



Title	サイバーメディアコモンズのオープン
Author(s)	義久, 智樹; 阿部, 浩和
Citation	サイバーメディアHPCジャーナル. 2015, 5, p. 3-5
Version Type	VoR
URL	<a href="https://doi.org/10.18910/70492">https://doi.org/10.18910/70492</a>
rights	
Note	

*The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA*

<https://ir.library.osaka-u.ac.jp/>

The University of Osaka

# サイバーメディアcommonsのオープン

義久 智樹、阿部 浩和

大阪大学 サイバーメディアセンター

## 1. はじめに

大阪大学サイバーメディアセンターでは、2015年5月18日（月）、本館1Fにサイバーメディアcommonsをオープンしました（図1）。サイバーメディアcommonsは、学生のためのアクティブラーニングスペースであり、サイバーメディアセンターの多様な情報技術を生かして学生の自主的な学修活動と研究活動を支援します。

## 2. 計画趣旨

大阪大学サイバーメディアセンターではスーパーコンピュータの更新に合わせて、学内の計算機とサーバーを集約できる新計算機棟（ITコア棟）の新築工事と本館の耐震改修工事を進めてきました。「サイバーメディアcommons」はこの耐震改修工事においてスーパーコンピュータをITコア棟に移設し、空いたスペースを活用して学生のためのアクティブラーニングスペースとして整備したものです。

大学における教育学修環境は、課題解決型の能動的学習への質的転換と主体的な学びのための学修環境整備が求められており、このような能動的学修空

間の確保は教育改革を進める大阪大学にとっても喫緊の課題です。そこで大学の電子情報基盤を所管し学生の情報教育や言語教育のための教育環境を提供しているサイバーメディアセンターにおいて、学生が自主的に学修でき、多様な情報技術のサポートを受けられるICTに特色を持つアクティブラーニングスペースとして「サイバーメディアcommons」を設置しました。

この「サイバーメディアcommons」では、学生の電子情報資源へのアクセスはもとより能動的学修を支援するe-Loungeを設置するとともに、可視化ソフトや大規模立体表示装置、可視化システムから3次元モデルを生成できる3Dプリンターなどを導入し、これらをコアとして学生の自主的な学修活動と研究活動を支援するサポート体制を構築しています。

サイバーメディアcommonsの設置により、大阪大学吹田地区においては少なかった学生の主体的な学修空間が確保されるとともに、サイバーメディアセンターの多様な情報技術のサポートを受けられることができ、全学の学術情報資料利用環境の充実に寄与す



図1：大阪大学サイバーメディアセンター本館1Fのイメージ図

ることを目的としています。また高性能可視化システム等により学生の創造的活動を支援するとともに、外国語学習環境の充実などにより、「教養・デザイン力・国際性を身につけた学生の育成」に貢献します。

### 3. 学内コンペの開催

計画に当たって幅広い分野・学年の意見を取り入れるため、2014年7月4日（金）、大阪大学吹田キャンパス工学UIW棟（GSE コモンウェスト）6F 講義室にて、二段階公開審査をワークショップ形式で行いました（図2）。その結果さまざまな学部・研究科、また1年生から修士2年までの学生から提案があり、秀逸な提案やユニークな提案を集めることができました。発表当日は各提案のプレゼンテーションに続いて、サイバーメディアコモンズはどうあるべきか、各作品に含まれている考え方や提案のうち計画に活かすべきことは何かについて、多くの学生と関係教職員が議論を行いました。これら学生から寄せられた多くのアイデアや意見を盛り込んでこのスペースを実現しています。

### 4. サイバーメディアコモンズ

学内コンペで寄せられたアイデアや意見に基づいて、サイバーメディアコモンズは大きく分けて6個のスペースで構成されています（図3）。図4に示すロゴもありますが、印刷の都合上、以下では各スペースのロゴを類似のタイプライタ文字で表現しています。また、その他にLobbyに大阪大学MS包括契約ソフトウェアのインストールコーナーがあります。

