で。そういう意味では環境は昔に比べたらもっと良く えて採用をしてくれる所も今増えてる気がするので 敗したとしてもそれが経験だということで、それを考 わないでも資金を調達できる道もあるし、逆にもし失 ピタル」も元気ないですが、個人が完全にリスクを自 あったんですけども、今は、まあ最近ベンチャーキャ たら一生かけてでも返し続けるみたいな悲惨な道が で。昔はそれこそ銀行とかに借金作って、でダメだっ 最近は失敗しても取り返しがつくようになってるん なってるので、就職するのと同じようなイメージで会 うスピリッツがあると言うすごい解りやすい履歴なん 思ったら、一回会社を潰しましたっていう方がそう言 「いけると思ってやったら、いいんじゃないですか。

はやはり、業界を変えていかなければならなかったと 手描きアニメからパソコンへの変化というもの

- にお金を出してくれる団体やファンドのこ -キャピタル: では結構一般的。 日本にもいくつかあります。

-タ上で出版物の段組みなどを行うこと。これが この学類誌も DTP で作られています

うか? 思いますが、その時に、どんな苦労があったのでしょ

「当時は苦労も苦労と思ってなかったんですけど、「当時は苦労も苦労と思ってないんで、そこにいれてもらうことから始まって。苦労したことと言えば、会社らうことから始まって。苦労したことと言えば、会社らうことから始まって。苦労したことと言えば、会社をうことから始まって。苦労したことと言えば、会社をがしてということをずっと繰り返していったという修正してということをずっと繰り返していったというを心な感じですかね。たまたまというか、当時は(アそんな感じですかね。たまたまというか、当時は(アそんな感じですかね。たまたまというか、当時は(アそんな感じですかね。たまたまというか、当時は(アク人と一緒に目星をつけて当たっては砕け、当たっては砕けってのをやってました」

ちょっとずつ広まっていったという感じですね」そういう持ちつ持たれつの関係があって、一社デジタル化しても周りにデジタル化をやってくれるところがかと下請けにも出せないわけですよ。なんで初めてないと下請けにも出せないわけですよ。なんで初めて「アニメのプロダクションって結構下請けにだすん「アニメのプロダクションって結構下請けにだすん

工程ごとにいくつかのソフトが存在していますね――RETAS STUDIOですが、一本のソフトではなく、

業されている工程ごとにソフトをださないといけませじゃない。業務に使ってもらおうと思ったら、全部分撮影して、音を入れてって、1人の人がやってるわけえて、キャラクター考えて、動画作って、色塗って、「アニメっていうのは分業をしていて、シナリオ考

れ乗り換えられるようにと思って、ばらばらなソフト従来の工程の人たちがアナログからデジタルにそれぞてないと使えませんって言うことになっちゃうんで、しては完結していて奇麗なんですけれども、全部解っん。一本で何でもできますよというものは、ソフトと

にしました」

アニメの次はマンガへ

〒♪ ましたよね。その制作に乗り出したきっかけはなんでましたよね。その制作に乗り出したきっかけはなんで―─RETAS STUDIO の次に COMIC STUDIO を作り

すか

ころから、版面に割り付けるのもコンピュータでやっ た。さぁ、次はって思ったときに、漫画っていうのは 化したグラフィックのアプリケーションていうのはな ジタルにできるなと。当然 書いて、ペン入れして、線書いて、トーンっていう、 ている世界なんですけれども、漫画だけは紙に鉛筆で 漫画以外の本の世界は DTP゚などで原稿入力すると デジタルで作られるようになってなかったんですよ。 的なんです。それで最初に RETAS をつくりまし かったんで、じゃあやろうかなと思いました ている人っていうのはいるんですけれども、 あまりにアナログなことをしていて、じゃあここはデ 面白い仕事をしたいというのが会社の設立の経緯、 「グラフィックの技術をつかって人がやっていない photoshop とかですね、で漫画を作ることをやっ (他の) グラフィックソフ 漫画に特

能はあるのでしょうか? ――他のソフトにはない COMIC STUDIO だけの機

> 株式会社セルシスはアニメ、マンガに関するグラフィックの分野で活躍する企業である。特にアニメ制作ソフト RETAS STUDIO はアニメ業界でのシェアが非常に高い。

主な制作ソフトとして

アニメ制作ソフト: RETAS STUDIO マンガ制作ソフト: COMIC STUDIO イラスト制作ソフト: ILLUST STUDIO クレイアニメ制作ソフト: CLAY TOWN などがある。

今回のインタビュー先

株式会社セルシス



創業年度: 1991 年 5 月

従業員数:118名(2010年4月時)

所在地:

= 160-0023

東京都新宿区西新宿 4-15-7 パシ フィックマークス新宿パークサイド

2F

連絡先:03-3372-3156(代表)

解象ままないしですよって一番は、漫画って解像度が結構高いんですよ。「一番は、漫画の一番の命はペンのタッチなんですけども、中で、漫画の一番の命はペンのタッチなんですけども、中で、漫画の一番の命はペンのタッチなんですけども、

ちんと表現できるデータにしてやるんだというところ の方程式を解いて、再び点列のデータにリアルタイム り近似する曲線の方程式に一回当てはめて、それでそ なってしまうんですよ。でそのがたがたをいかに綺麗 ないんですが、その誤差が1ピクセル以上になってい なくても、当然機械なんで誤差があるデータが帰って れてくるじゃないですか、これはペンをずっと動かさ たんで、漫画の原稿もタブレットで書けるかなと」 高くてもかけるようにしました。その技術が開発でき に戻すということをやって、それで綺麗な線が解像度 スタベクタ変換。ってので、ベクトルのデータ、つま に直すのかということで、入ってきたデータを一回ラ ると、実際の漫画の原稿を書いたときにがたがたに くるわけですよ。それはハードウェアなんでしょうが んですけれども、 は他のソフトにはないと思います。一応特許もとった 「出てくるデータをいかに 600dpiや 1200dpi でき XY 座標のデータがダーっとなが

ないんですよ。書いている間にその場でリアルタイムをするものがあります。しかしそれだと連続してかけ「他のソフトにはペンアップしたらベクトルの計算

としたんですね」を、当時の非力なパソコン環境でなんとかしてやろうを、当時の非力なパソコン環境でなんとかしてやろうでも入ってきている点列はベクタに直すっていうことにベクタに直してリアルタイムにラスタにかえつつ、

プロ向けから一般向けへの変化

「そういう意味では RETAS ってのは、完全に 「そういう意味では RETAS を作った流れで、COMIC STUDIO を作ったんで、COMIC STUDIOってちっとも つかってて楽しいソフトじゃないんですよ。ものすご い複雑だけど便利な機能がたくさん入っているという 感じですね。プロだったら仕事で使わなきゃいけない 感じですね。プロだったら仕事で使わなきゃいけない がう意味では COMIC STUDIOってプロ向きのソフト なんですね。でもこれじゃいかんなと、お金を稼ぐた めじゃなくって、自分の楽しみのためにものをつくる めじゃなくって、勉強してソフトの使い方を覚える苦し

さはできるだけ小さい方がいい。

一番最後に出してる ILLUST STUDIO で頑張ってソフトを作るという DNA が染み付いていますので、非常に大きなテーマなんです。しかしセルシスは業務非常に大きなテーマなんです。しかしセルシスは業務市は、いかにそこのハードルを下げるかということが一番最後に出してる ILLUST STUDIO っていうソフー番

なんでしょうかすが、ILLUST STUDIO をだしたきっかけというのはー――法人向けから個人向けへと転換を図ったわけで

「セルシスの理念は人のやってないことをやろうってセルシスの理念は人のやってないことをやろうと長い間なかったんですよ。2007年になぜやろうと長い間なかったんですよ。2007年になぜやろうと長い間なかったんですよ。2007年になぜやろうとためたかというと、実は、その前にブックサーフィン、昔はコミックサーフィンと言いましたが、携帯でコミックを読むための仕組みを出したんですね。いまちょうど、どんどん伸びてきたときなんですね。いまちょうど、どんどん伸びてきたときなんですね。いまちょうど、どんどん伸びてきたときなんですね。いまちょうど、どんどん伸びてきたときなんでする。

コンテンツの一番のベースってのはペイントソフトだSTUDIOも従来の紙メディアに向けて漫画の原稿を作の道具をセルシスは持ってないじゃないかってことの道具をセルシスは持ってないじゃないかってことのがついたんです。じゃあまずはグラフィックのに気がついたんです。じゃあまずはグラフィックのに気がついたんです。じゃあまずはグラフィックのに気がついたんです。じゃあまずはグラフィックのに気がついたんです。じゃあまずはグラフィックの一番のベースってのはペイントソフトだコンティアにむけてついる。

3 ベクターラスター:ベクターデータは数式で表されたデータのこと。イラストレータなどで用いられる形式で拡大しても滑らかに見える。ラスターデータは画素(ピクセル)で表されたデータのことで、photshop などで用いられる。拡大するとギザギザになってしまうが、写真などを表すことに適している。

4 CLIP:セルシスが運営しているクリエイター支援サイト。レンタルという仕組みが有り月々500円からソフトを借りることができる。 詳しくはコラムを参照

語句解説

それをどう出すかが問題でした」

「マンガの命はペンのタッチ

創作活動応援サイト



① clip に登録する



②月々500~2000円 の間でコースを選ぶ



③コミックスタジオ、レタススタジオなどのソフトを ダウンロードすることがで きる。またペンタブレット も借りることが出来る

注・clip はレンタル以外にも素材のサービスもやってます

らい安いのには、そう言う狙いがあるんですか?――パッケージ版より、ダウンロード版が二千円ぐ

けないし」
「いやいや、パッケージ版って実は資材もいるし、「いやいや、パッケージ版って五千円だったらそれがほとんど直接はロード版って五千円だったらそれがほとんど直接はロード版って五千円だったらそれがほとんど直接はロード版って五千円だったらそれがほとんど直接はいってくるじゃないけないし、ディスクも焼かなきゃいけないし、ディスクも焼かなきゃいけないし、ディスクも焼かなきゃいかですが、ボッケージ版って実は資材もいるし、

