

日本情報地質学会シンポジウム「日本情報地質学会を取り巻く現状と明日への一歩」(2008/3/18)

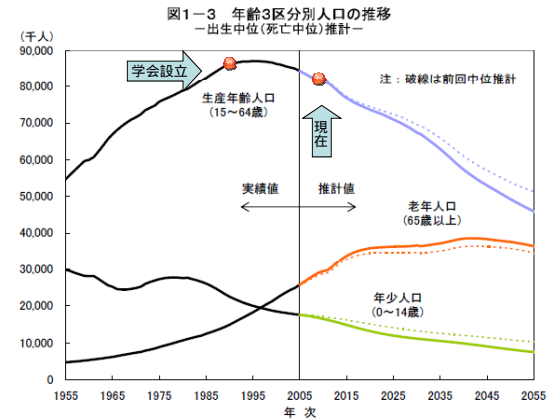
三題噺「地惑連合・ジオパーク・ 情報地質学会」



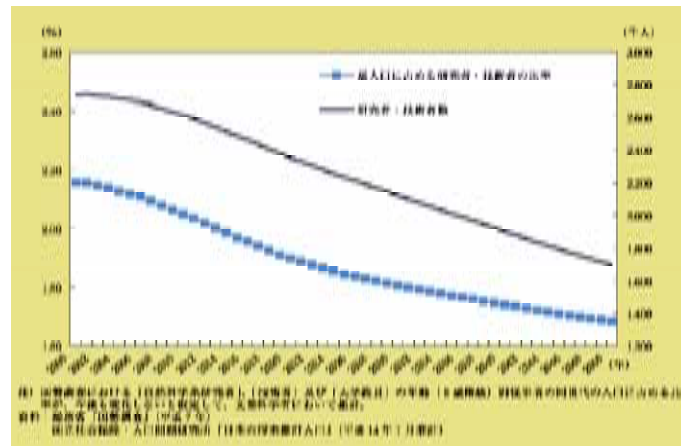
岩松 暉(地質情報整備・活用機構)



前提 - 少子化



研究者・技術者も減少



学術をめぐる動き

- ◆ 第3期科学技術基本計画(06/3/28閣議決定)
 - ◆ 学協会の自己改革と機能強化
 - ◆ 社会への貢献など広がりのある活動
- ◆ 学術会議シンポ「これからの日本の学協会のありかた」(07/3/16)
 - ◆ ミッションプライオリティの見直し
 - ◆ 研究発表の場→社会的責任
 - ◆ 公益法人改革
 - ◆ 分野が重複する学会は統合必至
 - ◆ スケールメリット強調
 - ◆ 自律的機能(不正防止)、国際発信、若手養成etc.



学会化は必然

- ◆ 少子化の中で文理各分野が小さなパイを奪い合う
 - ◆ 理科離れを放置してよいのか
 - ◆ 狭い学問分野でコップの中の争いしている時期ではない
- ◆ 若者たちに魅力のある学問分野になれるかが勝負
- ◆ 地惑連合の学会化→情報発信力の強化
 - ◆ あるいは地惑学会(pure geoscience)と応用地球科学会(applied geoscience)の並立か

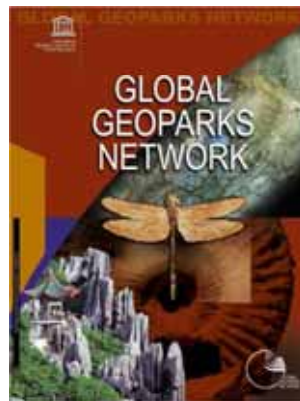


迂遠だが理科好きな子を

- ◆ 経済のソフト化・科学技術不信の逆風
 - ◆ 技術者の社会的地位低下
 - ◆ 理科離れの根源
- ◆ 若手研究者を奪い合う前に
- ◆ まず理科好き地学好きの子どもを育てる
- ◆ 子どもの疑問の7割は地学に関するもの
- ◆ 高学年になるほど理科嫌い
 - ◆ 座学中心・暗記詰め込みになるからか
- ◆ 自然の中で子どもを育てる
 - ◆ ジオパークもその一助



