

## 環境設計コース 出前授業等テーマ内容

### 6. 環境設計の世界

人間は大昔から自らの周りの環境を自分たちの過ごしやすいように働きかけながら生活してきました。これまでに学校で学んできたことは環境設計にどのように活かすことができるのか、また環境設計学科で学ぶことによって将来どのようなことができるようになるのか、について考えます。

### 7. ランドスケープデザインの世界

ランドスケープデザインは、自然と人々との相互関係によって形成される環境の特徴や価値を人々の視点から計画的に保全・開発しようとする創造的活動であり、持続可能でより良い環境体験の場を形成することを目標としています。このようなランドスケープデザインについて事例等の紹介を通じて授業します。

### 8. "Environmental Challenges—Current and Future Problems, Risks, and Innovative Solutions"

This lesson will focus on Basic English phrases and terms with some Japanese to explain the more difficult concepts. English used for talking about the various environmental problems, risks, and possible solutions will be practiced.

### 9. 建築家の仕事

建築家とは、建築の設計やまちを設計する専門家のことです。建築家は建築をつくることにより、社会とどのように関わりまた関わっていかようとしているのかについて、歴史的俯瞰を加えながら解説します。

### 10. 環境設計とファサードデザイン

ファサードという言葉は、「建築の顔」という意味があります。その「顔」をデザインすることには建築の見た目と建築の中身の性能の両方をデザインするという意味があります。建築のファサードデザインを環境設計という視点から解説します。

### 11. ちからとかたち—建築構造入門—

建物には、それ自体の重さを支え、強風の圧力、地震による揺れに抵抗するための骨組が必要です。骨組の「形」は作用する「力」に応じ、力学の原理により定まります。そこで、その仕組みを模型実験により実感してみましょう。

### 12. 環境の多重構造—地球環境・都市環境・建築環境—

人類の歴史は環境への介入の歴史とも言えます。地球全体での気候変動が注目を集める一方で、都市部では人口の集中による環境の改変が起っています。また、建築の役割の一つとして内部を快適に保つ事が求められますが、それはエネルギー消費とも関係します。地球、都市、建築と

異なるスケールの環境について、その相互関連も含め、現代社会が抱える問題点を概説します。

### **13. 地域ブランド・イノベーション**

日本経済の発展とともに全国に同じような風景のまちがたくさんできました。その反省からいま地域ブランドが全国で注目されています。地域ブランドはその地域全体のイメージと地域資源を生かした地場産品から構成されていますが、授業ではみなさんの住んでいるまちのイメージと地場産品の現在と将来について考えます。

### **14. 平時の緑地環境の保全による災害への備え、そして復興へ**

近年、想定をこえる大規模災害が増加しています。強いまちづくりが大切ですが、一方で、普段の人々による活動の重要性が、災害後の速やかな復興に必要とされています。里山保全の教育研究の視点から、里地里山の価値や課題、そして、九州の豪雨・地震における状況と復旧ボランティアについて紹介します。

### **15. 英語を使い、海外で調査研究**

英語ができれば、大学生時代にも欧米のみならずアジアなど広く海外での調査研究、研修やインターンシップに参加し、国際的な経験を得ることができます。英語の勉強方法、海外でどんな経験ができるかを、海外プロジェクトの具体例に基づいて紹介します。

### **16. 光のデザイン～建築照明とライトアップ～**

きらびやかな夜景、雰囲気のある照明などはどのようにつくられているのでしょうか？建築照明と建築物のライトアップを題材にすぐれた光のデザインを紹介しながら、その裏にあるデザイン手法や最新の技術について解説します。

### **17. 住まいの文化**

昔の人はどのような家に暮らしていたか。そして、今の住宅形式はどのように成立したか。住まいと暮らしをめぐる歴史と文化をたどりながら、建築の読み解き方を紹介します。

### **18. 環境汚染物質やテロ関連物質の分析**

農薬やダイオキシン類を含む残留性有機汚染物質（POPs）などの環境中の化学物質が、健康や成長にもたらす影響に関心が集まっています。また、近年、爆発物や神経ガス等を用いたテロ活動が頻発しています。これらの物質やそれを分析する方法についてお話します。

