

2023年活動報告書 吉田茂樹

2024.02.13

役職：教授

氏名：吉田茂樹

1. 活動の概要

本活動報告では、2023年1月1日から2023年12月31日（2022年度後半3ヵ月分および2023年度前半9ヵ月分）についての報告を行う。

2023年も大学院の教員として授業やプロジェクト、修士研究のアドバイス等を通じて大学院博士前期課程（修士課程）の学生の指導を行った。新型コロナウイルスの対策をしながらの活動方法については、2022年に様々な活動について対面を基本としながら、必要に応じてオンラインでの実施を行うようにしたが、2023年はそれを踏襲しつつさらに5月に新型コロナウイルスが5類に移行したことを受け、マスクの着用などについて学生の判断に委ねることになった。

教員の個人研究としては、引き続き技術の変遷・歴史に関する調査研究として記憶メディア、特にゲーム機におけるゲームメディアの変遷についての調査を行った。プロジェクト研究としては、2022年度はCommunity Resilience Research（CRR）プロジェクトに参加し、2023年度はArt of Listening（AoL）プロジェクトに参加した。CRRプロジェクトでは、最終年度としてこれまでの活動について書籍としてまとめた。AoLプロジェクトでは新規プロジェクトとして参加学生と共に「きくこと」を用いた表現について模索し、実践的なイベントを開催するなどの活動を行った。さらに2023年度はM1の学年担当として学生の活動に関するとりまとめ等を行った。また教員として地域連携や学外組織との連携活動として、岐阜県DX推進コンソーシアム関連の活動やソフトピアジャパン関連の委員会委員の担当、大垣市関連の委員会委員の担当などを行った。

2. 教員としての学内活動

2-1. 個人研究

メディア表現における利活用という視点からの技術の変遷に関する調査研究について、引き続き研究活動を行った。数ある技術の中で2022年度は記録や保存に関する技術の変遷について、2023年度はその中でも家庭用ゲーム機や携帯型ゲーム機等で使用されるゲーム関連メディアについての調査研究を行った。

家庭用ゲーム機および携帯型ゲーム機等は、コンピュータ技術を応用した機器であり、汎用のコンピュータと同様にいわゆるコンピュータの5大要素である制御、演算、記憶、入力、出力の各機能を持っている。しかし、家庭内や携帯しながら使用することを実現するために、本体や周辺機器の大きさや重量などについては汎用のコンピュータに比べて制約が大きい物となっている。初期の国産の一般向けのパーソナルコンピュータであるNEC PC-8000が登場したのは1979年であるが、初期の家庭用ゲーム機として普及したエポック社のカセットビジョンが登場したのは1981年であり、その後爆発的に普及した任天堂のファミリーコンピュータ（ファミコン）が登場したのは1983年である。それよりも前に家庭用ゲーム機や携帯型ゲーム機は数種類存在していたが、遊べるゲームはゲーム機本体内部に回路などとして格納されており、本体内部に用意されている以外の様々なゲームを遊ぶことはできなかった。

エポック社のカセットビジョンはそれまでのゲーム機と異なり、カセットを交換することで種々のゲームが遊べる形式になっているが、カセット内部にゲームの処理を行う組み込みマイコンが格納されており、カセットを交換することでゲーム処理の内容が切り替わる形であり、後発のファミコンに代表される「ソフトウェア（ゲームプログラム）」を入れ替える形とは異なっている。コンピュータの5大要素で言えば、カセットビジョンのカセットは「制御と演算機能」（CPU）を備えていたものと言える。それに対してファミコンは汎用のコンピュータと同様に本体にCPU（制御と演算機能）を備え、ゲームのソフトウェアをゲームカセットとして提供し、カセットを交換することで様々なゲームが遊べる形となっている。その意味でファミコンのカセットはコンピュータで言うところの「外部記憶装置」であると言える。ただし、ファミコンカセットはROM（Read Only Memory）であり、格納されているゲームのソフトウェアを読み出すことができる

