

HUI300GA

情報文化演習—コミュニケーション [つながり] と異文化の、デザイン学—

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」のはたらきについて学んだり、コトバに頼らないコミュニケーションの体験をしたり、建築空間のフィールドワークに出かけたり、感覚体験を実験したり、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。

【コミュニケーション (つながり) と文化の、デザイン学をめざして】

言葉にならない「思い」を伝え合うコミュニケーションの空間、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、風景に隠れている音たち、色合いの鮮やかさ、うっとりする肌触り…、そういう身体感覚を呼び起こし、こころの声にじっくり耳を傾けよう。

【興味あるテーマの例】

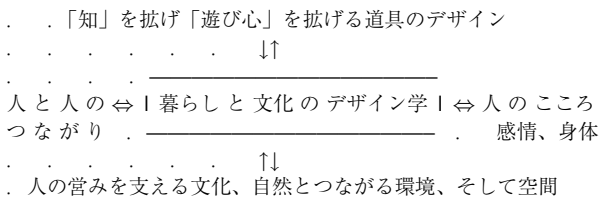
- (1) こころとココロをつなぐ、穏やかなコミュニケーションのしくみ ~つながっているフリは寂しい? でも親密なのはもっと怖いから
  - (2) 楽しくて、使いやすい「道具、インテリア、家具」の制作
  - (3) アートとコミュニケーションの情報空間
  - (4) 居心地よい空間デザインの研究、遊び心のデザイン
  - (5) 言葉ではウソをつけても、身体が正直に動いてしまう現象
  - (6) 仮想世界における「私」、こころの問題
  - (7) こころの科学、感情の脳科学
  - (8) 人工知能は、ヒトの何を超越するのか
  - (9) 「個・種・域」を越境し、身体、いのち、自然の息吹を伝える『禅的』情報空間の探求
- 他人のココロと、なぜつなげることができるのか? このゼミは、当たり前すぎて考えてこなかった事柄を注意深く点検することをだいにしている。それを洞察しなければ、デザインすべき本質は見えてないからだ。

【到達目標】

・日常の具体的な場面を切り出し、人間中心設計の手法を応用して、利用者の特性を考慮したエクスペリエンス・デザイン (体験のデザイン) をできるようにする。  
 ・演習を通じて、問題の本質を洞察する力、デザインの方向性の適否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】

「暮らしと文化のデザイン学」がテーマである。「コミュニケーション」「道具」「空間」のデザインを基本に、つぎの4つの観点を常に意識しながら学ぶ。この演習の研究課題のいくつかは、世界に未だ解答がない。その答を組み上げていく知的探検となる。



【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	暮らしを豊かにする道具のデザイン①	暮らしの道具をフィールドワークする

3	暮らしを豊かにする道具のデザイン②	基礎的な考え方を学ぶ
4	暮らしを豊かにする道具のデザイン③	デザイン方法論を学ぶ
5	デザイン・ワーク ショップ	デザイン実習 (グループ)
6	グループワークの成果発表	発表、討論、解説
7	こころと感情の科学①	基礎的な考え方を学ぶ
8	こころと感情の科学②	理論を学び、考えを深める
9	こころと感情の科学③	発表、討論、解説
10	空間デザインとアクティビティ①	基礎的な考え方を学ぶ
11	空間デザインとアクティビティ②	アクティビティの分析からデザインを発想する
12	空間デザインとアクティビティ③	実例を学ぶ: 体験する、考えを深める
13	デザイン・ワーク ショップ	デザイン実習 (グループ)
14	発表会、まとめ	個人研究の構想発表、討論、解説
<b>秋学期</b>		
回	テーマ	内容
15	オリエンテーション (秋)	テーマの解説、進め方の話し合い
16	個人研究、グループ研究の育て方	個人研究/グループ研究のテーマ設定と、研究の育て方
17	心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を探してみよう
18	心とココロをつなぐコミュニケーション②	基礎的な考え方を学ぶ
19	心とココロをつなぐコミュニケーション③	理論を学び、考えを深める
20	心とココロをつなぐコミュニケーション④	実例と、デザイン手法を学ぶ
21	デザイン・ワーク ショップ	体験、デザイン実習 (グループ)
22	AI: 知的人工物と生きる①	理論と基礎的な考え方を学ぶ
23	AI: 知的人工物と生きる②	実例に学ぶ、討論、解説
24	文化情報空間のデザイン①	文化と情報空間: 基礎的な考え方を学ぶ
25	文化情報空間のデザイン②	暮らしを拡張する仮想世界
26	文化情報空間のデザイン③	近未来の暮らしのデザイン
27	デザイン・ワーク ショップ	体験、デザイン実習 (グループ)
28	発表会、まとめ	個人研究の成果発表と討論

【授業時間外の学習 (準備学習・復習・宿題等)】

テキストの発表準備、学外でのフィールドワーク。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しての身体」「こころの情報学」
- ・「未来のモノのデザイン」「ネット接続された心」「遊びと人間」
- ・「建築する身体」「アフォーダンス」「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、実例による体験、実験、を増やそうと思う。

【学生が準備すべき機器他】

ノート PC があるとグループワークや合宿の時に便利。

**【情報機器・視聴覚設備の活用】**

演習室と、甲研究室の先進的な機材を生かした実習を行う。

**【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。