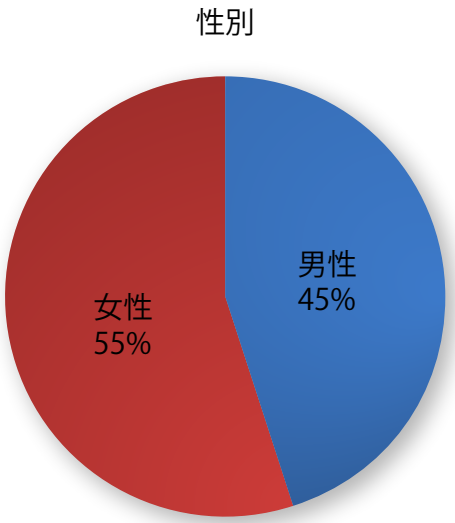
制作：東京大学医学部医学科６年　瀬尾拡史　hseotky@gmail.com
© Hirofumi Seo

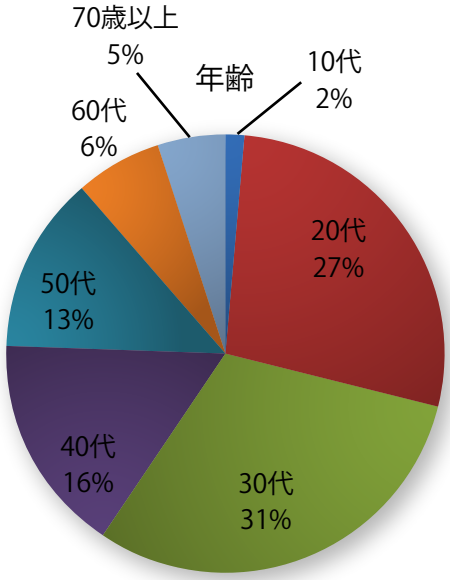
2010 年 11 月 20 日（土）　15:00～16:30
東京国際交流館　メディアホール

