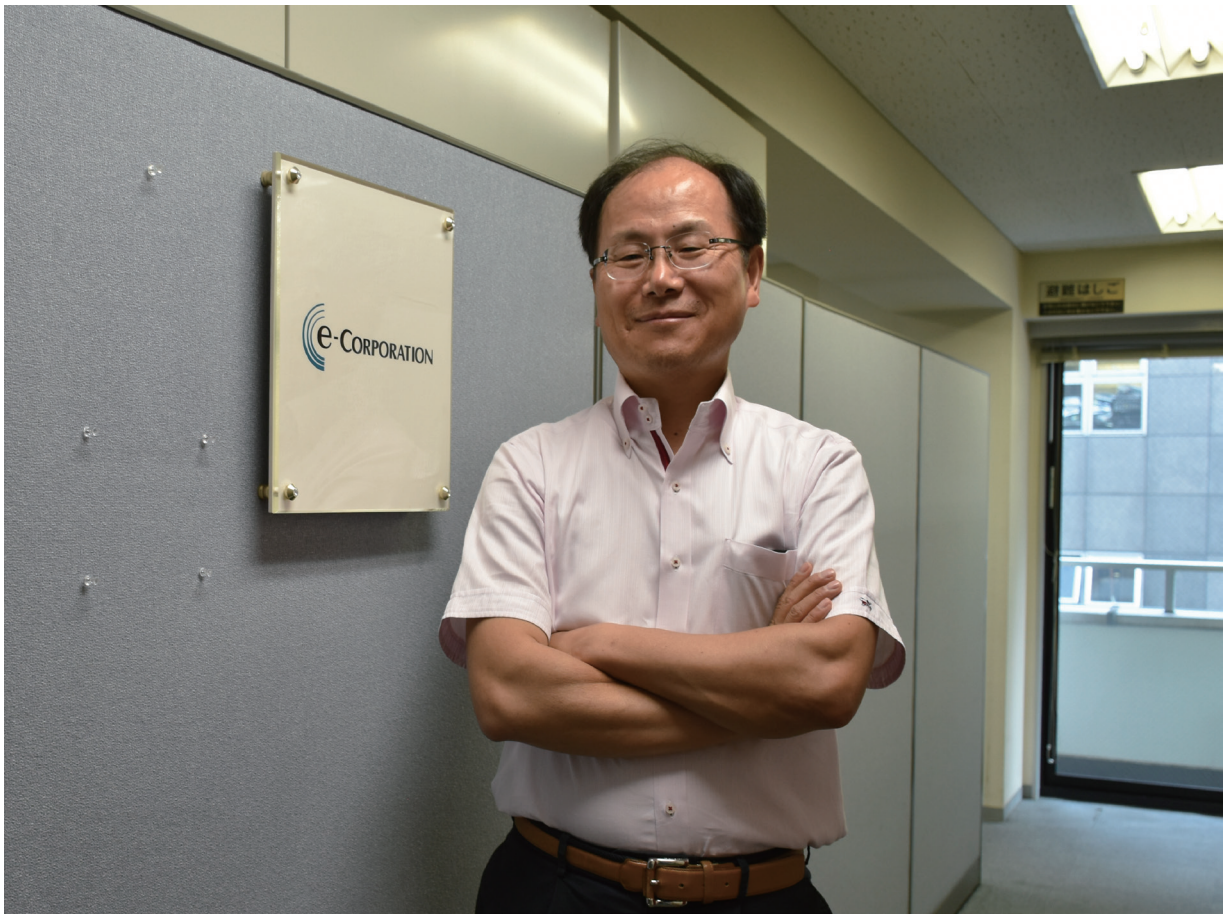
GCL ソーシャル ICT グローバル・クリエイティブリーダー育成プログラム
Graduate Program for Social ICT Global Creative Leaders

GCL NEWSLETTER 第 44 号（2017. 06）



◆ リーダーズインタビュー

「真の ICT の活用」：廉 宗淳 氏

（イーコーポレーションドットジェーピー株式会社代表取締役社長）

◆ チャレンジ！オープンガバナンス 2017

◆ 新任の先生のご挨拶

◆ GCL 合宿

■ リーダーズインタビュー　康　宗淳氏

GCL リーダーズインタビューの企画として、イーコーポレーションドットジェーピー株式会社代表取締役社長の廉宗淳にインタビューを行った。廉氏は ICT コンサル会社を運営しながら、日本の自治体や教育現場及び民間企業における真の ICT の活用を実現すべく尽力されている。

