

# 平成25年度 研究報告書（個人研究）

教授 鈴木宣也

## 1. 活動の概要

プロジェクトを活動の中心として本年度の活動をおこないました。豊田中央研究所共同研究プロジェクトを1年間通じて実施し、学生の研究指導とともに共同研究を実施。プロトタイプを制作すると同時に、研究成果を学会や展示など学外に発表しました。この研究報告については豊田中央研究所共同研究プロジェクトの研究報告書を参照してください。

また昨年度の成果発表としてアドバンスデザイン展を実施し、更に、その中で学生の制作した「おスイッチ！」の論文発表も実施しました。岐阜おおがきビエンナーレ等展示ディレクションにも従事しました。

個人の活動として、サービスデザイン思考に関する調査を実施し「情報社会特論 C」の講義の中で紹介しました。また本年度から名古屋大学にて「芸術と人間精神」の講義を実施しました。

## 2. 学内外で携わったプロジェクトなど共同活動の報告とそこでの役割

### 2.1. 豊田中央研究所共同研究プロジェクト

株式会社豊田中央研究所では電磁場変動センサを用いたジェスチャインタフェース技術を開発しています。

本技術のアプリケーションを提案しプロトタイプを展示しました。

本共同研究の代表者として取り組みました。

### 2.2. アドバンスデザイン展

昨年実施したアドバンスデザインプロジェクトの活動から生まれたプロトタイプを通じて、情報技術とデザインの関係性に気づきを与える展示をおこないました。ネットワーク上のサービスを含む情報技術を用いたプロ

ダクトをメタプロダクトと呼んだりします。身体に接する「もの」としてのハードウェア、インタラクションデザインを含む「こと」としてのソフトウェアを総合的に統括した、メタプロダクトの可能性を探るためのプロトタイプ展示です。

場所：名古屋大学教養教育院プロジェクトギャラリー「clas」

期間：2013年7月11日～7月17日

企画：情報科学芸術大学院大学アドバンスデザインプロジェクト

主催：名古屋大学デザインリテラシー研究会

共催：名古屋大学教養教育院

### 2.3. 岐阜おおがきビエンナーレ Project for a life ー生活に向けてのプロジェクト

IAMAS の多彩なプロジェクト群の中から、デザインやものづくりの方向からビエンナーレのテーマ「LIFE to LIFE」に関連する活動を総合ディレクターの安藤教授が選び出した展示です。

本展示の展示計画のディレクションから設営まで赤羽講師とともに実施しました。

また、ワークショップ「心臓ピクニック」のアシスタント、さらにトークイベント「〈生命〉を感じる体験デザイン」の司会を担当しました。

会場：情報科学芸術大学院大学

期間：2013年9月6日～9月16日

### 2.4. 論文発表「情報処理学会エンタテインメントコンピューティング研究会 2013」

スイッチを有するボックス型のユニットを連結させ、スイッチのオン・オフ操作に対してスイッチが物理的に反応する様を楽しむ玩具「おスイッチ！」を提案した。「おスイッチ！」は、あるひとつのユニットのスイッチが操

作されると、連結された隣のユニットへ状態変化が伝達され、各ユニットに割り当てられた機能に応じて反応する。機械的なスイッチの持つ触感や操作感とともに、通常は入力装置として使われるスイッチが表示装置も兼ねることの意外性を提示する。

論文：

市野昌宏，金原佑樹，二宮諒，赤羽亨，鈴木宣也：おスイッチ！：スイッチを題材とした関係性を想起させる玩具，情報処理学会，エンタテインメントコンピューティング 2013，2013/10/6

## 2.5. 論文発表「情報処理学会インタラクション 2014」

スイッチを有するボックス型のユニットを連結させ、スイッチのオン・オフ操作に対してスイッチが物理的に反応する様を楽しむ玩具「おスイッチ！」を提案した。「おスイッチ！」は、あるひとつのユニットのスイッチが操作されると、連結された隣のユニットへ状態変化が伝達され、各ユニットに割り当てられた機能に応じて反応する。機械的なスイッチの持つ触感や操作感とともに、通常は入力装置として使われるスイッチが表示装置も兼ねることの意外性を提示した。さらに複雑な楽しさを増すため、スイッチの種類を追加した。

論文：

市野昌宏，金原佑樹，二宮諒，赤羽亨，鈴木宣也：スイッチを題材とした関係性を発展させる玩具の提案，情報処理学会，インタラクション 2014，C4-5，2014/3/1

## 3. 学外での教育活動

名古屋大学、全学教養科目「芸術と人間精神」

日時：2013/4/16-7/23

内容：20世紀のアーティストや作品を取り上げ、前半は歴史的芸術の流れを、後半はメディアアートを含む芸術に関する多様なトピックを紹介し、芸術の理解とその方法を講義。

#### 4. 社会活動

- 4.1. 日本バーチャルリアリティ学会 論文委員
- 4.2. 日本バーチャルリアリティ学会 査読委員
- 4.3. 日本バーチャルリアリティ学会 アート&エンタテインメント研究会 委員