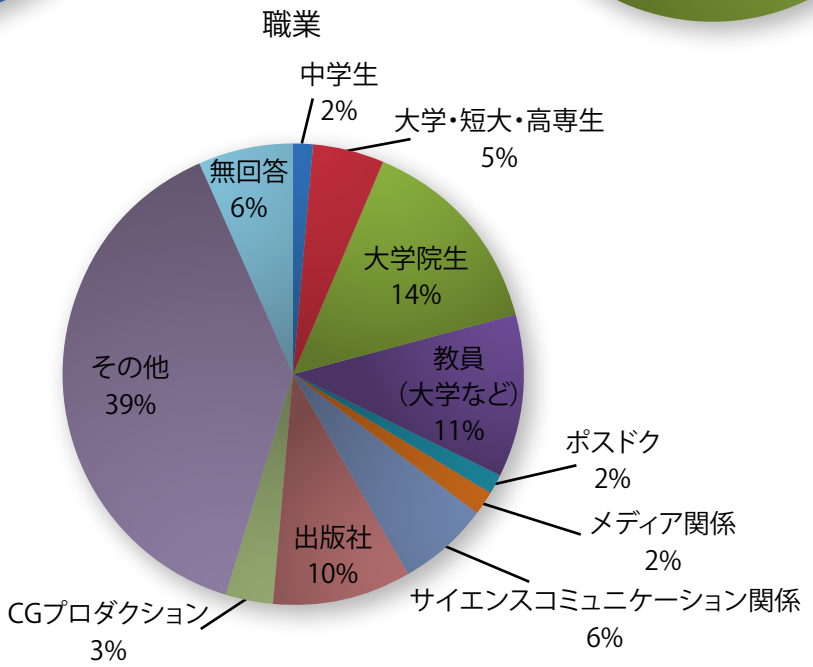
「サイエンス CG 最前線！裁判員制度～ミクロの世界まで！」アンケート

来場者数：96 名
アンケート回収枚数：67 枚（回収率 69.8%）、公表可能アンケート枚数：62 枚

■基本データ

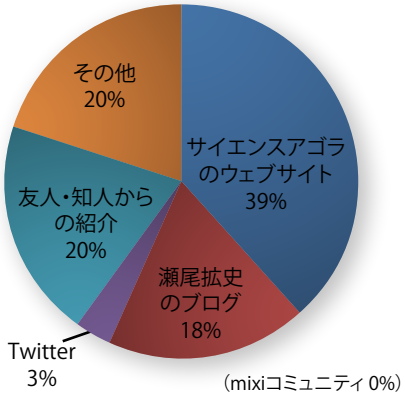




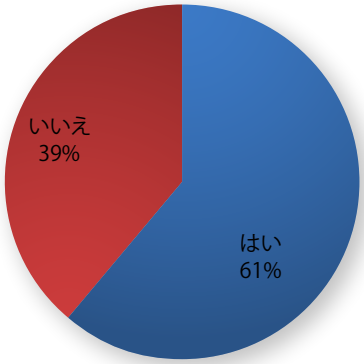


© Hirofumi Seo

本シンポジウムをどこでお知りになりましたか。



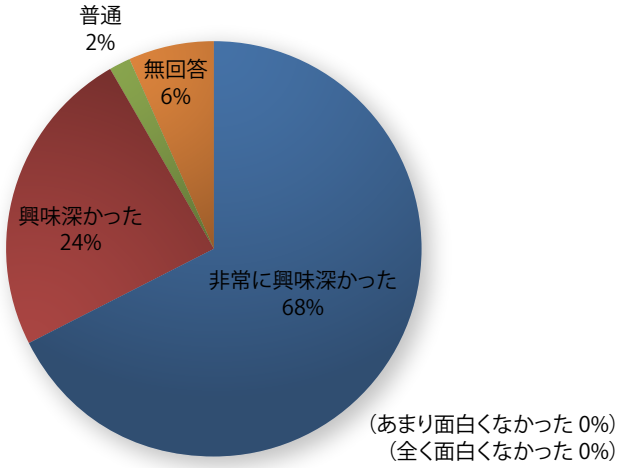
サイエンスCGと言う分野をご存じでしたか。



■シンポジウムに関して

◆非常に興味深かった

本シンポジウムの全体的なご感想をお聞かせ下さい。



・日本がここまで遅れているとは知らなかった。（アニメは進んでいる…はず）

・知りたかった内外の情報が得られた

・来年から TV 番組の制作の仕事をします。化学番組を作るのが夢です。本シンポジウムは非常にエキサイティングで、子供の頃見た「驚異の宇宙」を超える番組を作りたいと気持ちを新たにしました。

・現在、医学書の編集をしていて、医学の面からみて正確な図を描ける人が少なく困っています。今後電子書籍というものも視野に入ってくることを考えると、サイエンス CG ができる人がもっと増えてほしいと思い、今日の会に参加させていただきました。

・CG を活用する現場の広がりが感じられる。可視化に有用な CG 利用シーンが明確であった。

・CG 活用事例により、多くの活用方法を示唆して頂いた。

・たいへんわかりやすく、興味ある講演でした！

・将来性の高い分野

・法学、医学、美術の交錯点を見た気がしたから。

・瀬尾くんには、サイエンス CG の第一人者になってほしい。その為に支援、応援したいです。サイエンス CG の発展、メディカルクリエーターの養成など我々の立場で何ができるのか真剣に考えてゆきたい。

・3DCG が綺麗だったことも含め、外国での動向や文科省の予算（6.8 億？）の話も知らないことが多く

面白かった。職を作ることができれば、教育システムもできるだろうなと。

・裁判員制度の具体例から、CG がどう有用かが非常にわかりやすく説明され、そのために必要な教育など日本のこの分野の現状を含めサイエンス CG 自体のこれからの可能性がたいへんわかりやすかったです