韓国と日本を行き来しながら起業

－これまでのお仕事や経歴について教えてください。

ソウル出身で、ソウルで公務員をしていました。89 年に来日し、３年間色々な現場でプログラミングの仕事をして韓国に帰国したんです。当時日本は世界第２位の経済大国で、日本製の家電製品に対する憧れがすごかった時期でした。先進国に学びに来て、３年間日本でプログラミングの仕事をして帰ったのだから、当然仕事があると思いました。でも、日本で学んだ COBOL 言語を使ったプログラミング技術は古くて韓国では使い物にならなかった。それでショックを受けて､就職もできないので自分で会社を作ったんです。その後再度日本に来て、日本で今のイーコーポレーションドットジェーピーを立ち上げました。

－イーコーポレーションドットジェーピーはどういう会社ですか？

イーコーポレーションは、“ICT をうまく使いこなせる会社 ” という意味で、自治体、教育機関、病院、民間企業などで ICT の活用で人々が恩恵を受けられるようにするためのコンサルティングを行っています。ところで、これらさまざまな場面で ICT が導入されていますが、みなさんの暮らしはよくなっているでしょうか。電子行政を進めると言い散々お金を使い e-Japan などを訴えながらも、相変わらず住民票を取りに役所まで行かなくてはならない状況から変わっていません。また、学校ではかつての黒板が電子黒板に、教科書がタブレットに置き換わっただけで、授業の中身はまったく変わっていないということがあると思います。それはおかしい、と主張するための活動を始めました。テレビ出演、本の執筆、講演などですね。

でもそれだけでは不十分と感じたので、日本で公務員になってみることにしました。佐賀県の情報企画監 (課長) を７年間、佐賀県教育庁の情報企画監 (課長) を４年間、青森市役所の情報政策調整監職を 13 年、そして聖路加国際病院のＩＴアドバイザーを７年間やりました。でも､状況を変えられたという実感がなかった。やはり一匹オオカミじゃ世を変えることはできないと思いましたね。そこでこの３月にはこれらの仕事をすべて辞め、明治大学大学院で公共政策を教えています。世を変えるのは人であり、その人を変えるのは教育しかないという基本に戻ったのでしょうね。これから未来を拓く学生を教えることをライフワークにしようと思っています。

自治体における ICT 活用

－なぜ自治体は変わらないのでしょうか。

日本では、公務員に対してあまり教育しない、学習の機会を与えないということが一番大きいと思います。日本でも職員教育にお金を割いている自治体では改善が起こります。韓国では、公務員は規定で決まっている時間以上勉強しなければ昇進対象から外れる制度になっています。日本ではどうでしょうか。韓国では、公務員に対する社会的な認識は厳しいが、社会的な評価も高い。そしてもう一つ、公務員教育にものすごくお金をかけている。日本の役所で「私は ICT のこと良く知らないんで」なんていう話をよく聞きますが、韓国でそんなこと言ってたらもうクビでもおかしくない。第４次産業革命の基盤になるのは ICT の知識です。ICT の知識の上に行政が成り立ち、医療が成り立ち、教育が成り立つのに、この基盤が今日本でぐにゃぐにゃしている。それを知らせる「伝道師」の役割でいたいと思っています。

－日本の状況を打開するカギは何でしょうか。

日本と双子であるような韓国が世界一の電子政府を持つ国になった理由はどこにあったのか、韓国を見れば日本の情報化社会の「to be」がある程度見えます。ほぼ 100 年前、日本が朝鮮半島を植民地支配していた時代に、日本の制度がほとんどそのまま導入されました。たとえば印鑑証明書がある国は、日本と韓国と台湾のみです。韓国はすでに銀行取引などで印鑑証明書を廃止しているのに、なぜ日本ではなくせないんですか？っていうと説得力あるでしょ (笑)。

