

13:00-13:20

挨拶

開会の辞:石川 正俊 (いしかわ・まさとし)
東京大学大学院情報理工学系研究科 教授

来賓祝辞:総務省、文部科学省、経済産業省、観光庁 各省庁のご来賓より

13:20-13:40

1 アキバ学序説

モデレーター 妹尾 堅一郎 (せのお・けんいちろう)
アキバテクノクラブ[レビュー&プロモーション2009]実行委員長 兼 アキバテクノクラブアドバイザー

日本の街で、その名前自体で世界的に通用する街は4つあると言われています。もちろんキョウト、ヒロシマ、ナガサキ、そしてアキバです。アキバは、かつては電気街として、今は、それに加えてサブカルチャーの街として国内外から多くの人を集めています。しかし、マスコミ等で描かれているアキバは、実際とは少々異なっているようです。そこで、今回は「アキバ学」と称して、アキバの多面的な魅力、多様な可能性を検討していくことにしました。それぞれの第一線で活躍される方々、あるいは重鎮の方々をお招きして楽しいトークセッションを繰り広げます。どうぞ、お楽しみください!



13:45-14:45

2 テツからテクへ 「テクノロジストの聖地」アキバ

パネリスト 関口 智嗣 (せきぐち・さとし)
独立行政法人産業技術総合研究所情報技術研究部門 研究部門長

テツはテクの原点。【模鐵】最初はプラレール、次は舶来メルクリン。電気制御に触れラジオ少年へと成長。【見鐵】物心ついたのは山陽本線沿い。列車遅延で普段は早朝通過の20系に興味。大好きEF65 500番台。違法闘争万歳。この頃東京旅行で集鴨CQ出版と初アキバ。感動。【読鐵】時刻表での空想旅行。乗換トリック、点と線、航空ダイヤ兼業。この頃はTXで呑鐵。

遊佐 洋 (ゆさ・よう)
NTTコムテクノロジー株式会社 代表取締役社長

シビアな計測世界のラジオ少年。ほんわか情感世界の鉄道少年。尤も昔、芥川賞作家は秋葉ラジオ少年の蹉跎の心象を「ロクタル管の話」で描いたけれど、今風のテツちゃんにサテツは無縁か。で、産学+オタク連携が牽引する先進モデルの嚆矢は恐らくラジオ少年。そして今や、ICTセキュリティのオタク君がIT産学連携を引っ張る。テツちゃんの産学連携や如何に。



14:50-15:50

3 パソコンからパンロボへ 「ロボット先駆者の聖地」アキバ

パネリスト 近藤 博俊 (こんどう・ひろとし)
近藤科学株式会社 代表取締役

子供の頃のロボットは鉄腕アトムや鉄人28号のテレビ漫画を見て憧れてしておりましたが最近ではホビーロボットの実現により現実に自分でそのロボットが簡単に作れるようになりました。ホビーロボットから世の中の役に立つロボットに進化して行くことが世界に誇れる日本の証です。ホビーロボットは(遊ぶ・学ぶ・夢がかなう)日本のモノ作りの基盤です。

清水 直樹 (しみず・なおき)
SFマガジン 編集長

ロボットは、SFにとってつねに主要なテーマでした。パソコンが究極の文房具として一人一台の時代になって久しいですが、ロボット工学三原則の提唱者アイザック・アシモフの作品を映画化した「アイ、ロボット」で描かれたように、家庭用ロボットが究極の家電製品として一人一台となる時代も、そう遠くないかもしれません。

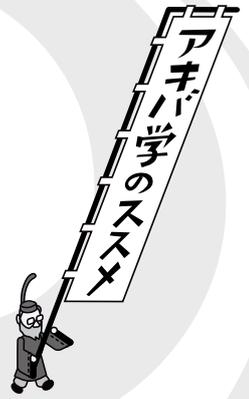
武野 純一 (たけの・じゅんいち)
明治大学理工学部 教授

ロボットの意識、人工意識の実現について話します。これはヒトの意識を理解しようとする研究でもあります。人工意識を実現する上で重要なブレイクスルーは、機械で鏡像認知を実現することだと考えて、チャレンジ、その実験に成功しています。アメリカのTV局ディスカバー・チャンネルが2005年にその成果を報道しました。

