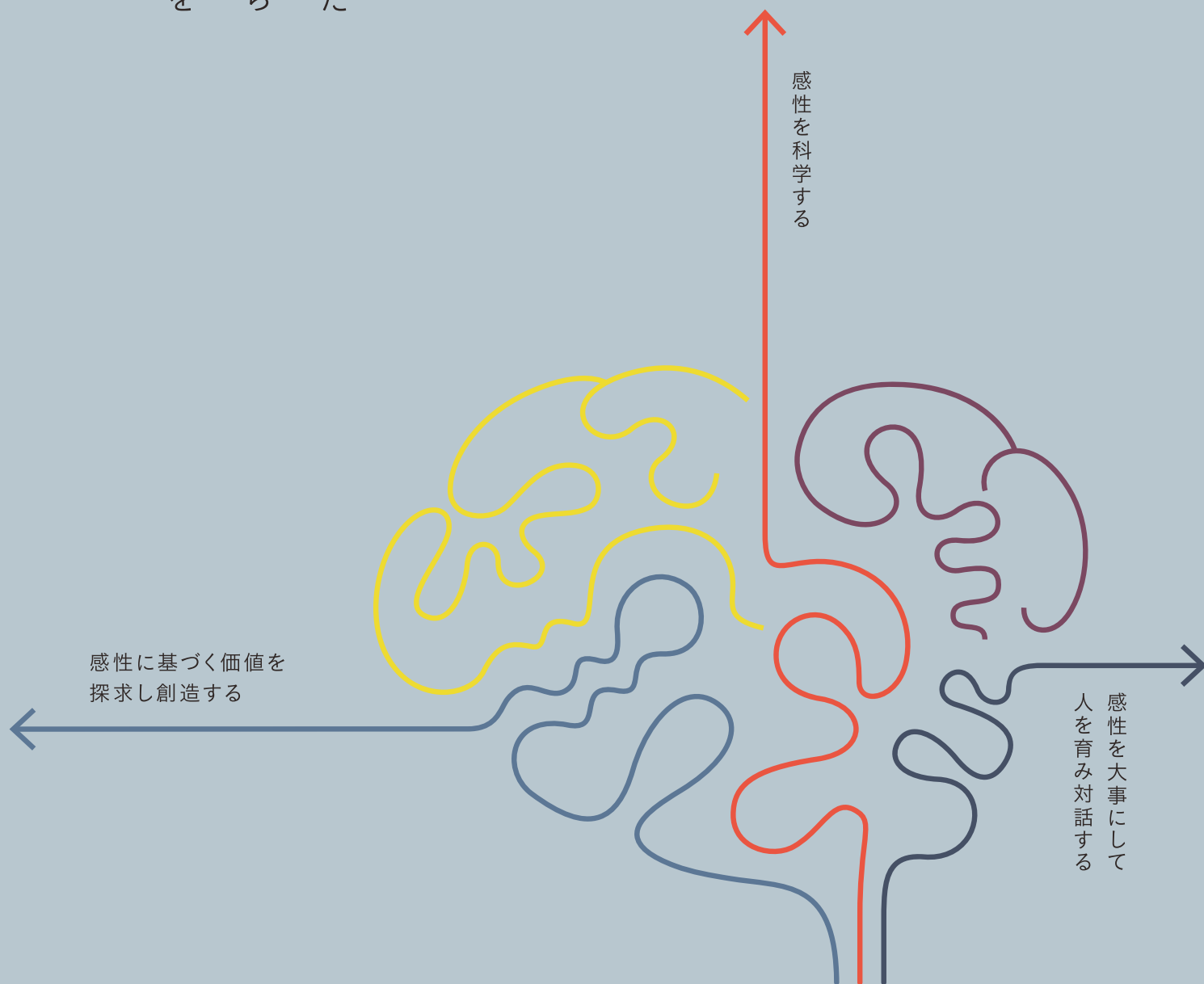




ユーザー感性スタディーズ専攻  
九州大学大学院 統合新領域学府

感性を基軸とした  
知の越境と融合から  
ウェルビーイングを  
探求する。



九州大学大学院統合新領域学府

ユーザー感性スタディーズ専攻

# 専門領域の動員・越境・融合による ウェルビーイングの探求と実践

価値観が多様化する現代にあってユーザーにとって理想的なウェルビーイングの実現は「感性」に深く関わる複合的なテーマです。私たちの生活の根幹をなすウェルビーイングの実現には多くの課題解決が必要ですが、そのためには多岐にわたる専門領域の知が、「感性」を基軸としてかかわり合うアプローチが必要です。「感性」は、その曖昧さから従来の学問では取り扱いつらい領域でした。そこでユーザー感性スタディーズ専攻は、「感性」を中心にすえ、俯瞰的な視点を持ち、互いの専門性を越境・融合し、さまざまな学知と方法論を駆使し協働しながらウェルビーイングを探求、実践する修士および博士人材を育成するための少数精鋭の専攻として2023年4月にスタートしました。

## アドミッションポリシー

修士課程入学には、下記の  
資質と問題意識を持つ人材を求めています。

- 専攻の専門にかかわる諸問題を学際的に解決し社会に成果を還元したいという意欲を有していること
- 社会において先導的役割を果たしたいという意欲を有していること
- 柔軟な発想力、基本的なコミュニケーション能力、幅広い教養を有していること
- 社会人にあっては、企業や地域社会での経験、問題意識を大学において理論的に進化・体系化させたいという意欲を有していること

博士課程入学には、上記に加え次の  
態度・資質を持つ人材を積極的に受け入れます。

- 研究において収集した知見をまとめて論理的な文章にすることができること
- 発信の際に求められる語学力を有していること
