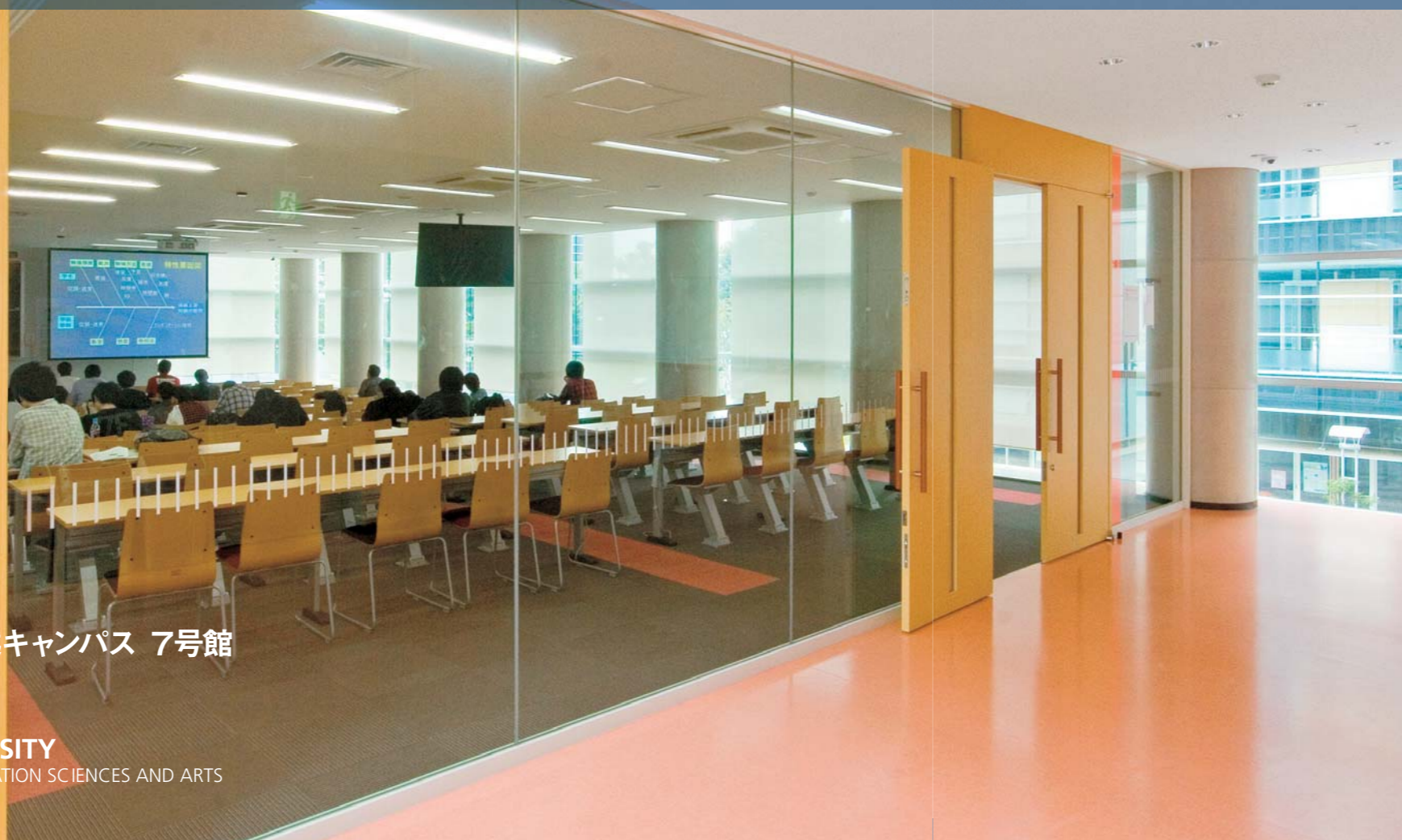


文理のワクを超えた視点と協業力を もつ 「情報の創り手・使い手」を育成する 新学部。



埼玉県
東洋大学 川越キャンパス 7号館
総合情報学部
設計：(株)日建設計
TOYO UNIVERSITY
FACULTY OF INFORMATION SCIENCES AND ARTS