だけである。またファミコン本体には CPU においてプログラムの実行処理を行うためのメインメモリはあるものの、電源を切った場合でもデータを記憶するような機能はない。そのため、ゲームの進行状況に合わせた状況・状態を保存することはできず、基本的に毎回初期状態からゲームを開始することになる。ファミコンのゲームとして大ヒットした「ドラゴンクエスト」などの RPG（ロールプレイングゲーム）などにおいては、長い時間をかけてゲームをプレイする必要があり、途中の状態を保存して次回ゲームを再開できるようにする必要がある。それを実現する手法として途中のゲームの進行状況のデータを文字列として記号化し、ゲームプレイヤーにノートやメモ帳などに書き記させ、次回ゲームを開始する際に書き記した文字列を入力させて、前回の状態の続きからゲームをプレイできるようにする方法などが採用されていた。これはノートやメモ帳を「書き込みができる外部記憶装置」として扱うものであり、いわゆるデジタル的なメモリ装置とは異なるが、当時の技術的な状況や、ゲーム機として許容できる価格や大きさなどの制約がある中で、ゲームとして成立させるためになんとかしてデータの保存を実現したという意味で興味深い対応と言える。

ファミコンカセットの容量は最初期は 24 キロバイトで、その後 40 キロバイトから 64 キロバイトのものが採用され、後に最大で 1 メガバイト（1024 キロバイト）まで拡張された。長大なストーリーを持つドラゴンクエストシリーズでは、ドラクエ 1 が 64 キロバイト、ドラクエ 3 が 256 キロバイト、ドラクエ 4 が 512 キロバイトとなっており、ファミコン本体が持つ画面解像度や色数、音数が限られていたことから、そのような容量でも長大なゲームを実現できていたと言える。ファミコンが発売された 1983 年には、マイクロソフトとアスキーによって提案された 8 ビットパソコンの共通規格である MSX 規格が発表され、その MSX 規格に基づいた MSX 機が各社から発売された。MSX 機は基本的に汎用パソコンではあるが、MSX 用の ROM カセットを挿し込むことができるようになっており、MSX ROM カセットによって MSX 機用のゲームなどが提供されていた。MSX の ROM カセットも最大容量は 1 メガバイトであり、当時の比較的安価な ROM 記憶装置の標準的な仕様であったと言える。ROM カセットは家庭用ゲーム機や MSX 等の低価格パソコンの他、アーケードゲーム機や電子楽器などの記憶メディアとしても用いられていた。MSX 機は基本的には汎用コンピュータであったため、ROM カセット以外にも音楽用カセットテープ、フロッピーディスクなどが利用でき、後にハードディスクや CD-ROM なども利用できるようになった。

ファミコン用の外部記憶装置としては、1986 年に発売された「ディスクシステム」がある。これはフロッピーディスクに似た専用の磁気ディスクカードを用い、ゲームのソフトウェアやゲームデータを保存することができるものである。当時はコンピュータ用の 3.5 インチのフロッピーディスクがすでに存在していたが、剛性や信頼性を確保するために強固なプラスチックケースを採用しており比較的価格が高い物となっていた。それに対してディスクシステム用の磁気ディスクカードは価格を抑えるために簡易な作りとなっていた。ディスクシステム用の磁気ディスクカードは保存容量が 112 キロバイトと、初期のファミコンカセットの 40 キロバイト比べて 3 倍ほどあり、登場当時は大容量が売りであったが、その後ファミコンカセットの容量が増えていったために予想よりは普及しなかった。

1988 年にはセガから家庭用ゲーム機のメガドライブが登場し、1989 年には携帯型ゲーム機である任天堂ゲームボーイが登場したが、それらのゲームカセットはデータの保存が可能となっていた（全てのゲームカセットではなく、データ保存機能がついているものに限る）。ただし、ゲームカセット内部にバックアップ用のコイン型電池が組み込まれており、その電池の電力が切れると保存されたデータも消えてしまう方式となっていた。1990 年に発売されたスーパーファミコンも同様にゲームカセット内部に格納されたバックアップ電池によってゲームデータを保存する方式であった。