## インダストリアルデザインコース 出前授業等テーマ内容

### — 人を知る ←科学的アプローチ —

---

#### 19. 人にやさしいデザインとは？

「人にやさしいデザイン」とはただ単にカラダの寸法にあって使いやすければ良いというものではありません。ここでは“人へのやさしさ”の具体的な例を、照明、オフィスチェア、ハイヒール、車を取り上げて解説します。

#### 20. 人間工学に基づく製品開発のご紹介

世界は“量”から“質”の時代が変わってきています。高品質の製品を開発するためには人間工学が欠かせません。人間工学的視点に立った製品開発の事例を通して質とは何かを考えていきましょう。

#### 21. 筆記用具の工夫で成績アップ：受験勉強のための人間工学活用法

私達は様々な道具を使い、生活を便利にしています。勉強も筆記用具、机、イス、デスクライトなどの道具が不可欠です。本授業では、筆記用具を例として、道具の設計について考えます。成績アップのための秘伝も紹介します。

#### 22. 快適性を科学する

人類は高い環境適応能力を持っていたため、さまざまな環境に適応できたと考えられています。そんな高い環境適応能力を持った人類が現在住んでいる環境は、生疾病を防止できる「安全・健康」な環境、不快の少ない「快適」な環境です。このような環境は、本当の意味での「快適」「安全」「健康」につながるのでしょうか？ 本授業では、環境に対する人間の反応に関する科学的知見を紹介しながら、快適性や健康についてお話しいたします。

#### 23. 光環境と体内時計と健康：ブルーライトの影響

私たちが安心して夜の生活をおくれるのは人工照明のおかげですが、夜の光は体内時計を夜型化させています。体内時計はブルーライトの影響を受けやすいという特徴もあります。体内時計の夜型化は夜更かし、睡眠不足、日中の眠気の原因になります。体内時計には個人差もあり、朝が得意な人もいれば、夜が得意な人もいます。ここでは体内時計と光の関係を学び、健康的な高校生活を送るための秘訣について考えます。

#### 24. 感性・脳科学とその応用

私たちの脳やそれが作り出す「感性」は最も身近でありながら、最も謎に満ちています。脳について多くのことはまだ未解明であり、今まさに全世界の研究者によって地道に研究が進められているところです。工業設計学科の人間工学分野では実際にヒトの脳活動を測定しています。本授業では脳の基礎的な話だけではなく、最新の研究を紹介しながら、脳研究の成果の応用について紹介します。

## 25. 睡眠負債とは？

借金のように積み重なっていく睡眠不足。日本は世界ワーストを争う睡眠不足の国といわれています。高校生の皆さんの中にも勉強漬けであり眠れていない、という方も多いのではないのでしょうか。睡眠はなぜ必要なのか？睡眠不足になるとヒトはどうなるのか？脳科学の視点から身近な眠りの謎に迫ります。

## 26. 座り心地のいいイスー人間工学の視点ー

年々私たちは座る時間が長くなっていると言われていています。座り心地のいいイスや快適なイスを求めるとともに、様々なエルゴノミクスチェアが普及しています。本授業では、人間の座り姿勢に着目した、座り心地のいいイスの設計要件についてわかりやすく紹介します。

## 27. ヒトの多様性とデザイン

生物としてのヒトを考えた場合、暑さに強い人、弱い人、あるいは太りやすい人、太りにくい人など、多様性（個人差）を持つことは明らかですが、ではなぜヒトは多様なのでしょうか？その根源的な意義と、その多様性とデザインがどのような接点を有するべきかを一緒に考えてみましょう。

## ー 美しさを知る ←感性的アプローチ

---

## 28. オリンピックとデザイン

2020年東京でオリンピックが開催されることが決定しました。オリンピックとデザインは、なんだかまったく異なるもののように見えますが、実はオリンピックが開催される時にはいろいろなところでデザインが行われています。具体的には、ロゴやキャラクターのデザインに始まり、オリンピックの会場、選手たちが使用する道具、一同に集まる大勢の人々を安全に誘導するためのデザイン等、オリンピックが決まると多領域でデザインが行われ非常に多くのものづくりが行われます。これらの内容をわかりやすくデザインがどういう役割を担っているのかを解説します。

## 29. 日常品のデザイン～家具・雑貨のデザイン入門～

我々の日常生活は、誰かが作った「もの」で成り立っています。良いデザインと悪いデザインを見分けることができますか？この講座では、様々な家具や雑貨のデザインを見たり触ったりしながらその構造、機能、造形などについてわかりやすく解説していきます。