ユネスコのジオパーク



グローバルジオパーク(GGN)





日本ジオパーク連絡協議会



それでは情報地質学はどこへ

- ◆ 世界が数理地質(コンピュータの高速計算機としての利用)の時代に情報地質を標榜、情報の時代を先取りした
- ◆ Geoinformaticsを造語→現在は世界で通用
- ◆ 『情報地質』は雑誌B5判の時代に創刊号からA4判
- ◆ ウェブサイト開設は日本化学会に次ぎ2番目
 - ◆ 鹿児島に専用線が来たのが東京より2年遅れ
- ◆ Web-GISも先頭を切った
- ◆ いつも一歩先を歩いてきた情報地質学会
- ◆ 今後もトップランナーでありつづけましょう!



Web2.0 ~ 3.0時代の情報地質学

- ◆ 学問的深化と新方向への発展
 - ◆ Ex. 論理地質学の完成と地質図の作成支援AI
 - ◆ 日々のフィールドデータ入力→リアルタイムで予想地質図の確率的表現など地質調査支援
- ◆ アウトリーチと社会への発信
 - ◆ 地質情報を安心安全の国づくりへ活用
 - ◆ 地質地盤情報の全国的アーカイブとネット配信
 - ◆ 地質地盤情報は次世代の”Intel Inside”
 - ◆ あらゆるサービスの「核」を握り支配的地位に
 - ◆ 地学教育ソフトの開発
 - ◆ ジオツーリズムでの情報活用も



新たな発展へ

- ◆ 皆で知恵を絞って中長期計画を立てましょう
- ◆ 今後の学問内容→各自の創造性発揮を
- ◆ 国際協力
- ◆ 組織体制
 - ◆ 事務局→いつまでも大阪市大に頼れない
 - ◆ 雑誌発行→完全電子ジャーナル化と編集体制
 - ◆ 学会統合化の動きとの対応
 - ◆ 応用地球科学学会連合同事務局長の可能性
- ◆ アウトリーチ



< 参考 > “What is Web2.0”

1. Webがプラットフォームとして振舞う
 - ◆ WebをOSとみなし、その上でアプリケーション的なサービスを展開する
2. 集合知を利用する
 - ◆ 小さな情報をたくさん集め、新しい価値を付け加えてみんなに提供する
3. データは次世代の「インテル・インサイド」
 - ◆ サービスの「核」となるデータを持つことで、支配的な立場を得る
4. ソフトウェア・リリースサイクルの終わり
 - ◆ ソフトのバージョンアップを繰り返して売る、というビジネスはなくなる
5. 軽量なプログラミングモデル
 - ◆ 迅速に開発できる環境、扱いやすいパーツで構成されたプログラム
6. 単一デバイスのレベルを超えたソフトウェア
 - ◆ 携帯電話などPC以外の機器も意識して、Webの可能性を広げる
7. リッチなユーザー経験
 - ◆ Ajaxによる「待ち時間」がないアプリケーション

Tim O'Reilly(2005)



< 参考 > Web 3.0

- ◆ ユビキタス + Web2.0 = Web 3.0 ?
 1. CGM (Consumer Generated Media)
 - ◆ 消費者参加型メディア
 2. フォークソノミー (Forksonomy)
 - ◆ ウェブ上の情報やデータをユーザーが収集し、分類しあう
 3. 集合知 (The Wisdom of Crowds)
 - ◆ Wikipedia、ソーシャルブックマークなど
- ◆ Tim O'Reillyはこれはまだ2.0の延長との見解
 - ◆ ものが発信するデータを基にしたサービスの台頭
 - ◆ リアルとバーチャルの融合
 - ◆ 人工知能(AI)により近づいたサービス
 - ◆ 次の波はものづくりに関係する分野から生まれてくる