- 研究テーマの追求に強い意欲を持ち、自律的に研究活動を推進することができること



## 知の越境と融合のダイアグラム

ユーザー感性スタディーズ専攻では、芸術工学研究院、人間環境学研究院、総合研究博物館という学際性の強い研究院が連携してダイナミックコアを形成しています。さらに総合大学である九州大学のリソースを動員しながら「感性」をキーワードに、「人間理解」「共生」「共創」の3つの切り口から多様な専門性を越境・融合することで、新しい越境・融合型の専門家を育成します。

### PROCESS 1 — 知の動員

専門的な知識の幅広い収集



### PROCESS 2 — 知の越境

自由かつ柔軟な研究交流



### PROCESS 3 — 知の融合

知の創造の場の活性化

## 専門知の動員・越境・融合プロセス

ユーザー感性スタディーズ専攻では、専門知の動員・越境・融合の3つのプロセスにおける方法論を身につけ、それらを柔軟に駆使しながら総合知の活用を目指します。「知の動員」では、九州大学が有する専門的な学問領域の知を幅広く収集し俯瞰的な視点を得ます。次の「知の越境」では、各専門領域が交流、協働することで課題解決への緒を見出します。「知の融合」では、各専門領域が一体となって新たな知を創造し、本質的な課題解決へと導きます。

## カリキュラムの考え方

修士課程では、必修科目として、専門領域を深化させるとともに他の専門領域へと越境・融合するための基盤となる「融合・越境リテラシー」、各学問領域の基礎知識・理論を習得する「ユーザー感性スタディーズ概論」があります。さらに、本専攻の特徴的な科目である、異分野が越境・融合しながら課題解決にアプローチする実践的な「融合・越境型PTL(プロジェクト・チーム・ラーニング)」と「越境ゼミ」も必修としています。多様な専門性を背景とした学生がひとつのチームになって、それぞれの専門性の深化と異分野越境を繰り返します。そうすることで社会課題の複雑さや様々な分野が絡み合う