## 30. あなたの日常を変える SDGs とデザイン思考入門

デザインは必ずしもモノのデザインだけではありませんし、デザイナーだけがデザインを行う訳ではありません。サービスや行為のデザイン、ユーザーとともにデザイン。デザイン思考は日常の中から課題を発見し、新しい価値のあるデザイン提案をつくり出します。SDGsの17の目標はあなたの未来に影響を与えます。入門編では、あなたのまわりの課題をSDGsとデザインから考える方法を伝授します。

### 3 1. ユニバーサルデザインと私たちの暮らし

ユニバーサルデザインという言葉は、私たちの暮らしに大変身近になって来ました。異なった文化・言語や老若男女など、多様な人々に配慮がなされているデザインがたくさんあります。製品や環境など具体的なデザイン事例をみながら、一緒に考えていきましょう。

### 3 2. 問題を発見し解決するデザイン方法入門

デザインと言うとカーデザインなど、かたちのデザインと思われがちですが、私たちの日常の問題やSOSを発見し、解決する手法でもあります。チームで発想する方法など日常に活かせるアプローチについてわかりやすく解説します。

### 3 3. デザインをマーケティングの観点から考えてみよう

デザインは、これまでになかった新しい何かを創り出すことと言えますが、社会環境の変化とともにマーケティングも変化し、デザインに求められる内容も変化しています。過去から現在、さらには未来に向けた時間軸の観点から、デザインとマーケティングの関係について、事例を交えながらわかりやすく解説します。

### 3 4. 「モノ」のデザインと「コト」のデザイン

デザインの対象は、「モノ」だけではなく、モノを含んだ「コト」に拡大しています。言い換えると、対価を払って「モノ」を手に入れるという交換価値だけではなく、対価を払って手に入れた「モノ」の利用を通じて生じる使用価値、経験価値に拡大しています。身の回りの事例を交えながら、その経緯や考え方をわかりやすく解説します。

### 3 5. デザインエンジニアリングとは？

家具などのプロダクトをデザインする際には特に、物理的な制限が造形に影響を与えます。デザインと工学の2つの専門的な視点から、ものごとについて考え、ものづくりを行う方法についてお話しします。

### 3 6. 製品開発ストーリー（電動ベビーベッドの開発）

誰かのために何かを作る。作ったもので人を幸せにする。芸術工学部では、そんな考え方で「ものづくり」をしています。赤ちゃんが泣く理由は、お腹がすいたとか、おむつが濡れたからだと思いませんか？授業では、赤ちゃんが泣くふかーい理由について解説します。その上で、実際の製品開発について、具体的に説明していきます。

### 3 7. 公共交通機関とデザイン

公共交通機関は、人や物の移動を通して「公共の福祉」に貢献しています。その中でも鉄道の歴史は古く、これまで様々なデザインが試みられています。具体的な事例を通して、鉄道をデザインする際の切り口を示し、これからの鉄道に求められるデザインと一緒に考えていきます。

### **38. 受験勉強のやる気がアップするデザイナーの考え方**

受験勉強とデザインは全く関係なさそうで、実はとても深い関係があります。近年、デザイナーの考え方や発想法が大きな注目を集め、デザイン以外の様々な分野にも利用されています。その考え方が受験勉強で身につくことを知れば、きっと受験勉強のやる気がアップします！この授業ではその秘密をわかりやすく解説します。

### **39. いつも使っている文房具や雑貨ってどうやってデザインされているの？**

みなさんが毎日使っている文房具や雑貨がどうやってデザインされているのか、芸術工学部の学生がデザインし大手量販店で販売されている勉強しやすいノートや、授業で学生たちがデザインした様々な文房具のデザインを事例に、わかりやすくお話します。

### **40. デザインをやってみよう ~色々なアイデアの出し方~**

デザインでもデザインじゃなくても、アイデアを出すのって難しいですよ。でも、アイデアの出し方にはコツがあります。そこで、簡単なデザインをやってもらいながら、アイデアの出し方を紹介します。授業が終わった時にはアイデア出しの達人になっているはずです！

