

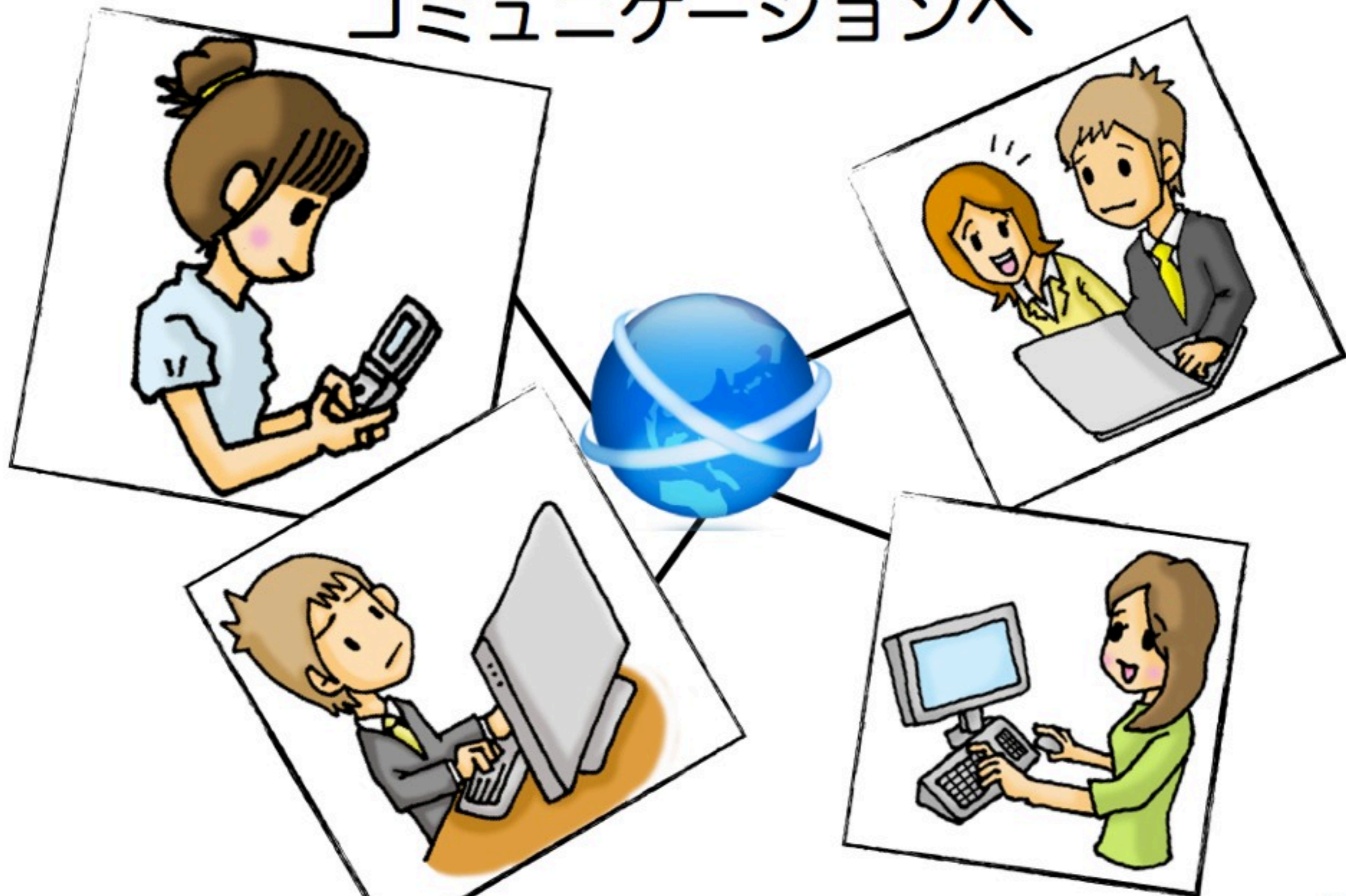
情報メディア論 2

2010.Oct.5

ガイダンス

担当：MS専攻 橋山

情報システムを介した コミュニケーションへ



Interface (インターフェイス)

