

工学院大学

大学院工学研究科情報学専攻

持田研究室

新宿西口は副都心の超高層ビルが立ち並ぶまさに東京の中心にある工学院大学。一世紀にわたって優れた人材を輩出してきた。今回は、インターネットでの仮想都市などを研究している持田研究室をたずねてみた。



URL <http://sin.cc.kogakuin.ac.jp/>

工学院大学プロフィール
所在地
東京都新宿区西新宿 1-24-2
(新宿キャンパス)
東京都八王子市中野町 2665-1
(八王子キャンパス)

沿革
1887年、帝国大学の総長であった渡辺洪基を中心によって創立された。西欧の進んだ工業技術教育を日本に導入し、優れた技術者を育成するというのがその目標であった。そして、100年を過ぎた現在、高度情報化社会を担い、リードする人材を育成することが教育の目標となっている。この目標を達成するため、新宿キャンパスは新宿新都心に位置し、情報やシステムなどの人工科学に重点を置いている。また、一方の八王子キャンパスでは、一般教育やスポーツなどを通じた人格形成、実験的な自然科学教育の機能を担っている。

学生数
7503人

ネットワーク環境
バックボーンはTRAINと512Kbpsで接続されている。新宿と八王子の2つのキャンパス間はデジタル専用回線で接続されている。そして、両キャンパスの中は、FDDIによる100Mbpsの学内ネットワークが構築されている。すべての学生は入学と同時にアカウントとメールアドレスが与えられる。

こちら大学院はできたばかりのようですが、どういった目的で創設されたのですか？

この大学院は、3年前に文部省に認可されてスタートしました。ここの特徴としては、大学教育でありながら、産業界の色を早めに取り入れて、企業などの社会に巣立っていったからいち早く戦力になるような教育をしようという目標があることです。そのため、私も含めて教授の中には、企業で働いていた人が多数おりまして、従来の学術組織とはまたちょっと違った空気が流れています。また、企業などの組織に属していながらここで学ぶという学生もたくさんいるわけです。インターネットの登場などで、社会の流れがますます急激になっています。その流れに大学のような学術機関が

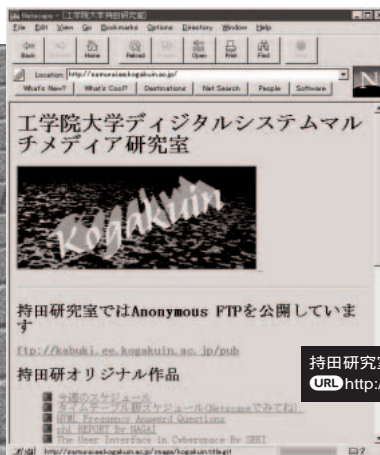
追いついていくには、このような形態が必要だと思われまます。

また、ここでは新しい学位である「情報学」も取得できます。なぜ、情報工学でなく情報学なのかというと、人と機械のコミュニケーションを考えたとき、ハードウェア、ソフトウェア、そして人間という要素が絡み、それはまったく新しい社会学の1面も含まれます。学生はその研究テーマによって「工学」か「情報学」かを選んで専攻することができます。

持田研究室の仮想都市におけるコミュニケーションとはどんな研究ですか？

基本的には、インターネットなどによるコミュニケーション、機械と人との対話などを研究しています。

持田康典教授



学生たちは充実した環境で、自由にインターネットに触れることができる。



持田研究室のホームページ
URL <http://samurai.ee.kogakuin.ac.jp/>




その研究の中で「Phi」というシステムが完成しています。これはインターネット上に仮想の都市を作ってコミュニケーションをとるというものです。当大学の学生はもちろん、他の大学にも参加者がいます。参加した大学のサーバーに、このシステムの参加者が自由に都市を作り、参加者はそれらの街を行き来して会話をしたりしながら怪物を倒したりするようなゲームをするというものです。ただ、怪物を倒すといっても、ロールプレイングゲームのように育ったり、シナリオがあったりするわけではありません。人が、ある仮想現実の中に存在して行動するという状況を作り出し、その仮想現実の中で起こりえるコミュニケーションの形態や、どうしたら仮想現実の世界をうまく認知できるデザインになるかといったソフト的な面や、サーバーの運用といったハード的なこと、そして仮想空間そのものなどの考察を行っています。

なぜ、ゲーム性を持たせているのかというと、ひとことで言ってしまうと、素直に人が飛びつくからです。私は以前、企業に属していたときにマルチメディアの研究をしていたのですが、こういった新しいメディアを人間が体験するとき、どうすればたくさんの方が触れてみたくなるものになるかと言えばやはり遊びという要素があってこそなのです。ゲームならコミュニケーションや画像などといったインターネットの多くの要素が入ってきます。ゲームを取り入れることで人が仮想現実とい