## 未来構想デザインコース 出前授業等テーマ内容

### — アートとデザイン —

#### 4 1. アートについて考える

現代アートは難しいと思いついていないでしょうか。その考えのルーツともいえる 19 世紀後半の印象派、20 世紀前半の芸術運動ダダ、シュルレアリスムのお話と、当時のアーティストの遊びを体験します。なぜそのような作品が生まれたのかについて歴史的背景を知り、自分の手を動かし考えることで、新しい理解が生まれるでしょう。

#### 4 2. SDGs とデザイン

「サービスをデザインするってどういうこと？」と思われるかもしれませんが、いまやデザインの対象は車や家電、家具、文具といった物だけではなく、身の回りのあらゆるモノやコトに広がっています。駅やコンビニエンスストア、郵便局、銀行、病院、旅行代理店など、サービスはどこにでもあります。サービスを上手にデザインすることで、私たちはわくわくする経験や便利な生活、あるいは安全安心を手にすることができるのです。この授業では、少し未来にどんなサービスがあったらいいかを想像し、それを実現する方法を考えます。

#### 4 3. 創造性とは何か？～芸術的思考と科学的思考～

芸術は感性的で主観的なもの、科学は理知的で客観的なものと、よく言われます。しかし、芸術と科学は相反するものではありません。独創的な発明をする科学者にも創造性は必要ですし、感動的な作品を作り上げるアーティストにも、緻密で論理的な思考は欠かせないからです。この授業では、創造性とは何かを探ることから、芸術と科学の融合、創造的な場のデザイン、アートによる社会課題へのアプローチについて考えていきます。

#### 4 4. 家電のつくり方

みなさんの身の回りにある家電や情報機器は、多くの人の色々な考え方があわさってできています。国内外様々な具体的な製品の解説をおこないながら、新しい家電と未来の生活を考えていきます。

#### 4 5. 色覚の進化と多様性

なぜ色彩豊かな世界を見ることができるのでしょうか？他の動物はヒトと同じように色を見ているのでしょうか？色が見える不思議を、ヒトが誕生するずっと以前から続く生物進化の歴史を通して考えます。

#### 4 6. 「総合的探究の時間」と「大学」

探究のフローの「問題の設定、情報の収集・分析、考えの表現」などはデザイン学の基礎的演習とも一致します。「自己の在り方生き方を考えながら、よりよく課題を発見し解決していく」は未来構想デザインコースの演習とも一致します。未来構想デザインコースでの具体的な「探究」の事例を通し、探究のすすめ方や探究により何ができるようになるのかを、実践的な課題を通し

て考えていきます。複数日や複数時限での対応も可能です。

#### **47. 作るための道具を作ろう**

ものづくりに道具は欠かせません。テクノロジーの発展によって便利な道具がたくさん生み出されてきました。身の回りの道具には先人たちの知恵や工夫が凝縮された素晴らしいものがたくさんあります。良い道具はものづくりの可能性を広げます。しかし、過度に便利になった現代では、既成の道具やブラックボックス化した道具に頼り過ぎてしまい、規定の範囲内でしかものがつくれなくなっています。クリエイティブなものづくりには時として道具それ自体をつくる必要があることを体験しながら学びます。

### **— 社会と環境 —**

---

#### **48. 環境問題と人間の文化**

環境問題は重大な矛盾を持っています。人間だけでなく全ての生物は環境から離れて生きていけません。人間の活動は人間が生きていくためのものであるにもかかわらず、環境を壊しその基盤を危うくするという側面も持つことについて考えていきます。

#### **49. 樹木や動物、存在しないものとともに、よく生きること**

人と人とのあいだの関係を考える倫理学は、環境問題に直面して、今は存在していない将来世代や動植物、景観など人間をとりまくものと人間との関係を考えるように発展しています。その基本的な考え方について授業します。

#### **50. 持続可能な環境のデザインと人間行動のデザイン**

持続可能な環境を形成するために、人間の意識と行動を理解した上で、社会の仕組みをデザインすることが必要です。

環境のデザイン、社会のデザイン、人間行動のデザインの相互の関係についてお話しします。

#### **51. 英語でデザインを学ぼう！**

This lecture will be conducted in English. Education is important for the development of our next generation of human resource. Design can play a big role to transform learning environments, through innovative ideas, to improve teaching and learning in schools. This lecture will provide interesting examples of how design can be used to improve teaching and learning in schools.