・ご自身の作品、教育の国際比較など、とても充実した内容でした。

・様々な企業ですでに見える化が取り入れられているので、生物・医学の分野でもとっくに CG アニメーションがあるものと思っていた！！それが日本では全く行われていなかったという事を今回初めて知った。一般の人にもわかりやすいように、もっともっと世の中に広めていってほしいと思います！！

・サイエンス CG の現状や重要性が詳しくわかり、とてもおもしろかった。科学を「視覚的に」伝えることの重要性を強く感じられた。

・とても大切な内容でした。

・とてもよい内容でした。日本でもサイエンス CG の教育→就職の場ができることを願います。自分も何かしらこの流れに協力できるように活動していきたいと思っています。理系の世界には美術に関心の高い人はとても多いので、動き出せば必ず近いうちに形になっていくと思います。

・私は理科、特に生物、解剖学に非常に興味を持っていました。そして絵が大好きでした。（写生は自信があります）しかし絵は趣味として…　さらに受験に邪魔になることとして諦めました。生物も「そのまま職業として活かせない」として親に反対されました。「サイエンスイラストレーター」という職業の存在を知ったのはずっと後のことです。発表の中で、海外では高校の先生がそういった職業を教えてくれると聞き、うらやましく思いました。職業として、サイエンス CG 制作者、イラストレーターがメジャーになることを願います。これから進路決定する中・高生のためにも！

・中高生のころに生物を勉強するときにアニメーション化したら絶対わかりやすいと思いました。なので、そういったもの、サイエンス CG があるということを知ることが出来てとても刺激を受けました。タフで意欲的な活動はすごいと思いました。

・これからの時代に必要であるということが、とても分かりやすかったし、ワクワクしたから。

・サイエンス CG、その国内外の状況の有用性、必要性を理解できました。大学院マルチプログラムができるとよいと思います。

・CG の技術そのもの、英米でとりわけこのような（CG の）技術を活かすことが広く行われていること。今、日本で、専門的知識を広く的確に伝える手段が探求されも始めていること。

・すばらしかったです！！

・見るだけでなく裁判に使われている点

・CG の効果的使用法、分野が見えてきた気がする

◆興味深かった

・内容がやや散漫に感じましたが、恐らく瀬尾さんの伝えたいことが多い故かと思いました。単なる 3DCG の説明だけでなく、アウトリーチ活動まで興味を広く持たれているので、今後のご活躍に期待しています。

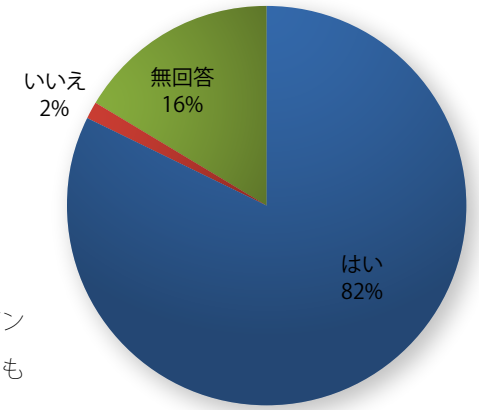
・画像キレイで素敵でした。

・こういう世界もあるのか、と新しい世界に触れられたから。
・サイエンスコミュニケーションという分野の重要性がうたわれているが、瀬尾くんのおっしゃるように、映像で伝えることの有用性を感じたので。また、サイエンス CG とうい分野を知らなかったが、日本や世界での現状から具体的な CG の映像まで全体的な流れを知るのに十分な話の内容であったと感じたため。
・サイエンス CG の今後の展開を垣間見れたから。