うものをより理解しやすくなるわけです。


ですから、このコンピュータネットワーク上の仮想都市の研究および開発の最初の段階としてはまずゲーム性というものを取り入れたのです。

 この研究は、どのような形に発展させていくのですか？

現在、この仮想都市を教育に応用できないかとか、仮想都市の環境を快適にするためにはどうすればいいのかなどという基礎的な研究が始まっています。教育などは、インターネットのリアルタイム性などが活かせるようなものが作れるのではないかと考えています。離れたところからでもリアルタイムで添削したり教えたりできるといったシステムが構築できないか、その可能性や中身などの研究が始まっています。

この仮想都市でのコミュニケーションという研究が、ゲームというスタートポイントから教育や環境などといったさまざまな方向に

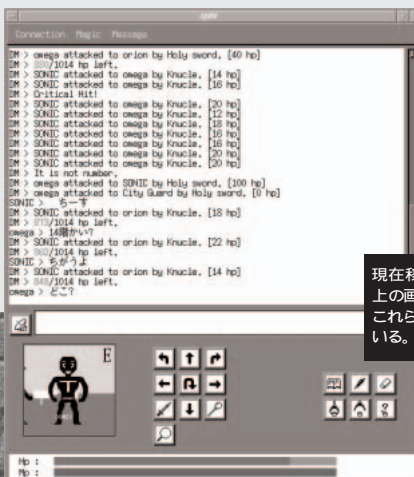
発展していこうとしています。

 仮想都市のほかにも、ずいぶんいろんな研究がされていますね。

この研究室では、私自身がこの研究をしなさいという形で指導するだけではありません。学生たちが自主的に研究テーマを見つけ、それをおすすめるというようにしています。そのため、1つの研究室の中で、さまざまな分野の研究がなされているわけです。マルチメディアやインターネットは人間がその系の中に必ず存在する1つの社会ですから、ソフトだけの研究ではいけないし、ハードだけというのはいけない。そういった枠に押し込めるのではない研究が必要になってくるのではないのでしょうか。

インターネットのような、言わば新しい学問を研究するには、やはり学生の自主性というものを尊重したいと考えています。また、そのような形で研究をすることで、社会に出てからいち早く戦力になれる人材が育成できるとも考えられるからです。逆に、特に好きなものが見つからず、研究テーマが見出せないという学生にとってはちょっとつらいかもしれませんね。

 ありがとうございます。



現在稼働しているインターネット上の仮想現実都市システム「Phi」の画面。上の画面が他の参加者と会話する。下の画面は、他の参加者が作った都市。これらを使って多くの学生がゲームを楽しんだり、コミュニケーションをしている。



[インターネットマガジン バックナンバーアーカイブ] ご利用上の注意

このPDFファイルは、株式会社インプレスR&D(株式会社インプレスから分割)が1994年～2006年まで発行した月刊誌『インターネットマガジン』の誌面をPDF化し、「インターネットマガジン バックナンバーアーカイブ」として以下のウェブサイト「All-in-One INTERNET magazine 2.0」で公開しているものです。

<http://i.impressRD.jp/bn>

このファイルをご利用いただくにあたり、下記の注意事項を必ずお読みください。

- 記載されている内容(技術解説、URL、団体・企業名、商品名、価格、プレゼント募集、アンケートなど)は発行当時のものです。
- 収録されている内容は著作権法上の保護を受けています。著作権はそれぞれの記事の著作者(執筆者、写真の撮影者、イラストの作成者、編集部など)が保持しています。
- 著作者から許諾が得られなかった著作物は収録されていない場合があります。
- このファイルやその内容を改変したり、商用を目的として再利用することはできません。あくまで個人や企業の非商用利用での閲覧、複製、送信に限られます。
- 収録されている内容を何らかの媒体に引用としてご利用する際は、出典として媒体名および月号、該当ページ番号、発行元(株式会社インプレス R&D)、コピーライトなどの情報をご明記ください。
- オリジナルの雑誌の発行時点では、株式会社インプレス R&D(当時は株式会社インプレス)と著作権者は内容が正確なものであるように最大限に努めましたが、すべての情報が完全に正確であることは保証できません。このファイルの内容に起因する直接のおよび間接的な損害に対して、一切の責任を負いません。お客様個人の責任においてご利用ください。

このファイルに関するお問い合わせ先

株式会社インプレスR&D

All-in-One INTERNET magazine 編集部

im-info@impress.co.jp