当は CLIP

トソフトを作ろうと。それで出すのを決めました。本くて特にキャラクターがきちんとかけるというペインターがあって成立するんで、グラフィック全般じゃな

のサイトで ILLUST STUDIOって本当

その中でも漫画やアニメっていうのはキャラク

は無料で提供するつもりだったんですよ

に力を入れていくという流れになっていくのでしょう――ということは、会社としては、ダウンロード版

ないかなと

あ従来のようにパッケージにして製品にして売るしか提供するにはこれはちょっと重いなこのソフト、じゃシス、すごい複雑なものを作るのが得意なんで無料で

か

「だけどさっきの話の裏返しで、作ってみたらセル

「将来的には世の中そういう流れになると思います

があるべき姿なのだろうかって思うと、実は今の世の か一回バージョンアップ版みたいなのをだして、そこ だって思うんですよ。作るツールってのは五年先、 はアプリケーション単体に値段をつけるよりは、流通 それは止められないと思います。そういう流れの中で 進めば進むほど、世の中そういう風に流れていくし が基本のビジネスモデルなんです。しかし本当にそれ の商売なんですよ。それじゃあ成り立たないんで何年 年先にかならずそうなっていると思うんです。パッ とずつシフトさせなければいけないとも思います」 があって消費がされて回るコンテンツのサイクルのど で提供してるじゃないですか、ネットワークの世界が でもう一回か20%か30%くらいの値段で売るというの ケージのツールって売ったら売りっぱなしで一回だけ こかで収益が上がればいいなと、そう言う所にちょっ 「本当はソフトウェアって無料で提供すりゃいいん たとえば google ってほとんどのサービスを無料

一一今の話はすごく面白かったんですが、基本的に
 出たり前になれば、バージョンがひとつ違うとデータいれるってことができなくなるじゃないですか。だかられるってことができなくなるじゃないですか。だかられてす。もしセルシスさんのようにレンタルするのがんです。もしセルシスさんのようにレンタルするのが
 一一今の話はすごく面白かったんですが、基本的に

バージョンアップという商法からレンタルへ

デルなんですよね。昔はあれしかできなかったのだと 「そうそう。 あれは、やむにやまれないビジネスモ

と、その人たちが新しいデジタルのメディアみたいな のを趣味にしたいって答えるんですよ。潜在的にそう なって思うのは、 をさげようと。そのひとつのやりかたとしてレンタル が気楽にぽんと買える値段ではないんで、もっと敷居 だっていう人は買うんでしょうけど、そうじゃない人 うちの COMIC STUDIO でもグレードはいくつかある じゃないんで、そんなに高いソフトは買えませんよね。 していきたいなと思ってます。 わってきてくれると思うんですよね。そこはぜひ支援 のでいくと、消費する側でなくて、発信する側にも変 に参加していない厚い層ってのがものすごくあるな いるんだろうと思うんです。 しかしまだ pixiv たぶんそういう潜在的な人たちの一つの出口になって たけど、pixivとかがあそこまで伸びるのって るんですよね。前 pixiv ºでインタビューしてい いうことをやりたいなと思っている人はすごく厚くい 人ぐらいにアンケートとったら半分くらいがそういう でどうぞということを始めたんです。日本ってすごい 本当にそれを心底趣味にして、ほとんどそれをやるん けど、その中間のものでも二万ぐらいするんですよ。 ん広がってますよね、でもアマチュアの人って仕事 ターの裾野、 「(レンタルの狙いとして) もうひとつはクリエイ つまり発表できる環境ってのは、どんど 十五歳から三十五歳くらいの人、千

籍元年という言葉がよく聞かれます。セルシスさんは ンってのをやってましたよね。初めたきっかけという iPad やキンドルが出る前からコミックサーフィ キンドル。がでて、iPad゚がでて、電子書

なれる、そういう仕組みを将来的には提供しようと

ものはなんですか?

今はないけどザウルスとかの PDA があったんです としています」 るのだというつもりは全然なかった。ただこれから電 開発をしていたんですけれども、決して電子書籍をや えるようにしようと。携帯電話が非力だったときに、 て気がついて、基本は漫画がデジタルのメディアで見 電子書籍をやってるのねっていうのはよそから言われ 子書籍が本格的なビジネスになるという気はひしひし よ。それで漫画を読めるようにしたいなと思って研究 「電子書籍をやるつもりは全然なかったんですよ。

けるなと

どん増えていくという話がありましたが、今後はどう いう風にビジネスモデルが変化していくとお考えです 先ほどグーグルのような無料のサービスがどん

か。

初に作るところから最後消費するまでをオールイン 作っていけるだろうと、そのためにはコンテンツを最 らない程度で収益を上げていける世界っていうのを ブックサーフィンの場合ではたとえば携帯で百円のマ なものを流通させてコンテンツプロバイダーに簡単に だろうが iPhone だろうが Android ®だろうがいろん ですよ。ケータイだけではなく、ターゲットはPC ワンでサービスを提供できないかなと考えています。 などを売って流通する過程の中でほんのわずか気にな るような仕組みなんですよ。ビューアーや他のツール ンガを買ったとしたら2、3円がセルシスに落ちてく ケータイ電話の場合はすっごく小さくそれが回ったん 「ブックサーフィンをやって解ったんですけども、

> もどうぞタダで使ってくださいという世界に持ってい の中から薄くもらっていければいいかと、そうすれば 思ってます。一連の流れっていうのを提供して、そこ レタスでもコミックスタジオでもイラストスタジオで で収益が上がるようなコンテンツが回りだしたら、そ

作ツールをやっているので、多分そういう世界を上手 るんです。グラフィックの分野では、ビューアーや制 に作れるのではないかな、と勝手に思ったりしてます 「セルシスがやらなくてもどうせそういう世界にな

セルシスが求める人材とは

会社としては、どのような人材が欲しいですか

るのかもしれないですけど 言で言うとまあベンチャースピリッツみたいな話にな ドがある人がセルシスの場合では重要なんですよ。一 う人が欲しいなと。どちらかというとそういうマイン 新しい世界を見つけて、どんどん掘っていけるって言 降ってきたことをこなす、っていう人材よりも自分で 仕事がしていきたいなと。どっちかっていうと上から なと。まあナンバーワンというよりもオンリーワンの いこうと、そこで新しいマーケットが作れればいい まあ、とにかく新しい分野で新しいチャレンジをして 「セルシスは受託の仕事は全然やってないんですよ。

を勉強していると欲しいなというのは 研究の分野といいますか、大学でこういうこと

「ベタなこというとね、 ネットワークとグラフィッ

- pixiv: イラストコミュニケーションサイト。絵でつながる SNS。前々号で mast が取材に行きました。詳細はバックナンバー(http://www.mast.
 - jp/intra/mast/mast_2.pdf)で読めます。※ただしアクセスは学内のみです 白黒ながら電池の持ちはピカイチ
- (CM より) もしくは大きくなった iphone。タブレットコンピュー るデバイスとして非常に注目されている。

-学生のうちにしておくべきことはありますか?

「ひとつだけってことでもないんでしょうか、とり「ひとつだけってことでもないんでしょうがいいと思いますよ。すっごくベタなこと言いたほうがいいと思いますよ。すっごくベタなこと言いたほうがいいと思いますよ。すっごくベタなこと言いたほうがいいと思いますよ。すっごくベタなこと言いたほうがいいと思いますよ。ついこの間(笑)」

―社会人になる学生について何か一言お願いしま

す。

はなかなか馴染めなかった人なので、自分で会社作っんで。うーんそうですね、僕どっちかというと会社になくてはならないんだったらその時に勉強すればいいをすればいいと思います。それこそ仕事になってやら「学生に向けて一言……やりたくてもできないこと

きにやりなさいやという感じなんですかね」(終)ですけど。あんまりまぁ、そんな型にはまらないで好てのびのびとやらせてもらってありがたいなと思うん

編集部から

か?

が

の記事を読んで予習してみてはどうでしょう

されるコンテンツ応用論にも講師としていらっしゃい

は、今年の三学期に開講

川上さん、お忙しい中わざわざありがとうございま

さて今回の記事ですが、僕はやはり、レンタルという仕組みがすごく気になりました。ソフトのバージョンアップに泣かされているのは僕らだけではないはが違ってデータが読めなくなることもありません。感動しました。またレンタルということは、必要な分だけを借りることができるようになります。となれば、例えば、一年を通して100人に使ってもらうということが同じになるわけですね、ひょっともらうということが同じになるわけですね、ひょっとすると後者の方が高収益を上げられるかもしれませすると後者の方が高収益を上げられるかもしれませい。

なので、希望者に差し上げます。 スが作ったソフトウェアを二本頂きました。せっかくスが作ったソフトウェアを二本頂きました。せっかく

を送らせていただきます。ださい。抽選の上、後日アクティブメールの方に連絡ださい。抽選の上、後日アクティブメールの方に連絡と名前を書いて、アンケート回収ボックスに入れてくめしい方は希望するソフトを書いた上で、学籍番号

なお、この学類誌を呼んでいる他学類の人には申し

とさせて頂きますのでご了承ください。(高井)訳ないのですが、応募は情報メディア創成の学生のみ

どちらかお好きな方を明記の上、名前、学籍番号を書いてアンケート回収ボックスに入れてください。抽選の上、後日連絡をアクティブメールの方にさしあげます。なお、応募は 9/15 (水)までとさせていただきます。

告知



ComicStudioEX

漫画原稿作成に特化 したソフトウェア

IllustStudio

イラストの作成に適 したソフトウェア

のブすます

突き進め 学問の道



学ぶこと、 楽しさを知る。 研究することの

あるのではないだろうか? は、卒業後の大学院進学を考えたことは ディア創成学類の学生ならば一度くらい ある。理系ということもあって、情報メ さらに専門的に学び研究を行うところで 大学院、そこは学部を卒業した学生が

合などを取り上げていこうと思う。 試験の流れ、そして他大学への進学の場 はこの二つの大学院の簡単な紹介、入学 研究科が主な進学先となっている。今回 情報メディア研究科とシステム情報工学 情報メディア創成学類では現在、図書館 ズバリ卒業後の進路~進学編~である。 今回のキャンパスを覗くのテーマは、