あるいは自治体クラウド。日本には市町村が 1、700 余りあり、さまざまな住民情報を管理していますが、1、700 自治体がそれぞれそれソフトウェアを購入して使っているんです。しかも中身はおなじようなもので、しかもかなり旧式です。住民サービスは国中で共通しているんだから一つの最新のパッケージソフトウエアを国が開発して共同利用すればいいのに。韓国はすでにそのような自治体クラウドを導入しています。

－具体的には、これまで日本社会にどのような働きかけをされたのでしょうか

私が総務省の情報システム改革検討委員会の委員だった際、当時の総務大臣原口一博さんを韓国に案内し、自治体のパッケージウェアの共同利用の実態を見せました。また、佐賀県の課長になって、佐賀県の 20 市町が共同利用できるシステムを実際に作ってみました。でも、この佐賀県のシステムは様々な理由で広がりませんでしたが。本来であれば国や自治体がお金をかけて自分で作って、自分のものにし、みんな無償で提供するのがよいと考えます。ここがうまくいかなかった点です。

「ものつくり」から「ものがたり」へ

－今後の具体的な解決策はどのようになるのでしょう。

行政業務をコンピュータを使って電算化するというのは「ものつくり」。行政業務そのものを４次産業革命時代にふさわしい業務プロセスに変えるというのは「ものがたり」です。どう違うか。住民票を管理するのに、紙の台帳だったのをコンピュータに入れて印刷するのが行政業務の電算化。ものがたりというのは、そもそも人々に住民票の提出を求めない国にすることです。自宅でインターネットに接続し住民票を電子申請できるというのも一つです。韓国では法律で、公的

機関同士でやりとりできる証明書は国民に求めてはならないと定められています。

また、病院の診療でいえば、韓国ではマイナンバーだけわかっていれば保険証を持ち歩く必要もない。また、レセプト（診療報酬請求明細書）の提出も審査もすべてがオンラインです。日本では紙ベースでの請求をあげ、民間企業向けの支払基金や自治体関連の全国国保連合会などの職員が目視で医療保険請求の妥当性を審査する。まったく違いますよね。

－日本はどのように変わっていくべきだと思われますか。

今まで、つまり「as is」があって、「to be」があるんです。だから日本という国をゼロベースで作るなら、例えば（すぐれた電子政府を持つ）エストニア式でも私はいいと思う。ですが、今まで住民票や印鑑証明書や不動産登記があった国で、エストニア式を単純に導入することはできない。日本社会の「そんなの本当にできるの？」に「こうすればできますよ」と答えていくのが私たちの仕事です。

モチベーションは日本への感謝

－なかなか変わらない日本の現状ですが、それでも日本をよくしたいと思うモチベーションはどこから生まれるのですか？

とても個人的ですが、私は日本に感謝すべきものがたくさんあるからそれを返したいのです。一つには、私は韓国では貧しくて勉強ができなかったので、日本に来たときには短大卒でした。しかし、早稲田大学の先生方が「大卒と同等程度の能力」を認めてくれて、大学院への入学を手助けしてくれ、それで博士号まで学位を取ることができました。また、日本という国は、外国人である私に公務員や国の委員という立場に門戸を開いてくれました。

もう一つは、長男が筋ジストロフィーという重病なんですが、障害者に対する差別という面では韓国が50点なら日本は95点ぐらいです。長男は日本で専門学校を卒業して、家で在宅勤務をしています。このように、私は日本でいただいたものが多いんです。だからこの国が好きだし、自分を産んでくれた国は韓国ですが、育ててくれた国は日本だから、お返しをしたい。

願わくは日韓関係が良くなって、韓国人でも日本に歓迎され、韓国に帰っても日本に住んでいることが誇りになる日が来てほしい。どちら国の人間も善人には違いないのに、主張が食い違う原因は、相互の誤解や受けてきた教育のせいです。だから解決できる。でも、切実に解決したい気持ちは、両方の国を愛せないと持てないのです。

