

# 令和8年度九州大学芸術工学部出前講義テーマ一覧

## 環境設計コース（12テーマ）

### 1. 環境設計の世界（吉岡）

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、また環境設計コース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。

### 2. 歴史的建造物を調査研究するー西洋建築史入門（嶋崎）

ヨーロッパを中心とした西洋世界では、時代とともに独自の建築様式を発展させてきました。その影響は日本を含む世界各地に及んでいます。各時代様式の特徴や、古い建築に対してどのような研究のアプローチがあるかについてご紹介します。

### 3. 建築家の仕事（田上、鶴飼、岩元）

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。

### 4. 環境設計とVR、AR、DX（井上）

建築をはじめとしたモノづくりの現場では、DX（デジタルトランスフォーメーション）の進展が著しいです。最新のデジタルテクノロジーが環境設計をどのように変えてきたのか、今後のどのように進化していくのかを解説します。

### 5. ちからとかたちー建築構造入門ー（吉岡）

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よう。

### 6. 環境の多重構造ー地球環境・都市環境・建築環境ー（川本）

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こっています。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。

# 令和8年度九州大学芸術工学部出前講義テーマ一覧

## 環境設計コース（12テーマ）

### 7. 材料のみかたー建築材料入門ー（土屋）

私たちの身のまわりの建築を構成している材料にはどのようなものがあるでしょうか。木、鉄、コンクリートやガラスといった材料が思い浮かびます。しかし、私たちはこのような材料たちのことをあまりよく知りません。山にある樹木はどんな風に住宅に姿を変えるのか、コンクリートは何からつくるのかといった、建築材料学の最初の一步をお話します。

### 8. 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（朝廣）

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。

### 9. 文化財の保存（福島）

建築、まち並み、景観などは、どのようにして「文化財」とみなされるのか、なぜ文化財は大切なのか、どんな価値があるのか、日本・海外では、どのように文化財を考え、保存しているのか、などを紹介します。

### 10. 光のデザイン ～建築照明とライトアップ～（大井）

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。

### 11. 住まいの文化（加藤）

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。

### 12. 環境汚染物質やテロ関連物質の分析（今坂）

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。

# 令和8年度九州大学芸術工学部出前講義テーマ一覧

## インダストリアルデザインコース（26テーマ）

### ● 人を知る－科学的アプローチ（1-10）

#### 1. 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。

#### 2. 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。

#### 3. 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（村木）

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。

#### 4. 人間科学とデザイン～快適性を科学する～（前田）

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。

#### 5. 体内時計（朝方・夜型）を考えた勉強とライフスタイル（樋口）

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。

#### 6. 感性・脳科学とその応用（元村）

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。芸術工学科インダストリアルデザインコース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。

# 令和8年度九州大学芸術工学部出前講義テーマ一覧

## インダストリアルデザインコース（26テーマ）

### 7. 睡眠負債とは（元村）

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まり眠れていない、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になってしまうのか？脳科学の視点から身近な眠りの謎に迫ります。

### 8. 座り心地のいいイスー人間工学の視点ー（LOH）

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。

### 9. ヒトの多様性とデザイン（西村）

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。

### 10. 道具としての数学 ー脳の知覚、フルートの運指を数理で解くー（澤井）

数学はいったい何の役に立つのかと思ったことはありますか？

実は数学を使うと、複雑な現象をすっきりと記述することで理解を深めたり、身近な生活の中にある課題を明確化して解決に導いたりできます。そういった役立つ道具としての数学の一面を紹介します。

# 令和8年度九州大学芸術工学部出前講義テーマ一覧

## インダストリアルデザインコース（26テーマ）

### ● 美しさを知るー感性的アプローチ（11-26）

#### 11. オリンピックとデザイン（曾我部）

2021年東京でオリンピックが開催されました。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とき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。