- Mishite

「みる」をテーマに構成されたビジュアルイノベーションラボラトリー。6.5m×2.4mの大画

面で24面フルHDの高精細画像を表示できる世界最高水準の大規模立体可視化システムがあります。本システムを利用したレクチャールームとして利用できます。

- i→Re

「つくる」をテーマに構成されたファブリケーションラボラトリー。可視化システムから3次元モデルを生成できる3Dプリンター等があり、普段は使えない高性能な機器を利用できます。

- Freesp

「である」をテーマに構成されたフリースペース。学生用に、インターネット接続端子、マルチメディア端末などを設置。学生が自主的に学修できる場として自由に利用できます。

- e-Lounge

「まなぶ」をテーマに構成されたCALLシステム。学生用のマルチメディア端末20台を設置しています。語学学習に利用できます。

- Meeting

「はなす」をテーマに構成されたミーティングルーム。会議やセミナーなどの小規模なミーティングスペースとして利用できます。

- Cafe

「くつろぐ」をテーマに構成されたカフェ。自動販売機とミニキッチンスペースがあります。軽食をとりながらのミーティングにも利用できます。



図2：サイバーメディアコモンズ学内コンペの様子



みる、まなぶ、つくる。  
新しい自分と出会う。

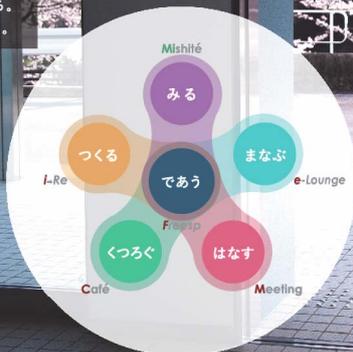


図3：サイバーメディアcommonsの6個のスペースとテーマ

**Mishité** ビジュアライゼーション  
Visualization Laboratory

6.5m×2.4mの大画面でフルHDの高精細画像を表示できる  
世界最高水準の大規模立体可視化システムがあります。ホ  
システムを利用したレクチャールームとして利用できます。



**i-Re** アプリケーション  
Fab Lab

3Dプリンターや大判プロッターなど、普段は使えない高性  
能な機器が利用できます。



**Café** カフェ

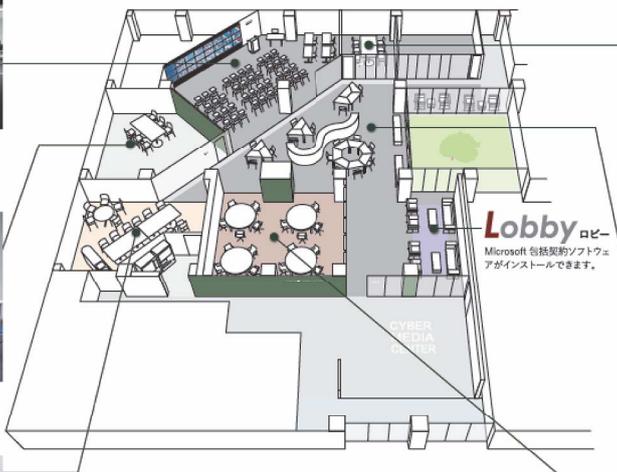
自動販売機とミニキッチンスペースがあります。軽食をとり  
ながらのミーティングにも利用できます。



**CYBERMEDIA COMMONS**

Active Learning Space with the Latest Information Technology

サイバーメディアcommonsは、学生が自由に来て使えるスペースです。  
学内コンペで学生の皆さんから出された  
秀逸・ユニークな提案がふんだんに盛り込まれています。



**Meeting** ミーティングルーム

会議やセミナーなどの小規模なミーティングスペースとして  
利用できます。



**Freesp** フリースペース

学生が自由な発想で学修できるスペースです。無線LAN  
も利用できます。



**e-Lounge** CALL システム

Multimedia Learning Lounge  
CALLのパソコンが19台あり、語学学習に利用できます。



**Ent** エントランスホール



**Patio**



図4：サイバーメディアcommonsのフロアマップ