システム情報工学研究科

いだろう。ここでは簡単に二つの違い、受験要項などをチェックー

ちらかになる。大学院進学を考える学生にとってはこの二つの大学院のチェックは欠かせた

情報メディア創成学類から筑波の大学院に進学する際、主な学生の進学先は左記の二つど

情報メディア創成学類からの主な進学先

場所:第三エリア

主な専攻分野:コンピュータサイエンス専攻 専攻分野の概要 (パンフレット参照)

修プログラム」も実施している。 践的な教育にも力をいれており、「高度IT 情報工学の分野の研究を進めるとともに、実 システム、計算機工学、メディア工学、知能 情報工学、知能ソフトウェア、ソフトウェア に至るまで、幅広い研究と教育を行う。数理 人材育成のための実践的ソフトウェア開発専 情報分野の基礎となる技術から先端的技術

受験方法 (推薦・一般)

推薦入試

受験資格 学群・学部におけるA(優 の割合が七〇計以上または 各専攻の特定の分野に優れた者

選抜方法 六月中旬 学力検査 七月上旬 推薦書、研究調書等の提出、 述試験

一般入試

試 學院 學院

出願
七月下旬
(または一月上旬) 選抜方法 学力検査・八月中旬(または二月上旬) TOEIC または TOEFL の得点を換 学、情報基礎)、口述試験 算したもの、基礎科目の試験(数

図書館情報メディア研究科

場所:春日地区

主な専攻分野:情報メディア開発分野 専攻分野の概要 (パンフレット参照)

の要約・構造化手法、情報の認知・理解機構 種技術について研究する。具体的には、情報 ンツと称し、コンテンツを実現するための各 れたデジタル・マルチメディア情報をコンテ ンテンツの共有・流通技術などを扱う。 コンテンツと人とのインタフェース技術、 構造化されて高いユーザビリティが付与さ

受験方法 (推薦・一般)

受験資格 学群・学部におけるA(優 の割合が七〇紅以上

出願 六月中旬 学力検査 七月上旬 選抜方法 推薦書、研究調書等の提出

一般入試

学力検査
八月中旬(または二月上旬) 出願
七月下旬
(または一月上旬 選抜方法 提出書類、TOEIC または TOEFI の得点を換算したもの、口述試験

どちらも TOEIC または TOEFL の スコア、口述試験が必要となる!

どうやって決まるの!

大学院を決める重要な要素である卒研配属。3年生の方々はすぐそこに近付いて もうお決まりだろうか?配属のスケジュ 配属先にはお馴染みの創成学類の先生に加え、 先生と授業担当されている他学の先生も含まれ、その中から希望先を 研究室の説明会の参加に加え、エントリー先の教員との面接などが推奨される。

12 月上旬

研究概要ページの公開 研究室ごとの説明会

エントリー第 2 ラウンド

1月下旬

エントリー第 1 ラウンド -バーの研究室で配属者選考

定員オーバーの研究室で配属者選考

12月~1月 1月

2月上旬 2月中旬

大学院進学

先生たちに聞いてみよう!

してみた。 け、平賀譲先生、久野誉人先生にお伺い い!そんな大学院進学のお話を少しだ レットやサイトを読んでもよく分からな てってどこから調べればいいの?パンフ ど、実際どうすればいいの?進学につい 大学院に行きたい!とは思っているけ

話することはありますか? で進路について先生方とお 進学・就職等含め研究室内



生自身でやってもらう感じです 思う。最近は就職はだいたい学 談してもらってもいいかなとは どっちかと言うともう少し相

が二月頃と遅いんですけど、そ するというのもあるし、就職担 の前からでも先生と個別に接触 のもありじゃないかな? いますのでそちらに相談という 創成の学生は研究室に入るの 進路指導の先生というのも



とはありますか? 他大学の大学院への進学につ

いて学生から相談を受けるこ

王

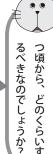
研究室を考えるときは真剣に考えて

大学院というわけでもないけど

生に向けて一言お願いしま 最後に大学院進学を考える学

もあるので、僕なんかは引き留める ところに行った方が良いという場合 などによっては他大学のしかるべき より、勧めるときもあります。 自由だし、むしろ研究の内容や希望 ただ、他大学を受けるよりは自分 もちろんありますよ。受けるのは

たという話も聞いたことがあります の出身大学を受ける方が楽です。某 にみんな同じ本を開いて予習してい 大学に院試を受けに行ったら試験前



つ頃から、どのくらいす 大学院の院試の対策はい

ここからは

→記者・落合

問とかも載ってるし、そちらを らじゃないかなぁ?CSに関し なるんじゃないかと…。 ただ最 てるので油断は禁物だけどね。 近倍率がどんどん高くなってき 参考にしてもらえればなんとか て言えば研究科のサイトに過去 だいたい四年なってくらいか

> 験だけ受けてくる学生がいるのです 面識を持ってほしいです。たまに試 研究室にコンタクトをとって先生と よ。礼儀として事前に必ず行きたい のは受けるだけじゃだめなんです となんだけど、大学院の進学という

絶対に忘れないでください。 が、こちらとしてはびっくりします。

それではレッツ

で、お送りします。

里

→平賀譲先生

→久野誉人先生

平

研究・開発の道につける可能性は高 せんが、ある程度は自分のやりたい はなかなかないんじゃないかなと思 じゃないかと思います。今だと学部 からの方が一番条件としては良いん います。修士も就職が楽とは言えま を出て自分のやりたい仕事につくの いのではないかと思います 就職するにしても修士くらい出て

他大学の進学で注意してほしいこ

こで大学院の話を聞いてみては? の人柄とかそういうので決めるより 進路、人生にもかかわってくるかも ほしいです。今後の卒研だけでなく でください。 は本当に自分がやりたいことを選ん しれないことですので。あまり先生 また、インターン等に行く人はそ

平賀譲先生 ございました! 久野誉人先生 ご協力ありがとう

編集者 まとめ

この記事を読んで少しは大学院進学に 進路はただ漠然と考えたものであり、 この記事を書いたの 何よりも経験者に聞くのが一番の早道だということ。 これを機会に誰かと進路について話してみてはいかがだろうか?

ネットメディア

実環境メディア

またまたシラバス、TWINS

専門・選択

身引・金配に見、女配・24.25 単位数:一単位 標準履修年次:三•四年

少しリニューアル!授業につた!今号からこのコーナーもに向かい合う時期がやってき

時間:金曜三限 教室:7A105

担当教員:田中二郎

科要

入れてもらったよ。

さあ、今すぐコレを読んで

★マークでさらにチェックをいて感想をくれた学生諸君に

レッツ履修登録!

ユビキタスコンピューティング環境では、人が生活する環境にコンピュータが「見えない」形で埋め込まれ、それらを自由に利用したり意識しないで様々な支援を受けたりすることができるようになる。本講義ではユビキタスコンピューティングの基盤技術、アプリケーション、ユーザインターフェース、未来動向などたついて述べる。

学生想 におすすめ い人でした。

ア創成学類編

い人でした。単位もとりやすいい人でした。単位もとりやすいい人でした。

課題の重さ:★

数学度:★★★

教室の熱気:★★★★

ノート活用度:★★★★★

楽しさ:★★★★ 試験の難しさ:★

楽しさ:★★★★

を授業で一番面白かった。 が基礎から未来動向まで実例を がりいい。その年に受け がりまでまりを

学生の

感想

課題の重さ:★

授業の楽しさ:★★★★

統計分析

専門基礎・選択

時間:金曜三限 教室:7A106・7C202単位数:一単位 標準履修年次:二年

担当教員:酒井宏

概要

タに則した統計解析の方法を演習する。現実のデーついて概説する。推定・誤差評価・検定・群間比較・相関・回帰などの原理と方法を講義する。現実のデークいて概説する。推定・誤差評価・検定・群間比較・

学生の感想

ト「R」を主に使用します。 お先生です。フリーの計算ソフ る先生です。フリーの計算ソフ のできる。ものすごく板書をす る先生です。フリーの計算ソフ

学生の感想

割と楽しめた授業でした。 写に行われます。板書がかなり 多いです。数学の苦手な自分も

楽しさ:★★★★

必要なもの:分析してまとめる力

Computer Science

情報理論

単近数・二単位専門基礎・選択

時間:水曜一・二限 教室:7A106単位数:二単位 標準履修年次:二年

担当教員:工藤博幸

概要

実習を交えて解説。 制用されている。シャノンの情報理論について演習。 とした情報理論は、情報伝送のみならず様々な分野でとした情報理論は、情報伝送のみならず様々な分野で とした情報理論とは情報伝送(通信)の数学的理論である。

学生の感想

新談も楽しいです! 対応。授業前の工藤先生との なした。授業前の工藤先生との

身に付きやすさ:★★★★

必要なもの:情報への愛

朝起きる大変さ:★★★★★

学生の感想

情報量の計算について学ぶ。一切に講義、二限は問題演習を行い、難易度は高くない。受けやい、がある。

真面目度:★★★★

勉強してるなぁと感じる度:★★★★★

必要なもの:教科書、問題を解く気力

他学類編

比較文化学類

生命環境学群

のも重要だよ。

問題はなさそうです。

類の掲示板を確認する 業もあるから、その学 集中など変更の多い授 あるから気をつけて! は受けられない場合も

博物館に関する科目

芸術専門学群

英語

芸術

工学システム学類

自分の英語力を

英語上級Ⅲ

今回から開設授業科目

の参考にしてみてね。 介だよ!自由科目など

次は他学類の授業紹

磨く

単位数:O、五単位

時間:金曜三限 標準履修年次:二~四年

載せてみたので参考に

してみては!!