#### 12. 日用品のデザイン～家具・雑貨のデザイン入門～（秋田）

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。

#### 13. インクルーシブデザインと私たちの暮らし（秋田）

インクルーシブデザインという考え方は、人と人の違いを尊重しながら、これまでデザインの中で見過ごされてきた人びとも目をつけるデザインの考え方です。障がいのある人や高齢者、文化の違いがある人など、多様な人とともに考えることで、新しい気づきやアイデアが生まれます。製品や環境などの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。

#### 14. デザインは「モノづくり」から「コトづくり」へ ーマーケティングとともに変化するデザインの役割（田村）

かつてデザインは「モノ」の形や見た目を整える役割が中心でしたが、現在では体験やサービスを含めた「コト」を設計する役割へと広がっています。社会や人々の価値観の変化、そしてマーケティングの変化とともに、デザインの考え方がどのように進化してきたのかを、具体的な事例を通してわかりやすく解説します。

#### 15. 人の「生活の質」を高めるデザインとは？ ーQOL・Well-being とデザインの役割（田村）

デザインの役割は、単にモノやサービスをつくることにとどまらず、人の生活の質（QOL）や幸福感（Well-being）を支えることへも広がっています。高齢者や働く人々を対象とした事例をもとに、デザインがどのように人の生活に影響を与えるのかを解説します。

# 令和8年度九州大学芸術工学部出前講義テーマ一覧

## インダストリアルデザインコース（26テーマ）

### 16. デザインエンジニアリングとは？（秋田）

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。デザインと工学の両者の考え方を勉強することが、社会に出た時にどのように役に立つのかを分かりやすく解説します。

### 17. 製品開発ストーリー（揺動型ベビーベッドの開発）（藤）

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。

### 18. 公共交通機関とデザイン（迫坪）

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。

### 19. 受験勉強のやる気がアップするデザイナーの考え方（杉本）

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。

### 20. 高校生が高校生のための文房具をデザインして商品になるまでのお話（杉本）

高校生がインダストリアルデザインコースの学生と一緒に高校生のための文房具をデザインし、商品として販売されるまでのストーリーを紹介します。他にも、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、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わかりやすくお話しします。

### 21. ルールで創る。行動のデザイン、社会のデザイン（松前）

「ルール」というと押し付けられるもの、窮屈なもの、そんなイメージがありませんか？日々の生活の中には、私たちの行動をデザインし、社会をデザインしているルールが無数にあります。実は、私たちが自由に行っているルール、守っているルール、そして、皆さんが創ったり変えたりできるルールもたくさんあります。

「ルール」の性質について皆さんと一緒に考えながら、人の特性を踏まえたルールのデザイン、行動のデザイン、社会のデザインなども紹介できればと思います。

# 令和8年度九州大学芸術工学部出前講義テーマ一覧

## インダストリアルデザインコース（26テーマ）

### 22. 最先端折紙入門（斉藤）

1枚の紙から「折り」だけで何でも作り出す折紙は世界中で研究され、いろいろな分野で応用されています。科学者やエンジニアが注目している折紙のパターンを実際に折って、どんな機能を持っているのか、どんなことに応用できるのかを考えてみましょう。

### 23. 身近な昆虫から学ぶ生物模倣工学入門（斉藤）

生き物から学ぶことで新しい技術・製品を生み出す生物模倣工学（バイオミメティクス）によってこれまで沢山の革新的な製品が開発されてきました。技術革新のヒントは身近な昆虫の中にも隠れています。最先端の顕微鏡や高速カメラで昆虫を観察してみましょう。自分なりの発見からどんな新しい製品が開発できるか考えてみましょう。

### 24. サービスデザインって何？学校生活の『困った』や『いいね』から始める体験

私たちのまわりには、モノだけでなく、サービスがあふれています。たとえば、図書室の使い方、部活動の道具の共有、学校行事の運営など、すべて“サービス”としてデザインの視点で見直すことができます。本授業では、学校生活の中の「ちょっと困っていること」や「これ、いいね！」と思えることをきっかけに、自分たちで新しいアイデアを生み出す体験をします。