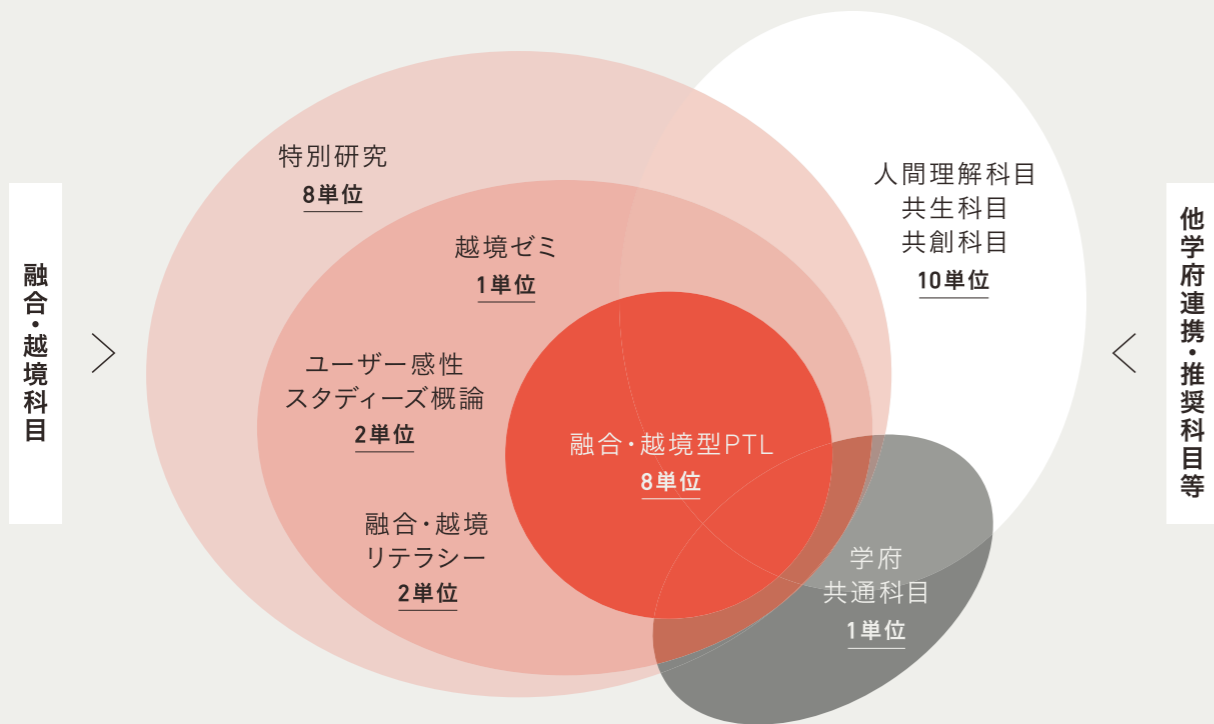
## 修了要件と取得学位

修士課程については、本専攻に2年以上在学し、36単位以上修得していることが修了要件となります。学位の種類については、本専攻の修士課程が求める十分な素養を身につけ、修士研究の審査および最終試験に合格した学生には「修士(感性学)/ Master of Kansei Studies」が授与されます。また、特別にそれぞれの専門性を身につけたと認められる場合には「修士(芸術工学)/ Master of Design」、「修士(工学)/ Master of Engineering」が授与されることもあります。

ことにより発生している諸課題を理解し、課題解決のために他者と協力する能力や新しい価値創造の力が身につきます。推奨科目としては「人間理解科目」「共生科目」「共創科目」の3つの視点から各専門領域の科目を履修するとともに、デザイン学、芸術学、感性科学、心理学、教育学、人類学、社会学などの多様な専門性を持つ学生が自身の専門性を深められるように、自学府だけでなく他学府が開講する科目の履修も推奨しています。博士課程は、上記の修士課程の科目を一層深化させるとともに、博士論文執筆のための指導を重視しています。

博士課程は、本専攻に3年以上在学して12単位以上を修得し、かつ博士論文の審査および最終試験に合格した学生に「博士(学術)/ Doctor of Philosophy in Kansei Studies」、感性学分野の専門的素養およびそれを踏まえた応用力を十分に身につけている学生については「博士(感性学)/ Doctor of Kansei Studies」が授与されます。また、特別に芸術工学分野の専門を十分に身につけたと認められた学生には「博士(芸術工学)/ Doctor of Design」の学位が授与される場合もあります。