日本の行政や病院におけるICTの使い方は確かにうまくいっていません。しかしその理由を掘っていくと、日本人の歴史観とか国民性につながるんです。もともと日本人は、一つのパラダイムでは限りなく努力して匠になりますが、そのパラダイムが変わったら慌てる、そんな国民性を持っているんです。日本人は、頭の中に「なくす」というのは頭にすぐ浮かばなくて、改善、改善、改善。1.0から2.0には行かず、1.1、1.2、1.3と続いてしまう。でもこれは決して日本を卑下する話じゃない。日本の良さも当然ある話です。最近は両国の大学に行って、日本の良さを韓国に伝え、韓国の良さを日本に伝えることをライフワークにしています。

未来のリーダーに望むこと

－第４次産業革命の時代の新たなリーダー像をどのように描いていますか。特に、大学生や大学院生へのメッセージはありますか。

自ら何を学べばいいのかを見つけていく努力をすべきだと思います。それが日本の学生には欠けているような気がする。まずは自分の組織の外に出て、ものを見てほしいし。また自分の国の外に出て、自分の国を見つめてほしい。自分の居場所が分かったら、その次のことが考えられると思います。

私は今日韓国の事例をいくつか話しましたけれど、考えてみたらコロンブスの卵（簡単に思える解決策でも、初めに思いつくのは難しい）のような話じゃありませんか？それを思いつくためには、世界中の制度と日本の制度を比較研究することが必要です。世界を知ることが、リーダーとして人々をどう導くべきなのかを知ることです。

（文責：増田理恵　写真：山田文香）

■ チャレンジ！オープンガバナンス 2017

「チャレンジ！！オープンガバナンス（以下COG）2017」関連イベントが、2017年6月10日に東京大学で開かれました。COGはデータを活用して地域課題を解決するコンテストで、今年で２回目の開催となります。「市民も変わる、行政も変わる、オープンガバナンス！！」を標語としていて、市民が地域の課題解決に自分の問題として取り組むようになること、市民参加型社会を担う学生を養成すること、そして市民参加型社会のプラットフォームとしての行政づくりを目指すコンテストです。自治体からの課題募集（Step 1）、課題に対する市民／学生からの解決アイデア募集（Step 2）、アイデアと市民／学生と自治体の連携体制の審査・改善アドバイス（Step 3）の3Stepで行われます。

10日のイベントでは、冒頭、COG審査委員会副委員長の坂井修一東京大学大学院情報理工学系研究科教授から開会の挨拶があり、その後COG事務局・東京大学公共政策大学院奥村裕一客員教授から、イベント概要の説明がありました。奥村客員教授は、COGのアイデアは、社会的ソリューションと、アプリ開発の２種類に大別できますが、社会的ソリューションの提供とアプリ開発（利用）の両方を目指すアイデアの応募も期待しているとの説明がありました。これに関連して、今回の受賞者の東京都中野区のチームと川崎市宮前区のチームは社会的ソリューションの提供でしたが、同時に応募したアプリ開発（利用）チームとの接触がCOG応募を機会に始まり、COGは事後のコラボの契機にもることが分かりました。また、奥村客員教授は地域課題解決にどのようにデータを活用するかについて、データには、①人間の行動のなぜを知るデータで、人の行動観察などから得られる「Thick Data」と、②人間に限らず事実を知るデータで、統計やBig Dataなどから得られる「Thin Data」の２種類があることを紹介した上で、「Thick Data」と「Thin Data」の両方を活用した地域課題解決が求められるとの説明がありました。

つづいてイベントでは、昨年度のCOG受賞者らがショートプレゼンを行い、昨年度の課題や意義、将来について報告しました。昨年度、里親制度と子育てをテーマに「オープンガバナンス総合賞」を受賞した東京都中野区のグループは、COGへの応募を目指して、同じ「願い」を持った仲間を地道に増やしていき、協力して活動することができたことや、応募前はデータの扱いに不慣れだったものの、COGの参加を通してデータに基づく問題意識の分析を行うことができ勉強になったと話していました。今後の目標として、当初