谷 淳 (たに・じゅん)
独立行政法人理化学研究所 チームリーダー

本日は、人工脳をもったヒューマノイドロボットの行動学習していく様子をご紹介します。「心」をもったロボットの可能性をみなさんと議論できればと思います。





15:55-16:55

4 アナコンからデジコンへ 「デジタルコンテンツの聖地」アキバ

パネリスト 杉山 知之 (すぎやま・ともゆき)
デジタルハリウッド大学・大学院 学長

コンテンツという言葉は、非常に広い範囲の事柄を表す言葉となった。たとえば演劇もパチンコも今やコンテンツである。コンテンツを表現するためのデジタル、コンテンツを流通させるためのデジタルは、エンタテインメント関連産業に限らず、広く産業界全体に利用される方向で進み始めている。社会に浸透していくコンテンツの役割とは、どうあるべきか？それを考えたい。

真島 理一郎 (ましま・りいちろう)
映像作家/イデオロジック 代表

コンテンツがアナログからデジタルへ移行することで、作り手は多くの物を得ることができました。今や個人作家や、アマチュア作家もコンテンツを簡単に制作、発表し、ビジネスに発展させることも可能な時代。しかし一方で、それと引き換えに失われつつあるものもあるはず。コンテンツのデジタル化の功罪と、今後のあるべき姿を作り手の立場から考えてみたいと思います。

三上 浩司 (みかみ・こうじ)
東京工科大学メディア学部 講師

アナログもデジタルもコンテンツの本質として、人をエンタテインさせることに変わりはない。しかし、デジタル化したことで、その方法論(制作手法)と手段(メディア)が多様化した。そのため本来エンタテインさせるためのプロセスが忘れられがちである。過去を知り、未来を見るものには栄光が待っている。(はずです)

村上 敬亮 (むらかみ・けいすけ)
経済産業省商務情報政策局文化情報関連産業課 メディアコンテンツ課長

コンテンツビジネス全体を取り巻く環境の変化やその中で起こりつつあるビジネスモデルの変遷などについて言及した上で、改めて、コンテンツに経済的付加価値を発生させる劇場的空間の必要性和秋葉原について簡単にコメントしてみたい。



17:00-18:00

5 アキバッパラからアキバへ 「江戸っ子気質のまち」アキバ

パネリスト 河合 洋 (かわい・ひろし)
愛三電機株式会社 常務取締役

細かい事には拘らず商売下手、人情家で正義感に溢れるものの、意地っ張りや喧嘩早く、駄洒落ばかり言うのが自分表現が下手。宵越しの銭は持たない、気が早い。(典型的な江戸っ子像 Wikipedia) うーん、これじゃ儲からないわけど。でも、好奇心旺盛で新しもの好きの我々は、組織を超えて先端技術を押し進めるATCや、実証実験を応援したい。

清水 祥彦 (しみず・よしひこ)
神田神社 禰宜

「最先端の街」というイメージが一人歩きして、人々の脳裏から忘れられてしまった本当の秋葉原の歴史や文化、さらにそこに住む人々の心のよりどころについて考えてみたい。いまの秋葉原繁栄の原点にあるものは…いったい何か？この5月に迎える二年に一度の神田祭で甦る江戸っ子の心意気を見直してみてもどうだろうか。

堀田 康彦 (ほった・やすひこ)
須田町北部町会 会長(かんだやぶそぼ 四代目当主)

神田、日本橋は江戸初期から下町として栄えたところ、物流の拠点でもあった。商人の町日本橋に対して職人の町神田というコントラストになる。気さくでお人好しの職人気質が神田っこの底流にある。開けっぴろげで好奇心旺盛な気風は何でも飲み込んでしまう町だ。



2 3 4 5

モデレーター 妹尾 堅一郎 (せのお・けんいちろう)
東京大学 特任教授/NPO法人産学連携推進機構 理事長

(※氏名五十音順)

18:05-18:35

インデクシング

アキバテクノクラブメンバー及びUDXメンバーによる1分間PR形式の活動成果発表

参加メンバー 公立はこだて未来大学/首都大学東京/筑波大学/デジタルハリウッド大学/東京大学大学院情報理工学系研究科/徳島大学/人間総合科学大学/明治大学/稚内北星学園大学/産業技術総合研究所/つくば市/日本弁理士会/アキバネットワークス/鹿島建設/サイコム・ブレインズ/三洋電機/日本テクノロジーベンチャーパートナーズ/ぶらっとホーム/NTTドコモ/秋葉原先端技術実証フィールド推進協議会/アキバテクノクラブ事務局

18:40-20:00

拡大交流パーティー

ネットワーク創出の場として是非ご活用下さい。 協力：産業技術総合研究所/つくば市東京事務所(参加費：3000円)