サービスデザインの基本的な考え方を学びながら、身近な体験をもとに「人にやさしい仕組み」を考える楽しさを味わいましょう。

### 25. 地域の宝を探せ！ローカルから始めるデザイン発想法（羽山）

私たちが住んでいる地域には、実はたくさんの“宝物”があります。たとえば、昔から続くお祭りや地元の商店街、自然の風景や特産品など、それらは外の人から見るととても魅力的に映ることもあります。

本授業では、自分たちの身近な地域資源に目を向け、それらを活かした『未来のサービス』や『地域の魅力の伝え方』をデザインするワークに挑戦します。デザインとは、かたちを作るだけでなく、価値の再発見でもあります。地域の良さを創造的に捉え直し、アイデアに変えていく楽しさを体験しましょう。

### 26. 未来のまちを語る:ストーリーテリング×デザイン（羽山）

デザインは、目に見えるかたちを作るだけでなく、未来を想像し、語る力でもあります。

この授業では、自分たちが暮らすまちの未来を「物語」として描くストーリーテリングの手法を使いながら、まちの魅力や課題、そこに住む人たちの暮らしを想像し、未来のまちの姿を考えていきます。AIや気候変動、少子高齢化など、これからの社会が直面するテーマを踏まえつつ、自分たちが望む未来を描くワークを通して、デザインとストーリーテリングの新しい関係を体験しましょう。

# 令和8年度九州大学芸術工学部出前講義テーマ一覧

## 未来構想デザインコース（13テーマ）

### ● アートとデザイン（1-5）

#### 1. アートについて考える（栗山）

現代アートは難しいと思いませんか。20世紀初頭以降の芸術運動（イタリア未来派、ロシア構成主義、ダダ、フルクサスなど）の作品を通じて、現代アートにおいて重要な要素の一つである「一回性」についてお話します。さらに、「一回的な」アートの表現手法を体験します。歴史的背景を知り、自分の手を動かし考えることで、現代アートの新しい側面が見えてくるでしょう。

#### 2. 探究、何のためにするのか、何をすればいいのか。（尾方）

「探究」と言われても、何を探せばいいのか、そもそもなぜやるのか、わからないまま進めていませんか。この授業では、その「わからない」を正直に出発点にします。

テーマの見つけ方、問いの立て方、考えをまとめる方法——これらは大学で実際に行われている授業の思考プロセスと同じです。探究を通じて「自分が何に関心を持っているのか」が見えてくると、進路選択の景色も変わってきます。

#### 3. 大学の授業とは —あなたはなぜ、理系か文系かで選ぶようとしているのか—（尾方）

「理系か文系か」という選択は、いつ、誰が決めたのでしょうか。大学の学びは、その境界線を問い直すところから始まります。

この授業では、自然・人間・社会が交差するデザインの現場を通じて、高校で学ぶ数学・理科・国語・社会がどう一本につながるかを考えます。進路選択の先の「自分が何を学びたいのか」を考えるきっかけとして、高校生に届けたい授業です。

#### 4. アートの価値（中村）

「アートの価値」と聞くと、ゴッホやピカソのなどの名画が高額で取引されるのを思い浮かべるかもしれません。でも、アートを「創造的表現活動」と捉えると、そこには私たちが生きる上で大切な、さまざまな価値が見えてきます。生きる力になったり、他者への共感を育んだり、ウェルビーイングに貢献したり、人間関係を更新したり、イノベーションを促したり…。

この講座では、アートがもつ価値に改めて目を向け、数値化が難しい価値を可視化する評価方法や場のデザインについて考えます。

#### 5. 観察とリサーチ、そして記録すること（横谷）

構想を形にするためには、対象物の観察を通じたデッサン、スケッチは欠かせないものです。「観察＝見ること、知ること」をあらためて、美術家や生物学者のドローイング、スケッチ等の表現から体験し、実際に簡単な演習を試みましょう。

# 令和8年度九州大学芸術工学部出前講義テーマ一覧

## 未来構想デザインコース（13テーマ）

### ● 社会と環境（6-9）

#### 6. 樹木や動物、存在しないものとともに、よく生きること（古賀）

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きます。その基本的な考え方について授業します。

#### 7. Design Education for Solving Real-World Problems (Loh)

**note: This lecture will be conducted in English. ※この講義は英語で行われます**

Professionals can design, so do high school students!