の妄想を大切に実現していきたいとの決意も表明されました。また、子育てに優しいまちづくりをテーマに「アイデア賞」他を受賞した川崎市宮前区のグループは、依頼や陳情ではなく子育て中の母親などの市民の主体的参加によるまちづくりの意義や、データ分析を通して自分たちの問題意識の明確化や解決策への方向性が定まった経緯などを報告しました。「連携体制賞」を受賞した新潟市職員からは、地域の課題解決のための市民や学生の協働を促すため、「つなぎ役」としての行政にどのような苦労や課題があるか、COG の目指すところが、行政の強いコントロールのもとに陥らないように、自分達こそが課題を解決する（できる）という強い意思を持った市民を支えるものであって欲しい、などについてお話がありました。最後に、観光による地域活性化をテーマに「Accenture Citizen First Youth 賞」を受賞した北海道大谷室蘭高校生の活動について、同校教員から、生徒たちの自主性、コミュニケーション力、経済観念などを養う進路学習と COG の考え方が上手くマッチし、COG への参加を通して高校生が起業につながる経済概念や実用性の高いプレゼンテーション力などを身につけることができたとの報告がありました。

各受賞チームのショートプレゼンの後には、審査委員の先生方と受賞者の意見交換が行われました。審査委員会からは、東京大学大学院情報理工学系研究科教授坂井修一審査委員副委員長、筑波大学システム情報系社会工学域教授川島宏一委員、国際大学 GLOCOM 准教授庄司昌彦委員、MIT メディアラボ所長補佐林千晶委員の４人が参加し、地域の課題へのアプローチとして「Thick Data」をいかに収集・活用するか、自治体による課題提起か市民からの主体的な課題提起かの仕組の議論、地域の中にあるリソースをいかに活用するか、活動を継続させるための課題などについて受賞者らと広く意見交換を行いました。この中で、COG の参加による自治体の負担はあまりなくむしろ市民と新たな接触ができることの楽しさを強調されていたこと、受賞者の有志たちによる COG 推進のメンター機能の提案があったこと、今回は女性主導の受賞が多かったですが、地域密着型の課題に関心と行動力のある女性たちとそれを事業化する際の男性たちの力を活用していくといったコラボへの期待があったのが印象的でした。なお、このイベントを通じて、さらに受賞チーム通しの交流も始まりつつあります。

COG2017 への参加自治体は現在募集中で、応募の締め切りは８月３１日です。その後、2017 年９月中旬ごろから、市民と学生からの解決アイデアの募集が始まる予定です。

(文・写真：渋谷遊野)

■ 新任の先生のご挨拶

＜相島 健助先生＞

今年度４月１日より、情報理工学系研究科数理情報学専攻の特任講師として GCL に参加させていただいております。私の専門分野は数理情報学の中でもコンピュータを駆使して諸問題を解く計算技術、つまり数値計算、数値解析等と呼ばれるものです。実はこのような学問はコンピュータが発明される以前から存在し、１９世紀の数学者のガウス、オイラー、ニュートン等の名前の付いた計算アルゴリズムが現在の大型コンピュータ上で活用されています。私の研究について少し具体的に述べますと、数値計算技術についての数学的な理論研究とソフトウェア開発、そしてその応用研究として検索エンジンやレコメンダシステムのように現代の情報化社会において重要な情報技術の開発です。

GCL は実に多くの能力を有する人材育成を目指すプロジェクトでありまして、そのために多数の部局から様々なバックグラウンドをもつ教員・学生が参加しており、その中で分野横断的なコラボレーションを可能にする人材育成が目標の１つになります。４月のガイダンス等で既にごく短い時間で GCL コース生のみなさまにご挨拶いたしましたが、今後、種々のイベントでみなさまとのより親密な関係を築き、GCL プロジェクトの発展に尽力したいと思います。よろしくお願いいたします。

＜謝 浩然先生＞

GCL コース生の皆様、謝浩然と申します。４月から情報理工学系研究科コンピュータ科学専攻の特任助教として GCL に参加させていただきました。私の専攻分野はコンピュータグラフィックス CG という応用的な研究分野です。最近のディズニーやハリウッド映画では、CG だと感じさせないほどの圧倒的な映像がよく出てきます。しかし、CG 研究は写実的な画像とアニメーションを生成するだけではく、仮想空間から現実空間まで幅広く応用されています。例えば、画面上の３次元モデルをデザインするユーザインターフェースの研究、デザインしたものを３D プリンターなどの機械から出力するデジタルファブリケーションの研究などです。