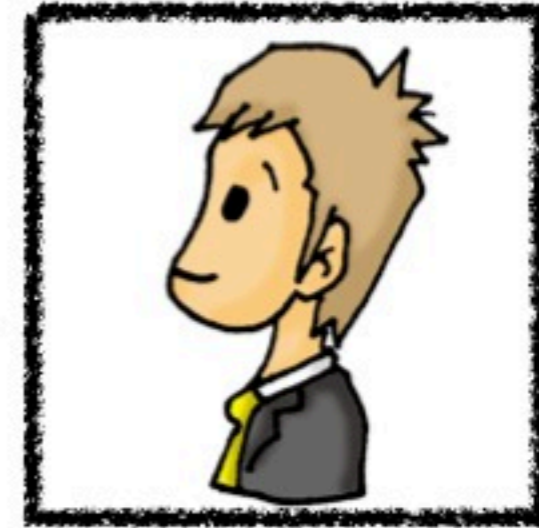
face



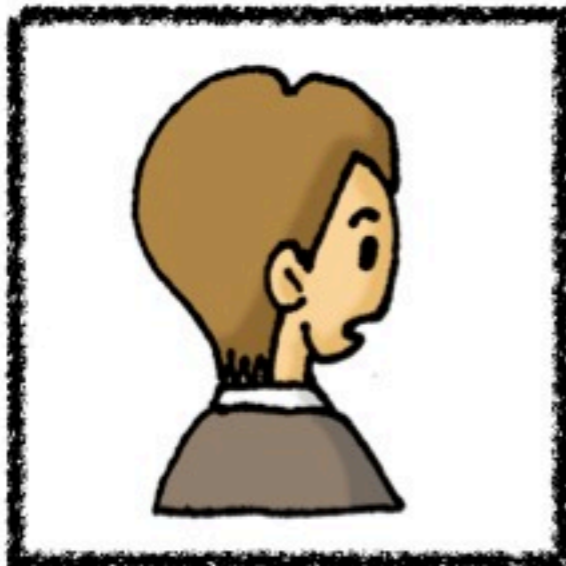
Inter-face



face



face



Inter-face



face(表面)



論理と感性 (左脳と右脳)

- 機能
- 議論・**事実**
- 焦点 (専門性)
- 論理
- 真面目
- 蓄積

- **デザイン**
デコレーションではない
- 物語
フィクションではない
- 調和
統合性／関係性へ
- 共感
- 遊び心
- 生きがい

どちらも必要

情報メディアの歴史

新たなメディア(知能化、対話的、マルチメディア)

〈情報システム〉



1942年 ABC

情報の保存・共有・伝達のためのメディア

〈印刷、写真、電話、映画、ラジオ、TV〉



1445年 活版印刷(グーテンベルグ)



1876年 電話(ベル)



1929年 TV 商用

拡大

情報の表現や思考のための基本メディア

〈文字、言語、数字〉

1万年前

560年前

60年前

現代

情報メディアの歴史ー2

現代を拡大

情報システムのメディア化

1995-2000が転換期

ハードウェア



ENIAC
46

デジタル計算機
42(ABC)

