科目ナンバリング	U-LAS02 20034 LJ35						
授業科目名 <英訳>	メディアアート Media Art			担当者所属 職名・氏名	防災研究所　特定教授 土佐　尚子		
群	人文・社会科学科目群	分野(分類)	芸術・文学・言語(各論)	使用言語	日本語		
旧群	A群	単位数	2単位	週コマ数	1コマ	授業形態	講義（対面授業科目）
開講年度・開講期	2025・後期	曜時限	木5	配当学年	主として1回生	対象学生	全学向

[授業の概要・目的]

君たちにとって、コンピュータとは何だろうか？
コンピュータは計算機から、人間の思考や記憶をサポートするものになった。
従来のITが成熟し、コンピュータの課題はシステムという箱から表現内容(コンテンツ)に移行してきている。
これからは、文化としてのコンピュータの時代が到来するだろう。
いままで定量化できなかった個人の主観・感性・情緒・文化・民族性をコンピューティングできる時代の準備が整ってきたからだ。この授業では、京都という立地条件を生かして日本文化をコンピューティングするメディアアートに取り組む。

[到達目標]

アートが好きだけれども創作が苦手な理工学系の学生が自信を持って、アート制作ができるようになること。

[授業計画と内容]

授業回数はフィードバックを含め全15回とする。
＜カルチュラル・コンピューティングの発見＞
1　思考・記憶をサポートするメディア
2　西洋の無意識から東洋の山水へ
3　文化の型がコミュニケーション技術になる
＜感情をコンピューティングする＞
1　メディアアート・文化・感性
2　音声から感情を認識・生成する《ニューロベイビー》
3　異文化間の感情翻訳メールソフト
＜ストーリーをコンピューティングする＞
1　最初に世界があった
2　ストーリーと文化
3　連歌のように詩を詠むコンピュータ
4　笑いを喚起するコンピュータ
5 スト-リーの中のインタラクティビティ
　（物語の原型）（制限を与えれば、物語が富んでくる）
＜文化をコンピューティングする＞
1　文化の情報を取り出す
2 コミュニケーションを可視化する「無意識の流れ」
3 コンピュータによる山水禅《ZENetic Computer》
4　山水の遠近法――「三遠」
5　山水禅を聞く・旅する・住む
6　空気を読むコンピュータ
7　牡丹と唐獅子の《Hitch Haiku》
＜文化・無意識・ソフトウェアの創造力＞

メディアアート(2)へ続く↓↓↓

メディアアート(2)

1　文化を工学的視点から見る
2　コンピュータに欠けているもの
3　なぜ、コンピュータが文化に向かうのか
4　日本文化のコンピューティング
（文化とグローバリゼーション）
（テクノロジーが広げる新しい東西文化）

[履修要件]

この授業は、基本的にメディアアートを作りますので
コンピュータ操作に関する基礎知識と芸術に関心があり、創作したい学生
大学院の受講もwelcomeです。

[成績評価の方法・観点]

出席と参加の状況50%、レポート20%、作品制作30%

[教科書]

土佐尚子 『カルチュラル・コンピューティング―文化・無意識・ソフトウェアの創造力』（NTT出版）ISBN:978-4-7571-0261-3（発売日：2009.08.27）

[参考書等]

（参考書）
授業中に紹介する

（関連ＵＲＬ）

https://tosa.dpri.kyoto-u.ac.jp/(アートイノベーション産学共同研究部門ＨＰ)

[授業外学修（予習・復習）等]

予習は、教科書の指定ページ、また事前の授業で指定した参考資料を読んでおく（30分程度）
復習は、授業中に指定した作品制作を行う。(1時間程度）

[その他（オフィスアワー等）]

・教室は、坂記念館以下の京大本部校内アクセスマップの41番です。
https://www.kyoto-u.ac.jp/ja/access/campus/yoshida/map6r-y
・本科目履修中は、自習によって坂記念館の施設を利用できる。
・色彩の区別を伴う課題に各自取り組んでいただきます。

[主要授業科目（学部・学科名）]