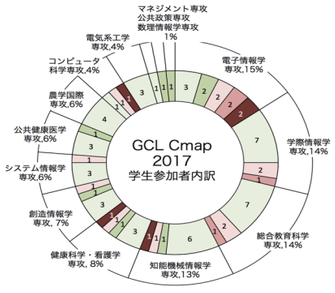
日常的な事柄を仮想空間においてモデル化し、誰でも使えるデザインインターフェースを構築し、現実空間へ新しいものを作り出すという ICT 技術を通した問題発見・解決能力がグローバルクリエィティブリーダーには必要だと思います。未来の「超スマート社会」において、我々はものづくりの革新やインターフェースの高度化という様々な社会課題に直面しなければなりません。今からでも遅くないので、GCL コース生の皆さんと一緒に成長してより創造力の豊かな人材を目指しましょう。

■ GCL 合宿

GCL5 月恒例行事といえば「合宿」です。薄緑色の若葉が日の光を浴び、光輝く森林に囲まれた環境の中で、多様な価値観を持った新しい仲間と出会い、切磋琢磨し合うこの時期は、GCL に所属する多くの学生が集まる貴重な機会となっています。今年は 5 月 12 日から 14 日まで、3 年連続山梨県にある東京大学山中寮内藤セミナーハウスで実施されました。

実り多い学習の場を創造するため、毎年、先生方や生徒が企画から運営までを担当してきました。今年度最大の特徴を挙げるとすると、それは企画から運営までがワークショップ B という一つのプログラムで提供されていた点です。2017 年 1 月からワークショップ B「2017 年度 GCL 合宿計画 / Planning of GCL CAMP 2017」が立ち上がり、学生主体で 5 ヶ月間たびたび会議を開き、当日の運営実現に向けて取り組んできました。

72 名の学生（女性 20 名・男性 52 名）が参加しましたが、内訳は以下の通りとなりました。また学生以外にも、指導教員・特任教員・学内外のプログラム担当者の先生方も多数参加され、合宿中は常に活気に満ちていました。



学年	参加人数	割合
M1	44	61.1%
M2	8	11.1%
D1	11	15.3%
D2	4	5.6%
D3	5	6.9%

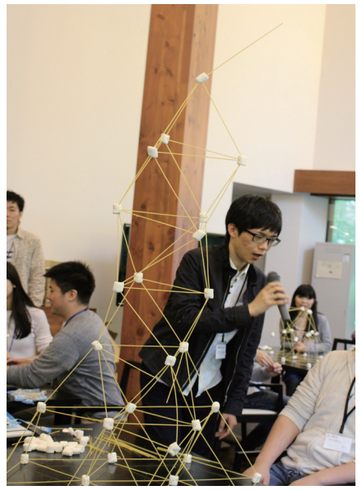
今年の合宿の目的は、3 つありました。

1. GCL 学生同士の相互理解と交流をはかる。
2. 「コラボレーション」の在り方について、ワークショップを通じて理解を深める。
3. 相互理解ワークショップを通じて、WS A Small を取得する。

毎年 GCL は、多様な専門性を持ち合わせる学生同士が相互理解しあう場を数多く提供していますが、今年の合宿の目的の第一に、相互理解と交流を図ることが挙げられています。それは山中寮についてすぐに行われた情報交換会ですぐに実感できたのではないでしょうか。あらかじめバスの中で配布された「情報交換カード Get to Know Card」に、自分の氏名・専攻・学年・メモ・連絡先を記入し、情報交換会で出会った人たちとカードを交換しながら自己紹介をしあうという活動を行いました。参加された皆さんの手元には、タクさんの仲間のカードが届いていることでしょう。

合宿二番目は、まず午前のワークショップで軽い 3 つのストレッチから行いました。その中でも最も面白かったのはマシュマロ・チャレンジです。マシュマロ・チャレンジとはトム・ウージェック氏が「塔を建て、チームを作る」と題して TED で紹介しているように、チームビルディングとして有効なゲームとされています。

(参 考 TED 動 画 : https://www.ted.com/talks/tom_wujec_build_a_tower)