■サイエンス CG の必要性

◆必要である

サイエンスCGは日本において必要であると思いますか。



・ハードルを低くサイエンスを一般に周知させるため
・日本独自の力で作れることは重要なので、必要であることは間違いないと思います。
・医学 CG の講演会に初めて参加しました。新鮮な感動と驚きを持ちました。
・イメージを介さなければ理解の程度には限界があるから。
・教育や研究の水準が高い日本において、プレゼンテーション能力が低いと言われることがとてももったいないと感じています。サイエンス CG は、そこを改善する一助となるのではと思います。
・インターネット、TV、その他では今日当たり前となった CG 利用をさらに一般化させることが可能となる
・患者だけでなく医師にとっても分かり易い CG 作品は不可欠。
・目で見てわかりやすいものを提供することが大切であると思うからです。
・利用分野が広くある。
・科学の啓発 etc に役立つ
・医学用語が並んだ文章のみで理解をするのは一般人には不可能です。アニメーションが必要であると感じています。
・日本の、特に専門外の方の子供向けの書籍のレベルの低さを感じるため。
・出版社として、CG もイラストもそうだが、海外のものには日本製は見劣りする。良いものを作りたいし、さすれば子供たちも興味を持つだろうなと。
・見えないものをわかりやすく説明することで、多くの人が未知あるいは無関心だった分野に興味を持つことが出来る、あるいは理解を深めることができるようになるのではないかと思います
・研究費を取るのに有利だと思います。
・初年度教育→卒論で CG を、という御意見に賛同します
・ビジュアルによる理解度は、文章などによる理解度をはるかに上回るというという点には納得しまし

た。

・一般の人は病気になっても自分の体の中で何が起きているのかイメージも付きにくく、恐怖を感じやすい
・子供などに科学現象を教える時、サイエンス CG があると非常に有効だと思います。
・文字情報より圧倒的に伝える力が強い。コミュニケーションの場も増えた。活用すべき。
・高校生物で、おたまじゃくしなど変態する生物の変態途中の断面図の理解がなかなかできませんでした。教育実習でも、「これが CG でできたらな～」と強く思う部分が多くありました。
・今後の高齢化社会で、数多くの患者さんに病気 etc の説明をするのに、効率を up できる。（ような気がする）特に医療は安定した分野であるので、日本のマンガ・アニメ文化のノウハウを組み合わせればビジネスでもそれなりにいけそうな気がする。でも日本のだと"萌え"に特化しそうですが…。
・書籍で医療、生物などの図版がせっかくあっても、正確なものをつくれる人が日本では少ないため。
・サイエンスと言う専門的な分野では視覚的説明がある方が、より一般の人にはわかりやすいから。
・理解を深める tool の１つとして活用
・ぜひ、教育現場や（子ども～大人まで）病院での説明時に使用していただきたいです。
・画像による教育は重要
・科学などを専門家のみのものとせず、出来るだけ広範囲に理解させるのに有用。
・サイエンスの話題のコミュニケーションは、頭の中のイメージを共有することが困難で、話を前に進めるためには判ったようなあいづちを打ちながら進めることが多く、一歩踏み込むと判っていない場合が多いと思う。これは真のサイエンスへの興味は育たないと思う。

◆必要ではない

・世界の誰かがやっていればよいと思う。（日本にあってもよいとは思いますが）

■その他意見、感想、質問など

・いつかご一緒にお仕事できればと思います。
・非常に興味深いお話をありがとうございました。サイエンス CG を作製する方の人材育成には、まだ大変なことも多いと思いますが、ぜひ実現したら日本の教育のためにもとても良いことだと思います。
・修了時、CG をやってみたかった。生物系からどう進めばよいのか全くわかりませんでした。早くから知っていればいいと思います。今からでももっと情報発信するとよいと思います。
・専門教育をしないと、こういったスキルのある人を育てるのは難しそうですね。（可能なら）少しトレーニングすれば自力で絵を描けるようなソフトを作ってほしい。（今でも少しはありますが。）
・今日の話をきっかけに自分でも情報を見るようにしようと思いました。
・ずっとアニメーターになりたかったのですが、家の都合で芸術系の大学に進めませんでした。このような道もあるということを今日知りました。おもしろかったです。留学してみたいです。
・瀬尾さんのフロンティア精神にあふれた取り組みに大変良い刺激を頂きました。どうもありがとうございます。