また、授業によって

い本)の掲載ページも

一覧 (オレンジの分厚

担当教員:レボウィッツ・アダム 教室:CA314

異なる為、今からⅡ・Ⅲを履修する事に が扱われます。 ましいですが、ⅠとⅡ・Ⅲは扱う内容が で、一年次必修のものより実践的な内容 Ⅰ・Ⅱ・Ⅲと通して履修することが望 自由単位として履修できる英語の授業

だと思いますよ。 Ⅱ・Ⅲでは、英語論文の作成演習を行う 評に参加します。二学期以降開講される くも優しく評価してくれる他、学生も批 ないます。発表後は先生が一人一人厳し の前で自分のスライドを用いて発表を行 Powerpoint で作成しました。毎回、 自分の専門分野を扱えるというのは学生 も集まる授業なのでお勧めです。英語で そうです。先生は時々寒い冗談を飛ばし 論文を選び、 必須のスキルです。 ますが、とても面倒見よく、優秀な学生 英語上級Ⅰでは各自で専門分野を扱う それを解説するスライドを 訓練できるよい機会

(文:創成三年 渡邊飛雄馬

P.62 参照

標準履修年次:二・三年

時間:月曜二・三限及び集中

教室:1H201

学芸員の資格を取るために必要な授業

ですが、博物館に興味があったので受講 しました。

学期、 基本的には文系的な授業スタイルを考え が、 識を得ることができます。授業の様子は、 について授業を受けることができます 術系など異なった分野のミュージアム されています。それぞれ自然科学系、美 、ートを取る分量が多く骨が折れます 二学期に開講されるのはⅡですが、一 その分、 三学期にもそれぞれⅠとⅢが開講 博物館についての様々な知

学だけは創成の卒業単位の自由単位に組 基本的にこのタイプの科目は卒業単位に し去年の話です。自分の年度については み込むことができますので、単位の面で はならないのですが、なぜかこの博物館 ちゃんと確かめてください も無駄になることがありません。(ただ 教職・博物館に関する科目にあたり、

(文:創成三年 高井啓

担当教員:山中敏正

迫る 博物館の魅力に

生物資源現代の

宇宙工学

P.376 ^{参照}

開設授業 科目一覧 **P.288** 参照

さらに授業名をピックアップ!

博物館学Ⅱ

単位数:二単位 博物館に関する科目

担当教員:指田勝男、中山剛

てもらえばよいでしょう。

担当教員:宮本陽一郎 時間:金曜五限 教室:2B409 標準履修年次:三·四年 単位数:二単位

美術史概説

A

担当教員:渡和由 時間:集中 教室:6A306 標準履修年次:一年 比文開設 ※二·三学期実地

開設授業 科目一覧 **P.211**

TOEFL 対策講座

標準履修年次:二·三年 単位数:一単位

を立てよう!

芸専開設

認知科学

開設授業 科目一覧 **P.504** 参照

テザインと

時間:金曜二限 教室:5C406

開設授業 科目一覧 **P.115** 課題

標準履修年次:一年 単位数:二単位 生命環境学群開設

時間:水曜五·六限 担当教員:大澤良 教室:2H201

担当教員:笹原次郎

他

時間:月曜五限 教室:3A204 標準履修年次:一・二年 単位数:一単位 エシス開設

映像文化論

色彩学特別講義

B

比文開設

エシス開設

開設授業 科目一覧 **P.207** 参照

単位数:一単位 標準履修年次:三·四年

時間:集中

担当教員:富永昌治

P.376 参照

芸術

担当教員:仲田誠

時間:木曜二限

教室:2B412

標準履修年次:二~四年 単位数:一単位

ンプロデュース演習1-B (大学を開くアート・デザイ

P.88参照

単位数:一単位

よく考えて 気になる授業は見 しっかり授業計画 つかったかな?

担当教員:長田年弘、寺門臨太郎

時間:火曜二限 教室:5C406

標準履修年次:一年 単位数:二単位 芸専開設 ※二·三学期実地

開設授業 科目一覧 **P.486** 参照

報メディア特別インタビュー②

個人配信が誰でも出来るようになったわけですが、

唯と誤読してしまった人は反省していただくこととして、 にかと話題の twitter についての話も飛び出しました。 音楽について、テクノロジーと音楽について、さらにはな これは話を聞かない訳には行きません。インターネットと す。そんな人が同じつくばに住んでいるというのですから の音楽配信にいち早く取り組んだことでも有名な人なので の平沢氏ただの音楽家じゃありません。インターネットで テクノポップでは非常に有名な音楽家なんです。しかしこ 皆さん、平沢進という音楽家をご存知でしょうか?平沢

(文・構成 高井啓 写真 落合陽一・ケイオスユニオン)

ネット時代の音楽

作ってしまって売るアーティストもいます。この流れはど ました。平沢さんがやっているように、自分でレーベルを んどん加速していくものなのでしょうか? 最近 iTunes ストアなどの配信がどんどん増えてき

うことに今後ストップはかからないと思いますね」 ン、ダウンサイジングできますし、この方向性に進むとい ても、旧音楽産業にとってもいろいろな意味でコストダウ 「増えるでしょうね。音楽を作る側の事情を省いたとし

気をつけるべきことなどはありますか?

自分で自分の楽曲にお金を払わなければならないのです ね。老舗の方では、インターネット配信などをやる場合に きですんでしまうし、その楽曲がどのように使われていく 体は楽曲の登録から使用許諾にいたるまで実に簡単な手続 題がないと思っていて、例えば私が管理を委託している団 テムが出来ています。 が、新しい団体ではそれも自分でコントロールできるシス かについての判断も基本的には作家に残されているんです えるかどうかというと難しい。著作権については、 「難しいですね、一人一人ケースが違うので普遍的にい 、全く問

どちらを選ぶかは基本的にミュージシャンの姿勢次第だと 思うんですよ。旧音楽産業を成立させていた制作から販売 なインフラの購入によって成り立っているようなシステム ンまで全て自分の力で行っていくという方法ですね。で、 とつは完全に決済システムから楽曲の管理、プロモーショ 姿勢的には旧音楽産業と一緒だと思うんです。で、もうひ 楽産業の究極的なダウンサイジングのような形態であって に自分の活動の一部を外部化するという方法。これは旧音 姿勢があると思うんですね。一つは iTunes ストアのよう 「ただインターネットで音楽活動をする時には二種類の

> に至るまでのインフラの占有というものが破壊されている うこともできるわけです。 きるということを最大のメリットとして活動していくとい わけですから、その状態で個人で全てをやろうとすればで

ると思うんですね」 で、当然そこから生まれてくる音楽の質感が変わってく

質感……ですか?

個人が作ったものとの間には歴然とした質感の違いという えば youtube などで脚光を浴びたものをメジャーが買 性のレベルで何かが違うなというものをうけていると思う youtube などを見ていて、プロダクションが作ったものと 容れない質感というものは歴然と存在します たものはまた質感が変わってしまう。どこまで行っても相 に行くと。でそこから一旦メジャーの器を通して公開され りをするという基本的なビジネス姿勢がありますので、例 として、既に巷である程度市民権を得たもののいいとこ取 んですよ。旧音楽産業というのは、細かい話はおいておく ものがあって、それは何がどう違うかというよりも、感受 「そうですね、 明らかに違いがありますよね。例えば、

音楽を作る立場から考えてどんなビジネスモデルが

たアウトソーシングでしかないと思うんです。 に出来上がっている構造というのは旧音楽産業のダウンサ イジング、インターネットのインフラのいいとこ取りをし 「ですから、 今ビジネスモデルという言われ方をして巷

いては、 ができてくると、でこれを人に見てもらったり聞いて見て るんですよ。コンテンツを作る。作家なり個人なりという ちを構築していくということはありだと思いますが、音楽 ついて、ビジネスモデルという考え方でその製品の成り立 と思うんです。例えば工業製品の様に誰もが一律なものに 結果出来上がったものをビジネスモデルと呼ぶのが健全だ もらったりするために、あらゆる手段を連結させていった れのような気がするんですね。私はそれは逆だと思ってい て、そこからコンテンツを探すというプロセスが最近の流 しますが、要するにビジネモデルというものが先にあっ 人がコンテンツを作りたいという内発性にしたがって作品 最近は素人でもビジネスモデルという言葉を簡単に口に 作家の自主性に由来する音楽を売るという意味にお 先にビジネスモデルがありえるのかどうか私は疑

じゃどうしようもないし、その枠に中身が収まるかどうか も解らないわけですね 箱だけつくっても、 枠だけ作っても中身がないん

> ジシャンの一例だと言われているんです 「解らない。私はよくインターネットで成功したミュ

いうと、出来ないですよね。 でも私と同じスタイルをアイドル歌手に適応できるかと

ですね るとバンバン飛び出してきて、何を言いたいか解らないん すからよくありますよ、IT 関係の人と打ち合わせをす なんかビジネスモデルを構築するのが先決のようなね。で れども、実態がなんなのかということが検証されないまま で良く聞かれる耳当たりのいいのいい言葉なんでしょうけ ビジネスモデルという横文字はカッコよくて IT 関係

うようなやり方でもいいわけですよね あるわけで、CD 買ったら握手券が付いてくるよ、とい それこそアイドル歌手にはアイドル歌手の売り方が

ういうユーザーが自主的に誤用していくような内発性が無 ければ、先にビジネスモデルがあったところでね_ tubeって育ったと思うんです。twitter もそう。だからそ 提供する側のビジネスモデルを誤用していった結果 you のような使い方をされるとは考えられてなかったと思う と思いますよ。例えば、 ルを誰かが適用すれば成功するかと言うと、絶対に違う んですよ。それがいつの間にかユーザーの中から自然に 「ヒラサワがこうやっているからってそのビジネスモデ youtube とか twitterって当初あ

> について教えて下さい 個人でのネット配信を始めたきっかけや当時の状態

ずっと違和感を感じていて、セールスよりも自由な制作 痛です うミュージシャンにとって旧音楽産業の構造というのは苦 は少ないです。要するにメジャーと契約しながらそこに できたほうが幸福だというミュージシャンですね、そうい 「まずですね、 私のような類のミュージシャンというの

現したのがきっかけで、もう音楽業界にいる必要はないと 得て、それから10年後ぐらいにMP3という技術が出 パソコン通信に触れるようになって、その時にあと数年す ら、自分でインディーズレーベルを作っても良しという契 んとか自分で音楽を供給する方法はないかと模索しなが ジャーと契約しながら活動してきましたが、その間にもな いうことで契約を切ったんですね ればネットワークで音楽が配信できるだろうという確信を 試行錯誤をしていました。そのうちに、インターネット 約書を作ったり、ソノシート(解説)を販売したりという 得ないからということなんですね。大体20年間ぐらいメ ただしそこから抜け出せないのはやはりインフラを持ち

その時に面白かったのはですね、記者発表をやったんで その時に音楽雑誌を中心に招待したんです

に広告で成り立っていますから……かなり長い間無関心で ないですね。それから音楽誌というものは雑誌の内容以前 音楽誌のライターは MP3 に関してこの時点で何も知ら 一社も来ません。来たのはコンピュータ誌だけでした。