ゲームの概要は、

- 乾燥パスタ :20 本
- マスキングテープ :90cm
- ひも :90cm
- マシュマロ :1 つ
- ハサミ : 1 つ

を用いて高さを競い、最も高いタワーを作ったチームを優勝とするゲームです。

様々な試みを行うチームを観察でき、非常に個性豊かなタワーが随所に見られることとなりました。一番多かったのは、三角錐を組み合わせていくスタイル (写真参照) でしょうか。中には、マシュマロを小さく分割して、接着剤であるマシュマロそのものの粘度をあげようとするチームまで見られました。

マシュマロ・チャレンジの後は、午後以降の前座として、「世の中の社会問題をいかにして解決するか (例えば人口減少など)」に関して議論するというワークショップが行われました。こちらももちろん興味深く楽しめました。

この合宿最大の山場となる本番は、午後は訪れました。

二日目午後は、いよいよコラボレーションプロジェクトの立ち上げです。どのメンバーとチームを結成するかというところから、もう勝負は始まっています。会場を歩き回りながら、多くの人は「なるべく多様な所属のメンバーでチームを作る」「知り合いばかりで固まらない」「午前中のセッションで面白いと思った人に積極的に声をかける」といったことに努めていたようでした。一方では午前中のセッションのメンバーがそのままプロジェクトチームになっていたところもあり、また一方ではプロジェクトの目的をある程度定め、それに適した専門の知り合いを誘うチームもありました。偶然と必然が交差するチーム結成のプロセスを見ているだけでも、コラボレーションに関する学びになります。

チーム結成後は、ブレインストーミング、ディスカッション、ポスター作成…とグループワークが進みます。合宿に参加された先生方から発表内容について個別にアドバイスをいただける時間があり、助言や示唆を得ながら内容をブラッシュアップしていきました。入浴や懇親会をはさみながら、ほとんどのチームは深夜までグループワークを行い、なかには明け方まで作業を続けるチームも。高揚感と達成感、そして疲労を感じつつ、翌朝を迎えます。

三日目の最終日の朝は、前日結成された 14 のチームごとに、代表者が参加者全員の前に立ち 1 分間ピッチを行いました。その後 45 分間ポスターセッションが行われました。質疑応答をする人と、他のチームの発表を聞きに行く人に手分けをして分かれ、最終的に全員がポスターセッションを行いました。ポスターセッションを行うことが初めての学生も少なくない中で、先輩の姿を見ながら経験を積める貴重な機会となりました。

発表の最後は、参加者全員による投票です。あらかじめ配布された３枚の付箋が各自の投票券となります。自らのチーム以外のところへ、投票を行います。結果は以下の通りです。

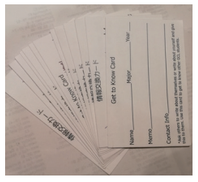
順位	タイトル	得票数	割合	コンピュータ科学専攻	システム情報学専	マネジメント専攻	学際情報学専攻	健康科学・看護学専攻	公共健医学専攻	公共政策大学院	数理情報学専攻	創造情報学専攻	総合教育科学専攻	知能機械情報学専攻	電気系工学専攻	電子情報学専攻	農学国際専攻	total	男女比
1	逃げないとセンサー	56	22.1%		1					1			1	1		1		5	4:1
2	スノーホワイトミラーによるメンタルケア	28	11.1%				1		1				1	1		1		5	4:1
3	メンタルヘルスケアロボット C-BoT	27	10.7%				1	1			1		1	1				5	2:3
4	性感染症を予防するために	25	9.9%	1	1		1		1					1				5	3:2
5	Hug in the Bed	16	6.3%		1							1	1	1		1		5	4:1
5	WorkShift	16	6.3%						1				1	1	1	1		5	3:2
7	VR GYM	15	5.9%				1						1		2	1		5	4:1
8	ひみつ伝授アプリ	13	5.1%				1									2	1	4	2:2
9	Research Scheduler	12	4.7%	1			1	1				1			1			5	4:1
9	日本を笑顔に	12	4.7%		1			1					1	1			1	5	3:2
11	おかえり＋	10	4.0%			1		1				1				1	1	5	4:1
12	AIが支えるメンタルヘルスケア	9	3.6%				1		1			1	1			1		5	4:1
13	Personal Evacuation Zone	7	2.8%	1			1					1		1		1		5	4:1
13	ウェアラブル端末＋子ども 見まもりシステム	7	2.8%				1	1	1				1				1	5	3:2
	toal	253	100%	3	4	1	10	5	4	1	1	5	9	9	3	10	4	72	