## 修士課程カリキュラム



※上記のほか、ユーザー感性スタディーズ専攻、他専攻、他学府の科目から4単位以上を取得する

## 修士課程科目一覧

特別研究	特別研究(1)／(2)	修士研究を進めるためのゼミと研究発表を中心とする科目です。自ら課題を設定し、仮説構築、検証方法決定などのプロセスを経て、修士研究を完成させます。所属研究室の教員が主に指導にあたりますが、専門性を越境した幅広いアドバイスを得る機会も多くあります。
ユーザー感性スタディーズ基礎	越境ゼミ(1)／(2) ユーザー感性スタディーズ概論 融合・越境リテラシー	本専攻の特徴は多様な専門性の越境と融合です。この科目群では越境と融合を実践するために必要な知識やスキルを身につけます。他分野のゼミへの参加、幅広い専門分野を概観する科目、また、ファシリテーションの技術やプロジェクトの進め方などを学ぶりテラシー科目があります。
PTL インターンシップ	融合・越境型 PTL I／II ユーザー感性スタディーズプロジェクト インターンシップ	プロジェクト・チーム・ラーニング(PTL)は、学生がチームで社会課題の解決に取り組む実践型のプロジェクトです。各自の専門性を越境し、協働しながら新たなアプローチを発見し、社会実装を目指します。また、インターンシップは自らの研究を実践・検証する場として位置付けています。
人間理解科目	感性人類学 適応行動論(1)／(2) 感性哲学 感性生理心理学(1)／(2) 感性生理心理学演習(1)／(2)	現代社会において顕在化する心の問題について理解する科目や人間の社会的、生物学的な基本行動を脳行動科学の視点から探究する科目、ヒトの生体調節メカニズムから感性にアプローチする科目などの講義のほか、実験系の演習科目で感性を計測・評価するための手法を学ぶことで科学的な仮説検証が可能になります。
共生科目	コミュニティ心理学 文化と発達(1)／(2) 実践形成型フィールドワーク演習 人間発達学 人間共生論	人の発達を社会・文化・歴史的なプロセスから探求し、実践と理論を融合する形成的なフィールドワークの方法論を、さまざまな実践現場で展開します。また、コミュニティ心理学の手法を用いて現代社会の諸問題を分析する視座を身につけるとともに、文化人類学、心理臨床学、社会科学を架橋しながら、カウンセリング、紛争調停、デザインなどの問題に介入する方法を学びます。
共創科目	メディアコミュニケーションデザイン論 情報価値編集論 地域マテリアルデザイン論 デザイン価値創出論 感性価値認知論 感性価値マネジメント論 ユーザー参加型デザイン論 記号過程デザイン論 ミュージアム実践論	多様な専門分野の学問的な基盤を踏まえて、それらを越境・融合しながら社会実践、実装に結び付けていく多面的なアプローチを学ぶ科目群です。サブカルを含めた文化的アプローチ、編集的アプローチ、価値創出のメカニズムや価値評価、マネジメントの手法などを学ぶとともに、実装するためのデザインや広義のミュージアムという場における実践を展開します。

## 博士課程科目一覧

特別研究	ユーザー感性スタディーズ特別研究	所属研究室の教員が、博士論文作成に向けた指導にあたります。専門分野の越境・融合という本専攻の特性を踏まえて、専攻所属の多様な専門分野の教員から幅広いアドバイスを受けることもできます。
分野専門科目	上級越境ゼミ(1)／(2) ユーザー感性スタディーズ特論 上級融合・越境型PTL I／II	修士課程で提供されている科目を博士研究の必要性に応じて履修し、高度な知見に深化・展開させるとともに、PTLではプロジェクトを先導する立場で参加します。



## 異分野の越境と融合のシミュレーション

# ユーザー感性スタディーズ専攻の教員による越境トーク 感性スタディーズカフェ

## 発達心理学 × 生理人類学 環境とヒト、人と人

樋口重和(芸術工学研究院)×當眞千賀子(人間環境学研究院)