ユビキタス・コンピューティング・ネットワーク時代と言われる現代において、情報通信技術は身の回りのあらゆる場所で使われている。多様化するこれからの情報通信技術を担う者に求められるのは、幅広い視点でものごとを捉え、本質を見極め課題を解決していく力である。しかしここ数年、情報工学系への進学者や情報通信業界を志望する学生が減っている。この学問領域と業界の魅力や、学生に訴求できる新しい教育が必要となってきた。2012年に創立125周年を迎え、「哲学」をキーワードとする東洋大学は、こうした状況をふまえて2009年4月に総合情報学部を新設した。その目標は、人と社会の豊かさを創出する「第一級の情報の創り手・使い手」を育成すること。東洋大学総合情報学部の構想と実践を、新施設と併せて紹介する。



INTERVIEW

総合情報学部長
大場 善次郎 氏

■ 哲学の欠如から起きた“携帯産業のガラパゴス化”

私は哲学的な立場から情報通信を捉えています。まず「この携帯は、なぜここにあるのか?」と問うてみてください。携帯ひとつをとっても、文化的・社会的・技術的な歴史、そして世界との関係のなかに在るのです。そういう哲学がないから、世界市場と協調できず、問題になった“日本の携帯産業のガラパゴス化[※]”が起きてしまったのです。携帯は本来、個人が他人と意思疎通するためにあるのに、ゲームなどの機能が哲学もなく膨らんでいくと、問題が生じてきます。これからは長く使うためのエコシステムが重要なのに、ちょっと壊れただけで買い換えさせます。ただ儲かればいいという風潮になっていますから、これを本気になって変えていかないとはいけません。だから情報技術は、テクノロジーではなく、デザインやエンジニアリングに近い考え方をすべきだと思います。

※日本の携帯産業は先進的だが、国内で独自進化をしている間に、世界の標準化や価格競争から取り残された、と野村総研などから問題提起があった。例えば国内標準の3Gインフラは、海外では通用しない。今後は日本の携帯産業に、モノの先にあるサービスやエコシステム、世界に通用する通信インフラの品質の確保や、情報セキュリティ問題への対処が求められる。

■ 本質を見る目・自律性・ソフトスキルが、新学部のキーワード

当大学の工学部内には、情報工学科とコンピューショナル学科が2年半後までありますが、その募集時には、理工系離れ特に情報系の不人気もあって、志願者が減っていました。そこで、ユビキタス・コンピューティング・ネットワーク時代の社会・経済活動のインフラに役立つ人材を育成する学部新設が提起されたと聞いています。教育理念は、まず、本質を見る目を養うこと。次は、自律的に自分から動くことを大学生活で習慣化すること。自律する自信を持つには、専門の教育が必要になります。最後は、グループで活動するためのソフトスキルを身に付けることです。

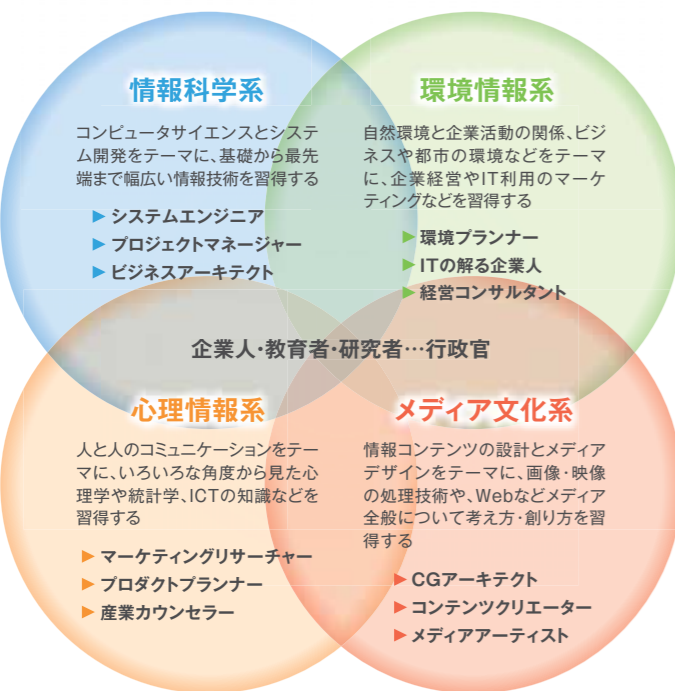
ソフトスキルとは、人間の感知能力です。感知し、咀嚼し、その上で自分なりの表現をすることが重要となります。言葉や文章だけではなく、顔色を見る、手を触ってみる…。話やプレゼンテーションが下手でも、アイコンタクトが上手なら、それでもいいのです。グループの中で、相手を理解して自分の考えを適切に表現し伝えるには、こういったソフトスキルが欠かせません。お互いに信頼し合うことでソフトスキルは成り立つのに、日本では、現在、他人を信頼する人の割合が低いと言われていますね。

