

輪講「面白い論文を読む会」

企画者: 森田 純哉 (j-morita@jaist.ac.jp)

意思決定メカニズム論講座 助手

1. 目的

本輪講は、特定の研究領域における明示的な専門知識を学ぶ場ではない。そうではなく、「心の底から面白いと言える論文」に出会い、そこに横たわる抽象的・非明示な知識を抽出する場である。よって、「重要ではあるけどつまらない論文」を一切無視し、面白い論文を読み込んでいく。

以下、本輪講の目的を明確にするために、「心の底から面白いと言える論文」、及び「重要ではあるけどつまらない論文」の特徴を示す。

心の底から面白いと言える論文の特徴

- 読み手に知的な感動をもたらすもの(なるほどと思わせるもの)
- 革新的な発想、優れた研究の手続きが記載されたもの(よくやったと思わせるもの)

重要ではあるけどつまらない論文の特徴

- 美辞麗句が散りばめられ、引用には便利だが、つじつまがあわないもの
- 豊富なデータが掲載され、資料的な価値こそあるものの、時間・人員・資金などの研究資源があれば誰にでも書けるもの

ここに挙げた特徴は、企画者の個人的経験に基づくものである。このような特徴は、より公共的な場で議論し、洗練させていく必要があるだろう。本輪講を、「面白さとは何か」という問いを考える機会としていけたらと考えている。

2. 方法

2.1 参加者

学年、講座を問わず参加者を募集する。参加者に共通の専門知識も求めない。参加者に求めるものは、英語の論文を読む気力、学術コミュニティの一員としての責任感のみである。これらの条件を満たし、面白い論文を読みたい者は、企画者まで一報されたい。

2.2 材料

企画者の専門分野により、対象とする論文誌を *Cognitive Science* 誌とした。*Cognitive Science* 誌は、過去 30 年間、分野を問わない本質的な面白さを追求してきた論文誌である。

本輪講では、この論文誌に掲載された論文のうち、本誌編集委員によって選出された 10 本を対象とする。論文のタイトルと概要、本文は、以下の URL に掲載される。

<http://cognitron.psych.indiana.edu/rgoldsto/cogsci/classics.html>

これらのそれぞれは、ひとつの研究の潮流を生み、現在に至るまで強い影響力を持つと認定されたものである。いわば面白さのお墨付きが与えられたものといえる。

上記 10 本の読了後は、扱う範囲を、他の論文誌へ広げる。最終的には、参加者が主体的に面白い論文を見つけ、

それを伝える場としたい。

2.3 手続き

輪講の実施場所を永井研ゼミ室とし、実施曜日を各月 2 回の土曜日とする。具体的なスケジュールを付録に示す。

各回の輪講は、2 時間程度を予定している。報告者は、論文の内容をまとめたレジュメを作成する。そして、レジュメに即して、じっくりとその論文の面白さを参加者へ伝える。レジュメの例として、企画者が過去に作成したものへのリンクを示す。

<http://miwalab.cog.human.nagoya-u.ac.jp/database/resume/2006-01-31.pdf>

なお、レジュメをまとめる際、以下のことに留意されたい。

- 面白さを論理的に伝える。学術論文の面白さは、娯楽的な面白さと異なり、その理由が論理的に述べられるものでなければならない。報告者は、面白さの理由を、参加者が納得できる形で提示する。
- 論文を読み込む。わからない専門用語が出てきたときは、可能な限り、Web などで調べる(本来は、その論文と関連した論文まで調査すべき)。レジュメがまとまらず困ったときは、一人で悩まずに相談する。
- 一貫性を重視する。レジュメ中で用語を統一する。目的、方法、結果、結論を串刺しにするテーマを見つける。
- 論文の構造を、レジュメの中で、視覚的に表現する。字下げ・箇条書きなどを工夫して用い、美しいレジュメを作成する。
- レジュメに、英文直訳の意味不明文を書かない。意味の通じる適切な言葉を探す。それによって、原文とレジュメ上の記述とで、意味が多少ズレてもかまわない。

輪講で発表されたレジュメは、順次 Web 上に公開していく予定である。

3. 期待される効果

面白い論文を読むことは、研究者を志望する者、他の職業で一流を目指す者のそれぞれに有用な学習効果をもたらす。

研究者を志望する者にとって、面白い論文を読むことの重要性は明らかである。面白い論文を読むことで、知的な感動が得られ、研究への情熱が生まれる。心の底から感動した論文は、個人の中で、目標とする研究のイメージになる。目標とする研究のイメージを保持することは、その後の研究者人生を牽引する力になる。

また、研究者を志望しない者にとっても、面白い論文を読むことは重要である。なぜなら、情熱を持って一つの仕事を成し遂げることの重要性は、どの領域でも、共通するからである。分野を超越した観点から、時代を切り拓く仕

事を楽しんでほしい。

付録

第1回 7/29 16:00～ 担当: 森田

Feldman, J. A., & Ballard, D. H. (1982). Connectionist models and their properties. *Cognitive Science*, 6, 205-254.

第2回 8/5 or 8/12 16:00～ 担当: 原川

Johnson-Laird, P. N. (1980). Mental models in cognitive science. *Cognitive Science*, 4, 71-115.

*日程は担当者の都合を考慮して決定

第3回 8/26 16:00～ 担当: 竹内

Chi, M. T. H., Feltovich, P., & Glaser, R. (1981). Categorization and representation of physics problems by experts and novices. *Cognitive Science*, 5, 121-152.

*日程は担当者の都合を考慮して決定

第4回 9/2 or 9/9 16:00～ 担当: 福士

Gentner, D. (1983). Structure-mapping: A theoretical framework for analogy. *Cognitive Science*, 7, 155-170.

*日程は担当者の都合を考慮して決定

第5回 9/16 or 9/30 16:00～ 担当: 永井

Rumelhart, D. E., & Zipser, D. (1985). Feature discovery by competitive learning. *Cognitive Science*, 9, 75-112.

*日程は担当者の都合を考慮して決定

第6回 10/7 or 10/14 16:00～ 担当: 佐野

Larkin, J. H., & Simon, H. A. (1987). Why a diagram is (sometimes) worth 10,000 words. *Cognitive Science*, 11, 65-99.

*日程は担当者の都合を考慮して決定

第7回 10/21 or 10/28 16:00～ 担当: 未定

Elman, J. L. (1990). Finding structure in time. *Cognitive Science*, 14, 179-211.

*日程は担当者の都合を考慮して決定

第8回 11/4 or 11/11 16:00～ 担当: Georgi

Spelke, E. S. (1990). Principles of object perception. *Cognitive Science*, 14, 29-56.

*日程は担当者の都合を考慮して決定

第9回 11/18 or 11/25 16:00～ 担当: Liu

Jacobs, R. A., Jordan, M. I., & Barto, A. G. (1991). Task decomposition through competition in a modular connectionist architecture - the what and where vision tasks. *Cognitive Science*, 15, 219-250.

*日程は担当者の都合を考慮して決定

第10回 12/2 or 12/9 16:00～ 担当: 許

Hutchins E. (1995). How A Cockpit Remembers its Speeds. *Cognitive Science*, 19, 265-288.

*日程は担当者の都合を考慮して決定