先に存在するかが疑問そもそもビジネスモデルが

から音楽家はライブの一体感を売るべきだという意見もあ 音楽の販売だけではやっていけなくて、むしろこれ

なって困っていないんですねた時と同じ違和感なんですよ。私は自分の作品が売れなくに平沢さんのビジネスモデルを公開してくださいと言われに平沢さんのビジネスモデルを公開してくださいと言われての感覚ってのは非常に違和感があるわけで、要する

ど変えなきゃ駄目ですよ ディア、その発信者と受け手の構図がそのまま、インター りたいかということが明確にされているというところで に居る以上、発想が変わらないのは当たり前ですよ。だけ ネットメディアではなく、既存のそれこそインフラ占有に 我々が長年接触してきたメディアというのは、インター プロデュースされた、旧来のビジネス的に管理された姿で す。ネットの中でその人それぞれの等身大の姿、きちんと 求に合致するかというと、やはりミュージシャンが何をや アが信頼を獲得するという背景の中で、何がリスナーの要 による音楽が信頼を失い、一方 youtube などからアマチュ あって、マスメディアが信頼を失い、マスプロダクション キャラクター、それがやりたいことをやっていただけなん ているんです。それで成功の秘訣を教えてくださいと言っ ネットの中で情報発信されているというそういう環境の中 よって成り立っていた一方的な情報を受け入れるというメ に触れれば必ずビジネスモデルって言葉も出てくるし、 かけた結果がビジネスでしょ?だから逆なんですよ。皆」 にあれば、先にあってね、これをいかがですか?って問い 自分自身をこう見せたいんだという管理されたものが『先』 はなく、アーティスティック、創作者として自分の作品や ですよ。 ても人それぞれとしか言いようがない。ヒラサワという 「これはまあ仕方ないんですよ。メディアに関する情報 旧音楽産業から独立した途端、ビジネスとしては成功し で収入というのはその後からついて来るもので

エレキギターの衝撃、 テクノロジーと音楽

に目を向けたきっかけはなんでしょうか?用されて音楽を作られていますけれども、こういったもの――かなり最初期からコンピュータや電子楽器とかを利

ジーが介入してくると」
ジーが介入してくると」
「一番最初に見たのはエレキギターですね。楽器にケーはど当時奇妙だったものは無いわけですよね。楽器にケーはと楽器と呼んでいますけれども、あれ

たわけですね動になり、ケーブルを流れるというものはすごい発想だっ動になり、ケーブルを流れるというものはすごい発想だっ――確かに今まで空気の振動であったものが、電気の振

すか?
「今ではそうでもないかもしれませんが、当時電気と音すか?
ないう……もうウェンディ・カーロス知らない世代でリスという……もうウェンディ・カーロスという……もうウェンディ・カーロスというにないましたから。それからシンセサイザーでリスというでもないかもしれませんが、当時電気と音

と冷たく非情なタッチなんだろうということで、ショックとかったシンセサイザーを使ってバッハの曲を演奏したんたときに、なんていうか、音楽というものは温かいものとに世界的なヒットを飛ばしたものなんですが。それをきいたときに、なんていうか、音楽というものは温かいものとか熱のあるものというイメージが強かったのですが、なんか熱のあるものというイメージが強かったのですが、なんか熱のあるものというイメージが当時まだ壁のように大きかったく非情なタッチなんだろうということで、ショックと冷たく非情なタッチなんだろうということで、ショックと冷たく非情なタッチなんだろうということで、ショックと冷たく非情なタッチなんだろうということで、ショックというにない。

なってしまって、そっから先はシンセサイザーですよ」を受けて、もうエレキなんてものは生楽器という感覚に

― コンピュータを導入した理由はなんだったんでしょ

うか?

「80年代にプロモーションビデオと言うものを日本の「80年代にプロモーションビデオと言うものを日本のですね」を表示しから、もしかしてそのうち映像も自分地で作なりてきたわけですね。そうすると自分の家で音楽が作れるのではないかと考えて、それでアミーガを導入したのれるのではないかと考えて、それでアミーガを導入したのですね」

――今はもうウィンドウズに?

ミーガで、並行してウィンドウズという感じでした」移行したのが五年くらいまえかな。それまではメインはア

意外でした――音楽と言えば MAC が多いイメージがあったので

「定説ではそうですが、私定説嫌いなんで」



平沢進

略歴

東京都出身

79年、P-MODELのリーダー兼ボーカリス トとしてデビュー、テクノポップの世界で 有名になる

89年、平行してソロ活動開始

94年から観客によってライブの内容が変化 していくというインタラクティブライブを 開始。

99年にはインターネットでの音楽配信をス -ト。同時期にメジャーとの契約を打ち 切る。

2001 年には太陽光などの自然エネルギー のみで行われるライブ "LIVE SOLAR RAY" を つくば市で開催

手がけた作品(一部)

サウンドトラック

剣風伝奇ベルセルク (1997) 千年女優 (2002) 妄想代理人 (2004) パプリカ (2006)

楽曲提供

NHK 教育「おかあさんといっしょ」/「地 球ネコー

しい楽器として捉えるということですかっ ということは人間の代わりというわけではなく、

新

最後に残った所がミュージシャンの居場所

の能力は機械にどんどん置き換えられる

う技術についてはどう思われますか?

間ではなくて、機械に歌わせるというものですが。ああい

最近はボーカロイドなんて技術もでてきました。人

ど、ちょっと恥ずかしくて名前言えないですよ。いずれに ウェアに置き換わっていくということはまだ続くと思うん す。使ってるのはローラですね、日本人のも使ってますけ 居なくなっちゃうんでいいですよね があると思うんです。それで居なくなっちゃうんだったら ですね。で最後に何が残った所にミュージシャンの居場所 せよ過渡期だと思いますが、宿命的に人間の能力がソフト 「捉えてもいいし、 代わりにしちゃってもいいと思いま

すか? こんな技術があったら面白いなと思うものはありま

「ないですね、よく聞かれるんですよこれ。これだけ色々

上げるのにも関わらず、その環境が実はまたミュージシャ

ンを育てているという」

白いものであるし、

ミュージシャンからテリトリーを取り

そういう意味において面

かを育てるものがあるんですよ。

そのプロセスの中に、ミュージシャンとしての何

その行為をやる中にも熟達があるん

によって、歌うという行為をコンピュータに、外部化して ぱり熟達というものがあります。ボーカロイドを使うこと はないと思います。私も使っていますから。あれにもやっ にやることがなくなれば必ず出てくるという。悪いもので

「ああいうものは宿命的に出てくるものですよ。

要する

いるんですけれども、

先に市場があってその必要性を後から考えるという、そう すらコミュニケーションのツールとして熟達していません が求めているメディアはどういうものですか』とかよく聞 れとか、そういうことですよ」 り立っていたのに比べ、今は逆で発明は必要の父みたいな、 ばならない。以前は必要は発明の母と言う概念で市場が成 のがないと。売るものがないので、先に市場を作らなけれ じゃないですか。インターネットに限らず、 ションにおけるある種の熟達点に到達しつつあると。そう と。でやっとtwitterという媒体がテキストのコミュニケー かれるんですけれども、無いですと。まだ私はテキストで うメディアがあったらどうですか?』とか『ヒラサワさん ト配信が始まった当初。コンピュータ系の雑誌から多くの いう背景の中から出来上がってくる新しい技術って魅力無 てきて全部使いきったのかということです。インターネッ しい技術が生まれてきて、新しいビジネスモデルが生まれ 技術があってまだ欲しいかと。つまりね。次から次へと新 インタビューを受けたんですよ。そうするとね、『こうい それよりもインターネットの速度速くしてく 産業は売るも

ですが、どうやってその知識を得たのでしょうか。――かなりコンピュータやネットワークにお詳しいよう

「詳しくないです。必要なものだけを勉強するだけで。perlとか解る人からみたらゴミだらけなんですよ。で決済をやっているところも、決済用のフリーのソフトウェ決済を行うまでのシステムを。自分でもびっくりしていまたんです。で驚くことに私が構築したんですよ。販売からたんです。で驚くことに私が構築したんですよ。販売からからです。で驚くことに私が構築したんですよ。販売からからからからからがあるだけでも動いていて、ここ10年近く問題がないからいいだろうと、で

れで出来るんだなと思いました」
たろうということを延々やってそれで作ったんですよ。そかでろうということを延々やってそれで作ったんですよ。それでここを変えたらどうなるりェアの掲示板を拾ってきて、じーっとみて、もちろんあのですね、掲示板のソフトから作ったんですよ。フリーあのですね、掲示板のソフトから作ったんですよ。フリー

ままでそうやって新しい技術を習得してきたのでしょうか―――必要な時に知識を得ると言うことですね。やはりい

けないとそう思うんでしたら自分でやれば良いんですよ」てそういう姿勢を受け入れてくれる媒体だと思うんですいという所なんで、やってしまえばいいんですよ。例えばという所なんで、やってしまえばいいんですよ。例えばという所なんで、やってしまえばいいんですよ。例えばという所なんで、やってしまえばいいんですよ。例えばという所なんで、やってしまえばいいんですよ。例えばという所なんで、やってしまえばいいんですよ。例えばという所なんで、やってしまえばいいんですよ。例えばがモールに契約すると手数料がいっぱい取られてやっていグモールに契約すると手数料がいっぱい取られてやっていがません。

無菌室でノイズが無い、 つくばという環境

だのでしょうか?――つくば在住ということですが、なぜつくば市を選ん

「一番初めに、どのへんだったけな、29(twenty-nine)「一番初めに、どのへんだったけな、29(twenty-nine)であって引越してきたんです。そこに定期的に来ていた時に、その街並みがなんていうのかな、ゴーストタウンった時に、その街並みがなんです。つくばってダジャレなんですのと思って引越してきたんです。