大学では講義や活動をできるだけグループであることを勧めています。オープンマインドで学生と先生とそして職員が学び教え合い、活性化させることが大事だと思いますから。学部長室には円形にテーブルを置いて、皆さんが自由に来て話し合えるようにしています。

メジャー・マイナー学習を進め、柔軟に考え対応できる人材育成を

総合情報学部は総合情報学科という1学科のみです。カリキュラム体系は、情報科学・環境情報・心理情報・メディア文化と4つの系を設けました。授業科目に必須は少なく、選択科目を多く設けています。幅広く学べるように配慮し、例えば、心理情報系を専門に学ぶ場合は、情報工学の基礎や人間の心理などを同時に学ぶことが可能です。メジャー・マイナー学習と呼ばれる方法で、専門の学系を学ぶとき、同時に2つ以上の学系の授業科目を選択し学習することです。そうすると、社会に出たときに柔軟に対応ができるようになります。例えばマーケティングの仕事をした時に、単にデータを分析するだけでなく「こんなアンケートを取ったらどうか」というように、何ができるかを考えられる人間になるのではないのでしょうか。こういうことは、コンピューターサイエンスの狭い世界だけを勉強する情報学科にはできません。

カリキュラム体系と卒業後の進路



高校生から社会人への意識改革をさせるのが、自主ゼミの目的

学内で意識改革を進めるために、まず昨年度は1年生を対象に、単位なしの「自主ゼミ」を始めました。若い学生達に学びの自主性と可能性を感じてほしかったので、担当の先生ひとりが進める通常のゼミとは違い、4つの系から文理を超えた先生方がグループで参加してゼミをやり、学生も自ら積極的に参加する形にしました。学系の融合や統合ではなく、それらを超えた新しい学びの概念を創りたいと考えたの

です。自主ゼミでは、学生にOSS(オープンソース・ソフトウェア*)に挑戦させたり、ドキュメント制作の先生が、「オリンピック誘致」をテーマに、どう誘致するかを考えさせたり調査させたりしました。そして学期末に発表したのです。

高校生は1人で与えられた問題を解くだけですが、社会人はさらにグループで活動し、どこに問題があるかを見つけ出す。また人的ネットワークの広さも社会人として活躍できる条件になります。高校を出て社会へ移行する大学時代に、グループで切磋琢磨しながらひとつの課題を解決していくゼミは、大学1年生にとって有効です。学年が上がると、文献を調べたり調査に出かけたりして、さらに深く課題を追究していきます。その方法を教えるのが講義や演習です。演習は大事ですが、現実の世界から離れないよう、さまざまな企業の専門家に実践の特訓をお願いしています。

*プログラム設計図に相当するソースコードが公開されているソフトウェアで、通常は無償。代表例はOSではLinux(リナックス)など。

総合情報学部が目指す教育システムは、「デザインシンキング」

欧米では、「デザインシンキング」と呼ばれる教育システムが新たに始まっています。ここで言うデザインは、日本で一般的に言われるデザインとは少し違って、ポリシーデザインつまり企画するというような意味合いです。経済、社会、工学など様々な分野の先生や学生、そして企業の人たちが集まって、あるテーマをもとに、絵や図まで駆使し専門を超えて話し合います。そこから新しいアイデアが出てくるのです。

総合情報学部も、チャレンジablな学部ですから、学生にとっては卒業してどういう職業に就けるか心配ですよね。その対策を、今年の秋学期から取り組もうと考えています。研究者という道もありますが、ネットワークも含め情報分野の学生は、社会の役に立たないと価値がないと思います。だから社会にどう出ていくか、社会がどう受け入れてくれるかということが大事になります。学生には4年間ベストを尽くして、その道でやっていける自信をつけてもらいたい。それを補完するために、産業界との提携や特別講座を行っています。さらに来年度の3年生からは、1ヵ月ほどの長いインターンシップを経験させようとしています。企業にとっては迷惑かもしれませんが、こちらも、自信を持って送り出せる学生を推薦するつもりです。1~2週間のインターンシップではなく、実際のプロジェクトに加わってもまれることに意味があります。学生はそこで現実の世界を知り、理論を勉強し直すのです。

