

情報ってなあに

東京電機大学 情報環境学部
講師 土肥紳一

伝言ゲーム



伝言ゲーム

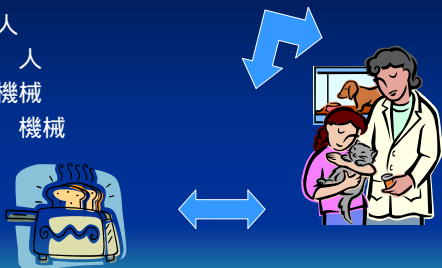
- 伝言(音の伝達)
- 耳から入った伝言はいったん脳に蓄積される
- 蓄積された伝言を次の人に伝える
- わかった事
 - 正確に伝わらない
 - 伝言の湾曲
 - ノイズに弱い
- 「伝言」は「情報」である。

情報の性質

- 伝わる
 - 伝言ゲーム(情報の送信、受信)
- 蓄積される(記憶)
 - 文字
 - 音
 - 映像
- 情報は減らない
 - 何回伝えても、情報そのものは減らない

情報伝達の関係

- 人 人
- 機械 人
- 人 機械
- 機械 機械



情報の伝達に必要なこと

- 伝わった情報を解釈する能力が必要
- 送信者と受信者の取り決め
 - 日本語、英語
 - プロトコル

人間がもつ5つのセンサー(五感)

- 目(視覚)
- 耳(聴覚)
- 舌(味覚)
- 鼻(臭覚)
- 皮膚(触覚)

入ってくるもの
すべてが情報



情報とは

- 姿、形が無い
- 人間にとって1つの知識
 - 「知る」 = 「情報を得る」
 - 「忘れる」 = 「情報を失う」
 - 「教える」 = 「情報を与える」

身近な情報源

- テレビ、ビデオ
- ラジオ
- 携帯電話
- インターネット
- ファミリーコンピュータ

新聞、書籍等

- 視覚
 - 文字
 - 画像
- 紙

読む人がいなければ
情報として意味が無い

テレビやビデオ等

- 視覚
 - 文字
 - 画像
- 聴覚
 - 音声

見る人がいなければ
情報として意味が無い

ファミリーコンピュータ

- 視覚
 - 文字
 - 画像
- 聴覚
 - 音声
- 触覚
 - 振動



教室での情報のやり取り

- 先生が発信する情報
 - 黒板の文字や絵
 - 声、しぐさ等
- 生徒が発信する情報
 - 目線
 - リアクション等

IT(Information Technology)

- 情報技術
- ITから連想するもの
 - 携帯電話
 - インターネット
 - パソコン
 - ロボット(ITの集大成)等

仮想現実

- 何らかの方法で、五感に刺激を与える
- 実在しないものを認識できる
- モーションキャプチャ
- モデリング、レンダリング
- 実写に匹敵する情報が得られるようになった

情報化社会で必要なこと

- 情報を活用できる
- 情報を取捨選択できる
- 情報の信頼性を見極める

情報がもたらす社会問題

- デジタルディバイド(情報格差)
- コンピュータウイルス
- 情報の環境に関する学問体系が確立していない(急速な進歩)
- 積み上げ式の教育が成立しない
- その他

参考資料

- 情報社会と科学思想
 - 柳瀬優二、松尾守之著
 - 東海大学出版会