The common concept about learning design is to prepare students for professional practice. But learning design or Design Education can be taught to high school students as a problem-solving technique to tackle real-world problems.

This lecture will provide interesting examples of how students can use the process of design to solve problems in the real world and their own communities. From this lecture, students will find that they can also play a part in making this world a better place.

#### 8. 生活を支える技術・素材と環境のつながり（田羅）

私たちの暮らしは、衣食住すべてにおいて素材とその加工技術によって成り立っており、環境とも深く結びついています。日本は「資源の少ない国」と言われますが、それは化石燃料や鉄鋼に偏った見方です。実際には素材開発の先進国であり、国土の約 2/3 が森林を占める世界有数の森林大国でもあります。さらに、地熱や水産資源など、多様な資源を有しています。こうした日本の資源と技術の可能性を知り、環境とのバランスをどう取るべきか、また、今ある資源を未来へどうつなげていくかを考えます。

日本が生み出した画期的な素材開発やデザイン事例を学び、ワークショップを通じて未来の暮らしを探求してみましょう。

※ 高校での講義、オンライン講義、大学での演習を含めた講義いずれも対応が可能です。

#### 9. 子どもの福祉とコミュニケーションデザイン（田北）

福祉の世界では、支援を必要としている人に情報が届かなかったり、相談しにくかったり、制度のすきまに困りごとが取り残されたりすることが多々あります。そうした課題を乗り越えるために不可欠な視点が「コミュニケーションデザイン」です。それは、情報を伝えるだけでなく、多様な声に耳を傾け、安心して思いや不安を表明できる場をつくり、人と人、人と社会とのよりふさわしい関係を編み直していく考え方です。

本講座では、子どもの福祉に焦点をあて、子どもの権利を守り支えるためにコミュニケーションデザインに何ができるのかを、具体的な実践や研究を交えて紹介します。

# 令和8年度九州大学芸術工学部出前講義テーマ一覧

## 未来構想デザインコース（13テーマ）

### ● 情報と生命（10-13）

#### 10. 色の多様な主観的経験（平松）

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。

#### 11. シンクロの数学：メトロノームから体内時計まで（伊藤）

ホタルをいっぱいあつめると、いっせいに光ることをご存知でしょうか？

心臓は、心筋細胞という細胞がいっぱい集まって同時に縮んだりのびたりすることで、全体として血液のポンプになるのです。

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が、これは太陽と人のリズムがタイミングをあわせた結果です。

このようにリズムのタイミングがそろってしまう現象を、シンクロといいます。リズムのシンクロを調べるには生物学だけではなく数学が強力な武器となります。高校数学と少しの生物学知識をもとに、リズムのシンクロの世界をご紹介します。

#### 12. タンパク質設計の新時代：深層生成モデルによる配列生成の最前線（丸山）

タンパク質は、「体の部品」であり「装置」でもある精密なナノマシンです。AIを用いたタンパク質配列の生成手法の最前線を紹介します。

#### 13. 伝染病・学校の怪談・文化～「流行」の数学（関）

「この伝染病が収束するまでに全人口の約 $\circ$ 割の人が感染するだろう」の $\circ$ や「早期収束させるため、人との接触機会を $\Delta$ 割減らそう」の $\Delta$ 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。