#### **52. 環境とプラスチックと私たち**

未来構想のために、考えなければならない対象はたくさんあります。この講義では環境のために社会をデザインするというスタンスですすめていきます。環境問題、特にプラスチックの問題はたくさんのことが関係しあう大変複雑な問題です。未来構想デザインとして、ある自治体の例を中心にすすめます。どのような調査をすることが環境問題のデザインにとって重要な実践を通して考えたいと思います。高校での講義、オンライン講義、本学での演習を含めた講義いずれ

も対応が可能です。

### 5 3. 障害はどこにある？～多様性と社会デザインを考える～

車椅子に乗った人が電車に乗ろうとした時、「障害」はどこにありますか。車椅子に乗っている  
ので、その人は何らかの疾病やケガなどにより「障害」があるのかもしれません。しかし、スロ  
ープがあり、介助してくれる乗務員の人がいれば、電車に乗り移動ができる。社会の仕組みが変  
われば、「障害」がなくなることがあるかもしれません。このことを障害の「社会モデル」と言い  
ます。この考え方をもとにして、これからの社会のあり方のデザインを一緒に考えていく講座で  
す。

## — 情報と生命 —

### 5 4. 音のデジタル、画像のデジタル

音や画像をコンピュータで扱うには、デジタル化しなければなりません。空気の振動である  
音や、色や光である画像をどのように、コンピュータに取り込み、どのように0と1で表現し、  
どのように再生するのかを理解します。

### 5 5. 高校物理で判る蓄音機からデジタルオーディオまで

エジソンの蓄音機は電気を使わずにどのように音を記録再生したのか？音と電気をどのように  
相互変換してマイク入力やスピーカ再生をするのか？音で音を消したり、音のスポットライトが  
できる？これらを高校物理で理解します。

### 5 6. 人間の感性+計算知能=芸術工学

人間の知識・経験・感性とコンピュータの最適化技術が協調し合いながら人間の心に求めるグ  
ラフィックス、音楽、聞きやすい補聴器音、可愛いロボット動作、診断しやすい医療画像など  
を実現する研究を紹介します。この事例を通じて、人間科学、人間の感性、技術が融合する 芸術工  
学を理解します。

### 5 7. 生命とは何か？～数学を使った生物学のススメ～

生物と生物でないものの違いは何ですか、と問われたらなんと答えるのが良いでしょうか。生  
物学の教科書を見ると、「生物は細胞から出来ている」「細胞はタンパク質から出来ている」  
などと書かれています。しかし青空にもくもくと成長している入道雲が生物かどうか悩んでいる  
子供に、あれはタンパク質で出来ていないから生物ではないよ、と答えても彼は納得してくる  
でしょうか？生物らしさとは何か？を考える時には、意外にも生物学よりも数学が役に立ちます。  
高校の授業で学ぶ数学を使って生物のデザインを考えてみましょう。

### 5 8. リズムは何故シンクロするのか？～メトロノームからホタルまで～

音楽の時間に、メトロノームでリズムのタイミングを合わせた経験がある人は多いでしょう。  
生命現象のなかには、メトロノームのようなくり返しのリズムを刻んでいるものはいくつかあり  
ます。例えば、心臓はドキドキと一定のリズムを刻みます。それから、私たち人間は寝たり起き

たりの 24 時間周期のリズムを持っています。ホタルがピカピカとリズムックに光るのを見たことがある人もいるでしょう。こうした生物のリズムがどうして生まれるのか、シンクロしたりするのかを考える上では、生物学だけでなく数学も役に立ちます。生物学と数学の交差点であるリズムについて考えてみましょう。

### 59. 生物学への情報科学的アプローチ

生物・生命科学のデータから、仮説を検証したり、推定する情報科学の手法や理論を紹介します。A, C, G, T という 4 種類の文字で記述される DNA 配列（文字列）は生命の設計図とよく表現されます。また、細胞内の様々な分子は、時と所と場合に応じて、相互に作用します。この関係構造はネットワーク（グラフ）でよく表現されます。そのような文字列やグラフは、情報科学分野で扱う基本データ構造です。このような基本データ構造で表現された生物データをどのように数理モデル化して推論するかをお話ししたいと思います。