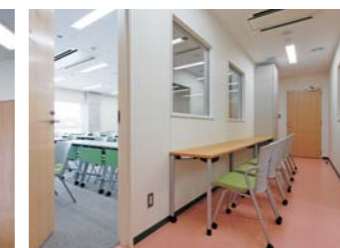
また国際的なコミュニケーション力を養うために、英語は日常会話で対応できることを重視したTOEICをベースとした教育をします。当大学では、1・2年生は必須、3・4年生は選択で、課外特別コースも設けネイティブに来てもらって特訓します。

学生、先生、職員、そして企業といった、多彩な方たちのグループ活動が、知の生産を活性化させ、グローバル化するコンピューター・ネットワークに対応できる人材の育成に役立つと考えています。

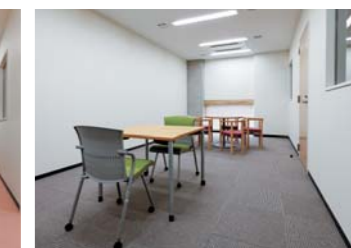


円形にレイアウトされたテーブルにPCを設置し、クリエイティブな作業と活発なコミュニケーションを両立。ネットワークの構築やハードウェア環境の仕組みを理解しながら、新しいコンテンツを創造し、シアターと連携してアウトプットできる。様々な機材を備え収録も可能。

スタジオ/デスク:CTZ-DB、イス:ナビット



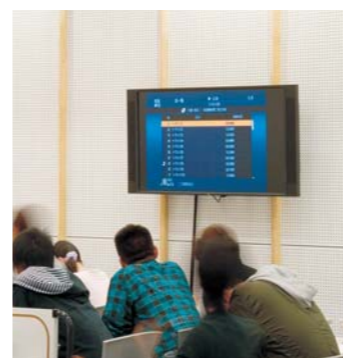
隠しコーナー/テーブル:DT-15、イス:ナビット



カウンセリング実習室/テーブル:DT-15、DT-P、イス:ナビット、アイラックス

心理情報系で使用する実習室。カウンセリングやインタビューの実践のほか、マジックミラー越しにその様子を観察できる。

行動観察室・スポーツ心理測定室/デスク:CTZ-DB(特注天板・幕板)、イス:デューン



大型スクリーンを中央に、6台のモニターを壁面に備えたシアター。講義や制作物の発表、新しいメディアを用いたグループワークやディスカッションに使用される。机とイスは可動タイプを採用して、アクティブな利用スタイルに対応。



シアター/デスク:CTZ-DB、イス:ナビット



ガラス張りの入り口やキャンパスを望む一面の開口など、明るく開放的な講義室。330名収容可能で学部を問わずキャンパス全体で使用。イスは座り心地に優れた背座パッド付のワンピースシェル、独立式でゆどりの後方通路を確保し、スムーズな出入りが可能。

講義室 / 講義デスク・イス:SCF-5105(特注張地) 325席、
移動席:SCM-5105 5席



■ アクティブなグループ活動ができる、学び空間と家具が必要

まず、常にグループ活動ができるように設計しました。女性も多くいますから、明るくオープンで、色調についても軟らかい雰囲気を重視しました。1階はコンピューターの授業、2階は講義、3階はビジュアルな授業の場、最上階は学生と先生が語り合える屋上庭園です。

ゆったりと談話ができるサロン風のスペースもつくりました。講義室は、床をスロープにして車イス席を設けるなど、バリアフリーに配慮しました。また心理情報系の授業で使う行動観察室やカウンセリング実習室では、マジックミラー越しに話し

手・受け手の様子を観察できるようになっています。スタジオとシアターでは、デジタル情報を編集し観賞するという作業がグループで行えます。スタジオで作ったものをすぐ、シアターで見ながら修正し、一番良いものを大型スクリーンで見ることが出来ます。ですからシアターというよりグループで活動できる映写室ですね。大きなモニターを6台備え、各モニターをグループで囲めるよう、可動性のイスと机を採用しました。そういったアクティブなグループ活動ができることや、空間を自由にアレンジできることが重要です。ゼミコーナーは、仕切りのないオープンな空間を設けて自由に利用できるようにし、ゼミ間の交流が生まれるよう配慮しています。



ラウンジ / イス:ソーハッピー、丸テーブル:DT-P

ゼミコーナー / イス:ルッシュ・キャスター付 PC対応テーブル:MT-30



明るくオープンなラウンジ空間に設けられたゼミコーナー。自由で主体的な活動の場。隣接のスタジオと流動的に使用もされる。