

GA312

情報文化演習—こころを豊かにする、コミュニケーションと『知』の新しいカタチ—

春学期担当：渡辺日出雄、秋学期担当：甲洋介

配当年次／単位：3～4年／4単位

旧科目名：

旧科目との重複履修：

毎年・隔年：毎年開講 | 開講セメスター：春・秋

人数制限・選抜・抽選：選抜

他学部への公開：×

【授業の概要と目的（何を学ぶか）】

こころを刺激する、コミュニケーションと『知』の新しいカタチ

「こころ」のはたらきについて学んだり、感覚体験を実験したり、建築空間のフィールドワークに出かけたり、コトバに頼らないコミュニケーションの体験をしたり、知の仕組みを学んだり、それらに基づいて道具をデザインしたり、モノづくりに挑戦する演習である。

言葉で伝わらない「思い」を伝え合うコミュニケーションの空間、思わず愛着を感じる道具、「知」を拡げ、遊び心がふくらむ情報空間を君たちと創り出そうと思う。そのために、ふだん忘れていた感覚、懐かしい匂い、音の風景、ほっとする色合い、うっとりする肌触り…、そういう身体の感覚を呼び起こし、心の声にじっくり耳を傾けよう。

【興味あるテーマの例】

- (1) 楽しくて、使いやすい「情報の道具、インテリア、家具」の制作
- (2) 空間デザイン、パーソナルスペース、遊び心のデザイン
- (3) こころとココロをつなぐ、感情豊かで穏やかなコミュニケーションのしくみ
- (4) 身体と感覚を呼び起こし、こころを響かせるアートとコミュニケーションの情報空間
- (5) 言葉でウソをついても、身体は思わず正直に動いてしまう現象
- (6) 仮想世界における「私」、心の問題
- (7) 身体や、脳で起こる現象の変化で道具を動かす技法 (BCI)
- (8) こころの科学、感情の脳科学
- (9) 「個・域・種」を越境し、身体、いのち、自然の息吹を伝える『禪的』情報空間の探求
- (10) 人工知能はヒトの何を超越するのか、機械翻訳システム

あなたのこころと他人のココロは、本当に同じ？

このゼミでは、当たり前すぎて考えなかった事柄も注意深く点検する。あなたもこのゼミで討議するうちに、この問いが『機械のココロ』(AI)の可能性につながって行くことに気づくだろう。

【到達目標】

言葉で伝わらない『思い』の存在、正直な身体の性質をだいにする・目標は、日常の具体的な場面を切り出して、感情を考慮したエクスペリエンス・デザイン手法を駆使した体験デザインをできるようにすること。

・演習を通じて、問題を見極める洞察力、方向性を嗅ぎ分ける美意識、研究活動を計画しやり遂げる実行力、を育む。

君もやがて、実社会に出たとき解答のない課題に取り組むことになる。これらの力はそのときに頼りになるはずである。

【授業の進め方と方法】

感情豊かな君の「遊び心」と「知」を拡げる、「コミュニケーション」「道具」「空間」のデザインを目指す「暮らしと文化の情報学」を、つぎの3つのテーマのスタディを基盤にし、実験や調査を組み合わせながら、地道なやり方で展開する。この演習の研究テーマのいくつかは世界に未だ解答がない。したがって、本演習はその答を探し求める知的冒険となる。

「知」と「遊び心」を拡げる道具のデザイン

↓

人と人の つながり ⇔ | 暮らしと文化の情報学 | ⇔ 人のこころ 感情、身体

↑

人を包み、自然とつながる環境としての情報そして空間

【授業計画】

春学期

回	テーマ	内容
1	オリエンテーション	ゼミの進め方、自己紹介
2	こころの豊かさと情報社会①	基礎的な考え方を学ぶ
3	こころの豊かさと情報社会②	事例を学ぶ
4	こころの豊かさと情報社会③	事例を学ぶ：体験する、考えを深める
5	遊び心と知を刺激する道具①	基礎的な考え方：よきパートナーに人工物となるためには
6	遊び心と知を刺激する道具②	事例を学ぶ：体験する、考えを深める
7	遊び心と知を刺激する道具③	遊び心と創造性を刺激する AI
8	遊び心と知を刺激する道具④	モノづくり実習：人工知能を作ってみる
9	人工知能は、ヒトをどのように超越するのか？	グループワーク、発表、解説
10	近未来の情報空間デザイン①	基礎的な考え方を学ぶ
11	近未来の情報空間デザイン②	事例を学ぶ：考えを深める
12	近未来の情報空間デザイン③	事例を学ぶ／モノづくり実習
13	近未来の情報空間デザイン④	モノづくり実習
14	ワークショップ	グループワークの成果発表
15	発表会、まとめ	個人研究の構想発表