構居心地がいいですね。」

横居心地がいいですね。」

無菌室な所とノイズが無いところ。そういうところが結無菌室な所とノイズが無いところ。ある意味で病的に不

す。どこからどこまでを指しているのでしょうか?がでてきますが、いろんな施設があるので気になっていま――twitter を見ていると、頻繁に筑波山頂という言葉

ジオもあるんですよ」
「ファミレスもあるし、楽器屋さんもあるし、私のスタ

するのですが…… ----なにか僕の知っている筑波山頂とは違うような気が

それに触れるのは野暮というものですよ(笑)」
「人それぞれの筑波山頂があるんで、心の筑波山頂が。

やはり楽しんでやっているのでしょうか。 ――twitter よく使われているイメージがあるのですが、

「全然楽しくないですよ。やりたくないですよあんなの。「全然楽しくないですよ。、やりたくないですよめたのに『よし!ヒラサワが32000人もフォロワー集めと思います。なぜなら私全部否定ばっかりでしょ?つまりと思います。なぜなら私全部否定ばっかりでしょ?つまりと思います。なぜなら私全部否定ばっかりでしょ?つまりをのことによって増えてきちゃっている。あれも自分で意やりたいことをやっていると、何か売上でも数字でも付いやりたいことをやっていると、何か売上でも数字でも付いなりたいことをやっていると、何か売上でも数字でも付いるのる人だなというのが最近の実感です。

以降でしたよね爆発したのは」なくて、本当にそう思ったことを書いただけなんで、あれなくて、本当にそう思ったことを書いただけなんで、あれ

-なんで知ってるんだ?とみんな思いましたよね

を」
「そりゃ知ってるでしょ。自分がネタにされているもの

か? 分近くなったと思います。それについてどうお考えです分近くなったと思います。それについてどうお考えです――twitter などのツールで作り手と消費者の距離は大

「プロダクション経由で自分を露出して行きたい人に

とってはいいか悪いか解らないけど、自主性とか内発性にとってはいいか悪いか解らないけど、自主性とか内発性にとってはいいか悪いか解らないけど、自主性とか内発性にとってはいいか悪いか解らないけど、自主性とか内発性にとってはいいか悪いか解らないけど、自主性とか内発性にとって非常に良いと」

――若い人に伝えたいメッセージというのはあります

か?

という」とでしょうね。なんでも自分で考えて自分でやってみようとでしょうね。なんでも自分で考えて自分でやってみようとでしょうね。なんでも自分で考えて自分でやってみようでもないですが、今まで言っ

「記憶を外部化することについてはいいことだと思います。しかしそれはそれらのリソースを用いて思考ができるす。しかしそれはそれらのリソースを用いて思考ができるう感じ、これって何も思考していないですよね。出ているう感じ、これって何も思考していないですよね。出ているう感じ、これって何も思考していないですよね。出ているう感じ、これって何も思考していないですよね。出ている方がい。ですからその人の個性に関わらない記憶とか誰のりとか。ですからその人の個性に関わらない記憶とか誰のりとか。ですからその人の個性に関わらない記憶とか誰のりとか。ですからその人の個性に関わらない記憶とか誰のりとか。ですからその人の個性に関わらない記憶とか誰のりとか。ですからその人の個性に関わらない記憶とか誰のりとか。ですからその人の個性に関わらない記憶とか誰のりとか。ですからその人の個性に関わらない記憶とないまでは、これに関わらないでする。そういうものが溢れているでしょう。例えばインターネッジネスモデル化されているでしょう。例えばインターネッジネスモデル化されているでしょう。例えばインターネッジネスモデル化されているでしょう。例えばインターネッジネスモデル化されているでしょう。例えばインターネッジネスモデル化されているでしょう。

非常に危ないと思います」きて、価値判断とか感受性とかも外部化されてしまうのは

れやすいというかそんな空気を強く感じます。――インターネットって特にそれが強いですよね。流さ

「そうじゃないメディアのハズだったのにですね。使う「そうじゃないメディアのハズだったのにですね。使う「そうじゃないメディアのハズだったのにですね。使う「そうじゃないメディアのハズだったのにですね。使う「そうじゃないメディアのハズだったのにですね。使うして拡散していく一方で旧産業のクローンがインターネットの中に大量に紛れ込んでいると。その嗅ぎ分けってのがトの中に大量に紛れ込んでいると。その嗅ぎ分けってのがトの中に大量に紛れ込んでいると。その嗅ぎ分けってのがトアにおくのか、自分で発信するのかの判断は簡単につくと思います」

―iTunes ストア一本に頼るのは危ないと

ストアで売ることに憧れや誇りを感じる人が居るかもしれていいうか理由がどこにあるんですか?単純にあれは 「というか理由がどこにあるんですか?単純にあれは 「というか理由がどこにあるんですか?単純にあれは 「というか理由がどこにあるんですか?単純にあれは 「というか理由がどこにあるんですか?単純にあれは 「というか理由がどこにあるんですか?単純にあれは 「というか理由がどこにあるのは必ずと でというか理由がどこにあるんですか?単純にあれは

えます」(終) そういうことですね。それはちょっと旧体質だと考

編集部から

音楽って哲学なんだ……そんなことをインタビュー終了音楽って哲学なんだ……そんなことをインタビュー終了音楽って哲学なんだ……そんなことをインタビュー終了音楽って哲学なんだ……そんなことをインタビュー終了

人間ついつい楽な方に行きがちで、いろんなものを外部人間ついつい楽な方に行きがちで、いろんなものを外部人間ついつい楽な方に行きがちで、いろんなものを外部と、ですね。

依頼に答えてくださって本当にありがとうございました!それにしても平沢さん。お忙しい中、我々のインタビュー



高井啓さん からの紹介



寄生獣

出版社:講談社 通常版全十巻、完全版全八巻 著者:岩明均

んので、ぜひ一度読んでみてください。 せない寄生生物がみせる母性愛やお互いの利害を超え 肉を捨てるのと何が違うのか)、生命が持つ根源的な 犬の形をした肉だ」という一見すると残酷なこのセリ の残酷性が物語を強く印象付けています。犬の死体を 写が多いので気の弱い人にはオススメしませんが、そ ページを捲る手が止まらない。非常にグロテクスな描 込まれた高校生の少年の物語なのですが、とにかく 言えば、僕はこの寄生獣をあげます。人間に寄生して 命の意味や環境問題まで巻き込んで非常に密度の濃い た友情。そして最終巻で解るタイトルの意味など、生 残酷さを強く描き出しています。その他にも子孫を残 なり理解できるものであったり、(むしろ古くなった フも、普段食べている牛や豚に置き換えてみるとすん 十巻となっています。そんなに長い巻数でもありませ ゴミ箱に捨てて主人公が言う「死んだ犬は犬じゃない。 人間を喰らう寄生生物が引き起こす災厄とそれに巻き いままで読んだ漫画の中で一番衝撃を受けた漫画と

P.N mekemeke th

BLACK/MATRIX+

からの紹介

対応機種:プレイステーション ジャンル:タクティカルシミュレーションRPC メーカー:インターチャンネル

ちが悪と呼ぶものが善と呼ばれ ゲームの舞台となるのは私た

うRPGです。 公が試練を乗り越えながら愛する人を助けにいく、とい 特に「愛」は最も重い罪であり、この大罪を犯した主人 者」「友情」「人権」「正義」「愛」が大罪とされています。 る善悪の逆転した世界です。聖書で七つの大罪とされて いるものが美徳となり、それに対して「平等」「自由」「弱

を見つめ直す良い機会になると思います。 あると気付かされました。普段気にかけないようなこと するのは常軌を逸している」という理由で大罪とされて 例えば、正義は「人が正しいと思うことは人の数と同じ います。少々過剰な表現ですが、そういう解釈の仕方も だけ有るのに、自分が正しいと信じることを他人に強制 徳であるものが本当に正しいのか、と考えさせられます。 善と悪が逆転して見方が変わることによって、本来美

ひプレイしてみてください。 す。愛という大罪を貫き通した結果がどうなるのか、ぜ PSのソフトですが現在ダウンロード販売されていま

濱田一喜さん からの紹介



オレンジ 時計じかけの

監督:スタンリー・キューブリック 出演:マルコム・マクドウェル、他 劇場公開:一九七一年

ギリス映画。全体主義と共産主義の匂いちらつくロン 作品ってつくれるんだなあ……と、ちょっと思いなお 出しています。CGばりばりじゃなくたって、素敵な ショッキングな映像と重なって、独特の雰囲気を醸し りません。BGMにはシンセサイザで演奏されたクラ 低俗な暴力映画とは一線を画した作品なのは間違いあ たり、とヴァイオレンスな場面の連続です。発表当初 が暴虐の限りを尽くしたり、レイプしたり、復讐され ドンに生きる、十代の主人公アレックス。本編は、彼 いこと考えずに、一回見てみてほしいです。 すかも。コンテンツ作成に携わる者として、とか難し シックがふんだんに使われ、音楽の高貴なイメージが はその衝撃的な映像が話題になったとか。とはいえ、 たら「少数の報告」ですよ……。一九七一年公開のイ マン」だったら「鉄男」、「マイノリティ・リポート」だっ です。これが他の映画にかかると、例えば「アイアン るだけなのに、それでもかっこいいっていうのが素敵 まず、タイトルが良いですよね。英語を直訳してあ



ホラーでも見て吹き飛ばしましょうー

では紹介今回もどんどん紹介しますよー

コンテンツが集まりました。つくばの残暑は

今回は季節がらか、一部おどろおどろしい

文・レ 落合

P.N haisaioji the からの紹介

▲ 警告 本作品には、過激な表現が含まれます。 ジョックを受ける可能性もありますので、 ホオロガラ番や心臓の頭ロカのアレイは あ程とがより。

The HOUSE ゲームデザイン

flash/thehouse/thehouse.html URL: http://www.gamedesign.jp

www.gamedesign.jp/) というサイトで公開され ている無料フラッシュゲームです。 The HOUSEとはゲームデザイン (http:/

いう単純なものです。しかし、出てくるもの出 な物をクリックしていき謎解きを進めていくと だと思います。ゲーム自体は画面上のいろいろ てくるものが不意打ちなので、本当にびっくり 画像にある警告画面の通り、その恐怖は本物

れません。ちなみに the HOUSE2 もあったりし 楽しめる仕様となっています。ただ軽い気持ち ます。そちらもお勧めです などの面倒くさい手間もいらず、誰でも気軽に い夜中などにやってしまうと後悔するかもし フラッシュゲームということでダウンロード

> 気になる あの人の おすすめ本

酒井宏先生の オススメ

パラレルワールドは君にも起こる!