次に、自然発生的に作られたチームの編成について考えてみましょう。まず所属構成です。約７割（13チーム中９チーム）のチームは、メンバー間に同じ所属がいないメンバーで構成されています。次に性別です。参加者の６割が男性という中で、85.7% のチームが女性より男性の方が多く、そのうち男女比 4:1 と圧倒的に男性多数のチームは、57.1% でした。反対に男性より女性の方が多いチームが１つあり、また男女比が半々のチームも同様に１つありました。驚くべきことは、女性がいないチームがなかったという点でしょう。所属、男女比構成ともに、合宿の目的の一つであるコラボレーションのあり方や、相互理解の実践を体現したといっても過言ではないでしょう。

今回仲間から多くの支持を得た上位３位までの入賞チームと､國吉先生が選ぶ「國吉賞」を受賞したチームは、６月に予定されている活動費申請の際に、「活動費に優先枠を設ける」という嬉しいサプライズも用意され、会場を賑やかにしていました。
このプログラムは学生自らの手によって、また先生方のご協力・ご尽力によって、毎年回を重ねるごとに進化してきました。来年の合宿が、今から待ち遠しいです。なぜならば、修士１年生は、11 月中旬に開催される２年次選抜プレゼンコンペに向けて、GCL 生らしい思考を自分なりに模索していくことでしょう。修士２年生は修士課程の集大成ともいうべく修士論文を執筆させ、博士課程へ進学するために、改めて自分の進む方向性を再認識する機会も増えてくると思います。博士課程の学生は、修了後のキャリアについて模索していくことでしょう。多様な専門性や価値観を持った仲間たちが、１年という限られた時間の中で、どのような発展を見せるのか、お互い一年後の合宿での再会を楽しみにしたいと思います。

＜日程表＞
1 日目：5 月 12 日（金）
18:45　工学部２号館フォーラム（サブウェイ前）集合
19:00　バスにて出発
21:45　東京大学山中寮内藤セミナーハウス 到着
22:00　情報交換会

ゲームを通じてどんなメンバーがいるのか、お互いのことを知ります。



23:00　就寝

2 日目：5 月 13 日（土）
07:30　朝食
09:00　ワークショップ
コラボレーションの方法を学ぶ３つのスモールワークショップを行います。頭と体を動かして、良いコラボレーションとは何かを考えることがねらいです。
12:30　昼食
13:30　教員紹介
14:00　コラボレーションプロジェクト
合宿の一番の目玉です。４－５人のチームを作り、メンバーの持つニーズ、シーズを活かしたコラボレーションのアイデアを考えます。翌日の午前中に１分間のピッチとポスターでの発表を行います。
17:30　入浴（19：30 まで）
19:30　夕食・懇親会（21：30 まで）
ゲームを通じて、交流・ネットワークづくりを行います。
23:00　就寝

3 日目：5 月 14 日（日）
07:30　朝食、各部屋の片づけ
09:00　発表①各グループ１分間ピッチ
09:30　発表②ポスターセッション・投票
10:30　表彰
11:00　昼食
11:45　振り返り
12:30　富士レーダードーム館見学（14：45 まで）
18:00　大学（本郷キャンパス）到着、解散

(文＆写真：赤池美紀，河合啓太郎，増田理恵，小寺はるか)

2017・7・18発行

編集・発行：情報理工学系研究科・GCL 広報企画
渋谷遊野 (学際情報学府 D2)、赤池美紀 (学際情報学府 D1)、増田理恵 (公共健康医学 D1)、山田文香 (情報理工 D1)、荒川清晟 (学際情報学府 M2)、小川浩寿 (農学国際 M2)、松本 啓吾 (情報理工 M2)、河合啓太朗 (総合教育科学 M1)、小寺はるか (学際情報学府 M1)
発行責任者：谷川智洋（特任准教授）
〒 113-8656　東京都文京区本郷 7-3-1 東京大学工学部 8 号館 621 号室　GCL 事務局