トランジスタ
48



ALTO Apple II IBM PC
73 77 83

CP/M PC8001
74 79

PDP-8(DEC)
65

MPU4004 MPU8086
71 78

IC

LSI

VLSI



Zaurus
93

Newton
93

Palm
96



AIBO ASIMO
93/99 (P2)96

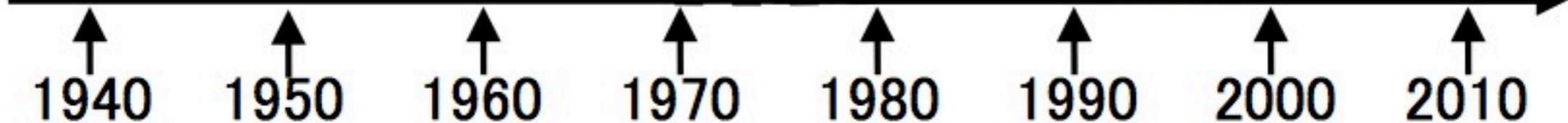


ショルダーホン
95



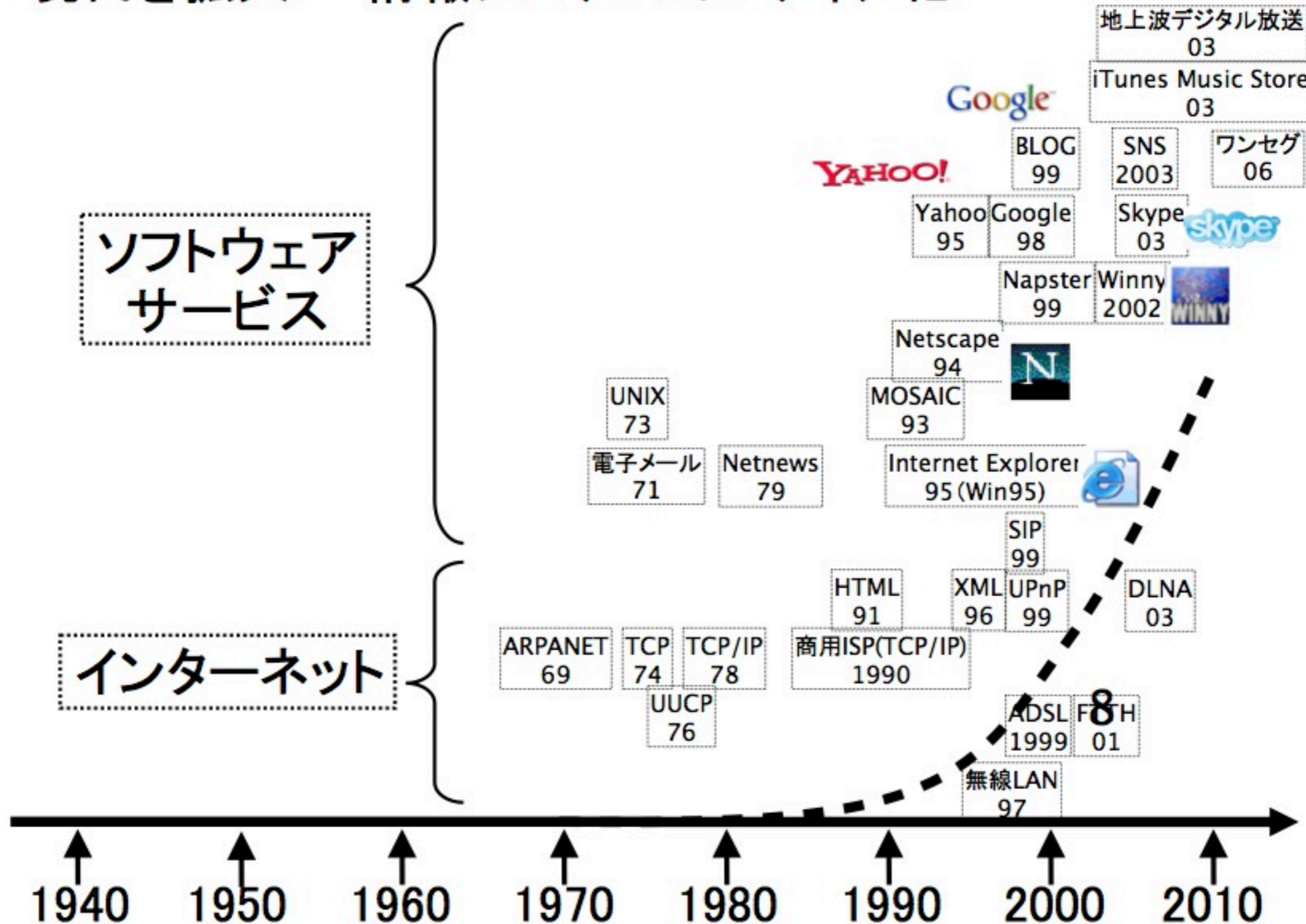
i-Mode
99

i-Pod
01



情報メディアの歴史ー3

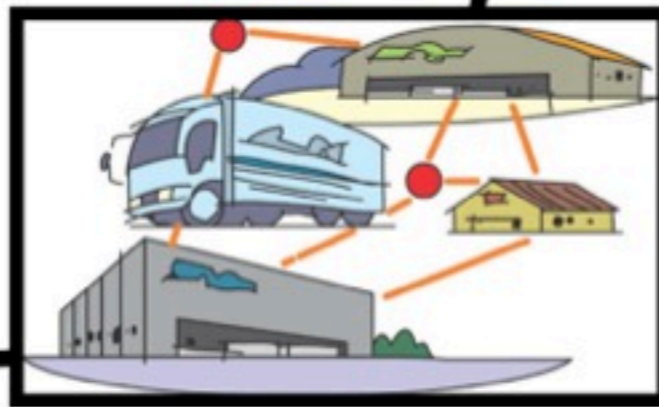
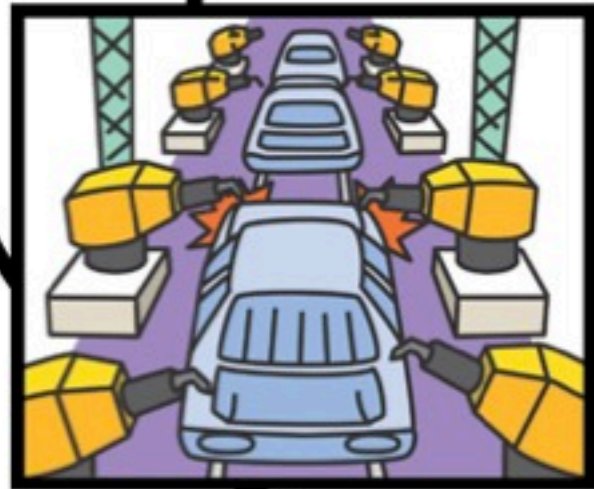
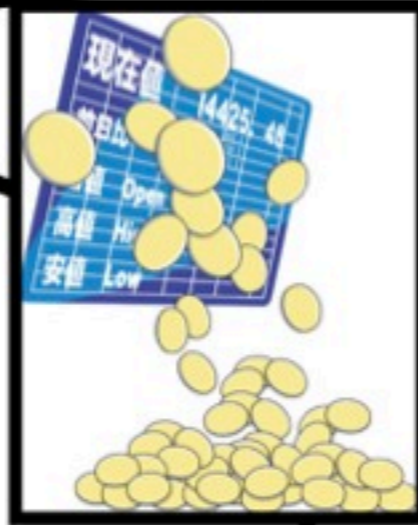
現代を拡大 情報システムのメディア化 1995-2000が転換期



情報システム

社会基盤

頑健・効率・精度・高速, etc...



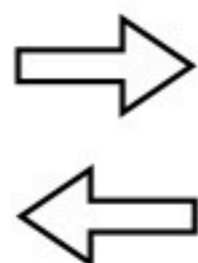
+



人間を含んだシステム

人間の認知特性

コンピュータ（情報システム）の進むべき道



高機能
高精度
高効率
etc.

これらを求めること？

感性・感情

論理

Quiz-1

『お酒は20歳を過ぎてから』が守られているか？