コンピュータの世界では 1980 年代半ばころから CD-ROM ドライブおよび CD-ROM メディアが登場して普及していったが、ゲーム機においても 1980 年度の終わりころから CD-ROM をゲームメディアとして採用するものが登場していった。日本で最初に CD-ROM を採用したゲーム機は NEC ホームエレクトロニクスの PC エンジンで、1988 年に周辺機器として発売された CD-ROM2 と呼ばれる CD-ROM ドライブを接続することで CD-ROM で提供されるゲームソフトを読み込むことができるようになった。PC エンジンは 1987 年の発売当初は HuCARD と呼ばれる IC カード型の ROM カートリッジをゲームソフトのメディアとして採用していたが、CD-ROM2 の登場により、ゲームソフトの提供は CD-ROM に移行していった。1988 年に発売されたセガ・エンタープライゼスのメガドライブも、ROM カセットを基本的なゲームメディアとしているが、1991 年にメガ CD と呼ばれる CD-ROM ドライブが登場することで CD-ROM でのゲームソフトの供給にも対応した。

登場当初から CD-ROM のみをゲームメディアとして採用したゲーム機として、1994 年に発売されたセガ・エンタープライゼスのセガサターンとソニー・コンピュータエンタテインメント (SCE) の PlayStation がある。CD-ROM は機構的にデータの保存はできないため、ゲームデータの保存のために本体内部に保存用メモリを用意したり、カートリッジ型のデータ保存用メモリカードを採用している。なお、データ保存用のメモリカードは各ゲーム機専用の形状となっているが、これは 1994 年当時には汎用のコンピュータ用メモリカード類 (スマートメディアやコンパクトフラッシュ) がまだ登場していなかったことも関係があると思われる。ただし、汎用のコンピュータ用のメモリカードが登場した後でも、その後に登場した種々のゲーム機のメモリカードも専用形状となっているものがほとんどである。これはゲームソフト等を不正に複製されてパソコンなどを通じて流通されないようにするという思惑もあるのかもしれない。

一方、ゲーム機に外付けハードディスクを接続できるようになったり、ゲーム機本体にハードディスクや後には SSD を内蔵するものが登場するなど、最近は汎用のコンピュータ部品を採用する形になっている。データ保存用のメモリカードも任天堂スイッチにおいて SD カードが採用されるなど汎用品に対応するゲーム機も登場している。

ゲーム機のゲームメディアとして CD-ROM (光学ドライブ) を採用したものはその後の主流となっていくが、任天堂は 1996 年発売の NINTENDO 64 においても ROM カセットにこだわり CD-ROM ドライブは搭載されていない。一方同じ 1996 年に発売されたバンダイのピピンアットマークは CD-ROM ドライブを搭載している。汎用のパソコンであれば、内蔵ドライブを追加したり外付けドライブとして、後からこれらの記憶メディアを使用できるようにすることは可能であるが、ゲーム専用機として設計されているものについては、メーカーがドライブ等を用意していない場合は追加することは基本的にはできない。これはゲーム機としてどのようなコンセプトやターゲット層、使用シーンを想定するのかによって、どの記憶メディアを採用するのかといった、ゲーム機メーカーの戦略によって決定されるものであるため、コンピュータの記憶メディアとは違った視点でその歴史を見ていく必要があるであろう。

SCE が 2000 年に発売した PlayStation 2 (PS2) には、ゲーム機として初めて DVD ドライブが搭載された。ゲームメディアとして DVD-ROM でゲームを供給するだけでなく、市販の DVD 映像ソフト (DVD-Video) を再生することもでき、安価な DVD プレイヤー機として購入する人もおり、DVD-Video 普及にも一役買っている。また PS2 は内蔵型および外付け型のハードディスクドライブ (HDD) にも対応しており、構成部品はほぼ汎用コンピュータに近いものになっている。後に SCE より PS2 で動作する UNIX 系 OS の Linux キットが発売されており、Linux OS が入った HDD を接続することで PS2 で Linux を使用することができる。任天堂が 2001 年に発売したニンテンドー ゲームキューブは、任天堂の家庭用ゲーム機として初めて光学ディスクをゲームメディアに採用したが、汎用の規格は採用せず DVD をベースにした 8cm ディスクという独自規格のものであった。

