



2018年 9月7日 金曜日
(平成30年)

知・技の創造

ものづくり大学発

▷38◁

「知」として知識、知恵、は閃き（ひらめき）など数値知性、叡知が、「一方一技」は化できないものを備えている技能、技術、技巧、技法などが連想されます。情報化社会が更に進み、IT（情報技術）の世の中にAI（人工知能）も登場してきました。

■人間独自の閃き
「知：脳」によるデジタル化が拡大し、「技：体」の身体的コミュニケーションの均衡が崩れてきているように思えます。AIがデジタル的に数値化しやすいのに対し、人間の場合は友情とか愛情、情緒、直観、創造、祈りあるいは、

がAIとの違いと言えそうです。命ある者同士の身体的つながりによる信頼関係はこれからも安心・安全な社会に欠かせないものと思えます。

■知行合一の実学
本学の基本理念をあえて「

会だからこそ必ず通っておきたい必須事項であると思えます。

■スケッチの推奨
そして、更に大事なことは、見聞きした後に必ずアウトプットすることです。せっかく得た情報を身に付けるには、メモを取る、写真を撮る、人に話すなどありますが、より着実にするために私は学生諸君に「スケッチすること」を推奨しています。「考えること」をやめない「ことの実践」

藤原成暁 図書情報センター長 AIと身体性を考える



ふじわら・なりあき 建築家。同大学図書情報センター長。武蔵野美術大学造形学部建築学科卒業後、鬼頭梓建築設計事務所などを経て藤原成暁設計室設立。一級建築士、一級建築施工管理技師、インテリアプランナー、世田谷街づくり建築専門家。著書に「歩く・見る・描く・デザインする」スケッチで脳を触発しよう」などがある。

す。

知性は信頼に支えられ、信頼は身体に裏打ちされているので身体から離れず手足を動かすことを続けて行けば、直

言にすると「知行合一」が相対設計教育にも有効です。もの言にしたいと思えます。知ること

私のノートは、絵やイラストを中心しながらスケッチの切れ端など、その時々