### 60. 伝染病・学校の怪談・文化～「流行」の数学

「この伝染病が収束するまでに全人口の約○割の人が感染するだろう」の○や「早期収束させるため、人との接触機会を△削減らそう」の△を計算したいときに活用されるのが、数理モデルと呼ばれるものです。本講座では伝染病の基礎的数理モデルを紹介します。さらに数理モデル（数学）が面白いのは、本質が同じならば別のモノゴトにも応用できることです。その一例として、伝染病の「流行」の研究のために開発された上記数理モデルを、学校の怪談の「流行」に応用した研究を紹介します。

## メディアデザインコース 出前授業テーマ内容

### 6 1. 色って何？

色は目を開ければ見えるもので、みんな同じ色を見ていると思っていますが、見えている色には、ひとりひとりの色を見る仕組みが反映されています。さまざまな色の見えを体験しながら、その仕組みを理解します。

### 6 2. 錯視はどうして起こるのか

錯視には、普段気づかない目と脳の意外な働きが表れています。この授業では、さまざまな錯視体験を楽しみながら、視覚の隠された本質を明らかにすることを試みます。「見る」とは何かいっしょに考えてみませんか？

### 6 3. 画像処理の中の数学（理科系志望2年生以上向け）

画像処理は、用意された画像を目的に応じて新たな画像に加工する処理です。例えば、ぼやけた画像を鮮明にしたり、ざらざらした画像をすっきり見えるようにしたりする処理には、高校で学ぶ数学が利用されます。この授業では、画像処理で使われる数学について紹介します。

### 6 4. 映画における表現技法～フィルムからデジタルへ～

時間や空間、人物をフレームに捉え、物語を映像で表現する。100年を超える映画の歴史を紹介しながら、フィルムからデジタルへの映像表現手法の変遷、一億総カメラマン時代と呼ばれる現在の映像表現について解説します。

### 6 5. プロジェクションマッピング、立体映像 ～「拡張映像」の世界～

プロジェクタなど、映像提示技術の進展により、従来のテレビモニター、スクリーンの中に収められた映像は、その「枠」を超えて建物や造形物などに提示されるようになりました。プロジェクションマッピングを代表とした、劇場映画やテレビとは違う、「拡張映像」表現技法について紹介します。

### 6 6. 広告の作り方

モノが売れるためにどのように広告を活用し、デザインしていくかを分かりやすく具体的事例を中心に講義やワークショップで行います。

### 6 7. シリアスゲームデザイン

シリアスゲームとはエンターテインメント性と共に、社会問題の解決を目的として加えたゲームです。本授業では、実際に研究開発をおこなっているリハビリ用ゲームについて、取り組み等を紹介しながら、アニメーションや実写映像、ゲームなどの映像コンテンツの展開の可能性について議論します。

## 68. 文字と記号をノでデザインする

文字と記号はもっとも古いコミュニケーション手段なのに、いまや日常生活で欠かせない空気のような存在となっています。でもそれだけにデザインの可能性がたくさんあります。ユニバーサルデザインフォントから、漢字とアルファベットが混ざり合ったハイブリット文字まで、文字デザインの世界の一端をお話します。

## 69. ベクシオンとは何だ!?

視覚誘導性自己移動感覚、通称ベクシオン。9割の人が名前を知らないこの現象について60分授業します。ベクシオンを通して、人間の知覚のダイナミクスを理解してもらいます。

## 70. 意識の科学は可能か?

意識、という曖昧で茫然とした心の現象を科学することは可能なのか?哲学「、心理学、脳科学のこれまでの取り組みとこれからの未来について語ります。

## 71. 現実のような非現実。理科系のコンピュータグラフィックス

コンピュータが描き出す迫力のある映像がどのように作られているのかを紹介します。たくさんの映像を観ながら物理や数学に基づいた計算、美術や音楽による演出、人間の知覚を考えた表現など、芸術工学の視点からコンピュータグラフィックスを解説していきます。

## 72. モノのインターネット (IoT) による未来の生活のデザイン

今、私達の身の回りのモノがインターネットに繋がるIoT(Internet of Things)が注目されています。ここでは、MESHと呼ばれるツールを使って、実際に体験しながらIoTのしくみを学習し、みなさん自身でIoTを使った未来の生活をデザインしてみます。(※20名まで)