マイクロソフトが米国で 2001 年に、日本では 2002 年に発売した Xbox は、DVD ドライブの他ハードディスクドライブ (HDD) を最初から内蔵した家庭用ゲーム機であるが、構成部品などはほぼパソコンとも言えるものであった。この後 HDD を内蔵するゲーム機も増えていったが、SCE が 2006 年に発売した PlayStation 3 (PS3) は HDD の他、メインのゲームメディアドライブとしてゲーム機として初めて Blu-ray ドライブを搭載していた。PS2 の DVD-Video 再生機能と同様に PS3 は BD-Video や DVD-Video の再生機能を搭載していた。

携帯型ゲーム機は、ほぼ任天堂のゲームボーイシリーズ (ゲームボーイ、ゲームボーイカラー、ゲームボーイアドバンス、ゲームボーイアドバンス SP) の独壇場であったが、ゲームメディアとしては一貫して ROM カセットを採用していた。これは 2004 年にゲームボーイシリーズの後継として発売されたニンテンドー DS においても踏襲された。それに対して、SCE が同じ 2004 年に発売した PlayStation Portable (PSP) では、独自規格ではあるが、直径 6cm の光学ディスクメディアであるユニバーサル・メディア・ディスク (UMD) を採用している。UMD は独自規格ではあるが、ゲームデータだけではなく映像データを記録する UMD-Video と音声データを記録する UMD-Audio の規格も存在する。PSP ではまた、汎用メモリカード規格であるメモリースティックも採用していた。

その後もゲーム機は種々のメーカーから各種発売されてきているが、ゲームメディアとしては 2004 年頃までに独自規格のものから汎用規格のものまでおよそ出そろったとも言える。その後はインターネットの普及に伴い、ゲームソフトをダウンロード販売するなどの流れに至っている。

2-2. プロジェクト研究

2023年1月から3月は2022年度のCommunity Resilience Research (CRR)プロジェクトの最終年度の最後の活動として主に成果のまとめの作業を共同で行った。メンバーは金山教授、小林孝教授、筆者、M1学生の河合さん、坂本さん、林さん、楊さん、堀江さん、M2学生の王さん、路さん、小林さん、松村さんである。

CRRプロジェクトではこれまでに本巣市根尾地区などの岐阜県内の中山間地域を対象にしてフィールドワークを行い、そこで見かけた各種の事柄を対象にして各自の興味に従って調査等を行ってきた。1月から3月にかけてはプロジェクト全体としてそれらの成果をまとめるために、参加メンバー全員で書籍の執筆を行った。筆者はこれまで調べてきた根尾地区の水の分配システムの各集落の状況と、その利用方法や維持管理の変化について、および大正から昭和にかけて建設された地域の小規模発電所および、現代の太陽光発電施設などの電気システムと地域の暮らしの変化に関する部分を担当した。この書籍はオンデマンド書籍の形で頒布することになり、外部の編集者やデザイナーによるレイアウトやデザイン提案、校正などを経て、「1500年続く山の集落から学ぶ 一人新世におけるコミュニティ・レジリエンス」(金山智子 編)として2023年9月にさいはて社から発行された。完成した書籍は根尾の住民の方々を中心にこれまでお世話になった人に献本を行った。

また、2023年2月に開催された卒業制作展 (IAMAS 2023) において、プロジェクト展示として2022年10月の一ヶ月間に岐阜県博物館のマイミュージアムギャラリーで開催したプロジェクト展示「ねお展」の振り返り展示を行った。この展示では、ねお展において実際に展示した一部の作品や会場の様子の記録写真、アンケート結果などのねお展の反響やご協力頂いて展示を見ていただいた根尾の人々および、主催者側の教員や学生の振り返りのインタビュー映像、その中の印象的な言葉などを展示した。

CRRプロジェクトでは、その前身の根尾コ・クリエーションプロジェクトの時から、本巣市根尾市場にある根尾改善センターを活動拠点として借用してきたが、プロジェクト活動の終了とともに本巣市に返却することになり、2023年5月から物品の搬出撤去や清掃などを行い、2023年10月に本巣市の職員立ち会いのもとで原状復帰を確認して返却を行った。