私たちはこの世に生を受けてから死に至るまでの間、さまざまな人々と互いにやりながら生きる営みを続けます。人類は、コミュニティを形成し「文化的営み」を紡ぎ



形成的フィールドワークの一例

出すことで「生きること=生存」を可能にできました。その文化的営みのあり方を問いつつ、日々の営みや仕組みを育むことで人を育み、人を育むことで仕組みを育む過程に、研究者である私も現場の人々と協働して取り組む「形成的フィールドワーク」を通して、「どうしたら人が育み合い豊かに生きていけるか」を、人の発達にまつわる大事な問いとして探求しています。



當眞 千賀子

人が生物として備えている体内時計は、地球の自転に合わせて休息と活動を繰り返すようにプログラムされています。しかし、現代の夜は煌々と光が灯されています。夜の光は体内時計を乱し、自然な眠りを妨げます。不規則な眠りが健康によくはないことは多くの研究で明らかにされていますが、人はそのような行動をついつい選んでしまいます。人の行動を変えるためには科学以外にもうひとつ何かが必要です。それが人の感性だと思っています。



樋口 重和

カタカナで書く「ヒト」と漢字で書く「人」は、どちらも「人間」を表す言葉ですが、生物的存在として捉えらる「ヒト」と、文化的存在として捉えらる「人」は、人間理解の仕方が異なるように思われます。ここに、私たち人間を多面的に理解するための大事なヒントがありそうです。発達心理学が専門の當眞先生と生理人類学が専門の樋口先生の越境から見えてきたのは、「ヒト」も「人」も環境と切り離すことのできない存在だということ、そして「ヒト」と「人」が結びつくとともに「感性」があるということではないでしょうか。

## 編集 × 博物館

# 集めた「モノ」から見える「コト」

三島美佐子(総合研究博物館)×池田美奈子(芸術工学研究院)

九大移転で廃棄されそうになっていた木製家具類を含む歴史的什器類は、現在九大博物館の特色ある2000点を超えるコレクションのひとつとなりました。年代・デザインを網羅するよう収集された什器類は、バルク(塊)としてあることで意味を持ち、実用学術資料であると同時に文化資源であり、かつ実用可能な「道具」でもあります。このような資料を、在野で使いながら保存し次世代につなげる「在野保存」を提唱・実践しています。モノと同じように、見失われていた「バ(場)」も、ヒトが気づき活かされることで、新たな価値が備わり生まれ変わることができます。



三島 美佐子



カフェで活用、在野保存されている木製家具



レストラン・アクトレスの壁面装飾

都市の中には私たちの文化の証として保存しておきたい「モノ」がたくさんあります。しかし生きた都市は博物館と違って、時と共に変化するリアルな人々の生活の場であるため、共存できないモノは撤去され、失われてしまいます。今回は、20世紀初頭に活躍したウィーン出身のデザイナーであるリチ・リックスの大作「レストラン・アクトレスの壁面装飾」の保存をめぐる紆余曲折の経緯を紹介しながら、元々あった壁面から剥離されたものの、かろうじて廃棄を免れ、後に美術館に収蔵されて、30年の時を経て修復され展覧会で公開されるに至った数奇な運命から見えてきた「コト」について考えました。



池田 美奈子

博物館学と情報編集の越境から見えてきたのは、「モノ」を集めて保存し、意味付けをすることで生まれる文脈の価値でした。今回の感性スタディーズカフェでは、役割を終えたモノを、なぜ保存するのか、どこに、どのように保存するのかというテーマが炙り出されました。廃棄寸前だった古い家具がミュージアムのコレクションの一部として、生活の場に「在野保存」されることで、その文化性を保持したまま再利用されるという「コト」に転嫁されました。一方、建築物の一部として生活の場で存在してきた在野の「モノ」が廃棄を免れて、ミュージアムに収蔵され展覧会で公開されました。生活の場とミュージアムがシームレスにつながることで、文化を担ってきた「モノ」たちが多様な形で保存され、新たな「コト」を創り出しているようです。