「世界の終りとハ ドボイルド ・ワンダー ラ

著者:村上春樹 文庫 出版社:新潮社 値段:

世界の終りと ハードボイルド・ワンダーランド

値段:¥850

ンダムハウス講談社文庫)」 行淳之介 編集: 日本ペンクラブ 文庫 本人コメント

一郎先生の

や音声以上とも言えるほど文章(言葉)はメッ に対して個々の個性で書き綴っています。映像 作家たちが、文章とは?作文とは?という問い 寄り添って、文章、作文の大切さを学んでくだ の中から気に入った作家の文章へのこだわりに セージを伝える根幹の手段です。是非この撰集 川端康成、 谷崎潤一郎をはじめとした一流の

 Θ

鈴木誠

「文章読本

ススメ

文章の大切さを学ぶ

本人コメント

ので, ちょっと長いうえに読み始めたらやめられない 広がる「現実」のはずの世界は、実は私たち一 人一人の脳が作り出す幻想であることを教えて います。パラレルワールドは君にも起こる! かれています。神経科学は、私たちの目の前に 1Q84 でも月が2つあるもうひとつの世界が描 パラレルワールドは村上春樹のお得意で、 試験前には読まないように。



メールを送って記事を投稿

して一緒にみんなに広めてあげましょう。

そんなアナタの一押しコンテンツをこのコーナーで紹介 んだ」、「みんな知ってるけどもっと知ってもらいたい!」 集しています。「コレすっごい面白いけど誰も知らない

好きなコンテンツを紹介する記事を書いてくれる人を募

「広がる好きのライブラリ」のコーナーでは、自分の

紹介してみんなにも知ってもらおう

あなたの好きなコンテンツを

紹介者大募集‼

コンテンツ

以下の項目を載せてメールで投稿してください

- ・学年、氏名(ペンネームで載せたい人は氏名とペン ネームの両方を送ってください。)
- ・コンテンツの種類とコンテンツのタイトル(本、マ 選んでください。ただし、音楽の場合はCDの紹介 ンガ、ゲーム、音楽、映画、ウェブサイトの中から
- ※その他質問があればいつでも受け付けます。 ・本文(四〇〇字以内。基本は敬体で。メール本文に 記載、又はテキストファイルを添付。

連絡先:s0811519@u.tsukuba.ac.jp



どしどし 面白い紹介

AST Creative

今回のテ



Introduction

メディア創成学類に三年次編入として入った している埴生孝慈さんにフォーカス。情報 今回はグラフィックデザイン研究室に所属



研究室 情報メディア創成学類4年次

サークル グラフィックデザイン研究室 (指導教員:金尚泰)

ULIS バレーボールクラブ

ファッションサークル RICOCHET

埴生さんの創作に関する考えを教えていただ 今のグラフィックデザイン研究室に入 こなかった分野だから勉強中ですー テンツを研究している。今まで触れて り、3ds Maxを使って3Dコン 依頼を下請けするような感じだった (笑)。そんな感じに創作を続けていて、

ぜひ新たな創作活動のきっかけにしていってください。

き、いい経験になったと思います。 の最後として自分から卒業アルバムの Adobe 担当みたいになってみんなの 協せず全力で制作していくことがで た。やはり自分自身が発起人なので妥 制作を企画して編集をやってみまし そこにあったからです。その高専時代 ので、自分のこだわりを出せる部分が が創作活動の原点にあると思う。 うになりました。様々なもの生み出し 創作活動を深めていくことができるよ れ Photoshop や Illustrator を使って の友達にTシャツのデザインを依頼さ 行くような感じでした。その中で周り プログラムなどは仕様が決まっている インを意識して作ったりしてました。 ていく中で創作が楽しいと思えたこと 遊びながらいろいろな物を創作して 大学に来てからはサークルの中で 高専生の時はゲーム制作の際にデザ

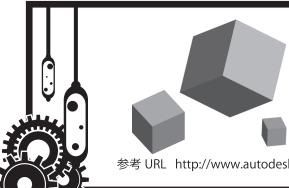


卒業アルバム制作時に作成したシンボルマ



RICOCHET ファッションショー「'10SPRING SUMMER COLLECTION」用に制作





作業量

参考 URL http://www.autodesk.co.jp/

専門的な部分

こだわり(個性)

創作活動のこだわり

ころは誰も気にかけないようなところ です(笑) 創作する上で一番力を入れていると

なり僕自身に影響を与えています。 す。とある刑事ドラマの監督は初見で 身の個性とつながっていくと思いま 現したいと思っています。それが僕自 まだ未熟なのですが、細部をこだわっ 仕込んでいたりしていて、その点がか は気付かないような小物などにネタを て作ることで、自分の趣味・趣向を表 一般的なデザインの質でいうとまだ

ください。

るために一生懸命使ってみて

ナー向けのソフトウェアで スト、グラフィック デザイ アル エフェクト アーティ するゲーム開発者、ビジュ テレビのコンテンツを制作 合成ができ、ゲーム、映画 メーション、レンダリング ア。3Dモデリング、アニ 発を行っているソフトウェ オートデスク株式会社が開

夢を叶えるために

分野を学んでいきたいと思っている。 のもいいけど、僕の場合はたくさんの 思う。全力で一つのことを追いかける す。それを考えるとその時間を他分野 かるという話を聞いたことがありま かる時間を単位時間とすると、そこか にかければより広い知識を得られると ら完璧に習得するには4倍の時間がか つのこと大まかに習得するのにか

勉強の達成度 80% 80% 80% Ε t:パーセンテージで表された達成度に至るために必要な単位時間

作品にとっての重要度 ■埴生さんの抱く創作のパワーバランス

■埴生さんの考える学習の達成度と必要時間のモデル

Creative Message

ある時間を自分の夢に近付け



■ RICOCHET ファッションショー「BREEZE OF SPRING」用に制作

わないともったいない。限り 授業だけではもったいない! 時間は有限だから有効に使

第4回 NHK の技術を大公開! NHK 放送技術研究所公開

TEGH INTRODUCTION

訪問先

NHK 放送技術研究所

〒 157-8510 東京都世田谷区砧 1-10-11 小田急線 成城学園前駅 南口からバス 10 分 N HK 放送技術研究所は、放送やその受信の進歩発展に必要な技術の研究を行っているの。 デジタル化が進む中で、放送システムやサービスの将来像を提案したり、実現するため の研究開発に取り組んでいるんだよ!今回、私たちが行ってきた「NHK 技術研究所公開」は 毎年5月に行われる一般向けの研究所公開なんだ。家族連れからお年寄りまで、いろんな人が最新技術を見に来ていたよ。それじゃあ、出掛けたみんながレポートを送ってくれたから、掲載するねっ!

文:1年 しなもん レイアウト:3年 渡邊飛雄馬

フレキシブル制作システム

放送業界は現在、映像記録メディアのテープレス化が進んでいます。従来のビデオテープによるものではなく、映像ファイルを HDD に記録し管理するワークフローが研究され、実践されています。この流れを受けて、今後増加する大量の映像素材を各放送局に分散、蓄積できる分散ファイルシステムと、それらの素材を Web ベースで編集し、番組制作が行える「フレキシブル制作システム」の研究が行われていました。(図 1)

分散ファイルシステムは、複数のデータサーバでファイルを分担して保存・管理する為、障害に強く、拡張性に優れています。Web ブラウザ 1 つで、分散ファイルシステム上の映像素材を用いてリアルタイムにカット編集を行うことができる編集システムは、編集作業に特別な編集ソフトウェアを必要としません。そして、それらを支える高速ネットワーク上のプロトコルも開発されていました。これは、長距離のIPネットワークでも高速で安定した転送ができると共に、ファイル必要度に応じて個別に転送速度を制御できるそうです。(図 2)図を見るとわかるように、緊急性の高いファイルは、他のファイルを押しのけて最優先で伝送されています。つまり、TCPの様な輻輳制御はされておらず、拠点間の専用回線が確保された環境のプロトコルである事が伺えますね。

なお、このシステムの開発成果はオープンソースとして公開する予定で、今後のファイルベース・クラウド時代の編集システムとして普及を目指すそうですよ。ちなみに、関連研究が創成の鈴木誠一郎先生の研究室で行われているようです。

3年 渡邊飛雄馬





义

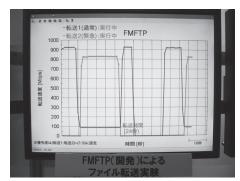


図 2

2 3次元物体の触力覚提示技術

人間が持つ感覚は、全部で5つ。視覚・聴覚・触覚・嗅覚、そして味 覚。このうち、テレビが私たちに伝えてくれるのは、最初の2つ、視覚 と聴覚だけでした。NHK技術研究所では、これら2つの感覚に加えて、 触覚をテレビに導入するための研究が行なわれています。

視覚情報はディスプレイを通して、聴覚情報はスピーカを通して人間に届けられますが、触覚情報の伝達には、手袋型やペン型のデバイスが用いられます。これら手袋やペンには制御用のアームがつながっていて、これで指やペン先の動きを制限することによって、「なにか硬いものがある」という感覚を、ユーザに伝える仕組みになっているのです。

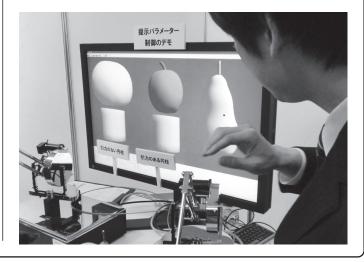
たとえば、画面にリンゴが表示されている状態でこの手袋をつけると、 あたかも手のひらの中にリンゴが存在しているかのように、その表面を 撫でることができます。硬さだけでなく、表面のざらざら・つるつるといっ た素材感も伝わってくるのがすごいところ。ただし、触った物体を変形 させる、という表現は、計算量の関係からまだ実現できていないという ことです。

普段は触れない貴重な文化財、土器や仏像などの手触りを、テレビを

3年 濱田一喜



通して体感したり、目の不自由な方へより多くの情報を伝えられたり、といった応用が期待されているこの技術。3D 眼鏡のように、3D 手袋がテレビの標準装備になる時代がやってくるかもしれませんね。