## 73. 人工知能のある暮らし~AIが社会や生活をどう変えていくか?~

近年、人工知能(AI)技術が飛躍的に進歩し、私達の生活の様々な面に応用されるようになってきました。この講義では、AIの基本的なしくみを説明し、なぜ人工知能が人間と同じような処理ができるのかをわかりやすく説明します。また、最新の研究成果を示しながら、AIが私達の社会や生活をどのように変えていくのかについて一緒に考えたいと思います。

## 74. 英語とシェイクスピア

世界的な劇作家シェイクスピアは現在の英語の成立に大きく貢献していて、シェイクスピアが劇作品の中で初めて使用した言葉が普通に今も使われています。言葉から異文化を理解する手がかりとしてシェイクスピアの言葉の力について紹介します。

## 75. 情報文化史入門~蓄音機とSPレコード~

情報文化史・メディア史入門として蓄音機とSPレコードを取り上げ、音のタイムカプセルとして記録された音から日本の歴史や芸能文化に関して何が分かるのかを紹介します。テレビ・ラジオ・新聞にも取り上げられたこの研究から大学での研究とはどのようなものであるのかに関して

も考えてみましょう。

## 76. アニメ制作マネジメント-もし君がプロデューサーだったら-

アニメ作品（テレビ用又は劇場用）を制作するために考えなければならないことは何でしょうか。例えばテレビ用のアニメ作品を作るには1話あたり1000万円程度かかると言われています。この出前授業では一度は見たことがあるであろうアニメについて、その制作のための資金調達、権利処理、資金回収までの流れを解説し、そのマネジメントの現状を伝えます。

## 77. フィールドワークと考現学

現場の観察や調査・実測によりものの動きや働きを分析する自然科学、人間の行動や背景にある空間・環境や祭礼・制度などを考察する社会科学、フィールドワークは両者を用いた調査方法ですが、今から百年前に生まれた考現学は都市風俗を対象にユニークな統計と累計化を加え、観察行為の魅力を図鑑化しました。この意味や構造を理解します。

## 78. 世界遺産 VS 日本遺産

世界遺産とは、地球の成り立ちと人類の歴史によって生み出され、過去から現在へ引き継ぎ、そして現代世界が未来へ伝えるため保護すべき人類共通の遺産です。日本遺産は地域の歴史的魅力や特色で文化と伝統を語るストーリーを認定し、有形・無形の文化財群を整備・活用しながら地域活性化に生かす仕組みです。両者を比較してみましょう。

## 79. ことばの科学-英語のデザインを考える-

英語を学習する上で「なぜこのようなルール（文法）が存在するのだろうか」という疑問が浮かんだり、「丸暗記しなければならない」という心理的負担から学ぶ意欲が削がれたりすることがあります。このような疑問に答える科学的アプローチを紹介し、英語はどの点で日本語と共通しており、どの点で特異的な特性を帯びているのかを考えます。

## 80. マンガの記号学~認知言語学の理論をベースに~

近年、日本のマンガは世界各国へ輸出され、日本発の重要なカルチャーの1つとして知られています。日本のマンガは多種多様な漫符、フキダシ、描き文字などユニークな表現技法を確立しており、それらがセリフと共に全体として表す「意味」はとても豊かです。本授業では認知言語学や社会記号論の理論をベースに、マンガの表現技法の特徴を論じ、アニメやドラマ、映画など他のメディアとの相違点を議論します。

## 81. あまり知られていないかもしれないCGの話

PCによる美化・ものづくり、VTuber、メディアアートまで。近年のCG研究は成熟したトピックスもあれば、ちょっと変わったものまで様々です。講演では、あまり知られていないのではないかな？と思う、CG関連の話題についてお話ししたいと思います。

## 音響設計コース 出前授業等テーマ内容

### 8 2. リズムの魅力を感じよう

リズムは、人間のもっとも原始的で普遍的な要素です。拍子や拍とリズムの関係、言葉のリズムと音楽のリズムの関係、リズムと身体の関係、民族ごとのリズム観の違いなどの点から、リズムのさまざまな可能性や多様性を体感します。

### 8 3. 近年の音楽データベース

音楽データベースは、近年大きく進歩しています。それらは音楽のあり方を変化させる可能性を持っています。この授業では、近年に制作された音楽データベースを例にとり、入力対象、データ形式、データベースの構成、検索方法にみる新しい考え方を紹介しながら、それらが音楽に何をもたらすのかについて検討します。