新生「ユーザー感性スタディーズ専攻」のスタートを目前にした、2022年6月から2023年3月までの間に「ユーザー感性スタディーズカフェ」と題して、専攻担当の教員が2人ずつ登壇する4回にわたるトークセッションシリーズを開催しました。専門分野の異なる2人の教員がそれぞれの専門性をどのように越境し対話していくのか、そしてその先にどんな可能性が見えてくるのか、ユーザー感性スタディーズ専攻がこれから繰り返し広げていく越境と融合のチャレンジをライブでシミュレーションしました。

## 精神生理学 × デザインシステム

# みえないものを測る

田村良一(芸術工学研究院)×元村祐貴(芸術工学研究院)

科学的な考え方の中核である要素還元主義の考え方をデザインに敷衍する「デザインシステム」の考え方を紹介しました。[人]-[もの・こと・仕組み等]-[環境]、さらに[プロセス]も要素に分解し、それらの関係を「分析的に理解した上で「統合(再構築)」することで最適解を導こうとするデザインシステムの思考・プロセスを、これまでの研究事例などを交えながら話しました。



田村 良一



「Kansei Science」と「Heart Warming」をキーワードとしてAIで形成した図

感性について「定量的に」理解することを諦めたくないという文言から始めましたが、諦めたくなくらい感性は科学的に複雑で難解です。そこにはまだ未解明の「意識」や「感情」の問題が深く絡んできます。今回は、感情はヒトのからだ、つまり身体生理反応と複雑にかかわっていることを示し、そこに感性を明らかにするヒントがあるのだろうと考えている、ということをお話しました。また人間が理解できない次元の複雑さを持つものを理解しようとする以上、AIの力を借りることも必要でしょう。すると今度は「理解ってなんだ？」という新しい疑問が生まれてきます。このようにどんどん迷宮へ、深淵にはまり込んでいく。それを楽しむしかないかな、と思っています。



元村 祐貴

客観性と分析的思考、そして定量的なエビデンスを旨とする「サイエンス」と、見えづらく、測定しづらい「感性」。そのような感性に対して、どのような科学的手法を用いてアプローチすればよいのでしょうか。デザイン学が専門の田村先生と精神生理学が専門の元村先生の越境から見えてきたのは、客観的に分析しにくいモノゴトに対して科学的姿勢を貫くことで、問いが問いを生む学問のダイナミズムと、その終わりのないプロセスから生まれ続ける新たな知の社会還元の可能性だったように思います。

## 文化人類学 × パブリックデザイン

# コミュニティにおける共生と共創

飯嶋秀治(人間環境学研究院)×曾我部春香(芸術工学研究院)

文化人類学では伝統的に、「現地人の視点」を把握するために参与観察で研究し、表現してきました。近年ではこれが「ユーザーの視点」を把握して、エスノグラフィックな手法でデザインすることも行われています。それには人それぞれの経緯があるのですが、私の場合、オーストラリア先住民と非先住民の間の社会問題に取り組んだことで、現地にも複数の視点があり、文化人類学的研究からパブリックデザインの導入を必要としたのでした。



飯嶋 秀治

一般的にデザインは、色や形を創造することだと認識されています。デザインに関わる人々は、デザインを色や形を創造することももちろんですが、それだけを意味しているわけではないと解釈しています。生活に関わる場やモノやコトをデザインする際にはデザインに関わる人々だけでなく、様々な方々と関わり合いながらデザインを実施し



曾我部 春香

ていくことが多く、このデザインに対する解釈の違いが、良くも悪くも様々な作用し色々な影響を及ぼしています。こうした解釈の違いを把握するためには、それぞれの立場の人の視点に立ってみる文化人類学の方法論は有効です。



パブリックデザイン

第4回 感性スタディーズカフェでは、文化人類学が専門の飯嶋先生とパブリックデザインが専門の曾我部先生が、それぞれの領域を越境しながら「共生」と「共創」の可能性にアプローチしました。少し意外に聞こえたかもしれませんが、デザインの分野ではユーザーを理解して、人や社会に寄り添ったデザインをするために、文化人類学の方法論を積極的に取り込んでいます。一見、離れた分野に見える文化人類学とパブリックデザインが越境したところから見えてきたのは人と人、人と社会の関係を理解する方法と、その活用の可能性だったのではないのでしょうか。