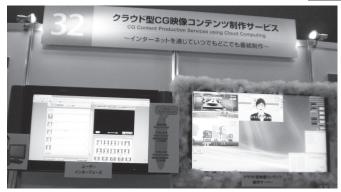
□ クラウド型 CG 映像コンテンツ製作サービス

1年 原澤友輝



このサービスの最大の特徴は、インターネット環境と WEB ブラウザがあれば自分の作りたいテレビ番組が作れることです。NHK は、今までローカルパソコンで行われてきた TVML ※ 1 を用いたテレビ番組制作を、クラウド※2の形態で実現させるという研究をしています。これまで TVML による番組は、作るときも見るときも専用のソフトをインストールする必要がありました。しかし、WEB サーバ上に素材や映像加工、ライブ配信の機能を置き、CG 映像の作成をを WEB サーバ上で行うようにしました。

番組製作者はWEB ブラウザを通して、素材検索や TVML で書いた台本のアップロードができます。台本がアップロードされると、WEB サーバで番組の CG 映像が作られ、配信されます。細かい作業(タイトルカットの時間設定など)は自動で行ってくれるので、初心者でも簡単に番組製作ができます。同様に、視聴者も WEB ブラウザ上で番組を見られるので、今までより手軽に見ることができます。このように、WEB サーバ上ですべての作業が行われるので、パソコンや携帯端末があればいつでもどこでも CG 映像コンテンツの製作や視聴を楽しむことができます。また、REST ※ 3 という簡易なウェブインターフェース※ 4 を用いているため、他のサービスと CG 映像コンテンツなどの情報のやりとりをするのが簡単になり、このサービスと外部の様々なウェブサービスを組み合わせた連携サービスを簡単に行えます。



- * ※ 1 TVML(TV program Making Language): NHK 放送技術研究 所が開発した番組制作記述言語、これを TVML プレーヤーに読み込むことで 3DCG の番組が作られる。
- * ※ 2 クラウド: インターネットを通じてサーバから様々なサービスを受けること
- * ※ 3 REST (Representational State Transfer): Roy Fielding 氏が 提唱したソフトウェア設計の原則と制約、
- * ※ 4 ウェブインターフェース: ソフトウェア間で情報を受け渡しする ための規約

4 ソーシャルテレビサービスのためのコメント解析技術

1年 片山潮美



ストリーミングビデオにコメント・チャット機能のあるサービスが流行している中、テレビ放送業界においても視聴者のコメントを共有するようなサービスの展開がはかられているようだ。

テレビや Web ブラウザ上で視聴できる NHK オンデマンドの映像の上に、コメントを表示させるデモが展示されていた。画面に表示されるコメントは、自然言語処理の形態素解析を行って、日本語として確からしいものを取り出しているらしい。もし「あばばばばば wwww」などとコメントしても表示されないのだろうか。

システムのバックグラウンドでは、字幕データや出演者情報などの放送データと視聴者コメントを用いたコメント解析を行っているそうだ。それにより導かれたシーンとそのコメントの対象、感情分類を用いて、視聴者の番組への反応をみたり、番組の盛り上がったところのダイジェストを作ることができる。また、各人のコメント状況をみることで、おすすめの番組を表示する事も可能だ。

画面下のグラフには、コメントのなかから出現率が高いものを3・4個表示している。グラフのボタンを押すことで今の自分の心情に近いも

のに投票することができる。グラフへの投票は、「モバイル共感サービス」という携帯用のサービスによっても可能である。全体的にコメント・グラフによって、仮想のお茶の間空間をつくりだすことができる。テレビ局が提供するサービスになるので、スポンサーへの批評や他局の宣伝、NG ワードなどへの対応等の倫理問題が今後の課題となるそうだ。



まとめ ~しなもんあとがき~



文担当: しなもん (1年)

みんな、レポートありがとう♪しなもんも会場をまわってみたけど、創成のみんなが好きそうな展示がいっぱいだったよー。テレビ局って技術開発もしてるんだね!これを読んでくれて興味を持った人や、もっと他の展示内容を知りたい人は NHK 技術研究所の web サイト <http://www.nhk.or.jp/strl/index.html> に遊びに

いったり、来年5月に実際いってみるといいとおもうよ! それじゃあ、また次号会おうね♪あでぃゆー☆



技術紹介連載担当:渡邊飛雄馬(3年)

あわわ…。どうも…。

ま…また次号も技術紹介をよろしくお願いします…。

1(25) 糖种

学年: お名前: ア東

エアコン

互以上切磋琢磨扫事。

能動的に成め、行動好魚概。 むと自分の寿間について小首む事とか… 自戒も込めファ…

学年: 3 お名前: ちゃき

学年: お名前: 人国了

第二回

割成の声!

文・レイアウト:創成三年 渡邊飛雄馬



計算機室の自由度

学年: 3 お名前:石川 春弘

- · 危機感
- ・世間のニーズの理解

学年: 4 お名前: k.k

技术范唐的場所。

自由できれる場合をみないなかっこうのなってもほうるスタンナみれたいなかっこうの

学年: / お名前: からい

学年: 2 お名前: 人

たころをつてっている。これのおいしい」はあかってってるとうろ (だいしいものをたいると、マイディアとかやる気がもっとでなまな。...)

なと、葉をしたり、

愛とトライをエラーの精神

たごそうです。

学年:1tml お名前:しなもん

計算機室の 家佛

学年: 2 お名前: りせっくす

町達成のための執念

学年: 2 お名前: Nica Co ないかいりも、これしく

お名前: 「~~ 学年:

哲学

的名前:小高和己 学年:

今号のお題

ました。どうかご理解ください 投稿に致しましては、掲載を見送らせていただき 載に不適切な内容であると判断させていただいた は先生方からの投稿も戴くことができました。な 足りないと思う物」でした。投稿していただいた 方はどうもありがとうございました。また、今号 前号にてお伝えした通り、こちらで学類誌掲 は、「今、創成学類に

それでは

心に残っています。今号の「創成の声!」の回答 せる第一人者になろうとしない」と言われた事が 成の学生は、夢ばかり語るくせに、それを実現さ いるようです。筆者は昔、現創成四年生の先輩に「創 見ても学生側から見ても、それが不足して見えて の学生が感じているのにも関わらず、先生方から ています。創成の学生には積極性が必要だと多く じです。今号の回答には先生方による物も含まれ の神器」のうち一つに多くあげられていた物と同 実はこれ、前回のお題「創成の学生に必要な三種 言った、積極性・行動力の不足を訴える意見でした トライ&エラーの精神、学生のアグレッシブさと ず一番多く見られたのが、ハングリー精神、 回答を見ていきましょう。ま ている訳ではありません。 みは有意義に過ごせましたか(笑)。ええ、別に煽っ Z 学期 かく 始まりましたね。 皆様、 夏休

足

りないなら

なんとかできるので

の声!」をよろしくお願いしますね。 ければ幸いです。というわけで、今学期も「創成 ず面白い場になると思っております。投稿いただ いと思っています。皆さんの意見が集まれば、必 様には、それに対する回答を投稿していただきた でもう一度このコーナーの説明をさせてください 「創成の声!」では、毎回一つお題を出します。皆 さて、初めての方もいらっしゃると思いますの

> 思います。それでも叶わなければ、クラス連絡会 等を通して要望書を提出してはいかがでしょうか。

また、技術が磨ける場所が不足している場合、

強会を開いてみるのも良いと思います。自由で混

アがあれば、先生方に相談してみるのが一番かと

足りないという声が二つ。具体的に何が不足して は、と思う意見もありました。計算機室の設備が

いるかはわかりませんが、欲しい環境やソフトウェ

次号のお

の場としては、学類誌 MAST がお勧めです(笑)

沌とした発表の場だって、作ってしまいましょう

そういった方々の広報の場、

~今年度中にやりたいこと~

うわけで、次号のお題はこれです。皆様の投稿を ジは、習得したいスキルはありませんか。…とい たいシステムはありませんか。形にしたいイメー 心よりお待ちしています! い休暇で何かひらめきは得られましたか。開発し 夏休みも終わり、焦りを感じていませんか。長

具を用意しましたので利用してください。 か、投稿ボックス横にも投稿用紙コピーと筆記用 でも良い)を必ず付記してください。 ペンネーム(本名や似顔絵、Twitter アカウント等 スですよ。投稿の際は、学年(先生方は不要)と 締め切りは十二月二十五日までです。クリスマ 投稿用紙は、本ページ折込の投稿用紙を用いる

せていただきます ださい。また、投稿は創成学類関係者の方に限ら を掲載しきれない可能性がありますのでご了承く なお、誌面や投稿の内容によって、全ての投稿 春日講義棟一階、求人掲示板の横です。

結果とあわせて、重く心に留めておきたい物です。

STAFF ROLL

情報メディア創成学類 学類誌「MAST vol.4 2010 2 学期号」 2010 年 9 月 1 日 初版第 1 刷発行

- ■発行 情報メディア創成学類
- ■発行人 小高和己(情報メディア創成学類長)
- ■学類代表 戸嶋尚香(2年)
- ■編集長 高井啓 (3年)

■学類誌 MAST 編集部スタッフ

取材・編集・レイアウト等



落合香織 (3年)



片山潮美(1年)



酒井佑弥 (3年)



櫻井恵美(1年)



高井啓 (3年)



髙橋享平(3年)



武善紀之(1年)



仲宗根良(1年)



花松俊文(1年)



濱田一喜 (3年)



原澤友輝(1年)



松本奈津季(1年) 渡邊飛雄馬(3年)



その他・サポート等

岩間勇介(3年) 鈴木和幸(2年) 田中圭(3年) 財前涼 (3年) 富田栞 (2年) 浜田宰 (2年)

SPECIAL THANKS

取材協力

平沢進様

川上陽介様(株式会社セルシス)

久野誉人先生(創成) 徳永隆治先生(創成) 平賀譲先生(創成)

春日キャンパス学務の皆様

記事協力

酒井宏先生(創成) 鈴木誠一郎先生(創成) 黒崎賢一様(1年) 埴生孝慈様 (4年) 「授業を覗く」の授業感想を書いて下さった皆様 「創成の声!」に投稿して下さった皆様

一読ありがとうございました

Media Arts, Science and Technology

設を破れ。

毎週月曜18:00~

MASTミーティング

メディアユニオン2階クリラボにて

取材・紙面レイアウト