続く2023年度は新たに立ち上げられたArt of Listening (AoL)プロジェクトにおいて共同で研究活動を行った。AoLプロジェクトでは、「きくこと」を表現技法として位置づけ、その方法論や実践、哲学的意義にアプローチすることを通じて、自発的で創造的な行為として考えていくことを目的としている。メンバーは金山教授、松井教授、筆者、M1学生の雨宮さん、上田さん、河井さん、佐賀さん、太向さん、橋本さんである。

プロジェクトの活動はM1の4月、5月の導入授業が終わった6月から開始し、まずは「きくこと」の練習実践としてメンバーそれぞれの語りを聞くことから実施した。その後は民話探訪者である小野和子さんのドキュメンタリー動画を元に「きくこと」について話したり、学生相互で「きく」練習をしてそれを振り返ったりした。また7月22日、23日に開催されたオープンハウス (IAMAS OPEN HOUSE 2023) において、プロジェクトとして「だんわしつ」の企画名で、IAMAS やオープンハウスについてなどを中心にして来場者から学生が話をきくことを実践することになり、会場の下見やその準備、きくことの練習などを実施した。なお、プロジェクトの活動を外部に発信するために、AoLプロジェクト用のWebサイトを作成し、プロジェクトの目的、メンバー紹介、活動報告レポート、イベント告知と参加者募集などの情報を載せられるようにした。

夏休み期間中の9月15日にはぎふメディアコスモスにおいて、映画『ラジオ下神白—あのとき あのまちの音楽から いまここへ』の上映会とトークイベントを開催することになった。このイベントは、福島県いわき市にある福島県復興公営住宅・下神白(しもかじろ)団地にて、ラジオ下神白などの活動を手がけているプロデューサーのアサダワタル氏と、映画監督の小森はるか氏をゲストに迎え、団地入居者の思い出の音楽などにまつわる話を聞いて、ラジオ風のCDとして配布する活動などのドキュメンタリー映画を鑑賞し、イベント参加者がその感想などを話し、聞き、それを元にしてさらにゲストのお二人と話をし、聞くことを行った。

後期のプロジェクト活動は9月20日から開始し、上映会&トークイベントの振り返り、器を見ながら思

い出や記憶を引き出していく「サラトーク」の企画や練習実践（雨宮）、同じく実際のモノを見ながら思い出や記憶を引き出していく「モノトーク」に関して、アニメーショングッズを題材にした試験的実践（吉田）、それを元に記録メディアを見ながらの「モノトーク」の企画（吉田、橋本）、久松真一記念館の所蔵物について（松井、雨宮）、e-sports に関して聞く企画（上田）、ドローンアート企画（太向）など、学生や教員の研究や興味に従った具体的な活動について企画を立て準備を行っていった。

雨宮さんのサラトークについては、11月1日に本巣市根尾能郷のお宅を訪問し、女性住民4人に協力をしてもらい、持ち寄ってもらった器にまつわる話を聞いた。普段使っている器から、たまに使う器、ほとんど使わないが保管してある器などいろいろな話題が出たが、信用金庫の定期預金をするでもらえるノベルティグッズの器が共通記憶として残っていることがわかり、興味深い結果となった。

その後の活動として2024年の1月から2月にかけて、ドローンアートイベント、モノトークとしてゲーム関連の記録メディアを対象として話を聞くワークショップ、e-sports の配信に関する配信者へのインタビューと配信実験、図書館との共催イベントとして久松真一記念館関連の展示を行うことなどを予定しており、2023年内はその準備作業を行った。

2-3. 学校関連活動

2022年度は、研究委員会、学生委員会、システム委員会、広報委員会の委員として、また2023年度は教務委員会、研究委員会、学生委員会、システム委員会の委員として学内運営を行った。また、2023年度はM1学生担当として、M1学生の活動のための環境整備や、M1修士研究年次発表のとりまとめ、大学との間の橋渡しなどを行った。さらに、オープンハウスを研究発表の場として位置づける関係から研究委員会の委員を中心として実行委員会を形成し、小林孝委員長の元で RCIC のイベント担当スタッフとともに IAMAS OPNE HOUSE 2023 の企画のとりまとめや運営を行った他、進学相談会の担当も行った。