秋学期

回	テーマ	内容
16	オリエンテーション②	ゼミの進め方、自己紹介（秋）
17	個人研究の育て方	個人研究／グループ研究のテーマ設定と、研究の育て方
18	暮らしの道具デザイン①	基礎的な考え方を学ぶ
19	暮らしの道具デザイン②	身近な道具のフィールドワーク
20	暮らしの道具デザイン③	事例を学ぶ、デザイン手法を学ぶ
21	暮らしの道具デザイン④	デザイン実習（グループ）
22	ワークショップ	グループワークの成果発表
23	こころと感情の科学①	基礎的な考え方を学ぶ
24	こころと感情の科学②	こころと感情について、疑う、考えを深める
25	こころとココロをつなぐ、コミュニケーション①	コミュニケーションの新しいカタチの探求
26	こころとココロをつなぐ、コミュニケーション②	基礎的な考え方と、方法を学ぶ
27	こころとココロをつなぐ、コミュニケーション③	事例を学ぶ：体験する、考えを深める
28	こころとココロをつなぐ、コミュニケーション④	モノづくり実習
29	ワークショップ	グループワークの成果発表
30	発表会、まとめ	個人研究の発表会

【授業時間外の学習（準備学習・復習・宿題等）】

テキストを読み込み、発表を準備し、学外に出てグループワークする。合宿は春と夏（今年度は秋の予定）、OG・OBと合同で行っている。美術館・展示・建築空間の探検にはゼミでよく出かける。

【テキスト（教科書）】

各自の研究テーマを伺い、道具のデザイン、こころの科学、コミュニケーション、空間デザイン、情報学と人工知能、を中心に提示する。

【参考書】

・「感情の科学」「コミュニケーションと思考」「こころの情報学」

管理 ID: 1705226  
授業コード: C1101

- ・「未来のモノのデザイン」「ネット接続された心」「遊びと人間」
- ・「統・基礎情報学～ITによる生命の活性化はあり得るか？」
- ・「建築する身体」「アフオーダンス」「サステナブル建築」
- ・森の葬祭場（アスブルンド）、湖畔のアトリエ（コルビュジエ）、ヘドマルク博物館（フェーン）、光の教会（安藤）、修学院・桂離宮。

**【成績評価の方法と基準】**

- ①発表と討議への参画 (40%)、②グループ実習の取り組み (30%)、③成果レポート (30%) を総合評価する。

**【学生の意見等からの気づき】**

モノづくり実習と、先進的な機材を使った実験、を増やそうと思う。

**【学生が準備すべき機器他】**

資料配布や、リアクションペーパー・課題提出に授業支援システムを利用するので演習前後にアクセスし確認すること。

**【情報機器・視聴覚設備の活用】**

情報セミナー室と甲研究室の先進的な研究・実習機材を生かした実習も行う。

**【参加希望者へ】**

人間の「こころ」や感情のしくみ、コミュニケーション、モノづくり、建築、空間、玩具、家具のデザインに興味をもつ方に向いている。

次のような人物とのコラボレーションに興味がある： ①不完全燃焼なまま大学生活を終わらたくない、②少なくともゾウとイルカには心が通じると信じている、③モノづくりが好き、④土俗的な感性を持つデザイナー、⑤言葉で伝わらない思いを大切にしている、⑥建築、空間デザイン、インテリアに興味がある、⑦幼い子供、高齢者が楽しめる情報の道具を作りたい、⑧芸術家肌のプログラマー、⑨北欧建築の透明感、日本庭園の奥義、仏像の表情に魅せられる、⑩海中に、自分の見ていない地球があと半分あることを知ってしまったダイバー。 好奇心旺盛で常識ある個性派、歓迎。

**関連科目**

仮想世界研究、ヒューマンインタフェース論、道具による感覚・体験のデザイン、こころの科学、システム論、情報コミュニケーション

**【注意】**

”パソコンを実習するゼミ”ではない。