①～④のどれをチェックする？

飲物

ビール

コーヒー

③

④



年齢

①

②

42歳

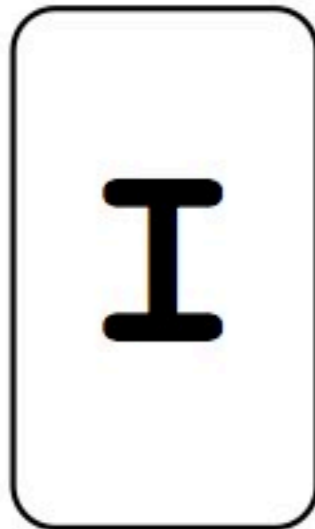
17歳

Quiz-2

『手品用のカード:母音(AIUEO)の裏は偶数』

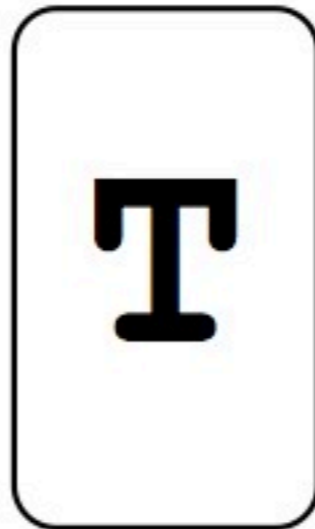
①～④のどれをチェックする？

母音



①

子音



②

③



偶数

④



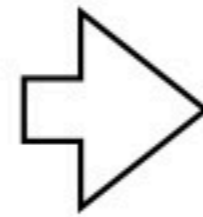
奇数

Quiz-1,2

アルコールは簡単

カードは難しい

論理構造は同じ



我々の理解/反応は異なる

P: 母音、アルコール

Q: 偶数、成人

$P \rightarrow Q$

	命題P	命題Q	$P \rightarrow Q$	
	真(1)	真(1)	真(1)	③
①	真(1)	偽(0)	偽(0)	
②	偽(0)	真(1)	真(1)	④
	偽(0)	偽(0)	真(1)	

I
BEER

T
Coffee

8
42歳

3
17歳

①P

②!P

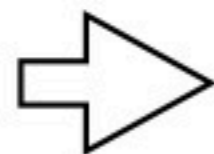
③Q

④!Q

ヒューマンマシンインタフェース

ヒューマンコンピュータインタラクション

- 「理解すること」と 「納得すること」
- わかったつもり でとどまる
- 説明できない



実感を与えるインタフェースが必要

そして行動へ