3. 学外での個別活動

3-1. 岐阜県 DX 推進コンソーシアム

岐阜県 DX 推進コンソーシアムは、産学官連携のもと県内企業の DX（デジタルトランスフォーメーション）を推進し、企業が生産性向上や技術開発、新商品・新サービス創出等を実現することを目的として岐阜県が設置している。2022年度まで「岐阜県 IoT コンソーシアム」の名称であったが、時代の変化に合わせて2023年度から名称が「岐阜県 DX 推進コンソーシアム」に変更された。会員はそのまま継続されており、岐阜県 DX 推進コンソーシアムに IAMAS が学会会員として参加していることに伴い、担当教員の一人として以下のコンソーシアムの活動に参加した。

・岐阜県 DX 推進コンソーシアム ワーキンググループ事業費補助金交付審査委員会委員長

岐阜県 DX 推進コンソーシアム WG 事業費補助事業は、岐阜県 DX 推進コンソーシアムの主要な活動の一つで、複数の企業や団体等が構成するワーキンググループ（WG）が IoT や DX を中心とする技術の先進的な利活用に取り組むのを補助する事業である。この WG 事業費補助金の交付対象ワーキンググループを決定する審査委員会に委員長として参加し、各ワーキンググループの事業内容や計画案などについての説明を聞いた上で、他の委員と共に審査し交付対象ワーキンググループを決定した。（5月）

3-2. ソフトピアジャパン DX 講演会・懇親会

2023年3月14日に(公財)ソフトピアジャパンが主催する2022年度の「ソフトピアジャパン DX 講演会」および「懇親会」が開催され、IAMAS 教員として講演会および懇親会に参加した。

2022年度の DX 講演会は以下の講師および内容で開催された。

演題：「企業経営と融合する DX 戦略 ～バローグループにおける事例～」

講師：株式会社バローホールディングス 取締役社長代行 小池 孝幸 氏

バローグループでこれまでに取り組んできた DX 事例として、「コミュニケーションの加速」を DX テーマとして、(1) 製造強化のコミュニケーション、(2) 本部と店舗のコミュニケーションの加速、(3) お客様とのコミュニケーションの加速の3つを組みの柱とし、特に(3)の「お客様とのコミュニケーションの加速」のために取り組んできた様々な DX 事例が紹介された。

その後の懇親会では、講師の小池氏と県内の主要な企業の代表者や IAMAS を含む行政機関の代表者が参加し、自分達の取り組みの紹介や小池氏への質疑応答などを行った。

3-3. ソフトピアジャパン スマートワーク IoT 実践導入支援事業補助金交付審査会委員

スマートワーク IoT 実践導入支援事業補助金は(公財)ソフトピアジャパンの 2022 年度の事業で、岐阜県内の中小企業や小規模事業者等を対象にしたもので、(公財)ソフトピアジャパンの専門家派遣事業等を活用して IoT や AI 活用、ロボット導入等による現場改善等に取り組む企業に対して、システムや機器導入に必要な経費の一部を補助するものである。2022 年度もスマートワーク IoT 実践導入支援事業補助金の交付先を決定する審査会の委員として、交付希望の企業や組織からの申請書に基づいて審査を行った。審査については委員が個別に行い、審査結果の一覧を電子メールにてソフトピアジャパン事務局に送付する形で実施した。2022 年度は合計で 5 回の審査があったが、そのうち 3 回は 2022 年中に実施し、残り 2 回を 2023 年の 1 月 10 日 (4 回目で 3 社) と 1 月 17 日 (5 回目で 2 社) に実施した。

3-4. ソフトピアジャパン スマート経営実践補助金交付審査会委員

スマートワーク経営実践補助金は(公財)ソフトピアジャパンの 2023 年度の事業で、2022 年度のスマートワーク IoT 実践導入支援事業補助金から名称が変更されたものであるが、補助金の目的や審査の実施方法については基本的には変更はない。ただし 2023 年度には補助金の事業対象が新たに加えられて、全体としては以下のような事業が対象となっている。