### 8 4. 音のデザインのはなし

わたしたちの身近にある音や音環境にはデザインされたものが多くあります。これらが何を目的に、どのようにデザインされたのか、いくつかの事例を挙げながら、音と人や環境の関係性を軸に考えてみます。

### 8 5. 自動車の音デザイン～次世代自動車のデザイン課題～

最近の自動車は静かで、今後の交通の主流となると考えられるハイブリッド自動車や電気自動車はもっと静かです。しかし、走行音が静かすぎると、かえって運転者や歩行者の不安や不満を招く場合もあります。未来の車にはどのような音をデザインしましょうか？安全のためのデザイン、音環境のためのデザイン、さまざまな事例と今後の課題を解説します。

### 8 6. 音色の不思議な世界

音の大きさ、高さ、音色は音の3要素といわれています。なかでも音色は、物理的には音波の波形に対応するものとして学びますが、実はもっと複雑です。波形が同じでも、逆再生すると全く違う音色に聞こえる場合もあります。さまざまな物理的特徴と複雑に対応し、その心理的性質も多角的な、音色の不思議な世界を紹介します。

### 8 7. 音楽と音環境～音環境の未来をデザインする視点～

音楽と騒音の違いはなんでしょうか？同じ音でも、時には騒音となり、音楽の素材ともなりません。音のチカラを活かすも殺すも、デザイン次第。音楽と騒音の境目から、音環境の未来設計を考えてみましょう。

### 8 8. サイン音の科学

サイン音というのは、危険を知らせる警報とか、電話の呼出音とか、洗濯機や電子レンジの終了音のように、なんらかのメッセージを伝える音のことです。単に鳴っていればいいものではなく、用途や使用環境に合わせた適切なデザインが求められます。さまざまなサイン音の事例と、

デザインの課題について解説します。

### 89. 劇場・ホールにおける音響と現代の工学技術

劇場・ホールにおける音響には、どのような工学技術が関わっているのでしょうか。本講義では、劇場・ホールにおける音響の科学的取り扱いの歴史から始め、さらに、現代の工学技術が劇場・ホールの音響を良くすることにいかに寄与しているのかを、デモンストレーションを交えて具体的に解説します。

### 90. 音と振動の可視化と可聴化

音と振動のことを良く知るためには、実際にそれを、目で見て(可視化)、耳で聴く(可聴化)ことが一番です。そのことによって、音と振動が物理的実体として理解しやすいものになり、物理学の一般的なモデルとのつながりが実感できるようになります。本講義では、振動の基礎理論から始め、楽器やスピーカなどの発音体の振動とそれから放射される音波、そしてコンサートホールなどに形成される音場を可視化・可聴化する方法について、音響模型実験を使ったものからコンピュータを使った最新のものまでを、デモンストレーションを交えて解説します。

### 91. 話しことばの科学

インターネットやメールが普及した現在でも、話しことばは、もっとも基本的なコミュニケーションの手段であるといえます。音声(話しことば)と文字(書きことば)の本質的な違いは何でしょうか。人の音声コミュニケーションの仕組みや、歌声による感情表現、音声と楽器の発音機構の類似性についても考えてみましょう。

### 92. リスニング試験の音響工学

スピーカやイヤホンの音響特性は、聞こえる音の品質に強く関わっています。本講義ではスピーカやイヤホンの仕組みと基本的な特性について解説します。また、センター試験のリスニングイヤホンの特性を調べることからわかるリスニング試験の対策法を、音響工学の立場から解説します。(文系の方でも、受講いただけます)

### 93. オーディオエンジニアの耳に挑戦 ～聴感トレーニング(聴能形成)体験～

オーディオ機器開発者やレコーディングエンジニア、コンサートホールの音響エンジニアなどのオーディオエンジニアは、音を物理的な特性と関連づけて聴いています。たとえば純音の1Hzの周波数の違いを感じることができます。このような音の聴き方は、訓練により身につけることができます。音響設計学科では、「聴能形成」という授業で、このような能力を身につける聴感訓練を行っています。出前授業等では、特別に「聴能形成」を行います。聴覚訓練を体験しながら、あなたもレコーディングエンジニアの耳に挑戦してみませんか?(できれば、音楽室や防音室での実施が望ましい。)