



研究者のモチベーション

慶應義塾大学 大学院 メディアデザイン研究科 稲見昌彦

- CEDEC アカデミックセッション (2008-)
 - 産学連携のきっかけ
- ただ、大学・研究者をどう扱えばいいかわからない

自己紹介



- 慶應義塾大学 大学院メディアデザイン研究科 教授
- www.inami.info



- 科学技術振興機構(JST) ERATO「五十嵐デザインインタフェースプロジェクト」グループリーダー
- JST CREST「オンラインゲームの制作支援と評価」研究者
- JST CREST「デバイスアートにおける表現系科学技術の創成」研究者

- CESA 理事(2008-)
- CEDEC アドバイザリボード (2009)

- 研究者は「職業」でなくて「人種」
 - 最近はサッカー選手に勝つことも
- ただし

- 普段は白衣を着ていません



- 「お茶の水博士」はいません
- ※見た目がそっくりな先生はいます

- 実は文筆業
 - 論文, 予算申請書, 報告書, 書籍
- 工学系研究者はアスリート
 - プログラマも近いかも

- 研究(者)はどう評価されるか
 - Peer Review
 - 人事は「査読付き論文」の数+質
 - 新規性・有用性(一般化)がポイント

- 第一線の研究者は意外と忙しい
 - 義務は講義・入試・教授会
 - ほとんどの活動がボランティアベース
- 研究者はツンデレ
 - 興味を持たせれば価値
 - ただし飽きっぽいので注意

こう - がく【工学】

(engineering) 基礎科学を工業生産に応用して生産力を向上させるための応用的科学技術の総称。古くは専ら兵器の製作および取扱いの方法を指す意味に用いたが、のち土木工学を、さらに現在では物質・エネルギー・情報などにかかわる広い範囲を含む。

[株式会社岩波書店 広辞苑第五版]

(engineering) 基礎科学を応用して生活に豊かにさせるための応用的科学技術の総称。古くは専ら兵器の製作および取扱いの方法を指す意味に用いたが、のち土木工学を、さらに現在では物質・エネルギー・情報・エンタテインメントなどにかかわる広い範囲を含む。

[株式会社岩波書店 広辞苑第？版]

- アーサー C クラークの第三法則
 - 充分に発達した科学技術は、魔法と見分けが付かない。

- アーサー C クラークの第一法則
 - 高名だが年配の科学者が可能であると言った場合、その主張はほぼ間違いない。また不可能であると言った場合には、その主張はまず間違っている。

- 従来技術とエンタテインメント技術は連続線上にある。真面目に取り組むべき課題も価値もたくさんあるフロンティア。
- ただし、あらたなトレードオフに基づくシステム構築が必要