- ア) 財団のスマート経営アドバイザーの派遣事業による IoT 等の導入やスマート経営の実践提案を実施する事業
- イ) 財団の産業人材育成事業の IoT 等の活用や DX に関する研修を受講した者が、自作の IoT システム等の導入により DX を推進する事業
- ウ) 財団のスマート経営応援ツール・サービス Navi に登録されているツール等を導入・活用し、県内 IT 事業者による伴走型の支援を受けながら DX を推進する事業

2023 年内には以下の通りに 5 回で合計 10 社からの申請について審査を行った。

- ・7月19日：1回目 1社
- ・8月4日：2回目 1社
- ・12月1日：3回目 3社
- ・12月8日：4回目 2社
- ・12月22日：5回目 3社

なお、参考までに 2024 年にも 1 回の審査を行い、2023 年度は合計で 6 回 15 社の審査となったことを記載しておく。

3-5. ソフトピアジャパン 令和 5 年度デジタル化推進事業「支援先等企業データ活用環境 構築等委託業務」プロポーザル選定委員会委員長

令和 5 年度デジタル化推進事業「支援先等企業データ活用環境 構築等委託業務」は、(公財)ソフトピアジャパンが実施する、県内企業・事業者等への支援業務を迅速、効率的に進めていくために、企業の基本情報や、多様な相談内容とその対応履歴を管理、蓄積する仕組みとしての支援先等企業データ活用環境の構築に関する以下の業務を委託するものである。

- ・企業の基本情報等をデータベース化、一括管理するなど企業への迅速な支援及び事務作業の効率化を図ることを目的としたデータ活用環境の構築
- ・運用データ活用環境使用方法説明会の企画と開催

本業務の請負先を決定する審査会の委員長として、請負希望の企業からの実施提案書に基づいて審査を行い、請負先業者を決定した。(10 月)

3-6. 大垣市まちづくり市民活動育成支援推進委員会副委員長

大垣市まちづくり市民活動育成支援推進委員会は、市民活動の育成支援に関する事項について調査、審議および助言を行う目的で設置されているものであり、学識経験者として 2022 年度および 2023 年度にそれ

ぞれ副委員長として参加した。

2022年度に実施された各市民活動事業については2023年3月25日に各委員が集まり、各団体から2022年度に実施した事業内容についての活動報告が行われた。

2023年度についても市民団体から応募された市民活動育成支援事業について4月15日に各委員が集まり、各団体の事業の内容やスケジュール等についてのプレゼンテーションおよび質疑応答に基づいて審査を行い、採択する団体の決定を行った。また、9月30日には市民提案事業の追加募集にともなう審査会が開催され、4月の委員会と同様に各団体のプレゼンテーションおよび質疑応答に基づいて審査を行い、追加採択する団体の決定を行った。2023年度に実施された各市民活動事業については2024年3月23日に各委員が集まり、各団体から今年度の事業内容についての活動報告が行われる予定である。

3-7. ネットワーク大学コンソーシアム岐阜令和4年度公開講座「岐阜に生きる 岐阜と生きる」

ネットワーク大学コンソーシアム岐阜は、IAMASを含む岐阜県内の大学等25校と岐阜県で構成する共同体で、教育連携推進事業、高大連携・情報発信事業、地域連携・産学連携事業などの事業を行っている。その中の教育連携推進事業の一つとして毎年度公開講座が開催され、IAMAS教員もその中の1回の講師を担当している。2022年度は筆者が2023年2月16日に開催された第10回目の講師を担当し、「技術の普及と地域の暮らし」のタイトルで、主にこれまでのIAMASのプロジェクト実習で取り組んできた活動などから得られた情報や知見の紹介を行った。

3-8. 大垣情報ネットワーク研究会

地元のICT関連企業の社員などがメンバーとして参加して特定のテーマについて研究を行う大垣情報ネットワーク研究会に、学術分野のオブザーバーとして参加した。