# 令和8年度九州大学芸術工学部出前講義テーマ一覧

## メディアデザインコース（12テーマ）

### 1. 色彩に関する DEI (Diversity, Equity, and Inclusion) (須長)

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。

### 2. 錯視はどうして起こるのか (伊藤)

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？

### 3. 画像処理の中の数学 (小野) ※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。

### 4. 映画における表現技法 ～フィルムからデジタルへ～ (石井)

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。

### 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～ (石井)

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」の表現技法について紹介します。

### 6. シリアスゲームデザイン (松隈)

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。

### 7. ベクシオンとは何だ！？ (妹尾)

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。

# 令和8年度九州大学芸術工学部出前講義テーマ一覧

## メディアデザインコース（12テーマ）

### 8. 意識の科学は可能か？（妹尾）

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。

### 9. モノのインターネット（IoT）による未来の生活のデザイン（牛尾）

※定員36名

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。

### 10. 生成 AI とメディアデザイン（牛尾）

近年、AI は飛躍的な進化を遂げ、これまでに人間にしかできないと考えられていた高品質な画像や文章を生成できるようになりました。

この講義では、生成型 AI の基本的なしくみを説明し、どのようにして AI が表現を生成できるようになったのかをわかりやすく説明します。また、最新の研究成果を紹介し、生成型 AI を利用したメディアデザインについて考えます。

### 11. あまり知られていないかもしれないCGの話（森本）

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。

### 12. 今までのピクトグラム、これからのピクトグラム（工藤）

非常口やトイレは、文字のみならず、ピクトグラムと呼ばれる図記号を合わせて表示されています。

この言語の壁を超えるために作られたピクトグラムは、どの様に生まれ、現在に到るのか、また言語のみならず障害者・認知症者にもわかりやすいものであるために、これからどのようなデザインになっていくのか、一緒に考えてみませんか？

# 令和8年度九州大学芸術工学部出前講義テーマ一覧

## 音響設計コース（11テーマ）

### 1. オーケストラと映画音楽（西田）

人が大勢集まって演奏する音楽に、オーケストラ音楽があります。さまざまな楽器を一緒に演奏することに、どんな意義と可能性があるのでしょうか。

ここ半世紀のオーケストラは映画において活躍しています。どのような場面でどのように音楽が活用されているのか、音楽コンテンツ論の立場から、映画音楽の文法を解説します。

### 2. 自動車の音デザイン ～次世代自動車のデザイン課題～（山内）

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。

### 3. 音色の不思議な世界（山内）

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次元的な、音色の不思議な世界を紹介します。

### 4. 音楽と音環境 ～音環境の未来をデザインする視点～（山内）

音楽と騒音の違いは为什么呢？同じ音でも、時には騒音となり、音楽の素材ともなります。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。

### 5. サイン音の科学（山内）

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。

### 6. 物理モデル音源でメロディを奏でよう～楽器の発音メカニズムを探る～（鮫島）

電子楽器用の音源の一つである物理モデル音源は、楽器の動作を物理モデル化し、その支配方程式を解くことで、演奏音を得る、というものです。本物の楽器の音色に近づくように物理モデル音源を高忠実度化するという研究を通して、ある楽器を、その楽器たらしめているものは何なのかという、“楽器の科学”の観点からの本質的な問いに対する解答を提示できるはずです。

本授業では、いろいろな楽器の物理モデル音源の研究事例を紹介させていただきます。

# 令和8年度九州大学芸術工学部出前講義テーマ一覧

## 音響設計コース（11テーマ）

### 7. 劇場・ホールにおける音響と現代の工学技術（鮫島）

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。

### 8. 音と振動の可視化と可聴化（鮫島）

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。

### 9. 話しことばの科学（鍋木）

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。

### 10. 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～(河原)

#### ※音楽室・防音室での実施が望ましい

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。

音響設計コースでは、「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。この講義では、特別に「聴能形成」を体験していただきます。訓練を通じて、あなたもオーディオエンジニアの耳に挑戦してみませんか？

### 11. 音のメディア考古学（城）

本講義では、音響技術と私たちの文化との関わりを、音のメディア考古学という観点から検討します。その理論的背景である、メディア考古学、サウンド・スタディーズ、サウンド・アートという三つの分野を踏まえ、現代の技術的な環境のもと発掘された「メディアの過去」が多様な作品として表現された、幾つかの音の実践を紹介します。