## 教員紹介 ———— ユーザー感性スタディーズとは？



**飯嶋 秀治** Shuji Iijima

人間環境学研究院 人間科学部門 教授  
専門/文化人類学・臨床心理学・宗教学

ユーザー・エクスペリエンス (UX) を文化人類学的に研究し、社会実装するデザインを実践する場。



**池田 美奈子** Minako Ikeda

芸術工学研究院 未来共生デザイン部門 准教授  
専門/情報編集デザイン・デザイン史  
デザイン実践論

既存の専門性やモノやコトなどのリソースを縦横無尽に越境・融合させて、新しい意味と価値を創出する編集と共創の実験場。



**杉山 高志** Takashi Sugiyama

人間環境学研究院 都市・建築学部門 准教授  
専門/コミュニティ心理学・防災心理学

感性という概念のサーチライトを使って、現代社会の諸問題を議論できる場。



**曾我部 春香** Haruka Sogabe

芸術工学研究院 人間生活デザイン部門 准教授  
専門/インダストリアルデザイン・パブリックデザイン

いろいろな背景を持つ人々が集まり共同することの可能性を試す場。



**田村 良一** Ryoichi Tamura

芸術工学研究院 ストラテジックデザイン部門 教授  
専門/デザインシステム・デザインマネジメント

感性を切り口とした課題発見・課題解決・価値創出に向けて、多様な専門領域の理解と、俯瞰的・複眼的な視野を涵養する教育・研究の場。



**当真 千賀子** Chikako Toma

人間環境学研究院 都市・建築学部門 教授  
専門/発達心理学 学びのデザイン&実践のデザイン  
人間発達へのエコロジカルアプローチ

「感じることを大事にして人が生きることにまつわる問いに「応える」ために多様な学問領域の垣根を越えて実践と切り結びながら探求する場。



**西村 英伍** Eigo Nishimura

芸術工学研究院 人間生活デザイン部門 助教  
専門/行為・行動分析

製品やサービスを起点に人の行動の理解を追求し、同時に、人の行動を起点に製品やサービスのより良いデザインを追求する実践の場。



**樋口 重和** Shigekazu Higuchi

芸術工学研究院 人間生活デザイン部門 教授  
専門/生理人類学・時間生物学・感性科学

感性とは何かを考え、人を幸せにするための方法を科学から実践まで柔軟に試行錯誤してるところ。



**三島 美佐子** Misako Mishima

総合研究博物館 教授  
専門/植物系統学・博物館研究

感受性の異なる人々が持つ様々な異なる考え方や反応を、好意的に受け取ることができなくても、相互に理解し許しあえるようになるための実践研究。



**元村 祐貴** Yuki Motomura

芸術工学研究院 人間生活デザイン部門 助教  
専門/精神生理学・睡眠科学

軸足は自分の専門、もう片方の足を他の領域に突っ込んでみたら、元居た場所も違って見える、そんな専攻になるといいなと思っています。



**加留部 貴行** Takayuki Karube

統合新領域学府ユーザー感性スタディーズ専攻 客員教授  
NPO法人日本ファシリテーション協会 フェロー  
専門/ファシリテーション、ボランティアコーディネーション、  
多様な主体による連携・共働・共創

くらしや現場を起点にした自身や周囲の生きやすさへの納得解を導くための対話を生み出すフォースプレイス。

ユーザー感性スタディーズ専攻についての詳細な情報は  
右のQRコード(<https://www.ifs.kyushu-u.ac.jp/uks/>)よりご確認ください。  
入試情報は、専攻ホームページに随時掲載いたします。



### キャンパス

伊都キャンパス：〒819-0395 福岡市西区元岡744  
大橋キャンパス：〒815-8540 福岡市南区塩原4-9-1

### お問合せ

工学部等教務課統合新領域係(イースト事務室)  
TEL：092-802-6501 E-mail：kottougou2@jimu.kyushu-u.ac.jp